المونتاج السينمائي الرقمي وعلم العلامات
تلاشي السولولويد والمونتاج الكلاسيكي

■ د. فوزي محمد سالم المحمودي* ■ د. نورالدين محمود سعيد**

■ **المبحث الأول: الإطار المنهجي**

■ **مشكلة البحث**

من خلال تدريسنا لمادتي المونتاج، وكذلك الإخراج، بقسم الفنون المرئية بكلية الفنون والإعلام جامعة طرابلس، لاحظنا قصوراً لدى الطلبة بمعرفة تاريخ تطور المونتاج، ووصوله إلى مرحلة الرقمية، وكيف كانت لهذه المرحلة الأثر الكبير في دخول بعض العناصر التقنية على الصورة بشكل عام (فوتوغرافية أو متحركة) هذا التداخل التقني المأهول، خلق الكثير من الجدال في كونه تداخلا مع الحقيقة، واقترب بشكل مطابق تقريباً مع الواقع. فالتكنولوجيا غيرت تقنيات المونتاج، وسرعة إنجازه، وجمالياته. لقد كان للثورة الرقمية تأثير عميق على الصورة والصوت، سواء في مرحلة التصوير أو ما بعدها، وهدف هاتين المرحلتين مثلما هو هدف مرحلة التجهيز قبل التصوير، هو أيضاً حكاية القصة، فهل أثرت التغييرات الرقمية على هذا السرد القصصي؟ وهل سبَّب القرب من الحقيقة قلقاً على المسائل المتعلقة بالقصة من جهة وبالتاريخ على سبيل المثال من جهة أخرى، فإن كان كذلك، كيف أثرت تقنيات الفيلم على هذه القصة المروية أو المكتوبة بعد صياغة تاريخية؟ وكيف يتم بموجب ذلك خلق تشويق وإثارة في سرد رقمي، رغم إيهامه، دخل في حيز الحقيقة والتصديق، هنا تقبع مسألة البحث الجوهرية، مضاف إليها الكيفية التي استطاعت عبرها التقنية أن تتمكن من صنع كل هذا الكلام السالف الذكر.

* عضو هيئة تدريس بقسم الفنون المرئية كلية الفنون والإعلام ـ جامعة طرابلس

** عضو هيئة تدريس بقسم الفنون المرئية كلية الفنون والإعلام ـ جامعة طرابلس

■ **أهمية البحث**

- يساعد على الإجابة على أسئلة تعين البحاث في مجال الفنون بشكل عام، والفنون المرئية بشكل خاص
- يزيد من إثراء المكتبة الجامعية التي تحتاج باستمرار إلى مثل هذه العلوم الحديثة والمتطورة في مجالات الفنون المرئية.
- ما كتب عن التغييرات الرقمية ودورها في حكاية القصة، مازال غير مشبع بحثا في معظم الكتب والمجلات العلمية في بلادنا.

■ **تساؤلات البحث**

بناءً على ما تقدم، فإن البحث يحاول الإجابة على التساؤلات الآتية:

- ما هو (التحرير) أو المونتاج الرقمي في ظل علم العلامات؟
- هل أصبح المونتاج الرقمي مؤثراً على عوامل الجذب والإثارة؟
- الأدوار الوظيفية للمونتاج الرقمي، كيف ساهمت في تطوير القصة، وكيف وضحت وفسرت وأبرزت، معاني محددة متطورة؟
- ما يتعلق بالقياس المرجعي للفيلم (الفلم والفهرسة) كيف تم طرحه، من خلال الإشارات والعلامات؟

■ **أهداف البحث**

- الكشف عن انسياب المونتاج الرقمي عبر التكنولوجيا الحديثة في الكيف والكم والسرعة والقيمة الفنية والجمالية.
- توضيح العلاقة بين الصورة الرقمية، والواقع (هل الصورة والفيلم مؤشر للواقع في ظل التقنية الرقمية؟) إذا كان كذلك، هل ستتأثر الرواية التاريخية المؤفلمة؟
- ما دور العلامات كعلم أضحى يتجادل مع السينما دون أن تستطيع الحياد عنه؟

■ **تعريف المصطلحات**

تجدر الإشارة هنا إلى أنه بالضرورة بما كان، أن يكون الطالب المستهدف من وراء هذا البحث، ملماً بتعاريف أو اصطلاحات سابقة على المونتاج الرقمي، وهي متسلسلة أساساً، قبل الوصول إلى هذه التقنية الدجتالية الرقمية، وهي كالآتي:

: (Videocassette recorder (VCR)

بطبيعة الحال نرى أنه من الضرورة التعريف بهذا الجهاز التقني، الذي دخلت عليه الرقمية وطورت آلياته، فإنه وإن بدأ استخدامه يضمحل، هذا إن لم يكن قد أصبح في طي النسيان، فإنه من المستلزم التعريف به، خصوصا وإن إذاعات كثيرة في العالم، وفي بلادنا على وجه التحديد، ما تزال تتعامل معه، لاسيما في المكتبة المرئية والأشرطة الوثائقية التلفزية، التي لم تحول بعد إلى الكترونية رقمية (دجتالية).

الفيديو كاسيت ريكوردر، هو جهاز كهرومغناطيسي، ميكانيكي التشغيل، يسجل الصوت التناظري والفيديو التناظري من بث تلفزيوني أو من مصدر آخر على شريط فيديو(شريط مغناطيسي قابل للإزالة) ، يمكِّن تشغيل التسجيل، كما يمكن لأجهزة VCR أيضًا إعادة تشغيل الأشرطة المسجلة مسبقًا بنفس طريقته في العرض، في الثمانينات والتسعينات كانت أشرطة الفيديو المسجلة مسبقاً متاحة على نطاق واسع للشراء والتأجير.

:(DVD) (Digital Versatile Disc)

قرص الفيديو أو القرص المتعدد الاستخدامات الرقمي بالإنجليزية :Digital) (Versatile Disc، والذي يعرف باسم دي في دي (DVD)، هو قرص بصري يستخدم كواسطة لتخزين البيانات، وبإمكانه حفظ الأفلام ذات جودة الوضوح والصوت العاليتين.

:Steenbeck

هو اسم لشركة تصنع برامج مونتاج مسطحة، و Steenbeckهي علامة تجارية، أصبحت مرادفًا لنوع من مجموعة تحرير الأفلام المسطحة التي يمكن استخدامها مع كل من الصوت البصري والأفلام الصوتية المغناطيسية مقاس 16 مم و35 مم.

Moviola :

المافيولا في الأصل، هي جهاز يوضع على طاولة خاصة لمونتاج الفيلم أو توليفه، بحيث تلصق اللقطات بالتجاور مع بعضها حسب تسلسل قصة الفيلم، لكي تعطي معنى مفهوم لسير الأحداث، وهي كذلك، عبارة عن جهاز يسمح (لمحرر الفيلم) أو فني المونتاج، بمشاهدة الفيلم أثناء التوليف أو التحرير، وكانت أول آلة لمونتاج الصور المتحركة هي تلك التي اخترعها Iwan Serrurier في عام 1924. ولا تزال شركة Moviola موجودة في هوليوود حيث يوجد جزء من المنشأة في أحد طوابق مصنع Moviola الأصلي.

Film index : أو فهرسة الفيلم:

في علم الدلالات اللغوية واللغويات والأنثروبولوجيا وفلسفة اللغة، تعد الفهرسة هي ظاهرة الإشارة التي تشير إلى بعض الأشياء كالعناوين أو الأسماء، أو ما يتعلق بموضوع بحثي، في السياق الذي يتحدث فيه، والفيلم كذلك له فهرسته الخاصة به، أما الإشارة التي تدل فهرستها فتسمى الفهرس.

أوراق السيلولويد:

(CEL) بالإنجليزية هي أوراق شفافة يرسم عليها رسامو الرسوم المتحركة الشخصيات أو الأشياء المتحركة الأخرى. يتم استعمال أوراق السيلولويد في تحريك الصور وفن التصوير السينمائي.

علم العلامات:

أو السميوطيقا هو العلم الذي يدرس أنساق العلامات والأدلة والرموز، سواء أكانت طبيعية أم صناعية. وتُعدّ اللسانيات جزءا من السيميائيات التي تدرس العلامات أو الأدلة اللغوية وغير اللغوية، في حين إن اللسانيات لا تدرس سوى الأدلة أو العلامات اللغوية، فإن الصورة على سبيل المثال تدرس العلامات الأيقونية.

- **المبحث الثاني: المونتاج الرقمي، تلاشي السيليلويد وما بعده**

- **تمهيد:**

في هذا البحث، نستعرض بعض تأثيرات تقنية المونتاج الرقمي للأفلام على المونتاج

نفسه؛ ومن خلال تحليل هذه التكنولوجيا وكذلك تقنية DVD، سندرس تأثير هذه الواجهات الجديدة على تجربة الفيلم، بالإضافة إلى ذلك، تتيح لنا دراسة تأثيرات التركيب – الذي يُفهم هنا على أنه المونتاج الرقمي بامتياز – أن نتعمق في تأثيره على الأساليب التقليدية لأسلوب الفيلم، وكذلك التشكيك في القلق الناجم عن التكنولوجيا الجديدة، بالنظر إلى أن العديد يجادل النقاد اليوم بأن الرقمية طمست فهرسة الفيلم، وأضحت ثقلاً على التحليل النقدي، كونها طابقت الواقع تماماً سواء في اللقطات التي تحوي مشاهد حرب أو سلام على حد سواء، حتى صار بالإمكان إقحام الديجتالية على لقطات واقعية حقيقة لأشرطة إخبارية أو توثيقية، كتلك التي تصور أحداث اغتيالات لرؤساء مثلاً، إذ يمكن أن نشاهد ممثلين ولدوا بعد تلك الأحداث بسنوات يساهمون فيها ويتحركون داخلها، بل والأخطر أن الفيلم له القدرة على أن يرينا أنهم هم من قام بهذه الاغتيالات، أو هم من كانوا إحدى الشخصيات التي حضرتها أثناء تنفيذها.

■ مقدمة:

«المونتاج هو القطع ثم القطع، وكذلك انطباع القطع» هذه هي الطريقة التي يمكن بها وصف رد فعل مشاهد الفيلم على المونتاج الرقمي. والحقيقة الواضحة هي أن القطعات «المصنوعة» بمساعدة نظام رقمي تبدو تمامًا مثل القطعات المصنوعة يدويًا أو بمساعدة الطاولة المسطحة (طاولة المافيولا). حقيقة الأمر هي أن أنظمة التحرير الرقمي لا تقوم بالفعل «بقص» الأفلام، إنما تساعد في إعداد قائمة مقطوعة حيث يقوم القاطع السلبي (نيجاتيف) بقص السلبي فعليًا لإنتاج لقطات مطبوعة، أو يتم استخدامه لإنشاء نسخة من الفيلم يتم مسحها ضوئيًا على سلبي جديد، وبالتالي ترك السلبي الأصلي سليمًا لم يمس، في الحالة الأخيرة يمكن تحرير الأفلام دون أي «قطعات» حقيقية على الإطلاق وهو (تأثير لا يختلف تمامًا عن التعديلات داخل الكاميرا). ومع ذلك، فإن السؤال هو ما إذا كان هذا يرتبط أو لا على الإطلاق بأي شيء، أو أنه مجرد «أكاديمي» بحث – كما يقول غير الأكاديميين –.

في النهاية يتعذر على مشاهدي الأفلام معرفة ما إذا كان قد تم تحرير فيلم معين يدويًا بمساعدة Moviola أو Steenbeck، أو بمساعدة Avidومع ذلك هنا تكمن المعضلة، ما لم

نتمكن من "إدراك" بعض الاختلاف أي بعض "التأثير" أو "النتيجة" فيما يتعلق بالأفلام التي تم تحريرها بمساعدة نظام رقمي، فإن التحرير الرقمي سيكون بلا معنى لدراسة الفيلم .على سبيل المثال، استبدال الغراء بالشريط في عملية التحرير التقليدية!

المشكلة بطبيعة الحال هي أن التحرير الرقمي – كأداة لتحقيق ما يمكن القيام به باليد والمقص أو بمساعدة Steenbeck ليس له تأثير واضح وفوري ومباشر على أنماط التحرير مثل تحرير الاستمرارية أو المونتاج الفكري، ومع ذلك هذا لا يعني أنه ليس له تأثير، أو لا يمكن أن يكون له أي تأثير على الإطلاق.

لو فكّرنا للحظة في تقدم تكنولوجي مشابه، مثل اختراع المطبعة خلال عصر النهضة، يمكن القول إن اختراع غوتنبرغ Gothenburg لم يكن له تأثير مباشر وفوري على الأدب. فالمخطوطة (اللفائف الورقية) استبدلت منذ فترة طويلة بالفعل، ومعها قدمت طريقة جديدة لعرض البيانات المكتوبة.[1] بحيث يمكن اعتبار المطبعة مجرد أداة أكثر كفاءة لإنتاج الكتب بغض النظر عن محتواها سواء كان صحفياً أو علمياً أو أدبياً، وهذا صحيح إلى حد ما.

بالتأكيد لم يعتقد غوتنبرغ Gothenburg ولا معاصروه أن الصحافة لها تأثير على الأدب؛ ومع ذلك، عند العودة إلى الوراء يبدو أنه كان من المحتمل أن يكون لها آثار عميقة وغير مباشرة طويلة المدى على الأدب على سبيل المثال، فمن خلال تمكين إنتاج أسرع وأكثر تداولاً للنصوص المكتوبة، يمكن القول إن المطبعة ساعدت في تعزيز ثقافة محو الأمية التي وجدت بدورها تجربة في ممارسات القراءة والكتابة منذ بدايةً الأديان، ثم في السياقات العلمانية المتنامية؛ منذ ذلك الحين كانت مؤسسة اللغة ذاتها تعتمد على عملية الطباعة، علاوة على ذلك، من المعروف جيدًا أن معظم المؤلفين هم أيضًا قراء متعطشون، وفي الواقع يمكن إثارة جدال لربط تطوير شكل الرواية الكلاسيكية بإمكانية أكبر للوصول إلى المواد المكتوبة التي يمكّنها اختراع غوتنبرغ.

وهكذا يمكن للمرء أن يستنتج أن توافر الكتب على نطاق واسع شجع على القراءة كنشاط فردي واستنباطي، مما قد يسهم – إلى جانب عوامل أخرى مختلفة – في تطوير الموضوع الحديث الذي يقع في مركز الشكل الجديد.[2] وبطبيعة الحال فإن الصعوبة في حجة من هذا النوع هي أن الطريق السببي الذي يؤدي من الفرضية (المطبعة) إلى

الاستنتاج (الرواية) هو أي شيء ماعدا أن يكون مباشراً على أقل تقدير.

الآن قد يكون من السابق لأوانه ببساطة التنبؤ بتأثير المونتاج الرقمي – إن وجد – على الأفلام نفسها بعد فوات الأوان، فقد كان باري سولت Barry Salt قادرًا على ملاحظة أنه في غضون عام بعد إدخال الصوت على الفيلم عبر المافيولا في عام 1930، كان هناك انخفاض ملحوظ في متوسط طول اللقطة (ASL) للأفلام الأمريكية.

● نماذج فيلمية رقمية (ديجتالية):

يمكن القول أيضًا إن تسريع إيقاع العديد من الأفلام الروائية المعاصرة – (2506 لقطة في المصارع (Gladiator) مثلاً، للمخرج ريدلي سكوت(Ridley Scott's) 155 دقيقة، وأكثر من 2550 لقطة في نادي القتال (Fight club) لدافيد فينشر (David Fincher) 139 دقيقة –على سبيل المثال – هي إحدى النتائج المحتملة للتكنولوجيا الجديدة، ومع هذا، فإن الاستدلال مرة أخرى أبعد ما يكون عن اليقين ويواجه خطر توجيهنا نحو الحتمية التكنولوجية المطلقة.

من المؤكد أن العوامل التقنية والفنية الأخرى قد تلعب دورًا مكافئًا – إن لم يكن أكثر أهمية في بعض الأحيان – في إيقاع / أنماط التحرير (المونتاج) الشاملة للأفلام في أي عصر ومكان معين (والمثال الجيد على ذلك، أفلام المونتاج للسوفييت في العشرينيات من القرن العشرين المنصرم، والتي كانت تقنية التحرير الخاصة بهم – (العدسة المكبرة والمقص والغراء) – هي الأكثر أساسية.[3] على الرغم من أن المشاهد، لا يستطيع إدراك أي فرق بين الفيلم الذي يعتمد في تحريره على الكمبيوتر وفيلم تم تحريره أو مونتاجه بالطريقة التقليدية، إلا أن هناك فئة متخصصة من المشاهدين الذين تحُدث لهم تقنية التحرير الرقمي فرقًا في كيفية عرض الفيلم. نحن هنا نشير بالطبع، إلى فنيي مونتاج الأفلام (ومعهم المخرجون أو أي شخص يشارك في عملية المونتاج).

إذن للبدء، نود أن نتكهن باختصار بالطريقة التي يتم بها اختبار الأفلام و "تصورها" من خلال واجهة أنظمة التحرير الرقمية؛ سننتقل بعد ذلك إلى مناقشة فكرة موسعة للمونتاج الرقمي، تُفهم على أنها مهمة رقمية وتأثيرها على مفاهيم أسلوب الفيلم، ثالثًا، سننظر في بعض عواقب الصور الرقمية والمونتاج الرقمي لنظرية السينما.

● المبحث الثالث: التقطيع الرقمي*

من المعروف أن المحررين (فنيو المونتاج) ليسوا متفرجين "عاديين"، رغم ذلك ومن أجل تحرير فيلم يجب عليهم فحص ما تم تسجيله. وعلى الرغم من عدم وجود الفيلم بالكامل بعد تحريره، إلا إن المحرر يجب أن يكون لديه طريقة لعرض المواد التي تم جمعها خلال عملية الإنتاج. يمكن قياس مدى أهمية مناقشة وضع المحرر في عرض الفيلم جزئيًا من خلال النظر في بعض الطرق السابقة للتكنولوجيا وتحديداً (Steenbeck) التي تتيح للمحرر أو فنيي المونتاج، عرض الفيلم ومقارنته بطرق "VCR" انطلاقا من تخيل الفيلم من خلال كيف يتيح للمرء مشاهدته، فكلاهما يمكن تمييزه عن طريقة "العرض السينمائي" لتوضيح "المحتوى".

■معنى التقطيع الرقمي

في قاعة عرض السينما، يُعرّف الفيلم (المُقطّع رقمياً) بأنه سرد فيلمي خطي مؤقت، يمضي قدمًا وفق الزمن المناسب، بفضل الحركة التي يسببها جهاز العرض. لا توجد نقاط توقف (إطارات التجميد أو اللقطات المجمدة، Freeze frame، تعطي فقط انطباعًا بأن الصورة ثابتة) الحقيقة إن الصورة مجمدة فعلاً لكن الفيلم مازال مستمرا في حركته، وبعد أن جاءت أجهزة العرض الكهربائية لتحل محل أجهزة العرض اليدوية، عادة لا توجد حركة بطيئة أو متسارعة إلى الأمام أو إلى الخلف (باستثناء تلك المطبوعة على الفيلم). ومع ذلك فإن الأمور مختلفة تماما على طاولة المونتاج، يستطيع (فنيي المونتاج) عرض الفيلم بطرق تؤدي إلى تعطيل الحركة المستمرة للأمام ويمكن تسريع وتيرة الفيلم أو إبطائه أو حتى توقفه. وأيضا قد يتم تشغيل الفيلم إلى الأمام أو الخلف بوتيرة أخرى، في التقنية نستطيع فعل كل شيء، بقي فقط أن نشير إلى أن التقنيات المونتاجية الرقمية المعاصرة، قد ابتعدت كثيراً عن السينما الكلاسيكية والمافيولا.

الآن وبمجرد نقل الفيلم إلى الفيديو وتشغيله على جهاز فيديو يتغير وضع المشاهدة.[4] وعلى الرغم من أن الفيلم لا يزال خطيًا بحكم شريط الفيديو (إطارات التجميد (إيقاف مؤقت) Pause، والحركة البطيئة (بما في ذلك " "تقدم الإطار وراء الإطار" (frame by frame)، وحركات التقديم السريع والإرجاع (fast-forward and rewind) كلها طرق

ممكنة للمشاهد لعرض نفس اللقطات. وبهذا المعنى، لا تُنتج أجهزة VCR إسقاطًا للأفلام بقدر ما تحاكي جزئيًا الطريقة التي قد يصل بها المحرر إلى فيلم تم ربطه على Steenbeck، بما في ذلك حتى مشاهدة الفيلم على شاشة ذات حجم منخفض.

يبقى السؤال، ما مدى أهمية مثل هذا التغيير في طريقة عرض الفيلم؟ يتطلب الرد على ذلك الاستغناء عن الفرضية المعتادة، والتي مفهومها أن فيلمًا معينًا تم عرضه على شاشة فيلم ونسخة فيديو منه يتم تشغيله على جهاز فيديو يُفهم على أنهما متطابقان. على الرغم من أن مثل هذا النص مفيد عند التفكير في السرد أو الظهور أو أداء ممثل، إلا أنه لا يفسر الاختلافات في المعنى الناتج عن الأساس التكنولوجي لتجربة الفيلم، الآن يجب أن يكون واضحًا من البداية أن هذا المعنى هنا يُصوّر بشكل عملي على أنه نتيجة أو عاقبة لإشارة.[5]

ومن هذا المنطلق نزعم أن أجهزة مثل أجهزة العرض أو طاولة المونتاج أو أجهزةVCR »" تعرف أو تصور الأفلام على أنها تحتوي على خواص تسعى إلى حد ما إلى عرضها كأمثلة لمعنى مثل هذه المفاهيم. ربما كان أحد أكثر التأثيرات مشاهدة لمشاهدة الأفلام عن طريق أجهزة تسجيل الفيديو هو نمو تحليل الأفلام خلال السنوات العشرين الماضية. لقد تم التنبؤ بهذا التطور من خلال الاستخدام العرضي لـ Steenbeck أو غيرها من أجهزة مجموعات التحرير المماثلة كأداة تحليلية لإنتاج قراءات قريبة أو "تحليلات نصية" للأفلام.

تكلفة Steenbecks أو حتى أجهزة العرض التحليلية والحصول على المطبوعات، كلها جعلت من المستحيل تعميم استخدام مرافق مشاهدة الأفلام الشبيهة بجهاز المونتاج لتحليل الأفلام، ومع ذلك فإن VCR اليوم تشكل الأداة الأكثر أهمية لتحليل الفيلم.[6] لقد غيرت القدرة على البحث في الفيلم أو تجميد الصورة أو تقديم اللقطات والرجوع بها بسرعات مختلفة، تغييرًا جذريًا في كيفية تحليل علماء السينما للأفلام، وذلك من خلال محاكاة وظائف معينة في مجموعة اللقطات التي تم توليفها، وبالتالي التغيير الجزئي للتدفق الزمني المحدد سلفًا للفيلم المتوقع.

لقد ساعد جهاز VCR على تعزيز فهم المواصفات الدقيقة، والدراسات الوثيقة

للأفلام، وهو المسؤول عن الكثير من تحليلات الأفلام، إن لم يكن معظمها اليوم. في هذا المعنى يمكن القول إن جزءًا من كيفية تقنية VCR يكمن في المجالات النقدية لتحليلات الأفلام الحالية الموجودة في المقالات والكتب المخصصة لدراسة الأفلام.

بمعنى آخر، يمكن فهم مثل هذه المقالات والكتب على أنها، نابعة من مترجمي تقنية VCR أو على الأقل من وظائف التشغيل الكلاسيكية، تلك التي تشاركها تقنية VCR، مع إمكانيات عرض الأفلام التي توفرها أجهزة التحرير مثل Steenbeck.[7]

يمكن العثور على تفسير آخر من هذا القبيل في أعمال الفنان الطليعي دوغلاس غوردون Douglas Gordon، الذي يعد تركيبه دليلاً آخر على معنى تقنية التشغيل المسطحة التي يشبه VCR، في هذا الجانب من التقنية يتم عرض شريط فيديو المريض النفسي Psycho لـ هيتشكو (Hitchcock) وعرضه على شاشة مائلة قليلاً بسرعة تبلغ قرابة إطارين في الثانية، بحيث يستغرق تشغيله ما يقرب من 24 ساعة، يشرح غوردون كيف حصل على فكرة التثبيت عن طريق اللعب مع عناصر تحكم جهاز فيديو VCR.

وبالمثل فإن آمي توبين Amy Tobin (1996، ص 75) تلاحظ إنه: "يمكن لأي شخص لديه دراية بمجموعة VCR أو مشغل أسطوانات ليزرية أن يصنع نسخة بنفسه من تطبيق 24 ساعة Psycho، ومن الناحية النظرية فإن نفس النتائج يمكن أيضًا أن تحقق التأثير المطلوب على طاولة المونتاج Steenbeck.

وهنا فإن ما لاحظناه كباحثين في مجال المونتاج، أن المونتاج عموماً ومونتاج Steenbeck، من حيث المبدأ هما واحد، غير إن الاختلافات التقنية لا يمكن إغفالها، لا من ناحية سرعة العمل واستغلال الزمن، ولا من ناحية الإضافات الجمالية وتعزيز الواقعية على مشاهد الفيلم الرقمي.

وهكذا، في حين إن الجهاز المستخدم من قبل محرري أو فنيي مونتاج الأفلام، حدد كيف سيكونوا قادرين على مشاهدة فيلم ما، ويفترض أنهم أثروا على التنظيم النهائي للقطات الأولية، فإنه بمجرد أن يتم استيراد وضع العرض هذا إلى التكنولوجيا لجهاز VCR يمكن رؤية تأثير أكثر عمومية على ثقافة السينما في فهم وتحليل الفيلم، إذ لم يعد تأثير VCR يؤثر على إعداد الفيلم وتنظيمه، إلا إنه حوّل شروط استقبال الأفلام وفق

الخطوط التي تم اقتراحها.

يكرر جوردون في تقريره بعض جوانب هذا التحول على الأقل، ويشير إلى القدرات الجديدة الممنوحة لمشاهد الفيلم، بالإضافة إلى اقتراح بعض عواقبها، مثل ما تمثله التكرارات النفسية، التي تحدث على مدار 24 ساعة، بمعنى ما، هو نوع من التلاعب الذي يمكن تحقيقه، والذي يجعل أنواعًا معينة من التحليلات ممكنة، تحليلات تم وصفها أحيانًا بأنها بحث عن "اللاوعي" للفيلم، وقد تخصص العديد من متخصصي النقد السينمائي في ذلك وأشاروا إليه، ولعل من أهمهم جان ميتري صاحب كتاب علم نفس وعلم جمال السينما، والذي أبحر فيه حول علاقة التركيب أو المونتاج بالجانب السيكولوجي، من خلال اللقطات التي تشكل لغة الفيلم السينمائي[8].

تمامًا كما قد يُفهم VCR على أنه الإصدار المحلي لأنظمة التحرير التقليدية، مثل Steenbeck أو Moviola، لذلك قد نعتقد أن مشغل DVD قد فهم بما يتعلق ببرنامج التحرير الرقمي الجديد والأشكال الجديدة، مثل Avid أو Final Cut Pro أو Media 100.

يكمن الاختلاف الأكثر أهمية بين نظامي التحرير، بين الخطي وغير الخطي، في أوضاع كل منهما لعرض اللقطات التي يتم توليفها، وبخلاف التحرير أو التوليف التقليدي للأفلام، يوفر التحرير الرقمي غير الخطي عرضًا عشوائيًا لبيانات الصور المتحركة الرقمية. وبعبارة أخرى، يمكن للمرء أن يرى على الفور أي إطار من اللقطات، دون البحث بالتتابع من خلال المواد المصورة، كما يسمح بتغيير ترتيب اللقطات في تسلسل معين دون أي مساس لبقية اللقطات التي تم تحريرها، كما أنه يمنح المحرر القدرة على إنتاج – بسرعة وبتكلفة منخفضة – إصدارات متعددة من أي تسلسل معين (أو مقطع) من أي فيلم، ويوفر العديد من إمكانات العرض على الشاشة (التناظرية) للبيانات الرقمية، بما في ذلك العرض المرئي المتزامن، والمواد غير المنتجة والمنتجة (تظهر إما كصوت ثابت، أو متحرك في شاشات المصدر والسجلات، والجدول الزمني المقابل أي تمثيل رسومي – خطي لزمن أي لقطة معينة تشير إلى موقعها الزمني فيما يتعلق بتقدم الفيلم الزمني).[9]

إن المشاهدة العشوائية لأنظمة التحرير الرقمية هي أيضًا ما يميز الإصدار من هذه التقنية (مشغل DVD)، وهنا قد نبدأ بتمييز أكثر دقة بين DVD و VCRعلى الرغم

من احتمال استمرار استخدام قرص الفيديو الرقمي DVD في العديد من الحالات بطريقة VCR. إلا أن دراسة الفروق بين تقنية DVD و VCR قد تكشف عن طرق أخرى ممكنة لتحليل السينما وفهمها. لسبب واحد، إن عدم وجود أنظمة تحرير رقمي يتم استنساخها في مشغلات أقراص DVD وتقنيات أخرى تسمح للمشاهدين بمشاهدة الصور ومعالجتها، يشير إلى إمكانية إحياء تقاليد أخرى للتحليل السينمائي، والتي تستند إلى التجزئة وإعادة التركيب.

على المحك هناك فرق كبير بين تقنية VCR و DVD بينما قد يُفهم نظام VCR على أنه يشبه أنظمة طاولات التحرير Steenbeck المسطحة تقريبًا، إلا إنه يوجد بالطبع اختلاف كبير. لقد تم وضع طريقة الوصول إلى Steenbeck لمساعدة فنيي المونتاج لمشاهدة الفيلم أثناء خضوعه لعملية التقطيع، إنها وسيلة لعرض وتحرير الفيلم وفقًا لوظائفها.

الحقيقة إنه لم يتم تصميم VCR للسماح للمستخدم بقص الفيلم، وإعادة منتجة الفيلم، على الرغم من أن المرء قد يعترف بتوصيل اثنين (أو من الأفضل ثلاثة) أجهزة تسجيل فيديو معًا وبالتالي إنتاج نظام تحرير أو تقطيع أولي، وهذه ليست من الوظائف المضمنة في الجهاز.

ومن ناحية أخرى، بينما يقوم مشغل DVD بإعادة إنتاج معظم وظائف VCR، فإنه يسمح أيضًا بمشاهدة الفيلم بطريقة غير خطية وعشوائية. عادةً ما يتم تقسيم الأفلام على قرص DVD إلى "فصول" أو تسلسلات، والتي يمكن للمشاهد عرضها فورًا بمجرد الاختيار من بين مجموعة من الصور المصغرة التي تمثل الفصول. في قائمة DVD يمكن للمرء أن يتحرك حول الفيلم بدقة أكبر عن طريق إدخال وقت محدد، ونقل المشاهد على الفور إلى الموقع المقابل في الفيلم. بالإضافة إلى مثل هذا العرض الجاهز يمكن للمرء أيضًا برمجة مشغل DVD لتشغيل الفصول بترتيب عشوائي بحت، أو إعادة ترتيب الفصول بنفسه، مما ينتج عنه نسخة معدلة بشكل فعال من الفيلم. بينما يسمح VCR أيضًا بنوع من العرض العشوائي، والذي أصبح ممكنًا بفضل العداد الزمني المدمج، إلا إن هذا يستغرق بعض الوقت، حيث يجب تخزين شريط الفيديو الخطي.

إن ما يميز مشغل DVD هو موضوع لحظية إمكانية الوصول العشوائي، وكذلك

إمكانيات التحرير الأولية، والتي قد تغير معًا مفهوم المشاهد ذاته للفيلم، الذي يصبح قادرا على التدخل بدلاً من مجرد المراقبة.

إن ما تقدمه معظم أقراص الفيديو الرقمية في الواقع، هو العديد من الإصدارات الممكنة من الفيلم، وهنا بالذات قد يقوم المشاهد في إطار معايير مختلفة، ومن خلال عمليات التشغيل المختلفة بتغيير الفيلم ليناسب رغباته الخاصة.

تقدم العديد من أقراص DVD على سبيل المثال، خيار مشاهدة الفيلم إما بنسبة العرض إلى الارتفاع الأصلية أو المنسقة لتناسب الشاشة، ويمكن للمشاهد أيضا الاختيار من بين مجموعة متنوعة من ترجمات، أو بين الإصدارات المدبلجة وغير المدبلجة.

■ تاريخ السينما والفيلم الرقمي، بين النقد والتحليل:

نتيجة لما سبق من إضاءات رآها الباحثان فيما يخص تقنيات المونتاج، والتطور المذهل الذي حصل على الصورة من خلال العمليات الدجتالية أو التقطيع الرقمي سالف الذكر، لاحظ الباحثان أن، تاريخ السينما عند هذه النقطة بالذات، سيتسم بالتحول، وسوف تتخلله حالات عالية الدقة من التعديل والتغيير والتطوير، عادة ما يتم ذلك على أيدي ما يرغبه المنتجون مثلاً، وكذلك ما تتطلبه الاستوديوهات، وغالبًا ما يكون ذلك في تحدٍ لأهداف ورغبات المخرجين أنفسهم.

بدأ المخرجون مؤخرًا في إعادة تأكيد حقوقهم على أفلامهم، وأصبحت ظاهرة "القطع في الفلم للمخرج"، ظاهرة مألوفة بشكل متزايد، وهو ما يطلق عليه بـ (سينما المؤلف) كموجة اتسمت بها مدارس سينمائية عديدة، لعل من أهمها وأبرزها وأكثرها سبقاً، هي (الواقعية الإيطالية الجديدة) بيير باولو بازوليني، وفيديريكو فيليني، كمخرجين إيطاليين كانت لهما بصماتهما التي ابتعدا فيها عن السينما التقليدية، عبر هذه الظاهرة بالذات، وهي ظاهرة سينما المؤلف، أو سينما المخرج، وكذلك في بعض أفلام (الموجة الجديدة) في فرنسا، جان لوك جودار، وفرانسوا تروفو، لكن هذا أيضًا شجع فكرة العمل السينمائي كشيء قد يتم تغييره وتحريره وفقًا لسلطة المخرج، فالمخرج هنا لم يعد ينتظر سيناريو مكتوب من مؤلف غيره، فإن حصل وتحصل على سيناريو، فإنه سيتصرف وفق ما يسمى بـ (الرؤية الإخراجية).

قد ينظر المرء أيضًا في السياقات التاريخية السابقة التي كان فيها الفيلم أقل فهمًا على أنه (البيان الجمالي المتكامل للمخرج) وأكثر من ذلك، كشيء يمكن تغييره وفقًا للأذواق والميل الذاتي، الرؤية الجمالية، وذلك بشكل رئيسي من خلال ما يسمى بـ (سرد المشاهد) كقارئ معاون للفيلم، أو من خلال عرض ما رأته عين المصور الذي كان قادرًا – ضمن حدود معينة – بحيث يكون عرض الفيلم تجربة فريدة نسبيًا ضمن هذه التداخلات الجمالية بين أقطاب الفيلم الثلاثة، المخرج المؤلف، والمصور ذو العين الجمالية، وفني المونتاج المتمكن من صنعته، مع ضرورة، فهم الرؤى الإخراجية سالفة الذكر.[10]

ولكن قد يكون لمفاهيم التحول والتغيير – التجزؤ – تأثير أكثر حدة على مفهومنا للسينما، حيث يتم توزيع وسائل وبروتوكولات التقطيع الرقمي، متاحة من خلال تقنيات مثل DVD، وإصدارات مستهلكة من تقنيات المونتاج الرقمية، مثل Apple I-Movie، حيث أصبحت الأفلام تُفهم على أنها فضاءات متاحة للتدخل والتفاعل والتعديل – باعتبارها خاضعة لعملية تفتيت، أو لنقل تشظي تحليلي رؤيوي بطريقة جديدة على النقد برمته.

هذه الطفرة أو لنقل القفزة، التي من المحتمل أن تتحول من خلالها تجربتنا للسينما كمشاهدين، أو كنقاد محكمين ومحللين مختصين، ومترجمين فوريين للمشاهد، إلخ، بطريقة مماثلة للتحول الذي حدث مع ظهور VCR كشعار لهذه الجمالية الجديدة؛ قد نتخيل نسخة محدثة من فيلم (Douglas Gordon's 24 Hour Psycho) وهو يعرض على أبصارنا ومسامعنا تقنيات من هذا القبيل القبيل للتحليل الحداثي المعقد.

وبقدر ما أشار جوردون إلى أنواع التدخلات في فيلم جعلت منه تقنية الـ VCR ممكنًا، عن طريق محاكاة بعض وظائف أجهزة المونتاج، والتداخلات التي حددت إلى حد كبير معايير الانضباط لدراسات الأفلام، نجده وبصورة أعم سمح بتطوير ثقافة سينمائية واسعة المعرفة، وقد أشارت بعض المقالات النقدية العلمية المتخصصة، إلى معالم ثقافة الفيلم المقيدة حديثًا، كما توفر بعض المؤشرات لطرق جديدة للتحليل بعد عرضه من مشغل DVD.

● المبحث الرابع: المونتاج الرقمي ونمط الفيلم

■ مقدمة

فيما يخص المونتاج وعوامل الجذب الرقمية، «يشكل الجدل الدائر حول بنية اللقطة

وأهميتها وقص اللقطة مقابل اللقطات حجر الأساس لنظرية الفيلم في كتابات سيرجي أيزنشتاين [11] .Sergei Eisenstein وأندريه بازين[12] André Bazin بشكل خاص، إضافة إلى أعمال تنظيرية لمجموعة متنوعة من المخرجين، يؤكدون فيها بأولوية عنصر واحد على الآخر في الطريقة التي يتم بها إنتاج الأفلام وفهمها على الأقل خارج هوليود".[13]

هذا الاقتباس المأخوذ من كتاب حديث عن الدراسات السينمائية، يوضح بأنه ما يزال الكثيرون يشعرون بالقضية المركزية لنظرية السينما، وهي قضية تم طرحها في ساحات الجماليات والأيديولوجيا على حد سواء، وهي علاقة الفيلم بالعالم. في هذا المبحث وما بعده، سوف نبحث في الكيفية التي لعبت فيها المعالجة الرقمية بهذا الخصوص المتعلق بالجماليات، ونوضح بعض جوانب علاقة الفيلم بالواقع وبالحدث اليومي والتاريخي، لذا سنبدأ بإثارة بعض الأسئلة ذات الصلة بأسلوب الفيلم.

قام Bazin بتقسيم مجال أسلوب الأفلام إلى معسكرين:

- صناع الأفلام الذين يؤمنون بالواقع.
- وصناع الأفلام الذين يؤمنون بالصورة.

أدى ذلك إلى وجود تعارض بين أكثر الأجهزة الأسلوبية تمثيلا لكل مجموعة: أخذ ظهورها فترة طويلة مقابل المونتاج، لذلك فإن حجة بازين ليست رسمية بالكامل، لأنه يوجد جانب نفسي لها يتعلق بطبيعة الخيال، وهذا يتصل باستخدام ألبرت لا موريس Albert Lamorisse، لعدة خيول في فلم (Crin blanc) كرين بلان (1953) من أجل خلق انطباع عن حيوان خيالي واحد.

« إذا كان هناك حصان برّي واحد فقط خاضعًا لمطالب الكاميرا، لكان الفيلم مجرد جولة سياحية، ومعرض للتدريب الناجح، مثل توم ميكس Tom Mix وحصانه الأبيض، فمن الواضح ما الذي سنفقده بهذا إذا كان للفيلم أن يحقق نفسه من الناحية الجمالية، فنحن بحاجة إلى أن نؤمن بحقيقة ما يحدث مع معرفة أنه خداع، الفيلم مهما كان واقعياً، فما هو إلا لعبة الخداع الكبرى، فمن الواضح أن المشاهد لا يجب أن يعرف أن هناك ثلاثة أو حتى أربعة خيول أو أنه كان على شخص ما أن يجر خيوط النايلون ليجعل الحصان يدير رأسه في اللحظة المناسبة. كل ما يهم هو أن المشاهد يمكن أن يقول في وقت واحد

وفي الوقت نفسه أن المواد الأساسية للفيلم أصيلة في حين أن الفيلم هو أيضا سينما حقيقية، وبالتالي فإن الشاشة تستنسخ انحسار وتدفق خيالنا الذي يتغذى على الواقع الذي تعتزم استبداله، بمعنى أن الحكاية ولدت من تجربة تتجاوز الخيال".[14]

ترتكز حجة بازين هذه، على اشتراط أن يعتقد المشاهد في هيئة أو خيال الحصان الخيالي كما لو كان حقيقياً أثناء معرفته بذلك؛ هذا بالطبع قريب جدًا من رغبة كوليردج في التعليق بعدم التصديق، علاوة على ذلك فإن هذا المطلب النفسي كما - يدعي بازين - قد تم الوفاء به عندما «يكون ما هو خيالي على الشاشة، هو الكثافة المكانية لشيء حقيقي». وبالتالي، يزعم بازين أن هذه النظرية يكمن تفوق الاستحواذ الطويل على المونتاج في حقيقة أن عرض حدث ما في الفضاء المستمر يجب أن يقودنا إلى الإيمان بـ «واقعه». وعلى الرغم من أن هذا الحدث خيالي تمامًا، سيبدو حقيقيًا جداً، ويتجنب إظهار نفسه كنتيجة خيالية في المعالجة السينمائية.

إن ما يثير انتباهنا كباحث، هو ملاحظتنا بأنه (في وقت كتابة تعليقاته وردوده على أفلام لا موريس، لم يكن لدى بازين بالتأكيد، أية فكرة عما كان ينتظر السينما في العصر الرقمي). ومن هنا لا يسعنا كباحث، إلا أن نخمن؛ كيف كان رد فعل بازين تجاه تطوير تقنيات من مثل المونتاج الرقمي لو كانت في زمنه؟ على الرغم من أننا - كما سنرى لاحقًا- أن بازين لم يشر إلى استخدام المواد المركبة التقليدية.

يُعرّف التركيب (المونتاج) عادة بأنه: «تأثير خاص» يتكون في طبقات مكونين أو أكثر من عناصر الصورة، لإنتاج انطباع مجال بصري واحد، ومن تم استخدام تقنيات مختلفة عبر تاريخ الفيلم في كل من الإنتاج وما بعد الإنتاج لإنشاء مركبات، أو قطع للقطات، بدءًا من اللقطات المقطعة ذاتها، وحتى أنواع مختلفة من مواد الطباعة البصرية».

تتم معظم المواد المركبة اليوم على جهاز كمبيوتر، بمساعدة برامج compositing، وإذا كانت هناك حاجة إلى طباعة، يتم فحصها في النهاية على الفيلم بشكل سلبي Negative، بينما لا تعتمد المواد المركبة على التقاطع الخطي أو الزمني للقطات في مجال التحرير، إلا أنها تتطلب مع ذلك الجمع بين العناصر المأخوذة من لقطات منفصلة على الأقل.

الآن، مثلما يتطلب التقطيع التقليدي القدرة على إزالة أو إدراج إطارات من شريط

فيلم سينمائي أو شريط السليلويد (celluloid film)، تتطلب المعالجة الرقمية القدرة على إزالة ولصق وحدات البيكسل واستبدالها من صورة فيديو VCR إلى صورة رقمية، أو من مجرد صورة سينمائية كهروضوئية إلى صورة رقمية. لقد استطاعت المعالجة الرقمية تقديم أفضل توضيح للمونتاج الرقمي حتى الآن.

● **السينما إلى ما بعد حداثوية، تداخل التاريخ والصورة:**

في السينما الرقمية، تنقسم جميع الصور الإلكترونية إلى صفوف من البيكسل، والتي بدورها تشكل العناصر المكونة للصورة الرقمية في أصغر وحداتها، وهي بالتالي تشكل الحقل المرئي، ومع هذه الصور الرقمية يتم تشفير هذه العناصر وتخزينها في ذاكرة الكمبيوتر.

وكوحدات فردية قد تعرض بعد ذلك للمعالجة بالأدوات المناسبة؛ بما يُمكِّن لصناع الأفلام السينمائية الرقمية من مونتاج محتويات كل صورة على حدة، عن طريق تحديد، أو حذف، أو استيراد، وحدات بيكسل كاملة، أو مجموعات من وحدات البيكسل المجزئة.

قد ينشأ البيكسل المستورد في قسم مختلف من نفس الصورة العامة من "الاستنساخ" أو في صورة مختلفة تمامًا من (المعالجة المناسبة). هذه هي الطريقة التي تتم بها الآن إزالة العناصر الفاعلة الحاملة للكابلات أثناء الأعمال المثيرة واستبدالها بوحدات بكسل مختلفة، مما يعطي انطباعًا عن الخلفية المستمرة للعمل السينمائي، بحيث يتساءل المشاهد حين يرى فيلم تيتانيك: كيف يمكن على سبيل المثال، رؤية السفينة Titanic وهي تبحر في المحيط في رحلتها الأولى مرة أخرى.

أيضًا، ونظرًا لأن الكمبيوتر لا يفرق بين البيكسل الذي يأتي من صورة فيلم رقمية أو صورة فيديو أو صورة مولدة من الكمبيوتر (CGI) فإن التركيب الرقمي يتيح عملية "مزج" فعال لجميع أنواع الصور، مثل طبقات رسومية CGI مع الصور التي تم جمعها فوتوغرافيا من خلال الكاميرا القياسية.

هذه المرونة هي أحد الأسباب الرئيسية لاعتماد صناع الأفلام على المونتاج الرقمي بدل الطرق التقليدية لطبقات الصور مثل الطباعة البصرية على الأشرطة التقليدية. وعلى الرغم من أنه يمكن استخدام التقنية البصرية الرقمية بعدة طرق، فقد يبدو أن السينما التي سادت الآن في أيامنا هذه بفضل تقنياتها العالية وإثارتها، اختارت في

معظمها، دمجها في جمالية الغموض الرقمية، في أفلام من مثل:

(Terminator 2, Jurassic Park, Titanic, Forrest Gump, Twister, Mission: Impossible)،
ولكن كيف تضع مثل هذه اللقطات المركبة رقميا نفسها بالضبط فيما يتعلق بمناقشات المناظر مقابل النظريات؟ هل يشكلون، باستخدام مصطلح بازين، شكلاً من أشكال "المونتاج الممنوع"؟

بالطبع، في سياق تفكير بازين يبدو أن غموض اللقطات المنتجة رقميًا، هو أنها يمكن أن تعطي المشاهدين انطباعًا عن حدث يتكشف داخل فضاء مستمر وسلس، عندما تكون المساحة المعنية هي في الواقع نتاج التحرير الرقمي (التركيب أو الاستنساخ).

لقد وصل المونتاج الرقمي في هذه الأفلام حداً مذهلاً ساحراً، خصوصاً مع القصص التي تتناول حدثاً تاريخياً معاصراً، تم خلال الفترة التي اخترعت فيها السينما أو ظهر فيها البث التلفزي، خصوصاً فيلمي تيتانك، وفورست جامب، حيث نرى الأخير، وقد وقف في طابور لكي يسلم على الرئيس نيكسون الذي جاء لتحية طلبة الجامعة، الفيلم صور في التسعينيات، فيما الحدث قبله بأربعين سنة.

وبإلقاء نظرة على مثال يستخدمه بازين في تطوير حجته، نراه يشير إلى فيلم بريطاني غير واضح إلى حد ما (Where No Vultures Fly) حيث يكتشف فيه مع ذلك، ما يرقى إلى حدود اللحظة الخاصة في السينما عن طريق هذا الفيلم، بالتحديد عند لقطة خاصة جداً بالنسبة له: "صبي صغير يحمل شبل أسد، ويقف وجهاً لوجه أمام أمه".

الحقيقة أن ملاحظة بازين لهذه اللقطة بالتحديد، وإمضائه النقدي حولها، سيكون مهماً جداً فيما بعد، بخصوص سينما ما بعد الحداثة الرقمية، وإن يكن لم يلحق عليها زمانه الذي مهد لها في أقل حلة جمالية من النقد والتمحيص، إن ما كتبه بازين في تهميشه هذا مهم للغاية.[15]

باختصار، يخبرنا بازين أنه ليس من الأهمية بمكان سرد فيلم بحد ذاته، ولكن التجربة العاطفية للسينما كنظام أو طريقة للتصديق بـ «الواقع الخيالي» لرواية الأحداث؛ دعونا الآن نقارن وصف بازين لفيلم «في مكان لا تطير فيه النسور» (Where No Vultures) بمشهد من فيلم المجالد أو المصارع (Gladiator) ريدلي سكوتRidley Scott () الذي

يذكرنا إلى حد ما بمثال بازين رغم قدم الأول وحداثة الثاني، هذا بطبيعة الحال هو المشهد الذي يحدث في مدرج روما، حيث يجب على ماكسيموس (Maximus) راسل كرو (Russell Crowe) أن يقاتل مصارعًا زميلًا وكذلك العديد من النمور. مرة أخرى تظهر العديد من اللقطات الكاملة والمتقاربة الممثلين والحيوانات في إطارات مفردة. ومع ذلك، بخلاف أسدتي Bazin اللطيفتين، فإن النمور هذه المرة قريبة جدًا من الشخصيات وتهاجمهم. بطبيعة الحال، ليس لدى الممثلين أنفسهم ما يخشونه لأن النمور قد تم تركيبها بجانبها (مثلهم مثل الكثير من المدرج نفسه لهذه المسألة).[16]

ما هو واضح هنا هو أن السبب الوحيد للتغلب على مشكلة تكوين هذه اللقطات، هو جعل الحدث قابل للتصديق بطريقة لا يسمح بها المونتاج الموازي – أو أي شكل آخر من أشكال الانقطاع المكاني. وبهذا المعنى يمكن للمرء أن يقول إن ريدلي سكوت Ridley Scott)) يتبع الرسالة الإملائية الجمالية لبازين Bazin. لإن اللقطة المركبة رقميًا تمنح المشاهد انطباعًا عن الوحدة المكانية المطلقة بأسلوب واقعي مثالي للصور. التأثير بعبارة أخرى، يمكن تصديقه بما يكفي لتبرير استخدامه. لكن فيما يتعلق بآراء بازين، فإن الوضع أكثر تعقيدًا من ذلك.

لسبب واحد، لاحظ أن Bazin يذكر بالفعل إمكانية استخدام مركب بدلاً من تقطيع المسافة مع المونتاج. في الواقع، تم ذكر المواد المركبة مرتين في مقالته، وفي كلتا الحالتين يتم انتقاد استخدامها بشدة ويتساوى مع "المونتاج المحظور". في المقام الأول، يعمل مع مثال خيالي، يجد في المصارع Gladiator صدى أقوى من سابقه.

من وجهة نظر بازين، إذن، فسوف يكمن الفساد الأخلاقي في التأليف الرقمي بالتأكيد في استخدامه على نحو خادع لخلق – من خلال المونتاج – قيمة وثائقية مزيفة تشبه تلك التي ينسبها إلى الأعمال الواقعية. المفارقة بالطبع هي أن هذه التقنية غالباً ما تستخدم لضمان أو زيادة المصداقية في الحالات التي لا يمكن فيها استخدام أشكال مقبولة من الخداع التي حددها بازين فيما يتعلق بأفلام لا موريس Lamorisse على الإطلاق أو لا يمكن استخدامها دون التدخل فيها كما في المونتاج التقليدي. هذا هو الحال في المشهد المذكور أعلاه من Gladiator، ولكن أيضًا في

أفلام مثل Forrest Gump أو The Perfect Storm أو Twister مشهد من فورست غامب يوضح هذه النقطة عندما يسقط الملازم دان (غاري سينيس) (Gary Sinise)، وهو من قدامى المحاربين في فيتنام والذي فقد ساقيه في القتال من كرسيه المتحرك، يتم استخدام المونتاج الرقمي لمحو ساقي الممثل وملء المساحة الفارغة بالخلفية وهو يرفع نفسه إلى كرسيه. علاوة على ذلك تم وضع طاولة في الإطار في المكان المحدد حيث ستوضع أرجل الممثل (إذا أردنا رؤيتهم) وهو يدور مقترباً من كرسيه. فالتأثير، الذي تم تحقيقه من خلال مجموعة من التقنيات المونتاجية الرقمية، كاللقطات الطويلة، هو في حد ذاته تقطيع واقعي بشكل مدهش ومصدق – على الرغم من أن الجمهور يعلم بالطبع أن غاري سينيس لم يتم بتر ساقيه للدور– لأنه من المستحيل فعل ذلك بأموال الدنيا كلها، ومن ناحية أخرى، لا يمكن أن يوفر استخدام الممثل البديل (أي شخص مبتور فعلي تتطلب هويته للاختباء من خلال التأطير أو الدعائم المشهدية أو مونتاج المشهد)، نفس "القيمة الوثائقية" – رغم أن الأخير مزيف تمامًا.

علاوة على ذلك، هناك مفارقة أخرى في كل هذا، وهي حقيقة، بأن آثار المونتاج هذه، بقدر ما يمكن تصديقها، تستخدم بطرق تستدعي الانتباه لتحليلها نظراً لمطابقتها للواقع؛ إن التوتر الذي يخلق لدينا معرفة أن شيئًا ما يحصل، ليس كما هو الحال على طبيعته، نراه على سبيل المثال في مشهد قتال Russell Crowe مع النمور، وبتر أرجل غاري سينيس Gary Sinise، وبرؤية مدققة خلاف ذلك، تترك المشاهد الحاوية على مثل هذه اللقطات، المتفرج يسأل: كيف فعلوا ذلك؟

تنتمي آثار المونتاج الرقمية، وتأثيراتها، إلى عوامل الجذب والتشويق في السينما العالمية المعاصرة، والتي تقدم لنا المونتاج الحقيقي من مناطق الجذب الرقمية، إلى معارضة أيزنشتاين الأدبية، من المؤكد أن أيزنشتاين دعا إلى أنواع مختلفة من المونتاج، والتي كان اختصار اللقطات (بطريقة الجدل) أو "الديالكتيك" واحدًا من بين العديد من أنواع المونتاج السينمائي، وتشمل بما في ذلك، التمثيل أو حتى صنع النار كذلك. لقد ذهب أيزنشتاين إلى حد التصور للمونتاج، باعتباره المبدأ الأساسي لتكوين الفيلم بشكل كلي، أو على أعلى مستوى من التعميم، المونتاج بالنسبة له، لا يمثل أقل من جوهر السينما، بل هو كنهها الكلي. وبروح مادية حقيقية، طرح أصل

هذا "الجوهر" في الشروط المادية الأساسية أو البنية التحتية التقنية Diegesi، أو بمعنى أدق "الأشكال الطبقية" البصرية للفيلم، والمتمثلة في إنتاج الحركة عن طريق تعاقب أو "تصادم" الإطارات الثابتة على شريط من السليلويد.

بهذا الصدد تحديداً، كتب أيزنشتاين في عام 1929: "لكي يستخلص الجوهر كله من الفيلم، يجب الكشف على المبدأ الأسلوبي وشخصية الفيلم من أساساته الفنية المونتاجية في بناء اللقطات، من خلال (التتابع الجدلي)".[17]

ومع ذلك غالباً ما تتباين تعريفات أيزنشتاين العديدة للمونتاج، بين الاعتبارات الرسمية (عملية ربط العناصر السينمائية بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر اللقطات) والعناصر الإرشادية الجمالية التي تشمل: (المبادئ التي يجب أن ترتبط بها العناصر السينمائية، على أمل إنتاج بعض الآثار التي تعتبر ذات صلة بجمالية أيزنشتاين الماركسية الحديثة، من مثل: الصدمة، الشفقة، النشوة، الخيال، العضوية، وما إلى ذلك).

في ضوء هذا المثال الأخير، من الواضح أنه، في حين إن المعالجة بالبيكسل تفتح موقعًا جديدًا لمونتاج أيزنشتاين، كما هو مستخدم في جميع الأفلام المذكورة أعلاه، فإن آيزنشتاين، لن يكون راضيًا على آراء بازين، لاختلافات في الأساليب الجمالية والخلفيات الأيديولوجية.

الواقع أن المونتاج الرقمي لم يجد منظريه بعد. هناك شيء واحد واضح على الرغم من ذلك في مواجهة اللقطات الطويلة المليئة بالمونتاج للسينما الرقمية – التي لا تنتمي إلى لقطات بازن Bazin الطويلة أو مونتاج أيزنشتاين القصير، ولكن بدلاً من ذلك تقدم توليفة من العناصر التي تنتمي إلى كل منهما. سيضطر علماء السينما قريبًا إلى مراجعة وإعادة النظر في نماذج من أساليب الفيلم التي سيطرت على القواعد الصارمة للمونتاج، لمدة نصف قرن على الأقل.

● المبحث الخامس: الفلم والفهرسة (المقياس المرجعي للفيلم على ضوء العلامة)

■ مقدمة

أدى المونتاج الرقمي، الذي يتم فهمه، إما من حيث التركيب أو الاستنساخ أو

التحويل، إلى جانب الإنتاج، أدى إلى حالة من التكامل في أفلام وصور CGI المرئية الواقعية، كما أدى كذلك إلى نقاش أوسع نطاقًا في السنوات الأخيرة، رغم أنه متصل بنمط الفيلم وأسلوبه، ولقد ظهر خطاب احترازي، فيما يتعلق بالتكنولوجيا الرقمية والصور في مسألة "القيمة الوثائقية" للفيلم، على النحو المفهوم من قبل Bazin، أو الأفضل من ذلك، صلة الفيلم المباشرة بالعالم المادي.

هذا المفهوم يقودنا بالضرورة إلى التفكير في الانتقال من التقطيع الكلاسيكي، إبان فترات تاريخية سابقة، في أفلام مخرجين كبار، لعل أبرزهم أيزينشتاين الذي سبق التنويه إليه، فهل سيبقى أيزينشتاين حبيس نظرياته المونتاجية فقط، أم أنه سيتم تناوله على ضوء الأنماط الحداثوية للمونتاج؟

كان أيزينشتاين قد اتخذ من مذهب الجدل الهيكلي دليلاً لا حياد عنه في تقطيع لقطاته، بين أ، ب، وج، ثم أعاد صياغة لقطاته بناءً على الجدل الذي سيحصل بين اللقطة أ، واللقطة ج، واللقطة ب. مونتاج اليوم أيضاً، يبحث عن هذه الأفكار الديالكتيكية، لكنه سيمزج الحدث بين الماضي والحاضر في القصة التاريخية، بالدخول فيها مباشرة من خلال أبطال الفيلم الذين وكما نوهنا لهم، يعيشون بيننا اليوم لكنهم يتفاعلون من لقطات تم تركيبها أرشيفياً والدخول فيها بشكل واقعي، من خلال التقنيات الرقمية للمونتاج، لنلاحظ فورست جامب، والمجالد، وكذا أفلام أخرى اتبعت المنهج التقطيعي الرقمي الالكتروني بكامل تقنياته الحديثة، لعل أهمها فيلم أفتار الذي جاء لاحقاً عليها، بتقنيات مذهلة جداً ومبهرة، أدخل فيها ولأول مرة التصوير بكاميرا 3D، ذات الأبعاد الثلاثية والتي كانت موقوفة فقط على العرض.

إن ما يبدو على المحك، لا يقل عن إبطال "العلم الخاص بالصورة الفوثوغرافية" الذي قام على أساسه علم وفن السينما عموماً، قبل العصر الرقمي.

يجادل الكثيرون اليوم، أن السينمائي لم يعد يمتلك نوع الارتباط الذي كان عليه في الماضي.[18] على حد تعبير وينستون ويلر ديكسون Winston Wheeler Dixon، فإننا نشهد «استبدالا رقميا للحقيقة وللواقع معاً»، ومن المتعارف عليه، إن مثل هذه الخسارة لها عواقب وخيمة، ويضيف ديكسون: «أن السينما قد عرضت على

المشاهدين وصولاً على الأقل إلى الواقع، وقد ضمنت ذات يوم بعض الواقع الأساسي كمرساة لصورها، ولكنها الآن قد تخلت عن هذا المرسى. لقد أصبح غير مرتبط بها، وتقدم الآن صورًا غير موثوقة بشكل أساسي، تلك التي يتم إنتاجها صناعياً بواسطة الكمبيوتر، والذي تم تقديمه تدريجياً على مدار السنوات الماضية»، ويقول ايضاً «المؤثرات الخاصة الرقمية، حولت المشهد المرئي في الفيلم، من مجرد مشهد عادي إلى مشهد معقد جداً، حيث نقلت المشاهد إلى عالم صناعي تمتزج فيه الرسوم المتحركة بالبشر، على الكمبيوتر، هذا التحول في المؤثرات الرقمية صار يتجادل فيه الواقع مع الفانتازيا والدهشة».[19] علاوة على ذلك، هذا التمييز بين الحقيقي والاصطناعي -الصواب والخطأ- أصبح بحد ذاته غير قابل للدفاع، لأن الصور الرقمية الإبداعية، لا يمكن تمييزها في بعض الأحيان عن التمثيلات المصورة للصور الواقعية. «ربما يكون أحد أكثر الجوانب إثارة للقلق في الموجة الجديدة الفرنسية، هو أفلام التأثيرات الرقمية»، لذا يقترح ديكسون «أنها لا تبدو – للوهلة الأولى – تحتوي على تأثيرات على الإطلاق.»[20]

عندما أصبح من المستحيل التمييز بين الاثنين، حيث إن الصورة تفقد قيمتها وهويتها المحددة، فإن قدرتنا على الوصول إلى الواقع، واكتساب معرفة موثوقة، وإثبات اليقين، صارت تتآكل.

يصر ديكسون على أننا نواجه «بعدم موثوقية الصورة المصنعة»، عن طريق الصور المزدوجة بشكل أساسي، التي تتوسط بشكل متزايد في واقعنا وتحجبه عنا، والتي في نفس الوقت – وبشكل خبيث – تحجب الوثوق فيها، بينما يبحث المنظرون عن الوسائل الكفيلة بمقاومة ما يُفهم على أنه الطابع الخبيث سياسياً وأخلاقياً وجمالياً للصور الرقمية.

يتم الآن تقديم وصف لما يبدو، أن الرقمية استبدلت ما تم تدميره واقعياً، ومن المفهوم أن التقنيات الرقمية قد قطعت أخيرًا، وبشكل لا رجعة فيه، صلة الصورة بالعالم الحقيقي، وهي أدوات، قد تمت مناقشتها الآن على نطاق واسع، والتي يمكن من خلالها تكوين صور كاذبة ومظللة تماماً، في الوقت الذي نظن بأنها لا تفعل ذلك.

في الماضي يُقال إن طبيعة الصور ذاتها وإدارتها وفوريتها، جعلت من الصعب نسبيًا إنتاج صور مزدوجة مثلاً، يبدو أن مثل هذه الصعوبات قد تم التغلب عليها بفعالية، فالقيم التي تم الالتزام بها في الصورة الفوتوغرافية، والقيم الأساسية الإثباتية الخاصة بالأدلة، وقيم الحقيقة والموثوقية، قد تبخرت تماماً الآن.

- **الصورة الرقمية وجدال العلامات:**

لقد خاضت السينما تجاربها المتعلقة بالعلامات كونها «بناء شبه سيميائي»، نظراً لدراستها بالأدوات المطورة لدراسة النظم الصوتية التقليدية مثل اللغات الطبيعية، ومن جهة أخرى، من الواضح أن صور السينما تم إنتاجها عن قصد، وفقًا لبروتوكولات سيميائية، وجماليات محددة، وبدلاً من الإشارة إلى أي حقيقة مستقلة، تم فهم السينما التي تم تفسيرها على أنها تخلق واقعها المستقل. كان العالم الذي شوهد في الفيلم هو عالم سينمائي مصنوع بزمان ومكان محددين، وقد تم إنشاؤه وفقًا لرموز إيديولوجية وثقافية وجمالية وسينميائية محددة، إنه قابل للتحليل دون الرجوع إلى حقيقة مستقلة سابقة عليه (والتي في حد ذاتها، لم تعد أكثر من نص).

إن نظرية الأدوات – على سبيل المثال – افترضت أنه: «بدلاً من مجرد تسجيل الواقع، فإن الكاميرا تنقل العالم الذي تمت تصفيته بالفعل من خلال أيديولوجية برجوازية محددة، تجعل الموضوع الفردي الحر والفريد من نوعه محور وأصل المعنى».[21]

لسنوات كان التقليد الكلاسيكي، هو نقطة الانطلاق لجميع الحسابات النظرية تقريبا في عالم السينما، فعلى سبيل المثال دودلي أندرو Dudley Andrew في مسحه للمفاهيم الأساسية لنظرية السينما المعاصرة، يستحضر اسم واحد من أكثر التقليديين تشدداً في العقود القليلة الماضية، نيلسون غودمان Nelson Goodman، الذي يقول بأنه "ينصحنا بعدم قياس مدى كفاية تمثيلاتنا ضد بعض "الواقع" المفترض، الموجود خارج حقل التمثيل، ولكن من خلال عزل الخصائص وتحليلها، تلك التي تشكل النظام التمثيلي للسينما، والتي تجعل من آثارها خصائص مميزة ".[22]

وراء هذا الأمر الاحترازي، هناك مجموعة من الافتراضات الفلسفية المحددة،

والافتراضات حول الواقع واستحالة تمثيلها وبالتالي وجودها، والافتراضات التي تشكل موقفًا رمزيًا فعالًا، على الرغم من أن آندرو نفسه لم يكن مستعدًا أبدًا للدفاع عن التقليد المطلق، مضيفًا بعناية أنه: "في كل حالة ينشئ التمثيل علاقة بين النص وشيء ما خارج النص، فإن إحساسنا يقبع بما يتشاكل مع التمثيل في ذاكرتنا". لا يزال جودمان يعتبر أن، أي شيء خارج النص، غير قابل للتمثيل ويتجاوز التقييم.[23]

الحقيقة أننا ومن خلال العلامات Semiotics، لا يمكننا تأكيد وجود حقيقة مستقلة، ولا يمكننا أن نثمن عالما أساسيا ظاهريا على التصريحات الثانوية أو اللاحقة. يكتب أندرو: "على الرغم من أنه ليس من واجبنا أن نقرر، مبيًنا صراحة الافتراضات الفلسفية الاسمية والمتشككة لنظرية السينما المعاصرة، "حول أولوية عالم عن آخر، وبالتأكيد فإن عدم الإصرار على عالمً حقيقي واقعي، تكون فيه جميع الصور الممثلة نسخا شاحبة، ومع ذلك يحق لنا أن نطلب من نسخة ما لهذا العالم، أن تكون أفضل وأكثر إفادة وأكثر ثراء، وفائدة من نسخة سابقة. " كما يمكن مقارنة العروض وتقييمها، أي نسبيًا، فيما يتعلق ببعضها البعض، لكن لا يمكن قياسها أو تحليلها من حيث علاقتها بـ "عالم حقيقي". هكذا أكد روبرت ستام Robert Stam وروبرت بورغوين Robert Burgoyne وساندي فليترمان لويس Sandy Flitterman Lewis، في معجم السيميائية للأفلام، على أن: الدراسات السينمائية ونظرية الأفلام، يدينون بعمق بالتطورات، وخاصةً في علم السيميائية، ويتأثرون بها، ويصفون "المسار" التاريخي لنظرية السينما، على أنه انتقل من الاهتمام "الأنطولوجي" بالسينما، كما هو في تصويره للواقع الهائل "لإعادة الوجود"، إلى تحليل الواقعية السينمائية كمسألة جمالية واختيارية ".

ومع ذلك، فإننا اليوم مع ظهور السينما الرقمية، يبدو أننا مع هذا المسار قد وصلنا إلى دائرة كاملة. من الأمور التي تهمنا بشكل خاص، في معرفة كيف تم تجسيد المفهوم شبه الدلالي للدلالة على الفهرسة في هذا الخطاب، حول فقدان الواقع الحقيقي واستبداله بالمحاكاة الرقمية.

نتيجة لهذا الخلط بين علماء الميتافيزيقيا، وبين بازين Bazin وبيرس Peirce كباحثين منطقيين، يواجهون ظهور الصور الرقمية، يجدون أنفسهم الآن مضطرين إلى التفكير في أن "الصورة الفوتوغرافية"، وفق تعبير نيكولاس ميرزوف Nicholas

Mirzoeff "لم تعد مؤشرًا للواقع."[24]

قد يساعد فهم العيب الأساسي في تعبير الصورة الرقمية على توضيح نظرية علاقة بعض جوانب السينما بالواقع، على الرغم من أن القليل من علماء السينما، الذين ذكروا أيقونة بيرس Peirce وفهرستها سيميائياً، ورمزية ثلاثية الرؤوس بشكل عام، وبشكل صحيح، يضيفون أن هذه الفئات الثلاث ليست حصرية بشكل متبادل".

عند الاقتراب من تصنيف علامات بيرس Peirce الفرعية مثلاً، فإن أول شيء يجب مراعاته هو أن كل فئة من هذه الفئات الفرعية التسع المستخدمة عنه، إضافة إلى 10 فئات من العلامات بصورة أخرى، تشكل وظائف منطقية مختلفة للعلامة الكاملة (أو الأصلية).

إن الإشارة الحقيقية التي تكون رمزية دائمًا هي علامة مناسبة للعمل بهذه الصفة، لأنه ببساطة سيتم تفسيرها وبعبارة أخرى، إن الرمز يتم تفسيره بدالة، أو بهيئته، بحكم كونه ببساطة مترجمًا لمدلوله. ومع ذلك فإن الأيقونة والفهرس، على الرغم من أنهما يحتاجان إلى تفسير ليكونا بمثابة العلامات، فإنهما يرتبطان بشكلهما وعلى ما يدللان به بشكل خاص، بغض النظر عن أي مترجم أيقونة مهما كانت، لأنها تشبه كائنها وكذلك فهرستها، لأنها مرتبطة بالفعل بهما، كما أن اللوحات التشكيلية، والصور الفوتوغرافية والأفلام، هي وحدات سينميائية محضة قابلة للتجربة ".[25]

ولكي نوضح أكثر، لننظر إلى هذا المثال: تخيل لوحة بأسلوب واقعي، تصور منزلاً بطريقة تجعلنا نتصورها لتفسيرها كدليل على التوطين والاستقرار؛ قد يكون منزلًا صغيرًا جذابًا من النوع الموجود في المناطق السكنية الأكثر تميزاً، مع ساحة مزينة تمامًا وسياج أبيض مطلي حديثًا حوله، وكلها مضاءة بألوان زاهية ومؤطرة على سماء زرقاء داكنة، على سبيل المثال، كدليل على (الألفة) ستظهر اللوحة تحت ستار الرمز ببساطة، لأنه سيسهل تفسيره، ومن ثم، لن نتفاجأ عندما نجد اللوحة مستنسخة على غلاف كتاب دراسات ثقافية، حول تاريخ ومفهوم (الألفة)

ما يثير في مثل هذا الاستخدام للمثال، ليس تفرد المنزل الذي يتم تصويره، ولكن الطريقة التي يفهم بها على أنها مظهر أو نسخة طبق الأصل من نوع تمثيلي يشير

إلى بعض المفاهيم العامة. ومع ذلك يزعم Peirce أنه من أجل رمز (المنزل المرسوم) لضمان تفسير بعض الأشكال المحددة لـ (الألفة)، يجب الإشارة إلى الكائن المعني أو الإشارة إليه بشكل أو بآخر بطريقة غير مباشرة، بواسطة بعض الترقيم أو الفهرسة. وبعبارة أخرى، يتطلب الرمز وجود فهرس لكي يشير إلى شيء ما، إذا كان يتعلق بشيء أكثر تحديدًا من الاحتمال الغامض للشيء ذاته.

ببساطة، بدون فهرس، لا يمكن أن تشير العلامة إلى أي شيء، وبالتالي لا يمكن أن تكون صحيحة أو خاطئة.

علاوة على ذلك، فإن أي شيء يتم الإشارة إليه بواسطة الإشارة، يمتلك بعض الشخصيات التي لا يمكن تمثيلها أو الإشارة إليها، إلا إذا كان الفهرس يتضمن بعض الرموز. بمعنى آخر، بدون أيقونة لا يمكن للعلامة أن تميز أو تعطي معلومات حول الموضوع.

إذن كيف يمكن أن يكون للفهرس والرمز ارتباط في هذه العملية السينميائية؟ يتطلب الإجابة عن هذا السؤال أن نفكر "كيف يمكن للوحة أن تجسد في أذهان المتلقين، فكرة عن الألفة. في هذه الحالة، من المحتمل فرض فرضية تتضمن فهرسًا؛ الفرضية هي أن المنازل من هذا النوع تنتمي حقًا لمفهومنا للوطن". وهكذا يُنظر إلى المنزل الموجود في الصورة على أنه ينتمي إلى فئة من الكائنات التجريبية، أي أنه «متصلاً» بشكل فصلي بتلك الفئة عن طريق التواصل communicate، علاوة على ذلك، إذا كان المنزل موجودًا بالفعل، يمكن حينئذٍ رؤية اللوحة التي تم تحديدها من خلال وجود منزل ينتمي إلى فئة الكائنات التي تندرج تحت مفهوم الوطن.

على النقيض من ذلك، إذا كان مجرد نسج لخيال الرسام، فلا يزال ارتباطه بالمنازل القائمة الأخرى التي تنتمي إلى فئة الأشياء التي تندرج تحت مفهوم الوطن ذلك هو الذي حدده جزئيًا.[26]

كما يمكن للمرء أن يرى، فإن الفرضية (علامة التفسير) التي يتم من خلالها تفسير اللوحة تتطلب أن يتم تحديدها وجودياً من خلال هدفها (التوطين) بحيث تدل على ذلك من خلال واحد من نوعه يجسد التفاصيل (المنزل المصور). الآن بينما يُفهم الطابع المنزلي على الأقل افتراضيًا على أنه يحدد وجود اللوحة، فإن الفهرس سيكون

أيضًا مفيدًا من خلال إشراك أيقونة. لأنه ليس فقط فرضية تدبير المنزل أي أن فرضية قصور علاقتها المتجاورة مع الأعضاء الآخرين في الفئة، تمكنها من الإشارة إلى الوطن ككائنها المدلّل عليها، وإنها تنطوي أيضًا في هذه الحالة على فكرة أو صورة معيّنة عن الوطن. وعن طريق هذه الصورة أو الأيقونة، قد نتعرف على شيء ما حول كائن الإشارة. بالتأكيد لم يتم تصوير الصورة المنزلية بكل جوانبها، ولكن فقط من خلال شخصيات مثل اللوحة التي توضح المنزل. تلك الشخصيات التي يُرى أن المنزل يمتلكها مطلوبة لإدراجه في إطار مفهوم الوطن، أي أنه يجب أن يُنظر إلى اللوحة على أنها تمتلك بعض الصفات التي يحتاج إليها كائنها حتى يتم تمثيلها بواسطة العلامة. باختصار اللوحة هي أيضًا تشابه أو رمز للكائن.

■ **نتائج البحث:**

توصل الباحثان إلى:

1. المونتاج الرقمي في الفيلم السينمائي لم يعد خياراً جمالياً ولا أيديولوجياً حتى نصيغه بإرادتنا كيفما شئنا، بل صار علماً سلطويا لا حياد عن استخدامه ومجاراته، نظراً للتطور التقني المذهل الذي هجم على علم الصورة، بحيث لا يمكنها الدفاع عن هيبتها إلا من خلاله، خصوصاً في حقل الفيلم المعاصر.
2. للمونتاج الرقمي خطورة كبيرة على حقل السينما لا تكمن في آلياته أو في استخداماته الجمالية، بل في تعامله مع القصة التاريخية من خلال التداخل الذي يتم فيه إقحام شخصيات الفيلم الدرامية الحقيقية مع تلك الفترة من خلال مزج الصورة والمؤثرات البصرية والسمعية معاً، بحيث نتمكن من رؤية الممثل وهو يتعامل مع صورة تاريخية حقيقية ويتفاعل معها.
3. للمونتاج الرقمي إمكانية عظيمة في انسياب القصة، من خلال الجماليات المشهدية في اللقطة، وإمكانية التحكم فيها وتأطيرها بما يسع المكان جمالياً من خلال هذه المؤثرات التقنية العالية الجودة.
4. يتضح من خلال ما تقدم، فيما يخص العلامات ودورها في تعزيز المونتاج الرقمي بالحقيقة، أن كل علامة سواء كانت تتعلق بشيء موجود فرديًا أو حول

نوع عام، تتطلب ضرورة فهرستها. من حيث الإشارة إلى اللقطة لإثبات أن الفهرسة لا تقتصر على الوسائط القائمة على الصور الفوتوغرافية أو على أي وسيلة لهذه المسألة.

5. الفهرسة هي ببساطة كيف تشير العلامات إلى ما هي عليه، علاوةً على ذلك يُظهر المثال أيضًا أنه من خلال علامات cdi تشير إلى أشياء من الخبرة التي ترتبط بها بالفعل، أي الأشياء الحقيقية الحالية التي أصبحت الآن مفهومة على أنها حقائق ثابتة.

6. من خلال المونتاج الرقمي، يمكننا القول إنه وعلى ضوء العلامات، بالإمكان أن نأمل في معرفة الحقيقة على أنها الحقيقة، لأن الخيال لم يعد مجرد خيال بالنسبة للذاكرة الجمعية المتعلقة بالسينما، بل صار واقعاً ملموساً بالإمكان تصديقه في عصر التكنولوجيا، والتجاذب معه والاستفادة منه.

7. وبطريقة أخرى، يختص المونتاج الرقمي للصورة وبمساعدة العلامات، على أننا، في مواجهة الصورة السينمائية لا نتوقف كما كان بإمكان روبنسون كروز Robinson Crusoe، على سبيل المثال، رؤية البصمة في الرمال، على مستوى البصمة. نحن مدفوعون بمتابعة الروابط التي نراها في البصمات والصور والكلمات والأفلام، للانتقال إلى عالم الخيال والتجريد، والتفكير في أفكارنا.

■ مصادر ومراجع البحث:

1. Dudley Andrew, Concepts in Film Theory, New York, Oxford University Press, 1984. P.45.

2 .المرجع السابق، ص 47.

3 .المرجع السابق، ص -51 50.

4. David Bordwell and Kristin Thompson, Film Art. An Introduction, New York, McGraw-Hill, 1998, p. 33.

5. Nicholas Mirzoeff, An Introduction to Visual Culture, New York/London, Routledge, 1999, p. 105.

6. 108المرجع السابق، ص.

7. David Bordwell and Kristin Thompson, Film Art. An Introduction, New York, McGraw-Hill, 1998, p 36.

8. جان ميتري، علم نفس وعلم جمال السينما، ترجمة عبدالله عويشق، المؤسسة العامة للسينما، دمشق سوريا، ص 78

9. David Bordwell and Kristin Thompson, Film Art. An Introduction, New York, McGraw-Hill, 1998, p 39.

10. Peter Lunenfeld, "Art Post-History: Digital Photography and Electronic Semiotics," in Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut, Florian Rötzer et al. (eds.), Photography after Photography: Memory and Representation in the Digital Age, London, G&B Arts, 1996, p115.

11. سيرجبي ميلوزوفيتش ايزينشتاين 1898ـ1948، مخرج سينمائي روسي، يعد أحد أهم مخرجي ومنظري السينما في تاريخها بأسره، رغم رصيده الذي لم يتجاوز السبعة أفلام، يعد فيلمه «المدرعة بوتمكين" (1925) نموذجا للكمال الفني النادر، وهو لايزال يلهم آلاف السينمائيين في العالم بأسلوبه الخاص المميز في التصوير والمونتاج، وقدرته على تكثيف الجماليات الجديدة التي ولدت مع التغييرات السياسية والاجتماعية التي شهدتها روسيا في مطلع القرن العشرين.

12. أنديه بازين أو بازان، 1918ـ 1958، يعد أهم ناقد سينمائي فرنسي، في فترة ما بعد الحرب العالمية الثانية، يعد الأب الروحي لمدرسة الموجة الجديدة في فرنسا.

13. Robert P. Kolker, "The Film Text and Film Form," in John Hill and Pamela Church Gibson (eds.), Oxford Guide to Film Studies, Oxford, Oxford University Press, 1998, p 15.

14. André Bazin, "The Virtues and Limitations of Montage," in What is Cinema? Vol. I, Berkeley, University of California Press, 1967, p 47-48.

15. André Bazin, "The Virtues and Limitations of Montage," in What is Cinema? Vol. I, Berkeley, University of California Press, 1967, p. 49 – 50.

16. Declan McGrath, "Interview with Robert Scalia," in Editing and Post-Production, Boston, Focal Press, 1998, p. 14.

17. Sergei M. Eisenstein, "Dramaturgy of Film Form," in Selected Works, Volume 1, Writings, 1922-34, Richard Taylor (ed. and trans.), London/ Indianapolis, British Film Institute/Indiana University Press, 1988. P.164.

18. Wheeler Winston Dixon, The Transparency of Spectacle: Meditations on the Moving Image, Albany, SUNY Press, 1998, p. 183.

19. المرجع نفسه، ص 22 ـ 23 .

20. المرجع نفسه، ص 24

21. obert Stam, Robert Burgoyne and Sandy Flitterman-Lewis, New Vocabularies in Film Semiotics, New York, Routledge, 1992, p. 187.

22. Dudley Andrew, Concepts in Film Theory, New York, Oxford University Press, 1984, p. 40 – 41.

23. Dudley Andrew, Concepts in Film Theory, New York, Oxford University Press, 1984, p. 51.

24. Nicholas Mirzoeff, An Introduction to Visual Culture, New York/London, Routledge, 1999, p. 88.

25. Charles S. Peirce, The Essential Peirce II: Selected Philosophical Writings, Bloomington, Indiana University Press, 1998, p. 307.

26. Charles S. Peirce, The Essential Peirce II: Selected Philosophical Writings, Bloomington, Indiana University Press, 1998, p. 309.