المؤتمر الدولي الرابع لكلية الفنون التطبيقية
الفنون التطبيقية
(إبداع - تصميم - إنتاج - تنافسية)
٢٨-٢٩ مايو ٢٠١٦
مجلة التصميم الدولية

مشكلات إعادة صياغة الشكل التصميمى والإنتاجى لصور برامج المنوعات التليفزيونيه الدولية فى مصر

Design and production reformation problems for international entertainment television shows images in Egypt

وائل محمد أحمد عناني
أستاذ مساعد بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتليفزيون
كلية الفنون التطبيقية ـ جامعة حلوان

مقدمة :

يتطور القطاع الإعلامى فى جمهورية مصر العربية تطوراً كبيراً وسريعاً حيث يواكب أحدث التطورات التقنية، وهي تتطلب استيعابا تاماً للاستفادة من جميع إمكاناتها، إذ خلقت أنماطا جديدة لتصميم الصورة التليفزيونية التي تتناسب مع تقنيات الإنتاج بمختلف نوعيات المواد التليفزيونية المنتجة، سواء برامج عامة، أونوعية، أو دراما، أو منوعات. ظهر نوع من البرامج يطلق عليها اسم البرامج الدولية، حيث يعرض البرنامج في عدة مناطق أوعدة بلاد بلغات متعددة ،حيث يعرض في كل منطقة بلغة قاطنيها،ويؤدي اختلاف اللغة وإلى تغيير مقدم البرنامج والقائمين على إنتاج الصورة، وهذا التغييرلا يغير من الشكل التصميمي والإنتاجي للبرنامج،وتعتمد هذه البرامج على محتوى معين غالباً ما يكون مسابقات وتكون لها . مع اختلاف أماكن الإنتاج . -شكلها التصميمى الثابت، فى الديكور وألوانه المختلفة ومقاساته المحددة . كما أن لها نفس الطبيعة التصميمية لإضاءتها فى كل مراحل البرنامج ومشاهده، وتحتوى هذه البرامج على تقنيات خاصة بإنتاجها من مصادر الإضاءة وخامات الديكور الخاصة بها، حيث أنلهتحتوى على تقنيات عالية جداً فى إنتاجها . فى الآونة الأخيرة تم إنتاج العديد من هذه البرامج فى مختلف القنوات الفضائية العربية والمصرية، حيث أن الشركات الدولية المنتجة لهذه البرامج تقوم ببيع فكرة البرنامج وتصميم الديكور وتصميم الإضاءة الخاصة به إلى القناة الفضائية أو الشركة التى تطلب البرنامج وتقوم بتنفيذ إنتاجه، وتقوم هذه الشركة أو القناة الفضائية بتنفيذ وتصميم إنتاج البرنامج كما هو فى نسخته الدولية الأصلية . ومن هذه البرامج، برنامج–(Deal Or No Deal)- الذى أذيعت نسخته العربية على قناة الحياة عامى 2009 و2010 باسم (لعبة الحياة)، وقد قامت قناة الحياة (شركة سيجما للإعلام) بشراء البرنامج من شركة إندي مول الدولية (Endemol)وقامت بتنفيذه كاملاً تصميمياً وإنتاجياً مع وجود بعض الإختلافات عن البرنامج الأصلى . وفكرة البرنامج عبارة عن مسابقة يتم إختيار متسابق يكون بجوار مقدم البرنامج وأمامه عدداً من حاملي صناديق يقفون على جهتين متقابلتين، يقف فى كل جهه 11شخصاً من حاملي الصناديق ، ويحتوى كل صندوق على قيمة نقدية تبدأ من (10 قروش) إلى (250000 جنيهاً)، بينما يقدم البرنامج الفرنسى 24 متسابقاً، ويقوم المتسابق بإختيار متسابق تلو الآخر، وبالتالى يخرج من رصيده كل مبلغ يختاره مع صديق له، ويحتفظ المتسابق بصندوق يحتوى على قيمة نقدية ويقوم البنك فى البرنامج بعمل صفقة معه لشراء الصندوق مقابل مبلغ مالى من الممكن أن يكون أكبر من القيمة التى معه بالصندوق أو أقل منها، وتستمر المسابقة حتى يفوز المتسابق بأكبر قيمة نقدية أو خسارته . ومع اختلاف مواقف العرض يتم تغيير زوايا التصوير وحركات الكاميرا، ويتم تعديل مستويات من مكان لآخر وفق سير البرنامج. وذلك دون أن يفقد البرنامج شخصيته الدولية، ومن هنا كانت مشكلة البحث التي تمكن فيإعادة صياغة تصميم وإنتاج صورة البرامج التليفزيونية

الدولية فى جمهورية مصر العربية.

مشكلة البحث :

تعتمد نمط تصميم البرامج التليفزيونية الدوليةعلى شكل تصميمى وا ٍنتاجي (Format) لصورتها تتناسب مع طبيعة البرنامج الذي يجذب الجمهور باختلاف جنسياتهم وثقافاتهم، ليتم قبوله عند المشاهدينعولي ً ا، وعند إعادة إنتاج هذه البرامج فى جمهورية مصر العربية واستنساختهلميم ً ا وا ٍنتا ً ا فإن هناك مشكلات تواجه فريق عمل البرنامجوا ٍنتاجه من حيث نوعية مصادر الإضاءة والشكل التصميمى لإضاءة البرنامج فى مشاهده المختلفة ولقطاته، كما أن هناك إختلافا لابد من حدوثه نتيجة اختلاف خامات الديكور المستخدمة، وطبيعة الانعكاس الضوئي عند أسطحها حتى إذا تطابقت ألوان الأصل مع الديكور المستنسخ، كذلك مساحة الديكور وأبعاده داخل الاستوديو المعد للتنفيذ،حتى تظهر صورته على الشاشة مطابقة لتصميم أصل البرنامجلذلك فإنه من الواجب علينا عند إعادة تصميم وا ٍنتاج صورة هذه البرامج مراعاة النواحى الإنتاجية إقتصادي ً ا، فليست كل خامات الإنتاج أو أجهزة الإضاءة المطبقة في البرنامج الأصل متوفرة في بلد الاستنساخ، ولذا يمكن إيجاز مشكلة البحث في كيفية توظيف الإمكانات والأجهزة المتاحة بجمهورية مصر العربية من خامات للديكور،و أجهزة الإضاءة، وأدوات للإضاءة لاستنساخ الشكل التصميمي والإنتاجي (Format) لبرامج المنوعات التليفزيونية الدولية مع المحافظة على الصياغة البصرية لشكل البرنامج الأصل .

هدف البحث : -

يهدف البحث إلى إعادة تصميم وا ٍنتاج صورة برامج المنوعات التليفزيونية الدولية فى جمهورية مصر العربية بالإمكانيات الإنتاجية الإقتصادية المتاحة من خامات ومعدات وأجهزة مع المحافظة على الشكل التصميمى الأصلى للبرنامج ومحتواه .

منهج البحث : -

يتبع البحث المنهج الاستنباطى من تصميم البرنامج المعروف باسم (Deal Or No Deal) بنسخته الأصل المنتج فى فرنسا، ومعرفة تقنيات إنتاجه، ثم تبدأ الدراسة التجريبية لمحاكاة الصياغة البصرية للبرنامج الأصل، ثم يتم التأكد من صحة النتائج التجريبية بالملاحظة والمنهج المقارن بين البرنامج الأصل ونسخته العربية المستنسخة بجمهورية مصر العربية بقناة الحياة، والبحث يرصد الخطوات التنفيذية للبرنامج المصري ومتابعة فريق الإنتاج كما ساهم في تصميم الإضاءة بالنسخة المصرية لتماثل إضاءة الصورة بالأصل الفرنسي للبرنامج .

فروض البحث و تساؤلاته : -

١. تعتمد إعادة الصياغة البصرية عند استنساخ البرامج الدولية لتعريبها أو لإعادة إنتاجها في بيئات مختلفة على ثلاثة عناصر رئيسية وهي : الديكور والإضاءة والتصوير .

٢. عند استنساخ برنامج يمكن تغيير أبعاد الديكورعن النسخة الأصل مع المحافظة على وجود جميع عناصر الديكور وبنفس ألوانها و مع المحافظة على نفس النسب بين مفرداته، أي المحافظة على العلاقات البصرية بين مفردات الديكور .

٣. يعتبر عنصر التكلفة والإنتاج من أهم العناصر الحاكمة في اختيار البدائل من خامات الإنتاج، والأجهزة والأدوات المستخدمة في إنتاج البرنامج المستنسخ .

٤. إذا اتبع مصمم الإضاءة ومديرها حساب درجة الانعكاسية عند أسطح الديكور بالبرنامج الأصل، ثم جعلوا منها منهجا لتصميم إضاءة جديد يتناسب مع الأبعاد المختلفة في الديكور، سوف يعالجون بهذا الفروق في نوعية خامات الديكور المستخدمة في إنشائه وطبيعة أسطحها.

٥. ما هي الأسس العلمية والخبرات العملية لمصمم الإضاءة ومديرها التي يرتكز عليها عند اختياره لأجهزة الإضاءة ومصادرها البديلة عما استخدم في البرنامج الأصل للحصول على المحاكاة البصرية للإضاءة ؟

٦. ما هو دور كل مصور من مصوري البرنامج المستنسخ للحصول على تصميمات للصورة التليفزيونية لها نفس الطابع والروح بالبرنامج الأصل؟

٧. إلى أي مدي حقق البرنامج العربي المنتج في مصر (لعبة الحياة)محاكاة أو تطابقاً مع البرنامج الأصل الفرنسي (Deal or no deal) ؟

٨. تعتبر عملية استنساخ البرامج الدولية بنسخة إقليمية، عملية إبداعية تتطلب مهارة فائقة لفريق العمل حيث يتم الاستنساخ بأبعاد مختلفة،و خامات مختلفة، وتصميم للإضاءة مختلف، وأبعاد كاميرات التصوير عن موضوعاتها المصورة مختلفة ثم تكون النتيجة محاكاة بصرية للنسخة الأصل.

١ . تصميم ديكورات البرنامج وفق طبيعته ومتطلبات الحركة بنسختيه (الأصل والعربية).

١.١ تصميم ديكورات البرنامج ومساحته:

١.١.١ تصميم ديكورات البرنامج الأصل (Deal or no Deal) ومساحته:

تم تصميم ديكورات البرنامج وفق طبيعة التسابق، حيث يتطلب استوديو ذا مساحة واسعة، تسمح بوجود عدد الجماهير يتفاعلون أو يشاركون في فعاليات التسابق ،بالإضافة إلى أن هذه اللعبة أو المسابقة موضوع البرنامج تتطلب عددا من الأشخاص الذين يقف كل منهم أمام صندوق، ولذا كان التصميم في عمومه دائريا في منتصف موضع التصوير (location) ويكون مقدم البرنامج مع المتسابق على منصة دائرية متصلة بطريق أشبه ما يكون بالجسر، وهناك أماكن لحاملي صناديق التباري علم محيط دائري يقطعه الطريق للمنصة بينما تكون جماهير المشاركين بالحضور خلف المتسابق وفي شكل دائري أيضاً ، والشكل رقم (١) يبين مسقطا أفقيا لتصميم ديكورات البرنامج (الأصل الفرنسي)، وقد تم تنفيذ الديكور على مساحة تقترب من 800 م^{٢} . والشكل رقم (٢) للقطة عامة من لقطات البرنامج (الأصل الفرنسي) لتظهر صورة الديكورعند عرضه على الشاشة أثناء عر ض البرنامج.

٢.١.١ تصميم ديكورات برنامج (لعبة الحياة) ومساحته:

عند محاكاة تصميم ديكور البرنامج بنسخته العربية (لعبة الحياة)، فإنه لابد من المحافظة على نفس الطابع الذي طبعه به الأصل الفرنسي ،ولكن هناك العيد من المشكلات التي تجعل من تصميم الديكور الأصلي بمساقطه أمراً لا يمكن تنفيذه، حيث يتطلب استوديو ذا مساحة واسعة فالأصل الفرنسي مقام على مساحة٨٠٠م^{٢}، وأول هذه العوائق أنه لا يتوفر في

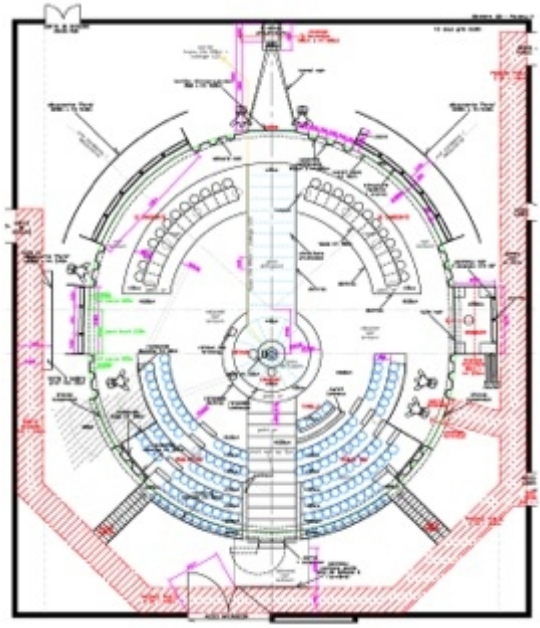
مصر هذه المساحة من الاستوديوهات بشكل كبير، وقد تم إعادة تصميم البرنامج وفق المساحة المتاحة وهي ٤٠٠م٢، لذا فقد أعيدت صياغة الديكور بحيث يشمل كل عناصر المسابقة، مع تقليص طفيف في عدد شاغلي الاستوديو، فحاملي الصناديق تقلص عددهم من ٢٤ إلى ٢٢ فرد أي بنقص صندوقين فقط، وكذلك تقليص عدد جمهور المشاهدين داخل الاستوديو، والشكل رقم (٣) يوضح المسقط الأفقي لديكور النسخة العربية للبرنامج . والشكل رقم (٤) يبين لقطة عامة من لقطات البرنامج بنسخته العربية لتظهر صورة الديكور على الشاشة أثناء عرض البرنامج

١ .٢ خامات الديكور المستخدمة فى البرنامج بنسختيه (الأصل والعربية):

١.٢.١ خامات الديكور المستخدم في البرنامج الأصل (Deal or no Deal) :

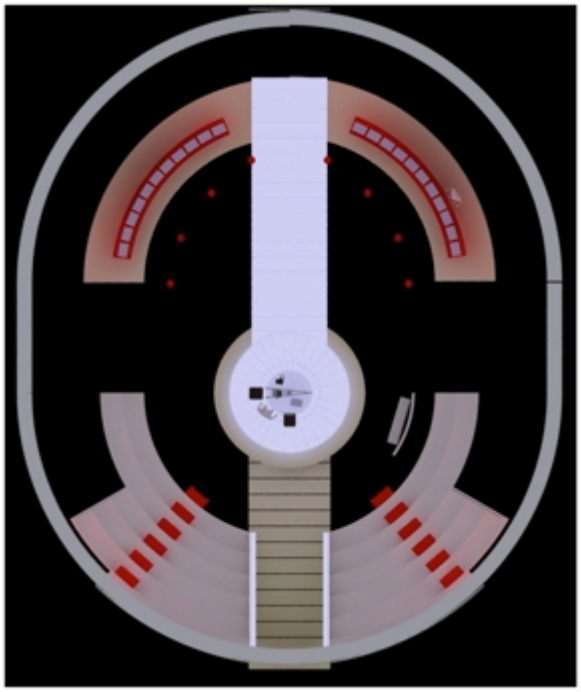
تنوعت خامات الديكور المستخدمة فى الأصل الفرنسي للبرنامج (Deal Or No Deal) ، وفقا للخامات المحلية الأوربية، حيث كانت على النحو التالي :

- § تم عمل الأرضية من خامات الأكريلك والزجاج، وهو ما يوضحه الشكل رقم (٥) .
- § صنعت الأعمدة الموجودة خلف حاملي الصناديق والمشاركين في اللعبة من البولى كربونايت والأكريلك كما هو موضح بالصورة شكل رقم (٦) .
- § الصورة الخلفية للمتسابقين فقد صنعت من الفليكس بجودة طباعة وحدة عاليتين، وتوضحها الصورة بالشكل رقم (٧) .



شكل رقم(١) المسقط الأفقى لديكور البرنامج الأصل الفرنسى Deal Or No Deal

شكل رقم (٢) لقطه عامة للبرنامج الفرنسى (Deal Or No Deal)



شكل رقم (٣) المسقط الأفقى لديكور برنامج (لعبة الحياة) أي (Deal Or No Deal) بنسخته العربية

الشكل رقم (٤) لقطه عامة لبرنامج (لعبة الحياة) أي النسخة العربية لبرنامج (Deal Or No Deal)

٢.٢.١ خامات الديكور المستخدم في برنامج لعبة الحياة :

- أما تنفيذ ديكورات النسخة المصرية الموضحة بالمسقط الأفقي شكل رقم (٣)، فقد تم أيضاً وفق الخامات المتاحة بالأسواق المصرية، والتي يجب عند استخدامها مراعاة عنصر التكلفة، كي لا تكون أسعار الخامات وتشغيلها أحد موانع تنفيذ نسخة عربية من البرامج الدولية، وقد تنوعت خامات الديكور المستخدمة فى النسخة العربية عن الأصل الفرنسي للبرنامج، وفقا للخامات المحلية المصرية، حيث كانت على النحو التالي :
- تم عمل الأرضية من الأكريلك والزجاج ببرنامج (لعبة الحياة) بالخامات المتاحة وجودهما بالأسواق المصرية، وهي في الحقيقة خامات ذات جودة أقل من نظيراتها المستخدمة بالبرنامج الفرنسى، والشكل رقم (٨) تبين شكل الخامات المصرية في الصورة على الشاشة.
- الأعمدة خلف المتسابقين فقد صنعت من قماش أبيض خفيف مغطى بأكريلك شفاف، والشكل رقم (٩) يبينصور ته على الشاشة.
- صنعت صور خلفية حملة الصناديق من الفليكس، وحقيقة كانت ذات جودة طباعة أقل بكثير من نظيرتها بالبرنامج الفرنسي، ويبين الشكل رقم (١٠) صورة الخلفية على الشاشة أثناء عرض البرنامج علي المشاهدين .

شكل رقم (٥) صورة تبين خامات الديكور المستخدمة للأرضية من الأكريلك والزجاج(Deal Or No Deal)

شكل رقم (٦) خامات الديكور المستخدمة للأعمدة خلف حملة الصناديق من البولى كربونايت والأكريلك.

شكل رقم (٧) يبين صورة خلفية حملة الصناديق،وقد صنعت من الفليكس بجودة طباعة وحدة عاليتين

شكل رقم (٨) صورة تبين خامات الديكور المستخدمة للأرضية من الأكريلك والزجاج ببرنامج (لعبة الحياة)

شكل رقم (٩) صورة الأعمدة خلف حملة الصناديق صنعت من قماش أبيض خفيف مغطى بالأكريلك الشفاف

شكل رقم (١٠) صور خلفية حملة الصناديق من الفليكس بجودة طباعة اقل من البرنامج الفرنسي

٢ . تصميم الإضاءة و معداتها المستخدمة لإنتاج البرنامج :

٢ .١ تصميم إضاءة البرنامج وفقاً للديكور والحركة داخل البرنامج :

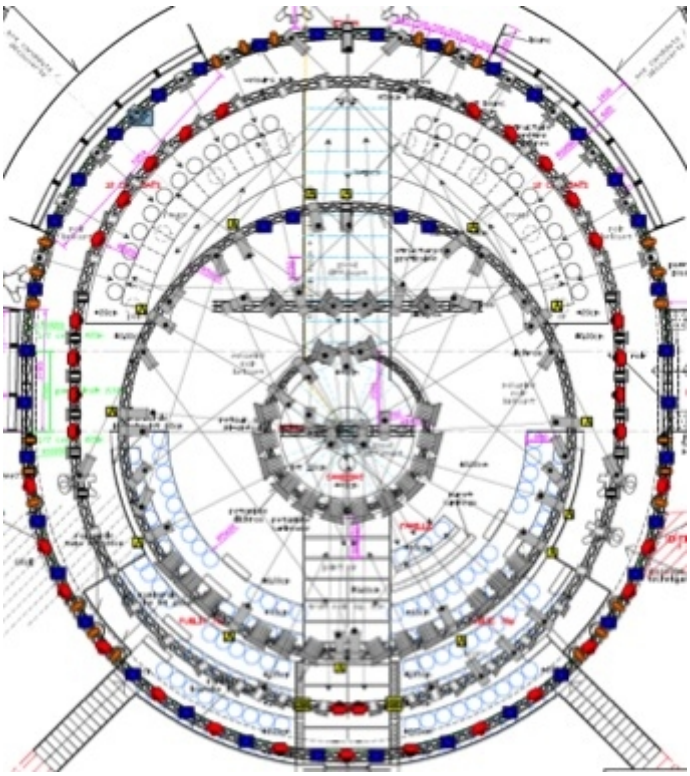
١.١.٢ تصميم إضاءة البرنامج الأصل (Deal or no Deal):

اعتمد تصميم إضاءة البرنامج في أصله الفرنسي على مستوى الإضاءة العالية، فمع الإضاءة الصادرة من بعض الأماكن في الديكور كالمنصة التي يجلس عليها المتسابق مع مقدم البرنامج أو الإضاءة الموجودة داخل الأعمدة إلا أنها مضاءة أيضاً بمصادر إضاءة أخرى من شبكة الإضاءة المعلقة بالسقف، وكذلك هناك مصادر لإضاءة مقدم البرنامج والمتسابق،وا ضاءة حاملي الصناديق، بالإضافة إلى إضاءة جمهور المشاهدين داخل الاستوديو،حيث يمكن للمخرج التركيز عليهم أو على أي منهم .

الشكل رقم (١١) يبين المسقط الأفقي لتوزيع الإضاءة في برنامج الأصل الفرنسي، أما الشكل رقم (١٢) فيبين الصورة التي يظهر بها هذا التصميم على الشاشة أثناء عرض البرنامج .

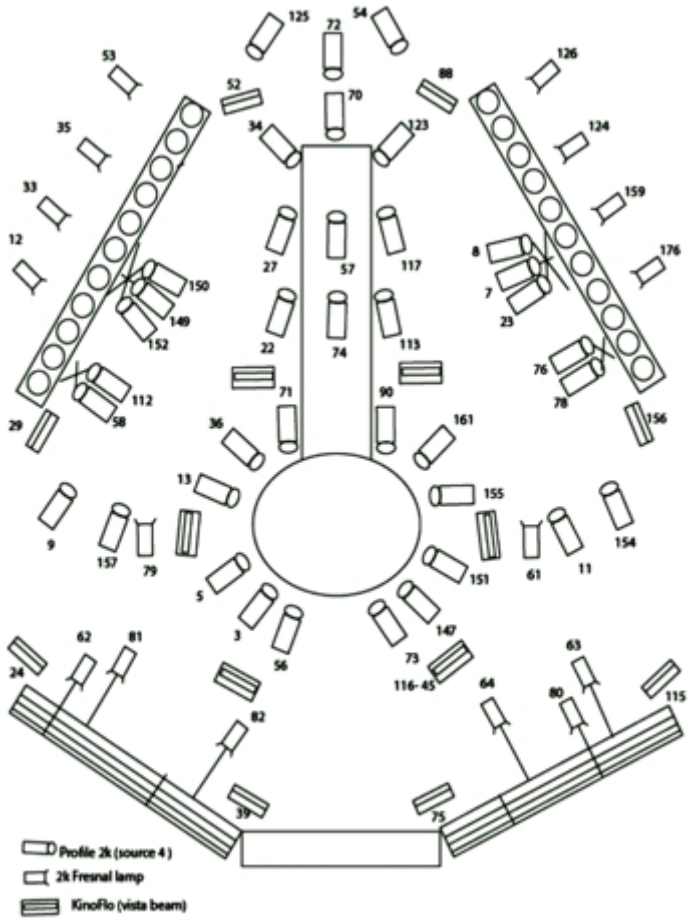
٢.١.٢ تصميم إضاءة برنامج لعبة الحياة:

عند تصميم إضاءة ديكور البرنامج بنسخته العربية (لعبة الحياة)، فإنه لابد من المحافظة على نفس الطابع الذي طبعه به الأصل الفرنسي، إلا أن اختلاف مساحة استوديو التصوير، واختلاف خامات الديكور الذي يؤدي بالتالي إلى اختلاف درجة الانعكاس عند أسطحها، كل تلك العوامل دعت إلى وضع تصميم للإضاءة يحقق إضاءة صحيحة هندسيا وفنيا، كما تحقق في نتائجها البصرية محاكاة لتلك لإضاءة المستخدمة في برنامج الأصل الفرنسي، وتحافظ على روح الإضاءة بالبرنامج وطبيعتها . الشكل رقم (١٣) يبين المسقط الأفقي لتوزيع الإضاءة في البرنامج المصرى، أما الشكل رقم (١٤) فيبين الصورة التي يظهر بها هذا التصميم على الشاشة أثناء عرض البرنامج.



شكل رقم (١١) يبين تصميم الإضاءة لبرنامج الأصل الفرنسي(Deal Or No Deal)

شكل رقم (١٢) يبين صورة عامة لتوزيع الإضاءة لبرنامج الأصل الفرنسي(Deal Or No Deal)



شكل رقم (١٣) يبين تصميم الإضاءة لبرنامج (لعبة الحياة)

شكل رقم (١٤) يبين صورة عامة لتوزيع الإضاءة لبرنامج (لعبة الحياة)

٢ - ٢ - معدات الإضاءة المستخدمة فى إنتاج البرنامج بنسختيه (الأصل والعربية):

١.٢.٢ معدات الإضاءة المستخدمة في البرنامج الأصل (Deal or no Deal):

تم إستخدام معدات إضاءة في برنامج الأصل الفرنسي على النحو التالى : -

- استخدام عدد ٥٠ جهاز بروفايل إضاءة 3200 كلفن source 4 robert juliet 2000 watt وهو الموضح بالشكل رقم (١٥) ويستخدم لإضاءة المذيع والمتسابق فى الدائرة الرئيسية موضوعين فى دائرة كاملة حولهم 20 جهاز، 30 جهاز لحملة الصناديق يمين ويسار الديكور فى أماكنهم المحددة بالمسقط الأفقي.

شكل رقم (١٥) source 4 Robert Juliet 2000 watt

- ٣٦ مصدر إضاءة ٥ كيلو وات فريزنال درجة حرارة لونية 3200 كلفن5kw Fresnel. وهو الموضح بالشكل رقم (١٦)مستخدمة كإضاءة منتشر ة عامة General Filler لحملة الصناديق ومقدم البرنامج و جمهور المشاهدين.

شكل رقم (١٦) 5kw Fresnel مصدر إضاءة ٥ كيلو وات فريزنال درجة حرارة لونية 3200 كلفن

- ٢٠ مصدر إضاءة ٢ كيلو وات فريزنال 3200 كلفن 2kw Fresnel، و الموضح بالشكل رقم (١٧) مستخدمة كإضاءة منتشر ة عامةلجميع أنحاء الديكور التى يتحرك فيها المتسابق ومقدم البرنامج.

شكل رقم (١٧) 2kw Fresnel مصدر إضاءة ٢ كيلو وات فريزنال درجة حرارة لونية 3200 كلفن

- 48 مصدر إضاءة ١ كيلو وات فريزنال 3200 كلفن 1kw Fresnel، وهو الموضح بالشكل رقم (١٨) مستخدمة لإضاءة الديكور من أعلاه .[٢]

شكل رقم (١٨) 1kw Fresnel مصدر إضاءة ١ كيلو وات فريزنال درجة حرارة لونية 3200 كلفن

- ٤٠ مصدر إضاءة 1250 وات 3200 كلفن إضاءة ناعمة منتشرة 1250watt Cycloid، وهو الموضح بالشكل (١٩) مستخدمة كإضاءة منتشرة للديكور وأماكن تحرك المتسابق ومقدم البرنامج. [١]

شكل رقم (١٩) مصدر إضاءة 1250 وات 3200 كلفن إضاءة ناعمة منتشرة 1250watt Cycloid

- ٩ مصادر إضاءة 4000 وات 5600 كلفن Fresnel HMI 4000 watt ،و الموضح بالشكل (٢٠) موضوعة على قماش أبيض بمساحة كبيرة أعلى الديكور مستخدمة كإضاءة ناعمة منتشرة لكل الديكور.

شكل رقم (٢٠) مصدر إضاءة 4000 وات 5600 كلفن Fresnel HMI 4000 watt

- ١٦ جهاز الانبعاث الدايودي (ليد) أحمر أخضر أزرق Led Strop RGB، وهو الموضح بالشكل رقم (٢١) مستخدم لإضاءة البوابة والخزانة.[٣]

شكل رقم (٢١) جهاز الانبعاث الدايودي الليد أزرق /أحمر/أخضرLed Strop RGB

- ٤٠ (بار ليد) أحمر أخضر أزرق Par Led 64 RGB، وهو الموضح بالشكل رقم (٢٢) مستخدماً لإضاءة الأعمدة.[٥]

شكل رقم (٢٢) بار ليد أحمر أخضر أزرق Par Led 64 RGB

- ٤٢ جهاز ألفا ضوء مركز – Alfa Spot 575 watt Clay Peaky، وهو الموضح بالشكل رقم (٢٣) لعمل مؤثرات خاصة فى بعض مراحل البرنامج .

شكل رقم (٢٣) جهاز ألفا ضوء مركز – Alfa Spot 575 watt Clay Peaky

- ٤٢ جهاز ماك ذو الضوء المنتشر Mac 575 watt Wash Martin، وهو الموضح بالشكل رقم (٢٤) ذات مؤثرات خاصة لإضاءة الجمهور وا عطائه أكثر من لون خلال البرنامج .[٥]

شكل رقم (٢٤) جهاز ماك ذو الضوء المنتشر Mac 575 watt Wash Martin

- 52 بيكسل لاين ليد أحمر أخضر أزرق Pixel Line RGB، وهو الموضح بالشكل رقم (٢٥) لإضاءة الأرضية والدائرة التى يقف عليها المذيع والمتسابق.[٤]

شكل رقم (٢٥) بيكسل لاين ليد أحمر أخضر أزرق Pixel Line RGB

- جهاز تحكم كنترول إضاءة[٦] DMX Console Lighting Grand MA شكل رقم (٢٦)

شكل رقم (٢٦) جهاز تحكم كنترول إضاءة DMX Console Lighting Grand MA

٢.٢.٢ - معدات الإضاءة المستخدمة فى برنامج لعبة الحياة: -

تنوعت مصادر الإضاءة المستخدمة فى الإصدار المصرى (لعبة الحياة) ولكن أقل في جودتها من الإصدار الفرنسى وكذلك فى أعدادها وكمياتها وهى كالتالى : -

§ ٣٨ مصدر إضاءة بروفايل 3200 كلفن بقدرة 2000 وات Source 4 Strand 2000 watt وهو الموضح بالشكل رقم ٢٧()

ومستخدمة كالتالى : -

- ١٢ مصدر لإضاءة المذيع والضيف فى الدائرة الرئيسية للبرنامج.
- ١٢ مصدر لإضاءة المتسابقين فى اليمين واليسار.
- ٤ مصادر ملء الظلال عام لإضاءة المنطقة أمام المتسابقين يمينًا ويسارًا.
- ١٠ مصادر لإضاءة المسار الخاص بدخول الضيف من الشاشة إلى الدائرة الرئيسية للبرنامج.

شكل رقم (٢٧) مصدر إضاءة بروفايل 3200 كلفن بقدرة 2000 وات .Source 4 Strand 2000w

§ ١٦ مصدر إضاءة ٢ كيلو وات تنجستن 3200 كلفن Fresnel Tungsten 2000 watt strand وهو الموضح بالشكل رقم (٢٨) وتستخدم كالتالي:

- ٨ مصادر إضاءة خلفية لحاملي الصناديق (Back Light) .

- ٦ مصادر لإضاءة الجمهور.
- ٢ مصدر كإضاءة ناعمة منتشرة لإضاءة المنطقة أمام حاملي الصناديق. (١)

شكل رقم (٢٨) مصدر إضاءة 2 كيلو وات تنجستن 3200 كلفن Fresnel Tungsten 2000 watt

- ٦ مصادر إضاءة باردة فيستا من شركة كينو فلو ذات درجة حرارة لونية 3200 كلفن Vistabeam Kinoflo وهو الموضح بالشكل رقم (٢٩)، ومستخدما كإضاءة ناعمة منتشرة للدائرة الرئيسية لمقدم البرنامج والمتسابق.

شكل رقم (٢٩) مصدر إضاءة باردة فيستا من شركة كينو فلو ذات درجة حرارة لونية 3200 كلفن Vistabeam Kinoflo

- ٨ مصادر إضاءة منتشرة ناعمة بقدرة 5 كيلو وات Soft Box 5000 watt Strand وهو الموضح بالشكل (٣٠) مستخدما كإضاءة منتشره General Filler للمتسابقين ومقدم البرنامج والمشاهدين. (٣)

شكل رقم (٣٠) مصادر إضاءة منتشرة ناعمة بقدرة ٥ كيلو وات Soft Box 5000 watt

- ١٦ مصدر إضاءة ليد Led Strop RGB وهو الموضح بالشكل رقم (٢١) للبوابة والخزنة .
- ٢٤ بار ليد Par Led 64 Led RGB وهو الموضح بالشكل رقم (٢٢) لإضاءة الأعمدة .
- ٣٠ مصدر إضاءة رأس متحرك Moving Head لإضاءة مركزة Spot Alfa Spot 575 watt Clay Peaky وهو الموضح بالشكل رقم (٢٣) لعمل مؤثرات خاصة فى بعض مراحل البرنامج.

- ٣٠ مصدر إضاءة رأس متحرك Head Moving لإضاءة ناعمة منتشرة Mac 575 watt wash martin وهو الموضح بالشكل رقم (٢٤)ات مؤثرات خاصة لإضاءة الجمهور وا عطائه أكثر من لون خلال البرنامج.
- ٤٨ بكسيل لاين ليدPixel Line RGB وهو الموضح بالشكل رقم (٢٥) لإضاءة الأرضية كاملة .[٤]
- جهاز تحكم كنترول إضاءة [٦] DMX Console Lighting Grand MA والموضح بالشكل (٢٦)

٣ .كاميرات التصوير المستخدمة في البرنامج وتصميم الصورة التليفزيونية:

١.٣ كاميرات التصوير المستخدمة في البرنامج بإصداريه الأصل والنسخة العربية:

١.١.٣ كاميرات التصوير المستخدمة في برنامج الأصل :

استخدمت كاميرات تصوير تليفزيونية عالية الحدة – High Definition Television- والتى تنتج صورة تليفزيونية عالية الحدة بحدة مقدارها 1920 X 1080 بكسيل، وهى صور عالية الجودة والحدة .[٣]

وفقا لتصميم الديكور، والحركة داخل البرنامج، وتوزيع الإضاءة فقد استخدمت في البرنامج الأصل عدد ٧ كاميرات في أماكن ثابتة تغطي جميع فعاليات البرنامج وبأحجام لقطات مختلفة ومتنو عة، بالإضافة إلي كاميرا كرين . وقد تم توزيع الكاميرات على النحو التالي :

- كاميرا لتغطية اللقطة العامة للبرنامج .
- كاميرتان يمين الديكور لتغطية مقدم البرنامج والمتسابق .
- كاميرتان مع الجمهور فى الخلف وذلك لتغطية حملة الصناديق .
- كامير ا خلف الشاشة لتغطية المتسابق وتسجيل انفعالاته.
- كاميرا محمولة للتجوال لتغطية الفعاليات عن قرب .
- كاميرا على كرين للتجول من أعلى وتغطية الفعاليات التي تتطلب حركة الكرين .

٢.١.٣ كاميرات التصوير المستخدمة في برنامج لعبة الحياة :

استخدمت آلاتتصوير تليفزيونية رقمية تنتج صور ً ا رقمية بحدة مقدارها 576 x 720 بكسيل، وهي تعطيوصورا ً أقل جودة من الصور التليفزيونية عالية الحدة HDTV التي استخدمت بالبرنامج الأصل .[٣]

أما عدد الكاميرات المستخدمة وتوزيعها فكان مماثلاً للبرنامج الأصل ٧ كاميرات مع الكرين لتأدية نفس مهام التغطية (كاميرا للقطات العامة . كاميرتان يمين الديكور. كاميرتان مع الجمهور . كاميرا خلف الشاشة .كاميرا محمولة . كاميرا على كرين).

٢.٣ تصميم الصورة التليفزيونية في البرنامج بإصداريه الأصل والنسخة العربية:

١.٢.٣ تصميم الصورة التليفزيونية في برنامج الأصل :

وفقا لتوزيع الكاميرات السابق ذكره فإن تصميم الصورة التليفزيونية بالبرنامج الأصل كان بالنحو التالي :

- كاميرا لتصميم اللقطات العامة للبرنامج .ويوضحها الشكل رقم (٣١)

شكل رقم (٣١) تصميم اللقطة العامة لبرنامج لعبة الحياة

- كاميرا يمين الديكور لتصميم اللقطات المتوسطة لمقدم البرنامج، ويوضحها الشكل (٣٢).

شكل رقم (٣٢) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة لمقدم البرنامج الأصل

- الكاميرا الثانية يمين الديكور لتصميم اللقطات المتوسطة للمتسابق مع مقدم البرنامج، الشكل (٣٣).

شكل رقم (٣٣) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة للمتسابق مع مقدم البرنامج بالأصل

- كاميرتان مع الجمهور فى الخلف وذلك لتصميم لقطات بأحجام مختلفة لحملة الصناديق ويوضحها الشكل (٣٤).

شكل رقم (٣٤) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة لحملة الصناديق بالبرنامج الأصل

كاميرا خلف الشاشة لتصميم لقطة متوسطه و مقربه للمتسابق، ويوضحها الشكل رقم (٣٥).

شكل رقم (٣٥) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة أو المقربة للمتسابق بالبرنامج الأصل

- كاميرا خلف الشاشة لتصميم لقطات عامة للمقدم البرنامج والمتسابق،ويوضحها الشكل رقم (٣٦).

شكل رقم (٣٦) تصميم إحدى اللقطات العامة لمقدم البرنامج والمتسابق بالبرنامج الأصل

- كاميرا محمولة حرة في تصميمها للفعاليات وفق موضعها،ويوضحها الشكل رقم (٣٧).

شكل رقم (٣٧) يوضح إحدى تصميمات الصورة بالكاميرا المحمولة للبرنامج الأصل

- كاميرا الكرين، وتصميم صورتها يوضحه الشكل رقم (٣٨).

شكل رقم (٣٨) يوضح إحدى تصميمات الصورة بالكاميرا على الكرين بالبرنامج الأصل

١.٢.٣ تصميم الصورة التليفزيونية في برنامج لعبة الحياة :

وفقا لتوزيع الكاميرات السابق ذكره فإن تصميم الصورة التليفزيونية بالبرنامج الأصل كان بالنحو التالي :

- كاميرا لتصميم اللقطات العامة للبرنامج ويوضحها شكل رقم (٣٩) .

شكل رقم (٣٩) تصميم اللقطة العامة لبرنامج لعبة الحياة

- كاميرا يمين الديكور لتصميم اللقطات المتوسطة لمقدم البرنامج، ويوضحها الشكل (٤٠).

شكل رقم (٤٠) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة لمقدمة برنامج لعبة الحياة

- الكاميرا الثانية يمين الديكور لتصميم اللقطات المتوسطة للمتسابق مع مقدم البرنامج ويوضحها الشكل (٤١)

شكل رقم (٤١) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة للمتسابق مع مقدم برنامج لعبة الحياة

- كاميرتان مع الجمهور فى الخلف وذلك لتصميم لقطات بأحجام مختلفة لحملة الصناديق الشكل (٤٢).

شكل رقم (٤٢) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة لحملة الصناديق ببرنامج لعبة الحياة.

- كامير ا خلف الشاشة لتصميم لقطات متوسطه ومقربه للمتسابق، ويوضحها الشكل رقم (٤٣).

شكل رقم (٤٣) تصميم إحدى اللقطات المتوسطة أو المقربة للمتسابق ببرنامج لعبة الحياة

- كاميرا خلف الشاشة لتصميم لقطات عامة للمقدم البرنامج والمتسابق،ويوضحها الشكل رقم (٤٤).

شكل رقم (٤٤) تصميم إحدى اللقطات العامة لمقدم البرنامج والمتسابق ببرنامج لعبة الحياة

- كاميرا محمولة حرة في تصميمها للفعاليات وفق موضعها،ويوضحها الشكل رقم (٤٥).

شكل رقم (٤٥) يوضح إحدى تصميمات الصورة بالكاميرا المحمولة ببرنامج لعبة الحياة

- كاميرا الكرين، وتصميم صورتها يوضحه الشكل رقم (٤٦).

شكل رقم (٤٦) يوضح إحدى تصميمات الصورة بالكاميرا على الكرين ببرنامج لعبة الحياة

٥ . المناقشة :

إن أول خطوات استنساخ البرنامج الدولي في مصر هي إعداد المساحة التي سيقام عليها البرنامج تكون مماثلة للمساحة التي أقيم عليها البرنامج الأصل، وذلك لبناء نفس الديكور بنفس الخامات، وتنفيذ نفس تصميم الإضاءة بنفس الأجهزة ونفس المصادر، ووضع كاميرات التصوير في نفس أماكن البرنامج الأصل . وبهذا تكون عملية الاستنساخ كاملة، إلا أن هناك العديد من العوائق التي تحول دون تحقيق ذلك عملياً ، وأول هذه العوائق هي تكلفة البرنامج بهذا الشكل في بلد إنتاج النسخة (مصر) فإنتاج البرنامج على مساحة ٨٠٠م٢ يتطلب بناء ديكوراته، وتنفيذ تصميم إضاءته تجعل من تكلفته سببا في عدم جدواه اقتصادياً ، فمستلزمات إعادة الإنتاج من خامات، وأجهزة، ومعدات قد تكون غير موجودة، أو غير متوفرة، أو غالية الثمن جداً عند شرائها أو استئجارهاوهنا يأتي دورالدراسة العلمية لحل هذه المشكلات وا يجاد حلول عملية لها قائمة على أسس علمية .

أول مشكلة واجهت فريق العمل هي المساحة التي سيقام عليها البرنامج، وقد وجد أن المحاكاة البصرية لبناء الديكور تكون في الحفاظ على نسب المسقط الأفقي وليست أبعاده بشكل متطابق، وعلى هذا كانت المساحة المقام عليها البرنامج ٤٠٠م٢ فقط، ثم تم تحديد عناصر الديكور بالبرنامج الأصل وتحقيقها على المسقط الأفقي للنسخة العربية، للمحافظة على بيئة البرنامج وطبيعته، وقد استخدمت في بنائه خامات متوفرة في مصر بأسعار زهيدة، وأدى الديكور في

شكله العام، وبالنظر إليه بالعين إلى المحاكاة البصرية، إلا أن درجة انعكاس الخامات المختلفة وتغيير المساحة تطلبا تصميما مختلفاً للإضاءة، بعدها يأتي دور الكاميرات في تصوير البرنامج .

تواجه مصمم الإضاءة العديد من المشكلات التقنية، خاصة وأنه ملتزم بروح الإضاءة ومذاقها كما يطلق عليها أرباب هذا الفن (فن الإضاءة)، ولذا فقد قام الباحث بحساب انعكاسية الاسطح وقام تصميم الإضاءة على توزيع مركزات الإضاءة ثم توزيع منعمات الإضاءة أوتوزيع مصادر الإضاءة المنتشرة وبهذا التصميم نكون قد حققنا المرحلة الأولى من الصياغة البصرية التي تحاكي صياغة البرنامج الأصل.

المشكة الثانية لمصمم الإضاءة ومديرها هي مهمة اختيار أجهزة الإضاءة ومعداتها من مركزات إضاءة ومشتتات ومؤثرات خاصه وهي مسألة تتطلب مع العلم النظري لعلوم الإضاءة الخبرات العملية لما يتاح في السوق المحلي من أجهزة وأدوات، فعلى سبيل المثال:

استخدم البرنامج الأصل جهاز بروفايل إضاءة (3200 كلفنsource 4 Robert Juliet 2000 watt)، وقد تم استبداله بجهازبروفايل إضاءة (3200 كلفن بقدرة 2000 وات Source 4 Strand 2000 watt) وبالرغم من أن هذا الأخير أغلى ثمناً ،والأكثر جودة والأسهل استخداماً ، إلا أن وجوده في الأسواق المصرية أتاح توفره بأسعار أقل من الأول، ولذا صار هو الأفضل استخداما.[١],[٣]

المشكلة البحثية الأخيرة التي كان من الواجب إدراجها فى هذا البحث هي مشكلة تصميم الصورة التليفزيونية، للمحافظة على الصياغة البصرية التي تحاكي البرنامج الأصل ،ومن هنا تتولد مشكلتان :

الأولى : جودة صورة البرنامج الأصل، وللأمانة العلمية أن نقرر أن هناك فارق لا يمكن إهماله في جودة الصورة هندسياً بين البرنامج الأصل والنسخة العربية، وذلك لأن كاميرات التصوير المستخدمة في البرنامج الأصل عالية التحيد (High Definition Television)و هيتنتج صور ة تليفزيونية عالية التحديد مقدارها 1920 X 1080 بكسيل، وهى صور عالية الجودة والحدة . بينما كاميرات التصوير التليفزيونية التي استخدمت في النسخة العربية هي كاميرات رقمية تنتج صور ً ا بقوة تحديدمقدارها 576 x 720 بكسيل، وهي تعطيوصوراً أقل جودة من الصور التليفزيونية عالية الحدة (HDTV) . يتضح فى صور البرنامج الفرنسى الجودة والحدة العالية أكثر من جودة و حدة صور الإصدار المصرى حيث أن نوعية الكاميرات المستخدمة فى الإصدار الفرنسى أفضل من المصرى فى جودتها وحدتها . وبالرغم من ذلك فإن هذا العنصر لم يؤثر على مضمون البرنامج أو شكله أو إظهار الألوان المختلفة النهائية وحقيقة إذا ما تحمل الإنتاج أعباء كاميرات عالية التحديد، فإن البث والإرسال الذي سيذيع البرنامج ليس بثاً عالي التحديد مما يقلل من الجدوى الاقتصادية للبرنامج . [٣]

أما الثانية فحلها يستعاض به عن هذا الاختلاف بين البرنامجين هو تماثل لغة الشاشة في البرنامج ونسخته، وقد تم حل هذه المشكلة بأن تكون مواضع الكاميرات وفي الأماكن المناظرة لها في ديكور النسخة الأصل، للمحافظة على نفس زوايا الرؤية، ولكن هذا وحده لا يكفي أو لا يؤدي إلى إعادة للصياغة البصرية إلا إذا شاهد طاقم التصوير والمخرج وتدارسوا مفردات لغة الشاشة التي سيحاكونها من مفردات كأحجام للقطات وتتابعها، وحركات رأس الكاميرا للكاميرات الثابتة، وسرعة الكرين ومساحة تغطيته، وحقيقة قد نجح المصورون ومهندس الديكور ومدير الاضاءه المصريون مع مخرجهم في استنساخ الصياغة البصرية للبرنامج .

وخلاصة البحث تكمن فيما تم تحقيقه من فروض وما نخلص إليه أن عملية استنساخ البرامج الدولية بنسخة إقليمية عملية إبداعية تتطلب مهارة فائقة لفريق العمل.

نتائج البحث : -

بعد الإنتهاء من البحث يمكن حصر نتائجه فى تحقيق فروض البحث :- –

١يختلف البرنامج المصرى عن الدولى فى جودة صورته حيث ينتج فى الخارج بمعدات وتقنيات تنتج صور ً ا عالية الحدة أما داخل استوديوهات مصر فإنه ينتج بتقنيات أقل فى جودتها من الدولى ولا يؤثر ذلك فى المضمون أو الشكل . تعتمد إعادة الصياغة البصرية عند استنساخ البرامج الدولية لتعريبها أو لإعادة إنتاجها في بيئات مختلفة على ثلاثة عناصر رئيسية وهي : الديكور والإضاءة والتصوير .

٢. لا يتأثر شكل ومضمون البرنامج الدولى عند إصداره فى مصر بمساحة الديكور وخاماته المختلفةوا ٍختلاف معدات الإضاءة المستخدمة فى تصميمه .فعند استنساخ برنامج يمكن تغيير أبعاد الديكورعن النسخة الأصل مع المحافظة على وجود جميع عناصر الديكور وبنفس ألوانها و مع المحافظة على نفس النسب بين مفرداته، أي المحافظة على العلاقات البصرية بين مفردات الديكور .

٣. يعتبر عنصر التكلفة والإنتاج من أهم العناصر الحاكمة في اختيار البدائل من خامات الإنتاج، والأجهزة والأدوات المستخدمة في إنتاج البرنامج المستنسخ .

٤. إذا اتبع مصمم الإضاءة ومديرها حساب درجة الانعكاسية عند أسطح الديكور بالبرنامج الأصل، ثم جعلوا منها منهجا لتصميم إضاءة جديد يتناسب مع الأبعاد المختلفة في الديكور، سوف يعالجون بهذا الفروق في نوعية خامات الديكور المستخدمة في إنشائه وطبيعة أسطحها.

٥. إذا تم إختلاف المعدات والتقنيات المستخدمة فى تصميم البرامج الدولية بدون إختلاف الشكل والمضمون فإن ذلك يؤدى إلى إنتاج هذه البرامج بإصدارات مصرية بشكل كبير يتناسب مع إمكانيات شركات الإنتاج والقنوات التليفزيونية .أما الأسس العلمية والخبرات العملية لمصمم الإضاءة ومديرها هي ما يرتكز عليها عند اختياره لأجهزة الإضاءة ومصادرها البديلة عما استخدم في البرنامج الأصل للحصول على المحاكاة البصرية للإضاءة ؟

٦. لحرفية مصوري البرنامج المستنسخ للحصول على تصميمات للصورة التليفزيونية لها نفس الطابع والروح بالبرنامج الأصل.

٧. تعتبر عملية استنساخ البرامج الدولية بنسخة إقليمية، عملية إبداعية تتطلب مهارة فائقة لفريق العمل حيث يتم الاستنساخ بأبعاد مختلفة، وخامات مختلفة، وتصميم للإضاءة مختلف، وأبعاد كاميرات التصوير عن موضوعاتها المصورة مختلفة ثم تكون النتيجة محاكاة بصرية للنسخة الأصل.

توصيات البحث :

يوصى الباحث بالأتى : -

١. – ضرورة التعاون مع الشركات الدولية المنتجة للبرامج التليفزيونية والإستفادة من خبراتها فى إنتاج برامج

المسابقات والمنوعات الدولية.

٢. – تشجيع شركات الإنتاج والقنوات الفضائية على تنفيذ البرامج الدولية بإمكانات مصرية لا تؤثر على مضمونه و شكله .

٣. – ضرورة قيام الأقسام التعليمية الخاصة بالتصوير والإضاءة التليفزيونية توجيه الطلبه لمشاهده البرامج الدولية وكيفية تنفيذها فى مصر بإمكانيات مختلفة.

المراجع : -

1. Blain Brown, Motion Picture and Video Lighting, Second Edition, Blain Brown. Published by Elsevier, Inc. All rights reserved. ISBN: 978-0-240-80763-8, 2008

2. Harry Box, Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution, FOCAL PRESS, ISBN-10: 0240810759, ISBN-13: 978-0240810751, Edition: 4, 2010

3. Herbert Zettl, Television Production Handbook,Cengage Learning, Edition: 12, ISBN-13: 978-1285052670 ISBN-10: 1285052676,2014

4. M. Nisa Khan, Understanding LED Illumination, ISBN-10: 1466507721, ISBN-13: 978-1466507722 0, August 20, 2013

5. Patrick mottier, LED s for lighting applications, Wiley, 2009

6. Thomas P. pear sall, Manufacturing led for lighting and displays (proceedings of spie), digital print, 2007