## المحاضرة الخامسة :عناصر الاخراج التلفزيوني

### عناصر الإخراج التلفزيوني

من اهم واجبات المخرج التلفزيوني ضرورة تحديد حجم او نطاق اللقطات التي ستظهر متعاقبة على الشاشة، ثم تحديد اشكال الانتقال من لقطة الى أخرى، ويمكن ان نتحدث عن العنصرين الأساسيين من عناصر الإخراج وهما:

- اللقطات وزوايا الكاميرا Shots
- النقلات Transitions

- **اللقطات Shots**

حجم المنظر في الصورة التلفزيونية (اللقطة) تحدده المسافة بين آلة التصوير والموضوع، والبعد البؤري للعدسة، وهناك علاقة بين حجم اللقطة وطولها، وهذا الطول تحدده ضرورة إتاحة الوقت الكافي للمتفرج لإدراك مضمون اللقطة، ولهذا تكون اللقطة ذات المنظر العام عادة أطول من اللقطات ذات المنظر الكبير.

وتنقسم اللقطات حسب حجمها على النحو التالي:

**1 اللقطة القريبة أو القصيرة close up (C.U)**

هذه اللقطة أكثر اللقطات ملاءمة لشاشة التلفزيون الصغيرة المساحة، وتُستخدم هذه اللقطة لنقل المشاهد وتقريبه من العرض الذي يراد التركيز عليه، ومن ثم فإنها تظهر الشيء كبيراً وواضحا، ويستخدمها المخرج لجذب اهتمام المشاهد نحو قطعة بذاتها أو تعبير بعينه في المشهد، ويُبرز هذا النوع من اللقطات ردود الأفعال التي تعبر عن الملامح، وبذلك تكشف روح الشخصية ومزاجها، لذلك يسميها البعض (لقطة رد الفعل Reaction shot) ، وتُستخدم في التمثيليات وغيرها من البرامج التي تحتاج إلى إبراز المشاعر والعواطف.

ويمكن أن تقسم اللقطة القريبة إلى أنواع عدة:

أ. لقطة متناهية الكبر أو القُرب Extreme Close (ECU):

تبرز هذه اللقطة جزءاً من الوجه، أو أحد الأعضاء والملامح، وتُستخدم في البرامج العلمية والتعليمية، وفي الأفلام التسجيلية بغرض التحليل.

ب. لقطة كبيرة أو قريبة جداً Very Close Up (VCU):

هذه اللقطة تظهر مساحة من الوجه من منتصف الوجه إلى ما فوق الذقن تقريباً.

ج. لقطة كبيرة Big Close up (BCU): وهي لقطة للوجه كاملاً.

د. لقطة قريبة Close up (CU) يظهر في هذه اللقطة مساحة من أعلى الرأس مباشرة إلى ما فوق الصدر (الأكتاف) لشخصية واحدة مع قليل من التفاصيل في الخلفية لأغراض تكوينية أو موضوعية أو نفسية.. إلخ.

يشار الى ان الاكثار من اللقطات الكبيرة او القريبة يؤدي الى شعور المشاهد بعد التأكد من المكان وتحديده، لذا فإنها عادة ما تكون مرتبطة بلقطات عامة (لقطات المكان) تعطي المعلومات الضرورية اللازمة عن الموقع والاحاطة بالموقف عامة.

**2. اللقطة المتوسطة Medium Shot (MS):**

**وهي** لقطة تركز أساساً على الحجم دون البيئة المحيطة، وعلى هذا يكون الحجم هو محور الاهتمام للمشاهد، وتُستخدم في إبراز العلاقات بين الأشخاص وإن كانت لا تحقق التركيز النفسي الذي

توفره اللقطات الكبيرة أو القريبة، ويستطيع المخرج من خلال استخدام هذه اللقطة أن يستخرج من المشهد مضمونه الكامل للصراع الدرامي؛ لأن اللقطة المتوسطة تستطيع المحافظة على تغيرات الوجه والحركات الجسمانية، وهي على أنواع عدة:

أ- لقطة متوسطة قريبة (كبيرة) Medium Close Up (MCU): تعرف باسم لقطة الصدر Chest Shot ويظهر فيها مساحة الجسم من أعلى الرأس إلى أسفل الصدر.

ب - لقطة متوسطة Medium Shot (M.S) يظهر فيها مساحة الجسم من أعلى الرأس إلى الوسط.

ج- لقطة الركبة Knee 3/4 Shot تصوّر هذه اللقطة ثلاثة أرباع الجسم، وعرفت هذه اللقطة (بلقطة هوليوود) لكثرة استخدامها من قبل مخرجي هوليوود في الثلاثينيات والأربعينيات، والآن أغلب المخرجين لا يفضلونها، وتظهر مساحة من الجسم تنتهي أسفل الركبتين مباشرة.

د - لقطة متوسطة طويلة Medium Long Shot (MS) Full Length (FLS): تستخدم لتصوير الجسم كاملاً مع وجود مساحة قصيرة أعلى وأسفل الجسم.

**3. القطة الطويلة Long Shot (LS)**

نستطيع الانطلاق من قاعدة عامة بأن كل مشهد يقدم للمشاهد مكاناً جديداً، يُفضل دائماً أن يبدأ بلقطة بنائية توضح العلاقة المكانية بين الأشخاص والأشياء والمستويات الخلفية، ثم يعقبها لقطات قريبة مختلفة الأحجام للأشخاص والأشياء لفحصها والتعرف عليها عن قرب.

عادة يلجأ المخرج إلى استخدام اللقطة الطويلة ليظهر الأشخاص بكامل قوامهم والمساحة الكافية لحركتهم، حيث تظهر هذه اللقطة للمشاهد أكبر قسم من المنظور، ومن ثم فإن استخدامها يرتبط بمدى الحاجة إلى إطلاع المشاهد على المشهد بأكمله وبيان العلاقة التي تربط بين أجزائه المختلفة، إذن يمكن أن تكون هذه اللقطة تأسيسية أو افتتاحية، وفي الأعمال التلفزيونية تُستخدم لتصوير المعارك والتظاهرات.. إلخ، وهي ثلاثة أنواع:

أ- لقطة طويلة Long Shot (LS)

ب - لقطة طويلة جداً Very Long Shot (V.L.S).

ت - لقطة متناهية الطول أو متناهية البعد Extra Long hot (ELS) وتشعر المشاهد بأنه على مسافة بعيدة عن الأشياء المنظورة.

هذه التقسيمات الأكثر شيوعاً للقطات ولكن هناك تقسيمات أخرى للقطات منها:

- **اللقطة الكاملة:**

تستخدم عند عرض كامل للمكان الذي يدور فيه الحدث بكامله مثل عرض المدينة بكاملها أو الشارع بكامله.

- **لقطة فوق الكتف أو أعلى الكتف أو** خلف الكتف **shoulder shot over the:**

يتم فيها تصوير شخص يواجه الكاميرا من فرق كتف شخص آخر، فيظهر جزء من رأس أو وجه الشخص الذي يدير ظهره للكاميرا.

- **اللقطات الاعتراضية**:

عادة هي لقطات كبيرة تصور الأشياء مثل عنوان في صحيفة أو قصة مطبوعة أو ساعة.. وتتداخل بين اللقطات من أجل احتياجات الحبكة أو الحدث.

- **لقطة ثنائية Two Shot (2s)**:

يظهر فيها شخصان فقط.

- **لقطة ثلاثية Three Shot (3s)**

تضم فيها ثلاثة أشخاص ضمن حدث أو مشهد درامي.

- **زوايا اللقطة: Shooting Angle or Camera Angle**

تُعد زاوية الكاميرا هي الزاوية نفسها التي يرى منها المشاهد الأحداث، وتلعب دوراً مهماً في التعبير عن الحالة المزاجية أو النفسية للشخص أو إعطاء نوع من الانطباع التأثيري للأشياء، وهناك زوايا عدة للكاميرا:

**1. الزاوية الموضوعية objective angle أو زاوية مستوى العين:**

تعد أكثر الزوايا المستخدمة في التصوير البرامجي، وتُستخدم في الدراما عندما نريد توضيح الفكرة الدرامية بشكل متوازن وموضوعي دون الرغبة في توظيف هذه الزاوية نفسياً.

عند التصوير بزاوية موضوعية توضع الكاميرا على ارتفاع يوازي ارتفاع المنظور الرئيسي في الكادر.

**2. اللقطة المرتفعة أو العالية High angle**:

يتطلب تنفيذ هذه اللقطة ارتفاع الكاميرا عن مستوى المنظور، وذلك بالعرض المائل للحدث، وهي تقلل من أهمية المنظور المصور وتهتم بما يحيط به، فهي تعطي إحساساً بصغر حجم المنظور أو ضعفه أو ضالته، وفي الدراما، وفي الوقت نفسه تقوم الزاوية العالية بعمل حيلة نفسية على الجمهور فهي تمنحه وهماً يشبه السمو الإلهي الذي ينظر من الأعلى ويتمتع بمشاهدة الشخصيات التي تبدو ضعيفة أو حمقاء أو صغيرة.

**3. اللقطة المنخفضة Low angle**:

تظهر الصورة من هذه الزاوية ذات ملامح تبدو كبيرة بطريقة مبالغ فيها لدرجة التعظيم للحدث أو الشخصية، وتساعد هذه الزاوية في الإسراع بالحدث عندما يكون منظور الموضوع في لقطة متوسطة ويقترب إلى لقطة قريبة أو لقطة كبيرة، ويمكن لهذه اللقطة أن تعطي للجمهور إحساس طفل ينظر إلى شخص أكثر طولاً وضخامة.

**4. الزاوية الرأسية**:

ترى الكاميرا المنظور من زاوية إسقاطية عالية فوقية للمنظور، وهي تفيد في التعرف على طبيعة الديكور، أو المنظر الطبيعي أو بعض الأماكن كالملاعب مثلاً.

**5. الزاوية الجانبية**:

تلعب الزاوية الجانبية دوراً في إعطاء بعد ثالث للصورة على خلاف الزاويتين العالية والمنخفضة اللتين تميلان إلى تسطيح الصورة، فالزاوية الجانبية تربط الموضوع بخلفيته وما يحيط به، ليكتسب عمقاً وبعداً بصرياً.

وهناك زوايا أخرى للكاميرا، ولكن كلها يجب أن تخضع للمبررات الدرامية والنفسية والحركية.

- **النقلات Transitions**

تعد النقلات أحجار الزاوية في بناء العمل التلفزيوني، ويقوم المخرج بتحديدها بعد تحديد اللقطات، وتقسم النقلات إلى أنواع عديدة كالتالي:

**أ الظهور fade in والتلاشي fade out**:

عند استخدام المخرج لنقلة الظهور fade in يبدأ من شاشة فارغة تماماً، ثم تأخذ الصورة التالية من الكاميرا الثانية في الظهور شيئاً فشيئاً على الشاشة، أما عند استخدام التلاشي fade out تتلاشى الصورة إلى أن تصل إلى السواد أو البياض أي الفراغ، ويستخدم المخرج مزيجاً من الظهور والتلاشي للتعبير عن مرور فترة زمنية بين مشهدين يقعان في المكان والمنظر نفسيهما.

**قواعد تراعي في الظهور والتلاشي**

التلاشي دائماً يكون مع إيقاع الموسيقى وليس ضدها، كما يكون دائماً في نهاية الإيقاع الموسيقي وليس في وسطه، وهناك استثناءان وذلك عندما تتلاشى الموسيقى برفق تدريجياً في خلفية الحوار، أو مع أي صوت آخر غير معروفة نهايته، أو إذا أغرقت الموسيقى بصوت آخر قوي ومؤثر.

**ب. القطع cut**:

عبارة عن نقل مفاجئ من كاميرا إلى كاميرا أي من صورة إلى صورة، ويُستعمل في حالة حدوث أي فعل في مكان يختلف عن المكان الذي حدث فيه الفعل في المشهد السابق مع حدوث الاثنين في وقت واحد، وفي هذه الحالة يتجنب المخرج استخدام الظهور أو التلاشي أو المزج.

**قواعد تراعى في القطع**:

1. القطع cut دائماً مع إيقاع الموسيقى وليس ضدها.
2. لا يجب القطع بين كاميرتين متحركتين، وبالذات بين الكاميرات المتحركة حركة أفقية Panning Cameras أو بين كاميرا متحركة وأخرى ثابتة، فالقطع بين الكاميرات المتحركة يسبب أثراً غير مريح للعين، وهناك استثناء لهذه القاعدة أن تكون الكاميرتان متحركتين في الاتجاه والسرعة نفسيهما.
3. القطع دائماً ويقدر الإمكان في الحركة داخل الكادر، فالقطع عندما يكون مضمون البرنامج حركة جلوس أو وقوف أو دوران أصح من أن يكون المضمون ثابتاً، ويجب أن يكون توقيت القطع دقيقاً (من دون تقديم أو تأخير)، بوجه عام القطع بين موضوعين متحركين أفضل من القطع بين موضوعين ثابتين.
4. في الحوار لا يبالغ في التمسك بضرورة القطع عند نهاية الكلام.
5. تجنب القطع من لقطة بعيدة جداً Very Long Shot إلى لقطة كبيرة big long shot للشخص نفسه، ويُستحسن أن يسبق اللقطة الكبيرة لقطة أخرى متوسطة.
6. عند القطع بين لقطتين لحديث هاتفي يجب أن يظهر الطرف الأول وهو ينظر إلى يمين الكادر بينما يظهر الطرف الآخر وهو ينظر إلى يساره.
7. عند القطع من كاميرا إلى أخرى يجب عدم إظهار الشخص وكأنه قفز من أحد جانبي الكادر إلى الجانب الآخر.
8. في حالة تتابع القطع المتعارض Cross-cutting الذي يقطع بين لقطتين وتعود فيها من الأولى إلى الثانية مرة تلو الأخرى، من الأفضل استخدام اللقطات المتوافقة مع بعضها matched shots والمتكاملة، حتى لا يكون القطع منفراً ومشوشاً.

**ج. المزج mix أو ديسولف dissolve**:

تستخدم هذه الوسيلة فيما يقابل إطفاء الأنوار على المسرح ثم إضاءتها على منظر جديد دون إسدال الستار، والمعنى المقصود هو أن حدثين يدوران في وقتين مكانين مختلفين، وأن التغيير الذي طرأ طفيف جداً، وعادة لا يستخدمه المخرج عند استمرار الحدث.

**قواعد تراعى في المزج:**

1. لا يفضل المزج السريع الذي يخلو من أي معنى، ويمكن قبول ثانيتين كحد أدنى وثلاث كحد أقصى.
2. لا يجب المزج بين الكاميرات المتحركة، وبخاصة المتحركة حركة أفقية، أو من كاميرا ثابتة إلى أخرى متحركة، وبالعكس، وهناك استثناء لهذه القاعدة إذا كانت الكاميرتان تتحركان في اتجاه واحد وبالسرعة البطيئة نفسها.
3. لا يمكن أن يغطي المزج غير الصحيح عيوب القطع غير الصحيح.

**د. الفلاش باك flash back**:

يُستخدم للتعبير عن الاختلاف الكبير في الزمان والمكان.

**هـ. التراكب imposition**:

تظهر صورتان فوق بعضهما على الشاشة في الوقت نفسه، ويمكن استخدام التراكب في مشاهد الأحلام والإعلانات التجارية بأن توضع الشعارات فوق الصور أو المناظر.

**و. المسح wipe**:

يُعد المسح أكثر وسائل الانتقال التي يلاحظها المشاهد بمجرد رؤيتها ؛ لأنها وسيلة مصطنعة، وهو تأثير بصري زخرفي يفيد في الانتقال من لقطة إلى أخرى، وهو عملية إزاحة صورة بأحد الأشكال الزخرفية لتحل محلها صورة أخرى، والمسح شكل من أشكال المؤثرات البصرية الإلكترونية التي تقلل من رتابة البرنامج وتقدم معطيات جديدة للكادر، كما أنه يستطيع الربط بين أجزاء أو جوانب الفكرة المعروضة، ولأن أشكال المسح مختلفة بشكل واضح لذا أضيفت إلى جهاز المازج الإلكتروني أشكال عدة للمسح wipe patterns تختلف من جهاز إلى آخر ، وهي تتولد من مولد أشكال المسح pattern generator و اختصاره P.G.

ويمكن أن تُعِد أن المسح يشبه الاختفاء والظهور التدريجي لأنه يشير إلى نهاية مشهد وبداية مشهد آخر، ويختلف عنه في أنه لا يضع نهاية للبرنامج، ولكنه ببساطة يلفت النظر إلى المشهد التالي.

يُستعمل المسح غالباً في المباريات الرياضية، فعندما يكون هناك حاجة إلى إعادة جزء من المباراة يتم الانتقال من التصوير الحي إلى الجزء المعاد عن طريق المسح، كما يُستخدم هذا التأثير البصري في برامج المنوعات والإعلانات والأفلام التسجيلية.

وإذا توقف شكل المسح في منتصف الطريق، فإنه يخلق مؤثر الشاشة المنقسمة split screen وهذا المؤثر مفيد جداً عندما يكون المطلوب رؤية عنصرين أو أكثر في الوقت نفسه، وهو يُستخدم أكثر عندما يكون هناك محادثة هاتفية بين شخصين، ولذلك فإن كل شخص يظهر في جانب من الشاشة وكأنه يحادث الشخص الآخر، وقد تُستخدم الشاشة المنقسمة لعرض عنصر واحد ولكن من زوايا مختلفة، أو لعمل مقارنة بين عنصرين، أو لعمل مقارنة بين نسخ مختلفة، وأخيراً يمكن أن تُستخدم لعرض أحداث عدة في أماكن مختلفة تحدث في الوقت نفسه، وأشكال الشاشة المنقسمة عديدة منها الأفقي والرأسي، والمائل والمربع.

**أشكال المسح**:

هناك ثلاثة أشكال للمسح تتيح إمكانية عمل تغيير لحافة شكل المسح وهي:

1- المسح الحاد hard wipe:

تبدو حدود شكل المسح هنا واضحة المعالم حادة، مما يساعد على الفصل الكامل بينها وبين المشهد الذي يتم مسحه.

2- المسح الناعم soft wipe:

تبدو هنا حدود المسح ناعمة وغير محددة وكأنها تذوب في المشهد الذي يتم مسحه مما يعطي التأثير بأنها مزج dissolve وليس مسحاً.

3- شريط فاصل لحافة أشكال المسح border:

حيث يتم عمل شريط فاصل ذي عرض ولون حول حافة شكل المسح.

**ز - البان السريع fast pan**:

وهي طريقة للانتقال من لقطة إلى أخرى باستخدام كاميرا واحدة، وهي حركة استعراضية سريعة للكاميرا تجعلها تنتقل من شيء إلى آخر، وكأنها وضعت غشاوة على المنظر، وتطالب المشاهد أن ينسى ما مضى، وأن يفكر فيما أمامه في تلك اللحظة.