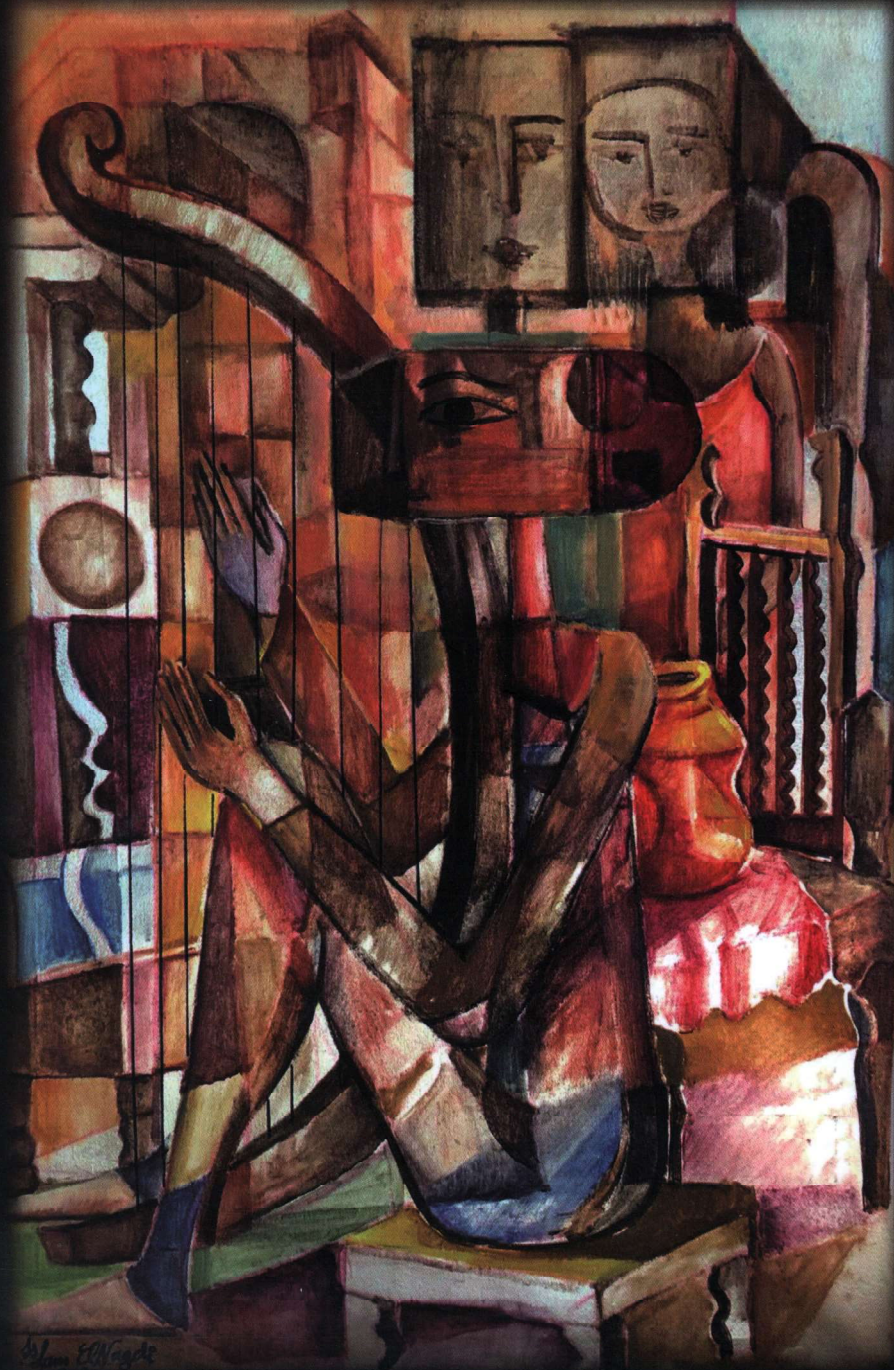


الفران لمعاصر

العددان : 23 - 24

خريف ٢٠٢١ - شتاء ٢٠٢٢

فصلية | علمية | محكمة



عدد خاص
Special Issue
Music
الموسيقى

الفن المعاصر

رسالة الفنون من مصر إلى العالم

مجلة علمية فصلية محكمة
تصدر عن أكاديمية الفنون المصرية

العددان 23 - 24
خريف 2021 - شتاء 2022



هيئة التحرير

رئيس مجلس الإدارة

ورئيس التحرير

أ.د غادة جبارة

رئيس أكاديمية الفنون

مدير التحرير

أ.د مدحت الكاشف

سكرتير التحرير

شيماء توفيق

مستشارو التحرير

حسب الترتيب الأبجدي

أ.د/ سميرة رمضان

أ.د / فوزية حسن

أ.د / مجدى عبد الرحمن

أ.د / هدى وصفى

الإخراج الفنى

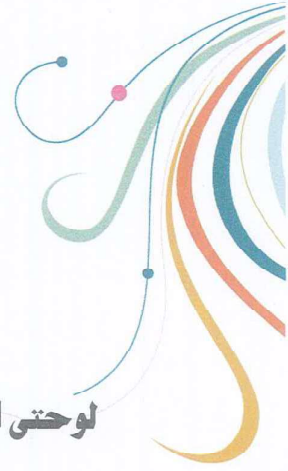
هانى صبرى

المراجعة اللغوية

إيناس أحمد

المدير الإدارى

صفاء عباس



لوحتي الغلاف

للفنان اسلام النجدي

الوجه : عازف الهارب الوان زيت على

قماش مقاس اللوحة ٩٠*٦٠

الخلف : عازفي الموسيقى الوان زيت على

قماش . مقاس اللوحة

١٠٠*١٠٠سم

اتبع الفنان الاسلوب التكعيبي والذي يظهر في اشكال عناصره الطبيعية المكونة للعمل الفني بأشكال هندسية (كال مكعب والكرة والاسطوانة) ذات الاسطح المتعددة والتي يمكن للمشاهد رؤيتها من عدة اتجاهات وبأوضاع مختلفة في نفس الوقت -فيرى وجه العازف مثلا في وضع مواجه وفي نفس الوقت يراه من الجانب "بروفيل"- كما تظهر في عناصره الشفافية وكأن عين المشاهد لا يحجبها اي شئ عن الرؤية فتظهر الاجزاء الخلفية في اللوحة من خلال تلك الاجسام . اما عن الالوان فاستخدمت الالوان المحايدة مرة والالوان البراقة والزاهية مرة اخرى مع تلك العناصر والتي تم تفكيكها وتحليلها ثم إعادة تركيبها مرة اخرى.

شروط وأحكام النشر في المجلة

ترحب **الفن المعاصر** بمشاركة الباحثين والأكاديميين فيها من أي مكان ، وتقبل الدراسات والمقالات العلمية المعمقة في شتى مجالات الفنون المتنوعة وفقاً للشروط التالية :

المادة المنشورة في المجلة تعبر عن رأي كاتبها، ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة.

ترحب **الفن المعاصر** بأية مداخلات أو تعقيبات أو تصويبات على ما ينشر بها من مواد .

تعتذر المجلة بصفة قطعية عن نشر أية مادة سبق نشرها أو معروضة للنشر لدى منابر ثقافية أخرى فالمقالات والدراسات والمواد المقدمة للنشر بالمجلة تكتب خصيصاً لها .

تراعى القواعد العلمية المعمول بها في كتابة المصادر والمراجع كما تراعى قوانين حماية الملكية الفكرية .

ترسل المواد إلى **الفن المعاصر** مطبوعة الكترونياً مرفقاً معها CD و تسلم أصول الصور والأشكال والرسوم والنوت الموسيقية مع الموضوعات .

المادة المقدمة للنشر لا تعاد لأصحابها سواء نشرت أو لم تنشر .

ترتيب المواد والأسماء في المجلة يخضع لاعتبارات فنية وليست له أية صلة بمكانة الكاتب أو درجته العلمية.

للمجلة مراجعة أصحاب المقالات والدراسات لإجراء تعديلات تراها المجلة ضرورية .

الدراسات المقدمة من أعضاء هيئة التدريس تمهيداً لتقديمها للجان الترقية تراجع في شأنها القواعد المنظمة للتحكيم المعمول بها في الأكاديمية .



الدكتور أشرف زكي . . . ومسيرة الإنجاز

عندما خطط الرائد الدكتور ثروت عكاشة
وزير الثقافة الأسبق والمؤسس لأكاديمية الفنون
ووضع لبناتها الأولى لتصبح منارة تعليم فنون
الإبداع في مصر والعالم العربي والشرق الأوسط ، وهي لا تزال
تهدي سبيل المبدعين والموهوبين لتلقي العلوم والفنون
وتدفعهم لمزيد من الإبداع كقوى ناعمة تساهم مساهمة فعالة
في بناء الأمة ، بك والإنسانية برمتها .

وعندما كتب لهذا الصرح الكبير أن يكون هو البيت الكبير
الذي ساهم ويساهم في بنائه وإضافة حجر فوق حجر طليعة من
أبناءه العاشقين المخلصين ، والذي لا يتسع المقام لذكرهم
جميعا ، ولكننا نتوقف عند أستاذنا الدكتور فوزي فهمي الذي
أسس ووضع التصور للتوسعات التي تتماشى مع تطور حركة
الإبداع مع تراكم السنين ، وأنجز ما أنجزه في وضع اللبنة الأولى
لتلك التوسعات التي استهدف منها الارتقاء بالأكاديمية ودورها في
بناء أجيال من المبدعين ، ولا نستطيع أن نغفل دور من جاءوا قبله
أو من تلوه في قيادة الأكاديمية سائرين نحو رفعتها وعلو قدرها .

وعندما جاء تكليفنا بتولي أمر الأكاديمية خلفا للدكتور أشرف
زكي ، أيقونة الإنجاز في تاريخها على الإطلاق ، والذي شكل العلامة
الفارقة في تاريخ الأكاديمية من خلال إنجازاته غير المسبوقة محاولا

سباق الزمن الذي مر من قبل في سنوات خلت دون أن نشعر ، لقد نقل الدكتور أشرف زكي أكاديميتنا الحبيبة نقلة نوعية نحو المستقبل للحاق بركب التطور الذي تشهده الدولة في ظل قيادة فخامة الرئيس عبد الفتاح السيسي الذي يقفز بنا نحو مستقبل أفضل في وقت وجيز ، وهو المناخ الذي جعل من إنجازات الدكتور أشرف تستبق الزمن في وضع البنية التحتية والإبداعية والثقافية والعلمية والتكنولوجية في فترة رئاسته للأكاديمية خلال عامين وأربعة أشهر ، مما يشهد له القاضي والداني . أشهد أن أثر ما فعله الدكتور أشرف سيمتد لسنوات طويلة قادمة ، ولأجيال ستدين بالفضل لما أنجزه من أجلهم لتتحول الأكاديمية من مجرد جزيرة منعزلة إلى الانفتاح في تنوير وتثقيف مجتمعها المحيط ، وإشاعة روح الجمال درءاً للقبح الذي ساد ردحا من الدهر .

وعلى جانب آخر ، كفل لنا بمنجزه التاريخي السبل الواعدة التي تنتظر الأجيال القادمة من المبدعين لعقود طويلة لاحقة ، فقد انطلق من رؤية وخطة طموحة فاقت كل تصور ، بد وصاحبها بالتحقق الفعلي ، الذي أثار دهشة الجميع الذين كانوا يجدون كل يوم إضافة جديدة ؛ فخلال ٢٨ شهرا أو ما يزيد على ٨٠٠ يوم بدأت رحلة من الحلم والخيال لتحقيق إلى واقع مثير ومدهش ومؤثر على جميع المستويات ، فإذا كان هناك بناؤون عظام في تشييد الأحجار ، فإن الدكتور أشرف زكي قد شيد الأحجار وشيد أيضا البشر من المبدعين ، بل إنه حول العاملين إلى مبدعين ، ومنحنا درسا

رائعا في كيفية توظيف الطاقات البشرية على جميع الأصعدة . إن سرد المنجزات التي قام بها الدكتور أشرف لا تكفي لها بضعة سطور ربما لا يتسع لها المجال ، فقد تحتاج إلى مجلدات تفوق صفحاتها خيال القارئ والمشاهد والمتابع .

ورغم صعوبة ومشقة أن نكلف باستكمال تلك المسيرة الرائعة بعد هذا المنجز الضخم ، فنحن لا نجد بداً من مواصلة الإنجاز وإكماله متمتعين بروح الدكتور أشرف زكي الوثابة التي لا تعرف الكلل أو الملك .

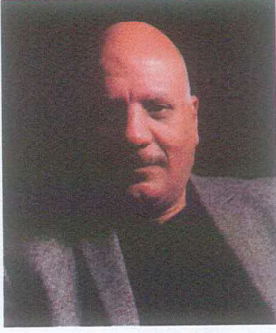
وهنا يأتي تكليف معالي الأستاذة الدكتورة إيناس عبد الدايم - وزيرة الثقافة- واجبا نذوب عشقا في القيام به على أكمل وجه بمشاركة الزملاء والزميلات أبناء البيت الكبير -أكاديمية الفنون- منطلقين من تلك الروح الداعمة لمعالي الوزارة لكك شك من أشكال التطور على جميع المستويات العلمية والتعليمية وصولا إلى الجودة والارتقاء بدور الأكاديمية في محيطها المحلي والإقليمي وحتى المجتمع . إنه هدف نسعى إليه جميعا بقيادتها ليس بوصفها الوزارة فحسب ، بل باعتبارها ابنة الأكاديمية التي تعرف وتقدر وتهتم بك السبل لرفعتهما . شكرا معالي الوزارة على قيادتك الرائعة المغلفة بالإبداع للثقافة المصرية .

أ. د. / غادة جبارة

رئيس أكاديمية الفنون

ورئيس تحرير المجلة

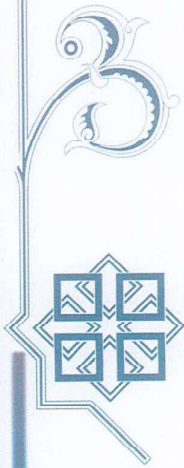
موسيقى الكون



دفعني أمران لكتابة هذه الافتتاحية للعدد الجديد من مجلة الفن المعاصر ، الذي يضم ملفا رئيسيا حول الموسيقى بمجموعة متميزة من الأبحاث المهمة ذات القيمة العلمية والتحليلية

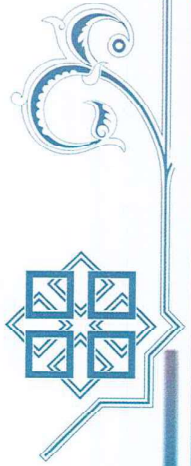
الفائقة لمجموعة من الباحثين . أول الأمرين هو ما خلفه حفل موكب المومياوات -مومياوات ملوك مصر من الفراعنة- وهي في طريقها من موقعها في المتحف المصري بميدان التحرير إلى محل إقامتها الجديد في المتحف الكبير من أثر مدهش ، والذي أحدث دوبا كبيرا في جميع الأوساط الاجتماعية والسياسية فضلا عن الأوساط الإبداعية ، عندما احتلت الموسيقى مركز الصدارة وجذبت انتباه الجميع بشكل غير مسبوق منذ سنوات طويلة . أما الأمر الثاني فهو ذلك التردى الموسيقي والانحدار الذي هوى بالموسيقى والغناء في مصر إلى أسفل درجات السقوط الفني والأخلاقي عندما ظهرت تلك الكائنات وهي تصدم بالغناء الممجوم وتعزف موسيقى صاخبة ؛ تلك الكائنات التي تم صنع نجوميتها و(تريناداتها) بأساليب زائفة وفجة!

ما هذا التناقض المثير للتعجب؟! كيف يحدث ذلك ، ونحن نمتلك فنا موسيقيا رفيعا وعازفين مهرة وصل البعض منهم للعالمية ، ومؤدون لا يشق لهم غبار من عذوبة أصواتهم وأصواتهن؟! كيف لم نستطع ونحن نمتلك إرثا موسيقيا عالميا



وعربيا أن نجابه هذه الممارسات الموسيقية المنكرة -إن جاز تسميتها بالموسيقية- والتي كادت تصبغ الزيف على حياتنا الموسيقية بشكل خاص وتسم الخواء على حياتنا بشكل عام وترسخ لموسيقى جديدة أفضلها ينتمي لما يعرف بموسيقى (الأندر جراوند) . وأسوأها ينتشر انتشار النار في الهشيم حتى صمّت آذاننا عن سماع حتى صوت الطبيعة من حولنا ، بك وسماع ما يعتمل داخل أنفسنا من عالم معتم كانت الموسيقى الرفيعة تجعله عالما مضيئا صافيا ، كما كان من قبل عندما كانت حواسنا تستمتع بأصوات الكائنات الأخرى في الكون من صوت الريح لصوت المطر لرنة العصفور وخزير الماء المنهمر من فوق السهول والوديان حتى ترضخ له صخور الجبال العتيقة ، رغم صلابتها وشراستها ، وهو ما نتلمسه في صوت سقوط قطرات الماء على سطح صلب وهو ذلك الصخر الذي يلين لإيقاع ربما يجعله يدخل في صمته احتراماً واجلالاً ؟!

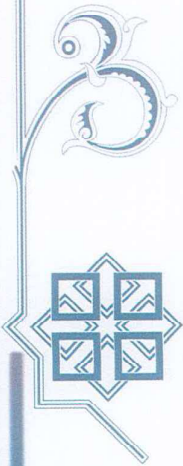
كان يقابل أصوات الرقة والجمال أصوات أخرى -هي بالقياس أصوات منكرة- إلا أنها تشارك في صنع إيقاعات لحنية موسيقية تبث الجمال بين ثنايا الكون ؛ فهديك الحمام وهدهدة المدهد وزقزقة العصافير وتغريد البلبل يقابلها أصوات من قبيل نقنقة الضفدع ونعيق البوم وفحيح الثعبان وخوار البقرة وطينين البعوضة وعواء الذئب ونميق الحمار ، حتى مواجهة أمواج البحر لطققة النيران . . وغيرها من عناصر الكون الأخرى التي شكلت حياتنا الموسيقية حتى قبل اكتشاف الموسيقى .



تلك الموسيقى التي أصبحت العنصر الراسخ والمؤثر في وجداننا وارتبط بلحظات تاريخية في حياتنا ، وبات مع الوقت لك عصر موسيقاه وألحانه . أما الآن فنحن نعيش حالة موسيقية يزعم أصحابها أنها انعكاس لتردد اجتماعي أفرزها ، وهو الأمر الذي لا يمكن التسليم به ، بل ينبغي مواجهته ومناهضته قبل أن يأخذنا إلى عوالم بعيدة وحيوات جدباء تؤدي بنا إلى عالم مخيف يبعدنا عن أنفسنا ويجعل كل منا يقبع في عالمه المعتم .

وفي ظل ذلك العالم الافتراضي الذي أوقعنا جميعا في الأسر وأفقدنا سماع تلك الأصوات التي كانت بتتضافرها أو تضادها تشكل موسيقى الكون الذي نعيش فيه نجد وكالة الفضاء الأمريكية (ناسا) تصل مؤخرا إلى اكتشاف جديد من مجمل اكتشافاتها للكون ما يعرف بـ (موسيقى الكون) حيث استطاعت باستخدام التلسكوب (هابل) أن تلتقط صورة لتجمع المجرات السماوية عن طريق أصوات ونغمات موسيقية ، الأمر الذي وصفه علماء (ناسا) بالغريبة والإثارة ، حيث تجسد صور الكون في أصوات لدرجة أن خبراء (ناسا) خصصوا لك عنصر موجود في المجرات نغمة موسيقية تميزه ، فالمجرات المدمجة لها نغمات قصيرة وواضحة بينما المجرات الحلزونية تتجلى فيها أصوات طويلة ذات ارتفاعات متفاوتة ، الأمر الذي تم إعلانه إعلاميا بموسيقى الكون .

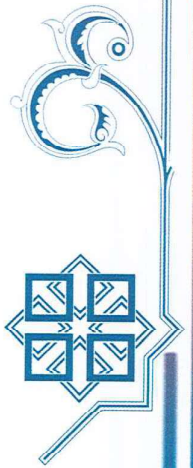
ومن ثم ، فأكاديمية الفنون تأخذ على عاتقها إحياء الإبداع الموسيقي من جديد معتمدة على عناصرها البشرية المبدعة في



محاولة لمجابهة ذلك التردّي الموسيقي الذي سيطر على آذاننا ولا
يزال . أترككم في رحلة موسيقية مع مجموعة من الأبحاث
العلمية التي تستشعر وأنت تقرأها بأن الموسيقى تناسب من بين
سطورها معلنة الحرب على كل فنون دخيلة على ذائقتنا وتحاول أن
تبعدنا عن أنفسنا .

أ. د. / مدحت الكاشف

عميد المعهد العالي للفنون المسرحية
ومدير تحرير المجلة



المحتوى

15		التدوير الفني المعاصر للشكسبيريات نماذج لتدوير لير شكسبير
46		الآلهة المصرية القديمة في الأفلام العالمية
73		التأثير الجمالي للحركة في تصميم الفيلم السينمائي
92		الإبداع الفني في الجداريات الإسلامية
112		<u>ملف العدد ... الموسيقى</u>
114		الصوت البلعومي .. تدريبات صوتية
129		دراسة في أسلوب تلحين جمال سلامة للقصيدة الوطنية "
145		الأداء الارتجالي لدى "سعد محمد حسن"
159		صوناتا البيانو عند "راجح داوود"
182		مظاهر التغير في تكوينات فرق الآلات الموسيقية ومجاميع العزف
195		تباين سمات الشخصية لدى عازفي الموسيقى بمعهد الكونسرفتوار
206		التوظيف الإبداعي للعناصر الموسيقية وجماليات الأداء
216		المقدمة الموسيقية للمسلسل التلفزيوني أرابيسك
235		"دراسة تحليلية لأداء صولو آلة الكمان في بعض أعمال (هاني مهني)"



سمير إبراهيم الدين محمد

الأستاذ المساعد بقسم هندسة المناظر - المعهد العالي للسينما - أكاديمية الفنون - مصر

التأثير الجمالي للحركة في تصميم الفيلم السينمائي

إذا أردنا أن نعرف الفيلم السينمائي الجيد، ما الذي سوف نستند إليه؟ خاصة أن التوجه نحو التصوير في الأماكن الفعلية أصبح كثيراً في الأونة الأخيرة، وذلك للحد من النفقات، حيث قل عدد الأفلام التي يتم بناء مناظرها بشكل كامل وتصويرها داخل الاستوديو، نظراً لاستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة ابتداءً من تقنية الـ Matt Shoot واستخدام تقنيات الـ Virtual إلخ.

إلى الكمال في تشكيله الجمالي بغرض إعطاء الانطباع المطلوب وذلك اعتماداً على عناصر التصميم ومبادئه. وقد أصبح الاهتمام الأكبر موجهاً إلى تصميم المناظر في الأماكن الفعلية عن تصميمها داخل الاستوديو. ولابد لنا أن نعرف أن كل منظر يبدأ من التصميم وينتهي بالبناء، هذا البناء ليس فقط البناء الفعلي في البلاط، وإنما أيضاً بناء الصورة وتتابعها مع الفعل الدرامي، فالأمران على ذلك القدر من الأهمية والمساواة، فقد أصبحت السينما تهتم بخلق الإيهام للمكان والحدث معاً من خلال ما يعرف بالبناء الفعلي للصورة السينمائية وتشكيلها تشكيلاً يتواءم مع الحدث الدرامي للفيلم. أما النوع الثالث فهو حركة المشاهد في الفيلم ككل، فالأمر مختلف بين الجزء عند التصوير وبين الكل عند تدفق العرض، فاختزال مرئيات الحياة إلى مرئيات الصورة السينمائية التشكيلية المتحركة والمتغيرة هو كل ما في الحياة والذي هو حيز

ومن أجل ذلك كانت ظاهرة وجود فن معاصر يرتبط بتوظيف التكنولوجيا الحديثة في مجال تصميم المناظر السينمائية، وما يتضمنه من قيم حركية وجمالية بهدف النهوض بالسينما المصرية ومواكبة السينما العالمية. عنصر الحركة في الفيلم السينمائي هو الهاجس الذي يورق فنان المناظر أثناء عمل تصميم الفيلم، فالحفاظ على ثبات التكوين ومثاليته أثناء حركة الفيلم شيء صعب، فالحركة في الفيلم تنقسم إلى ثلاثة أنواع: النوع الأول حركة فعلية في المكان؛ ونعني هنا "الميزانسين"؛ حيث احتساب مسارات الحركة للممثلين في المكان والكاميرا بناءً على الفعل الدرامي، وتعتمد عملية التنفيذ للمناظر اعتماداً كبيراً على هذه الحسابات. النوع الثاني حركة مجازية حيث يتم التصميم للمكان بناءً عليه من خلال فاعلية الأشكال في تكوينها الحر والتوافق بين كل عناصر التصميم بحيث نصل إلى تكوين يكون أقرب



خريف 2021 - شتاء 2022

العدد 23 - 24

073

في الفترة الأخيرة، فرضت التكنولوجيا الرقمية (Digital Technology) نفسها بشدة على صناعة السينما، ولعل الأثر الفعلي لتطور التكنولوجيا الرقمية في مجال الصورة السينمائية هو أكبر دليل على التأثير المتبادل بين التقنية والإبداع، فالسهولة الكبيرة والمرونة التي أتاحتها التكنولوجيا الرقمية للحركة وتحققت في مجال الصورة السينمائية مثلت في حد ذاتها أساسا إبداعيا حيث ساعد استخدام الديكور الافتراضي على الاستغناء عن مواقع التصوير الحقيقية وبناء مناظر خارجية أو داخلية، ما أفسح المجال للإنتاج السينمائي للوصول إلى آفاق جديدة ورحبة، إلا أن فنان المناظر ينظر إلى الفيلم من منظور تشكيلي يحكمه الحدث الدرامي والذي تنكئ على جانبه التصويري في الأحداث، والتي تربط بينه وبين المكان، أي تتبع الاتجاه الوصفي في شرح المكان من خلال الحدث، فنربط بين الدراما التي تدور فيه والتكوين العام للكادر بما يحتويه من عناصر تشكيلية، فالأحداث الدرامية لهذه الأفلام هي التي تعطي للمكان مدلوله وأهميته. تتعدى المناظر السينمائية وظيفتها المكانية فهي تشارك في أحداث الدراما حيث إنها تتعدى وظيفتها المكانية والتشكيلية إلى وظيفة تفاعلية مع الشخصيات ليكون للمكان دور مثل الممثل.

إن سبب أهمية وتميز التكوين التشكيلي للصورة السبائية هو التأثير النفسي الذي تحدثه ديناميكية الصورة على المتلقي، فإما أن يكون المكان إطارا للحدث الدرامي ينتهي بانتهاء المشاهد أو يشارك ويتفاعل مع الحدث ليكون ضلعا من أضلاع الدراما التي يشترك في أحداثها ويؤثر ويتأثر بمجرياتها. فالتأثير النفسي الذي يحدثه الفعل الدرامي هي نتيجة للعناصر الأساسية التي يدخلها الفنان في تصميمه بحيث يجعلها تعبر عن الحدث بل وتتفاعل معه.

الجدير بالذكر، أنه في الآونة الأخيرة لاحظت أنه لا يتم عمل أي حسابات لقواعد التصميم التي تحكم الصورة

السينمائية، بل أجد أن الفيلم إما أنه قصة جيدة ولكن في قالب تشكيلي رديء أو العكس، ومن هذا المنطلق وجب عليّ أن أبدأ هذه الدراسة وأنا أحمل على عاتقي إرشاد طلابي إلى قواعد بناء الصورة من الشكل والمضمون. إن الصورة التشكيلية السينمائية لها درجة Tone وتباين contrast وتركيز بؤري focus وحركة tracking داخل الكادر ولون ونسيج texture كل هذه يصب في الهدف من هذه الصورة، كما أن الصورة لها عدة مستويات من مقدمة الصورة (الكادر) foreground إلى خلفية الصورة background هذه المستويات لها دور في غاية الأهمية في تشكيل الحصلة النهائية للمنظر ككل، ويجب أن نلاحظ أنه داخل كل صورة هناك اتجاه للمنظور ومصدر إضاءة واستخدام القيم الضوئية والظلال كل هذا يتحد في هذه المستويات المختلفة ليكون لنا في النهاية حصلا وناتجا نهائي للصورة، والذي يظهر بشكل إما متمائل ليكون إبهامه ثابتا أي استاتيكا أو غير متمائل ليكون إبهامه حركيا أي ديناميكيا. ونظرا لاختلاف الصورة السينمائية عن الصورة التشكيلية في ديناميكيتها فالحركة هي التي تحفز مصمم الفيلم على تصور المكان، وليس لمضمون التصميم أي وجود منفصل عن حركات الممثلين، وبالتالي يجب أن نحدد نطاقين محددين في الصورة هما المكان Object والذي يمثل فيه الموضوع أو الحدث والشخصية المتحركة في المكان والتي تمثل الفعل الدرامي Subject نفسه.

أهمية البحث:

- ترجع أهمية الدراسة إلى التعريف بأهمية تأثير الحركة في تصميم الفيلم بشكل خاص، فالفيلم السينمائي يعيد تصوير واختزال الواقع المرئي وإعادة صياغته تشكليا وفقا للحدث الدرامي (النص) والذي تنكئ على جانبه التصويري في الأحداث.

هدف البحث:

- الحركة وتأثيرها الجمالي على التكوين التشكيلي



- الحفاظ على ثبات التكوين وجماليات تشكيله على الرغم من حركة الفيلم المستمرة، فالفنان السينمائي يتعارض في هذا الجزء مع الفنان التشكيلي حيث إن الفنان التشكيلي دائم الطموح إلى إحداث إيقاع حركي من خلال تكويناته التشكيلية، والعكس عند الفنان السينمائي الذي يطمح بدوره إلى الحفاظ على ثبات التشكيل المتغير والمستمر للكادر السينمائي والذي يعتمد عليه في إحداث تأثير نفسي معين عند المتلقي.

المنهج البحثي:

- استعانت الباحثة في الدراسة بالمنهج التحليلي الوصفي.

أدوات البحث:

- استعانت الباحثة بعدد من العينات البحثية، على سبيل المثال وليس الحصر، بمجموعة الأعمال السينمائية بالبحث والدراسة، ومجموعة من الدراسات السابقة وعند الاستعانة بهذه الأدوات لاحظت الباحثة:-

ثبات الأداة Reliability

يعني التأثير الجمالي الحركي بضمان الحصول على المعلومات نفسها تقريبا إذا أعيد تطبيقها على عينات من عدة مناظر أخرى أو كادرات من أفلام سينمائية، بمعنى قلة تأثرها بعوامل الصدفة أو العشوائية.

صدق الأداة Validity

للتأثير الحركي درجة دقة في تحديد ما وضعت فعلا لتصميمه، حيث إن الحركة في التصميم تعطي المطلوب منها -التأثير الجمالي- الذي وضعت من أجله، ويمكن قياس الصدق من خلال قياس ارتباط الحركة بالتأثير الجمالي للتصميم، وبالدرجة الكلية لجودة الشكل

- التعريف بدور فنان المناظر في خلق تركيبة خاصة -من خلال تصميماته- تحتاج إلى إمكانية إبداعية خاصة لديه حيث إن عليه أولا أن يتفاعل مع أفكار النص السينمائي، وثانيا يقوم بتجميع المعلومات والأفكار الخاصة بكل المشاهد مع التفهم الكامل لها وتأثيرها على التصميم.

- التأكيد على أن فنان المناظر مشارك فعال وقوي في معظم التفاصيل التشكيلية والإبداعية والحركة الانسيابية تجعله يستمد منها الشحنة التي تجعله قادرا على خلق ولادة التصميمات التي تعطي أفضل القيم الجمالية وتبلغ قمة التعبير عن بيئة الأحداث التي يقوم عليها الفيلم.

- التأكيد على إخضاع التصميم للقواعد الجمالية من أجل إنشاء المنظر التشكيلي المعبر المتكامل والذي يكون ملائما للحركة المتغيرة بصفة مستمرة.

مشكلة البحث:

- يتعرض البحث إلى التأثير الإبداعي للحركة على التصميم والتكوين التشكيلي للصورة السينمائية بشكل خاص، وذلك من خلال استخدامها كعنصر من العناصر الإبداعية لفنان المناظر.

فروض البحث:

تحجب الدراسة على :

- المشكلة الألفية لفنان المناظر، وهي معالجة الفراغ وقوضع التصميم فيه ومرونة الحركة والحلول الجوهرية التي تستخدم في التصميم



الكلي سواء كان فنا تشكيليا معماريا أو صورة سينمائية، وكذلك باستخدام التحليل العلمي للأعمال الفنية لفنانين آخرين.

إن الصورة السينمائية في حركة مستمرة حيث تتدفق التكوينات بالتوالي، ومع هذه الحركة كان الهاجس الذي يؤرق الفنان، وهو الحفاظ على ثبات التكوين أثناء الحركة لإعطاء المدلولات الدرامية المختلفة، وهو الشيء الذي يكاد يكون على درجة كبيرة من الصعوبة، لذلك يعتبر عنصر التوقيت والحركة Time and Motion هو عنصر من العناصر التشكيلية والتي ينفرد بها الفن السينمائي عن غيره من الفنون، حيث إنه كلما كان استخدامه ناجحا كان الهدف من المضمون والرؤية التشكيلية والتعبيرية قوية ومؤثرة وإحداث التأثير النفسي نفعاً في فهم الفيلم عند المتلقي.

وما لاشك فيه أن مرحلة التصوير هي التي ينتهي فيها فنان المناظر من جميع التفاصيل الخاصة بالديكورات والملابس والأكسسوارات استعداداً للتصوير، ويطبق الفنان جميع ما تم تحصيله من زاوية العدسة واتجاهاتها في المنظر المعد وتحديد أماكن الوقوف، فحركة الممثلين تحدد العدسة حسب وجهة نظر المخرج للمشاهد، ففي حالة التصوير الداخلي فإن القصة تفرض سلطاتها على المكان، والذي يجب أن تتناسب سرعة التصوير وحركة الكاميرا مع المزاج النفسي السائد في المشهد، وبالتالي مع الحدث الدرامي بشكل عام. يمكننا أن نقول بأنه من المفضل أن يكون المعدل سريعاً في حالات: الاضطراب، والعنف، الشباب، المطاردة... إلخ. يوضح الأستاذ توفيق صالح "... أعرض عليك من خلال زمن معين... اللقطات خلال هذا الزمن... سياق معين... هذا السياق فيه لقطة غامقة وفيه لقطة فاتحة... فيه لقطة تكوينها كذا... هذا التكوين يعطي لك معلومة... يعطي لك تأثيراً نفسياً... يعطي لك تأثيراً عاطفياً حسب الموضوع كل هذا يعمل بدراسة... أنا لا أدعي إن ما فيش دراسة أفضل من هذا... لكن أفضل ما عندي من دراسة ومن فهم للتكوين للحركة وتطور الحركة خلال الموضوع..."⁽¹⁾ وكما أن

طبيعة المشهد تحدد سرعته، فإن السرعة بدورها تعتبر عاملاً مساعداً على إيجاد وتثبيت المزاج النفسي المتوائم معها وعليها أن نسير على نسق معين بالنسبة لمعدل السرعة، وأن نحذر من أن يقودنا التنوع إلى الاضطراب والتشوش، وأن نعيد ضبط السرعة بين الحين والحين كي لا نخرج عن النسق إلا في حدود معقولة وبما يخدم المزاج النفسي ويبعث الحيوية في العمل.

بصفة عامة، تسهم أطوال المشاهد في تحديد السرعة، فكلما طالت كلما زادت احتمالات هبوط معدل السرعة، والعكس بالعكس، وكذلك الحال بالنسبة لأطوال اللقطات والجمل الحوارية وفقراتها ومواقع الهجوم والهجوم المضاد بها، كما تتناسب السرعة طردياً مع سرعة حركة الممثلين وحركة الكاميرا والحركة عموماً أي أنه كلما زادت سرعة حركة الموضوع زادت سرعة حركة الكاميرا، وإيقاع الموسيقى أيضاً. ومن ناحية أخرى الإيجاز إذا تم في عنصر ما، وليكن الحوار مثلاً، فمن المنتظر أن يخرج إلى دائرة المساواة أو التطويل مع إضافة العناصر الأخرى التي لا بد منها في الصورة التشكيلية المحيطة بالحوار والصوت، لذلك فمن أهم الأمور أن يراجع المخرج عمله من منطلق مركب الدلالات في دراما الحدث حتى يتبين الدائرة الحقيقية التي يقع فيها، ومن ثم يعيد تقويم المشهد ومعالجته على هذا الأساس.

الصورة أو (الكادر) الثابت:

تشكل نسبة قيد أكبر من الصور المتحركة، وذلك لأن الصورة الثابتة تجسد اللحظة المهمة من خلال صورة واحدة غير قابلة للحركة، وبالرغم من أنه في بعض الأحيان نجد بعض الصور أو اللقطات التي توحى بالحركة ولكنها تظل أيضاً جامدة وتكون في نطاق العلاقات المكانية فقط، وبالتالي يسهل على المصور تكوينها بشكل جيد، تمثل الصورة الثابتة صورة واحدة ساكنة وهذا هو ما يميزها عن الصورة المتحركة، تستخدم عبارة الصورة الثابتة في مجال التصوير الفوتوغرافي والإعلام المرئي وصناعة برامج الكمبيوتر، وذلك للتأكد من أن المقصود من الصور هنا



كادرات مرسومة أي من (Melanophsed) إلى (Story) Boards) أو اسكيز مزودة برسومات توضيحية وتنفيذية (Illustration) ومنها إلى مناظر سينمائية غنية قدر المستطاع، حيث يتم تحويل النماذج (Miniature) إلى مناظر، وقد تتدخل التكنولوجيا هنا لعمل التعديلات اللازمة وإضافة الرتوش الخاصة على الجو العام. ينقسم الكادر السينمائي إلى نطاقين subject وهو: الفعل الدرامي المجسد من خلال الممثلين لأحداث الفيلم و object وهو المكان بكل ما يحويه من تفاصيل ومستويات تشكيلية، وتعد خلفية للأحداث ومكملة لها.

المكان (The) Object هو الذي يعطي الحدث شكله ومدلوله، فإذا وجدنا مجموعة من الأشخاص مجتمعين في محطة للقطار يتحدثون فلذلك معنى، وإذا رأينا المجموعة نفسها مجتمعة في قبة مظلم مغلقة فلذلك معنى مختلف، فالأشخاص حيث لم تختلف الأشخاص بينما اختلف المكان فاختلفت الخلفية، وبالتالي أصبح المدلول الدرامي مختلفا.

إن المنظور الذي نرى منه الحدث ونعامل معه، وننقله إلى المشاهد هو وجهة النظر Point of View الخاصة بالفنان والتي تعبر بدورها عن رؤية للتصميم الذي يضع الخطة الكاملة لتشكيل المناظر وتركيبها بأوسع معاني هذه الكلمة، والمنظور يؤدي إلى تحقيق الغرض أو الوظيفة التي وضع من أجلها بالإضافة إلى ما يشيع حاجة المشاهد والفنان معا، وتوجيه الانتباه من تغيير في التأثير وربط جميع التفاصيل في هدف موحد، وكذلك توقيت ظهور الشخصية، وطريقة تحريكها، وبذلك تكتسب أهمية ما عن غير التي يجمعهما إطار واحد. لا شك أن وضع تصميم لعمل درامي لا يقتصر على الدراما فقط بل يتعداه إلى دور شمولي ورؤية ثقافية متعددة الجوانب التي تجمع بين المعمار والتشكيل واختيار زوايا التصوير وشكل الإضاءة والتوظيف الجيد للتكنولوجيا وبين الحس السينمائي وتفهم تام للنص والتعبير والقدرة الابتكارية والحرفية كل في منظومة موحدة.

ليس فيلما كاملا مكونا من مجموعة من الصور المتتالية، كما أنها يمكن أن تستخدم في الكتابة الفنية التي تحوي شيئا من الخبرة، أو التي تفتقر إلى ذلك كأحد معايير هذا المجال، فمثلا أفيش الفيلم هو صورة يتم التقاطها من موقع الفيلم أو البرنامج التلفزيوني أثناء الإنتاج، وعادة ما يستخدم هذا الأفيش للترويج لهذا الفيلم، وقد وصفت الحركة التقديرية بأنها توظيف إنشائي للأشكال الشكلية وفق نظم وتراكيب تدركها حاسة البصر مما يشعر المشاهد بحركية العمل الفني رغم ثبات الشكل.

وفى ضوء ذلك، يمكن القول بأن الحركة التقديرية لشكل ما تعتمد على إدراك تغيره، وتعيين اتجاهه، والاستجابة لمادته والقوى الكامنة فيه وعلاقته بما يحيط به في حيز العمل، لذلك تتمثل الحركة التقديرية في الإدراك التقديرى للتغير سواء لمكان أو اتجاه أو صفات الأشكال بما تتضمنه من خصائص شكلية ولونية نتيجة الطاقة الحركية الكامنة لتلك الأشكال.

الصورة المتحركة:

يتم تكوينها في الزمان والمكان معا، وبالتالي يكون للبعد الزمني أهمية الأبعاد الخطية نفسه وتشكيل العناصر المصورة داخل الإطار لأن الصورة المتحركة عبارة عن تعاقب عدة صور مختلفة يمثل كل منها جزءا من الحركة التي يمكن أن تتمثل في الأفلام السينمائية أو أفلام الفيديو أو أفلام الفيديو الرقمية، ويمكن أيضا أن يتمثل هذا النوع من الصور فيعرض متحركا مثل عرض زويتروب Zoetrope⁽²⁾، والحقيقة أن الصور المتحركة ما هي إلا عناصر ثابتة تم تحريكها بزمن محدد حتى نحصل على الحركة كما هو الحال في أفلام الكرتون المتحركة، وتعتبر الإعلانات المتحركة في الشوارع لها جذابة أكبر.

الحركة وعلاقتها بتصميم الفيلم السينمائي - المكان -:

إن التحدي في تصميم المكان أو المناظر السينمائية هو القدرة على تحويل التخيل المرسوم إلى



إن المعنى الدرامي للنص بالنسبة لفنان المناظر هو فاعلية الأشكال في تكوينها الحر، أي فاعلية العلاقات التي تنتجها الأشكال في أوضاعها الجديدة والمختزلة من الواقع أو حتى المتخيلة والتي تم ابتكارها من جديد، فتتعاطم المعاني والتعبيرات بقدر ما تكون هذه العلاقات غنية وموجبة، وبالتالي يمكننا أن نجزم بأن الشكل هو المعنى والتعبير. إن منطق المكان هو منطق الحياة في تركيب تكويناته من حيث ارتباطه بالواقع الذي يظهر في اللحظة التي تربط أجزاءه بعضها ببعض مما يجعل اللقطة في حالة اتزان كامل، فإن العمل الفني يصبح منطقيا وواقعيا. يحدد أحد النقاد الفرنسيين (Elie Faure) "لتعرف كيف تنقل ينبغي أن تعرف كيف تلخص وتبسط ثم تختار وتؤكد والتلخيص في الفن التشكيلي هو تحميل أبسط الرموز الشكلية أكبر المعاني الفنية... والتأكيد فيه معنى إبراز أهم المميزات لنحسها العين، وهنا تبرز مشكلة التدفق الفني والتقييم الفني... (3)".

فالمهمة الرئيسية للفنان هي صياغة العلاقات والحالات النفسية المعقدة المختلفة غير المرئية في الدراما وتحولها إلى صورة مجسدة مرئية محسوسة لها لون وطراز وحالة موحدة مجسدة على مدار عرض الفيلم. يوضح زكريا إبراهيم (4) "... أنه لا بد أن يعمل على تكيف قوانين التناظر والتناسب مع الشكل الوظيفي للموضوع المراد صنعه" إن مهارة الفنان تتضح في مدى دقة خلق مكان له جو خاص يتماشى مع أحداث الفيلم وجودة توظيف هذا المكان وحركة الممثلين، سواء كانت خلفية لهم أو أنها تمتزج معهم، ودون شك يجب أن يكون للمكان بعد فني موظف في الوقت المناسب، ففي الأفلام التاريخية قد نجد أن الفيلم يتناول قصة تاريخية حدثت بالفعل أو نجد أن الفيلم قد اتخذ من التاريخ خلفية تاريخية لأحداث خيالية، بمعنى أننا نجد أن المكان جزء من إحدى الطرز المعمارية بما تستشعره من تفاصيل معروفة ترجع لفترات تاريخية مثل مجموعه أفلام The Lord Of The Rings (5)، ومجموعة أفلام The Hoppits (6) من إخراج بيتر جاكسون، والمقصود هنا أن تجري الأحداث

(سواء أكانت مترابطة أو غير مترابطة) في مكان واحد، كمنزل أو فندق أو سفينة أو قطار أو قرية أو مدينة واحدة وهكذا كلما صغر المكان كانت الوحدة أقوى وأظهر، عندئذ تنشأ بيننا وبين المكان ألفة تامة، وقد يتم إظهار أماكن أخرى بصورة متباعدة ودون أن تجري فيها أحداث رئيسية قد تعطيها أهمية خاصة وتهدد عندئذ بتحطيم وحدة المكان أو كان ما يجري فيها يخدم الحدث الذي يجري في المكان الواحد، وعلينا في المقابل أن نلاحظ أن المبالغة في تعدد أماكن التصوير وتنوعها، فوق ما فيها من أعباء على ميزانية العمل، قد تكون عامل تشتيت للمشاهد يعطله عن المتابعة العميقة الكاملة للتدفق الدرامي. ولا ننسى إنه مع ظهور كل مكان جديد يوجد وقت مستقطع للتعرف عليه والإلمام به. وكلما كان المكان جذابا وغنيا بما فيه من معالم زاد الوقت المستقطع. يضع فنان المناظر أمامه الاعتبارات التالية عند التفكير في أي عمل :

(١) الحركة الرئيسية في المكان (حركة الشخصيات وحركة الكاميرا "الميزانسين").

(٢) التغييرات التي تطرأ على المكان خلال الفترة الزمنية أو حادث معين.

(٣) المشاهد المحددة التوقيت من شروق أو غروب والتي لها دلالات مؤثرة في الأحداث مثل الأفلام التي تتعرض لقصاص مصاصي الدماء وارتباطهم بالغروب لمزاولة نشاط ما أو حركة معينة.

(٤) مدى ارتباط المكان بالحدث.

(٥) مدى تأثير الشخصيات على المكان والعكس.

(٦) ملائمة ملابس الشخصيات وألوانها مع المكان.

(٧) الإضاءة الملائمة للحدث وتأثيرها على المكان وعلى المشهد ككل.



على حركته في المكان، والذي يحوي تفاصيل الحدث من خلال تنوع المستويات المختلفة لتركيبه الأشياء في هذا المكان.

وما لا شك فيه أن السيناريو هو الذي يحدد مسارات الممثلين والتي يضعها فنان المناظر عند عمل مساحات الديكور وتوزيع الأكسسوارات الرئيسية من أثاث وغيره، وإذا كان على أحد الممثلين أن يذهب من إحدى الفتحاح كالباب مثلا ومنه إلى الأريكة، فإن موضع الباب والمكان الذي سيجلس فيه على الأريكة له أهمية بالنسبة للمخرج والمصور، وقد أصبح الآن الموضوع أكبر من هذا بكثير، فالأماكن تبنى بشكل افتراضي على برامج الكمبيوتر وتدمج مع الديكور الفعلي في المكان، فنجد أن الممثل ينتقل من مكان إلى آخر في حين إنه لم يرح حدود الاستوديو شكل (١). فنان المناظر يعرف حدود المنظر وفقا للعدسة المستخدمة، ففي الفيلم مقاس 35 مم مثلا تقوم العدسات مقاس 25، 28، 30، بتشويه نسب الوجوه والحركات ولمعرفة ذلك يستخدم مهندس الديكور الطريقة المعروفة بالعمليات والتي كما شرحها جاك

سولنييه Jacques Saulnier (7)



شكل (١)

من فيلم The Hobbit هي سلسلة أفلام خيالية من طراز المغامرات الملحمية من إخراج النيوزيلندي بيتر جاكسون وتأليف البريطاني ج. ر. ر. تولكين. وتعتبر هذه السلسلة مكملة لثلاثية سيد الخواتم الأسطورية للمخرج والمؤلف نفسه.

في المقابل نلاحظ أن المبالغة في تعدد أماكن التصوير وتنوعها، فوق ما فيها من أعباء على ميزانية التأثير المتبادل) فقد تكون عامل تشتيت للمشاهد يعطله عن المتابعة العميقة الكاملة للتدفق الدرامي. ولا ننسى إنه مع ظهور كل مكان جديد يوجد وقت مستقطع للتعرف عليه والإلمام به وكان المكان جذابا وغنيا بما فيه من معالم.

تعتبر مسارات الحركة من أهم العوامل التي يبنى عليها أي مسقط أفقي ذي أبعاد محددة، وهناك بعض أنواع المناظر تكون فيها مسارات الحركة من أهم العوامل المؤثرة بشدة على تصميم الفيلم بشكل عام مثل مواقع التصوير الخارجي. الحركة داخل الموقع هي في الواقع تكلفة معينة تتكرر طوال تصوير الفيلم، لذا فإن أي أخطاء أثناء عملية تحديد مسارات الحركة المثلى تظل مؤثرة على كفاءة التفسير الدرامي ورؤية المخرج على المدى الطويل.

أسس تحليل كميات الحركة في تصميم الفيلم:

تتحدد كميات الحركة بين أي نقطتين محددين داخل المكان بناء على عدد من العوامل منها:

- ١- العلاقة الوظيفية بين المكانين.
- ٢- الأهمية النسبية للشخصيات المتحركة ما بين المكانين.
- ٣- مواصفات مسار الحركة.

بالنسبة للعاملين الأول والثاني فيتم أخذهما في الاعتبار في مصفوفة العلاقات الكلية النهائية للمنظر السينمائي. نلاحظ مما سبق، أن مسار الحركة المخطط عامل مهم يؤثر على الحركة حيث إن تتابع حركة الشخصية في المكان تشكل بالنسبة للمشاهد أهمية كبيرة ومتعة فكريا ما يكتسب العمل الدرامي أهميته ووجهه على الشاشة من خلال الاختيار الجيد والتناول الحسن الذي يجسده الممثل على الشاشة، فحركة الممثل الفعالة تتوقف



يتم تحديد المناطق التي سوف يبدأ البناء انطلاقاً منها، مع مراعاة الطراز الذي سوف يتم تخيل المناظر فيه، سواء كانت تاريخية أو خيالية ويمجرد أن يتم الموافقة عليه من قبل المخرج يتم عمل دراسة مع القائمين بالتنفيذ وكيفية الوسائل الممكنة والمواقع التي سوف يتم بناؤها بأفضل الطرق المناسبة. قد تستغرق عملية الوصف الهندسي لبناء الديكور عدة أسابيع أو عدة شهور على قدر حجم المناظر والمساحة التي سوف، وغالباً ما تستخدم هذه التقنية لصعوبة تنفيذ المشهد على الطبيعة مثل إسقاط خلفيات خيالية لا توجد في الواقع، ونلاحظ أن الأسلوب الفني لحرية البناء التشكيلي قد اعتمد على البناء الدرامي لأحداث الأماكن المختلفة، مما جعله يلعب دوراً بارزاً في البناء الدرامي حيث تتخطى حدودها مجرد تشكيل المشاهد واللقطات لتصل إلى المشاركة في تشخيص الجو العام لأحداث الفيلم بالقدر الذي عبرت به جميع مقومات الصورة من عناصر الصراع، فهناك الخطوط والكتل والأحجام والفراغ... إلخ ويتضح أن:-

- الجسم المتحرك يكون أكثر وزناً من الجسم الثابت (النظرية النسبية)، وبذلك وبغض النظر عن الحجم، فالجسم المتحرك الصغير نسبياً قادر على اجتذاب مزيد من الانتباه أكثر من الجسم الثابت الضخم، خاصة إذا كان هذا الجسم الصغير المتحرك واضح اللون أو متناقضاً مع الخلفية.

- الجسم المتحرك نحو الكاميرا يكبر تدريجياً، ومن ثم يزداد وزناً على عكس الجسم الذي يتلاشى وهو يتحرك بعيداً.

- الجزء العلوي من الصورة أثقل من الجزء الأسفل منها، لأن الجسم المرتفع يبدو أثقل من الجسم المنخفض.

- طالما كانت العين تتحرك تلقائياً نحو اليسار، فالجانب الأيسر من الكادر يمكنه أن يجتذب

كما يكتسب انتباهاً أكثر من الجانب الأيمن، ومن ثم فالجانب الأيمن من الصورة يمكنه أن يحتل وزناً أكبر مما يحتل الجانب الأيسر.

- الجسم المنعزل يكتسب وزناً أكبر من الجسم الملتحق أو المندمج أو المكسب مع أجسام أخرى، وينطبق هذا الحكم سواء كان هذا الانعزال عن طريق الوضع أو الإضاءة أو التباين أو اللون أو أي عمل آخر.

- يبدو الجسم أكثر ثقلاً إذا وضع على جانب الكادر طالما أن مركز الصورة هو الأضعف من ناحية التكوين.

- الجسم الضخم في المنظر الثابت يكتسب وزناً أكبر طالما كان سائداً في الصورة بغض النظر عن وضعه فيها وبغض النظر عن العوامل الأخرى.

- الأجسام التي تأخذ أشكالاً منتظمة يكون لها وزن أكبر من الأجسام ذات الأشكال غير المنتظمة.

- الأجسام الغريبة أو المعقدة قد تبدو أكثر ثقلاً بسبب ما تثيره من اهتمام أكثر من غيرها.

- الجسم المضيء يبدو أكثر وزناً من الجسم المظلم، ذلك أن الجسم المضيء يبدو كما لو كان يتقدم نحو المشاهد بينما يبدو الجسم المظلم كما لو كان يتراجع إلى الخلف، ومن ثم يجب أن تكون المساحة السوداء أكبر من المساحة البيضاء حتى يحدث التوازن بينهما، كما يبدو السطح المضيء نسبياً أكبر من السطح المظلم بسبب عامل الإشعاع.

- والألوان الساخنة كالأحمر تكون أثقل من الألوان الباردة كالأزرق، فالألوان الفاتحة تعطي الإحساس بالوزن أكثر مما تعطيه الألوان القاتمة.



- الجسم الذي يأخذ شكلا رأسيا يبدو أثقل من الجسم المائل.

إن الإعداد المسبق على الورق يوفر مجهودا كبيرا عند التصوير، غالبا ما تكيف الديكورات الطبيعية مع كادراته ويتم اختيار ما هو سينمائي، فالواقع هو ما لا نراه في الصورة وما نراه في الصورة يوجه المخرج بالتأثيرات المختلفة والديكورات والفنانين والممثلين؛ والوقت الذي توجد فيه ديكورات، توجد الشخصيات التي تتحرك في المكان، فالديكور ليس إعادة بناء بحته إنما هو تركيز لعدة عناصر داخل الصورة السينمائية التشكيلية، فإعادة البناء توفر إمكانية اختيار هذه العناصر من الواقع، وقد لا يمكن توافرها في الحقيقة مثل شجرة الحياة في فيلم أفاتار إخراج جيمس كامرون (شكل "٢").



شكل (٢)

من فيلم أفاتار إخراج جيمس كامرون ، في هذا المشهد نجد تضافر جميع العناصر في توجيه الحركة وإظهار أهمية شجرة الحياة -حركة المجاميع والخطوط الدالة في تصميم المشهد وحركة الشخصيات الرئيسية-

إن تصميم المناظر ليس عملا تجريديا على الإطلاق، فإدراك الحركة في المنظر هو المنطلق الذي يكون إطار الصورة من المقدمة إلى الخلفية وما بينهما من مستويات تمثل المكان، فعلى الرغم من إمكانية خلق الحركة من خلال سطح ثنائي الأبعاد -التصميم- فإنه يمكن إدراكها على أنها البعد الثالث، ويشمل شكل الحركة الاتجاه الموجود بداخلها والخارج منها، ويمكن تحديد الاتجاه من خلال استخدام الخطوط والأشكال، ويزاد الشعور بالحركة في التكوينات التي يسود فيها الخطوط المائلة والأشكال المثلثة والهرمية حين تتعدد اتجاهاتها، وكذلك أيضا بالنسبة للتكوينات ذات الرؤوس المدببة،

وفي الجمع في العمل الفني الواحد بين مناظر مختلفة ثابتة تمثل أوضاعا متعددة لجسم واحد ما يشير الإحساس بحركته في عمل فني ثنائي الأبعاد. ومن أساليب التعبير عن الحركة في العمل الفني الثنائي الأبعاد إثارة الإحساس بالاهتزاز أو التردد في حدود الشكل واستمرارية الخط تعبر أيضا فرغم اختلاف وسيلة التعبير الفني فإن أساليب التعبير قد حققت الهدف، وهو إثارة الأحاسيس الحركية في سطح ثنائي الأبعاد والمكان في الفيلم السينمائي ليس مجرد خلفية للأحداث، وإنما هو وسيط إيهامي لكل مجريات الدراما في الفيلم.

تحدد طبيعة المكان منذ اللحظة الأولى لقراءة السيناريو حيث يتم التعرف على الفترة الزمنية التي تدور بها الأحداث (ماض -حاضر -مستقبل) ويصف بيلا بلاش السيناريو في كتابه نظرية السينما فيقول: "السيناريو مثل الدراما لا يصف المشاعر بل يجعلها تتحقق وتتطور أمام أعين المتفرجين. وآخر في هذه الفقرة نفسها قد حدد الاختلاف بين الدراما و السيناريو السينمائي وساعدنا على تفهم مبدأ من أهم المبادئ الأساسية في فن السينما. فهو يقول إن الدراما تعرض المشاعر في استمرار إيهامي دون توقف... وهذه حقا إحدى الخصائص المميزة للدراما فالشخصية منذ أن تظهر على خشبة المسرح تظل أمام أبصارنا في استمرار ولا ينقطع حتى تغادر المسرح مرة أخرى" (8). أنا أعتبر أن السيناريو السينمائي هو عدة أشكال فنية متصلة بالشكل الفني المرئي أكثر من اتصالها بالشكل الدرامي، فالفيلم كالملمحة حيث يؤكد الدكتور مختار عبد الجواد (9)... "إن المادة الموجودة بالبيئة تنتقي للديكور العناصر التي تنقل المعنى والفكرة بالامتزاج مع أداء الممثلين ومع تغيير أبعاد التصوير ومع الإضاءة وفي النهاية مع الموسيقى.. ومع المركبات الأخرى، وكذلك تنتقي للديكور العناصر التي تؤكد وتبرز الهدف الأساسي من الفكرة ومضمونها".

يؤخذ العمل السينمائي من خلال الشاشة على أنه أداء في حالة حركة معد بمساعدة الوسائل البصرية التي



جيدا، يتم تدريب أعيننا على العثور على ما يجب النظر إليه، وحتى التقاط ما يكمن في الخلفية، وفي الزوايا وسماع تصميم الصوت، ما الذي يمكنك القيام به استخدام التكوين لدفع رواية القصص إلى الأمام؟ حيث ارتباط التصميم بطبيعة الحركة عن طريق نوعين من التحكم، التحكم الاصطناعي Artificial control والتحكم الأولي Primal control.

التحكم الاصطناعي : Artificial control

هو عنصر تتمتع به الشخصية من خلال جمالية الصورة فيكون بظهور لازمة مرتبطة بالشخصية، ونعتبرها الطبقة الأولى من التكوين، فإمكانية إنتاج تكوينات مختلفة ومتعددة من المشهد الواحد نتيجة ما تتضمنه الحركة الفعلية من ديناميكية متصلة أو حركة يعقبها ثبات، وبذلك تتنوع الرؤية البصرية للتعبير عن الشخصيات في عين المتلقي وقمهد للشخصية التي سيفكر فيها الجميع، وبالتالي تظهر في المكان العناصر المختلفة داخل الإطار بحيث يتم استنباطها وقراءتها. وتوضع هذه العناصر الخاصة برؤية فنان المناظر وترجمته للنص لتوجيه عيون المشاهد من خلال التأكد من إلقاء نظرة على ما هو مهم شكل (٣) و (٤) و (٥) أن تغير العلاقات بين الجزء والكل في الفيلم بالنسبة للمجال البصري للمتلقى يعد أقوى مثيرات الانتباه، ويؤدي إلى حدوث التفاعل بين العمل الفني والمتلقي. يؤكد المخرج الراحل ألفريد



شكل (٣)

من فيلم THE SHINING من إخراج ستانلي كوبريك مقتبس من رواية الكاتب الشهير ستيفن كينغ

تتميز بالوضوح الكافي في نقل الشيء المصور، وهو قائم على المونتاج في مزج الديكورات الداخلية مع اللقطات الخارجية على الطبيعة، إن صدق ووضوح المنظر السينمائي واقتراحه من الحقيقة منبثق من خواص الفن السينمائي نفسه، وإن كان الصدق لا يستثنى إن فنان المناظر في السينما لا يقلد الواقع وإنما يعيد تكوينه بشكل مجازي ويخلق جو الحدث. (10)

فالسینما فقط لا تتقيد بطابع خاص أو طراز يحدد نوعية الصورة التشكيلية السينمائية لها، بل وتتعدى ذلك بكثير فهي توجه إدراك المشاهد وفكره وشعوره إلى الطريقة التي سوف تسلكها الدراما في الفيلم بحيث نستطيع أن نتجه نحو العمل ككل بترقب واستمتاع في الوقت نفسه. تشير الحركة في الكادر السينمائي إلى المسار الذي تتبعه أعيننا عند إدراك الموقف الدرامي والتصميم ككل وهذا التصميم يشمل المكان والشخصيات وهو الذي يقود عملية الإدراك ويؤدي إلى فهمها، تتضمن عملية الإدراك والفهم فكرتين إحداهما تتصل بالتغير والأخرى تتصل بالزمن الذي يستغرقه هذا التغير وقد يحدث التغير موضوعيا في المجال المرئي أو ذهنيا في عملية الإدراك أو كليهما معا. تستمد الهيئة الكلية للصورة قيمتها الحركية إما من حدودها الخطية الخارجية (التكوين) حيث تدرك المدلولات الدرامية على أساس ميلها إلى حالة الثبات، وإما من محاورها الرأسية التي تعمل على توجيه سير الحركة في اتجاه معين، وذلك لما تقتضيه الدراما، أما العناصر الرأسية فتظهر دائما متزنة على الرغم من ما تتميز به من التشبع بشحنة ديناميكية خاصة بحركة عرض الفيلم، وبصرف النظر عن اتجاهها وسواء كانت ظاهرة أم مخفية داخل الشكل تتميز هي الأخرى إلى جانب حركي كبير، والحقيقية أن المخرج الياباني أكيرا كيراساوا (11) يعد من أفضل المخرجين في استخدام الحركة في التعبير الدرامي للفيلم، حيث كان يستخدم القوي الحركية للطبيعة في التعبير عن الدراما مثل الرياح والأمطار والثلوج.. إلخ، الآن بعد أن أصبحنا جميعا نعرف رموز سرد القصص



الشخصية من قوة في الظهور من خلال التنسيب والحجم والمقياس في المشهد شكل (٧) و (٨) و (٩) .



شكل (٧)

فيلم المواطن كين citezin kain إنتاج في عام ١٩٤١ إخراج أوسون ويلز



شكل (٨)

من فيلم up من إخراج Pete Docter من إنتاج شركة بيكسار من إصدار أفلام والت ديزني في عام ٢٠٠٩



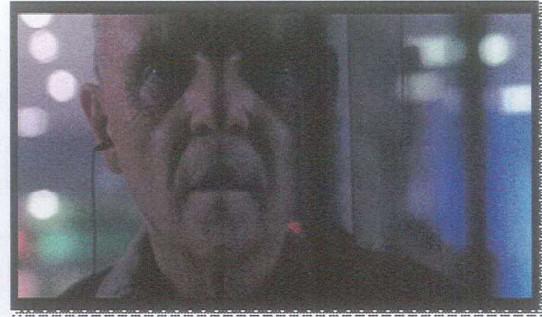
شكل (٩)

من فيلم فارجو تم إنتاجه وإخراجه في عام ١٩٩٦ من إخراج جويل كوين و إشان كوين



شكل (٤)

من فيلم الجوكر إنتاج عام ٢٠١٩ من إخراج تود فيليبس، والذي شارك في كتابة السيناريو مع سكوت سيلفر. الفيلم، والذي يستند إلى شخصية دي سي كومكس بالاسم نفسه، يقوم ببطولته خواكين فينيكس في دور الجوكر.



شكل (٥)

هانيبال ٢٠٠١ هو فيلم من إخراج ريدلي سكوت، المقتبس من رواية توماس هاريس الذي يحمل الاسم نفسه

هيتشكوك... " لكي نضع فيلما يجب أن نضع جنبا إلى جنب أكواما من الانطباعات والتعبيرات ووجهاً النظر، كما يجب أن تتوافر لنا الحرية الكاملة شريطة ألا يتصف أي شيء بالرتابة " (١٢)

التحكم الأولي: Primal control

وهو تحديد أين تكمن ديناميكيات القوة داخل المشهد، وبالتالي السيطرة الأولية من خلال حدث فرعي، والذي يقتصر الغرض منه على تحقيق جمالية واضحة في مستويات الصورة شكل (٦)، وتؤدي إلى توضيح المدلول الدرامي لرواية القصة ببراعة وإظهار ما لدى



وفق ذلك، يمكن القول إن البصر هو أفضل وسائل الإدراك؛ فمن خلاله يمكن أن نحصل على أنماط مختلفة للشكل واللون، وعن طريقه نلاحظ التسارع والحركة والتغيير داخل الفضاء البصري، فإذا تم على سبيل المثال التركيز على أعمال الفنان فازاريللي البصرية، فإن ألوانها ستبدو وكأنها تتحرك، قسم منها وكأنها تتقدم تتذبذب إلى الأمام وألوان أخرى ترتد إلى الخلف، وأحيانا تسير باتجاه دوراني أو حلزوني، وما إلى ذلك من اتجاهات، إن هذا النوع من الخداع الحركي ينتج عندما تقدم لنا تأثيرات منفصلة وغير متحركة بشكل متتابع مولدا خداعا بصريا يظهر بأن الشكل الذي يضم لونا قد تحرك من مكانه إلى المكان الذي يليه، وهكذا مؤسسا ناتجا بالحركة التي يتوهم بها بصر المتلقي.

إذن يتحدد التكوين عن طريق الحركة في السيناريو وروح المكان، وذلك باستخدام قيم الدرجات وتوازن الضوء والظل وحدود إمكانات العدسة، ويتم اتخاذ القرار عندئذ، ومن الممكن بطبيعة الحال الاقتراب والتحرك الأفقي واستخدام الزووم في وقت واحد، كما يمكن أيضا التحريك الرأسي إلى أعلى وإلى أسفل أثناء اللقطة أو عند بدايتها ونهايتها.

الحركة في الفيلم هي التي تحفز مصمم المناظر على أداء مهمته، وليس لمضمون التصميم أي وجود منفصل عن حركة الممثلين، فالتصميم ليس عملا تجريديا فيجب أن يكون المصمم منذ البداية مدركا للحركة داخل إطار كل منظر، وأن يقوم في مرحلة مبكرة بتحليل المنظر بكل عناية ليكشف ما يسمى بآلية الحركة حيث إن السيناريو إلى جانب وصفه للشخصيات والأماكن فهو يصف أيضا آلية الحركة، فقد يدخل ممثلا من باب أو يخرج أو يهبط عددا من السلالم.

والحركة في الفن البصري لها تنوعات إلى الحد الذي لا يمكن تحديده، ولكن لا بد من تحقيق الإحاطة بمسميات إلى الحد الأدنى منها وهي على النحو الآتي:

١- الحركة إلى الداخل والخارج.

٢- الحركة المحورية الداخلية.

٣- الحركة المتجاذبة نحو الداخل والمتعاكسة نحو الخارج.

٤- الحركات المتصلة والمنفصلة.

٥- الحركات باتجاهية واحدة أو المتعددة الاتجاهات.

٦- الحركة باتجاه المركز أو خارج المحيطية.

٧- الحركة إلى الأمام أو إلى الخلف.

٨- الحركة باتجاه الأعلى أو باتجاه الأسفل.

يرى روبرت جيلام سكوت مؤلف كتاب (أسس التصميم) أن تلك الحركة الذهنية تدخل في جميع نواحي الإدراك وتحدث نتيجة ديناميكية العناصر الشكلية في المجال المرئي، ويرجع ذلك إلى إسقاط علاقة الإنسان الديناميكية بالجاذبية الأرضية على هذا المجال وعلى محتوياته، فالعناصر الأفقية تدرك على أساس أنها تميل إلى حالة استاتيكية، أما العناصر الرأسية فتظهر متزنة مع تشعبها بشحنة ديناميكية، وبصفة عامة تستمد الهياكل قيمتها الحركية إما من حدودها الخطية الخارجية وإما من محاورها الرئيسية.

والحركة بين الشخصيات في عملية بناء المسقط التخطيطي، والطريقة العامة كانت تتلخص في أن يتم توقيع عنصر حركة بعد توقيع العنصر الأول، و أثناء توقيع العنصر التالي يتم اختبار هل لهذا العنصر اتصال مباشر بعناصر حركة موقعة من قبل أم لا؟ فإذا كان متصلا بعنصر حركة فلا يضاف له شيء، أما إذا كان غير متصل بعنصر حركة فيتم إضافة عنصر حركة إلى عناصر الحركة الموقعة من قبل حتى يتصل العنصر الذي تم توقيعها بعناصر الحركة.

تلك هي الصفات الابتدائية لأنواع محددة للحركة التي يمكن أن يتحقق الإيهام بها من خلال عناصر البناء المتعددة، والتي يأتي اللون في مقدمتها، وله القدرة على



- الرسومات التي تمثل مساقط ثنائية الأبعاد (مسقط أفقي، واجهة، قطاع) عن طريق استخدام الإسقاطات العمودية وذلك للتحقق من نسب وتناسب العناصر المعمارية ككل وبين بعضها البعض.

المكان يمثل فراغا ثلاثي الأبعاد يستخدمه فنان المناظر، ولتمثيل هذا الفراغ المعماري - بطريقة لا لبس فيها تتناسب مع الرؤية التشكيلية للمخرج- فنحن بحاجة أيضا إلى الإسقاطات العمودية، ولكن بسبب عدم وجود السقف ووجود الجدران التي تمنع من رؤية الفراغات الداخلية، فنحن بحاجة إلى استخدام مستويات قاطعة والتي عادة ما تكون من نوعين، وهما:

- مستويات قطع أفقية (Plans) وبها نحصل على مقاطع أفقية (Plans).

- مستويات قطع رأسية (Sections) وبها نحصل على المقاطع العرضية والطولية الرأسية للمكان.

المسقط الأفقي للمكان (Plan) هي مقطع للكيان المعماري أجري بواسطة مستوى أفقي موضوعا على ارتفاع متر ونصف المتر تقريبا من مستوى الأرض، في المسقط الأفقي يتم رسم سواء الأجزاء المقطوعة وتلك التي توجد أسفل المستوى القاطع، ويتم التمييز بينها من خلال سماكة الخطوط.

- في المسقط الأفقي يتم رسم الأجزاء المقطوعة، وأيضا تلك التي توجد أسفل مستوى القطع، ولتمييز بينها تستخدم سماكة خطوط مختلفة.

تدرس حركة الشخصيات مع الكاميرا ومساراتها، تختلف المساقط الأفقية والقطاعات الرأسية الخاصة بالمناظر السينمائية عنها من التي تستخدم في العمارة، إلا أنها تستمد منها الأساس المعماري الذي يعبر عن المكان الذي تقوم فيه الأحداث، حيث تكمن الأهمية منذ اللحظة الأولى التي يتم فيها عمل الرسومات التنفيذية، ولا ننسي

إثارتها من خلال أنظمتها البنائية التي في ضوئها يتحرك بصر المتلقي من خلال علاقاته الرابطة مع وسائل التنظيم المختلفة التي تقود البصر باتجاهيتها المقررة، ومن ثم حركتها من موقع فضائي إلى آخر، وهو ما يعطي الصفة الحركية للعمل البصري الذي جاء في الأساس ليوهم بالحركة التي يتوهم بها المتلقي.

يعتبر الرسم الحر الأداة الأولى لكل عملية معرفية عن الشكل المعماري للمكان أو المنظر السينمائي. والعلامة السريعة الأولى لتثبيت على ورقة الرسم صورة الواقع المعماري المدرك وتحديد مسارات الحركة للشخصيات. يهدف الرسم الحر إلى التحقق من المنظر القائم بشكل نقدي، من خلال خطوط مهمة مستمدة من عملية تجريد موضوعية للمكان المراد إنشاؤه، ويربط الرسم الحر بين الحدث الدرامي والإدراك للواقع، أي يربط بين العين التي تقرأ عناصر المكان أو المنظر، وبين عملية تفسير خصائصها. يحفز الرسم الحر عملية انتقاء الواقع المعماري للمكان وعملية نسخه تحتاج إلى وقت كاف لمراقبته والاتصال بمعانيه.

إن التخطيط للمسقط الأفقي مرتبط ارتباطا عضويا بالمشاهد وتصوير المناظر، ويجري هذا البحث عن الشروط الضرورية لبلوغ الهدف النهائي لنشاط فنان المناظر، وهو إخراج المنظر بشكل مناسب للسينما... ولما كان التخطيط العام للمسقط الأفقي يعتبر تعبيرا فراغيا عن المشهد، فهو لذلك يسمح بتطور (الميزنسين) في التعاقب التركيبي لحظة التصوير. ترتبط عملية التخطيط للمسقط الأفقي بالديكور المركب خاصة، ومن الممكن أن يظهر رباط الوحدات المختلفة في التركيب بشكل كامل ودقيق في الرسم التخطيطي للمسقط الأفقي فقط.

ويمكننا التمييز بين طريقتين للرسم الحر:

- الرسومات التي تمثل مساقط ثلاثية الأبعاد (اكسنومتري، ومنظور) التي تهدف إلى إعادة إنتاج -بطريقة تبسيطية- الواقع المعماري.



كلمة فنان المناظر الأستاذ الدكتور/ مختار عبد الجواد حينما قال إن المسقط الأفقي هو أهم مرحلة في المنظر الجيد ومنها يتحدد الجو العام للفيلم من حيث الشكل المعماري الذي سوف يشيد به المنظر سواء بالبناء أو بالتصوير في الأماكن الفعلية أو بتقنيات البرامج الحديثة، وسواء كان المكان قديماً أو حديثاً أو معاصراً يجب أن يكون نابعا في تصميمه من معطيات الدراما، وبالتالي يكون متوافقا معها ومعبرا عنها وأنا هنا أرى أن المكان له أهمية عظمى في تشكيل الحالة النفسية والمزاجية للمشاهد، فصانع الفيلم هدفه الرئيسي هو إحداث تأثير نفسي قوي في المشاهد والخروج بانطباع محدد لما يريد أن يتلقاه من رد فعل على ما يقدمه، ولاننسى أن المشاهدين الأوائل فزعوا من أن يترك القطار السكة الحديد ويتجه نحوهم.

هذا الشكل المعماري هو الذي يعطي الطابع العام المميز للفيلم عن غيره، وسواء كان هذا الطابع يعبر عن الماضي أو عن الحاضر أو المستقبل تستمد المناظر السينمائية شكلها المعماري من العمارة والطرز المعمارية المختلفة التي ترجع إليها الفترات التاريخية المختلفة الخاصة بدراما الفيلم والحركة سواء كانت موضوعية أم وهمية لا بد من أن يرافقها زمن (مرئي ومحسوس) ويقاس بسرعة حركة الأشياء والأفكار، فالحركة والزمن يرتبطان ارتباطاً قوياً بحيث لا يمكن فصل أحدهما عن الآخر، ولا يمكن الاستغناء عن أي منهما في التصميم ثنائي الأبعاد بوجه عام وفي الفن البصري بوجه خاص. قد يطلب المخرج بالتعاون مع فنان المناظر أن يتم إخراج بعض الأشياء والتفاصيل التي يخشى المخرج من أن تجذب الانتباه أو يخفيها خلف أشياء أخرى في حدود الإطار بحيث لا يكون هناك شوق لما يخفيه.

عندئذ تكون هناك فرصة أكبر لتوجيه الانتباه إلى الموضوع المعني، وقد يلجأ لمثل هذا التوجيه بعض المخرجين بغرض إخفاء مكونات المناظر التي قد لا يتقبلها المشاهد بسهولة أو قد تسبب أذى وقتياً (نفسياً)، وذلك بغرض المحافظة على جذب الانتباه.

غالباً ما يهدف المصمم إلى معالجة الحيز، سواء كان ذلك في المكان الداخلي أو الخارجي والهدف هو الإيهام بالواقعية مما يؤثر بفاعلية على المشاهد، ويتقلص الفراغ في الاستكشافات بصفة عامة ليتيح الفرصة لإحلال الكتلة لمعظم المساحات وأجزاء التكوين المرئي ضمن مجريات الحدث وتصاعده، وعندما ينعدم الحيز الفراغي مما يساعد على حصر العين داخل الكادر لزيادة التركيز والمتابعة تبدأ الحركة في الاستكشافات من وضع السكون الكامل إلى الانتقال التدريجي لمعطياتها ومعاشيتها كما تتباين المكملات في تنوعها التي تتيح للمصمم استخدامها دون أن تكون دخيلة على التكوين، بل هي أحد الأجزاء الرئيسية التي لا يمكن الاستغناء عنها، ففي المكملات الخاصة بالشخصيات هي أجزاء أساسية في الملابس أو المهمات المستخدمة وفقاً لمتطلبات الحدث.

الإضاءة هي أحد العناصر التعبيرية المهمة في التكوين السينمائي، وبالتالي هي أحد أدوات فنان المناظر في رسوماته، والتي يستطيع من خلالها الإبداع في التكوينات المرئية والبصرية التي يقوم بطرحها، فهي عنصر فعال في تجسيد الانحناءات واستدارات الأشياء الدرامية، وفي خلق الإحساس بالعمق المكاني وأيضاً في خلق جو انفعالي.

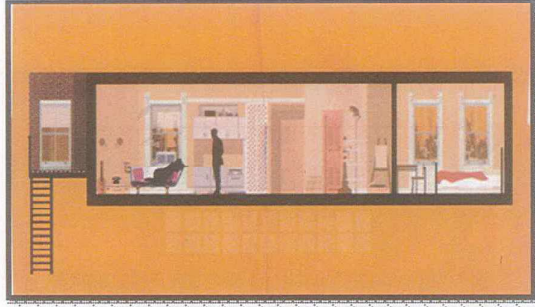
يقوم المعماري وفنان المناظر Federico Babina بعمل قطاعات طولية وعرضية للمكان توضح الحركة حيث يؤكد فنان المناظر فرديريكو بابينا "Federico Babina" أننا أمثل بعض التصميمات الداخلية لمجموعة الأفلام المفضلة والمهمة الخاصة بسبع عشرة صورة حيث يتم دمج السينما والهندسة المعمارية في إطار واحد للتحديث باللغة نفسها، وبالتالي تكتشف المسافات في الفيلم من خلال حركة الكاميرا التي تكشف عن المساحات التي تعيش فيها الشخصيات الرئيسية، وتعيد بدقة نسخ التصميمات الداخلية من الأفلام الشهيرة مثل Alfred Hitchcock's Vertigo وThe Shining by Stanley Kubrick.





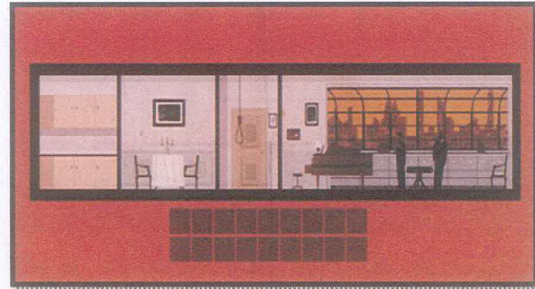
شكل (١٢)

من فيلم GOLDENFINGER هو الفيلم الثالث من سلسلة أفلام جيمس بوند، والذي أنتج في عام ١٩٦٤ يوضح الرسم المجموعة التي صممها كين آدمز للمزرعة التي احتلها الشرير الشهير Auric Goldfinger في فيلم James Bond لعام ١٩٦٤



شكل (١٣)

من فيلم BREAKFAST AT TIFFANY'S هو فيلم موسيقي تم إنتاجه في الولايات المتحدة وصدر في سنة ١٩٦١ ومن إخراج بليك إدواردز، وضع الرسم الشقة من عام ١٩٦١ في فيلم الإفطار في تيفاني حيث تتجول شخصيات أودري هيبورن في الحمام في غرفة المعيشة.



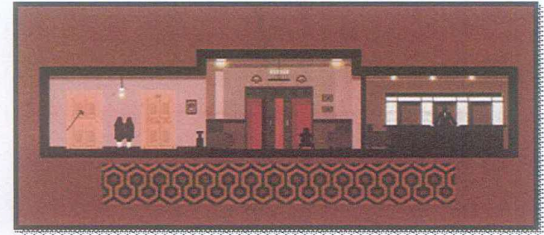
شكل (١٤)

من فيلم ROPE الإخراج : Alfred Hitchcock الكاتب و المؤلف : Hume Cronyn Patrick Hamilton يصور كل من الرسوم التوضيحية التفاصيل الرئيسية والدعائم من المجموعات الأصلية، والتي كانت جزءاً لا يتجزأ من مؤامرة الأفلام.



شكل (١٠)

من فيلم VERTIGO أخرجه هيتشكوك في عام ١٩٥٨، تتمحور أحداثه حول قصة مثيرة عن رهاب المرتفعات، وتقاعد ضابط شرطة بعد أن أدت إصابته بالدوار إلى مقتل زميل له، مما يجعله يعاني من الدوار ويخاف المرتفعات، لكنه يتورط مرة أخرى في إحدى القضايا التي تجعله يواجه خوفه مرة أخرى، فعند هيتشكوك إلى استخدام تقنية تصوير حالة الدوار بأن يقوم بتكبير الصورة وسحب الكاميرا إلى الوراء في الوقت نفسه، ويوضح "أدخلت رؤوس النص من خلال الرسم في الغرف والبيئات التي توجد فيها حياة الفيلم: أنطرق إلى الأشياء - وأتطلع من خلال النوافذ، وأفتح الأبواب...". "أود أن أعتقد أنه في تصميم مجموعة يتم اختيار كل كائن بعناية، ويترك أي شيء للصدفة يشارك كل عنصر في البرنامج النصي ويساعد في تطوير المخطط. يكشف كوبا نصف ممثلي على طاولة القرائن ويصبح جزءاً من اللغز الذي يشكل القصة". في هذه الأفلام، تتميز كل غرفة بأسلوب وشخصية محددة وتحتوي على مفاجآت وتفاصيل غير متوقعة. إنهم مثل الصناديق السحرية الكبيرة المليئة بالقصص والشخصيات التي يمكن أن تجعلنا نلهم".



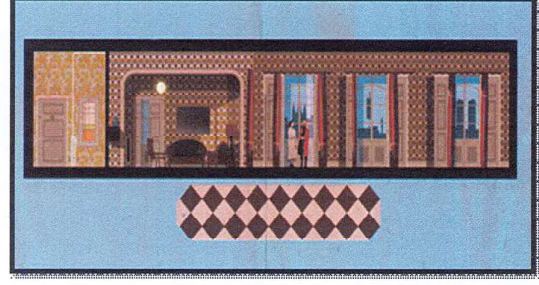
شكل (١١)

من فيلم THE SHINING من إخراج ستانلي كوبريك مقتبس من رواية الكاتب المشهور ستيفن كينغ يتولى جاك تورانس وهو كاتب وظيفة حارس في فندق أوفرلوك الكائن في جبال كولورادو، يتم إغلاق الفندق خلال فصل الشتاء، ويسكن تورانس وعائلته فيه ويكونوا النزلاء الوحيدين فيه ولمدة طويلة، وعندما تضرب عاصفة ثلجية فإنها تحبس عائلة تورانس في الفندق، يكشف داني ابن جاك أن الفندق مسكون بالأشباح بفضل شفافيته وموهبة التخاطر لديه، وتستولي الأرواح على ذهن جاك وتدفعه تدريجياً نحو الجنون، حيث يتقالب من روح مستر غراي الحارس السابق الذي قتل زوجته وابنتيه وعندها تتطور الأمور لتخرج عن السيطرة. يعتبر هذا الفيلم من أقوى أفلام الإثارة والغموض حيث يتناول ظاهرة الأمان المسكونة بالأشباح والمس الشيطاني. يتضمن الرسم التوضيحي للفندق تفاصيل مثل الفأس الموجود في الباب ومدخل الغرفة المسكونة، ٢٣٧

للصور المنفصلة فيما ينطبق مع قواعد النص، ويتم ربط ذلك من خلال المونتاج، وفي أثناء ذلك يحل تأثير الصورة التشكيلية محل الواقع وبالتالي يدمج تأثير السرد في الصورة.

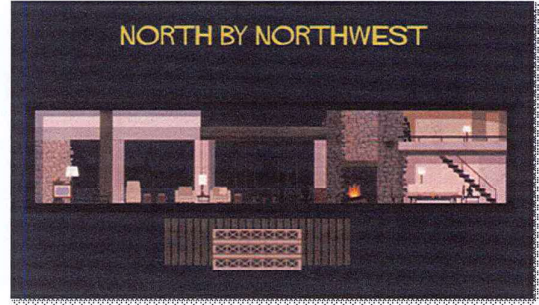
ويؤكد الدكتور مختار عبد الجواد "أن الفنان عندما يقوم بخلق هذا التركيب لا يبحث عن مجرد مكان لتنفيذ مشهد واحد، وإنما يتشبع بجميع أفكار مؤلف الرواية ويسعى إلى تجميع الموضوعات التي تكشف عن أكثر الإمكانيات لبناء أعقد أشكال الميزانسين، فإشراك الفنان في إعداد الميزانسين يزداد بشكل كبير مع إقامة الديكور المركب، وبعد أن يخضع الفنان البيئة للأحداث التي يقوم عليها الفيلم تقف أمامه مهمة إقامة المكان المعبر والمحسوس من أجل الميزانسين المتغير بصفة دائمة مع تغيير الإضاءة وأبعاد التصوير وملابس الممثلين وهكذا..." (13).

ويؤكد ترينس مارنر "يجب على مصمم المناظر إلى حد ما أن يفكر بطريقة مسرحية، الممثلون لهم لحظات دخول وخروج كما هو جار في المسرح، كما أن حركتهم داخل المنظر هي جزء أساسي من بناء شخصياتهم..." (14) ومن الممثلين من يعمل بطريقة أكثر موضوعية، فهم يعرفون الكاميرا ويعرفون بالنظر إلى موضع الكاميرا ومقاس العدسة وما إذا كانوا سيظهرون في لقطة متوسطة أو لقطة قريبة، وبالتالي يقومون بتمثيل الشخصية في المشهد وفقا لحجم الكادر. يلجأ بعض المخرجين إلى عمل المشهد بالكامل على الكمبيوتر لكي يتمكن من تحديد الحركة بين الممثلين في المنظر والصعوبات والمشاكل التي قد يتعرض لها أثناء التصوير. أصبح الفنان حرا أكثر بهذه الأدوات التي تقدمها التكنولوجيا كبديل للأدوات التقليدية حيث اختصرت الوقت والجهد، وكذلك المال، وقد أصبحت التكنولوجيا عاملا مهما في إنتاج الأفلام السينمائية والأعمال التليفزيونية، وأصبحت الأعمال الفنية الآن لا تخلو من استخدام المؤثرات مثل الحيل السينمائية Virtual Special Effects وتكنولوجيا الواقع الافتراضي reality والكمبيوتر جرافيك CG والبرامج المتعددة. لم



شكل (١٥)

من فيلم ALL ABOUT MY MOTHER من إخراج بيدرو ألمودوبار إنتاج ١٩٩٩ قال الفنان إن اختيار الأفلام كان مبنيا على تصميماته المفضلة: "الفيلم جوه ونصه دليل أساسي لتصميم اللصقات وتصميمها". وقالت بابينا لـ "ديزين": كانت الفكرة هي إيجاد شكل مختلف من أشكال التعبير لتتمكن من الدخول والمشى داخل الفيلم".



شكل (١٦)

من فيلم NORTH BY NORTHWEST إخراج ألفريد هتشكوك إنتاج ١٩٥٩ أراد Federico Babina إنشاء تمثيل معماري للتصميمات المحددة واختار تقديمها على أنها ارتفاعات ثنائية الأبعاد.

إن الحركة في الفيلم السينمائي ليست منفصلة بأي حال عن التصميم، فعلى فنان المناظر إدراك الحركة في كل لقطة وتتبعها جيدا سواء كانت حركة الشخصيات أو حركة الكاميرا هذا من ناحية، من ناحية أخرى الحركة ككل من خلال أحداث الفيلم من بدايته وحتى المشهد الأخير مع ملاحظة ديناميكية الحركة في المشهد سواء كانت سريعة أو بطيئة، فالمحافظة على أن يكون الجسم مرئيا في الفترة الضرورية من أهم عوامل نجاح المشهد وتنقسم حركة الممثلين إلى طبقات وأجزاء صورة ديناميكية حيث يفترض أن يقرأ التسلسل على أنه الأفكار المطروحة في النص، وبذلك تكون محصلة الفيلم هي إعادة ترتيب



المراجع (باللغة العربية)

- ١- أحمد نجم الدين نسيم، نحو منظومة أولية للتصميم المعماري باستخدام الشبكات المودولية
http://www.cpas-egypt.com/pdf/Ahmad_Nassim/Research/A120-.pdf
- ٢- زكريا إبراهيم: مشكلة الفن، بعنوان مشكلات فلسفية، القاهرة مكتبة مصر القاهرة صفحة ١٠٩ (سنة غير مذكورة).
- ٣- شاعر عبد الحميد: التفضيل الجمالي، دراسة في سيكولوجية التذوق الفني.
<http://qu.edu.iq/fa/wp-content/uploads/2016/03/pdf-عبدالباسطالجيهاضي:جمالياتالسينماالصورةوالتعبير،الناشرE-KutubLtd.>
- ٤- مختار عبد الجواد: ذكريات من صنع الأحلام- تقديم ودراسة دكتور محمد القليوبي- رصد الذكريات ثناء هاشم، صندوق التنمية الثقافية، مطابع المجلس الأعلى للآثار، ٢٠٠٩.

مراجع مترجمة إلى اللغة العربية:

- ١- تيرنس مارنر: تصميم المنظر السينمائي، ترجمة أحمد الحضري، المجلس الأعلى للثقافة، لجنة السينما، مطابع الأهرام التجارية، القاهرة، ١٩٨٣، ص ٣٦.
- ٢- أسس التصميم، تأليف روبرت جيلام سكوت، ترجمة الدكتور عبد الباقي محمد إبراهيم، دار النهضة مصر للطبع والنشر، ١٩٨٠.
- ٣- دومينيك فيلان: الكادراج السينمائي "الديكور وإعادة تشكيكه"، ترجمة شحات صادق، مراجعة فيفي فريد، مركز اللغات والترجمة - أكاديمية الفنون - وحدة الإصدارات سينما ٧، تقديم أ.د. مذكور ثابت، مطابع المجلس الأعلى للآثار، ١٩٩٨، صفحة ٢٠٣.
- ٤- نظرية السينما: بيلا بالاش، ترجمة أحمد الحضري، أنور المشري، فؤاد دوار، مراجعة أحمد الحضري: المركز القومي للسينما، صفحة ٨٧ سنة ١٩٩١.
- ٥- فن العمارة في عالم الأفلام والسينما.
<https://www.arageek.com/art/architecture-in-movies>

المراجع الأجنبية:

- (1) Amjad Almusaed, Introductory Chapter: A General Reading Process on
- (2) architecture-the-sense-of-places-models-and-applications/introductory-
- (3) chapter-a-general-reading-process-on-landscape-architecture
- (4) Elie Faurc: The creative Process المتحدة الولايات سنة ١٩٥٨، No 111:115، طبعة نيويورك، -الأمريكية
- (5) How Architecture Speaks Through Cinema ,
<https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>
- (6) R. G. Scott Design fundamentals 01-Jan-1951
- (7) Landscape Architecture,
<https://www.intechopen.com/books/landscape>
<https://www.cambridgescholars.com/download/sample/58510>

تقتصر هذه التكنولوجيا على الأدوات والأساليب الحديثة وإنما على استخدام الكاميرات والحامات اللازمة من معدات للديكور والإضاءة وغيرها.

على ضوء ما تقدم، يمكن القول بأن الحركة والوهم من عناصر السينما الرئيسية والتي يعتمد عليها الفيلم في تحويل النص المكتوب إلى صورة متحركة يتحقق بها من خلال ناتج التباينات المختلفة للعناصر المرئية وتضاداتها وتدرجاتها المتحققة، وناتج العلاقة بين الجزء والجزء الآخر، وبين الكل والجزء، ومن خلال التغييرات الحاصلة في أجزاء مستويات الصورة والمكونة لعملية الفن البصري، ومن خلال إيقاعات معينة تتمكن العين من الانتقال بينها من إدراك الوهم بالحركة التي تعد مولدا نشيطا تكمن داخل بناء نظامها. وعلى ضوء ذلك، يمكن الاستدلال على أن الحركة بوصفها مؤثرا بصريا مهما يمكن التحكم بها وبشدتها داخل فضاءاتها بما يتلاءم مع الهدف المطلوب.

إن أهمية المنظر بالنسبة للبناء الدرامي للفيلم تعني أن كل ما يريد أن يقوله المخرج في المشهد يجب أن يقال عن طريق المنظر والذي يعد التشكيل الكامل للصورة قبل أن يقال عن طريق الحدث. وإذا كان المنظر منسقا بطريقة غريبة فبمجرد أن يراه المشاهد سيحدد في ذهنه نوع الناس الذين يمكن أن يعيشوا في هذا النوع من الأماكن والتي تنتج بدرجة كبيرة سلسلة محددة من الصدمات ومن الضغط والتأثير النفسي، وهنا تكمن خطورة وقوة المنظر السينمائي؛ فالتصميم وتنفيذ المناظر بروح ودقة التصميم نفسهما هو الذي يعطي المحصلة النهائية للقوة التشكيلية للصورة المتدفقة التي تستلزم قوة خلاقة فائقة قوامها تحقيق الإيهام وإثارة ما يلزم من الانفعالات التي تدمج المتفرج فيما يجري أمامه.



(٢٠٠٣) The Return of the King، صدر في ديسمبر ٢٠٠٣
(٦) (The Hobbit) هي سلسلة أفلام خيالية من طراز المغامرات
الملحمية من إخراج النيوزيلندي بيتر جاكسون، وتؤلف
البريطاني ج. ر. ر. تولكين، وتعتبر هذه السلسلة مكملة
لثلاثية سيد الخواتم الأسطورية للمخرج والمؤلف نفسه .
والأفلام هي:

- * The Hobbit: An Unexpected Journey December 2012
- * The Hobbit: The Desolation of Smaug December 2013
- * The Hobbit: The Battle of the Five Armies December 2012

(٧) دومينيك فيلان: الكادراج السينمائي "الديكور وإعادة تشكيله"،
ترجمة شحات صادق، مراجعة فيفي فريد، مركز اللغات
والترجمة -أكاديمية الفنون وحدة الإصدارات سينما، تقديم
أ.د. مذكور ثابت، مطابع المجلس الأعلى للآثار ١٩٩٨، صفحة
٢٠٣،

(٨) مهندس ديكور لأفلام رينيه (مارينباد- موريل- انتهت الحرب-
ستافسكي- عمي الأمريكي- الحياة رواية).

(٩) نظرية السينما: بيلا بالاش، ترجمة أحمد الحضري، أنور المشري،
فؤاد دوار، مراجعة أحمد الحضري: المركز القومي للسينما،
صفحة ٨٧ سنة ١٩٩١

(١٠) مختار عبد الجواد -ذكريات من صنع الأحلام: تقديم ودراسة
دكتور محمد القليوبي، رصد الذكريات ثناء هاشم، صندوق
التنمية الثقافية، مطابع المجلس الأعلى للآثار ٢٠٠٩، صفحة
١٣١ .

(١١) فنان المناظر مختار عبد الجواد، عمل بالعديد من الأعمال منذ
الستينيات، ويعد من أبرز مهندسي الديكور الذين ساهموا في
تطوير صناعة السينما، وسافر بأعماله في العديد من
المهرجانات الدولية، تولى العديد من المناصب ومنها رئيس قسم
هندسة المناظر، وعميد المعهد العالي للسينما، من أبرز أعماله
(حنفي الأبهة، كوكب الشرق، القادسية).

(١٢) أفاتار Avatar هو فيلم خيال علمي من إخراج جيمس كاميرون،
تم طرحه في قاعات السينما في الولايات المتحدة الأمريكية في
١٨ ديسمبر ٢٠٠٩ وهو من أكثر الأفلام تكلفة من حيث
الإنتاج حيث بلغت تكلفة الإنتاج ما لا يقل عن ٢٣٠ مليون
دولار. كما أنه حقق رقما قياسيا في مبيعات شباك التذاكر
لدور السينما في الولايات المتحدة وكندا حيث حقق أرباحا تقدر
بنحو ٢٧٨ مليون دولار في أسبوع العرض الأول. حاليا أكثر
الأفلام دخلا في تاريخ السينما متعديا بذلك الفيلم السابق
للمخرج جيمس كاميرون نفسه "تاي تانيك" الذي بقي لفترة ثلاثة
عشر سنة متصدرا ترتيب الأفلام الأكثر دخلا. وانتظر فيلم
"تاي تانيك" عشرة شهور لكي يحققها. فاز بجائزتين غولدن
غلوب عن أفضل عمل درامي وأفضل مخرج، وقد ترشح لجوائز

(8) https://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html

(9) Cinema and Significance of Architectural Design In It،

https://www.researchgate.net/publication/316279964_Cinema_and_Significance_of_Architectural_Design_In_It

(10) Katarina Andjelkovi?" THE SPATIAL CONTEXT OF THE CINEMATIC ASPECT OF ARCHITECTURE"
<https://pdfs.semanticscholar.org/19de/22d39a39de7f896912258ca95ca522c86200.pdf>

(11) Melissa Morisson:Architecting The Future Cinema Design in The Early 21st Century -
https://static1.squarespace.com/static/57742e78f7c50d75607fbcf/t/57a5163859cc6810b8123ec0/1470436932320/14_press_boxoffice_of_cinema_design.pdf

(12) computer vision and film production
<http://www.sop.inria.fr/robotvis/personnel/lucr-eng.htm>

(13) Havva Alkan Bala" ، Reading of the Architectural Identity Via Cinema-
file:///C:/Users/Owner/Downloads/118-819-1-P B.pdf

الهوامش:

(١) رسائل توفيق صالح إلى سمير فريد: وثائق السينمائيين
المصريين في الخارج، مع حوار وتعليق على هامش الرسائل:
جلال الجميعة، تقديم د. مذكور ثابت، ملفات السينما ١٦،
أكاديمية الفنون، صفحة ١٩٨، مطابع الأهرام التجارية
-قليوب- مصر، ٢٠٠٦

(٢) زويتروب Zoetrope: لعبة بصرية حيث تقوم الأشكال بالدوران
في داخلها مما يعطي إحساسا بالحركة.

(٣) Elie Faure: The creative Process الولايات المتحدة
الأمريكية - طبعة نيويورك، P.No 111:115، ١٩٥٨،

(٤) زكريا إبراهيم: مشكلة الفن، بعنوان مشكلات فلسفية، القاهرة،
مكتبة مصر القاهرة، صفحة ١٠٩، سنة غير مذكورة.

(٥) سيد الخواتم: The Lord of the Rings هي سلسلة أفلام
ثلاثية، أخرجها بيتر جاكسون، بناءً على رواية البريطاني ج.
ر. ر. تولكين، سيد الخواتم، تم تصوير الأفلام الثلاثة
في نيوزيلندا في فترة تقارب ١٨ شهرا متواصلة.

الأفلام الثلاثة هم:

* سيد الخواتم: رفقة الخاتم (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)

صدر في ديسمبر ٢٠٠١

* سيد الخواتم: البرجان (The Lord of the Rings: The Two Towers)

صدر في ديسمبر ٢٠٠٢

* سيد الخواتم: عودة الملك (The Lord of the Rings: The Return of the King)



الأوسكار لعام ٢٠٠٩ والتي صدرت ترشيحاتها أوائل فبراير ٢٠١٠،

(١٣) أكيرا كوروساوا عاش (١٩١٠-١٩٩٨ م) هو مخرج سينمائي ياباني، أنتج العديد من الأفلام، كما قام بكتابة السيناريوهات، وكانت لأفلامه شعبية كبيرة بين جمهور عشاق السينما في العالم. يعتبر "كوروساوا" المخرج الياباني الأكثر شعبية في العالم. كانت لأفلامه تأثير كبيراً على جيل كامل من المخرجين في العالم. أخرج أول أفلامه "سانشيرو سوغاتا" عام ١٩٤٣ م، وطالت مسيرته الفنية حتى وفاته سنة ١٩٩٨ م.

(١٤) أسس التصميم، تأليف روبرت جيلام سكوت، ترجمة الدكتور عبد الباقي محمد إبراهيم، دار النهضة مصر للطبع والنشر، ١٩٨٠، ص ٤٨٠.

(١٥) مختار عبد الجواد -ذكريات من صنع الأحلام: تقديم ودراسة دكتور محمد القليوبي، رصد الذكريات ثناء هاشم، صندوق التنمية الثقافية، مطابع المجلس الأعلى للآثار، ٢٠٠٩.

(١٦) تيرنس مارنر: تصميم المنظر السينمائي، ترجمة أحمد الحضري، المجلس الأعلى للثقافة، لجنة السينما، مطابع الأهرام التجارية، القاهرة، ١٩٨٣، ص ٣٦.

