



مبانی کارگردانی و سینما

نویسنده: هادی گل بهار حقیقی

سرشناسه: گل بهار حقیقی، هادی، - ۱۳۶۰
عنوان و نام پدیدآور: مبانی کارگردانی و سینما/نویسنده هادی گل بهار حقیقی؛
ویراستار نسرين امینی.
مشخصات نشر: تهران: آفتاب دانایی، ۱۴۰۵.
مشخصات ظاهری: ۲۰۲ ص: مصور (بخشی رنگی)، عکس (رنگی)، نمودار.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۸۶۲۱-۸۵-۲
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
موضوع: متحرک سازی—(Animation (Cinematography)
موضوع: سینما-تهیه و کارگردانی Motion pictures-Production
and direction
رده بندی کنگره: TR897/5
رده بندی دیویی: ۷۷۸/۵۳۴۷
شماره کتابشناسی ملی: ۱۰۵۳۶۰۸۷
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیپا

مبانی کارگردانی و سینما

نویسنده: هادی گل بهار حقیقی

ویراستار: نسرين امینی / طراح جلد: علیرضا جنبشی

ناشر: آفتاب دانایی / مدیر مسئول انتشارات: نسرين امینی

چاپ اول: ۱۴۰۵

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

صحافی: بعثت نوین / قیمت: ۷۰۰۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۸۶۲۱-۸۵-۲

نشانی: تهران، خیابان جیحون، بین دامپزشکی و هاشمی، کوچه مجتهدی، پلاک ۷۰، واحد ۴

شماره تماس: ۰۹۱۹۵۰۳۱۷۳۶

فهرست

فصل اول: مبانی زبان تصویر و انواع نما در سینما.....	۷
نما و منطق قاب‌بندی.....	۸
کاوشی عمیق‌تر در نسبت‌های ابعاد تصویر.....	۱۷
واحدهای پایه روایت تصویری؛ خانواده نماها و منطق پوشش.....	۱۸
نمای متوسط؛ تعادل میان مشاهده طبیعی و روایت بصری.....	۲۰
نمای نزدیک؛ تمرکز بر جزئیات و صمیمیت در تصویر.....	۲۲
نمای دور؛ گسترش میدان دید و تعریف جایگاه سوژه در فضا.....	۲۴
خانواده‌ی گسترش‌یافته نماهای اصلی در زبان سینما.....	۲۷
نمای بسیار بسیار دور.....	۲۸
نمای بسیار دور.....	۳۰
نمای دور.....	۳۰
نمای دور متوسط.....	۳۱
نمای متوسط.....	۳۳
نمای نزدیک.....	۳۶
نمای بسیار نزدیک.....	۳۷
نمای بسیار بسیار نزدیک.....	۳۸
هنر ترکیب‌بندی در تصویر.....	۴۰
اصول «فضای بالای سر» در قاب‌بندی.....	۴۱
فصل دوم: تکنیک‌های فیلمبرداری ذهنی در برابر عینی.....	۴۳
زاویه دید.....	۴۶
قانون یک - سوم.....	۴۷
نقطه دید لنز دوربین.....	۴۹
دایره‌ی افقی لنز دوربین.....	۵۰
دایره‌ی عمودی لنز دوربین.....	۵۵
نمای لنز دوربین از زاویه‌ی بالا.....	۵۶
نمای لنز دوربین از سمت پایین.....	۵۸
نمای ترکیبی از دو کنش.....	۶۰
نمای نیم‌رخ از ترکیب دو چهره.....	۶۰
زاویه‌ی ترکیبی دو نفره هم ارتفاع با دوربین.....	۶۲
زاویه‌ی ترکیبی دو نفره‌ی هم عرض با شانه.....	۶۳

فصل سوم: ترکیب‌بندی تصویر: خلق فضای سه‌بعدی.....	۶۷
راز ایجاد عمق در تصاویر دوبعدی ترکیب‌بندی سه‌بعدی در فیلم و عکاسی.....	۶۸
زبان تصویر و نقش ترکیب‌بندی در برداشت سه‌بعدی.....	۶۸
چگونه مغز ما عمق را در تصاویر دوبعدی درک می‌کند؟.....	۶۹
چالش دوربین‌های تک‌لنزی و راه‌حل فیلمسازان.....	۷۰
تأثیر زاویه‌ی دوربین بر خط افق.....	۷۲
زاویه‌ی هلندی.....	۷۴
خطوط مورب.....	۷۴
عمق فضای فیلم: پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه.....	۷۷
ایجاد حس عمق با سه لایه‌ی فضایی: پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه.....	۷۸
ایجاد حس عمق در قاب تصویر.....	۸۰
لنز دوربین: ابزار کلیدی در ترکیب‌بندی.....	۸۱
تأثیر فاصله‌ی کانونی بر پرسپکتیو و معنای نما.....	۸۴
امواج لنز چشم‌ماهی.....	۸۵
نور: مهم‌ترین ابزار.....	۹۱
زبان پنهان روشنایی.....	۹۲
فصل چهارم: حساسیت و اهمیت نور در تصویربرداری: کمیت نور.....	۹۷
تفاوت نور زیاد در برابر نور کم: کیفیت نور.....	۱۰۰
کنتراست و تضاد نورپردازی.....	۱۰۲
تکنیک سه نقطه‌ای یا نورپردازی متناسب با شخصیت.....	۱۰۴
تنظیم نور صحنه و محل تصویربرداری از فیلم.....	۱۰۹
اتصال نماها بهم: برنامه‌ریزی دقیق برای تدوین.....	۱۱۲
ترکیب نماها برای خلق صحنه‌ای جذاب.....	۱۱۴
تکرار و تداوم.....	۱۱۵
تکرار صحنه‌های نمایش از یک زاویه.....	۱۱۶
خط - جهت ابتدایی برای تعیین زاویه‌ی صفحه‌ی نمایش.....	۱۱۸
قانون ۱۸۰ درجه یا خطوط توجه.....	۱۲۰
عبور از روی خط فرضی.....	۱۲۲
چرخش ۳۰ درجه‌ای.....	۱۲۴
نماهای متقابل یا ایجاد تصویر منطبق.....	۱۲۵
نماهای منطبق در خط توجه یا نگاه.....	۱۲۸

- فصل پنجم: فیلم‌برداری حرفه‌ای: حرکت، قاب، و تداوم..... ۱۳۱
- نماهای پویا؛ حرکت بازیگر و دوربین..... ۱۳۲
- طراحی حرکت بازیگر در صحنه (بلاکینگ)..... ۱۳۳
- پویایی تصویر در گرو حرکت دوربین..... ۱۳۴
- تکنیک دوربین روی دست؛ چالش‌ها و کاربردها..... ۱۳۵
- مزایای استفاده از دوربین روی دست:..... ۱۳۶
- معایب و چالش‌های فنی..... ۱۳۶
- حرکات محوری؛ واکاوی تکنیک‌های «پن» و «تیلت»..... ۱۳۷
- تحلیل دینامیک حرکات ترکیبی و منطق بصری «پن» و «تیلت»..... ۱۳۹
- ساختار سه‌گانه در فیلم‌برداری «پن» و «تیلت»؛ اصول حرفه‌ای کنترل حرکت..... ۱۴۱
- الزامات فنی و ابزارهای پشتیبان در اجرای حرکات پن و تیلت..... ۱۴۲
- سه‌پایه و متعلقات؛ زیربنای پایداری و کنترل حرکت در فیلم‌برداری..... ۱۴۳
- تحول پویایی قاب؛ نقش و ساختار «دالی» در فیلم‌برداری..... ۱۴۴
- دالی خرنجگی؛ حرکت موازی با کنش..... ۱۴۶
- پویایی در عمق؛ تحلیل ساختاری و بصری حرکات «تراک»..... ۱۴۷
- کرین و ابزارهای مشابه در حرکت عمودی دوربین..... ۱۵۱
- فیلم‌برداری در نماهای بسیار نزدیک و بسیار نزدیک..... ۱۵۵
- اطمینان از وجود «نور چشم» در نماهای نزدیک..... ۱۵۷
- خط کنش امن و «حذف خانگی»..... ۱۵۹
- تعقیب کنش با شل کردن کلگی سه‌پایه برای حرکات پن و تیلت..... ۱۶۱
- فیلم‌برداری از کنش‌های هم‌پوشان برای تدوین..... ۱۶۲
- مدیریت کنش‌های هم‌پوشان..... ۱۶۴
- برنامه‌ریزی بصری پیش از فیلم‌برداری..... ۱۶۶
- حفظ وضوح در قاب تصویر..... ۱۶۷
- ایجاد فضای نگاه در قاب‌بندی نماهای تدوینی..... ۱۶۹
- اهمیت استقرار عناصر کلیدی در نیمه بالایی قاب..... ۱۷۳
- فصل ششم: خلاقیت و هوشمندی در انتخاب رنگ پروژه..... ۱۷۵
- توجه ویژه به فضای خالی بالای سر بازیگران..... ۱۷۷
- موضوعات حواس پرت کن باید خارج از قاب بمانند..... ۱۷۸
- استفاده از عمق فضای تصویر برای ورود اشخاص بیشتر در قاب..... ۱۷۹
- نشان دادن هر دو چشم بازیگر درون تصویر..... ۱۸۲

- توجه به جهت نگاه در نماهای نزدیکتر..... ۱۸۳
- استفاده از زوم در نما، چه زمان و چگونه..... ۱۸۴
- مسیرهای مطمئن برای گذر از خط ۱۸۰ درجه..... ۱۸۶
- ضبط نماها با زمان طولانی تر..... ۱۸۸
- عدم جلب توجه تا جای ممکن، در حین تصویربرداری از مستند..... ۱۹۱
- توجه به تله‌های تداوم در روند تصویربرداری از یک نما..... ۱۹۲
- استفاده از لنزهایی با فاصله کانونی کم برای مخفی کردن حرکت دوربین..... ۱۹۳
- حساسیت انتخاب لنز باز در نماهای نزدیک حین فیلمبرداری..... ۱۹۴
- تحت کنترل قرار دادن میزان عمق میدان وضوح..... ۱۹۵
- کلاکت زدن در ابتدای هر نما..... ۱۹۷

فصل اول:

مبانی زبان تصویر و انواع نما در سینما

تصویر متحرک یکی از مهم‌ترین شیوه‌های بیان و انتقال معنا در دنیای امروز است. هر تصویر، فراتر از ثبت یک لحظه، مجموعه‌ای از انتخاب‌های آگاهانه درباره‌ی قاب‌بندی، اندازه‌ی نما، نور، حرکت و نحوه‌ی قرارگیری عناصر بصری است که در کنار یکدیگر به شکل‌گیری روایت و ارتباط با مخاطب کمک می‌کنند. برای درک بهتر آثار تصویری، آشنایی با اصول و قواعدی که این عناصر را در کنار هم قرار می‌دهند، ضروری است.

زبان تصویر متحرک مانند هر زبان دیگری دارای ساختار، قواعد و نشانه‌هایی است که به کمک آن‌ها می‌توان مفاهیم، احساسات و روایت‌ها را منتقل کرد. یکی از مهم‌ترین عناصر این زبان، «نما» است؛ عنصری که با تعیین زاویه دید، میزان اطلاعات ارائه‌شده و تمرکز مخاطب، نقش اساسی در شکل‌گیری معنا دارد. شناخت نحوه‌ی استفاده از نماها و ارتباط آن‌ها با سایر عناصر تصویری، زمینه‌ی درک عمیق‌تر شیوه‌ی روایت در آثار سینمایی و تصویری را فراهم می‌کند. در این نوشتار تلاش می‌شود مفاهیم اصلی زبان تصویر متحرک، از جمله قاب، انواع نماها، ترکیب‌بندی تصویر، نورپردازی، تداوم بصری و حرکت دوربین مورد بررسی قرار گیرد. آشنایی با این مفاهیم، به مخاطب کمک می‌کند تا علاوه بر شناخت بهتر ساختار یک اثر تصویری، بتواند نقش هر عنصر را در ایجاد معنا و انتقال احساس به‌صورت دقیق‌تر تحلیل کند. هدف از پرداختن به این مباحث، ارائه‌ی شناختی پایه از اصول شکل‌گیری تصویر متحرک و ایجاد دیدگاهی منسجم نسبت به ابزارهایی است که در فرآیند تولید و تحلیل آثار بصری مورد استفاده قرار می‌گیرند.

نما و منطق قاب‌بندی

در زبان تصویر متحرک، «نما» بنیادی‌ترین عنصر ساختار روایت بصری به شمار می‌آید. هر آنچه در یک فیلم دیده می‌شود، در نهایت از مجموعه‌ای از نماها شکل می‌گیرد؛ واحدهایی تصویری که به‌وسیله‌ی دوربین ثبت شده و در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند تا معنا، روایت و تجربه‌ای دیداری را برای مخاطب ایجاد کنند. به بیان ساده، نما کوچک‌ترین بخش مستقل اطلاعات بصری در یک فیلم است که طی یک برداشت پیوسته ضبط می‌شود و معمولاً رخداد، حرکت یا کنشی مشخص را به نمایش می‌گذارد. همین واحد کوچک، زمانی که در کنار نماهای دیگر قرار می‌گیرد، تبدیل به جمله‌ها و پاراگراف‌های زبان سینما می‌شود و در نهایت ساختار کامل یک روایت تصویری را شکل می‌دهد.

درک مفهوم نما و شیوه‌ی قاب‌بندی آن، نخستین گام برای ورود به دنیای فیلم‌سازی و روایت بصری است. بسیاری از افرادی که قصد دارند نخستین تجربه‌ی تصویری خود را آغاز کنند—

چه ساخت یک فیلم داستانی کوتاه، چه تولید یک ویدئوی سرگرم‌کننده برای فضای وب و چه حتی ضبط یک فیلم ساده از یک مراسم خانوادگی—معمولاً با این پرسش روبه‌رو می‌شوند که از کجا باید شروع کرد و چگونه باید تصاویر را سازمان‌دهی نمود. پاسخ این پرسش در شناخت اصول اولیه‌ی زبان تصویر نهفته است؛ زبانی که قواعد و قراردادهای خاص خود را دارد و همانند هر زبان دیگری باید آموخته و تمرین شود.

در فرآیند یادگیری این زبان، آشنایی با قواعدی که ساختار بصری فیلم را شکل می‌دهند اهمیت زیادی دارد. همان‌گونه که در نظام آموزشی، افراد با قواعد نوشتن و خواندن زبان گفتاری آشنا می‌شوند، در حوزه‌ی سینما نیز مجموعه‌ای از اصول و استانداردها وجود دارد که نحوه‌ی ارائه‌ی تصویر را سامان می‌بخشند. این اصول که می‌توان از آن‌ها با عنوان «دستور زبان نما» یاد کرد، چارچوبی را فراهم می‌کنند که بر اساس آن عناصر بصری درون قاب قرار می‌گیرند، روابط فضایی تعریف می‌شوند و اطلاعات به شکلی قابل فهم به مخاطب منتقل می‌گردد.

نکته‌ی جالب توجه در مورد این زبان آن است که برخلاف زبان‌های گفتاری که در فرهنگ‌ها و مناطق مختلف جهان تفاوت‌های فراوانی دارند، زبان تصویر تا حد زیادی ماهیتی جهانی دارد. انسان‌ها در نقاط مختلف جهان، حتی با وجود تفاوت‌های زبانی و فرهنگی، اغلب می‌توانند معنا و مفهوم بسیاری از تصاویر سینمایی را به‌طور مشابه درک کنند. دلیل این امر آن است که قواعد بصری سینما بر اساس تجربه‌ی مشترک دیداری انسان‌ها شکل گرفته و به مرور زمان به مجموعه‌ای از قراردادهای پذیرفته‌شده تبدیل شده است. به همین دلیل، وقتی نمایی از یک چهره‌ی نزدیک، یک حرکت ناگهانی یا یک فضای وسیع دیده می‌شود، مخاطبان در فرهنگ‌های مختلف معمولاً برداشت‌های مشابهی از آن دارند.

از این رو، زمانی که درباره‌ی دستور زبان نما صحبت می‌کنیم، در واقع به مجموعه‌ای از اصول پایه اشاره داریم که نحوه‌ی سازمان‌دهی عناصر در قاب تصویر و چگونگی ارائه‌ی اطلاعات بصری را مشخص می‌کنند. این اصول به فیلم‌ساز کمک می‌کنند تا تصاویر خود را به شکلی هدفمند طراحی کند و ارتباط مؤثرتری با مخاطب برقرار سازد. در عین حال، تماشاگران نیز—حتی بدون آنکه آگاهانه این قواعد را بشناسند—در طول سال‌ها تماشای فیلم‌ها و برنامه‌های تصویری، به‌طور ناخودآگاه با این الگوها آشنا شده‌اند و می‌توانند معنا و ارتباط میان نماهای مختلف را به‌سرعت درک کنند. چنین درکی است که زمینه را برای شکل‌گیری روایت‌های منسجم و قابل فهم در جهان تصویر متحرک فراهم می‌سازد.

در بررسی زبان تصویر متحرک، نخستین گام آن است که مفاهیم بنیادینی مانند «نما» و «دستور زبان بصری» به طور دقیق تعریف شوند. هنگامی که از دستور زبان نما سخن می‌گوییم، در واقع به مجموعه‌ای از اصول و قواعد پایه اشاره داریم که نحوه سازمان‌دهی و ارائه‌ی عناصر بصری در یک اثر تصویری را تعیین می‌کنند. این قواعد همانند دستور زبان در نوشتار و گفتار عمل می‌کنند؛ یعنی چارچوبی فراهم می‌آورند که از طریق آن می‌توان تصاویر را به شکلی منسجم، قابل فهم و اثرگذار در کنار یکدیگر قرار داد. در نتیجه، دستور زبان نما مجموعه‌ای از راهنماهای پذیرفته‌شده است که به فیلم‌ساز کمک می‌کند اطلاعات بصری را به شیوه‌ای روشن و هدفمند به مخاطب منتقل کند.

تماشاگران امروزی، حتی بدون آموزش رسمی در حوزه‌ی سینما، تا حد زیادی با این زبان آشنا هستند. بیشتر ما از کودکی با دیدن فیلم‌های سینمایی، برنامه‌های تلویزیونی و انواع تولیدات تصویری رشد کرده‌ایم و به همین دلیل به طور ناخودآگاه با ساختارهای رایج در روایت تصویری آشنا شده‌ایم. مخاطب هنگام تماشای یک فیلم معمولاً بدون آنکه به طور آگاهانه قواعد آن را تحلیل کند، می‌تواند نماها را مشاهده کرده، روابط میان آن‌ها را درک کند و معنای پنهان در تصاویر را دریابد. به بیان دیگر، بیننده ممکن است نتواند دقیقاً توضیح دهد که چرا یک تصویر خاص احساس مشخصی را در او ایجاد می‌کند، اما به خوبی می‌فهمد که آن تصویر چه مفهومی دارد و چه تأثیری بر روایت داستان می‌گذارد.

در این میان، فیلم‌سازان حرفه‌ای از همین رابطه‌ی پویا میان تصویر و ادراک مخاطب بهره می‌گیرند. آنان با شناخت دقیق قواعد بصری و شیوه‌ی تأثیرگذاری نماها، تلاش می‌کنند روایت خود را به شکلی مؤثرتر و عمیق‌تر بیان کنند. هر نما در واقع ثبت یک کنش یا لحظه‌ی مشخص از یک زاویه‌ی دید معین و در یک بازه‌ی زمانی پیوسته است. حتی اگر برای رسیدن به نتیجه‌ی مطلوب، همان صحنه بارها از همان زاویه و با همان موقعیت دوربین ضبط شود—چنان‌که در بسیاری از فیلم‌های داستانی رخ می‌دهد—هنوز هم از نظر ساختاری همان یک نما محسوب می‌شود، زیرا شرایط دید و زاویه‌ی نگاه تغییر نکرده است.

با این حال، اگر در فرآیند فیلم‌برداری تغییری در زاویه‌ی دوربین، موقعیت قرارگیری آن یا فاصله‌ی کانونی لنز ایجاد شود، نتیجه‌ی حاصل دیگر همان نما نخواهد بود. در چنین شرایطی، تصویر ثبت‌شده نمایی تازه به شمار می‌آید؛ زیرا شیوه‌ی مشاهده‌ی کنش تغییر کرده است. حتی اگر همان حرکت یا رویداد قبلی دقیقاً تکرار شود، تغییر در تنظیمات یا جایگاه دوربین سبب می‌شود مخاطب آن را از منظری متفاوت تجربه کند. به همین دلیل است که هر نما در

لحظه‌ی ثبت خود، ویژگی‌ها و هویت منحصر به فردی دارد و بخشی مستقل از ساختار کلی فیلم محسوب می‌شود.

در ادامه‌ی این بحث، لازم است انواع مختلف نماها و ویژگی‌های ساختاری آن‌ها بررسی شود؛ از شیوه‌ی شکل‌گیری یک نما گرفته تا اطلاعات و معانی‌ای که مخاطب از طریق آن دریافت می‌کند. شناخت این موضوع به فیلم‌ساز کمک می‌کند تا تصمیم‌های آگاهانه‌تری در طراحی تصاویر بگیرد.

باید توجه داشت که فیلم‌سازی فعالیتی است که همزمان جنبه‌های خلاقانه و فنی را در بر می‌گیرد. میزان موفقیت یک اثر تصویری اغلب به این بستگی دارد که خالق آن تا چه اندازه توانسته است ایده‌ها و تصورات ذهنی خود را به زبانی قابل فهم برای مخاطب ترجمه کند. در نهایت این بیننده است که باید روایت تصویری را مشاهده، پردازش و درک کند. اگر زبان بصری فیلم نامنسجم یا ناهماهنگ باشد، مخاطب نیز در برقراری ارتباط با اثر دچار سردرگمی خواهد شد و پیام فیلم به درستی منتقل نخواهد شد.

برای حفظ وضوح و سادگی در ادامه‌ی مباحث، در بسیاری از بخش‌ها از اصطلاحات عمومی و رایج استفاده خواهد شد. برای مثال، اصطلاح «تصویر متحرک» به عنوان مفهومی فراگیر به تمام گونه‌های آثار مبتنی بر تصویر—از فیلم‌های داستانی و مستند گرفته تا انیمیشن‌ها و برنامه‌های ساخته شده از مجموعه‌ای از تصاویر پی‌درپی—اطلاق می‌شود؛ آثاری که همگی بر پایه‌ی کنار هم قرار گرفتن نماها شکل می‌گیرند و روایت بصری را پدید می‌آورند.

وقتی مجموعه‌ای از تصاویر ثابت با سرعتی بالا و پشت سرهم پیش چشم ما نمایش داده می‌شود، ذهن انسان آن‌ها را به صورت حرکتی پیوسته ادراک می‌کند. این ویژگی ادراکی، اساس شکل‌گیری تصویر متحرک است؛ یعنی همان توهّم حرکت که از کنار هم قرار گرفتن فریم‌های جداگانه به وجود می‌آید. بنابراین، هر دستگاه یا ابزاری که قادر باشد این رشته تصاویر را ثبت و ذخیره کند، در گسترده‌ترین تعریف، «دوربین» نامیده می‌شود.

تفاوتی ندارد که این ابزار از فناوری فیلم سلولوئیدی و امولسیون‌ی استفاده کند، یا بر پایه‌ی نوارهای ویدئویی مغناطیسی باشد، یا حتی داده‌ها را به طور مستقیم و دیجیتالی روی سخت‌افزارهای رایانه ثبت کند. آنچه اهمیت دارد، توانایی دستگاه در ضبط پیوسته‌ی لحظاتی است که بعدها به صورت حرکت دیده می‌شوند.

در نظام تولید آثار تصویری، فردی که کنترل و هدایت این ابزار را بر عهده دارد، «فیلمبردار» یا «اپراتور دوربین» نامیده می‌شود؛ شخصی—فارغ از جنسیت—که مسئولیت دارد زاویه‌ی دید،

ترکیب‌بندی، فوکوس، حرکت دوربین و کیفیت فنی تصویربرداری را مدیریت کند. او نه تنها ابزار را به صورت فیزیکی اداره می‌کند، بلکه نقش مهمی در شکل‌گیری زبان بصری اثر دارد، زیرا انتخاب‌های او تعیین می‌کند که رویدادها از چه منظری دیده شوند و چه احساسی را به مخاطب منتقل کنند. فیلمبردار در واقع پل میان دستگاه ضبط تصویر و جهان داستان است؛ کسی که با هر فشردن دکمه‌ی ضبط، لحظه‌ای از روایت را ثبت و آن را به بخشی از جریان تصویری اثر تبدیل می‌کند.

اداره‌ی دوربین تنها به مهارت فنی محدود نمی‌شود؛ بلکه ترکیبی از دانش تکنیکی، درک زیبایی‌شناسی و توانایی هماهنگی با سایر عوامل تولید است. فیلمبردار باید به‌خوبی بداند چگونه نور بر حس تصویر اثر می‌گذارد، تغییر لنز چگونه زاویه‌ی دید را دگرگون می‌کند، حرکت دوربین در چه لحظه‌ای می‌تواند روایت را تقویت کند یا چه زمانی ایستا بودن آن مؤثرتر است. او همچنین باید در تعامل با کارگردان و تیم صحنه، بهترین شیوه‌ی ضبط را انتخاب کند تا نتیجه نهایی با اهداف هنری اثر هماهنگ باشد.

به این ترتیب، مفهوم تصویر متحرک تنها در گرو ابزار ضبط نیست، بلکه در گرو چگونگی استفاده‌ی خلاقانه از این ابزار است. همین ترکیب دانش، تجربه و نگاه هنری است که به فیلمساز اجازه می‌دهد تصاویر را از سطحی ساده و مستندگونه فراتر برده و آن‌ها را به روایت‌هایی معنادار، تأثیرگذار و هماهنگ تبدیل کند.

چه چیزی را باید به مخاطب نشان داد؟

در هر اثر تصویری، یکی از بنیادی‌ترین پرسش‌ها این است: مخاطب دقیقاً چه چیزی را باید ببیند؟ از آنجا که فیلم و برنامه‌های تلویزیونی بیش از هر چیز بر عناصر دیداری تکیه دارند، فرآیند تصمیم‌گیری درباره‌ی محتوای تصویر باید از همان مراحل اولیه‌ی تولید آغاز شود. فیلم‌ساز ناگزیر است مشخص کند کدام بخش از یک رویداد اهمیت بیشتری دارد، چه جزئیاتی برای پیشبرد روایت ضروری است و اطلاعات چگونه باید به شکلی روشن و مؤثر در اختیار تماشاگر قرار گیرد.

این انتخاب‌ها مستقیماً بر درک، احساس و واکنش مخاطب اثر می‌گذارند. تعیین آنچه مقابل دوربین قرار می‌گیرد معمولاً نتیجه‌ی همکاری چندین عامل خلاق در پروژه است. نویسنده با طراحی موقعیت‌ها و کنش‌ها مسیر کلی روایت را مشخص می‌کند؛ کارگردان با تفسیر متن، نگاه هنری و زاویه‌ی دید خود را به آن می‌افزاید؛ مدیر فیلمبرداری مسئول تبدیل این ایده‌ها به تصویر است؛ بازیگران با حضور و اجرای خود به صحنه جان می‌بخشند و تهیه‌کننده نیز

چارچوب اجرایی و امکانات تولید را فراهم می‌کند.

با این حال، فارغ از ساختار حرفه‌ای پروژه، در نهایت فرد یا افرادی باید تصمیم نهایی را بگیرند. در پروژه‌های نخستین و تمرین‌های آموزشی، این مسئولیت اغلب بر عهده‌ی خود شماست؛ بنابراین یادگیری اصول انتخاب و قاب‌بندی تصویر اهمیت دوچندان می‌یابد.

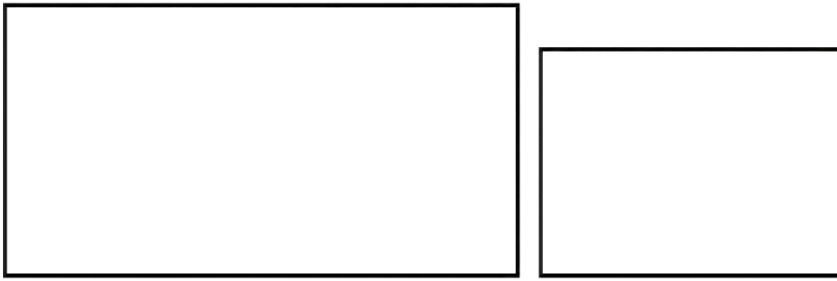
در آثار داستانی، فیلمنامه نقش نقشه‌ی راه را ایفا می‌کند. متن مشخص می‌کند چه رخدادی باید دیده شود، چه شخصیتی در مرکز توجه قرار گیرد و چه اطلاعاتی به‌صورت بصری منتقل گردد. در مستندها نیز، هرچند ساختار ممکن است انعطاف‌پذیرتر باشد، اما همچنان نوعی طرح یا چارچوب مفهومی وجود دارد که تعیین می‌کند چه چیزی ارزش ثبت و نمایش دارد. در هر دو حالت، دوربین ابزاری است که این مفاهیم را به تصویر تبدیل می‌کند.

عملکرد هم‌زمان دوربین و لنز، بخشی از واقعیت پیرامون را انتخاب و در قالب شکلی مشخص ثبت می‌کند. نتیجه‌ی این انتخاب، یک مستطیل افقی از جهان پیرامون است؛ برشی محدود و تعریف‌شده که تنها بخشی از فضای سه‌بعدی مقابل فیلمبردار را در بر می‌گیرد. این محدوده‌ی انتخاب‌شده «قاب» نام دارد. قاب همان مرزی است که تعیین می‌کند چه چیزی دیده شود و چه چیزی بیرون بماند. هر آنچه درون این چارچوب قرار می‌گیرد، به‌عنوان بازنمایی دوبعدی از واقعیت مقابل لنز شناخته می‌شود.

باید توجه داشت که ابزارهای تصویربرداری متداول—چه دوربین‌های سینمایی و چه دوربین‌های ویدئویی—تصویر را تنها در دو بُعد پهنا و ارتفاع ثبت می‌کنند. بنابراین آنچه بر پرده‌ی سینما، صفحه‌ی تلویزیون یا نمایشگر رایانه دیده می‌شود، سطحی تخت است. با وجود این، جهان واقعی دارای بُعد سومی به نام عمق است.

سینما این بُعد را مستقیماً ثبت نمی‌کند، بلکه با بهره‌گیری از تکنیک‌هایی مانند پرسپکتیو، تغییر اندازه‌ی سوژه‌ها، نورپردازی، فوکوس انتخابی و حرکت دوربین، توهم عمق را برای مخاطب ایجاد می‌کند. به بیان دیگر، حس سه‌بعدی بودن تصویر نتیجه‌ی طراحی هوشمندانه‌ی قاب و ترکیب عناصر درون آن است.

از این رو، انتخاب آنچه در قاب قرار می‌گیرد تنها یک تصمیم فنی نیست، بلکه اقدامی خلاقانه و روایی است. هر قاب، تفسیری خاص از واقعیت ارائه می‌دهد و مخاطب را به دیدن جهان از زاویه‌ای مشخص دعوت می‌کند. توانایی شما در گزینش دقیق این برش از واقعیت، تعیین می‌کند که روایتتان تا چه اندازه شفاف، اثرگذار و حرفه‌ای جلوه کند.



تصویر ۱-۱

در فرایند خلق یک تصویر متحرک، قاب همان محدوده‌ای است که تمام آنچه قرار است مخاطب ببیند در آن شکل می‌گیرد. اگر به ساختار تصویر نگاه کنیم، می‌توان قاب را همچون یک بوم خالی در نظر گرفت؛ فضایی که فیلم‌ساز در آن عناصر مختلف صحنه را همانند یک نقاش در کنار یکدیگر قرار می‌دهد.

شخصیت‌ها، اشیاء، نور، حرکت و حتی فضای خالی درون این بوم سازمان‌دهی می‌شوند تا تصویری معنادار و قابل درک شکل بگیرد. به همین دلیل، قاب تنها یک مرز فنی برای تصویر نیست، بلکه بستری است که روایت بصری در آن طراحی و اجرا می‌شود.

در تاریخ تصویر متحرک، شکل و اندازه‌ی این قاب‌ها در قالب استانداردهای مختلفی تعریف شده است. برای مثال، قاب عریض با نسبت ابعاد ۹ به ۱۶ که امروزه در بسیاری از تولیدات تصویری و نمایشگرهای جدید دیده می‌شود، در مقایسه با قاب کلاسیک تلویزیونی با نسبت ۴ به ۳ فضای متفاوتی برای ترکیب‌بندی عناصر فراهم می‌کند.

هر یک از این قالب‌ها تأثیر خاصی بر نحوه‌ی قرارگیری سوژه‌ها، حرکت در صحنه و حتی احساس بصری مخاطب دارند. قاب‌های عریض امکان نمایش گسترده‌تر محیط و حرکت‌های افقی را فراهم می‌کنند، در حالی که قاب‌های باریک‌تر توجه بیشتری را بر سوژه‌های مرکزی متمرکز می‌سازند. در هر صورت، مهم آن است که فیلم‌ساز بداند چگونه از فضای در اختیار خود برای انتقال معنا استفاده کند.

در آغاز مسیر یادگیری فیلم‌سازی، شاید پرداختن به جزئیات فنی بیش از حد پیچیده به نظر برسد. با این حال، آشنایی با برخی مفاهیم پایه‌ای ضروری است تا بتوانید هنگام فیلمبرداری درک روشنی از ساختار تصویر داشته باشید. یکی از این مفاهیم، «نسبت ابعاد» یا همان رابطه‌ی میان پهنا و ارتفاع تصویر است.

این نسبت تعیین می‌کند که قاب نهایی چه شکلی خواهد داشت و چه میزان از فضای افقی

یا عمودی در اختیار فیلم‌ساز قرار می‌گیرد. در فصل‌های بعدی این موضوع با دقت بیشتری بررسی خواهد شد تا مشخص شود چگونه انتخاب یک نسبت ابعاد می‌تواند بر ترکیب‌بندی، میزانشن و حتی شیوهی روایت بصری اثر بگذارد.

آنچه در نهایت در برابر چشم تماشاگر ظاهر می‌شود، حاصل مجموعه‌ای از انتخاب‌های فنی و هنری است. اندازه‌ی قاب، نحوه‌ی برش تصویر، نوع دوربین و لنزی که برای ثبت صحنه استفاده می‌شود، همگی در شکل‌گیری نتیجه‌ی نهایی نقش دارند. هر یک از این عوامل تعیین می‌کنند که تصویر چه گستره‌ای از واقعیت را ثبت کند و چه بخش‌هایی از جهان بیرون در قاب دیده شوند. به بیان دیگر، آنچه مخاطب می‌بیند تنها بخشی انتخاب‌شده از واقعیت است که از طریق ابزارهای تصویربرداری و تصمیم‌های خلاقانه‌ی فیلم‌ساز شکل گرفته است.

در ادامه‌ی مباحث، به موضوع لنزها و تأثیر آن‌ها بر کیفیت و زاویه‌ی دید تصویر نیز پرداخته خواهد شد، اما پیش از آن لازم است به مسئله‌ی اندازه و ساختار قاب توجه کنیم. انتخاب نوع دوربین، فرمت ویدئویی یا قطع فیلم از جمله عواملی هستند که در کنار نسبت ابعاد، شکل و اندازه‌ی قاب نهایی را مشخص می‌کنند.

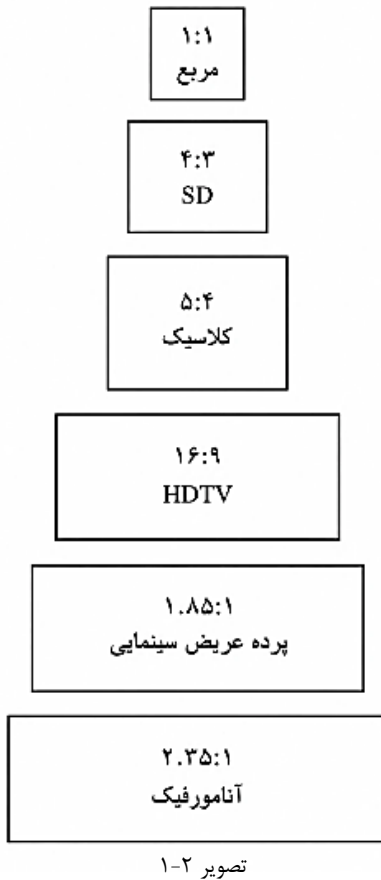
این تصمیم‌ها نه تنها بر جنبه‌های فنی تولید اثر تأثیر می‌گذارند، بلکه در نحوه‌ی ادراک بصری مخاطب نیز نقش مهمی دارند. درک این ارتباط میان ابزار فنی و بیان هنری، یکی از نخستین گام‌ها برای تسلط بر زبان تصویر متحرک و طراحی آگاهانه‌ی نماها به شمار می‌آید.

در بررسی تاریخ سینما و ویدئو، یکی از روشن‌ترین روندهای قابل مشاهده، تغییر تدریجی اندازه و شکل قاب‌های تصویری است؛ تغییری که به‌ویژه در گذر زمان به سوی استفاده از قاب‌های عریض‌تر حرکت کرده است.

اگر نمونه‌های تاریخی اندازه‌ی قاب را در کنار یکدیگر قرار دهیم، به‌خوبی می‌توان دید که نسبت‌های ابعادی مختلف در دوره‌های گوناگون، متناسب با نیازهای زیبایی‌شناختی، امکانات فنی و تحولات فناوری شکل گرفته‌اند.

از قاب‌های کلاسیک‌تر و محدودتر تلویزیونی گرفته تا فرمت‌های گسترده‌تر سینمایی و نمایشگرهای دیجیتال امروز، همگی نشان می‌دهند که قاب تصویر همواره مفهومی ثابت نبوده، بلکه در تعامل با پیشرفت ابزارها و شیوه‌های نمایش، دستخوش تحول شده است.

این دگرگونی تنها یک تغییر ظاهری در اندازه‌ی تصویر نیست، بلکه بر شیوه‌ی نگاه کردن، ترکیب‌بندی عناصر و حتی نحوه‌ی روایت بصری نیز اثر می‌گذارد. هر نسبت ابعاد، امکانات



متفاوتی برای هدایت نگاه مخاطب و چیدمان اجزای صحنه فراهم می‌کند. قاب‌های باریک‌تر معمولاً تمرکز بیشتری بر ارتفاع، چهره‌ها و ترکیب‌های فشرده ایجاد می‌کنند، در حالی که قاب‌های عریض‌تر امکان نمایش فضا، روابط میان شخصیت‌ها و گسترش حرکت در سطح افقی را افزایش می‌دهند. به همین دلیل، تغییر نسبت ابعاد را باید بخشی از تحول زبان تصویری دانست، نه صرفاً نتیجه‌ی جایگزینی یک استاندارد فنی با استاندارد دیگری.

در دوران معاصر، این روند به‌طور آشکار به سمت پرده‌های عریض دیجیتال پیش رفته است. نسبت ۱۶:۹ که امروزه در تلویزیون‌های وضوح بالا، نمایشگرهای دیجیتال و بخش زیادی از تولیدات ویدئویی رایج است، به نوعی به استاندارد غالب بدل شده است.

این نسبت ابعاد به دلیل تعادل بصری،

سازگاری با فناوری‌های جدید و ظرفیت مناسب برای نمایش هم‌زمان سوژه و فضا، جایگاه مهمی در تولیدات امروز پیدا کرده است. از این رو، انتخاب این قالب برای مثال‌ها و بحث‌های آموزشی انتخابی منطقی و کاربردی به نظر می‌رسد؛ زیرا با شرایط رایج تولید و نمایش تصویر در جهان امروز هماهنگی بیشتری دارد.

با این حال، وجود استانداردهای مختلف در سینما، تلویزیون وضوح استاندارد و تلویزیون وضوح بالا گاه می‌تواند درک موضوع را پیچیده کند، به‌ویژه زمانی که قرار باشد تصاویر از یک قالب به قالبی دیگر تبدیل شوند. در چنین شرایطی، تفاوت نسبت‌های ابعاد ممکن است.

کاوشی عمیق‌تر در نسبت‌های ابعاد تصویر

در ادامه‌ی بررسی ساختار قاب، ضروری است نگاهی عمیق‌تر به مفهوم «نسبت ابعاد»^۱ و سیر تحول آن در سینما و تلویزیون داشته باشیم. این نسبت که در واقع تناسب میان پهنا و ارتفاع تصویر را تعریف می‌کند، نه تنها یک مشخصه‌ی فنی، بلکه ابزاری برای روایتگری و تعیین‌کننده‌ی زیبایی‌شناسی بصری در دوره‌های مختلف بوده است. مطالعه‌ی تاریخچه این نسبت‌ها نشان می‌دهد که چگونه رقابت میان رسانه‌های مختلف و پیشرفت ابزارهای نمایش، بوم نقاشی فیلم‌سازان را از شکل‌های تقریباً مربعی به مستطیل‌های عریض امروزی تغییر داده است.

در دهه‌های نخستین سینما، استاندارد غالب که توسط سینمای کلاسیک هالیوود تثبیت شد، نسبت ۱:۱.۳۳ بود. این قاب که شباهت زیادی به مربع داشت، برای سال‌ها به عنوان چارچوب اصلی روایت بصری شناخته می‌شد. جالب اینجاست که با ظهور و گسترش تلویزیون در میانه‌های قرن بیستم، این رسانه نوظهور نیز همین نسبت ابعاد را برای نمایشگرهای خانگی برگزید. دلیل این انتخاب کاملاً کاربردی بود؛ چرا که هالیوود گنجینه‌ای عظیم از فیلم‌های تولیدشده با نسبت ۱:۱.۳۳ در اختیار داشت و شبکه‌های تلویزیونی برای پر کردن ساعات پخش خود، به این محتوا نیاز مبرم داشتند. بدین ترتیب، هماهنگی میان سینما و تلویزیون در آن دوران، فرآیند پخش و نمایش را ساده کرده بود.

اما با افزایش محبوبیت تلویزیون و تهدیدی که برای صنعت سینما ایجاد شد، استودیوهای بزرگ فیلم‌سازی به دنبال راهی برای بازگرداندن تماشاگران به سالن‌ها گشتند. آن‌ها دریافتند که باید تجربه‌ای بصری فراتر از آنچه در جعبه‌های کوچک خانگی دیده می‌شد، ارائه دهند. این نقطه آغاز تولد پرده‌ی عریض^۲ بود. فناوری‌هایی همچون سینماسکوپ^۳، ویستاویژن^۴ و فرمت‌های ۷۰ میلی‌متری پا به عرصه گذاشتند تا تصویری با گستره‌ی افقی بسیار بیشتر خلق کنند. در آمریکای شمالی، نسبت ۱:۱.۸۵ به استاندارد رایج سینمایی تبدیل شد، در حالی که سینمای اروپا اغلب از قاب ۱:۱.۶۶ استفاده می‌کرد.

این تنوع در نسبت ابعاد، چالشی بزرگ به نام «تبدیل فرمت» را به همراه داشت. قاب‌های

^۱ Aspect Ratio

^۲ Widescreen

^۳ CinemaScope

^۴ VistaVision

عریض سینمایی با نسبت‌های ۱:۱.۸۵ یا حتی فرمت‌های کشیده‌تر مانند ۱:۲.۳۵، به سادگی در نمایشگرهای تقریباً مربعی تلویزیون‌های قدیمی (۱:۱.۳۳) جا نمی‌گرفتند. برای حل این مشکل، تکنیکی به نام پن اند اسکن^۵ ابداع شد. در این روش، اپراتور ناچار بود تنها بخشی از تصویر عریض اصلی را انتخاب کرده و بخش‌های جانبی را حذف کند تا تصویر در کادر تلویزیون پر شود. این فرآیند اگرچه فیلم را قابل پخش می‌کرد، اما باعث می‌شد بخش‌های مهمی از میزانشن و ترکیب‌بندی کارگردان از دید مخاطب پنهان بماند؛ گویی بخشی از یک نقاشی بزرگ را بریده باشند.

با ظهور تلویزیون‌های وضوح بالا (HDTV) و استاندارد جدید ۱۶:۹ (یا ۱:۱.۷۸)، این شکاف تاریخی تا حد زیادی ترمیم شد. نسبت ۱۶:۹ به گونه‌ای طراحی شده است که به استانداردهای عریض سینمایی بسیار نزدیک‌تر است و اجازه می‌دهد فیلم‌ها با کمترین اتلاف اطلاعات بصری در خانه‌ها به نمایش درآیند. علاوه بر مزایای فنی، گرایش به سمت قاب‌های عریض ریشه در فیزیولوژی انسانی نیز دارد. میدان دید طبیعی چشمان ما بیشتر در راستای افقی گسترده است تا عمودی؛ بنابراین، مستطیل‌های عریض حس غوطه‌وری بیشتری ایجاد کرده و با نحوه‌ی نگریستن ما به جهان پیرامون سازگارترند.

امروز، نسبت ۱۶:۹ نه تنها یک استاندارد در پخش تلویزیونی، بلکه بستر اصلی تولید محتوا در فضای دیجیتال است. به همین جهت، ما در بررسی «دستور زبان نما»، تمرکز خود را بر این قاب مدرن و عریض قرار می‌دهیم؛ چراکه فهم چیدمان عناصر در این فضای مستطیل‌شکل، کلید اصلی خلق تصاویری است که از نظر زیبایی‌شناختی تأثیرگذارتر و از نظر فنی، منطبق با استانداردهای تصویری روز باشند.

واحدهای پایه روایت تصویری؛ خانواده نماها و منطق پوشش

پس از روشن شدن مفهوم قاب و نسبت ابعاد، اکنون به کوچک‌ترین آجر بنای روایت بصری می‌رسیم: «نما». نما به‌عنوان واحد پایه، برشی از زمان و فضا است که کنش یا رویدادی را در تصویر متحرک ثبت می‌کند. اما این واحد صرفاً یک ثبت خام نیست؛ هر نما انتخابی است درباره‌ی فاصله، زاویه‌ی دید، و مقیاس نمایش سوژه نسبت به قاب. همین انتخاب‌هاست که باعث می‌شود برای یک کنش مشخص، بیش از یک راه معتبر برای پوشش دادن وجود داشته باشد.

^۵ Pan and Scan

تماشای فیلم و تلویزیون به ما آموخته است که یک رویداد از یک نقطه نظر ثابت روایت نمی‌شود. گاه دوربین عقب می‌ایستد تا زمینه را به ما نشان دهد، گاه نزدیک می‌شود تا از جزئیات چهره معنا بگیرد، و گاه ارتفاع یا زاویه‌ی خود را تغییر می‌دهد تا حس و برداشت صحنه دگرگون شود. به این ترتیب، هر نما هم یگانه است و هم در عین حال به «خانواده‌ای از انواع نما» تعلق دارد. این خانواده‌ها، که معمولاً با اصطلاحاتی چون نمای نزدیک، نمای متوسط و نمای دور شناخته می‌شوند، در واقع قراردادهایی آموزشی و حرفه‌ای‌اند تا درباره‌ی مقیاس سوژه و کارکرد روایی و عاطفی آن دقیق‌تر گفت‌وگو کنیم.

نکته‌ی مهم این است که «پوشش» صرفاً جمع‌آوری نماهای متعدد نیست؛ طراحی استراتژی دیدن است. شما با انتخاب نوع نما، تصمیم می‌گیرید مخاطب چه چیزی را ببیند، چه چیزی را حدس بزند، و با کدام مؤلفه‌های احساسی درگیر شود. نمای نزدیک، اطلاعات احساسی را تقویت می‌کند؛ نمای متوسط، تعامل و کنش را در نسبت با بدن و محیط آشکار می‌سازد؛ نمای دور، جغرافیای صحنه و نسبت شخصیت با فضا را برجسته می‌کند. این دسته‌بندی‌ها مطلق نیستند، اما برای سامان دادن به تصمیم‌های پیچیده کارگردانی و فیلم‌برداری چارچوبی روشن فراهم می‌کنند.

برای اینکه بحث به صورت منظم و قدم‌به‌قدم پیش برود، از ساده‌ترین حالت آغاز می‌کنیم: «نمای ایستا و قفل‌شده» از یک سوژه‌ی واحد داخل قاب. این نقطه‌ی عزیمت به ما اجازه می‌دهد متغیرها را کنترل کنیم و ابتدا منطق ترکیب‌بندی، جای‌گذاری سوژه، تعادل بصری، فضای خالی، هدروم و لیدروم را در وضعیتی پایدار بفهمیم. وقتی این اصول در حالت پایه جا افتاد، به تدریج پیچیدگی را می‌افزاییم: چندسوژه‌ای کردن کادر، تغییر فاصله و مقیاس، و سپس افزودن حرکت دوربین (پن، تیلت، تراکینگ، دولی) و حرکت درون‌کادری سوژه. هر مرحله، لایه‌ای تازه به معناسازی می‌افزاید و هم‌زمان نقش انتخاب نوع نما را در هدایت توجه مخاطب روشن‌تر می‌کند.

در این مسیر، دو تمایز کلیدی را همواره در ذهن نگه دارید: نخست، تمایز «فاصله دوربین تا سوژه» با «زاویه‌ی دید و ارتفاع»؛ دومی، تفاوت «مقیاس سوژه در کادر» با «طول کانونی لنز». ممکن است دو نما از نظر اندازه‌ی سوژه شبیه به هم باشند، اما یکی به دلیل لنز و پرسپکتیو متفاوت، حس فضایی کاملاً دیگری ایجاد کند. بنابراین وقتی از نمای نزدیک سخن می‌گوییم، هم‌زمان درباره‌ی مقیاس، پرسپکتیو و کارکرد دراماتیک صحبت می‌کنیم، نه فقط میزان پر شدن کادر.

در فصل‌های ادامه، ابتدا نمونه‌های استاندارد خانواده‌ی نماها را با تعاریف عملی و مصور مرور می‌کنیم—از کلوزآپ‌های بسیار نزدیک گرفته تا لانگ‌شات‌های گسترده—و برای هر کدام، کاربردهای روایی، خطرهای رایج، و نکات اجرایی (مثل کنترل عمق میدان، پس‌زمینه‌های پرت‌شونده، یا اعوجاج پرسپکتیو) را مرور خواهیم کرد. سپس نشان می‌دهیم چگونه ترکیب هوشمندانه این خانواده‌ها در یک صحنه، ریتم، تأکید و تداوم فضایی را شکل می‌دهد. پس بیایید از آغاز، آغاز کنیم: یک قاب ساده، یک سوژه‌ی واحد، نمای ایستا و قفل‌شده. از این نقطه، آجر به آجر، ساختمان دستور زبان نما را بالا می‌بریم تا وقتی به صحنه‌های پیچیده‌تر برسیم، بدانیم هر انتخابِ نما دقیقاً چه نقشی در معنا، احساس و هدایت نگاه مخاطب بازی می‌کند.

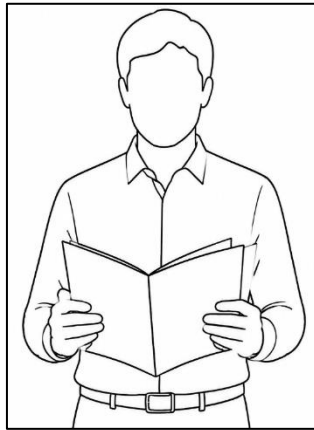
نمای متوسط؛ تعادل میان مشاهده طبیعی و روایت بصری

در میان خانواده‌ی متنوع نماها، «نمای متوسط»^۶ یکی از آشناترین و پرکاربردترین انواع قاب‌بندی در سینما و تلویزیون به شمار می‌آید. اهمیت این نما از آن‌جا ناشی می‌شود که بیش از بسیاری از نماهای دیگر، به تجربه‌ی بصری روزمره‌ی انسان نزدیک است. ما در زندگی عادی، هنگام گفت‌وگو با دیگران، معمولاً نه آن‌قدر به طرف مقابل نزدیک می‌شویم که تنها جزئیات چهره‌ی او را ببینیم و نه آن‌قدر از او فاصله می‌گیریم که حضورش در محیط بر ویژگی‌های فردی‌اش غلبه کند. آنچه اغلب در تعامل‌های انسانی تجربه می‌کنیم، فاصله‌ای متعادل و طبیعی است؛ فاصله‌ای که معادل بصری آن در زبان سینما، همان نمای متوسط است. برای درک بهتر این موضوع، کافی است موقعیتی ساده را تصور کنیم: شما در اتاقی با فردی دیگر ایستاده‌اید و با او گفت‌وگو می‌کنید. در شرایط معمول، میان شما فاصله‌ای چند متری وجود دارد؛ مگر آن‌که رابطه‌ای بسیار صمیمی داشته باشید یا فضای اتاق بسیار محدود باشد. در چنین وضعیتی، آنچه از شخص مقابل می‌بینید، معمولاً تصویری است که نه صرفاً بر چهره متمرکز است و نه او را در دل محیط گم می‌کند. شما هم‌زمان حالت صورت، بخشی از زبان بدن، و تا اندازه‌ای فضای اطراف او را درک می‌کنید. اگر در همین وضعیت یک دوربین در دست داشته باشید و از فرد مقابل فیلم‌برداری کنید، قاب حاصل به احتمال زیاد در محدوده‌ی نمای متوسط قرار خواهد گرفت. از همین‌جا می‌توان به یکی از اصول اساسی قاب‌بندی رسید: فاصله‌ی میان مشاهده‌گر و سوژه،

^۶ Medium Shot (MS)

نقش مهمی در تعیین نوع نما دارد. هرچه دوربین به موضوع نزدیک‌تر شود، قاب بسته‌تر و صمیمی‌تر خواهد شد؛ و هرچه فاصله بیشتر شود، سهم محیط و فضای پیرامون در تصویر افزایش می‌یابد. در نتیجه، فاصله‌ای متوسط—در حدود تقریبی یک‌ونیم تا سه متر—اغلب به تولید نمای متوسط منجر می‌شود. البته باید توجه داشت که این موضوع یک فرمول مطلق نیست. اندازه‌ی واقعی سوژه، نوع لنز، فاصله‌ی کانونی و حتی ابعاد قاب نیز در شکل‌گیری تصویر نهایی تأثیرگذارند؛ اما در ساده‌ترین تعریف، نمای متوسط محصول نوعی تعادل میان نزدیکی و فاصله است.

کارکرد مهم نمای متوسط در این است که تماشاگر را در موقعیتی آشنا و راحت قرار می‌دهد. این نما به دلیل شباهتش با نحوه‌ی دیدن معمول انسان، کمتر احساس تصنعی یا تحمیل‌شده ایجاد می‌کند. وقتی مخاطب یک نمای نزدیک می‌بیند، ناخودآگاه وارد فضای احساسی و درونی شخصیت می‌شود؛ و وقتی یک نمای دور تماشا می‌کند، بیشتر متوجه مکان، فضا و روابط کلی صحنه می‌شود. اما نمای متوسط در نقطه‌ای میانی قرار دارد: نه بیش از حد شخصی و فشرده است و نه بیش از اندازه توصیفی و دور. به همین دلیل، این نما اغلب برای گفت‌وگوها، کنش‌های روزمره، و صحنه‌هایی که نیازمند توازن میان شخصیت و محیط هستند، انتخابی ایده‌آل به شمار می‌آید.



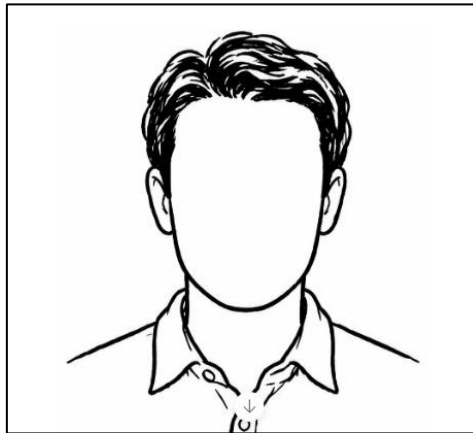
تصویر ۳-۱: نمای متوسط

از نظر روایی نیز نمای متوسط جایگاه ویژه‌ای دارد. این نما به فیلم‌ساز اجازه می‌دهد که شخصیت را در حالتی قابل فهم و متعادل نشان دهد؛ حالتی که در آن هم حالات چهره تا حدی خوانا هستند و هم حرکات دست، وضعیت بدن و بخشی از محیط اطراف قابل مشاهده‌اند. چنین ویژگی‌ای باعث می‌شود نمای متوسط برای ساختن صحنه‌های دیالوگ، معرفی

شخصیت، و نمایش تعامل میان افراد بسیار مؤثر باشد. در واقع، نمای متوسط پلی است میان تأکید احساسی نمای نزدیک و وسعت اطلاعاتی نمای دور. بنابراین، اگر بخواهیم نمای متوسط را در یک عبارت خلاصه کنیم، باید بگوییم که این نما «تصویر طبیعی انسان از دیگری در فاصله‌ای معمول» است. همین طبیعی بودن، راز ماندگاری و کارآمدی آن در زبان تصویر است. در ادامه، با بررسی نمونه‌ها و کاربردهای دقیق‌تر، خواهیم دید که چگونه همین قاب به‌ظاهر ساده می‌تواند در بیان معنا، هدایت توجه مخاطب و تنظیم لحن صحنه نقشی اساسی ایفا کند.

نمای نزدیک؛ تمرکز بر جزئیات و صمیمیت در تصویر

در سلسله‌مراتب زبان تصویر، پس از عبور از فضای عمومی و تعاملی نمای متوسط، به قلمروی وارد می‌شویم که در آن «جزئیات» حرف اول را می‌زنند: نمای نزدیک یا (Close-Up (CU). اگر نمای متوسط را نمای «گفت‌وگو و کنش» بدانیم، نمای نزدیک بدون شک نمای «تمرکز، صمیمیت و افشای حقیقت» است. این نوع قاب‌بندی با حذف زواید محیطی و بزرگ‌نمایی سوژه، پیوندی عمیق و بلاواسطه میان مخاطب و موضوع ایجاد می‌کند که در دنیای واقعی، تنها در لحظات بسیار خاص و صمیمانه تجربه می‌شود.



تصویر ۴-۱: نمای نزدیک

برای درک گذار از نمای متوسط به نمای نزدیک، بگذارید به همان مثال اتاق و گفت‌وگو بازگردیم. تصور کنید در حال صحبت با دوست خود هستید و او عکسی از اتومبیل جدیدش را به شما نشان می‌دهد. زمانی که در نمای متوسط (MS) قرار دارید، شما دوستان را می‌بینید که تکه کاغذی در دست دارد؛ شما «کنش نشان دادن عکس» را درک می‌کنید، اما محتوای

درون عکس برایتان مبهم است. در این فاصله، اطلاعات کلی هستند. اما به محض اینکه دوستتان عکس را به چشمان شما نزدیک می‌کند، یا شما برای دیدن آن جلو می‌روید، جهان پیرامون محو شده و تمام فضای دیداری شما توسط آن عکس اشغال می‌شود. در این لحظه، شما از سطح «خبر داشتن از وجود عکس» به سطح «مشاهده‌ی دقیق جزئیات ماشین» ارتقا پیدا می‌کنید. این دقیقاً همان کاری است که نمای نزدیک در سینما انجام می‌دهد: عبور از کلیات برای رسیدن به بطن ماجرا.

تولید یک نمای نزدیک حرفه‌ای، تنها به معنای نزدیک کردن فیزیکی دوربین به سوژه نیست، بلکه محصول تعامل ظریف سه عامل کلیدی است:

۱. **فاصله فیزیکی:** نزدیکی واقعی دوربین به موضوع که باعث تغییر پرسپکتیو و عمق میدان می‌شود.

۲. **فاصله کانونی لنز:** استفاده از لنزهای تله‌فتو که با فشرده کردن فضا و بزرگ‌نمایی اپتیکی، سوژه را در قاب برجسته کرده و پس‌زمینه را محو می‌کنند.

۳. **اندازه ذاتی موضوع:** ابعاد خود سوژه (مثلاً یک عکس در برابر یک ساختمان) تعیین می‌کند که برای پر کردن کادر، به چه میزان از بزرگ‌نمایی نیاز داریم.

هنگامی که این سه عامل دست به دست هم می‌دهند تا قاب را با اجزایی بزرگ‌تر از اندازه‌ی واقعی‌شان در دنیای فیزیکی پر کنند، معجزه‌ای در ادراک مخاطب رخ می‌دهد. تماشاگر در نمای نزدیک، اطلاعاتی را دریافت می‌کند که در زندگی عادی به راحتی از کنارشان می‌گذرد؛ لرزش یک عضله در گوشه‌ی چشم، بافت زبر یک پارچه، یا در مثال ما، خطوط طراحی و درخشش بدنه‌ی آن ماشین در عکس.

از منظر روان‌شناختی، نمای نزدیک تماشاگر را مجبور به تمرکز می‌کند. در نماهای بازتر، چشم مخاطب آزاد است که در گوشه و کنار کادر بچرخد، اما در نمای نزدیک، کارگردان «دیکته» می‌کند که بیننده دقیقاً به چه چیزی نگاه کند. این نما، سکوت را معنادار و کوچک‌ترین اشارات را به فریاد تبدیل می‌کند. به همین دلیل است که نمای نزدیک را قدرتمندترین ابزار برای نمایش درونیات شخصیت‌ها و اهمیت اشیاء می‌دانند. در این قاب، شیئی به سادگی یک عکس ماشین، دیگر صرفاً یک اکسسوار (وسایل صحنه) نیست، بلکه به موضوع اصلی روایت تبدیل می‌شود که تمام توجه و احساسات تماشاگر را به خود معطوف کرده است.

در ادامه‌ی این بحث، خواهیم دید که نمای نزدیک خود به زیرشاخه‌های ظریف‌تری تقسیم

می‌شود؛ از «نمای نزدیک متوسط»^۷ که تعادلی میان شانه و چهره است، تا «نمای بسیار نزدیک»^۸ که تنها بر روی یک جزء خاص مثل چشم یا نوک قلم تمرکز دارد. درک این تفاوت‌ها به شما کمک می‌کند تا بدانید در هر لحظه از داستان، چه مقدار از «اطلاعات» یا «احساس» را باید به خورد مخاطب بدهید تا تداوم روایی و تأثیرگذاری بصری اثرتان به حداکثر برسد. پس به خاطر داشته باشید: نمای نزدیک، هدیه‌ی کارگردان به مخاطب برای دیدن نادیدنی‌هاست.

نمای دور؛ گسترش میدان دید و تعریف جایگاه سوژه در فضا

در ادامه‌ی بررسی انواع نما و پس از عبور از نماهای صمیمی‌تر، به نمای دور یا لانگ‌شات^۹ می‌رسیم؛ نمایی که نقطه‌ی مقابل نمای نزدیک به شمار می‌آید و تمرکز آن نه بر جزئیات، بلکه بر فضا، مقیاس و رابطه‌ی فیزیکی سوژه با محیط اطراف است. نمای دور با عقب‌نشینی آگاهانه دوربین، میدان دید تماشاگر را گسترش می‌دهد و امکان درک کلی‌تری از موقعیت مکانی و شرایط پیرامونی کنش را فراهم می‌سازد.

در این نوع قاب‌بندی، دوربین بخش وسیع‌تری از محیط را در بر می‌گیرد و به همین دلیل، سهم فضای اطراف معمولاً از سهم خود شخصیت یا موضوع بیشتر است. سوژه ممکن است در مرکز قاب قرار داشته باشد یا حتی به حاشیه رانده شود، اما در هر حالت، آنچه اهمیت پیدا می‌کند جایگاه او در دل فضا است، نه ویژگی‌های ظاهری یا جزئیات فردی‌اش. نمای دور به ما نمی‌گوید «شخص چه احساسی دارد»، بلکه بیشتر می‌پرسد: «او کجاست؟ در چه شرایطی قرار دارد؟ و چه نسبتی با محیط اطرافش برقرار کرده است؟»

برای روشن‌تر شدن کارکرد این نما، همان مثال پیشین را ادامه می‌دهیم. تصور کنید فردی که لحظاتی قبل عکسی از اتومبیل جدیدش را به شما نشان داده بود، اکنون به سمت پنجره می‌رود و از شما می‌خواهد به خیابان نگاه کنید. شما از پشت پنجره، خود ماشین را می‌بینید که در فاصله‌ای دورتر پارک شده است. در این وضعیت، ماشین تنها بخش کوچکی از میدان دید شما را اشغال می‌کند و در میان عناصر متعددی مانند خیابان، ساختمان‌ها، درختان و سایر خودروها قرار می‌گیرد. آنچه دریافت می‌کنید، تصویری کلی از «ماشین در بستر محیط»

^۷ Medium Close-Up

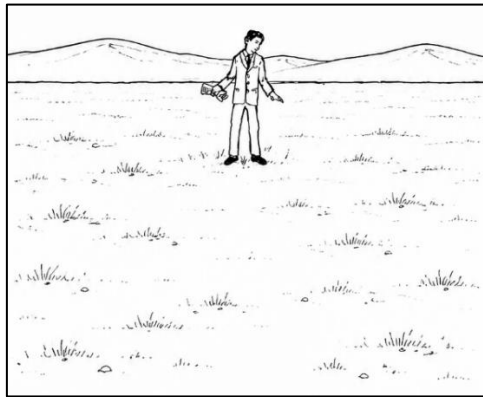
^۸ Extreme Close-Up

^۹ Long Shot – LS

است، نه تمرکز بر جزئیات طراحی یا رنگ بدنه‌ی آن. این تجربه‌ی بصری، معادل دقیق نمای دور در زبان سینماست.

نمای دور معمولاً برای معرفی مکان، ایجاد حس مقیاس، و نمایش روابط فضایی میان عناصر صحنه به کار می‌رود. در چنین نمایی، مخاطب می‌تواند فاصله‌ها را تخمین بزند، مسیر حرکت شخصیت‌ها را درک کند و نسبت آن‌ها را با فضاها یا بسته تشخیص دهد. به همین دلیل، نمای دور در آغاز صحنه‌ها، سکانس‌های حرکتی، یا لحظاتی که داستان نیازمند تنفس و گسترش فضایی است، کاربرد فراوان دارد.

گاهی به نمای دور، نمای عریض^{۱۰} نیز گفته می‌شود. این اصطلاح به این نکته اشاره دارد که قاب، جهان فیلم‌شده‌ی گسترده‌تری را در خود جای می‌دهد. در نمای عریض، دوربین نه تنها کنش اصلی، بلکه بخش بزرگی از محیط اطراف را نیز ثبت می‌کند؛ محیطی که می‌تواند حامل اطلاعات روایی مهمی باشد. نوع معماری، وضعیت آب‌وهوا، شلوغی یا خلوتی فضا و حتی نورپردازی طبیعی، همگی در این نما نقش معنا ساز پیدا می‌کنند.



تصویر ۵-۱: نمای دور

از منظر ادراکی، نمای دور فاصله‌ای احساسی میان تماشاگر و سوژه ایجاد می‌کند. مخاطب در این حالت بیشتر ناظر است تا همراه؛ او صحنه را «می‌بیند» اما کمتر «حس می‌کند». همین فاصله، گاه به شکل آگاهانه برای القای تنهایی، کوچکی انسان در برابر محیط، یا عظمت فضا مورد استفاده قرار می‌گیرد. یک شخصیت تنها در دل یک خیابان پهن یا منظره‌ای وسیع، می‌تواند بدون هیچ دیالوگی مفهومی عمیق را منتقل کند.

در ادامه‌ی این مبحث، خواهیم دید که نمای دور نیز خود دارای درجات مختلفی است؛ از

^{۱۰} Wide Shot (WS)

نمای دور استاندارد که هنوز شخصیت قابل تشخیص است، تا نمای بسیار دور^{۱۱} که در آن انسان به نقطه‌ای کوچک در دل جهان بدل می‌شود. شناخت دقیق این تفاوت‌ها به فیلم‌ساز کمک می‌کند تا بداند در هر لحظه از روایت، چه مقدار از جهان داستان را به مخاطب نشان دهد و چگونه با فاصله گرفتن از سوژه، معنا و احساس تازه‌ای خلق کند.

سه نوع نمای اصلی — نمای دور (LS) نمای متوسط (MS) و نمای نزدیک (CU) — را می‌توان به‌عنوان واحدهای بنیادین ساختمان زبان بصری سینما در نظر گرفت. این نماها نخستین ابزارهایی هستند که هر فیلم‌ساز یا فیلم‌بردار برای آغاز ثبت تصاویر متحرک به آن‌ها تکیه می‌کند. همان‌گونه که در مباحث پیشین به دستور زبان نما اشاره شد، این سه نوع نما نه تنها شکل‌دهنده‌ی ساختار اولیه‌ی روایت تصویری‌اند، بلکه پایه‌ای‌ترین انتخاب‌هایی هستند که مسیر درک مخاطب از داستان را مشخص می‌کنند.

انتخاب میان این نماها، تصمیمی کاملاً آگاهانه و وابسته به نگاه فیلم‌ساز یا فیلم‌بردار است. این شما هستید که تعیین می‌کنید در هر لحظه از روایت، چه بخشی از جهان داستان باید دیده شود و چه میزان از اطلاعات بصری به تماشاگر منتقل گردد. آیا لازم است مخاطب ابتدا فضا و موقعیت را درک کند؟ آیا باید کنش و رابطه‌ی میان شخصیت‌ها برجسته شود؟ یا زمان آن رسیده که بر جزئیات، احساسات یا واکنش‌های درونی تمرکز کنیم؟ پاسخ به این پرسش‌هاست که نوع نما را مشخص می‌کند، نه صرفاً قواعد خشک فنی.

برای تصمیم‌گیری دقیق‌تر، یک تمرین ذهنی ساده اما بسیار مؤثر وجود دارد: خود را به‌جای تماشاگر قرار دهید و از خود بپرسید «اگر در این لحظه بیننده‌ی این فیلم بودم، دوست داشتم چه چیزی را ببینم؟» این سؤال، پلی است میان نیت فیلم‌ساز و تجربه‌ی مخاطب. زیرا در نهایت، این تماشاگر است که مجموعه‌ی نماهای تدوین‌شده را می‌بیند و برداشت او از روایت، مستقیماً تحت تأثیر انتخاب‌ها و تنوع نماهایی است که شما در اختیارش قرار داده‌اید.

باید به خاطر داشت که تجربه‌ی تماشای یک فیلم، صرفاً حاصل داستان یا بازی بازیگران نیست؛ بلکه نتیجه‌ی کیفیت سازمان‌دهی نماها و چگونگی توزیع اطلاعات بصری در طول روایت است. استفاده‌ی هوشمندانه از نماهای دور، متوسط و نزدیک می‌تواند ریتم بصری فیلم را شکل دهد، توجه مخاطب را هدایت کند و او را درگیر جهان داستان سازد. در مقابل، یکنواختی در انتخاب نماها یا استفاده‌ی نادرست از آن‌ها، حتی قوی‌ترین ایده‌ها را نیز کم‌اثر

^{۱۱} Extreme Long Shot

خواهد کرد.

نکته‌ی مهم دیگر این است که این سه نما، پایان راه نیستند؛ بلکه نقطه‌ی آغازند. در ادامه‌ی مباحث، با مشتقات و تنوع‌های متعدد این نماهای اصلی آشنا خواهیم شد؛ نماهایی که امکان پوشش دقیق‌تر کنش‌ها، فضاها و حالات را فراهم می‌کنند. بنابراین جای نگرانی وجود ندارد. شما به‌عنوان فیلم‌ساز یا فیلم‌بردار، ابزارهای فراوانی در اختیار خواهید داشت تا هر کنش را از زوایای مختلف روایت کنید و زبان بصری متناسب با داستان خود را بسازید.

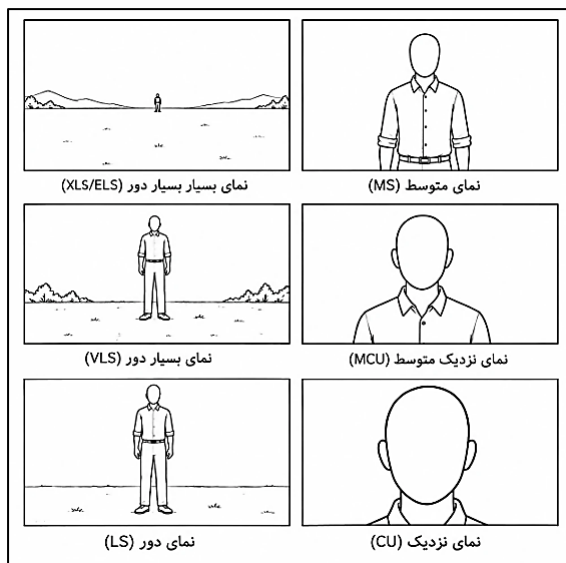
در این مرحله، مهم‌ترین هدف، درک نقش این سه نمای اصلی به‌عنوان ستون‌های اولیه‌ی روایت تصویری است؛ ستون‌هایی که تمام ساختارهای پیچیده‌تر بعدی بر پایه‌ی آن‌ها شکل می‌گیرند.

خانواده‌ی گسترش‌یافته نماهای اصلی در زبان سینما

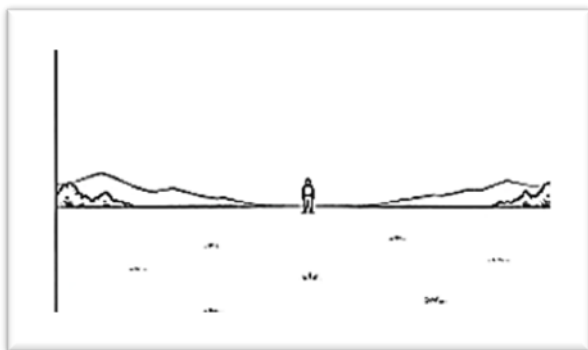
خانواده‌ی نماهای اصلی به عنوان یکی از مهم‌ترین ابزارهای بصری فیلم‌برداری، نقشی تعیین‌کننده در انتقال معنا، احساس و اطلاعات به مخاطب دارند. این نماها، که در رده‌بندی‌های مختلف سینمایی از جایگاه ویژه‌ای برخوردارند، اساس زبان بصری را شکل می‌دهند و نخستین گام برای درک عمیق‌تر اصول ترکیب‌بندی و روایت تصویری به‌شمار می‌آیند. هر کدام از این نماها با توجه به فاصله دوربین از سوژه، میزان کادربندی، و نوع اطلاعاتی که به بیننده منتقل می‌شود، کاربردی مشخص و تأثیری متفاوت دارند.

برای ساده‌سازی روند یادگیری، معمولاً نمونه‌های آموزشی با استفاده از یک سوژه‌ی واحد انجام می‌شود؛ سوژه‌ای که در مرکز قاب قرار گرفته و در پس‌زمینه‌ای خنثی و ساده دیده می‌شود. چنین رویکردی باعث می‌شود توجه هنرجو از عوامل مزاحم دور شده و کاملاً بر تفاوت‌های میان نماها متمرکز شود. دوربینی که دقیقاً در ارتفاع چشم سوژه قرار می‌گیرد، استانداردترین و رایج‌ترین شیوه‌ی نمایش او در موقعیت خنثی است. این حالت پایه‌ای، به شما امکان می‌دهد بعدها درک کنید که تغییر ارتفاع دوربین، زاویه‌ی دید، یا پیچیدگی پس‌زمینه چگونه می‌تواند معنای جدیدی در تصویر ایجاد کند.

در مراحل پیشرفته‌تر یادگیری، هنرجو با ترکیب‌بندی‌های پیچیده‌تر، استفاده خلاقانه از زوایا، و نورپردازی‌های متنوع آشنا خواهد شد. اما فهم اولیه‌ی تفاوت میان نماهای اصلی، مقدمه‌ی ضروری برای ورود به این مباحث است. آنچه در ادامه می‌آید معرفی گسترش‌یافته دسته‌های اصلی نماهاست؛ دسته‌هایی که در تمام منابع معتبر سینمایی از آن‌ها به عنوان پایه کادربندی یاد می‌شود.



تصویر ۶-۱: فهرستی از نماهای اصلی



تصویر ۷-۱: نمای بسیار بسیار دور

نمای بسیار بسیار دور

نمای بسیار بسیار دور یکی از پایه‌ای‌ترین و درعین حال قدرتمندترین ابزارهای بصری در فیلمبرداری است؛ نمایی که با پوشش دادن گستره‌ی وسیعی از فضا، نه تنها مکان را معرفی می‌کند، بلکه می‌تواند اطلاعات زمانی، احساسی و روایی مهمی را نیز منتقل سازد. نمای بسیار بسیار دور معمولاً در فیلمبرداری خارجی کاربرد گسترده‌ای دارد، زیرا ماهیت آن بر پایه‌ی نمایش محیطی وسیع و گسترده شکل گرفته است. این نما، چشم‌اندازی پهناور از جهان داستان را پیش روی بیننده قرار می‌دهد؛ چشم‌اندازی که ممکن است شامل یک شهر

شلوغ، دشت‌های بی‌پایان، کوهستانی سنگی، ساحل آرام یک دریا یا حتی بیابانی خشک و بی‌انتها باشد. در حقیقت، نمای بسیار بسیار دور به علت وسعت دیدی که ارائه می‌دهد، یکی از مؤثرترین ابزارهای معرفی فضا در آغاز فیلم‌ها یا در شروع یک سکانس جدید است. بیننده با مشاهده‌ی چنین نمایی، پیش از ورود به جزئیات روایت، درک اولیه‌ای از جهان اثر به دست می‌آورد.

این نما علاوه بر ارائه‌ی اطلاعات مکانی، می‌تواند زمان را نیز معرفی کند. کارگردان‌ها از این نوع نما برای نمایش ویژگی‌های زمانی استفاده می‌کنند؛ برای مثال، طلوع آرام خورشید در کویر می‌تواند آغاز یک صبح تابستانی را تداعی کند، درحالی‌که خیابان‌های خالی و مه‌آلود ممکن است نشانه‌ای از بامداد یک روز زمستانی باشد.

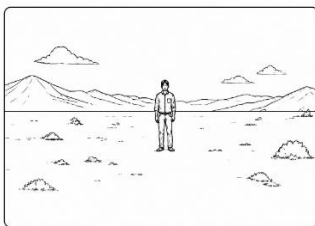
از این نما حتی برای نمایش دوره‌های تاریخی نیز استفاده می‌شود: تصویری از دژی قدیمی می‌تواند گذشته‌ی دور را یادآوری کند، و چشم‌اندازی از یک شهر مدرن و شلوغ شاید زمان حال یا آینده را تداعی کند. بنابراین، این نما در ایجاد زمینه‌ی زمانی و ایجاد حال‌وهوای مناسب نقش بسیار مهمی دارد. در برخی موارد، نمای بسیار بسیار دور به گونه‌ای طراحی می‌شود که حضور انسان را نیز در خود جای دهد. اما این حضور معمولاً در مقیاسی بسیار کوچک دیده می‌شود؛ آن‌چنان کوچک که تشخیص جزئیات بدن یا حالت چهره‌ی فرد تقریباً غیرممکن است.

به همین دلیل، اطلاعات مربوط به شخصیت‌ها در این نما کلی و عمومی هستند، نه جزئی و دقیق. برای مثال، مردی تنها که در حال ورود به یک شهر دورافتاده است، یا ارتشی بزرگ که در افق در حال پیشروی به سمت دشت است، هر دو می‌توانند از طریق نمای بسیار بسیار دور معرفی شوند. در هر دو حالت، پیام اصلی بر مفهوم کلی و احساسی تصویر متمرکز است: تنهایی، عظمت، تهدید، آرامش یا گستردگی.

ماهیت کلی‌نگر این نما باعث می‌شود اطلاعات آن در خدمت ایجاد زمینه، القای فضا و آماده‌سازی مخاطب برای ورود به بخش‌های دقیق‌تر روایت باشد. در واقع، نمای بسیار بسیار دور نقش مقدمه‌ای بصری را ایفا می‌کند که جهان فیلم را تعریف و مرزبندی می‌کند.

در ادامه مباحث آموزشی، خواهید دید که این نوع نما چگونه با ترکیب سایر نماها، ریتم بصری و روایت را شکل می‌دهد و چگونه انتخاب آن می‌تواند معنا، هیجان یا احساس خاصی را در آغاز یک سکانس ایجاد کند.

نمای بسیار دور



تصویر ۸-۱

نمای بسیار دور که با مخفف VLS شناخته می‌شود، همچنان در خانواده‌ی نماهای عریض قرار می‌گیرد و نسبت به نمای بسیار دور، تمرکز بیشتری بر سوژه‌ی انسانی دارد. هرچند محیط همچنان عنصر غالب است و بخش عمده‌ای از قاب را تشکیل می‌دهد، اما اندازه‌ی سوژه در تصویر به قدری افزایش می‌یابد که ساختار کلی بدن و حتی برخی جزئیات لباس قابل تشخیص می‌شود.

این نما معمولاً در فیلمبرداری خارجی به کار می‌رود، اما در شرایطی که فضای داخلی کافی وجود داشته باشد — مثلاً سوله‌ها، انبارهای بزرگ یا محیط‌های استودیویی با عمق مناسب — می‌توان آن را در فیلمبرداری داخلی نیز به کار برد. کاربرد نمای بسیار دور محدود به معرفی مکان نیست؛ بلکه گاهی در روند حرکتی بازیگر، زمانی که او از فاصله‌ی زیاد به سمت دوربین نزدیک می‌شود، می‌تواند به عنوان یک نمای معرف نیز عمل کند.

این نما می‌تواند زمان و مکان کلی سکانس را مشخص کند و در عین حال اطلاعاتی ابتدایی درباره‌ی سوژه ارائه دهد. به عبارت دیگر، در این نما محیط همچنان نقش اصلی را دارد، اما سوژه نیز آن قدر قابل مشاهده است که حضور او نادیده گرفته نشود. این ویژگی باعث می‌شود نمای بسیار دور پلی میان نمای بسیار بسیار دور و نمای دور محسوب شود و انتقالی نرم میان نماهای کاملاً محیط‌محور و نماهای شخصیت‌محور ایجاد کند.

نمای دور



تصویر ۹-۱

در ادامه‌ی خانواده‌نماهای عریض، به نمای دور می‌رسیم که با مخفف‌های LS یا WS شناخته می‌شود. این نما معمولاً به‌عنوان «نمای بدن کامل» مورد توجه قرار می‌گیرد، زیرا سوژه به اندازه‌ای به دوربین نزدیک شده که سر تا پای او در قاب دیده می‌شود. هرچند محیط همچنان حضور دارد، اما دیگر نقش غالب را ایفا نمی‌کند؛ زیرا اندازه‌ی بزرگ‌تر سوژه توجه بیننده را بیشتر به او معطوف می‌سازد.

این نما را می‌توان هم در فضاهای خارجی و هم در فضاهای داخلی استفاده کرد. فقط کافی است محیط فیلمبرداری اجازه ثبت تصویر از فاصله مناسب را بدهد. هرچند در این نما هنوز بخش‌هایی از فضای پیرامونی دیده می‌شود، اما تمرکز اصلی به سمت سوژه منتقل می‌شود و جزئیاتی مانند جنسیت، نوع پوشش، ویژگی‌های بدنی و حتی برخی حالات عمومی چهره قابل مشاهده است.

همین ویژگی‌ها باعث می‌شود نمای دور اطلاعات بیشتری درباره‌ی «چه کسی» ارائه دهد، در حالی که نمای بسیار دور بیشتر بر «کجا» و «چه زمانی» تمرکز دارد. با این حال، برخلاف نمای بسیار دور، نمای دور به‌عنوان نمای معرفی چندان مناسب نیست. دلیل آن این است که تمرکز تصویر به‌اندازه‌ای بر سوژه بالا می‌رود که از قدرت معرفی محیط یا انتقال حال‌وهوای کلی سکانس کاسته می‌شود. به همین دلیل، از نمای دور بیشتر در ادامه سکانس استفاده می‌شود، جایی که مخاطب از قبل با مکان و فضای کلی داستان آشنا شده است.

نمای دور متوسط



تصویر ۱۰-۱

در کتاب‌ها و منابع آموزشی سینما، معمولاً برای روشن‌سازی تفاوت نماها، از تصاویر مرجع استفاده می‌شود. این طبقه‌بندی تصویری نه‌تنها به درک بهتر فاصله‌ی دوربین از سوژه کمک می‌کند، بلکه شناخت تدریجی میزان بزرگنمایی را نیز ساده‌تر می‌سازد.

در ادامه‌ی این خانواده، به نمای دور متوسط می‌رسیم که با مخفف MLS شناخته می‌شود. این نما اولین گامی است که فیلمبردار برای کاهش گستره دید و افزودن بزرگ‌نمایی نسبت به نماهای کاملاً عریض برمی‌دارد. در این قاب، دیگر تمام اندام سوژه دیده نمی‌شود و بخشی از بدن او از قاب بیرون می‌ماند. به طور متداول، قاب‌بندی در این نما طوری انجام می‌شود که تصویر از بالای زانو یا کمی پایین‌تر قطع شود. انتخاب محل دقیق برش بسته به حرکت بازیگر، نوع پوشش، و حتی میزان تأکید کارگردان بر زبان بدن شخصیت می‌تواند تغییر کند.

هنگامی که کادر از بالای زانو قطع می‌شود، این نما در برخی منابع سینمایی با عنوان نمای کابویی نیز شناخته می‌شود. علت این نام‌گذاری به فیلم‌های وسترن آمریکایی برمی‌گردد؛ جایی که نشان دادن اسلحه گاوچران‌ها که در غلاف چرمی روی ران بسته می‌شد، اهمیت زیادی داشت. بنابراین انتخاب این نقطه برش نه تنها کاربردی بود، بلکه بخشی از هویت بصری آن ژانر را شکل می‌داد. امروزه نیز این نوع قاب‌بندی در اکشن‌ها، درام‌ها و ژانرهای مختلف دیگر دیده می‌شود، زیرا تعادلی مناسب میان نمایش حرکات بدن و نزدیکی به سوژه ایجاد می‌کند.

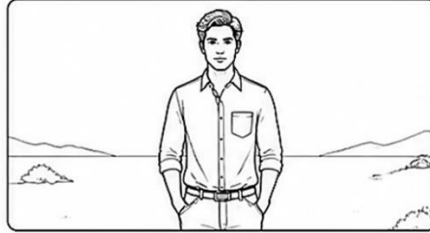
نمای دور متوسط از نظر کارکرد، همچنان به خانواده نماهای عریض وابسته است، زیرا فضای پیرامونی هنوز حضور قابل توجهی دارد. با این حال، اندازه‌ی سوژه در این نما به قدری افزایش یافته که حالات عمومی بدن، شیوه‌ی ایستادن، نوع لباس، و سبک حرکت فرد با وضوح بیشتری منتقل می‌شود. این ویژگی باعث می‌شود نمای MLS در صحنه‌هایی که شخصیت در حال حرکت است — مانند راه رفتن، دویدن یا تعامل با محیط — کاربرد ویژه‌ای داشته باشد. این نما همچنین می‌تواند انتقال روانی میان نمای دور و نمای متوسط را ایجاد کند و در تدوین، ضرابه‌نگ صحنه را نرم و طبیعی نگه دارد.

از آنجا که بخش بیشتری از بدن نسبت به نمای دور حذف شده است، تمرکز قاب بیشتر بر سوژه قرار می‌گیرد. در نتیجه، اگرچه هنوز مقداری از محیط قابل رؤیت است، اما اهمیت آن کاهش می‌یابد و توجه بیشتری به کنش شخصیت معطوف می‌شود. به همین دلیل، نمای دور متوسط معمولاً برای معرفی محیط مناسب نیست و بیشتر در بخش‌های میانی یک سکانس مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ جایی که بیننده محیط را شناخته و اکنون آماده مشاهده تعامل دقیق‌تر شخصیت با فضا است.

در مجموع، نمای دور متوسط نقطه‌ی اتصال میان نماهای محیط‌محور و نماهای شخصیت‌محور است. این قاب، در عین حفظ بخشی از ابعاد فضا، نگاه مخاطب را به سوژه نزدیک‌تر می‌کند و

به همین دلیل یکی از کارآمدترین نماها در روایت تصویری به شمار می آید.

نمای متوسط



تصویر ۱۱-۱

نمای متوسط که به اختصار MS نامیده می شود، یکی از رایج ترین و کاربردی ترین قاب بندی ها در زبان بصری سینما و تلویزیون است. این نما از نظر فاصله ی دوربین از سوژه، میان نماهای دورتر و نماهای نزدیک تر قرار می گیرد و به همین دلیل تعادلی مناسب میان نمایش شخصیت و بخش محدودی از محیط پیرامون ایجاد می کند. در بسیاری از صحنه های گفت و گو، تعامل شخصیت ها و حتی معرفی ویژگی های رفتاری افراد، این نما نقش بسیار مهمی ایفا می کند. نمای متوسط گاهی با عنوان نمای کمر نیز شناخته می شود. دلیل این نام گذاری آن است که قاب تصویر معمولاً بدن انسان را از ناحیه ی زیر کمر تا بالای مچ دست ها در بر می گیرد؛ البته این در حالتی است که بازوهای بازیگر به طور طبیعی در دو طرف بدن آویزان باشند. در این قاب بندی، نیم تنه ی شخصیت بیشترین بخش تصویر را به خود اختصاص می دهد و بنابراین توجه بیننده بیشتر به چهره، حرکات دست و حالات بدن معطوف می شود. همین ویژگی سبب می شود نمای متوسط در صحنه هایی که انتقال احساسات یا برقراری ارتباط میان شخصیت ها اهمیت دارد، بسیار مؤثر باشد.

این نوع نما را می توان هم در فضاها ی داخلی و هم در محیط های خارجی به کار برد. با این حال، در هر دو حالت تمرکز اصلی تصویر بر شخصیت قرار دارد و محیط تنها به اندازه ای دیده می شود که به درک موقعیت مکانی کمک کند.

در نمای متوسط، اندام انسانی شاخص ترین عنصر قاب است؛ به گونه ای که بسیاری از جزئیات ظاهری شخصیت به وضوح قابل مشاهده می شوند. برای مثال، بیننده می تواند چشم ها و جهت نگاه شخصیت، رنگ و مدل مو، نوع پوشش، و حتی ویژگی های کلی چهره را تشخیص دهد. همین میزان از نزدیکی باعث می شود ارتباط عاطفی میان مخاطب و شخصیت تقویت شود. با وجود مزایای فراوان این نما، استفاده از آن نیازمند دقت در کنترل حرکت بازیگر است. از

آنجا که قاب نسبت به نماهای دورتر بسته‌تر است، آزادی حرکت بدن کاهش می‌یابد و هر حرکت اضافی ممکن است باعث خروج بخشی از بدن از قاب شود. بنابراین فیلمبردار و کارگردان باید در طراحی میزانشن و حرکات بازیگر توجه ویژه‌ای داشته باشند. اگر حرکات به‌درستی مدیریت نشوند، ممکن است قاب شکسته شود؛ یعنی بخشی از بدن شخصیت به‌طور ناخواسته از محدوده تصویر خارج گردد و توازن بصری صحنه بر هم بخورد.

به همین دلیل در هنگام فیلمبرداری با نمای متوسط، معمولاً تلاش می‌شود موقعیت بازیگر به گونه‌ای تنظیم شود که حرکات‌های طبیعی او همچنان در محدوده قاب باقی بماند. استفاده از این نما در صحنه‌های گفت‌وگو، واکنش‌های احساسی، یا لحظاتی که شخصیت در حال تعامل با فرد دیگری است بسیار رایج است، زیرا ترکیبی مناسب از بیان چهره، زبان بدن و فضای محدود اطراف را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد.

در مجموع، نمای متوسط را می‌توان یکی از مهم‌ترین ابزارهای روایت تصویری دانست؛ نمایی که نه تنها امکان مشاهده دقیق‌تر شخصیت را فراهم می‌کند، بلکه همچنان پیوند او با محیط پیرامون را حفظ می‌کند. به همین دلیل این قاب‌بندی اغلب در میانه سکانس‌ها و در بخش‌هایی که تمرکز داستان بر واکنش‌ها و ارتباطات انسانی قرار دارد، به کار گرفته می‌شود.

نمای نزدیک متوسط



تصویر ۱۲-۱

نمای نزدیک متوسط که با مخفف MCU شناخته می‌شود، یکی از نماهای مهم در طیف قاب‌بندی‌های نزدیک به شمار می‌آید. این نما از نظر فاصله‌ی دوربین میان نمای متوسط (MS) و نمای نزدیک (CU) قرار می‌گیرد و به همین دلیل می‌تواند ترکیبی مناسب از مشاهده‌ی حالات چهره و بخش محدودی از بدن را در اختیار مخاطب قرار دهد. در این نوع قاب‌بندی، توجه اصلی تصویر به چهره و حالت‌های بیانی شخصیت معطوف می‌شود، در حالی که هنوز بخشی از بالاتنه نیز در تصویر حضور دارد.

در برخی منابع آموزشی، این نما گاهی با عنوان نمای دو دکمه نیز شناخته می‌شود. دلیل این

نام‌گذاری به نحوه‌ی برش قاب در ناحیه‌ی سینه بازمی‌گردد؛ جایی که تصویر معمولاً در محدوده‌ی زیر قفسه‌ی سینه قطع می‌شود و در بسیاری از موارد، بیننده تقریباً دو دکمه‌ی بالایی پیراهن را در قاب مشاهده می‌کند. این اصطلاح بیشتر به‌عنوان یک راهنمای عملی برای فیلمبرداران مطرح شده است تا بتوانند محل مناسب قاب‌بندی را تشخیص دهند. در این نما، دست‌ها نیز معمولاً از بالای مفصل آرنج از قاب خارج می‌شوند. البته در عمل، موقعیت دقیق برش ممکن است با توجه به نوع پوشش بازیگر، طراحی لباس و حتی سبک بصری اثر کمی تغییر کند. برای نمونه، در مورد لباس‌های مختلف زنان و مردان، تنظیم این قاب ممکن است تفاوت‌های جزئی داشته باشد.

نمای نزدیک متوسط را می‌توان هم در فضاهای داخلی و هم در محیط‌های خارجی مورد استفاده قرار داد. با این حال، در هر دو حالت تمرکز اصلی تصویر بر چهره‌ی شخصیت است. در این فاصله، اجزای صورت تقریباً با وضوح کامل دیده می‌شوند؛ بنابراین مخاطب می‌تواند جهت نگاه چشم‌ها، حالت ابروها، فرم لب‌ها، مدل و رنگ مو، و حتی جزئیات آرایش را تشخیص دهد. همین سطح از وضوح سبب می‌شود این نما ابزار مؤثری برای انتقال احساسات، واکنش‌ها و ظرایف رفتاری شخصیت باشد.

از نظر کاربرد در روایت سینمایی، نمای MCU یکی از متداول‌ترین قاب‌ها در فیلمسازی به شمار می‌آید. دلیل این امر آن است که این نما می‌تواند مقدار زیادی اطلاعات بصری درباره‌ی شخصیت ارائه دهد، بدون آنکه بیش از حد به چهره نزدیک شود. در چنین قاب‌بندی‌ای، بیننده به‌راحتی می‌تواند حالات عاطفی شخصیت را درک کند و در عین حال هنوز نشانه‌هایی از وضعیت بدن و زبان حرکتی او را مشاهده کند. این ویژگی باعث می‌شود نمای نزدیک متوسط در صحنه‌های گفت‌وگو، گوش دادن، واکنش نشان دادن یا انجام کنش‌های ظریف بسیار کاربردی باشد.

از آنجا که قاب در این نما نسبتاً بسته است، معمولاً انتظار نمی‌رود شخصیت حرکتهای گسترده بدنی انجام دهد. حرکات در این قاب بیشتر محدود به چرخش‌های جزئی سر، تغییر حالت چهره یا حرکتهای محدود شانه و دست است. به همین دلیل، کارگردانان اغلب از این نما برای ثبت لحظاتی استفاده می‌کنند که تمرکز اصلی بر بیان چهره و انتقال احساسات درونی شخصیت قرار دارد.

در چنین نقطه‌ای از روایت بصری، مخاطب ناخودآگاه انتظار دارد که چهره‌ی انسان مهم‌ترین عنصر تصویر باشد. بنابراین هر تغییر کوچک در حالت نگاه، حرکت لب‌ها یا انقباض عضلات

صورت می‌تواند معنای قابل توجهی در روند داستان ایجاد کند. به همین علت، نمای نزدیک متوسط یکی از ابزارهای کلیدی برای ایجاد ارتباط عاطفی میان شخصیت و تماشاگر محسوب می‌شود و نقش مهمی در هدایت توجه مخاطب در جریان روایت ایفا می‌کند.

نمای نزدیک

نمای نزدیک که با مخفف CU شناخته می‌شود، یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین قاب‌بندی‌ها در زبان بصری سینما و تلویزیون است. این نما در مقایسه با نماهای پیشین فاصله‌ی کمتری با سوژه دارد و تمرکز آن تقریباً به طور کامل بر چهره‌ی شخصیت معطوف می‌شود. به همین دلیل، نمای نزدیک نقش ویژه‌ای در انتقال احساسات، واکنش‌های درونی و ظرافت‌های بازیگری ایفا می‌کند و اغلب در لحظاتی به کار می‌رود که روایت نیازمند توجه دقیق مخاطب به حالت‌های چهره است.



تصویر ۱۳-۱

در برخی منابع آموزشی، این نوع قاب‌بندی با عنوان نمای سر نیز شناخته می‌شود. در این حالت، قاب تصویر به گونه‌ای تنظیم می‌شود که بخش بالایی موی سر از کادر خارج شود و پایین تصویر معمولاً در ناحیه‌ای اندکی زیر چانه قرار گیرد. گاهی نیز بسته به نوع پوشش شخصیت یا طراحی لباس، بخشی از شانه‌ها در پایین قاب دیده می‌شود. محل دقیق این برش می‌تواند با توجه به عواملی مانند مدل مو، نوع لباس، یا ترکیب‌بندی بصری صحنه تغییر کند. هدف اصلی از این تنظیم آن است که چهره‌ی بازیگر بیشترین سهم از قاب را در اختیار داشته باشد و نگاه مخاطب مستقیماً به آن هدایت شود.

نمای نزدیک را می‌توان در فضاهای داخلی یا خارجی مورد استفاده قرار داد، اما در هر دو حالت محیط پیرامون اهمیت کمتری پیدا می‌کند و غالباً به پس‌زمینه‌ای محو یا کم‌اهمیت تبدیل می‌شود. در چنین قاب‌بندی‌ای، تقریباً تمام توجه تصویر به جزئیات چهره اختصاص می‌یابد. چشم‌ها، حالت نگاه، حرکت پلک‌ها، انقباض عضلات صورت و شکل دهان همگی با

وضوح بالا دیده می‌شوند. این سطح از نزدیکی باعث می‌شود کوچک‌ترین تغییر در حالات صورت نیز معنای روایی قابل توجهی پیدا کند.

در این نما، تماشاگر می‌تواند بسیاری از ویژگی‌های ظاهری شخصیت را به‌وضوح تشخیص دهد. برای مثال، حالت سلامت پوست، موی صورت در مردان، آرایش در چهره‌ی زنان، و حتی جزئیات ظریف در اطراف چشم‌ها و لب‌ها قابل مشاهده است. همین ویژگی باعث می‌شود نمای نزدیک ابزار بسیار مؤثری برای ثبت لحظات احساسی، تردید، اضطراب، شادی یا اندوه شخصیت‌ها باشد. در واقع، بسیاری از لحظات ماندگار سینمایی دقیقاً از طریق چنین قاب‌بندی‌هایی شکل گرفته‌اند.

یکی از ویژگی‌های مهم نمای نزدیک این است که تمرکز ذهنی مخاطب را تقریباً به طور کامل به چهره شخصیت محدود می‌کند. در چنین شرایطی، بیننده ناخودآگاه توجه خود را بر چشم‌ها و دهان متمرکز می‌سازد؛ زیرا این دو عنصر بیشترین نقش را در انتقال احساسات انسانی دارند. در نتیجه، هر حرکت کوچک در نگاه یا تغییر جزئی در حالت لب‌ها می‌تواند معنای تازه‌ای در روند روایت ایجاد کند.

از منظر روایی نیز، این نما بیشتر بر «چه کسی» تأکید دارد و نسبت به عناصر دیگری مانند «مکان» یا «زمان» اهمیت کمتری به محیط اطراف می‌دهد. بنابراین در نمای نزدیک، شخصیت و احساسات او در مرکز توجه قرار می‌گیرد و سایر عناصر تصویری به حاشیه رانده می‌شوند. به همین دلیل، این قاب‌بندی اغلب در لحظات اوج عاطفی داستان یا در صحنه‌هایی که نیاز به ایجاد ارتباط مستقیم میان شخصیت و تماشاگر وجود دارد مورد استفاده قرار می‌گیرد.

نمونه‌ای از این نوع قاب‌بندی در تصویر قابل مشاهده است؛ جایی که چهره‌ی شخصیت تقریباً سراسر قاب را پر می‌کند و مخاطب را به مشاهده‌ی دقیق حالات و احساسات درونی او دعوت می‌کند. در چنین شرایطی، نمای نزدیک به یکی از قدرتمندترین ابزارهای بیان در سینما تبدیل می‌شود و می‌تواند تأثیری عمیق بر تجربه احساسی بیننده بگذارد.

نمای بسیار نزدیک

نمای بسیار نزدیک که با مخفف BCU شناخته می‌شود، یکی از احساسی‌ترین و اثرگذارترین قاب‌بندی‌ها در سینماست. این نما، چهره‌ی شخصیت را تقریباً به طور کامل دربر می‌گیرد و قاب را تا حد امکان با صورت پر می‌کند؛ به گونه‌ای که عناصر اصلی مانند چشم‌ها، بینی و دهان هم‌زمان و با جزئیات بالا دیده می‌شوند. در این نوع قاب‌بندی، فاصله‌ی دوربین به

اندازه‌ای کم است که هر نشانه‌ی احساسی، حتی کوچک‌ترین تغییر در عضلات صورت، اهمیت روایی می‌یابد.

نمای BCU می‌تواند در فضاهای داخلی یا خارجی به کار رود، اما در هر شرایطی، محیط پیرامون کاملاً کم‌رنگ شده و چهره‌ی شخصیت به مرکز مطلق تصویر تبدیل می‌شود. این میزان نزدیکی، ارتباطی مستقیم و بی‌واسطه میان شخصیت و تماشاگر ایجاد می‌کند؛ گویی مخاطب مستقیماً به درون احساسات و ذهنیت او دعوت می‌شود. به همین دلیل، از این نما غالباً در لحظات اوج احساسی، صحنه‌های بحرانی یا نقاطی از روایت که واکنش درونی شخصیت اهمیت ویژه دارد، استفاده می‌شود.

در نمای بسیار نزدیک، حرکت باید کاملاً محدود و کنترل‌شده باشد. کوچک‌ترین چرخش سر، خم شدن، یا حتی تغییر جهت نگاه می‌تواند باعث خروج از قاب یا ایجاد اختلال در تمرکز تصویری شود. بنابراین بازیگر باید با دقت بسیار بالا، حرکات چهره‌ی خود را مدیریت کند. این موضوع خصوصاً در صحنه‌هایی اهمیت دارد که انتقال احساساتی مانند ترس، عصبانیت، سردرگمی یا غم مورد نیاز است؛ چرا که کوچک‌ترین تغییر در انقباض عضلات اطراف چشم و دهان می‌تواند معنایی عمیق به لحظه ببخشد.

در چنین قاب‌بندی‌ای، پرسش اصلی تصویر این است که: «این شخصیت چه احساسی دارد؟» برخلاف نماهای بازتر که مکان و زمان نیز اطلاعات ارائه می‌کنند، در نمای بسیار نزدیک این عناصر تقریباً حذف می‌شوند. تمرکز کامل بر فرد، حالات او و تجربه‌ی درونی وی قرار می‌گیرد. نمونه‌ی این قاب معمولاً در فیلم‌نامه‌ها به عنوان نقطه‌ی عطف عاطفی استفاده می‌شود؛ جایی که شخصیت به‌طور عمیق درگیر احساسات خود است و تماشاگر باید با او هم‌ذات‌پنداری کند.

نمای بسیار بسیار نزدیک

نمای بسیار بسیار نزدیک که با مخفف‌های XCU یا ECU از آن یاد می‌شود، یکی از انتزاعی‌ترین و در عین حال پرقدرت‌ترین انواع قاب‌بندی است. در این نما، دوربین آن‌قدر به سوژه نزدیک می‌شود که فقط بخشی از چهره یا بدن در تصویر دیده می‌شود؛ برای نمونه چشم، لب‌ها، گوش، بینی، یا حتی بخش بسیار کوچکی مانند مردمک چشم یا لرزش جزئی لب‌ها.

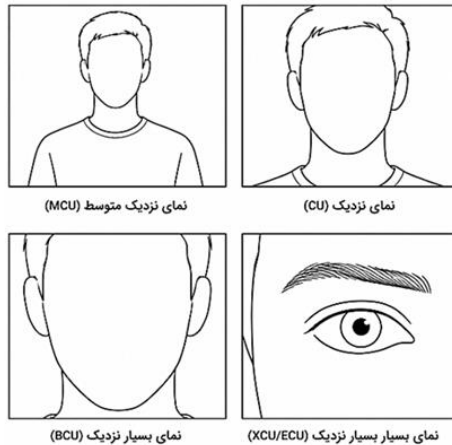
در چنین تصویری، مرجعی برای درک محیط یا موقعیت وجود ندارد؛ در نتیجه، تماشاگر نمی‌تواند تشخیص دهد که این جزء دقیقاً در چه فضایی قرار دارد. این حذف آگاهانه اطلاعات باعث می‌شود تمرکز کامل تصویر بر جزئیات معنادار آن بخش خاص قرار گیرد. در سینما، از

این نما برای ایجاد تأکید احساسی، دراماتیک، نمادین یا حتی ایجاد تعلیق استفاده می‌شود. برای مثال، نشان دادن لرزش خفیف گوشه لب قبل از گریه، انقباض مردمک چشم هنگام ترس، یا قطره‌ی عرق روی پیشانی می‌تواند شخصیتی را بدون نیاز به دیالوگ معرفی کند. در نمای XCU، هر جزئیاتی معنایی تازه پیدا می‌کند. تغییرات کوچک در نور، انعکاس‌ها، رطوبت چشم، یا لرزش پلک، همگی می‌توانند در خدمت روایت باشند. چون قاب بسیار تنگ است، هر حرکت بسیار جزئی می‌تواند تأثیری بزرگ ایجاد کند. بنابراین بازیگر، فیلمبردار و کارگردان باید با دقت و هماهنگی کامل عمل کنند.

این نما بیشتر برای پاسخ به یک سؤال به کار می‌رود: «در این لحظه دقیقاً چه اتفاقی در درون شخصیت می‌گذرد؟» یا در مواردی دیگر: «کدام بخش از چهره یا اشیاء باید بیشترین معنا را منتقل کند؟»

به دلیل همان تأکید افراطی بر جزئیات، نمای بسیار بسیار نزدیک یکی از قوی‌ترین ابزارهای سینمایی برای هدایت توجه، ساخت تعلیق و انتقال حس درونی شخصیت است.

جمع‌بندی خانواده نماهای نزدیک



تصویر ۱۴-۱

با کنار هم قرار دادن این ۴ قاب‌بندی می‌توان به تفاوت‌های ظریف آن‌ها پی برد:

MCU ← تأکید بر چهره همراه با بخشی از بالاتنه و کمی اطلاعات محیط

CU ← تمرکز کامل بر چهره و واکنش احساسی

BCU ← چهره قاب را کاملاً پر می‌کند؛ شدت احساسی بیشتر

XCU/ECU ← نمایش بخشی کوچک از چهره برای تأکید شدید یا نمادین

این طیف از قاب‌بندی‌ها ابزارهایی هستند برای نزدیک‌تر کردن مخاطب به درون شخصیت؛ هرچه قاب تنگ‌تر می‌شود، فاصله‌ی احساسی میان تماشاگر و سوژه کمتر و شدت بیان بیشتر می‌شود.

هنر ترکیب‌بندی در تصویر

معنا، کارکرد و شیوه‌ی آگاهانه چیدن عناصر در قاب

ترکیب‌بندی یکی از بنیادی‌ترین مهارت‌ها در تمامی هنرهای بصری و زمانی مبناست؛ پرسشی اساسی که همواره مطرح می‌شود این است: ترکیب‌بندی چیست؟ در پاسخ می‌توان گفت ترکیب‌بندی، فرآیند سازمان‌دهی هماهنگ و هدفمند عناصر یک اثر هنری است؛ عناصری که به‌رغم تفاوت ماهیتشان، در تجربه‌ی نهایی اثر جدایی‌ناپذیرند. همان‌گونه که نت‌ها، هارمونی یک قطعه‌ی موسیقی را شکل می‌دهند، گام‌ها انسجام یک رقص را پدید می‌آورند، یا اشکال بر بوم نقاشی معنا می‌آفرینند، در سینما نیز عناصر بصری درون قاب یک فیلم باید با نظامی اندیشیده‌شده کنار هم قرار گیرند تا یک واحد معنادار تشکیل دهند.

اکنون که با مفهوم نما و نقش آن در بازنمایی شخصیت، کنش یا رویداد در چارچوب یک قاب مشخص آشنا شده‌اید، زمان آن رسیده است که دقیق‌تر به چگونگی پر کردن این قاب بیندازیم. این‌که در یک نمای نزدیک، سر شخصیت را در کدام نقطه از قاب قرار دهید یا در یک نمای دور، درخت تنها در دل یک دشت را در چه موقعیتی بچینید، پرسش‌هایی هستند که مستقیماً به ترکیب‌بندی مربوط می‌شوند. تنها دانستن محل قرارگیری عناصر کافی نیست؛ باید بتوانید توضیح دهید چرا آن عنصر در آن نقطه از قاب قرار گرفته است.

هر انتخاب شما، از اندازه‌ی سوژه گرفته تا موقعیت افقی و عمودی آن، پیامی خاص را به تماشاگر منتقل می‌کند. همین چینش آگاهانه‌ی عناصر است که قدرت ترکیب‌بندی را شکل می‌دهد.

در گام بعد، شما باید تصمیم بگیرید چه چیزی را می‌خواهید در دل قاب ثبت کنید. فرض کنید دوربین در دستان شماست؛ نخست باید بدانید قطع تصویر چیست و قاب شما چه نسبت ابعادی دارد. درک دقیق هندسه‌ی قاب و شناخت لبه‌های طولی و عرضی آن، نقش مهمی در تصمیم‌گیری‌های شما در حین فیلم‌برداری دارد. سپس باید انتخاب کنید از میان جهان اطرافتان، موضوع اصلی تصویر چیست.

وقتی دوربین را به سوی آن نشانه می‌روید و آماده‌ی ثبت تصویر می‌شوید، یک انتخاب خلاقانه

جدید آشکار می‌شود:

شما تنها سوژه را نمی‌شناسید؛ بلکه باید آگاه باشید چگونه آن را در قاب جای می‌دهید. همین شیوه‌ی قرارگیری—در بالا یا پایین، در مرکز یا گوشه، با فضای خالی زیاد یا کم—معناهای تازه‌ای ایجاد می‌کند، توجه تماشاگر را هدایت می‌کند و لایه‌های زیرین متن را تقویت می‌کند.

ترکیب‌بندی مناسب می‌تواند حس زیبایی، نظم، تعادل و انسجام را به تصویر شما منتقل کند و آن را از یک ثبت ساده به یک بیان هنری ارتقا دهد. هنر ترکیب‌بندی دقیقاً همین است: قرار دادن سنجیده عناصر در قاب به‌گونه‌ای که معنا، احساس و تجربه‌ی بصری اثر را شکل دهد.

اصول «فضای بالای سر» در قاب‌بندی

نقش جایگیری سر در انتقال معنا و هدایت نگاه تماشاگر

در بسیاری از نماهای سینمایی—به‌ویژه نماهای متوسط و نزدیک مانند MS، LS و CU—یکی از مهم‌ترین تصمیم‌های کارگردان و فیلم‌بردار، تعیین موقعیت دقیق سر شخصیت درون قاب است. از آنجا که این دسته از نماها تمرکز اصلی را بر بدن و چهره‌ی شخصیت قرار می‌دهند و محیط پیرامونی حضور کمرنگ‌تری دارد، کوچک‌ترین جابه‌جایی در محل قرارگیری سر می‌تواند تأثیری مستقیم بر برداشت احساسی تماشاگر بگذارد.

انسان‌ها هنگام مشاهده‌ی یکدیگر به‌طور طبیعی نگاه خود را بر چهره متمرکز می‌کنند؛ و اگر گفت‌وگویی در جریان باشد، معمولاً چشم‌ها نقطه‌ی اصلی توجه هستند. چشم‌ها و دهان، دو ناحیه‌ای‌اند که بیشترین اطلاعات را درباره‌ی وضعیت درونی، سلامت فیزیکی و حال‌وهوای احساسی یک فرد منتقل می‌کنند. به همین دلیل، هنگامی که تماشاگر شخصیت را روی پرده دنبال می‌کند، ناخودآگاه به همین نقاط خیره می‌شود، و فیلمسازان نیز این رفتار طبیعی انسان را اساس طراحی قاب قرار می‌دهند.

در ترکیب‌بندی یک نما، محل قرارگیری سر در قاب باید با دقت انتخاب شود. اینجاست که مفهوم «فضای بالای سر»^{۱۲} اهمیت پیدا می‌کند. فضای بالای سر، فاصله بین بالاترین نقطه‌ی سر بازیگر و لبه‌ی بالایی قاب است؛ فضایی ظاهراً کوچک اما بسیار تأثیرگذار در خوانش بصری. این مقدار فضا نباید بیش از حد زیاد باشد، زیرا بخشی ارزشمند از قاب را هدر می‌دهد—در

^{۱۲} Headroom

سینما هر سانتی‌متر از قاب حامل معناست. از سوی دیگر، اگر فضای بالای سر بیش از اندازه کم شود، شخصیت در قاب «فشرده» یا ناخواسته «بریده‌شده» به نظر می‌رسد و حس تعادل تصویر از بین می‌رود.

به همین دلیل، در نماهای بسته‌تر معمولاً قاب کمی بالاتر از سر شخصیت قطع می‌شود تا تمرکز تماشاگر بر چهره حفظ گردد و فضایی غیرضروری در بالای قاب باقی نماند. اما در نماهای بازتر مانند LS یا VLS، مقدار فضای بالای سر باید با توجه به اطلاعات مهم صحنه تنظیم شود؛ گاهی عناصر محیطی یا نشانه‌های داستانی در بخش بالایی قاب قرار دارند و نیازمند حفظ این فضا هستند.

به‌طور کلی، مگر در شرایطی که روایت اقتضا کند، بهتر است از اختصاص دادن مقدار زیادی از قاب به بالای سر پرهیز شود؛ زیرا محور اصلی اطلاعات معمولاً در محدوده‌ی میانی قاب قرار دارد، جایی که شخصیت، کنش و بخش‌های مهم‌تری از روایت دیده می‌شوند. در نتیجه، مدیریت درست فضای بالای سر تنها یک نکته‌ی فنی نیست؛ بلکه تصمیمی آگاهانه برای تعادل تصویر، هدایت نگاه، و حفظ معنا در ترکیب‌بندی سینمایی است.

فصل دوم:

تکنیک‌های فیلمبرداری ذهنی در برابر عینی

اکنون بگذارید تصور کنیم در حالتی قرار داریم که شخص به صورت مستقیم به ما خیره شده است. اگر کسی که به صورت مستقیم دوربین بر روی چهره‌ی او زوم کرده و در حال تصویربرداری است، به دوربین نگاه کند چه معنایی دارد؟ شما به عنوان تماشاگر، اگر بازیگر مستقیم به چشمانتان خیره شود چه احساسی خواهید داشت؟ البته این مسئله در هر پروژه‌ای که فیلمبرداری می‌شود، متفاوت خواهد بود. مثلاً اگر شما در حال فیلمبرداری از یک اتفاق یا حادثه‌ی خبری باشید، این که به صورت مستقیم به لنز دوربین خیره شوید، منطقی و ضروری است و نشان می‌دهد که شما در انتقال خبر آن حادثه، دقیق عمل می‌کنید. گزارشگر خبری تنها زمانی می‌تواند بیان حقیقت ماجرا را به شما انتقال دهد که به عنوان "تماشاگران خانگی"، مستقیماً به چشمانتان خیره شود.

ممکن است شما از یک گفت‌وگوی تلویزیونی در حال فیلمبرداری باشید یا این که در برابر مجری پرنرژی برای ضبط یک برنامه‌ی تلویزیونی باشید؛ همانطور که در خانه با خودتان مشغول انجام کار هستید و به اطراف توجه نمی‌کنید. تفاوتی ندارد شما در حال فیلمبرداری از چه برنامه‌ای هستید، یک قانون مشخص وجود دارد که به شما امکان خیره شدن مستقیم به لنز دوربین را می‌دهد؛ تا بهتر بتوانید با تماشاگران صحبت کنید. افراد زیادی این روش را به عنوان "فیلمبرداری ذهنی" معرفی می‌کنند.

البته به خاطر داشته باشید که این روش مناسب برای پروژه‌هایی که داستانی و روایتی هستند، نخواهد بود (لازم به ذکر است، می‌توان در این زمینه نیز همچون هر مسئله‌ی دیگری، استثنا قائل شد). در پروژه‌های داستانی شما با بازیگرانی در ارتباط هستید که قادر به بازی در تنوع نقش‌های بسیار زیادی هستند.

از آنجایی که دوربین تنها به عنوان یک ناظر عمل می‌کند نه یک مخاطب، پس لزومی ندارد که بازیگر حتماً به لنز دوربین به صورت مستقیم نگاه کند. حتی نیازی به نزدیک شدن به آن نیز نخواهد داشت. اگر لازم باشد بازیگری به صورت مستقیم به لنز دوربین خیره شده و دیالوگ خود را بیان کند، در اصطلاح حالت "شکستن دیوار چهارم" رخ می‌دهد. زمانی که در اتاقی قرار دارید و از یک صحنه تصویربرداری می‌کنید، دوربین تنها دیوار مقابل و دیوارهای اطراف را نشان می‌دهد. محلی که دوربین برای فیلمبرداری قرار می‌گیرد، به عنوان "دیوار چهارم" شناخته می‌شود. در این محل دوربین قرار می‌گیرد تا بتواند صحنه را به درستی در قاب تصویر آورد.

در نهایت نیز این دیوار چهارم، همان محل نشستن تماشاگر برای مشاهده‌ی صحنه‌ی داستان

خواهد بود. بازیگرانی که در صحنه قرار دارند، به نحوی با دوربین برخورد می‌کنند که گویی وجود خارجی نداشته و واقعاً در برابر آنها تنها یک دیوار دیگر است.

این نحوه‌ی تصویربرداری دوربین را، اصولاً "فیلمبرداری عینی" می‌نامند. برای این که بهتر توضیحات ما را متوجه شوید، باز به سراغ همان مثال قبلی که از نمای نزدیک متوسط بود، می‌رویم. گویی در حال تصویربرداری از یک فیلم سینمایی هستیم و هدف ما آن است که فیلمبرداری عینی از داستان انجام دهیم. پس باید به بازیگرمان اجازه دهیم که نگاهش را از لنز دوربین دور کند.



تصویر ۱-۲ نمایی نزدیک از چشمان بازیگری که بدون توجه به محور دوربین، نگاه می‌کند این نقطه برای شروع تصویربرداری خوب به نظر می‌رسد، در حالی که چهره همچنان در برابر دوربین قرار دارد. ممکن است در این سبک تصویربرداری، اجزای چهره بزرگتر و تخت‌تر دیده شوند که چندان مورد پسند تماشاگران و یا حتی خود بازیگر نیست. بهتر است در نحوه‌ی ایستادن بازیگر برای برقراری ارتباط با دوربین، یک تغییر کوچک ایجاد کنیم. (تصویر ۲-۲: بازیگر در زاویه ۴۵ درجه نسبت به لنز دوربین، بدن و چشمانش را چرخانده است)



زاویه دید

زاویه‌ی دید ما نسبت به بازیگر بهتر شده، اما چندان از نظر قالب‌بندی مرکزی درست دیده نمی‌شود. توجه داشته باشید به نحوه‌ی قرار گرفتن چهره در قاب لنز، در حالی که خارج از آن به کسی یا چیزی خیره شده است. این نوع قالب‌بندی مرکزی می‌تواند از استحکام بالایی برخوردار باشد، اما ممکن است بیش از اندازه تکراری، زاویه‌دار و متقارن و همچنین از نظر ترکیب‌بندی، خسته‌کننده به نظر آید. حال زاویه‌ی دید بیشتری را باید ایجاد کنیم.

زاویه دید یا فضای نگاه در واقع اشاره به فضای خالی میان چشمان بازیگر و تصویر مقابل او درون قاب دارد. این فضای خالی را "فضای منفی" نیز می‌نامند که کمک می‌کند تا بتوان در قاب تصویر، یک تعادل مناسب ایجاد کرد. دقیقاً آنجایی که سر بازیگر به سمت چپ تصویر متمایل شده و در سمت راست قاب یک فضای خالی ایجاد شده است.

این حالت تصویر درون قاب، در واقع دلالت بر یک حجم بصری دارد که می‌تواند با سر بازیگر پوشانده شود یا با یک فضای خالی در سمت دیگر سر بازیگر پر شود.

در ادامه در می‌یابیم که ایجاد چنین فضای خالی و منفی‌ای، در کنار جهت نگاه بازیگر که به آن سمت خیره شده است، تا چه میزان می‌تواند تماشاگر را به دیدن آنچه در نظر بازیگر است، ترغیب کند. اما اکنون به این بخش که سر بازیگر در قاب قرار دارد می‌پردازیم.

اگر سر را در برابر صفحه‌ی نمایش قرار دهیم در حالی که هنوز نگاه و چهره بازیگر به سمت دیگری متمایل است، چه اتفاقی خواهد افتاد؟ فضای نگاه بازیگر در قاب صفحه، باعث شده است که در سمت چپ قاب یک فضای خالی بزرگی ایجاد شود، در حالی که قاب به سمت راست متمایل دارد. هنوز سر و جای خالی که در اصل موضوعات وزن‌دار در قاب صفحه هستند، وجود دارند اما گویا در محل مناسب خود قرار نگرفته‌اند.

چهره‌ی بازیگر که بیش از اندازه به قاب صفحه نزدیک شده، نوعی حس وحشت، هیجان و ابهام را نسبت به این فضای بسته در قاب صفحه، به نمایش گذاشته است. همچنین به نظر می‌رسد بخش خالی داخل قاب که بیشترین فضای خالی را در بر گرفته، نیاز دارد که با چیزی یا کسی تکمیل شود.

این فضای خالی پشت سر بازیگر در واقع القاکننده‌ی احساسات مختلفی همچون تهدید، خطر، سوءظن و وحشت خواهد بود. اگر به دنبال این نیستید که با چنین تصویری، یک هدف خلاقانه را دنبال کنید، بهتر است از آن استفاده نکنید.



تصویر ۳-۲: قرار گرفتن سر بازیگر در سمت چپ قاب، اجازه‌ی خیره شدن به فضای خالی را به تماشاگر می‌دهد.



تصویر ۴-۲: اگر فضای نگاه وجود نداشته باشد، یک فضای خالی در قاب ایجاد می‌شود که باید به درستی پر شود.

این که ما بخواهیم سر را دقیقاً در مرکز قاب صفحه قرار دهیم، غلط نیست اما از نظر بصری اگر بخواهیم بررسی کنیم، این سبک قرار گرفتن سر در قاب، چندان جذاب و زیبا نخواهد بود. این مدل قرار گرفتن سر در قاب تصویربرداری احتمالاً تصویر زیبایی را ایجاد خواهد کرد، اما برای یک تصویر بصری محرک، بدون تردید مناسب نخواهد بود. شما تنها زمانی می‌توانید به مهارت بالایی برای قرار دادن اشیاء مهم در سمت مهم قاب دست یابید که تجربه کسب کنید آن هم با گذر زمان.

در ادامه مفصل‌تر به موضوع فضای نگاه خواهیم پرداخت، اما اکنون بهتر است به موضوع دیگری بپردازیم که به ما کمک کند بتوانیم موضوعات مختلف را در یک زاویه‌ی مناسب درون قاب قرار دهیم.

قانون یک - سوم

در مثال قبلی به قرار دادن نمای نزدیک متوسط سر بازیگر اشاره کردیم که یک طرف قاب را در بر می‌گیرد و با فضای خالی در طرف دیگر قاب، تعادل زیبایی ایجاد می‌کند. به خاطر داشته

باشید که ما در این مدل قاب‌بندی، نمونه‌های تصویر ۲-۵ و ۲-۶ را اجرا نکردیم.



تصویر ۲-۵: سر بازیگر در بخش اول و کاملاً به سمت چپ قاب متمایل بوده و باعث قطع شدن لبه‌ی قاب شده است.



تصویر ۲-۶: ابتدای قاب، روی نیمی از صورت قرار گرفته و یک نوع "ادا و اطوار هنری" ایجاد کرده است.

ساختن چنین صحنه‌هایی در قاب به دلایل ویژه‌ای امکان‌پذیر خواهد بود؛ با این حال ما باید همچنان قوانین پذیرفته‌شده را دنبال کنیم. قانون یک - سوم، یکی از آن قوانین مهمی است که ما باید حتماً آن را اجرا نماییم. این قانون بسیار ساده بوده و برای اجرا در خاطر می‌ماند. باید از سمت افقی و عمودی، قاب را به سه قسمت تقسیم کنید.



تصویر ۲-۷: با خطوط مشخص، قاب را در زاویه‌های ۱۶.۹ و ۴.۳ قطع می‌کنیم.

البته به خاطر داشته باشید که این خطوط قرار نیست درون قاب به صورت فیزیکی دیده شوند. باید موقعیت این خطوط بر روی منظره‌ی دوربین به صورت حدودی تشخیص داده شوند. پس زمانی که از این قانون استفاده می‌کنید، احتمالاً تمایل خواهید داشت که بازیگر شما به شکل خاصی درون قاب قرار گیرد.

این امکان وجود دارد که شخصی بخواهد از عناصر بصری، در محلی که دو خط با یکدیگر تلاقی دارند استفاده کند. در این حالت زاویه‌ی دید بازیگری که درون قاب نمای نزدیک متوسط قرار گرفته است، نقطه‌ی تلاقی دو خط را درگیر خواهد کرد.



تصویر ۸-۲: سر بازیگر بر روی خط یک - سوم عمودی اول قرار دارد

نقطه دید لنز دوربین

اکنون دیگر ترکیب کردن موضوعات ساده‌ای همچون چهره‌ی بازیگر و غیره درون قاب برای شما آسان شده است. شما می‌توانید با استفاده از قانون یک - سوم، یک ترکیب متعادل و در عین حال ساده از تک چهره، بازیگر را بسته به فضای نگاه و فضای خالی درون قاب، برای فیلمبرداری عینی ایجاد کنید.

ما در این حالت اجازه ندادیم که بازیگر به صورت مستقیم به لنز دوربین خیره شود، اما باز هم در حال تصویربرداری از چهره‌ی بازیگر در موقعیتی چرخشی روبه‌روی دوربین هستیم. این تکنیک کاملاً منطقی خواهد بود. به این دلیل که شما اصولاً به دنبال این هستید که بتوانید دوربین را در یک محل مناسب قرار داده و تمام جزئیات مهم را فیلمبرداری کنید و در این حالت، هم حالت چهره‌ی بازیگر و هم نگاه او به زاویه‌ی مورد نظر، حائز اهمیت خواهد بود. البته ممکن است در برخی مواقع لازم باشد که شما زاویه‌های دیگری از دید بازیگر را نیز تصویربرداری کنید که برای انجام این کار باید به دور بازیگر بچرخید.

"زاویه‌ی کنش" یا همان تصویربرداری چرخشی از زاویه‌های دیگر بازیگر را، ما در ادامه از دو جنبه مختلف مورد بررسی قرار خواهیم داد. در واقع به این زاویه‌های کنش، امکان ثبت یک

اتفاق یا رویداد از جنبه‌های دیگر نیز گفته می‌شود. در ادامه بیشتر متوجه خواهیم شد که این زاویه لنز دوربین و رویدادهایی را که به بیننده نشان می‌دهد، تأثیر مستقیمی بر روی انتقال اطلاعات به بیننده دارند تا موقعیت را بهتر درک کنند. ما ابتدا بر جنبه‌ی افقی در اطراف بازیگر می‌پردازیم، محلی که بازیگر در میانه‌ی آن قرار دارد و لنز دوربین به صورت دایره‌ای دور بازیگر می‌چرخد.



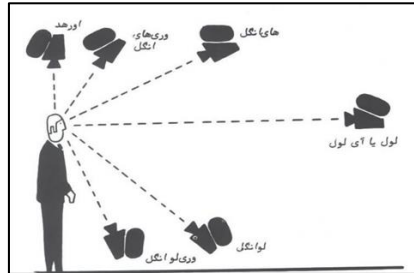
تصویر ۹-۲: زاویه‌ی لنز دوربین به صورت افقی از دید چشم پرنده

پس از آن به بررسی جنبه‌ی عمودی خواهیم پرداخت. دقیقاً حالتی که بازیگر در مرکز تصویر قرار گرفته و دوربین به سمت عمودی و در زاویه‌ی بالا و پایین می‌چرخد تا از این زوایا نیز اطراف بازیگر را به نمایش بگذارد.

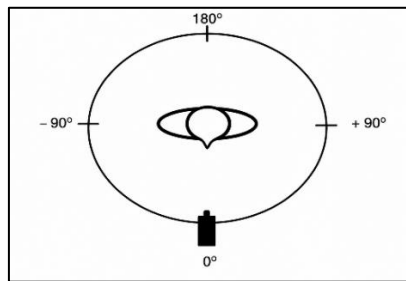
دایره‌ی افقی لنز دوربین

پیش از این اشاره کردیم که اگر از بازیگر به صورت مستقیم و رو به رو تصویربرداری کنیم، چهره‌ی او جذابیت خود را از دست داده و تخت دیده خواهد شد (البته این مسئله به عوامل دیگری همچون نوع نورپردازی نیز بستگی دارد که در ادامه آن را بررسی خواهیم نمود). برای این که این مشکل را بتوانیم برطرف نماییم، می‌توان از بازیگر خواست سر یا چشمان خود را به سمت دیگری از زاویه‌ی دوربین بچرخاند. البته در نظر داشته باشید که به جای این کار، ما می‌توانیم زاویه‌ی دوربین را تغییر داده و در زاویه‌ی مناسب قرار دهیم. تصور کنید که بازیگر شما همچون جسمی گرد و ثابت در مرکز تصویر قرار گرفته است. حال دوربین دور این جسم گرد به صورت دوار می‌چرخد (دور محیط دایره)؛ یا این که دوربین در انتهای زاویه دایره قرار گرفته و در حال چرخش است. دایره ۳۶۰ درجه است و حال ما باید بررسی کنیم که دوربین چقدر از این فضای دایره را می‌تواند چرخیده و اقدام به ثبت وقایع و رویدادها نماید. سپس درخواهیم یافت که در چنین حالتی، ما به چه نمایی از تصویر در فضا دست خواهیم

یافت.



تصویر ۱۰-۲ زاویه‌ی لنز دوربین به صورت عمودی برای نمایش زاویه‌ی بالا و پایین مقابل بازیگر



تصویر ۱۱-۲: تقسیم دایره افقی لنز دوربین در ۳۶۰ درجه

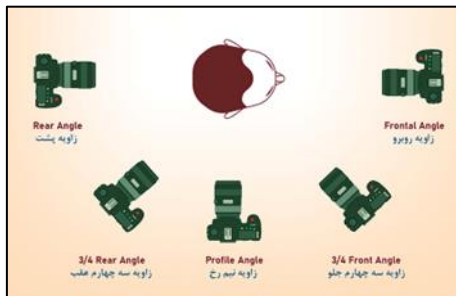
دوربینی که در زاویه‌ی ۰ درجه قرار گرفته است، به ما یک زاویه‌ی دید کامل و مستقیم از چهره‌ی بازیگر می‌دهد که تخت بوده و جذابیت ندارد؛ اما این نقطه تصویر واقعی از محیط را نشان می‌دهد. گویی در حال انتشار یک گزارش خبری هستیم. با ثابت نگه داشتن بازیگر، ما می‌توانیم دوربین را چرخانده و به سراغ زاویه‌های مثبت از ۴۵ درجه تا ۹۰ درجه رویم. تا جایی که به پشت سر بازیگر برسیم و تنها نمایی از پشت بازیگر داشته باشیم؛ یعنی زاویه‌ی ۱۸۰ درجه.



تصویر ۱۲-۲: دایره افقی لنز دوربین از زاویه مثبت

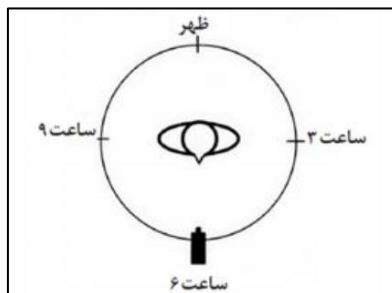
از طرف دیگر، ما می‌توانیم زاویه دوربین را به سمت منفی ۴۵ درجه تا ۹۰ درجه بچرخانیم و حرکت دایره‌وار ما به سمت راست باشد. برای این که بتوانیم زاویه‌های مختلف دایره را بررسی

کنیم، می‌توانیم آن را شبیه به ساعت در نظر بگیریم. در چنین وضعیتی بازیگر عقربه ساعت بوده و دوربین هر بار بر روی یکی از اعداد ساعت قرار خواهد گرفت.



تصویر ۱۳-۲: دایره افقی لنز دوربین از زاویه منفی

ساعت ۶ در واقع همان زاویه‌ی لنز دوربین در نمای کامل و مستقیم است، در حالی که ساعت ۳ یک نمای نیم‌رخ از سمت چپ و ساعت ۹ یک نمای نیم‌رخ از سمت راست بازیگر به ما نشان می‌دهد. در نهایت نیز ساعت ۱۲ ما را در نمای پشت سر بازیگر قرار می‌دهد.



تصویر ۱۴-۲: اعداد ساعت بر روی دایره برای تعیین درجه‌ی لنز دوربین

مردم معمولی در طول زندگی بدون این که اطلاعی داشته باشند، موقعیت‌های مختلفی از زاویه دوربین را مورد استفاده قرار می‌دهند. زاویه‌هایی همچون روبه‌رو، نیم‌رخ سمت راست، نیم‌رخ سمت چپ، سه‌رخ از سمت روبه‌رو، سه‌رخ از سمت پشت و همچنین زاویه‌ی کامل از پشت سر.



تصویر ۱۵-۲: زاویه‌ی لنز دوربین از روبه‌رو

همان‌طور که پیش از این بیان نمودیم، از زاویه‌ی کامل دوربین بیشتر برای فیلمبرداری از گزارش خبری یا گفت‌وگوهای تلویزیونی استفاده می‌شود. با این حال ما در تصویربرداری فیلم نیز گاهی از این زاویه‌ی دوربین استفاده می‌کنیم؛ آنجایی که بازیگر به سمت دوربین در حال حرکت است یا این که فیلمبرداری از حالت رانندگی بازیگر انجام می‌شود و بازیگر باید به دوربین مقابل خود که بر روی کاپوت ماشین نصب شده است خیره شود. در چنین زاویه‌ای، ما تصور می‌کنیم که واقعاً رانندگی توسط خود بازیگر انجام می‌شود. تماشاگر در این حالت با وجود آنکه چهره‌ی بازیگر را به صورت تخت و مستقیم (با نورپردازی مناسب) مشاهده می‌کند، اما تصویر برای او غیرجذاب و ناراحت کننده نیست. پس گاهی بسته به نیاز باید به صورت مستقیم نیز تصویربرداری انجام شود؛ فقط بهتر است در این حالت از بازیگر بخواهید که مستقیماً به دوربین خیره نشده و زاویه‌ی چشمان و چهره‌ی خود را کمی بچرخاند.

در زاویه‌ی سه‌رخ از روبه‌رو که معمولاً آن را زاویه‌ی $\frac{3}{4}$ نیم‌رخ نیز معرفی می‌کنند، ما بیشترین فیلمبرداری را از بازیگر خواهیم داشت. این زاویه برای تصویربرداری از فیلم بسیار مناسب و متداول است و به تماشاگر اجازه می‌دهد که بتواند از زاویه‌ی روبه‌روی بازیگر یک نمای کلی داشته باشد تا بتواند تمام حالات و حرکات صورت و دستان او را مشاهده نماید. در این زاویه لنز دوربین، می‌توانیم ابعاد وسیع‌تری از چهره‌ی بازیگر را مشاهده کنیم. در واقع این زاویه به ما اجازه می‌دهد که نمای نزدیکی از چهره، عمق اجزای مختلف صورت همچون بینی، دهان، استخوان گونه، گوش، فک، چشم‌ها و موارد دیگر را بهتر تماشا کنیم. به خاطر داشته باشید که ما برای تصویربرداری در زاویه‌ی سه‌رخ از روبه‌رو، تنها دوربین را در مسیر دایره‌ای محیط حرکت می‌دهیم. پس باید چشمان و سر بازیگر همچنان بر روی خط یک - سوم قرار داشته باشد تا بتوان یک فضای خالی مناسب در قاب تصویر ایجاد کرد.



تصویر ۱۶-۲

با مشاهده‌ی نمای نیم‌رخ می‌توانیم چه چیزهایی متوجه شویم؟ این که شخص مقابل ما زن است یا مرد. می‌توان در این زاویه موهای بازیگر را مشاهده کرده و حتی باز و بسته شدن دهان او برای صحبت کردن را نیز در نمای نیم‌رخ شاهد بود. اما شما نمی‌توانید احساسات بازیگر را از روی چهره‌ی نیم‌رخ او تشخیص دهید و یا این که متوجه شوید به چه چیزی می‌اندیشد؛ زیرا بازیگر قادر نخواهد بود هر دو چشم را به یک سمت از صورت بچرخاند. آنچه احساسات و درون روح انسان را به نمایش می‌گذارد، چشمانش است. از این رو اگر نتوانیم به صورت کامل چشمان بازیگر را در نما مشاهده کنیم، ممکن است تصور کنیم که فرد حيله‌گر، مکار، رازآلود و یا حتی بدون احساس است. اگر در قاب تصویر به دنبال این هستید که چنین احساساتی را دریافت کنید، می‌توانید فیلمبرداری را در نمای نیم‌رخ انجام دهید. اما اگر به دنبال چنین احساساتی نیستید، بهتر است این زاویه دوربین را انتخاب نکنید.



تصویر ۱۷-۲: زاویه‌ی نیم‌رخ چهره‌ی بازیگر

اکنون مشاهده‌ی نمای سهرخ از پشت سر، برای شما آشنا خواهد بود. زمانی که از این حالت در نماهای بسته استفاده شود، همچون تصویر بالا دیده می‌شود که برخی آن را نما از روی شانه نیز می‌نامند. دوربین در واقع زاویه‌ای از روی شانه‌ی بازیگر را به ما نشان می‌دهد و ما نقطه‌ی دیدی مشابه با بازیگر خواهیم داشت.



تصویر ۱۸-۲: زاویه‌ی دوربین از پشت سر بازیگر در حالت سهرخ

زاویه‌ی دوربین و نقطه‌ی تماشای تماشاگران، دقیقاً همان نقطه‌ای می‌شود که بازیگر در حال

تماشای مستقیم آن است. تنها باید بدانید که در این حالت چهره‌ی بازیگر قابل مشاهده‌ی دقیق نیست. پس ما قادر نخواهیم بود احساسات بازیگر را در این حالت متوجه شویم. با این حال به دلیل آن که نقطه‌ی دید تماشاگران همان نقطه‌ی دید بازیگر است، تماشاگران می‌توانند خود را به جای بازیگر گذاشته و از منظر او، احساسات و افکار خود را تحلیل کنند. این حالت را باید یک نوع نمای عینی - ذهنی در نظر بگیریم. پس شما در اصل یک زاویه‌ی خاص از دوربین را مشاهده می‌کنید که حالت خنثی داشته و در برابر دید شما یک نقطه‌ی خاص ایجاد می‌کند. معمولاً شما نیاز زیادی نخواهید داشت که از نمای پشت سر بازیگر یک زاویه‌ی دید داشته باشید؛ اما اگر چنین حالتی در تصویربرداری شما ایجاد شد، بهتر است قوانین یک - سوم و فضای خالی بالای سر و همچنین فضای نگاه را حتماً در قاب تصویر در نظر بگیرید. بدون تردید اکنون دریافته‌اید که چنین نمایی از تصویر قادر است به طور کامل چهره‌ی بازیگر را پنهان کرده و حتی افکار، احساسات و آنچه که به آن می‌اندیشد را نیز پنهان کند.

در قاب تصویر اگر شما چنین حالتی را برای بازیگر اصلی یا شخصی که معروف است استفاده کنید، یک نقطه‌ی دید ذهنی را برای تماشاگر ایجاد کرده‌اید. یک احساس ترس از این که در پس قاب، شخصی به دنبال تعقیب بازیگر اصلی است و هر لحظه ممکن است یک خطر احتمالی او را درگیر کند.

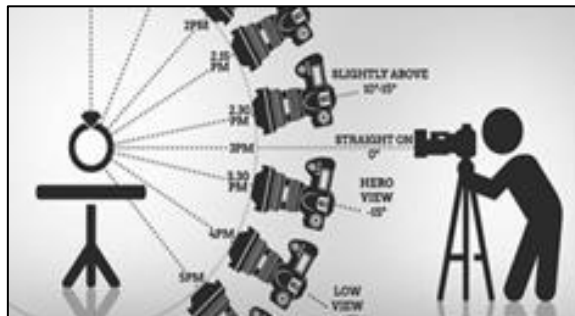


تصویر ۱۹-۲: زاویه دوربین از پشت سر بازیگر به طور کامل

دایره‌ی عمودی لنز دوربین

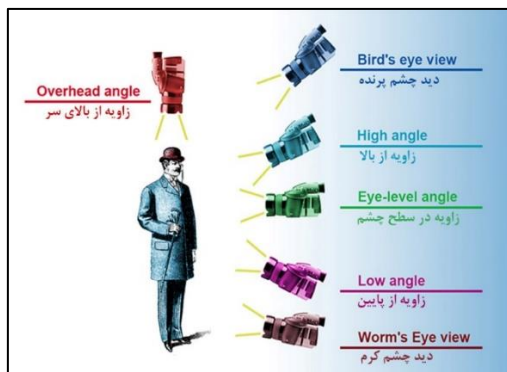
در تمامی مثال‌های قبلی که بیان کردیم، لنز دوربین با سر بازیگر در یک مسیر خطی قرار داشت. مثلاً اگر فاصله سر بازیگر با سطح زمین ۱۲۰ سانتی‌متر بود، لنز دوربین که در حال

تصویربرداری از بازیگر بود نیز، دقیقاً از سطح زمین همین میزان فاصله داشت.



تصویر ۲۰-۲: زاویه‌ی چهره‌ی بازیگر و ارتفاع دوربین در یک راستا و ارتفاع قرار دارند تا نمای خنثی را نسبت به کنش ثبت کنند

مطابق با عموماً، ارتفاع لنز دوربین باید دقیقاً هم ارتفاع با سطح افقی سر بازیگر قرار داشته باشد. این حالت به ما یک زاویه خنثی را برای ثبت کنش و موضوع نشان می‌دهد. لنز دوربین باید هم ارتفاع با همان کنش یا فردی باشد که ما قصد تصویربرداری از او را داریم. تماشاگران تنها زمانی قادر خواهند بود با موقعیت بازیگر ارتباط برقرار نمایند که از همان ارتفاع دید او، حوادث را مشاهده کنند. اگر نقطه قرارگیری لنز دوربین بالاتر یا حتی پایین‌تر از نقطه قرارگیری کنش باشد، یک زاویه خاص را ایجاد خواهد کرد. اجازه دهید هر دوی این دایره‌های زاویه‌ای لنز دوربین را با یکدیگر مقایسه نماییم.



تصویر ۲۱-۲: زاویه عمودی لنز دوربین به سمت پایین یا بالا

نمای لنز دوربین از زاویه‌ی بالا

قرار گرفتن لنز دوربین در زاویه‌ای بالاتر از بازیگر، معنای ضمنی برای تماشاگر ایجاد می‌کند. در واقع به این معنا، که وقتی تماشاگر از این زاویه بازیگر را مشاهده می‌کند، او را ضعیف،

کوچک و قابل کنترل می‌یابد. به گونه‌ای که گویی فرد قدرتی نداشته و باید در یک موقعیت پایین فروتنانه رفتار کند. لنز دوربین از زاویه‌ی بالا، فرد را فشرده نموده و گویی زمین او را احاطه کرده و به نوعی کوتاه‌نمایی توسط دوربین ثبت شده است. لنز دوربین از زاویه‌ی بالا کنش را بدون ارزش به نمایش می‌گذارد و منجر می‌شود که حتی از نظر فیزیکی هم فرد کوچک‌تر و ضعیف‌تر از حالت عادی به نظر برسد.



تصویر ۲۲-۲: زاویه لنز دوربین از سمت بالا به بازیگر

اگر زاویه‌ی لنز دوربین در حال تصویربرداری از موضوعی در زاویه‌ی پایین‌تر باشد، به این معنا است که گویی فرد دیگری بر روی بازیگر مسلط شده و آن فرد از موقعیت بالاتری نسبت به بازیگر برخوردار است. این زاویه‌ی دید ممکن است واقعی باشد یا این که نوعی تمثیل از برتری را به نمایش بگذارد. می‌توان از این زاویه‌ی دوربین برای موجودات بسیار زیادی استفاده کرد. به عنوان مثال برای نشان دادن زاویه‌ی دید یک غول، پرنده، پادشاه یک کشور و یا حتی سفینه‌های فضایی. به این شکل یک نیروی قوی که از قدرت بالاتری برخوردار است، از بالا به پایین نظاره خواهد کرد. البته در میان قواعد فیلمبرداری، این نوع قوانین که قید و شرطی ندارند، بسیار محدود هستند. به این صورت که ممکن است در حالت کلی زمانی که یک شخص از زاویه‌ی بالا دیده می‌شود، در واقع از نظر فیزیکی، فضای بسیار پائینی از قاب را اشغال کرده باشد. از این رو در محلی قرار گرفته است که لنز دوربین ارتفاع بیشتری از او دارد. برخی مواقع نیز این‌طور دیده می‌شود که قرار گرفتن دوربین در زاویه‌ای کمی بالاتر از چهره‌ی بازیگر، منجر به برجسته‌تر و زیباتر دیده شدن اجزای چهره او شده که اصولاً فیلمبرداران به دنبال همین مسئله هستند تا بتوانند زیبایی چهره‌ی بازیگر خود را بیشتر نشان دهند.

نمای لنز دوربین از سمت پایین

حال اجازه دهید مسیر حرکت دوربین را از خط مستقیم به سمت پایین آوریم تا از زاویه‌ی پایین، بازیگر را در قاب تصویر قرار دهیم. احتمالاً با تصور چنین حرکتی، شما هم متوجه این مسئله شده‌اید که این زاویه‌ی تصویربرداری یک حس متضادی در تماشاگر ایجاد می‌کند. در واقع لنز دوربین که پایین‌تر از کنش قرار دارد، منجر به بزرگ‌تر، ترسناک‌تر، قوی‌تر و خاص‌تر دیده شدن فرد مقابل تصویر می‌شود. حتی کنش از نظر فیزیکی هم بلندتر به چشم می‌خورد. این سبک فیلمبرداری از نظر قواعد فیلمسازی شناخته شده است و در واقع استفاده از آن با این هدف انجام می‌شود که تماشاگر موضوع را بزرگ‌تر و مهم‌تر از حالت معمول خود در نظر بگیرد. حتی در برخی مواقع ممکن است قرار گرفتن در این حالت به معنای دست بالاتر نشان دادن شخص یا همان موضوع اصلی در قاب تصویر باشد (هم در معنای واقعی خود و هم در معنای تمثیلی آن).



تصویر ۲۳-۲: لنز دوربین از سمت پایین بازیگر

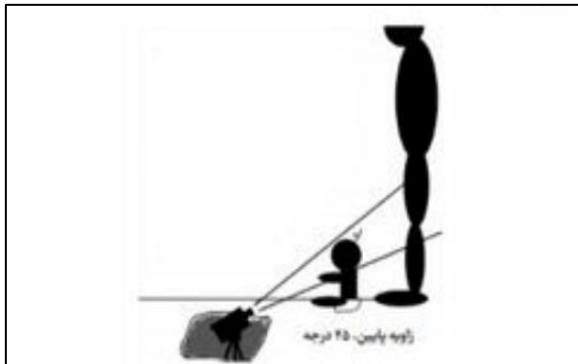
نمایی که از زاویه‌ی پایین گرفته می‌شود به این معنا است که بیننده در موقعیت ضعیف و کوچکی قرار داشته و باید تسلیم شود. به عنوان مثال، شخصی که گرفتار تله شده و درون یک چاه عمیق افتاده است و اکنون به بالای سر خود نگاه می‌کند تا کسی که او را در این تله گرفتار کرده، بنگرد. در چنین موقعیتی شما به بهترین شکل می‌توانید زاویه لنز دوربین را از سمت پایین گرفته و این صحنه را به خوبی خلق کنید. نمایی از سمت پایین به سمت شخصی که بالاتر قرار داشته و همچنین نمایی از سمت بالا به سمت شخصی که در داخل چاه افتاده است. این مسئله را مجدداً مد نظر داشته باشید که برخی مواقع قرار گرفتن شخص بالاتر از

دیگری، به معنای مهم‌تر بودن او نیست بلکه تفاوت در ارتفاع قرارگیری آنها در برابر لنز دوربین را نشان می‌دهد. اجازه دهید برای شما دو نما که یکی از سمت پایین و دیگری از زاویه خنثی در سطح زمین گرفته شده‌اند را تحلیل کنیم. آنچه برای ما تعیین کننده زاویه لنز دوربین است، تیلت لنز است. تصور کنید که کودکی بر روی زمین نشسته و باید دوربین در ارتفاع مستقیم با او قرار گیرد. در این حالت ما لنز دوربین را هم سطح با زمین قرار می‌دهیم اما در واقع در حال تصویربرداری در زاویه خنثی از کنش هستیم. (حتی اگر افرادی که پشت سر کودک قرار گرفته‌اند، در حجم بزرگ‌تری از نظر فیزیکی دیده شوند)



تصویر ۲۴- لنز دوربین در ارتفاع برابر کودک و در زاویه خنثی قرار دارد

در صورتی که کودک روی زمین نشسته باشد و ما در حال تصویربرداری از زاویه‌ای پایین‌تر از او باشیم، به گونه‌ای که لنز دوربین عمودی به سمت بالا حرکت کند (زاویه‌های مختلفی که از خط افقی بالاتر باشند)، در این حالت ما شاهد آن خواهیم بود که افراد پشت سر کودک نسبت به کودک در یک موقعیت حقیرانه‌تری قرار خواهند گرفت.



تصویر ۲۵- تیلت لنز دوربین به سمت بالا بوده و زاویه از سمت پایین است

نمای ترکیبی از دو کنش

تاکنون برای شما تصویربرداری از یک شخص را درون قاب در حالات مختلف تفسیر نمودیم، حال اجازه دهید بررسی کنیم اگر دو شخص در قاب قرار داشته باشند چه اتفاقی خواهد افتاد؟ همان طور که می‌دانید، در این حالت نیز ما باید تمامی قواعدی که برای یک شخص استفاده می‌کردیم را مورد استفاده قرار دهیم. قواعدی همچون قانون یک - سوم، فضای دید (نگاه)، فضای خالی بالای سر، ایجاد تعادل میان اشیاء دارای وزن و موارد دیگر، همگی برای قابی با دو شخص نیز قابل اعمال هستند. این که شما لازم است از کدام یک از این قوانین در فرایند تصویربرداری از نمای دو شخص استفاده کنید را، طبیعت فیزیکی موضوع نشان خواهد داد.

نمای نیم‌رخ از ترکیب دو چهره

متداول‌ترین نما از ترکیب دو چهره، نما در حالت نیم‌رخ است؛ زمانی که دو نفر در حال صحبت در یک قاب هستند. برای ثبت این لحظه در قاب دوربین، باید یک نمای دور متوسط را تصویربرداری نمود تا تمامی موضوع به طور کامل در یک قاب پوشش داده شود. اندام دو نفر و همچنین محیط اطراف آنها در چنین قابی کوچک دیده می‌شود، از این رو می‌توان با معرفی مکان و حرکات اندام آنها، نما را به راحتی و کامل به نمایش گذاشت. از معمول‌ترین نماهایی که دو نفر را به صورت نیم‌رخ نشان می‌دهد، برخورد دو دوست قدیمی در یک فضای جدید همچون کوچه یا خیابان است.



تصویر ۲۶-۲: نمای دور دو شخص در حالت نیم‌رخ

البته در برخی مواقع نیز می‌توان از برخورد ناگهانی دو دشمن یا این که دو شخص عاشق یکدیگر برای تصویربرداری دو نفر در یک قاب در حالت نیم‌رخ بر سر یک میز با فضایی شاعرانه

استفاده کرد.



تصویر ۲۷-۲: نمای بسیار نزدیک دو شخص در حالت تهاجم و به صورت نیمرخ

زمانی که فضای تصویربرداری از دو شخص را در یک قاب و در حالت نیمرخ کوچکتر و بسته‌تر می‌کنید، معنای ضمنی فیلمبرداری از حالت نزدیک شدن دو نفر به یکدیگر در یک فضای کوچک را در می‌یابید. در چنین حالتی یعنی نمای نزدیک متوسط یا نزدیک به نیمرخ ترکیبی دو نفر، شما یک حالت غیرطبیعی را به تماشاگر منتقل خواهید کرد. مگر این که بتوانید صمیمیت حاکم یا دشمنی دو طرف را در قاب به درستی آشکار کنید. مطابق با نمونه شام رمانتیک در تصویر ۲۳۰ و یا مقابله و برخورد عاشقانه در تصویر ۲۳۱، می‌توانید برای نمای نزدیک متوسط دو چهره در یک قاب، قالب مناسب را انتخاب کنید؛ اما این احتمال وجود دارد که نتوانید از ملاقات دو دوست بعد از سالها در چنین نمایی استفاده نمایید. این که اشخاص را در برابر یکدیگر محدود نمایید و یا این که بدون وجود یک علت خاص آنها را در قاب بهم نزدیک کنید، چندان برای تماشاگر خوشایند نخواهد بود.



تصویر ۲۸-۲: نمایی دور متوسط و ترکیبی رمانتیک از دو نفر در حالت نیمرخ



تصویر ۲۹-۲: نمای نزدیک متوسط و ترکیبی رمانتیک از دو شخص عاشق درون یک قاب محدود

زاویه‌ی ترکیبی دو نفره هم ارتفاع با دوربین

وقتی در یک قاب دو نفر به صورت مستقیم مقابل دوربین قرار گیرند، شما با نمایی مواجه می‌شوید که بیش از پیش ذهنی است. آنها متمرکز بر روی لنز دوربین هستند و به یکدیگر توجهی ندارند. به عنوان مثال، دو گزارشگری که اخبار ورزشی را بیان می‌کنند، کنار یکدیگر قرار گرفته و به صورت مستقیم به لنز دوربین نگاه کرده و صحبت می‌کنند. این حالت یک نمای ترکیبی ذهنی رو به لنز دوربین است. در حالت دیگر که کمتر ذهنی است، می‌توان به دو نفر اشاره نمود که با یکدیگر در حال حرکت به سمت جلو در یک خیابان هستند و هدف آنها لنز مستقیم دوربین است.



تصویر ۳۰-۲: نمای دور متوسط برای نشان دادن حرکت دو نفر به صورت مستقیم سمت لنز دوربین

در یک حالت دیگر نیز ما شاهد دو نفر هستیم که بر روی یک صندلی در یک خودرو نشسته و به لنز دوربین متصل شده بر روی کاپوت ماشین خیره شده‌اند.



تصویر ۳۱-۲: نوع متداولی از نمای ترکیبی دو نفره و مستقیم به سمت لنز دوربین در یک فضای محدود این دو نفر با وجود آنکه در کنار یکدیگر قرار گرفته و به صورت سنتی در فیلمبرداری عینی مستقیماً در برابر دوربین قرار دارند، اما با لنز دوربین صحبت نکرده و زاویه‌ی چشم‌ها و سر آنها با لنز دوربین متفاوت است. در هر صورت برای این که بتوان چنین نمایی را تصویربرداری کرد، باید اندازه‌ی عرض قاب دوربین برابر با عرض شانه‌ی دو نفر باشد. از آنجایی که ابعاد صفحه‌ی قاب برابر با ۱۶.۹ HD است، دریافت چنین نمایی آسان خواهد بود؛ اما برای این که بتوان شکل مناسبی از این نما را به تصویر کشید، بهترین نما، نمای مستقیم و نزدیک دو نفره است.

اگر بخواهیم هر دو نفر را در یک نمای محدود و نزدیک به هم فیلمبرداری کنیم، بدون شک اندام یکی از آنها، اندام دیگری را خواهد پوشاند و این یک حالت "توجه بصری" را برای کسی ایجاد خواهد کرد که روبه‌روی شخص دوم قرار گرفته در حالی که اندام او پوشانده نشده است. این حالت، احتمالاً می‌تواند به ما شخصیت مسلط در داستان را بهتر نشان دهد یا این که یک راهکار مطلوب برای این باشد که ما بتوانیم چهره‌ی صمیمی شخصیت‌ها را در داستان بهتر تشخیص دهیم.

زاویه‌ی ترکیبی دو نفره‌ی هم عرض با شانه

بعد از تصویربرداری نمای نیم‌رخ ترکیبی دو نفره، نمای تصویربرداری هم عرض با شانه بیشترین نما را در تدوین درون یک صحنه به خود اختصاص داده است. در تصویربرداری نمای ترکیبی دو نفره OTS، ما شاهد این هستیم که چهره‌ی یکی از شخصیت‌های داستان از پشت

سر شخصیت دیگر گرفته می‌شود که کمی هم متمایل به سمت همان چهره است. در حالتی که دو نفر در یک نمای نیم‌رخ ترکیبی قرار دارند، تماشاگر بیشتر بر روی مکان و مکالمه‌ی طرفین تمرکز می‌کند، اما در حالت OTS، تماشاگر بیشتر بر روی مشاهده‌ی چهره‌ی مخاطبی که در قاب دوربین قابل رؤیت است و صحبت‌های او متمرکز است. میان این دو نوع فیلمبرداری که بیان کردیم، تفاوت‌های زیادی وجود دارد. در نوع اول، مشاهده و تمرکز بر روی هر یک از شخصیت‌ها به تصمیم خود تماشاگر بستگی دارد؛ اما در نوع دوم، این نمای OTS است که به تماشاگر بیان می‌کند باید به تماشای چه کسی بپردازد. می‌توان برای نمای ترکیبی دو نفره هم عرض با شانه آنها، هر نوع نمایی را فیلمبرداری کرد. به عنوان مثال هم نمای نزدیک، هم نمای دور و هم نمای متوسط. البته اصولاً برای این حالت، از نمای نزدیک متوسط استفاده می‌شود.



تصویر ۳۲-۲: نمونه استاندارد از زاویه دوربین از روی شانه در نمای نزدیک متوسط

این نما اجازه ترکیب کردن فضای دید بازیگران و همچنین فضای بالای سر آنها را مطابق با قاب تصویر به ما خواهد داد. در حالتی که قاب تصویر باید در ابعاد عرضی ۹.۱۶ ضبط شوند، ما با قالب محدودتری نسبت به OTS مواجه خواهیم بود که البته این مسئله منجر به از دست رفتن ترکیب‌بندی مناسب برای نشان دادن بهتر و بیشتر جزئیات نیز می‌شود. اگر یک نمای نزدیک برای یک شخص به صورت استاندارد انتخاب شود، بهتر از آن خواهد بود که ما مجبور شویم از پشت سر شخص دیگری به صورت محو و تاریک، چهره‌ی شخصیت دوم را مشاهده کنیم. معمولاً در زمان فیلمبرداری این احتمال وجود دارد که مجبور شوید از بازیگران خود بخواهید که به صورت کاملاً مصنوعی اما نزدیک به یکدیگر قرار گیرند تا بتوانید هر دو نفر را

در یک قاب به شکل مناسب به نمایش بگذارید. این مسئله مخصوصاً زمانی که شما قصد دارید از نمای روی شانه تصویربرداری کنید، بیشتر اهمیت می‌یابد.

این احتمال وجود دارد که در حالت معمول چنین نزدیکی بیش از اندازه‌ای به یکدیگر طبیعی به نظر نیاید اما تماشاگران این تصویر را مطلوب خواهند دانست. تنها لازم به ذکر است که نزدیکی و قرار گرفتن ترکیبی دو بازیگر در یک قاب، از نظر فیلمسازان نوعی ایجاد اتحاد میان بازیگران نیز تلقی می‌شود. می‌توان از این ترکیب دو نفره برای رعایت استانداردهای زیباساز نما به راحتی استفاده کرد و یک نمای جذابی از گفت‌وگوی دو نفره آنها را به نمایش گذاشت.



تصویر ۳۳-۲: محدود کردن قاب و کاهش تأثیر زاویه‌ی دوربین از روی شانه

در مجموع پیش از این برای شما بیان نمودیم که اصول لازم برای ایجاد یک ترکیب مناسب در قاب تصویر، بسیار ساده است. ما برای شما با استفاده از نمونه‌ی نمادهای ساده توسط یک شخص در یک قاب، انواع این ترکیب‌بندی‌های قاب را توضیح دادیم. نمای ترکیبی دو نفره نیز مطابق با همین قوانین و قواعد، کنش دوم را درون یک قاب به تصویر می‌کشد. این اصول لازم برای ایجاد یک ترکیب مناسب در قاب، هم نماهای مختلف و هم موضوعات مختلف را به طور کامل پوشش می‌دهد. حتی ما برای تصویربرداری یک شیء درون قاب نیز، باید تمامی قوانین فیلمبرداری همچون فضای دید، فضای خالی بالای سر، قانون یک - سوم، زاویه‌ی لنز دوربین و موارد دیگر را رعایت کنیم. زمانی ما می‌توانیم به درستی زبان فیلمبرداری را برای ساخت تصویر بشناسیم و از آن برای ایجاد تعادل در تصویر متحرک خود استفاده کنیم، که نسبت به تمامی این نماها و اصول قاب‌بندی اطلاعات کافی به دست آورده باشیم.

مروری بر پایان فصل دوم

برای تمامی نماها باید یک فضای خالی بالای سر مناسب مد نظر قرار دهید. بهترین نوع تصویربرداری (فیلمبرداری ذهنی به صورت ارتباط هم سطح با دوربین یا فیلمبرداری عینی به صورت غیرمستقیم در برابر لنز دوربین) را پیش از آغاز فیلمبرداری پروژه‌ی خود انتخاب کنید.

برای کنش مورد نظر خود، یک فضای دید مناسب و کافی انتخاب کنید که در قاب تصویر یک تعادل وزن ایجاد کند.

حتماً برای تصویربرداری درون قاب قانون یک - سوم را رعایت کنید و موضوعات اصلی و مهم را به صورت عمودی و افقی بر روی خط یک - سوم قرار دهید.

از زاویه‌ی افقی تصویربرداری با دوربین جهت پوشش‌دهی کامل موضوع استفاده کنید تا صحنه معنادارتر به نظر آید. می‌توان از نمای سه‌رخ برای فیلمبرداری بیشتر صحنه‌ها استفاده کرد.

در زاویه‌ی خنثی، به صورت عمودی از بالا و پایین بردن دوربین صحنه را تصویربرداری کنید تا تماشاگر بتواند به درستی از "قدرت پویای" بازیگر اطلاعات کسب کند.

برای تصویربرداری نمای دور متوسط، بهتر است از نمای ترکیبی دو نفره به صورت مستقیم و یا نیم‌رخ استفاده کنید. در حالی که برای تصویربرداری نمای نزدیک متوسط، استفاده از روش نمای ترکیبی از روی شانه، شکل بهتری خواهد داشت.

فصل سوم:

ترکیب بندی تصویر: خلق فضای سه بعدی

آیا تا به حال به این فکر کرده‌اید که چگونه برخی تصاویر، با وجود دوبعدی بودن، حس عمق و سه‌بعدی بودن را به بیننده منتقل می‌کنند؟ راز این جادو در «ترکیب‌بندی تصویر» نهفته است؛ هنری که با چیدمان هوشمندانه عناصر، فضایی باورپذیر و گیرا خلق می‌کند. در این راهنمای جامع، به سراغ اصول کلیدی ترکیب‌بندی می‌رویم و به شما نشان می‌دهیم چگونه با استفاده از تکنیک‌هایی مانند قانون یک‌سوم، استفاده از خطوط هدایت‌گر و انتخاب لنز مناسب، به تصاویر خود عمق ببخشید و آن‌ها را از حالت دوبعدی خارج کنید. اگر به دنبال ارتقای مهارت‌های بصری خود و جذب مخاطبان بیشتر از طریق تصاویر خیره‌کننده هستید، این مطلب را از دست ندهید!

راز ایجاد عمق در تصاویر دوبعدی | ترکیب‌بندی سه‌بعدی در فیلم و عکاسی

چگونه می‌توان با استفاده از اصول ترکیب‌بندی، نورپردازی و زاویه‌ی دوربین، در یک تصویر دوبعدی حس واقعی عمق و فضای سه‌بعدی ایجاد کرد؟ با نکات حرفه‌ای فیلم‌سازی و عکاسی آشنا شوید تا قاب‌هایی زنده‌تر بسازید.

اکنون سؤال این است که چگونه در تصویر دوبعدی حس سه‌بعدی ایجاد کنیم؟ وقتی به یک تصویر یا قاب فیلم نگاه می‌کنیم، چشم ما می‌تواند احساس عمق، فاصله و حجم را در ذهنش بسازد؛ حتی اگر آن تصویر روی صفحه‌ای کاملاً تخت نمایش داده شود. این جادو به کمک اصول ترکیب‌بندی سه‌بعدی در فضای دوبعدی اتفاق می‌افتد — قواعدی که هر فیلم‌ساز یا عکاس باید آن‌ها را بشناسد تا بتواند صحنه‌های جذاب و باورپذیر خلق کند. برای اینکه تصویر جان بگیرد و بیننده حس حضور در فضا را پیدا کند، باید چند اصل مهم را در نظر گرفت: به‌کارگیری خطوط هدایت‌گر و مورب که نگاه مخاطب را به سمت نقطه‌ی عمق تصویر می‌کشانند.

ایجاد تضاد میان پیش‌زمینه و پس‌زمینه با انتخاب هوشمندانه‌ی سوژه‌ها و فاصله‌ی آن‌ها از دوربین.

کنترل نور، سایه و میزان وضوح عناصر برای تفکیک سطوح مختلف فضایی. استفاده از زاویه‌های خلاقانه دوربین، لنزهای واید یا تله برای تغییر برداشت فضایی. توجه به مقیاس و اندازه‌ی اشیاء تا ذهن مخاطب فاصله‌ها را بهتر درک کند.

زبان تصویر و نقش ترکیب‌بندی در برداشت سه‌بعدی

هر تصویر مثل یک جمله است و ترکیب‌بندی، دستور زبان آن محسوب می‌شود. برای ساخت

نماهای قدرتمند باید این دستور زبان را خوب بلد بود — از جای‌گیری سوژه و نسبت‌های تصویر گرفته تا زاویه و جهت حرکت دوربین. رعایت چند نکته‌ی ساده باعث می‌شود حتی صحنه‌ی معمولی، عمق و معنا پیدا کند:

حفظ تناسب میان ابعاد قاب و سوژه

به‌کارگیری قانون یک‌سوم‌ها برای ایجاد تعادل و جذابیت بصری

تنظیم فاصله‌ی نگاه و فضای بالای سر برای حس طبیعی‌تر

طراحی مسیر حرکت یا جهت نگاه در ترکیب کل صحنه

با شناخت و استفاده‌ی درست از این اصول، می‌توان هر تصویر دوبعدی را به‌نمایی تبدیل کرد که بیننده را در فضای سه‌بعدی غوطه‌ور می‌سازد. کنترل نور، زاویه و ترکیب‌بندی دقیق، رمز ساخت قاب‌هایی است که زیبایی و معنا را هم‌زمان منتقل می‌کنند.

این فصل شما را با قواعد اصلی زبان تصویر آشنا می‌کند و مجموعه‌ای از روش‌های نوین و کاربردی برای چیدمان نماها معرفی خواهد کرد. در کنار آن، به چگونگی انتقال مفاهیم عمیق‌تر و ایجاد زیبایی بصری از طریق ترکیب‌بندی‌های خلاقانه خواهیم پرداخت.

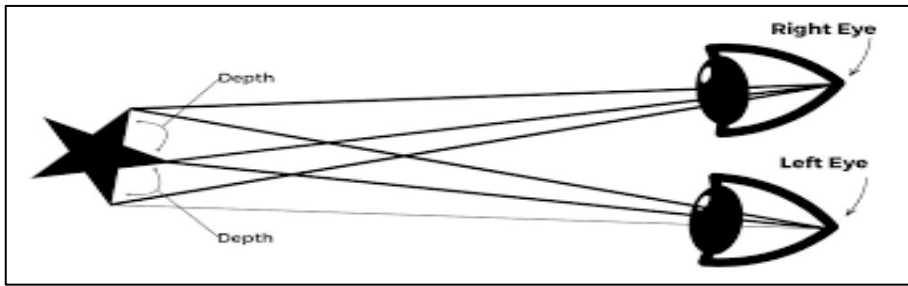
چگونه مغز ما عمق را در تصاویر دوبعدی درک می‌کند؟

دوربین‌های سینما و ویدئو، و همچنین پرده‌های نمایش، همگی تصاویری تخت و دوبعدی را ضبط و پخش می‌کنند. اما چگونه است که هنگام تماشای تصاویر، چه روی صفحه‌ی کوچک تلویزیون و چه بر پرده‌ی بزرگ سینما، عناصری را حس می‌کنیم که گویی در فضایی سه‌بعدی حضور دارند؟ پاسخ در یک “توهم بصری” پیچیده نهفته است که چشم و مغز انسان آن را ایجاد می‌کنند.

در حالی که دلایل عمیق‌تر آن به سیستم بینایی ما مربوط می‌شود، می‌توانیم با نگاهی گذرا به تفاوت‌های اساسی بین نحوه‌ی درک ما از جهان و نحوه‌ی ثبت آن توسط دوربین‌ها، این پدیده را روشن کنیم.

انسان‌ها دارای دو چشم در جلوی سر هستند که با فاصله‌ای چند سانتی‌متری از یکدیگر قرار گرفته‌اند. این ویژگی، منجر به دید دوچشمی می‌شود. دید دوچشمی به ما این امکان را می‌دهد که با دیدن یک سوژه از دو زاویه‌ی دید اندکی متفاوت، حس عمق را در فضا ایجاد کنیم.

هر چشم، تصویر یکسان را از موقعیت افقی کمی متفاوتی دریافت می‌کند و این اختلاف جزئی، دو تصویر با انحراف اندک را به مغز می‌فرستد. سپس مغز، این دو تصویر مجزا را پردازش و ترکیب کرده و منظره‌ای سه‌بعدی و پرسپکتیو یافته از جهان اطرافمان ارائه می‌دهد.



تصویر ۱-۳

همانطور که اشاره شد، تفاوت کلیدی در درک عمق سه‌بعدی، ناشی از نحوه‌ی عملکرد چشم انسان است. چشم راست ما، به همراه چشم چپ، با ایجاد دو زاویه‌ی دید متفاوت، به مغز کمک می‌کند تا دنیای اطراف را به صورت سه‌بعدی درک کند. برای درک بهتر این موضوع، این آزمایش ساده را امتحان کنید: یک شیء سه‌بعدی را در فاصله‌ای حدود ۵۰ سانتی‌متری جلوی صورت خود قرار دهید.

اطمینان حاصل کنید که شیء را کمی مورب نگه داشته‌اید، نه کاملاً تخت و روبه‌روی دید شما. سپس، به نوبت هر چشم را ببندید و با چشم دیگر به شیء نگاه کنید. متوجه خواهید شد که دو زاویه‌ی دید متفاوت از این شیء نزدیک به دست می‌آورد. این تفاوت جزئی در زاویه‌ی دید، همان چیزی است که مغز ما از آن برای ایجاد حس عمق استفاده می‌کند.

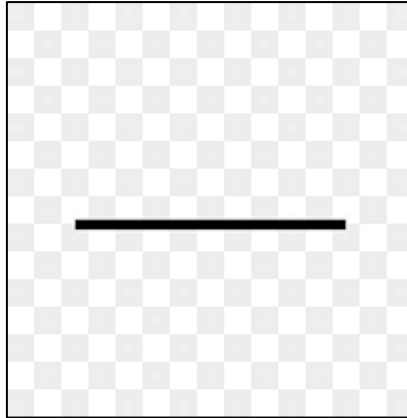
چالش دوربین‌های تک‌لنزی و راه‌حل فیلمسازان

اکثر دوربین‌های سینمایی و ویدئویی، تنها دارای یک لنز هستند؛ درست مانند یک «چشم». به همین دلیل، آن‌ها قادر به ثبت خودکار فضای سه‌بعدی به همان شیوه‌ای که چشمان انسان درک می‌کنند، نیستند. اینجاست که هنر فیلمسازی وارد می‌شود. فیلمسازان باید با استفاده از تکنیک‌های خلاقانه، توهمی چندبعدی را روی سطح دوبعدی فیلم یا ویدئو ایجاد کنند. حال بیایید دریابیم که چگونه می‌توانیم با به‌کارگیری این تکنیک‌ها، به «توهم‌سازان سه‌بعدی» فوق‌العاده‌ای برای نماهای خود تبدیل شویم؟

خط افق و اهمیت آن

پس از بررسی چگونگی ایجاد حس عمق توسط چشم انسان و چالش‌های دوربین‌های تک‌لنزی، اکنون تمرکز خود را از مسائل انسانی به سمت فیلمبرداری از فضاهای خارجی عمومی معطوف می‌کنیم. در این بخش، به طور ویژه به خانواده‌ی نماهای باز، خصوصاً نمای بسیار دور، خواهیم پرداخت.

هنگام فیلمبرداری از فضاها در مقیاس وسیع، مانند نماهای بسیار دور، میدان دید دوربین گسترده‌ی وسیعی از زمین، آسمان و محیط اطراف را در بر می‌گیرد. برای شروع، محیط اطراف را خالی فرض کرده و با مفهوم خط افق^{۱۳} آغاز می‌کنیم.



تصویر ۲-۳

خط افق، یک خط ساده‌ی افقی است که سطح عمودی قاب تصویر را به دو بخش تقسیم می‌کند. این خط، نقشی حیاتی در حفظ ارتباط تماشاگر با روابط فضایی درون قاب ایفا می‌کند. خط افق با تعیین جهت‌های واضح بالا، پایین، چپ و راست، به تماشاگر کمک می‌کند تا عناصر صحنه را به درستی در فضا جایگذاری کند و حس “قرار گرفتن روی زمین” را تجربه نماید.

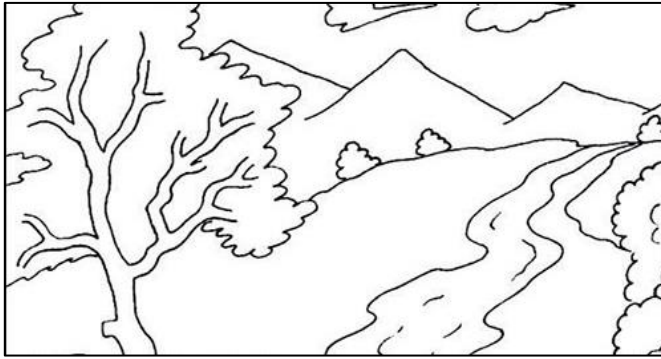
تراز نگه داشتن خط افق

هدف اصلی در فیلمبرداری، تراز نگه داشتن خط افق و موازی کردن آن با لبه‌های بالا و پایین قاب فیزیکی فیلم یا ویدئو است.

این کار هنگام فیلمبرداری در سطح زمین نسبتاً ساده به نظر می‌رسد. اما اگر در فضای خارج از جو، جایی که افقی مشخص وجود ندارد، به فیلمبرداری بپردازیم، “افق کجا مستقر می‌شود؟” این نکته‌ای است که بهتر است خودتان به آن فکر کنید. فعلاً به زمین پایبند می‌مانیم و بر تراز نگه داشتن خط افق تمرکز می‌کنیم.

تصویر ۲-۳. که پیشتر به آن اشاره شد، این هدف را به خوبی نشان می‌دهد. حال، برای کمک به بحث‌های آتی در مورد خط افق و ترکیب‌بندی، عناصر واقعی را به تصویر اضافه خواهیم کرد.

^{۱۳} Horizon Line



تصویر ۳-۳

پس از آشنایی با مفهوم خط افق، اکنون با افزودن عناصر قابل مشاهده به تصویر ۳-۳، درک عمیق تری از نقش آن در تعیین مکان، زمان و مقیاس فیزیکی صحنه به دست می‌آوریم. این تصویر به ما نشان می‌دهد که یک خط افق تراز، چه تأثیر شگرفی بر ترکیب‌بندی کلی تصویر دارد.

تحلیل تصویر ۳-۳ و قانون یک سوم

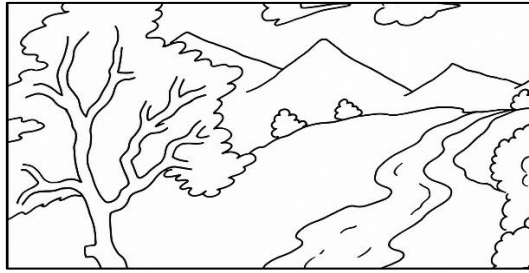
تصویر ۳-۳، قابی را به تصویر می‌کشد که دقیقاً از وسط خطوط عمودی‌اش به دو نیم تقسیم شده است. خط افق، قاب را به دو بخش بالایی و پایینی تفکیک کرده و فضای لازم برای عناصر آسمانی مانند ابرها و کوه‌ها را در بخش بالایی فراهم می‌آورد.

اما پرسش مهم این است: آیا این تصویر از قانون یک سوم پیروی کرده است؟ و آیا اساساً باید از آن پیروی کند؟ محل قرارگیری خط افق در قاب، کاملاً انعطاف‌پذیر است و به احساس شما بستگی دارد. این موقعیت، تعیین‌کننده نسبت بین فضای زمین و آسمان خواهد بود؛ یعنی می‌توانید فضای بیشتری را به زمین اختصاص دهید (آسمان کمتر) یا بالعکس، آسمان را وسیع‌تر نشان دهید (زمین کمتر).

تأثیر زاویه‌ی دوربین بر خط افق

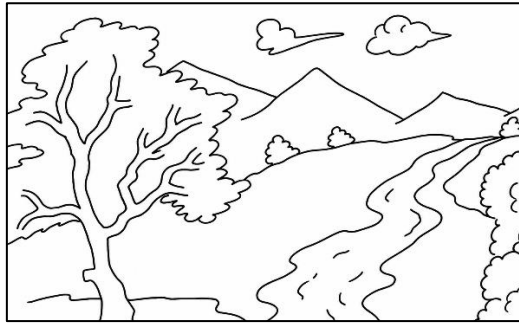
نحوه‌ی قرارگیری خط افق در قاب، مستقیماً تحت تأثیر زاویه‌ی دوربین قرار دارد: کاهش زاویه دوربین^{۱۴}: هنگامی که سر دوربین را به سمت پایین می‌آوریم، خط افق به سمت بالای قاب هل داده می‌شود.

^{۱۴} Tilt Down



تصویر ۳-۴

افزایش زاویه دوربین^{۱۵}: در مقابل، اگر سر دوربین را به سمت بالا ببریم، خط افق به سمت پایین قاب متمایل می‌شود.



تصویر ۳-۵

اما مسئله فقط «پیروی از قانون یک سوم» نیست؛ برای بسیاری از افراد، قرار دادن خط افق در یک سوم پایین قاب می‌تواند دلپذیرتر و طبیعی‌تر دیده شود.

برای نمونه، اگر در تصویر ۳-۴ زاویه‌ی دوربین (مثلاً با حرکت دادن تبلت) را به سمت پایین متمایل کنید، خط افق به سمت یک سوم بالای قاب جابه‌جا می‌شود. در نتیجه، بخش قابل مشاهده‌ی آسمان و فضای بالای سر کوه‌ها کاهش پیدا می‌کند و تصویر بیشتر بر خود کوه‌ها متمرکز می‌شود.

در مقابل، در تصویر ۳-۵ با حرکت تیلت عمودی به سمت بالا، خط افق در یک سوم پایین قاب قرار می‌گیرد. این جابه‌جایی باعث می‌شود فضای بیشتری برای نمایش کوه‌ها و همچنین آسمان در کادر داشته باشید؛ یعنی ترکیب‌بندی، هم از نظر حس فضا و هم از نظر تأکید بصری، گسترده‌تر و بازتر به نظر می‌رسد.

^{۱۵} Tilt Up

زاویه‌ی هلندی

در اغلب مواقع، تلاش می‌کنیم خط افق را کاملاً صاف و متعادل نگه داریم تا تصویر برای بیننده آرام و منظم به نظر برسد. اما وقتی این تعادل به هم می‌خورد و خط افق کمی به یک سمت متمایل می‌شود، خطوط عمودی و افقی تصویر نیز کج دیده می‌شوند؛ مثلاً ساختمان‌ها، درختان، قاب درها و عناصر مشابه حالتی ناصاف و اریب پیدا می‌کنند. این نوع کج شدن تصویر، معمولاً در بیننده حس آشفتگی، ناآرامی و سردرگمی ایجاد می‌کند. اگر این اتفاق به صورت ناخواسته رخ دهد، ممکن است مخاطب را گیج کند؛ اما اگر کاملاً هدفمند به کار برود، به آن زاویه‌ی هلندی گفته می‌شود؛ زاویه‌ای که با نام‌هایی مثل زاویه‌ی مورب یا زاویه‌ی کج هم شناخته می‌شود.

وقتی بخواهیم نشان دهیم یک شخصیت دچار بیماری، توهم، مصرف مواد یا قرار گرفتن در شرایطی نامطمئن و نامطلوب است، می‌توانیم دوربین را اندکی به چپ یا راست بچرخانیم تا این حس ناپایداری را در تصویر ایجاد کنیم. در چنین حالتی، نامتعادل بودن قاب به بیننده القا می‌کند که شخصیت یا فضای داستان در وضعیت عادی و پایدار قرار ندارد. بنابراین، تصویر تنها یک صحنه‌ی ساده نیست، بلکه به عنوان ابزاری برای تأکید بر روایت عمل می‌کند. نمونه‌های تصویر ۳-۶ نیز نشان می‌دهند که چگونه استفاده از زاویه‌ی مورب، هماهنگی بصری را بر هم می‌زند و به مخاطب می‌فهماند که در آن لحظه، چیزی در داستان سر جای خودش نیست.



تصویر ۳-۶

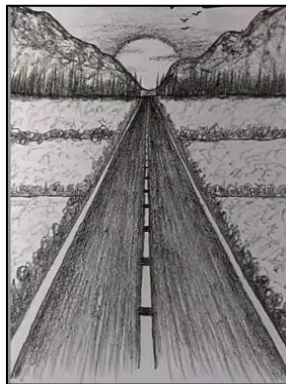
خطوط مورب

تمام نمونه‌هایی که تاکنون درباره‌ی خط افق مطرح شده‌اند، بیشتر در چارچوب یک تصویر دوبعدی بررسی می‌شوند. قرار گرفتن یک خط افق مشخص در یک سوم بالایی قاب، معمولاً شروع مناسبی برای ترکیب‌بندی به شمار می‌آید، اما به تنهایی نمی‌تواند حس عمق را در تصویر

ایجاد کند. در حالی که مناظر باز و دوردست در دنیای واقعی دارای بُعد و فاصله‌اند، لازم است این ویژگی در تصویر نیز نشان داده شود.

برای القای عمق، می‌توان از روشی استفاده کرد که نقاشان و هنرمندان قدیمی نیز از آن بهره می‌بردند؛ یعنی نقطه‌ی گریز. برای مثال، اگر دوربین را در میانه‌ی جاده‌ای قرار دهیم که خطوط کناری آن در دوردست به هم نزدیک می‌شوند، می‌توانیم این مفهوم را به‌خوبی مشاهده کنیم. در واقع، عرض جاده در دنیای واقعی تغییری نمی‌کند و لبه‌های آن باید همواره موازی باشند، اما وقتی از فاصله‌ی دور به آن نگاه می‌کنیم، این خطوط کم‌کم به هم نزدیک‌تر به نظر می‌رسند تا جایی که گویی روی خط افق به یکدیگر می‌رسند.

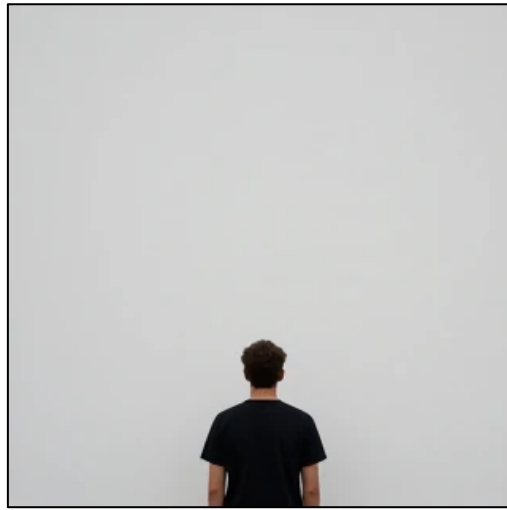
این محل فرضی که در آن خطوط موازی انگار به هم می‌پیوندند، همان نقطه‌ی گریز است. وجود چنین خطوطی در تصویر باعث می‌شود چشم بیننده فاصله‌ی زیادی را درون قاب احساس کند و به این ترتیب، سطح صاف و دوبعدی تصویر حالتی سه‌بعدی و عمیق پیدا کند. در نمونه‌ی تصویر ۳-۷، جاده‌ای دیده می‌شود که با دو خط مورب به سمت دوردست امتداد یافته است. هرچند در واقعیت عرض این جاده ثابت است، اما در تصویر، خطوط کناری آن به گونه‌ای دیده می‌شوند که گویی در افق محو می‌شوند. همین خطای دید، حس فاصله و عمق را در قاب به وجود می‌آورد و تصویر را واقعی‌تر و پویاتر نشان می‌دهد.



تصویر ۳-۷

وقتی یک جاده را در فیلم یا تصویر نگاه می‌کنیم، معمولاً به نظر می‌رسد که لبه‌های جاده هرچه دورتر می‌شوند، به هم نزدیک‌تر می‌گردند؛ در حالی که این فقط یک خطای دید است. این پدیده نشان می‌دهد که خطوط مورب می‌توانند در یک قاب دوبعدی، حسی از بُعد و فضای سه‌بعدی ایجاد کنند. بنابراین، استفاده از عناصر مورب مانند مسیرها، راهروها یا صف طولانی افراد، راه مؤثری برای افزودن عمق به تصویر است. البته این به معنی استفاده دائمی

از خطوط مورب نیست؛ بلکه زمانی اهمیت دارد که بخواهیم بر فضای سه‌بعدی تأکید کنیم یا توجه بیننده را به سمت دوردست هدایت کنیم. اما در برخی موقعیت‌ها، ممکن است هدف دقیقاً برعکس باشد؛ یعنی خلق یک قاب کاملاً تخت، بدون هیچ حس عمقی. برای مثال، اگر شخصیت داستان باید در وضعیتی روانشناختی قرار گیرد که نشان‌دهنده‌ی گیر افتادن، محدود بودن یا ناتوانی در پیشروی است، یک دیوار صاف و بدون پرسپکتیو بهترین انتخاب است.



تصویر ۸-۳

در تصویر ۸-۳، شخصیت مقابل یک دیوار صاف قرار گرفته و دوربین دقیقاً در ارتفاع او و کاملاً روبه‌رو با دیوار قرار داده شده است. این نوع قاب هیچ بُعدی را نشان نمی‌دهد و فقط تعدادی خطوط افقی ساده دیده می‌شود. نتیجه این است که شخصیت گویی در محیط محاصره شده و تنها راه‌های محدودی برای حرکت دارد: چپ، راست یا نهایتاً کمی به سمت دوربین. نبود عمق در تصویر، حس درونی و وضعیت ذهنی شخصیت را تقویت می‌کند و او را در حالت سکون، گیر افتادگی یا سردرگمی نشان می‌دهد.

اما اگر زاویه‌ی دوربین را کمی تغییر دهیم—مثلاً آن را کمی به سمت یکی از گوشه‌های دیوار بچرخانیم—بلافاصله نتیجه عوض می‌شود. همان فضای قبلی، اما این بار با حضور یک خطوط مورب و افق دوردست، به شکلی کاملاً متفاوت دیده می‌شود. چشم بیننده از شخصیت عبور می‌کند و به سمت عمق تصویر کشیده می‌شود. در این حالت، قاب دیگر تخت نیست؛ بلکه دارای توهم سه‌بعدی است و فضای بیشتری برای حرکت شخصیت در اختیارش قرار می‌گیرد.



تصویر ۳-۹

همان‌طور که در تصویر ۳-۹ دیده می‌شود، تنها با تغییر جهت دوربین، معنای صحنه نیز تغییر می‌کند. شخصیت حالا دیگر محصور به نظر نمی‌رسد و حتی ممکن است حس آزادی بیشتر یا توان حرکت در مسیرهای تازه را منتقل کند. به بیان دیگر، خطوط مورب نه‌تنها عمق می‌سازند بلکه می‌توانند در انتقال وضعیت ذهنی و احساسی شخصیت نیز نقشی مهم داشته باشند.

عمق فضای فیلم: پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه

خطوط مورب که درون یک قاب شکل می‌گیرند، نگاه بیننده را از عناصر نزدیک به دوربین به سمت اشیای دورتر هدایت می‌کنند و به این ترتیب، حس عمق را در فضای فیلم تقویت می‌کنند. این فضا با توجه به فاصله‌ی لنز تا سوژه، معمولاً به سه بخش تقسیم می‌شود: پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه. این سه بخش در کنار لبه‌های قاب، ساختار سه‌بعدی تصویر را می‌سازند و به نما، ارتفاع، پهنا و عمق می‌بخشند.

پیش‌زمینه به ناحیه‌ای گفته می‌شود که میان لنز دوربین و سوژه‌ی اصلی قرار دارد؛ یعنی فضایی که در جلوی نقطه‌ی کانونی تصویر دیده می‌شود. این بخش معمولاً خالی است یا با عناصر کمی پر می‌شود، اما یک فیلمساز خلاق می‌تواند آگاهانه عنصری را در آن قرار دهد. البته هر چیزی که در پیش‌زمینه قرار می‌گیرد باید به ترکیب‌بندی نما کمک کند و مانع دیده شدن بخش‌های مهم‌تر تصویر نشود.

عنصر پیش‌زمینه می‌تواند بخشی از محیط باشد؛ مثل شاخه‌ای از درخت، قسمتی از دیوار یا حتی نیمکتی در پارک. در بعضی موارد، این عناصر علاوه بر نقش بصری، به معنا و روایت نیز کمک می‌کنند؛ برای مثال، یک تابلوی «توقف ممنوع» در چهارراه می‌تواند به صحنه بار

معنایی خاصی بدهد. با این حال، باید دقت کرد که حضور عناصر تصادفی یا بی‌دلیل در پیش‌زمینه، توجه مخاطب را از بخش‌های مهم‌تر نما منحرف نکند.

ایجاد حس عمق با سه لایه‌ی فضایی: پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه
پیش‌زمینه^{۱۶}:

در تصویر ۱۰-۳، تابلوی «توقف» در منطقه‌ی پیش‌زمینه قرار دارد و به دلیل نزدیکی‌اش به دوربین، بیشترین توجه را جلب می‌کند. اندازه‌ی آن نسبت به سایر اجزای صحنه بزرگ‌تر به نظر می‌رسد و همین باعث می‌شود نقش مهمی در ایجاد حس عمق در قاب ایفا کند. تابلوی توقف بخشی از عناصر پشت سر خود را می‌پوشاند و به بیننده در درک فاصله میان سطوح مختلف کمک می‌کند؛ درست مانند آن‌چه در دید طبیعی انسان رخ می‌دهد.



تصویر ۱۰-۳

میان‌زمینه^{۱۷}:

در هر نوع صحنه‌ای، بدون توجه به اندازه یا محل فیلم‌برداری، معمولاً کنش اصلی در میان‌زمینه اتفاق می‌افتد. این بخش فضای بین پیش‌زمینه و پس‌زمینه است؛ جایی که می‌تواند محل گفت‌وگو، حرکات شخصیت‌ها، یا تعامل فیزیکی با محیط باشد.

برای مثال، در همین ناحیه ممکن است یک زوج در حال رقص باشند یا ماشینی به تابلوی توقف نزدیک شود. هنگامی که فعالیت اصلی در این بخش رخ می‌دهد، تماشاگر قادر است تمام اطلاعات ترکیب‌شده در قاب را به‌وضوح دریافت کند.

^{۱۶} Foreground

^{۱۷} Midground

ایجاد میان‌زمینه در نماهای بازتر (مانند نمای متوسط یا نمای دور) معمولاً ساده‌تر است، چون فاصله‌ها به‌طور طبیعی مشخص‌اند. اما در نماهای نزدیک‌تر، نشان دادن عمق میان سه منطقه‌ی فضایی (پیش، میان، پس‌زمینه) دشوارتر خواهد بود. با این حال، اگر صحنه با دقت طراحی شود، ایجاد این حس عمق همچنان امکان‌پذیر است.



تصویر ۱۱-۳

پس‌زمینه^{۱۸}:

پس از شناخت پیش‌زمینه و میان‌زمینه، مفهوم پس‌زمینه نیز به‌راحتی قابل تصور است: یعنی تمام اجزایی که پشت میان‌زمینه تا بی‌نهایت امتداد دارند. البته در فضاهای بسته، مانند داخل رستوران، این بی‌نهایت وجود ندارد، اما همان محدوده‌ی فیزیکی که از پشت سوژه‌ی اصلی ثبت می‌شود، پس‌زمینه‌ی نما را تشکیل می‌دهد. به‌عنوان مثال، مشتریان دیگر که در حال خوردن غذا هستند، خدمتکارانی که در حال حرکت‌اند، و دیوار انتهای سالن همگی بخشی از پس‌زمینه‌ی تصویر شما محسوب می‌شوند. ترکیب درست سه ناحیه‌ی فضایی—پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه—نه تنها عمق فیزیکی تصویر را افزایش می‌دهد، بلکه هدایت طبیعی نگاه بیننده را در قاب ممکن می‌سازد. هر بخش از این سه‌گانه، با نقش مشخص خود در ترکیب‌بندی، زمینه‌ساز درک فضایی و واقع‌گرایی بیشتر در فیلم‌برداری است.

پس‌زمینه: تنوع و چالش‌های کنترل آن

پس‌زمینه می‌تواند بسیار متنوع باشد؛ از فضاهای تقریباً خالی و مینیمال مانند تپه‌های شنی

^{۱۸} Background

در یک صحرای وسیع گرفته تا محیط‌های پرهیاهو و شلوغ، مثل خیابان اصلی یک شهر پرجنب‌وجوش.

هنگام فیلم‌برداری در یک لوکیشن مشخص، ممکن است کنترل کاملی بر عناصر موجود در پس‌زمینه نداشته باشیم. با این حال، مهم‌ترین وظیفه‌ی فیلم‌بردار این است که با دقت در قاب‌بندی نما، اطمینان حاصل کند که پس‌زمینه، کنش اصلی در حال وقوع در میان‌زمینه را تحت‌الشعاع قرار ندهد یا حواس بیننده را پرت نکند.

به عنوان مثال در تصویر قبلی (تصویر ۱۱-۳)، رشته‌کوه‌های ساده‌ای که در دوردست دیده می‌شوند، به‌عنوان یک پس‌زمینه‌ی آرام و کنترل‌شده عمل می‌کنند و تمرکز را از روی سوژه‌های اصلی بر نمی‌دارند.

تصویر ۱۱-۳: جایگاه سوژه در میان‌زمینه

در این تصویر، یک خودرو در میانه‌ی قاب (میان‌زمینه) قرار گرفته و به یک نقطه‌ی کانونی توجه تبدیل شده است. این چیدمان نشان می‌دهد که چگونه می‌توان با قرار دادن سوژه‌ی اصلی در این منطقه، ضمن حفظ عمق فضایی، تمرکز بصری را به بهترین شکل هدایت کرد. پس‌زمینه می‌تواند شکل‌های بسیار متفاوتی داشته باشد؛ از پهنه‌ی خلوت تپه‌های شنی در یک بیابان گرفته تا شلوغی و جنب‌وجوش خیابان‌های اصلی شهر. هنگام فیلم‌برداری در محل، ممکن است امکان کنترل کامل پس‌زمینه وجود نداشته باشد؛ با این حال، برای اینکه عناصر پس‌زمینه توجه را از کنش اصلی در میان‌زمینه منحرف نکنند، باید در قاب‌بندی نما دقت زیادی به خرج داد. در نمونه‌ی تصویر قبلی، رشته‌کوه‌های ساده و دوردست، نقش پس‌زمینه را بر عهده دارند. در شکل ۱۱-۳ ماشین در ناحیه‌ای از قاب قرار گرفته که در مرکز توجه میان‌زمینه است.

ایجاد حس عمق در قاب تصویر

برای خلق حس سه بعدی در یک قاب دوبعدی، از ترکیب عناصر پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه استفاده می‌شود. این کار به چند شیوه صورت می‌گیرد:

همپوشانی لایه‌ها: زمانی که عنصری در پیش‌زمینه (مانند شاخه‌ی درختی) بخشی از عناصر میان‌زمینه یا پس‌زمینه را بپوشاند، یا هنگامی که کنش اصلی در میان‌زمینه، بخشی از پس‌زمینه را پنهان کند، مغز انسان قادر به درک عمق می‌شود. این همانند دنیای واقعی است که اشیاء (ایستا یا متحرک) در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند و ما با استفاده از این نشانه‌ها، عمق را درک می‌کنیم.

اندازه‌ی نسبی اشیاء: اندازه‌ی یک شیء شناخته‌شده نیز به درک عمق کمک می‌کند. برای مثال، اگر در نما یک آسمان‌خراش کوچک ببینیم، از آنجایی که می‌دانیم آسمان‌خراش‌ها بسیار بلند هستند، منطقی است که حدس بزنیم این ساختمان در پس‌زمینه، فاصله‌ی زیادی با دوربین دارد. اما اگر یک ماکت کوچک از آسمان‌خراش را در پیش‌زمینه قرار دهیم، این تصور را در بیننده ایجاد می‌کنیم که ساختمان در پس‌زمینه قرار گرفته است. این یک توهّم بصری است که در آن مقیاس و پرسپکتیو، بینایی ما را برای درک عمق فریب می‌دهند. شرایط جوی (اتمسفریک پرسپکتیو): یکی دیگر از نشانه‌های عمق، به‌خصوص در نماهای باز و دوردست خارجی، شرایط جوی است. اگر تا به حال در ابتدای یک خیابان بلند یا بالای تپه‌ای در خارج از شهر ایستاده باشید و به دوردست نگاه کرده باشید، احتمالاً متوجه شده‌اید که تصویر، وضوح کافی ندارد. ساختمان‌ها یا اشیاء دوردست ممکن است در هاله‌ای از ابر، مه یا حتی کاملاً محو به نظر برسند. این پدیده به دلیل وجود ذرات معلق در هوا (مانند بخار آب، دود، گرد و غبار، یا آلودگی) رخ می‌دهد که به آن “جو” یا “اتمسفر” می‌گویند. این ذرات بر دید اشیاء نزدیک تأثیر چندانی ندارند، اما در فواصل دور، انباشت آن‌ها باعث می‌شود اشیاء دوردست، کمرنگ‌تر و محوتر دیده شوند. تماشاگران بلافاصله از این نشانه، عمق را درک می‌کنند. برای ایجاد چنین جلوه‌ای، گاهی از دستگاه‌های مه‌ساز استفاده می‌شود.

لنز دوربین: ابزار کلیدی در ترکیب‌بندی

بیاپید نگاهی به یکی از مهم‌ترین ابزارهای داستان‌گویی بصری بیندازیم: لنز دوربین. بدون لنز، عملاً دستور زبان نماهای سینمایی و تلویزیونی وجود نداشت. در ساده‌ترین تعریف، کار لنز جمع‌آوری پرتوهای نوری بازتاب‌شده از دنیای روبه‌روی دوربین (صحنه‌ی فیلم‌برداری) و متمرکز کردن آن‌ها بر روی رسانه‌ی ضبط تصویر (فیلم یا سنسورهای الکترونیکی) است. با این حال، وظیفه‌ی لنزها، انواع آن‌ها و کیفیتشان، تفاوت‌های چشمگیری دارند. به خاطر داشته باشید که ترکیب‌بندی شما مستقیماً تحت تأثیر لنزی است که استفاده می‌کنید. نحوه‌ی به‌کارگیری لنز می‌تواند به نتایج و فضاهای کاملاً متفاوتی در ترکیب‌بندی و کل اثر شما منجر شود.

لنز زوم

با توجه به محدودیت زمانی برای پرداختن به جزئیات تاریخی و فناوری لنزهای سینمایی و ویدئویی، در اینجا صرفاً به نکات کلیدی و کاربردی می‌پردازیم. این نکات به شما کمک می‌کنند تا در انتخاب نما و درک تأثیر لنز بر “دستور زبان” آن نماها، تصمیمات آگاهانه‌تری بگیرید.

لنز زوم احتمالاً پروژه‌های خود را با یکی از فرمت‌های دوربین ویدئویی، مثل MiniDV یا HDV، فیلم‌برداری می‌کنید. این دوربین‌ها معمولاً دارای لنزی ثابت و جدانشدنی هستند که در اغلب موارد یک لنز زوم است.

لنزهای زوم، به‌ویژه در دوربین‌های ویدئویی، بسیار رایج‌اند؛ چون به شما اجازه می‌دهند نماهای گوناگونی بسازید: از نمای باز که میدان دید وسیعی از محیط را نشان می‌دهد، تا نمای بسته‌تر که روی جزئیات بیشتری تمرکز دارد.

در انتهای بازِ لنز، معمولاً حرف W به معنی Wide دیده می‌شود و در انتهای تله‌فوتو یا بزرگنمایی، حرف T به معنی Telephoto قرار می‌گیرد. وقتی دوربین ثابت است و شما فقط با لنز زوم، قاب را از باز به بسته تغییر می‌دهید، در واقع بخشی کوچک از تصویر عریض اولیه را بزرگ‌تر کرده‌اید؛ بنابراین جزئیات بیشتری در قاب بسته دیده می‌شود.

لنز زوم ساختاری پیچیده دارد و از چندین عنصر شیشه‌ای و لوله‌ها یا حلقه‌های تلسکوپی تشکیل شده است که با هم کار می‌کنند تا نور را در بازه‌ای از عریض‌ترین زاویه دید تا باریک‌ترین زاویه دید و همه‌ی حالت‌های بین این دو، متمرکز کنند.

برای توصیف محدوده‌ی لنز زوم از اصطلاح فاصله‌ی کانونی استفاده می‌شود که معمولاً بر حسب میلی‌متر (mm) بیان می‌گردد. اگر روی لنز عددی مانند ۱۰-۱۶mm نوشته شده باشد، عدد کوچک‌تر به انتهای بازتر لنز اشاره دارد. در مقابل، عدد بزرگ‌تر مانند ۷۵mm یا ۱۵۰mm نشان‌دهنده‌ی انتهای بسته‌تر و بیشترین میزان بزرگنمایی است.

تا اینجا، بحث ما درباره‌ی قاب‌بندی بیشتر بر پایه‌ی فاصله‌ی سوژه از دوربین بود. یعنی اگر بخواهیم نمای نزدیک بگیریم، یا باید دوربین را به سوژه نزدیک کنیم، یا از بازیگر بخواهیم به دوربین نزدیک شود. این موضوع شبیه عملکرد چشم انسان است: اگر بخواهید جزئیات چیزی را بهتر ببینید، یا باید به آن نزدیک شوید یا آن را به چشم خود نزدیک کنید.

نکته‌ی مهم این است که چشم انسان مانند لنز زوم، قابلیت تغییر گسترده‌ی فاصله‌ی کانونی ندارد و تقریباً فقط یک دید «نرمال» یا طبیعی دارد. به همین دلیل، دوربین‌ها را طوری طراحی می‌کنند که میدان دیدی نزدیک به دید طبیعی انسان داشته باشند؛ دیدی که نه خیلی باز باشد و نه خیلی بسته، یعنی جایی میان انتهای W و T لنز زوم.

این نوع دید، پرسپکتیوی طبیعی یا خنثا ایجاد می‌کند؛ یعنی تصویر طوری به نظر می‌رسد که انگار انسان شخصاً در آن صحنه حضور دارد و به آن نگاه می‌کند. البته زاویه دید دقیق لنز نرمال به عواملی مثل فاصله‌ی کانونی لنز، قطر لنز و اندازه‌ی قطع دوربین مثل ۱۶mm،

۳۵mm یا HD Video بستگی دارد.

نکته‌ی اصلی این است که حس و حال تصویر شما به فاصله‌ی کانونی لنز و فاصله‌ی دوربین از سوژه وابسته است. لنز با میدان دید طبیعی، صحنه را همان‌طور نشان می‌دهد که انگار خودتان آن‌جا ایستاده‌اید. اما وقتی فاصله‌ی کانونی را تغییر می‌دهید، قوانین اپتیک و توهّمات بصری آشکار می‌شوند.

یک لنز واید با فاصله‌ی کانونی کوتاه، پرسپکتیو را اغراق‌آمیزتر می‌کند و باعث می‌شود فضا عمیق‌تر به نظر برسد؛ در نتیجه بر بعد سه‌بعدی تصویر تأکید می‌شود.

لنز تله‌فوتو و تأثیر آن بر پرسپکتیو

در مقابل لنز واید، لنز تله‌فوتو قرار دارد. پیش‌تر دیدیم که قاب‌بندی و ترکیب‌بندی تا حد زیادی به فاصله‌ی سوژه از دوربین وابسته است. به همین دلیل، اگر بخواهیم یک نمای نزدیک بگیریم، معمولاً دو راه داریم: یا باید دوربین را به سوژه نزدیک کنیم، یا از بازگر بخواهیم به دوربین نزدیک شود. این وضعیت دقیقاً شبیه عملکرد چشم انسان است؛ وقتی می‌خواهید جزئیات چیزی را بهتر ببینید، یا باید به آن نزدیک شوید یا آن را به چشم خود نزدیک کنید. نکته‌ی مهم این است که برخلاف لنزهای زوم، چشم انسان توان تغییر گسترده‌ی فاصله‌ی کانونی را ندارد و فقط یک دید نسبتاً ثابت و «نرمال» دارد. به همین دلیل، دوربین‌ها را طوری طراحی می‌کنند که میدان دیدی طبیعی داشته باشند؛ یعنی دیدی میان دو انتهای باز و بسته‌ی لنز زوم. در واقع، بسیاری از نماهایی که تا اینجا بررسی کرده‌ایم با چنین دیدی قاب‌بندی شده‌اند.

این نوع لنز، پرسپکتیوی طبیعی یا خنثی ایجاد می‌کند؛ طوری که انگار تماشاگر صحنه را مستقیماً با چشمان خودش می‌بیند. البته زاویه‌ی دید دقیق لنز نرمال به عواملی مانند فاصله‌ی کانونی لنز، قطر لنز و اندازه‌ی قطع دوربین مانند ۱۶mm، ۳۵mm یا HD Video بستگی دارد.

از این بحث‌ها به یک نتیجه‌ی مهم می‌رسیم: حسی که یک نما به تماشاگر منتقل می‌کند، هم به فاصله‌ی کانونی لنز وابسته است و هم به فاصله‌ی دوربین از سوژه. لنز نرمال تصویری می‌سازد که تماشاگر احساس می‌کند در همان لحظه و از همان جایگاه، مشغول تماشای کنش است. اما به محض اینکه محدوده‌ی لنز زوم تغییر کند، قوانین اپتیک و توهّمات بصری خود را نشان می‌دهند.

یک نمای واید با فاصله‌ی کانونی کوتاه، پرسپکتیو را اغراق‌آمیزتر می‌کند، به فضا عمق بیشتری

می‌دهد و بر سه‌بعدی بودن تصویر تأکید می‌گذارد. در مقابل، یک نمای تله‌فوتو با فاصله‌ی کانونی بلند، حس عمق را کاهش می‌دهد و عناصر پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه را به هم نزدیک‌تر و فشرده‌تر نشان می‌دهد؛ در نتیجه، پرسپکتیو سه‌بعدی تا حدی از بین می‌رود. برای مثال، در عکاسی چهره بهتر است نماهای نزدیک با زیگر را با لنزی با فاصله‌ی کانونی بلندتر و از فاصله‌ای دورتر فیلم‌برداری کنید. این کار باعث می‌شود اجزای چهره دچار اغراق نشوند؛ مثلاً بینی بیش از حد بزرگ یا گوش‌ها بیش از اندازه دور به نظر نرسند. هرچه فاصله‌ی کانونی به سمت افراط برود، احتمال اعوجاج در چهره بیشتر می‌شود، و این مسئله به‌ویژه در فاصله‌ی کانونی کوتاه بیشتر دیده می‌شود.

لنزهای بسیار واید، که گاهی به آن‌ها لنز چشم‌ماهی نیز گفته می‌شود، می‌توانند نشانه‌های عمق را به‌صورت شدید دگرگون کنند و فضای سه‌بعدی را به شکلی اغراق‌شده نمایش دهند. زبان بصری چنین نماهایی به تماشاگر القا می‌کند که آنچه می‌بیند، طبیعی نیست؛ گویی با جهانی کج‌ومعوج یا تحریف‌شده روبه‌روست. این نوع تصویر ممکن است برای نشان دادن یک سکانس کابوس‌گونه، فضایی خیالی، یا وضعیت ذهنی و روانی غیرعادی یک شخصیت به کار برود. به هر حال، چه علت این انتخاب خلافت باشد و چه داستانی، نتیجه یکی است: این تصویر، تصویری «طبیعی» و عادی نیست. تصویر ۱۲-۳ نمایی با فاصله‌ی کانونی بلند به فشردگی در فضا توجه کنید.



تصویر ۱۲-۳

تأثیر فاصله‌ی کانونی بر پرسپکتیو و معنای نما

در فاصله‌ی کانونی نرمال، تصویر در محدوده‌ی میانی لنز زوم قرار می‌گیرد و نتیجه‌ای نسبتاً طبیعی و متعادل به‌دست می‌آید (تصویر ۳-۱۳). اما همان‌طور که در تصویر ۱۵-۳ دیده می‌شود، فاصله‌ی دوربین از سوژه و فاصله‌ی کانونی لنز می‌تواند این حس را تقویت یا تغییر

دهند.



تصویر ۱۳-۳

وقتی از لنز زاویه‌ی عریض استفاده می‌کنید و هم‌زمان دوربین را به سوژه نزدیک می‌سازید، پرسپکتیوی اغراق‌آمیز به وجود می‌آید. در چنین حالتی، فضا عمیق‌تر از واقعیت به نظر می‌رسد و فاصله میان عناصر مختلف بیشتر دیده می‌شود. این نوع تصویر معمولاً حس پویایی، وسعت و گاهی حتی اضطراب ایجاد می‌کند.

در مقابل، اگر از لنزی با فاصله‌ی کانونی زیاد استفاده کنید و سوژه نیز از دوربین فاصله داشته باشد، به پرسپکتیوی فشرده می‌رسید.

در این حالت، عناصر تصویر به هم نزدیک‌تر دیده می‌شوند و فضا فشرده و محدود به نظر می‌رسد؛ همان‌طور که در تصویر ۱۳-۳ دیده می‌شود.

این فشرده‌گی می‌تواند معنای روایی خاصی هم داشته باشد؛ برای مثال، ممکن است به زندگی یکنواخت، سخت یا محدود یک شخصیت اشاره کند، یا فضایی بسته و خفقان‌آور، شبیه زندان، را تداعی کند. به‌ویژه وقتی پس‌زمینه یا محیط اطراف سوژه کوچک و محدود باشد، این حس بیشتر تقویت می‌شود.

در نتیجه، تماشاگر بسته به این‌که شما کدام انتهای محدوده‌ی لنز زوم را انتخاب کرده‌اید، می‌تواند معانی متفاوت و حتی پنهانی از نما برداشت کند.

امواج لنز چشم‌ماهی

لنزهای بسیار واید، که به آن‌ها لنز چشم‌ماهی نیز گفته می‌شود، اگر بیش از حد به سوژه نزدیک شوند، می‌توانند نوعی امواج شدید در تصویر ایجاد کنند. این امواج باعث می‌شود خطوط و فضاها غیرطبیعی و خمیده به نظر برسند.

از این نوع لنزها می‌توان برای ایجاد حس‌های خاص مثل سوررئالیسم، کمدی یا فانتری

استفاده کرد، زیرا تصویر را از حالت عادی و واقع‌گرایانه خارج می‌کنند.



تصویر ۱۴-۳

هدایت چشم تماشاگر با استفاده از وضوح (فوکوس) تا اینجا آموختیم که قاب‌بندی یک نما شامل عناصر متعددی است: قطع دوربین، زاویه دوربین، فاصله‌ی دوربین از سوژه، و فاصله‌ی کانونی لنز. حال، بخش بعدی ساختار نما، ترکیب‌بندی اشیاء و سوژه‌ها در درون قاب است. این کار با هدف رسیدن به مقصود خلاقانه‌ی شما انجام می‌شود. با استفاده از قوانینی مانند قانون یک‌سوم و خطوط مورب، عناصر را در فضاهای پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه جای‌گذاری می‌کنیم.

استفاده‌ی خلاقانه از این فضای عمیق در قاب، ابزار قدرتمند دیگری را به جعبه ابزار شما اضافه می‌کند: وضوح (فوکوس).

درک وضوح و عمق میدان چشم انسان قادر است تنها بر روی یک نقطه در هر لحظه تمرکز کند. وقتی شما از مکانی به مکان دیگر نگاه می‌کنید، چشم شما بلافاصله وضوح خود را به فاصله‌ی جدید تنظیم می‌کند و به این ترتیب، توهم دیدن دائمی واضح ایجاد می‌شود. در حالی که در واقعیت، چشم شما فقط می‌تواند بر روی یک سطح یا فاصله خاص در یک لحظه تمرکز کند.

لنز دوربین نیز به همین شکل عمل می‌کند؛ در هر لحظه، تنها می‌تواند بر روی یک فاصله‌ی مشخص از دوربین فوکوس کند. به این نقطه، نقطه‌ی وضوح کامل گفته می‌شود. در اطراف این نقطه‌ی فوکوس، ناحیه‌ای وجود دارد که وضوح قابل قبولی دارد (یعنی تصویر کاملاً تار نیست). این ناحیه، عمق میدان نامیده می‌شود.

خوشبختانه، اپتیک لنزها از قوانین علمی مشخصی پیروی می‌کنند. نمودارها و جداول متعددی وجود دارند که با استفاده از آن‌ها می‌توان تغییرات عمق میدان را پیش‌بینی کرد. این ابزارها

به شما امکان می‌دهند تا به‌طور خلاقانه، مشخص کنید کدام عناصر در محدوده‌ی وضوح قرار بگیرند.

نقش فیلمبردار و کارگردان در تنظیم وضوح وظیفه‌ی تنظیم وضوح (فوکوس) معمولاً بر عهده‌ی فیلمبردار یا دستیار فیلمبردار است. اما این کارگردان یا مدیر فیلمبرداری است که تصمیم می‌گیرد کدام یک از سوژه‌ها در ترکیب‌بندی یک قاب، در نقطه‌ی وضوح کامل قرار گیرند.

از آنجایی که امروزه امکان قرار دادن بازیگران و طراحی لباس در عمق نما وجود دارد، شما ابتدا باید محاسبه کنید که نقطه‌ی وضوح کامل در چه فاصله‌ای از دوربین قرار دارد. سپس، باید کنترل کنید که تماشاگران دقیقاً به چه چیزی باید توجه کنند.

نکته‌ی کلیدی دستور زبان نما این است: آنچه در نمای شما واضح است، همان چیزی است که بیننده باید ببیند و به آن توجه کند.

مغز انسان به‌طور طبیعی همه چیز را همیشه واضح می‌بیند (مگر در موارد نیاز به عینک). اما لنز دوربین نمی‌داند چه چیزی واضح است یا چه چیزی باید واضح باشد؛ این شما (فیلمبردار) هستید که این را تعیین می‌کنید. شما سطح وضوح کامل و عمق میدان منطبق با آن را برای عناصر مورد نظرتان مشخص می‌کنید.

تماشاگران به‌طور غریزی به سمت سوژه‌هایی که در بیشترین وضوح قرار دارند، جذب می‌شوند. هر چیزی خارج از عمق میدان، تار دیده می‌شود و بنابراین جذابیت کمتری برای تماشا دارد. انتخاب یک سوژه برای فوکوس، عنصری کلیدی در هدایت تجربه‌ی تماشاگر در طول دیدن عناصر درون قاب است.

فوکوس و پیامدهای آن مثال: اغلب، چهره و چشمان انسان مرکز توجه هستند. در چنین مواردی، ممکن است بخواهید عمق میدان را کم کنید تا پس‌زمینه (که احتمالاً حواس تماشاگر را پرت می‌کند) تار شود. این کار باعث می‌شود تماشاگر تمرکز خود را روی بازیگر بگذارد، نه روی تابلویی که ده متر پشت سر او روی دیوار قرار دارد.

هشدار: هنگام تنظیم وضوح، بسیار دقت کنید. فوکوس نامناسب یا تاری جزئی که به‌سرعت اصلاح نشود، توسط چشم تیزبین تماشاگران تشخیص داده می‌شود. مگر اینکه تصحیح بلافاصله انجام شود یا عنصری در هنگام ورود به قاب، به‌تدریج واضح شود. در غیر این صورت، مخاطب ممکن است حس کند که کیفیت کار پایین است و دیگر در تجربه‌ی تماشا مشارکت نکند. در چنین مواردی، شما به‌عنوان فیلمبردار یا کارگردان، وظیفه‌ی خود را به‌درستی انجام

نداده‌اید.

جابه‌جایی و تعقیب وضوح: هدایت توجه تماشاگر برای هدایت توجه تماشاگر در درون قاب، علاوه بر انتخاب نقطه‌ی فوکوس اولیه، تکنیک‌های دیگری نیز وجود دارد. زمانی که در یک نما، سوژه‌های متعددی در فواصل مختلف از دوربین قرار دارند، می‌توان در حین فیلم‌برداری، وضوح را از یک سوژه به سوژه‌ی دیگر جابجا کرد.

جابه‌جایی وضوح^{۱۹} این عمل که به آن فوکوس‌کشی، جلو راندن وضوح یا تغییر وضوح نیز گفته می‌شود، به چرخش حلقه‌ی فوکوس لنز برای تغییر نقطه‌ی تمرکز از یک فاصله به فاصله‌ی دیگر در عمق نما اشاره دارد. این تکنیک به فیلمبردار اجازه می‌دهد تا توجه مخاطب را به‌طور فعال از یک عنصر به عنصری دیگر منتقل کند، هم‌زمان با اینکه کنش اصلی در حال ضبط شدن است.

تعقیب وضوح^{۲۰} اگر هدف این باشد که وضوح دوربین همواره بر روی یک موضوع متحرک در درون قاب باقی بماند، از تکنیک تعقیب وضوح استفاده می‌شود. این بدان معناست که فوکوس لنز به‌طور مداوم با حرکت سوژه تنظیم می‌شود تا تصویر همیشه واضح بماند.

عمق میدان و انعطاف‌پذیری آن این واقعیت که ما می‌توانیم وضوح را به عقب (به سمت پس‌زمینه) یا جلو (به سمت پیش‌زمینه) ببریم یا آن را روی یک سوژه‌ی متحرک حفظ کنیم، نشان می‌دهد که همه‌ی عناصر در پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه نمی‌توانند به‌طور هم‌زمان در وضوح کامل باشند. در حالی که وضوح قابل قبولی ممکن است در هر سه منطقه وجود داشته باشد، انتخاب نهایی نتیجه‌ی دستکاری شما برای تعیین عمق میدان است.

همان‌طور که پیش‌تر آموختیم، لنز فقط می‌تواند روی یک نقطه‌ی مشخص فوکوس کند (نقطه‌ی وضوح کامل). عمق میدان، ناحیه‌ای در اطراف این نقطه است که تصویر در آن وضوح قابل قبولی دارد. عمق میدان می‌تواند بسیار گسترده باشد (تا بی‌نهایت) یا بسیار باریک (چند سانتی‌متر).

قانون کلی این است که عمق میدان حدوداً یک‌سوم جلوتر و دوسوم پشتِ نقطه‌ی وضوح کامل را پوشش می‌دهد.

عواملی که عمق میدان را تعیین می‌کنند عبارتند از:

فاصله‌ی کانونی لنز: لنزهای واید عمق میدان بیشتری دارند.

^{۱۹} Focus Pulling

^{۲۰} Follow Focus

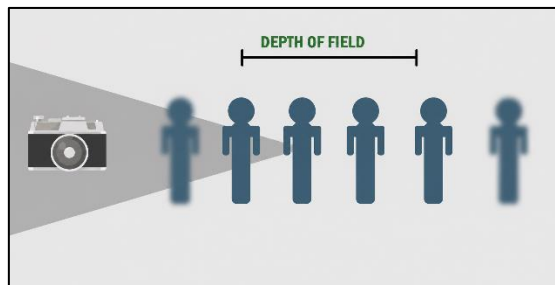
دیافراگم: دیافراگم بسته‌تر، عدد f بزرگ‌تر، عمق میدان بیشتری ایجاد می‌کند اندازه‌ی قطع سنسور/فیلم: سنسورهای کوچک‌تر مانند SD/HD عمق میدان بیشتری نسبت به سنسورهای بزرگ‌تر دارند.

فاصله‌ی لنز از سوژه (نقطه‌ی فوکوس): هرچه فاصله بیشتر باشد، عمق میدان بیشتر می‌شود. دو وضعیت افراطی عمق میدان:

بیشترین عمق میدان: زمانی رخ می‌دهد که از فاصله‌ی کانونی کوتاه (زاویه باز)، در نور روز و برای گرفتن نمای دور خارجی استفاده می‌کنید. در این حالت، وضوح ممکن است از چند سانتی‌متری لنز تا بی‌نهایت قابل قبول باشد. (شکل ۱۷-۳)

کمترین عمق میدان: زمانی رخ می‌دهد که از فاصله‌ی کانونی بلند (تله‌فوتو)، در فضای داخلی و در شب، برای فیلم‌برداری نمای بسیار نزدیک استفاده می‌کنید. در این حالت، وضوح ممکن است تنها چند سانتی‌متر یا اینچ را پوشش دهد. ابزارهای کنترلی برای کنترل بهتر عمق میدان، می‌توان از ابزارهایی مانند فیلترهای کاهنده نور^{۲۱} استفاده کرد. این فیلترها میزان نوری را که وارد لنز می‌شود، کاهش می‌دهند و به شما امکان می‌دهند با دیافراگم بازتر (برای عمق میدان کمتر) یا در شرایط نوری روشن، همچنان عمق میدان دلخواه خود را داشته باشید. برعکس، در شب یا نور کم، ممکن است نیاز به اضافه کردن نور باشد تا بتوان عمق میدان را کنترل کرد.

در تصویر زیر مشاهده می‌کنیم که وضوح کامل بر روی موضوع اصلی تنظیم شده و عمق میدان، فضایی حدود یک‌سوم قبل و دوسوم بعد از آن را در بر می‌گیرد.



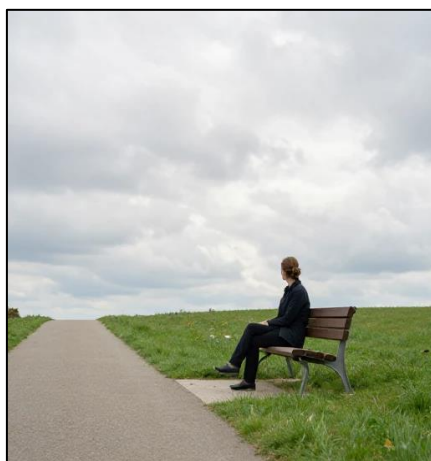
تصویر ۱۵-۳

جدول زیر نیز عواملی را که عمق میدان را کنترل می‌کنند، خلاصه کرده است.

^{۲۱} ND filters

جدول عمق میدان در عکاسی

عمق میدان کم	عمق میدان زیاد
روزنه دیافراگم باز	روزنه دیافراگم بسته
فاصله کانونی زیاد (تله فتو)	فاصله کانونی کوتاه (واید)
فاصله دوربین تا موضوع کم	فاصله دوربین تا موضوع زیاد
عدد f کوچک ($f/۲.۸$)	عدد f بزرگ ($f/22$)



تصویر ۱۶-۳



تصویر ۱۷-۳

در این تصویر عمق میدان کم، وضوح کامل را روی سوژه‌ی اصلی حفظ می‌کند و سایر عناصر را در نواحی نزدیک یا دور، به میزان قابل قبول تار می‌سازد.

نور: مهم ترین ابزار

نور فقط برای روشن کردن صحنه نیست؛ در واقع، یکی از مهم ترین ابزارهایی است که فیلم ساز برای شکل دادن به نگاه مخاطب در اختیار دارد. با استفاده از نور و سایه می توان توجه تماشاگر را به بخش خاصی از قاب جلب کرد، حس عمق ایجاد کرد و فضای احساسی صحنه را تغییر داد. روشنایی می تواند چیزی را برجسته کند، در حالی که تاریکی قادر است بخشی دیگر را پنهان نگه دارد. به همین دلیل، نورپردازی در فیلم سازی تنها یک کار فنی نیست، بلکه بخشی از زبان خلاقه ی اثر به شمار می آید.

انسان به طور طبیعی نسبت به تغییرات نور، رنگ و حرکت حساس است؛ بنابراین این عناصر در فیلم نیز به سرعت بر بیننده اثر می گذارند. یک نورپردازی خوب می تواند حال و هوای داستان را تقویت کند، به شخصیت ها معنا بدهد و حتی مسیر درک مخاطب از صحنه را تغییر دهد. از این رو، طراحی نور باید با دقت انجام شود و با فضای کلی فیلم، موضوع آن و احساسی که قرار است منتقل شود هماهنگ باشد. انتخاب نوع نور، شدت آن و رنگ های به کار رفته، همگی در ساختن نتیجه ی نهایی نقش دارند.

نتیجه ی نهایی تصویر، بازتاب مستقیم تصمیم هایی است که در طراحی نور گرفته اید؛ و همین انتخاب ها هستند که می توانند تجربه ی تماشاگر را به شکلی مؤثر و مثبت تحت تأثیر قرار دهند. البته نورپردازی در فیلم و ویدئو حوزه ی بسیار گسترده است و در کتاب های تخصصی و راهنماهای فیلم سازی به تفصیل درباره اش صحبت شده است. ما در اینجا فرصت بررسی تمام جنبه های زیبایی شناختی، فنی و علمی آن را نداریم، اما می توانیم به مهم ترین مفاهیم و تمرین هایی اشاره کنیم که با قواعد زبان بصری و ترکیب بندی نما ارتباط دارند. موارد زیر، مسیر درستی برای شروع به ما می دهند:

- نور به عنوان انرژی
- دمای رنگ
- نور طبیعی و نور مصنوعی
- مقدار نور، حساسیت و نوردهی
- کیفیت نور: نرم در برابر سخت
- کنتراست یا تضاد نوری
- نورپردازی پایه ی شخصیت
- نورپردازی سه نقطه ای

■ نورپردازی صحنه و محل فیلمبرداری

زبان پنهان روشنائی

نور، صرف نظر از منبع تولیدش، شکلی از انرژی است و در قالب امواج الکترومغناطیسی در بخش مرئی طیف حرکت می کند. آنچه ما به عنوان نور می بینیم، در واقع خود نورِ خالص نیست، بلکه بازتاب آن از سطح اشیا است. به همین دلیل، اجسام بسته به اینکه چه بخشی از نور را بازتاب یا جذب کنند، به رنگ های مختلف دیده می شوند؛ از سفید و سیاه گرفته تا طیف هایی مانند بنفش، آبی، سبز، زرد، نارنجی و قرمز.

وقتی نور سفید — یعنی ترکیبی از همه ی طول موج های رنگی — به سطحی برخورد کند و آن سطح همه ی این طول موج ها را به طور یکسان بازتاب دهد، آن شیء سفید دیده می شود. اگر جسمی تمام نور را جذب کند، ما آن را سیاه می بینیم. و اگر فقط بخشی از نور، مثلاً زرد، را بازتاب دهد و بقیه را جذب کند، رنگ آن شیء زرد به نظر می رسد.

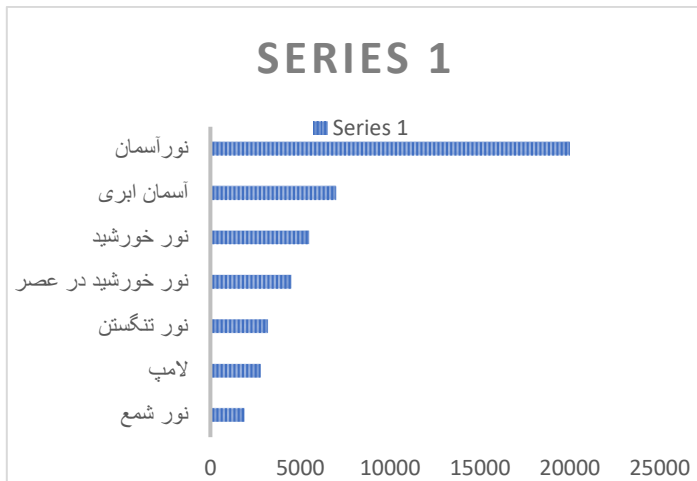
با این حال، همه ی منابع نوری، نور سفید کاملاً متعادل تولید نمی کنند. خوشبختانه، برای سنجش و کنترل رنگ نور، روش هایی وجود دارد که به ما کمک می کند ویژگی های نوری هر منبع را دقیق تر بشناسیم.

دمای رنگ

دمای رنگ بر پایه ی مقیاس کلوین، ابزاری است برای تشخیص این که نور از نظر بصری چه حال و هوایی دارد. این مقیاس با اعداد کلوین سنجیده می شود و معمولاً از حدود ۱۰۰۰ تا ۲۰۰۰۰ کلوین را در بر می گیرد.

بدون درگیر شدن با جزئیات علمی، کافی است بدانیم که در دنیای فیلمبرداری و ویدئو، بیشتر توجه روی دو سر این طیف است: نور گرم متمایل به قرمز و نور سرد متمایل به آبی. شناخته شده ترین دماها در این زمینه معمولاً ۳۲۰۰ کلوین و ۵۶۰۰ کلوین هستند.

نور چراغ های سینمایی اغلب در حدود ۳۲۰۰ کلوین قرار دارد، در حالی که نور طبیعی خورشید در میانه ی روز تقریباً ۵۶۰۰ کلوین است. هرچه عدد کلوین پایین تر بیاید، رنگ نور به سمت گرمی و قرمزی می رود؛ و هرچه بالاتر برود، نور سردتر و آبی تر دیده می شود. به تصویر ۳-۱۹ نگاه کنید.



نمودار کلوین و نمونه‌هایی از دمای رنگ‌های رایج

از آفتاب تا لامپ؛ دو جنس روشنایی

در فیلم‌برداری، دانستن ارزش درجه‌ی کلوین اهمیت زیادی دارد؛ زیرا نگاتیو یا امولوسیون فیلم از پیش طوری طراحی شده که نور مشخصی را «سفید» تلقی کند. به همین دلیل، اگر نور در حدود ۳۲۰۰ کلوین باشد، آن را در محدوده‌ی توازن تنگستن می‌شناسند، و اگر نور ۵۶۰۰ کلوین معیار سفید بودن باشد، به آن توازن نور روز گفته می‌شود.

حسگرهای الکترونیکی در بیشتر دوربین‌های ویدئویی نیز معمولاً توانایی ثبت هر دو حالت، یعنی تنگستن (۳۲۰۰) و نور روز (۵۶۰۰) را دارند. به همین خاطر، بسیاری از دوربین‌ها گزینه‌ای برای تنظیم این دو وضعیت در اختیار شما می‌گذارند تا هنگام نیاز از هر کدام استفاده کنید.

واژه‌ی تنگستن از همان فلزی گرفته شده که در رشته‌ی درون لامپ‌های رشته‌ای به کار می‌رود؛ رشته‌ای که با عبور جریان برق داغ می‌شود و به رنگ سفید می‌درخشد. خیلی‌ها به این نوع نور، نور فیلمی یا نور کوارتز هم می‌گویند، چون در ساخت فیلم و ویدئو کاربرد فراوانی دارد.

به طور کلی، هر نوری که با ابزارهای ساخت بشر تولید شود، می‌تواند نور مصنوعی به حساب آید؛ حتی اگر دقیقاً در محدوده‌ی ۳۲۰۰ کلوین نباشد. نمونه‌های آن شامل چراغ‌های نئون، لامپ‌های خانگی رشته‌ای، CFL، لامپ‌های فلورسنت، صفحه‌ی رایانه، تلویزیون، چراغ‌های خیابان، چراغ خودرو، چراغ قوه و موارد مشابه است.

از آنجا که نورهای مصنوعی می‌توانند دامنه‌ی گسترده‌ای از دمای رنگ را ایجاد کنند، بهترین

کار این است که برای فیلمبرداری از چراغ‌های مخصوص سینما استفاده شود یا لامپ‌هایی به کار رود که از نظر کلوین به هم نزدیک‌اند؛ در این صورت، رنگ تصویر در صحنه هماهنگ‌تر و یکدست‌تر خواهد بود.

در مقابل، نور روز از اصلی‌ترین منابع نور طبیعی به شمار می‌رود و به همین دلیل گاهی از آن با عنوان نور طبیعی هم یاد می‌شود. منابع نور طبیعی شامل خورشید، ماه، آتش، شمع و مواردی از این دست هستند؛ هرچند بعضی از آن‌ها، مثل شمع، در ظاهر دست‌سازند اما در این دسته قرار می‌گیرند. البته در سینما ابزارهای نورپردازی ساخته‌شده توسط انسان هم وجود دارند که بسته به کاربرد، در گروه نورهای مصنوعی قرار می‌گیرند.

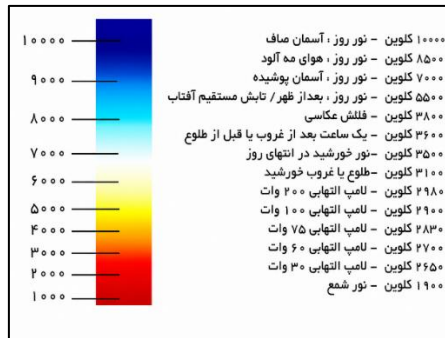
از انرژی تا رنگ

در دنیای سینما، نور تنها یک منبع روشنایی نیست، بلکه عنصری حیاتی در خلق اتمسفر و انتقال مفاهیم است. گاه، دست‌های هنرمند نورپرداز، ابزارهایی خلاقانه می‌سازد که دمای رنگشان حدود ۵۶۰۰ تا ۶۰۰۰ درجه کلوین می‌درخشد؛ دمایی که به نور روز نزدیک است و برای تکمیل یا جایگزینی نور طبیعی در صحنه‌های خارجی به کار می‌آید.

هنگام فیلمبرداری در فضای باز، برای غنی‌تر کردن نور صحنه، راه‌های ساده‌ای وجود دارد. کافی است نور موجود را با استفاده از وسایلی چون تخته‌ها، صفحات بازتابی، رفلکتورهای درخشان یا حتی آینه‌ها، به سمت سوژه هدایت کرده یا آن را منعکس کنید. این انعکاس‌ها، نور را نرم‌تر و یکنواخت‌تر می‌کنند و جزئیات صحنه را نمایان‌تر می‌سازند.

اما نکته‌ی کلیدی در نورپردازی سینمایی، هماهنگی دمای رنگ است. هر دوربین یا فیلمی، حساسیت خاص خود را به دمای رنگ دارد. اگر به دوربینی که برای نور تنگستن (حدود ۲۲۰۰ کلوین) تنظیم شده، نور روز (۵۶۰۰ کلوین) بتابانید، تصویری با ته‌رنگ آبی خواهید داشت. برعکس، اگر دوربین روی نور روز تنظیم باشد و نور تنگستن به آن بتابد، تصویری با ته‌رنگ قرمز ثبت خواهد شد. درک و تطبیق دمای رنگ منابع نوری با حساسیت دوربین، برای دستیابی به توازن رنگی مطلوب، امری ضروری است.

البته، ترکیب نورهای طبیعی و مصنوعی نیز فضایی نو و خلاقانه در صحنه ایجاد می‌کند. علاوه بر این، دنیای رنگ‌ها با صفحات ژلاتینی رنگی گسترده شده است. با قرار دادن این صفحات بر روی منابع نور، می‌توانید رنگ نور را اصلاح یا کاملاً تغییر دهید و به جلوه‌های بصری منحصربه‌فردی دست یابید.



تصویر ۱۸-۳: دو رنگ اصلی فیلم برداری

خلاصه‌ای از دماهای رنگ

دمای رنگ، عنصری اساسی در ایجاد توازن و حس و حال بصری در فیلم و ویدئو است. نور، شریان حیاتی هر اثر تصویری متحرک است؛ آن جوهری که بر امولسیون فیلم یا سنسور ویدئو می‌نشیند و تصویری ماندگار خلق می‌کند. نوردهی صحیح، یعنی زمانی که میزان نور کافی، صحنه را روشن می‌سازد تا دوربین بتواند آن را به درستی ثبت کند. سیستم بینایی انسان، با انعطاف‌پذیری شگفت‌انگیز خود، گستره وسیعی از نور را درک می‌کند؛ از تاریک‌ترین سایه‌ها تا روشن‌ترین نقاط. اما دوربین‌ها، این چشم‌های مصنوعی، چنین گستردگی ندارند. امولسیون‌های فیلم و حسگرهای ویدئویی، با حساسیت اولیه‌ای که توسط سازنده تعیین شده (اغلب با اعدادی چون ASA، ISO، یا جداول راهنمای نوردهی)، به نور واکنش نشان می‌دهند. اگر نور بیش از حد لازم باشد، تصویر “سوزانده” یا بیش از حد نوردهی شده^{۲۲} و اگر نور کم باشد، تصویری “تاریک” و کم‌نوردهی شده^{۲۳} خواهیم داشت.



تصویر ۱۹-۳

^{۲۲} overexposed

^{۲۳} underexposed

محدوده‌ی نوردهی در یک نما، نوردهی مناسب، آن است که داستان به آن نیاز دارد. گاهی، دلایل خلاقانه ما را به سمت نور کم یا زیاد سوق می‌دهد، اما در بیشتر موارد، تعادل نوری، کلید کار است.

میزان نوری که برای ثبت تصویری مناسب نیاز است، به حساسیت رسانه ضبط بستگی دارد. اعداد نوردهی پایین‌تر (مانند ۵۰، ۶۴، ۱۰۰) نشان‌دهنده‌ی حساسیت کمتر رسانه و نیاز به نور بیشتر است، در حالی که اعداد بالاتر (۳۲۰، ۵۰۰) به معنای حساسیت بالاتر و نیاز به نور کمتر است. برای اندازه‌گیری دقیق نوری که بر صحنه می‌تابد، از نورسنج‌ها (دستی یا داخلی دوربین) استفاده می‌شود. رایج‌ترین روش برای کنترل مقدار نور ورودی به دوربین، تنظیم دیافراگم لنز است؛ باز یا بسته کردن آن، میزان نور را تنظیم می‌کند.

اما هدف اصلی، فراتر از دستیابی به نوردهی صرف است؛ هدف، کنترل خلاقانه نور است. نور تنها بر نوردهی تأثیر نمی‌گذارد، بلکه بر سایر انتخاب‌های خلاقانه ما نیز اثرگذار است. یک اصل ساده: هرچه نور بیشتری در صحنه داشته باشید، می‌توانید عمق میدان بیشتری نیز ایجاد کنید. در یک صحنه خارجی پرنور، با بستن دیافراگم، نور اضافی را کنترل کرده و عمق میدان را افزایش می‌دهید. برعکس، با نور کمتر و باز کردن دیافراگم، عمق میدان کاهش می‌یابد. بنابراین، با تعیین هدفمند نور، می‌توانیم دقیقاً مشخص کنیم که چه چیزی در کادر واضح باشد و چه چیزی در سایه پنهان بماند.



تصویر ۲۰-۳

فصل چهارم:

حساسیت و اهمیت نور در تصویربرداری: کمیت نور

برای این که بتوان به بهترین نحو تصاویر متحرک را ساخت، باید بیشترین توجه را به نوردهی مناسب آن نمود. به این دلیل که توجه به "کمیت نور"، کمک می‌کند تا بتوان به یک نتیجه‌ی عالی در تصویربرداری رسید. در واقع برای امولوسیون فیلم یا ویدیو نیاز به استفاده از نورپردازی مناسب و مطلوب خواهد بود. این به دلیل آن است که وقتی نور به میزان کافی در برابر لنز دوربین وجود داشته باشد، شی‌ای که از آن فیلمبرداری می‌شود، بهتر در قاب ثبت خواهد شد. پس نور باید آنقدر کافی باشد که بتواند اشیاء درون قاب فیلم یا CCD را به شکل مناسب نمایش دهد. بینایی تماشاگران بسیار به کم نوری یا نور زیاد حساس است و در واقع به "نوردهی" مناسب در فضا حساسیت بالایی نشان می‌دهند. ما برای این که بتوانیم در نور کم یا نور زیاد یک صحنه را به درستی مشاهده کنیم، نیازی به این نداریم که در چشمانمان تغییری ایجاد کنیم.

حسگرهای نورپردازی و امولوسیون‌های تصویربرداری چندان مناسب برای تنظیم نور فضا نیستند. از آنها ابتدا به منظور رفع یک حساسیت استفاده شد. منظورمان از ابتدا این است که بعد از آن برخی مسائل تکنیکی موفق شدند حساسیت‌های تصویربرداری ویدیو و فیلم را به خوبی برطرف سازند. با این حال ما باید به حساسیت سازنده نسبت به میزان نور، توجه ویژه‌ای داشته باشیم و نور فضا را مطابق با آن تنظیم کنیم. (این محدوده نور، معمولاً توسط سازمان بین‌المللی استاندارد تعیین می‌شود. البته در برخی مواقع نیز برای سادگی بیشتر انجام کار، این محدوده در قالب یک جدول راهنما یا به صورت میزان ASA مشخص شده و بیان می‌گردد). اگر اتفاقی، بیش از استاندارد بین‌المللی به تصویر خود نور دهید، تصویر به اصلاح دچار سوختگی خواهد شد. از طرف دیگر، اگر به تصویر خود بیش از اندازه نور کمی دهید نیز، با نوردهی کم و تاریکی تصویر فیلم خود مواجه می‌شوید.



تصویر ۱-۴ محدوده استاندارد استفاده از نوردهی در نما.

نور مناسب برای داستان اهمیت زیادی دارد. برخی مواقع ممکن است بسته به روند خلاقانه

داستان نیاز داشته باشید از نور کمتر یا بیشتری در فضا استفاده کنید. اما بهتر است بیشتر نماها در یک محدوده نور استاندارد و متعادل تصویربرداری شوند.

بسته به حساسیتی که امولوسیون فیلم دارد یا دوربینی که با استفاده از آن ویدیو را ضبط می‌کنید، باید نور مناسب را در حد کم یا زیاد تنظیم کرده و از آن برای فیلمبرداری استفاده کنید. اعداد نوردهی که پایین هستند و معمولاً در محدوده ۵۰، ۶۴ و ۱۰۰ قرار دارند، بیان‌کننده این هستند که رسانه شما نیاز به نور بیشتری داشته و از حساسیت کمتری نسبت به نور برخوردار است. از طرف دیگر، اعدادی که بالاتر و در محدوده ۳۲۰ و ۵۰۰ قرار دارند، بیان‌کننده این هستند که رسانه شما نسبت به نور حساسیت بالاتری دارد.

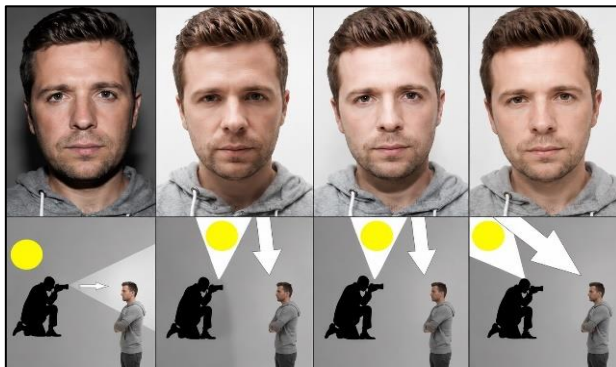
جهت تنظیم حساسیت نور رسانه برای این که بتوان از یک نور مناسب و مطلوب جهت فیلمبرداری استفاده کرد، از "نورسنج" استفاده می‌شود. نورسنج‌ها هم قابلیت نصب در داخل دوربین را دارند و هم می‌توان از آنها به صورت دستی استفاده کرد. البته یک راهکار ساده و متداول دیگر نیز برای کنترل کردن میزان نور کافی که وارد دوربین می‌شود وجود دارد و آن هم باز و بسته کردن روزنه لنز یا همان دیافراگم است.

دریافت نور مناسب برای تصویربرداری فیلم، به عنوان یکی از عناصر درون نما شناخته می‌شود و اولین قدم ما برای شروع تصویربرداری به شمار می‌رود. ما برای کنترل خلاقانه در این خصوص است که دریابیم کجا باید از چه میزان نور و با چه میزان کیفیتی استفاده کنیم تا تصویر مطلوب شود.

به خاطر داشته باشید که شدت و میزان نور تأثیر قابل توجهی بر روی انتخاب نقاط خلاقانه دیگر در فیلمبرداری خواهد گذاشت. علاوه بر آن باید بیان کنیم که هر چه میزان نوردهی بیشتری برای ضبط تصویر وجود داشته باشد، می‌توان به عمق بیشتری از میدان دست یافت. (به صحنه‌های خارجی که نور طبیعی روز برای آنها استفاده می‌شود توجه کنید).

در چنین شرایطی برای این که از ورود نور بیشتر به داخل دوربین جلوگیری کنید، باید روزنه دیافراگم را ببندید؛ که منجر می‌شود عمق میدان شما نسبت به قبل بیشتر شود. هر چه میزان نور کمتر باشد و شما مجبور شوید روزنه لنز را بیشتر باز کنید، عمق میدان دیدتان هم کاهش خواهد یافت. پس اگر شما متناسب با نمایی که باید ضبط کنید، شدت نور را محاسبه و تعیین نمایید، می‌توانید برای شفافیت و وضوح بیشتر یا کمتر تصویر، تغییرات لازم را اعمال کنید. به عنوان مثال می‌توانید تغییر دهید در چه شدت نوری از چیزهایی که به خوبی نوردهی ندارند تصویربرداری کنید یا برعکس از چیزهایی که به خوبی نوردهی دارند در یک فضایی با

نور کمتر فیلمبرداری نمایید.



تصویر ۲-۴ میزان نور موجود در صحنه، تأثیر عمیق و مستقیمی بر روی وضوح میدان دید می‌گذارد

تفاوت نور زیاد در برابر نور کم: کیفیت نور

علاوه بر شدت نور و کمیت آن، برای اکثر فیلمسازان توجه به "کیفیت نور" هم بسیار مهم است. این بدان معنا نیست که توجه آنها بیشتر بر روی این باشد که نور مورد استفاده بر روی صفحه مناسب و خوب است یا خیر، با این که مهم است؛ بلکه به این معناست که فیلمسازان به حساسیت نور و سختی یا نرمی پرتوهای آن بر روی صحنه و همچنین بازیگران حساسیت و توجه ویژه‌ای دارند.

روزهایی که ابری هستند، اگر در محیط بیرون قرار گیرید، شاهد این خواهید بود که سایه‌ی انسان‌ها از حالت معمول تیزتر هستند. زمانی که از "نور سخت" در فیلمسازی استفاده کنید، متوجه تیزتر شدن سایه‌ی بازیگران بر روی زمین خواهید شد.

خورشید به عنوان اصلی‌ترین منبع نور بر روی زمین، به صورت موازی تمام اشعه‌های خود را بر روی زمین ساطع می‌کند. این اشعه‌های موازی منجر می‌شوند تا بر روی زمین سایه‌های تیره با لبه‌های واضح ایجاد گردد.

تمامی اشعه‌های موازی نور خورشید با یک استاندارد خاص به سمت جهت خاص در حال تابش هستند. به این صورت که یک بخش از زمین را بیش از اندازه روشن کرده و در همان نقطه نیز باقی می‌مانند.

پس اشعه‌های خورشید به پشت اشیائی که در برابر آنها قرار گرفته‌اند نمی‌تابند و به همین دلیل نیز سایه‌هایی تیز در پشت اشیاء روبه‌روی خورشید ایجاد می‌شود.

به خاطر داشته باشید این مسئله بدان معنا نیست که نورهای سخت خورشید یا همان

اشعه‌های موازی، نسبت به نورهای نرم روشن‌تر هستند؛ بلکه آنها فقط بر روی یک نقطه تمرکز دارند و همین مسئله اشعه‌کننده‌ی نور بیشتر از آنها است. ما می‌توانیم از بزرگ‌ترین منبع نور به صورت رایگان استفاده کنیم آن هم در روزهایی که ابری نیستند، زیرا خورشید همیشه در دسترس بوده و بسیار نور سختی دارد. پس برای فیلمبرداری بهتر آن است که بیشتر از این نور رایگان استفاده کنیم.

نور سخت به دلیل شدت بالایی که دارد، چندان برای استفاده بر روی چهره‌ی انسان مناسب نخواهد بود و استفاده از آن می‌تواند سایه‌های تیره‌ای بر روی چهره و مخصوصاً زیر چشم ایجاد کند (نوری که از بالا تابیده می‌شود).

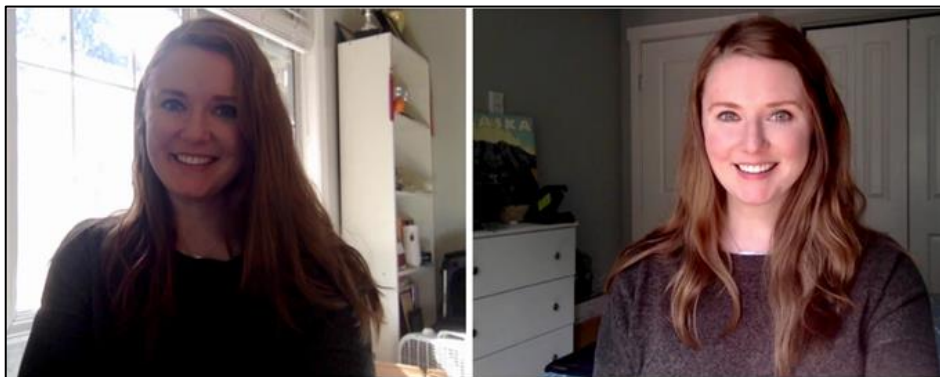
همچنین این نور منجر به نمایان شدن بیشتر آسیب‌های پوست و مشکلات دیگر بر روی چهره و پوست بازیگر نیز می‌گردد. در واقع در فیلمسازی از نور سخت بیشتر زمانی استفاده می‌شود که بخواهیم یک فضای خوفناک، سخت و خشن، مرموز و خطرناک را به تماشاگر نشان دهیم. در کنار نور سخت، نور دیگری نیز در تصویربرداری مورد استفاده قرار می‌گیرد که به راحتی پخش شده و به عنوان "نور نرم" شناخته می‌شود. اگر هوا ابری باشد و شما از خانه خارج شوید، بدون این که نور مستقیم به چیزی بتابد، شاهد سایه‌ها نخواهید بود.

ممکن است به طور کلی سایه‌ای بر روی زمین نبینید یا این که سایه آنقدر کم‌رنگ باشد که هیچ لبه‌ی تیزی نداشته باشد. نورهای سخت ساطع از خورشید پیش از رسیدن به زمین در هوا با ابرها برخورد کرده و این مسئله منجر می‌شود که آنها با یکدیگر درگیر شده و در جهت‌های متفاوتی به زمین برسند و اطراف جو پخش شوند.

دقیقاً به دلیل این پخش شدن جهت‌های نور، ما شاهد این خواهیم بود که شی از زاویه‌های متنوع و مختلفی زیر نور قرار گرفته و روشن می‌شود. نور مستقیم و از یک سمت به شی نمی‌تابد، بلکه از جهات متنوع و خیلی نرم به آن خواهد تابید. تقریباً تمامی منابعی که نور از خود ساطع می‌کنند، قادر به این هستند که نور نرم منتشر کنند.

وجود یک دیوار یا سقف در محل منجر به بروز چنین اتفاقی خواهد شد. می‌توان از نور نرم به راحتی و با اطمینان بر روی چهره بازیگر استفاده کرد تا دلنشین‌تر به نظر آید.

علت دلنشین‌تر شدن چنین نوری، این است که نور نرم سایه‌های عمیق بر روی پوست ایجاد نکرده و امکان پنهان کردن فرورفتگی‌ها و اشکال صورت را نیز فراهم می‌سازد. همچنین استفاده از این نوع نور در فیلمسازی، حس عشق، صمیمیت و گرما را به تماشاگر منتقل می‌کند.



تصویر ۳-۴ نمونه‌هایی از نورپردازی در حالت نرم و سخت

کنتراست و تضاد نورپردازی

وقتی شما خیره به یک دیوار سفید شوید، همه‌ی نقاط را شبیه به هم می‌بینید و هیچ تضاد بصری‌ای را نمی‌توانید مشاهده کنید. همه چیز سفید مطلق است.

حال اگر نیمی از این دیوار سفید را تیره کنید، شما در برابر خود یک تضاد بصری پر از کنتراست را مشاهده خواهید کرد. به گونه‌ای که گویی دیوار سفید به سمت دیوار تیره متمایل شده و شاهد تضاد روشنی و تیرگی در لبه خط مرزی این دو بخش خواهید بود.

برای تصویربرداری فیلم نیز با استفاده از همین تکنیک می‌توان یک تضاد نسبی بین روشنی و تیرگی بین خطوط مرزی مشخص از تصویر ایجاد کرد. تصویری که از کنتراست بالایی برخوردار است، به تصویری اشاره دارد که بخش زیادی از فضای آن روشن و یا خیلی تیره باشد و این خطوط با یک خط مرزی مشخص شده باشند.

از طرف دیگر اگر تصویری از کنتراست پایین برخوردار باشد، ما با تصویری مواجه خواهیم بود که تمامی نقاط آن به یک میزان از سطح نور دسترسی دارند و نمی‌توان میان تاریکی و روشنی تصویر یک خط مرزی مشخص تعیین کرد.

در بیشتر مواقع هدف اصلی از ساخت چنین تضادی، ایجاد تعادل میان قاب است. به این صورت که بتوان در بخش‌های روشن تصویر، بخش‌های تاریک ایجاد کرد یا شاهد یک "مقیاس خاکستری" درون بخش روشن قاب بود.



تصویر ۴-۴: تصاویر انتزاعی از قاب با کنتراست بالا و کنتراست پایین

نورپردازی‌هایی که کنتراست بالایی دارند و مؤثر و شدید هستند، بهترین انتخاب برای ساخت تصاویری خواهند بود که نمایشی‌تر بوده و یا باید دقیق‌تر به تصویر کشیده شوند. استفاده از این سبک نورپردازی منجر می‌شود تا عمق تصویر افزایش بسیار زیادی یابد. اگر میان نور و سایه یک بازی به راه اندازیم، قادر خواهیم بود هم پیش‌زمینه، هم پس‌زمینه و هم میان‌زمینه نماها را به شکل مؤثرتری به نمایش بگذاریم؛ همچون ایجاد فضاهای فیزیکی عمیق درون صحنه. در واقع با استفاده از این بازی روشنایی و تاریکی، ما می‌توانیم به اشیاء درون تصویر یک نظم مشخصی داده و حتی چهره و بدن بازیگر را نیز برجسته‌تر نماییم. حتی این تکنیک کمک خواهد کرد که در قاب تصویر، یک لایه سه بعدی بر روی دو بعدی ایجاد شود. معمولاً از این نوع نورپردازی به عنوان "نورپردازی تیره‌مایه" نیز یاد می‌شود.



تصویر ۴-۵

از سوی دیگر، استفاده از نورپردازی‌هایی که کنتراست پایینی دارند، منجر می‌شود تا تصویر روشن‌تر، بازتر و حتی دوستانه‌تر و یکنواخت دیده شود. اما همین نور کمتر منجر می‌شود تا بتوان یک قاب متمایز و تخت‌تر با میزان تمایز بصری کمتری را ایجاد کرد. اصولاً از "نورپردازی روشن‌مایه" یا نورپردازی با کنتراست پایین به منظور ایجاد یکنواختی در صفحه قاب استفاده می‌شود؛ به این صورت که تماشاگر بتواند تمامی جزئیات را درون تصویر به روشنی و مناسب مشاهده کند. معمولاً برای تصویربرداری از صحنه اخبار، گفت‌وگوهای تلویزیونی و برنامه‌های کمدی از نورپردازی با کنتراست پایین استفاده می‌شود. تصویربرداری در این حالت به این صورت که دوربین‌ها در هر کجایی که قرار داشته باشند بدون این که نیاز به تنظیم اندازه‌ی نورپردازی داشته باشند، می‌توانند اقدام به ضبط تصویر با یک نور مناسب نمایند. البته به خاطر داشته باشید که در این سبک تصویربرداری به دلیل یکسان بودن شدت نور، شما حالت نمایشی قاب را از دست خواهید داد. همچنین قاب دو بعدی بوده و از این رو شما هر آنچه درون قاب قرار دارد را تخت‌تر مشاهده خواهید کرد. برخی بر این عقیده هستند که چنین تصویربرداری‌ای جذابیت زیادی نداشته و تصویر را خاص نمی‌کند.



تصویر ۶-۴: نورپردازی‌هایی با کنتراست تیره‌مایه و روشن‌مایه

تکنیک سه نقطه‌ای یا نورپردازی متناسب با شخصیت

این که چگونه باید از نورپردازی نرم و نورپردازی سخت برای ساخت یک تصویر جذاب درون قاب بر روی چهره بازیگر یا تصویر استفاده کرد، لذت‌بخش‌ترین قسمت از ایجاد خلاقیت و ترکیب نورپردازی در فیلمبرداری است. تکنیک‌های بسیاری در فیلمبرداری وجود دارند که به ما کمک می‌کنند تا بتوانیم یک نورپردازی عالی از بازیگران داشته باشیم. امیدوارم در طول دورانی که فیلمسازی می‌کنید، بتوانید هر یک از این تکنیک‌ها را استفاده کرده و به کار ببرید. برای این که بتوانید در این زمینه مسیر درستی را در پیش گیرید، باید ابتدا پایه خود را قوی کنید. تکنیک سه نقطه‌ای یا "نورپردازی سه نقطه‌ای" پایه‌ای‌ترین تکنیک استاندارد برای

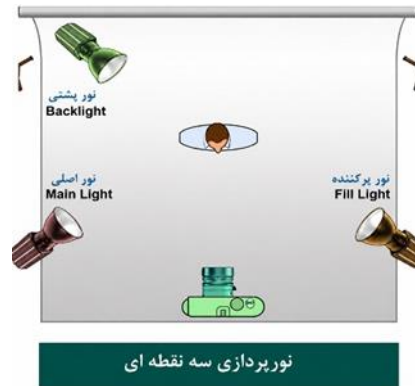
نورپردازی بر روی یک موضوع است که ما قصد داریم در مورد آن اطلاعات لازم را به شما ارائه دهیم.

منظور از سه نقطه، در واقع سه جایگاه متفاوتی است که باید برای تنظیم نورپردازی در مکان‌های از پیش تعیین شده به آنها توجه نمود و اطراف صحنه را با این مکان‌ها پوشش داد. این نقاط به جای آنکه ویژگی‌های نورپردازی را بیان کنند، به بیان هدف نورپردازی می‌پردازند. نقطه‌ی اول: "نور اصلی" همان نوری است که مطابق با آن باید نورپردازی فضاها را دیگر را انجام دهید. در واقع با این الگو، شما قادر خواهید بود میزان درخشندگی صحنه و محلی که باید تصویربرداری انجام شود را تعیین کنید. نور از نظر کیفی و کمی باید مطابق با نور اصلی تنظیم شود و با آن هماهنگ گردد. می‌توانیم از منبع اصلی نور در هر مکانی از اطراف صحنه استفاده کنیم، با این حال معمولاً این نور اصلی را در بالای سر بازیگر و در ارتفاع ۴۵ درجه از لنز دوربین چه به صورت افقی و چه عمودی قرار می‌دهند.

نقطه‌ی دوم: "نور تلطیف کننده" با استفاده از این منبع نور، می‌توان تضاد و کنتراست قاب را تنظیم نمود. این منبع نور به دلیل شدت انرژی بالایی که دارد، می‌تواند سایه‌هایی که از نور شدید ایجاد شده‌اند را نرم کرده و یا به اصطلاح پر کند. برای تنظیم نور نرم کننده باید برخلاف جهت نور اصلی قرار گرفت به این صورت که اگر نور اصلی در ۴۵ درجه عمودی قرار دارد، باید نور تلطیف کننده را در ۴۵ درجه افقی از لنز دوربین قرار داد و بالعکس.

نقطه سوم: "نور پشتی" با استفاده از این منبع نور، می‌توان پشت نمای اصلی یک هاله و یا لبه ایجاد کرد. همانطور که از نام این منبع نور مشخص است، باید آن را در پشت نمای اصلی موضوع فیلمبرداری قرارداد (دقیقاً در برابر لنز دوربین بر روی صحنه) و یک حاشیه از نور بر روی خطوط اطراف نما ایجاد کرد. از این منبع نور به منظور جدا کردن اصل موضوع از پس‌زمینه قاب استفاده می‌کنیم تا بتوانیم یک توهّم عمیق در درون صحنه و قاب فیلمبرداری ایجاد نماییم.

میزان نوری که از این سه نقطه به دست می‌آوریم، باید بتواند نور استاندارد برای تصویربرداری از صحنه را در اختیار ما قرار دهد. در نظر داشته باشید که بیشترین نور و روشنایی که بر روی صحنه ایجاد می‌شود، از نور اصلی به دست می‌آید. نور تلطیف کننده نیز می‌تواند یک منشأ نور اضافی برای ما به شمار رود که در درجات مختلفی به ما کنتراست بالا یا پایین را به منظور ایجاد سایه زیاد یا کم خواهد داد. در نهایت نیز نور پشتی تنها کافی است یک درخشش در اطراف نمای اصلی درون قاب به ما بدهد که بتوانیم به خوبی از موضوع تصویربرداری کنیم.

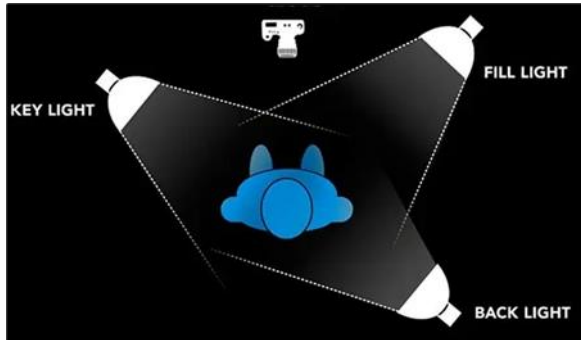


تصویر ۴-۷ محل قرارگیری نقاط نور در اطراف موضوع اصلی

ایجاد تضاد نورپردازی متناسب با موضوعات انسانی، در واقع یک رابطه‌ای است که به عنوان نسبت تضاد یا نسبت بخش تلطیف + نور اصلی شناخته می‌شود و در آن بیشتر بر روی میزان شدت نور اصلی نسبت به نور تلطیف بر روی چهره تمرکز داریم. می‌توانیم از یک نورسنج دستی برای تنظیم کمیت نور استفاده کنیم اما شما باید آنقدر مهارت بالایی در تنظیم نور کسب کرده باشید که با استفاده از چشمان خود، اندازه‌ی مناسب نور را بر روی چهره بازیگر تشخیص دهید. اگر نور به صورت مساوی در هر دو طرف چهره بازیگر تقسیم شود، شما به نسبت نورپردازی معادل ۱:۱ خواهید رسید و با صحنه‌ای مواجه خواهید شد که روشن مایه بوده و نورپردازی آن به صورت یکنواخت بر روی تصویر قابل مشاهده است. حال اگر میزان کمیت نور به صورت نامساوی در اطراف بازیگر قرار گیرد، به ما تصویری با کنتراست بالا ارائه خواهد نمود که معادل ۱:۱۶ یا ۱:۸ بوده و صحنه‌ی تیره‌مایه نمایش داده می‌شود و ما با بخش‌هایی از سایه‌ی تیره‌تر مواجه خواهیم شد.

برخی عوامل دیگر نیز وجود دارند که به ما کمک می‌کنند تا بتوانیم به نسبت‌های بالا یا پایینی از تضاد نور دست یابیم. یکی از این عوامل، کیفیت نور است که می‌تواند سخت یا نرم باشد و همچنین زاویه‌ی تابش نور، که به ما در تضاد نوردهی کمک خواهد کرد. ما نورهای سخت را بهتر می‌توانیم کنترل و هدایت نماییم و در صورت لزوم آنها را متوقف سازیم. در حالی که نورهای سخت سایه‌هایی عمیق و با غلظت بالا ایجاد می‌کنند آن هم به دلیل بالا بودن نسبت نورپردازی آنها است. در این میان باید بگوییم که تنظیم نورهای نرم چندان ساده نیست (جایی که نور بر روی نمای اصلی قرار می‌گیرد)؛ اما از آنجایی که بیشتر به دور نمای اصلی می‌چرخند، می‌توان آنها با نسبت کنتراست پایین‌تر در نظر گرفت. در کل مهمترین مسئله برای رسیدن

به هر یک از این نوع نورپردازی‌ها، محل قرار گرفتن منبع نور و زاویه‌ای است که نور از آنجا به موضوع اصلی می‌تابد و یا اشعه‌های نور از آن سمت ساطع می‌شوند.



تصویر ۸-۴: نمونه تصویری از کنتراست‌های مختلف

زمانی که بخواهیم اقدام به تصویربرداری از یک فیلم داستانی نماییم، باید نورپردازی را از یک منبع نور واقعی انتخاب کنیم که در جهان فیلم به شکل کاملاً انگیزشی ما را به تصویر مورد نظر برساند. به عنوان مثال می‌توانیم برای ایجاد یک صحنه فیلم انگیزشی با نور مناسب، از فانوس، یک لامپ بر روی میز، خورشید و یا حتی چراغ چشمک‌زنی که از صفحه‌ی تلویزیون ساطع می‌شود، استفاده کنیم. پس استفاده از چراغ‌های نورپردازی به ما کمک خواهند کرد که بتوانیم نور لازم را برای نوردهی در صحنه فیلم به دست آوریم. جایی که از این نورهای انگیزشی درون فیلم استفاده می‌شود، محل نورهایی که باید در فیلم استفاده کنیم را به ما تحمیل خواهند نمود. به این صورت که اگر باید نور از سمت چراغی به صورت آویز در صحنه تابیده شود، به ما این نکته را بیان می‌کند که باید زاویه‌ی تابش نور را از بالای سر بازیگر تنظیم کنیم. در حالی که اگر شخصی مقابل آتش ایستاده باشد، باید زاویه‌ی تابش نور پایین‌تر قرار گرفته و از موضوع اصلی فیلم به سمت پایین تابیده شود.

همان‌طور که در فصول پیش بیان نمودیم، دوربین به صورت دایره‌وار قادر است افقی یا عمودی در اطراف نمای اصلی بچرخد؛ به همین دلیل نورپردازی‌ها نیز قادر خواهند بود همچون دوربین در زوایای مختلف به چرخش درآیند. زمانی که نور در نقطه‌ای نزدیک به زاویه‌ی دوربین قرار داشته باشد تا بتوان از نمای اصلی فیلمبرداری نمود، نورپردازی از جلو انجام می‌شود و این تکنیک با همین نام "نورپردازی از جلو" معروف است. در این حالت ما با یک چهره‌ی تخت و یکنواخت مواجه هستیم که یک تصویر کسل‌کننده نیز به ما ارائه می‌دهد. همچنین به دلیل ارتفاع منبع نور، ما ممکن است برخی سایه‌ها را در پشت سر بازیگر مشاهده کنیم آن هم به این دلیل که بازیگر دقیقاً مقابل نور قرار گرفته است. هر چه منبع نور بالاتر باشد، زاویه‌ی

تابش آن نیز بالاتر خواهد بود. از این رو سایه‌ها بیشتر بر روی زمین و پایین موضوع اصلی قرار خواهند گرفت. نورهایی که هم سطح با بازیگر یا پایین‌تر از آن قرار داشته باشند، منجر می‌شوند تا سایه‌ها بر روی صحنه قرار گیرند. می‌توان این حالت را به راحتی و از طریق لنز دوربین مشاهده کرد اما جذابیتی نداشته و مطلوب نیست. معمولاً سایه‌ی بازیگران در قاب تصویر مطلوب نخواهد بود، مگر این که به صورت خلاقانه و با هدف مشخصی درون نمای اصلی از آن استفاده شود.

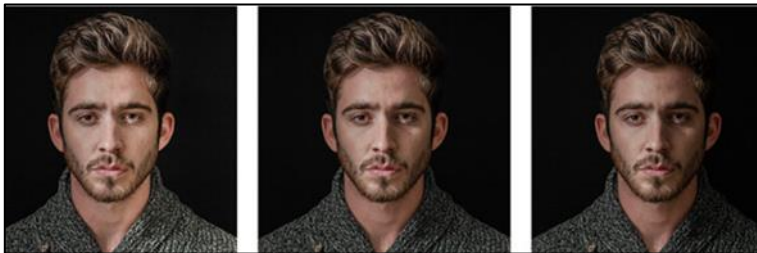
زمانی که دایره‌وار به دور بازیگر می‌چرخیم و از زاویه ۹۰ درجه اقدام به ثبت تصویر با نور مناسب در زوایای مختلف از موضوع اصلی می‌نماییم، "نورپردازی جانبی" برای قاب تصویر خود ایجاد می‌کنیم. این حالت به ما تصویری نیمه‌روشن و نیمه‌تاریک می‌دهد که از طریق پل بینی می‌توان این دو نیمه را در تصویر مشاهده کرد. وقتی نور را در پشت سر بازیگر قرار می‌دهید، البته نه دقیقاً پشت سر بازیگر و مقابل دوربین، بلکه در زاویه ۴۵ درجه از پشت که سه - چهارم آن است، به آن "نور حاشیه‌نما" می‌گوییم. این منبع نور منجر می‌شود تا لبه‌های مو، شانه و برخی مواقع استخوان فک کمی روشن‌تر از حالت معمول در قاب تصویر دیده شود. البته برای این که بتوانید نورپردازی استاندارد را در تصویربرداری فیلم خود داشته باشید، باید ابتدا از نور اصلی آغاز کرده و سپس دوربین را در زاویه ۴۵ درجه بچرخانید (هم به سمت چپ و هم به سمت راست قابل حرکت است). نور تلطیف‌کننده نیز در زاویه‌ی ۴۵ درجه اما از سمت مقابل دوربین ساطع می‌شود. البته بسته به این که شما در لحظه بخواهید یک اقدام خلاقانه بر روی صحنه ایجاد کنید یا خیر، منجر می‌شود تا در این حالات نورپردازی تغییراتی را اعمال نمایید.

بیشتر نورهای اصلی برای این که در دنیای واقعی تصویربرداری مطلوب انجام شوند، یا از سمت بالا گرفته می‌شوند و یا در زاویه سه‌چهارم از آنها استفاده می‌شود. اصولاً این امر حقیقت ماجرا بوده، زیرا اگر به صورت مستقیم و از سمت بالا نور مستقیماً به موضوع بتابد، منجر می‌شود که نور به درستی چهره‌ی بازیگر را احاطه نکند چون برآمدگی ابرو مانع به شمار می‌رود. وقتی چشم‌ها در میان سایه‌ها پنهان شوند، شما عملاً دیگر قادر نخواهید بود میان بازیگر و تماشاگر ارتباط چشمی برقرار کنید. همچنین اگر نور از سمت پایین به چهره‌ی بازیگر تابیده شود، یک حالت ترسناک و غیرطبیعی ایجاد می‌کند. به این دلیل که در حالت معمول بسیار کم پیش می‌آید که نور از سمت پایین سر تابیده شود. در نتیجه اگر نور از سمت پایین به سمت موضوع تابیده شود، یک حالت شیطانی و ترسناک ایجاد می‌کند که معمولاً برای ضبط تصاویر فیلم‌های

ترسناک از آن استفاده می‌شود. اگر تنها نور به سمت پس‌زمینه تصویر تابیده شود، چهره‌ی بازیگر در تاریکی مطلق قرار خواهد گرفت (بدون این که نور تلطیف‌کننده‌ای وجود داشته باشد). در این حالت شما می‌توانید حالتی را ایجاد کنید که به نام "جلوه‌ی ضدنور" شناخته می‌شود.



تصویر ۹-۴: نمونه تصاویری از حالت‌های مختلف نورپردازی بالا، پایین و جلوه ضد نور



تصویر ۱۰-۴

تنظیم نور صحنه و محل تصویربرداری از فیلم

برای این که بتوانیم یک تصویر ضد نور خلق کنیم، لازم است به دکور یا پس‌زمینه‌ی تصویر نور بیشتری منعکس نماییم. این نور به هیچ عنوان نباید بر روی چهره‌ی بازیگر و یا حتی میان‌زمینه افتد. انجام این کار به ما کمک خواهد کرد که بتوانیم درک کنیم تا چه میزان استفاده از نور بیشتر در پس‌زمینه، برای خلق صحنه‌های خاص مهم است و حتی این نوع نورپردازی به میزان توجه به نور منعکس شده بر روی چهره‌ی بازیگر، حائز اهمیت است. حتی این مدل نورپردازی به ما کمک می‌کند تا بتوانیم محل فیلمبرداری، دکور صحنه را بسته به

انعکاس نور روی دیوار، زمین، درخت، وسایل منزل و موارد دیگر بهتر انتخاب کرده و اهمیت نورپردازی بر روی آنها را بیشتر درک کنیم. بدون شک لازم است که برای تصویربرداری از صحنه، در کنار نور عمومی از منبع نور دیگری نیز استفاده کنیم؛ اما این که بر روی چه صحنه یا محلی از فیلمبرداری باید نورپردازی بیشتری انجام شود، قادر خواهد بود منجر به تغییر محیط صحنه شده و حتی حس و حال ما را نیز نسبت به صحنه تغییر دهد. همچنین کمک خواهد کرد که ما شاهد تأثیر بیشتر سه بعدی ایجاد شده بر روی عمق فضای فیلم باشیم. زمانی که نور به عمق پس‌زمینه و یا میان‌زمینه تابیده شود، ما شاهد جدا شدن لایه‌هایی از فاصله میان موضوع و پس‌زمینه در درون قاب خواهیم بود. همچنین این نوع نورپردازی به ما نور حاشیه‌نما برای نمایان‌تر کردن موضوع اصلی فیلم خواهد داد؛ به این صورت که موضوع در نمای شب، جدای از پس‌زمینه‌ی تاریک آن دیده شود.

"نور کاربردی" به نور اصلی یا همان منبع اصلی نور گفته می‌شود که به شکل واقعی بر روی صحنه می‌تابد و به ما این امکان را می‌دهد که بتوانیم یک طراحی خلاقانه از نورپردازی قاب انجام دهیم. کار اصلی این نوع نورپردازی اینگونه است که درون قاب تصویر منعکس شده و نور مورد نیاز برای تصویربرداری از صحنه را به وجود آورد. البته باید خاطر نشان کنیم که معمولاً این نوع چراغ‌ها چندان نور کافی ندارند که بتوانند میزان مناسبی از نور را برای صحنه ایجاد کنند؛ از این رو باید آنها را نورهای تأکیدی بنامیم که به ایجاد برخی نقاط بصری درون صحنه کمک می‌کنند. همچنین می‌توانیم آنها را به عنوان نور انگیزشی نیز در نظر بگیریم که برای دیگر منابع نور که بیرون از صحنه قرار دارند، یک سطح مناسب از نوردهی به فضا را ایجاد می‌کنند. نورهای کاربردی علاوه بر تمامی این ویژگی‌ها، منبع نور خوبی برای ایجاد صحنه‌های خلاقانه در فیلم نیز هستند. صحنه‌هایی که نور گرم همچون نور آتش، یا نور سرد همچون نور داخل یخچال و یا حتی رنگ قرمز تیره و موارد دیگر دارند.

از دیگر ابزارهای خلاقانه و مهم برای ایجاد صحنه‌های خاص در فیلمسازی، استفاده از رنگ است. برخلاف باورهای پایه‌ای برای استفاده از رنگ‌ها همچون استفاده از رنگ آبی برای ماه، استفاده از رنگ‌های سرد برای به تصویر کشیدن قطب و یا فریزر گوشت، یا استفاده از رنگ‌های گرم برای فضاهای امن همچون یک خانه‌ی گرم با حضور خانواده یا روشن شدن یک شمع بر روی یک میز شام دو نفره، می‌توان از رنگ‌ها برای معرفی شخصیت‌های داستان و حتی موضوع اصلی داستان نیز کمک گرفت.

به عنوان مثال ممکن است از رنگ سبز برای نشان دادن خصوصیت شخصی استفاده شود که

حسود بوده یا به دیگران غبطه می‌خورد. می‌توان برای چنین شخصیتی از لباس سبز استفاده کرد یا این که او را در یک فضایی با رنگ سبز در فیلم قرار داد. حتی ممکن است برای نشان دادن شخصیت کسی که ترجیح می‌دهد تنها باشد و از دیگران دوری کند، از رنگ آبی در صحنه استفاده شود تا زمانی که در انتهای داستان به شخصی که با او احساس صمیمیت می‌کند نزدیک شده و رنگ فضا به سمت زردتر شدن متمایل شود.

استفاده از این ایده‌های خلاقانه، برخی مهمترین اصول از بهترین تمرینات برای ایجاد نورپردازی هنری، علمی و صنعتی در قواعد فیلمسازی به شمار می‌روند.

ما امیدوار هستیم که شما در زمینه‌های مختلفی تجربه و مهارت خود را افزایش دهید و همان‌طور که متوجه ترکیب‌بندی نما در فیلمسازی شدید، بتوانید از توانایی خلاقانه خود در نورپردازی نیز استفاده کنید. البته باید به خاطر داشته باشید که این دو در ترکیب با هم می‌توانند یک صحنه‌ی خلاقانه و جذاب را ایجاد کنند. پس صرفاً یادگیری یکی بدون دیگری بی‌نتیجه خواهد بود. هر چه زمان بیشتری را سپری کنید، بیشتر متوجه خواهید شد که در صنعت فیلمسازی تمام اصول و قواعد به یکدیگر مرتبط و متصل هستند. نور به لنزهای دوربین، درپچه دیافراگم، نسبت‌ها، نوردهی، رنگ‌ها، حساسیت فیلم، واکنش تماشاگران، شخصیت‌ها، موضوعات و موارد دیگر وابسته است و میان آنها یک اتصال عمیق وجود دارد. شما باید همیشه بدانید که از چه نوع نورپردازی باید برای تصویربرداری از نما استفاده کنید. نورپردازی‌ها و ترکیب‌بندی‌ها همیشه باید در مسیر داستان انتخاب شوند و به آن جذابیت بیشتر ببخشند نه این که متضاد آن انتخاب شده و روند داستان را ناقص جلوه دهند. آنچه را شما به عنوان فیلمساز به تماشاگر نشان می‌دهید یا این که می‌خواهید آن را درون قاب از نظر تماشاگر پنهان کنید، ارائه‌کننده‌ی درک، اطلاعات و لذت شما از پروژه است که می‌تواند کم یا زیاد به تماشاگر منتقل شود.

در مجموع ما به ارائه‌ی اطلاعات مفید بسیاری پرداختیم و آموختیم که چگونه یک توهم سه بعدی بر روی تصویری دو بعدی ایجاد کنیم.

چگونه خط افق تصویر را مستحکم حفظ نماییم.

چگونه برای این که تعادل موضوع حفظ شود از زاویه‌ی هلندی یا همان ایجاد خطوط افقی و عمودی کج استفاده کنیم.

برای ایجاد عمق در تصویر از چه خطوط موربی به سمت نقطه‌گریز استفاده نماییم. همچنین دریافتیم که چگونه می‌توانیم در میان‌زمینه، پس‌زمینه و پیش‌زمینه فضایی که در آنجا از

موضوع اصلی تصویربرداری می‌کنیم یک فضای عمیق ایجاد نماییم. فضاهایی که هر کدام در یک زاویه‌ی مشخصی از لنز دوربین قرار گرفته‌اند.

بزرگ بودن اندازه‌ی اشیاء در درون قاب، به این معناست که شیء به دوربین بسیار نزدیک بوده و کوچک بودن شیء به معنای دور بودن آن از دوربین است.

جوی، دلالت بر ایجاد فضایی مبهم و محو دارد که از طریق بخار آب، فاصله زیاد را برای ما ایجاد می‌کند.

زاویه‌های عریض از طریق لنزهای زوم، به ما کمک می‌کنند تا بتوانیم به یک فاصله کانونی در عرض فضا یا دید باریک در فضای فیلم دست یابیم.

شفافیت خلاقانه برای ایجاد جابه‌جایی در عمق قاب، کمک می‌کند تا تماشاگران به سمت درون قاب خیره شوند و در آنجا بمانند. این کار را می‌توان با جابه‌جایی وضوح تصویر یا تعقیب و تغییر وضوح و حتی با پیش راندن وضوح تصویر انجام داد.

عمق میدان اشاره به این دارد که ما تنها می‌توانیم وضوح مناسب را برای تماشاگران در عمق میدان نشان دهیم. البته اگر در چنین فضایی اقدام به تغییر محدوده، وسعت بخشیدن یا فشرده‌سازی محدوده نماییم، می‌توانیم یک میدان خلاقانه و عمیق ایجاد کرده و در نما انرژی مطلوبی به وجود آوریم.

نورپردازی یعنی ما همیشه برای تصویربرداری نیاز به نور داریم. همچنین اگر به دنبال جدا کردن اشیاء از پس‌زمینه نیز باشیم، باید از نورپردازی مناسب استفاده کنیم تا در نهایت فضاها را با یک ترکیب‌بندی مناسب، به شکل خلاقانه درون قاب ایجاد نماییم. انجام این کار به ما کمک خواهد کرد که بتوانیم با برجسته کردن تضاد فضاهای تیره و روشن، برای تماشاگران یک توهم سه بعدی به وجود آوریم. در نهایت نیز برای این که بتوانیم احساسات خود را بهتر به تماشاگران منتقل نماییم، می‌توانیم یک طراحی زیبا با نور انجام داده و در ترکیب رنگ با روشن‌مایه یا تیره‌مایه به نتیجه‌ی دلخواه خود دست یابیم.

اتصال نماها بهم: برنامه‌ریزی دقیق برای تدوین

منظور از "فیلمبرداری برای فرایند تدوین" چیست؟

در فرایند تصویربرداری، ما وقتی تمامی صحنه‌های مورد نیاز خود را ضبط می‌کنیم، باید مطمئن شویم که این صحنه‌ها را از تمامی زاویه‌هایی که مورد نظرمان بوده است ثبت کرده باشیم. پس از آن وقتی فرایند تدوین آغاز می‌شود ما می‌توانیم با اطمینان تمامی این نماهای جداگانه را که ضبط کرده‌ایم به یکدیگر متصل نماییم و نماها باید به میزان کافی باشند تا

بتوانند داستان ما را در موقعیت‌های مختلف و به صورت کامل پوشش دهند. این مسئله بسیار اهمیت دارد که ما به خاطر داشته باشیم تصویربرداری از صحنه‌های مختلف مطابق با اصولی که پیش از این یاد گرفتیم، تنها یک بخش از فرایند ساخت فیلم به صورت بصری است. زمانی که ما اقدام به ثبت و ضبط تصاویر فیلم خود از زاویه‌های مختلف می‌نماییم، در مرحله‌ی "تولید" قرار داریم. پس از آن که ضبط تصاویر به اتمام رسید، وارد مرحله‌ی "پس از تولید" یا همان فرایند تدوین می‌شویم. ورود به این مرحله برای فیلمبردار یا کارگردان چه معنایی دارد؟ یعنی همه چیز. فیلمبردار تمام مدت در حال ضبط تصاویر و نماهایی در زاویه‌های طراحی شده و خلاقانه بوده است تا در این مرحله، نتیجه تمام تلاش‌های خود را در اختیار افراد توانا در زمینه‌ی تدوین قرار دهد. افرادی که مسلط به تدوین تصاویر و صداگذاری هستند، وظیفه دارند که نماهای ثبت شده توسط فیلمبردار را به یکدیگر متصل نموده (تعداد نماها هر چقدر که می‌خواهد باشد) و از آنها یک فیلم سینمایی، مستند، ویدیو تبلیغاتی، اخبار و هرچه مد نظر کارگردان است بسازند.

مسئول نهایی برای ساخت ویدیوی نهایی باکیفیت به طور کامل بر عهده‌ی افرادی است که در تیم تولید مشغول هستند. افرادی که شامل کارگردان، فیلمبردار، مدیر تصویربرداری و دیگران می‌شوند. برای رسیدن به چنین هدفی، باید تیم تولید از توانایی ذهنی و خلاقیت بالایی برخوردار باشند. به این دلیل که بیشترین بار مسئولیت تیم تولید این است که آنچه گروه تدوین نیاز دارند را تهیه کنند. پس آنها باید برای ساخت یک صحنه، از بهترین پوشش‌ها که مناسب با موضوع باشد استفاده نمایند. همچنین باید نماهایی را ضبط کنند که زیباترین شکل داستان را نشان دهند. این تکنیک و مهارت در صنعت فیلمبرداری به عنوان "فیلمبرداری همراه با تدوین ذهنی" شناخته می‌شود. در این مرحله تیم تدوین نیاز دارند که از چه ابزاری برای برش نماهای ضبط شده استفاده کنند؟ تماشاگران دوست دارند کدام نماها را در کنار یکدیگر مشاهده نمایند؟ چگونه می‌توانیم بهترین نماها و اطلاعات به دست آمده را در کنار یکدیگر قرار دهیم تا شکل زیبایی به خود بگیرند؟ از چه نوع قاب‌بندی باید استفاده شود تا نماهای ضبط شده در ذهن تماشاگر آسفتگی و ابهام ایجاد نکنند؟ و سؤالات دیگری از این قبیل.

تا به اینجای مطلب ما تنها به ساده‌ترین نوع نماهایی که می‌توان ضبط کرد اشاره نمودیم. یعنی نماهای ضبط شده از موضوعات یک نفره در نمای متوسط، نزدیک و دور. ما در اصل با ثبت هر کدام از این نوع نماها به دنبال این بودیم که بتوانیم اطلاعات بصری مورد نیاز را در

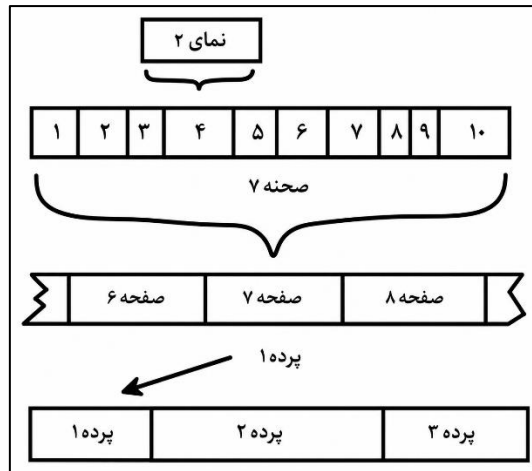
اختیار تماشاگران قرار دهیم. به این صورت که در نمای دور به تماشاگر اجازه می‌دادیم تا بتواند اطراف موضوع اصلی را به طور کامل مشاهده و تحلیل کند. در حالی که در نمای متوسط ما به تماشاگران اطلاعاتی را ارائه می‌نماییم که در زمان کوتاهی بتوان آنها را تشخیص داد. در نهایت نیز نمای نزدیک را داریم که جزئی‌ترین و کوچک‌ترین اطلاعات را به روشنی در اختیار تماشاگران قرار می‌دهد.

هر چه تعداد نماهای مختلفی که توسط تیم تولید ضبط می‌شوند بیشتر باشند، تیم تدوین دست بازتری برای انتخاب نماهای مناسب‌تر با یکدیگر خواهند داشت. در این حالت تدوینگر قادر است آزادی عمل بیشتری داشته و انتخاب کند که از کدام نما در کدام بخش داستان استفاده کند تا تماشاگر را برای دریافت اطلاعات مفید و بیشتر به مشاهده‌ی ادامه داستان ترغیب نماید و اطلاعات را به اندازه و در جای درست به او ارائه کند. ایجاد برش بر روی نما به تدوینگر این اجازه را خواهد داد که بتواند به اطلاعات جدیدتری دست یابد. زمانی می‌توانیم شاهد خلق یک صحنه‌ی عالی از داستان باشیم که تدوینگر بتواند تمامی اطلاعات مفید و مناسب برای آن صحنه را از دل نماهای مختلف خارج کرده و به یکدیگر متصل نماید. به این صورت که تماشاگر را به آنچه دوست دارد از این صحنه دریافت کند، برساند و او را به سمت موضوع جذب نماید.

ترکیب نماها برای خلق صحنه‌ای جذاب

تمامی تک نماهایی که در فرایند فیلمبرداری ضبط می‌شوند، به تنهایی هیچ کاربردی ندارند. در واقع این تصاویر متحرک را نمی‌توانیم به تنهایی مورد استفاده قرار دهیم تا یک صحنه‌ی جذاب خلق کنیم. این نماها باید در کنار یکدیگر قرار گیرند و حتی بخشی از آنها اغلب مورد برش قرار می‌گیرند تا بتوانند با دیگر نماها ترکیب شده و یک داستان بصری کلی را به شکلی منسجم و دقیق بسازند. از برش خوردن و بهم چسبیدن نماهای مختلف به یکدیگر می‌توان یک صحنه‌ی زیبا را خلق کرد. پس از خلق یک صحنه، ما باید صحنه‌ها را نیز برش بزنیم تا از آنها یک "پرده" بسازیم. حال پرده‌ها نیز با یکدیگر برش زده خواهند شد تا در نهایت ما را به یک تصویر کامل و متحرک از داستان برسانند. فرایند تولید اغلب بیش از یک روز، یک هفته، یک ماه یا حتی چندین ماه به طول می‌انجامد؛ از این رو نماها در ایام مختلفی ضبط می‌شوند و تصاویر زیبایی از آنها به دست می‌آید. زمانی که این نماها با یکدیگر ترکیب می‌شوند، ما باید در انتظار یک روند داستانی حاصل در یک زمان مشترک باشیم که دقیقاً میان کنش‌ها ارتباط برقرار کند و این طولانی بودن روند تولید در آن به چشم نیاید. پس داشتن انسجام میان نماها

مسئله‌ی مهمی است که باید در زمان تولید به آن توجه کرد. در این خصوص روش‌های مختلف بسیاری وجود دارد که به ما کمک می‌کنند بتوانیم بیشتر حواسمان را در تولید جمع کرده و از بروز برخی ایرادات در روند کار جلوگیری نماییم.



تصویر ۴-۱۱ مراحل تکمیل فرایند تدوین برای رسیدن به یک داستان منسجم

تکرار و تداوم

برای اینکه بتوانیم یک فیلم داستانی تهیه کنیم، به این صورت که در روند داستان برای یک شخص حادثه‌ای رخ دهد یا به طور کلی یک حادثه باید در داستان ضبط شود، احتمالاً ما باید چندین بار به صورت مکرر این نما را ضبط کنیم و هر بخشی از نما را با استفاده از یک دوربین در زاویه مشخص شده به ثبت برسانیم و تمامی این نماها باید در اندازه‌های مختلفی باشند. به این روش فیلمبرداری در صنعت فیلمسازی، "فیلمبرداری پوششی" گفته می‌شود. به این صورت که ما موضوع اصلی را از زوایای مختلف و با استفاده از قاب‌های مختلف تصویربرداری کرده و آن را پوشش می‌دهیم. هدف اصلی ما برای انجام این کار در واقع این است که به تماشاگر امکان دهیم که بتواند از زاویه‌های مختلف موضوع اصلی را زیر نظر داشته باشد و در واقع از ابتدا تا انتهای اطلاعات مربوط به موضوع را دریابد. این که چه زمان باید از یک نما به نمای دیگری برش زده شود تا بتوان یک صحنه خاص ایجاد کرد، مهارت تدوینگر است و در واقع این تدوینگر است که به تماشاگر نماهای مورد نظر خود را نشان می‌دهد که او بتواند موضوع را از زاویه‌های مختلف رصد کند.

معمولاً بازیگران همیشه یک موضوع را در نماهای مختلف و از جهات گوناگون تکرار می‌کنند. پس باید ما به مسئله‌ی تکرار و تداوم توجه کنیم و فرایند را برای بازیگر به این ترتیب طی

کنیم که او قادر باشد از یک ست به ست دیگر در حال حرکت باشد و بدون هیچ تغییری همان دیالوگ و رفتار را از خود نشان داده و تکرارش کند. این مسئله را به خاطر داشته باشید هر نمایی که توسط بازیگر در یک خط دیالوگ ضبط می‌شود، یا همان ست‌هایی که با دوربین‌های مختلف و به صورت تکراری ثبت می‌شوند، همگی یک نمای مجزا هستند و ما در صنعت فیلمسازی از آن به عنوان "برداشت" یاد می‌کنیم. مهمترین هدف ما در تیم تولید این است که با کمترین تکرار برداشت، از یک موضوع یا گفت‌وگو فیلمبرداری نماییم تا تدوینگر بتواند ساده‌تر از این نماها استفاده کرده و همچنین قادر باشیم در پول و زمان تصویربرداری نیز صرفه‌جویی لازم را به عمل آوریم؛ در حالی که این نماها تمامی زاویه‌های مورد نظر ما و تدوینگر را نیز پوشش دهند تا بتوانیم یک صحنه کامل از آنها به دست آوریم. البته منظور از تکرار یا تداوم در ضبط نما به معنای آن نخواهد بود که ما حتماً اطمینان کسب کنیم که هر حرکت بازیگر در هر حالت مشابه با حالت قبل است. بلکه منظور از آن این است که ما در فرایند ساخت بصری داستان با یک بخش بزرگی از برنامه‌ریزی مواجه هستیم و باید به آن توجه کنیم.

تکرار صحنه‌های نمایش از یک زاویه

ما همه به این مسئله واقف هستیم که کنش‌های ضبط شده برای تهیه یک فیلم، همان صفحه‌ی نمایش مستطیلی شکلی نیستند که ما تصویر فیلم را بر روی آن مشاهده می‌کنیم. فیلم‌ها در اصل فراتر از آنچه که تماشاگران تصور می‌کنند تنها می‌توانند در یک فضا ضبط شده باشند، در جهت‌های مختلف و در مکان‌های گوناگون ضبط می‌شوند. در نهایت، این فیلمسازان هستند که باید صحنه‌ای را در برابر چشمان تماشاگران نشان دهند که از تمامی قوانین فیزیکی جهان برخوردار باشند. یعنی یک دنیای شناخته شده را در برابر چشمان آنها به وجود آوردند که از تمامی قوانین همچون نمایش شی از دور، نزدیک، چپ، راست، بالا و پایین تبعیت کند؛ تا تماشاگر بعد از مشاهده‌ی فیلم دچار درگیری ذهنی برای تحلیل روند داستان نشود. استفاده از تکنیک خط افقی که در فصل قبلی در مورد آن صحبت کردیم می‌تواند یک اقدام مفید برای انجام چنین اقدامی باشد اما می‌توان از راه‌های دیگری نیز استفاده کرد تا بتوان تماشاگر را مشتاق برای مشاهده‌ی ادامه‌ی روند داستان نمود.



تصویر ۱۲-۴: لبه‌های چهارگانه از قاب تصویر که مناطق مختلفی را مورد توجه قرار می‌دهند

قابی که برای ثبت نمای انتخابی از آن استفاده می‌کنیم، به تماشاگر این اطمینان را خواهد داد که فرایند تصویربرداری در مکان مورد نظر انجام شده است. همانطور که پیش از این نیز بیان نمودیم، دوربین به جای دیوار چهارم قرار می‌گیرد و به تماشاگر این امکان را می‌دهد که بتواند از زاویه‌هایی که فیلمبرداری انجام می‌شود بر "فضای" داستان تسلط داشته باشد. پس لبه‌های داستان از سمت راست، چپ، بالا و پایین قاب تصویر به تماشاگر کمک خواهند کرد که بتواند جهت را مشخص نماید. زمانی که بازیگر به بیرون از قاب خیره شده و سمت چپ را تماشا می‌کند، از سمت راست قاب ما شاهد دور شدن یک خودرو خواهیم بود. در این حالت تماشاگران از طریق لبه قاب متوجه می‌شوند که جهت حرکت اشیاء به کدام سمت بوده و بازیگر به کدام سمت از قاب توجه دارد. پس باید این مسئله را به روشنی بیان کنیم که جهت "صفحه‌ی نمایش" یعنی همان بخشی که یک موضوع در حال حرکت از سمت چپ یا راست است، باید در دو نما به خوبی ضبط شده و بعد از برش به یکدیگر متصل شوند. می‌توانید در تصاویر زیر این تکنیک تکرار در جهت صفحه‌ی نمایش را به خوبی مشاهده کنید. در این تصاویر ما به درستی مفهوم تکرار صحنه‌های نمایش از یک زاویه را به صورت مصور به شما نشان داده‌ایم.



تصویر ۱۳-۴: شخصی که در حال راه رفتن به سمت چپ برای خارج شدن از کادر تصویر است



تصویر ۴-۱۴: تصویر را بعد از خارج شدن شخص از همان صحنه نشان می‌دهد



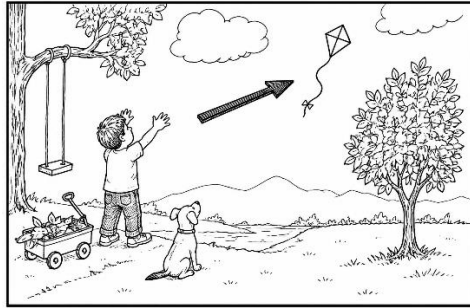
تصویر ۴-۱۵: نمای دیگری که همان شخص بعد از ادامه مسیر در آن قرار گرفته و از سمت راست کادر وارد قاب شده است را به ما نشان می‌دهد و این همان تداوم جهت صفحه‌ی نمایش است.

زمانی که تماشاگران این تصاویر بالا را به ترتیب در فیلم مشاهده می‌کنند، به این می‌اندیشند که در ورای این چهار گوشه‌ی قاب، یک دنیای دیگری از داستان قرار دارد. چون ما در فیلم به دنبال این هستیم که تمامی واقعیات را به تماشاگران نشان دهیم، باید روند تصویربرداری نیز همچون قوانین فیزیکی واقعی ضبط شوند. به عنوان مثال اگر شخصی از سمت چپ قاب تصویر در حال حرکت است، باید در همین مسیر نیز حرکت خود را ادامه دهد تا زمانی که لازم باشد در حرکت او تغییری بر روی صفحه‌ی نمایش ایجاد شود. یعنی اگر بازیگر در یک نما به سمت چپ قاب تصویر حرکت می‌کند، ما قادر هستیم تصور کنیم که بازیگر در همان جهت به مسیر خود ادامه خواهد داد تا در نمای دیگری، ادامه حرکت او را در طول مسیر جدید شاهد باشیم. بازیگری که از سمت چپ قاب یک نما حرکت می‌کند، مسلماً از سمت راست قاب وارد نمای بعدی خواهد شد تا ما بتوانیم جهت حرکت او را در مسیر حرکتی درست از فیلم قرار دهیم.

خط - جهت ابتدایی برای تعیین زاویه‌ی صفحه‌ی نمایش

تمامی جهاتی که برای تعیین زاویه‌ی صفحه‌ی نمایش انتخاب می‌شوند، مطابق با قوانین فیزیکی نیستند. بخش زیادی از آنها ناشی از اطلاعاتی هستند که به صورت روایی به دست

می‌آیند یا این که بسته به جزئیات فضا از طریق زاویه‌ی دید تماشاگر و مطابق با آن تعیین می‌شوند. در بیشتر مواقع ما شاهد این مسئله هستیم که یک موضوع درون یک صحنه از فیلم، نشان دهنده‌ی موضوع دیگری در همان محیط و صحنه است. مثلاً به تصویر کودکی نگاه کنید که بادکنک خود را از دست داده و دقیقاً به سمت همان موضوع در یک قاب خیره شده است.



تصویر ۴-۱۶: دقت کودک به بادکنکی در دور دست برای ساخت یک خط جهت

یا سگی را در تصویر مشاهده کنید که به دزدی که آمده خیره شده است.



تصویر ۴-۱۷: ساخت یک خط جهت از سمت سگ به سمت دزد

یا به شخصی در تصویر نگاه کنید که گرسنه بوده و در ویتترین یک نانوايي آن شیرینی‌ها چشمانش را خیره کرده است.



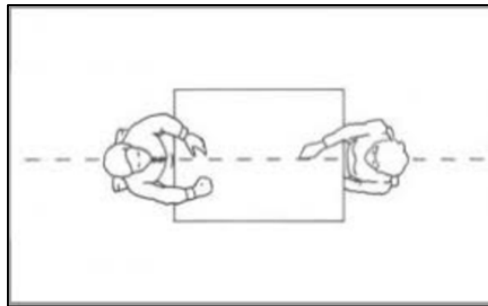
تصویر ۴-۱۸: ساخت یک خط جهت از سمت چشمان مرد گرسنه به سمت شیرینی در نانوايي

تماشاگران از مشاهده چنین صحنه‌هایی لذت می‌برند و به دنبال این هستند که از ارتباط میان انسان‌ها با انسان‌ها و اشیاء درون یک صحنه به خطوط جهت که ما آن را "خطوط نگاه"

می‌نامیم دست یابند. فیلمسازان این نکته را می‌دانند که تماشاگران بسیار مشتاق برای دیدن چنین صحنه‌هایی درون داستان هستند. آنها تمایل دارند که این خطوط جهت را دنبال کرده و شاهد موضوع دیگری در ورای اصل داستان باشند تا بتوانند معنای دقیق داستان و ترکیب این نماها را به درستی دریافته و بیشتر با فضای داستان ارتباط برقرار کنند.

قانون ۱۸۰ درجه یا خطوط توجه

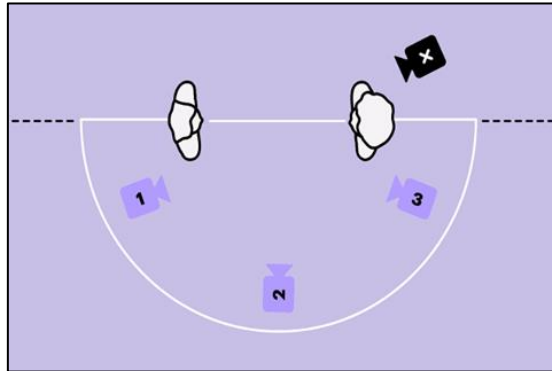
تیم تولید باید در فرایند تصویربرداری با دقت در مورد خطوط اطلاعات کسب کرده باشند تا بتوانند آن را درک کرده و در صورت نیاز این خطوط را ایجاد کنند. برای تماشاگران مهم است که مطابق با این خطوط توجه یا فرضی ترسیم شده از محیط صحنه نشانه‌هایی به دست آورند؛ از این رو اهمیت بالایی دارد که این خطوط در تمامی فرایند تدوین صحنه یکپارچه باقی بمانند. برای این که بتوانیم این خطوط را به دست آوریم و در مسیر تدوین یک نما به نمای دیگر از آن استفاده کنیم، در صنعت فیلمسازی باید از خطوط توجه استفاده کنیم که با نام‌های دیگری همچون "خط فرضی"، "محور کنش"، "خط ۱۸۰ درجه" و "خط کنش" نیز شناخته می‌شود. همانطور که از برخی نام‌های دیگر خط توجه مشخص است، این خط به صورت فرضی بر روی محلی که قرار است فیلمبرداری در آن صورت گیرد، کشیده می‌شود. تقریباً همان جایی که ما با موضوع اصلی داستان مواجه هستیم. برای ایجاد این خط در درون نما، باید به تعقیب مسیر نگاه بازنگر توجه کنیم.



تصویر ۱۹-۴: نمونه‌ای از خط فرضی در مسیر دید بازنگر

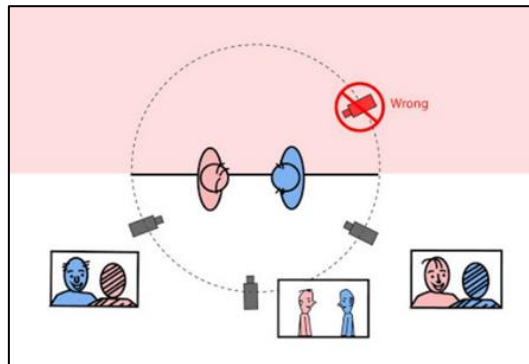
نام دیگری که برای خط توجه یا فرضی استفاده می‌شود، قانون ۱۸۰ درجه است. این نام به ما کمک خواهد کرد که بهتر نحوه‌ی استفاده از این خط را بشناسیم و این که چرا ترسیم خط توجه برای ما اهمیت زیادی دارد. همانطور که در فصل دوم نیز در مورد ترسیم زاویه‌ی افقی دوربین به طور کامل در یک دایره اطراف موضوع اصلی داستان صحبت کردیم، دوباره از همان زاویه به موضوع توجه کنید. تصور کنید که موضوع داستان در میانه‌ی یک دایره‌ی بزرگ قرار

گرفته است. برای این که بتوانیم اولین نما را ضبط کنیم، باید دوربین را در حلقه‌ی بیرونی از دایره قرار دهیم که به سمت مرکز دایره نشانه رفته باشد. دقیقاً همان جایی که موضوع اصلی داستان در حال رخ دادن است. اکنون به صورت فرضی یک خط از سمت چپ این دایره‌ای که ترسیم کردید به سمت راست بکشید.



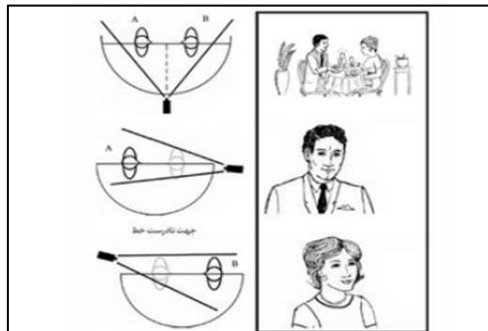
تصویر ۲۰-۴: مشاهده خط فرضی از زاویه‌ی بالا

وقتی اولین خط فرضی را بر روی اولین نما ترسیم کردیم، این خط در محل مورد نظر ما ثابت می‌ماند؛ اما ما می‌توانیم برای تغییر جهت آن در فرایند فیلمبرداری از روش‌های دیگر استفاده کنیم. البته برای این که بتوانیم از نماهای دیگر موضوع را تصویربرداری کنیم، باید در محیط صحنه دوربین را تکان دهیم که در چنین حالتی ما باید بسیار توجه ویژه‌ای به این خط فرضی ترسیم شده داشته باشیم. خط توجه‌ای که ما ترسیم کرده‌ای منجر شده تا یک قوس بر روی دایره‌ی فرضی ما ایجاد شود و از سمت راست به چپ را پوشش دهد که ۱۸۰ درجه می‌شود. برای این که بتوانیم با دوربین نماهای مختلف را در زاویه‌های گوناگون به ثبت برسانیم، باید درون این قوس ۱۸۰ درجه‌ای که ایجاد کردیم حرکت کنیم.



تصویر ۲۱-۴: حرکت دایره‌ای درون قوس ۱۸۰ درجه بر روی خط توجه

در اولین نما ما دو بخش چپ و راست قاب را مشخص می‌کنیم و خط فرضی را در اطراف این محیط قرار می‌دهیم. بازیگر الف در حال صحبت با بازیگر ب است. در این قاب بازیگر الف نشسته و از سمت چپ قاب به سمت راست قاب خیره شده و خط نگاه او به این سمت است. در حالی که بازیگر ب در سمت راست قاب نشسته (روبه‌روی بازیگر الف) و مستقیم به بازیگر الف خیره شده است (خط توجه این بازیگر از سمت راست به سمت چپ قاب است). زمانی که قصد داریم از بازیگر الف در یک نمای نزدیک تصویربرداری کنیم، باید حتماً به تداوم و جهت صحنه توجه نماییم. بازیگر الف همچنان در قسمت چپ قاب قرار گرفته اما نقطه‌ای که به آن توجه می‌کند سمت راست قاب تصویر است (حتی اگر در این قسمت از قاب بازیگر ب قابل رویت نباشد). اگر بخواهیم از بازیگر ب نیز در همین نمای نزدیک تصویربرداری انجام دهیم، باید همان اصول را رعایت کنیم. بازیگر ب سمت راست قاب تصویر قرار گیرد و به سمت چپ قاب که خارج از محیط صحنه است خیره شود. برای درک بهتر و بیشتر نماها، بهتر است نمودار هوایی ترسیم شده در تصویر زیر را مشاهده کنید.

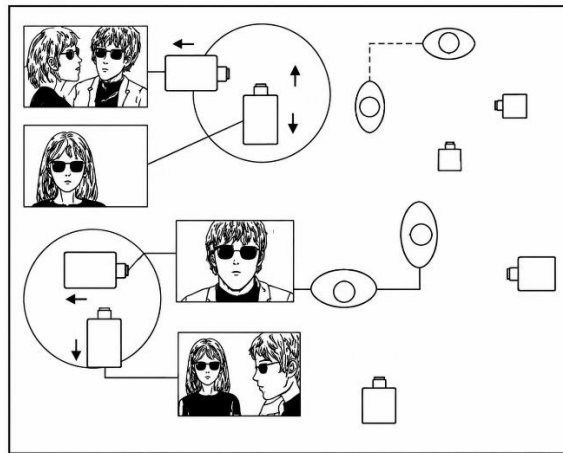


تصویر ۲۲-۴: ماندن درون قوس ۱۸۰ درجه بسته به خط توجه ترسیم شده، در نماهای مختلفی از فیلم جهت به وجود آوردن تداوم درست در صفحه‌ی نمایش

عبور از روی خط فرضی

بیشتر فیلمسازان در فرایند تصویربرداری ممکن است از خط فرضی عبور کنند اما تا زمانی که بر روی داستان تدوینی انجام نشده باشد، نمی‌توان متوجه این مسئله شد. "عبور از روی خط فرضی" یا "پرش از خط" در اصل چنین معنا می‌شود که ما دوربین را در محلی مقابل خط فرضی قرار می‌دهیم در حالی که برای ضبط نماهای مختلف در زاویه‌ی اشتباهی از قوس ۱۸۰ درجه می‌ایستیم. با این اقدام ما در واقع جهت ثابت ایجاد شده در سمت راست و چپ محیط نما را برعکس می‌کنیم و برای تماشاگری که نسبت به این مسئله آگاهی ندارد، فضای

معکوسی را به نمایش می‌گذاریم. می‌توانیم در تصویر ۴.۱۳ شاهد نماهایی باشیم که از در مثال قبل به آنها اشاره کردیم. در حالی که نمای سوم، اشتباها از سمت دیگر قوس ۱۸۰ درجه ضبط شده است. در نهایت ما در هر یک از این نماها شاهد یک نمای نزدیک زیبا از بازیگر هستیم و تنها زمانی متوجه اشتباه خود می‌شویم که این نماها در فرایند تدوین در کنار یکدیگر قرار گیرند. در این حالت متوجه خواهیم شد که نقطه‌ی توجه بازیگر ب در نما بدون هیچ معنایی بوده و برعکس صفحه‌ی نمایش ثبت شده است. به این دلیل که هم بازیگر الف و هم بازیگر ب در سمتی مشابه یکدیگر و به سمت راست نگاه می‌کنند و اینگونه دیده نمی‌شود که آنها در برابر یکدیگر نشسته‌اند و با هم در حال گفت‌وگو و صحبت هستند.



تصویر ۲۳-۴: تشخیص اشتباه در ثبت تصویر بعد از برش در فرایند تدوین

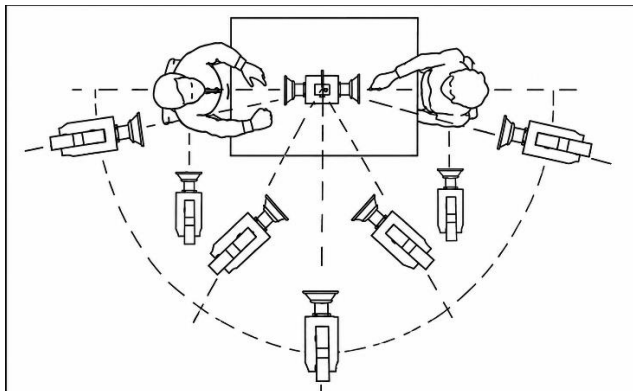
نمای نزدیک دوربین بر روی خط فرضی

لازم به ذکر است در برخی از مواقع می‌توان از خط توجه عبور کرد و این مسئله حتی مورد قبول نیز خواهد بود که در این زمینه با جزئیات کامل و دقیق در ادامه فصل ۶ بحث و گفت‌وگو خواهیم کرد. حال بیایید تصور کنیم که چگونه می‌توانیم دو نفر را درون یک قاب تصویر قرار دهیم؛ مثلاً کودکی که مادر خود را در آغوش گرفته و گونه خود را به گونه او چسبانده است. برای ضبط چنین تصویری ما باید چهره مادر را در یک سمت از چهره‌ی کودک قرار دهیم و چهره‌ی کودک را نیز در جهت مخالف چهره‌ی مادر در قاب قرار دهیم در حالی که هر دو چهره بر روی خط فرضی قرار داشته باشند. برای این که بتوانیم هر دو چهره را به خوبی مشاهده کنیم، نیاز داریم که از روی خط توجه عبور کنیم. همانطور که دریافته‌اید، بیشتر قوانین و مقررات راهنمایی در این متن قاطعانه نیستند. پس اگر شما دلیلی دارید که کمک می‌کند تا بتوانید یک فضای خاص و یا خلاقانه ایجاد کنید، یا این که نماها را به شکل خاصی

ضبط کنید، همان کار را انجام دهید؛ حتی اگر این کار شما به معنای شکستن قوانین و سنت‌ها باشد.

چرخش ۳۰ درجه‌ای

در کنار قانون ۱۸۰ درجه یا همان خط توجه که پیش از این بیان نمودیم، ما یک قانون دیگری نیز داریم که به نام "قانون ۳۰ درجه" شناخته می‌شود. در یک تعریف ساده از این قانون، باید بیان کنیم وقتی شما در حال یافتن یک زاویه‌ی مناسب برای تصویربرداری از نماهای گوناگون درون قوس ۱۸۰ درجه هستید، پیش از این که بخواهید یک قاب جدید برای نمای جدید ایجاد کنید، لازم است که در نیم‌دایره‌ی قوس ۱۸۰ درجه یک دور دوربین را در زاویه ۳۰ درجه بچرخانید. وقتی دوربین از سمت موضوع اصلی به هر طرف ۳۰ درجه چرخانده شود، شما با یک زاویه جدید از نمای جدید به موضوع اصلی توجه خواهید کرد که به میزان کافی نسبت به نمای قبلی متفاوت خواهد بود. از آنجایی که در هر نمایی ما زاویه‌های مشخصی از صحنه را تصویربرداری می‌کنیم تا بتوانیم به تماشاگران اطلاعات بیشتری ارائه دهیم، چندان معقول و مناسب نخواهد بود که بخواهیم دو نما را به صورت جداگانه اما دقیقاً شبیه به یکدیگر ضبط کنیم. با استفاده از قانون چرخش ۳۰ درجه، ما می‌توانیم از این تکرار نماهای مشابه و شبیه بهم جلوگیری نماییم و به فرایند تدوین نیز کمک بیشتری کنیم. با این اقدام ما همچنین از اقدامی به نام "برش پرشی" نیز در روند تدوین جلوگیری خواهیم کرد. منظور از برش پرشی این است که ما مجبور شویم اقدام به برش زدن دو نمای کاملاً مشابه از یک موضوع واحد نماییم. این کار منجر می‌شود که یک برش در محیط بصری داستان و برش دیگر درون زمان فیلم ایجاد شود. (تصویر ۲۴-۴ چرخش ۳۰ درجه درون یک قوس ۱۸۰ درجه از خط فرضی)





تصویر ۲۵-۴: موضوعات ثابت اما در نماهای مختلف با چرخش ۳۰ درجه درون قوس ۱۸۰ درجه برای حفظ خط توجه و تعیین زاویه‌ی مناسب و جدید در نماهای گوناگون برای تدوین آسان

نماهای متقابل یا ایجاد تصویر منطبق

مثال قبلی که برای شما در خصوص برش نماهای دو نفره به نماهایی جداگانه و تک نفره بیان نمودیم، که در حالت تک نفره به صورت نمای نزدیک و متوسط برش زده می‌شد، نکته‌ای که اکنون می‌خواهیم برای شما بیان کنیم را بهتر نشان می‌دهد. وقتی قصد دارید از دو بازیگر در نمای یکسان تصویربرداری کنید، باید همان صحنه‌ای را که برای بازیگر اول انتخاب می‌کنید، از زاویه دیگری برای بازیگر دوم نیز در نظر بگیرید. این اقدام شما در دنیای فیلمسازی به عنوان "نماهای منطبق" یا "تصویرسازی متقابل" شناخته می‌شود.



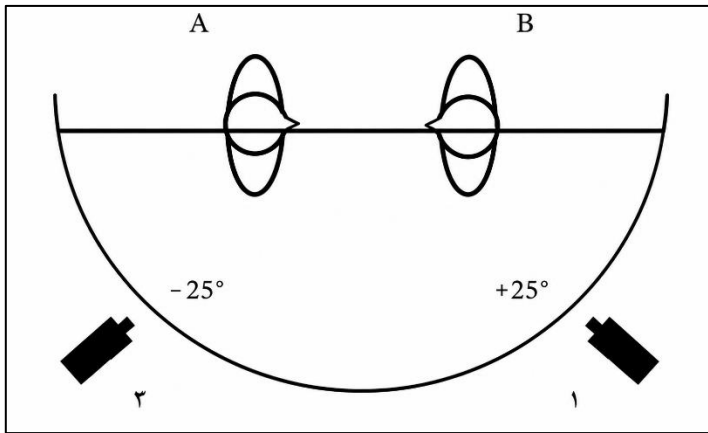
تصویر ۲۶-۴: انتخاب نماهای منطبق برای ضبط نماهای نزدیک متوسط

اگر نمای یک بازیگر نزدیک متوسط باشد اما نمای بازیگر دیگر نمای خیلی نزدیک باشد، انطباقی بین آنها ایجاد نخواهد شد و این مسئله برای تیم تدوین در آینده مشکل ایجاد خواهد

نمود.

اصل متداول و معمول در برش تصویر به این صورت است که تدوینگر بتواند یک صحنه را از بیرون قاب به سمت درون قاب به تماشاگر نشان دهد. دقیقاً همان جایی که ما برای ضبط نماهایی از موضوع اصلی که در نمای بازتر تصویربرداری شده‌اند، محیط و شخصیت‌ها را درون قاب به خوبی نشان می‌دهیم. پس از آن برای همین موضوع ما نما را نزدیک‌تر و بسته‌تر می‌کنیم تا بتوانیم در انتها به ارائه‌ی جزئیات بیشتری از تصویر به تماشاگر پردازیم. هر ست فیلمبرداری باید در یک قاب جدید ضبط شود. همچنین باید اشیاء درون این قاب‌ها با محلی که قرار می‌گیرند نیز انطباق داشته باشند. البته این امکان وجود دارد که مجبور شویم بسته به دلایلی همچون مدل موی بازیگر، داشتن کلاه یا دیگر اشیاء در قاب صفحه، در قاب نما تغییراتی را به وجود آوریم. در نهایت ما باید به دنبال این باشیم که نماهای مختلف را منطبق ضبط کنیم تا تدوینگر بتواند به راحتی این نماها را برای نشان دادن شخصیت‌های مختلف مورد استفاده قرار دهد. وقتی که باید نما توسط تدوینگر برش زده شود، او دسترسی ساده‌تری به این خواهد داشت که بتواند بسته به نوع نما و اندازه‌ی آن، نمای یک شخص را به شخص دیگری مرتبط سازد.

دقیقاً شبیه به همین مسئله را ما در خصوص زاویه‌ی دوربین نیز می‌توانیم بیان کنیم. به این صورت که وقتی از دو بازیگر در دو نمای تکی متفاوت تصویربرداری می‌کنید، باید به ارتفاع دوربین و همچنین زاویه‌ی دوربین (حرکت تیلت دوربین به سمت بالا یا پایین و یا حتی در حالت خنثی) نیز توجه کنید و در نماها به یک زاویه‌ی کلی و هماهنگ از دوربین جهت ضبط تصویر دست یابید. البته به دلیل آنکه اصولاً نیازهای داستان در روند تصویربرداری متفاوت است، ما مسلماً ممکن است مجبور شویم برخی از جنبه‌ها را به صورت ناهماهنگ تصویربرداری کنیم. زاویه‌های موضوع اصلی دوربین ارتباط مستقیمی با قانون ۱۸۰ درجه دارند و این هندسه به ما این امکان را می‌دهد که بتوانیم به صورت دقیق و منظم هر آنچه را که می‌خواهیم ضبط کنیم. به عنوان مثال وقتی ما در حال تصویربرداری از بازیگر الف در زاویه‌ی ۴۵ درجه دور قوس ۱۸۰ درجه هستیم، باید برای ضبط ادامه داستان ما به سمت دیگر این قوس دوربین را بچرخانیم و از سمت زاویه‌ی ۴۵ درجه سمت دیگر آن اقدام به تصویربرداری از بازیگر ب نماییم. در صورتی که ارتفاع دوربین و همچنین فاصله از لنز دوربین در هر دو تصویر به صورت یکسان قرار گیرد، ما شاهد خلق تصویر متقابل خواهیم بود که این تصویر با قاب نمای اول انطباق خواهد داشت.



تصویر ۲۷-۴: ضبط نمای اول از بازیگر الف در زاویه‌ی ۴۵ درجه بر روی قوس ۱۸۰ درجه از سمت راست در نمای نزدیک متوسط و ضبط نمای دوم از بازیگر ب در زاویه‌ی ۴۵ درجه نقطه‌ی مقابل قوس ۱۸۰ درجه در نمای نزدیک متوسط

وقتی دو بازیگر درون یک قاب قرار می‌گیرند اما به صورت تک نفره، ما شاهد تصویرسازی متقابل خواهیم بود. مثلاً ما با استفاده از نمای روی شانه، این امکان را برای تماشاگر فراهم می‌سازیم که بتواند در صحنه موقعیتی که بازیگران قرار گرفته‌اند را به خوبی تشخیص دهد. البته باید بدانید که برای برقراری ارتباط بهتر در محیط نمایشی، ما هنوز نیاز داریم که از خط فرضی و جهت صفحه‌ی نمایش نیز استفاده کنیم.

نماهایی که بیشتر بر روی چهره‌ی یک بازیگر تمرکز دارند، به ما این امکان را می‌دهند که بتوانیم قسمتی از پشت سر و شانه‌ی بازیگر دیگر را نیز درون قاب مشاهده کنیم.

برای این که بتوانیم میان صحنه‌ها یک انطباق مناسب ایجاد نماییم، ضروری خواهد بود که ما از زاویه معکوس نیز دقیقاً از چهره شخص ب درون قاب تصویربرداری کنیم به گونه‌ای که قسمتی از پشت سر و شانه بازیگر الف در آن دیده شود. تماشاگران معمولاً منتظر این هستند که از یک زاویه معکوس با همان اندازه قاب، ارتفاع دوربین، زاویه و ترکیب شاهد یک انطباق تصویر با تصویر قبلی باشند. مگر این که بسته به شرایط داستان شما مجبور باشید از قاب‌بندی مشخص دیگری با هدف مشخص استفاده کرده و این انطباق تصویر را تغییر دهید. شما تنها زمانی متوجه اشتباهات تصویربرداری از نماها در زاویه از روی شانه یک بازیگر در انطباق با تصویر دیگر خواهید شد که وارد مرحله تدوین و برش شوید. وجود چنین اشتباهی در انطباق تصاویر ممکن است به صورت ناخودآگاه در تماشاگر شما یک حس ناخوشایند به وجود آورد.



تصویر ۲۹-۴: تصویرسازی متقابل از روی شانه دو بازیگر

نماهای منطبق در خط توجه یا نگاه

مسئله مهم دیگری که در روند فیلمبرداری حائز اهمیت است تا در تدوین از بروز مشکل جلوگیری کند، "انطباق خط نگاه" است. در این مفهوم ما خط نگاه را در یک تصویربرداری می‌کنیم و سپس آن را به صورت کاملاً مستقیم و در یک خط به سمت شی در نمای دیگری متصل می‌نماییم.

ایجاد انطباق در خط نگاه معمولاً برای ما زمانی در فیلمسازی رخ می‌دهد که ما در حال تصویربرداری از یک بازیگر درون قاب به تنهایی باشیم در حالی که او به بیرون از چهار لبه قاب تصویر خیره شده و نگاه می‌کند (این نوع مفهوم به شکل ساده برای تصویرسازی در نمای متوسط و نمای نزدیک متوسط استفاده می‌شود).

در اصل با این نوع تصویربرداری ما یک خط فرضی میان نقطه دید بازیگر تا لبه قاب ایجاد می‌کنیم و به تماشاگر این اجازه را می‌دهیم که بتواند دقیقاً همان نقطه‌ای که بازیگر به لبه قاب خیره شده را دنبال کند.



تصویر ۳۰-۴: تصویرسازی نامتقابل از روی شانه دو بازیگر. در این تصویر شما شاهد تغییر اندازه و زاویه‌ی دوربین در دو قاب خواهید بود

معمولاً تصویربرداران مجبور هستند آنچه را به تماشاگران نشان دهند که بازیگر به آن خیره شده است. پس نمای متقابلی که از این نمای قبلی باید انتخاب شود، لازم است به همان موضوع مورد توجه بازیگر اشاره داشته باشد و ما نباید نمای دیگری که برای تماشاگر ایجاد آشفتگی می‌کند را به او نشان دهیم.

نمای دوم باید دقیقاً در همان ارتفاع و زاویه از نمای اول باشد تا دقیقاً به ما چشم‌اندازی از همان نقطه‌ی قابل مشاهده‌ی بازیگر را ارائه دهد.

نیازی نخواهیم داشت که نمای ما به صورت مستقیم باشد یا این که یک نقطه‌ی دید ذهنی برای تماشاگر ایجاد کنیم، ما تنها کفایت بتوانیم میان خط نگاه بازیگر با نقطه‌ای که به آن خیره شده است یک خط فرضی ترسیم نماییم. با این کار تماشاگران نیز احساس خواهند کرد که دقیقاً همان نقطه‌ای در برابر دید آنها قرار دارد که بازیگر به آن خیره شده و در روند داستان به آن نگاه می‌کند.

ایجاد انطباق در خط توجه، در واقع برای ما تداعی کننده اصطلاح "کاشت و برداشت" است. به این صورت که ما در نمای اول ابهامی را ایجاد می‌کنیم که باید در نمای دوم آن ابهام را دقیق و کامل برطرف سازیم.

آنچه اهمیت دارد، این مسئله است که ما باید در نمای دوم با نمای اول یک هماهنگی در قاب‌بندی ایجاد کنیم که مبدا در برابر تماشاگر نوعی توهم پیوستگی و ارتباط رخ دهد.



تصویر ۳۱-۴: نمای اول بیان کننده خط نگاه است در حالی که نمای دوم بیان کننده‌ی موضوع اصلی از زاویه‌ی خط نگاه است

جمع بندی نهایی

ما در این فصل به اطلاعات مفیدی در زمینه‌ی تصویربرداری دست یافتیم و متوجه شدیم که هر نمایی که توسط ما ضبط می‌شود باید در مرحله‌ی تدوین برش زده و بهم متصل شوند از این رو باید مرحله به مرحله آن را مطابق با برنامه‌ریزی انجام دهیم.

در زمان اجرا ما باید بسیار به مسئله‌ی تداوم نماهای اصلی توجه داشته باشیم. لازم است تداوم جهت را از یک نما در صفحه‌ی نمایش به نمای دیگر حفظ کرده و میان آنها ارتباط برقرار کنیم.

باید اجازه دهیم که خط فرضی به تماشاگران این امکان را دهد که بین اشیاء با یکدیگر ارتباط برقرار کنند.

از خط فرضی یا خط کنش باید به منظور ایجاد زاویه‌ی درست در صفحه‌ی نمایش استفاده کنیم تا بتوانیم در روند تصویربرداری برای یک صحنه شکل مشخصی ترسیم نماییم.

برای جلوگیری از تکرار ضبط نماها در یک زاویه، باید از قانون چرخش ۳۰ درجه درون قوس ۱۸۰ درجه استفاده کنیم و دوربین را در فاصله‌ی مشخص برای فیلمبرداری حرکت دهیم تا زاویه‌ی تصویربرداری تغییر کند.

زمانی که از یک نما در تعداد بالا باید تصویربرداری انجام شود، بهتر است هر یک از نماها را از نظر زاویه، قاب‌بندی، فاصله با لنز دوربین و موارد دیگر با هم منطبق نمایید. البته اگر یک ایده خلاقانه به ذهنتان رسید می‌توانید از زاویه مخالف یا نامنطبق نیز استفاده نمایید.

ایجاد انطباق در خط نگاه به تماشاگران یک مسیر دید مشخص ارائه می‌کند و به این صورت خواهد بود که ما در نمای اول یک ایده را کاشته و در نمای دوم باید آن را برداشت نماییم.

فصل پنجم:

فیلم برداری حرفه‌ای: حرکت، قاب، و تداوم

نماهای پویا؛ حرکت بازیگر و دوربین

این پاسخ در نگاه نخست ممکن است ساده به نظر برسد، اما در واقع نکته‌ای بسیار اساسی را روشن می‌کند: اهمیت حفظ پایداری تصویر در هنگام فیلم‌برداری. ثبات تصویر یکی از پایه‌ای‌ترین اصول در شکل‌گیری یک نمای قابل قبول است. اگر تصویری به‌خوبی قاب‌بندی شده باشد اما به دلیل لرزش دوربین تار، ناپایدار یا گیج‌کننده دیده شود، در عمل ارزش بصری خود را از دست می‌دهد. ترکیب‌بندی دقیق زمانی معنا پیدا می‌کند که مخاطب بتواند آن را با وضوح و آرامش مشاهده کند. در غیر این صورت، حتی بهترین طراحی بصری نیز تأثیر خود را از دست خواهد داد.

همین مسئله در مورد حرکت ناگهانی بازیگر در قاب نیز صدق می‌کند. اگر حرکت بازیگر بدون برنامه و پیش‌بینی انجام شود، می‌تواند ترکیب‌بندی و عمق میدانی را که با دقت طراحی شده است بر هم بزند. در چنین شرایطی نظم بصری صحنه مختل می‌شود و تمرکز تماشاگر از آنچه قرار بوده دیده شود، منحرف خواهد شد. بنابراین هماهنگی میان جایگاه دوربین، طراحی قاب و حرکت بازیگران اهمیت فراوانی دارد.

با این حال، این نکته به معنای آن نیست که تمام نماها باید کاملاً ایستا و بدون حرکت باشند. سینما اساساً هنری مبتنی بر تصویر متحرک است و حرکت، بخش طبیعی و مهمی از بیان بصری آن به شمار می‌آید. آنچه اهمیت دارد، کنترل و طراحی آگاهانه این حرکتهاست. هر حرکت، چه از سوی دوربین و چه از سوی بازیگر، باید هدفمند باشد، به‌درستی برنامه‌ریزی شود و با دقت اجرا گردد. در بسیاری از موارد حتی می‌توان حرکتهای را به‌گونه‌ای طراحی کرد که بخشی از شخصیت اثر یا حال‌وهوای کلی فیلم را شکل دهند.

در آغاز مطالعه‌ی دستور زبان نما، بررسی را با ساده‌ترین شکل‌ها یعنی نماهای تک‌موضوعی و ایستا شروع کردیم. منظور از نمای ایستا، نمایی است که در آن دوربین بدون حرکت باقی می‌ماند. این نوع نماها به درک اصول اولیه‌ی ترکیب‌بندی کمک می‌کنند و پایه‌ای برای مراحل پیچیده‌تر به شمار می‌آیند. با این حال، از آنجا که با تصویر متحرک سروکار داریم، طبیعی است که در ادامه حرکتهای بیشتری را وارد نماها و صحنه‌ها کنیم.

در بخش‌های پیشین، حرکت بازیگران را در شرایطی مرور کردیم که دوربین همچنان در جای خود ثابت باقی می‌ماند؛ مانند زمانی که شخصیت‌ها وارد قاب می‌شوند یا از آن خارج می‌گردند. در این مرحله نیز به‌طور مختصر به همین موضوع، یعنی حرکت بازیگر در قاب تصویر، می‌پردازیم و نقش آن را در شکل‌گیری نمای پویا بررسی می‌کنیم.

طراحی حرکت بازیگر در صحنه (بلاکینگ)

در ادراک بصری انسان، سه عنصر بیش از سایر عوامل توجه را جلب می‌کنند: نور، رنگ و حرکت. در میان این سه، حرکت نقش مهمی در ایجاد پویایی در تصویر دارد. به همین دلیل، حتی در نمایی که دوربین کاملاً ثابت است، حرکت بازیگر می‌تواند به تصویر انرژی و تحرک ببخشد. وجود حرکت درون قاب باعث می‌شود نگاه تماشاگر در تصویر جریان پیدا کند و ارتباط او با آنچه در حال وقوع است حفظ شود.

در زبان سینما، برای توصیف چگونگی قرارگیری عناصر در صحنه اغلب از اصطلاح «صحنه‌پردازی» استفاده می‌شود. این اصطلاح به نحوه‌ی استقرار فیزیکی سوژه‌ها، بازیگران و اشیای صحنه در فضای فیلم و در محدوده قاب ثبت‌شده اشاره دارد. در مقابل، اصطلاح «بلاکینگ» بیشتر به حرکت فیزیکی سوژه یا بازیگر در درون همان فضا و در محدوده‌ی قاب مربوط می‌شود. به بیان دیگر، اگر صحنه‌پردازی به آرایش عناصر در تصویر اشاره داشته باشد، بلاکینگ به نحوه‌ی جابه‌جایی و حرکت آن‌ها در صحنه مربوط است.

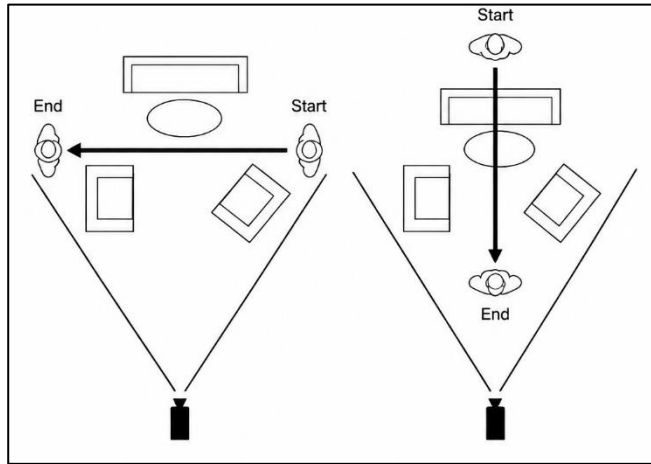
طراحی خلاقانه و دقیق بلاکینگ می‌تواند نقش مهمی در جلب توجه تماشاگر داشته باشد. زمانی که حرکت بازیگران به‌درستی برنامه‌ریزی شود، چشم مخاطب به‌طور طبیعی مسیر حرکت را دنبال می‌کند و در نتیجه درون تصویر و روایت درگیر می‌شود. این هدایت بصری باعث می‌شود مخاطب بدون سردرگمی، جریان رخدادها را دنبال کند و تمرکز او بر عناصر مهم صحنه حفظ شود.

یکی از شکل‌های ساده و مؤثر بلاکینگ، حرکت بازیگر در عرض قاب است؛ یعنی حرکت از چپ به راست یا از راست به چپ صفحه‌ی نمایش. چنین حرکتی به تقویت درک جهت و فضای صحنه کمک می‌کند. در مقابل، حرکت بازیگر در عمق صحنه — حرکت از پیش‌زمینه به پس‌زمینه یا بالعکس — باعث تقویت حس عمق در تصویر می‌شود و به قاب فیلم کیفیتی نزدیک‌تر به فضای سه‌بعدی می‌بخشد.

با این حال، لازم است توجه داشت که نماهای ایستا و بازیگران کم‌تحرک نیز می‌توانند قدرت و تأثیر خاص خود را داشته باشند. میزان حرکت در یک صحنه تا حد زیادی به ماهیت پروژه‌ی تصویری بستگی دارد. گاهی سکون می‌تواند تمرکز و تأکید بیشتری ایجاد کند. با این حال، زمانی که حرکت بازیگر به شکل خلاقانه طراحی شود، قادر است انرژی بیشتری به نما ببخشد و ریتم بصری تصویر را تقویت کند.

در برخی دیدگاه‌های نظری سینما، حتی جهت حرکت در قاب نیز می‌تواند حامل معنا باشد.

برای نمونه، در داستان‌هایی که به سفر در سرزمین‌های غربی آمریکا اشاره دارند، حرکت شخصیت‌ها از راست به چپ در قاب گاه به صورت نمادین با حرکت از شرق به غرب مرتبط دانسته می‌شود. همچنین شخصیتی که پیوسته از پیش‌زمینه به سمت پس‌زمینه حرکت می‌کند، ممکن است به گونه‌ای نمایش داده شود که گویی در حال دور شدن، گریز یا پنهان ماندن از نگاه مستقیم تماشاگر است.



تصویر ۱-۵

هدایت بازیگر در فضای صحنه؛ حرکت می‌تواند به صورت افقی در عرض صفحه‌ی نمایش یا به صورت طولی (از پس‌زمینه به پیش‌زمینه) طراحی شود.

پویایی تصویر در گرو حرکت دوربین

اگر پیش از این اشاره کردیم که جابه‌جایی و حرکت بازیگران در یک قاب ایستا می‌تواند به نمای شما انرژی و حیات ببخشد، اکنون باید به تأثیر شگرف حرکت خود دوربین در حین ضبط تصاویر بپردازیم. زمانی که دوربین از حالت سکون خارج می‌شود، سطح تعامل مخاطب با اثر به شکل چشم‌گیری تغییر می‌کند. از آنجایی که در زبان سینما، دوربین در واقع به «نقطه دید» یا چشم تماشاگر تبدیل می‌شود، هرگونه حرکت آن به این معناست که مخاطب به شکلی واقعی و فیزیکی در فضای صحنه جابه‌جا شده و با روایت همراه می‌گردد. در واقع، یک دوربین متحرک، بیننده را از یک ناظر منفعل به همراهی فعال تبدیل می‌کند که پا به پای شخصیت‌ها و وقایع در محیط فیلم پیش می‌رود.

یکی از حساس‌ترین تصمیمات خلاقانه و فنی که یک فیلم‌ساز باید اتخاذ کند، تعیین دقیق

میزان و نوع حرکت دوربین است. این انتخاب نیازمند محاسباتی ظریف است؛ زیرا حرکت دوربین مانند راه رفتن بر روی یک لبه‌ی باریک است. اگر حرکت دوربین بیش از اندازه اندک، نامحسوس یا بدون هدف باشد، نتیجه‌ای جز پرت کردن حواس مخاطب نخواهد داشت. در چنین حالتی، بیننده ممکن است متوجه لرزش‌های ناخواسته یا تردید در حرکت شود که تمرکز او را از داستان منحرف می‌کند.

از سوی دیگر، افراط در حرکت دوربین نیز چالش‌های خاص خود را دارد. حرکت بیش از حد و بدون کنترل می‌تواند به جای ایجاد هیجان، باعث سردرگمی و گیجی تماشاگر شود. در این شرایط، مخاطب ارتباط خود را با جغرافیای صحنه و منطق بصری نما از دست می‌دهد و حس ناخوشایندی از آشفتگی به او دست خواهد داد. بنابراین، کلید موفقیت در استفاده از این ابزار، یافتن تعادلی میان «پویایی» و «وضوح» است.

برای درک عمیق‌تر این مطلب و دستیابی به این تعادل ظریف، ضروری است که فراتر از مفاهیم کلی رفته و با شیوه‌های متنوع و استانداردی که دوربین می‌تواند در فضا جابه‌جا شود آشنا شویم. هر نوع حرکت، زبان خاص خود را دارد و حس متفاوتی را به مخاطب منتقل می‌کند. در ادامه، برای تسلط بر این ابزار قدرتمند بیان بصری، به بررسی دقیق راه‌های گوناگون حرکت دوربین خواهیم پرداخت تا بیاموزیم چگونه می‌توان از این پتانسیل برای ارتقای روایت داستانی بهره گرفت.

تکنیک دوربین روی دست؛ چالش‌ها و کاربردها

شاید بهترین نقطه برای آغاز واکاوی حرکات دوربین، بررسی یکی از چالش‌برانگیزترین و در عین حال در دسترس‌ترین تکنیک‌ها، یعنی «دوربین روی دست» باشد. در دنیای امروز، کار با دوربین‌های کوچک و سبک‌وزن در وهله‌ی اول بسیار ساده و وسوسه‌انگیز به نظر می‌رسد؛ اما باید به یاد داشت که صرف در دسترس بودن یا سهولت حمل یک ابزار، هرگز به معنای مناسب بودن آن برای هر موقعیتی نیست. اجرای موفقیت‌آمیز این تکنیک، فراتر از توانایی فیزیکی، نیازمند درک عمیق از زبان بصری سینماست.

نخستین متغیر در این معادله، ماهیت فنی ابزاری است که انتخاب می‌کنید. ظهور فناوری دیجیتال، ابعاد دوربین‌ها را به شدت کاهش داده و وزن آن‌ها را از چند صد گرم تا چند کیلوگرم متغیر ساخته است. در مقابل، اگر بخواهید با دوربین‌های فیلم‌خور (امولسیون‌دار) کار کنید، با تجهیزاتی حجیم و سنگین روبه‌رو خواهید شد که وزن آن‌ها گاه به ۱۰ تا ۲۰ کیلوگرم یا بیشتر می‌رسد. اگرچه دوربین‌های خاصی به لحاظ ارگونومیک دقیقاً برای فیلم‌برداری روی

دست طراحی شده‌اند، اما مدیریت وزن زیاد در این شیوه، مهارتی حرفه‌ای و دشوار می‌طلبد. دوربین‌های سبک‌وزن دیجیتال، به همان اندازه که یک فرصت محسوب می‌شوند، می‌توانند به یک معضل نیز تبدیل شوند.

سهولت در جابه‌جایی این دوربین‌ها اغلب منجر به تولید حرکات اضافی، ناخواسته و آشفته می‌گردد. به همین سبب، همواره به فیلم‌برداران تازه‌کار توصیه می‌شود که برای حفظ پایداری تصویر، از سه‌پایه استفاده کنند. نکته‌ی کلیدی اینجاست که هر تصمیمی در قاب‌بندی و حرکت، باید «هدفمند» باشد. ا

نتخاب تکنیک دوربین روی دست نباید ناشی از اجبار یا کمبود تجهیزات باشد، بلکه باید به عنوان یک تصمیم زیبایی‌شناختی اتخاذ شود؛ یعنی زمانی که داستان شما برای انتقال حس مورد نظر، به آن انرژی حرکتی و زنده بودن خاصی نیاز دارد که تنها یک دوربین روی دست با کنترل دقیق می‌تواند به پروژه تزریق کند.

برای درک بهتر این که چه زمانی باید از این تکنیک استفاده کرد، می‌توان فواید و مضرات آن را به صورت زیر دسته‌بندی کرد:

مزایای استفاده از دوربین روی دست:

اصلاح آنی قاب‌بندی: به فیلم‌بردار این امکان را می‌دهد که در حین حرکت بازیگر، به سرعت و بدون محدودیت‌های مکانیکی، ترکیب‌بندی خود را بازنگری و اصلاح کند.

ایجاد حس بی‌واسطگی: این تکنیک نوعی واقع‌گرایی و صمیمیت را به صحنه می‌بخشد و مخاطب را در بطن رخدادها قرار می‌دهد.

نقطه‌ی دید ذهنی (POV): ابزاری ایده‌آل برای نمایش صحنه از دریچه‌ی چشم یکی از شخصیت‌هاست که به درگیری عاطفی بیشتر مخاطب می‌انجامد.

انعطاف‌پذیری در لوکیشن: آزادی عمل بالایی برای حرکت در فضاهای تنگ یا صعب‌العبور که امکان استقرار سه‌پایه در آن‌ها وجود ندارد، فراهم می‌کند.

تزریق پویایی: نماها را از یک انرژی حرکتی مداوم آکنده می‌کند که مانع از ایستایی و رخوت بصری می‌شود.

معایب و چالش‌های فنی

لرزش‌های ناخواسته: ریسک لرزش بیش از حد و خارج شدن خط افق از حالت تراز بسیار بالاست که می‌تواند باعث آزار چشم تماشاگر شود.

دشواری در کنترل وضوح (Focus): به دلیل تغییرات مداوم و اندک فاصله‌ی دوربین تا سوژه، حفظ وضوح دقیق تصویر (به‌ویژه در عمق میدان‌های کم) بسیار سخت است. اختلال در تداوم تدوین: پیوند دادن (کات زدن) نماهای پرتحرک روی دست به نماهای کاملاً ایستا و ثابت، ممکن است از نظر بصری پرش ایجاد کرده و تداوم فیلم را مختل کند. ذهنی بودن بیش از حد: این تکنیک به دلیل ماهیت شخصی‌اش، ممکن است با لحن روایت‌های خنثی یا دانای کل تداخل داشته باشد و ساختار روایی فیلم را تحت‌تأثیر قرار دهد. محدودیت در فاصله کانونی: در این شیوه اغلب مجبور به استفاده از لنزهای واید (عریض) هستید تا عمق میدان افزایش یابد؛ چرا که هر چه بخش بیشتری از محیط در قاب باشد، تصویر به لحاظ بصری باثبات‌تر به نظر می‌رسد و لرزش‌ها کمتر به چشم می‌آیند.

حرکات محوری؛ واکاوی تکنیک‌های «پن» و «تیلت»

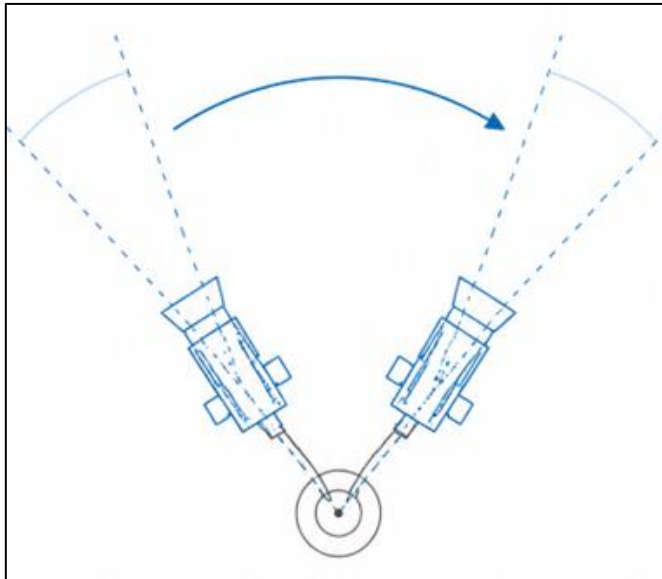
در دستور زبان سینما، دو حرکت «پن» و «تیلت» به تغییر جهت لنز دوربین بر روی محورهای افقی و عمودی اشاره دارند، در حالی که پایه یا محل استقرار دوربین ثابت باقی می‌ماند. این حرکات به فیلم‌ساز اجازه می‌دهند تا بدون جابه‌جایی فیزیکی دوربین، نگاه تماشاگر را در فضای صحنه هدایت کرده و ابعاد گسترده‌تری از محیط را به نمایش بگذارد.

حرکت پن (Pan): پویش افقی فضا

حرکت «پن» به چرخش لنز دوربین در امتداد یک محور افقی اطلاق می‌شود. برای درک بهتر این مکانیسم، می‌توان تصور کرد که دوربین در مرکز یک دایره‌ی فرضی قرار گرفته است؛ لنز دوربین در این حالت به جای جابه‌جایی در فضا، حول محور خود می‌چرخد تا محیط بیرون از محیط دایره را در یک حرکت چرخشی و منسجم رصد کند.

در اصطلاح تخصصی، به نماهای پن گاهی حرکت «جارویی» نیز گفته می‌شود. علت این نام‌گذاری، شباهت حرکت دوربین به جارو کردن محیط است؛ چرا که دوربین می‌تواند تنها با چند درجه چرخش حول محور خود، چشم‌اندازی بسیار وسیع و پهن‌آور را از یک سو تا سوی دیگر پوشش دهد.

این تکنیک به‌ویژه در فیلم‌برداری از مناظر باز یا معرفی جغرافیای وسیع صحنه کاربرد فراوانی دارد (مطابق با آنچه در تصویر زیر، که یک نمودار هوایی از حرکت پن افقی است، مشاهده می‌شود).



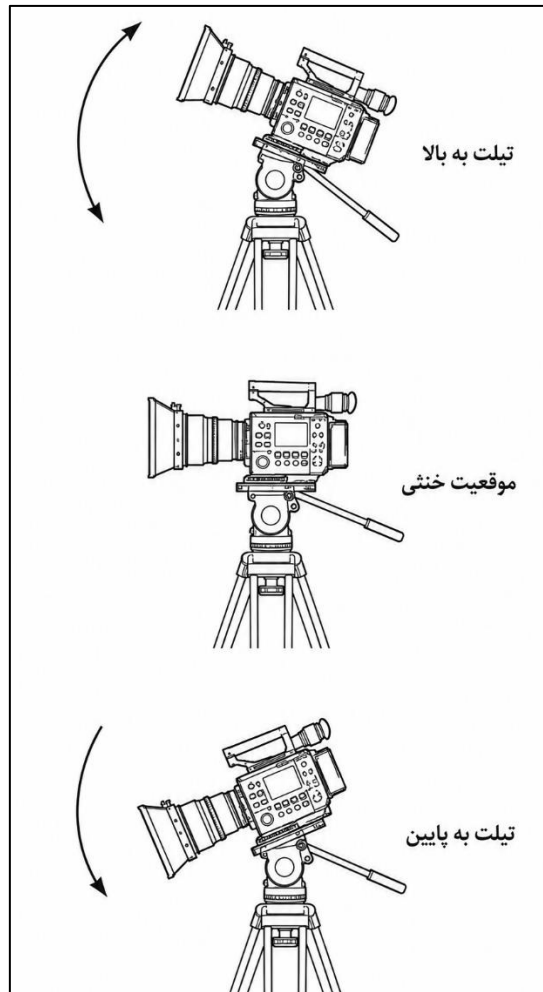
تصویر ۲-۵: حرکت پن؛ چرخش افقی دوربین پیرامون نقطه‌ای ثابت برای پوشش تدریجی بخش وسیعی از قاب

حرکت تیلِت (Tilt): پیمایش عمودی قاب

در مقابل حرکت پن، حرکت «تیلِت» قرار دارد که در آن لنز دوربین در طول ضبط نما، در امتداد یک محور عمودی به سمت بالا یا پایین می‌چرخد. این حرکت برای تعقیب سوژه‌هایی که در راستای عمودی جابه‌جا می‌شوند یا برای نشان دادن ارتفاع و پیوند میان زمین و آسمان بسیار مؤثر است.

به‌عنوان یک مثال کلاسیک برای درک این حرکت، سناریوی رها شدن یک بادکنک از دست کودک را در نظر بگیرید: دوربین می‌تواند در حالی که لنز آن به سمت زمین نشانه رفته است، نما را آغاز کند و هم‌زمان با بالا رفتن بادکنک به سمت ابرها، لنز را در مسیری عمودی رو به آسمان بچرخاند تا مسیر حرکت سوژه را تعقیب کرده و نما را به پایان برساند. این جابه‌جایی نگاه از پایین به بالا (یا برعکس) در امتداد محور عمودی، همان جوهره حرکت تیلِت است که در تصویر زیر به‌وضوح نمایش داده شده است.

هر دو تکنیک پن و تیلِت، ابزارهایی کلیدی برای هدایت توجه مخاطب و تعریف فضای روایی فیلم هستند که با وجود سادگی در اجرا، تأثیرات بصری عمیقی بر ادراک تماشاگر از محیط فیلم‌برداری باقی می‌گذارند.



تصویر ۳-۵: نمایش شماتیک حرکت «تیلِت» (Tilt) دوربین از نمای جانبی

تحلیل دینامیک حرکات ترکیبی و منطق بصری «پن» و «تیلِت»

۱. تلفیق حرکات افقی و عمودی^{۲۴}

در زبان تصویر، علاوه بر حرکات مجزای افقی (پن) و عمودی (تیلِت)، گونه‌ای از نماهای ترکیبی وجود دارد که در آن لنز دوربین به‌طور همزمان در عرض قاب حرکت کرده و تغییر زاویه‌ی عمودی می‌دهد. این کنش که منجر به یک حرکت «مورب»^{۲۵} در فضای فیلمیک

^{۲۴} Pan & Tilt Combinations

^{۲۵} Diagonal

می‌شود، زمانی رخ می‌دهد که دوربین مثلاً همزمان با پن به راست، به سمت بالا نیز تیلت کند (یا برعکس).

به‌عنوان نمونه، موقعیتی را در نظر بگیرید که دو شخصیت در مقابل یک بنای عظیم ایستاده‌اند. زمانی که آن‌ها برای مشاهده‌ی نمای ساختمان به بالا خیره می‌شوند، دوربین با یک حرکت سریع مورب (ترکیب تیلت-بالا و پن-راست)، نگاه آن‌ها را تا بلندترین نقطه‌ی ساختمان تعقیب می‌کند. این «تیلت-پن کج» نه تنها شخصیت‌ها و بنا را در یک پیوند بصری قرار می‌دهد، بلکه تمام فضای مورد نظر را به‌سرعت پوشش می‌دهد.

۲. تمایز میان ادراک انسانی و مکانیسم دوربین

از منظر فیزیولوژیک، حرکت ممتد «پن» یا «تیلت» برای سیستم بینایی انسان تجربه‌ای غیرطبیعی محسوب می‌شود. برخلاف دوربین، چشم و مغز انسان قادر به اجرای یک پن یا تیلت کاملاً نرم و یکنواخت نیستند. در واقع، چشم‌ها در فضا می‌چرخند، بر نقاط تمرکز^{۲۶} قفل می‌شوند، اطلاعات را ثبت کرده و سپس با حرکتی بسیار سریع (ساکادیک) به نقطه‌ی بعدی جهش می‌کنند. آنچه ما به عنوان یک حرکت نرم در ذهن درک می‌کنیم، در واقع برآیند مجموعه‌ای از شروع‌ها و توقف‌های سریع است.

اما لنز دوربین برخلاف چشم انسان، فاقد ویژگی «گزینش‌گری» است و به تمام جزئیات مسیر حرکت به یک اندازه اهمیت می‌دهد. از این رو، سرعت و نرمی حرکت دوربین مستقیماً بر چگونگی دریافت و تحلیل اطلاعات توسط تماشاگر تأثیر می‌گذارد.

۳. انگیزش بصری؛ کلید پذیرش حرکت دوربین

برای آنکه مخاطب حرکت دوربین را به راحتی بپذیرد، ایجاد یک «انگیزه»^{۲۷} ضروری است. انگیزه می‌تواند فیزیکی یا دراماتیک باشد:

انگیزه کنشی: تعقیب یک بادکنک که به سمت آسمان می‌رود، انگیزه‌ای منطقی برای تیلت-به‌بالا ایجاد می‌کند؛ چرا که تماشاگر کنجکاو است سرنوشت سوژه را دنبال کند.

انگیزه نگاه: وقتی دو شخصیت به سردر یک ساختمان خیره می‌شوند، خط نگاه^{۲۸} آن‌ها انگیزه‌ی لازم را برای یک «تیلت-پن مورب» فراهم می‌کند تا آنچه آن‌ها می‌بینند، برای مخاطب آشکار شود.

^{۲۶} Focus points

^{۲۷} Motivation

^{۲۸} Eye line

در این حالت، دوربین با پاسخ دادن به کنجکاوی تماشاگر و آشکار کردن مرکز توجه شخصیت‌ها، نقش یک «مشاهده‌گر هوشمند» را ایفا می‌کند که اطلاعات را به شکلی هدفمند جست‌وجو می‌نماید.

۴. حرکات خلاقانه و غیرانگیزشی

با وجود اهمیت انگیزه، گاهی کارگردان به دلایل استتیک (زیباشناختی) از ایجاد یک کنش آشکار خودداری می‌کند. به عنوان مثال، در نماهای نمایشگاهی^{۲۹} که دوربین به آرامی روی مجموعه‌ای از عکس‌های خانوادگی یا ردیفی از اشیاء (مانند کفش‌های جلوی در) حرکت می‌کند، هیچ محرک بیرونی وجود ندارد. در این موارد، «سرعت پایین» دوربین کلید موفقیت است؛ حرکت آرام به تماشاگر اجازه می‌دهد تا تصاویر را بدون آشفته‌گی ذهنی ثبت کند و نرمی حرکت، جایگزین فقدان انگیزه‌ی دراماتیک می‌شود.

ساختار سه‌گانه در فیلم‌برداری «پن» و «تیلت»؛ اصول حرفه‌ای کنترل حرکت

در دنیای فیلم‌سازی، دستیابی به یک نمای «پن» (Pan) یا «تیلت» (Tilt) استاندارد و کارآمد، فراتر از صرف حرکت دادن دوربین است. یک حرکت حرفه‌ای و تدوین‌پسند، همواره از ساختاری سه‌بخش تشکیل شده است: قاب آغازین، حرکت دوربین و قاب پایانی. رعایت این توالی، به جای تکیه بر یک حرکت ممتد و بی‌هدف، به فیلم‌بردار اجازه می‌دهد تا ضمن حفظ کنترل بر ترکیب‌بندی، دست تدوینگر را برای رسیدن به یک روایت بصری منسجم باز بگذارد.

قاب آغازین؛ نقطه اتکای بصری

تقریباً تمامی حرکات دوربین باید با یک قاب ایستا و تثبیت‌شده آغاز شوند. قاب آغازین چیزی فراتر از یک مکث کوتاه است؛ این نما باید یک ترکیب‌بندی مستقل، دقیق و چشم‌نواز باشد که به تنهایی ارزش دیدن دارد. این ایستا بودن، دو کارکرد حیاتی دارد: نخست، بستری امن برای آغاز «انگیزه» حرکت فراهم می‌کند. دوم، از نظر فنی، تدوینگر را از کابوس کات زدن در حین حرکت (که از نظر بصری ناخوشایند و غیرحرفه‌ای است) نجات می‌دهد. زمانی که دوربین پیش از آغاز حرکت، چند ثانیه ثابت می‌ماند، به تماشاگر فرصت می‌دهد تا فضا را درک کند و نقطه تمرکز سوژه را بشناسد.

حرکت دوربین؛ هماهنگی با سوژه

هنگامی که سوژه کنش خود را آغاز کرد، دوربین نیز باید با هماهنگی کامل، حرکت خود را

^{۲۹} Exposition

شروع کند. ویژگی اصلی یک حرکت حرفه‌ای، «ترمی» و «تداوم» آن است. دوربین نباید صرفاً سوژه را دنبال کند، بلکه باید «از حرکت سوژه پیروی کند». این به معنای حفظ دقیق اصول ترکیب‌بندی، از جمله «فضای نگاه»^{۳۰} و «فضای سر»^{۳۱} در تمام طول مسیر است.

در یک اجرای استادانه، هر لحظه از این حرکت باید به گونه‌ای باشد که اگر آن را متوقف کنیم، یک تصویر ثابت و استاندارد پیش رو داشته باشیم. نکته کلیدی در اینجا زمان‌بندی است؛ دوربین باید پیش از آنکه سوژه به مقصد نهایی خود برسد، به انتهای قوس حرکتی خود رسیده باشد تا انتقال از حرکت به سکون، نرم و بدون ضربه صورت پذیرد.

قاب پایانی؛ تکمیل فرآیند دراماتیک

قاب پایانی، مکمل قاب آغازین است. این قاب زمانی حاصل می‌شود که دوربین پیش از اتمام کامل کنش سوژه متوقف شود. این توقف باید دقیق و ایستا باشد تا بتواند کنش پن یا تیلت را در یک ترکیب‌بندی جذاب به سرانجام برساند. اهمیت این بخش در ضبط چند ثانیه سکون کامل در انتهای نماست؛ این کار به تدوینگر اجازه می‌دهد تا بدون ایجاد پرش‌های بصری، نما را به سکانس بعدی متصل کند.

اگرچه فیلم‌سازان باتجربه ممکن است گاهی بر اساس نیازهای روایی یا نماهای بسیار پرتحرک و سریع، از قید قاب‌های ایستای ابتدا و انتها بگذرند، اما برای تسلط بر تکنیک، ساده‌ترین راهکار، تمرین دو نسخه متفاوت از یک کنش است: یک بار با قاب‌های ایستا و یک بار بدون آن‌ها. در نهایت، غالباً همان نماهایی که در آن‌ها اصول قاب‌بندی آغازین و پایانی رعایت شده است، در مرحله تدوین کارآمدتر و حرفه‌ای‌تر ظاهر می‌شوند. کنترل بر این ساختار سه‌گانه، تمایز میان یک تصویرگر معمولی و یک فیلم‌بردار صاحب‌سبک است که به زبان تدوین تسلط دارد.

الزامات فنی و ابزارهای پشتیبان در اجرای حرکات پن و تیلت

اجرای موفقیت‌آمیز نماهای پن و تیلت الزاماً به تجهیزات پیچیده و گران‌قیمت وابسته نیست و در ساده‌ترین حالت، می‌توان این حرکات را با اتکا به مهارت فیلم‌بردار و به‌صورت «روی دست» به سرانجام رساند. با این وجود، بزرگترین چالش در استفاده از این روش، ناتوانی در حفظ پایداری و کنترل مستمر بر مسیر حرکت دوربین است. فیزیک بدن انسان، برخلاف

^{۳۰} Look room

^{۳۱} Headroom

ساختارهای مکانیکی، همواره دستخوش ارتعاشات ریز و ناخواسته‌ای است که مهار کامل آن‌ها ممکن نیست.

هر چقدر هم که فیلم‌بردار در تثبیت بازوان و دست‌های خود ممارست به خرج دهد، ارگونومی بدن همواره تحت تأثیر عوامل محیطی و فیزیولوژیک قرار دارد. در این میان، فرآیندهای طبیعی مانند تنفس یا ضرب‌آهنگ گام‌ها به‌شدت بر کیفیت تصویر اثر می‌گذارند. این مسئله در دوربین‌های سبک‌وزن و کوچک ویدئویی نمود بیشتری پیدا می‌کند؛ چرا که جرم کم این ابزارها باعث می‌شود کوچک‌ترین تکانه‌های فیزیکی به لرزش‌های بصری شدیدی در قاب تبدیل شوند که از نگاه تماشاگر پنهان نمی‌ماند.

اگرچه ممکن است برخی از فیلم‌سازان لرزش‌های مداوم و آشفته‌ی دوربین را یک سبک بصری مدرن، جذاب یا متمایز تلقی کنند، اما در ساختار حرفه‌ای فیلم‌سازی، پایداری تصویر نقشی حیاتی در حفظ تمرکز مخاطب دارد. واقعیت این است که نماهای نرم و پیوسته‌ای که با تداوم خود تماشاگر را در فضای صحنه غرق می‌کنند، همواره بر لرزش‌های تصادفی ارجحیت دارند. لرزش‌های کنترل‌نشده به‌جای آنکه حس واقع‌گرایی ایجاد کنند، غالباً باعث خستگی بصری و فراری دادن تماشاگر از جریان روایت می‌شوند.

بر این اساس، همواره توصیه می‌شود که فیلم‌برداران از ابزارهای حمایتی و تجهیزات جانبی برای مهار دوربین استفاده کنند. کارکرد این ابزارها فراتر از صرف ثابت نگه داشتن وزن دوربین است؛ این تجهیزات به فیلم‌بردار اجازه می‌دهند تا از محدودیت‌های فیزیکی بدن فراتر رفته و حرکات پن و تیلت را با دقتی محاسباتی، نرمی ایده‌آل و مسیری کاملاً کنترل‌شده به اجرا درآورند. در نهایت، استفاده از این ملزومات، تضمینی برای دستیابی به نماهایی است که علاوه بر پایداری بصری، از استانداردهای کیفی یک اثر حرفه‌ای برخوردار باشند.

سه‌پایه و متعلقات؛ زیربنای پایداری و کنترل حرکت در فیلم‌برداری

برای دستیابی به تصویری استوار و تراز، دوربین همواره نیازمند یک سیستم نگهدارنده صلب است که سه‌پایه به‌عنوان اصلی‌ترین ابزار در این زمینه شناخته می‌شود. ساختار سه‌پایه‌ی این وسیله به‌گونه‌ای طراحی شده است که تعادلی پایدار و وضعیتی تراز را بر روی انواع سطوح فراهم می‌آورد. تنوع در ابعاد و وزن سه‌پایه‌ها مستقیماً با نوع و جرم دوربینی که قرار است روی آن سوار شود، تناسب دارد.

نقطه‌ی اتصال دوربین به این سیستم، قطعه‌ای تحت عنوان «گلگی سه‌پایه» است. در اکثر مدل‌های مرسوم، این بخش به‌منظور تسهیل حرکات افقی و عمودی طراحی شده و به همین

سبب، «گلگی پن و تیلت» نامیده می‌شود. برای اجرای حرکاتی نرم و یکنواخت در محورهای افقی یا عمودی، فیلم‌بردار از اهرمی فلزی به نام «دسته پن» استفاده می‌کند. این دسته با ایجاد بازوی گشتاور، به فیلم‌بردار امکان می‌دهد تا نیروی لازم را به‌صورت کنترل‌شده به گلگی اعمال کرده و از بروز لرزش در طول حرکت جلوگیری کند. در مقابل، برای پروژه‌های حرفه‌ای سینمایی، از «گلگی‌های چرخ‌دنده‌دار» استفاده می‌شود که فاقد دسته بوده و به‌جای آن، از دو فرمان (چرخ دستی) برای هدایت دقیق دوربین در محورهای پن و تیلت بهره می‌برند. عملکرد سه‌پایه در ایجاد نماهای ثابت و متحرک بسیار منعطف است. زمانی که تمام قفل‌های گلگی فعال باشند، سه‌پایه امکان ثبت نماهای ایستای کاملاً مستحکم را فراهم می‌کند. با آزاد کردن قفل محور افقی (پن)، می‌توان به نماهای عرضی بسیار نرم و تراز دست یافت. به همین ترتیب، با فعال نگه داشتن قفل پن و آزاد کردن قفل تیلت، دوربین بدون کمترین انحراف به چپ یا راست، قادر به ثبت حرکات دقیق عمودی خواهد بود. همچنین، رها کردن همزمان هر دو قفل، شرایط را برای اجرای نماهای «پن-تیلت مورب» که فاقد لرزش و ناپایداری هستند، مهیا می‌سازد.

در بخش زیرین و برای حفظ انسجام ساختاری، سه‌پایه‌ها معمولاً به قطعه‌ای به نام «بازشونده»^{۳۲} مجهز هستند. این قطعه که از مرکز به هر سه‌پایه متصل می‌شود، از باز شدن بیش از حد پایه‌ها و سقوط احتمالی دوربین به سمت زمین جلوگیری کرده و پایداری کل سیستم را تضمین می‌کند. در ادبیات تخصصی سینما، سه‌پایه ممکن است با اصطلاحات و عناوین دیگری نیز مورد اشاره قرار گیرد که همگی بر نقش حیاتی آن در تثبیت قاب تأکید دارند.

تحول پویایی قاب؛ نقش و ساختار «دالی» در فیلم‌برداری

در سال‌های آغازین سینما، دوربین‌ها ابزارهایی ایستا بودند که بر روی سه‌پایه‌های صلب نصب می‌شدند و فیلم‌بردار مجبور بود با یک دست به‌طور مداوم میله‌ی چرخان هدایت فیلم را بچرخاند. این محدودیت فیزیکی، امکان هرگونه جابه‌جایی دوربین در حین ضبط را سلب می‌کرد. با این حال، اشتیاق به خلق نماهای پویا به‌سرعت منجر به ابداعاتی شد که در آن، سه‌پایه و دوربین را بر روی یک اربابه‌ی چهارچرخ قرار می‌دادند. در آن دوران، متصدی دوربین بر روی سکوی اربابه می‌ایستاد و در حالی که به چرخاندن هندل دوربین مشغول بود، سایر

^{۳۲} Spreader

اعضای گروه، کل این مجموعه را در صحنه هل داده یا می‌کشیدند. این تجربه‌های اولیه، سنگ‌بنای ابزاری شد که امروزه در صنعت سینما با نام «دالی»^{۳۳} شناخته می‌شود.

ماهیت اصلی هر دالی، یک سطح چرخ‌دار است که بسته به طراحی، می‌تواند دارای سه یا چهار چرخ باشد. در برخی مدل‌های تخصصی، از مجموعه‌ای از چرخ‌های کوچک و متعدد با جنسی شبیه به چرخ‌های اسکیت‌برد استفاده می‌شود تا اصطکاک به حداقل برسد. دالی‌ها به‌طور کلی به دو دسته تقسیم می‌شوند: دسته‌ای که دارای چرخ‌های لاستیکی ضخیم یا بادی هستند و برای حرکت بر روی سطوح صاف و تراز مانند کف سالن‌ها یا راهروهای سنگ‌فرش شده طراحی شده‌اند؛ و دسته‌ای دیگر که چرخ‌های شیاردار از جنس پلاستیک سخت دارند. این گروه اخیر برای حرکت بر روی ریل‌های مخصوص طراحی شده‌اند؛ ریل‌هایی مشابه خط‌آهن که در قطعات مستقیم یا منحنی تولید می‌شوند و فیلم‌بردار می‌تواند با چیدمان آن‌ها در کنار هم، مسیرهای حرکتی طولانی و پیچیده‌ای را برای تعقیب سوژه طراحی کند.

نحوه‌ی استقرار دوربین بر روی دالی نیز بسته به نوع پروژه متفاوت است. در مدل‌های ساده، دالی تنها یک کفی تخت است که سه پایه و اپراتور بر روی آن مستقر می‌شوند. در مدل‌های پیشرفته‌تر، دالی مجهز به یک ستون مرکزی است که غالباً با سیستم‌های هیدرولیک، امکان تغییر ارتفاع دوربین را در حین حرکت فراهم می‌آورد. همچنین، گونه‌هایی از دالی به بازوهای کششی یا بازوی مکانیکی مجهز هستند که دوربین در انتهای آن نصب می‌شود؛ این ساختار به فیلم‌بردار اجازه می‌دهد تا همزمان با حرکت افقی دالی بر روی زمین، ارتفاع دوربین را تغییر داده و زاویه‌ی دید را نیز اصلاح کند، که نتیجه‌ی آن خلق نماهای بسیار پیچیده و چشم‌نواز است.

وظیفه‌ی بنیادین دالی، انتقال نرم و بدون تنش دوربین در مسافت‌های کوتاه است. در فیلم‌برداری حرفه‌ای، دستیابی به حرکتی کاملاً هموار حیاتی است؛ چرا که هر چه سرعت حرکت دوربین در فضای صحنه کمتر باشد، کوچک‌ترین ناهمواری یا لرزش در سطح زمین، با وضوح بیشتری در تصویر نمایان می‌شود. اگرچه در حرکات سریع‌تر می‌توان برخی از این لرزش‌ها را پنهان کرد، اما سرعت بالا ممکن است مانع از انتقال دقیق اطلاعات بصری و معنایی به مخاطب شود. در نهایت، باید به یاد داشت که حرکت دالی نیز همانند حرکات پن و تیلت، از قانون سه‌گانه پیروی می‌کند؛ یعنی هر نمای متحرک دالی باید با یک قاب ثابت و دقیق

^{۳۳} Dolly

آغاز شود، با یک حرکت نرم و پیوسته ادامه یابد و در نهایت به یک قاب ایستای نهایی با ترکیببندی مناسب ختم گردد تا در مرحله‌ی تدوین، پیوند بصری درستی ایجاد نماید.



تصویر ۴-۵: پیکربندی‌های متنوع سامانه‌های حرکتی در سینما؛ شامل ارابه‌های هیدرولیک (دالی)، ریل‌های تعقیبی و بازوهای مکانیکی (بوم) برای تغییر ارتفاع.

دالی خرنجگی؛ حرکت موازی با کنش

دالی خرنجگی به حرکتی گفته می‌شود که در آن ارابه‌ی دوربین به‌صورت جانبی و موازی با مسیر کنش جابه‌جا می‌شود؛ حرکتی که از نظر الگوی بصری یادآور راه‌رفتن خرنجک در امتداد ساحل است. در این شیوه، دالی به سمت راست یا چپ هل داده یا کشیده می‌شود، در حالی که محور دید دوربین همچنان عمود بر مسیر حرکت باقی می‌ماند و مستقیماً به سوژه یا کنش روبه‌رو می‌نگرد. به بیان دیگر، گرچه جابه‌جایی تجهیزات به‌صورت افقی و موازی انجام می‌گیرد، قاب‌بندی دوربین حالت ستون‌وار و روبه‌کنش خود را حفظ می‌کند.

در اجرای متعارف این نوع حرکت، هماهنگی سرعت میان دالی و سوژه اهمیت اساسی دارد. معمولاً دوربین با همان سرعتی پیش می‌رود که شخصیت در حال حرکت است تا تداوم بصری حفظ شود و تغییر ناخواسته‌ای در اندازه و ترکیببندی قاب ایجاد نگردد. این هم‌سرعتی باعث می‌شود سوژه در قاب تثبیت شود و زمینه‌ها در لایه‌های مختلف، به‌صورت پیوسته در پس او جابه‌جا شوند.

برای درک دقیق‌تر، موقعیتی را در نظر بگیرید که شخصیتی در یک محیط شهری، در امتداد

پیاپیاده روی محله خود به سمت انتهای خیابان حرکت می‌کند و در مسیر، با رهگذران یا همسایگان سلام و احوال‌پرسی دارد. در چنین صحنه‌ای، دالی در مسیر خیابان مستقر می‌شود و به‌طور موازی با حرکت بازیگر، در همان جهت پیش می‌رود. نتیجه این آرایش حرکتی، شکل‌گیری ساختاری لایه‌مند در قاب است: خودروهای پارک‌شده می‌توانند پیش‌زمینه را تشکیل دهند، شخصیت اصلی و افرادی که با او تعامل دارند در میان‌زمینه قرار گیرند، و مغازه‌ها یا ساختمان‌های آپارتمانی پس‌زمینه را بسازند. این ترکیب، ضمن حفظ تمرکز بر حرکت افقی سوژه، امکان نمایش پیوستگی فضا و روابط محیطی را فراهم می‌کند. به این ترتیب، دالی خرچنگی نه تنها ابزاری برای تعقیب حرکت است، بلکه سازوکاری برای سازمان‌دهی عناصر تصویری در امتداد یک مسیر خطی محسوب می‌شود. برای مشاهده نمونه تصویری این آرایش، به تصویر زیر مراجعه کنید.



تصویر ۵-۵: نمایش هندسی حرکت دالی خرچنگی؛ در این الگو، تجهیزات حرکتی هم‌راستا با مسیر کنش جابه‌جا می‌شوند، در حالی که محور اپتیکی لنز همواره زاویه‌ای ۹۰ درجه (عمود) نسبت به خط حرکت حفظ می‌کند.

پویایی در عمق؛ تحلیل ساختاری و بصری حرکات «تراک»

در دستور زبان سینما، حرکت دوربین در محور عمق صحنه یکی از بنیادی‌ترین ابزارها برای هدایت توجه مخاطب و تغییر اتمسفر بصری است. این الگو که تحت عنوان حرکات «تراک» (Track) شناخته می‌شود، شامل جابه‌جایی فیزیکی دوربین به درون یا بیرون از فضای صحنه است.

تعاریف و مبانی حرکتی در محور عمق

هنگامی که ارا به دوربین به سمت سوژه یا به درون فضای میانی صحنه هل داده می‌شود، اصطلاحاً حرکت «تراک به جلو» (Track In) صورت می‌گیرد. در مقابل، عقب‌نشینی دوربین از موضوع و دور شدن از کانون کنش، «تراک به عقب» (Track Out) نامیده می‌شود. در ادبیات تخصصی سینما، این حرکات با عناوین «دالی به جلو» و «دالی به عقب» نیز شناخته می‌شوند که نشان‌دهنده ماهیت فیزیکی و مکانیکی این جابه‌جایی است. برخلاف حرکات عرضی، در حرکت تراک معمولاً جهت لنز دوربین و مسیر حرکت ارا به بر هم منطبق هستند؛ یعنی دوربین در یک خط مستقیم، هم‌راستا با محور اپتیکی خود به درون یا بیرون صحنه رانده می‌شود.

تکامل قاب‌بندی بدون انقطاع

یکی از کارکردهای استراتژیک حرکت تراک، تغییر نوع نما (Scale) بدون نیاز به برش تدوین (Cut) است. در یک حرکت نرم و کنترل‌شده، دوربین می‌تواند به آرامی از یک نمای دور (Long Shot) به نمای متوسط (Medium Shot) و در نهایت به نمای نزدیک (Close Up) برسد. این فرآیند، «تدوین درون‌دوربینی» نامیده می‌شود؛ چرا که فیلم‌ساز ترکیب‌بندی و قاب‌بندی را در طول «فضا» و «زمان» و در حین ثبت یک برداشت واحد تغییر می‌دهد. این پیوستگی، تداوم حس حضور مخاطب را در صحنه تقویت کرده و از گسست ناشی از برش‌های پیاپی جلوگیری می‌کند.

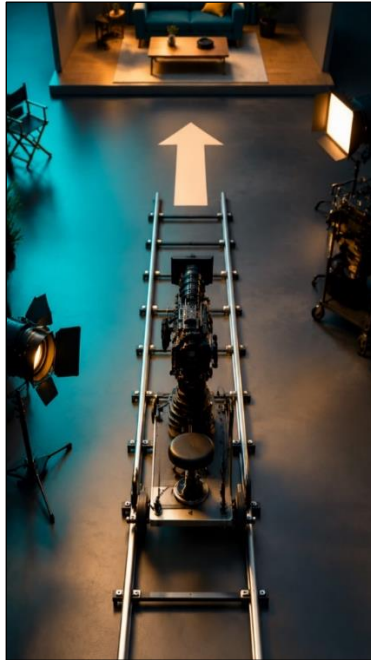
تمایز فیزیکی تراک در برابر تغییرات اپتیکی زوم

بسیار حائز اهمیت است که میان حرکت فیزیکی دوربین (تراک) و تغییر فاصله کانونی لنز (زوم) تمایز قائل شویم. در حالی که لنز زوم با تغییر بزرگ‌نمایی، پرسپکتیو تصویر را فشرده یا باز می‌کند، حرکت تراک به دلیل جابه‌جایی واقعی در فضا، پرسپکتیو طبیعی محیط را حفظ می‌نماید. لنز دوربین در حال حرکت، رفتاری مشابه با سیستم بینایی انسان دارد؛ به همین دلیل، حرکت تراک برای بیننده بسیار طبیعی‌تر و ملموس‌تر از زوم اپتیکی جلوه می‌کند، زیرا میدان دید به گونه‌ای تغییر می‌یابد که با تجربه زیسته انسان از حرکت در محیط همخوانی دارد.

منطق بصری و ادراک نامحسوس حرکت

اجرای بسیار آرام و دقیق دالی یا تراک، تأثیری سحرآمیز بر ادراک مخاطب دارد. هنگامی که سرعت حرکت به حداقل می‌رسد، تغییر قاب‌بندی و پرسپکتیو به قدری نامحسوس رخ می‌دهد

که به ندرت در محدوده‌ی آگاهی خودآگاه بیننده قرار می‌گیرد. در این وضعیت، مخاطب متوجه می‌شود که ترکیب‌بندی صحنه تغییر کرده و تمرکز بر سوژه تشدید شده است، اما لزوماً متوجه «چگونگی» وقوع این تغییر نمی‌شود. این ویژگی باعث می‌شود که حرکت تراک به ابزاری قدرتمند برای «حقه‌های بصری ظریف بدل شود که بدون جلب توجه به تکنیک، بار دراماتیک صحنه را افزایش می‌دهند. (برای درک بهتر این ساختار، به تصویر زیر نگاه کنید).



تصویر ۵-۶

ترسیم شماتیک از نمای فوقانی (Plan View)؛ جابه‌جایی طولی ارابه بر روی ریل‌های حرکتی به سمت عمق صحنه (Track-In). تلفیق این الگو با سایر مؤلفه‌های حرکتی می‌تواند به خلق نماهای ترکیبی و گسترش‌یافته منجر شود که غنای بصری قاب را دوچندان می‌کند. در نمونه‌ای ساده، بازیگری را در حال حرکت در صحنه تصور کنید؛ در حالی که دوربین روی دالی و در سطح زمین همراه او پیش می‌رود. در جریان همین برداشت، ممکن است فیلمبردار با بالا بردن بوم، ارتفاع لنز را نیز تغییر دهد و حرکت عمودی ملایمی به قاب اضافه کند. این ترکیب باعث می‌شود حرکت دالی تنها به یک جابه‌جایی افقی محدود نماند و پویایی بیشتری در ساختار بصری نما شکل گیرد. طراحی میزانشن را بالا می‌برد. در نماهای گسترش‌یافته می‌توان تغییرات کنترل‌شده‌ای نیز در فاصله کانونی ایجاد کرد. گاهی

ترکیب حرکت دالی با یک پن یا تیلت نرم می‌تواند اثر تغییر فاصله کانونی را تعدیل کند و آن را برای تماشاگر کمتر محسوس سازد. چنین تلفیقی، در صورت اجرای دقیق، کیفیتی پویا و جذاب به تصویر می‌بخشد؛ با این حال کوچک‌ترین ناهماهنگی میان این عناصر ممکن است باعث آشفتگی در درک حرکت و از بین رفتن تداوم بصری نما شود.

در این نوع برداشتها، مسئله وضوح تصویر اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. با تغییر مداوم فاصله دوربین تا سوژه، نقطه فوکوس نیز باید پیوسته تنظیم شود. این فرایند معمولاً توسط دستیار دوربین انجام می‌شود و نیازمند دقت و هماهنگی بالاست. هنگامی که حرکت بازیگر، جابه‌جایی دالی، تغییر ارتفاع بوم و احتمالاً تغییر فاصله کانونی هم‌زمان رخ می‌دهد، کنترل فوکوس به یکی از چالش‌های اصلی اجرای نما تبدیل می‌شود.

برای دستیابی به نتیجه‌ای دقیق، تمرین و هماهنگی میان عوامل ضروری است. تکرار مسیر حرکتی پیش از برداشت اصلی به بازیگر، فیلمبردار، دستیار فوکوس و مسئول دالی کمک می‌کند تا ریتم و زمان‌بندی حرکت‌ها را به‌خوبی درک کنند. چنین نماهایی اغلب پیچیده و زمان‌بر هستند و لازم است در برنامه‌ریزی تولید و زمان‌بندی روز فیلمبرداری به‌درستی در نظر گرفته شوند.

با وجود کارایی بالای دالی در ایجاد حرکت نرم، دامنه حرکت آن به مسیرهای مشخص محدود است. در مقابل، استفاده از دوربین دستی آزادی بیشتری برای جابه‌جایی فراهم می‌کند، اما معمولاً با لرزش و بی‌ثباتی همراه است و ممکن است بر کیفیت ترکیب‌بندی و وضوح تصویر تأثیر بگذارد.

برای رفع این محدودیت‌ها، ابزاری به نام استدی‌کم طراحی شد که امکان حرکت نرم و کنترل‌شده را بدون نیاز به ریل فراهم می‌کند. در این سیستم، دوربین به بازویی فنری متصل است که روی جلیقه‌ای حمایتی قرار دارد و فیلمبردار آن را می‌پوشد. این سازوکار سبب می‌شود حرکت‌های بدن فیلمبردار تا حد زیادی جذب شود و تصویر با نرمی و پایداری بیشتری ثبت گردد.

استدی‌کم به فیلمبردار اجازه می‌دهد آزادانه در فضا حرکت کند و مسیرهای پیچیده‌تری را دنبال نماید، در حالی که ثبات تصویر حفظ می‌شود. در بسیاری از موارد، کنترل وضوح و فاصله کانونی توسط دستیار دوربین انجام می‌گیرد، اما هدایت قاب و مسیر حرکت در اختیار فیلمبردار است. به همین دلیل این وسیله برای نماهای تعقیبی طولانی، حرکت در فضاهای تنگ، عبور از پله‌ها یا مسیرهای ناهموار کاربرد فراوانی دارد و امکان اجرای نماهایی پیوسته و

روان را فراهم می‌کند.

کرین و ابزارهای مشابه در حرکت عمودی دوربین

در برخی صحنه‌ها، به‌ویژه در فضاهای باز، روایت تصویری نیازمند نمایی گسترده و فراگیر از محیط است. هنگامی که دوربین در سطح زمین قرار دارد، حتی استفاده از لنزهای بسیار عریض نیز همیشه قادر نیست وسعت کامل فضا یا ابعاد صحنه را آن‌گونه که مورد نظر است نمایش دهد. در چنین شرایطی استفاده از کرین به‌عنوان یکی از ابزارهای حرکتی دوربین مطرح می‌شود.

کرین سازوکاری است که امکان قرار گرفتن دوربین در ارتفاعی بالاتر از سطح زمین را فراهم می‌کند. همان‌گونه که جرثقیل‌های ساختمانی برای بالا بردن تجهیزات سنگین به کار می‌روند، کرین‌های فیلمبرداری نیز با استفاده از بازویی بلند، دوربین را در موقعیت‌های مرتفع قرار می‌دهند. این ساختار به فیلمبردار اجازه می‌دهد زاویه دیدی از بالا نسبت به صحنه به دست آورد و تصویری وسیع‌تر از محیط یا کنش در حال وقوع ارائه دهد.

کرین‌ها در اندازه‌ها و طراحی‌های گوناگون ساخته می‌شوند، اما اصل عملکرد آن‌ها مشابه است: دوربین — و گاه فیلمبردار — روی بازویی قرار می‌گیرد که می‌تواند به سمت بالا یا پایین حرکت کند. این جابه‌جایی عمودی باعث می‌شود دوربین از سطح دید معمول فاصله بگیرد و زاویه‌ای مرتفع نسبت به صحنه پیدا کند. در نتیجه، قاب قادر است گستره بیشتری از فضا و روابط میان عناصر موجود در تصویر را آشکار کند.

در کنار کرین‌ها، ابزارهای دیگری نیز وجود دارند که عملکردی نزدیک به آن‌ها دارند. یکی از این ابزارها جیب است؛ بازویی سبک‌تر که می‌تواند دوربین را از سطح زمین به ارتفاعات بالاتر منتقل کند. جیب‌ها معمولاً انعطاف‌پذیری بیشتری دارند و در موقعیت‌هایی که استفاده از کرین بزرگ دشوار است به کار گرفته می‌شوند. با وجود تفاوت‌های فنی، هدف این ابزارها مشابه است: ایجاد امکان حرکت عمودی و دستیابی به زاویه‌های دید مرتفع.

حرکت دوربین با کرین یا جیب اگرچه از نظر فیزیکی حرکتی طبیعی برای چشم انسان محسوب نمی‌شود، اما در زبان بصری سینما به حرکتی پذیرفته‌شده تبدیل شده است. نرمی و سیالیت این حرکت باعث می‌شود تغییر ارتفاع دوربین برای تماشاگر جذاب و روان جلوه کند. چنین حرکتی می‌تواند به تدریج اطلاعات بیشتری از محیط را در اختیار مخاطب قرار دهد و گستره فضایی صحنه را آشکار سازد.

نماهای حاصل از این ابزارها اغلب برای ارائه دیدی وسیع از محیط یا نمایش موقعیت عناصر

در یک فضای بزرگ به کار می‌روند. زاویه دید از بالا یا حتی زاویه‌ای نزدیک به دید پرنده، امکان مشاهده کلیت صحنه را فراهم می‌کند و می‌تواند بر تحرک و پویایی تصویر بیفزاید. به همین دلیل، حرکت کرین یا جیب اغلب در آغاز یک صحنه برای معرفی فضا، یا در پایان آن برای جمع‌بندی و نمایش کلی موقعیت به کار گرفته می‌شود.

مروری بر اصول حرکت دوربین و سازمان‌دهی صحنه

بلاکینگ به فرایند طراحی و تعیین مسیر حرکت بازیگران در صحنه گفته می‌شود. در این مرحله، جایگاه و جابه‌جایی شخصیت‌ها به گونه‌ای تنظیم می‌شود که ارتباط میان کنش بازیگران و موقعیت دوربین به شکل منسجم و قابل فهم شکل گیرد.

استفاده از دوربین روی دست نیز باید همواره در خدمت هدفی روایی قرار داشته باشد. این شیوه زمانی معنا پیدا می‌کند که حرکت دوربین به انتقال حس یا اطلاعاتی در صحنه کمک کند. در غیر این صورت، لرزش‌های بی‌هدف می‌تواند به پدیده‌ای تبدیل شود که گاه از آن با عنوان «سندروم دوربین لرزان» یاد می‌شود؛ وضعیتی که در آن تصویر ناپایدار و وضوح قاب برای تماشاگر مبهم یا آزاردهنده به نظر می‌رسد.

حرکت‌های افقی پن و حرکت‌های عمودی تیلت معمولاً زمانی مؤثرتر هستند که با قابی ثابت آغاز شوند. در طول این حرکات، نرمی و پیوستگی حرکت دوربین اهمیت زیادی دارد و در پایان نیز بهتر است نما دوباره به یک قاب ایستا با ترکیب‌بندی مناسب برسد. این ساختار آغاز، حرکت و پایان به ایجاد وضوح بصری و انسجام در نما کمک می‌کند.

سه پایه از رایج‌ترین ابزارهای تثبیت دوربین است و امکان ثبت نماهایی تراز، پایدار و دقیق را فراهم می‌کند. استفاده از سه پایه باعث می‌شود نماها از نظر ترکیب‌بندی و ثبات تصویری به گونه‌ای ثبت شوند که در مرحله تدوین بتوان آن‌ها را به سادگی و با پیوستگی مناسب به یکدیگر برش داد.

برای ایجاد حرکت‌های نرم و یکنواخت در صحنه، دالی چرخ‌دار نیز کاربرد فراوانی دارد. این وسیله می‌تواند روی ریل یا مستقیماً روی سطح زمین حرکت کند و امکان اجرای حرکت‌هایی مانند تراک یا حرکت خرچنگی را فراهم سازد. نتیجه چنین حرکتی، جابه‌جایی کنترل شده و هموار دوربین در فضا است که پویایی بیشتری به تصویر می‌بخشد.

در کنار این ابزار، استدی کم نیز روشی برای دستیابی به حرکت نرم دوربین محسوب می‌شود. این وسیله ویژگی‌های حرکتی نرم دالی را با آزادی عمل دوربین روی دست ترکیب می‌کند و به فیلمبردار اجازه می‌دهد در فضا حرکت کند، در حالی که پایداری تصویر تا حد زیادی حفظ

می‌شود.

ابزارهایی مانند کرین، بوم و جیب امکان ایجاد حرکت‌های گسترده در جهت عمودی را فراهم می‌کنند. با استفاده از این تجهیزات، دوربین می‌تواند از سطحی پایین به ارتفاعی بالاتر منتقل شود یا برعکس. چنین حرکتی اغلب اطلاعات بیشتری از فضای صحنه در اختیار مخاطب قرار می‌دهد و به تصویر کیفیتی وسیع و با شکوه می‌بخشد.

تمرین عملی و راهنمایی برای تقویت مهارت فیلمبرداری

پرسشی که اغلب مطرح می‌شود این است که چگونه می‌توان به یک فیلمبردار توانمند تبدیل شد. پاسخ این پرسش ساده اما اساسی است: فیلمبرداری کردن. تجربه مداوم در ثبت تصویر، مشاهده نتایج و تکرار این فرایند مهم‌ترین مسیر برای پیشرفت در این حوزه به شمار می‌آید. تا اینجا مباحث مختلفی درباره ساختار و دستور زبان نما بررسی شده است؛ از مفاهیم پایه تا نمونه‌های پیچیده‌تر. با این حال، آشنایی عملی با انواع نماها، شیوه‌های قاب‌بندی و ترکیب‌بندی تصویر، انتخاب لنز مناسب، پیش‌بینی نیازهای مرحله تدوین و همچنین نحوه استفاده از حرکت دوربین از جمله مهارت‌هایی است که تنها با تمرین مستمر به درک عمیق‌تری از آن‌ها دست پیدا می‌شود.

قواعدی که در زبان فیلم مورد استفاده قرار می‌گیرند در واقع مجموعه‌ای از اصول تثبیت‌شده هستند که به درک بهتر تصویر توسط مخاطب کمک می‌کنند. این اصول به فیلمبردار امکان می‌دهند پیام بصری خود را به شکلی روشن‌تر منتقل کند و ارتباط مؤثرتری میان تصویر و تماشاگر برقرار سازد.

با این حال، در فیلمسازی — مانند بسیاری از رشته‌های خلاقانه، تنها یک مسیر مشخص برای رسیدن به نتیجه وجود ندارد. هر پروژه می‌تواند شیوه‌های متفاوتی برای مواجهه با چالش‌های تولید، سازمان‌دهی عناصر تصویری و دستیابی به نتیجه نهایی پیش روی فیلمساز قرار دهد. همین تنوع رویکردهاست که امکان تجربه و کشف راه‌حل‌های تازه را فراهم می‌کند.

مطالب ارائه‌شده در این بخش قصد ندارد مجموعه‌ای کامل از تمام روش‌ها و تکنیک‌های ممکن را ارائه دهد. هدف اصلی آن است که با ارائه یک راهنمای عمومی، برخی از اصول بنیادین زبان فیلم روشن‌تر شود. آشنایی با این اصول می‌تواند توانایی شما را در بیان تصویری افزایش دهد و در عین حال از بروز برخی مشکلات رایج در هنگام فیلمبرداری جلوگیری کند.

تعامل فیلمبردار با بازیگر در محدوده قاب

در فرایند فیلمبرداری، ارتباط میان فیلمبردار و بازیگری که در برابر دوربین قرار دارد بخش

مهمی از شکل‌گیری یک نمای دقیق و کنترل‌شده است. در بسیاری از موقعیت‌ها، به‌ویژه زمانی که گروه تولید کوچک است، این ارتباط نقش پررنگ‌تری پیدا می‌کند. در پروژه‌هایی با بودجه محدود معمولاً تعداد عوامل کمتر است و هر یک از اعضای گروه ناچارند وظایف بیشتری را بر عهده بگیرند. در چنین شرایطی فیلمبردار علاوه بر مسئولیت‌های فنی خود، ناگزیر است در هماهنگی حرکت بازیگران با محدوده قاب نیز مشارکت داشته باشد.

فیلمبردار در مرکز فرایند ثبت تصویر قرار دارد. او مسئول تنظیم قاب‌بندی، انتخاب زاویه مناسب و حفظ وضوح تصویر است. به همین دلیل طبیعی است که در طراحی حرکت بازیگران در محدوده تصویر نیز نقش داشته باشد. این همکاری به معنای دخالت در کارگردانی نیست، بلکه بیشتر به ایجاد هماهنگی میان حرکت بازیگر و ساختار بصری نما مربوط می‌شود. در واقع فیلمبردار به بازیگر کمک می‌کند تا محدوده تصویری قاب را بهتر بشناسد و بداند تا چه اندازه می‌تواند در فضای صحنه حرکت کند.

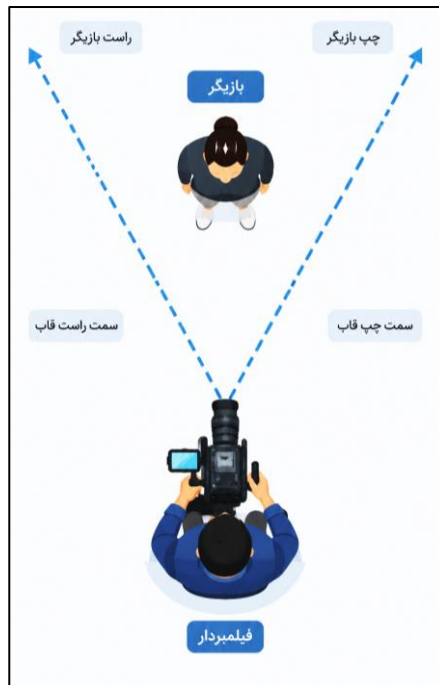
شناخت مرزهای قاب برای بازیگر اهمیت زیادی دارد. اگر بازیگر نسبت به این محدوده آگاهی نداشته باشد، ممکن است در حین اجرا به لبه‌های قاب نزدیک شود یا حتی از آن خارج گردد و در نتیجه ترکیب‌بندی تصویر دچار اختلال شود. بنابراین توضیح روشن درباره فضای قابل استفاده در قاب، به بازیگر کمک می‌کند نگاه، حرکت بدن و سایر کنش‌های خود را در محدوده‌ای انجام دهد که با ساختار تصویری نما هماهنگ باشد. این هماهنگی میان بازیگر و دوربین، ثبات و انسجام بیشتری به تصویر می‌بخشد.

در چنین تعاملاتی، شیوه‌ی بیان فیلمبردار اهمیت زیادی دارد. توضیحات باید کوتاه، واضح و حرفه‌ای باشد تا بازیگر بتواند به سرعت منظور را درک کند. استفاده از واژه‌ها و دستورهای که برای بازیگر قابل فهم باشد، از بروز سردرگمی در صحنه جلوگیری می‌کند. ارتباط مؤثر زمانی شکل می‌گیرد که اطلاعات لازم به شکلی مستقیم و ساده منتقل شود.

یکی از نکاتی که در این ارتباط باید به آن توجه داشت، تفاوت جهت‌ها از دید فیلمبردار و بازیگر است. هنگامی که فیلمبردار پشت دوربین قرار می‌گیرد و بازیگر رو به او ایستاده است، موقعیت راست و چپ برای دو طرف حالت آینه‌ای پیدا می‌کند. در چنین وضعیتی جهتی که برای بازیگر سمت راست محسوب می‌شود، از نگاه فیلمبردار در سمت چپ قرار دارد و برعکس. اگر این موضوع در نظر گرفته نشود، ممکن است در هنگام هدایت بازیگر سوءتفاهمی در مورد جهت حرکت ایجاد شود.

برای ساده‌تر شدن ارتباط، بهتر است جهت‌ها بر اساس موقعیت بازیگر تعریف شوند. به این

معنا که توضیح حرکت با توجه به راست و چپ خود بازیگر بیان شود، نه از دید فیلمبردار. برای نمونه، اگر لازم باشد بازیگر اندکی جای خود را در قاب اصلاح کند، می‌توان از او خواست چند سانتی‌متر به سمت راست یا چپ خود حرکت کند. این روش باعث می‌شود بازیگر به سرعت جهت مورد نظر را تشخیص دهد و حرکت خود را با محدوده قاب هماهنگ کند. در نهایت، چنین ارتباطی به ایجاد هماهنگی میان حرکت بازیگر و ساختار بصری تصویر کمک می‌کند. زمانی که بازیگر از محدوده قاب و جهت‌های حرکتی آگاه باشد، اجرای او با دقت بیشتری در چارچوب تصویر قرار می‌گیرد و فیلمبردار نیز می‌تواند ترکیب‌بندی و وضوح نما را با اطمینان بیشتری کنترل کند.



تصویر ۵-۷

در نماهای بسیار نزدیک، حرکت‌های بازیگر باید با دقت و محدودیت بیشتری انجام شوند؛ زیرا کوچک‌ترین جابه‌جایی می‌تواند ترکیب‌بندی، تمرکز بصری و حتی وضوح تصویر را تحت تأثیر قرار دهد.

فیلم‌برداری در نماهای بسیار نزدیک و بسیار بسیار نزدیک

زمانی که هدف، ثبت نمایی بسیار نزدیک (Close-up) یا حتی نمایی بسیار بسیار نزدیک

(Extreme Close-up) از صورت یا دست بازیگر است، باید پیش از آغاز فیلم‌برداری، ابعاد دقیق قاب و میزان نزدیکی دوربین برای بازیگر تشریح شود. این آگاهی، او را در درک محدودیت‌های حرکتی چنین نماهایی یاری می‌دهد تا تصمیم‌های دقیق‌تری درباره‌ی شدت، دامنه و ریتم حرکت‌های خود بگیرد. در قاب‌های بسته، هر میلی‌متر جابه‌جایی می‌تواند ساختار بصری تصویر را متحول کند.

نمای بسیار نزدیک را می‌توان از دو روش به‌دست آورد: نخست، با نزدیک کردن فیزیکی دوربین به سوژه، و دوم، از طریق استفاده از لنزهایی با فاصله‌ی کانونی بلند که امکان برداشت از فاصله‌ای دورتر را فراهم می‌کنند. در نهایت، در هر دو حالت، حاصل کار تصویری است که چهره یا دست بازیگر را به‌صورت درشت و برجسته نمایش می‌دهد؛ به گونه‌ای که صفحه‌ی تصویر تقریباً به‌طور کامل از آن پر می‌شود. این نوع نما به تماشاگر اجازه می‌دهد تا کوچک‌ترین تغییر در حالات چهره و جزئیات فیزیکی را به‌وضوح ببیند و نسبت عاطفی عمیق‌تری با شخصیت برقرار کند.

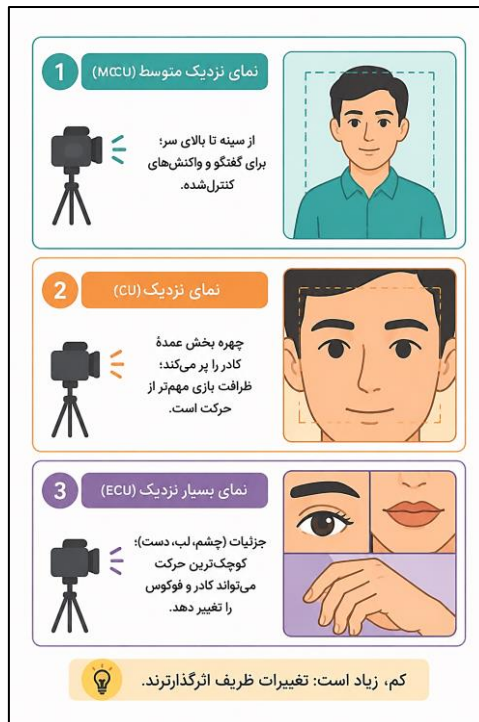
در چنین بزرگ‌نمایی حساسی، حتی حرکت بسیار جزئی می‌تواند قاب را از تعادل خارج کند، سوژه را از محدوده‌ی فوکوس بیرون ببرد یا ترکیب‌بندی مطلوب را به تصویری ناهماهنگ تبدیل کند. بنابراین، نخستین اصل در فیلم‌برداری نماهای بسیار نزدیک، کاهش حداکثری حرکات بازیگر است. اگر حرکت خاصی مورد نیاز است - مثلاً بالا بردن آرام سر یا تغییر مسیر نگاه - باید اندازه و سرعت دقیق آن برای بازیگر توضیح داده شود. در بسیاری از مواقع، بهترین روش درک این مسئله، اجرای عملی همان حرکت توسط کارگردان یا فیلم‌بردار در مقابل بازیگر است تا بدون ابهام درک شود که چه میزان حرکت مورد انتظار است.

در دنیای بازیگری عبارتی معروف وجود دارد: «کم، زیاد است». معنای این عبارت در چنین نماهایی به‌خوبی آشکار می‌شود. حرکت‌های جزئی، بدون لرزش و تغییرات بسیار کنترل‌شده در حالات چهره، تأثیری بسیار قوی‌تر از حرکات اغراق‌آمیز دارند. در واقع، سکون و ظرافت در این نماها زبان بصری قدرتمندتری ایجاد می‌کند و تماشاگر را به ادراک درونی‌تر و احساسی‌تری از شخصیت می‌رساند.

در طراحی نماهای پوششی، کاربرد نماهای بسیار نزدیک باید با دقت و هدف‌مندی همراه باشد. این نماها زمانی مؤثر خواهند بود که با زبان بصری کلی اثر هماهنگ باشند، نقش روایی مهمی ایفا کنند و اطلاعات ضروری یا جزئیاتی بی‌بدیل را منتقل کنند. در غیر این صورت، ممکن است حضورشان بیش از حد برجسته و حتی آزاردهنده به نظر برسد و موجب ناهمگونی

در سبک کلی پروژه شود.

در مقابل، در فیلم‌های مستند که بخش عمده‌ای از ساختار آن‌ها بر مصاحبه با افراد تکیه دارد، این نماها حضوری طبیعی و ضروری پیدا می‌کنند. در این آثار، حتی زمانی که شخص مصاحبه‌شونده سخن نمی‌گوید، برداشتهای طولانی در نماهای نزدیک، نزدیک متوسط و بسیار نزدیک انجام می‌شود. نزدیکی صمیمانه دوربین با چهره، اجازه می‌دهد بیننده به جزئیات صورت، به عمق نگاه و به واکنش‌های ناگفته‌ی سوژه توجه کند و از خلال آن، با درک انسانی‌تر و شخصی‌تری از او روبه‌رو شود — تجربه‌ای که اغلب از قدرت مستندسازی می‌کاهد یا می‌افزاید.



تصویر ۵-۸

در نماهای نزدیک، هرچه فاصله دوربین با سوژه کمتر و قاب فشرده‌تر باشد، کنترل حرکت‌های بازیگر اهمیت بیشتری پیدا می‌کند؛ زیرا کوچک‌ترین جابه‌جایی می‌تواند بر ترکیب‌بندی و وضوح تصویر اثر بگذارد.

اطمینان از وجود «نور چشم» در نماهای نزدیک

در این کتاب وارد جزئیات فنی نورپردازی نمی‌شویم، اما برای ثبت تصویر متحرک، تسلط

تدریجی بر مبانی نور و نورپردازی امری حیاتی است. از آنجاکه پرداختن کامل به جنبه‌های علمی و هنری نور در این بخش ممکن نیست، در عوض بر یک تمرین کلیدی تمرکز می‌کنیم؛ تمرینی که می‌تواند برداشت تماشاگر از نماهای نزدیک و متوسط را به‌طور چشمگیری تغییر دهد: نور چشم.

در چهره‌پردازی نقاشی، عکاسی و سینما، سال‌هاست تمرینی قدیمی با عنوان «نور زندگی» یا «برق چشم» به‌کار می‌رود. مقصود، همان لکه کوچک نور است که روی مردمک یا عنبیه چشم سوژه دیده می‌شود. همین نقطه درخشان باعث می‌شود چهره زنده‌تر به نظر برسد و نگاه تماشاگر ناخودآگاه بیشتر به چشم‌ها جلب شود. این بازتاب نور، نشانه‌ای بصری از شارح حیات در شخصیت است.

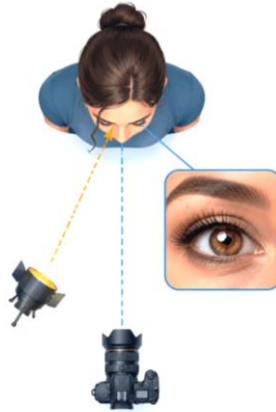
وقتی در چشمان بازیگر هیچ انعکاس نوری دیده نمی‌شود، تصویر می‌تواند حس سردی، تاریکی یا بی‌روح بودن را منتقل کند؛ گویی شخصیت شیطانی، فریب‌کار، خالی از زندگی، مرده، یا در ژانرهای وحشت، موجودی مانند خون‌آشام یا روبات است. به همین دلیل است که حذف آگاهانه نور چشم، خود می‌تواند ابزاری خلاقانه برای تعریف شخصیت باشد.

به دلیل رطوبت سطح چشم و انحنای طبیعی آن، تقریباً هر منبع نوری که در مقابل بازیگر قرار بگیرد، به شکل نقطه‌ای کوچک در چشم او منعکس و در تصویر ثبت می‌شود. دورترین نمایی که هنوز این نقطه نور را می‌توان در آن تشخیص داد، معمولاً نمای متوسط است؛ از این نما به بعد، در تمام انواع نماهای نزدیک، باید منبع نوری نسبتاً نزدیک به محور لنز تعبیه شود تا نور چشم به‌خوبی شکل بگیرد؛ مگر آن‌که عمداً و برای رسیدن به تأثیری مشخص، تصمیم گرفته باشید «نور زندگی» را حذف کنید.

فرقی ندارد از نور نقطه‌ای، نور نرم، نور بازتابی یا حتی نور خورشید استفاده می‌کنید؛ نکته اصلی این است که انعکاس موجود در چشم، باید با منبع نوری‌ای هماهنگ باشد که از نظر جهت، با نور اصلی صحنه هم‌خوانی دارد. چون در دنیای واقعی و در فضای فیلم، منبع نور غالباً بالاتر از سطح سر افراد قرار می‌گیرد، بازتابی که از طریق لنز دیده می‌شود نیز باید در نیم‌کره بالایی چشم شکل بگیرد. تنها در موارد خاص، مانند استفاده از چراغ رومیزی، نور صفحه‌ی نمایش رایانه یا بازتاب سطح آب، ممکن است برق چشم به‌طور طبیعی در نیمه پایینی چشم دیده شود.

در نهایت، چون چشم‌ها مهم‌ترین عنصر ارتباطی چهره‌اند، خوب است در تمام نماها، تا حد امکان به آن‌ها توجه ویژه داشته باشید؛ حتی اگر تنها هدف، اطمینان از نوردهی صحیح و

حفظ «نور چشم» باشد.



تصویر ۵-۹

قرار دادن منبع نور در امتداد تقریبی محور لنز باعث می‌شود برق چشم بازیگر به‌روشنی در چشم‌ها دیده شود و احساس حضور و زنده بودن او در قاب تقویت گردد.

خط کنش امن و «حذف خانگی»

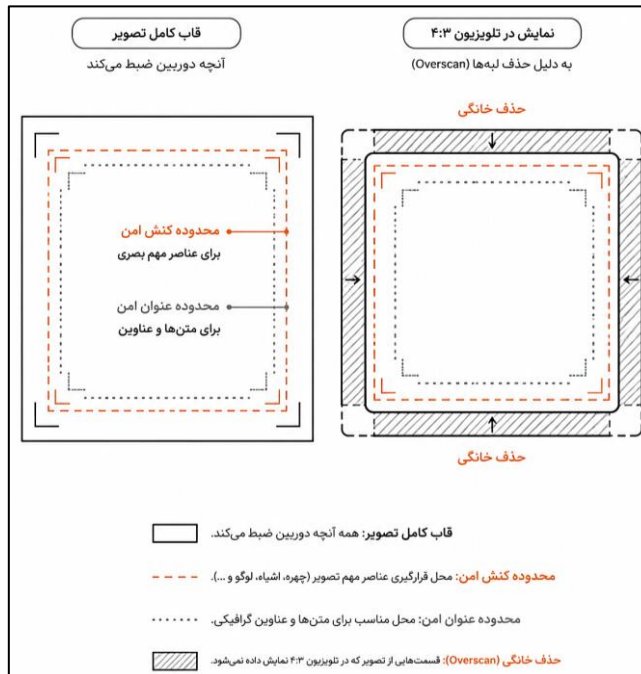
با وجود آن‌که فناوری‌های تصویری با سرعت زیادی دگرگون می‌شوند، تلویزیون‌های لامپی با نسبت تصویر ۴:۳ هنوز در بسیاری از خانه‌ها حضور دارند. این دستگاه‌ها سال‌ها به‌عنوان نمایشگر دریافت‌کننده و پخش‌کننده‌ی اطلاعات تصویری نقش مؤثری داشته‌اند، اما یک محدودیت شناخته‌شده در آن‌ها می‌تواند به تصویر نهایی آسیب بزند؛ محدودیتی که به‌طور مشخص «حذف خانگی» نامیده می‌شود. در حذف خانگی، صفحه‌ی تلویزیون بخشی از تصویر اصلی فیلم‌برداری شده را «نشان نمی‌دهد»؛ یعنی لبه‌های بیرونی کادر در چهار سمت بالا، پایین، چپ و راست از دید مخاطب خارج می‌شود.

این حذف حاشیه‌ای، معمولاً حدود ۱۰ درصد از پیرامون تصویر اصلی را در بر می‌گیرد؛ بنابراین اطلاعاتی که در لبه‌های قاب ثبت شده‌اند ممکن است در نمایش خانگی از دست بروند. چون فیلم‌بردار از این احتمال آگاه است، قاب‌بندی را طوری انجام می‌دهد که کنش‌ها و اطلاعات اصلی در محدوده‌ای قرار بگیرند که «محدوده‌ی کنش امن» نام دارد؛ یعنی بخش میانی کادر که احتمال حذف شدنش بسیار کمتر است.

برای کمک به این کنترل، بسیاری از دوربین‌ها (هرچند نه همه‌ی آن‌ها) در گوشه‌های منظره‌یاب، خط یا علامت‌هایی راهنما دارند که جایگاه همین محدوده‌ی امن را مشخص

می‌کند؛ مرزی که تقریباً ۱۰ درصد به داخل لبه‌های قاب کامل می‌آید. هنگام طراحی ترکیب‌بندی نماها، لازم است همواره به یاد داشته باشید که هیچ کنش مهم یا اطلاعات حیاتی در آن حاشیه‌های بیرونی رخ ندهد؛ زیرا ممکن است در نسخه‌ی نمایشی روی تلویزیون دیده نشود.

این ملاحظه فقط به کنش محدود نیست؛ در تعیین «فضای بالای سر» و «فضای نگاه» نیز باید از ابتدا جایی در نظر گرفته شود تا آنچه در قاب نهایی دیده می‌شود، همچنان طبیعی و درست به نظر برسد. همچنین اگر در حال فیلم‌برداری از علائم، نوشته‌ها یا مواد نوشتاری هستید، ضروری است متن‌ها کاملاً درون قاب و به دور از لبه‌ها قرار بگیرند و خوانایی‌شان حفظ شود. به همین دلیل، در بسیاری از منظره‌یاب‌ها علامت‌های دیگری هم وجود دارد که «محدوده‌ی عنوان امن» (۱۵۴) نامیده می‌شوند. تمرین مفید این است که همه‌ی عناصر مهم بصری را درون محوطه‌ی ایمن سامان دهید و ترکیب‌بندی را طوری بچینید که با تغییر نسبت نمایش نیز آسیب نبیند؛ به خصوص وقتی تصویر را با نسبت ۱۶:۹ فیلم‌برداری می‌کنید اما قرار است روی صفحه‌ی ۴:۳ نمایش داده شود. برای درک بهتر این تفاوت، به تصویر زیر توجه کنید.



محدوده‌ی کنش امن و محدوده‌ی عنوان امن در قاب تصویر، برای آن که عناصر اصلی هنگام نمایش روی تلویزیون‌های ۴:۳ از لبه‌های قاب حذف نشوند، به صورت راهنما در نظر گرفته می‌شوند.

تعقیب کنش با شل کردن کَلگی سه‌پایه برای حرکات پن و تیلت

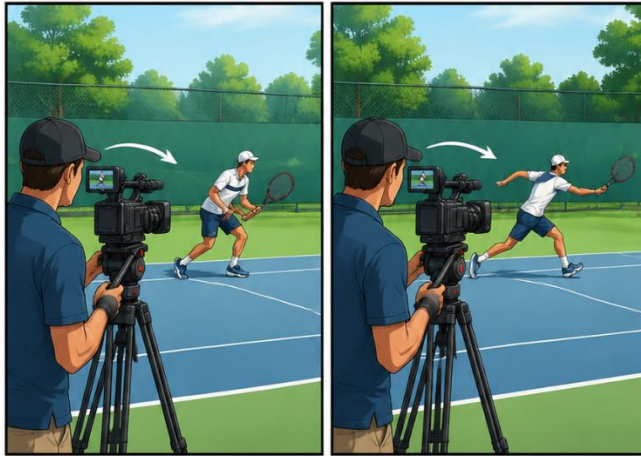
در بسیاری از نماهایی که تصویربرداری می‌کنید، یکی از عناصر صحنه — خواه یک فرد و یا شیء — در حال حرکت است. در چنین شرایطی، خطر خروج سوژه از قاب یا برخورد آن با لبه‌های تصویر (به‌ویژه در کناره‌های چپ و راست و نیز در بخش‌های بالایی قاب) وجود دارد. حتی در نماهای متوسط یا نزدیک‌متوسط نیز ممکن است این مسئله رخ دهد. بنابراین یکی از اصول اساسی در قاب‌بندی آن است که مسیر حرکت سوژه‌ی اصلی را از حاشیه‌های قاب دور نگه دارید.

باین‌حال، در بسیاری از موقعیت‌های فیلم‌برداری، حرکت سوژه آن قدر گسترده است که ناگزیر باید آن را در طول صحنه دنبال کنید. در چنین حالتی، توانایی تعقیب نرم و کنترل‌شده‌ی کنش اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. اغلب سه‌پایه‌های استاندارد دارای کَلگی‌هایی هستند که امکان حرکت پن (Pan) و تیلت (Tilt) را فراهم می‌کنند. این کَلگی‌ها معمولاً دارای قفل‌هایی‌اند که می‌توان آن‌ها را برای ثابت نگه‌داشتن یا آزاد کردن حرکت دوربین تنظیم کرد. وقتی لازم است فیلم‌بردار کنش را همراهی کند و ضمن حرکت، قاب‌بندی را اصلاح نماید، داشتن سه‌پایه و کَلگی باکیفیت بسیار ضروری است. هرچه سازوکار حرکتی سه‌پایه روان‌تر و مقاوم‌تر باشد، امکان اجرای حرکات دوربین با نرمی و دقت بالاتری فراهم می‌شود. به‌ویژه در ضبط حرکات سریع مانند دویدن، بازی تنیس یا رقص، باید قفل پن و تیلت را کمی شل نگه دارید تا بتوانید زاویه‌ی دوربین را به‌آرامی و پیوسته با حرکات سوژه هماهنگ کنید.

در واقع، هدف اصلی فیلم‌بردار در چنین موقعیت‌هایی حفظ ترکیب‌بندی دقیق و پیوسته‌ی قاب است. هرگونه اصلاح قاب باید به قدری نرم و طبیعی انجام شود که بیننده متوجه تغییر آن نشود. یک حرکت ناگهانی یا خشکی در تعقیب می‌تواند توجه مخاطب را از کنش اصلی منحرف سازد. از این‌رو، کارکرد درست کَلگی سه‌پایه و مهارت فیلم‌بردار در تعقیب حرکات، نقش تعیین‌کننده‌ای در کیفیت بصری نما دارد.

در اجرای این نوع حرکات، هماهنگی میان تکنیک و حس ریتمی حرکت سوژه اهمیت می‌یابد. هدف آن است که تماشاگر حس کند تصویر زنده و پویاست، اما بدون آشفتگی یا تکان ناگهانی در قاب. هنگامی که با تمرین مکرر بتوانید میان حرکت سوژه و حرکت دوربین تعادل برقرار

کنید، اصلاح قاب به امری طبیعی و نامریی برای چشم تماشاگر بدل می‌شود. به تصویر زیر توجه کنید.



تصویر ۱۱-۵

هنگامی که سوژه در حال حرکت است، فیلم‌بردار می‌تواند با تنظیم نرم پن و تیلت، قاب را به گونه‌ای اصلاح کند که کنش همچنان در محدوده‌ی مناسب تصویر باقی بماند.

فیلم‌برداری از کنش‌های هم‌پوشان برای تدوین

در فرآیند تولید فیلم، یکی از مسئولیت‌های مهم فیلم‌بردار فراهم کردن نماهایی است که در مرحله‌ی تدوین به راحتی با یکدیگر پیوند بخورند و ساختاری منسجم ایجاد کنند. تصاویر ضبط‌شده باید به گونه‌ای انتخاب و ثبت شوند که عناصر بصری در کنار هم معنا پیدا کنند و هنگام برش میان نماها، انتقالی نرم و طبیعی شکل گیرد. از این رو، فیلم‌بردار باید همواره در هنگام ضبط صحنه‌ها به نیازهای مرحله‌ی تدوین نیز توجه داشته باشد. یکی از روش‌های مؤثر برای تحقق این هدف، استفاده از «کنش‌های هم‌پوشان» در هنگام فیلم‌برداری است.

زمانی که یک صحنه باید از دو یا چند زاویه‌ی متفاوت ثبت شود، اما امکان استفاده از چند دوربین به طور هم‌زمان وجود ندارد، ناگزیر باید همان کنش در برداشته‌های متعدد و از موقعیت‌های مختلف دوربین تکرار شود. در چنین شرایطی از بازیگر خواسته می‌شود حرکت یا عملی مشخص را چندین بار انجام دهد تا دوربین بتواند آن را از زوایای گوناگون پوشش دهد. کنش هم‌پوشان به حرکتی گفته می‌شود که در تمامی این نماها حضور دارد و از دیدگاه‌های مختلف دوربین قابل مشاهده است. ثبت دقیق این بخش مشترک از کنش باعث

می‌شود تدوینگر در مرحله‌ی تدوین گزینه‌های متنوع‌تری برای ایجاد برش‌های منطقی و پیوسته در اختیار داشته باشد و بتواند تدوین کنشی یا تداومی را به شکل مؤثرتری شکل دهد. میزان نیاز به پوشش کنش هم‌پوشان در انواع نماها یکسان نیست. در نماهای باز و متوسط، به دلیل آنکه بخش گسترده‌تری از صحنه و عناصر محیطی در قاب دیده می‌شود، توجه به هم‌پوشانی کنش اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. این نماها ظرفیت بیشتری برای نمایش حرکات و تغییرات درون قاب دارند و در نتیجه لازم است بخش‌های مشترک کنش با دقت بیشتری ثبت شوند تا تداوم بصری حفظ گردد. در مقابل، نماهای نزدیک معمولاً بر جزئیات خاصی تمرکز دارند و بخش محدودتری از فضا را نشان می‌دهند. از این رو دامنه‌ی حرکات قابل مشاهده در آن‌ها کمتر است و در نتیجه نیاز به هم‌پوشانی گسترده‌ی کنش کاهش می‌یابد.

با وجود این، حفظ تداوم کنش همچنان مسئله‌ای اساسی باقی می‌ماند. فیلم‌بردار نمی‌تواند بازیگر را وادار کند که در هر برداشت، حرکات، ادای کلمات یا بیان احساسات را دقیقاً به یک شکل تکرار کند. با این حال، او می‌تواند روند اجرا را زیر نظر داشته باشد و با ارزیابی برداشت‌ها تشخیص دهد که آیا اجرای ثبت‌شده برای ایجاد پیوستگی در تدوین مناسب است یا نه. در واقع، کنترل نسبی بر اجرای کنش‌ها و توجه به هماهنگی آن‌ها در نماهای مختلف، بخشی از وظایف عملی فیلم‌بردار در هنگام ضبط صحنه است.

عامل دیگری که در ایجاد این پیوستگی نقش دارد، هماهنگی سرعت اجرای کنش در نماهای مختلف است. برای مثال، اگر صحنه‌ای شامل حرکت فردی به سمت یک در، چرخاندن دستگیره، باز کردن در و ورود به اتاق باشد و این کنش در دو نمای متوسط از زاویه‌های متفاوت فیلم‌برداری شود، سرعت حرکت بازیگر باید در هر دو نما تقریباً یکسان باشد تا برش میان آن‌ها طبیعی به نظر برسد. با این حال، در صورتی که نمای نزدیک از دست بازیگر هنگام چرخاندن دستگیره نیز به عنوان نمای پوششی در نظر گرفته شود، ممکن است لازم باشد اجرای حرکت در آن نما با سرعتی کندتر انجام گیرد.

دلیل این امر به شیوه‌ی درک حرکت در قاب مربوط می‌شود. هنگامی که شیئی در نمای نزدیک دیده می‌شود، به دلیل بزرگ‌نمایی و محدود بودن فضای تصویر، حرکت آن در صفحه‌ی نمایش سریع‌تر به نظر می‌رسد. در چنین شرایطی، اگر حرکت دست با همان سرعت طبیعی اجرا شود، ممکن است در تصویر شتاب‌زده جلوه کند. بنابراین گاهی لازم است حرکت در نماهای نزدیک اندکی آهسته‌تر انجام شود تا با نماهای دیگر هماهنگی

بیشتری پیدا کند. با این حال، ثبت همان کنش با سرعت طبیعی نیز می‌تواند انتخاب مناسبی باشد، زیرا در این صورت تدوینگر هنگام کار گزینه‌های بیشتری برای انتخاب و ایجاد تداوم مناسب در اختیار خواهد داشت.



تصویر ۱۲-۵

برای حفظ تداوم بصری در برش میان نماهای مختلف، کنش باید در هر برداشت با نظمی هماهنگ و قابل انطباق ثبت شود؛ به‌ویژه در نماهای نزدیک، سرعت حرکت لازم است با دقت بیشتری کنترل شود.

مدیریت کنش‌های همپوشان

در هنگام فیلم‌برداری، همپوشانی بیش از حد کنش‌ها می‌تواند منجر به اتلاف منابع شود. با توجه به اهمیت مدیریت زمان، بودجه و انرژی در مراحل تولید و پس‌تولید، ضروری است که میزان «کنش‌های همپوشان» برای هر زاویه دوربین با دقت و برنامه‌ریزی قبلی تعیین شود. یافتن تعادل در این زمینه نقشی کلیدی دارد: اگر میزان همپوشانی بیش از حد نیاز استاندارد

کم باشد، دست تدوینگر برای اعمال «تدوین تداومی» بسته خواهد بود و با کمبود گزینه‌های پیوند نماها مواجه می‌شود. در مقابل، همپوشانی بیش از اندازه، اگرچه ممکن است دست تدوینگر را در انتخاب بهترین برداشت‌ها بازتر بگذارد، اما به معنای صرف زمان و هزینه‌ی مازاد برای ضبط تصاویری است که احتمالاً هرگز در نسخه‌ی نهایی مورد استفاده قرار نخواهند گرفت.

چه مقدار فیلم می‌گیرید و چه مقدار دیده می‌شود؟

در تولید یک فیلم، همه‌ی آنچه ضبط می‌شود به نسخه‌ی نهایی راه پیدا نمی‌کند. بخشی از تصویرها—مثل برداشت‌های ناموفق، سر و ته اضافه‌ی نماها، پوشش‌های غیرضروری و کنش‌های همپوشان کم‌کاربرد—در مرحله‌ی تدوین کنار گذاشته می‌شوند و عملاً پایان مسیرشان «کف اتاق تدوین» است. این تعبیر یادگاری دوره‌ای است که تدوین روی فیلم انجام می‌شد و تکه‌های اضافی امولسیون پس از برش، واقعاً روی زمین می‌ریخت.

برای سنجیدن فاصله‌ی میان «حجم ضبط‌شده» و «حجم استفاده‌شده»، از مفهومی به نام نسبت فیلم‌برداری استفاده می‌شود. این نسبت، مقایسه‌ای است میان طول کل فیلم یا نوار ویدئویی که هنگام تولید ثبت می‌شود با طولی که در تدوین نهایی به مخاطب نشان داده می‌شود. نمایش آن با دو عدد و یک علامت دونقطه انجام می‌گیرد. مثال ساده‌اش روشن است: اگر برای یک صحنه هفت برداشت ثبت کنید اما تنها یک برداشت در نسخه‌ی نهایی قرار بگیرد، نسبت شما ۷:۱ (هفت به یک) خواهد بود.

این نسبت در گونه‌های مختلف تولید یکسان نیست. روایت‌های داستانی فیلم‌نامه‌شده معمولاً نسبت پایین‌تری دارند، چون نماها از پیش طراحی می‌شوند و مسیر اجرا کنترل‌پذیرتر است. در مقابل، مستندها به دلیل نداشتن فیلم‌نامه برای کنش‌ها و مصاحبه‌ها، اغلب با نسبت بالاتری همراه‌اند. حیات‌وحش، سفر و برنامه‌های واقع‌نمای تلویزیونی هم می‌توانند نسبت‌های بسیار بالا ایجاد کنند؛ چون ثبت لحظه‌های مطلوب همیشه قابل پیش‌بینی و تکرارپذیر نیست.

با وجود این تفاوت‌ها، تعیین دقیق نسبت فیلم‌برداری از قبل همیشه ممکن نیست. اما در مرحله‌ی طرح‌ریزی، بهتر است بهترین برآورد خود را داشته باشید. مسئله فقط پول نیست؛ زمان در تولید نقش تعیین‌کننده دارد. هرچه برداشت‌های کمتری ثبت شود، زمان بیشتری ذخیره می‌شود. در نهایت، نسبت فیلم‌برداری پایین اگر همراه با تنوع مناسب نمای پوششی باشد، می‌تواند برای کل پروژه یک امتیاز مهم محسوب شود. به تصویر زیر نگاه کنید.



تصویر ۱۳-۵

این الگو نشان می‌دهد که چگونه از هر ۵ واحد تصویر ضبط‌شده در مرحله تولید، تنها ۱ واحد برگزیده به نسخه نهایی و تدوین‌شده راه می‌یابد

برنامه‌ریزی بصری پیش از فیلم‌برداری

پیش از آغاز مرحله‌ی تولید، تهیه‌ی مجموعه‌ای از ابزارهای تصویری پیش‌برنامه‌ریزی مانند استوری‌برد، نمودار هوایی و فهرست نماها می‌تواند در هر نوع پروژه‌ای — از یک فیلم بلند سینمایی گرفته تا یک موزیک‌ویدئو یا تبلیغ تلویزیونی کوتاه — نقش تعیین‌کننده داشته باشد. این ابزارها در واقع نقشه‌ی راه تصویری شما هستند؛ راهی برای مشاهده و درک ساختار کلی فیلم پیش از آنکه حتی دوربینی روشن شود.

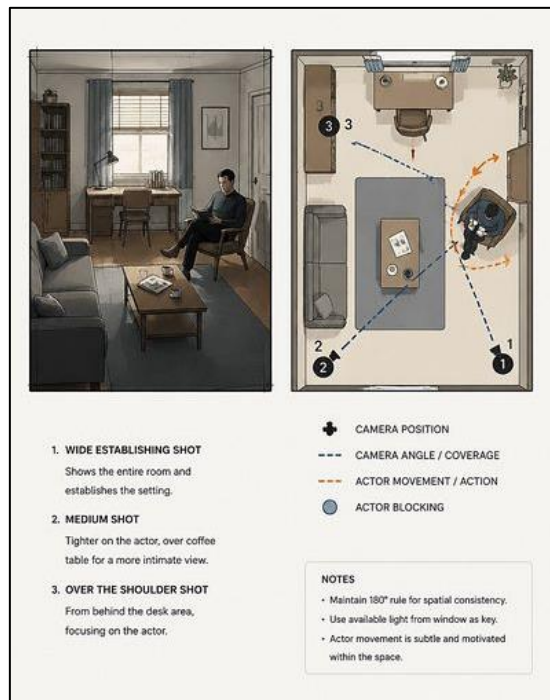
استوری‌برد مجموعه‌ای از طراحی‌های کوچک و شماتیک است که ترکیب‌بندی و قاب‌بندی هر نما را نمایش می‌دهند. این طرح‌ها مانند نسخه‌ای مصور از فیلمی هستند که قرار است ساخته شود. با ترسیم استوری‌برد، می‌توان توالی نماها و نحوه‌ی ارتباط بصری آن‌ها را پیش از شروع فیلم‌برداری ارزیابی کرد. چنین تصویری کلی از روند تدوین نهایی به فیلم‌ساز و گروه تولید دید روشنی می‌دهد و باعث می‌شود تا تمام اعضای تیم — از کارگردان و فیلم‌بردار گرفته تا طراح صحنه و نورپرداز — بر اساس یک مرجع مشترک عمل کنند. در نتیجه، فرآیند فیلم‌برداری دقیق‌تر، هماهنگ‌تر و کم‌هزینه‌تر پیش خواهد رفت.

در کنار استوری‌برد، استفاده از نمودار هوایی نیز اهمیت فراوانی دارد. این نمودار، که گاهی به «دید پرنده» تشبیه می‌شود، نقشه‌ای از صحنه است که موقعیت دوربین، بازیگران، تجهیزات نور و سایر عناصر صحنه را از بالا نشان می‌دهد. نمودار هوایی کمک می‌کند تا تیم تولید، پیش از حضور در صحنه، از چیدمان فضایی عناصر و ارتباط بین آن‌ها درک درستی داشته باشد. این پیش‌نگری از اتلاف زمان در زمان فیلم‌برداری جلوگیری می‌کند و دقت در طراحی

میزانسن را بالا می‌برد.

در نهایت، فهرست نما ابزاری است برای ثبت تمام نماهایی که باید برای پوشش کامل یک صحنه تصویربرداری شوند. این فهرست معمولاً بر اساس شماره‌ی صحنه و حروفی که نمایانگر زوایای مختلف دوربین هستند تنظیم می‌شود؛ برای مثال: «صحنه ۱ - نمای الف - برداشت ۱». چنین فهرستی به گروه کمک می‌کند تا نظم و توالی کار حفظ شود و هیچ نمای مهمی از قلم نیفتد.

تهیه‌ی استوری‌برد، نمودار هوایی و فهرست نماها پیش از شروع فیلم‌برداری - یعنی در مرحله‌ی پیش‌تولید - نه تنها برنامه‌ریزی تصویری پروژه را ممکن می‌سازد، بلکه انسجام در تصمیم‌های هنری و فنی را تضمین می‌کند. این ابزارها، ستون‌های اصلی طراحی یک تولید منسجم و کارآمد به شمار می‌آیند. به تصویر زیر نگاه کنید.



تصویر ۱۴-۵

حفظ وضوح در قاب تصویر

یکی از اصول بنیادین در ثبت تصویر این است که در هر نما دست کم یک عنصر در محدوده‌ی قاب، در وضعیت وضوح کامل قرار داشته باشد. وجود نقطه‌ای واضح در تصویر، شرط اساسی

برای خوانایی بصری و درک درست نماست. سیستم بینایی انسان به گونه‌ای عمل می‌کند که همواره بخشی از محیط پیرامون را به‌طور واضح مشاهده می‌کند. چشم انسان قادر است به سرعت نقطه‌ی تمرکز خود را تغییر دهد؛ به این معنا که می‌تواند بر شیئی بسیار نزدیک، حتی در فاصله‌ای چند سانتی‌متری، تمرکز کند و بلافاصله توجه خود را به موضوعی در فاصله‌ای بسیار دور منتقل نماید و آن را نیز با وضوح ببیند.

در مقابل، لنز دوربین چنین انعطاف طبیعی‌ای ندارد. در دوربین‌هایی که با فیلم امولوسیونی کار می‌کنند، سیستم فوکوس خودکار وجود ندارد و در بسیاری از دوربین‌های ویدئویی نیز اگرچه فوکوس خودکار تعبیه شده است، اما این سیستم صرفاً بر اساس تشخیص دستگاه عمل می‌کند و ممکن است همواره با قصد فیلم‌بردار منطبق نباشد. به همین دلیل، استفاده از کنترل دستی وضوح اغلب انتخاب مناسب‌تری محسوب می‌شود؛ زیرا امکان هدایت آگاهانه‌ی تمرکز تصویر را فراهم می‌کند و اختیار بیشتری در شکل دادن به تأکید بصری نما به دست می‌دهد. قاعده‌ی اصلی در مدیریت وضوح بسیار ساده است: آنچه در یک نما اهمیت دارد باید واضح دیده شود. انسان‌ها در شرایط معمول جهان را به صورت تار تجربه نمی‌کنند؛ بنابراین مشاهده‌ی تصویری که در آن عنصر مهم فاقد وضوح است، برای مخاطب غیرطبیعی جلوه می‌کند.

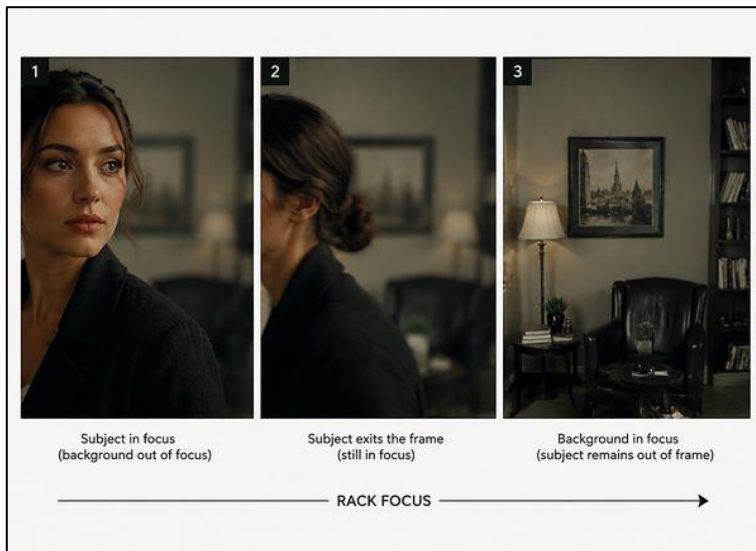
تماشاگر ممکن است از برخی ضعف‌های جزئی در قاب‌بندی یا ترکیب‌بندی چشم‌پوشی کند، اما نمایی که فاقد وضوح باشد به سرعت توجه را جلب می‌کند و به عنوان اختلالی در تصویر به چشم می‌آید. به همین دلیل، وضوح نادرست معمولاً بسیار آشکارتر از سایر کاستی‌های بصری است.

با این حال، در برخی شرایط خاص می‌توان از عدم وضوح به‌صورت هدفمند بهره گرفت. برای نمونه، در نماهایی که قرار است ادراک ذهنی یا حالت ناپایدار یک شخصیت را منتقل کنند، یا در موقعیت‌هایی که تغییرات شدید در فوکوس به عنوان بخشی از بیان بصری استفاده می‌شود، می‌توان از تار شدن تصویر به شکل خلاقانه بهره برد. این شیوه گاه در برخی آثار تصویری با ریتم بصری تند نیز دیده می‌شود.

برای درک بهتر نقش وضوح، فرض کنید در قاب تصویر زنی در نمای نزدیک قرار گرفته است. اگر عمق میدان تصویر کم باشد، تنها این زن در حالت وضوح دیده می‌شود و عناصر پس‌زمینه در حالت تار باقی می‌مانند. این وضعیت باعث می‌شود توجه تماشاگر مستقیماً به سوژه‌ی اصلی جلب شود و جزئیات پس‌زمینه نقشی در رقابت با آن نداشته باشند.

اکنون اگر این زن از قاب خارج شود و تغییری در فاصله‌ی کانونی یا نقطه‌ی فوکوس ایجاد نشود، پس‌زمینه همچنان تار باقی خواهد ماند و تصویر برای لحظه‌ای به قاب خالی و فاقد وضوح تبدیل می‌شود. در چنین وضعیتی، بهترین راه آن است که به محض خروج کامل سوژه از قاب، نقطه‌ی وضوح از سطح کانونی پیشین به سطح کانونی پس‌زمینه منتقل شود. با این تغییر سریع، تماشاگر ابتدا خروج سوژه را در حالت وضوح مشاهده می‌کند و سپس نگاه او به پس‌زمینه‌ای هدایت می‌شود که اکنون واضح شده است.

این انتقال نرم و سریع در سطح وضوح، از ایجاد لحظه‌های گیج‌کننده جلوگیری می‌کند و به چشم تماشاگر تصویری قابل درک ارائه می‌دهد. اهمیت این موضوع به‌ویژه در لحظاتی که نما در آستانه‌ی پایان است و قرار است به نمای بعدی برش داده شود، بیشتر آشکار می‌شود. در چنین شرایطی، تغییر فوکوس به پس‌زمینه باعث می‌شود تا پایان نما همچنان عنصری واضح در تصویر وجود داشته باشد و تماشاگر با تصویری پایدار و خوانا نما را ترک کند.



تصویر ۱۵-۵: جابه‌جایی کنترل‌شده‌ی وضوح از سوژه به پس‌زمینه؛ روشی برای حفظ تمرکز دیداری و جلوگیری از سردرگمی تماشاگر

ایجاد فضای نگاه در قاب‌بندی نماهای تدوینی

در ترکیب‌بندی نماهایی که قرار است در تدوین به یکدیگر متصل شوند، ایجاد فضای نگاه درست از اصول بنیادین سینما است. هدف از این اصل، حفظ جهت دید و ارتباط روان میان شخصیت‌ها یا میان شخصیت و آنچه موضوع نگاه اوست، در ذهن تماشاگر است. هنگامی که

فضای نگاه به‌درستی طراحی شود، تماشاگر بدون سردرگمی مسیر دید را دنبال می‌کند و حس واقع‌گرایانه و تداوم صحنه حفظ می‌شود.

فرض کنیم در حال فیلم‌برداری گفت‌وگویی میان دو شخصیت هستیم. در نمای متوسط، هر دو در قاب حضور دارند و میان آن‌ها فضای مشخصی از هوا و فاصله دیده می‌شود. سپس قرار است از هر یک نمای نزدیک جداگانه گرفته شود تا ری‌اکشن‌ها، جزئیات چهره و حس صحنه در تدوین نهایی تقویت گردد. در هنگام قاب‌بندی، چهره‌ی فردی که در سمت چپ گفت‌وگو قرار دارد معمولاً در یک‌سوم سمت چپ قاب جای می‌گیرد و فضای خالی جلوی نگاهش در سمت راست قاب حفظ می‌شود. در مقابل، برای شخص دوم که در سمت راست گفت‌وگو قرار دارد، تصویر آینه‌وار همین ترکیب ساخته می‌شود: صورت در یک‌سوم راست قاب و فضای نگاه در سمت چپ.

این چینش باعث می‌شود جهت خطوط دید دو بازیگر در فضای خالی میانشان به‌درستی با یکدیگر ارتباط پیدا کند. هنگامی که این دو نما پشت سر هم تدوین می‌شوند، چشم تماشاگر به‌صورت ناخودآگاه همان حرکت نگاه را در ذهن خود بازسازی می‌کند؛ ابتدا در امتداد گفت‌وگو به سمت راست حرکت می‌کند و سپس برای پاسخ شخصیت مقابل به چپ بازمی‌گردد. در نتیجه، ریتم دیداری صحنه تداوم می‌یابد و گفت‌وگو طبیعی و باورپذیر جلوه می‌کند.

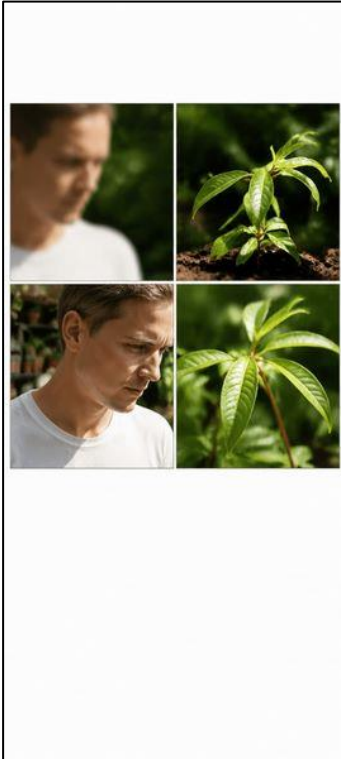
همین اصل می‌تواند برای تعامل میان یک شخصیت و یک شیء نیز به کار رود. اگر در نمای نخست، فردی در سمت چپ قاب به چیزی در خارج از کادر نگاه کند، هنگام گرفتن نمای شیء باید آن را در سمت راست قاب قرار داد تا جهت نگاه حفظ شود. حتی اگر آن شیء بی‌جان باشد و پاسخی ندهد، این هماهنگی در چینش مانع از گسست دیداری در تدوین می‌شود و ذهن تماشاگر را به‌طور هماهنگ از نگاه فرد به شیء انتقال می‌دهد.

در تدوین، هنگامی که چنین دو نمای مرتبطی به هم برش می‌خورند، خط دید از نمای اول به سمت راست صفحه حرکت می‌کند و در نمای دوم، همان مسیر ادامه می‌یابد تا زمانی که چشم تماشاگر بر موضوع مورد توجه شخصیت متمرکز شود. هرگونه بی‌دقتی در این روند — مانند آن که هر دو نما فضای نگاه را در یک سمت نداشته باشند یا شخصیت و شیء بیش از حد به هم نزدیک قاب‌گیری شوند — باعث درهم‌ریختگی ادراکی خواهد شد. در این صورت، تقابل نماها به‌جای ایجاد ارتباط طبیعی، حالتی مصنوعی و ناخوشایند پیدا می‌کند.

بنابراین، چه در فیلم‌برداری دیالوگ‌ها و چه در صحنه‌هایی که شخصیت با یک جسم یا محیطی بصری درگیر است، باید همواره قانون فضای نگاه رعایت شود. این قاعده نه‌فقط برای

تداوم مکانی، بلکه برای هدایت صحیح چشم مخاطب از عنصری به عنصر دیگر ضروری است. رعایت دقیق این هماهنگی، تماشاگر را در جریان کنش نگه می‌دارد و از ایجاد حس گسست یا نزدیکی نامعمول میان اجزای تصویر جلوگیری می‌کند.

تصویر ۱۶-۵



چهار قاب به گونه‌ای چیده شده‌اند که بین نمای نزدیک افراد و اشیاء، فضای کافی برای جهت نگاه حفظ شود. این رویکرد به جلوگیری از قطع دید و ایجاد سردرگمی در تماشاگر کمک می‌کند و حس پیوستگی ذهنی در روایت تصویری را تقویت می‌نماید.

فیلم‌برداری با زوایای منطبق در پوشش گفت‌وگوها

در رویکرد سنتی به فیلم‌برداری از گفت‌وگوها، معمولاً صحنه با یک نمای باز یا معرف آغاز می‌شود تا موقعیت دو شخصیت و محیط پیرامون آن‌ها برای مخاطب روشن گردد. پس از ثبت نماهای کلی، دوربین به تدریج به موقعیت‌های بسته‌تر حرکت می‌کند و نماهای دو نفره، از روی شانه و در نهایت نماهای نزدیک تک‌نفره را ثبت می‌نماید. این ترتیب تدریجی نه تنها پیوستگی بصری میان قاب‌ها را حفظ می‌کند، بلکه به بازیگران اجازه می‌دهد خطوط دید و کنش خود را به صورت هماهنگ اجرا کنند، در حالی که آزادی حرکتی بیشتری در فضای صحنه دارند.

زمانی که دوربین به سوی نماهای نزدیک‌تر پیش می‌رود، نورپردازی نیز کنترل‌پذیرتر می‌شود. فیلم‌بردار دیگر نیازی ندارد تمام فضای صحنه را روشن کند، بلکه تمرکز بر چهره یا بخش خاصی از بدن بازیگر کافی است. با این حال، هر فیلم‌بردار حرفه‌ای باید پیش از آغاز ثبت نماهای نزدیک، شرایط فنی و فضایی صحنه را بررسی کند: آیا فضای کافی برای حرکت دوربین وجود دارد؟ آیا اشیاء پس‌زمینه ممکن است مزاحم ترکیب‌بندی شوند؟ یا عمق میدان و نورپردازی ممکن است موجب ناسازگاری با قاب‌های قبلی شود؟

هدف اصلی در این نوع فیلم‌برداری، حفظ انطباق قاب‌ها است؛ یعنی هماهنگی زاویه‌ی دید،



فاصله‌ی دوربین، فاصله‌ی کانونی لنز و عمق میدان میان نماهای گوناگون پوششی یک صحنه. در این مرحله، بحث تنها مربوط به تداوم بازیگری نیست، که در هر حالت باید رعایت شود، بلکه مربوط به تداوم بصری و ترکیب‌بندی لنزها است. هر نمای نزدیک باید مانند تصویری در آئینه، بازتابی از نمای مقابل خود باشد؛ زاویه‌ی نور، رنگ پوست، جهت نگاه و فاصله‌ی دوربین همه باید در هماهنگی قرار گیرند تا در تدوین نهایی، حس طبیعی و پیوسته‌ای به وجود آید.

در هنگام تدوین، این هماهنگی اهمیت خود را آشکار می‌کند. بیننده پس از دیدن نمای معرف، موقعیت بازیگران و نور کلی صحنه را به ذهن می‌سپارد. سپس با برش به نماهای نزدیک از روی شانه، انتظار دارد همان پیوستگی فضایی را احساس کند. اگر نماهای برگشتی با زاویه یا ترکیب‌بندی متفاوت ضبط شده باشند، تماشاگر دچار سردرگمی می‌شود، چون اطلاعات بصری دو نما با یکدیگر هم‌خوانی ندارند. چنین اشتباهی در گفت‌وگوهای ساده می‌تواند جریان ادراکی صحنه را مختل کند.

تصویر ۱۷-۵: استفاده از نمای معکوس برای داشتن تدوین بهتر مناسب است.

فرآیند ثبت نمای معکوس - نما، در تصویر متحرک با اصول دقیق‌تری پیش می‌رود. ابتدا برای شخص اول، تمام نماهای پوششی از زاویه‌ی مثبت قوس ۱۸۰ درجه (مثلاً ۴۵ درجه) فیلم‌برداری می‌شود، سپس دوربین و نور به موقعیت مقابل منتقل می‌گردد تا شخص دوم از زاویه‌ی منفی همان محور پوشش داده شود. در نتیجه دو نما حالتی آینه‌وار و منطبق خواهند داشت. این هماهنگی تصویری اساس ساخت نمای معکوس - نما را شکل می‌دهد و تضمین می‌کند که تماشاگر گفت‌وگو را در جریان روان و پیوسته‌ای از نماهای مکمل تجربه کند.

در پوشش یک گفت‌وگوی دو نفره، قرارگیری دوربین‌ها در دو سوی محور ۱۸۰ درجه باعث می‌شود جهت نگاه و رابطه‌ی فضایی شخصیت‌ها در تدوین نهایی طبیعی و قابل فهم باقی بماند. این هماهنگی، پیوستگی دیداری صحنه را حفظ کرده و از برهم خوردن منطق فضایی تصویر جلوگیری می‌کند.

اهمیت استقرار عناصر کلیدی در نیمه بالایی قاب

در ترکیب‌بندی تصاویر متحرک، بخش بالایی قاب همواره نقطه‌ای طبیعی برای تمرکز نگاه تماشاگر است. چشم انسان هنگام مشاهده هر سطح تصویری، چه صفحه کتاب باشد چه چهره فردی که به ما نزدیک می‌شود، مسیر معمولی را از بالا به پایین طی می‌کند. همین الگوی دیداری باعث می‌شود عناصر مهمی که در نیمه بالایی تصویر قرار می‌گیرند، زودتر و قوی‌تر درک شوند و وزن بصری بیشتری به خود بگیرند. در نماهای نزدیک، این مسئله واضح‌تر نیز می‌شود؛ زیرا جایگاه معمول چشم شخصیت‌ها در یک‌سوم بالایی قاب است و این چیدمان کاملاً مطابق با روند طبیعی نگاه تماشاگر عمل می‌کند.

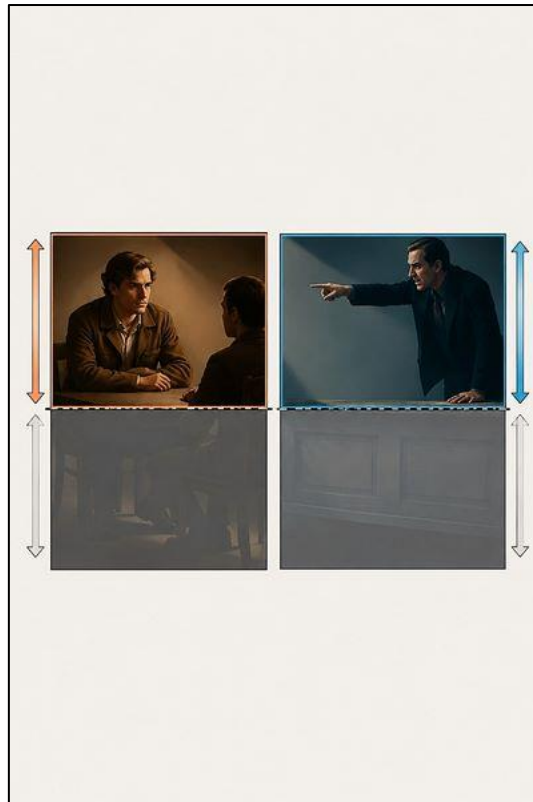
فیلم‌سازان از این گرایش ذاتی درک بصری آگاه‌اند و با قرار دادن موضوعات اصلی در نیمه بالایی، معنا، اهمیت و برجستگی بیشتری به آنها می‌بخشند. برای نمونه، حضور سر یا بالاتنه شخصیت در قسمت فوقانی قاب تقریباً همیشه موجب می‌شود بیننده توجه خود را ناخودآگاه به همان بخش معطوف کند. این نوع استقرار نه تنها عاملی برای هدایت نگاه است، بلکه نشانه‌ای از اهمیت داستانی یا احساسی سوژه نیز محسوب می‌شود. در مقابل، عناصری که در نیمه پایینی قاب جای می‌گیرند، به شکل طبیعی از وزن بصری کمتری برخوردارند و در نتیجه در ذهن تماشاگر تأثیر محدودتری به جا می‌گذارند.

با این همه، قرار دادن عناصر مهم در نیمه پایینی قاب به خودی خود اشتباه نیست. اصل اساسی این است که فیلم‌بردار پیش از انتخاب هر ترکیب‌بندی، نقش سوژه در داستان و تأثیر مورد انتظار بر مخاطب را در نظر بگیرد. آنچه اهمیت دارد، فهم این موضوع است که مخاطب چگونه مسیر نگاه خود را در قاب طی می‌کند و از چه طریقی اطلاعات بصری را دریافت و تحلیل خواهد کرد. بسیاری از ترکیب‌بندی‌های موفق از تمام قاب استفاده می‌کنند و با ایجاد مسیرهایی برای حرکت چشم، تماشاگر را تشویق می‌کنند تا جست‌وجوی معناداری در تصویر داشته باشد: مسیری که گاهی او را به سمت جزئیات مهم و گاهی به سوی لایه‌های عمیق‌تر معنایی هدایت می‌کند.

نورپردازی نیز می‌تواند در شکل‌دهی این مسیر نقش تعیین‌کننده‌ای داشته باشد. هرچند تقسیم‌بندی نیمه‌ی بالا و نیمه‌ی پایین به‌تنهایی بسیاری از نیازهای هدایت نگاه را برطرف می‌کند، اما نورپردازی مناسب می‌تواند بخش خاصی از قاب را به نقطه غالب تبدیل کرده یا تعادل بصری را میان بخش‌های مختلف قاب برقرار کند. برای مثال، در یک نمای عریض دو نفره، اگر یکی از شخصیت‌ها در جایگاهی بالاتر نسبت به دیگری قرار گرفته باشد - مانند

فردی که ایستاده و دیگری که نشسته است - این اختلاف ارتفاع، خطی از پویایی عمودی ایجاد می‌کند که نگاه تماشاگر را به سمت شخصیت مسلط هدایت می‌کند. در واقع، تفاوت موقعیت فیزیکی دو شخصیت نه تنها به روایت معنای بیشتری می‌دهد، بلکه در ترکیب‌بندی نیز نسبت بالا و پایین قاب را به ابزار بیان تبدیل می‌کند.

از این دیدگاه، تسلط بر رفتار چشم در قاب نه تنها به درک بهتر ترکیب‌بندی منجر می‌شود، بلکه به فیلم‌بردار اجازه می‌دهد معنا، احساس و دلالت‌های داستانی را از طریق چیدمان دقیق عناصر در نیمه‌های مختلف تصویر منتقل کند. این موضوع بخش مهمی از زبان بصری سینماست؛ زبانی که تماشاگر بدون آنکه آگاه باشد، پیوسته آن را دنبال می‌کند.



تصویر ۱۸-۵

وقتی یک عنصر در بخش بالایی قاب و در موقعیتی برجسته نسبت به عناصر دیگر قرار می‌گیرد، توجه تماشاگر به صورت طبیعی به آن هدایت می‌شود. این شیوه‌ی استقرار، به‌ویژه در صحنه‌هایی که اختلاف ارتفاع یا جایگاه بصری میان شخصیت‌ها وجود دارد، به تقویت معنا و هدایت نگاه کمک می‌کند.

فصل ششم:

خلاقیت و هوشمندی در انتخاب رنگ پروژه

برای ساخت یک فیلم سینمایی، باید در انتخاب رنگ رفتار هوشمندانه‌تری داشته باشید. به این دلیل که اصولاً در این فیلم‌ها، انتخاب رنگ‌ها اهمیت بیشتری دارند. یک رنگ ویژه برای ما مفهوم و معنای ویژه‌ای دارد. از رنگ قرمز هم می‌توان به عنوان هشدار و هم به عنوان هیجان استفاده کرد.

در حالی که از رنگ آبی بیشتر برای نشان دادن یک محیط تمیز یا یک فرد بی احساس استفاده می‌شود. حتی اگر تا این میزان ما با معنای رنگ‌ها آشنا نباشیم، باز هم برای استفاده از رنگ‌ها در لباس‌های بازیگران، گریم آنها و حتی دکور باید خلاقیت به خرج دهیم؛ زیرا این رنگ‌ها هستند که بر روی تمامی این موارد تأثیر گذاشته و موضوعات را برای ما معین‌تر نشان می‌دهند. به عنوان مثال، ما در فیلمبرداری معمولاً تمایل داریم از شخصی که لباسی کاملاً تیره به تن دارد در فضایی تاریک تصویربرداری نکنیم به این دلیل که ممکن است این تاریکی بیش از اندازه ما را سردرگم کند.

رنگ‌ها و نورها علم مخصوص به خود دارند و ما باید در مورد آنها اطلاعات مفید زیادی به دست آوریم. تنها باید بیان کنیم که استفاده از رنگ‌های روشن، نما را نزدیک‌تر نشان می‌دهد، (گویی بیرون از صفحه‌ی نمایش را نیز احاطه کرده است)، در حالی که رنگ‌های تیره نما را دورتر نشان داده و حتی پس‌زمینه را تاریک‌تر و عقب‌تر از حد معمول در نظر تماشاگر جلوه می‌کنند. پس بسته به این مسئله، ما باید محدوده‌های روشن و تیره را در قاب تصویر کنار یکدیگر قرار دهیم. مثلاً از لباس‌های روشن در صحنه تیره یا برعکس استفاده کنیم که بتوانند یک توجه بصری مناسب را در ما ایجاد کنند.

در کنار استفاده از رنگ‌ها و پارچه‌های رنگی در صحنه، می‌توان از "ژل‌های رنگی" هم استفاده کرد. این ژل‌ها اصولاً بر روی چراغ نوردهی نصب می‌شوند تا بتوانند یک هاله‌ای از رنگ را در اطراف بازیگران و یا صحنه به وجود آورند. مثلاً برای نشان دادن سرمای نور ماه در تصویربرداری از ژل رنگی آبی و برای نشان دادن نورهای گرم در شب از ژل رنگی نارنجی بر روی چراغ نوردهی استفاده می‌شود. البته در کنار این مسئله مرحله‌ی نیز وجود دارند که می‌توان با استفاده از آنها اقدام به تغییر رنگ فضا نمود.

برای انجام این کار، باید در فرایند تدوین بر روی امولوسیون فیلم کار کرد یا این که اقداماتی بر روی ویدیوی دیجیتال نمود. این اقدامات به مراحل بعد از تولید پروژه مربوط می‌شوند.



تصویر ۱-۶: ایجاد یک تصویر خلاقانه با استفاده از تضاد رنگ‌ها با صحنه و عدم استفاده از لباس‌های تیره در صفحه تیره

توجه ویژه به فضای خالی بالای سر بازیگران

یکی دیگر از نکات مهمی که باید برای ایجاد ترکیب در فضای داخلی صحنه مد نظر قرار داد، تعیین اندازه فضای خالی بالای سر بازیگر است که به منظور استفاده از کلاه، مو و موارد دیگر بازیگر باید به آن توجه نمود. در صورتی که این فضای خالی بیش از اندازه تعیین شود، می‌تواند چهره و چشمان بازیگر را به سمت پایین نشان دهد. در حالی که اگر بیش از اندازه این فضای خالی کم باشد، ممکن است در زمان برش زدن ما به پیشانی بازیگر برسیم و تصویر بیش از اندازه بالا بیاید. این دو حالت در هر حال قاب‌بندی اشتباهی را ایجاد خواهند کرد. اگر نیاز ضروری به استفاده از هر یک از این اقدامات دارید، بهتر آن است که فضای بالای سر بازیگر را کمتر بگیرید. به این دلیل که فضای بیشتر منجر به پایین کشیده شدن چهره بازیگر می‌شود. پس شما را با یک صحنه‌ای مواجه خواهد ساخت که در آن دهان و چانه بازیگر نیز به سمت پایین کشیده شده است. احتمالاً در این حالت وقت بازیگر شروع به صحبت کند، فک و چانه او به سمت پایین و چسبیده به لبه پایین قاب متمایل شده و در یک نمای بیش از اندازه نزدیک مشاهده خواهد شد. چون ما معمولاً قسمت بالای سر بازیگر را در تصویربرداری ثابت نگه می‌داریم، بهتر آن است که صفحه‌ی نمایش را به شکلی تنظیم نماییم که فک و شانه بازیگر بیشتر قابل مشاهده باشد تا بالای سر خالی او.



تصویر ۲-۶: فضای خالی بالای سر مناسب در نماهای مهم

این که فضای بالای سر بازیگر حتماً در یک اندازه ثابت قرار گیرد، زمانی برای ما مهم خواهد بود که در مجموع نماهای نما - معکوس - نما قرار داشته باشیم. البته در مصاحبه فیلم‌هایی که به صورت مستند تصویربرداری می‌شوند نیز توجه به این اندازه حائز اهمیت خواهد بود. به این دلیل که در فیلم مستند ما با سؤال و جواب‌های طولانی مواجه هستیم و باید اندازه فضای بالای سر شخص در تمام مدت فیلمبرداری به یک میزان باشد. تدوینگر نیز در هر حالتی و با هر ترتیبی ممکن است نیاز به نماهایی داشته باشد که اندازه فضای بالای سر آنها یکسان است. از این رو عدم وجود اندازه یکسان در بالای سر بازیگر بعد از انجام تدوین، به ما یک خروجی نهایی کاملاً ناشیانه خواهد داد. در نهایت باید به شما بیان کنیم که در زمان تصویربرداری از سر بازیگری که در حال صحبت کردن در فرایند ساخت یک فیلم مستند است، وقتی مخاطب در حال صحبت است به اصلاح کردن قاب و اندازه بالای سر او توجه نکنید. مسلماً برای این که بتوان صفحه‌ی نمایش را وقتی موضوع بر روی صندلی خود در حال حرکت کردن است کامل پوشش دهید، می‌توانید به صورت کم در پن یا تیلت تغییر ایجاد کنید؛ اما این تغییر نباید زمانی در تصویربرداری انجام شود که بازیگر در حال پاسخ دادن به سؤال شما بوده و منجر به از دست دادن فاصله کانونی یا وضوح تصویر شود. در صورت انجام چنین اقدامی، تدوینگر دیگر قادر به استفاده از این بخش نما نخواهد بود. شما لازم است که این تغییرات را بعد از اتمام صحبت بازیگر انجام دهید تا بتوانید هم میزان وضوح تصویر، هم قاب‌بندی و هم فاصله کانونی آن را مشخص نمایید.

موضوعات حواس پرت کن باید خارج از قاب بمانند

حتماً بارها شما هم با این صحنه مواجه شده‌اید که شخصی از پشت سر گزارشگری که در محل در حال تصویربرداری است عبور کرده و در عین حال به سمت دوربین لبخند بزند یا دستی تکان دهد. این چنین حرکات نامرتبط، حواس ما را از گزارشی که در حال پخش است پرت کرده و عمق تأثیر خبر را از یادمان می‌برد. در ارائه گزارشات محلی کوچک معمولاً نمی‌توان از بروز چنین اتفاقاتی جلوگیری کرد تا حواس بیننده پرت نشود؛ اما در فرایند فیلمبرداری ما باید تمام موضوعاتی که حواسمان را از اصل داستان پرت می‌کنند بیرون از قاب نگه داریم. به گونه‌ای که هیچ موضوعی چه موضوعات متحرک و چه موضوعات ثابت، قادر نباشند حواس ما را از اصل داستان پرت کنند.

هدف مهم انجام چنین اقدامی، حفظ ترکیب‌بندی مستحکم در موضوع است. هر مسئله‌ای، چه وجود رنگ روشن یا شکل یک چیز عجیب و یا هر چیز دیگری، این قابلیت را دارد که

حواس تماشاگر را از اصل موضوع پرت کرده و چشم او را به سمت خود جذب کند. دقیقاً همین مسئله منجر خواهد شد که یک ترکیب‌بندی عالی دچار خدشه شود. زمانی که در حال فیلمبرداری از سر بازیگر در نمای نزدیک هستید، باید اطمینان حاصل کنید که در نما هیچ چیز حواس پرت کنی همچون خط، موضوع یا شکل عجیبی وجود نداشته باشد. اگر از قصد چنین چیزی را در نما نگه دارید، به شما یک صحنه خنده‌دار خواهد داد. اما بهتر آن است که به گونه‌ای قاب‌بندی نماها صورت گیرد تا هیچ مسئله‌ای نتواند حواس شما را از اصل نما پرت کند و در پیش‌زمینه یا پس‌زمینه تصویر اختلالی ایجاد نکند. این مسئله در نماهایی که شخص در حال مصاحبه است برای یک فیلم مستند نیز، اهمیت خواهد داشت. زمانی که درون قاب تنها سرها هستند که در حال صحبت و حرکت‌اند. هر چیز می‌تواند چشمان تماشاگر را در قاب به خود جذب کرده و او را از اصل داستان منحرف کند، مثل وجود یک پنجره به سمت فضای بیرون یا حتی روشن بودن صفحه‌ی نمایش یک رایانه درون قاب. تا جای ممکن بهتر است در نماها از این عوامل استفاده نکنید، اما در صورت استفاده نیز، بهتر است از عمق میدان کم‌تر برای از اهمیت خارج کردن آنها استفاده نمایید.



تصویر ۳-۶: قاب تصویر بهتر است همیشه تمیز و خالی از اشیاء دیگر باشد مخصوصاً در اطراف بازیگران

استفاده از عمق فضای تصویر برای ورود اشخاص بیشتر در قاب

زمانی که در حال تصویربرداری از یک یا دو نفر در یک نمای ساده هستیم، می‌توانیم افراد دیگری را نیز درون این قاب آوریم به این دلیل که فضای کافی درون قاب وجود دارد. اما زمانی که تعداد افراد موجود در نما بیشتر می‌شوند، حتی با وجود این که عرض صفحه دارای ابعاد HD است، باز هم برای این که بتوانیم موضوعات مختلف را درون قاب به نمایش بگذاریم، نیاز داریم که از راهکارهای خلاقانه استفاده کرده و در عمق بعد سوم فضای فیلم یک لایه‌بندی مناسب ایجاد کنیم. ما درون قاب محدوده‌های بهم پیوسته‌ای همچون پس‌زمینه، پیش‌زمینه و میان‌زمینه داریم که به قاب نزدیک هستند و به کارگران این امکان را می‌دهند که بتوانند

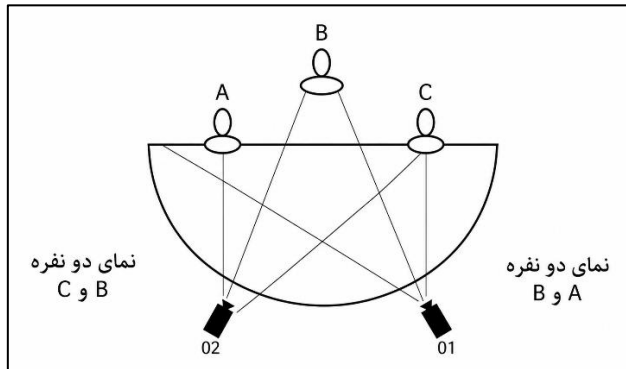
افراد مختلف را در هر یک از این محدوده‌ها قرار داده و حاضر نماید. به این صورت که وقتی از میان لنز دوربین به صحنه نگاه می‌کنیم، شاهد دیدن قسمتی از بدن افراد درون قاب خواهیم بود؛ در حالی که چهره آنها دقیق مشخص نبوده و قابل رویت هم نیستند. به صحنه آوردن یا "بلاکینگ" کردن وابسته به عوامل مختلفی در محل فیلمبرداری است. مثلاً به دکور، نوع اسباب و وسایل موجود در صحنه و حتی اندازه اشخاص. برای این که بتوانیم بین ۶ تا ۱۰ نفر را در یک قاب تصویر قرار دهیم، لازم است که برخی از آنها در صحنه ایستاده و برخی دیگر نشسته باشند و میان هر یک از آنها یک فاصله مشخص نیز وجود داشته باشد. زمانی که تعداد افراد بیشتر می‌شود و گروه بزرگتر است، برای این که بتوانید تمامی آنها را درون قاب قرار دهید، مجبور خواهید شد به شکل ناممکنی چهره آنها را پوشانده و امکان تشخیص از روی چهره بازیگران را بسیار محدود کنید. در این حالت لازم است که تنها افراد مهم و شناخته شده را به قاب نزدیک نموده و به تماشاگر اجازه دهید که بتواند چهره این بازیگران را تشخیص داده و با آنها ارتباط برقرار نماید. اصولاً تصویربرداری از چهره‌هایی که یک یا دو نفر بیشتر به دوربین نگاه نمی‌کنند، چندان جذابیتی ندارد، اما اگر همه برخلاف جهت دوربین نگاه می‌کنند، این صحنه می‌تواند حس عجیب، غیرواقعی و تصویرسازی ذهنی در تماشاگر ایجاد کند. وقتی با تمامی متغیرها در زمان تصویربرداری آشنا شدید، باید بهترین انتخاب را انجام دهید تا بتوانید در فرایند به صحنه آوردن اشخاص دیگر سرعت عمل بالایی داشته باشید و از عمق فضای نما بیشترین استفاده را ببرید.



تصویر ۴-۶: برای بلاکینگ باید از یک چیدمان مناسب در عمق فضای فیلم استفاده کنید

منطبق کردن نماهای دو نفره در یک نمای سه نفره برای تدوینگر مشکل است. زمانی که درون یک نما شما یه نفر را در برابر دوربین قرار می‌دهید، یعنی میان آنها یک موقعیت ارتباطی ایجاد کردید. مثلاً در یک نما، ما سه شخص داریم که هر یک در محدوده مشخصی قرار دارند و نام خاصی نیز برای آنها تعبیه کرده‌ایم. شخص الف در سمت چپ قاب، شخص ب میانه قاب و شخص ج سمت راست قاب قرار دارند. معمولاً برای این که بتوانید یک نمای پوششی از صحنه را تصویربرداری کنید، درون قاب بیشتر به سمت دو نفر متمایل می‌شوید. مثلاً شما می‌توانید یا از شخص الف و ب و یا از شخص ب و ج یک نمای دو نفره بگیرید. در این حالت، تنها در مرحله تدوین است که شما با مشکل مواجه خواهید شد.

نمایی که شخص الف سمت چپ و شخص ب در سمت راست قرار دارند، در نمای دوم به شکل دیگری بوده و شخص ب در سمت چپ و شخص ج در سمت راست قرار خواهند گرفت. اگر بخواهید از نمای اول به نمای دوم یک برش ایجاد کنید، شاهد تغییر محدوده قرارگیری شخص ب از سمت راست به سمت چپ خواهید بود. این مسئله هم حواس تماشاگران را پرت خواهد کرد و هم مورد پذیرش آنها نخواهد بود. برای جلوگیری از بروز چنین مشکلی، لازم است که شما از هر دو نمای دو نفره تصویربرداری نموده و در فیلم از آنها استفاده کنید. علاوه بر آن نیاز خواهید داشت که از هر کدام این بازیگران یک نمای تک نفره نزدیک نیز بگیرید. با انجام این کار در فرایند تدوین به تدوینگر این امکان را می‌دهید که بتواند بهترین نماها را متناسب با تصویر مورد نظر خود، از میان این نماها انتخاب کند.



تصویر ۵-۶

امکان برش زدن نماهای دو نفره در یک تصویر سه نفره به خوبی وجود ندارد. باید به صورت تک نفره از هر کدام بازیگران از نمای نزدیک تصویربرداری شود تا تدوین‌گر انتخاب بهتری داشته باشد.

نشان دادن هر دو چشم بازیگر درون تصویر

چشمان بازیگر یا همان موضوع اصلی داستان، همچون یک آهنربا قادر است چشمان تماشاگران را به خود جذب کند و تمامی احساسات و افکار و شخصیت خود را در نمای نزدیک و خیلی نزدیک از این طریق به تماشاگران منتقل نماید. پس باید اطمینان حاصل کنید که چشمان بازیگر در تصویر به صورت کامل و به خوبی قابل دید باشد. ما قبلاً در مورد استفاده از "نور چشم" به منظور جلب توجه تماشاگران به صحنه صحبت کردیم اما لازم است به این نکته نیز اشاره کنیم که در کنار این مسئله ما باید به نکات دیگری همچون "نمای سهرخ"، زاویه دوربین و بلاکینگ مناسب در صحنه به منظور پوشش دهی کامل بازیگر از نمای نزدیکتر نیز توجه ویژه‌ای داشته باشیم.



تصویر ۶-۶

پیدا کردن زاویه مطلوب برای نما مهم است؛ اما باید بیشترین تمرکز بر روی چشمان بازیگر باشد. در نمودار شاهد نما از روی شانه در یک نمای تک نفره هستیم. در نمای سهرخ ما می‌توانیم همزمان هر دو چشم بازیگر را به سمت لنز دوربین هدف قرار داده و ضبط کنیم. از همین زاویه، ما حتی می‌توانیم نمای از روی شانه را نیز ضبط نماییم، اما برای این که بتوانیم یک قاب‌بندی درست داشته باشیم، نیاز خواهیم داشت که بتوانیم یک فاصله مناسب فیزیکی بین دو بازیگر ایجاد کنیم. به عنوان مثال اگر قصد دارید در فرایند فیلمبرداری از نمای روی شانه سریعاً به سمت نمای نزدیک سهرخ تغییر جهت دهید، لازم است از بازیگری که دقیقاً پشت به دوربین ایستاده است بخواهید که چند قدمی را به سمت عقب حرکت کند. با این حرکت ما بازیگر مقابل بازیگر اصلی را خارج از قاب نگه داشته‌ایم و باعث ایجاد یک خط فرضی بین او و بازیگر دیگر شده‌ایم که از نمای نزدیک به سمت دوربین قرار دارد. این نکته را در نظر داشته باشید که در نمای مقابل دوربین ما هر دو چشم بازیگر را در دید

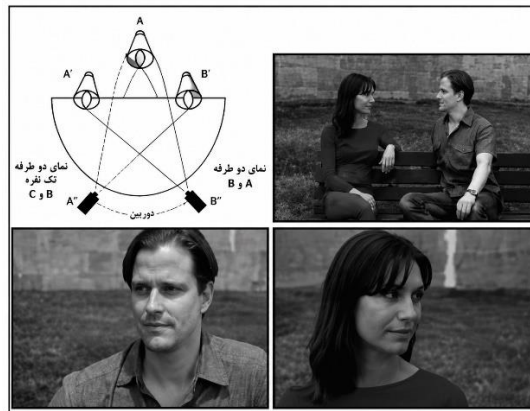
خواهیم داشت، اما زمانی که بازیگر مستقیماً به سمت لنز دوربین خیره شود، ما با یک نمای کاملاً ذهنی مواجه می‌شویم. معمولاً برای ارائه گزارش خبری از این روش تصویربرداری استفاده می‌شود و این حالت برای تصویربرداری فیلم سینمایی چندان مناسب و مطلوب نخواهد بود. نمای کاملاً نیم‌رخ هم به عنوان یک نمای خاص شناخته می‌شود. به این صورت که ما در قاب تنها یک سمت از صورت بازیگر را مشاهده می‌کنیم و تنها یک چشم او در برابر دید ما قرار دارد. در این نما بازیگر قادر به خیره شدن مستقیم به سمت دوربین نخواهد بود، زیرا در حال تماشای نقطه‌ای دقیقاً مستقیم و روبه‌روی خود است. یا این که مستقیماً به سمت راست یا مستقیماً به سمت چپ خیره شده است. البته برای این که بتوانید بهترین اطلاعات را به تماشاگران ارائه دهید، این شما هستید که باید بهترین موقعیت قرارگیری بازیگر یا زاویه دوربین را انتخاب نمایید. از نمای سه‌رخ می‌توان با اطمینان برای تصویربرداری نماهای نزدیک است استفاده کرد و این اقدام حس ناخوشایندی نیز در تماشاگران ایجاد نمی‌کند.

توجه به جهت نگاه در نماهای نزدیکتر

خط توجه یا همان خط نگاه، در فضای فیلم به سمتی هدایت می‌شود که موضوع مورد توجه بازیگر در سمت دیگر آن قرار داشته باشد و شخص به آن سمت خیره شود. این موضوعی که بازیگر به سمت آن خیره شده است، ممکن است یک شخص یا یک شی باشد. اگر از پشت پنجره به یک خودرو نگاه کنیم، هیچ تفاوتی برای ما ندارد با این که به یک ابر خیره شده باشیم. آنچه که تفاوت در تصویر ایجاد می‌کند، زاویه و جهتی است که بازیگر در نمای نزدیک یا متوسط به آن سمت خیره شده است. البته زمانی که فضا بازتر و عریض‌تر می‌شود، آنچه اهمیت می‌یابد محل قرارگیری سر است و ما با یک زاویه دید کلی‌تر در چنین تصویری مواجه خواهیم بود. در حالی که در نماهای نزدیک ما با جزئیات بیشتر روبه‌رو شده و بیشتر بر روی خط نگاه تأکید خواهیم نمود.

معمولاً زمانی که فیلمبردار از بین منظره‌یاب به سمت بازیگر تنظیم می‌شود، باید خط نگاه را به شکل دقیق در قاب تخمین بزند. این که آیا این زاویه نگاه دقیقاً با زاویه نگاه در نمای عریض‌تر یکسان است؟ ما در نمای نزدیک شاهد این هستیم که اجزای چهره بازیگر بزرگتر از معمول دیده می‌شود و در این حالت باید دقیق جهت نگاه بازیگر را اصلاح کنیم. علاوه بر آن، آنچه اهمیت دارد این است که باید تمامی این خطوط توجه در نماهایی که به صورت تک نفره از اشخاص مختلف ضبط می‌شوند نیز دقیق محاسبه شوند. زاویه نگاه ممکن است به درستی ترسیم نشده باشد و این مسئله را باید فیلمبردار به بازیگر بیان کند. برای این کار

می‌توان از شخص دیگری کمک گرفت تا در کنار دوربین قرار گرفته و از یک شی کوچک برای نشان دادن زاویه دید بازیگر استفاده کند به عنوان مثال می‌توان از دست خود برای این کار استفاده کرد. اینگونه بازیگر می‌داند که باید به کدام سمت نگاه کند تا فیلمبردار در نمای نزدیک‌تر آن زاویه دید را ضبط نماید. (تصویر ۷-۶: خط توجه بازیگر باید از نمای باز به بسته انطباق یابد. ممکن است نیاز به تغییر زاویه دید بازیگر برای ایجاد خط توجه مناسب‌تر در روند تصویربرداری احساس شود. می‌تواند تفاوت خط نگاه دو نفر را در این تصویر به خوبی مشاهده کرد.)



تصویر ۷-۶

استفاده از زوم در نما، چه زمان و چگونه

ما با استفاده از لنزهای زوم، می‌توانیم یک نما را با فاصله‌های کانونی مختلف یا قاب‌های متفاوت ضبط کنیم. حتی می‌توان "زاویه دید" را از حالت باز به بسته تغییر داد. زمانی که دوربین در محل خود ثابت باشد، برای این که بتوان یک قاب عریض را تبدیل به قاب نزدیک نمود، کفایت یک "زوم به جلو" انجام داد. ما با چشمان انسانی قادر به ایجاد این تغییر بصری نخواهیم بود و برای این کار تنها لنز زوم نیاز است. پس اگر برای ضبط چنین تصویری نیاز به حرکت باشد، عمل ما غیرعادی بوده و جلوه خوبی به نمایش نخواهد گذاشت. برخی ممکن است معتقد باشند که نباید در فرایند تصویربرداری یک نما از حالت زوم استفاده کرد. اما این نوع محدودکننده‌ها، امکانات خاصی هستند که به ما دسترسی بیشتر برای ایجاد خلاقیت بهتر را در روند تصویربرداری می‌دهند. تنها باید در نظر داشته باشید که تنها وقتی عمق میدان تغییر خواهد کرد که زوم‌ها فاصله کانونی را تغییر دهند. در این حالت باید به وضوح تصویر نیز دقت ویژه‌ای داشته باشید.

حالت‌های زوم سریع و حتی خیلی سریع موفق شده‌اند در سینمای کشور ما جایگاه خود را به خوبی به دست آورند. ممکن است برخی به یاد فیلم‌هایی بیفتند که در دهه ۷۰ فیلمبرداری می‌شدند یا فیلم‌های رزمی؛ اما در هر صورت شما به عنوان یک تصویربرداری می‌توانید از لنزهای زوم به درستی استفاده کنید و نباید خودتان را به استفاده یا عدم استفاده از آنها مجبور نمایید. این امکان وجود دارد که شما در روند تصویربرداری یک نما تصور کنید که ایجاد تغییر در فاصله کانونی مناسب و ضروری است. این برای شما یک تمرین خواهد بود که از زوم به جلو استفاده کنید یا زوم به عقب، یعنی در پن یا تیلت دوربین یک تغییر فاصله کانونی ایجاد کرده و اقدام به مخفی کردن آن نمایید. در این حالت شما با اصلاح قاب‌بندی دوربین قادر خواهید بود غیرطبیعی بودن زوم را اصلاح نمایید. البته این مسئله بسته به نوع پروژه‌ای که در حال فیلمبرداری آن هستید متفاوت خواهد بود. به عنوان مثال، انجام این عمل در پروژه‌هایی که تماشاگران عادت دارند از نماهای زوم در آنها بسیار مشاهده کنند همچون مستندها و گزارش‌های خبری. در این پروژه‌ها برای حفظ ایمنی بیشتر، دوربین در محلی دورتر از موضوع قرار می‌گیرد. پس اگر نرم و آهسته بر روی نما زوم شود و در یک برداشت طولانی این فرایند تکرار شود به گونه‌ای که فاصله کانونی در طولانی‌مدت تغییر کند، کمک می‌کند تا تماشاگران جذب پروژه و نما شده و این حالت زوم اصلاً احساس نشود.

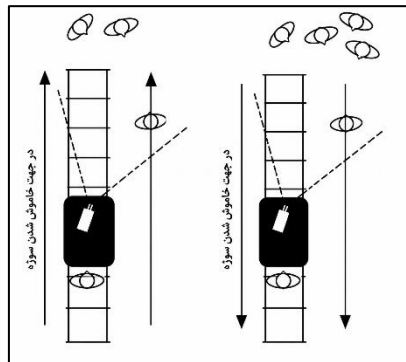


تصویر ۸-۶: تأثیر حرکت پنهانی زوم لنز در یک پن یا تیلت. بر روی فاصله کانونی و قاب یک تغییر همزمان انجام می‌شود تا پرسپکتیو به درستی اصلاح گردد.

ایجاد حرکت دالی برای دنبال کردن موضوع به جلو یا عقب نیاز به انگیزه دارد. برای ضبط تمامی نماها، چه نماهای ثابت و چه نماهای متحرک باید با انگیزه همراه باشند. اما در زمان ضبط نماهای دالی چه به سمت جلو و چه عقب، داشتن انگیزه ضرورت بیشتری خواهد داشت. اصولاً این که یک شخص در حال حرکت باشد، به ما انگیزه لازم جهت تعقیب او را خواهد داد. دوربین در این مسیر به دنبال هدف حرکت می‌کند تا بتواند اطلاعات و جزئیات بیشتری را کشف کند. این اطلاعات هم شامل محیط اطراف و هم فضای تصویربرداری می‌شود. این که

دوربین به سمت جلو حرکت کند تا جزئیات بیشتری را کشف نماید، یک مسئله طبیعی بوده و انعکاس مشاهده چیزهای بیشتر توسط خود انسان است. به این صورت که ما به موضوع بیشتر نزدیک شویم.

حرکت به سمت عقب برای تعقیب یک حرکت نامتعارف به شمار می‌رود. اگر این حرکت را برعکس دوربین ضبط کنیم، به این معناست که شخصی در حال ترک کردن نما به صورت عقب عقب است. معمولاً انسان‌ها چنین حرکتی را انجام نمی‌دهند و متداول نیست. اگر شخصی به سمت دوربین حرکت کرده و فیلمبردار برای حفظ او درون قاب نما مجبور شود به سمت عقب حرکت کند، ما شاهد بروز یک انگیزه غیرطبیعی خواهیم بود. چون حرکت به سمت عقب سطح بیشتری از فضا را به ما نشان خواهد داد، تماشاگران می‌توانند جزئیات بصری بیشتری از موضوع اصلی داستان به دست آورند. از این رو احتمالاً از این روش تصویربرداری بیشتر در انتهای فیلم یا انتهای یک صحنه نمایشی استفاده شود. حرکت به سمت عقب در حالت تعقیبی، یک مرور کامل بر روی آن موضوع داستان یا حادثه خواهد نمود و زمانی که این تصویر با نمایی که توسط هلی‌کوپتر یا از یک نمای هوایی یا یک حرکت کرین به دست آمده ترکیب شود، می‌تواند به عنوان نقطه پایان داستان شناخته شود. با این حرکت تصویر، بازیگران و فضا را ترک کرده و به تماشاگران این ذهنیت را القا می‌کند که دیگر دوربینی وجود ندارد و بازیگران به زندگی خود در آن حالت ادامه خواهند داد.



تصویر ۹-۶: جهت حرکت بازیگر انگیزه حرکت تعقیبی به سمت جلو یا عقب خواهد بود.

مسیرهای مطمئن برای گذر از خط ۱۸۰ درجه

ما این نکته را پیش از این یاد گرفتیم که وقتی در حال تصویربرداری از یک صحنه هستیم، تنها باید درون قوس ۱۸۰ درجه یک سمت صحنه قرار داشته باشیم. این کار با این هدف انجام می‌شود که نماها از زاویه‌های مختلف یک صحنه را بتوانند پوشش دهند. همچنین

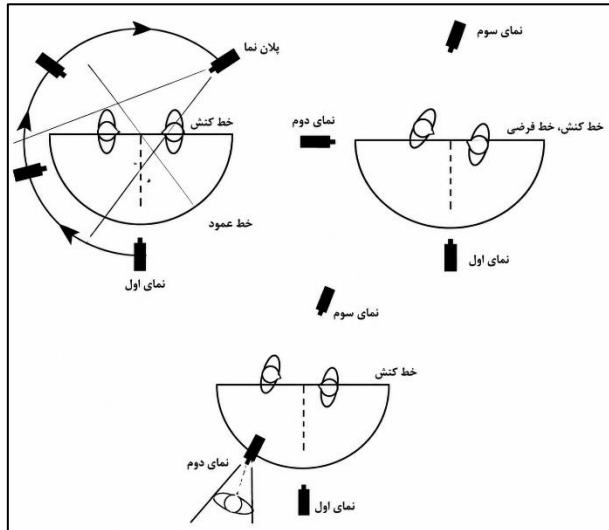
تدوینگر بتواند بین خط نگاه بازیگر و صفحه‌ی نمایش در یک فضای مشخص در نمای اصلی ارتباط برقرار کند. در برخی مواقع ممکن است شما تمایل داشته باشید که دوربین خود را حرکت داده و به سمت دیگری از این قوس حرکت کنید تا بتوانید از زاویه‌های دیگری نیز کنش را ضبط نمایید. برای انجام این کار شما هیچ محدودیتی ندارد. اما برای این که از عصبی شدن بازیگر در این فرایند حرکت در زمان تماشای فیلم جلوگیری کنید، راهکارهای خاص دیگری نیز وجود دارد.

اگر شما برای ایجاد انگیزه در ضبط یک موضوع باید جایگاه بازیگر یا موضوع داستان را تغییر دهید، بهتر است دوربین است به جای آن زاویه دوربین را در طول نما به منظور پوشش‌دهی بهتر و بیشتر یک حرکت یا روند داستان بر روی خط توجه حرکت دهید. البته این حرکت بهتر است در همان فضای فیلم انجام شود نه خارج از آن. زمانی که شما نمای اول را ضبط می‌کنید، خط ۱۸۰ درجه را ایجاد خواهید نمود. با این حال وقتی دوربین را در صحنه به منظور تعقیب قرار دادن کنش و انگیزه تغییر می‌دهید، در واقع این خط ۱۸۰ درجه را نیز برای خود تغییر داده و در یک زاویه جدید آن را ترسیم خواهید نمود.

در صورتی که خط فرضی شما در نمای اول ترسیم شود و شما بدون این که از این خط عبور کنید، دوربین را در آن زاویه قرار دهید و در طول قوس و در نزدیک‌ترین نقطه به آن اقدام به حرکت دادن دوربین نمایید، در واقع در فرایند تدوین یک نمای خنثی ایجاد کرده‌اید. شما در واقع دوربین را بر روی خط انتهای قوس ۱۸۰ درجه قرار می‌دهد؛ پس می‌توانید به راحتی از این خط به سمت دیگر عبور کرده و برای خود یک منطقه تصویربرداری جدید ترسیم کنید. این خط جدید ترسیم شده توسط شده، پس از آنکه نما را در نقطه خنثی میان دو خط ضبط کردید، به تماشاگران این امکان را می‌دهد که بتوانند خودشان را با خط فضایی جدید در فیلم تطبیق دهند.

این احتمال وجود دارد که شما بخواهید از یک نمای "برون برش" مرتبط با همان موضوع یا بازیگر درون فیلم استفاده نمایید. اگر از هر دو سمت خط کنش شما موفق به ضبط نماهای متفاوت شده باشید و همچنین اقدام به ضبط نماهای برون برش یا لایه نیز نموده باشید، دست تدوینگر را باز خواهید گذاشت و در فضای دید تماشاگر نیز وقفه‌ای ایجاد خواهید کرد. در این حالت این احتمال بسیار وجود دارد که نمای بعدی توسط شما از سمت دیگر موضوع اصلی ضبط شده و به نمایش گذاشته شود. معمولاً باید فضای فیلم و بلاکینگ بازیگران در نماهای عریض‌تر از قبل به نمایش گذاشته شده باشند تا تماشاگر قادر باشد از یک نما به نمای

برون برش دیگر بر روی خط جدیدی که ترسیم شده حرکت کند.



تصویر ۱۰-۶: سه روش حرکت دوربین به صورت ایمن بر روی خط کنش ۱۸۰ درجه

ضبط نماها با زمان طولانی‌تر

برای همه ما در پروژه‌های مختلف اولین چیزی که اهمیت دارد، زمان و هزینه است؛ بدون این که بخواهیم به نوع رسانه، داستان، قطع و یا حتی حادثه‌ای که قصد ضبط آن را داریم بیندیشیم. بسته به هدفی که دنبال می‌کنیم، باید تمامی نماهای مختلف که فیلمبرداری کردیم را گرد هم آورده و به تدوینگر ارائه نماییم. تدوینگر با چسباندن این نماها به یکدیگر به یک ارائه نهایی دست خواهد یافت. پس مسئله مهمی که باید به آن توجه داشته باشیم این است که ما به عنوان تیم تولید، باید تصاویر مورد نیاز تیم پس از تولید را آماده و در اختیار آنها قرار دهیم. این یعنی ما باید اطمینان حاصل نماییم که هر برداشت از هر نما، در زمان مناسب شروع و در زمان مناسب نیز تکمیل خواهد شد.

در اولین قدم باید دوربین را پیش از آنکه بخواهیم از موضوع اصلی تصویربرداری کنیم، آماده کنیم. این اقدام به ما کمک خواهد کرد که بتوانیم دیگر تجهیزات را نیز با سرعت بالاتری برای تصویربرداری آماده کرده و حتی عوامل و بازیگران نیز به آن زمان کافی برای آماده شدن و آماده‌سازی که لازم است دست یابند. این که ما دوربین را پیش از شروع به دستور "حرکت" راه‌اندازی کنیم، نیاز تدوینگر را در صورت ضرورت تامین خواهد کرد. در این حالت، تدوینگر از این مدت زمان اضافی به دست آورده می‌تواند برای زمان‌بندی بهتر نماها در فرایند تدوین

استفاده کند.

شبيه به اين اقدام ما يك مرحله ديگر در انتهای هر نما خواهيم داشت. وقتی فيلمبرداري از نما به طور کامل تمام می شود و کارگردان دستور "کات" می دهد، برای چند ثانيه تصويربرداري بايد همچنان ادامه يابد. با اين اقدام شما اطمینان حاصل خواهید نمود که تمامی اصل موضوع با دوربین به درستی و کامل تصويربرداري شده و تدوینگر نیز با استفاده از زمان طولانی اضافی در انتها نما نیاز خود را در فرایند تدوین برطرف خواهد نمود. شما به عنوان فيلمبردار بايد برای تصويربرداري به دنبال مفيدترین نماها باشد و این در واقع وظیفه اصلی شماست تا بعد از ارائه به تیم تدوین، روند کار را برای آنها آسان نمايید. برای آغاز نیز، بايد ابتدا فيلمبرداري را زودتر شروع کرده و پس از فرمان کات کارگردان نیز همچنان به تصويربرداري ادامه دهید تا بتوانید به نتیجه دلخواه خود دست يابید.



تصویر ۱۱-۶

برای این که زمان کافی به تدوینگر در برداشتهای مختلف دهید بهتر است کمی آغاز تصويربرداري را زودتر و پایان آن را نیز دیرتر شروع کنید. استفاده از کلاکت برای نماهای مختلف به ما طول مراحل پس از تولید را نشان خواهد داد.

فرایند اقدام به شروع تصويربرداري:

"ساکت؛ همه چیز آماده باشد"

"همه در محل مورد نظر خود قرار گیرید. زمان برداشت نما است"

"صدا" - در صورتی که به صورت مجزا صدا ضبط شود.

"دوربین"

"کلاکت صدا و تصوير" (کلاکت صحنه و برداشت)

"علامت گذاری انجام شود"

"تق" - کلاکت به صدا درآید.

چند ثانیه منتظر بمانید.

"حرکت"

شروع فرایند فیلمبرداری در برداشت

اتمام حرکت

چند ثانیه منتظر بمانید.

"قطع"

پس از اتمام کامل کنش دستور قطع حرکت دهید. در بیشتر مواقع ممکن است شما با موقعیت‌هایی مواجه شوید که تصویربرداری از آن نه ممکن است و نه حتی عاقلانه برای انجام کار؛ اما انجام آن با عقل جور در آمده و ضروری به نظر می‌رسد. این که باید از یک نما چه زمان برش زده شود، به تصمیم تدوینگر مرتبط خواهد بود. در حالی که فیلمبردار وظیفه دارد تمامی کنش‌ها را از زاویه‌های مختلف به ضبط رسانده و سپس این نماها را در اختیار تدوینگر قرار دهد تا او به دلخواه بهترین را برای برش انتخاب نماید.

در صورتی که باید در روند تصویربرداری بازیگر به صورت کامل صحنه را ترک کند، این اجازه را به دو بدهید و حتی پس از ترک صحنه، چند ثانیه‌ای نیز به ادامه تصویربرداری بپردازید. این مسئله برای ضبط هر چیز دیگری همچون خودرو، هواپیما، حیوان و موارد دیگر نیز باید صادق باشد.

باید اجازه دهیم که دوربین بیشتر فیلمبرداری نموده و کل فرایند خروج عمل را ضبط کند. زمانی که تدوین نیاز به استفاده از یک فید، دیزالو یا یک تمهید انتقالی از یک نما به نمای دیگر داشته باشد، می‌تواند از این قاب‌های اضافی به این منظور استفاده کند. البته این نماها معمولاً در یک زمان و مکان دیگری تصویربرداری می‌شوند. در صورتی که نما در حال ضبط افتادن یک شی از جایی است یا این که دری در حال بسته شدن است و یا حتی شخصی در حال دور زدن ساختمان است،

باید اجازه دهیم که به طور کامل این فرایند طی شده و کنش کامل ضبط شود. حتی ممکن است یک نمای ثابت که در انتهای تیلت ضبط می‌شود نیز در پایان نیاز به ثبت کامل توسط دوربین داشته باشد.



تصویر ۱۲-۶: پیش از توقف دوربین اجازه دهید کنش به طور کامل ضبط شود.

عدم جلب توجه تا جای ممکن، در حین تصویربرداری از مستند

زمانی که شما در حال تصویربرداری از یک مستند هستید، برای این که بتوانید خود و یا دیگر افراد گروه را مجاب کنید که جلب توجه نکنند، کار بسیار دشواری خواهد بود. معمولاً اگر در روند فیلمبرداری جلب توجه صورت نگیرد، خروجی نهایی کار شما سریع تر و همچنین همراه با رفتار محترمانه تر خواهد بود. در پروژه‌هایی که عنوان عوامل فیلم را در اختیار دارید، بهتر است رفتاری محترمانه، کارآمد و محتاط داشته باشید. با این حال ممکن است در یک محیط کاری خصومت‌آمیز یا بیگانه، این تجاربی که به دست آورده‌اید شما را بیشتر در معرض سنجش اطرافیان قرار دهد.

در چنین وضعیتی ابتدا شما باید پیش از آغاز فیلمبرداری تمامی نامه‌ها و مجوزهای لازم را به صورت کاملاً قانونی دریافت کرده باشید. هدف شما این است که مشاهده کرده و اقدام به ضبط نمایید. شما برای ایجاد مزاحمت و یا حتی صحنه‌سازی یک حادثه به محل نیامده‌اید. هر چه مردم بیشتری متوجه شوند که شما که هستید و هدفتان از حضور در این محل چیست، احتمال ایجاد اختلال در روند کار از سوی آنها برای انجام کار شما بیشتر خواهد شد. برای این که بتوانید "رد پایتان" را نامحسوس کرده و در خفا به انجام کار بپردازید، می‌توانید از برخی ابزارهای پیشرفته همچون دوربین‌های کوچک و صدای دیجیتال استفاده کنید. دوربین‌های تصویربرداری نگاتیو به دلیل حجم بالایی که دارند و مردم کمتر آنها را مشاهده می‌کنند، مسلماً توجه افراد بیشتری را به سمت خود جلب خواهند نمود. در نظر داشته باشید که شما باید تمامی قوانین محلی را رعایت کرده و آنها را محترم بدانید. همچنین باید حریم خصوصی اشخاصی که قصد دارند در پروژه شما حضور داشته باشند را نیز محترم بشمارید.

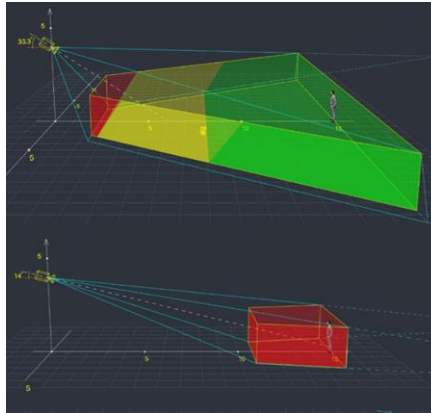
توجه به تله‌های تداوم در روند تصویربرداری از یک نما

زمانی که در حال تصویربرداری پوششی از یک تصویر متحرک در یک نما هستیم، مسلماً نسبت به تمامی نکات مهم توجه ویژه‌ای خواهیم داشت. از جمله خط نگاه، حرکت یا موضوع اصلی، زاویه دوربین و حتی وجود انطباق در فرایند گفت‌وگو. البته باید خاطر نشان نماییم که در کنار اصول پایه‌ای که قادر به ایجاد اختلال در روند تداوم خواهند بود، ممکن است ما با مسائل دیگری نیز مواجه شویم. آنچه برای ما اهمیت دارد، جزئی‌نگر و دقیق بودن است. مشکلات مربوط به تداوم قادر خواهند بود مراحل تدوین را با دشواری همراه سازد. از این رو باید در زمان تصویربرداری از بروز آنها جلوگیری کرد.

"تله‌های تداوم" همان وسایلی هستند که در اطراف محل تصویربرداری یا صحنه قرار گرفته و در مدت زمان فیلمبرداری با تغییرات همراه خواهند بود. ما اصولاً برای این که بتوانیم نماهای بیشتری از فضا بگیریم، نیاز به زمان طولانی خواهیم داشت. در این حالت چنین اشیائی در اطراف فضای نما از یک نما به نمای دیگر متفاوت به نظر خواهند رسید. ممکن است این مسئله در تداوم چندان به میزان خط نگاه یا حرکت بازیگر مورد توجه قرار نگیرد، اما یک منبع خاص برای آشفته کردن تماشاگر در روند فیلم به شمار خواهند رفت.

باید در زمان تصویربرداری به جزئی‌ترین مسائل همچون ساعت مچی بزرگ، گذر زمان بر روی ساعت دیواری و موارد دیگر توجه کنید تا بتوانید مشکل تداوم را در همان مرحله فیلمبرداری اولیه برطرف سازید. همانطور که حضور در برابر نور خورشید در یک نما با نمای دیگر می‌تواند در اندازه سایه بازیگر و شی تغییر ایجاد کند و این مسئله تنها در طول تدوین و برش نماها قابل رویت خواهد بود. مسلماً ما بر روی شدت تابش نور خورشید و زاویه آن هیچ کنترلی نداریم اما می‌توانیم به گونه‌ای برنامه‌ریزی نماییم که تصویربرداری مطابق با نمای قبلی و در همان حالت ایجاد سایه انجام شود تا تغییری در آن مشاهده نگردد.

همچنین برای آنچه که ما در پس‌زمینه تصویر مشاهده خواهیم کرد نیز باید یک برنامه‌ریزی دقیق انجام شود. این که مردم در کجا قرار گرفته‌اند یا ماشین‌ها در صحنه کجا قرار دارند و یا این که تلویزیون در پس‌زمینه نمای قبلی روشن بوده یا خاموش و همه موارد این چنینی را باید در نماهای نزدیک و متوسط به صورت کاملاً دقیق تکرار کنیم. در نهایت باید به مسائل صوتی نیز توجه داشته باشیم. مثلاً صدای موتور خودرو، هواپیما، موسیقی و یا حتی زنگ تلفن. عدم توجه به هر یک از این موارد، تهدیدی برای روند تدوین آسان خواهند بود.



تصویر ۱۳-۶: توجه به تله‌های تداوم در روند تصویربرداری

استفاده از لنزهایی با فاصله کانونی کم برای مخفی کردن حرکت دوربین

زاویه توجه یا "میدان دید" بسته به فاصله لنز با نقطه کانونی تعیین می‌شود. لنزی که زاویه باز دارد و مثلاً در فاصله کانونی ۱۰ قرار گرفته، میدان دید بزرگتری را به نمایش می‌گذارد. پس تصویری که منتشر می‌کند بیشتر فضای محیط را درون دوربین در بر می‌گیرد. وقتی که بخش وسیعی از محیط را مشاهده می‌کنیم، اشیاء در دید ما کوچک‌تر به نظر خواهند رسید. وقتی که ما بخواهیم دوربین را در نما به حرکت درآوریم یا این که در زمان ضبط تصویر با دوربین در دست، دوربین بلرزد، ما متوجه این مسئله می‌شویم که نقاط کوچک در نما به دلیل این که در یک فضای بزرگ تصویربرداری می‌شوند، هیچ حرکتی نخواهند نمود. همچنین در صورت تکان خوردن دوربین یا لنگر انداختن نیز، ما بین اشیاء و ارتباط آنها با خط توجه، شاهد ایجاد یک فاصله خواهیم بود که به استوارتر شدن تصویر کمک می‌کند.

در حالی که برعکس آن، یعنی زمانی که یک لنز بلند با فاصله کانونی ۱۰۰ MM را در بر می‌گیرد، ما شاهد کاهش میدان دید خود خواهیم بود. این نوع لنزها وظیفه دارند که جزئیات را در یک فضای کم از محیط، بزرگتر از حد معمول نشان دهند. پس ما با یک نوع بزرگنمایی درون قاب مواجه هستیم و فاصله کمتری برای حرکت درون قاب خواهیم داشت. پس زود به لبه قاب می‌رسیم و ممکن است حتی از آن خارج شویم. دقیقاً به همین دلیل است ما وقتی بر روی دست دوربین را نگه می‌داریم و اقدام به تصویربرداری فاصله کانونی بلند می‌نماییم، معمولاً با یک تصویر محو و لرزان مواجه می‌شویم. زمانی که موضوع اصلی بزرگنمایی شده باشد و میدان دید ما کوتاه باشد، تنها یک حرکت کوچک باعث یک جابه‌جایی بزرگ در استحکام محیط تصویربرداری خواهد شد. در نهایت اگر قصد دارید دوربین را بر روی دست

نگه داشته و اقدام به تصویربرداری از یک فضا نمایید، بهتر است لنزهایی با فاصله کانونی کم را انتخاب نمایید.



تصویر ۱۳-۶: لرزش بیشتر لنزهایی با زاویه بازتر در برابر لنزهایی با زاویه بسته‌تر

حساسیت انتخاب لنز باز در نماهای نزدیک حین فیلمبرداری

شما در حین تصویربرداری این آزادی عمل را دارید که بتوانید از هر لنزی استفاده کنید البته تا وقتی که لنز انتخابی شما مناسب با نما باشد. البته باید به این مسئله نیز توجه داشته باشید که هر لنزی که انتخاب می‌کنید، نکات مثبت و منفی مخصوص به خود دارد و این نکات می‌توانند بر روی خروجی نهایی تصویر شما نیز تأثیر بگذارند. ما همه بر این نکته واقف هستیم که لنزهایی با زاویه باز، یک میدان دید بزرگ و عمیق به ما می‌دهند و در واقع عمق میدان دید ما را افزایش خواهند داد. منحنی‌های اپتیک‌ها قادر خواهند بود در پرسپکتیو یک بزرگنمایی ایجاد کنند؛ به این صورت که تصویر نهایی به دست آمده به شکلی تحریف شده از ناحیه مرکز قاب به سمت بیرونی آن متمایل خواهد شد. این تحریف بسیار بزرگ‌نمایانه خواهد بود. می‌توانیم شدیدترین حالت استفاده از چنین نمایی را به عنوان "چشم ماهی" معرفی کنیم.

در صورتی که لنز در فاصله کانونی کم تنظیم شود، به گونه‌ای که برای ضبط نمایی نزدیک لازم به نزدیک شدن به اصل موضوع باشد، احتمالاً ما را با یک پرسپکتیو اغراق‌آمیز در حالتی نامناسب و کج و معوض مواجه خواهد ساخت. به این شکل ما با یک بینی خیلی بزرگ یا حتی گردتر از حد معمول روبه‌رو می‌شویم؛ به شکلی که انگار تمام قاب دوربین را در بر گرفته است. در حالی که دیگر اجزای صورت و سر به شکلی خاص از دوربین دورتر نمایش داده می‌شوند و حتی گوش‌ها کوچک‌تر قابل رویت خواهند بود. معمولاً برای این که بتوانیم یک جلوه

خنده‌دار در داستان ایجاد کنیم، از این حالت تصویر استفاده خواهیم کرد. یا حتی زمانی که شخصی به دنبال این است که یک شرایط ترسناک و "کابوس‌وار" در قاب تصویر ایجاد کند، از این عمل استفاده خواهد نمود. در نماهای طبیعی نزدیک برای بهتر نشان دادن محیط و بازیگر، بهتر آن است که به سراغ استفاده از لنز با فاصله کانونی بلند باشیم و همچنین دوربین را از بازیگر دورتر نگه داریم. همچون عکاسانی که برای ثبت چهره اشخاص از لنزهای بلند استفاده می‌کنند. ما نیز می‌توانیم در تصویربرداری از این نوع لنز استفاده کنیم تا فضای کمتری را ضبط کرده و بیشتر بر روی موضوع اصلی در تصویر تمرکز نماییم. هر چه میزان عمق میدان کمتر باشد، اجزای صورت بیشتر از پس‌زمینه تصویر جدا خواهند شد و ما بیشتر به نمایی که در نزدیک قرار دارد توجه خواهیم کرد به این دلیل که پس‌زمینه‌ای تار و نامشخص داریم.



تصویر ۱۴-۶: تصویربرداری از نمای نزدیک با لنز باز و فاصله کم در کنار استفاده از لنز بلند و قرار دادن دوربین دورتر از چهره بازیگر

تحت کنترل قرار دادن میزان عمق میدان وضوح

در فرایند تصویربرداری ما باید همیشه به عمق میدان تصویر توجه ویژه‌ای داشته باشیم. بخشی که ما اشیاء را در یک شرایط مناسب در عمق نما قرار می‌دهیم تا دیده شوند. می‌توانیم به راحتی عمق میدان تصویر را تحت کنترل داشته باشیم. به این صورت که هر زمان خواستیم این عمق را کم یا زیاد کرده و فضای فیلم را جابجا کنیم به سمت نزدیک یا دور. این نکته را در نظر داشته باشید که اپتیک‌ها تنها قادر هستند تنها یک بخش از وضوح کامل را در برابر لنز دوربین به وجود آورند. هر چه در یک فاصله مشخص از دوربین قرار داشته باشد، با وضوح بیشتری قابل رویت خواهد بود. در این سطح نیز ما شاهد عمق میدان واضح از اطراف نما خواهیم بود در حالی که عمق افقی نما را می‌توانیم در دو بخش مشاهده کنیم که با یکدیگر

مساوی هم نیستند. بخش اول که معمولاً یک سوم از محدوده را پوشش می‌دهد که واضح است و در مقابل سطح دیگر قرار گرفته است؛ و بخش دوم که دو سوم دیگر فضا را شامل شده و از عمق وضوح خوبی برخوردار است و دقیقاً در پشت سر بخش اول قرار گرفته است. اگر با متغیرهای تأثیرگذار بر روی عمق میدان وضوح به خوبی آشنا باشید، می‌توانید به راحتی این عمق میدان را تحت کنترل خود در آورید.

نور - وقتی که ما در تصویربرداری از نور خیلی زیادی استفاده می‌کنیم، (تفاوتی ندارد که نور خورشید باشد یا نور چراغ نورپردازی)، باید حتماً دریچه دیافراگم را ببندیم تا بتوانیم یک نوردهی مناسب برای تصویربرداری داشته باشیم. هرچه عدد دریچه دیافراگم بزرگتر باشد (در اصلاح کوچک‌تر شود)، ما نور کمتری برای ورود به تصویر دریافت خواهیم کرد و عمق میدان وضوح ما بیشتر خواهد شد. دقیقاً به همین دلیل است که معمولاً برای ضبط نماهای بیرونی که زیر نور خورشید تصویربرداری می‌شوند، تمامی اشیاء بسیار واضح به نظر می‌رسد؛ چه اشیائی که دورتر از دوربین قرار دارند و چه اشیائی که در نزدیکی دوربین قرار دارند. وقتی شما در حال تصویربرداری در یک محل خیلی تاریک هستید، باید دریچه لنز را خیلی باز کنید تا بتواند تمامی نورهایی که در فضا موجود هستند را به سمت داخل هدایت کند و تصویر با یک نور مناسب ضبط شود. این که دریچه لنز باز شود، عمق میدان وضوح را کاهش می‌دهد. در زمانی که فضایی نور کم دارد و شما قصد فیلمبرداری در آنجا را دارید، باید بسیار حواس خود را جمع کنید. زیرا برای این که بتوانید اشیاء مهم را در قاب به خوبی و واضح نشان دهید با شرایط سختی مواجه خواهید شد.

فاصله کانونی - باید بیان نماییم که اپتیک لنزهای دوربین هم قادر هستند در میزان عمق میدان وضوح بسیار نقش مهمی ایفا کنند. لنزهایی که زاویه باز دارند یا فاصله کانونی آنها ۱۰ MM است، عمق میدان بیشتری را به ما نشان خواهند داد. در حالی که لنزهایی با فاصله کانونی ۱۰۰ یا ۷۵ به ما یک عمق میدان کمتری را نشان می‌دهند.

فاصله موضوع تا دوربین - زمانی که موضوع اصلی داستان ما دورتر از دوربین قرار گیرد، ما با عمق میدان بیشتری مواجه خواهیم شد و در حالت برعکس آن یعنی نزدیک شدن موضوع اصلی به دوربین، عمق میدان را برای ما کمتر خواهد کرد.

حساسیت و اندازه نماهای ضبط - میزان حساسیت امولوسیون فیلم یا CCD دوربین و همچنین اندازه لنزها، عوامل مهم دیگری هستند که به ما در تعیین عمق میدان وضوح کمک می‌کنند.

حال فکر کردن در مورد فضایی با عمق میدان خیلی زیاد و یا خیلی کم برای ما ملموس‌تر شده است. وقتی دوربین را خیلی دورتر از کنش قرار دهیم، نور خیلی زیادی در فضا باشد و ما لنز دوربین را باز کنیم، به یک عمق میدان زیاد خواهیم رسید. در حالی که اگر دوربین را نزدیک به کنش قرار دهیم و از لنز با فاصله کانونی بلند و نور خیلی کم در فضا استفاده کنیم، میزان عمق میدان ما کم خواهد شد. در حالتی که بخواهیم کنش را واضح اما پیش‌زمینه و پس‌زمینه را محو نشان دهیم، می‌توانیم از این روش استفاده کنیم. (تصویر ۱۵-۶: عمق میدانی با وضوح کم در حالی که بیشترین تمرکز بر روی کنش اصلی است، در کنار عمق میدان زیاد و نشان دادن محدوده عمیق‌تر درون فیلم که هنوز هم از وضوح خوبی برخوردار است).



تصویر ۱۵-۶

کلاکت زدن در ابتدای هر نما

فیلم‌های سینمایی که امولوسیون دارند، با استفاده از دو دستگاه متفاوت صدا و تصویر آنها ضبط می‌شود. این نماها لازم است که در مرحله پس از تولید مورد شناسایی قرار گرفته و با یکدیگر ادغام شوند؛ که در واقع ما این عمل را همگامی یا همزمانی می‌نامیم. برای رسیدن به این فرایند آنچه اهمیت دارد، استفاده از کلاکت است.

کلاکت‌ها را قبلاً با استفاده از لوح‌های واقعی ساخته و در اختیار فیلمبردار قرار می‌دادند تا با گچ بر روی این لوح اطلاعات مهم را درج کند. اما اکنون این ابزارها شبیه به وایت‌برد ساخته می‌شود تا بتوان با استفاده از قلم‌های رنگی بر روی آنها اطلاعات را درج کرده و مجدداً برای اطلاعات بعدی به راحتی آنها را پاکسازی کرد. وقتی در ابتدای یک نما شما از کلاکت استفاده می‌کنید، باید نام پروژه، نما، صحنه، برداشتی که انجام می‌شود را بر روی آن بنویسید. وقتی بازوهای کلاکت بهم خورده و صدایی از آنها شنیده شود، یعنی صحنه آماده برای تصویربرداری است.

وقتی در حال تصویربرداری از پروژه‌های ویدیویی هستید، احتمالاً دوربینی خواهید داشت که به صورت همزمان هم تصویر و هم صدا را برای شما ضبط کند. در فرایند تدوین با یک سیستم رایانه‌ای غیر خطی دیجیتال شما دیگر نیازی نخواهید داشت که تصویر و صدا را با هم هماهنگ کنید. به این دلیل که قبلاً تمامی پوشه‌های تشکیل شده توسط دوربین دیجیتال، طبق تایم کد خود با یکدیگر تیم تشکیل داده‌اند. با این وجود باز هم نیاز است که در ابتدای هر نما از کلاکت استفاده کنید. به این دلیل که استفاده از کلاکت‌ها به ما در شناسایی نماها کمک خواهند کرد و پس از تولید بهتر می‌توانیم نماهای هر گروه را شناسایی کنیم. در صورت عدم وجود کلاکت برای نوشتن اطلاعات بر روی آن و شروع تصویربرداری، بهتر است ابتدای نما حداقل صدای کلاکت را پخش کنید تا همه در خصوص اطلاعات آن نما اطلاعات لازم را کسب کنند. مخصوصاً در فیلم‌های مستند، موقعیت‌هایی هستند که شما دیگر زمان کافی برای این که در ابتدای نما از کلاکت استفاده کنید نخواهید داشت؛ به این دلیل که یک حادثه ناگهانی اتفاق می‌افتد و شما در این حالت تنها قادر خواهید بود از صحنه تصویربرداری کنید تا در انتها از کلاکت استفاده نمایید. زمانی که حادثه به اتمام رسید و شما هنوز دوربین را قطع نکرده‌اید، می‌توانید از "کلاکت انتهایی" برای معرفی نما استفاده کنید. اصولاً برای استفاده از کلاکت در انتهای تصویربرداری، آن را به شکل سر و ته نگه می‌دارند. هدف شما از انجام این کار در آن است که نما را برای تدوینگر و سادگی کار او، معرفی کنید. (تصویر ۱۶-۶: از کلاکت زمانی باید استفاده شود که تصویر و صدا با استفاده از دو وسیله ضبط می‌شوند. البته وقتی که تصویر و صدا بر روی یک نوار ضبط می‌شوند نیز استفاده از کلاکت می‌تواند مزایای بسیاری به همراه داشته باشد).



تصویر ۱۶-۶

جمع‌بندی نهایی

در این فصل دریافتیم که میان بازیگر و صحنه باید ارتباط برقرار شود. همچنین می‌توان در نمای خیلی نزدیک یا خیلی خیلی نزدیک نیز تصویربرداری انجام داد.

- از وجود نور چشم اطمینان حاصل نماییم.
- میان کنش دوربین و حذف خانگی در تلویزیون یک خط ایمن بکشیم.
- با شل کردن کلاهی سه‌پایه در تیلت یا پن به تعقیب بهتر کنش کمک کنیم.
- از کنش‌های همپوشان برای تدوین بهتر نسبت به فیلمبرداری استفاده کنیم.
- از استوری برد و فهرست نما استفاده کرده و همیشه شی را در یک حالت واضح نمایش دهیم.

- قاب‌بندی درست برای نماهایی که با هم در تدوین استفاده می‌شوند برای ایجاد فضای مناسب در نگاه تماشاگران ضروری است.

- باید از زاویه‌های مختلف و منطبق با دوربین از موضوع تصویربرداری کنیم که تمام حالات آن را پوشش دهد.

- موضوعات مهم را در نیمه بالایی قاب قرار دهیم و فضای خالی آن را کم کنیم.
- برای انتخاب رنگ‌ها در پروژه دقت و خلاقیت زیادی به خرج دهیم.
- فضای خالی بالای سر بازیگر را همیشه مد نظر قرار دهیم.
- هر آنچه که حواس ما را در روند تصویربرداری از نما پرت می‌کند را از اطراف سر بازیگران دور نماییم.

- برای تصویربرداری از نماهایی که در آن اشخاص مختلفی در حال تردد هستند از عمق فضای مناسب استفاده کنیم.

- زمانی که سه نفر در یک تصویر در حال صحبت هستند میان نماهای دو نفره آنها انطباق ایجاد کنیم تا تدوینگر با مشکل مواجه نشود.

- همیشه سعی کنیم در تصویر هر دو چشم بازیگر را نشان دهیم.
- به جهت خط نگاه در نماهای نزدیک بسیار توجه داشته باشیم.
- نحوه و زمان استفاده از زوم را در طول نما به درستی درک کرده و تشخیص دهیم.
- برای انجام حرکات دالی به سمت جلو و عقب انگیزه لازم را ایجاد نماییم.
- برای عبور از خط ۱۸۰ درجه از راهکارهای مطمئن استفاده کنیم.

- دوربین باید زمان بیشتری از یک نما تصویربرداری کند.
- قبل از قطع کردن تصویربرداری دوربین از کنش‌های مختلف باید از پایان یافتن کامل آن اطمینان حاصل کنیم.
- در روند تصویربرداری از مستند تا جای ممکن از جلب توجه کردن خودداری کنیم.
- در روند تصویربرداری از یک صحنه مراقب تله‌های تداومی باشیم.
- لنزها را در فاصله کانونی کوتاه قرار دهیم تا حرکات دوربین مخفی بمانند.
- زمان تصویربرداری از نماهای نزدیک بر استفاده از لنزهای باز تأکید داشته باشیم.
- عمق میدان وضوح را تحت کنترل قرار دهیم.
- در آغاز هر نما از کلاکت استفاده کنیم.

منابع

- Master Shots Vol ۱, ۱st edition: ۱۰۰ Advanced Camera Techniques to Get an Expensive Look on Your Low-Budget Movie (Paperback) .by Christopher Kenworthy (shelved ۲ times as film-directing).
- The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (Paperback) by Bruce Block (shelved ۲ times as film-directing).
- Grammar of the Film Language (Paperback) by Daniel Arijon (shelved ۲ times as film-directing).
- Film Directing: Cinematic Motion (Paperback) by Steven D. Katz (shelved ۲ times as film-directing).
- Moviemakers' Master Class: Private Lessons from the World's Foremost Directors (Paperback) by Laurent Tirard.
- Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer .by Paul Schrader.
- Films Directed by David Cronenberg (Film Guide): The Fly, Eastern Promises, a History of Violence, Scanners, Videodrome, Naked Lunch, Crash .by Source Wikipedia, Books LLC (Editor).
- The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques (Paperback) .by Judith Weston (shelved ۳ times as film-directing).
- The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition .by Gustavo Mercado (shelved ۳ times as film-directing).
- In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing (Paperback) .by Walter Murch (shelved ۴ times as film-directing).
- Making Movies (Paperback) .by Sidney Lumet (shelved ۴ times as film-directing).
- On Directing Film (Paperback) .by David Mamet (shelved ۵ times as film-directing).
- Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film & Television (Paperback) .by Judith Weston (shelved ۸ times as film-

directing).

-Adventures in the Screen Trade: A Personal View of Hollywood and Screenwriting .by William Goldman.

-Films Directed by Gregg Araki (Study Guide): Smiley Face, Gregg Araki, Mysterious Skin, Nowhere, the Doom Generation, by Books LLC.

-Articles on Films Directed by Richard Linklater, Including: Waking Life, Bad News Bears, Slacker (Film), Dazed and Confused, the Newton Boys, Before Sunrise, Before Sunset, Tape (Film), It's Impossible to Learn to Plow by Reading Books.

-On Directing Film (۱۹۹۲) by David Mamet

-The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age (۲۰۱۳ Edition) by Steven Ascher and Edward Pincus.

-Fundamentals of Film Directing

- "On Directing Film" – David Mamet

- "Film Directing Shot by Shot" – Steven D. Katz

- "Directing: Film Techniques and Aesthetics" – Michael Rabiger

- "The Five C's of Cinematography" – Joseph V. Mascelli

- Practical Guidebooks for Directors

- "Master Shots (Vol. ۱-۳)" – Christopher Kenworthy

- "The Filmmaker's Eye" – Gustavo Mercado

- "The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media" – Bruce Block

- Storytelling & Narrative Techniques

- "In the Blink of an Eye" – Walter Murch

- "The Anatomy of Story" – John Truby

- "Save the Cat!" – Blake Snyder

- Directing Actors & Performance

- "Directing Actors" – Judith Weston

- "The Film Director's Intuition" – Judith Weston
- Insights from Legendary Filmmakers
- "Hitchcock/Truffaut" – François Truffaut
- "Something Like an Autobiography" – Akira Kurosawa
- "Making Movies" – Sidney Lumet