"الخبرة" كمدخل لدراسة اللغة السينمائية

"Experience" as an entrance for studying cinematic Language

أ.م.د/ سوسن محمد عزت إبراهيم عامر

أستاذ مساعد بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتليفزيون - كلية الفنون التطبيقية – جامعة ٦ أكتوبر

Assist.Prof. Dr. Sawsan Mohamed Ezzat Ibrahim Amer

Associate Professor at Faculty of Applied Arts –October 6 University Photography, Cinema and Television dep., Egypt

dr.sawsanamer@gmail.com

ملخص:

الخبرة مدخل لدراسة السلوك الإنساني، وأحد أشكالها هو المنتج الفني، أي فكرة ليست مجرد خبرات نظرية موجودة بالعقل بل هي خبرات عملية. الفيلم منتج فني نابع عن خبرة فريق العمل كما أنه يعتمد على خبرة المشُاهد كمتلقي، بحيث تشمل خبرة فريق العمل كلا من خبرة الدراسة التقنية، والخبرة الحياتية المكتسبة، إما خبرة المُشاهد فهي نابعة من المُشاهدات الفيلمية المتكررة وسياق حياته اليومية. الصورة السينمائية مشفرة، بشفرات وعلامات، وهو ما يشكل اللغة السينمائية، وتعمل الخبرة المزدوجة لهما على خلق مساحة مشتركة تتيح فك الشفرات فتتم عملية الاتصال بنجاح. مشكلة البحث: عدم توفر دراسة حول تطور تاريخ السينما "كخبرة" بصرية. الوعي بالتجربة السينمائية وإدراكها من المشكلات التي لم تطرح أيضا في أي دراسة سابقة. أهمية البحث: الخبرة يمكن ان تكون مدخلاً لتفسير والتجربة الفيلمية ودراستها. ويهدف البحث إلى تحليل عناصر الفيلم المرئية ودراستها بما يتوافق مع مفهوم الخبرة، ويساهم في جعل الخبرة مدخلا يُعتمد عليه في صناعة الفيلم السينمائي، ودراسة تاريخ السينما "كخبرة". ويتبع البحث المنهج الاستدلالي الوصفي.

كلمات مفتاحية:

الإدراك –المعرفة- الوعي – الخبرة- الفيلم

Abstract:

Experience is an entrance to study humane behavior, one of its forms is the artistic product. Any idea isn't just theoretical experiences that present inside the mind, it's a collection of practical experiences. Movie is an artistic product which created from the experience of team work, and the viewer experience. Team work experience includes both study experience, and life experience. Viewer experience is a result of his repeated views of film and context of his daily life. Cinematic image is coded with signs which form the cinematic language. Double experience works for both to create a common space that allow decoding which cause a successful communication. Research problem: unavailability of study around the progress of cinema history as a visual experience. Awareness by cinematic experience and realizing it, is considered a problem that hasn't been discussed before, at any previous study. Research significanc :experience could be an entrance to explain and study film. Research aims analyzing and studying of film's visual elements in line with concept of experience, Study of cinema history "as an experience". Research methodology: inferential, descriptive.

Key words:
cognition- awareness- knowledge –experience- movie

١- المقدمة:

الثبات فكرة مستحيلة الوجود في الحياة ذات الطابع المتغير والمتجدد باستمرار، ونتيجة لتفاعل الإنسان المستمر مع بيئته المحيطة ومحاولاته التي لا تتوقف للتأقلم معها وتطويعها فإن ذلك قد دفعه الى تبني فكر التطور المستمر الذي لا يتوقف. ذلك التغير أوجد تيارا من الخبرة الانسانية تشكلت عبر تاريخ البشرية، مما أتاح للخبرة أمكانية أن تكون مدخلا لدراسة السلوك الإنساني، واهم ما يميز تلك الخبرة الانسانية ودراستها انها لم تفصل بين العقل والتنفيذ، فأي فكرة إذا ظلت مجرد نظرية في العقل فقط فهي تصبح كأن لم تكن. ولكي يصبح لها وجود فعليها ان تتحقق في شكل تجربة او منتج ما. الفيلم السينمائي هو منتج فني، حامل للخبرة الانسانية منذ ظهوره، وأيضا اعتمد عليها في انتاجه عندما اعتمد على الخبرة المكتسبة والمتراكمة لدى فريق العمل الذي انتجه وايضا خبرة المشُاهد كمتلقي للعمل. بحيث تشمل خبرة فريق العمل خبرة الدراسة التقنية، والخبرة المكتسبة من تفاعله مع البيئة المحيطة. أما خبرة المُشاهد عن السينما فهي نابعة من المُشاهدات الفيلمية المتكررة وكذلك سياق حياته اليومية. يقدم البحث دراسة حول مفهوم الخبرة في العمل السينمائي، وكيف تطورت مع الجمهور عبر سنوات الخبرة المتشكلة بين الفيلم والجمهرر المتلقي له. كما يتناول تساؤلات: هل نستقبل العمل السينمائي بوعي أم بدون وعي؟ هل يعتمد القائمون على صناعة الفيلم على الخبرة السينمائية من أفلام سابقة أم على التجارب الإنسانية العامة؟، هل صنعت السينما لنفسها خبرتها الخاصة؟ بم تتميز خبرتنا بالفيلم السينمائي؟ ويتبني البحث مفهوم السينما كتجربة تضيف إلى إدراك المشاهد ومعارفه وخبراته ولهذا يستخدم مصطلح التجربة الفيلمية.

٢-الإدراك والوعي والمعرفة والذاكرة في التجربة الفيلمية:

٢-١ الإدراك الحسي والفيلم

تعتمد معرفة العالم بشكل كبير على الإدراك الحسي، الذي يعتمد على الحواس الأساسية. وادراكنا للأشياء حولنا يؤدي إلى المعرفة. تشمل عناصر الإدراك: اللون والشكل والعمق والحركة، ويتم تصنيف الألوان وفقا لثلاث خواص فيزيائية هي طول الموجة وكثافة اللون والنقاء وكنه اللون. اللون مؤشر نفسي أيضا وتربط الثقافات المختلفة الألوان بمعان تخصها مثل اللون الأسود للدلالة على الموت.

وتعرف علم نفس **الجشطالت** على بعض قواعد الادراك التي تتضمن لحظة إدراك الشكل، أي نزعة المخ لملأ المعلومات البصرية الناقصة حتى يتمكن من تكوين إدراك متماسك عن الشكل. وكذلك تقسيمات العمق: الهيئة والخلفية. كما ينقسم إدراك الحركة إلى: إدراك الأشياء الثابتة، وإدراك الأشياء المتحركة. إدراك الحركة يؤدي إلى تميز الأجسام المتحركة عن الخلفية، مما يسهل إدراكها ومعرفتها. فالعين تدرك الأشياء المتحركة أسرع من الثابتة **(Abu El Makarim,2004)**.

يميز **رودولف أرنهيم** بين الإدراك الحسي البشري للضوء وخواص الوسيط. فالعين ترى نتيجة لعدة عوامل منها الاستجابة المكتسبة التي نستمدها من الخبرة. أما الفيلم السينمائي فإن مدى التباين فيه أقل بكثير من ذلك الموجود في العين، ولهذا يجب على المصور إدراك مدى ضرورة تحقيق توازن بين النسق اللوني الحاد في الصورة والنقل الصحيح لدرجات الألوان والإضاءة ذات المدى المتوسط. فالأشياء في الواقع تختلف في مدى قدرتها على عكس الضوء، عندما نرى شيئا لامعاً نادراً ما نعتبر هذا التأثير نتيجة لانعكاس الضوء، لكن على المصور أن يتعامل دائماً مع انعكاسات الضوء، ونصوع الأشياء **(A. Russel, 1981)**.

تخلق حالة التوحد مع شخصيات الفيلم إدراكا حسيا موازيا للواقع (مزيفا)، فالمُشاهد عندما يتوحد مع شخصيات الفيلم واحداثه فإنه يعيش تجربة إدراكية وكأنه يلمس الأشياء فعليا، ويدرك ما تدركه الشخصيات بصريا. ما يمر به المُشاهد ليس الواقع بالتأكيد لأن السينما "تكذب"، فهي تقدم صورة بصرية وكأنها تقول هذا واقع فعليا، إذاً يمكن القول بأن السينما تقدم تجربه حسيه مضافه إلى التجربة الحسية الأصلية للمُشاهد في الحياة، نحن لا نركب سفنا فضائية ونخوض في حروب الفضاء لكننا نخوض تلك التجربة الحسية كأننا نفعلها فعليا، حتى أن المُشاهد قد يتحدث في مواضع متنوعة خلال حياته بناء على الخبرة الفلمية التي اكتسبها من الفيلم. تعتمد السينما في ذلك على تقديم عناصر الإدراك بصريا على الشاشة بأكبر قدر ممكن من التناول الواقعي. ولما كانت الخبرات والتوقعات والدوافع والانفعالات تؤثر في الإدراك فإن استجابات المشاهدون وتفاعلاتهم الإدراكية نحو الأفلام تختلف من فيلم لآخر.

٢-٢ الوعي السينمائي

يرتبط الوعي بالخبرة، فالإنسان إذا كان يتصرف بلا وعي خلال يومه فهذا يعني انه لم يعد انسانا، يرى **ديكارت** ان الفكر يمثل وعي الانسان بوجوده: "انا أفكر إذا انا موجود"، بينما يرى **سارتر** أن الوعي كله قصدي، وان تحقق الوعي يجب ان يكون خارج الإنسان. فيمكن القول ان محاولات وصف الوعي هي محاولات لوصف الأشياء والحوادث التي تحدث خلال اليوم. بما يشمله ذلك من وصف الاحاسيس الداخلية والمزاج والانفعالات والأفكار، فنحن نصف محتوى الوعي عن طريق وصف الأشياء التي ندركها بطريقة واعية، تشمل السينما على عمليات لا شعورية أكثر مما يشتمل عليه أي وسيط فني آخر، فالبناء الأساسي في السينما تكوين متخيل في الأساس، فلا يمكن رؤية الفيلم بعيدا عن الابعاد المتخيلة والرمزية في الخبرة الانسانية عموما، كما أن المُشاهد امام شاشة العرض السينمائي يكون غائبا، ولا يستطيع أن يتوحد مع نفسه كموضوع، لكنه يتوحد فقط مع الموضوعات التي توجد على الشاشة.

حين نلمس شيئا ساخنا فإننا سريعا ما نبعد اليد عنه، دون ان نعي ما حدث، كذلك السينما تحتاج من المُشاهد ان يتقبل ويأخذ ردود فعل بوعي وبدون وعي، فتظهر ضربات القلب الزائدة وقد يرتفع ضغط الدم عند مشاهدة فيلم رعب، ويحدث ذلك قبل أن يدرك المُشاهد سبب الخوف. بتحليل فيلم **الآخرون The others** لم يحتوي فعلياً على أي من المفردات الشائعة المرعبة او المخيفة، رغم ذلك ترك في أنفس المُشاهدين خوفا بشكل ما، فهو يخاطب اللاوعي لدى المُشاهد، مما جعله يشعر بالخوف حتى دون ان يدرك السبب، في حين ان الخوف كان هدف متعمد واع من قبل صناع الفيلم ولذلك استخدموا عناصر من لغة الفيلم لترسيخ تلك المفاهيم واعتمدوا فيها على خبرة المُشاهد الانسانية عموما. التي منها:

- الخطوط الطولية تحاصر العائلة، داخل البيت والفكرة، وإضاءة النهار الخارجي المحايدة ذات التشبع المنخفض القادمة من الشبابيك، صور رقم (١)

صور رقم (١) من فيلم الآخرون

● الضباب والغموض غير المفسر، فالمشاهد لا يعلم له سببا منطقيا، صور (٢) مما أدى الى طبقة اضاءة منخفضة وتباين ضوئي عالي مع اضاءة ناعمه، وألوان قليلة التشبع مائلة للرماديات التي تضيف إحساسا بالكأبة.

صور رقم (٢) من فيلم الآخرون

● وحدات الإضاءة التي تنتشر في الكادر ولا تعطي اضاءه كافيه لرؤية ما خلف الاحداث، وطبقة الاضاءة ونسب التباين المنخفضه، صور رقم (٣)

صور رقم (٣) من فيلم الآخرون

● اللون "الأخضر" و"الأزرق"، صورة رقم (٤).

صورة رقم (٤) من فيلم الآخرون

● إيقاع الفيلم الهادئ. اعتمد هذا الفيلم على مخاطبة اللاوعي فالمُشاهد ليس عليه أن يعي الأسباب التقنية أو الفنية التي تقف وراء شعوره بالخوف، اعتمد في ذلك على اختيار عناصر من الخبرات المكتسبه من الحياة ترتبط بمفاهيم الخوف: الضباب والألوان الغير مشبعة، والإضاءات الخافته، وأحاسيس المحاصرة.

نحن نعيش تدفق من الاحداث خلال اليوم منها ما يكون بوعي والكثير بدون وعي، وكثيرا ما يظهر رد فعل المُشاهد اللاواعي عندما يمنع نفسه عن الرؤية سواء بخفض عينيه او وضع يده امامها، او عندما يضع يده متعجبا أو مذهولا أمام فمه، ذلك يماثل الكثير من السلوكيات الحسية الحركية التي ننفذها بطريقة لا شعورية، قد تتعمد السينما اللجوء الى اللاوعي وشحنه لتقديم تجربة مختلفة ومدركه، نحن لا نخرج من الفيلم ونحن لا ندرك أو نعي ما حدث!، ربما قد لا نعي أسباب الفزع او البهجه التي انتابتنا في بعض المشاهد، لكننا بالتأكيد نعي بوضوح التجربة التي قدمها المخرج، نعي الفكرة ومضمونها ونعي اننا ابتهجنا او طالنا الحزن. السينما تعطي الأفكار وجودا حقيقيا يجعلها خالده، هذا يضعها في قلب الوعي البشري العام عبر الأزمنة والتاريخ، كما انها تشكل وعي جمعي عام قابل للفهم في جميع الثقافات وحتى لغير المتحدثين بلغة الفيلم، انها تلعب دورا شديد الخطورة في تشكيل الوعي العام لجمهور المتلقين، وقد انتبه لذلك العديد من قيادات العالم عبر التاريخ.

٢-٢-١ جذب الانتباه

النظرية التي تقوم عليها السينما هي تقديم واقع مواز مختار بدقة، قائم على جذب الانتباه، والانتباه هو ظاهرة بالغة الاهمية من ظواهر الوعي ففي أوائل مراحل الادراك يقرر الإنسان ما ينتبه اليه. وعندما يركز انتباهه يكون له قدرة أكثر على إيجاد معنى للمعلومات التي جمعها وربطها بالخبرة السابقة، واستدعائها فيما بعد. فالمعلومات تنهمر طوال الوقت على المخ، لكننا لا ننتبه الا لأقل القليل مما يدور حولنا. وذلك لان الانتباه يرتبط بشكل كبير بالوعي، فما ننتبه اليه هو ما يحدد الطريقة التي سنتفاعل بها مع البيئة المحيطة. يمتاز الفيلم بانه يعتمد على اهم حاستين: البصر/والسمع. الرؤية هي الحاسة الأولى التي ترتبط بالوعي. الفيلم هو معالجة ناتجة عن وعي من قبل فريق العمل، فإن المحافظة على انتباه المتفرج اهم أهداف هذا العمل للحفاظ عليه متابعا ومهتما ومنجذبا لمجريات الاحداث خلال الفيلم، ويستخدم الفريق مجموعات متنوعة من الأساليب والتقنيات لجذب الانتباه. منها: زوايا الكاميرا - الإضاءة - المونتاج – الملابس - الديكورات – التكوين – شريط الصوت. اكتشاف السينما لهذه القدرات الفيلمية، ساعدها على تضخيم اللحظة وزيادة حجم الانتباه. يذهب المتفرج للسينما بدافع الحاجة الى المعرفة الداخلية والتنبيه للشعور الداخلي والذي يؤهله للاستجابة معرفيا وسلوكيا ووجدانيا لعناصر جذب الانتباه بالفيلم إلى جانب الذاكرة السينمائية لدي المتفرج والتي تكونت عبر تاريخ من المشاهدات الفيلمية.

إن ما تفعله السينما الحديثة من إشباع لأفكار وانفعالات المتلقي إنما ينم عن خبرات مفككة وتجارب مشتتة للإنسان الحديث الذي يعيش عالم يفتقد مظاهر الجماليات القديمة كالتأمل والاسترخاء، ظهرت الحاجة الملحة للإثارة كبديل لحب الاستطلاع القديم، فتعرض السينما هذا الافتقاد الذي يعاني منه الانسان الحديث. ولا تكتفي بعرض هذا الفقدان فقط وإنما إلى جانب ذلك تعرض معه حالة من الاستعادة له لذا الكثير من الأفلام الحديثة (السينما الأمريكية كمثال) تقدم هذه المشاهد الضخمة كمشاهد الأعاصير والبراكين وأحداث العنف والحروب الدامية مختلطة بلمسة إنسانية رقيقة من خلال قصة حب رقيقة أو لم شمل أسرة مشردة أو إنقاذ طفل، فمهما كانت الحداثة التقنية هناك دائما استعادة ضمنية لكل ما هو تقليدي من فن وجمال وثقافة إضافة لعمليات التأمل الإبداعي والاكتمال الذي يستدعي الفضول وحب الاستطلاع . تمتاز هذه الخبرة بطبيعة مزدوجة حيث أنها تشبه الحياة، من حيث الصدمات ومسببات إثارتها كالإيهام بالخطر، والبهجة التي نتجت للتخفيف من هذه الإثارة بعد ذلك كله نتيجة لمعرفة أن الأمر كله ليس إلا إيهام ممتع .**(Giduri,2010)**ان هذا التركيز الذي تقدمه السينما قد لا يدركه او ينتبه اليه المتفرج في الواقع لكن في قاعة مظلمة وشاشة كبيرة الحجم فهو مجبر على ادراكه والانتباه اليه ليس ذلك فقط بل يدرك ان هذا الشكل البصري يعني (انتبه)، وذلك نابع من سنوات الخبرة والتعلم البصري السينمائي التي اكتسبها طوال حياته، فيركز انتباهه بقوة لأنه يعلم ان هناك معلومة او حدث مهم سيعرض عليه.

٣-السينما والفضول المعرفي:

الإدراك نقطة التقاء المعرفة بالواقع، لكن المعرفة تحتاج الى وجود مبررات قوية تدعم الاعتقاد الذي يطرحه ويتبناه الانسان، فمن الممكن القول ان المعرفة هي اعتقاد حقيقي مبرر. كذلك الذاكرة فهي تحتاج إلى ادلة يمكن بسببها ان نتصور ان الذاكرة موثوق بها. ويجب على هذه الأدلة ان تكون مستقلة بمعنى انها لا تعتمد على اللجوء الى ذاكرة الفرد.

تدخل الذاكرة في عملية الادراك، عندما تفك رموز المعاني التي تخزنها الحواس في شكل معلومات لفترة قصيرة، يقارن الانسان المرئيات، والاصوات والاحاسيس الأخرى بخبرات مشابهة في الذاكرة، كما يتم تجهيز المعلومات اثناء الادراك أيضا فنحن نقرر أي المعلومات سوف ننتبه اليها بعد ذلك ونقارن المواقف السابقة بالحاضرة لنصل في النهاية الى تفسيرات وتقويمات**(Linda., 2000)** . قد تستمد المعرفة معلوماتها من الذاكرة وتعتمد عليها، تعتمد السينما في أوقات كثيرة على المعرفة المسبقة المخزنة بالذاكرة، تقدم السينما شكل من اشكال المعرفة المبررة، لدرجة انها تجعل المُشاهد يقتنع خلال المُشاهدة بان

ما يراه حقيقي. وفي أفلام الاثارة والرعب والكوارث فإن الجمهور يسعى من خلال هذه النوعيات من الأفلام إلى فهم الغامض والمجهول بالنسبة له، وما يقع خارج إطار التحكم الواعي لعقله، او حواسه، او فهم ما يرتبط بعالم الموت. تلك النوعية من الأفلام هي محاولة لفهم هذه الانفعالات والكائنات والافعال الغامضة. وبالتالي تلعب هذه الأفلام دور المواجهة للمخاوف الإنسانية العامة. ليس ذلك فقط بل فهمه من خلال بيئة امانه، وتقدم له السينما فهم لهذه العوالم وكذلك بيئة المشاهدة الأمنه. كذلك فهو يبحث عن الإثارة والمغامرة، والبحث عن الخبرة، او الخبرة البديلة والتوحد، فالمشاهدون يتوحدون مع ما يحدث في الفيلم. فيضعون أنفسهم مكان الآخرين، ويشاركونهم مشاعرهم.(Abdul Hamid,2001) وبالتالي فالخبرة التي تتبناها السينما هي خبرة قائمة على معرفة شديدة الخصوصية، فنحن في الواقع لا نرى البراكين ولا نرى الفضاء، ولا نرى الأموات الاحياء...الخ، لكن الفيلم يتيح لنا رؤية كل ذلك. إذا أراد مخرجا ما ان يصنع فيلما عن مصاصي الدماء عليه أولا ان يشاهد ما قدمته السينما من خبرة بصرية/سمعية سابقة حتى يستطيع تقديم رؤية مختلفة، انها عودة الى ذاكرة السينما البصرية لتقديم معرفة مختلفة وجديدة تضيف الى خبرة المُشاهد. وينطبق ذلك على كل فريق العمل السينمائي، فعلى مدير الإضاءة مثلا ان يدرس الكيفية والشكل الذي اضيئت به هذه النوعية من الأفلام ليقدم ما هو جديد. السينما تحمل بداخلها قوة دافعة نحو الفضول: فضول الجمهور نحو احداث الفيلم، والتقنيات الحديثة. فضول صناع الفيلم نحو تقديم صور فنية وتقنيات جديدة. لا يمكن عزل التطور التكنولوجي عن التطور في فنيات الفيلم، فقد انتظر مخرج فيلم **افاتار** ١٢ عاما حتى ظهور تقنية بالتصوير تسمح له بتنفيذ رؤيته.

٤- الخبرة السينمائية:

٤-١ الخبرة البصرية التي تتركها السينما في عقولنا

تعني الخبرة عند **جون ديوي** موقفا يتأثر به الانسان ويؤثر فيه بعد ان يعيشه مع الآخرين، ونتيجة لهذا التفاعل يتعلم نتائج التي تتحول بدورها لتصبح جزءا من سلوكه سواء اكانت معلومات آو مهارات آو اتجاهات (Giduri,2010). فالخبرة ظاهرة مستمرة لا تتوقف طالما الانسان في تفاعل مستمر مع البيئة المحيطة، تفاعل ينتج عنه إضافة الانفعالات والأفكار الى الخبرة. تُعلم السينما لغتها الخاصة للجمهور منذ الصغر من المشاهدات المتكررة. فيتعلم مفاهيم مثل القفز الزمني، وبناء الحدث الدرامي، كما تشكلت لديه القدرة على فك وفهم الشفرات السينمائية مثل ارتباط الملابس البيضاء بالبطل الطيب والسوداء بالشخصية الشريرة. أو ارتباط مستوى الإضاءة المنخفضة الأكشن والرعب والمرتفعة بالكوميديا والرومانسية. ولان التجربة السينمائية ليس لها حدود ولا يحدها أي ثوابت معتاد عليها، فقد تعمدت كسر هذا التكيف وضمه لخبرة المشاهد.

٤-٢ تاريخ الخبره السينمائية

الخبرة في مفهومها الأساسي عند **جون ديوي** تقاس بمدى ما تؤدي إليه من تغير في السلوك، وبمدى أثرها على الخبرات التالية (جيدوري،٢٠١٠). أي ان **ديوي** يؤكد على ضرورة ان تكون كل خبره وسيلة لإعادة تنظيم الخبرة التالية وإعادة بنائها. الفيلم لغة يتحدث بها صناع الفيلم إلى المشاهدين فهناك رسالة والفيلم وسيله وحامل للرسالة والجمهور متلقي الرسالة، ولما كانت السينما أقوى وسائل الاتصال البصري فهي بالتأكد تغير في السلوك، وقد اكتشفت قوتها مبكرا حتى قبل ظهور الصوت واستخدمت لشحذ الجمهور لمواقف سياسية محددة ومن امثلة ذلك الفيلم السوفيتي الشهير **"المدرعة بودمكن"**. كان اول عرض سينمائي فيلم **"خروج قطار من المحطة"**، شاهدا على أول خبرة سينمائية يخوضها الإنسان امام شاشة العرض الكبيرة، ولأنها المشاهدة الاولى على الاطلاق في التاريخ السينمائي للبشرية فقد تباينت ردود فعل الجمهور وغلب عليها جميعا الخوف والفزع، فقد ظنوا لوهله ان القطار متجه نحوهم، مما دفع البعض إلى التراجع، والصراخ خوفا من القطار.

من هذا العرض تشكلت الخبرة الأولى لهذا الشكل من العرض، ثم قُدمت مجموعة من الأفلام ذات الطابع التسجيلي على نفس نمط هذا الفيلم، مجرد وضع للكاميرا بالشارع، لكن سرعان ما اعتاد وتعلم الجمهور هذه التجربة، وأصبحوا ينشدون المزيد، هذا دليل قاطع على تطور الادراك والخبرة لديهم، فلم يعودوا يخافوا الشاشة والعرض، أي تغير رد فعلهم إزاء نفس التجربة، وبالتالي كان من الطبيعي الرغبة في تطوير تلك الخبرة، فتطورت طلباتهم وما ينتظرونه من السينما. فكان على السينما أن تخرج سريعا من المفهوم التسجيلي للحركة إلى ميلاد القصة السينمائية، فكان أول عرض سينمائي به قصة وهو فيلم **"البستاني"**، وبعد ان تطورت القصة وأخذت طريقها نحو السيناريو، قفزت السينما نحو تطوير سريع لتقنياتها في المونتاج والإخراج، وكانت دائما هي المرة الاولى التي يشاهد فيها الجمهور ميلاد أي تطور جديد في لغة أو تقنيات الفيلم السينمائي، فيماثل كل جديد يتعلمونه كلمة جديدة تضاف إلى قاموسهم البصري وعلاقتهم الفريدة بالسينما. لا تعود الخبرة السينمائية نهائيا بخطواتها إلى الخلف فهي دائمة التقدم للأمام على المستويين التقني والفني، تشيد في خبراتها الخاصة بتنفيذ الفيلم وإنتاجه وكذلك خبرات المتلقي لهذا العمل السينمائي.

تطورت استجابات الجمهور للسينما من الصراخ، او الهروب، لتشتمل على عدد من الاستجابات المعرفية والوجدانية. تعمل عمليات التقديم للفيلم والتمهيد له من خلال الإعلان عنه وكذلك الموسيقى المصاحبة له وغير ذلك من المؤثرات البصرية والسمعية على خلق جو خاص من التوقع والترقب وحب الاستطلاع لدى المشاهد، ذلك الذي يسعى دائما لمعرفة الأحداث التالية ونحو الاستمتاع بالمشاهدة الحالية أيضا. يميل الجمهور إلى إدراك ما هو غير مألوف، كزيادة للدهشة وكسر التوقعات، والرغبة في إثارة الانفعالات الدائمة لديه، والتي يتم حلها بعد ذلك خلال احداث الفيلم. غيرت أساليب المونتاج في استجابة الجمهور للفيلم السينمائي المعروض. وارتبط تقدم السينما تقنيا الى الاهتمام المستمر بتحفيز خيال وحب استطلاع المُشاهد، والعمل على انفعالاته كل ذلك من خلال أدوات السينما في جذب الانتباه واستخدام مفرداتها وتحديثها المستمر، ولا يؤدي حب الاستطلاع إلى الاعجاب الشديد بما نرى فقط وتدركه حواسنا خلال التجربة الفيلمية، على نحو مباشر بل تصاحبه أيضا رغبه متزايدة في المعرفة ذاتها، وهي رغبه تؤدي بالمتفرج الى الاهتمام بالتحولات والحالات الخاصة المصاحبة للفيلم. فالإنجذاب نحو الكريه والمثير للخوف والاشمئزاز كان هو ما يقف وراء الجاذبية المتعلقة بالسينما. خاصه في جوانبها غير المثيرة للاسترخاء أو الراحة.**(Abdul Hamid,2001)** وكان من الطبيعي أمام هذا الدفع من جمهور المشاهدين لرؤية ما هو جديد أن تظهر أفلام بعيدة كل البعد عن قضايا المجتمع وان تفرض وجودها، أفلام من عالم الخيال والرعب وما وراء الطبيعة والسفر بين النجوم، والكوارث الطبيعية، ان الانسان ما كان ليصل إلى تقبل هذا النوع من الأفلام ان لم يكن قد تم بناء خبرته السينمائية عبر الأجيال السابقة ليتقبل ذلك بصريا وفكريا.

٤-٣ الخبرة لدى صناع الفيلم

يتكون الوعي من القدرة على الإحساس، والمشاعر، ويرتبط باليقظة. الوعي مهم في المهام الغير روتينية التي تحتاج الى الاحتفاظ بالبيانات والمعلومات لثواني، ولهذا فاذا استجاب شخص ما في وصفه لأمر ما بشكل مناسب فهو بذلك يعي. يدعم العقل الادراك، لكن لا يمكن حصر العملية الادراكية في العقل فقط، فالجهاز العصبي لا يعمل بمفرده بل هو جزء من جسد يتفاعل ويعيش في بيئته، وقد اكتسب هذا الجسد عدد لا يمكن حصره من المعرفة من خلال تفاعله الحسي الحركي مع البيئة. علاقة وردود فعل واستجابات الانسان حول البيئة التي يعيش فيها هو ما يولد لديه مشاعر معينة. ويتحول عادة هذا الادراك الى فعل، يذهب سارتر الى ما هو ابعد من ذلك فهو يرى ان الوعي قصدي وعليه دائما ان يتحول الى فعل. ماذا ان كان هذا الفعل عملا فنيا، هذا الادراك وذلك الوعي ينتج عنهم العمل الفني في النهاية، من الصعب تخيل الحياة بدون خبرات واعية، لان ذلك ما يضيف الاهمية للشعور في الحياة. تلك الخبرة الواعية هي ما ينتج عنها الاعمال الفنية عموما ومنها الفيلم

السينمائي. فلا يمكن حصر الخبرة السينمائية في خبرة المُشاهد فقط، فهناك الخبرة الخاصة التي تتشكل لدى صناع الفيلم، خبرة مرتبطة بالحياة والدراسة والممارسة. ينتج عن هذه الخبرة العمل الفني المتمثل في الفيلم المعروض، الذي هو الدليل العيني على إمكانية القائمين على العمل السينمائي على تنفذ عمل بشكل شعوري وواعي، لإنتاج فيلم يظهر فيه اتحاد كلا من الحس والدافع والمنتج النهائي الذي يمثل الفعل. الوعي في هذه الحالة يتمثل في اختيار وتنسيق عناصر الفيلم المختلفة، تلك بالتأكيد خبرة شعورية كامله. ينقل الينا فريق العملة خبراته من خلال الصور المعروضة وعندما تحدث الاستجابة من الجمهور، تتم عملية الاتصال بنجاح، انها عملية مستمرة من نقل الخبرات واستقبالها بين القائمين بالفيلم والجمهور. الخبرة الاولى لدى صناع الفيلم هي الخبرة الحياتية المكتسبة، ثم يضاف اليها خبرته من الدراسة والممارسة. لكن ماذا كان وضع المبكرين في تاريخ السينما الاول. قد توفرت لديهم خبرة الحياة لكن لم تكن لديهم خبرة الدراسة فهم من وضع حجر الأساس الاول لكل مفاهيم ولغة السينما. بدراسة اللقطة القريبة جدا مثلا التي كان اول ظهور لها في فيلم **"سرقة القطار الكبرى"**، قدم **جريفث** انطباعه الشعوري في لحظات القلق او الانتباه الشديد. حيث يزداد الانتباه نحو الحدث الأهم، ويتم شعوريا عزل كل شيء سوى ما جذب الانتباه فقط، هذا الشعور يقابله في السينما اللقطة القريبة. اعتمد بذلك الفنان الاول على ادراكه الشعوري للأحداث وليس واقع رؤيتها. ان الشعور المتمثل في الوعي هو نقطة البداية لمثل هذا الادراك والذي تحول الى نتيجة متمثلة في الفيلم فنيا.

من المشاهد السينمائية التي تثبت استحضار صناع الفيلم لخبراتهم الخاصة، ما قدمه المصور العالمي **ستورارو** أثناء تصوير فيلم **الملتزم The Conformist** حيث ذكر أنه عرض ما كان المُعلم يحكي عنه عن نفسه، وكان عن أسطورة كهف أفلاطون. ثم وصف تلك الأسطورة، حيث الكهف، والأشخاص الذين يقفون بمواجهة الحائط الداخلي للكهف، ومن خلفهم، في الجانب الخلفي من الكهف، توجد النار، وبين النار والأشخاص في الكهف يوجد بعض الأشخاص الآخرون يمرون ممسكين بأعلام. وهم يتسببون في ظهور ظلال على الحائط الخلفي، ويراقب هؤلاء المسجونين هذه الظلال، ويعتقدون أن هذا هو الواقع لأن ذلك هو ما يرونه منذ البداية (Zone,2001). يصف **ستورارو** في كلماته وصف دقيق لكهف أفلاطون الذي أثر فيه بشكل ما واثار انتباهه وحفظه في ذاكرته واستحضره عندما عُرض عليه الفيلم لتنفيذه، فقرر اعتماده بصريا كمرجع له في تنفيذ صورته السينمائية، فاستخدم ضوء واحد فقط ليلقى الظلال امامه، ولون النوافذ بحيث لا يستطيع أي ممثل رؤية الواقع بالخارج رؤية مباشرة، فقدم مشهد يظهر الاحتجاز والحصار داخل مكان مغلق. بذلك فإن الوعي يفسر ما يقدمه القائمين على العمل السينمائي فهم يقدمون عمل له هدف وتم التخطيط له ولا يمكن تصور الفيلم كعمل مقدم بدون وعي. وبالتالي فالأفلام دائما ما كانت وستكون اعمالاً ذات أهداف واضحة، حتى وإن كان هدف الفيلم الوحيد هو الكسب المادي فإن ذلك يعد هدفا ناتجا عن وعي ايضا.

٤-٤ الخبرة السينمائية والخداع البصري

يمكن خداع البصر بسهولة وهذه حقيقة علمية، نحن لا نرى في الواقع صور متحركة، العقل يدرك الحركة بسبب نظرية استمرارية الرؤية. وواقع العمل السينمائي يقوم في حقيقته على خداع البصر، تلك اول سماته وأول مسببات وجوده، ما يتم تصويره فعليا هو مجموعة من الكادرات الثابتة. وهم الحركة نتيجة عرض الصور بسرعة ٢٤ كادر في الثانية الواحدة، اعتمادا على نظرية استمرارية الرؤية. وبالتالي فإن السينما في أساس اختراعها تعتمد على الخداع البصري. يستخدم الانسان عدة أمور لتفسير المعلومات البصرية من حوله ومنها الثبات. الذي يعني أن الادراك للأشياء المرئية من زوايا ومسافات مختلفة وفي ظروف إضاءة متباينة يُبقيها بنفس الشكل والحجم واللون. فنحن نرى الأشياء القريبة أكبر لكننا ندرك عقليا أن السيارة الأقرب مثلا ليست أكبر فعليا من البرج في الخلفية. هذا معتمد على الخبرات المكتسبة السابقة. الرؤية البصرية

للسينما من خلال العدسات لديها نفس الخداع البصري، فهي تقدم المستويات المختلفة من حيث الحجم كما تراه العين، وتعتمد ايضا على الخبرة الحياتية التي علمتنا أن السيارة أصغر حجما من البرج، فلا نتوقف كثيرا امام هذا الخداع البصري للرؤية عند المشاهدة الفيلمية.

لكن العدسات لا تقدم علاقات الأشياء في المستويات المختلفة بنفس الشكل دائما كما تراها العين، فنحن نرى الأشياء في الطبيعة على طبيعتها بالنسبة للمنظور بسبب قوانين إنعكاس الاشعة المرئية، لكن عند تسجيل نفس هذا المنظور على الوسيط الحساس تتحول الاشعة المرئية متأثرة بنوع العدسة المستخدمة الى اشعة بصرية وبالتالي ينتج عنها التأثيرات البصرية للعدسات المختلفة (طويلة-متوسطة- بعيدة البعد البؤري) فتتغير الخصائص من حيث المسافات البينية والمنظور والحجم حسب العدسة المستخدمة. هذا يعد من عيوب العدسات لكن في السينما يتم تطويعها لأهداف جمالية ودرامية رغم عدم مماثلتها للرؤية العادية. فمثلا العدسة طويلة البعد البؤري تضغط المنظور وتعطي تأثيراً بصري يضغط المسافات بين العناصر الموجودة داخل المشهد. كما أن العدسات عاجزة عن الرؤية المجسمة للأشياء والاشكال (تسجل صور ثنائية الابعاد) على عكس العين التي ترى الاجسام مجسمة (ثلاثية الابعاد). لهذا تستعين السينما بمفردات الإخراج والاضاءة لإضفاء هذا العمق على الصورة البصرية المقدمة. فمن أهم وظائف الإضاءة في الفيلم إضافة الإحساس بالعمق والتجسيم، كذلك اللون لديه نفس القدرة. ولأن الفكر السينمائي ليس له حدود، فقد قُدمت العديد من الأفلام بمنظور مشوهه لا يماثل ما تعودنا عليه في الواقع من خبرات مرتبطة بالمنظور والعمق فظهرت مدارس فنية في السينما عملت على تعمد إنتاج هذه التأثيرات كما هي المدرسة التعبيرية الألمانية، التي قدمت ما ندركه في الواقع لكن مع بعض المبالغة الفنية السينمائية، صورة رقم (٥). كذلك مدرسة الدوغما والمدارس السرياليه والدادائية في السينما.

صورة رقم (٥) من فيلم **صومعة الدكتور كاليجاري The Cabinet of Dr. Caligari**، ويظهر تشوه المنظور بما يناسب الشخصية الرئيسية المشوهة

٤-٥ الخبرة السينمائية والزمكان

كلما زاد تعقد الكائن الحي كلما زادت تفاعلاته مع البيئة التي يعيش فيها تعقيدا، ولما كان الانسان يفوق باقي المخلوقات تعقيدا، فإن علاقته بالبيئة المحيطة به تختلف هي الأخرى. فتصبح أكثر ثراء وتعقيدا في صراعاتها، وبالتالي فان المكان من حول الانسان لا يمكن التعامل معه على انه فراغ من مساحات ما متاحة حوله للحركة فقط!، فالمكان مشارك رئيسي في صراعاته وتطوره او انحداره، كذلك الزمان فانه لا يصبح مجرد حركة مستمرة للزمن للأمام لا نهاية لها. اتحاد الزمان والمكان معا يخلقان سويا لدينا ما يعرف بالنضج فنحن نعيش تجاربنا الخاصة ومجمل خبراتنا في مكان وزمان ما يحدث وحدث وسيحدث، تلك التراكمات اوجدت التطور والنضج والتعلم. الفيلم السينمائي لديه مصطلحه الخاص الذي يطلق عليه (الحدث الدرامي)، هذا المصطلح يمثل النمو والتطور في احداث الفيلم، تلك الاحداث المتحركة التي تمر بسلسلة متنوعة من التغيرات لا تلبث ان تمر بفترات من التوقف والسكون، لكنها لا تلبث أن تتحول لنقاط انطلاق لعمليات جديدة من تطور احداث الفيلم. عند اسقاط إضاءة بسيطة في غرفة مظلمة، يحدث التعرف على محتويات هذه الغرفة. ولكن التعرف نفسه ليس مجرد نقطه صغيره في الزمان بل هو الذروة التي نبلغها بعد عمليات طويله بطيئة من النضج. فالتعرف على مضمون

المشاهد المعروضة هو مظهر لاستمرار خبرة الزمكان، ظهرت في تلك اللحظة عند إسقاط الضوء، فاذا عزلنا هذا التعرف عما سبقه من خبرات فإنه يصبح خاليا من أي معنى. حينما تضاء شاشة العرض بالفيلم، يحدث تعرف لدى المشاهد بمحتوى ما يعرض امامه، هذا التعرف يكون خلال زمان/مكان محددين، هذا التعرف هو نتاج خبرة زمانية/مكانية منظمة، تلك الخبرة التي تحدث في اللحظة "الحاضرة" ليست لحظة حاضرة مستقلة بلا ماضي، فهي خبرة حية متطورة لها ماضي من الخبرة البصرية المكتسبة من: مشاهدة الأفلام ومن الحياة نفسها. اللحظة الزمنية والمواضع المكانية التي تقدمها اللقطة محملة برواسب من طاقة المشاعر تجمعت خلال أمد طويل. فحين نزور مكان كنا نذهب إليه في طفولتنا فإننا نتذكر مشاهد زمانية/مكانية وروائح، كذلك تفعل السينما فهي تقدم مشاهد تعتمد فيها على مخزون من الذكريات البصرية التي اكتسبناها مع مرور السنين. وبالتالي فإننا حين نرى فيلما فإننا نلجأ الى الماضي، مما يعطي نظام حيوي للخبرة. نتعرف على هويات الأشياء المعروضة ثم نمضي سريعا لما بعدها. وليس فقط هوياتها بل أيضا مضامينها أي أن الخبرة تعمل في هذه الحالة على جوانب متعددة منها الجوانب العاطفية والفكرية في الخبرة. ماذا لو ارادت السينما تقديم تجربة لم نراها من قبل وليس لنا خبرة بها في الأفلام السابقة أو الحياة؟، مثل ما قدمته في فيلم **أفاتارAvatar**، صور رقم (٦)، أو كانت تقدم فيلما عن شخصية مثل **"ثور"**. السينما لديها المخزون الكامل من التقنيات التي تتيح لها سبر اغوار قضايا لم تطرح من قبل وليس لنا بها أي خبره لأنها قد قامت بالفعل بتدريب المشاهد واكسابه الخبرات الكافية لتقبل فكرة مجردة مضمونها (السينما لا تعجز عن فعل أي شيء، ولا ترتبط بالواقع دائما)، لهذا مرت تجربة الأفلام ثلاثية الابعاد كتجربة قابلة للقبول لدى الجمهور، وأصبح يطالب بتطويرها وتحسينها. الجمهور ينبهر ويتعجب لكنه يتقبل الفيلم ويناقشه دون أن يرتاب منه كتجربة جديدة، فالسينما تعتمد تقديم مشاهد تعريفية تنقل المشاهد الى هذا العالم وكأنها تقدم له ما فاته من تلك الخبرة أولا ثم تسترسل متقدمة في احداث الفيلم.

صور رقم (٦) من فيلم افاتار وتوضح صور بصرية لا توجد في الواقع

نظرية الزمكان هي نظرية مقدمة لمحاولات وصف حركة الزمن، فلوصف جسم ما أيا كان في أي لحظة من التاريخ الماضي او الحاضر او المستقبل، فإنه يتم وصف وجود الجسم من خلال بعدين: فالجسم موجود في المكان (س) عند الزمن (ص). السينما في تعاملها مع الزمان تقدم دائما اللحظة الحالية، ما نراه على الشاشة هو (الحاضر) السينمائي دائما. فنحن نرى الآن السينمائية: الآن يخرج العملاق من الغابة، الآن ينفجر البركان، الآن تحدث جريمة القتل، إنها تقدم حدث يتكون من عناصر موجود في المكان (س) والزمان (ص) الآن، حتى وإن كان هذا الحدث في الماضي، كلحظات التذكر، فقد قدمت له معالجات تقنية وفنية تجعلها ببساطة تتحرك خلال الزمن لكنها لا تخرج عن نظرية الزمكان والانية، فكل ما تعرضه على الشاشة هو يمثل الحاضر بالنسبة للشخصية والمشاهد، فالشخصية تتذكر الحدث في اللحظة الآنية. تتناول السينما فكرة اختزال الزمن، عندما تقدم لحظات من ميلاد الكون الى نمو البذرة في ثوان معدودة على الشاشة. كما تقدم أفلام حول تاريخ الامم والحضارات القديمة، تقدمه وكأنه يحدث الآن، انها وسيلة قادرة على اختزال او مط الزمن تتحرك فيه بحرية تامه. اليس ذلك كله إضافة الى خبراتنا التي لم نعيشها او نراها يوما، الا تضيف السينما بذلك وعيا بصريا مجسدا عن احداث لم نمر بها وتقرب مسافات

لم نقطعها وتحملنا الى ازمنه لم نراها يوما. حين شاهد الجمهور السفينة **تيتانك Titanic**وهي تنشق الى نصفين امامه على الشاشة، صورة رقم (٧)، كانت لديه المعرفة بما حدث للسفينة **تيتانك**، لكنه مع ذلك انبهر واضيفت الى خبرته صورة بصرية لشكل غرق السفن العملاقة وسط المحيط والثلج.

صورة رقم (٧) لقطة من فيلم تيتانك يظهر فيها الابداع البصري للحظة غرق السفينة، والتي شكلت صورة بصرية بذاكرة المشاهد لتلك اللحظة

٥- كهف أفلاطون:

يطرح كهف أفلاطون في أحد جوانبه نظره حول المعرفة، يفترض كهفا به سجناء مقيدون لفترة طويلة، وهم يواجهون جدارا ومن خلفهم نار، وبين السجناء والنار طريق يسير فيه رجال يحملون أشياء، عند سير الرجال خلف السجناء فإن ضوء النار يتسبب في إلقاء ظلال للرجال وما يحملونه على الحائط. السجناء لا يرون الرجال الحقيقيون، ولأنهم لا يعرفون شيئا عن الأسباب الحقيقية للظلال، فإنهم يظنون أن ما يرونه هو الحقيقة. إنهم يعتقدون أن ما يحيط بهم هو الواقع ولا وجود غيره، بحيث تتحكم الظلال في حياتهم وتقيم حولهم سجنا. اليس هذا إدراكا جزئيا للحقيقة؟ ماذا يحدث لو أن إنسان الكهف التفت وراءه فجأة فرأى النار، وعرف انها هي التي تلقى الظلال؟ يقدم هذا الطرح تصور انتقال النفس من معرفة الظن إلى معرفة العقل واليقين.

تتقارب الفلسفة وأفلام الخيال العلمي في مجموعة من الموضوعات الأساسية. فمعاني الوجود والماهية والذات والوعي يعاد طرحها من جديد على ضوء تخطي منجزات العلم والتقنية لكل تصوراتنا الماضية والراهنة عن الكون والحياة والإنسان والالة. **(Schneider,2009)**. استلهمت مجموعة أفلام **الماتركس Matrix**، جزئيا كهف أفلاطون، فهي تطرح تساؤل: هل من الممكن تضليل الناس فيما يخص العالم الخارجي، بحيث يصبح من الصعب معرفة ما هو حقيقي؟ فربما نكون جزءا من واقع افتراضي متولد عن حاسب فائق ذو ابعاد لا يمكن تخيلها صور رقم (٨ أ وب).

صور رقم (٨ أ ــب)

(أ) صورة من فيلم الماتركس

(ب) رسم توضيحي لتصور كهف أفلاطون Plato's Cave

استلهم فيلم ماتركس كهف أفلاطون حول إمكانية تضليل الناس فيما يخص العالم الخارجي

يطلق على هذا الموقف الفلسفي "الشكية في العالم الخارجي"، وهي تعتمد في المقام الاول على الخبرة، نحن نثق فقط فيما نعرفه ونعيشه ونجربه ويكون سببا في تكوين الخبرة لدينا، شخصيات **الماتركس** تعيش وهي تظن انها في الواقع الحقيقي وذلك لان كل خبراتها ومكتسباتها هي في حدود هذا الواقع لكن هناك واقع اخر عليهم ان يعيشوه ويتعلموا خبرات التنقل

اليه والعيش خلاله، ويعي كاتب السيناريو ذلك جيدا فيقدم متتاليات من المشاهد يكتسب فيها المتنقلون الجدد الخبرات التي تؤهلهم للمقاومة وخوض المعارك. ولان المشاهد يبحث عن "الخبرة البديلة" نظرا لعدم امكانية الخوض في عالم الماتركس، فهو يخوضها من خلال التوحد مع ابطال الفيلم. ليس كل ما نراه يؤدي الى المعرفة، وليس كل ما نعرفه نراه حقا. قد تحجب اجسام موجودة امامنا الرؤية لما هو موجود خلفها، وعدم رؤيتنا له لا ينفي وجوده، وبالتالي لا تعني الرؤية المعرفة الكاملة فالمعرفة في هذه الحالة ناقصة رغم تحقق الرؤية. مثال اخر عند وجود اجسام في مساحات او مناطق معتمة او شديدة الاظلام فنحن لا نستطيع رؤيتها أيضا. تقدم السينما للمشاهد على الشاشة فقط ما تريد أن يراه، مستخدمة في ذلك كل ادواتها. لا يوجد بالسينما غموض أو اختفاء لعناصر او احداث بالمفهوم الواقعي في الحياة لان عدم ظهورها على الشاشة يعني عدم وجودها، والمقصود بالظهور هو الظهور (السمعي او البصري) وليس البصري فقط، فقد لا نرى المجرم لكننا نسمع صوته وبالتالي نعلم وجوده. فالسينما لديها القدرة على اتخاذ القرار حول ما على المشاهد معرفته وما يمكن اخفاءه عنه من معلومات ترتبط بالبناء الدرامي. والمعرفة تأتي في شكلين: معرفة أبطال الفيلم، ومعرفة الجمهور، قد تتوافق المعرفه لديهما ولكنها في بعض الأحوال لا تكون كذلك، فمثلا قد تحدث جريمة قتل ويعلم المشاهد القاتل لكن البطل الرئيسي لا يعلم ذلك، وفي أحيان أخرى لا يعلم المشاهد ومعه البطل من هو القاتل او من اين يأتي الخطر، وبالتالي فالمعرفة اختياريه في يد المخرج. والمعرفة لدى الجمهور ليس هدفها المعرفة للمعرفة، فالسينما ليست عرض تسجيلي لوقائع تحدث في الواقع لا تحتاج إلى أي مجهود ذهني لتفسيرها وفهمها، بل تعمل السينما على تطوير المعلومات في ذهن المشاهد اي تطور الحدث الدرامي الذي تغذيه كل قصص وتفاصيل الفيلم وتتقدم به إلى الأمام فتترابط العلاقات وتتشابك في ذهن المشاهد.

٦- الاستنتاجات:

- السينما عالم بصري قائم على الخبرة، ومقدم بوعي كامل وله هدف وتم التخطيط له، وبلا خبره لا توجد مشاهده، وقد يؤدي الى تغير السلوك.
- الفيلم تجربة حسية مدركة ينتبه الجمهور لمفرداتها بوعي وبدون وعي من حيث اساليب تحقيقها التقنية والفنية.
- تخلق حالة التوحد مع شخصيات الفيلم إدراكا حسيا موازيا للواقع (مزيفا). كما انها تقدم تجربه حسيه مضافه إلى التجربة الحسية الأصلية للمُشاهد في الحياة.
- بناء الخبرة السينمائية على مر تاريخها جعل تقبل الجمهور (بصريا وفكريا) لنوعية الأفلام التي تتناول موضوعات بعيدة عن الواقع متاحا.
- السينما هي عمل فني قادر على تناول موضوعات يستحيل تواجدها بالواقع سواء باختزال الزمن او مطه، العودة للماضي او التقدم نحو المستقبل، او من خلال موضوعات هي في ذاتها مستحيلة التحقق، مما يضيف خبرة الى خبرات المُشاهد لم ولن يعيشها يوما في الواقع. وبذلك فهي تضيف وعيا بصريا مجسدا وخاصا عن احداث لم نمر بها وتقرب مسافات لم نقطعها وتحملنا الى ازمنه لم نراها يوما.
- يتعرف المشاهد على اللحظة السينمائية المعروضة امامه خلال زمان/مكان محددين، هذا التعرف هو نتاج خبرة زمانية/مكانية منظمة، تحدث تلك الخبرة في اللحظة "الحاضرة" وهي خبرة حية متطورة لها ماضي من الخبرة البصرية المكتسبة ولها مستقبل من حيث تأثيرها على الخبرات التالية.

توصيات:

- دراسة الخبرة المضافة الى السينما ثلاثية الابعاد والشاشات العريضة.

المراجع:

-Abdul Hamid, Shaker. (2001). Aesthetic preference. Journal of The World of Knowledge, (267), 351-390.

-Abu El Makarim, Fouad. (2004). The foundations of visual perception of movement. Cairo: Arab Library for Book.

-A.Russell, Sharon. (1981). Semiotics and Lighting "A Study of Six Modern French Cameramen." USA: UMI Research Press, Michigan.

-Giduri, Sabeir. (2010). Aesthetic experience and its educational dimensions in John Dewey's philosophy. Journal of Damascus University, 26 (3), 91-134 . Retrieved from http://www.damascusuniversity.edu.sy

Koch, Christof. (2013). The Quest for Consciousness: A Neurobiological Approach, (Abdul Hakim & Abdel Maqsoud, Trans.). Cairo: National Center for Translation. (Original work Published 2004)

-Linda., Davidov. (1st ed.). (2000). Memory (perception-awareness), (Naguib Alfons Khuzam, Trans.). Cairo: International House for Cultural Investments.

-Schneider, Susan. Science Fiction and Philosophy, (Ezzat Amer, Trans.). Cairo: National Center for Translation. (Original Work Published 2009) .

-Zone, Ray. (2001). Writer of Light. California: ASC Press.