المعالجة المونتاجية للإعلان التلفزيوني

عباس علي عجيل
orukali8@hotmail.com
محمد اكزار معارج
maarij1970@gmail.com
الجامعة التقنية الوسطى/ كلية الفنون التطبيقية

الملخص

تعد المعالجة المونتاجية للفنون السمعبصرية العنصر الاساس في الصناعة البصرية المتحركة ومنها الاعلان التلفزيوني، والتي تتمثل اشتغالاتها بعمليات ترتيب ودمج المقاطع المرئية والصوتية ضمن افاق فكرية ودلالية وجمالية خلاقة تحقق السلاسة والابداع، كما هو تحقيق المتعة والجذب للمتلقي، لقد مر المونتاج بمراحل تطورية منذ ان تحولت الكاميرا من السكون في عصور الفيلم الاولى الى الحركة من حيث تغيير حجوم اللقطات وحركة رأس الكاميرا وحركة حامل الكاميرا، مما استدعى ايجاد معالجات تقنية ودرامية تمثلت بالمعالجات المونتاجية الصورية والصوتية، كما تطورت اجهزة المونتاج من المفيولا وصولا الى البرامج الحاسوبية المتطورة سواء من طرف القطع والتركيب او صناعة الواقع الافتراضي كأمكنة وشخصيات، اذ اصبح فن الصورة المتحركة هو فن المونتاج .

الكلمات المفتاحية: المعالجة، المونتاج، الاعلان التلفزيوني

Montage treatment of television advertising

Abbas Ali Ajeel
Mohammed Akzar Maarij

Abstract

The Editing treatment of audiovisual arts is the basic element in the animated visual industry, including television advertising, which works in the process of arranging and integrating visual and audio clips within creative intellectual, semantic and aesthetic horizons that achieve smoothness and creativity, as well as achieving pleasure and attraction for the recipient. Montage has gone through evolutionary stages since the camera turned from stillness in the early film eras to movement in terms of changing the size of the shots, the movement of the camera

head, and the movement of the camera holder, which necessitated the creation of technical, dramatic, represented by image and audio montage processors. Montage devices also developed from the movable to the Advanced computer programs, whether by cutting and assembling or creating virtual reality such as places and characters, as the art of the moving image has become the art of montage.

Keywords: processing, montage, television advertisement

مشكلة البحث:

كيفية اشتغال المونتاج ومعالجاته في الاعلان التلفزيوني

اهمية البحث والحاجة اليه:

يعد المونتاج ومعرفة اشتغالاته في الاعلان التلفزيوني مهما للباحثين وللعاملين في مجال الاعلان التلفزيوني

حدود البحث:

الحد الزماني: الاعلان التلفزيوني المعاصر

الحد المكاني: الاعلان في التلفزيون العالمي

الحد الموضوعي: المونتاج الاعلان التلفزيوني

الفصل الأول: المونتاج / المفهوم والاشتغال

قبل الدخول في تأشير اشتغالات مفهوم المونتاج لابد من تحديد مرجعياته المفهومية ، اذ يعود مصطلح المونتاج في فن الفيلم الى الفرنسية MONTAGE "المونتاج هو مصطلح فرنسي للتجميع أو التحرير، وهو يتضمن أجزاء من اللقطات لصنع فيلم"(١) اما في بريطانيا "فتنقسم الى "ثلاثة مراحل الاولى مرحلة قطع اللقطات ولصقها ويطلق عليها CUTTING اما المرحلة الثانية وهي مرحلة ضبط اللقطات من حيث طول كل منها ومكانها وتوقيتها فتسمى التركيب EDITING والمرحلة الثالثة او العملية الفنية او الابداعية فيطلق عليها اللفظ الشائع مونتاج" .(٢)

اما المعادل او المرادف العربي فـ" مأخوذة عن مادة (توالف) بمعنى ائتلف الشيء بعضه الى بعض" (٣) ولفك الالتباسات الاصطلاحية والعملية فلابد من التفريق بين التركيب والتوليف لأن التركيب يعتبر طريقة أولية يسبق التوليف، وهو ذو صفة آلية حرفية، بينما التوليف يتطلب منا استيعاب وتقدير المضمون الايديولوجي لكل لقطة ؛ انه يشمل طريقة التركيب التي هي جزء ابتدائي من عملية التوليف الفنية المبدعة" (٤) ان المونتاج كأجراء تقني معني بترتيب اللقطات

بعد الانتهاء من مرحلة التصوير او ما يسمى ما بعد الانتاج، حيث يتم بناء الزمان والمكان والاحداث والصراع في العمل السمعبصري، ومن خلال المونتاج يتحقق البناء السردي.

وبالعودة الى البدايات التاريخية لصناعة السينما فان " السينما في بدايتها كانت بحاجة الى تركيب وتنظيم اللقطات بشكل تكون فيه اللقطة "الوحدة الاساس في بناء الافلام" (٥)، وقد توالت التجارب والمحاولات في هذا المضمار حتى كانت افلام لويس لوميير ومنها (الخروج من المصانع) الذي ادهش الناس حينها "لأنها ظهرت وكأنها تمسك بزمام الاحداث في عفويتها وسيولتها كما تشاهدها في الحياة اليومية" (٦).

كما يعرف المونتاج بمعناه الفني انه "عملية تركيب خلاق لجزيئات الفيلم من حيث تكوين الافكار والمعاني والاحاسيس والمشاعر والايقاع والحركة.. وكذلك تحقيق الوحدة الفنية للفيلم ككل" (٧) يعتبر عام ١٩٠٠ بوابة الانطلاق للمونتاج، لكن الافلام الروائية الاولى لم تغادر الطابع المسرحي المهيمن كأسلوب اخراجي ، وكانت الكاميرا ثابتة دون انتقالات " وتأخذ موضع محايد من الحدث ومسافة واحدة من الممثلين "الكاميرا ساكنة في لقطات طويلة.... مع بقاء الكاميرا مسافة ثابتة من الحدث"(٨)، وتلك خصائص العرض المسرحي بالنسبة للمتلقي. وحين قام المصور الفوتوغرافي جورج البير سيمث C.A. Smith *، بحكم تجاربه السابقة في هذا المجال (التصوير الفوتوغرافي) بتحرير آلة التصوير من جمودها، "بتغير زاوية الرؤية في المشهد الواحد في الانتقال من منظر الى اخر" (٩) وقد استخدم سميث تركيب لقطات قريبة ضمن لقطات عامة في المشهد، موظفا الخدعة السينمائية باستخدامه العدسة المكبرة في فيلم (عدسة الجدة Grandma`s Reading Class) عام ١٩٠٠. اما جورج ميليه فلم يكن له دور في المونتاج على الرغم من خيال افلامه الخصب مثل النزول على القمر. بينما المخرج الامريكي (إدوين س. بورتر Edwin S. Porter) * فقد طور مبادئ اولية للمونتاج وبداية الاستمرارية في السينما، اذ ركز بورتر على المونتاج وكيف استخدامه ميليه في افلامه بعد "تأثر بتسلسل المشاهد في افلام ميليه وترتيبها بحيث تروي قصة"(١٠) ثم انبثقت لديه فكرة انتاج فيلم من ارشيف افلام اديسون إلى ان "عثر على شرائط عديدة لفيلم يصور فعاليات قسم الحريق"(١١) حتى ظهر عام ١٩٠٢ فيلم (حياة اطفائي امريكي Life of an American Fireman)، لقد قام بورتر "بكسر استمرارية المشهد الى ثلاث لقطات مختلفة وضع اللقطة اساسا وليس المشهد كوحدة اساسية في بناء الفيلم"(١٢).

لقد قدم الزمن الذاتي معتمدا على زمن اللقطات المختلفة وليس على الحدث الفعلي، كما ان خلق "التوتر لهذا القطع المتوازي اكتمل مع ادخال لقطة قريبة ليد تشد رافعة صندوق جرس انذار

* جورج البير سميث: (١٨٦٤) اولى افلامه (انباء جديدة) سنة ١٨٩٧-١٨٩٨

* ادوين س. بورتر: (1870-?194) ، مدير اجهزة وعارض افلام منذ سنة ١٨٩٦ ، ثم ادار مختبرات اديسون

المطافئ"(١٣) كما تمكن بورتر من توظيف اللقطة القريبة توظيفا دراميا وليس لمجرد التكبير واظهار التفاصيل فقد جاءت لأول مرة " لقطة قريبة (بإظهارها بوق الانذار) دلالة درامية" (١٤) اي انه اسس الى المعطى الدرامي للقطات وحجومها كما هو في السينما المعاصرة ، اما في فيلم (سرقة القطار الكبرى/١٩٠٣) فقد توصل بورتر الى "ان الصورة المتحركة تسمح بقطع المشهد قبل اكتماله، والانتقال فجأة الى مشهد اخر" (١٥) ويعود اكتشاف وتوظيف المونتاج المتوازي الى بورتر، لكن بعض المؤرخين يوعزونه الى اكتشافات المخرج الامريكي كريفت.

الاساليب المونتاجية

يكشف تاريخ الفيلم اسلوبين او مدرستين مونتاجيتين اساسين وهما

١- الاسلوب الامريكي

وقد مثله افلام المخرج الامريكي (ديفيد وورك جريفيثDavid Wark Griffith) * الذي يعد عراب السينما الامريكية وهو من احدث نقلة اسلوبية سردية ومونتاجية ، اذ "اضاف تعقيدا الى طرقه السردية عبر المونتاج" (١٦)عبر اشهر افلامه (مولد امة والتعصب) . ان كريفت قام "بتوسيع فن المونتاج من بداياته الخام حتى اصبح يؤدي وظائف واسعة مختلفة " (١٧) لكن كيف تتمثل بصمات كريفت؟ ، وذلك تمثل حين "قام بوضع "الكاميرا قريبة من الممثلين من اجل التقاط التعابير المرتسمة على وجوههم"(١٨) كما تمكن جريفيث من اعطاء اللقطة القريبة دورها "الحاسم في التفتح الدرامي للحبكة"(١٩) كما انه في الفيلم ذاته استخدم "اللقطة الاسترجاعية flash-back، والحدث المتوازي، وذلك لخلق تأثير وجداني"(٢٠) وتلك تمثل اللبنات التأسيسية لفن الفيلم . كما ان كريفيث و عن طريق التقطيع والتركيب " اظهر كيف ان مدة اللقطات يمكن تقصيرها او اطالتها بقصد زيادة التأثير الدرامي"(٢١) أما اكتشاف جريفيث الاساس فتمثل بأن "المشهد السينمائي يجب ان يتركب من لقطات غير كاملة تتحكم الضرورة الدرامية في ترتيبها واختيارها" (٢٢) ان كريفيث ومن خلال تقنية التقطيع والتركيب اثبت القدرة على التحكم بمدة اللقطات من حيث التقصير او الاطالة وذلك لتحقيق المؤثرات الدرامية مثل الجذب والتشويق عبر التلاعب بالزمن ، كما تلاعب بزمن عرض اللقطات ، حيث مارس" لعبة اعادة بناء للمكان والزمان، وعناصر يستطيع فيها المخرج السرد بشكل سمعي بصري"(٢٣) فقد بلغت ابداعات كريفت المونتاجية قمتها في فيلم (مولد امة) " بشكل مكنه من تقوية سرد القصة عن طريق السينما" (٢٤) ولابد من الاشارة بان دور المونتاج عند كريفيث " بدأ يتخذ منحا فنياً وليس تقنياً، كونه "استخدم المونتاج كوسيلة فنية" (٢٥).

الاسلوب السوفيتي

* ممثل وكاتب سيناريو ١٨٧٥ -١٩٤٨): اخرج العديد من الافلام اشهرها مواد امة والتعصب

بدأ هذا الاسلوب من تجربة ليف كوليشوف*، الذي كان يرى ان المونتاج هو اساس فن السينما، وقد اطلق مفهوم تجاور اللقطات المختلفة من اجل انتاج معنى ، وتمثلت بتجربته الشهيرة من حيث مجاورة ثلاث لقطات مختلفة(لقطة للممثل + لقطة لطبق حساء)، (الممثل + ولقطة لامرأة متوفاة راقدة في كفنها) ، (الممثل + لقطة لطفلة صغيرة تداعب لعبتها) ، حيث قام بخلق وبناء " صلات مكانية غير موجودة في الواقع"(٢٦) محققا وهم الاستمرارية والاقناع لدى المتلقي بوحدة الامكان والزمان .

اما المنظر والمخرج بودوفكين* فيرى "ان مهمة التوليف الاساسية تكمن في تحديد عدد من العمليات السيكولوجية لدى المتفرج" (٢٧) كما طرح مفهوم (التركيب البنائي) ، مؤكدا ان اللقطة هي الوحدة البنائية في الفيلم ، اذ كان "يبني مشهده من لقطات عديدة منفصلة باستخدام كمية من اللقطات الكبيرة اكبر بكثير مما كان يستخدمه كريفث ويجعلها متجاورة من اجل تأثير متجانس واحد"(٢٨) كما ذهب الى ان "العلاقة القائمة هنا بين اللقطات هي ارتباط الفكرة ـ او العاطفة . لقد قام بودفكين بدراسة افلام واسلوب كريفت "تنقيح واكمال النظرية والممارسة حول توصيل الافكار من خلال السرد السينمائي" (٢٩), كان يطلق على بودوفكين لقب "مغني الفيلم" "خاصة لهيمنة العناصر العاطفية الفكرية. هذا لا يعني أن ملحماته الثورية مهمة فقط من حيث موضوعاتها ولم يغفل في عمله الفكرة المركزية القائلة بأن المونتاج هو جوهر جماليات الفيلم ."(٣٠) كان رأي آيزنشتاين يميل إلى الفيلم الفكري الذي يفتقر إلى القصة والشخصية الرئيسية. لقد فهم بودوفكين الفيلم على أنه علاقة بالسرد." (٣١).

بينما نجد ان المنظر والمخرج ايزنشتاين* قد ثمن دور جريفيث "مؤكدا كونه واضع اسس المونتاج المتوازي . ان التوليف حسب تنظيرات ايزنشتاين يسمى المونتاج الفكري وهو تصادم عاملين والاستمرارية المناسبة للفيلم لا تتواصل وتتقدم بسلاسة، وانما من خلال تحقيق الصدمات، وهي عملية بناء فكري للصور وتصادمها مع بعضها يؤدي الى انتاج الصور ذهنية لدى المتلقي ، وهو كان " يعتقد " بأن صراع الاضداد هذا هو ابو الحركة والتغيير" (٣٢) كما طرح مفهوم اللقطة – الخلية وبانها "ليست عنصراً في التركيب، بل هي خلية، ومثلما ينتج عن انقسام الخلايا تكون اعضاء متباينة، كذلك هو الامر بالنسبة لانقسام اللقطات"(٣٣) ويقدم مارسيل مارتن انواع التوليف لدى ايزنشتاين ، الى (٣٤):

١. توليف طولي (المتري) **Metric editing** ويعتمد على طول اللقطات.

* (١٨٩٩-) مخرج سينمائي سوفيتي اسس (المختبر التجريبي)

* (١٨٩٣ – ١٩٥٣) منظر ومخرج سوفيتي اخرج العديد من الافلام .

* مخرج ومنظر سينمائي (١٨٩٨ – ١٩٤٨) اخرج العديد من الافلام اشهرها المدرعة بوتمكين ، كما الف العديد من الكتب السينمائية منها الاحساس السينمائي .

٢. توليف ايقاعي**Rhythmic editing** : وهو مبني على طول اللقطات مع الحركة داخل الكادر.

٣. توليف نغمي **Tonal editing**: وقد استخدم هذا الاسلوب في فيلمه المدرعة بوتمكين ويعتمد في القطع على المعنى العاطفي للقطة

٤. توليف هارموني**Over tonal editing** : مزيج من المونتاج المتري والإيقاعي والنغمي

٥. توليف ذهني (الفكري)**Intellectual editing** : يعتمد المنطق بصري واسلوب يقوم بتقطيع اللقطات بمعزل عن سياق الحدث، كما في المقطع الاخير من مشهد سلالم الاوديسا من فيلم المدرعة بوتمكين.

واخير يشير جان متري الى ان كريفيث "ان لم يكن من ابتكر تركيب الفيلم او اللقطة المجسمة، فانه كان الاول على الاقل في معرفة تنظيمها وجعلها وسيلة تعبير" (٣٥) كما انه صاغ قواعد النحو الاساسية للغة السينمائية ، اما المدرسة السوفيتية فتقدم "القدرات المتصلة بعلاقة الصورة بعضها ببعض" (٣٦) باستخدام المونتاج.

وصف بودوفكين طرقا عديدة للمونتاج، يمكن استخدامها لتحسين فهم المشاهد للقصة، وكلها تم تصميمها لخلق تفاعل محدد لدى المشاهد، وهو ما سماه المونتاج الارتباطي Relational Editing : (٣٧)

التباين

القطع بين سيناريوهين مختلفين لإلقاء الضوء على مقدار التباين بينهما، وكمثال، فقد اقترح بودوفكين الانتقال من مشاهد الفقر إلى مشهد يحتوي على شخص غني جدا لجعل الفرق بينهما واضحا.

التوازي

يمكننا أن نربط بين مشهدين يبدوان غير مرتبطين، بأن تنتقل بين المشهدين وتركز على الأمور المشتركة بينهما، فمثلا إذا كنت تصور فيلما وثائقيا عن حجم الموارد السمكية في الأطلنطي، يمكنك أن تنتقل بين مشهد مراكب الصيد التي تجوب المحيط، إلى إحدى العائلات التي تتناول وجبة من السمك وشرائح البطاطس، لافتا الانتباه إلى الأسماك في كلا المشهدين، وهو الشيء المشترك بينهما، وهذا يخلق علاقة في ذهن المشاهد.

الرمزية

مرة أخرى ننتقل بين مشهدك الرئيسي إلى شيء يخلق صلة رمزية للمشاهد/ فقد اقترح بودوفكين، الذي كان يعيش في روسيا السوفيتية، الانتقال بين مشهد عمال مضربين تتطلق الشرطة عليهم الرصاص ومشاهد لأبقار تذبح: في ذهن المشاهد، سينشأ ارتباط بين ذبح الأبقار وقتل العمال.

التزامن

هذا الأسلوب يستخدم كثيرا في هوليود، وهو الانتقال بين مشهدين متزامنين لخلق جو من الترقب والتشويق، فإذا كنت تصنع فيلما عن أحد السياسيين ليلة الانتخابات، فيمكنك التنقل بين مشاهد عد الأصوات، والسياسي وهو يستعد لسماع النتيجة، وهذا يخلق نوعا من الترقب.

الجملة المتكررة

وهذا يتضمن إعادة أحد اللقطات في لحظات معينة كنوع من الترميز، وهذا ما فعله سبيلبرج حينما استخدم اللقطة المنظورية في فيلم الفك المفترس، والتي ينظر فيها القرش إلى من يسبحون في الماء، وعندما فعلها أول مرة، خلقت ترميزا يشير أن القرش على وشك الهجوم، وفي كل مرة نشاهد هذا المنظور تحت الماء نعلم أن هناك هجوما وشيكا.

ومع فيرتوفواسلوبه (الكاميرا – القلم) في الفيلم الوثائقي ذهب الى ان الفيلم يبنى على منضدة المونتاج

ولابد من التطرق الى طروحات المنظر الفرنسي اندريه بازان في المونتاج والتي اسست لأسلوب الواقعية الفرنسية الجديدة والذي ذهب الى المونتاج اللقطة – المشهد من خلال مفهوم اللقطة الطويلة ومفهوم عمق المجال دون ان تتشوه عبر حركات القطع والتركيب المونتاجي التقليدي.

الفصل الثاني :اشتغالات المونتاج في الاعلان التلفزيوني

لقد شكلت تقنيات المونتاج اهم عناصر انتاج الفنون السمعبصرية ومنها الاعلان التلفزيوني مستفيدا من التطور على مستوى الاجهزة وعلى مستوى المفاهيم، ولقد تم الاستفادة من تقنيات المونتاج اللاتماثلي بعد هيمنة التماثلي قبل تقنيات الفيديو، كما وظفت اليات المونتاج داخل الصورة المتحركة وعناصرها ، وقل الدخول في اشتغالات المونتاج لابد من تناول قوانين المونتاج او الانواع الاساس للقطع المونتاجي ومبرراته، وتلك الانواع الاساس الثلاثة لطرز المونتاج: القطع بموجب الاستمرارية، والقطع الكلاسيكي... ، ثم القطع بموجب فكرة الموضوع"(٣٨)، القطع وفقا للاستمرارية " يحاول الحفاظ على السيولة في الحدث دون اظهار تفصيلاته بكاملها"(٣٩)، القطع الكلاسيكي (القطع لأسباب درامية): يستخدم هذا الاسلوب من المونتاج وذلك من "اجل التعميق الدرامي والتأكيد العاطفي وليس المونتاج لأسباب تتعلق بالاستمرارية"(٤٠) ان ما يحققه المونتاج هو عنصر الاقناع بالاستمرارية وبان الحدث مستمر ومتناسق زمانيا ومكانيا، القطع بموجب فكرة الموضوع (المونتاج المتوازي) وتعد هذه بمثابة عميلة "تبادل محورين او اكثر من محاور الاهتمام"(٤١).

وظائفية المونتاج وعناصر اللغة السينمائية

يتم تشكيل وبنائية كل لقطة ومشهد عبر عناصر اللغة السينمائية سواء البصرية (الصورة ومكوناتها، الحركة، الاضاءة) او الصوتية (الحوار، المؤثرات الصوتية، الموسيقى، الصمت)، يرى الباحثون ان المونتاج الفيلمي الكلي يتشكل من مونتاج داخلي ومونتاج خارجي

١- **المونتاج الداخلي** ويعني المونتاج داخل الصورة المتحركة من حيث حركة عناصر المشهد (الاشخاص، الاشياء مثل السيارات)، او حركة الكاميرا مثل اللقطة الطويلة او من خلال عمق المجال الذي بني العلاقات السببية داخل اللقطة – المشهد، وهذا الاسلوب كان من اهم تنظيرات اندرية بازان والواقعية الايطالية الجديدة والواقعية الفرنسية الجديدة عبر مفهومي (اللقطة الطويلة وعمق المجال)

٢- **المونتاج الخارجي** : وهو يتشكل من حركة تعاقب اللقطات اذ " ان الصورة المتحركة هي "عبارة عن تعاقب مختلفة يمثل كل منها جزءا من الحركة"(٤٢).

التطور التقني للمونتاج

لقد بدأ المونتاج مع جهاز المفيولا الذي كان جهاز عرض وقطع وتركيب للشريط السالب ( ) وبعد الانتهاء من المونتاج يتم طباعة نسخة العرض الموجبة ، وكان الشريط صوري فقط قبل ان يدخل الصوت ليصبح الشريط مسارين (صورة وصوت) وتتم عمليات المونتاج لكليهما . وفي التلفزيون كان الشريط VTR هو المستخدم قبل ان يتحول ، زفي عام ١٩٦٧ دخل المونتاج على اشرطة الفيديو التلفزيونية بما يسمى المونتاج الخطي او التماثلي ( ) الذي لا يوفر خاصية الحذف للقطة او جزء منها ، كما لا يمكن اعادة ترتيب اللقطات المسجلة . لكن مع دخول التقنيات الرقمية ومن خلال برامج المونتاج الحاسوبية ظهر المونتاج اللاخطي او اللاتماثلي الذي اصبح مشابها للمونتاج السينمائي من حيق القص واللصق والحذف واعادة ترتيب تسلسل اللقطات تبعا لمتطلبات السرد او الموضوع ، كما وفرت برامج المونتاج الحاسوبية مونتاج الصورة والصوت واضافة المؤثرات الصورية والصوتية وتصحيح ومعالجة الالوان وصولا الى التقنيات الحديثة مثل التقاط الحركة (moition capture) وصناعة الشخصيات والاضاءة والمؤثرات السمعبصرية حاسوبيا كما في فيلم (افتار) للمخرج جيمس كاميرون .

المونتاج من التناظري الى الرقمي

لقد انتقلت تقنيات المونتاج من الأساليب التناظرية إلى المجال الرقمي اللاتناظري، وذلك من خلال التطور التقني لأدوات المونتاج وخاصة الحاسوبية وبرمجيات المونتاج مثل البريمير والفاينال كات .

1. المونتاج التناظري

في الأيام الأولى كان يعمل المونتير مع بكرات الأفلام المادية، ويقطعها ويربطها معًا يدويًا عبر جهاز الموفيولا وبنسخ الشريط السالبة، لإنشاء تسلسل متماسك. وتتطلب هذه العملية الشاقة الدقة والتعامل الدقيق مع مخزون الأفلام كصورة وكصوت، ليتم بعدها طباعة نسخة العرض الموجبة على اشرطة السليلود.

.2 المونتاج الخطي:

مع تقدم التكنولوجيا، ظهرت أنظمة التحرير الخطية، مما يوفر نهجًا أكثر بساطة لتحرير الفيديو. يتضمن التحرير الخطي نقل لقطات الفيديو إلى شريط مغناطيسي، مما يسمح للمحررين بتجميع اللقطات بطريقة تسلسلية. قدم هذا مستوى من المرونة والكفاءة مقارنة بالتحرير التناظري.

٣المونتاج غير الخطي:

كان إدخال أنظمة التحرير غير الخطية بمثابة نقطة تحول مهمة في تطور تحرير الفيديو. سمح التحرير غير الخطي للمحررين بالعمل مع الملفات الرقمية مباشرة، دون الحاجة إلى أشرطة مادية Kقدمت برامج تحرير الفيديو الرقمية أدوات قوية لقص مقاطع الفيديو وإعادة ترتيبها ومعالجتها بسهولة. سوف نتعمق في فوائد وإمكانيات التحرير غير الخطي، وتمكين المحررين من العمل بشكل أكثر إبداعًا وكفاءة.

التأثيرات الرقمية والتحسينات البصرية:

"مع ظهور التحرير الرقمي ، توسع عالم المؤثرات البصرية والتحسينات بشكل كبير. مكّن برنامج التحرير الرقمي المحررين من دمج تأثيرات بصرية متنوعة وتصحيح الألوان وتقنيات التركيب بسلاسة" (٤٣) ولابد من الاشارة الى التطور من إضافة الرسومات المتحركة إلى إنشاء تحويلات بصرية مذهلة، فتح التحرير الرقمي إمكانيات جديدة لتعزيز المظهر المرئي لمحتوى الفيديو.

كما أطلق التحرير الرقمي ثورة التليماتية (الاتصال عن بعد) في عملية التحرير، وظهر العمل الجماعي المشترك سواء في المونتاج او صناعة المؤثرات البصرية وخلق الشخصيات كالآفاتار. وقد أدى هذا التعاون المعزز وإمكانية الوصول إلى تعزيز قدر أكبر من الإبداع والكفاءة في سير عمل التحرير. سنناقش مزايا التحرير الرقمي في تمكين التعاون السلس بين المحررين والمديرين وأصحاب المصلحة الآخرين.

الأتمتة والذكاء الاصطناعي:

قامت التطورات التكنولوجية في المونتاج وبرامجه الحاسوبية بتوظيف الذكاء الاصطناعي (AI) اذ تقدم خوارزميات الذكاء الاصطناعي امكانيات تحليل اللقطات والتعرف على الأنماط واقتراح التعديلات وكذلك تصحيح و تصنيف الألوان أو مزامنة الصوت، وصولا الى توظيف تقنيات الواقع الممتد XR (الواقع الافتراضي VR والواقع المعزز AR) إلى تقنيات سرد القصص الغامرة (immersive story)، يعمل الذكاء الاصطناعي (AI) على إعادة تشكيل مشهد تحرير الفيديو بسرعة، حيث يقدم مستوى من الكفاءة والإبداع لم يكن من الممكن تصوره في السابق، "أصبحت الأدوات المعتمدة على الذكاء الاصطناعي الآن جزءاً لا يتجزأ من مجموعة أدوات المحرر، حيث تقدم حلولاً تتراوح من أتمتة المهام الأساسية إلى القرارات الإبداعية المعقدة"(٤٤)، على

سبيل المثال، يمكن لخوارزميات الذكاء الاصطناعي الآن تحليل اللقطات الأولية وإجراء عمليات القطع الأولية، مما يقلل ساعات العمل اليدوي. يمكن لهذه الأدوات التعرف على المشاهد، واكتشاف الإشارات العاطفية، واقتراح أفضل اللقطات. لا يعمل تكامل الذكاء الاصطناعي هذا على تبسيط سير العمل فحسب، بل يفتح أيضًا آفاقًا جديدة لسرد القصص الإبداعي، إن تأثير الذكاء الاصطناعي يتجاوز مجرد الكفاءة إنها ترفع مستوى تحرير الفيديو إلى شكل فني وذلك من خلال (٤٥):

1- التعرف الآلي على المشهد :يقوم الذكاء الاصطناعي بتحليل محتوى المشهد وسياقه، ويقترح تعديلات تعزز تدفق السرد وإيقاعه.

2- التحرير الذكي :من خلال فرز وتنظيم اللقطات، اذ يسمح الذكاء الاصطناعي بالتركيز على الجوانب الإبداعية لسرد القصص. يؤدي هذا التآزر بين التكنولوجيا والإبداع البشري إلى عملية مونتاج أكثر سهولة.

3- التحرير القائم على النص: إحداث ثورة في مشاريع الحوار الثقيلة يعد تطبيق الذكاء الاصطناعي في تحرير النصوص

4- التحرير المباشر للنص :يمكن للمونتير التحرير مباشرة من نصوص الفيديو، مما يؤدي إلى تسريع عملية التحرير بشكل كبير للمقابلات والأفلام الوثائقية

5- الكفاءة والدقة :توفر طريقة دقيقة وفعالة لمواءمة التعديلات مع حوار محدد، مما يعزز سرعة التحرير وجودة سرد القصص.

6- جودة محسنة باستخدام الذكاء الاصطناعي: رفع مستوى الصور أدت التحسينات التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي في جودة الفيديو إلى رفع مستوى الإخراج النهائي بشكل كبير:

7- رفع مستوى الدقة :يمكن لخوارزميات الذكاء الاصطناعي رفع مستوى دقة الفيديو، مما يضمن جودة عالية الوضوح حتى من المصادر ذات الدقة المنخفضة.

8- تصحيح الإضاءة :تعمل قدرة الذكاء الاصطناعي على ضبط الإضاءة وتوازن الألوان على تعزيز المظهر البصري واتساق اللقطات.

9- تحويل درجات الألوان باستخدام الذكاء الاصطناعي :لقد أحدث الذكاء الاصطناعي ثورة في تصنيف الألوان

10- الاتساق والأسلوب :تضمن أدوات تصنيف الألوان التلقائية نمطًا مرئيًا موحدًا عبر المشاهد المختلفة.

11- الجودة السينمائية :يوفر هذا الأسلوب الوقت ويضفي على الفيديو مظهرًا سينمائيًا احترافيًا.

12- الذكاء الاصطناعي في تصميم الصوت وتحرير الصوت: توسيع الآفاق كما يفتح دور الذكاء الاصطناعي في تصميم الصوت وتحرير الصوت إمكانيات جديدة:

13- تحسينات الصوت التلقائية :تعمل ميزات مثل التسوية التلقائية وتقليل الضوضاء على تقليل الوقت المستغرق لتحقيق جودة الصوت الأصلية بشكل كبير.

14- تجارب صوتية غامرة :إن إمكانات الذكاء الاصطناعي في إنشاء مناظر صوتية جذابة وذات صدى عاطفي هائلة، مما يمهد الطريق لتصميم صوتي أكثر سهولة وتأثيرًا.

15- فعالية التكلفة :تُعد التعليقات الصوتية بتقنية الذكاء الاصطناعي بمثابة تغيير جذري. إنها توفر بديلاً فعالاً من حيث التكلفة لتوظيف ممثلين صوتيين محترفين، خاصة للمشاريع ذات الميزانيات المحدودة.

١٦- المرونة والكفاءة :يسمح التوليف الصوتي بتقنية الذكاء الاصطناعي بإجراء تعديلات وتعديلات سهلة على السرد.

17- تنوع الأصوات :يمكن للذكاء الاصطناعي توليد مجموعة واسعة من الأصوات، مما يوفر العديد من الخيارات للمبدعين.

لقد أصبح ممكنا انتاج محتوى كان في السابق بعيد المنال بسبب قيود الميزانية أو القيود اللوجستية، ويبقى الخوف من أن يحل الذكاء الاصطناعي محل الوظائف في مجال تحرير الفيديو، اذ يمكن للأتمتة، بطبيعتها، أن تقلل من الطلب على اليد البشرية في جوانب معينة ومع ذلك، فإن التجاهل قدرة الذكاء الاصطناعي على خلق فرص جديدة لا يتم تناوله، من خلال أتمتة المهام العادية، يمكن للذكاء الاصطناعي تحرير العاملين للتركيز على الجوانب الأكثر إبداعًا وتعقيدًا لإنتاج الفيديو.

كما ان هناك مخاوف حقيقية من أن الذكاء الاصطناعي، المدفوع بالخوارزميات، قد يؤدي إلى تآكل الذوق الفني. في حين يمكن للذكاء الاصطناعي أن يقترح تعديلات وتحسينات، فإن هذه الاقتراحات تعتمد على معايير مبرمجة وتفتقر إلى الفهم البديهي للفن وسرد القصص الذي يمتلكه الانسان. ومع ذلك، بدلاً من النظر إلى الذكاء الاصطناعي باعتباره تهديدًا للفن عموما ومنها فن المونتاج، يرى اعتباره أداة لتعزيز الإبداع البشري. يمكن للذكاء الاصطناعي التعامل مع المهام الفنية، أما ما يؤاخذ على مهيمنات الذكاء الاصطناعي فيتمثل بالمخاوف من فقدان اللمسة الإنسانية في رواية القصص ان رواية القصص هي أمر إنساني، والقلق من أن الذكاء الاصطناعي قد يجرد العمق العاطفي والدقة، لا ينبغي النظر إلى الذكاء الاصطناعي كبديل، بل كمتعاون، إنه يوفر رؤى تعتمد على البيانات، ولكن تظل القرارات السردية والعاطفية النهائية في يد المونتير، الذي يمكنه استخدام اقتراحات الذكاء الاصطناعي لتعزيز رواية القصص.

التجارب الغامرة مع الواقع الافتراضي والواقع المعزز

إن دمج الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) في تحرير الفيديو ليس مجرد تقدم تكنولوجي؛ إنه نقلة نوعية في كيفية تجربة المشاهدين للمحتوى. تعمل هذه التكنولوجيا الغامرة

على إنشاء لغة جديدة لسرد القصص التي تدعو الجمهور إلى السرد، مما يجعلهم مشاركًا نشطًا بدلاً من مراقب سلبي . اما عن الواقع الافتراضي والمشاركة العاطفية، فتتيح التجربة الغامرة للواقع الافتراضي اتصالاً عاطفيًا أعمق بالمحتوى. إنها أداة قوية لسرد القصص، حيث تسمح للمبدعين بصياغة تجارب لا تتم مشاهدتها فحسب، بل يتم الشعور بها أيضًا.

الواقع الافتراضي (VR) وتحرير الفيديو بنطاق 360 درجة

مع استمرار نضوج تكنولوجيا الواقع الافتراضي، يتزايد الطلب على محتوى الفيديو الغامر بزاوية ٣٦٠ درجة. لقد توفر مقاطع الفيديو الواقع الافتراضي ومقاطع الفيديو بنطاق ٣٦٠ درجة طريقة فريدة وجذابة لجذب الجماهير، تتكيف برامج المونتاج مع هذا الاتجاه من خلال تقديم أدوات وسير عمل متخصصة لإنشاء وتحرير محتوى الواقع الافتراضي ومحتوى ٣٦٠ درجة، لقد أصبح بإمكان المونتير الآن بسهولة تجميع زوايا الكاميرا المتعددة معًا وإضافة الصوت المكاني ودمج العناصر التفاعلية لإنشاء تجارب غامرة حقًا. بالإضافة إلى ذلك، نظرًا لأن سماعات رأس ونظارات الواقع الافتراضي أصبحت رخيصة الثمن ويمكن الوصول إليها بسهولة، ويمكننا أن نتوقع رؤية المزيد من توظيف الواقع الافتراضي في الاعلان التلفزيوني

مؤشرات الإطار النظري

١- تحقق المعالجة المونتاجية التدفق السردي بسلاسة وبجاذبية جمالية

٢- يتم من خلال المعالجة المونتاجية التكثيف الزماني والمكاني مع توفر عنصر الاقناع

٣- يتنوع المونتاج بين الخطي التتابعي واللاخطي التعاقبي انطلاقا من التنويع السردي

٤- يوجد نوعان من المونتاج ومن المؤثرات (المونتاج والمؤثرات البصرية) و(المونتاج والمؤثرات الصوتية) ولهما ابعاد درامية وجمالية فاعلة.

عينة البحث

كوابيس في صالون الحلاقة

أطلقت كيت كات، العلامة التجارية الشهيرة للشوكولاتة، حملة جديدة توفر للناس استراحة يحتاجونها بشدة في عام ٢٠٢٣، هنا لتذكيرك بأخذ قسط من الراحة والاستمتاع بلحظة من الحلاوة وسط الفوضى، تطلق KitKat وPublicis Middle East، الموجة الأولى من الاتصالات للحملة في العراق، حيث تعود إلى شاشات التلفزيون مع روح الدعابة المحبوبة للعلامة التجارية، وتتواصل مع الجماهير العراقية وفي جميع أنحاء الشرق الأوسط من خلال رؤى ذات صلة محلياً، مما يثبت مرة أخرى مدى روعة الشوكولاتة .

يمكن أن تساعد الاستراحة في تحسين مزاجك، وتنتشر اعلانات الحملة من إنتاج Good People وإخراج عمر شوقي، عبر المنصات الرقمية والاجتماعية من خلال اعلانات سريعة، الاعلان يذكر الناس بأن القليل من الراحة في بعض الأحيان هو كل ما تحتاجه.

١- تحقق المعالجة المونتاجية التدفق السردي بسلاسة وبجاذبية جمالية

عناصر التعبير الصوري المتمثلة بالبداية بكتابة السيناريو والقصة وتعزيزها عبر الصورة بطرق فنية (تراجيدية وكوميدية) ولقد استخدم الاعلان الطريقة الكوميدية لإيصال الفكرة، استخدام الحجوم كافة التي قسمها المختصون في السينما والتلفزيون بدءاً من اللقطة العامة والانتهاء باللقطة القريبة جداً ولقد تم استخدام توزيع حجوم اللقطات لأضفاء الجمالية للصورة و التناغم مع الايقاع المستخدم في الاعلان وفق الموسيقى المحددة والمستخدمة ذات الايقاع السريع مع حركات الكاميرا والربط لهذه اللقطات لرفد المتلقي بالإيقاع الكوميدي لمجموعة هذه اللقطات والتدفق السردي بسلاسة وبجاذبية جمالية، فقد بالغ شخصية الحلاق بالتمثيل المتكلف الذي ينظر اليه على أنه مصنع و يعكس هذا التصنع الشخصية الحقيقية للحلاق الذي يعتقد البعض أنه جلاد للشعر باستخدامه المقص في قص الشعر والموس في الحلاقة واستخدام مرش الماء الذي يبلل به وجه الشاب واستخدم مكيف الهواء ما يؤدي الى قطع حاد على رجل يحلق على كرسي آخر في جهة اخرى من الصالون الذي يضحك بطريقة استهزائيه على قصة شعر الشاب ثم قطع على الشاب الذي ينظر الى شعره من وجهة نظر ذاتية عبر عدسة الكاميرا التي تأخذ دور المرآة الامامية مما يؤدي ذلك الا الى انزعاجه من قصة الشعر، فاللقطات في حجومها المتعددة تعطي أبعاداً جمالية ودرامية عن الأخطاء التي يمكن تفاديها بمجرد التسامح بين الطرفين.

قطع حاد الى لقطة قريبة لنستلة كيت كات تفتح ثم تقطع إلى قطعتين يتناول كل قطعة من قبل الحلاق والشاب تم قطع (كرافيك) مع تعليق صوتي، اخذ قسطا من الراحة خذ كيت كات، ثم العودة الى لقطة عامة للصالون وقبول الشاب لقصة الشعر الجديدة والتي تنتهي برش اللون الأحمر على الشعر من قبل الشاب لتجميل شعره وعلامة الرضا واضحة عليه.

٢ -يتم من خلال المعالجة المونتاجية التكثيف الزماني والمكاني مع توفر عنصر الاقناع

من يشاهد هذا الاعلان في الوهلة الاولى سوف يربطه مع أدوات التجميل او اعلان عن صالون حلاقة تجميل او عن شفرات حلاقة او مواد تجميل الوجه او شامبو الشعر لكن في النهاية يذهب بنا نحو الاكل والطعام رغم عدم وجود مبرر للجوع لكن الفكرة انزاحت عن اصلها الى فرع جديد وهو متطلب انساني أخر الا وهو الطعام ، الاعلان في تسعة وعشرون ثانية استخدم اللقطات السريعة مع الايقاع السريع في الموسيقى، وذلك لإيصال الفكرة في زمن قليل جداً، قد تكون لارتفاع أسعار الاعلان في القنوات الفضائية في شهر رمضان، والذي يعتبر شهر تكثر فيه انتاج الدراما في القنوات الفضائية العربية والاسلامية لذلك تعلن الكثير من الشركات في هذا الشهر مما يؤدي ذلك لارتفاع سعر الطلب على كمية العرض، لذلك تكثيف

الزمان والمكان الواحد وفر عنصر الاقناع (خذ لك بريك خذ لك كيت كات)، أذ تم تكثيف الزمان والمكان مع توفر عنصر الاقناع.

٣- يتنوع المونتاج بين الخطي التتابعي واللاخطي التعاقبي انطلاقا من التنويع السردي

القطع السريع في الإعلان مع حركة الكاميرا والالوان الطاغية على آطار الصورة فهي ألوان تعبيرية تعطي طابع جمالي للصورة، وتركز على التنوع السردي للأحداث التي تنتهي بحركة خاطئة ليد الحلاق في قص الشعر، مع توقف في القطع وأعطاء حرية أوسع للمونتاج الكلاسيكي التقليدي في القطع البطيء للحركة، في تتابع خطي للأحداث ثم انتقاله، لرجل جالس على كرسي اخر يقحم هنا في خط غير تتابعي لمجرد رفد اللقطة السابقة لكي تكون كوميدية مضحكة، مع وحدة المكان، مع وحدة الزمان والمكان والواحد، ونجد هناك تشابه بين هذا الإعلان وإعلان سنيكرز الذي اعتمد في بطولة اليورو عام ٢٠٢٤ بنفس الطريقة المونتاجية ولكن تم إضافة عناصر جديدة وهي شخصيات مشهورة على الصعيد الرياضي (ساكا لاعب المنتخب الاتجليزي و مودريتش لاعب المنتخب الكرواتي) فالقصة واحدة لكن طريقة القطع اختلفت بين الاعلانيين مما يوكد لنا ان المعالجة المونتاجية لها دور واضح في أهمية وصول الإعلان للجمهور في التنوع السردي.

٤ - يوجد نوعان من المونتاج ومن المؤثرات (المونتاج والمؤثرات البصرية) و(المونتاج والمؤثرات الصوتية) ولهما ابعاد درامية وجمالية فاعلة.

العمل الفني (الاعلان) قائم على بعدين الاول درامي والثاني جمالي وعندما يطغي الجمال على الدراما يأخذ الاعلان هنا طريق الاسلوب الخبري الصوري اي (نص كتابي ، تعليق صوتي) اما اذا طغت الدراما على الجمال اذ ان الحكاية هي فحوى العمل يأخذ طريق الاسلوب التمثيلي اي (حكاية ، تمثيل) ، ونجد هنا اعلان (كوابيس في صالون حلاقه) اعتمد اسلوب الدرامي للحكاية وابراز ابعادها ومتطلباتها في صورة درامية تمثيلية رغم عدم وجود الحوار في الاعلان لكن الموسيقى والمؤثرات الصوتية اخذت على عاتقها توضيح الاحداث للحكاية وعناصر التعبير الصوري عملت بشكل عام على ايضاح العمل الفني وفق رؤية اخراجية عمل عليها المخرج والعاملين في الاعلان واتقان ذلك لكي يظهر الاعلان بالشكل المطلوب ، ونجد أن التصوير والمونتاج والاخراج في العمل ذو بصمة واضحة عكست المطلوب في الإعلان وايصال الرسالة الاعلانية وتأثيرها، يوظف المخرج عناصر التعبير الصوري لتأخذ دورا هام في تجسيد المؤثرات البصرية والصوتية في إيقاع متماثل حقق من خلالهما ما يبتغيه الإعلان. قد يكون استخدام المونتاج بطريقة الذكاء الاصطناعي متوفر في بعض اللقطات وفي إمكانية إضفاء التلوين عن طريق الذكاء الاصطناعي فنجد العديد من المختصين يعتمدون على مفاتيح وضعتها شركات انتاج البرامج المونتاجية بالذكاء الاصطناعي لتحقق الجمالية مثل التلوين وحتى

ربط الصورة مع الصوت إذا كانت هناك اكثر من كاميرا تصور اللقطة الواحدة تفادي للوقوع في اللبسنك (عدم تطابق الشفاه).

النتائج

١- حققت المعالجة المونتاجية التدفق السردي بسلاسة وبجاذبية جمالية

٢- تم من خلال المعالجة المونتاجية التكثيف الزماني والمكاني مع توفر عنصر الاقناع

٣- تنوع المونتاج بين الخطي التتابعي واللاخطي التعاقبي انطلاقا من التنويع السردي

٤- وجد نوعان من المونتاج ومن المؤثرات (المونتاج والمؤثرات البصرية) و(المونتاج والمؤثرات الصوتية) ولهما ابعاد درامية وجمالية فاعلة.

٥- شكل الذكاء الاصطناعي فضاء لتطوير تقنيات المونتاج.

الهوامش

١-- www.bartleby.com/essay/Lev-Vladimirovich-Kuleshov-and-The-Moscow-Film-P3PN2FSTJ

٢-علي ابو شادي، لغة السينما،(دمشق: المؤسسة العامة للسينما،٢٠٠٦)، ص١٧٢.

٣-علي ابو شادي ، المصدر نفسه، ص١٧١.

٤-جوزيف وهاري فيلدمان، دينامية الفيلم، تر: محمد عبد الفتاح قنادي، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب،١٩٩٦)، ص٤٢.

٥-لوي دي جانيتي، فهم السينما، تر: جعفر علي، (بغداد: الجمهورية العراقية، وزارة الثقافة والاعلام، دار الرشيد للنشر، ١٩٨١)، ص١٨٥.

٦-لوي دي جانيتي، المصدر نفسه ، ص١٥.

٧-علي ابو شادي، لغة السينما، المصدر السابق، ص١٧١.

٨-مارلين فيب، افلام مشاهدة بدقة: مدخل الى فن السرد السينمائي، تر: محمد هاشم عبد السلام، (القاهرة: المركز القومي للترجمة، ط١، ٢٠١٣)، ص٢٣.

٩-مارسيل مارتن، اللغة السينمائية، مصدر سابق، ص٢٨.

١٠-البرت فولتون، مصدر سابق، ص٧٥.

١١-جون هودار لوسون، مصدر سابق، ص٤٧.

١٢-لوي دي جانيتي، فهم السينما، مصدر سابق، ص١٨٧.

١٣-كين دانسايجر، تقنيات المونتاج السينما والفيديو: تر: احمد يوس فالمركز القومي للترجمة ، القاهرة ، ٢٠١١، ص٣٥.

١٤-جان متري، المدخل الى علم جمال وعلم نفس السينما، مصدر سابق، ص٢٠٩.

١٥-البرت فولتون، السينما آلة وفن، مصدر سابق، ص٨٨.

١٦-مارلين فيب، افلام مشاهدة بدقة، مصدر سابق، ص٢٤.
١٧- لوي دي جانيتي، فهم السينما، مصدر سابق، ص ٢٠٦ .
١٨-جون هودار لوسون، السينما العملية الابداعية، مصدر سابق، ص٦٠.
١٩-مارلين فيب، افلام مشاهدة بدقة، مصدر سابق، ص٢٦.
٢٠-المصدر نفسه، ص٦٠.
٢١-جان متري، السينما التجريبة، مصدر سابق، ص١٥.
٢٢-كارل رايس، فن المونتاج السينمائي، مصدر سابق، ص٢٩.
٢٣-فران فينتورا، الخطاب السينمائي، مصدر سابق، ص٣٤٣.
٢٤-كارل رايس، فن المونتاج السينمائي، مصدر سابق، ص٣٣.
٢٥-سيمون فرايليش، الدراما السينمائية، تر: غازي منافيخي، (دمشق: الؤسسة العامة للسينما،ط١، ٢٠١٩)، ص١٨.
٢٦-رالف ستيفنسون و جان ر.دوبري ، السينما فناً، تر: خالد حداد ،(دمشق: الؤسسة العامة للسينما، ١٩٩٣)،ص٨٦.
٢٧-هنري آجيل، علم جمال السينما، مصدر سابق، ص١١٠.
٢٨-المصدر نفسه، ص٢١٢.
٢٩-كين دانسايجر، مصدر سابق، ص٤٣.
٣٠- www.bartleby.com/essay/Lev-Vladimirovich-Kuleshov-and-The-Moscow-Film-P3PN2FSTJ
٣١- www.bartleby.com/essay/Lev-Vladimirovich-Kuleshov-and-The-Moscow-Film-P3PN2FSTJ
٣٢- لوي دي جانيتي ، مصدر سابق ، ص٢١٤ .
٣٣-جان متري، السينما التجريبة، مصدر سابق، ص١٣٦.
٣٤-ينظر: مارسيل مارتن، اللغة السينمائية، مصدر سابق، ص١٥٢-١٥٣.
٣٥-جان متري، المدخل الى علم جمال وعلم نفس السينما، مصدر سابق، ص٢١٢.
٣٦-المصدر نفسه، ص٢٢٠.
٣٧-https://tahaworld.com/blog/Video/montag1476658513
٣٨-لوي دي جانيتي، مصدر سابق، ص١٨٩.
٣٩-لوي دي جانيتي المصدر نفسه، ص١٨٩.
٤٠-لوي دي جانيتي، فهم السينما، مصدر سابق، ص١٩٠.

٤١-دانييل اريخون، قواعد اللغة السينمائية، تر: احمد الحضري، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٧)، ص١٤.

٤٢-جوزيف ماشبللي، التكوين في الصورة السينمائية، تر: هاشم نحاس، (الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٣)، ص٢٦.

٤٣--https://www.linkedin.com/pulse/evolution-video-editing-from-analog-digital

٤٤--https://lwks.com/blog/the-future-of-video-editing-trends-and-predictions

٤٥--https://lwks.com/blog/the-future-of-video-editing-trends-and-predictions

المصادر والمراجع

١-اريخون، دانييل ، قواعد اللغة السينمائية، تر: احمد الحضري، القاهرة: الهيئة المصرية، ١٩٩٧

٢-ابو شادي ، علي ، لغة السينما،دمشق: المؤسسة العامة للسينما،٢٠٠٦

٣-دانسايجر، كين ، تقنيات المونتاج السينما والفيديو، تر: احمد يوسف ،المركز القوم ، القاهرة ، ٢٠١١

٤-دي جانيتي، لوي ، فهم السينما، تر: جعفر علي ، دار الرشيد للنشر بغداد ، ١٩٨١

٥-ستيفنسون، رالف و جان ردوبري ، السينما فناً، تر: خالد حداد ،دمشق: الؤسسة العامة للسينما، ١٩٩٣

٦-فرايليش، سيمون،الدراما السينمائية، تر:غازي منافيخي، دمشق، المؤسسة العامة للسينما، ٢٠١٩

٧-فيلدمان،جوزيف وهاري، دينامية الفيلم، تر:محمد عبد الفتاح ،القاهرة: الهيئة المصرية ،١٩٩٦

٨-فرايليش،سيمون، الدراما السينمائية، تر:غازي منافيخي، دمشق،المؤسسة العامة للسينما، ٢٠١٩

٩-فيب، مارلين افلام مشاهدة بدقة، تر:محمد هاشم عبد السلام، القاهرة: المركز القومي ، ٢٠١٣

١٠-ماشييللي، جوزيف ، التكوين في الصورة السينمائية، تر: هاشم نحاس، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٣

١١- مارتن ، مارسيل ، اللعة السينمائية ، تر:سعد مكاوي ، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق، ٢٠١٨

١٢-متري، جان ، السينما التجريبة، تر: عبد الله عويشق ، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق، ١٩٩٧ .

١٣- متري، جان ، المدخل الى علم جمال وعلم نفس السينما،تر: عبد اللع عويشق، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق، ٢٠٠٩

Sources and references

-١Erichon, Daniel, The Grammar of Cinematic Language, Trans. Ahmed El-Hadary, Cairo: The Egyptian Authority, 1997.

-٢Abu Shadi, Ali, The Language of Cinema, Damascus: General Cinema Foundation, 2006.

-٣Danseiger, Ken, Cinema and Video Editing Techniques, Trans: Ahmed Youssef, Al-Markaz Al-Qoum, Cairo, 2011.

-٤De Janetti, Louis, Understanding Cinema, Trans.: Jaafar Ali, Al-Rasheed Publishing House, Baghdad, 1981.

-٥Stevenson, Ralph and Jean Rudbury, Cinema as an Art, Trans.: Khaled Haddad, Damascus: General Establishment for Cinema, 1993.

-٦Freilich, Simon, Cinema Drama, Trans: Ghazi Manafikhi, Damascus, General Cinema Foundation, 2019

-٧Feldman, Joseph and Harry, Film Dynamics, Trans.: Mohamed Abdel Fattah, Cairo: The Egyptian Authority, 1996.

-٨Freilich, Simon, Cinema Drama, directed by: Ghazi Manafikhi, Damascus, General Cinema Foundation, 2019

-٩Veep, Marilyn, Watch Movies Carefully, Translated by: Mohamed Hashem Abdel Salam, Cairo: The National Center, 2013.

-١٠Maschielli, Joseph, Composition in the Cinematic Image, Trans.: Hashem Nahhas, Egyptian General Book Authority, 1983.

-١١Martin, Marcel, The Cinematic Game, Translated by: Saad Makkawi, General Cinema Foundation, Damascus, 2018

-١٢Mitri, Jean, Experimental Cinema, Trans. Abdullah Owaisheq, General Cinema Foundation, Damascus, 1997.

-١٣Mitri, Jean, Introduction to the Aesthetics and Psychology of Cinema, Trans.: Abdel La' Aweishq, General Cinema Foundation, Damascus, 2009.

-١٤www.bartleby.com/essay/Lev-Vladimirovich-Kuleshov-and-The-Moscow-Film-P3PN2FSTJ

-١٥https://lwks.com/blog/the-future-of-video-editing-trends-and-predictions

-١٦https://tahaworld.com/blog/Video/montag1476658513