



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ديالى

كلية الفنون الجميلة

قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية

"توظيف اللقطه الطويلة في الفيلم السينمائي"

بحث مقدم الى قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية كلية الفنون الجميلة وهو جزء من متطلبات

نيل شهادة البكالوريوس في الفنون السينمائية والتلفزيونية

تقدم به الطالب

يعقوب ايوب حميد التميمي

أشرف

أ. محمد سمير محمد

٢٠٢٢

١٤٤٣هـ

(بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ)

(إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ)

(بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ)

فاطر : ٢٨

الاهداء

بدأنا بأكثر من يد وقاسينا أكثر من هم عانينا الكثير من الصعوبات وها نحن اليوم والحمد لله نطوي سهر الليالي
وتعب الايام وخلاصة مشوارنا بين دفتي هذا العمل المتواضع.

الى ملاكي في الحياة . . . الى معنى الحب والى من منحني الحنان والتقاني الى بسمة الحياة وسر الوجود (ابي
الحبيب).

الى من كان دعائها سر نجاحي وجناحها بلسم جراحي . . . الى اعملى الحبايب (امي الحبيبة).

الى من علمونا حروفا من ذهب وكلمات من درر وعبارات من اسمى واحلى عبارات في العلم الى من صانوا لنا
علمهم حروفا ومن فكرهم منارة تنير لنا سيرة العلم والنجاح الى (اساتذتنا الكرام).

ولكل من ساعدني ووقف بجانبني وقفة صدق واخلاص باتمام هذا العمل . . .

فالحمد لله حمدا كثيرا

اليهم جميعا اهدي جهدي المتواضع

الشكر والامتنان

نحمد الله عزّ و جل الذي وفقنا في إتمام هذا البحث العلمي؛ و الذي الهمنا الصّحة و العافية و العزيمة.

فالحمد لله حمدا كثيرا

نتقدم بجزيل الشكر و التقدير الى الاستاذ المشرف (محمد سمير محمد) على كل ما قدمه لنا من توجيهات و معلومات قيمة ساهمت في إثراء موضوع دراستنا في جوانبها المختلفة؛ كما نتقدم بجزيل الشكر الى أعضاء لجنة المناقشة الموقرة .

المخلص

توظف العناصر السينمائية مثل اللقطات والزوايا، والميزانسين -تكوين المشهد-، لخلق تعبير سينمائي، حيث ترتب هذه العناصر في الزمان والمكان لتخوض عملية تعبير ذات دلالات معينة وتأثير درامي متعلق بالقصة والمكان والزمان والشخصيات. وعندما دخلت حقول معرفية مثل علم اللغة والبنوية والسينمائية (سيمولوجي) حيز دراسات الفيلم، خلقت معرفة تؤكد أن طبيعة عملية التعبير البصري السينمائي وخصوصيتها ستفتح دائماً أفقاً جديدة في مجال السرد والتعبير الجمالي، وهذا ما يجعل السينما فناً، فتشكل هذه العناصر السينمائية نظاماً بنائياً للحدث الدرامي ترتب عليها العناصر بعضها مع بعض لتحقيق الفكرة الرئيسية للسرد.

أن أول من فكر في اللقطة الطويلة ، التي تحولت فيما بعد الى فيلم اللقطة الواحدة ، هو المخرج هيتشكوك . ففي العام ١٩٤٨ انشغل المخرج هيتشكوك بايجاد طريقة جديدة في عمله السينمائي . وفكر بصناعة فيلم تجري احداثه في لقطة واحدة وبزمن واحد ومكان واحد . وهذا اثار الكثير من السينمائيين الذين اصابتهم حالات من الاندهاش والاستغراب وقسم كبير منهم اعتقدوا ان هيتشكوك يمزح في هذا الامر.

لكن الامر كان جادا فاخذ هيتشكوك التفكير مليا بقصة تتلائم مع الفكرة التي يعمل على تنفيذها . وجاءت القصة وهي تتحدث عن طالبين يقومان بقتل زميلهما ويضعانه في صندوق في داخل البيت ، في الوقت الذي يجب ان تقام بعد قليل حفلة في داخل ذلك البيت والجنّة لم تزل داخل الصندوق . ان الذي اعاق هيتشكوك من ان يبدأ الفيلم من كلمة الاكشن الى كلمة ستوب هي التقنية السينمائية التي كانت سائدة في ذلك الوقت . لان البوينه الواحدة لافلام ٣٥ ملم لا تتسع لتصوير زمن طويل . هنا بدا التفكير المثير والمدهش:

كيف يمكن تجاوز هذه العقبة بطريقة غير معروفة ؟

ما هي الطرق والسبل التي يمكن من خلالها جعل الفيلم يبدو وكأنه لقطة واحدة ؟

وجاء قرار المخرج هيتشكوك الذي كان محط اعجاب الكثير ممن يعملون معه . القرار هو بان يجعل نهاية كل لقطة فيها من طرق التمهيد للانتقال الى اللقطة الثانية وكأن تلك اللقطتين هما لقطة واحدة وهكذا يستمر الحال من لقطة الى اخرى ليصبح الفيلم وكأنه لقطة واحدة . امام هذا الحال جاءت افكار المخرج بان يلجأ الى حل لهذا الامر عبر اشكال متنوعة منها ان يجعل نهاية كل لقطة في مكان معتم بحيث يعم السواد ، أو انتكون نهاية كل لقطة عند باب يغلق فتتعلق معه رؤية المشاهد . وهذا ما سمح له لان يمزج (يمكن مراجعة طريقة المزج التي ذكرتها مع الصور التوضيحية في موضوع خصائص اللقطة السينمائية) بين اللقطات تلك لتظهر للمشاهد وكأن الفيلم قد تم تصويره بلقطة واحدة . لقد اكد هيتشكوك في فيلمه الحبل ريادته في صناعة فيلم

اللقطة الواحدة .لقد اثار هذا الاكتشاف الكبير العديد من النقاشات الجادة لما لها من اهمية في عملية تطور السينما وايجاد طرق جديدة لها.

فلقد كتب المخرج فرنسوا تروفو في كتابه عن هيتشكوك ” ان هذا الفيلم يمثل شيئاً هاماً جداً بالنسبة للحياة المهنية لسينمائي جيله ، فهو تحقيق حلم يداعب كل مخرج في لحظة من حياته ، حلم ان يربط الاشياء ببعضها لقصد ان تختصر الحصيلة على حركة واحدة فقط” .

الفهرست

٢	الاية القرآنية
٣	الاهداء
٤	الشكر والامتنان
٥	الملخص
٧	الفهرست
٨	المقدمه
١٢	الفصل الثاني اللقطة الطويلة في الفيلم السينمائي
٢٣	الفصل الثالث الفيلم الحربي الملحمي "١٩١٧"
٢٩	نتائج البحث
٣٠	الاستنتاجات
	التوصيات
	المصادر

المقدمة

لعب تحريك الكاميرا وتحريكها من جمودها دورا كبيرا في مضمار فن الفيلم، مضاف الى تطور العدسات وتنوعها وكثرة انواع الحوامل التي تحمل اله التصوير (الكاميرا) ومهامها الوظيفية المختلفة و اجهزة الاضاءة وغيرها من المستلزمات والادوات والمعدات التي فتحت الباب مشرعا للخيرات امام المخرج ومدير التصوير في اثراء اللقطة وتعزيزها بمفردات تعبيرية وجمالية شاملة، زادت الثورة الرقمية الكبرى التي انخرطت بشكل مذهل وخالق الى رواق التصوير عبر اضافة العناصر البصرية الضرورية الى اللقطات من تكوين اشكال وبيانات وتكوينات واشخاص وهياكل من حركة وحيوات وغيرها كثير، فاصبحنا بذلك نتحدث عن معالجات اثناء التصوير و ما بعد التصوير التي تطرأ على حيز اطار اللقطة.

فبفعل العصر الجديد امسينا امام عناصر تعبيرية اخرى مبتكرة و جديدة يمكن ان تغيير من واقع الفيلم السينمائي بشكل واضح وكبير وهذا ما حصل بالفعل، فكان التركيز على اللقطة التي هي الوحدة البنائية التي يتكون منها الفيلم وهي المحور والاساس الذي أسس منها المشهد ثم الفيلم، هذه اللقطة التي كانت حلم كثير من المخرجين ان يمتد عمرها الى ان تصبح ذات طول يوافق زمن الاحداث والعرض معا فكانت عدد من الافلام السينمائية قد سردت احداثها على شكل لقطة واحدة مستمرة او تبدو كذلك، الا ان غايتها الابتعاد عن المونتاج معتمدين على امكانية الكاميرا وحرية التصوير وفعل التقنية وخصوصية المكان والحركة.

الفصل الاول

اهداف البحث

يهدف البحث الى تسليط الضوء على آليات التكنولوجيا المتبعة عند الانتقال من لقطة الى اخرى لخلق الاحساس من ان الفيلم يبدو كلقطة واحدة متواصلة خالية من المونتاج.

اهمية البحث

تعد هذه الدراسة جديدة وحديثة من ناحية انموذج البحث والمرتبطة بحركة الكاميرا في اللقطة الطويلة المستمرة (Long Takes) وكيفية خلق الاحساس من ان الفيلم يبدو لقطة واحدة على الرغم من ان الفيلم منتج من عدة لقطات طويلة خالية من المونتاج الحرفي التعبيري، الا ان تكنولوجيا معينة يتبع لتعزيز وتمديد وإطالة عمر وتدفق اللقطة على الشاشة كان البديل في الابتعاد عن المونتاج والتوليف،

مشكلة البحث

لهذه وجدنا ان هكذا نوع من الدراسات تمنح الفرصة للمتابعين والمهتمين والاختصاصيين للاطلاع على كيفية استثمار المعلومات المتناولة لتحقيق افكارهم ومواضيعهم باكبر قدر من التأثير والوضوح والانتشار بأسلوب اللقطة الطويلة المستمرة.

لذا توجب علينا طرح السؤال الاتي: كيف يمكن توظيف اللقطة الطويلة في الفيلم السينمائي؟

حدود البحث

سوف تكون حدود البحث مقتصرة الى :

١. معرفة المفردات التي تشكل منها موضوع بحثنا، اي ان التركيز سوف يحدد بآليات وانماط واسلوب التكنولوجيا الفني المعتمد في الانتقال والتركيب من لقطة الى اخرى في حيز الفيلم السينمائي (ذي اللقطة الواحدة والمصنع اصلا من عدد من اللقطات) .

٢. خلق الاحساس من ان الفيلم يبدو كلقطة واحدة .

مصطلحات البحث

اللقطة الطويلة: تستعمل أحيانا كلقطة تأسيسية Establishing Shot في بداية مشهد ما ، لتوضيح المكان الذي يتم تصويره، ووضع كل ممثل داخله، وهي اللقطة التي تحوي صورة شخص بكامل هيئته من أخمص قدمه إلى أعلي رأسه، مع جزء من المكان الذي حوله^١.

١ - المدخل إلى السينما والتلفزيون، عكاشة محمد صالح، الجنادرية، ٢٠٠٨.

اللقطة السينمائية: هي عبارة عن المادة التي تدخل في تشكيل الكادر أو إطار الشاشة. قلّت التفاصيل. وكلما قلت المساحة التي تغطيها اللقطة، فقدنا العلاقة مع مكان الصورة. ولذلك، فالمخرجون الواقعيون يفضلون اللقطات البعيدة التي تغطي مساحة أكبر من المكان المصور، أما الانطباعيون، فيفضلون اللقطات الكبيرة والقريبة التي تقطع الفضاء الحقيقي إلى سلسلة من أجزاء تفصيلية لكل. حجم اللقطات والزوايا توظف لبناء سرد بصري في السينما لتقدم دلالات على المكان والأشخاص، ولتعبّر عن حالة الشخصيات تقسم اللقطات عادةً إلى سبعة أنواع أساسية وهي:

اللقطة البعيدة جدّاً: تسمى أيضاً اللقطة المؤسّسة، وهي تحدد المكان والفضاء وتصور من مسافة بعيدة. وفي هذه اللقطات، نرى الأشخاص والأشياء المصورة، ولكن يكون حجمها صغيراً جدّاً. والأثر الدرامي لهذه اللقطات هو تركيز المشاهد على المحيط والمكان، وظف كل من دي. وأكيرا كوروساوا، اللقطة البعيدة في أفلامهم لتمثيل الملاحم القتالية بالتحديد. اللقطة البعيدة: تتطابق أمديتها عموماً مع المسافات بين خشبة المسرح والجمهور في المسرح الرسمي، وهي تتناسب مع الواقعيين لأنها تظهر الممثل والفضاء الذي هو موجود فيه. ويؤكد دي جانيتي أن مديات اللقطة البعيدة تتناسب مع أعمال المخرجين الذين يوظفون الميزانسين وترتيب الأشخاص والأشياء في الفضاء. اللقطة الكاملة: هي الأمدية الأقرب ضمن اللقطة البعيدة التي تشمل جسم الإنسان كاملاً. وفضلها تشارلي تشابلن في أفلامه الصامتة. فهي تظهر ملامح وجه الممثل الذي يمارس الفن التمثيلي الصامت. وهي تدل على المكان الموجودة فيه الشخصية أو الشخصيات، وتظهر لغة الجسد وتعطي للمشاهد انطباعاً عن حالة الشخصية المصورة وعلاقتها بالشخصيات الأخرى. اللقطة المتوسطة: وهي تظهر الشخص من الركبة أو الخصر فما فوق، وتستخدم غالباً في مشاهد الحوار وللانتقال بين اللقطات ولإعادة التأسيس بعد لقطة كبيرة أو بعيدة. وهناك عدة تنوعات للقطة المتوسطة وهي: اللقطة الثنائية وتشمل شخصين من الخصر فأعلى، واللقطة الثلاثية وتشمل ثلاثة أشخاص، واللقطة الكتفية وتشتمل على شخصين، ظهر أحد منهما للكاميرا والآخر يواجه الكاميرا. وقد تستخدم للدلالة على سيطرة شخص على آخر. اللقطة الكبيرة: وهي تظهر قليلاً من الموقع أو لا تظهره، وهي تضخم الأشياء وتفاصيل الأشخاص. اللقطة الكبيرة جدّاً: وتدعونا كمشاهدين لننظر إلى اليء المصور ولنبحث فيه عن فكرة معينة يوجهنا إليها المخرج. اللقطة ذات البعد البؤري العميق: -Deep Focus- وهي في العادة تدّوع للقطة البعيدة وتبرز الأشياء في أمدية قريبة ومتوسطة وبعيدة في نفس الوقت. ترتب الأشياء في كادر الصورة

بعناية في مستويات متتالية: مستوى الصورة الأمامي والمستوى الوسطي وخلفية الصورة، وهي تحافظ على وحدة الفضاء، ومن خلالها يستطيع المخرج قيادة عين المشاهد من مسافة إلى أخرى. طَوّر أورسن ولز هذا النوع من اللقطات التي برزت في فيلمه «المواطن كين». توقع ماري كين زوجة تشارلز كين الشخصية الرئيسية التي يمثلها أورسن ولز (مخرج ومنتج وكاتب الفيلم)، على اتفاقية وصاية خاصة بطفلها، حيث إن السيد تاتشر سيتولى الوصاية على الطفل وكين منزعج جداً من الفعل الذي تقوم به زوجته. نرى في المشهد الشخصيات الأربع بارزة في مستوى الصورة الأمامي والوسطي والخلفي، وزوجة كين هي التي تسيطر على الموقف. ولهذا المشهد دلالات على فقدان كين السيطرة على حياته وعلى تحكم الأم بمصير ولدهما، ونحن نراه بارزاً يلعب في الثلج في الخلفيه

الفصل الثاني

المبحث الاول

اللقطة الطويلة في الفيلم السينمائي

اولاً: حركة الكاميرا

Camera Movement حركة الكاميرا

هي اللقطة التي تتحرك فيها الكاميرا ، لتظهر الصورة ، وكأنها تتحرك أو تبدل اتجاهها ، أو لتغير من منظور المتفرج . ولقد سمحت إمكانية تحريك الكاميرا داخل اللقطة للمتفرج ، أن يتابع حركة ممثل ، أو سيارة مثلاً ، أو أن يشاهد الشيء المصور من وجهة نظر الممثل شخصياً أثناء حركته. وهو ما يقود انتباه المتفرج إلى الأجزاء التي يريد المخرج أن يلفت نظره إليها . وتعد الحركة هي جوهر الإخراج السينمائي ، وتشكل داخل اللقطة أداة قوية للسرد السينمائي ، وذلك لسببين^١ :

➤ أنها تساعد على توليد نوع من الطاقة والتوتر خلال الحدث .

➤ تسمح بالإبقاء على حجم الموضوع المراد تصويره أثناء اللقطة ، أو تغييره ، بدلاً من القطع لللقطة جديدة

ويمكن أن تأخذ حركة الكاميرا عدة أشكال سواء كانت تصور وهي على حامل ثابت في مكانها خلال اللقطة الواحدة ، أو تصور وهي على حامل يتحرك أيضاً :

أولاً - حركة الكاميرا وهي على حامل ثابت^٢ :

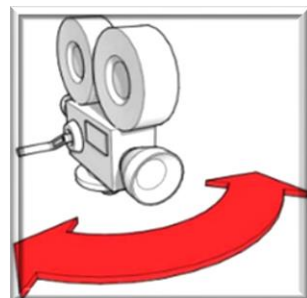
تنقسم حركة الكاميرا وهي على حامل ثابت إلى نوعين :

✳ الحركة الأفقية البانورامية Pan Movement

وفيها تتحرك الكاميرا حول محورها الأفقي في حركة استعراضية - مع ثبات محورها الرأسي - من اليسار إلى اليمين Pan Right أو من اليمين إلى اليسار , Pan Left وهي ثابتة في مكانها فوق الحامل .

١- مبادئ الإخراج، رائد محمد عبد ربه وعكاشة محمد صالح، ص٣٥.

٢- المصدر سابق، ص٣٦،

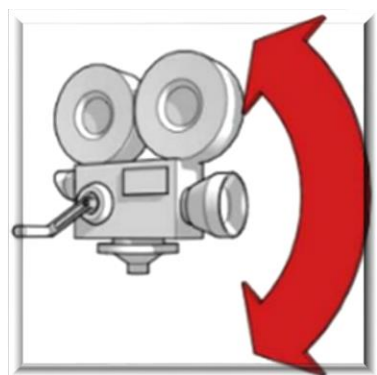


تستخدم الحركة الأفقية البانورامية للأغراض التالية :

- أ - لمتابعة ممثل يتحرك حركة أفقية ، مثل جندي ينتقل من نقطة يحتمي بها إلى أخرى .
- ب - لربط موضوعين أو حدثين، من الأهمية الربط بينهما في لقطة واحدة ، مثل لقطة يكتشف فيها رجل وجود لص في غرفة نومه.
- ج - لخلق وجهة نظر لشخص يفحص منطقة ما بحثاً عن شيء محدد ، مثل رجل شرطة ، يمسح منطقة واسعة بحثاً عن لص هارب.

✳ الحركة الرأسية Tilt Movement

وفيهما تتحرك الكاميرا حول محورها الرأسي - مع ثبات محورها الأفقي - من أسفل إلى أعلى , tilt up أو من أعلى إلى أسفل tilt down.



تستخدم الحركة الرأسية للأغراض التالية :

- أ - لاستعراض مبنى مرتفع ، برج مثلاً أو منئذنة .
- ب - لمتابعة حركة صاعدة أو هابطة ، مثل رجل يصعد أو يهبط سلم ، أو لمتابعة سقوط جسم إلى أسفل .
- ج - لربط موضوعين مرتبطين ببعضهما في نفس اللقطة ، مثل عالم يقف ليشاهد إطلاق صاروخ اشترك في تصميمه .
- د - لخلق وجهة نظر لشخص يتطلع لأعلي ، مثل رجل أمن يراقب نوافذ المبني الذي يحرسه .

ثانياً - حركة الكاميرا وهي حامل متحرك :

تختلف أنواع حركات الكاميرا وهي على حامل متحرك تبعاً لنوعية الحامل المثبتة عليه وهو :

١ - الكاميرا مثبتة على جسم المصور :

✱ حركة الكاميرا المحمولة باليد Hand held

كما يتضح من الاسم هي الحركة التي يحمل فيها المصور الكاميرا بيده ، ويتحرك لتصوير اللقطة . وعندما يكون المصور محترفاً ، يمكن أن تكون حركة الكاميرا ناعمة ، وبالذات عند استخدام عدسة ذات بعد بؤري قصير . Wide angle lens وتعد الكاميرا المحمولة هي التقنية الأمثل لتصوير لقطة تعبر عن وجهة نظر شخص في حالة نفسية مرتبكة : مختل نفسياً ، سكران ، مذعور .. الخ .

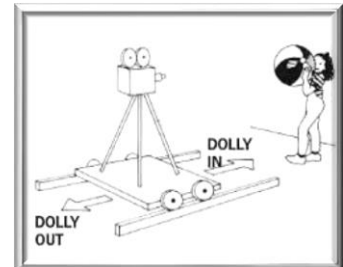
✱ حركة الكاميرا المحمولة باليد على حامل Steadicam

وهي تشبه الكاميرا المحمولة باليد ، حيث أن هناك شخصاً يحمل الكاميرا ، ولكن مع الفارق أن الكاميرا موضوعة على جهاز ماص للصدمات يسمى Steadicam . وتستخدم هذه الحركة لمتابعة الممثل بما فيها أثناء صعوده للسلالم والممرور من الفتحات الضيقة ، بل وفي أي مكان بنعومة فائقة . ولكنها مكلفة ، لأنها تتطلب مصوراً مدرباً تدريباً عالياً ، مع استخدام معدات خاصة .

٢ - الكاميرا مثبتة على منصة^١ :

♣ حركة التتبع Dolly

هي حركة الكاميرا وهي مثبتة على منصة ذات عجلات ، ويطلق عليها " دوللي " . وهناك أشكال وأحجام متعددة لهذه المنصة ، تبدأ من الكرسي المتحرك ، وتنتهي بالتجهيزات الضخمة ، المزودة بمقاعد للمخرج ، والمصور ، ومساعد المصور . وهذه الحركة ، هي الحركة الشائعة ، والأكثر استخداماً في تحريك الكاميرا بحرية كاملة داخل الاستوديو .



١- المصدر السابق، ص ٤٠.

٢- المصدر السابق، ص ٤١.

١- المصدر السابق، ص ٣٨.

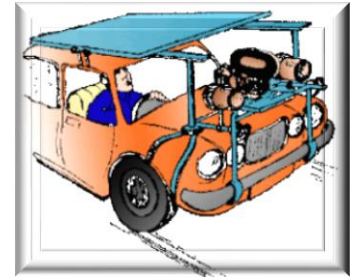
♣ حركة التتبع Tracking^١

في هذه الحالة تثبت الكاميرا على منصة تتحرك على قضبان حديدية في اتجاه محدد لتصاحب الممثل المراد تصويره ، وتتحرك موازياً له ، عندما تكون سرعته والمسافة التي يقطعها أكبر من إمكانيات الحركة الأفقية للكاميرا . وتمكن الحركة الموازية ، المصور من التقاط تفاصيل وردود فعل الشخص الذي يتم تصويره .



♣ الحركة المصاحبة^٢ Traveling

في هذه الحالة توضع الكاميرا على أي نوع من المركبات مثل سيارة ، أو شاحنة ، لمتابعة ممثل يقود سيارته ، أو حتى يجلس داخلها مثلاً .



وتنقسم هذه الحركة إلى :

✓ حركة اقتراب أو ابتعاد : عندما يقف الممثل ثابتاً ، إما تقترب منه الكاميرا تدريجياً لإظهار مزيداً من التفاصيل ، أو تبعد عنه لاستيعاب جزء أكبر من المكان أو الحركة حوله . ويكون الإحساس بالمنظور وبالعلاقة بين الأشياء المختلفة الظاهرة في الكادر كأفضل ما يمكن . وعندها يجب مراعاة ضبط المسافة بدقة طوال وقت التصوير .

✓ حركة متابعة أمامية أو خلفية : عندما يتحرك الممثل ، تتابعه الكاميرا بأن تتحرك أمامه بنفس السرعة محافظة على المسافة بينهما بقدر الإمكان وتتجه نحوه لتصويره طوال الوقت ، وأحياناً ما

١- المصدر السابق، ص ٤١.

٢- المصدر السابق، ص ٤٢.

تتم هذه المتابعة من الخلف.

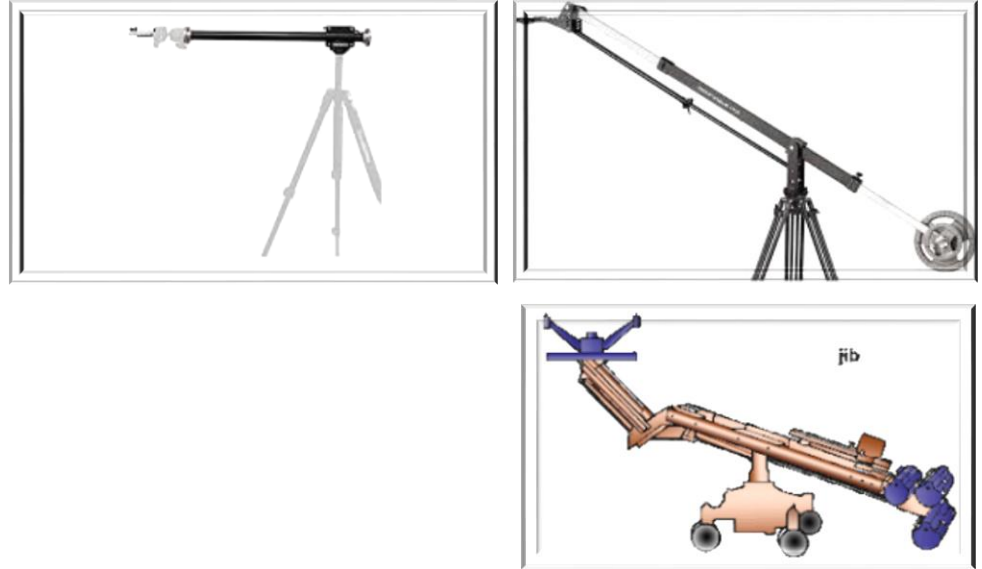
✓ حركة متابعة جانبية : قد تتابع الكاميرا الممثل الذي يجرى أو السيارة التي يجلس داخلها أو سواهما وهي تتحرك بشكل متوازي له ، وهي مثبتة على منصة تتحرك على قضبان ممتدة لمسافة طويلة ، أو على سيارة مجهزة خصيصاً لهذا الغرض ، من أحد الجانبين وبنفس السرعة .

٣ - الكاميرا مثبتة على رافعة^١ :

يمكن الجمع بين حركتين أو أكثر مما ذكرنا في أثناء تنفيذ لقطة واحدة ، إذا دعت الضرورة لذلك ، كأن تقوم الكاميرا بحركة تتبع Tracking مع حركة أفقية Pan فيوقت واحد ، ولذلك فإن الكاميرا توضع على رافعة أو حتى على طائرة لتنفيذ هذه الحركات المركبة

أ - حركة ذراع الكاميرا Boom

هي رافعة صغيرة ذات ذراع خاصة jib arm تثبت عليها الكاميرا لتسمح بحركة مركبة رأسية محدودة ، لا تتجاوز عادة ارتفاع ١٢ قدماً ، وتركب هذه الذراع على حامل ثلاثي الأرجل ، أو منصة متحركة Dolly .



ب - حركة الرافعة^٢ Crane

تتشابه حركة الرافعة Crane مع حركة الذراع Boom ، إلا أنها تتحرك لمسافة أبعد منها كثيراً ويتم فيها تثبيت الكاميرا على رافعة تتحرك على عجل ، يتم التحكم فيها حسب توجيهات المخرج ومدير التصوير لتنتج حركة متغيرة الاتجاهات والارتفاعات في نفس اللحظة . فيمكن مثلاً أن ترتفع الكاميرا ، أو تنخفض إلى ٣٠ قدم ، أثناء حركة الرافعة ، وأن تتحرك أفقياً ، ورأسياً ، وفي جميع الاتجاهات في آن معا. ويمكن أيضاً نقل

١- المصدر السابق، ص٣٩،

٢- المصدر السابق، ص٣٩.

هذه الرافعة الضخمة إلى مواقع التصوير الخارجي ، إذا لزم الأمر .



ج - الكاميرا مثبتة على طائرة :

يمكن تثبيت الكاميرا على طائرة هليكوبتر ، أو حتى داخل طائرة عادية لتصوير مزيداً من المساحات التي لا تستطيع تصويرها الكاميرا وهي مثبتة على الرافعة Crane.



وتستخدم حركة الكاميرا المركبة في:

عندما تقترب وتتبع الكاميرا في حركة مركبة عن الشيء الذي تقوم بتصويره فإنها تولد تأثيراً درامياً جارفاً .
فحركة الرافعة الصاعدة تنقل إحساس الاكتشاف التدريجي للمتفرج ، حتى يتمكن من مشاهدة الحدث كاملاً .
وغالباً ما تستخدم هذه الحركة عندما تكون هناك حاجة للقطعة تأسيسية ، أو عندما يستدعي الموقف التعبير بحركة الكاميرا عن تغيرات درامية في علاقات الشخصيات الموجودة داخل اللقطة . أما حركة الرافعة الهابطة ، فهي تنقل للمتفرج الإحساس بمراقبة حدث معين ، تزداد إثارته كلما اقتربت الكاميرا منه.
استخدام حركة الكاميرا أم القطع في المونتاج ؟

يعتمد اتخاذ قرار استخدام الحركة^١ ، بدلا من القطع إلى لقطة ثانية ، على رغبة المتفرج في رؤية الحدث من وجهة نظر جديدة . والقطع يحرك المتفرج داخل المكان فوراً ، بينما الحركة تأخذ وقتاً أطول ، لأن كلا من الكاميرا ، والممثلين يتحركون في زمن حقيقي داخل المكان . لكن هذا التباطؤ لا يكون بالضرورة سيئاً ، حيث يمكن استخدامه لخلق توتر للمتفرج ، بإعطائه الفرصة ليفكر ويتوقع . وفي كل الأحوال ، يجب أن يخدم اختيار القطع أو الحركة الهدف من اللقطة داخل المشهد. فمثلاً في فيلم الحبل The Rope لألفريد هيتشكوك، الذي كان اختباراً لفكرة القطع في مواجهة الحركة . كان القطع في هذا الفيلم ، لا يستخدم إلا للوصول بين بكرات الفيلم ، وحتى هذا القطع لم يكن ظاهراً . ولكي ينوع في حجم الموضوع Subject size أو الممثل ، كان كل من الكاميرا والممثلين في حركة دائمة، ولذلك أعتبر هذا الفيلم علامة تقنية نحو هذه الخطوة ، والتي تطلبت تغييراً دائماً في الديكور ، وتوقيت دقيق في حركة الممثلين ، وفريق الفيلم . وعلى الرغم من ذلك ، لا يعتبر أنه قد حقق نجاحاً جمالياً ، بل إنه على العكس قد استعرض القصور في حركات الكاميرا.

استخدام حركة الكاميرا أم حركة عدسة الزوم ؟

يعتقد العديد من صانعي الأفلام الجدد في إمكانية استخدام حركة عدسة الزوم Zoom Lens ، بدلاً من حركة الكاميرا^٢ . ورغم أن حركة الزوم تحرك المتفرج بعيداً أو قريباً من الموضوع المصور ، إلا أن ذلك يحدث عن طريق تكبير الصورة ، وتكون النتيجة نظرة مسطحة بسبب عدم تغير المنظور. وعلى الجانب الآخر ، تعطى الكاميرا المتحركة إحساساً واقعياً بالبعد الثالث ، حيث يتغير وضع مكونات مقدمة الكادر وخلفيته ، بالنسبة لبعضها البعض كما يحدث في الواقع.

عند استعمال حركة الكاميرا يتغير المنظور

عند استعمال حركة العدسة الزوم لا يتغير المنظور

ومن بين المآخذ على استخدام حركة الزوم أن مقدمة الكادر^٣ ، وخلفيته ، يظهران مضغوطان في الأبعاد البؤرية الكبيرة ، كنتيجة للتأثير المكبر للعدسة. ويقلل هذا أيضاً من الإحساس بعمق الصورة . وقد لا يلاحظ المتفرج العادي الاختلاف بين حركة الكاميرا وحركة العدسة الزوم من ناحية التكنيك ، ولكنه سوف يشعر بأن حركة الكاميرا تصنع تأثيراً مرئياً أكبر بكثير . لذا يجب أن تستخدم العدسة الزوم فقط عندما يكون استخدام حركة الكاميرا غير متاحاً ، وفي مثل هذه الحالات يصبح من أفضل الطرق لتنفيذ حركة الزوم أن تكون مقرونة بحركة أفقية Pan أو رأسية Tilt ، إن أمكن ذلك . عندها يمكن إخفاء التسطيح الذي تسببه حركة الزوم ، عن طريق خلق تغير طفيف في مقدمة الكادر وخلفيته . وللحصول على أقصى مرونة في

١- معهد توب ماكس تكنولوجي - من قسم: التصوير و الإضاءة، ٢٠١٠.

٢- معهد توب ماكس تكنولوجي - من قسم: التصوير و الإضاءة، ٢٠١٠.

٣- المصدر السابق.

المونتاج ، يفضل أن تبدأ حركة الزووم وتنتهي بصورة ثابتة .

ثانياً: اللقطة الطويلة المستمرة

يقصد باللقطة shot الصورة التي تظهر على الشاشة عند تشغيل الكاميرا، وتتعدد أنواع اللقطات حيث تختلف حسب حجم اللقطة وحسب المسافة بين الكاميرا والمشهد.

كما تختلف أيضاً حسب زاوية التصوير ، وكذلك حسب طريقة واتجاه حركة الكاميرا ، ولكل لقطة مسمى ووصف متعارف عليه بين المخرج وفريق التصوير مما يسهل لغة التواصل والتوجيه.

نشير في البداية أنه لا توجد قواعد جامعة مانعة في مجال تحديد وظائف كل لقطة، فلكل فنان رؤيته وإبداعه، غير أن هناك قواعد اتفق عليها خبراء الإنتاج الفني، لكن لا يمكن اعتبارها مسلمات لكنها تخضع بشكل أساسي للغرض المصممة من أجله،

اللقطات الطويلة LONG SHOTS

لها ٣ أشكال :

☼ لقطة متناهية الطول Extreme Long Shot ،

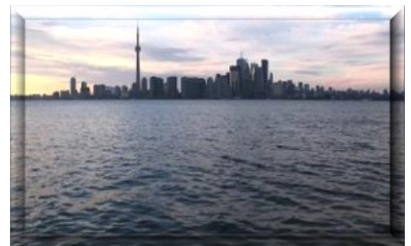
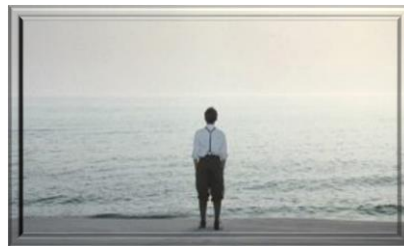
☼ لقطة طويلة Long Shot ،

☼ لقطة متوسطة الطول Medium Long Shot .

اللقطة متناهية الطول Extreme Long Shot هي واحدة من أنواع اللقطات التي تعطي انطباع عن الموقع وجغرافية المكان وزمان التصوير وظروف هذه البيئة ، فيفهم المشاهد ما يحيط بالمكان وينتهي ليرى الحدث كاملاً.

غالباً ما تستخدم هذه اللقطة كلقطة بنائية أو تأسيسية Establishing or Master Shot ، تمهد للقطات التالية وما سيجري من أحداث وأفعال، تنسم الصورة بالضخامة والاتساع، وأغلب المخرجين يفضلون بدء العمل الفني بهذه اللقطة.

وفي اللقطة الطويلة Long Shot يظهر الجسم الإنساني كاملاً، أما اللقطة متوسطة الطول Medium Long Shot فتقتاس في الشخص من منطقة الركبة أو الخصر حتى الرأس.





اللقطة متوسطة الطول

اللقطة الطويلة المستمرة Takes Long

ان تحريك الكاميرا جعل التصوير يخوض في الابتعاد عن مسالك المونتاج في خلق التعبير و احياء فرضية المعنى يتفجر من حاصل جمع لقطتين كما تنبأها الروس امثال (ايزنشتاين وكيلشوف وبودفكين) مع صحة هذا الفرضية لكنها ليست الوحيدة في تأجيح المعاني عند حدود التوليف بعد ان اصبحنا نتحدث عن (اللقطة- المشهد) والتي تعتمد في توظيفها على حركة الاشياء الموجودة وحركة الكاميرا في بيئة الاحداث و فظائها، بعد ان عد البعض ان المونتاج يعد مفسدة لنقل الواقع.

ان اللبنة الاساس في تأسيس اي عمل سينمائي او تلفزيوني الذي يوثق او يسجل الاحداث بواسطة الكاميرا هو اللقطة . هذه اللقطة التي تعد اصغر وحده بنائية ضمن حيز الفيلم والتي تعرف على انها (اللحظة التي تبدأ فيها محرك الكاميرا بالعمل واللحظة التي يتوقف فيها) ^١، (وهي سيل متدفق من الصور) مستمر دون توقف للمنظر اي شيء يراد تصويره، وتحدد اللقطة من لحظة اشتغال الكاميرا وهي في وضع معين حتى تتوقف ^٢، ان تعريف اللقطة الطويلة كما ذكر في قاموس أكسفورد للإعلام والاتصال هو (الاستغراق الطويل في زمن لقطة واحدة مستمرة في فيلم تتجاوز مدتها التوقعات التقليدية، يمكن أن تكون هذه اللقطات معقدة للغاية ^٣)، كذلك القطة Shot: هي جزء مفرد من أي فيلم ينتج عن تشغيل مستمر للكاميرا ^٤، ايا كان وصفها وتعريفها لكنها تبقى هي اللبنة الاساس لأي فيلم سينمائي و قادرة على لعب دورا كبيرا (وجماليا وتعبيريا وظيفيا) دراميا في بنية الفيلم التي تتشكل فيه باحجام وزوايا وحركات وعدسات وحوامل يمكن توظيفها بتنوع وتلون غير منقطع النظير حتى تبدو قادرة على معالجة المواضيع المطروحة.

هنالك كثير من المسميات للقطة الطويلة في اللغة الانكليزية، اصطلاحا يطلق على اللقطة الطويلة في اللغة

١- Martin, ١٩٦٤, ص ١٤٧.

٢- Janetti, ١٩٨٠, ص ٦٠.

٣- Chandle, ٢٠١١, ص ١٢.

٤- Cost, ٢٠١٩, ص ٦٤٢.

الانكليزية تسمية (Shot Take Long) و ترجمتها اللقطة الطويلة المستغرقة كذلك تدعى ايضا ب One Shot، وهي اللقطة التي يمتد تصويرها لوقت أطول من لقطات الفيلم الاعتيادية من دون اي تقطيع او تحرير، اذ يعتمد المخرج بالتصوير على كاميرا واحدة فقط من بدون اجراء عملية مونتاج او تحرير، يمكن لهذه اللقطة ان تمتد لمشهد كامل، وفي احيان اخرى من الممكن ان تمتد لصنع فيلم كامل بلقطة واحدة^١. ولا هميتها في ابتداع الجمال والبلاغة السينمائية جسدها وثبت ركائزها المخرج الكبير (الفريد هتشوك) في فيلم الحب ل Rope الذي اخرجته عام ١٩٤٦ حينها انحنى بعضهم الى فخامتها في التعبير وايصال الافكار المطلوبة من جرائها، واستمرت اطلاق التسميات لها ومنها ما يطلق على اللقطة الطويلة تسمية الدورة الكاملة التي تذكرنا بما قدمه المخرج السينمائي الوثائقي فلاهري في فيلمه نانوك من الشمال. وكذلك تسمى اللقطة - المشهد التي تتماثل مع زمنها لكونها تعرض ماهية الحقيقي الفعل^٢.

فاللقطة الطويلة من ناحية زمن استغراقها على الشاشة بشكل ملفت للنظر مفادها هو كسر نمطية اللقطات القصيرة والمونتاج، والامر الاخر هو لتحقيق المبتغي التعبيري والجمالي في ان واحد والتي تحتل عملية تصويرها وقتا أطول من المعتاد لاحتوائها على كل العناصر الداعمة لبناء السرد من احداث ومواقف ومكملات اخرى،

فاصبنا نتحدث عن احداث كاملة من دون الحاجة الى عمليات التوليف عبر المونتاج وهذا يرجع بالمحصلة الى تطور نوعية الفيلم الخام الى الاحسن .. و تطور نوعي لادوات الاضاءة والحركة والعدسات .. و الاعتماد على تحريك الكاميرا^٣، لتتكون اللقطات التي تكون معتمدة على حركتين اي حركة الكاميرا وحركة الموضوع المسجل فيكون هنالك التتابع " اللقطة الطويلة شكلا من اشكال نظام التتابع ولها علاقات بالحركة الداخلية وكذلك حركة الاشياء وحركة الكاميرا^٤."

بهذا تصبح اللقطة الطويلة كاسلوب سردي بديلا عن الافكار المتوالدة من المونتاج.

وفقا لذلك يمكننا القول ان الامر اعتمد اعتمادا كبيرا على الكاميرا التي يمكنها ان تتجول في فضاء المكان بحرية بشكل تمكننا من متابعة ادق التفاصيل مستعرضا كل شي من خلال امكانياتها وحريتها فقد تصبح حركة الكاميرا إنسانية قريبة من السلوك الانساني ونوعا ما بديهية مهما كان اتجاهها عندما تأتي مصاحبة لشخصية متحركة أو تحكمها فكرة ما، وكاستمرار لما يخلقه لنا السرد الفيلمي من رغبة من معرفة الجديد أو

١- September, ٢٠١٨, Mahmoud. P٦.

٢- Al-Salman, ٢٠١٩, p. ١٩٣.

٣- Shiemi, ٢٠٠٣, p. ٢٤.

٤- Al Salman, ٢٠١٩, p. ١٠٧.

كإجابة لأفق انتظار أو كبديل عن شخصية متحركة تحكى الأحداث أو مشهد ما من زاويتها^١، وهذه الأفكار هي بالفعل ما انطلق منها اندرية بازان وكراكاور والنظريات التي وضعوها كانت تعارض استخدام المونتاج الاعتيادي وطرح بدائل عنه اللقطة الطويلة^٢، أو القطة المشهدية كونها تعادل مشهد متكامل، فاللقطة المشهدية الطويلة المتدفقة بالمعلومات وحيثيات القصة برمتها والتي كانت بمثابة هوية الفيلم السينمائي بذاته حسب الواقعيين الفرنسيين تنقسم الى نوعان عند حدود التصنيف :

- النوع الاول لقطة (فلاهرتية) .

- النوع الثاني في (تركوفسكية) كونهما يحملان مفاهيم مختلفة .

فاللقطة المشهدية الطويلة هي كالمحقق الذي يخضع العالم للاستجواب ليبدلي باعترافه ويكشف عن الحقيقة. لكن اللقطة الطويلة لتاركوفسكي ليست هي نفسها اللقطة التسجيلية الطويلة لروبرت فلا هيرتي مثال في فيلم (نانوك رجل الشمال، ١٩٢٢)؛ فالأخيرة كان طموحها هو تسجيل الزمن الفعلي لانتظار رجل الإسكيمو وهو يصطاد الفقمة، وكان طموح فلاهيرتي أن يجعل المشاهد ينتظر نفس الزمن الذي ينتظره الإسكيمو للظفر بصيده. أما اللقطة الطويلة لتاركوفسكي فإن طموحها ليس تسجيل الواقع، ولا هو حتى طموح الشاعر الرومانسي في نقل جماليات العالم والطبيعة، ولكنه طموح خلق عالم ذاتي باطني خاص^٣، وهذا الامر جعلنا امام مفهومين فكريين للقطة الطويلة المفهوم الذاتي والموضوعي لكن الامر يبقى يدور في فلك الواقعية و انطباعتنا عنه وهذه هي السينما لهذا يمكننا القول ان من اهم ما يميز اللقطة الطويلة المستمرة في تدفقها هو الابتعاد عن المونتاج، وهذا يندرج للمحافظة على الاستمرارية وبنية الزمان والمكان مقتربين بذلك الى الزمن الواقعي، فظهر اسلوب استخدام اللقطة الطويلة .. لتحافظ على الاستمرارية الزمانية والمكانية .. وتحقق الفة مع الشخصيات و الاحداث المعرضة على الشاشة والتقارب بين زمن الفعل السينمائي مع زمنه الواقعي^٤، فكانت بعض الافلام تسعى الى اللقطة الطويلة لتحصل على هذا المكسب التي تحققه اللقطة الطويلة المستمرة من دون الخوض في تعبيرية المونتاج.

الفصل الثالث

الفيلم الحربي الملحمي "١٩١٧"

الفيلم الحربي الملحمي "١٩١٧" للإنجليزي سام مينديز الحاصل على عشرة ترشيحات للأوسكار.

^١- p ٢, Septembar, ٢٠١٧, Al Tareeq.

^٢- p ١٤٩, ٢٠٠٢, Paulus.

^٣- p ٣١, ٢٠١٩, Al-Afqi.

^٤- p ١٢٧, ٢٠١٦, Thamer.

جماليات اللقطة الطويلة

عند الحديث عن فيلم ١٩١٧ لا يمكن ببساطة تجاهل الجانب التقني من الفيلم، فكونه مصورا ليصبح لقطة واحدة تنتبع أبطاله وتجعل المشاهد في وحدة معهم، هو عنصر أساسي من عناصر جذب الفيلم واعتباره فيلما مميزا في نوعه.

القصة التي يحكيها مينديز بسيطة في جوهرها، رواها عليه جده الذي يهدي له الفيلم كأحد أبطال الحرب العالمية الأولى، جنديان فتيان يذهبان في مهمة شبه مستحيلة لإيصال رسالة لأحد الفيالق على حدود أراضي العدو، هو أشبه بفيلم رحلة، يتغير خلالها أبطاله كأنه قصة نضوج في وجه الموت المحتوم. ورغم أن القصة وتفاصيلها لا تملك جديدا بشكل خاص، فإن مينديز اهتم بإمكانيات الوسيط السينمائي نفسه، بأن يصنع فيلما يستحيل حكيه بل يمكن فقط اختباره، يغرق "١٩١٧" حواس المشاهد، نصبح فجأة داخل عالم من الألوان والأضواء والملامس، رطوبة الأرض ونعومة الزهور، صوت الأحذية الغارقة في الوحل، صمت الترقب، بزوغ الفجر فجأة، إنارة النيران لأطلال المدن وظلالها الممدودة، ثبات الموت وحركة الأحياء.

بالطبع يختار المخرج مع مدير التصوير روجر ديكنز مكان الكاميرا واتجاه حركتها وماذا ترى وماذا تخبئ عنا، لكنه يترك لنا اختبار المشاعر كما وجدت.

في أحد المشاهد يُقتل أحد الجنود، ولكن لا نرى عملية القتل بشكل قريب بل نشهد نتيجتها أمامنا على الشاشة، شاب كان ذات مرة متورد الوجه يحكي الحكايات الطريفة، يسلب منه اللون والحياة تدريجيا بينما يفقد دماءه، لا تهرب الكاميرا من مأساة كتلك لكنها تؤطرها لأطول وقت ممكن حتى يبيض وجه الفتى أمامنا، يعزز ذلك من قيمة المشهد العاطفية كما يقربه من الحقيقة، فنحن على سبيل المثال نشهد حزن زميله عليه، ولا يحدث ذلك خارج الكادر فتعود الكاميرا ونرى دموعه، بل يحدث بالتدريج أمام أعيننا.

أداة التحليل

سيتم تحليل الفيلم الحربي (١٩١٧) المنتج اواخر عام ٢٠١٩ على ضوء اساليب التكنولوجيا الفني للانتقالات التي تناولناها في الأطار النظري والتي تمحورت على شكل اربع انواع من اسلوب التكنولوجيا يتحقق خلالها تركيب اللقطات بحيث يبدو الفيلم على شكل لقطة واحدة متدفقة ومستمرة وهي:

١. اخفاء الانتقال تحت القناع Transition Masking

٢. الخداع المكيدة (Plot)

اجراءات تحليل العينة البحثية:

تحليلنا لفيلم (١٩١٧) قد مر بعدد من المراسل وهي:

- ١- عرض وتفحص الفيلم اكثر من مرة من اجل التاكيد على النتائج.
- ٢- قمنا بتحليل كل اجزاء الفيلم وتفكيكها ومتابعة كل لقطات الفيلم.
- ٣- ادخلنا الفيلم بعد حصولنا على نسخة (HD Full) الى برامج المونتاج ال Premiere Adobe حتى تتمكن من رصد كل تفاصيل الفيلم بشكل يسهل لنا العمل عليه وتحليله (frame by Frame) والسيطرة بالتحكم على تدفق وسرعة الفيلم.
- ٤- وضعنا الفيلم على ال Timeline في برامج المونتاج من اجل احتساب الوقت وتحديد مكانات التنكيك الانتقالات لغرض اعطاء النتائج الحقيقية.
- ٥- استخدمنا برنامج ال (Photoshop) من اجل تصميم الاشكال الخاصة بالفيلم.

قصة واحداث الفيلم:

قصة الفيلم الحربي (١٩١٧) قصه حقيقيه واحداثها كانت مشهوره في حينها. فقد عرفها وتداولوها الجنود بشكل واسع في حينها عارفين ابطالها الذين ضحوا من اجل انقاذ زملائهم المقاتلين وهم اثناء الواجب في الجبهة الفرنسية وبالتحديد في ٦ أبريل ١٩١٧. الجنديين البريطانيين المناطة لهم المممة هما (سكوفيلد وبليك) مثل ادوارهم كل من (جورج ماكاي) و(دين تشارلز) إرسالهما قائدهما في ميمة معقدة ومستحيلة. من أجل ايصال رسالة تحذير لزملائهم ال ١٦٠٠، جندي بريطاني من دون الوقوع في الفخ الذي احبك لهم من قبل الالمان. الجنديين الذين كلفو بهذه المهمة يحملون رساله مفادها ايقاف الهجوم وتفاذي الفخ علما ان الجندي (بليك) له اخ مع هولاء الجنود ال ١٦٠٠. فانطلقت رحلت (سكوفيلد وبليك) في اختراقهم ارض العدو ومواقعهم فكانت رحلة معقدة وشائكة وصعبة جدا مما فقد احد الجنود حياته وهو يحاول انقاذ الطيار الالمانى الذي سقطت طائره بالمقربة منهم لكن الطيار يقتل (بليك) بالسلاح الابيض، هذا الامر لم يثنى (سكوفيلد) من الاستمرار بالمهمة بغية ايصاله

الاوامر الى الجنود المحاصرين. احداث القصة كانت تدور خلال ٢٤ ساعة او اكثر من يوم واحد. الفيلم من اخراج (Sam Mendes) حاصل على ثلاث جوائز اوسكار كما ذكرنا سابقا في مهرجان عام ٢٠٢٠ فقد حصد جائزة احسن تصوير فكانت من حصة مدير التصوير (Deaking Roger) المرشح الى الاوسكار ٤ مرة حتى نالها عن هذا الفيلم الحربي (١٩١٧)، وجائزة افضل مؤثرات صوتية ؛ وجائزة المكساج الصوتي. كلف انتاج الفيلم ٩٥ مليون دولار امريكي.

قراءة الفيلم صوتياً:

ونحن نتفحص الفيلم وجدنا انفسنا امام قطعة فنية نادرة من حرفية وتكنيك التصوير الى حرفية تكنيك الانتقالات وتوظيف التقنيات الرقمية بشكل رائع؛ فكنا امام لقطة واحدة او الاحساس في اننا كنا امام لقطة واحدة طويلة على شكل فيلم خالي من المونتاج او التقطيع؛ الفيلم لم يتبنى اي تعقيد في البناء السردي من توظيف اي نوع من انواع القطع او استخدام مبنى التداعي او الاستذكار. بل كنا ننتبع الكاميرا وهي تقودنا الى ما تريد ان ترينا او تجعلنا منقادين نحوه. الشخصيات بسيطة وغير معقدة لا نعرف عنها سوى انهم جنود ملزمين بالواجب المناط بهم الحوارات بسيطة معلوماتية الا في بعض الاحيان يكون الحوار بطابع وجداني لكن الحالة العامة حوار مقتضب وبسيط وغير فضفاض. الجنديان يتصارعان من اجل الوصول الى تحقيق اهدافهم. لهذا ان احداث الفيلم كانت تجري في سويغات معدودة مما خلع طابع كبير من الاثارة عند المشاهد بفعل سحر اللقطة الطويلة المشهدية (اذ يمكننا هنا ان نقول انها لقطة فيلمية كاملة). فكانت الكاميرا المستمرة التي حافظت على جغرافية المكان ووحدة الزمان المتدفق بوقته الحقيقي ان تخلق لدينا الاحساس من ان الوقت يكاد ينفذ والامر يتطلب الاسراع من اجل تبليغ الجنود المحاصرين بايقاف المجوم وانقاذ ارواحهم من الموت المحقق.

طوال عرض الفيلم لم يمنحنا المخرج فرصة ان نسحب انفسنا ونميز اين يمكن ان يكمن القطع فقد وظف المخرج المكان والموجودات والتكوينات لتكون عنصراً مهماً وفعالاً في الانتقالات من خلالها ويفعلها مضاف الى بعض التقنيات الرقمية وتطلب هذا تكنيكاً معيناً يستثمر من اجل جعل الفيلم يبدو لقطة واحدة. بل ان المخرج لم يمنح الفرصة للمشاهد بالتقصي عن ذلك او الاحساس به فقد عمل بشكل احترافي باستخدام القطع غير المرئي على مدار الفيلم.

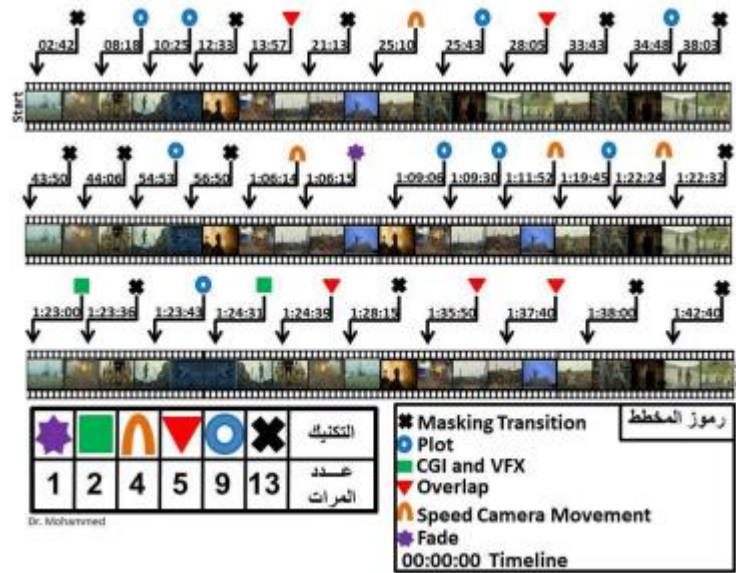
كان الفيلم متعدد القطات فتشكل من (٣٥ لقطة مستقلة) هذا ما اسفر عنه التحليل. وما يعزز تشخيصنا هذا رصدنا عبر الافلام التي كانت تتناول (كواليس الفيلم) والتي تؤكد على اختلاف وتنوع الة التصوير وتنوع الحوامل مما يؤكد ان الفيلم كان مجموعة من اللقطات وليس لقطة واحدة كما في الشكل ادناه الذي نلاحظ فيه الكاميرات المحمولة على الكتف وعلى المركبات والدراجات النارية وكذلك (الكاميرا درون) كذلك الكاميرات المحمولة على اسلاك وغيرها يمكن مشاهدتها في الصور المرفقة. وهذا ما يبرهن ان التصوير قد توقف لمرات ومحرك الكاميرا قد شغل وتوقف لاكثر من مرة.



بعدما شاهدنا الفيلم يمكننا القول ان من النادر جدا في عمر السينما وتاريخها ان نجد فيلم كما هو ١٩١٧ فلم يوحي لك انك امام لقطة واحدة بهذه الحرفية العالية فالكاميرا لم تبرح سرد الاحداث من خلال السير مع الجنود في رحلتهم وخطاهم فري تتابعهم فتتزلق حين ينزلقون وتقفز حين يقفزون وتصعد السلالم وعربة الحمل العسكرية مع الجندي (سكوفيلد) التي تلازمه ولا تفارقه فتركض حين يركض. حتى ان الاحساس بالخوف وتقادي المواقف تتجسد تصويراً متتابعاً مستمراً ومتدفقاً حتى اتمام المهمة الموكلة للجندي (سكوفيلد) الذي اصبح وحيدا بعد مقتل زميلة الاخر (بليك).

ان اسلوب الاحساس من ان الفيلم هو عبارة عن لقطة واحدة كان وراء نجاح الفيلم وحصوله اهم جوائز تمنح لفيلم؛ كذلك النقاد الذين اعتبروا (١٩١٧) قد كسر الحاجز بين المشاهدين والممثلين. وجعل المشاهد ينغمس في احداث القصة وبعيش متتبعاً للابطال عبر الكاميرا وحيز التصوير مع غياب وجهات النظر الا اننا نعرف بشكل دقيق وبفعل الكاميرا ماذا يترتب من امور على ابطال القصة؛ فنحن نتحرك مع كل خطوة يخطوها الجنود الابطال داخل بيئة الاحداث وساحات المعرك والمواقف الصعبة واطلاق الرصاص الذي يسهدفنا نحن فنستشعر رائحة الموت ووعورة الارض وضحالة التربة ومؤثرات صوت الاحذية وهي تغوص في الارض الوحلة بين جثث الجنود الذين انصهروا اجساداً ممزقة بين التراب والطين وركام الخنادق. بل اننا نستشعر البرد في هذه الاماكن عندما يتلمس الجنود مواقد الفحم المتروكة في مواقع الالمان الممزومين مع الصمت المطبق الذي يهز مضاجعنا ومضاجع الجنود بين الفينة والاخرى والتي يتجسدا تصوير بحركة كاميرا تسير ببطء مع الموقف ثم يقتحم الحجب صوت الانفجار والرصاص لتثور الكاميرا كردة فعل لذلك دون انقطاع؛ هكذا قضينا الفيلم لساعتين بين ازيز الرصاص الذي يستهدفنا نحن قبل البطل.

لينتهي الفيلم بالوصول المتأخر للتبليغ عن طريق الجندي (سكوفيلد) المحطم من الداخل. ولكن يتمكن في الاخير من تسليم امر ايقاف القتال (الرسالة التي يحملها) لينتهي بذلك الامر. كلف الجندي (سكوفيلد) بحمل رسالة واحدة من اجل الاحياء ولكن اكتشف انه يحمل رسالة اخرى ولكن هذه المرة رسالة الاموات رسالة من صديقة (بليك) رفيق رحلته الذي قتل في الطريق. لهذا وجد (سكوفيلد) ان واجبه يحتم عليه ايصال الرسالة الاخرى الى (Lieutenant) شقيق (بليك) الذي كان من بين المقاتلين الرابضين على الجهة مع الجنود الـ ١٦٠٠.



تحليل الفيلم:

من اجل الوقوف على اسلوب تكنيك الانتقال بين اللقطات الـ (٣٥ لقطه) للفيلم قمنا بوضع مخطط زمني كما في شكل اعلاه والذي سيكون الفيصل في تعريفنا بعدد الانتقالات ونوعيتها وآلية التركيب ومواقع تلك الانتقالات على محور الزمن.

١ - تكنيك الـ (Masking) وهو واحد من اهم الاساليب الذي اعتمد عليه في عمليات الانتقال من لقطة الى اخرى وقد استخدم في هذا الفيلم (١٣) مرة بشكل يصعب على المشاهد معرفة وتحديد هذا الانتقال حتى ينطبق عليه مفهوم الانتقال غير المحسوس.

٢ - تكنيك الـ (plot) كان بالمرتبة الثانية من حيث الاستخدام. فقد وظف هذا الاسلوب في نسيج الفيلم (٩) مرات وكان المخرج موفقا في خلق الاحساس من ان اللقطة تتدفق من دون اي ارباك.

٣ - تكنيك الـ (Overlap) تربع هذا الاسلوب في المرتبة الثالثة من ناحية التوظيف في بناء الفيلم عند حدود الانتقال. فعند تفحصنا لعينة البحث من خلال التحليل الدقيق لجميع المفاصل واللقطات واساليب (التكنيك)

المتبعة في تركيب اللقطات الى بعضها البعض وجدنا ان هنالك اسلوب اخر للتكنيك بين اللقطات قد وظف بشكل فذ ليمنح الفيلم تدفق اخر لخلق الاحساس باستمرارية اللقطة. الا وهو تكنيك (التشابك السلس) الذي يتحقق دائما بالتماهي والانصهار والتفاعل الحاصل بين محتويات نهاية اللقطة الاول وبداية اللقطة الثانية بشكل تماثلي يكاد يكون مطابق الى حد التشابه اذ يخلق الاحساس عند المشاهد من ان الامر مر بشكل طبيعي من دون التغيير في الزمان ولا حتى المكان كما لو كان قد تمثل بلقطة واحدة؛ ان هذا التكنيك قد استخدم (٥) مرات على طوال الفيلم كما هو مبين في الشكل ادناه ؛ وقد استعين (بالدخان والضباب والظلال والمياه والامواج) لتبرير ذلك كما في الشكل ادناه اذ استخدم الماء في اللقطتين ليعطي الاحساس على انها لقطة واحدة عبر تقنية (Overlap) كما في الصور رقم (١٠ و ١١ و ١٢) التي توضح ذلك وحالة التماهي والتداخل ما بين محتويات اللقطات.



الفصل الرابع

نتائج البحث:

١. المونتاج يصبح داخلياً اي داخل حدود اللقطة ويتحقق بفعل آلة التصوير (الكاميرا).
٢. الزمان والمكان عنصران لم يشوبهما التشويه في اللقطة الطويلة. فلم يتشكلا او يبنيا من خلال التركيب او التوليف عبر المونتاج وانما بفعل الكاميرا التي تتجول في المكان وتستعرضه. فزمن العرض هو زمن اللقطة والحدث او هكذا يبدو والمكان هو نفسه بيئة التصوير.
٣. اسلوب التكنيك في الانتقال المعتمد في (فيلم ١٩١٧) غايته خلق الاحساس بوحدة اللقطة وتدفعها دون انقطاع ودون مونتاج؛ تمحور اسلوب هذا التكنيك الى الاتي:
 - أ- الخداع (المكيدة)
 - ب - اخفاء الانتقال تحت القناع
 - ج - حركة الكاميرا الخاطفة
٤. هنالك تكنيك اخر اكتشف عند تفحصنا وتحليلنا للعينة البحثية في (فيلم ١٩١٧) والتي تشكلت الى:
 - أ - تكنيك الاظلام.
 - ب - تكنيك التشابك السلس.
٥. منع المونتاج اوحظره من الفيلم يعني ان البديل ستكون الكاميرا وحركتها (فالمونتاج الممنوع) حقيقة طبقت في (فيلم ١٩١٧).
٦. تكنيك الانتقال من لقطة الى اخرى لم يكن تكنيكا مونتاجياً او توليفياً وانما كان انتقالاً حرفياً لا اغراض تعبيرية فيه.
٧. يمكن ان يحصل اسلوب التكنيك على نجاح واسع وكبير لصناعة فيلم بلقطة واحدة اذا توفرت الشروط التالية في عملية البناء الفيلمي وهي:
 - أ- تجانس تام في وحدة الموضوع.
 - ب - يكون للمكان بيئة واحدة غير متغيرة وثابتة تحتوي على كل الاحداث وتغيرها يكون تدريجي كذلك

الزمان.

ج - يجب ان تكون هنالك عناصر مشتركة بين اللقطات التي يعمل عليها التكنيك.

د - عدم تشتيت انتباه المتلقي عن الانتقال وانما نخدعه بسلسلة.

هـ - الاتجاه وتدفق الحركة من العناصر المهمة في بناء اسلوب التكنيك.

٨. اختفاء وجهة النظر في اللقطة الطويلة التي تشكل احد اهم العناصر الاساسية التي تتوالد بفعل

المونتاج واصبحت وجهة النظر وسط ما بين انطباع الراوي وحيادية السرد.

الاستنتاجات:

١ - من اجل ان نبني فيلم اللقطة الواحدة يجب ان تكون القصة ذات نسيج متجانس زمنيا ومكانيا واستمراريتها لها ما يبررها.

٢ - تنامي منطقي للأحداث والمواقف والحوادث والصراعات اي احداث يمكن تتبعها فكل شيء يجب ان يكون في حيز اللقطة.

٣- الموسيقى والمؤثرات الصوتية من العناصر المهمة التي دعمت خلق الاحساس من ان الاحداث تجري بلقطة واحدة. هذا التوظيف يدعم اسلوب التكنيك في الانتقال.

٤- الالات والمعدات والتقنيات الرقمية اسهمت في اطالة مدة التصوير وجعل اللقطة تتدفق دون قطع.

المصادر

١. الجبار، رعد عبد ، الفن السينمائي بين النظرية والتطبيق ، بغداد : مطبعة المعارف . ١٩٩١
٢. جيرمن، كلود ، ورايمون لويلان، علم الدلالة، تر نور الهدى لوشن، دمشق: دار الفاضل للتأليف والترجمة والنشر، ١٩٩٤ .
٣. الحضري، احمد ، فن التصوير السينمائي ، بيروت: المركز العربي للثقافة والعلوم ،
٤. دولوز، جيل ، الصورة – الحركة، تر حسن عودة، دمشق: منشورات وزارة الثقافة المؤسسة العامة للسينما، ١٩٩٧.
٥. فولتون، البرت ، السينما الة وفن ، تر صلاح عز الدين وفؤاد كامل، القاهرة : المركز العربي للثقافة والفنون ، ب.ت.
٧. فيلان، دومنيك ، الكادراج السينمائي، تر شحات صادق، القاهرة: اكااديمية الفنون ١٩٩٨.
٨. كاسبيار، الان ، التذوق الفني، تر وداد عبد الله، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٩