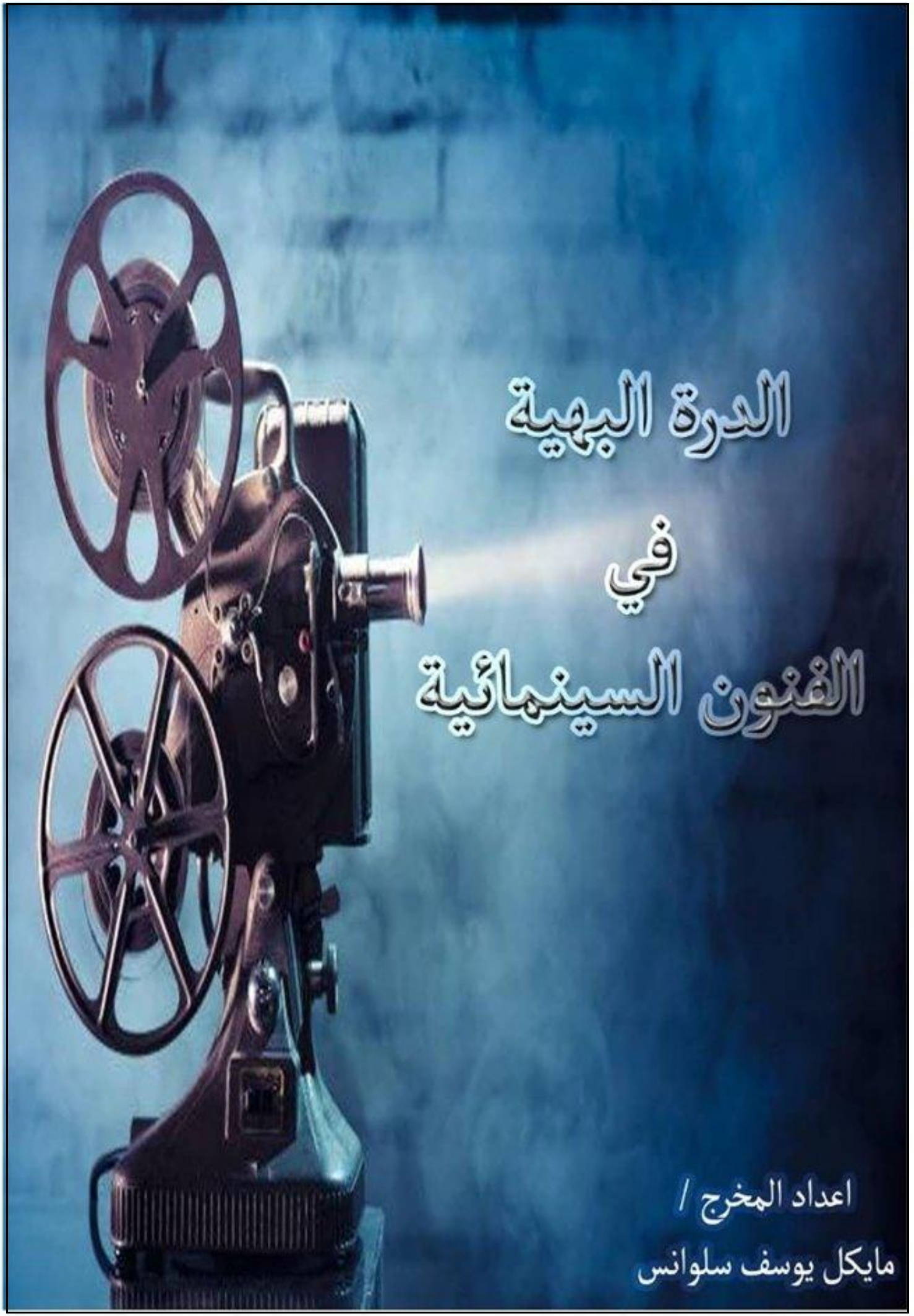

الدرة البهية
في
الفنون السينمائية
اعداد المخرج /
مايكل يوسف سلوانس

* مقدمة :

مما لا شك فيه أن السينما فن مثل باقي الفنون الأخرى ، والفن فى وجهة نظري يحتاج إلى ركيزتين أساسيتين هما المهارة والإبداع . وقد تأتى المهارة من الدراسة والتعلم والممارسة أيضاً . أما الإبداع فيتولد من الشغف الشديد والاقتناع التام بعمل الشيء .

وفن السينما مثله مثل أي لغة له عدة قواعد ، ينبغي على من دخل هذا المجال معرفتها . وتتمثل القواعد باختصار فى كيفية بناء السيناريو وفن التصوير ومدى علاقته بفن المونتاج وإيقاع الفيلم أو العمل الدرامي نفسه . والحقيقة أنه لا يوجد أحداً مهما كانت كفاءته سيعلمك هذا الفن ، لأن الفن إحساس داخلي شعوري ورؤية منظورية للأشياء . وإنما الحرفة يمكن أن يتم تعليمها بالنظر والدراسة والممارسة . الأمر الذى جعل فن الإخراج السينمائي معقد ، لأنه يحتوى على الحرفة والإبداع معاً . فلكل مخرج له أسلوبه الخاص وصبغته التى يصبغ بها أفلامه ، فهكذا نلاحظ ألفريد هيتشكوك يصبغ أفلامه بالتشويق فى أحداث الجريمة والتلاعب بأعصاب المشاهدين .

فإذا أردت أن تصنع فيلمك الأول فعليك بدراسة ذلك الكتاب الشيق ، حيث قمت بعمله لكل محبى صناعة الأفلام السينمائية سواء كانت طويلة أو حتى قصيرة ، وبصفة خاصة للمخرجين الشباب المبتدئين فى ذلك المجال ، خصوصاً أننا فى عصر التكنولوجيا الرقمية ، حيث توفر لكل منا (كاميرا الهاتف) بعكس السنوات الماضية كان الحصول على كاميرا أمر شبه مستحيل .....

ولكن ما فائدة الكاميرا دون معرفة قواعد استخدامها فى التصوير ؟

وما فائدة التصوير دون وجود سيناريو أصلاً ؟

وما فائدة السيناريو دون وجود ممثلين ؟

وما فائدة السيناريو والممثلين دون وجود مخرج معهم ؟

من هنا يتضح لنا أن الفنون متداخلة مع بعضها ، وأن وظيفة المخرج الأولى هى توجيه الممثلين والكاميرا والإضاءة لخدمة المشهد المرئي . فالمخرج يقوم بدراسة السيناريو المكتوب وتحويله إلى لغة بصرية عن طريق استخدامه للممثلين ، وينبغي أن يكون المخرج على دراسة بفن المونتاج ، حتى لا تتعارض لقطاته التى تم تصويرها مع عمل المونتير ، بحيث لا يظهر تقطيع اللقطات بوضوح وبالتالي تظهر عيوب الفيلم وأخطائه الفنية الفادحة . فمعظم المخرجين المبتدئين يقعوا فى أخطاء المونتاج والتصوير أيضاً . كما أن البعض منهم يعتقد أن المونتاج هو الحل السحري لجميع مشاكل الفيلم . ولكن إذا كان تصويرك للقطات خطأ ، فحتماً سيكون تركيبها خطأ . فى النهاية أتمنى أن يكون الكتاب قدم الخطوات الأولى فى مجال صناعة الأفلام ، حتى يستفاد منه كل من يرغب فى عمل فيلمه الأول .

" الفصل الأول "

فن كتابة السيناريو

+ محتويات الفصل :

١- فكرة السيناريو

٢- القالب القصصي

٣- مصادر السيناريو

٤- أنواع الأفلام

٥- بناء السيناريو

٦- مرحلة التأسيس

٧- المشهد وطريقة تصميمه

٨- أساليب البناء

٩- البطل والخصم

١٠- شكل السيناريو

١١- أسباب فشل الكتابة

١٢- نصائح ضرورية .

١- فكرة السيناريو :

الفكرة هي عبارة عن ملخص قصير يخبرنا ما هي القصة ، وتوضح ماذا يريد البطل ، فالفكرة هي الخطوة الأولي في عملية كتابة السيناريو .

٢- القالب القصصي :

هو الطريقة التي تتطور بها القصة من خلال الشخصية والحدث . والخطأ الأكثر شيوعا في كتابة النص السينمائي هو كتابته أحادي الأبعاد . فالقصص التي تركز علي الحدث فقط تميل ان تكون سطحية ، وتلك التي تركز علي الشخصية فقط تميل ان تكون مملة ، لابد ان تتجه الشخصية الرئيسية في القصة لخطين الأول يتعامل مع دافعه الخارجي والآخر يتعامل مع دافعه الداخلي .

+ الدافع الخارجي :

هو الهدف أو الرغبة التي يسعي البطل لتحقيقها ، وهذا الهدف يجب ان يكون ملموسا وظاهرا ويعبر عنه في فعل واضح فقد تترجمه أفعاله المادية . ويصل هذا الدافع للحل عند نهاية القصة.

+ الدافع الداخلي :

يعبر عن احتياج البطل الداخلي فهو الحاجة الكامنة في اللاوعي أو اللاشعور ، أو نقطة ضعف في شخصيته . ولا يكون البطل مدركا لهذا الدافع بوضوح وقد يكون الدافع الداخلي شعور بالذنب أو طموح أو أنانية ، وقد يتسبب هذا الدافع في حدوث مشاكل للبطل ولمن يحبونه في العمل

الدرامي ، ويحل هذا الدافع الداخلي ويصل لنهايته حين يدركه البطل تماما ويتغلب عليه . وعادة ما يكون الدافع الداخلي نتيجة خبرة معينة سيئة حدثت في ماضي البطل . ويدور الدافع الداخلي دائما حول العلاقات وكيفية اكتشاف الشخصية والفكرة معا . وعلي سبيل المثال في فيلم " الزوجة الثانية " كان الدافع الخارجي للعمدة للزواج من فاطمة هو نجاب وريث له ، أما الدافع الداخلي فهو إعجابه بها وكراهيته لأمرأته ، وقد استخدم هذا الدافع في الفيلم لدفع الصراع إلى أقصي درجة ممكنة .

٣- مصادر السيناريو :

١- الأعمال الأدبية

٢- التاريخ

٣- الأسطورة

٤- الأحداث العامة . من خلال الصحف والمجلات أو الأخبار التليفزيونية

٥- المشاهدات اليومية المعاشة . من أهم سمات كاتب السيناريو قوة الملاحظة وقومة منطق التحليل . ولذلك فأن الكاتب يستطيع استلهام الأحداث من المواقف اليومية .

٦- التجارب الذاتية . ولكن ينبغي ان نأخذ في الاعتبار انه مهما كان الحدث الشخصي في حياة الكاتب مهما ، فليس بالضرورة أن يكون كذلك هاما عند الناس .

٧- الخيال والفانتازيا . وهي الأفكار الخيالية الخارجة عن المألوف . وأحيانا يكون الخيال ممزوجا بالعلم ، فالأصل العلمي موجود ولكن التطور الذي يبتدعه الكاتب خيال ، مثل أفلام العودة بالزمن أو السفر للمستقبل .

٤- أنواع الأفلام :

١- روائي . يهدف إلى متعة المشاهد من خلال الأحداث

٢- تسجيلي . ويسمي بالوثائقي ، حيث يتعامل مع أحداث حقيقية

٣- تجريبي . وهو فيلم رمزي حيث يترك مساحة لتفسير المتفرج لما يعرض أمامه على الشاشة ، إلا وأن هذا النوع من الأفلام نادر صناعته .

١- **الفيلم الروائي** . وله عدة أنواع نذكر منها ما يلي :

٢- أفلام الحركة الأكشن والمغامرة . تتضمن قصص المطاردة والدفاع عن الحياة والإنقاذ

٣- أفلام الرسوم المتحركة . كالكرتون أو العرائس أو جرافيك الكمبيوتر

٤- أفلام الصداقة . وهي أفلام الثنائيات ، وتتكلم عن مغامرات يخوضها شخصان وغالبا ما يكونا ضابط ولص وتدور الأحداث في قالب كوميدي

٥- أفلام الكوميديا . وهى أفلام تبعث الضحك وتتضمن أفعالا غريبة معروضة بطريقة فكاهية .

٦- أفلام المراهقة . تشمل القصص التي تتضمن مرحلة الوصول للنضوج

٧- أفلام الجريمة . تشعل قصصا حول التجسس والمخبرين وجرائم القتل المثيرة . وهيتشكوك هو أستاذ هذا النوع من الأفلام .

ولها أنواع منها الأفلام البوليسية وأفلام الغموض وأفلام العصابات .

- الأفلام البوليسية . يكون التركيز فيها على رجال الشرطة
- أفلام الغموض . يكون الشرير فيها غير معروف طول الفيلم
- أفلام العصابات . يكون التركيز فيها علي منظمات الجريمة

٨- أفلام درامية . تتضمن العلاقات المتبادلة بين الأفراد والأحداث الاجتماعية

٩- أفلام ملحمية . تستمد أحداثها من التاريخ أو من الحروب مع الاهتمام بالديكور ، مثل فيلم حرب طروادة ، وأفلام السير الذاتية مثل أيام السادات

١٠- أفلام الرعب . تتعامل مع القوي الغامضة والخارقة للطبيعة والوحوش

١١- أفلام الرومانسية . تتضمن قصص الحب والرومانسية .

١٢- أفلام الموسيقي . تتضمن قصص تغني فيها الشخصيات وترقص أحيانا .

١٣- أفلام الرحالة . تتضمن قصص السفر إلى المصير المحتوم

١٤- أفلام الخيال العلمي . تشمل قصص يكون فيها العلم أو المستقبل هو المركز

١٥- أفلام الفنتازيا . تختلف عن أفلام الخيال العلمي لأنها لا تعتمد علي قاعدة علمية ولكنها تعتمد على الأساطير وقصص الجن والسحرة ومن أمثلتها فيلم سيد الخواتم .

١٦- أفلام المغامر الطائش . تشمل قصص المغامرة والقرصنة ومعارك السيوف مثل فيلم قناع زورو وفيلم قراصنة الكاريبي .

١٧- الأفلام السوداء .

تتناول موضوعات تتعلق بفساد المجتمع وانهيار قيمه الأخلاقية ، فهي سياسية نوعا ما .

١- بناء السيناريو :

ان الفيلم السينمائي ما هو إلا وسيلة بصرية تجسد دراميا الخط الأساسي لقصة ما ، وكباقية الأعمال القصصية له بداية ووسط ونهاية . والبناء الدرامي هو ترتيب الأحداث بشكل خطي وجعلها تدفع باتجاه للحل الدرامي ، وقد تشمل عناصر البناء :

١- نقاط الحبكة

٢- نقاط التحول

٣- الفصول

١- نقاط الحبكة :

حبكة القصة هي الإطار العام للحدث ، حيث تسير الأحداث باتجاه التعقيد حيث تضطر الشخصيات للقيام بأشياء معينة ، مما يؤدي إلى خلق سلسلة من الأزمات والمصاعب التي تزيد الأمور تعقيدا حتي تصل إلى الذروة الدرامية . وبعدها يبدأ خط الحبكة في الاتجاه نحو الحل .

+ أنماط الحبكة الدرامية :

١- نمط الحب . يدور بين اثنين متحابين تفصل بينهما عقبات مختلفة .

٢- نمط النجاح . شخص يحاول تحقيق النجاح في أمر ما ، وينتهي بالنجاح أو الفشل في مسعاه

٣- نمط سيندريلا . وهو نمط قديم لتحويل القبيح إلى جميل .

٤- المثلث . ويتناول الغراميات المتبادلة لثلاثة أشخاص .

٥- العودة . تدور حول عودة غائب ، ابن ضال ، أب غائب ، زوج مفقود
٦- نمط الانتقام . وذلك مثل الأخذ بالثأر ، أو كفيلم أمير الانتقام .
٧- التوبة . تحول شخص شرير إلى شخص طيب وخير .
٨- التضحية . هي عكس الانتقام .
٩- نمط العائلة . فالأحداث والقصص تدور بين أفراد لعائلة واحدة مثل فيلم إمبراطورية ميم

٢- نقاط التحول :

هي نقطة من النقاط الرئيسية في الحبكة ، وقد تؤثر بشدة علي مسار القصة . ومن نقاط التحول الرئيسية

١- الحدث الملهم . يؤدي الحدث الملهم إلى البدء في القصة ، والتعرف علي الدافع الخارجي للبطل .
٢- لحظة الكشف . وهي عبارة عن أكثر نقاط التحول تأثيرا ، وهي لحظات يصل فيها البطل إلى هدفه.
٣- القرار المصيري . ومن مواضع الحبكة القوية الوقت الذي يجبر فيه البطل علي اتخاذ قرار مصيري.

٣- الفصول :

١- الفصل الأول . التمهيد أو التأسيس
٢- الفصل الثاني . التحديات والعقبات
٣- الفصل الثالث . الحل . وهو الكشف النهائي الذي يوضح نتيجة القصة ، ويقدم حلا للموقف أو المشكلة . وبشكل عام النهايات السعيدة تكون مؤثرة أفضل من النهايات المؤلمة .

٢- مرحلة التأسيس :

مهمة الفصل الأول من السيناريو هو تأهيل المتفرجين لما سوف يشاهدونه من حركة أو أشياء أو شخصيات . فالفصل الأول يمهد الطريق للحدث الذي ينطلق منه الفيلم . فلابد ان يوضع به المعلومات الضرورية والقضية الأساسية ومواقف البطل والخصم . وينبغي ان يحتوي هذا الفصل علي ٣ عناصر هامة هما :

١- الشخصية الرئيسية .
٢- الفكرة الدرامية .
٣- الموقف الدرامي . وهذا ما يسمي بالتأسيس . فحتي تكسب الأحداث مصداقيتها فلابد لها من مقدمات ، حتي تكون النتيجة أو النهاية طبيعية وليست مفتعلة .

+ وهناك نوعان من التأسيس :

١- التمهيد لحدث مستقبلي . هو نوع من وضع بداية تمهيدية لأحداث القصة باستخدام تنويعات المشهد مثل الموقع أو الصوت
٢- الزرع . وهو ظهور شخصية ما ، أو قول معلومة ما تستخدم بعد ذلك .

+ التفسير :

وهو عبارة عن نقل المعلومات الضرورية لتفسير الأحداث وفهمها جيداً . وقد يوجد عدة طرق يمكن استخدامها للتفسير :

١- الحوار التفسيري . إلا أنه يكون مباشر والجمهور يكتشفه على الفور .

٢- الرجوع إلى الماضي . عندما تتراكم المعلومات الناقصة يمكن عرضها عن طريق الماضي

٣- التعليق الصوتي . وهو توجيه الحديث بواسطة إحدى الشخصيات أو روائي خارجي إلى الجمهور مباشرة .

+ التوقع :

هو ضروري للبناء الدرامي حيث يساعد في تطوير الأحداث . كما لابد أن يمتاز السيناريو بالتشويق من خلال المخاطرة أو إخفاء المعلومات أو من خلال المفاجئة التي قد تكون بعكس توقعات الجمهور ، كما لابد ان يكون هناك نوعا من الكوميديا .

٧- البطل والخصم والشخصيات الأخرى:

يجب أن تتضمن القصص الناجحة على الأقل بطلا وخصما وشخصيات أخري، لكي يحدث عنصر تشويق ولكي تبني حبكة درامية صحيحة أيضا .

+ البطل :

لابد ان يكون له خواص إنسانية كاملة وليس صفة أو خاصية واحدة . وعادة ما ترتبط فكرة البطل بالتضحية بالذات ، فهو كالراعي الصالح الذي يضحي من اجل خدمة وحماية قطيعه . ومن سماته أيضا التغير . فهو يتعلم وله نمو ، كما انه قدير بالفعل ومن هنا فهو يتحمل مسئولية المخاطرة كاملة .

وقد يتحكم في تصرفات البطل دافعان رئيسيان : دافع داخلي ودافع خارجي ، وقد ينتج عن لك خطان دراميان منفصلان ، وان كانا في حقيقة الأمر متصلين .

- نمو الشخصية . وهي العملية التي يحقق بها البطل التغلب على الضعف الشخصي لديه . وعندما تنمو شخصيته فقد يتغير رايه في الحياة ، وهذا التغير يشرح معني منحني الشخصية .
- وفي بعض الحالات يكون نمو الشخصية سلبيا وليس إيجابيا ، كما انه في بعض الحالات أيضا لا يوجد أي نمو وذلك نجده في أفلام الأكشن ، ولكن الحقيقة ان نمو الشخصية قد يخلق خبرة اعمق عند المتفرج .
- ويري بعض كتاب السيناريو ان اسهل طريقة لخلق البطل هو تخيله في موضع اتخاذ القرار ، في حين أن يري أخرون تخيل البطل في علاقته مع أشخاص آخرين تكشف الكثير عن طبيعته .
- ولكن أول ما يجب ان تعرفه ككاتب سيناريو عن بطلك هو ما الذي يعشقه ، وما الذي يشغله ، فمعظم الأبطال لديهم هدف أو احتياج أو رغبة ما ، فما الذي يحرك بطلك ، وما الذي يريده ولا يمكن الاستغناء عنه في عالمه ، وما الذي يمكن ان يضحي به من خلال تحقيق هدفه .
- وقد تبدأ القصة عادة بحدث ما ، وهذا الحدث قد يؤثر بشكل مباشر على البطل أو علي بيئته أو أسرته أو أصدقائه أو عليه هو من حيث مبادئه .

+ الخصم :

في الدراما الكلاسيكية يوجد ثلاثة أنواع من الخصوم .

١- إنسان ضد إنسان . ولهذا لابد ان يكون الخصم شخصية ثلاثية الأبعاد .

٢- إنسان ضد الطبيعة .

٣- إنسان ضد نفسه .

+ الشخصيات الأخرى :

بالإضافة إلى البطل أو الخصم ، تلجأ معظم السيناريوهات إلى توظيف واحد أو اثنين من الشخصيات الآتية :

١- الصديق

٢- الحبيب أو الحبيبة

٣- الجاسوس

٤- المعلم أو الناصح

٥- الناصح الداخلي . قد يكون بتذكر البطل لأبيه أو أمه أو أحد عزيز لديه

٦- المخادع .

+ شخصيات الأدوار الصغيرة :

تستخدم لأغراض معينة مثل نقل المعلومات أو تقديم فكاهة .

٨- تعريف المشهد وطريقة تصميمه :

هو وحدة درامية تغطي مساحة زمنية معينة ومكانا معينا . ويمكن ان يتكون من لقطة واحدة أو عدة لقطات . ويقسم كاتب السيناريو نص السيناريو إلى مشاهد ، كما يقسم الروائيون أعمالهم إلى فصول . ولا تستغرق معظم المشاهد اكثر من دقيقتين إلى ثلاثة ، والا أصبحت مملة للمتفرج . وعموما تصل نصوص السيناريو إلى ١٢٠ صفحة ، وكل صفحة تستغرق حوالي دقيقة ، مما يعني أنها تحتوي من ٤٠ إلى٦٠ مشهد .

- وفي اختيار الكتاب للمكان يجب مراعاته بمدي ارتباط المكان بالمشهد وبالفيلم ككل . كما يجب ان يكون زمن المشهد مناسبا ، والا يطول بشكل يثير الملل ، أو يقصر بشكل يجعل الأحداث مبهمة .

- وقد يصمم المشهد كقصة صغيرة لها بداية ووسط ونهاية . ويجب عند تصميم المشهد أن يؤخذ في الاعتبار أهداف المشهد من خلال الهدف العام للقصة ككل ، وأهداف الشخصيات في المشهد ، والإيقاع الذي ينتج عن تغير المعطيات من مشهد لآخر .

+ وقد تتحدد بداية المشهد ونهايته بتغير المكان أو الزمان ، ويجب عند الانتهاء من المشهد أن يتم تحقيق الأهداف المحددة للمشهد ، و أي تأخير يؤدي إلى فقد انتباه المشاهد .

٩- الأساليب المختلفة للبناء :

هناك مدارس واتجاهات مختلفة حول أساليب بناء السيناريو :

١- هناك مدرسة تؤكد على أهمية البناء الثلاثي الفصول لنص السيناريو مع وضع توقيت لمواضع الحبكة .

٢- هناك مدرسة لا تعطي أهمية لهذا البناء وإنما تعطي الأهمية الكبرى لمواضع وطبيعة الحبكة الدرامية .

+ وعموما يمكن ان يتنوع بناء السيناريو من خلال عدة طرق :

١- البناء المحكم .

٢- البناء المفتوح .

٣- القصة متعددة الخيوط .

١- البناء المحكم . يمتاز بالعناية المبالغ فيها لشكل بناء السيناريو ، وفيه يهتم الكاتب بهدف القصة وترتيب المشاهد ، وترتبط مواضع الحبكة مباشرة بالدافع الخارجي وتستغله لأقصي درجة للوصول لأقوي تأثير لها وتحتوي علي قليل من المشاهد التي تعني بتطور الشخصية ، ولذا تميل الشخصيات للتسطيح ، ويعتبر ذلك هو الضعف الأساسي في هذا البناء .

٢- البناء المفتوح . وهو عكس البناء المحكم . يهتم اقل بالهدف والأحداث ، ويوجه اهتمامه الكبير بشخصية البطل ومزاجه النفسي ، بل أن الحبكة توضع أساسا لترتبط بالدافع الداخلي للبطل ، ولذا قد يسير نظام البناء المفتوح ببطء وقد يسبب هذا نوع من الملل يصيب المتفرج .

٣- القصة متعددة الخيوط . يجب أن نعرف أن الخيط الواحد هو قصة قصيرة ، بينما القصة متعددة الخيوط هي القصة التي بها عدة قصص قصيرة تتصل مع بعضها البعض بشكل ما ، وتتداخل عن طريق علاقات الأبطال مع بعضهم ، وكلما كانت الخيوط في القصة أكثر تداخلا وتعقيدا ، كلما كان البناء اقوي .

١٠- شكل السيناريو :

مشهد رقم ( )

يتم كتابة الزمن (ص ، م) – داخلي / خارجي

عنوان المشهد " المكان "

ويمكن الاستدلال عليه من خلال الأشخاص

١١- أسباب فشل الكتابة :

ان افضل طريقة لكتابة سيناريو هي أن نعرف أسباب فشله :

١- القصة والبناء

٢- المشاهد

٣- الشخصيات

٤- الحوار والوصف

١- القصة والبناء .

- ان القصة الضعيفة لا تحوز على اهتمام الجمهور . والسيناريو الغير محكم قد يؤثر بالتالي على القارئ ، فليس هناك داعي للإطالة في المشاهد أو الشخصيات دون أي هدف واضح ، كما ينبغي تجنب البداية البطيئة ، فلا داعي للإطالة في المقدمة .

- يجب ان تبدأ القصة على الفور ، وأن تكون المقدمة مثيرة بحيث تجعل القارئ يريد يعرف ما الذي يحدث بعد ذلك .

- كما لابد من وجود حدث أو موقف رئيسي واضح يدفع أحداث القصة للأمام . ولابد أن يكون هذا الحدث متطورا حتي يشعر القارئ بأهمية الهدف الذي يسعي إليه البطل لتحقيقه .

- يجب ان تكون الأحداث الرئيسية عكس توقعات المتفرج .

- يجب ان تحوز نهاية السيناريو علي رضا المتفرج ، وعليه فأن النهاية قد تكون نتيجة طبيعية لتسلسل الأحداث في القصة . فأما ان ينجح البطل في تحقيق رغبته أو لا ينجح .

- من الضروري حذف المشاهد التي لا تضيف جديدا في القصة

- من الضروري إيجاد توازن في النص ما بين المشاهد الديناميكية والمشاهد الدرامية

٣-الشخصيات :

١- عدم وضوح رغبة البطل . فلا يوجد لديه هدف واضح ومحدد

٢- عدم وجود نقص في الشخصية . أو نقطة ضعف وبالتالي لا يوجد لديه دافع داخلي .

٣- الصراع . في كتابة السيناريو يجب ان يواجه البطل حواجز دائمة تحول دون وصوله لهدفه ويأتي الصراع من كل من الخصم أو الأشخاص القريبين منه .

٤- شخصية الخصم ضعيفة . يجب ان تكون شخصية الخصم المقابلة للبطل قوية وواضحة ومعقدة بقدر شخصية البطل

٤- الحوار والوصف .

+ هناك عدة مشاكل قد توجد في الحوار أهمها :

١- أن يكون الحوار غير واقعي بالمرة فهو حوار غير منطقي أبداً .

٢- أن يكون الحوار مباشر . فغير مستحب ان يكون الحوار مباشر وإنما يجب استنباطه من خلال الأحداث .

٣- أن تكون الكتابة سطحية . فلا تمس المشاعر أو الأفكار ، كما ينبغي تجنب المبالغة فيهما أيضا .

فتذكر ان النص العظيم هو الذي يعبر بأقل الكلمات عن اعمق المعاني وان النص الذي تكتبه هو للسينما وليس للراديو فيعتمد علي البصر اكثر من السمع .

١٢- نصائح ضرورية :

١- ضرورة اختيار أسماء مناسبة للشخصيات . خاصة في حالة الشخصيات التاريخية أو القومية بعد الانتهاء من كتابة الفكرة والتخطيط لها في موضوع من ٣ فصول ، قم بتوسيع التخطيط وتطويره إلى ملخص اكثر تفصيلا . تقوم فيه بتأسيس الشخصيات ووصفها بشكل تخطيطي سريع

٢- ليس من الضروري ان يكون الطيبون في الفيلم ملائكة حتي تصبح الشخصية مقنعة حاول ان تكون مشابهة للواقع ، وربما تستمدها من شخصه تعرفه .

٣- عندما تقوم بتكوين مجموعة من الشخصيات الحقيقية ، يصبح من الممكن خلق بعض المواقف والمشاكل التي تدفع بها إليها . وربما قد تكون بذرة الصراع الأولي .

٤- أصنع لكل شخصية من شخصياتك سيرة ذاتية في ملف منفصل حتي تساعدك علي تطور الأحداث.

٥- يجب أن تكسب تعاطف المتفرج مع الشخصية .

" الفصل الثانى "
الإنتاج السينمائي

١- مراحل صناعة الفيلم .
٢- المنتج السينمائي .
٣- أهمية مهنة الإنتاج .
٤- مرحلة دارسة الجدوى .
٥- إعداد الميزانية التقديرية .
٦- مرحلة التحضير .
٧- مرحلة التصوير .
٨- مرحلة الصوت .
٩- مرحلة التشطيب .
١٠- مرحلة العرض .

١- مراحل صناعة الفيلم .

من المعروف أن عملية صناعة الفيلم تنقسم إلى أربعة مراحل أساسية هي :

١- ما قبل الإنتاج . وتشمل مرحلة السيناريو والتحضير من ممثلين وميكياج وديكورات وملابس ومواقع تصوير
٢- الإنتاج . وهي المرحلة الفعلية للفيلم حيث يتم تصويره وإخراجه
٣- ما بعد الإنتاج . وتشمل مرحلة المونتاج والمزج الصوتي

٤- التوزيع . مرحلة التوزيع العرض يمكن طبع الفيلم على أسطوانات وتسويقه من خلال شركة توزيع ، ويمكن عرضه في مهرجانات أو من خلال موقع اليوتيوب .

٢- المنتج السينمائي .

هو الشخص الذي يمول الفيلم ، ويملك سلطات واسعة مثل رئيس مجلس إدارة احدي الشركات ، ويمكن ان يكون منتج مستقل أو يعمل من خلال احد الاستديوهات لتنفيذ مشروع الفيلم .

٣- أهمية مهنة الإنتاج . تحافظ على رؤوس الأموال والعائد الاقتصادي

٤- مرحلة دراسة الجدوى .

١- دراسة الموقف الرقابي بالنسبة للسيناريو
٢- دراسة الموقف التسويقي للفيلم
٣- دراسة موقف التكنولوجي لتنفيذ الفيلم
٤- دراسة موقف اللياقة البدنية والأداء الحركي للممثلين المرشحين

٥- إعداد الميزانية التقديرية للفيلم .

٦- مرحلة التحضير . الاتفاق علي المخرج والممثلين ، واستخراج تصاريح التصوير اذا لزم الأمر ، والاتفاق علي السيناريو ، والبدء في تنفيذ الديكورات ، والملابس والإكسسوارات ، وتجربة الأجهزة

٧- مرحلة التصوير . هي المرحلة الفعلية في تنفيذ السيناريو ، وهي مسئولية مدير الإنتاج في الإعداد المسبق لجداول تفريغ السيناريو . حيث يتم الرجوع إليها باستمرار خلال تصوير الفيلم . لأنها تعتبر البرنامج العام لتنفيذ الفيلم . فممثلا اذا كانت المشاهد ١ ، ١٢ ، ٢٥ تدور في ديكور واحد فيتم تجميعها في كشف واحد باسم الديكور . وكذلك المشاهد ٢ ، ٩ ، ٣٠ تدور في موقع تصوير آخر يتم تجميعها في كشف ثان . وهكذا ....

- كما يتم تجميعها أيضا حسب الإضاءة فالنهار كله معا ، والليل كله معا
- بالإضافة لعمل كشف مفصل بالإكسسوارات والملابس أيضا والمكياج والأطعمة والمشروبات .

٨- مرحلة الصوت .

تشمل هذه المرحلة تعريف ومواصفات وعناصر الصوت .

١- تعريف الصوت :

يعتبر الصوت احدي وسائل الاتصال الهامة بين البشر ، ويعتمد عليها الإنسان في التخاطب والمحادثة وأبداء الرأي والتعبير عن وجهة النظر والمشاعر أيضا .

والصوت عبارة عن مجموعة من الذبذبات المركبة ، وهذه الذبذبات نتيجة للتغيرات التي تحدث في الضغط الجوي .

٢- مواصفات الصوت :

هناك عدة مواصفات لكل من أنواع الصوت الأساسية تؤثر في شكل شريط الصوت النهائي وهي :

١- الدقة . اذا كان الصوت الذي تم تسجيله يعاني تشوها من الأساس فسوف تكون هناك صعوبة في معالجته

٢- تناسب الصوت مع الموضوع . يجب ان يكون لكل صوت خامة " طبقة " تتناسب مع الموضوع الذي يدور حوله الحديث .

٣- المنظور . يعتبر المنظور عنصرا صوتيا هاما كما هو الحال في الصورة . فلا يجب مثلا ان يكون صوت رجل يقف علي بعد عشرة امتار من الكاميرا ، في نفس قوة صوت رجل يقف علي بعد متر ويتحدث بنفس النبرة . والا سيفقد مصداقيته عند المتفرج . لذا يجب ان يكون المنظور الصوتي ملائما للصورة المصاحبة .

٤- حركة الصوت . لابد ان تعكس حركة الصوت طبيعة الوسط الذي يتحرك خلاله . فإذا كان هناك شخصان يتبادلان حوارا وسط زحام جمهور يشاهد مباراة كرة قدم ، لابد ان يبدو انهما يحاولان رفع صوتهما فوق الأصوات المحيطة ، لأن سماع الحوار في الطبقة الطبيعية المعتادة وخفض أصوات الخلفية سيبدو مزيفا للمتفرج .

٣- عناصر الصوت :

وقد تشمل ما يلي :

١- الحوار

٢- التعليق الصوتي

٣- المؤثرات الصوتية

٤- الموسيقي

٥- التسجيل الصوتي

١- الحوار :

يقوم بثلاث وظائف تطوير القصة ، وتنمية الشخصية ، الكوميديا ، و قد تحدث أحيانا مشاكل أثناء التصوير تؤدي إلى التقليل من جودة الحوار وقد تتمثل فيما يلي :

١- تسجيل الحوار بمستوي صوتي عالي جدا أو منخفض جدا ، وهذا يؤدي بالطبع لضعف فهم الحوار

٢- الأصوات المحيطة الموجودة بموقع التصوير والمسجلة مع الحوار والغير مرغوب فيها والتي لا يمكن إزالتها

٣- الأداء التمثيلي للجمل الحوارية غير السليم حيث هناك تراكب " تداخل " جمل على جمل أخري أدي لعدم وضوح الحوار . أو هناك عيوب في النطق أو عدم وضوح الألفاظ .

٢- التعليق الصوتي :

هو صوت شخص لا يظهر على الشاشة أمام المتفرج يشرح ويناقش الأحداث التي تجري علي الشاشة . وغالبا ما تستخدم هذه التقنية في الأفلام التسجيلية والتعليمية ، لأنها وسيلة مباشرة وغير مكلفة لنقل المعلومات ، كما تستخدم أحيانا في بعض الأفلام الروائية .

+ ويمكن إضافة التعليق الصوتي بعد المونتاج لأداء الوظائف الآتية :

١- إضافة معلومة منطوقة إلى المعلومات التي تنقلها الصورة

٢- توضيح بعد العلاقات المرئية التي تتطلب تفسيرا لفظيا

٣- ربط ما يراه المشاهد بما سبق ان رآه

+ ومن أساليب التعليق الصوتي ما يلي :

١- الشعر المنثور . يناسب هذا الأسلوب الموضوعات ذات الطبيعة الشعرية .

٢- الذاتية . يتحدث الراوي وكأن ما يجري علي الشاشة هو ذكريات شخصية حدثت في الماضي ، أو أحداث ستحدث في المستقبل ، وتبدأ بعض الأفلام الروائية بالحكي الذاتي لإعطاء خلفية عن الأحداث التي سوف تحدث .

٣- الخطاب المباشر . هو دعوة للفعل من جانب المعلق موجهة إلى المتفرج ، وهي رسالة غالبا ما تكون توجيهية أو تعليمية .

٤- التعليق الوصفي . يستخدم لتزويد المتفرج بمعلومات إضافية ، مثلا يمكن ان تري رجلا يمشي في الطريق لكننا لا نستطيع من خلال مظهره استنتاج مهنته أو أية معلومات تخصه ، ثم يخبرنا التعليق ان هذا الرجل قد يتاجر في المخدرات مثلا .

٣- المؤثرات الصوتية :

فقد تضفي حيوية علي الجو العام للفيلم . ويمكن وضعها في بعض مشاهد الفيلم ويتم الحصول عليها من خلال الطبيعة أو المكتبات الصوتية أو المؤلف الموسيقي .

٤- الموسيقي :

تؤلف عادة بعد المونتاج ، وتعتبر مرحلة مكملة للعمل الفني .

٥- التسجيل الصوتي :

يتم من خلال طريقة التتابع تسجيل صوت مع صورة في نفس الوقت . أو من خلال تسجيل منفصل صوت عن صورة وتركيبهم في المونتاج " الميكساج " .

٩- مرحلة التشطيب . تحدد افضل اللقطات وذلك بالاشتراك مع المخرج والمونتير ، ويتم عمل موسيقي للفيلم .

١٠- مرحلة العرض . وهي آخر مرحلة حيث يتم من خلالها عرض الفيلم سواء على مواقع على الشبكة أو على اليوتيوب أو في قاعة عرض .

" الفصل الثالث "
التصوير السينمائي

+ محتويات الفصل :

١- نظرية التصوير .
٢- الإضاءة والرؤية .
٣- مهمة الإضاءة .
٤- إضاءة اللقطات .
٥- مصادر الإضاءة .
٦- توصيات لإضاءة مبدعة .
٧- قواعد التصوير .
٨- اللغة السينمائية .
٩- الأحجام الرئيسية للقطات
١٠- الأحجام والزوايا .
١١- الزوايا الرأسية .
١٢- وسائل الانتقال .
١٣- حركة الكاميرا .
١٤- الفرق بين تحريك الكاميرا والزوم .
١٥- البعد البؤري ورقم العدسة .
١٦- أنواع العدسات .

١- نظرية التصوير :

يعتمد التصوير السينمائي أساسا علي ظاهرة عامة في عين الإنسان ، تعرف باسم " نظرية بقاء الرؤية " وقد اكتشفها بيتر مارك روجيت عام ١٨٢٤ م . وتعني ان العين تحتفظ علي الشبكية بالصورة الثابتة بعد أن تزول من أمامها لمدة ١ إلى١٠ ثواني . فإذا ما تلاحقت مجموعة من الصور الثابتة التي تختلف عن بعضها اختلافات بسيطة أمام العين بسرعة تتراوح ما بين ١٠ إلي ١٤ صورة في الثانية الواحدة ، فهي لن تستطيع ان تفصل الصورة السابقة عن الصورة التي تأتي بعدها في أقل من هذا الزمن ، وعندها تنخدع العين وتتخيل ان ما تراه هو حركة متصلة دون أي فاصل بينها ، وذلك أنها تستمر في رؤية كل صورة بعد اختفائها من أمامها وحلول صورة أخري محلها .

والفيلم السينمائي عبارة عن مجموعة متتالية من الصور المنفصلة ، كل منها عبارة عن صورة فوتوغرافية ثابتة ، وتختلف قليلا فيما تسجله من حركة عن سابقتها . ولكننا اذا عرضنا هذه الصور حسب آلية العرض السينمائي وبنفس معدل سرعة تصويرها ، فأنها تبدو أمام عين المتفرج وكأنها حركة طبيعية متصلة لا يتخيلها أي ثبات أو انقطاع . وهكذا نري ان السينما تعتمد أساسا علي ظاهرة استمرار الرؤية .

٢- الإضاءة والرؤية :

تتركز وظيفة الإضاءة في الواقع علي تمكيننا من رؤية الأشياء بوضوح تمام .

وفي السينما تبدأ وظيفة الإضاءة من نقطة مشابهة لدورها علي مستوي الواقع ، فلابد من تسجيل الصورة بما يجعل المتفرج يري تفاصيلها في وضوح إلا انه لكون السينما فنا فإن توظيف الإضاءة يتجاوز عنصر الوضوح نحو مجال متسع من تكوين التأثيرات الضوئية الجمالية كي تدعم الدراما ودلالاتها ، وتؤثر في وجدان المتفرج بمشاعر متباينة .

وفي الممارسة العملية لتصميم الإضاءة فأنها ترتبط مبدئيا بنوعية الفيلم من حيث كونه تراجيديا أو كوميديا أو رومانسي أو من أفلام الجريمة أو اجتماعي . وبصفة عامة فأن تصميمها يتراوح ما بين كثرة الظلال والتباينات بين الصورة والظل (تراجيديا) ويتدرج في اتجاه الإضاءة الساطعة الخالية من الظلال (الكوميديا) فبين إضاءات التراجيديات والكوميديا تتنوع أشكال الإضاءة وفقا لطبيعة الفيلم ، كما أنها تتنوع بدرجة أو بأخري داخل الفيلم الواحد وفقا لطبيعة كل مشهد . قد يرتبط بالدرجات الضوئية فيما بين النصوع والقتامة ما تتميز به ملابس الشخصيات وعناصر الديكور أو موقع التصوير من درجات لونية بين الأبيض والأسود فتلعب دورا مكملا للتأثيرات الضوئية وفقا للمساحة التي يشغلها أي منها في اطار الصورة . فيزيد التأثير كلما كان في لقطة قريبة ويقل في اللقطات البعيدة . فإلي جانب الفارق الحاد في التأثير ما بين رداء ابيض ورداء اسود من الناحية العامة ، فأن درجة تأثير أي منهما تتوقف علي موقعه في اطار الصورة في لحظة معينة . فهناك فرق كبير بين وضع الشخصية في رداء ابيض بمقدمة الصورة حيث تشغل نصفها أو ثلثيها وبين ان تستقر في أبعد نقطة في العمق فلا يعود تأثير لها حيث أصبحت مجرد بقعة بيضاء .

٣- مهمة الإضاءة :

الإضاءة هي وسيلة المصور الأساسية التي تؤثر مباشرة علي كيفية تسجيل وظهور الصورة على الشاشة . فعند إضاءة القطة يكون الإهتمام الأساسي للمصور هو توزيع الإضاءة لإبراز الثلاثة أساسيات وهما موضوع التصوير والحركة والحالة المزاجية للقطة .

١- موضوع التصوير :

وهو كيفية توزيع الإضاءة علي موضوع التصوير " الممثل " من حيث الظلال وتركيز الإضاءة . ويؤثر هذا التوزيع علي مدي وضوح تفاصيل الصورة علي الشاشة . خاصة تلك التفاصيل المتعلقة بتعبيرات الوجه . وحين يتم تحريك مصدر الضوء أفقيا ورأسيا حول الموضوع ، عندها تتكون أنواع مختلفة من الإضاءة ستتكون كمية قليلة من الظلال ، في حين لو كانت الإضاءة جانبية ، ينتج عن ذلك كمية كبيرة من الظلال .

وقد تستخدم الإضاءة للتعبير عن معني ما خاص بالشخصية أو المشهد . فمثلا الممثلة التي تسلط عليها الإضاءة من الأمام بحيث يوجد معها القليل من الظلال ، يكون مظهرها ناعم وهادئا . مما يناسب المشاهد الرومانسية أو الكوميدية . أما الإضاءة الجانبية فتعطي نتيجة مختلفة تماما . حيث تظهر تفاصيل الوجه وعيوبه من خلال تداخل الظلال علي الوجه . وتساهم تلك الطريقة في معرفة شخصية الممثل ، وهي مناسبة للمشاهد الدرامية . بينما تعطي الإضاءة من اسفل الإيحاء بأن شيئا سيئا علي وشك الحدوث.

٢- الحركة :

تختلف الإضاءة للحركة عن الإضاءة الموجهة لتكوين الظلال للشخصيات الثابتة من ناحيتين :

١- تتضمن الإضاءة للحركة إضاءة مساحات اكبر من موقع التصوير ، لإعطاء مساحة كافية للحركة سواء الحركة الجسمانية أو حركة الكاميرا .

٢- تعتمد الإضاءة للحركة أساسا على المزاج العام للمشهد ، أكثر من اعتمادها على الشخصية والتفاصيل .

٣- الجو العام :

تهتم إضاءة الجو العام بتوصيل الإحساس بالزمان والمكان والمزاج النفسي إلى مشاهد . ويتضمن ذلك غالبا إضافة لمسات صغيرة لإضاءة لتحدث تأثيرا كبيرا في الشكل العام للمشهد . وتوجد ٣ أساليب فنية أساسية مستخدمة :

١- إضاءة مناطق معينة . مما يؤدي إلى جذب انتباه المشاهد لشيء معين داخل الكادر لتعزيز التكوين البصري

٢- الأنماط المتكررة . وهو تكرار أنماط الضوء والظلال داخل الكار . فأضواء عربة متحركة مثلا يمكن ان تكون أنماط أثناء مرورها .

٣- تغيرات الإضاءة . يمكن استخدامها لإضافة جو عام مباشر للمشهد . وتشمل الأمثلة علي إزاحة الستائر في الصباح للسماح لضوء الشمس بالدخول . أو عندما يتبادل اطلاق النار وتطفئ

رصاصة مصابيح غرفة الجلوس مثلا . وقد يتم تغير الإضاءة وذلك إشارة إلى التحولات الكبيرة في عواطف الشخصية .

٤- إضاءة اللقطات :

اللقطة القريبة تهتم بالتفاصيل لذا تستخدم فيها إضاءة مباشرة .

اللقطات العامة تهتم أكثر بالحركة والمزاج العام لذا تستخدم فيها إضاءة عامة موزعة وليست مباشرة .

٥- مصادر الإضاءة :

وهناك نوعين من مصادر الإضاءة هما :

١- إضاءة طبيعية كالشمس وضوء القمر في المساء .

٢- إضاءة صناعية كالمصابيح والكشافات وقد ينتج عنها ظلال . وتعد مناطق الظلال داخل الكادر بنفس قدر أهمية المناطق المضاءة لأنها يمكن أن توصل جو نفسي معين ، أو التعبير عن الحالة النفسية للشخصيات . فعندما يكون هناك عدة خيارات لمصدر الإضاءة ، يمكن تضيق مجال الاختيار بالنظر إلى تكوينات الظلال في تزامنها مع العاطفة الموجودة بالمشهد . فمثلا يمكن أن تضفي الإضاءة من زاوية منخفضة (low Angle) علي المشهد شعورا بالشر والبغض ، والإضاءة الجانبية شعور بالقوة ، أما الإضاءة الأمامية فتعطي شعورا بالجمال ، في حين أن الإضاءة الخلفية تعطي شعورا بالسحر والإبهار .

+ وهناك عاملان أساسيان في تحديد مصادر الإضاءة هما :

١- مكان وضع الإضاءة والذي يحدد طبقا لتناسبه مع الموضوع الذى يتم أضاءته

٢- شدة الإضاءة والتي تعبر عن قوة الإضاءة نفسها وبالتالي درجة وضوح الموضوع المضاء.

٦- توصيات لإضاءة مبدعة :

١- يجب أن تعبر الإضاءة عن الشعور والمزاج العام للمشهد وتتلاءم معه .

٢- يجب أن يظهر الضوء طبيعيا بقدر الإمكان ، حتي لو كان مصدر غير طبيعي .

٣- تلعب الظلال دورا محوريا في المشهد ، لذا يجب الوضع في الاعتبار أن الظل له نفس المقدار من الأهمية كالضوء

٤- يجب أن يتم تكوين الظلال بواسطة مصدر ضوء أساسي ولكن يجب تجنب الظلال المزدوجة الآتية من مصدر الضوء الأمامي الموزع

٥- لا يجب إضاءة أي مصدر ضوء دون أن يكون له وظيفة معينة

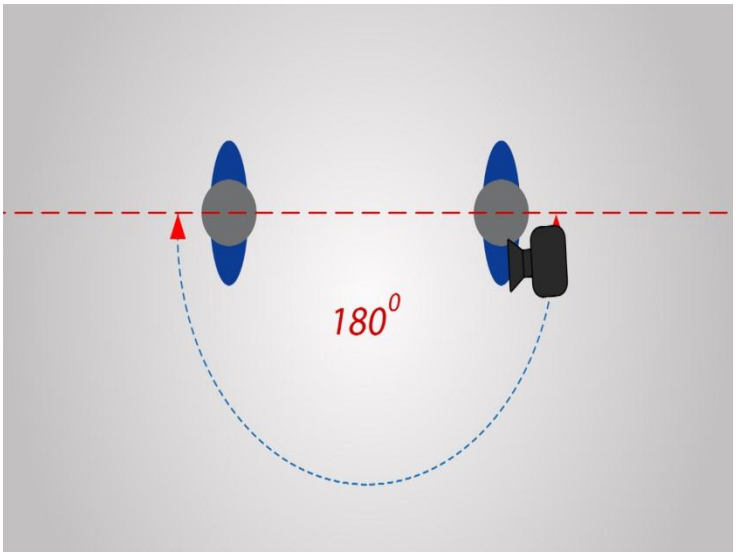
٦- يجب تماثل مستوي الإضاءة من لقطة لأخري .

٧- من المفضل وضع الممثلين في وسط موقع التصوير لإتاحة فرص إضاءة أفضل ، ولتجنب سقوط ظلال على حوائط مواقع التصوير .

٧ ـ قواعد التصوير :

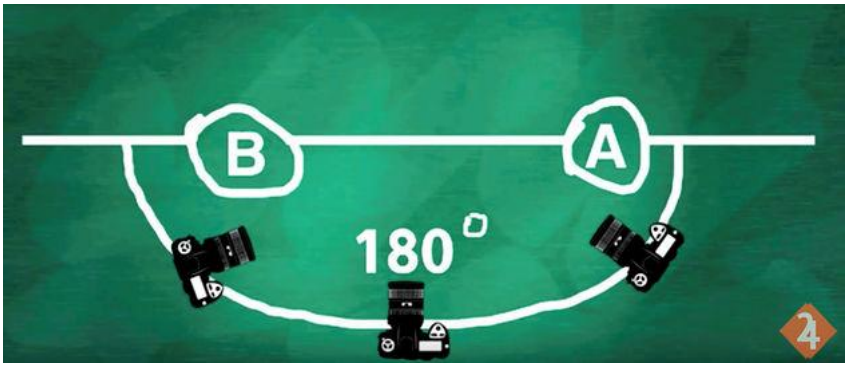
١ـ قاعدة ال١٨٠ درجة :

تفيد هذه القاعدة بأن الحدث أو حركة الشيء هي مركز الدائرة وأن قطر تلك الدائرة يمر بالحركة ، وان التصوير مسموح به داخل نطاق ال١٨٠ درجة علي جانب واحد من الدائرة فقط . أما اذا كان التصوير من الجانب المقابل " بشكل يقطع الخط الوهمي " تكون النتيجة مختلفة فإذا كنا نصور شخصين مثلا فيظهران كأنهما ينظران لشخص ثالث لا نراه .



٢ـ قاعدة ٤٥ درجة :

عند اخذ لقطات داخل ال١٨٠ درجة (حسب القاعدة) يجب وضع الكاميرا في نقطة لا تقل عن ٤٥ درجة من الوضع السابق للكاميرا ، أي أنها يجب أن تكون مختلفة تماما عن بعضها البعض اذا كان المطلوب مد المشاهد بمعلومات جديدة .



٣- قاعدة ال٣٠ درجة :

إذا انتقلنا من لقطة لشخصية أو شيء إلى لقطة أخري لنفس الشخصية أو الشيء ، دون ان تكون بينهما لقطة لشيء آخر ، فإن زاوية الكاميرا يجب ان تتغير بمعدل ٣٠ درجة علي الأقل . وعدم الالتزام بهذه القاعدة يبدو للمشاهد أن هناك قفزة ما حدثت .

٨- اللغة السينمائية :

١- اتجاه الشاشة

٢- الاقتراب والابتعاد

٣- من اليمين إلى اليسار وأعلي

١- اتجاه الشاشة :

من اليسار إلى اليمين :

اذا قامت شخصية (أو شيء كسيارة مثلا) بالخروج من الكادر من اليسار إلى اليمين فإن عليه أن يدخل الكادر التالي من اليسار ، اذا كنا نقصد ان نجعل المتفرج يفهم الشخصية تمضي في ذات الاتجاه .

وإذا لم نلتزم بهذه القاعدة البسيطة ، وعرضنا الشخصية أو السيارة تخرج من يمين الكادر ، ثم تدخل الكادر التالي من اليمين فسوف تبدو الشخصية أو السيارة وكأنها دارت وعادة للخلف .

٢- الاقتراب والابتعاد :

الشخصية التي تقترب من الكاميرا وتخرج من يمين الكادر يجب ان تدخل الكادر التالي من اليسار

٣- من اليمين إلى اليسار وأعلي :

يقول لنا علماء النفس : ان الذين تربوا وهم يحركون أعينهم من اليسار إلى اليمين عند القراءة يجدون انفسهم " اكثر راحة " فعندما تتحرك شخصية في فيلم من اليسار إلى اليمين ، وعندما تسير الشخصية من اليمين إلى اليسار يتولد التوتر . ويصل التوتر أقصاه عندما تتحرك الشخصية من اليمين إلى اليسار .

+ الأحجام الرئيسية للقطات :

١- اللقطة العامة (long shot)

٢- اللقطة القريبة (close up)

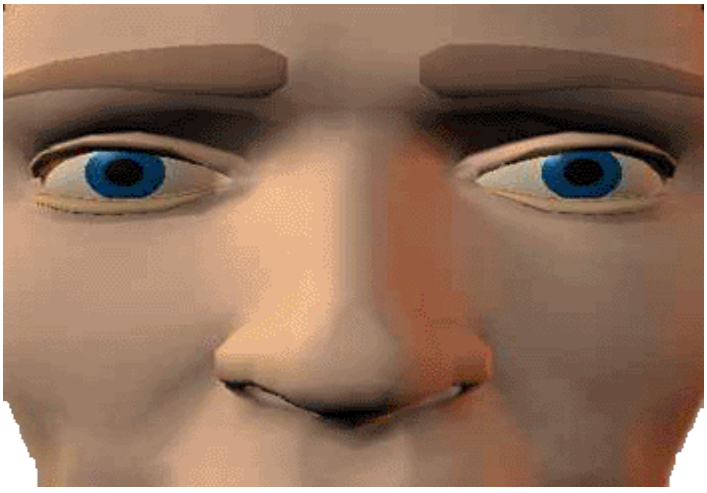
٣- اللقطة المتوسطة (medium shot) .

١- اللقطة العامة (long shot):

هي لقطة تحوي صورة شخص بكامل هيئته . وتستخدم للتأكيد أيضا علي البيئة المحيطة .

٢- اللقطة القريبة (close up) :

تستعمل للتأكيد علي جزء مصور . وتعتبر من أقوي الأدوات في يد المخرج . ولكن عليه إلا يستعملها بصفة متكررة وبدون مبرر ، لان هذا يضعف من تأثير قوتها علي المشاهد .



٣- اللقطة المتوسطة (medium shot) :

وهي لقطة تقع ما بين اللقطة القريبة واللقطة العامة ، وعادة ما تبني الأفلام علي التنوع في الاستخدام ما بين لقطات عامة ومتوسطة وقريبة تؤكد علي شيء مصور .

+ الأحجام والزوايا :

إن تحديد المكان المناسب للكاميرا عند تصوير أية لقطة أمر يقرره المخرج بناء علي المساحة التي يراها المشاهد ، ووجهة النظر التي يشاهد منها الحدث . وهو ما يزيد من الرؤية الدرامية لقصة الفيلم . ويؤدي اختيار المكان الخاطئ إلى أرباك المشاهد وتشتيته . ولذلك علي المخرج ان يسأل نفسه دائما ، وفي بداية تصوير كل لقطة جديدة ما يلي :

١- ما هو المكان المناسب الذي أضع فيه الكاميرا

٢- مقدار ما يجب ان يظهر في اللقطة وعلام تحتوي . وبناء علي ذلك هناك عناصر يجب ان يحددها المخرج قبل تصوير كل لقطة :

١- حجم الموضوع المراد تصويره

٢- زاوية الكاميرا بالنسبة للشيء المراد تصويره (رأسية ، أفقية ، منحرفة) .

+ الزاوية الرأسية :

وهي زاوية الكاميرا بالنسبة للشيء المراد تصويره ، وتستخدم زاوية الكاميرا الرأسية لإظهار مدي سيطرة وسرعة الموضوع المصور (الممثل) داخل اللقطة .

+ وأنواع اللقطات حسب زواياها الرأسية هي :

١- لقطة مستوي العين (Eye – level) . عادة ما يكون الوضع الطبيعي للكاميرا علي خط واحد رأسيا مع عين الممثل ، اذا لم يكن هناك رغبة في إعطاء تأثير معين . ولأن الكاميرا في لقطة مستوي العين تكون علي مسافة ١٧٠ سم من مستوي الأرض .

٢- لقطة الزاوية المنخفضة (Low – angle shot) . هي اللقطة التي تكون فيها الكاميرا اسفل الشخص المصور لتظهره أكثر طولا وجلالاً وقوة ، كما أنها تعزز من سيطرته وسرعته داخل اللقطة .

٣- لقطة الزاوية العليا (High – angle shot) . هي اللقطة التي تظهر الشخص المصور من أعلى لتقزيمه ، حتي يبدو أقل من حجمه الطبيعي ، ويظهر في موقف الضعف ، وهي بذلك تقلل من سيطرته وسرعته داخل اللقطة .

٢- الزاوية الأفقية . هي زاوية الموضوع المراد تصويره بالنسبة للكاميرا ، وتستخدم الزاوية الأفقية للتحكم في العمق المراد إعطاءه للممثل . وأنواع الزوايا الأفقية هي :

١- مواجهة . تعبر عن الحدث لكنها تعطي تسطيح .

٢- ثلاثة أرباع مواجهة . تتيح رؤية جانبين من الموضوع المصور " الممثل " ، لذلك فهي تزيد الشعور بالعمق . وتوفر تكوين سينمائي أكثر قوة . وقد تعطي إحساس بالعمق وتظهر سمات الشخصية . ولكن يجب مراعاة أن تكون العينان ظاهرتين .

٣- جانبية . وهي تعطي تسطيح أيضا .

٤- ثلاثة أرباع خلفية . تتيح رؤية ربع جانب من موضوع التصوير ، أما الثلاثة أرباع الأخرى فتكون من الناحية الخلفية .

٥- خلفية . وهي زاوية خلفية تظهر الجانب الخلفي تماما من موضوع التصوير .

٣- زاوية الكاميرا المنحرفة . يمكن الحصول علي الزاوية المنحرفة عن طريق إمالة الكاميرا نفسها ، فتظهر الصورة مائلة هي الأخرى داخل الكادر ، وتبدو لعين المتفرج في هذه الحالة بصورة غير طبيعية لذلك يمكن استخدامها مثلا للتعبير عن حالة غير طبيعية تمر بها الشخصية .

+ وسائل الانتقال :

وهي مهمة لأنها تشير إلى تغير المشهد . وقد تشمل على ما يلي :

١- الاختفاء fades

هو أقدم شكل من أشكال الانتقال . ويحدث الاختفاء التدريجي fad-out عندما تتحول الشاشة بالتدريج إلى السواد . ويحدث الظهور التدريجي fade in عندما تظهر الصورة على الشاشة تدريجيا من السواد .

٢- المزج Dissolve

يعد المزج من أكثر وسائل الانتقال شيوعا . ويتم فيه مزج نهاية اللقطة السابقة مع بداية اللقطة التالية لها . ويكون ذلك عن طريق تركيب الاختفاء التدريجي والظهور التدريجي فوق بعض .

٣- المسح wipe

ويحدث ذلك حين تسمح صورة اللقطة الثانية صورة اللقطة الأولي . ويمكن أن يظهر المسح من أي اتجاه . فقد يكون رأسيا أو أفقيا . ويمكن استخدام أشكال أخري للمسح مثل الدائرة والمربع

+ حركة الكاميرا :

تنقسم حركة الكاميرا وهي علي حامل ثابت إلى نوعين :

١- الحركة الأفقية البانورامية .

٢- الحركة الرأسية Tilt movement

١- الحركة الأفقية . وفيها تتحرك الكاميرا حول محورها الأفقي في حركة استعراضية مع ثبات محورها الرأسي ، من اليسار إلى اليمين pan right أو من اليمين إلى اليسار pan left وهي ثابتة في مكانها فوق الحامل . أي أنها تنفذ بالكامل دون الحاجة لتحريك الكاميرا من موقع إلى آخر وقد تستخدم الحركة الأفقية البانورامية للأغراض التالية :

١- لمتابعة ممثل يتحرك حركة أفقية ومثل جندي ينتقل من نقطة يحتمي بها إلى أخري
٢- لربط موضوعين أو حدثين ، من الأهمية الربط بينهما في لقطة واحدة ، مثل لقطة يكتشف فيها رجل وجود لص في غرفة نومه .
٣- لخلق وجهة نظر الشخص يفحص منطقة ما بحثا عن شيء محدد ، مثل رجل شرطة يمسح منطقة واسعة بحثا عن لص هارب .

٢- الحركة الرأسية Tilt move mint

وفيها تتحرك الكاميرا حول محورها الرأسي مع ثبات محورها الأفقي من اسفل إلى أعلى Tilt up ، أو من أعلي إلى اسفل Tilt down

+ تستخدم الحركة الرأسية للأغراض التالية :

١- لاستعراض مبني مرتبع أو برج مثلا .
٢- متابعة حركة صاعدة أو هابطة مثل رجل يصعد أو يهبط سلم ، أو لمتابعة سقوط جسم إلى اسفل
٣- لربط موضوعين مرتبطين ببعضهما في نفس اللقطة ، مثل عالم يقف ليشاهد اطلاق صاروخ اشترك في تصميمه
٤- لخلق وجهة نظر لشخص يتطلع لأعلي ، مثل رجل أمن يراقب نوافذ المبني الذي يحرسه.

+ الفرق بين تحريك آلة التصوير وبين استخدام العدسة الزوم :

في حالة استخدام العدسة الزوم وتغير بعدها البؤري بينما تبقي الكاميرا ثابتة في مكانها نجد أن المنظور يبقي كما هو والعلاقة بين الأجسام المختلفة في المستويات المختلفة تبقي كما هي تماما ، بينما يتم إحساس مصطنع بالاقتراب من الغرض أو الابتعاد عنه وليس هذا بالإحساس الأفضل أو المرجو .

بينما اذا استخدمنا أسلوب الانتقال بالكاميرا للاقتراب من الغرض أو الابتعاد عنه ، وذلك بتحريكها علي عربة ذات عجلات (Dolly) أو بالاستعانة بقضبان مثبتة علي الأرض تتحرك عليها العربة التي تحمل آلة التصوير (Tracking) حركة ناعمة ، فأن الإحساس بالمنظور سوف يختلف هنا وتظل العلاقة بين وجه الممثل وجسمه كله في تغير دائم يدعم الإحساس بالمستويات المختلفة ومن ثم الإحساس بالعمق والتجسيم .

+ البعد البؤري ورقم العدسة :

البعد البؤري هو المسافة بين مركز " محور " العدسة والسطح الحساس " نقطة تجمع الأشعة أي البؤرة" والتي تكون صورة داخل الكاميرا .

ورقم العدسة هو طول ذلك البعد البؤري لها مقدرا بالمليمتر ، فمثلا عندما نقول عدسة ٣٥ملي فهذا يعني أن البعد البؤري لها هو ٣٥ ملي .

+ أنواع العدسات :

١- العدسة المتوسطة البعد البؤري .
٢- العدسة قصيرة البعد البؤري
٣- العدسة طويلة البعد البؤري
٤- العدسة متغيرة البعد البؤري

١- العدسة المتوسطة البعد البؤري . " من ٢٥ملي إلى ٦٥ملي " طبيعية . وهي تشبه كثيرا نفس إحساس العين البشرية ، وقد تغطي عمقا للأشياء . وتسمي بالعدسة العادية (normal) .

٢- العدسة قصيرة البعد البؤري " أقل من ٢٥ ملي " . وهي مجال رؤيتها واسع ، وتستخدم في مجال تغطية زاوية أوسع كثيرا ن فهي تغطي أكبر مساحة ممكنة في مجال الرؤية ، وهي مناسبة لتحميل الكادر بتفاصيل كثيرة . فالقاعدة تقول بأنه كلما قصر البعد البؤري للعدسة ، كلما زادت زاوية الرؤية . وبالتالي ضمت أكبر عدد ممكن من الأشخاص مع تغطية مساحة كبيرة من المكان . وفي حالة استخدامها يكون هناك إحساس بالمبالغة في المنظور ، بحيث تبدو الأجسام القريبة من العدسة ذات حجم كبير بالنسبة للأجسام الأبعد . وذلك يسمي بالتشويه أو المبالغة المنظورية . وقد يصلح استخدامها في المطاردات لأنها تزيد من سرعة حركة الأشياء عن طبيعتها ، كما تستخدم في الأماكن الضيقة مثل السيارة أو المصاعد وغيرها .

٣- العدسة طويلة البعد البؤري " من ٦٦ ملي إلى ١٠٠ملي " . وهي عكس العدسة القصيرة البعد البؤري ، حيث تضغط المنظور بحيث تبدو الأجسام القريبة من العدسة في حجم الأجسام البعيدة عنها تقريبا ، ومثال ذلك عند تصوير سباق الخيل في بدايته باستخدام عدسات طويلة البعد البؤري تظهر الخيل وكأنها تجري في مكانها ولا تقترب من الكاميرا ، وذلك لأنها تجري في مساحة تم ضغطها ، وبذلك يقل الإحساس بالمسافات والبعد وتكون درجة التكبير للأجسام القريبة والبعيدة متساوية تقريبا في مجال الحجم . وبذلك فهي تظهر الموضوع المصور عن الخلفية . وتظهر الحركة البعيدة أبطء من الواقع .

٤- العدسة متغيرة البعد البؤري " الزوم" (Zoom lenses):

إذا أراد المخرج أن يصور لقطة قريبة close up ثم قرر بعد ذلك تصوير لقطة عامة Long shot يجب عليه في هذه الحالة أحد الحلين : أما أن يقوم بتغير العدسة وهذا يتطلب فترة زمنية ، أو أن ينقل الكاميرا لمسافة ابعد من الموضوع ، وهذا ليس عمليا خاصة عندما تكون الكاميرا ذات وزن ثقيل أو مثبته علي رافعة لذلك تم اختراع عدسة متعددة البعد البؤري تسمي العدسة الزوم وهي تحتوي علي مجموعة عدسات ذات بعد بؤري مختلف . وقد ينحصر البعد البؤري المتغير للعدسة الزوم في حالة مقاس ٣٥ ملي فيما بين ٢٥و٢٥٠ملي لتغير زاوية التصوير . وفي حالة مقاس ١٦ ملي فيما بين ١٢ إلى ١٢٠ ملي لتغطي نفس الزوايا .

" الفصل الرابع "
فن التمثيل

+ محتويات الفصل :

١- من هو الممثل

٢- أدوات الممثل

٣- الأداء التلقائي

٤- تدريب الممثل

٥- الأداء التمثيلي

٦- نصائح للممثل

١- من هو الممثل :

هو الشخص الذي يلعب دوره جيدا في فهم الشخصية الورقية ومن ثم يقوم بتقمصها ويجسدها في الواقع المعاش علي أكمل وجه .

٢- أدوات الممثل :

تنقسم إلى قسمين

١- أدوات داخلية . الأحاسيس والمشاعر

٢- أداوت خارجية . الوجه والجسد

وقد تعمل الذاكرة الخيالية للممثل على أدواته الداخلية ، وقد يظهر هذا بوضوح في الأدوات الخارجية وهنا تحدث عملية الانفعال المطلوبة " الأداء التمثيلي ".

٣- الأداء التلقائي :

يعد قسطنطين ستانسلافسكي أبو الأداء التمثيلي الحديث ، وتعتمد نظريته في التمثيل على أن الممثل الناجح يقوم بعمل الفعل المطلوب منه بشكل تلقائي . فالممثل الجيد يتصرف على نحو غريزي أثناء الأداء . ولقد ادرك قسطنطين أن أية إيمائه يجب أن تكون صادرة عن إحساس حقيقي لتبدو تلقائية . وليس لأنها تعجب المشاهد . وهذا الأسلوب سمي " بالأداء التلقائي " .

ولقد أكد أيضا على أهمية مشاعر الممثل وقدراته الإبداعية ومدي مصداقيته للعمل ، فالحوار الذي يلقيه الممثل يتحول إلى ترجمة لمشاعر داخلية يحسها بالفعل .

٤- تدريب الممثل :

في منهج قسطنطين اعتمد تدريب الممثل علي :

١- الاسترخاء . اذا كان أداء الممثل يعتمد أساسا على إحساسه الداخلي ، فأن التوتر قد يؤثر على إحساسه هذا ، فعملية الاسترخاء تشبه عملية ضبط الآلة الموسيقية قبل العزف عليها .

٢- التركيز . وهو مهم حيث يعزل الممثل عن التشويش الخارجي ، أو يجعله يركز علي الحدث الذي يؤديه . فهناك تدريبات تتضمن استعادة لحظة إنسانية شخصية . مثل تذكر أحداث قد حدثت له في الماضي .

٣- التلقائية . يعتمد الممثل علي المشاعر أكثر من العقل حتي تكون النتيجة طبيعية وتكون العملية هنا اسهل حيث لا تكون هناك حاجة للتفكير في الحركة القادمة التي سوف يقوم بها الممثل بشكل تلقائي .

ومن افضل التمارين لتنمية التلقائية أن يقوم الممثل بارتجال مشهد ، وبما انه لا يوجد سيناريو فسوف يختلق الممثل سلسلة من ردود الأفعال التى تساعد علي تعزيز الجانب التلقائي في الأداء .

٤- التحضير . يجب أن يمر الممثل بمرحلة التحضير قبل تمثيله للمشهد . وهناك أسلوبين لتحضير الممثل لأداء مشهد ما :

١- الذاكرة الانفعالية . حيث يعتمد علي استدعاء خبرات سابقة مشابهة للموقف الذي يعبر عنه المشهد . ولكن هذه الطريقة قد تكون غير مجدية في بعض الأحيان ، اذا كان الممثل يفتقد للخبرة المماثلة في حياته .

٢- الافتراضية . يقال ان الممثل وصل إلى مرحلة الصدق عندما يعتقد في الحقيقة التى يفترضها المشهد . لأن هذا الصدق هو الجسر الذي يربط بين الممثل والشخصية التي يقوم بأدائها .

٥- البروفات . قد تساعد في عملية التحضير لتصبح المشاعر قريبة من الممثل حتي يتمكن من استعادتها قبل أداء المشهد بكل سهولة .

٦- حفظ الحوار . قبل أن يحفظ الممثل الحوار الخاص به يجب ان يعرف جيدا طبيعة المشاعر التي تحسها الشخصية . وتجعلها تنطق بهذا الحوار . ولابد أن يجسد الممثل الشخصية من الداخل قبل الخارج ، ويكمن سر فهم الشخصية من الداخل في الفهم الدقيق للسيناريو .

٥- مذاهب الأداء التمثيلي :

هناك ٤ مدارس رئيسية في التمثيل :

١- المدرسة الكلاسيكية .

٢- المدرسة الأسلوبية .

٣- المدرسة الجامعة " المتوازنة " .

٤- المدرسة الحديثة .

١- المدرسة الكلاسيكية . ويطلق عليها أحيانا المدرسة الفرنسية أو القديمة . وتعتمد هذه المدرسة بشكل مطلق علي قدرات الممثل الذي يقرر بنفسه الطريقة المناسبة في الأداء والتي تتطابق مع السلوك المتوقع من الشخصية . ولا تعترف بأي دافع أو محرك داخلي للممثل . وهكذا

نجد ان الممثل قد يمثل نفسه ، ومن أعلام هذه المدرسة الممثل الإنجليزي العالمي لورانس أوليفيه وقد أتبعها هيتشكوك فلا يعترف بالدافع الداخلي.

٢- المدرسة الأسلوبية . تعتمد علي الممثل كمصدر أساسي ، أكثر من السيناريو ذاته ، فبدلا من تقليد الشخصية الخيالية الموجودة في السيناريو ، يقوم الممثل بالبحث عن مشاعر مشابهة داخله ، ثم يمثل ويتصرف على أساسها ليتحول هو نفسه إلى هذه الشخصية الخيالية . السيناريو ومن أعلام هذه المدرسة آل باتشينو ، وقد اتبعها المخرج إيليا كازان .

٣- المدرسة الجامعة " المتوازنة " . وهي تتوسط الطريق بين المدرستين ، وتعتمد على الأسلوبية أيضا ، ولكن بتوسيع مفهومها لخلق نوع من التوازن . وقد اتبع هذا الأسلوب المخرج سبيلبرج حيث استخدم أسلوب يوازن بين الممثل واحتياجات السيناريو .

٤- المدرسة الحديثة . إن التمثيل عملية مستمرة ، لكنها قد تختلف في نوعها وسرعتها من ممثل لآخر . فبعض الممثلين يعملون من الخارج " الحوار ، الأزياء ، المكياج " إلى الداخل . ومن هنا جاءت تسميتهم بممثلي التكنيك . بينما يبدأ ممثلون آخرون من الداخل (استخدام أدواتهم) إلى الخارج ويطلق عليهم ممثلون المنهج . وقد يعطي ممثلون التكنيك بالطبع نتائج أسرع ، في حين أن الشخصية عندهم قد تظهر متأخرة . والعكس صحيح بالنسبة إلي ممثلي المنهج . ومن المهم أن يكتشف المخرج نوعية الممثل الذي أمامه ، وأن يعطي لكل ممثل وقته الذي يحتاجه لعمل الشخصية ، ومن هنا جاءت أهمية أخري للبروفات بجانب اختيار الممثلين وتدريبهم

٦- نصائح للممثل :

١- القراءة المستمرة . مثل تاريخ التمثيل والأدب والاطلاع على سيناريوهات للاستفادة منها .

٢- مشاهدة الأفلام . وتحليل طريقة أسلوب الشخصية ، والمنهج الذي يتبعه الممثل في أدائه للشخصية

٣- كتابة المذكرات . وذلك لفهم شخصيتك والاطلاع عليها ومن هنا يمكنك تجسيد أي شخصية بسهولة لأنك تعرف قدراتك جيدا .

٤- اللياقة البدنية . مهمة جدا للممثل كلعب الرياضة وممارسة المشي وذلك حتي يكون الأداء الحركي أكثر كفاءة وفاعلية .

٥- لا تسمح لشخص أن يتملقك . فاذا سمحت بذلك فسوف لا تتقدم إلى الأمام ولا تنمي من نفسك ولا من قدراتك التمثيلية ، وهكذا كان الممثل مارلن براند لا يعجبه ابدأ عرض لنفسه بل كان يقول دائما كان بوسعي أن أكون افضل من هذا بكثير .

٦- الإنصات الجيد . لابد من السماع الجيد لرؤية المخرج ، فهذا يساعد على فهم أعماق الشخصية ومعايشتها .

٧- لاحظ أن الشخصية لا تعرف وأنت كممثل تعرف ، فلابد أن تكون تماما مثل الشخصية .

" الفصل الخامس "
الإخراج السينمائي

+ محتويات الفصل :

١- من هو المخرج
٢- صفات المخرج
٣- مفردات اللغة السينمائية
٤- المخرج والسيناريو
٥- تحضير المخرج
٦- تحليل المشهد
٧- معايير اختيار الممثل
٨- أسلوب المخرج وأداء الممثل
٩- السيناريو الإخراجي
١٠- المخرج وتوجيه المشاهد
١١- التتابع
١٢- الخط الوهمي
١٣- وجهة النظر point of view
١٤- التغطية
١٥- التطابق الخطأ
١٦- تداخل المحادثات التليفونية
١٧- القواعد الأساسية للتكوين
١٨- المنظور .
١٩- كيف تصبح مخرج ؟

١- من هو المخرج :

هو الشخص المسئول عن العمل الفني ، وهو الذي يترجم الحوار " النص " إلى لغة بصرية . وهو الذي يقود الآخرين من مهندس الديكور واختيار الملابس ويدرس مع مدير التصوير طبيعة الضوء ، ويقسم المشاهد ، ويدرب الممثلين . ويفسر للملحن موقفه بالنسبة للموسيقي متي يجب أن تسمع وما طبيعتها . ويجلس مع المونتير في مرحلة المونتاج ويعمل مع مهندس الصوت .
ولأسباب اقتصادية وإنتاجية قد لا يصور الفيلم من بدايته أي بترتيبه ، ومن هنا جاء الدور الهام علي المخرج وهو أن يتصور بعقله الفيلم كامل ، على الرغم من انه يصور مقطع ما منه ، عليه أن يتخيل كيف ستكون المشاهد التي لم تصور بعد ، والتي ستوجد في الفيلم قبل هذا المقطع أو بعده .

٢- الصفات التي يجب أن يمتلكها المخرج :

١- القدرة علي العمل مع الممثل ، وهي نوع من القدرة التعليمية والنفاذ إلى أعماق النفس .

٢- إحدى اهم جوانب الموهبة الإخراجية هي حدة العين أي القدرة على الرؤية .

٣- معرفته الموسيقية وإحساسه بالإيقاع .

٤- يكون حيويا ، حر الإرادة ، عمليا .

وهناك صفة واحدة يشترك بها جميع المخرجين وهي حب العمل فلا يوجد مخرج كسول .

٣- مفردات اللغة السينمائية :

+ اللقطة shot

هي أصغر وحدة في الحدث الدرامي في الفيلم السينمائي ، وهي الوحدة التي يتم على أساسها بناء المشهد . وكل لقطة يجب أن يكون لها هدف داخل المشهد .

+ المشهد scene

المشهد هو الوحدة التي يتم على أساسها بناء الفيلم كله ويجب أن يحتوي كل مشهد علي بداية ووسط ونهاية .

وتكون مهمته دفع القصة كلها للأمام .

٤- المخرج والسيناريو :

عندما يبدأ المخرج العمل في الفيلم . يجب أولا أن يفسر نص السيناريو . وعملية تفسير النص هي عكس عملية الكتابة فكاتب السيناريو يطور القصة حول شخصيات وأفكار . بينما المخرج كمفسر نص ، يتخلص من القصة ليحدد تلك الشخصيات والأفكار . وحينما ينتهي المخرج من فهم النص ، يبدأ في تحويله لسيناريو إخراجي .

٥- تحضير المخرج :

لابد بالطبع أن يعرف المخرج ما هو هدف المشهد ، وكيف يؤثر علي مشاعر الشخصيات وعلي طبيعة تصرفهم في المشاهد التالية . باختصار يجب أن يكون الموقف بأكمله واضحا في ذهن المخرج حتي يستطيع توجيه الممثلين . من بداية فهمه للسيناريو الذي يقوم بإخراجه ، ومرورا بوضعية المشهد داخل السيناريو واللقطة داخل المشهد ، ثم طبيعة الأداء التمثيلي .

+ وهناك ٦ أسئلة يجب أن يكون المخرج قادرا دوما على إجابة الممثل عليها . وهي أسئلة متعلقة بالشخصية التي يقوم الممثل بتجسيدها :

١- من أنا وما هي بلدي

٢- أين أنا الآن

٣- من هم الناس حولي

٤- كيف اشعر تجاههم

٥- ما الذي أريده من كل شخص

٦- ما الذي سأفعله للحصول علي ما أريده .

٢- القراءة الجماعية . وهي أول خطوة في البروفة حيث يتم القراءة الجماعية مع الممثلين المختارين للسيناريو . والهدف من القراءة هو التعرف علي رؤية كل ممثل للشخصية واكتشاف اذا كانت هناك مشاكل في بعض المشاهد . كما أنها تساعد علي خلق حالة من الألفة بين الممثلين وبعضهم .

٦- تحليل المشهد :

ليس من الضروري التدريب علي كل مشهد ، وإنما يمكن الاكتفاء بالتدريب علي المشاهد الرئيسية فقط وقد يقوم معظم المخرجين بتحليل المشاهد التي يتم التدريب عليها لاستكشاف ما يلي

١- الهدف . الذي يهدف اليه المشهد والذي يناقشه المخرج مع الممثل .

٢- الصراع . ويعتمد شكل الصراع علي ما يريده كل طرف من الآخر

٣- الاستفسار عن الشخصية . دوافعها للقيام بفعل معين . وكلما كانت الأسئلة تدعو للتفكير كلما كانت نتائج الحوار أفضل .

٤- الارتجال . في المراحل المبكرة من التدريب علي المشهد حيث يترك مساحة للممثل .

٥- تقطيع الحوار . وذلك في المراحل الأخيرة من البروفات حيث يبدأ الممثل في حفظ الحوار والوقوف عند مقاطع معينة ، وهو ما يسمي بتقطيع الحوار . إلا أن هذا التقطيع يرجع في النهاية لموقع التصوير والأسلوب الذي يقسم به المخرج المشهد إلى لقطات .

٧- معايير اختيار الممثل :

تهدف عملية اختيار الممثل إلى تحديد أي الممثلين يناسب أكثر الأدوار المتاحة .

+ معايير الاختيار :

من الممكن ان يبدو الممثل رائعا في احد الأدوار ، ثم يبدو هو نفسه غير مقنع في دور آخر ، ويتوقف هذا علي عوامل كثيرة منها شخصية الممثل ، وملامحه الخارجية ، وما يضيفه الممثل للدور . أما أسوء أسلوب في انتقاء الممثلين هو الاعتماد علي الشكل والمظهر الخارجي فقط .

٨- أسلوب المخرج وأداء الممثل :

في الأحوال المعتادة يقوم المخرج بشرح رؤيته الشخصية التي سيقوم الممثل بتمثيلها ، تاركا له مساحة في تجسيد الشخصية ، بعد ذلك يعمل الاثنان معا لتحسين الأداء ، واذا ظهر خلاف في الرؤية بين الممثل والمخرج ، عندها يجب ان يتناقش الأمر سويا لتوحيد الرؤية . ومع ذلك فالقرار النهائي يعود للمخرج وحده .

- وهناك ظروف يكون من المهم ان يفرض المخرج فيها أسلوبا في الأداء علي الممثل . وذلك عند التعامل مع ممثلين غير مدربين قد يتحول المخرج إلى معلم . والحصول علي افضل أداء الممثل يجب تشجيع المخرج له والرفع من معنوياته . وغير مستحب ان يطلب من الممثل تعبيرا بشكل مباشرا . لذلك لابد ان يتعامل المخرج مع الممثل بنفس حرصه علي التعامل مع العناصر البصرية .

- لا تستخدم مصطلحات صعبة ، استخدم اللغة العامية التي تتحدث بها الشخصية ، قل للممثل تفتكر ها تعمل أيه لو ؟ أنت قابلتها كام مرة . لقد كان المخرج إيليا كازان يتعامل مع الممثل

بطريقة مباشرة سواء كان في البروفات أو موقع التصوير ، حيث كان يتوجه إلى غرائز الممثل . انه يأخذ كل ممثل علي انفراد بعد انتهاء المشهد أو بين اللقطات ، ويحث الممثل أو يؤدبه ، انه يسأله " ها تسيبها تستهين بيك كده . لا . اقف قدامها ده كلام ده ، خليها تعرف انك مش ها تسكت لها . ثم يذهب كازان إلى الشخصية الأخرى ويتحدث إليها : لو كان الجدع ده بيحترمك مكنش عمل كده.

تأكد من أنك تستخدم حقائق " مواقف " وليس صفات ، فبدلا من أن تخبر الممثلة أن زوجها لا يمكن الثقة به ، ذكرها أنه قد خانها مع صديقة عمرها . وبدلا من أن تقول للممثل " أن الشخصية طيبة " قل له انه قد أشتري طعاما لجارته العجوز المريضة ، ولم يرضي أن يأخذ منها نقودا لأنها فقيرة .

٩- السيناريو الإخراجي :

يتم عمله في مرحلة التحضير قبل تصوير الفيلم ، حيث يصمم المخرج فيه جميع لقطات الفيلم ، كمن يفتت الكل إلى أجزاء صغيرة " اللقطات " . وهنا يتم تحديد محتوي كل لقطة وحجمها وطبيعة الديكور والزوايا المستخدمة وموضع الكاميرا وحركاتها ونوعية المشاهد الخارجية والميزانسين والإيقاع . وكل هذه التصورات المسبقة تسجل داخل ما يسمي بالسيناريو الإخراجي (الديكوباج) الذي يعتمد بشكل أساسي علي كيف فهم المخرج محتوي العمل وفكرته . وهو يمثل مشروع الفيلم الإبداعي .

وأحيانا أخري ترسم كل لقطات الفيلم مسبقا (story board) وذلك بواسطة المخرج أو الرسام مخصص لذلك . وهو رسم للكيفية التي ينوي المخرج تصوير اللقطات بها .

+ وعادة ينقسم السيناريو الإخراجي إلى هذه البنود :

١- محتوي اللقطة والحوار

٢- رقم اللقطة

٣- مكان التصوير (خارجي / داخلي) والتوقيت (نهاري / ليلي) .

٤- حجم اللقطة . عامة / متوسطة / قريبة

٥- زاوية الكاميرا

٦- أسلوب التصوير . كاميرا ثابتة .

وإذا كانت اللقطة تصور بكاميرا متحركة يشار لنوع الحركة (حركة أفقية Pan، Tilt) أو اقتراب أو ابتعاد .

٧- طول اللقطة . مدة زمنها

٨- وسائل التصوير . كرين " رافعة " ، أو قضبان " دولي " ، وكذلك طبيعة الملابس المستخدمة .

١٠- المخرج وتوجيه المشاهد :

نستطيع أن نقول أن هناك طريقتين أساسيتين لإخراج أي موضوع :

١- هي تغير وضع الكاميرا حتي تصبح علي مسافة مناسبة من الموضوع والتقاط صورته بالعدسة المناسبة .

٢- هي تغير العدسات من لقطة لأخري ، مع اختيار العدسة ذات البعد البؤري المناسب دون تحريك الكاميرا .

٣- وهناك عوامل أخري قد تؤثر أيضا مثل الحركة والإضاءة .

١١- التتابع :

هو استمرارية المشهد بتنوعه من لقطة إلى أخري من خلال الحوار والحركة والإضاءة والصوت والإكسسوارات . ومن المهم الحفاظ علي التتابع السليم للقطات حتي يمكن الحصول علي الاستمرارية في الأحداث . لأن خطأ واحد في التتابع قد يخلق مشكلة كبيرة في مرحلة المونتاج . مما قد يستدعي إعادة التصوير .

ولأن تصوير اللقطات يتم بشكل منفرد ، وقد يفصل بينهما أيام وأسابيع ، قد يكون من الصعب تذكر التفاصيل الخاصة بكل لقطة ، مما يخلق مشكلة في تحقيق التتابع . وللحصول علي تتابع صحيح لابد من تسجيل كل التفاصيل الخاصة بكل لقطة أثناء التصوير . ويكون المخرج هو المسئول عن ثلاثة أنواع من التتابع تتابع الحركة ، وتتابع اتجاه النظر ، وتتابع أداء الممثلين .

١٢- الخط الوهمي :

هو أداة يستخدمها المخرج للحفاظ علي التتابع السليم للحركة أثناء التصوير . فيتم رسم خط خيالي ، غير موجود في الحقيقة ، ويمر بمنتصف الموضوع المراد تصويره تماما . ويختار المخرج احد جانبي الخط ليتم تصوير الحركة منه . وهو ما يؤسس اتجاهات الحركة إلى يمين أو يسار الشاشة ويمكن وضع الكاميرا في أي مكان ، داخل نصف الدائرة المختار ، علي احد جانبي هذا الخط الخيالي ، وعلي الكاميرا أن لا تتخطي هذا الخط الوهمي في لقطتين متتاليتين . لأن العبور الخاطئ للخط الوهمي ، سوف يخلق تغير غير مقصود في اتجاه الحركة ، مما ينتج عنه خطأ في التتابع .

+ وهناك طرق لعبور الخط الوهمي مع الاحتفاظ بالتتابع :

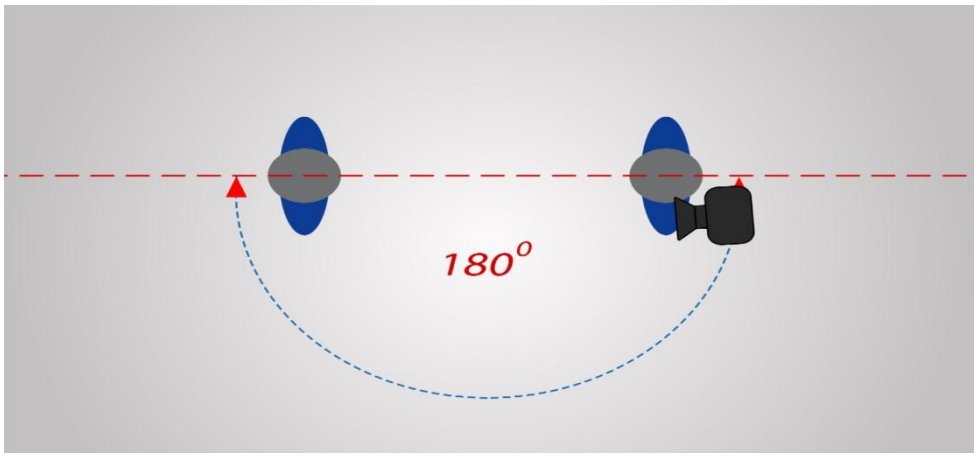
١- أن يتم تغير الموضوع المصور .

٢- أن تعبر الكاميرا الخط الوهمي أثناء التصوير . وهذا مقبول لأن المشاهد يري بنفسه تغير الاتجاه .

٣- أن توضع لقطة خارج الموضوع بين لقطات ذات اتجاهات مختلفة .

٤- أن تستعمل اللقطة التفصيلية insert shot وهي لقطة تعمل تماما كلقطة خارج الموضوع لتغطية الاتجاه.

٥- أن يتم كسر التتابع متعمدا وذلك في حالة المفاجئات الموجودة داخل السيناريو .



١٣- وجهة النظر point of view :

تقسم اللقطات من حيث وجهة النظر إلى ٣ أنواع

١- اللقطة الموضوعية :

حيث تتخذ الكاميرا في اللقطة الموضوعية وضعا محايدا ، لا يتبني وجهة نظر أي من الشخصيات داخل المشهد . وهي تعطي للمشاهد فرصة أفضل لمتابعة الحدث بلا تحيز .

٢- اللقطة الذاتية :

وهي رؤية الحدث من وجهة نظر أحد الممثلين داخل المشهد ، وتضع المتفرج مكان هذا الممثل مباشرة . ويكون استخدام اللقطة الذاتية ناجحا عندما يتم توظيفها بشكل مناسب .

٣- لقطة من فوق الكتف :

كما يتضح من اسمها فهذه اللقطة ترصد الحدث من أعلي كتف أحد الممثلين ، أي أنها ليست من خلال عيني الممثل داخل الحدث مثل اللقطة الذاتية ، ولا هي من وجهة نظر الكاميرا كما في اللقطة الموضوعية . ولذلك فهي تعبر عن وجهة نظر المخرج الفنية ، والغرض منها هو زيادة شعور المشاهد بالمشاركة في الحدث دون وضعه في محل الشخصية ، وهي أكثر الأنواع الثلاثة استخداماً .

١٤- التغطية :

تغطية المشهد تعني تزويد لقطة رئيسية كبيرة بلقطات أكبر قربا من زوايا كاميرا متنوعة ، ووجهات نظر مختلفة ، لكي تبرز الموضوع المصور . ولتتيح مزيدا من المرونة للمونتير ، عند بناء المشهد أثناء المونتاج . كما تعتبر أيضا بمثابة وقاية من مشكلات التتابع والأداء .

+ هدف التغطية :

يهدف تقسيم لقطة رئيسية مستمرة إلى عدد من اللقطات للتأكيد علي عنصر درامي أو هام في المشهد ، مثل لقطة رد الفعل لشخص ما علي حديث لشخص آخر . أو لقطة قريبة جدا لسلاح خطير يمسكه البطل أو موجه نحو البطل لتكثيف الإثارة . ومن الأهداف الأخرى للتغطية زيادة سرعة الإيقاع اذا كان الأداء بطيئا .

+ تغطية المشاهد الرئيسية :

يتعين علي المخرج تصميم المشاهد الرئيسية حتي يمكن تنفيذ لقطات التغطية بدون حدوث أخطاء فنية . مثل القطع الخشن أو عدم تطابق الإتجاهات . وعندما يتم عمل تغطية سليمة ، عندها سيستطيع المونتير تركيب كل اللقطات داخل المشهد بشكل متطابق ومتدفق بسلاسة . وهكذا فالتغطية الكثيرة توفر بدائل إبداعية للمخرج . ويعتمد تناغم لقطات التغطية علي المهارة الفنية للمخرج . ويستخدم هذا الأسلوب في معظم الأفلام الروائية الطويلة ، التي تنتج علي مستوي الاحتراف . ويعني هذا تصوير كل مشهد من زاوية بعيدة ثم من زوايا عديدة قريبة . وكذلك تصوير لقطات تفصيلية ولقطات من خارج الموضوع .

+ لقطة تفصيلية :

هي لقطة تفصيلية لأحد العناصر داخل الكادر ، تستخدم للتوضيح

+ لقطة من خارج الموضوع :

تستخدم للتقليل من سرعة تدفق الحدث . ويجب استخدامها فقط عندما يكون لها علاقة بالمشهد

+ تغطية اتجاهات النظر :

في اللقطات القريبة والمنفصلة لكل فرد علي حدي ينبغي أن ينظر لعين الممثل الآخر ولا ينظر للكاميرا مطلقا .

+ تغطية اللقطات المتحركة :

تقول القاعدة : لا تقطع في المونتاج أثناء حركة الكاميرا أو حركة الممثل . لذلك اذا تحركت الكاميرا وهي تصاحب الممثلين أثناء سيرهم وحديثهم . فعلي المخرج ان يقرر مسبقا عند اعداد المشهد أي أجزاء من الحوار أو ردود الفعل ستتم تغطيته في لقطات قريبة منفصلة . كذلك عليه إرشاد الممثلين للتوقف عند بداية جمل معينة من الحوار مع تدوين علامات عند أماكن الوقفات . وعلي الكاميرا ان تتوقف في نفس المكان الذي حدده المخرج .

+ التغطية بتكرار الحركة :

وذلك لتسهيل عملية المونتاج ، فيجب علي المخرج مراعاة استمرارية حركة الممثل ، من لقطة إلى التي تليها ، وذلك عن طريق تكرار تصوير نهاية الحركة في اللقطة الأولي مرة أخري في بداية اللقطة الثانية فهذا يتيح للمونتير اختيار الأماكن المناسبة للقطع ، حتي تكون متوافقة بدقة .

١٥ـ التطابق الخطأ :

افترض انه أثناء تصوير لقطات التغطية ، كان التطابق خاطئا فالحركة كانت غير متطابقة . فالحل هو استخدام لقطات من خارج المشهد حتي يتم معالجة المشهد بشكل صحيح . وبعض المخرجين قد يلجئون إلى تصوير لقطات حماية . أي لقطات إضافة قد تستخدم أو لا ، لكنها بمثابة ضمان ضد حدوث أي مشكلة أثناء التصوير أو بعده في عملية المونتاج .

١٦- تداخل المحادثات التليفونية :

في المحادثة التليفونية السينمائية يتم تصوير كل شخصية علي انفراد ، شخص ينظر يمين الكادر (من اليمين إلى الشمال) و الآخر ينظر العكس من شمال الكادر إلى اليمين . ليظهروا كما لو كانوا ينظرون لبعضهم . ومع ان هذه القاعدة تنتهك الآن ، إلا واننا نعتبرها قاعدة أساسية .

١٧- القواعد الأساسية للتكوين :

١- الأجسام . تنقسم إلى خطوط ، أشكال ، أنماط .
٢- الكتلة . ونتحكم فيها عن طريق الموضوع ، التصوير ، الصفات الشخصية .
٣- التوازن
٤- النسبة الذهبية .
٥- العمق .
٦- حدود الكادر .

١- **الأجسام** . هو الجسم الخارجي لأي عنصر من عناصر التكوين له ملامح محددة . وذلك يشمل أما الموضوع الذي يتم تصويره أو أية أشياء في مقدمة أو في خلفية الكادر . وحين تكون تلك الأجسام قريبة من بعضها البعض . عندها يمكن التعامل معها على أنها جسم واحد . علي شرط أن يحل ذلك بالشكل الجمالي .

ويمكن تنظيم تلك الأجسام داخل الكادر لخلق عناصر تكوينية أخري كالخطوط والأشكال والأنماط

١- الخطوط . ومنها المستقيم الذي يعطي إحساس بالقوة والمنحني الذي يعطي إحساس بالمرونة والرقة

٢- الأشكال . تتكون الأشكال من خلال تنظيم العناصر المكونة للصورة في أشكال هندسية كدائرة أو مستطيل . ويعتبر المثلث هو أكثر الأشكال تأثيرا ، ويعطي إحساسا بالاستقرار . وبما أن راس المثلث تكون أكثر وضوحا وقوة ، لذلك يمكن وضع الشخصية التي يراد تركيز الانتباه عليها في تلك النقطة لإظهار قوتها وسلطتها .

٣- الأنماط . ويكون ذلك من خلال تكرار عناصر معينة في الصورة كالأجسام والأشكال .

٢- **الكتلة** . وهي الوزن المرئي لشكل أو مساحة ما في الكادر . ويعتمد الوزن المرئي علي إدراك المشاهد الحسي لها . ويمكن التحكم في الكتلة من خلال :

١- المواصفات المادية للموضوع . تظهر الأجسام الأكبر والأطول ، وتلك التي تحمل ألوانا زاهية كأن لها كتلة اكبر ، وتجذب عين المتفرج أولا . أما الأجسام الأصغر في الحجم والأقصر ، والأغمق في الألوان فتظهر كما لو كانت ذات كتلة أقل ، وتكون جذبا للعين . فمثلا لو كان هناك سيارتان من نفس الحجم واللون ، ستظهران وكأنهما بنفس الكتلة . أما اذا كانت سيارة منهما لونها أحمر زاهي ، والأخرى أخضر غامق ، عندها سوف تحوز السيارة الحمراء علي انتباه المشاهد ، وستسيطر علي تكوين الصورة لأنها تبدو كما لو أنها ذات ثقل أكبر .

٢- التصوير . يمكن التحكم أيضا في الكتلة من خلال التصوير . ومكان الموضوع المصور داخل الكادر . فمثلا لو أن هناك شكلين من نفس الحجم واللون ، احدهما أقرب إلى الكاميرا ،

وأعلى داخل الكادر ، ومسلط عليه الإضاءة أكثر ، سوف يظهر كما لو أن كتلته أكبر ويعطي إحساسا بسيطرته علي الكادر .

٣- الصفات الشخصية . تتأثر الكتلة ظاهريا تبعا لمواصفات الأشخاص . فالشخصية القوية أو الشجاعة تظهر كما لو أن لها كتلة أكبر . وتستخدم الكتلة لجذب انتباه المشاهد . فالمشاهد ينتبه أولا للعناصر ذات الكتلة الأكبر . ثم ينتقل للعناصر الأخرى .

٣ - **التوازن** . يتحقق التوازن من خلال توزيع العناصر المكونة للتكوين بشكل معتدل داخل الكادر ويعطي التوازن الجيد شعورا بالجمال . وأسهل طريقة لفهم التوازن المرئي ، هو أن نتخيل شكلين لهما نفس الكتلة ، وأن نضعهم على أبعاد متساوية من مركز الكادر للحصول على التوازن المطلوب . أما اذا كان هناك شكلان لهما كتلتين مختلفتين ، فللحصول علي التوازن ، علينا أن نحرك الشكل ذو الكتلة الأقل ، قريبا من مركز الكادر ، أو نحرك الكتلة الأخف قريبا من حافة الكادر . أما لو كان هناك شكلا واحدا فقط ، فعلينا أن نضعه في مركز الكادر .

٤- **النسبة الذهبية " قاعدة التثليث "** . يتم تقسيم الكادر إلي ٣ أثلاث ويتم تصوير موضوع وحيد داخل الكادر وبدلا من وضعه في منتصف التكوين ، يمكن وضعه أما في ثلث اليسار أو ثلث يمين الكادر ، على شرط أن يكون هناك شيئا في الثلثين الآخرين من الكادر لعمل التوازن اللازم . ويمكن ألا يكون ضروريا وضع شيء في ثلثي الكادر الخالي ، وذلك في حالة أن تكون عين الممثل متجه إلى ذلك الجزء من الكادر . ومن التطبيقات أيضا لقاعدة التثليث استخدامها في لقطات الأفق . فاذا صورنا الأرض التي تشغل ثلث مساحة الكادر والسماء الثلثين الباقين أو العكس ، يكون التكوين أكثر وضوحا ونضوجا .

٥- **العمق** . يعبر عن الإيحاء بأكثر من مستوى في التكوين . ويتجه المصورون إلى خلق إيحاء بثلاث أبعاد ، خلال تكوين اللقطة ذات البعدين . فالصور العميقة ذات تأثير أقوي ، وأكثر تشويقا من الصور المسطحة ذات المستوي الواحد .

+ هناك عدة وسائل مستخدمة لإعطاء الإيحاء بالعمق :

١- الزاوية . تعطي الكاميرا ذات " ثلاث أرباع " عمقا أكبر من الزاوية الجانبية والأمامية .

٢- حركة الكاميرا . تعطي الكاميرا في خلال حركتها إحساساً بالعمق حيث يتم تغطية أو كشف بعض عناصر الصورة .

٣- حركة الممثل . عندما يتحرك الممثل من مقدمة الصورة إلي الخلفية يعطي إحساساً بالعمق ، أكثر مما لو كان يتحرك من يسار الكادر إلي يمينه أو العكس ، وإذا كان عليه أن يفعل ذلك فيفضل أن تكون حركته بزاوية مع عدسة الكاميرا

٦- **حدود الكادر** . هناك بعض الوسائل التي تساهم في جعل تكوين الصورة جميلا ومرئيا ومتوازنا :

١- المساحة فوق الرأس (Head room) :

هي تلك المساحة الخالية ما بين رأس الممثل والحافة العلوية للكادر . وحين تكون تلك المساحة أكثر أو أقل من اللازم فأنها تعطي إحساساً باختلال التوازن الرأسي .

٢- اللقطات القريبة (close up) :

وفي اللقطات القريبة (close up) يكون من الضروري اقتطاع جزء من رأس الممثل من الكادر وليس الذقن .

٣- حواف الكادر (Frame lines):

لا ينبغي للممثل أن يجلس أو يقف أو يستلقي أو يستند على حواف الكادر ، لأن ذلك يخلق الإحساس بوجود شيئا ناقصا من الصورة . وبالإضافة إلى ذلك لا ينبغي أن يكون القطع على مفاصل الممثل .

٤- المساحات المضيئة والمظلمة داخل الكادر :

يفضل أن تكون المساحات المظلمة قريبة من حواف الكادر ، والمضيئة في مركزه ، فهذا يساعد علي توجيه انتباه المتفرج إلى الصورة . ويعطي إحساس بالتوازن للتكوين .

٥- وضع الموضوع المصور من لقطة لأخري :

عند القطع من حجما ما للقطة لشيء يتم تصويره إلى لقطة أخري لنفس الشيء . يجب أن يظهر في نفس وضعه داخل الكادر . لأن هذه الطريقة تجنب المشاهد القفز من لقطة لأخري .

١٨- المنظور :

هو العلاقة النسبية بين الأشياء الموجودة في المستوي الأمامي ومقابلاتها الموجودة في المستوي الخلفي. والإحساس بالمنظور هو ما يتوقعه كل متفرج حتي يدرك ما هي الأشياء القريبة منه في اللقطة وما هي الأشياء التي تبعد عنه قليلا وما يهم السينمائي هنا هو حجم اللقطة ، والحجم النسبي للأشياء الموجودة في المستوي الأمامي ومقارنتها بالأشياء الموجودة في المستوي الخلفي . لأن هذا يؤثر على تكوين اللقطة وعلى الحركة داخل هذا التكوين . ويتم التحكم في المنظور عن طريق تحريك الكاميرا .

١٩- كيف تصبح مخرج :

١- البدء فى العمل

٢- أصنع الأفلام القصيرة

٣- تعلم التمثيل

٤- أقرأ السناريوهات المختلفة

٥- فكر فى الذهاب لمدرسة السينما

٦- انضم لفريق عمل أحد الأفلام

٧- وسع دائرة معارفك وكون علاقات صداقة مع العاملين فى المجال

١- البدء فى العمل . وذلك عن طريق الخطوات التالية :

١- شاهد الأفلام بعين الناقد . أنت بالطبع تشاهد الكثير من الأفلام طالما أن لديك الرغبة فى أن تصبح مخرجاً ، ولكن حان الوقت لتشاهد هذه الأفلام بعين تحليلية مختلفة عن المعتاد . شاهد العديد من الأفلام مع التركيز على ملاحظة التفاصيل الدقيقة .

٢- حاول بإحصاء ١٥ خطئاً على الأقل فى أي فيلم تشاهده ، ما بين أخطاء فى المونتاج أو التمثيل أو سرد الأحداث .
٣- أعمل على الانتباه لطريقة السرد القصصي فى الأفلام . شاهد الأفلام بدون صوت لتتعلم كيفية سرد الأحداث من الصورة وحسب ، كما يمكنك الاستماع لأحداث الفيلم فقط ، وفهم وسرد القصة من خلال الحوار على لسان الشخصيات .
٢- اصنع الأفلام القصيرة .
١- يجب أن تبدأ فى العمل إذا أن تصبح مخرجاً للأفلام ، أحصل على كاميرا خاصة بك ، وليس من الضروري أن تكون ذات جودة عالية .
٢- اكتب السيناريو بنفسك أو تعاون مع أحد أصدقائك الكتاب .
٣- اجتمع ببعض الأصدقاء فى عطلة نهاية الأسبوع لتصوير بعض المشاهد ، ومن ثم يمكنك العمل على مونتاج هذه المشاهد باستعمال أحد البرامج مثل : أدوبى بريمير
٤- ستجبرك عملية صناعة الأفلام القصيرة على فهم الجوانب التقنية المتعلقة بالإخراج ، وسيتوجب عليك العمل بالكتابة والمونتاج وغير ذلك من العناصر الهامة . إن العمل على فيلمك القصير سنقل لك معرفة وخبرة بجميع جوانب المهنة .
٣- تعلم التمثيل . يجب أن تكون لديك خبرة فى التمثيل لتتمكن من توجيه الممثلين ، ولهذا مثِّل فى فيلمك الخاص أو انضم لبعض المجموعات المسرحية فى مدينتك . هكذا سيصبح لديك تقديراً لمجهودات الممثلين المبذولة وستتمكن من التواصل معهم بشكل أفضل .
٤- اقرأ السيناريوهات المختلفة . يجب عليك أن تقرأ السيناريوهات التى كتبها غيرك من الكتاب أثناء عملك على كتابة السيناريو ، فذلك يعد تدريباً جيداً على خلق الشخصيات وسرد الأحداث . فكر أثناء قراءة السيناريوهات المختلفة فى كيفية قيامك بتصوير المشاهد المكتوبة . على سبيل المثال فى حال وجود شخصيتين فى حالة من الجدال فى المشهد ، اسأل نفسك كيف ستجعل الاثنين مواجهين لبعضهما البعض ؟ ما هى زوايا الكاميرا التى ستختارها ؟ ما نوع وطبيعة الإضاءة فى المشهد ؟ وما الموسيقي أو المؤثرات الصوتية فى المشهد .
٥-فكر في الذهاب لمدرسة السينما .
١- على الرغم من عدم ضرورة الانضمام لمدرسة صناعة الأفلام إلا أنها مفيدة لثلاثة أسباب وهى الحصول على الخبرة ، توافر الأشخاص العاملين بالمجال ، إيجاد الكثير من العلاقات .
لقد استطاع العديد من صناع الأفلام أن يتفوقوا بدون الدراسة الأكاديمية ، ولكن من خلال انضمامك لمدرسة صناعة السينما ستكون على مقربة من الفرص التدريبية وورش العمل . والتعرف على أشخاص يعملون بالمجال ٢- يمكنك أيضا العمل مع أشخاص مهتمين بصناعة الأفلام مثلك ويمكنك بناء العلاقات التى ستفيدك لاحقاً .
٣- يوجد العديد من مدارس صناعة الأفلام المنتشرة حول العالم ومنها فى الشرق الأوسط : المعهد العالي للسينما فى القاهرة وأكاديميات الأفلام فى القاهرة .

٤- تذكر أن العديد من المخرجين العالمين قد درسوا بالفعل فى أكاديميات السينما المختلفة مثل : ديفيد لينش ويوسف شاهين ومحمد خان .
٦- انضم لفريق عمل أحد الأفلام .
لن تصبح مخرجاً فى يوم وليلة ، بل يجب عليك تجربة كمساعد انتتاج ، ومساعد تصوير وغيرها من الأدوار المختلفة .
ابحث عن الفرص التدريبية . اذا كنت تدرس فى أكاديمية متخصصة . يمكنك أيضاً البحث على الإنترنت فى حال لم تكن تدرس بشكل أكاديمي أعمل فى الأفلام المختلفة .
٧- وسع دائرة معارفك وكون علاقات صداقة مع العاملين في المجال .
لن تتمكن من أن تصبح مخرجاً للأفلام بدون القدرة على بناء العلاقات واستغلالها فى الحصول على الفرص المختلفة لتتمكن من بناء سيرة ذاتيه جيدة .
أذهب من لحضور المناسبات المختلفة مثل الملتقيات والمهرجانات وعروض الأفلام .

" الفصل السادس "
فن المونتاج

+ محتويات الفصل :

١- معايير اختيار اللقطات
٢- القطع القافز
٣- قواعد القطع

المونتاج هو البناء اللغوي للسينما ، ولغة القواعد فيه ، ومثل قواعد اللغة يجب تعلم البناء اللغوي للمونتاج والا فأننا لا نملكه في أعماقنا . تيري رامساي .

١- معاير اختيار اللقطات :

علي المونتير أن يكون لديه فكرة كاملة عن القصة ، وعن فكرتها الأساسية التي سوف يحكيها ، والغرض من رسالتها التي سيقوم بتوصيلها للمتفرج .
وقد يعتمد اختيار اللقطات الجيدة علي مقاييس لها علاقة بالمحتوي المرئي والسمعي لكل لقطة .

١- أن يكون المحتوي المرئي للقطة مناسب لنص السيناريو
٢- يجب ان تكون اللقطة ذات جودة تصوير عالية من حيث تكوين الصورة والإضاءة ودرجة وضوح الصورة والصوت وحركة الكاميرا .
٣- يجب الأخذ في الاعتبار أثناء اختيار اللقطة اتجاهات الشاشة وتتابع الحركة من لقطة لأخري ، حتي يضمن المونتير أن يصبح لكل لقطة أثناء المونتاج علاقة باللقطة التي قبلها والتي بعدها .
٤- يجب الأخذ في الاعتبار افضل تسجيل للصوت والحوار من حيث الوضوح وسرعة الإلقاء .

٢- القطع القافز :

كلما كان القطع سليماً ، كلما قلت ملاحظته من قبل المشاهد ، والوضع المثالي هو ألا يشعر المشاهد بأن الفيلم الذي يشاهده تم عمل مونتاج له .

والقطع القافز هي الحركة الملحوظة في الصورة التي تحل باتصال حركة الفعل الدرامي ، من لقطة إلى أخري فتظهر كالقافزة في الصورة ، مما يؤدي إلى إرباك المشاهد وشعوره بالخلل في حركة الصورة .

١- لا يستطيع المونتير القطع المباشر من حجم لقطة معين إلى حجم لقطة أخرى ، وإلا ظهر القطع قافزا ، بسبب عدم وجود تكامل بين نهاية الحركة في اللقطة الأولي وبدايته في اللقطة الثانية. ويصبح الاختيار الوحيد المتبقي أمام المونتير هو ترك اللقطة الأولي بأكملها لتأخذ الحركة الدرامية مداها بالكامل دون قطع ، أو ان يستخدم قطعا من خارج الكادر للقطة رد الفعل .

٢- قد يفشل المخرج أيضا في الحفاظ علي التتابع في اتجاهات الشاشة خلال الحدث الدرامي الواحد حيث لا يتوفر للمونتير لقطة تفصيلية يمكن استخدامها للتغطية علي التغير الخاطئ في اتجاه الشاشة فيفقد أي وسيلة للتعديل .

٣- ربما يكون المصور قد غير العدسات بدون تغير وضع الكاميرا أو ارتفاعها ، مما يسبب صدمة في تماثل الرؤية المشاهد ، ويكون البديل أمام المونتير هو استخدام لقطات من زوايا مختلفة لنفس المشهد لعلاج هذا التغير .

٤- يمكن تطبيق نفس القاعدة علي مستوي الإضاءة الغير متناسقة في القوة واللون بين لقطة وأخري .

٥- علي المصور الجيد ان يراعي أثناء التصوير قاعدة التثليث . وأن يأخذ بعين الاعتبار مرحلة المونتاج في حسبانه .

٦- اذا كان القطع أثناء التصوير غير سليم ، فليس يعني ان المونتاج سيعالجه من لان القطع الغير سليم ليس افضل من مزج غير سليم .

٣- قواعد القطع :

١- لا تقطع ابدا من لقطة بها مسافة فوق الرأس (Head room) إلى أخري ليس بها مسافة فوق الرأس أو العكس .

٢- عند عمل مونتاج لمشاهد الحوار ، لا يجب أبدا حذف فترات الممثل بين جملة وأخري .

٣- يفضل القطع إلى لقطات رد الفعل خلال جملة وليس عند نهايتها .

٤- أثناء حوار ثلاثة أشخاص ، لا تقطع من لقطة بها شخصان إلى أخري بها شخصان أيضا .

٥- حاول تجنب القطع من نفس زاوية الكاميرا لنفس الشخصية . يوجد احتمال قوي بحدوث قطع قافز بسبب عدم تغير زاوية الكاميرا .

٦- يمكن للمونتير إخفاء القطع أثناء عبور جسم ما أمام الكادر .

٧- يمكن إخفاء القطع عندما يترك الموضوع الكادر .

٨- ابحث عن المبرر الوجيه للقطع ، حينئذ سيبدو المونتاج " طبيعيا " .

٩- يعتبر عنصر زاوية الكاميرا من أهم عناصر المونتاج . والقاعدة تقول انه في كل مرة تقطع أو تمزج من لقطة إلى أخري ، ينبغي ان تكون زاوية الكاميرا مختلفة عن زاوية اللقطة السابقة . ويجب علي المونتير ألا يزيد الفرق بين زوايا الكاميرا بين لقطتين متتاليتين عن ١٨٠ درجة بأي حال ، ولا تقل عن ٤٥ درجة لنفس الموضوع الذي يتم تصويره .

+ قائمة المراجع :

كتب في القصة والسيناريو

١- فن كتابة القصة . فؤاد قنديل
٢- القصة . روبرت مكي .
٣- فن كتابة السيناريو . فرانك هاور
٤- كتابة السيناريو للسينما . دوايت سوين
٥- كتابة النص السينمائي . كريستينا كالاس
٦- فن رسم الحبكة السينمائية . ليندا ج كاوغيل

كتب في الإخراج

١- أساسيات الإخراج . نيكولاس تي بروفيريس
٢- فكرة المخرج . كين دانسيجر
٣- كيف تصبح مخرج عظيم . كين دانسيجر
٤- أحاديث حول الإخراج السينمائي . ميخائيل روم
٥- فنون السينما .عبد القادر التلمساني

كتب في التصوير

١- قواعد اللغة السينمائية . دانييل أريخون
٢- التصوير السينمائي . آدم آدم
٣- مدرسة السينما أكبر موقع تعليمي مصري . د . مني الصبان

الفهرس

مقدمة .....(٣)

الفصل الأول " فن كتابة السيناريو " ..... (٣)

الفصل الثاني " الإنتاج السينمائي " ..... (١١)

الفصل الثالث " التصوير السينمائي " ..... (١٥)

الفصل الرابع " فن التمثيل " ..... (٢٨)

الفصل الخامس " الإخراج السينمائي " ..... (٣١)

الفصل السادس " فن المونتاج " ..... (٤٢)