DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts97/197-224

المونتاج الممنوع وتكنيك الانتقال في افلام اللقطة الواحدة "فيلم 1917 انموذجا"

محمد عبد الجبار كاظم[1]
عذراء محمد حسن[2]

مجلة الأكاديمي-العدد 97-السنة 2020 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229
تاريخ استلام البحث 2020/6/28 , تاريخ قبول النشر 2020/8/9 , تاريخ النشر 2020/9/15

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ملخص البحث:

انطلاقا من مصطلح (المونتاج الممنوع) الذي اطلقه الناقد الفرنسي (اندرية بازان) Andre Bazin كاسلوب في معالجة الافلام التي تعتمد على (الميزانسين) المتحقق بفعل الكاميرا وامكانيتها في التصوير وتوظيف عمق الميدان كذلك امكانية الحركة الحرة دون توقف في بيئة التصوير، حتى يتسنى الابتعاد عن المونتاج قدر الامكان (المونتاج الذي يفسد التركيز ويشتت الانتباه ويبتعد عن الواقعية التي هي اهم ركائز بازن التنظيرية في التصوير)، فالسعي كان خلف سينما تصور مواضيعها بلقطة واحدة متكاملة بكل تفاصيلها مقتربة بذلك الى الواقعية من دون اي تدخل للمونتاج، من هذا المفهوم انطلقت دراستنا التي تناولت موضوع معالجة مواضيع الافلام المنجزة من غير المونتاج اوالتقطيع الذي يبضع الفيلم والتي يطلق عليها افلام اللقطة الواحدة المستمرة، ومن تلك الافلام هو الفيلم الحربي (1917) الذي انتج في العام نفسه الذي انطلقت منها شرارة وباء كورونا عام 2019.

انطلقت دراستنا هذه الى تشخيص كيفية معالجة قصص الافلام الروائية بلقطة طويلة واحدة مستمرة من غير المونتاج، على الرغم من ان تلك الافلام عمليا تشكلت من مجموعة من اللقطات الا ان تكنيكاً معيناً قام بتركيب تلك اللقطات الطويلة الى بعضها بعض تركيباً حرفياً وليس تعبيرياً ليعطي الاحساس ويثير الانتباه الى ان الفيلم مركب من لقطة واحدة متواصلة التدفق، هذا التكنيك تمحور الى انماط معينة من الاليات والتقنيات تسهل عملية تركيب اللقطات على شكل (القطع غير المرئي) والتي تمنح بناء الفيلم مفهوم (الفيلم اللقطة).

خرجت الدراسة ببعض النتائج ومنها تحديد اسلوب التكنيك المعتمد في الانتقال والذي ساعد من الاحساس من ان الفيلم يبدو كلقطة واحدة وبوب اسلوب هذا التكنيك الى (الخداع او المكيدة واخفاء

1 - كلية الفنون الجميلة – جامعة بغداد، mohebu67@yahoo.com
2 - كلية الفنون الجميلة – جامعة بغداد، athraaalyaseen67@gmail.com

الانتقال تحت القناع وحركة الكاميرا الخاطفة والمؤثرات الصورية بكل تشكيلاتها وتكنيك الاظلام و التشابك)

الكلمات المفتاحية: المونتاج الممنوع، تكنيك الانتقال، فيلم اللقطة الواحدة، اللقطة الطويلة.

الاطار المنهجي

مشكلة البحث:

لعب تحريك الكاميرا وتحريرها من جمودها دوراً كبيراً في مضمار فن الفيلم، مضاف الى تطور العدسات وتنوعها وكثرة انواع الحوامل التي تحمل اله التصوير (الكاميرا) ومهامها الوظيفية المختلفة واجهزة الاضاءة وغيرها من المستلزمات والادوات والمعدات التي فتحت الباب مشرعا للخيارات امام المخرج ومدير التصوير في اثراء اللقطة وتعزيزها بمفردات تعبيرية وجمالية شاملة، زادتها الثورة الرقمية الكبرى التي انخرطت بشكل مذهل وخلاق الى رواق التصوير عبر اضافة العناصر البصرية الضرورية الى اللقطات من تكوين اشكال وبيانات وتكوينات واشخاص وهياكل متحركة وحيوانات وغيرها كثير، فاصبحنا بذلك نتحدث عن معالجات اثناء التصوير وما بعد التصوير التي تطرأ على حيز اطار اللقطة.

فبفعل العصر الجديد امسينا امام عناصر تعبيرية اخرى مبتكرة وجديدة 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 يتأسس 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.

فقد وجدنا ان هنالك العديد من الافلام انتجت باسلوب اللقطة الواحدة بعيدا عن المونتاج والتقطيع واريد لها ان تكون متدفقة لتوهم الجمهور ان قطعا لم يحصل بل ان ما يعرض عليهم قد جرى بلقطة واحدة على الرغم من ان افلامهم قد تشكلت من عدد من اللقطات الطويلة الا انها سيقت بشكل يبدو ان الفيلم هو لقطة واحدة. هذا الامر جعلنا ان نطرح السؤال الاتي : كيف يبدو (فيلم القطة الواحدة) في غياب المونتاج على الرغم من انه مصنوع من عدة لقطات لقطة واحدة مستمرة ومتدفقة دون توقف؟

اهداف البحث:

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

اهمية البحث:

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

المونتاج والتوليف، مضاف الى ماحصل من ثورة كبيرة في تقنيات الكاميرات ومعدات التصوير والحوامل التي منحت الحرية المطلقة لآلة التصوير التجول في بيئة المكان بشكل سلس وناعم ومتدفق.

لهذا وجدنا ان هناك تكنيكاً معيناً يجب ان يسلط عليه الضوء بحثا مستفيضا محددين ملامح وطرق وانماط هذا التكنيك الذي يجعل (المونتاج ممنوعا) لكن التركيب بفعل الخداع امرا مسموحاً. وعلى هذا الاساس يمكن القول ان الامر يجب دراسته والوقوف على اهم مايميز اللقطة الطويلة وكيفية صناعة فيلم باسلوب المونتاج الممنوع لتشكيل فيلما كاملا من لقطة واحدة؟ لهذه وجدنا ان هكذا نوع من الدراسات تمنح الفرصة للمتابعين والمهتمين والاختصاصين للاطلاع على كيفية استثمار المعلومات المتناولة لتحقيق افكارهم ومواضيعهم باكبر قدر من التاثير والوضوح والانتشار باسلوب اللقطة الطويلة المستمرة.

منهج البحث:

وجدنا ان اقرب المناهج في ايصال الفكرة وتحقيق نتائج البحث والاجابة على التساؤل التي طرحناه في مشكلة البحث، هو المنهج الوصفي التحليلي، اذ سيتم من خلاله وصف دقيق لظاهرة (المونتاج الممنوع) في اللقطة الطويلة (وانماط وآليات التكنيك) المستخدمة في ديمومة تدفق اللقطة على طوال رقعة الفيلم الواحد.

حدود البحث:

سوف تكون حدود البحث مقتصرة الى معرفة المفردات التي تشكل منها موضوع بحثنا، اي ان التركيز سوف يحدد بآليات وانماط واسلوب التكنيك الفني المعتمد في الانتقال والتركيب من لقطة الى اخرى في حيز الفيلم السينمائي (ذي اللقطة الواحدة والمصنع اصلا من عدد من اللقطات) مع خلق الاحساس من ان الفيلم يبدو كلقطة واحدة.

عينة البحث:

اقرب الاساليب والطرق البحثية في اختيار عينة البحث والتي تناسب بحثنا هذا هو (العينة الغرضية) Purposive Sample والتي من الممكن ان تحقق المستوى العلمي المطلوب من الدقة في تحقيق نتائج البحث والاجابة على تسائل المشكلة، هذه العينة التي تتوافر فيها شروط اهداف الدراسة، كذلك كونها عينة حديثة الانتاج استوعبت التقنيات الحديثة بشكل واسع وشامل وحرفي، لهذا سيكون انموذج الدراسة (العينة) فيلم واحد فقط (ذكر في عنوان بحثنا) تنطبق عليه صفات اهداف بحثنا، وممكن من خلاله ان نجيب على تساؤل مشكلة البحث، الا وهو فيلم (1917) انتاج 2019 والحاصل على عدد من جوائز الاوسكار، الفيلم قصة واخراج (Sam Mendes) مدير التصوير(Roger Deakins) ومونتاج (Lee Smith) بوقت عرض 120 دقيقة متواصلة من الاحداث على شكل لقطة واحدة مستمرة متدفقة دون انقطاع او هكذا تبدو.

التعريفات الاجرائية:

المونتاج الممنوع:

اي ان الفيلم السينمائي ينجز بعيداً عن تدخل واستعمال المونتاج (تركيب المشهد من عدة لقطات) في معالجة الاحداث معتمداً على اللقطة الطويلة المستمرة (اللقطة – المشهد) المتدفقة من دون اي قطع تعبيري خاضع الى مفهوم (المونتاج الخلاق).

تكنيك الانتقال:

هو آلية واسلوب او طريقة موضوعه خصيصاً لإنجاز عملية الانتقال بشكل تقني (مابين الكاميرا والكومبيوتر) من لقطة الى اخرى على وفق مهارة معينة بشكل ينسجم وطبيعة نوعية الانتقال المطلوبة بحيث لا يؤثر هذا الانتقال على وحدة البناء والايقاع والمعنى ولا يغير في بناء الزمان والمكان للخط العام لكل لقطات الفيلم ولا يعد هذا التكنيك مونتاجاً مطلقاً بل يحافظ على ابقاء الفيلم في اسلوب اللقطة الواحدة المستمرة.

فيلم اللقطة:

هو الفيلم الذي يخلق الاحساس من ان ما نشاهده من احداث سجلت بلقطة واحدة على الرغم من انها واقعيا مبنية من عدد من اللقطات بعيدا عن المونتاج التقليدي (القطع المباشروغيره) لتبدو احداث الفيلم على شكل لقطة واحدة متدفقة ومستمرة دون انقطاع او هكذا تبدو.

الاطار النظري

المونتاج الممنوع:

عندما نتحدث عن المونتاج بشكل عام وفن التوليف الصوري لابد لنا من ان نمر اولاً على تجربة (كولوشوف) التي كانت باكورة تاسيس البعد الفكري للمونتاج، ففى عام 1920 قام المخرج الروسي (كولوشوف) بتوليف بعض اللقطات الى بعضها بعض مبرهناً على أن معنى اللقطات في كل مشهد والمكون من لقطتين مترابطتين يتوالد عنهما معنى من جراء ذلك الترابط والتي تتلخص تجربته بلقطة قريبة لممثل ينظر نحو الكاميرا ثم تربط بالتعاقب الى لقطات الاولى ماعون حساء ليتكون مشهد الجوع والثانية لطفلة ميته ليتكون مشهد الحزن ولقطة ثالثة لفتاة عارية ليتكون مشهد الغريزة الجنسية، مع ثبات وتكرار لقطة الممثل الا ان المعاني اختلفت في كل ربطة مونتاجية، فالذي توالد من جراء هذا التركيب مونتاجاً خلاقاً من تلك اللقطات المتناثرة التي لا يربطهما اي مشترك غير المونتاج الذي اجج افكارا معينة من هذا التركيب.

فالمونتاج له القدرة على خلق المعنى وايجاز التعبير من الجزيئات والشذرات المتناثرة للفيلم وتجسيد شيء ذو قيمة تعبيرية بمضامين فكرة تعجز الكاميرا عن توليفها في لقطة واحده كون المونتاج بمضمونه ((عملية تركيب خلاق لجزيئيات الفيلم من حيث تكوين الافكار والمعاني والاحاسيس والمشاعر والايقاع والحركة .. وكذلك تحقيق الوحدة الفنية للفيلم ككل))(Abushadi, 2006, p.171) . فهو اي المونتاج يعد من اهم العناصر المميزة الذي يكون قادراً على منح السرد تدفقاً تعبيرياً وخلق تناغم في البناء السردي للفيلم بطريقة يختزل كثير من المعاني ويكثفها عبر تركيب معين منسجم ومترابط بشكل جدلي مع كل اللقطات المتدفقة الى ذلك النسيج الفيلمي بل اننا يمكن ان نقول ان المونتاج يخلق فيلما ((فاختيار وتوقيت وترتيب لقطات معينة في تسلسل سينمائي هي العامل الخلاق الفاصل في انتاج اي فيلم))(Rice,1987,p.103).

فعندما يعجز توفير المعنى وبناء الافكار عبر التصوير نستعين بالمونتاج كي يولف مشهداً تعبيرياً غنياً ((لخلق المعنى حيث لا يكون هنالك معنى))(Proferris, 2014, p.231)، فالمونتاج يتدفق بالتوليف والتركيب للقطات مفجرا معان استعارية ورمزية ودرامية تعبيرية، في حين يعجز التصوير عن توليد المعاني كونه احدى وجهة النظر والسرد، لذلك نجد ان كثير من المخرجين يعول على المونتاج في بناء قصصهم الفيلمية وانجازها

بالشكل الذي يكون هو الاساس في بناء المضامين المطلوبه في تحرير افلامهم، وهذا كان بمثابة ثورة المونتاج التعبيري الذي انتج بسببه اروع الاعمال السينمائية والافلام التي دخلت التاريخ من اوسع ابوابه ومشهد (سلالم الاوديسى) في الفيلم الروسي (المدرعة بوتومكن) عام 1924 خير دليل على ذلك ليتدفق المشهد من تحت انامل المخرج الروسي (سرجي ايزنشتاين) هذا الفيلم الذي حاز على لقب احسن فيلم على الاطلاق في تاريخ السينما العالمية بالتصويت لاغلب نقاد العالم في عام 1957 فكان بذلك مثال حي على المونتاج الذهني، لهذا نجد ان ((المونتاج اصبح بالنسبة للمنظرين كل شيء. فمن خلاله نتوصل الى المضمون الجديد.. فالمونتاج هو الذي يسبغ الشكل المتكامل للدراما))(Frailich,2019,p.19) ليؤجج الافكار المطلوبة وجمع الاضداد والمتشابه في وعائه واحد.

على مديات تاريخ السينما ادى المونتاج الدور الاكبر في انجاز اعظم الافلام واشهرها واكثرها تاثيراً على المشاهد، كونه قادر على التحليل والوصف والتعبير في البناء الفيلم وهذا يتوافق مع فلسفة السينما التي ((لها القدرة على تحليل الشكل الى جزيئات لتستثمرها ببلاغة عند مستوى التعبير لتخلق بهذا التفاصيل موضوعا فيه معنى معين)) (Kadhim, 2014, p. 136)، فكان (المونتاج التعبيري والمونتاج الذهني والمونتاج الرمزي) وغيرها من التسميات التي تراكمت عليها الافكار والتبني من قبل المخرجين، حتى كان تحتها تنظيراً مستفيضاً على وفق اساليب منهجية عملية وفكرية في الآلية والتعبير فكان هنالك تقنيات ونظريات وانواع واساليب واتجاهات ومدارس للمونتاج ، لهذا توالدت النظريات التي انبثقت في توليف الافلام ليصبح بذلك احد اهم اركان اللغة السينمائية التي تجعل من الفيلم قطعة فنية بلاغية ((فالمونتاج يصنع بلاغة السينما)) (Ajjur,2013,p.13)، بل اكثر من ذلك فقد ارتبط المونتاج بتطور السينما فعندما نشهد اي جديد في رواق حقل التوليف عبر المونتاج تقنياً ونظرياً فهذا ينعكس بالضرورة على السينما والفيلم بشكل عام ((ان تطور الفن السينمائي كان في جوهرة تطور في المونتاج))(Lundgren,1959, p40) فلا فيلم يبصر من دون حلقة المونتاج وهي الحلقة التي ليست بعدها شيء.

على الرغم من اهمية المونتاج ووجودة الحتمي والضروري في تاسيس الفيلم وخلق التنامي المستطرد لكل احداث الفيلم ولملمة شذراته في بناء تركيبي خلاق لكن مازال هنالك من يتبنى فكرة ان ((المونتاج يتلازم مع الفيلم الصامت، وان مغزاة قد ولى مع ظهور الفيلم الناطق))(Frailich,2019,p.17)، كذلك سجل المعترضون ملاحظاتهم على المونتاج من انه يفسد التركيز على الواقع اي ((تقليل قيمة المونتاج ويرون فيه تزيف للواقع لكونه يجزيء ويفتت الحدث، مما يجعله يفتقد الى المصداقية)) (Jabara,2010, p.2). اما الذي تطرحه الكاميرا من خلال ايقاع التصوير وهو ايقاع واقعي ينقل من الواقع باحتراف عبر الكاميرا والبيئة التي تصور فيها، لهذا تعالت الاصوات مؤكدتنا على ((ان المونتاج يحدث ايقاعا صناعيا، كما لو انك تخبر الجمهور بان ينتظر في مكان اخر))(Jabara,2010, p.10)، وهذا ما يؤكد افكارهم من ان المونتاج يحط من القيمة الواقعية للاحداث.

كان هنالك ردة فعل واضحة تجاه المونتاج حتى من المكتشفين الروس انفسهم متهكمين على آليه عمله كونه يعبث بالواقع ويهشمه ثم يعيد صياغته من جديد، هذا ما طرحة سيد المونتاج الاول والداعي والمنظر له (ايزنشتاين) عاداً اياه بناء ساحر في منظومة الفيلم فيعده مولد للزمان وخلاق للمكان لكنه يجده في نفس

الوقت خداع، اذا يوكد ((على ان المونتاج ليس هو فقط اعادة بناء للزمن والمكان من خلال ترتيب اللقطات، وانما اضافة الى ذلك هو شكل للتلاعب بالواقع))(Ventura,2010, p.342) وهذا ما يثبت من ان الواقع ممكن ان يتلاعب به بفعل المونتاج كما لو كان واقعاً جديداً، بينما في الطرف الاخر (اندرية بازان) اذ يؤكد هذا الموقف في نظرياته بخصوص المونتاج والتي تنطوي على ((اعادة بناء واقع غير متلاعب به))(Ventura,2010, p.346) كون الاخير ينئي بنفسه بعيدا عن المونتاج والواقع المنبثق عنه بفعل التركيب فهو في الاساس لا يعد المونتاج من ضروريات الفيلم وانما ((يعد اللقطة-المشهد مع عمق الحقل بديل للمونتاج))(Ventura,2010, p.352).

واستمر النقاد بهذا الخصوص والمنظرين وحتى المخرجين بين شد وجذب بفرضيات تعالت الى محاربة المونتاج بشكل قاطع وترك الامر للكاميرا وحدها في التعبير فانها قادره حسب ارائهم على خلق التوليف وخلق العلاقات الجدلية بين الاشياء في بيئة التصوير لتكون بذلك متمكنة من التعبير عن المضامين المطلوبة بمفردها ومن دون الحاجة الى المونتاج وتجزءة المصور من الاحداث، لهذا وجدنا ((في السينما المعاصرة نزعات مضادة لا تعارض تقاليد المونتاج فحسب، بل تناهض حتى المونتاج نفسه.. حيث عملية توليف الفيلم تتم في الكاميرا أثناء التصوير دون اللجوء إلى المونتاج .. وهذا أيضا يشمل جودار وبانكشر في تصويرهما مشاهد طويلة داخل لقطة واحدة دون قطع))(Vogel,1995, p.79)، بهذا اصبحنا نتحدث عن اللقطة الطويلة التي تبوها في افلامهم كونها لا تستوجب القطع تاركين التصوير يتدفق.

فبازان وجد مبتغاه في (الميزانسين) التي اعتبرها هي الجوهر للفيلم السينمائي متاثرا بذلك بالتصوير الفوتوغرافي الذي كان يحترفة كمهنة ووظيفه يجيدها ويعشقها، اما في السينما فيطبق هذا الامر بما يعرف عندة (المشهد- اللقطة) التي تحقق المونتاج بشكل ذاتي داخل اللقطة ذاتها وبفعل الة التصوير وعمق الميدان وانواع العدسات والتلاعب بالبعد البؤري دون الحاجة الى المونتاج او التقطيع الذي اعتبر دورة دور ميكانيكي ليس الا، لذلك كانت الاهداف التي رسمها هي ((توظيف اللقطات الطويلة جدا .. وتقليل المونتاج))(Costanzo,2017, p.189) بل حتى التخلي عنه وعدم الاحتكام اليه في انتاج الافلام ((بازان يفضل التصوير العميق على المونتاج))(Al-Juhani,2017, p.70).

فقد وجدنا (بازان) منظر الموجه الجديدة يذهب ابعد من ذلك اذ يعد المونتاج (ممنوعا ومحظورا) كونه غير مبرر من وجوده اذا ما توفرت الاحداث في وعاء اللقطة الواحدة ((عندما يكون اللب الأساسي لحدث ما يعتمد على التواجد المتزامن لعنصرين أو أكثر من عناصر الحدث، فإن المونتاج يكون محظوراً))(Alkadah,2006,September,29)، فكان (بازان) وحده من يرعى نظرية تحاشي المونتاج والابتعاد عنه حتى اطلق مصطلح (المونتاج الممنوع) فقد اطلقها بجملة واحده ((المونتاج هنا يصبح ممنوعا))(Andrew,2017,p.140)، هذه التطبيقات والتنظيرات التي اطلقها (بازان) اصبحت مثار اعجاب للواقعين بشكل كبير، بل هنالك من التحق الى طرق نفس المفهوم لبناء فيلم سينمائي واقعي ومنهم الروسي (ميخائيل روم) اذ تكهن منذ البداية الى ان المونتاج سوف يكون على ((الاغلب ضرورة محزنة.. وان التصوير بالكاميرا المتحركة مع وجود الشاشة العريضة بكافة نماذجها يوحي باستمرارية الهجوم على المونتاج))(Rom,1981, p.121)، لينمو بعد ذالك مفهوم (المونتاج الداخلي) وبالتحديد الامر كان يقصد به

اللقطة الطويلة المتدفقة دون انقطاع والتي يمكن ان يحدد تعبيريتها واتقانها في حكم الايجاز عن طريق قدرتها في التحكم بالحركة بين مفردات البيئة المصورة وضبط احداثها فالانتقال بين نقطتين او اكثر داخل اللقطة يسمى مجازا المونتاج الداخلي، وبهذا اصبحنا امام نمطين ومفهومين جديدين للمونتاج هما (المونتاج الخارجي والمونتاج الداخلي)، فاللقطة سوف تكون بديلة عن المشهد المركب من مجموعة من اللقطات المتراصفة كون ((مونتاج داخلي دون اي انقطاع زمني في المشهد الذي تتوحد فيه العلاقة التعبيرية))(Al-Zubaidi,2014, Oct, 8, p.159) سيتوالد حتما من اجل الابتعاد عن المونتاج الخارجي الذي يبضع الفيلم الى لقطات مختلفة الاطوال ثم يبنيها مشهدا.

لم يكن مصطلح (المونتاج الممنوع) وتطبيقاته حكرا على (بازان) بل ان المخرج والناقد الروسي (اندرية تاركوفسكي) استخدم مصطلح اقرب الى الممنوع الا وهو (نفي المونتاج)، بعد ان سجل اعتراضه على سلفه (ازنشتاين) واسلوب (المونتاج الفكري) فتاركوفسكي لا يؤمن باللقطة الثالثة الذهنية التي تنتج من حاصل جمع لقطتين، بل ان ((عمل تاركوفسكي المضاد يتأسس على استخدام اللقطة المشهدية الطويلة، والايقاع المتمهل .. ويعمد الى الميزانسين داخل اللقطة الواحدة (أي حركة الممثلين والإكسسوار والكاميرا وعلاقتهم ببعض)، وكأنه بهذه الطريقة ينفي المونتاج نفسه، بالإضافة إلى تحريم المونتاج المتسارع (الذي يعني اختزال الزمن)))(Al-Afqi,2019, p.30).

فكانت الكاميرا هي الحل والفيصل في بناء الحكاية الفيلمية بمعزل عن المونتاج الذي يربك الواقع ويعيد بناءه مره اخرى، على وفق هذا المفهوم وما نظر له من قبل الرواد مع طبيعة اللقطة الطويلة في عكس بناء جمالي خاص ومهارة في معالجة الاحداث، لهذا الاغراض تحررت بعض الافلام من دون المونتاج كليا او جزئيا كاسلوب تعبيري مختلف عما هو نمطي وتقليدي مبتعدين بذالك عن لملمة شذرات الفيلم الى مبنى مونتاجي.

اللقطة الطويلة المستمرة Long Takes:

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

ان اللبنة الاساس في تاسيس 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))(Martin,1964, p.147)، وهي سيل متدفق من الصور ((مستمر دون توقف للمنظر اي شيء يراد تصويرة، وتحدد اللقطة من لحظة اشتغال الكاميرا وهي في وضع معين حتى تتوقف))(Janetti,1981, p.60)، 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)) (Chandle,2011, p.12)، كذلك ((القطة هي (Shot): جزء مفرد من أي فيلم ينتج عن تشغيل مستمر للكاميرا))(Costanzo,2019,

p.642) ايا كان وصفها وتعريفها لكنها تبقى هي اللبنة الاساس لاي فيلم سينمائي وقادرة على لعب دوراً كبيراً (دراماياً وظيفياً وتعبيرياً وجمالياً) 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 الانكليزية تسمية (Long Take Shot) وترجمتها اللقطة الطويلة المستغرقة كذلك ((تدعى ايضا بـ(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))(Mahmoud,2018,September,6). ولاهميتها في ابتداع الجمال والبلاغة السينمائية جسدها وثبت ركائزها المخرج الكبير (الفريد هتشكوك) في فيلم الحبل (Rope) الذي اخرجه عام 1946 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 (فلاهرتي) في فيلمه (نانوك من الشمال). وكذلك تسمى اللقطة . المشهد التي تتماثل مع زمنها لكونها تعرض مادية الفعل الحقيقي))(Al-Salman,2019, p.193).

فاللقطة الطويلة من ناحية زمن استغراقها على الشاشة بشكل ملفت للنظر مفادها هو كسر نمطية اللقطات القصيرة والمونتاج، والامر الاخر هو لتتحقق المبتغي التعبيري والجمالي في ان واحد والتي تحتل عملية تصويرها وقتاً أطول من المعتاد لاحتوائها على كل العناصر الداعمة لبناء السرد من احداث ومواقف ومكملات اخرى، فاصبحنا نتحدث عن احداث كاملة من دون الحاجة الى عمليات التوليف عبر المونتاج وهذا يرجع بالمحصلة الى ((تطور نوعية الفيلم الخام الى الاحسن .. وتطور نوعي لادوات الاضاءة والحركة والعدسات .. والاعتماد على تحريك الكاميرا))(Shiemi,2003, p.24)، 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))(Al-Salman,2019, p.107). بهذا تصبح اللقطة الطويلة كاسلوب سردي بديلا عن الافكار المتوالدة من المونتاج.

وفقا لذلك يمكننا القول ان الامر اعتمد اعتماداً كبيراًعلى الكاميرا التي يمكنها ان تتجول في فضاء المكان بحرية بشكل تمكننا من متابعة ادق التفاصيل مستعرضتا كل شي من خلال امكانيتها وحريتها فقد ((تصبح حركة الكاميرا إنسانية (قريبة من السلوك الإنساني) 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 كإجابة لأفق انتظار أو كبديل عن شخصية متحركة تحكى الأحداث أو مشهد ما من زاويتها))(Al-Tareeq,2017,Septembar,3)، وهذه الافكار هي بالفعل ما انطلق منها ((اندرية بازان وكراكاور والنظريات التي وضعوها كانت تعارض استخدام المونتاج الاعتيادي وطرح بدائل عنه (اللقطة الطويلة)))(Paulus,2003,p.149)، او 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 اول لقطة (فلاهرتية) اما النوع الثاني في (تركوفسكية) كونهما يحملان مفاهيم مختلفة ((فاللقطة المشهدية الطويلة هي كالمحقق الذي يخضع العالم للاستجواب ليدلي باعترافه ويكشف عن الحقيقة. لكن اللقطة الطويلة لتاركوفسكي ليست هي نفسها اللقطة التسجيلية الطويلة لروبرت فلا هيرتي مثلا في فيلم (نانوك رجل الشمال، 1922)؛ فالأخيرة كان طموحها هو تسجيل الزمن الفعلي لانتظار رجل الإسكيمو وهو يصطاد الفقمة، وكان طموح فلا هيرتي أن يجعل الشاهد 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))(Al-Afqi,2019, p.31)، وهذا الامر جعلنا امام مفهومين فكريين للقطة الطويلة المفهوم (الذاتي والموضوعي) لكن الامر يبقى يدور في فلك الواقعية وانطباعتنا عنه وهذه هي السينما.

لهذا يمكننا القول ان من اهم مايميز للقطة 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 والاحداث المعرضة على الشاشة والتقارب بين زمن الفعل السينمائي مع زمنه الواقعي))(Thamer,2016, p.127)، فكانت بعض الافلام تسعى الى اللقطة الطويلة لتحصل على هذا المكسب التي تحققه اللقطة الطويلة المستمرة من دون الخوض في تعبيرية المونتاج.

افلام اللقطة الواحدة Single-Shot Movies:

شهدت السينما في مسيرتها الطويلة عدّة افلام احتوت على اللقطة الطويلة وتبنتها في سردها للاحداث بل ان الكثير من المخرجين شرعوا في تنفيذ الكثير من مشاهدهم الى لقطة واحدة كاسلوب جمالي وتعبيري وبلاغي ليثيروا الانتباه من خلالها اي علم (اللقطة الطوية المستمرة) الغريب، كونها تحمل قيم فنية عالية في قدرتها الفائقة على التجول في بيئة الاحداث رغم وعورتها امام الكاميرا فنجد اقتحام النوافذ والجدران والشوارع عبر حركة مركبة مستمرة، ساعدتها بعض التقنيات و(مهندسين في تصميم حركة الكاميرا) والنماذج كثيرة جدا على تلك اللقطات الطويلة الرائعة كما فعل المخرج (اورسن ويلز) عام 1958 في فيلم (لمسة الشيطان Touch Evil) اللقطة التأسيسية التي امتد عرضها اكثر من 3 دقائق بتجول حر للكاميرا وتعقب الاحداث بشكل يثير الذائقة الفيلمية للتعقب والمتابعة في الازقة وفوق الجدران وخلال الاماكن.

بل هنالك بعض الافلام التي حققت نجاحها في سرد قصتها على شكل لقطة واحدة متواصلة من بداية قصة الفيلم الى نهايتها ليطلق عليها (افلام اللقطة الواحدة) التي اعتمدت على البناء القصصي للحكاية من دون المونتاج او التقطيع او عمليات التركيب والتوليف الصوري ((فأفلام اللقطة الواحدة الأفلام التي تخلّت عن واحد من أهم الأسس في العمل السينمائي المونتاج، تجميع وتقطيع وإعادة ترتيب اللقطات)) (Albek,2015,July,21).

من بعض هذه الافلام التي كانت بمثابة المحاولة العبقرية الاولى لرسم فيلم بلقطة واحدة متكاملة هي تجربة المخرج (هتشكوك)، تعود هذه المحاولة الى عام 1948 ولعدم توفر الامكانيات والتقنيات التي تتوفر الان من معدات تصوير وغيرها من الالات التي تخدم العمل وتجعله اكثر احترافيا وسهولة من حيث الانتاج والاخراج والمعالجة كالتي الان، هذه التقنيات تسهل عملية التصوير بشكل متواصل لفترات طويلة، ولعدم توفرها في وقتها لجاء المخرج (هتشكوك) الى بعض الحيل التي تمنح البناء تركيبا يبدو فيه كلقطة واحدة مستمرة، ومنها استخدام تكنيك معين لتركيب اللقطات الطويلة المتسلسلة عند الانتهاء من اللقطة الاولى الى اللقطة الثانية، فكانت الكاميرا تقف عند مكان مظلم ثم ينطلق منه مجددا، او انهاء اللقطة عند قطة من الاثاث بالاقتراب منها، او الاقتراب من جسم الممثل (معطفه الداكن) بشكل يغرق الشاشة ثم يتابع الى اللقطة الاخرى التي تنطلق من نفس التكوين من اجل خلق الايحاء ان الفيلم تسير احداثة بلقطة واحدة لهذا ((نجد ان هنالك محاولة مبكرة للمخرج ألفريد هيتشكوك ، في فيلم (الحبل Rope) الذي صوره بكاميرا 35 ملم كان على شكل لقطة طويلة شغلت مساحة الفيلم بطوله الا انها في الحقيقة تمت باحد عشر لقطة ، كون المخرج استخدم عند التصوير كاميرا بطاقة عشر دقائق تشغيل مما جعله يوقف الكاميرا وينطلق بذكاء من نفس مكان التوقف وهذا تم بذكاء لشخص يجعله يمر من امام الكاميرا ببطء ويغلق العدسة بالظلام ثم ينطلق من نفس الاظلام، مما يخلق القدرة على قطع غير مرئي))(Saint,2018, p.4).

وبنفس الطريقة مع الفارق في نوع مكان تصوير الاحداث كانت هنالك فيلم اخر بلقطة واحدة، ففي عام 2002 كان للروس جولة مع فيلم (اللقطة الواحدة) على يد المخرج (الكسندر نيكولا) من تنفيذ فيلمة (الفلك الروسي Rassian Ark) ، اذ تجسدت كل احداث الفيلم بلقطة واحدة متدفقة دون قطع او هكذا كانيبدو، فاحداث الفيلم تدور في قصر (سانت بطرسبرغ) يستعرض الاحداث راوي نسمع صوته يقودنا الى اروقة القصر والاحداث والجموع بتواصل وبشكل متصل (90) دقيقة دون انقطاع ((المهم في الفيلم أنه تم تصويره بالكاميرا المحمولة (Steadicam) في لقطة واحدة مستمرة بدون قطع مونتاجي لمدة 90 دقيقة))(Al-Bagouri,2015,January,19).

اما الفيلم الالماني (فكتوريا Victoria) المنتج عام 2015 للمخرج (سيبا ستيان سير) ذكر في عنوانه وعند استعراض (التايتل) كلمات تعاقبت الى الشاشة (ليلة واحدة ومدينة واحدة ولقطة واحدة) الفيلم كان على شكل لقطة واحدة مستمرة دون توقف الاحداث دامت 140 دقيقة والفيلم كذلك، الفيلم يستعرض حياة الفتاة (فكتوريا) الاسبانية التي تعمل في المانيا تتعرف على شباب نزقين تقضي معهم ليلة دون ان ينام الجميع بعد خروجهم من الحانة، كل هذه الاحداث كانت عبر لقطة واحدة متدفقة ((فتنتقل الكاميرا المحمولة الواحدة كانها فقرة متصلة في رواية يجب ان تكون كاملة المعنى بين فكتوريا وبين اللذين يدخلون عالمها))(Hajjaj,2016, May, 16, p.177)، من اصدقاء الصدفة، هذا الفيلم اخذ مديات كبيرة في الصحافة والاعلام وحصد الكثير من الجوائز لما قدم من عرض مذهل ومعالجات اخراجية تمت عبر كاميرا واحدة تجولت في مختلف الاماكن التي تجولوا فيها ابطال الفيلم.

اما فيلم اسلوب اللقطة الطويلة الاخر (رجل الطير Birdman) للمخرج المكسيكي (اليخاندرو جونز اليس) عام 2014 ، هذا الفيلم نال عدد من جائزة الاوسكار لاحسن اخراج كفيلم منتج بلقطة واحدة مستمرة

على الشاشة، قصة الفيلم تدور حول ممثل كان مشهورا في السابق يحاول اعادة مجده في عمل مسرحي. الفيلم من بطولة الامريكي (مايكل كيتون) كان اسلوب هذا الفيلم في التصوير كما يصفه الباحث السينمائي (مصطفى ذكرى) في كتابه (اقصى مايمكن) التصوير اتاح للكاميرا ((مجالا واسعا لاستخدام اللقطات الطويلة المخنوقة المتابعة لحركة الممثل))(Thikraa,2018, p.144)، وبهذا يسجل فيلما اخر من افلام اللقطة الطويلة الذي ينظم الى قائمة الافلام السينمائية المنتجة بعيدا عن المونتاج.

ان كل تلك الافلام اسست وانتجت من اجل خلق الانطباع عند المشاهد وخداعه ليشاهد احداث متصلة في زمنها الحقيقي عبر لقطة واحدة متواصلة ومستمرة على الرغم من انها تشكلت من عدد من اللقطات الطويلة على وفق حساب تركب الى بعضها البعض بتكنيك معين يحافظ على ذلك الاحساس من انها تتدفق بلقطة واحدة طويلة مستمرة وهذا الامر انسجم مع التطور الحاصل في التقنيات السينمائية الرقمية والحوامل التي منحت الكاميرا قدرة على الولوج الى اماكن سحيقة ووعره في بيئة التصوير من دون ادنى شيء من الاهتزازات او ما يعرف بالـ (Vibration) او اي تلعثم يصاحب الحركة اي الـ (Jerk). هذه الامور وغيرها ساعدة على ديمومة اللقطة وتدفقها من دون اي مشاكل او اعتبارات في نقص التقنية الرقمية التي من الممكن غيابها يعيق الاطالة او على الاقل يربك انتاجها.

من جانب اخر كان هنالك التقنيات الاخرى مثل المؤثرات البصرية بكل انواعها (CGI and VFX) التي اطالت من عمر اللقطة، كونها تشغل المكان باشياء لا توجد في بيئة التصوير في الاصل ووجود تلك الاشياء هو جزء من الموضوع لهذا يتطلب التصنع لتلك الاشياء واضافتها بعد التصوير بعد ان تؤخذ في الحسبان اثناء التصوير ثم تعزز الى اللقطة ويتفاعل معها الممثلون مع وجودها الافتراضي مثل وجود الحيوانات واضافة ملامح الى المكان ورفع ما هو غير مرغوب في وغيرها من الامور التي تشكل عصب بناء اللقطة، هذه التقنية ساعدت بشكل كبير على منح اللقطة عمراً اكبراً لاستمرارها.

تكنيك القطع غير المرئي Invisible Cut Technic:

بالطبع ان كل افلام اللقطة الواحدة لم تكن كذلك اي لم يكن زمن الاحداث بعينة زمن التصوير وهذا قد يرجع الى عدة امور منها الجانب التقني او الانتاجي الذي يعيق ان يكون الفيلم متجسد بلقطة واحدة فعلية بكل تفاصيلها، مع ذلك بقى هذا النمط من الافلام مناط باهتمام المخرجين الذين يسعون لخلق الاحساس من جعل الاحداث تبدو كلقطة واحدة مستمرة متدفقة بعيدا عن المونتاج، ولكن واقع الحال جعل تصوير الاحداث عن طريق مجموعة من اللقطات الطويلة المستمرة ثم تركيبها عبر تكنيك فني معين يضمن خلق الاحساس من انها تبدو لقطة واحدة، هذا الاسلوب من التركيب يسمى (القطع غير المرئي) اي (Invisible Cut) وهو تكنيك يتبناه البعض من صناع الافلام من اجل جعل اللقطات تتماها مع بعضها البعض بحيث لا تبدوا وصلتين وانما تتشكل كلقطة متدفقة في كل عناصرها دون خلق الاحساس عند المشاهد من انها لقطات منفصلة ومسجلة باوقات واماكن مختلفة، لان ((الهدف من القطع غير المرئي (Invisible Cut) هو خلق الاحساس بالاستمرارية الظرفية اي هنالك سلسلة من اللقطات ينظر اليها على انها لقطة واحدة مستمرة))(Serrano,2017, p.12)، وهذا يتحقق عبر اسلوب التكنيك الفني الذي يشبه الى حد بعيد نفس

اصل الخداع البصري التي اسست عليها السينما في عرض صور ثابته متتالية لتخلق الاحساس من جرائها على انها صورة واحدة متحركة ديناميكية وهذا ينطبق كذلك على بعض التعديلات التي تتم على البناء الصوري المتدفق والتوليف المنجز لاحداث الفيلم حيث يكون تركيز المشاهد منصب ومنقاد لارادة التقني الذي يصنع الخدع البصرية ويغفل عن الحقائق الكامنة خلف تلك الخدع وكيف تجسدت، ((إذا كان مشاهدوا الفيلم غير مدركين لبعض تعديلات الأفلام التي تجري على الشاشة هذه الظاهرة تسمى (ظاهرة عمى التوليف)))(Smith,2008, p.2)، هذه الظاهرة تستثمر بشكل احترافي لتجعل المشاهد لا يرى مهارة التكنيك الفني التي تحقق التلاحم بين تلك اللقطات الطويلة لتولف منها لقطة واحدة متكاملة، اي ان المشاهد ينخدع بما يرى ويمر عليه من دون الاحساس بالخديعة، هذه الخصوصية جعلت ((محرري الافلام دائما يفترضون ان كل توليفاتهم وانتقالاتهم يجب ان تكون غير قابلة للتشخيص اي غير مرئية وهذا الايهام اصلا هو ما بنيت علية السينما))(Reisz,2009, p.216) في الاساس.

ومن اجل تسليط الضوء على بعض انواع تلك الخدع البصرية ومنها اسلوب (الانتقال غير المرئي) التي تجعل الفيلم يبدو كلقطة واحدة متجانسة ومترابطة، لابد لنا هنا ان نستعرض اسلوب التكنيك الفني للانتقال (الذي لا يعد مونتاجا) مطلقا وانما هي آلية للتركيب تساهم المتبع في خلق الاحساس من ان الفيلم يبدو كلقطة واحدة متدفقة ومستمره على الرغم من ان الفيلم مكون من عدد من اللقطات الطويلة وهذا يتطلب ان يكون في الاساس لكل اللقطات المراد لها التركيب الاتي:

1 - وحدة موضوعية متجانسة.

2 - بيئة مكانية تحتوي على احداث واحدة او تقترب الى ذلك.

3 - الاحداث يجب ان تكون متواصلة ومتصلة بعوامل مشتركة واضحة.

4 - تدفق منطقي سلس للاحداث من دون خلق الضياع والتيه لدى المشاهد.

5 – المحافظة على الاستمرارية في الاتجاه ونوع الحركة.

6 – ان تكون القصة ذات نسيج متجانس واستمراريتها لها ما يبررها.

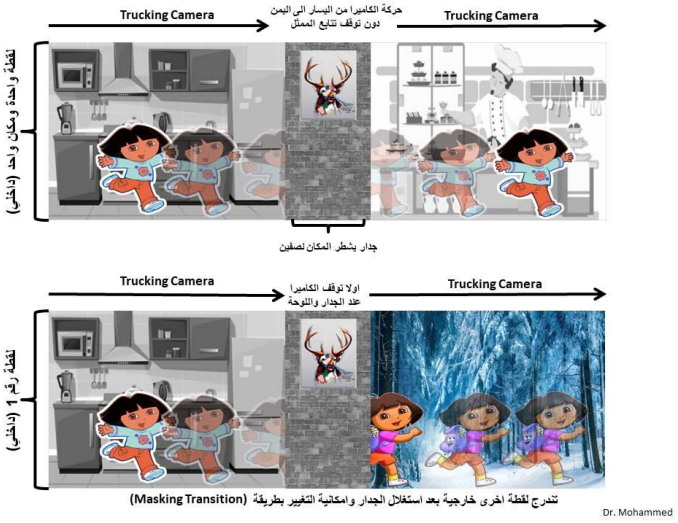
7 – تنامي منطقي للاحداث والمواقف والحوادث والصراعات اي احداث يمكن تتبعها.

8 – تطابق في كل حيثيات الزمن المنظور والمدرك عند تركيب اللقطات.

حين تتوفر هذا المعطيات يمكن ان نستعين باسلوب التكنيك الفني لخلق الانتقال والذي يتحقق عن طريق الاتي:

1 – اخفاء الانتقال تحت القناع Masking Transition:

هذا النوع من التكنيك يعطينا الاحساس والانطباع بعدم وجود اي نوع من الانتقال بين اللقطات بل لا يمكن ان نحدد موضع ذلك الانتقال او ندركه لان التكنيك هنا سوف يعمد الى توظيف (قناع غير مرئي) يمكن ان يحجب العين من ان ترى حقيقة الانتقال، وياتي هذا النوع من التكنيك الاول في قائمة الخيرات لسهولته ونجاعته في الخداع.



شكل رقم (1)

هنالك تفاصل في استخدام تكنيك الانتقال (Masking Transition) (القناع غير المرئي) يمكن ان نشرحها على وفق صور متواصلة ممثلة توضيحية، ففي شكل رقم (1) الذي صممناه في برنامج (Photoshop) يبين كيف يمكن ان نحافظ على وحدة تدفق اللقطات، من دون خلق الاحساس على انهما لقطتان منفصلتان، موظفين (الجدار) كنقطة لتغيير اللقطة الاولى بعد ايقافها الى ذلك الجدار ثم الانطلاق من جديد من الجدار نفسه باستخدام (القناع Mask) الذي يتابع بطريقة (Tracking by key frame) اي (التتبع بواسطة محددات الاطار) لحركة اللقطة الثانية المنطلقة من نفس النقطة، اي ان تكنيك القناع غير المرئي يجلب معه اللقطة الثانية مع مراعاة طبيعة الحركة وتماثلها بكل التفاصيل التي اسست منها اللقطة الاولى هذا في حال اذا اريد خلق الاحساس من ان اللقطتين هي لقطة واحدة ، بالآلية نفسها استخدمنا برنامج المونتاج (Adobe Premier pro) ووظفنا (القناع) في عملية الانتقال غير المرئي بعد ان صورنا بكاميرا (Canon) وتصوير لقطتان (للشاب مصطفى) كما في الشكل رقم (2) مستغلين بذلك الشجرة التي تقسم المكان الى قسمين كما في الصورة (1و2و3) ولكن عند الانتقال الى المكان الاخر المختلف بكل شيء عن المكان في (1) الى المكان رقم (8و9) فان الشجرة هي من يمكن ان تستغل للذهاب الى اللقطة الاخرى عبر صورة (7) وبهذا تم الانتقال بشكل سلس الى مكان اخر من دون الاحساس بالانتقال المباشر. وبهذا يمكننا ان نقوم ((بعملية تغيير اي اللقطة التي تعوق اي رؤية واحدة))(Andrew,2017, p.58)، لتكون لقطة متدفقة بشكل مستمر من دون ادنى انتباه من قبل المشاهد.

شكل رقم (2)

شكل رقم (3)

2 – **الخداع (المكيدة) Plot:**

هذا الاسلوب من الانتقال يسمى (الخداع او المكيدة) استخدمه بشكل احترافي المخرج الكبير (الفريد هيتشكوك) في فيلم (الحبل) ذائع الصيت، فمن اجل ان (يربط او يركب) لقطاته الـ (11) الى بعضها بعض ليجعل فيلمه على شكل لقطة واحدة متدفقة دون انقطاع، اتخذ المخرج من اعتام عدسة الكاميرا المتعمد باقتراب الكاميرا الى حد التلامس الى (رداء البطل) واعتام العدسة باللون الداكن ذريعة (Plot) لتغيير اللقطة من ذات المكان نفسه اي (رداء البطل الداكنة ذاتها) الى اللقطة الثانية، وقد تكرر هذا الاسلوب عدة مرات حتى انجز فيلما بلقطة واحدة مستمرة. ومن اجل ايضاح ذلك صورنا نفس الاسلوب (الهيتشكوكي) من اسلوب تكنيك الانتقال المستخدم في فيلم (الحبل) بمساعدة (الشاب مصطفى) لبعض اللقطات كما في الشكل رقم (3) والتي توضح اسلوب الانتقال.

في هذا الشكل وجدنا هنالك لقطتان مختلفتان في مكانين مختلفين للشخصية نفسها، فالصور (1و2و3و4) تمثل (اللقطة الداخلية الاولى) اما الصور(5) فهي لقطة قريبة (بسبب تقدم الكاميرا تدريجيا) الى رداء مصطفى (الابيض) لتستقر عليه، ثم تنطلق اللقطة الثانية من نفس الرداء كما في (6و7و8و9) الى (اللقطة

الخارجية الثانية). عند تركيبهما الى بعض يخلق الاحساس من ان اللقطة تدفقت بتواصل من دون الاحساس بالقطع (اختيارنا لمكانين مختلفين من اجل التوضيح بشكل ادق).

3 - **المؤثرات الصورية بكل تشكيلاتها CGI and VFX:**

هنالك عوامل مضافة تمد من عمر اللقطة والتي تساعد على اطالة زمنها على الشاشة، هذه العوامل بفعل التقنية الرقمية الحديثة تاتي بعد التصوير ومنها الـ (CGI and VFX) الـ (VFX) هو الـ (Visual effects)، اما الـ (CGI) فهو (Computer-generated imagery) ((المؤثرات المرئية VFX تستخدم للتلاعب بالصور في عملية ما بعد الإنتاج الرقمية في الغالب، لتجعل الصور التي من المستحيل العثور عليها في العالم الحقيقي أو صعبة للغاية أو خطيرة أو باهظة الثمن متحققة ومتجسدة. اما الـ CGI فهي الصور التي يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر والتي تجمع بين عملية الرسوم المتحركة واستخدام القوام الواقعي لإنشاء الشخصيات وأي شيء آخر يمكن للعقل أن يتخيله فالتقنية قادرة على ابتكار ما لا يمكن تصويره))(Byrne,2012, p.3)، من جانب اخر يمكن ان نعد ان الاضافات التي يمكن ان تتدفق الى حيز الصورة جعلت اللقطة تشحن بكم كبير من الاحداث والمواضيع، اي ان تكون كل اشكال الصراع متواجده معا في بيئة تصويرية واحده تحقق عبر لقطة واحدة، لهذا نجد ان المعالجات الرقمية التي طرأت على الصورة جعلت من السهل الخوض في اضافة وحذف جزء من الصورة لاغراض درامية وتعبيرية ((من خلال الكمبيوتر يمكن زيادة امكانية المصدر في تغيير خصائص الصورة ومحتواها لتحقيق الاهداف))(Abdul Hamid,2006,p.59)، لهذا ان تنسيق وتعزيز حيز التصوير في بعض الاحيان بحيوانات ومخلوقات يعد ضرب من المحال الا ان ((لقطات لحيوانات خرافية على الشاشة ومناظر مبهرة ليس سوى انواع من الخدع التي ادى الحاسوب (الكمبيوتر) وبعض التقنيات المتطورة دوراً اساسياً في انجازها))(Sheikhani,2010, p.458) وهذه فقط تتطلب من المخرج ان يحرك ابطاله وهي تؤدي حركات محسوبة بدقة متخيلة ان ذلك الحيوان (القرش المفترس) مثلا، متواجد معهم في نفس الحيز ويتفاعلون معه كما في شكل رقم (4) الذي يستعرض كيف تم توظيف القرش افتراضيا الى حيز الصورة بالتقنية الرقمية في فيلم (Kon- Tiki) المنتج عام 2012 للمخرجين (Joachim & Sandbery).

شكل رقم (4)

اما المثال الاخر الاكثر دقة هو ما قام به المخرج (Alfonso Cuaron) في فيلمه (Gravity) الذي اخرجه عام 2013 فكانت ((المؤثرات البصرية للإيهام بان ما تراه هو الوقع وهو الشيء الفعلي او الحقيقي وذلك عندما نعجز عن تصوير الشيء كما هو في الواقع فعلا او لاستحالة ذلك لسبب او لأخر))(Shalaby,2008, p.369). على الرغم من احداث المشهد كانت في الفضاء وانعدام الجاذبية لاحظ الشكل رقم (5) وكيف تمت الاضافات مابعد التصوير التي تعزز من واقعية الصورة الافتراضية ((فالتقنيات التي تستخدم من قبل صناع الأفلام كي يستطيعوا خلق وإظهار ما ليس حقيقي، وما ليس له وجود فعلى في الواقع على إنه شيء حقيقي وموجود))(Assal,2009,August,9). وهذا مما جعل كثير من الافلام ترزح بتلك الامكانيات بل ان قصصا سينمائية كثيرة وضعت طبقا لهذا التقنيات ووجدنا ابطال بعض الافلام هم (اشخاص او حيوانات افتراضية) وفيلم (The Lion King) اخراج (Jon Favreau) عام 2019 دليلاً واضحاً على توظيف التقنيات من انتاج فيلم روائي كامل ابطاله (حيوانات افتراضية) تشبه حواينات الواقع الى حد التطابق، حيونات تتحدث وتتصرف بشكل يوافق حركات الانسان الا انها حيوانات الغابة الفطرية شكلاً وقالباً وتصرفاً، كما هي في واقعها الواقعي (البراري والغابات) كل هذا انجز بفضل التطور التقني الكبير الذي وصل ذروته وتحقق فيلما عن طريق (CGI and VFX).

شكل رقم (5)

4 - **حركة الكاميرا الخاطفة Speed Camera Movement:**

القطع غير المرئي قد يولد بفعل سرعة حركة الكاميرا الخاطفة التي تقودنا حركيا الى المكان المحدد اما بحركة افقية او عمودية سريعة اذ تتداخل مكونان المكان والاشياء المصورة مع بعضها البعض من جراء تلك الحركة السريعة، هذا التكنيك يمكن له ان يجعل العين تخدع حين ترابط هذه اللقطة الى لقطة اخرى تبدأ بالسرعة نفسها من الحركة ذاتها وبشكل توافقي (مستمر مع الحركة في اللقطة الاولى) من حيث الحجم وحركة وتوقيت سرعة حركة الكاميرا. هذا الاسلوب يمكن ان يطيل من عملية الاحساس ببقاء اللقطة لمدة اطول (من دون قطع) لان التركيب عبر هذا التكنيك يجعلك لا تدرك (ان اللقطة قد تغيرت)

وانما يتناما الشعور لديك انك ما زلت في اللقطة ذاتها، حسب موضع الخداع او بالاحرى القطع الذي لا يكون مدركا بصريا كون ((الة التصوير لن ترى اي شي لا يمكن روئية))(Cocteau,2012, p.46)، فهي قابلة للخداع اي يمكن ان تخدع الكاميرا ونمرر عليها ما نريد.

ففي فيلم (Snake Eyes) المنتج 1998 للمخرج (Brian De Palma) اذ وظف حركة الكاميرا السريعة الى اليسار ثم تركيبها الى لقطة اخرى من اليمين بالسرعة نفسها. لتؤدي الدور الكبير في جعل اللقطة تبدو لقطة واحدة، الشكل رقم (6) يتعقب وصف حركة الكاميرا على وفق تسلسل، وكيف تبدو نهاية اللقطة الاولى اذتها تنصهر مع بداية اللقطة الثانية بنفس الحركة والتكوين اللوني (وتداخل الصور مع بعضها البعض) ثم تستقر لنرى نفس الشخصية التي كانت في اللقطة الاولى في اللقطة الثانية بشكل يؤكد ان الامور كلها تبدو في لقطة واحدة متدفقة دون قطع او انتقال، وهذا احد اهم انواع اسلوب التكنيك والخداع البصري الذي تم تنفيذه عن طريق حركة الكاميرا.

شكل رقم (6)

تحليل عينة البحث

اداة التحليل:

سيتم تحليل الفيلم الحربي (1917) المنتج اواخر عام 2019 على ضوء اساليب التكنيك الفني للانتقالات التي تناولنها في الاطار النظري والتي تمحورت على شكل اربع انواع من اسلوب التكنيك يتحقق خلالها تركيب اللقطات بحيث يبدو الفيلم على شكل لقطة واحده متدفقة ومستمرة وهي:

1 - اخفاء الانتقال تحت القناع Masking Transition

2 - الخداع (المكيدة) Plot

3 - حركة الكاميرا الخاطفة Speed Camera Movement

4 - المؤثرات الصورية بكل تشكيلاتها CGI and VFX

اجراءات تحليل العينة البحثية:

من اجل الوصول الى ادق النتائج سنسعى الى تحليل العينة البحثية عبر برامج المونتاج (Adobe Premier pro) مع استعراض كافة الافلام التي نشرت في الـ (YouTube)* حول صناعة الفيلم ومتابعة تصويرة عبر تلك الافلام وهي كثيرة. لهذا كان تحليلنا لفيلم (1917) قد مر بعدد من المراسل وهي:

1 – عرض وتفحص الفيلم اكثر من مرة من اجل التاكيد على النتائج.

2 - قمنا بتحليل كل اجزاء الفيلم وتفكيكها ومتابعة كل لقطات الفيلم.

3 – ادخلنا الفيلم بعد حصولنا على نسخة (Full HD) الى برامج المونتاج الـ Adobe Premiere Pro حتى نتمكن من رصد كل تفاصيل الفيلم بشكل يسهل لنا العمل عليه وتحليله (Frame by frame) والسيطرة بالتحكم على تدفق وسرعة الفيلم.

4 – وضعنا الفيلم على الـ Timeline في برامج المونتاج من اجل احتساب الوقت وتحديد مكانات التنكيك الانتقالات لغرض اعطاء النتائج الحقيقية.

5 – استخدمنا برنامج الـ (Photoshop) من اجل تصميم الاشكال الخاصة بالفيلم.

قصة واحداث الفيلم:

قصة الفيلم الحربي (1917) 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 6 أبريل 1917. الجنديين البريطانيين المناطة لهم المهمة هما (سكوفيلد وبليك Schofield and Blake) مثل ادوارهم كل من (جورج ماكاي George Mackay) و(دين تشارلز Dean-Charles) إرسالهما قائدهما في مهمة معقدة ومستحيلة، من أجل ايصال رسالة تحذير لزملائهم الـ 1600 جندي بريطاني من دون الوقوع في الفخ الذي احيك لهم من قبل الالمان، الجنديين الذين كلفو بهذه المهمة يحملون رساله مفادها ايقاف الهجوم وتفادي الفخ علما ان الجندي (بليك) له اخ مع هولاء الجنود الـ 1600، فانطلقت رحلت (سكوفيلد وبليك) في اختراقهم ارض العدو ومواقعه فكانت رحلة معقدة وشائكة وصعبة جدا مما فقد احد الجنود حياته وهو يحاول انقاذ الطيار الالماني الذي سقطت طائرة بالمقربة منهم لكن الطيار يقتل (بليك) بالسلاح الابيض، هذا الامر لم يثني (سكوفيلد) من الاستمرار بالمهمة بغية ايصاله الاوامر الى الجنود المحاصرين. احداث القصة كانت تدور خلال 24 ساعة او اكثر من يوم واحد.

الفيلم من اخراج (Sam Mendes) حاصل على ثلاث جوائز اوسكار كما ذكرنا سابقا في مهرجان عام 2020 فقد حصد جائزة احسن تصوير فكانت من حصة مدير التصوير (Roger Deaking) المرشح الى الاوسكار 14 مرة حتى نالها عن هذا الفيلم الحربي (1917)، وجائزة افضل مؤثرات صورية (Visual Effects)، وجائزة المكساج الصوتي. كلف انتاج الفيلم 95 مليون دولار امريكي.

* https://www.youtube.com/watch?v=h9AEYFYPYTM
https://www.youtube.com/watch?v=IFZGmzsvSlg
https://www.youtube.com/watch?v=d6IbrRmnAzA&t=10s
https://www.youtube.com/watch?v=B_IlajTMEXI

قراءة الفيلم صورياً:

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 نتتبع 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 سويعات 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 الهجوم وانقاذ ارواحهم من الموت المحقق.

طوال عرض الفيلم لم يمنحنا المخرج فرصة ان نسحب انفاسنا ونميز اين يمكن ان يكمون القطع فقد وظف المخرج المكان والموجودات والتكوينات لتكون عنصراً مهماً وفعالاً في الانتقالات من خلالها وبفعلها مضاف الى بعض التقنيات الرقمية وتطلب هذا تكنيكا معيننا 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.

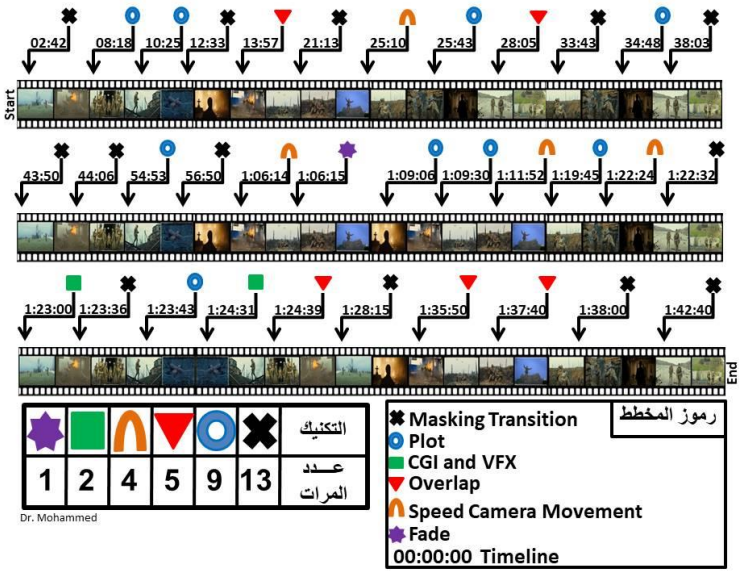
كان الفيلم متعدد القطات فتشكل من (35 لقطة مستقلة) هذا ما اسفر عنه التحليل، وما يعزز تشخيصنا هذا رصدنا عبر الافلام التي كانت تتناول (كواليس الفيلم) والتي تؤكد على اختلاف وتنوع الة التصوير وتنوع الحوامل مما يؤكد ان الفيلم كان مجموعة من اللقطات وليس لقطة واحدة كما في الشكل رقم (7) الذي نلاحظ فيه الكاميرات المحمولة على الكتف وعلى المركبات والدراجات النارية وكذلك (الكاميرا Drone) 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.

شكل رقم (7)

بعدما شاهدنا الفيلم يمكننا القول ان من النادر جدا في عمر السينما وتاريخها ان نجد فيلم كما هو 1917 فلم يوحي لك انك امام لقطة واحدة بهذه الحرفية العالية فالكاميرا لم تبرح سرد الاحداث من خلال السير مع الجنود في رحلتهم وخطاهم فهي تتابعهم فتنزلق حين ينزلقون وتقفز حين يقفزون وتصعد السلالم وعربة الحمل العسكرية مع الجندي (سكوفيلد) التي تلازمه ولا تفارقه فتركض حين يركض، حتى ان الاحساس بالخوف وتفادي 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 (1917) قد كسر الحاجز بين المشاهدين والممثلين، وجعل المشاهد ينغمس في احداث القصة ويعيش متتبعا 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 يستهدفنا 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 المهزومين 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 المتاخر 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 Blake) شقيق (بليك) الذي كان من بين المقاتلين الرابضين على الجبهة مع الجنود الـ 1600.



شكل رقم (8)

تحليل الفيلم:

من اجل الوقوف على اسلوب تكنيك الانتقال بين اللقطات الـ (35 لقطة) للفيلم قمنا بوضع مخطط زمني كما في شكل رقم (8) والذي سيكون الفيصل في تعريفنا بعدد الانتقالات ونوعيتها وآلية التركيب ومواقع تلك الانتقالات على محور الزمن.

1 – تكنيك الـ (Masking Transition) وهو واحد من اهم الاساليب الذي اعتمد عليه في عمليات الانتقال من لقطة الى اخرى وقد استخدم في هذا الفيلم (13) مرة بشكل يصعب على المشاهد معرفة وتحديد هذا الانتقال حتى ينطبق عليه مفهوم الانتقال غير المحسوس.

2 – تكنيك الـ (Plot) كان بالمرتبة الثانية من حيث الاستخدام، فقد وظف هذا الاسلوب في نسيج الفيلم (9) مرات وكان المخرج موفقا في خلق الاحساس من ان اللقطة تتدفق من دون اي ارباك.

3 – 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 Overlap) الذي يتحقق دائما بالتماهي والانصهار والتفاعل الحاصل بين محتويات نهاية اللقطة الاولى 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 (5) مرات على طوال الفيلم كما هو مبين في الشكل رقم (8) ، وقد استعين (بالدخان والضباب والظلال والمياه والامواج) لتبرير ذلك كما في الشكل رقم (9) اذ استخدم الماء في اللقطتين ليخلق الاحساس على انها لقطة واحدة عبر تقنية (Overlap) كما في الصور رقم (10و11و12) التي توضح ذلك وحالة التماهي والتداخل مابين محتويات اللقطات.

شكل رقم (9)

4 – تكنيك الـ (Speed Camera Movement) هذا التكنيك استخدم اعتماداً على آلة التصوير والتي تتمثل بالسرعه الخاطفة لحركة الكاميرا وخداع العين وقد استخدم هذا التكنيك (4) مرات في الفيلم كما مبين في شكل رقم (8) .

5 – تكنيك الـ (CGI and VFX) كان لهذا الاسلوب وظيفتان اساسيتان في الفيلم تمحورت الى محورين:

اولا: محور تركيب الانتقالات ففي الشكل رقم (9) كيف استخدمت التقنية في خلق استمرارية القفزة على الرغم من انها قطعت الى لقطات وهذا واضح لو تتبعنا الصور (1و2و3و4و5و6و7و8و9) من نفس شكل (القفزة) فقد استعان المخرج بتقنية الـ(CGI and VFX) في معالجة تدفق اللقطة وجعلها لقطة واحدة.

ثانيا: محور ديمومة اللقطة ورفدها بالمتطلبات الاساسية من اجل استمرار تدفقها، وهي اضافات ما بعد التصوير(Post-production) اي ان المخرج قد عالج اللقطات المصورة بإضافة بعض التفاصيل التي تعد جزء مهما من الاحداث والتي يصعب او يستحيل زجها واضافتها لبيئة التصوير مثل الحيوانات وحركتها المدروسة التي تتجول في البيئة والدخان المتصاعد الذي يلازم المكان ليعكس اجواء المعارك وتفاصيل تعزيز وبناء المكان والطائرات التي تسيطر على السماء كما في الشكل رقم(10) فحين نتابع اللقطة في صورة رقم (2) نجد ان الجنديين والسماء خالية لكنهم يتفاعلون مع السماء التي يفترض ان تكون الطائرات فيها، فتضاف

الطائرات كما في صورة رقم(1) لتبدو والجميع في لقطة واحدة، في نفس الشكل نتابع كيف ان الطائرة اضيفت كذلك الى حيز المكان مع العلم ان اللقطة صورت من دون طائرة واضيفت بعد ذلك لتعزيز محتوى اللقطة كما في صورة (3و4و5و6و7و8و9) تكشف هذه الصور كيف ان اللقطة صورت قبل الاضافة وبعد الاضافة.

شكل رقم (10)

6 - اما التكنيك الاخر فهو يعد من الامور المهمة الذي اعتمد عليها الفيلم في خلق الاحساس في تدفق اللقطة وعدم توقفها على الرغم من انقضاء زمن معين طويل، هذه المرة كان تكنيك الـ (Fade) الاظلام الطويل (18 ثانية اظلام) استخدمه المخرج مرة واحدة على طوال امتداد الفيلم كما مبين في الشكل رقم (8) عندما سقط الجندي (سكوفيلد) من اعلا السلم ليرتطم بالارض ويغيب عن الوعي، هذا التكنيك في تركيب اللقطتين اوضح لنا من ان الفترة الزمنة من الاغماء استمرت من (النهار الى الليل) اي استطاع ان يسرع الزمن وينقلنا من النهار الى الليل المقترب من بزوغ الشمس.

نتائج البحث:

1 – تقنية الـ (CGI and VFX) ساهمت بشكل فعال بتعزيز اللقطة بمكملات ضرورية، مما يطيل من عمر اللقطة زمنيا والابتعاد عن المونتاج.

2 – المونتاج يصبح داخلياً اي داخل حدود اللقطة ويتحقق بفعل آلة التصوير (الكاميرا).

3 – 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 وتستعرضة، فزمن العرض هو زمن اللقطة والحدث او هكذا يبدو والمكان هو نفسه بيئة التصوير.

4 – اسلوب التكنيك في الانتقال المعتمد في (فيلم 1917) غايته خلق الاحساس بوحدة اللقطة وتدفقها دون انقطاع ودون مونتاج، تمحور اسلوب هذا التكنيك الى الاتي:

أ - الخداع (المكيدة) Plot:

ب - اخفاء الانتقال تحت القناع Masking Transition.

ج - حركة الكاميرا الخاطفة Speed Camera Movement.

د - المؤثرات الصورية بكل تشكيلاتها CGI and VFX.

5 – هنالك تكنيك اخر اكتشف عند تفحصنا وتحليلنا للعينة البحثية في (فيلم 1917) والتي تشكلت الى:

أ – تكنيك الاظلام الـ (Fade).

ب – تكنيك التشابك السلس الـ (Overlap).

6 – منع المونتاج اوحظره من الفيلم يعني ان البديل ستكون الكاميرا وحركتها (فالمونتاج الممنوع) حقيقة طبقت في (فيلم 1917).

7 – تكنيك الانتقال من لقطة الى اخرى لم يكن تكنيكا مونتاجياً او توليفياً وانما كان انتقالاً حرفياً لا اغراض تعبيرية فيه.

8 – 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 بسلاسة.

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

و – استثمار التقنيات مثل الـ CGI and VFX.

9 - اختفاء وجهة النظر في اللقطة الطويلة التي تشكل احد اهم العناصر الاساسية التي تتوالد بفعل المونتاج واصبحت وجهة النظر وسط مابين انطباع الراوي وحيادية السرد.

الاستنتاجات:

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

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

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

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

5- هنالك تكنيك ميكانيكي ساهم في اطالة عمر اللقطة وجعلها تتدفق اكثر من خلال الانتقال من حامل الى اخر اثناء التصوير (اي نقل الكاميرا اثناء تشغيلها) من يد الى اخرى دون توقف.

6- الفيلم على امتداده لم يخل من مكان الا وغزته اضافات ما بعد التصوير (post production) من الاضاءة والجو العام وتوحيد البنية المشهدية مضاف الى الاضافات الاخرى المهمة للقصة والسرد.

7- استخدم اسلوب الـ (Fade) كاظلام تام امتد الى 18 ثانية من العتمة وبشكل متواصل ولمرة واحدة طوال الفيلم من اجل اختزال الزمن كون احداث الفيلم كانت تجري خلال يوم واحد.

Refrence:

Abdul-Muhaid, M., & Behansi, A. (2006). *Effects Press Photo theory and application*. Cairo: The World of Books.

AbuShadi., A. (2006). *Cinema language*. Damascus: General Organization for Cinema.

Ajjur, M. (2011). *Cinema in contemporary poetic construction* Cairo: The Egyptian General Authority for Cultural Palaces.

Al-Afqi, M. (2019). Meditations in adult cinema *Publisher Muhammad al-Fiqi.* Retrieved from https://www.goodreads.com/book/show/48946153

Al-Bagouri, M. (2015, January, 19). Russian Astronomy" .. Technical achievement and directorial vision. *Eye on Cinema*. Retrieved from https://eyeoncinema.net

Al-Juhani, A. B. (2017). *Aesthetic Cinema Photo and Expression.* . London: i-Books. .

Al-Salman, H. (2019). *Inside and outside the movie clip* Baghdad: House and Library of Papers.

Al-Tareeq, M. A.-S. (2017, September, 3). Cinematography and camera movement. *Meghrees*. Retrieved from https://www.maghress.com/alittihad/1254550

Al-Zubaidi, Q. (2014,Oct, 8). Montage while writing literary text. . *Oxygen Magazine*(157). Retrieved from http://o2publishing.com

Albek, S. (2015, July, 21). German one-shot movie "Victoria". The ordinary and the tragic. Retrieved from https://saleemalbeik.wordpress.com/2015/07/22/victoria/

Alkadah, T. (2006, Sep, 29). Film Montage Journey. *Al-Shark Al-Awsat newspaper*(10167). Retrieved from https://archive.aawsat.com/details.asp?issueno=9896&article=384964#.X2Ux64sRWUk

Andrew, D. (2017). *What is cinema from Andrei Bazin's perspective?* (Z. Ibrahim., Trans.). London: Hindawi Foundation.

Assal, O. (2009, August, 9). The visual effects are a mixture of creativity and cinematic imagination. *Electronic Alban*. Retrieved from https://www.albayan.ae

Bazan, A. (1968). *What is cinema. Part 1.* (R. Francis, Trans.). Cairo: The Anglo-Egyptian Library.

Byrne, B. (2012). *The visual effects arsenal: VFX solutions for the independent filmmaker*: CRC Press.

Chandler, D., & Munday, R. (2011). *A dictionary of media and communication*: OUP Oxford.

Cocteau, J. (2012). *The art of cinema.(T. Fateh, Trans.). Damascus: Seventh Art, The Syrian General Book Authority.*

Costanzo, W. V. (2017). *World cinema from the perspective of cinematic genres* (N. A. Raouf, Trans.). London: Literary Editor House.

Frailich, S. (2019). *Simon Frailich Cinematic drama* (G. Manafikhi, Trans.). 2nd edition.Damascus: General Organization for Cinema.

Hajjaj, H. (2016, May, 16). Victoria defeat the captain in the big city. *Alfasal, 475-574* (Riyadh: Al-Faisal Cultural House.). Retrieved from https://www.alfaisalmag.com/?p=1739

Jabara, G. (2010). Without montage. *Academy of Fine Arts, Higher Institute of Cinema, Editing Department.* Retrieved from http://egyptartsacademy.kenanaonline.com/topics/58296

Janetti, L. D. (1981). *Understand cinema* (J. Ali, Trans.). Baghdad: Dar Al-Rasheed Publishing.

Kadhim, M. A. J. (2014). Building an extension event and prolong his time in the feature film mechanism. *al-academy*(68), 131-148. Retrieved from www.iasj.net/iasj/download/92cb112be8ba72b2

Lundgren, E. (1959). *Film art* (T. b. S. A. Tohamy, Trans.). Cairo: The Egyptian Book Authority.

Mahmoud, A. ((2018, September, 6)). The long shot ... the director's craftsmanship and the creativity of the photographer. Lens of Art publications. *sponsored by the Iraqi Media Company*. Retrieved from https://www.adast-alfn.com

Martel, L. (2018). LONG TAKES IN LATIN AMERICAN CINEMA. (University Leiden), 45. Retrieved from https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/58724/Long%20Takes%20in%20Latin%20American%20Cinema%20Final%20MA%20Thesis%20Anouk%20Saint%20Martin.pdf?sequence=1

Martin, M. (1964). *Cinematic language* (T. b. S. Makkawi, Trans.). Cairo: The Egyptian Publishing House.

Paulus, M. A. (2002). The importance of using the long shot technique in the dramatic artwork. *al-academy*(36), 142-160.

Proferris., N. T. (2014). *Film directing methods Watch your movie before shooting.* (A. Youssef, Trans.). Cairo: The National Center for Translation.

Reisz, K., & Millar, G. (2009). Technique of Film Editing, Reissue of.

Rice, C. (1987). *Cinematography* (A. Al-Hadary, Trans.). Cairo: The Egyptian General Book Authority.

Rom, M. (1981). *Talk about cinematography* (A. Madnat, Trans.). Beirut: Dar Al-Farabi.

Serrano, A., Sitzmann, V., Ruiz-Borau, J., Wetzstein, G., Gutierrez, D., & Masia, B. (2017). Movie editing and cognitive event segmentation in virtual reality video. *ACM Transactions on Graphics (TOG), 36*(4), 1-12.

Shalaby, K. (2008). *Television production and directing* arts. Beirut: Al Hilal House and Library.

Sheikhani., S. (2010). New media in the information age. (Damascus University Journal. Issue 1 and 2. 26.), 435- 480. Retrieved from http://www.damascusuniversity.edu.sy/mag/edu/images/stories/435-480.pdf

Shiemi, S. (2003). *Creativity trends in the Egyptian cinematography*. Cairo: The Supreme Council of Culture.

Smith, T. J., & Henderson, J. M. (2008). Edit Blindness: The relationship between attention and global change blindness in dynamic scenes.

Thamer, R. A.-J. (2016). *Film theories and methods*. Amman: Jordanian Ward House for Publishing and Distribution.

Thikraa, M. (2018). *The most it can.* Cairo: Khan Books for Publishing and Distribution.

Ventura, F. (2010). *Cinematic discourse .. Image language.(S. Ola, Trans.). Damascus: Seventh Art, The Syrian General Book*

Vogel, A. (1995). *Destructive cinema* . (A. Saleh, Trans.). Beirut: Literary Treasures House.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts97/197-224

Forbidden Montage and the transition Technique in one-snapshot Movies 1917 Film- A model

Mohammed Abdulgebbar kadum[1]
Athraa Mohammed Hasan[2]

Al-academy Journal …….…… Issue 97 - year 2020
Date of receipt: 28/6/2020…....Date of acceptance: 9/8/2020….....Date of publication: 15/9/2020

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstract

Starting from the term (forbidden montage) initiated by the French critic (Andre Bazin) as a method of processing the movies that depend on (mise en scene) achieved by the action of the camera and its ability to photograph and employ the depth of the field, in addition to the possibility of free movement without interruption in the filming environment in order to avoid montage as much as possible (the montage that distorts focus and distracts attention and moves away from realism, which is the most important theoretical pillar of Bazin in photography). The pursuit was behind a cinema that depicts its topics in one integrated snapshot with all its details thus approximating reality without any interference of montage. Our study started from this concept, which addressed processing the subjects of the achieved films without montage or clipping which divides the film, which are called the continuous one-shot films, among these films is the war film (1917) which was produced in the same year that the coronavirus pandemic sparked in 2019.

Our study started to diagnose the method of processing the stories of the feature films in one continuous shot without montage, though those films were composed of a set of snapshots, yet a certain technique literally and not figuratively connected these long take shots to each other to give the impression and attract the attention to the fact that the film is composed of one continuous shot. This technique revolved around certain patterns of mechanisms and techniques that facilitated the process of composing the footage in the form of (invisible cutting) which gives the film construction the concept of (the one-shot film).

The study came up with some results including determining the technique adopted in the transition which helps the feeling that the film looks as one-shot and classified the method of this technique into (deception or intrigue, cunning, concealing the transition under the mask, the quick camera movement, the visual effects of all types, and the technique of darkness and entanglement).

Keywords: forbidden montage, transition technique, one-shot film, long shot.

[1] **College of Fine Arts/ University of Baghdad, mohebu67@yahoo.com**

[2] **College of Fine Arts/ University of Baghdad, athraaalyaseen67@gmail.com**