INTO FILM

BRITISH COUNCIL

شاشات صغيرة قصيرة أفلام

دليل عمل الأفلام

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

FILM IS GREAT

محتويات

التطوير

تطوير فكرة فيلمك 3
اكتب نصك 13

الإنتاج

البراعة في استخدام الكاميرا 17
تسجيل الصوت 27

مرحلة ما بعد الإنتاج

توليف المشاهد المصورة 36
المؤثرات الصوتية والموسيقى 45

INTO FILM

BRITISH COUNCIL

التطوير

تطوير فكرة فيلمك

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

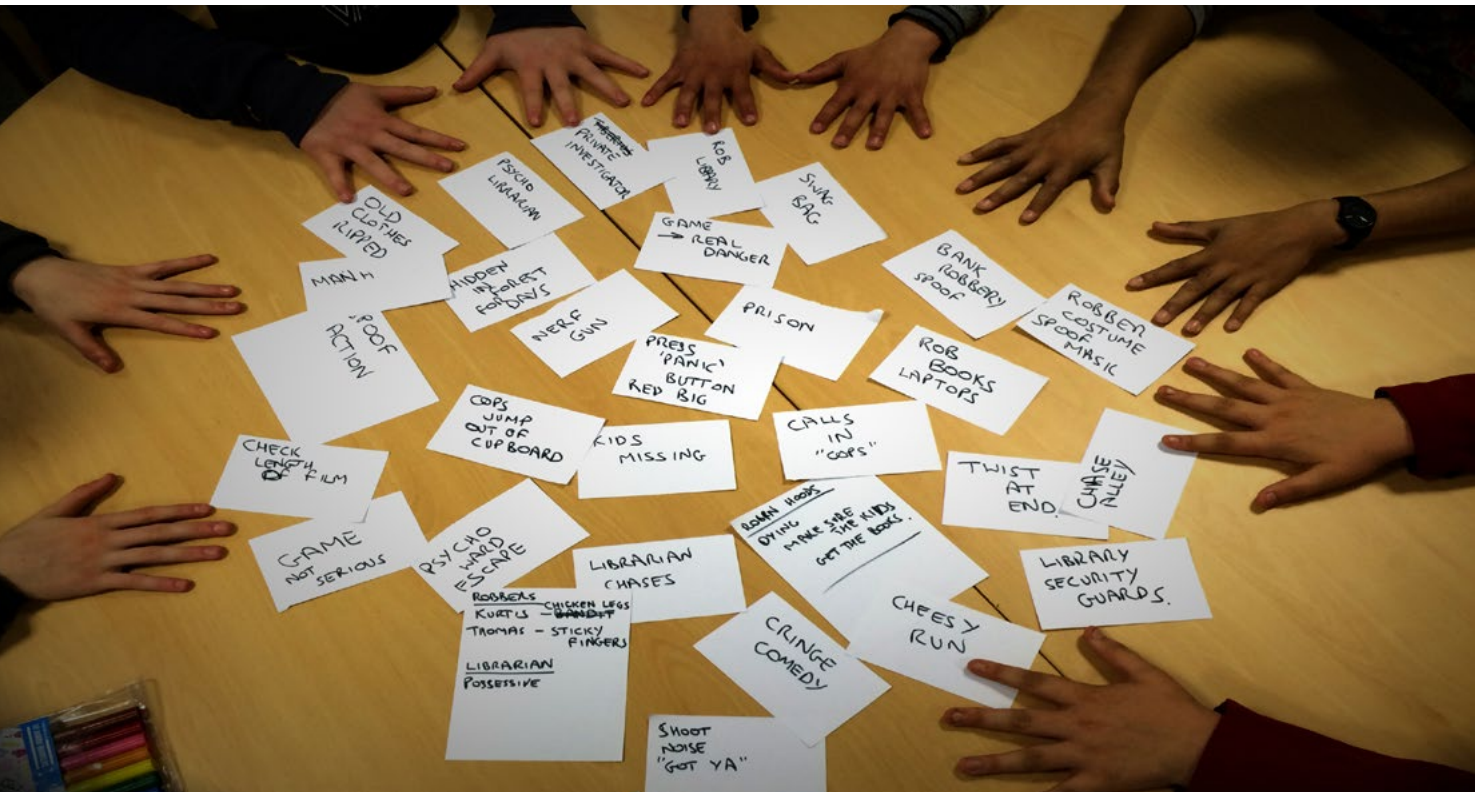
FILM IS GREAT
BRITAIN & NORTHERN IRELAND

الفكرة الأساسية

تعتمد فكرة الأفلام الهادفة على رسالة واضحة يمكن وصفها بجملة واحدة، وهي الفكرة الأساسية. فإذا لم تتوفر لديك الفكرة الأساسية فلن تتمكن من إنتاج الفيلم. فوجود الفكرة الأساسية يساعدك على التركيز ويحفزك على الإنتاج ويضمن نقل هدفك ورسالتك إلى المشاهدين.

فكّر في موضوع فيلمك ثم قم بإعداد خريطة ذهنية لما لديك من معلومات حول هذا الموضوع. حدد ما الذي تود أن تخبر به المشاهدين حول الموضوع؟ فهذا سيساعدك في تحديد الفكرة الأساسية

تعرض الأمثلة الواردة في الصفحات التالية موضوعات وأفكار رئيسية استُخدِمت في بعض أشهر الأفلام.



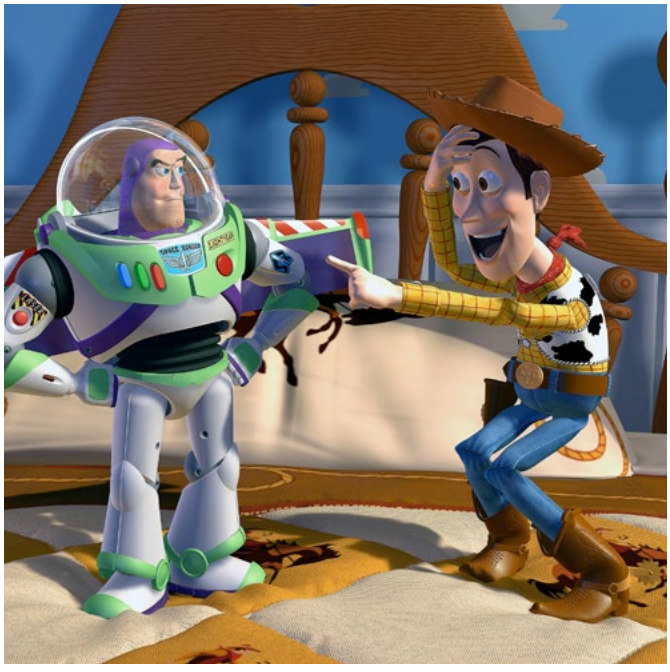
إي تي الكائن الفضائي (يو)
E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL (U)

.حقوق الملكية محفوظة لشركة يونيفرسال (1982) جميع الحقوق محفوظة

الموضوع	الصداقة، الحب
الفكرة الأساسية	**إذا أحببت أحدًا، فلا تُضيق عليه ودعه يرحل.**

يعثر (إليوت) على كائن فضائي وحيد في حديقته. تنشأ بينهما صداقة ويحاول (إليوت) مساعدة (إي تي) على العيش سرًا على الأرض كأحد أفراد أسرته. وعندما يمرض (إي تي) ويحن إلى موطنه، يكافح إليوت لمساعدته على الرجوع إلى موطنه.

حكاية لعبة (خاضع لإرشاد الآباء)
TOY STORY (PG)



.حقوق الملكية محفوظة لشركة وولت ديزني / بيكسار (1995) جميع الحقوق محفوظة

الموضوع	الهوية
الفكرة الأساسية	**أفضل سُبل النجاح هي التعاون.**

(وودي) هودمية بشخصية راعي بقر يملكها صبي يسمى (أندي). يشعر (وودي) بالخطر و الغيرة من العبة الجديدة (بظ يطير) التي أحضرها والد (أندي)، ولكن عندما تتنقل الأسرة إلى منزل جديد يلجأ (وودي) و (بظ) إلى التعاون للعثور على (أندي).

بداية باتمان (١٢)
BATMAN BEGINS (12)

.حقوق الملكية محفوظة لشركة وارنر بروس (2005) جميع الحقوق محفوظة

الموضوع	التغلب على المِحن
الفكرة الأساسية	**قد تصبح أسباب خوفك مصادر قوتك.**

يرغب (بروس وين) في الانتقام لمقتل والده و لذلك يسعى لتعلم كيفية تحسين مهاراته القتالية. وخلال ذلك يقرر (بروس) أن عليه التغلب على خوفه من الخفافيش لاكتساب القوة والهيمنة. و يعود بعد ذلك إلى مدينته (غوثام) في شخصيته وشكله الجديد (باتمان).

الفك المفترس
(مناسب لمن هم في سن ١٢ فما فوق)
JAWS (12A)

.حقوق الملكية محفوظة لشركة يونيفرسال (1975) جميع الحقوق محفوظة

الموضوع	الشجاع
الفكرة الأساسية	**تحلى بالشجاعة وافعل الصواب.**

يقرر رئيس الشرطة (برودي) في جزيرة (أميتي) ان يغلق الشواطئ، و ذلك بسبب وجود قرش أبيض كبير يقوم بقتل السباحين. غير أن عمدة المدينة يعارضه لرغبته في الحفاظ على استمرارية قدوم السياح إلى المدينة. و لتحقيق ذلك يدرك (برودي) أن عليه استئجار قارب واثنين من المساعدين والانطلاق لقتل القرش بنفسه.

تطوير الشخصية

بمجرد أن تتكون لديك الفكرة الأساسية، يجب عليك بعد ذلك البدء في تكوين الشخصيات التي ستعمل على إثبات هذه الفكرة. وعادةً ما تكون الشخصيتين الرئيستين في الفيلم هما البطل والخصم.

البطل (الخيّر)

البطل هو شخصيتك الرئيسية ويدور الفيلم حول قصته. ويجب أن تكون شخصية البطل محبوبة بحيث يتجاوب المشاهد معها ويرغب في نجاحها. يمكنك تقديم بطل شرير، لكنه يجب أن يتحلى بصفات محبوبة أو نقاط ضعف يمكن للمشاهدين التعاطف معها.

بنهاية الفيلم يجب أن يكون البطل قد تعلم شيئًا جديدًا حول نفسه أو حول العالم؛ وهذا الشيء هو فكرتك الأساسية. ولكي يمكن للبطل إثبات فكرتك الأساسية فهو بحاجة إلى الدنطلاق في رحلة طوال الفيلم تؤدي إلى تغييره.

الخصم (الشرير)

يتمثل دور الخصم في تحدي البطل والتسبب في حدوث المتاعب له. وغالبًا ما يحمل الخصم وجهة نظر معارضة للبطل، وهو الأمر الذي قد يدفعه إلى التشكيك في معتقداته. كما أن الخصم قد يدفع البطل إلى الوقوع في المواقف الصعبة أو مواجهته بالكثير من المشكلات

وتحديه في أن يتغلب عليها. إن مواجهة الصعوبات والتغلب عليها هي ما تجعل البطل يتعلم شيئًا جديدًا ويثبت فكرتك الأساسية.

ثمة أنواعٌ أخرى من الشخصيات التي قد تعرفها من الأفلام وهي:

- **معلمون** يرشدون البطل ويوجهونه مثل (يودا) في فيلم
- **حلفاء** يساعدون البطل ويدعمونه مثل (السيد رأس البطاطا) والكلب سلنكي وريكس وغيرهم في فيلم حكاية لعبة
- **مخادعون/ مهرجون** يضيفون نوعًا من الدعابة على الفيلم ولكنهم ينقلون أيضًا وجهة نظر ماكرة، مثل (الحمار) في فيلم شريك
- **المتلونون وهي** شخصيات يمكنها التغير، حيث يمكنهم الظهور في شكل معين ولكن يتضح أنهم على العكس من ذلك مثل هارفي دنت (ذو الوجهين) في فيلم أمير الظلام

ملحوظة

عند تطوير الشخصيات، تجنب القوالب النمطية التي قد تشكل افتراضات أو قد تسيء إلى المشاهدين.

النوع

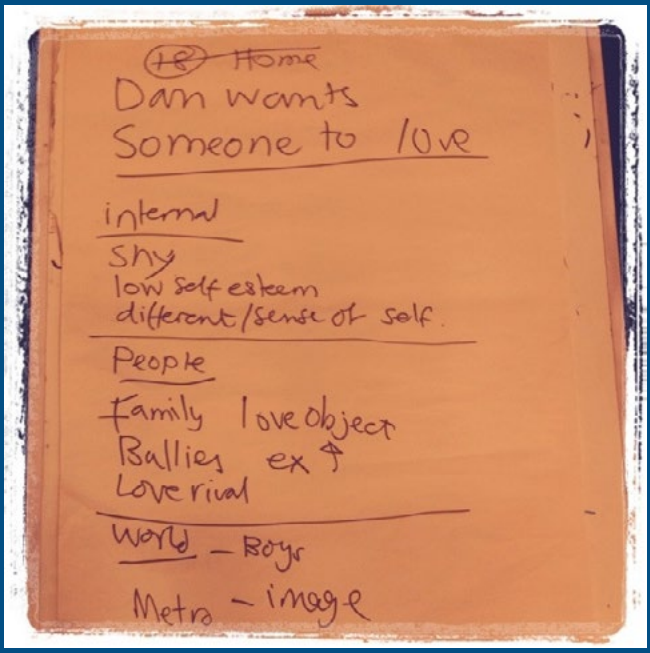
يمكن تحديد ماهية البطل والخصم والمكان الذي يعيشان فيه من خلال نوع الفيلم. فكل نوع ينطوي على مجموعة من الأعراف المرتبطة به والتي تحدد أدوار الشخصية والأماكن والملابس ومكملات الديكور وما إلى ذلك، فعلى سبيل المثال إذا كنت بصدد صنع فيلم رعب،

فقد يكون البطل: مراهق فضولي وقد يكون الخصم: مخترع مجنون، والمكان: بيت مسكون، والموضوع: الخير مقابل الشر، وفكرتك الأساسية: فكّر جيدًا قبل أن تتصرف.

يمكنك أيضًا خلط الأعراف قليلاً. حيث يمكنك صنع فيلم خيال علمي باستخدام مراهق منعزل ليلعب دور البطل وكائنات فضائية خاطفة في دور الخصم ومكان في الفضاء الخارجي. ومع ذلك قد يكون الموضوع: الحب، والفكرة الأساسية: يمكن مصادفة الحب في أكثر الأماكن غير المتوقعة.

النوع

يشير إلى مجموعة من الأفلام أو البرامج التلفزيونية من حيث موضوعها وأسلوبها، مثل أفلام الرعب والخيال العلمي والمسلسلات الدرامية الطويلة.

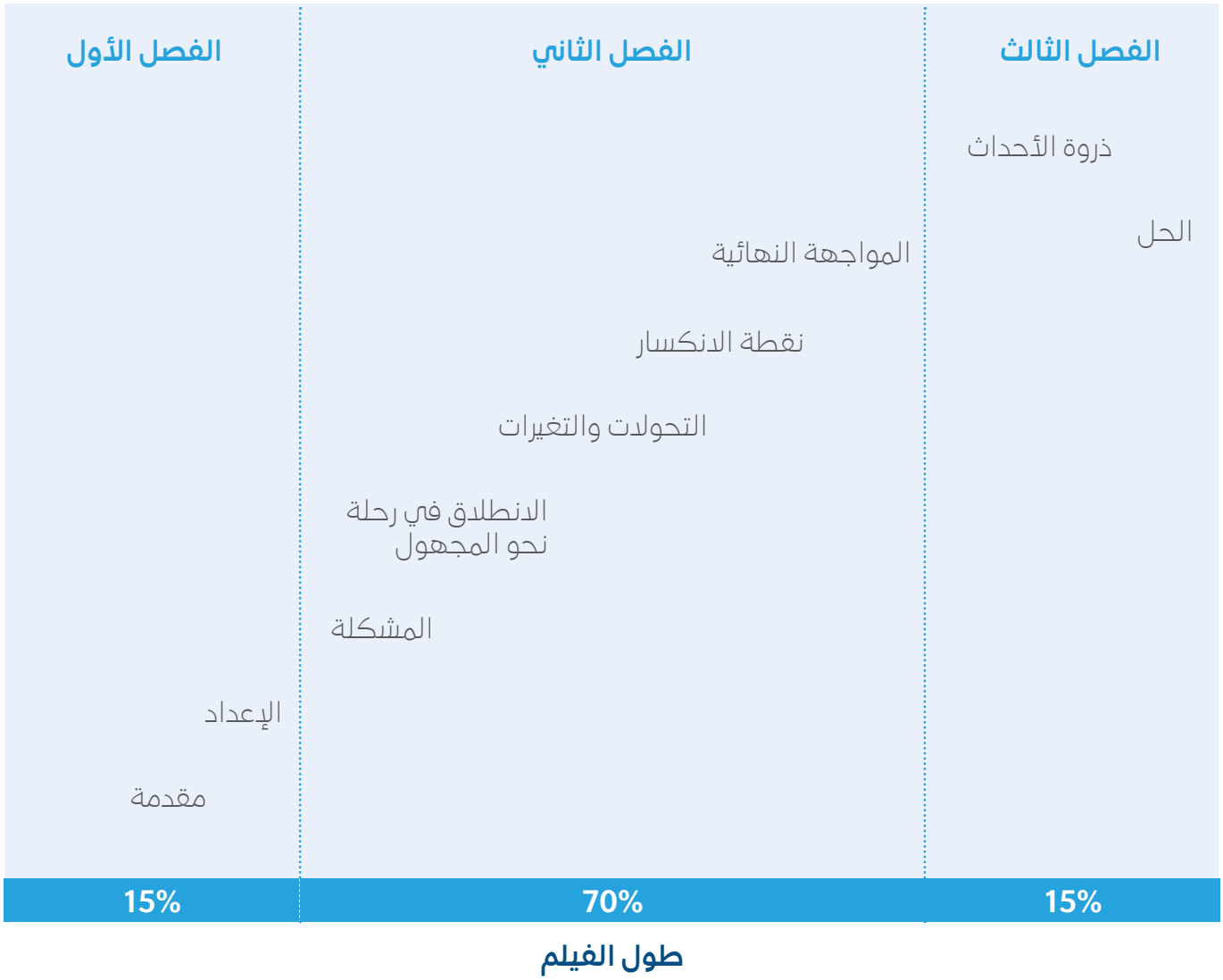


ملحوظة

تتداخل العديد من الأنواع أو تنطوي على أنواع فرعية. فعلى سبيل المثال، النوع الدرامي، الذي يصور شخصيات وأماكن وسيناريوهات واقعية، ينطوي على أنواع فرعية مثل المُبكي، والسيرة الغيرية، ودراما قاعة المحكمة. وتصنف الكوميديا غالبًا على أنها أنواع فرعية مثل التهريج أو الرومانسية الكوميدية أو الهزل.

ألِّف قصتك

أنت الآن جاهز لكتابة قصة فيلمك، حيث ستحتاج إلى بداية ووسط ونهاية وينبغي كتابتها في شكلٍ مسرحية مكونة من ثلاثة فصول. فتحديد بنية واضحة يمنحك أساسًا ثابتًا ليدور حوله فيلمك.



الفصل الأول، البداية: المقدمة، الإعداد
قدّم عالم بطلك. من هي شخصيتك الرئيسية؟ كم يبلغ من العمر؟ ما الذي يقوم به/يحبه؟ أين يعيش؟ كيف تسري شؤون حياته اليومية؟

الفصل الثاني، الوسط: المشكلة، الانطلاق في رحلة نحو المجهول، التحولات والتغيرات، نقطة الانكسار، المواجهة النهائية تواجه البطل مشكلة أو قضية تدفعه إلى الانطلاق في رحلة من أجل حلها. وقد يكون الخصم هو السبب في هذه المشكلة أو قد تقابله شخصيتك الرئيسية خلال رحلته. وقد يكون الخصم جزء من التغيرات والتحولات والتحديات التي يجب على البطل التغلب عليها. وفي نهاية المطاف سيُجبر على بلوغ نقطة الانكسار والانخراط في المواجهة. ستؤدي المواجهة إلى أن يتعلم شيئًا جديدًا ويتغير.

الفصل الثالث، النهاية: ذروة الأحداث، الحل
في هذه المرحلة يتعين على البطل الاستعانة بمعرفته الجديدة (وإثبات الفكرة الأساسية) عن طريق استخدامها لحل المشكلات التي يواجهها. ويمكن ختام القصة الآن بنهاية سعيدة. أما إذا كنت تود إنهاء القصة بمأساة، فسوف يثبت إخفاق البطل حينئذٍ الفكرة الأساسية.

وفي النهاية قد لا تتبع عملية التفكير الترتيب المذكور سابقًا. إذا شمل فيلمك جميع العناصر (الموضوع، الفكرة الأساسية، الشخصية، النوع، القصة) فستنتج حينئذٍ فيلم ممتع. فعلى سبيل المثال قد تبدأ في إدراك أنك تود إنتاج فيلم حول عمَلية اختطاف من قِبل كائن فضائي ومن ثم تقوم بتطوير الموضوع والفكرة الأساسية والشخصيات والقصة من نقطة بداية النوع الفرعي هذه.

تخطيط قصتك

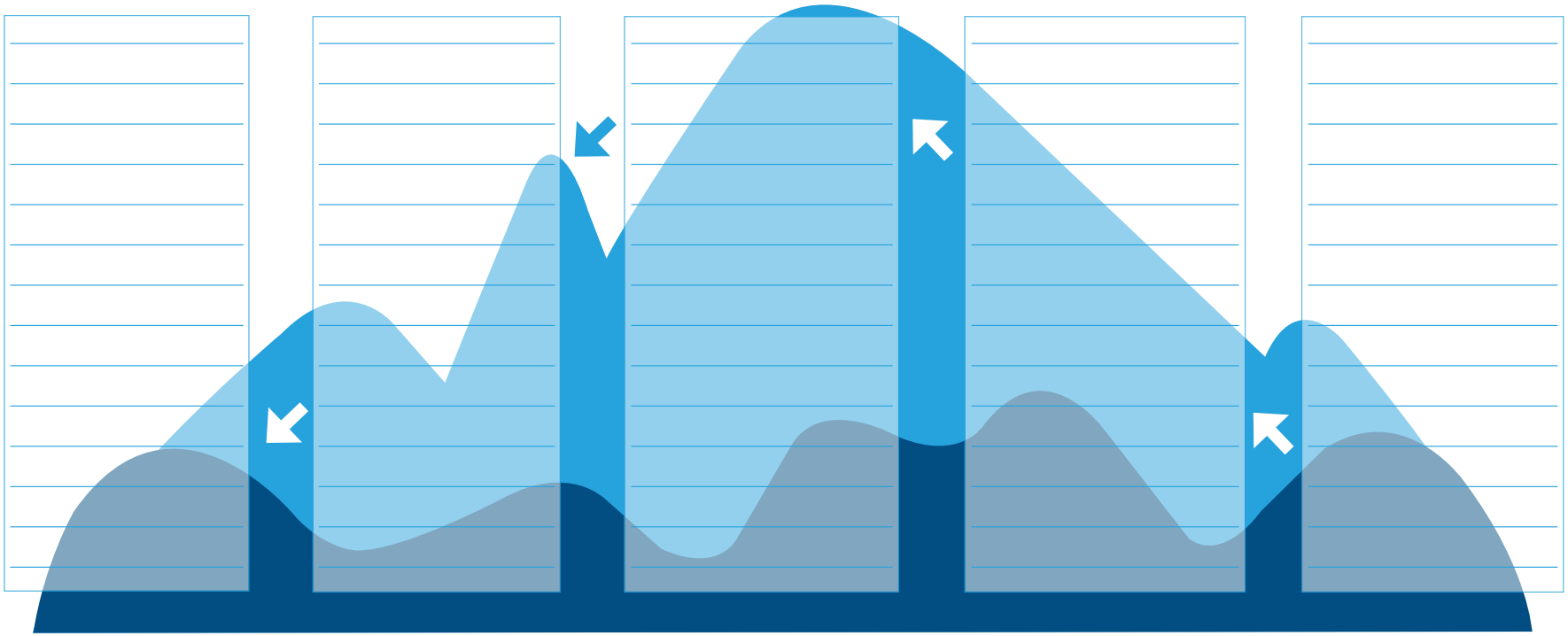
١- البداية
(كان هناك....)
من هي شخصيتك الرئيسية (البطل)؟ ما التفاصيل التي ينبغي للمشاهدين معرفتها حول البطل؟ (كم يبلغ من العمر؟ ما دوره؟ ماذا يحب؟) أين تتم القصة؟

٢- التكوين:
(يوم ما...)
ماذا يحدث للبطل وما الذي يدفعه إلى خوض رحلة أو مهمة أو مغامرة؟ (قد يتلقى رسالة أو دعوة أو قد يطلب أحدٍ ما مساعدته...) ما هدفه؟

٣- المشكلة:
(ثم فجأة....)
ما المشكلة الكبيرة التي وقعت في طريق تحقيق البطل لهدفه؟ من أو ما الذي سبب المشكلة (الخصم)؟

٤- الحل:
(يجب على البطل....)
ما الذي يجب على البطل القيام به لحل المشكلة؟ (ربما يكون هذا شيءٌ جديد أو شيءٌ لم يقم به من قبل.)

٥- النهاية:
(وأخيرًا.....)
كيف تنتهي القصة؟. ما الذي يحدث الآن بعد أن تم حل المشكلة؟ كيف تغير البطل؟ ما الذي تعلمه؟



INTO FILM

BRITISH COUNCIL

التطوير

اكتب نصك

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

FILM IS GREAT
BRITAIN & NORTHERN IRELAND

نص الفيلم هو الأداة التي تظهر كيف سيتم عرض القصة على الشاشة من خلال سلسلة من المشاهد.

المشهد

قسمٌ من فيلم يعرض جزءًا من قصة تحدث في الوقت الفعلي في موقعٍ واحد.

تنسيق النص

ثمة مجموعة من الأعراف تُستخدم عند كتابة نص. وكقاعدة عامة، يجب أن تعادل صفحة واحدة من النص دقيقة واحدة من الفيلم. استخدم خط كورير بمقاس ١٢ عند كتابة النص. ويجب تمييز الوصف والأفعال بوضوح عن الحوار. وهناك
عددٌ من حزمِ برامج كتابة النصوص الجيدة المتاحة والتي ستساعدك في تنسيق النص تلقائيًا. بدلًا من ذلك، يمكنك الاستعانة بالإرشادات الواردة أدناه لضمان إعداد نصك بشكل صحيح.

يبدأ كل مشهد بعنوان للمشهد يجب كتابته بحروف كبيرة. أدرج حرف "د" إذا كان يتم تمثيل المشهد في الداخل وحرف "خ" إذا كان يتم تمثيل المشهد في الخارج. واكتب اسم المكان والوقت الذي يتم فيه تمثيل المشهد.

يصف الحدث المكان وما الذي يحدث فيه، كما أنه يصف الشخصيات من حيث: أعمارهم وكيف يبدون وما الذي يرتدونه (فقط إذا كان هذا متعلق بالقصة). ويصف أدوار الشخصيات: تحركاتهم وأفعالهم وتعبيراتهم. وتساعد هذه التفاصيل الممثلين على تجسيد الشخصيات كما تخيلتها، كما أنها توضح كثيرًا للمشاهدين ماهية الشخصيات ومشاعرهم. وتُكتب أسماء الشخصيات بحروف كبيرة خلال النص.

عندما يأتي دور شخصية في التحدث، اكتب اسم الشخصية بحروف كبيرة في وسط سطر جديد. قم بتوسيط الحوار التالى.

د. صالة. وقت الأصيل.
يرتدي ديريك (١٦) ملابس عادية عبارة عن بنطلون وتي شيرت وجورب غير متوافق.
لم يستحم منذ عدة أيام. يستلقي على أريكة مائلة في صالة بمنزل عائلي بأحد الضواحي.

يحاول ديريك قراءة مجلة لكنه يلقيها جانبه بعد عدة ثوانٍ. يتصفح هاتفه المتحرك:
لا توجد رسائل.

يشغل ديريك التلفزيون باستخدام الريموت.

يتم عرض فيلم اختطاف من قبل كائنات فضائية وتغمر الغرفة الألوان الوهاجة والصيحات والصراخ. يقف ديريك فور مشاهدة الفيلم: تسمر في مكانه.

ديريك

واااااااووووووو أتمنى....

فجأة، يحدث ارتطام صاخب وانفجار هائل! يملأ الدخان الغرفة.

ديريك

يا للهول! ما الذي يجري؟ دعنى

روبوت

تشغيل شعاع الليزر! القبض على الكائن البشري!

اخترق شعاع ليزر أخضر عبر الدخان، ديريرك يرتفع عن الأريكة...

ثمة ثلاثة جوانب يجب التركيز عليها بشكل خاص عند كتابة النص: البنية والشخصيات والحوار.

البنية

يجب أن يعكس نص الفيلم طابع وبيئة المكان وطبيعة الشخصيات ومشاعرهم. كيف يمكنك نقل جميع هذه العناصر من خلال الفيلم؟ هل باستخدام الحوار المباشر أم بوصف الأفعال؟

الشخصيات

يعد تحديد الشخصية أحد الجوانب المهمة في فهم الشخصيات وكيف سيتحدثون ويتصرفون في مواقف معينة. فكّر في طبيعة كل شخصية وصفاتها وكيف يمكن التعبير عن ذلك من خلال النص. هل سيهينوا شخصيات أخرى لإظهار نوعٌ من الدناءة؟ هل سيهربون من المخاطر لإظهار أنهم جُبناء؟ كيف يمكنك التعبير عن علاقات صداقة قوية بين الشخصيات؟ امزج بين الأفعال والحوار لعرض قصة شخصياتك.

الحوار

ما الذي ستقوله الشخصيات وكيف سيقولونه؟ اكتب الحوار كما سيُنطق بدلاً من استخدام لغة رسمية. فهذا سيجعله أكثر واقعية. تذكر أخذ المشاهدين بعين الاعتبار واستخدم لغة مناسبة.

INTO FILM

BRITISH COUNCIL

الإنتاج
البراعة في استخدام الكاميرا

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

FILM IS GREAT
BRITAIN & NORTHERN IRELAND

البراعة في استخدام الكاميرا
(لقطات الكاميرا وزواياها وتحركاتها)

يقسّم المخرجون السينمائيون المحترفون المشاهد إلى لقطات. فهم يجهزون الكاميرا ويأطرون اللقطة الأولى ويصورون الحركة ثم يوقفون التسجيل. وتتكرر هذه العملية مع كل لقطة جديدة حتى يكتمل المشهد. بعد ذلك يتم تجميع المقاطع في عملية التوليف لتكوّن مشهدًا واحدًا متواصلًا.

إذا استخدمت أساليبًا احترافية فيمكنك إنتاج أفلام عالية الجودة تبدو كأنها سينمائية أيًا كانت المعدات التي تستخدمها. يقدم الجدول الوارد أدناه وصفًا للقطات الرئيسية والزوايا والحركات التي يستخدمها المخرجون السينمائيون المحترفون. كما يشتمل على توضيح للتأثيرات التي يبتكرونها والمعلومات التي يمكنهم تقديمها للمشاهدين.

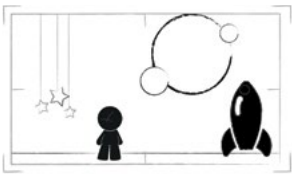
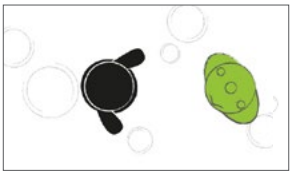
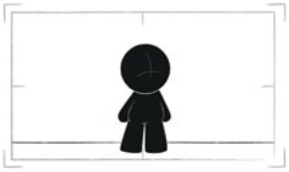
عندما تبدأ، فعلى الأرجح ستصور بشكل غريزي باستخدام اللقطات المتوسطة والطويلة حيث تعد الأسهل في الاستخدام. ومع زيادة ثقتك بذاتك، حاول إدراج مجموعة أكثر تنوعًا من اللقطات. تعتبر اللقطات المقربة فعالة بشكل خاص، حيث تمكن المشاهد من التواصل مع الشخصيات، وهو ما يضفي على الفيلم مزيدًا من التأثير.

عندما تحدد اللقطات التي ستستخدمها، فكّر في طول المشهد والمعلومات التي تود عرضها. ويجب استخدام تغييرات اللقطات لغرض محدد فقط أو تأثير مطلوب للتعبير عن القصة. (يجب تسجيل تفاصيل خيارات اللقطات في قائمة المشاهد و/أو قائمة اللقطات. وفي حالة إحداث أي تغييرات أثناء التصوير، فتذكر إضافة ذلك بحيث تتوفر للمؤلف المعلومات الصحيحة خلال مرحلة ما بعد الإنتاج.)

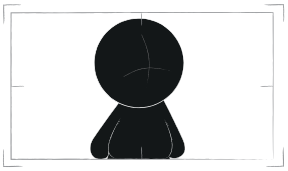
نصيحة مهمة

قبل البدء في تصوير الفيلم، تدرب على استخدام الكاميرا لبعض الوقت: قم بتصوير شيء ما! مشهد بسيط وصامت (بدون حوار) يسير فيه شخص ما في اللقطة ويفعل شيء ما ثم يغادر، سيكون مثاليًا. بعد أن تقوم بتصوير فيلمك الأول، شاهده. ما الذي أعجبك أو لم يعجبك فيه؟ احفظ هذه المحاولة الأولى. سنطلب منك الرجوع إليها فيما بعد. (إذا كنت قد قمت بذلك مسبقًا وحفظت أفلامك، فلست بحاجة إلى القيام بذلك مرة أخرى.)

لقطات الكاميرات

الاسم	كيفية القيام بها	ما الذي تحققه
لقطة طويلة أو واسعة للغاية، تسمى أحيانًا لقطة تأسيسية.		
	قم بالتصوير من علىٍ مسافة مناسبة ليظهر المكان كاملاً في الإطار.	تُعرِّف المشاهدين بمكان الفيلم. وتُستخدم غالبًا في البداية بحيث يصبح المشاهد على دراية بمكان الأحداث.
لقطة علوية		
	يستخدم المخرجون السينمائيون المحترفون ذراع مرفاع أو رافعة لتصوير مكان من أعلى. يمكنك استخدام لقطة علوية للنظر إلى أسفل على طاولة من أجل إظهار مكمّل ديكوري مهم أو تفصيلة مثل بصمة على الأرض.	عند استخدام التصوير العلوي للأماكن، فإنه يحل محل اللقطة الطويلة أو الواسعة للغاية أو يكملها لتعريف المشاهد بالمكان. أما بالنسبة للمكملات أو التفاصيل، فإن هذه اللقطة تُستخدم لمنح المشاهد معلومة أساسية والانتقال في أحداث القصة.
اللقطة الطويلة أو الكاملة		
	قم بتصغير الصورة لتشمل طول الشخصية بالكامل من الرأس إلى القدم والمكان المحيط.	تقدِم شخصية بالقصة عن طريق وضعه في مكان تصوير الفيلم. تمنح المشاهدين معلومات حول الشخصية (الملابس، الطول، الوضعية وما إلى ذلك).

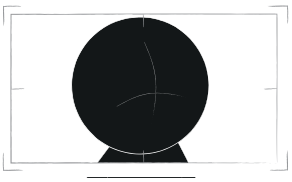
لقطة متوسطة



قم بتكبير الصورة لتأطير الجزء العلوي من جسم الشخصية فقط أو الأرجل بدايةً من الخصر إلى القدم.

تجذب انتباه المشاهدين نحو ما تقوم به الشخصية وما تعبر عنه لغة الجسد. ويمكن أيضًا أن تظهر حركة الأرجل إذا تطلبت أحداث القصة ذلك، مثل الرقص أو الهرب في أثناء المطاردة.

اللقطة القريبة / رد الفعل



تأطير وجه الشخصية بدقة أو جزء من غرضٍ ما، بحيث لا تشمل المحيط الأوسع.

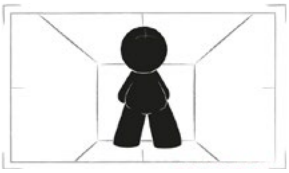
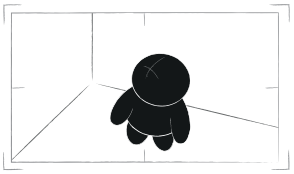
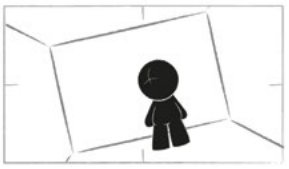
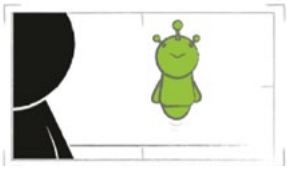
تظهر للمشاهدين تعبيرات وجه الشخصية لتمنحهم علامات حول مشاعرها وعواطفها. يساعد استخدام هذه اللقطة المشاهدين على التواصل مع الشخصية.

اللقطة المقربة للغاية

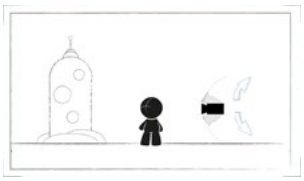
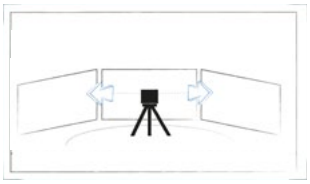
قم بالتكبير للتركيز على جزء صغير من شخص أو شيء؛ ربما العين أو الفم.

تبرز تفصيلة صغيرة مهمة للانتقال في أحداث القصة أو مساعدة المشاهدين على الفهم.

زوايا الكاميرا

الاسم	كيفية القيام بها	ما الذي تحققه
زاوية منخفضة		
	قم بتصوير الهدف من أسفل وتوجيه عدسة الكاميرا لأعلى.	يساعد التصوير من هذه الزاوية على جعل الهدف يبدو أطول أو مخيف أو مهيمن أو قوي.
زاوية علوية		
	قم بتصوير الهدف من أعلى وتوجيه عدسة الكاميرا لأسفل.	يساعد التصوير من هذه الزاوية على جعل الهدف يبدو صغير أو مرعوب أو ضعيف.
زاوية ميلدن (Dutch)		
	أمِل الكاميرا	تجعل هذه الزاوية الأشياء تبدو غريبة وتُستخدم غالبًا لتسبب نوعًا من الشعور بعدم الارتياح أو الارتباك للمشاهد.
أعلى الكتف		
	قم بالتصوير من أعلى كتف إحدى الشخصيات لإظهار شخصية أخرى.	تساعد المشاهدين على تحديد مواضع الشخصيات في مشهد حواري أو مقابلة.

تحركات الكاميرا

الاسم	كيفية القيام بها	ما الذي تحققه
لقطة تتبع الحركة		
	حرِّك الكاميرا بالكامل لتتبع حركة هدفٍ ما. يجب عليك استخدام منصة دوللي لأخذ لقطات تتبع فعالة. يسمى التحرك للأمام حركة مقتربة ويسمى التحرك للخلف حركة مبتعدة والتحرك الجانبي مجانبة.	يمكن استخدام هذه اللقطة بدلاً من التصغير والتكبير لإظهار ما تراه الشخصية أو لعرض المزيد من جوانب المكان.
الإمالة		
	أدِر الكاميرا عموديًا لأعلى أو لأسفل. تدرب على الحركة قبل البدء في التصوير. حدد دائمًا مسبقًا مواضع بدء اللقطات ونهايتها: يعد التحرك من شيء إلى شيء آخر أسلوب مفيد. أوقف اللقطة لعدة ثوانٍ في نهاية كل حركة.	تكشف ببطء عن شخص ما أو شيء ما. المثال التقليدي على ذلك هو اللقطة التي تبدأ بقدم شخصٍ ما وتتحرك لأعلى لتظهر مدى ضخامته وكم هو مخيف.
التصوير البانورامي		
	أدِر الكاميرا أفقيًا يسارًا أو يمينًا لمسح مشهد أو تتبع حركة. تدرب على الحركة قبل البدء في أخذ اللقطات. حدد دائمًا مسبقًا بداية اللقطة ونهايتها. وعند تصوير شخصٌ يتحرك، حاول ترك مساحة في اللقطة لكي يتحرك فيها. وإذا أمكن، حاول توقع الحركة مسبقًا. تأكد من توقف الكاميرا عن التصوير البانورامي وخروج الشخص من اللقطة قبل أن تتوقف عن التصوير.	تظهر قدرًا أكبر من مشهد أو مكان وتغطي مساحة أكبر من خلال المسح المتواصل عبر منظرٍ عام أفقي.

خطوات العملية

فيما يلي خطوات عملية التصوير التي ينبغي اتباعها خلال أخذ اللقطات.

١. راجع قائمة المشاهد وقائمة اللقطات. ما اللقطات التي يجب أخذها لهذا المشهد؟

٢. أثث موقع التصوير وحدد مواضع الممثلين للقطة الأولى.

٣. حدد إطار اللقطة وتحقق من التركيب.

٤. صوّر الحركة. وسجّل من ٥ إلى ١٠ ثوانٍ على الأقل في بداية كل لقطة ونهايتها. فهذه المساحة الفارغة توفر للمولف طول زائد إذا احتاجه. على سبيل المثال إذا برع أحد الممثلين في أدائه وكان لديك طول زائد، فبإمكانك إطالة التركيز على وجهه بعد أن ينتهي من عبارته الأخيرة.

٥. احتفظ بسجل للقطات. وهذا دور المساعد الأول للمخرج، ويتضمن ذلك تسجيل رمز الوقت من الساعة الظاهرة على شاشة الفيديو. حيث ينبغي له تسجيل نقطة الدخول (نقطة البدء) ونقطة الخروج (نقطة الانتهاء) في سجل اللقطات. ويجب أن تشتمل كل لقطة على رقم مشهد ورقم لقطة ورقم التقاط واسم يصفها.

وإذا كنت تصور باستخدام جهاز لوحي (تابلت)، فقم باستعراض لقطاتك واحذف أي لقطات لا تعمل. احتفظ بمرات الالتقاط الجيدة فقط وسجلها.

سجل اللقطات

سجل ورقي يتم إعداده أثناء تصوير كل لقطة تسجلها. حيث يرد فيه "نقطة الدخول" (وقت البدء) ونقطة الخروج (وقت الانتهاء) ورقم المشهد ورقم اللقطة ورقم مرة الالتقاط ووصف مختصر وملحوظة عما إذا كانت اللقطة جيدة أو سيئة.

تذكر ما يلي قبل البدء في التصوير:

- حاول أخذ مجموعة كبيرة متنوعة من اللقطات بحيث يتوفر للمولف الكثير من المشاهد واللقطات المتنوعة التي سيعمل عليها. وقد يتعين عليك تصوير مشهد أو جزء من مشهد عدة مرات للحصول على مجموعة اللقطات التي تحتاجها.

- استخدم زوايا متنوعة؛ تشمل زاوية علوية لعرض موقع بالكامل أو زاوية منخفضة لتسليط الضوء على شخص لإظهار مدى أهميته.

- أدرِج تحركات الكاميرا فقط إذا كان لديك سبب وجيه. فكل تغير في التحرك أو اللقطة أو الزاوية ينبغي أن يقدم معلومات جديدة.

- حدد إطار كل لقطة بينما ما تزال الكاميرا في وضع التوقف المؤقت. وتجنب تكبير اللقطات أو تصغيرها أو تحديد إطارها في أثناء التصوير. فاللقطات المنفصلة التي تسجلها سيتم تجميعها في عملية التوليف.

تقنيات الكاميرا المتقدمة

يؤدي استخدام هذه التقنيات إلى تحسين جودة الفيلم النهائي بشكل كبير:

اللقطات التأسيسية

يمكن تسجيل سلسلة من اللقطات التأسيسية في بداية الفيلم للتعريف بالمكان. وإلى جانب تصوير لقطة طويلة للغاية للموقع، فمن الممكن تسجيل لقطات أخرى مثل التقاط مقرّب لإحدى اللافتات. ويساعد تنوع اللقطات التأسيسية في تحديد موضع المشاهدين في "موضع زمني".

اللقطة الرئيسية

ينبغي لك بدء تصوير أغلب المشاهد بتسجيل المشهد كاملاً مستخدمًا لقطة واحدة تسمى اللقطة الرئيسية. فحصولك على لقطة رئيسية يضمن لك توافر لقطة يمكنك استخدامها دومًا إذا كانت اللقطات الأخرى غير مناسبة.

اللقطة الرئيسية

ينبغي لك بدء تصوير أغلب المشاهد بتسجيل المشهد كاملاً مستخدمًا لقطة واحدة تسمى اللقطة الرئيسية. فحصولك على لقطة رئيسية يضمن لك توافر لقطة يمكنك استخدامها دومًا إذا كانت اللقطات الأخرى غير مناسبة.

اللقطات الاعتراضية

توفر اللقطات الاعتراضية للمولف بديلاً عند فشل اللقطات الأخرى. حيث تجذب المشاهد أكثر إلى القصة وتضيف معنى لما يدور حوله الفيلم. كما أن اللقطات الاعتراضية مفيدة في المشاهد التي تتحدث فيها الشخصيات حول غرض متحرك. فعلى سبيل المثال، لا يمكن إدراج كلب متحرك في الإطار لكن يمكن إدخال لقطاته الاعتراضية بين اللقطات الرئيسية للشخصيات.

فيما يلي مثال على كيفية استخدام اللقطة الرئيسية واللقطات الاعتراضية.

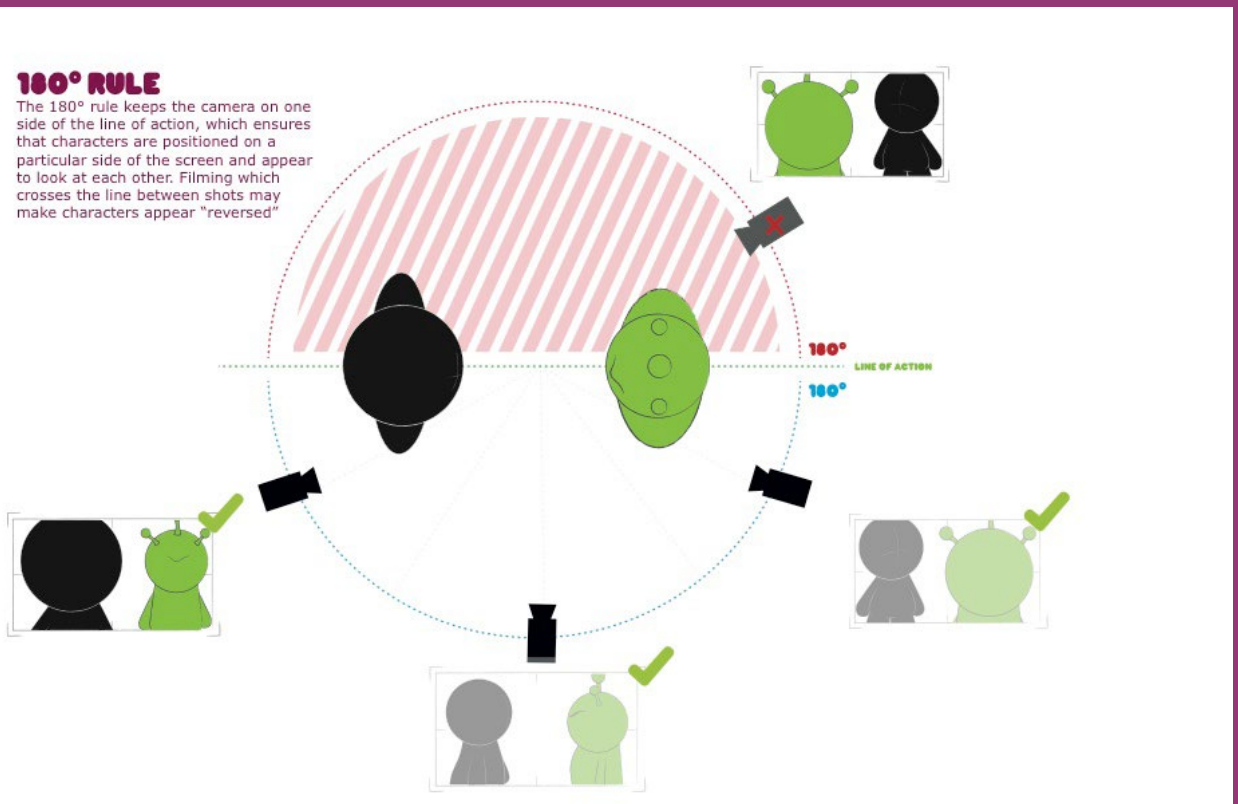
يُظهر المشهد الشخصية الرئيسية وهي تكتب خطابًا. يتم تسجيل المشهد كاملاً للبدء بلقطة رئيسية. يقرر المخرج استخدام لقطة طويلة لهذا المشهد. ثم يطلب من المصور تسجيل صورة مقرّبة لإظهار مدى التركيز على وجه الشخصية. وفي نهاية الأمر يطلب المخرج من المصور تأطير لقطة اعتراضية لساعة تدق على الحائط.

ما الرسالة التي ينقلها هذا المشهد للمشاهدين؟ ما نوع الخطاب الذي قد تكتبه الشخصية، ولمن سيوّجه؟

اللقطة واللقطة المعاكسة

هذا الأسلوب يتم فيه التصوير في اتجاه ثم الانتقال إلى اتجاه آخر (الزاوية المعاكسة). وهو أسلوبٌ مفيد لأنه يسهّل على المشاهدين فهم المساحة. كما أنه يتيح للمخرجين السينمائيين تصوير شخصين يتحادثان باستخدام اللقطات المقرّبة.

ولتنفيذ هذا الأسلوب، فأنت بحاجة إلى اتباع قاعدة زاوية ١٨٠ درجة. وهذا يعني أن عليك تسجيل جميع اللقطات بالكاميرا على أحد جانبي خط رأسي افتراضي بين الشخصيتين. فإذا ما "تجاوزت الخط"، فلن يقدر المشاهد على استيعاب المشهد. ولست بحاجة إلى استخدام كاميرتين للقيام بذلك، فما عليك سوى تصوير المشهد عدة مرات باستخدام نفس الكاميرا في مواضع مختلفة. وعند توليف الفيلم يمكن فصل ما بين اللقطات من المواضع/الكاميرات المختلفة.



INTO FILM

BRITISH COUNCIL

الإنتاج
تسجيل الصوت

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

FILM IS GREAT
BRITAIN & NORTHERN IRELAND

أهمية الصوت

يعد الصوت الجانب الذي يسهل إغفاله في صناعة الأفلام، ولكنه لا يقل أهمية عن المشاهد المرئية. فالصوت يؤثر تأثيرًا قويًا على المشاهدين ويؤثر بشكل كبير على كيفية تفسير ما يراه المشاهدون على الشاشة.

يمكن للموسيقى التصويرية السينمائية أن تشتمل على أربعة عناصر هي: الموسيقى والمؤثرات الصوتية والصوت والصمت، والتي تسهم جميعها في المعنى ورواية القصص. ويمكن للصوت، وخاصةً الموسيقى، تحديد الحالة وتعريف المشاهدين بنوع الفيلم؛ حيث تختلف الموسيقى التصويرية لأفلام الرعب اختلافًا جذريًا عن الأفلام الكوميدية.

يمكن للصوت أحيانًا تعريف المشاهدين بما يجري في الفيلم أكثر من الصور المرئية. ويمكن أن يؤثر على كيفية تفسير الصورة وأيضًا ما يعتقد المشاهد بالفعل أنه سيراه. تخيل مشهد يظهر زهرة تتمايل مع أمواج النسيم في أحد الحقول، ويصحبه موسيقى تصويرية كلاسيكية باعثة على الهدوء. ما هو شعورك أثناء مشاهدة ذلك؟ تخيل الآن نفس الصور يصحبها صوت جزازة عشب تدنو وموسيقى جنائزية. الصور لم تختلف لكن الصوت غيّر الانطباع الذي يتلقاه المشاهد بشكل كبير.

كيف تدخل الصوت على الفيلم؟

بصفتك أحد صُنّاع الأفلام، فلديك ثلاثة خيارات فيما يتعلق بالصوت.

١. **لا تسجل أي صوت حي واستخدم موسيقى تصويرية رقمية.** ويمكنك تأليفها من المؤثرات الصوتية والمقاطع الموسيقية المكررة والسرد المسجل مسبقًا. ويمكن جمع هذه العناصر على حاسوب/جهاز لوحي باستخدام تطبيقات/برنامج تسجيل وتوليف صوتي رقمي. ويتم إنتاج الكثير من أفلام الرسوم المتحركة بهذه الطريقة. ومن السهل تكرار هذه العملية بتسجيل سرد يشرح الأحداث الجارية عبر ميكروفون يو إس بي. يمكنك بعد ذلك إضافة المؤثرات الصوتية الرقمية ذات الصلة والتي يمكن تحميلها بسهولة مجانًا من الإنترنت. كما يمكنك إنشاء مؤثراتك الصوتية وتسجيلها رقميًا لإضافتها إلى برنامجك، وهو الفن الذي يُسمى فن الفولى.

إن تسجيل نسخة حديثة من أحد الأفلام الصامتة هو نوعٌ آخر من الأفلام التي يمكنك استخدام هذا الأسلوب فيها. حيث يمكنك استبدال السرد بالعناوين البينية باستخدام الحوار المكتوب بها. وقد يكون الصوت المدرج في فيلمك عبارة عن موسيقى تصويرية أو مؤثرات صوتية. وهناك أنواعٌ مختلفة من برامج وتطبيقات الأفلام الصامتة المتوفرة والتي ستساعدك على إنشاء عناوين بينية لفيلمك.

٢. **احتفظ بسجل للقطات.** وهذا دور المساعد الأول للمخرج، ويتضمن ذلك تسجيل رمز الوقت من الساعة الظاهرة على شاشة الفيديو. حيث ينبغي له تسجيل نقطة الدخول (نقطة البدء) ونقطة الخروج (نقطة الانتهاء) في سجل اللقطات. ويجب أن تشتمل كل لقطة
على رقم مشهد ورقم لقطة ورقم التقاط واسم يصفها.

٣. استخدم توليفة من الأصوات المسجلة الحية والأصوات الرقمية. هذا على الأرجح خيارك الأفضل لإنتاج أفلام الحركة المباشرة حيث يمنحك الفرصة لتحسين أو تعزيز الموسيقى التصويرية الحية لفيلمك. وأيسر الطرق لتنفيذ ذلك هو عن طريق تسجيل الحوار كاملاً بشكل مباشر وإضافة المؤثرات الصوتية الرقمية والموسيقى خلال عملية التوليف. يمكن تسجيل بعض الأصوات كالخطوات أو الأمواج أو ضوضاء الحشود مباشرةً (فولى) أو إضافتها عند التوليف كمؤثرات صوتية. وستحتاج إلى توفير الموسيقى أو تأليفها مسبقًا لتكون جاهزة لإضافتها خلال عملية التوليف. تذكر أن أي موسيقى تستخدمها يجب ألا تكون خاضعة **لحقوق الملكية للغير**. وإذا أردت استخدام موسيقى في فيلمك، فمن الأفضل أن تؤلفها بنفسك بدلا من استخدام قطعة موسيقية موجودة بالفعل. فهذا يعني أنك ستكون صاحب حقوق الملكية ولن يتعين عليك الحصول على إذن أو دفع أموال لاستخدام موسيقى خاصة بشخص آخر في فيلمك (للحصول على مزيد من المعلومات حول حقوق النسخ والنشر للموسيقى، يُرجى الرجوع إلى **مرحلة ما بعد الإنتاج: إضافة المؤثرات الصوتية**).

إذا أردت استخدام بعض الصمت في فيلمك، فخطط لتسجيل ذلك في موقع التصوير بحيث تحصل على الطابع العام المناسب والصحيح.

نصيحة مهمة

لا تسجل ملفاتك الصوتية كملفات إم بي ثري (MP٣) أو تستخدم ملفات إم بي ثري للموسيقى والمؤثرات الصوتية. فهذه صيغة مضغوطة للغاية وبالتالى سيتخطى الملف الصوتي بشكل ملحوظ في أغلب حزم برامج التوليف. استخدم أو سجل ملفات ويف (WAV) بدلا من ذلك..

فولي:

يعمل فنانو الفولى باستخدام أشكال متنوعة من الأسطح الخرسانية والرمال وشرائح الخشب والحصى وما إلى ذلك. كما أنهم يستخدمون مكملات مختلفة لإصدار أنواع ضجيج مثل الصرير والفرقعات.
ويُستخدم فن الفولى لتعزيز صوت معين يسهم في رواية القصة بحيث يسمعه الجمهور بوضوح.

على سبيل المثال:

المُكمّل والأسلوب	المؤثر الصوتي
حك رجلي بنطلون جينز قديم معًا ببطء أو بسرعة	شخص يمشي أو يركض
رفرفرة رجلي بنطلون جينز قديم	غسيل معلق على حبل، إبحار في الرياح، علم يرفرف
قضم كرفس أو جزر	كسر أغصان
فتح شمسية صغيرة بسرعة	خفافيش طائرة
فرقعة أكياس الفقاقيع	طقطقة نار
خشخشة أكياس بلاستيكية	شخص يمشي على حصى

نصيحة مهمة
إذا أردت تسجيل أصوات فولى، فستكون ذات جودة أعلى إذا كنت تستخدم ميكرفون خارجي (قبسي).

فكّر في تجميع مجموعة متنوعة من الأغراض اليومية وجرّب استخدامها لمعرفة الأصوات التي قد تصدرها. ما أصوات الأغراض أو الحوادث الأخرى التي يمكنك تكرارها؟ أيمكنك إعادة إحداث صوت ضربات القلب أو إغلاق باب؟

تسجيل الأصوات الحية: المعدات

تتأثر طريقة استخدامك للصوت في الفيلم كثيرًا بالمعدات التي لديك. فمن المقبول استخدام الميكروفون المدمج بالكاميرا إذا أمكنك العثور على منطقة هادئة وكنت على مقربة من الهدف. وعلى الرغم من ذلك ومن الناحية المثالية، تحتاج إلى ميكروفون منفصل وسماعات رأس، وكاميرا ذات مآخذ يمكنك توصيل هذه المعدات بها. تحتوي الأجهزة اللوحية عادةً على منفذ صوتي واحد غير أنه يمكنك الحصول على ملحق يمكنك من خلاله توصيل سماعات الرأس والميكروفون.

- يعد الميكروفون المحمول يدويًا مناسبًا للمقابلات أو يمكن حمله خارج اللقطة مع الصور المقرّبة.

- أما بالنسبة لتسجيل الدراما بالطريقة التقليدية، فستحتاج إلى ميكرفون منفصل محمول على ذراع تطويل. وسيتعين على أحد أفراد طاقمك حمل هذا الذراع مرفوعًا أعلى المشهد. ومن المفيد إضافة واقي فروي إلى الميكروفون عند التصوير في الهواء الطلق. تأكد من أن الشخص الذي يحمل الذراع يحمله فوق رأسه ويمد يديه أكثر من عرض كتفه. حيث ينبغي له أخذ استراحات منتظمة لإراحة ذراعيه وعدم سقوط الذراع في اللقطة.

- يعد ميكروفون ربطة العنق المعلق الأساسي أو الميكروفون اللاسلكي أو الميكروفون القلادة بمثابة أرخص الطرق لالتقاط أصوات المقابلات والعروض التقديمية الجيدة للكاميرا. كما أنها مثالية عند تصوير لقطة واسعة قد يظهر فيها الميكروفون ذو الذراع في اللقطة.

- سماعات الرأس ضرورية حتى يتسنى لك سماع ما يتم تسجيله باستخدام الميكروفون، فالتسجيل بدونها أشبه بالتصوير مع غلق العينين. وعند تسجيل الأصوات الحية، ينبغي لك استخدام سماعات الرأس للتحقق من تشغيل الميكروفون. كما أنه ينبغي لك التحقق من إمكانية سماع الصوت وعدم وجود أصوات خلفية غير مرغوبة. وإذا كانت هناك مستويات صوت بالكاميرا التي تستخدمها، فاحرص على عدم وصول المستويات إلى الحد الأحمر. ومن المستحسن دائمًا أن تقوم بتسجيل عدة عبارات وتعيد تشغيل تسجيل اختباري للتحقق من ملائمة مستويات الصوت.

تسجيل الأصوات الحية: الحيل والنصائح

- قبل أن تبدأ التسجيل، اطلب من الممثلين وطاقم العمل الصمت حتى يتسنى لك تحديد أي أنواع ضجيج منخفض المستوى قد يلتقطه الميكروفون. يجب إيقاف تشغيل الأجهزة الكهربائية كالمراوح الهادرة أو الطنانة أو أجهزة الحاسوب أو الثلاجات وكذلك الهواتف المتحركة. فبعض الميكروفونات يمكنها التقاط صوت ذبذبة الهاتف في وضع "صامت".

- عند إجراء العملية الكشفية للمواقع الخارجية أثناء مرحلة ما قبل الإنتاج، فمن الواجب عليك التحقق من ضجيج الخلفية المشتت كالطرق المزدحمة أو خطوط السكك الحديدية. وإذا اضُطررت إلى إدراج بعض الضجيج المرتفع للغاية مثل أعمال الطرق، فحاول دائمًا تسجيل لقطة من هذا النشاط. فذلك سيساعد المشاهد على قبول الضجيج إذا أمكنه رؤيته في مرحلةٍ ما.

- يجب أن يكون هناك صمتٌ تام عند بدء التصوير. ممنوع التحدث وممنوع الهمس وممنوع التململ؛ فجميع الأصوات السابقة يمكن أن تلتقطها الميكروفونات.

- احرص على توقف الممثلين بين الجُمل وأن يتحدثوا بالتتابع.

- يتم تسجيل أصوات الأشخاص الآخرين في المشهد بشكلٍ منفصل. ويحاكي الممثلون محل التركيز عباراتهم في لقطة منفصلة.

- من المتحسن تسجيل بعض "الصمت": فهذا بمثابة ضجيج الخلفية إذا كنت في أحد المواقع الخارجية أو صمت الغرفة إذا كنت تصور في الداخل. وهذا قد يفيد للغاية لإكمال الأجزاء الناقصة في الصوت في أثناء مرحلة التوليف. ويكفيك قرابة ٣٠ إلى ٦٠ ثانية.

- إذا كانت هناك ثمة مشكلة في الصوت، كصوت انفجار عالى أو تقطع في الصوت، فلا تتردد في إيقاف التصوير وإعادة المشهد من جديد.

INTO FILM

BRITISH COUNCIL

مرحلة ما بعد الإنتاج

توليف المشاهد المصورة

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

FILM IS GREAT
BRITAIN & NORTHERN IRELAND

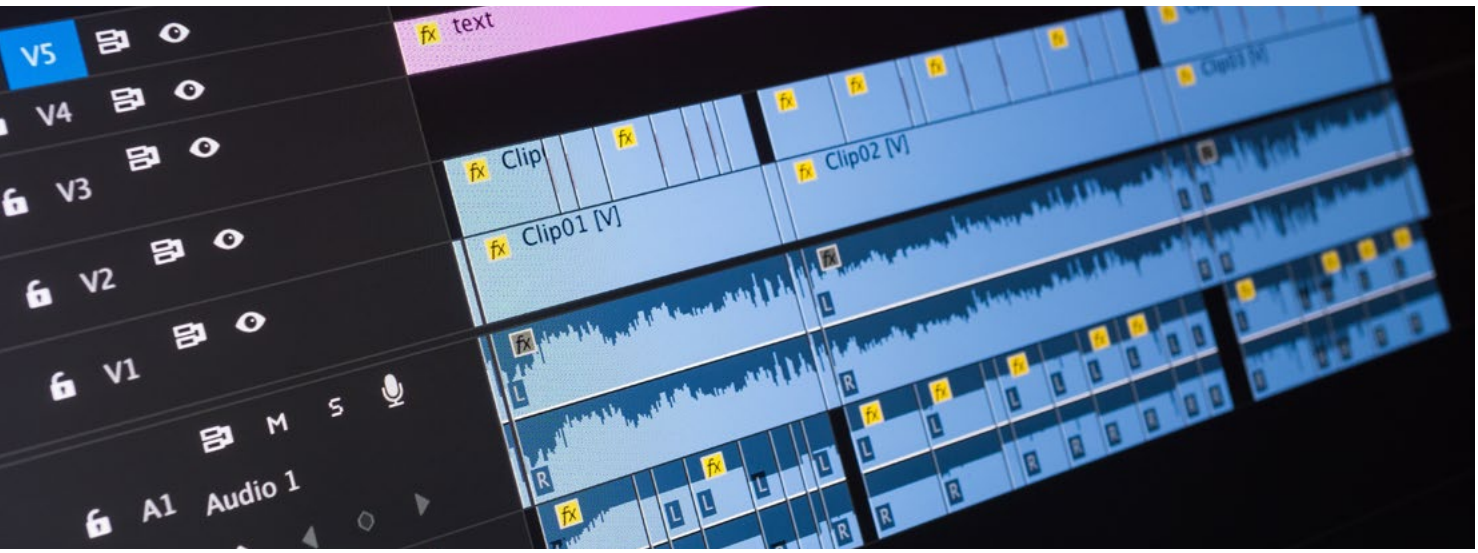
تسجيل الأصوات الحية: الحيل والنصائح

يعد التوليف كتجميع أحجية الصور المقطوعة، فأنت تقوم بتجميع جميع أجزاء الفيلم معًا بحيث تكون ذات معنى للمشاهد. وهناك عدة طرق لتوليف الفيلم.

- يمكنك التوليف في الكاميرا حيث تقوم بأخذ اللقطات بالتسلسل وتحافظ على بنية محددة لكل مشهد. وهذه هي الطريقة التي ستعمل بها على الأرجح في حالة تصوير الفيلم باستخدام هاتف أو جهاز لوحي.

- يمكنك تحميل الفيلم على موقع لمشاركة الفيديوهات مثل يوتيوب واستخدام برنامج التوليف الخاص به.

- يمكنك بدلاً من ذلك نقل المشاهد المصورة من الكاميرا إلى الحاسوب واستخدام برنامج توليف لبناء نسخة الفيلم النهائية. وهذه هي الطريق التي يعمل بها المخرجين المحترفين. تشمل برامج التوليف الشهيرة ويندوز موفي ميكر (Windows Movie Maker) وآي موفي (iMovie) وآدوب بريمير (Adobe Premiere). وتتوفر أغلب الحواسيب مزودة ببرنامج ويندوز موفي ميكر ويعد حزمة بمستوى مبتدئ للبدء به، كما أن آي موفي هي حزمة برامج سهلة الاستخدام متوفرة على أجهزة آي باد.



يتيح لك التوليف القيام بما يلي:

- يتحديد اللقطات التي تريدها
- ترتيبها
- إضافة لقطات أو حذفها لسرد القصة بشكل أكثر وضوحًا.
- قص وتشذيب تسلسلات أو مقاطع معينة بحيث تتوفر لديك الأجزاء الأكثر أهمية فقط
- إضافة تأثيرات لونية كالأسود والأبيض لزيادة عمر شيء ما
- إضافة انتقالات (أشكال المزج أو التلاشي التدريجي) بين اللقطات
- إضافة مؤثرات صوتية وموسيقى وصوت مرافق/سرد
- إضافة عناوين افتتاحية أو عناوين فرعية أو عناوين بينية عند الحاجة وتثبيت قائمة المشاركين في النهاية
- تصدير الفيلم النهائي إلى نسخة يمكنك تشغيلها على حاسوبك أو استخدامها عبر الإنترنت أو نسخها إلى قرص دي في دي.

تنطوي عملية التوليف على مهارة عالية. فكما هو الحال مع أي عملية إبداعية، تأخذ شيئًا في صورته الأولية (مشاهد فيلم مصورة) وتهيئه في شكلٍ فني. ويتطلب الأمر قدرًا أكبر من الصبر والمهارة، ومع ذلك فهي أحد المهامِ الأكثر ربحًا في مجال صناعة الأفلام.

عملية التوليف

يتمثل الهدف الأساسي من عملية التوليف في جمع المقاطع لسرد قصتك على نحوٍ دقيق. فإذا كانت هناك ثغرات في السرد، فسيكون من الصعب على المشاهدً تتبع الأحداث.

تحميل مقاطع الفيديو إلى الحاسوب

أولى خطوات عملية التوليف هي نقل المشاهد المصورة من الكاميرا إلى الحاسوب أو الجهاز اللوحي. فنقل المشاهد المصورة إلى الحاسوب بدلاً من نقلها إلى برنامج التوليف مباشرةً يمنحك قدرة أكبر على التحكم. حيث يمكنك استعراضها بسهولة والتأكد من تحديد اللقطات المصورة الصحيحة. احفظ كل مقطع في مجلد على الحاسوب/الجهاز اللوحي بحيث يمكنك العثور عليه بسهولة.

تحقق من كل مقطع مقابل سجل اللقطات لدى مساعد المخرج الأول وانقل اللقطات الجيدة فقط. من المفترض أنك صوّرت لقطات أكثر من التي ترغب في إدراجها في النسخة النهائية من الفيلم، لذا من المهم تصنيف التقاطاتك بوضوح. حدد اسم لكل ملف أثناء حفظه بحيث يمكنك تحديده والعثور عليه بسهولة فيما بعد. وأفضل الطرق لذلك هي استخدام رقم المشهد ورقم اللقطة والوصف المختصر. وإذا كنت لم تصور لقطاتك بترتيب سردي، فقد يكون من الأسهل أن ترقمها وترتبها بعد نقل جميع اللقطات. وتسمى هذه العملية الإدراج في السجل.

تجميع نسخة مبدئية

بعد تصنيف جميع المقاطع وتسجيلها، تأتي الخطوة التالية في نقل سلسلة اللقطات (نسخ سريعة) إلى مجموعة التوليف. ستؤدي جميع أنواع البرامج المختلفة وظيفة أو أمر بهذه العملية على غرار "تسجيل" أو "استيراد" أو حتى أمر بسيط مثل "إضافة فيديو". سيظهر كل مقطع عند الاستيراد في "سلة" أو "مجلد مجموعة". يمكنك بعد ذلك سحب المقطع إلى المسار الزمني بالترتيب الذي قد تراه صحيحًا. إذا كنت قد قمت بتصنيف المقاطع وترقيمها مسبقًا، فينبغي أن تكون عملية تجميع نسخة مبدئية سهلة.

التوليف

بعد أن تنتهي من تجميع النسخة المبدئية، قم بمشاهدتها لتحديد ما إذا كانت ذات مغزى وابدأ تسجيل اللقطات إذا اقتضى الأمر. وإذا كنت بحاجة إلى تغيير ترتيب أي مقاطع، فحدد المقطع الذي تريد سحبه وأفلته في المكان المفضل. تذكر أن هدفك هو نقل القصة إلى المشاهد بأكثر الطرق فعالية قدر الإمكان. يمكنك استخدام الأساليب التالية:

- **إزالة اللقطات عن طريق التحديد والحذف.** يتضمن التوليف استبعاد اللقطات التي لا تحتاج إليها. لا تخش من أن تكون حازم الرأي - استبعد أي شيء لا يناسب المشهد أو أضف أي شيء إلى السرد. فكل لقطة يجب أن تساعد في سرد القصة. يجب حفظ اللقطات المصورة الأصلية على الحاسوب/الجهاز اللوحي بحيث يمكنك استعادة المقاطع المحذوفة إذا حدث أي خطأ.

- **تشذيب المقاطع.** قد يؤدي تقصير بعض اللقطات إلى جعل الفيلم محدودًا. لذا ضع في اعتبارك تشذيب بداية المقطع و/أو نهايته بحيث يتبقى لك الأجزاء الأهم بكل مقطع.

- **ضبط الإيقاع.** راجع التسلسلات وشاهدها دومًا بعد أن تنتهي من توليفها. فالتوليف السريع الذي تتغير فيه اللقطات بسرعة قد يجعل الأشياء تضفي شعورًا من الإثارة والحماسة، ولكن احرص على عدم إجراء التغييرات بسرعة كبيرة للغاية لأن ذلك يمكن أن يكون مزعجًا ومربكًا. كما أن تغيرات اللقطات بطيئة الحدوث تحدد إيقاعًا مناسبًا أو تضفي نوعًا من التشويق. حيثما لم يقتضي الأمر إجراء تغيير في الإيقاع، فإن اللقطات التي لا تظهر فيها الكثير من الأحداث لا تحتاج إلى أن تستمر أكثر من ثانية أو ثانيتين.

- **تقسيم المقاطع لإدراج اللقطات المعترضة.** على سبيل المثال يمكن استخدام لقطات لشخص يتم مطاردته وإدخال لقطات المطارِد عليها.

- **الاستمرارية.** عند التوليف من لقطة إلى التي تليها، تحقق جيدًا مما تراه في نهاية إحدى اللقطات وما الذي يظهر في اللقطة التالية. ويمكن أن تفيد المطابقة بين هذه اللقطات بحيث تصبح متشابهة. فعلى سبيل المثال يمكنك الحصول على لقطتين متوسطتين متجاورتين مع ظهور الحركة في الجانب الأيسر من الإطار. ويمكن من خلال لقطتين مقرّبتين مطابقة خط العين للشخصية الظاهرة في اللقطة الأولى مع خط العين للشخصية الظاهرة في اللقطة الثانية.

- **ضبط الطابع العام.** يمكن لاختيارك من اللقطات وترتيبها المساعدة في ضبط الطابع العام للفيلم لملائمة القصة أو الموضوع أو النوع. حيث يمكنك استخدام لقطات مصورة واحدة لصناعة أكثر من فيلم يمثل كل واحدٍ منها نوعٌ مختلف فقط بالطريقة التي قمت فيها بتجميع اللقطات المصورة. وهناك الكثير من الأمثلة على يوتيوب لأشكال مزج النوع والتي توضح هذا.

- **تصوير الكثير من اللقطات.** إذا كنت غير راضٍ عن بعض اللقطات المصورة، فلا تتردد في الرجوع وتصوير المزيد من اللقطات أو تجربة الكثير من خلال التوليف. لا تقلق بشأن الأخطاء التي قد تقع فيها حيث يمكنك دائمًا إلغاء الخطوة الأخيرة التي قمت بها.

- **التدرج اللوني.** عندما تكون راضٍ عن عملية التوليف، فقد ترغب في استخدام برنامجك الخاص بالتدرج اللوني للمساعدة في إخراج الشكل النهائي للفيلم وموائمة أي اختلافات لونية بين اللقطات.

اللقطة الاعتراضية

تظهر اللقطة الاعتراضية شيئًا آخر بعيد عن الحركة الرئيسية. فهي مفيدة لعرض المزيد حول المكان ويمكن أن تساعد في التوليف عن طريق منحك شيء لإضافته إلى المشهد الرئيسي.

الانتقالات

الانتقالات هي تحريكات يتم إدخالها بين اللقطات لجعل الانتقال بين اللقطات أكثر سلاسة. ويمكن إدخال أشكال التلاشي التدريجي والمزج والمسح لإضفاء تأثير معين. وبدون الانتقالات تنقطع اللقطات فقط من لقطة إلى التي تليها. وستمنحك أغلب برامج التوليف بعض الخيارات للانتقالات.

عند اختيار وضع انتقالة من عدمه بين اللقطات، فكّر في ما إذا كان إدراجها سيضيف معنى للقصة أم لا فالمؤثرات الخادعة تجعل الأمور مربكة. ويفضل على الأرجح عدم وضع انتقالة بين كل لقطة وخاصة إذا كانت الحركة يفترض أن تكون متواصلة، فالفواصل البسيطة هي التي تنفع هنا. استخدم الانتقالات لابتكار مؤثرات مفيدة تساعد المشاهد في فهم القصة

- يمكن استخدام الأسود والأبيض أو البني الداكن لعرض شيء في الماضي أو في مخيلة شخصٍ ما.

- يمكن لأشكال المزج التي تمتزج فيها لقطة بالتي تليها، أن تظهر أن ذاك الجزء من الرحلة قد فُقِد أو أن المشهد جزءٌ من حلم. كما يمكنك استخدام أشكال المزج في تسلسلات المونتاج التي تلخص القصص أو الأفكار.

- قم بتطبيق التلاشي التدريجي إلى الأسود في نهاية المشهد، أو استخدم التلاشي التدريجي إلى الأسود متبوعًا بظهور تدريجي لإظهار أن الوقت قد مر.

العناوين

تعرِّف العناوين الافتتاحية المشاهد باسم الفيلم. فأنت تقوم بكتابتها على شريحة تظهر قبل بداية المشاهد. فكّر في نوع الفيلم قبل تصميم العناوين. فمطابقة لون وتصميم الخلفية والخط لنوع الفيلم يعرّف المشاهد بالفيلم الذي سيشاهده ويحدد الطابع العام الصحيح.

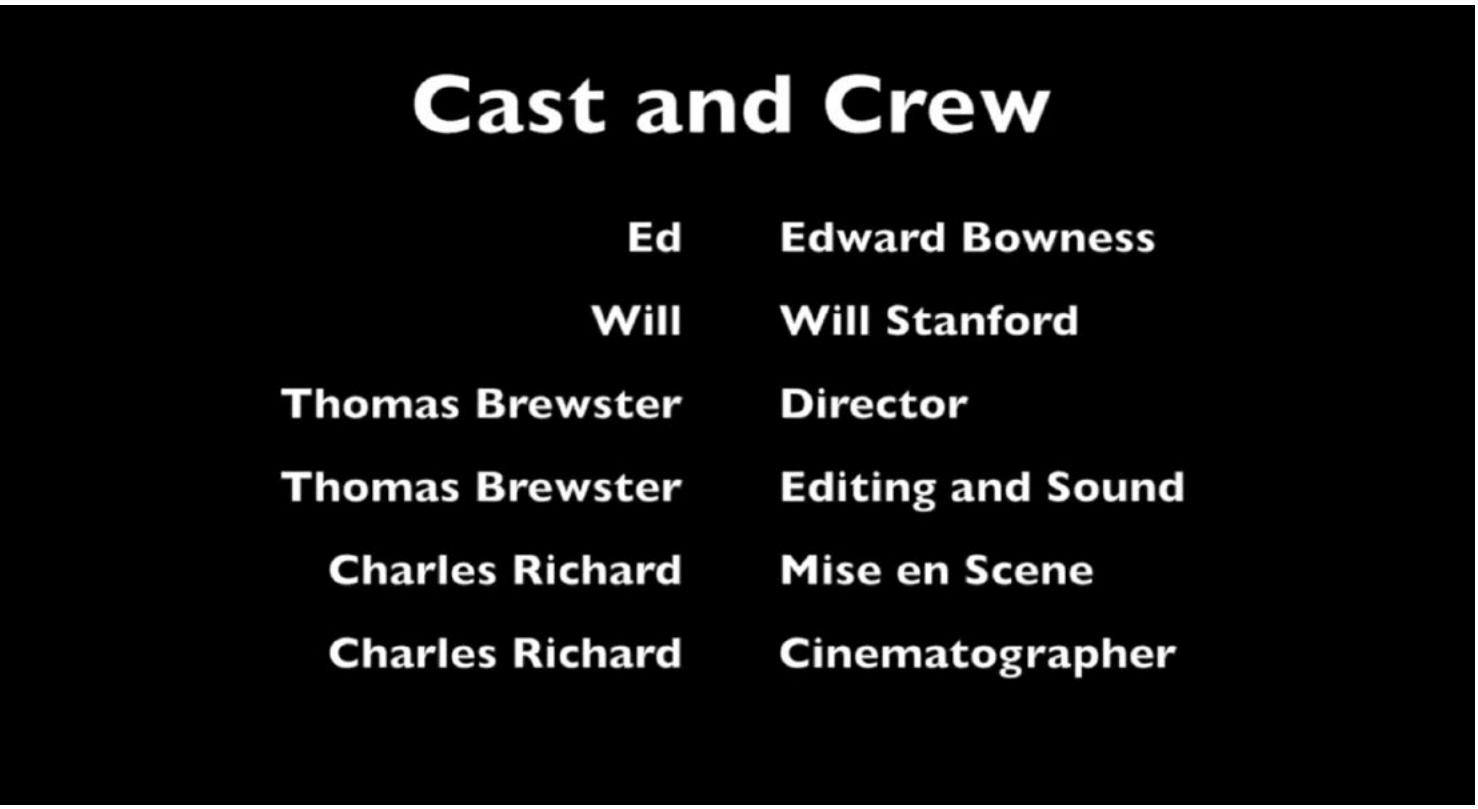
العناوين البينية والعناوين الفرعية

تُستخدم العناوين البينية عادةً في الأفلام الصامتة لتحل محل الحوار أو المؤثرات الصوتية أو السرد. إذا كنت تعد فيلمًا غير صامت، فبإمكانك استخدامها قليلاً لتقديم معلومات لن تنقلها الشخصيات كجزء من التمثيل مثل "مأخوذ عن قصة حقيقية".

إذا كان برنامج التوليف يتيح لك إضافة عناوين فرعية، فبإمكانك إعداد نسخة من الفيلم مناسبة للمشاهدين المعاقين سمعيًا. كما يمكن إضافة العناوين الفرعية لترجمة أي حوار يُعرض بلغة غير معروفة للمشاهد.

قائمة المشاركين

تمنح التقدير في عناوينك الختامية لجميع المشاركين في الفيلم عن طريق ذكر أسمائهم وأدوارهم. يتم ذكر أسماء الممثلين عادةً في الأول ثم يليها أسماء طاقم العمل. لتسجيل حقوق النسخ والنشر لفيلمك وإظهار ذلك للآخرين، فيمكنك إضافة رمز إلى جانب اسمك والتاريخ بنهاية قائمة المشاركين.



INTO FILM

BRITISH COUNCIL

مرحلة ما بعد الإنتاج

المؤثرات الصوتية والموسيقى

www.britishcouncil.org

MINI FILMMAKING GUIDES

FILM IS GREAT
BRITAIN & NORTHERN IRELAND

إضافة مؤثرات صوتية وموسيقى

ينبغي أن تكون قادرًا على استخدام الموسيقى التصويرية في برنامج التوليف. حيث يمكنك إنشاء تلك الموسيقى التصويرية بما يتماشى مع الحوار والطابع العام الذي سجلته في موقع التصوير والمؤثرات الصوتية والموسيقى. تذكر ألا تستخدم سوى المؤثرات الصوتية والموسيقى التي ألفها الآخرين وغير خاضعة لحقوق النسخ والنشر أو التي لديك الإذن باستخدامها. يمكن تنزيل المؤثرات الصوتية الرقمية غير الخاضعة لحقوق النسخ والنشر بسهولة من الإنترنت أو يمكنك تأليف وتسجيل مؤثرات الفولى الخاصة بك.

ليس من الصعب جدًا الحصول على الموسيقى من الإنترنت. فمواقع ويب مثل Musopen Bensound و Incompetech تشتمل على مقاطع يمكن تنزيلها واستخدامها بالمجان. وهذه المقاطع خاضعة لتراخيص المشاع الإبداعي. تحقق من القيود المرتبطة بالرخصة التي تشمل الموسيقى التي تريد استخدامها في الفيلم قبل تنزيلها، خاصةً إذا كنت تخطط لفرض رسوم على الأشخاص لمشاهدتها.

خيارك الأفضل هو تأليف أي مقاطع موسيقية تحتاجها للفيلم بنفسك. حيث يمكنك العزف بآلاتك الخاصة وتسجيل قطعة أصلية (الاشتقاق من أغاني الآخرين ينتهك أيضًا حقوق النسخ والنشر الخاصة بهم) أو تأليف شيء باستخدام تطبيق/برنامج حاسوبي مثل جاراج باند (GarageBand). وإذا كنت لا تحتاج إلى قدرٍ كبير من الموسيقى، فقد يحتوي برنامج التوليف الخاص بك على مقاطع مكررة ومؤثرات مجانية يمكنك استخدامها.

فولي

المؤثرات الصوتي التي تبتكرها وتسجلها بنفسك، مثل قرع قشور جوز الهند معًا لإصدار صوت حصان راكض يدنو.

www.musopen.org

www.bensound.com/royalty-free-music/2

www.incompetech.com/music/royalty-free/collections.php

www.creativecommons.org/licenses

إعداد الموسيقى التصويرية خاصتك

يمكنك إضافة الموسيقى التصويرية خاصتك في برنامج أو تطبيق التوليف وتحديد موضعها في الفيلم. عند تصدير الموسيقى التصويرية إلى برنامج/تطبيق التوليف، فسيتم ضبط كل قطعة موسيقى تصويرية مختلفة فوق اللقطات المصورة في المسار الزمني. وتتيح أكثر برامج التوليف إضافة مقطعين من الموسيقى التصويرية على الأقل. وهذا يعني أنه يمكنك تشغيل موسيقى أو حوار أو طابع عام ومؤثرات صوتية في آنٍ واحد. تذكر أن بإمكانك أيضًا استخدام الصمت لتكوين مؤثر درامي - استخدم مسار الطابع العام المسجل في الموقع الخارجي لهذا الغرض.

يمكنك توليف الموسيقى التصويرية لتلائم المشاهد المرئية عن طريق التقطيع والتشذيب وإزالة الأجزاء والتكرارات كما هو الحال مع مقاطع الفيلم. يمكنك بعد ذلك ضبط الصوت التخطيط المتمطط. وهذا يعني تخطيط المستويات الصوتية بالنقاط وتحريكها لأعلى للمستوى الأعلى ولأسفل للمستوى المنخفض. وكلما زادت النقاط زاد التدرج في تغيير الصوت.

تتمثل طريقة التوليف الأخرى في البدء بالموسيقى التصويرية. ضع علامات على المسار الزمني (أو وائمها فقط مع الشكل الموجي للصوت) وعدّل اللقطات المرئية لتلائم هذا. هذا شيء رائع لصنع الفيديوهات الموسيقية حيث تتطابق التعديلات مع الإيقاع، أو الأفلام الوثائقية حيث يتماشى الفيديو مع ما يتحدث عنه الراوي.

مشاركة الفيلم

عند الإنتهاء من الفيلم، سيلزمك حفظه وتصديره بحيث يمكنك مشاركته مع المشاهدين. يمكنك إنتاج الفيلم بتنسيقات مختلفة حسب المكان الذي تود تشغيله فيه سواء عبر الإنترنت أو على الحاسوب أو على جهاز لوحي أو على هاتف متحرك أو نسخه على قرص دي في دي. ومن المستحسن تصدير نسخة بأعلى دقة جودة ممكنة والتي ستكون ١٠٨٠ × ١٩٢٠ (١٠٨٠) p لجودة HD . سيعرض لك برنامج/تطبيق التوليف التنسيقات المتاحة وأحجام الملف المقترحة.