نسب الأبعاد الرأسية بين الفن التشكيلي وصناعة الأفلام

VERTICAL ASPECT RATIOS BETWEEN PLASTIC ART AND FILMMAKING

أشرف محمد أحمد مهدي
قسم الجرافيك – الفنون الجميلة – جامعة حلوان، مصر

Ashraf Mohamed Ahmed Mahdy
Graphic Department, Faculty of Fine Arts, Helwan University, Egypt

ashmahdy@yahoo.com

الملخص

يهدف البحث لإلقاء الضوء على استخدام نسب الأبعاد الرأسية في الأفلام، والذي أصبح من المتطلبات المواكبة للعصر الحالي، حيث أصبحت وسائل العرض وتتمثل في أجهزة الاتصال المحمولة والألواح الإلكترونية الأكثر انتشارا في العالم، كما حدث في الماضي مع اختراع أجهزة التلفاز المنزلية ذات النسب الأقرب للمربع وتغير المنتجات الفيلمية لتتوافق مع النسب الجديدة حينها.
كما ناقش البحث مصطلحات مجتمعية وفلسفية ارتبطت بفكرة الأفقية والرأسية والمقارنة بينهما، وربط بينهما وبين اختيار القطع الرأسي والأفقي في صناعة السينما.
ويعرض البحث عدد من اللوحات التي تميزت بوجود حالة درامية وكيفية تحقيقها من خلال القطع الرأسي دون الإخلال بمعظم المفردات التشكيلية الدرامية، ومنه إلى بدايات صناعة السينما، وإرهاصات القطع الرأسي في بعض اللقطات التي سبقت إقرار (الأكاديمية الأمريكية لفنون وعلوم الصور المتحركة) للقطع الأفقي دون الرأسي كنسب رسمية لتلك الصناعة الوليدة، وصولًا إلى التقدم التكنولوجي الذي أدى إلى عودة أهمية القطع الرأسي بما يتناسب مع أجهزة العصر الحديث.

الكلمات المفتاحية

القطع الرأسي؛ تصميم الكادر؛ السينما الرأسية.

ABSTRACT

The research aims to shed light on the use of vertical aspect ratios in films, which has become one of the requirements of the current age, as display media, represented by portable communication devices and electronic panels, have become the most widespread in the world. The same in the past with the invention of home televisions with proportions closer to the square and the subsequent changes in film productions to conform to the new proportions back then.

The research also discussed societal and philosophical terms associated with the idea of horizontality and verticality and a comparison between them. It also linked them to the choice of vertical and horizontal cutting in the film industry.

The research presents a number of paintings characterized by the presence of a dramatic situation and demonstrates how it is achieved through vertical cutting without disrupting most of the dramatic plastic concepts. It also covers the beginnings of the film industry, the indications of vertical cutting in some of the shots that preceded the approval of the American Academy of Motion Picture Arts and Sciences for horizontal cutting and the official lineage of that nascent industry, all the way to the technological advances that led to the return of the vertical cutting in modern-day devices.

KEYWORDS

Vertical; Scene design; vertical cinema.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

١. المقدمة:

دارسي الفن التشكيلي ومحبيه لم ولن يكن بالنسبة لهم في أي من الأوقات أي غضاضة في الأستمتاع بالقطع الرأسي، على مدار سنوات طويلة كانت اللوحات بقطعيها الرأسي والأفقي هي مثار الأهتمام والتحليل والنقد والشرح على نفس القدر من الأهمية، فلم يهتم النقاد - على سبيل المثال ـ بلوحة (قسم الأخوة هوراس) ذات القطع الأفقي والوضع المسرحي التقليدي أكثر من لوحة (موت مارا) ذات القطع الرأسي.
الفن التشكيلي التقليدي متمثلًا في لوحات التصوير والرسم هو الأب الشرعي لصناعة السينما وفهم التكوين وعلاقات العناصر داخل اللقطة، والعديد من التشكيليين هم من أثروا المنتج السينمائي منذ نشأة الصناعة في أواخر القرن التاسع عشر، فدارت العديد من النقاشات في بدايات صناعة الأفلام حول القطع الأفضل لتلك الصناعة الوليدة، وهذا يعني أن الإتجاهين كانا على نفس المقدار من الأهمية لدى الصانعين، وهناك عدد من التجارب التي أيدت القطع الرأسي في الماضي التي قد تمهد لوجوده الحالي من خلال وسائل العرض الحديثة. وعلى جانب آخر شرعت العديد من مهرجانات صناعة الأفلام لإضافة مسابقات لأفلام القطع الرأسي، هذا بخلاف المهرجانات التي تخصصت في هذا النوع متفردًا.

١,١ مشكلة البحث:

هل أنتاج الأفلام بطريقة القطع الرأسي تفيد تطور صناعة الأفلام؟ وهل يجب فتح المجال أمام الدارسين لإختيار القطع المناسب لهم من خلال مشروعاتهم النهائية (كدارسي صناعة الأفلام في كليات الفنون ومعهد السينما)؟

١,٢ أهداف البحث:

يهدف البحث إلى وضع أسس جديدة في أختيار القطع المناسب لكل فيلم بين القطع الأفقي والرأسي بنفس المقدار من الأهمية، وتجاوز تلك المرحلة كمرحلة تجريب للقطع الرأسي إلى مرحلة الوجود الحقيقي الموازي في قاعات عرض رأسية كأنعكاس لوسائل المشاهدة الخاصة المتمثلة في الهواتف المحمولة والألواح الرقمية.

١,٣ أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في فتح حوار أكاديمي مستمر حول الإبداع الخاص الناتج من أتخاذ القطع الرأسي في الأفلام كقطع شرعي لا يندرج فقط تحت التجريب، ولكن له نفس القوة في التعبير والسيطرة على مشاعر المتلقي بنفس كفاءة القطع الأفقي، مما يثري صناعة الأفلام بشكل عام، ويفتح المجال أمام الصانعين في التعبير عن أفكارهم من خلال التجديد في تكوين اللقطة السينمائية، والاستفادة من تجربة المستخدم التي فرضت نفسها بقوة من خلال التطور الحديث في وسائل العرض.

١,٤ فروض البحث:

يفترض البحث أن انتاج الفيلم بطريقة القطع الرأسي لن تأخذ وقتًا طويلًا لتتحول من مرحلة التجريب إلى مرحلة الأستقرار الصناعي كواحدة من وسائل التعبير التشكيلي على مر التاريخ، وما هي إلا بضع سنوات لتنتشر قاعات العرض الرأسية جنبًا إلى جنب مع القاعات الأفقية التقليدية.

١,٥ منهجية البحث:

المنهج الوصفي (نمط تحليل المحتوى) في عرض المنتجات الفيلمية المنفذة بطريقة القطع الرأسي.

مبررات أستخدام تلك المنهجية في البحث:

- الوصف (محاولة الوصول إلى المعرفة الدقيقة والتفصيلية لعناصر مشكلة أو ظاهرة قائمة، للوصول إلى فهم أفضل وأدق أو وضع السياسات والإجراءات المستقبلية الخاصة بها).
- تحليل المحتوى (لتحديد موضوع الدراسة وهدفه ومضمونه وتحليل مفرداته).

١,٦ حدود البحث:

الحدود المكانية (عالمية)، الحدود الزمانية (1895:2023) منذ العرض الأول للسينما وحتى العصر الحالي لتتبع بعض المنتجات التي اتخذت من القطع الرأسي وسيلة للتعبير عن دراما المنتج السينمائي.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

٧,١ الدراسات السابقة:

Eisenstein, S. (1970). Film Essays and a lecture *(pp. 49-60). Arrangement With Praeger.*

El-Sherbiny, H. (2022, June 1). REALISM AND 3D GRAPHICS IN UI DESIGNS AND SOCIAL MEDIA PLATFORMS (TREND OF 2020/21). JAARS, 3*(5), 139-140.*

Y. Dong, Y. Dong, J. Liu and X. Wu, "Vertical Design of 3D Camera Platform," 2019 4th International Conference on Control and Robotics Engineering (ICCRE), Nanjing, China, 2019, pp. 156-160, doi: 10.1109/ICCRE.2019.8724353.

يدور البحث حول عدد من النقاط تمت صياغتها على النحو التالي:

- **إلقاء الضوء على التكوين في اللوحات التشكيلية ذات القطع الرأسي، وأهمية إختيار القطع الرأسي للتعبير الدرامي في العمل.**
- **سبب أختيار القطع الأفقي للسينما.**
- **تجارب فيلمية ذات قطع رأسي.**
- **فوائد القطع الرأسي في الإنتاج السينمائي.**
- **الفرق بين الجماعية الأفقية وبين الفردية الرأسية.**
- **التفكير الرأسي والتفكير الأفقي.**
- **ما هو الفيديو الرأسي؟**
- **تجارب فيلمية في القطع الرأسي.**
- **فيلم (THE STUNT DOUBLE) (الدوبلير).**
- **تجربة للباحث.**
- **بعض المهرجانات التي تخصصت في السينما الرأسية.**

٢. أهم اللوحات التشكيلية ذات القطع الرأسي والموضوع الدرامي من وجهة نظر الباحث:

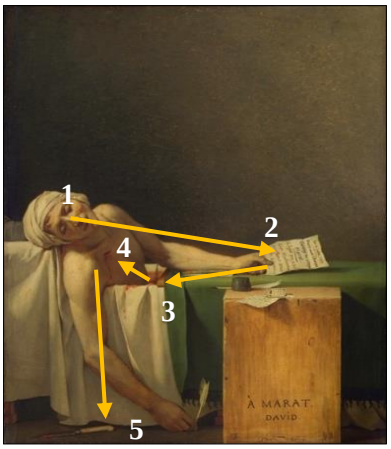
١,٢ موت مارا (The Death of Marat) (١٧٩٣):

قام فنان الثورة الفرنسية جاك لويس دافيد (١٧٤٨-١٨٢٥) برسم تلك اللوحة ليسجل فيها فترة عرفت بعهد الإرهاب، يظهر في اللوحة جان بول مارا مقتولًا، وهو أحد أهم مفكري وقادة الثورة الفرنسية الذين دعوا إلى دكتاتورية مؤقتة للتعامل مع حالة الطوارئ التي تعرضت لها فرنسا بعد حربها ضد النمسا المعادية للثورة، وقد رسمها دافيد بعد أيام قليلة من قتل مارا، وتعتبر من أهم لوحاته على الإطلاق، وكثيرًا ما يتم إعادة إنتاجها لقيمتها التاريخية والفنية. أبعاد اللوحة **(165X128)** سنتيمتر، **(65X50)** بوصة، وتوجد في (المتحف الملكي للفنون الجميلة ببروكسل – بلجيكا)، زيت على توال.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

شكل ١ جاك لويس دافيد - موت مارا – ١٧٣٩

لماذا أستخدم دافيد القطع الرأسي في موضوع كهذا؟ وبالأخص عندما وضع تقريبا معظم عناصر العمل في النصف الأدنى من المساحة المطروحة، فكان وضع مارا القتيل في حوضه، والخطاب الموجه من قاتلته (شارلوت كورادي)، وأداة القتل الملقاة أقصى أسفل يسار اللوحة، كما أنه لم يضف أي عنصر بالنصف العلوي للوحة سوى الفراغ.
جعل دافيد وجه مارا هو النقطة المحورية في اللوحة حيث وضعها كمحدد لخط الأفق الذي يقسم اللوحة لنصفين متساويين، بينما يظهر النصف الأعلى ككتلة فراغ مليئة بالغموض الذي قد يرمز لما تنتظره الثورة من تطورات، بينما تم إنشاء الجزء السفلي عبر شبكة من الخطوط المتعامدة الأفقية والرأسية، وسلسلة من الخطوط القطرية من الجزء السفلي الأيسر والتي تحدد ميل الجزء العلوي من جسم مارا ورأسه.
ما يهمنا أن القطع الرأسي المستخدم في اللوحة لم يخذل الحالة الدرامية المطروحة، ولم يفقدها معناها أو جاذبيتها أو رمزية عناصرها، وتبدأ حركة العين في العمل من خلال وجه مارا يسارا وتتجه بميل نحو الرسالة في أقصى اليمين، منها إلى لون الدم أمام صدر مارا ونحو الجرح ذاته ومنه نزولا مع امتداد ذراعه الأيمن للأسفل وصولًا إلى السكين.



شكل ١ جاك لويس دافيد - موت مارا – ١٧٣٩ - تخطيط لمسار حركة العين

٢,٢ ساتورن يلتهم أحد أبنائه (SATURN DEVOURING HIS SON) (١٨٢٣):

قام فرانسيسكو جويا (١٧٤٦-١٨٢٨) برسم هذه اللوحة ضمن مجموعته الشهيرة (السوداء) بعد تأثره الشديد بالحروب التي خاضتها إسبانيا وما فقدته من شباب كوقود لتلك الحروب، هذا بخلاف تقدمه في السن وصراعه مع الصمم الذي أصابه وجعله يحدد إقامته في مكان تم تسميته (فيلا الرجل الأصم) (Quinta del Sordo)، وقد رسم المجموعة بالكامل على جدران المنزل.
أبعاد اللوحة (143.5x81.4) سنتيمتر، (56.5x32.0) بوصة، وتوجد في (متحف برادو - مدريد)، وسائط مختلطة على جدار تم نقلها على توال.

حقوق النشر © ٢٠٢٤ | لمجلة JAARS

العمل للوهلة الأولى تظنه لقطة من فيلم خيالي، وكما حلله النقاد ينطوي العمل على أبعاد متعددة كلها تصب فيما وصل إليه جويا من خلال نفسي، فالبطل الرئيسي في العمل هو ذلك الوحش العملاق المخيف كتشخيص لساتورن التايتن أو كرونوس ككبير للآلهة في فترة تسبق سيطرة زيوس على العالم ليحل محل ساتورن، الأسطورة تشير إلى وحشية ساتورن الذي قام بالتهام أبنائه بعد أن تيقن من أن نهايته ستكون على يد أحدهم، إلا أن أم زيوس إلهة الأمومة (ريا) قد أخفت وليدها ليشب ويكبر وبالفعل ينتقم من والده ويقضي عليه ويحل محله. تلك الأسطورة اليونانية المليئة بالأحداث الدرامية المتشابكة والتي عرضت (التايتنز) (Titans) الذين كانوا يحكمون العالم كأرباب متعددة تبعا للأسطورة وتم وصفهم كعمالقة.
القطع الرأسي الذي أستخدمه جويا ليعبر عن هذا المشهد أكد على حجم ساتورن العملاق، فضخامة حجمه ظهرت بشكل مضاعف عندما سيطر بالكامل على معظم المساحات الموجودة باللوحة، هذا بخلاف التضاد المطروح بالفعل بين الابن وابيه. القطع الرأسي لم يُضعف الدراما المطروحة، بل أكدها وأثرى المعنى المراد توصيله للمتلقي.

شكل ٣ فرانسيسكو جويا - ساتورن يلتهم أحد أبنائه – ١٨٢٣

شكل ٤ بيتر بول روبنز - ساتورن يلتهم أحد أبنائه - ١٦٣٦

تحيلنا لوحة جويا للوحة أخرى تناولت نفس الموضوع وربما تأثر هو نفسه بها، اللوحة تحمل نفس العنوان وقام برسمها عام (١٦٣٦) الفنان الفلامنكي روبنز (١٥٧٧-١٦٤٠)، والذي جسد فيها ساتورن كرجل عجوز يحمل طفله على ذراعه ويمتص روحه من صدره، وبرغم بشاعتها إلا أن لوحة جويا صورت حالة من الجنون والرعب بشكل أقسى.
لوحة روبنز هي الأخرى نفذت في قطع رأسي، ولم يتأثر الحدث الدرامي بذلك القطع، بل أكد على حالة الأنضغاط النفسي الذي يعانيه ساتورن من جراء ما يشعر به من بداية نهايته تبعا لما ذكرته النبوءة.

٣,٢ الأفسنتين (L'absinthe) (١٨٧٦):

قام ادجار ديجا برسم تلك اللوحة بإحساس فوتوغرافي لمقهى يظهر فيها أثنان من أصدقائه، يقال إنهما قد تأثرت سمعتيهما في المجتمع المحيط بسبب تلك اللوحة، فتفاصيل العمل تُظهر مشروب الأفسنتين الكحولي المصنف بأنه من أشد الكحوليات خطورة وسببا في الإدمان.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

شكل ٥ ادجار ديجا - الافسنتين - ١٨٧٦

أبعاد اللوحة (**92X68**) سنتيمتر، (**36.2X26.8**) بوصة، وتوجد في (متحف أورساي- فرنسا)، زيت على توال. سبب اختيار اللوحة قربها الشديد للأعمال السينمائية ذات الطابع الواقعي الغارق في المحلية، المرأة ذات العيون المتثاقلة وأكتافها المتدلية، والرجل الحزين ذو القبعة المنزلقة خلف رأسه والشعر الكث، لم تفقد اللوحة الحالة الدرامية مع اختيار ديجا للقطع الرأسي بل أنه أكد على اختناق هذين الزوجين وحزنيهما، وقد تبلور ذلك من خلال وجود الرجل في أقصى يمين اللوحة في مكان لم يكن بالمنطقي استخدامه في هذا العصر، وحاليا يستخدم هذا التكوين في الأفلام السينمائية للتأكيد على الحصار الذي يقع تحت طائلته الشخصية الدرامية.

٤,٢ الصرخة (The Scream) (١٨٩٣):

لوحة إدوارد مونش (**١٨٦٣-١٩٤٤**)، التي ذاع صيتها ضمن اللوحات المألوفة في الفن الحديث، وقد رسمها مونش وهو يعاني من المرض والخلل النفسي، تظهر السحب في سماء (كريستيانيا) (KRISTIANIA) (أوسلو حاليا) (OSLO) وقد استحالت إلى لون أحمر كالدماء كما قال مونش نفسه في بداية تعريفه لتلك اللوحة، مع تموجات لونية كبديل مرئي للصرخة، ويقف هو نفسه متأثرًا في وسط أسفل اللوحة دون إصابة الشخصين في العمق بأي أذى، فالصدمة تأتي من عقله هو وليس من العالم الخارجي، وقد كتب مونش على نسخة من تلك اللوحة: "لا يمكن أن يرسمها إلا رجل مجنون".أبعاد اللوحة (91X73.5) سنتيمتر، (36X28.9) بوصة، وتوجد في (المعرض القومي بمتحف ميونخ)، زيت وتيمبرا وأقلام شمعية على ورق مقوى.

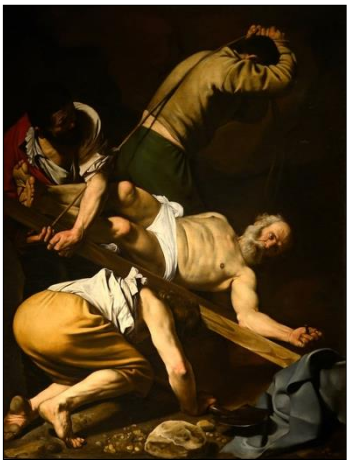
بالرغم من أن الميزة الأساسية للقطع الرأسي في اللوحات هي عرض العناصر بكامل استطالتها أو استعراض المكان من أعلى لأسفل أو العكس إلا أن تلك اللوحة قدم فيها مونش علاقة بطل اللقطة بالعمق بشكل مميز، وقد استقر اختيار الباحث على تلك اللوحة لما أظهرته من قدرة القطع الرأسي على المحافظة على الجماليات المنتجة من العلاقات في المحور **Z** المعني بالعمق، والذي يشار إليه دائما بإضافة البعد الثالث للمحاور المسطحة (**Y,X**) (الرأسي، والأفقي).

شكل ٦ ادوارد مونش - الصرخة - ١٨٩٣

الفكرة التي يحاول الباحث اثباتها أن القطع الرأسي لا يخل بمتطلبات الدراما تشكيليا، ويتبقى هنا عنصر الحركة المفقود في اللوحات التشكيلية، فالحركة في اللوحات مجازية، وعندما يتعرض النقاد إلى وصف حركة شخصية أو عنصر ما في لوحة ثابتة هو أقرب للاستعارات في بلاغة الأدب، فالحركة بلا شك في معناها الواضح والحقيقي ينبغي أن تناقش من خلال مادة فيلمية متعددة الإطارات.
والنتيجة التي وصل إليها الباحث بعد مراجعة العديد من اللوحات ذات القطع الرأسي على مر العصور أن القطع الرأسي جدير بإنتاج أفلام من خلاله، وإذا كان ينقصه بعض المميزات فإن له مميزات أخرى سيعرج إليها الباحث فيما بعد.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

عرض للعديد من اللوحات ذات القطع الرأسي التي تناقش موقفًا دراميًا واضحًا:

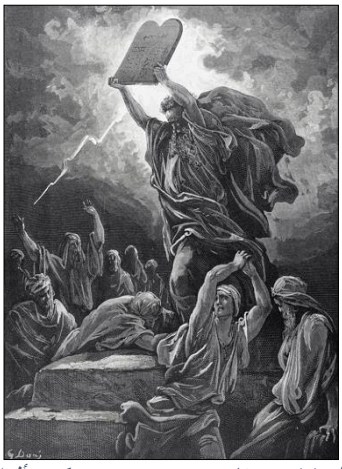


شكل ٧ كارافاجيو - صلب القديس بطرس - ١٦٠١

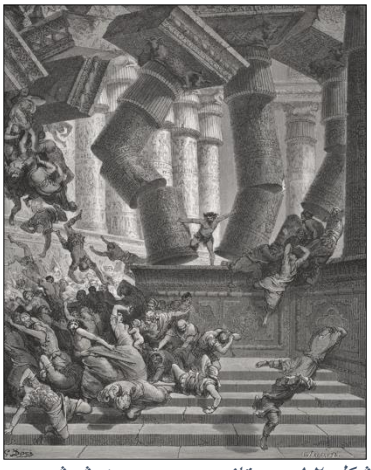
شكل ٨ كارافاجيو - موت العذراء - ١٦٠٤: ١٦٠٦

شكل ٩ كارافاجيو - داوود حاملًا رأس جالوت - ١٦١٠

شكل ١٠ فرانسيسكو جويا - الزمن والمرأة العجوز - ١٨١٠



شكل ١١ جوستاف دوريه - موسى يكسر ألواح الوصايا – ١٨٦٨



شكل ١٢ جوستاف دوريه - موت شمشون - ١٨٦٦

عشرات اللوحات بمختلف الطرق تحكي مشاهد درامية مكتملة بقطع رأسي قبل اختراع السينما أو حتى الفوتوغرافيا في شكلها الحديث، فلماذا استقر الرأي في بدايات صناعة الأفلام أن يكون القطع الأفقي هو المعتمد لهذه الصناعة الوليدة؟

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

٣. سبب اختيار القطع الأفقي للسينما:

في ثلاثينيات القرن الماضي صدر قرار الأكاديمية الأمريكية لفنون وعلوم الصور المتحركة (American academy of motion picture arts and sciences) من خلال أعضائها وقتئذ أن النسبة الأكاديمية المعتمدة لإنتاج الأفلام هي (1.33:1)، والتي تؤكد على اختيار القطع الأفقي لنشأة هذه الصناعة الحديثة، وكان اعتمادهم لصدور هذا القرار على ثلاثة محاور أولا: القطع الأفقي أقرب ما يكون لمساحة العرض المسرحي المتعارف عليها بين الجماهير، والكثير من اللوحات التشكيلية الأفقية التي تناولت موضوعات درامية، ثانيا: بشكل تجاري القطع الأفقي يوفر مساحة أكبر وأفضل - من وجهة نظرهم - لمقاعد الجماهير، ثالثا: الاعتماد على الهيئة الفسيولوجية لعيني الإنسان (أي تجاورهما بشكل أفقي) مما يسهل الرؤية ومتابعة الفيلم بشكل أدق وأسهل.

ولكن المخرج (سيرجي ايزنشتاين)حينها قد عرض فكرة مخالفة لهذا الرأي، فقد دعا إلى إقتراح مبني على حرية الإبداع ، ووضح أن معايير الشاشة لا تمثل له وسائل الراحة لنسبة العرض إلى الأرتفاع الثابتة بل أنها تمثل فقط "الحدود التي يدور فيها الخيال الإبداعي"، فقد فضل ايزنشتاين الحصول على المزيد من الفرص لما أعتبره التكوين الرأسي النشط والذي تم تجاهله في تلك الفترة، فقد كان يرى أن مهمتهم هي البحث عن أطر ديناميكية حيوية للتعبير عن الإبداع المرجو، وأن تحديد معيار أفقي حصري للصورة السينمائية يهدف إلى استبعاد ٥٠٪ من إمكانيات التكوين لدى الفنان، لذلك دعا إيزنشتاين إلى شاشة سينما على شكل " مربع ديناميكي" "Dynamic Square" يكون قادراً على قبول العديد من أشكال هندسة الإطارات المتوقعة، مثل هذا المربع الديناميكي سيمكن صانعي الأفلام من إعطاء لقطات لائقة لأشياء كثيرة تم نفيها أو التقليل من قيمتها في الشاشة الأفقية، مثال " شوارع العصور الوسطى المتعرجة، و الكاتدرائيات القوطية شاهقة البنيان، وأعمدة الطوطم، وحتى مبني برامونت في نيويورك" - على حد قوله. قد يحيلنا التفكير فيما عرضه ايزنشتاين إلى سؤال هام.. هل التحول المجتمعي الحالي يفرض منتجات فيلمية ذات قطع رأسي؟

٤. الفرق بين الجماعية الأفقية وبين الفردية الرأسية:

(Horizontal collectivism & Vertical individualism)

في مجتمعاتنا الحالية أصبحت الفردية هي السائدة بشكل كبير، وتراجعت بشكل ملحوظ فكرة الجماعية، ومن منظور فني وتجاري لابد من ترجمة هذه التغيرات إلى مخرجات متطورة ذات طابع ملائم لهذه التحولات، وليس المقصود هنا مبدأ البرجماتية النفعية، بل القدرة على تطوير وسائل التفاعل والعرض للوصول إلى المتلقي بشكل ملائم لمستحدثات العصر، فالفردية ليست كل صفاتها سلبية، فقد تؤدي إلى نتائج عبقرية متفردة إذا ما حسُن إستخدامها، وليست الجماعية إيجابية على طول الطريق، فقد تؤدي إلى التكرارية والتشابه والنمطية وقمع النبوغ.

الفردية تتبنى الأستقلالية، والنجاح الفردي، والتركيز على الحقوق، والحاجات الفردية، والعالم المادي خارج السياق الأجتماعي، والميل نحو التعبير والتفكير والتقدير الذاتي، والأرتباط بالملكية الخاصة، وهي تركزعلى مرونة الدور والأرتباط بعلاقات متساوية. أما الجماعية فتتبنى العلاقات الشخصية ونجاح المجموعة، والتركيز على حقوق وحاجات المجموعة، والعالم المادي المعزز بالعلاقات الإنسانية، والميل لاحترام السلطة، ومناصرة المعايير، والاتفاق مع آراء المجموعة، والارتباط بالملكية المشتركة، وهي تركز على ثبات الدور والارتباط بعلاقات هرمية. وكان من الطبيعي ربط صفة الأفقية بالشكل الجماعي وصفة الرأسية بالشكل الفردي، فلذلك ظهرت المصطلحات كالتالي: (**الجماعية الأفقية والفردية الرأسية**)

والقصد من ذكر هذين المصطلحين هو الأنتباه نحو الفردية الرأسية التي تشير بشكل غير مباشر إلى طريقة التلقي الحديثة التي أصبحت تفرض سماتها على الواقع.

فمنذ ظهور وسائل العرض الخاصة مثل: (الهواتف المحمولة، الألواح الإلكترونية)، والتي فرضت على المتلقي أشكالا متعددة من الأطر للمنتجات الفيلمية ما بين الرأسي والأفقي وأحيانا المربع، ولعل التشابه بين الفردية الرأسية في العلاقات الاجتماعية وبين القطع الرأسي للمنتجات الفيلمية يثير لدى صانعي الأفلام الاهتمام بنظرية ايزنشتاين التي دعا فيها للمربع الديناميكي السابق ذكره. ويحيلنا ذلك إلى مصطلحين آخرين هما (التفكير الرأسي) و(التفكير الأفقي).

٥. التفكير الرأسي والتفكير الأفقي:

للوهلة الأولى يظهر من تعريف التفكير الرأسي والتفكير الأفقي إنهما يشبهان في صفاتهما الجماعية الأفقية والفردية الرأسية، إلا أن التفكير الأفقي يتسم بالمرونة والتفكير في المشكلة من زوايا مختلفة إذا كانت مثيرة للجدل بعض الشيء، وإنشاء أساليب جديدة لنفس الشيء القديم، فهو غير تقليدي، ومبدع يتحرك في قفزات تكسر كل المحظورات، هذا بخلاف إنه غير منطقي و لا تتوقف لديه الاحتمالات.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

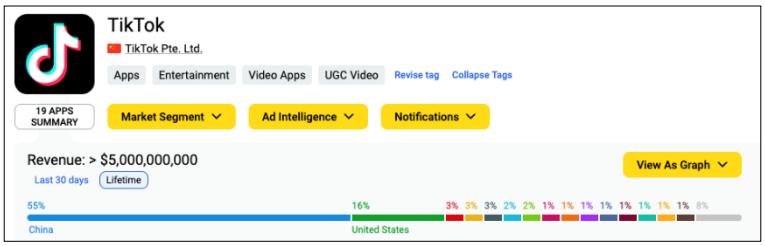
أما التفكير الرأسي اتسم بأنه تفكير كلاسيكي انتقائي، ومن خلاله تتوالى الخطوات الواحدة تلو الأخرى، ويتبع مسارات وإتجاهات أكثرأحتمالا للوصول إلى النتائج، فقد يرى البعض أنها طريقة تفكير جامدة، فالأمر يتعلق هنا بالالتزام بالنهج الذي اتبعته منذ البداية واستبعاد أي نهج آخر. وقد يتشابه القطع الرأسي مع التفكير الرأسي في الانتقائية والتسلسل وأستخدام الفئات والتصنيف (Selective, Sequential, Use categories and classifications)

٦. ما هو الفيديو الرأسي؟

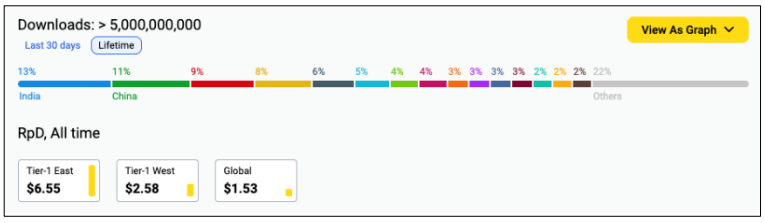
الفيديو الرأسي هو تسجيل فيديو أو محتوى تم إنشاؤه في أتجاه رأسي، مع نسبة عرض إلى أرتفاع أطول من الاتجاه الأفقي التقليدي المستخدم في معظم الأفلام والتلفزيون. عادة ما تكون نسبة الفيديو الرأسي (٩:١٦) (الارتفاع: العرض)، على عكس التنسيق الأفقي الأكثر شيوعًا (١٦:٩) (الارتفاع : العرض). اكتسبت مقاطع الفيديو الرأسية شعبية مع ظهور الهواتف الذكية ومنصات التواصل الاجتماعي مثل TikTok وInstagram Stories وSnapchat، حيث تم تصميمها ليتم مشاهدتها على الأجهزة المحمولة الموضوعة في وضع رأسي. يلبي هذا التنسيق الأتجاه المتزايد لاستهلاك المحتوى على الأجهزة المحمولة، مما يسهل على المستخدمين مشاهدة مقاطع الفيديو والتفاعل معها دون الحاجة إلى تدوير شاشاتهم.
بمرور الوقت، تحولت مقاطع الفيديو الرأسية من كونها خيارًا للهواة إلى تنسيق أصبح الآن مقبولًا على نطاق واسع ويستخدم عمدًا لأغراض مختلفة، بما في ذلك الإعلانات وإنشاء المحتوى، ويوضح هذا التغيير كيف شكلت التكنولوجيا وسلوك المستخدم تطور تنسيقات الوسائط.

٧. لماذا القطع الرأسي؟

رجوعا إلى أحد أهم الصفحات الإلكترونية المتخصصة في عمل الإحصاءات الخاصة بالتطبيقات المتنوعة والألعاب AppMagic يظهر تطبيق **TIKTOK** الشهير كأول تطبيق على مستوى العالم من ناحية التنزيلات والإيرادات، فقد حصد ٥,٠٠٠,٠٠٠,٠٠٠ دولار منذ عام ٢٠١٦ وحتى الآن، حيث تم إصداره في عام ٢٠١٤ ليصبح أول تصنيف له (15,300) على مستوى العالم في العام ٢٠١٦ ليصبح المصنف الأول في العام ٢٠٢٣.



شكل ١٣ إحصائية الإيرادات الخاصة بتطبيق TikTok حتى نوفمبر 2023



شكل ١٤ إحصائية التنزيلات الخاصة بتطبيق TikTok حتى نوفمبر ٢٠٢٣

أستخدم تطبيق تيك توك القطع الرأسي، وهو واحد من عدد كبير من التطبيقات التي أحتلت كلها التصنيفات الأولى في العالم من حيث الإيرادات والتنزيلات وبالطبع الاستخدام، ولكن لم يكن ذلك هو الدافع الرئيسي الذي يرى من خلاله الباحث ضرورة الاتجاه نحو صناعة أفلام بالقطع الرأسي، فيفترض أن القطع الرأسي له فوائد تضاف إلى تكوين اللقطة السينمائية نلخصها فيما يلي:

- إمكانية استعراض القطع الرأسي للعناصر ذات الامتداد الرأسي الشاهق، والتي قد تغنينا عن اللقطات (البعيدة للغاية) (EXTREME LONG SHOT) (ELS)، والتي من عيوبها قلة التركيز على شخصية البطل إذا ما كانت هناك رغبة في إيجاد علاقة بينه وبين أحد العناصر الشاهقة، حيث يتم ببساطة ظهور العنصرين (البطل، والعنصر) في نفس اللقطة.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

- التركيز على العنصر (البطل) بكامل استطالته بجودة عالية، دون تشويش من المساحات الجانبية له – في حالة القطع الأفقي يتم التقريب من العنصر مع القطع فيه.

من أهم مميزات القطع الرأسي هو توفير وحدات الإضاءة، وأستخدام الوحدات الأقل تكلفة نظراً لعدم بُعد مصادر الإضاءة عن الأهداف (العناصر) داخل التكوين. أستخدام التكوينات ذات الطبقات المتعددة في الأتجاه الرأسي والربط بينهما دون الحاجة لحركات الكاميرا الخاصة بالإمالة لأعلى ولأسفل (Tilt up, Tilt down).

ولهذه الأهمية أنتجت شركة أدوبي Adobe تطبيقا للموبايل يساعد على تنفيذ مقاطع الفيديو الخاصة بتطبيق تيك توك وما يشابهه على شبكات التواصل الاجتماعي، بالإضافة إلى إمكانية تصميم النشرات الإعلانية والسير الذاتية بسهولة على ذلك التطبيق، وهو حاليا في مرحلة الانتهاء من الإعداد وسوف يطلقونه قريبا حسب موقع شركة أدوبي Adobe.

وتسوق شركة أدوبي للتطبيق من خلال قدرته على دمج مقاطع الفيديو والأعمال الفنية والتحريك والموسيقى بسهولة من خلال (السحب والإسقاط) (Drag & Drop)، كما إنه قادر على التعامل بسلاسة مع الامتدادات المتنوعة مثل ملفات الفوتوشوب (PSD) وال بي دي أف (PDF) وملفات الالستريتور (ILL).

ومن خلال التطبيق يمكن المشاركة للمشاريع المنتجة بسهولة، وإنشاء التأثيرات المختلفة للنصوص والصور بمجرد الوصف باستخدام الذكاء الاصطناعي AI.

شكل ١٥ صفحة الترحيب لتطبيق (New Adobe Express)

القطع الرأسي متجانس مع تجربة المستخدم (User Experience) في العصر الحالي، فبعض الإحصاءات اثبتت أنه ما يقرب من 75% من مستخدمي الهواتف الذكية الحديثة يقومون بالتصوير بشكل رأسي – بشكل طبيعي دون الالتفات لفكرة التكوين من الأصل، ولذلك فإن صناعة الأفلام بالقطع الرأسي تم التمهيد لها نفسيا من سنوات عديدة.

٨. تجارب فيلمية في القطع الرأسي:

منذ بداية صناعة الأفلام كان للقطع الرأسي أهمية مماثلة للقطع الأفقي، فقد قام العديد من الفنانين بعمل تجاربهم الخاصة بهذه الطريقة. كان للعالم والمصور إتيان جول ماري (Etienne-Jules Marey) عدة تجارب للقطات رأسية، في عام ١٨٩١ قام بتصوير تلك اللقطة السينمائية الرأسية لموجة تصطدم بصخور داخل المياه.

شكل ١٦ إتيان جول ماري، الموجة، La Vague، ١٨٩١

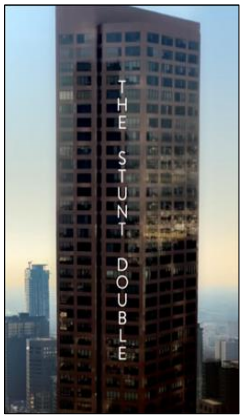
شكل ١٧ إتيان جول ماري، قطة ساقطة، Falling Cat، ١٨٩٤

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

وفي عام 1894 قام بتنفيذ تجربته الرأسية (قطة ساقطة)، وتلك التجارب تعتبر فعليا هي أول التجارب الفيلمية والتي توارت خلف تجارب الإخوان لوميير.

٩. فيلم (The Stunt Double) (الدوبلير):

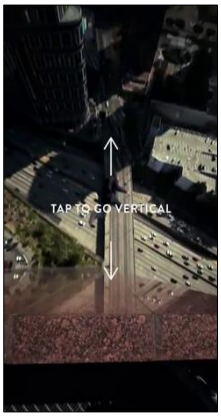
فيلم للمخرج الأمريكي داميان شـازال Damien Chazelleوالذي حصـد جائزة الأوسـكار عن فيلمه (لا لا لاند) (La La Land) بإشـادة نقدية وتجارية في العام ٢٠١٦ وفاز بجميع ترشـيحاته السبعة لجائزة جولدن جلوب، بما في ذلك أفضـل مخرج وأفضل سيناريو أصلي. ويعد شازال أصغر شخص في التاريخ يفوز بجائزة الأوسكار لأفضل مخرج عن عمر يناهز ٣٢ عامًا. من خلال ٩ دقائق وهي طول فيلم الدوبلير قام المخرج شـــازال بإعادة تخيل رحلة عبر تاريخ الســينما ولكن من خلال القطع الرأسي، تحكي لحظات سقوط دوبلير من أعلى بناية هاربًا ليجد أن مظلته قطعت فيستسلم لمصيره متذكرا ما مر به من مواقف وكأنه يسرد علاقة الدوبلير بالأفلام، نرى من خلاله تحول الأنواع الكلاسيكية للأفلام من الحالة الأفقية إلى الحالة الرأسية، من أفلام الحركة إلى الأفلام الصـــامتة ومن أفلام التجســس إلى أفلام الغرب الأمريكي، معدلا لشـــكل الإطار ومجددا له في إعادة صياغة لنوعية أفلام نعرفها عبر تاريخ السينما منذ نشأتها الأولى.
الفيلم تم تصويره بالكامل بكاميرا الهاتف المحمول نوع آيفون (IPhone 11 Pro)، ويصنف كأحد الأفلام الدعائية والتي أنتجته شركة أبل (Apple) للتسويق لمنتجها الذي تم الكشف عنه في ١٠-٩-٢٠١٩م، والذي وصفته الشركة على صفحتها الرسمية بأنه يرســي لمعيار جديد في عالم تصــوير الفيديو، حيث يوفر أعلى جودة في هاتف ذكي وتســجل كل كاميرا في نظامه ثلاثي الكاميرات فيديوهات بجودة 4K مع نطاق ديناميكي أوســع (HDR High Dynamic Range Image) وتثبيت ســينمائي للفيديو. يبدأ الفيلم من الوهلة الأولى مشـيرا لهذه النوعية الجديدة في صـناعة السـينما بلقطة يظهر فيها مبنى أمريكي بكامل طوله وتنسـدل عليه حروف عنوان الفيلم مرتبة تحت بعضها البعض وكأنها لغة يابانية.



شكل ١٨ داميان شازال، الدوبلير، The Stunt Double، ٢٠٢٠

الفيلم يعرض أفضل ما يمكن الوصول إليه من التكوينات الرأسية في بلاغة وقوة وتلخيص، فمن خلال الدقائق التسعة يستعرض شازال إمكانية التحول إلى السينما الرأسية أو العمودية بمباركة من شركة أبل Apple المانحة والمنتجة لهذا الفيلم، فتأتي في بداية الفيلم لوحة إرشادية لتوجيه المتلقي نحو المشاهدة بالوضع الرأسي، حيث كتب (انقر للانتقال عموديا) (Tap to go vertical) تعلو لقطة قفز الدوبلير من أعلى البناية، ثم إلى لقطة أخرى عكسية تتحرك فيه الكاميرا مع الممثل (Travel With) كتب فوقها بطريقة خاصة جدا كلمة (السينما الرأسية) (VERTICAL CINEMA) ويتوسط الكلمتين شعار شركة أبل.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS



شكل ١٩ داميان شازال، لقطة (انقر للانتقال عموديا) من فيلم الدوبلير

شكل ٢٠ داميان شازال، لقطة (السينما الرأسية) من فيلم الدوبلير

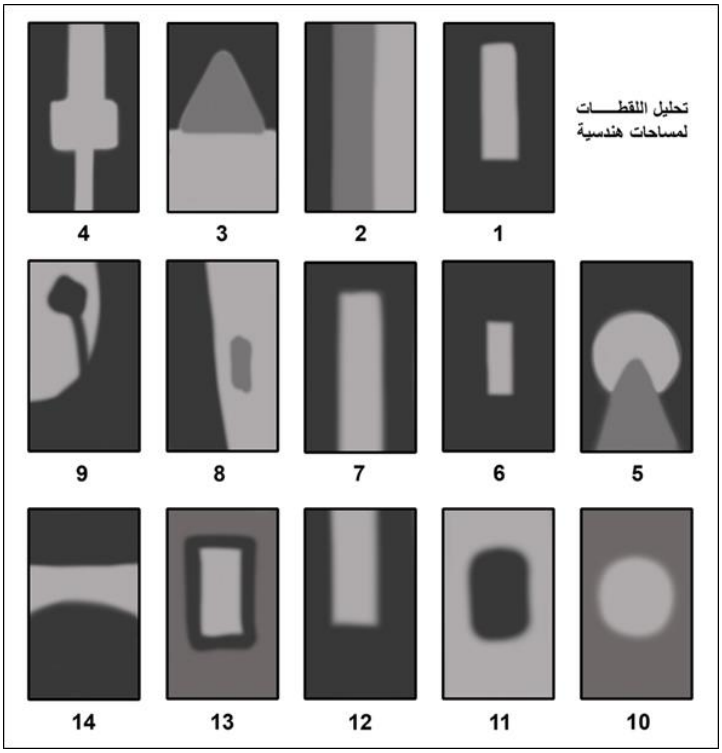
أن يأخذ هذه الخطوة مخرجا له خبرة بالسينما التجارية التقليدية ومعرفة قوية لتكوينات اللقطة السينمائية يجعلنا ننتبه لما يصنعه من جماليات خاصة بالسينما الرأسية، ونقسمها على النحو التالي:

١,٩ لقطات تحتوي على عناصر متنوعة:

أستخدم شازال العديد من العناصر في فيلمه الدوبلير ليقوم بصياغة تكوينات بعض اللقطات، لقد قام الباحث بتحليل تلك اللقطت لمساحات هندسية للوقوف على أسباب نجاح تلك التكوينات وتنوعها وكيفية الاستفادة منها كمرجعية في صناعةالسينما الرأسية، إلا أن الباحث يرى أن شازال قد استخدم تكوينات سبق أن رأيناها في العديد من اللوحات التشكيلية والتصميمات الخاصة بأغلفة المجلات والكتب والتي ستعد المنبع الأهم لصانعي السينما الرأسية.

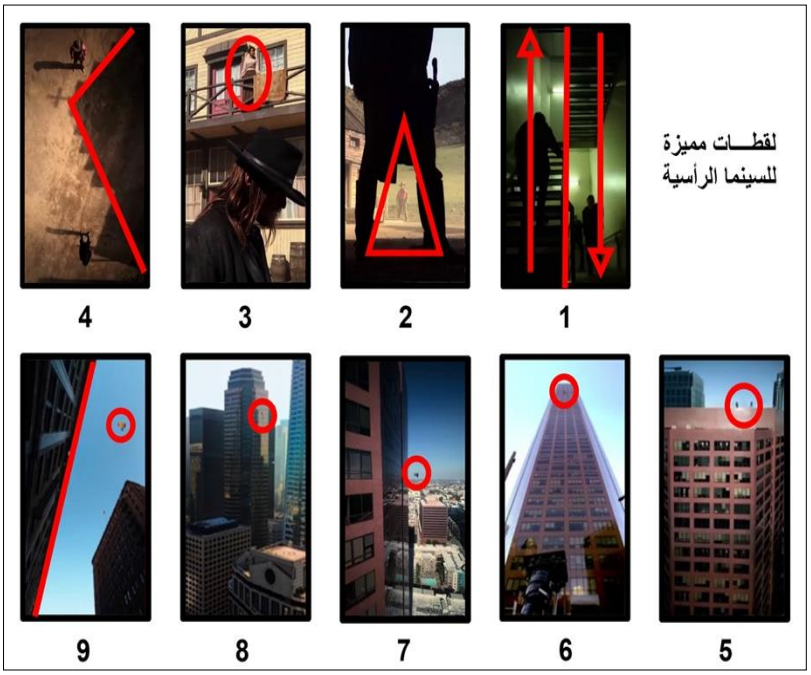
شكل ٢١ داميان شازال، لقطات تحتوي على عناصر متنوعة، فيلم الدوبلير

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS



شكل ٢٢ داميان شازال، تحليل اللقطات السابقة لمساحات هندسية

٢,٩ لقطات مميزة للسينما الرأسية:



شكل ٢٣ داميان شازال، لقطات مميزة للسينما الرأسية من فيلم الدوبلير

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

اللقطات السابقة تحتوي على تكوينات من الصعب تنفيذها في السينما الأفقية:

اللقطة (١): يظهر فيها طابقين من المبنى (داخلي)، أثناء مطاردة البطل من شخصين غامضين، ومن خلال المساحة المتوفرة طوليا في القطع الرأسي قام شازال بتقسيم اللقطة إلى نصفين متساويين يمينا ويسارا، يظهر في اليمين الطابق السفلي حيث يصعد الشخصان من أسفل، وفي اليسار يهرب البطل إلى الطابق الأعلى الذي يظهر بكامل استطالته.

اللقطة (٢): قسم شازال القطع الرأسي إلى ثلاثة أثلاث (فوق بعضها البعض)، في منتصف عمق اللقطة في الثلث الأدنى وضع البطل بين أرجل عدوه الذي يظهر معظم جسده بطول اللقطة كمقدمة لها على هيئة (سلويت).

اللقطة (٣): بنفس طريقة اللقطة السابقة، وضع شازال حبيبة البطل في عمق منتصف اللقطة في الثلث الأعلى، بينما يحتل العدو الثلثين الأدنيين في مقدمة اللقطة، ولم يظهر تساقط شخصية العدو إلى أسفل كعيب من الخطأ حدوثه (مثلما ينصح دائما في تكوينات اللقطة الأفقية لعدم الوقوع فيه).

اللقطة (٤): من الممكن تنفيذ تلك اللقطة بشكل أفقي، إلا أن منطقية تطبيق رمزية اختلاف القوى أو الاهتمام من خلال الأعلى والأدنى لن يكون لها أدنى وجود في حالة اللقطة الأفقية، بينما تتحقق هنا تلك الرمزية بكل سهولة، مع الإضافة التي قام بها شازل من خلال الظل الساقط من يمين اللقطة والذي يتسلل نحو البطل الواقف في أعلى منتصف اللقطة بل أنه يعبره من خلال الظل المتدرج الذي ينتهي بظل الصليب والذي قد يوحي للمتلقي بما سيقدمه بطل الفيلم من تضحية، ويتماهى هنا بطل فيلم الغرب الأمريكي مع بطل الفيلم الأصلي (الدوبلير).

اللقطات (٥-٦-٧-٨): جميع تلك اللقطات تظهر مدى استطالة المباني وضخامتها وضئالة الشخصيات ما بين المطاردة والسقوط والتحليق بالمنطاد.

اللقطة (٩): من الممكن تنفيذ تلك اللقطة بشكل أفقي، إلا أن تنفيذها بالشكل الرأسي يضفي على الموقف الدرامي شعورا أضخم بالخطورة، حيث أن من أهم سمات الخطوط الأفقية هو الاستقرار بينما يثير الخط المائل نوعا من القلق والاضطراب وعدم الاستقرار، أما شازال فقد قرر زيادة حالة عدم الاستقرار تلك باتجاه ميل الخط المحدد للمبنى الأكبر في اللقطة على اليسار لتصبح الكتلة الأعظم الظاهرة من المبنى نحو أعلى اللقطة.

١٠ . فيلم (Saving one who was dead) (انقاذ ميت):

فيلم روائي طويل للمخرج التشيكي (فاتسلاف كادرنكا Vaclav Kaderna)، تم انتاجه في العام (2021)، يقع في ساعة ونصف، ويعتبر ضمن ثلاثية عَرَّفها المخرج بثلاثية "غياب أحد الأحباب" Absence of a Loved One، والذي كان العرض الدولي الأول له في مهرجان كارلوفي فاري السينمائي الدولي (٢٠-٢٨ أغسطس 2021) Karlovy Vary International Film Festival، تم ترشيحه لنيل ثلاثة جوائز من ثلاث مهرجانات مختلفة،(Karlovy Vary International Film Festival، Seville European Film Festival، IndieLisboa International Independent Film Festival.)

يدور حول إصابة الأب (بيتر سالافيك Petr Salavec) بسكتة دماغية .كل من الأم سوزانا موريري Zuzana Maurey والأب فويتش دايك Vojtěch Dyk مكلفان الآن برعاية جسد موجود في حالة من النسيان الروحي والجسدي - لا حي ولا ميت، بينما لا يزال الأطباء متشككين بشأن فرص الأب في الشفاء، يطرح الفيلم نقاش حول المساحة بين الموت والحياة، وكيف أن أولئك الذين يهتمون بأحد أفراد الأسرة على حافة نهاية حياتهم يمرون بنفس التجربة.

تناول المخرج تجربة مشتركة مع أولئك الذين يجلسون بجانب أَسرة المستشفى في انتظار نتيجة غير مؤكدة، يعيشون في حلقة لا تنتهي من الإحباط والأمل المتكررين، ويسمح المخرج لشخصياته بتغيير الزي مرة واحدة إلا إن أننا لا نعرف بالفعل كم من الوقت قضت الأم والابن في المستشفى، لا نعرف عدد المرات التي جلسوا فيها مع الأب، وما قام به المخرج من التنويعات في لقطاته يرسخ في ذهن المتلقي أنهما محبوسين في أزمة وربما يكون الباب الوحيد للخلاص هوقبول أن الأب قد لا ينجو.

يستخدم مدير التصوير (رفائيل أوبيرن Raphaël O'Byrne) تكوينات خانقة لمعظم لقطات الفيلم مما يعزز استخدام المخرج للتكرار المؤدي إلى الشعور باليأس الذي تعيشه الأسرة، مؤكدا على هذا بالجو المحيط لهما في تكوينات مليئة بأفراد منهكين يتحركون في أرجاء المستشفى. يعتبر الفيلم شبه سيرة ذاتية تستند إلى يوميات كتبها المخرج خلال صيف وخريف (عام ٢٠١٦)، عندما أصيب والده بسكتة دماغية حجز أثرها فيلم مستشفى مصابا بالغيبوبة.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

قال المخرج كادرنكا عن فيلمه الذي ينتمي إلى ثلاثية "غياب أحد الأحباب" إنه سيعتمد أكثر على الحوار، وسيكون الفيلم الأكثر إضاءة وفكاهة في الثلاثية، على الرغم من أنه يدور حول الوضع الأكثر مأساوية على ما يبدو في الفيلمين السابقين.

أستخدم المخرج ما تركه الشخص الغائب من أثر كأشياء شخصية للتنويع في التكوينات المستخدمة في اللقطات، فوضعها في نقاط الأهمية داخل الكادر بالتركيز عليها ولإضافة القليل من التنويع والغنى البصري.

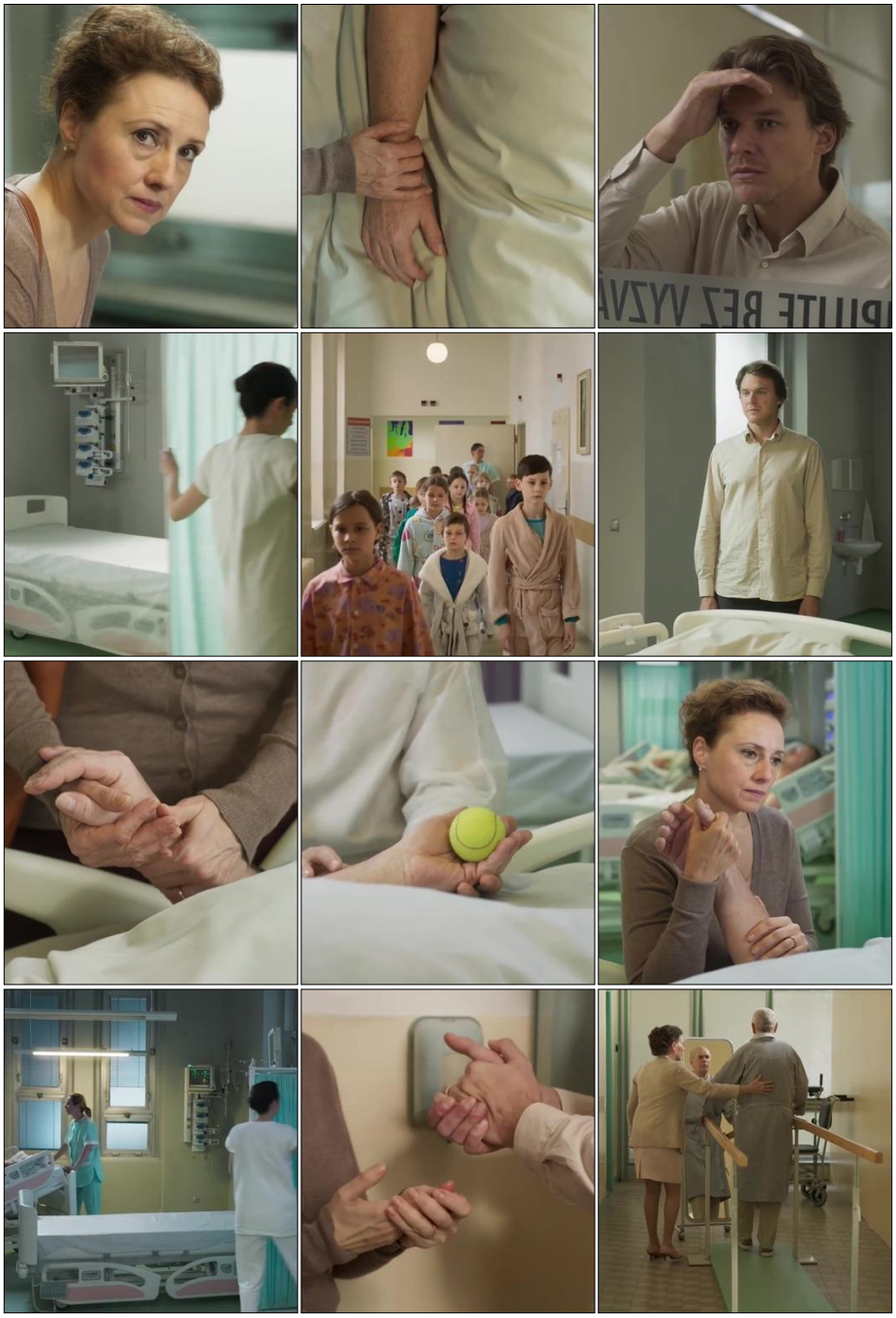
وبشكل عام صدر الفيلم في قطع رأسي بنسبة خاصة لا يختلف فيها الطول والعرض كثيراً وهو أقرب لنسب الإطار التليفزيوني في بدايات ظهوره ولكنه في إتجاه رأسي، ومن القراءات لعدد من المقالات النقدية التي كتبت حول الفيلم يتضح إنه لا يوجد أي ضرر أو قصور في تنفيذ الفيلم في قطع رأسي، فجميع النقاد يناقشون ما ورد في الفيلم دراماياً دون الألتفات لاتجاه القطع كحالة غريبة أو غير منطقية، والفيلم بشكل عام تحتوي على لقطات توحي بالانغلاق والتورط في حدث يدفع شخوص العمل لليأس بالرغم من محاولاتهم الدائمة لإنقاذ الأب واستعادته للحياة مرة أخرى.

هذا بخلاف ما ذكره الناقد (لورنس بويس Laurence Boyce) في مقاله حول الفيلم أنه: " ينبعث من الفيلم رهاب الأماكن المغلقة الهادئ، ويرجع الفضل في ذلك جزئيا إلى تصويره في شكل (القطع الرأسي)، مما أتاح لمدير التصوير التأكيد على إظهار هذا العالم المقيد".

كما أضاف: " أستخدم مدير التصوير في بعض اللقطات التلاعب بين الواقعية واللحظات الشبيهة بالحلم في جو غامض له وقع سريالي لا يخلو من حالة مسرحية واضحة ليصنع من خلاله المخرج ربطا بين الابن الذي يعاني هو نفسه من عيب في القلب مثل والده الذي يرقد في غيبوبة تامة، فيعود بالابن إلى الطفولة ويأتي ليزور نفسه وهو نائما بديلا للأب".

وفيما يلي عدد من اللقطات التي ظهرت في الإعلان الترويجي للفيلم:

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS



شكل ٢ فاتسلاف كادرنكا ، لقطات من فيلم (انقاذ ميت) (Saving One Who Was Dead)

١١. تجربة للباحث:

قام الباحث بتنفيذ تجربة تحريك لفيلم متناهي الصغر يقع في ٦٠ ثانية لقصة قصيرة تحت عنوان (صغيرها) (Her little one)، الفيلم تم تنفيذه بالقطع الرأسي، وقد تم الأشتراك به في الدورة السادسة ل(مهرجان الأفلام الرأسية) (Vertical films festival) (vertiflms)، وهو مهرجان دولي نشأ في براغ بدولة التشيك عام ٢٠١٨، وقد تمت نسخته السادسة في دولة المكسيك عام ٢٠٢٣ في الأيام (٢٦:٢٣ من أغسطس).

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

شكل ٢٥ اعلان عن مهرجان الأفلام الرأسية (Vertifilms 2023)، وملصق فيلم (صغيرها)، والإشعار الخاص بالاشتراك في المهرجان

الفيلم يحكي قصة (صغيرها) من المجموعة القصصية للكاتبة الدكتورة دينا عبد السلام تحت عنوان (إعادة تدوير)، وفيما يلي نص القصة:

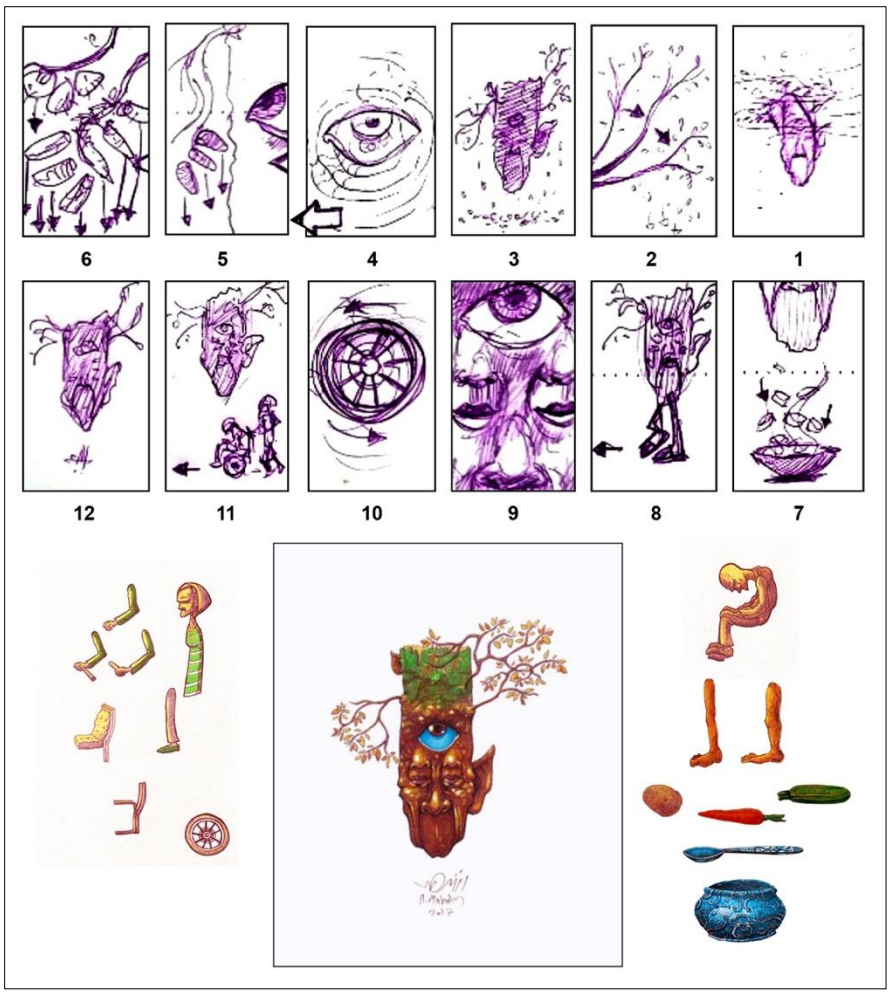
"حان موعد الأستحمام، سيستلزم الأمر عدة إجراءات: تحضير المنشفة الكبيرة، غلق جميع منافذ تيارات الهواء، تدفئة الماء بالقدر المناسب، هرسَت الخضروات المسلوقة جيدًا، ثلاث ثمرات من البطاطس والكوسة والجزر، جسَّت الطعام لتتأكد من أنَّه ليس ساخنًا، أطعمَتْه بملعقة صغيرة، لا مانع من بعض الترِيُّض، وضَعَته على المشاية، خطا بِضع خطوات بمشقَّة، هلَّلت له وصفَّقَت، إنفرجت أساريره فرحًا، لكن ما لبث أن نكس رأسه خجلًا، لا بُدَّ وأنَّها ستضطر لتغيير حفاضته، أنهت المهمة، وضعَتْه على الكرسي ذِي العجلات الأربع ودفعته لحجرة الجلوس، اعتذَرَت الجليسة عن المجيء بالأمس، ستُضْطَر لأن تترك أباها وحده اليوم، ودَّعَتْه وخرجت للعمل."

تم استخدام لوحة للباحث تحتوي على رؤية سيريالية لشجرة قليلة الأغصان، ووجه لعجوز تظنه للوهلة الأولى مرسوم بطريقة طبيعية، إلا أنه بالتدقيق نجد أن عيناه ما هي إلا(فمين) تم استخدامهما في الحكي داخل الفيلم، وأذن واحدة، وعين واحدة في منتصف الوجه.

فيما يلي لوحة القصة المستخدمة في الفيلم، واللوحة الأصلية، وبعض العناصر التي تمت إضافتها مثل (الفتاة، العجوز، الخضروات، قدر الطهي، الملعقة، والكرسي المتحرك).

الرابط الخاص بالفيلم: (https://filmfreeway.com/projects/2469018).

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS



شكل ٢٦ لوحة القصة (قطع رأسي)، واللوحة الأصلية، وبعد العناصر المضافة

١,١١ بعض المهرجانات التي تخصصت في السينما الرأسية:

شكل ٣ شعار مهرجان(Vertical Film Festival) (VFF) ، تم تأسيسه عام ٢٠١٤ بأستراليا.

شكل ٢٨ شعار مهرجان (Vertical Movie) (VM)، تم تأسيسه عام ٢٠١٨ في إيطاليا.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

شكل ٢٩ شعار مهرجان (Point of U -Vertical Filmfest)، تم تأسيسه عام ٢٠١٩ في بلجيكا.

١٢ـنتائج البحث:

السينما الرأسية توازي السينما الأفقية في تحقيق الدراما ولا يقف شكل الإطار الخارجي حائل دون التمتع بالمنتج الدرامي.

للسينما الرأسية إبداعها الخاص يتمثل في بعض التكوينات التي يصعب تنفيذها في السينما الأفقية.

١٣ـ التوصيات:

يوصي الباحث باعتماد القطع الرأسي في تنفيذ الأفلام الخاصة بمشروعات التخرج في أفلام التحريك وغيرها من الأنواع المختلفة.

١٤ـ المراجع:

عبد السلام، د. (٢٠١٩). (إعادة تدوير). (1st ed., pp. 41-42). روافد للنشر والتوزيع.

REFERENCES

Vidalenc, J. (2023, July 28). *Jean-Paul Marat. Encyclopedia Britannica.* https://www.britannica.com/biography/Jean-Paul-Marat

Morden, K. and Pulimood, . Steven (2023, June 29). *Saturn. Encyclopedia Britannica.* https://www.britannica.com/topic/Saturn-painting-by-Goya

(2018, July 18). *The Death of Marat as Art and Evidence. The Dalí Museum. Retrieved September 23, 2023, from* https://www.youtube.com/watch?v=F7PW8w_his8

(n.d.). *The Death of Marat. Edatlas. Retrieved October 20, 2023, from* https://www.edatlas.it/scarica/HTML_Arte_inglese_VOL4/assets/pdf/9Jacques_Louis_David.pdf

Wood, I. (2016, September 7). *L'ABSINTHE. NGV. Retrieved October 22, 2023, from* https://www.ngv.vic.gov.au/work-of-the-week-edgar-degas-in-a-cafe-the-absinthe-drinker-dans-un-cafe-labsinthe/

Scott, D. (2019, January 9). *What You Can Learn From These 10 Dramatic Paintings. Drawpaintacademy. Retrieved October 22, 2023, from* https://drawpaintacademy.com/dramatic-paintings/

Zaczek, I. (2023, September 21). *The Scream. Encyclopedia Britannica.* https://www.britannica.com/topic/The-Scream-by-Munch

Stewart, J. (2019, September 22). *8 Caravaggio Paintings That Broke All the Rules. My Modern Met. Retrieved October 28, 2023, from* https://mymodernmet.com/caravaggio-paintings/

(n.d.). Gustave Dore. *MEISTERDRUKE. Retrieved October 28, 2023, from* https://www.meisterdrucke.ie/fine-art-prints/Gustave-Dore/35997/Death-of-Samson%2C-Judges-26%3A28-30%2C-illustration-from-Dores-The-Holy-Bible%2C-engraved-by-G.Larlante%2C-1866-%28engraving%29.html

(2019, May 17). *Vertical Thinking VS Horizontal Thinking. Medium. Retrieved October 2, 2023, from* https://medium.com/@tuba.virk2/vertical-thinking-vs-horizontal-thinking-546cad9ce369

Storyly, T. (2023, May 22). *Vertical Videos: The Most Comprehensive Guide. Storyly. Retrieved October 15, 2023, from* https://www.storyly.io/glossary/vertical-videos#:~:text=What

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

(2023, November 24). *TikTok. APPMAGIC. Retrieved November 24, 2023, from https://appmagic.rocks/iphone/tiktok/1142110895*

Storia del Cinema (2021, November 21). *Étienne Jules Marey: La Vague (1891). YouTube. Retrieved November 25, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=bHRwYqbnJIc*

Vintage Films Channel (2016, May 31). Falling Cat (1894). *YouTube. Retrieved November 25, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=IuAbBlTtyRQ*

Borges, P. (n.d.). Damien Chazelle Biography. *IMDB. Retrieved December 7, 2023, from https://www.imdb.com/name/nm3227090/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm*

(n.d.). The Stunt Double. *IMDB. Retrieved December 7, 2023, from https://www.imdb.com/title/tt12841698/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_8_nm_0_q_the%2520stunt%2520double*

(2019, September 10). IPhone 11 Pro وiPhone 11 Pro Max: الهاتفان الذكيان الأقوى والأكثر تطوراً. *Apple. Retrieved December 7, 2023, from https://www.apple.com/ae-ar/newsroom/2019/09/iphone-11-pro-and-iphone-11-pro-max-the-most-powerful-and-advanced-smartphones/*

Whitney, N. (2023, January 1). Saving one who was dead. *AWFJ, Alliance of Women Film Journalists. Retrieved June 10, 2024, from https://awfj.org/blog/2023/01/01/saving-one-who-was-dead-review-by-nadine-whitney/*

Kudlac, M. (2020, May 25). Václav Kadrnka finishes shooting Saving One Who Was Dead. *Cineuropa. Retrieved June 10, 2024, from https://cineuropa.org/en/newsdetail/388699/*

Boyce, L. (2021, September 2). Review: Saving One Who Was Dead. *Cineuropa. Retrieved June 10, 2024, from https://cineuropa.org/en/newsdetail/409805*

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS