جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة / جرافيكس

فيلم :

" كش ملك "

(فيلم درامي قصير رمزي)

فريق العمل :

ربى عبد الرحيم مشنى هلا خليل رباع

المشرف:

د.شادي الرجبي

قدم هذا البحث استكمالاً لمتطلبات درجة البكالوريوس في تخصص الوسائط المتعددة/جرافيكس

2022/2023

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

إلى من حملتني وهناً على وهن وتحملتني بدفءٍ وود

إلى من حملني في المهد وحمل همي حتى أصون له العهد

إلى كل الأذرع التي كانت سلماً صعدنا عليه حتى نبلغ المجد

أمي وأبي الأخوة والأصدقاء السند

نهديكم هذا النجاح

كما قال غسان كنفاني : " إلى الذين استشهدوا في سبيل أرضِ البرتقالِ الحزين .... وإلى الذين لم يستشهدوا بعد "

نهديكم هذا العمل

الشكر والعرفان

و ترفع الله الذين امنوا منكم والذين أوتوا العلم ترجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ)المجادلة: 11] صدق الله العظيم

تشكر الله سبحانه وتعالى ونحمده المنعم والمتفضل قبل كل شي ، فهو الذي أضاء الكون بنوره البهي . وحده تعبد، وله نسجد خاشعين شاكرين للعنه وفضله ، ونشكره أن حقق لنا ما نصبوا اليه ، باجتياز هذه المرحلة بهذا المشروع .

إلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة .. ونصح الأمة .. إلى نبي الرحمة ونور العالمين

سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة نعود إلى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير باذلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد

وقبل أن نمضي تقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة

إلى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة

إلى جميع أساتذتنا الأفاضل

ونخص بالشكر والتقدير أستاذ شادي الرجبي

الذي أشرف على هذا المشروع، والذي لم يبخل علينا بعلمه ووقته بتوجيهاته ، فكان من الذين أعطوا

فأخلصوا العطاء، ومدينين له بتواضعه الجم الذي لا يصدر إلا عن إنسان أستاذ كبير ، ندعو الله أن يجزيه

عليه خير الجزاء ..

إلى من جرع الكأس فارغاً ليسقيني قطرة حب

إلى من كنت أناامله ليقدم لنا لحظة سعادة

إلى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم

إلى القلب الكبير (والدي العزيز)

إلى من أرضعتني الحب والحنان إلى رمز الحب وبلسم الشفاء

إلى القلب الناصع بالبياض (والدتي الحبيبة)

إلى القلوب الطاهرة الرقيقة والنفوس البريئة إلى رياحين حياتي (اخوتي)

إلى الأخوات اللواتي لم تلدهن أمي ... إلى من تحلو بالإخاء وتميزوا بالوفاء والعطاء إلى ينابيع الصدق الصافي إلى من معهم سعدت ، وبرفقتهم في دروب الحياة الحلوة والحزينة سرت إلى من كانوا معي على

طريق النجاح والخير

إلى من عرفت كيف أجدهم وعلموني أن لا أضيعهم (صديقاتي)

ولا ننسى من وقفوا بجانبنا، وزرعوا التفاؤل في دربنا وقدموا لنا المعلومات والدعم المستمر ، وكل من شاركنا في التمثيل ومنحنا الوقته الثمين ، إلى من يوفر لنا مكانه وهدوئه إلى من منحنا مواقع التصوير والمعدات، وساهموا بنجاح هذا المشروع واخص بالذكر مكان عملي (استديو الشعلة).

فريق العمل .

Logline - نبذة

هذه القصة تظهر مدى ضعف النفس البشرية اتجاه مصاعب وضغوطات الحياة التي تتواكب في حياته مرة واحدة ، حيث يرمي بجميع مبادئه في عرض الحائط.

This story illustrates the extent of human weakness towards the difficulties and pressures of life, as it throws away all of its principles in the wind.

الملخص

" كش ملك " فيلم درامي رمزي قصير ، تصور أحداث قصة شاب يعيش مع والدته لوحدهما بحياة روتينية بها بعض التعب ، ربي الإبن على عدة أمور وزرعت فيه والدته حب لعبة الشطرنج ، ومع مرور الوقت تتواكب الضغوطات على الشاب والحياة الهادئة الروتينية ، حياته من فنجان القهوة مع والدته إلى العمل في ورشات البناء حتى لعب الشطرنج مع صديقه ، وفي لحظة تهتز هذه الحياة بالمصاعب مثل دخول والدته المشفى ، الإرهاق المفرط بالعمل دوناً عن الضغوطات النفسية فيقرر بيع المنزل القديم لكي يتصرف بالمال ، لكن ما من مشتري عربي وافق على شرائه بمبلغ مرضي ، ليقوم السمسار بإحضار مشتري مجهول الهوية يعرض سعر ضخم ، يوافق الشاب بصعوبة مستمعاً لطمعه ، لتنقلب الأحداث فجأة عند قدوم رسالة له بأن صديقه الذي كان يلعب معه قد استشهد وكانت هذه بقعة الحضيض الذي يعاود الصعود منها ، ليرى بأن الفوز هو التمسك بجميع المبادئ وعدم الإستسلام لضغوطات الحياة .

This Film is a short symbolic drama film that depicts the story of a young man living with his mother, the two of them alone in a routine life. The son carries the burden of several matters and his mother instills in him a love for the game of chess. As time passes, pressures align on the young man and his tranquil routine life—from the cup of coffee with his mother to working in construction workshops—until playing chess with his friend. In a moment, this life trembles with difficulties, such as his mother's hospitalization, extreme work fatigue, and psychological pressures. He decides to sell their old house to have the money to manage, but there are no Arab buyers who agree to purchase it at a satisfactory amount. The broker brings anonymous buyers who offer a large sum. The young man reluctantly agrees, listening to his greed, but suddenly the events turn when he receives a message that his friend, with whom he used to play, has been martyred. This becomes the rock bottom from which he begins to rise, understanding that true victory lies in holding onto all principles and not surrendering to life's pressures.

فهرس المحتوى

رقم الصفحة	العنوان
2	الأهداء
3	شكر وعرفان
5	نبذة
6	الملخص
7	فهرس المحتوى
1	الفصل الأول : المقدمة
2	1-1 فكرة المشروع
3	1-2 قصة الفيلم
7	1-3 أهداف المشروع
8	1-4 أسباب اختيار المشروع
9	1-5 الإبداع في المشروع
9	1-6 التطبيق والتنفيذ
12	1-7 الفئة المستهدفة
13	1-8 الجدول الزمني لمهام المشروع
15	الفصل الثاني : التعريف بالمشروع
16	2-1 مقدمة
16	2-1-1 بيع الأراضي والمنازل
18	2-2 لغة الأفلام
19	2-3 تعريف الدراما ، أنواعها
21	2-3-1 الدراما الرمزية

2-4 التصوير بالتقطيع والتصوير بالتغطية	**21**
2-6 زاوية الكاميرا	**23**
2-7 حركات الكاميرا ومعانيها	**25**
الفصل الثالث: متطلبات واحتياجات المشروع	**30**
3-1 تفاصيل المشروع	**31**
3-2 المتطلبات التطويرية	**32**
3-2-1 المتطلبات المادية	**33**
3-2-2 المتطلبات البشرية	**34**
3-3 المتطلبات التشغيلية	**35**
3-4 المخاطر والتحديات	**36**
3-5 آلية التسليم	**38**
3-6 آلية التسويق	**38**
الفصل الرابع : مراحل التنفيذ وبناء المشروع	**39**
4-1 شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة ، الحركات ومعانيها	**40**
4-1-1 شخصيات القصة وأدوارها	**40**
4-1-2 الأماكن والأزمنة ، ومعانيها	**48**
4-1-3 الزمان	**49**
4-2 ألواح النماذج وألواح القصة (Storyboard)	**49**
4-3 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع	**56**
الفصل الخامس : الإختبار والتقييم	**61**
5-1 اختبار الأفكار قبل البدء	**63**

5-2 اختبار أثناء التطوير	**63**
5-3 اختبار بعد التنفيذ	**64**
الفصل السادس : النتائج والتوصيات	**65**
6-1 نتائج التوصيات	**66**
6-2 نصائح وتوصيات	**67**
6-3 الترويج للفيلم	**69**
6-4 المراجع	**71**
6-5 السيناريو	**72**

الفصل الأول : المقدمة

1-1 فكرة المشروع

1-2 قصة الفيلم

1-3 أهداف المشروع

1-4 أسباب المشروع

1-5 الإبداع في المشروع

1-6 التطبيق والتنفيذ

1-7 الفئة المستهدفة

1-8 الجدول الزمني لمهام المشروع

1-1 فكرة المشروع (فيلم كش ملك)

جاءت فكرة المشروع لتجسيد ظاهرة واقعية في المجتمعات وفي عصرنا هذا خاصة، وهي بيع الاراضي والمنازل للاحتلال ، في حين أن متطلبات الحياة ومغرياتها زادت في أعين المواطنين فقد وصل بنا الامر بان هذه الامور اصبحت مباحة ، وربما قد انست هذه الامور المواطن أصوله التي ربط بها منذ الأزل ، وينتج هذا الإهمال والجشع في قصتنا بسبب الضغوطات التي انهالت على البطل وقد نسي عن ما مبادئه وأصوله وجذوره في لحظة ضعف ... يمكن اعتبار بيع الأراضي خيانة عظمى للوطن وللناس أيضا وان من يقوم بذلك فقد فقد سبب وجوده على هذه الأرض .

واجبنا كأهل اليوم يحتم علينا أن نرسخ بأولادنا الوعي الكامل الشعور بالانتماء للأرض والهوية الفلسطينية الأصلية، هذا الدور الذي لا يقل أهمية عن التعليم والتحصيل العلمي، وهذا أساس من أسس التربية السليمة والواعية، فيوم الأرض بالنسبة لشعبنا الفلسطيني لا يشبه الاحتفال به لدي بقية الشعوب التي تكون فيها العلاقة بين الفرد والأرض علاقة لا لبس فيها، علاقتنا بالأرض المسلوبة والمغتصبة علاقة تحدي وانتماء ومراهنة على العودة، وفي غياب المؤسسات الحكومية، فقط على الأهل يقع هذا الدور المقدس، وإحياء الذاكرة من جيل إلى جيل.

ومن تبع أهمية هذا الموضوع نمت تلك الفكرة عقولنا ، لطرحها عن طريق استثمار ما تعلمناه في الجامعة من خلال تصوير فيلم درامي بالتقنيات المتوفرة ، يصور هذا الفيلم الجانب الأهم في حياتنا وهو الارض . متأملين أن تصل رسالتنا هذه لكل الأبناء لكل المجتمعات سواء المسلمة أو غيرها ، لأنه كما قال الشاعر محمود درويش " على هذه الارض ما يستحق الحياة " .

1-2 قصة الفيلم

في ذلك المنزل الحجري القديم يجلس طفل في الخامسة من عمره في تلك الفوهة يبدل بين حركاته على رقعة من الشطرنج القديمة ،تتقدم والدته مربته على رأسه لتقوم باختيار احد الاحجار ومحركتاً اياها .

وبعد مرور سنين في المنزل الهادئ والبسيط يفتح شاب في منتصف عمره العشرين عينيه ويترجل من فراشه ليغير ملابسه الى ملابس متهالكة ثم يخرج من غرفته بخطوات بسيطة الى خارج غرفته متوجه باحثا عن أمه التي بأواخر سنها الأربعين تلتفت فخورة بامه وتقترب منه لكي تودعه ليخرج إلى عمله كعامل بناء مرهقتا اياه الحياة .

في الورشة وموقع البناء وفي خضم الفوضى يتقدم الشاب حاملا الألواح الخشبية مراهق مع اشعة الشمس المسلطة ، مكملا يومه في المساء وفي العتمة بتقدم الى ان يقترب من اصدقائه ال٣ المتواجدين حول الطاولة ، يلقي التحية بحرارة والابتسامة تعلو محياه ليكمل جالسا بعدها يناظر رقعة الشطرنج المبعثرة أمامه ليبادل صديقه الذي بقي أمامه ويعاود لها لبدء في صف الحجارة ، وفي الأجواء المتوترة تصل اللعبة لاخرها ليحرك الشاب اخر حجر ويقول بصوت هادئ و ساخر

الشاب : ٣٠ ، و كش ملك (يبتسم ابتسامة عريضة ليريح كتفيه للخلف)

يظهر على ملامح صديقه الخذلان ليزفر بشدة يبعد الرقعة عنه باستياء ، ثم تبدأ أصوات الضحكات الممزوجة بالكلام بين الاصدقاء . يعود الشاب من بعد اللعب مع اصدقائه للمنزل جالس امام والدته ، يفك شريط جهاز كشف الضغط من حول معصم والدته ويعطيها الدواء الخاص بها ، ثم يقبل رأسها ويتبع خطواته ذاهبا لغرفته وعلبة الدواء ما زالت بين يديه ، يتمعن الشاب بداخل العلبة لتظهر بأنها فارغة يلقي العلبة جانبا ويتكئ على الطاولة مخرجا جزدانه متفحصاً اياه ،ليظهر بأنه خالي من النقود ، يفرك صدغيه باستياء ثم يقف خارجا .

يوم جديد و العمل المرهق نفسه وفي أثناء عمله يشعر الشاب باحساس غريب وتضارب غريب بداخله ،تتداخل عيناه مع إحساسه بالدوخة و اختلال بالتوازن مع رؤية ضبابية ، يحاول التماسك ويقف لبرهة يهز رأسه محاولا تدارك وعيه ليتبع المسير بأعين شاحبة و بوجه يكسوه العرق .

يكمل يومه كالمعتاد وهو يجلس مع اصدقائه يحرك حركته الاخيرة

الشاب : و للمرة ٣٤ كش ملك (بابتسامة فخر)

يبدي صديقه ملامح الاستياء مجددا ،يضع رأسه على المنضدة ليتقدم الصديق الثالث مواسيا اياه مربتا على ظهره ،وفي منتصف الأحداث يهتز هاتفه الذي يرن ليجيب على المكالمة القادمة من والدته (اصوات اسعاف) .

بخطوات سريعة راكضا متجهة الى احد الاسرة ويسحب الستارة متلهفة لرؤية ما خلفها ليرى والدته شاحبة الملامح المستلقية على ذلك السرير الأبيض ،يقترب منها بتروي ليجلس بجانبها ثم

ينظر لوجه أمه منكسر الملامح ثم يقبض على يدها بين يديه ووضع جبهته على يديها .

تظهر حركة الوزير على الرقعة

الشاب : ٤٠ (يحرك رأسه باستهزاء رافعا حاجبه بفخر)

يقف صديقه منزعج غير قادر على التعبير يلتف الشاب لساعته ليودع اصدقائه ويخرج من الغرفة ،رافعا هاتفه مجيب ، يقف الشاب مستمع بتمعن ثم بصوت خائب يرد وهو ممسك برأسه.

الشاب : شو بس ٣٠٠٠٠ دينار؟!.

وفي أوقات عمله في اليوم الجديد يتقدم بخطوات منهكة وغير متزنة وهو حاملا لعدة البناء ويبدو الارهاق يعلو محياه ليسقط منهكة متدارك وزنه ليجلس جانبا غير واعي .

يجلس على حافة سريره والغرفة تعم ارجاء المنزل ، يخرج هاتفه وهو ما زال يرتدي ملابس البناء (يزفر باستياء)، ليخرج هاتفه ليراسل شخصا (السمسار)

الشاب: شو صار معك؟

السمسار : قلتلك قبل عيم ما في حدا بيشتري بسعر زي هيك يعني لو طلبت ٥٠٠٠٠دينار رح تصفي ٣٠٠٠٠ دينار

الشاب بملامح متعظة ليعم الصمت قليلا ، يتأمل الرقم

السمسار :.....، بس يمكن اجيبلك حدا رح يشتريها بأكثر

تختفي المحادثة لكن الشاب ما زال يتبادل أطراف المراسلة لبرهة يرفع رأسه مفكرا وتوتر ثم يهز راسه رافض ،و يقف ويلقي الهاتف جانبا .

يلعب صديقه عدة حركات بملامح متتبع جدا مع الرقعة و باسوارة فلسطينية ملتفة حول معصمه ، يتحرك على الرقعة بحذر شديد ، يتخير الشاب بين مسارين وبقلل يختار احدها ، لينتهز صديقه الفجوة التي خلفها وبسرعة كبيرة يحرك حجره مرددا

الصديق : واحد وهو يبتسم بفخر شديد

الشاب غير مصدق ومذهول

الشاب : مرة ثانية (راجيا)

الصديق : لاا خلص هاي اخر مرة بلعب معك

الشاب يتمعن الرقعة وما زالت الصدمة تعلو محياه ، متمعن وهو يحرك الوزير بين أصابعه يخرج صديقه المنتصر وهو يربت على كتفه ويخرج نهائيا من الغرفة .

وفي منزله المبعثر والمهمل يتقدم الشاب بتروي وهدوء ، ليرمي بكامل جسده على السرير مستلقيا ينظر لسقف متمعنا ثم يسدل عينيه بتروي ويحرك جسده جالسا على السرير ثم يرفع هاتفه ليرسل لسمسار

الشاب : تمام // خلص موافق ///خلص ماشي .

بدأت خيوط المغيب تنسدل والعتمة تعم ارجاء المنزل ، يستدير مقبض الباب ليظهر الشاب وهو يتقدم شارد الذهن غير واعي ،يتابع سيره لداخل غرفته ثم يتكىء على طاولته ويخرج ورقة يتابع التحديق فيها وهو سارح في مكان آخر زافرا من سيجارته المولعه حديثا ، يضع الورقة على المنضدة ثم يخرج ليظهر انها العقد ومدون باللغة العبرية.

تبدأ اللعبة من جديد وتتقدم بسرعة تارة ببطء تارة أخرى في العتمة التي تلتهم كل شيء محيط ، تعرض كل ما تعنيه القطع بلمحة سريعة من الماضي حتى يصل لخسارته للملكة ،ليرتسم أمامه مسارين متوتر بشده حتى تلقى امامه شيك فارغ ، ينظر بدهشة الى الشيك بأعين متضاربة، يهتز هاتف البطل بسبب رسالة ، يسحب هاتفه بهدوء شديد ليرى ما حصل ثم يغلقه ويضعه جانبا بهدوء ،ينظر الرجل الاسود للهاتف ،يغمض البطل عينيه بشده ثم يتخذ الخطوة التي ستؤدي لفوزه ليمزق الشيك لأشلاء (مع عقد البيع)عن طريق تحويل جندي له إلا ملكة يفوز باللعبة ورفض بيع البيت بعد خسارته لكل شيء.

بدأت خيوط الصباح تنسدل والعتمة تتجلى عن الإرجاء المنزل ، يستدير مقبض الباب ليظهر الشاب وهو يساند امه مدخلا اياها المنزل وهو يرتدي قميصه الأبيض الذي يتسم عليه شعار الطفل حنظلة ، تدخل منزلها منهكة حتى تجلس وهي قابضة على كفه بشدة ناظرة اليه .

1-3 أهداف المشروع

1- استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة لإنتاج فيلم درامي يوصل رسالة ويلفت انتباه المجتمع والمؤسسات لقضية اجتماعية مهمة ، يلفت الإنتباه لمواضيع مهمة قد أصبحت سائدة في المجتمع مثل قضية خيانة الأرض والناس المتواجدين عليها عن طريق بيع المنازل والأراضي للمحتل .

2- توظيف المهارات والقدرات والمعرفة التي تعلمناها في الحياة الجامعية من تطبيق مراحل الإنتاج وما قبل وبعد الإنتاج ، واستخدام مهارات التصوير، واستخدام البرامج الحاسوبية لمعالجة المواد المسجلة والمونتاج للخروج بفيلم كامل بطرق علمية مدروسة .

3- محاولة توعية الشباب الصاعد على أهمية المبادئ والأرض ودماء الشهداء التي روت هذه الأراضي ، وعدم الذهاب خلف طمعهم وجشعهم .

4- إيصال فكرة أن كل ما يحدث على هذه الأرض يرد بشكل آخر علينا فهنالك من يدفع الثمن غالياً دائماً ، وأن الشهداء يستحقون تمسك بهذه الأرض على الأقل .

5- لفت الإنتباه أن ما يفعله الإنسان في حياته سيأتي يوم ويعود إليه، وأن أرواح الناس على عاتقهم بشكل أو بأخر، فما فائدة الأجساد إن دُنِّست الأرواح بالجشع .

1-4 أسباب اختيار المشرع

1- اختتام المرحلة الجامعية من خلال عمل فني يُرسخ مفاهيم وقضايا اجتماعية مهمة وهادفة ، وتوعية أبناء المجتمع .

2- طرح مشكلة اجتماعية وطنية ، بطريقة تخاطب الوجدان وتعرض الواقع المؤلم وتصل إلى المجتمع والفئات المستهدفة متمنين السعي للتغيير بهذا الصوت الخافت .

3- إنتاج فيلم درامي لاستثمار كل ما أمكن من مهارات ومعرفة تعلمناها خلال سنوات حياتنا الجامعية في مشروعٍ واحد .

4- عرض جزء من جوانب الضغط والمحاولات التي يتم ممارستها على ذوي النفوس الضعيفة والغير واعية بأبعاد تلك الخطوات .

5- الرغبة في إيصال أكثر من حكمة من خلال الفيلم بكل الطرق الممكنة من جميع الجوانب التي درسناها سابقاً .

1-5 الإبداع في المشروع

1- اختيار عينات من بعض القصص الحقيقية و الواقعية وإنتاجها كفيلم درامي وطني رمزي ، يتميز عن باقي المشاريع السابقة بأنه يلامس مشاعر الإنسان بأهم ما يملك في الدنيا وهي " الروح " .

2- تسليط الضوء على القضايا الإجتماعية المهمة التي تمس حياة المجتمع الفلسطيني .

3- محاولة معالجة القضية بطريقة رمزية من خلال نشرها على مواقع التواصل الاجتماعي وشبكات الإنترنت من دون لفت الإنتباه للمحتوى حتى لا يتم إيقاف نشره .

1-6 التطبيق والتنفيذ

تقييم العمل على ثلاثة مراحل أساسية لإنتاج مشروع وسائط متعددة :

1- مرحلة ما قبل الإنتاج

أ) تحليل فكرة المشروع :

1- بناء فريق العمل واختيار الشخصيات المناسبة لتمثيل الأدوار في الفيلم ، واستلهام فكرة المشروع وبلورتها والإتفاق مع أعضاء فريق العمل على تنفيذ مشروع وسائط متعددة تصف أهمية المبادئ .

2- الإتفاق على نوع العمل الأنسب لعرض هذه القصة وتم اختيار تصوير الفيلم الدرامي الوطني والرمزي.

3- دراسة الإمكانيات والأدوات المتاحة التي يمكن توفيرها لإنجاز هذا المشروع من كاميرات وأجهزة حديثة وشخصية يتمحور حولها موضوع الفيلم.

4- تحليل التكاليف اللازمة لإنجاز المشروع.

5-تحديد الفئة المستهدفة وكيفية الترويج لهذا المشروع ونشره .

ب) الاختبار الأولي للمشروع :

1- تحديد أهداف الفيلم .

2- تحديد المهارات المطلوبة لإنتاج هذا الفيلم من كتاب ، مصورين ، رواة ومُونِتِيْر .

3- جدولة أوقات العمل بما يتناسب مع أعضاء الفريق وأبطال الفيلم.

4- توفير الأدوات اللازمة للكاميرات وحوامل الكاميرات والميكروفونات ومعدات مستخدمة للتصوير .

ج) بناء نموذج أولي :

1- كتابة قصة الفيلم وذلك من خلال ترتيب الأحداث والمواقف التي تعرضت لها شخصية القصة .

2- تحويل القصة إلى سيناريو .

3- اختيار المواقع التي يتم فيها تصوير القصة وأخذ الأُذونات من أصحابها وحجزها ومن ثم استخدامها .

4- اختبار أولي للقصة عن طريق طرحها على مجموعات التركيز وأصحاب الخبرات في مجال صناعة الأفلام ، أخذ النصائح والإرشادات بما يدعم الفكرة .

2- مرحلة الإنتاج

1- توزيع الكاميرات والميكروفونات والإضاءة في موقع التصوير.

2- عمل تجربة أولية للتصوير بالإعتماد على السيناريو وحسب قواعد التصوير.

3- عرض ما تم تصويره على مجموعات التركيز وأخذ الملاحظات والأخطاء لتفاديها في التصوير النهائي.

4- التصوير النهائي للفيلم بالإعتماد على السيناريو التصويري وأخذ لقطات خارجية وداخلية للشخصيات في أماكن التصوير ووضعها في أرشيف قد يتم أستخدامه في المونتاج النهائي للفيلم .

5- شراء برامج المونتاج التي سيتم استخدامها .

6- تجميع اللقطات بشكل مبدأي وعرضها على مجموعات التركيز لأخذ الإقتراحات والتعديل عليها إن لزم.

مرحلة المونتاج وتجميع الوسائط المتعددة :

1 - تجميع اللقطات المصورة ومقاطع الصوت والموسيقى وتخزينها على أقراص صلبة خارجية بنُسختين لضمان عدم ضياع المادة المسجلة وعلى عدة أجهزة خاصة بالفريق .

2- إنشاء مقدمة الفيلم والخاتمة .

3- البدء بعملية المونتاج وترتيب المشاهد بالإعتماد على السيناريو، من خلال استخدام برامج أدوبي لتحرير ومونتاج الفيديو.

4- معالجة ودمج مقاطع التصوير والمؤثرات والمواد الصوتية المسجلة مع الفيلم .

5- تصدير الفيلم بالصيغ والإمتدادات المطلوبة.

3- مرحلة ما بعد الإنتاج :

1- الفحص والتدقيق .

2- نشر والتوزيع .

أ) بناء الملصقات الترويجية والفيديو التسويقي وبطاقات الدعوة .

ب) نشر الإعلانات التسويقية للفيلم عبر مواقع التواصل الإجتماعي ونشر الملصقات الترويجية في الجامعات وإرسال بطاقات الدعوة .

ج) عرض الفيلم في يوم مناقشة مشروع التخرج .

1-7 الفئة المستهدفة

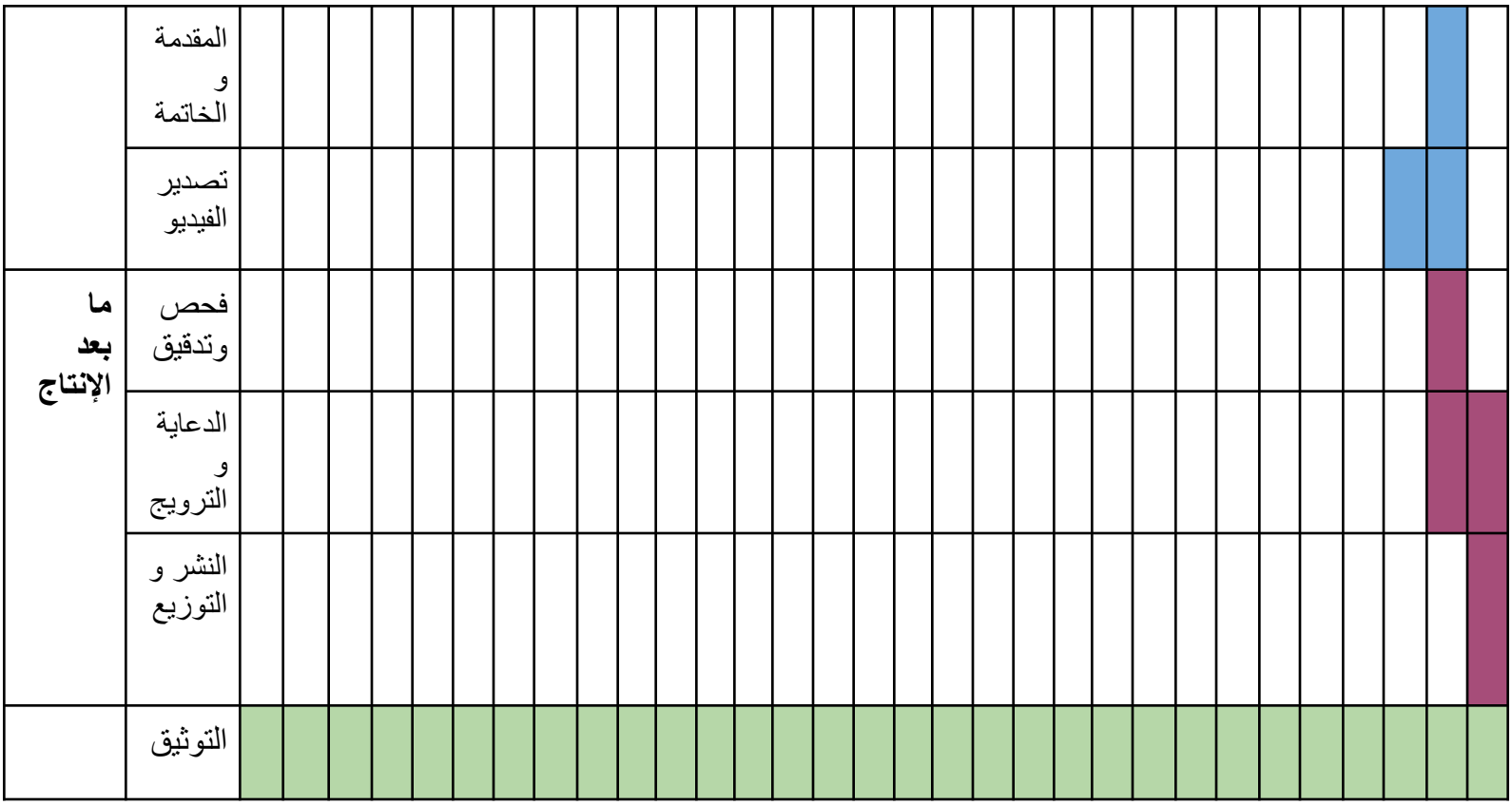
سعينا في هذا المشروع لإيصال رسالتنا لأكبر عدد ممكن من أفراد المجتمع والفئات العمرية المختلفة :

1- المواطن الفلسطيني في مرحلة الشباب و مرحلة فقدان الأمل الذي زُرِعَ في المراهقة .

2- المهتمين في إنتاج الأفلام والدراما والتصوير وكل ما يُنتَج بما يخص القضية .

1-8 الجدول الزمني لمهام المشروع

المهام		الزمن بالاسبوع																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
ما قبل الإنتاج	استلهام الأفكار																															
	تحليل التكاليف																															
	جدولة الوقت																															
	القصة و السيناريو																															
	مواقع التصوير																															
	ألواح القصة																															
	الكاميرات																															
التصوير و الإنتاج	تصوير المشاهد																															
	تسجيل الصوت																															
	شراء البرامج																															
	معالجة اللقطات																															
	معالجة **الأصوات**																															
	المونتاج																															


المقدمة و الخاتمة
تصدير الفيديو
فحص وتدقيق
الدعاية و الترويج
النشر و التوزيع
التوثيق
ما بعد الإنتاج

الفصل الثاني : التعريف بالمشروع

2-1 مقدمة

2-1-1 بيع الأراضي والمنازل للاحتلال

2-2 لغة الأفلام

2-3 تعريف الدراما وأنواعها

2-3-1 الدرامة الرمزية

2-4 التصوير بالتقطيع والتصوير بالتغطية

2-6 مستويات الكاميرا

2-7 حركات الكاميرا ومعانيها

2-1 مقدمة

2-1-1 قضية بيع الأراضي والمنازل للاحتلال

جاءت فكرة المشروع لتناسب الأحداث الواقعة على الشعب الفلسطيني منذ الإنتداب البريطاني على فلسطين وإلى وقتنا هذا والقادم حتى ، وهي قضية بيع الأراضي الفلسطينية للاحتلال الصهيوني وتمليكهم بشكل قانوني ، لاتباعهم طمعهم وجشعهم بالأسعار الخيالية التي يتم عرضها من المشتري من طرف الإحتلال على المشتري الفلسطيني ، واستغلال الإحتلال للظروف المعيشية الصعبة الواقعة على الشعب الفلسطيني ، وهذا ما قمنا بتجسيده في البطل الذي يعاني من ظروف معيشية مرهقة التي تنهال عليه واحدةً تلو الآخرى .

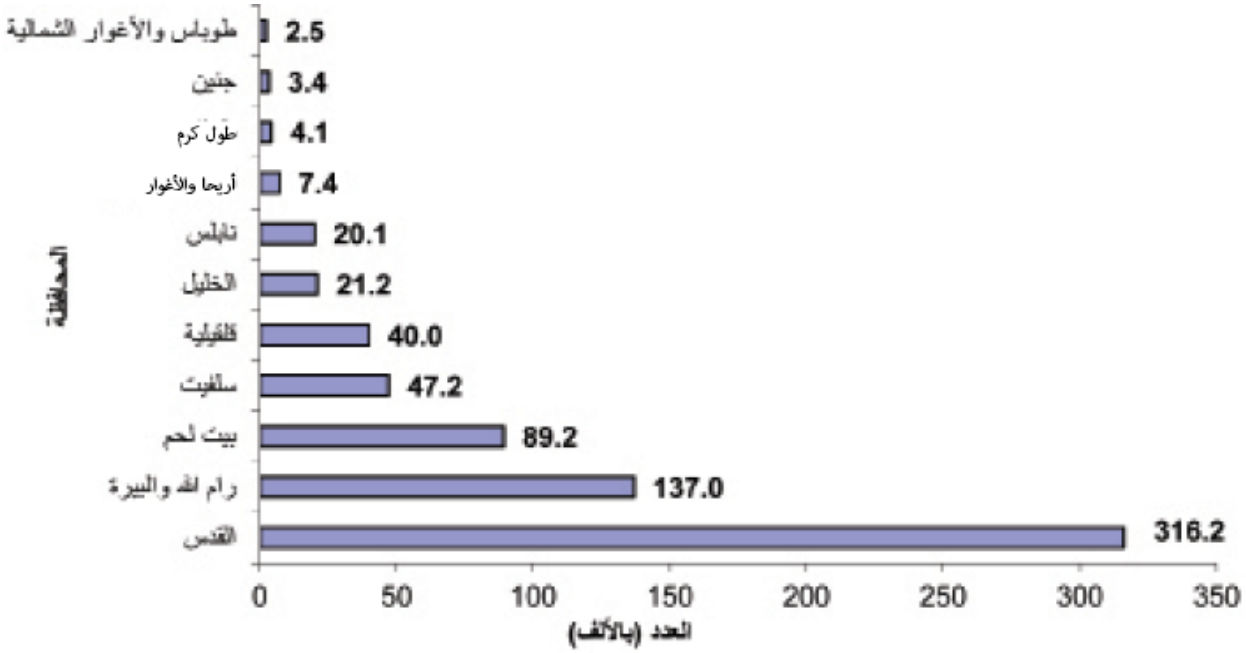
مَثل الذي خان وطنه وباع بلاده ، مَثل الذي يسرق من مال أبيه ليطعم اللصوص ، فلا أبوه يسامحه ولا اللص يكافؤه .

وهذه هي خيانة الأرض ، تتعرى من تربةٍ قد أقسمت أن تَلُفّكَ عند مماتك ، وها هي روحك تنامُ سباتها الأبدي في العراء ، لا أرضَ تَقبلُك ولا ربٌ يحميك .

قد قال الله تعالى : **{ لَا يَنْهَاكُمُ اللَّهُ عَنِ الَّذِينَ لَمْ يُقَاتِلُوكُمْ فِي الدِّينِ وَلَمْ يُخْرِجُوكُم مِّن دِيَارِكُمْ أَن تَبَرُّوهُمْ وَتُقْسِطُوا إِلَيْهِمْ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُقْسِطِينَ * إِنَّمَا يَنْهَاكُمُ اللَّهُ عَنِ الَّذِينَ قَاتَلُوكُمْ فِي الدِّينِ وَأَخْرَجُوكُم مِّن دِيَارِكُمْ وَظَاهَرُوا عَلَى إِخْرَاجِكُمْ أَن تَوَلَّوْهُمْ وَمَن يَتَوَلَّهُمْ فَأُوْلَئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ }الممتحنة 8 - 9 .**

تعد الأرض القضية المركزية التي تشكل العصب الأساسي في حياة الشعب الفلسطيني ومصيره في الماضي والحاضر والمستقبل، فَتشابُك هذه العلاقة بين الفلسطيني كالشعب والأرض باعتبارها تضمن الحياة ، فحدود معناها يتجاوز وجوده المادي البحت ولا تقتصر هذه العلاقة على حيزها الجغرافي ، بل تأتي أهميتها من كونها حاملةً للأبعاد الحضارية ، الثقافية ، الرمزية ، الإقتصادية والكيانية للوجود الإنساني

الفلسطيني، فالسيطرة على الأرض بالنسبة للإنسان الفلسطيني من حيث الحيازة والاستخدام هي سيرورته وكينونته .



مؤسسة الدراسات الفلسطينية (1)

(1)https://www.palestine-studies.org/

2-2 لغة الأفلام

عندما أصبح الفيلم سلسلة من اللقطات المتصلة ، وُلدت لغة جديدة ، أصبحت كل لقطة جملة كاملة تحتوي على موضوع وفعل واحد على الأقل ، (نحن نتحدث هنا عن اللقطة المحررة ، بدلاً من تجهيز الكاميرا ، الذي يمكن تقطيعه إلى عدد من اللقطات المحررة) مثل النثر، يمكن أن تكون الجملة/اللقطة في الفيلم بسيطة، مع موضوع واحد وفعل واحد، وربما تكون تحتوي على مفعول به ؛ أو يمكن أن تكون الجملة/اللقطة جملة مركبة ، مؤلفة من جملتين أو أكثر ، سيتوقف نوع الجملة/اللقطة التي نستخدمها أولاً على جوهر اللحظة التي نرغب في نقلها للجمهور ، في المرتبة الثانية ، ستتضمن هذه الجملة/اللقطة تصميم المشهد ، والذي يمكن أن يكون مكونًا من نمط عام للفيلم .

في فيلم "Rope" لألفريد هيتشكوك عام 1948 ، يوجد فقط تسع جمل ، حيث تشكل كل جملة تصويراً واحداً متكاملاً ، وهو أمر يعبر عن استخدام قوي لتحريك الكاميرا والإضاءة والموسيقى والتمثيل لخلق الإثارة والتوتر .

عندما أصبح الفيلم متسلسلاً من مجموعة من اللقطات المتصلة، وُلدت لغة السينما . أصبحت كل لقطة عبارة عن جملة كاملة تحتوي على فعل و فاعل واحد على الأقل (نتحدث هنا عن لقطة تم تحريرها، على عكس ترتيب الكاميرات الذي يمكن تحريره إلى عدد من اللقطات المحررة) ، على غرار النثر، يمكن أن تكون الجملة/اللقطة في الفيلم بسيطة ، تحتوي على فعل و فاعل وربما مفعول به، أو يمكن أن تكون جملة/لقطة مركبة ، تتكون من جملتين أو أكثر ، ويعتمد نوع الجملة/اللقطة التي نستخدمها أولاً على جوهر اللحظة التي نرغب في إيصالها للجمهور.

وبشكل ثانوي، سيتم تضمين تلك الجملة/اللقطة في تصميم للمشهد ، والذي يمكن أن يكون مكونًا من طراز عام. في فيلم Rope لألفريد هيتشكوك عام 1948 ، يوجد تسع جمل فقط ، وكل جملة تمثل لفة فيلم.

تم تصوير الفيلم في لقطات طويلة، وكانت كل لفة تمثل لقطة مستمرة، وتم إخفاء الإنتقالات بين اللفات بعناية باستخدام حركات الكاميرا وتحريك الممثلين. هذه التقنية خَلقت وَهْم لقطة واحدة مستمرة ، مماثلة للمسرحية ، وزادت من التوتر والإثارة في الفيلم ، كما أنها تحدت قواعد النحو التقليدية من أجل اللغة السينمائية عن طريق تحويل فكرة اللقطة إلى جملة كاملة وخلق تدفق مستمر للحركة.

2-3 تعريف الدراما و أنواعها

الدراما هي نوع من الأعمال الفنية التي تهتم بتصوير الحياة الإنسانية وتصف حوادثها وصراعاتها، سواء كانت واقعية أو خيالية، وتهدف إلى توصيل رسالة إلى الجمهور وإثارة تأثير نفسي عليه. وتتميز الدراما بتناولها لقضايا اجتماعية وثقافية وفلسفية مختلفة، وكثيرًا ما تحمل رسائل إيجابية وتحفيزية للمشاهدين لتحقيق التغيير في حياتهم وفي المجتمع. وتتمثل صور الدراما في العديد من الوسائط الفنية، مثل المسرح والسينما والتلفزيون والراديو والأدب والمسلسلات والأفلام الوثائقية والإنتاجات الرقمية الحديثة.

وكلمة دراما هي بالأصل كلمة إغريقية وتعني التناقض أو العمل ، لأن الدراما تجسد الحزن ، والفرح والمأساة ، والكوميديا ، والسخرية والحب وغير ذلك في عمل واحد لهذا كانت تعني بالتناقض عند الإغريق ، ويوجد مساحات فنية وإعلامية تدخل فيها الدراما كالمسرح والتليفزيون والإذاعة والسينما .

هناك العديد من الأنواع المختلفة للدراما في الأفلام، والتي يمكن تصنيفها على النحو التالي:

1. دراما الأكشن (Action Drama): تشمل هذه الأفلام العمل والإثارة والقتال والمطاردات، ويمكن أن تكون مليئة بالمؤامرات والأحداث المفاجئة.

2. دراما الكوميديا (Comedy Drama): تركز هذه الأفلام على المواقف المضحكة والنكات والأداء الكوميدي، ولكنها تتضمن أيضاً بعض الجوانب الدرامية والعواطف.

3. دراما الخيال العلمي (Science Fiction Drama): تتضمن هذه الأفلام عناصر الخيال العلمي مثل السفر عبر الزمن ، وغالباً ما تحتوي على رسالة أو فلسفة تحتمل أن تكون مُلهمة.

4. دراما الإثارة (Thriller Drama): تشمل هذه الأفلام الأحداث المثيرة والمشوّقة ، وتعرض قصص مليئة بالتشويق والتوتر والمفاجآت المفاجئة، وغالباً ما تتضمن الجريمة والتحقيقات والمطاردات.

5.دراما التاريخية (Historical Drama): تتناول هذه الأفلام الأحداث التاريخية والشخصيات الشهيرة والحضارات المختلفة .

ومن الأنواع أيضا وهو ما يُمثل فلمنا :

2-3-1 الدراما الرمزية (Symbolic Drama) : هي عبارة عن نوع من الأعمال الدرامية التي تستخدم الرموز والرموز المجازية لتمثيل المواضيع والأفكار والشخصيات في العمل الدرامي ، يتم استخدام الدراما الرمزية بشكل خاص في الفنون المسرحية والأفلام والتلفزيون، وهي تهدف إلى إضفاء العمق والتعقيد على الأحداث والشخصيات في العمل الفني.

تختلف الرموز والرموز المجازية التي تستخدم في الدراما الرمزية من ثقافة لأخرى ومن عصر لآخر فمثلاً قد يتم استخدام اللون الأحمر كرمز للحب أو الغضب، والزهرة كرمز للجمال أو الهشاشة، والمرآة كرمز للإنعكاس أو الحقيقة المخفية.

عادةً ما تتضمن الدراما الرمزية عدة مستويات من التفسير، وهذا يمكن أن يؤدي إلى إثارة الجدل حول معاني الرموز المستخدمة. يمكن أن تتطلب الدراما الرمزية فهماً أكبر من المتوسط للأحداث والشخصيات، وقد تكون محفزة للتفكير والنقاش حول معاني وأفكار العمل الفني.

2-4 التصوير بالتقطيع والتغطية:

نظرياً يمكن أن يعرض الخريطة السينمائية المصورة بشكل كامل على المخرج جميع اللقطات التي يحتاجها لمشهد ما ، إذا التقط المخرج والمصور السينمائي اللوحات بالضبط كما تظهر على الورق، يمكن تقدير أطوال اللقطات ، فيما بعد، يتعين على المحرر فقط تقليم اللقطات هنا وهناك لجعلها تناسب بشكل منسق ، يُطلق على هذه الطريقة في التصوير اسم "التصوير بالتقطيع" ويفترض وجود نص مثالي وخريطة سينمائية مثالية وتنفيذ مثالي لكل لقطة و إلاعتماد على الأمل ربما يكون فضيلة ، لكن تجاهل الأشياء التي يمكن أن تحدث خطأ في الإنتاج السينمائي - والتي هي كثيرة - يعتبر جهالة .

والرأي البديل يفترض أن الكمال لا يمكن الحصول عليه، وبالتالي لا يستحق المتابعه في المرحلة الأولى يلجأ المخرجون الذين يؤمنون بهذا ، والذين لا يعرفون كيفية تصوير المشاهد ، إلى تصوير المتتابعات

باستخدام صيغة معينة من ترتيبات الكاميرا، يُطلق على هذا النظام ، الذي يعتمد عادة على نظام المثلث لوضع الكاميرا، اسم "التغطية"، ويعتمد على العديد من إعدادات الكاميرا لكل حركة، مما يضمن أنه يُمكن قَطع متسلسلة منطقية في عملية التحرير وتكون اختيارات اللقطات المطبقة بشكل تقليدي واسعة ومتوسطة ومُقرّبة عادة ما تكون كافية .

كل من الطريقتين، "القطع في الكاميرا" و "التغطية" ، لهما مزايا وعيوب ونادرًا ما تستخدم بشكل حصري في صناعة الأفلام الروائية الطويلة لهذا السبب يمكن أن يشير "الحصول على التغطية" ليس فقط إلى نظام وضع الكاميرا ولكن أيضًا لتصوير أخذات إضافية (بالإضافة إلى تلك المصممة على السيناريو) إذا كان الوقت يسمح أو إذا كان المخرج قد راهن على نهج غير عادي لمشهد ما.

بمجرد إضاءة وتحريك المجموعة والتقاط الأخذات الأساسية المطلوبة لنقل القصة، فإن موقف المخرج والمصور السينمائي عمومًا هو "نحن هنا، فلنحصل على بعض الأخذات الاحتياطية فقط للحالات الطارئة". يعرف أي صانع فيلم مدى المنطقية في ذلك ، حيث يمكن التحرك بالكاميرا للحصول على زوايا إضافية بشكلٍ سريع مقارنةً بالوقت الذي يستغرقه إضاءة المجموعة وتحريك المشهد وبمجرد تحديد الإحتياجات التقنية والدرامية للمشهد، يتم تحفيز المخرجين على الحصول على أكبر عدد ممكن من الأخذات قبل تفكيك الإضاءة والإنتقال إلى المشهد التالي ، بالإضافة إلى ذلك، تكون الأفلام نسبيًا غير مكلفة مقارنةً بالتكلفة الإجمالية ليوم كامل من التصوير حتى عند استخدام القصة المصورة ، يعمل نفس الموقف ، ويعتمد عدد الأخذات الإضافية التي يتم تصويرها على ثقة وخبرة المخرج .

دعنا نفترض الآن بدلاً من استخدام اللقطة الطويلة بالعربة التي يشير إليها المخطط السينمائي، يختار المخرج استخدام التغطية بدلاً من ذلك. من المحتمل أن يلتقط لقطة متوسطة ولقطة قريبة للأب ونفس الترتيبات للأطفال، وسيكون ذلك ست لقطات ومن المحتمل أيضًا أن يلتقط لقطة OTS ثلاثية الأطفال ولقطة OTS عكسية للأب وهكذا سيكون مجموعًا ثماني إعدادات. يمكن أن يستغرق وقت كبير لإضاءة

وتصوير كل هذه اللقطات وربما يتعين التضحية باللقطة بالعربة. هذا هو الخيار العملي بين التغطية والقطع الكاميرا.

من هذا المثال يجب أن يكون واضحًا أن التوازن بين الأسلوبين يعتمد على الوضع ، فهناك بعض المشاهد التي يسهل تصويرها بالطريقة الدرامية أو الفنية وفي بعض الأحيان يكون من الممكن الحصول على تغطية كبيرة وحركات الكاميرا المعقدة أو إعدادات تستغرق وقتًا طويلًا ولكن تأكد أن العديد من اللقطات لن يتم استخدامها في النسخة المحررة جزء من تعلم الحِرفة كرسام مرئي هو وجود فهم جيد لما سيعمل قبل بدء التصوير ، ويترك كل المخرجين هامش للخطأ ، ولكن معرفة ما يعمل مسبقًا يترجم إلى متوسط عالٍ من اللقطات القابلة للاستخدام، والمكافأة ليست المال المدخر من خلال تصوير عدد أقل من الإعدادات، بل هو الوقت الإضافي الذي يمكن استخدامه لاتخاذ فرص فنية أكبر من خلال تنظيمات أكثر طموحًا ولقطات وأداء أفضل.

2-6 زاوية الكاميرا

إن ضرورة السياق في تفسير مشهد معين تنطبق أيضًا على زاوية الكاميرا يجب أن تحتوي أي زاوية كاميرا - منخفضة جدًا، عالية جدًا، مائلة لليسار أو اليمين، إلخ - في حد ذاتها على أي محتوى درامي أو نفسي أو جوي متأصل.

تشير زوايا الكاميرا إلى الموضع الذي تلتقط منه الكاميرا المشهد أو الفرد في وسائط بصرية مثل الأفلام والتلفزيون والتصوير الفوتوغرافي يمكن أن تثير زوايا الكاميرا المختلفة مشاعر مختلفة، وتنقل معاني مختلفة، وتساهم في سرد قصة فيلم أو صورة فوتوغرافية.

وهنا بعض الزوايا الشائعة للكاميرا:

1. زاوية المستوى العيني (Eye-Level Angle): هذه هي الزاوية الأكثر شيوعًا والمحايدة المستخدمة في صناعة الأفلام، حيث يتم وضع الكاميرا عند نفس ارتفاع عيني الموضوع .

2. زاوية الأسفل (Low Angle): يتم وضع الكاميرا أسفل الموضوع ، وتبحث لأعلى، مما يجعل الموضوع يبدو مهيمنًا أو قويًا أو مخيفًا .

3. زاوية الأعلى (High Angle) : يتم وضع الكاميرا فوق الموضوع ، وتنظر للأسفل ، مما يجعل الموضوع يبدو ضعيفًا أو عاجزًا أو عاجزًا عن القيام بأمر ما .

4. زاوية النظرة العليا (طائرة\Bird's Eye View): يتم وضع الكاميرا مباشرة فوق الموضوع ، وتنظر مباشرةً للأسفل، مما يوفر منظرًا جويًا ويمكن أن يخلق شعورًا بالابتعاد أو البعد.

5. زاوية هولندية (مائلة\Tilted Angle): يتم وضع الكاميرا بزاوية مائلة ، مما يخلق إطارًا مائلًا

هذه أمثلة قليلة فقط من العديد من زوايا الكاميرا التي يمكن استخدامها في وسائط الإعلام البصرية لخلق تأثيرات مختلفة ونقل معانٍ مختلفة.

2-7 حركات الكاميرا ومعانيها

سننظر في تقنيات استخدام الكاميرا المتحركة بشكل عام، يعتبر الشوت المتحرك أكثر صعوبة واستهلاكًا للوقت من الشوت الثابت ، ولكنه يوفر فرصًا رسومية ودرامية فريدة من نوعها في السينما يحل الحركة

الكاميرا محل سلسلة من الشوتات المحررة التي تتبع الموضوع ، أو لتوصيل الأفكار ، أو لإنشاء تباين رسومي وإيقاعي، أو لمحاكاة حركة الموضوع في تتابع الشخصية .

من بين ثلاثة أنواع من حركة الكاميرا ، الدوران ، التتبع والرفع ، يتم إنجاز الدوران فقط دون نقل الكاميرا من موضع إلى آخر عندما تتحرك الكاميرا في الفضاء على رافعة أو عربة ، يقال إنها تسافر وغالبًا ما يتم دمج أنواع مختلفة من حركة الكاميرا في شوت واحد ، ويتطلب الشوت بالرافعة أو العربة بعض الدوران للحفاظ على الموضوع في الإطار في متتابعة الشوت ، يمكن أن يجمع الشوت المتتبع بين الحركة بالرافعة والحركة الجانبية والدوران والتكبير/التصغير لإطار المشهد المصور بشكل متزامن.

الدوران هو أبسط الشوتات المتحركة، ويمكن تنفيذه بسهولة مقارنة بالمعدات المتواضعة على غرار جميع الشوتات المتحركة ، يوفر الدوران آراء متعددة داخل شوت واحد كبديل لعمليات التحرير.

1. تعتبر اللقطة المنبسطة الأفقية (Horizontal Panoramic Shot) واحدة من أكثر الحركات المتاحة للكاميرا مرونةً وسهولةً في التنفيذ ، حيث لا تتطلب أي من التحضيرات أو المعدات الثقيلة اللازمة للتتبع والرفع وتدور الكاميرا في هذا النوع من الحركات حول محورها الرأسي بمقدار 360 درجة ، لتغطي المنظر الأفقي بأكمله ، كما يمكن توجيه الكاميرا بزاوية صعودية أو نزولية في اللقطة الرأسية (Vertical Pan or Tilt) ، وما يميز اللقطة المنبسطة عن غيرها من أنواع الحركة هو أن الكاميرا تدور حول محورها في مكان واحد، بدلاً من نقلها فعليًا إلى مكان آخر. وبالتالي، لا تقدم اللقطة المنبسطة تغييرًا دراماتيكيًا في المنظور مثل الحركات التتبع والرفع والتصوير اليدوي ، ومن ناحية أخرى، يمكن للتحركات الأفقية أن تغطي مساحة أسرع بكثير من حركات التتبع والرفع ، حيث يتعين في تلك الحركات نقل الكاميرا فعليًا على الأرض ، عادةً بمساعدة المشغل ومساعده فعلى سبيل المثال، يمكن للكاميرا أن تحدد هدفًا واحدًا في ملعب كرة

القدم وتنتقل إلى الهدف الآخر في ثانية واحدة. في حين أن حركات التتبع السريعة تستغرق 15 ثانية أو أكثر لتغطية نفس المسافة.

يمكن استخدام حركة الـ pan لعدة أغراض مثل:

- تضمين مساحة أو منظر أكبر مما يمكن رؤيته من خلال إطار ثابت.

- متابعة حركة العمل أثناء تحركه.

- ربط نقطتي اهتمام أو أكثر بطريقة بصرية.

- ربط أو إيحاء الإرتباط المنطقي بين موضوعين أو أكثر .

2. Panning and Lenses

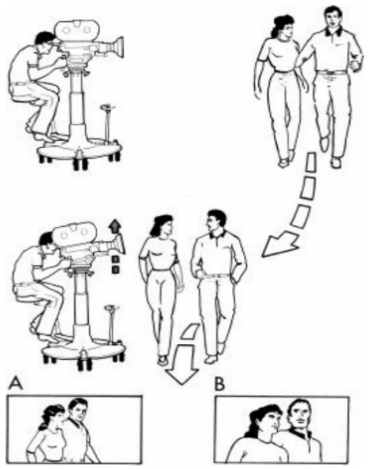
تأثير الحركة والمساحة في اللقطة ليس تمامًا يعتمد على مدى حركة التحريك الأفقي فقط، ففي أي حالة يمكن تلاعب بإدراك الحركة والمساحة أيضًا بواسطة اختيار العدسة ، على سبيل المثال تزيد العدسات ذات البعد البؤري الطويل من سرعة الأجسام المتحركة عبر مجال الرؤية ، وبسبب أن العدسة ذات البعد البؤري الطويل تقوم بتصوير جزء صغير فقط من الخلفية بالمقارنة مع العدسة الزاوية الواسعة ، يمكن جعل حركة التحريك الأفقية القصيرة تبدو أطول مما يتم تحقيقه بالعدسة الزاوية الواسعة ، وعند تنفيذ حركة التحريك الأفقي، يمكن أيضًا استخدام العدسة ذات البعد البؤري الطويل لخلق شعور أكبر بالحركة، ففي أفلام المخرج (أكيرا كوروساوا) ، يستخدم الكاميرا المناظر الطويلة المصاحبة للحركة لتصوير الحركة التي تستخدم عناصر الخلفية والوسطى والأمامية لتحقيق مستويات مختلفة من الحركة والعمق.

3.Panning for Logical Connection

تعد التحريك الأفقي أو البان مناسبًا أيضًا كجهاز لربط العناصر في الإطار، مما يوحي تلقائيًا بوجود علاقة منطقية بينها ، عندما يتحرك البان من نقطة اهتمام إلى أخرى ، يطرح السؤال: "ما هو العلاقة بين هاتين العنصرين؟" وبناءً على الاستراتيجية السردية ، قد يكون الربط واضحًا على الفور أو يمكن للمخرج إنشاء حركة سردية عن طريق حجب الإجابة حتى وقت لاحق ، وفي كلتا الحالتين، يضع التحريك الأفقي العناصر جنبًا إلى جنب بطريقة تجعل الربط جديرًا بالاهتمام.

4.Varying the Camera Angle Within the Shot

يوضح الشكل الآتي إعداد التتبع النموذجي لمشهد حواري في هذا العرض التتبعي المتوازي ، تتحرك الكاميرا جنبًا إلى جنب مع الزوجين. ارتفاع الكاميرا أقل بقليل من مستوى العين ، ولكن نظرًا لأن الكاميرا تبعد عدة أقدام ، فإن زاوية العرض لا يمكن تمييزها عن عرض على مستوى العين .



5. Tracking Around a Subject

تتمثل فكرة تتبع حركة الكاميرا حول فرد ما في إنهاء دائرة الحركة الدرامية من خلال إتمام دورة كاملة ولها عدة معاني

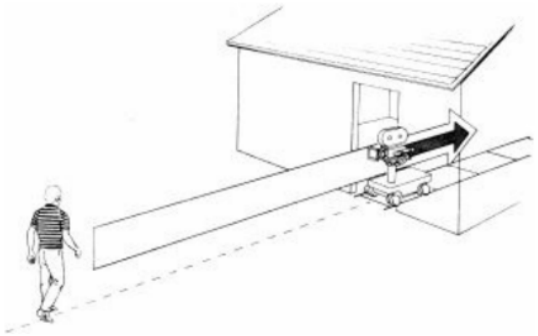
6. Entering an Interior

دخول داخل المكان

يتم ترتيب الـ dolly بحيث تتبع الكاميرا أمام الموضوع كما هو موضح في الشكل تبقى الكاميرا ثابتة بينما يقترب الموضوع عندما يكون الموضوع على بعد أقل من بضعة أقدام من الكاميرا ، يتم سحب الدولي إلى الوراء داخل الغرفة ويليه الموضوع .

يمكن أيضاً للكاميرا أن تسبق الموضوع من أي زاوية أو مسار باستخدام دوران الطريق المنحني أو منصة مؤقتة مكونة من ألواح خشبية أو رقائق خشبية توضح الزوايا النموذجية للدخول في الشكل.

يبقى ال dolly داخل المنزل على مستوى الأرض داخل المساحة الداخلية ويتم تمديد ذراع الجيب والكاميرا خارج الباب عندما يقترب الموضوع من الباب ، يتم سحب ال dolly إلى الخلف حتى يصل ذراع الجيب داخل الباب في انتظار الموضوع .



الفصل الثالث : متطلبات واحتياجات المشروع

3-1 تفاصيل المشروع

3-2 المتطلبات التطويرية للمشروع

3-2-1 المتطلبات المادية

3-2-2 المتطلبات البشرية

3-3 المتطلبات التشغيلية للمشروع

3-4 المحددات والتحديات

3-1 تفاصيل المشروع

إنجاز المشروع يحتاج العديد من المتطلبات المادية ، والبشرية ، والبرمجية، ولا يمكن إنتاج فيلم درامي بمجرد امتلاك حاسوب ومهارات كما هو الحال في مشاريع البرمجة أو الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد ففي تصوير وعمل الفيلم الدرامي يتم كتابة السيناريو ، ومن ثم تصوير المشاهد المراد تصويرها الموجودة في السيناريو مع شخصية الفيلم ، ومن ثم عملية التعديل والمونتاج ، والترويج والاعلان ، وكذلك فإن الأدوات والعناصر المادية المستخدمة في إنتاج فيلم درامي غير محدودة ، فبعضها لا يمكن الاستغناء عنها من الكاميرات والميكروفونات ، وذاكرة التخزين ، والحواسيب ، والإضاءة وأدوات التصوير .

وفي هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الأساسية لنجاح المشروع .

3-4 متطلبات المشروع التطويرية :

3-2-1 المتطلبات المادية

1- أجهزة و معدات :

أجهزة حاسوب وكاميرات رقمية ومعدات بمواصفات لا تقل عن المواصفات المبنية في الجدول :

البيان	التفاصيل	العدد	السعر($)	المجموع($)
جهاز laptop	Core i5 8GB RAM HD 500GB 2GB GPU	2	850	1700
كاميرا تصوير DSLR	22MP -APS C CMOS MPEG-4AVC H.264 64GB SDHC Memory	2	950	1900
عدسات	24-700mm f/4L 18-55mm f/3.5-5.6VR AF50/1.8D	1 1 1	700 95 145	940
ستاندات تصوير	3 leg tripod clip lock	2	50	100
إضاءة	Light kit red head	1	88	100
كوابل	Mini-USB cable 4.6meter	2	35	70
طابعة ليزر	LaserJet printer	1	130	130
عواكس	110cm Reflector Disc	5	8	40
مانع اهتزاز	Ronin s	1	200	200

بطارية	Lethiom I6	3	200	600

المجموع	**5780$**

جدول (1-2) التكلفة المادية للأجهزة والمعدات

2- ادوات :

البيان	التفاصيل	العدد	السعر($)	المجموع($)
خط انترنت	8mbps	1	20 per month	120
Memory flash	8GB	3	5	15
متفرقات	اوراق,اقلام...	-	-	50

المجموع	**265$**

جدول (2-2): التكلفة المادية للادوات [1]

(1) تم الحصول على الأسعار من موقع سبيتاني هوم Pricewatch - Pricewatch

3-2-2 المتطلبات البشرية

لإنجاز المشروع يتطلب وجود فريق عمل متكامل من الأعضاء المبينين في الجدول وعدد الساعات المتوقعة من كل شخص

الشخص	عدد ساعات العمل	سعر الساعة	المجموعة($)
كاتب القصة	20	10	200
كاتب السيناريو	30	12	360
ممثلين الأدوار الأساسية	10	15	150
ممثلين الأدوار الثانوية	5	9	45
خبير تصوير	20	15	300
مختص إضاءات في بيئة التصوير	15	12	180
مختص تصاميم ثابتة	15	15	255
مختص أصوات	15	10	150
مختص موسيقى	10	10	100
مختص مونتاج	20	12	240
مخرج سينمائي	50	20	1000
المجموع	**210**		**$2950**

جدول (3-2) : التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البشرية [2]

(2) هذا هو الحد الأدنى من الأسعار وفقا لموقع www.bls.gov https://https://www.odesk.com/ وموقع

3-3 متطلبات المشروع التشغيلية

تستطيع تشغيل المشروع على جميع أجهزة الحواسيب متوسطة المواصفات التي تحتوي على برامج تدعم عرض وتشغيل الفيديو بصيغة AVI أو MP4 أو الأجهزة الذكية أو اللوحية ، وعليه فإن تكلفة المشروع التشغيلية :

1- جهاز حاسوب متوسط المواصفات بحيث لا يقل عن P4 مع برنامج تشغيل فيديو (مجاني) ، وعندها تكون التكلفة التشغيلية 200$.

2- أجهزة لوحية بتكلفة تشغيلية تقدر ب 100$.

أجهزة بنظام تشغيل ذكي + مشغل أفلام وتقدر تكلفة التشغيل ب 100$.

تم تصدير الفيديو بجودة (24) وذلك لأسباب نذكر منها :

1- مناسبة الجودة لغالبية شاشات العرض المتوفرة .

2- الوضوح العالي والدقة التي تميز هذه الجودة حيث تعطي فيديو بحجم كبير ويتكون كل إطار من

1920*1080 بكسل.

3- سلاسة الحركة وعرض الإطارات بسبب دعم خاصية (Progressive Scan)، أو المسح التقدمي والتي تنقل خطوط الصورة كقطعة واحدة (كاملة) غير مقسمة، وتستعمل حالياً في إنتاج الأفلام والألعاب عالية الدقة .

4- تحقيق هدف من أهداف المشروع من خلال نشر الفيلم على مواقع التواصل الإجتماعي ، والتي تدعم خاصية (Change Video Quality) حيث يتم تغيير جودة الفيديو بشكل تلقائي ، بما يتناسب مع سرعة الإنترنت والمنصة التي يتم تشغيل الفيديو عليها لهذا السبب قد تلاحظ أن جودة العرض تتغير بينما تشاهد مقاطع الفيديو .

لذلك فإن إمكانية وصول الفيلم إلى جميع الفئات المستهدفة ستكون سهلة وبسيطة وغير مكلفة .

3-4 المخاطر والتحديات

عندما اخترنا العمل على مشروعنا هذا بدأنا بالعمل على استثمار مهارتنا الذاتية وبتمويل ذاتي ، وجهد وتوزيع المهام ، والعمل كفريق مترابط ، شخصي خالص لصب كل ما تعلمناه في حياتنا الجامعية في قالب واحد على فريق العمل لإنتاج هذا العمل المتين المتكامل .

وهذه أبرز التحديات التي تواجهنا ، والتي وضعناها كأهداف نجتازها بقوة ونكون الأفضل :

1- إنجاز المشروع بمستوى جيد في ظل محدودية الأدوات والمعدات اللازمة، وعدم إمكانية توفير جميع ما يلزم ، لإنتاج الأفلام بشكل عام والدراما بشكل خاص تحتاج إلى ميزانيات مرتفعة وإمكانيات مهارتية وأدوات متقدمة ، مواكبة مع التطور والتقدم التقني المتسارع .

2- تطوير المهارات الغير مكتملة لدى فريق العمل في مجال كتابة القصص والأفلام ، والرسم وإنتاج ألواح القصة ، والتعامل مع الكاميرات ومعدات التصوير والأصوات، والتعامل مع برامج المونتاج والتسويق .

3- العمل على إنجاز المشروع في الوقت المحدد ، فعندما تتحدث عن طالب جرافيكس فأنت تتحدث عن الوقت الثمين ، وعن عدد من المشاريع العملية في فصل واحد وبزمن محدود ، فكان لا بد لنا من تنظيم الوقت وتحديد جدول مدروس للعمل على المشروع .

4- استثمار الفرص المتاحة الغير قابلة للتكرار في حال حدوث خطأ معين ، فعملية جمع الممثلين في وقت واحد وزمان واحد كانت مهمة صعبة ، ولو حدث خلل ما فلن نكون قادرين نهائياً على إعادة تصوير المشاهد الناقصة بسبب ذلك الخلل .

5- العمل على تعديل المونتاج والمشاكل الناتجة عن بعد المسافة الزمنية .

6- الفيروسات .

7- توقف أحد البرامج عن العمل مما ينتج عنه التأخير في إنجاز المطلوب .

8- اختيار الممثلين المناسبين وتنسيق مواعيد مناسبة لهم .

3-5 آلية التسليم

سيتم تصديره بصيغة MP4 ليُعرض على جميع أنظمة التشغيل بما فيه (MAC) أو (Windows) أو (Linux) ، وأيضاً على الأجهزة الذكية واللوحية دون أي مشاكل .

وسيتم تسليمه بعدة طرق منها :

استخدام سعات تخزينية رقمية مثل : Flash memory

3-6 آلية التسويق

سيتم التسويق للمشروع عن طريق الدعايات المرئية والمسموعة كالبوسترات وعرض برومو للفيلم .

لترويج المشروع يتطلب توفير مطبوعات وأدوات تتمثل في :

البيان	التفاصيل	العدد	السعر($)	المجموع($)
المطبوعات الترويجية للمشروع	البوسترات	10	5	50
	بطاقات الدعوة	120	0.5	60
	X-stand	1	30	30
المجموع				**$150**

جدول (5-2): مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع.

الفصل الرابع: مراحل التنفيذ وبناء المشروع

4-1 شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة ، الحركات ومعانيها .

4-1-1 شخصيات القصة وأدوارها .

4-1-2 الأماكن والأزمنة ومعانيها .

4-1-3 الزمان .

4-2 ألواح النماذج وألواح القصة (Storyboard) .

4-3 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع .

4-1 شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة ، الحركات ومعانيها .

4-1-1 شخصيات القصة وأدوارها :

الشخصيات الرئيسية

الشخصية الأولى

الصفات الشخصية : شاب في منتصف عمره العشرين ، هادئ ، يكافح للقمة العيش ، ذكي ، مثقف ، يعتني ويهتم بوالدته ، يعتز بأصدقائه ، يحب الشطرنج وألعاب الذكاء والألغاز .

الصفات الجسدية : صاحب بشرة قمحية قد تغيرت لونها مع الشمس ، طوله 174 سم ، شعر أسود كثيف ، عريض المنكبين .

دور الشخصية : هو البطل الرئيسي في القصة ، يلعب دور الشخصية الواعية المثقفة الذي يعتني بوالدته و التي جارت عليه الأيام حتى نسي مبادئه التي تربى عليها واتبع طمعه ، لكن خسرانه لصديقه كانت الصفعة التي أعادت وعيه و ربطته مجدداً لما تربى عليه .

الشخصيات الثانوية

الشخصية الأولى

الصفات الشخصية : امرأة أرملة في أواخر سنها الأربعين ، هادئة ، متمسكة بابنها الوحيد ، تعاني من مرض الضغط ، ذكية قامت بتعليم ابنها الشطرنج ، متمسكة بالتراث .

الصفات الجسدية : طولها 165 سم ، عمرها أواخر الأربعين ، بشرة بيضاء مليئة بالتجاعيد ، وعينان بنيتان .

دور الشخصية : دور الأم التي ربت ابنها لوحدها و تعتني بالمنزل ، هادئة صبورة فخورة بابنها تعاني من مرض يدخلها المشفى والتي تكون أحد الأحداث التي زادت الضغوط على الإبن وأجبرته على قرار بيع المنزل ، لكن في آخر الأحداث تعود للمنزل مع ابنها الذي تمسك بالمنزل .

الشخصية الثانية

الصفات الشخصية : هادئ ، وطني ، صبور ، يتعلم من أخطائه ، يحب أصدقائه .

الصفات الجسدية : طولها 179 سم ، عمرها في منتصف العشرين ، بشرة بيضاء مليئة ، وعينان بنيتان .

دور الشخصية : الصديق المتعلق بالبطل ويحب أن يلعب معه لكونه تحدي لقدراته ، على الرغم من أنه يخسر دائما، ألا أنه آخر مرة ينتصر وتكون هذه آخر لعبة له قبل استشهاده وهي ما تمثل الصفعة للبطل لإعادة رشده .

الشخصية الثالثة

الصفات الشخصية : طفل 5 سنوات ، هادئ ،شغوف لتعلم ، ذكي ، متفتح ، يعتني ويحب والدته ، يحب الشطرنج وألعاب الذكاء والألغاز، مرح .

الصفات الجسدية : صاحب بشرة بيضاء ، طوله 121 سم شعر أسود مائل للأشقر .

دور الشخصية : هو البطل الرئيسي في القصة لكن بالعمر الصغير (في الماضي)، يلعب دور الشخصية الرئيسية نفسها لكن بعمر الطفولة، الطفل الذي يعتني بوالدته و متمسك بها تربى على مبادئ وألغاز الذكاء لكي يعي كيفية الإختيار في المستقبل ، وهو متمسك بكل هذه الأفكار .

الشخصية الرابعة

الصفات الشخصية : هادئ ، متفهم ، صبور ، يعطي أصدقائه الراحة والمحب لهم ، لطيف .

الصفات الجسدية : طوله 173 سم ، عمرها في منتصف العشرين ، بشرة حنطية ، وعينان بنيتان .

دور الشخصية : الصديق المتعلق بالبطل ويحب أن يراقب أصدقائه وهم يلعبون الشطرنج ، ويعطيهم الدعم النفسي لمن يخسر ويواسيهم .

الشخصية الخامسة

الصفات الشخصية : مجتهد مكب في عمله .

الصفات الجسدية : طوله 170 سم ، عمره في العشرين ، بشرة بيضاء ، وعينان بنيتان .

دور الشخصية : عامل بناء مع البطل يتغير مع البطل من موقع بناء لآخر .

الشخصية السادسة

الصفات الشخصية : مجتهد مكب في عمله .

الصفات الجسدية : طوله 170 سم ، عمرها في العشرين ، بشرة بيضاء ، و عينان ملونتان ، أشقر .

دور الشخصية : عامل بناء مع البطل يتغير مع البطل من موقع بناء لآخر .

الشخصية السابعة

الصفات الشخصية : شخصية مجهولة غير واضحة الملامح ، بارعة في لعب الشطرنج وذكي .

الصفات الجسدية : جميع الصفات مجهولة ، لكنها شخصية مقنعة تخفي ملامحها ، وتردي قفازات .

دور الشخصية : وهي شخصية غامضة غير معلومة الملامح أو ما هي ، تلعب مع البطل شطرنج بحيث تمتد اللعبة على جميع لحظات حيات البطل ، يقوم بالضغط على البطل بشكل مستمر ومتأكد من أن البطل سيرضخ له ، ويقدم شك مفتوح لكي يدفع البطل للموافقة على البيع .

4-1-2 الأماكن والأزمنة ومعانيها :

المكان الأول :

بيت قديم : وهو بيت العائلة الذي تعيش فيه الأم وطفلها في طفولته ، وهو منزل حجري قديم ، يدل على الأرض والوطن والتاريخ .

المكان الثاني :

بيت بطراز بسيط وأنيق وحديث ، وهو منزل البطل الجديد بعد الإنتقال ، يمثل الدفء و الحنية والمشاعر وأفكار البطل أيضا .

المكان الثالث :

غرفة قديمة مستقلة لاجتماع الأصدقاء وهو المكان الذي يمثل الترفيه والراحة للبطل والتي يلعب بها الشطرنج .

المكان الرابع :

أماكن العمل (ورشات البناء) المكان الذي يضغط على البطل ويرهقه جسديا.

المكان الخامس :

المستشفى وهو المكان التي تكون فيها الأم بعد مرضها .

المكان السادس :

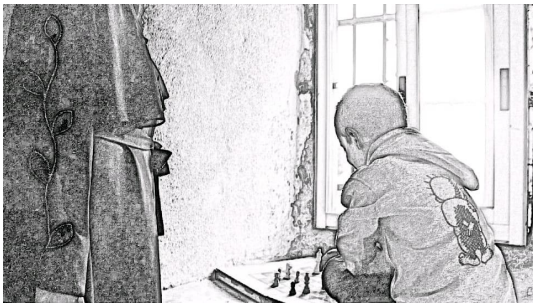
غرفة معتمة منعزلة عن أي أحد ، وهو المكان الذي يلعب به البطل مع شخصية مجهولة تحاول هذه الشخصية السيطرة عليه وعلى سيره .

4-1-3 الزمان

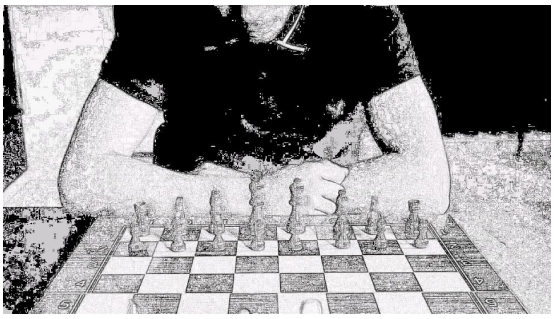
ربيع سنة من السنوات (ليس هنالك وقت محدد القصة لعدة أزمنة)

4-2 ألواح النماذج وألواح القصة

1



2

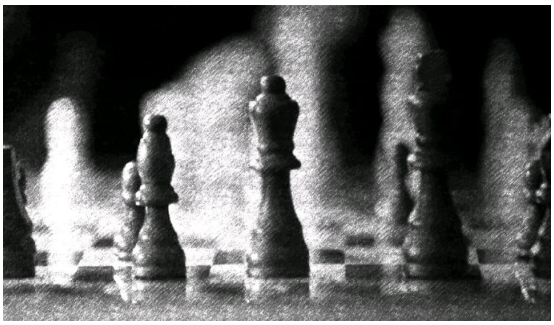


4

3

5

6

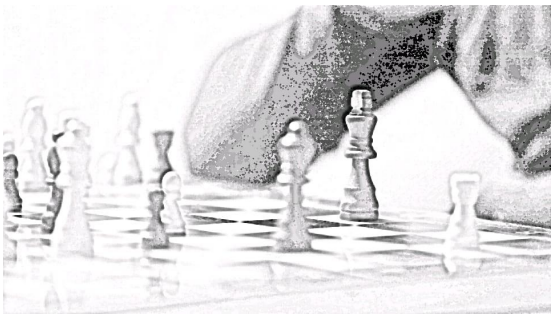


7

8

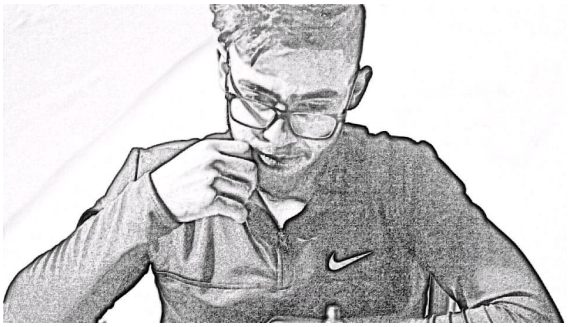
11

10



13

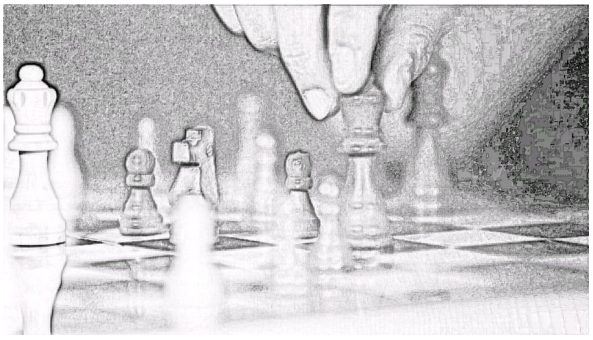
12



16

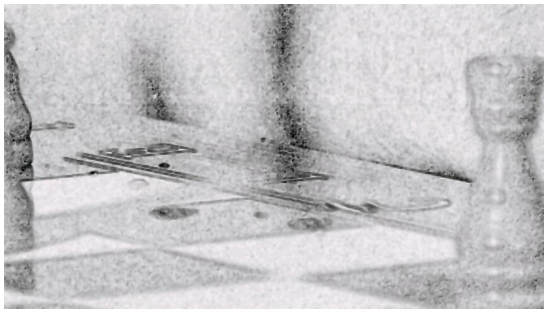
17

15

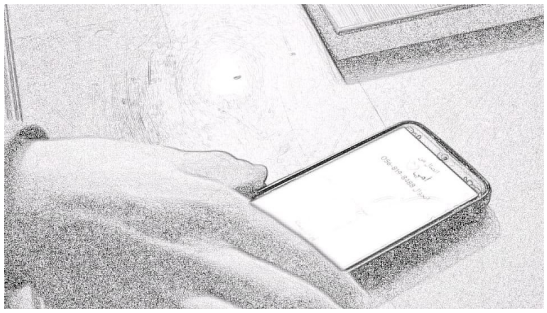


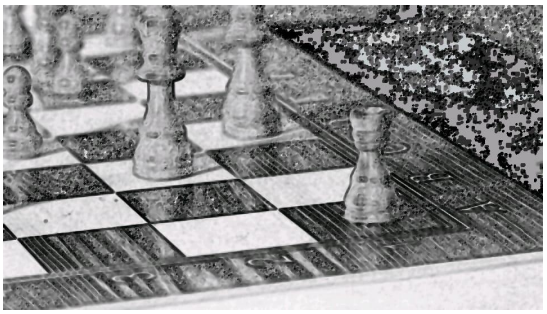
16

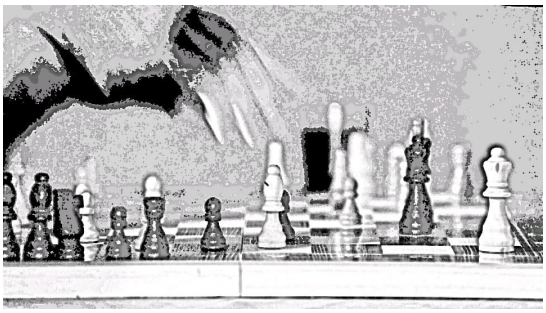
17



18

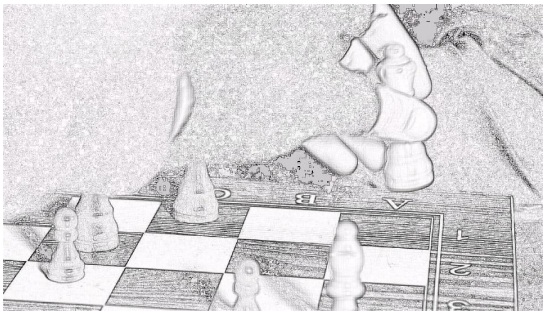


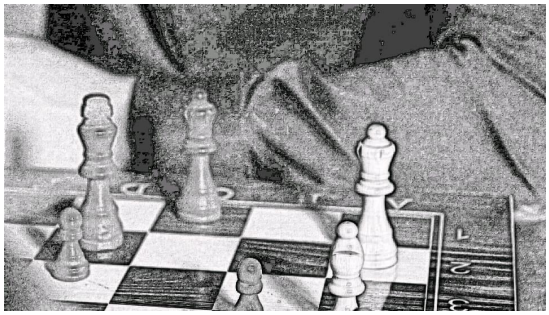




21

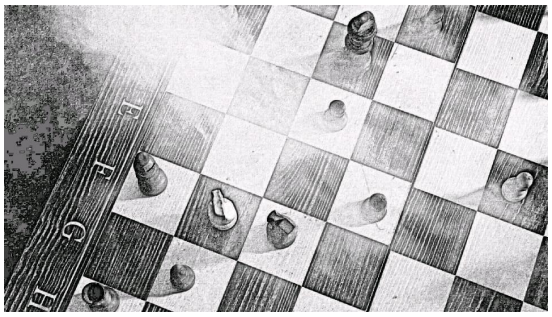
22

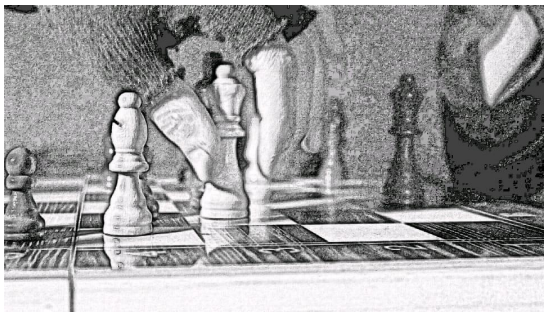


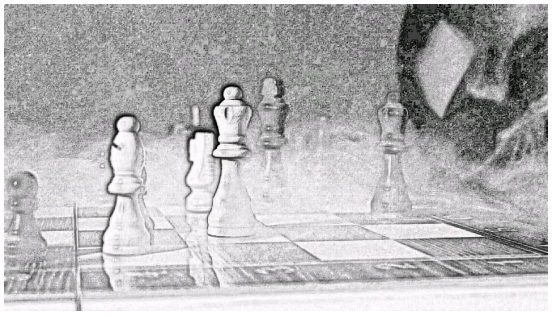


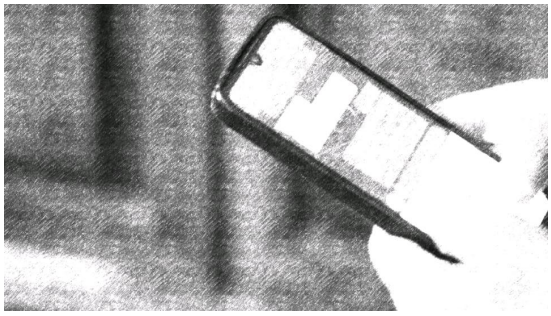
23

24







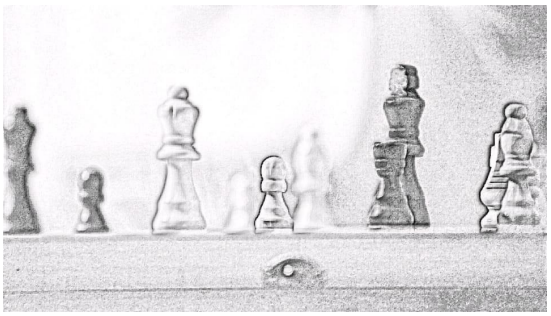


27

28

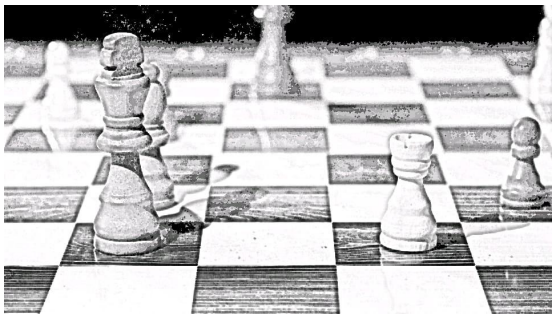
29

30

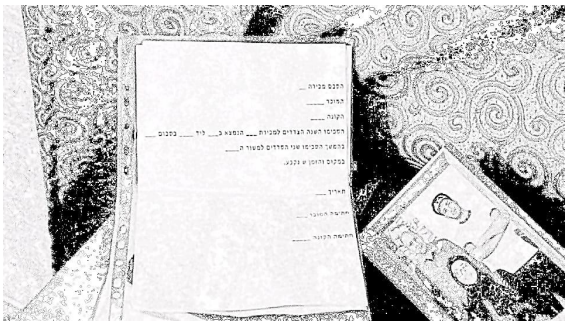


31

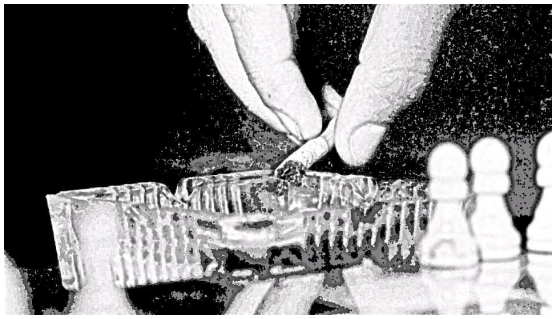
32



35



36

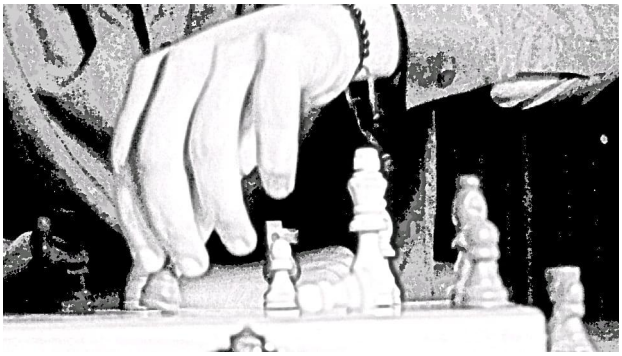


37

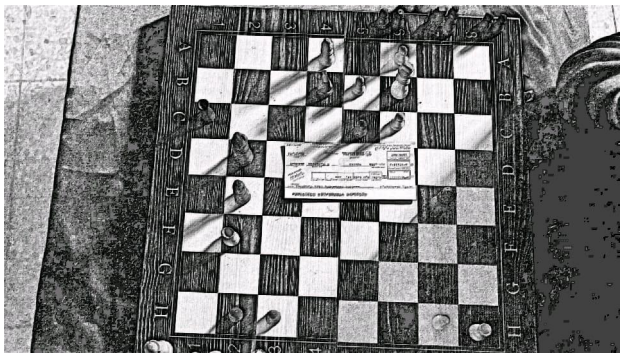
38

40

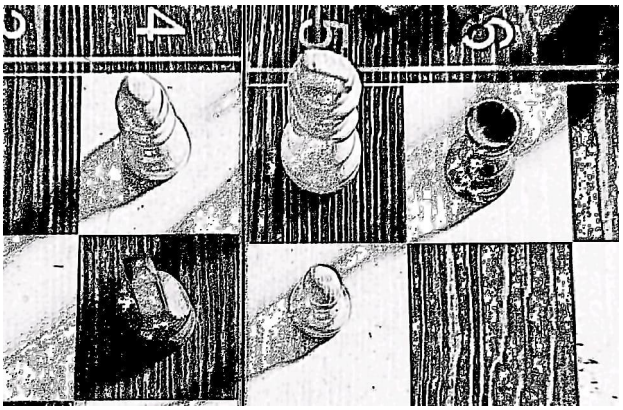
39



43



44



45

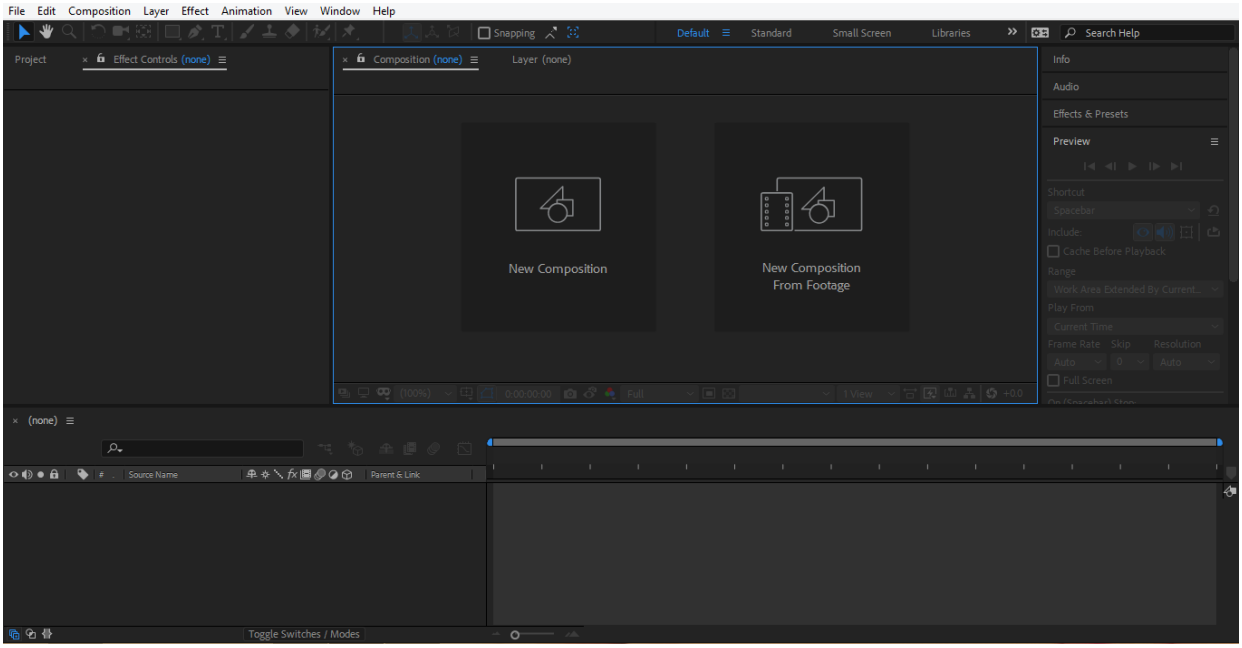
46

4-3 الأدوات و البرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

حيث أن المشروع فيلم مصور ويعتبر من مشاريع الوسائط المتعددة حيث يحتاج إلى برامج لإنجازه بالشكل الصحيح وهنا نذكر البرامج التالية :

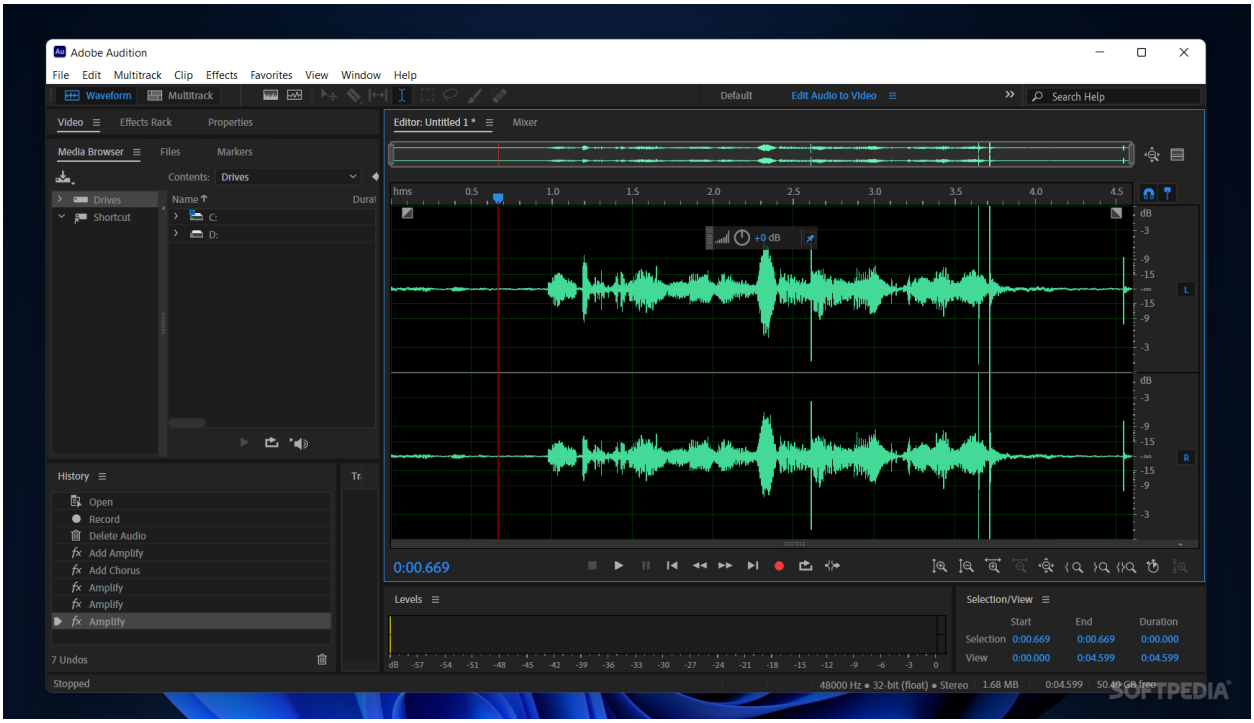
1.Adobe Aftereffect CC

البرنامج المتخصص في التعامل مع الفيديو ، تم استخدامه في صناعة و مونتاج الفيلم بشكل احترافي والتأكيد على التفاصيل .



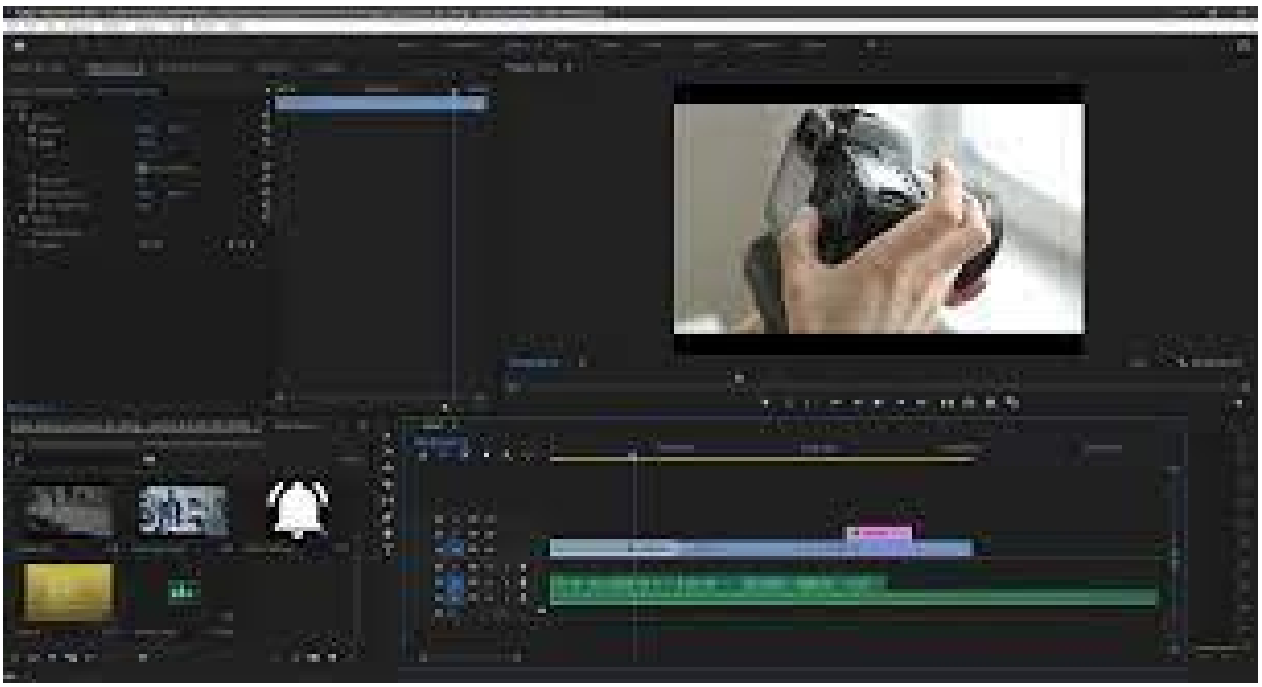
2.Adobe Audition CC

برنامج الصوتيات المعتمد في المشروع ، تم استخدامه لإضافة المؤثرات الصوتية وتعديل وتنقية الصوت وإضافة الموسيقى وكل ما يتعلق في الصوتيات في المشروع ومن ثم تصديرها إلى برنامج المونتاج .



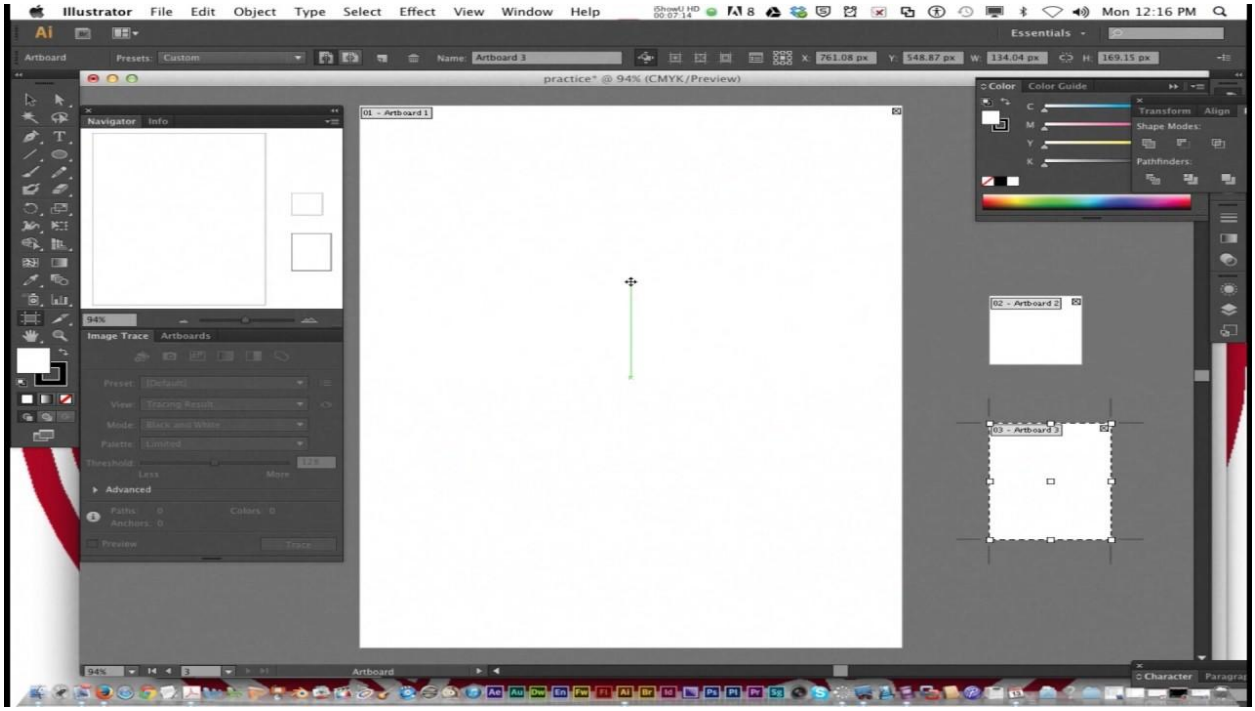
3.Adobe Premiere CC

برنامج المونتاج المعتمد في المشروع، يتم باستخدامه تجميع المقاطع المصورة مع المقدمة والخاتمة المصدرة من برنامج الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية وتصدير الفيلم النهائي مجمع ومرتب .



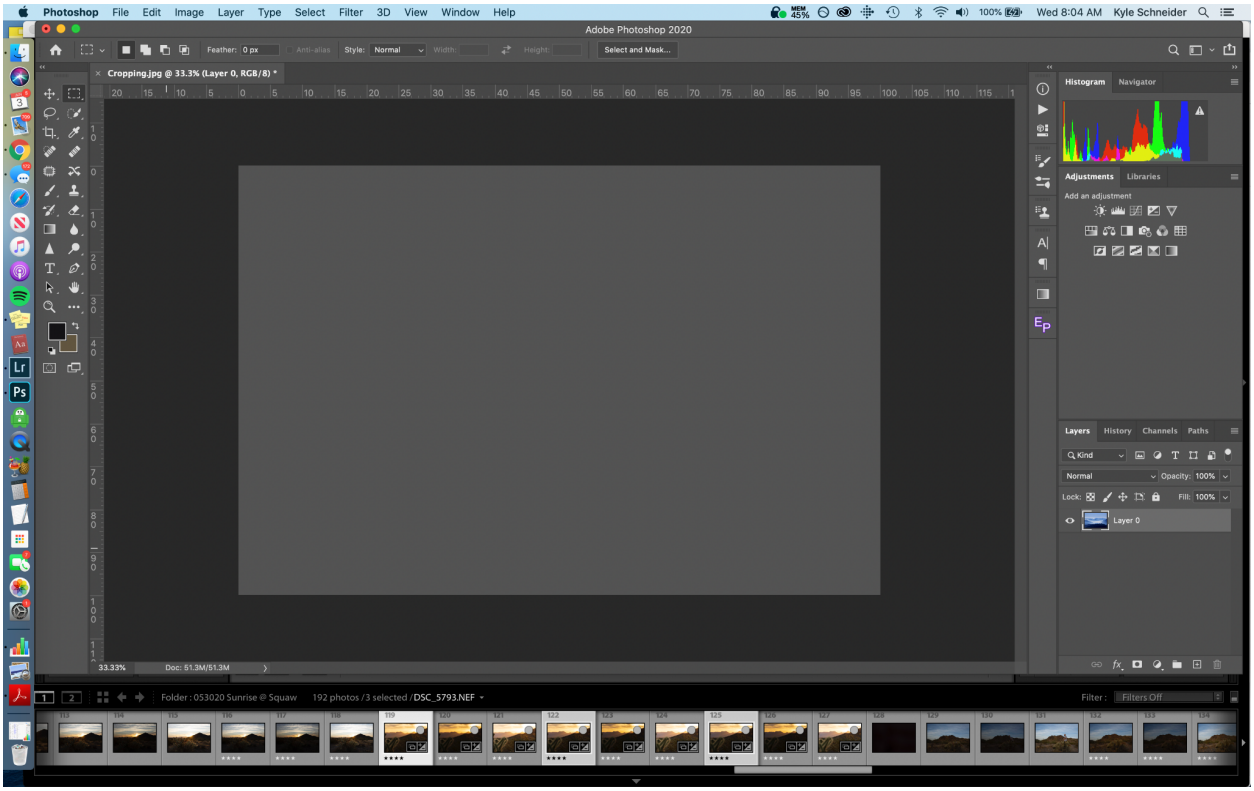
4.Adobe Illustrator

تصميم شعار المشروع وبعض بطاقات الدعوة و التصاميم الطباعية الخطية .



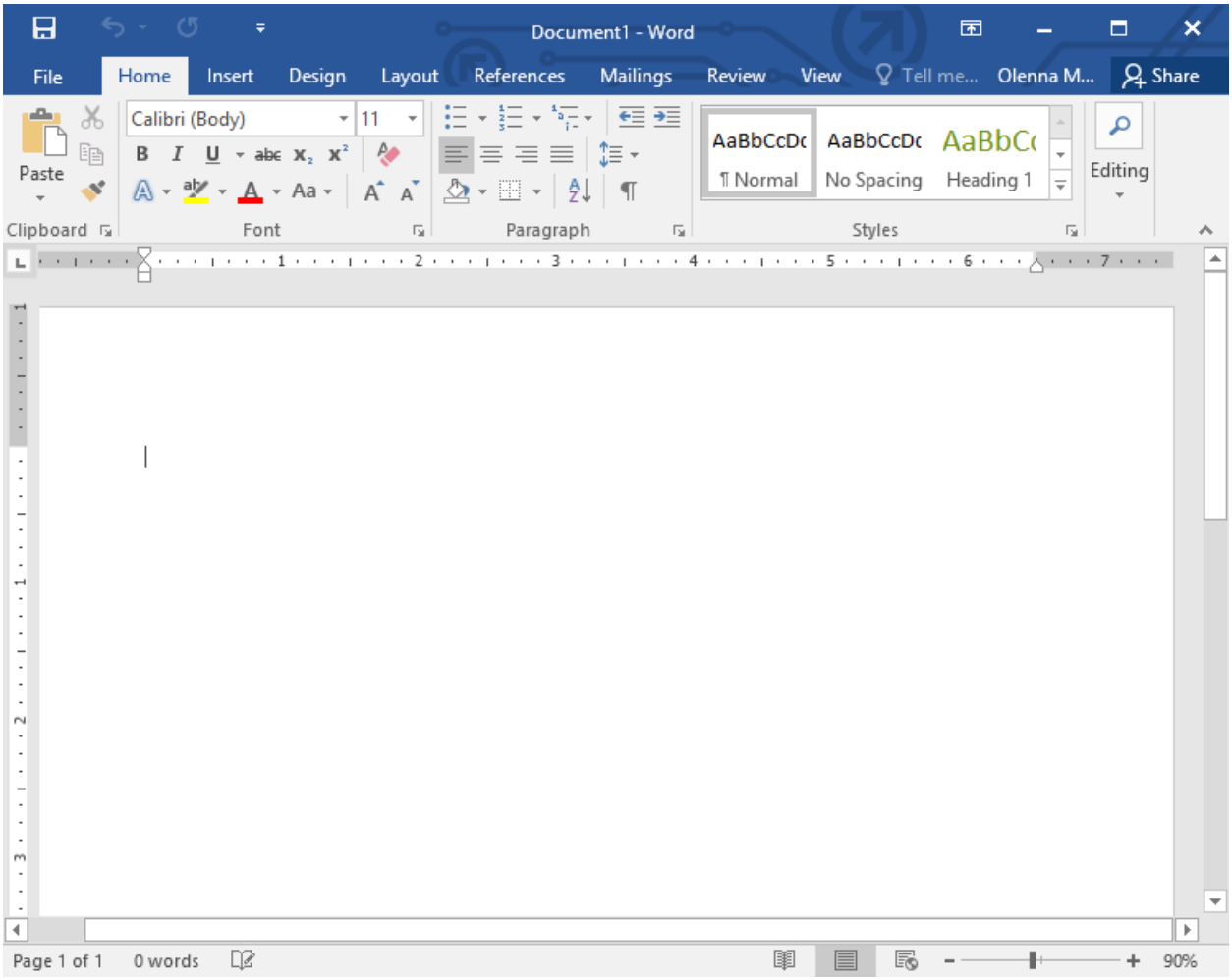
5. Adobe Photoshop

تصميم بوستر وبطاقات الترويجية و التصاميم الثابته الفيكتور .



6.Microsoft Word

هو البرنامج المعتمد لكتابة مقدمة المشروع وتنسيقه .



الفصل الخامس : الإختبار والتقييم

5-1 اختبار الفكرة قبل البدء

5-2 الإختبار أثناء التطوير

5-3 الإختبار بعد التنفيذ

5-1 اختبار الفكرة قبل البدء

ولأن الفكرة تعد هي اللبنة الأساسية لأي مشروع والتي تقوم عليها جميع الأعمال في الحياة ، فمنذ أن تم الإختيار بين فريق العمل أن فكرة المشروع الدرامي الرمزي والوطني عن بيع الأراضي والمنازل للمحتل ، قام الفريق بعمل دراسات وملاحظات بخصوص الحالات المنتشرة في مجتمعاتنا الفلسطينية المحيطة ، والتي أصبحت متزايدة وواضحة و يتم إيجاد مبررات لها أيضا ، وفي هذا الفيلم والذي أشاد لأهمية هذا الموضوع - بيع الأراضي والمنازل للاحتلال- التي تتمثل بالقضية الإجتماعية والوطنية قد رأينا أن من واجبنا التطرق إليها ومن ثم قمنا بعرض الفكرة على العديد من الناس حولنا وقد قسمت الآراء من إبداء القلق والتردد بالإشادة فيها والجزء الأخر كانت ذات ردود فعل إيجابية وداعمة جدا للفكرة مما جعلنا نسعى لتحقيق الأهداف المرجوة من المشروع ، ومن ثم تم البدء بأخذ ببعض الإستشارات والتوجيهات من قبل أصحاب الخبرة ومن الخريجين والمصورين وكتاب السيناريوهات .

5-2 اختبار اثناء التطوير :

لضمان البقاء على خط السير الصحيح لمشروعنا وعلى الخطة التي قمنا بوضعها قمنا بالسير عليها بشكل دقيق كان من الضروري أن نستمر في التأكد أننا على الخط الصحيح أثناء المشروع لإنتاج الفيلم بأفضل مستوى من خلال:

1- التواصل المستمر مع المشرف الأكاديمي .

2- التواصل المستمر مع أصحاب الخبرة في مجال التصوير والإخراج السينمائي .

3- بدء التصوير حسب ما تم رسمه في ألواح القصة والسيناريو والمتابعة على أساسه، والتعديل أن تطلب الموقف او الموقع .

4- عرض ما يتم إنجازه بشكل مستمر على الأشخاص المحيطين من الأهل والأصدقاء وأصحاب الخبرات وأخذ الملاحظات والتقيم المتواكب .

5- توثيق مراحل تنفيذ المشروع بدقة والرجوع إليها ودراستها للتقييم المستمر .

3-5 الاختبار بعد التنفيذ :

اعتمد فريق العمل في تقييم المشروع بعد تنفيذه على عديد من الأمور وهي :

1- مقارنة مشاهد ولقطات الفيلم مع ألواح القصة والسيناريو .

2- عمل مجموعة تركيز تقييم الفيلم .

3- اختبار الفيلم على أكثر من منصة .

4- مقارنة النتائج مع أهداف المشروع .

الفصل السادس : النتائج والتوصيات

6-1 النتائج والتوصيات

6-2 نصائح وتوصيات مستقبلية

6-3 الترويج للفيلم

6-4 المراجع

6-5 السناريو

6-1 النتائج وتحقيق الأهداف

وذلك من خلال :

1- تمكن الفريق من استثمار الفرص المتاحة وتخطي التحديات بأفضل طريقة ممكنة .

2- استطاع فريق العمل تحقيق الأهداف المرجوة من المشروع، وإيصال الرسالة للفئة المستهدفة .

3- استطاع فريق العمل استثمار كل ما تعلمه خلال حياته الجامعية ، وتوظيفها في إنتاج عمل كامل بطريقة عملية مدروسة .

4- استطاع فريق العمل استخدام التكنولوجيا المستخدمة في إنتاج فيلم درامي رمزي بعنوان "كش ملك" .

5- استطاع فريق العمل تطوير قدراته ومهاراته، حيث استطاع فريق العمل كفريق مترابط متكامل ، وتحمل ضغط العمل ، وتطوير المهارات والمعلومات في مجالات مختلفة ، من جمع المعلومات واستنباط الأفكار والتفاعل لخدمة المجتمع والتخطيط لإنشاء مشروع ودراسة الجدوى وتوزيع المهام على الفترة الزمنية والرسم والتصوير والإخراج والتصوير والتوثيق والمونتاج واستخدام المعدات والأدوات والبرامج والترويج والإعلان والتصميم .

6-2 نصائح وتوصيات مستقبلية

من خلال تجربتنا في تصوير وعمل هذا الفيلم ، نقول بأن جهد دقيقة في التخطيط أو التصوير، يغني عن جهد ساعات في التعديل ، لذلك هناك أبرز النصائح والمعلومات التي قد تجنب الوقوع في الأخطاء وهي :

1- التركيز على اختيار فكرة قوية ، والتخطيط الجيد قبل البدء بالتنفيذ .

2- في حال عدم توفر الكاميرات السينمائية ، لأنها تعملي جودة عالية والتأثير السينمائي DSLR استخدام كاميرات وإمكانية التحكم في إعدادات التصوير وبعمق الميدان وسعرها مناسب ومعقول .

3- التركيز بشدة على استخدام ذاكرات تخزين مناسبة وذات نوعية جيدة وفئة قوية وسرعة عالية .

4- التأكد من شحن البطاريات ووجود بطاريات احتياطية أو استخدام (Battery Grip) وأخذ ذاكرات تخزين احتياطية لموقع التصوير، والتأكد من سلامة المعدات وجهوزيتها قبل الذهاب لموقع التصوير .

5- استخدام حوامل كاميرات، والتركيز على اللقطات الثابتة قدر الإمكان إلا إذا توفرت حوامل احترافية (مانع الاهتزاز DJI) والتي تطلبها لمشاهد الحركة و المعبرة لإعطاء طابع جذب والتأكد من أنها مشحونة جيداً.

6- تصدير الفيديو بدقة مناسبة ، واختبار الفيلم من خلال عرضه على أكثر من جهاز عرض .

7- استخدام عدسات مناسبة للمشهد المراد تصويره .

8- التصوير في مكان معزول لضمان عدم دخول أصوات على المشاهد .

9- التأكد من عدم استخدام أي محتوى يحتوي على حقوق الملكية ، مثل الموسيقى والصور وغيرها.

10- اختيار موسيقى مناسبة لوضعها في خلفية الفيلم بما يتناسب مع كل مشهد .

11- المتابعة والتأكد باستمرار بأن المشروع يتماشى مع المخطط الزمني المقرر بشكل صحيح .

12- تخصيص جزء من الميزانية للصوت، باستخدام ميكروفون خارجي مناسب ، وعدم استخدام ميكرفون مُدمج .

13- إغلاق الهواتف أو تحويلها لوضع الطيران او الصامت أثناء التصوير حتى لا تؤثر على تسجيل الصوت .

14- استخدام خاصية (Stabilizer) للتقليل من الإهتزازات الناتجة بالحركة .

15- اختيار مواقع التصوير والبيئة بعناية بحيث تتناسب مع رسالة الفيلم .

16- جمع المواد المصورة وعمل أكثر من نسخة على أقراص تخزين خارجية (External Hard Disk) .

17- استخدام تدرج في الإنتقالات الموسيقية من دخول وخروج بشكل سلس بحيث يتناسب مع المشهد .

16- تجنب مونتاج لقطات متتابعة مأخوذة من نفس الزاوية ، لأن اختلاف الحركة سوف يظهر بشكل واضح ،حيث يفضل الإنتقال إلى لقطة مأخوذة من زاوية أخرى ثم العودة إلى الزاوية الأولى.

19- الإنتباه للأجسام العاكسة للإضاءة داخل إطار التصوير حتى لا تعكس حركة الأشخاص في الخلفية .

20- تصدير الفيديو بدقة مناسبة ، واختبار الفيلم من خلال عرضه على أكثر من جهاز عرض .

6-3 الترويج للفيلم

6-3-1البوستر

2-6-3 بطاقة دعوة

6-4 المراجع

- Upwork | The World's Work Marketplace
- Amazon.com. Spend less. Smile more.
- Film Directing Fundamentals shot by shot by \ (steven d. Katz)
- Film Directing Fundamentals Third Edition See Your Film Before Shooting \ (Nicholas T. Proferes)
- MASTER SHOTS VOL 3 \ (Michael Wiese)
- https://mt.studio.ps/ar/lighting
- الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية / عز الدين عطية المصري

5-6 السيناريو

* المشهد الأول :
خارجي /منزل /صباح
في ذلك المنزل الحجري القديم يجلس طفل في الثالثة من عمره في تلك الفوهة يبدل بين حركاته على رقعة من الشطرنج القديمة ، تتقدم والدته مربته على رأسه لتقوم باختيار احد الاحجار ومحركة اياها .

* المشهد الثاني :
داخلي /صباح/منزل
في الصباح الباكر يفتح الشاب عينيه (شاب في منتصف عقده الثانية) يترجل من فراشه ليغير ملابسه النوم الى ملابس متهالكة خارجا من غرفته محتسياً قهوته الصباحية

* المشهد الثالث :
خارجي /صباحا/ موقع بناء
يظهر شاب وهو يقوم بأعمال البناء في ورشه العمل ، يأخذ شهيق عميق من الارهاق ليتبع عابرا باتجاه الحائط

*المشهد الرابع :
داخلي / مساء /غرفة
يدخل الشاب بخطواته الهادئة متجها لطاولة (يرتدي ثياب نظيفة ومرتبة لكنها بسيطة) يقترب من اصدقائه ال٣ المتواجدين حول الطاولة ، يلقي التحية بحرارة والابتسامة تعلو محياه ليكمل جالسا بعدها يناظر رقعة الشطرنج المبعثرة امامه ليبادل صديقه الذي بقي أمامه ويعاود لها البدء في صف الحجارة ، تستدير الكاميرا لتصل اللعبة لاخرها يحرك الشاب اخر حجر ويقول بصوت هادئ و ساخر
الشاب : ٣٠ ، كش ملك (يبتسم ابتسامة عريضة يريح كتفيه للخلف)
يظهر على ملامح صديقه الخذلان ليزفر بشدة يبعد الرقعة عنه باستياء ، ثم تبدأ أصوات الضحكات الممزوجة بالكلام بين الاصدقاء

*المشهد الخامس :
داخلي /منزل /صباح

يستيقظ الشاب من نومه ليجلس ويتناول قهوته اليومية

* المشهد السادس :
خارجي/صباحا /موقع البناء
وفي اثناء عمله يشعر الشاب باحساس غريب وبتضارب غريب بداخله ،تتداخل عيناه مع احساسه بالدوخة واختلال بالتوازن مع رؤية ضبابية ، يحاول التماسك ويقف لبرهة يهز راسه محاولا تدارك وعيه ليتبع المسير باعين شاحبة وبوجه يكسوه العرق

* المشهد السابع :
مساء /داخلي /غرفة
جالس مع اصدقائه يحرك حركته الاخيرة
الشاب : وللمرة ٣٤ كش ملك (بابتسامة فخر)
يبدي صديقه ملامح الاستياء مجددا ،يضع راسه على المنضدة ليتقدم الصديق الثالث مواسيا اياه مربتا على ظهره ،وفي منتصف الاحداث يهتز هاتفه الذي يرن ليجيب على المكالمة القادمة من والدته (اصوات اسعاف) .

*المشهد الثامن :
داخلي / مشفى/مساء
يركض الشاب والارخوف يعلو محياه حتى يصل لغرفة، ليسسدل الستار لتظهر والته مستلقية في سرير المشفى غير واعية ، يقترب متماسكا ليمسك يدها .

*المشهد التاسع :
مساء /داخلي /غرفة
تظهر حركة الوزير على الرقعة
يخرج من الغرفة ،رافعا هاتفه مجيب ، يقف الشاب مستمع بتمعن ثم بصوت خائب يرد وهو ممسك براسه.
الشاب : شو بس ٣٠٠٠٠دينار؟!!

* المشهد العاشر :
مساء/منزل/داخلي
يجلس على حافة سريره يخرج هاتفه ليراسل شخصا (السمسار)
الشاب: شو صار معك؟

السمسار : قلتلك قبل عيم ما في حدا بيشتري بسعر زي هيك يعني لو طلبت ٥٠٠٠٠دينار رح تصفي ٣٠٠٠٠ دينار

الشاب بملامح متعظة ليعم الصمت قليلا ، يتامل الرقم

السمسار :.....، بس يمكن اجيبلك حدا رح يشتريها باكثر

تختفي المحادثة لكن الشاب ما زال يتبادل اطراق المراسلة يرفع راسه مفكرا وتوتر ثم يهز راسه رافض ،و يقف ويضع الهاتف جانبا

* المشهد الحادي عشر :

مساء /غرفة /داخلي

يلعب صديقه عدة حركات بملامح متتبعة جدا مع الرقعة وباسوارة فلسطينية ملتفة حول معصمه ، يتحرك على الرقعة بحذر شديد ، يتخير الشاب بين مسارين وبقلل يختار احدها ، لينتهز صديقه الفجوة التي خلفها وبسرعة كبيرة يحرك حجره مرددا

الصديق : واحد وهو يبتسم بفخر شديد

الشاب غير مصدق ومذهول

الشاب : مرة ثانية (راجيا)

الصديق : لاا خلص هاي اخر مرة بلعب معك

الشاب يتمعن الرقعة وما زالت الصدمة تعلو محياه ، متمعن وهو يحرك الوزير بين اصابعه

*المشهد الثاني عشر :

مساء /داخلي /منزل

بدات خيوط المغيب تنسدل والعتمة تعم ارجاء المنزل ، يستدير مقبض الباب ليظهر الشاب وهو يتقدم شارد الذهن غير واعي ،يتابع سيره لداخل غرفته ثم يتكىء على طاوته ويخرج ورقة يتابع التحديق فيها وهو سارح في مكانن اخر ، يضغ الورقة على المنضدة ثم يخرج ليظهر انها العقد ومدون باللغة العبرية

* المشهد الثالث عشر :

مساء /غرفة / خارجي

بدء اللعبة من جديد وتتقدم بسرعة تارة ببطىء تارة اخرى ، تعرض كل ما تعنيه القطع بلمحة سريعة من الماضي حتى يصل لخسارته للملكة ،ليرتسم امامه مسارين متوتر بشده حتى تلقى امامه شيك فارغ ، ينظر بدهشة الى الشيك باعين متضاربة * بوينت اوف فيو* يهتز هاتف البطل بسبب رسالة ، يسحب خاتفه بهدوء شديد ليرى ما حصل ثم يغلقه ويضعه جانبا بهدوء ،ينظر الرجل الاسود للهاتف ،يغمض البطل عينيه بشده

ثم يتخذ الخطوة التي ستوؤدي لفوزه ليمزق الشيك لاشلاء (مع عقد البيع)المشهد الخامس عشرعن طريق تحويل جندي له الا ملكة يفوز باللعبة وبرفض بيع البيت بعد خسارته لكل شيء المشهد السادس

*المشهد الرابع عشر :
مساء/ منزل / خارجي
بدأت خيوط الصباح تنسدل والعتمة تتجلى عن الارجاء المنزل ، يستدير مقبض الباب ليظهر الشاب وهو يساند امه مدخلا اياها المنزل