مؤسسة التعبير الرقمي العربي

منهج صناعة الأفلام
حِرف و فنون الفيديو

مشروع تمكين الشباب رقميًا

أعّده وطوّره:
مصطفى يوسف

الطبعة الأولى/ نوفمبر ٢٠١٧

منهج صناعة الأفلام حِرَف و فنون الفيديو

مصطفى يوسف

"نطمح من المنهج المُقدَم في هذا الدليل أن نُجرِّب أسلوبًا مختلفًا، لا تنوي من خلاله تدريب حرفي لـ "مصور" فقط أو "مونتير" فقط، بل محاولة للنظر في إمكانية تطوير المهارات المتعددة بترابطها مع بعضها، لتدرب صانع الأفلام الفرد، والفريق الإعلامي المتكامل، الذي يتشارك ويتبادل الأدوار ويتعامل مع المواد المُصوَّرة والمُسجَّلة بحرية الفنان الذي يقص ويلصق. فهدفنا من هذا المنهج هو التعامل مع الصور المتحركة باعتبارها لغة سلسة، دائمة التغيّر؛ هي ممارسة مستمرة بين المشاهدة والتذوّق بقدر ما هي بالكتابة والتصوير والمونتاج."

أضف drosos (...)
Arab Digital Expression Foundation

الطبعة الأولى/ نوفمبر ٢٠١٧

مناهج
شمشر

© 2017 مؤسّسة التعبير الرقمي العربي و المؤلفون أغلب الحقوق متروكة.
محتوى هذا المنهج منشورة برخصة المشاع الإبداعي: النّسبة - المشاركة بالمثل، الإصدارة 4.0

بموجب هذه الرّخصة يحقّ لكل شخص ما يلي:
المشاركة — نسخ وتوزيع ونقل العمل في أي وسيط أو شكل. التعديل — المزج و التحويل و الإضافة على العمل. لأيٍّ غرض، بما في ذلك تجاريًا.

بالشروط التالية:
نَسب المُصنَّف — يجب نَسب العمل لصاحبه بطريقة مناسبة، وتوفير رابط للترخيص، وبيان إذا ما قد أُجريت أي تعديلات على العمل. يمكن القيام بهذا بأي طريقة مناسبة، على ألا يكون ذلك بما يوحي بكون المؤلف أو المرخِّص مؤيد لك أو لعملك.

الترخيص بالمثل — إذا أُجري أيُّ تعديل أو تغيير أو إضافة على هذا العمل فيجب توزيع العمل الناتج بنفس شروط ترخيص العمل الأصلي.

منع القيود الإضافية — يجب ألا تطبق أي شروط قانونية أو تدابير تكنولوجية تقيد الآخرين من ممارسة أيٍّ مما تسمح به الرخصة.

مع ملاحظة:
* لا يتوجب الامتثال لشروط الرخصة فيما يتعلّق بعناصر العمل التي في الملك العام أو إذا كان الاستعمال مشمولا بالاستثناءات أو الصلاحيات.

* بلا ضمانات. قد لا توفر الرخصة كل الأذون اللازمة لغرض معين. فمثلاً، الحقوق الأخرى مثل الشهرة، الخصوصية، أو الحقوق المعنوية قد تحد من استعمال المصنّف.

النّص الكامل لهذه الرُّخصة منشور عل الوِب في:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legal-code.ar

استثناءات من الرُّخصة:
الأسماء و الشعارات و العلامات التجارية الواردة في هذا الدليل ملك لأصحابها.

الصور و الرسوم التوضيحية و ملفات الميديا المتضمّنة في هذا الكتاب أو المشار إليها فيه بعضها منشور برخص أخرى مبيّنة في مواضع أخرى، و بعضها تعذّر على المؤلفين إيجاد بدائل مناسبة لها حرّة أو برخص سمحة، و حقوق التأليف و الطبع فيها محفوظة لأصحابها و هي غير مشمولة برخصة المحتوى التي بالأعلى، و هي واردة هنا للأغراض التعليمية و لغير الأغراض الربحية.

نرى المناهج عملا دائم التطور وهي لذلك منشورة برخصة حرة في دعوة لكل المهتمين لاستعمالها والبناء عليها وأننا نفتح منصة ويكي أضف لهذا العمل التشاركي.

النسخة الأحدث منه يمكن إيجادها في:
https://is.gd/shmshr_video

مـــنهج لتدريب صناعة الأفلام
حِرَف و فنون الفيديو

مشـــروع تمكين الشـــباب رقمـــيًا - شـــمشـــر

هـذا المنهـج طُـوّر ضمـن أنشـطة مشـروع تمكيـن الشـباب رقميًـا - شمشـر وهـو أحـد مشـاريع مؤسسـة التعبيـر الرقمي العربـي (أضـف) بدعـم مـن مؤسسـة دروسـوس.

الطبعة الأولى/ نوفمبر ٢٠١٧

أعدّه وطوّره:
مصطفى يوسف

ساهم في تطوير المنهج:
خالد الفارس

ساهم في التنقيح النهائي:
لمياء مجدي و إبراهيم عبد الغني

استشارية التربية الاجتماعية:
د. منى صادق

استشاري تطوير المناهج:
أ. عماد ثروت

تصميم المنهج:
غالية السراقبي

المراجعة والتحرير:
أحمد السروجي

تنويه و شكر:
هذا الدليل يعتمد على تراكم من المعلومات جمع من مصادر عديدة مثل دليل مُصرِّين للإعلام الشعبي، دليل تحرير الفيديو والذي صممته شبكة فيديو فور تشينج، المدرسة العربية للسينما والتليفزيون، ورش عديدة قام بتطويرها كل من ليلى ماجد، حسام علي، كندة حسن، زينة كيوان، سؤدد كعدان، محمد فاوي.

كما اعتمد على الدعم الفكري والفني للعديد من الأساتذة والأصدقاء وعلى رأسهم: ميشيل جوندري، أمنون بوكبايندر، توفيق صالح، يحيى عزمي، مجدي عبد الرحمن، ليلى ماجد، بسمة الحسيني، شريف هلال، محمد عبد الرؤوف، هبة يسري، ماكس شنايدر، دعاء فاضل، عمر خالد، وفاطمة عابد.

عن مطوري المناهج

مصطفى يوسف

مدرب ومُطور مجال الفيديو في إطار مشروع تمكين الشباب رقميًا. مخرج ومنتج وسيناريست. نفذ أفلام وثائقية متنوعة وأسس "أفلام س" مع آخرين. شارك فيلمه الروائي القصير "اللون الأزرق" في مهرجان روتردام والدوحة ترايبيكا. من خلال "أفلام س" تم إنتاج فيلمي "بيت التوت" و"بره في الشارع".

خالد الفارس

مخرج سينمائي وكاتب وخريج المعهد العالي للسينما دفعة عام ٢٠٠٧ قسم الإخراج. حصل على الجائزة الذهبية في مهرجان النيل لأفلام البيئة عن مشروع تخرجه وهو فيلم قصير (خرج ولم يعد) عام ٢٠٠٨. عمل كمساعد مخرج في عدد من الأفلام السينمائية والمسلسلات التليفزيونية آخرها فيلم (ممنوع الاقتراب أو التصوير) من إخراج روماني سعد وبعض البرامج التليفزيونية منها برنامج البلاتوه إضافة إلى العمل كمخرج أفلام تسجيلية متنوعة منها مجموعة أفلام عن الشارع المصري ضمت (المسحراتي- شق الحجر- سوق الجمعة - طالبية جوه) في عام ٢٠٠٦. كما قام بتصوير وتوثيق وإخراج فيديوهات متنوعة عن إدارة المشاريع الثقافية لصالح معهد جوته عام ٢٠١٥ وحاليا يعمل على تحضير مشروعه السينمائي الروائي الطويل الأول كمخرج وسيناريست.

لمياء مجدي

مُنسقة مشروع تمكين الشباب رقميًا. شاركت في العديد من ورش السينما ومُهتمة بالسينما المُستقلة، ومُدربة فيديو بمدارس أضِف الصيفية بمساحة دِكة المُجتمعيّة وشاركت في تطوير منهج الفيديو.

إبراهيم عبد الغني

مصمم جرافيك للقنوات التليفزيونية ودارس لعلوم الإعلام التربوي والإدارة. مهتم بقضايا التعليم غير التقليدي وتأثير الإعلام والفنون البصرية. شغوف بالمشاركة في التجارب والمشروعات ذات الأهداف التنموية.

SONY
Nikon

منهج صناعة الأفلام

عن مؤسسة التعبير الرقمي العربي - أضف

مؤسسة التعبير الرقمي العربي مؤسسة أهلية غير هادفة للربح تهدف إلى تمكين الفتية والشباب بطريق تهيئة بيئات للتعليم والتعلُّم ودعم الثقافة الحرة وتطوير المهارات وبناء أدوات معرفية باللغة العربية.

رؤيتنا: مجموعات وأفراد مستقلون واعون فاعلون يعبرون عن أنفسهم وينتجون معرفة من أجل منفعة مجتمعاتهم.

هدفنا: ترويج الاستخدامات الإبداعية لتقنية المعلوماتية ونشر مفاهيم وممارسات الثقافة الحُرّة ودعم المبادرات الهادفة إلى إنتاج معرفة عربية حرّة بأدوات حُرّة.

فلسفتنا في التمكين: نرى أنه لا يمكن للتمكين باستخدام تقنية المعلوماتية أن يتحقق إلا إن كانت الأدوات والمعرفة المتعلقة بها حرّة. فالتمكين بالتعريف لا يمكن أن يقتصر على اكتساب القدرة على استخدام الأدوات، بل يتطلّب أن يقترن به تملّك الأدوات، والقدرة على دراستها للتعلّم منها عن كيفية عملها وصنعها، والقدرة على تعديلها بغرض تدارك قصور فيها أو تحسينها أو تطويعها لأي غرض حتى لو لم يَرِد على بال الصانع الأصلي للأداة، وكذلك القدرة على نقل الأدوات والمعرفة المتعلّقة بها، في شكلهما الأصلي أو المُطوَّر، إلى الآخرين لتمكينهم هم أيضًا، بلا أي قيود قانونية أو تقنية أو ثقافية على أي من تلك المتطلبّات.

نحن لسنا مشغولين "بالتمكين" حسب تعريفه في أدبيات التنمية التقليدية. بل نحن مشغولون "بالتحرّر" الذي هو في نظرنا أقصى درجات التمكين.

عن مشروع تمكين الشباب رقميًا - شمشر

بمشروع تمكين الشباب رقميًا - شمشر، الذي انطلق في ٢٠١٤، تهدف مؤسسة التعبير الرقمي العربي أضف إلى تعزيز قدرة الشباب في مناطق مختارة في القاهرة ومحافظات غيرها على التعبير بحرية بأدوات رقمية وفنية، والمشاركة كأفراد فاعلين في مجتمعهم المحلي، بالإضافة لتطوير نظم إدارة المساحات المجتمعية للمؤسسات الشريكة في المشروع ومن ضمنها دكّة أضف.

بدأ مشروع شمشر بتطوير مناهج التعبير الرقمي في مجالات حرف وفنون الفيديو وطوّره مصطفى يوسف، والصوت والموسيقى وطوّره فهد الرياشي بمشاركة موريس لوقا، والتعبير البصري وطوّره باسم يسري، ومنهج الحوسبة الذي تشارك في تطويره أحمد غربية وأحمد حسين. تضمّنت عملية تطوير المناهج ورشات قادها خبير تطوير المناهج عماد ثروت وخبيرة التربية الاجتماعية د. منى صادق بغرض تضمين القيم التربوية.

كوّنت إدارة المشروع شراكات مع مؤسسات ومبادرات معنية بالتعليم البديل والفنون والتنمية وهي جمعية ألوان وأوتار وجمعية حقق حلمك ومؤسسة رواد التنمية وجمعية النهضة العلمية والثقافية "جيزويت القاهرة" في القاهرة، مركز التكعيبة في القليوبية، ومبادرة المدينة للفنون ومبادرة طُراحة في الإسكندرية. تضمنت هذه الشراكات تجهيز معامل تعبير رقمي في مساحات المؤسسات الشريكة كما تم تقديم تدريبات بناء قدرات للعاملين بتلك المساحات لإعدادهم لاستضافة وتنظيم المدارس الصيفية.

تضمن المشروع أيضًا تدريب مدربين على المناهج المطورة وعلى مهارات التربية وسياسة حماية الطفل ومهارات التيسير، لتأهيل المدربين التعامل مع الفتية في المرحلة العمرية بين (١٢-١٥) سنة و (١٦-٢١) سنة وتم ذلك على مرحلتين في ورش منفصلة عام ٢٠١٦ وفي معسكر تدريبي في عام ٢٠١٧.

استهدفت المدارس الصيفية فتية وفتيات من المجتمعات المحلية للمؤسسات الشريكة وأقيمت المدارس في شهري يوليو وأغسطس لعامي ٢٠١٦ و٢٠١٧ انتج المشاركون خلالها العديد من المشاريع الفنية، أفلام قصيرة ومقاطع صوتية وموسيقية عُرضت في احتفالية أقيمت في نهاية المدارس بحضور أهالي الفتية والفتيات.

تنويه: الملفات الرقمية لمنهج حِرَف و فنون الفيديو موجودة على الرابط التالي:
https://goo.gl/i52yRZ

روح المنهج و رسالته

مهنة عمل الأفلام هي تاريخيًا مهنة صناعية بالمقام الأول، ينقسم فيها الفنانون مثل عُمَّال المصانع على حسب موقعهم في ميكنة العمل. انعكس هذا الشكل على كل المؤسسات الإعلامية التي تعمل بالفيديو مثل قنوات التليفزيون واستوديوهات الإنتاج المتعددة، كما انعكس أيضًا على كل المدارس أو المؤسسات التي تُدرِّس الفن السينمائي أو الحرفيات المختلفة للعمل بالإعلام. فهي تُركِّز على الشكل، التقنية أو الأسلوب -أي كيف تدير ماكينتك و ما الأزرار التي تضغط عليها وخلافه.

و بالرغم من التطوُّر التقني الهائل الذي حدث في تكنولوجيا الفيديو: سواء في تطور الكاميرات ومسجلات الصوت والصورة أو في وحدات التلاعب والعمل الإلكتروني بالمواد الإعلامية مثل برامج المونتاج والميكساج وخلافه، وبالرغم من التغيير الكبير في أوضاع وأشكال إنتاج الأفلام بدءً من طرق التمويل وحتى أساليب العرض؛ لم ينعكس أيًا منها على شكل الإنتاج الصناعي الذي يفصل الممارسة الحرفية عن التحليل، كما يفصل الحرفة عن الأخرى، ويغرق الفن السينمائي في بيروقراطية من "المفروض" و "الخطأ والصواب،" تاركًا هامشًا صغيرًا جدًا للحرية الإبداعية وللتعامل مع الوسيط مثل الورقة والقلم، كوسيلة للتعبير الحُرّ.

نطمح من المنهج المقدم في هذا الدليل أن نُجرِّب أسلوبًا مختلفًا، لا ننوي من خلاله تدريب حرفي لـ "مصور" فقط أو "مونتير" فقط، بل محاولة للنظر في إمكانية تطوير المهارات المتعددة بترابطها مع بعضها، لنُدرِّب صانع الأفلام الفرد، والفريق الإعلامي المتكامل، الذي يتشارك ويتبادل الأدوار ويتعامل مع المواد المُصوَّرة والمُسجَّلة بحرية الفنان الذي يقص ويلصق. فهدفنا من هذا المنهج هو التعامل مع الصور المتحركة باعتبارها لغة سلسة، دائمة التغيُّر؛ هي ممارسة مستمرة بين المشاهدة والتذوُّق بقدر ما هي بالكتابة والتصوير والمونتاج.

أخيرًا نرى في هذا المنهج، كجزء من مشروع تمكين الشباب رقميًا، أنه يفتح لمتلقيه (مدرب أو مشارك) الباب للتعامل بحرية ودون قيود مع أحد أدوات المجال التعبيري، في حالتنا الفيديو أو وسيط الصور المتحركة تحديدًا، كأداة اتصال مستمرة بيني وبين الآخر لها قيمة مضافة عن التواصل اللفظي باللغة فقط.

لمن هذا الدليل؟

هذا الدليل موجه بالأساس لمدربي فنون الفيديو لكي يقوموا بتطبيق مجموعة من الأنشطة سواء منظمة في شكل ورشة أو يوم عمل أو حتى مدرسة مكثفة لتدريب أطفال وشباب تتراوح أعمارهم من العاشرة والثامنة عشر على حرف وفنون الفيديو و الصور المتحركة.

يمكن استغلال هذا الدليل كمرجع عام لأساسيات الصور المتحركة والفيديو ولكن مع الحذر في الاسترشاد به خارج هذا الإطار: فهو ليس شاملاً ولا وافيًا في حد ذاته وإنما هو المحتوى المكتوب اللازم استخدامه من قبل المدرب لتطبيق التدريبات على أرض الواقع مع الفئة المستهدف تدريبها. يمكن استخدام قسم المحتوى المعرفي في التعلم الذاتي للهواة.

إرشادات عامة

من المهم أن يراعي المدرب مجموعة من الإرشادات لأنها تنبع من قيم وروح المنهج وتؤسس للتدريب على المهارات والقيم بواسطتها. هذه الإرشادات هي:

الممارسة المستمرة لصنع الأفلام ومشاهدتها ونقدها هو الإطار الأساسي للتطور المهاري والفكري في مجال الفيديو، وتتبعها (ولا تسبقها أبدًا) القراءات والمحاضرات وغيرها من أساليب التلقين والتحفيظ.

دور المدرب هو الإلهام وفتح النقاش وإثارة الفضول وتوجيه الممارسة الحرفية أثناء التدريب وليس المحاضرة أو التلقين.

مقدمة المنهج ورسالته هو روحه الأساسية وجزء أساسي به، فلا يمكن تطبيق النشاط بدون فهم روحه ورسالته. كذلك أهداف المنهج القيمية والمعرفية وطرق متابعة تحقق هذه الأهداف عند المتدربين هي أساسية في تطبيق هذه الأنشطة، ولهذا لا يجب في أي وقت من الأوقات تطبيق هذه الأنشطة بمعزل عن رسالة المنهج وأهدافه.

السينما أو الفيديو هو عمل جماعي بالضرورة، جزء أساسي من تطبيق هذا المنهج هو تشجيع التشارك بين المجموعات المختلفة للتغلب على التحديات التي يواجهها الأفراد.

الإبداع و المبادرة الفردية هي أساس الروح السينمائية؛ يجب أن يتيح المدربون للمشاركين كلهم فرصا لإظهار أفكارهم الشخصية وأن يُترك لهم

مساحة كافية لإطلاق المبادرات بشكل فردي، ليكون التشارك مبني على التكامل وليس التبعية.

- التعليمات والقواعد هدفها إتاحة الفرصة للإبداع وليس العكس؛ يجب أن يتم التعامل مع كل الأنشطة على أنها فرصة للتحليق عاليًا وليست التصميم المثالي للطائرة.
- الأخذ في الاعتبار دائمًا أهداف الأنشطة وكيفية تحققها، و ليس مجرد ممارسة النشاط بشكل ميكانيكي.
- اللغة الفيلمية، هي متطورة دائمًا وتعتمد على عقود من التراث السينمائي والإعلامي، يجب على أي مدرب أو متدرب أن يشاهد أفلامًا بلا توقف قبل وأثناء وبعد هذه الدورة.
- ضرورة الالتزام بالألفاظ الدالة على المفاهيم وعدم استسهال استبدالها بمقابلات دارجة أو مُبسّطة، وفتح نقاش حول الألفاظ الإشكالية لتوطينها عند المتدربين.
- عدم الارتباط بمعدات (كاميرات أو تقنيات) وبرامج بعينها، ومحاولة إعطاء نظرة كُلِّيَّة شاملة على المعدات والبرامج المختلفة مع شرح اختلافاتها، كما ينصح بالإشارة دائمًا إلى مصادر وموارد للتنزيل أو أماكن للإيجار أو للاستعارة لمعرفة الإمكانيات المتاحة أمام المتدربين.
- نستخدم أدوات وفنيات قابلة للتداول والمشاركة و من مصادر متاحة برخصة حرة (المشاع الإبداعي أو غيرها).

مدربو منهج الفيديو

الشروط الواجب توافرها عند مدربي الفيديو (معايير التقدُّم)

- معرفة بسيطة بحال السينما والإعلام في مصر، و بعض المعرفة لحركة السينما المستقلة.
- العمر من ٢٠ إلى ٣٥ سنة.
- القدرة على استخدام الحاسب الآلي وتصفُّح الإنترنت.
- القدرة على التعلُّم السريع للبرمجيات المختلفة وإيجاد حلول للمشاكل الطارئة.
- القدرة على تشغيل الكاميرات والتسجيل عليها.
- القدرة على التواصل مع المتلقِّي مع قدرة على الشرح والصبر في توصيل المعلومة.
- إيجاد اقتراحات وحلول مبتكره لزيادة تنمية وتشجيع أفكار المتلقي.

المتطلبات الشخصية لمدربي الفيديو (معايير الاختيار)

- الفضول ورغبة محسوسة في التعلّم الذاتي وتنمية المعارف والمدارك.
- المشاركة في أنشطة مجتمعية والاهتمام بالعمل لفائدة المجتمع إلى جانب النفع الذاتي.
- الحماس والهمة والقدرة على مواصلة العمل لمدة تزيد عن ٥ ساعات متواصلة (ضروري في متابعة المشاريع).
- القدرة على التواصل الاجتماعي الإيجابي وتحفيز الآخرين.
- القدرة على الشرح والصبر في توصيل المعلومة والتأكد من المهارة.
- امتلاك حس النقد البناء.
- معرفة واسعة بتجارب متعددة في تاريخ السينما والإعلام العربية والدولية.
- إدراك لإمكانيات الوسيط الإعلامي الواسعة في التأثير والتأثُّر مع مجتمعاتنا.
- الاهتمام بالشأن العام والمعرفة بمجريات التغير الاجتماعي والسياسي الحالي.
- الوعي بأهمية التعليم كوسيلة لتمكين الإنسان عموما، وبالذات في المجتمعات المحرومة والمهمّشة.
- الاطلاع على مستجدات العلوم والتقنية ومتابعة أخبارها: أحدث التقنيات والأدوات.
- واسع الحيلة في التعامل مع الأجهزة والبرمجيات والأدوات.

الأهداف

مصفوفة التتابع والمدى في المنهج وأهدافها التفصيلية:

التالي هو تنظيم لمجمل الأهداف العامة التي يطمح المنهج أن يحققها عند متلقيه. ترتيب الجلسات نفسه يغير من ترتيب تلك الأهداف أو يجمع ويفصل بينها، ولهذا نرى في كل جلسة الأهداف التي ترغب في تحققها.

قسمت الأهداف على حسب مساقها. المساق هو الموضوع بشكل عام أو البند؛ ويقصد به مكون رئيسي في صناعة الأفلام ترتبط به مجموعة من المعلومات والفنيات والمهارات والقيم.

المســاق	الــهدف
التحــريك	يفهم فكرة تحريك الصور الثابتة
	يدرك احتمالات التحريك: الإيهام والخداع
	يُطوِّر منطقه الخاص في تحريك أشياء غير اعتيادية للوصول لمعنى أو فكرة
الصــورة	يُدرك علاقة الأجسام المجسمة بصورتها ثنائية الأبعاد
	يُدرك أبعاد الصورة (الإطار) ومحدوديتها
	يُدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الأحجام
	يُدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الزوايا
	يستطيع اختيار زاوية وحجم مُحدَّد للوصول لمعنى يرغب به
	يستطيع توجيه الكاميرا للتكوين المراد التقاطه (كيف تجد التكوين المناسب "عين سينمائية")
	يستطيع اختيار تكوين مُحدَّد لتوصيل معنى يرغب به
	يُدرك بعض تأثيرات التكوين المختلفة
	يركب بأكثر من طريقة بين الزاوية والحجم والتكوين للوصول لمعنى مرغوب به
الحركة	يستطيع التحكُّم في حركة الكاميرا لمدة زمنية متصلة
	يعرف أنواع حركات الكاميرا والتمييز بينها
	يستطيع اختيار حركة كاميرا معينة لتوصيل معنى مُحدَّد
	يستطيع تركيب أكثر من حركة على بعض للوصول لمعاني مركبة
الضــوء	يُدرك علاقة الضوء بالتقاط الصورة
	يستطيع تحديد الضوء الزائد أو الناقص أو الكمية المناسبة للتعريض
	يعرف الإعدادات الرقمية المختلفة للتحكُّم في التعريض
	يستطيع اختيار تعريض معين لأسباب فكرية وإبداعية
	يستطيع استغلال العناصر المحيطة في إيجاد أفكار لزيادة أو نقصان الضوء
	يعرف الإعدادات الرقمية المختلفة للكاميرا التي يستخدمها
	يستطيع إيجاد حلول مبتكرة للتعامُل مع ظروف التصوير المختلفة
الصــوت	يدرك المجال الفيزيائي للصوت ويستطيع تحديد اتجاهاته
	يستطيع تحديد الصوت المرجو دونًا عن غيره
	يستطيع تحديد الأصوات غير المرغوبة
	يستطيع إيجاد حلول للحد من الأصوات غير المرغوبة
	يستطيع تشغيل الميكروفون ومعدات تسجيل الصوت
	يستطيع توجيه الميكروفون في الاتجاه الصحيح
	يستطيع تحديد هوية صوتية للعمل وتحديد أصوات على أساسها للتسجيل
	يستطيع التفكير في حلول مبتكرة لتسجيل أصوات: استبدال صوت بغيره - خلق إيهام عبر الصوت

الســـرد	يستطيع مشاهدة الأفلام والمسلسلات
	يستطيع إدراك مغزى القصة
	يدرك المستويات المتعددة والوجوه المختلفة للمعنى والقدرة على قراءتها وتحليلها
	يعرف أشكال وأصوات السرد المختلفة
	يدرك الفارق بين الذاتي والموضوعي ووجهة النظر في السرد
	يعرف أشكال البناء القصصي المختلفة
	يعرف وحدات البناء الزمني في اللغة الفيلمية
	يستطيع قراءة وفهم المختصرات الكتابية والسيناريو
	يستطيع اختيار الترتيب المناسب لفيلمه
	يستطيع صياغة موضوعه بأسلوبه الخاص وسرده بشكل واضح للغير
	يستطيع كتابة معالجة كاملة للفيلم أو الموضوع
	يستطيع كتابة سيناريو (بكل أشكاله)
	يستطيع استقبال النقد وتوظيفه في تطوير عمله قبل التصوير
	يستطيع إدراك مواطن الضعف في السيناريو ومعرفة أسبابها
التنفيـــذ	يستطيع تحديد العناصر التي يحتاجها للتصوير كي يصل للنتيجة المرجوة
	يستطيع ترتيب تلك العناصر في مجموعات منطقية
	يستطيع ترتيب عملية التصوير وجدولتها وتقسيمها على عدة أيام
	يمتلك حس المبادرة ولا ينتظر الآخرين للحل
	يصر على رؤيته في وجه الظروف المختلفة التي تحول دون تحقيقها مع المرونة لإيجاد حل للمشكلات
	يستقبل الاقتراحات بعقل منفتح ويسمح للآخرين بتطوير خططه

	يعتمد على الآخرين ويثق في قدرتهم على العمل
	يدرك قدراته ويثق في نفسه بالشكل الكافي لكي يسمح لنفسه بالمشاركة
	يستخدم القوائم والمذكرات والتفريغات وغيرها من أدوات التحضير والتنظيم
	يتوقع المشاكل قبل حدوثها ويعمل على تجنُّبها
	يُحضِّر خطط بديلة
الـتركـيب و التوليــف	يستطيع تنسيق المواد المصورة والمسجلة
	يدرك الأزمنة السينمائية المختلفة: الزمن الحقيقي - الفيلمي - الدرامي - النفسي
	يستطيع تحديد وتفسير الزمن الفيلمي أثناء مشاهدته
	يستطيع تحديد وتفسير أزمنة أخرى غير حقيقية وغير فيلمية
	يستطيع اختيار الزمن المناسب للقصة المرغوب نقلها
	يستطيع تحقيق الزمن المناسب للقصة المرغوب نقلها أثناء تركيبه للقطات والمشاهد
	يدرك ويفسر المعنى الضمني في العلاقة بين اللقطات
	يُدرك ويفسر المعنى الضمني في ترتيب اللقطات
	يجيد تطبيق أساليب الترتيب المختلفة على سرد القصة: مونتاج متوازي - متصاعد - مستمر
	يفهم الاتجاهات وتأثيرها على التركيب والمعنى
	يفهم الأفعال وتأثيرها على التركيب والمعنى
	يدرك الإيقاع الكامن داخل اللقطة
	يدرك الإيقاع المصنوع بالعلاقة بين اللقطات
	يجيد وسائل الانتقال واستخداماتها المنطقية
	يجرب احتمالات متعددة في التركيب: الترتيب - وسائل الانتقال - الإيقاع
	يطور منطقه الخاص في التركيب

المشاهدة و العرض	يدرك المعنى الضمني في علاقة الصوت بالصورة
	يستطيع توقيت الصوت مع الصورة بشكل سليم
	يستطيع تطوير منطقه الخاص في توليف الصوت والصورة للوصول لمعنى
	يستطيع التعامل مع الحاسب الآلي وملفات الصوت والصورة
	يستطيع ترتيب المادة على الجهاز وخلق خريطة لها وحفظها للمستقبل
	يفهم منطق المُرمِزات ويستطيع عمل عمليات تحويل وتغيير في الملفات
	يستطيع مواجهة المشاكل التقنية والبحث عن حلول
	يستطيع طلب المساعدة
	يبادر بتعلم التقنية والبحث عنها
	يتحلى بالصبر والمثابرة اللازمين للانتهاء الكامل من كل مراحل العمل
	يستطيع تقديم النقد البناء للآخرين
	يتعامل مع قصوره الحتمي في العمل بشكل إيجابي
	يستطيع استقبال النقد وتوظيفه في تطوير عمله
	رؤية أعمالًا أخرى تدفعه للتطوير الذاتي
	يعي المستويات المتعددة للمعنى
	يدرك لا محدودية التفسير
	يعرف من هو جمهوره المستهدف
	يحدد أهدافًا من فيلمه ويعرف كيف يشرحها
	يكتشف مدى نجاحه في إيصال المعنى المرغوب
	يعرف أشكال العرض المختلفة: التجارية والأهلية
	يختار شكل العرض المتوافق مع جمهوره وهدفه

	يعي حدود قدراته التنسيقية والمادية
	يطمح للتواصل مع الآخرين
	يحاول دفع المعوقات المحيطة والوصول لجمهور أوسع - واسع الحيلة
	يرى احتمالات وفرص لدمج أعماله في مشاريع أوسع

أهداف التربية الاجتماعية ونتائجها المرغوبة

١. القدرة على العمل الجماعي وتقسيم الأدوار بشكل ناجح.

٢. إدراك قدرات الفرد وحدودها.

٣. دعم القدرة على المبادرة والثقة بالنفس وتكاملها مع الجماعة في مجال الفيديو.

٤. إدراك أن المعنى ليس بسيطًا وأن القراءة والتحليل هام في التواصل الاجتماعي.

٥. الشغف بالوسيط السينمائي ومواصلة التعلم والتعبير بفنياته.

٦. التحلي بالمرونة، والقدرة على تبين البدائل والتفضيل بينها، على أساس مركب من الأوزان النسبية لكل عنصر في البديل الواحد.

٧. إدراك المسئولية الاجتماعية المرتبطة بالعمل الإعلامي، وعلاقة الوسيط بالتأثير والتأثر في المجتمع.

أنواع الأنشطة

يعتمد المنهج على ٥ أنواع من الأنشطة الأساسية. الجلسة الواحدة قد تحتوي على نشاط واحد أو أكثر، بعض الأنشطة قد تحدث خارج وقت الجلسات المُحدَّد، ولكن يصمم المنهج بحيث يتيح تحصيل المعارف والقدرات والأهداف التربوية من خلال جلساته فقط. الأنواع هي:

- **عرض / محاضرة:** هو نشاط يقدم من فرد (المدرب) ويستقبله المجموعة (المشاركين). يقصد بها عندما يتم عرض محتوى ما: قد يكون المدرب يشرح شيئًا أو مقطعًا من فيلم أو أي نوع عرض آخر.
- **تدريب:** هو نشاط يقوم به كل المشاركين تحت إرشاد المُدرب وتوجيهه، ومتابعته لهم.
- **لعبة:** هي نشاط جماعي يعتمد على تساوي كافة المشاركين وتهدف لإدماج المشاركين معًا في تجربة عملية تتيح التعلم الذاتي/الإدراك.
- **منتج تدريبي:** منتج يوضح مدى الإفادة.
- **مشروع:** في هذا النشاط يعمل المشاركون وحدهم ودون متابعة مباشرة على "عمل" من إنتاجهم.

تنظيم الجلسات و إدارتها

الجلسة هي الوحدة التدريبية الأساسية لتطبيق الدليل بشكل عملي. كل جلسة مدتها ٣ ساعات وتحتوي على نشاط واحد أو عدة أنشطة. المنهج مُصمم بحيث أن كل أسبوع به ٣ جلسات.

جميع الجلسات في هذا المنهج مصممة وفقًا للشكل التالي:

العنوان	اسم النشاط ونوعه: وليكن مثلاً لعبة المشخصاتي
الأهداف	يطمح للتواصل مع الآخرين
الحيز	يحاول دفع المعوقات المحيطة والوصول لجمهور أوسع - واسع الحيلة
المعدات	يرى احتمالات وفرص لدمج أعماله في مشاريع أوسع
المواد	يرى احتمالات وفرص لدمج أعماله في مشاريع أوسع
المحتوى المعرفي	إحالة لاسم القسم والموضوع الفرعي المذكور لقراءته من قبل المدرب، غير مطلوب في أي حال من الأحوال تسميع هذا المحتوى المعرفي للمتدربين ولكن يجب أن يعرفه المدرب لكي يوصل المتدربين للإدراك به وفهمه دون شرحه مثل "درس"
الخطوات	خطوات ممارسة النشاط في نقاط
المُخرجات والنتائج المتوقعة (فنيًا - قيميًا)	الإنتاجات المادية أو الإبداعية من النشاط، موقع تخزينها وحفظها واحتمال اعتمادها على مخرجات أنشطة سابقة أو استخدامها لأنشطة لاحقة. من المتوقع أن تكون المخرجات توضح • مدى تحقيق الهدف من حيث المهارة • من حيث الفكرة لصاحبها • توضح القيم الممكن اكتسابها • الاستدامة من الخبرات المكتسبة

خطط الجلسات المتنوعة:

في هذا الدليل يمكنك تصميم الورشة التي تناسب احتياجاتك، المنهج مصمم بحيث يمكنك فك وتركيب أي من الوحدات (الجلسات - الدروس في المحتوى المعرفي - المواد المرفقة) بالشكل الذي ت/يراه المدرب/ة مناسبًا في المدة الزمنية المرغوب في تصميم الورشة لها عبر إعادة تنظيم وترتيب الجلسات تتكشف دائمًا احتمالات إبداعية جديدة في تطبيق المنهج قد تخلق ثراء أكبر، ولهذا ندعوكم دائمًا للمشاركة الإيجابية في تطبيق هذا المنهج عبر تصميم خطة بنفسكم وليست اعتمادًا على النماذج التي نطرحها عليكم هنا.

ولكن تسهيلا للمدربين ولفهم طبيعة هذا المنهج نرفق هنا نماذج متنوعة من خطط للجلسات المختلفة:

١. خطة ورشة ليوم واحد:

رقم الجلسة	الموضوع (الفصل)	الدرس	النشاط	النوع
١	السرد	الفكرة	أفيش و تشبيه	لعبة
٢	الصور المتحركة	تدريبات	فيلم من ثلاث لقطات	تدريب
٣	التنفيذ	الخطة	لوحة الفيلم	تدريب
٤	المشروع	-	تصوير المشروع	مشروع
٥	الصوت	تسجيل الصوت	حد سامع حاجة	لعبة و تدريب
٦	التفكيك و التركيب	المونتاج الرقمي	مونتاج المشروع	مشروع
٧	العرض	قنوات العرض الجديدة	العرض العام	عرض

٢. خطة الجلسات المتنوعة لورشة شهر واحد، بمعدل ٣ جلسات أسبوعية:

رقم الجلسة	الموضوع (الفصل)	الدرس	النشاط	النوع
١	السرد	إيجاد الفكرة	غمض عينيك	لعبة و تدريب
٢	السرد	هيكل القصة	إيه الحكاية؟	تدريب
٣	التنفيذ	الخطة	لوحة الفيلم	تدريب
٤	الصور المتحركة	الحركة	حذَّر فزَّر (الجزء الأول)	لعبة
٥	الصور المتحركة	الحركة	وجهة نظري	تدريب
٦	الصور المتحركة	الصوت	حذَّر فزَّر (الجزء الثاني)	لعبة
٧	الصور المتحركة	الصورة	المشخصاتي (الجزء الأول)	لعبة
٨	الصور المتحركة	تدريبات	فيلم من ثلاث لقطات	تدريب
٩	التنفيذ	ما بعد التصوير	صندوق الاعتراف	تدريب
١٠	التفكيك و التركيب	وسائل الانتقال	فين الحمار؟	لعبة

١١	الصوت	المؤثرات الصوتية	حد سامع حاجة	لعبة و تدريب
١٢	العرض	قنوات العرض الجديدة	العرض العام	عرض

٣. خطة الجلسات لبرنامج المتدربين على مدار ٣ أشهر، بمعدل ٣ جلسات أسبوعية:

رقم الجلسة	الموضوع (الفصل)	الدرس	النشاط	النوع
١	الصور المتحركة	مقدمة	كاميرتي شُغل إيدي	لعبة
٢	الصور المتحركة	مقدمة	الكاينتسكوب	لعبة
٣	الصور المتحركة	الصورة	المشخصاتي (الجزء الأول)	لعبة
٤	الصور المتحركة	الصورة	احكي الصورة	لعبة
٥	الصور المتحركة	الحركة	حذَّر فزَّر (الجزء الأول)	لعبة
٦	الصور المتحركة	الحركة	وجهة نظري	تدريب
٧	الصور المتحركة	الكاميرا و الضوء	دائرة الألوان	تدريب
٨	الصور المتحركة	الصوت	حذَّر فزَّر (الجزء الثاني)	لعبة
٩	الصور المتحركة	الصوت	استغماية بالميكروفون - حد سامع حاجة	لعبة
١٠	الصور المتحركة	تدريبات	فيلم من ثلاث لقطات	تدريب
١١	السرد	الفكرة	أفيش و تشبيه	لعبة
١٢	السرد	الفكرة	مشاهدة جماعية و مناقشة	عرض و مناقشة
١٣	السرد	هيكل القصة	إيه الحكاية؟	لعبة و تدريب
١٤	السرد	الهوية البصرية	المشخصاتي (الجزء الثاني)	لعبة
١٥	التنفيذ	الأدوار	الفريق الثلاثي	تدريب
١٦	السرد	هيكل القصة	تقسيم المشاهد	تدريب

١٧	التنفيذ	الخطة	لوحة الفيلم	تدريب
١٨	المشروع	-	تصوير المشروع	مشروع
١٩	المشروع	-	تصوير المشروع	مشروع
٢٠	المشروع	-	تصوير المشروع	مشروع
٢١	التنفيذ	ما بعد التصوير	صندوق الاعتراف	تدريب
٢٢	التفكيك و التركيب	تفريغ و ترتيب المادة	رتب الإجابات التالية بالترتيب الصحيح	تدريب
٢٣	التفكيك و التركيب	وسائل الانتقال	فين الحمار؟	لعبة
٢٤	التفكيك و التركيب	-	عرض فيلم	عرض
٢٥	المشروع	-	مونتاج المشروع	مشروع
٢٦	المشروع	-	مونتاج المشروع	مشروع
٢٧	المشروع	-	مونتاج المشروع	مشروع
٢٨	التفكيك و التركيب	أخلاق المشاهدة	مشاهدة جماعية	تدريب
٢٩	التفكيك و التركيب	السرد الزمني	فيديو كليب	لعبة
٣٠	التفكيك و التركيب	المؤثرات و الإضافات	أفلاااام اساحبي	لعبة
٣١	التفكيك و التركيب	الأرشيف	في العلبة	تدريب
٣٢	تبديل المشروع	-	إعادة مونتاج مشروع آخر	مشروع
٣٣	تبديل المشروع	-	إعادة مونتاج مشروع آخر	مشروع
٣٤	تبديل المشروع	-	إعادة مونتاج مشروع آخر	مشروع
٣٥	العرض	قنوات العرض الجديدة	شباب النت	تدريب
٣٦	العرض	قنوات العرض الجديدة	العرض العام	عرض

٤. خطة ورشة لثلاثة أيام مبنية على جلسة المشهد المفقود:

برغم من أن المنهج مصمم بحيث تكون الجلسة هي الوحدة التدريبية الأساسية لتطبيق الدليل بشكل عملي. كل جلسة مدتها ٣ ساعات وتحتوي على نشاط واحد أو عدة أنشطة. هذه الخطة تأخذ جلسة واحدة وتجعلها هي الإطار الأساسي لتنفيذ باقي الجلسات.

في هذه الحالة تكون جلسة "المشهد المفقود" هي الطرح المبدئي لتنفيذ الورشة.

تبدأ فكرة الجلسات المتنوعة بلعبة: يطرح المدرب موقفًا وهو أن أحد الأفلام المشهورة فقد فريق عمله مشهدًا هامًا قبل تسليمه لصالات العرض أو التليفزيون، ويجب إنقاذ الموقف وإعادة إنتاج هذا المشهد مرة أخرى بأبسط الأدوات الممكنة ويتم إخبار المشاركين بأنهم هم أفراد العمل الفني وتتم المناقشة ذلك معهم وذلك لاكتشاف ما يعرفوه عن صناعة الإعلام والأفلام والمهن التي قد تكون موجودة في تنفيذ هذا العمل وطبيعة أدوارها. ثم يقوموا باختيار مشهد معين أو أكثر تتفق عليه الغالبية ثم يتم تحديد المهام والتوصيفات التي نحتاجها للقيام بتنفيذ هذا المشهد.

يمكن استخدام الورش التالية في التدريب على المهام المختلفة ويمكن أيضا دمجها بشكل مبسط وحذف بعضها في حالة عدم وجود وقت كافي مثل: المشخصاتي لتمثيل شخصيات المشهد. وأفيش وتشبيه لرسم أفيش المشهد. أيضا تدريبات تسجيل الصوت في ورشتي: "أستغماية بالميكروفون" و "حد سامع حاجة".

يمكن العمل على تصور واحد أو أكثر ويمكن أيضًا أن تعمل كل مجموعة بالترتيب المناسب لها من الجلسات وذلك وفقا لتوجه اهتمامات الأطفال وتساؤلاتهم ولا يشترط أن يسير الترتيب بشكل معين فالباعث الرئيسي هنا هو حاجة الأطفال للمعرفة وتساؤلاتهم.

العمل على المشروع النهائي يبدأ من أول جلسة وينتهي في الجلسة قبل الأخيرة.

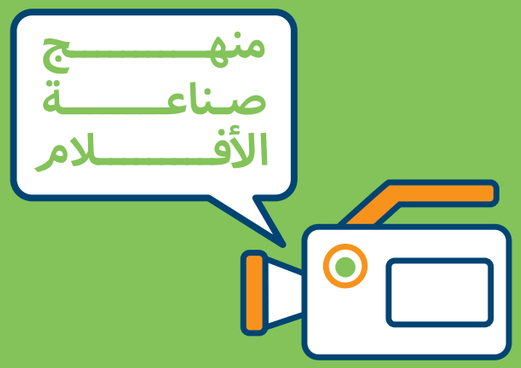
يتم تصميم واختيار الجلسات بشكل يسمح بتعرض الأطفال لمختلف فنون ومهام إنتاج الفيديو وهو شكل مرن يسمح باستخدام المدرب لأي ورشة أخرى غير موجودة وفقا لما يراه من حاجة الأطفال إلى المعرفة.

لابد من وجود تأثير للعمل الأصلي (الذي وقع عليه الاختيار لتنفيذ أحد مشاهده) في الأحداث أو الشخصيات.

٥. صمم جلساتك:

من هذا المثال الأخير نتجه نحو قراءة كل جلسات الدليل. وبناء على شكل تنظيم الجلسة: تحديد الحيز الذي تقع به، الخامات والمواد الضرورية، المعدات اللازمة، ما هي الأهداف المعرفية التي تهدف إليها الجلسة سواء كانت لعبة أم تدريب أم غيرها، وما هي المخرجات التي سيحصل عليها المشاركون بانتهائهم من تنفيذ خطوات الجلسة. أيضًا مع إدراكك لتطبيق روح المنهج، في التعلم عبر الممارسة والرقابة المهنية والفنية دون تسلط وغيرها من المبادئ والإرشادات العامة.

نسألك الآن، قارئ هذا الدليل، ومدرب الفيديو. هل يمكنك التفكير في تصميم جلسات أخرى خارج هذا المنهج؟ قد تقرر أن تأخذ أقل القليل من هذا الدليل ولكنه فقط سيساعدك على تصميم جلساتك بالشكل الذي تراه مناسبًا للمشاركين الذين تدربهم والظرف الزمني، المكاني والمادي للتدريب.



محتويات المنهج:

يغطي المنهج عدة موضوعات رئيسية يندرج تحت كل منها مجموعة من الدروس الفرعية يتم توزيعها على الجلسات المختلفة. فيما يلي قائمة بتلك الموضوعات، مع الأخذ في الاعتبار بأن ترتيب الدروس الفرعية هنا ليس بالضرورة هو نفس ترتيبها في سياق الجلسات.

تنويه وشكر
عن مطوري المناهج
الرخصة المنشور بها المنهج
عن مؤسسة التعبير الرقمي - أضف
عن مشروع تمكين الشباب رقميا - شمشر

المقدمات

روح المنهج ورسالته
لمن هذا الدليل؟
الأهداف
أنواع الأنشطة
تنظيم الجلسات و إدارتها
خطط الجلسات المتنوعة

المحتوى المعرفي

الفصل الأول: خلفية تاريخية

الفصل الثاني: الصورة

١.٢ اللقطة
٢.٢ حجم اللقطة
٣.٢ زاوية اللقطة
٤.٢ التكوين

الفصل الثالث: موقع الكاميرا وحركتها

١.٣ حركات الكاميرا على مركز ثابت
٢.٣ الكاميرا نفسها تتحرك
٣.٣ وجهة النظر

الفصل الرابع: الضوء

١.٤ التعريض (Exposure)
٢.٤ التوازن اللوني (White Balance)

الفصل الخامس: الصوت

١.٥ أنواع الصوت للصورة
٢.٥ وجهة السمع
٣.٥ تسجيل الصوت
٤.٥ المكتبة الصوتية

الفصل السادس: السرد

١.٦ الفكرة
٢.٦ تطوير الفكرة
٣.٦ الهوية البصرية
٤.٦ الزمن
٥.٦ القصة
٦.٦ وحدات البناء في سرد الفيلم

الفصل السابع: التنفيذ

١.٧ تقسيم الأدوار
٢.٧ ظروف التصوير المختلفة
٣.٧ استباق المشاكل
٤.٧ للتذكر في تنفيذ المشروع

الفصل الثامن: التفكيك و التركيب

١.٨ المونتاج: مقدمه
٢.٨ بدايات المونتاج في السينما
٣.٨ ما بعد التصوير
للتذكر قبل المونتاج
٤.٨ قواعد الانتقال السلس
٥.٨ أساليب المونتاج
٦.٨ وسائل الانتقال
٧.٨ اعتبارات عامة في المونتاج
٨.٨ النسخ المتعددة للعمل
٩.٨ الإيقاع
١٠.٨ المونتاج الرقمي
١١.٨ المؤثرات البصرية وتصحيح الألوان
١٢.٨ الميكساج

الفصل التاسع: العرض و التوزيع

١.٩ المشاهدة
٢.٩ الرخص المفتوحة
٣.٩ النشر على الإنترنت
٤.٩ عروض الشارع

الفصل العاشر: الأرشيف

الجلسات

١. كاميرتي شغل إيدي
٢. الفانوس السحري
٣. لف ودوران
٤. المشخصاتي (الجزء الأول)
٥. المشخصاتي (الجزء الثاني)
٦. احكي الصورة
٧. حذر فذر (الجزء الأول)
٨. حذر فذر (الجزء الثاني)
٩. وجهة نظري
١٠. دائرة الألوان
١١. استغماية بالميكروفون
١٢. حد سامع حاجه
١٣. فيلم من ثلاث لقطات
١٤. أفيش و تشبيه
١٥. مشاهدة جماعية و مناقشة
١٦. إيه الحكاية؟
١٧. احكي الفيديو
١٨. المشهد المفقود
١٩. تقسيم المشاهد
٢٠. لوحة الفيلم
٢١. تصوير المشروع
٢٢. صندوق الاعتراف
٢٣. رتب الإجابات التالية بالترتيب الصحيح
٢٤. فين الحمار؟
٢٥. لعبة ب٣ أبعاد
٢٦. التقطيع الحركي
٢٧. عرض فيلم
٢٨. غمض عينك
٢٩. مونتاج المشروع
٣٠. مشاهدة جماعية
٣١. فيديو كليب
٣٢. أفلام أساااحبي
٣٣. في العلبة
٣٤. مونتاج مشروع آخر
٣٥. شباب النت
٣٦. العرض العام

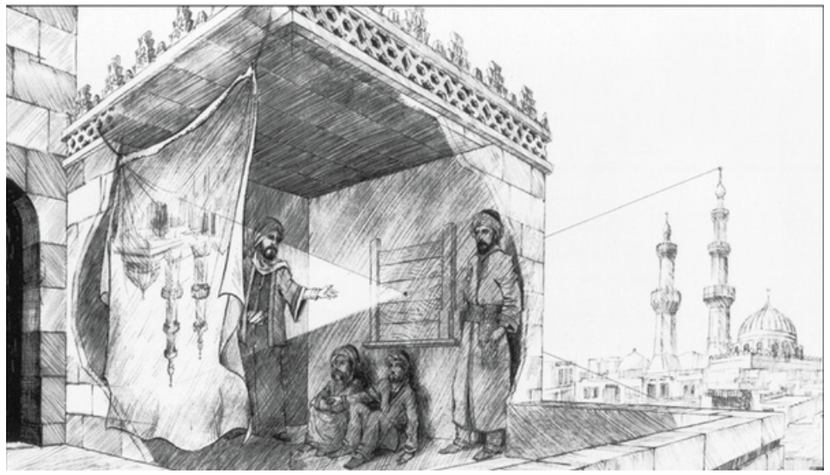
فهرس المنهج

المحتوى المعرفي

الفصل الأول
خلفية تاريخية

ـــ ١. القُمرة

حسن ابن الهيثم هو عالم عربي ولد بالبصرة وجاء إلى القاهرة بناء على دعوة الخليفة الفاطمي الحاكم بأمر الله بعد أن أبدى ابن الهيثم استعداده لإقامة مشروع لتنظيم فيضانات النيل، ولكن بعد أن تفقَّد ابن الهيثم موقع المشروع اكتشف عدم جدوى إقامته، فادعى الجنون خوفًا من غضب الخليفة، وقُيد تحت الإقامة الجبرية بغرفته التي أتخذ منها سكنًا بجوار الجامع الأزهر وذلك لمُدة عشر أعوام، حيث طوَّر هُناك أهم دراساته العلمية وألف كتابه "المناظر" في الفترة ما بين عام ١٠١١ إلى ١٠٢١. له اكتشافات ودراسات في علوم كثيرة منها الرياضيات والفلك وأسس المنهج العلمي والهندسة، ولكن من أهم ما قدَّمه هو نظريته للإبصار التي قدَّمها في كتاب "المناظر".



قبله اعتقد العديد من العلماء أن الرؤية تتم اعتمادًا على انبعاث أشعة الضوء من العين خارجةً لتتعرف على ما أمامها. ولكن حسن ابن الهيثم استطاع إثبات نظرية الولوج، والتي تفترض أن الرؤية تأتي من انعكاس الضوء على الأجسام ليدخل لعدسة العين، وهو ما أثبته عن طريق التجارب. كما وحّد علم البصريات الهندسية مع فرضيات أرسطو الفيزيائية لتُشكِّل أساس علم البصريات الفيزيائية الحديثة.

أثبت ابن الهيثم أيضًا أن أشعة الضوء تسير في خطوط مستقيمة، كما نفذ

تجارب مختلفة حول العدسات والمرايا والانكسار والانعكاس. وكان أيضًا أول من اختزل أشعة الضوء المنعكس والمنكسر في متجهين رأسي وأفقي، والذي كان بمثابة تطور أساسي في البصريات الهندسية، وعلى أساسه اقترح تكثيف الضوء في بؤرة واحدة لينعكس على شاشة، وكانت هذه بمثابة أول آلة تصوير.

قدّم ابن الهيثم أول من قام بوصف واضح وتحليل صحيح للكاميرا المظلمة والكاميرا ذات الثقب، فكان بذلك أول من نجح في مشروع نقل صورة من الخارج إلى شاشة داخلية كما في الكاميرا المظلمة التي اشتقّ الغرب اسمها من الكلمة العربية: "قُمرة"، عن طريق كلمة **camera obscura** اللاتينية، التي تعني "الغرفة المظلمة". ونفذ حسن ابن الهيثم أول تجربة نقل صورة ضوئيا في قُمرته الخاصة بجوار الجامع الأزهر في القاهرة.

تطورت الكاميرا كثيرا حتى وصلت لشكلها الحالي في العصر الحديث، هل تحب معرفة المزيد عن هذا التطور؟ جرب أساليب البحث.

ـــ ٢.١. نظرية بقاء الصورة على شبكية العين

في أواخر القرن الثامن عشر وصل العلماء إلى نظرية بسيطة توضح أن ما يراه الإنسان يثبت على شبكية عينه لفترة قصيرة (تقريبًا ١٢/١ من الثانية) حتى بعد انتهاء رؤيتها.

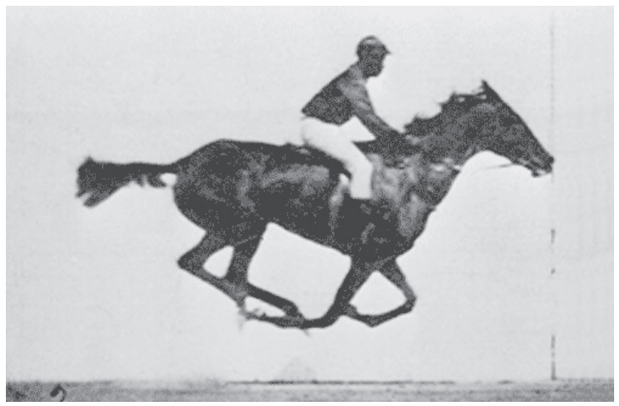
هـذا يعنـي أنـه إذا تـم عـرض صورتيـن تلـو بعـض فـي وقـت قصيـر جـدًا سـتدخل جـزء مـن الأولـى فـي الثانيـة وبالتالـي سـوف يتوهـم العقـل وجـود حركـة حتـى لـو الصـور ثابتـة. كان هـذا الاكتشـاف الأسـاس للعديـد مـن صناديـق الدنيـا والصناديـق السـحرية التـي تعـرض صـور بسـرعة كبيـرة للمتفرجيـن حتـى يتوهمـون الحركـة، ومـع تطـور الوسـيط الفوتوغرافـي فـي أواخـر القـرن التاسـع عشـر نفـذت نفـس الفكـرة عليـه لتظهـر أوائـل اللقطـات السـينمائية (الصـور المتحركـة).

ـــ ١. ٣. التجارب السينمائية الأولى

فـي الفتـرة بيـن ١٨٣٠ و ١٨٨٠ تطـورت العديـد مـن الاختراعـات والابتـكارات التـي تعتبـر ممهـدة لتحريـك الصـور علـى شـريط سـينمائي فمثـلا سـنة ١٨٣٢ وفـي وقـت واحـد اختـرع كل مـن الفيزيائـي البلجيكـي الشـاب "جوزيـف بلاتـو" والأسـتاذ النمسـاوي "سـتامبفر" آلات لعـرض صـور متحركـة، وقـد تجـاوز "بلاتـو" منافسـه فـي النتائـج التـي حصـل عليهـا مـن تركيـب آلـة "الحركـة الوهميّـة" أو "Phenakistoscope" التـي طرحهـا عـام ١٨٣٣ بنفـس مبـادئ السـينما ذاتهـا.

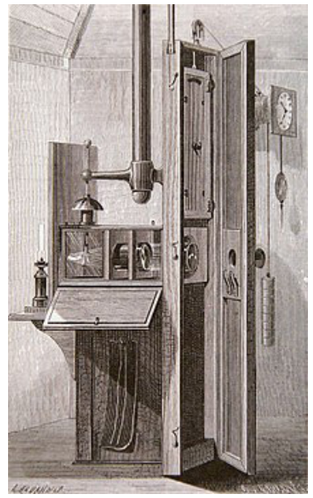
وتعـددت فـي هـذه الحقبـة الزمنيّـة اختـراع الآلات المُختلفـة لعـرض التتابـع الحركـي للصـور عـن طريـق الإيهـام البصـري فـي شـكل ألعـاب فجـاء الإنجليزي"وليـام هورنـر" عـام ١٨٣٤ بإضافـة اختـراع آخـر مبنـي علـى تجـارب الآخريـن مـن قبلـه أطلـق عليـه اسـم "zoetrope"، تختلـف هـذه اللعبـة عـن مثيلتهـا حيـثُ أنهـا تسـمح لأكثـر مـن شـخص أن يـرى التتابـع الحركـي للصـور مـن خـلال جدرانهـا ومـن أي نقطـة حولهـا.

مـن ثـم ولإثبـات صحـة رأي الملياردير الأمريكـي "ليلانـد سـتانفورد" حـول رهـان دخـل فيـه يتعلـق بأشـكال وأوضـاع الحصـان أثنـاء العـدو، أنفـق هـذا الملياردير ثـروة طائلـة لكـي يصمـم الإنجليـزي "مايبريـدج" جهـازاً أطلـق عليـه "zoopraxiscope"يسـتخدم أربعًـا وعشـرين حجـرة سـوداء يجلـس فـي كل منهـا رجـل يجهـز صفيحـة تصويـر ليعبـئ آلـة التصويـر الضوئي، ثـم تندفـع الأحصنـة فـي الحلبـة مصـورة ذاتهـا بمجـرد قطعهـا للخيـوط الموضوعـة فـي طريقهـا والمتصلـة بـآلات التصويـر وقـد اسـتلزم إحـكام هـذا الجهـاز منـذ ١٨٧٢ وحتـى ١٨٧٨ حيـث نشـرت فـي كل مـكان هـذه الصـور الضوئيـة المأخـوذة فـي كالفورنيـا فأثـارت حماسـة الباحثيـن العلمييـن وسـخط الفنانيـن المحافظيـن الذيـن ظهـرت أخطـاء رسـمهم للأحصنـة أثنـاء العـدو فزعمـوا أن التصويـر الضوئـي ذو رؤيـة خاطئـة.

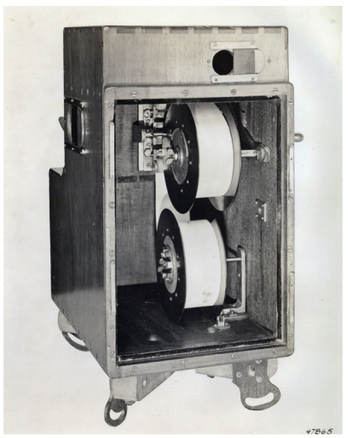


شاهد الفيلم المرفق: Muybridge's Zoopraxiscope

وفي عام ١٨٤٥ نُسب أول اختراع ناجح لكاميرا قادرة على التقاط الحركة المُستمرة إلى العالم والمُخترع الإنجليزي الجنسية "فرانسيس رونالد"، اخترع رونالد هذه الكاميرا لمُساعدة العُلماء على رصد ومراقبة الضغط الجوي ودرجات الحرارة والرطوبة. وكانت قادرة على الاستمرار في التقاط الصورة لمُدة ١٢-٢٤ ساعة مُتواصلة.



ثم جاء المُخترع الفرنسي "لويس لو برينس" في عام ١٨٨٨ بتطوير كاميرا ذات عدسة واحدة وأفلام "السليولويد" عرض ¾١ بوصة ليلتقط بها أول فيلم صامت يوضح تتابع الحركة في مشهد أسماه "Roundhay Garden"، وفي نفس العام أخترع لو برينس آلته الثانيّة التي تضم كاميرا ١٦ عدسة وجهازًا للعرض وقام بتصوير فيلمه الثاني "Traffic Crossing Leeds Bridge"، وما زالت كاميرات لو برينس متواجدة حتى الآن في المتحف الوطني للإعلام بإنجلترا.



كان من المُفترض أن يتم عرض أفلام لو برينس في أول عرض أفلام على الجمهور عام ١٨٩٠ في نيويورك، ولكن لم يحدث هذا حيُث اختفى لو برينس في ظروف غامضة ولم تتمكن السُلطات من العثور عليه.

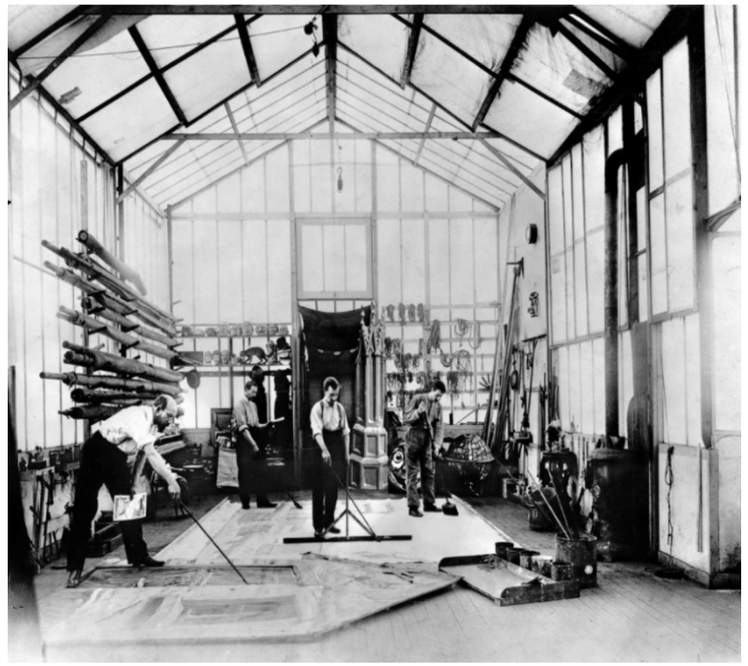
كان "أديسون" يحاول دمج التصوير الحي بالحاكي عن طريق اختراعه ل " Phonographe" لكنه فشل، ثم أدخل الإنجليزي "ديكسون" وبإرشادات "أديسون" تحسين أساسي وهو ثقب الأفلام واستعمال أفلام "السليولويد Celluloid" بطول ٥٠ قدمًا التي صنعت خصيصًا من قبل معامل الإنتاج الفوتوغرافي "ايستمان كوداك."

أما الاختراع الشامل كان من صنع "لوميير" بدءً من مارس ١٨٩٥ الذي أخترع جهازاً أسماه "السينما توغراف" ومنه اشتقت كلمة "سينما" وهو جهاز يجمع بين الغرفة السوداء والمنوار والسحّابة للصور الإيجابية، وقد تم صناعته في المعامل التي يديرها "كاربنتييه" ليحقق "لوميير" بذلك آلة تفوقت على مثيلاتها، وبكمالها التقني وجدّة موضوعات أفلامها حققت انتصارًا عالميًا.

كانت التجارب السينمائية في الفترات الأولى بعد صناعة الكاميرات بسيطة التركيب، كانوا صناع الأفلام حينذاك مهتمون بآلة التصوير نفسها وعلى صورها أكثر من اهتمامهم ما يمكن أن تخلقه هذه الصور من رموز ومعاني، كانوا يصنعون أفلام قصيرة مكونة من مشهد واحد فقط، يصورون فيها الناس وهم ينتظرون القطار أو وهم خارجون من مصنع وهكذا، لأن العالم كان حديث العهد بآلة التصوير السينمائي، كان الجميع منبهرًا بإمكانية هذه الآلة وقدرتها على عكس الواقع وترجمته إلى صور متحركة تطابق الأصل.

وذلك حتى ظهر جيلًا من رواد السينما المُجددين من أهمهم الفرنسي "جورج ميلييس" الذي عرف بأنه أول سحرة السينما، والفنان الذي وضع اللبنة الأولى للتصوير السينمائي وتقنيات المونتاج من قطع ومزج والسيناريو والديكور والمؤثرات البصرية. كان ميلييس مسرحي وميكانيكي بارع ومولع بالفنون، فمن خلال مُشاهدته للعرض السينمائي الأول للأخوان "لوميير" عبر آلتهما "السينماتوغراف" انبهر ميلييس بالآلة وحاول استئجارها ولكنهم رفضوا، فقرر ميلييس صنع آلة خاصة به ونجح في ذلك، وافتتح ميلييس بالمسرح الذي كان يمتلكه "هودين" أول دار للسينما في العالم وقام ببناء ستوديو تصوير خاص به، وقام بإنتاج أكثر من خمسمائة فيلم قصير.

في أواخر سنة ١٨٩٦ خرجت السينما نهائيًا من حيز المخابر وتعددت الآلات المسجلة مثل آلات : "لوميير"، "ميلييس"، "باتيه" و"غومونت" في "فرنسا"، و"أديسون" و"البيوغراف" في "الولايات المتحدة" وأمّا في "لندن" فقد أرسى "ويليام بول" قواعد الصناعة السينما توغرافية حتى صار ألوف الناس يزدحمون كل مساء في قاعات السينما المظلمة.



الفصل الثاني
الصورة

ـــ ١.٢. اللقطة

من لحظة تشغيل زر التسجيل على الكاميرا وحتى لحظة إيقاف التسجيل، هذه لقطة واحدة، فهي تختلف عن المشهد أو الفصل أو الصورة الواحدة، كما جربنا في الدرس السابق اللقطة تتكون من مجموعة من الصور تعرض تباعًا بشكل سريع لكي تنقل إحساس باستمرارية الحركة. فالصورة هي ثابتة ليس لها زمن محدد، والمشهد قد يرى من عدة لقطات تركب على بعض. وبالتالي فإن اللقطة هي الوحدة الأساسية في صنع أي فيديو أو فيلم.

كل لقطة لها أبعاد محددة: هذا التحديد يعطي إطارًا محددًا تقع الصورة بداخله فقط وتحدد أبعاده (بالسنتي أو بالبيكسل) على حسب الوسيط والكاميرا وطريقة العرض ولكن كلها لها أبعاد متقاربة. فالصورة هي كل ما يقع داخل إطار محدد مسبقًا يسمى "الكادر". فكيف إذا نستطيع تعريف اللقطة؟

ـــ ٢.٢. حجم اللقطة

هو مدى وسع أو ضيق الزاوية والمنظور المصور فيه. هناك تعريفات كثيرة متغايرة (وأحيانًا متضادة) لأحجام الكادرات ولكن كلها تتبع نفس المنطق. بما أننا من البشر فقد جرت العادة على تعريف أحجام الكادرات نسبة للعنصر البشري الذي بها، وبالتالي فهي ليست تعريفات لأحجامًا مترية ثابتة ولكن تتغير بتغير الموضوع المصور.

الأحجام هي:

ـــ اللقطة شديدة الوسع Extereme Long Shot أو Extereme Wide Shot

في اللقطات شديدة الوسع، نرى المنظر من مسافة بعيدة. الهدف من هذه اللقطة هو توضيح البيئة المحيطة بالعنصر أو الشخص المصور، كثيرًا ما تستخدم هذه اللقطات لتقديم الموضوع، اللقطة الأولى من مشهد جديد، مصممة لتوضح للمشاهد أين يقع الحدث.

ـــ اللقطة الواسعة Long Shot أو Wide Shot

التركيز في اللقطات الواسعة يكون على البيئة المحيطة، ولكن هنا ال"موضوع" أقرب. في هذه اللقطة نرى أيضا البيئة المحيطة.

ـــ اللقطة الكاملة Full Shot

هي عندما يحتل الشيء الذي نقوم بتصويره معظم الكادر تاركًا مسافة فوقه ومسافة تحته. "مساحة الآمان" والتي يطلق عليها بالانجليزية "مساحة الرأس Headroom" هذه ضرورية وتجعل العنصر الذي نصوره يبدو أكثر طبيعية بداخل البيئة المحيطة به، بدون محاولة إقحامه في داخل الكادر.

ـــ اللقطة المتوسطة Medium Shot

تستخدم عادة في التلفزيون عندما يعطينا المذيع معلومات محددة عن فعالية

يتبعها سلسلة من اللقطات من هذه الفعالية. عندما نصور مع أشخاص، يظهر في اللقطة المتوسطة الجزء العلوي من الشخص (من الوسط وحتى الرأس). تسمح هذه اللقطة أيضا لرؤية الحركة الجسمانية بشكل أوضح.

اللقطة القريبة Close Shot أو Close Up

تظهر الشخص أو الشئ الذي نصوره بالتفصيل. في هذه الصورة تظهر في اللقطة رأس الطفل وملامحه بالتفصيل بدون أن تظهر البيئة المحيطة به.

اللقطة شديدة القرب Extreme Close Up أو Big Close Up

تظهر تفصيلة من الموضوع، المكان أو الشخص المصور: إصبعه، عينه، إلخ.

هناك أيضًا أحجام متعددة بين هذه المحددات مثل اللقطة المتوسطة الواسعة Medium Long Shot أو اللقطة المتوسطة القريبة Medium Close Shot، فالأهم من حفظ تعريفات جامدة لأحجام اللقطات هو فهم منطقها وكيفية التواصل مع الآخرين بخصوص الحجم المصور.

أيضًا نرى من الأمثلة أن الأحجام المختلفة تنقل معلومات مختلفة عن الموضوع المصور أو الشخص، مشاعره، بيئته المحيطة، علاقاته، إلخ. من المهم معرفة وجهة نظر الكاميرا والحجم المقصود تصويره. ليس مجرد تصوير أي حجم بشكل تلقائي. أيضًا وجود تنوع في الأحجام والزوايا المصورة يساعد على نقل وجهات نظر مختلفة. ومن خلال بناء ترتيب مقصود للأحجام في المونتاج، يساعد على جذب المشاهد وخلق علاقة مقصودة بالشخص أو الموضوع المصور.

٣.٢. زاوية اللقطة

وهي العلاقة الجغرافية والهندسية بين موقع الكاميرا وموقع الموضوع أو الشخص المصور ووضعه الجسماني. وتعرف الزاوية ببعدين: أفقي و رأسي. البعد الرأسي هو موقع الكاميرا الرأسي من الشخص أو الموضوع المصور.

الزوايا الرأسية:

١. مستوى النظر eye-level

حيث يكون موقع تصوير اللقطة من نفس المستوى الرأسي للشخص أو الموضوع المصور

٢. زاوية منخفضة low-angle

حيث يكون موقع تصوير اللقطة من أسفل المستوى الرأسي للشخص أو الموضوع المصور، ولكن تنظر من أسفل لأعلى عليه.

٣. مستوى منخفض low-level

حيث يكون موقع تصوير اللقطة من أسفل المستوى الرأسي للشخص أو الموضوع المصور، ولكن تنظر للأمام على نفس المستوى المنخفض.

٤. زاوية عالية high-angle

حيث يكون موقع تصوير اللقطة من أعلى المستوى الرأسي للشخص أو الموضوع المصور، ولكن تنظر من أعلى لأسفل عليه

٥. مستوى عالى high-level

حيث يكون موقع تصوير اللقطة من أعلى المستوى الرأسي للشخص أو الموضوع المصور، ولكن تنظر للأمام على نفس المستوى العالي.

ـــــ الزوايا الأفقية:

مثل أحجام اللقطات عرفت الزوايا الأفقية نسبة لجسم الإنسان فهي تشرح علاقة موضع الكاميرا بالشخص المصور:

١. أمامي (فاص) full-face
حيث يكون موقع تصوير اللقطة من أمام وجه الشخص تمامًا.

٢. ثلاث أرباع أمامي (ترواكار) three-quarters-frontal
حيث يكون موقع تصوير اللقطة من زاوية ٤٥ درجة أمام وجه الشخص.

٣. جانبي (بروفيل) profile/side
حيث يكون موقع تصوير اللقطة جانبي تمامًا لوجه الشخص بحيث يظهر نصف وجهه فقط.

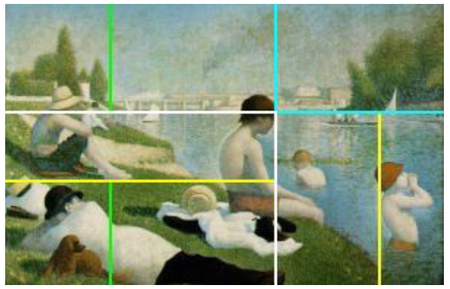
٤. ثلاث أرباع خلفي (ترواباك) three-quarters-back
حيث يكون موقع تصوير اللقطة من زاوية ٤٥ درجة خلف رأس الشخص.

٥. خلفي (باك) full-back
حيث يكون موقع تصوير اللقطة من خلف رأس الشخص تمامًا.

ـــ ٢. ٤. التكوين

التكوين هو توزيع الكتل والأشكال والأحجام داخل الكادر بترتيب معين يدل على معنى أو مغزى أو له قيمة جمالية في حد ذاته. الحجم والزوايا هي أساسيات شرح اللقطة أو الكادر و لكن هناك العديد من الاعتبارات الأخرى في التكوين. اختيار تكوين الصورة هو شئ يختلف من مصور لآخر، ولكن عموما هو كيفية اختيار وتنظيم العناصر المختلفة لتكوين الكادر بصريًا. بعض العناصر التي يمكنكم التفكير فيها هي السيمترية والملمس وعمق المجال، الخطوط الموجودة في الطبيعة التي تساعد في كيفية رؤية الأشياء ولكن تذكروا أن الكاميرا هي مجرد عين، وسيلة نستخدمها للتسجيل، ولكن الأمر متروك لنا لتحديد وإيجاد المعلومات. القيمة الجمالية للعمل مهمة، ولكن الأهم هو كيف نستخدم هذه العناصر لتوصيل الفكرة بشكل جيد.

هناك بعض الإرشادات يمكنها تحسين عملنا، ولكن دعونا نتذكر دائما أن بعض القوانين يمكنها أن تساعدنا، ولكننا نستطيع دائمًا خرقها.



ـــ ٢. ٤. ١. الخلفيات

في كل الحالات تساعد خلفية الشخص أو العنصر المصور على إضفاء معنى وتوصيل معلومات إضافية. بالإضافة إلى أنه في المقابلات تحديدا تصبح الخلفيات هامة لعلاقتها في قربها أو بُعدها عن الموضوع.. في تركيزها أو تشتيتها الذي يناقشه المتحدث. يفضل أن عند اختيار موقع تصوير المقابلة وضع اعتبار للزاوية المصورة والخلفيات التي قد تنتج عن هذا.

على سبيل المثال إذا كان التصوير خارجي، يمكنكم جعل مبنى أو علامة مميزة خلفية الموضوع، إذا كان التصوير داخلي، يمكن استخدام صور وشعارات وإلخ. حاولوا اختيار خلفية لها علاقة بموضوع الفيديو/الفيلم. مثلًا المكان الذي حدثت فيه الواقعة التي يتكلم عنها.

يجب تفقد الخلفية والتأكد أنه لا يوجد شيء يشتت المتفرج من التركيز على الشخص المصور عادة تتسبب أشياء بسيطة في تشتيت بصري، مثلًا شيء يظهر كأنه يخرج من رأس الشخص المصور أو لافتة تظهر بشكل مزعج في الصورة.

ـــ ٢. ٤. ٢. تصوير البشر

أغلب تواصلنا مع الآخرين هو تواصل بصري خارج عن ما نقوله: وضعنا الجسماني، طريقة الحركة، اتجاه النظر. ولذلك هناك عدة اعتبارات عند تصوير

الأشخاص: منها الأخذ بعين الاعتبار عدم وضع مفاصل بشرية على حدود الكادر بحيث تظهر أن الشخص المصور عنده قطع أو خلل جسماني. أيضًا تذكر كل ما يتعلق بالحجم والزاوية وعلاقتنا بالشخص المصور.

ـــ ٢. ٤. ٣. قاعدة الأثلاث (المقطع الذهبي)

هو تقسيم الصورة في ذهننا إلى أثلاث أفقية لخلق كادر جيد. تطبق هذه القاعدة عندما يتوفر وقت للتخطيط للكادر عندما نكون نصور شهادة مثلاً. بعض الكاميرات بها شبكة تظهر على الشاشة يمكننا تشغيلها أثناء التصوير. تخيلوا أن الصورة مقسمة عن طريق خطين أفقيين وخطين رأسيين إلى ٩ أجزاء متساوية، طبقًا لقاعدة الأثلاث، يجب وضع العناصر التي نقوم بتصويرها بطول هذه الخطوط وعند نقاط التقاطع.

هذا التقسيم يساعدك على تحديد مواطن الضعف و لقوة في التكوين ويتيح لك استخدام بناء الكادر التكويني بتقريب للمقطع الذهبي مما يضفي قيمة جمالية على لقطتك المصورة.

ـــ ٢. ٤. ٤. خطوط النَّظَر

إذا حاولت تذكر أشخاص تعرفهم أو محادثات جرت بينك وبين شخص آخر، فإن أول ما يخطر ببالك هو عين أو نظرة الشخص الآخر. نحن كبشر نحادث بعض بالأعين. و أغلب التفاهم والتحادث هو غير منطوق. يجب تذكر هذا في التصوير كثيرًا، فإذا كنت تصور شخص في مقابلة مثلًا يجب أن ترى الكاميرا عينه جيدًا.

نحن كبشر أكثر ما نراه في بعضنا هو الأعين و بالتالي حين تريد أن تجعل المتفرج يتعاطف مع من تقدمه ويرى العالم من وجهة نظره، يمكنك التفكير في علاقة الكاميرا بعين الشخصية، هل نراها بشكل مباشر؟ أم نرى العالم من نفس زاويتها؟ كلها أسئلة هامة للتفكير واتخاذ الاختيار المناسب لك.

أيضًا في حالة التصوير التسجيلي أو التقريري يجب مراعاة أن تكون عين المتفرج في نفس مستوى عين المحاور، أي اختلاف ملحوظ يجعل المقابلة تبدو غير مريحة وربما أيضًا تعطى إيحاء بإحساس غير مرغوب فيه. في حالة التصوير في استوديو، يجب ضبط الكراسي بحيث يكون المحاور والضيف في نفس المستوى. المسافة بين المحاور والضيف ووضعهما تؤثر على استقبال اللقاء، مثلا عند

تصوير ضيف يجلس خلف مكتب، فهذا يعطى إحساس بالسلطة. أيضًا اتجاه الأعين يؤثر على تعلقنا بالمساحة والعلاقات. في الكادر المساحة التي تكون أمام عين الشخص يطلق عليها المساحة الحيوية وعادة ما تكون أكبر من المساحة التي خلفه (المساحة السلبية).

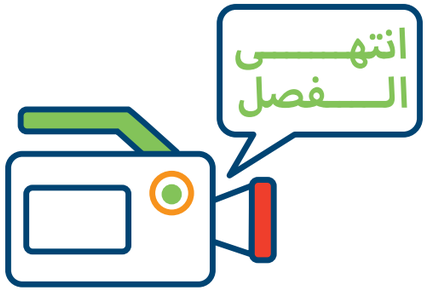
ـــ ٢. ٤. ٥. التوازن والتناظر

في تكوين لقطاتك يجب التفكير في العلاقات بين العناصر وتوزيعها داخل الإطار "الكادر" وما يعني هذا التوزيع وكيف يؤثر في تلقي المشاهد للمعنى.

مثلا في اللقطة على اليمين ترى استغلال المخرج ستانلي كوبريك التوازن حول كل جوانب الكادر لينقل إحساس الشخص بالحصار.

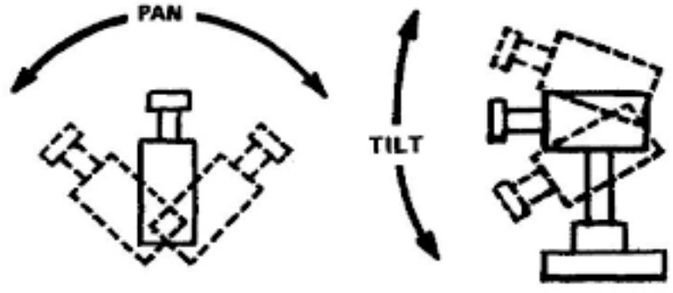
بينما في اللقطة المجاورة يستغل المخرج إليا سليمان التناظر Symmetry ليخلق مفارقة بين جانبي الكادر.

أخيـرًا باسـتخدام كسـر التناظـر وخلـق تـوازن مـا بيـن الإخـوة ينقـل المخـرج سـبايك جونـز إحسـاس بالتوتـر بيـن الإثنيـن، خصوصـا مـع تماثـل شـكلهم تمامًـا فهـم كيفيـة استغلال هذه الحيل التكوينية تساعدك في نقل المعنى.



الفصل الثالث
موقع الكاميرا وحركتها

ـــ ٣. ١. حركات الكاميرا على مركز ثابت



يمكن تحريك الكاميرا أثناء وجودها على مركز ثابت بشكل أفقي، وتسمى هذه اللقطة باللقطة البانورامية PAN أو بشكل رأسي وتسمى هذه اللقطة بالتوجيه Tilting. ولهذا عادة ما يختصرها العاملين بلغة عامية: بان يمين - تيلت فوق - تيلت تحت، إلخ.

ـــ ٣. ٢. الكاميرا نفسها تتحرك

على مدار تاريخ صناعة السينما، وعندما كانت الكاميرات هي آلات ثقيلة جداً، تم تطوير معدات ضخمة لتحريك تلك الكاميرات وتصوير لقطات متحركة.

ـــ ٣. ٢. ١. تراك / دوللي (على عجل)
وذلك لعمل حركة أفقية بتحريك الكاميرا ذاتها

ـــ ٣. ٢. ٢. كرين (رافعة)
لعمل حركة رأسها بتحريك الكاميرا نفسها.

ـــ ٣. ٢. ٣. ستيديكام (مثبت الهزات المحمول)
هو مصطلح واسم تجاري لجهاز توضع عليها الكاميرا ثم يمسك به المصور ليتحرك بحرية بالكاميرا دون قيود مثل قضيب التراك أو جسم الرافعة. هذا الجهاز يمتص أي اهتزازات يحدث بيد المصور أو بسبب حركته.

ـــ ٣. ٢. ٤. الكاميرا المحمولة
العديد من الكاميرات والهواتف خفيفة جداً مما يسهل على المصور حملها والتحرك أثناء التصوير. ينتج عن هذا أيضًا الرغبة الدائمة في تحريك يدك أثناء التصوير. يرجى تذكر تثبيت التكوينات المناسبة للموضوع المصور لفترة كافية للمشاهد أن يدرك ما يراه (نقترح دائمًا ثبات اليد تمامًا أثناء التصوير لمدة ٣٠ ثانية قبل التحرك من تكوين لآخر حتى يكون عند المصور مادة مناسبة للمونتاج والعرض).

توجد العديد من حوامل الكاميرا الصغيرة والرخيصة والتي يمكن الاعتماد عليها بعد تجريبها وتجريب شكل الحركة عليها قبل الشراء. إذا لم يتوفر حامل للكاميرا يمكن التصوير باليد ولكن لابد من اعتبار راحة اليد والاعتماد دائمًا على ذراعين أثناء التصوير (حتى يمكن إراحة كل يد إذا تعبت).

فمثلاً بدلاً من حمل هاتفك في الهواء بيد واحدة، يمكن وضعه في مركز راحة اليد ثم لف اليد الأخرى عليه، فترتكز اليد الداخلية على الخارجية. ومثال أخرى للكاميرات الصغيرة يمكن أن تمسك من الناحيتين كل ناحية بيد، أو تمسك بإحدى اليدين وتمسك الأخرى بالذراع الحامل للكاميرا حتى تعطيه ارتكازاً أكبر وتشبه حامل الكاميرا ثلاثي الأرجل.

ـــ ٣. ٢. ٥. الكاميرا الطائرة (drone)
مع صغر حجم كاميرات اليوم تم اختراع طائرات صغيرة تشبه ألعاب الأطفال و لكنها تحمل كاميرا يمكن التحكم بها عن بعد لتصوير لقطات طائرة.

ـــ ٣. ٣. وجهة النظر

كل عمل يعكس وجهة نظر شخص، وهذا يكون عن طريق اختيارات متعددة مثل الزوايا والتكوينات. أيضًا طول اللقطة وعدد اللقطات قد يعطي لنا إحساس بتدخل صانعه من عدمه، وبالتالي يجب في كل مشهد وكل لقطة أن يعرف صانع العمل ما هي وجهة النظر في المشهد واللقطة والعمل ككل وكيف ينقلها.

ـــ ٣. ٣. ١. مبدأ التدخل الأدنى Minimum Intrusion
هو مبدأ أن صانع الفيلم هو مجرد ناقل للحقيقة ويتدخل بأقل شكل ممكن، وهو هم مستمر لكل صانعي الأفلام على مدار تاريخ السينما فدائمًا تظهر حركات مختلفة تسعى لإلغاء الكذب عن السينما مثل: الواقعية الجديدة في

إيطاليا، الموجة الجديدة في فرنسا، السينما المباشرة في ألمانيا وكندا، دوجما ٩٥ في الدنمارك وغيرها من الحركات التي تجد في اتخاذ أساليب تصوير وإنتاج محددة طريقًا للصراحة مثل:

- تصوير اللقطة المستمر وتفضيلها على المشهد المقطع لأكثر من لقطة
- تصوير اللقطات الثابتة والواسعة و الابتعاد عن أي تكوين فيه تحايل ما
- التصوير في الأماكن الحقيقية وعدم تغيير أي عنصر فيها
- عدم استخدام أي مؤثرات صوتية أو موسيقى تصويرية
ما هو رأيك في تلك الأساليب؟ و هل تستطيع التفكير في أفكار أخرى؟

ـــــ ٣. ٣. ٢. الذاتية والموضوعية

نستطيع أن نفكر في اللقطات وعلاقتها بوجهة نظر صانع العمل على أنها على متصل بين: موضوعية ومحايدة للغاية من ناحية، وذاتية وتحمل بشكل واضح وجهة نظر أحد الشخصيات أو العناصر من ناحية أخرى.

اللقطات الموضوعية، على عكس اللقطات الذاتية، لا نراها من منظور أي شخص في الحدث، ولكن من وجهة نظر مراقب. هذا المراقب المفترض، كما يوحي السرد، ليس موجودًا في موقع الحدث، فمثلًا لا نرى الشخصيات تتفاعل مع الكاميرا وكأنهم لا يروها.

كلما زادت حرفية حركة الكاميرا "وميكنتها" المحسوسة من قبل المتفرج كلما أعطت الإحساس الأكبر أن الكاميرا هي "فوق-إنسانية": في بعض الأفلام مثلاً، نرى الكاميرا تمر من زجاج أو حوائط بدون أي عوائق، ولكن هذا يتطلب مؤثرات خاصة.

اللقطات الذاتية تؤخذ من وجهة نظر ومنظور شخص ما أو شيء ما. فمثلًا نرى ما يراه أحد الشخصيات. اللقطات الذاتية تمامًا نادرًا ما تستخدم، وربما تسبب شعور بالغرابة والتوهان لدى المتفرجين، خصوصًا إذا كانت الشخصية تنظر أو تتكلم إلى الكاميرا. لهذا، تستخدم اللقطات الذاتية تمامًا عندما يرغب المخرج في خلق هذا التأثر الذي تسببه. ولكن في أغلب الأحيان تستخدم لقطة POV أو وجهة نظر التي تعطي إحساس بأنها من وجهة نظر شخص ولكنها أبعد قليلًا من مستوى عينه، حيث قد يظهر صاحب وجهة النظر في اللقطة ذاتها مثلًا من فوق كتفه بما يسمى ب Over the Shoulder أو بالمصري الدارج "أمورس" أو قد نرى لقطة قريبة لصاحب وجهة النظر ينظر في اتجاه ما، ثم نقطع على لقطة "محايدة" لما ينظر إليه، هي في الحقيقة تعكس وجهة نظره هو، ولكن دون أن

تأخذ الكاميرا موقع ومنظور عينه بالتحديد.

تحديد ما هي وجهة نظر لقطتك هام جدًا في خلق سرد الفيلم، مشهد بمشهد، حيث أن هذا يتحكم في علاقة المتفرج العاطفية بشخصياتك وبالأحداث.

ـــــ ٣. ٣. ٣. الصراحة بين الأفلام التسجيلية والروائية

يجب أن نعترف أن الحقيقة ليست دائمًا فقط في كل ما هو ليس روائي، يمكن للأفلام الروائية أن تكون صادقة، بينما الأفلام التسجيلية قد تكون مليئة بالأكاذيب. "الحقيقة" في الفيلم أو الفيديو هي الصراحة بالنسبة لاختيارتنا وانحيازتنا. يجب أن تكون اختياراتنا متناسبة مع أهدافنا وأن تستخدم حرفة صناعة الفيلم لتوصيل هذه الأهداف للجمهور، على أن يكون موقفنا من القضايا واضح.
توجد مقولة مشهورة في مواقع تصوير الأفلام: الكذب في السينما حلال.

ـــــ ٣. ٣. ٤. الفيلم خيال: الخيال/الوهم

منذ بداية صناعة الأفلام وبدأنا بصنع الخيال، إذا عدنا في الوقت نجد أن في قدرة الفيلم على تحفيز الخيال، قدرة أيضًا على خلق الوهم وبالتالي فهذا الخيال أيضًا خلق البروباجندا: أي الإعلام الموجه الكاذب للتحكم في مشاعر شعب بأكمله. يجب أن ندرك أن الخيال يختلف عن الكذب. الخيال هو خلق علاقات بين اللقطات بحيث تعيد خلق مشاعر وأفكار ما، حتى لو لم تكن موجودة ماديًا على الشاشة.

هذه هي خطورة الأفلام، أنها إذا أسيئت استخدامها يمكنها أن تخلق دعاية كاذبة ومضللة. الإعلام الرسمي يقوم بذلك طوال الوقت، بينما نحن فيجب علينا استخدام هذه الأدوات بحذر وصدق تام.

مثال: انظر أي فيديو للقناة الأولى عن "البلطجية اللي في التحرير."

- لاحظوا كيف يستخدمون قوة الخيال ليعطوا معلومات خاطئة عن الحقيقة.
- كيف يمكن إعادة تركيب أو صياغة هذا الموضوع بشكل يعكس وجهة نظرنا نحن ؟

الفصل الرابع
الضوء

ـــ ١.٤. التعريض (Exposure)

لكي يتم التقاط الصورة يجب أن تدخل كمية ضوء مناسبة عبر العدسة والبؤرة إلى السطح الحساس أو المجس. كمية الضوء الزائدة ستحرق المجس وتظهر صورة بيضاء وكمية الضوء الناقصة لن تكفي لالتقاط الصورة وستظهر صورة سوداء. التعريض هو فعل إدخال كمية من الضوء إلى داخل جسم الكاميرا و على السطح الحساس.

التعريض الصحيح هو إدخال كمية الضوء المناسبة لا أكثر ولا أقل لالتقاط الصورة المطلوب التقاطها بكافة تفاصيلها.

في أي صورة سيتواجد تنوع من القياسات للتعريض (مثلًا الخلفية قد تكون مضيئة أكثر من الشخص المصور في التصوير نهارًا بالشارع)، لابد من تعريف التعريض الصحيح طبقًا للموضوع المصور لالتقاط العنصر المراد التقاطه بشكل سليم في الصورة.

لقياس التعريض اعتمد المصورين على تعريف وحدة سابقة اسمها "ستوب" وهي وحدة ضوء قياسية يقاس على أساسها كل العناصر المؤثرة في التعريض. و بالتالي الفارق بين الظل والنور يقاس بعدد (س) ستوب. يتم التحكم في الكاميرا عبر العناصر التالية لتقليل أو زيادة التعريض للعدد المرغوب من ال"ستوب."
لكل سطح حساس، خام أو مجس إلكتروني، مساحة من عدد معين من ال"ستوب" يستطيع إظهارها قبل الذهاب للأبيض أو للأسود. هذه المساحة تسمى "المدى" (latitude).

المحددات التالية هي المؤثرة في التعريض، ولكن ليس بإمكانك التحكم بها في كل الكاميرات. وعادة ما تكون تلقائية\أوتوماتية (خارج تحكم المستخدم) في الكاميرات المدمجة الصغيرة وكاميرات الهواتف النقالة هي:

ـــ ١.١.٤. درجة حساسية السطح الحساس (ISO)

السطح الحساس سواء أن كان فيلم كيميائي في الكاميرات القديمة أو مُتَحسِّس إلكتروني في الكاميرات الرقمية الحديثة والهواتف، هو سطح له حساسية تسمى ISO ولها درجة عادة من ١٠٠ إلى ٣٢٠٠ أو أعلى.

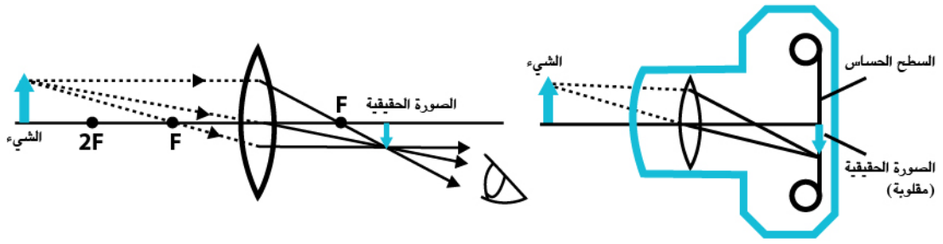
كلما قل الرقم الخاص بالحساسية (رقم الISO) كلما قلت حساسية السطح

وانخفض التعريض. فدرجة الحساسية ١٠٠ هي أقل حساسية عادة (إلا في كاميرات متخصصة ليست في متناول الجميع)، وبالتالي هي أنسب للتصوير الخارجي نهارًا حيث تكون الشمس الساطعة. وكلما ازدادت درجة الحساسية (رقم ISO) زادت حساسية السطح وزاد التعريض. فالحساسية بدرجة ١٦٠٠ هي من الحساسيات العالية، وبالتالي هي قد تكون مناسبة في التصوير الليلي حيث لا توجد إضاءة ولا توجد بدائل أخرى لالتقاط الصورة.

من أول رقم ١٠٠، كل مضاعفة تساوي في التعريض ازدياد بمقدار ستوب واحد. أي أن الحساسية ٢٠٠ ستدخل ضعف مقدار الضوء الذي ستدخله حساسية ١٠٠، وحساسية ٤٠٠ ستُدخل ضعف ٢٠٠، إلخ. أي أنه الحساسية ١٦٠٠ هي أعلى من حساسية ١٠٠ بمقدار ٤ ستوب فقط.

توجد تأثيرات أخرى بجانب خفض أو رفع التعريض في زيادة أو تقليل حساسية السطح. وهي:

المدى (Latitude)
كلما ارتفعت حساسية السطح قلّ المدى (أي صغرت المساحة الممكن بداخلها التعريض الصحيح) فمثلًا حساسية ١٠٠ عادة ما يكون بها مدى من ٤ أو ٥ ستوب، ولكن حساسية ١٦٠٠ لا ترى إلا ستوب واحد أو إثنين، كل ما عداهما يذهب للأسود أو الأبيض مباشرة.



الضوضاء الإلكترونية (Noise)
تعمل حساسية المجس بمرور شحنات عبر التسخين الإلكتروني للمجس، هذا يجعله يرتفع في قدرته على التعريض ولكن في نفس الوقت يزيد الشوشرة الإلكترونية الناتجة عن هذا التسخين.

دقة التفاصيل (Resolution)
كنتيجة لإظهار الشوشرة، مع ارتفاع حساسية السطح تقل الدقة في التفاصيل.

تباين الألوان (Variance)
قدرة السطح على إظهار الألوان المختلفة لها علاقة بقدرته على قراءة درجات مختلفة من الإضاءة، مع تقليل المدى، تتحول الألوان تدريجيًا لدرجات مشابهة ويقل التباين اللوني.

تباين الإضاءة (Contrast)
بسبب تقليل المدى وزيادة الأسود والأبيض، يزداد تباين الإضاءة بشكل كبير كلما ارتفعت حساسية السطح.

٤.١.٢. سرعة المصراع (shutter speed)
المصراع هو الحاجز الذي يفتح لإدخال أشعة الضوء لفترة محددة من الوقت. كلما طال هذا الوقت كلما دخل ضوء أكثر وارتفع التعريض وكلما قصر هذا الوقت كلما دخل ضوء أقل وانخفض التعريض.

سرعة المصراع هو الوقت الذي يقضيه مفتوحًا ليدخل الضوء إلى جسم الكاميرا وحتى يصل للسطح الحساس.

تقاس سرعة المصراع بوحدة زمنية جزءا من الثانية: ١/٢٥ أو ١/٥٠ أو ١/١٠٠ أو ١/١٢٥ أو ١/٢٥٠ أو ١/٥٠٠ إلخ. ولكن للاختصار يذكر فقط رقم المقام من الكسر أي: ٢٥ أو ٥٠ أو ١٠٠ أو ١٢٥ أو ٢٥٠ أو ٥٠٠ أو ١٠٠٠ إلخ.

كلما زادت سرعة المصراع قلت الفترة الزمنية لدخول الضوء للكاميرا وقلّ التعريض. كلما قلّت سرعة المصراع زادت الفترة الزمنية لدخول الضوء الكاميرا وكلما ارتفع التعريض.

أساس سرعة المصراع في الصور المتحركة هي سرعة التقاط الصور المتحركة نفسها. ففي منطقتنا السرعة الرقمية المتعارف عليها هي ٢٥ كادر في الثانية (على نظام الفيديو بال). وبالتالي أبطأ سرعة ممكنة في التصوير الفيلمي هي ١/٢٥ من الثانية. توجد مناطق أخرى يشيع فيها التصوير بسرعة ٣٠ كادر في الثانية (نظام الفيديو ن-ت-س-ث)، وبالتالي لهذه الكاميرات أبطأ سرعة ممكنة هي ١/٣٠ من الثانية.

توجد محددات أخرى نأخذها في الحسبان بجانب الرغبة في زيادة أو تقليل التعريض عند تحديد سرعة المصراع:

حدة الحركة (Sharpness)
إذا عرض السطح الحساس للضوء لفترة أطول سيدخل تعريض أكثر من صورة على كادر واحد مما سيظهر أي هزات كعدم دقة للتفاصيل (Blurry) وانخفاض في حدة للحركة.

٤.١.٣. فتحة البؤرة (فتحة العدسة) (Aperture)
الضوء الداخل إلى الكاميرا يمر بعد العدسة من خلال البؤرة التي تسمح بدخوله للجسم المظلم. هذه البؤرة ذات عرض متغير، يمكن فتحها لإدخال ضوء أكثر أو غلقها لإدخال ضوء أقل.

برغم أن هذه البؤرة هي نظريًا جزء من الكاميرا ولا تخص الأجزاء البصرية للعدسة، إلا أنه تصنيعيًا أصبحت جزء من العدسة، مما جعل اللقب الشعبي لها "فتحة العدسة." أيضًا أصبحت العدسات المختلفة لها فتحات مختلفة وتتفاوت في السعر على حسب جودة زجاجها أو لسعة الفتح الخاصة ببؤرتها.

بسبب تأثير فتحة البؤرة على التعريض، أصبح دارجًا تسميتها أيضًا "سرعة العدسة" لاختلافها عن سرعة المصراع لأن العدسات بفتحات بؤرة واسعة تحتاج لوقت أقل للتعريض وهي بالتالي عدسات "سريعة" وكلما كانت العدسة أكثر قدرةً على فتحات واسعة جدًا كلما كانت أكثر إفادة في التصوير وأغلى سعرًا. تقاس فتحات البؤرة بأرقام نسبية (البعد البؤري على قطر البؤرة) تلك الأرقام تسمى بال "ف-ستوب". عادة ما تبدأ الأرقام ب ١,٤ ثم ٢ ثم ٢,٨ ثم ٤ ثم ٥,٦ ثم ٨ ثم ١١ ثم ١٦ ثم ٢٢. الفارق بين كل رقم من هؤلاء هو وحدة ضوئية "ستوب" واحدة. يوجد قدرة لبعض العدسات أن تتعامل بوحدات في منتصف الفتحة (مثلًا ٣,٤ بين ٢,٨ و ٤).

كلما صغر الرقم كلما ازدادت البؤرة انفتاحًا وبالتالي أدخلت ضوءًا أكثر، وكلما كبر الرقم كلما قل انفتاح البؤرة وبالتالي أدخلت نورًا أقل.

ـــ ٤. ٢. التوازن اللوني (White Balance)

لا يعي الكثير منا هذا، ولكن لأشعة الضوء تأثير كبير على لونية ما نراه. فإذا كان مصدر الضوء لونه مائل للاصفرار (مثل اللمبات المنزلية) فكل ما نراه تتغير ألوانه إلى الأصفر. وإذا كان مصدر الضوء مائل للأزرق (مثل ضوء النهار) فكل ما نراه تتغير ألوانه إلى الأزرق.

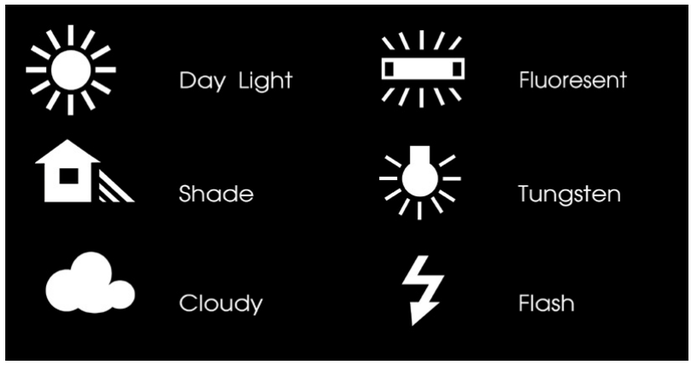
عندما نرى ذلك بأعيننا يقوم العقل بتحليل الصورة وتغييرها لندرك الألوان التي نراها بمنطقها الصحيح، بدون تأثير مصدر الضوء. أما بما أن الكاميرات ليس لها عقل يستطيع تحليل وتغيير ما تلتقطه لألوانه المنطقية فهي بها خاصية تسمح للمستخدم البشري ضبط الألوان لكي تناسب الموقف المصور. وتسمى هذه الخاصية بالتوازن اللوني أو وزن الأبيض.

Degrees Kelvin	Type of Light Source
1700-1800K	Match Flame
1850-1930K	Candle Flame
2000-3000K	Sun: At Sunrise or Sunset
2500-2900K	Household Tungsten Bulbs
3000K	Tungsten lamp 500W-1k
3200-3500K	Quartz Lights
3200-7500K	Fluorescent Lights
3275K	Tungsten Lamp 2k
3380K	Tungsten Lamp 5k, 10k
5000-5400K	Sun: Direct at Noon
5500-6500K	Daylight (Sun + Sky)
5500-6500K	Sun: through clouds/haze
6000-7500K	Sky: Overcast
6500K	RGB Monitor (White Pt.)
7000-8000K	Outdoor Shade Areas
8000-10000K	Sky: Partly Cloudy

يتم قياس التوازن اللوني بمقياس حرارة مصدر الضوء باستخدام وحدة كِلفِن(K) Kelvin. كلما زاد رقم الكِلفِن كلما أصبح الضوء أكثر زُرقة (مثل النار) وكلما قل رقم الكِلفِن أصبح الضوء أكثر احمرارًا.

وأصبح المتوقع أن تقريبًا حرارة ضوء الشمس (أي درجتها اللونية) في الأيام العادية: ٥٦٠٠ كلفِن وأن تقريبًا حرارة ضوء اللمبات العادية (أي درجتها اللونية) والتي تعتبر المصدر الرئيسي للإضاءة ليلاً: ٣٢٠٠ كلفِن.

في الكاميرات الرقمية يمكنك تغير هذه الخاصية سواء لأحد اختيارات لونية معدة مسبقًا أو لدرجة لونية تحددها بنفسك. عادة ما يكون رمز هذه الخاصية WB ويكون بها عدة علامات تدل على مصدر الضوء المستخدم.



علامة الشمس تدل على ضوء النهار. فعلى عكس توقعاتنا فإن النهار لونية إضاءته زرقاء بسبب علو درجته اللونية. هذا الاختيار يعد الكاميرا لتستعيض عن اللون الأزرق بدرجة ٥٦٠٠ كِلفِن وتستبدله باللون الأحمر.

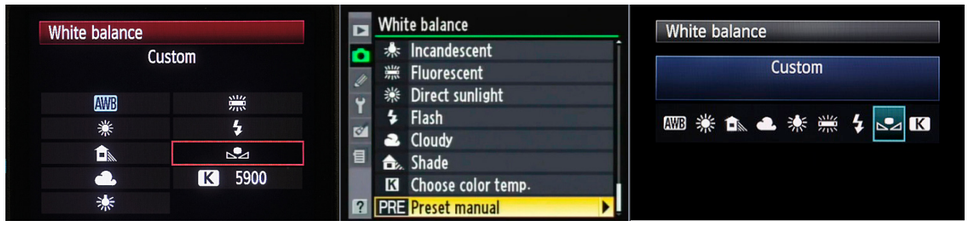
علامة اللمبة تدل على الضوء الصناعي والذي عادة ما يكون مائل للاحمرار. هذا الاختيار يعد الكاميرا لتستعيض عن اللون الأحمر بدرجة ٣٢٠٠ كِلفِن وتستبدله باللون الأزرق. العلامات الأخرى هي لسيناريوهات لونية مختلفة وتتغير من كاميرا لأخرى، وتستطيع فهمها الآن.

بعض الكاميرات تسمح لك بضبط الدرجة اللونية المناسبة من خلال القائمة، وبالتالي تستطيع أن تختار رقم الكِلفِن المناسب للدرجة اللونية للضوء في الصورة.

العديد من الكاميرات الرقمية بها اختيار ضبط على أساس اللون الأبيض. و

فكرته أن تظهر للكاميرا أين هو اللون الأبيض في موقع التصوير، بما عليه من تأثير لوني من مصدر الإضاءة، وتعادل الكاميرا هذا التأثير لتعيد الأبيض للونه المحايد وعلى أساس هذه المعادلة تحسب مدى تأثير مصدر الإضاءة اللوني على الألوان الأخرى وتعادلها أيضًا.

هذه هي بعض قوائم من كاميرات متعددة:



لضبط التوازن اللوني بهذه الطريقة اتبع هذه الخطوات:

١. تضع أمام الكاميرا وبشكل واضح ورقة بيضاء نظيفة لتملأ الكادر المصور كاملاً، في نفس الوقت تكون متأثرة بكل عوامل الإضاءة التي تعتمد عليها في التصوير (تضعها في مرمى من ضوء اللمبة المستخدمة على سبيل المثال)

٢. اذهب لنفس قائمة WB السابقة ولكن اختر علامة التحديد اليدوي Custom أو Manual:

٣. اضغط على هذه العلامة مرة، ستسألك الكاميرا لتوجيهها نحو الأبيض

٤. تأكد من ثبات يدك بالورقة والكاميرا ثم اضغط على التأكيد وانتظر الكاميرا حتى تعيد حساب ألوان الصورة كاملةً.

للتسلية: بعد قدرتك على فهم كيفية التحكم بلونية الكاميرا والتحايل عليها يمكنك تحويل الألوان لمثلاً محايدة اللون البنفسجي ليظهر كل العناصر باللون الأخضر.

الفصل الخامس
الصوت

ـــ ١.٥. أنواع الصوت للصورة

تم تقديم الصوت في السينما منذ العشرينيات لتتحول الصور المتحركة الصامتة تحولاً كبيرا منذ هذا التاريخ. بينما يظل عمل مهندسي ومصممي الصوت من أكثر المهن السينمائية الغير مقدرة يظل عملهم جوهري لأفلام اليوم، فعملهم يخلق الحوار ويساعد المشاهد في إدراك أبعاد المَشاهد وينقل له مشاعر المقصودة. حرفية هذا المجال تظل مجهولة للعديد وتقارن بالسحر والشعوذة بينما لم تتطور أساسياته كثيرًا منذ أربعينات القرن الماضي.

ومن ثم أصبحنا نعرف الصوت بعلاقته بالصورة أو بالمشهد المصور، وبالتالي نستطيع أن نبسط تقسيم أنواع الصوت في الأفلام إلى قسمين:

ـــــ ١.١.٥. أصوات من داخل موقع التصوير diagetic sounds

أثناء تصوير المشاهد المختلفة يتم أيضًا تسجيل الصوت، قد يكون هذا الصوت حوارًا أو أي أصوات أخرى تحدث أثناء حركة الشخصيات في المشهد.
وهذه الأصوات قد تكون مرغوبة أو غير مرغوبة بمعنى أن بعضها: مثل صوت مروحة السقف أو الأزيز الخاص بالإضاءة الفلورسنت لا نريده ونفضل استبعاده، بينما البعض الآخر أثناء التصوير نريد التقاطه: أهمه طبعًا هو الحوار وحديث الشخصيات الأساسي وأيضًا الأصوات الأخرى مثل صوت فتح الباب غلقه أو صوت المطر وأصوات العناصر المحيطة التي نراها في الصورة وتساهم في جعل المشاهد جزء من الحدث عند إعادة عرض ما تم تصويره وتسجيله. عادة نسجل لكل موقع تصوير عدة دقائق من صوت المكان فقط على ملف مُنفصل.

ـــــ ١.٥. ٢. أصوات من خارج موقع التصوير non-diagetic sounds

وهي أصوات تركب بعد ذلك إما لإضافة معلومات أو معنى أو للإيحاء بجو معين أو للتفسير والتأكيد على معاني الفيلم. وقد تكون أي شئ مثل: التعليق الصوتي - مؤثرات توحي بأنها من المكان - مؤثرات خارجية - موسيقى.

لكل عمل طابعًا محددا يدير عملية اختيار الأصوات التي تضاف للمشهد من خارج مواقع التصوير، فيجب على الشخص المسئول عن شريط الصوت تحديد ما هي الأصوات التي يجب أن تكون في شريط صوت هذا العمل، ولماذا.
أثناء عملك على تحضير تسجيل الصوت لعملك يجب أن تسأل نفسك هذه الأسئلة:

هل هناك فرق إذا كنت تصور مشهدًا لفيلم رعب مثلًا أو كوميدي في الأصوات من داخل موقع التصوير التي تلتقطها؟ لماذا؟ أمثلة؟
ما هي الأماكن التي ستصور فيها؟ ماهي أصواتها؟ ما هي الأصوات التي تساهم في شكل العمل الذي اخترته؟ ما هي الأصوات التي يجب أن تتجنبها؟ كيف يمكن أن تتجنب تلك الأصوات؟

ـــ ٢.٥. وجهة السمع

الصوت ليس مثل الصورة. الكاميرا تحدد ما تراه، ولكن الصوت يسجل كل ما يسمع، قريبًا أو بعيد. ولهذا لابد دائمًا من أن نضع في اعتبارنا تسجيل النقي للصوت المطلوب دونًا عن غيره. هذه الفكرة البسيطة تسمى ب"وجهة السمع" Point Of Hearing

وجهة السمع تعني أن يحدد صانع الفيلم والشخص المسئول عن تسجيل الصوت ماهي الأصوات الهامة في كل مشهد وما هو منطقها. هل نسمع المشهد من منطق أحد الشخصيات؟ هل نسمع ما يدور في رأسه؟ ذاكرته؟ كيف يسمع ما تصوره الكاميرا؟ هل نسمع المشهد بشكل محايد؟

شاهد المشهد المرفق من فيلم: Apocalypse Now
بناء على هذه الاختيارات يتم تحديد كيف يتم تسجيل الصوت أثناء التصوير: ماهي الأصوات الهامة التي يجب التقاطها وما هي الأصوات التي لابد من تجنبها. لابد من وضع وجهة السمع الجيدة في الاعتبار دائمًا، فالتصوير الجيد غير ذات قيمة إن لم نسمع ما يقوله الشخص.

ـــ ٣.٥. تسجيل الصوت

ـــــ ١.٣.٥. تسجيل الصوت بميكروفون الكاميرا

العديد من الكاميرات المدمجة والهواتف تسجل الصوت بميكروفون داخلي. هذا ليس أفضل الاختيارات جودة ونقاء ولكنه له مزايا أخرى مثل سهولة الإدارة وعدم الاحتياج لشخص إضافي للتسجيل، فهي تأخذ وقتًا أقل للضبط.

يمكنكم الحصول على جودة معقولة ومقبولة جدًا إذا راعيتم اقتراب الكاميرا أو

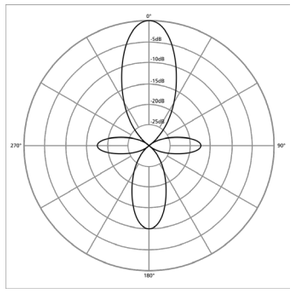
الهاتف مسافة كافية من الشخص لالتقاط صوته بشكل جيد والابتعاد عن عناصر صوتها عالي (قطار - ماكينات - ضوضاء سوق أو سيارات، إلخ). يمكنكم أيضًا طلب أن يرفع الشخص صوته بشكل معقول لتضمنوا تسجيل كافة ما يقال.

٥. ٣. ٢. تسجيل الصوت بميكروفون خارجي

إذا كنت تسجل بميكروفون خارجي لابد أن تتعرف على أنواع الميكروفونات. لكل ميكروفون زاوية التقاط و نطاق حيوي يسجله أفضل مما دونه، هذا لا يمنع الأصوات العالية من خارج هذا النطاق حيث أن الصوت لا يمكن التحكم به وتحديده.

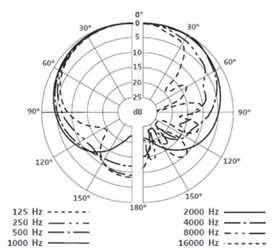
الميكروفون الخطي Shotgun Microphone

هذا الميكروفون يسجل في اتجاه شريحته للأمام فقط. وعادة ما تكون له زاوية ضيقة يرمز لها بالخط (|)، وزاوية أوسع يرمز لها بالخط المكسور (\). كل ما يخرج عن هذه الزاوية ينخفض كثيرًا في مستواه الصوتي.



الميكروفون الحيوي Dynamic Microphone

وهذا هو النوع الأكثر شيوعًا في الحفلات و البرامج التليفزيونية. وشريحته حيوية وضيقة جدًا تسجل فقط أقرب صوت إليها وتخفض كل الأصوات الأبعد، لهذا يفضله الكثير من الذين يصورون في الشارع.

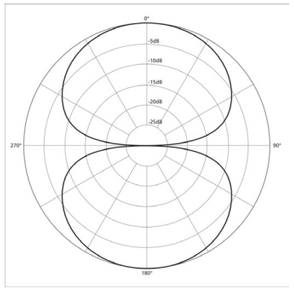


عيبه الوحيد أنه لابد من اقترابه كثيرًا من فم المتحدث وإلا لن يسجل الصوت جيداً، لهذا ترى المذيعين في البرامج يدفعون به في فم المتحدث.

الميكروفون المكثِّف Condenser Microphone

زاويته شبه دائرية (عادة ما يكون نطاقه الحيوي بشكل ٨ ولكن هناك تنويعات أيضًا) ويسجل كل الأصوات المحيطة بشكل متساوي ويكثفها للتوصل لنفس المستوى. وهو مناسب لتصوير الأحداث التي ليس بها متحدث واحد واضح (مظاهرة مثلًا) لأنه يسجل أفضل نتيجة لكل المعطيات الصوتية المحيطة.

توجد أنواع أخرى كثيرة من الميكروفونات ولكن هذه الأنواع الأساسية، الأهم هو معرفة النوع المستخدم أيًا كان زاويته ونطاقه الحيوي.



عبر فهمك لزاوية الميكروفون تستطيع تحديد الأصوات المرغوبة في موقع التصوير وإيجاد أفضل موقع وتوجيه لتسجيلها.

٥. ٤. المكتبة الصوتية

٥. ٤. ١. تصميم مكتبة صوتية لكل فيلم

كما رأينا في قسم أنواع الصوت للصورة، لكل عمل هوية صوتية محددة. يجب قبل البدء في العمل تحديد ما هي الهوية الصوتية للفيلم ثم عمل قائمة بالأصوات المرغوب تسجيلها وطريقة التسجيل الأنسب لها. إذا كان هناك أصوات لا يمكن تسجيلها في أماكن التصوير هناك ثلاث اختيارات أخرى: الأول هو الذهاب لتسجيلها في أماكن أخرى، الثاني هو الحصول عليها من مكتبات للمؤثرات والأصوات (أنظر المؤثرات الصوتية) والثالث هو صنع المؤثرات الصوتية نفسها (أنظر صنع المؤثرات الصوتية للأفلام).

بشكل عام نستطيع في عمل خطة صوت الفيلم أن نقسّم الأصوات للفئات التالية:

- **١. حوار أو حديث شخصيات الفيلم** وهذا عادة هام لقصة ومحتوى الفيلم ويجب تسجيله بأوضح وأنقى جودة ممكنة.
- **٢. حوار داخلي أو تعليق صوتي** وعادة يتم تسجيله في الاستوديو لاحقًا.
- **٣. أصوات خلفية Ambient Sounds** وهو صوت المكان المحيط الذي يتم التصوير به ويختلف باختلاف المكان أو باختلاف طبيعة العمل. ففيلم رعب يصور في حديقة قد يسجل الصوت المحيط بشكل مختلف عن فيلم رومانسي.
- **٤. مؤثرات صوتية Sound FX** وهي أصوات سواء من موقع التصوير أو خارجه ولكن وجودها ضروري لفهم المشهد والحالة النفسية العامة له.
- **٥. موسيقى تأثيرية** وهي موسيقى تستخدم في مواقع محددة بغرض تأثيري وتشبه في ذلك المؤثرات الصوتية ولكنها نغمات موسيقية محددة.
- **٦. موسيقى تصويرية** وهي موسيقى الفيلم بشكل عام (في العديد من الأفلام القديمة كانت تحتوي على أغاني أيضا).

يمكنك تقسيم أصوات فيلمك بالشكل الذي يناسبك، فهذا التقسيم هو تحليل منطقي وليس ملزم، هناك أفلام لا تحتوي على أي حوار وأخرى لا تحتوي على أي موسيقى.

أهم عنصر هو التأكد من معرفتك لكل الأصوات الضرورية في الفيلم وعمل خطة لتسجيلها مع تصويرك لمشاهد الفيلم. أيضا عمل هرمية تنظيمية لها سواء بتاريخ التسجيل أو بالنوع أو بالمشهد، بحيث تناسب فيلمك. (أنظر الفصل العاشر: الأرشيف).

٥. ٤. ٢. المؤثرات الصوتية

هي أصوات مصطنعة تضاف لتعزيز المحتوى الفني أو المعنى المرغوب في إيصاله أو الحالة العامة للفيلم أو المشهد. أنظر المشهد التالي وحلل كيف تؤثر الأصوات في استيعابك للحالة النفسية للفيلم.

العديد من المؤثرات الصوتية يتم تسجيلها أثناء التصوير مثلًا أرض خشبية تهتز، طنين لمبة تطفئ وتعمل، كسر زجاج، خطوات قدم، صوت التنفس، أزيز باب حديدي، نباح كلب، زن ذبابة وغيرها. يجب قبل أن تبدأ يوم التصوير أن تكون على علم بمكان التصوير وما هي المؤثرات الصوتية اللازمة لفيلمك لكي تسجلها،

أو أن تكون حددت أماكن تسجيلها حتى لو لم يكن بها تصوير.

في حالة رغبتك في الحصول على مؤثرات صوتية لا يمكن تسجيلها بموقع حقيقي، يمكنك أن تحصل عليها مع أي من مكتبات المؤثرات الصوتية الحرة أو المجانية مثل: freesound.org - youtube.com/audiolibrary - ccmixter.org - bensound. com - soundbible.com و غيرها.

٥. ٤. ٣. صنع المؤثرات الصوتية للأفلام Foley

في كل الأفلام ذات الإنتاج الكبير يتم صنع العديد من المؤثرات الخاصة مباشرة للفيلم وذلك باستخدام عناصر أخرى تعطي أصوات مشابهة.

شاهد الفيلم المرفق: Foley
على سبيل المثال رمي الأرز على سطح رخامي قد يعطي صوت مشابه للأمطار، أو فيه حالة رغبتك في تسجيل صوت حفر بالفأس لا تحتاج سوى طبق صغير وملعقة معدنية لكي تلتقط صوت مشابه تماما له. هناك بعض الألعاب البلاستيكية التي تخرج صوت يشبه صوت الأبقار تماما.

ماهي الأفكار الأخرى التي قد تطرأ على ذهنك لتسجيل مؤثرات صوتية؟

الفصل السادس
السرد

ـــ ١.٦. الفكرة

الفكرة هي أصل وبداية كل مشروع سواء كان لفيلم روائي أو تسجيلي أو كل أنواع الميديا المختلفة، الفكرة هي أول نقطة في بداية السرد أو الحكي، وقد تأتي الفكرة من عدة مصادر مثل:

- موقف من المواقف الحياتية والشخصية التي نمر بها أو نراها على مدار يومنا وتؤثر في نفس الكاتب ويجعل من هذا الموقف النواة الأولى لبداية فكرته وميلادها.
- أو من شخصية تؤثر في عقل الكاتب وتزيد من شغفه وتخاطب كل وجدانه وتجعله يريد صنع فيلمًا عنها وتكون تلك الشخصية لها مميزات وصفات تجعل منها شخصية مثيرة تجعل من الكاتب يفعل ما في جهده من أجل أن يستطيع أن يجعل هذا الشغف الذي أصابه يصيب نفس وروح المتلقي أيضًا.
- أو من خبر صحفي في جريدة.
- أو من قناعة أيديولوجية أو فكرية معينة يحاول صانع الفيلم أن يحولها لشريط مصور.
- سيرة شخصية وعائلية لشخصيات مقربة من الكاتب.
- عمل أدبي أو رواية تؤثر في نفس قارئها ويرغب في رؤيتها في شكل مصور.
- قصيدة شعرية قد تجلب عند قراءتها حالة فنية وفكرة لفيلم.
- فترة زمنية قديمة تظهر في قراءة أو صورة فوتوغرافية فتخلق حالة من النوستالجيا والحنين لها ولشكل الحياة بها فتجلب فكرة فنية.
- أحد الأماكن التي يزورها الشخص شاطئ أو منزل قديم أو غيره قد تؤثر فيه بطبيعتها وشكلها.

علاقة الفكرة و تطويرها بالواقع المحيط:

لأن الإنسان دائمًا ما يتفاعل مع واقعه ومع ما حوله من مختلف الأحداث والمواقف فتكون أغلب الأفكار تأتي من الأحداث الحقيقية لأنها أول شئ يؤثر في الإنسان ويدفعه للتساؤل. لذلك فهو يستقي من الواقع الأفكار والشخصيات المقربة والتي يراها بعينه ويعمل على تطويرها وتنسيقها بإضافة تفاصيل من خياله إلى الوقائع الحقيقية، فتبدأ عملية إعادة حكي القصة لكن بإضافة ماهو متخيل إلى ما هو حقيقي وواقعي في عملية تطوير تلك الفكرة.

حتى عندما تكون الفكرة وليدة الخيال وليس لها أصل ووجود حقيقي في الواقع، فعند عملية تطوير الفكرة وتنميتها لا يستطيع صانع العمل الفني أن يفصل تجاربه الشخصية والحياتية عن الفكرة. لأن كل تجاربه تلك تكون مادة خصبة تجعله

يستقيها ويضيف منها تفاصيل حقيقية لما هو في الأصل متخيل فتنشأ حالة مركبة بإضافة التفاصيل الحقيقية للفكرة وليدة الخيال. لذلك فالتجارب الشخصية والحياتية والقراءات المختلفة وغيرها منبع أساسي للأفكار.

تلك الحالة ليست في الأفلام الروائية فقط إنما أيضًا في الأفلام التسجيلية. فأوقات ما يتم نقل الأشياء والأماكن كما هي ولكن يجد صانع الفيلم نفسه في حاجة إلى مساحة من التحايل وتغيير الأماكن والأشخاص في أسلوب الحكي وطريقته. أصبحنا نرى في الفيلم التسجيلي مساحة من التمثيل أو إعادة تمثيل بعض المشاهد لتجميل وتنسيق فكرته الفنية وأوقات تكون تلك المشاهد لم تحدث بتلك الطريقة ولكن إعادة تمثيلها تجعلها تكثف الأفكار بشكل أوضح من طريقة حدوثها في الواقع.

ملحوظة: تذكر ما ذكرناه سابقًا عن الانحيازات الذاتية والعمل الموضوعي.

على ملتقط الأفكار أن يفكر كثيرًا وأن يتأمل بمجرد أن يملئه الشغف تجاه شخصية أو موقف من المواقف أن يبدأ في طرح الأسئلة على نفسه حول تلك الفكرة أو الشخصية وإلى أين ستأخذه في التطوير وما الذي يجذبه إليها بتلك القوة وماذا يريد منها وكيف يراها ويتفاعل معها وكيف يستطيع أن يجعل إحساسه وشغفه وعاطفته تجاه تلك الشخصية أو الموقف يصل إلى المتلقي ويشعر بما يشعر به هو. فعلى سبيل المثال هناك الكثير من الأعمال المستوحاة من نماذج حقيقية.

مثال: اللص والكلاب:

عمل مثل اللص والكلاب هو في الأصل عبارة عن قصة حقيقية ظلت تشغل الرأي العام لفترة طويلة على صفحات الجرائد لذلك المجرم الذي خرج من السجن ليقتل عشيقته وزوجها ويدخل في صراع مع الشرطة ويجلب تعاطف شريحة كبيرة من الجمهور مع هذا المجرم، فمجرد خبر في جورنال حرك خيال الأديب نجيب محفوظ ليستوحي هذه الحادثة ليحولها إلى رواية يضيف عليها مساحة ودمج ما بين ما هو حقيقي وما هو متخيل وينشئ داخلها صراعات مجتمعية أبعد وأعلى من القصة الحقيقية وتتحول بعد ذلك إلى عمل أدبي رفيع المستوى ثم عمل فني سينمائي، وغيرها من الأفكار والأحداث والشخصيات (ريا وسكينه وخط الصعيد ...إلخ).
شاهد الفيلم المرفق: اللص والكلاب

مثال: المومياء:

فيلم المومياء للمخرج شادي عبد السلام استوحى فكرته من حادثة حقيقية في أواخر القرن التاسع عشر عن قبيلة الحربات في صعيد مصر التي تعمل في بيع

الآثار ورأى فيها مفارقة تلخص أزمة الهوية المصرية في بدايات القرن العشرين، جعل من تلك القصة تحمل فكرته ليُخرج لنا عملًا فنيًا بديعًا، هناك نماذج أخرى عديدة اجتماعية وليس لها علاقة بالجريمة كالسير الذاتية لشخصيات تحمل مقدارًا من الشهرة في شتى المجالات الفنية والسياسية.

شاهد الفيلم المرفق: المومياء

أخيرًا الفكرة لا تساوى شيئًا دون تطوير، وهذا ما سنتعرض له في الجلسات المقبلة.

ـــ ٢.٦. تطوير الفكرة

ـــ ١.٢.٦. البحث

أول خطوة لتطوير كل فكرة هو إجراء عملية البحث فعلى صانع الفيلم البدء في طرح مجموعة من الأسئلة المختلفة على نفسه وهذه الأسئلة هي ما تجعله يبدأ رحلة تطوير فكرته. وتكون الأسئلة حول ثلاث محاور: (الشخصيات الأساسية - المكان - الزمان)

الشخصيات الأساسية:

- من شخصيات الفكرة المراد تطويرها.
- طبائع الشخصيات ودائرة حياتهم ومشاكلهم اليومية.
- العلاقات بين الشخصيات ومقدار تأثير كل منها على الأخرى.
- علاقة الشخصيات بزمانهم ومقدار تعاملهم معه.
- علاقة الشخصيات والدراما والمشاكل التي تجعل الشخصيات تصطدم أو تتوافق مع بعضها البعض.

علاقة الشخصيات بالمكان المتواجدين فيه وطبيعته.

المكان:

- ما طبيعة وشكل المكان المتواجد فيه الشخصيات.
- ما علاقة الشخصيات بالمكان من حيث التفاعل والتناغم معه.
- إلى أي مدى يؤثر المكان على الشخصيات سواء سلبًا أو إيجابًا.

الزمان:

- ما زمن الشخصيات الفعلي الذي تعيش فيه.
- ما مقدار تأثير مرور الزمن على تغييرات الشخصيات والمكان سويًا.
- ما مقدار تفاعل الشخصيات ورضاهم عن الزمن وتعاملهم مع تقلباته.

وكل هذه الأسئلة ما تجعل الكاتب يحاول الوصول إلى أجوبة عنها تجعله يبدأ

عملية خلق فكرته وتطويرها وترسله إلى دائرة من الأفكار الكثيرة التي تجعل دوائر الإبداع والتكوين تتفاعل لتطوير فكرته.

مصادر البحث

المكتبات: الكتب والجرائد

في رحلة البحث لتطوير الفكرة من الممكن تحفيز القدرة على الابتكار من خلال المشاهدات والقراءات المختلفة فمشاهدة نوعية من الأعمال الفنية قد تتشابه مع نفس الفكرة أو تحفز العقل بتفاصيل قد تساعد في تطوير الفكرة. أيضاًقراءة بعض الأعمال الأدبية المختلفة أو الشعر تساعد على التطوير والتفكير والإبداع وعلى فتح أفاق واسعه من التخيل والقدرة على الحكي وربط التفاصيل بعضها ببعض.

الأفلام الأخرى القريبة من نفس الفكرة

ولأن الأفكار ليست حكرًا على أحد فأوقات ما تكون هناك فكرة تخطر على بالك وقد تتشابه مع فكرة أخرى لكاتب آخر أو صانع عمل آخر وأوقات تكون الفكرة المتشابهة قد تم تنفيذها في عمل فني آخر. فلا يوجد ما يمنع من أن يري صانع الفيلم الأفكار والأفلام التي تحمل مساحة من الشبه بفكرته، فقد تجلب له بعض الأفكار الجديدة وقد تجعله يرى السلبيات التي لحقت بالفكرة المشابهة لفكرته. تجعله قادر على تطوير فكرته بشكل أفضل وطريقة أفضل وتجعله يرى سلبيات فكرته وما يستطيع إضافته من إيجابيات وتطوير لها.

البحث على الإنترنت

في رحلة البحث من الممكن أن يقوم صاحب الفكرة والراغب بتطويرها بالبحث على الإنترنت باستخدام موسوعات المعلومات مثل الويكيبيديا أو مستودعات للمستندات والمواد مثل الأرشيف الرقمي. وحتى عبر البحث عن موضوعه في مواقع مختلفة ليقرأ ويشاهد عن كل ما يتعلق بفكرته من مكان ما أو شخصية ما أو البحث عن تاريخ ما مفيد لفكرته أو معلومة طبية ونفسية عن أحد الأمراض والحالات أو معلومة جغرافية أو تاريخية...إلخ.

المعاينات

وفي عملية البحث أيضًا من الممكن القيام بمعاينات والتقاط مجموعة من الصور الفوتوغرافية المتنوعة لتفاصيل أماكن لها علاقة بالعمل الفني سواء الروائي أو التسجيلي كنوع من تنشيط الذاكرة أو تصوير الشخصيات صور فوتوغرافية وكتابة جمل قصيرة وصغيرة عنهم والتقاط التفاصيل التي تفيد في رحلة تطوير الفكرة وتحفيزها وزيارة تلك الأماكن والنظر لها بشكل تأملي والإقامة فيها إن أمكن.

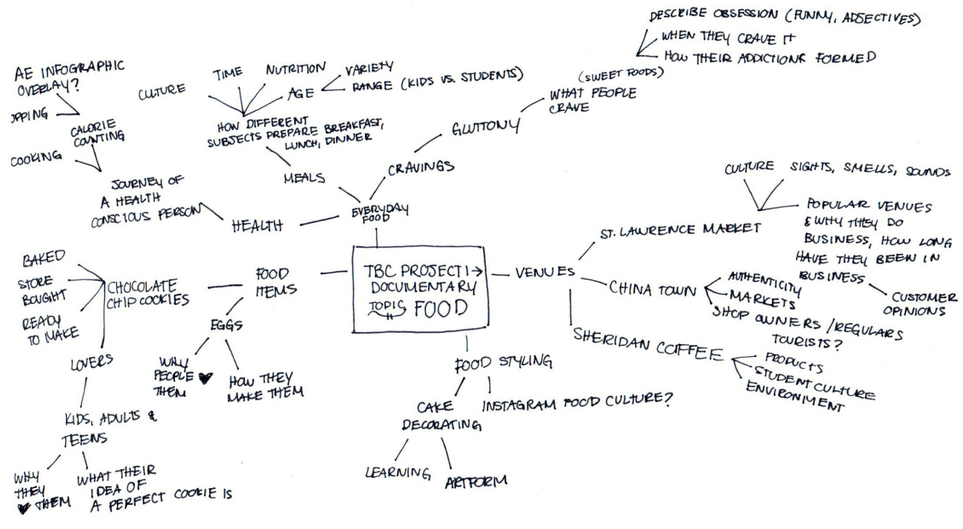
٦. ٢. ٢. المفكرة الإبداعية

من الممكن أن يقوم صانع العمل بالاحتفاظ بشكل دائم بمفكرة إبداعية معه طوال الوقت وتكون أهمية تلك المفكرة الصغيرة في تدوين التفاصيل الصغيرة التي تطرأ على البال من جملة ذات معني أو شخصية أو اسم شخص ما أو اسم مكان أو مشهد متخيل يدور بين شخصيات مختلفة، فتدوين كل هذه التفاصيل بعد فترة يشكل مخزونًا من الأفكار الإبداعية التي تساعد في بناء الفكرة وتطويرها ويستطيع حينها الرجوع إلى المفكرة ليأخذ منها تفاصيل يحتاج إليها.

٦. ٢. ٣. الخريطة الذهنية

خلق شبكات علاقات و مسودات بناء على البحث

في رحلة البحث من الممكن أن يتم رسم خريطة أو مسودة وتلك المسودة يتم فيها توضيح الأماكن والشخصيات وارتباطهم ببعض ونسج العلاقات بينهم وبين الأماكن فيكون بالإمكان رؤية أماكن الضعف والخيوط الضعيفة التي بحاجة إلى مزيد من التواصل والترابط بشكل أفضل وبحاجة إلى مزيد من الجهد في البناء وتكون تلك المسودة في غايه الأهمية بشكل أكبر خصوصا في الأفلام التسجيلية ومن الممكن أن نكتب فيها نوعية الأسئلة التي قد تتحدث بها كل شخصية من شخصيات الفيلم التسجيلي فيكون هناك تغطية شاملة لكل موضوعات الفيلم.



٦. ٢. ٤. المقابلات

في كل عمل فني سواء كان فيلمًا روائيًا مستوحى من شخصية حقيقية أو تسجيليًا ينبغي عمل مقابلات مع الشخصية الحقيقية نفسها أو المقربين منها والاستماع

إلى الشخصية بما تقوله وتنطق به لتكون مصدرًا من مصادر الوحي وتكوين الشخصية وبناءها وتدوين كل الملاحظات والأسئلة التي تطرأ على بال صانع العمل الفني حول تلك الشخصية والحديث المطول معها وطرح الأسئلة والاستماع إلى الأجوبة المختلفة وتكوين وجهه نظر خاصة حول الشخصية، وزيارة الأماكن الحقيقية التي يستوحي العمل منها. وفي الأفلام التسجيلية تحديدًا على صانع الفيلم أن يبدأ في عمل تحضير شامل لعمله من خلال:

- **طرح أسماء الشخصيات التي يسعى للتصوير معها.**
- **التدقيق في أسباب اختيار تلك الشخصيات تحديدًا.**
- **أهمية الشخصيات للعمل ومقدار قربها وفائدتها.**
- **قدرة الشخصيات على الكلام والتحدث بشكل جيد يفيد العمل.**
- **ما نوعية وشكل الأسئلة التي سيطرحها على الشخصية.**
- **ما نوعية الأجوبة والردود التي يتوقعها من الشخصية.**

وأثناء عمل المقابلات مع الضيف أو التصوير معه؛ على صانع الفيلم أن يكون شديد التركيز في ما ينطقه الضيف من إجابات ويقدمه من معلومات وهل هي تشمل كل ما يدور في بال صانع الفيلم؟ والتركيز على الأسئلة وليدة اللحظة التي تأتي على البال ولم تكن ضمن الأسئلة المعدة سلفا، وقرب انتهاء المقابلة والتصوير على صانع الفيلم أن يقف لدقائق معدودة ويسأل نفسه بعد الانتهاء من الحديث مع الشخصية أو التصوير معها - هل قام الضيف بالإجابة على كل الأسئلة المطروحة بشكل كاف ومفيد؟ هل كانت جمل الضيف الحوارية تحمل مساحة من الاتزان والنطق السليم للجمل والعبارات دون تلعثم أو سكتات كثيرة فتكون هناك جمل كاملة ومفيدة ومتسقة مع الموضوع - وهل كانت الأسئلة كافية وبشكل كامل لتغطية كل جوانب الموضوع المعُد لتحضيره أو ما تم تصويره أم هناك مزيد من الأسئلة التي لم تخطر على بال صانع الفيلم وهو بحاجة إلى توجيهها للضيف حتى يكون لديه متسع من الوقت لإضافة تفاصيل أو توجيه أسئلة جديدة تفيد عمله.

الحقوق و الواجبات

في الأفلام التسجيلية يقع على عاتق صانع الفيلم مسئولية كبيرة تجاه الشخصيات التي سيقوم بالتصوير معها فالمبدأ الأول هو موافقة الشخصية على التصوير معها وشرح الموضوعات التي ستقوم الشخصية بالحديث فيها وموافقتها على ذلك، والمبدأ الثاني هو حرص صانع العمل على عدم تصوير أي شئ يؤذي الشخصية أو قد يُعرضها لأي خطر وموافقة الشخصية للموضوعات

اختيار مكان اللقاء

في اختيار المكان للتصوير مع الضيف ينبغي أن يكون المكان مريح للشخصية حتى تستطيع التحدث فلا يكون مكانًا تكرهه الشخصية أو تخشاه وتكون في قلق وعدم راحة للحديث وهي في هذا المكان، ويتم التركيز في مضمون المكان بالنسبة للشخصية وللعمل الفني، مدي علاقة المكان الذي يتم فيه تصوير الشخصية بها وماهي الخلفية التي ستظهر خلف الشخصية والزاوية المراد إظهار الشخصية بها وبالشكل المناسب، واختيار المكان في غاية الأهمية وأيضًا التركيز على الخلفية التي ستظهر خلف الضيف فلا تكون الخلفية ملفته للنظر بشكل كبير فتلهي المشاهد عن الشخصية وحديثها وتجذب الأنظار فتُضعف من وجود الضيف ومن حديثه فلابد أن تكون الخلفية مناسبة ومريحة ومرتبطة بالضيف.

ولذلك لابد على صانع العمل من طرح مجموعة من الأسئلة حول المكان سواء كان في الفيلم الروائي أو التسجيلي حول أهميته: ماذا أريد إظهاره من هذا المكان؟ ماهي التفاصيل التي تجعله غنيًا وملائمًا ؟ ماهي عيوب المكان التي لا أريد إظهارها وإذا أردت إظهارها فلماذا ولأي غرض؟

وعلى صانع الفيلم عند معاينة مكان التصوير سواء في الفيلم الروائي أو التسجيلي أن يتأمل تفاصيل المكان جيدًا ويدقق في شكل المكان وألوانه وتفاصيله الصغيرة

التي ستتحدث عنها، والمبدآن يقعان تحت الأمانة العملية في صناعة الفيلم والأمانة في التعامل مع الشخصيات واحترام حقوقها وحريتها.

في حالة رفض الشخصية فعلى صانع الفيلم أن يقوم بالحديث المطول مع الشخصية لمعرفة أسباب رفضه للتصوير معه أو رفضه لموضوع معين بالحديث عنه ويعرف كل الأسباب ويطرح حلول واقتراحات للشخصية ليصل إلى حل معها حول التصوير وإقناع الشخصية بالموافقة على نوعية الموضوعات وإذا لم يستطع الوصول إلى نقطه التقاء وحل مع الشخصية فعليه أن يقف على رغبة الشخصية في الرفض للتصوير بشكل كامل أو رفض الحديث حول أحد الموضوعات بشكل خاص.

وفي حالة الموافقة على التصوير فعلى صانع الفيلم أن يأخذ موافقة مكتوبة للشخصية بالتصوير واستغلال كل المادة المصورة في عمل فني، ومن الممكن أن يأخذ موافقة مصورة للشخصية يتحدث فيها عن موافقته للتصوير واستغلال المادة المصورة وشخصيته في عمل فني، وذلك كله ليكون العمل تام على أكمل وجه ولا يحدث أي مشكلات مستقبلية للشخصيات أو صناع العمل فيكون الجميع في حالة موافقة على المادة المصورة.

وهل هو مناسب للشخصيات ويدون بشكل كامل عن المشاكل والمعوقات التي يراها في مكان التصوير من حيث الصورة أو الصوت ليستطيع تلافيها أثناء التصوير ويحدد بدقة شكل لقطاته التي تظهر جماليات المكان وتفاصيله الغنية ومقدار تعايش الشخصيات مع هذا المكان.

ـــ ٦. ٣. الهوية البصرية

هناك عدة طرق لتقسيم لقطات الفيلم وعمل خطة للهوية البصرية لكل نوع لقطات:

- **تحديد المشاهد الرئيسية وطبيعتها**
- **تقسيم كل شخصية أو كل جزْء من الحكاية بشكل بصري معين**
- **في الفيلم التسجيلي يمكن تقسيم أنواع اللقطات بشكل واسع إلى لقطات ذات مادة سمعية (مثل اللقاءات - الحوارات بين الشخصيات - إلخ) وتسمى عادة بالمادة الأولية A Roll واللقطات ذات مادة مكملة أي لقطات عامة ولقطات للشخصيات أثناء سير عملهم أو في أماكن مختلفة في يومهم وتسمى بالمادة الثانوية أي B Roll.**

أيًا كانت طريقتك في تقسيم اللقطات المهم الإجابة عن الأسئلة الآتية: طبقا لكل ما جربناه سابقًا

- **ما لقطاتك في كل مشهد؟**
- **كيف ستصور شخصياتك في اللقاءات؟**
- **ما حجم اللقطة؟ هل ستتحرك الكاميرا؟ كيف؟**
- **ما القرارات المتعلقة باللون؟**
- **كيف سيترجم ذلك في شكل مشاهد الفيلم ؟**
- **أين سيصور كل مشهد وكل شخصية؟**
- **أي وقت في اليوم سيصور المشهد؟**

والإجابة على الأسئلة السابقة هي ما يتعلق بتحديد شكل الهوية البصرية، فالاختيار البصري لكل عنصر هو أساس كل عمل. بالاعتماد على ما رأيناه في الفصل الأول من قرارات لها علاقة بالصورة، هو الخطوة التالية في تطوير بحثك حيث أن الشكل البصري يجب أن يعكس مضمون الفيلم وطبيعته ويعتمد على البحث بشكل أساسي. الشخصيات والمواقع والأماكن والمواقف والأحداث تعطيك كصانع العمل إلهامًا لتصويرها بشكل محدد.

ولكل عمل فني شكل بصري والشكل البصري يعتمد على حالة كاملة من تناسق

وتناغـم بيـن كل العناصـر والمكونـات لهـذا العمـل مـن الشـخصيات وملابسـهم واختيـار الأماكـن وطبيعتهـا الجغرافيـة ولونيتهـا وتفاصيلهـا الصغيـرة والكبيـرة مـن ديكـورات وفـرش وأيضًـا عنصـر الزمـن والـذي يفـرض شـكل مميـز للأماكـن وألوانهـا وأيضـا لونيـات الملابـس ونوعيتهـا المتماشـية مـع شـكل هـذا الزمـن ولهـذا فعلـى كل صانـع عمـل فنـي أن يحـدد هويـة عملـه البصريـة ويعمـل علـى خلـق تناسـق كامـل والتفكيـر فـي كل العناصـر للوصـول إلـى المحافظـة علـى هويـة عملـه البصريـة.

ـــ ٦. ٤. الزمن

في كل فيلم هناك مستويان أساسيان للزمن، فهناك:

ـــ زمن عرض الفيلم نفسه على الشاشة، ويطلق عليه الزمن المادي أو الزمن الحقيقي Physical Time

ـــ زمن الأحداث في الوقت المتخيل للقصة نفسها وهو ما يطلق عليه الزمن الفيلمي Filmic Time أي أنه الزمن بعد أن تحايل على إظهـاره صـانع العمل السـينمائي: فقد تظهر به الثانية على مدار ساعة أو العام بالكامل قد يمر في دقيقة. وهو في ذاته قد نرى به مستويات من الزمن مثل:

ـــ الـزمـن الذي تسـتغرقه الأحداث نفسـها ويـطلق عليه الـزمن الدرامي Dramatic Time

ـــ أو الزمن الإجمالي لأحداث القصة ويطلق عليه الزمن القصصي Story Time

ـــ أو الزمن النفسي للشخصيات Psychological Time

و غيرها. هل تتذكر مشاهد كان الزمن الحقيقي مختلف تمامًا عن الزمن الفيلمي؟ ماهي؟ كيف صنعت؟

بعـض وسـائل التحايـل الزمنـي: الإسـترجاع للماضـي Flashback الفـلاش بـاك: طريقـة للحكـي معتمـدة علـى الرجـوع إلـى أحـداث قديمـة نسـبة للوقـت الحالـي فـي الزمـن الدرامـي. هـو أسـلوب تـم أسـتخدامه كثيـرًا فـي السـينما بشـكل عـام وخصوصًـا فـي أفلامنـا المصريـة القديمـة بشـكل كبيـر.

الإسـتباق للمسـتقبل Flashforward الفـلاش فـورورد: طريقـة للحكـي عكـس الفـلاش بـاك وهـي بالانتقـال الزمنـي إلـى المسـتقبل لحكـي مـا سـيحدث أو مـا يتوقـع حدوثـه للشـخصيات.

الفوتومونتـاج Photomontage: وسـيلة للعـرض السـريع لعـدة أحـداث سـواء تحـدث بشـكل متتابـع ومتشـابه، أو تحـدث بشـكل متـوازي أي كلهـا فـي نفـس الوقـت.

الزمـن المـوازي Parallel Time: طريقـة للحكـي يتـم بناءهـا فـي طريقـة الكتابـة أولًا ويظهـر شـكل تنفيذهـا فـي مرحلـة مونتـاج مـا بعـد التصويـر وتعتمـد علـى فكـرة حكـي حدثيـن فـي زمنييـن بطريقـة التـوازي سـواء كان الحدثيـن فـي نفـس الزمـن أو ربـط مـا بيـن زمـن حاضـر وزمـن ماضـي وهـي طريقـة تشـويقيه للمتلقـي لأنهـا تجعلـه يتابـع تطـور كل حـدث فـي أزمنـة مختلفـة ويحـاول توقـع العلاقـة أو نقطـة الالتقـاء.

أيضـا فـي مجـرد اختيـار لقطـات معينـة، أو إبطـاء أو تسـريع لقطـات، يتـم التحايـل تلقائيًـا علـى الزمـن. لمـاذا نفعـل ذلـك؟

ـــ ٦. ٤. ١. الإيقاع

الإيقـاع يحـدد الكثيـر مـن العناصـر الأخـرى منـذ لحظـات الكتابـة الأولـى لأنـه سـيبني بعـد ذلـك لقطاتـه طولهـا وقصرهـا. هـل هـو إيقـاع سـريع مرتبـط بسـرعة الأحـداث التـي تحـدث للشـخصيات وتؤثـر فيهـا وتُغيـر مـن شـأنها أم إيقـاع بطـئ ناتـج عـن بـطء الأحـداث ممـا يتطلـب أن تسـير الشـخصيات فـي نفـس ذلـك الإيقـاع البطـئ المتأمـل الحـذر؟

أسئلة أساسية حول إيقاع الفيلم:

متى يتم تقديم المعلومات الأساسية في العمل؟

مـا الفتـرة الزمنيـة الفعليـة التـي تفـرق بيـن كل معلومـة هامـة وأخـرى؟ بيـن كل حـدث هـام وآخـر؟

ما طبيعة الحركة الجسدية للشخصيات الرئيسية في العمل؟

ما طبيعة حركة الكاميرا؟

ما العناصر الأساسية التي تصورها الكاميرا؟ هل لها إيقاع خاص بها؟

ـــ ٦. ٥. القصة

ما القصة؟

كل اختيار يعطي معنى مختلف ويحكي قصة مختلفة، وهذا ما تحدثنا عنه من قبل. بعض الناس لديهم قصص في وجوههم وأعينهم وأوضاع أجسامهم. من واجبنا أن تقرأ هذه القصص ثم نفهمها ونوصلها للمتفرج.

لكي ننجح في هذا، يجب علينا ان ندرك جيدًا ونتحكم في آراءنا الشخصية أثناء العمل.

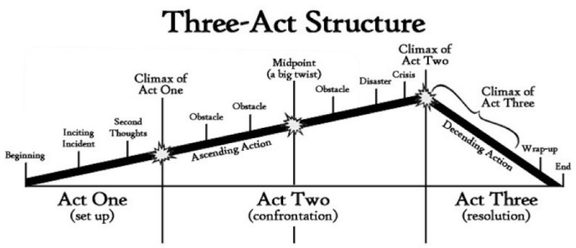
كما ناقشنا في الدروس السابقة أنه من أهم الأشياء هو كيفية تواصلنا مع الشخصيات والقصة، يجب علينا أن نقرر إذا ما كانت وجهة النظر المقدمة ذاتية أم موضوعية، ويجب أن يكون هذا القرار واضح جدًا. أن نقدم وجهة نظر موضوعية شاملة هو شيء مستحيل عمليًا. كلما ادعت وسائل الإعلام أنها موضوعية، تأكدوا أن هذا يعني وجود انحياز دفين. الموضوعية الحقيقية هو أن نقدم وجهة نظر ذاتية ولكن بوضوح وصراحة. الانتقال من وجهة النظر الذاتية للموضوعية له دلالات، من لقطة عامة للقطة تفصيلية أو العكس. كيف نقدم هذا، وكيف نعلق عليه هو ما يكون القصة التي يشاهدها الناس.

هيكل القصة:

لسرد أي قصة هناك أكثر من طريقة. الطريقة الأشهر هي الطريقة التقليدية التي تعتمد على أسلوب الحكي التقليدي والطبيعي ما يسمى ب"بناء الثلاثة فصول".

بداية - وسط - نهاية

البداية يتم فيها تقديم الشخصيات ونسج علاقاتهم ببعض وشكل حياتهم وشكل الشخصية الرئيسية وطباعها ثم الوسط حيث تبدأ الأزمة التي يواجهها البطل ويظل في صراع معها طوال مرحلة الوسط حتى تصل إلى مرحلة الذروة



وهي أعلى مراحل اشتداد الأزمة وتأزمها ثم تأتي مرحلة النهاية والتي يتم فيها حل الأزمة الممتدة من الوسط وتلتقي الخيوط كلها وتُحل كل المشاكل ونصل إلى النهاية. هذه طبعا هو البناء الكلاسيكي وتفصيله في الصورة التالية:

هناك أيضًا عدة أساليب مختلفة للسرد مثل: وضع المتفرج في قلب المواجهة، ثم العودة تدريجيًا لشرح أسباب الأزمة ومعرفة تفاصيلها. فنرى أفلاما تبدأ بمشهد هو تقليديًا نهاية الفيلم ونعود من جديد لنبدأ سرد بدايات القصة من أولها لنعرف لماذا وصلت القصة إلى تلك النهاية أو تكون البداية عند ذروة أحداث الفيلم ونعود لنحكي من جديد البداية لنصل إلى الذروة ويأتي الحل.

من الأمثلة على ذلك نري فيلم المرأة المجهولة (١٩٥٩) من إخراج محمود ذو الفقار حيث يبدأ الفيلم بالبطلة وهي عجوز ذاهبة إلى المحاكمة في جريمة قتل ويراها زوجها السابق وهو سبب ما آلت إليه فنعود بالذاكرة لحكي بداية القصة وشباب البطلة وما حدث لها ونصل إلى الذروة من جديد وابنها المحامي يترافع عنها ويأتي الحل.

طريقة أخرى للسرد وهي طريقة التوازي: حيث يكون هناك حدثين يسيران مع بعضهما في التطور وممكن أن يكونا يسيران مع بعضهما إلى الأمام أو العكس أو أكثر من حدثين وتلك الطريقة كثيرًا ما تستخدم في أفلام التشويق والأكشن أو في غيرها من الأفلام. فعلى سبيل المثال نجد فيلم حياة أو موت (١٩٥٤) للمخرج كمال الشيخ واحد من هذه النماذج فنري خلق التشويق عند المتفرج لرؤية الطفلة في رحلة جلب الدواء لأبيها المريض ونري الأب المريض والمعرض للموت ونري الطبيب في محاوله منع الطفلة من الوصول إلى أبيها بالدواء الذي أعطى لها بالخطأ، ثلاث أحداث تسير بالتوازي لخلق الشغف والفضول لدي المتلقي فيظل يتابع باستمرار ما يحدث.

أخيرا يجب اختيار هيكل القصة بناءً على الموضوع، الهيكل يساعدنا في المونتاج. توجد عدة وحدات صغيرة أيضًا داخل كل قصة عبارة عن: السؤال > الإجابة. أي أن في كل وحدة في القصة تطرح سؤالًا يدفع المتفرج للمشاهدة حتى يعرف إجابته. تختلف إيقاع الأسئلة والإجابات وتواليها على حسب نوع البناء المختار فمثلًا:

تحقيق استقصائي: السؤال -> البيانات -> الإجابة

فيلم يعرض رأي أو وجهة نظر: ملاحظة ١ -> ملاحظة ٢ -> ملاحظة ٣ -> استنتاج في الختام

احتمال -> معطيات -> دلائل -> ختام (تأكيد الاحتمال)

أمثلة لبناء هياكل قصة تقليدية:
الأفلام البوليسية مبنية على طرح عدة أسئلة وعدم الإجابة عنها حتى نهاية الفيلم:
يكون الهيكل يشبه ذلك: سؤال ١ -> سؤال ٢ -> إجابة ١ -> سؤال ٣ -> إجابة ٢ -> إجابة ٣.

أفلام التشويق والإثارة قد تعطيك أجوبة قبل الأسئلة فتعرف أكثر مما يعرفه الشخصيات:
يكون الهيكل يشبه ذلك: سؤال ١ -> إجابة ٢ -> إجابة٣ -> سؤال٢ -> سؤال٣ -> إجابة ١.

أخيرًا تستطيع اختلاق طريقة السرد التي تناسبك وتمثل الموضوع أو القصة المصورة، هذه الاقتراحات وأشكال البناء هي لحثك على التفكير في الطريقة التي تؤثر في الجمهور أيضًا في كل أشكال السرد هناك عناصر أو ملامح مشتركة، هذه هي أبرزها:

الشخصية الرئيسية: من هي أو هو الشخصية الرئيسية و كيف تظهر؟ عادة ما يحتاج المتفرج لمعرفة الشخصية الرئيسية مبكرًا أثناء المشاهدة: وإظهار مواصفاتها الشكلية وطبائعها الشخصية وعلاقاتها بالمكان الموجودة فيه وعلاقاتها بالشخصيات المحيطة بها. هل يستطيع المتفرجون أن يتماثلوا مع الشخصية الرئيسية أم لا؟ لماذا؟

الأزمة: الصراع / الأزمة هو أساس العمل الدرامي. تأتي دائمًا قبل المنتصف فتظهر لتمثل العائق والتحدي أمام الشخصية الرئيسية ومشكلتها الأساسية. هل الأزمة متمثلة في شخصية معادية؟ هل تتمثل في أي شكل أخر: عاصفة طبيعية - ظروف سياسية - أو غيرها؟ هل هي أقوى من الشخصية الأساسية؟ أم لا؟

الحبكة: هي طريقة ربط الأزمة طوال الأحداث بالتشويق ويتم إلقاء المعوقات في طريق الشخصية الرئيسية بحيث يظل المتلقي في شغف دائم لمعرفة كيف ستُحل الأزمة وتزول تلك المعوقات.

الذروة: هي أعلى نقطة في في تصاعد الأزمة والأحداث وهي النقطة التي يصل عندها المتلقي إلى أعلى حالات التساؤل حول كيف ستُحل الأزمة وعادة ما تكون مواجهة مباشرة بين طرفي الصراع و بعدها يأتي الحل مباشرة.

ـــ ٦.٦. وحدات البناء في سرد الفيلم:

اللقطة < المشهد < التتابع < الفصل < الفيلم
يُبنى هيكل القصة اعتمادًا على الوحدات الزمنية المختلفة في الفيلم. لتعريف تلك الوحدات تم الاتفاق على الآتي:

اللقطة: هي أصغر وحدة في الفيلم المصور وهي الصورة المتحركة المتصلة من بداية الضغط على مفتاح التسجيل وحتى الضغط على مفتاح التوقف.

المشهد: عدة لقطات مجمعة تشترك في الزمان والمكان والحدث، مثلًا أثناء تصويرك داخل مظاهرة واحدة يمكنك تصوير عدة لقطات من زوايا مختلفة وتقطيعها معًا أثناء المونتاج لتصبح مشهدًا واحدًا.

التتابع: هو عدة مشاهد تشترك في الفترة الزمنية: مثلًا تتابعًا من مشاهد لأحداث محمد محمود، كل مشهد في يوم من ١٨ نوفمبر حتى ٢٥ نوفمبر. الكثير من الأفلام المصنوعة شعبيًا هي مشاهد أو تتابعات.

الفصل: في الأفلام الطويلة نجد عدة فصول، مثل فصول المسرحية، والتي تتكون من مجموعة تتابعات مع بعض تعتبر قصة رئيسية وموحدة كجزء من الفيلم ككل.

الفيلم: هو الفيلم كاملًا باحتوائه لعدة فصول التي هي وحدات الهيكل الرئيسية (بداية – وسط - نهاية)

ولكن كما قلنا سابقًا، هذه التعريفات لمجرد تسهيل العمل والتفكير في كيفية بناء الفيلم. ولكن لا يجب الالتزام بها بغض النظر عن موضوع الفيديو الخاص بك، فيمكن وجود فيلم هو عبارة عن لقطة واحدة أو مشهد واحد.

الفصل السابع
التنفيذ

ـــ ١.٧. تقسيم الأدوار

عنـد التنفيـذ سـتجد أنـه مـن الضـروري أن تقسـم الأدوار بشـكل ناجـح لكـي يتـم العمـل. جـزء أساسـي مـن نجـاح هـذا التقسـيم هـو قـدرة كل عضـو فـي الفريـق علـى إيصـال أفـكاره والتحـاور مـع باقـي الفريـق، والثقـة المتبادلـة بينهـم. يمكنـك تقسـيم الأدوار بـأي شـكل تريـده: ولكـن هنـا دعنـا نتعـرف علـى المهـام الأساسـية وكيـف يتـم تقسـيمها فـي الصناعـة التقليديـة، يمكنـك بعـد ذلـك تقسـيم كل جـزء مـن دور علـى أكثـر مـن شـخص أو العكـس.

المخرج:
صاحـب الرؤيـة، والدافـع للفريـق للعمـل. فـي الأفـلام التـي يتـم تطويرهـا بشـكل جماعـي عـادة مـا يسـتطيع الأشـخاص الاسـتفادة مـن الـرؤى المكملـة للمجموعـة ولكـن أيضًـا إذا وجـدت لديـك أو لـدى أحـد أفـراد فريقـك الرؤيـة الواضحـة لفكـرة الفيلـم، فـلا عيـب مـن مسـاندتها والدفـاع عنهـا وإقنـاع باقـي المجموعـة بهـا.

المنتج:
علـى بديهيتهـا: مـن أهـم المهـام هـو التأكـد مـن أن كل الفريـق يقـوم بمهامـه. يجـب تولـي شـخص مـا هـذا الـدور، ليتأكـد أن كل الشـخصيات وأعضـاء الفريـق وأصحـاب أماكـن التصويـر تـم الاتفـاق معهـا بالإضافـة إلـى كتابـة أي متطلبـات أخـرى وتوكيـل أحـد أفـراد الفريـق بهـا ومتابعـة تولـي الجميـع مهامهـم المكلفـة. هـذه المهـام تعتبـر الإدارة العليـا للمشـروع، يجـب أن يتوافـر عنـد أحـد أعضـاء فريـق العمـل القـدرة علـى التعامـل مـع الظـروف المختلفـة وتذليـل العقبـات فـي طريـق العمـل.

الكاتب/الباحث:
كمـا رأينـا يحتـاج تطويـر كل فيلـم لبحـث وكتابـة، يقـوم الباحـث أو الكاتـب برحلـة البحـث والتوثيـق وجمـع المعلومـات وتجميـع الشـخصيات وجمـع مـادة تاريخيـة

ومراجعتهـا وتصحيحهـا بشـكل صحيـح. هـذه مـن المهـام التـي يمكـن تقسـيمها علـى الفريـق كلـه أيضًـا بحيـث تسـتفيد مـن خبـرات ومجهـودات الجميـع.

الممثلين/الشخصيات:
فـي حالـة الأفـلام أو المشـاهد الروائيـة أو المختلقـة لابـد مـن وجـود ممثليـن يظهـرون أمـام الكاميـرا. وهنـاك عـدة عناصـر مهمـة منهـا مواءمـة هـؤلاء الممثليـن للمراحـل العمريـة المطلوبـة وقدرتهـم علـى الأداء. هـذه ليسـت مهمـة سـهلة بـأي حـال مـن الأحـوال فيجـب علـى مـن يقـوم بهـا أن يفكـر كثيـرًا فـي حالـة الشـخصية الاجتماعيـة وشـكل ملابسـها وحالتهـا النفسـية وعلاقـة الشـخصية بباقـي الشـخصيات ومـدى تغيـر حالتهـا.

المصور:
هـو الشـخص المسـئول عـن كل مـا يتعلـق بجانـب الصـورة والإضـاءة وتبـدأ مهامـه منذ جلسـات عمـل المناقشـة فـي الفكـرة وتطويرهـا. يأخـذ مـن الجميـع الأفـكار المتعلقـة بالهويـة البصريـة ونوعيـة اللقطـات ويحـدد مـع الفريـق كافـة العناصـر البصريـة ثـم أثنـاء معاينـات أماكـن التصويـر المقتـرح التصويـر بهـا يبحـث شـكل الإضـاءة ولونيـة الفيلـم المناسـبة للحالـة الدراميـة وشـكل اللقطـات التـي قـام المخـرج بتجهيزهـا للتنفيـذ وزوايـا الكاميـرا والحالـة الدراميـة للشـخصيات التـي تفـرض شـكل الإضـاءة فـي المشـاهد وحركـة الممثليـن فـي داخـل اللقطـة. قـد تجـد فـي فريقـك أن عـدة أفـراد يسـتطيعون تصويـر المشـاهد المختلفـة وقـد تكـون هنـاك ميـزة فـي تقسـيم تلـك المشـاهد عليهـم، بحيـث يسـتفيد الفريـق مـن رؤيـة و موهبـة كل شـخص.

مهندس الصوت/مصمم شريط الصوت:
هـو المسـئول عـن كل مـا يتعلـق بشـريط الصـوت وبالتالي فهو يقـوم بتسـجيل الصوت أثنـاء العمـل ولـه دور كبيـر فـي مرحلـة التنفيـذ ولـه دور فـي مرحلـة بعـد التنفيـذ فـي التصميـم النهائـي لشـريط الصـوت (الميكسـاج). قـد تجـد أيضًـا فـي فريقـك أن عـدة أفـراد يسـتطيعون تسـجيل الصـوت بالمشـاهد المختلفـة وقـد تكـون هنـاك ميـزة فـي تقسـيم تلـك المشـاهد عليهـم، بحيـث يسـتفيد الفريـق مـن رؤيـة وموهبـة كل شـخص.

مهندس الديكور والمناظر:
هـو المسـئول عـن جماليـات أماكـن التصويـر مـن حيـث الديكـورات والأكسسـوارات فـإذا تطلـب بنـاء أحـد أماكـن التصويـر داخـل البلاتـوه تكـون مهمتـه، يعمـل معـه المخـرج فـي توصيـل الحالـة الفنيـة للفيلـم مـن شـكل الديكـورات إذا تـم بناءهـا أو تـم التصويـر فـي أماكـن حقيقيـة وشـكل الألـوان للحوائـط ومـدي تناسـقها مـع لونيـات الملابـس واختيـار أشـكال الأكسسـوارات المختلفـة داخـل الفيلـم.

المونتير:
هـو الشـخص الـذي يأتـي دوره فـي مرحلـة مـا بعـد التصويـر وهـي مرحلـة العمـل على تجميـع اللقطـات وخلـق الإيقـاع العـام للفيلـم والتحكـم فـي الزمـن ويأتـي دوره بتفصيـل أكثـر فـي الفصـل الرابـع.

ـــ ٧. ٢. ظروف التصوير المختلفة

فـي يـوم التصويـر يكـون عنصـر الوقـت واللحظـة فـي غايـة الأهميـة فعلـى كل فـرد فـي فريـق العمـل أن يكـون ذهنـه حاضـرًا وقـد راجـع كل مهامـه التـي اتفـق علـى أداءهـا. إذا كان فريـق العمـل مكونًـا مـن أربعـة أفـراد وسـمح لـكل منهـم لنفسـه بربـع سـاعة تأخيـر هـذا سـيؤدي إلـى تأخيـر لمـدة سـاعة ممـا سـيجعل الأشـخاص الآخريـن متململيـن مـن المشـاركة أصـلًا، ولـن يمكنكـم الاتفـاق معهـم مـرة أخـرى.

ـــ ٧. ٣. استباق المشاكل

نصـف المشـاكل يمكـن حلهـا قبـل التصويـر فيجـب أن يكـون فريـق العمـل متوقعًـا لمشـاكل اليـوم المختلفـة، أو إن اكتشـفت أن مـا صورتـه ليـس بالجـودة التـي كنـت تتمناهـا نتيجـة لمشـاكل مثـل:

- **تأخر أعضاء الفريق في موعد حضورهم.**
- **أو التأخير في التجهيزات في الملابس والأكسسوارات.**
- **تغيير رأي أحد الشخصيات أو تقاعسه.**
- **تتحـدث الشـخصية بطريقـة غيـر جيـدة بهـا الكثيـر مـن السـكتات أو عـدم إكمـال جمـل مفيـدة .**
- **أو تتحـدث الشـخصية بموضوعـات ليسـت ذات أهميـة لفكـرة الفيلم وبشـكل مطـول بـدون داعي.**
- **أو أن يقاطعـك أحـد فـي تصويـرك فتضطـر للتوقـف أو للإسـراع فـي العمـل علـى حسـاب الجـودة.**
- **أو بعدمـا يتـم معاينـة أحـد الأماكـن، عنـد التصويـر تجـد المـكان قـد تغيـر كثيـرا عـن المعاينـة بفعـل بعـض الإهمـال أو تغييـرات مـن أصحـاب المـكان أنفسـهم أدخلوهـا عليـه دون علـم.**

يجـب أن يجـد الفريـق الخطـة التـي تسـاعده علـى إدراك مـا قـد فاتـه والتـي يحسـب

فيهـا حسـاب وقتًـا لإدراك مـا سـقط أو إعـادة التصويـر. وأن يكـون فـي حسـاباته خطـة بديلـة دائمـا فـي حالـة حـدوث مشـاكل لخطـة التصويـر الأصليـة.

فلذلـك علـى فريـق العمـل أن يكـون حاسـبًا لـكل الحسـابات ويعـرف كيـف يـوازن الوقـت فـي حـالات التأخيـر أيضًـا تقسـيم المهـام الناجـح ضـروري بحيـث يكـون هنـاك مـن يؤكـد علـى كل الأشـخاص و كل الأفـراد المواعيـد بدقـة، حاسـبًا حسـاب التأخيـرات الناتجـة عـن أي مـن الظـروف، كمـا يحسـب حسـاب التنقـل خصوصًـا فـي بلادنـا المزدحمـة.

فـي الأفـلام التسـجيلية علـى سـبيل المثـال يكـون فكـرة الوقـت والزمـن شـديدة الأهميـة نظـرًا للعمـل علـى أخـذ لقطـات حقيقيـة وغيـر مصطنعـة فيكـون واجبًـا علـى مـن يقـوم بتحضيـر الكاميـرا سـرعة التجهيـز لأخـذ لقطاتـه كمـا هـي بطبيعتهـا. فاللحظـة التـي تذهـب مـن الصعـب أن تعـود ولذلـك فالزمـن والوقـت شـديد الأهميـة بالنسـبة للمـكان الـذي يتـم التصويـر فيـه وأيضًـا بالنسـبة إلـى الشـخصيات التـي يتـم التصويـر معهـا والتـي مـن الصعوبـة أن يتـم إحضارهـم والتصويـر معهـم فـي يـوم آخـر غيـر المعـد للتصويـر.

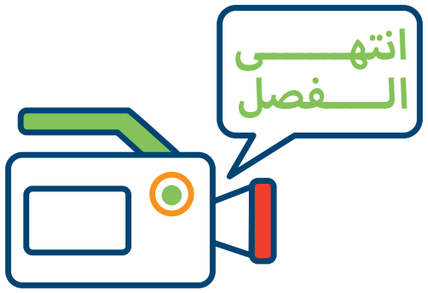
إدراك الاحتمالات المختلفة:
أيضًـا فـي التصويـر أحيانًـا مـا يأتـي لصانـع العمـل أفـكار إبداعيـة جديـدة لـم تكـن فـي بالـه أثنـاء التحضيـر وهـي الأفـكار وليـدة لحظـة التصويـر تأتـي مـن نظـرة جديـدة إلـى لمـكان أو إلـى شـخصية فتلهمـه بفكـرة مـا أو سـؤال مـا أو لقطـة مـا لـم يدرجهـا فـي جـدول تصويـره ولكنـه يراهـا مهمـة ويريـد تحقيقهـا فعليـه اسـتغلال هـذا الإحسـاس. كلمـا كان تحضيـر الفريـق وافيًـا، كلمـا سـمح بدرجـة أعلـى مـن الارتجـال والاسـتجابة لمعطيـات اللحظـة.

ـــ ٧. ٤. للتذكر في تنفيذ المشروع:

قبل التصوير

- البطاريـات كاملـة ومشـحونة (إذا معـك ميكروفـون أو أجهـزة خارجيـة تحتـاج لبطاريـات أيضًـا تذكرهـا)
- الـكارت خاليًـا والمـادة التـي عليـه نزلـت، كارت إضافـي أو أكثـر علـى حسـب التصويـر المُزمـع تنفيـذه
- ساعة وتاريخ الكاميرا أو مسجّل الصوت مضبوطة (إن كانت تسجّل التاريخ)

- الشنطة مرتبة بكل ما تحتاجه للتصوير، الشنطة شكلها لا يثير الشبهات أثناء التصوير.
- صوّر كل لقطة بعناية ولا تتسرع. تذكر دائمًا التكوين وكيفية الحصول على أفضل نتيجة مما تراه.
- تذكر البحث عن مصادر الإضاءة وضبط الكاميرا والزاوية لأفضل تعريض ممكن.
- وجهة السمع: أين يقع مسجل الصوت من مصدر الصوت بعد التصوير.
- تنزيل المادة المصورة كاملة في مخزن مُنظّم للتسجيلات ومسح الكارت.
- كتابة ملخص نصّي لمحتوى التسجيل\التصوير يحدد أوقات وتواريخ وأماكن التصوير وأسماء الأشخاص الذين أجرينا معهم الحوارات، وملخّص لسياق الأحداث المُصوّرة أو موضوع المقابلة\التصوير، وربط ملف الوصف بملف التسجيل\التصوير (بتدوين اسم الفلم في الملف النصّي مثلا) وحفظه في مكان منظّم. الأفلام مجهولة البيانات فائدتها تقلد كثيرًا بعد فترة عندما تنسى ملابسات تسجيلها.
- وضع البطاريات في الشاحن والترتيب للتصوير القادم.



الفصل الثامن
التفكيك و التركيب

ـــ ١.٨. المونتاج: مقدمة

هو تكوين وخلق للمادة المصورة بحيث نبني معنى (في حالة التوثيق) لما تم تصويره وذلك لأنها في حد ذاتها لقطات مجردة/منفصلة. ومن هنا ندرك أن ربطها ببعض في ترتيب معين قد يخدم الفكرة التي نهدف إليها أو يضرها وذلك بسبب جمعنا للقطات.

أيضا طول اللقطة ومعرفتنا بمدى الاحتياج لمدتها يخدم الفكرة المراد توصيلها. ومن خلال مدة كل لقطة في ترتيباتهم المختارة يولد الإيقاع والذي يشبه إيقاع الموسيقى ولكن بشكله البصري.

عملية المونتاج تأخذ البناء وترتيب اللقطات المحدد مسبقًا وتنفذها على الخط الزمني داخل برنامج المونتاج. وبالتالي فنعتمد على لقطات ترتب في مشاهد ثم المشاهد في تتابعات حتى تصنع لنا الفيلم كاملًا، مثل العلاقة المشروحة في القسم السابق.

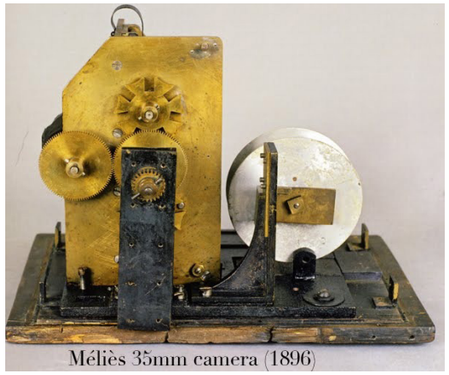
توجد طرق كثيرة لعمل المونتاج ومن أبسطها تصوير اللقطات المحددة بالترتيب المقصود في بناء الفيلم على الكاميرا نفسها. و يسمى هذا مونتاج مباشر على الكاميرا (أي تصوير اللقطة الأولى ثم الثانية ثم الثالثة طبقًا لترتيب عرضها). ومن الطرق الأخرى أن توصل جهازين عرض مثل جهاز شرائط الفيديو VCR ببعض وتعرض اللقطات على واحد وتسجلها بترتيب البناء المقصود على الآخر. والطريقة القديمة بقص ولصق شريط الفيلم عبر ماكينة الموفيولا وأخيرًا كما شرحنا سابقًا: المونتاج الرقمي Digital Editing.

ماهو المونتاج؟
المونتاج هو عملية توليف وترتيب وتركيب اللقطات التي تم تصويرها في مرحلة التنفيذ بعد أن جمعت في شكل مبعثر ليتم ترتيبها في شكل فني لخلق معنى من التتابع في شكل وحدات الزمن في الفيلم.
للتذكير وحدات الزمن الفيلمي Filmic Time: اللقطة < المشهد < التتابع < الفصل < الفيلم

ـــ ٢.٨. بدايات المونتاج في السينما:

هل تتذكر فيلم هيوجو الذي رأيناه؟ هل تتذكر جورج ميلييس؟ فهو من اكتشف المونتاج.

كثير من الناس تعلم أن الأب الروحي للمونتاج والخدع السينمائية هو الفرنسي جورج ميلييس ولكن ما لا يعرفه الكثيرون هو كيف اكتشف هذا الجانب السحري من السينما. قبل ميلييس كانت الأفلام عبارة عن لقطات واحدة ثابتة يصورها لوميير مثل "خروج عمال من المصنع" "القطار يقف في المحطة" وغيرها. وكان ميلييس عنده سيرك به العديد من الفقرات، وأراد أن يضيف فقرة لعرض فيلم سينمائي. طلب من الأخوان لوميير شراء إحدى الكاميرات لكن الأخوان لوميير رفضوا بيعه إحدى كاميراتهم السينمائية (بالرغم من عرضه ١٠ آلاف فرنك لهما) خوفًا من منافسته لهم في باريس.. فقرر ميلييس شراء عارض أفلام (أنيماتوغراف) من الإنجليزي روبيرت و. بول (بمقابل ألف فرنك فقط) وعكس دورته reverse-engineering ليشبه كاميرات الإخوين لوميير ويلقط الصور المتحركة.


Méliès 35mm camera (1896)

لكن بسبب أن هذا الحل كان يدويًا ومن صنع ميلييس نفسه تعطلت الكاميرا أثناء تسجيله لقطة لأتوبيس في الشارع وتوقفت عن التسجيل في منتصف اللقطة، أخذ ميلييس يصلحها وعندما دارت مرة أخرى كان الأتوبيس قد اختفي وظهر مكانه حنطور. عندما شاهد ميلييس الشريط المسجل رأى أن الأتوبيس تحول فجأة لحنطور وأدرك قدرات المونتاج في إخفاء وإظهار عناصر في الكادر.

اقتباس الأفكار وإيجاد بدائل وحلول يدوية كان لها دور هائل في تطور الفن السينمائي حتى الآن. ما رأيك في قيمة البدائل والحلول المختلفة للمشكلة الواحدة؟ هل تستطيع التفكير في اختراعات وأفكار أخرى ظهرت لأننا "تغزل برجل حمار؟"

في نفس الوقت كان إديسون في الولايات المتحدة يؤسس لشركة تصنع

نسخا من هذه الشرائط السينمائية وتلف بها المدن الأمريكية المختلفة لعرضها. وفي عام ١٨٩٩ عين شاب اسمه إدوين بورتر مدير قسم الإنتاج في استوديوهات إديسون بمدينة نيويورك. كان المسئول عن صنع الأفلام ولكن أيضا عن نسخ الأفلام الأوروبية وتوزيعها بشكل غير قانوني في الولايات المتحدة.

كانت شركة إديسون تقوم وبشكل مستمر بقرصنة شرائط الأفلام وعمل نسخ منها لتوزيعها في الولايات المتحدة دون دفع مستحقاتها لصناعها الأوروبيين. لكن لم يكن إديسون على نفس القدر من التحرر عندما جاء الأمر لمستحقاته هو.

المهم، وقع تحت يد إدوين بورتر مجموعة من أفلام جورج ميلييس وانبهر كثيرا بها وبفكرة التقطيع داخل المشهد الواحد، ومنها اقتبس بورتر فكرة التتابع الزمني من لقطة إلى أخرى. وبعد مشاهدته لأفلام ميلييس صنع فيلم: يوم في حياة رجل المطافي، وفيه استخدم عملية المونتاج بين لقطات متنوعة في أماكن مختلفة ولكن حركة الممثلين مستمرة في نفس الاتجاه ومع نفس الحدث ليعطي إحساسا بال"استمرارية continuity."

بعد ذلك أدرك بورتر قوة عملية المونتاج وتأثيرها خصوصا إذا نوّع في أحجام اللقطات واقترب أكثر من الممثل الرئيسي، ومن هنا جاء أول قطع للقطة قريبة في السينما في فيلم سرقة القطار الكبرى. لم يكن هذا التطور ممكنًا إذا كانت القرصنة يُعاقب عليها ولم يستطع إديسون قرصنة تلك الأفلام الأوروبية، هذا يجعلنا نتساءل عن مستقبل السينما إذا نجحت مساعي البعض في إيقاف القرصنة وعرض الأفلام المستمر حيث تدفن الأفلام بعد عرضها السينمائي والتليفزيوني.

وكل تلك المرحلة شديدة الصعوبة في مونتاج الفيلم كانت هي بداية

التعامل السينمائي وبداية السينما في العالم وهي الفترة التي خرج من خلالها مونتيرين على درجة عالية من الدقة والمهارة في التعامل مع الميفيولا ومع حساب فكرة الزمن بدقة شديدة فكانت كل الأشياء يتم التعامل معها بشكل يدوي فالتعامل مع نسخة الفيلم بالقص والترتيب بهذا الشكل اليدوي كان يتطلب مهارة شديدة ودقة وصعوبة تجعل المونتير يمر بمراحل كثيرة من التجربة والتعلم والخبرة ليصل إلى درجة احترافية شديدة في التعامل مع الفيلم ومع فهم كل مراحل صناعة الفيلم في تلك المرحلة بكل صعوبتها حتى وصل التطور التالي إلى المرحلة التالية وهي مرحلة الديجيتال والمونتاج الرقمي.

ـــ ٨. ٣. ما بعد التصوير

بعدما تتم رحلة تصوير الفيلم تبدأ عملية المشاهدة، لابد أن تكون بعين جديدة غير محملة بمشاعر تجاه ما حدث أثناء التصوير، فلحظة الحقيقة لمشروع المونتاج تتمثل في المادة الموجودة أمامك فقط لا غير. لا بد من تحديد ما هي المواد المرغوبة وما هي المواد غير المرغوبة ثم البدء في تنظيف ما تم تصويره من الأخطاء وترتيب وترقيم اللقطات والمشاهدة بشكل دقيق.

قبل بدء عملية المونتاج من الممكن أن يبتعد فريق العمل عن المشاهدة قليلًا لأنه طوال مرحلة التصوير، ذهنه وعينه مشبعين باللقطات والزوايا وبالشكل الفني المراد تحقيقه فيكون في حاجة إلى استعادة صفاءه الذهني من جديد والعمل برؤية وعين جديدة ترى الأشياء بصفاء. ليبدأ مرحلة المونتاج وهي المرحلة الأهم والتي سيخرج فيها فيلمه للنور وسيتم بناء الفيلم والتحكم في الزمن والإيقاع، خصوصًا أنه سيبدأ مشاهدة ما تم تصويره وما به من إيجابيات خرجت كما يريد وما فيه من سلبيات خرجت على غير رغبته بسبب مشاكل التصوير المختلفة التي واجهها وسيكون عليه تدارك الأخطاء والسلبيات ليبني فيلمه ويختار أفضل اللقطات المصورة من حيث التصوير وأداء الممثلين لذا فعليه أن يكون صافي الذهن وأن يرى بعين جديدة.

للتذكر قبل المونتاج

ـــ **١. رتب المادة المصورة** بترتيب واضح ومفهوم وفي مكان محدد. لا تنثر المادة الخاصة بمشروع واحد في أكثر من موقع وملف على الجهاز. اكتب على ورق ترتيب المادة وموقعها حتى لا تنساه.

ـــ **٢. حول المادة المصورة** كلها لنوعية واحدة لسهولة عمل المونتاج.
ـــ **٣. احتفظ بنسخة أخرى احتياطية** على أسطوانات أو قرص صلب خارجي للأمان.
ـــ **٤. التحضير الجيد:** بناء القصة، التصوير الجيد، الصوت الجيد هو مفتاح العمل الناجح.
ـــ **٥. حافظ على حاسوبك** من التراب والفيروسات والزحام و التخريب (برامج بلا معنى - ملفات غير مرتبة - أقراص صلبة فاسدة - إلخ..) على حد سواء. الحواسيب والتقنيات الحديثة هي عناصر ضعيفة تتأثر بأقل المشاكل. وأخيرًا: للأسف معظم المراجع التقنية والتطورات هي باللغة الإنجليزية. عالم الحواسيب والبرمجيات هو عالم متطور ومتغير باستمرار، إذا كنت تنوي التخصص أو الاهتمام به، لابد من متابعة أحدث البرامج والتطورات دائمًا.

هناك نقاط أساسية يجب أخذها بعين الاعتبار في تلك المرحلة:
ـــ الفيلم هو عبارة عن خط زمني ممتد للصوت والصورة بشكل مواز. يتمثل ذلك في شكل كل برامج المونتاج الموجودة.
ـــ أول أساس المونتاج هو الوضع والحذف بالترتيب المرغوب. الترتيب هو عملية فكرية وليست تقنية.
ـــ أساس التركيب هو القطع: حيث تقطع من لقطة لأخرى وهي الأداة الأساسية الموجودة في كل برامج المونتاج لتعبر عن أبسط وسيلة انتقال.

ـــ ٨. ٤. قواعد الانتقال السلس:

في معظم الأفلام التي نعمل عليها نريد للمتفرج ألا يحس بعملية القطع واللصق للقطات، فالمطلوب منه متابعة الموضوع أو القصة المصورة بسلاسة، ولذا توجد قواعد للانتقال من لقطة إلى أخرى بسلاسة، في حال كسر هذه القواعد يكون الانتقال/ خشن، وهذا أيضا قد يكون مطلوبًا في بعض الأوقات لدفع المشاهد للانزعاج مثلاً، ولهذا وجب معرفة كيف يكون القطع سلسًا وكيف يكون فظًا.

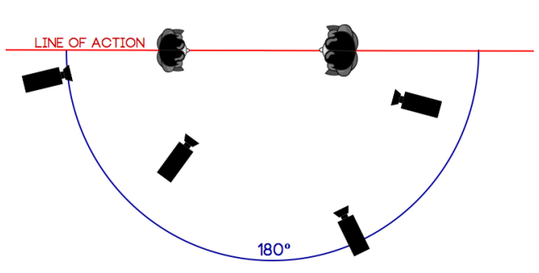
لكن قبل أن تقرأ هذه القواعد لابد معرفة أنه مع تطور الزمن ظهرت بعض الاتجاهات السينمائية عملت بقصد على كسر تلك القواعد لخلق حالة فنية جديدة وشكل فني يعتمد على القطعات الخشنة في شكل اللقطات وترتيبها، باستخدام قفزات العناصر والقطعات Jump Cuts لبث حالة معينة.

إلا أن الغالب من المخرجين واتجاهات السينما ظل محافظا على تلك القواعد وعمد على مراعاتها وتنفيذها بحرفية شديدة.

قواعد الانتقال السلس هي:

تغيير حجم و زاوية اللقطة
عندما تنتقل من لقطة إلى أخرى من المحبذ اختلاف أحجامهم وزواياهم عن بعض، حيث أن اقتراب الحجم يجعل المتفرج يدرك الاختلافات في مواقع العناصر في التكوين مما يجعلها تقفز أمامه، ولهذا سمى الانتقال دون تغيير الحجم والزاوية بالقطع القافز Jump Cut. عندما تغير الحجم والزاوية لا يدرك المتفرج الاختلافات التي حدثت لمواقع وحركة العناصر في التكوين.

ـــ المحافظة على سرعة الحركة.
ـــ المحافظة على الثبات من لقطة إلى أخرى.
ـــ الانتقال إلى الفعل.
ـــ الانتقال لسبب.

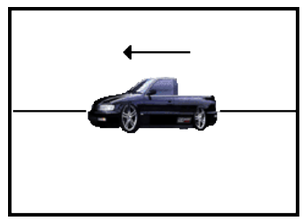


أول شئ يجب مراعاته هو لماذا أقوم بالانتقال من لقطة للأخرى؟ لابد أن يكون مُسببًا فما الدافع؟ سواء إظهار معلومة أو حديث بين شخصين يسترعي القطع.

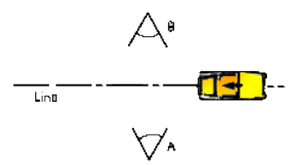
المحافظة على الخط الوهمي
"الخط الوهمي" هو دليل في ذهن كل من المخرج والمونتير للاسترشاد به عن أي جانب من الموضوع يصورون أو ينظرون. وتخطي هذا الخط أثناء التصوير ينتج عنه موقف متناقض بصريًا بالنسبة للمتفرج لأنه سيواجه

وجهـات نظـر مختلفـة للحركـة، وسـيتغير إدراكـه لمـا يحـدث علـى الشاشـة.

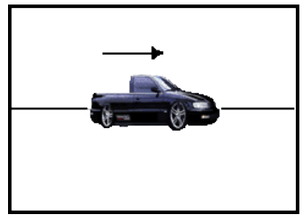
إذا كانـت سـيارة تسـير مـن اليميـن إلـى اليسـار عبـر الشاشـة، حينئـذ يكـون الخـط فـي اتجـاه سـير السـيارة.



وإذا كانت اللقطة التالية مأخوذة من الجانب الآخر من الخط .



فستظهر السيارة الآن وهي تسير من اليسار إلى اليمين، أي الاتجاه العكسي.

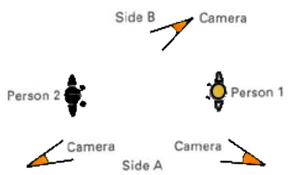


وفـي الواقـع أن السـيارة تسـير فـي نفـس الطريـق الـذي سـارت فيـه مـن قبـل، ولكنهـا سـتظهر علـى الشاشـة وكأنهـا تسـير فـي الاتجـاه العكسـي. وتركيـب تلـك اللقطتـان سـويًا، واحـدة مـن الجانـب **(A)**، والأخـرى مـن الجانـب الآخـر **(B)** سـوف يكسـر التدفـق البصـري، وسـيجعل المتفـرج يرتبـك ويسـأل، **"لمـاذا تسـير السـيارة الآن فـي الاتجـاه المعاكـس؟".**

لذلـك يتعيـن اختيـار اللقطـة مـن اتجـاه واحـد فقـط مـن الخـط إلا إذا بـدا الخـط يتغيـر، أي أن السـيارة تشـاهد علـى الشاشـة وهـي تغيـر اتجاههـا.

يجب المحافظة أيضًا على الخط الوهمي أثناء تصوير الأشخاص.

فإذا كانت اللقطات مأخوذة من الجانب **(A)**.



عندها يظهر الشخص رقم ١ وهو ينظر إلى اليسار.

ويظهر الشخص رقم ٢ وهو ينظر إلى اليمين. ويمكن تركب هاتين الصورتان معًا.

ولكن إذا صور الشخص رقم ٢ من الجانب **(B)**، فسيظهر وهو ينظر أيضًا إلى اليسار.

ومن الواضح أنه إذا نظر الشخصان إلى الاتجاه الأيسر، فهما ينظران إلى شخص ثالث، ولكنه غير مرئي لأنه خارج الشاشة off-screen . ولذلك فإما أن تصور كلتا اللقطتان من الجانب **(A)**، أو من الجانب **(B)**، ولكنهما لا يصوران أبدًا من اتجاهين مختلفين.

وما يحدث في الواقع ليس له علاقة بواقعية ما يظهر على الشاشة. فما يحدث فعلًا في اتجاه ما في الواقع، ليس له علاقة بالاتجاه الموجود على الشاشة. فواقعية الشاشة هي مفهوم زائف يصنعه المخرج والمونتير (أنظر الجزء السابق عن الخيال). وما يفعله المونتير عمليًا هو إعادة تجميع الصوت والصورة لتتوافق مع واقعية الشاشة.

المحافظة على إتجاهات الحركة

كما رأيت إذا حافظت على الخط الوهمي ستظل اتجاهات الحركة كلها تظهر بشكل مستمر عبر اللقطات، فالعناصر التي تتحرك يمينًا تظل تتحرك يمينًا وكذلك إلى اليسار.

أيضًا فحركة دخول وخروج الشخصيات في الكادر يمكن أن تظل مستمرة عبر تلك اللقطات والانتقالات المختلفة فالشخصية التي تدخل من يمين الكادر لابد حين الخروج أن تخرج من يسار الكادر.

المحافظة على اتجاهات النظر

إذا ما كانت هناك شخصيتين متواجهتين وتتحدثان فلا بد مراعاة مكان كل واحد منهم في الكادر واتجاه نظره. فالواقف في يمين الكادر في اللقطة الأولي وناظرًا إلى اليسار لابد أن يكون في اللقطة الثانية أيضا في يمين الكادر وناظرًا إلى اليسار، فالواقف في اليمين يظل في اليمين والواقف في اليسار يظل في اليسار، والواقف في اليمين لابد أن يكون ناظرا إلى اليسار والواقف في اليسار لابد أن ينظر إلى اليمين.

شاهد الفيلم المرفق: LAVA

شاهد هذا الفيلم القصير واستخدامه لاتجاهات النظر والحركة واللعب بالخط الوهمي للإيحاء بعلاقة جغرافية بين الشخصيات الأساسية، ثم خيانته لهذا المبدأ للتحايل على الفكرة في نهاية الفيلم.

ـــ ٨. ٥. أساليب المونتاج

هناك أساليب مونتاج كثيرة مثل المونتاج المستمر Continuity Editing و المونتاج الموازي Parallel Editing والمونتاج التعبيري Expressionist Editing.
هل تستطيع تعريفها؟ هل تستطيع استنتاج ماهو أسلوب المونتاج؟ وكيف تحلله؟ كيف تستغل تلك الأساليب للوصول لطريقة مونتاج أنسب لعملك؟

ـــ ٨. ٥. ١. المونتاج المستمر Continuity Editing

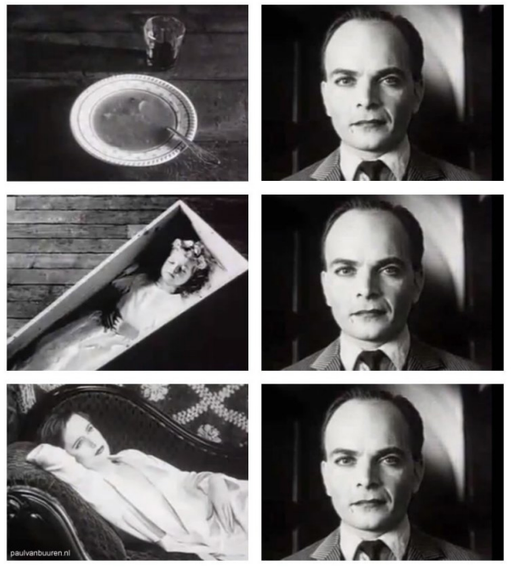
وهو أبسط أساليب المونتاج والذي يلتزم فيه بقواعد الإنتقال السلس والإيحاء التقليدي للزمن بوسائل الإنتقال.

ـــ ٨. ٥. ٢. المونتاج الموازي Parallel Editing

عندما يتوالى أكثر من حدث بشكل مترابط، قد تختلف الأحداث في مكانها، أو زمان حدوثها.

ـــ ٨. ٥. ٣. المنهج السوفيتي في المونتاج Soviet Montage Theory

في مطلع القرن العشرين وبعد عقود قليلة من ظهور فن السينما، جرب السينمائي السوفييتي ليف كوليشوف تجربة في وضع نفس اللقطة لوجهه مع لقطات متعددة ليستنتج الجمهور مشاعر مختلفة (ومتناقضة).



كانت هذه التجربة هي حجر الأساس التي بنى عليه السينمائي السوفييتي سرجي ايزنيشتاين نظريته في كتابه: "التوجه الجدلي للشكل الفيلمي". حيث قال أن المونتاج هو العصب الأساسي للفن السينمائي وأن تحديد طبيعة المونتاج للفيلم يحل أهم مشاكله.

تعدد النظرية أساليب وطبائع مختلفة للمونتاج و منها:

- **الجذبي:** وهنا يكون المونتاج مبني على حركات عنيفة متجاذبة من لقطة لأخرى.
- **القياسي:** يكون المونتاج بناء على قياس زمني لعدد كادرات وثواني اللقطات.
- **الإيقاعي:** يكون المونتاج بناء على إيقاع محدد يتبادل السرعات بشكل متكرر.
- **النغمي:** يدمج المونتاج اللقطات بشكل متجانس بحيث تكون اللقطات كلها بنفس السرعة والإيقاع.
- **المبني على الصلة:** يبني المونتاج على الصلة المنطقية بين لقطة وأخرى بحيث العلاقة بين اللقطات المختلفة تخلق مشاعر أو أفكار محددة.
- **الفكري:** يبني تركيب اللقطات فكرة مركبة عبر مكون أجزاءها.
- **الرأسي:** يرتكز المونتاج كله على لقطة واحدة محورية قد تكون مستمرة ومتحركة أو محددة وثابتة يبنى التصاعد كله ليصل لها.

٨. ٦. وسائل الانتقال

عندما يتم ترتيب اللقطات، يقطع الجزء المطلوب وضعه في الفيلم من اللقطة ويربط باللقطة التي قبلها والتي بعدها لنخلق تتابعًا جديدًا من اللقطات. عملية الانتقال من اللقطة للقطة يمكن أن يجري بكيفيات عديدة، ويسمى وسيلة الانتقال transition.

الأنواع الأساسية لوسائل الانتقال Transitions

القطع Cut

القطع هو أبسط وأوضح وسيلة انتقال. وهو القفز المباشر من آخر كادر في اللقطة السابقة لأول قطع في اللقطة التالية. هذا القطع يمكن أن يكون سلسًا أو خشنًا على حسب سلاسة وإيقاع تصوير اللقطات والأحداث التي بها (انظر بعد ذلك قواعد الانتقال السلس). في التعامل مع المادة المصورة نقوم بقطع اللقطات وترتيبها في سياق فني فيكون الانتقال من لقطة إلى أخرى ومن زاوية كاميرا إلى أخرى ومن مشهد إلى آخر عن طريق القطع وهو إحلال فوري لقطة مكان لقطة أخرى فتنتهي الأولى وتبدأ الثانية.

التلاشي/الظهور التدريجي Fade In/Out

التلاشي التدريجي عندما تبدأ اللقطة في الإظلام تدريجيًا حتى تختفي تمامًا ويظهر مكانها الخلفية السوداء.

الظهور التدريجي عندما تظهر اللقطة تدريجيًا من الخلفية السوداء.
عادة استخدام أحدهما أو كلاهما يدل على تغيير المشهد أو التتابع الذي نراه وبدء تتابع أو فصل جديد في القصة أو الفيلم الذي نتابعه، وهي وسيلة تستخدم كثيرًا للتعبير عن مرور الزمن.

المزج Dissolve

المزج هو حينما تبدأ صورة تدريجيًا في الظهور على صورة أخرى حتى تطغى على الصورة السابقة. هذه الوسيلة في الانتقال عادة ما تشعر المشاهد بمرور بعض الزمن.

المسح Wipe

يتم عن طريق إزاحة اللقطة الأولى وإحلال اللقطة الثانية مكانها من الأعلى أو من الجانب في شكل سريع وهي وسيلة تستخدم كثيرًا في البرامج الترفيهية أو الأفلام الكوميدية وذلك نظرًا لأنها أكثر الوسائل التي تبدو مصطنعة في عين المشاهد وعدم ملاءمتها للواقع وأحيانًا تستخدم بشكل نصفي فقط حيث تنتج أنقسام للقطات على الشاشة (split screen) فنشاهد أكثر من لقطة متوزعة على الشاشة يحدث في كل منها حدث ما.

توجد العديد من وسائل الانتقال الأخرى، ولكن ينبغي الحرص عند استخدامها، فوسائل الانتقال المزعجة تلهيك عن الموضوع الذي تعرضه وعادة ما يكون أثرها سلبي. إذا نظرت على معظم فيديوهاتنا في مُصّرين ستجد أننا قلما نستخدم أي شئ غير القطع المباشر.

تذكر أيضًا أن الإيقاع يخلقه البناء وإحساسك بالأحداث التي تحدث أثناء اللقطة. فكر جيدًا متى تنقل من لقطة إلى أخرى.

كيف يتم انتقال من لقطة إلى أخرى ومشهد إلى آخر أو من زمن ومكان إلى آخر؟ ماهي المشاعر المرتبطة بكل وسيلة انتقال؟

وسائل انتقال عن طريق التصوير

وسائل الانتقال يمكن أيضًا أن يتم تأسيسها عبر التصوير نفسه وليس أثناء

المونتاج مثل:

حركة بانورامية سريعة (fast pan)
يتم تنفيذها أثناء التصوير عن طريق تتحرك الكاميرا حركة بانورامية سريعة من مكان إلى آخر ومن شخصية إلى أخرى في سرعة شديدة فيستطيع المونتير بالقيام بالقطع لتظهر لقطة جديدة أو أن تستمر اللقطة في حالة وصول حركة الكاميرا إلى شئ جديد.

حجب إلى الأسود (move to black)
تتم عن طريق طريقتين:
• الأولى: حجب خلف شئ ما: تتم عن طريق حركة الكاميرا بأن تتحرك الكاميرا لتقف خلف خلفية سوداء أو بيضاء سواء كانت جدار أو ظهر الممثل فيستطيع المونتير أن يقوم بالقطع وينتقل إلى لقطة ومكان جديد.
• الثانية: الممثل يحجب هو الرؤية: تتم عن طريق أن يمشي الممثل بجسده ويقترب إلى الكاميرا فيحجب الرؤية كاملة واللقطة التالية تكون مكان جديد وهي طريقة استخدمت بكثرة في الأفلام المصرية القديمة.

الاختفاء والظهور البصري (focus in & focus out)
تتم عن طريق أن يقوم المصور بتحويل العدسة فى الرؤية فتتحول الرؤية من صورة واضحة إلى صورة مذبذبة الرؤية ويتم بعدها الانتقال عن طريق القطع إلى لقطة أخرى ومكان آخر وتلك الطريقة تم استخدامها بكثرة في الأفلام القديمة وخصوصا المشاهد التي يكون بها البطل مريضًا داخل مستشفي ويبدأ في حكي ما حدث له.

القطع البعيد (cut away)
تتم عن طريق تصوير شيئًا ما ذات مغزي في المشهد ويتم القطع عليه بين لقطة وأخرى للتحكم في ترابط المشهد أو لسبب ما، ويكون ذلك القطع على سبيل المثال كقطع على ساعة حائط أو على نتيجة حائط أو شئ ما موجود داخل المشهد، ويتم العودة إلى اللقطة الطبيعية مرة أخرى.

هناك نقاط أساسية يجب أخذها بعين الاعتبار في تلك المرحلة:
• الفيلم هو عبارة عن خط زمني ممتد للصوت والصورة بشكل مواز. يتمثل ذلك في شكل كل برامج المونتاج الموجودة.
• أول أساس المونتاج هو الوضع والحذف بالترتيب المرغوب. الترتيب هو عملية فكرية وليست تقنية.

• أساس التركيب هو القطع: حيث تقطع من لقطة لأخرى و هي الأداة الأساسية الموجودة في كل برامج المونتاج لتعبر عن أبسط وسيلة انتقال.

ـــ ٨. ٧.اعتبارات عامة في المونتاج

كلما كان الانتقال سلسا، كلما قلت ملاحظته من قبل المتفرج.
الوضع المثالي هو ألا يشعر المتفرج بأن البرنامج الذي يشاهده تم عمل مونتاج له. لأنه عندها ستتدفق الأحداث بسلاسة من البداية للنهاية. وأحيانًا تكون الانتقالات من القوة، بسبب حسن اختيار اللقطات التي يتم مونتاجها. وبالتالي لن يحسها المتفرج أيضًا، وهو ما يساعد على التدفق البصري من لقطة إلى أخرى. إن إحدى الجوانب التي تساهم في جودة الأفلام، هي أن تبدو كما لو كانت لا تحتاج إلى مونتاج بالمرة. أو أن باستطاعة أي فرد القيام بهذا المونتاج.

الصوت والصورة شريكان وليسا غريمان
هذا يبدو واضحًا، ولكن من المدهش أن نرى كثيرًا من المونتريين يسمحون للصوت "بمحاربة" الصورة. فالصوت يعتبر شريكًا وليس غريمًا ويجب الاعتناء والحرص على تفاصيل مونتاجه مثلما يحدث مع الصورة.

المعلومات السمعية يجب أن تُدعم الرسالة التي تؤديها المعلومات البصرية. بل إنها يجب أن تزودنا بالمعلومات التي تقوي وتؤازر اللقطة. فعلى سبيل المثال، إذا عُرضت لقطة سيارة تمر على لوحة في الطريق مكتوب عليها "مطار"، فبإضافة أصوات المطار المناسبة، تصبح الرسالة البصرية قوية وبالتالي أوضح للمشاهد. وقد تحتاج صورا معينة لأصوات معينة بالفعل. فالحافلة الكبيرة، مثلا، تحتاج إلى صوت محرك كبير. ولتبسيط ذلك يجب القول أن المونتير يجب ألا تكون لديه صورة على الشاشة أبدًا بدون أصوات غير متوافقة معها. والسبب في ذلك هو أن الصوت يعكس الواقع أسرع من الصورة. فالعين تميل إلى إدراك ما تراه بالفعل، بينما الصوت يمكن أن يثير الخيال بطريقة مباشرة. وبالتالي فإن "حث الأذن على مساعدة العين" هي أحد المهام الأساسية للمونتير.

وبالطبع توجد أمثلة عديدة لاستخدام "الصراع والعداوة" عند عمل مونتاج الصوت والصورة. وعند تنفيذ ذلك بطريقة صحيحة فستكون النتيجة قوية للغاية، وخاصة إذا كان الصوت مرتبطًا بالحركة.

يجب أن تحتوى كل لقطة جديدة على معلومات جديدة

"اللقطة من غير سبب قلة أدب" تعد هذه الممارسة العامة أحد أهم عناصر المونتاج . وهي جديرة بأن نطلق عليها اسم "قاعدة". ويعتمد نجاح البرنامج الجيد على توقعات الجمهور من التدفق المستمر للمعلومات. فإذا وصل ذلك التدفق بطريقة صحيحة، فسيُحدث ويزيد باستمرار المعلومات البصرية التي لدى المتفرج عن أحداث البرنامج.

يجب أن يوجد سبب لكل قطع

"القطع من غير سبب قلة أدب" يرتبط هذا العرف بالدافع motivation. وإذا كانت اللقطة جيدة وكاملة في حد ذاتها، أي أن لها بداية ووسط ونهاية، فليس من المفيد قطع أي جزء منها واستبداله وخاصة إذا كانت النتيجة النهائية ليست بأفضل منها ولا تلبي توقعات المتفرجين عن اللقطة الأصلية. باختصار، لا تقم بتشويه اللقطة.

اختار الشكل المناسب للمونتاج

إذا لم يكن المونتاج ناجحًا، فلا يعني هذا أن استعمال المزج والظهور والاختفاء التدريجي سيجعلها ناجحة بشكل تلقائي. القطع غير السليم مثل المزج غير السليم. إذا لم تتوافق لقطتان سويًا في المونتاج باستعمال القطع، فهما بالتأكيد لن يتوافقا باستعمال المزج. والسبب في هذا هو إما أنه:

ـــــ يوجد خطأ في زوايا اللقطتين .
ـــــ أو خطأ في الاستمرارية بينهما .
ـــــ أو عدم وجود معلومات جديدة في اللقطة الثانية.
ـــــ أو أنه لا يوجد دافع للقطع.
ـــــ أو أنه يوجد خطأ في التكوين بينهما .
ـــــ أو يوجد سبب مركب من الأسباب السابقة.

وعندها لن يستطيع المونتير عمل الشيء الكثير لتحسين ذلك الانتقال.
مثال: لنفترض أن الخط الوهمي تم عبوره بطريقة خاطئة.
بالتالي سيصبح الرجل أو السيدة في الجانب الخطأ من الصورة.

وإذا تم القطع من اللقطة الأولى إلى الثانية، فسوف يتولد أسوأ أنواع القطع الحاد. وسيحدث اضطراب بصري لدى المتفرج، ولن توجد استمرارية بين اللقطات. وإذا تم استعمال المزج Dissolve بدلا من القطع cut فسيحدث ارتباك تام لدى المتفرج. وسيكون من حقه القول: "لماذا تحولت المرأة فجأة إلى رجل، والرجل إلى امرأة؟ هل لذلك مغزى خاص؟ فإذا فشل

المونتاج باستعمال القطع، فالفشل سيكون ذريعًا في حالة كونه مزجاً.

ـــ ٨. ٨. النسخ المتعددة للعمل:

نسخة المونتاج الأولى First Cut:

النسخة الأولى هي نسخة مبدئية يكون تم فيها وضع اللقطات والمشاهد والفصول في شكل حكائي مبدئي لتكوين نسخة عمل أولي. بعد الانتهاء من النسخة الأولى والتي تكون بحاجة إلى مزيد من الشغل والعمل عليها، يقوم فريق العمل بمشاهدة تلك النسخة وتدوين كل منهم لملاحظاته على تلك النسخة من حيث طول اللقطات أو قصرها واختيارهم للقطات بعينها وترابط المشاهد فيما بينهم والإيقاع المراد الحفاظ عليه وأسلوب سردهم للفيلم وللشخصيات وإبداء ملاحظاتهم حول وقت دخول الموسيقي وما قد يحتاجون إليه من مؤثرات خاصة أو أشياء مميزة من خدع أو غيرها، فتكون النسخة الأولى هي نسخة تجريبية يرون من خلالها طريقهم في سرد الفيلم وما يحتاجون إليه من تعديلات وإضافات.

أيضًا هي النسخة التي يتحدد عندها القرارات المصيرية من نوع:

ـــــ هل تظهر المعلومات بشكل واضح في سرد الفيلم ؟ هل القصة مفهومة؟
ـــــ هل هذا النمط من السرد (سواء كان متسلسل، موازي، أو مركب) هو أنسب نمط لموضوع الفيلم المصور؟ هل هناك أفكار بديلة لبناء سرد الفيلم ؟
ـــــ هل هناك أفكارًا تتطلب تعديلًا شاملًا سيغير شكل الفيلم بالكامل؟

نسخة المونتاج الثانية - النسخة الخشنة Rough Cut:

في النسخة الثانية تكون نظرة الفريق إلى العمل الفني أعمق فالعمل قد بدأ في التكوين في شريط مترابط طويل من اللقطات فتكون النظرة هنا حول شكل الإيقاع واللقطات التي تخدمه واللقطات التي بحاجة إلى أن تطول مدتها الزمنية لتخدم هذا الإيقاع أو العكس بأن تكون بعض اللقطات قصيرة، والنظر إلى المشاهد وترابطها وكيفية الانتقال بينها والتركيز على المساحات في اللقطات التي بحاجة إلى الموسيقى التي سيتم وضعها في المرحلة القادمة والمؤثرات التي سيتم وضعها لتحسين شريط الصوت أو الصورة.

نسخة المونتاج الحاسمة - Definitive Cut:
في النسخة الحاسمة (الأخيرة) تكون هي اللحظة التي يكتمل عندها العمل بتركيب وتقطيع الفيلم حتى أصغر جزء من الثانية. هذه هي المرحلة الأخيرة والتي يبدأ بعدها تركيب الموسيقى وتصحيح الألوان وتركيب أي مؤثرات إضافية ليخرج العمل النهائي.

نسخة العمل النهائية Standard Copy / Master Copy:
بعدما تتم كل المراحل التي تم ذكرها يتم التحضير لإخراج نسخة العمل النهائية بإضافة شريط الصوت كامل بالموسيقى ويتم عمل التترات بأسماء العاملين وإضافته إلى الشريط السينمائي ويتم مشاهدة نسخة العمل النهائية بعد كل الإضافات من المخرج والمونتير لمراجعة والتأكد من كل شئ وتقييم العمل النهائي وحينئذ تكون النسخة جاهزة للعرض العام على المتلقي والجمهور.

ـــ ٨. ٩. الإيقاع:

ليس الإيقاع بالضرورة مجرد إيقاع القطعات والنقلات، ولكن بداخل كل لقطة هناك إيقاع دفين: إيقاع الحركة، إيقاع ظهور المعلومات على الشاشة، حتى إيقاع المؤثر الصوتي.

أيضًا في تفاعل الصوت مع الصورة بشكل حيوي (ديناميكي)، يجب تذكر ألا يعكس أحدهما الآخر بشكل تلقائي بالعكس قد يكون أكثر تأثيرًا عندما يتعارض الاثنان (صوت ذو إيقاع حاد مع صورة هادئة أو العكس)، يجب التفكير في هذه العناصر بشكل نقدي، فكلها تخلق إيقاعاً:

- **السرعة (سرعة حركة الكاميرا والأشخاص).**
- **الاتجاهات.**
- **القطعات والنقلات.**
- **تسلسل المعلومات: متى أقوم بتقديم المعلومات.**

ما القصة
كل اختيار يعطي معنى مختلف ويحكي قصة مختلفة، وهذا ما تحدثنا عنه من قبل.

بعض الناس لديهم قصص في وجوههم وأعينهم وأوضاع أجسامهم. من واجبنا قراءة هذه القصص ثم فهمها وإيصالها للمتفرج.

لكي ننجح في هذا، يجب علينا أن ندرك جيدًا ونتحكم في آراءنا الشخصية أثناء العمل.

ـــ ٨. ١٠. المونتاج الرقمي

كانت الصور المتحركة سابقًا تصور على خام سينمائي غالي ولكن مع الثورة الرقمية أصبح التصوير والتخزين والحفظ على كروت الذاكرة الرقمية والتي اختصرت واستبدلت مرحلة التحميض والتعامل مع الخام بمختلف أنواعه إلى كارت صغير يتم حفظ المادة المصورة عليه وإيصاله بالكمبيوتر لنقل المادة التي تم تصويرها إلى وحدات التخزين بالجهاز.

أصبحت بسهولة تستطيع عرض المادة المصورة من خلال شاشة الكمبيوتر وترتيبها ومشاهدتها أكثر من مرة كيفما رغبت. وإن أدخلتها إلى برنامج المونتاج يمكنك من خلاله التحكم التام فيها بتحريكها وتسريعها وتبطيئها كما تريد وهذا لم يكن موجوداً في السابق. سابقا لم يكن بمقدور المونتير أن يرى قطعاته إلا بعد الطبع من جديد، أما الآن فأصبح تعامل المونتير مع المادة المصورة أسهل في التحكم، فلم يعد يتعامل مع شريط الخام بالقص واللصق وأصبح يتعامل بشكل رقمي فيستطيع أن يقوم بأي قطع يريده في المادة المصورة ويعيدها كما كانت من قبل ويقوم بأي خدع أو إضافة لأي مؤثرات أو تصحيح للألوان ويراها ثم يعيدها كما كانت من قبل فأصبح المونتاج أسهل وأيسر من البدايات الأولى للسينما وأصبحت الميفيولا من آليات الماضي ولم يعد لها وجود.

مع التطور التكنولوجي الذي حدث في السنوات الماضية وفرض نفسه بقوة كان لابد أيضًا للمونتاج أن يدخل إلى تلك الدائرة من التطور في صناعة الأفلام فبعد سنوات طويلة من تعامل المونتير مع ماكينة الموفيولا بصعوبتها واحترافيتها بدأت مرحلة جديدة من التطور من الانتقال من الميفيولا إلى المونتاج الرقمي على برامج عديدة.

مؤخرًا ظهرت العديد من البرامج الرقمية للمونتاج التي يمكن تشغيلها على الحواسيب العادية. هذه البرامج متنوعة ومتعددة وفي هذا المنهج نحن سنعمل على برنامج **كدينلايف Kdenlive.** وهذا البرنامج يعتبر من

البرامج المتوسطة أي أنها يمكن تشغيلها على جهاز حاسوب شخصي ولا تحتاج لأدوات أو ماكينات خاصة، في نفس الوقت به العديد من الأدوات والإمكانيات والاختيارات التي لا تتوافر في برامج أخرى للمستخدم الهاوي مثل **Movie Maker – Pitivi - PowerDirector – iMovie** وغيرها.

برنامج **كدينلايف** أيضًا حرّ ومفتوح المصدر ومجّاني، يعمل على نظام تشغيل لينُكس أوبونتو وهناك نسخة أيضًا تعمل على نظام تشغيل أبل ماكنتوش.

هناك عدة برامج المتوسطة مثل أصبحت هي الأكثر إنتشارًا لأنها غير مكلفة لشراء أجهزة أو متطلبات إضافية ويمكن تشغيلها عند الشخص في المنزل.
من البرامج المتوسطة الأخرى:

أدوبي بريمبير برو Adobe Premiere Pro من شركة أدوبي وتجاري وغالي السعر ولكن توجد منه نسخ مقرصنة كثيرة. يعمل على نظام تشغيل ويندوز و على أبل ماكنتوش.

Final Cut Pro تجاري وأحد أكثر التطبيقات شيوعًا في صناعة السينما، ويعمل على نظام تشغيل أبل ماكنتوش.

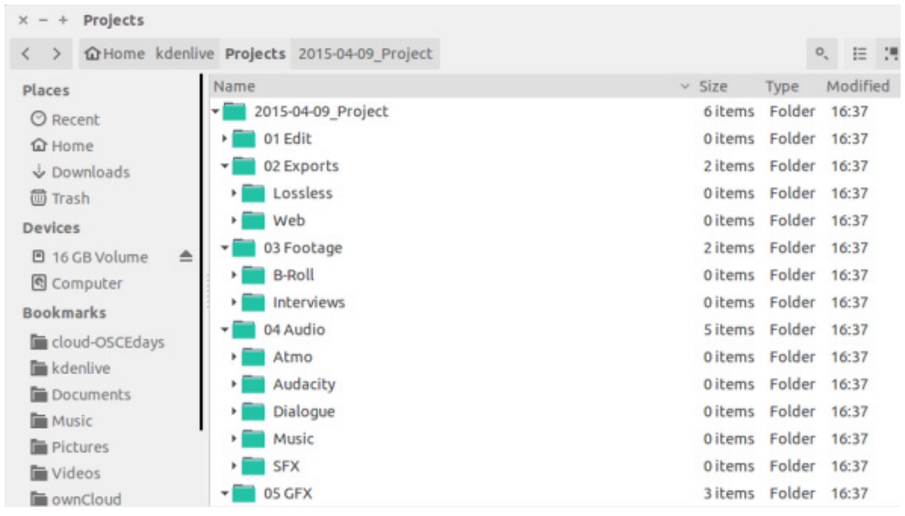
Lightworks ويعمل على نظام تشغيل ويندوز أو لينوكس أو أبل ماكنتوش، وبه نسخة مجانية وأخرى تجارية ذات خواص أكثر.

وغيرها من البرامج الكثيرة؛ هذه البرامج كلها تتشابه في ترتيب العناصر والشبابيك وشكل التنظيم وتعتمد على برامج أخرى لتشغيل صيغ وملفات الفيديو. لكن يجب مراعاة أن أساس المونتاج هو بناء القصة (أنظر القسم السابق)، وترتيبك وصياغتك للقصة هو جوهر العملية المونتاجية وليست الأزرار أو الإمكانيات المختلفة في الأجهزة، فأعظم مونتيرين في السينما لم يستطيعوا استخدام الحاسوب أصلاً. أيضًا يجب أن تعلم أن هذه البرامج تتغير كثيرًا، فلا تربط معرفتك التقنية ببرنامج واحد فحسب. بما أن كلهم متشابهين وعادة ما ستجد نسخة من برنامج مجاني تناسب نظام التشغيل الذي تعمل عليه (وإن كنت متطورًا تقنيًا يمكنك أيضًا قرصنة أحد البرامج الغالية لتنزله بشكل مجاني).

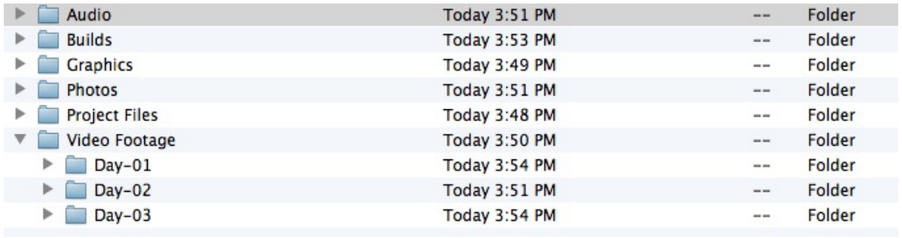
ـــــ ٨. ١٠. ١. تنظيم ملفاتك للبدء في العمل

أهم عنصر في المونتاج الرقمي بغض النظر عن البرنامج هو تنظيم الملفات الخاصة بالعمل نفسه و تحويل التنظيم لخريطة حافظات منطقية: سواء التنظيم بالتاريخ أو بالكاميرا أو بالنوع: فيديو - صور - موسيقى - صوت، أيًا كان يجب عليك خلق تنظيم محدد يتيح لك فهم مكان المادة المصورة أو المسجلة أو المجمعة التي ستقوم بالعمل عليها ووضعها في حوافظ محددة في مكان واحد بعد عمل نسخة أخرى منها لحالات الطوارئ. نسبة الفشل في الأقراص الصلبة أو أخطاء البرامج عالية ولهذا إذا كنت تستطيع عمل أكثر من نسخة وحفظها في أماكن أخرى هذا محبذ بشدة.

أيا كان طريقة تنظيمك، سواء بترقيم الحوافظ أو بعدم ترقيمهم أهم قاعدة هي:
يجب أن تكون طريقة تنظيمك واضحة ومتسقة مع ذاتها وتتبعها طول الوقت.



أمثلة لطرق التنظيم للحوافظ:



ـــــ ٨. ١٠. ٢. أساسيات استخدام برنامج المونتاج Kdenlive:

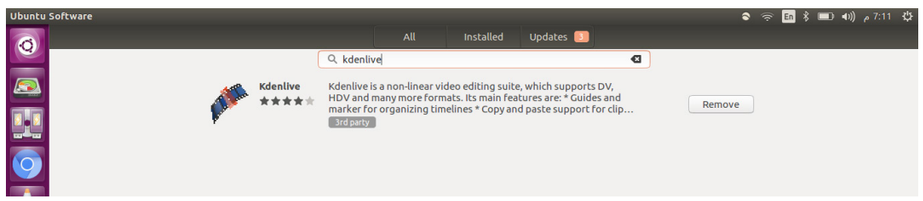
ـــــ ٨. ١٠. ٢. ١. تنزيل برنامج Kdenlive

ـــــ على لينكس

في كل توزيعات لينكس المختلفة يمكنكم تنزيل برنامج **Kdenlive** عبر إتاحة المستودع الخاص بالبرنامج وعدم الاعتماد على مستودع نظام التشغيل ذاته وذلك للحصول على آخر نسخة من البرنامج.

هُناك أكثر من طريقة لتنزيل **kdenlive** على اللينُكس:

١- يُمكنك تنزل البرنامج مُباشرة عن طريق مركز البرمجيات (Software Center) الخاص بتوزيعة اللينُكس التي تستخدمها، ولكن عيب هذه الطريقة أن بعض مُستودعات البرامج لا تكون مُحدثة.



٢- ويُمكنك تنزيل البرنامج من خلال واجهة سطر الأوامر (Terminal) بالخطوات التاليّة:

أ. قُم بفتح الواجهة عن طريق الضغط على Ctrl + Alt + T.

ب. انسخ السطر التالي لتنزيل حزمة الأرشيف الخاصة بالبرنامج (PPA)
sudo add-apt-repository ppa:kdenlive/kdenlive-stable

ج. ثُم انسخ السطر التالي لتنزيل البرنامج
sudo apt-get install kdenlive
د. ولتنزيل آخر إصدار من البرنامج مُستقبليًا، انسخ السطر التالي في واجهة سطر الأوامر
sudo apt-get update ثُم sudo apt-get upgrade

ـــــ على ويندوز

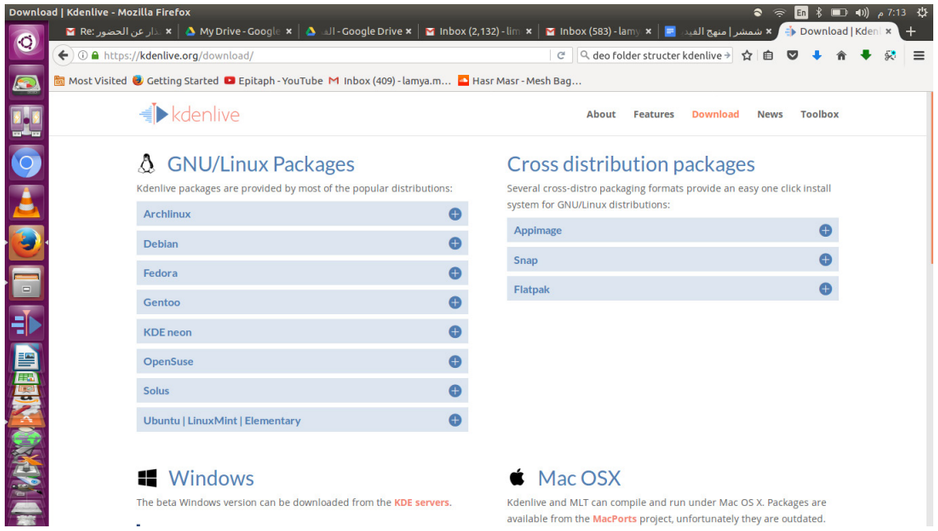
برنامج **كدينلايف Kdenlive** هو بالأساس برنامج لنظام تشغيل حر: لينكس أو غيره ولكن في بداية عام ٢٠١٧ تم تطوير نسخة منه تعمل على نظام تشغيل ويندوز. إذا أردت تشغيل البرنامج وعدم تغيير نظام تشغيل الحاسوب الخاص بك، إذًا اتبع هذه الخطوات:

أ. أنزل برنامج VLC من هذا الرابط:
http://www.videolan.org/
برنامج VLC هو مشغل عام لكافة ملفات الفيديو والصوت، ويحتوي ضمنه على العديد من المرمزات الضرورية لتشغيل هذه الملفات على أي برنامج آخر.

ب. أذهب لموقع التنزيل الخاص بكدينلايف Kdenlive على هذا الرابط:
https://kdenlive.org/download/
لمراجعة آخر نسخة من البرنامج في القسم أسفل كلمة: Windows و التأكد من عدم تحديث الخطوات التالية.

ج. نزل حافظتين ZIP من الرابطين المذكورين في الخطوات، ثم قم بفك الضغط بحيث يكون عندك حافظة باسم Kdenlive-windows

تلك هي حافظة البرنامج ذاته وأخرى باسم ffmpeg و هذه هي حزمة المرمزات الضرورية لتشغيل الفيديو.



د. أنقل الملفات التالية من حافظة ffmpeg لحافظة kdenlive-windows:

ـــــ حافظة presets

ـــــ كل الملفات داخل حافظة bin (احترس لا تنقل الحافظة نفسها في هذه الحالة)

الآن حافظة برنامج kdenlive جاهزة وبها كل ما تحتاجه للتشغيل، انقلها لحافظة Program Files على جهازك وصنع روابط shortcuts في قائمة البداية وعلى سطح المكتب إذا أردت من ملف: kdenlive.exe الموجود في حافظة kdenlive-windows.

شغل البرنامج مرة وأغلقه: قد تظهر لك أول مرة بعض رسائل تخبرك بأن هناك برامج ناقصة، يمكنك تجاهلها إذا اتبعت كل الخطوات بدقة. شغله مرة أخرى وأنت الآن جاهز للعمل. يأخذ البرنامج بعض الوقت للبدء في العمل، لا تقلق وانتظره بهدوء.

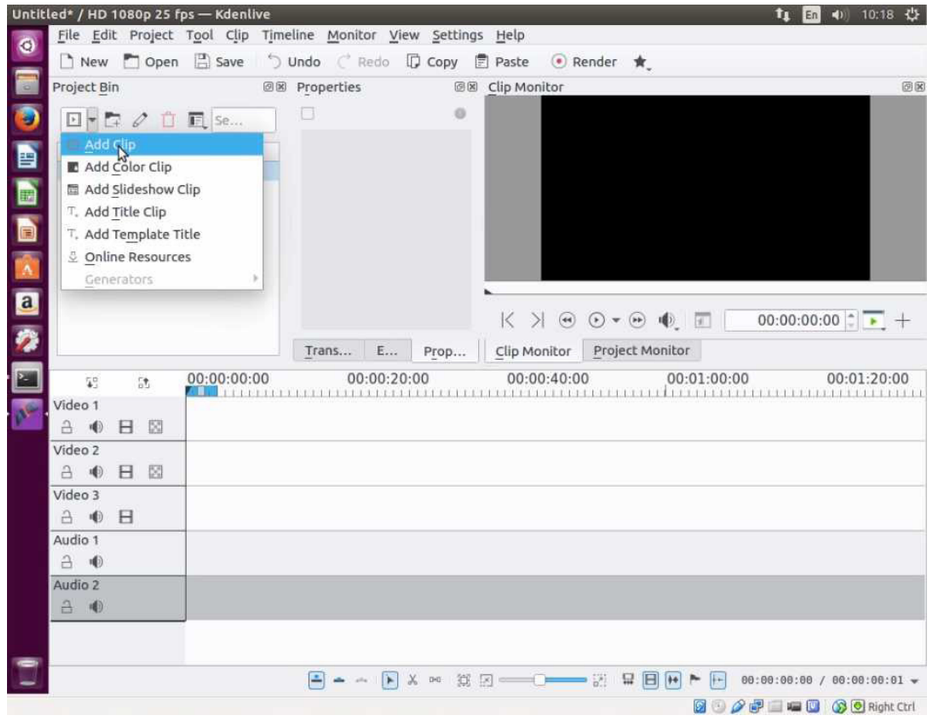
ـــــ ٨. ١٠. ٢. ٢. تنظيم المشروع للعمل في برنامج Kdenlive

بعد تنظيمك للمادة على حافظة بالجهاز ذاته، يمكنك الآن فتح برنامج المونتاج، سيفتح لك مشروعًا لم يتم حفظه بعد.

المشروع Project: هو الملف الذي يحتوي على معلومات المونتاج الخاصة بك، فيمكن أن تضيف داخل هذا المشروع أي مواد وتقطعها وتغيرها بدون تغير أصل هذه المواد.

يجب أن تنظم سطح العمل وخصائص المشروع Project بحيث يناسب طريقة عملك والمادة المصورة.

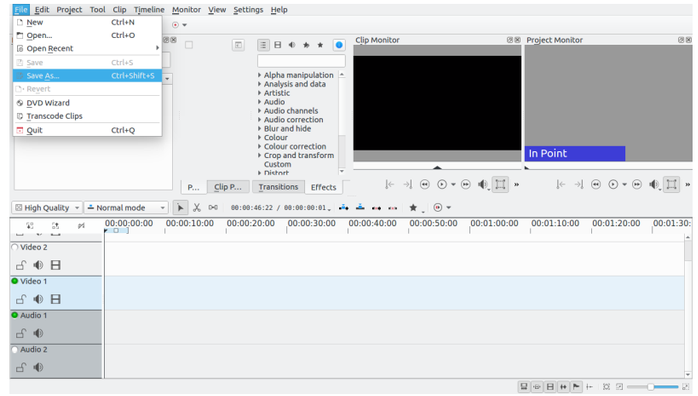
الذي عادة يأتي بهذا الشكل:



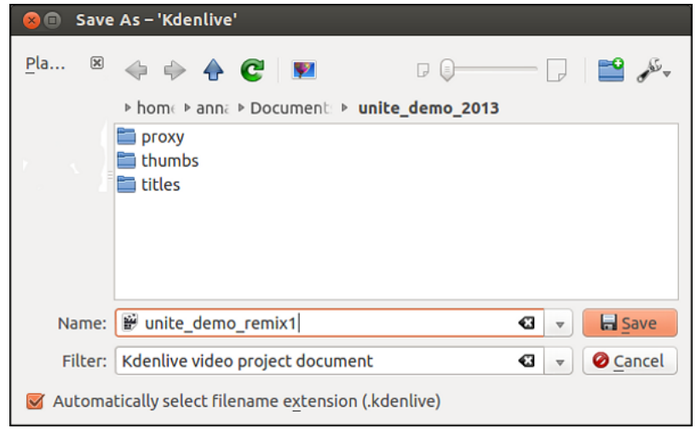
ـــــ ٨. ١٠. ٢. ٣. العمل مع ملف فيديو واحد

ـــــ بعد تثبيت البرنامج ونقل ملف الفيديو الذي سوف تبني مشروعك عليه على جهاز الكمبيوتر الخاص بك، افتح محرر الفيديو الخاص بك وانقر File > New لعمل مشروع Project جديد. تأكد من إعداد مجلد المشروع Project folder الخاص بك ليكون نفس المجلد الموجود فيه ملفات الفيديو الخاصة بك.

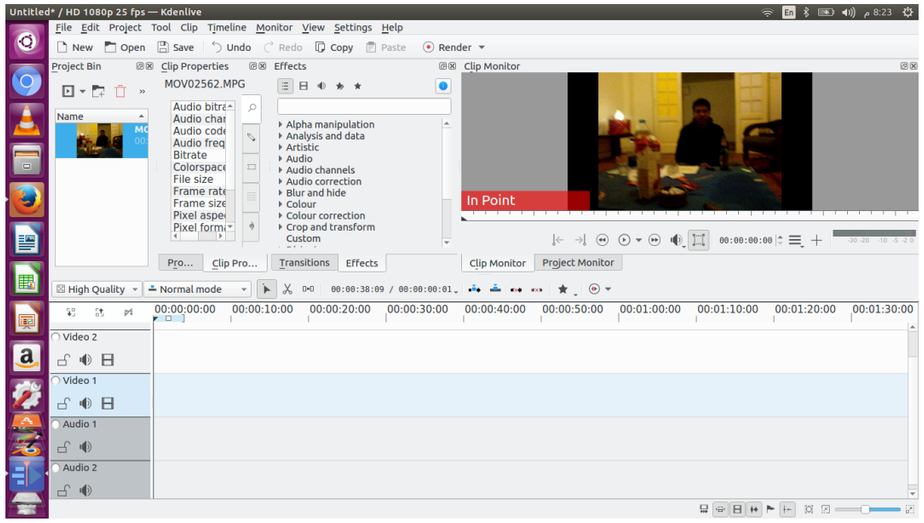
ـــــ ثُم قُم بتحميل ملف الفيديو الخاص بمادة مشروعك عن طريق النقر على Project > Add Clip أو عن طريق سحبها من ملف المشروع Project File وإسقاطها في شجرة المشروع Project Tree .



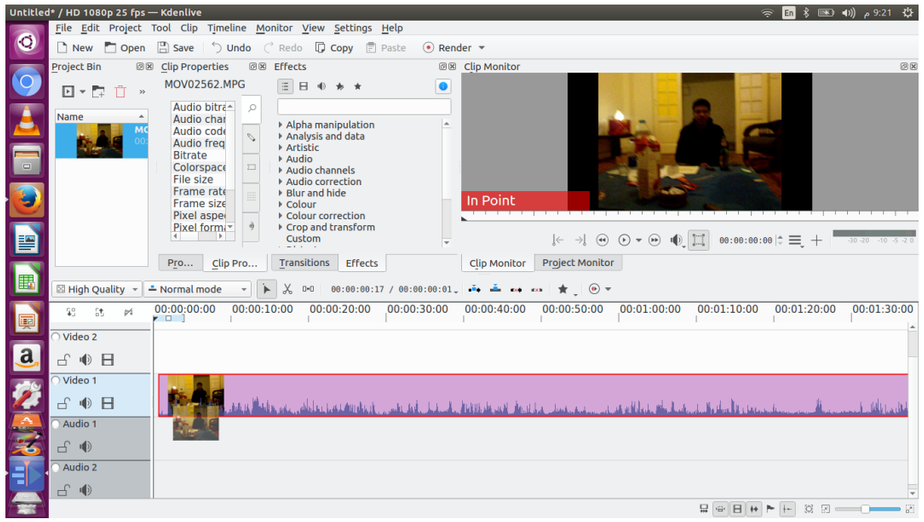
ـــــ بعد ذلك، احفظ ملف المشروع: انقر File > Save As واختر اسمًا مناسبًا. يختلف ذلك عن إعداد مجلد المشروع Project Folder: يمكن أن يكون لديك العديد من ملفات المشروع Project files، العديد من عمليات التحرير المختلفة، في نفس مجلد المشروع Project folder.



ـــــ سوف يظهر الفيديو الخاص بك في قائمة Project Tree أعلى اليسار.



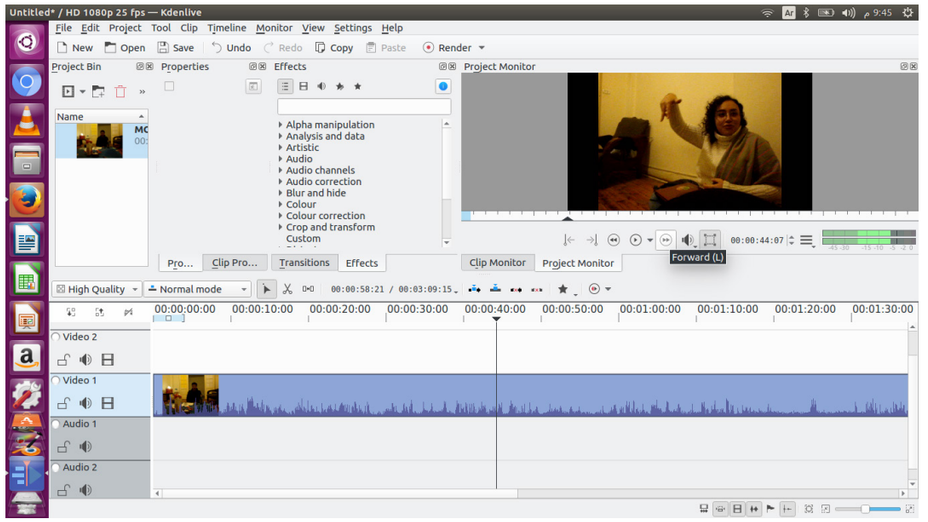
ـــــ قُم بسحب الفيديو إلى مسار التسلسل الزمني وقُم بإدراجه في (Track Video 1).



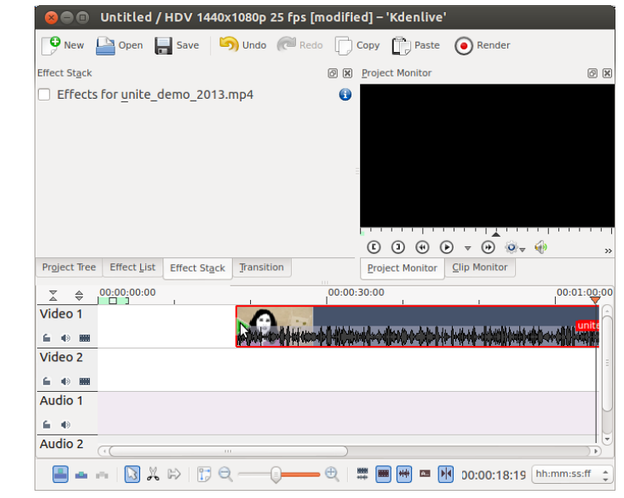
ـــــ **١.** بعد الانتهاء من الخطوة السابقة، سيتم تفعيل خاصيّة مُتابعة المشروع (project monitor) والتي تُمكنك من إعطاء أوامر و play, forward, rewind للفيديو ويُمكنك أيضًا استخدم l و j على لوحة المفاتيح للحصول على نفس التأثير.

٢. سترى تحت الفيديو مؤشر ذو رأس مُثلث رأس صغير يتحرك على مسار الفيديو في الخط الزمني بالتوازي مع الأمر المُعطى، هذا المُثلث هو رأس التشغيل Playing Head يُسهل عليك إجراء التغييرات (كالقطع) على الفيديو.

- لتقصير اللقطة أو إزالة بدايتها أو نهايتها، يمكنك سحب اللقطة إلى

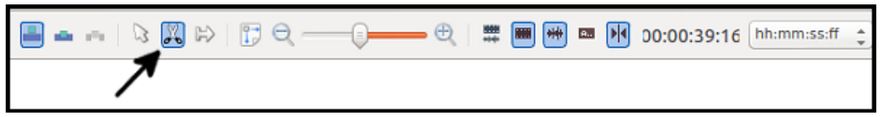


الطول المرغوب. قم بتحريك الفأرة إلى بداية أو نهاية اللقطة، وانتظر ظهور السهم الأخضر، ثم انقر مع ثبات النقر بينما تقوم بدفع طرف اللقطة نحو المركز. لاحظ أنك إذا قمت بتشغيل الفيديو توقف عند النقطة

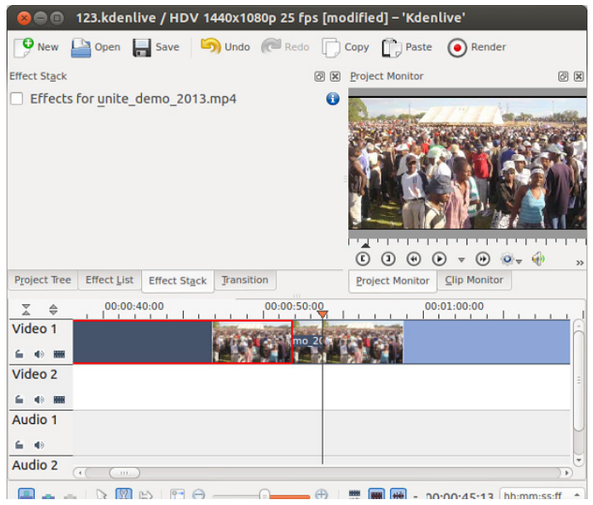


التي تريد إجراء تغيير فيها، ويمكنك استخدام مؤشر الوضع لتحديد النقطة التي يتعين عليك سحب طرف اللقطة إليها.

*** لإزالة مقطع من اللقطة يتعين عليك استبعاده عن طريق استخدام أداة القطع Razor tool، التي تقع في شريط الأدوات في الجزء السفلي من نافذة المحرر.**

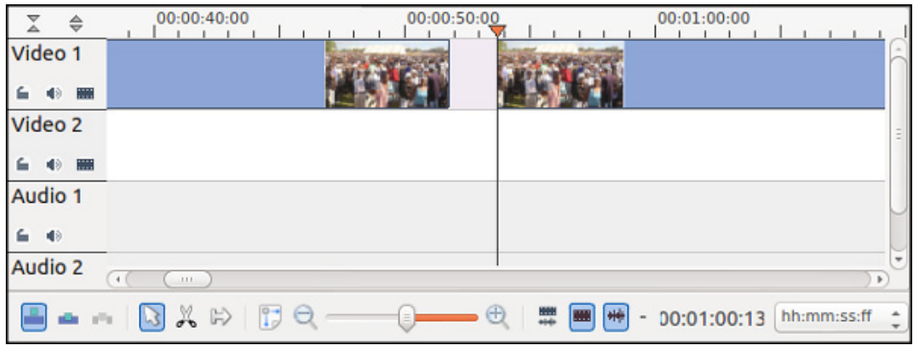


- بعد ذلك يتعين عليك تحديد نهاية المنطقة التي ترغب في إزالتها. اضغط تشغيل/قم بتدريج المؤشر حتى تصل إلى نقطة نهاية المقطع التي ترغب في قطعه، واستخدم Razor tool لعمل قص آخر.



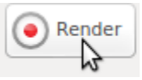
- لقد قمت الآن بعزل مقطع من الفيديو ويمكنك حذفه. أولاً، عليك العودة إلى أداة الاختيار selection tool في شريط الأدوات.

ـــــ ثم قم باختيار الجزء من اللقطة الذي ترغب في إزالته واضغط على مفتاح حذف على لوحة المفاتيح. سترى الآن مساحة فارغة في التسلسل الزمني.

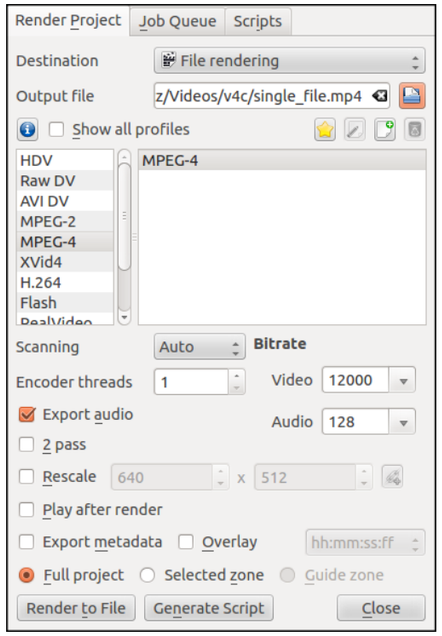


ـــــ تأكد جيدًا من قيامك بإزالة كل شيء يتعين عليك إزالته، ويمكنك نقر وسحب أطراف القص يسارًا أو يمينًا لتعديل وضع القص إذا احتجت إلى ذلك.

ـــــ ولتصدير أو تقديم مشروعك، قُم بالنقر على زر التقديم Render.



ـــــ قم باختيار اسم ملف الإخراج Output file وقم بوضع ملاحظة حول المكان الذي سيتم حفظه فيه، وقم باختيار MPEG-4 Profile، واترك الإعدادات الأخرى دون تغيير ثُم انقر تقديم للملف Render to File.



ـــــ ٨. ١٠. ٢. ٤. المونتاج على مسار Track واحد

هناك ثلاثة جوانب أساسية لمحرر الفيديو وهي: جانب المصادر، جانب الشاشة، التسلل الزمني.

ـــــ **جانب المصادر:** يطلق على هذا العرض الأساسي في هذا الجانب اسم شجرة المشروع Project Tree، ويقدم قائمة بكافة الملفات الموجودة في مشروعك، على سبيل المثال، لقطات الفيديو الخاصة بك وبالنسبة للجداول الأخرى في هذا القسم، على سبيل المثال قائمة المؤثرات Effects List وحزمة المؤثرات Effects Stack والانتقال Transition، يتم تناولها في فصول أخرى.

ـــــ **جانب الشاشة:** ينقسم إلى جانب شاشة للقطات وجانب شاشة للمشروع.

ـــــ **شاشة اللقطات:** بمجرد قيامك بإضافة اللقطات الخاصة بك إلى شجرة المشروع Project Tree يمكنك معاينتها في شاشة اللقطات الخاصة بك. وهذا هو المكان الأساسي لاختيار الأجزاء من فيلمك الأصلي التي ترغب في وضعها في الفيديو الجديد.

ـــــ **شاشة المشروع:** هي الأداة التي تقوم من خلالها بمعاينة اللقطات في التسلسل الزمني Timeline الخاص بك، والتي يتكون منها الفيديو الجديد في نهاية

الأمر، وهي مقاربة لشاشة اللقطات وبها أدوات تحكم مشابهة، على سبيل المثال، Play و Pause و Rewind و Forward.

التسلسل الزمني Timeline: هو الجزء الذي تقوم من خلاله بترتيب لقطاتك لعمل فيديو جديد. تقوم الأرقام في الجزء العلوي بتوضيح مدة الفيديو بالثواني: يوضح الجزء الأيسر كما يلي ••:••:••:••، وهذا يعني بداية الفيديو، وينقسم التسلسل الزمني إلى مسارات الفيديو Video tracks ومسارات الصوت Audio tracks، مرتبة واحد فوق الآخر. في هذا القسم، سنكتفي باستخدام المسار الأعلى – فيديو ١ Video 1

هناك بعض الأدوات المفيدة التي تساعدك على التحرير بسرعة. في برنامج **kdenlive**، يمكنك العثور على هذه الأدوات في شريط الأدوات في الجزء السفلي من نافذة المحرر.

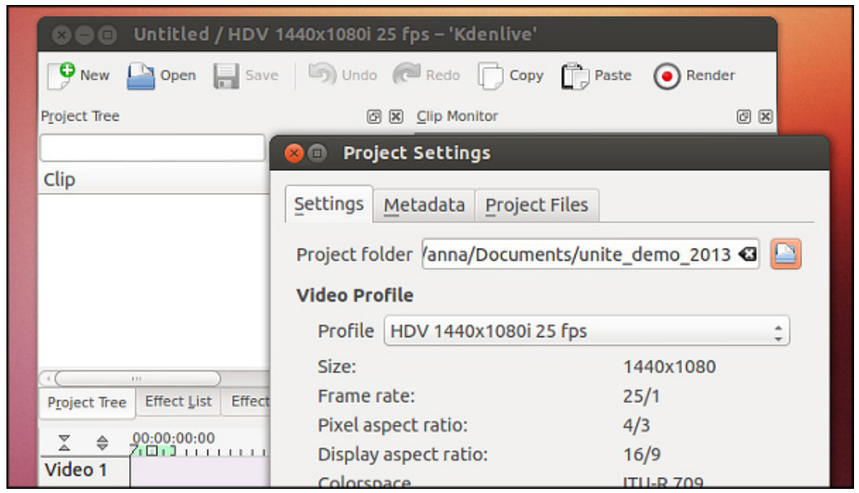
أداة الاختيار Selection tool (سهم المؤشر): تسمح لك باختيار وتحريك لقطات كل على حدة في التسلسل الزمني Timeline الخاص بك. وهذه هي الأداة الافتراضية.

أداة Razor tool (على شكل مقص): تسمح لك بقص اللقطة بسرعة، على سبيل المثال، يمكنك إزالة منطقة أو تقسيم اللقطة إلى عدة أجزاء. كما يمكنك أيضًا تحقيق ذلك عن طريق نقر الجانب الأيمن من الماوس على اللقطة واختيار قص اللقطة Cut Clip

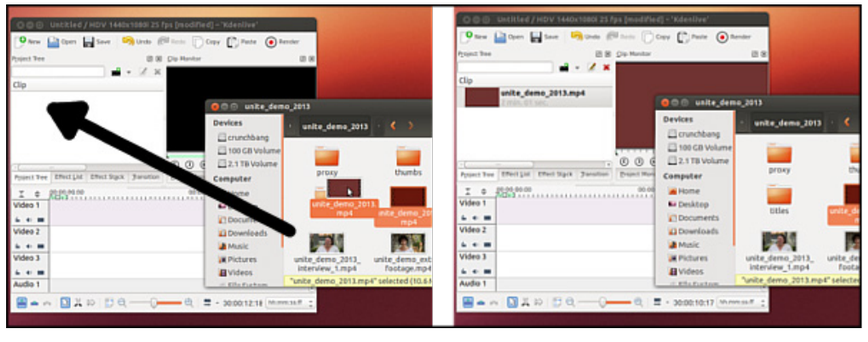
أداة المباعدة Spacer tool (السهم المواجه الأيمن): تسمح لك بنقل مجموعات كبيرة من اللقطات في التسلسل الزمني لعمل مساحة للقطة جديدة على اليسار.

خطوات تحرير فيديو بمسار واحد

١. أولاً تأكد من وجود كافة ملفات الفيديو الأصلي في نفس المجلد
٢. افتح محرر الفيديو الخاص بك وانقر File > New لعمل مشروع Project جديد: تأكد من إعداد مجلد المشروع Project folder الخاص بك ليكون نفس المجلد الموجود فيه ملفات الفيديو الخاصة بك.



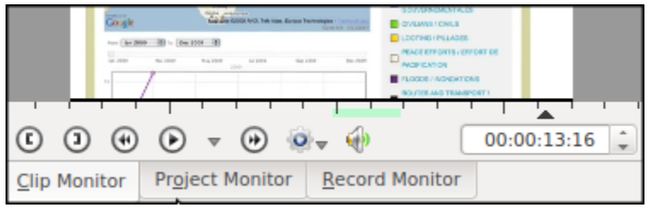
يتعين عليك جلب لقطاتك إلى المشروع. يمكنك القيام بذلك عن طريق سحبها من ملف المشروع Project File وإسقاطها في شجرة المشروع Project Tree.



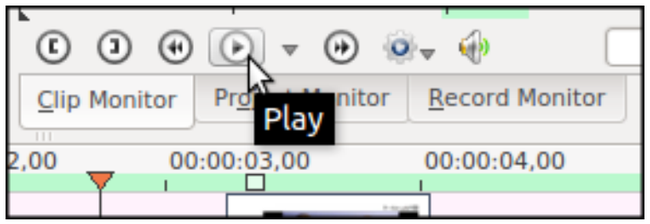
احفظ ملف المشروع: انقر File > Save As واختر اسمًا مناسبًا. يختلف ذلك عن إعداد مجلد المشروع Project Folder: يمكن أن يكون لديك العديد من

ملفـات المشـروع Project files، العديـد مـن عمليـات التحريـر المختلفـة، فـي نفـس مجلـد المشـروع Project folder.

ـــــ أنـت الآن جاهـز لإجـراء عمليـة التحريـر. أولاً، يتعيـن عليـك عمـل لقطـة جديـدة مـن المـادة المصـدر الخاصـة بـك. انقـر اللقطـة الأولـى فـي شـجرة المشـروع Project Tree الخاصـة بـك وسـتظهر في شاشـة اللقطـاتClip Monitor.



ـــــ سـتعرض الفيلـم باسـتخدام زر تشـغيل / إيقـاف Play / Pause، أو عـن طريـق الضغـط علـى شـريط المسـافات .



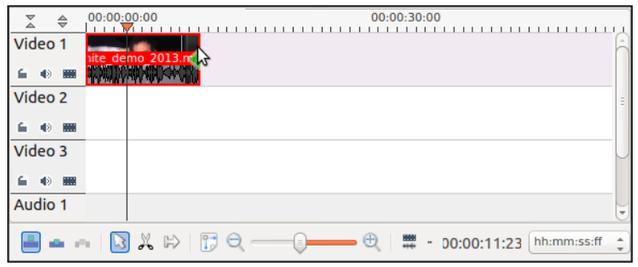
ـــــ لاختيـار منطقـة مـن اللقطـة الخاصـة بـك لاسـتخدامها فـي الفيديـو الجديـد يتعيـن عليـك اختيـار in point و out point (بدايـة نهايـة). وللقيـام بذلـك، انقـر علـى أزرار الأسـهم مـن أجـل تحديـد بدايـة المنطقـة Set zone start أو تحديـد نهايـة المنطقـة Set zone end. كمـا يمكنـك اسـتخدام اختصـارات لوحـة المفاتيح للحصـول علـى نفـس التأثيـر، i للبدايـة و o للنهايـة. والآن سـتجد المنطقـة التـي قمـت باختيارهـا مميـزة باللـون الأزرق.

ـــــ **١.** الإضافة هذا الاختيار إلى التسلسل الزمني (الذي يقوم بعمل لقطة جديدة) انقر الفيديو في شاشة اللقطات Clip Monitor الخاصة بك واسحبه في التسلسل الزمني الخاص بك. كما يمكنك استخدام اختصار لوحة المفاتيح v.

ـــــ **٢.** اسـحب لقطتـك إلـى أقصـى يسـار التسلسـل الزمنـي (البدايـة) وابحـث عـن مؤشـر الوضـع position indicator، خـط رأسـي بسـهم أعـلاه: ويوضـح لـك هـذا المؤشـر ذلـك الجـزء مـن التسلسـل الزمنـي الـذي تشـاهده. وإذا لـم يكـن مؤشـر الوضـع position indicator بالفعـل فـي بدايـة التسلسـل الزمنـي، انقـر المثلـث واسـحبه إلـى أقصـى اليسـار حتـى تكـون قـراءة التوقيـت ••:••:••:••

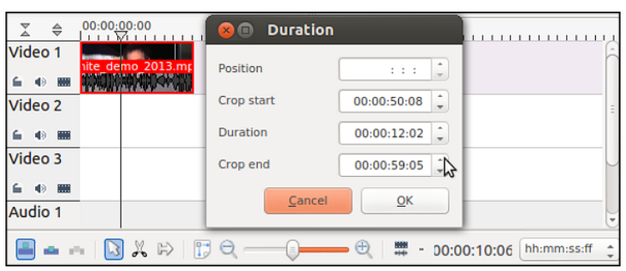
ـــــ **٣.** لاسـتعراض لقطتـك الجديـدة، قُـم بمعاينـة التسلسـل الزمنـي للفيديـو الجديـد فـي شاشـة المشـروع Project Monitor وتوجـد فـي منطقـة الشاشـات مـع شاشـة اللقطـات Clip Monitor انقـر جـدول شاشـة المشـروع Project Monitor إذا لـم يكـن قـد تـم اختيـاره بالفعـل.

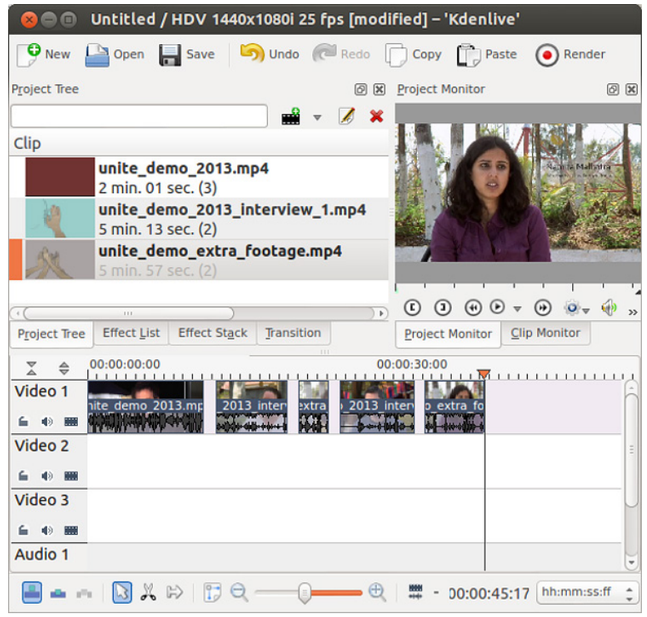
ـــــ **٤.** إذا لـم تكـن اللقطـة الجديـدة بالطـول المناسـب، يمكنـك تغييـر الطـول عـن طريـق سـحب طـرف اللقطـة يسـارًا أو يمينًـا.



ـــــ لـكل مـن عمليـات الضبـط الرفيـع، قـم بالنقـر المـزدوج علـى اللقطـة وضبـط اللقطـة بشـكل أكثـر تحديـدًا.

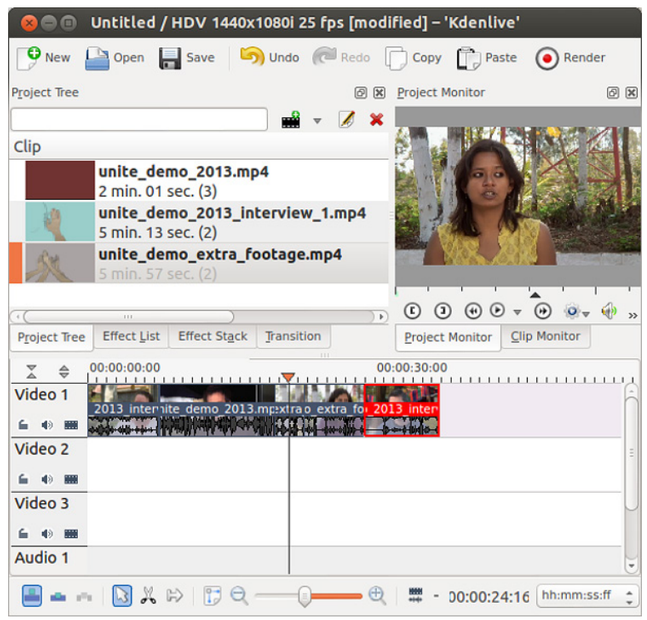
ـــــ يُمكنـك تكـرار العمليّـة السـابقة لإضافـة لقطـات جديـدة أخرى إلى التسلسـل الزمنـي، حـاول اختيـار جمـل موجـزة ذات تأثيـر عـال، سيسـاعدك ذلـك علـى التدريـب علـى عمليـات التوقيـت المحـددة بصـورة دقيقـة.





ـــــ ولإعادة ترتيب لقطاتك بعد أن قمت بإنشاء العديد من اللقطات الجديدة، قم بسحبها باستخدام الماوس وأدوات الاختيار/المباعدة selection/spacer tools، وتأكد من قيامك بإزالة الفجوات عن طريق ضغط اللقطات معًا.

ـــــ استعرض الترتيبات المختلفة في شاشة المشروع Project Monitor حتى تكون راضيًا عن الفيديو الخاص بك.

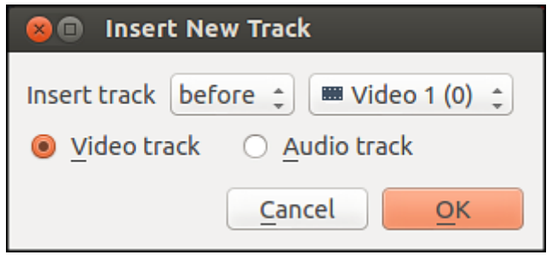


ـــــ ٨. ١٠. ٢. ٥. المونتاج على أكثر من مسار

يتم استخدام عملية مونتاج المسارات المتعددة بشكل أساسي لأسباب فنية. ولا يمكن وضع لقطتين في نفس المكان في نفس المسار لذلك إذا أردت إضافة موسيقى إلى الفيديو، على سبيل المثال، يتعين عليك عمل طبقات للمسارات. كما يتم إجراء مونتاج المسارات المتعددة لأسباب تنظيمية. عند العمل مع أنواع مختلفة من المواد الإعلامية، على سبيل المثال، موسيقى وأصوات مصاحبة وفيديوهات من مصادر مختلفة، من الأسهل استخدام مسار مختلف لكل نوع من أنواع المواد الإعلامية.

إضافة مسارات جديدة

من المحتمل أن يتيح لك برنامج التحرير الخاص بك عدة مسارات فيديو تلقائيًا. ويمكنك إضافة المزيد عن طريق استخدام Project > Tracks > Insert Tracks أو عن طريق النقر بالزر الأيمن من الماوس على مسار موجود، قريب من اسم المسار، واختيار إدخال مسار Insert track.



ـــــ ٨. ١١. المؤثرات البصرية وتصحيح الألوان:

يتم بعد ذلك العمل على إضافة المؤثرات البصرية وكل ما تحاجه الصورة من إضافات سواء كانت إضافات في خدع ما أو مؤثرات خاصة في الألوان والصورة أو كتابة شئ ما على الشاشة.

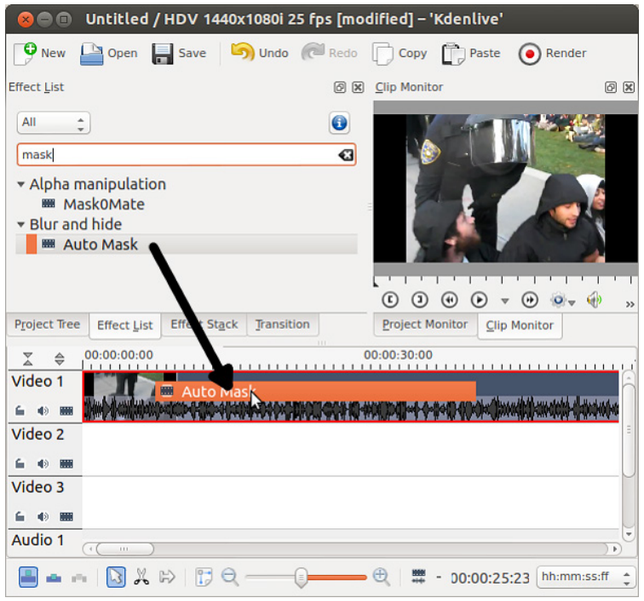
ـــــ ٨. ١١. ١. تصحيح الألوان:

عملية تصحيح الألوان هي لثلاث أهداف: الأول هو لتناسق اللقطات والمشاهد مع بعضها البعض ولتناسبها مع واقعية الظرف المصور (ليل، نهار، فجر، إلخ) وتصحيح أي عيوب أو أخطاء تحول دون ذلك. الهدف الثاني هو لخلق معنى درامي محدد من عنصر لوني وبصري مثل: التأكيد أكثر

على لون معين أو تعتيم بعض اللقطات لسبب ما أو لإضافة مؤثر ما في الصورة لسبب درامي. الهدف الثالث هو التأثير الجمالي العام، أي الوصول لصورة جماليًا مؤثرة لتجذب عين المتفرج. وهذا لا يتعارض مع المحافظة على اللونية العامة للفيلم التي عمل الفريق على بناءها في التصوير من خلال الإضاءة والتوازن اللوني، فعملية تصحيح الألوان هي التجويد الأخير للصورة والإضاءة.

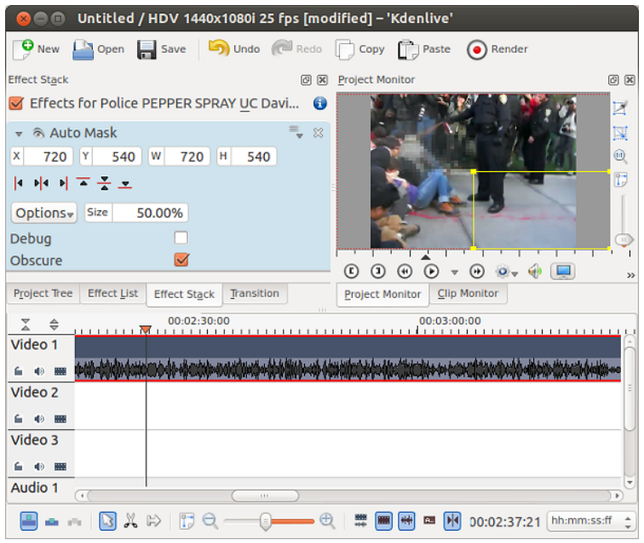
ـــــ ٨. ١١. ٢. استخدام المؤثرات المتقدم:

هناك العديد من المؤثرات الموجودة في برنامج Kdenlive وتستطيع بسهولة تعليم نفسك على استخدامها. لوضع أي مؤثر يمكنك البحث عنه في نافذة الEffect List ثم سحبه على اللقطة المراد وضع التأثير عليها.



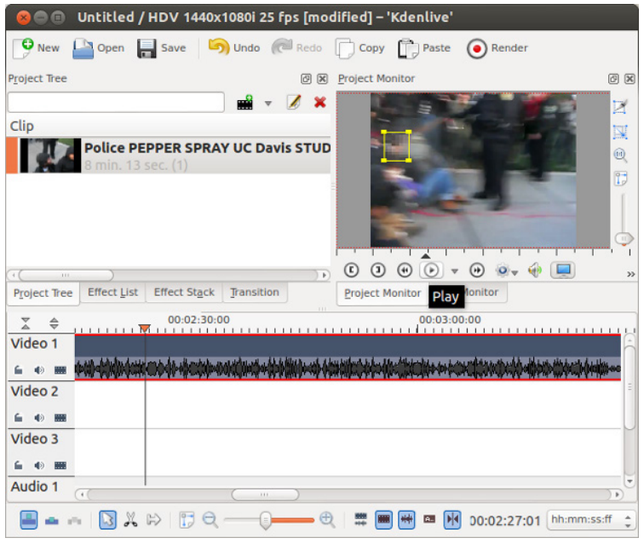
ستلاحظ الآن المؤثر في خانة حزمة المؤثرات Effects Stack ويمكنك أيضًا ملاحظة مربعًا أصفر في شاشة المشروع Project Monitor في حالة كون هذا المؤثر يسري على جزء من الكادر.

يمكنك استخدام اختيارات تعديل المؤثر: في هذا المثال حوارات العرض (W) والارتفاع (H) و X/Y axis في حزمة المؤثرات Effects Stack لتحديد موضع الحجب:

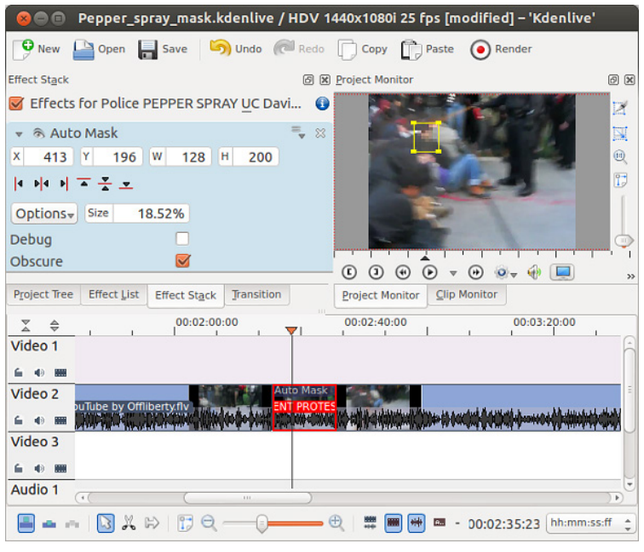


قم بتشغيل الفيديو وعاين الحجب في شاشة المشروع Project Monitor. قم بالمزيد من التعديلات إذا كانت هناك ضرورة لذلك.

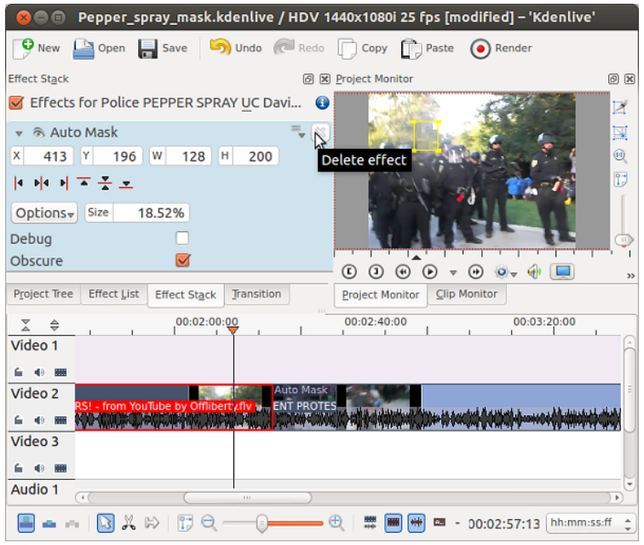
قد ترغب فقط في تنفيذ الحجب على جزء واحد فقط من الفيديو: في هذه الحالة، يمكنك استخدام أداة Razor tool لقص اللقطة المطلوبة ثم قم بحذف الحجب من بقية الفيديو.



بمجرد قيامك بعزل المنطقة التي ترغب في فرض المؤثر عليها، قم باختيار اللقطات المتبقية مرة تلو الأخرى، وانقر زر x في حزمة المؤثرات Effects Stack لتنفيذ المؤثر على اللقطة المطلوبة فقط.



والآن استعرض الفيديو الخاص بك. بينما يجب أن تكون عمليات القص التي قمت بها غير مرئية سيسري المؤثر فقط على المقطع المناسب.



شاهد الفيلم المرفق: Chroma Key on Kdenlive

هناك مؤثرات عديدة مشابهة أو أخرى تتطلب احتمالات أخرى ولهذا ننصح دائما بالتجربة والبحث عن الحل بنفسك على الإنترنت.

ـــ ٨. ١٢. الميكساج:

الميكساج هي عملية تصميم شريط الصوت النهائي للفيلم، وذلك وإن بدأ أثناء عملية تسجيل الصوت للفيلم نفسه، في اختيار الهوية الصوتية وأنواع الأصوات المسجلة من موقع التصوير، فأيضًا أثناء وبعد المونتاج يتم على عدة مراحل.

المونتاج الصوتي Sound Edit

الخطوة الأولى للميكساج تتم أثناء المونتاج حيث يتم تقطيع الصوت مع الصورة وإضافة مؤثرات صوتية أو أي أصوات إضافية مثل الموسيقى التصويرية أو التعليق أو الدوبلاج (إعادة تسجيل صوت أحد الأشخاص أو تركيب صوت راوي Voice Over). والمونتاج الصوتي هو عملية تجميع وتسجيل أي من الأصوات الناقصة وتركيبها على شريط الفيلم في مكانها الصحيح حيث يخرج الفيلم بعد مونتاج الصوت والصورة في توقيته وتقطيعه النهائي.

ضبط المستويات Levels and Tracking

هي المرحلة التالية لمعالجة أي مشاكل صوتية وتعديل مستويات حدة وارتفاع الصوت لتكون كلها متناسبة بالقدر المرغوب. أيضًا قد يكتشف هنا أن هناك صوت لا يمكن إصلاحه فيجب إعادة تسجيله (قد يكون مرتفعًا للغاية أو منخفضاً للغاية أو به مشكلة في بيانات الصوت نفسه أفسدته). أيضا هنا يتم تركيب وتنسيق مراحل صعود صوت الموسيقى وانخفاضها.

الميكساج النهائي Mixing

وهي المرحلة النهائية لتركيب أي مؤثرات إضافية أو لتطبيق تحسينات أو تعديلات محددة على الصوت، ولتنسيق عملية خروجه على حسب شكل العرض المتوقع: شريط واحد ١ (Mono Track) أم ثنائي Stereo أم ثلاثي الأبعاد Surround.

الموسيقي التصويرية

علاقــة الموســيقى بالصــورة هــي علاقــة أقــدم مــن علاقــة الصــوت بالصــورة المتحركــة. ففــي الأفــلام الصامتــة القديمــة كان يصاحبهــا عــازف آلــة فــي دار العــرض ليضاعــف مــن تأثيــر الفيلــم علــى المتفرجيــن.

يجب أن تفكر جيدًا في تلك العناصر عندما تضع الموسيقى مع الصورة:

كيف يتفاعل سرعة tempo و إيقاع beat الصورة مع مثيلهما للصوت؟

ما هي الحالة المزاجية التي تعكسها علاقة الاثنان ببعض؟

علاقة الموسيقى بعناصر محددة في الصورة: البطل / المكان / الصراع الدرامي؟

مـا هـي المعانـي المختلفـة التـي قـد توحـي بهـا الموسـيقى دون احتيـاج لظهورهـا فـي الصـورة والعكـس؟

الفصل التاسع
العرض و التوزيع

ـــ ٩. ١. المشاهدة:

المشاهدة هي جزء أصيل من عملية صنع الأفلام، فهي التي يتوقف عندها صانع الفيلم من الإرسال ويبدأ في الاستقبال. وتختلف المشاهدة عن ما يحدث أثناء المونتاج من الفرجة على مقطع وتحسينه والتغيير فيه، وذلك لأن المشاهدة يجب أن تكون من بداية العمل لنهايته، دون تعديل أي من الأخطاء التي يراها فريق العمل ولكن كتابة هذه التعديلات على ورقة منفصلة بالتوقيت المناسب لها. تتم المشاهدة عادة بين كل نسخة والأخرى: النسخة الأولى - النسخة الخشنة - النسخة الحاسمة. وعادة ما يدعو فريق العمل بعض الأشخاص الذين لم يعرفوا أي شئ عن العمل من قبل حتى لا يتأثروا بتوقعاتهم المسبقة، أو أشخاص يثقون في رأيهم بشدة، أو باقي أفراد الفريق الذين لم يشاركوا في المونتاج لسماع رأيهم وأخذه بعين الاعتبار.

لابد من أخذ كل الآراء بصدر رحب حتى وإن جاءت على عكس هوى فريق العمل. فكل شخص هو أحد أفراد الجمهور الذي يهدف عملك للوصول إليه، لا تحاول الدفاع عن عملك بل هدف المشاهدة هو اكتشافك لنقاط الضعف لتصنع فيلما أفضل. اكتب كل الآراء حتى لا تنساها ولكن خذ نقاط محددة على ما توافق عليه وتجد أنه قد يساعدك.

بالنسبة للمتفرجين هناك أخلاق أساسية لمشاهدة عمل الغير حتى تأتي إليهم بأكبر قدر من الفائدة والمساعدة:

- شاهد بانتباه، لا تنظر بعيدا، لا تغفو، لا تتحدث، لا تنشغل بغير الفيلم.
- احتفظ في يدك بورقة وقلم، اكتب تعليقاتك بترتيب ظهور ما يستدعيها في الفيلم. لكن لا تقض الوقت كله في الكتابة بما يعيق مشاهدتك.
- خذ لحظات بعد المشاهدة للتفكير في رأيك ولا تفجر صارخًا به أثناء أو مباشرة بعد الفيلم.
- هنئ الفريق على العمل، فكما أدركت الآن أنت تعرف أن العمل على أي فيلم يتطلب مجهودًا جبارًا يستحق التقدير والتهنئة بغض النظر عن النتيجة.
- ابدأ بما تعتقد أنه جوهر العمل: رسالة الفيلم، القصة الأساسية، لتظهر لصانعيه أنك فهمت الفيلم بشكل صحيح.
- اسأل في حالة عدم فهمك لبعض النقاط، قد يكون فاتك شئ ما. السؤال في حد ذاته قد يساعد صانعي الفيلم على فهم أن هناك معلومات ناقصة أو غير واضحة.

- ابدأ نقدك بما رأيت أنه يتوافق مع فكرة الفيلم، أو فيما وفق فيه فريق العمل، ثم وبالتدريج منه اذكر بالتفصيل ما شعرت فيه بالتقصير أو عدم الفهم.
- لا تقترح حلولًا إلا إذا سألك صانعي الفيلم عنها، أنت كمشاهد ليست شغلتك صنع الفيلم، بل فقط الإشارة لمناطق الالتباس.
- لا تتحدث كثيرًا بحيث تضيع النقطة الأساسية التي تحاول إيصالها، تذكر أن صانعي الفيلم حساسون للغاية في تلك اللحظة وكل كلمة تقول لها ستؤثر على عملهم في إنهاء الفيلم، فهم يحترمون جمهورهم للغاية ويقدرون رأيه.
- رد الفعل الإيجابي قد يضر على قدر ما ينفع. هل تستطيع تخمين كيف؟
- رد الفعل السلبي أيضًا قد يضر على قدر ما ينفع. هل تستطيع تخمين كيف؟
- في النهاية اقترح أعمالًا أخرى للمشاهدة إذا رأيت انها قد تفيدهم، أو اسألهم عما يحتاجون في الفترة المقبلة.

ـــ ٩. ٢. الرخص المفتوحة:

ما حقوق الطبع و ما مشاكلها؟

حق الطبع مفهوم قانوني ظهر خلال المائة سنة الأخيرة من عمر الإبداع الإنساني بهدف قصر الربح المادي من الإبداع الفني والفكري على الطبّاعين والناشرين، وقد ظهر أصلًا كوسيلة لتنظيم السوق الناشئ الذي أوجدته الصناعة التي كانت قد بدأت للتو وهي صناعة الطباعة، بينما لم يكن ذلك المفهوم موجودًا في الأزمنة السابقة عندما كان يحقّ لكل من ينسخ كتابًا بيده أن يقتني منه نسخة أو حتى يبيعها، لأنها كانت الوسيلة الوحيدة لنقل المعرفة.

منظومة حقوق الطبع تضع الإبداع والإنتاج الفكري في منزلة الملكيات المادية، التي هي بطبيعتها لا يمكن لشخصين أن يحوزا نسخة منها في نفس الوقت. ونتيجة لذلك فهي تجعل المنتج الفكري أو الثقافي أو الفني ملكًا لشخص واحد أو هيئة أو شركة وتمنع غيره ليس فقط من الكسب من هذا المنتج ولكن من عرض أو استخدام أو إنتاج منتجات أخرى مقتبسة أو مبنية على هذا المنتج دون الحصول على إذن من صاحب هذا المنتج.

المشكلة الأولى هي في التراث القومي للشعوب الذي قد يتحوّل بفعل هذه المنظومة القانونية المفاهيمية إلى ملكية خاصة لشركات وأفراد ربّما لم يكونوا موجودين أصلًا وقت إنتاج تلك الأعمال! فمثلًا أغاني أم كلثوم وأفلام إسماعيل يس أصبحت تملكها شركات (روتانا). من وجهة النظر الحرفية للقانون صار لا يمكن لأي مبدع أو فنان مصري عمل لوحة مثلًا مقتبسة من

أغنية أنت عمري دون أخذ تصريح من هذه الشركة. فهذه القوانين تحد من التبادل والتفاعل الفكري الذي أنتج لنا العديد من الأعمال الرائعة على مر التاريخ.

المشكلة الثانية أنها تجعل المعرفة حكرًا على من يستطيع دفع الثمن، فإذا طبقت الشركات القوانين بحدة لن يستطيع أي شخص لا يدفع ثمن الأفلام الأصلية والبرامج الحاسوبية الأصلية استخدامها، وبالتالي في مجتمعات فقيرة كمجتمعاتنا الملكية الفكرية هي وسيلة لاستغلال وقمع الشعب اقتصادي لقمعه أيضًا فكريًا وتعليميًا وثقافيًا.

المشكلة الثالثة هي في استحالة تطبيقها دون اللجوء إلى المحاكم وتعيين فريق قانوني قوي، وبالتالي فإن الفنانين والأدباء والإعلاميين المستقلين الذين تسرق القنوات يوميًا مادتهم الإعلامية والأدبية لا يستطيعون أخذ حقوقهم المادية بينما تستطيع الشركات العملاقة تطبيق ذلك لمصلحتها بسهولة.

ما البدائل؟

حقوق متروكة

حقوق متروكة أو كوبي لفت (بالإنجليزية: Copyleft) هو تلاعب بكلمة **كوبي رايت (بالإنجليزية: Copyright)** أو حقوق النسخ وهي تصف استخدام قانون حقوق النسخ لإزالة القيود على توزيع النسخ والنسخ المعدلة من الأعمال للآخرين ويستلزم أن تكون نفس الحريات محفوظة في النسخ المعدلة.

"الحقوق متروكة" هو شكل من أشكال الرخص ومن الممكن استعمالها لتعديل حقوق النسخ مثل برمجيات الحاسوب والوثائق والموسيقي والفنون. عمومًا، قانون حقوق النسخ يسمح لمؤلف العمل أن يمنع الآخرين من إعادة إنتاج أو استعمال أو توزيع نسخ من أعمال مؤلف العمل. على النقيض من ذلك، من خلال نظام ترخيص حقوق متروكة، يمكن لمؤلف العمل أن يعطي كل شخص يستلم نسخة من عمله الإذن بإعادة إنتاج أو استعمال أو توزيع، وكذلك يسمح له بتعديل العمل وتطويره بشرط أن تظل النسخة المعدلة أو المطورة ملزمة بنفس نظام ترخيص حقوق متروكة.

وفقًا لقانون الحقوق المتروكة، عندما كان صاحب البلاغ يقوم بتوزيع نسخ من العمل لتكون مستنسخة أو التكيف معه ، وأيضا في بعض الأحيان وعلى النقيض من صاحب البلاغ قد تشتمل على إذن لإعادة توزيعها.

رخصة جنو العمومية" هي أول رخصة بهذا الشكل والمنبع لفكرة الترخيص الحر والشكل القياسي الذي ينص على بعض القواعد لحقوق المتروكة. وهي الذي تُنشر بها معظم برمجيات حركة البرمجيات الحرة.

رخص المشاع الإبداعي

رخصة المشاع الإبداعي إحدى البدائل المطروحة لتخفيف قبضة منظومة حقوق الطبع وتدعيم تداول الأعمال الفنية والإبداعية، وتيسير استخدامها والاشتقاق منها والبناء عليها وتطويرها.

والرخصة توجد منها عدة تنويعات توضح الحقوق التي يحتفظ بها المؤلف (حائز الحق الأصلي) لنفسه والحقوق التي يتنازل عنها للآخرين، مما ينتج عنه حالة "بعض الحقوق محفوظة" عوضا عن "كل الحقوق محفوظة". صدرت الرخصة الأولى يوم ١٦ ديسمبر ٢٠٠٢ عن منظمة المشاع الإبداعي، وبحلول سبتمبر ٢٠١٠ تم توطين الرخصة إلى ٥٣ قضاءً حول العالم.

لمزيد من التفاصيل عن الرُّخصة طالع مقالة رخصة المشاع الإبداعي.

ـــ ٩. ٣. النشر على الإنترنت

ظهر على شبكة الإنترنت إعلامًا مغايرًا يتميز بدرجة أعلى من الحرية والتنوع، ويميز الإعلام الرقمي القدرة على متابعة الأخبار أول بأول فالحدث يتم تغطيته ونشر أخباره وقت حدوثه. لكن ربما تكون قدرة المشاهدين على المشاركة في نقد العمل والتعليق عليه والمناقشة العلنية بين الجمهور هي أهم ما يميز هذا الإعلام البديل.

من الاتصال للتواصل

اعتاد مستخدمو الإنترنت استغلال مواقع التواصل الاجتماعي والمنتديات والمجموعات البريدية لتبادل الأخبار، والنقاش والتعبير عن النفس، ويمكن تصور امتداد وتطور صور التواصل تلك وصولًا إلى تمكن كل مستخدمي الشبكة من المشاركة في بناء كيانات صحافية جديدة. فالتقنيات المستخدمة لا تختلف كثيرًا عن المنتديات والبريد الإلكتروني، والتكلفة قليلة أو منعدمة.

عليك إذا أثناء استخدام تلك الوسائل أن تسأل نفسك، **كيف تتواصل مع الآخرين؟ كيف تتيح لهم الرد على أفلامك وأعمالك؟ كيف تخلق حوارًا حقيقياً باستخدام هذه الأعمال؟**

القنوات على الإنترنت

القنوات الافتراضية Web Channels مساحة شخصية تتيح لصاحبها البث ونشر الفيديوهات بسلاسة شديدة، يعرض فيها صانعي الأفلام أو الفيديوهات أعمالهم، أو حتى خواطرهم، وأخبارهم، وآرائهم، يغطى كل منهم الأحداث التي شاهدتها أو شاركت فيها ويناقش ويردوا على بعض. هذه المنصة لا تحكمها مساحة ولا رقابة ولا محرر. لا يحتاج الموضوع سوى ساعة على الأكثر لبدء قناة والتعرف على أساسيات التعامل معها.

المواد الإعلامية المتعددة

تطورت التقنيات الخاص بالتقاط وتسجيل الصور واللقطات والأصوات. فظهرت الهواتف النقالة التي تصور فيديوهات وصور، وأصبح الناس يتناقلون الفيديوهات المصنوعة شعبيًا عبر تقنيات البلوتوث وعبر منتديات ومواقع الإنترنت. فأصبح التدوين ليس محدوداً بالكلمة المكتوبة فقط بل تعدى ذلك للصور والفيديوهات.

ومع ظهور أدوات تقنية جديدة مثل مواقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك – تويتر – ديليشيوس – ديجو - أوركت – و غيرهما) و مواقع النشر بمواد إعلامية محددة (مثل فليكر و بيكاسا للصور – يوتيوب و بامبوزر للفيديوات – إسسوو وسلايدشير للمجلات والكتب – ساوندكلاود للتسجيلات الصوتية) أصبحت تلك المادة تتواصل مع مثيلاتها وتتلاقى فنجد أكثر من مادة تغطي نفس الحدث من زوايا ووجهات نظر مختلفة لتصنع وعيًا جديدًا أكثر مصداقية وتنوعًا، لا يمكن أن يسيطر فصيل أو تيار وممول عليه.

ممارسات حسنة للنشر على الإنترنت

تويتر

موقع للتواصل الاجتماعي يقدم خدمة تدوين مصغر تسمح لمستخدميه بإرسال تحديثات Tweets عن حالتهم بحد أقصى ١٤٠ حرف للرسالة الواحدة.

نصائح لنشر الفيديوهات عبر تويتر:

- استخدام هاش تاج عن الموضوع: مثلا الثورة #jan٢٥ أو العمال #egyworkers.
- يمكن إرسال الفيديوهات لمستخدمي تويتر اللذين يتبعهم الكثيرون وقنوات التلفزيون مثل @ontveg @alaa nawaranegm على أمل أن يقرروا إعادة نشرها. لاحظ أن الاستجابة غير مضمونة.

فيسبوك

يمكن نشر الفيديوات عن طريق فيسبوك ووضعها على المجموعات والصفحات الشهيرة مثل كلنا خالد السعيد والخ.

يوتيوب

- ضف عنوان واصف وشيق للفيلم، في منطقة الوصف despcription وصف وافي لمحتوى الفيلم، متضمن الأشخاص، الأماكن والتواريخ والآراء وكل ما يتضمنه الفيلم. في منطقة Tags أضف كل الوسومات التي ممكن أن تتعلق بالفيلم، تلك الوسومات هي من أهم العوامل التي تحدد عرض الفيلم في قائمة نتائج أي شخص يبحث عن كلمات كمثال ، لو بحثت عن "ثورة يناير في المنصورة" سيظهر لي كل الأفلام الموسومة بتلك الوسومات. أدخل كل الوسومات الممكنة بالعربية و أي لغة أخرى.
- تأكّد أن الفيلم متاح للجميع للمشاهدة.
- إلا لو كان فيديو خاصًا لا تريد أن تريه إلا للعائلة أو الأصدقاء، على خاصة Public في اختيار Privacy and Public settings .
- اختر موضوع الفيلم من قائمة category
- فهذا يساعد على تصنيف الفيديو ويزيد احتمال مشاهدته لمن يبحثون في تصنيف بعينه.
- لو كنت ترغب في ترخيص فيلمك برخصة المشاع الإبداعي.
- يتيح يوتيوب ذلك. لهذا مميزات عديدة، منها المساعدة على انتشاره وزيادة فرص بقائه.

٩. ٤. عروض الشارع:

تعود المصريون منذ ظهور الفيديو وانتشاره في الثمانينات على عروض الأفلام في القهاوي وفي الشارع. أيضًا في شهر يوليو ٢٠١١ وبعد الحرب الإعلامية الشديدة التي شنها إعلام السلطة على كل أشكال النضال والحراك الاجتماعي نشرت تعاونية مصرين الإعلامية دعوة على موقعها لعمل عروض في الشوارع، ومنها بدأت سلاسل العروض المختلفة في الشارع. عروض الشارع هي مفيدة للوصول لجمهور ليس عنده وسيلة لمشاهدة أفلامك على الإنترنت، ولإنها نادرًا ما تعرض على شاشات التلفزيونات، فلنخلق

في شوارعنا ومدارسنا وجامعاتنا عروض فيديوهات شعبية لنعرض على كل المصريين تلك الفيديوهات.

لتنظيم عروض شعبية في شوارع مناطق سكنكم، أو جامعتكم إليكم بعض الإرشادات:

- يفضل تنظيم العروض في مناطق سكنكم أو دراستكم بحضور أصدقاءكم أو جيرانكم وعدد لا يقل عن ٣٠ فرد لحماية الأجهزة في حالة المضايقات سواء الأهلية أو الأمنية.
- يفضل التنسيق مع جمعيات أو لجان محلية أو تابعة للحي أو أشخاص أو أماكن لها نفوذ في المنطقة خصوصًا في حالة تنظيم عروض في مناطق لا تعرفونها جيدًا.
- من أجل تنظيم عرض ناجح تحتاجون إلى بروجيكتور، كومبيوتر لاب توب، سماعات، مصدر كهرباء، بالإضافة إلى شاشة عرض (بدلًا من شاشة العرض ممكن استخدام قطعة من قماش الخيامية بمساحة ٣ متر * ٣ متر، يتم تثبيت ١٠ فتحات معدنية في أطراف القماش حتى يتم تثبيت الشاشة منها، يمكن شراءها من الأزهر أو السوق بعد ماسبيرو تحت مطلع كوبري ١٥ مايو، تكلفتها حوالي ٢٨٠ جنيه) .
- يفضل الذهاب قبل العرض بساعتين للتحضير.
- يفضل وجود شخص متحدث يعرف المتفرجين بكم وبهدف العروض وبطرق نشر هذه الفيديوهات (سواء بتوزيع سيديهات بعد العرض أو على بتوزيع الفيديوهات بصيغ تصلح للتليفونات المحمولة). وبعد العرض ابدؤوا النقاشات مع المتفرجين لمجاوبة أي من أسألتهم وتشجيعهم على تنظيم عروض مماثلة حتى لو كانت لأفراد أسرتهم ولأصدقائهم فقط.

الفصل العاشر
الأرشيف

عندما تخزن المواد التي صورتها فأنت لا تحفظها فقط للمؤرخين الذين سيأتون بعد ثلاثين عاما لمعرفة ماذا حدث. ليس الأرشيف مجرد مادة أنت تحاول إبقاءها في أمان، ولكن أسرع مما تتصور ستجد الحاجة للرجوع لما صورته لإعادة استخدامه بشكل جديد. في وسط موقف سياسي واجتماعي متحول، كل الأحداث وتحليلها يأخذ منحى جديد كل يوم. بعد ثلاث سنوات من لقطة صورتها يأتي حدث ما ويعطي لهذه اللقطة معنى جديد كليًا، لقطة عادية منذ سنة قد تكون لها قيمة كبيرة في ضحد السرد الحكومي اليوم.

النسق السياسي الجديد، والصراع اليومي مع الإعلام الرسمي يجعل السرد في حد ذاته هو أرض الصراع، خاصة مع المحاولات المستمرة للتأثير في الذاكرة الجمعية لشعوبنا عما حدث وكيف حدث. أنت تحتاج لمادة مصورة تعينك في صراعك، ونظام يسهل عليك استخدامها. المواد المصورة، من هذا المنطلق، لا تموت على القرص الذي خزنت عليه، ولكنها حية تتفاعل مع أحداث يومك، وأنت تحتاج للرجوع إليها بشكل مستمر.

كن منظمًا

لا يهم أي نظام تختار ولكن المهم أن تختار نظامًا ما لملفاتك، كن منظماً واتبع شكلاً محدداً في تسمية الحافظات والملفات (حتى لو اعتمد هذا الشكل الأسماء الميكانيكية المصدرة من الكاميرا مباشرة). أيضا حاول الاحتفاظ بأكبر قدر ممكن من المعلومات عن الملفات المصورة معها: أين صورت، متى، من الذي صور، ما الذي يحدث، من يظهر على الشاشة. يمكنك كتابة هذه المعلومات في ملف txt وتخزينه في نفس الحافظة بنفس اسم ملف الفيديو، وهذا أبسط الطرق. هذا سيساعدك على البحث الإلكتروني عن تفاصيل الملفات بسهولة، كما سيساعد أي شخص أخر لا يعرف ما الذي تحتويه الملفات على فهم نظامك.

شجرة الحافظات

أبسط نظام لأرشفة الفيديو هو عمل شجرة من الحافظات منطقية مثل (العام به ملفات الأشهر به ملفات الأيام، وداخل كل يوم المنطقة المصورة).. يمكن عكس هذا المثال فعمل شجرة الحافظات تعطي الأولوية للمكان المصور ثم الزمان، أو الشخص المصور، وغيرها. أهم شئ في عمل شجرة الحافظات هو إمكانية المستخدم على فهم هذا النظام بسهولة حيث أنه لا يتطلب معرفة تقنية معقدة، وإختيار المحددات طبقا لأولويات الأرشيف نفسه حيث أنه لا يوجد أرشيفين للفيديو متشابهين.

الأرشيف كجزء من طريقة عملك

لا تعامل الأرشيف وطريقة إنتاجك للأفلام أو الفيديوهات كأنهم فعلان منفصلان، يجب أن يناسب طريقة نقل الملفات وحفظها وتسجيل بياناتها طريقة وسرعة وطبيعة عملك. وبالتالي يعكس طريقة ترتيبك للملفات وهيكل الحافظات طريقة تصويرك وجمعك للمادة. إذا استطعت إيجاد برنامج سهل الاستخدام يتيح لك تنظيم الأرشيف وتسجيل معلومات عن كل ملف بشكل يناسبك يكون أفضل، ولكن إذا لم تستطع، فلا تقلق فشجرة الحافظات تعمل جيداً إذا ناسبتك.

حدد سيناريو الاستخدام الأمثل بالنسبة لك

لا يوجد أرشيفين مماثلين، يجب على كل صناع مواد سمعية وبصرية أن يقرروا العديد من القرارات المناسبة لاستخداماتهم، هذه هي بعض الاستفسارات التي يجب أن تفكر فيها:

نحن لسنا أمناء مكتبات

المكتبات والأرشيفات التقليدية لديها أنظمة تسمح بتسجيل كمية هائلة من المعلومات، ولكنها ليست مصنوعة للاستخدام العادي، الإضافة أو البحث، هي للحفظ التاريخي. ما هو سيناريو الاستخدام للمادة الأرشيفية لديك؟ وعلى أساسه تحدد كمية المعلومات وكيفية حفظها.

الأمان في مقابل سهولة الاستخدام

يمكنك تشفير كل قرص صلب باستخدام أدوات عدة مثل PGP - AESCrypt - BitLocker - AxCrypt وغيرها، أغلبها سهل للغاية ويعمل على أي نظام تشغيل ولكن التشفير يصعب قدرتك على استخدام المادة مباشرة. إذا كنت تمنتج مباشرة من المادة الأرشيفية فهذا سيضاعف وقت عملك ويبطئك. يجب أن تفكر في احتمالات العمل وعلى أساسها تقرر التشفير من عدمه.

موقع الأرشيف المادي والنسخ

أين ستحفظه وكيف ستصل إليه وتستخدمه؟ كم عدد النسخ؟ ما هي المدة الزمنية التي ستجدد فيها عملية نسخه لحفظه من الضياع؟ أين ستحفظ النسخ في مكان آمن؟

عدد المستخدمين ونقاط الاتصال بالأرشيف

هل الأرشيف مصنوع للاتصال بحاسوب واحد فقط أم بعدة أجهزة في نفس الوقت؟ هل يستخدمه شخص واحد أم يجب تنظيمه بشكل يسمح

لمجموعة من الناس أن يستخدموه بشكل جماعي؟ هذه الأسئلة ستحدد ما إذا كنت ستحفظ موادك على قرص صلب فحسب أم على خادوم للمواد الإعلامية أم على شبكة الإنترنت.

أخيرًا، الأرشيف وأين سيحفظ ومن سيتحكم به هو قرار سياسي. فحافظ الأرشيف يملك العلاقة المباشرة مع الأحداث والتاريخ وتحكمه بها هو تحكمه بسرد الوقائع ووجهة النظر التي سيتذكرها المجتمع.

الجلسة الثانية والعشرون

الجلسة الأولى

الموضوع الرئيسي:

كاميرتي شغل إيدي ١

تعتمد على ورشة طورتها كل من كندة حسن وزينة كيوان لمعسكرات أضف للفتية وعلى دليل تعليمي من متحف بول جيتي على الرابط التالي:

https://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/tips_tools/downloads/aa_camera_obscura.pdf

أهداف الجلسة:

١. يدرك علاقة الأجسام المجسمة بصورتها ثنائية الأبعاد.
٢. يدرك أبعاد الصورة (الإطار) ومحدوديتها.
٣. يدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الأحجام.
٤. يدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الزوايا.
٥. يدرك علاقة الضوء بالتقاط الصورة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي واسع وبه مداخل ضوء وفيرة.
المعدات: بروجكتور موصول بجهاز كومبيوتر.
المواد:
- كرتون سميك.
- شريط لاصق عريض duct tape/gapher tape.
- عدسات مكبرة متماثلة.
- ورق كالك أو زبدة (شفاف).
- مساطر طويلة جداً (من حديد).
- أقلام.

المحتوى المعرفي:

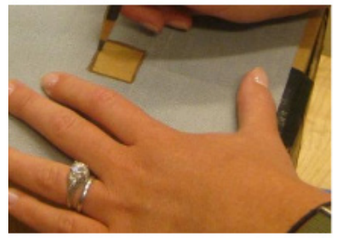
١. خلفية تاريخية: ١,١ القمرة.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

مقدمة

- شرح سريع لتاريخ الكاميرا: عرض لصور قديمة توضح انعكاس الضوء وفكرته.
- شرح سريع لكيفية عمل الكاميرا: فتح كاميرا أمام الفتية، استنتاج عبر المناقشة أن أي كاميرا هي عبارة عن صندوق أسود.



المرحلة الثانيـــة:

الشـــروع في صـــنع الكاميـــرا

- نقطّع الكرتون
  - نطلب من كل مشارك أن يرسم بالقلم والمسطرة على الكرتونة.
  - مستطيل بحجم ٦٠سم *٤٠سم.
  - وعلى الكرتونة الثانية مستطيل بحجم ٢٠سم * ٥٨سم.
  - ثم يُقسَّم كل مستطيل من الناحية الأطول إلى ٤ أقسام متساوية.
  - يرسم مربع من قياس ١٥سم * ١٥سم ويرسم القطرين له.
- يضع العدسة المكبرة وسط المربع ويرسم حدودها.
- يرسم مربعا صغيرا داخل الدائرة.
- يُفرِّغ المربع الصغير ويلصق العدسة المكبرة في مكانها المرسوم مسبقًا.
- يقص المستطيلات والمربع من إطارهم الخارجي.

- يطوي المستطيلات من أقسامها المحددة مسبقًا لخلق علبتين مستطيلتين ونلصق كل علبة لتثبيتها.
- يأخذ العلبة الصغيرة ويضع أحد جانبيها المفتوحين على الورقة الشفافة ويرسم حدودها الخارجية على الورقة.
- يمدد حدودها بالقلم إلى جوانب الورقة ويقص الزوايا الخارجية التي تكون بشكل مستطيلات ونلصق الورقة على العلبة.
- نلصق على أحد جوانب العلبة الكبيرة المفتوحين المربع الذي يحتوي العدسة.
- ندخل العلبة الصغيرة في العلبة الكبيرة بشكل أن تكون الورقة من ناحية العدسة.
- يختبر كل مشارك كاميرته.

المرحلـــة الثالثـــة:

الرســـــم بالـــضوء

- يستخدم كل مشارك كاميرته في عرض التكوينات المختلفة التي يعكسها الضوء بداخلها.
- نطلب من المشاركين اختيار تكوين محدد ورسمه على الورقة بالقلم الرصاص.
- نفك الرسومات كلها ونبدأ في تلوين رسوماتنا حتى تصبح لوحات مكتملة.

المرحلـــة الرابعة:

عـــــرض ومناقشـة

- توضع الرسومات كلها على حائط للمشاهدة والنقاش الجماعي عن بعض الجوانب التكوينية. أمثلة للأسئلة:

o ما هي الحكاية في تلك الرسمة؟

o هل هناك فارق بين الحقيقة والرسمة؟ لماذا؟

o ماذا اختار المشاركون أن يكون داخل التكوين؟ وماذا إختاروا أن يكون خارجه؟ لماذا؟

o هل كان سيتغير شئ في معنى الرسمة لو كان عنصراً ما أضيف إليها؟ هل كان هذا العنصر موجود في نفس المكان؟

o ماذا كان سيحدث لو كانت الزاوية أو الحجم مختلفين قليلاً؟ إذا كنت تقف أبعد قليلاً أو أقرب قليلاً؟

o تنظر من أعلى أو من أسفل؟

المخرجات الفنيـــة والقيميـــة

١ كاميرات ورسومات.

٢ الجرأة والثقة بالنفس نتيجة اكتساب مهارة تبدو معقدة.

٣ الاكتشاف والتطبيق العملي لنظرية تعلمها في المدرسة.

الجلسة ٢

الموضوع الرئيسي:

الفانوس السحري

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي مُظلم.

المعدات: بروجكتور.

المواد: • علب مستطيلة/ علب أحذية.

- عدسات مُكبرة/لينث شيت
- ألواح فوم أسود.
- ورق كانسون أسود.
- مسدس شمع.
- شريط لاصق أسود.
- مساطر.
- مُثلث.
- أقلام.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

مقدمة

ـــــ شرح سريع عن تاريخ آلات العرض السينمائي وآلية عملها مع عرض من الفيديوهات والصور.

المرحلة الثانية:

صنع آلة العرض (الفانوس السحري)

ـــــ نطلب من كل مشارك أن يقوم بلصق جميع الزوائد الداخلية للعلبة ولصق جوانب العلبة بالشريط اللاصق وتغليفها هي والغطاء بورق الكانسون الأسود لضمان عدم تسرب الضوء إلى داخلها .

ـــــ يضع العدسة المكبرة وسط العلبة من الجانب الأمامي ويرسم حدودها على العلبة.

ـــــ يُفرغ الدائرة التي رسمها على العلبة بواسطة البرجل والكاتر.

ـــــ يضع العدسة المكبرة داخل الدائرة المفرغة من داخل العلبة، ويلصق العدسة على العلبة بواسطة مسدس الشمع أو الشريط اللاصق.

ـــــ يُغطي العلبة ويرسم حدود الدائرة التي تم قطعها، ويقصها بالكاتر.

ـــــ لصُنع قائم مُتحرك للموبايل، يقوم بتقطيع الفوم على شكل مُربع

طوله وعرضه مُناسبان ليدخل بالعلبة ويتحرك بسلاسة (أقل من عرض/طول العلبة ١,٥ سم).

ـــــ ويقص قطعة فوم أخرى بنفس عرض الأولى لتكون قاعدة القائم، ويلصق قاعدة القائم بمسدس الشمع على القاعدة الجديدة بحيثُ أن يكون القائم مُثبت عاموديًا على القاعدة لضمان جودة صورة أفضل (يُقيسها بالمُثلث).

ـــــ يلصق ظهر الموبايل بالشريط اللاصق ذو الوجهين ويُغلق خاصيّة الدوران في الموبايل لتِقلب الصورة ويلصقه بالعرض على القائم ويرفع درجة سطوع الشاشة إلى أقصى درجة.

ـــــ يقوم بإدخال القائم داخل العلبة بحيثُ تصبح شاشة الموبايل موجهة للعدسة المُكبرة.

ـــــ غلق إضاءة غُرفة العرض ومُلاحظة انعكاس الصورة على الحائط ويقوم بالتعديل البؤري للصورة عن طريق تحريك القائم إلى الأمام أو الخلف.

ـــــ يغلق العلبة بغطائها، يختبر كُل مُشارك آلة عرضه.

الجلسة ٣

الموضوع الرئيسي:

لف ودوران

أهداف الجلسة:

١. يفهم فكرة تحريك الصور الثابتة.
٢. يدرك احتمالات التحريك: الإيهام والخداع.
٣. يطور منطقه الخاص في تحريك أشياء غير اعتيادية للوصول لمعنى أو فكرة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي واسع وبه مداخل ضوء وفيرة
المعدات: • بروجكتور موصول بجهاز كومبيوتر
• قرص دوار مثل دولاب الفخارين (مشغل أسطوانات قديم على سبيل المثال)
• ثلاث كاميرات فوتوغرافيا رقمية
المواد: • تحضير عدد من لوحات الفلين على مقاس القرص الدوار بعدد المشاركين
• اوراق على مقاس القرص الدوار.
• تقسيم الدبابيس الملونة على المشاركين ولوح الفلين.
• طباعة الرسومات التي سوف نستخدمها كمثال.
• تحضير نموذجين من فيناكيستوسكوب.
• ورق أبيض مقطع لقطع صغيرة.
• أقلام رصاص.
• صمغ.

المحتوى المعرفي:

٢.١ نظرية بقاء الصورة على شبكية العين.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

مقدمة

- يسأل المشاركين عما يعرفونه عن بدء التصوير والتحريك؟
- يفسر المدرب: أن كل فيلم هو عبارة عن مجموعة صور متسلسلة في سرعة معينة، وأن بناءً على هذه السرعة تبدأ العين برؤية الصورة متحركة وغير منفردة ثابتة.
- يشرح المدرب من خلال أمثلة ملموسة كيف تتوهم العين الحركة المتواصلة.
- يعطي المدرب نبذة عن تاريخ الرسوم المتحركة وصولا إلى السينما.
- إذا توفر: عرض أحد كتيبات الفر flipbook وتمريره بينهم ليرونه.

المرحلة الثانية:

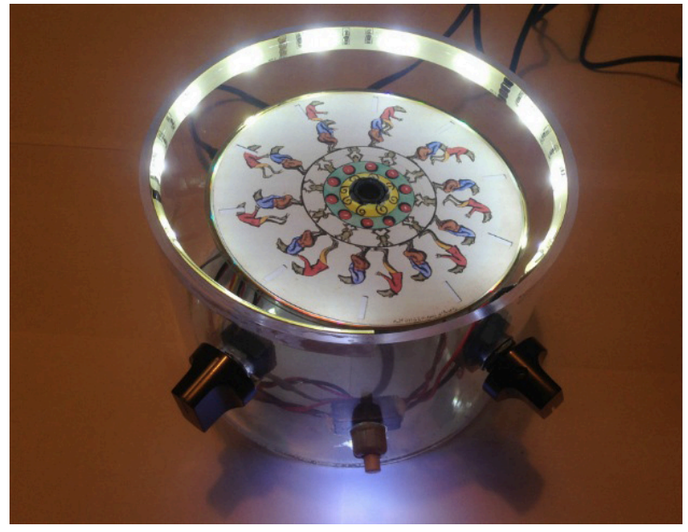
الثوماتروب

- يسأل المشاركين عما يعرفونه عن بدء التصوير والتحريك؟
- يفسر المدرب: أن كل فيلم هو عبارة عن مجموعة صور متسلسلة في سرعة معينة، وأن بناءً على هذه السرعة تبدأ العين برؤية الصورة متحركة وغير منفردة ثابتة.
- يشرح المدرب من خلال أمثلة ملموسة كيف تتوهم العين الحركة المتواصلة.
- يعطي المدرب نبذة عن تاريخ الرسوم المتحركة وصولا إلى السينما.
- إذا توفر: عرض أحد كتيبات الفر flipbook وتمريره بينهم ليرونه.

المرحلة الثالثة:

أكثر من صورة: الفيناكيستسكوب

- يعطي المدرب مثالاً ملموسًا عن آلات الزويتروب والفيناكيستسكوب والبراكسينوسكوب وعن كيفية التحريك فيها والاحتمالات الواسعة المختلفة في طرق استخدامها.
- يوزع المدرب على المشاركين ورق مقطع في شكل الأسطوانات.
- يرسم المشاركون رسومات لنفس العنصر وهو في أوضاع تحرك مختلفة. يأخذوا أدوار في وضعها على مُشغل الأسطوانات إن كان متوفرًا أو تثبيت دبوس مكتب في مُنتصف القرص وغرسه في ممحاة قلم رصاص ولف الأسطوانة بواسطة اليد.
- مناقشة علاقة سرعة التحريك برسومات الحركة واختلافاتها.



المرحلـــة الرابعـة:

أفـــلام التحريك

- نعرض أفلام تحريك قصيرة مثل:
- Neighbours
- PES: Wastern Spaghetti
- نتناقش في كيفية صنعها و عملية الStopmotion.
- تقسم المجموعة لثلاث أو أربع فرق ويأخذ كل فريق كاميرا.
- يصـور كل فريـق مجموعـة مـن الصـور الفوتوغرافيـة لعمـل لقطـة بهـا عنصـر مـا فـي الغرفـة يتحـرك.

المخرجات الفنيـــــة والقيميـــة

- ١. أوراق دائرية عليها لوحات للتحريك.
- ٢. لقطات تحريك بسيطة Stopmotion.
- ٣. الثقة بالنفس.
- ٤. استكمال الاكتشاف والتطبيق العملي.
- ٥. الاهتمام بالتفصيلات المختلفة في العمل الفني.
- ٦. دافع وتحفيز أكبر للعمل والابتكار.

الموضوع الرئيسي:

الزويتروب

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي.
المعدات: بروجكتور.
المواد: • صور مُتتابعة الحركة (مُرفق) أو رسومات.

- براجل.
- مساطر.
- فوم سميك أسود أو ورق مُقوى.
- فروخ كانسون أسود.
- مقصات.
- كاتر.
- مسدس شمع.
- شريط لاصق شفاف .
- صمغ.
- عصيان خشبية (الخاصة بالشوي).

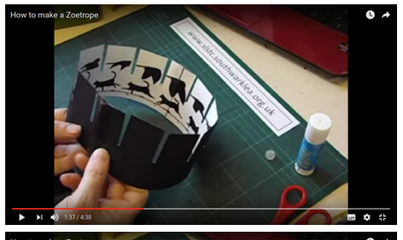
الخطوات:

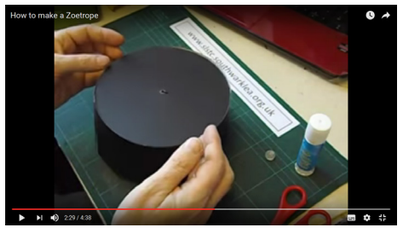
ـــــ يقـوم المُـدرب بطباعـة عـدد مـن الرسـومات أو الصـور المُتتابعـة الحركـة قبـل الجلسـة (صفيـن علـى الأقـل مـن كُل شـكل يظهـروا تتابـع الحركـة الخـاص بالشـكل المُختـار علـى ورق (A4).

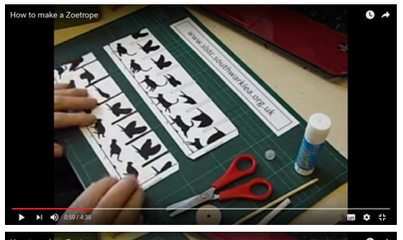
ـــــ يُطلب من كُل مُشارك أن يختار من بين المجموعات الحركيّة لإحدى الأشكال.

ـــــ يقـوم كُل مُشـارك بلصـق ورقـة الأشـكال التـي بحوزتـه علـى ورق كانسـون أسـود مُناسـب لحجـم ورقـة الأشـكال.

ـــــ يقـص المُشـاركين أوراقهـم فـي شـكل صفـوف مُسـتطيلة، بحيـث يكـون







لـدى كُل مُشـارك صفيّـن علـى الأقـل مـن التتابـع الحركـي للشـكل المُختـار.

ـــــ يقوم المُشاركون بقياس مُسافة مُناسبة وموحدة بين كُل حركة للشكل ويقومون بتفريغها بحرص (½ سم عرض على الأقل × نصف طول مُستطيل الأشكال).

ـــــ يلصـق المُشـاركون صفـوف الأشـكال التـي بحوزتهـم جانبًـا إلـى جنـب مـن الخلـف، مـع مراعـاة التتابـع الحركـي للأشـكال.

ـــــ يلصـق كُل مُشـارك مُسـتطيل الأشـكال الـذي بحوزتـه فـي شـكل دائـري، بحيـثُ يكـون الأشـكال مـن داخـل الدائـرة، كمـا هـو موضَـح بالصـور المُرفقـة.

ـــــ يرسم المُشاركون على أوراق الفوم السميك دائرة بالبرجل مُناسبة لقُطر مُستطيل الأشكال بعد لفه بشكل دائري، بحيثُ تدخل الدائرة بسلاسة داخل دائرة الأشكال.

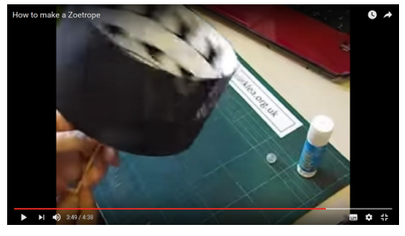
ـــــ يقـوم المُشـاركون بقطـع الدائـرة، وثُقبهـا بـرأس العصـا الخشـبيّة ثُقـب صغيـر فـي مُنتصـف الدائـرة.

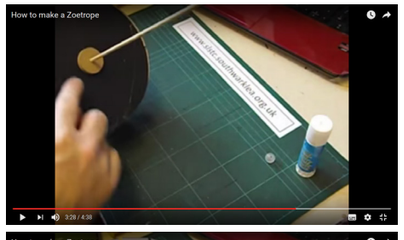
ـــــ يقـوم المُشـاركون بإدخـال الدائـرة داخـل مُسـتطيل الأشـكال الملفـوف، ويُثبتوهـا فـي قعـر دائـرة الأشـكال بواسـطة مسـدس الشـمع.

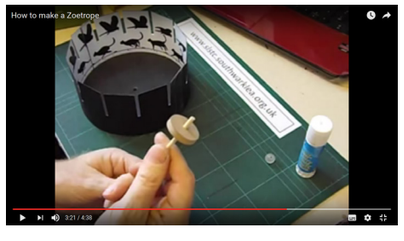
ـــــ يرسم المُشاركون دائرة صغيرة (قُطر ٣سم) على ورق الفوم ثُم يقوموا بقصها.

ـــــ يقـوم المُشـاركون بإدخـال رأس العصـا الخشـبية فـي مُنتصـف الدائـرة الصغيـرة، ثُـم إدخـال رأس العصـا فـي قاعـدة الزويتـروب ويُثَبتـون الدائـرة الصغيـرة العصـا فـي قاعـدة الزويتـروب بمسـدس الشـمع.

ـــــ يبـدأ المُشـاركون بلـف العصـا الخشـبيّة ومُشـاهدة الأشـكال وهـي تتحـرك مـن خـلال جـدران الزويتـروب.







الجلسة

الموضوع الرئيسي:

- المشخصاتي (الجزء الأول)

المحتوى المعرفي:

ملحوظة: (المحتوى المعرفي مقسم على الجلستين: المشخصاتي و إحكي الصورة)
٢. الصـورة: ١.٢ اللقطـة / ٢.٢ حجـم اللقطـة / ٢.٤.١ الخلفيـات / ٢.٤.٢ تصويـر البشـر / ٣.٢ زاويـة اللقطـة

أهداف الجلسة:

١. يدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الأحجام.
٢. يدرك الفارق قي التأثير والاستخدام في الزوايا.
٣. يستطيع اختيار زاوية وحجم محدد للوصول لمعنى يرغب به.
٤. يستطيع توجيه الكاميرا للتكوين المراد التقاطه (كيف تجد التكوين المناسب "عين سينمائية").
٥. يستطيع اختيار تكوين محدد لتوصيل معنى يرغب به .
٦. يدرك بعض تأثيرات التكوين المختلفة.
٧. يستطيع تركيب علاقة مركبة بين الزاوية والحجم والتكوين للوصول لمعنى مرغوب به .

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: تحتاج هذه الجلسة لقاعة حولها عدة أماكن لها مظاهر متعددة مثل:
- مطبخ.
- سيارة قديمة.
- كورنيش أو شط.
- سطح عمارة مميز.
- حارة، نفق أو زاوية مظلمة، إلخ.

المعدات:
- بروجكتور موصول بكومبيوتر.
- كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
- حوامل وأكسسوارات الكاميرات.

المواد:
- أزياء تنكرية مختلفة لعصور تاريخية وطبقات إجتماعية متعددة.
- أقمشة مختلفة.
- بواريك ملونة.
- عناصر ماكياج (كحل - شنب - إلخ).
- ألوان للوجه واليدين وفرش.
- مرايات كبيرة.

الخطوات:

قبل الجلســـة:

ـــ تصـور مواقـع التصويـر المختلفـة مثـل الصـور فـي الصفحـة هنـا وتُعلـق الصـور فـي قاعـة الملابـس والماكيـاج لكـي يراهـا المشـاركون.

المرحلـة الأولى:

اختيـار الشخصيات

ـــ يتـوزع المشـاركون فـي ٤ مجموعـات مـن ثـلاث أشـخاص. ويسـتلمون كاميـرا وترايبـود.

ـــ يدخـل المشـاركون جميعًـا لمخـزن الملابـس والماكيـاج ويختـار كل مشـارك شـخصية وملابـس وأدوات تناسـب تلـك الشـخصية.

ـــ يُتـرك المشـاركون عشـر دقائـق أمـام المـرآة لكـي يجربـوا الحديـث والتهريـج بالشـخصية التـي يتقمصوهـا.

المرحلـة الثانيـة:

اختيـار الأماكـن

ـــ يعـود المشـاركون فـي المجموعـات المقسـمة التـي تـم توزيعهـا، ويشـرح المـدرب سـريعا المطلـوب، وهـو تصويـر مشـهد لـكل شـخصية مـع الانتبـاه إلـى عـدة نقـاط:

- أين ستصور تلك الشخصية؟
- أحجام وزوايا اللقطات والتكوين.
- أهمية توضيح للمتفرج طبيعة الشخصية من خلال ما ترتديه.

ومكانهـا ومـا يظهـر حولهـا (مثـلًا بطـل رياضـي خلفـه حمـام السـباحة أو السندباد خلفه البحر).

- مهارات تسجيل حوار: ما هي الأسئلة المناسبة؟ كيف تضمن التقاط الصوت المناسب، كيف تجعل الشخصية تتحدث أكثر.
- كيفية تمثيل الشخصية (اللهجة - الوضع الجسماني - الملابس والماكياج).

المرحلـة الثالثة:

الـتصوير

ـــ تختار كل مجموعة مواقع تصوير لقاءات مع كل منهم، وينتقلون إليها.

ـــ يتنـاوب أفـراد كل مجموعـة علـى تصويـر لقـاء مـع أحدهـم بحيـث فـي كل مـرة:

- يمسك أحدهم الكاميرا ويصور أحجامًا وتكوينات مختلفة للقاء.
- يطرح الثاني الأسئلة على الشخصية المصورة ويدير الحوار.
- يتقمص الثالث الشخصية ويمثلها ويجيب عن الأسئلة.

ـــ يجب على كل فرد في المجموعة أن يجرب الثلاث مواقع.

ـــ يمـر المـدرب علـى كل فريـق ليتابـع سـير عملهـم، ويحـاول بشـكل هـادئ التوجيـه عبـر أسـئلة مثـل:

- لماذا هذا التكوين؟ ماذا تحاول إظهاره؟
- ما الذي يظهر في الخلفية؟

المرحلـة الرابعة:

الـتقييم

ـــ عنـد الانتهـاء مـن تصويـر اللقـاء، تتجمـع المجموعـات لمشـاهدتها سـويًا. ومناقشـة كيـف أوصـل لنـا كل فريـق معلومـات عبـر الاختيـارات المختلفـة:

- الحجم؟ على ماذا يدل؟ الزاوية؟
- علاقة الشخص بالخلفية؟ اتجاه نظرة؟

المخرجات الفنيـــة والقيميـة

١. ـــ لقاءات مصورة مع شخصيات خيالية.

٢. ـــ إظهار أهمية الجماعة في سير العمل السينمائي وإنجازه.

٣. ـــ تكوين اتجاه إيجابي نحو قدرة الجماعة على التفاعل والعمل.

الجلسة ٥

الموضوع الرئيسي:

المشخصاتي (الجزء الثاني)

أهداف الجلسة:

١. يستطيع التفرقة بين الذاتي والموضوعي ووجهة النظر في السرد.
٢. يذكر أشكال البناء القصصي المختلفة.
٣. يذكر وحدات البناء الزمني في اللغة الفيلمية.
٤. اختيار الترتيب المناسب لفيلمه.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: تحتاج هذه الجلسة لقاعة حولها عدة أماكن لها مظاهر متعددة مثل:
- مطبخ.
- سيارة قديمة.
- كورنيش أو شط.
- سطح عمارة مميز .
- حارة، نفق أو زاوية مظلمة، إلخ.

المعدات:
- بروجكتور موصول بكومبيوتر.
- كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
- حوامل وأكسسوارات الكاميرات.

المواد:
- أزياء تنكرية مختلفة لعصور تاريخية وطبقات اجتماعية متعددة.
- أقمشة مختلفة.
- بواريك ملونة.
- عناصر ماكياج (كحل - شنب - الخ)..
- ألوان للوجه واليدين وفرش.
- مرايات كبيرة.
- أوراق بها كادرات خالية مسطّرة ومساحة فارغة للكتابة.
- تقسيم الدبابيس الملونة على المشاركين ولوح الفلين.

الخطوات:

قبل الجلســـــة:

ـــــ تصـور مواقـع التصويـر المختلفـة مثـل الصـور فـي الصفحـة هنـا وتُعلـق الصـور فـي قاعـة الملابـس والماكيـاج لكـي يراهـا المشـاركون.

ـــــ يبـدأ المـدرب بشـرح أنهـم سـيعملون مـرة أخـرى علـى أفـلام مثـل المشـخصاتي ولكـن مـع فارقيـن لتطويـر الفكـرة:

- o كل فريق عليه أن يؤلف مشهداً يجمع بين شخصين أو أكثر من شخصياته المصورة.
- o كل فريق عليه أن يصور مشهداً متكاملاً من عدة لقطات وليس فقط لقطة واحدة للشخصية.

ـــــ يتوزع المشاركون إلى ٤ فرق من ثلاث أشخاص ويستلمون كاميرا وترايبود.

المخرجات الفنيـــــة والقيميـــة

ـــــ يدخـل المشـاركون جميعًـا لمخـزن الملابـس والماكيـاج ويختـار كل مشـارك شـخصية وملابـس وأدوات تناسـب تلـك الشـخصية.

ـــــ كل فريـق يسـتلم ورقـة مسـطّرة بهـا عـدة "كادرات" خاليـة ويطلـب منهـم أن يكتبـوا أو يرسـموا بهـا لقطاتهـم.

ـــــ يختار كل فريق مواقع تصوير لقاءات مع كل منهم ، وينتقلون إليها.

ـــــ يعمل كل فريق على تصوير مشهده.

ـــــ يمر المدرب على كل فريق ليتابع سير عملهم.

ـــــ عنـد الانتهـاء مـن تصويـر اللقـاء، تتجمـع الفـرق لمشـاهدتها سـويًا. ومناقشـة كيـف أوصـل لنـا كل فريـق معلومـات عبـر الاختيـارات المختلفـة.

١. مشاهد قصيرة تمثيلية.
٢. يستخلص كل فريق أن التآزر في العمل الجماعي مهم.
٣. ثقة أكبر بالنفس وقدرة على التطبيق.
٤. تقبل وجهات النظر والنقد لصالح تنمية العمل.
٥. تذوق جماليات ما تم تطبيقه في عمله وكان في خياله فقط.
٦. قيمة الكفاءة والفعالية في استخدام أدوات المجال.

الجلسة

الموضوع الرئيسي:

احكـي الـصورة

أهداف الجلسة:

١. يدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الأحجام.
٢. يدرك الفارق في التأثير والاستخدام في الزوايا.
٣. يستطيع اختيار زاوية وحجم محدد للوصول لمعنى يرغب به.
٤. يستطيع توجيه الكاميرا للتكوين المراد التقاطه (كيف تجد التكوين المناسب"عين سينمائية").
٥. يستطيع اختيار تكوين محدد لتوصيل معنى يرغب به.
٦. يدرك بعض تأثيرات التكوين المختلفة.
٧. يستطيع تركيب علاقة مركبة بين الزاوية والحجم والتكوين للوصل لمعنى مرغوب به.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان مغلق.

المـواد: • إحـدى اللوحـات أو الرسـومات لأحـد الرسـامين أو إحـدى اللقطـات السـينمائية ويفضـل إحـدى اللوحـات حتـى يكـون هنـاك مسـاحة وعيـن جديـدة للابتـكار. (لوحـة آكلـوا البطاطـس لفـان جـوخ كمثـال).
• مجموعة من الأوراق البيضاء مصممة على شكل كروت مربعة.

المحتوى المعرفي:

٢. ٤ التكوين.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

اختيار اللوحة

- اختيار إحدى اللوحات أو الرسومات الفنية لأحد الرسامين أو لقطة سينمائية مثلا.
- يفضل دائمًا لوحه تشكيلية على اللقطة السينمائية حتى تكون الانطباعات لم تتشكل بعد.
- أن يكون باللوحة مساحة من التنوع في الألوان وفي وجود أكثر من شخص داخل اللوحة بأحجام مختلفة.
- أن يكون وجود الأشخاص داخل اللوحة يمثل شكل فني وتنوع في النظرات والمشاعر.

المرحلة الثانية:

الانطباعات الأولى

- يطلب المدرب من المشاركين النظر إلى اللوحة ويدقق فيها جيدًا ويتأملها بعين متلقي يستطيع أن يرى ما فيها من وجهة نظرة ويكوّن مساحة من الانطباعات الشخصية حول اللوحة وحول الأشخاص الموجودين فيها.
- يتحدث كل مشارك عن انطباعاته بشكل عام ومبدئي عن اللوحة وما يراه هو بداخلها من حيث علاقة الأشخاص ببعضهم البعض وطبيعة المكان الذي يتواجدون به وشكل الألوان.
- يتحدث كل مشارك عن القصة التي يراها في هذه اللوحة وعن الدراما والعلاقات التي تظهر في تلك القصة.
- يستخرج كل مشارك من اللوحة معنى عام من المعاني الإنسانية المختلفة لمسه من نظرته إلى اللوحة.

المرحلة الثالثة:

اختيار الكادرات

- استخدام الكروت البيضاء المربعة في تغطية أجزاء من اللوحة واختياره لثلاثة كادرات من اللوحة تمثل أحجام مختلفة من حيث اللقطات ويراها بعينه هو وتمثل تلك الاختيارات رؤيته لما يراه من معاني في اللوحة.
- يقوم كل مشارك بسرد قصة يراها هو من خلال الكادرات الثلاثة التي اختارها وتحكي الثلاثة كادرات تلك القصة من حيث الأحجام ووجود الأشخاص والمشاعر والمعاني التي يراها تمثل تلك القصة من خلال كل كادر من الثلاثة.
- إلي أي مدى الكادرات الثلاثة التي اختارها استطاع بها توصيل المعنى الذي استنبطه من القصة.

المرحلة الرابعة:

تطوير القصص

- يسأل المدرب المشارك الذي يقص عن كادره ما هي العناصر في التكوين والوضع الجسماني والألوان الذي أوحى له بهذه القصة، عبر أسئلة من قبيل: لماذا رأيت كذلك؟ ما الذي أوحى لك بهذا؟ ومحاولًا إيقاظ قدراته على قراءة التكوين ومعناه.
- يدعو المُدرب المشاركين الآخرين لكي يقولوا رأيهم ، البعض بالموافقة والبعض بالرفض للقصة، ولكن دون إيثار رأي ما عن غيره، يجب تشجيع كل الآراء بشكل متساو، يؤخذ رأي كل المشاركين الآخرين في كل قصة والسماح لهم بالتطوير عليها. إذا وُجدت بعض التشابهات بين القصص يحاول المُدرب أيضًا اقتراح دمجهم معًا عبر أسئلة من نوع لماذا لا يكون هو نفس الشخص في القصتين؟
- يدعو المُدرب المشاركين جميعًا للعمل معًا سواء في مجموعات صغيرة أو كبيرة لكتابة القصص التي رأوها في الكادرات، ولكن سائلًا إياهم أن يُفكروا فيها في منطقتهم وحيّهم, كيف يمكن أن يترجموا اللوحة العالمية إلى واقع قريب منهم.

المخرجات الفنية والقيمية

١. قصص مختلفة مبنية على صور.
٢. إظهار الجوانب الإيجابية في اختلاف الآراء.
٣. إظهار الجوانب الإيجابية في النقد الموضوعي.

الجلسة ٧

الموضوع الرئيسي:

حذر فذر (الجزء الأول)

أهداف الجلسة:

١. يستطيع تركيب علاقة مركبة بين الزاوية والحجم والتكوين للوصول لمعنى مرغوب به.
٢. يستطيع التحكم في حركة الكاميرا لمدة زمنية متصلة.
٣. يعرف أنواع حركات الكاميرا والتمييز بينها.
٤. يستطيع اختيار حركة كاميرا معينة لتوصيل معنى محدد.
٥. يستطيع تركيب أكثر من حركة على بعض للوصول لمعاني مركبة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان مفتوح.
المعدات: • بروجكتور موصول بكومبيوتر.
• كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
• حوامل وأكسسوارات الكاميرات.

المحتوى المعرفي:

٣. موقع الكاميرا وحركتها / ٣. ١. ٢ الذاتية والموضوعية.

الخطوات:

المرحلـة الأولى:

توزيـــع الـــفرق واختيـــار الـــفزورة

- يتم توزيع المشاركين إلى ٤ مجموعات.
- تقـوم كل مجموعـة فـي البدايـة باختيـار كائـن حـي، مثـلاً حشـرة (فراشـة، صرصـار، جـرادة) أو حيـوان (قطـة، كلـب، فـأر) أو حتـى كائـن مريخـي.
- يدعـو المـدرب المشـاركين إلـى التفكيـر: "مـا هـي وجهـة نظـر الكائـن الحـي الـذي قمتـم باختيـاره فـي هـذه الجلسـة؟ مـا هـي الأشـياء أو النقـاط التـي سـتهمه؟ وكيـف يراهـا؟" (يسـاعد ذلـك المشـاركين علـى أخـذ مسـافة مـن اللحظـة التـي يعيشـونها، وعلـى اكتشـاف أن للتجربـة المُعاشـة عـدة وجهـات نظـر ليـس مـن الضـروري أن تلغـي إحداهـا الأخـرى، أو أن تكـون أفضـل منهـا).
- تقـوم كل مجموعـة بتخيـل حركـة الكائـن الخـاص بهـم، ثـم ترسـم مسـار هـذه الحركـة، والأماكـن التـي يفضلهـا.

المرحلـة الثانية:

التصويـر

- تقـوم كل مجموعـة بتصويـر وجهـة نظـر الكائـن الحـي مـن المـكان POV، وذلـك عبـر لقطـة واحـدة one shot/plan sequence يتـم تصويـره وعبـر كاميـرا Handycam.
- يتابـع المـدرب المجموعـات المختلفـة ويسـألهم دائمًـا أثنـاء عملهـم عـن اختياراتهـم:
  - **لماذا هذه الزاوية؟ لماذا هذا الحجم؟**
  - **كيف يتحرك هذا الكائن الحي؟**
  - **ماهي سرعته؟**
  - **ماهي طبيعة حركته؟ هل هي دائرية على محور ثابت؟ أم هل هي مستمرة؟**
  - **في أي اتجاه؟**

- يسـاعد ذلـك المشـاركين علـى التحـرر مـن وجهـة النظـر الثابتـة الوحيـدة فـي السـينما والإعـلام عبـر طابـع لعبـي. فـإن كان فـأراً الكائـن المختـار، فمسـتوى الكاميـرا منخفـض، ويركـض للحظـات، ومـن ثـم يتوقـف مختبـئ. التركيـز عندهـا يتـم علـى الأقـدام، أو مـا يوجـد تحـت الديكـورات. فـي حيـن لـو تـم اختيـار فراشـة، سـتكون اللقطـة مختلفـة.

المرحلـة الثالثـة:

عروســتي

- يتجمـع المشـاركون أمـام الشاشـة لمشـاهدة اللقطـات وتخميـن مـن هـو الكائـن الحـي.
- يسـأل المـدرب عـن أسـباب تخمينهـم إجابـة مـن الإجابـات ويتناقشـوا فـي حـركات الكاميـرا المختلفـة وشـكلها.
- يمنـع المـدرب كل مجموعـة مـن ذكـر مـا هـو الكائـن المقصـود، حيـث أن المطلـوب مجـرد مناقشـة فـي الاحتمـالات وعلـى المشـاركين أن يستسـلموا لقمـع فضولهـم مؤقتًـا.

المرحلـة الرابعة:

عـــرض الـــحركات المختلفـة

- يعـرض المـدرب عبـر اسـتخدام الكاميـرا الحـركات المختلفـة: سـواء علـى مركـز ثابـت أو علـى مركـز متحـرك ويسـأل المشـاركين عـن تأثيـر كل حركـة علـى اللقطـة ومعناهـا مـن وجهـة نظرهـم
- قـد يقتـرح أكثـر مـن مشـارك معاني مختلفـة، وهـذا جيـد و يجـب الترحيـب بـه والتعامـل مـع فكـرة احتمـالات التفسـير المختلفـة: مثـلا إعـادة النظـر لأحـد المقاطـع المصـورة وتخيـل أنـه كائـن آخـر غيـر الكائـن الـذي قصـده صانعيـه. سـؤال المشـاركين عمـا إذا كانـت إعـادة التفسـير هـذه خطـأ أو صـواب؟

المخرجات الفنيـــة والقيميـــة

1. **أفلام قصيرة من لقطة واحدة تعكس وجهة نظر كائن حي.**
2. **اكتساب المرونة.**
3. **إظهار تعدد الزوايا وتعدد وجهات النظر واختلاف وتعدد التفسيرات.**
4. **التخيل كأساس لقيمة الابتكار ونماؤه عن طريق التجربة والتدريب.**
5. **تجنب الأحكام المطلقة بالخطأ والصواب وفتح مجال للتعددية في وجهات النظر**

الجلسة ٨

الموضوع الرئيسي:

حذر فذر (الجزء الثاني)

أهداف الجلسة:

١. يستطيع تحديد هوية صوتية للعمل وتحديد أصوات على أساسها للتسجيل.
٢. يستطيع التفكير في حلول مبتكرة لتسجيل أصوات: استبدال صوت بغيره - خلق إيهام عبر الصوت - إلخ.
٣. يستطيع استخدام برامج المونتاج بشكل بسيط.

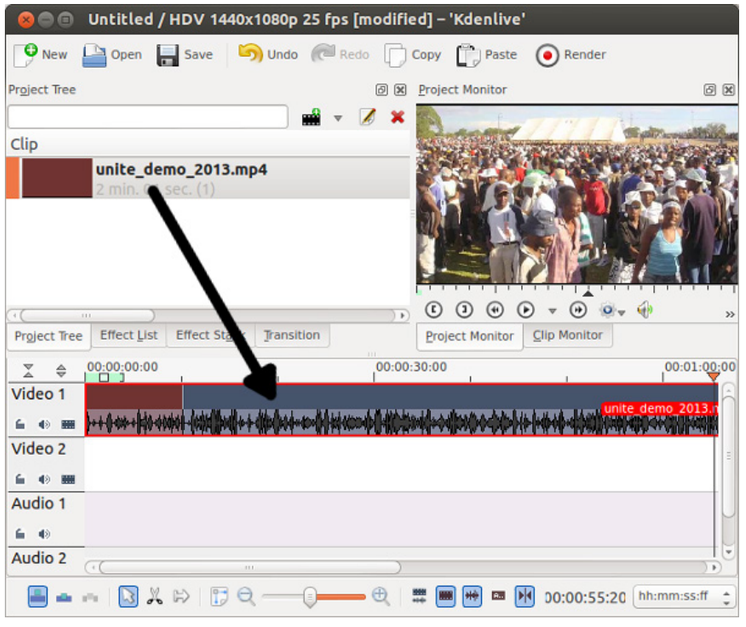
تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: معمل كومبيوتر.
المعدات: • بروجكتور موصول بكومبيوتر.
• أجهزة كومبيوتر مجهزة ببرامج مونتاج (بمعدل جهاز لكل ثلاثة مشاركين).
• سماعات لكل مشارك وقاسم للتيار الصوتي الخارج من الجهاز.
• ميكروفون او اثنان في حالة رغبة احد المشاركين في تسجيل صوت بنفسه.
المـواد: • مؤثـرات صوتيـة مـن أصـوات حيوانـات وحشـرات وكائنـات حيـة مختلفـة (تجهـز مـن موقـع FreeSound.org).
• اللقطات التي تم تصويرها في حذّر فذّر الجزء الأول.

المحتوى المعرفي:

٥. الصوت:
١.٥ أنواع الصوت للصورة.
١.١.٥ أصوات من داخل موقع التصوير diagetic sounds.
٢.١.٥ أصوات من خارج موقع التصوير non-diagetic sounds.
١.١٠.٨ أساسيات استخدام برنامج المونتاج KdenLive.

الخطوات:



المرحلـة الأولى:

اســـتبدال اللقطات بين المجموعات

- تتبـادل المجموعـات اللقطـات، بـدون معرفـة مـا هـو الكائـن المصـور، محافظيـن علـى سـرية ذلـك.
- تحاول كل مجموعة وحدها استنتاج ما قد صورته المجموعة الأخرى.

المرحلـة الثانية:

شـــرح البرنامـج

شـــرح البرنامـج لوضـــع الصوت على الـــصورة

- يشـرح المـدرب بشـكل سـريع كيـف يسـتخدم المشـاركين برنامـج مونتـاج لوضـع الصـوت علـى الصـورة، دون الالتفـات لأي من التفاصيـل الخاصـة بالبرنامج وخصائصه المختلفة: مجرد شريط صوت وشريط صورة وكيفية وضعهم على بعض.

المرحلـة الثالثـة:

تركيـب الأصوات

- عندمـا تتفـق المجموعـة علـى الجـواب، يقـوم المشـاركون بتركيـب صـوت هـذا الكائـن ومـا يفكـر بـه وهـو يتحـرك فـي المـكان.
- يوضـح المـدرب أن اسـتنتاج المجموعـة قـد يكـون صحيحًـا أو غيـر صحيـح، ولكـن ليـس لذلـك أهميـة فـي التسـجيل الصوتي.

المرحلـة الرابعة:

الـــعرض والمناقشة

- في النهاية يتم عرض هذه الأفلام أمام كل المجموعات.

ملحوظـة: مـن غير المهـم أن يعرف المشـاركون الجواب الصحيـح مسـبقًا، وإنمـا مـن المهـم أن يكتشـفوا فـي جو مـن الضحـك واللعـب مسـتوى آخـر لأفلامهـم، ولوجهـة النظـر مـن الواقـع، حتـى لـو كانـت لـم تتطابـق مـع الرغبـة الأولـى بالتصويـر.

المخرجات الفنيـــة والقيميـــة

١. تنمية الخيال كقيمة جمالية تجلب المرح والسرور.
٢. زيادة الدافع التعليمي وإظهار قيمة التعلُم الذاتي بشكل أكبر.

الجلسة ٩

الموضوع الرئيسي:

وجهة نظري

أهداف الجلسة:

١. يستطيع إدراك مغزى القصة.
٢. يدرك المستويات المتعددة والوجوه المختلفة للمعنى والقدرة على قراءتها وتحليلها.
٣. يعرف أشكال وأصوات السرد المختلفة.
٤. يدرك الفارق بين الذاتي والموضوعي ووجهة النظر في السرد.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: قاعة مغلقة وأماكن أخرى متعددة للتصوير.

المعدات: • بروجكتور موصول بكومبيوتر.
• كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
• حوامل وأكسسوارات الكاميرات.

المواد: • أفلام قصيرة عن شخصيات أصحابها أو أقاربهم:
Cousin – عشق آخر - adjustment.
• أفلام تظهر أكثر من وجهة نظر لنفس الحدث: يوم الإثنين
Lucky Number SVeven - F for Fake -.
• مقاطع إخبارية وتسجيلية تظهر وجهات نظر متعددة ومتباينة عن موضوع واحد:
(مثلا مظاهرات ٢٥ يناير على التليفزيون المصري وفي الأفلام التسجيلية).

المحتوى المعرفي:

٢. ٤ .٤ خطـوط النَّظَـر / ١.٣ وجهـة النظـر/ ١.١.٣ مبـدأ التدخـل الأدنـى Minimum Intrusion / ١.١.٣ ٣ الصراحــة بيــن الأفــلام التســجيلية والروائيــة / ١.٣. ٤ الفيلــم خيــال: الخيال/الوهــم.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

مشاهدة أعمال ذاتية

— مشاهدة بعض الأفلام عن شخصيات وعائلات صانعيها.

المرحلة الثانية:

مناقشة

— يفتح المدرب المناقشة بسؤال المشاركين عن رأيهم؟ ثم ييُسر المناقشة بشكل سلس حول كيفية وضع أنفسنا في أفلامنا: **هل مخرج الفيلم الموجود كشخصية فيه هو ذاته مخرج الفيلم الذي صنعه؟ ما هي الاختلافات بين شخصيتنا التي نخلقها للفيلم وشخصيتنا الحقيقية؟ في الأفلام الروائية هل تشعرون بوجود شخصية هي نفسها صوت صانع الفيلم وتنقل وجهة نظرة؟ كيف نشعر بهذا؟ كيف تنقل وجهة نظرك وماهي الأساليب التي تستطيع عن طريقها نقل وجهة النظر تلك؟**

المرحلة الثالثة:

التوزع إلى مجموعات عمل

— يتوزع المشاركون في مجموعات من ثلاثة أشخاص

— تعمل كل مجموعة على تطوير مشهد عن أحدهم

— يمر المدرب على المجموعات ويسأل كل مجموعة عن المشهد – الشخصية – وجهة النظر - اللقطات

المرحلة الرابعة:

التصوير

— تعمل كل مجموعة على تصوير مشهدهم: كل لقطة بنفس ترتيبها في الفيلم النهائي.

المخرجات الفنية والقيمية

— ١. مشاهد عن شخصيات صانعيها.

— ٢. إظهار اتجاه إيجابي وإدراك أكبر للفارق بين ما هو شخصي وما يخص الآخر.

— ٣. إظهار مساحة كبيرة من المرونة.

— ٤. إبراز قيمة الجماعة وتكامل المنتج النهائي بفضل تعاونها وتشاركها.

— ٥. الثقة بالنفس من حيث القدرة على نقد الآخرين وتقبله أيضاً على الذات وإظهار وجهات النظر والتعبير عنها.

الجلسة العاشرة

الموضوع الرئيسي:

دائرة الألوان

أهداف الجلسة:

١. يُدرك علاقة الضوء بالتقاط الصورة.
٢. يستطيع تحديد الضوء الزائد أو الناقص أو الكمية المناسبة للتعريض.
٣. يعرف الإعدادات الرقمية المختلفة للتحكم في التعريض.
٤. يستطيع اختيار تعريض ضوئي معين لأسباب فكرية وإبداعية.
٥. يستطيع استغلال العناصر المحيطة في إيجاد أفكار لزيادة أو نقصان الضوء.
٦. يعرف الإعدادات الرقمية المختلفة للكاميرا التي يستخدمها.
٧. يستطيع إيجاد حلول مبتكرة للتعامل مع ظروف التصوير المختلفة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: الغرفة التي يتلقون بها التدريبات
المعدات: • ثلاثة لمبات ملونة تحمل اللون الأحمر والأخضر والأزرق.
• اباجورة للإضاءة ولمبات نيون عادية.
• كاميرا تصوير صغيرة بها خاصية التوازن اللوني.
المواد: • ألوان مياه وفرشاة وورق للرسم عليه.
• كانسون أسود كبير يكفي لتغطية شباك الغرفة.
• ورق ألومينوم لصنع أدوات للإضاءة بسيطة.
• ورق كرتون سميك للف ورق الألومينوم عليه.

المحتوى المعرفي:

٤. الضوء / ١.٤ التعريض / ١.١.٤ درجة حساسية السطح الحساس (ISO).
٤.١.٢ سرعة المصراع (shutter speed).
٤.١.٣ فتحة البؤرة (فتحة العدسة).
٤. ٣ التوازن اللوني (White Balance).

الخطوات:

ـــــ تنقسم الجلسة إلى قسمين الأول وهو شرح الألوان الأساسية التي يتشكل منها الضوء وتجربتها بالألوان المائية بمزجها مع بعضها والقسم الثاني تجربة على فكرة النور والإضاءة بالإمكانيات المتاحة.

ـــــ لو هناك ميزانية كافية لتصميم مجس إلكتروني على لوحة أردوينو ومع بروجكتور: هذه اللعبة أفضل بكثير لتنمية إحساس الفتية بالألوان وعلاقاتها: http://www.instituteofplay.org/work/projects/smallab-games/color-mixer/

المرحلة الأولى:

الألوان المجردة

ـــــ يقوم المدرب بشرح وتوصيل فكرة الألوان الرئيسية التي يتكون منها الضوء وهي الألوان الأحمر والأصفر والأزرق وتوصيل تلك المعلومة بأهمية الثلاثة ألوان لأنها الأساس من خلال الثلاث لمبات التي تشكل الألوان. (ثم توضيح اختلاف ذلك في الألوان الرقمية بأنها الأحمر والأخضر والأزرق).

ـــــ يظهر من خلال حديثه أيضًا الألوان الفرعية المختلفة كالماجينتا والأصفر والأزرق السماوي.

ـــــ يقوم المشاركون بتجربة فكرة الألوان ومزجها باستخدام ألوان المياه مع بعضها.

المرحلة الثانية:

الإضاءة

ـــــ يقوم المدرب بلف ورق الألومينوم على ورق الكرتون السميك لصنع إحدى معدات الإضاءة العاكسة للضوء بشكل بسيط ولصقه من الخلف وتثبيته جيدًا.

ـــــ يقوم بتغطية شباك الغرفة بالكانسون الأسود تماما لغلق مصادر الإضاءة فتصبح الحجرة مظلمة تمامًا.

ـــــ يقوم بشرح فكرة الإضاءة مع عمل تدريب لهم على تصوير أنفسهم في إضاءة المكان فيقوم أحدهم باختيار شخص لتصويره باستخدام الإمكانيات المتاحة في المكان فكيف يضئ اللقطة فيستخدم الأباجورة البسيطة كنوع من الإضاءة أو اللمبات العادية أو النيون.

ـــــ يختار زاوية لجلوس الشخص الذي يريد تصويره ويستخدم الإضاءة المتاحة التي تناسب فترة الليل الذي صنعه المدرب بغلق النوافذ بالكانسون الأسود ومن خلال التدريب يشرح المدرب فكرة استخدام الإضاءة المتوافرة والفرق بين الليل والنهار في شكل النور ومصادر الإضاءة التي يستخدمها

الفرد ويقوم بالتقاط اللقطات المختلفة بمصادر إضاءة متنوعة من الأباجورة للإضاءة النيون للإضاءة الأخرى.

ـــــ يزيل المدرب الكانسون الأسود عن النوافذ فتختلف الإضاءة كليًا ويغمر المكان نور شديد مختلف عن فكرة الليل وإضاءته فتدخل الشمس المكان.

ـــــ يقوم المشارك بنفس المحاولة تصوير أحد الأشخاص على نور المكان ويوجه المُدرب إلى استخدام المشارك عاكس الإضاءة الذي تم صنعه من الكرتون والألومنيوم الفضي لاستخدامه بعكس إضاءة الشمس لإنارة الوجوه كما كان يحدث في الألعاب التي كنا نمارسها بعكس مرآه على نور الشمس وتسليطها على الوجوه لتنيره.

ـــــ يقوم المشارك بالتقاط الصور المختلفة مع توجيهه باستخدام الشمس كمصدر للإضاءة مع تعريفه بفكرة الضوء الشديد وطريقة تجنبه حتى تكون اللقطة أفضل.

المرحلة الثالثة:

اللعب بالألوان

ـــــ يترك المدرب الكاميرا في أيدي المشاركين لكي يجربوا تنسيقات مختلفة للألوان وتصوير لقطات لإعطاء إيحاءات معينة مثل: رعب – إثارة – رومانسي – كوميدي.

المخرجات الفنية والقيمية

ـــــ ١. التعرف على لقطات مختلفة بها إيحاءات مختلفة عن طريق الألوان.
ـــــ ٢. اكتساب المرونة.
ـــــ ٣. تنمية القدرة على الشغف بالتفاصيل.
ـــــ ٤. الرغبة في تطبيق التدريب بشكل جيد وتنمية القدرة على التعاملات.
ـــــ ٥. رؤية وصناعة مشاهد عن شخصيات صانعيها.

الجلسة ١١

الموضوع الرئيسي:

استغماية بالميكروفون

أهداف الجلسة:

١. يدرك المجال الفيزيائي للصوت ويستطيع تحديد اتجاهاته.
٢. يستطيع تحديد الصوت المرجو دونًا عن غيره.
٣. يستطيع تحديد الأصوات غير المرغوبة.
٤. يستطيع إيجاد حلول للحد من الأصوات غير المرغوبة.
٥. يستطيع تشغيل الميكروفون ومعدات تسجيل الصوت.
٦. يستطيع توجيه الميكروفون في الاتجاه الصحيح.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان واسع
المعدات: • ميكروفونات وسماعات رأس (واحد لكل اثنان من المشاركين)
• وسيط لتسجيل الصوت: مسجل صوت أو هاتف محمول أو كاميرا بها مكان لإدخال الصوت وإخراجه.
• سماعات الرأس
المواد: • أربطة لتغمية العين.

المحتوى المعرفي:

٢.٥ وجهة السمع: / ١.٣.٥ تسجيل الصوت بميكروفون الكاميرا / ٢.٣.٥ تسجيل الصوت بميكروفون خارجي.

الخطوات:

- يتوزع المشاركون في مجموعات كل مجموعة من شخصين.
- يتم تغمية أحدهم ويمسك الميكروفون ويوصله بمسجل الصوت ومنه للسماعات.
- يذهب كل شريك في مكان مختلف وعلى الشركاء المُمسكين بالميكروفونات الاستدلال على مكان شريكهم عبر الصوت فقط في نفس الغرفة.
- بعد ذلك يتم تبادل الأدوار.
- بعد ذلك نصعّب المهمة قليلًا فنطلب منهم تسجيل جملة واحدة لكل مشارك بأنقى جودة ممكنة حول مكان التدريب. تكون جملة كل مشارك عبارة عن: "أنا اسمي ---- و باحب ------- " و يسجلها شريكه في الفريق.
- تجتمع المجموعة كلها ونسمع الجمل ونعلق على جودتها، ثم يسأل المدرب المشاركين:
  - **ما هي الأصوات التي يمكن أن نضيفها لكل جملة لكي تؤكد شخصية المتحدث؟ أو تجعلنا نتخيل ما يحب؟**
  - **هل لهذه اللعبة علاقة بما تم في الجلسة السابقة ومعلوماتها؟**
- واجب: سجل على موبايل ٣ أسطر عنك.

المخرجات الفنية والقيمية

١. إبراز قيمة التعديل والتجويد في العمل الفني للوصول إلى مراحل أعلى من اكتمال العمل الفني.

٢. إظهار قيمة دقة الملاحظة للوصول إلى التجويد.

٣. مجموعة من التسجيلات الصوتية التي توضح شخصية المتحدث.

الجلسة ١٢

الموضوع الرئيسي:

حد سامع حاجة

أهداف الجلسة:

١. يدرك كيفية صنع المؤثرات الصوتية في الأفلام.
٢. يدرك كيفية استغلال كل ما حوله من أدوات إنتاج و مؤثرات صوتية.
٣. يدرك مدى أهمية المؤثرات الصوتية والفرق التي تصنعه في العمل الفني.
٤. اكتشاف الفرق بين تصوره الشخصي للبيئة الصوتية وما يتم تنفيذه في الواقع.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان يمكن تسجيل الصوت فيه بدون تشويش خارجي.
المعدات:
• ميكروفونات وسماعات رأس (واحد لكل اثنان من المشاركين)
• وسيط لتسجيل الصوت: مسجل صوت او هاتف محمول او كاميرا بها مكان لإدخال الصوت وإخراجه .
• سماعات الرأس.
• أجهزة كمبيوتر عليها برنامج مونتاج وإنترنت .
• بروجكتور.

الخطوات:

تدريب

ـــــ يقوم المدرب بشرح كيفية تنفيذ المؤثرات الصوتية في الأفلام ثم يعرض مشهد يختاره فيه العديد من المؤثرات الصوتية.

ـــــ يطلب المدرب من كل الأطفال الموجودين بالبحث حولهم عن أداة يمكن أن تقوم بإصدار صوت مماثل لأحد المؤثرات الصوتية الموجودة في المشهد الذي قام بعرضه عليهم مثلا (رياح - شجر- باب - خطوات - زجاج)

ـــــ ثم يعرض هذا المثال على الأطفال.

https://www.youtube.com/watch?v=OONaPcZ4EAs

ـــــ يقوم المدرب بتقسيم الأطفال إلى فرق وتكون مهمة كل فريق البحث على الإنترنت عن مشهد به مؤثرات صوتية مميزة من وجهة نظرهم .

ـــــ شاهد هذا المشهد الافتتاحي من فيلم إدوارد يد المقص Edward Scissorhands وحدد ما هي الأصوات التي من الداخل ومن خارج موقع التصوير.

https://www.youtube.com/watch?v=ijjf86KIvOU

Jacques Tati

ـــــ أنظر هذا المشهد الافتتاحي من فيلم يوم القيامة الآن:

https://vimeo.com/6159478

https://www.youtube.com/watch?v=OONaPcZ4EAs

ـــــ يقوم كل فريق بتنزيل المشهد الخاص بهم ويقوموا بتدوين كل الأصوات الموجودة في الفيديو.

ـــــ يقوم كل فريق بفصل الصوت عن الصورة عن طريق برنامج المونتاج المستخدم ليحصل كل فريق على:

١ - فيديو بلا صوت.

٢- شريط صوت بلا صورة.

٣-الفيديو الأصلي.

ـــــ يعرض كل فريق الفيديو الخاص به على باقي الفرق ويطلب منهم تخيل ماهي الأصوات التي قد توجد في ذلك المشهد.

ـــــ يطلب من كل فريق تسجيل شريط صوت مناسب للفيديو الذي شاهدوه وذلك باستخدام الأدوات المحيطة بهم و بدون إيجاد أي أدوات متخصصة.

ـــــ يتم تركيب الصوت الذي صنعه كل فريق على المشهد عن طريق المونتاج ويتم عرضه ومقارنته بالصوت الأصلي للمشهد وتتم المناقشة حول مدى نجاح ذلك وجودته.

الجلسة ١٣

الموضوع الرئيسي:

فيلم من ثلاث لقطات

أهداف الجلسة:

١. يستطيع صياغة موضوعه: سرده وأسلوبه بشكل واضح للغير.
٢. يدرك الفارق بين الذاتي والموضوعي ووجهة النظر في السرد.
٣. يعرف أشكال البناء القصصي المختلفة.
٤. يعرف وحدات البناء الزمني في اللغة الفيلمية.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات: • كاميرات للتصوير بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين.
• معدات لتسجيل الصوت: ميكروفون - مسجل صوت - سماعات رأس.
المواد: • كروت لتخزين المادة السمعية البصرية (كارتين لكل ثلاثة أشخاص: كارت للصوت وكارت للصورة).
• استخدام المواد الموجودة في المكان من (أقلام - ورق - هواتف محمولة - سبورة).

المحتوى المعرفي:

٦. السرد: ٦. ٥ القصة:
٦. ٦ وحدات البناء السردي في الفيلم.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

الإبداع والاختيار

- يأخذ كل مشارك ورقة بيضاء وأقلام مختلفة ويطلب منه أن يقوم بخلق قصة يستطيع حكيها في ثلاثة لقطات.
- يراعى أن تكون القصة في حيز مكاني مناسب وقريب من قاعة التدريب.
- يقوم باختيار الشخص الذي سيشارك في القصة أو إذا كان أكثر من شخص. (يمكن عمل مجموعات من ثلاث مشاركين يقومون بتصوير الثلاثة أفلام مختلفة لهم معًا).
- يقوم كل منهم بتلقين المشاركين الآخرين ما سيقومون به لمعرفة مهامهم في التدريب.
- يحدد بدقة المتطلبات التي يحتاجها في قصته من مواد يريد استخدامها.
- يحدد شكل اللقطات الثلاثة التي يريد أن يحكي القصة من خلالها وحركة الكاميرا التي يراها.
- يطلب منه رسم الثلاثة لقطات في كادرات مستطيلة.
- يتجول المدرب بين المشاركين ويتأكد من كل قصة من ثلاث لقطات أنها كاملة وتوصل معنى ما.

المرحلة الثانية:

التنفيذ

- يقوم كل فريق بتنفيذ أفكاره وتصوير الثلاثة لقطات التي اختارها بترتيب العرض بحيث لا تحتاج لمونتاج.
- يتابع المدرب التنفيذ مارًا بينهم بغير تدخل.
- يراعى شكل التكوين والإضاءة وجماليات الكادر والعمل على الصوت للحصول على أفضل جودة.

المرحلة الثالثة:

الرؤيا والنقد

- تجتمع المجموعة مرة أخرى لمشاهدة الأعمال المصورة والمناقشة حولها.

المخرجات الفنية والقيمية

1. **أعمال مختلفة مُشكل كل منها في ثلاث لقطات مسلسلة.**
2. **القدرة على التحكم في النفس.**
3. **إظهار أهمية الحوار والاستقرار على الفكرة بشكل جماعي.**
4. **تقبل وجهات نظر الآخرين.**
5. **النقد كجزء مكمل ومهم للتعلم والتطور الذاتي.**

الجلسة ١٤

الموضوع الرئيسي:

أفيش و تشبيه

أهداف الجلسة:

١. يدرك مغزى القصة.
٢. يدرك المستويات المتعددة والوجوه المختلفة للمعنى والقدرة على قراءتها وتحليلها.
٣. يعرف أشكال وأصوات السرد المختلفة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات: • سبورة بيضاء، أقلام سبورة.
المواد: • أوراق كبيرة ملونة (أفرخ).
• ألوان فلوماستر كثيرة.
• عدد وافر من المجلات الملونة وبها صور كثيرة ومتنوعة يمكن قصها.

ملحوظة هامة: يجب التأكد قبل استخدام المجلات بأن محتواها صالح للفتية والشباب ومراعاة المجلات الأجنبية ذات المحتوى الإشكالي بالنسبة لسن ومجتمع المشاركين (مثلاً الابتعاد عن العنف الظاهر، الإشارات الدينية المحددة أو المهينة، المحتوى الجنسي الغير ملائم لسن المشاركين، تسليع الجسد بشكل واضح، إلخ).

• لزق، مقصات، مواد فنية متعددة مثلاً بكر خيط أو لعب بلاستيك.
• مطبوعات للبوسترات المتعددة لأفلام كثيرة.

المحتوى المعرفي:

١.٦ الفكرة.

الخطوات:

- يبدأ المدرب بعرض أفيش لفيلم ويفتح حوارا سريع حوله مع المشاركين من خلال بعض الأسئلة:
  - **ما رأيك في هذا الأفيش؟ هل يعجبك؟ لماذا؟**
  - **ما هي المعلومات التي يعطيها هذا الأفيش عن الفيلم نفسه؟**
  - **ما هي الانطباعات التي يعطيها هذا الأفيش عن الفيلم؟ (فيلم حلو، بايخ، ممل...)**
  - **هل من الممكن أن يحكي الأفيش قصة الفيلم؟**

- يتعرض المدرب من خلال المناقشة لأنواع الأفلام (genres) المختلفة: الكوميدي، الرعب، الرومانسي، البوليسي، الدرامي والأفلام مختلطة الأنواع. يطلب المدرب من المشاركين إعطاء بعض الأمثال.
- يعرض المُنشّط بوسترات الأفيشات النمطية على المشاركين ويسأل:
  - **ماذا تلاحظون؟**
  - **هل تعرفون أمثلة أخرى من الأفيشات النمطية؟ (مثلاً في الأفلام العربية؟)**
- يوزع المدرب المشاركين إلى أربع فرق من ثلاثة أشخاص.
- يوضح المدرب أن على كل فريق تصميم أفيش فيلم. لا يعطي المدرب توجيهات كثيرة وإنما يشجع المشاركين على البدء باللعب بالأدوات المتاحة.
- بعد مرور بعض الوقت (٢٠ دقيقة)، يوقف المدرب العمل على الأفيش ويفتح حوار مع المشاركين:
  - **ما هي أخبار العمل على الأفيش؟ كيف بدأتم بعمل الأفيش؟**
  - **هل قمتم بالاتفاق على بعض الأشياء كمجموعة؟ ما هي أهم الأسئلة التي يجب أن نجيب عنها قبل بدء التصميم؟ من بدأ بوضع قصة أو حبكة للفيلم؟**
  - **هل دائمًا ما يكون البطل على الأفيش؟ ماذا عن البطلات: هل يوجد أفلام فيها بطلة من غير بطل؟**
- يستكمل المشاركون العمل على الأفيش.
- عند إنتهاء المشاركين من تصميم الأفيشات، يعرض المدرب الأفيشات المختلفة ويفتح نقاش حول كل منها:

- **ماذا يقول الأفيش عن قصة الفيلم؟ من الأبطال وماذا يريدون؟**
- **كيف يصور الأفيش البطل أو البطلة، والأشخاص الأخرى في الفيلم؟إلى أي مدى هي صورة نمطية أم مبتكرة؟ (هنا ينطلق المدرب من الأفيشات المعروضة لمناقشة أشكال التنميط: الصورة النمطية للبطل والبطلة والفقير والغني والشرير والمنقذ...إلخ.)**
- **هل تقتصر النمطية على شكل الأفيش؟ أم أنها تنطبق على قصة الفيلم نفسها؟**
- **في رأيك، هل هناك مشكلة في كون الفيلم مبني على قصة أو حبكة أو شخصية نمطية؟ لماذا؟**
- **من لديه مثال لأفلام شديدة النمطية؟ وهل تعرف أمثلة عن أفلام مختلفة، بديلة، تكسر النمط.؟**

—— يبدل المدرب الأفيشات بين الفرق ويطلب من كل مجموعة تأليف قصة فيلم مبنية على أفيش صممته فرقة أخرى.

—— يعمل كل فريق على قصة الفيلم بينما يمر المدرب بينهم.

- **في النهاية يعرض كل فريق قصته وتتناقش المجموعة كلها في الأفكار. يطرح المدرب فكرة أنه يمكن أن يحب بعض من الأشخاص الاحتفاظ بالقصص لتصويرها كأفلام في الجلسات المقبلة.**

المخرجات الفنيـــة والقيميـــة

- **١. أفيشات أفلام.**
- **٢. قصص أفلام.**
- **٣. التمهل والصبر في إنجاز العمل من أجل إعادة التأمل بعين واعية.**
- **٤.المرونة وتقبل الأفكار المختلفة من الآخرين.**
- **٥. إظهار الجوانب الإيجابية وقدرة المجموعة على التكامل.**
- **٦. أهمية وجود بعض المعايير عند تذوق القصة وحبكة الفيلم بدون إظهار أحكام مسبقة.**

الجلسة ١٥

الموضوع الرئيسي:

مشاهدة جماعية ومناقشة

أهداف الجلسة:

١. يستطيع مشاهدة الأفلام والمسلسلات.
٢. يُدرك مغزى القصة.
٣. يدرك المستويات المتعددة والوجوه المختلفة للمعنى والقدرة على قراءتها وتحليلها.
٤. يعرف أشكال وأصوات السرد المختلفة.
٥. يدرك الفارق بين الذاتي والموضوعي ووجهة النظر في السرد.
٦. يعرف أشكال البناء القصصي المختلفة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات: • عارض ضوئي وشاشة كبيرة وسماعات مناسبة.
• سبورة بيضاء كبيرة وأقلام للكتابة عليها.
المواد: • اوراق واقلام.
• فيلم Hugo / بعض أفلام جورج ميلييس الشهيرة: رحلة إلى القمر - البنسيون الشيطاني - إلخ.

المحتوى المعرفي:

٢.٦ تطوير الفكرة.
١.٢.٦ البحث / ٢.٢.٦ المفكرة الإبداعية.
٣.٢.٦ الخريطة الذهنية / ٤.٢.٦ المقابلات / ٣.٦ الهوية البصرية.

الخطوات:

—— يتم دعوة كل المشاركين لمشاهدة فيلم طويل: مقترح فيلم Hugo من إخراج مارتن سكورسيزي.

—— بعد انتهاء الفيلم يأخذ المدرب عدة دقائق ليرى توجه المناقشة بشكل تلقائي بين المشاركين.

—— يسألهم عن الآتي:

- **ماهي فكرة الفيلم الرئيسية؟ ويعيد السؤال أكثر من مرة، هناك وجهات نظر متعددة يكتبها على السبورة.**
- **هل هي قصة حقيقية أم لا؟ من أين أتت فكرته؟**
- **قد يأخذ المدرب لحظات ليحكي لهم عن جورج ميلييس الحقيقي ويريهم فيلم من أفلامه القصيرة الأصلية.**

- **في رأيكم كيف استطاع الكاتب والمخرج تطوير فكرة الفيلم؟ من القصة الحقيقية للفيلم الفانتازي؟**
- **ماهي أكثر مشاهد أعجبتهم؟ لماذا؟ هل يتذكرون لقطات تلك المشاهد؟**
- **أخيرًا يسألهم عن روح الفيلم؟ هل يتذكر أحدهم كيف أحس في المشاهد المختلفة؟ كيف كان التصوير وقتها؟**

—— يكتب كل هذا على السبورة البيضاء حتى تمتلئ ثم يشكرهم.

واجب

—— صمم مع إثنان من زملاءك قصة فيلم واختر الأدوات التي ستساعدك على تعميق فكرتك مع إبداء الأسباب في اختيارها وأذكر لنا لماذا اخترت نمط هذه القصة أو الفكرة.

المخرجات الفنية والقيمية

—— **١. المسئولية الاجتماعية للمخرج والعقد الاجتماعي بينه وبين الشخصيات خاصة في الفيلم التسجيلي.**

—— **٢. قيمة البحث والتعلم الذاتي من أجل تطوير الفكرة.**

—— **٣. تذوق أنماط مختلفة من البناء القصصي.**

الجلسة ١٦

الموضوع الرئيسي:

إيه الحكاية؟

أهداف الجلسة:

١. يختار الترتيب المناسب لفيلمه.
٢. يصيغ موضوعه: سرده وأسلوبه بشكل واضح للغير.
٣. يكتب معالجة كاملة للفيلم أو الموضوع.
٤. يكتب سيناريو (بكل أشكاله).
٥. يستقبل النقد ويستخدمه في تطوير عمله قبل التصوير.
٦. يصف مواطن الضعف في السيناريو ومعرفة أسبابها.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات: • عارض ضوئي و شاشة كبيرة و سماعات مناسبة.
• سبورة بيضاء كبيرة وأقلام للكتابة عليها.
المواد: • أوراق وأقلام.

المحتوى المعرفي:

٦. ٤ الزمن.
٦. ٤. ١ الإيقاع.

الخطوات:

ـــــ يجتمع المشاركون ويخبرهم المدرب أنهم اليوم سيلعبون لعبًا للترفيه أولاً ثم يتوزعون في فرق ومجموعات لكتابة الأفلام التي سيصورونها كمشاريع عملهم.

ـــــ في البداية يلعبون لعب تعتمد على الإيقاع: حركة سريعة ثم حركة بطيئة. الانتباه والتغيير السريع.

ـــــ ثم يلعبون لعب تعتمد على التسلسل وإضافة كل فرد لجزء من المعلومة: أنا رحت السوق - التليفون الخربان.

ـــــ ثم يلعبون لعبة "خمن بداية الحكاية" حيث يقول لهم المدرب موقفًا ما ويحاولون معرفة كيف وصلت القصة لهذا الموقف.

ـــــ ثم يلعبون لعبة القصة الجماعية: حيث يبدأ أحد المشاركين بجملة، ويضيف المشارك التالي جملة أخرى وهكذا حتى تنتهي القصة.

ـــــ يطلب المدرب منهم أن يتوزعوا في فرق يستريحوا للعمل معها مستقبلاً أو على حسب رؤية المدرب: يقسمهم هو طبقًا لمعرفته بقدراتهم المختلفة من الجلسات السابقة.

ـــــ كل فريق (من ثلاثة أو أربعة أشخاص) يجلس على طاولة بها أوراق وأقلام ويطلب منهم كتابة قصة الفيلم بشكل بسيط. جمل ليس أكثر.

المخرجات الفنية والقيمية

ـــــ ١. مرونة (تتضح في القدرة على السرد بالطرق المختلفة التي تم التدريب عليها).

ـــــ ٢. تفهم أكبر لقيمة الزمن.

ـــــ ٣. إيجاد ارتباطات بين عدة متغيرات في صناعة الفيديو (حركة الكاميرا واللقطة والزمن).

ـــــ ٤. الشغف بالتفاصيل.

الجلسة ١٧

الموضوع الرئيسي:

احكي الفيديو

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي.
المعدات: بروجيكتور موصول بجهاز كمبيوتر.
المواد: • أوراق وأقلام.

الخطوات:

- اختيار فيلم قصير وتقطيع منه أربع مشاهد مُختلفة مثل: ٢+٢=٥.
- يُقسم المُتدربين إلى أربع مجموعات.
- يُعطى لكل مجموعة مقطع فيديو واحد من الذي تم تقطيعه من الفيلم.
- يطلب المُدرب من المُشاركين تبادل النقاش حول المشهد الذي لديهم لتخلق كل مجموعة قصة فيلم يتخللها ذلك المشهد ويقومون بكتابة القصة.
- يطلب المُدرب من كل مجموعة اختيار شخص من بينهم ليقرأ قصة مجموعته.
- يبدأ المُدرب بتحليل كل قصة وفتح النقاش ليتعرف المُشاركين على هيكل السرد القصصي والمُنحنى الدرامي للفيلم.
- يعرض المُدرب الفيلم الأصلي الذي تم تقطيع المشاهد منه ويطلب من المُشاركين تحليله.

الجلسة ١٨

الموضوع الرئيسي:

المشهد المفقود

أهداف الجلسة:

١. يتعرف على الأدوار المختلفة للقائمين على عملية إنتاج الفيديو.
٢. دفع الأطفال للتساؤل حول تفاصيل كل مهنة.
٣. ممارسة أكثر من دور للوصول لإنتاج فيديو نهائي.
٤. القدرة على إيجاد حلول للمواقف التي قد يتعرض لها أثناء إنتاج محتوى إبداعي.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات:
- بروجكتور موصول بكمبيوتر
- سبورة بيضاء كبيرة..
- كاميرا – كاميرا موبايل.
- جهاز تسجيل صوت.
- جهاز كمبيوتر لعمل المونتاج عليه – برنامج على الموبايل لعمل مونتاج بسيط

المواد:
- كروت خالية ذات ألوان متعددة لتفريقها عن بعض.
- أوراق جداول مسطرة.

المحتوى المعرفي:

٧. التنفيذ: ١.٧ تقسيم الأدوار.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

شرح خطة العمل

ـــــ يبدأ المدرب بمناقشة جماعية يشرح فيها فكرة الورشة بشكل عام وهي : أننا سنقوم بعمل لعبة لإعادة تنفيذ مشهد من عمل فني فقده فريق العمل في أحد الأعمال الفنية الشهيرة قبل تسليمه ويجب إنقاذ الموقف وإعادة إنتاجه مرة أخرى بأبسط الأدوات الممكنة ويتم إخبار الأطفال أنهم هم أفراد العمل الفني ويقوم بالمناقشة حول ذلك معهم وذلك لاكتشاف ما يعرفوه عن صناعة الإعلام والأفلام والمهن التي قد تكون موجودة في تنفيذ هذا العمل وطبيعة أدوارها. ثم يقوموا باختيار مشهد معين أو أكثر تتفق عليه الغالبية ثم يكتب على السبورة المهام والتوصيفات التي نحتاجها للقيام بتنفيذ هذا المشهد ويحاول جعل المناقشة في شكل أسئلة حول الأدوار لاكتشاف آرائهم المُسبّقة بالفعل حول هذه الأدوار.

المرحلة الثانية:

تطبيق خطة العمل

ـــــ يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعات وفقًا لأعدادهم، وذلك لعمل مجموعات، حيث تختار كل مجموعة مشهد وتنفذه. يمكن أن تتكون المجموعة من خمس أفراد أو أكثر وفقًا لطبيعة الظروف.

ـــــ يطلب منهم المدرب ترشيح مشهد أو أكثر للقيام به والبدء بكتابة بعض العناصر عن المشهد مثل ما هو المكان؟ ما هي الشخصيات التي قد نحتاجها لتنفيذ المشهد؟ وما هو دور كل منهم في ذلك؟ ويمكن زيادة أو تقليل عدد الأفراد بشكل بسيط. ففي البداية لا بد من تواجد مخرج ومدير تصوير وممثلين كحد أدنى ويمكن القيام بعمل مجموعات أكثر تخصصًا تحتوي على شخص يكتب القصة ثم سيناريست ليكتب السيناريو والحوار ثم مخرج. يمكن أيضا وضع شخصية المخرج، المنفذ ومساعد المخرج وكذلك شخصية المنتج وكذلك مدير الإضاءة والمصور والمساعدين المفترضين لأي من هذه الشخصيات إذا اقتضى الأمر. و كذلك تواجد الممثلين، مساعدي الممثلين، المونتير، مصمم ديكور ومصمم شريط الصوت هكذا . (يساعد ما سبق في

توضيح الأدوار بشكل يشارك فيه الأطفال أنفسهم وفقا لاحتياجات العمل)

ـــــ يبدأ كل فريق في عرض ومناقشة ما سيقومون به وذلك بوجود المدرب والذي يقوم بطرح المزيد من الأسئلة والتي تساهم في توضيح فكرتهم عن طبيعة تلك الأدوار ومناقشتها

ـــــ يمكن تبديل الأدوار بينهم بشكل مرن مع التأكيد على قيادة المخرج لفريق العمل وترتيبه لطبيعة المهام بينهم

ـــــ يجب ترك مساحة للأطفال ليقوموا بالتعاون لإنتاج العمل والاتفاق فيما بينهم على ذلك ويراقب المدرب التفاعل بينهم ويقوم بتصحيح المسار باستمرار ومساعدتهم في إيجاد حلول

ـــــ يتم متابعة العمل على إنتاج المشهد وفقا لما يتم الاتفاق عليه بين الأطفال وتم إخبارهم أنه يمكن إضافة رؤيتهم للمشهد بشكل كامل (يمكن جعل المشهد كوميدي أو العكس ولا يجب صنعه كما هو)

ـــــ يتم متابعة العمل على كل مشهد حتى الوصول للنتيجة المرجوة مع ملاحظة التطور في التفاعل بين الأطفال في القيام بأدوارهم والمشكلات التي تواجههم.

المخرجات الفنيـــة والقيميـــة

ـــــ ١. خطط مختلفة بها أجزاء مهمة من تفصيلات تنفيذية للعمل الفني كما كتبها كل فريق.

ـــــ ٢. قيمة التخطيط كأساس للتنفيذ والمتابعة كأساس للكفاءة والتجويد.

ـــــ ٣. قيمة المثابرة من أجل درس الظروف التي قد تحول دون تطبيق خطة الفريق (وأفراده) ومحاولة التغلب عليها.

ـــــ ٤. الشغف بالتفاصيل.

ـــــ ٥. قيمة الكفاءة والفعالية في استخدام أدوات المجال.

ـــــ ٦. شغف أكبر باستخدام فنيات المجال في التواصل مع الآخرين.

ـــــ ٧. الوصول لإنتاج مشهد من وجهة نظر الأطفال.

ـــــ ٨. تعتبر الورشة مقدمة عامة لعملية إنتاج العمل الفني يدرك كل من الأطفال بعدها الدور الذي يعجبه ومهامه الأمر الذي قد يثير رغبته في معرفة المزيد عن هذا الدور وباقي الأدوار في الورش الأخرى التي تليها.

الجلسة ١٩

الموضوع الرئيسي:

تقسيم المشاهد

أهداف الجلسة:

١. يقرأ ويميز ويفهم المختصرات الكتابية والسيناريو.
٢. يختر الترتيب المناسب لفيلمه.
٣. يستطيع صياغة موضوعه: سرده وأسلوبه بشكل واضح للغير.
٤. يكتب معالجة كاملة للفيلم أو الموضوع.
٥. يكتب سيناريو (بكل أشكاله).
٦. يستقبل النقد ويستخدمه في تطوير عمله قبل التصوير.
٧. يذكر مواطن الضعف في السيناريو ومعرفة أسبابها.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.

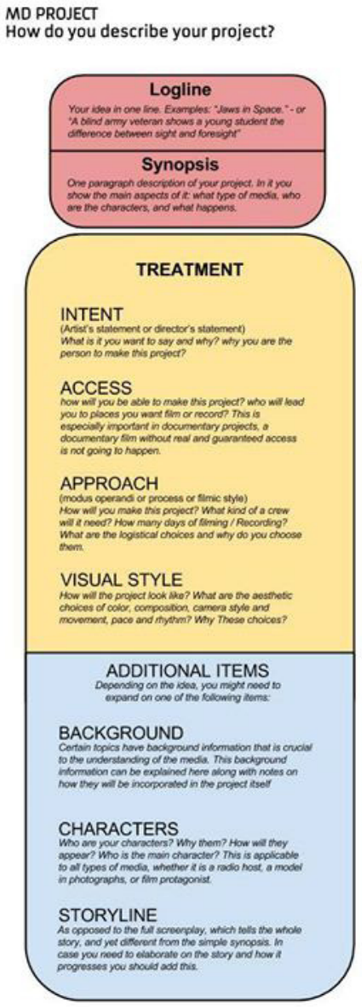
المعدات: • بروجكتور موصول بكمبيوتر.
• كومبيوتر يصل بالإنترنت.
• طابعة الوان بها حبر واوراق يكفي تقريبا ٢٥ ورقة لكل فريق.
• كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).

المواد: • أوراق بها كادرات خالية مسطرة ومساحات فارغة للكتابة.
• أوراق خالية.
• نماذج لسيناريوهات مصرية: فيلم لا تراجع ولا استسلام - فيلم الأفوكاتو - مسلسل تحت السيطرة.
• نماذج لستوريبورد مصري: فيلم المومياء - مسلسل سرايا عابدين.

الخطوات:

الخطـوة الأولى:

المعالجـة



—— استكمالاً للجلسة السابقة يجتمع أفراد كل فريق مع بعض. يوجههم المدرب إلى أن بعد تقسيمهم الأدوار، فهم في حاجة إلى الانتقاء من كل جوانب التحضير للمشروع.

—— يعطي المدرب كل فريق فرخ ورق أبيض ويطلب منه أن يصمم به: المعالجة بأن يجيب عن الأسئلة التالية:

o ما هي الفكرة التي كتبها الفريق في جلسة "إيه الحكاية؟"

o ما هو الهدف؟ المغزى من فكرة الفيلم ؟

o ما هي الأماكن والمجموعات الأساسية اللازمة للفكرة؟ كيف سيصل بها فريق العمل؟

o ما هو الأسلوب المتبع في العمل؟ جماعي؟ فردي؟ تقسيم محدد؟ تشارك في المهام ؟

o ماهو الشكل البصري للفيلم ؟ كيف يرى المشاركون الفيلم المنتهي؟ يمكنهم استخدام لقطات من أفلام أخرى أو لوحات أو صور.

الخطـوة الثانية:

اللوحـة المزاجيـة Moodboard

—— باستخدام المعالجة يطلب من كل فريق تصميم لوحة بها رسومات من اللقطات.

—— عليهم أن يفكروا في نوعية اللقطات: الأحجام والحركات و التكوينات، أيضا الألوان وطبيعة الإضاءة.

—— يذكرهم المدرب بفكرة الطبيعة التكوينية للأفيش وعلاقة الألوان والتكوين بموضوع ومزاج العمل.

الخطـوة الثالثـة:

كتابـة المشاهد

—— يطلب المدرب من كل فريق تقسيم قصة فيلمهم إلى عدة مشاهد. يجب أن يكون كل مشهد في مكان واحد ووقت واحد وبه حدث واحد. ثم يطلب منهم كتابة محتوى هذه المشاهد (أو ما يتوقعوه في حالة الأفلام التسجيلية). على أن كل مشهد أن يُكتب بالتفصيل كما يتصوروه يحدث على الشاشة.

المخرجات الفنيـة والقيميـة

—— ١. استكمال الخطط مع الاهتمام بتفصيلات أكثر.

—— ٢. التدريب على الأسس الموضوعية للنقد.

—— ٣. إدراك أكبر لقيمة التفاهم والتآزر الفرقي وأهمية المرونة فيه.

—— ٤. قيمة المقارنة كإحدى المهارات اللازمة للتجويد والنقد الفني الموضوعي.

—— ٥. قيمة أكبر للتجويد.

—— ٦. اتجاه إيجابي نحو ضبط النفس وتطويع الذات.

—— ٧. استكمال الاستمتاع بجماليات تطبيق الخيال والفكرة.

الجلسة ٢٠

الموضوع الرئيسي:

لوحة الفيلم

أهداف الجلسة:

١. يُحدد العناصر التي يحتاجها للتصوير لكي يصل للنتيجة المرجوة.
٢. يُرتب تلك العناصر في مجموعات منطقية.
٣. يُرتب عملية التصوير وجدولتها وتقسيمها على عدة أيام.
٤. يصر على رؤيته في وجه الظروف المختلفة التي تحول دون تحقيقها.
٥. يجد بدائل مساوية أو مضيفة في القيمة الإبداعية نتيجة للظروف.
٦. يمتلك حس المبادرة ولا ينتظر حلولًا من الآخرين.
٧. يستقبل الاقتراحات بعقل منفتح ويسمح للآخرين بتطوير خططه.
٨. يعتمد على الآخرين ويثق في قدرتهم على العمل.
١٠. يستخدم القوائم والمذكرات والتفريغات وغيرها من أدوات التحضير والتنظيم.
١١. يتوقع المشاكل قبل حدوثها ويعمل على تجنبها.
١٢. يحضر خططًا بديلة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات: • بروجكتور موصول بكمبيوتر.
• سبورة بيضاء كبيرة.
المواد: • أوراق بها كادرات خالية مسطرة ومساحة فارغة للكتابة.
• أفرخ بيضاء مسطرة كجداول.

المحتوى المعرفي:

٧. للتذكر في تنفيذ المشروع / ٧. ٢ ظروف التصوير المختلفة / ٧. ٣ استباق المشاكل.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

لوحة الفيلم

- يأخذ كل فريق عمل فرخ ورق مسطر بشكل أفقي في جدول كالتالي:
- المشهد - موقع التصوير - الشخصيات – ما يحدث - تقسيم المهام - المطلوب - وقت التصوير - مدة التصوير.
- على كل فريق أن يملأ هذا الجدول بما يناسب عمله.

Storyline	Day/Night	Set/Location	Action	Character Names	Name of Group Member Playing Role	Accessories/ Costumes	Narrative Cards

المرحلة الثانية:

المناقشة في المشاكل

- يطلب المدرب من كل فريق إضافة قسمان للجدول: المشاكل والحلول. ثم يبدأ في سؤالهم عن بعض المشاكل التي قد تحدث. وعن اقتراحاتهم للحل. يبدأ الأسئلة بمشاكل قد حدثت فعلًا في التدريبات السابقة مثل مشكلة في الكارت أو البطاريات أو غيرها.
- يطلب منهم أن يخرجوا كروت المهام ويعيدوا صياغتها لتحل هذه المشاكل التي يتوقعوها الآن.

المرحلة الثالثة:

الخطة الزمنية

- يخبرهم بأن عندهم ثلاث جلسات فقط وزمنا إجماليا ٩ ساعات لتصوير المشروع. يقوم كل فريق بوضع الجدول الزمني المناسب بما يسمح بتنفيذ المشروع في الجلسات التالية. يقسم كل فريق ورقة بيضاء لأيام وساعات ويكتب بها المهام والشخص المسئول عن أداءها.
- يعلق كل فريق لوحة الفيلم: الجدول + الخطة الزمنية بجانب اللوحة المزاجية وتقسيم الأدوار السابق. يقف أعضاء الفريق بجانب الحائط الخاص به ويأخذ المدرب صورة لهم. يخبرهم المدرب أن هذه الصورة هي الامتحان، سيحكم كل مشارك بناء على قدرته في تنفيذ ما وعد به وقدرته على مساعدة باقي أفراد الفريق في تنفيذ مهامهم أيضًا.

المخرجات الفنية والقيمية

١. قيمة أكبر للتخطيط.
٢. قيمة التوقع ووضع البدائل كأساس للتنفيذ الجيد.
٣. قيمة الكفاءة والتجويد.
٤. الثقة بالنفس أكبر.
٥. الثقة في الجماعة.
٦. تقبل النقد والمرونة.
٧. يعتمد على الآخرين ويثق في قدراتهم.
٨. استكمال الاستمتاع بجماليات تطبيق الخيال والفكرة.

الجلسة ٢١

الموضوع الرئيسي:

تصوير المشروع

تصوير المشروع عادة ما يأخذ أكثر من جلسة (العدد المقترح له هو ثلاث جلسات على الأقل).
هذه الجلسات الثلاثة (بالإضافة إلى جلسات "مونتاج المشروع") هي خاصة للعمل على المشروع الأساسي في مسار الفيديو في الدورة التدريبية. هدفها أن تترك مساحة للمشاركين للعمل بمفردهم لتطبيق كل ما سبق أن طوروه.

بعض المبادئ الهامة للتذكر وتذكير المشاركين:

- عند هذا المستوى، المفترض أن كل فرد من المشاركين قام على الأقل بالمشاركة في العمل على ثلاثة أفلام حتى الآن، قام بالتصوير ثلاثة مرات وبتطوير أفكار ثلاثة مرات، بتسجيل الصوت مرتين وعمل مع أغلب شركاءه في المجموعة، بالمشاركة في التخطيط والتحضير، وأخيرًا بمشاهدة أعماله وأعمال الآخرين والتعليق عليها أكثر من مرتين.
- الممارسة هو الوسيلة الأولى للتعلم، عبر التشارك مع المجموعة في صنع المشاهد والأفلام، يطور الفرد مهاراته الشخصية.
- أخيرا المطلوب من المشروع هو الهروب من المواضيع الواجبة والتسطيح المستفز المفروض من السوق الإعلامي والسينمائي وإيجاد مساحة فسحة إيجابية، وقتًا للتنفس، والتفكير بالشكل المختلف.
- صناعة الفيلم لا يعتمد فقط على: الذكاء، المهارة، الحس الفني، الخبرة التقنية؛ ولكن أيضًا على الموقف الأخلاقي من الموضوع المصور. أين تقع من موضوع فيلمك؟ وأي أفكار تتبناها في طريقة تقديمك لفيلمك؟ وجهة نظرك فيما تقدمه؟ في أي جانب أنت؟
- الفضول ليس مهارة، ولكنه اهتمام دائم بالآخرين
- المراقبة هي بداية الفضول، وعبرها تستطيع إيجاد البعد الدرامي - الصراع - الغموض - التشويق - والمفاجأة.
- الإعادة قد تقتل روح اللحظة، حاول بث الحياة في روح اللقطات المصورة من أول لحظة والتقاط السحر قبل أن يختفي.
- كل تصوير يواجه ما لا يتوقعه: ما صورته هو بالضرورة مختلف عما رغبت في تصويره، العلاقة بين رؤيتك والظروف المحيطة هي ما تجعل عملك حقيقيًا.

أهداف الجلسة:

١. يُحدد العناصر التي يحتاجها للتصوير لكي يصل للنتيجة المرجوة.
٢. يُرتب تلك العناصر في مجموعات منطقية.
٣. يُرتب عملية التصوير وجدولتها وتقسيمها على عدة أيام.
٤. يصر على رؤيته في وجه الظروف المختلفة التي تحول دون تحقيقها.
٥. يجد بدائل مساوية أو مضيفة في القيمة الإبداعية نتيجة للظروف.
٦. يمتلك حس المبادرة ولا ينتظر حلولًا من الآخرين.
٧. يستقبل الاقتراحات بعقل منفتح ويسمح للآخرين بتطوير خططه.
٨. يعتمد على الآخرين ويثق في قدرتهم على العمل.
٩. يدرك قدراته ويثق في نفسه للمشاركة.
١٠. يستخدم القوائم والمذكرات والتفريغات وغيرها من أدوات التحضير والتنظيم.
١١. يتوقع المشاكل قبل حدوثها ويعمل على تجنبها.
١٢. يحضر خططا بديلة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: أماكن التصوير المتعددة.
المعدات: • بروجكتور موصول بكومبيوتر.
• كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
• حوامل وأكسسوارات الكاميرات.
• ميكروفونات وأجهزة تسجيل صوت وسماعات رأس.
المواد: • كروت
• بطاريات
• ما حضره المشاركون على حسب احتياج مشاريعهم

الخطوات:

يمر المدرب على التصوير المختلف للفرق المتعددة بدون تدخل إلا في حالات الضرورة القصوى: خطر على السلامة والأمن للمشاركين - خطر على سلامة المعدات والمادة المصورة.

المخرجات الفنية والقيمية

1. **قيمة التجريب المبني على دراسة وتخطيط.**
2. **ثقة أكبر بالنفس، وتطويع أكبر للذات مع الآخر.**
3. **تآزر وتجانس وتفاوض أكبر مع الجماعة.**
4. **استمتاع أكبر بالمنتج الشخصي / الجماعي ومنتجات الآخرين.**

الجلسة ٢٢

الموضوع الرئيسي:

صندوق الاعتراف

أهداف الجلسة:

١. يتعامل مع الحاسب الآلي وملفات الصوت والصورة.
٢. يُرتب المادة على الجهاز ويخلق خريطة لها ويحفظها للمستقبل.
٣. يفهم منطق المرمزات ويستطيع عمل عمليات تحول وتغيير في الملفات.
٤. يستطيع مواجهة المشاكل التقنية والبحث عن حلول.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: أربع كابينات مقسمة بستائر سوداء (مثل بروفات محلات الملابس) (أو) ٥ ستائر سوداء طويلة من السقف للأرض بعرض متر ونصف - بالإضافة إلى ستارة سوداء واحدة طويلة من السقف للأرض وعرضها ٦ متر.

المعدات:
• بروجكتور موصول بكومبيوتر.
• كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
• حوامل واكسسوارات الكاميرات.
• ميكروفونات وأجهزة تسجيل صوت وسماعات رأس.
• أجهزة حاسب آلي (بمعدل جهاز لكل إثنين مشاركين) والتأكد من وجود.
حزمة البرامج التي تسمح بإدخال ومونتاج المادة Kino / Kdenlive / ffmpeg إلخ
مراجعة على سهولة توصيل المادة المصورة إلى الجهاز وإدخالها. وجود سماعات شخصية موصلة بكل الأجهزة.
• أربع لمبات (وحدات إضاءة متوسطة).
• قارئ كروت يتناسب مع الكاميرات لكل جهاز حاسب آلي.

المواد:
• كروت (كارت لكل مشارك).
• بطاريات.

المحتوى المعرفي:

٨. ٣ ما بعد التصوير.
٨. ١٠ المونتاج الرقمي.
٨. ١٠. ١ أساسيات استخدام برنامج المونتاج KdenLive.

الخطوات:

يوضح المدرب الخطوات المطلوبة من المشاركين:

- بالدور يدخل كل واحد لوحده في الكابينة ويضبط الكاميرا لتصور وجهه ثم يشغلها.
- يخبر كل مشارك الكاميرا ما أعجبه في العمل مع زملاءه في فريق المشروع وما لم يعجبه.
- يطمئنهم المدرب أن هذه المعلومات هي سر لن يشغله أو يسمعه أي شخص آخر فيمكنهم التحدث بحرية.
- يغلق المشارك الكاميرا ويأخذ الكارت ويخرج ليأتي من بعده.

- يوضح المدرب الخطوات المطلوبة من المشاركين:
  - بالدور يدخل كل واحد لوحده في الكابينة ويضبط الكاميرا لتصور وجهه ثم يشغلها.
  - يخبر كل مشارك الكاميرا ما أعجبه في العمل مع زملاءه في فريق المشروع و ما لم يعجبه.
  - يطمئنهم المدرب أن هذه المعلومات هي سر لن يشغله أو يسمعه أي شخص آخر فيمكنهم التحدث بحرية.
  - يغلق المشارك الكاميرا ويأخذ الكارت ويخرج ليأتي من بعده.

- يوضح المدرب أن الوقت المتاح لكل مشارك في الكابينة ٥ دقائق فقط، فلا وقت لإعادات أو تغييرات.
- يقف المشاركون في طوابير من ٣ أو ٤ أشخاص أمام كل كابينة، ويبدأ التسجيل. كلما ينهي مشارك تسجيله، يذهب للجلوس على الحاسوب الخاص به.

- يوصل المشارك الكاميرا أو الكارت بالجهاز (في حالة وجود أكثر من مادة على نفس الكاميرا أو الشريط، تمر الكاميرا عليهم بترتيب التصوير).
- ينزل المشارك المادة في ملف على الجهاز ويمسحها من على الشريط / الكاميرا / الكارت.
- يفتح مشروع على Kdenlive ويدخل المادة عليه.
- ينزل المادة على الشريط الزمني للمشروع.
- يسمع ويشاهد لقطاته.
- ويمسح الجزء الخاص بالسلبيات نهائيًا.
- يخرج المشارك اللقطة الأولى المذكور فيها إيجابيات العمل على المشروع مع زملاءه من المشاركين الآخرين عن طريق Render to File، ثم يعيد تسمية اللقطة ل (Video ID: NAME).
- في النهاية، يمسح المشارك اللقطة في الملف الذي تم إدخاله في البداية لكي لا يتعرف أحد على رأيه.

المخرجات الفنية والقيمية

١. لقطات مختلفة صورها المشاركين، مع مسح جزء منها.

٢. قيمة الفصل بين الذاتي والموضوعي عند التعامل مع المنتج من أجل نقده وتطويره.

٣. قيمة التدريب على الفصل بطرق متنوعة (منها الابتعاد عن المنتج عدة أيام- منها الاستمتاع بمشاهدة أعمال الآخرين دون تعليق كمقدمة).

٤. التدريب المتكرر والاهتمام بالتفاصيل كأساس للتجويد، والسعي له باستمرار.

٥. ثقة أكبر بالنفس والقدرة على العمل تحت ضغط الوقت السريع.

الجلسة ٢٣

الموضوع الرئيسي:

رتب الإجابات التالية بالترتيب الصحيح

أهداف الجلسة:

١. يفهم الأفعال وتأثيرها على التركيب والمعنى.
٢. يدرك الإيقاع الكامن داخل اللقطة.
٣. يدرك الإيقاع المصنوع بالعلاقة بين اللقطات.
٤. يطور منطقه الخاص في التركيب.
٥. يدرك المعنى الضمني في علاقة الصوت بالصورة.
٦. يستطيع ضبط توقيت الصوت مع الصورة بشكل سليم.
٧. يستطيع تطوير منطقه الخاص في توليف الصوت والصورة للوصول لمعنى.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة.
المعدات: • كاميرا تصوير صغيرة أو حتى كاميرا الموبايل.
• طابعة بالألوان لطباعة الصور مع احتياطي كافي من الورق والحبر.
المواد: • قلم أسود للكتابة والترقيم.
• لوحة كبيرة للصق أو تثبيت الصور عليها.
• صور من أحد الروايات المصورة مقصوصة ككادرات منفصلة تحتمل التأويل (يمكن الاعتماد على مجموعة مزج أو Cairo Comix لاختيار الصور).

المحتوى المعرفي:

٨. التفكيك والتركيب: ١.٨ المونتاج: مقدمة / ٢.٨ بدايات المونتاج في السينما. ٤.٨ قواعد الانتقال السلس / ٥.٨ أساليب المونتاج / ١.٥.٨ المونتاج المستمر Continuity Editing / ٧.٨ اعتبارات عامة في المونتاج.

الخطوات:

المرحلــة الأولى:

ترتيب اللقطات

—— يوزع المشاركون على مجموعات من ٣ أو ٤ أشخاص.

—— يعرض المدرب أمام المشاركين مجموعة من الكادرات المنفصلة المرسومة ويطلب من كل مجموعة ترتيب نفس اللقطات وكتابة قصتها.

—— تأخذ كل مجموعة وقتها في كتابة قصة بالترتيب الذي تراه صحيحًا.

—— يطلب المدرب من كل مجموعة أن تحكي قصتها.

—— في حالة الاختلافات في القصة، يطرح المدرب تساؤلًا حول دور الترتيب وسرعة الحكي والأداء في التأثير على معنى القصة.

المرحلــة الثانية:

الاستمرارية

—— يقوم المتدرب باختيار مجموعة من الأشخاص المختلفين ليشاركوا في التدريب.

—— يقوم بظبط كاميرا التصوير أو كاميرا الموبايل واستعدادها للتصوير.

—— يقوم بتوجيه الأشخاص ببعض التعليمات لتنفيذها مثل أن يقف شخص وقفة ثابتة وينظر إلى يمينه برأسه وآخر ينظر إلى يساره ويقف الاثنان في مواجهة بعضهم البعض وكل منهما ينظر إلى الآخر ثم أحدهم يشير إلى الآخر بعلامة الجلوس ثم الآخر جالسًا ثم الأول جالسًا وغيرها من الحركات المختلفة.

—— يقوم المتدرب بتصوير كل لقطة بمفردها فيكون لديه الآتي (لقطة لرجل ينظر إلى اليسار - لقطة لرجل ينظر إلى اليمين - لقطة لرجلين يقفان متواجهين كل أمام الآخر - لقطة لاثنين متواجهين وأحدهما يشير للآخر بعلامة الجلوس - لقطة لرجل ٢ جالسا - لقطة لرجل ١ يجلس - لقطة لرجل ٢

ناظرًا يمينا وهو جالس - لقطة لرجل ١ ناظرًا يساره وهو جالس لقطة للإثنين جالسين وناظرين إلى بعضهم - لقطة لرجل ٢ واقفًا ورجل ١ جالسًا - لقطة لرجل ١ واقفًا - لقطة للرجلين يسلمان على بعضهما البعض - لقطة لرجل ٢ خارج الغرفة أمام الباب - لقطة لرجل ١ داخل الغرفة واقفا وهو سارح)

—— يقوم بطباعة الصور على شكل لقطات.

—— نقوم بتثبيت الصور على بورد بشكل عشوائي ودون ترتيب فتكون أمامنا مجموعة من اللقطات المختلفة للرجلين في أوضاع جسمانية مختلفة ونظرات مختلفة.

المرحلــة الثالثة:

الــترتيب

—— يطلب المدرب من المجموعة المبادرة بترتيب اللقطات على السبورة وخلق قصة لها.

—— تتناقش المجموعة في الترتيب ويطيع المدرب كلامهم بمحاولة ترتيب وخلق قصة من الصور ويكون عليه استخدام القلم الأسود في ترتيب الصور على شكل أرقام من البداية للنهاية فيكون لكل الصور أرقام من ١ إلى ١٠ على حسب عدد اللقطات التي تم تصويرها ويكون عليه وضع رقم على كل صورة من البداية إلى النهاية لتشكيل قصة من الصور وترتيبها بالأرقام.

—— يسأل المدرب المشاركين عن الترتيب الذي اختاروه و مدى صحة استمراريته: نظرات الأشخاص في الصور فالواقف في اليسار على سبيل المثال وناظرا يمينه مباشرة لابد أن يسبق أو يلي اللقطة الأخرى للواقف يمينًا وناظرًا يسارًا دافعًا المجموعة لتقوم بعرض حلول أخرى ويستمر المدرب في إعادة الترتيب والسؤال مرة أخرى حتى يظهر إدراك المجموعة لفكرة الاستمرارية.

—— أخيرًا يسأل المدرب أحد المتطوعين من المجموعة كتابة تعليق صوتي لترتيب هذه اللقطات لحكي القصة.

المخرجات الفنيــــة والقيميــة

—— ١. التجويد يأتي من الاهتمام بالتفاصيل ومعرفة الارتباطات مع الإلمام بالإطار العام للفكرة في المجال الفني.

—— ٢. تذوق العمل يأتي من فهم قواعد التشكيل والحركة.

—— ٣. قيمة التدريب المبنى على إضافات للمعنى وتطبيقاته مما يجعل الأمر مسليًا (كصعود جبل).

—— ٤. قيمة الترابط في العمل الفني، الذي يتآزر مع الترابط الفرقي.

—— ٥. مزيد من المرونة وتقبل وجهات نظر الآخرين.

الجلسة ٢٤

الموضوع الرئيسي:

فين الحمار؟

أهداف الجلسة:

١. يفهم الأفعال وتأثيرها علي التركيب والمعنى.
٢. يدرك الإيقاع الكامن داخل اللقطة.
٣. يدرك الإيقاع المصنوع بالعلاقة بين اللقطات.
٤. يطور منطقه الخاص في التركيب.
٥. يدرك المعنى الضمني في علاقة الصوت بالصورة.
٦. يستطيع ضبط توقيت الصوت مع الصورة بشكل سليم.
٧. يستطيع تطوير منطقه الخاص في توليف الصوت والصورة للوصول لمعنى.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة ومعمل المونتاج.

المعدات:
- بروجكتور موصول بكومبيوتر.
- كاميرات فيديو (بمعدل كاميرا لكل ثلاثة مشاركين).
- أجهزة الحاسب الآلي بمعدل واحد لكل مشروع (على الأقل اثنان مشاركان).
- حوامل وأكسسوارات الكاميرات.
- ميكروفونات وأجهزة تسجيل صوت وسماعات رأس.

المواد:
- كروت.
- بطاريات.
- قطع ٣م x ٣م من القماش الكروما (أزرق أو أخضر فاقع).
- لوحات خلفيات مثل عند المصوراتية (شلال - جبال - مدينة - الخ).
- مقطع يعده المدرب مسبقًا في قاعة التدريب يظهر الخدع المختلفة: استبدال عنصر بآخر وغيرها.

المحتوى المعرفي:

٨. ٦ وسائل الانتقال / ٨. ١٠. ١ المونتاج على أكثر من مسار / ٨. ١١ استخدام المؤثرات المتقدم

الخطوات:

المرحلة الأولى:

التقديم للخدع

- يشرح المدرب للمجموعة كيفية عمل ٣ أنواع من الخدع السينمائية مع عرض نماذج أعدها قبل الجلسة:
- **الخدعة الأولى:** الكروما كيف يمكن استخدام الكروما في حالتين: - لإخفاء شيئًا أو شخصًا ما - لتركيب خلفية أو حركة على مشهد.
- **الخدعة الثانية:** استخدام القطع لاستبدال وتركيب أكثر من شخصية أو عنصر على نفس اللقطة أو إخفاء شخص أو حيوان من المكان.
- **الخدعة الثالثة:** لعبة المنظور بتركيب عناصر على بعضها البعض.

المرحلة الثانية:

تصوير الخدع

- يقسم المدرب المشاركين لثلاثة مجموعات. على كل مجموعة أن تكتب فيلمًا به ثلاث لقطات تستخدم الثلاث خدع.
- تصور المجموعات المشاهد بالخدع.

المرحلة الثالثة:

برنامج المونتاج وتركيب المؤثرات ووسائل الانتقال

- يشرح المدرب بإيجاز برنامج Kdenlive وكيفية تركيب وسائل الانتقال المختلفة بين لقطة وأخرى. لابد من الانتباه أن هذا الشرح يكون على البروجكتور مما يسمح لكل المشاركين برؤية الخطوات بالترتيب.
- تبدأ المجموعات في تركيب لقطاتها وعمل الخدع عليها في برنامج المونتاج.
- يشاهد المشاركون جميع الأعمال ويفتح المدرب مناقشة حولها.

المخرجات الفنية والقيمية

١. أفلام بها ثلاث لقطات تتضمن الخدع مع الإيقاع ولها منطق مختلف حسب رؤية كل مجموعة.
٢. اتجاه إيجابي أكبر نحو النقد المتبادل بين الفرق بعضها البعض.
٣. قيمة الشغف بالتفاصيل.
٤. تذوق أكبر لجماليات المجال.
٥. التدريب المتكرر كأساس للإجادة.

الجلسة ٢٥

الموضوع الرئيسي:

لعبة ب٣ أبعاد

أهداف الجلسة:

١. يدرك كيفية خلق صورة الأجسام المجسمة بصورتها ثلاثية الأبعاد.
٢. يدرك إمكانية استخدام الهاتف المحمول في خلق مؤثرات بصرية.
٣. يدرك متطلبات تحويل مقطع فيديو إلى صورة مجسمة ثلاثية الأبعاد.
٤. يدرك الفارق في بين الصورة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد.
٥. يدرك تأثير وجود الضوء أو عدمه على وضوح الصورة.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي وبه قدرة على التحكم الكامل في الإضاءة.

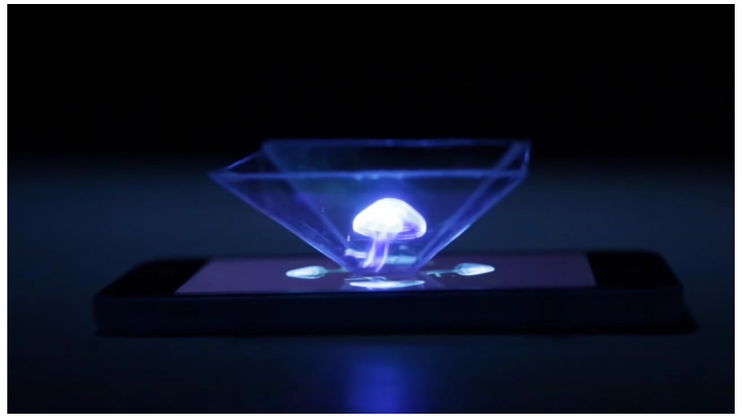
المعدات: هاتف محمول أو جهاز لوحي لديه القدرة على عرض مقاطع الفيديو.

المواد:
- شرائح بلاستيكية شفافة مثل علبة ال cd أو استنسل.
- شريط لاصق عريض شفاف duct tape/gapher tape.
- ورق مسطر.
- مساطر.
- أقلام.
- آلة حادة لقطع البلاستيك - مقص.

المحتوى المعرفي:

٨. ٦ وسائل الانتقال / ٨. ١٠. ١ المونتاج على أكثر من مسار / ٨. ١١ استخدام المؤثرات المتقدم.

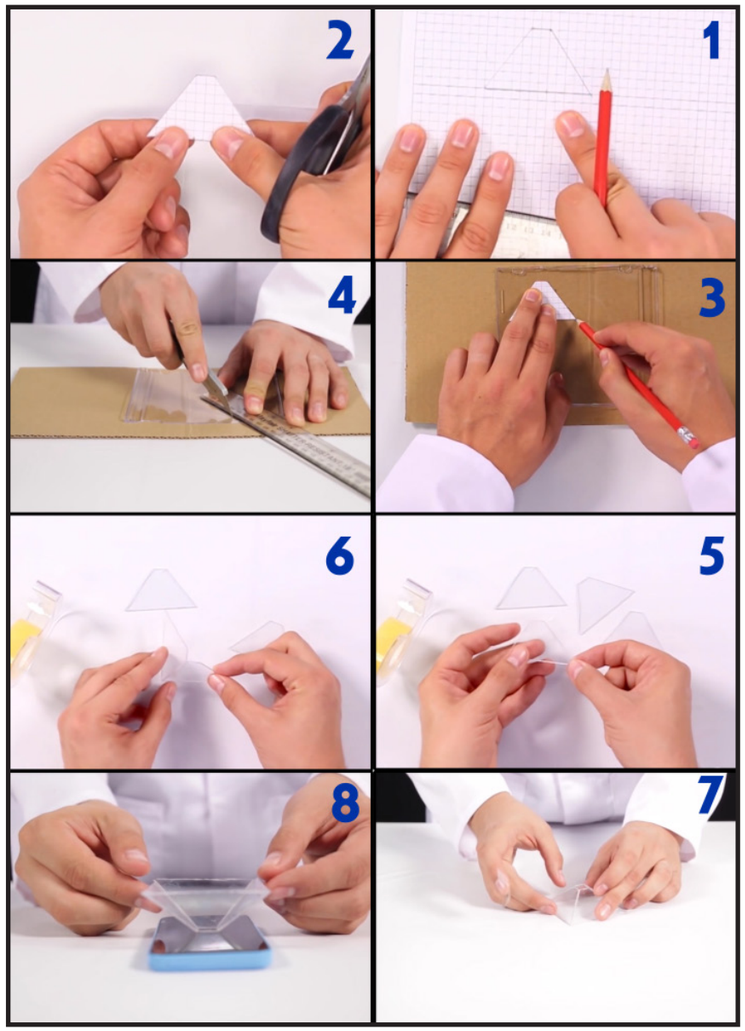
الخطوات:



- قـم برسم شـكل رباعـي الأضـلاع علـى الـورق المسـطر ونقـوم بضبـط أطـوال أضلاعـه، كمـا هـو موضـح بالرسـم.
- يتـم تفريـغ الشـكل المرسـوم لصنـع نمـوذج للأبعـاد ليسـهل عمليـة تفريـغ علـى الاستنسـل أو علبـة الـ cd ويتـم تفريـغ عـدد أربـع قطـع مـن البلاسـتيك متسـاوية تمامًـا.
- يتـم تجميـع القطـع مـع بعضهـا ليصنـع منهـا شـكل واحـد وذلـك عـن طريـق الشـريط اللاصـق الشـفاف.
- يتـم إحضـار فيديـو ذو خلفيـة سـوداء ويحتـوي علـى الشـيء المـراد عرضـه مجسـمًا (لابـد مـن أن يكـون مجهـز للعـرض بهـذا الشـكل مثـل تلـك النمـاذج)

https://www.youtube.com/watch?v=W68LvwRLjv4

- يتـم عـرض الفيديـو علـى الهاتـف المحمـول أو الجهـاز اللوحـي ويتـم وضـع الشـكل الـذي تـم صنعـه بحيـث تكـون قاعدتـه الأصغـر ملامسـة لسـطح الجهـاز يتم غلق الإضاءة كي نستطيع رؤية الانعكاس.



الجلسة ٢٦

الموضوع الرئيسي:

التقطيع الحركي

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: مكان داخلي به إنترنت.

المعدات:
- بروجيكتور.
- وصلة بين الموبايل والبروجكتور.
- موبايلات أندرويد مزودة بكاميرات أو كاميرات رقمية (كاميرا لكل مجموعة مكونة من ثلاثة أفراد).

الخطوات:

- مُقدمة بسيطة عن تاريخ التصوير الحركي.
- عرض أفلام تحريك قصيرة مثل:

Her Morning Elegance

Neighbours

PES: Western Spaghetti

- شرح بسيط عن التطبيقات والمواقع المُختلفة لعمل أفلام التحريك بطريقة التقطيع الحركي والGIF مثل:

VideoShop

GIF maker

Giphy.com

- يبدأ المُدرب بمثال صغير من طريقة عمل لقطة مُتقطعة الحركة بمُشاركة أحد المُتدربين عن طريق التصوير بالموبايل. يعرض مراحل عمل اللقطة مُباشرة على المُتدربين من خلال تطبيق **Screen meet**.
- تقسم المجموعة لثلاث أو أربع فرق ويأخذ كل فريق كاميرا.
- يصور كل فريق مجموعة من الصور الفوتوغرافية لعمل لقطة بها عنصر ما في الغرفة يتحرك.
- يقوم كل فريق بإدخال الصور الناتجة على تطبيق **videoshop أو GIF maker.**
- تُعرض اللقطات ويُتم النقاش في طريقة صُنعها والتحديات التي واجهتهم.
- يرفع كل فريق ما أنتجه على **Giphy.com.**

الجلسة ٢٧

الموضوع الرئيسي:

عرض فيلم

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة المشاهدة بمكان التدريب أو أفضل الخروج من المنطقة والقيام برحلة ميدانية لمشاهدة فيلم في مركز ثقافي أو سينمائي مثل سيماتيك أو زاوية أو مقر أفلام س.

المعدات: بروجكتور لعرض فيلم للمشاهدة.

المواد: • فيلم The Kid إنتاج عام ١٩٢١ من تمثيل وإخراج شارلي شابلن أو فيلم عائلة زيزي إنتاج عام ١٩٦٣ وإخراج فطين عبد الوهاب، أو إذا توافر عرض فيلم كلاسيكي آخر.
• آلة حادة لقطع البلاستيك.
• مقص.

الخطوات:

يقدم المدرب مقدمة بسيطة يذكر المشاركين فيها بفكرة المونتاج والصور وشكل اللقطات ويشجعهم على التركيز في الفيلم وعلى شكل اللقطات ووجود الأشخاص في كل لقطة واتجاه النظر من لقطة إلى أخرى كما كانوا يفعلون في التدريبات.

يبدأ الفيلم ويجلسون للمشاهدة.

المناقشة: بعد عرض الفيلم والانتهاء منه يفتح المدرب مناقشة حول ما تم حتى الآن من التدريبات والألعاب. وكيف يرون مقدرتهم على صنع فيلم كهذا الآن؟ أيضًا قد يتطرق ماذا يعني المونتاج وماذا فهموا من فكرة الترتيب وكيف يرون ترتيب الأشياء لخلق القصة؟

أخيرا يسألهم إذا كانوا جاهزين للبدء في مونتاج مشاريعهم أم لا، ويدفعهم للتفكير والتحضير الورقي لترتيب المادة التي صوروها قبل المونتاج في الجلسة القادمة.

الجلسة ٢٨

الموضوع الرئيسي:

- غمض عينك

أهداف الجلسة:

١. التعرف على الأفكار المكنونة لدى كل طفل والتي تشكل تصوره وتخيله.
٢. استنفار قدرة الأطفال على التخيل والتذكر والتعبير.
٣. التدريب على مزج الأفكار المختلفة للوصول لفكرة جديدة.
٤. التدريب على استخدام فكرة ماذا لو وأثرها في تغير الأحداث.
٥. إعطاء الأطفال الفرصة للتعبير بطرق متعددة عن أفكارهم بالرسم والحكي و الكتابة.
٦. اختبار مدى قدرتهم على إيصال ما يشعرون به إلى الآخرين.

تحضير ما قبل الجلسة:

- **الحيز:** غرفة واسعة.
- **المعدات:** بروجكتور لعرض فيلم للمشاهدة.
- **المواد:** أوراق وأقلام.

الخطوات:

- يجتمع المشاركون ويخبرهم المدرب أنهم اليوم سيلعبون لعبًا للترفيه أولًا ثم يتوزعون في فرق ومجموعات.
- يتم تقسيم المدربين على المجموعات.
- يقوم كل مدرب بممارسة التدريبات التالية مع مجموعته ويراعي أن تكون كل مجموعة من ٣ أفراد.

التدريب الأول:

التعبير عن المشاعر

- يطلب المدرب من الأطفال أن يقوم كل منهم باستدعاء أحد الذكريات التي يسهل عليه تذكرها (أول شئ يخطر في باله).
- يقوم المدرب بسؤال كل منهم لماذا تتذكر ذلك جيدا ؟ ويطلب من كل منهم ربط تلك الذكرى بإحساس معين أو أكثر.
- ثم يطلب من كل منهم محاولة التعبير عن تلك الذكرى والإحساس بطريقة ما.
- لغويًا: عن طريق حكي الذكرى لشخص آخر بهدف توصيل نفس شعوره بالحدث للشخص الآخر. يقوم المدرب بمناقشة إن استطاع جعل الشخص الآخر يشعر بنفس الشعور؟
- كتابيًا: أن يقوم بكتابة هذه الذكرى في أقل من صفحة ويقوم المدرب بمتابعة إن استطاعت الكلمات التعبير عما يشعر أم لا؟
- مرئيًا: أن يقوم بالتعبير عن الذكرى بأشكال وخطوط ويقوم المدرب بمتابعة إن استطاعت الرسومات أن تعبر عما يشعر به أم لا؟

التدريب الثاني:

أفلامك المفضلة

- يقوم كل طفل باختيار ثلاث أفلام قد يفضل مشاهدتهم لو كان بمفرده في جزيرة.
- يقوم المدرب بطرح الأسئلة من نوعية لماذا ذكرت تلك الأفلام تحديدًا؟ و ما سبب ارتباطك بها (يذكر سببًا على الأقل لكل فيلم).
- يقوم المدرب بالمناقشة معهم حول إذ كان هناك ما يربط بين هذه الأفلام؟ وماهو اختلافهم ؟

التدريب الثالث:

ماذا لو

- يجعل المدرب الأطفال القيام بإعادة صياغة الأفلام التي سبق وقاموا باختيارها وذلك عن طريق فكرة ماذا لو تغيرت أحد الأركان المؤثرة في الفيلم وتأثير ذلك على سير الأحداث.
- يجعل المدرب الأطفال القيام بكتابة الفيلم بعد التعديل وفقًا لتصورهم ثم يتبادلون أفلامهم ليقرأه طفل آخر لا يعلم ما هو الفيلم كي يخمن الفيلم الأصلي.

- يطلب منهم المدرب التفكير في ٣ أفكار من داخل حياتهم بفكرة ماذا لو (أفكار عامة من حياتهم بإضافة شخص أو حذف شخص أو استبداله أو افتراض حدث أو حذف حدث بتأثيره).

التدريب الرابع:

الشخصيات و العوالم

- يجعل المدرب الأطفال يستخدمون الأفلام الثلاثة التي قاموا باختيارها في معرفة بيئة كل منها والشخصيات الموجودة بها.
- كذلك يجعلهم يقومون بتحديد من هي الشخصية الأساسية ويطرح تساؤلات مثل هل هناك شخصية محددة تفاعلت معها أكثر من الآخرين؟ هل الفيلم يدور في مكان أو بيئة واحدة أو أكثر من بيئة؟
- يطلب منهم المدرب القيام بمزج الشخصيات من أفلام مختلفة ببعضها البعض ومحاولة ذلك عدة مرات ورصد النتائج.
- كذلك يطلب منهم الرجوع للأفلام السابقة واختيار الأفضل من بينهم وهل يمكنهم تخيل شخصيات وعوالم جديدة؟
- يجعلهم يقوموا بالكتابة والرسم: كيف سيبدو هذا العالم ؟

الجلسة ٢٩

الموضوع الرئيسي:

مونتاج المشروع

بعض المبادئ الهامة للتذكر وتذكير المشاركين:

- عند هذا المستوى المفترض أن كل فرد من المشاركين قام على الأقل باستخدام برنامج المونتاج مرتين على الأقل.
- لابد من تشجيع كل أفراد الفريق للعمل على المونتاج بمراحل مختلفة حتى يكتسب كل منهم الخبرة اللازمة، ولكن لا مانع من تشجيع حماس بعضهم أكثر من الآخرين تجاه هذه المرحلة.
- تشجيع الهدوء والتركيز.
- الرؤية والسرد يأتي من أول الفكرة مرورا بكل مراحل تنفيذها، إذا كان هناك مشهد لا يستجيب لمجهودات المشارك للتركيب، فهذا يعبر عن نقص يمكن أن يكون قد حدث في أي من المراحل السابقة للمونتاج. ما هو؟ كيف حدث؟ كيف يمكن تلافي هذا الخطأ في المرة القادمة؟ كيف يمكن إيجاد حلول الآن؟
- المونتاج الرقمي عملية مكتبية مملة وبالتالي تتطلب صبراً كبيراً. إذا وجدت نفسك لا تستطيع مواصلة العمل، خذ راحة، استبدل مع مشارك آخر من فريقك.
- الترتيب الجيد للمادة البصرية المصورة - المادة السمعية المسجلة - أية مواد أخرى، حتى خارج برنامج المونتاج وفقط كملفات مرتبة على الجهاز، هو أساسي في سرعة استجابة البرنامج وفي وضوح الرؤية أمامك في العمل.

تحضير ما قبل الجلسة:

- **الحيز:** معمل المونتاج.
- **المعدات:** • أجهزة الحاسب الآلي بمعدل واحد لكل مشروع (على الأقل اثنان مشاركان).
  • ميكروفونات وأجهزة تسجيل صوت وسماعات رأس.
- **المواد:** • كروت.
  • بطاريات.

الخطوات:

- يمر المدرب على المشاركين المختلفين أثناء العمل. من المتوقع أن تحدث مشاكل تقنية عديدة. يحاول المدرب طمأنة المشاركين وإيصال روح المثابرة لديهم و إظهار أمامهم أن كل مشكلة لها حل.
- إذا نقصت مادة ما من أحد المشاريع، يمكن أن يسأل المدرب المشاركين: **من أين يمكن أن الحصول عليها؟ هل يصوروها مرة أخرى؟ هل يقوموا بتنزيلها من على الإنترنت؟ كيف يبحثون عنها؟**

المخرجات الفنية والقيمية

1. **مونتاجات مختلفة لأفلام الفرق.**
2. **تبادل أدوار المعلم والمتعلم (متوقع من الجماعات أثناء التدريب على البرامج).**
3. **قيمة التشارك في الموارد المحدودة.**

الجلسة ٣٠

الموضوع الرئيسي:

مشاهدة جماعية

أهداف الجلسة:

١. يستطيع تقديم النقد البنّاء للآخرين.
٢. يتعامل مع قصوره الحتمي في العمل بشكل إيجابي (القصور حتمي في العمل السينمائي لاعتماده الكلى على المشاركة الجماعية في العمل).
٣. يستطيع استقبال النقد وتوظيفه في تطوير عمله.
٤. يرى أعمالاً أخرى تدفعه للتطوير الذاتي.
٥. يعي المستويات المتعددة للمعنى.
٦. يدرك لا محدودية التفسير.
٧. يعرف من هو جمهوره المستهدف.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة المشاهدة بمكان التدريب.
المعدات: • بروجكتور لعرض فيلم للمشاهدة.
• كومبيوتر موصول بالبروجكتور.
المواد: الأفلام التي عمل عليها المشاركون.

المحتوى المعرفي:

٨. ٨ النسخ المتعددة للعمل / ٩. العرض و التوزيع: ١٠٩ المشاهدة

الخطوات:

المرحلة الأولى:
الانتهاء من المونتاج

يهنئ المدرب المشاركين لانتهاءهم المؤقت من مونتاج أعمالهم ويسألهم عما إذا كانوا جاهزين لمشاهدة الآخرين، وهل سيساعد هذا في المراحل المقبلة أم لا.

قبل المشاهدة يطلب منهم أن يخبروه بما يريدون من المشاهدين الآخرين (المشاركين الآخرين) أن يفعلوه أثناء مشاهدة فيلمهم، وماذا يحتاجون منهم للانتهاء الكامل من الأفلام.

يكتب كل ما يقولوه على سبورة بيضاء كبيرة (بحيث يتوافق مع أخلاق المشاهدة) ويتفق معهم أن يلتزم الجميع بهذه الإرشادات.

المرحلة الثانية:
المشاهدة

يبدأ في عرض الأفلام الواحد تلو الآخر ويطلب منهم المدرب أن يكتبوا على ورقة أي رأي يريدون ذكره، كما يطلب فريق عمل كل فيلم أن يكتبوا أيضًا كل ما يلاحظونه ومازال يحتاج لتعديل أو تحسين.

المرحلة الثالثة:
النقد الجماعي

يُيسّر المدرب النقاش بحيث يساعد كل فريق على الاستفادة بأكبر قدر ممكن من النقد مع الأخذ بعين الاعتبار كل إرشادات المشاهدة والمناقشة.

أخيرًا يذكر لهم المدرب أن سيكون عندهم فرصة أخرى لتحسين العمل على المشاريع وتطويرها، فلابد من الاحتفاظ بالملفات في مكانها على الأجهزة وعمل نسخة أخرى منها للطوارئ.

المخرجات الفنية والقيمية

١. ملفات بها نسخ أساسية ونسخ احتياطية من أفلام الفرق بالمساحة.
٢. التنقيح والغربلة كأساس للتجويد.
٣. تجانس وتوافق أكبر مع الجماعة.
٤. قيمة العقد الاجتماعي والقناعة بأن التعاقد شريعة المتعاقدين. (العقد الاجتماعي الذي تم في آخر الجلسة).
٥. اتجاه إيجابي نحو قيم وأخلاق المشاهدة.

الجلسة ٣١

الموضوع الرئيسي:

فيديو كليب

أهداف الجلسة:

١. يفهم الأفعال working actions وتأثيرها على التركيب والمعنى.
٢. يدرك بعمق أكثر الإيقاع الكامن داخل اللقطة.
٣. يدرك بعمق أكثر الإيقاع المصنوع بالعلاقة بين اللقطات.
٤. يدرك علاقة الصوت بالحالة المزاجية المراد إيصالها.
٥. يدرك علاقة الموسيقى بعناصر الفيلم ومكوناته.
٧. يستكمل تطوير منطقه الخاص في التوليف والتركيب.
٨. يدرك المعنى الضمني في علاقة الصوت بالصورة.
٩. يستطيع ضبط توقيت الصوت مع الصورة بشكل سليم.
١٠. يستطيع تطوير منطقه الخاص في توليف الصوت والصورة بأكثر من طريقة للوصول لمعنى.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: معمل المونتاج.
المعدات: • بروجكتور موصول بكومبيوتر • أجهزة الحاسب الآلي بمعدل واحد لكل مشروع (على الأقل اثنان مشاركان) • سماعات رأس.
المواد: • مجموعة من اللقطات المختلفة التي جمعها المشاركون أثناء عملهم في الدورة حتى الآن بحد أقصى ٥٠ لقطة.
• ٦٠ أغاني مختلفة في النوع والحالة والإيقاع والسرعة (مقطوعة كلاسيكية - أغنية عربي قديمة - أغنية عربية حديثة لفرقة موسيقية مستقلة - أغنية جاز مثلًا).
• أمثلة: استخدام موسيقى خفيفة لتأثير الرعب: Mulholland Drive - استخدام الحركة الجسمانية لتعكس الإيقاع بدلًا من المونتاج Around the World: Daft Punk

المحتوى المعرفي:

٨. ٩ الإيقاع / ٨. ١٢ الموسيقى التصويرية.

الخطوات:

- يجهز المدرب على ٦ أجهزة ملف مونتاج به نفس اللقطات البصرية بحيث تكون توليفة مما صوره المشاركون في كل التدريبات السابقة بحيث يمكن مونتاجها بأي شكل للإيحاء بمعنى.
- يجهز أيضًا على كل جهاز أغنية مختلفة عن الأخرى.
- عند قدوم المشاركين يوزعهم على الأجهزة بحيث يكون كل اثنان أو ثلاثة على جهاز واحد، وعليهم أن يمنتجوا فيديو كليب باستخدام اللقطات المتاحة والأغنية التي توجد عندهم.
- قد يحب بعضهم أن يصور مثلا أو ينزل مقطعًا من فيديو على الإنترنت، على المدرب ألا يعارض ذلك ولكن لا يعرضه عليهم، يجب أن يكون ذلك نزولًا على رغبة المشاركين نفسهم.
- عندما ينتهي الجميع من العمل يعرض الفيديو كليبات المختلفة.
- يتناقش الجميع في الاختلاف في اختيار اللقطات والإيقاع وما صنعه كل فريق. **هل يدل ذلك على شيء في علاقة الصوت بالصورة؟ ماهي استنتاجاتهم؟**

المخرجات الفنية والقيمية

١. مقاطع مختلفة وتوليفات من أعمال بها عناصر الجلسة الجديدة. (يتم الاحتفاظ بها من أجل الأرشفة).
٢. الفصل بين الذات والموضوع في العمل الفني ليعبر عن الفكرة كما تم تصورها والتخطيط لها.
٣. تذوق أعمال الآخرين.

الجلسة ٣٢

الموضوع الرئيسي:

أفلام أساااحبي

المحتوى المعرفي:

٨. ١٢ الميكساج / ٨. ١١ (استكمال) المؤثرات البصرية وتصحيح الألوان.

أهداف الجلسة:

١. يفهم الأفعال وتأثيرها على التركيب والمعنى؟
٢. يطور منطقه الخاص في التركيب.
٣. يدرك بعمق أكبر المعنى الضمني في علاقة الصوت بالصورة.
٤. يستطيع تطوير منطقه الخاص في توليف الصوت والصورة بأكثر من طريقة للوصول لمعنى.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: معمل المونتاج.
المعدات: • أجهزة الحاسب الآلي بمعدل واحد لكل مشروع (على الأقل اثنان مشاركان).
• ميكروفونات و أجهزة تسجيل صوت وسماعات رأس.
المواد: • كروت للكتابة والتدوين عليها • بطاريات.
• الأفلام والمسلسلات والبرامج والإعلانات التي سيعيد تركيبها المشاركون.
• أمثلة من أعمال أخرى تم إعادة تركيبها بمعنى مختلف:
o ميكساج "قتلتيها ليه"
https://www.youtube.com/watch?v=lNqx7uCzyzA
o تركيب أغنية على حسب الريح
https://www.youtube.com/watch?v=fB5tvUKAfNU
o الخطة الرهيبة
https://www.youtube.com/watch?v=zpjb6WVwFMY
o ست عجوزة تشتغل جمال عبد الناصر
https://www.youtube.com/watch?v=NZKUTcz_zTM
o حلاقة موس
https://www.youtube.com/watch?v=XCAJTtfsLYA
o جم عالغلبان
https://www.youtube.com/watch?v=oiV2Ke3J8Uw
o موقف مستفز من مدحت صالح
https://www.youtube.com/watch?v=gAIESjEZezg

الخطوات:

المرحلة الأولى:

الإعداد

- يقوم المشاركون بالاختيار ما بين أحد الإعلانات التجارية أو حلقة تليفزيونية من أحد المسلسلات أو برنامج أو مشهد من فيلم مصري أو أجنبي .
- يقوم المشاركون بالتفكير في إعادة كتابة المشهد بأسلوبهم الخاص فيقومون بصياغة حوار جديد يستطيعون تركيبه على شكل المشهد ويقومون بتدوينه على الورق ويفكرون في كل التفاصيل بحيث يكون شكل الحوار متماشيًا مع المشهد ويكون مغايرًا تمامًا لطبيعة المشهد و يقدم مضمونًا جديدًا وتصويبه ومراجعة الحوار الذي دونوه بدقة.
- يقوم المشاركون بالتفكير في المؤثرات الخاصة التي سيستخدمونها في المشهد من مختلف المؤثرات المختلفة التي يرون أنها مناسبة للحوار الجديد الذي قاموا بتدوينه.
- البحث في مكتبة المؤثرات بشكل مفصل عن كل ما يحتاجون إليه من مؤثرات مختلفة لاستخدامها في المشهد وإذا ما كانوا سيستخدمونها أو يقومون بتسجيل ما نقص منها ولم يجدونه في المكتبة.

المرحلة الثانية:

التنفيذ

- يقوم المشاركون باختيار المؤدون للأصوات التي سيتم تسجيلها وعمل تجربة صوتية على شكل أدائهم ونطقهم للحوار المكتوب بشكل سليم.
- يقومون بتسجيل الحوار الذي دونوه على الورق بمعدات التسجيل الصوتية المتاحة مع مشاهدة المشهد وتشغيله في وقت التسجيل لحساب مخارج الألفاظ ووقت الحوار بدقة شديدة حتى يكون متماشيًا مع الزمن الفعلي للمشهد.
- يقوم المشاركون بتسجيل المؤثرات التي يحتاجونها بمعدات الصوت الموجودة معهم أو استخدام ما تم اختياره من مكتبة المؤثرات وتركيبه على المشهد.

المرحلة الثالثة:

المشاهدة

- مشاهدة المشهد بعدما تم تركيب الحوار الجديد الذي تم تركيبه على المشهد مع المؤثرات المختلفة.
- مراجعة الأخطاء في الوقت والتزامن بين الحوار والمشهد أو المؤثرات وتصويبها بإعادة تركيبها بدقة إذا ما كانت غير متزامنة أو هناك فروق في وضعها في المكان الصحيح على المشهد.
- مشاهدة نهائية لما تم إنجازه ومراجعة إذا ما استطاعوا تقديم معنى مختلف وجديد في شكل المشهد الذي قاموا بتغييره.

المخرجات الفنيـــة والقيميـــة

١. فيديوهات فكاهية للنشر على الإنترنت.
٢. التدقيق كأساس للتجويد.
٣. الاستمتاع بناتج العمل الفني وثقة أكبر بالنفس وبين أفراد الجماعة.

الجلسة ٣٣

الموضوع الرئيسي:

في العلبة

أهداف الجلسة:

١. يستطيع التعامل مع الحاسب الآلي وملفات الصوت والصورة.
٢. يستطيع ترتيب المادة على الجهاز وخلق خريطة لها وحفظها للمستقبل.
٣. يفهم منطق المُرمزات ويستطيع عمل عمليات تحويل وتغيير في الملفات.
٤. يستطيع مواجهة المشاكل التقنية والبحث عن حلول.
٥. يستطيع طلب المساعدة.
٦. يبادر بتعلم التقنية والبحث عنها.
٧. يتحلى بالصبر والمثابرة اللازمين للانتهاء الكامل من كل مراحل العمل.
٨. يرى في مشروعه الحالي وسائل للاستمرار والاستكمال في المستقبل.
٩. يرتب مادة ومخرجات مشروعه الحالي بحيث يتيح إعادة استخدامه.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة واسعة + معمل الكومبيوتر.

المعدات:
• الحواسيب الخاصة بالمونتاج التي عمل عليها المشاركون.
• كومبيوتر موصول بالبروجكتور • سبورة بيضاء.

المواد:
• ١٢٠ علبة بأحجام متماثلة ولونها أبيض (يراعى أن تسع الأشكال المجسمة التالية).
• مجموعة من الأشكال الهندسية المجسمة المتباينة والمختلفة حجمًا ولونًا.
• أنصاف أفرخ من الكارتون الأبيض.
• أقلام ملونة.
• المادة المصورة والمسجلة على الأجهزة.

المحتوى المعرفي:

١٠. الأرشيف.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

الإعداد

- يحضر المدرب الأشكال الهندسية المجسمة المختلفة ويقسمها على ثلاث فرق بحيث يكون في كل فريق ١٥-١٨ واحدة مختلفة (مثلًا بعض الكوّر بأحجام وألوان مختلفة - مكعبات كذلك - مجسمات ثمانية الأوجه أو سباعية الأوجه و غيرها بأحجام وألوان مختلفة).
- يجهز المدرب لكل فريق أيضا ثلاثة أو أربعة علب كارتون.
- يقسم المدرب المشاركين على الفرق المختلفة ويطلب منهم ترتيب الأجسام في العلب بالترتيب المناسب، ووضع عنوان على علبة يشرح العنصر الجامع لمحتوياتها.
- أثناء تلك العملية سيسأل المشاركين كثيرا كيف يرتبوا تلك العناصر في العلب، ويخبرهم المدرب أن عليهم اختراع كل ترتيب والتزام به (قد يعلن عن جائزة مثلا للمجموعة ذات الترتيب الأفضل).
- يعمل المشاركون على ترتيبهم ثم يطلب منهم المدرب كتابة على الفرخ الأبيض شرح لكيفية تقسيم المجسمات بحيث ترسم كل مجموعة مجسمات جمعوها معًا والعنصر المشترك بينها.

المرحلة الثانية:

التنفيذ

- ينتدب كل فريق أحداً أعضائه لكي يشرح لباقي الفرق مستخدما الدليل (الفرخ الأبيض) كيف رتبوا العناصر.
- يكتب المدرب على السبورة البيضاء طريقة ترتيب كل فريق.
- عندما تنتهي كل الفرق من شرح ترتيبها يسأل الجميع بعض الأسئلة مثل:
  - **في اعتقادهم أيهم أفضل ترتيبًا ولماذا؟**
  - **ما هي العوامل التي تجعل الترتيب سهلًا للحفظ وللاستخدام ؟**
  - **(مثلا سهولة الوصول لأحد المجسمات عند معرفة المنطق ورائه؟)**
  - **سهولة تعليم العلب باللون بدلًا من الحجم مثلًا؟**
  - **هل يمكن ترتيب المادة على الكومبيوتر بنفس المنطق؟ كيف؟**

المرحلة الثالثة:

المشاهدة

- يطلب المدرب منهم تقسيم أنواع اللقطات وتحديد العناصر التي رتبوا على أساسها مثل:
  - **التاريخ والوقت.**
  - **داخلي / خارجي.**
  - **مكان التصوير.**
  - **طبيعة اللقطات: حوار - لقطة صامتة - الخ.**
  - **أي منطق آخر يقدمه المشاركين.**

- يطلب المدرب من كل المشاركين ترتيب مادتهم التي صوروها للمشروع على الكومبيوتر وأن يكتب كل فريق دليل يستطيع أي شخص آخر استخدامه لفهم ترتيب المادة.
- يخبرهم المدرب أنهم ابتداءً من الغد سيبدلوا المشاريع لكي يقوم فريق آخر بمونتاج مادتهم.

المخرجات الفنية والقيمية

1. **خرائط للمواد السمعية-البصرية المخزنة على الأجهزة.**
2. **قيمة الحفاظ على المنتج بشكل لائق يتفق والجهد المبذول فيه.**
3. **الصبر والمثابرة.**
4. **تقدير وجهات نظر الآخرين في توفير البدائل في الفنيات.**

الجلسة ٣٤

الموضوع الرئيسي:

مونتاج مشروع آخر

مونتاج المشروع عادة ما يأخذ أكثر من جلسة (العدد المقترح له هو ثلاث جلسات على الأقل).
هذه الثلاث جلسات هي خاصة للعمل على مونتاج مشروع لمجموعة أخرى أو لتطوير مشروع المجموعة السابقة في مساق الفيديو في الدورة التدريبية.
هدفها ترك مساحة للمشاركين للعمل بمفردهم لتطبيق كل ما سبق أن طوروه.

بعض المبادئ الهامة للتذكر وتذكير المشاركين:

- في الجلسات الثلاثة هناك هدفين أساسيين يقوم بهما المشاركون. الهدف الأول: قيام بعض المشاركون بالعمل على مشروعهم الأساسي الذي قاموا به من قبل فيعملون على تعديله وتطويره إلى شكل فني أفضل وتلافي الأخطاء والعيوب التي يرونها في المشروع فيعملون على الوصول به إلى أفضل شكل فني عما سبق تقديمه.
- الهدف الثاني: قيام الفريق الثاني من المشاركين باختيار مشروع لأحد المشاركين غير مشروعه الأساسي ويعمل على تغييره وفق رؤيته الفنية وإضافة أسلوبه الشخصي ورؤيته على مشروع غيره ليخرج بشكل مختلف عما قدمه صاحب العمل الأساسي.

أهداف الجلسة:

١. يستطيع ترتيب المادة على الجهاز وخلق خريطة لها وحفظها للمستقبل.
٢. يفهم منطق المُرمزات ويستطيع عمل عمليات تحويل وتغيير في الملفات.
٣. يستطيع مواجهة المشاكل التقنية والبحث عن حلول.
٤. يستطيع طلب المساعدة.
٥. يبادر بتعلم التقنية والبحث عنها.
٦. يتحلى بالصبر والمثابرة اللازمين للانتهاء الكامل من كل مراحل العمل.

تحضير ما قبل الجلسة:

- **الحيز:** معمل المونتاج.
- **المعدات:** • أجهزة الحاسب الآلي بمعدل واحد لكل مشروع (على الأقل اثنان مشاركان).
  • ميكروفونات وأجهزة تسجيل صوت وسماعات رأس.
- **المواد:** • كروت • بطاريات

الخطوات:

- يمر المدرب على المشاركين المختلفين أثناء العمل. من المتوقع أن تحدث مشاكل تقنية عديدة. يحاول المدرب طمأنة المشاركين وإيصال روح المثابرة لديهم وإظهار أمامهم أن كل مشكلة لها حل.
- إذا نقصت أحد المشاريع مادة ما، يمكن أن يسألهم المدرب من أين يمكنهم الحصول عليها؟ هل يصوروها مرة أخرى؟ هل ينزلوها من على الإنترنت؟ كيف يبحثون عنها؟
- العمل دائمًا على إضافة شكل فني جديد عما سبق تقديمه من قبل.

المخرجات الفنية والقيمية:

١. النسخ النهائية من الأفلام (المشاريع).
٢. الدقة في العمل.
٣. الصبر والمثابرة.
٤. الاستمتاع بالإنجاز.
٥. قيمة الفحص والتحليل المستمر.
٦. تقدير أهمية إعادة المعالجة للعمل الفني بواسطة آخرين (تقدير قيمة البدائل التي تتيحها معالجة أفراد آخرين).

الجلسة ٣٥

الموضوع الرئيسي:

شباب النت

أهداف الجلسة:

١. يحدد أهداف فيلمه ويعرف كيف يشرحها.
٢. يكتشف مدى نجاحه في إيصال المعنى المرغوب.
٣. يعرف أشكال العرض المختلفة: التجارية والأهلية.
٤. يختار شكل العرض المتوافق مع جمهوره وهدفه.
٥. يعي حدود قدراته التنسيقية والمادية.
٦. يطمح للتواصل مع الآخرين.
٧. يحاول دفع المعوقات المحيطة والوصول لجمهور أوسع - واسع الحيلة.
٨. يرى احتمالات وفرص تدمج أعماله في مشاريع أوسع.

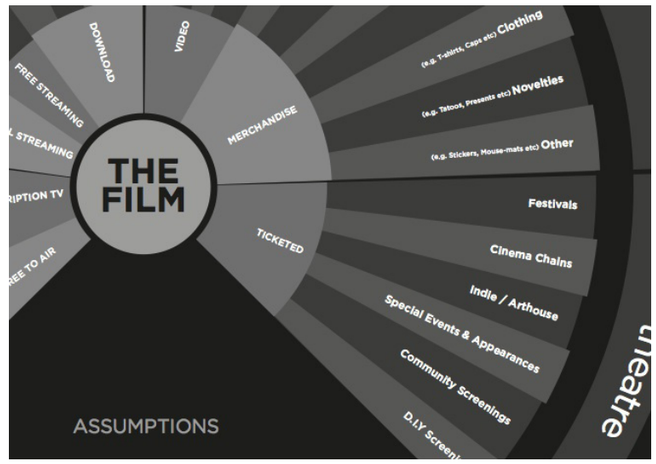
تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: غرفة المشاهدة بمكان التدريب.
المعدات:
• سبورة بيضاء.
• كومبيوتر موصول بالبروجكتور.
المواد:
• الأفلام التي عمل عليها المشاركون.
• أفيشات قد صممها المشاركون.
• أوراق وأقلام متعددة الحجم والنوع واللون.

المحتوى المعرفي:

٢.٩ الرخص المفتوحة / ٣.٩ النشر على الإنترنت.

الخطوات:



المرحلــة الأولى:

تجهيز الفيلم للعرض

- تجتمع كل مجموعة لفريق عمل على فيلم على فرخ ورق أبيض كبير.
- يطلب منهم المدرب كتابة اسم الفيلم في منتصف الورقة ويضعون خط.
- النصف الأعلى يكتبون فيه أفكارهم لعرض الفيلم: أين يعرضوه وكيف؟
- النصف الأسفل يكتبوا فيه ما يحتاجوه لترتيب تلك العروض.

المرحلــة الثانية:

وسائل العرض

- تجتمع المجموعة كاملة ويطلب المدرب منهم إخباره بأفكار العروض المختلفة.
- يكتبها على سبورة على متصل من التقليدي للبديل كما يحاول مناقشتهم لتفتيح أفكار وسائل عروض أخرى.
- يسألهم عما يجب أن يفعلوه لعرض كل فيلم من أفلامهم بالشكل الذي اقترحوه.

المرحلــة الثالثة:

خطــة التوزيع

- يأخذ كل فريق مجموعة من الكروت البيضاء.
- يخبرهم المدرب أنهم الآن سيعملون على خطة توزيع.
- على كل فريق أن يكتب على كل كارت وسيلة عرض والمواد التي يحتاج لتجهيزها وترتيبها.

المرحلــة الرابعة:

التوزيع على الإنترنت

- تقوم الفرق برفع أفلامها على يوتيوب أو غيره من مواقع النشر الإلكتروني ومشاركته مع الآخرين في شبكاتهم الاجتماعية.

المخرجات الفنيــــة والقيميــة

- ١.خطط توزيع للأفلام المختلفة.
- ٢. يكون اتجاه إيجابي نحو عرض منتج فريقه من أجل التواصل مع الآخرين.
- ٣. يرى أن العمل الفردى والجماعي وجهان لعملة واحدة.
- ٤. يشعر بقيمة البث الحي ومناقشة منتجه مع الجمهور.
- ٥. يشعر بالمسئولية الاجتماعية للمنتج.
- ٦. يدرك قيمة التراث الفكري والمعرفي في المجال.

الجلسة ٣٦

الموضوع الرئيسي:

العرض العام

أهداف الجلسة:

١. يقبل قصوره الحتمي في العمل.
٢. يستطيع استقبال النقد واستخدامه في تطوير عمله.
٣. يدرك أن رؤية أعمال أخرى تدفعه للتطوير الذاتي.
٤. يعي المستويات المتعددة للمعنى.
٥. يدرك لا محدودية التفسير.
٦. يعرف (يحدد) من هو جمهوره المستهدف.
٧. يحدد أهداف فيلمه ويعرف كيف يشرحها.
٨. يكتشف مدى نجاحه في إيصال المعنى المرغوب.
٩. يعرف أشكال العرض المختلفة: التجارية والأهلية.
١٠. يختار شكل العرض المتوافق مع جمهوره وهدفه.
١١. يعي حدود قدراته التنسيقية والمادية.
١٢. يطمح للتواصل مع الآخرين.
١٣. يحاول دفع المعوقات المحيطة والوصول لجمهور أوسع - واسع الحيلة.
١٤. يرى احتمالات وفرص تدمج أعماله في مشاريع أوسع.

تحضير ما قبل الجلسة:

الحيز: ميدان عام أو قهوة أو مكان مفتوح في منطقة الورشة.
المعدات: • بروجكتور لعرض فيلم للمشاهدة.
• كومبيوتر موصول بالبروجكتور.
• سماعات كبيرة.
• شاشة أو حائط أبيض.
المواد: • الأفلام التي عمل عليها المشاركون.

المحتوى المعرفي:

٩. ٤ عروض الشارع.

الخطوات:

المرحلة الأولى:

التجهيز للعرض

- تجهيز المادة التي سيتم عرضها وهي الأفلام التي عمل على صناعتها المشاركون بوجود نسخ جيدة للعرض على الجمهور - أيضًا أي مواد إضافية تم تجهيزها في خطة التوزيع مثل: أفيش، رسومات، صور، إلخ.
- ينتدب كل فريق متحدث يقدم للجمهور المتلقي للعرض مقدمة بسيطة عن العمل وكيفية صناعته.
- تعريف الجمهور بالجزء الأخير بعد المشاهدة وهو النقاش بما يريد الاستفسار عنه من أسئلة في حلقة نقاش مفتوحة بعد المشاهدة.

المرحلة الثانية:

المشاهدة

- مشاهدة الجمهور لنسخة العمل الذي أنجزه المشارك.
- التركيز على انطباعات المشاهدين أثناء المشاهدة من حيث الاهتمام والتركيز للعمل المعروض عليهم ومدى تفاعلهم مع مشاهدته.

المرحلة الثالثة:

- حلقة نقاش مفتوحة مع الجمهور حول العمل وتوجيه الأسئلة التي طرأت على أذهانهم أثناء مشاهدة العرض.
- الإجابة على أسئلة الجمهور والنقاش معهم وتوضيح الفكرة والأسلوب والنقاش في مختلف الأفكار التي شكلها العمل الفني الذي تم عرضه عليهم.
- حديث المتفرجين عن العمل وإبداء انطباعاتهم بشكل حر تمامًا حول العمل من حيث تأثيره عليهم سلبًا وإيجابًا.
- تدوين انطباعات الجمهور للاستفادة منها في صناعة أعمال مستقبلية.

المخرجات الفنية والقيمية

1. يقبل قصوره الحتمي في العمل.
2. يتقبل النقد ويدرك قيمته في تطوير عمله.
3. يعي المستويات المتعددة للمعنى، ولا محدودية التفسير.
4. يكون اتجاهاً إيجابيًا نحو النقد الذاتي لصالح التطوير.
5. يستمتع بالتواصل مع الآخرين.
6. يحاول دفع المعوقات المحيطة والوصول لجمهور أوسع.
7. يدرك قيمة التعبير المتجدد والمتواصل في المجال.

انتهى

I'LL STOP
WEARING
Nestlé
Pure Life

TIGER

فهـرس المنهـج:

الرخصة المنشور بها المنهج
صفحة ٢
تنويه وشكر صفحة ٤
عن مطوري المناهج صفحة ٥
عن مؤسسة التعبير الرقمي - أضف صفحة ١٠
عن مشروع تمكين الشباب رقميًا - شمشر صفحة ١١

فهرس المقدمات

روح المنهج ورسالته صفحة ١٢
لمن هذا الدليل؟ صفحة ١٣ < ١٥
- **إرشادات عامة**
- **مدربو منهج الفيديو**

الأهداف صفحة ١٦ < ٢١
أنواع الأنشطة صفحة ٢٢
تنظيم الجلسات و إدارتها صفحة ٢٢
خطط الجلسات المتنوعة صفحة ٢٣ < ٢٨

فهرس المحتوى المعرفي

الفصل الأول: خلفية تاريخية
صفحة ٣٥ < ٤٢

١.١ القُمرة
١.٢ نظرية بقاء الصورة على شبكية العين
١.٣ التجارب السينمائية الأولى

الفصل الثاني: الصورة
صفحة ٤٣ < ٥٢

٢.١ اللقطة
٢.٢ حجم اللقطة
٢.٣ زاوية اللقطة
٢.٤ التكوين
٢.٤.١ الخلفيات
٢.٤.٢ تصوير البشر
٢.٤.٣ قاعدة الأثلاث (المقطع الذهبي)
٢.٤.٤ خطوط النَّظَر
٢.٤.٥ التوازن والتناظر

الفصل الثالث: موقع الكاميرا وحركتها
صفحة ٥٣ < ٥٨

٣.١ حركات الكاميرا على مركز ثابت
٣.٢ الكاميرا نفسها تتحرك
٣.٢.١ تراك / دوللي (على عجل)
٣.٢.٢ كرين (رافعة)
٣.٢.٣ ستيديكام (مثبت الهزات المحمول)
٣.٢.٤ الكاميرا المحمولة
٣.٢.٤ الكاميرا الطائرة (Drone)
٣.٣ وجهة النظر
٣.٣.١ مبدأ التدخل الأدنى Minimum Intrusion
٣.٣.٢ الذاتية والموضوعية
٣.٣.٣ الصراحة بين الأفلام التسجيلية والروائية
٣.٣.٤ الفيلم خيال: الخيال/الوهم

الفصل الرابع: الضوء
صفحة ٥٩ < ٦٦

١.٤ التعريض (Exposure)
١.٤.١ درجة حساسية السطح الحساس (ISO)
١.٤.٢ سرعة المصراع (shutter speed)
١.٤.٣ فتحة البؤرة (فتحة العدسة) (Aperture)
٣.٤ التوازن اللوني (White Balance)

الفصل الخامس: الصوت
صفحة ٦٧ < ٧٤

٥.١ أنواع الصوت للصورة
٥.١.١ أصوات من داخل موقع التصوير diagetic sounds
٥.١.٢ أصوات من خارج موقع التصوير non-diagetic sounds
٥.٢ وجهة السمع
٥.٣ تسجيل الصوت
٥.٣.١ تسجيل الصوت بميكروفون الكاميرا
٥.٣.٢ تسجيل الصوت بميكروفون خارجي
الميكروفون الخطي Shotgun Microphone
الميكروفون الحيوي Dynamic Microphone
الميكروفون المكثّف Condenser Microphone
٥.٤ المكتبة الصوتية
٥.٤.١ تصميم مكتبة صوتية لكل فيلم
٥.٤.٢ المؤثرات الصوتية
٥.٤.٣ صنع المؤثرات الصوتية للأفلام Foley

الفصل السادس: السرد
صفحة ٧٥ < ٩٠

١.٦ الفكرة
علاقة الفكرة و تطويرها بالواقع المحيط
٢.٦ تطوير الفكرة
١.٢.٦ البحث
مصادر البحث
٢.٢.٦ المفكرة الإبداعية
٣.٢.٦ الخريطة الذهنية
٤.٢.٦ المقابلات
الحقوق و الواجبات
اختيار مكان اللقاء
٣.٦ الهوية البصرية
٤.٦ الزمن
١.٤.٦ الإيقاع
٥.٦ القصة
ما القصة؟
هيكل القصة
٦.٦ وحدات البناء في سرد الفيلم

الفصل السابع: التنفيذ
صفحة ٩١ < ٩٦

١.٧ تقسيم الأدوار
٢.٧ ظروف التصوير المختلفة
٣.٧ استباق المشاكل
٤.٧ للتذكر في تنفيذ المشروع
قبل التصوير
أثناء التصوير
بعد التصوير

الفصل الثامن: التفكيك و التركيب
صفحة ٩٧ < ١٣٨

١.٨ المونتاج: مقدمة
٢.٨ بدايات المونتاج في السينما
٣.٨ ما بعد التصوير
للتذكر قبل المونتاج
٤.٨ قواعد الانتقال السلس
٥.٨ أساليب المونتاج
٥.٨.١ المونتاج المستمر Continuity Editing
٥.٨.٢ المونتاج الموازي Parallel Editing
٥.٨.٣ النظرية السوفيتية في المونتاج Soviet Montage Theory
٦.٨ وسائل الانتقال
الأنواع الأساسية لوسائل الانتقال Transitions
وسائل انتقال عن طريق التصوير
٧.٨ اعتبارات عامة في المونتاج
٨.٨ النسخ المتعددة للعمل
نسخة المونتاج الأولى First Cut
نسخة المونتاج الثانية - النسخة الخشنة Rough Cut
نسخة المونتاج الحاسمة - Definitive Cut
نسخة العمل النهائية / Standard Copy Master Copy
٩.٨ الإيقاع
ما القصة
١٠.٨ المونتاج الرقمي
١٠.٨.١ تنظيم ملفاتك للبدء في العمل
١٠.٨.٢ أساسيات إستخدام برنامج المونتاج Kdenlive
١٠.٨.٢.١ تنزيل برنامج Kdenlive
١٠.٨.٢.٢ تنظيم المشروع للعمل في برنامج Kdenlive
١٠.٨.٢.٣ العمل مع ملف فيديو واحد
١٠.٨.٢.٤ المونتاج على مسار Track واحد
١٠.٨.٢.٥: المونتاج على أكثر من مسار
١١.٨ المؤثرات البصرية وتصحيح الألوان
١١.٨.١ تصحيح الألوان
١١.٨.٢ استخدام المؤثرات المتقدم على Kdenlive
١٢.٨ الميكساج
المونتاج الصوتي Sound Edit
ضبط المستويات Levels and Tracking
الميكساج النهائي Mixing الموسيقي التصويرية

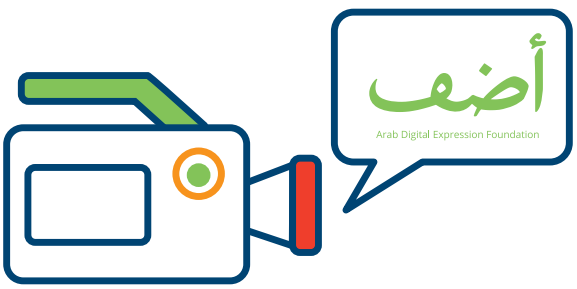
الفصل التاسع: العرض و التوزيع
صفحة ١٣٩ < ١٤٦

١.٩ المشاهدة
٢.٩ الرخص المفتوحة
ما حقوق الطبع و ما مشاكلها؟
ما البدائل؟
٣.٩ النشر على الإنترنت
٤.٩ عروض الشارع

الفصل العاشر: الأرشيف
صفحة ١٤٧ < ١٥٠

فهرس الجلسات

١. كاميرتي شغل إيدي صفحة ١٥٤ < ١٦١
٢. الفانوس السحري صفحة ١٦٢ < ١٦٧
٣. لف ودوران صفحة ١٦٨ < ١٧٩
٤. المشخصاتي (الجزء الأول) صفحة ١٨٠ < ١٨٥
٥. المشخصاتي (الجزء الثاني) صفحة ١٨٦ < ١٩١
٦. احكي الصورة صفحة ١٩٢ < ١٩٧
٧. حذر فذر (الجزء الأول) صفحة ١٩٨ < ٢٠٣
٨. حذر فذر (الجزء الثاني) صفحة ٢٠٤ < ٢٠٩
٩. وجهة نظري صفحة ٢١٠ < ٢١٥
١٠. دائرة الألوان صفحة ٢١٦ < ٢٢١
١١. استغماية بالميكروفون صفحة ٢٢٢ < ٢٢٧
١٢. حد سامع حاجه صفحة ٢٢٨ < ٢٣٣
١٣. فيلم من ثلاث لقطات صفحة ٢٣٤ < ٢٣٩
١٤. أفيش و تشبيه صفحة ٢٤٠ < ٢٤٧
١٥. مشاهدة جماعية و مناقشة صفحة ٢٤٨ < ٢٥٣
١٦. إيه الحكاية؟ صفحة ٢٥٤ < ٢٥٩
١٧. احكي الفيديو صفحة ٢٦٠ < ٢٦٣
١٨. المشهد المفقود صفحة ٢٦٤ < ٢٦٩
١٩. تقسيم المشاهد صفحة ٢٧٠ < ٢٧٥
٢٠. لوحة الفيلم صفحة ٢٧٦ < ٢٨١
٢١. تصوير المشروع صفحة ٢٨٢ < ٢٨٧
٢٢. صندوق الاعتراف صفحة ٢٨٨ < ٢٩٣
٢٣. رتب الإجابات التالية بالترتيب الصحيح صفحة ٢٩٤ < ٢٩٩
٢٤. فين الحمار؟ صفحة ٣٠٠ < ٣٠٥
٢٥. لعبة ب٣ أبعاد صفحة ٣٠٦ < ٣١١
٢٦. التقطيع الحركي صفحة ٣١٢ < ٣١٥
٢٧. عرض فيلم صفحة ٣١٦ < ٣١٩
٢٨. غمض عينك صفحة ٣٢٠ < ٣٢٥
٢٩. مونتاج المشروع صفحة ٣٢٦ < ٣٢٩
٣٠. مشاهدة جماعية صفحة ٣٣٠ < ٣٣٣
٣١. فيديو كليب صفحة ٣٣٤ < ٣٣٧
٣٢. أفلام أساااحبي صفحة ٣٣٨ < ٣٤٣
٣٣. في العلبة صفحة ٣٤٤ < ٣٤٩
٣٤. مونتاج مشروع آخر صفحة ٣٥٠ < ٣٥٥
٣٥. شباب النت صفحة ٣٥٦ < ٣٦١
٣٦. العرض العام صفحة ٣٦٢ < ٣٦٧


أضف
Arab Digital Expression Foundation