MAXForums.net

الشامل في تعليم

التصوير والإخراج السينمائي

الإصدار الأول

١٤٣٥هـ - ٢٠١٤م

تصميم الغلاف

أكتـــوم

جمع وترتيب

آدم آدم

تم جمع وترتيب وتنسيق مادة هذا الكتاب بواسطة:

آدم آدم

مدونة مستشفى العقلاء

وصمم الغلاف

أ/ أكرم (أكتوم)

حصريا لمنتدي

المنابر للجرافيك

حول الإصدار الحالي من الكتاب والإصدارات القادمة:

رقم الإصدار: الإصدار الأول.

الإصدار النهائي من الكتاب: 200 صفحة تقريبًا.. سيتم تحديث الإصدار الأول قريبا ـ إن شاء الله ـ تابع منتدي المنابر للحصول على آخر تحديث .

عن الكتاب: أخذ وقت في جمعه وترتيبه وتنسيقه ونشره في صورة كتاب جامع

النخسة النهائية من الكتاب ستحتوي على:

- فهرس شامل - المصادر كاملة

تنسيق الكتاب: سيتم تحديث تنسيق متن الكتاب في الإصدار النهائي

سعر الكتاب: الدعاء بظهر الغيب بما يفتح الله به عليك.

آدم آدم

مدونة مستشفى العقلاء

مقدمة

بمرور الوقت ترسخت قابلية الناس للاتصال ببعضها البعض , وكان اختراع الكاميرا واحد من أهم خطوات تطوير وسائل الاتصال , وعلى مدى 220 عاما , أستعمل الناس الكاميرا لتسجيل الصور .

فعندما بدأ التصوير الفوتوغرافي في 1772 كانت الصور" تُصنع من خليط من نترات الفضة والطباشير " ومع السنين أدى التطور التكنيكي للتصوير إلى طبع الصور على المعدن , والزجاج والورق , وشريط الفيلم .

لم يكن التصوير الفوتوغرافي هو التطور الوحيد الذي غير طريقة الناس في تسجيل العالم من حولهم . فلو نظرنا في تاريخ وسائل الاتصال , سنجد انه في سنة 1877 أخترع إميل برلنر Emile Berliner , الميكروفون . وفى نفس الوقت قدم توماس إديسون Thomas Edison الفونوجراف , وبعد عدة سنوات أي في سنة 1893 . أخترع إديسون جهاز يجعل الصور الفوتوغرافية الثابتة تتحرك . كذلك أكتُشفت طرق جديدة لتطويع الحركة والصوت على الفيلم, لإنتاج الشريط السينمائي . وهكذا مكننا جهاز إديسون للصور المتحركة , من تسجيل آلاف من الصور على شريط ضيق من السلولويد وإعادة عرضها على الشاشة.

يعتمد التصوير السينمائى أساساً على ظاهرة هامة فى عين الأنسان , تعرف بإسم " نظرية بقاء الرؤية " Persistence of Vision وقد أكتشفها بيتر مارك روجيت عام 1824. وتعنى أن العين تحتفظ على الشبكية بالصورة الثابتة بعد أن تزول من أمامها لمدة 10/1 من الثانية , فإذا ما تلاحقت مجموعة من الصور الثابتة التى تختلف عن بعضها اختلافات بسيطة أمام العين بسرعة تتراوح ما بين 10 إلى 14 صورة فى الثانية الواحدة , فهى لن تستطيع أن تفصل الصورة السابقة عن الصورة التي تأتى بعدها فى أقل من هذا الزمن , وعندها تنخدع العين وتتخيل أن ما تراه هو حركة متصلة دون أى فاصل بينها , وذلك لأنها تستمر فى رؤية كل صورة بعد أختفائها من أمامها وأثناء فترة حلول الصورة التالية محلها .

والفيلم السينمائى عبارة عن مجموعة متتالية من الصور المنفصلة , كل منها عبارة عن صورة فوتغرافية ثابتة شفافة , تختلف قليلاً فيما تسجله من حركة عن سابقتها . ولكننا إذا عرضنا هذه

الصور , حسب آلية العرض السينمائى وبنفس معدل سرعة تصويرها , فإنها تبدو أمام عين المتفرج وكأنها حركة طبيعية متصلة لا يتخللها أى ثبات أو إنقطاع . وهكذا نرى أن السينما تعتمد أعتماداً أساسياً على ظاهرة أستمرار الرؤية

فى سنة **1906** إخترع لي ديفورست **Lee Deforest** الصمام الثلاثي **Three Electrodes ,vacuum tube** والذي أدى إلى اختراع الراديو . وكان الغرض من هذا الاختراع هو إيصال الأخبار , والأحداث , وبعث روح التسلية , وتعليم ملايين من الناس في منازلهم . وهذا ولد الرغبة في رؤية الأشياء التي يسمعونها في الراديو .

وفى سنة **1925** عمل ج . بيرد **J.Baird** في إنجلترا , وس.جنكيز **C.Jenkins** في الولايات المتحدة –في وقت واحد تقريبا -على اختراع ما يسمى بالتلفزيون **"Television** "والذي يعتبر ثوره في عالم وسائل الاتصال . وقد استمدت هذه التسمية من اللغة اليونانية واللاتينية . فالكلمة اليونانية **"tele"** تعنى بعيدا , والكلمة اللاتينية **"videre"** تعنى نرى , إذن كلمة تلفزيون تعنى نرى بعيدا . **" to see far"** وهذا يعنى أن نصور الصورة والصوت في مكان ما, ونحملهما في نفس اللحظة إلى مكان أخر . وهكذا فالصور والأصوات تسافر خلال الأسلاك , تماما بنفس الطريقة التي تسافر بها أصوات الراديو.

التصوير السينمائي ::
مقدمة

يعتمد التصوير السينمائى أساساً على ظاهرة هامة فى عين الأنسان , تعرف بإسم " نظرية بقاء الرؤية " **Persistence of Vision** وقد أكتشفها بيتر مارك روجيت عام **1824**. وتعنى أن العين تحتفظ على الشبكية بالصورة الثابتة بعد أن تزول من أمامها لمدة **10/1** من الثانية , فإذا ما تلاحقت مجموعة من الصور الثابتة التى تختلف عن بعضها اختلافات بسيطة أمام العين بسرعة تتراوح ما بين **10** إلى **14** صورة فى الثانية الواحدة , فهى لن تستطيع أن تفصل الصورة السابقة عن الصورة التي تأتى بعدها فى أقل من هذا الزمن , وعندها تنخدع العين وتتخيل أن ما تراه هو حركة متصلة دون أى فاصل بينها , وذلك لأنها تستمر فى رؤية كل صورة بعد أختفائها من أمامها وأثناء فترة حلول الصورة التالية محلها .

والفيلم السينمائى عبارة عن مجموعة متتالية من الصور المنفصلة , كل منها عبارة عن صورة فوتغرافية ثابتة شفافة , تختلف قليلاً فيما تسجله من حركة عن سابقتها . ولكننا إذا عرضنا هذه الصور , حسب آلية العرض السينمائى وبنفس معدل سرعة تصويرها , فإنها تبدو أمام عين المتفرج وكأنها حركة طبيعية متصلة لا يتخللها أى ثبات أو إنقطاع . وهكذا نرى أن السينما تعتمد أعتماداً أساسياً على ظاهرة أستمرار الرؤية.

الإخراج: أحجام ولقطات الزوايا

الإخراج :: أحجام ولقطات الزوايا

الأحجام والزوايا (Sizes & Angles)

مقدمة

تحديد المكان المناسب للكاميرا عند تصوير أية لقطة أمر يقرره المخرج بناء على المساحة التي يراها المتفرج ووجهة النظر التي يشاهد منها الحدث وهو ما يزيد من الرؤية الدرامية لقصة الفيلم ويؤدى اختيار المكان الخاطئ إلى إرباك المتفرج وتشتيته .

ولذلك على المخرج أن يسأل نفسه دائما , وفي بداية تصوير كل لقطة:

1- ما هو المكان المناسب الذي أضع فيه الكاميرا؟

2- مقدار ما يجب أن يظهر في اللقطة ,وعلام تحتوى؟

وبناءا على ذلك، هناك عناصر يجب أن يحددها المخرج قبل تصوير كلالقطة :

-حجم الموضوع المراد تصويره .

-زاوية الكاميرا بالنسبة للشيء المراد تصويره : الزاوية الرأسية.

-زاوية الموضوع المراد تصويره بالنسبة للكاميرا : الزاوية الأفقية .

-زاوية الكاميرا المنحرفة .وبالتلاعب بهذه العناصر, يستطيع المخرج أن يحول انتباه المتفرج من الحركة داخل اللقطة, إلى الحركة داخل اللقطة التالية لها.

وهو ما يزيد أو يقلل من الدراما كما يؤثر على الجو العام , Mood وعلى الأسلوب ,Tone وبالتالي على اللقطة المصورة نفسها .

أحجام اللقطات Subject Sizes

عندما نشير إلى حجم الشيء المصور فنحن نعنى حجم الشيء في علاقته بمساحة الصورة ككل وهذه العلاقة هي التي تتحكم في استخدام اللقطة القريبة Close up, واللقطة المتوسطة Medium shot, واللقطة العامة Long shot. وهو ما يستخدم في لفت انتباه المتفرج للشيء المصور، أو إبعاده عنه .

اللقطة العامة Long shot :

وهى اللقطة التي يظهر فيها حجم الشيء المصور صغيرا بالنسبة لمساحة الكادر ككل وأحيانا يتم تسمية اللقطة العامة باللقطة التأسيسية Establishing shot, لأنها تُستعمل في استعراض الديكور, ولتحديد أماكن الشخصيات التي يتم تصويرهم فيها ولأن الشيء المصور في اللقطة العامة يظهر صغيرا في الحجم يمكن أن يُستعمل أيضا في صرف انتباه المتفرج عن هذا الشيء بل إنه يصبح مثاليا في توصيل الإحساس بعزلة الشخصية التي يتم تصويرها وهكذا نرى أن اللقطة العامة تُضعف من سيطرة المخرج على توجيه انتباه المتفرج بل وتقلل من تأثير الحركة عليه ولذلك يجب على المخرج تجنب استعمال هذا الحجم عندما يكون المطلوب توصيل تفاصيل مهمة في الكادر إلى المتفرج .

اللقطة العامة LS

اللقطة القريبة Close up :

اللقطة القريبة هي الحجم العكسي تماما للقطة العامة حيث يظهر الشيء المصور كبيرا بالنسبة لمساحة الكادر ككل ولذا فهي عادة ما تستعمل للتأكيد على هذا الشيء المصور وتعتبر اللقطة القريبة من أقوى الأدوات في يد المخرج ولكن عليه ألا يستعملها بصفة متكررة، وبدون مبرر ,لأن ذلك يضعف تأثيرها على المتفرج وبذلك تفقد كثيرا من قوتها .

اللقطة القريبةCU

اللقطة المتوسطة Medium Shot :

كما يتضح من الاسم ,اللقطة المتوسطة, medium shot تقع بين اللقطة القريبة , close up واللقطة العامة .long shot وعادة تبنى الأفلام على التنوع في الاستخدام ما بين لقطات متوسطة , ولقطات عامة ولقطات قريبة توجه عين المتفرج وتؤكد على الشيء المصور .

اللقطة المتوسطةMS هناك تنويعات من اللقطة المتوسطة

اللقطة الثنائية Two shot هى اللقطة التى تشتمل على شخصين

اللقطة الثلاثية Three shot هى اللقطة التى تشتمل على ثلاثة أشخاص

الأحجام المختلفة : إختلفت الآراء بين السينمائيين في طريقة تقسيم وتحديد أحجام اللقطات .وإن كان التقسيم المشترك العام هو اللقطة العامة واللقطة

المتوسطة واللقطة القريبة إلا أن هناك أحجاما أخرى مشتركة لذا فقد تم الاتفاق على أن جسم الإنسان هو أنسب مقياس متعارف عليه، لتحديد هذه الأحجام في جميع أنحاء العالم .

☐ اللقطة البعيدة "Extreme Long Shot ELS" :

هي التي تحتوي أكبر كم من المعلومات يمكن أن تصل إلى المتفرج، حيث أنها تعرض المناظر الطبيعية ، أو مكان ما من مسافة بعيدة وفيها يبدو الشكل صغيرا داخل الكادر ومن الممكن معرفة إذا كان الشكل بشريا، ولكن من الصعب التمييز بين هل هو ذكر أم أنثى ويستخدم هذا الحجم غالبا في الإفتتاحية لتقديم معالم المشهد حيث يكون التعرف على المنظر أهم من التعرف على الشخص أو الأشخاص فالغرض منه هو معرفة "أيْن و ليس المطلوب أن نعرف" " من وهو وسيلة للحصول على ثروة من المعلومات العامة دون تفاصيل وتعرف هذه اللقطة أيضا باللقطة العريضة the wide shot أو بالزاوية العريضة the wide angle ، لأن معظم الكادر يشغله منظر وليس شخص، وتعرف أحيانا بلقطة الجغرافيا أوالموقع.

اللقطة البعيدة ELS

☐ اللقطة العامة جدا "Very Long Shot VLS":

تستعمل أحيانا كلقطة تأسيسية Establishing shot في بداية مشهد ما ، لتوضيح المكان الذي يتم تصويره، ووضع كل ممثل داخله، لعدم إحداث إرباك للمتفرج في معرفة مكان كلا منهم في بقية لقطات المشهد وفى هذا الحجم نتعرف

على ملابس الشخص وجنسه ولذلك فهو يستخدم على نطاق واسع عند الحاجة لتمييز شكل الجسم ككل بدون السمات الشخصية ويمكننا أيضا رؤية جزء من الحركة ولكننا لا نميزها ويظل الجزء الأعظم من الكادر متعلقا بالسمات الجغرافية والبيئية وفي اللقطة البعيدة جدا يمكن نقل الشخص بسهولة من خلفية الكادرالى مقدمته .

اللقطة العامة جداVLS

☐ اللقطة العامة (Long Shot LS) :

وهي اللقطة التي تحوي صورة شخص بكامل هيئته، من أخمص قدمه إلى أعلي رأسه، مع جزء من المكان الذي حوله ، لذا سيظل هناك تأكيد على منطقة الخلفية والبيئة المحيطة وبما أن الجسم الآن كبير بما يكفي للقيام بأية أفعال وحركات، فإن انتباه المتفرج يبدأ في الانجذاب له بل ويمكن رؤية حركة الرأس بوضوح بحيث

يمكن تحديد العينين .وغالبا ما يستخدم هذا الحجم مع شخص متحرك، يمشي مثلا أو يعدو أو يحرك يديه.

اللقطة العامةLS

☐ اللقطة العامة المتوسطة (Medium Long Shot : (MLS

وهي اللقطة التي تصور شخصا من ركبته حتى أعلي رأسه وأحيانا ما تسمي باللقطة الأمريكية American Shot ، أو .AS وهى أولى اللقطات التي تقطع فيها حدود الكادر جسم الشخص المراد تصويره ففي هذا الحجم يحيط بالشخص حيز علوي وجانبي , ويقطعه الحد السفلي للكادر إما فوق أو تحت الركبة

والاختيار بين فوق وتحت يعتمد على جنس وملابس الشخص وسرعة الحركة إن وجدت وغالبا ما يكون العامل الحاسم مع المرأة هو طول الفستان واذا كان الشخص ثابتا يكون الحد فوق الركبة، وإذا كان متحركا يكون تحتها وفى هذا الحجم يكون الشخص قريب بما يكفي لتمييز طراز ملابسه وألوانها بل ويمكن تمييز درجات لون شعره وبشرته ولكن لا تظهر فيه حركة العينين بالوضوح الكافي لاستخدامها كدافع motivation للأنتقال فى مرحلة المونتاج .

اللقطة العامة المتوسطةMLS

☐ اللقطة المتوسطة (Medium Shot MS) :

هي التي تصور شخصا من وسطه حتى أعلي رأسه حيث يقطع الحد السفلي للكادر أسفل الخصر والرسغ وبذلك نستطيع تحديد عمر الشخصية ولون الشعر بل من

الممكن أيضا تحديد خامة الملابس ولأننا يمكننا رؤية عيني الشخص بالكامل لذا يجذب محيط عينيه نظر المتفرج .

اللقطة المتوسطةMS

☐ اللقطة المتوسطة القريبة Medium Close Shot) : (MCS)

هي اللقطة التي تصور شخصا من صدره حتى أعلي رأسه أى أن الحد السفلي للكادر يقطع أسفل مفصل الذراع (أسفل الإبط) أو أسفل جيب الصدر بالنسبة لذكر يرتدي سترة أو بروز الصدر بالنسبة لأنثى وتظهر تعبيرات الوجه هنا طاغية وعينا الشخص بارزتان كما أن درجة لون بشرته يمكن تمييزها، وكذلك شكل الندوب على وجهه ولأن العينان تقع على حدود الثلث الثاني من الكادر يبقى لدينا مجال لحدوث شيء أو جزء من شيء لنراه فى الخلفية، كذلك يمكن رؤية تسريحة الشعر وخامته بوضوح ، وكذلك مساحيق التجميل الموضوعة على الوجه .

اللقطة المتوسطة القريبةMCS

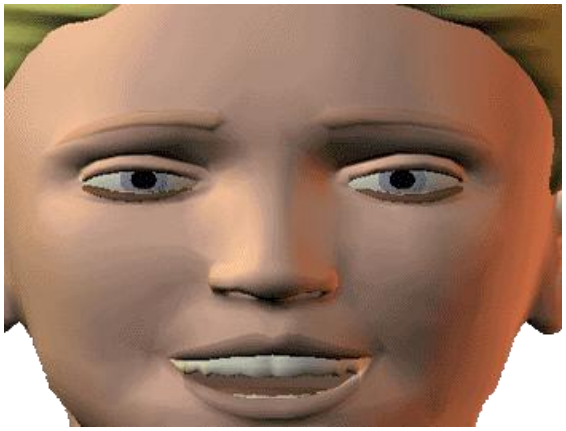
☐ اللقطة القريبة (Close Up (CU :

هي التي تصور شخصا من أكتافه حتى أعلي رأسه أى أن الحد السفلي للكادريقطع جذع الشخص المراد تصويره، في المنطقة من فوق مفصل الذراع إلى ما أسفل الذقن، بحيث يظهر شيء من كتف الشخص وقد يقطع الحد العلوي الرأس أو لا يقطعها، ويعتمد هذا على جنس الشخص وتسريحة شعره ويوجه انتباه المتفرج بالتركيز على عيني وفم الشخص المراد تصويره .كما يمكن رؤية لون البشرة ونسيجها بوضوح، أما لون العينين فلا يرى بدون مكياج خاص أو إضاءة خاصة وإذا كان الشخص المراد تصويره ذكرا فهي قد تبين حالة بشرته ، وإن كان الشخص حليقا أم لا .

اللقطة القريبة CU

☐ اللقطة القريبة جدا (Very Close Up (VCU :

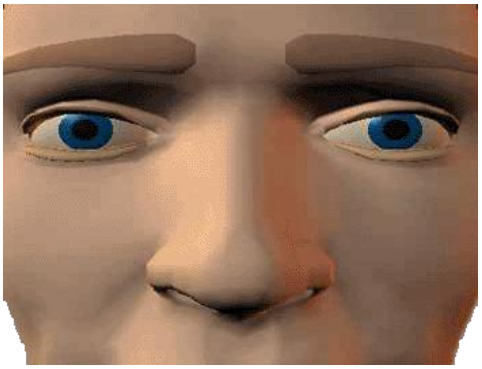
هى التي تصور جزءا تفصيليا من اللقطة القريبة ,وفيها يقطع الحد العلوي للكادر فوق حاجبي الشخص المراد تصويره ويقطع الحد السفلي عادة فوق الذقن ولذلك يمكن رؤية جلد البشرة بوضوح، بما فيها من عيوب ويصبح شعر الحاجبين بارزا ، وكذلك الجفون ويكون التفات العينين هائلا ولذلك فأي حركة للوجه في هذا الحجم هي بالتبعية مبالغ في تضخيمها إذ تصبح غير واقعية على الشاشة وأي حركة عموما من الشخص الذى يتم تصويره، مهما كانت طفيفة، تصبح هائلة على الشاشة وهذه اللقطة قريبة جدا بحيث لا يمكن استخدامها سوى في المواقف العاطفية أو الشعورية، مثل مشهد حب أو عنف .



اللقطة القريبة جداVCU

☐ اللقطة شديدة القرب (ECU (Extreme Close Up :

هي التي تصور جزءا صغيرا جدا من الشيء المصور، قد تصل إلى مجرد عين أو فم أو العينين أو العينين والأنف، أو الأنف والفم والتأكيد على العينين يظهر لونها بوضوح وعموما فإن مشاكل هذه اللقطة ربما كانت أكثر من الفرص التي تتيحها وإن استخدمت بشكل غير سليم فإنها تضلل المتفرج، إذ تعزل جزءا من الشخص المراد تصويره كلية وقد تظهر الشخصية على أنها شريرة وعدوانية .



اللقطة شديدة القربECU

تعدد الأحجام:

يمكن للتكوين أن يحتوي على أكثر من حجم في نفس الوقت، فمثلا يمكن أن يظهر ممثل في حجم قريب close up ، بينما ممثل آخر في نفس اللقطة في حجم كبير Long shot.ويسمح هذا للمتفرج بمتابعة الأحداث في خلفية ,ومقدمة الكادر في نفس الوقت وقد استهل أورسون ويلز استخدام هذا التكنيك في فيلمه الشهير "المواطن كين .Citizen Kane "

تغير الحجم:

يمكن لحجم الموضوع أن يتغير خلال اللقطة سواء بتحريك الكاميرا، أو بتحريك الموضوع نفسه، أو بتحريك الاثنين معا .فمثلا إذا كان الممثل يظهر في لقطة متوسطةMedium ، يمكنه التحرك بعيدا عن الكاميرا ,فينتقل إلي لقطة عامة Long shot,أو يتحرك في اتجاه الكاميرا فينتقل إلي لقطة قريبة Close up.

القطع عند الفواصل:

لابد أن يتوفر قدر كبير من التفاهم بين المخرج ومدير التصوير علي الحدود التي تقطع فيها أضلاع الكادر جسد الممثل، وهذا هو معني "قطع الفواصل ومن قواعده ألا تقطع أضلاع الكادر الفواصل الرئيسية في جسد الممثل، والتي تشمل الرقبة والخصر والركبتين والعقبين .

ويجب أن يكون المخرج واعيا أن المصطلحات المستخدمة للتعبير عن الأحجام ربما تتغير من مدير تصوير لآخر لذلك يفضل الاتفاق علي معاني هذه المصطلحات قبل بداية التصوير .

والطريقة المفضلة لتغيير حجم الموضوع الذى يتم تصويره (الممثل) هو تحريك الكاميرا في اتجاهه ، أو العكس كما يمكن أيضا تغيير هذا الحجم بتغيير البعد البؤري للعدسة إلا أن هذه الطريقة تؤثر في شكل الصورة من حيث عمق المنظور وعمق المجال .

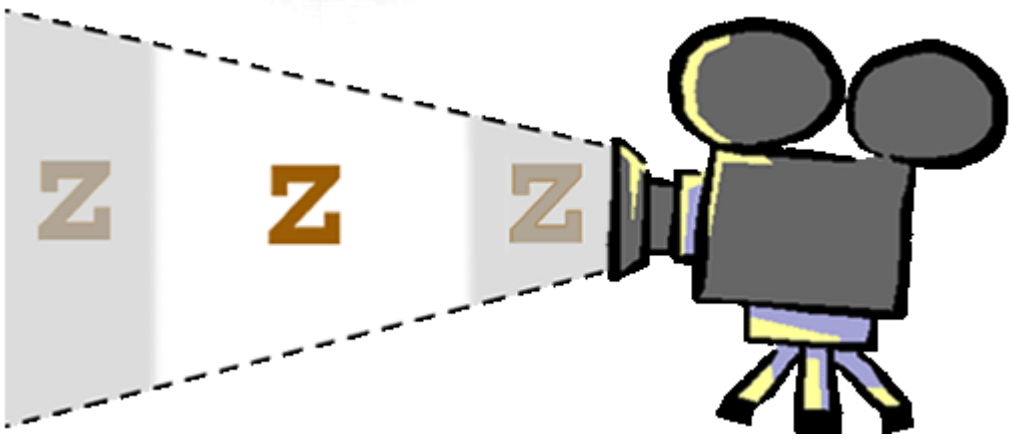
أ -عمق المنظور Depth Perspective : هو المسافة بين مقدمة الكادر وخلفيته وعلاقة كلا منهما بالأخر كما تظهرعلي الشاشة .ويمكن التحكم فى هذه المسافة من خلال اختيار عدسة الكاميرا فالأبعاد البؤرية الطويلة للعدسة Long Focal Lengthتقلل من المسافة حيث تقوم بضغط خلفية ومقدمة الصورة معا لتظهر المسافة التى بينهما قريبة بينما تزيد المسافة بين المقدمة والخلفية عند استخدام الأبعاد البؤرية القصيرة Wide Focal Length لتظهر بينهما مسافة كبيرة .

عمق المنظور بإستعمال العدسة طويلة البعدالبؤرى

عمق المنظور بإستعمال العدسة قصيرة البعدالبؤرى

كما يمكن أن يؤثرعمق المنظور على ادراك المتفرج لسرعة الحركة داخل المشهد لتظهر الحركة بطيئة حين يكون العمق مضغوطا، أو تظهر سريعة حين يكون العمق غير مضغوطا

ب -عمق المجالDepth of Field : هو العمق الذي يتوقف عنده وضوح الصورة داخل الكادر وتميل الأبعاد البؤرية القصيرة إلي زيادة هذا العمق ,بينما تقلله الأبعاد البؤرية الطويلة.



عمق المجال = العمق الذي يتوقف عنده وضوح الصورة

ولتجنب التذبذب بين هذه التنويعات من لقطة إلي أخري، يختار مدير التصوير بعدا بؤريا واحدا ويصور به المشهد بأكمله، ويتم تحريك الكاميرا بعد ذلك للحصول علي حجم الموضوع المطلوب .صور هذه المادة مساهمة من الصديقة أمنة باسم من فلسطين.

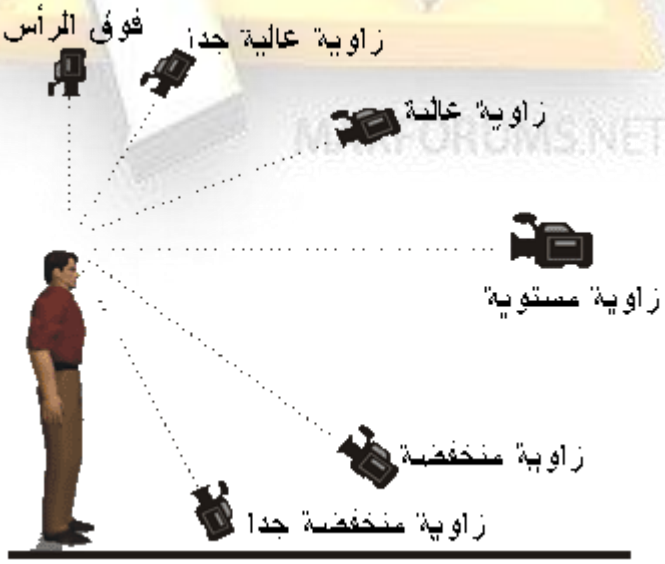
الزوايا Angles

تعبر زوايا التصوير عن وضع الكاميرا الأفقي ، أو الرأسي ، أو المنحرف بالنسبة للموضوع المراد تصويره ويتمكن المخرج عن طريقها من تحديد وضع الممثل أو الموضوع المراد تصويره داخل الكادر كما أن لها تأثيرا كبيراً على كيفية إدراك المتفرج لهذا الموضوع ولحركته .

أولا : الزاوية الرأسية Vertical Angle :

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

وأنواع اللقطات حسب زواياها الرأسية هي:



☐ لقطة مستوى العين Eye- level shot :

عادة ما يكون الوضع الطبيعي للكاميرا على خط واحد رأسياً مع عين الممثل ، إذا لم يكن هناك رغبة في إعطاء تأثير معين وعندما يكون هناك أكثر من ممثل في اللقطة ، يجب أن تتوافق الزاوية الرأسية للكاميرا مع مستوى عين الممثل الذي لا يظهر في الكادر لأن اللقطة في هذه الحالة تكون من وجهة نظره.

ولأن الكاميرا في لقطة مستوى العين تكون على مسافة 170 سم من مستوى الأرض ، وهو نفس مستوى عين شخص عادى ينظر إلى الشيء المصور لذلك تعتبر الزاوية القياسية بالنسبة لباقي الزوايا .

☐ لقطة الزاوية المنخفضة Low – angle shot :

هى اللقطة التي تكون فيها الكاميرا أسفل الشخص المصور لتظهره أكثر طولاً ، وجلالاً ، وقوة كما أنها تعزز من سيطرته ، وسرعته داخل اللقطة .

☐ لقطة الزاوية العليا High- angle shot :

هى اللقطة التي تظهر الشخص المصور من أعلى لتقزمه ، حتى يبدو أقل من حجمه الطبيعي ، ويظهر في موقف الضعيف ، وهى بذلك تقلل من سيطرته وسرعته داخل اللقطة .

ثانيا : الزاوية الأفقية Horizontal Angle:

وهى زاوية الموضوع المراد تصويره بالنسبة للكاميرا , وتستخدم الزاوية الأفقية للتحكم في العمق المراد إعطاءه للممثل .

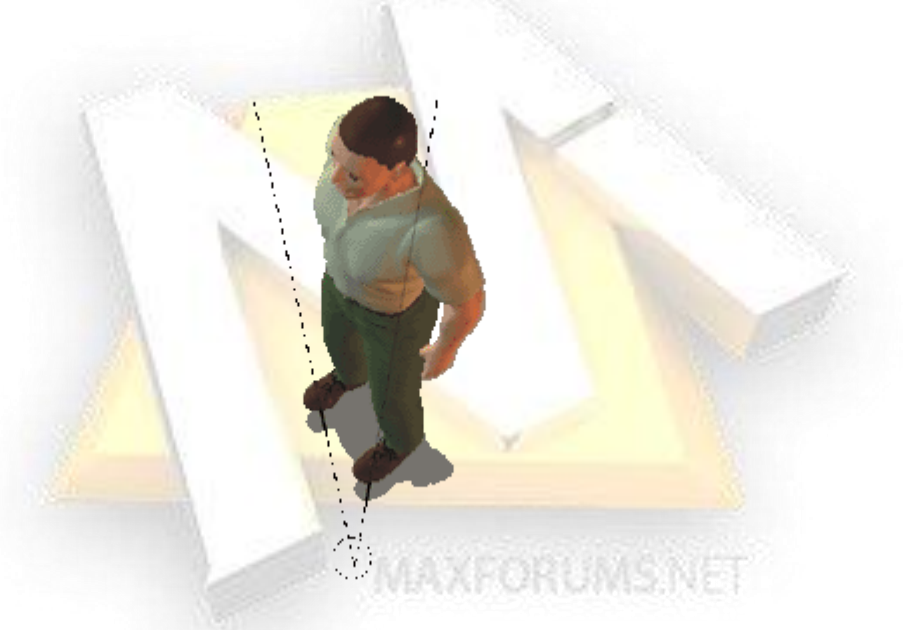
وأنواع الزوايا الأفقية هى :

☐ مواجهة Full front face :

وهى تضيف تسطيحاً للصورة ، لذلك يجب تجنبها إلا إذا كان هذا التأثير مطلوباً وهى تخلق إحساس بالحميمية عندما ينظر الممثل إلى العدسة مباشرة.

☐ ثلاثة أرباع مواجهة ¾ Front :

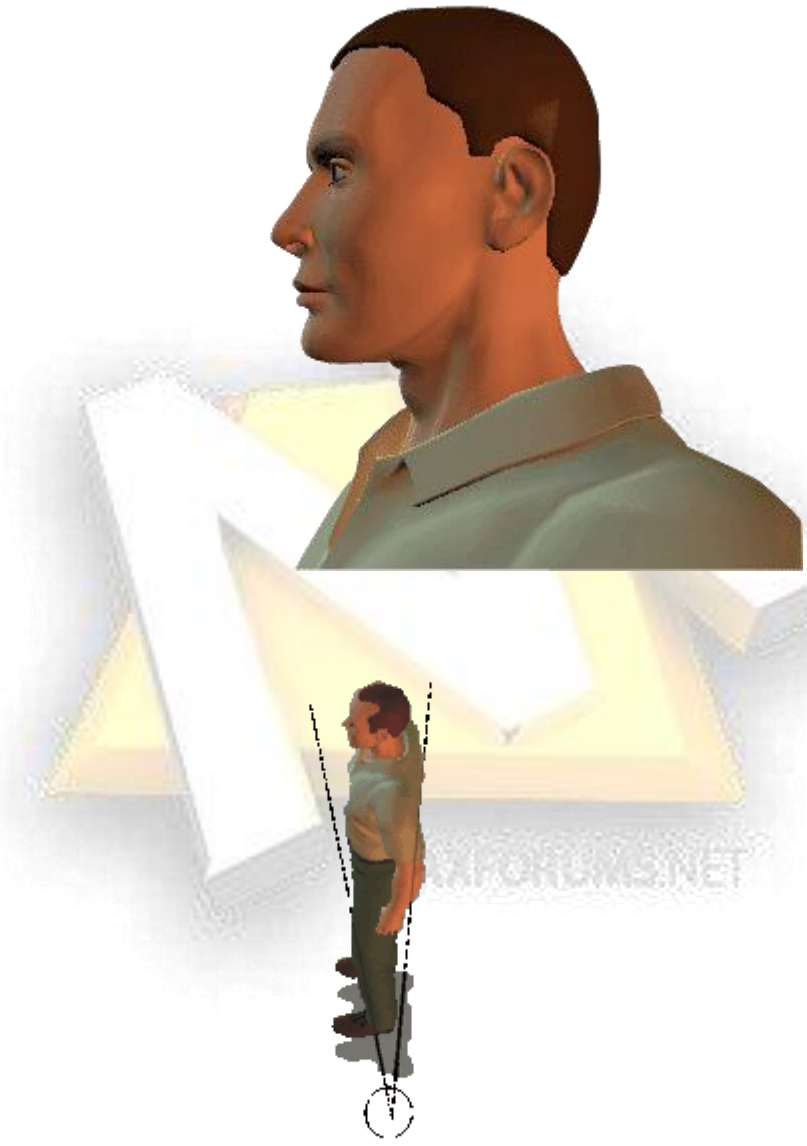
وتتيح زاوية الثلاثة أرباع رؤية جانبين من الموضوع المصور(الممثل)، لذلك فهي تزيد الشعور بالعمق وتوفر تكوين سينمائي أكثر قوة .



وغالباً ما يتم تصوير الممثلين بزوايا ¾ لإعطاء الإحساس بالعمق ، وإظهار سمات الشخصية ويجب عند تكوين زاوية ¾ مراعاة أن تكون العينان ظاهرتان ، وإلا فستبدو اللقطة غريبة في عيني المتفرج وكلما كان الممثل قريباً من الكاميرا ، كلما زاد ذلك من تأثير اللقطة لذا يلجأ بعض المخرجين إلى تضييق الزاوية بين الكاميرا والخط الوهمى الذي يمر بمنتصف عين الممثل ، عند القطع من لقطة متوسطة إلى لقطة قريبة .

□جانبية Side angle :

تعطى الزاوية الجانبية للممثل ، مثلها مثل الزاوية المواجهة ، نوعا من التسطيح للصورة، لذا يجب استبعادها ، إذا لم يكن هذا الانطباع مرغوبا لأنها تولد لدى المتفرج إحساسا بعدم الانجذاب مع الشخصية المصورة .

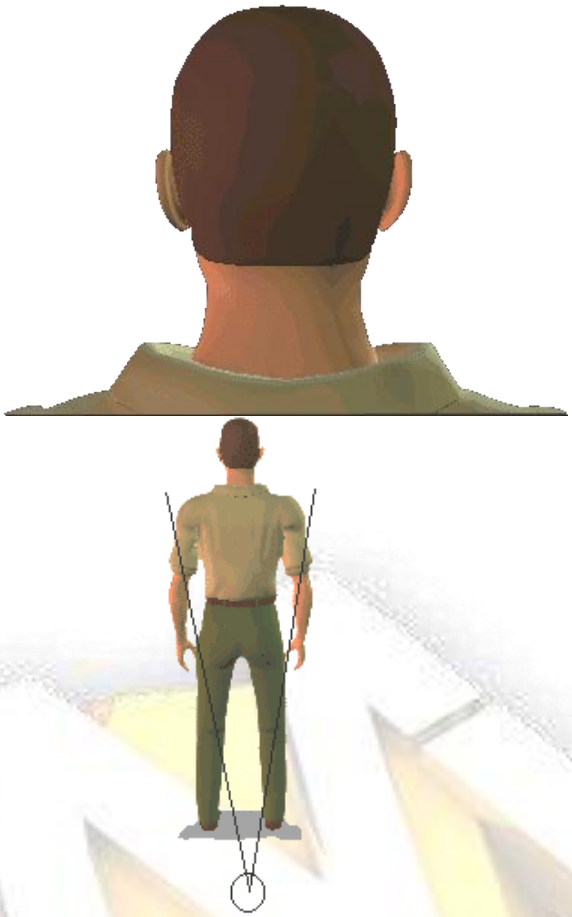


4-ثلاثة أرباع خلفية Rear ¾ :

وهى تتيح رؤية ¼ جانب من موضوع التصوير،و□/□ من الناحية الخلفية .

☐ خلفية Full rear :

وهى زاوية خلفية تُظهر الجانب الخلفي تماما من موضوع التصوير .



ثالثا : زاوية الكاميرا المنحرفةOblique angle :

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

التغطية

MAXFORUMS.NET

التغطية Coverage

تغطية المشهد تعني تزويد لقطة رئيسية كبيرة Master Wide-Angle Shot بلقطات أكثر قرباً من زوايا كاميرا متنوعة ، ووجهات نظر مختلفة .لكي تبرز تأثير الموضوع المصور ولتتيح مزيداً من المرونة للمونتير ، عند بناء المشاهد أثناء المونتاج كما تعتبر أيضاً بمثابة وقاية من مشكلات التتابع والأداء . أساليب التغطية : لكي نحقق تغطية مفعمة بالحيوية، فإن الطريقة المتبعة هي قطع جزء من لقطة رئيسية كبيرة ثم إحلاله بجزء من لقطة قريبة وهذا مناسب من حيث المبدأ ولكن هذا يمثل مهمة شاقة للممثلين بسبب تكرار حركاتهم وحواراتهم في اللقطة القريبة بدقة متناهية وتتضاعف المشكلة مع الممثلين لأن اللقطات القريبة يجب أن تصور بشكل منفصل وفي أوقات متنوعة وهى تتطلب وضع الكاميرا بطريقة خاصة بالنسبة إلى الخلفية ، وأيضا إضاءة خاصة بالنسبة للممثلات بوجه خاص . هدف التغطية :يهدف تقسيم لقطة رئيسية مستمرة الى عدد من اللقطات , إلي التأكيد على عنصر درامي أو هام في المشهد .مثل لقطة رد فعل شخص علي حديث شخص آخر أو لقطة قريبة جداً Big Close-Up لسلاح خطير تمسكه البطلة أو موجه نحوها - لتكثيف الإثارة ومن الأهداف الأخرى للتغطية زيادة سرعة الإيقاع إذا كان الأداء بطيئاً فعن طريق تزويد الحركة بزوايا مختلفة ولقطات قريبة، يستطيع المونتير الإسراع بإيقاع المشهد .ويخضع نطاق التغطية لسيطرة المخرج، أما نطاق الحركة وتوافق المشاهد فيقع داخل مهمة فتاة التتابع . Continuity Supervisor تغطية المشاهد الرئيسية: يتعين على المخرج تصميم المشاهد الرئيسية Master Scenes حتى يمكن تنفيذ لقطات التغطية بدون حدوث أخطاء فنية مثل القطع الخشن أوعدم تطابق الاتجاهات وعندما يتم عمل تغطية سليمة، عندها سيستطيع المونتير تركيب كل اللقطات داخل المشهد بشكل متطابق ومتدفق بسلاسة وهكذا فالتغطية الكثيرة توفر بدائل إبداعية للمخرج والمونتير لاستخدام أكثر اللقطات فاعلية وإضفاء تأثير درامي أو كوميدي على المشهد .وعموما يعتمد تناغم لقطات التغطية على المهارة الفنية للمخرج ويستخدم هذا الأسلوب في معظم الأفلام الروائية الطويلة ، التي تُنتج على مستوى الاحتراف ، ويعنى هذا تصوير كل مشهد ، من زاوية رئيسية بعيدة ، ثم من زوايا عديدة قريبة وكذلك تصوير لقطات

تفصيلية , inserts ولقطات من خارج الموضوع -. cutaways اللقطة التفصيلية : Insert Shot

هى لقطة تفصيلية لأحد العناصر داخل الكادر ,وتستخدم للتوضيح أو للتأكيد -.
لقطة من خارج الموضوعCutaway Shot :

هى لقطة لأحد العناصر من خارج الموضوع الذى يتم تصويره ، وتستخدم للتقليل من سرعة تدفق الحدث ، ويجب استخدامها فقط عندما يكون لها علاقة مباشرة بالمشهد . تغطية اتجاهات النظر:

هناك قاعدة صارمة تتحكم في اتجاه الشاشة عند تصوير لقطة ما كتغطية وهي قاعدة اتجاه نظر الشخصيات فمثلا لو تخيلنا مشهد لشخصين أ ب يتحدثان ، يتبعه بعد ذلك لقطة قريبة لكل شخص بمفرده تفرض الأعراف السينمائية وضع الممثل الذى خارج الكادر off-camera وليكون الشخصية أ عند الجانب الصحيح من الكاميرا يمين الكاميرا أو يسارها وليس أمامها لأنه اذا وضعت الكاميرا حيث كان يقف أو يجلس هذا أ في اللقطة الرئيسية فإن عيني الممثل ب الموجود داخل الكادر ستكون مركزة مباشرة على عدسات الكاميرا وهو ما سيؤدى إلى الانطباع بأنه يخاطب المتفرج وليس الممثل أ الذى كان أمامه في اللقطة الرئيسية ولتجنب ذلك ، يجب أن ينظر الممثل ب إلى أحد جانبي الكاميرا أى الى حيث يقف الممثل أ الذى أمامه واذا ما أشترك في اللقطة أكثر من ممثل خارج نطاق الكاميرا، فعلى كل ممثل أن يقف في الجانب الصحيح من الكاميرا بالترتيب الدقيق سواء جالساً أو واقفاً كما في اللقطة الرئيسية وهذا سيضمن تصوير النظرات الصحيحة للشخصية التى تظهر فى الكادر وإذا لم يتم ذلك فسيحدث تناقض عند إدراج الحوار أو عند النظر إلي الشخصيات الموجودة خارج الكادر .أمثلة على أتجاهات النظر:

أولا ـ اذا كان المطلوب تصوير لقطة رئيسية تحتوي علي أشخاص يتحدثون عندها يجب تصويرها كالتالى:

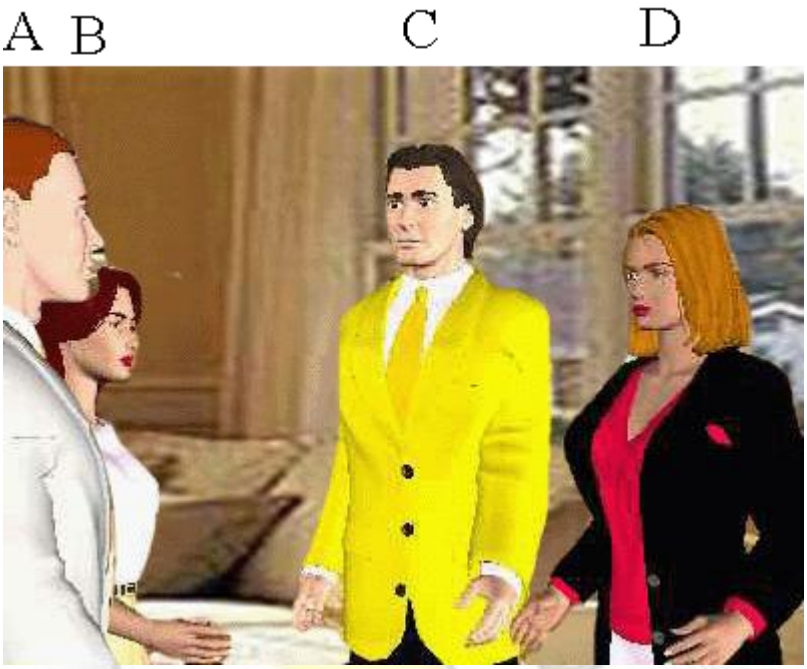
- لقطة كاملة لأربعة أشخاص من الرأس إلى أخمص القدمين.

A B C D

□ لقطة متوسطة لنفس الأشخاص تبدأ من الأرداف, وتملأ الشاشة من الجانبين .

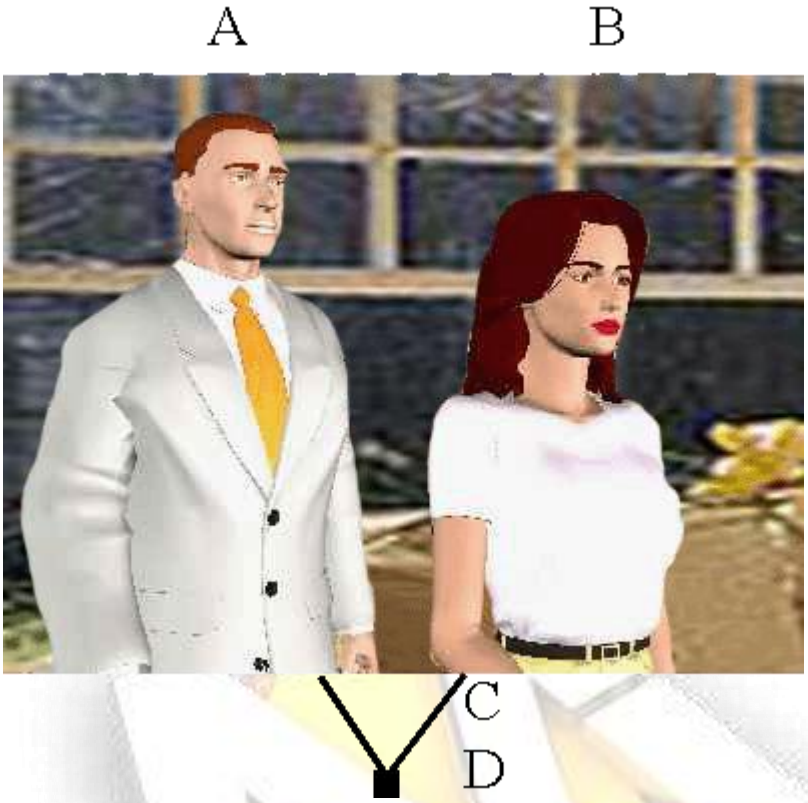
A B C D

□ لقطة جانبية من الجهة الشمال. ونرى الوجوهالجانبية Profiles للشخصيات A و Bعلى شمال الكادر، والوجه الكامل للشخصياتC و Dعلى يمين الكادر .

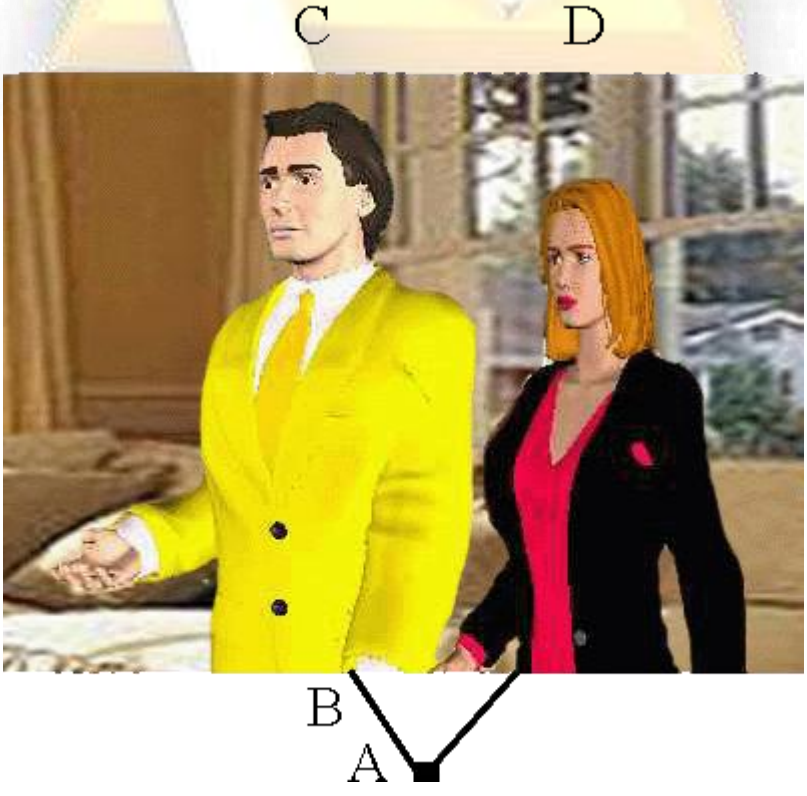


□ لقطة جانبية من الجهة اليمنى. ونرى الوجوهالجانبية للشخصيتين C و Dعلى يمين الكادر، والوجه الكامل للشخصياتA و Bعلى شمال الكادر .

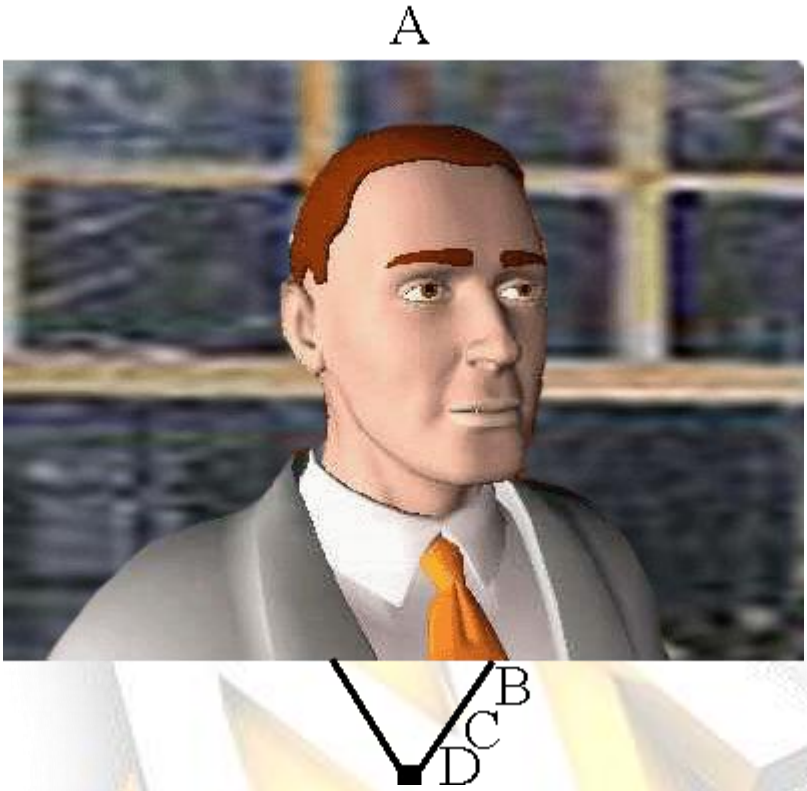
5- لقطة متوسطة قريبة لشخصين A :و Bمن عند الخصر ,ينظران يمينا إلى Cو D.



6- لقطة متوسطة قريبة لشخصين C :و Dمن عند الخصر, ينظران شمالا إلى A و B.

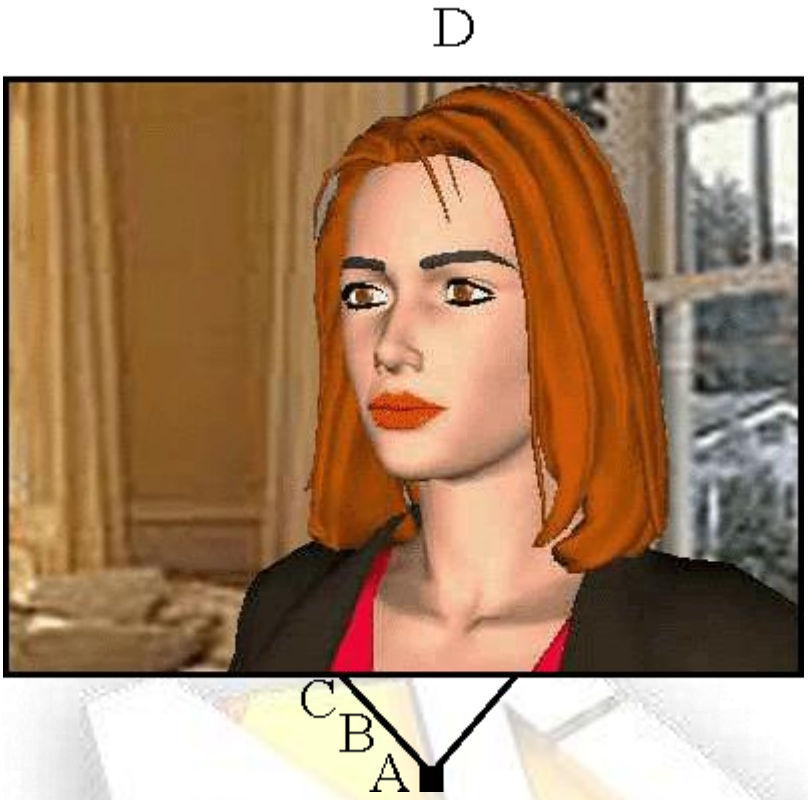


□ لقطة قريبة A :ينظر يمينا تجاه B و Cو D.

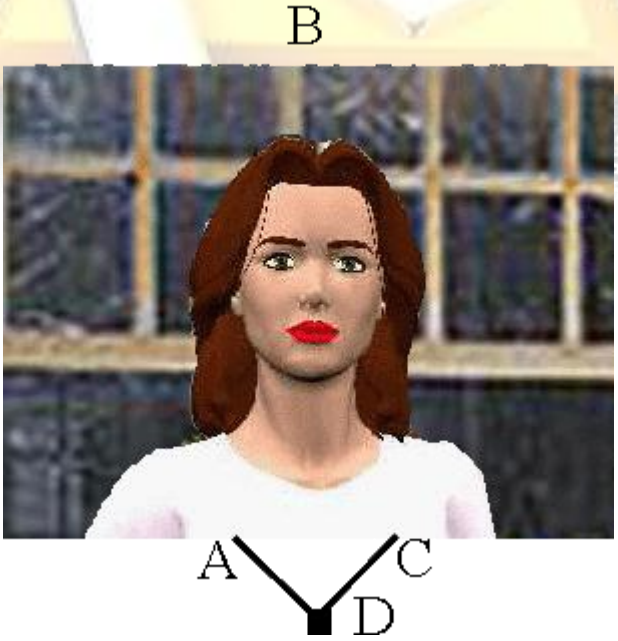


□ لقطة قريبة D : تنظر شمالا تجاه C و Bو A.

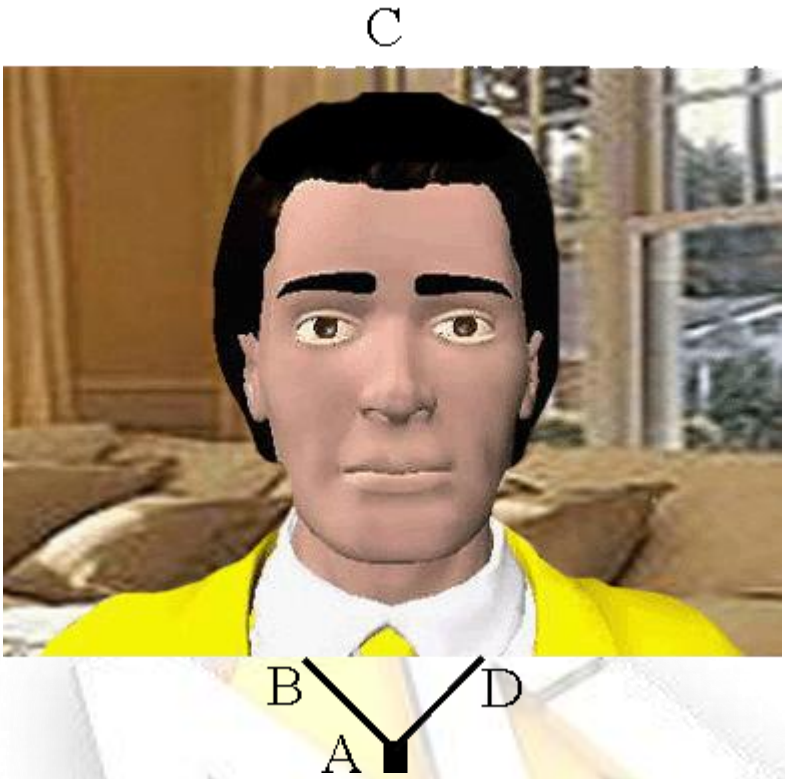
MAXFORUMS.NET



□ لقطة قريبة) B :نظرة موزعة) ـلاب تنظر جهة الشمال إلى , A وتنظر جهة اليمين إلى C و .D



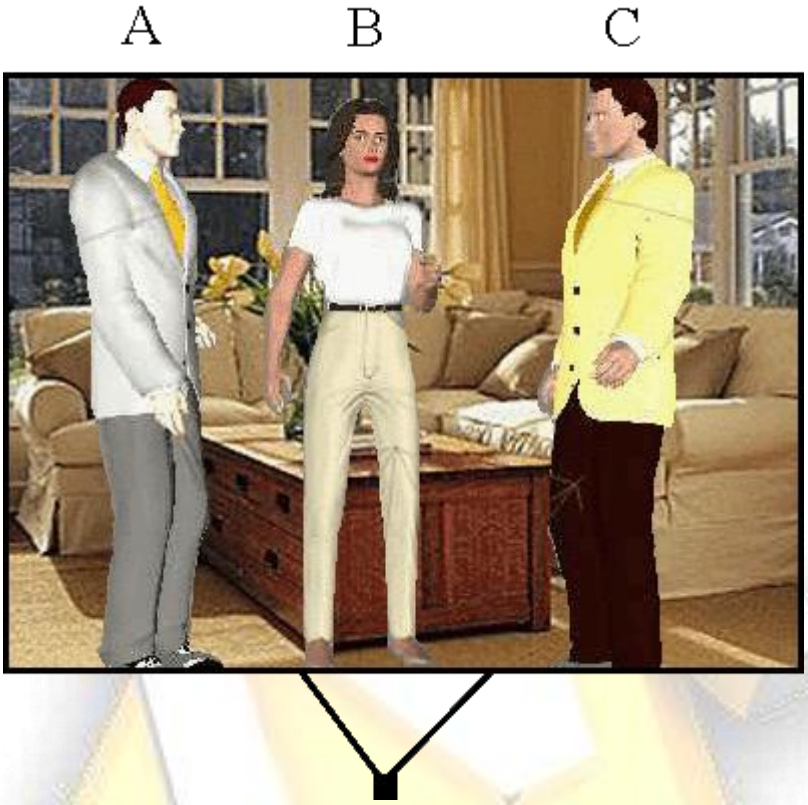
□□ لقطة قريبة) C :نظرة موزعة) ـلاب ينظر جهة الشمال إلى A و , B وينظر جهة اليمين إلى .D



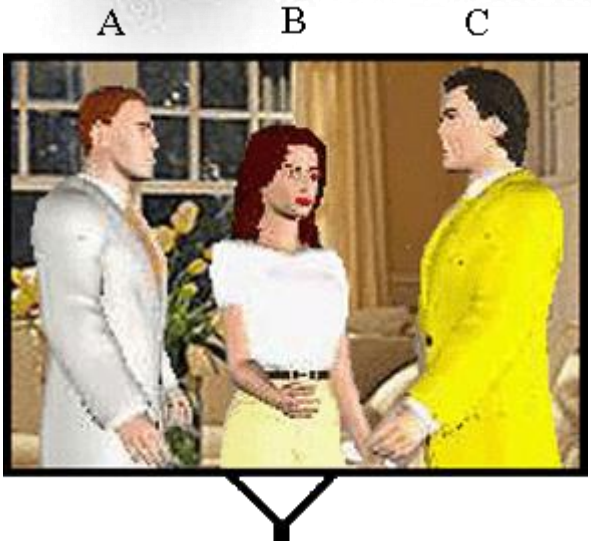
* **النظرة الموزعة** : في اللقطات و، تظهر الشخصيات الموجودة في الكادروهى تقسم نظراتها على الشخصيات الموجودة خارج الكادر في كل من شمال الكادر ويمين الكادر ولكي يكون الأمر مبسطاً ، فقد تم ضبط الشخصيات التي بداخل الكادر B) و (C بحيث تنظر مباشرة إلى الأمام (بحياد) والأمر متروك للدارس لتصور كيف تتحول الرؤوس والعيون إلى شمال ويمين الكادر بحسب الحوار الموجود في المشهد (انظر لقطة رقم النظرة إلى يمين الكادر ولقطة رقم النظرة إلى شمال الكادر .)

ثانيا- اذا كان المطلوب تصوير لقطة رئيسية تحتوي علي□ أشخاص يتحدثون عندها يجب تصويرها كالتالى:

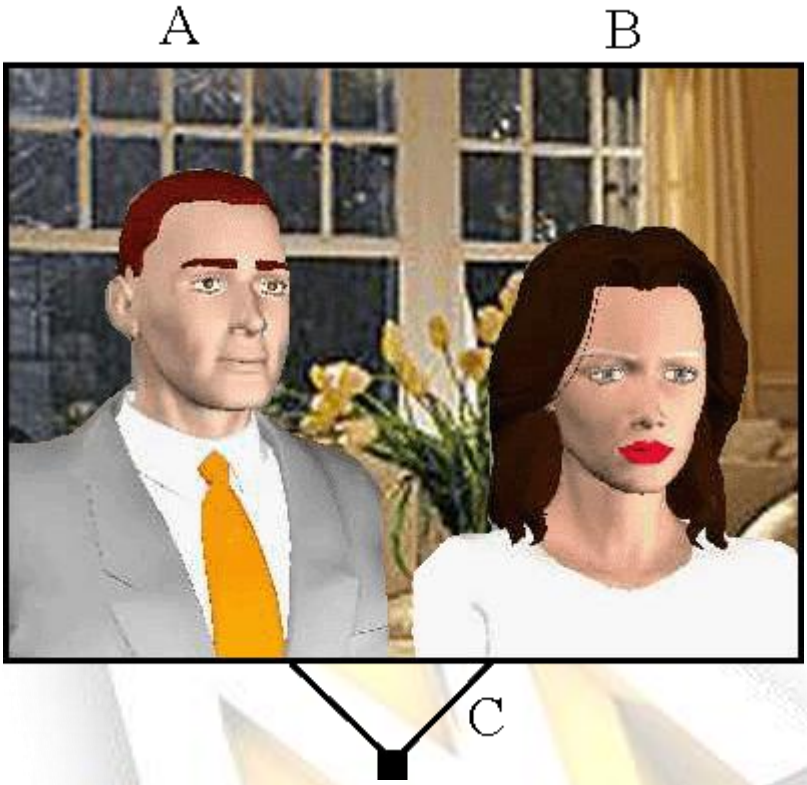
□- لقطة عامة لثلاث شخصيات من الرأس إلى أخمص القدمين



□- لقطة متوسطة لنفس الشخصيات عند الخصر.

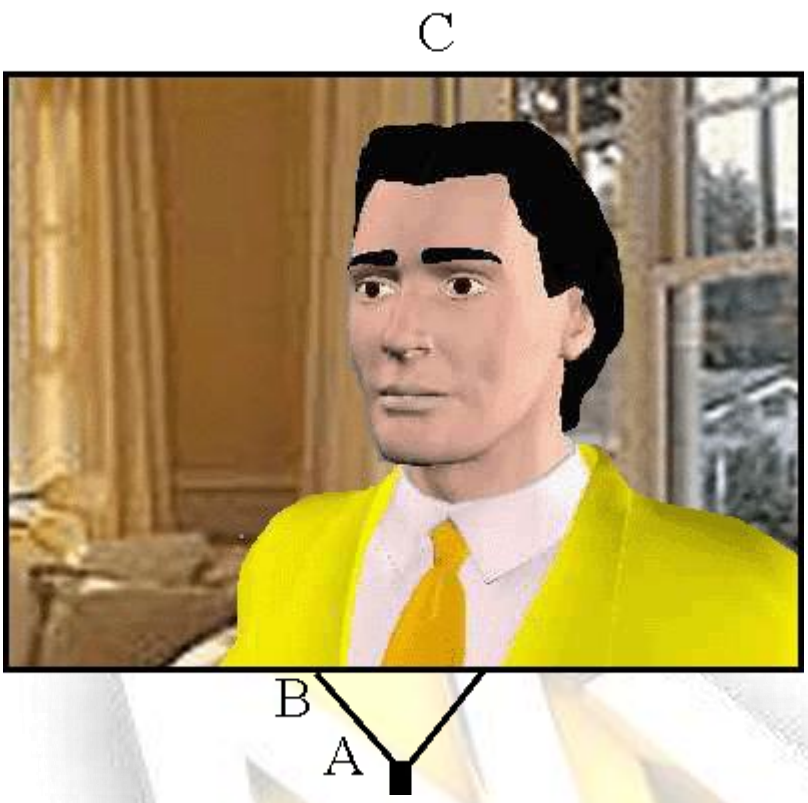


- لقطة قريبة للشخصينA و Bينظران يمينا إلى C ستتقاطع اللقطة التالية .

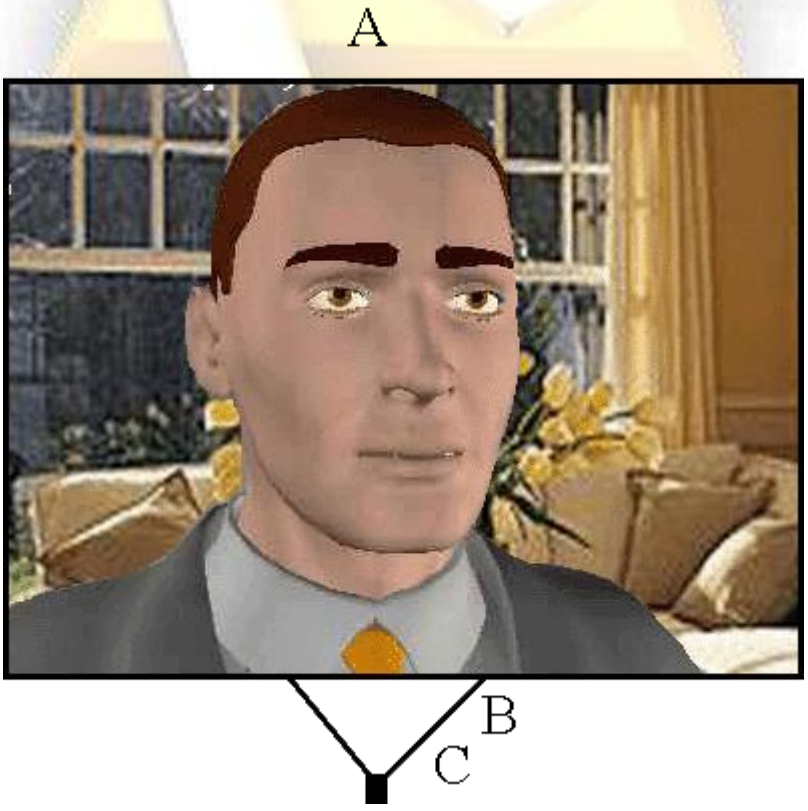


- لقطة قريبة C ينظر جهة الشمال إلى B و A.

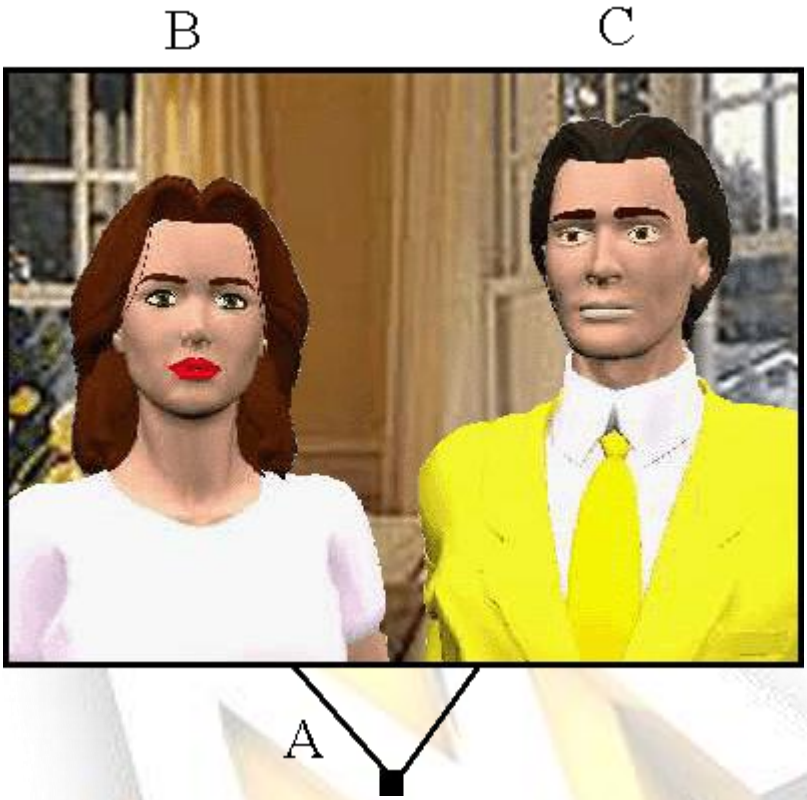
MAXFORUMS.NET



□ لقطة قريبة A ينظر جهة اليمين إلى B و .Cستتقاطع مع اللقطة التالية .



□ لقطة قريبة لشخصين B و Cينظران جهة الشمال إلى A.



ـ اللقطتان □ و□ نموذج خطأ .

ممنوع تقسيم لقطة بها ثلاث شخصيات إلى لقطة بها شخصين الشخص الأوسط مع الشخص الذىعلى الجانب الشمال، وبعد ذلك الشخص الأوسط مع الشخص الذى على الجانب الأيمن لأن هذا سيجعل الشخص الأوسط يقفز على الشاشة من اليمين إلى الشمال .

B C

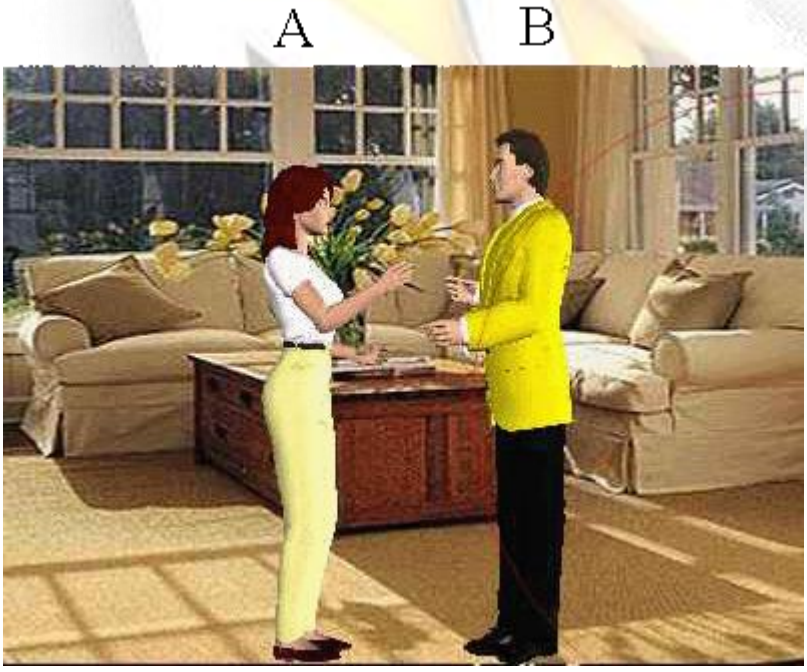
B on CL

A B

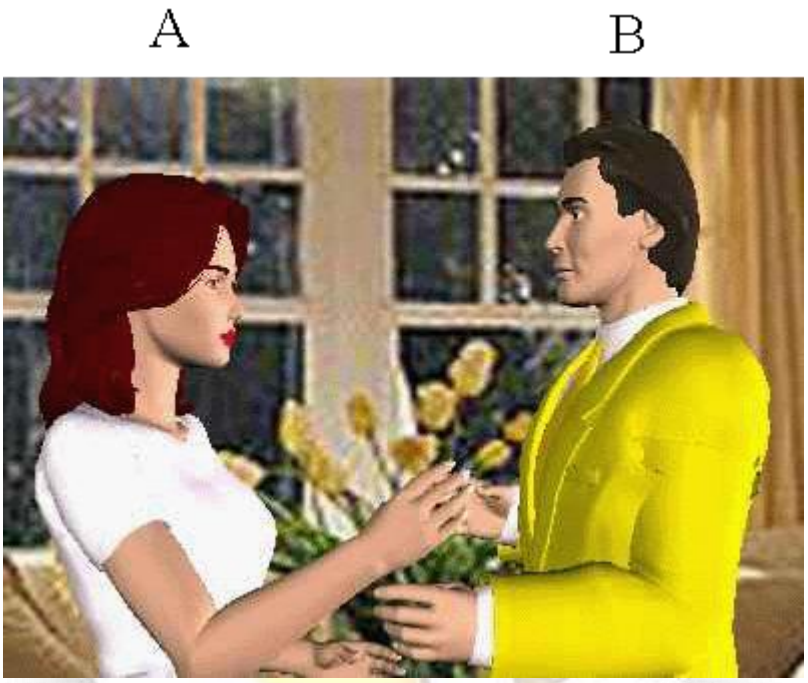
B on CR

ثالثا: اذا كان المطلوب تصوير لقطة رئيسية تحتوي علي شخصين يتحدثان عندها يجب تصويرها كالتالى:

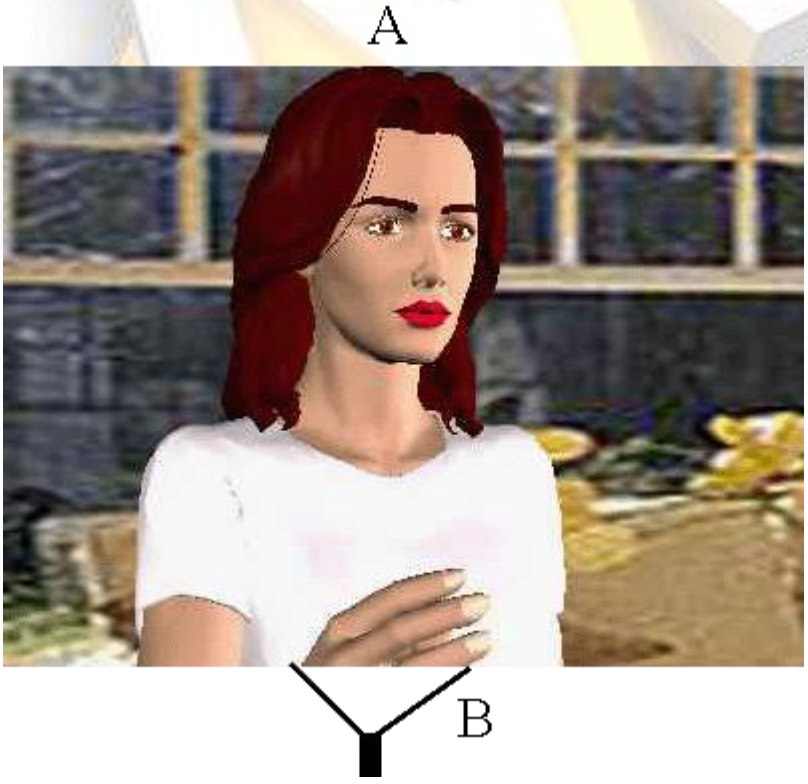
☐ **لقطة عامة لشخصين من الرأس إلى أخمص القدمين.**



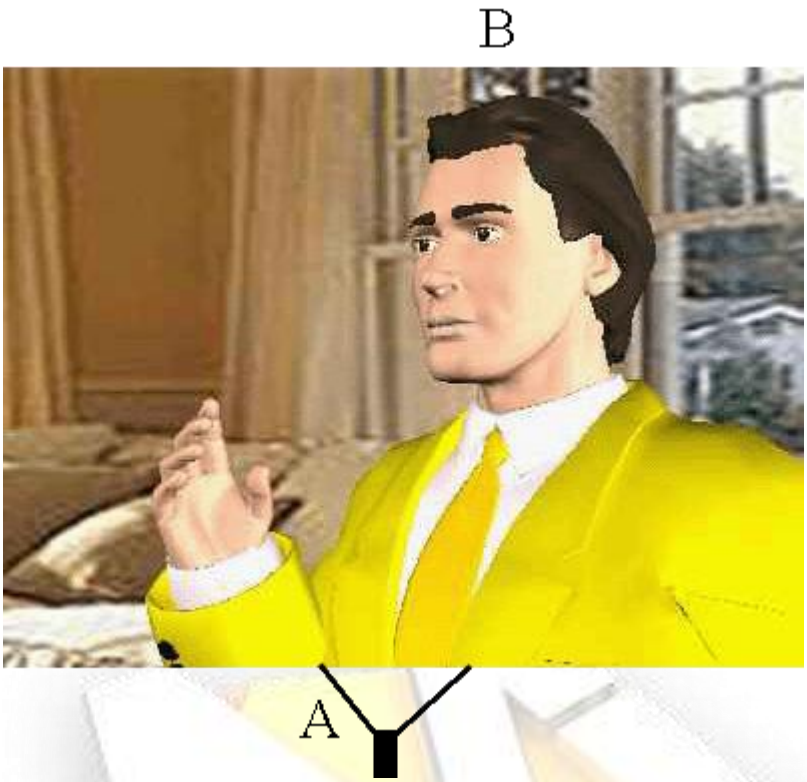
☐ لقطة متوسطة قريبة لنفس الشخصين عند الخصر.



☐ لقطة قريبة A تنظر يمينا إلى B.

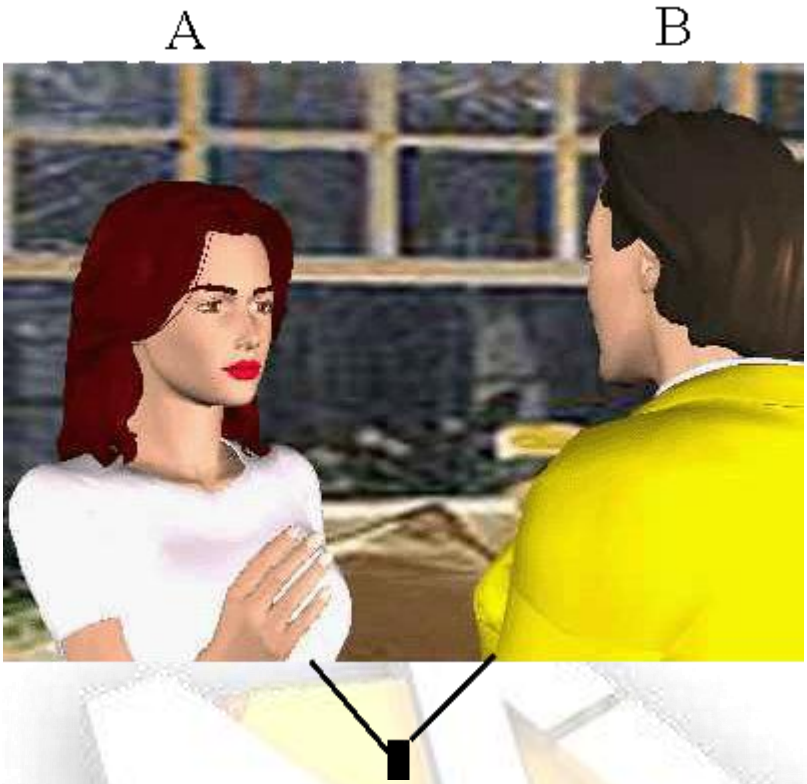


☐ لقطة قريبة B ينظر جهة الشمال إلى A.



- لقطة من فوق الكتف :Over-the-Shoulder تصور A وهي تنظر يمينا إلى B. الكاميرا موجودة فوق ظهر كتف B *الشمال* الموجود على الجانب الأيمن من الكادر .

MAXFORUMS.NET



□ لقطة من فوق الكتف : Over-the-Shoulder تصور B وهو ينظر شمالا إلى .A الكاميرا موجودة فوق ظهر كتف A الأيمن الموجودة على الجانب الشمال من الكادر .

التغطية باستخدام الممثل البديل:

عندما يشتمل التمثيل على مشاهد مشاجرات ,أو مشاهد خطرة ,أو مؤثرات خاصة Special Effects خطرة، يحل شخص بديل محل الممثل الرئيسي ويعرف هذا الشخص باسم "الدوبلير" أو "لاعب المشاهد الخطرة .Stunt person" وعادة ما يتشابه جسم الدوبلير مع شكل جسم الممثل الرئيسي بل أنه يجب أن يماثل طول الممثل الرئيسي، لأن الطول قد يؤثر على إضاءة المشهد والمشاهد التي بها دوبلير تصور دائماً في لقطات بعيدة والسبب في ذلك يرجع إلى الرغبة في عدم التعرف على

وجهه عندما يكون بعيدا وبهذه الطريقة لن يدرك الجمهور أن النجم لا يقوم بتمثيل هذا العمل البطولي وأثناء تصوير لقطات الحركة القريبة، يقوم الممثل الأساسى بتمثيل دوره حتى يعطي المخرج الانطباع للمتفرج بأن النجم هو الذىيمثل بالفعل هذا الدور الخطر والتغطية التي تحدث في مراحل هامة من الحركة كما تم التدرب عليها مع الدوبلير يجب التخطيط لها مسبقاً ويجب الحذر في اللقطات التي يحل فيها الممثل الأساسى محل الدوبلير.وعادة يلاحظ الممثلون الأساسيون أداء الدوبلير حتى يقلدون حركاتهم ولكن المرجع المسئول عن هذه المطابقة,هى فتاة التتابع التى عليها أن تتذكر أيضا كتابة وصف تفصيلى للقطة التي صورت بالاستعانة بالدوبلير فى تقرير العمل اليومى حتى يضع المونتير ذلك فى اعتباره أثناء المونتاج . تغطية اللقطات المتحركة:

تقول القاعدة : لا تقطع في المونتاج أثناء حركة كاميرا أو حركة ممثل لذلك إذا تحركت الكاميرا - Traveling Shot وهي تصاحب الممثلين أثناء سيرهم وحديثهم على المخرج أن يقرر مسبقاً عند إعداده للمشهد أي أجزاء من الحوار أو ردود الفعل ستتم تغطيتها أى تصويرها في لقطات قريبة منفصلة .كذلك عليه إرشاد الممثلين للتوقف عند بداية جمل معينة من الحوارمع تدوين علامات عند أماكن الوقفات وعلى الكاميرا أن تتوقف عند نفس المكان الذى حدده المخرج وبعد الانتهاء من جملة الحوار تستأنف الكاميرا الحركة لمتابعة المشهد وفي مرحلة تالية يتم تصوير اللقطات القريبة في الأماكن المحددة للوقفات وعلى المخرج أيضا مراعاة الحركة التي تتم في خلفية الكادرأثناء تصويرها فالخلفية المتطابقة جيداً تمكن المونتير من تركيب المشهد بسلاسة وهناك بديل للقطع داخل اللقطة المتحركة Traveling Shot , وهو تكرار الحركة بأكملها مع تركيب عدسات أكثر قربا على الكاميرا المتحركة وفي هذه الحالة يتاح للمونتير خيارات جيدة للانتقال بين اللقطة المتحركة العامة واللقطات المتحركة القريبة.التغطية **بتكرار الحركة :**

لتسهيل عملية المونتاج يجب على المخرج مراعاة استمرارية حركة الممثل ، من لقطة إلى التي تليها، وذلك عن طريق تكرار تصوير نهاية الحركة في اللقطة الأولى ، مرة أخرى في بداية اللقطة الثانية فهذا يتيح للمونتير اختيار الأماكن المناسبة للقطع وتظهر أهمية هذه الطريقة عند ضرورة أن تكون أماكن القطع متوافقة

بدقة ، لخلق تدفق في الحركة فعلى سبيل المثال ، عندما تخرج أحد الشخصيات من حجرة في لقطة ، ثم تدخل حجرة أخرى في اللقطة التالية ، لابد أن يقوم المخرج بتصوير لقطة الخروج كاملة ، حتى نهاية الحركة ثم في بداية الدخول في اللقطة الثانية ، يتم إعادة تصوير جزء من نهاية حركة الخروج التي في اللقطة الأولي لأن هذا يعطى الفرصة للمونتير لاختيار مكان القطع الأمثل ، بين لقطة الخروج ولقطة الدخول ولا يجب أبداً أن يقوم المخرج أثناء التصوير بإنهاء الحركة في اللقطة الأولى ، عند المكان الذي يتصور أن الحركة في اللقطة التالية ستبدأ منها بل لابد من الاسترسال في تصوير الحركة الأولي لعدة ثوان . تغطية أصوات اللقطات القريبة :

عند تصوير اللقطات المتوسطة القريبة Medium Close أو القريبة Close Up، على المخرج أن يكون حذر دائما من تداخل كلام الممثلين الذين يتواجدون خارج الكادر مع حوار الممثلين الموجودين أمام الكاميرا وإلا، سيسمع صوت مزدوج أمام وجه الممثل الذي يتم تصويره ويتسبب ذلك في إعادة تصوير اللقطة . ومن الأشياء الأخرى التي يجب أن يعيها هو الضحك والبكاء الذى يصدر من الممثلين الموجودين خارج الكادر؛ فمثل هذه الأصوات يمكن أن تبقى في الخلفية طوال المشهد . وأحيانا تتداخل هذه الأصوات مع الحوار المستمر فى المشهد الذي يتم تصويره ولذلك ينبغي تحذير الممثلين خارج الكادر من قطع أصوات ضحكاتهم وبكائهم بشكل مفاجئ لضمان الأستمرارية لصوت حوارالممثل الذى أمام الكاميرا .تغطية الحركة الخطأ:

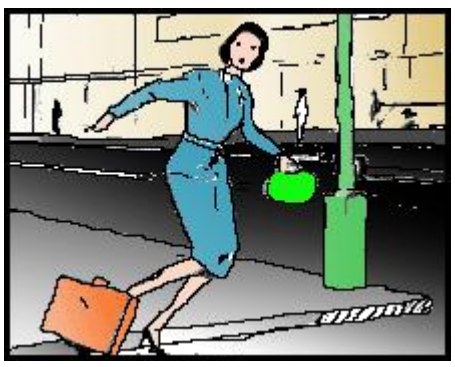
توضح الأشكال التالية سلسلة من اللقطات الافتراضية عبارة عن لقطة رئيسية تتبعها لقطات تغطية عديدة وتعرض في إحدى اللقطات الموضحة حركة خطأ تؤثر على التتابع المتدفق فى المونتاج

- لقطة رئيسية عامة Wide Angle Shot لشارع به امرأة تسير بسرعة في الخلفية وتحمل حقيبة في يدها اليمنى وكيس نقود في يدها الشمال وتصل إلى حافة الرصيف، وتتوقف انتظارا للإشارة الحمراء وعندما تتغير الإشارة ،

تخطو من على حافة الرصيف برجلها الشمال وتتعثر قدمها ؛ وتظهر عليها علامات الألم وتسقط الحقيبة من يدها ثم تقوم وتلتقط الحقيبة وتستمر في السير وهي تعرج أمام الكاميرا وتخرج من يمين الكادر ثم قطع Cut. وتنتهي اللقطة الرئيسية .

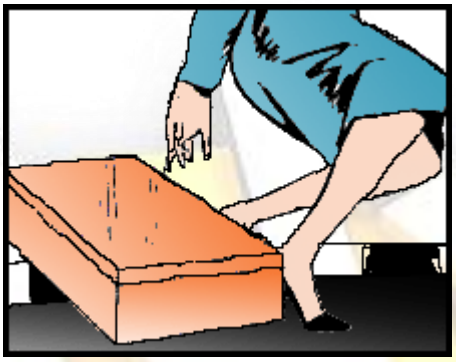
- لقطة متوسطة Medium Shot للمرأة وهى تقف عند حافة الرصيف انتظارا لتغير إشارة المرور وبهذا يرى المتفرج الممثلة عن قرب .

- لقطة عامة long shot عند حافة الرصيف وهي تنزل وتتعثر وتسقط من يدها الحقيبة ويبدو عليها التألم .



- لقطة قريبة Close Up - تظهر تعبيرات تألم المراة .

- لقطة ذات زاوية منخفضة Low-angle Shot- تنحني المرأة إلى أسفل وتلتقط الحقيبة .



- لقطة عامة متوسطة Medium Long Shot - تنزل المرأة من علي حافة الرصيف وتعرج تحاه الكاميرا وتخرج من يمين الكادر .

عند تكرار الحركة فى لقطات زوايا التغطية، يجب مطابقة ملابس ومكياج المرأة في كل التفاصيل؛ وينبغي أيضا أن يكون كيس النقود في يدها الشمال والحقيبة في يدها اليمنى وقد يتعين تنبيه الممثلة أيضا للنزول من حافة الرصيف بقدمها الشمال وبهذه الطريقة تسقط الحقيبة تقريباً في نفس المكان وستلتقط

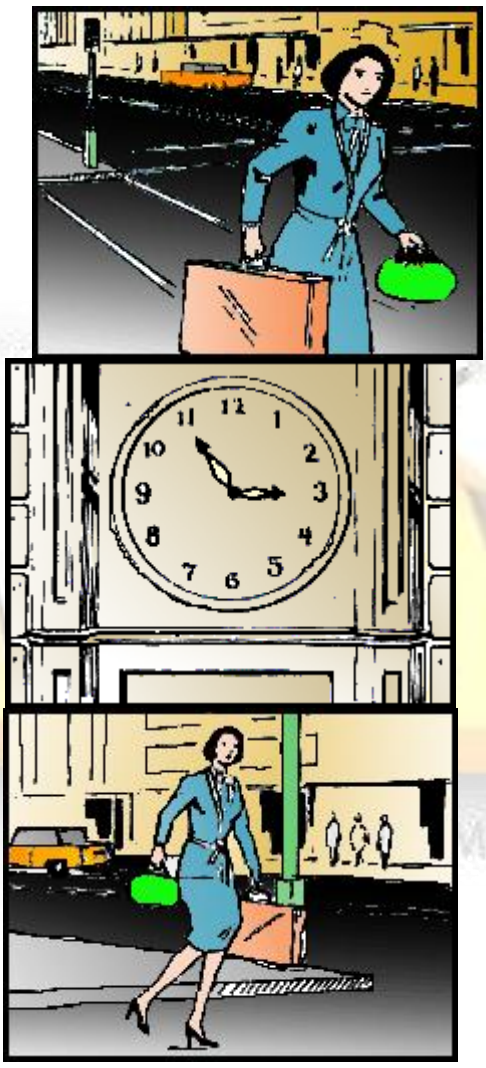
الحقيبة بيدها اليمنى وتعرج وهي تسير في الشارع ، من الشمال إلى اليمين وعندما تتطابق الحركة في اللقطات القريبة مع اللقطة الرئيسية بقدر الإمكان، فسوف يوهم المونتاج المتفرج بأن هناك استمرارية فى حركات الممثلة. التطابق الخطأ:

أفترض أنه أثناء تصوير لقطات التغطية ، قامت المرأة بدون تفكير بنقل كيس النقود إلى يدها اليمنى والحقيبة إلى يدها اليسرى في هذه الحالة سيكون هناك عدم تطابق واضح حتي وإن كانت كل اتجاهات الكاميرا صحيحة وإذا كانت تلك اللقطة سيتم تركيبها مع آخر جزء من اللقطة الرئيسية ، فسيحدث التالي على الشاشة في منتصف السير، تمسك المرأة فجأة الحقيبة عند طريق الخطأ في يدها اليسري وكيس النقود في يدها اليمنى وهو ما يسمى بالقطع القافز The Jump Cut.

استخدام لقطات من خارج المشهد The Cutaway Shot

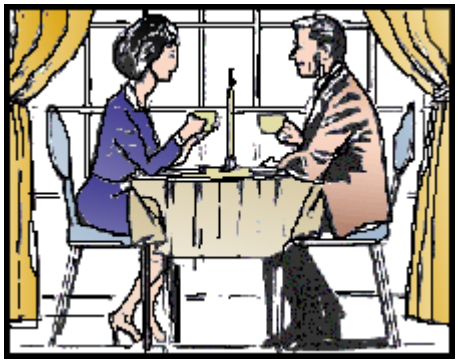
من الممكن معالجة القطع القافز أو أى نوع آخر من عدم التطابق أثناء المونتاج، عن طريق تركيب لقطة من خارجالموضوعبين اللقطات الغير متطابقة . وذلك للمساعدة على إحداث إلهاء وجيز للمتفرج عن هذا التغير المفاجئ غير المحسوب.فعلى سبيل المثال قبل اللقطة الذي يظهر فيها عدم التطابق فى المثال السابق سيقطع المونتير الفيلم عند نقطة ما ويضيف لقطة من خارج المشهد ربما

لقطة لساعة على مبنى لإعطاء المتفرج الانطباع بأن الوقت يمر وهنا يمكن الافتراض أنه خلال الوقت القصير الذي يكون فيه انتباه المتفرج مركزا على الساعة، نقلت المرأة كيس النقود إلى يدها الشمال ولن يعي انقطاع الأستمرارية الحاصل في المشهد لقد اختفى عدم تطابق الحركة من خلال الإيهام السينمائي Cinematic Illusion.



القفز Jump على الشاشة:

يختلف مفهوم مصطلح " القطع القافز Jump Cut "عن مصطلح "القفز " Jumpعلى الشاشة، كما فى المثال التالى : في هذه اللقطة الكبيرة يبدو شخصين بينهما شمعة



وفي هذه اللقطة القريبة تظهر الشمعة علي يمين الكادر

وعند القطع إلي لقطة قريبة للشخص الآخر تنتقل الشمعة إلي يسار الكادر فتبدو للمتفرج وكأنها قفزت من يمين الكادر إلي يساره وهذا ما نسميه القفز علي الشاشة لذا يجب اختيار أحد الشخصين منذ بداية المشهد لتظهر الشمعة معه في لقطاته القريبة ولا تظهر مع الشخص الآخر.

لقطة الحماية The Protection Shot:

ربما يلجأ المخرج أحيانا لتصوير *لقطات حماية أضافية للمشهد* Protection Shots , وهي عبارة عن تصوير جزء من الفيلم قد يستخدم أو لا يستخدم فى المونتاج

، لكنه ضمان ضد حدوث أي مشكلة قد تطرأ أثناء أو بعد التصوير ومن ثم تضطر المخرج الى إعادة تصوير المشهد ككل مرة أخرى.وقد تتكون لقطة الحماية من :

- تصوير زاوية أخرى من المشهد للحماية ضد بعض الأجزاء المشكوك فيها مثل عدم توافق الحركة أو الاتجاه
- تصوير الموضوع من الجانبين عند الشك في النظرة الصحيحة للممثل (الجانب اليمين أو الجانب الشمال) وعندها سيستخدم المونتير الجانب المناسب.
- تصويرلقطات اضافية لمشهد تم أعداده بشكل دقيق لصعوبة اعادة تصويره وذلك لحمايته ضد أي مشكلة صعبة قد تحدث في المعمل أثناء تحميضه أو طبعه عندما يتوافر لدي المخرج حس جيد للدراما السينمائية، فأنه يميز بدقة العنصر الموجود في المشهد والذي يحتاج إلى لقطة حماية .

القطع بواسطة الكاميرا : قد يضطر المخرج إلى تصوير مشهد كامل من زاوية واحدة ومن مكان واحد , master set up وهو ما يعوق عملية التقطيع أثناء المونتاج .ويتطلب هذا من المخرج تصوير نفس المشهد مرة أخرى بإستعمال كاميرا ذات إمكانيات غير عادية ويفضل في هذه الحالة استخدام الكاميرا الثابتة المحمولة على الكتف . Steadicam فحرية حركة الكاميرا المحمولة قد تغنيه بطريقة عملية عن تصوير لقطات التغطية الضرورية التي تتطلب تحريك الأثاث وإعادة توزيع الإضاءة بدرجة كبيرة والتى تتطلب أيضا بروفات بكفاءة عالية للممثلين وللكاميرا والفنيين ولكن أثناء التصويريتحتم تنسيق كل وضع وحركة مع الحرص علي عدم وقوع أية أخطاء في الحوار .تداخل المحادثات التليفونية:في المحادثة التليفونية السينمائية يتم تصوير كل شخصية على انفراد :شخص ينظر يمين الكادر (من اليمين إلى الشمال) والآخر ينظر إلى شمال الكادر (من الشمال إلى اليمين) ليظهروا كما لو كانوا ينظرون إلى بعضهم البعض ومع أن هذه القاعدة تنتهك الآن في بعض الأحيان ، إلا أننا سنعتبرها قاعدة أساسية فعند تصوير أول شخصية تتحدث فى التليفون ,على فتاة التتابع تدوين ملاحظة أمام أسم الممثل تقول أن اتجاه نظره إلى شمال الكادر أو إلى يمين الكاميرا ، بحسب الحالة وبعد

ذلك تقوم على الفور بكتابة ملحوظة اتجاه النظر العكسي بجانب اسم الممثل الذيقوم بدورالمتحدث الآخر وبهذا سيعرف المخرج في الحال ما ينبغي أن تكون عليه النظرة الصحيحة للشخصية التي ترد بغض النظر عن وقت أو مكان تصوير هذا الحوار .السيدة تنظر إلى يمين الكادر :ألو، هل يمكنني التحدث مع السيد محمود؟

الرجل ينظر إلى شمال الكادر : نعم . أنا هو.

قام بتصوير أفلام التغطية مهند دياب الطالب في ورشة السينماوالتليفزيون في قصر ثقافة مصر الجديدة

المصدر

التكوين السينمائي الجيد Composition ::

التكوين Composition

يتعلق التكوين بترتيب العناصر المرئية داخل الكادر ويعمل التكوين الجيد على مستويين أولاً يسمح بأن يتفاعل الموضوع الذى يتم تصويره ، مع البيئة المحيطة به ، في إطار السرد القصصى ثانيا : يستطيع توصيل رسالة ، بصورة مستقلة عن الفعل في القصة ، وذلك من طريقة وضع الموضوع الذى يتم تصويره داخل الكادر وهذا المستوى الأخير يعمل من خلال امكانياته المرئية البحتة مؤثرا بطريقة غير ملحوظة فى المتفرج ومن خلال هذا المستوى تظهر القدرة الفنية الحقيقية ، وليس من الضرورى ان يكون ذلك ممكنا في كل لقطة وقد يعبر ذلك المستوى عن فكرة مستقلة بالأساس ، ولكن يجب طرحها من داخل سياق القصة .

وهناك العديد من العناصر التي تدخل في تكوين اللقطة وعلى الرغم من أن حديثى العهد بصناعة السينما ربما يقعوا في خطأ التعقيد ، إلا أن المخرج والمصور المحترفان يحتفظان ببساطة التكوين ؛ ولا يحاولوا إقحام الأفكار على كل عنصر من عناصره فهناك مفاهيم مطلوبة لأساسيات التكوين الجيد ، كما ان هناك أفكاراً أخرى يمكن أن يعبر عنها إذا ما سنحت الفرصة لذلك وتتولد القدرة على تكوين اللقطات من خلال الفهم الجيد لأساسيات هذا التكوين ، وتحليل الأعمال الموجودة مع الخبرة العملية .

القواعد الأساسية للتكوين

هناك أربع قواعد أساسية للتكوين السينمائى الجيد :

☐ الأهمية Importance :

يجب أن يحتوى الكادر دائما على شيء هام ومؤثر في القصة . وهناك بعض المخرجين الذين يحافظون على الحركة ، أو الفعل الدرامى مستمرا داخل الكادر. وعلى الرغم من أن تلك الطريقة تنطوى على بعض من المغالاة ، غير أنه من الضرورى أن يكون هناك جديد على الأقل في كل لقطة جديدة .

☐ التوتر Tension :

يجب أن يبعث التكوين على نوع من التوتر بصرف النظر عن موضوع التصوير ، أو الفعل في القصة ويحدث ذلك التوتر حين لا يُسمح لعين المتفرج بالإستقرار على عنصر واحد ، حيث تُدفع العين باستمرار للإنتقال بين العناصر المتباينة ، أو المتنافسة ومن خلال هذا التوتر يتم توصيل المستوى الثانى من القصة للمتفرج .

☐ العنصر الجمالى Aesthetics :

على الرغم من ضرورة أن تبعث طريقة التكوين التوتر في نفس المتفرج ، إلا أنه يجب أن يكون أيضاً مرضياً من الناحية الجمالية .

☐ البساطة Simplicity :

من الضرورى أن يكون التكوين بسيطا فالتكوين المعقد والمربك يبعث تأثيراً محيراَ ، ومربكاَ في عقل المتفرج ولا يعنى هذا بالطبع أن يكون التكوين سطحياً .

العناصر المرئية للتكوين :

أولا: الأجسام Figure :

هو الجسم الخارجى لأى عنصر من عناصر التكوين له ملامح محددة ويشمل ذلك إما الموضوع الذى يتم تصويره ، أو أية أشياء في مقدمة ، أو في خلفية الكادر وحين تكون تلك الأجسام قريبة من بعضها البعض، عندها يمكن التعامل معها على أنها جسماً واحداً ، على شرط أن لا يخل ذلك بالشكل الجمالى ويمكن تنظيم تلك الأجسام داخل الكادر ، لخلق عناصر تكوينية أخرى كالخطوط , Lines والأشكال Shapes, والأنماط . Patterns

☐ الخطوط Lines :

الخط هو عنصر تكوينى على شكل طويل وضيق ويمكن أن يشتمل على شكلاً واحداً ، أو على عدة أشكال في صف واحد تماما مثلما تظهر أسلاك التليفون على طول الطريق وهناك ثلاثة استخدامات للخطوط في التكوين إما لتأثيرها

الجمالى ، أو لتوجيه إهتمام المتفرج للموضوع الأساسى الذى يتم تصويره ، أو للتأكيد على أهمية وحساسية المشهد أو الشخصية .

ـ الخطوط المستقيمة Straight Lines :

تعطى إحساسا بالقوة والرجولـة

ـ الخطوط المنحنية Curving Lines :

تعطى إحساسا بالرقة والانوثـة

ـ الخطوط الرأسية Vertical Lines :

تعطى إحساسا بالقـوة

الخطوط الأفقية Horizontal Lines :

تعطى إحساسا بالهدوء والسـلام

الخطوط المائلة Diagonal Lines :

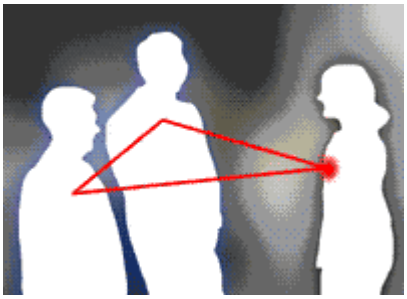
تعطى إحساسا بالديناميكية والطاقـة

الخطوط المتوازيةParallel Lines :

الخطوط المتوازية التى تندمج في نهايتها , تعطىإحساسـاً بالعمـق

☐ الأشكـالShapes :

تتكون الأشكال من خلال تنظيم العناصر المكونة للصورة ، في أشكال هندسية كدائرة أو مستطيل ويعتبر المثلث هو أكثر الأشكال تأثيراَ، ويعطى إحساساً بالإستقرار وبما أن رأس المثلث تكون أكثر وضوحا وقوة ، لذلك يمكن وضع الشخصية التي يراد تركيز الانتباه عليها في تلك النقطة ، لاظهار قوتها وسلطتها .



رأس المثلث

☐ الأنماط Patterns :

ويكون ذلك من خلال تكرار عناصر معينة في الصورة كالأجسام , figures والخطوط , Lines والاشكال . Shapes فمثلا درجات السلم لمنزل ما تكوّن شكلا معينا ، وذلك من خلال تكرار خطوطها حتى تشعر أنها يمكن ان تملأ الكادر أو مثل شبابيك منزل ما ، في مبنى كبير ، يمكن من خلاله تكوين شكل معين ، بتكرار الأشكال المستطيلة لشبابيك المبنى ككل.

الأنماط المتكررة

ثانيا - الكتلة Mass :

الكتلة هى الوزن المرئي لشكل أو مساحة ما في الكادر وعلى عكس الوزن المادى ، يعتمد الوزن المرئى على إدراك المتفرج الحسى لها ، ويمكن التحكم فيه من خلال :

☐- المواصفات المادية للموضوع: Physical Attributes of Subject

تظهر الأجسام الأكبر والأطول ، وتلك التي تحمل ألوانا زاهية كأن لها كتلة أكبر، وتجذب عين المتفرج أولا أما الأجسام الأصغر في الحجم ، والأقصر ، والأغمق في الألوان فتظهر كما لو كانت ذات كتلة أقل ، وتكون أقل جذبا للعين فمثلا لو أن هناك سيارتان من نفس الحجم واللون ، ستظهران وكأهما بنفس الكتلة أما إذا كانت سيارة منهما لونها أحمر زاهىَ ، والأخرى أخضر غامق ، عندها سوف تحوز السيارة الحمراء على إنتباه المتفرج الأساسى ، وستسيطر على تكوين الصورة لأنها تبدو كما لو أنها ذات ثقل أكبر .

- التصوير Photography :

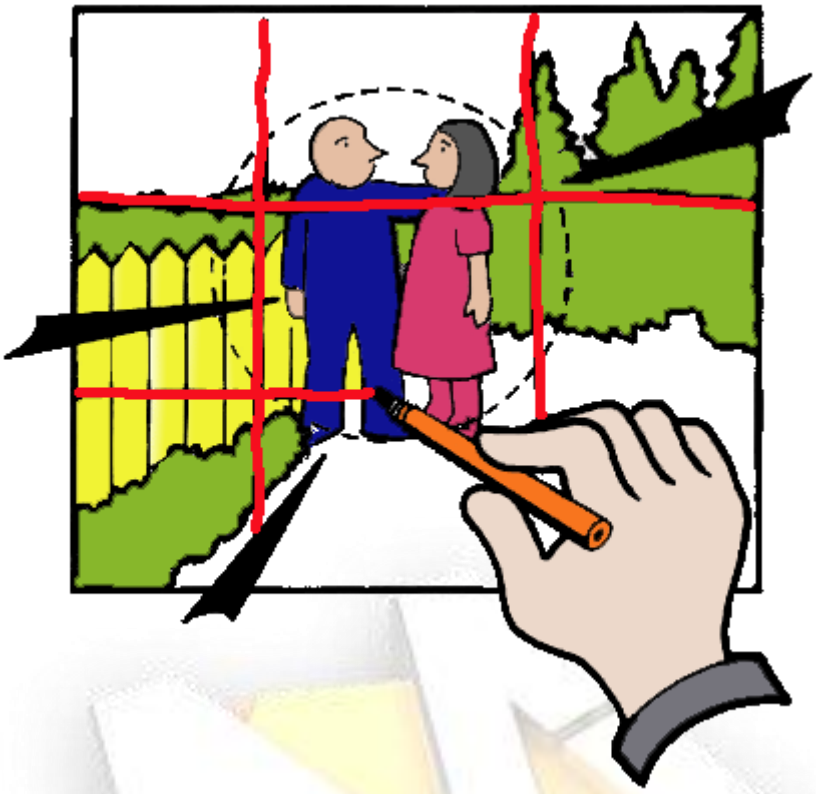
يمكن التحكم أيضا في الكتلة من خلال التصوير، ومكان الموضوع المصور داخل الكادر فمثلا لو أن هناك شكلين من نفس الحجم واللون، أحدهما أقرب الى الكاميرا ، وأعلى داخل الكادر ، ومسلط عليه الإضاءة أكثر ، سوف يظهر كما لو أن كتلته أكبر ، ويعطى إحساسا بسيطرته على الكادر .

- صفات الشخصية Character Traits

تتأثر الكتلة ظاهرياً تبعاً لمواصفات الأشخاص فالشخصية القوية أو الشجاعة تظهر كما لو أن لها كتله أكبر وتُستخدم الكتله لجذب انتباه المتفرج ، وتوجيهه داخل الكادر .فالمتفرج ينتبه أولا للعناصر ذات الكتلة الأكبر ، ثم ينتقل للعناصر الأخرى كما تلعب الكثافة أيضا دورها في توازن الكادر .

ثالثا ـ التوازن Balance :

يتحقق التوازن من خلال توزيع العناصر المكونة للتكوين بشكل معتدل داخل الكادر ويعطى التوازن الجيد شعورا بالجمال ، مستقلا عن التوتر الناتج عن الموضوع الذى يتم تصويره ولأن تُوزيع الأجسام داخل الكادر يتم تبعا لكثافة كتلتها أو وزنها المرئى . ولأن إدراك الكتلة يكون إدراكاً حسياً بطبيعته ، لذا يعبر المصورون المحترفون عن التوازن الجيد "بالإحساس الصحيح . "

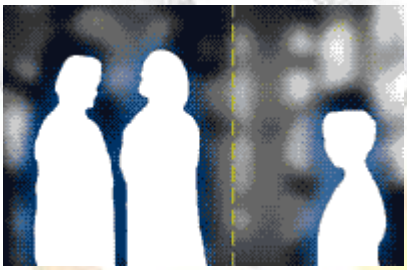


وأسهل طريقة لفهم التوازن المرئى ، هو أن نتخيل شكلين لهما نفس الكتلة ، وأن نضعهم على أبعاد متساوية من مركز الكادر للحصول على التوازن المطلوب أما إذا كان هناك شكلان لهما كتلتين مختلفتين ، فللحصول على التوازن ، علينا أن نحرك الشكل ذو الكتلة الأثقل ، قريباً من مركز الكادر، أو أن نحرك الكتلة الأخف قريبا من حافة الكادر أما لو كان هناك شكلاً واحداً فقط ، فعلينا أن نضعه في مركز الكادر .

أنـواع التـوازن :

- **التوازن المتماثل Symmetrical balance :** التوازن بين الأجسام ذات الكتل المتساوية يسمى "بالتوازن المتماثل Symmetrical balance" لأن الأجسام تحتل نفس الموقع على جانبي الكادر.

التوازن الغير متماثل asymmetrical balance : التوازن بين الأجسام ذات الكتله الغير متساوية يسمى "بالتوازن الغير متماثل asymmetrical balance" لأن وضع الجسمين يكون مختلفا في جانبى الكادر وهذا النوع من التوازن هو الأكثر إستخداما ، لأن العناصر المكونة للصورة عادة ما يكون لها كتل مختلفة وتكون هذه الطريقة اكثر تشويقاً من التوازن المتماثل .



النسبة الذهبية Golden Aspect : من الطرق المستخدمة لتجنب رتابة التوازنات المتماثلة فى التكوين ، هو أن يقسم الكادر إلى جزئين غير متساوين ، حيث يمثل الجزء الأصغر ثلث الكادر، والجزء الأكبر يمثل ثلثى الكادر ويتم وضع الأجسام في هاذين المساحتين بتوازن غير متماثل . asymmetrical balance ويمكن إستخدام تلك الطريقة إما أفقيا أو رأسيا إعتمادا على الموضوع الذى يتم تصويره ويطلق على هذه الطريقة الوسيلة الذهبية Golden Mean أو قاعدة التثليث rule of thirdsلأنها تخلق صورة مرئيةأكثر تشويقا بسبب التوازن غير المتماثل بل وتساعد على إظهار العناصر الهادئة أكثر إثارة .

ومن التطبيقات الكلاسيكية لقاعدة التثليث هو استخدامها في لقطات الأفق ، فالتوازن المتماثل الذى تظهر فيه السماء في النصف الأعلى من الكادر، والأرض في النصف الأسفل ، يكون غير مشوقاً ، ويظهر الكادر كما لو كان قد قُسم إلى صورتين منفصلتين ولكن بالأعتماد على النسبة الذهبية ،والذى تشغل فيها الأرض ثلث مساحة الكادر، والسماء الثلثيين الباقيين أو العكس ، عندها يصبح التكوين أكثر وضوحاَ للمتفرج .

وحين يوضع الخط الأفقى في الثلث الأعلى من الكادر، تظهر الأرض أطول مما يعطى إحساسا بالمسافة وبالعكس حين يكون الخط الأفقى في الثلث الأسفل من الكادر، حيث تملأ السماء مساحة أكبر داخل الكادر مما يعطى شعوراً بالأتساع وقد

لا يكون الخط الأفقى واضحا في هذا التكوين ، بل أنه يمكن أن يكون مختفيا خلف بعض المباني أو الجبال.

ومن التطبيقات المعروفة لقاعدة التثليث أيضا ، تصوير موضوع وحيد داخل الكادر، فبدلا من وضعه في منتصف التكوين ، يمكن وضعه إما في ثلث يسار او ثلث اليمين الكادر ، على شرط أن يكون هناك شيئا في الثلثين الأخريين من الكادر لعمل التوازن اللازم .

1/3 | 2/3

ويمكن ألا يكون ضروريا وضع شيء في ثلثى الكادر الخالى ، وذلك في حالة أن تكون عين الممثل متجهة الى ذلك الجزء من الكادر ونحصل على التوازن هنا من خلال ما يتخيل المتفرج وجوده خارج الكادر في اتجاه نظر الممثل .

نصائح للمحافظة على التوازن :

- يجب وضع كل الأجسام في الإعتبار أثناء عمل التوازن في التكوين ، وذلك يشمل الشخصيات والأجسام التى فى المقدمة وفى الخلفية .
- يمكن أن تعامل المساحة المضيئة في الكادر كشكل واحد ، اذا كانت تعطى إحساسا بأنها كتلة واحدة .
- يمكن أن تعامل مجموعة من الأجسام المتراصة كجسم واحد لو أن ذلك يعطى "الإحساس الصحيح . "
- يمكن أن تكون اللقطات التي تحتوى على حركة خادعة للتوازن ولكن الحركة فى حد ذاتها قد تحول تركيز المتفرج عن عدم ملاحظة ذلك لذا يجب التركيز على الكتل الثابتة في اللقطة .

رابعا ـ العمـق Depth :

يعبر العمق عن الإيحاء بأكثر من مستوى في التكوين ويتجه المصورون إلى خلق إيحاء بثلاث أبعاد ، خلال تكوين اللقطة ذات البعدين فالصور العميقة ذات تأثير أقوى ، وأكثر تشويقا ، من الصورالمسطحة ذات المستوى الواحد .

وهناك عدة وسائل مستخدمة لإعطاء الإيحاء بالعمق :

☐ الزاويـة Angle :

تعطى الكاميرا ذات زاوية ☐/☐ ، عمقا أكبر من زاوية الجانبية (البروفيل) ، والزاوية الأمامية ، وذلك لأنها تظهر جانبى الموضوع المصور بدلا من جانب واحد .

☐ المقدمـة والخلفيـة Foreground and Back ground :

يمكن الإيحاء بالعمق أيضا من خلال إستخدام مقدمة الصورة , وخلفيتها في علاقتها مع الموضوع الذى يتم تصويره .

☐ تشابك الأشكال Overlapping Objects :

تقوم الأشكال المتشابكة بإعطاء أبعاد للصورة ، في حين لا تعطى الأشكال المتفرقة على مساحة واسعة أية علامة عن علاقتهم داخل المكان لذا فإن الأشكال المتشابكة في الكادر تعطى إيحاءا بالعمق ، عن تلك المتفرقة داخله .

☐ تصغير الحجم Diminishing Size :

يستخدم تصغير عناصر الصورة من المقدمة الى الخلفية ، في إعطاء إحساسا بالعمق ، لأنه يصغر حجم الشئ كلما بعد في المسافة .

☐ دمج الخطوط Converging Lines :

تعطى الخطوط المتوازية من المقدمة إلى الخلفية إحساسا بالعمق ، لأنها سوف تتصل في نقطة في النهاية ، مثلما يحدث مع خطوط السكة الحديد .

☐ حركة الكاميرا Camera Movement :

تعطى الكاميرا في خلال حركتها إحساسا بالعمق ، حيث يتم تغطية أو كشف بعض عناصر الصورة ، كلما تغير منظورها خلال هذه الحركة ، لتعبر عن مستويات أخرى .

☐ حركة الممثل Actor Movement :

عندما يتحرك الممثل من مقدمة الصورة إلى الخلفية يعطى إحساسا بالعمق ، أكثر مما لو كان يتحرك من يسار الكادر الى يمينه أو العكس ، واذا كان عليه أن يفعل ذلك فيفضل أن تكون حركته بزاوية مع عدسة الكاميرا .

ويمكن التعبير عن العمق أيضا من خلال فنيات التصوير بدلا من التكوين سواء بعدم وضوح عمق المجال ، أو أن يكون هناك ضباب في الصورة ، أو بإستخدام إضاءة خلفية ، مما يعطى إحساسا بعمق اللقطة .

خامسا ـ تحديد الكادرFraming :

هناك بعض الوسائل التي تساهم في جعل تكوين الصورة جميلا ومرئياً ومتوازناً :

☐ المساحة فوق الرأس Headroom :

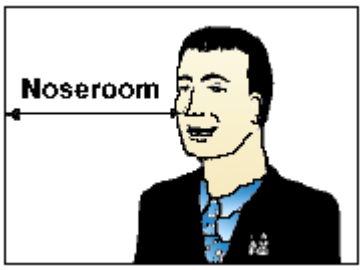
تلك هى المساحة الخالية ما بين رأس الممثل والحافة العلوية للكادر.

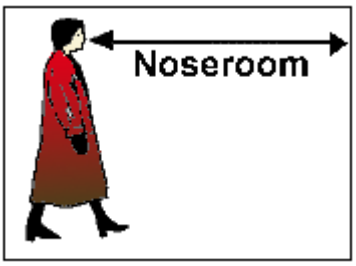
و حين تكون تلك المساحة أكثر ، أو أقل من اللازم ، تعطى إحساسا بإختلال التوازن الرأسي.

وفي اللقطات القريبة Close Ups ، يكون من الضرورة إقتطاع جزء من رأس الممثل من الكادر ، وليس الذقن .

☐ المساحة أمام الأنف Nose Room :

وهى تلك المساحة الخالية على أى من جانبى الكادر .





فعادةً إذا كان هناك توازناً أفقياً جيداً داخل الكادر يكون هناك مساحة جانبية مناسبة وإذا ما كان الممثل وحده في الكادر ، عندها يجب أن يحتل ثلث مساحته فقط وأن يترك ثلثى المساحة فارغاً في الإتجاه الذي ينظر أو يتحرك إليه الممثل ، وذلك تمشيا مع قاعدة "الوسيلة الذهبية ويمكن من حين لأخر ، أن ينظر الممثل إلى حافة الكادر التى خلفه ، لبعث إحساسا بالتوتر في نفس المتفرج ، نظراً لضيق المكان .

☐ حواف الكادر Frame Lines :

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

☐ كادر داخل الكادر Frame within a Frame :

يمكن خلق تكوين قوى عن طريق وضع الممثل في إطار داخلى من خلال عنصرا آخر في مقدمة الكادر مما يعطى إحساسا بوجود كادر داخل الكادر الأساسى .

☐ الخطوط داخل الكادر Lines within a Frame :

لا ينبغى أن تقسم الخطوط الرأسية والأفقية في التكوين ، الكادر إلى نصفين فهذا يعطى إحساسا للمتفرج بأنه يرى صورتين منفصلتين والخطوط التي تسير في توازى مع خطوط الكادر تعطى إحساسا بالملل والرتابة ، أما الخطوط المائلة فتظهر أكثر درامية ويفضل إستخدامها كلما كان ذلك مناسبا لذا فمن المستحب تنظيم العناصر في الكادر في خطوط مائلة بدلا من أفقية .

☐ المساحات المضيئة والمظلمة داخل الكادر Light and Dark Areas of the Frame :

يفضل أن تكون المساحات المظلمة قريبة من حواف الكادر، والمضيئة في مركزه فهذا يساعد على توجيه إنتباه المتفرج إلى الموضوع المصور، ويعطى إحساسا بالتوازن للتكوين ولا ينبغى أن تكون المساحات المضيئة بالقرب من حواف الكادر، إلا إذا كان بداية لتأثير معين .

☐ وضع الموضوع المصور من لقطة لأخرى Shot -to-Shot Frame Position :

عند القطع من لقطة فى حجماً ما لشيئ يتم تصويره الى لقطة أخرى لنفس الشيئ ، يجب أن يظهر فى نفس وضعه داخل الكادر لأن هذه الطريقة تُجنب عين المتفرج القفز، من لقطة لأخرى ، للبحث عن هذا الشيئ ولهذه القاعدة أهمية خاصة في الشاشات العريضة .

سادسا ـ المعنى داخل الكادر Subtext :

كيفية شغل موضوع التصوير لمساحة الكادر يمكن أن يؤكد على الديناميكية والمشاعر داخل اللقطة.

ـ الحجم Size :

يعطى موضوع التصوير الذي يحتل مساحة صغيرة من الكادر ، احساسا بالضآلة والوحدة .

وعلى العكس ، فموضوع التصوير الذي يحتل مساحة كبيرة من الكادر ، يعطى احساسا بالسيطرة والقوة وتظهر علاقة السيطرة النسبية ، عندما تتبادل اللقطات ، كما في مشهد حوار .

☐ الزاوية Angle :

إذا صُور الموضوع من خلال زاوية كاميرا منخفضة ، فإنه يظهر مسيطرا .

أما إذا صُور من زاوية عالية فسيظهر كتابع ضئيل.

☐ التقارب Proximity :

تعطى العناصر المتقاربة من بعضها البعض داخل الكادر إحساسا بالحميمية ، أكثر من العناصر التي توجد مسافة فيما بينها كذلك تعطى العناصر التى داخل نفس الكادر إحساسا بالقرب، عن العناصر التى داخل اللقطات المختلفة .

☐ اتجاه الحركة Direction of Movement :

تعبر الحركة تجاه يمين الكادرعن فعل مسالم ، أما الحركة تجاه يسار الكادر فإنها تعبر عن فعل فيه قوة وعنف وتعطى الحركة تجاه أعلى الكادر إحساسا بالأمل والنمو ، بعكس الحركة تجاه أسفل الكادر التى تعطى إحساسا باليأس والكآبة .

وتعتبر الحركة المائلة في الكادر ، من أكثر الحركات ديناميكية ، وأقواها أثرا .

☐ الوضع داخل الكادر Relative Frame Position :

يعتبر الجانب الأيسر من الكادر أكثر قوة وتأثيرا عن الجانب الأيمن ، والجانب العلوى عن الجانب السفلى وقد يؤثر وضع الشخصية ، في أحد هذه الجوانب ، على قوتها النسبية ويمكن إستخدام ذلك للحصول على التوازن ما بين الشخصية القوية والشخصية الضعيفة ويفضل بعض المصورون أن يضعوا قلب اللقطة في الجانب الأيسر، مثلما هو مع جسم الإنسان .

تكوين الصورة المتحركة

لابد لأى نوع من التكوين تقوم به الكاميرا السينمائية أن يقوم على واقع وجود الحركة لتمييزه عن التكوين فى الصورة الثابتة وقواعد التكوين المعروفة لطلاب التصوير الفوتوغرافى تنطبق على التصوير السينمائى

ولكن يضاف إليها فهم استخدامات الحركة ومخاطرها بوصفها مساعدا أو معيقاً . ولنفترض مثلا أن لدينا كاميرا ثابتة وأخرى متحركة جاهزتين لتصوير منظر طبيعى فى الوسط وأمام الخلفية من حقول فسيحة وسحاب كثيف يرعى قطيع من الأغنام على اليمين مقدمة الصورة يجلس راعى غنم مسترخياً يتمطى بكسل وهو يراقب القطيع وحماره إلى جانبه فى الصورة الثابتة يشكل السحاب والحقول والقطيع , خلفية راعى الغنم مع حماره والذى يعتبر مركز التكوين لتوحى بالهدوء بينما تتعقد مشكلة كاميرا السينما حتى فى تصوير مثل هذه اللقطة الثابتة القريبة بحكم ضرورة وضع احتمالات تأثير أية حركة ، مهما تكن صغيرة على التكوين بمجمله. فمثلا هل ستؤدى الحركة الطبيعية لقطيع الغنم الذى نراه فى منتصف مسافة اللقطة إلى صرف انتباه المتفرج عن العناصر الأكثر أهمية والساكنة الراعى وحماره ؟ ممكن

هل ستقوم حركات الحمار وهو يهز رأسه ويحرك ذيله ويضرب الأرض بأرجله بتحويل انتباهنا عن الرجل ؟ ممكن ثم لنفترض بأن الحركة فى المشهد تتطلب أن ينهض راعى الغنم ويمتطى حماره ففى أى اتجاه سيذهب ؟ وكيف سيكون تأثير هذه الحركة على التكوين ؟ هل عليه أن يتجه نحو الكاميرا أم يبتعد عنها ؟ إلى يمين أم إلى يسار الكادر؟ هل يخطو بحماره ببطء أم بسرعةً ؟ هل يسير بخط مستقيم أم مائل ؟ وما الذى سيبقى من التكوين إذا ذهبت تلك الكتل الصماء للرجل وحماره والتى رتبت بشكل استراتيجى ؟ تلك الأسئلة وعديد غيرها تجعل مهمة المصور السينمائى أكثراً تعقيداً وخاصة إذا كان ذا نزعات تصويرية فنية ومن البديهى أنه لن يتمكن من حل كل المشكلات دائما ولكن إذا أخذت بالاعتبار .وتم التخطيط لتأثيراتها فهل سيعطينا المشهد الناتج درساً ناجحاً فى مجال التكوين السينمائى ؟ لابد من القول إنه ينبغى عدم اتباع قواعد ثابته وصارمة فى التكوين أو اعتبار أية

تعليقات فردية على الموضوع معيارا مطلقا إن التكوين فى التحليل الأقرب للواقع هو مسألة ذوق شخصى ما قد يعتبره شخص ما تكويناً جيداً , يمكن أن يعتبره آخر موضوعاً للنقد ومع ذلك يمكن أن يكون كل منهما على حق وفق معاييره الخاصة لقد قيل وكتب الكثير ، وربما أكثر من اللازم عن التكوين الثابت والتكوين السينمائى وهناك اليوم أشخاص ضليعون بالموضوع يستطيعون أن يناقشوا الصورة من معايير الخطوط والأشكال والكتل والنماذج الهندسية فى كل مرحلة من مراحل تطورها لكن صورهم تبدو جامدة ومتكلفة بطريقة تثير الشفقة وهناك آخرون رغم أنهم لا يعرفون ما هو الخط الداعم؟ أو ما إذا كانت دراسة توزيع الظل والنور هى شئ يخص صورة أم ديكور مطعم إيطالى ، ومع ذلك تجد لديهم الموهبة الخاصة التى لا تخونهم لإنتاج صور مقنعة إن التكوين فى أى مجال الغرافيكى منه أو الفوتوغرافى , الثابت أوالمتحرك يعتمد بشكل أساسى على ترتيب عناصر الصورة بحيث توجه انتباه الناظر إلى حيث يريد صانع الصورة هناك طريقتان تحققان ذلك فى التصوير الثابت , هما الترتيب وتباين اللون وتضاف إليهما فى السينما الحركة يمكن إدراج طرق تركيز الانتباه على الصورة تحت ثلاثة عناوين رئيسية :

الأول : الترتيب وهو ما يعنى ترتيب أى شئ داخل الكادر نريده أن يكون مركز جذب الانتباه وتعتمد عليها علاقة كل العناصر الأخرى المكونة للمشهد ببعضها وبشكل عام فإن مركز الصورة هو المكان الطبيعى للشئ الأكثر أهمية ولكن هذا لا يعنى بأن الشئ يجب أن يحتل المركز بشكل هندسى ورياضى دقيق فغالباً ما ينتج عن بعض الأزاحة نظام أكثر جمالاً وقوة دون أن يقوم بأى شكل من الأشكال بتشتيت التركيز المطلوب هذه الوضعية الأقوى يجب أن تقع تقريبا على الخط المائل المتجه من الزاوية اليسرى السفلى للكادر إلى الزاوية العليا اليمنى حيث تكون أفضل الوضعيات عادة فى الثلث العلوى اليمنى من إطار الصورة ولابد من العثور على استثناءات من هذه القاعدة حين نلقى النظر على أيه مجموعة صور ثابتة أو حين ندرس التكوين فى مشاهد فيلم مصور بشكل جيد لكننا سنجد فى كل مرة تقريباً أن بعض الخطوط أو التدرجات أو الكتل الثانوية تبرز على ذلك الخط المائل الصاعد من اليسار إلى اليمين لتعيد توجيه انتباه المتفرج نحو موضوع التكوين

الرئيسى بعد أن خرج عن موضعه التقليدى إن ترتيب الأشياء المحيطة فى الصورة يمكن أن يلعب دوراً هاماً جداً فى توجيه عين المتفرج نحو موضوع الاهتمام الرئيسى ويصح هذا بشكل خاص فى اللقطات الطويلة فمثلا فى المشاهد الطويلة المهمة فى معظم أفلام الغرب نحصل على الاحساس الأكبر بعمق الصورة وحضورها الآنى حين يصمم التكوين بوجود مستويين على الأقل واضحين بقوة يشكلان مقدمة المشهد وخلفيته ويمكن تنفيذ ذلك بالشكل الأسهل بتزويد مقدمة الصورة بأشكال أو أنصاف أشكال تكون كادر الصورة ويمكن لهذا الكادر أن يكون كاملاً أو ظاهرا فى جهة أو اثنتين إن لقطة للبطل أو للحقول تكون أكثر جاذبية وتترك انطباعاً أقوى فى العمق والحجم إذا صورت من خلال كادر تتشكل مقدمة الصورة فيه من صخورأو أغصان مما لو أخذت من على ظهر جبل دون كادر مقدمة ويصح الشئ نفسه على أية لقطة خارجية وحتى على اللقطات الداخلية التى تصور فى الأستوديو فإذا كان بوسعك أن تأخذ اللقطة من خلال قوس يفصل بين غرفتين أو حتى من خلال إطار ضوء القراءة أو أية قطعة أثاث أخرى , فإن تأثيرها سيكون أكثر جاذبية بكثير من تأثير مشهد عار ولا بد أن نذكر بالمناسبة بأن العديد من المصورين السينمائيين المحترفين المختصين فى التصوير الخارجى كالذين يصورون أفلام رعاة البقر وما شابه يذهبون إلى موقع التصوير مهيئين لمواجهة ضرورة صنع مثل تلك الكادرات للقطات طويلة فى أمكنة تفشل فيها الطبيعة بتزويدهم بما يحتاجون فيحملون معهم غصن شجرة أو اثنين بحيث يصنعون كادرهم الخاص بهم حيثما يحتاج الأمر لذلك

.ثانيا : تباين اللون والإضاءة

مسألة ثانية هامة لجذب الاهتمام فى التكوين هى التباين فى اللون والإضاءة .فأول ما يلفت انتباه المتفرج فى معظم اللقطات هو المنطقة أو الموضوع الأشد تبايناً ووضوحاً وهذا صحيح بغض النظر عن تموضعه داخل الكادر لذا إذا كنا حريصين على أن يكون الشئ أو الشخص أو المنطقة الأكثر أهمية واضحة التباين , فإن اهتمام المتفرجين سيتركز عليه منذ البداية وإذا أضيف إلى ذلك ميزة الوضعية الرئيسية فعندها لابد أن يحتل الموضوع المصور مركز الانتباه فى السينما كما فى الصور الثابتة هناك طريقتان رئيستان لإنجاز هذا التأثير الأولى والأكثر

وضوحاً هى أن يكون الغرض المصور ذا لون زاه أصلاً مثلاً فتاة ترتدى ثوباً فاتحاً تكون الأكثر وضوحاً فى المشهد إذا كانت الخلفية وراءها قاتمة وسواء كانت هذه الخلفية نباتات فى الخارج أو جدراناً فى الداخل وستجذب عين المتفرج ولهذا السبب يلبس الكثير من أبطال أفلام الغرب قمصاناً فاتحة اللون ويركبون جواداً أبيض بينما ترتدى الشخصيات الأقل أهمية وخاصة الأشرار ثياباً أغمق وتمتطى جياداً داكنة . ولهذا السبب كذلك نجد أن الكثير من نجمات السينما شقراوات سواء كان ذلك طبيعياً أم اصطناعياً فالشعر الأشقر أكثر جذباً للأهتمام يمكننا ولحد بعيد أن نحصل على نتائج مماثلة تقريباً عن طريق الإضاءة إذا كان موضوع اهتمامنا الرئيسى , سواء أكان شخصاً أم غرضاً أم طبيعة مضاء بشكل أقوى من الإضاءة فى الخلفية أو من الأشياء أو الأشخاص المحيطين به فسيكون الأكثر بروزاً ووضوحاً فى التكوين . ويستدعى هذا تعقيداً آخر خاصاً بمجال التكوين السينمائى وهو استمرارية الإضاءة . فقد تكون الأمور أكثر بساطة لو كان كل مشهد يضاء بشكل منفرد فى تكوينه الخاص به . لكن هذا غير ممكن إذ لا بد من التخطيط لكل مشهد وتنفيذه بالعودة إلى المشاهد السابقة واللاحقة فقد تكون راغباً فى أن تظهر منطقة معتمة على الشاشة فى مشهد لتركز بالتالى على جزء آخر فى تكوين الصورة .عندها عليك أن تقدر قيمة تأثير الظلال على ضرورة الاستمرارية فى كل المشاهد الأخرى فى ذلك المقطع

ثالثاً :التركيز من خلال الحركة.

المسألة الثالثة والأكثر قوة وتحريضاً فى مراحل التكوين هى التركيز من خلال الحركة وهذه طبعاً مشكلة خاصة فقط بالتكوين السينمائى .فالحركة هى الامتياز الذى تقدمه السينما للمصور وهى فى الوقت نفسه مشكلته الأكبر . لأنها كاللون فى الصورة الثابتة يمكن أن تكون جميلة بشكل مدهش أو الأكثر تشتيتاً والشئ الأهم هو أن نتعلم أن نفهم وأن نتحكم بتأثيرات الحركة يجذب أى غرض متحرك انتباهنا مقارنة بغرض ثابت وهذا صحيح بغض النظر عن وضعية الغرض الثابت وعن شدة إضاءته أو وضوحه ومن هنا فإن مشكلة المصور السينمائى **مشكلة ذات حدين** : فعليه من جهة أن يخطط الأمور بحيث يعطى

غرضه الأساس الحركة التى تجذب العين ومن جهة أخرى عليه أن يسعى ألا تقوم أية حركة مفاجئة أو غير متعلقة بالحدث , فى أى قسم آخر من الشاشة بسرقة الأنتباه من الموضوع الحقيقى

. **الحركة المشوشة** : لقد تعلم الممثلون هذا الأمر واستخدمه بعضهم بطريقة مزعجة فقد يقوم أحدهم أثناء التصوير بإتيان بعض الحركات الصغيرة والطبيعية من سرقة إنتباه المتفرج (وهو ما يطلق عليه سرقة الكاميرا) من زميله الممثل الذى يقف معه فى نفس الكادر ويقوم بالدور الرئيسى وليس من الضرورى أن تكون تلك الحركات عنيفة فمثلا يمكن للمثل الذى يريد سرقة المشهد من آخر أن يحك جسده أو يقوم بالتثاؤب أو يبدى ردة فعل مبالغة لما قام به أو قاله زميله الممثل وهناك على ما يبدو آلاف من الحركات الطبيعية يمكن أن يقوم بها ممثلون عاديون لتشتيت الانتباه عن ممثل آخر . نادرا ما تقلق صناع السينما التسجيلية مشاكل من هذا النوع ولكن يمكن حركة غير مرغوب بها فى المكان الخطأ أن تضعف مخططهم المدروس بدقة وعناية فى خلق تكوين فعال . وهناك العديد من المشاهد التى أفسدت بسبب ظهور حركات فى الخلفية لاعلاقة بالموضوع

. فمثلا أثناء تصوير مشهد فى شارع يظهر فيه الساحة الأمامية لمنزل يسهل ظهور حركات مشوشة عند الباب الثالث أو الرابع من نفس الشارع قبل أن يتم الحصول على المشهد المطلوب أو كما حدث حين أهمل أحد المخرجين مراقبة الخلفية فما إن بدأ بتصوير فتاة جميلة تسيرعلى الرصيف حتى ظهرت سيارة تسير فى الشارع فبدت على الشاشة تماماً كما لو أنها تدفع بالفتاة إلى الأمام وهناك العديد من الحركات الأخرى الأقل أهمية ووضوحاً يمكن أن تتدخل فى التكوين

فلو إفترضنا أنه هناك لقطة قريبة لشخص وقربه حصان مثلاً على المصور أن ينتبه ألا تقوم حركات ذيل الحصان ورأسه بتشتيت الانتباه عن الرجل وفى لقطات على الشاطئ يمكن للحركة الإيقاعية لخطوط موج البحر البيضاء أن تسرق المشهد وتحول الانتباه عن اللقطات التى تصور الناس بعناية وحتى فى التصوير الداخلى يجب مراقبة الحركات المفاجئة المشتتة فكثيراً ما تقوم حركات بندول ساعة أو

تراقص لهب شمعة صغيرة بتحويل الانتباه عن التكوين فى المشهد رغم أنه من الممكن أن تكون غير ملاحظة أثناء التصوير

. **الحركة المتعمدة** : إن استخدام الحركة فى التكوين السينمائى يمكن أن يكون ايجابياً بقدر كونه سلبياً فمثلا حركة على طول الخط واضح محدد يمكن أن تميل إلى حمل عين المتفرج معها أو حتى إلى ما بعدها وتعمل هنا كنوع من مؤشر للتكوين تخيل منظراً طبيعياً تشكل النباتات إطاراً له ويظهر فى الصورة شريط أبيض يمثل الطريق وهو العنصر الأقوى فى التكوين ولكن لنفترض أن هناك سيارة تسيرعليه باتجاه القرية سنجد أن حركة السيارة ستعمل بقوة على جذب عين المتفرج الى الطريق سابقة السيارة الى القرية ومهيئة الذهن بشكل منطقى لرؤية المشاهد التى ستجرى فى القرية ويصح هذا حتى ولو إننا نصور السيارة على جزء من الطريق دون أن نضطر لتصوير كامل الزمن الذى تستغرقه لتصل إلى القرية فى عبورها من جهة إلى أخرى من الكادر

. **الحركة المتعاكسة** : حين نعرض أشخاصاً أو أشياء مختلفة تتحرك على الشاشة باتجاهات متعاكسة وفى عدة مشاهد , نقوم غالباً ببناء فكرة اقترابها بهدف التصادم فعندما نرى قطارين يسرعان باتجاه بعضهما فى مشهد تلو الآخر فإننا نتوقع اصطداماً آتياً .كذلك فإن رجلين يقتربان من بعضهما بلقطات متتابعة يشكلان لدى المتفرج انطباعاً بلقاء وشيك وقتال أما الحركة المتعاكسة فى نفس المشهد سواء تمت فى خط مستقيم أو منحنى أو مائل , فهى تساعد التكوين فى توجيه العين إلى أية نقطة مشتركة لدى الموضوعين المتحركين

إن الدوائر المركزية التى تتشكل فى الماء مثلاً تجذب عين الناظر إليها نحو المركز حيث وقعت الحصاة الملقاة فعلى الرغم من أن حركة الدوائر تتجه نحو الخارج إلا أن خطوط الحركة التى تتشكل فى دوائر تجذب الانتباه إلى مركزها وتجذب حركتان أو ثلاث على طول خط واضح متقاربة كانت أو متباعدة الانتباه إلى النقطة التى سيتلاقى فيها مسار الحركة .وهناك شئ آخر لابد من ذكره حول استخدام الحركة هو أنه إذا كان لدينا حركات عدة مختلفة فى تكوين واحد

فإن الحركة الأبعد عن التوقع وغير العادية هى التى تشد الانتباه إليها فمثلا فى فيلم شلالات نياجارا يتوقع المرء أن تكون حركة الشلالات المستمرة الهادرة نحو الأسفل هى المسيطرة فى اللقطة .

لكن غالباً لم يكن هذا صحيحاً لأن الحركة المتصاعدة للرذاذ من أسفل الشلالات إلى أعلاها هى التى شدت انتباه المتفرج .ولابد من أن نذكر كذلك بأن توقفاً مفاجئاً للحركة هو بمثابة توقف مفاجئ فى سمفونية يمكن أن يزيد من التأثير البصرى للحركة فى المشهد . تصور على سبيل المثال مشهداً هزلياً يصور رجلاً تسيطر عليه زوجته وقد هرب منها ليسرق بضع لحظات يمضيها مع اصدقائه فى زاوية الشارع وإذ بزوجته التى تبحث عنه تهبط عليه فجأة من الطبيعى أن يتكون المشهد والزوج متمركز ضمن المجموعة مستمتعا بوجوده معهم ولكى نجعل ظهور الزوجة يبدو أكثر قمعاً فإننا نظهرها فى مقدمة الصورة , لأن المكان الأقرب إلى الكاميرا هو المسيطر على الأغلب ثم ما إن تهرع إلى داخل الكادر وقبل أن يلحظها زوجها نركز الاهتمام عليها وهى مسرعة لتصبح داخل المشهد ثم نجعلها تتوقف فيتوقف كل شئ معها عن الحركة حتى يقع نظرها على زوجها ثم وبعد جذب عين المتفرج إليها عن طريق التبدل المفاجئ فى خطوها تهبط على الرجل المتمرد بصخب .

نسب الشاشة

لا يمكن التعليق على التكوين السينمائى دون ذكر خصوصية نسب الشاشة الثابتة ولكن التى تخضع للتبديل باستمرار ففى التصوير الثابت يمكننا من خلال استخدام إمكانية العرض الخلفى والديكور وما شابه أن نكيف شكل الصورة مع احتياجات التكوين فيمكننا أن نجعله مربعاً ,مستطيلاً مائلاً , عمودياً أو أفقياً حسب ما نراه مناسباً أما فى السينما□□مم أو الشاشة العريضة فإن الكادر يبقى أفقياً بشكل لا يمكن تبديله بإمكاننا طبعاً أن نبدل أثر هذا الشكل أثناء تكوين اللقطات بتظليل المناطق الجانبية والعليا والسفلى بشكل فعال لكن مقاييس المستطيل تبقى الأساس فى تكوين الشاشة لذا فإن تخطيط ودراسة التكوين ضمن الكادر والأبعاد الكاملة للشاشة ,

هو جزء مهم من مهمات المصور السينمائى كى يتم تصميم التكوين دون أن تتأذى الصورة إذا وقع جزء منها خارج الكادر إن هذا ليس سهلاً ولكنه مع ذلك قابل للتنفيذ ويجب أن ينفذ إذا رغب المصور الحصول على مستوى مقنع للتكوين على الشاشة ويواجه المصور السينمائى العديد من المشاكل المتعلقة بالتكوين أمام كادر ثابت وحركة

ولكنه لن يعجز عن التغلب على أى منها فجميعها قابلة للحل بالتفكير والذوق السليمين .

منتدي المنابر للجرافيك

مدونة مستشفى العقلاء

(لغذاء العقل والروح)

الشامل في تعليم

التصوير والإخراج السينمائي

عن الكتاب

يعد الشامل في تعليم التصوير والإخراج السينمائي هو الأول من نوعه على شبكة الانترنت فرغم توافر المادة الموجودة بداخله على صفحات الكثير من المواقع إلا أنها تتطلب مجهود كبير ووقت طويل لجمعها وترتيبها وربما بعد وقت من الزمن تختفي كغيرها من المواد.

لذلك قمت بجمعها وترتيبها حصريا لموقع المنابر للجرافيك ويعد هذا الكتاب هو الأول من نوعه على الانترنت ويحتوى على معلومات دقيقة وهامة لكل مهتم بعلم التصوير والإخراج السينمائي.

ونسألكم الدعاء بظهر الغيب لكل من ساهم في إعداد هذا الكتاب وتنسيقه ونشرها على الإنترنت.

وتتنظر زيارتكم وتواصلكم معنا على منتدى المنابر للجرافيك: www.maxforums.net

آدم آدم

هذا الكتاب هدية لأعضاء منتدى المنابر للجرافيك