دراسة تحليلية فنية مقارنة لفيلم روما ٢٠١٨ وفيلم جوكر ٢٠١٩ (مقارنة بين لغة الأفلام المستقلة المعروضة على مواقع الويب والمنصات الرقمية والأفلام التجارية السينمائية من خلال دراسة تحليلية للفيلمين)

Comparative Analytical and Artistic Study on (Roma 2018) and (Joker 2019) Films (Comparison between the future films language displayed on the websites, digital platforms and cinematic commercial films through an analytical study for the two films)

أ.د / كمال أحمد شريف

أستاذ متفرغ بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتليفزيون -كلية الفنون التطبيقية– جامعة حلوان

Prof. Kamal Ahmed Sharif

Professor Emeritus of Photography, Cinema and Television Dept., Faculty of Applied Arts, Helwan University

d.kamalsherif@hotmail.com

أ.د / وائل محمد عناني

أستاذ بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتليفزيون -كلية الفنون التطبيقية– جامعة حلوان

Prof. Wael Mohammed Anany

Prof. of Photography, Cinema and Television Dept., Faculty of Applied Arts, Helwan University

drwaelanany@yahoo.com

الباحثة.أسماء محمد عبد الغفور سليمان

دارسة بمرحلة الدكتوراه -كلية الفنون التطبيقية- بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتليفزيون– جامعة حلوان

Researcher.Asmaa Mohamed Abdel Ghafour Soliman

Researcher of Photography, Cinema and Television Dept., Faculty of University Applied Arts, Helwan

asmaasolimanelmagary@gmail.com

الملخص

يتناول البحث دراسة مقارنة بين فيلم جوكر ٢٠١٩ وفيلم روما ٢٠١٨ للتعرف على أوجه التشابه والاختلاف بين الأفلام التي تعرض من خلال منصات العرض الإلكترونية والأفلام المعروضة في السينما وطريقة معالجتهم للأفكار ونوعية الصورة الذهنية التي تقدمها كل نوعيه من خلال التحليل والمقارنة بين خصائص وسمات لغة الأفلام المستقلة المعروضة على مواقع الويب والمنصات الإلكترونية عن الأفلام السينمائية التجارية عن طريق المقارنة بين عناصر قصة الفيلم من السرد والتكوين والإضاءة والألوان وحركات وزوايا الكاميرا والعدسات واللقطات من خلال فيلمي روما وجوكر حيث فيلم روما ٢٠١٨ إنتاج منصة نتفليكس لمخرج معروف ولكن الفيلم يحكي تجربة ذاتية للمخرج ومشاهد من قصة حياته وتحمل طابع التأثر بالواقعية الإيطالية الجديدة وسينما المؤلف وبين فيلم جوكر المأخوذ عن شخصية في قصة مصورة، والفيلمان مختلفان في المعالجة وما يجمعهما هو أن كلا من الفيلمين نالا جائزة أوسكار.وجدت الدارسة أن المنصات الرقمية قد جذبت اهتمام المشاهدين بقوة وأصبحت منافسة للفضائيات والسينما كوسيط عرض أثناء جائحة الكورونا التي تسببت في إغلاق دور العرض السينمائية ولم يكن أمام المشاهدين سوى المنصات الرقمية التي توفر حرية المشاهدة؛ لأن هناك أيضًا حرية في الوسيط الذي تشاهد عن طريقه الفيلم سواء شاشة موبايل أو شاشة تليفزيون رقمي، أو لاب توب، أو تاب لوحي ولذلك فقد جذبت انتباه صناع الأفلام والعاملين في المجال من مبتدئين وهواة ومحترفين لما تمثله فكرة المنصات من حرية وخروج

عن سيطرة مؤسسات الإنتاج السينمائي لأن المنصات الرقمية تعد من أقوى الوسائل الإعلامية المؤثرة في تشكيل اتجاهات المشاهدين، وبالتالي فإن التغيرات التكنولوجية لم تكن في مجال الصناعة والأدوات من الكاميرات ومعدات صوت وإضاءة فحسب لكن التغيرات الرقمية أحدثت تغيير جذري في طريقة إنتاج الأفلام نفسها.

الكلمات المفتاحية

الأفلام المستقلة، المنصات الرقمية ، الأفلام التجارية ،روما ،جوكر

Abstract

The research deals with a comparative study between the movie Joker 2019 and the movie Roma 2018 to identify the similarities and differences between the films shown through digital platforms and the movies shown in the cinemas and how they process ideas and the quality of the mental image offered by each of their two types through analysis and comparison between the features and characteristics of independent movies language shown on websites and digital platforms as opposed to commercial movies By comparing the elements of the film's story from the narrative, composition, lighting, colors, movements, camera angles, lenses and shots through the films Roma and Joker, where the film Roma 2018 is produced by the Netflix platform of a well-known director. The entry of the internet has contributed as a presentation medium in the world of filmmaking through online streaming platforms in a huge shift in the world of filmmaking in general, It also contributed to providing a different mental image of the surrounding concepts and events because it has become one of the most important entertainment and the most popular material that the audience prefers to watch in different age groups because it conveys an image that simulates reality, Cinema also has a great influence on viewers and has the ability to change their awareness and conscience and attract their attention. But there is a dearth of studies that are interested in analyzing and comparing between the features and characteristics of independent movies language shown on websites and digital platforms as opposed to commercial movies. The research aims to identify the differences between the language used in independent movies produced for a digital platform and the sample chosen here is Rome 2018 film, produced by the Netflix platform. And between commercial movies shown in cinemas and the sample here Joker 2019 film. Through two movies with different contexts and treatment, and what they have in common is that both films have won an Oscar award**.**

Keywords

Independent movies ،Digital platforms ،Commercial movies ،Roma ،Joker

المقدمة

تعد الأفلام من الوسائل التي أعادت تشكيل الوعي الحديث للمجتمعات؛ بسبب التطور التكنولوجي في الوسائط البصرية ومجال الاتصالات، وفي ظل هذا التطور التكنولوجي فإن الرؤية التي تقدمها الأفلام لكل القضايا التي تواجه المجتمعات تؤثر بشكل مباشر في تشكيل وعي الشباب بشكل خاص والمجتمع بشكل عام سواء بالسلب أو بالإيجاب؛ ولذلك فإن الأفلام المقدمة على المنصات الإلكترونية قد أصبح لها أهمية كبرى وقدرة كبيرة في التاثير على المشاهدين وقدرة هؤلاء المشاهدين على التوحد مع هذه الأفلام التي تنقل واقعًا وأحداثًا قد عاشها المشاهد بشكل ما في الواقع وجدت الدارسة أن المنصات الرقمية قد جذبت اهتمام المشاهدين بقوة وأصبحت منافسة للفضائيات والسينما كوسيط عرض في أثناء جائحة الكورونا التي

تسببت في إغلاق دور العرض السينمائية ولم يكن أمام المشاهدين سوى المنصات الرقمية التي توفر حرية المشاهدة (عادل ٢٠٢١، ص ٤٥) ؛ لأن هناك أيضًا حرية في الوسيط الذي تشاهد عن طريقه الفيلم سواء شاشة موبايل أو شاشة تليفزيون رقمي، أو لاب توب، أو تاب لوحي ولذلك فقد جذبت انتباه صناع الأفلام والعاملين في المجال من مبتدئين وهواة ومحترفين لما تمثله فكرة المنصات من حرية وخروج عن سيطرة مؤسسات الإنتاج السينمائي لأن المنصات الرقمية تعد من أقوى الوسائل الإعلامية المؤثرة في تشكيل اتجاهات المشاهدين، وبالتالي فإن التغيرات التكنولوجية لم تكن في مجال الصناعة والأدوات من الكاميرات ومعدات صوت وإضاءة فحسب لكن التغيرات الرقمية أحدثت تغيير جذري في طريقة إنتاج الأفلام نفسها.

مشكلة البحث

إن مشكلة البحث في هذه الدراسة هي التعرف على اختلاف الرؤية الفنية وطريقة المعالجة والتنفيذ واللغه المستخدمة بين الأفلام المستقلة المنتجة لصالح المنصات الرقمية وبين الأفلام التجارية والفرق بينهما من خلال مقارنة السياق والمعالجة والعينات المختارة في هذه الدراسة هي فيلم روما Roma 2018 وهو فيلم مستقل تم إنتاجه وعرضه على منصة نتفليكس، وفيلم جوكر ٢٠١٩ وهو فيلم يمثل عينة الأفلام التجارية التي تعرض في دور السينما وما يجمعهما هو أن كلا من الفيلمين قد نالا جائزة أوسكار.

أهمية البحث

- تقديم دراسة تحليلية لمقارنه الرؤية واللغة الفنية المستخدمة في الأفلام المستقلة التي تعرض على المنصات الرقمية ومواقع الويب والأفلام التجارية التي تعرض في السينما للمهتمين بهذا المجال.

- ندرة الدراسات التي تهتم بمجال المقارنة بين الأفلام المستقلة التي تعرض على المنصات الرقمية ومواقع الويب والأفلام التجارية من حيث اللغة والسياق، وذلك لأهمية الأفلام المستقلة التي تعرض على المنصات لأنها تعتبر من أشكال التطور التكنولوجي لوسائل الأتصال الحديثة وهي مساحة مهمة ومؤثرة على الجمهور لذلك من المهم وجود دراسات متخصصة في هذا المجال.

هدف البحث

يهدف البحث إلى التعرف على الفرق بين اللغة البصرية المستخدمة في الأفلام المستقلة المعروضة على مواقع الويب والمنصات الإلكترونية والأفلام التجارية المعروضة في دور السينما، التعرف على الفروق في طريقة المعالجة والموضوعات التي يتناولها كل منهم.

منهج البحث

دراسة وصفية تحليلية تستهدف التعرف على الفرق والمقارنة بين اللغة البصرية المستخدمة وطريقة المعالجة في كل من الفيلمين.

تساؤلات البحث

ما درجة الاختلاف بين الأفلام المستقلة للمنصات وبين الأفلام التجارية من حيث اللغة البصرية من حيث اللقطات والإضاءة واللون؟ وما أنماط وأشكال الحبكة الدرامية ونوعية القصص؟

فروض البحث

للأفلام المستقلة خصائص وسمات لغوية مميزة لها عن غيرها من الأفلام التجارية.

مفاهيم الدراسة

تتضمن الدراسة مفاهيم أساسية وهي مفهوم الأفلام المستقلة ولغة الصورة والمفهوم الثاني نوع الوسيط المستخدم

مفهوم الأفلام المستقلة

يبدوا السياق المحيط بالأفلام المستقلة سياقاً تنازعه الإشكاليات والمتناقضات التي تعكس اختلاف الأمزجة وإستراتيجيات صناعة الأفلام وهذا تعريف الناقد إيمانويل ليفي في كتابه سينما المهمشين صعود الفيلم الأمريكي المستقل ، والخلاف على مفهوم الأفلام المستقلة خلاف عميق ، فهناك تصور يرى أن الفيلم المستقل فيلم تم تمويله أو إنتاجه خارج منظومة هوليوود أو شركات الأنتاج الكبرى بشكل عام أما التصور الثاني الذي يرى أن الأساس في الأستقلال من عدمه هو روح الأبتكار والتجديد في الفيلم وإدراج الرؤية الشخصية لصانع الفيلم . (ممدوح ٢٠١٧)

مفهوم الصورة كلغة بصرية

الصورة هي وسيلة للتعبير عن المفهوم والأفكار والمعتقدات ويمكن أيضاً تعريفها على مبدأ الرؤية الثنائية للظواهر بمعنى أن تكون عملية مزج بين مستويين من المفاهيم وهي عملية تعبير فكري ومادي من خلال الصورة المتحركة ، المستوى الأول يرتبط بالواقع المادي ، والمستوى الثاني هو عملية حصر للمفهوم الحسي والتعبيري للشئ نفسه من خلال وضعه في العمل الفني أو الفكري ويتوقف المعنى التعبيري على كيفية التعامل برموز اللغه المرئية وتوظيفها للتعبير عن الواقع المادي ، بإعتبار الصورة أداه فكر وتعبير عن الواقع المادي والحسي من خلال رموز تكنولوجية مرتبطة بالوسيلة التكنولوجية نفسها ، ورموز مستمدة من الفكر وهي رموز إنسانية وهي تختصر البنية اللغويه (البطريق ٢٠٠٩)

نوع الوسيط المستخدم

عندما جاءت الثورة الرقمية فتحت الأبواب على مصرعيها لتستغل أوجه تلك التقنيات في عبور حدود الإبداع السينمائي التقليدي الي مفهوم جديد من البلاغة الفنية في العملية الإبداعية وكانت سبباً أساسياً في قيام العديد من الإتجاهات والتيارات الفنيه الحديثة في عالم السينما التي إعتمدت بشكل أساسي على ظهور هذه التقنية والتي تعتمد بدورها على الصورة الرقمية لماتوفره من إمكانية التصوير في غياب جماليات الإضاءة التقليدية ومحاولة صنع تأثيرات بصرية ساهمت في الأستغلال الأمثل لتوظيف الجانب الفني والإبداعي للتقنية الرقمية ، وبنفس الطريقة يتم أستخدام وتوظيف الوسيط الذي يستخدم لتقديم المحتوى سواء كان فيلمًا تقليديًّا أو رقميًّا، في السينما أو على منصة له تأثير على المتلقي للفيلم ولأن الصورة هي وسيلة تقديم هذا المحتوى وهي أيضًا المادة الأساسية للغة السينمائية. (جمال ٢٠٠٦، ص ١٨٥)

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة لتحديد الملامح المميزة والفروق بين الأفلام المستقلة المنتجة لصالح المنصات الرقمية وبين الأفلام التجارية.

تساؤلات الدراسة

هل هناك فرق في طريقة المعالجة بين الأفلام المستقلة المنتجة لصالح المنصات الرقمية وبين الأفلام التجارية؟ ما عناصر اللغة البصرية وكيف يتم توظيفها في كل فيلم من أفلام العينات الخاصة بالبحث؟

أبعاد الدراسة

البعد المكاني

اختيار فيلمين تم إنتاجهما من قبل شركات أمريكية فيلم روما Roma عام ٢٠١٨ من إنتاج نتفليكس (Netflix) وهي شركة إعلامية أمريكية مقرها لوس أنجلوس في كاليفورنيا، وفيلم جوكر Joker عام ٢٠١٩ من إنتاج (Warner Bros. Pictures، DC Films، Village Roadshow Pictures، Bron Creative، Joint Effort)

البعد الزماني

اختارت الباحثة فيلمين تم إنتاجهما في فترة زمنية متقاربة خلال الخمس سنوات الأخيرة بين عامي ٢٠١٨ و٢٠١٩ والتشابه بينهما أن قصة كل منهما حول أشخاص مهمشين في المجتمع ومن طبقات اجتماعية كادحة وفي هذا الإطار اختارت الباحثة للإجابة عن التساؤل الخاص بالفرق بين لغة الأفلام المستقلة المنتجة لصالح المنصات الرقمية وبين الأفلام التجارية التي تعرض في السينما من خلال دراسة تحليلية مقارنة على عينة مختارة من الأفلام وهما فيلما روما وجوكر وتحليل عناصر اللغة البصرية بها.

أولا: فيلم روما (Roma) ٢٠١٨

يتميز الفيلم بواقعيته كتجربة ذاتية للمخرج لأنه قام بكتابة وتصوير وإخراج الفيلم ويعطي الأولوية للقصة والتفاصيل غير المرئية خلال أحداث هذا الفيلم وتحتاج إلى الكثير من التأمل والتركيز لمعرفة وفهم الرموز المخفيه بها (Perez 2018) .

بطاقة تعريف الفيلم

هو فيلم مستقل للمخرج والمنتج والكاتب سينمائي المكسيكي الجنسية ألفونسو كوارون (Alfonso Cuarón)، تم إنتاجه في المكسيك والولايات المتحدة سنة ٢٠١٨ ، وفيلم روما سيناريو وإخراج ألفونسو كوارون، واشترك في إنتاجه شركتا Esperanto Filmoj وهي شركة مملوكة للمخرج السينمائي ألفونسو كوارون، وشركة Pimienta Films ومنصة نتفليكس التي تولت التوزيع أيضا والفيلم عرضه بالأبيض والأسود للتشديد على فكرة الكآبة في هذه المدينة، ولم يكتف كوارون بالإخراج والكتابة بل قام بأعمال المونتاج والتصوير أيضا، وقد نال مجموعة من الجوائز منها جائزة الاوسكار لأفضل مخرج(indiewire 2018) ، جائزه البافتا لأفضل فيلم، جائزه الأسد الذهبى (Chicago Film Critics Association Award for Best Director) ، جائزة جمعية نقاد السينما في لوس أنجلوس لأفضل فيلم، المجلس الوطنى للمراجعة: الأفلام العشر الأولى، جائزه دائرة نقاد الأفلام في نيويورك لأفضل فيلم (Telluride Film Festival Silver Medallion) ، (Boston Society of Film Critics Award for Best Cinematography) ، (BIFA Award for Best Foreign Independent Film) ، (San Francisco Film Critics Circle Award for Best Film).

وتحدث كوارون لموقع (IndieWire) أنه يعد روما أهم فيلم في حياته المهنية قال عنه: "إنه أول فيلم استطعت أن أنقله تمامًا كما أردت أن أنقله كفيلم فهو قصة تحمل تنوعا مختلفا ومشاعر موجودة لدي منذ اللحظة التي أردت أن أصبح فيها مخرجًا، والفيلم من بطولة ياليتزا أباريسيو Yalitza Aparicio ومارينا دي تافيرا Marina de Tavira، واتفق المخرج ألفونسو كوارون مع بعض الفنانين منهم Patti Smith, Ibeyi and Beck لإنشاء أغانٍ مستوحاة من الفيلم، ومدة عرض الفيلم 2h 15m . وهذا الفيلم هو أول إنتاج لنتفليكس ويتميز بأنه لا يحتوي على أسلوب سرد تقليدي ولكنه يهتم بالبيئة المحيطة بالأحداث والخلفية الصوتية والموسيقية التي تصنع درجة من الترابط والتعاطف مع الشخصيات.

قصة الفيلم

كليو (Cleo) فتاة تعمل في منزل عائلة من الطبقة المتوسطة العليا تسكن حي روما في مدينة (Mexico City) في المكسيك في بداية السبعينيات، وتعد قصة الفيلم تجربة ذاتية من ذاكرة المخرج الذي أكد أن قصة الفيلم هي ذكريات عن طفولته وعائلته والمرأة التي قامت بتربيته، وقد تم عرض الأحداث بعمق شديد وبرؤية ذاتية شخصية حول شخصية كليو (Cleo) الخادمة لهذه العائلة وعلاقتها المزدوجة مع أصحاب المنزل وكأنها من أفراد الأسرة حيث تقوم كليو بمساعدة عائلة أنطونيو وصوفيا في رعاية أطفالهما الأربعة، سرعان ما تتوالى الأحداث عندما يهرب أنطونيو رب الأسرة فجأة مع عشيقته ثم تكتشف كليو أنها حامل ويتخلى عنها صديقها عندما تقرر الاحتفاظ بالطفل، وخلال الأحداث تتعرض كليو لصدمة وتفقد الطفل، ثم تقرر صوفيا اصطحاب الأطفال في إجازة، وتقوم بدعوة كليو لقضاء إجازة هي في أمس الحاجة إليها لتصفية عقلها وتوطيد علاقتها بالعائلة، ما يميز الفيلم هو الطريقة التي عالج بها الأحداث والتفاصيل حيث ظهرت الأحداث السياسية في المكسيك في حقبة السبعينيات كخلفية في أحداث الفيلم وألقت بظلالها على الشخصيات الرئيسية في الفيلم وهم الأسرة والخادمة كليو التي تغير من حياه الأسرة بالتدريج خاصة عندما تفقد كليو طفلتها، لتندمج مشاهد الفيلم معًا من خلال تفاصيل المنزل ورمزية هذه التفاصيل كالجراج الضيق وصعوبة ركن السيارة العريضة به، وكيف يمتلئ الجراج دائمًا بفضلات الكلب والاستخدام الدائم للتنظيف فى محاولة لمحو آثار كل ما يلوث حياه الأسرة، وأيضا الفوضى التي يقوم بها الأطفال وتلك البراءة التي تملأ وجوههم، واختلاط معاني الأمل والألم واليقين والخوف. والفيلم يبدو كدراسة مركزة لعلم النفس البشري، أكثر من كونه فيلمًا وهو يعطي إيحاء بأنه فيلم وثائقي وليس فيلمًا روائيًّا وقد يشعر من يشاهده أنه مجموعة من الصور الفوتوغرافية وقد استحضر المخرج روح كلاسيكيات الواقعية الإيطالية من عرض الفيلم بالأبيض والأسود والتصوير فى الطبيعة ورصد دقيق للحياة اليومية والاستعانة بممثلين غير محترفين كالممثلة ياليتزا أباريسيو (Yalitza Aparicio) التي أدت دور كليو هي المرة الأولى التي تقف فيها أمام الكاميرا.

السرد

يتميز السرد في الفيلم بأنه غير تقليدي ولم يعتمد على الحوار بصورة رئيسية؛ بل اعتمد على لغة الصورة بكادرات حية تنبض بالمشاعر ولقطات واسعة تسمح بظهور التفاصيل المحيطة بالممثلين، حيث يبدو المشاهد وكأنه يراقب هذه الشخصيات بمشكلاتها المختلفة والبيئة التي تعيش فيها ودائمًا نجد كليو تبدو كأنها فى لوحة مزدحمه مشغولة بشيء ما أحيانًا عن طريق الجري في الشارع وعبر الأسواق أو في منزل مليء بصراخ الأطفال إن شخصيات الفيلم تبدو حقيقية للغاية والفيلم يترك انطباعًا وكأننا نعرف هذه الشخصيات فى الحقيقة، ويثير تساؤلاً مهمًّا داخل المشاهدين، ماذا حدث لتلك العائلة؟ هل ستكمل كليو مع الأم وأطفالها أم ستتركهم؟

التكوين

يعد عنصر التكوين من العناصر الجمالية المهمة والواضحة في فيلم روما، فقد اهتم بال mise-en-scene فيما يتعلق بوضع الأشكال والأشياء في إطار الفيلم واختيار مكان الكاميرا عبر هذا الإطار، ولذلك نجد أن الكاميرا تتحرك عبر الغرف والمساحات بحرية ليسمح هذا الإطار برؤية التفاصيل بشكل أعمق كمشهد الشغب الذي رأيناه من نافذة محل الأثاث الذي كانت تختار فيه كليو سريرا لابنتها، ونجح الفيلم إستخدام عنصر التكوين حيث وازن بين فكرة العاطفة والبساطة التي كانت مسيطرة على اتجاه الفيلم وبين فكرة الذاتية حيث يحكي الفيلم لمحة من ذكريات حياته الشخصية، ولأن الفونسوا كوارون متأثر بشكل ما بالواقعية الإيطالية، ومخرجوها مثل روسيلليني وفيتوريودي سيكا، وكذلك تأثره بفكرة سينما المؤلف، تم تصوير الفيلم بالأبيض والأسود وكأنه يستحضر الأعمال الكلاسيكية للواقعية الإيطالية الجديدة مثل فيلم Bicycle Thieves ، حيث يظهر الفيلم بدرجات رمادية وليس أبيض وأسود صريحا كما في شكل ١ حيث تظهر لقطة Long shot لطريق أثناء عودة الأسرة من رحلة الشاطئ في نهاية الفيلم.

شكل ١ لقطة Long shot لطريق عودة الأسرة من رحلة الشاطئ

وأغلب المشاهد بزوايا واسعة، حيث يضع الكاميرا في الخلف، واستخدم عمق المجال Depth بشكل متعمد، لعزل جزء من الموضوع ولكي تركز عين المشاهد على ما يريده المخرج، بحيث يروي كل جزء من الكادر في المقدمة والخلفية القصة لفهم تدفق الأحداث في المشهد وذلك لإضفاء عمق للأحداث، واستخدم كوارون اللقطات الطويلة المدى ليسمح للمشاهد أن يستوعب الأحداث ويساعده في فهم الإحساس بالمساحة المفتوحة خارج الإطار وكأن الجمهور يختبر الأشياء التي تجري في الشاشة وخارجها مثل شكل ٢ حيث يتدرب مجموعة من الشباب.

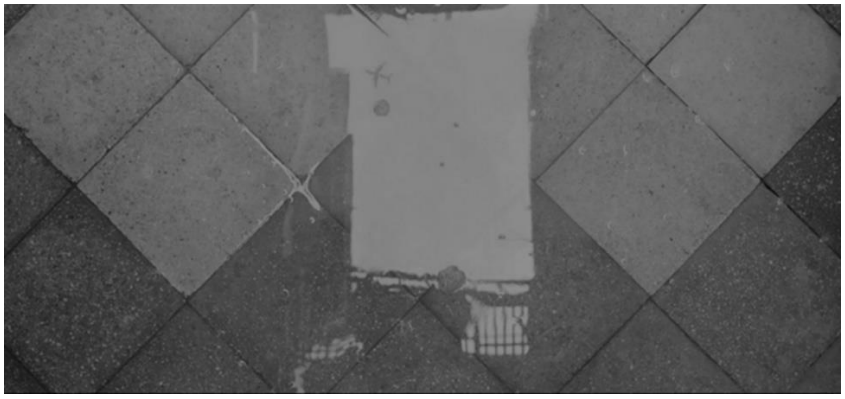
شكل ٢ لقطة Long shot أثناء تدريب مجموعة من الشباب

معظم اللقطات في فيلم روما تم التقاطها بكاميرا واحدة. ففي بداية الفيلم بعد أن قامت كليو بغسل الأرضية، ثبت كوارون الكاميرا في الفناء الفارغ بعض الوقت، عندما صعدت كليو للسطح ليعطي مساحة للاستماع للطيور ونباح الكلب وصوت المياه وذلك لاستخدامها كوسيلة للسرد لأنها تعطي الكثير من التفاصيل عن المنزل، ومن العناصر المهمة التي تؤثر في التكوين هما الإضاءة والحركة، حيث يميل المشاهد إلى الانجذاب إلى المكان الذي يظهر على الشاشة حيث يحدث التباين الأكبر بين الضوء والظلام، والتباين في الفيلم يؤكد طوال الوقت فكرة الطبقية وعدم المساواة حيث تبدو كليو الخادمة التي تعمل في المنزل التي تدور القصة حولها مهمشة كشخصية بعيدة صامته في جزء من المشهد وتتحرك الكاميرا من حولها بسلاسة، وهي تبدو أغلب لقطاتها طوال الوقت محاطة بالخطوط والسلالم والحوائط والأبواب وزجاج النوافذ والعديد من الأشياء، حتى يعبر عن ذلك أيضا بالأصوات المحيطة بها من صوت الأمواج والغناء البعيدة والحشرات الليلية. وفي المشهد الأخير في الفيلم يحمل نظرة إيجابية للمستقبل بالنسبة إلى كليو حيت تصعد على السلم الحديدي وهي تحمل الملابس لتغسلها تميل الكاميرا لأعلى لتصويرها وهي تصعد السلم لسطح المنزل حيث يقومون بغسل الملابس ونشرها وتتبع الكاميرا كليو حتي تخرج من الكادر إلى مساحة واسعه تكمل خارج المشهد وتمثل قضبان السلالم المعدنية القيود التي تحكم كليو كما في الشكلين ٣، و٤ .

شكل ٣ لقطة لكليو وهي تصعد السلم لسطح المنزل

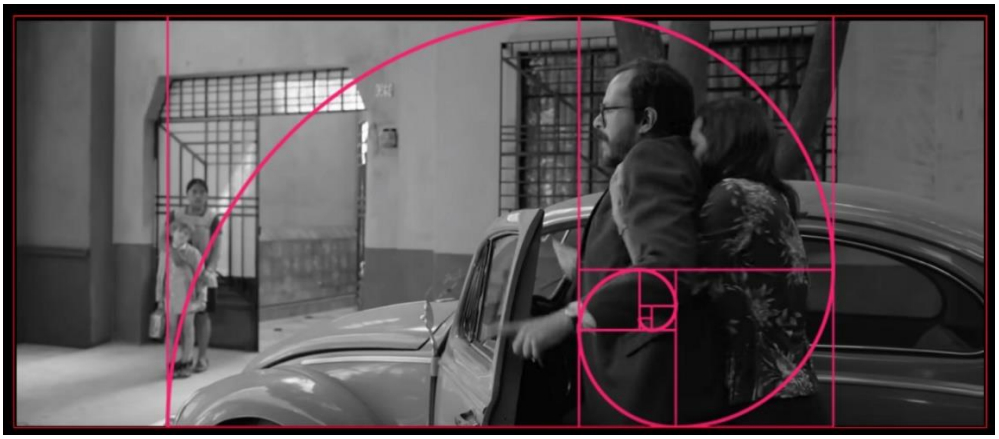
شكل ٤ لقطة لكليو وهي تصعد السلم وتمثل قضبان السلالم المعدنية القيود التي تحكم كليو

وأيضًا الطائرة المستخدمة في المشهد تظهر رغبة كليو في الهروب من واقعها وهي التي تنتمي للسكان المحليين الذين يوجدون أسفل الهرم الاجتماعي في مدينتهم كما في شكل ٥ حيث يوضح انعكاس الطائرة على الأرض.



شكل ٥ لقطة توضح انعكاس الطائرة التي تمثل رغبتها في الهروب من واقعها

ونلاحظ استخدام ألفونسو كوارون لقاعدة النسبة الذهبية لإظهار العمق لثلاثة مشاهد مختلفة من الفيلم كما في الأشكال ٦ و٧ و٨.



شكل ٦ لقطة الأم وهي تحاول التمسك بيأس بزوجها وتظهر ال Golden Ratio focal point (Perez 2018)

شكل ٧ لقطة لكليو مع الطفلين في المنزل وتظهر ال Golden Ratio focal point (Perez 2018)

شكل ٨ لقطة لكليو في المستشفى أمام غرفة الأطفال حديثي الولادة وتظهر ال Golden Ratio focal point (Perez 2018)

الإضاءة والألوان

أراد ألفونسو كوارون أن يكون فيلم روما بالأبيض والأسود لأنه يحكي عن شخصية حقيقية من ذكرياته ومن الماضي لكنه لم يكن يريد إحساس الأفلام القديمة ذات الظلال الحادة والتباين العالي وبالنسبة إلى الألوان يتوافق اللونان الأسود والأبيض للفيلم وبشكل متواز مع الازدواجية الموضوعية بين السماء والأرض وتظهر الدرجات بشكل أكثر رمادية وبالتالي فالفيلم يبتعد عن الظلال الثقيلة ذات المساحات المعتمة ويبتعد عن التباين الحاد ويعد نقص اللون أمرًا حاسمًا في الفيلم لصنع الشعور

بالحنين، ونلاحظ استخدام الإضاءة الطبيعية في مشهد إنقاذ كليو للأطفال فقد تم رسم شخصية كليو بشكل مختلف خاصة مع استخدام الصورة الظلية (السلويت)، وكان على فريق العمل التعامل مع شاطئ حقيقي بما يحمله من مفاجآت وكان استغلالهم لتوقيت غروب أشعة الشمس مثالي ومناسب وتحدث كوارون في بودكاست The Hollywood Reporter`s Behind the Screen ، أن مرجعه الثابت كان أعمال أنسل آدمز (لأنه استخدم مجموعة من المبادئ والتقنيات الخاصة بعناصر المشهد داخل إطار التصوير الفوتوغرافي) وقد قام المخرج بتعديل الألوان إلى الأبيض والأسود بعد التصوير من خلال جداول البحث لتعديل المظهر المعروفة باسم (LUTs) وذلك لأن التصوير بالألوان في البداية سمح بتدرج الألوان وببعض التباين ويميل اللون أن يكون غير مشبع مما أعطى للفيلم مسحة من الحزن وصورة أكثر طبيعية معظم فيلم روما تم تصويره بكاميرا واحدة بسبب لقطات التتبع مع بعض الاستثناءات كالمشهد التي ترافق كليو صوفيا والأولاد في إجازة إلى مزرعة أحد الأقارب، حيث توجد مجموعة من الرجال لاستعراض مهاراتهم في الرماية وبينما يلعب الأطفال يرتدي أحدهم زي رائد فضاء حول بحيرة في الغابة وقد صور المشهد أثناء لعب الأطفال بكاميرتين لضمان أن ضوء الشمس سيكون مثاليًّا ولضمان استمرارية مثالية عند القطع في المونتاج، وهناك مشهد حريق الغابة والدخان وألسنة النار المتصاعدة، ومحاولة الجميع إخماد النار، وأراد كوارون أن يضيء المشهد حقيقة؛ ولذلك قام فنان المؤثرات البصرية أليخاندرو فازكويز (Alejandro Vazquez) بإضاءة المشهد بشكل أكبر واستخدم مشاعل اللهب العملاقة التي يتم التحكم فيها بالغاز ويم تعليقها على حوامل ثلاثية ورافعات ولم يقوموا بحرق الأشجار حقيقة ولكنهم استخدموا محاكاة باستخدام (LED panels projecting video) التي تعرض مقاطع فيديو من النار لإضاءة الأشجار بطريقة الـ flickering (ومضات مهتزة تعطي مظهر الاحتراق) والفيلم مزيج من الإضاءة الطبيعية الداخلية والخارجية . فمثلا في لقطة الريف نرى الإضاءة مشمسة وطبيعية وكذلك في مشهد البحر وما يميز الفيلم ويضمه للأفلام الواقعية الإيطالية هو أنه يتميز بأنه يجمع بين الضوء الناعم والمضي وكأنه صورة ضبابية من الذاكرة والأشكال ٩ ، ١٠ ، ١١ ، ١٢ توضح لقطات من الفيلم.

شكل ٩ لقطة لكليو وهي في مطبخ تجلس متأملة

شكل ١٠ لقطة لكليو وهي في صالة السينما

شكل ١١ لقطة توضح حريق الغابة

شكل ١٢ لقطة توضح المظاهرات

حركات وزوايا الكاميرا والعدسات

استخدم كوارون كاميرا (ARRI Alexa 65) ومن خلاله يبدو أنه يوجه العين إلى شيء أعمق وأكثر أهمية من التفاصيل الواضحة؛ وذلك من خلال وضع الكاميرا في الخلف والتصوير بعدسة واسعة ولذلك بدت الدقة عالية والزوايا واسعة أغلب

الوقت والنطاق الديناميكي واسع ولذلك كان يبدو أن كل شيء في بؤرة التركيز مع إعطاء أهمية لكل شيء، ويبدأ فيلم روما بالأرضية التي ينساب الماء عليها؛ لنستمتع بتفاصيل انعكاس الطائرة على الأرضية من خلال زاوية عين الطائر التي تبدو مربكة قليلاً للمشاهدين ثم تتحرك عبر الإطار المنعكس في الأرضية وبعد أكثر من ٣ دقائق من هذا المنظر ورمزية هذه الزاوية قد تمنح المشاهدين القدرة على الرؤية الكاملة، تتحرك الكاميرا لأعلى لنرى كليو وهي تغسل الأرضية وفضلات الكلب يتحول داخل وخارج الإطار بينما كليو تذهب إلى الحمام وتتابع يومها وهي تنظف المنزل، وفي كل فريم من الفيلم نجد الكثير من التفاصيل التي تجعله يربط المشاهد بالفيلم بشكل روحي الفيلم تم تصويره باستخدام الكاميرا Alexa 65 الرقمية وإخراجه بالأبيض والأسود والفيلم حسب قول كوارون إنه نظر إلى الماضي من وجهة نظر الحاضر من منظور معاصر وليس بالشكل الأبيض والأسود التقليدي. وال(Aspect ratio) من ١:٢,٣٩، مما يجعل الفيلم وكأنه مصور بعدسة Wide، وعلى الرغم من أنها قد تبدو شديدة الاتساع فإن الصورة النهائية للفيلم بدت مناسبة، وعلى الرغم من أن القصة تدور حول كليو فإنها ليست المركز في القصة حيث تعامل علي أنها جزء خفي من الصورة تم صنعه وإبداعه بواسطة كاميرا غير تقليدية، بمعنى أنها موجودة وغير ملحوظة وكل الأحداث تلقي بظلالها عليها وحركات الكاميرا في فيلم روما هادئة وسلسة وطبيعية مع اللقطات الثابتة للسماح للمشاهد بالغوص في التفاصيل وإن كان الفيلم طوال الوقت يلقي الضوء على كليو فهي جزء من المشاهد حتى إن كانت ليست المحرك الرئيسي للحدث في المشهد حتى في لحظات التوتر والصراع وقد تذكرنا الطريقة التي نشعر بها باستمرار المساحة خارج الشاشة بنظرية أندريه بازان في صناعة الأفلام في المشهد – الميزانسين Mise-en-scène أو وضع يكون فيه المشهد أي كل ما هو داخل التكوين أو هو أسلوب استخدام المشاهد الطويلة. وفي فيلم روما استخدم هذا الأسلوب حيث تقول الكاميرا كل شيء، وكل صورة تبدو مليئة بالحركة والصوت والأحداث حتى الفوضى بشكل ديناميكي.

اللقطات

فيلم روما مليء باللقطات الجانبية ذات الحركة والتتبع الطويلة ويظهر هذا في لقطات الشارع عندما تجري كليو وصديقتها والأولاد وهم يلعبون وكأننا ندرك ما هو خارج الشاشة، خارج إطار الشاشة وهو ما يعطينا شعورًا بالاستمرارية والحركة، وكأن الفيلم امتداد للعالم الذي نسير فيه مثل لقطة المظاهرات وعندما بدأ الهرج والضرب، وأيضا مشهد الناس الذين يتابعون من نافذة المحل الذي ذهبت إليه كليو والجدة لشراء سرير لطفل كليو، وأيضًا تظهر هذه الاستمرارية في مشهد ولادة كليو لطفلتها وهم يحاولون إنقاذها، فاللقطة تظهر من زاوية توحي بعجز كليو عن فعل أي شيء لإنقاذ طفلتها وكأنها مكبلة فلا تستطيع تحريك جسمها ولا تحرك إلا رأسها بصعوبة حتى بكائها يبدو مكتومًا، ويظهر عليها الارتباك والصدمة وقد تذكرنا الطريقة التي نشعر بها باستمرار المساحة خارج الشاشة بنظرية أندريه بازان (André Bazin) في صناعة الأفلام في المشهد – الميزانسين Mise-en-scène وهو مصطلح يعني وضع او تكوين المشهد وما يحتويه من عناصر وتم استخدام أسلوب المشاهد الطويلة لأن اللقطات الـ Long shot الطويلة المتتابعة تعطي مساحة لتحريك الشخصيات في جميع أنحاء المساحة داخل الكادر وطوال الوقت هناك تفاعل بين عناصر المقدمة والخلفية في المشهد. مثل لقطة السينما في الفيلم عندما كانت كليو وحبيبها يجلسان في السينما. كما أن هناك أكثر من عنصر في الكادر نفسه وأيضًا هناك اللقطات الدوارة الكبيرة وأيضًا تم استخدام اللقطات الطويلة المتتابعة في لقطات العائلة وحفلات الأصدقاء واستخدام اللقطات الثابتة وذلك للسماح للمشاهد بالغوص في التفاصيل، وفي بعض اللحظات يصبح إيقاع الفيلم أبطأ قليلاً وإن كانت اللقطات في الفيلم أحيانًا تصبح بطيئة ولكنها غير متوقعة في أحيان أخرى وكوارون في الفيلم استخدم عددًا قليلاً من اللقطات المقربة بشكل عام، وتتحرك الشخصيات وتخرج من الكادر دون أن تتحرك الكاميرا وأيضًا مشهد في بداية الفيلم عندما تدخل كليو إلى غرفة في فناء

المنزل تظل الكاميرا ثابتة حوالي ٣٠ إلى ٤٠ ثانية بلا حركة ولا نسمع إلا أصوات الحشرات والماء ونباح الكلاب؛ لأنه كان يريد المحافظة على فكرة الزمان والمكان والتركيز على فكرة مرور الوقت بشكل ما؛ لذلك كان اختيار كوارون للقطات الطويلة وقام بمعالجة كل جزء في ال frame وإعطائها قيمًا محددة للدرجات الرمادية والأبيض والأسود وكان التركيز على المعالجات في الخلفية وعمليات الدمج بين مقدمة المشهد والخلفية، وتنوعت العدسات المستخدمة من عدسات ٢٤، ٢٨، ٣٥، ٥٠، ٨٠ وعدسات ١٠٠، ١٥٠ mm ، ARRI Prime 65 focal length ، على الرغم من تركيزه على عنصر واحد فإن الكاميرا تتحرك بنفسها وكأنها تركز على العديد من العناصر الأخرى، فهو طوال الوقت يجعل من الشخصية الرئيسية جزءًا من المشهد وباقي العناصر تدور حولها، وهو أيضًا يعتمد على لقطة POV (لقطة وجهة نظر) أو اللقطات المرنة، فالفيلم يركز على القصص الشخصية الصغيرة إلى حد ما التي يتم وضعها في مواجهة ضخمة مع خلفيات ثقافية أو سياسية ضخمة، سواء كانت ثورة أو ثورة طلابية، وهذا النوع من الأحداث يظهر التباين في تكوين اللقطات نفسها، فتصبح خلفية القصة هي خلفية الكادر أو الفريم وتظهر هذه الفكرة مدى إبداع كوارون وكأن فكرة فيلم روما بأكملها قائمة على فكرة التناقض بين الخلفية والمقدمة، وهذه الفكرة تشبه كليو، فهي تتوه أحيانًا في المشهد وكأنها منسية تغمرها الأحداث بكل تفاصيلها داخل الإطار نفسه، فتبدو الكاميرا وكأنها الراوي الذي يسرد القصة في صورة بصرية قوية هذه الطريقة على عكس اللقطات التي تستخدم فيها لقطات التكبير أو التقريب التي تزيد من ارتباط المشاهد باللقطات وسيؤدي هذا إلى ملاحظة أكثر موضوعية في التفاصيل حول البطلة.

تحليل مشهد البحر في فيلم روما

وهذا المشهد يقول عنه كوارون: إنه مشهد حقيقي من ذاكرته الخاصة لأنه حدث بالفعل معه هو وأخته، يعتبر مشهد الشاطئ من أهم مشاهد الفيلم أو الماستر سين الذي يتجمع فيه كل عناصر الفيلم، وهذا المشهد قد أخذ One take ، يبدأ المشهد وهم يجلسون على الشاطئ الأم والأطفال وكليو في آخر يوم للإجازة وتترك الأم الأولاد مع كليو وتوصيهم بعدم السباحة داخل البحر بل اللعب على الشاطئ لأن كليو لا تجيد السباحة، وذهبت الأم وبقي الطفل الأصغر مع كليو أما الطفل باكو والطفلة صوفي فكانا يسبحان قرب الشاطئ ثم شاهدتهما كليو وهما يحاولان العودة ولم تستطع سماع صوتيهما وفي هذه الأثناء يحدثها الطفل الصغير قصصه الخيالية ويحكي لها عن حادثة غرق مما يزيد من توترها والمشهد لا يحتوي على موسيقى تصويرية؛ بل أصوات طبيعية كصوت البحر والهواء والطيور وحركة الكاميرا التي تتبع كليو أثناء تحركها ناحية البحر نجحت في إيصال توترها وخوفها المتصاعد بسرعة كما في شكل ٩ حيث تظهر كليو وهي تتجه لشاطئ البحر لتنادي علي الأطفال بخوف.

شكل ١٣ حيث تظهر كليو وهي تتجه لشاطئ البحر لتنادي على الأطفال(Crow 2018)

وتمشي عبر الشاطئ الرملي والمياه وكأن المخرج يستعرض رحلة حياتها طوال الفيلم واستخدم الإضاءة الطبيعية ليوضح تغير شخصية كليو ويزداد هذا وضوحًا في صورتها الظلية (Silhouette) مع الشمس التي ظهرت أكثر جمالاً مع سقوط الأمواج على وجهها وهي تكافح للوصول للأطفال رغم أنها لا تجيد السباحة ومع حركة الأمواج تغمرها المياه وكأنها ستغرق وتصرخ وتنادي عليهم كما في شكل ١٣.

شكل ١٤ تظهر كليو وهي داخل البحر لتنقذ الأطفال رغم خوفها من الماء

ولكنها تصل إلى الطفل باكو أولاً ثم تشاهد صوفي التي تكافح للوصول إليها وتغمرها الأمواج لكنهم ينجحون في الوصول إليها وتعود بهم إلى الشاطئ بصعوبة، وهناك تجلس كليو ويحتضنها الأطفال وعندما تأتي أمهم يخبرها الأطفال أن كليو أنقذتهم وتعانقهم الأم أيضا وهي تشكر كليو كما في شكل ١٤. وكانت كليو تبكي بشدة لسبب آخر، فمنذ بداية الفيلم تبدو شخصية كليو ليس لها رد فعل ولذلك فإن هذا المشهد هو الذي ربط أحداث الفيلم معًا، حيث نرى الأحداث من خلال شخصيتها وفي هذه اللحظة تحديدًا تستدعي كل ما مر بها من أحداث صعبة ومخيفة حتى ولادة طفلتها ووفاتها أثناء الولادة لم تتغير ردة فعلها ولكنها تغيرت عندما أنقذت الأطفال التي كانت تعيش معهم وظهرت مشاعرها الحقيقية واعترفت لهم أنها لم تكن تريد الطفلة وأن اختيارها الحقيقي كان في صلتها الحقيقية بهذه العائلة وربما لأنها أخذت مخاطرة الدخول إلى البحر وهي لا تعرف السباحة، وفي هذا المشهد كان على فريق العمل التعامل مع شاطئ حقيقي بمحيطه الواسع وكان عنصر التوقيت مهمًا فكل شيء كان مضبوطًا من إضاءه أشعة الشمس وإضاءة الشخصيات والبيئة من حولهم، وقد اختار كوارون اللقطات

الطويلة لتتحرك الشخصيات بحرية وتعطي تدفقًا في الأحداث، واستخدم طريقة أنسل أدم (Ansel Adam) في القيم المحددة للأبيض والأسود والرمادي للدمج بين المقدمة والخلفية، ومن العوامل المهمة التي تحدث عنها كوارون في هذا المشهد عاملي الوقت والتدفق الكامل للمشهد وأشعة الشمس؛ ولذلك فقد قام كوارون بتصوير مشهد البحر مرة بالممثلين ومرة دونهم من أجل دمج مشاهد البحر مع كليو والأطفال وشكل ١٦ يوضح كواليس تصوير مشهد البحر.

شكل ١٥ يوضح أفراد الأسره وهم يعانقون كليو(Crow 2018)

شكل ١٦ يوضح كواليس تصوير مشهد البحر

أما فيلم جوكر (٢٠١٩ Joker)

<u>بطاقة تعريفه:</u> هو فيلم تجاري تم عرضه في قاعات السينما يصنف كفيلم درامي نفسي جريمة أخذت الشخصية من شخصية Joker وهي من شخصيات دي سي كومكس، كفيلم للكبار فقط، لاحتوائه على العديد من مشاهد العنف والقتال والدموية، أخرجه وأنتجه وشارك في كتابة السيناريو له المخرج تود فيليبس Todd Phillips، وشارك أيضًا في كتابة السيناريو مع سكوت سيلفرScott Silver ومدير التصوير لورانس شير Lawrence Sher، ومهندس الديكور مارك فريدبرج Mark Friedberg، وهو يستند إلى شخصية من شخصيات دي سي كومكس، وهو من بطولة خواكين فينيكس Joaquin Phoenixفي دور Joker، ويشترك في البطولة كل من روبرت دي نيرو Robert De Niro ، وزازي بيتز Zazie Beetz، وفرانسيس كونروي Frances Conroy، ومدة عرضه 122 دقيقة وحقق الفيلم إيرادات فاقت المليار دولار

أمريكي، وكان أول فيلم ذي تصنيف مقيد يجتاز حاجز المليار دولار في شباك التذاكر في جميع أنحاء العالم. ترشح الفيلم لعدة ترشيحات لجوائز الأوسكار الثاني والتسعين، وفاز بجائزتين؛ هما: جائزة الأوسكار لأفضل ممثل لخواكين فينيكس وجائزة الأوسكار لأفضل موسيقى تصويرية لهيلدور غونادوتير، وفاز الفيلم أيضًا في مهرجان البندقية السينمائي الدولي السادس والسبعين في ٣١ أغسطس ٢٠١٩، فقد فاز بجائزة الأسد الذهبي، ونال خواكين فينيكس عنه جائزة جولدن جلوب عن أفضل ممثل في فيلم درامي عام 2019، وحصد العديد من الجوائز الاخرى. قصه الفيلم تدور أحداث الفيلم في مدينة جوثام، ويبدأ **الفيلم بآرثر فليك المريض النفسي** رجل في منتصف العمر ونحيف الوزن وشاحب الوجه، يعمل مهرجًا ولديه اضطراب اجتماعي وهو أيضًا ممثل كوميدي مغمور يعيش مع والدته المريضة بيني في مدينة جوثام التي تنتشر فيها الجريمة والبطالة والفقر، ويعاني من التنمر ولا يتواصل مع الناس جيدًا، ويحاول التأقلم مع الواقع ويحلم أن يكون مقدم عروض كوميدية مشهور، ولكن الخلل العقلي والنفسي، يجعله يضحك دون سبب وفي أوقات غير مناسبة ويسبب عدم الراحة للآخرين في التعامل معه ويمنعه هذا الاضطراب من تحقيق حلمه الذي يريده ويعتمد على الخدمات الاجتماعية للحصول على العلاج، ويستمر تعرضه للضغط والاضطهاد والسخرية حتى تأتي اللحظة الفاصلة التي تتغير حياته وللأبد ويتحول إلى شخص آخر عنيف ومجنون وقاتل.

السرد

اختار المخرج تود فيليبس استخدام السرد من وجهة نظر البطل وحده كوجهة نظر ذاتية، فطوال الفيلم نرى الأحداث من وجهة نظر آرثر فينكس، فالأحداث تتحرك من خلاله لتنقل مشاعره ورؤيته؛ لذلك احتلت المرآة مساحة كبيرة منذ بداية مشهد الافتتاحية، لأنه في الحقيقة انعكاس لمجتمعه، لأنه تزداد حاجة الإنسان إلى المرآة في لحظات انفصاله عن ذاته، وكأنها تعكس عالم الإنسان الداخلي إلى الخارج؛ لذلك كان لها حيز كبير من افتتاحية الفيلم وطوال الأحداث، ويستمر شعوره بالانفصال وذلك عبر مرض يجعله يضحك بشكل مستمر وبهستيريا، وعلى الرغم من أن شخصية البطل المضطرب والقاتل من المفترض أن تصدم المشاهدين، فإن هذا النوع من السرد اكتسب تعاطف الجمهور، وعلى الرغم من أن استخدام فكرة المريض النفسي فكرة قديمة فإن المخرج صنع حبكة الفيلم باستخدام أحداث غير متوقعة جذبت إليه المشاهدين، واختيار الفترة الزمنية التي تدور فيها أحداث الفيلم وتحديدا بفترة الثمانينيات لتأثره بأفلام مارتن سكورسيزى، ونجح الفيلم في التعبير عن الاضطراب العقلي للشخصية واستخدمها كمرآة تعكس كيف ينظر المجتمع إليه من خلال حديثه أغلب الأوقات بصوت منخفض وطريقة للتواصل مع الناس وحالاته المزاجية المتقلبة وهلاوسه، وعلى الرغم من أنه يحاول أن يكون مواطنًا صالحًا ويتظاهر بالسعادة طوال الوقت، فإنه يتناول أدويته ويهتم بوالدته المسنة المريضة ويذهب لمركز الرعاية الاجتماعية وعلى الرغم من كل ما يلاقيه من تنمر ومعاملة سيئة فهو يحب عمله كمهرج ويحلم بأن يكون فنانًا كوميديًّا مشهورًا ويعيش طوال الوقت داخل أحلامه. فالجوكر يبدو كمرآة مظلمة لمجتمع غوثام، فهو يبدو أنه البطل والشرير في الوقت نفسه، ويطرح الفيلم تساؤلاً طوال الوقت هل ما يراه حقيقيًّا أم لا، لأن قدرة البطل علي التخيل كبيرة وعندما يتزايد هذا الضغط تخرج الشخصية الأخرى التي كان يخفيها ويتحول إلى قاتل أو إلى جوكر وهي شخصيته الحقيقية التي كان يخفيها بأقنعته. وتنتصر شخصية جوكر في النهاية، وخلال المشهد الأخير الذي يظهر مشاكله العقليه لا نعرف إن كانت تلك الأحداث حقيقية أم يختلط فيها الواقع مع الخيال.

التكوين تأثر مخرج الفيلم بأفلام مارتن سكورسيزي وتم المزج بينها وبين جوثام الموجودة في القصص المصورة فطوال الوقت نشعر أن التكوين في الكادرات يعطي إحساس الضغط على آرثر سواء في شقته ذات المدخل الطويل والمصعد القديم

تصميم الشقة يشعر بالاختناق، السلالم التي يصعدها خلال عودته للبيت، ويمكن أن نلاحظ هذا الاتجاه في طريقة تكوين المشاهد ففي المشهد الذي **ينظر فيه آرثر من نافذة السيارة** ويسند رأسه إلى نافذة السيارة وينظر للخارج تتكرر هذه اللقطة ثلاث مرات بالتكوين نفسه مرة في **نافذة الحافلة في النهار** شكل ١٧ ومرة **نافذة مترو الأنفاق في الليل** ومرة أخرى في **سيارة شرطة شكل ١٨ وهي تمر عبر أعمال الشغب ولذلك فإن** استخدام اللقطات الثابتة حتى يتم التركيز على وجه آرثر وانفعالاته، وحركات الكاميرا بطيئة بشكل متعمد حوله.

شكل ١٧ مشهد آرثر فليك بعد عودته من المركز الاجتماعي

شكل ١٨ مشهد آرثر فليك وهو في سيارة الشرطة

تعكس هذه اللقطات الثلاث شعور آرثر بالواقعية تجاه نفسه ووجوده حينما قال لم أكن أعرف ما إذا كنت موجودًا بالفعل، كما لو كان محاصرًا داخل النافذة ولم يُسمح له بالمشاركة في حياته بشكل حقيقي للحياة التي تحدث خارج النافذة، وشعوره بالتهميش وكأنه منبوذ من حياته يظهر هذا في تكوينه للقطات التي ينظر إليها بشكل حزين ومتجهم من النافذة. ثم تغير نظرته في النهاية بعد تحوله لشخصية جوكر وهو ينظر من خلال نافذة سيارة الشرطة إلى المدينة المضطربة بسببه وفي مشاهد أخرى هناك طريقة توظيف اللون الأبيض في تكوين اللقطة في اللحظة اللي يفتح فيها آرثر الباب أسفل السلم بعد أن غادر غرفة المهرجين ويركل الباب برجله ليفتحه ويغمر المكان الضوء الأبيض شكل ١٩، وفي مشهد آخر يظهر **الضوء** الأبيض من النافذة فوق أكتاف آرثر عندما يدفع وسادة على وجه والدته لخنقها ثم مرة أخرى لحظة اصطدام سيارة إسعاف بسيارة الشرطة التي تنقل آرثر.

شكل ١٩ مشهد آرثر فليك بعد أن غادر غرفة المهرجين

وتظهر براعة التكوين مشاهد أخرى في الفيلم منها مشهد السلالم التي يصعدها آرثر في طريق عودته إلى المنزل في ذلك اليوم الذي عنفه مديره وأخبره أنه سيخصم ثمن اللوحه الخشبية التي تعرض للضرب بسببها من المراهقين في بداية الفيلم، فالسلالم في هذا المشهد كثيرة وتبدو وكأنها رجل محني الظهر لأن طريقة ترتيب العناصر والزاوية والمنظور في المشهد تبدو كرجل يحمل عبأ ثقيلاً ويبدو هذا واضحًا في الطريقة التي يصعد بها آرثر السلم وهو حزين ومهموم كما يبدو في شكل ٢٠ .

شكل ٢٠ مشهد آرثر وهو يصعد السلم بحزن

ومن التكوينات المهمة وذات الدلالة النفسية على العزلة والتهميش التي يشعر بها البطل طوال الفيلم استخدام التكوينات الخطية والظلال كمشهد آرثر وهو يفتح صندوق البريد وهو يقف خلف درابزين السلم وكأنه مسجون خلفه كما في شكل ٢١.

شكل ٢١ مشهد آرثر وهو يفتح صندوق البريد

الأضاءة والألوان

تتميز التيمة الأساسية للألوان بفيلم الجوكر هي اللون الأزرق والأصفر والبرتقالي، والإضاءة الرئيسية في المشهد الداخلي هي ال key light ، في المشهد أو للممثل لأنها تخفف الظلال الحادة وتم أيضًا استخدام الإضاءة backlight خلف الممثل، واستخدم أيضا الـ low key والإضاءة Soft diffused lighting ، وعمق المجال الضحل أو الصغير، واستخدم في الفيلم وحدات الـ HMI 5600 k و HMI Par light 800 w و 400 w HMI light والـ soft boxes وشخصية آرثر فليك في الجوكر يمكن استكشافها من خلال الألوان التي تعبر عن التناقض في هذه الشخصية من خلال الظل والنور الذي يعبر عما في داخل آرثر فليك نفسه، فمثلاً عندما نرى آرثر الطيب الكئيب تصبح الألوان أكثر قتامة وعندما يظهر الجانب المظلم في شخصيته تصبح الألوان أكثر أشراقًا وتفاؤلاً. وكل لون يمثل مرحلة حاسمة من حياة آرثر وكأنها توجه المشاهدين، وتصف لنا كيف يشعر، ونجد أن هناك تباينًا في درجات الألوان من الأصغر إلى الأزرق، واللون البرتقالي، واستخدم في المشهد الإضاءه الـ fill Light وكون الإضاءة منتشرة في كل الاتجاهات، والإضاءة العلوية نلاحظ أيضًا الظلال الناعمة على وجه الممثل وعلى العناصر المحيطة والموجودة في المشهد. كما استخدم ضوء بخار الصوديوم مع لمحة من الضوء البرتقالي والأخضر عن طريق إضافة مرشح أخضر إلى الفلورسنت التي استخدموها في تصوير المشاهد الداخلية، واللون الأزرق هو المستخدم بكثرة من بدايه الفيلم وخاصة في المشاهد التي تتعلق بتفاعل آرثر مع المجتمع واللون الأخضر هي الفترة التي يحاول فيها أن يكون هادئًا ومتسامًا، ولا يرد على الإساءات، ويضبط مشاعره وكان وقتها يرتدي سترة خضراء وقميصا أبيض، أما اللون الأحمر إلى اللحظات السعيدة النادرة، والدفء، والثقة التي يشعر بها البطل، ويرتبط اللون الأصفر بقوة آرثر وتحديه ودوامة جنونه في نهايه الفيلم، كما تتضمن بدلة الجوكر الخاصة جميع الألوان الثلاثة؛ لأنه مع نهاية الفيلم تتحد الجوانب الثلاثة معًا، والإضاءة واللون يستخدمان دائما لفصل الجوكر عن المشهد. والعناصر الثلاثة التي اهتم بها مدير التصوير Lawrence Sher هي (Lighting ، و color ، و Blocking) والـ Blocking ، يستخدم لسرد القصة من خلال تنظيم تصرفات الشخصية لعكس النص المكتوب على الشاشة من خلال تفاصيل تحركات الممثل فيما يتعلق بالكاميرا وكل التفاصيل الأخرى من ممثلين ومعدات في انسجام تام. واللون البرتقالي يرمز إلى التوازن في المرحلة الأولى التي يحاول فيها آرثر أن يبدو سعيدًا ومتوازنًا حتى لو بشكل غير حقيقي، بعدها تحدث المشكلة في عمله فتتغير الإضاءة من البرتقالي إلى الأزرق، ونلاحظ أنه دائمًا ما يكون آرثر هو محور المشهد وفي منتصفه بطريقة أو بأخرى وفي أغلب مشاهده نشعر أننا داخل هذه المدينة وكأننا آرثر نفسه، ونشعر بهذا أكثر بعد تحوله للجوكر، وهذا التحول أعطى إحساسًا بالقوة.

حركات وزوايا الكاميرا والعدسات

فى مشهد الافتتاحية ظهرت حركة الكاميرا بطيئة بشكل متعمد حول آرثر وتعكس حركة الكاميرا المهتزة والمحمولة باليد الاضطرابات داخل آرثر، واللقطات الثابتة تبدو وكأنها تراقبه وحده بشكل موضوعي، أما اللقطات التي يتحرك فيها بدت الكاميرا المحمولة أكثر واقعية وحققت نوعًا من الارتباط العاطفي بينه وبين الجمهور.

اللقطات

استخدام اللقطات العريضة الكبيرة، البدء باللقطات التأسيسية الواسعة، ثم يتبعها لقطات مقربة، واستخدام اللقطات الثابتة كان أكثر لكى يكون محور التركيز على آرثر في اللقطة.

تحليل مشهد المترو

يظهر آرثر عائدًا إلى المنزل فى عربة قطار ذات إضاءة منخفضة بعد أن يتم فصله من عمله وبعد ذلك نراه يجلس فى عربة المترو والمكان تملؤه الفوضى وكتابات الجرافيتى على جدران ومقاعد العربة والإضاءة تبدو مختلطة من اللون الإزرق والأخضر وهي في هذا المشهد واقعية إلى حد كبير وقد استخدم فيها ألواحًا led مع تأثير أزرق وتبدو حركة المترو المهتزة وهو بأنفاق كثيرة فتتنوع الإضاءة بين الظلام والنور وقد تم استخدام flashlight ليعطي تأثير الإغلاق والفتح ويوصل إحساس القلق والتوتر ويظهر آرثر متخفيًا خلف مكياج المهرج جالسًا وهو حزين ويائس ويرتدي شعرًا مستعارًا أخضر اللون وسترة صفراء اللون تعبر عن المشاعر السلبية والمرض النفسي لديه الذي يمثل أيضًا تحذيرًا لما سيأتي بعد ذلك كما في شكل ٢٢، ثم يصعد إلى عربة المترو ثلاثة شباب يرتدون بذلا زرقاء الذى يوحي بالكآبة، ويقوم هؤلاء الشبان الثلاثة بمضايقة فتاة تجلس وحدها فى القطار ولشعور آرثر بالضيق والتوتر تبدأ لديه نوبة الضحك بصوت عال فيلتفتون له بدلا منها ويسخرون منه وعندما يحاول شرح حالته المرضية يضربونه بعنف ويلقونه على الأرض فيفقد أعصابه ويخرج مسدسه فيقتل اثنين منهم ويصيب الثالث برصاصة فى ساقه ويطارده داخل محطة القطار ذي الإضاءة المنخفضة التي يغلب عليها الأصفر القاتم والذى يعبر عن تفاقم حالته وفقدانه للسيطرة على نفسه حتى يتمكن من قتله، وقد تم استخدام كاميرا محمولة باليد لمتابعة آرثر وانفعالاته وهذه الكاميرا نقلت لنا شعوره بالضغط وهو أحد المشاهد الصعبة حيث كانت الكاميرا المحمولة هى الأنسب ويعد هذا المشهد هو نقطه تحول فى حياة آرثر فليك وولادة شخصية Joker. ثم يخرج مسرعًا من محطة القطار ويصعد بسرعة سلم محطة القطار ذات الإضاءة المنخفضة ويغلب عليها الأصفر القاتم؛ ليتمكن من الخروج إلى الشارع وهو يجري مبتعدًا عن موقع الجريمة. ويدخل إلى مرحاض يحتوي على مرآة ذي إضاءة منخفضة يميل إلى اللون الأخضر الذي أصبح رمزًا إلى العنف والموت عنده ويحاول آرثر أن يهدأ من نفسه ويبدأ فى الرقص ببطئ أمام المرآة ثم ينظر إلى انعكاسه في المرآة وهو يفتح ذراعيه وكأنه يرحب بالجمهور.

شكل٢٢ آرثر بزي المهرج

نتائج المقارنة

في هذا البحث نقارن بين أوجه التشابه والاختلاف وطريقة استخدام العناصر البصرية، وبعد تحليله، نلاحظ التيمة التجارية والتيمة المستقلة من مواصفات وإنتاج وقصة واستعانة بممثلين مشهورين من عدمه، جوكر هو شخصية خيالية مشهورة من قصص مصورة تعتمد على تيمة البطل الشرير الجذاب وقد تم استخدم اللغة البصرية كطريقة تعبير من حيث إنه شخصية

خيالية، ويتميز فيلم جوكر بأنه ذو طابع درامي مبالغ في الدراما السوداوية واستخدام الإضاءات والألوان والكاميرا للتعبير عن هذا المود السوداوي، وهو فيلم خيالي يمثل مدينة جوثام وهي مدينة خيالية إلا أنها لم تغرق في عالم الكومكس ولكن بدلاً من ذلك فإنه يعكس الحالة العامة للبشر من الناحية النفسية، تم تصميم شخصية آرثر فليك ليتعاطف معه الجمهور على الرغم من سلوكه الإجرامي ذي الطبيعة الانتقامية، حتى إن أحداث الفيلم تبرر وبطريقة غير مباشرة من تحوله إلى شخصية جوكر المجنون؛ لأنه كتب بحرفية تجعل المشاهد أمام شخص ليس مجرم بالفطرة لكنه يتحول إلى مجرم حقيقي بعد أن تراكمت كل الظروف حوله بداية من التنمر الذي يعاني منه وضربه من قبل المراهقين وخسارته لعمله والشبان الذين قاموا بضربه فقتلهم وكانت هذه البداية والدته التي كانت تكذب عليه واكتشافه للحقيقة، فالمخرج أراد أن يتعاطف معه الجمهور وكأنهم جزء من هذه الأحداث وبالتالي فالجزء الأخطر هو التلاعب النفسي لهذه الشخصية المريضة بالهلاوس والتخيلات حيث يضعنا صناع الفيلم في حيره هل هذه الأحداث حقيقية أم من خيال بطل الفيلم وفي الوقت نفسه يجعلك تتعاطف مع قاتل يتصرف بجنون أصبح بطلاً في عيون الناس على الرغم من دمويته التي دفعته إلى قتل مذيع شهير في برنامج على الهواء مباشرة، وهذا الفيلم استخدم أبطالاً مشهورين ونجوم شباك وهو خواكين فينيكس وروبيرت دي نيرو استخدم الألوان وعناصر التكوين بشكل معبر عن فكرة الفيلم لإيصال مشاعر التعاطف مع البطل أما في روما فاستخدم المخرج اللغة البصرية للتعبير عن تجربة شديدة الذاتية، من خلال استنتاج المواصفات الخاصة بالأفلام المستقلة والسينمائية، وروما تجربة ذاتية عن وجهة نظر المخرج الذي يستدعي مشاعر من ذاكرته وهي مزيج بين الفيلم الوثائقي والدرامي وقد صور الفيلم وأخرجه وكتب السيناريو وكتب المونتاج وعمل أيضًا منتج منفذ، حتى يعبر عن مشاعره وإحساسه مثلما كان يراها في ذهنه وتحمل طابعًا واقعيًّا كالمجازفة باستخدام بطلة غير مشهورة واستخدام الكثير من الرموز كالماء هو أحد الرموز التي تعبر عن الصراعات الداخلية، ورحلة التغيير والتخلص من كل الذكريات القديمة التي تظهر في رحلة العائلة إلى الشاطئ في آخر الفيلم مرورًا بالمطر حتى المحيط في كل هذه الأجزاء يعمل الماء كرمز لتنقية حياه كليو والأسرة التي هجرها الأب من الصدمات والخسائر ورمز الطائرة التي تبدو دائمًا حلم كليو رغبتها تغيير الواقع الذي تعيش فيه وفي فيلم جوكر أيضًا كان الفيلم مليئًا بالرموز كالمهرج التي توضح فكرة التهميش في المجتمع ورمز المسدس وهو رمز الانتقام لشخصية المواطن المقهور غير المتزن، ومن ناحية أخرى في مجال الدعاية قامت شركة نتفليكس بحملة ضخمة للترويج لفيلم روما باستخدام اللوحات الإعلانية والملصقات في الشوارع في الولايات المتحدة كما في شكل ٢٢ وعدد من الدول الأخرى كفرنسا بحسب مقالة نشرت في جريدة النيويورك تايمز(Barnes 2019) التي اعتبرتها من أكبر الحملات الترويجية لفيلم فني أجنبي أبيض وأسود ينتمي للأفلام المستقلة ذات الاتجاه الفني غير التجاري ولا يتبع قواعد هوليوود، ونجح في تعزيز العلامة التجارية لمنصة بث إلكتروني ومنافستها للشركات الكبرى في الإنتاج السينمائي وفتح الباب أمام باقي المنصات الإلكترونية مثل (Apple+) و(Amazon Prime) وغيرهم وبهذه الطريقة فهو يوسع من قاعدة مشاهدة الأفلام المستقلة بهذا النوع من الدعاية وفي الوقت نفسه فيلم يشاهد على منصة، وعلى الرغم من أن تكلفة الفيلم كانت ١٥ مليون دولار، فإن الحملة الإعلانيت تعدت الـ٢٠ مليون دولار، ويعد ترشيح هذا الفيلم للكثير من الجوائز في أكبر مهرجانات السينما في العالم في الولايات المتحدة الأمريكية وفرنسا وبريطانيا وإيطاليا وغيرها هي قضية محل خلاف بين صناع كبار السينما وبين المنصات الرقمية (Streaming) للمشاهدة المنزلية مثل نتفليكس التي يراها صناع السينما خطرًا يهدد عادة الذهاب إلى صالات السينما لمشاهدة الأفلام.

شكل ٢٣ اللوحات الإعلانية المملوكة لشركة Netflix في لوس أنجلوس للإعلان عن فيلم روما

وفوز روما بـ٣ جوائز أوسكار منح منصات العرض الرقمية التي تمثلها شركة نتفليكس ثقة وسمح بدخول الأفلام المنتجة من المنصات الرقمية في المهرجانات الكبرى السينمائية ومنافسة أفلام هوليوود وفتحت الباب لدخول عدد من المخرجين وكتاب السيناريو والممثلين وصناع الأفلام الكبار إليها وهو ما حدث بالفعل عندما أنتجت نتفليكس بعدها فيلم الرجل الأيرلندي للمخرج مارتن سكورسيزي وحقق معادلة صعبة لفيلم مخرجه مكسيكي، وغير ناطق بالإنجليزية وتلقى هذا عددًا كبيرًا من الجوائز وحاز على إعجاب النقاد والجمهور كما أن الفيلم قد يعده البعض إشارات نسويّة لتركيزه على قضية عن النساء وقد يعدها البعض سببًا في نيل الفيلم جوائز أوسكار (البيك ٢٠١٩) وعلى الرغم من أن كلا من الفيلمين يحمل تجربة إنسانية، فإن فيلم جوكر يبدو أنه قد صنع لتوجيه الناس ليشعروا بمشاعر معينة وهي مشاعر التعاطف أما فيلم روما فقد صمم لعرض تجربة إنسانيه لكنها لا تحمل صفة التوجيه للمشاهد؛ لأنها تجربة ذاتية وعلى الرغم من كليو هي محور الأحداث لا يصل هذا الشعور عند المشاهد حيث تجدها طوال الوقت مهمشة لا تعبر عن مشاعرها سوى في آخر الفيلم في مشهد الشاطئ، وسمة التعبير الواقعي التي تظهر في الأحداث لكنها مختلفة في كلا الفيلمين فعند روما يظهر تأثر كوارون بالواقعية الإيطالية الجديدة وسينما المؤلف في اللقطات الطويلة البطيئة والمستمرة وتشعر أنها ممتدة لخارج الإطار والتصوير الخارجي واستخدام الأبيض والأسود، واستخدام أبطال غير مشهورين، أما فيلم جوكر فقد بدت الكادرات واللقطات الـ Medium والـ Close والزوايا الغريبة التي ظهر آرثر وكأنه مخنوق ومقيد وتضغطه المدينة بمبانيها وسلالمها الكثيرة وكلها تعبر عما فى داخله فكل الأحداث الخارجية تبدو وكأنها انعكاس في حياته حتى مدينة جوثام هي انعكاس لآرثر بكل معاناته .

النتائج

١- الأفلام المستقلة تجربة إبداعية مختلفة لها سماتها وخصائصها في طريقة استخدام عناصر اللغة الفيلمية بشكل مختلف، وتعطي مساحة أكثر حرية في تقديم الأفكار.

٢- أسهمت التقنيات الرقمية في توفير المزيد من الحرية وسهولة التعامل وانخفاض تكاليف المعدات وبالتالي ساعدت على فتح المجال أمام الأفلام المستقلة في العالم.

٣- شركات المنصات الرقمية كانت الوسيط الذي احتضن الكثير من التجارب المختلفة التي تحاول الهرب من سيطرة رأس المال وشركات الإنتاج الكبرى بما يفرضة من قيود على صناع الأفلام وظهرت مميزاتها خصوصًا في فترة الحجر الصحي

أثناء انتشار فيروس كورونا، وبسبب إغلاق دور السينما وتعطل إنتاج الأفلام ذات الإنتاج الضخم، مما أدى إلى تأجيل إصدار الأفلام لفترة وأعطى مساحة للأفلام المستقلة والأفلام ذات الميزانيات المحدودة فرصة للانتشار والوجود.

٤- تتميز المنصات الإلكترونية المدفوعة ومواقع الويب مثل اليوتيوب والفيميو بأنها وسائل تأثير قوية اجتماعيًّا؛ وذلك لإنها توفر خدمات متنوعة وعدد كبير من المتابعين حتى قيمة اشتراكها منخفضة نسبيا.

٥ - لعبت المنصات دورًا مهمًّا في مساعدة صناع الأفلام المستقلة في توزيع أفلامهم.

٦- يمكن أن نطرح هذا السؤال هل يمكن أن يكون التوزيع الرقمي هو مستقبل الأفلام لتزايد وتنوع أعداد الأفلام التي تشاهد عبر الإنترنت؟ لما يعطيه التوزيع الرقمي من مساحة وفرص لصناع الأفلام المستقلين ولأن التوزيع الرقمي يستخدم الدعاية من خلال إعلانات التواصل الإجتماعي مثل الـ Facebook والـ Instagram وغيرهما وأيضًا المشاركة في المهرجانات التي يمكن عن طريقها الوصول إلى المنصات الرقمية.

التوصيات

١- تمويل الأفلام المستقلة على المنصات في مصر والعالم العربي لفتح مجال أمام التعبير عن أفكار ومشاعر مرتبطة بقيمنا الدينية والمجتمعية لتعريف الشباب والعالم بها ولمجابهة أي أفكار دخيلة علينا.

٢-توصي الدراسة بزيادة الدراسات والبحوث في موضوع الأفلام المستقلة المعروضة على المنصات الرقمية المدفوعة مثل نتفليكس وشاهد وWatch it والمواقع كاليوتيوب والفيميو لندرة المراجع والدراسات.

٣- دراسة طرق المشاهدة وتطور علاقة المشاهدين والمنصات ودراسة تأثير ذلك على صناعة السينما وإرتياد الجمهور لدور العرض.

المراجع

• Barnes, Brooks. 2019. nytimes. 2 17. https://www.nytimes.com/2019/02/17/business/media/netflix-movies-oscars.html?searchResultPosition=5.

• Crow, David. 2018. denofgeek. 9 15. https://www.denofgeek.com/movies/roma-review/.

• 2018. indiewire. 8 16. https://www.indiewire.com/gallery/roma-alfonso-cuaron-cinematography-best-shots/.

• Perez, Gill. 2018. medium. 9 18. https://medium.com/@gildardo/exploring-alfonso-cuar%C3%B3n-drama-film-roma-b385dcfb31c8.

• البطريق, أ.د/ نسمة أحمد .2009 .نقد الفيلم والمسلسل . القاهرة: الدار العربية للنشر والتوزيع.

• albatriqu, 'a.da/ nasamat 'ahmadu. 2009. naqd alfilm walmusalsal . alqahiratu: aldaar alearabiat lilnashr waltawzie .

• البيك, سليم .24 8 .saleemalbeik.wordpress .2019 . https://saleemalbeik.wordpress.com/2019/08/24/روما-للمكسيكي-ألفونسو-كوارون./

• albik, slim. 2019. Saleemalbeik.wordpress. 8 24. https://saleemalbeik.wordpress.com/2019/08/24/ruma-lilmiksiki-'alfunsu-kuarun/.

• أمنية عادل. ٢٠٢١. "المنصات تكسر عزلة السينما المستقلة بشروطها." مجلة الفيلم العدد ٢٢ ص ٤٥.

• huzuz eadil. 2021. "manasaat tanshur euzlat alnashrat bishurutiha." majalat alfilm aleadad 22 s 45.

• د.هشام جمال. ٢٠٠٦. التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث. القاهرة: دراسات ومراجع السينما ١٣ – أكادمية الفنون.

• da.hisham jamal. 2006. altiknulujya alraqamiat fi altaswir alfutughrafii alhadithi. alqahirati: dirasat wamarajie alsiynima 13 - akadimyt alfunun.

• ممدوح, محمد . 2017 .صعود السينما المستقلة في مصر . القاهرة: الهيئة العامة المصرية للكتاب.

• mamduhi, muhamadu. 2017 . tazayud altaqadum fi misr . alqahirati: alhayyat aleamat lilkitab .