مونتاج الفيديو

- 📖 المونتاج هو القوة الخلاقة لواقع الفيلم، والأساس للفن السينمائي 📖

التعليق أعلاه قيل عام 1915 ، لكن منذ ذلك الحين أصبح المونتاج أشد أهمية . يحدد المونتاج هيكل ومحتوى الانتاج ، إلى جانب المزاج العام، والحدة، وسرعة الإيقاع.

سنتحدث هنا عن عدد من مبادئ المونتاج اللتي تتيح لصناع الأفلام نقل رسالتهم بالطريقة التي يريدونها وسنستعرض فيه مجموع من الأساليب التي يستخدمها صناع المحتوى بطرق مختلفة ولصياغة الرسائل التي يودون ايصالها بطرق سهلة ومفهومة بحيث تترك الأثر المرجو منها.

مونتاج الاستمرارية. Continuity editing

مونتاج الاستمرارية يشير الى ترتيب تسلسل اللقطات لتقديم تطور الأحداث. يستطيع المونتير، بنفس اللقطات المتوفرة ،اقتراح الكثير من السيناريوهات المختلفة. تخيل السيناريو التالي:

- رجل ينظر الى الأعلى مندهشا
- والرجل الآخر سحب مسدسه وأطلق النار باتجاه الكاميرا

بهذا الترتيب يبدو لنا ان الرجل الأول أصيب، ولكن اذا عكسنا الترتيب (رجل يطلق النار والرجل الآخر ينظر مندهشا) يكون الرجل الأول يراقب إطلاق النار..

دعونا نرى ماذا نستطيع ان نفعل بهذه اللقطات الثلاث:

1- أشخاص يقفزون من السيارة 2- سيارة تحترق 3- انفجار

يظهر لنا تسلسل اللقطات 1-2-3 بأن الأشخاص قفزوا من السيارة قبل ثوان من احتراقها وانفجارها - بينما يوحي الترتيب 3-2-1 بأن هناك انفجار واشتعلت النيران في السيارة ، ونتيجة لذلك، على الأشخاص أن يقفزوا منها.

في التسلسل 1-3-2 يقفز الأشخاص من السيارة بعد اشتعال النيران فيها وانفجارها.. اذا تم تغيير التسلسل الى 3-1-2 سيبدو أنه نتيجة لاشتعال السيارة، يقفز الركاب من السيارة في الوقت المناسب هربا من الانفجار

ثلاث لقطات، وأربع معاني مختلفة!

عند توفر المئات من المشـــاهد واللقطات للمونتير (فني المونتاج)، وهذه هي الحال في الانتاجات الدرامية، تكون سيطرة المونتير هائلة على الاستمرارية وعلى الرسالة التي يراد ايصالها من الإنتاج .

تغيير الاستمرارية المتوقعة

يأتي موضـوع الاســتمرارية في المونتاج في المقام الأول، فمن خلاله يتم توجيه الجمهور لفهم القصــة من خلال سلسلة من الأحداث، وفي هذه العملية، تبين لهم ما يريدون رؤيته حين "يرغبون برؤيته". وفي النهاية، تكون قد سردت لهم قصة. أو تتبعت بمنطقية سلسلة من الأحداث الى نهايتها.

في الدراما التلفزيونية ،أحيانا يبتعد المخرج أو المونتير الجيد عما هو متوقع لتحقيق التأثير الدرامي. من الممكن الابتعاد عن التوقعات لإثارة توتر الجمهور. دعونا ندرس هذه السلسلة من للقطات المنطقية التالية:

- رجل يعمل على مكتبه حتى ســاعة متأخرة من الليل.
- ثمة من يطرق على الباب.
- ينادي الرجل من خلف مكتبة بهدوء ،"ادخل".
- بعد ان رفع بصــره، تحول التعبير الهادئ الذي كان في وجه الرجل الى تعبير عن والخوف ووجود خطر ما .

لماذا؟ نحن لا نعرف، أين هي اللقطة، او ماذا دخل الغرفة للتو؟ ماذا ســيحدث إذا لم ننتقل إلى تلك اللقطة المتوقعة؟ عندها سـيترك المشـاهدين منتظرين مع الفضـول والتخوف، أو مع الغضـب والغيظ، ويعتمد هذا على كيفية التعامل مع اللقطة. المخرج الذكي يعرف ما يتوقعه الجمهور وإن أعطاهم ما يتوقعون، ســوف يكتب تسلسل المونتاج نفسه بنفسه ولن تكون هناك مفاجئات.

لكن على العكس من ذلك، في الأخبار او الاعمال الوثائقية كلما كانت الأحداث التي تقدمها أكثر منطقيه (بدون لبس) ، كلما صغر المجال لسوء الفهم او الإحباط. في هذه الأنواع من الإنتاج عليك أن تكون واضحا قدر المستطاع (ومع ذلك، في الإنتاج الدرامي، من المفضل احيانا ترك بعض الأمور لتكون بحاجة للتفسير).

مونتاج التسريع

الوقت في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني يكون عادة مكثفا.

على سبيل المثال، لنقل بأنك تود سرد قصة شابة تخرج لاجتماع مهم. .

إن عملية رؤيتها تختار ملابســـها من خزانتها، واســـتحمامها، وتجفيف شـــعرها، وتـشذيب أظافرها وارتدائها لثيابها وو ضع زينتها، والتحقق من ذلك كله في المرآة، والقيام بأي تعديلات ضـــرورية، ومن ثم القيادة الى مكان تم ترتيبه مســـبقا قد يستغرق 90 دقيقة. وهذا هو الوقت الإجمالي لمعظم الأفلام حتى أن الجزء الممتع لم يبدأ بعد.في وقت مبكر في صـــناعة الأفلام تعلم الجمهور افتراض أمور لا يراها ،على سبيل المثال، ال 90 دقيقة ونيف التي قضتها المرأة لتذهب إلى موعدها من الممكن أن تعرض في 19 ثانية.

لقطة المحادثة الهاتفية والخروج من الإطار (3 ثوان).

- اللقطة السريعة لإخراجها ملابسها من خزانتها (2 ثانية).
- لقطة دخول الحمام (2 ثانية).
- لقطتان لتجفيف شعرها (4 ثوان).
- اللقطة السريعة لخروجها من الباب الأمامي (2 ثوان).
- لقطة او لقطتان لقيادتها السيارة (4 ثوان).
- وفي النهاية، لقطة وقوفها أمام مكان المقابلة المعد مسبقا (2 ثانية)

أو ما رأيك بهذا:

- لقطة رفع سماعة الهاتف، قطع مفاجئ والخروج من الإطار.
- لقطة وصولها الى المكان المتفق عليه.

تمديد الوقت Expanding Time

أحيانا، يحبذ المونتير أو المخرج إطالة مدة الحدث وتمديد وقته الفعلي. اســـتخدم المخرج البارز، ألفريد هيت شكوك " North By Northwest– Psycho " مثال على ما نق صده، حيث كان هناك م شهد لمجموعة من الأشخاص يجلسون حول مائدة الطعام حيث تنفجر هناك قنبلة موقوته .

في الحياة الواقعية للمشـــهد، يجلس الناس على المائدة، فتنفجر القنبلة فتكون نهاية الأشـــخاص، ونهاية المشهد.

غير أن هيتشـــكوك كان مشـــهورا بالغموض، ولن يكون هناك أي غموض حقيقي إن تم اتباع هذه الطريقة الواقعية.

في نسـخة هيتشـكوك، كان الأشـخاص مجتمعين على الطاولة يتجاذبون أطراف الحديث بارتياح. ثم نرى لقطة للقنبلة وساعتها تدق تحت الطاولة فتكشف للمشاهدين ما هو على وشك الحدوث.

يكمل الأشخاص حديثهم العادي غير مدركين وجود القنبلة.

الآن لقطة أقرب للقنبلة تتقاطع مع ضحك واستمتاع الضيوف بالعشاء، يستمر الانتقال و(يتسارع) حتى تفجر القنبلة في حفل العشاء وتدمر المكان.

بالطبع ما قام به هيتشكوك خلق تأثيرا عاطفيا أكثر.

السببية... Causality

عادة يكون الهدف من استمرارية المونتاج اقتراح او توضيح السبب وراء ما حدث. النص الجيد (المعزز بمونتاج جيد) يوحي او يفسر لماذا تحصل الاشياء.

على سبيل المثال، في الانتاج الدرامي من الغريب ان تقطع على لقطة لشخص ما يجيب على الهاتف ما لم نسمع الهاتف يرن. رنين الهاتف يستوجب الرد، ثم يتم الرد على الهاتف.

قد نرى جثة امرأة على أرضـية غرفة المعيشـة في الخمس دقائق الأولى من الفيلم الدرامي ولا نعرف من قتلها ولماذا قتلت إلا بعد 90 دقيقة.

في هذه الحالة التأثير سبق السبب. .

على الرغم من أن عملية مونتاج الاسـتمرارية تملي علينا أن نقدم الاحداث بتسـلسـل منطقي، من شـأنه أن يجعل القصة أشد إمتاعا. (قصة تجذب المشاهدين بشكل أكبر) مما لو عرفنا النتيجة أولا وكشفنا بعدها عن السبب بمرور الوقت. أليس هذا هو النهج المتبع في معظم قصص الجرائم؟

أحيانا نفترض السبب...

إذا شـاهدنا لقطة لشـخص وكل الدلائل تشـير بأنه ثمل (تأثير)، على الأغلب نستطيع ان نفترض دون شك بأنه قد احتسى الشراب.

إذا رأينا لقطة لشخص يحاول جاهدا ولأول مرة ركوب الزلاجات، متبوعة بلقطة له يعود للمنزل و ساق واحدة في الجبيرة، سنفترض وقتها أن الأمور لم تسر على ما يرام.

لنعد إلى تلك الجثة الملقاة على أرض غرفة المعيشـة، فمعرفتنا أن الزوج هو الفاعل قد لا يكون كافيا (ربما بالنسـبة للشـرطة، لكن ليس لمعظم المشاهدين). في السببية هنالك دائما السؤال لماذا؟ بهذا تتم إثارة موضوع الدافع.

الدافع Motivation

في ظل مفهوم الدافع، يمكننا أن نفترض أن أيا من الدوافع التقليدية قد تكون هي الدافع بما في ذلك المال والغيرة والانتقام.

لكن رغم معرفتنا بأن الانتقام كان هو الدافع، ربما لن يكون هذا كافيا لإنتاج مرضٍ تم التفكير به جيدا. لا بد أن يكون للانتقام سبب.

لنحصل على إجابة، يمكننا أن نأخذ المشاهد إلى أحداث حصلت في الماضي. من الممكن ان نعرض المرأة تتناول العشاء مع رجل آخر. وعندها نستطيع أن نرى الشك، والغيرة، والاستياء والغضب يعتمر زوجها. وأخيرا، يمكننا أن نرى بأنه مع كل هذه العواطف السلبية لم يعد يتمالك نفسه. الآن فهمنا. لقد تم عرض التأثير، والسبب، والدافع.

على المخرج والمونتير أن يدركا القوى المحركة لعلاقات السبب والنتيجة هذه للتعامل بمهارة. عليهم أيضا أن يفهموا علم النفس الإنساني كي يتمكنوا من تصوير المشاعر والأحداث بواقعية. كم عدد الإنتاجات الدرامية الجادة التي شاهدتها حيث تبدو الأفعال وردود الأفعال غير واقعية؟ ألا ينتقص ذلك من مصداقية العمل؟

يعرف الكتاب والمخرجون أيضا أن عليهم عدم الكشف عن الأجوبة (الحوافز) بسرعة ايضا. في اللغز الجيد سنحاول على الأرجح الاحتفاظ بجمهورنا من خلال تطورات العمل بأسلوب تدريجي.

تقنيات الاستمرارية

أثناء التمسك بالاستمرارية في قصة ما، يستطيع المونتير تحسين مظهر الإنتاج بإضافة لقطات مدخلة "insert shots" ولقطات انتقالية"cutaways ". دعنا الآن نلقي نظرة عليها من وجهة نظر المونتاج والتعديل.

اللقطات الدخيلة/ Insert Shots

اللقطة الدخيلة أو المدخلة" insert shot" هي لقطة مقربة لشـــيء موجود ضـــمن المشـــهد الذي نراه. ويكون المشـــهد مرئيا عادة ضـــمن اللقطة التعريفية " establishing shot" أو اللقطة العريضـــة wide shot. (لاحظ اللقطة المقربة أعلاه المأخوذة من المشهد الموجود على اليسار)

تضـــيف اللقطات الدخيلة معلومات مطلوبة، معلومات لن تكون مرئية أو واضـــحة بشكل آخر.

المونتاج لإنشاء علاقة/Relational Editing

تأير كوليشوف

كان ليف كوليشوف مخرجًا روسيًا عمل كمصور سينمائي أثناء الثورة الروسية عام 1917. بعد الثورة ، أسس ورشة كوليشـوف ، وهي ذراع مدرسـة موسـكو السـينمائية التي جذبت الطلاب المهتمين بتخطي الحدود وتجربة تقنيات المونتاج الإبداعي.

أثناء التدريس في مدرســة موســكو للســينما، أجرى كوليشــوف تجربة لتوضــيح كيف يمكن أن يتأثر تفســير المشاهد لتعبيرات وجه الشخصية من خلال التداخل مع صـــورة ثانية. قام بمونتاج لقطة مقرّبة لرجل بلا تعبير، الممثل السينمائي القيصري الصامت إيفان موســـجوكين، مع ثلاث لقطات بديلة: طفلة ميتة في نعش، ووعاء حســاء، وامرأة مســتلقية على ســرير. بعد ذلك، عرض كوليشـــوف الأفلام القصيرة الثلاثة على ثلاثة مجموعات منفصلةمن وطلب من المشاهدين تفسير ما يفكر فيه الرجل.

الذين شاهدوا صورة الطفلة الميتة اعتقدوا أن تعبير الرجل يشير إلى الحزن. عندما عرض طبق حساء، فسروا تعبير الرجل على أنه جوع. وعندما اقترن بصورة المرأة المستلقية، افترض الجمهور أن الرجل يشعر بالشهوة.

في الواقع، كان تعبير الرجل متطابقًا في جميع الأفلام الثلاثة، لكن كيف فســر الجمهور هذا التعبير على أنه حزن أو جوع أو شـــهوة، اعتمد كليًا على الصـــورة التي تلت ذلك. وهكذا، واحد من أهم قواعد المونتاج التي تأسست عبر التجربة هي الميل الإنساني لمحاولة تأسيس علاقة بين سلسلة من المشاهد.

لإنشـاء علاقة في المونتاج، الصـور التي تبدو بمفردها غير متصـلة تتخذ أهمية السـبب والنتيجة حين يتم مونتاجها معا على شكل مشهد مع صور أخرى.

مثال آخر...

الصورة على اليسار ، بحاجة ماسة لقطع الى صورة أخرى حتى يتضح لنا لمن تلوح المرأة.

لو تبع هذا المشهد لقطة سيارة تصطف قرب الرصيف، سنفترض تلقائيا بأن المرأة سـتذهب إلى السـيارة وتركبها. وإذا أتبعت بلقطة امرأة بعيدة بعض الشيء ، سنفترض أمرا مختلفا كليا.

إذا أتبعنا هذه اللقطة بصـورة لطابة في المكتبة لن يكون الأمر منطقيا. وهكذا، في المونتاج لإنشاء علاقة نتوقع رؤية مشاهد تجتمع في تسلسل منطقي لتروي قصة.

هذا سهل، ومرغوب عموما، لدمج الاستمرارية والمونتاج لإنشاء علاقة.

أتذكر السـيناريو الي ذكرناه سـابقا بشـأن المرأة التي كانت تبدو قد تعرضـت للقتل على يد زوجها؟ ماذا لو وضـعنا قبل لقطة الجثة الموجودة على أرضـية غرفة النوم بلقطات تشـمل للمرأة وهي تأخذ بسـرية مبالغ كبيرة من المال من خزنة المنزل حين دخل زوجها وقبض عليها؟ هل توجد علاقة مقترحة بين هذه الأحداث؟ هل سيكون لدينا فكرة عما قد حدث؟

في النقطة التالية حين يتعلق الأمر بالمونتاج الموضوعي، تتغير هذه المفاهيم الأساسية.

المونتاج الموضوعي/Thematic Editing

في المونتاج الموضوعي، والذي يشار إليه بالإنجليزية الأمريكية Montage مقابل كلمة Editing والتي تعني المونتاج الذي نعرفه، في عملية الMontageيتم تجميع الصـور معا وفقا للموضـوع. بالمقارنة مع المونتاج Editing، المونتاج الموضوعي ليس مصمما لرواية قصة في تسلسل منطقي.

في نطاق عام أكثر، المونتاج الموضوعي Montageيشير إلى سلسلة سريعة وانطباعية لمشاهد غير متصلة صممت لإيصال مشاعر أو تجارب.

غالبا ما يسـتخدم هذا النوع من المونتاج في الأغاني المصـورة (الفيديو كليب)، والإعلانات التجارية، وإعلانات الأفلام (اللقطات الترويجية).

فالهدف منه ليس تتبع محور القصة، بل إيصال الحركة، والإثارة، أو حتى الأوقات الطيبة التي نشاهدها غالبا في الإعلانات التجارية.

من مونتاج الاسـتمرارية، والعلاقة، والمونتاج الموضـوعي ننتقل الآن إلى طريقة لإثراء المونتاج والقصـص بإضافة طبقات إضافية.

المونتاج أو القطع المتداخل أو المتوازي/Parallel Cutting

كانت الأفلام الأولى تتبع محور قصة واحدة، بشكل عام، بوجود البطل في جميع المشاهد تقريبا.

حاليا، سنجد بأن هيكل القصة البسيط هذا ممل. أصبحت القصص والمسلسلات الدرامية الآن تحتوي على قصة أساسية وقصة ثانوية أو أكثر تحدثان في الوقت ذاته.

قد تكون محاور القصة المتعددة بسيطة بقدر المونتاج المتداخل بين الزوج الذي قتل زوجته في السيناريو السابق وبين مجريات التحقيق الذي تقوم به الشرطة بينما يحاولون إدانته. يشار إلى هذا بالحركة المتداخلة. "parallel action"

حين يتم وضع المقاطع معا لتتبع محاور قصة متعددة (مختلفة) يشار إليه بالمونتاج أو القطع المتداخل.

بالقطع ذهابا وإياباً بين قصتين صغيرتين أو أكثر ضمن القصة العامة، قد يتفاوت ايقاع العمل ويتزايد الاهتمام العام. وإذا لم تأسرك الشخصيات في هذه القصة، فقد تأسرك شخصيات أو مواقف أخرى في أحد محاور القصة الأخرى.

عادة ما تضم الأعمال الدرامية الحالية ثمانية أو عشرة شخصيات رئيسية، ورغم أنهم منخرطين في القصة الرئيسية، إلا أن لكل منهم قصة منفصلة.

حل مشاكل الاستمرارية

كما لاحظنا، تعلم الجمهور تقبل تقنية الاستغناء عن بعض اللقطات للحفاظ على استمرارية القصة ، وهذا قد يسمى أحيانا بعدم الاستمرارية .بينما تكون بعض هذه االقطعات في العمل متوقعة ومفهومة، بعضها الآخر لا يكون كذلك. حينها ينتهي الأمر بعملية المونتاج بأن تكون مشوشة أو مربكة وعندها تسمى قطع مونتاج مفاجئ "jump cut"

إن كنت شديد الملاحظة ستلاحظ أن العديد من الأفلام والمسلسلات التلفزيونية الأسبوعية تقدم مثالا جيدا لقطعات الاستمرارية المفاجئة البسيطة في العمل. هذه بعض الأمثلة:

- لقطتان لزوجين يتحدثان على سطح المركب ستظهر شعرهما وهو يطير بشكل خفيف مع النسيم، لكن في الصورة المقربة الفورية لأحدهما، ستتوقف الريح فجأة بشكل غير قابل للتوضيح.
- الصورة المقربة للمثلة قد تظهرها وهي تضحك، لكن في القطع الفوري للقطة الرئيسة سنراها لا تبتسم حتى.
- رجل يسير بينما يمسك بيد زوجته ، لكن اللقطة الفورية لزاوية أخرى ستظهر أن يده على كتفها.

تحدث هذه المشاكل بشكل أساسي بسبب التصوير بكاميرا واحدة، أو ما يسمى أسلوب الفيلم Film Style، حيث قد تمضي فترة من الوقت بين تصوير المشاهد واللقطات. ابحث عن تقنيات استخدام الكاميرا الواحدة لمعرفة المزيد.

سيكون من الجميل لو أمكن ملاحظة هذه المشاكل في الاستمرارية أثناء التصوير. حينها سيكون من الممكن إعادة تصوير المشاهد على الفور بينما يكون كل شيء والجميع في مكانهم، ولن تكون هناك حاجة لمحاولة إصلاح الأمور خلال عملية المونتاج.

لكن أحيانا، تصبح هذه المشاكل واضحة حين تحاول لاحقا مونتاج هذه المشاهد ووضعها معا. بصرف النظر عن التكلفة وإضاعة الوقت في إعادة تصوير المشهد بأكمله، طبعا هناك بعض الحلول الممكنة لكن لا تتعود على ذلك.

تجسير القفزات في العمل

دعنا نبدأ بقطع مفاجئ في إنتاج درامي يمكننا معالجته. أتذكر الشابة التي كانت تستعد لموعد في بداية هذا الشـــرح؟ لنقل بأننا رأيناها تغلق الهاتف في المطبخ ثم اتجهت خارج الباب نحو الحمام لتســـتحم. حتى الآن لا توجد مشكلة.

لنفترض الآن بأنه بعد خروجها من المطبخ (تحركت من اليسار إلى اليمين)، جعلها مشهد الرواق تصل مباشرة إلى باب الحمام من اليمين. والآن هي تتحرك من اليمين إلى اليسار.

سيتساءل الجمهور: لماذا بدت فجأة وكأنها استدارت 180 درجة وبدأت بالسير في الاتجاه المعاكس للوصـــول إلى الحمام؟ رغم أن هذا لن يزعج بعض المخرجين وفنيي المونتاج في العمل حاليا، قد يراه البعض الآخر على أنه تغير غير مرغوب به في الحركة، وتغير سيتعارض مع الانتقال السلس بين المشاهد. الحل لمعظم هذه المشاكل هو استخدام القطعات واللقطات المدخلة التي تحدثنا عنها سابقا.

مع مشكلة الاستمرارية هذه بالذات يمكننا إضافة صورة مقربة سريعة ليد شخص (سواء يدها أو يد تبدو وكأنها يدها) تفتح خزانة الحمام وتخرج منشفة. هنا انت لم تضف تنوعا مرئيا وحسب، بل حين تقطع دخولها الحمام لن تكون عرضة للانزعاج جراء التحول المفاجئ في الحركة.

إن لم يجد ذلك نفعا، يمكنك التفكير بإدراج مشـــهد لها وهي أمام الخزانة لتقرر ماذا ترتدي. من الممكن استخدام كل هذه الحيل للتغطية على مشاكل الاستمرارية.

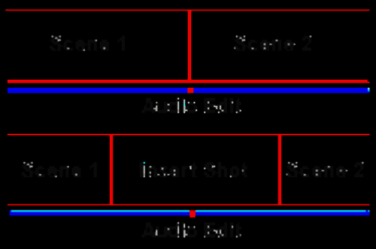
تجسير عمليات مونتاج المقابلات

لا يتم أبدا عرض المقابلات التلفزيونية بأكملها تقريبا. فالجمهور المعتاد على اللقطات القصـيرة، والتعليقات القصـيرة والواضـحة، سـيمل بسـرعة من الإجابات التي تبتعد عن الموضـوع، والتي تكون أقل بلاغة، أو تكون مملة. في المقابلات قد تصور مادة تبلغ عشرة أضعاف ما تستخدمه في النهاية.

إن مهمة مونتير الفيديو هو تقصير المادة :

- دون حذف أي شيء مهم
- دون تحريف ما قيل و..
- دون تغييرات غير متوقعة في المزاج، والايقاع، والطاقة، أو الاتجاه في الحديث.

هذه ليست بالمهمة السهلة.



أولا، قطع جزء من الحوار سـيؤدي إلى قفزة Jump كبيرة وملحوظة في الفيديو للشخص الذي يتحدث.

أحد الحلول المبينة هنا، هو إدخال لقطة انتقال مفاجئ Insert Shot تمتد لثلاث أو أربع ثوان على القفزة في الفيديو.

هذا على افتراض بالطبع أنك قمت بمونتاج سـلس للصـوت بين المقاطع.

هذه الانتقالات المفاجئة، التي تتم عادة في عملية المونتاج باسـتخدام لقطة دخيلة Insert، عادة ما تكون لقطة رد الفعل "reaction shots" (noddies هز الرأس) لمجري المقابلة.

عادة ما تكون هذه اللقطات الانتقالية مأخوذة بشكل منفصل وتسمى عادة بال (a B-roll) يتم تصويرها بعد أو أحيانا قبل المقابلة التي يتم تصويرها على ما يسمى ((the A-roll)..

لهذا ، عليك دائما أن تأخذ وقتك لتسـجيل تشـكيلة متنوعة من لقطات (B-roll) في كل مقابلة، لقطات دخيلة، انتقالات مفاجئة، كل ما يمكنك الحصول عليه مما قد يفيدك خلال عملية المونتاج. ويفضل هنا أخذ لقطات من نفس المكان الذي تجرى فيه المقابلة.

طريقة أخرى (وهي غير أنيقة تقريبا) للتعامل مع القفزات المرتبطة بمونتاج المقاطع غير المتسـلسـلة في المقابلة وهي شهيرة لدى اليابانيين، وهي استخدام مؤثر (Effect) يمزج بين المقاطع، وهذا الأسلوب يوضح للمشاهدين أن المقابلة قد تم قطعها في هذا المكان ، وهو يخفف من القطع المفاجئ. "jump" .

تغييرات غير متوقعة في حجم الصورة

إن التغيير المفاجئ والكبير في حجم الصورة يشكل نوعا آخر من مشاكل المونتاج المفاجئ.

إن الانتقال من لقطة وا سعة (لقطة التعريف Establishing shot) مبا شرة إلى لقطة قريبة قد تكون مفاجئة جدا. وتكون هناك حاجة للقطة متوسطة بينهما لتخفيف الانتقال ولتوجيه الجمهور إلى منطقة جديدة تركز أنت عليها.

على سبيل المثال، إذا انتقلت من اللقطة على اليسار أعلاه مباشرة إلى اللقطة الموجودة في الأ سفل (المنطقة الم شار إليها بال سهم الأحمر في اللقطة العري ضة)، سيواجه الجمهور مشكلة في معرفة المكان الذي يحدث فيه الفعل الجديد ضمن المشهد العام.

لكن إذا انتقلت إلى اللقطة المتوسطة (الرجل) كما هو مبين هنا قبل اللقطة القريبة، ستصبح المنطقة التي توشك على الانتقال إليها واضحة.

إن صيغة 1-2-3 مرتبة بشكل جيد ستغطي هذا. وهي تبدأ مع:

1. لق طة عريضة مؤق تة (وتسمى أيضا لق طة رئيسي ية أو لق طة تعريف (establishing shot)، ثم
2. انتقال إلى لقطة متوسطة، وبعد ذلك
3. انتقالات إلى لقطة قريبة أو أكثر

إن العودة بشكل دوري إلى اللقطة العريضة أو الرئيسة ضروري على الأغلب لتذكير المشاهدين بمكونات المكان وأين يقع كل شيء وكل الأشخاص. هذا هام جدا خلال حركة الموهبة (الممثل ـ المقدم) وبعدها، حين تنتقل عائدا إلى اللقطة العريضة بهذه الطريقة، يشار إلى هذه العملية على أنه قطع للقطة إعادة التعريف re-establishing .

بالرغم من أن هذه الصيغة المؤلفة من انتقال من لقطة طويلةLong Shot إلى لقطة متوسطة Medium Shot إلى لقطة قريبة تقليدية نوعا ما Close up Shot، إلا أن المونتير قد يرى الحل أحيانا بطريقة أخرى.

على سبيل المثال، عند بدء م شهد بـ صورة قريبة جدا Extreme Close Up لمو ضوع ما أو شيء ما ، يمكنك فورا تركيز الانتباه على ذلك الجسم أو ذلك الشيء. في عمل درامي ما قد يكون ذلك لقطة لإطار صورة محطم، أو مسدس، أو أي موضوع له أهمية في القصة.

حين يتم تأسيس أهمية أو دلالة الجسم، تستطيع الكاميرا الانتقال أو الرجوع للكشف عن المشهد المحيط.أي بالعكس .

زوايا التصوير

نوع آخر من القطع المفاجئ ينجم عن الانتقال من لقطة إلى لقطة أخرى مماثلة لها تقريبا.

من الصـــعب تبرير وجود لقطة جديدة لا تختلف كثيرا عن اللقطة الســـابقة . بل أن قطعا كهذا يبدو وكأنه غلطة. لتغطية هذا الوضع، يتذكر المصورون قاعدة زاوية الـ 30 درجة.

وفقا لهذه القاعدة، يمكن تبرير لقطة جديدة للجســم نفســه فقط إذا غيرت زاوية الكاميرا بنســبة 30 درجة على الأقل.

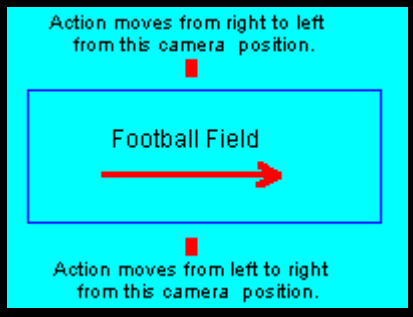
بالطبع، الانتقال إلى لقطة مختلفة كليا، على ســبيل المثال من لقطة لشــخصــين إلى لقطة لشــخص واحد، ستكون مقبولة (حتى لو كانت بنفس الدرجة)، لأن لقطات الشخصين مختلفة كليا.

إن مشكلة الاتجاه التي تظهر على الشاشة متعلقة أيضا بزوايا التصوير.

تو ضح ال صور التالية مثالا على ذلك. لو كانت المرأة الموجودة على اليمين تتحدث مع الرجل الذي يتكلم على الهاتف، والذي تبدو الزاوية فيها الأكثر منطقية: هل ســـيكون اتجاه وجهها إلى اليســـار (الصـــورة الأولى) أم سيكون متجها إلى اليمين (الصورة على اليسار)؟

نحن نفترض بأنه إذا تحدث شخ صان معا، فـ سيواجهان بعـ ضهما البعض، رغم أنه على الهاتف لن تكون هذه هي الحالة بالضرورة. رغم ذلك يبدو هذا منطقي حين ننظر إلى الصور أعلاه. إلا أنه حين تصور بطريقة الكاميرا الواحدة ويتم تصوير المشاهد على مدار ساعات أو أيام منفصلة، من السهل جدا إهمال أو نسيان هذه الأمور.

تجاوز الخط الوهمي



وأخيرا، وصلنا إلى واحدة من أكثر المشاكل إزعاجا، وهي "تخطي الحدود".

كلما تتجاوز الكاميرا 180 درجة ســتكون قد تجاوزت الخط، محور الحركة أو الفعل، وسينعكس اتجاه الفعل.

من الصعب إصلاح هذا خلال عملية المونتاج، رغم أن بعض التقنيات التي لخصناها قد تساعد.

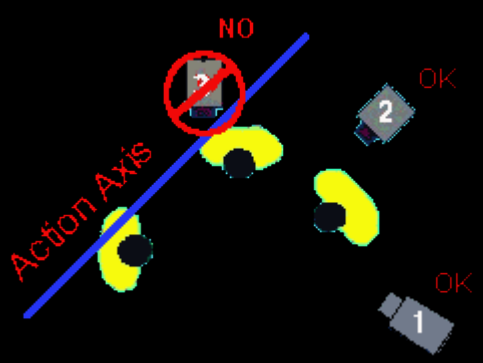
يعرف محبو كرة القدم أن الحركة في الملعب تنعكس حين ينتقل المخرج إلى كاميرا موجودة في الطرف الآخر للملعب. ولهذا السبب لا يحدث هذا أبدا في متابعة اللعب، فقط لاحقا خلال الإعادة.

وعندها يكون ذلك مبررا (بتفسير) إذا كشف موقع تلك الكاميرا شيئا لم تلتقطه الكاميرات الأخرى بوضوح.

حين يتم تغطية شيء ما بشكل مباشر، يكون هذا النوع من عكس العمل واضح فورا. وقد تكون المشكلة أقل وضــوحا بكثير حين يتوجب تصــوير الممثلين من زوايا مختلفة خلال التصــوير بكاميرا واحدة، وفي الإنتاج السينمائي.

لنقل بأنك تريد تصــوير لقطة قريبة للرجل الموجود على اليســار في هذه الصورة.

إذا وضــعت الكاميرا المســتخدمة لهذه اللقطة فوق كتف المرأة الأيمن (خلف الخط الأزرق في الصورة أعلاه)، سينتهي الأمر بالرجل وكأنه ينظر إلى يســارنا بينما يتحدث مع الثنائي بدلا من يميننا كما هو مبين في هذه الصورة. هنا سوف تكون قد تخطيت الخط.



لكن لاحظ بــأن مواقع الكــاميرا 1 أو 2 أمــام الخط الأزرق قــد تستخدم بدون عكس الفعل.

إذا صورت جميع اللقطات القريبة من أمام الخط الأزرق، ستكون خطوط العين لكل شخص- أي الاتجاه والزاوية التي ينظر إليها كل شخص- متوافقة مع ما رأيناه في لقطة التعريف.

من حين لآخر، ســيء خالف المخرج ع مدا قا عدة 180 در جة للح صول على تأثير درامي. على سبيل المثال، خلال م شهد شــغب أو اضــطرابات قد يختار المخرج تخطي الخط عمدا في لقطات عديدة لتصــوير البلبلة والارتباك. هذا يجب أن يطلعك بأن ثمة شــيء ما هناك يمنحك تأثير "تخطي الحدود".

على افتراض أن تلك البلبلة لم تكن الهدف، على المونتير أن يتذكر دائما الحفاظ على منظور المشــاهدين أثناء تصوير المشاهد وأثناء عملية المونتاج.

الاستمرارية الفنية (التقنية)

إن أي تغيير ملحوظ، أو مفاجئ، أو غير مرغوب به في الصوت أو الفيديو خلال الإنتاج عادة ما يشار إليه على أنه مشكلة في الاستمرارية الفنية. نحن نميل إلى قبول بعض مشاكل الاستمرارية الفنية، ولا نقبل بعضها الآخر.

غالبا ما يتم تصوير الأخبار والأفلام الوثائقية في ظل ظروف مختلفة جدا، ولهذا نميل إلى قبول أمور كالتغيرات في توازن لون الفيديو أو في محيط الصوت بين المشاهد.

لكن في الإنتاجات الدرامية نحن لا نريد تضاربات فنية لتشتت انتباهنا عن محور القصة. في هذا النوع من الإنتاج يجب أن يكون كل شيء منطقيا ولا يوجد شيء يعترض طريق الرسالة (القصة).

مشاكل استمرارية الصوت

مشاكل الاستمرارية في الصوت قد تنجم عن تشكيلة واسعة من العوامل بما في ذلك الاختلاف بين لقطة وأخرى في:

- صوت الخلفية
- بيئة الصوت (الانعكاس والصدى ضمن الغرفة أو مكان التصوير، ومسافة الميكروفون، إلخ)
- استجابة الترددات الخاصة بالميكروفون أو أجهزة الصوت (في حال تم تغيير الميكروفون)
- مستويات الصوت

في الإنتاج باستخدام كاميرا واحدة قد لا يكون من السهل اكتشاف مشاكل كهذه في موقع التصوير، فقط حين يتم تصوير لقطات مختلفة أو يتم البدء بتجميع اللقطات خلال عملية المونتاج حينها تكتشف المشكلة.

بينما تنتقل من مشهد إلى آخر قد تكتشف أن الموهبة (المقدم، المذيع أو الممثل) بدت فجأة وكأنها تقترب أو تبتعد عن الميكروفون، أو أن مستوى أو نوع صوت الخلفية يتغير (صوت المرور، المكيف، أو ما شابه).

من الممكن معالجة بعض المشاكل بالاستخدام الماهر لأجهزة الصوت أو وحدات تعديل صدى الصوت. من الممكن إخفاء التغيرات في صوت الخلفية أحيانا بتسجيل صوت إضافي، كالموسيقى أو صوت الشارع. لذا من المفضل دائما تسجيل صوت الجو العام في مكان التصوير لاستخدامه عند الحاجة لإعادة تصوير بعض المشاهد. وفي معظم الحالات، من الأسهل تفادي المشاكل بدلاً من إصلاحها، على افتراض أن هناك طريقة لإصلاحها.

أمور يجب التنبه إليها

أولا، عليك أن تنتبه بأن الميكروفونات التي تستخدم في مسافات مختلفة تنتج أصواتا مختلفة. وهذا نتيجة للتغير في محيط الصوت، بالإضافة إلى أن ترددات معينة Frequencies تقل مع المسافة.

رغم أن بعض الميكروفونات متعددة الاتجاهات تحدّ من تأثير المسافة، إلا أن معظم الميكروفونات تظهر تأثيرات للقرب Proximity Effect. لهذا، فإن السماعات المبطنة الموضوعة على أذنين مدربتين جيدا قد تكتشف هذه الاختلافات.

مع زيادة كفاءة الميكروفونات اللاسلكية تجهز العديد من شركات الإنتاج الممثلين بميكروفونات شخصية لهم. إن مسافة الميكروفون (المخبأ في الملابس) لا تتغير، وبسبب قرب الميكروفون، عادة ما يتم التخلص من أصوات الخلفية. لذلك من المهم معرفة خصائص الميكروفونات وطريقة عملها.

وأخيرا، عليك أن تراقب التغيرات في أصوات الخلفية. على سبيل المثال، صوت سيارة أو دراجة مارة قد تظهر فجأة أو تختفي فجأة حين تنتقل إلى لقطة سجلت في وقت مختلف. حتى لو لم يظهر صوت خلفية واضح، إلا أن مستواه قد يتغير حين تنتقل من شخص إلى آخر. وقد ينجم ذلك عن الاختلافات في مسافة الميكروفون مقرونة مع التعديلات اللازمة في المستوى للتعويض عن الاختلاف في قوة الأصوات.

هذا المشهد الذي تراه هنا يشكل خلفية جميلة من أجل مقابلة، لكن الماء الجاري قد يسبب مشكلة كبيرة في الصوت، لا سيما بالنسبة لمقابلة تستخدم كاميرا واحدة أو للإنتاج الدرامي.

سيرغب فنيو الصوت عادة بإبقاء الكاميرا أو مسجل الصوت يعمل لدقيقة ونيف بعد المقابلة كي يتمكنوا من تسجيل صوت البيئة ambient sound في الموقع. يشار إلى هذا على أنه الخلفية الصوتية للمشهد أو صوت المحيط.

قد تحتاج إلى استخدام أيا من هذه للتغطية على لحظة ضرورية من الصمت أو لمجرد منح خلفية ثابتة أو متساوية من الصوت مع اللقطة. من الممكن استخدام الصوت المنخفض المأخوذ من مكتبة للمؤثرات الصوتية بهذه الطريقة ايضا.

مشاكل الصوت في الخلفية الموسيقية

تستطيع الموسيقى تخفيف الانتقال بين اللقطات وإنشاء وحدة عامة في الإنتاج، إذا استخدمت بطريقة صحيحة. عند إضافة موسيقى الخلفية للمزاج والتأثير العام في الإنتاج يجب ألا تلفت الانتباه لها. يجب أن تلائم الموسيقى المختارة المزاج، والايقاع (ريتم) للإنتاج. يجب تفادي الأغنيات حين يحتوي الإنتاج على حوار .

عادة، يجب أن تكون بداية الاختيار الموسـيقي متزامنة مع بداية مقطع الفيديو وتنتهي مع انتهاء المقطع. في الواقع، هذا لا يحدث تقريبا، ليس بدون بعض الم ساعدة في المونتاج على الأقل. يمكنك بـ شكل محدود تـ سريع المقاطع الموسيقية بـ شكل إلكتروني با ستخدام أداة مونتاج رقمية، لا سيما إذا كانت الموسيقى غير معروفة.

مشاكل استمرارية الفيديو

للفيديو مشاكل الاستمرارية الخاصة به، على سبيل المثال التغيرات في:

- توازن اللون
- مستويات الإضاءة و Exposure
- عدسات الكاميرا
- جودة التسجيل

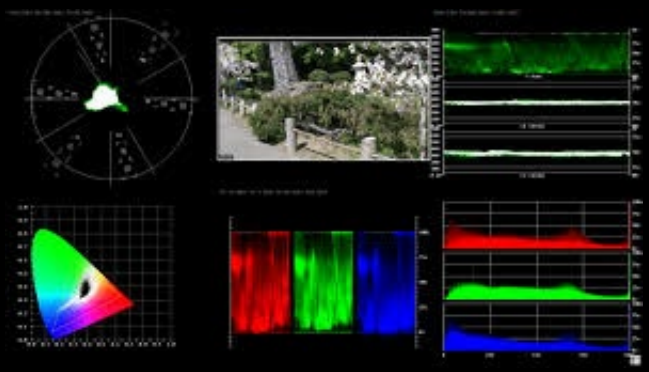
تداخل المشـاهد من الكاميرات المختلفة مع اختلاف ملحوظ في خصـائص اللون (توازن اللون) في الإنتاج الدرامي سيكون واضحا فورا للمشاهدين.

لتخفيف هذه المشـكلة على جميع الكاميرات أن تخضـع لموازنة اللون بعناية وأن تتم مقارنتها قبل الإنتاج.

هذا هام جدا خاصـة إذا تم اسـتخدام عدة كاميرات وكان سـيتم تجميع اللقطات معا لاحقا. (التفاصيل موجودة عند الحديث عن الكاميرات.)

حين تتم موازنة ومطابقة الألوان في الكاميرات، عادة ما يتم تسـجيل اختبار إلكتروني باسـتخدام كل الألوان الأسـاسـية والثانوية في بداية التسـجيل. ويتم اسـتخدم هذا الاختبار لموازنة اللون في إعادة الفيديو. لكن حاليا، تسـتطيع العديد من الأنظمة تعديل اللون بشـكل إلكتروني من الإشارة اللونية المدمجة في التسجيل **Color Bars.**

لاحظ في الصور أعلاه أن العديد من الأشياء تغيرت، لا سيما درجات وتوازن اللون . هذا بالإضافة إلى أن القطع من الصورة القريبة نحو لقطة الشخصين ستسبب مشكلة بسبب التغير في موقع رأس المرأة. غالبا ما تستخدم أنظمة المونتاج مقياس الفيكتورسكوب "vectorscope" لتعديل الألوان في التسجيلات قبل بدء المونتاج. كما لاحظنا، الفيكتورسكوب وشاشة عرض الأشكال الموجية "waveform monitor" هما جزء من برامج أنظمة المونتاج الرقمية غير الخطية المحترفة. أجهزة المونتاج المحترفة هذه تسمح لك بتغيير توازن اللون الأساسي.



لكن في محاولة ملائمة مصادر الفيديو المختلفة قد لا يكون من الممكن تعديل الاختلافات الطفيفة في الألوان بشكل تام. ولهذا السبب من المهم موازنة اللون في الكاميرات منذ البداية.

إرشادات للمونتاج

إن أنظمة المونتاج غير الخطية الحالية قادرة على تقديم أي تأثير قد تحلم به تقريبا، ولهذا السبب، من المغري محاولة إثارة إعجاب الجمهور بكل خدع الإنتاج التي يمكنك تطبيقها. لكن كلما استرعى ذلك انتباه المشاهدين، لا سيما في الإنتاجات الدرامية، فأنت تشتت الانتباه عن رسالتك الاساسية. إن فنيي المونتاج المحترفون أو ربما علينا القول الفنانين الحقيقيين في المهنة، يعرفون أن تقنيات الإنتاج تكون أفضل حين تكون شفافة، وبمعنى آخر، حين تمر دون أن تلاحظ من قبل المشاهد العادي.

لكن في الأغاني المصورة (الفيديو كليب)، والإعلانات التجارية، ومقدمات البرامج، نحن في عصر حيث يتم استخدام تقنيات الإنتاج (المونتاج بشكل أساسي) لتكون "مجملة للمنظر" لإذهال المشاهدين. إن نظام مونتاج الفيديو المبين أدناه على سبيل المثال قادر على إنشاء أي نوع من المؤثرات تقريبا.

بالرغم من أن القواعد التقليدية للمونتاج تبدو منتهكة بانتظام في الإعلانات التجارية والأغاني المصــورة، إلا أنها في الإنتاجات الأهم لا ســيما في الإنتاجات الدرامية الجادة، فهي تبدو ملتزمة عموما ببعض تعليمات المونتاج المقبولة.

كما سترى، العديد من هذه الإرشادات تنطبق على إنتاجات الكاميرا الواحدة الدرامية والسينمائية.

توجيه 1: تكون القطعات أفضل حين يكون لها دوافع. في صنع أي قطعة أو انتقال من لقطة إلى أخرى هناك مخاطرة بتشـتيت الانتباه بعيدا عن القصـة أو الموضـوع. لكن حين يتم تحفيز القطعات أو الانتقالات من قبل المحتوى سيقل احتمال حدوث ذلك.

- إذا نظر شخص ما إلى جهة خلال مشهد درامي، يمكننا استخدام ذلك كدافع للقطع إلى الشيء الذي لفت انتباه ذلك الشخص
- حين يتوقف شخص ما عن الكلام ويبدأ شخص آخر بالكلام، يقدم هذا دافعا للقيام بقطع من شخص إلى آخر
- إذا سمعنا صوت باب ينفتح، أو شخص ينادي من خارج مجال الكاميرا، عادة ما نتوقع رؤية لقطة لذلك الشخص
- إذا التقط شخص ما غرضا غريبا ليتفحصه، من الطبيعي الانتقال إلى لقطة مدخلة للغرض.

توجيه 2: كلما أمكن خذ القطع عند حركة الموضوع.

إذا كان دافع القطع هو الحركة، ستحول تلك الحركة الانتباه عن القطع، لتجعل الانتقال أكثر سلاسة. كما تكون قطعات المونتاج المفاجئة الصغيرة ملحوظة بشكل أقل لأن المشاهدين منجذبين إلى الحركة.

إذا خرج رجل من كرسي، يمكنك القطع في منتصف الحركة. في هذه الحالة سيتم شمل جزء من الحركة في كلتا اللقطتين..

يتطلب مونتاج الكاميرا الواحدة ملاحظة كبيرة للتفاصــيل. عادة ما يمنح المخرجون المونتير أكثر من لقطة واحدة لكل م شهد. لا يجب أن تتوافق المواقع الن سبية للأقدام والأيدي في كلتا اللقطتين وح سب، بل أي ضا م ستوى الأ صوات والحركة. كما عليك أي ضا التأكد من عدم تغير شيء في الم شهد، ال شعر، الملابس، وموقع الديكور، إلخ. وبأن المواهب تقوم بالأمر عينه بنفس الطريقة تماما في كل لقطة. هذا طبعا يتطلب شــخص مسؤول عن الاستمرارية ويسمى مخرج الاستمرارية.

لاحظ في الصــور أد ناه بأنه إذا قمنا خلال المونتاج بقطع من لقطة قريبة للمرأة التي تتكلم إلى لقطة الأشخاص الأربعة على اليمين، هنا وبسبب موقع النافذة، سنفترض أن الضوء الرئيسي سيكون على يسارنا، وهو ليس كذلك في اللقطة الأولى.

تمثل هذه الأمور م شاكل وا ضحة في الا ستمرارية، والتي تت ضح أكثر في هذه الحالة لأن عيوننا ستركز على المرأة التي ترتدي الأحمر.

جزء من فن التمثيل هو الحفاظ على استمرارية مطلقة بين اللقطات

هذا يعني بأنه خلال كل لقطة على الموهبة أن تتذكر مزامنة الحركات والإيماءات مع كلمات محددة في الحوار. وإلا سيكون من الصعب، إن لم يكن مستحيلا، الانتقال بشكل مباشر بين هذه اللقطات خلال المونتاج.

من واجب مخرج الاســتمرارية ليس فقط مراقبة ملابس الممثل وشــعره وأن تبقى كما هي بين اللقطات وحسـب، بل أيضـا عليه مراقبة الديكورات (أي الأشـياء المتحركة في الموقع) هذه أيضـا يجب أن تظل بنفس التنسيق.

من السهل التقاط شيء ما في نهاية أحد المشاهد أو اللقطات وبعد ذلك وضعه في مكان مختلف قبل إدارة الكاميرا لت صوير اللقطة التالية. حين يتم مونتاج هذه الم شاهد معا لاحقا، سيبدو وكأن الغرض قد اختفى، أو قفز فورا من مكان إلى آخر.

على الرغم من أنه قد يكون من الســهل رؤية الفرق في الصــورة أعلاه عندما تكون جنبا إلى جنب ، إلا أنه ليس من السـهل رؤية الاختلافات عند توقف التصـوير ثم اسـتئنافه في وقت لاحق. هذا هو الحال غالبا في تصوير الكاميرا الواحدة.

ربما لاحظت اختلافا في الإضــاءة وتوازن اللون، لكن هل لاحظت اختفاء قرطها والتغير في موقع الشــعر الموجود على جبهتها؟

كمونتير ومخرج، عليك غالبا أن تنتقل من المشـهد حين يخرج أحدهم من الكادر على اليمين ثم الانتقال إلى مشهد آخر حين يدخل الشخص إلى لقطة أخرى من اليسار.

من الأفضل الخروج من المشهد الأول بينما تمر عينا المشاهد عبر حافة الكادر، ثم الانتقال إلى المشهد الثاني قبل ست كوادر Frames من دخول عيني الشخص إلى كادر المشهد التالي.

التوقيت مهم جدا.

يستغرق الأمر ربع ثانية (6 كوادر Frames) لتنتقل عيون المشاهدين من إحدى جهتي الكادر إلى الأخرى. خلال هذا الوقت، مهما كان ما يحدث على الشاشة يصبح سريعا بعض الشيء ويحتاج المشاهدين بعض الوقت لإعادة التركيز على الفعل الجديد. وإلا قد تخلق الفترة المفقودة قفزة مونتاج طفيفة Jump في الحركة.

كالساحر البارع الذي يستطيع تشتيت انتباهك عن شيء ما لا يريدك أن تراه، يستطيع المونتير استخدام أمور تصرف الانتباه في المشهد لتغطية عدم التناسق الطفيف في الحركة التي تظهر بشكل محتم في إنتاج الكاميرا الواحدة.

يعلم المونتير بأنه حين يتحدث أحدهم في المشهد، يتركز الانتباه عموما على فم الشخص أو عينيه، وسينشغل المشاهد عن التضاربات في الأجزاء الأخرى من المشهد.أو كما شاهدنا، من الممكن إضافة المشاهد لصرف الانتباه. تذكر الدور الذي تلعبه اللقطات المدخلة والانتقالات في المشاهد في تغطية القفزات في المونتاج.

توجيه 3: تذكر نقاط قوة وحدود الوسط المستخدم. وتذكر:

التلفاز هو وسط مقرب

على المونتير أن يتذكر بأن جزءا كبيرا من تفصيل الصورة يضيع في صور الفيديو، لا سيما في أجهزة تلفاز 525 و 625 خط.الطريقة الوحيدة لإظهار التفاصيل اللازمة هي عبر الصور القريبة.

باستثناء تصوير لقطات مصممة لتوجيه المشاهدين بشكل مؤقت إلى مكان الموضوع، على المخرج والمونتير التشديد على اللقطات المتوسطة والقريبة. ولكن هناك بعض الأمور التي يجب تذكرها مع الصور القريبة.

الصور المقربة للأفراد تكون مناسبة في المقابلات والإنتاجات الدرامية، لكنها غير ملائمة في الكوميديا. في الكوميديا نستخدم لقطات الوسط ليظل الجو خفيفا. عادة لا ترغب بجذب المشاهدين نحو أفكار الممثلين وعواطفهم.

على النقيض من ذلك، في المقابلات والإنتاجات الدرامية عادة ما يكون من المرغوب استخدام الصور المقربة للتركيز على ردود أفعال الشخص في المشهد وعن مشاعره.

هنا سنغطي إرشادات المونتاج النهائي.

التوجيه رقم 4: انتقل من المشهد في اللحظ المناسبة (لا تطيل الصورة أكثر من اللازم).

يمكن القول بأن ما يزيد على 90% من الفيديوهات التي ينفذها الطلبة الجدد طويلة جدا. ويمكن تحسين معظمها بتقصيرها، غالبا بنسبة 50% على الأقل (أحيانا ينطبق هذا على بعض شركات الإنتاج في العالم

العربي للأسـف) . لكن الطلبة يبدون شـكوكا حتى يرو عينات من المشـاهد من الإعلانات التجارية والإنتاجات الدرامية والتقارير والقصص الإخبارية من محترفين.

إذا سألت أحدهم إن كان يستمتع بفيلم وأجابك " كان بطيئا نوعا ما"، فهذا سيكون فيلما ستتجنب مشاهدته على الأرجح. فالفيلم الذي تسير أحداثه ببطء يشير إلى الملل.

يعتمد إيقاع الفيلم أو البرنامج بشـــكل كبير على المونتاج، رغم أن المونتاج الأمثل لن ينقذك من التمثيل الرديء أو النص الممل.

لذا كم هي المدة المثالية لمشهد ما؟ هذا يعتمد.

أولا، تذكر أن اهتمام المشاهدين يتضاءل بسرعة حين يعرفون المعلومات المعروضة. ستثير اللقطات التي تحمل معلومات جديدة اهتمام المشاهد. بهذا الخصوص هناك بعض النقاط الإضافية التي يجب أخذها بعين الاعتبار.

الموضوع الجديد مقابل الموضوع المألوف

يفرض تعقيد ومدى ألفة الموضوع بشكل جزئي طول اللقطة. كم سيستغرق الأمر من الوقت ليرى المشاهد العناصر الرئيسية في المشهد؟ أيمكن إدراكها في ثانية، أم أن الموضوع بحاجة لبعض الوقت للدراسة؟

أنت لن تحتاج إلى لقطة مدتها 15 ثانية لهرم خوفو لأننا رأيناه جميعا مرات كثيرة. لقطة لثانية أو ثانيتين ســتكون كل ما تحتاجه لتذكر المشــاهدين (ما لم تكن بالطبع تشير إلى مناطق محددة تريد المشاهد أن يتمعن فيها).

من ناحية أخرى، نحن لن نكتفي بلقطة لثانية أو ثانيتين لرجل أخضــر من المريخ خرج من صــحن طائر . فمن لم يشــاهد منا الكائنات الفضــائية من قبل ســيرغب بالوقت ليروا كيف يبدو شكله. (مثال فقط، لا يوجد رجال خضر أصلا)

ذكرنا سابقا في شرح ال Montage أن اللقطات في هذه التقنية قد تمتد لأجزاء من الثانية (10-15 FRAME). من الواضــح بأن هذا الوقت ليس كافيا حتى لرؤية جميع العناصــر الموجودة في المشــهد. الفكرة في هذه الحالة هي إيصــال الانطباعات العامة، وليس التفاصــيل. غالبا ما تســتخدم الإعلانات التجارية هذه التقنية لإيصال أمور كالحماسة أو الأوقات الطيبة، ويعتمد معدل القطع على طبيعة المحتوى.

على سبيل المثال، تتطلب المشاهد التي تصور المراعي في استراليا لقطات أطول من مشاهد ازدحام السير في وسط نيويورك. يمكنك زيادة ايقاع الإنتاج بإجراء قطعات سريعة خلال الحركة السريعة.

قد يسبب الايقاع السريع والمستمر تعبا للمشاهدين، والايقاع البطيء سيغريهم للبحث عن شيء مثير أكثر على محطة أخرى.

"إذا كان محتوى الإنتاج لا يوجد فيه تغيرات في معدل الايقاع، على مونتير الفيديو، بمساعدة الموسيقى مونتاج اللقطات معا لخلق تغييرات في الايقاع".

هذا أحد الأسباب الذي يجعل المونتير يفضل القصص المتوازية في الإنتاجات الدرامية، فالإيقاع والمحتوى قد يختلفان بالانتقال جيئة وذهابا بين القصص.

كيفية بدئك للإنتاج هامة، لا سيما في التلفزيون التجاري.

إذا بدأت بشكل بطيء وممل، سيذهب جمهورك إلى مكان آخر على الأرجح. تذكر، خلال الثواني الافتتاحية الأولى يشعر المشاهدون بالإغراء للانتقال إلى قناة أخرى ومشاهدة البرامج الأخرى.

لأن البداية هامة جدا، عادة ما تعرض البرامج التلفزيونية أهم الأحداث الدرامية في البرنامج الليلية في البداية. لإبقاء المشاهدين خلال الإعلانات التجارية، وعادة ما تتطرق (تروج) النشرات الإخبارية للقصص القادمة قبل الفترات الإعلانية.

لذا، حاول أن تبدأ بلقطات قوية ولقطات ستبقي مشاهديك مترقبين. لكن ما إن تلفت انتباههم، عليك أن تحافظ عليهم . إذا وصل الحدث أو المحتوى إلى ذروته بسرعة وكان ما بقي متدني المستوى، قد تفقد مشاهديك.

من الأفضل غالبا الافتتاح بتسجيل صوتي أو تسجيل فيديو قوي ثم الكشف عن المعلومات اللازمة أثناء تقدمك. خلال هذه العملية، حاول أن تجذب الاهتمام تدريجيا إلى أن يصل إلى ذروته في النهاية. النهاية القوية ستترك المشاهدين مع مشاعر إيجابية حيال البرنامج أو الفيديو.

لاختبار عملهم الإنتاجي، يستخدم المخرجون أحيانا جلسات عرض أولي خاصة لتجربة إنتاجاتهم على الجمهور العام. وبعد ذلك يشاهد المخرج رد فعل الجمهور خلال الإنتاج ليرى إذا كان يلفت انتباههم وأين.

التوجيه رقم 5: التأكيد على دور B-Roll. هوارد هوكس، وهو منتج أفلام أمريكي بارز، قال:

"الفيلم العظيم يصنع باستخدام اللقطات الانتقالية المفاجئة Cutaway واللقطات الدخيلة".

لاحظنا سابقا بأنه في إنتاج الفيديو عادة ما تسمى هذه الأشياء بـ"B-roll footage ". في الإنتاج الدرامي قد يتألف "B-roll footage " من تفاصيل ذات علاقة (لقطات مدخلة وانتقالات مفاجئة) تزيد من الاهتمام والمعلومات.

أحد الأنواع الهامة من الانتقالات المفاجئة Cutaway، لا سيما في الإنتاجات الدرامية، هي لقطة رد الفعل، وهي لقطة قريبة تبين كيفية استجابة الآخرين لما يحدث. أحيانا يكون هذا معبرا أكثر من إيقاف اللقطة على الشخص المتكلم.

على سبيل المثال، هل ستفضل رؤية لقطة للمراسل أو لشخص تجرى له مقابلة حين يطرح المراسل السؤال التالي : هل صحيح بأنه تم القبض عليك بتهمة اختلاس مليون دولار؟

باستخدام مادة صورية إضافية قوية ستزداد كمية المعلومات المقدمة في نفس المدة. مزيد من المعلومات في وقت أقصر ستؤدي إلى زيادة ظاهرة في ايقاع العمل.

إن مادة A-roll في المقابلات تتألف عادة من شخص يتكلم (رأس ناطق ثابت) . في هذه الحالة على B-roll أن يتألف من مشاهد تدعم وتبرز أو توضح بصريا وبطريقة أخرى، ما يتم قوله.

على سبيل المثال، عند إجراء مقابلة مع مخترع صنع جهاز روبوت، سنتوقع رؤية اختراعه بأكبر تفصيل ممكن، وربما حتى رؤية ورشة العمل حيث تم صنعه. بسبب النقص في صور الربوتات، سيكون شريط B-roll هذا أهم من شريط A-roll (الرأس الناطق).

التوجيه رقم 6: إرشاد المونتاج النهائي هو: إذا راودك الشك، اتركه.

إذا لم تعتقد أن مشهدا معينا يضيف المعلومة اللازمة، اتركه. فبتضمينه، قد تبطئ من تطور القصة، حتى أنك قد تشتت تركيز المشاهد وتحرفه عن الرسالة الرئيسية.

على سبيل المثال، عندما يكون هناك خطاب هام أمام جمهور من الناس ، فمن المهم الانتباه الى متى وأين يتم إدخال اللقطات المدخلة Cutaway لأنك لا تريد أن تشتت انتباه المشاهدين عن رسالة قد تكون مهمة في أثناء الخطاب كوضع صورة لطفلة تلعب على كتفي والدتها ، لذا يجب الانتباه والحذر في مثل هذه الحالات .

لذا، ما لم تضف اللقطة الدخيلة، أو الانتقال المفاجئ Cutaway، أو المقطع شيئا هاما لرسالتك الحالية، اتركها!

خمس قواعد لمونتاج التقارير الإخبارية

قامت دراسة حديثة أجريت في جامعة كولومبيا ونشرت في مجلة البث الإذاعي والتلفزيوني والإلكترونيات بتحليل مونتاج التقارير لإخبارية. وجد بأنه إذا تم استخدام مجموعة من قواعد ما بعد الإنتاج، سيتمكن المشاهدون من تذكر معلومات أكبر. كما أن القواعد تجعل القصص مقنعة أكثر للمشاهدة.

رغم أن القواعد تركز على التقارير الإخبارية، إلا أن العديد من المبادئ تنطبق على أنواع الإنتاج الأخرى. القواعد مكثفة وقد أعيد صياغتها أدناه.

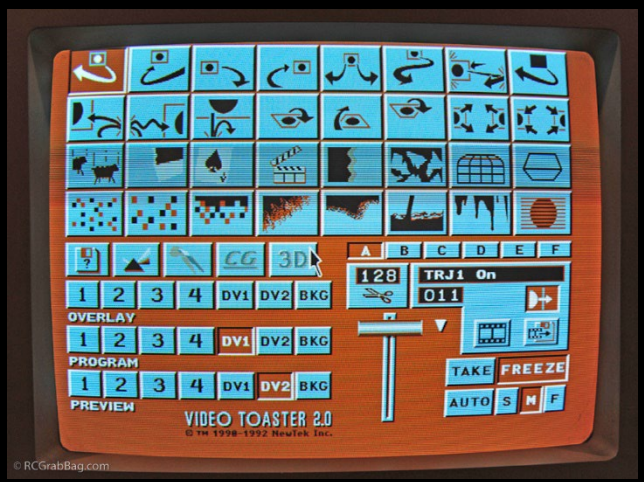
1. قم باختيار القصص والمحتوى اللذين سيثيران رد فعل عاطفي لدى المشاهدين

2. إذا احتوت القصة على موضوع معقد، لا تعتمد الإيقاع السريع، وتأكد بألا يكون الصوت أو الفيديو سريعا جدا.
3. لا تعرض حقائق هامة مباشرة قبل عرض عناصر سلبية قوية. فبوضعها بعدها سيحظى المشاهدون بفرصة أفضل لتذكرها.
4. قم بمونتاج التقرير باستخدام تركيب بداية ووسط ونهاية قوي.. حافظ على متانة العناصر قدر الإمكان

برامج المونتاج المتخصصة وبرامج المونتاج الحاسوبية

حتى بداية التسعينيات كانت أجهزة المونتاج الخطية (الصورة على اليسار) هي الشائعة إلى أن بدأ الكومبيوتر الشخصي يصبح متوفرا في أواخر الثمانينيات.

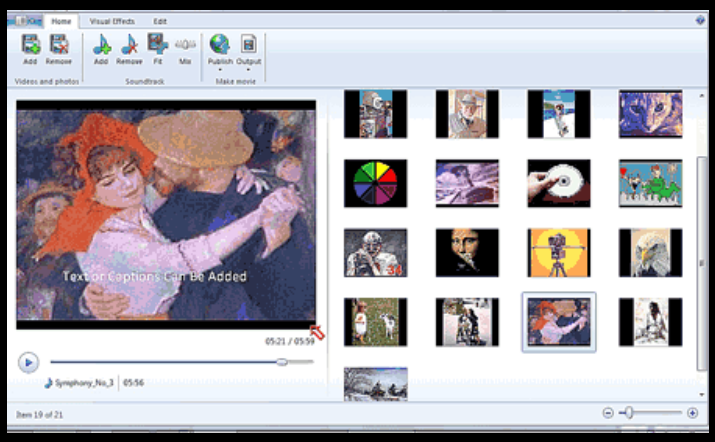
في أوائل التسعينيات باتت أجهزة وبرامج مونتاج الفيديو المعقدة متوفرة للحواسيب الشخصية. بحلول عام 2000، أصبحت الحواسيب المحمولة تملك القوة الكافية للتعامل مع برامج المونتاج المتطورة.



في نهاية الثمانينيات وبداية التسعينيات قدمت شركات برامج حاسوبية مثل Adobe أنظمة مونتاج تعتمد على الحاسوب لأجهزة "آبل" و" ويندوز" مثل برنامج Avid Media Composer عام 1989 و Adobe Premier الذي دخل السوق عام 1991. اليوم قد تكون الحواسيب المكتبية والمحمولة منافسة لقدرات أنظمة المونتاج المتخصصة.

وأنا شخصيا كنت شاهدا عندما دخل برنامج "فيديو توستر Toaster" عام 1990 (على اليسار) في حواسيب "أميغا" وأول برنامج استخدم على نطاق واسع، وقد تم استخدمته أنا شخصيا عندما كنت أدرس الإنتاج التلفزيوني لعمل بعض الجرافيكس والمؤثرات . كان برنامج "توستر" يستخدم لمونتاج الفيديو وإضافة المؤثرات التي كانت تعتبر مثيرة جدا حينها.

أنظمة المونتاج البسيطة والمجانية

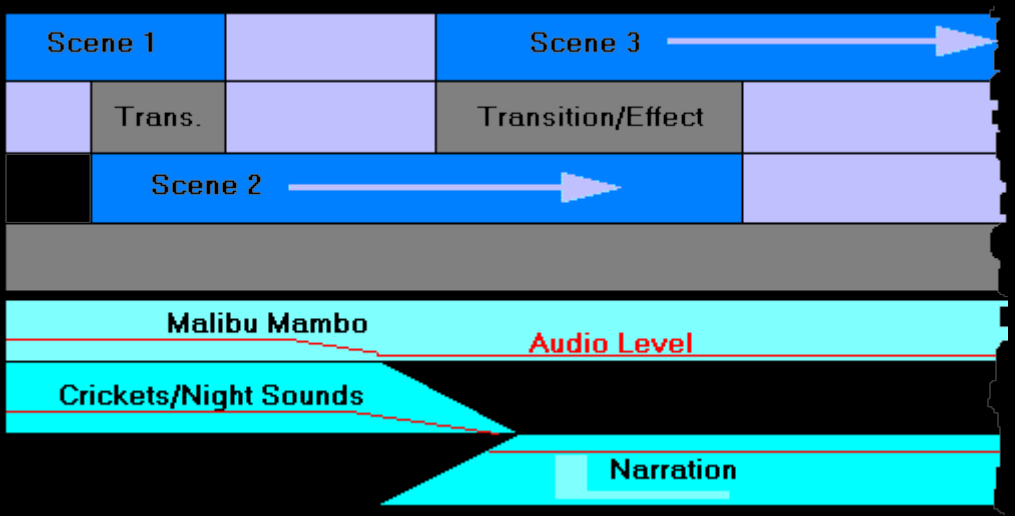


تأتي أجهزة " ماك" وويـ ندوز ببرامج مون تاج بســـيطة للفيديو. رغم أنها غير قادرة على القيام بالمؤثرات المعقدة، إلا أنها جيدة حقا لتجميع الصـــوت مع لقطـات الفيـديو مع مؤثرات الانتقـال الأســـاســـيـة (مثـل تلـك الموجودة عادة في يوتيوب) . رغم أن بعض الأ شخاص يف ضلون برامج "ماك"، إلا أن برنامج "Windows Live Movie Maker" المو ضح هنا هو البساطة بحد ذاتها ومن الممكن أن يكون متوفرا لعدد أكبر من مستخدمي الحاسوب.وهناك أيضا برنامج جديد دخل مع MS 365 اسمه Clipchamp .

كل ما عليك فعله هو سحب لقطات الفيديو (سواء صور ثابتة أو مقاطع فيديو) من أي مكان على حا سوبك إلى منطقة المونتاج ، وهناك يمكنك ترتيب اللقطات ح سب الحاجة، وإ ضافة فلاتر المؤثرات، وإن شاء انتقالات بين لقطات الفيديو. إذا شـــئت، يســـتطيع البرنامج تمديد توقيت الفيديو تلقائيا ليتوافق مع الموســـيقى أو الصوت المختار. وسيتم تصدير المقطع على شكل صيغة "WMV."

من الممكن ا ستخدام برامج المونتاج الب سيطة هذه لإ نشاء مخطط سريع لإنتاج ما للح صول على فكرة عن كيفية تناسق اللقطات معا. لاحقا، إذا احتجت إلى مؤثرات بصرية متقنة أكثر أو إلى تصحيح اللون، من الممكن تعديل الفيلم عبر برنامج مونتاج فيديو أشد تعقيدا.

الـ صورة الموجودة أدناه تبين تـ صويرا بـ سيطا للكيفية التي تقدم فيها الم شاهد، والانتقالات، وم صادر الـ صوت على الخط الزمني Timeline . حيث تستخدم الفأرة لسحب عناصر الفيديو والصوت إلى مواقع مختلفة.



لاحظ أن أحد المشـاهد المكون من لقطات الفيديو مصـورة باللون الأزرق الغامق أعلى الصـورة والأخرى بالأزرق الغامق في الأسفل. وفي الوسط، مؤثرات الانتقال (Cut-Wipe)، والمؤثرات البصرية الأخرى.

في الأسفل توجد العناصر السمعية (الموسيقى، والتعليق ومسارات المؤثرات ا) وهي موضحة بالأزرق الفاتح. يتم التحكم بمستويات الصوت والانتقالات باستخدام الفأرة والاختيار من القائمة. "drop-down menu"

تركيب الفيديو/Compositing

السـؤال الذي يطرح نفسـه، ماذا يحدث إذا كان لديك مصـدري فيديو لعرضـهما في الوقت ذاته، على سـبيل المثال، في الصورة أعلاه المشهد الأول والمشهد الثاني بدون مؤثر الانتقال؟

الإجابة: كما قد تتوقع، سـينتهي الأمر بك ببسـاطة بمشـاهد فوق بعضـها البعض ، والذي قد يؤدي إلى الفو ضى، لكن مع برنامج مونتاج مثل المبين أدناه من الممكن دمج عدة م صادر للفيديو وإن شاء مؤثرات أ شد تعقيدا بكثير.

على سـبيل المثال، يمكنك وضـع مصـدري فيديو على الأقل على الخط الزمني لبرنامج المونتاج Timeline أحدهما فوق الآخر مباشـرة وبضـبط Opacity، وعمل مايسـمى Cropping، أو keying باخفاء أجزاء من كل فيديو حسب الحاجة، وسترى التأثير الذي يحدثه ذلك . إن استخدام هذه التقنية سيمكنك من إضافة عناوين على الفيديو، وإضافة عناصر بديلة في مشهد ما (مثل إضافة خلفية جديدة) أو إنشاء تشكيلة من المؤثرات البصرية.

إن شـاشـة "Avid" المبينة أدناه تصـور بدقة أكبر كيف تبدو الخطوط الزمنية Timeline على أجهزة المونتاج. هذا الجهاز بالذات يسمح لك بخلط أنواع الفيديو المختلفة في المشروع نفسه.

رغم أن باستطاعتك مونتاج الصوت على البرنامج كالمبين أعلاه (لاحظ مساري الصوت على الخط الزمني أسفل الشاشة) إلا أنه في مونتاج الصوت الأكثر تطلبا فربما من المفضل استخدام برامج الصوت المتخصصة مثل برنامج Pro Tools من شركة Avid .(الصورة على اليسار) .

مع أنظمة المونتاج المتطورة هناك تشكيلة متنوعة من مرشحات (فلاتر) الفيديو والبرامج المساعدة المتوفرة Plug-ins (برامج تضيف خيارات عديدة من المؤثرات على برنامج المونتاج الأصلي)

بالإضافة إلى المونتاج، من الممكن أن تحتوي أجهزة المونتاج الحاسوبية على برامج حاسوبية أخرى، كتلك المستخدمة لكتابة النصوص والأسماء وتدعى CG.

كانت برامج المونتاج الحاسوبية محصورة بالحواسيب المكتبية المعدة خصيصا لكي تستطيع القيام بمهمات معقدة كالمونتاج. لكن في السنوات الأخيرة باتت الحواسيب المحمولة قادرة على القيام بكل شيء تستطيع الحواسيب المكتبية القيام به تقريبا.

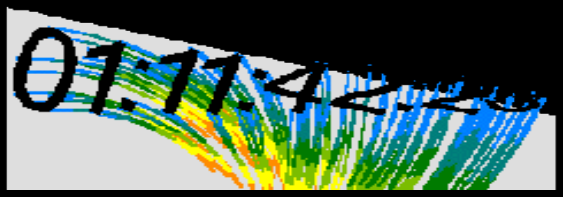
عادة ما تستخدم هذه الحواسيب مداخل ومخارج ذات سرعة عالية "FireWire" ، أو "IEEE 1394"، أو "USB-2"، أو وصلة "i.Link" لتحميل الفيديو من الكاميرا إلى قرص الحاسوب الصلب. وهناك أيضا USB Interface and Type-C الجديد.

ولأن معلومات الفيديو Data تشغل مساحة رقمية كبيرة، على هذه الحواسيب أن تملك قرصا صلبا ذا سعة عالية. (دقيقة واحدة من فيديو غير مضغوط تتطلب واحد غيغابايت من سعة القرص).

إحدى الطرق المثلى لتعلم كيفية عمل المونتاج غير الخطية هي ببساطة استخدام واحد لعدة ساعات. أحد برامج المونتاج غير الخطية الشهيرة هو "Adobe Premiere"، وهو متوفر على الإنترنت للتحميل. هذا الديمو إن كان ما يزال متوفرا، سيفعل كل شيء باستثناء حفظ الملفات.

عادة ما تكون برامج المونتاج الاحترافية باهظة الثمن (نسبيا)، لذا إذا رغبت بتأجيل استثمار من هذا النوع، يمكنك تفحص "Avidemux". يعمل برنامج المونتاج هذا على جميع الأجهزة الحاسوبية الرئيسية. وهو يدعم أنواع ملفات عديدة، بما في ذلك "AVI" و"دي في دي" المتوافق مع ملفات "MPEG"، و"MP4" و"ASF"، باستخدام مجموعة متنوعة من برامج فك التشفير "codecs". هناك منتدى مرتبط به على الموقع الإلكتروني.

الاستخدام المفيد للتايم كود Time Code



مع دخول عالم الديجيتال لم يعد هناك حاجة الى خط Trackمنفصل لرمز الوقت او ما يسمى ب(تايم كود) كما كان الحال مع الأشرطة التناظرية analog

ومع ان الأجهزة والبرامج التي تسجل وتقرأ التايم كود قد تغيرت في عصر الديجيتال الا ان الحاجة الى التايم كود لم تتغير وخاصة في المونتاج.

سيمبتي / اي بي يو تايم كود SMPTE/EBU time-code

سيمبتي تايم كود او تايم كود فقط هو عبارة عن ثماني خانات من الأرقام تسمح لك بتحديد نقاط مونتاج الصورة والصوت بدقة متناهية .

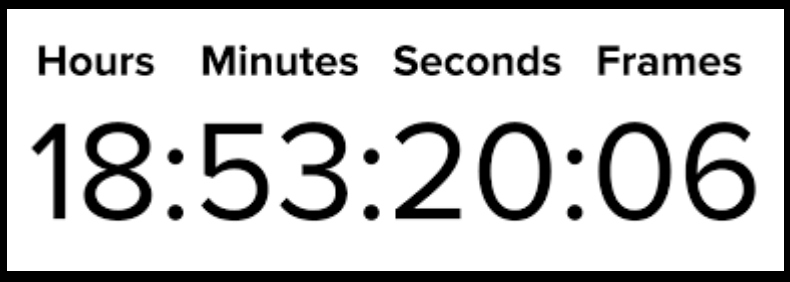
عندما يصبح التايم كود جزء من ملف الفيديو فان توقيت مكان نقطة معينة من الصورة لن يتغير بتغير حصة المونتاج او بتغير الجهاز الذي تتم عليه عملية المونتاج.

عند اعطاء تعليمات المونتاج عن طريق الوصف مثل "اقطع المشهد عندما تبتسم المرأة للكاميرا " هذا يترك مجالا واسعا للتفسير وخاصة في حال ان المرأة تبتسم كثيرا

ولكن عندما يكون طول الفيديو المسجل هو اربع ساعات فإن" 00:01:16:12"ستدل على مكان محدد ضمن ذلك الوقت الطويل من الفيديو.

كسر التايم كود Breaking the Code

قد يبدو الرقم 02:54:48:17 رقما غريبا لكنه ببساطة يعني اننا نقف في الفيديو عند الساعة 2 والدقيقة 54 والثانية 48 وكادر (Frame) 17 . وبالمناسبة الكادر أو Frameيساوي 25/1 من الثانية في نظام بال PAL.



وبما ان التايم كود يتحرك من اليمين الى اليسار عندما يتم ادخاله في جهاز المونتاج فان عليك ادخال الساعات اولا ثم الدقائق فالثواني واخيرا الكوادر (Frames)

ويعتمد التايم كود على توقيت 24 ساعة او ما يسمى بالتوقيت العسكري فبعد الساعة الثانية عشرة ظهرا تبدأ الساعة الثالثة عشرة وليس الواحدة.

في التايم كود الدقائق والثواني تبدأ من 00 وتنتهي عند 59 تماما مثل الـ ساعة العادية اما الكوادر Frames فتبدأ من الصفر وتنتهي عند 24 بناء على نظام بال (Pal) حيث تتألف الثانية الواحدة من 25 صورة أو Frame كما ذكرنا قبل قليل.

سؤال : ماذا يأتي بعد الساعة 04 والدقيقة 59 والثانية 59 والفريم 24 الجواب 05:00:00:00

الكادر (فريم) الخامس والعشـرين مثل 5/5 من الكيلومتر يصـعب عرضـها على عداد التايم كود لأن 25 فريم تساوي ثانية واحدة (الفريم)الذي يلي 24 سيحول العداد الى ثانية كاملة ويبدأ العد من جديد للثانية التالية ، تماما مثل الساعة ، فأنت لا ترى الثانية الستين .

لننظر الآن الى بعض مسائل حساب التايم كود الأكثر تعقيداً:

في لقطة فيديو هناك 8 ثوان و20 فريم وفي لقطة اخرى 6 ثوان و 19 فريم ، ما هو الوقت الكلي للقطتين

8 ثوان و20 فريم + 6 ثوان و19 فريم

الجواب =15ثانية و14 فريم

لاحظ اننا عندما جمعنا الفريمات (الكوادر) كان مجموعها 39 فريم ولكن بما الثانية تحتوي على 25 فريم فقد حصلنا على ثانية و14 فريم (14=25-39) فتم اضافة ثانية الى مجموع الثواني(15=1+6+8)

لننطر الى هذا السؤال. اذا كان وقت دخول لقطة ما هو 01:22:38:25 ووقت الخروج هو 01:24:45:10 ما هو طول اللقطة؟

الجواب

وقت دخول اللقطة 01:24:45:10
وقت نهاية اللقطة - 01:22:38:25
مدة اللقطة = 00:02:06:10

الحصـــول على الجواب يتم بطرح الرقم الأصـــغر من الرقم الأكبر ، لكن لاحظ بما اننا لا نســـتطيع طرح 25 من 10ســـوف نحول 10 فريم الى 35 فريم باســـتدانة ثانية من 45 وتحويلها الى فريمات(كوادر) ليصـبح لدينا 35 فريم والثواني إلى 44. بعد ذلك يتم طرح الأرقام بهذه الطريقة.

01:24:44:35

- 01:22:38:25

_____

= 00:02:06:10

01 ساعة - 01 ساعة = صفر

24 دقيقة - 22 دقيقة = 02 دقيقة

44 ثانية - 38 ثانية = 06 ثانية

35فريم- 25فريم =10 فريم

لأولئك الذين يقومون بحساب التايم كود بشكل مستمر هناك الات حاسبة لحساب التايم كود يمكن الحصول عليها من الأنترنت لنظامي Mac و Windows

عداد التايم كود

كل برامج المونتاج الحديثة تحتوي على عداد تايم كود .

اما الأجهزة الأكثر تطورا فلديها خاصـــية تقوم بعرض التايم كود بوضعها فوق الفيديو كما في الصورة .

في الحالة المبينة هنا يمكن وضـــع التايم كود بشـــكل مؤقت وازالته عند الحاجة او (وبحرقة Burnt in) بشـــكل دائم على الصورة وهذا يستخدم عند عمل نسخة مشاهدة على الأرجح.

عندما يتم حرق التايم كود على الصـــورة فســـتتمكن من قراءته على أي جهاز فيديو ،مع ان هذه الطريقة تتطلب عمل نســـخة اضـــافية من الأصـــل لكنها ســـتمكنك من اخذ ملاحظات التايم كود على أي حهاز عادي وحتى في المنزل او المكتب وهو ما يعرف بمونتاج الورقة والقلم وهو يوفر الكثير من الوقت في غرفة المونتاج.

وفي الحالة المؤقتة يقوم الجهاز بقراءة التايم كود من الفيديو وعرضه فوق الصورة ليسهل الأمر عليك.

إلى هنا نكون قد وصـلنا إلى نهاية مبادئ مونتاج الفيديو. في مثل هكذا مواد لا بد من القيام بتديب عملي يوضح كل ما قيل حتى تستطيع استيعابه بشكل جيد.