

الكينوتوغراف

او مثل الممثلين

يسحب الاولاد لعبة يلعبونها في مشارق الارض ومغارها وهي ان يشعلوا عوداً من طرفه ويدبروه بسرعة فيظهر طرفه المشتعل دائرة كاملة. وذلك لان العين ترى الطرف المشتعل وهو في كل نقطة من محيط الدائرة قبل ان تزول صورة المرتبة فيها فيحصل من مجموع الصور المرتبة فيها صورة دائمة من نار. واولاد العود يبطء ما رأت العين هذه الدائرة وكذا اذا صور رجل على جانب صنيعة من الورق الثخين وفرس على الجانب الآخر ووربطت الصنيعة بخيط من طرفيها وادبرت بسرعة بان الرجل راكبا على الفرس لان صورة الرجل ترسم في العين قبل ان تمضي منها صورة الفرس فتراهما معاً وعلى هذا المبدأ ترسم صور رجل يعمل عملاً وهو في درجات مختلفة من انمام ذلك العمل وتُرى امام العين بسرعة تدرى الرجل المذكور كأنه عامل. ولما اخترع التصوير الكينوتوغرافي السريع استخدمه البعض لتصوير الحيوانات وهي جارية والطيور وهي طائرة فصور الفرس صوراً كثيرة متوالية وهي عادية امر هذه الصورة امام العين تباعاً فرأت الفرس عادياً ولكن عدواً كان منقطعاً ولم يكن كدود الخنفي فناماً لان الصور لم تكن كافية لتمثيله في كل حركة من حركاته. وقد تناول الشهير اديسن الاميركي هذا الموضوع فوجد بهد الامتحان الكثير انه اذا وضعت آلة الكينوتوغراف امام انسان عامل عملاً وجعلت الالواح الحساسة تتر بسرعة فيها حتى يتصور ذلك الانسان ستار بعين صورة في الثانية من الزمان ثم مرّت هذه الصور امام العين على ترتيبها وسرعتها التي صورت بها رأت العين صورة الانسان عاملاً كأنها ناظرة اليه. واصل الكينوتوغراف الناظر بهذه الآلة ووضع فبوقاً معدنياً طويلاً ملفوفاً حتى يسع الكلام الذي يمكن ان ينطق به في تلك ساعة من الزمان واقام الآتين في مسرح التمثيل واصل الآلة الكينوتوغرافية بالآلة ميكانيكية تنقلها وتغلقها ٤٦ مرة في الثانية فصارت صور الممثلين ترسم فيها ستار بعين مرة في الثانية واصواتهم ترسم في الوقت نفسه على رق الكينوتوغراف. وقد نقلت اليها المجراند الاخيرة ان تعرض هذه الصور بان وضعها امام باورة تكبرها وامرّها امامها على ترتيبها ودار آلة الكينوتوغراف في الوقت نفسه بسرعتها التي دارت فيها في المسرح فرأى الناظر صور الممثلين وهم يتكلمون وسمع كلامهم وغناءهم كأنه حاضراً في المسرح. وقد اطلق اديسن على هذه الآلة اسم الكينوتوغراف وفي نيتو ان يتفها ويضع استعمالها ويجعلها سجلاً ترسم فيه صور الممثلين وحركاتهم واعمالهم وكلامهم