المونتاج كفن:
تحليل تأثير التلاعب الزمني والمكاني على السرد البصري

■ د. فوزي محمد سالم المحمودي *

● تاريخ الاستلام: 2024/12/16م ● تاريخ القبول 2024/12/05م

■ **المستخلص:**

تتناول هذه الدراسة موضوع «التلاعب الزمني والمكاني» في فن المونتاج السينمائي كأداة محورية في إثراء السرد البصري وتعميق الأثر النفسي والاجتماعي للأعمال السينمائية. تركز الدراسة على التحليل النظري والتطبيقي لتقنيات التلاعب الزمني والمكاني، ابتداءً من التطور التاريخي لأساليب المونتاج مرورًا بالأسس النظرية والتطبيقات العملية وصولًا إلى تحليل التأثيرات النفسية والاجتماعية على المشاهدين. بينت الدراسة أن التلاعب الزمني يساهم في خلق تفاعل ديناميكي بين المتلقي والسرد البصري، مما يعزز من فهمه العميق للحبكة والشخصيات. كشفت الدراسة أن التقنيات الحديثة في المونتاج الرقمي قد فتحت مجالات واسعة لصناع السينما لإعادة تشكيل البُنى الزمنية والمكانية. أثبتت الدراسة أن التلاعب المكاني، الذي يشمل التحول بين أماكن متباعدة أو دمج مواقع تصوير متعددة، يضفي بعدًا جماليًا إضافيًا. أوضحت الدراسة أهمية التلاعب الزمني والمكاني في تحقيق الأغراض الفنية وإيصال الرسائل الفكرية التي يتبناها العمل السينمائي. أظهرت النتائج أن التلاعب المدروس في الزمن والمكان يلعب دورًا محوريًا في التأثير على مشاعر وتصورات الجمهور، مؤديًا بذلك إلى خلق حالة من الانخراط العاطفي والتأمل الفكري.

تؤكد الدراسة على أهمية توظيف هذه التقنيات بشكل استراتيجي ومدروس في

* أستاذ مشارك قسم الفنون المرئية – كلية الفنون والتصميم – جامعة طرابلس E-mail: f.almahmudi@uot.edu.ly

الأعمال السينمائية، وتوصي بمواصلة البحث حول تأثيرها العميق على السرد البصري، وخصوصًا فيما يتعلق بتأثيرها على تفاعل الجمهور.

● **الكلمات المفتاحية:** المونتاج، الإثارة، الزمان، المكان، السرد البصري، الفيلم.

■ **Abstract:**

This study addresses the topic of "temporal and spatial manipulation" in the art of film editing as a pivotal tool in enriching visual narrative and deepening the psychological and social impact of cinematic works. The study focuses on the theoretical and applied analysis of temporal and spatial manipulation techniques, starting from the historical development of montage methods, through theoretical foundations and practical applications, and ending with an analysis of the psychological and social effects on viewers. The study showed that temporal manipulation contributes to creating a dynamic interaction between the recipient and the visual narrative, which enhances his deep understanding of the plot and characters. The study revealed that modern techniques in digital editing have opened wide fields for filmmakers to reshape temporal and spatial structures. The study proved that spatial manipulation, which includes shifting between distant places or merging multiple filming locations, adds an additional aesthetic dimension. The study clarified the importance of temporal and spatial manipulation in achieving artistic purposes and conveying the intellectual messages adopted by the cinematic work. The results showed that the deliberate manipulation of time and space plays a pivotal role in influencing the feelings and perceptions of the audience, thus creating a state of emotional engagement and intellectual contemplation. The study emphasizes the importance of employing these techniques strategically and thoughtfully in cinematic works, and recommends continuing research into their profound impact on visual narrative, especially with regard to their impact on audience interaction.

• **Keywords:** montage, suspense, time, space, visual narrative, film.

■ **المقدمة:**

يُعتبر مونتاج الفيلم أحد العناصر الفنية البارزة التي تساهم بشكل فاعل في تشكيل العمل السينمائي وتوجيه مشاعر المشاهدين نحو تحقيق الأهداف الدرامية والفنية. إنه عملية تجمع بين لقطات متباينة بشكل متسلسل، مما يتيح للمخرج خلق قصة بصرية تلامس أعماق الجمهور. ويُعد التلاعب بالزمان والمكان من أبرز الأساليب التي يعتمد عليها المونتاج لتحقيق هذا الغرض، حيث يمنح المخرج القدرة على السيطرة على إيقاع الفيلم وترتيب أحداثه زمانًا ومكانًا. ولا تقتصر هذه الأساليب على تنظيم الحركة فحسب، بل تتيح أيضًا للمخرج خلق تجربة سينمائية تتجاوز الحدود التقليدية، لتقدم للجمهور تجربة غنية بالتوتر والتعقيد.

يظهر التلاعب بالزمن، سواء عبر تقنية الفلاش باك (Flashback) أو الفلاش فورود (flashforward)، كأداة سحرية يُمكِّن المخرج من إعادة تشكيل الزمن أو تسريعه، مما يُغني السرد، ويضفي بُعدًا نفسيًا وفنيًا عميقًا على الأحداث. ومن جهة أخرى، يُتيح التلاعب المكاني الانتقال بين مواقع متعددة، مُتجاوزًا القيود التقليدية للتسلسل المكاني، مما يُثري تجربة المشاهدة بشكل غير مسبوق. كما يوضح ديفيد بردويل في مؤلفه «فن تحرير الأفلام»، أن «التلاعب بالزمان والمكان يُمكِّن المخرج من خلق شعور بالإثارة والمفاجأة، حيث يصبح الزمان والمكان مرنين وقابلين للتكيف مع الرؤية الفنية للفيلم». **(Bordwell، 2012، ص.67)**

لا يقتصر هذا الأسلوب التحريري على تأثيره في مجريات السرد فحسب، بل يتجاوز ذلك ليشمل الطريقة التي يؤثر بها على تجربة المشاهدة بصورة شاملة. فهو يعمق تفاعل المشاهد مع الفيلم على مستويات متعددة، ويحفزه على الانغماس الذهني في تفسير وفهم الأحداث بطرق غير مألوفة. تهدف هذه الدراسة إلى الغوص في أعماق كيفية تأثير التلاعب الزمني والمكاني، عبر أساليب المونتاج، على صياغة السرد البصري، وكيف يمكن أن يعيد تشكيل تفاعل الجمهور مع العمل الفني.

■ **مشكلة الدراسة:**

تتناول هذه الدراسة تأثير تقنيات التحرير على السرد البصري، مع التركيز على فنون التلاعب بالزمان والمكان. يهدف البحث إلى استكشاف كيف تؤثر هذه التقنيات على

تفسير الجمهور للقصة وتعزيز تفاعلهم مع الفيلم. على الرغم من التقدم الملحوظ في أساليب التحرير، لا تزال هناك فجوات في فهم تأثير هذه الأساليب على تجربة المشاهد. ستعمل الدراسة على كشف العلاقات بين التلاعب بالزمان والمكان وتأثيرهما في الأبعاد الفنية والنفسية، مما يسهم في تقديم رؤى جديدة لتحسين التجربة البصرية والجمالية من خلال فن التحرير. وتتمثل أسئلة الدراسة في التساؤلات التالية:

1. ما هي السبل التي تميز التجارب البصرية والسرد بناءً على استخدام أساليب مونتاج محددة؟
2. هل هناك أي أثر عاطفي أو نفسي يتركه استخدام تقنيات معينة على الجمهور؟
3. كيف يؤثر التلاعب الزمني في استيعاب القصة وأنماط التفاعل؟ وهل توجد قواعد معينة تساهم في تحديد نجاح أو فشل تلك الأساليب؟
4. ماهي الفروق الثقافية في تلقي السرد البصري نتيجة لاستخدام تقنيات معينة في المونتاج؟

■ اهداف الدراسة:

1. دراسة أساليب المونتاج الزمني والمكاني في السرد البصري
2. تقييم الأثر العميق للتلاعب الزمني والمكاني على تجربة المتلقي.
3. استكشاف الروابط العميقة بين المونتاج الزمني والمكاني كعنصرين أساسيين في السرد.
4. مقارنة تطبيقات المونتاج الزمني والمكاني في أفلام متنوعة.

■ أهمية الدراسة:

1. فهم تأثير المونتاج على السرد البصري: قد يكون هناك صعوبة في تحديد كيفية تأثير تقنيات المونتاج المختلفة (مثل القطع، التداخل، التلاشي، إلخ) على فهم المتلقي للسرد البصري.
2. هناك حاجة لوضع معايير واضحة تساعد في تحليل الصور المتحركة.

3. تغير المفاهيم الفنية.

4. إثراء المكتبة المحلية والعربية بمثل هذا النوع من الدراسات العلمية.

■ **منهج الدراسة:**

تعتمد الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لوصف فن المونتاج بشكل عام، وتحليل كيفية تأثير التلاعب بالزمن والمكان في عملية السرد البصري، ولوصف تقنيات المونتاج الشائعة، مثل التلاعب بالزمن (الفلاش باك، الفلاش فورود، والقطع الزمني) أو المكان (الانتقال بين الأماكن). ومن ثم تحليل كيفية تأثير هذه التقنيات على تجربة المشاهد وفهمه للسرد.

■ **حدود الدراسة:**

الحدود الزمنية: العصر الحديث الفترة بين 1990 ـ 2020 / مرحلة التحول إلى المونتاج الرقمي.

الحدود المكانية السينما العالمية: حيث تختلف طرق استخدام المونتاج الزمني والمكاني بين هوليوود، السينما الأوروبية.

● **أولاً: الإطار النظري**

1. **المرحلة التاريخية:**

1.1. **البدايات الأولى** 1895 – 1920:

تعود أولى محاولات فن المونتاج إلى فجر السينما مع الأخوين لوميير (Lumiere brothers) في أواخر القرن التاسع عشر. كانت الأفلام القصيرة في تلك الفترة تعتمد بشكل أساسي على التصوير المستمر، حيث تفتقر إلى التقطيع أو أي تدخل في تسلسل الأحداث. ومع ذلك، بدأ الوعي يتشكل مبكراً حول أهمية ترتيب المشاهد بشكل يُعزِّز من السرد البصري. يمكن القول إن أولى التجارب الرائدة في فن المونتاج ظهرت مع جورج ميلييس (Georges Méliès)، الذي استخدم تقنيات بسيطة للتلاعب بالزمان والمكان في أفلامه عبر القطع والدمج البصري، مما أضاف بعداً جديداً لتجربة المشاهدة. **(Dancyger، 2010، ص.57)**

2.1. المدرسة السوفيتية 1920 – 1930:

تُعَدُّ المدرسة السوفيتية في عشرينيات القرن العشرين، من خلال رؤية «سيرجي آيزنشتاين» (Sergei Eisenstein)، نقطة تحول جوهرية في تاريخ فنون المونتاج. قام آيزنشتاين بابتكار مفهوم «المونتاج الجدلي» (Dialectical montage)، الذي يتأسس على تفاعل الأفكار عبر تتابع اللقطات، مما يُولد دلالات جديدة تتجاوز مجرد تجميع المشاهد. تُعدُّ أفلام مثل «المدرعة بوتمكين» (Potemkin armored) (1925) مثالًا ساطعًا لهذا الأسلوب، حيث استُخدم المونتاج كأداة لإثارة المشاعر وتحفيز الجمهور بطرق مبتكرة. (Eisenstein، 1969، ص.49)

3.1. هوليوود الكلاسيكية 1930 – 1960:

في هذه الحقبة الذهبية، أصبح المونتاج عنصراً لا غنى عنه في صناعة الأفلام الهوليودية. برزت تقنية تُعرف بـ «المونتاج المتصل» أو «المونتاج المستمر» (Continuity Editing)، والتي تهدف إلى الحفاظ على تدفق سردي متماسك، بحيث يمر المشاهدون بتجربة سينمائية ساحرة دون أن يلتقطوا الانقطاعات. تطور هذا الأسلوب ليصبح معياراً لا يُنافَس في عالم السينما السائدة، بفضل مخرجين بارعين مثل «ديفيد وارك غريفيث»(David Wark Griffiths)، الذي يُعتبر رائداً في استغلال تقنيات المونتاج المتزامن والمتوازي، مما أسهم في إرساء لغة سينمائية غنية قادرة على نقل القصص بأسلوب أكثر سلاسة وجاذبية. (Murch، 2001، ص.112)

4.1. الموجة الجديدة في فرنسا 1950 – 1960:

في عقدي الخمسينيات والستينيات، انطلقت الموجة الجديدة الفرنسية (Nouvelle Vague) لتحدث انقلابًا جذريًا في فنون المونتاج. فقد أبدع المخرجون مثل «جان لوك غـودار»(Jean-Luc Godard) و«فرانسوا تروفو» (Francois Truffaut) في استخدام تقنيات مبتكرة وغير تقليدية، مثل «القفزة في الزمن» (Jump Cuts) و«المونتاج غير المتصل» (Offline editing)، مما أدى إلى تحطيم القيود التقليدية للمونتاج الكلاسيكي. هذه المدرسة السينمائية لم تكتفِ بإعادة صياغة مفهوم المونتاج كأداة فنية فحسب، بل

فتحت الأبواب أمام تجارب جديدة تتسم بالجرأة، حيث تمحورت حول التعبير الذاتي وابتكار أساليب سردية جديدة في عالم السينما. (Neupert، 2007، ص.88)

5.1. التحول الرقمي 1990 - حتى اليوم:

لقد أشرقت شمس التحول الرقمي في التسعينيات، لتفتح آفاقًا جديدة في عالم المونتاج حتى يومنا هذا. مع بداية الألفية الثالثة، انطلقت ثورة هائلة في هذا المجال، بفضل بزوغ تقنيات مبتكرة. فقد منحت أدوات المونتاج الرقمية - مثل «Avid" و"Final Cut Pro" - المحررين والمخرجين حرية لا تضاهى في التحكم بالزمن والمكان، وهو ما كان يعتبر حلمًا بعيد المنال في الأزمنة السابقة. أصبح بإمكانهم الآن تعديل اللقطات وإضفاء المؤثرات البصرية بسلاسة، مما أتاح لهم استكشاف إمكانيات لا حصر لها في صياغة السرد البصري وتحويله إلى تجربة فريدة تشد الانتباه. (Dancyger، 2010، ص.88)

2. الأنواع المختلفة للتلاعب الزمني

1.2. لتقديم والتأخير الزمني:

من أكثر أشكال التلاعب الزمني وضوحًا وتأثيرًا. عوضا عن عرض الأحداث بشكل متسلسل وفق تسلسلها الزمني الطبيعي، يمكن للمونتاج أن يُظهر أحداثًا مستقبلية في بداية الفيلم، ثم يعود إلى استكشاف كيف وصلت الشخصيات إلى تلك اللحظة. هذا التلاعب في السرد يعكس أيضًا الاضطراب في ذاكرة بطل القصة، مما يعمق من تفاعل المشاهد مع الحالة النفسية للشخصية.

2.2. السيطرة على إيقاع الزمن:

يُعدّ المونتاج أداة قوية يمكنها تغيير الإيقاع الزمني للأحداث، بحيث تجعل اللحظات المترادفة تتباطأ في عرضها. يُستخدم هذا النوع من الاستغلال الزمني بفعالية في مشاهد الإثارة (Action)، مما ينقل المشاهد إلى عوالم جديدة من التشويق.

3.2. التداخل الزمني:

يستعمل هذا الأسلوب كوسيلة للتعبير عن الذاكرة والتخيلات والأحلام، حيث تُشكَّل طبقات متعددة من الأحلام، كل منها يعيش في مستوى زمني خاص به، مع اختلاف سرعة

جريان الزمن في كل طبقة. هذا اللعب الزمني لا يضيف فقط عمقًا وتعقيدًا للحبكة، بل يولد أيضًا توترًا دراميًا نابضًا يستمد قوته من التشابك المتزامن للأحداث في تلك الأزمنة المتنوعة. (Genette، 1983، ص.35)

3. دور التلاعب الزمني في تعزيز السرد البصري

1. يساهم في إعادة تشكيل الفهم الشامل للسرد بأكمله. كما يُستخدم هذا التلاعب ليضفي طابع الغموض والتشويق، مُكشفًا عن تفاصيل حيوية في القصة بصورة تدريجية مع مرور الوقت.

2. يُعيد بناء الأحداث والمعلومات بصورة متدرجة مع تقدم الحبكة. ويحث الجمهور على إعادة التفكير في الأحداث ونسج الروابط بينها، مما يعمق من تفاعلهم مع القصة ويضفي بعدًا إضافيًا من التعقيد.

3. يُساهم أيضًا في تحويل الزمن إلى مكون أساسي من التأمل الفلسفي الذي يُقدمه الفيلم، حيث يصبح جزءًا لا يتجزأ من الرسالة العميقة التي يسعى إلى إيصالها. **(Johnson، 2011، ص.76)**

4. أنماط التلاعب المكاني

1.4. القطع المكاني:

يُعتبر القطع المكاني من أبسط وأوضح أشكال التلاعب المكاني، حيث يحدث الانتقال بين لقطتين تُظهران أماكن مختلفة. من خلال هذه التقنية، يُمكن للجمهور أن يشعر بأن الشخصيات قد انتقلت من مكان إلى آخر بسلاسة وتناسق، وهذا النوع من التلاعب المكاني يُعزز الإحساس بالحركة المتواصلة والتوتر المتصاعد.

2.4. التلاعب بالفضاء الداخلي:

يُعَدّ فن المونتاج وسيلة لإعادة تشكيل الفضاء الداخلي، مُبرزًا العناصر التي يرغب المخرج في تسليط الضوء عليها. فعبر تغيير زوايا الكاميرا والقطع المتتابع، يمكن أن يظهر المكان أكبر أو أصغر مما هو عليه في الواقع. تُستَخدَم هذه التقنية بشكل شائع في أفلام الرعب لزرع شعور بالرهبة والضيق.

3.4. التداخل المكاني:

يعبر هذا المفهوم عن فن استخدام المونتاج لإيجاد ترابط بين مساحات متنوعة في لحظة واحدة. يتم ذلك عبر تقنيات القطع السريع أو الانتقالات السلسة بين أماكن متعددة، مما يمنح المشاهد شعورًا عميقًا بأن هذه الأماكن متشابكة بطريقة أو بأخرى، على الرغم من عدم وجود صلة مباشرة بينها في الواقع. يُظهر هذا الأسلوب براعة فنية في فيل «Inception" (2010) للمخرج كريستوفر نولان (Christopher Nolan). **(Bordwell، 2012، ص.75)**

5. الأسس النظرية للتلاعب الزمني والمكاني في فن المونتاج

1.5. الأسس النظرية للتلاعب الزمني:

يستطيع المحررون استغلال تقنيات مثل القفز الزمني (Jump Cut) أو التوازي الزمني (Cross-cutting)، بالإضافة إلى التسريع الزمني (Time Lapse) والإبطاء الزمني (Slow Motion)، للعب على أوتار الزمن والتحكم في تدفق الأحداث. هذه الأساليب تتيح إعادة تشكيل الزمن السينمائي بما يخدم السرد، مما يمنح المشاهدين القدرة على التنقل بين عصور زمنية مختلفة أو استشعار انسياب الزمن أو تسارعه:

1.1.5. التوازي الزمني:

يرمز إلى القدرة الفائقة على تقديم أحداث متعددة تحدث في آن واحد، ولكن في أماكن متباينة. مثال بارز على ذلك يظهر في المشهد الختامي لفيلم «الأب الروحي»(1972) "The Godfather" للمخرج "فرانسيس فورد كوبولا" (Francis Ford Coppola)، حيث تُسْتَخْدَم تقنيات المونتاج لتجسيد الطقوس الدينية لتعميد الطفل بالتوازي مع عملية تصفية خصوم العائلة. هذا التوازي الزمني يخلق تأثيرًا دراميًا يعزز التباين بين المقدسات والعنف.

2.1.5. القفز الزمني:

يُعتبر القفز الزمني تقنية فنية تُحدث انقطاعًا مفاجئًا في سيل الزمن، مما يرمز إلى مرور اللحظات أو تجاوز الأحداث التي قد تبدو ثانوية. يتكرر استخدام القفز الزمني

بشكل يتسم بالإبداع لإضفاء شعور بالتوتر والارتباك، مما يعكس جمالية أسلوب الموجة الجديدة في تحدي التوقعات الروائية التقليدية. (Murch، 2001، ص.123)

6. الأسس النظرية للتلاعب المكاني

هناك عدة أساليب تمكن المخرجين من التلاعب بالمكان في المونتاج لتحقيق تأثيرات معينة:

1.6. **القطع المكاني:** يعتمد القطع المكاني على انتقال المشهد بين أماكن متعددة بطرق سلسة أو مفاجئة. في فيلم"Inception" (2010)للمخرج "كريستوفر نولان"(Christopher Nolan)، يُلْعَب بالمكان من خلال المزج بين طبقات الحلم المختلفة التي تحدث في أماكن متعددة داخل عقول الشخصيات، مما يخلق تجربة بصرية مربكة ومشوقة حيث تبدو المسافات غير محددة أو قابلة للتلاعب.

2.6. **التواصل المكاني:** يشير التواصل المكاني إلى التلاعب بالإحساس الجغرافي للشخصيات. مثال على ذلك هو فيلم (1960) "Psycho" للمخرج "ألفريد هيتشكوك"، حيث يُسْتَخْدَم المونتاج المكاني لخلق ترابط بين الغرف المغلقة والمنزل المعزول للفندق بطريقة تعزز من الشعور بالخوف والترقب.

3.6. **الاستمرارية المكانية:** تعتمد الاستمرارية المكانية على تسلسل لقطات مترابطة مكانيًا، بحيث يتم إيهام المشاهد بأن الحركة داخل الفيلم تحدث في فضاء واحد متصل. في فيلم (2006) "Children of Men" للمخرج "ألفونسو كوارون" (Alfonso Cuaron)، يُستخدم المونتاج لتقديم لقطات طويلة يبدو فيها أن الحركة تتدفق بسلاسة داخل أماكن معقدة ومزدحمة، مما يعزز من إحساس الجمهور بالواقعية والتوتر. (**Bordwell**، 2012، ص.73)

7. أهمية التلاعب الزمني والمكاني في المونتاج السينمائي

- **أولاً: أهمية التلاعب الزمني**

1. التحكم في تدفق السرد

2. تقديم تجربة نفسية وعاطفية مميزة

- **ثانياً: أهمية التلاعب المكاني**

1. تأصيل الترابط بين الفضاءات المتنوعة

2. زيادة الإحساس بالتوتر أو الدراما

8. تطور تقنيات التلاعب الزمني والمكاني

1.8. عصر الثورة السوفيتية وإسهاماتهما في تطور فنون المونتاج:

شهدت حقبة الثورة السوفيتية (1920-1930) طفرة ملحوظة في فنون المونتاج السينمائي، حيث تشكلت إحدى أبرز المحطات التي أرست مفاهيم جديدة في عالم صناعة الأفلام. في هذه الفترة، كانت السينما وسيلة قوية لنقل الرسائل السياسية والاجتماعية. وقد لعب المخرجون السوفييت، مثل "سيرجي أيزنشتاين" و "فيدورف بوتشوف"، دورًا محوريًا في إعادة تشكيل مفهوم المونتاج، ليتجاوز كونه مجرد وسيلة لربط اللقطات، ويصبح أداة فعالة للتعبير عن الأفكار والأيديولوجيات. أحد أبرز الإسهامات في عالم السينما هو ابتكار "المونتاج الذهني (Intellectual Montage) "الذي أبدعه "أيزنشتاين" (Eisenstein)، حيث يركز هذا الأسلوب على خلق معانٍ جديدة تنبثق من تداخل لقطات متعددة، ويُفهم المشهد ليس فقط من خلال لقطة واحدة، بل من خلال التفاعل الديناميكي بين المشاهد المتتابعة. فيلم "المدرعة بوتمكين" (1925) يُعتبر تجسيدًا رائعًا لهذا النهج، حيث استغل أيزنشتاين تقنيات مثل القطع السريع وبناء التوتر عبر التلاعب بالزمان والمكان، مما أضفى بعدًا دراميًا عميقًا، وأوصل رسالة سياسية قوية تتحدث عن الثورة. من جهة أخرى، لعب "فسيولود بودوفكين" (Vsevolod Pudovkin) دوراً بارزاً في بلورة مفهوم المونتاج كأداة قادرة على توجيه مشاعر الجمهور وتعزيز السرد القصصي. في عمله السينمائي "أم" (1926)، اتجه نحو ربط المشاهد بطرق تثير التعاطف، وتعمق التفاعل العاطفي مع الشخصيات، مما أضفى على المونتاج طابعاً نفسياً يتجاوز كونه مجرد أداة سردية. لقد أسهمت هذه التقنيات في تأسيس دعائم المونتاج الحديث، حيث أصبح يُستخدم لإحداث تأثيرات نفسية وعاطفية عوضا عن الاقتصار على ترتيب الأحداث زمنياً. (**Eisenstein، 1969، ص.55**)

2.8. العصر الرقمي:

مع بزوغ الأدوات الرقمية في تسعينيات القرن الماضي، انطلقت تقنيات التلاعب الزمني لتستوعب تأثيرات خاصة مثل «التسريع الزمني (time-lapse) "و"الإبطاء الزمني (slow-motion) "هذه الأدوات منحت المخرجين القدرة على إبطاء وتيرة الحركة في لحظات استثنائية، مما عزز تأثير اللحظات الدرامية أو العنيفة، وزاد القوة البصرية والنفسية التي تترك انطباعًا عميقًا في نفوس المشاهدين.

في عصرنا الحالي، بات بالإمكان تحقيق تأثيرات متقدمة مثل "التلاعب الزمني (temporal manipulation) "و"التداخل المكاني (spatial manipulation) "بكل سهولة ودقة بالغة. فعلى سبيل المثال، في فيلم "1999) "The Matrix) الذي أخرجه الأخوان واتشوسكي (Wachowski)، اُسْتُخْدِمَت تقنيات رقمية متطورة لتصوير مشاهد "Bullet time"، حيث تُحرك الطلقات ببطء مذهل، بينما يظل الممثلون في وضعهم الطبيعي، مما يخلق تجربة بصرية استثنائية تعزز من قوة السرد.

■ الإطار العملي

1. تأثيرات التلاعب الزمني والمكاني على السرد البصري في السينما

تأثيرات التلاعب الزمني والمكاني على السرد البصري في السينما الأوروبية والآسيوية تعتبر من أبرز الأدوات التي تُضفي عمقًا ورمزية على الأعمال السينمائية، خصوصًا في مجالات السينما الأوروبية والآسيوية. هذا التلاعب لا يقتصر فقط على إضافة عناصر التشويق إلى السرد، بل يُعيد تشكيل كيفية تلقي الجمهور للفيلم وفهمهم لمكنون السرد البصري. **(Mercado، 2022، ص.111)**

1.1. **التأثير النفسي للتلاعب الزمني والمكاني:** تخلق الأفلام التي تعتمد على تداخلات زمنية مثل الفلاش باك والفلاش فورورد شعورًا بالانفصال الزمني، مما يترك أثرًا عميقًا في النفس. في فيل "2000) "Memento) للمخرج "كريستوفر نولان"، يُصاغ السرد بصفة معكوسة، مما يُدخل المشاهدين في تجربة نفسية مُربكة تُشبه معاناة الشخصية الرئيسية التي تعاني فقدان الذاكرة القصير المدى.

هذا الخلط المتعمد للماضي مع المستقبل يُحاصر المشاهدين في حالة مستمرة من إعادة تفسير الأحداث، ويُعزز توترهم العاطفي، مما يُعمق ارتباطهم النفسي بالشخصية وبالسرد. في فيلم "The Shining" (1980) للمخرج المبدع "ستانلي كوبريك"(Stanley Kubrick)، يؤدي التلاعب المكاني دورًا نفسيًا بالغ الأهمية. ليصبح المكان المغلق والمنعزل في فندق "Overlook" عنصرًا أساسيًا في نسيج الرعب النفسي الذي يعيشه البطل. **(Mitry، 1997، ص.145)**

2.1. **التأثير الاجتماعي للتلاعب الزمني والمكاني:** في السياق الاجتماعي، يمثل التلاعب الزمني والمكاني في السينما مرآة تعكس التغيرات الثقافية والسياسية التي تمر بها المجتمعات. فالأفلام التي تتناول القضايا السياسية والاجتماعية، كالحروب أو قمع الحريات، تستخدم الزمن بشكل يكشف لنا عن الأثر العميق الذي تتركه هذه الأحداث على الأفراد والمجتمعات. مثال صارخ على ذلك هو فيلم (2006) "The (Lives of Others" ، الذي يستغل تقنية الفلاش باك لاستحضار ذكريات من الحقبة المظلمة للقمع السياسي في ألمانيا الشرقية. هذه الأسلوب السينمائي يمكّن المشاهدين من استشعار كيف تؤثر الأحداث التاريخية على مسارات حياة الشخصيات، مما يُعزز من وعيهم الاجتماعي، ويُعمّق تجربتهم الشعورية.

يعكس التلاعب المكاني قضايا الهوية والانفصال الثقافي بعمقٍ بالغ. في السينما الآسيوية، يُعتبر المكان رمزًا للحواجز الاجتماعية والثقافية.

في فيلم (2000) "In the Mood for Love" للمخرج "وونغ كار واي"(Wong Kar-wai)، تُستخدم المساحات الضيقة، مثل الأزقة والشقق الصغيرة، لتجسيد القيود الاجتماعية التي تعيق التعبير عن المشاعر بين الشخصيات. هنا، يمثل المكان أعباءً اجتماعية تعذّب الأفراد في سياقات معينة، مما يتيح للمشاهدين التأمل في تلك القيود الثقافية والاجتماعية التي يفرضها المجتمع. **(Mitry، 1997، ص.151)**

2. التحليل السردي لأساليب التلاعب الزمني والمكاني:

من منظور السرد، يعكس التلاعب الزمني والمكاني قدرة الكاتب على إعادة تشكيل القصـــة ومنحـها أبعـادًا متعددة. في فيلم "La Jetée" (1962) للمخرج "كريس ماركر"(Chris Marker)، يُعيد مفهوم الزمن التقليدي تعريفه، حيث يتحول الزمن إلى نهر غير خطي يجري في مسارات متعرجة. تتداخل الأحداث بشكل يترك المشاهد في حيرة من أمره: هل الذاكرة، والحاضر، والمستقبل كينونات مستقلة، أم أنها تتداخل في نسيج واحد لا يمكن فصله؟ هذه التقنية تفتح الأبواب أمام تأملات عميقة في قضايا فلسفية مثل الحتمية والحرية الشخصية. (Pratt، 2014، 98)

1.2. التحليل الفني لفيلم Memento (2000)

إخراج: Christopher Nolan

كتابة سيناريو: Jonathan Nolan / Christopher Nolan

تمثيل: Guy Pearce / Joe Pantoliano / Carrie-Anne Moss

https://www.imdb.com/title/tt0209144/?ref_=nv_sr_srsg_1_tt_7_nm_0_in_0_q_Memento

● **تحليل التلاعب الزمني والمكاني في فيلم Memento وأثره على السرد البصري**

فيلم Memento للمخرج كريستوفر نولان (2000) يُعد من بين التحف السينمائية التي استثمرت بشكل بالغ في فنون التلاعب الزمني والمكاني، ليخلق تجربة سردية تتسم بالتعقيد والفرادة. تدور أحداث الفيلم حول شخصية "ليونارد شيلبي"، الذي يعاني فقدان الذاكرة القصير المدى، مما يجعله أسير لحظات سريعة النسيان. تتشابك خيوط الحبكة حول سعيه لفك طلاسم مقتل زوجته، ولكنه يجد نفسه مضطراً للجوء إلى ملاحظات ووشوم تزين جسده، كوسيلة للتمسك بالذكريات الهاربة.

● **التلاعب الزمني: بناء السرد بترتيب عكسي**

استعان نولان بتقنية السرد العكسي، حيث تتكشف الأحداث في ترتيب زمني مقلوب،

ليبدأ المشاهد من النهاية، ويتدرج نحو البداية بخطوات مدروسة. هذه التقنية أوجدت نوعًا من «التوتر الزمني» الذي يشعر المشاهد في شعور بالضياع وعدم اليقين، مما يعكس ببلاغة الحالة النفسية لشخصية المحور. فبدلاً من التمسك بالتسلسل الزمني التقليدي، اختار نولان أسلوب سرد يمكّن الجمهور من مشاهدة الحدث النهائي أولاً، ثم ينزلق تدريجيًا لكشف الدوافع والأسباب، مما يعزز من عنصر التشويق، ويضفي على التجربة لمسة من الترقب المتصاعد.

● **التلاعب المكاني: التنقل بين عوالم الذاكرة والواقع**

إلى جانب التلاعب الزمني، استخدم الفيلم التلاعب المكاني، حيث تتنقل المشاهد بشكل غير تقليدي بين الأماكن. تتكرر بعض المشاهد من زوايا مختلفة، مما يخلق شعورًا بالغموض. ولم يُستخدم التنقل المكاني فقط لأغراض فنية، بل أيضًا كوسيلة لتعزيز الإحساس بالتشويش الذهني، الذي يعكس صعوبة ذاكرة ليونارد. على سبيل المثال، يُظهر المكان نفسه بعدة أشكال تتغير وفقًا للأحداث وذكريات ليونارد، مما يدل على عدم استقرار حالته العقلية وافتقاره للإدراك الكامل لما يحدث حوله.

● **الرسائل والأفكار: وهم الذاكرة والحقيقة**

من خلال اللعب بالزمان والمكان، قدم نولان فكرة فلسفية تتعلق بطبيعة الحقيقة والذاكرة. يتناول الفيلم تساؤلات حول مدى موثوقية الذاكرة البشرية، حيث تدفع طريقة عرض الأحداث المشاهدين إلى التشكيك في كل ما يرونه. يرى بعض النقاد أن هذه التقنية السردية تعكس وجهة نظر فلسفية عن الإنسان في عصر ما بعد الحداثة، حيث تكون الحقيقة نسبية وقابلة للتأويل. من خلال استخدام تقنيات التلاعب الزمني، يقدم نولان مفهوم «الذاكرة المشتتة» ويظهر كيفية تلاعب الإنسان بذاكرته لتكوين «حقيقته» الخاصة.

● **التقنيات السينمائية التي تدعم التلاعب بالزمان والمكان:**

من الناحية التقنية، أبدع نولان في استخدام أساليب المونتاج المتقاطع والألوان المتباينة لتجسيد الفروق الزمنية والمكانية بين لقطات «الذاكرة» ولقطات «الحاضر». تظهر بعض

المشاهد بالأبيض والأسـود، مما يرمز إلى كونها «أحداثًا حالية»، بينما تشير الألوان الزاهية إلى أحداث من الماضي. لقد أسهمت هذه التقنيات السينمائية في توجيه المشاهد وتمييز الزمنين المختلفين، مما جعل التجربة البصرية أكثر وضوحًا وإشراقًا في سرد الأحداث المعقدة.

■ الدراسات السابقة

تناولت العديد من الدراسات السابقة تأثير التلاعب بالزمان والمكان في فن المونتاج السينمائي على السرد الروائي. وقد أظهرت هذه الأبحاث أن استخدام الزمن غير الخطي وتغيير المواقع يسهم في تعميق التجربة البصرية، ويزيد تفاعل المشاهدين عاطفياً ومعرفياً مع الأحداث. كما أجرى الباحثون تحليلات شاملة للأفلام التي تستخدم هذه التقنيات، مما يساعد على فهم كيفية استغلال السينما لهذه الأدوات لإنتاج سرد فني متنوع وغني. تبرز هذه الدراسات أهمية المونتاج كوسيلة إبداعية لإعادة تشكيل الأحداث وتقديمها بطرق جديدة وغير تقليدية. ومن هذه الدراسات:

1. Representation of Space-Time in Cinema: The Art of Editing

1. تمثيل الزمان والمكان في السينما: فن المونتاج

Edouard Blondeau (ادوارد بلوندو)

November 2015 (نوفمبر 2015)

https://www.researchgate.net/publication/285603546_Representation_of_Space Time_in_the_Cinema_The_Art_of_Editing

تتناول الدراسة العلاقة المثيرة بين التلاعب بالزمان والمكان عبر فن المونتاج وتأثيره العميق على التجربة السردية في عالم السينما. تستعرض الدراسة أساليب مثل القطع الزمني وتبديل المواقع بين المشاهد، وتفحص التداعيات التي تترتب على هذه التقنيات في تصور الجمهور لزمن القصة ومكانها. ومن خلال تحليل أمثلة من أفلام متنوعة، تكشف

الدراسة كيف أن المونتاج غير الخطي يضيف عمقًا جديدًا للسرد السينمائي، ويعزز التفاعل العاطفي والمعرفي لدى المشاهدين.

■ **النتائج الرئيسية:**

1. تعزيز التفاعل العاطفي
2. إعادة تشكيل الزمن السردي
3. زيادة الغموض والتشويق

تختتم الدراسة بالإشارة إلى أن التلاعب بالزمن والمكان من خلال المونتاج يُعد أسلوبًا فنيًا لا غنى عنه لتقديم تجارب سردية مبتكرة وملهمة في عالم السينما.

■ **استنتاجات الدراسة**

1. يُعتبر التلاعب الزمني والمكاني بمثابة أداة فنية أساسية في فن المونتاج، تسعى إلى إثراء السرد وتعزيز التجربة البصرية بصورة متكاملة. حيث يتيح التلاعب الزمني الانزلاق بين أزمنة الماضي والحاضر والمستقبل بسلاسة، بينما يفتح التلاعب المكاني آفاقاً جديدة لرؤية الأحداث والشخصيات من زوايا متعددة، مثري بذلك التجربة السينمائية بالتنوع.
2. تستند الأسس النظرية لتقنيات التلاعب الزمني والمكاني إلى مفاهيم فلسفية ونفسية عميقة، حيث يتيح هذا النوع من التلاعب استكشافًا أوسع للعلاقات الزمنية والمكانية داخل العمل السينمائي.
3. يتجلى الدور المحوري للتلاعب الزمني والمكاني في فن المونتاج السينمائي من خلال إغناء الحبكة وإضافة أبعاد جديدة من الدلالة.
4. أبرزت الدراسة كيف أن التطور التقني قد منح تقنيات المونتاج بعدًا جديد، مما أتاح ابتكار أساليب متميزة وغير تقليدية للتلاعب الزمني والمكاني بدقة وفاعلية.
5. سلطت الدراسة الضوء على أن التلاعب بالزمان والمكان لا يقتصر على كونه أسلوباً سردياً

فحسب، بل هو أداة فنية تنطوي على أغراض تتعلق بتوجيه الرسائل الفنية والتعبيرية.

6. استعرضت الدراسة الأبعاد النفسية والاجتماعية المرتبطة بالتلاعب الزمني والمكاني، حيث يُحدث هذا التلاعب تغييرًا عميقًا في وعي المشاهد. كما يساهم أيضًا في تشكيل حالة من التناغم أو الصراع النفسي، وفقًا للأسلوب السردي المستخدم.

■ توصيات الدراسة

1. توسيع نطاق البحث في التلاعب الزمني والمكاني في أشكال فنية متنوعة.
2. تعزيز التعليم الأكاديمي في مجالات تقنيات المونتاج المتقدمة.
3. تحفيز الابتكار التجريبي في التلاعب الزمني والمكاني.
4. إجراء دراسات نفسية مستفيضة حول تأثير التلاعب في الزمن والمكان على المشاهدين يمثل توصية غاية في الأهمية.
5. يتعين مواصلة تطوير تقنيات المونتاج الرقمية الجديدة التي تدعم مفاهيم التلاعب الزمني والمكاني.
6. إن استكشاف العلاقة بين التلاعب الزمني والمكاني وهويات الثقافات المتنوعة يشكل مدخلاً هاماً لفهم كيف تتشكل وتقدم هذه الهويات عبر السرد البصري في الأفلام.
7. رفع مستوى الوعي العام حول الأثر العميق للتلاعب الزمني والمكاني في عالم السرد البصري. من خلال تنظيم ورش عمل وندوات ومبادرات عبر المنصات الإعلامية المتخصصة.

■ قائمة المراجع الأجنبية:

1. David Bordwell، Kristin Thompson. Film Art: An Introduction**.** *McGraw-Hill Education; 10th edition* (July 6، 2012).

2. Ken Dancyger. The Technique of Film and Video Editing: History، Theory، and Practice 5th Edition، *Routledge*, ***ISBN-13****978-02408139742*010 ..

3. Sergei Eisenstein (Author)، Jay Leyda (Translator). The Film Sense (A Harvest Book). *Paperback، Russian Edition، **ISBN-13** 978-0156309356*. 1969.

4. Walter Murch، In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing، 2nd Edition. *Silman-James Press، **ISBN-13** 978-1879505629*. 2001.

5. Richard Neupert. A History of the French New Wave Cinema (Wisconsin Studies in Film)، *University of Wisconsin Press، **ISBN-13** 978-0299217044*. 2007.

6. Gerard Genette (Author)، Jane E. Lewin (Translator)، Jonathan Culler (Foreword). Narrative Discourse: An Essay in Method. *Cornell University Press، First Edition، **ISBN-13** 978-0801492594*.1983.

7. David Kyle Johnson. Inception and Philosophy: Ideas to Die For، *Popular Culture and Philosophy Book 62، Kindle Edition، Open Court*.2011.

8. Gustavo Mercado. The Filmmaker's Eye: Learning (and breaking) the Rules of Cinematic Composition. 2nd Edition. *Focal Press، **ISBN-13** 978-1138780316*. 2022.

9. Jean Mitry. The Aesthetics and Psychology of the Cinema. *Indiana University Press، **ISBN**:9780253213778، 0253213770*. 1997.

10. Geraldine Pratt، Rose Marie San. Film and Urban Space: Critical Possibilities. *Edinburgh University Press، **ISBN**: 9780748678143، 074867814X*. 2014.

مواقع الويب:

1. *https://www.imdb.com/title/tt0209144/?ref_=nv_sr_srsg_1_tt_7_nm_0_in_0_q_Memento*
2. *https://www.researchgate.net/publication/285603546_Representation_of_SpaceTime_in_the_Cinema_The_Art_of_Editing*