Journal of
Design Sciences and Applied Arts

تطور الخبرة البصرية للمتلقي و انعكاسه على التطور الفني و التقني للفيلم السينمائي

نهلة محمد الشنديدي

مدرس كلية الفنون التطبيقية - جامعة ٦أكتوبر - مدينة ٦ أكتوبر - الجيزة

Submit Date:2023-03-20 09:12:21 | **Revise Date:2023-07-12 14:45:21** | **Accept Date: 2023-07-12 19:04:12**

DOI: 10.21608/jdsaa.2023.201228.1264

ملخص البحث:-

للخبره دور كبير في صناعة السينما حيث يمتزج جانبين من الخبرة في تلك الصناعة، ففريق عمل الفيلم يعتمد على خبرته الفنية والتقنية في إنتاج الصورة السينمائية و تكوين لغتها . وهذه الخبره هي التي يستقبلها المتلقي الذي يمتلك خبرة بصرية تنتج من المشاهدات المتكررة والمستمرة للأفلام السينمائية والتي تسمى الخبرة السينمائية ، وهي التي تترجم اللغه البصرية ليستطيع إدراكها، و أيضاً من مواقف حياتيه تعرض لها تكفي بأن يدركها العقل بوعي كامل . وكلاً من تلك الخبرتين تدخل في تكوين و إدراك الصورة و وعي المتلقي للسينما . و مع مرور الوقت و زيادة مشاهدات المتلقي للأفلام واستيعابه الكامل لخبرة صناع الفيلم وتطورها، فإن هناك تطور يحدث لخبرته للصورة السينمائية، خبرة تراكمية تبدأ منذ المشاهدة الأولى للسينما. و على أساسها يدرك المتلقي الصورة ويفهم اللغة البصرية وأحداث القصة السينمائية بتطور صناعها . و هناك تطور ملحوظ في عدة عناصر للغة الصورة السينمائية وفي قواعد وأساسيات صناعة السينما وأصبح بإمكان المتلقي إدراكها بسبب تطور خبرته إن مشكلة البحث تكمن في الإجابة على سؤالين : هل هناك تطور للخبرة السينمائية عند المتلقي يستطيع من خلالها إدراك الصورة بشكل مختلف ؟ وهل يمكن التحقق من وجود تطور للخبرة السينمائية ؟. إن ابراز أهمية الربط بين تطور الخبرة السينمائية واستيعاب المتلقي لهذا التطور و التحقق من تطور الخبرة والبصرية لأهم عناصر اللغة السينمائية والتي تربط المتلقي بصناعة السينما من أهداف البحث . ويتبع البحث المنهجي الوصفي والتحليلي لبعض الأعمال السينمائية و الاستقصائي لتحديد التطور الفني و التقني لعناصر اللغة السينمائية . ويصل إلى نتيجة رئيسية وهي تطور ذهن المتلقي مع تطور خبرة صناع الفيلم ومع التقدم الفني والتكنولوجي لصناعة السينما و كلما تقدمت تكنولوجيا اللغة البصرية تطور ضردياً خبرة المتلقي السينمائي .

الكلمات المفتاحية:-

تطور، الخبرة البصرية ، اللغة السينمائية المتلقي ، التطور التقني ، التطور الفني .

المقدمة :

الخبرة هي مجموعة من الأحداث و المواقف التي يتعرض لها الأنسان (https://mawdoo3.com) (تاريخ الزيارة ٢٠٢٣/٢/٢٠) ، "وتكون تلك الأحداث مصحوبة بوعي نشط من جانب المتلقي حتى تترك أثاراً في ذهنه" (عبد الوهاب وأخرون-٢٠٢٠ - ص٢٣) . و الصورة المتحركة المتعلقة بفن السينما هي أحد الأحداث التي يتعرض لها و يتأثر بها . فالفيلم هو منتج فني يحمل الخبرة الانسانية منذ ظهوره ، فإن أصل الفيلم السينمائي محاولة محاكاة الواقع ، وعلى مر سنوات صناعة السينما تطورت الصورة المتحركة بشكل سريع خاصة من بداية القرن الواحد و العشرين بوجود التكنولوجيا الرقمية ، كما تطورت الخبرة الفنية لصناع الفيلم و التي انعكست على عناصر اللغة السينمائية ومن ثم تطورت معها خبرة المتلقي . و البحث يلقي الضوء على أهم عناصر اللغة السينمائية التي تطورت مع تطور خبرة المتلقي .

الخبرة السينمائية :

الفيلم السينمائي عبارة عن لغة يتحدثها صناع الفيلم إلى المتلقي ففي الأغلب توجد رسالة ، والفيلم هو وسيله لهذه الرسالة والجمهور متلقي لها ، والخبرة عند " **جون ديوي** " "تعني موقفا يتأثر به الانسان ويؤثر فيه بعد ان يتعايشه مع الآخرين"(٢٠١١-ص و) ، "ونتيجة لهذا التفاعل يتعلم دروساً التي تتحول فتصبح جزءا لا يتجزأ من سلوكه سواء كانت مهارات أو معلومات أو اتجاهات" (صبير-٢٠١٠-ص٩٢). فالخبرة ظاهرة مستمرة لا تتوقف طالما الانسان يظل في تفاعل مستمر و الذي ينتج عنه إضافة الأفكار إلى الخبرة. تقوم السينما بتعليم لغتها البصرية للمتلقي منذ الصغر من المشاهدات التي تتكرر بشكل مستمر . "يتعلم المتلقي عدة مفاهيم مثل الزمن السينمائي ، البناء الدرامي و المعالجات المختلفة ، و بتلك الخبرة تشكلت لديه القدرة على فك وإدراك الشفرات والعلامات السينمائية" (كريستوف-٢٠١٣-ص٧٦) مثل ارتباط الإضاءة المنخفضة بأفلام الرعب والمرتفعة بالكوميديا و الإضاءة الناعمة بالرومانسية.

ولما كانت السينما من أقوى وسائل الاتصال البصري فهي بالتأكيد تغير في السلوك الانساني . "منذ نشأت السينما تشكلت الخبرة السينمائية بعرض فيلمها الأول "**خروج قطار من المحطة**" و اختلفت ردود فعل الجمهور على هذا المشهد من هلع و خوف ، و بعدها قدمت السينما مجموعة من الأفلام تخطو خطى الفيلم الأول ، وهو مجرد وضع للكاميرا بالشارع وتسجيل الأحداث بشكل واقعي ، و لكن سرعان ما اعتاد الجمهور هذا الطابع التسجيلي و تغيرت ردود أفعالهم بالنسبة لنفس التجربة ، وأصبحوا يتلهفون للمزيد من الأفكار و التجارب المختلفة ، و هذا دليل قاطع على تطور الخبرة لديهم و استجاب صناع السينما لشوق الجمهور بعرض تجارب جديدة عليهم ، ومن ثم تطورت ردود أفعالهم لتشمل عدد من الاستجابات قائمة على المعرفة ، وأصبح هناك عدة تدخلات فنية وتقنية من الصناع لإشباع رغبات الجمهور من التوقع والمفاجأة ، وتستمر تلك المحاولات حتى تضيف التجارب الجديدة لمخزون الخبرة لدى المتلقي" (عامر – ٢٠٢١-ص٤).

الوعي السينمائي لدى المتلقي :

إن الخبرة السينمائية للمتلقي تتكون من خلال وعي كامل لما يعرض عليه من مشاهد أو مواقف في حياته . فلو كان الوعي غير كامل لا تضاف إلى خبراته .

و عندما يتوحد المتلقي مع شخصيات و أحداث الفيلم السينمائي فإنه يعيش تجربة ذات إدراك عالي و كأنه يلمس الأشياء فعليا ، و يدرك ما تدركه الشخصيات بصريا. ويزداد التعايش مع الفيلم مع زيادة الحالة الإدراكية التي توصل لها المتلقي أثناء المشاهدة . إذاً يمكننا القول بأن الفيلم السينمائي يقدم تجربه حسيه تضاف إلى التجربة الحسية الأصلية للمتلقي في الحياة و تضاف إلى الخبرة السينمائية الذي يكونها في عقله ، فينتج عنها تطور لإدراك الصورة السينمائية بكل عناصرها ، حتى أن المتلقي قد يتحدث في العديد من المواضيع المتنوعة خلال حياته وذلك بناءً على الخبرة السينمائية التي اكتسبها من الأفلام .

تعتمد صناع السينما في ذلك على طرح عناصر الادراك بصرياً بأكبر قدر ممكن من المحاكاة الواقعية . ولما كانت الخبرات والتوقعات والانفعالات و الدوافع تؤثر بشكل مباشر في الإدراك فإن استجابات مشاهدون الأفلام و تفاعلاتهم الادراكية نحو الأفلام تختلف من فيلم لآخر.

عناصر لغة الفيلم السينمائي :

يعرف الكاتب خالد الدقي السينما بأنها " لغة تتكلم وتعبر بالصورة أولا وقبل كل شيء " (٢٠٠٦- ص٤٣) ، وذكر **كروبرت بريسون** " أن السينما ليست مشهدا بل هي كتابة " (**Tony**-2010-p22). و على هذا فإن أساس لغة السينما هي الصورة المتحركة . "و نعني بالصورة محتوى الإطار أي ما يوجد داخله مساحات و ظل و نور و حركة وغيره (الشريف-٢٠١٠-ص١) ، و الصورة هي الوحدة الصغرى للغة السينما فهي التي تشكل اللقطة ومن ثم المشهد . و قابلية الصورة للتشكيل تعني مقابلاتها بالصور الأخرى لتقديم المضمون أو المعنى ، وهذا يبين مدى ما في الصورة الفيلمية من قدرة على المرونة لكونها عنصراً هاماً من عناصر اللغة داخل البنية الفيلمية المتشابكة و المليئة بالتفاعلات والتركيبات المختلفة . و ترتيب و تنوع و اختيار عناصر التكوين والتشكيل للصورة المتحركة هو الذي يكون لغة الصورة السينمائية . و يحكم هذه اللغة قواعد أساسية لتكوينها ، وفيما يلي يوضح الباحث بعض من كسر لهذه القواعد عن سماتها الأساسية والتي يدركها المتلقي بشكل كامل وهو الذي يضمن استمرارية جيدة لأحداث الفيلم .

أهم عناصر الفيلم السينمائي التي تأثرت بخبرة المتلقي:

للفيلم السينمائي العديد من العناصر التي تشكلت من مؤسسين لغة السينما و التي وضعت تحت قواعد أساسية تتحد لتنتج فيلماً ، وأستطاع التطور في جانبي الخبرة السينمائية الخروج عن أسس هذه القواعد ، ونذكر بعضها في ما يلي :

١- كسر الخط الوهمي :

تحتل قاعدة الخط الوهمي أهمية كبيرة بين قواعد تتابع الصورة السينمائية ، فهي من شأنها المحافظة على التتابع السليم للقطات و من ثم الحصول على مشهد له استمرارية و تتابع لأحداثه . والحفاظ على الخط الوهمي أهم أولويات مدير التصوير و المخرج الذي يتم المحافظة عليه داخل موقع التصوير فهو يضمن عدم تشتت المتلقي والحفاظ على تركيزه في الأحداث الدرامية .
و مع التكرار المستمر لمشاهدة الأفلام حصل المتلقي على خبرة سينمائية ضمنت إدراكه للمشهد عند كسر الخط الوهمي دون وجود سبب واضح لكسر تلك القاعدة . فأصبح لصناع الفيلم الحرية الكاملة للتحرك في جميع اتجاهات اللقطة وهم على علم بخبرة المتلقي في فهم و استيعاب المشهد دون حدوث تشتت خارج سياق الفيلم و يرجع ذلك لتطورها المستمر . وفي المثال التالي نوضح نموذج لكيفية تتابع لقطتين متتاليتين للسيارة المتحركة مع حدوث كسر للخط الوهمي .

الصورة رقم (١) و (٢) توضح تتابع لقطتين مع كسر الخط الوهمي
(https://www.google.com/)

١- القطع القاذف (jumb cut)

الانتقال من لقطة إلى أخرى و من مشهد إلى أخر له عدة معايير و قواعد يمكن أن تكسر على حسب الرسالة المراد توصيلها وبرؤية خاصة للمخرج ، والقطع القاذف (jump cut) هو أحد القواعد المحظور استخدامها إلا في توصيل رسالة معينة و في حالات ضعيفة للغاية وهو القطع بين لقطات متتابعة بنفس الزاوية و الحجم ، فهو يؤدي إلى شكل في التتابع غير مألوف يمكن أن يجذب انتباه المتلقي لتقنيته . ولكن و مع التطور في خبرة الصناع و كذلك خبرة المتلقي فأصبح من الممكن استخدامها بدون رسالة واضحة تعبر عنها غير مرور الوقت (والذي يمكن التعبير عنه من خلال أشكال متعددة من المعالجة) فالمتلقي أثبت من خلال استيعابه أن يتلقاها بدون تشتت وبإدراك كامل للتتابع وفهم لمعناها ، وهو دليلاً على تطور خبرته السينمائية و البصرية . و في المثال التالي نجد ثلاث لقطات متتالية تم القطع بينهم ولم يتغير بها سواء وضع و أداء الممثل فهو يعبر هنا عن مرور الوقت مع حالة من الغضب .

الصورة رقم (٣) و (٤) و (٥) توضح تتابع للقطات متتالية بنفس الزاوية و الحجم
(https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-jump-cut/)

٢- جغرافيا المكان :

لوقت قريب من الإنتاج السينمائي كان على المخرج تعريف المكان الجديد في كل مشهد من خلال تقديمه عدد من اللقطات الواسعه (Long shot) للمكان للتعرف على أبعاد المكان وجغرافيته ، خاصة في بداية الفيلم كمقدمة له كما توضح المداخل الخاصة بالمكان و مصادر الإضاءة له . و يتدخل تطور الطرفين لخبرتهما في تغيير تلك القاعدة ، حتى أصبح المتلقي يبني جغرافية المكان بنفسه (يستكمل شكلها في عقله) وفي أغلب الأحيان يكون بناءه صحيحاً . وفي بعضها لا يمكنه ذلك البناء و برغم هذا يتابع الحدث الدرامي دون أي توتر لعدم معرفة المكان بدقته وهذا يعود لتطور الخبرة التي تضمن له التتابع الدرامي السليم والتي تضعف أهمية إدراك المكان .

ففي المثال التالي نجد أن فيلم " تراب الماس " قائم في تعريف الشخصيات علي بيت البطل و الذي تدور فيه أهم الأحداث التي تغير مسار الأحداث الدرامية في الفيلم ، و بالرغم من تلك الأهميه لم تظهر جغرافية البيت بالكامل ، ولم يتعرف المتلقي على موقع الغرف من بعضها (غرفة البطل و غرفة والده و موقع المطبخ و الحمام) . و تتطور الأحداث داخل البيت بدون اللجوء لجغرافيته ، فقد اعتمد المخرج على جعل جغرافية البيت غامضة و التي تشبه بطل الفيلم .

الصورة رقم (٦) توضح نموذج لعدم توضيح جغرافية المكان
(https://elcinema.com/work/2022171/)

٣- القطع بعد الحركة :

القطع بعد اكتمال الحركة (سواء كانت حركة الأشخاص الداخلية أو حركة الكاميرا) من أهم القواعد التي وضعها المخرج **"ديفيد جيريفث "** ، وهو أحد كبار المخرين الذين وضعوا أسس للإخراج و المونتاج السينمائي ، و التي تؤكد عدم الانتقال من لقطة إلى أخرى (مهما كانت وسيلة الانتقال المستخدمة) إلا بعد إنتهاء الحركة ، حتى يدركها المتلقي إدراكاً كاملاً (يجب أن يراها على الشاشة) . و قد أثبت تطور الخبرة قدرة المتلقي لإستكمال الحركة التي لم يراها ، فأصبح ذهنه قادراً على إدراكها كاملةً و إدراك ما يليها من حركة . وفي الصورة رقم (٧) نلاحظ قطع في حركة الكاميرا (Zoom Out) و الانتقال للقطة أخرى .

الصورة رقم (٧) توضح نموذج للقطع في حركة الزووم الانتقال إلى لقطة أخرى
(https://www.google.com/)

وفي مثال أخر نجد حدوث قطع قبل اكتمال الحركة الداخلية للقطة وهو لجزء يسقط من أعلى كوبري و بإستمرار اللقطة نلاحظ أننا لم نرى لحظة السقوط كاملة .

الصورة رقم (٨) توضح نموذج للقطع في حركة داخلية إلى لقطة أخرى
(https://www.google.com/)

٤- الاختلاف في اتجاهات السير :

اعتادت السينما في معالجة اتجاه سير المركبات (مثل السيارات و الطائرات) على جعل اتجاه سيرها من اليسار إلى اليمين ، وهذا بإعتبار أن الحركة الأسهل للعين البشرية تكون في هذا الاتجاه . ويرجع بعض من المؤسسين لسبب إختيار هذا الاتجاه بأن مخترعي السينما اعتمدوا اتجاه السير داخل اللقطة كاتجاه كتابة لغتهم من اليسار إلى اليمين . و أصبح للمتلقي الخبرة المتطورة التي تجعله يتقبل اتجاه

مختلف عن ما كانت سابقاً ، و أصبح للسينما الحرية الكاملة في اختيار المعالجة الدرامية المناسبة أياً كانت الاتجاهات و أياً كان ايقاع الفيلم . و نوضح في المثال التالي اتجاه حركة سيارة مسرعة من اليمين إلى اليسار مع حركة سيارة مشتعلة أعلاها .

الصورة رقم (٩) توضح اتجاه سير السيارة من اليمين إلى اليسار
(https://www.google.com/)

٥- الصدمة في نوعية أفلام غير المرعبة :

قديماً كانت الأفلام المصنفة أفلام رعب تحتكر استخدام الصدمة في تقديم أحداثها الدرامية ، فأصبحت الصدمة سواء كانت في الصورة أو الصوت أو الحركة رعباً في حد ذاتها . و تطورت المعالجات الدرامية حيث أصبح من الإمكان استخدام الصدمة في جميع مصنفات الأفلام حتى الرومانسية و الكوميدية . و التي يستقبلها المتفرج بإدراك كامل دون التشتت في مصنف الفيلم . و على سبيل المثال نلاحظ الفيلم الكوري " **PARASITE** " و المصنف كوميديا خفيفة تطرق في معالجته لصنع صدمة قوية في أحداث الدقائق الأخيره عند موت ثلاثة من أبطاله في زمن قصير ، لنجد أنفسنا أمام فيلم يعرض قضية الطبقية في المجتمع والتي عالجتها بشكل كوميدي حتى قرب نهائية الفيلم .

صور رقم (١٠) و (١١) و (١٢) الصدمة في أفلام كوميدية
(https://www.imdb.com/title/tt6751668)

٦- القطع في الحوار من لقطة لأخرى :

الحوار من أهم عناصر التوضيح في الفيلم ، فهو أحد أهم عناصر الانتقال للأحداث الدرامية و احترامه مهم لإدراك اللقطات و المشاهد ، و من أهم مظاهر احترام عنصر الحوار هو استكمال الجمل في اللقطة ذاتها ، فهو يتبع قاعدة استكمال الحركة قديماً ، و مع التقدم الفني للمعالجات الدرامية و كذلك تقدم الإدراك الفيلمي عند المتلقي أصبح من الإمكان القطع في الحوار و استكماله في لقطة أخرى مثل القطع في المكالمات الهاتفية ، وعلى الرغم من هذا القطع لا يحدث أي تشتت لانتباه المتلقي و هو نتيجة لتطور خبرته السينمائية . و في المثال التالي نلاحظ قطع في الحوار بين بطلين في فيلم " تراب الماس " و يكشف الحوار معلومات مهمه ضمن أحداث الفيلم و رغم ذلك نجد القطع الذي يحدث في حوار نفس الشخص ليكشف لنا المخرج رد الفعل للشخص الأخر .

صورة رقم (١٣) و (١٤) توضح القطع في الحوار
(https://elcinema.com/work/2022171/)

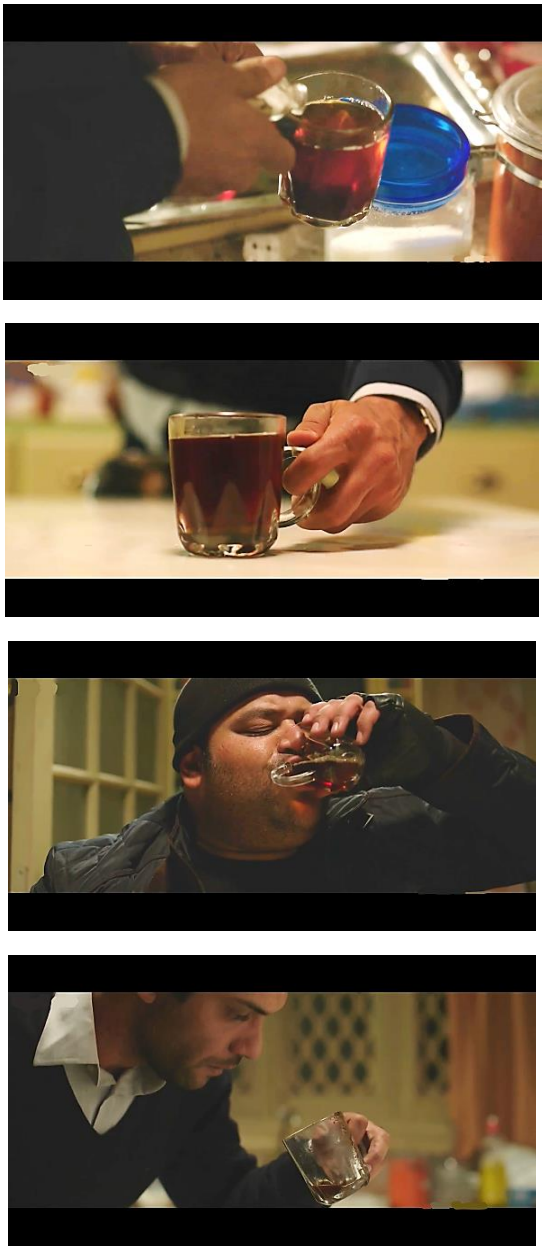
٧- دمج ايقاعات مختلفة في نفس الوقت :

الايقاع هو أول عناصر نجاح الفيلم ، و التركيز في تقديم ايقاع ثابت و متلائم لأحداث المشهد من أهم أولويات المخرج و مونتير الفيلم . و ايقاع المشهد سواء كان سريع او بطيء يجب أن يكون ايقاع واحد لا يتغير في المشهد حتى يدركه المتلقي ادراك كامل دون تشتيت ، فلو كان سريع يظل سريع لأخر المشهد ، وهو ذلك الذي تغيرت قاعدته (في بعض الأحيان) معتمداً على تطور طرفي الصناعة . فأصبح من الممكن دمج ايقاعين مختلفين معاً للصوت والصورة تنتج عنها مشاعر مختلفة يتلذذ بها المتفرج و يدركها فنياً . مثل ما حدث في مشهد لاطلاق النار في فيلم " face of " . وبالرغم من أنه مشهد دموي إلا أن الصوت كان لموسيقى هادئه يسمعها طفل حتى لا ينتبه للعنف الذي يدور حوله .

صورة رقم (١٥) و (١٦) توضح دمج الايقاعات المختلفة في نفس المشهد
(/https://www.imdb.com/title/tt0119094)

٨- التوقع في تكملة المشهد أو الحوار أو الحركة :

في الأغلب يحاول صناع الفيلم أن يجعل المتلقي مشاركاً في العمل وذلك من خلال التوقع ، فالتوقع هو ذلك الذهن الحاضر عند المتلقي عند مشاهدة الفيلم يشارك به الأحداث . ويتوقع المتلقي الأمور البسيطة المماثله لحياته ، مثل عند طرق الباب من المتوقع مع وجود أشخاص في المنزل أن يقوم أحدهم بالرد على الطارق ، أما لو كانوا أشخاص هاربين فمن المتوقع أنه لا يجيب أحدهم على الطارق وهذا أيضاً يتوقعه المتلقي . ولكن إذا ما خيب الصناع ظن المتلقي في تلك الأمور قد يصيبه الإحباط ويبدأ في طرح السؤال المشتت للذهن لماذا لم يحدث كذا ؟ ، ومع تطور الأفكار المطروحه علي الجمهور والتطور الفني في شكل المعالجة أصبح من الممكن تقبل عكس التوقع دون أي تشتت للأحداث . و على سبيل المثال في فيلم " تراب الماس " توقع الجمهور أن بطل الفيلم لم يقوم بالقتل بمادة تراب الماس كما فعل والده من قبل ، لتعاطفه مع البطل و الذي لم يرضى أن يكون مصيره أن يصبح قاتلاً . و حدث ما لم يتوقعه المتلقي و انتهج البطل منهج والده في القتل ، و بالرغم من حدوث غير المتوقع إلا أن المتلقي تابع الأحداث بنفس تعاطفه و حبه للبطل و طرح المبررات له . ونجد أن المخرج قدم المشهد بعدة لقطات عبر بها عن مشاعر متضاده للبطل في تقديم السم حتى يشارك بها المتفرج في مشاعر الرفض ثم وقوع الحدث .



صورة رقم(١٧) و(١٨)و(١٩)و(٢٠) توضح التوقع المختلف عن ذهن المتلقي
(https://elcinema.com/work/2022171/)

٩- الرموز و العلامات في لغة السينما :

كما لكل أديب أسلوبه الخاص في صياغة اللغة المكتوبة ، فإن لكل مخرج و مدير تصوير إسلوب خاص به في التعبير عن الرسالة و المشاعر المطلوب إيصالها من خلال لغة الصورة البصرية ، و أصبح لهما الحرية الكاملة في استخدام الرموز و العلامات البصرية و السمعية . قديماً كان لاستخدام الرموز في الفيلم حسابات تخص المتلقي و إمكانيته في فك شفرات الرموز و العلامات ، وهو ما كان مقيداً

لاستخدامها . و مع التكرار في المشاهدة و التطور الفني للمعالجات السينمائية أمتلك المتلقي خبرة تطورت لتصبح قادرة على استقبال تلك الرموز و العلامات و فك شفراتها سواء كانت سمعية أو بصرية . و أدرك معانيها و استقبل الرسالة المخفيه ورائها بوعي كامل . و خير مثال على العلامات السينمائية أفلام المخرج محمد خان ، فأغلب صورته البصرية تحتوي علي علامات تمعن المتلقي أكثر في مشاعر الأحداث . نذكر منها استخدامه للمرآة المكسورة تعبيراً عن حالة الإنكسار التي أصابت البطل في فيلم " زوجة رجل مهم" بعد التحول الكامل من السلطة إلى التقاعد .

صورة رقم(٢١) توضح التعبير عن حالة الانكسار من خلال مرأة مكسورة
(https://www.filfan.com/videos/40627)

١٠- الزمن السينمائي :

يعتبر الزمن العنصر الأساسي و الفعال في السرد السينمائي فهو المحرك الأول في الأحداث و بتقدمه يتطور الحدث . وهو المحدد الرئيسي لايقاع و نوعية الفيلم . و اقتصرت قصص الأفلام في بدايات السينما على طرح حدث في زمن معين (نهاراً أو ليلاً) ثم تقدمت إلى أن أصبحت أحداث في عدة أزمنه ولكنها محددة واضحه مثل أيام متتالية أو وقت محدد (موعد القطار ، عرض فيلم سينمائي وهكذا) و بالتقدم في صناعة السينما نجد أن الصناع قد طرحوا أفكاراً عديدة للأزمنة مثل الرجوع للوراء في الزمن (flash back) . أما في زمن التقدم التكنولوجي و الفني تطور السرد للوصول إلى الانتقال بين أزمنة مختلفة و الرجوع لأزمنة بعيدة و العودة مرة أخرى بدون أية قيود و بدون عمل مؤثر بصري يوضح الزمن الماضي من الزمن الحالي في قصة الفيلم ، بل الوصول إلى تركيب عدة أزمنة مختلفة في نفس الوقت ، مثل فيلم " **Inception** " القائم على تركيب أكثر من أربعة أزمنة في نفس الوقت ، فالأزمنة في الفيلم متراكبة في حقب مختلفة وتترابط في الممثلين ، وتنتقل الصورة بين الأزمنة بشكل سلس دون الاحتياج إلى إبراز الزمن بأي علامة خاصة به ، وكل هذا التقدم الفني في القصة السينمائية أدركه المتلقي بسبب تطور خبرته السينمائية .

صورة رقم (٢٢) و (٢٣) توضح تراكب الزمن في نفس الوقت
(/https://www.imdb.com/title/tt1375666)

١١- التباين في اللقطات المتتابعة :

من أهم قواعد التتابع في السرد السينمائي ، الانتقال في أحجام اللقطات بشكل سلس ومتجانس، و الانتقال يكون تدريجياً حتى لا يشعر المتفرج بوجود قفزات بصرية تشتت انتباهه ويبدأ في البحث عن معناها ، و أصبح الأمر مختلف في التتابع بين أحجام اللقطات وأصبح المخرج بإستطاعته الانتقال بين أحجام لقطات متباينة بسلاسة قاعدة التتابع وهذا ناتجاً عن تطور الخبرتين . و نلاحظ هذا التباين في العديد من أفلام السينما الحديثة مثل أفلام سباقات السيارات كفيلم " Fast & Furious " ، ففي مشاهد الحركة نجد التباين في تتابع اللقطات واضحه وهي التي تنقل للمتلقي التوتر لمواكبة الحدث . مثل الانتقال من زاوية علوية واسعه جداً لطائرة في السماء إلى لقطة متوسطة من داخل الطائرة .

صورة رقم (٢٤) و (٢٥) توضح تباين اللقطات المتتابعة
(https://www.google.com/search?q)

١٢- استقبال التقنيات الحديثة :

لا شك في أن التقدم التقني و التكنولوجي أصبح المهيمن الأول في صناعة السينما و التي تقترب من الخيال ، فالأن لا يخرج فيلم إلى شاشة العرض إلا بمروره على وسيلة تقنية و تكنولوجية جديدة ، ولو كان المتلقي يمتلك نفس الخبرة السينمائية القديمة لما استطاع أن يتقبل ذلك التطور ، فخبرته تطورت تدريجياً مع تطور الصناعة فأصبح يتقبلها و يتابعها عن كثب . و لو أن هناك شخص لا يشاهد السينما بإستمرار فإن هذا التقدم لم يكن مألوف له ، ويلتفت إلى تقنية صنعها عن السرد القصصي للفيلم . و الأمثلة هنا عديدة لا يمكن حصرها في مثال واحد بسبب الكم الهائل في تطور صناعة السينما على مختلف الجوانب .

١٣- تداخل الأحداث و تعدد الشخصيات :

بدأت السينما من مجرد عرض لحركة قطار يخرج من محطته ، وقد ذكرنا كيف كان لهذا الفيلم تأثيرات مختلفة و قوية على المتلقي رغم دقائق الفيلم المحدودة و رغم سرده لحدث واحد فقط ، ففي تلك البداية لم يستوعب المتلقي لأكثر من حدث واحد فقط . و تطورت الصناعة حتى أصبحت تقدم أفلاماً طويلة متكاملة لأركان القصة و الحبكة الدرامية و سرد الأحداث لأكثر من حدث رئيسي واحد . و بتطور خبرة صناع السينما أصبح الفيلم يقدم عدداً كبيراً من الأحداث المتداخله و المترابطة وعدد من القصص و التي تتضمن العديد من الشخصيات . ورغم هذا التطور في أحداث الفيلم إلا أعين المتلقي لا يتشتت بتلك الكثرة و لكن يزداد تركيزه عن ما سبق من المشاهدات فهو يدرك بأن كل دقيقة على الشاشة تعرض حدث أو جزء من أحداث الفيلم . مثل فيلم " babel " والذي يبدأ بحدث واحد بسيط ليتصاعد إلى عدة أحداث متداخله لعدد كبير من الشخصيات .

١٤- التدخل القوي للمتلقي في أحداث الفيلم :

في الأغلب يتدخل المتلقي في أحداث الفيلم عن طريق التوقع ، فهو يتوقع نتيجة الحدث لكل مشهد و نتيجة الفيلم ككل ، و قديماً كان المخرج يلبي توقع المتلقي في نهاية الحدث . و الأن أصبح تدخل المتلقي يتعدى فكرة التوقع بكثير . فإنتقل تدخل المتلقي من فكرة الإحساس و التوقع الذهني إلى التدخل في تحديد الحدث في الفيلم و الاختيار ما بين اتجاهي الخط الدرامي . و هذا ما نجده في فيلم "Black Mirror" و المعروض على منصة **Netflix** ، حيث يشارك المتلقي في تحديد اختيار العديد من الأحداث في الفيلم من خلال الضغط على شاشة العرض وتحديد أحد الإختيارات التي يعرضها الفيلم ثم يعرض الفيلم ما تم اختياره من قبل المتلقي . وهذه التجربة الفريدة تتخطى فكرة التوقع لدى المتلقي بل تدخل في نطاق المشاركة الفعلية في أحداث الفيلم .

صورة رقم (٢٦) توضح امكانية المتفرج لاختيار الأحداث في فيلم " black "mirror
(/https://www.imdb.com/title/tt2085059)

و في مثال أخر نجد أن المتلقي تدخل بشكل قوي في جعل صناع فيلم " I am legend " يقومون بعمل نهاية مختلفة للفيلم ، بحيث أصبح للفيلم نهايتين . فمن شدة تأثر المشاهدين بالنهاية الحزينة للفيلم ، كان لرد فعلهم الأثر القوي في عمل نهاية مختلفة تلبي توقعاتهم . وهو الأمر الذي لم يكن ليحدث في القرن الماضي من تاريخ السينما والذي جعل الصناع يحترمون خبرة و توقع المتلقي .

صورة رقم (٢٧) توضح نهاية فيلم "I am a legend"
(/https://screenrant.com/i-am-legend-2-news-updates-cast-story)

وبعد عرض الباحث لبعض من عناصر اللغة السينمائية المتطورة بناءً على تطور خبرة المتلقي ، كان لزاماً عمل استبيان للقياس و التحقق من وجود خبرة سينمائية للمتلقي وإدراكه لتطور العناصر السينمائية.

استمارة الاستبيان :

تكونت استمارة الاستبيان من محورين رئيسيين :

المحور الأول : خبرة المتلقي للعناصر السينمائية.

١- هل تقوم بمشاهدة الأفلام السينمائية؟
٢- هل تقوم بتحليل المشاهد السينمائية التي تشاهدها؟
٣- هل أصبح لديك مخزون من الصورة الفيلمية؟
٤- هل تعرف العناصر البصرية للفيلم السينمائي؟
٥- هل تتابع التطور التقني للفيلم السينمائي؟
٦- عند مشاهدة الأفلام السينمائية هل تتأثر بها؟

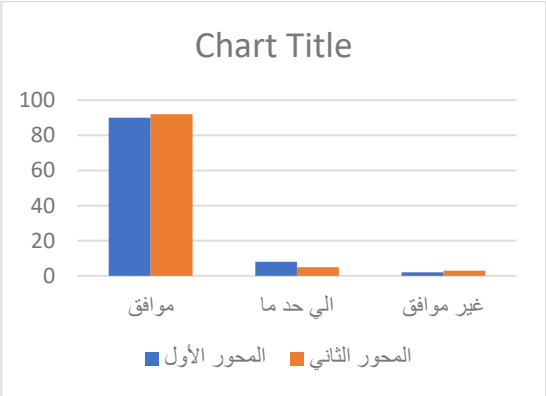
المحور الثاني:تطور العناصر السينمائية بناءًأعلي تطور خبرة المتلقي.

٧- هل أصبح كسر الخط الوهمي عائق لك في تتابع احداث الفيلم واختلاف اتجاهات الحركة؟
٨- هل تدرك تقنية استخدام القطع القاذف jumb cut؟
٩- في جغرافيا المكان هل يجب عليك ادراكها كاملاً؟
١٠- هل تتقبل الصدمة في الأفلام غير المرعبة مثل الكوميدي والرومانسي؟
١١- هل تتقبل القطع في الحوار من لقطة الي اخري مثل محادثة الهاتف؟
١٢- هل تتقبل دمج اكثر من إيقاع في نفس الوقت؟
١٣- هل تتقبل القطع بعد الحركة سواء داخلية او خارجية؟
١٤- هل تتقبل الاحداث المتتابعة في الفيلم وهي عكس توقعك الذهني؟
١٥- هل لديك خبرة في فك رموز وشفرات اللغة السينمائية؟
١٦- هل تتقبل التحرك وتغيير الزمن بالفيلم بدون تشتت؟
١٧- هل تتقبل التباين الكبير في احجام اللقطات المتتابعة؟
١٨- هل تتقبل التقنيات الحديثة في تصوير الافلام السينمائية؟
١٩- هل تدرك التداخل في احداث وشخصيات الفيلم؟
٢٠- هل تحب ان تتدخل في سير احداث الفيلم واختيارها؟

وقد تم عمل 50 استمارة للعينات المتخصصة و50 استمارة من غير المتخصصين لضمان القياس على أغلب الأنواع المتلقية للأفلام السينمائية.

نتيجة الاستبيان :

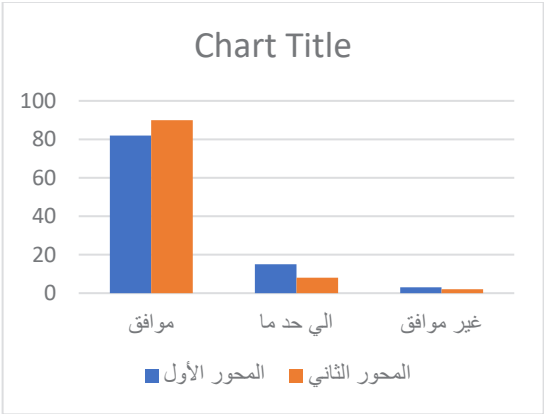
١- للعينات المتخصصة :



ويظهر الرسم البياني بأن نسبة ٩٠ % موافق للمحور الأول

و نسبة ٩٢٪ للمحور الثاني موافق وهي التي تؤكد وجود خبرة سينمائية لدى طرفي صناعة السينما والتي تنعكس على المحتوى الفني و التقني للعناصر السينمائية .

٢- العينات من الغير المتخصصين :



وتظهر نتيجة موافق بنسبة ٨٢ % للمحور الأول ، و نسبة ٩٠ % موافق للمحور الثاني وهي نتيجة ثانيهة تثبت وجود خبرة للمتلقي يتكرار مشاهدة الأفلام أدت إلى تطور عناصر السينما .وفي رأي الباحث إنها النتيجة الأهم لأنها تقوم بقياس الجمهور المتلقي للسينما .

نتائج البحث :

- **يتطور ذهن المتلقي مع تطور خبرة صناع الفيلم و مع التقدم الفني والتكنولوجي لصناعة السينما والتي يتم استيعابها بشكل كامل و تلقائي . والذي تم اثباته بالاستبيان .**
- **كلما تقدمت تكنولوجيا اللغة البصرية تطور طردياً خبرة المتلقي السينمائي .**
- **ينعكس تطور الخبرة السينمائية للمتلقي على التطور الفني و التقني لمحتوى الفيلم .**
- **يوصي الدارس بضرورة إبراز تطور الخبرة لدى المتلقي في إدارك الصورة السينمائية واستنتاج أهم عناصر الصورة السينمائية التي تطورت من قبل صناع الفيلم .**

خلاصة البحث :

تعتمد صناعة السينما على خبرة صناع الفيلم و كذلك الخبرة السينمائية للمتلقي و التي تنتج من تكرار مشاهدة الأفلام السينمائية و استمرارها و مع التطور التقني و الفني لصناعة السينما ، و نتيجة هذا التطور يحدث تطور في المعالجة و التي تقوم على عناصر و قواعد اللغة السينمائية ، و يناقش البحث بعض من التطور الحادث في عناصر اللغة السينمائية .
وبعد تقديم عدداً من العناصر السينمائية و تطورها عند المتلقي كان من الضروري عمل استبيان واستطلاع للرآي لقياس مدي اثر ذلك التطور سابق الذكر .

مراجع البحث :

أولا : المراجع العربيه :

١- عبد الوهاب أميمة وأخرون - ٢٠٢٠- مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية- ص١-١٧.
٢- دقي خالد– ٢٠٠٦-السيناريو السينمائي من الفكرة إل الشاشة- الأنوار المغاريبية .
٣- عامر سوسن- ٢٠٢٢- -مجلة العمارة والفنون و العلوم الانسانية- مجلد ٦ العدد ٣٠ –ص١-١٩.
٤- كريستوف، كوخ- ٢٠١٣- البحث عن الوعي: منهج بيولوجي عصبي ، (عبد الحكيم وعبدالمقصود ، ترانس.). القاهرة: المركز القومي للترجمة. (العمل الأصلي منشور عام ٢٠٠٤) .
٥- جدوري ، صبير. (٢٠١٠). التجربة الجمالية وأبعادها التربوية في فلسفة جون ديوي. مجلة جامعة دمشق.
٦- ديوي،جون ،ترجمة زكريا ابراهيم- ٢٠١١-الفن خبرة،المركز القومي للترجمة.
٧- الشريف محمد- فبراير ٢٠١٧ – لغة السينما و الرؤية الاخراجية-مقال عين على السينما.

ثانياً : المراجع الأجنبية :

1- **Pipolo-Tony- Robert Bresson;A Passion for Film-Oxford Universty Press-2010.**

ثالثاً : مواقع أنترنت :

1-https://mawdoo3.com