

المؤثرات البصرية مستقبل صناعة السينما العربية

إذا كان العرب يريدون صناعة سينما معاصرة عليهم الالتحاق بركب التكنولوجيا



هل يمكن للعرب أن يصلوا إلى هذه الدرجة العالمية من الإقناع

طويلا في الولايات المتحدة وأوروبا، من أجل دراسة السينما والتعريف على استخدام أدواتها المتطورة. أما اليوم، فالمجال مفتوح لتداول المعلومات وتبادل الخبرات والاستفسار عن أي شيء. وصار التعلم الذاتي ممكنا أكثر من أي وقت مضى، وما عاد شباب اليوم يجلسون غارقين في حيرتهم بانتظار حدوث معجزة أو الحصول على فرص السفر هنا وهناك؛ بل صار الكثيرون منهم يبحثون عن شغفهم وأحلامهم عبر صفحات الإنترنت والمجلات المتخصصة المتاحة عليها. وعن طريق التواصل مع شركاء الشغف والهواية في مختلف أنحاء العالم، من أجل عرض نتاجهم وتعزيز خبراتهم واكتشاف فرص التطوير أينما توجد.

استخدام الكمبيوتر، من أجل صناعة مشاهد خيالية مقنعة، ومشاهد واقعية التي يستحيل تنفيذها عمليا.

اللقاق بقطار التكنولوجيا

وقد شاهدنا المخرج مروان حامد يقدم تجربته الهامة في فيلم "الفيل الأزرق"، مستعينا بفريق ألماني وآخر مصري متخصص في تقنيات الغرافيك والتحكم، وقد خرجت التجربة على درجة من الاحترافية والإقناع تحاكي ما نشاهده في الأفلام العالمية، واستطاعت أن تنقل رواية أحمد مراد المحتشدة بالمشاهد الخيالية والانتقالات الزمنية إلى الوسيط البصري، عبر صورة شديدة الإقناع.

تزامنت مع هذه التجربة تجارب أخرى متفاوتة الإقناع، منها الفيلم الكوميديان "الحرب العالمية الثالثة" للمخرج أحمد الجندي، و"حملة فريزر" للمخرج سامح عبدالعزيز. مع توالي التجارب في السينما والإعلان، أخذت شركات الغرافيك المصرية تكتسب ثقة المنتجين والمخرجين، فتم الاعتماد بشكل كامل على الفرق المحلية في إنتاج مسلسل الخيال العلمي "النهاية"، الذي عُرض خلال شهر رمضان الماضي، من بطولة يوسف الشريف وإخراج ياسر سامي ومونتاج عمرو عاتق، ما يُشير إلى كونه باستطاعتنا أن نلحق بركب الصناعة ونضاهيه، لو أننا امتلكتنا الطموح والرغبة في تقديم الأفضل. ثمة فارق هائل بين وسائل التعلم المتاحة اليوم، لو قارناها بنظيراتها في الأمس غير البعيد. كان منتجو السينما يحتاجون قديما إلى السفر والبقاء

هو الطريق العمومي الذي يسير عليه المنتجون رواحا وجبهة، ويستخدمونه في الوصول إلى أي هدف يطمحون إلى تحقيقه.

لا حاجة مع وجود هذا الطريق إلى تصنيع الذمى وارتدائها، لا حاجة لبناء النماذج الميكانيكية وتحريكها، ولا لإلصاق لوح زجاجي أمام عدسة الكاميرا من أجل إخفاء بعض التفاصيل أو إظهارها؛ الكمبيوتر موجود، وبإمكان برامجه أن يُجسد الخيال مهما جنح بعيدا، وتمت صناعة أول فيلم كامل باستخدام تقنيات الغرافيك وتحريك الصور المخلقة على برامج الكمبيوتر، وهو فيلم "قصة لعبة" (Toy Story).

انتقل الحلم إلى إيهام المشاهدين عبر تقنية البعد الثالث، أي الإيحاء بتباين عمق الأجسام المكوّنة للمشاهد السينمائي، ما يجعل المشاهد يعيش المشهد وكأنه يحدث أمامه بالفعل. صارت تفاصيل المشاهد أقرب إليه، وبإمكان الأجسام الطائرة في اتجاهه أن ترتطم به؛ فقد صُنعت الكاميرات المجهزة بعدساتين مُجاورتين، بحيث تلتقط نفس المشهد من زاويتين متباينتين بدرجة طفيفة، ما يحاكي حاسة البصر لدى الإنسان وطريققتها في تحديد بُعد الأجسام، ومن ثم دمج اللقطتين ومشاهدتهما في آن واحد عبر نظارة خاصة تسمح لكل عين بان تلتقط المشهد من زاويتها المميزة.

واقترت المشاهد من المشهد، وقريبا سيُمكن إقحامه رأسا بداخل المشهد، سيُشعر بالوحوش تطير من فوقه، وبالزواحف تعبر من بين ساقيه، والقنابل تنفجر عن يمينه وعن شماله فتزيد من تشبّهه بالمعد الوثير. ما عادت صناعة السينما تعتمد على مهارة التقني في استخدام أدوات بسيطة وخدع ذكية، تُتيح له إيهام المشاهد بحقيقة ما يراه، بل صارت أدوات الصناعة أكثر تعقيدا واعتمادا على التكنولوجيا الحديثة والتجهيزات المتطورة.

ولا يُمكن الاستمرار في الرهان فقط على التقنيين المميزين، من أصحاب المهارة البدوية الاستثنائية والحس الفني الفريد، إذ صار لزاما على شركات الإنتاج أن تستقدم فرقا محترفة ومختصة في فنون الغرافيك والمحاكاة وتخليق الصور باستخدام الكمبيوتر، وما تستتبعه من أدوات المونتاج الحديثة وتصحيح الألوان

برز دور الإنتاج التلفزيوني والإمكانات المتاحة لمؤسسات الدولة، خاصة في إنتاج الدراما الرمضانية التي كانت ولا تزال تستحوذ على الاهتمام وتستأثر بالميزانيات المميّزة. لمغت خلال تلك الأونة موهبة المخرج فهيم عبدالحميد، الذي أعاد إلى الخدع البصرية أهميتها وإبهارها في مخيلة الجمهور العربي. وبدأ رحلته في منتصف السبعينات، فقدم الفوازير الرمضانية التلفزيونية مع الفنانة الاستعراضية نبلي، واعتمد في تقديمها على دمج الرسوم المتحركة، التي هي تخصصه الأساسي، مع الاستعراض التلفزيوني.

وأخرج فوازير نبلي لسبعة مواسم متتالية، بداية من "صورة وفزرة" وانتهاء بأفضل أعمالها بمشاركة الشاعر الفذ صلاح جاهين "عروستي" و"الخالطة". ثم قرّر فهيم أن يخوض مغامرات متنوعة تهدف إلى إبهار المشاهدين باستمرار، بدأها مع الفنان سمير غانم، فقدم بالتعاون مع المؤلف عبدالرحمن شوقي شخصية "فطوطة"، المخرج الانتيكيا، دامجا تقنيات الرسوم المتحركة وتركيب الصور في إطار كوميدي واستعراضي.

ثورة الكمبيوتر

تلا تجربة "فطوطة" عددٌ من مواسم "الف ليلة وليلة" مع الفنانة الاستعراضية شيريهان، حيث أبهر فهيم عبدالحميد مشاهديه بخدع تصور عوالم ما فوق السحاب وما تحت الماء. مثلما تسيد الكمبيوتر كافة مناحي الحياة، صار هو اللاعب الأهم في صناعة السينما الخيالية. فقد حدث تطور هائل في برامج الكمبيوتر التي تصنع الصور المخلقة والنماذج المتحركة، فما عاد شيء مستحيلا على منتج السينما، التواقين باستمرار إلى تجسيد أهد ما يذهب إليه الخيال.

لم تعد ثمة حاجة إلى تصنيع الدمى والنماذج الميكانيكية، فباستطاعة الكمبيوتر أن يُخلق أي شكل ويُحرّكه في كل اتجاه، صار التحدي الأهم هو تنفيذ ذلك بأعلى درجات المصداقية، بحيث يترسّخ الإيهام في أذهان المتلقين. ابتكرت تقنيات مثل "اللقط الحركة" (motion capture)، التي تستخدم ملابس خاصة مفضلة على أجسام الممثلين، بحيث تفصل أجزاؤها أثناء أداء المشاهد التمثيلية عبر أسلاك وحساسات شديدة الدقة، إلى أجهزة تترجم هذه الحركات وتحولها إلى مسارات حركية (key frames) على برامج الغرافيك، هكذا يستطيع منتج الفيلم محاكاة حركة الممثلين الطبيعية، ونقلها إلى الشخصيات المخلقة عن طريق برامج الغرافيك (CGI). ما عاد الكمبيوتر يتصل بعالم السينما عبر نقف فرعي فقط، بل صار

منذ انطلاقة أسطورة السينما ومنتجوها يسعون إلى تجسيد الخيال في صور حية متحركة، يمكن للمشاهدين تصديقها والتفاعل معها بعواطف حقيقية غير مستعارة. لذا نجدهم في تحد مستمر مع ظروف العرض السينمائي، التي تضع كل ما تستطيعه من حواجز تحول دون انسياب المشاعر وتمكين حالة المصداقية الكاملة. ولم تتوان السينما عن تطويع التكنولوجيا لأجل خلق مساحة أوسع من الخيال الحقيقي تظل تتطور يوما فآخر.

الأميركية ذات الميزانيات الضخمة - فليس ثمة فرصة لاستمرارية السينما العربية دون اللحاق بهذا الركب.

أحمد القرملاوي
كاتب وأديب مصري

ندية تاريخية

كانت السينما المصرية سريعة الأقدام وازديت الآلات وانظمة التكيف، ويُمكنه مع أصغر الفتاة أن يرى لافتة "مخرج طوارئ" هنا وهناك، وقد تقطع عليه الاستراحة حالة اندماجه مع أحداث الفيلم. كل هذه الموانع تقف أمامه، مع ذلك يستمر في المشاهدة والتأثر والتصديق، أحيانا يشرع في البكاء أو يبتاه الفزع، إنه اتفاق ضمني يعقده المشاهد مع الشاشة الكبيرة كنافذة عملاقة، يمنحها بموجبه انتباهه وتصديقه الكامل، على أن تربه أشهى أحلامه وأفزع كوابيسه وفقا لرغبته.

راقق العلم والتكنولوجيا رحلة السينما منذ انطلاقتها، إذ هي صناعة تترج الفن والتقنية بمقادير شبه متساوية، ولا يجد جديد يمكن الاستفادة به إلا وتسرع لاستدعائه، فالتكنولوجيا تمنح منتج السينما وسائل جديدة طوال الوقت، تُساعدهم في تمديد عقد "التصديق مقابل المتعة" مع المشاهدين، إذ تمكّنهم من تجسيد أقصى ما يصل إليه الخيال بأعلى درجات المصداقية.

صناعة السينما لم تعد تعتمد على مهارة الصانع في استخدام أدوات بسيطة وخدع ذكية بل باتت تعتمد على التكنولوجيا الحديثة

لذا نعاين اليوم تقنيات الغرافيك والصور المخلقة عن طريق الكمبيوتر (CGI) والصورة ثلاثية الأبعاد، غير أنها تقنيات باهظة التكاليف، تحتاج إلى ميزانيات أضخم فاضح مع تسارع وتيرة التقدم واتساع الحدود المتاحة للخيال لكي يتحوّل إلى صورة تنبض بالحقيقة.

وبالرغم من ظروف الإنتاج وصعوبات التوزيع وتحقيق الإيرادات عبر شبكات التذاكر - مثلما يُتاح للأفلام



الخدع باتت أكثر إقناعا



أفلام عربية ما زالت تحتاج اشتغالا تكنولوجيا



أفلام تحاول استغلال التكنولوجيا