

جامعة بوليتكنك فلسطين



كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات
دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة
تخصص الوسائط المتعددة / الجرافيكس
مشروع تخرج بعنوان:

"حقيبة جدي"

(فيلم دراما قصير)

فريق العمل:

سيف عبيدو ضحى قواسمه

عدي غيث معاذ الحاج

المشرف:

أ.شادي الرجبي

قُدم هذا البحث لإنهاء متطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة/جرافيكس

2018-2019

الإهداء

إلى كل الآمال التي لم تحصل

لأصحاب الفرص الضائعة، وضحايا الأحلام المحطمة، لقلوبهم المقطوفة قبل أوانها..

شكر وعرّفان

(وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُوْنِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُوْنَ)

(النحل 78)

الحمد لله تعالى أولاً وأخيراً الذي أعاننا على هذا العمل الذي سخرنا له جلّ وقتنا لنخرج به إلى العالم أجمع، حاملين رسالة
الإنسانية التي زرعها الله داخلنا فطرةً، وأنا بها أفندتنا.

ها نحن اليوم نخطو خطواتنا الأخيرة في حياتنا الجامعية، لذا لزاماً علينا أن نتقدم بأسمى آيات الشكر والعرّفان لمن ساندنا
وساهم بحمل في حمل رسالة العلم والنور.

إلى السند الأول والقوة الذي حمل ما نحمل من الخوف والفرح وأمن بنا، إلى آبائنا، إلى من لم يتوقفوا عن الصلاة لأجلنا
لخوفهم، لحبهم ورعايتهم لأمهاتنا.

إلى مشرفنا السيد الأستاذ شادي الرجبي لجهوده واهتمامه ومساهمته في إنجاز هذا المشروع.

المخلص

"حقيبة جدي" فيلم دراما صامت قصير مدته عشر دقائق، يجسد الفيلم قصة رجل مسن تعود به الذاكرة إلى الماضي حيث يتذكر طفولته التي كان فيها شغوقاً بالرسم ثم تصوّر الأحداث ما تعرض له من قمع لموهبته، وأثر تربية الأهل على نفسية الطفل وكيف يساهمون بشكلٍ أساسي في ردع موهبة أطفالهم، كما يوضح أن الأهل ليسوا السبب الوحيد فقط بل المدرسة والأسلوب التعليمي المعتمد التركيز على الأمور المنطقية أكثر وإهمال الجانب الفني وميول الطلاب، كما ويتطرق الفيلم لقضية أخرى والتي هي عمالة الأطفال وما تسببه لحرمان الأطفال من الاستمرار في تنمية الموهبة، وما تسببه من ضررٍ جسديّ.

فهرس المحتويات

العنوان	رقم الصفحة
الإهداء	أ
شكر وعرقان	ب
الملخص	ت
فهرس المحتويات	ث
فهرس الجداول	ح
فهرس الصور	ح
الفصل الأول: المقدمة	1
1.1 مقدمة	2
1.2 موضوع المشروع	3
1.3 أهداف المشروع	5
1.4 أسباب اختيار المشروع	5
1.5 الإبداع في المشروع	6
1.6 الفئة المستهدفة	7
1.7 فريق التطوير	7
1.8 تفصيل المشروع	8
1.9 المهام الموزعة على الجدول الزمني	10
الفصل الثاني: التعريف بالمشروع	11
2.1 المقدمة	12
2.2 أفلام الدراما	13
2.3 الدراما التلفزيونية وأنواعها	16

2.4 الفيلم السينمائي، والفيلم الدرامي القصير	17
2.5 بناء القصة والسيناريو وألواح القصص	19
2.6 التقنيات العملية لتنفيذ النص (التصوير والإخراج)	20
2.7 أحجام لقطات التصوير	21
الفصل الثالث: متطلبات المشروع	27
3.1 المقدمة	28
3.2 متطلبات المشروع التطويرية	28
3.3 متطلبات المشروع التشغيلية	32
3.4 المخاطر	33
3.5 التحديات	33
3.6 آلية التسليم	34
3.7 آلية التسويق	34
الفصل الرابع: التصميم	35
4.1 شرح مفصل للشخص ودورها، الأماكن، الأزمنة	36
4.2 ألواح القصة (story board) والسيناريو	40
4.3 البرامج والأدوات المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع	47
الفصل الخامس: التطبيق والفحص	52
5.1 الأشخاص والأماكن والعناصر الأخرى	53
5.2 مرحلة تطبيق	62
5.3 إرشادات لتشغيل المشروع	70
الفصل السادس: النتائج والتوصيات	71
6.1 النتائج وتحقيق الأهداف	72
6.2 التوصيات المستقبلية	73
6.3 المراجع	74

فهرس الجداول

الجدول	رقم الصفحة
جدول 1 المهام الموزعة زمنياً لما قبل الإنتاج	10
جدول 2 المهام الموزعة لمرحلة الإنتاج	10
جدول 3 التكلفة المادية للأدوات	28
جدول 4 التكلفة المادية للأجهزة والمعدات	29
جدول 5 التكلفة المادية للمتطلبات البرمجية	30
جدول 6 التكلفة المادية للمتطلبات البشرية	31
جدول 7 مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع	32
جدول 8 مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع	34

فهرس الصور

الصورة	رقم الصفحة
صورة 1: اللقطة متناهية الطول	21
صورة 2: اللقطة الطويلة	21
صورة 3: اللقطة متوسطة الطول	22
صورة 4: اللقطة متوسطة القرب	22
صورة 5: اللقطة القريبة	23
صورة 6: اللقطة متناهية القرب	23
صورة 7: حركات الكاميرا	24
صورة 8: واجهة برنامج Adobe Premiere	47
صورة 9: واجهة برنامج Adobe After Effect	48

صورة 10: واجهة برنامج Adobe Audition	48
صورة 11: واجهة برنامج Adobe Photoshop	49
صورة 12: واجهة برنامج Adobe Illustrator	49
صورة 13: واجهة برنامج DaVinci	50
صورة 14: الصورة الشخصية للجد رامي	53
صورة 15: الصورة الشخصية للطفل رامي	53
صورة 16: الصورة الشخصية للأخت	54
صورة 17: الصورة الشخصية للأب	54
صورة 18: الصورة الشخصية للأستاذ	55
صورة 19: الصورة الشخصية للطفل أيمن	55
صورة 20: الصورة الشخصية لأيمن وهو شاب	56
صورة 21: منزل العائلة	57
صورة 22: غرفة الطفل رامي	57
صورة 23: غرفة الصف بالمدرسة	58
صورة 24: ورشة عمل الوالد	58
صورة 25: ساحة منزل الجد	59
صورة 26: المعرض الفني	59
صورة 27: رسمة الحائط	60
صورة 28: رسمة رامي لوالده	60
صورة 29: رسمة الطفل أيمن	61
صورة 30: توضيح لبناء مقدمة الفيلم	63

صورة 31: توضيح لمرحلة تعديل الألوان	63
صورة 32: توضيح لمرحلة المونتاج	64
صورة 33: توضيح لمرحلة إضافة وتعديل الأصوات	64
صورة 34: شعار الفيلم	65
صورة 35: بطاقة الدعوة للفيلم	65
صور 36-37-38: البوسترات الرئيسية	66
صور 39-40-41: البوسترات الثانوية	67
صور 42-43: مطبوعات أخرى	68
صور 44: تصاميم إنفوجرافيك	69

الفصل الأول: المقدمة

1.1 مقدمة

1.2 موضوع المشروع

1.3 أهداف المشروع

1.4 الإبداع في المشروع

1.5 الفئة المستهدفة

1.6 فريق التطوير

1.7 تفصيل المشروع

1.8 المهام الموزعة على الجدول الزمني

1.1 المقدمة

الطفولة هي أول بصمة للإنسان في حياته وأجمل مراحل عمره، يتمتع فيها الطفل بالصدق النابع من أعماقه، ويتمتع بنقاء سريره وصفاته، مرحلة مليئة بالحنان والحب والعاطفة، إنها المتعة وبراءة الابتسامة وأجمل مرحلة في هذه الحياة فهي السعادة التي لا تعاد ولا يعيشها الإنسان سوى مرة واحدة طول حياته، حيث تمتلئ الحياة بضحكاته التي تأسر الأحاسيس والمشاعر. تعد أهم مرحلة في حياة الإنسان، لذلك يجب منح الطفل حقه بالتنشئة السليمة ومراقبة حركاته وتصرفاته، فطفل اليوم هو رجل الغد، فالطفولة أول مرحلة في حياة الإنسان وتشكل ثلث حياته، في هذه المرحلة من العمر يبدأ تطور الإنسان، وتصل شخصية الطفل في هذه المرحلة.

في هذه المرحلة من العمر يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها ويتعرف على الألوان والأشكال والأحجام ويدقق على ما يميز الأشياء التي تحيط به من خصائص، والعلاقات التي تجمع بينها، والوظائف التي تحققها، مما يؤدي إلى إثراء حياته العقلية المليئة بالمعارف التي تحيط به، ويبدأ بتعلم مهارات التفكير، ويعد اللعب أنجح وأفضل أساليب العلاج، خاصة مع الأطفال الذين يملون بسرعة من الأساليب التقليدية.

إنها مرحلة تكوين اللبنة الأساسية لتكوين شخصية الطفل، فتعد من أكثر المراحل تأثيراً في حياة الفرد في المستقبل، إن الأطفال الذين يحظون بالحب والحنان والاهتمام يمكنهم الوصول إلى النجاح وتحقيق الذات وأهدافهم، ويكملون حياتهم بطريقة سوية، ويمكن ملاحظة أن الأشخاص الذين كانوا يعانون من الاضطهاد والظلم والحرمان في مرحلة الطفولة قد سلكوا طريق الإجرام والطرق غير السوية، لذلك من المهم تحصين الطفل والمحافظة عليه ضد أي تأثيرات خارجية بالتربية والتعليم السليم والمتوازن.

"ستبدأ الإنسانية بالتحسن عندما نأخذ الفن على محمل الجد كما الفيزياء أو الكيمياء أو المال"¹

¹ إرنست ليفي

1.2 موضوع المشروع

1.2.1 فكرة الفيلم

"أولادكم ليسوا لكم أولادكم أبناء الحياة المشتاقا إلى نفسها"²

نظراً لحق الطفل عيش حياته وعمره كما يراهم ولأهمية اختيار الطفل مستقبله وتحديد موهبته وتدخّل الأسرة في إجباره على شيء ما، وما تسبب له من مشاكل واضطرابات تؤثر على مستقبله، ومن هذا المنطلق جاءت فكرة الفيلم للفت الانتباه حول الهدر الملحوظ لطاقات ومواهب يتعطل شغفها وتتحطم أجنحتها في أقفاص الدراسة التقليدية من جهة والعمل من جهة أخرى حيث ترى نسبة لا بأس بها أن العمل هو مصدر النجاح لأن الفنون لا تكفي للعيش.

فلأهمية كلا الموضوعين من موضوع طمس الموهبة وتحطيم الأجنحة، إلى موضوع عمالة الأطفال بشكل عام وعمالهم في الأشغال الخطرة بشكل خاص نمت فكرة هذا الفيلم لمحاولة جذب الانتباه وإيصال الفكرة.

1.2.2 ملخص قصة الفيلم

تدور أحداث القصة حول الجد (رامي) حيث يرى حفيده مهتم بالفنون ويحب الرسم، فتعود به الذاكرة إلى الماضي حيث يتذكر طفولته التي كان فيها محباً شغوفاً بالرسم مثله، ولكن تعرضه للقمع وطمس موهبته لعدة أسباب كوالديه والمدرسة والعمل لم يُسعفه لتنميتها أو الاستمرار بها أكثر، فيبادر الجد في مساعدة حفيده في اهتمامه بالفن وإعطائه إرث قديم والذي هو عبارة عن حقيبتة في صغره بحيث تحتوي على آخر ما رسمه قبل توقفه عن الرسم.

² اقتباس عن الكاتب الشاعر جبران خليل جبران

1.2.3 قصة الفيلم

تدور احداث القصة حول رجل كبير في السن "رامي" يكون في فناء بيت العائلة، وأمامه أحفاده يلعبون ثم ينظر إليهم فيلاحظ أحد احفاده مندمجًا بأوراقه ويرسم بينما الجميع يلعبون معًا، فيعود به الزمن إلى حياته قديمًا حيث يرى نفسه طفلًا في الثامنة من عمره وهو يرسم على حائط المنزل ولكن عندما لاحظته شقيقته الكبيرة وبخته وعاقبته بجعله ينظف الحائط، وفي الصباح تأتي لتوظفه إلى المدرسة فيستيقظ متأخرًا ويذهب مجبرًا، وكان يأخذ حصته الرياضيات مجبرًا.

ثم يأتي صباح اليوم التالي فتدخل شقيقته الغرفة لإيقاظه فتراه مستيقظ باكراً على غير العادة ثم يذهب الى المدرسة وهو في حاله من النشاط لوجود حصة فن في هذا اليوم، ولكن أثناء انتظاره لحصة الفن يدخل أستاذ الرياضيات ويقرر إعطائهم حساب بدلاً من حصة الفنون، مما يجعله يحزن. وبعد انتهاء الدوام يذهب إلى كراج والده حيث كان قد بدأ العمل معه في تلك الفترة، أثناء العمل يكون والده تحت السيارة مُنشغلاً بالعمل وقد طلب من رامي بعض العدة، لكنه كان منشغل في الرسم بالخلف ولم يلاحظ ذلك، فيأتيه الوالد وهو غاضب يمسك الورقة وحقيبة رامي الخاصة ويضعها أعلى الخزانة، فيذهب رامي لإحضار العدة اللازمة وأثناء قيامه بذلك يهتز الرف وتسقط عليه قطعة ثقيلة موجودة على الرف العلوي تسبب له شللاً في اليد اليمنى.

هنا ينتهي العجوز رامي من تذكر ماضيه وهو ينظر إلى حفيده، فيذهب إليه يرى رسمته ويطلب منه أن يتبعه، فيمسك بيده ويذهب به الى الورشة، يدخل باتجاه الخزانة، يأخذ العجوز الحقيبة والرسم من أعلى الخزانة حيث لا زالت ملقاة هناك وقد ملأها الغبار فيمسح الغبار عنها ويعطيها للولد. يقوم الولد بأخذهم ويرى رسمة جده وهو طفل، ثم ينتقل الزمن إلى المستقبل نحو معرض فني للطفل وهو كبير وتكون رسمة جده بين لوحاته.

1.3 أهداف المشروع

1. استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة لإنتاج فيلم دراما يوصل رسالة ويلفت انتباه المجتمع لقضايا اجتماعية مهمة قلما تُثار.
2. إظهار القلق والمعاناة النفسية التي يتعرض لها الأطفال الذين يعيشون مع أسرة تطمس موهبتهم.
3. لفت النظر إلى عدم الاهتمام بالفنون في المدارس.
4. لفت انتباه الآباء والأمهات إلى ملاحظة ومتابعه موهبة أطفالهم وتقديم الدعم المادي والمعنوي لهم.
5. لفت انتباه المجتمع إلى عمالة الأطفال وتأثيراتها الجسدية والنفسية على المستقبل.
6. محاولة تغيير تعامل الآباء بمستقبل أطفالهم الفكري والعملية.

1.4 أسباب اختيار المشروع

1. إيماناً بأن "الفن هو الحياة"³.
2. وجود نسبة عالية من الأطفال أصحاب المواهب لكن تم طمس مواهبهم في المجتمع العربي، ما أدى إلى خلق جيل غير قادر على التفكير والإبداع.
3. طرح موضوع اجتماعي يراه المعظم مشكلة بسيطة لكن ما خُفي من آثاره عظيم.
4. إيماناً بحق كل الأطفال بممارسة أحلامهم ومتابعة شغفهم مهما كان حلمهم بالنسبة للآخرين بلا معنى.
5. محاولة جادة لتسليط الضوء على عمالة الأطفال وأهمية ردع هذه الظاهرة.
6. دعم مكتبة الأفلام الفلسطينية بفيلم دراما يحمل رسالة وفكرة ذات هدف.

اقتباس للكاتب بيتر ألتنبرج³

1.5 الإبداع في المشروع

1.5.1 الإبداع في القصة والمعنى

استخدم فريق العمل قصة تسلسلية لتجسيد الواقع لإيصال فكرة لقضية منتشرة بكثرة داخل مجتمعنا تتعلق بـ دور الأهل والمدرسة في طمس موهبة الطفل وأثرها على نفسيته ومدى ارتباطها في مستقبله وكيف تؤدي عمالة الأطفال إلى حرمانهم من أبسط حقوقهم وردع موهبتهم، إضافة إلى أضرار عمالة الأطفال الجسدية.

1.5.2 الإبداع في عرض القصة

استخدام أسلوب Flashback لحياة شخص بحيث تظهر بعض أجزاء حياته بشكل متسلسل ما يجعل المشاهد في تتبع مستمر لأحداث القصة، وعرض قضية مجتمعية مهمة ليتم التحذير من أثر مثل هذه القضايا وأيضًا إبداع الفريق في اختيار القصة لتكون الأفضل من حيث الفكرة والإخراج لإيصالها للمشاهد، واستخدام أدوات لها علاقة بزمن الجد لتكون المشاهدة واقعية.

1.5.3 الإبداع في التصميم

تم العمل على التصوير في بيئات داخلية وأخرى خارجية. فتم اختيار بيئات داخلية تحوي تصاميمًا وتفاصيلًا قديمة تتناسب مع زمن القصة وموضوعها وأحداثها، كمنزل العائلة ومكان عمل الوالد، وأيضًا أماكن خارجية كالشوارع القديمة، وتم الاهتمام في الملابس وجميع التفاصيل قدر الإمكان لتكون قريبة ومناسبة للزمن الذي يتحدث عنه الفيلم.

1.6 الفئة المستهدفة

- 1) الأسرة.
- 2) مراكز التدريب.
- 3) الهيئات التربوية والتعليمية.
- 4) وزارة العمل.
- 5) المؤسسات التي تهتم بجانب المواهب في المجتمع.
- 6) مؤسسات حقوق الطفل ومؤسسات حقوق الإنسان.

1.7 فريق التطوير

تم التعاون بين جميع أعضاء الفريق المكون من أربع أعضاء متخصصين في مجال الوسائط المتعددة، وتقسيم المهام على الأعضاء كل حسب خبرته الفنية وإبداعه فيه واختصاصه، ابتداءً من بلورة الفكرة وتطويرها ورسم ألواح القصص وكذلك التصوير والمونتاج وتجهيز الصوت حتى إخراج العمل بالشكل المطلوب والنهائي.

إضافة إلى زيارة بعض المراكز الاجتماعية وأصحاب الاختصاص في علم الاجتماع والنفس لمعرفة أثر العنف النفسي وطمس المواهب على الأطفال في المستقبل، وللاطلاع على بعض التقارير حول عمالة الأطفال وتأثيرها على حياتهم الاعتيادية بشكل عام والمواهب التي يتحلون بها بشكل خاص.

1.8 تفصيل المشروع

تم إنجاز هذا المشروع عبر عدة مراحل كالتالي:

أولاً: مرحلة ما قبل الإنتاج (التخطيط):

1- تحليل فكرة المشروع:

- إيجاد وبناء فكرة ابتكارية جديدة تحمل هدف، وإيصال فكرة للمشاهد.
- الاتفاق على نوع العمل لعرض الفكرة حيث تم اختيار أن يكون فيلم دراما.
- دراسة الإمكانيات المتوفرة والتي يمكن توفيرها.
- تحليل التكاليف اللازمة.

2- الاختبار الأولي لفكرة الفيلم من خلال:

- تحديد الأهداف المرجوة من هذا العمل.
- جدولة أوقات العمل.
- توفير الأدوات اللازمة من معدات تصوير وملابس وكل ما يلزم.

3- بناء نموذج أولي مكتوب من الفيلم:

- بلورة فكرة الفيلم وتحويلها إلى قصة.
- تحويل القصة إلى سيناريو.
- بناء ورسم الألواح القصصية للقصة وتحديد اللقطات والمشاهد.
- اختيار الممثلين المناسبين.
- اختيار مواقع التصوير.

ثانيًا: مرحلة الإنتاج

مرحلة التطبيق:

- وضع الإضاءات وتركيب الكاميرات المناسبة لبيئة العمل.
- تصوير اللقطات المطلوبة حسب قواعد التصوير وبالاعتماد على الواح القصة.
- تسجيل الأصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة.
- تصميم الشعار الخاص بالفيلم، والبوسترات الخاصة به.
- مونتاج الفيلم، وإنشاء مقدمته وخاتمته.

ثالثًا: مرحلة ما بعد الإنتاج

1- الفحص والتدقيق

2- التوثيق

3- الترويج

1.9 المهام موزعة على جدول زمني

تم تقسيم الجدول الزمني للمشروع على فترتين تتكون كل فترة من 14 أسبوع، في الفترة الأولى تم تنفيذ مرحلة ما قبل

الإنتاج كاملة، وفي الفترة الثانية تم تطبيق وإنتاج المشروع بالشكل والصيغة النهائية كما هو موضح في الجداول:

الزمن بالأسابيع														المهام	
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
														بلورة الفكرة وكتابة القصة	ما قبل الإنتاج
														سيناريو	
														ألواح القصة	

جدول 1 المهام الموزعة زمنياً لما قبل الإنتاج

الزمن بالأسابيع														المهام	
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
														تحضير البيئة	الإنتاج
														التصوير	
														تجهيز الأصوات	
														المونتاج	
														فحص وتدقيق	ما بعد الإنتاج
														الترويج	
														التوثيق	

جدول 2 المهام الموزعة لمرحلة الإنتاج

الفصل الثاني: التعريف بالمشروع

2.1 المقدمة

2.2 أفلام الدراما

2.3 الدراما التلفزيونية وأنواعها

2.4 الفيلم السينمائي، والفيلم الدرامي القصير

2.5 بناء القصة والسيناريو وألواح القصص

2.6 التقنيات العملية لتنفيذ النص (التصوير والإخراج)

2.7 أحجام لقطات التصوير

2.1 المقدمة

2.1.1 طمس المواهب وعمالة الأطفال

استنادًا لأحدث الدراسات فتبين أن نسبة المبدعين الموهوبين من الأطفال من سن الولادة إلى السنة الخامسة من أعمارهم نحو 90% ، وعندما يصل الأطفال إلى سن السابعة تنخفض نسبة المبدعين منهم إلى 10% ، وما إن يصلوا السنة الثامنة حتى تصير النسبة 2% فقط . مما يشير إلى أن أنظمة التعليم والأعراف الاجتماعية تعمل عملها في إجهاض المواهب وطمس معالمها، مع أنها كانت قادرة على الحفاظ عليها، بل تطويرها وتمييزها⁴، فهذا يقع العائق الأول بالاهتمام على العائلة ثم المجتمع والبيئة التعليمية فاهتمام الإنسان يعد مطلبًا حضاريًا يقاس من خلاله مدى تقدم الأمم وتحضرها فضلًا عن الاهتمام ومراعاة خصائص النمو لدى أفراد المجتمع منذ الميلاد ومساعدتهم في تحقيق نموهم المتكامل⁵.

أما بالنسبة لمفهوم عمالة فهو يشير إلى كل عمل يضر بصحة الطفل أو بنموه أو رفايته، إذا لم يكن هذا العمل من الأعمال النافعة التي تتناسب مع عمر الطفل وتساعد على تطوره الجسمي والعقلي والروحي والأخلاقي والاجتماعي، دون أن يؤثر على دراسته أو راحته أو متعته، ويمكن الاستدلال على حجم هذه الظاهرة في فلسطين من خلال إحصاءات "الجهاز المركزي للإحصاء الفلسطيني" الصادرة في نيسان 2019 (بيان لمناسبة يوم الطفل الفلسطيني 2019) وجاء فيها: "حوالي 3% نسبة الأطفال العاملين سواء بأجر أو بدون أجر في فلسطين من إجمالي عدد الأطفال في الفئة العمرية (10-17) سنة خلال 2018؛ وذلك بواقع 4% في الضفة الغربية؛ و1.3% في قطاع غزة (5.5% أطفال ذكور مقارنة بـ 0.2% من الأطفال إناث).

2.1.2 تأثير الدراما على المجتمع

استنادًا إلى أن هذا العصر عصر الثورات الإلكترونية والتقنية فلا تكاد تخلو يد من الأجهزة الذكية، أي لا تمر العديد من اللحظات من غير مشاهدة مادة مرئية لهذا فلا بد لها أن تساهم في التأثير في المجتمعات وأفكار الأفراد وتصرفاتهم سواء كان هذا الأثر إيجابيًا أو سلبيًا.

فكان لا بد أن نختار مشروع فيلم الدراما، لتحقيق ما نصبوا إليه في أهداف المشروع، وترك علامة فارقة تساهم في خلق الوعي وتعزيز دور الدراما في التأثير الإيجابي على المجتمع.

المقترحات العشرة في تنمية مواهب الأطفال - الحمزاوي⁴

أسس النمو الإنساني التكويني والوظيفي - يوسف كماش⁵

2.2 أفلام الدراما

2.2.1 تعريف الدراما، وأهميتها

التعبير الدرامي (Drama) هي نوع من التعبير الأدبي الذي يؤدي تمثيلاً في المسرح أو السينما أو التلفزيون أو الإذاعة. أخذت الكلمة من الكلمة الإغريقية القديمة "δρᾶμα" وتعني العمل، وتأتي أيضاً بمعنى التناقض حيث إنها كلمة مشتقة من عدة أسماء لكتاب وفلاسفة مشهورين، حيث يجتمع في هذا النوع من التمثيل خليط من الضحك والجد والواقع والخوف والحزن. ومشتقة أيضاً من الفعل اليوناني "Spaua" بمعنى اعمل (داراؤ - Drao) وهي تعني أي عمل أو حدث سواء بالحياة أو على خشبة المسرح.⁶ فأصبحت الدراما ترمز إلى نوع من الفن التمثيلي بوساطة أشخاص -حوار وأحداث وحركة- في مكان وزمان محددين وله عدة أشكال.

تعد نظرية الدراما من الفنون التعبيرية الأولى التي كشفت عن توق الانسان إلى المعرفة، وقد جسدت تساؤلاته الوجودية في متون محاكاتها، إذ تمثل حقيقة وجود الانسان وجدلية الوجودية القائمة على أن الصراع متن الدراما الرئيس، وما الحياة الإنسانية إلا عبارة عن صراعات متعددة الأسباب، وعند تأمل واقع الحياة بشكلٍ مجرد نجد أن كل ما أنتج الفكر الانساني هو عبارة عن إدراكٍ لماهية صراعاته الروحية والمادية، فكانت صورة تعبيرية شفاهية مثلت المدرك العام لسؤال الانسان الأول عن أثر الصراع في حياته.

"الدراما ما هي إلا وصف لحالات الإنسان المختلفة والمتنوعة، وبالتالي فهي من الضرورة التي من شأنها أن تكون انعكاساً جيّداً لما يجول في داخل الإنسان من مشاعر تسكنه اتجاه الأمور المختلفة التي يتعرّض لها"⁷ وتتبع أهمية الدراما في "أنها فن ساحر حقاً واسع التأثير، له أبعاده الكبيرة في حياة البشر والسيطرة على العقول، وترويج الأفكار والمبادئ وإشعال الثورات وتحريك الشعوب، أو تحريرها أو إغراقها"⁸

من هنا تأتي أهمية فن الدراما، حيث سمت بأشكالها إلى أعلى مستويات، فهي تخاطب الفكر والوجدان في توصيل رسائل وأفكار بطرق إبداعية في نقل التجربة الإنسانية ونقل الحقائق وتقديم الأفكار والحكم، فالبشرية أصبحت تفضل الثقافة المرئية والمسموعة على الثقافة الأدبية، مثل الصور والفيديوهات والدراما والسينما.

⁶ البناء الدرامي في الراديو والتلفزيون، عدلي رضا

⁷ الباحث والأديب حامد رويد

⁸ الدراما المرئية- عبد المجيد شكري

2.2.2 أهمية الدراما:

1. تأخذ المشاهد ليصبح جزء من العالم الذي تقوم بعرضه، فيرضى ويحزن، يحب ويكره، ويفزع ويطمئن، يندهش وينفعل.
2. هي المرأة التي نرى من خلالها تفاصيل عيوبنا وعيوب الآخر.
3. تعكس الواقع الذي يعيشه الإنسان، مما يجعله يشعر بالكثير من المواساة.
4. تثير في نفسية المشاهد روح الشفقة تجاه قضية معينة، وتحرك فيه نبض السعي للتغيير.
5. متعة المشاهدة ورؤية ما يدور حول العالم.

ويمكن تلخيص مفهوم العمل الدرامي بالعناصر التالية:

1. الفكرة، بحيث تحمل معاني وأهداف قوية وذات تأثير.
2. الحدث.
3. الحكمة.
4. تضافر الأحداث معًا لتكوين قصة.
5. حركة الشخصيات وحوارهم اللذان يكوّنان القصة.
6. صراع.
7. مكان وزمان محددان.

تُقسم الدراما من حيث الوسيلة إلى:

1. دراما سمعية، تقسم إلى:
 - (a) الشعر الدرامي.
 - (b) الدراما الإذاعية.
 - (c) القصص والحكايات المسموعة.
2. دراما مرئية:
 - (a) دراما المسرح.
 - (b) دراما الدمى.
 - (c) دراما سنيمائية.
 - (d) دراما تلفزيونية (فيلم روائي، مسلسل، سلسلة، مسرحية تلفزيونية، دراما الإعلانات، دراما الأغاني، الصور المتحركة والعرائس، دراما البرامج، الديكودراما "الدراما النسجيلية").

تُقسم الدراما من حيث المحتوى إلى:

(a) الدراما التراجيدية:

وهي التي تحتوي على طابع الحزن والمأساة المتعلقة بالشخص وال فكرة العامة يغلب عليها الحزن والموت والاعذاب والألم وتنتهي المسرحية بنهاية مأساوية محزنة.

(b) الدراما الكوميديا:

وهي التي يتكون عناصر المسرحية فيه من شخصيات ذات طابع فكاهي وتكون هدف المسرحية إضحاك الجمهور ولا يتسم بالكثير من الجدية والحزن، وهناك ممثلين لا تنطبق عليهم إلا الأدوار الكوميديا، وتنتهي دائماً بنهاية سعيدة.

(c) الدراما الكوميديا التراجيدية:

وهي عبارة عن خليط مسرحي بين التراجيديا والكوميديا، حيث تتناول الأفكار عن المأساة بطريقة كوميديا وقد تسمى أيضاً بالكوميديا السوداء، والنهاية قد تكون سعيدة او حزينة ولكن بالغالب ما تكون سعيدة.

(d) الدراما العبثية:

وهي تعبر عن نص مسرحي غير واضح المعالم ويتسم دائماً بالغموض والهزلية في طرح الأفكار والمشاهد، ويتم لفت انتباه الجمهور بالمواقف غير المتوقعة من هذا المسرح العبثي، حيث يكون المعنى دائماً يختبئ خلف السطور، وتكثر في هذه الدراما الرموز المفتوحة للجمهور، وقد تنتهي بمشاهد غير منطقية وليس لها ترابط بالحوار.

(e) المولودراما:

يقصد بها بالدراما المبالغ فيها أي أنها غير حقيقية، ويكثر هذا النوع بالسينما كأفلام الأكشن والفانتازيا.

(f) المونودراما:

وهي المسرحية التي تحتوي على ممثل واحد، ويقوم هذا الممثل بالوصف والسرد والغناء والتمثيل لوحده ولا يوجد معه أي شخص آخر، وغالباً ما تكون مثل هذه المسرحيات حزينة.

(g) الدراما الموسيقية:

وهي تنتمي الى المسرح الموسيقي وهو اشتباك فني بين التمثيل والموسيقى، حيث أن الممثل يؤدي السيناريو عن طريق الرقص والغناء وليس كالتمثيل العادي، فعلى سبيل المثال كالأوبرا، وبعض مسرحيات الفنانة فيروز.

(h) السايكودراما، الدراما النفسية:

تقوم على تصوير النزاع بين الأحاسيس المتقابلة عند الشخص الواحد.

2.3 الدراما التلفزيونية وأنواعها

الدراما التلفزيونية هي الأشمل بتنوعها، وتسعى دومًا لتحقيق أهداف ووظائف متعددة وتلعب دورًا كبيرًا في تحقيق الأهداف والقيم في المجتمعات فهي تقدم خلاصة الفكر والأدب والفن للحضارات والأجيال.

وتشمل الدراما التلفزيونية الفيلم الروائي والفيلم القصير، التمثيلية، والمسلسل، السلسلة، المسرحية التلفزيونية، دراما الإعلانات، دراما الأغاني، الصور المتحركة والعرائس، دراما البرامج، الديكودراما.

1. الفيلم الروائي:

هو عبارة عن شكل من أشكال الدراما يعرض قصة ذات أحداث متصاعدة وتروى بالصور المتحركة، وتتمتع بمواصفات القصة الأدبية والفنية وتقوم على أفكار معينة، وتعتم على حركة الشخصيات وحوارها والزمان والمكان، مدته تكون من 90-120 دقيقة.

2. الفيلم القصير:

هو الفيلم الذي تتراوح مدته بين دقيقتان و55 دقيقة.

3. المسلسل:

هو إنتاج تلفزيوني خالصا وأحداثه تنمو وتتطور بشكل متتالي حتى نهاية الأحداث.

4. السلسلة:

هي مجموعة من الحلقات تدور فيها الأحداث بحيث تصلح كل منها أن تكون تمثيلية قائمة بحد ذاتها، لها بداية وعقدة ونهاية، بعكس الحلقة الواحدة من المسلسل.

5. المسرحية التلفزيونية:

تقام على خشبة المسرح ولكن يعتمد إخراجها على حركة الكاميرا وصناعة اللقطات بحيث تتناسب مع طبيعة العمل التلفزيوني والمسرح.

6. دراما البرامج:

تقوم على الأحاديث التي يلقيها المتحدثون مباشرة على الهواء وتهتم بمعظم الشؤون والأنشطة الاجتماعية والدينية والسياسية والفنية.

7. دراما الإعلانات:

استخدام الدراما في الإعلانات والترويج لمنتج معين، سواء باستخدام الدراما المسموعة أو المرئية.

8. دراما الأغاني:

عرض مجموعة من الأشخاص على الشاشة ليلقوا أغنية جماعية أو فردية، و الآن تستخدم فيديوهات قصة أو فيديو يرافق الأغنية المسموعة.

9. الصور المتحركة والعرائس:

الرسوم المتحركة هي نوع من الأفلام تعتمد على تنفيذها على الرسوم التي يتم رسمها على يد فنان متخصص، بآليات مختلفة ويتم تحريكها على برامج معينة أو بتقنيات ويتم عرضها على الشاشة، حيث تعطي الحركة للأجسام الساكنة وغير الناطقة.

10. الديكودراما:

نوع من الأفلام السينمائية غير الروائية بمعنى انه لا يتضمن قصة ولا خيال، وهو يتخذ مادته السينمائية من واقع الحياة، فيصور هذا الواقع ويفسر حقائقه المادية، أو يعيد تكوين هذا الواقع وتعديله بشكل يعبر عن الحقيقة الواقعة، هادفاً بذلك إلى تحقيق غرض تعليمي أو غرض ترفيهي.

2.4 الفيلم السينمائي، والفيلم الدرامي القصير

الفيلم السينمائي أو الروائي هو شكل من أشكال الدراما يعرض قصة ذات أحداث متصاعدة، وتروى بالصور المتحركة، وتتمتع بمواصفات القصة الأدبية والفنية وتقوم على أفكار معينة، وتعتم على حركة الشخصيات وحوارها والزمن والمكان، والفيلم القصير تتراوح مدته من دقيقتان إلى 55 دقيقة.

2.4.1 فريق العمل أو طاقم الفيلم السينمائي

الطاقم الأساسي للفيلم السينمائي يتماثل في مكوناته، ولكن يختلف عدد العاملين فيه حسب ميزانية الفيلم وحجم الإنتاج، ويضم الفيلم السينمائي ما يلي:

1- طاقم الإخراج

- المخرج
- المخرج المنفذ
- مساعدو المخرج

2- طاقم التصوير

- مدير التصوير
- المصور
- المختص بالتركيز البؤري
- المسؤول عن دفع العربة
- مساعد التصوير

3- طاقم الإضاءة

- كبير العمال
- المساعدون
- المسؤول عن مولد الكهرباء

4- طاقم الصوت

- المختص بمزج الأصوات
- المختص بذراع الميكروفون
- رجال الكابلات

5- قسم المكملات

- رئيس القسم
- المساعدون
- قسم الملابس
- قسم المكياج

6- الفوتوغرافيون/ مدربو الحيوانات/ السائقون ...الخ.

2.4.2 تصنيفات الأفلام السينمائية

- 1) أفلام الحركة.
- 2) أفلام المغامرات.
- 3) أفلام الرسوم المتحركة.
- 4) أفلام هزلية أو كوميدية.
- 5) أفلام الجريمة.
- 6) أفلام تسجيلية.
- 7) أفلام مأساوية أو درامية.
- 8) أفلام عائلية.
- 9) أفلام الرعب.
- 10) أفلام موسيقية.
- 11) أفلام الحروب.
- 12) أفلام خيال علمي.
- 13) أفلام خيالية.

2.5 بناء القصة والسيناريو وألواح القصص

2.5.1 تعريف السيناريو

السيناريو هو عبارة عن الهيكل العظمي للعمل الدرامي أو الفني أو الفيلم مكتوب على ورق والسرد التفصيلي لمشاهد الفيلم، ويمثل قصة حكاثيه مروية عن طريق الكاميرا، أي أنه عبارة عن قصة مصورة في لقطة فيلميه، ومشاهد توصل الفكرة إلى المشاهد، وهو المضمون المكتوب للفيلم المصور الذي سوف يشاهده المتفرج، وفيه يتم تقسيم الأدوار وتوزيع الحوار على الشخصيات، وترتيب الأحداث بشكل منطقي. ومن خلاله ينقل الكتاب إلى فريق التنفيذ (المخرج والمصور و الممثلين.. وغيرهم) تخيله لدور كل واحد منهم، ليترجموه من قصة مكتوبة إلى عمل مرئي.

ويمكن تقسيم مراحل كتابة السيناريو إلى:

1. البداية أو التمهيد (Set Up): وفيها يتم اختيار القصة أو الفكرة، ثم تطويرها.
2. الوسط (كتابة القصة الدرامية): تفصيل كل ما جاء من حبات وصراع وقصص وتفاصيل.
3. النهاية والحل: يوضح كيف تصل القصة إلى النهاية، وتوضح صورة القصة النهائية.

2.5.2 أنواع السيناريو

1. السيناريو المبدئي أو المشهد العام (Master Scene Script): وهو الذي يتناول القصة الأدبية ويحتوي على وصف الصورة والحوار بشكل عام، ثم مجمل الأحداث، والحبكة والبناء الدرامي للشخصيات دون الدخول في تفاصيل اللقطات وحجمها وأوضاع الكاميرات... وغيرها من التفاصيل والذي يكتبه يسمى (السيناريست).
2. السيناريو التنفيذي (Shooting Script): وهو يحتوي على التقطيع الفني وأوضاع الكاميرات وتوصيفات الإضاءة، والديكور... الخ، والمخرج هو الذي يضعه.
3. رسومات التتابع وألواح القصص (Story Board): وهو إضافة رسوم وصور تبرز حجم التكوين، والمناظر في حدود الإطار حسب تسلسل السيناريو.

2.5.3 أشكال السيناريو

1. الشكل المتوازي (Parallel form):

في الشكل المتوازي يتم تقسيم صفحة السيناريو عمودياً إلى قسمين، يتخصص الجانب الأيمن منها لكتابة تفاصيل الصورة، ويخصص الجانب الأيسر لكتابة مكونات الصوت، من حوار ومؤثرات صوتية.

2. الشكل المتقاطع (Cross form):

في الشكل المتقاطع، تتم كتابة الصورة والصوت في تقاطع متسلسل دون تقسيم الصفحة بحيث تكتب تفاصيل الصورة بكامل عرض الصفحة من أقصى اليمين إلى أقصى اليسار، بينما يكتب الصوت المصاحب للصورة في الثلث الأوسط فقط من الصفحة.

3. الشكل التنفيذي (Shooting form)

بعد أن يقوم السيناريسيت بكتابة السيناريو، يقوم المخرج بتقسيم السيناريو إلى لقطات وتفاصيل خاصة بالمخرج ويطلق عليه أيضًا اسم الديكوباج أو سيناريو المشهد العام.

2.6 التقنيات العملية لتنفيذ النص (التصوير والإخراج)

التصوير هو "فن وعلم تسجيل الأغراض التي نراها لفترة زمنية محدودة، وتخليدها إلى الأبد..."⁹

نصائح في التصوير:

1. مراعاة التكوين الجمالي للصورة المرئية، من خلال التوزيع المناسب للضوء والظل والألوان والعناصر.
2. تقوية ومراعاة العمق في الصورة السينمائية عن طريق تدرجات الضوء وحركات الأشخاص والكاميرا.
3. توزيع عناصر الصورة بشكلٍ مناسب حسب قواعد التوزيع، وتشمل هذه العناصر:

1. الأجسام
2. الكتلة
3. الحركة
4. التوازن
5. العمق
6. التباين
7. تحديد الكادر
8. المعنى داخل الكادر

نصوص السينما والتلفزيون- نسمة البطريق⁹

2.7 أحجام لقطات التصوير

2.7.1 اللقطات

يقصد باللقطة: الصورة التي تظهر على الشاشة عند تشغيل الكاميرا، وتتعدد أنواع اللقطات حيث تختلف حسب حجم اللقطة وحسب المسافة بين الكاميرا والمشهد وكذلك حسب طريقة واتجاه حركة الكاميرا، حسب زاوية التصوير، ولكل لقطة مسمى ووصف متعارف عليه بين المخرج وفريق التصوير مما يسهل لغة التواصل والتوجيه.

1. اللقطات الطويلة (Long Shot):

لها ثلاثة أشكال:

➤ Extreme Long Shot – لقطة متناهية الطول

تعطي هذه اللقطة انطباعاً عن الموقع وجغرافية المكان وزمان التصوير وظروف هذه البيئة، فيفهم المشاهد ما يحيط بالمكان، غالباً تستخدم كلقطة بنائية أو تأسيسية، مثال:



صورة 1 اللقطة متناهية الطول

➤ Long Shot – لقطة طويلة، مثال:



صورة 2 اللقطة الطويلة

➤ Medium Long Shot – متوسطة الطول



صورة 3 اللقطة متوسطة الطول

2. اللقطات المتوسطة (Medium Shot):

هي واحدة من أنواع اللقطات التي تستخدم لاستكمال التأسيس بعد اللقطة الطويلة، وتستخدم كلقطة انتقالية بين اللقطة الطويلة واللقطة القريبة، تقيد في إظهار تطوير العلاقات بين الأفراد.

➤ لقطة متوسطة القرب – Medium Close-up Shot



صورة 4 اللقطة متوسطة القرب

➤ لقطة قريبة – Close up shot



صورة 5 اللقطة القريبة

➤ لقطة متناهية القرب – Extreme close up shot



صورة 6 اللقطة متناهية القرب

هذا النوع من أنواع اللقطات له أهمية نسبية، وله سمات تتسم به، منها:

- a. تركز على شيء صغير نسبياً كالوجه الإنساني أو جزء صغير منه.
- b. كونها تضخم حجم الشيء، فإنها تميل إلى رفع أهميته والتأكيد عليه.
- c. توجي هذه اللقطة بمغزى رمزي أو لحظة مهمة ضمن السياق الدراما.
- d. اللقطة المتوسطة غالباً ما تستخدم في حالة الحوار.
- e. واللقطة المتناهية القرب تركز على جزء من الرأس كالعين لإظهار المشاعر.

2.7.2 أنواع حركات الكاميرا

1. تدوير الكاميرا مع ثبات الحامل (تدوير لأعلى وأسفل ويمينيًا ويسارًا)
2. تحريك حامل الكاميرا (للأمام وللخلف ولليمين ولليسار ولأعلى ولأسفل)
3. تحريك عدسة الكاميرا (تقريب أو تباعد الصورة)

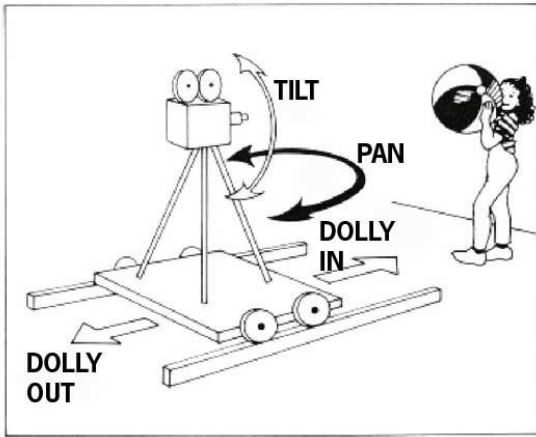
أولًا تدوير الكاميرا:

- تسمى الحركة الرأسية من أسفل لأعلى Tilt up، وتوحي غالبًا بالطموح.
- تسمى الحركة الرأسية من أعلى لأسفل Tilt Down.
- تسمى الحركة الأفقية إلى اليسار Pan left.
- تسمى الحركة الأفقية إلى اليمين Pan right.

وتستخدم هذه الحركة عادة للربط بين أمرين، أو لاستعراض هدف مترامي الأطراف كالمناظر الطبيعية، أو كنقطة تأسيسية لبداية العمل الفني، كما تستخدم لمحاكاة تتبع الممثل.

ثانيًا تحريك حامل الكاميرا:

تحريك حامل الكاميرا يتم من خلال عجلات للحوامل أو بتركيب الكاميرا على عربة أو غير ذلك، وهذه الحركة تعطي حياة وحيوية للمشاهد المصور فهي تظهر عمق المشهد وتعطي انطباع للمشاهد بأنه يتحرك داخل المشهد.



صورة 7 حركات الكاميرا

- تسمى حركة الكاميرا للأمام Dolly in
- تسمى حركة الكاميرا للخلف Dolly out

ثالثاً تحريك عدسة الكاميرا:

ويحدث ذلك عن طريق تكبير أو تصغير الصورة عن طريق حركة العدسة، ولا ينصح باستخدامها بكثرة لأنها تغير البعد البؤري، ويفضل أن تبدأ حركة الزوم وتنتهي بصورة ثابتة.

2.7.3 مواضع الكاميرا

1. وضع الواجهة: الكاميرا أمام الشخص (أو المشاهد) وهو الوضع الأكثر قوة ووضوحاً.
2. وضع ثلاثة أرباع: بين الجانب والواجهة، ويفضله كثير من المخرجين.
3. وضع جانبي: الكاميرا تصور الشخص من الجانب.
4. وضع الربع: بين الجانب والخلف.
5. وضع الخلف: الكاميرا خلف الشخصية.

2.7.4 أنواع زوايا التصوير

أولاً: زاوية مستوى النظر Eye-Level:

هي الزاوية شائعة الاستخدام في التصوير التلفزيوني، وفيها تكون زاوية الكاميرا في نفس مستوى نظر الشخص.

ثانياً: الزاوية المرتفعة High Angle Shot:

توضع الكاميرا في زاوية مرتفعة ارتفاعاً طبيعياً لا يشوه منظر المكان، وقد توضع على رافعة أو مرتفع طبيعي من الأرض، وتستخدم هذه الزاوية لإعطاء المشاهد إحساساً بضعف الشخص الذي يتم تصويره وعدم أهميته، كما توحى هذه الزاوية بالرتابة حيث أنها تقلل ارتفاع الأشياء وتبطئ الحركة.

ثالثاً: الزاوية المنخفضة **Low Angle Shot**:

توضع الكاميرا في زاوية منخفضة، وبذا يتجه نظر المشاهد إلى أعلى، فتعطي إحاءة بأهمية ومكانة الشخص الذي يمكن وضعه في موقف مسيطر.

رابعاً: الزاوية المائلة **Canted Angle**:

في هذه اللقطة يكون المحور الرأسي للكاميرا مائلاً، وعادة تأخذ هذه اللقطة في مشاهد العنف والارتباك وفي حالات الكوارث وعدم التوازن أو في حالة فقدان التوازن العاطفي أو حالات اليأس والسكر.

الفصل الثالث: متطلبات المشروع

3.1 المقدمة

3.2 متطلبات المشروع التطويرية

3.3 متطلبات المشروع التشغيلية

3.4 المخاطر

3.5 التحديات

3.6 آلية التسليم

3.7 آلية التسويق

3.1 المقدمة

إنجاز المشروع يحتاج العديد من المتطلبات المادية والبشرية والبرمجية وفي هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الأساسية لإتمام المشروع ونجاحه.

3.2 متطلبات المشروع التطويرية

3.2.1 المتطلبات المادية:

1. أدوات:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر (\$)	المجموع (\$)
خط انترنت	16mbps	1	20 per month	160
Memory Flash	64GB	2	5	25
متفرقات	أوراق، اقلام ...	-	-	50
المجموع				\$235

جدول 3 التكلفة المادية للأدوات

2. أجهزة ومعدات: أجهزة حاسوب وكاميرات رقمية ومعدات بمواصفات لا تقل عن المواصفات المبينة في الجدول:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر(\$)	المجموع (\$)
جهاز laptop	Core i7 8GB RAM HD 1TB 2GB GPU	4	1000	4000
كاميرات تصوير DSLR	22MP – APS-C CMOS MPEG-4 AVC / H.264 64GB SDHC Memory	2	950	1900
عدسات	24 –70mm f/4L 75–300mm 18–55MM F/3.5–5.6G VR AF85/1.8D	1 1 1 1	700 100 95 300	1095
ستاندات تصوير	Legs tripod Clip lock	2	50	100
إضاءة	Light kit Red head	1	88	88
كوابل	Mini-USB Cable 4.6 Meter	2	35	70
عاكس	cm Reflector Disc110	5	8	40
طابعة ليزر	LaserJet printer USB printer 30p/m	1	130	130
المجموع				\$7423

جدول 4 التكلفة المادية للأجهزة والمعدات

*تم الحصول على هذه الاسعار من موقع سيبيتاني هوم وموقع eBay

3.2.2 المتطلبات البرمجية

التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية:

المجموع (\$)	السعر (\$)	العدد	البيان
360	90	4	Windows 10
120	30 per month	2 لفترة شهرين	Adobe After Effects CC 2017
60	30 per month	2 لفترة شهر	Adobe Audition CC 2017
90	30 per month	3 لفترة شهر	Adobe Premiere CC 2017
30	30 per month	1 لفترة شهر	Adobe Illustrator CC 2017
120	30 per month	2 لفترة شهرين	Adobe Photoshop CC 2017
360	90	4	Microsoft Office 2016
80	20	4	Antivirus
\$1220			المجموع

جدول 5 التكلفة المادية للمتطلبات البرمجية

*تم الحصول على هذه الاسعار من موقع www.amazon.com

3.2.3 المتطلبات البشرية

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

كل شخص:

الشخص	عدد ساعات العمل	سعر الساعة	المجموع (\$)
كاتب قصة	15	10	150
كاتب سيناريو	20	12	240
السيارة	-	2	35
ممثلين الأدوار الأساسية	10	15	150
الاماكن	-	15	360
ممثلين الأدوار الثانوية	5	9	45
خبير تصوير	20	15	300
ملابس	-	-	110
خبير مكياج سينمائي	5	10	50
مختص تصاميم ثابتة	20	15	300
مختص موسيقى	10	10	100
متخصص مونتاج	30	12	360
مخرج سينمائي	50	20	1000
المجموع	185		\$3200

جدول 6 التكلفة المادية للمتطلبات البشرية

*وفقاً لموقع www.valoso.com وموقع www.odesk.com

3.2.4 مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

اتفق فريق العمل بتوزيع المهام المطلوبة كل حسب تخصصه وبناء عليه فإن التكلفة الإجمالية للمشروع هي:

النوع	التكلفة (\$)
المتطلبات المادية التطويرية	\$7658
المتطلبات البرمجية التطويرية	\$1220
المتطلبات البشرية التطويرية	\$3200
المجموع	12200\$

جدول 7 مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

3.3 متطلبات المشروع التشغيلية

نستطيع 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:

- جهاز حاسوب متوسط المواصفات بحيث لا يقل عن P4 مع برنامج تشغيل فيديو (مجاني)، وعندها تكون التكلفة التشغيلية \$200.
- أجهزة لوحية بتكلفة تشغيلية تقدر بـ\$100.
- أجهزة بنظام تشغيل ذكي + مشغل أفلام (مجاني) وتقدر تكلفة التشغيل بـ\$100.

3.4 المخاطر

1. تلف الملفات أو ضياعها.
الحل: استخدام وسائط التخزين السحابي والخارجي.
2. الفيروسات.
الحل: استخدام برنامج مضاد للفيروسات.
3. توقف أحد البرامج عن العمل مما ينتج عنه التأخير في إنجاز المطلوب.
الحل: إبقاء البرامج محدثة ونظام التشغيل أيضا.
4. عدم إنهاء المشروع في الفترة المحددة لضيق الوقت.
الحل: الالتزام بالجدول الأسبوعي للمهام.

3.5 التحديات

1. البحث عن البيئات المناسبة للفكرة والزمن الذي نتحدث عنه.
2. اختيار الممثلين المناسبين.
3. إنجاز المشروع في الوقت المحدد وبمستوى جيد في ظل محدودية رأس المال والأدوات والمعدات اللازمة، كون إنتاج الأفلام يحتاج الى ميزانيات مرتفعة.
4. استغلال وقت التصوير بشكل امثل ، فعملية جمع الممثلين في وقت وزمان واحد لم تكن بالمهمة السهلة.
5. الأماكن الخطرة للتصوير حيث أن البيئات المناسبة لتصوير زمن الجد خلال طفولته في البلدة القديمة وبالقرب من المستوطنات الاسرائيلية.
6. ساعات العمل الطويلة وضغط العمل.

3.6 آلية التسليم

تم تصديره بصيغة MP4 ليُعرض على جميع أنظمة التشغيل بما فيها (MAC) أو (Windows) أو (Linux)، وأيضاً على الأجهزة الذكية واللوحية دون أي مشاكل. وتم تسليمه ونشره بعدة طرق منها:

- استخدام ساعات تخزينية رقمية مثل Flash memory.

3.7 آلية التسويق

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	ياقطة	1	50	50
	بوسترات	10	5	50
	بطاقات الدعوة	120	0.5	60
	X-stand	1	30	30
المجموع				\$190

جدول 8 مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع

الفصل الرابع: التصميم

4.1 شرح مفصل للشخص ودورها، الأماكن، الأزمنة

4.2 ألواح القصة (story board) والسيناريو

4.3 البرامج والأدوات المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

4.1 شرح مفصل للشخص ودورها، الأماكن، الخلفيات، الأزمنة، الحركات ومعانيها

4.1.1 شخصيات القصة وأدوارهم

الشخصية الأولى

الاسم: رامي (الطفل)

الصفات الشخصية: طفل ذكر كثير النشاط، هادئ، شغوف بالرسم.

الصفات الجسدية: طوله لا يتجاوز 110 سم، نحيف، شعره أسود.

عمر الطفل: 8 سنوات.

دور الشخصية: الشخصية الرئيسية في الفيلم، يقوم بدور الطفل الشغوف بالرسم ويحاول استغلال الظروف لإبراز موهبته رغم استمرار طمسها.

سبب اختيار عمر الطفل: تم اختيار الطفل بالمرحلة العمرية (4-8)، وذلك لأن في هذه المرحلة يبدأ الطفل باستكشاف نفسه وقدراته ويحاول أن يستقل بذاته ويبادر بأفعال تثبت شخصيته، وقد تم اختيار عمر (8) سنوات من هذه المرحلة كون الطفل في هذا العمر يكون بقدره جسديه جيده للتعبير عما بداخله بالرسم، وكما ان معظم الاباء يرون ان هذا السن هو السن المناسب لاكتساب حرفة معينة واتقانها تساعده على اكتساب لقمة العيش وتؤمن له الحياه الكريمة.

الاسم: رامي (الجد)

الصفات الشخصية: رجل مسن، هادئ، حنون، يحب الرسم.

الصفات الجسدية: طوله (176)، متوسط البنية، شعره ابيض، لديه شلل في يده اليمنى.

عمر الجد لم يتجاوز 70 سنة.

دور الشخصية: من الشخصيات الرئيسية في الفيلم، يقوم بتجسيد شخصية رامي (الطفل) وهو كبير في السن.

الشخصية الثانية

الاسم: ليلي (الأخت)

الصفات الشخصية: تعطي جُل اهتمامها للأعمال المنزلية، شديدة الحرص على أخيها من بعد وفاة والدتها، قليلة الاهتمام النفسي والعاطفي به.

الصفات الجسدية: متوسطة الطول.

عمر الأم: 22 عاماً.

دور الشخصية: من الشخصيات الثانوية في الفيلم، تلعب دور الأخت الكبيرة التقليدية حيث ترعى شؤون البيت.

الشخصية الثالثة

الاسم: رباح (الأب)

الصفات الشخصية: عصبي، يهتم بتلبية احتياجات المنزل على أكمل وجه، يقضي غالبية وقته بالعمل.

الصفات الجسدية: طويل، متوسط الوزن.

عمر الأب: 34 عاماً.

دور الشخصية: شخصية ثانوية، الأب الذي يرى أن مستقبل طفله يتمثل بالعمل.

الشخصية الرابعة

الاسم: معتز (أستاذ الرياضيات)

الصفات الشخصية: حريص على مهنته.

الصفات الجسدية: متوسط الطول والحجم.

عمر الأستاذ: 30 عاماً.

دور الشخصية: شخصية ثانوية في الفيلم، يلعب دور الأستاذ الذي يرى أنه لا توجد فائدة من إهدار الوقت لتعلم الفنون وأن

المواد الرئيسية أهم منها مثل الرياضيات.

الشخصية الخامسة

الاسم: أيمن (الطفل) - حفيد الجد رامي

الصفات الشخصية: طفل نكز، كثير النشاط، شغوف ومهتم بالفن، يحب الرسم.

الصفات الجسدية: لا يتجاوز طوله 110 سم.

عمر الطفل: 9 سنوات.

دور الشخصية: من الشخصيات الثانوية في الفيلم، تلعب دور حفيد الجد رامي الذي يرى فيه نفسه.

الاسم: أيمن (وهو شاب)

الصفات الشخصية: شاب شغوف فنان رسام مشهور.

الصفات الجسدية: طويل ونحيف ويرتدي نظارات طبية.

العمر: 26 سنة.

دور الشخصية: يجسد شخصية حفيد الجد رامي وهو شاب بحيث يستمر باستغلال موهبته.

4.1.2 الأماكن، الأزمنة ومعانيها

المكان الأول:

بيت العائلة: بيت يعيش فيه الأب والأم والطفل رامي وهو بيت طرازه قديم.

يظهر في الفيلم غرفة رامي.

المكان الثاني:

مدرسة الطفل: ويظهر فيها الطفل رامي وهو في الصف مع الطلبة والأستاذ معتز في حصصه الدراسية.

المكان الثالث:

ورشة العمل: وهو كراج لتصليح السيارات ويظهر فيه الوالد يصلح السيارات ويعمل معه رامي، ويظهر فيه الجد رامي وحفيده في

الزمن الحديث.

المكان الرابع:

طريق المدرسة: وهي طريق على الطراز القديم يمر بها رامي خلال طريقه لدوامه المدرسي.

المكان الخامس:

ساحة منزل الجد: وهي الساحة التي يكون الجد رامي جالس فيها ويقرأ الجريدة وينظر إلى حفيده الذي يرسم على الورق.

المكان السادس:

معرض الفنون: وهو معرض الحفيد أيمن حين يكبر والذي يحتوي على لوحة جده داخل لوحاته في المعرض.

4.1.3 الزمان

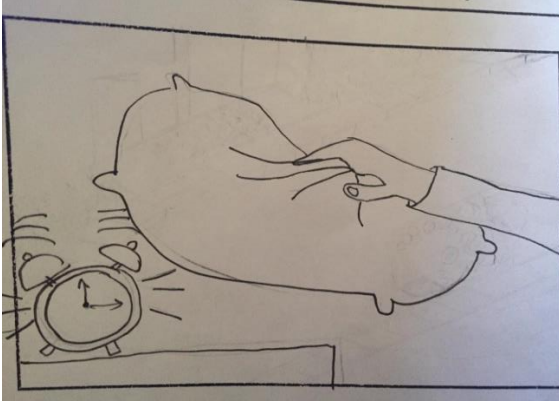
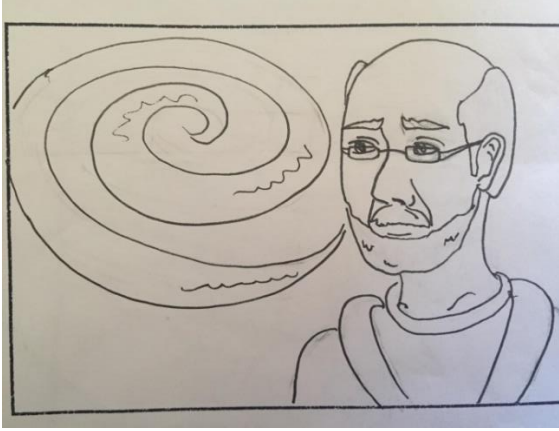
الزمن الأول: طفولة رامي في شتاء 1957

الزمن الثاني: ربيع 2019

الزمن الثالث: ربيع 2038

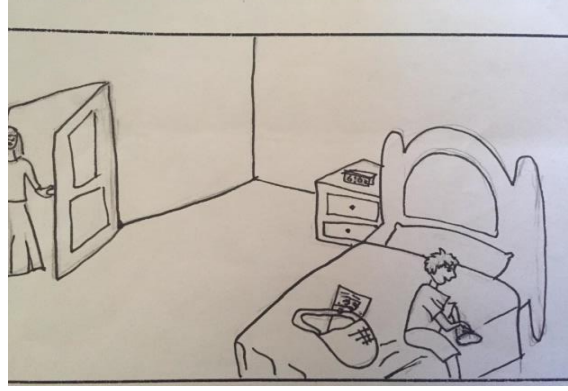
4.2 ألواح القصة (story board) والسيناريو

4.2.1 ألواح القصة (Story board)





8



7



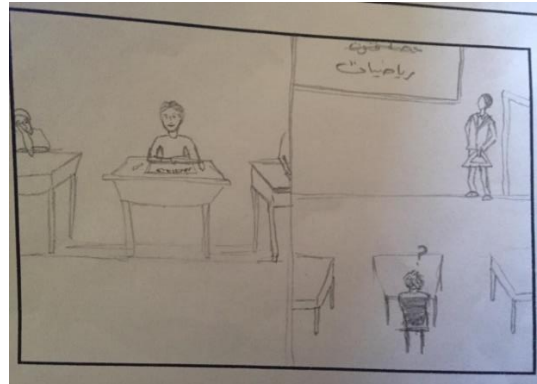
10



9



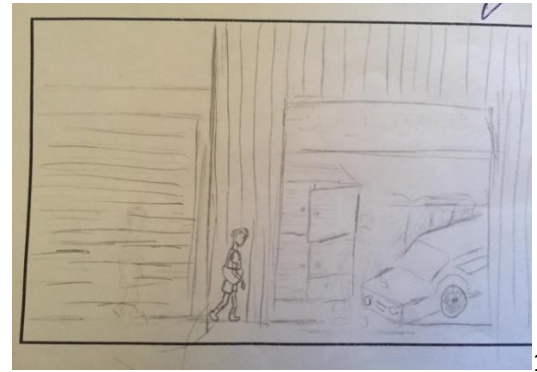
12



11



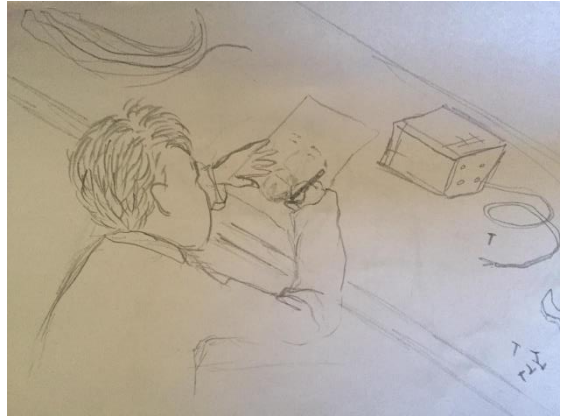
14



13



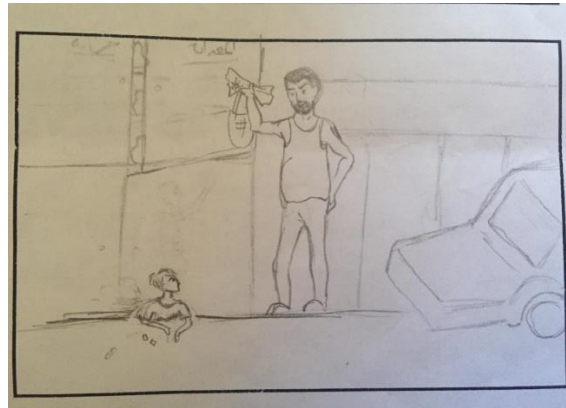
16



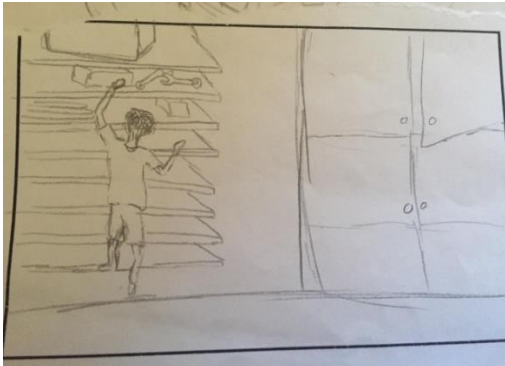
15



18



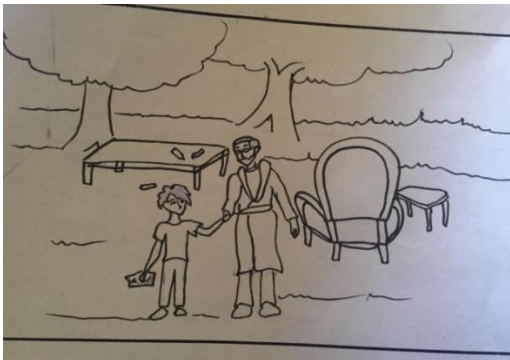
17



20



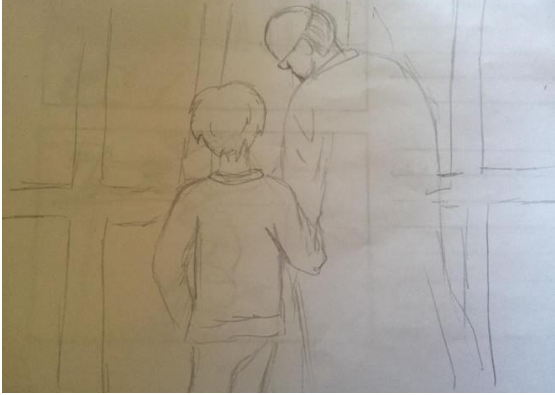
19



22



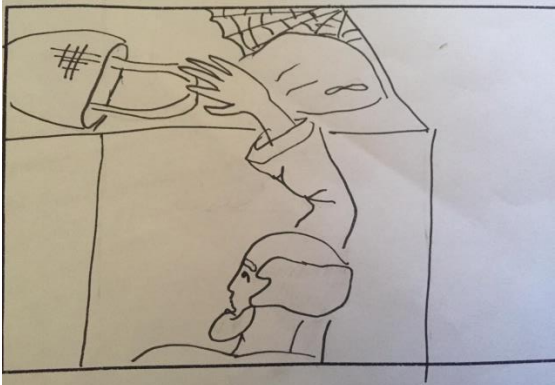
21



24



23



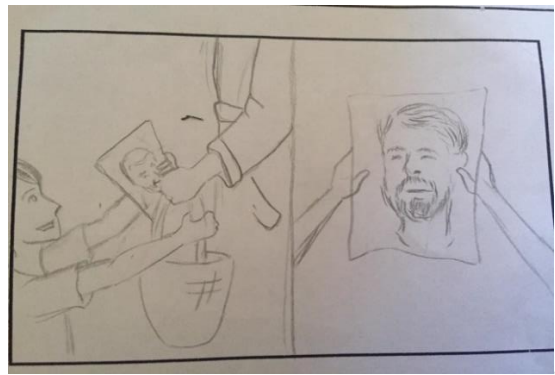
26



25



28



27

4.2.2 السيناريو

حقيبة جدي

دخول

المشهد 1- صالة المنزل - مسائي/داخلي

عجوز سبعيني يجلس على الكرسي في فناء منزله ويقرأ صحيفة اليوم حيث أمامه أحفاده يلعبون، وأحدهم يقوم بالرسم على ورقة، يراه الجد فيعود به الزمن إلى طفولته ليتذكر الأحداث التي مر بها من قمح لطموحه وشغفه بالفنون.

الانتقال إلى

المشهد 2 - المنزل - نهاري/داخلي

طفل في الثامنة من عمره (العجوز في طفولته)، يرسم على جدار المنزل، تغضب شقيقته الكبرى منه عندما تراه فتوبخه بضربة خفيفة على يده وتعطيه أدوات التنظيف لينظف بها ما قام برسمه على الحائط.

الانتقال إلى

المشهد 3 - غرفة النوم - صباحي/داخلي

يرن منبه الصباح فيكمل رامي نومه، ثم تأتي والدته فتجبره على الاستيقاظ والاستعداد للدوام.

الانتقال إلى

المشهد 5- الطريق- صباحي/خارجي

يمشي حزينا في طريقه إلى الدوام.

الانتقال إلى

المشهد 6- المدرسة- صباحي/داخلي

رامي يجلس في صفه خلال حصة الرياضيات ويكملها مجبراً وملامح الملل تسود وجهه.

الانتقال إلى

المشهد 7- غرفة النوم- صباحي/داخلي

تأتي والدته لإيقاظه للدوام فتنفجاً بأنه مستيقظ باكراً ومتجهراً لدوامه.

الانتقال إلى

المشهد 8- الطريق- صباحي/خارجي

يمشي فرحاً ومسروراً في طريقه إلى المدرسة.

الانتقال إلى

المشهد 9- غرفة الصف (المدرسة) - صباحي/داخلي

يجلس الفتى على مقعده في الصف مستعداً لحصة الفنون ويرسم وحوله الطلاب يلعبون بالاستراحة قبل الحصة، ثم يدخل أستاذ الرياضيات بدلاً من أستاذ الفنون، فيندهش الفتى منه ويخبي دفتر الرسم بحزن.

الانتقال إلى

المشهد 10- الشارع- نهاري/خارجي

يمشي الفتى وهو خارج من المدرسة حزين وغاضب، ويركل بقدمه الأحجار الموجودة في قارعة الطريق، ثم يذهب إلى ورشة والده.

الانتقال إلى

المشهد 11- ورشة العمل- نهاري/داخلي

يدخل الفتى إلى الورشة، يضع حقيبته في زاوية ما ويبدل ملابسه، ثم يباشر بالعمل مع والده مجبراً كعادته. بينما هو في الورشة ووالده منشغل بالعمل يأخذ من حقيبته ورقة ويبدأ بالرسم، فيمد الوالد يده من تحت السيارة ليطلب من ابنه إحدى الأدوات للعمل، ولكن الشاب لم ينتبه من انشغاله بالرسم، فيأتي والده يصرخ عليه، ويلقي بحقيبته الخاصة بأدوات الرسم داخل الخزانة بغضب، ويطلب منه إحضار الأدوات من الداخل. يدخل إلى الداخل ليأخذ ما طلبه والده، فيتهدد الرف وتسقط حديدة حادة منه

الانتقال إلى

المشهد 12-صالة المنزل-مساءتي/داخلي

ينتهي العجوز من تذكر أحداث طفولته وهو ينظر لحفيده، ثم يقترب ويرى رسمة حفيده ثم يطلب منه أن يأتي معه، يستغرب ولا يفهم ما يحدث لكن يذهب معه.

الانتقال إلى

المشهد 13 -ورشة العمل- مساءتي/داخلي

يكون العجوز قد أخذ بيد حفيده للورشة ليأخذ منها حقيبته الخاصة التي لا زالت موجودة من سنين وقد امتلأت بالغبار، وفيها أدوات الرسم ورسمة التي لم تكتمل، ويعطيها لحفيده الذي يستغرب بالبداية منها، فيمسح عنها الغبار ويفتحها ليجد الرسمة وأدوات الرسم القديمين.

الانتقال إلى

المشهد 14- معرض فنون-مساءتي/داخلي

بعد مرور عدد من السنين، حيث الحفيد قد أصبح شابًا ولديه معرض فني مليء باللوحات وحوله الزوار يشرح لهم عن لوحاته، بالإضافة إلى لوحة جده التي وضعها في معرضه.

خروج.

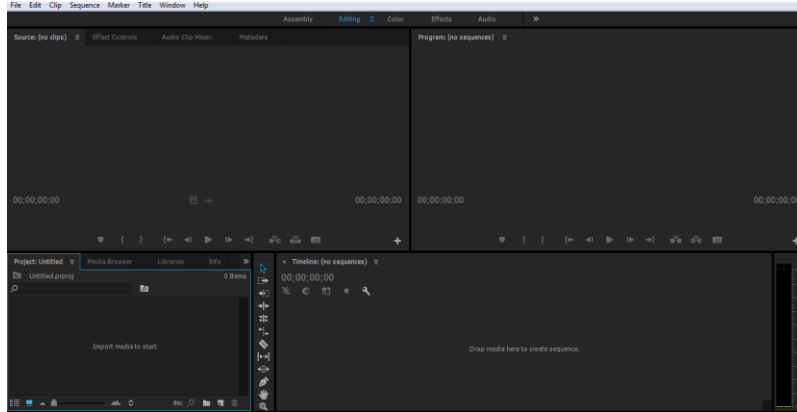
4.3 البرامج والأدوات المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

4.3.1 البرامج المستخدمة:

كون المشروع فيلم مصوّر ويعتبر من مشاريع الوسائط المتعددة، فإنه يحتاج الى العديد من البرامج المتخصصة تمكن من إنجازه بالشكل الصحيح، وهنا نذكر هذه البرامج ودور كلٍ منها في إنجازه:

❖ Adobe Premiere CC

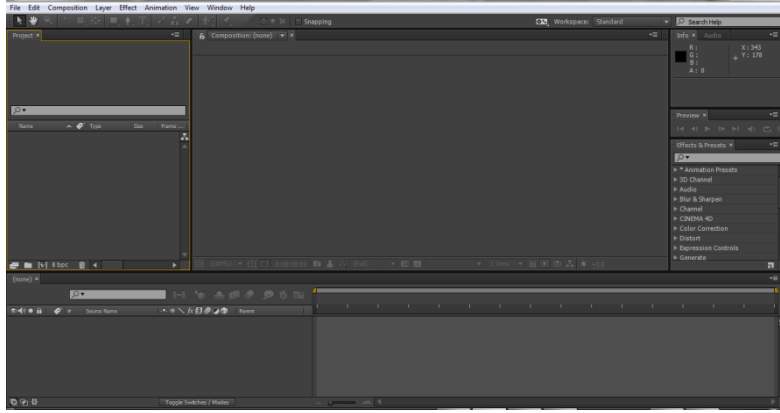
برنامج المونتاج المعتمد في المشروع، وتم استخدامه في عملية تحرير وتقطيع وتجميع المقاطع المصورة مع المقدمة والخاتمة المصدرة من برنامج Adobe After Effect CC مع الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية، ومعالجة الاهتزازات ومشاكل الإضاءة البسيطة ومن ثم تصدير الفيلم بالشكل النهائي.



صورة 8 واجهة برنامج Adobe Premiere CC

❖ Adobe Aftereffect CC

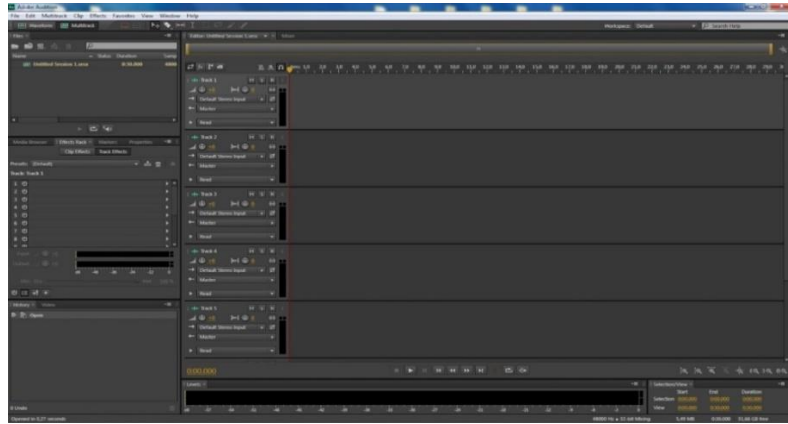
البرنامج المتخصص في التعامل مع الفيديو، استخدم في إضافة المؤثرات والانتقالات، وبعض المؤثرات الأخرى لإكمال الجمالية للفيلم، وصناعة مقدمة الفيلم ونهايته.



صورة 9 واجهة برنامج Adobe Aftereffect CC

❖ Adobe Audition CC

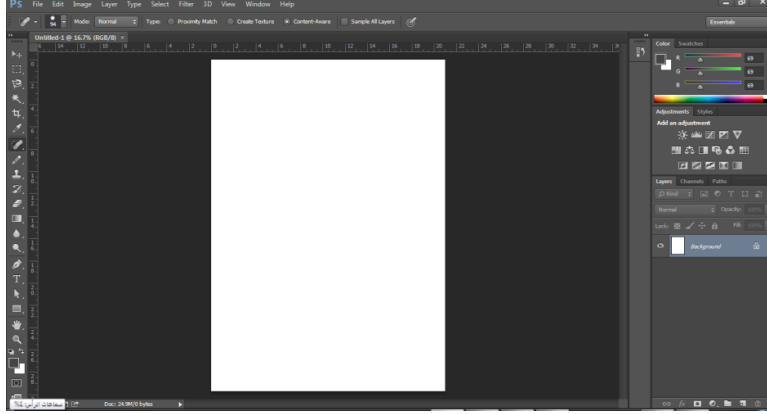
برنامج الصوتيات المعتمد في المشروع، لإضافة المؤثرات الصوتية ومقاطع الموسيقى والتعديل عليها وكل ما يتعلق بالصوتيات في المشروع، ومن ثم تصديرها إلى برنامج المونتاج.



صورة 10 واجهة برنامج Adobe Audition

❖ Adobe Photoshop CC

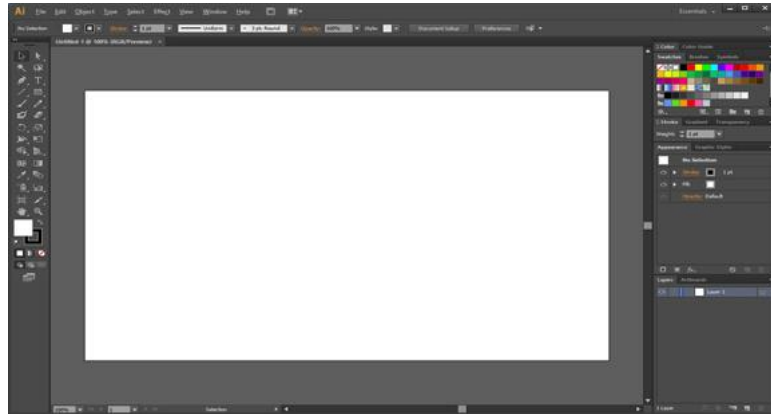
برنامج معالجة الصور والرسومات النقطية، لهذا البرنامج دور كبير في تجهيز والتعديل على الصور لتصميم بوستر الفيلم والتصاميم الطباعية.



صورة 11 واجهة برنامج Adobe Photoshop CC

❖ Adobe Illustrator CC

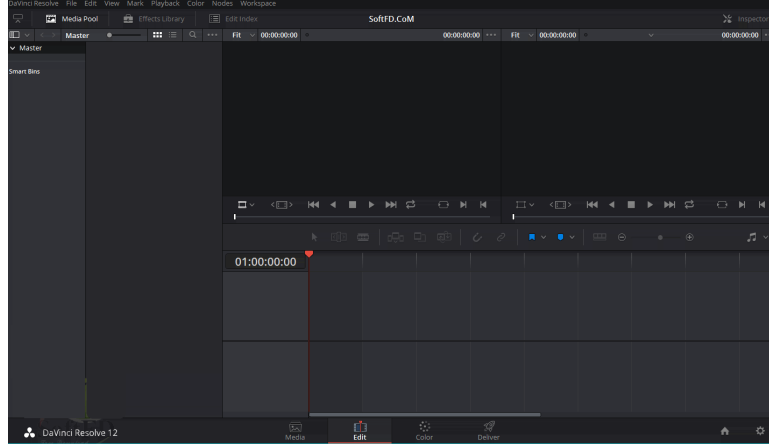
هو البرنامج المعتمد لإنشاء الرسومات الرقمية، تم استخدام هذا البرنامج لرسم الأشكال والرسوم البيانية المستخدمة في صناعة الانفوجرافيك (Infographic) التابع للمشروع، وتصميم شعار الفيلم وبطاقة الدعوة.



صورة 12 واجهة برنامج Adobe Illustrator CC

❖ DaVinci Resolve

تم استخدامه لمعالجة وتعديل وتصحيح الألوان في المشاهد.



صورة 13 واجهة برنامج DaVinci Resolve

4.3.2 الأدوات المستخدمة:

1- كاميرات التصوير:

مع ارتفاع أسعار الكاميرات السينمائية، التي لا يمكن اقتناؤها، ومع تطوير ميزة تصوير الفيديو في (DSLR) وبأسعارها المعقولة، كان لا بد لنا من استخدام كاميرات الـ DSLR، والتي تعطي تأثيرات شبيهة بتأثيرات الكاميرات السينمائية في تصوير مشروعا، وذلك لعدة أسباب:

1. التأثير السينمائي الذي تعطيه هذه الكاميرات والذي يشبه إلى حد كبير تأثير الكاميرات السينمائية (التأثير السينمائي) مثل التحكم بدرجة عمق الميدان والعزل.
2. السعر المناسب والمعقول.
3. الجودة المرتفعة والمناسبة.
4. عدد الإطارات العالي التي تصورها في الثانية الواحدة على الجودة المرتفعة.
5. إمكانية تبديل العدسات واستخدام عدسات مختلفة للحصول على مزايا مختلفة.
6. إمكانية التحكم بكل مزايا وامكانيات الكاميرا من فتحة العدسة وسرعة الغالق، حيث يجب مضاعفة سرعة الغالق بضعف عدد الإطارات للحصول على التأثير السينمائي وسلاسة الحركة.
7. سهولة التعامل معها وتوفر بطاريات احتياطية واكسسوارات داعمة.
8. الشاشة المتحركة لتصوير في وضعيات صعبة ومختلفة.

فاستخدمنا كاميرات Canon 60D، Canon 7D، و Canon 700D

و Nikon d5200، Nikon 7100d.

2- العدسات:

تم استخدام عدسة 50mm

18 – 55

18-14mm

3- منصات حوامل الكاميرا:

Video camera stand

Handheld Stabilizer flycam

Camera slider

4- إضاءة سوف بوكس

الفصل الخامس: التطبيق والفحص

5.1 الأشخاص والأماكن والعناصر الأخرى

5.2 تطبيق المشروع

5.3 إرشادات لتشغيل المشروع

5.1 الأشخاص والأماكن والعناصر الأخرى

5.1.1 الأشخاص

الشخصية الأولى

الاسم: رامي، العمر: 70 عام



صورة 14 الصورة الشخصية للجد رامي

الشخصية الثانية

الاسم: رامي (في طفولته)، العمر: 10 سنوات



صورة 15 الصورة الشخصية للطفل رامي

الشخصية الثالثة:

الاسم: ليلي، العمر: 24 عام



صورة 16 الصورة الشخصية للأخت

الشخصية الرابعة:

الاسم: رياح، العمر: 34 عام



صورة 17 الصورة الشخصية للوالد

الشخصية الخامسة:

الاسم: معتز، العمر: 35 عام



صورة 18 الصورة الشخصية للأستاذ

الشخصية السادسة:

الاسم: أيمن، العمر: 7 سنوات



صورة 19 الصورة الشخصية للطفل أيمن

الشخصية السابعة:

الاسم: أيمن (وهو شاب)

العمر: 26 عام



صورة 20 الصورة الشخصية للشاب أيمن

5.1.2 الأماكن

المكان الأول: منزل العائلة



صورة 21 منزل العائلة

غرفة رامي



صورة 22 غرفة رامي

المكان الثاني: المدرسة



صورة 23 صف المدرسة

المكان الثالث: ورشة العمل



صورة 24 ورشة عمل الوالد

المكان الرابع: ساحة منزل الجد



صورة 25 ساحة منزل الجد

المكان الخامس: معرض الفنون



صورة 26 معرض الفنون

5.1.3 العناصر الأخرى

1. رسمة رامي في طفولته على حائط المنزل



صورة 27 رسمة الحائط

2. رسمة رامي التي وضعت في المعرض



صورة 28 رسمة رامي لوالده

3. رسة الحفید أیمن فی طفولته



صورة 29 رسة الطفل أیمن

5.2 مرحلة التطبيق

تم انجاز المشروع حسب الجدول الزمني وتقسيمه على فترات متوازية:

5.2.1 التصوير

تم تقسيم التصوير إلى قسمين الأول تصوير مشاهد الفيديو للفيلم، والثاني التصوير الثابت الفوتوغرافي.

❖ تصوير الفيلم (المشاهد):

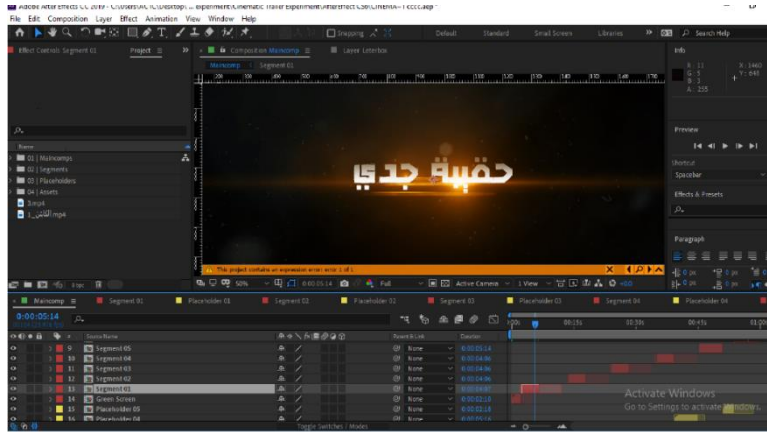
1. دراسة السيناريو وألواح القمص لتحديد المشاهد التي يجب التقاطها في الموقع.
2. حصر وتحديد كل الملابس والأدوات والمستلزمات المراد استخدامها تجنبًا لأي خطأ قد يؤخر إنجاز العمل.
3. تجهيز معدات التصوير والأدوات المستخدمة مثل: الكاميرات، العدسات، الستاندات والإضاءة، بطاريات احتياطية بالإضافة للأدوات المرفقة الأخرى.
4. إعداد مكان التصوير للمشهد المناسب ومكان أخذ اللقطة.
5. تحضير الممثلين للمشاهد من ملابس ومكياج سينمائي وكل ما يلزم.
6. توزيع الإضاءة من قبل مسؤول الإضاءة في فريق العمل وفحصها اذا كانت مناسبة بالنسبة لإعدادات الكاميرا.
7. وضع الكاميرا في الزاوية المطلوبة للمشهد ثم البدء بالتصوير.
8. مراجعة اللقطة المأخوذة ودراسة زاويتها والإضاءة وحركة الممثلين ومقارنتها بألواح القمص للتأكد من صحتها ثم الانتقال إلى اللقطة التالية.

❖ التصوير الثابت (الفوتوغرافي):

1. تصوير الشخصيات الرئيسية في الفيلم من أجل استخدام الصور في البوسترات والترويج للمشروع.
2. تصوير الممثلين وأماكن التصوير ومعدات التصوير الأخرى من أجل وضعهم في ملخص المشروع.

5.2.2 بناء مقدمة الفيلم

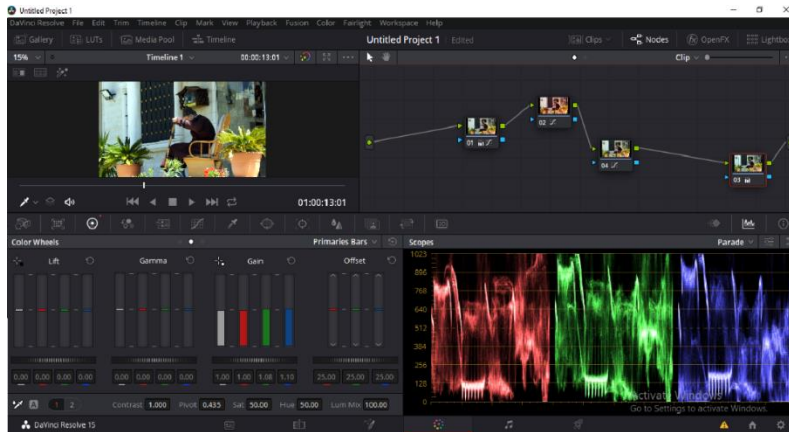
تم بناء وتجهيز مقدمة الفيلم باستخدام برنامج Adobe After Effects



صورة 30 توضيح لبناء مقدمة الفيلم

5.2.3 تعديل الألوان

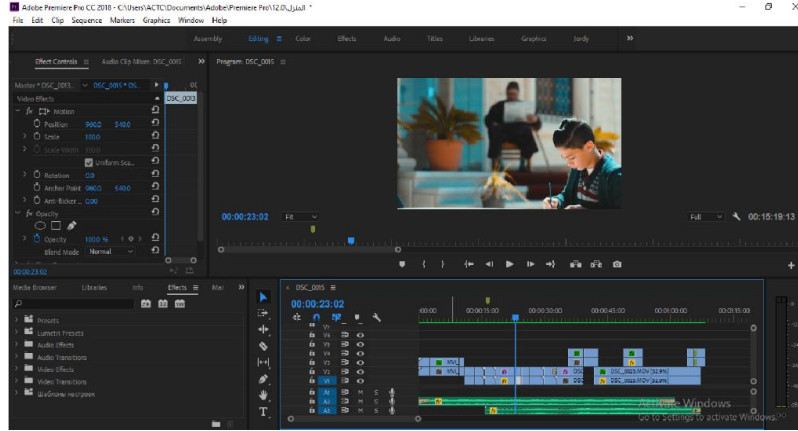
معالجة اللقطات من حيث تعديل الألوان باستخدام برنامج DaVinci



صورة 31 توضيح لمرحلة تعديل الألوان

5.2.4 مونتاج المشاهد

تجميع اللقطات المناسبة من مرحلة التصوير وإضافة المؤثرات على بعض اللقطات، وعمل المونتاج النهائي.



صورة 32 توضيح لمرحلة الإنتاج

5.2.5 إضافة المؤثرات الصوتية ومعالجتها

باعتبار أن الموسيقى نصف الصورة السينمائية فلقد تم الاهتمام بالصوت الموسيقي والمؤثرات الصوتية الأخرى، حيث تم تسجيل جزء منها بمختبرات الجامعة والجزء الذي لا نستطيع تسجيله تم شراؤه من المواقع المختصة بالصوتيات، وبعد ذلك معالجتها نهائيًا على برنامج Adobe Audition.



صورة 33 توضيح لمرحلة تعديل وإضافة الأصوات

5.2.6 التصاميم الثابتة

1. تصميم الشعار الخاص بالفيلم

تم رسم الشعار يدويًا ثم تطويره والتعديل عليه على برنامج Adobe Illustrator حيث تم التحكم في المساحات وإضافة Textures لإعطائه الشكل النهائي



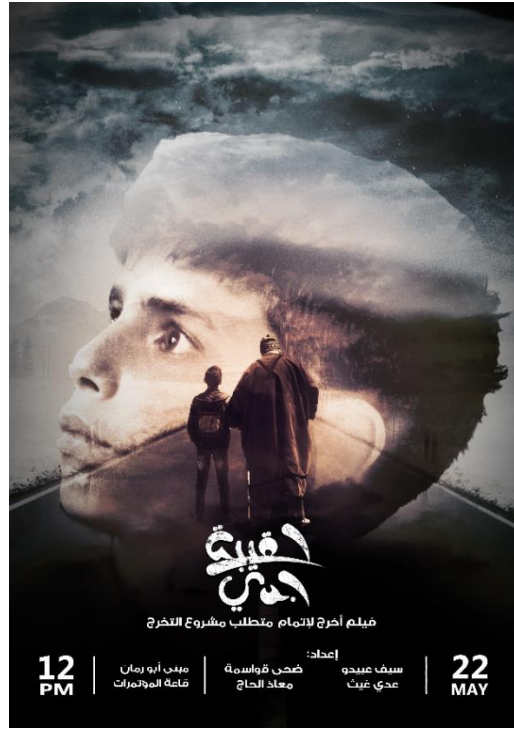
صورة 34 شعار الفيلم

2. تصميم دعوة للفيلم



صورة 35 بطاقة الدعوة

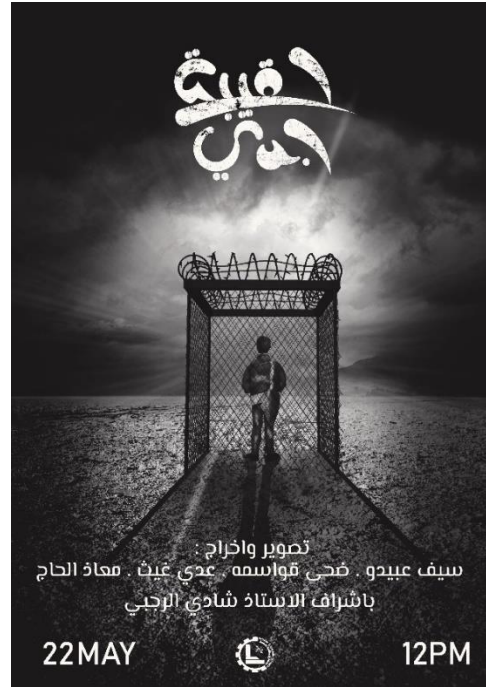
3. تصميم بوسترات الفيلم الرئيسية وعمل بوسترات ثانوية



صورة 36 بوستر رئيسي 1



صورة 38 بوستر رئيسي 3



صورة 37 بوستر رئيسي 2



صورة 40 بوستر ثانوي 2



صورة 39 بوستر ثانوي 1



صورة 41 بوستر ثانوي 3

4. تصميم مطبوعات أخرى



حقيبة جدي

فلم دراما قصير بعنوان
حقيبة جدي
تصوير وإخراج:
سيف عبيدو- ضحك قواسمه- عدي غيث- معاذ الحاج
بإشراف الأستاذ شادي الرجبي

 Palestine Polytechnic University | 22MAY | 12PM

صورة 42 اللافتة



MAY
22

حقيبة جدي

12 pm
قاعة المؤتمرات

للك طفل طوي ووج
سريع عود حذرك قواسمه
عدي غيث معاذ الحاج

بإشراف الأستاذ شادي الرجبي

 Palestine Polytechnic University

صورة 43 stand

5. إنشاء تصاميم إنفو جرافيك تعطي شرحًا بسيطًا عن أفكار الفيلم بواسطة برنامج Adobe Illustrator



صور 44 تصاميم الإنفوجرافيك

5.2.7 الترويج للمشروع

بعد إنجاز جميع المهام في المشروع كان لا بد من عمل ترويج للفيلم وذلك من خلال:

1. عمل فيديو ترويجي للفيلم ونشره على مواقع التواصل الاجتماعي
2. بوسترات الفيلم
3. تصميم وطباعة كروت الدعوة

5.3 إرشادات تشغيل المشروع

لتشغيل الفيلم بالشكل الصحيح يجب أن يتوفر على الحاسوب أو الجهاز الذكي أو مشغل الوسائط برنامج يدعم صيغة (AVI)

أو (MP4) وسماعات (Stereo).

الفصل السادس: النتائج والتوصيات

6.1 النتائج وتحقيق الأهداف

6.2 التوصيات المستقبلية

6.3 المراجع

6.1 النتائج وتحقيق الأهداف

بالاعتماد على تحليل نتائج عملنا ومقارنتها بالأهداف يكون فريق العمل تقريبًا حقق جزء جيد من نجاح المشروع، وذلك من خلال:

1. تمكن الفريق من استثمار الفرص المتاحة وتخطي التحديات بأفضل طريقة ممكنة.
2. استطاع فريق العمل تحقيق الأهداف المرجوة من المشروع، ومحاولة إيصال الرسالة للفئة المستهدفة.
3. استطاع فريق العمل استثمار ما تعلمه خلال الحياة الجامعية، وتوظيفه في إنتاج عمل كامل بطريقة علمية مدروسة.
4. استطاع فريق العمل استخدام التكنولوجيا المتوفرة في إنتاج فيلم دارما بعنوان "حقيبة جدي" بحيث يلفت هذا الفيلم أنظار المجتمع والمؤسسات إلى ضرورة الاهتمام بأصحاب المواهب ومنع عمالة الأطفال.
5. استطاع فريق العمل تطوير قدراته ومهارته، حيث استطاع العمل كفريق مترابط متكامل، وتحمل ضغط العمل، وتطوير المهارات والمعلومات في مجالات مختلفة.

6.2 التوصيات المستقبلية

بعد انجاز المشروع تم التوصل إلى عدة نصائح للمقبلين على مثل هذه الأفلام:

1. اختيار سيناريو قصير وذلك لأن الأفلام الطويلة تسبب الملل للمشاهدين.
2. اختيار فكرة قوية وجديدة لم يتطرق إليها أحد سابقاً.
3. وضع جدول زمني دقيق والالتزام به.
4. تعيين قائد للفريق يقوم بمتابعة وتحديد المهام والأوقات بما يتناسب مع أعضاء الفريق الآخرين، وتقسيم المهام بين أعضاء الفريق بما يتناسب معهم ومع خبراتهم وقدراتهم الفنية.
6. استشارة أهل الخبرة في كل مجال يتم التطرق إليه سواء في المجال الفني أو العلمي.
7. عمل نسخ إضافية من كل جزء يتم إنجازه بالمشروع لتجنب أي عطل أو مشاكل في عملية النتائج النهائية.

توصيات مستقبلية:

1. اعطاء مساق برنامج Adobe After Effect بشكل منفرد والاهتمام به بشكل كبير.
2. إضافة مساق تصوير 2 والاهتمام بالأمور التابعة له.
3. إضافة مساق لتدريس برنامج DaVinci resolve.
4. التركيز على المختبرات العملية أكثر من مساقات الرسم.
5. تزويد طلبة مشاريع التخرج بالمعدات المهمة لإخراج المشاريع بالشكل المطلوب مع إمكانية استخدامها خارج الجامعة.

6.3 المراجع

- حمزة الحمزاوي - المقترحات العشرة في تنمية مواهب الأطفال - 2014
- يوسف كماش - أسس النمو الإنساني التكويني والوظيفي - عمان - دار دجلة - 2011
- نسمة البطريق - نصوص السينما والتلفزيون والمنهج الاجتماعي - مصر - الهيئة المصرية العامة للكتاب - 1994
- عدلي رضا - البناء الدرامي في الراديو والتلفزيون - مصر - دار النهضة العربية - 2007
- عبد المجيد شكري - الدراما المرئية - مصر - دار الفكر العربي - 2009
- اتفاقية حقوق الطفل - اليونسيف - 1989
- الإحصائيات من منظمة العفو الدولية - 2016

www.spitany.com

www.eBay.com

www.amazon.com

www.valoso.com

www.odesk.com