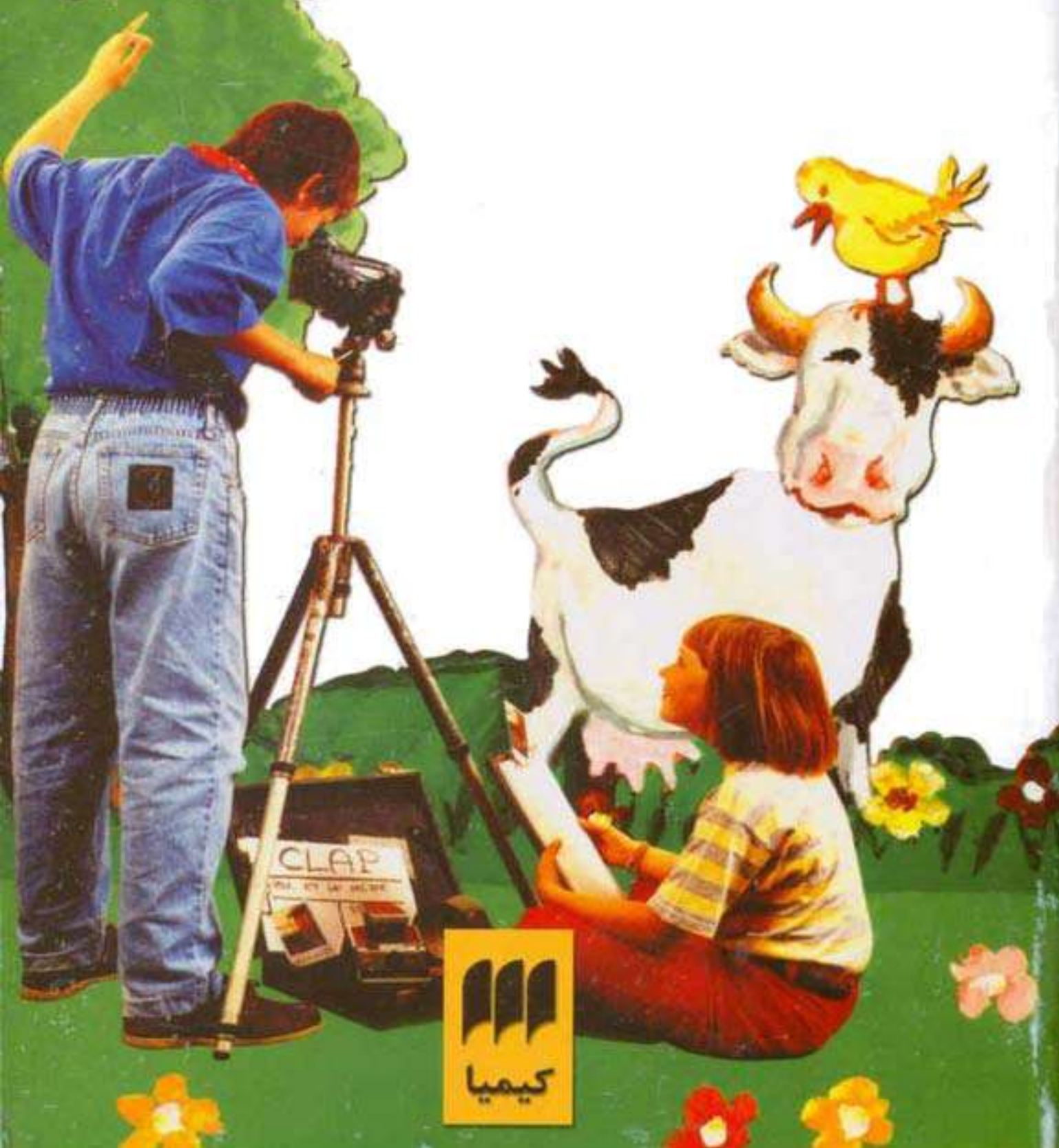


پشت دوربین

فیلمسازی به زبان ساده

مارک آرنو

ترجمه رؤیا خویی



به نام خدا

پشت دوربین

فیلمسازی به زبان ساده

مارک آرنو

ترجمه رؤیا خویی



کتابهای کیمیا

این کتاب ترجمه‌ای است از:

DERRIÈRE LA CAMÉRA

Marc Arnaud

Castor Doc Flammarion, Paris, 1997



کتابهای کیمیا (وابسته به انتشارات هرمس)
تهران، خیابان ولی عصر، بالاتر از میدان ونک، شماره ۱۳۳۷ - تلفن: ۸۷۹۵۶۷۴

پشت دوربین
مارک آرنو
ترجمه: رؤیا خویی
طرح جلد: واحد گرافیک هرمس
چاپ اول: ۱۳۸۴
تیراژ: ۳۰۰۰ نسخه
چاپ: نوبهار
همه حقوق محفوظ است.

آرنو، مارک
پشت دوربین / مارک آرنو؛ ترجمه رؤیا خویی. - تهران: هرمس
(کیمیا). ۱۳۸۴.
۱۷۲ ص.: مصور.
فهرستویسی بر اساس اطلاعات فیبا (فهرستویسی پیش از انتشار).
عنوان اصلی: *DERRIÈRE LA CAMÉRA*
۱. ضبط ویدئویی - تولید و کارگردانی. ۲. سینما - تهیه و
کارگردانی. الف. خویی، رؤیا، ۱۳۲۲ - . مترجم. ب. عنوان.
۷۹۱/۴۴۰۲۳۳ PN ۱۹۹۵/۹/۹
۱۳۸۲
۸۱-۳۹۹۴۲ م

ISBN 964_363_181_8

شابک ۹۶۴-۳۶۳-۱۸۱-۸

فهرست

۱	 مقدمه
۲	 ۱. فکر اولیه فیلم
	 اثر ابتکاری شما
۱۲	 ۲. فیلمنامه
	 تصویری از ورای کلمات
۵۵	 ۳. مسیر حرکت
	 روش پیشنهادی
۶۱	 ۴. یافتن مکان مورد نظر برای فیلمبرداری
	 یافتن آرایش صحنه مناسب برای فیلم
۶۸	 ۵. انتخاب بازیگران (کستینگ)
	 انتخاب تعیین کننده
۷۶	 ۶. دکویاژ (پُرش)
	 جایی که نقش فیلمساز تأیید می شود
۱۰۹	 ۷. برنامه کار
	 یک پازل واقعی
۱۱۸	 ۸. بودجه
	 هر چیزی قیمتی دارد
۱۲۵	 ۹. فیلمبرداری
	 تحقق رؤیاهای شما
۱۵۴	 ۱۰. مرحله پس از تولید
	 هنر مونتاژ (تدوین) و نمایش
۱۶۹	 ۱۱. قوانین
	 ما هر حقی را داریم، به شرط آنکه به ما داده شده باشد ...

مقدمه

در قلمرو تصویر و صدا نکات شگفت‌انگیزی وجود دارد ... اما امروزه از اسرار صوت و تصویر پرده برداشته شده است. افزایش شبکه‌های تلویزیونی، شبکه‌های محلی و منطقه‌ای، و مجله‌های تخصصی باعث شده که اکثر مردم از کار سازندگان فیلم باخبر باشند. اما آیا مردم به اندازه کافی از این اخبار آگاه هستند؟

نزدیک به یک دهه است که، به موازات بازار حرفه‌ای، امکاناتی نیز در اختیار علاقه‌مندان آماتور این حرفه قرار گرفته است تا بتوانند بی‌آنکه با سد عظیم مسائل مادی برخورد کنند، توانایی هنری خود را محک بزنند. این کتاب برای جوانانی که علاقه‌مندند اطلاعاتی در زمینه فیلمسازی کسب کنند، نوشته شده و هدفش این نیست که آنان را درگیر مسائل نظری کند. آنچه در این کتاب آمده است ثمره حدود پانزده سال تلاش در بخش دولتی و مؤسسات آموزشی، و نیز نزدیک به بیست سال کار اجرایی در زمینه سینما و ویدئو و عشق و علاقه‌ای است که به «تصویر» داشته‌ام.

هرکس بخواهد فیلمی بسازد، چه تازه‌کار باشد چه نباشد، در این کتاب با مراحل ساخت آن از آغاز تا به روی صحنه آمدن فیلم، آشنا می‌شود. این کتاب یک دستورالعمل نیست، بلکه بیشتر روش کار را توضیح می‌دهد و هرکس می‌تواند سلیقه‌های خود را به آن بیفزاید.

هدف کتاب حاضر این نیست که تمام دروازه‌های بزرگ «تولید» فیلم را به روی خوانندگان بگشاید، بلکه می‌خواهد افراد تازه‌کار را تا به نتیجه رسیدن برنامه‌شان، که «ساخت یک فیلم» است، هدایت کند.

۱. فکر اولیه فیلم

اثر ابتکاری شما

فکر چه عاقلانه باشد چه ابلهانه در هر حال جرقه‌ای است که خلاقیت شما را شعله‌ور می‌کند. اگر بگذارید فکرتان به راه خود برود، آنگاه می‌توان گفت که در راه تحقق ابتکارتان قدم گذاشته‌اید.

جان بخشیدن به فکر

وقتی درباره «فیلم» فکر می‌کنیم، بهتر است بدانیم که نکته اصلی فکر فیلم در کجاست.

تخیل

«... بله، خوب، می‌دانی، آن دختر قدرتی دارد که



می‌خواهد خود را از آن خلاص کند، در حالی که نامزدش می‌خواهد از نیروی او استفاده کند ...»

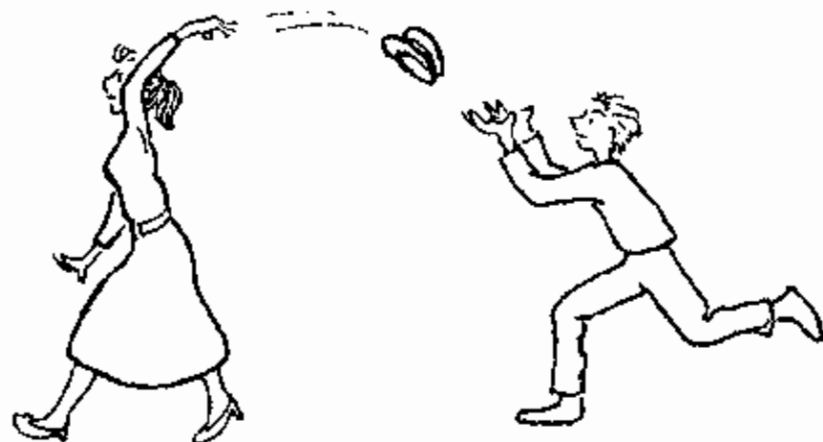
این فکر داستانی را شکل می‌دهد که شخصیتها، شرح و بسط و احتمالاً سرانجامی دارد، در اینجا با یک موضوع تخیلی روبه‌رو هستیم. ممکن است بعضی‌ها «هنوع تغییر در واقعیت را تخیل» بدانند، اما بهتر است این فرضیه را برای بحثهای احتمالی در پایان فیلمبرداری، نگه داریم. روشهای متعددی برای ارائه تخیل وجود دارد.

• سنتی‌ترین این روشها آن است که فیلمنامه را بر مبنای یک فکر ابتکاری بنویسیم. این داستان به سکانسها^۱ و صحنه‌هایی^۲ تقسیم می‌شود و بازیگرانی آنها را اجرا می‌کنند.

• پیچیده‌ترین این روشها آن است که ایده یا موضوع فیلم را از کتابی استخراج کرده داستان را به سلیقه خودمان مجدداً بازنویسی کنیم. به این کار اقتباس گفته می‌شود. این کار همان‌طور که از نامش پیداست، مشکلاتی را در حین بهره‌برداری به وجود می‌آورد. اگر می‌خواهید فیلمتان را به صورت یک فیلم کاملاً آماتور ارائه دهید، به هیچ وجه نگران نباشید. کافی است در عنوان‌بندی، نام نویسنده‌ای که موضوع را از کتاب او الهام گرفته‌اید ذکر کنید، آن‌گاه برای ادامه کار مشکلی نخواهید داشت.

یک اثر اقتباسی

۱. سکانس، اصطلاحی برای توضیح یک بخش واحدی طولانی از یک فیلم که یک کنش کامل را دربردارد. - م.
۲. صحنه یا صحنه، بخشی از یک فیلم روایی است که در یک زمان و یک مکان اتفاق می‌افتد. - م.



• برعکس، اگر می‌خواهید از این کار درآمدی نصیبتان شود، باید حقوق اقتباس از کتاب را از کسی که آن را در اختیار دارد بگیرید.

یک فیلم انیمیشن

• پرزحمت‌ترین این روشها آن است که یک داستان ابتکاری یا داستانی برگرفته از یک کتاب را به شکل تصاویر متحرک بسازیم. در یک فیلم انیمیشن^۱، صبر و شکیبایی و دقت شما محک زده می‌شود.

۱. انیمیشن، فرآیندی که با فیلمبرداری تک‌فریم از نقاشیها، اشیاء یا تصاویر کامپیوتری، حرکت مصنوعی ایجاد می‌کند. - م.

فیلم مستند

«... داستان زندگی آن مرد واقعاً جالب است! می‌تواند موضوع خوبی برای یک فیلم باشد!»

این فیلمها را در واقع براساس واقعیت می‌سازند. در این نوع فیلمها زندگی شخصیتهای زنده یا کسانی که در گذشته می‌زیستند، به نمایش درمی‌آید یا ماجرای نقد و بررسی می‌شود. این فیلمها موضوع مستند دارند.

یک فیلم مستند می‌تواند خاطره دوران یا زمانی مشخص از زندگی ما را به تصویر بکشد. این فیلمها انعکاس واقعیت‌اند و در عین حال نگاه و طرز فکر پدیدآورندگانشان را نیز دربردارند. در طبقه‌بندی «فیلمهای مستند» می‌توان فیلمهای جاده‌ای و فیلمهایی با موضوعهای پزشکی و کاری را نیز جای داد.



گزارش (رپورتاژ)

برای تهیه یک گزارش، اغلب اوقات باید آمادگی کامل و

جدی داشت و درباره موضوع اصلی تحقیق کرد. عناصری که می‌توانند به گزارش ما جلوه دهند، از این قرارند: یک تحقیق دقیق، یک مصاحبه (که جنبه ساختگی نداشته باشد) و تصاویر شگفت‌آور و عجیب.

دستیابی به واقعیت بدون مانع!

فیلم‌هایی درباره زندگی جانوران

فیلم زندگی جانوران در مرز بین گزارش و فیلم مستند قرار دارد.



ژانر

۱. انواع مختلف ژانرهای معمول از این قرارند: موزیکال، وسترن، گانگستری و ...

ژانر^۱ ترکیبی از فیلم تخیلی و گزارش (رپرتاژ) است. اگر فکر شما نیاز به ساخت ویژه‌ای دارد که بخش اعظم آن براساس قوه تخیل شکل گرفته یا اگر فکر اولیه شما کاملاً از احساساتان نشئت می‌گیرد، احتمال زیادی وجود دارد که بتوانید با اثرتان یک «ژانر» بسازید.

همه چیز بر اساس احساسات

کلیپ (نماهنگ)

اگر شما بخواهید براساس یک موسیقی، متن، یا یک ترانه تصاویری کاملاً شخصی بسازید، اقدام به ساخت یک کلیپ یا نماهنگ کرده‌اید. در این مورد بخصوص، بیش از سایر موارد به شما توصیه می‌کنم که قوانین مربوط به بازتولید مکانیکی را بخوبی بشناسید. برای اینکه این کار

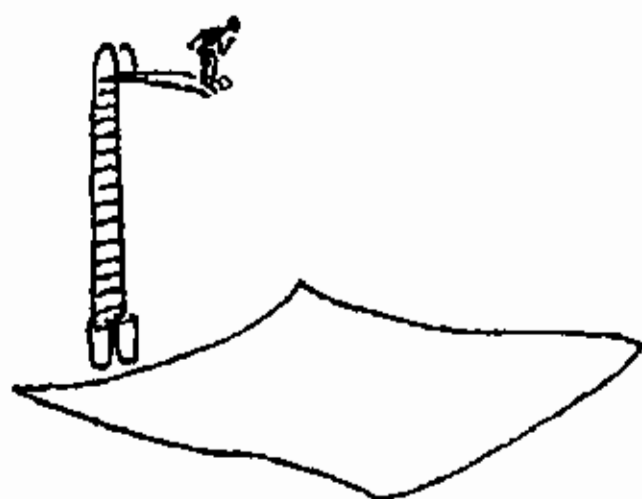
یک ترانه کوچک؟

آسانتر انجام شود به فصل مربوط به «قوانین» [فصل ۱۱]
مراجعه کنید.

بازنویسی فکر

برای یک فیلمساز مبتدی، این مرحله دشوار و اغلب
غیر قابل تحمل است. موفقیت او در کارش، بی آنکه بداند،
بیشتر بستگی به این مرحله دارد.

بسیاری از علاقه‌مندان، در برابر صفحه سفید کاغذ
ناتوان می‌مانند و کار را کنار می‌گذارند.
می‌توان این مرحله را به عملی ابتکاری تشبیه کرد که
شما قهرمان آن خواهید بود.



نرس از صفحه سفید

نخستین قدم (یا نخستین دستنویس فیلمنامه)

فقط بنویسید. برای روی کاغذ آوردن ایده خود به استعداد و توانایی
ادبی خاصی نیاز ندارید. کافی است ایده و فکر خود را با
کلمات ساده به شیوه تلگرافی و کوتاه بیان کنید. اگر
نوشتن گفتگوها (دیالوگها) ضروری است، گیج نشوید،
خیلی ساده نکات اصلی آن را بنویسید.
برای مثال:

«ژان آنچه را درباره پسرش فکر می‌کرد به فابین گفت.

فابین اخم کرد. ژان عصبانی شد و آنچه را فرزندش انجام داده بود برای او تعریف کرد ...»

این کلمات اولیه به عنوان مرجع به شما کمک خواهد کرد. از نوشتن جزئیات پرهیزید، شما می‌توانید این جزئیات را در ادامه پروژه (برنامه) خود وارد کنید.

خلاصه ایده یا فکر شما

از اولین دستنویس می‌توان چکیده‌ای تهیه کرد که در آن خلاصه نکات زیر مشخص باشد:

— شخصیت‌های اصلی داستان؛

— آنتریگ [تمام وقایعی که هسته یک نمایش، فیلم، یا رمان را تشکیل می‌دهند]؛

— مکانها؛

— دوران و عصری که داستان در آن می‌گذرد.

متن خلاصه‌شده را به زمان حال بنویسید و با استفاده از این چند خط (بیست تا سی خط برای فیلم‌های کوتاه و ده برابر بیشتر از آن برای فیلم‌های بلند) لحن فیلم خود را تعیین کنید.



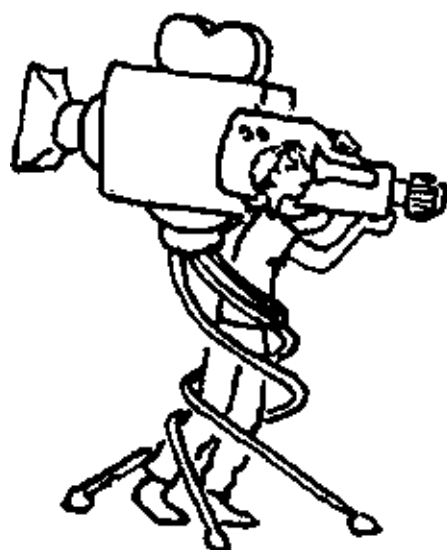
به نفع و بدتو

یادداشت مشخصات پروژه (کارت ویزیت طرح شما)

این یادداشت برای شروع اولین اقدامات مالی در جهت انجام طرح ضروری است و باید عناصر ویژه‌ای را در خود جای دهد؛ برای مثال:

• نوع وسیله فیلمبرداری و همچنین اندازه «قطع» فیلم.

انتخاب متناسب با ایده: درواقع اگر فیلم ما داستانی باشد، بلافاصله می‌توان نوع آن را مشخص کرد که مثلاً فیلم عاطفی، حادثه‌ای، تاریخی، پلیسی، ماجراجویانه، ترسناک، شگفت‌آور، وسترن، کمدی یا ... است.



هنگامی که نوع فیلم مشخص شد، می‌توان درباره محیط و فضای آن تصمیم گرفت. برای مثال فیلم ممکن است در فضاهای زیر بگذرد:

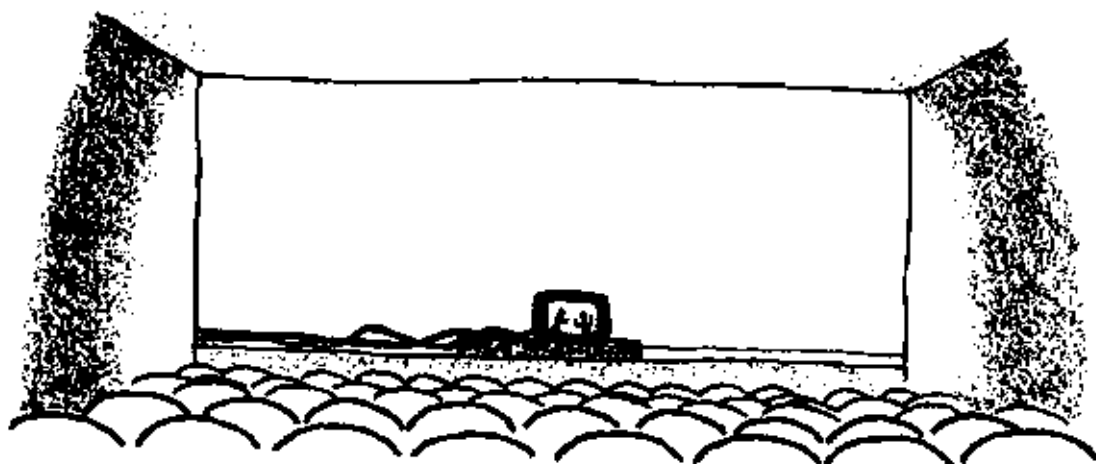
در محیط خارج و در شب، در فضای گذشته، سیاه و سفید، در فضاهای بزرگ، در محیط بسته و غیره.

می‌توان گفت که سینما یک پیوستگی معنایی با فیلم داستانی یافته، در حالی که ویدئو بیشتر برای موضوعات مستند یا گزارش (رپرتاژ) استفاده می‌شود. در واقع ظرافت ویدئو، کاربرد آسان آن، خودکار بودن و کنترل دائمی تصاویر ضبط‌شده از جمله دلایلی هستند که کاربرد این دستگاه را در شرایط دشوار، آسان می‌سازند. در مقابل، یک کار ویدئویی به نورپردازی قوی در صحنه نیاز دارد که این نکته کیفیت تصویربرداری را پایین می‌آورد.

بنابراین سینما را برای ایجاد فضاهای کنتراست (متضاد) ترجیح می‌دهند.

اما چون سینما بسیار پرهزینه است، خیلی افراد به کارهای ویدئویی تمایل نشان می‌دهند.

پرده نمایش کوچک یا بزرگ؟ انتخاب متناسب با نمایش: آیا فیلمی که می‌خواهیم بسازیم برای سالنهای تاریک (سینما) است یا پرده‌های



نمایش (اکران) کوچک؟ با وجود پیشرفتهای آشکاری که در زمینه فیلمبرداری ویدئویی دیده می‌شود، فیلمهای ویدئویی برای نمایش روی پرده یا اکرانههای بزرگ مناسب نیستند. اما برعکس یک کار سینمایی را می‌توان برای نمایش در تلویزیون آماده کرد. به علاوه با توجه به تکنولوژیهای جدید تلویزیونی شاهد جذب فیلمهای سینمایی در تلویزیون هستیم.

انتخاب متناسب با بودجه: در اغلب موارد با توجه به بودجه یا سرمایه‌ای که در اختیار داریم، بهترین ایده‌ها تحت‌الشعاع مسائل مالی قرار می‌گیرند. هزینه‌ها به تناسب منطقه و منابعی که برای گرفتن وام در اختیار دارید، متغیر است. در فصل مربوط به «بودجه» در این باره بیشتر صحبت می‌کنیم.

• مدت زمان پیش‌بینی‌شده

برای برآورد هزینه ساخت یک فیلم، تخمین مدت فیلم بسیار اهمیت دارد. به عبارت دیگر مدت یک فیلم نخستین عاملی است که اطلاعاتی دربارهٔ پخش آن (در جشنواره‌ها، با فروش کاستهای فیلم، یا در تلویزیون و غیره) به ما می‌دهد.

• اسامی بازیگران مورد نظر

نام بردن از بازیگران؟ در این کار اختلاف‌نظرهایی دیده می‌شود. اگر شما با بازیگران حرفه‌ای و معروف در فیلم خود به توافق برسید، بهتر است نام آنها را اعلام کنید. در مقابل، ارائه فهرستی از بازیگران آماتور ممکن است مشکلاتی را در پروژه ایجاد کند.

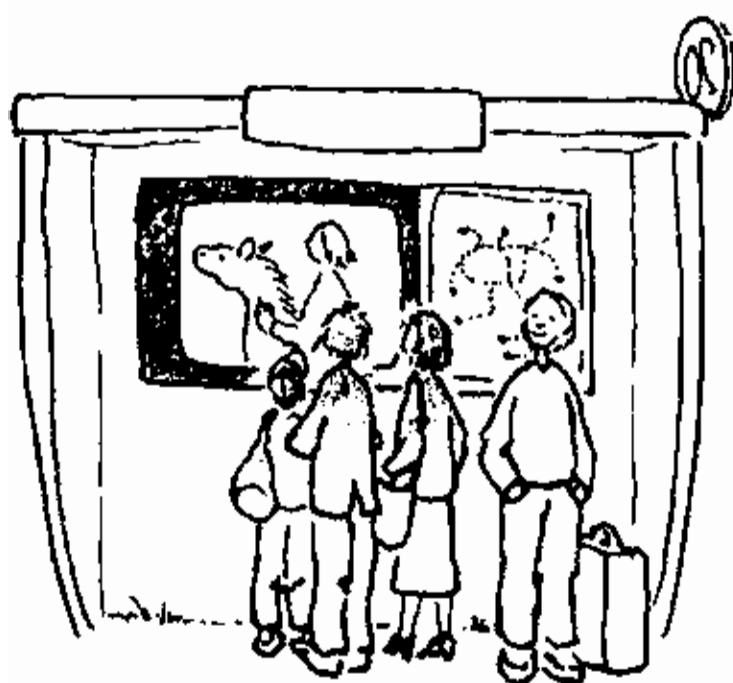
نام بردن بازیگران حرفه‌ای

• نوع موسیقی انتخابی

در یادداشت مشخصات پروژه بهتر است اعلام کنیم که موسیقی متن فیلم، مخصوص آن فیلم ساخته شده است. اگر آهنگساز از شهرت نسبی هم برخوردار باشد، این خود می‌تواند برگ برنده دیگری به شمار آید.

• شبکه‌های پخش فیلم

اگر فیلمی ساخته می‌شود، به این منظور است که به نمایش درآید. همچنین یک فیلمساز باید از شبکه‌های پخش بسیاری استفاده کند. اگر قصد دارید فیلم شما از یک شبکه تلویزیونی پخش شود، باید با مدیر برنامه‌های آن شبکه درباره پیش‌خرید فیلم خود مذاکره کنید.

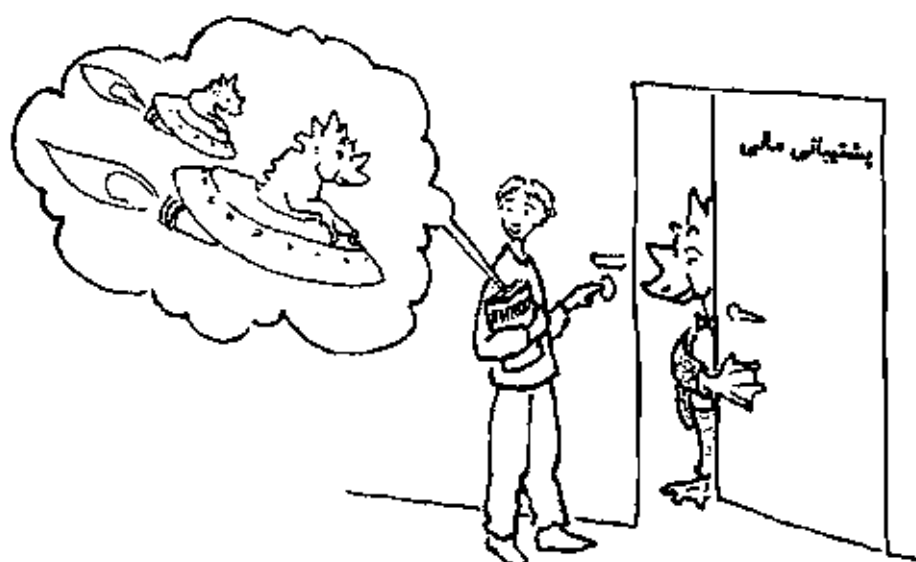


نتیجه‌گیری

کار بازنویسی فکر اولیه فیلم هنوز به پایان نرسیده است، اما شما می‌توانید با کمک خلاصه‌ای که نوشته‌اید و یادداشت مشخصات پروژه خود (که به صورت یک پرونده تایپ‌شده در اختیار دارید) از هم‌اکنون به دنبال راه صحیح را پیش بگیرید.

تأمین منابع مالی آن باشید. برای هر طرحی باید در زمان مناسب و با دلایل جدی و قاطع راه صحیح را پیدا کنید. تأمین هزینه یک فیلم داستانی همواره سخت‌تر از یک فیلم مستند است که به بررسی مسائل و مشکلات اجتماع (مانند بهداشت، آموزش، مشکلات افراد یک شهر و غیره) یا مسائل فرهنگی، نژادشناختی، علمی و غیره می‌پردازد.

به هر حال چه با سرمایه‌گذاری و چه بدون آن، باید با درک و همت کنید تا مرحله «بازنویسی فکر خود» را به پایان برسانید و پس از آن نوشتن فیلمنامه یا سناریو را آغاز کنید. فیلمنامه (سناریو) در سرتاسر طرح به عنوان مرجع، مورد استفاده قرار می‌گیرد و بخش اعظمی از موفقیت یا شکست فیلم شما به آن بستگی دارد.



۲. فیلمنامه

تصویری از ورای کلمات

همه چیز در آن هست! فیلمنامه پیوند میان تمام عواملی است که در خلق یک فیلم دخالت دارند. به طور خلاصه می‌توان گفت که فیلمنامه با دقت کامل و با در نظر گرفتن جزئیات، تمام حرکات و شیوه‌ارائه دقیق آنها را توصیف می‌کند. یک «فیلمنامه خوب» باید مواردی مانند: داستان، روایت، انسجام، جریان نمایش، ترانزیشن را دربر داشته باشد.



تداوم دیالوگها

نوشتن یک فیلمنامه به آمادگی نیاز دارد. اگر یک فیلمنامه‌نویس باتجربه نباشیم، برای نوشتن متن فیلمنامه به صورت نهایی آن دچار مشکل خواهیم شد. پس از نوشتن نخستین دستنویس، باید به کار «تداوم دیالوگها» پردازیم. این کار تحقیق و جستجوی بیشتری را می‌طلبد اما در عین حال باید توجه داشت که از جنبه‌های اساسی

داستان	آنچه در طول زمان اتفاق می‌افتد.
روایت	روش نقل داستان، اثر فیلمنامه‌نویس.
انسجام	قاعده‌ای که براساس آن یکپارچگی اجزای فیلم از قبیل موضوع، لحن، شکل یا یک حرکت باید رعایت شود.
جریان نمایش	آنچه داستان فیلم را پیش می‌برد.
ترانزیسیون	عنصری برای گذر از یک حرکت به حرکت دیگر در فیلم.

«نگارش کلاسیک» است. توجه کنید! ممکن است به دلیل علاقه و میل زیادی که به این کار دارید، از پرداختن به مسائل و نکته‌های اصلی دور شوید و خواننده و حتی خود را نیز گمراه کنید. باید بین یک رمان و یک فیلمنامه تفاوت گذاشت. در رمان فقط کلمات و طرز به کارگیری مطلوب آنها در جملات است که احساسات را برمی‌انگیزد. شگفتی کلمات و کلمات شگفت‌آور در حالی که در فیلمنامه، عوامل فیلم و انعکاس تصاویر و صدا از ورای کلمات می‌توانند مؤثر باشند. پیش از آنکه خود را درگیر «تداوم دیالوگها» کنید، مطمئن شوید که تمام عناصر را برای انجام کار در اختیار دارید.

نکاتی درباره موضوع فیلم

ایده و فکر شما موضوع فیلم را می‌سازد. موضوع فیلم باید در یک جمله خلاصه شود. برای مثال درباره فیلم دوئل، اثر استیون اسپیلبرگ می‌توان گفت: «یک اتومبیل به وسیله یک کامیون بزرگ تعقیب می‌شود. اتومبیلران اضطراب شدیدی دارد و در جاده درگیر نوعی دوئل می‌شود.»

از موضوع فیلم می‌توان دو نکته را بیرون کشید:

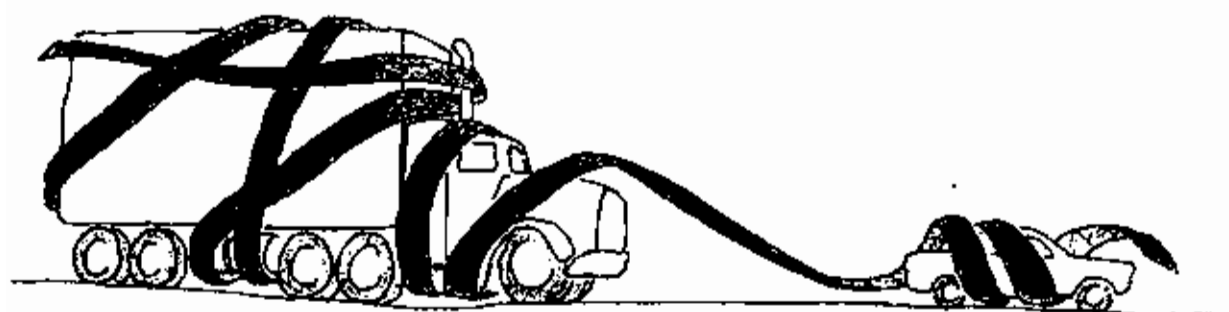
– آنچه اتفاق می‌افتد/ جریان فیلم؛

– آن که برایش اتفاقی می‌افتد/ شخصیت داستان یا فیلم.

نکاتی درباره جریان نمایش

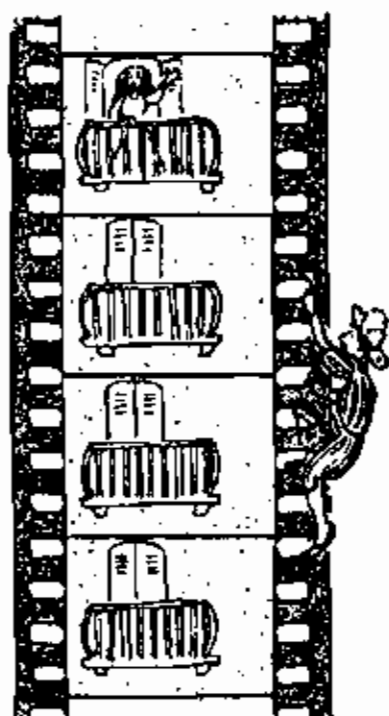
جریان داستان به دو شکل ممکن است ظاهر شود: جریان فیزیکی و جریان احساسی.

در مورد فیلم دوئل، برای مثال، جریان فیزیکی در نبرد بین ماشین کوچک و کامیون بزرگ به تصویر کشیده شده است. جریان احساسی فیلم را هم می‌توان در افزایش تدریجی اضطراب راننده ماشین، یا به عبارتی در تصمیماتی دید که او در مواجهه با خطر می‌گیرد. اینکه کدام جریان در فیلم اولویت داشته باشد، به نوع داستانی که تعریف می‌شود و در نتیجه نوع فیلمی بستگی دارد که ارائه می‌شود.



فیلمهای حادثه‌ای فیلمهای ماجراجویی مجموعه‌های آمریکایی: رمبو ایندیانا جونز ترمیناتور و ...	جریان فیزیکی (عملی) مهمتر از جریان احساسی
فیلمهای عاطفی درامهای روانشناختی پونت، اثر ج. دویلون باند کوچک، اثر م. دویل و ...	جریان احساسی مهمتر از جریان فیزیکی

از رمبو تا هیچکاک



ضرورت‌هایی برای شخصیت داستان

شخصیت داستان می‌تواند یک شخص، یک زوج یا یک گروه باشد. شخصیت داستان می‌تواند شخصیت اصلی یا نقش دوم باشد. اما در هر صورت، آنچه انجام می‌دهد و آنچه می‌گوید، باید با داستان مرتبط باشد.

شخصیت داستان ملزوماتی دارد:

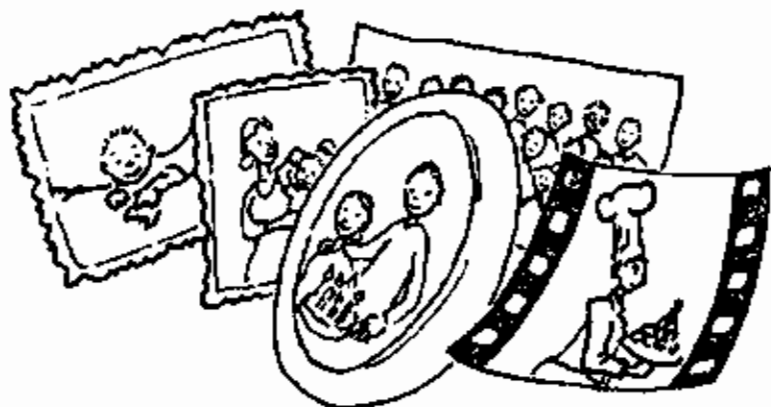
— او چیزی می‌خواهد.

— می‌داند به چه دلیل آن چیز را می‌خواهد.

— می‌داند تا چه حد آن چیز را می‌خواهد.

شما نیز، پیش از نوشتن دیالوگهای مستمر، باید به این سه پرسش پاسخ دهید. شما شخصیتی را که می‌خواهید در داستان خلق کنید بهتر می‌شناسید. انگیزه‌ها، شیوه زندگی، عملکرد و واکنشهایش را در برابر موانعی که بر سر راهش در داستان قرار می‌دهید بهتر می‌دانید. به این ترتیب می‌توانید محدودیتهای او را ارزیابی کنید. اینها تمام چیزهایی است که شخصیت داستان شما برای اعتبار خود نیاز دارد.

در فیلمها اغلب، شخصیتهای فراوانی دیده می‌شوند که هر یک منحصر به فرد هستند. پیش از آنکه شخصیتهای داستان فیلم خود را به تماشاچیان معرفی کنید، باید از محصول تخیل خود شناخت بهتری داشته باشید.



هر شخصیتی منحصر به فرد است.

در اینجا روشی به شما پیشنهاد می‌کنیم تا بتوانید شخصیت‌های داستان خود را بهتر اداره کنید. به این ترتیب که برای هر شخصیت، چه اصلی و چه نقش دوم، دو محور در نظر بگیرید.

• محور درونی: از بدو تولد شخصیت داستان تا نخستین ظهور آن در فیلمنامه را شامل می‌شود. برای این شخصیت شرح حالی را می‌سازیم و به صورت نامنظم دوران کودکی، تحصیل، علایق، مشکلات زندگی‌اش و غیره را توصیف می‌کنیم.

• محور بیرونی: از زمان ظهور او در فیلمنامه تا آخرین تصویرش را شامل می‌شود. بهتر است برای تماشاچی (در اینجا خواننده فیلمنامه‌تان) چند مورد را شرح دهید:

– طبقه اجتماعی و شغلی شخصیت داستان؛
– شرایط شخصی (مجرد، متأهل، مطلقه، بیوه و ...)
– شرایط روحی (آنچه دوست دارد، رؤیاها و تخیلاتش).
هنگامی که صحبت از «معرفی او به تماشاچی» به میان می‌آید، منظور این است که از طریق کنشها (جریان نمایش) که شخصیت داستان را تعریف می‌کنند «این موارد را بشناسانیم»، این کار «انتقال مجدد» نام دارد. واضح است که شخصیت داستان شما در قلب جریان نمایش (داستان) مشخصه‌های زیر را باید داشته باشد:
– حالت: از اینکه شخصیت شما کاملاً سفید یا کاملاً سیاه باشد پرهیز کنید. او را طوری ارائه دهید که بتواند تماشاگر را غافلگیر کند.

– رفتار: او باید خوش‌بین، با شور و شوق و شجاع، یا برعکس باشد.

– شخصیت: او می‌تواند مهربان، جدی، جذاب و ... باشد.

وجود او به مجموعه این عناصر بستگی دارد. هر شخصیتی پیچیده است اما همیشه به یک شیوه عمل نمی‌کند. باید به شخصیت داستان قدرت دهید تا تماشاچی را شگفت زده کند.

نکاتی دربارهٔ موانعی که در داستان وجود دارد

موانع تمام داستان را در بر می‌گیرد؛ می‌توان گفت به تناسب لحظه‌ای از فیلم که در آن قرار می‌گیرد (در ابتدا، وسط یا پایان فیلمنامه) اهمیت پیدا می‌کند و مسیری را که شخصیت داستان شما باید طی کند شکل می‌دهد. موانع در واقع دیوارهایی در برابر تماشاچیان است و آنها را وامی‌دارد تا از خود بپرسند چگونه قهرمان داستان باید از این موانع عبور کند. آیا او می‌تواند از آنها عبور کند، آنها را در هم شکند. در آنها نفوذ کند یا اینکه مانع آنها شود؟ همه اینها شیوه‌هایی هستند که می‌توانند در حل مشکلات قهرمان داستان به کار گرفته شوند.

انتخاب شخصیت داستان باید با این ملزومات هماهنگی داشته باشد تا تماشاچی بتواند به آن اعتماد کند. برای مثال فیلم دوئل را در نظر بگیرید:

یک پاسخ برای هر سؤال

— در این فیلم شخصیت داستان چه می‌خواهد؟
پاسخ: می‌خواهد خود را از دست کامیونی که او را تهدید می‌کند نجات دهد.

— چرا می‌خواهد این کار را انجام دهد؟
پاسخ: برای نجات زندگی‌اش.



— تا چه اندازه می‌خواهد این کار را انجام دهد؟

پاسخ: تا آنجا که تهدید و خطر را از بین ببرد.

در اینجا برای اینکه تماشاچی این نکته را قبول کند که «آقای همه‌کس» داستان تحت تأثیر شرایط به یک «آدمکش» تبدیل شده است، باید واکنشهای این شخصیت داستان قابل قبول باشد و پایان داستان نیز آن را ثابت کند.

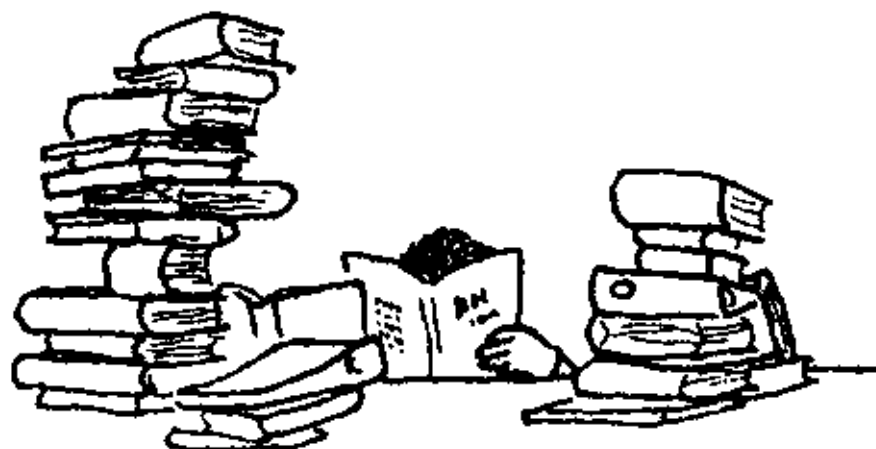


نکاتی درباره تسلط بر موضوع داستان

کار فیلمنامه‌نویسی که برای مثال جریان نمایش فیلم خود را در یک زندان قرار می‌دهد، اگر اطلاعات کافی درباره محیط زندان در اختیار نداشته باشد، بسیار مشکل خواهد بود. در واقع برای شناخت بهتر موضوع باید مدارک و اسناد مناسبی تهیه کرده تمام اطلاعات نوشتاری و سمعی و بصری، مصاحبه‌ها، بریده جراید، مقاله‌های مجلات و عکسهایی را که رابطه دور یا نزدیکی با موضوع فیلم دارند، جمع‌آوری کنید. به این ترتیب می‌توانید اطلاعات بیشتری در اختیار تماشاچیان قرار دهید و تداوم دیالوگها را غنی‌تر و معتبرتر کنید.

بر موضوع فیلم خود کاملاً تسلط داشته باشید.

از همه مهمتر اینکه از راه ارائه سنجیده شخصیت و جریان داستان می‌توانید داستان را بنویسید. باید سعی



کنید جزئیات بسیار کوچک را در داستان خود نگنجانید و از تفسیر کاراکتر یا خلق و خوی شخصیت داستان پرهیزید. بکوشید در مشاهدات و ملاحظات خود دربارهٔ نیازهای قهرمان داستان دچار سردرگمی نشوید.

هیچ چیز با ارزش تر از سادگی نیست.

کاغذ سفیدی که در اختیار دارید، یک صفحهٔ نمایش حقیقی است. فیلم خود را بدون استفاده از واژه‌های فنی بر روی کاغذ بنویسید. به کمک کلمات ساده، تصاویری را که به ذهن شما می‌رسد منعکس کنید.

فیلمنامه (سناریو)

حال که تداوم دیالوگها برقرار شده، می‌توانید کار خود یعنی نگارش نهایی فیلمنامه را آغاز کنید. ابتدا به شما پیشنهاد می‌کنیم که متن دیالوگهای مستمر خود را به سه قسمت مقدمه، شرح و بسط موضوع، و نتیجه تقسیم کنید.

مقدمه

شروع یک فیلمنامه بسیار مهم است و برای تماشاچی که تصمیم دارد وارد دنیای شما شود، یا اینکه در آستانهٔ در قرار دارد و با ناامیدی در جستجوی کلیدهای مناسب برای گشودن راه است، بسیار تعیین‌کننده است. او در این کیف یا بسته که شما به او می‌دهید پاسخ پرسشهای زیر را باید بیابد:

— شخصیت اصلی داستان شما چه کسی است؟

— ماجراهای دراماتیک در فیلم کدام است؟

— موقعیت دراماتیک فیلم کدام است؟

برای فیلمهای کوتاه حدود ده دقیقه، مقدمه باید سه صفحه باشد و برای فیلمهای بلند این مقدمه باید ده برابر بیشتر باشد.



این قسمت به داستان فیلم اختصاص دارد و در آن با تمام شخصیتها و تضادهای آنها آشنا می‌شویم. در پایان این قسمت است که گاهی اوقات با «گره دراماتیک» یا ماجرای برخورد می‌کنیم که داستان را به سمت دیگر هدایت می‌کند. برای فیلمهای کوتاه، این قسمت تقریباً در شش صفحه نوشته می‌شود.

نتیجه داستان

این مرحله، مرحله‌ای است که در آن باید گره‌ها باز شود. همان طور که می‌توان از نام آن نیز حدس زد، تماشاچی در این قسمت پاسخ تمام پرسشها را می‌یابد و تمام ماجراها و قضایای اولیه را پیش خود حل می‌کند. پایانی خوش یا پایانی تلخ
برای فیلمهای کوتاه ده دقیقه‌ای، نوشتن نتیجه در سه یا چهار صفحه کافی به نظر می‌رسد.



آخرین توصیه‌ها

- پیش از آنکه به طور جدی به کار نوشتن فیلمنامه بپردازید، به یاد داشته باشید که ویژگیهای یک فیلمنامه مؤثر از این قرار است:
- دیداری باشد، و در نتیجه به شکلی غیر از فیلم قابل اجرا نباشد.
- احساس را برانگیزد طوری که بتواند درون خواننده را تحت تأثیر قرار دهد.
- با پاسخ دادن به پرسشهایی که شما برای تماشاچیان به وجود آورده‌اید واقعی به نظر برسد.

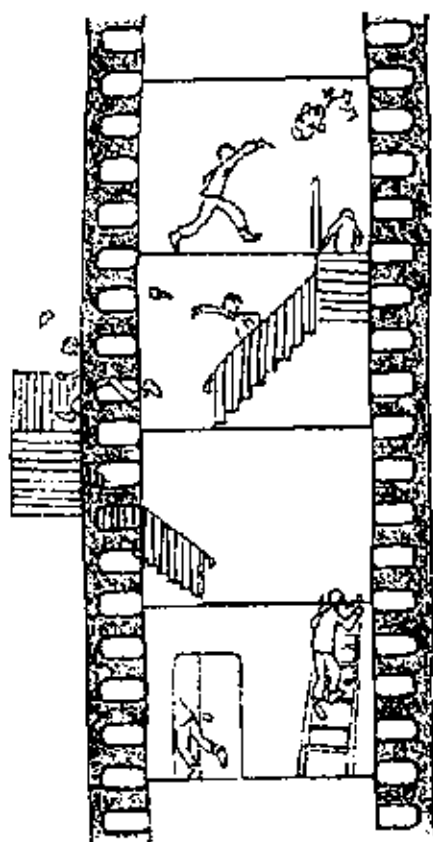
فیلمنامه شما به سکانسها و صحنه‌ها تقسیم می‌شود. فیلمنامه‌نویس‌ها تعریفهای گوناگونی را برای این بخشها ارائه داده‌اند. با این حال همه آنها با این تعریف موافق هستند:

«یک سکانس (فصل) یک واحد از جریان نمایش، یک واحد دراماتیک، و یک واحد زمانی ... است.»
صحنه نیز اغلب به یک واحد مکانی ارتباط دارد.
یک سکانس اغلب اوقات در یک زمان مشخص (نزدیک به زمان حقیقی) می‌گذرد و برای نمایش یک کنش مشخص در یک مکان مشخص به کار گرفته می‌شود.

برای مثال می‌توان چند سکانس را در فیلم دوئل نام برد: سکانس کافه چیک، سکانس مارها، سکانس قطار و

در مثال سکانس کافه چیک، شاهد ورود اتومبیل قهرمان داستان به میدان هستیم. دوربین در فضای خارج است. سپس شخصیت داستان وارد کافه چیک می‌شود. در اینجا سکانس در یک واحد مکانی که همان کافه بین راه و پارکینگ آن است فیلمبرداری شده است. اکنون بخوبی می‌توانیم یک سکانس را به صحنه‌هایش تقسیم کنیم تا بدقت مکانها را مشخص نماییم: صحنه ورود ماشین به میدان (با شخصیتهای مسن‌تر) و صحنه داخل کافه چیک (به همراه راننده‌های جاده‌ای).

اکنون مشاجره و دعوای یک زوج را در یک خانه بزرگ مجسم کنید. شخصیتهای داستان یکدیگر را از اتاقی به اتاق دیگر دنبال می‌کنند، از آشپزخانه به حیاط خانه و سپس به گاراژ و راه‌پله می‌روند و در نهایت به اتاق می‌رسند. این سکانس را می‌توان براساس مکانهای مختلفی که عوامل



داستان از آنها عبور کرده‌اند، به چندین صحنه تقسیم کرد. یادآوری می‌کنیم که فیلمنامه «ابزاری» در دست همکاران فنی شماست؛ برای مثال برای طراح صحنه که مسئولیت چیدن اتاقها را به عهده دارد، برای مسئول تدارکات که کار تهیه وسایل لازم را برای هرچه بهتر جلوه دادن این دعوا به عهده دارد (بشقابهای چینی، ...)، و مدیر فیلمبرداری که نورپردازی صحنه را هدایت می‌کند و غیره.

نگارش فیلمنامه

هر فیلمنامه‌ای که نوشته می‌شود باید به طور خاصی شماره‌گذاری شود و همواره از اصول خاصی پیروی کند. کدها و رمزهای بی‌شماری وجود دارند که پراهمیت‌ترین آنها در اینجا ذکر می‌شود. در زیر خلاصه‌ای از دیالوگهای مستمر را برای شما آورده‌ایم.

دیالوگهای مستمر

درام در شهر

شب است. روابط خانم و آقای مونتیگور رو به تیرگی گذاشته است. نادین بظاهر خشمگین است، به شوهرش توهین می‌کند و به او می‌گوید «مردک بیچاره». شوهرش که عصبانی است، ترجیح می‌دهد جواب او را ندهد. ناگهان کسی در می‌زند. هر دو نفر که ظاهراً منتظر کسی نیستند، با تعجب به یکدیگر نگاه می‌کنند. نادین به پنجره نگاهی می‌اندازد و ماشین را می‌بیند که در خیابان توقف کرده است. چند ضربه دیگر به در می‌خورد. نادین بی سرو صدا به شوهرش نزدیک می‌شود و مشخصات مهمانان را به او می‌دهد. بی‌یر به سمت در می‌رود و با خجالت از مهمانان دعوت می‌کند تا وارد خانه شوند ...

صفحه ۱

حال ببینیم که نخستین صفحه فیلمنامه ما چه شکلی خواهد داشت.

فیلمنامه درام در شهر

شروع (A)

I / 1: آشپزخانه: مشاجره - داخلی - شب: (B)

مردی موقه‌های که صورتش بخوبی اصلاح نشده است، دستهایش را جلو چشمهایش قرار داده است. زن (C) نسبتاً کوتاه قدی با موهای طلایی و با حالتی عصبانی در حالی که سعی می‌کند خشم خود را کنترل کند به او نگاه می‌کند. مرد دستهایش را از جلو چشمهایش پایین می‌آورد و چشمهای درشت آبی‌اش مشخص می‌شود.

زن (D)

(با حالتی تلخ)

— مرد بیچاره‌ای هستی!

(میس با حالتی تند به او نزدیک می‌شود)

— آقای بی‌دوموتیکور، می‌دانی با آدمهایی مثل تو چه کار باید کرد؟

بی‌یر (E)

(به آرامی)

— نادین، تو ...

(و به ناگهان به سمت زن برمی‌گردد)

— تو مرا عصبانی می‌کنی!

ضربه به در (F)

بی‌یر و نادین به یکدیگر نگاه می‌کنند. پس از لحظه‌ای مکث، نادین به سمت در می‌رود و پرده را می‌کشد.

I / 2: نقطه نگاه نادین، خیابان لویی دوم - خارجی - شب: (G)

خیابان لویی دوم آرام است. یک ماشین بزرگ امریکایی، با چراغهای روشن، در پیاده‌روی روبه‌روی خانه توقف کرده است.

بازگشت به A (H)

I / 3: آشپزخانه:

یک ضربه دیگر به در (F)

نادین

(به حالت خمیده به بی‌یر نزدیک می‌شود)

— بی‌یر، آنها هستند.

بی‌یر به آرامی به در ورودی نگاه می‌کند. نادین نیز همین کار را می‌کند.

بی‌یر

(با خجالت)

— بفرمایید!

شروع تیم موسیقی شماره ۱ (I)

فیدبسته (J)

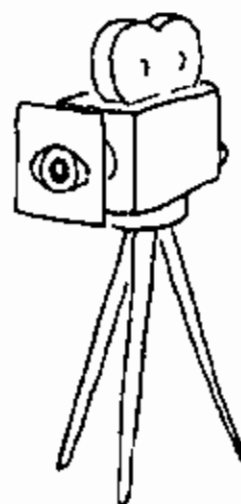
عنوان بندی

صفحه ۱

چگونه صفحه اول فیلمنامه را بخوانیم

در پایین هر عبارت در فیلمنامه، باید به نشانه‌های مربوط به نگارش (از قبیل جدول‌بندی و ردیف) و سبک نوشته (با حروف ریز، درشت، ایتالیک یا ...) توجه کنید.

چگونه توضیحات را بخوانیم



شروع (A)

یک راهنمایی فنی یا به عبارتی یکی از راهنمایی‌های فنی مجاز که در فیلمنامه می‌آورند، و نشان می‌دهد که نخستین تصویر فیلم از آنجا آغاز می‌شود.

عنوان صحنه (B)

علامت «I» شماره سکانس و عدد «۱» شماره صحنه را مشخص می‌کند. بلافاصله پس از شماره‌گذاری، مکان را مشخص می‌کنیم، که در اینجا «آشپزخانه» است. به دلخواه می‌توانیم جریان سکانس را، در اینجا «مشاجره»، نام‌گذاری کنیم. پس از آن توضیحات ضروری خارجی یا داخلی، شب یا روز باید ذکر شود.

این «نشانه‌ها» به ما امکان می‌دهند که بدانیم چه موقع در سکانسها به نور یا تغییر آب و هوا و غیره نیاز داریم.

نشانه‌های خوب

شخصیتهای جدید (C)

اگر دقت کرده باشید، دیده‌اید که در نخستین توصیف از



فیلمنامه، از پی‌یر و نادین مونتیکور اسمی آورده نشده، اما کلماتی چون مرد و زن در متن فیلمنامه وجود دارد. این شیوه در واقع یادآور نکته بسیار مفیدی است؛ در واقع هنگامی که شخصیت‌های داستان شما روی پرده ظاهر می‌شوند تماشاچی نمی‌داند آنها نادین و پی‌یر مونتیکور هستند. او فقط یک آقا و خانم را خواهد دید و در ادامه داستان با نام آنها آشنا خواهد شد بنابراین در آغاز نام شخصیت‌ها را ذکر نمی‌کنیم، اما این کار را فراموش هم نمی‌کنیم و نام آنها را بعداً در فیلمنامه می‌آوریم. کلمات مرد و زن را در فیلمنامه طبق قرارداد باید با حروف بزرگ بنویسیم و نام هر شخصیت جدید که در فیلمنامه ظاهر می‌شود، باید با حروف بزرگ ذکر شود.

دیالوگ / مکالمه (D)

دیالوگ اغلب اوقات از سه عنصر تشکیل شده است:

- شخصیت داستان که صحبت می‌کند (نام او را هنگامی می‌آورند که تماشاچی بخواهد او را بشناسد)؛
- یادداشت میزانشن^۱ (برای این است که به بازیگر راهنمایی اولیه درباره بازی و به خواننده فیلمنامه، تصویری از رفتار و حالت شخصیت داستان را ارائه دهد)؛
- خود دیالوگ (گفتگو).

از آنجا که در یک دیالوگ چندین کنش وجود دارد، به وسیله یادداشتهای کارگردانی به چند قسمت تقسیم می‌شود؛ مانند هنگامی که بار اول پی‌یر با نادین صحبت می‌کند، عکس‌العمل نشان می‌دهد و جمله خود را به پایان می‌برد. برای آنکه کنش و ادای جملات همزمان انجام شود راهنمایی میزانشن و سپس متن را می‌آوریم.

۱. میزانشن، تمام عناصری که در جلو دوربین قرار می‌دهند تا از آنها فیلمبرداری کنند، صحنه‌آرایی، نورپردازی، لباس، چهره‌پردازی و - م.

مثال:

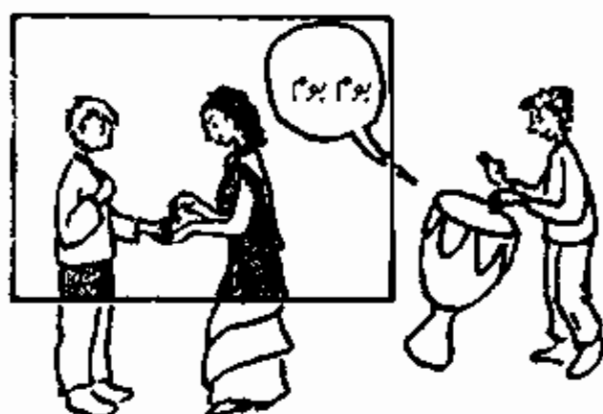
پی‌یر [در حالی که بگ تاکسی را صدا می‌زند]
— هی! تاکسی!

و اکنون تماشاچی هویت شخصیت داستان را می‌داند، بنابراین به جای «آقا» می‌توان «پی‌یر» را جایگزین کرد.



صدا (F)

هر بار که بخواهیم صدایی را وارد فیلمنامه کنیم، باید مشخصات آن را با حروف بزرگ بنویسیم. این کار به تکنسینهای صدای فیلم کمک می‌کند تا فهرست دقیقی از «صداهای تنها»ی (صداهایی که سر صحنه ضبط نمی‌شود) موسیقی مورد نظر را تهیه کنند. با این کار اطلاعات لازم دربارهٔ وسایلی که باید برای سکانسهای مختلف استفاده شود نیز در اختیار تکنسینها قرار می‌گیرد.



هر توضیحی دربارهٔ صدایی در فیلمنامه که به دنبال آن کلمهٔ "off" آمده باشد، به خواننده نشان می‌دهد که صدا مربوط به تصویر نیست و بنابراین منبع آن «خارج از محیط صحنه» است.

نقطه نگاه یکی از مشخصه‌هایی است که در فیلمنامه ارائه یک مشخصه می‌شود. این مشخصه را مانند عنوان صحنه ارائه می‌کنند تا به خواننده نشان دهد که روی پرده نمایش همان چیزی را خواهد دید که شخصیت داستان می‌بیند. نقطه نگاه تا زمانی ثابت است که این مکان (در اینجا خیابان و فضای خارج) تغییر نکند.

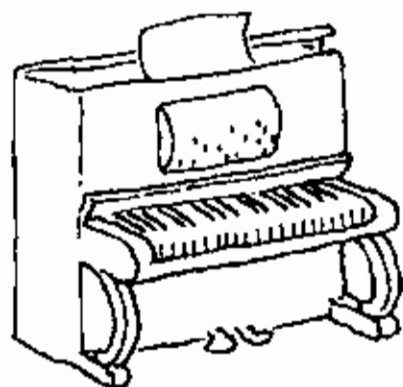
بازگشت به A (H)

اغلب اتفاق می‌افتد که در یک سکانس، چندین صحنه پی در پی در یک مکان فیلمبرداری شود، برای اینکه از دوباره‌نویسی تمام عنوان صحنه خودداری شود، از عبارت بازگشت استفاده می‌کنند تا به این ترتیب به مکانی که چند لحظه پیش فیلمبرداری شده بار دیگر اشاره کنند.

موسیقی (I)

ذکر ترتیب موسیقی در فیلم اختیاری است. اگر می‌خواهید آن را مشخص کنید، می‌توانید به آن اشاره کنید.

بهتر است که هر قطعه موسیقی را با شماره مشخص کنید و جزئیات آن را در ضمیمه موسیقی بیاورید.



تکنیک (J)

همان طور که قبلاً هم تأکید شد، اصطلاحات فنی (مقیاس نماها / پلان‌ها، حرکت دوربین و غیره) به دکوپاژ (برش) مربوط می‌شود.

در فیلمنامه مسائل فنی ذکر نمی‌شود. با این حال ذکر برخی کارهای فنی در فیلمنامه مجاز است؛ برای مثال

می‌توان از تکنیکهایی چون: فیدبسته^۱، فیدباز^۲، روزنه، و آئینه^۳ نام برد.

همچنین می‌توان به این فهرست جالب توجه واژه استوک را اضافه کرد که ممکن است در عنوان صحنه جای گیرد. استوک نشان می‌دهد که آن قسمت از فیلمنامه پیشتر شرح داده شده و بار دیگر به همان شکل استفاده خواهد شد.

طیوها برای گذار از صحنه‌ای به صحنه دیگر به کار می‌روند و باعث ایجاد تحول در فیلم می‌شوند.

۱. فیدبسته، افکتی که با تاریک شدن تدریجی صحنه، تا سیاه شدن کامل تصویر روی فیلم، به دست می‌آید. - م.
۲. فیدباز، افکتی که با روشن کردن تدریجی صحنه، تا نمایان شدن کامل تصویر روی فیلم، به دست می‌آید. - م.
۳. آئینه، به معنی درهم رفتگی تصاویر است و به افکتی می‌گویند که طی آن تصویری بتدریج محو می‌شود و همزمان یا آن، تصویر دیگری بتدریج ظاهر می‌شود. - م.

نور در فیلم

نحوه نورپردازی صحنه‌ها را در فیلمنامه به سختی می‌توان مشخص کرد. تنها می‌توان جزئیاتی را از نظر دید، شرح داد؛ برای مثال: سایه‌ها، رنگ محیط و شدت نور. در این باره از جملات ساده و معلوم استفاده کنید و هیچ‌گاه فراموش نکنید که نور هم در سکانسها نقش دارد.

نورپردازی

برای فهم بهتر این مطلب، در زیر خلاصه‌ای از فیلمنامه‌ای آورده شده است که در آن راهنمایی‌هایی برای نورپردازی صحنه‌ها دیده می‌شود:

«پرتوهای نارنجی‌رنگ نور فانوس نقاطی از خیابان تاریک را روشن کرده است. دم به دم سایه پسرکی ظاهر و پنهان می‌شود، و این سایه را تا چهارراهی که در آن چراغ راهنمای نارنجی‌رنگ روشن و خاموش می‌شود، می‌توان دنبال کرد».

به یک قطعه دیگر توجه کنید:

«پی‌یر دو مونتیکور حفاظ پنجره را باز می‌کند، اتاق از نور آفتاب روشن می‌شود».



روشهای دیگری هم برای ارائه فیلمنامه وجود دارد، اما در اینجا رایجترین آنها ذکر شده است.

چگونه یک سکانس خوب بسازیم

داستانهای کوچک در قالب یک داستان بزرگ

سکانس نیز مانند فیلمنامه باید سازمان یافته باشد یعنی یک آغاز، یک متن و یک پایان داشته باشد. پس از اینکه کلیت سکانس (ایده تنش دراماتیک به وجود آمده در مثال صفحه ۲۳) یا به عبارتی فضای حاکم بر سکانس و تداوم آن (مانند مشاجره بین نادین و پی‌یر که قطع می‌شود) مشخص شد، باید نحوه انجام کار بررسی شود.

کنش یا دیالوگ؟

داستان فیلم به وسیله کنش، دیالوگ یا آمیزه درستی از هر دو پیش می‌رود. ما باید بر رفتار و حالت شخصیتهای داستان خود در لحظه تکامل آنها در فیلمنامه بخوبی تسلط داشته باشیم. مکانهایی که این شخصیتها در آن حضور می‌یابند، برای موفقیت سکانس ما اهمیت دارد.

انواع مکانها

مکان اصلی در فیلم، همان مکان مرجع در داستان است، مکانها مهم‌اند. برای مثال در فیلم دوئل جاده مکان اصلی است. مکانهای سمبولیک برای سکانس ما فضا سازی می‌کنند. برای مثال در فیلم خانواده آدامز، قصر چنین کارکردی دارد. مکان گذار (ترانزیسیون) این امکان را فراهم می‌آورد تا از یک نقطه به نقطه دیگر برویم.

ویژگیهای مکان فیلمبرداری

ماهیت آن

شغل شخصیتها را نشان می‌دهد؛ برای مثال اگر یکی از مکانهای زیر باشد: دفتر کار، مزرعه، کارخانه یا معدن.

کیفیت آن

در آن می‌توان به توان مالی شخصیت‌های داستان پی برد و فهمید که آیا او ثروتمند، اعیان یا فقیر است.

نقش آن

از وقایع جاری در آن مطمئن هستیم؛ برای مثال کلیسا که در آن مراسم مذهبی برگزار می‌شود یا افراد برای اعتراف گناهانشان به آنجا می‌روند، یا گورستان که در آن اجساد مردگان دفن می‌شود.

موقعیت آن

اهمیت اقلیم و آداب و رسوم آن مشخص است: شمال، جنوب و غیره.

مکان / همخوانی با شخصیت‌ها

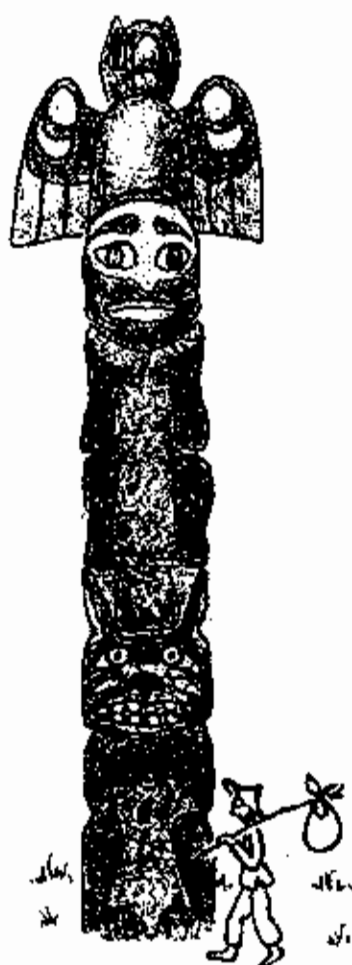
مکانی که ترسها، اضطرابها، خاطرات و لحظات مهم زندگی شخصیت‌ها به آن مربوط است.

مکانها نیز مانند شخصیت‌های داستان هستند و نقش مهمی در روند داستان شما ایفا می‌کنند. نباید آنها را نادیده بگیرید و باید مطمئن شوید که محیط و فضایی را که برای سکانستان می‌خواهید فراهم می‌آورند.

اگر بخواهیم از یک مکان برخلاف نقش معمول آن استفاده کنیم، ممکن است تماشاچی را شگفت‌زده کنیم و طبعاً این مسئله رفتار و حالت جدیدی را برای شخصیت داستان شما فراهم می‌آورد. عدم هماهنگی میان مکان و شخصیتی که در آن زندگی می‌کند نیز باعث شگفتی تماشاچی خواهد شد.

حال به مثال قبلی بازمی‌گردیم، فرض کنید سکانس مشاجره، در آشپزخانه‌ای در یک خانه ارزان قیمت رخ می‌دهد که لوازم متوسطی دارد و بوی ناخوشایندی از آن

مکانهایی که با داستان سازگاری دارند



به مشام می‌رسد. در این صورت بین نام شخصیتهای داستان، آقا و خانم مونتیکور، و شرایط زندگی آنها فاصله زیادی به چشم خواهد خورد.

ساخت دیالوگها

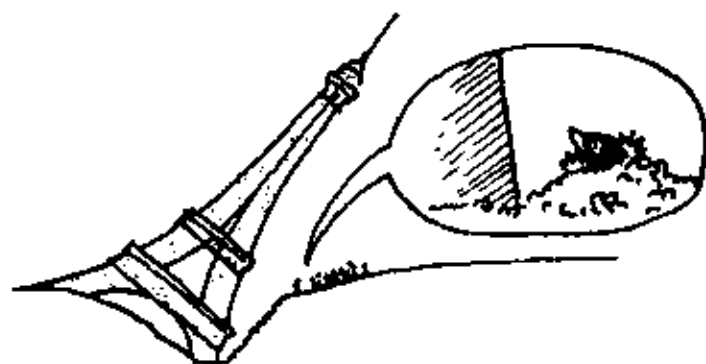
تعریف یک داستان یا نوشتن یک فیلمنامه کار سختی است؛ اما نوشتن دیالوگها بسیار حساستر است. سعی کنید دیالوگهای یک رمان را به یک اثر سینمایی تبدیل کنید. حتماً متوجه خواهید شد که این دیالوگها «بدرستی» نوشته نشده‌اند. در فیلم، همانند زندگی عادی صحبت می‌کنند. هر شخصیتی زبان خاص خود را دارد، حال می‌خواهد عجیب یا درست، خام یا تصنعی باشد. در یک دیالوگ ابتدا باید واقعیت را در نظر گرفت. برای نوشتن یک دیالوگ خوب، باید نقش شخصیتها را بخوبی درک کنیم.

کارکردهای یک دیالوگ

یک دیالوگ باید موجب پیشبرد موضوع داستان شود یا به عبارتی «مفید» باشد. دیالوگ اتفاقات گذشته را اعلام و وقایع زمان حال را تفسیر می‌کند. تحولات دراماتیک داستان را مشخص کرده درباره مکان یا هر شخصیت اطلاعات لازم را به ما می‌دهد.

مفید بودن

یک دیالوگ باید شخصیت داستان را توصیف کند.



تماشاچی با شنیدن چند جمله، به خاستگاه شخصیت داستان پی می‌برد (از روی لهجه)؛ می‌تواند میزان تحصیلاتش را حدس بزند (با کلماتی که به کار می‌برد)؛ بر رفتار و حالتهای او قضاوت کند (از روی لحن و طرز صحبت او).

توصیف شخصیت داستان

برای اینکه به شخصیت داستان (به جای زبان خودتان) یک زبان مناسب بدهید، پیشنهاد می‌کنیم در «جنبه درونی» که برای آن شخصیت خلق کرده‌اید، فروروید و به همه چیز او توجه کنید.

توجه! باید در نظر داشت که هر شخصیتی با مخاطب خود، براساس تصویری که از مخاطب خود دارد و تصویری که تصور می‌کند مخاطب از او دارد، به شیوه خاصی صحبت می‌کند.



دیالوگ باید احساسی را ایجاد، آشکار و منتقل کند. بدون شک، هر شخصیتی به تناسب وضعیت یا حالتش در لحظه خاص ورود به داستان، حرفی برای گفتن دارد و آن را به روشی ادا می‌کند. هنگام ترس با لکنت حرف می‌زند. هنگامی که خشمگین می‌شود فریاد می‌زند یا جملات کوتاه ادا می‌کند. در حالت هیجان تند صحبت می‌کند، کلمه‌های بیشتری به کار می‌برد، حرفهایش را تکرار می‌کند و غیره.

بهترین راه برای صحیح نوشتن یک دیالوگ این است که جملات را با صدای بلند بخوانید. یا چند جمله از دیالوگها را در زندگی روزمره به کار برید و بادقت واکنشهای مخاطبان خود را که شاید همان مخاطبان شخصیت داستان شما باشند مشاهده کنید.

هنگامی که در این مرحله سازنده قرار گرفتید، به شما پیشنهاد می‌کنیم تا دفتر کوچکی همراه خود داشته باشید و در آن تمام مکالماتی را که از این طرف و آن طرف می‌شنوید جمع‌آوری کرده یادداشت کنید. بدون شک جملات مناسب و خوشایندی خواهید یافت که به آسانی می‌توانید در فیلمنامه خود به کار برید.

و نقش مونولوگ‌ها (تک‌گویی) ...

استفاده از مونولوگ کار مشکلی است. ممکن است این کار به داستان شما لطمه وارد کند. با این حال اگر، برای مثال، شخصیت داستان شما پیرزنی است که تنها زندگی می‌کند و مونس جز یک گربه ندارد، استفاده از مونولوگ موجه خواهد بود. ممکن است برای اینکه شخصیت داستان حالتهای درونی و روحی خود را به تماشاچی منتقل کند، استفاده از مونولوگ ضروری باشد. در این حالت از آنچه به آن صدای درون گفته می‌شود استفاده می‌کنند (صدای off را نباید با صدای درون اشتباه گرفت صدای درون چون معنی دیگری دارد).



صدای درون در واقع « فکر شخصیت » داستان است که اطرافیان او آن را نمی‌شنوند و به طور محرمانه در اختیار تماشاچیان قرار می‌گیرد. به این ترتیب مؤلف دانش و اطلاعات تماشاچی را از سایر عوامل داستان فزونی می‌دهد (رجوع شود به صفحه ۴۶ کتاب).
با این شیوه آگاهی بیشتری در اختیار تماشاچی قرار می‌دهند.

ترانزیسیون (گذار)

داستان را پیش ببرید. بنا به تعریف، ترانزیسیون داستان را به سمت نتیجه آن پیش می‌برد. در واقع ترانزیسیون پلی بین یک برخورد و برخورد دیگر است و زمان میان یک صحنه از برخورد و صحنه دیگر است که اولی پایان می‌گیرد و دیگری آغاز می‌شود.

کارکردهای ترانزیسیون از این قرار است:

- باعث پیوستگی عناصر پراکنده داستان می‌شود؛
- باعث به هم پیوستن و استمرار دراماتیک داستان می‌شود؛

— امکان عبور از یک لحظه به لحظه دیگر را بدون آوردن توضیحات اضافی فراهم می‌کند.

از مورد آخر با اصطلاح « پرش یا حذف » یاد می‌کنند که برای تمام سازندگان فیلم بسیار باارزش است.

نکاتی درباره پرش یا حذف در فیلم

ده سال در یک ثانیه
بی‌شک فیلمنامه شما « فضا-زمانی » بیشتر از فضا-زمان فیلمتان ارائه خواهد داد. شما به دلخواه خود برخی ثانیه‌ها، دقیقه‌ها، ساعتها، هفته‌ها، ماهها، سالها، و قرن‌ها را که در داستان اهمیت کمتری دارند حذف می‌کنید. برای این حذفهای زمانی، باید پرشهایی در فیلم

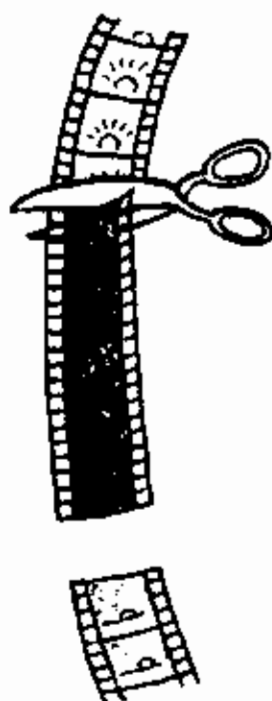
الهام دهید که اغلب کنترل و اداره کردن آنها مشکل است.



معمولاً هنگامی از پرش یا حذف در فیلم استفاده می‌شود که بخواهیم تغییراتی در آهنگ و ریتم فیلم ایجاد کنیم یا اینکه بخواهیم جنبه‌های جالب یک صحنه را حفظ کنیم. برای این کار حرکتها یا جریانهای دست دومی را که ممکن است روند جریان اصلی فیلم را کند کنند حذف می‌کنیم.

همچنین می‌توان پرش یا حذف را برای حفظ نوع روایت داستان استفاده کرد و آنچه را براحته قابل نتیجه‌گیری یا بسیار واضح است، از دید تماشاچی پنهان کرد. بالاخره می‌توان از آن برای «برانگیختن حس کنجکاوی» تماشاچی نیز استفاده کرد. برای این منظور بخشهایی از یک صحنه را حذف می‌کنند که جزئیات اساسی در اختیار تماشاچی قرار نگیرد تا او خود «گره دراماتیک» فیلم را باز کند.

آنتوان کوکا سه نوع پرش یا حذف را در فیلم تعریف می‌کند: پرش مونتاژ، پرش در استمرار و پرش یا حذف جزئی.



پرش مونتاژ

این نوع پرش مستقیماً با برداشت فیلم رابطه دارد و معمولاً آن را «تطبیق» می‌نامند. با بازسازی واحد زمانی در مونتاژ می‌توان از یک زمان حقیقی به زمانی مجازی رسید و به این ترتیب زمانهای مرده داستان را حذف کرد.

در ابتدا صحنه خود را این چنین توصیف می‌کنید:

پی‌یر دو مونتیکور تنها در اتاق خوابیده است. او برمی‌خیزد و به سمت کمد می‌رود. یکی از کتوشوها را باز می‌کند و عکسی از نادین را بیرون می‌کشد. به عکس نگاه می‌کند، چشمهایش پر از احساس است. دوباره به سمت تخت‌خواب برمی‌گردد و در حالی که هنوز عکس را در دست دارد، دراز می‌کشد.

قطاری در دور دست می‌گذرد.

پی‌یر عکس را روی صندلی می‌گذارد، تلفن را برمی‌دارد و شماره‌ای می‌گیرد و مدت زیادی در انتظار می‌ماند.

صدای سوت قطار از فاصله بسیار دور شنیده می‌شود.

تلفن را سر جایش می‌گذارد، دوباره عکس را به دست می‌گیرد و چشمهایش را می‌بندد.

در اینجا آگاهی دقیقی را درباره ضرباهنگ فیلم در اختیار خواننده فیلمنامه خود قرار داده‌اید. این صحنه قدری سنگین است زیرا کاملاً در زمان واقعی نوشته شده است. اما شما می‌توانید از روش حذف یا پرش مونتاز استفاده کنید و جایی برای دکوپاژ فنی باز کنید. با استفاده از حذف یا پرش مونتاز، فیلمنامه شما به شکل زیر تغییر می‌کند:

پی‌یر دو مونتیکور تنها در اتاق خوابیده است. او برمی‌خیزد، کتشی کمد را باز می‌کند و عکسی از نادین را بیرون می‌کشد. دوباره روی تخت می‌خوابد و به عکس نگاه می‌کند. چشمهایش پر از احساس و غم است.

قطاری در دور دست عبور می‌کند.

انگشت‌های پی‌یر بر روی تلفن است و شماره‌ای را می‌گیرد.

off - صدای سوت قطار از فاصله بسیار دور شنیده می‌شود.

در عکس نادین با لباس شنا در ساحل دریا دیده می‌شود. پی‌یر عکس را محکم می‌گیرد و چشمهایش را می‌بندد.

در این شکل نوع روایت داستان کاملاً متفاوت است. صحنه بسیار کوتاهتر (زمان مجازی)، و تکیه داستان روی لحظه‌های مهم است. در این حالت برای فیلمبرداری هم فضای بیشتری ایجاد شده است (دست پی‌یر که کشو را باز می‌کند، انگشتهایی که شماره می‌گیرند، جزئیات عکس که فیلمبرداری می‌شود و ...).

پرش یا حذف در استمرار

در این نوع پرش، ترانزیشن دیده نمی‌شود - به عبارتی از یک زمان مهم در فیلم مستقیماً به زمان مهم دیگر می‌رویم. این نوع پرش به چندین روش انجام می‌شود. با استفاده از دیالوگ:

XII / ۴: آشتی - اتاق نشیمن - داخلی - شب:

[...]

پی‌یر با مهربانی نادین را می‌بوسد.

نادین

(او را به نرمی عقب می‌زند)

- بین تو باید بیایی آنجا!

پی‌یر

(با بخند دور می‌شود)

- فردا همدیگر را در ساحل می‌بینیم ...

XIII / ۱: درس اسکی روی آب - ساحل - خارجی - روز:

نادین تخته موج سواری را تا آب می‌کشانند، و به محض اینکه تخته با آب تماس پیدا کرد روی آن می‌پرد.

نادین

(رو به پی‌یر که بی حرکت کمی دورتر ایستاده است)

- آب خیلی سرده!

[...]

با استفاده از عنوان (تیتراژ):

کافی است تا از عباراتی مانند: «فردا صبح ...» و «در این مدت ...» استفاده کنیم.

این عبارتها را در فیلمنامه می‌نویسیم (در سمت چپ فیلمنامه و با حروف بزرگ): مانند مثال زیر:

XIII / ۱: درس اسکی روی آب - ساحل - خارجی - روز:
ساحل از جمعیت پر است.

این تصویر و تصویر بعد در یک کادر روی هم منطبق می‌شوند
روز بعد ...

نادین تخته موج سواری را تا آب می‌کشانند، و به محض اینکه
تخته با آب تماس پیدا کرد روی آن می‌پرد.



پرش یا حذف (ایجاز) از راه تغییر شکل

یک شخصیت، یک وسیله یا آرایش صحنه تغییر می‌کند، این می‌تواند نشانه تغییر زمان باشد. برای مثال زیرسیگاری که در پایان صحنه ۱ خالی بود، در ابتدای صحنه ۲ پر از ته‌سیگار می‌شود؛ درخت نحیف و عریان فصل زمستان، پوشیده از شکوفه‌های بهاری می‌شود؛ کودکی که به تازگی جامی را برده، و دیدن همان جام روی طاقچه بخاری دیواری در زمان بزرگسالی آن کودک؛ و غیره.



پرش یا حذف با کمک جنبه‌های تاریخی

این نوع پرش با اشاره به مسائل فرهنگی، اجتماعی و صنعتی انجام می‌گیرد. برای مثال با تعویض لباس (مد)، ماشینها (تحولات تکنولوژیک)، و معماری که اغلب نشان‌دهنده زمان داستان است ... نمود می‌یابد.

تکنیکهای فیدبسته یا آئشنه و استفاده از شاترهای^۱ مسطح یا چندبُعدی، از جمله تکنیکهایی هستند که در فیلمنامه ممکن است از آنها یاد شود و با حروف درشت و در قسمت چپ نوشته می‌شوند.

پرش از راه بازگشت به عقب (فلاش‌بک^۲)

۱. یکی از اجزای داخلی دوربین که مدت زمان رسیدن نور به فیلم را تنظیم می‌کند. - م.

۲. به هم ریختن داستان که در آن زمان به عقب برمی‌گردد تا رویدادهایی را نشان دهد که پیش از رویداد حاضر اتفاق افتاده‌اند. - م.

کافی است آنچه را اتفاق خواهد افتاد و آنچه را مربوط به دوران گذشته است در زمان حال تصور کنیم. به این ترتیب داستان در روند زمانی خود دچار وقفه خواهد شد. با استفاده از برخی تکنیکها می‌توان از زمان حال به گذشته رفت:

- محو شدن تصویر روی چشموهای شخصیت داستان؛
- تصویر رنگی که سیاه و سفید می‌شود؛
- آهنگ همراه فیلم و



برای مثال سکانسی که در آن از تکنیک بازگشت به عقب استفاده شده در زیر آمده است:

بازگشت به عقب

XV / ۸: تصادف - جاده خارج از شهر - خارجی - روز:

[...]

پی‌یر به شیشه شکسته جلو اتومبیلش نگاه می‌کند، سپس به آرامی به سمت جاده برمی‌گردد.

XV / ۸ مکرر: فلاش‌بک - همان جاده - خارجی - روز:

تصویر به صورت سیاه و سفید.

دخترک کوچکی در جاده می‌دود.

آهنگ موسیقی فیلم (کودکی).

[...]

IV / ۳: نامه - حیاط - خارجی - روز:

[...]

نادین نامه را باز می‌کند.

نادین

(در حالی که در دلش نامه را می‌خواند)

عشق من ... می‌دانم که وقتی این نامه را باز می‌کنی، کینه و
عصبانیتت فروکش کرده است. آیا تو می‌توانی ...

IV / ۴: نامه - عرشه کشتی - خارجی - روز:

پی‌یر به جان‌پناه کشتی تکیه داده و به بخاری که در امتداد
مسیر حرکت کشتی از دودکش خارج می‌شود، نگاه می‌کند.

نادین

(که کشتی را دنبال می‌کند، off)

... آیا روزی مرا به سبب آنکه جز آنچه هستم نبوده‌ام،
خواهی بخشیدی؟

[...]

پرش جزئی

هنگامی پرش یا حذف ما جزئی است که یک وقفه زمانی
در تصویر، نه در دیالوگ یا در صدا، ایجاد کنیم و در این
صورت همان‌طور که می‌دانیم این دو قسمت، یعنی
دیالوگ و صدا، وحدت زمان را در صحنه حفظ می‌کنند.
همان‌طور که در جدول صفحه ۵۶ کتاب ملاحظه
می‌کنید، پرش یا حذف کاری دقیق است. در بسیاری از
فیلمهای آماتور این فن دیده نمی‌شود و در بسیاری فیلمها
نیز بخوبی استفاده نشده است.

به یاد داشته باشید، اغلب اوقات بیننده‌ای را که
سرگردان شده از دست خواهید داد!

انواع ترانزیشن

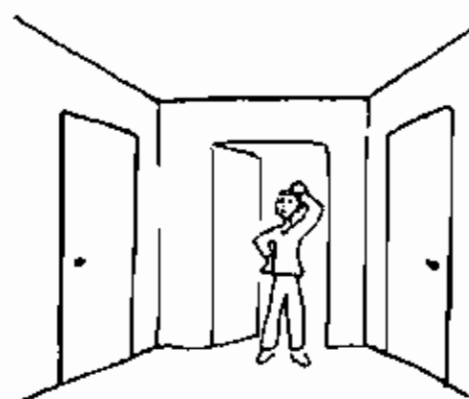
ترانزیشن از طریق واکنش

نتیجه ماجرا کنش گذرایی را در جریان داستان به وجود

می‌آورد. برای مثال در فیلمنامه‌ای پسر جوانی به خاطر انجام ندادن خدمت سربازی‌اش تظاهر می‌کند دچار مشکل روحی شده است. او که متوجه می‌شود شیوه‌های به‌کارگرفته‌اش موفقیت‌آمیز بوده و از انجام خدمت سربازی معاف شده است، تصمیم می‌گیرد پیش از آنکه با پدرش روبه‌رو شود، با دوستانش این موفقیت را جشن بگیرد. پدرش مرد سالخورده‌ای است که آرزو دارد تنها پسرش، دوران خدمت سربازی درخشانی را طی کند. در این مثال سکانس ترانزیسیون به پسر جوان که موفقیتش را با دوستانش جشن گرفته است، مربوط می‌شود؛ سکانسی که هیچ تأثیری در پیشرفت دراماتیک فیلم ندارد. این پیشرفت دوباره در صحنهٔ روبه‌رو شدن جوان با پدرش آغاز می‌شود.

ترانزیسیون از راه دلیل

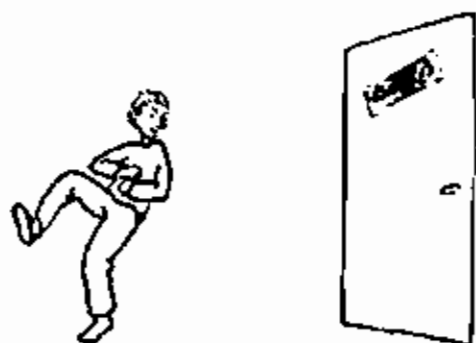
در جریان فیلم اگر مشکلی حل شود به دنبال آن پرسشهای جدیدی برای بیننده پیش می‌آید. پیش از آنکه داستان پاسخ این پرسشها را روشن کند، در فیلم پاسخهایی گذرا و موقتی برای آنها ارائه می‌شود (ردپاهای نادرست که داستان را پیش نمی‌برند).



ترانزیسیون از راه تصمیم

در پایان یک برخورد، تصمیمی حاصل می‌شود که سکانس

بعدی را به دنبال دارد. بدین ترتیب معمولاً سکانسهای کوتاهی ساخته می‌شود که طی آنها شخصیت ماجرا در محیط زیبا و جدایی با خود حرف می‌زند یا فکر می‌کند.



بنا به تعریف، ترانزیشن باعث کند شدن جریان فیلم می‌شود. به این ترتیب می‌تواند برای بیان سینمایی احساسات مورد نظر شما بستری فراهم کند و بهترین زمان را برای پروراندن کامل یک نما در اختیارتان بگذارد تا با استفاده از این موقعیت معیارهای زیبایی‌شناختی‌تان را در بهره‌گیری از پیچیدگیهای شخصیت‌های ثانویه و ... به بهترین نحو نمایان کنید.

چه چیزی باعث جذب بیننده می‌شود؟

برخی از فیلمسازها این را از خود نمی‌پرسند و تنها برای عده محدودی فیلم می‌سازند و به این ترتیب به خود اجازه می‌دهند تمامی قواعد را زیر پا بگذارند و سبک خاص خود را بر دیگران تحمیل کنند. من ترجیح می‌دهم در وهله اول به تماشاگر احترام بگذارم. از طریق فیلم بازتاب افکار خود را در اختیار او می‌گذارم، اما در ضمن فیلم را وسیله‌ای برای خرسندی تماشاگر هم قرار می‌دهم. اگر بخواهیم بیش از اندازه تماشاگر را راضی کنیم، خیلی زود به نتیجه معکوس یعنی نادیده گرفتن و حقیر شمردن او می‌رسیم. برخی از شبکه‌های تلویزیونی در طول برنامه‌ها

تماشاچی را بیدار نگه داریم.

این نکته را به ما نشان می‌دهند. واقعیت این است که میان درگیر کردن احساسات و به بازی گرفتن درک افراد مرزی وجود دارد. حال شما خودتان این مرز را بیابید. هنریک فیلمنامه در این است که روی تخیلات تماشاگر بازی کند اما آن را به بازی نگیرد. فیلمنامه باید قوه تخیل تماشاگر را برانگیزد و آن را تقویت و طوری هدایت کند که اکثریت تماشاگرها خود را در قالب یک یا چند شخصیت، یا حتی یک موقعیت در فیلم قرار دهند.



حقیقت این است که برخی «روشها» بیش از روشهای دیگر مؤثر است. یکی از روشهای معجزه‌آسا برای این کار «به تأخیر انداختن کشف داستان» از سوی تماشاگر در برابر قهرمان است. در زیر چند نمونه آمده است که معمولاً از آنها استفاده می‌شود.

تعلیق و سایر مشتقات ...

اگر چیزهای غیرمنتظره باعث غافلگیری می‌شود، آنچه تماشاگر انتظارش را می‌کشد نیز باعث به وجود آمدن احساس تعلیق می‌شود.

مفهوم «خارج از میدان دید»

در تصویر صفحه بعد، قهرمان داستان در برابر «خطری» عکس العمل نشان می‌دهد که تماشاگر آن را نمی‌بیند اما



آن را در فیلم حس می‌کند. خطر خارج از دید تماشاگر قرار دارد، یا به عبارتی خارج از کادری است که کارگردان ارائه داده است. در این حالت می‌گویند «خارج از میدان دید» است. در چنین حالتی یک موقعیت سه گانه داریم:

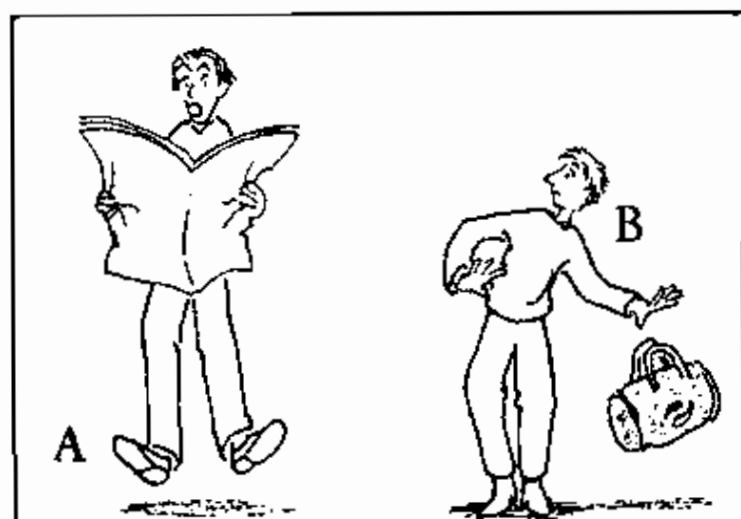
- قهرمان داستان خطری که او را تهدید می‌کند می‌شناسد؛

- تماشاگر خطر را نمی‌شناسد و تنها به واسطه کنش و «بازی» قهرمان داستان از آن باخبر می‌شود؛

- شخصیت «ب» خطری که قهرمان را تهدید می‌کند نمی‌شناسد اما به دلیل حضورش در جریان فیلم سرعت می‌تواند آن را شناسایی کند. او در واقع بین قهرمان و تماشاگر که «در آستانه دانستن نکته داستان است»، «نقش واسطه» را ایفا می‌کند. توقف فیلم روی به اصطلاح نقاط عطف^۱ به معنی محروم کردن تماشاگر از دیدن برخی نکات در فیلم و در اختیار گذاردن ادامه داستان است. در واقع این کار در سریالها از اصول به شمار می‌آید!

۱. نام ارائه شده برای لحظه‌های هیجان‌انگیز و پرراز و رمزی است که در پایان «پرده‌هایی» از یک سریال تلویزیونی جای دارند (آنجا که در برخی کشورها آگهی تجارتي ارائه می‌شود) و برای سرحال نگه داشتن تماشاگر به کار می‌روند. - م.

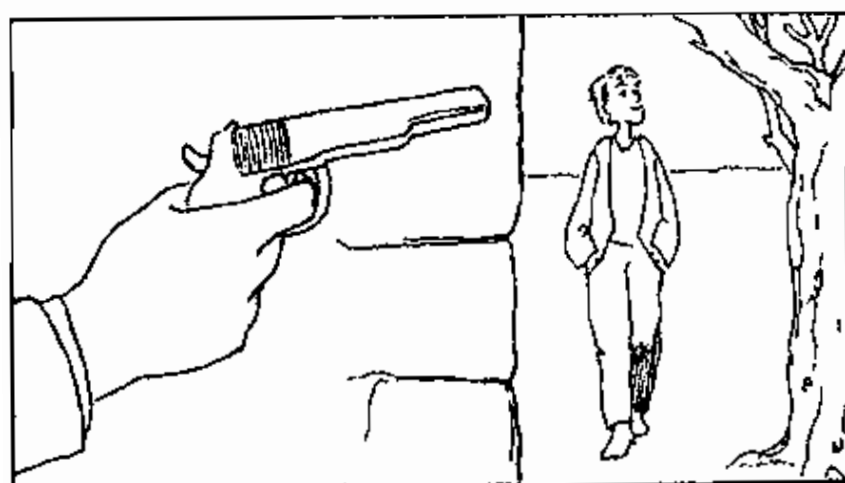
در تصویر می‌بینیم که قهرمان داستان از خواندن «خبری» در روزنامه متعجب شده است. تماشاگر نیز مانند شخصیت «ب» در داستان از علت شگفتی قهرمان باخبر است، اما بیشتر از آن حد نمی‌داند.



مثلت جدید این است:

- قهرمان داستان از خبری که او را شگفت زده می‌کند مطلع می‌شود؛
 - تماشاگر از خبر اطلاع ندارد، فقط می‌داند که این خبر از روزنامه است؛
 - شخصیت «ب» خبر را نمی‌داند، و درست همانند تماشاگر در موقعیتی نیست که بتواند از آن مطلع شود.
- این حالت با تصویر قبل این تفاوت را دارد که در حالت اخیر شخصیت «ب» تابع خواست و رأی قهرمان داستان است و اگر او بخواهد مقاله روزنامه را به «ب» نشان می‌دهد یا خبر را برایش توضیح می‌دهد (به او و به تماشاگر).

در این حالت قهرمان از «خطری» که او را تهدید می‌کند اطلاع ندارد، اما تماشاگر از راز داستان آگاه است. مثلاً در نمایش گینول، اگر چماق گینول ژاندارم را تهدید کند، یا گینول در اسارت مرد قانون قرار بگیرد، تماشاگر به تناسب موقعیت، یا از تنبیه شدن مرد قانون به دست گینول می‌خندد یا برای آنکه به قهرمان درباره خطر ضربه چماق هشدار دهد فریاد می‌زند.



در اینجا نیز مثلثی دیده می‌شود:

- قهرمان از خطری که او را تهدید می‌کند باخبر نیست؛
- شخصیت «ب» از خطری که قهرمان را تهدید می‌کند آگاه است، چون او خود عامل این خطر است؛
- تماشاگر از خطر باخبر است اما نمی‌تواند در هیچ شرایطی وارد جریان نمایش شود. فیلمنامه‌نویس این حالت ناتوانی را در تماشاگر ایجاد می‌کند تا تنش و اضطراب را در او افزایش دهد.

فرض کنید شخصیت «ج» وارد داستان می‌شود، قهرمان را از خطر آگاه می‌کند و او را از نقشه‌های پلید شخصیت «ب» نجات می‌دهد. در این حالت تماشاگر احساس می‌کند که خودش وارد داستان شده است. این

لوع همانندسازی کامل است و شخصیت «ج» به یکباره به عنوان «شخصیت مثبت» انتخاب می‌شود. اما همانندسازی خطرناک است. در واقع اگر شخصیت «ج» یک فرد حيله‌گر و دشمن قسم‌خورده قهرمان باشد، آن‌گاه تماشاگر خود را در میان افراد بدذات احساس می‌کند. او باید بلافاصله خود را از همانند بودن با این شخصیت مبرا و قبول کند که بازیچه قرار گرفته است. این قبول واقعیت از سوی تماشاگر اغلب نکته‌ای است که در موفقیت داستان نقش مهمی را ایفا می‌کند.

همانندسازی نافع

مفهوم «لطیفه»^۱

این حالت برای شخصیت «الف» داستان بسیار اتفاق می‌افتد؛ به طوری که او را مرتباً در صحنه‌ها و موقعیتهای مضحک می‌بینیم.

چه چیزی می‌تواند مضحکتر از این باشد که در یک سکانس شخصیت داستان به دلیل بی‌توجهی پا روی پوست موزی بگذارد و روی زمین بیفتد؟ هرچه او بیشتر بیفتد، تماشاچی بیشتر می‌خندد. این حالت «لطیفه تکراری» نام دارد. همچنین می‌توان برای لطیف کردن داستان، این زمین‌خوردن‌ها را نمایش نداد و در ادامه داستان نتیجه افتادن‌ها را نشان داد.

۱. لطیفه، یک نکته جزئی سرگرم‌کننده شفاهی، گونه‌ای رفتار، یا دکوری است که برای تکرار چندباره تدبیر شده، و تکرار آن موجب خنده می‌شود. - م.



در فیلمنامه مصور و کوچک زیر، شاهد صحنه‌ای غیرمعمول هستیم. بهتر است آن را دقیق بررسی کنیم.
 (الف) مرد (الف) به زنی (ب) که نشسته و لیوانی مقابلش است نزدیک می‌شود.



(ب) مرد چیزی را در پشت سر او نشان می‌دهد.

(ج) زن به عقب برمی‌گردد.

(د) مرد قرصی داخل لیوان آب می‌اندازد.

(ه) مرد فرار می‌کند در حالی که زن پیش خود، او را دیوانه می‌پندارد.



مثلت جدیدی که در اینجا شکل می‌گیرد:

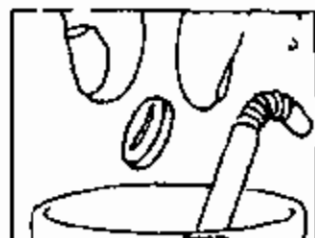
• شخصیت «الف»، با پنهان کردن شیء مورد نظرش،

شخصیت «ب» را گمراه می‌کند؛



• شخصیت «ب» نمی‌داند چرا «الف» این حرکت را

انجام می‌دهد. هیچ دلیلی برای این کار او ندارد و فقط می‌تواند درباره وضعیت سلامت روحی «الف» شک کند؛



• تماشاگر در اینجا «همدست» شخصیت «الف» است

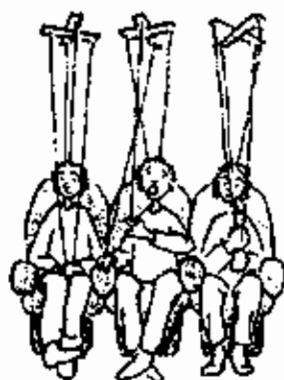
و از راز داستان که در تصویر (د) نشان داده شده، باخبر است؛



فرض کنید که به جای این تصویر، فیلمنامه‌نویس چیزی جز زاویه نگاه «ب» را آشکار نکرده است (نقطه‌ای از دکور صحنه که بی‌اهمیت است)، در این حالت همدستی امکان ندارد، اما دوباره حالت تأخیر در فهم را تجربه می‌کنیم که پیشتر دیدیم.

در لحظه «د» «نشانه»‌ای در اختیار ما قرار می‌گیرد که تماشاگر را چه در شرایط خوب (اگر «الف» فرد خوبی باشد) چه بد («الف» می‌تواند فرد بدجنسی باشد)

همدست «الف» می‌کند. در این حالت توان فیلمنامه‌نویس در به بازی گرفتن تماشاگر قابل توجه است!



واژه‌نامه یک فیلمنامه‌نویس

وسایل و ابزار

در یک فیلمنامه، ابزار و لوازم نقشی کاربردی (مثلاً سلاحی برای کشتن)، روشن‌گر یا نمادین برای یک شخصیت یا یک موقعیت دارند.

دست‌آویز (آویزه)

ماجرای تکان‌دهنده، عجیب، شگفت‌آور و مبهمی است که فیلمنامه‌نویس در ابتدای اثرش قرار می‌دهد تا توجه تماشاگر را به داستان جلب کند.

ساختار

بسیاری از فیلمنامه‌ها بر طبق الگوهای قدیمی ساخته شده‌اند: مقدمه، برخوردها (کشمکش)، و حل و فصل یا گره‌گشایی داستان.

پیش‌بینی

به روشی گویند که در آن فیلمنامه‌نویس جریان حرکتی را به تماشاگر ارائه کرده، واکنش او را در برابر آن پیش‌بینی می‌کند.

نقطه عطف

نامی است که به لحظات دلهره و اضطراب بسیار شدید، نقاط عطف هیجانی و مرموز در داستان می‌دهند و هریک پایان‌بخش قسمتی از یک مجموعه است. این لحظات تماشاگر را در اضطراب نگه می‌دارد.

تأکید بر یک حرکت به معنی تأکید و نقطه گذاری بر یک جمله، یک عبارت یا یک حرکت است که اغلب به وسیله یک صدا، یک نت موسیقی، یک حرکت یا یک اثر ویژه ایجاد می شود.

ویژگی بخشیدن (کاراکتریزه کردن)

افزودن تمام جزئیاتی که ظاهر و رفتار یک شخصیت را می سازند و فیلمنامه نویس از آنها برای فردیت بخشیدن و معتبر نشان دادن او استفاده می کند.

نقطه اوج

نقطه اوج تراکم دراماتیک فیلم نقطه اوج (هیجان، درام و شدت) پیشرفت دراماتیک یک فیلم است.

گره گشایی (نتیجه گیری)

در این مرحله هریک از برخوردهای به نمایش درآمده در طول داستان، حل و فصل می شود. همچنین می تواند با ابتدای فیلم حلقه ای را تشکیل دهد تا نشانگر تحولی در فیلم باشد یا پایانی از نوع «باز» یا «بسته» را برای داستان بسازد.

هیجان انگیز کردن داستان (دراماتیزه کردن)

هیجان انگیز کردن نمایش به روشهای زیر انجام می گیرد: تمرکز روی داستان، به کارگیری شیوه غیر خنثی در نقل داستان (داستان به گونه ای بی طرف و خنثی تعریف نمی شود)، تشدید احساسات، ترتیب و نظم دادن به عناصر.

ایجاز (پرش یا حذف)

همه چیز را نباید گفت. حذف دلخواه یک قسمت زمانی در روند واقعی فیلم است.

گفتگوها در فیلم برای پیشبرد جریان نمایش به کار می‌روند، تماشاگر را در جریان وقایع و اطلاعات قرار می‌دهند، پرخوردها و وضعیت روحی شخصیتهای داستان را نمایان می‌سازند، جریان نمایش را تفسیر و تکنیک پرش را هدایت می‌کنند.

مقدمه

قسمت ابتدایی فیلمنامه است که در آن عناصر مختلف و نقاط شروع داستان ارائه می‌شود، و از این نقاط داستان ادامه پیدا می‌کند.

سرانجام خوش

فیلمی است که بخوبی پایان می‌گیرد. هنگامی که تمام موانع همه چیز بخوبی پایان می‌گیرد. خوشبختی (اختلالات، ناراحتیها و ...) از بین می‌رود.

داستان

آنچه به ترتیب زمانی اتفاق می‌افتد.

هماندسازی

برای تماشاگر، به معنی خود را در نقش و جایگاه یک یا چندین شخصیت فیلم قرار دادن است.

نقطه توقف

به شیوه‌ای اطلاق می‌شود که در آن روی یک جزوه، نکته دنباله دارد ... طنزآمیز، یک زمان بندی، یک سقوط، یا یک عبارت پرمعنی در فیلم تأکید شود تا سکانس به پایان برسد، یا موضوع دنباله داستان را اعلام کند.

در جستجوی نشانه نشانه‌ای است که به صورت ضمنی در اختیار تماشاگر می‌گذارند. این علامت در وهله اول هیچ فایده خاصی ندارد و در جریان فیلم تعیین‌کننده نیست.

نشانه

عنصری است که به حل معما، درک موارد حذف شده و دنبال کردن داستان اصلی کمک می‌کند، بی‌آنکه تماشاگر را در موضوعات فرعی سردرگم کند.

نقل (روایت)

شیوه‌ای است که از طریق آن داستان نقل و وقایع و اطلاعات آن به تماشاگر «منتقل» می‌شود.

خلاصه فیلمنامه

گزیده فیلمنامه است که داستان را کامل توصیف می‌کند.

پیشروی

قانون پیشروی پیوسته آن است که شدت درام تا پایان فیلم ادامه داشته باشد.

فیلمنامه

فیلمنامه کنش، توصیف مکانها، شخصیتها، فضای داستان و دیالوگها (گفتگوها) را دربرمی‌گیرد. اما دکوپاژ (برشهای تکنیکی را شامل نمی‌شود).

صحنه

جزئی از یک سکانس است که معمولاً با مکان ارتباط دارد.

مایه هیجانی ثانویه داستان که در آن شخصیتهای دوم شرکت دارند و بازی آنها با داستان اصلی مرتبط است.

سگانس (فصل)

کوچکترین جزء فیلم با کنش، زمان و مکان واحد. قاعده وحدتهای سه گانه

تعلیق

رعایت تقدم و تاخر در آگاهی دادن به تماشاگر و شخصیتهای فیلم.

پرچسب

علامت خاصی، مانند یک عادت همیشگی، جزئیات لباس یا وسیله‌ای خاص که یک شخصیت (اغلب شخصیت ثانوی) را متمایز می‌کند. یک عادت همیشگی یا جزئیاتی که همیشه رعایت می‌شوند

یکپارچگی (وحدت)

لحن و آهنگ فیلمنامه و یکپارچگی دراماتیک روند داستان را مشخص می‌کند.

نتیجه گیری

شما اکنون به پایان مرحله بزرگ و زیبای نوشتن فیلمنامه رسیده‌اید. بدون شک برای غلبه بر تمام مشکلات، بهتر است «قلمی» ماهر و فکر و تخیلی قوی داشته باشید. اما کسانی که نوشتن برایشان مشکل است، بهتر است از دوستان خود کمک بگیرند. حقیقت این است که بدون این نوشته ارزشمند، پیمودن راه بسیار دشوار خواهد بود. تنها به کمک فیلمنامه می‌توانید مکانهایی را که داستان شما در

کنید، برای دکوپاژ فنی (تهیه فیلمنامه مصور) اقدام کنید، «برنامه کاری» را تهیه و بودجه برنامه خود را تخمین بزنید، و بالاخره «سرمایه» لازم را برای «تولید» تأمین کنید.



۳. مسیر حرکت

روش پیشنهادی

پیش از آنکه جلوتر رویم، یعنی وارد مرحله آماده‌سازی شویم، توصیه می‌کنیم مجموع مسیرهای تهیه فیلم را بررسی کنید.

مانند جهانگردی که در میان توده‌های روان کویری بزرگ گم شده، زمان آن فرارسیده تا به یک نقشه کلی رجوع کنید و موقعیت دقیق خود را بشناسید تا بهتر بتوانید راه خود را بیابید.



شش مرحله تهیه فیلم

انتخاب دستگاه: ویدئو سینما	ایده: برای چه موضوعی؟ نوع فیلم چه خواهد بود؟	مرحله برنامه ریزی
	اهداف: چه بخشی؟ برای کدام گروه از مردم؟	
	خلاصه فیلمنامه	مرحله نگارش
یادداشت مشخصات طرح	فیلمنامه	
		
پرونده تولید	انتخاب مکانهای فیلمبرداری	مرحله آماده سازی
	انتخاب بازیگران	
	دکوپاژ (برش)	
	برنامه کاری	
	بودجه	
	پرونده مالی	
		
تولید	فیلمبرداری	مرحله فیلمبرداری
	مونتاز و میکس	مرحله پس از تولید
پخش	نمایش و نسخه برداری	مرحله پخش

مسیری در شش مرحله

تمام آثار سمعی و بصری شش مرحله را پشت سر می گذارند.

مرحله برنامه ریزی

همان طور که دیدیم ایده، موضوع و نوع فیلم را تعیین می کند. اهداف فیلمساز هم نوع پخش فیلم و این را که چه

طبقه‌ای از مردم مخاطب فیلم هستند معلوم می‌کند. پس از این مرحله به مرحله انتخاب دستگاه – ویدئو یا سینما – و نوع فیلم (vhs, S.vhs, v.8, H.i.8, U.matic, DV, bv۱) b ta SP و ... برای فیلمهای ویدئویی و سوپر ۸، ۱۶ میلیمتری، سوپر ۱۶ یا ۳۵ میلیمتری و فیلمهای دیگر (۱۶، ۸ یا ۳۵ میلیمتری؟) می‌رسیم.

مرحله نگارش

این مرحله شامل نوشتن خلاصه فیلمنامه، خود فیلمنامه و تنظیم یادداشت مشخصات طرح است. این یادداشت به شریک مالی احتمالی فیلم ارائه می‌شود.

مرحله آماده‌سازی

ما می‌توانیم این مرحله را چنین خلاصه کنیم: کجا، چگونه و به چه قیمت؟ انتخاب مکانها و محلهای فیلمبرداری: در کدام نقطه؟ انتخاب بازیگران: با چه عواملی؟ دکوپاژ (برش): با چه نماهایی؟ برنامه کاری: ظرف چه مدت؟ بودجه: با چه مقدار پول؟ پرونده مالی: با چه شریکی؟ مجموعه این مراحل «پرونده تولید فیلم» را تشکیل می‌دهد.

مرحله فیلمبرداری

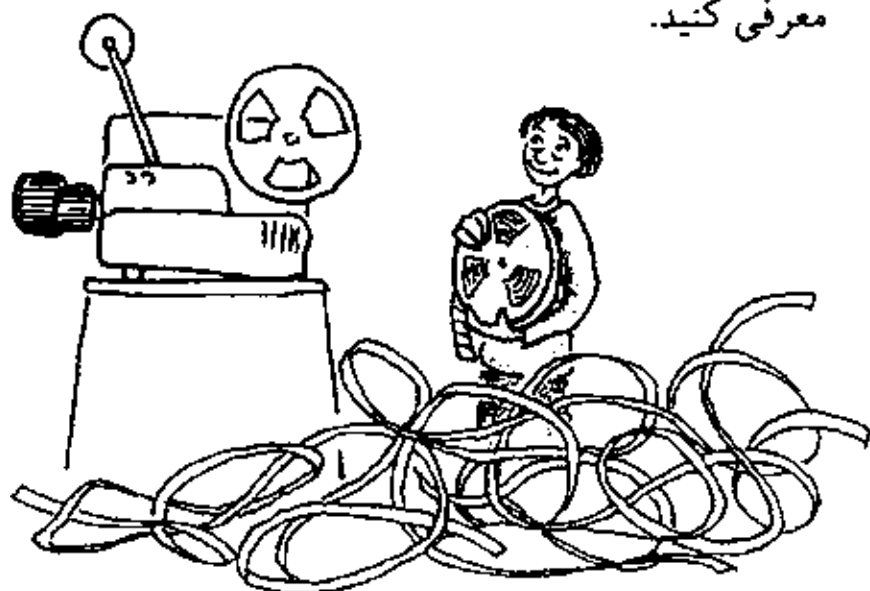
در این مرحله بالاخره همه زمان صرف شده تجسم یافته افکار شما شکل می‌گیرد.

مرحله پس از تولید

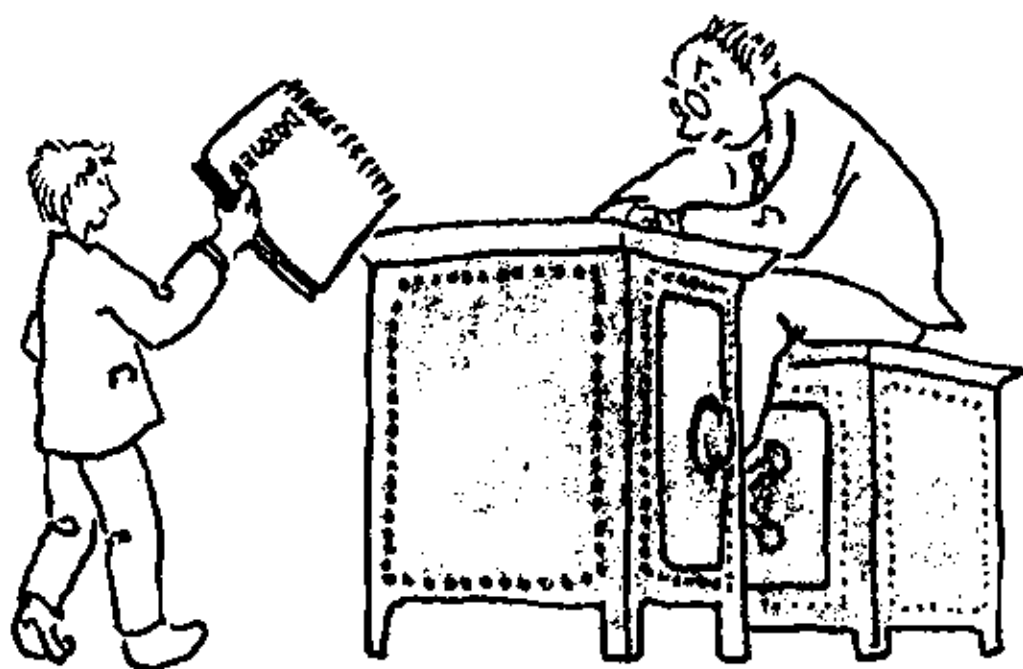
در این مرحله فیلم را مونتاز و میکس خواهید کرد.

مرحله پخش

لحظه‌ای جادویی است که شما باید این کودک
مونتاژ، میکساز و نبریک ... تازه متولد شده را به افراد فامیل، دوستان، و تماشاگران
معرفی کنید.



چه کسی هزینه چه چیزی را می‌پردازد؟
پول، پول، باز هم پول
جنبه مالی ساخت یک فیلم را نمی‌توان نادیده گرفت، مگر
آنکه سرمایه زیادی در اختیار داشته باشید. در اینجا
چندین راه حل ارائه می‌شود.
هنگامی که خلاصه فیلمنامه را نوشتید و اهداف کارتان
مشخص شد، باید برای گرفتن کمک اقدام کنید.



با در دست داشتن یادداشت مشخصات طرح می‌توانید به افرادی مراجعه کنید که تمایل دارند از نظر مالی در تهیه فیلم شما سهم باشند (افراد سرمایه‌دار یا حامیان مالی فیلم، از راه اعانه یا سهم شدن در تولید فیلم و غیره).

اگر برنامه‌ریزی مورد توجه کسی قرار نگیرد و ناگزیر شدید هزینه‌ها را خود تأمین کنید، بهتر است مرحله بعد را شروع نکنید. زیرا در این مرحله باید بی‌آنکه از پایان کار مطمئن باشید، انرژی و وقت خود را صرف کنید.

مرحله آماده‌سازی را به پایان برید و پرونده تولید کاملتری به سرمایه‌گذاران ارائه کنید (البته نه به تولیدکنندگان بزرگی که سیگارهای بزرگ می‌کشند، بلکه به کسانی که می‌خواهند به سادگی درآمدی نصیبشان شود).



مجموعه شرکای مالی در یک فیلم گروه «تولید» آن را تشکیل می‌دهند که بودجه لازم را برای برنامه جمع‌آوری می‌کنند. این گروه مسئولیت پرداخت (دومین مورد بحث شده در بالا) هزینه‌ها را در مرحله آماده‌سازی به عهده دارد. به محض اینکه این کار انجام گرفت، گروه تولید برای مرحله فیلمبرداری و مرحله پس از تولید به عنوان صندوق عمل خواهد کرد.

اگر به دنبال سودآوری فیلمتان هستید، باید کار توزیع

آن را نیز در نظر بگیرید. گروه مسئول توزیع فیلم پخش آن را تضمین می‌کند (از راه فروش، اجاره، ...)، و در این راه ممکن است هزینه کمی را هم متقبل شود، اما (احتمالاً) می‌تواند صندوق خالی‌شده تولیدکننده فیلم را پر کند.

البته اختصاص چنین بودجه‌ای برای یک کار آماتور همیشه مؤثر و سودمند نیست.

این مسیر به تناسب تهیه‌کننده و نوع طرح (مصاحبه، تخیلی، و غیره) تغییر می‌کند اما همواره صورت کلی آن حفظ می‌شود.

شاید «نه» هلی بسیاری پیش از یک «بله» باشد.

آنچه برای مبتکر طرح اهمیت دارد این است که بالاخره روزی فیلم مورد علاقه‌اش را مردم تماشا کنند؛ مردمی که او برای آنها فکر کرده و کاری تولید کرده است.

راههای بسیاری وجود دارد که به کمک آنها سرمایه لازم را برای تحقق رؤیایمان به دست آوریم. مراقب باشید که با شنیدن اولین «نه» از کار چشم‌پوشی نکنید. هزار و یک راه را به کار برید تا درهای رسیدن به هدف به رویتان گشوده شود!

۴. یافتن مکان مورد نظر برای فیلمبرداری

یافتن آرایش صحنه مناسب برای فیلم

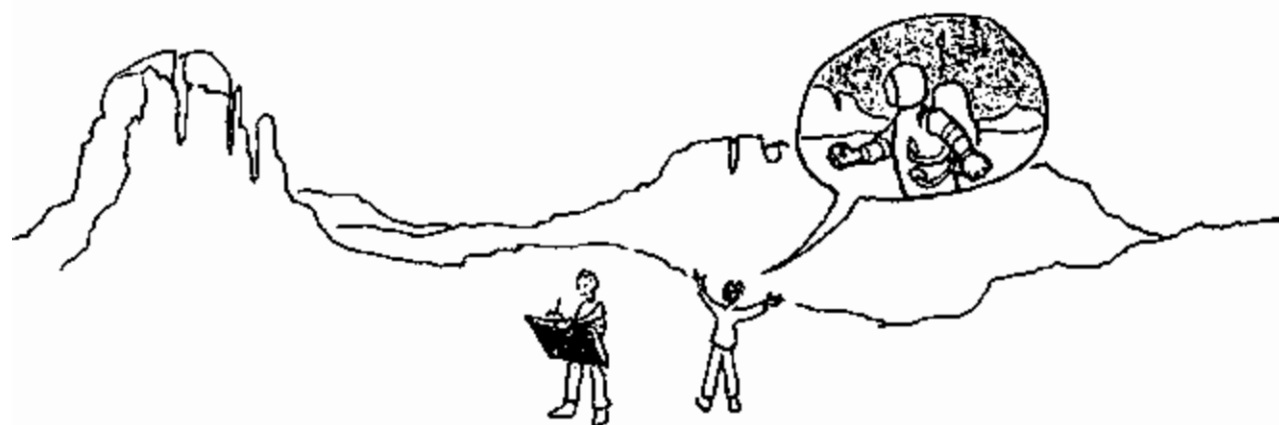
یافتن مکان مورد نظر برای فیلمبرداری با واقعیت رابطه‌ای مستقیم دارد. واقعیت محیط اطراف، واقعیت صداها، واقعیت شهری، واقعیت نوری دستیار اول فیلمساز (که اغلب اوقات این کار را به عهده او می‌گذارند) این کار را انجام می‌دهد. گاهی اوقات صحنه آرا نیز او را همراهی می‌کند.

یافتن آرایش صحنه

در این کار دو راه پیش روی شما وجود دارد.

پیدا کردن دکور مناسب و ایده آل آسان نیست.

- شما به عنوان فیلمنامه‌نویس، داستان را با توجه به صحنه‌های واقعی می‌نویسید. در این صورت، کافی است به مکانهایی که داستان را از آنها الهام گرفته‌اید بروید.
- شما به عنوان فیلمنامه‌نویس، آرایش صحنه فیلم را



بدون هیچ مرجع خاصی، تجسم کرده‌اید و در واقع
رؤیاهای خود را آزادانه در داستان جای داده‌اید.



با توجه به فرض دوم، شما به یک همکار ارزشمند که همان «دستیار اول» باشد، نیاز دارید. وظیفه او درک ایده و فکر شما دربارهٔ دکور مورد نظر است. واضح است که برای هر صحنه یک فکر خاص در سر دارید. بنابراین دستیار اول باید تصاویری را که شما تخیل کرده‌اید بیرون بکشد. برای یافتن آرایش صحنه‌ای که یک فیلمنامه‌نویس یا فیلمساز تجسم کرده است، روش خاصی وجود ندارد. نهایتاً دستیار می‌تواند به دفاتر جهانگردی، شهرداریها و مؤسسات محلی سر بزند و از مردم در گوشه و کنار خیابانها سؤال کند. به هر حال اگر همکار شما بخت خوبی در این کار نداشته باشد، تحقیق زمان قابل توجهی را به خود اختصاص خواهد داد. اگر خود شما تحقیقات را انجام می‌دهید، روش کار همان است؛ و شاید پیچیده‌تر هم انجام بشود، چون همواره انطباق واقعیت با تخیلات مشکل است. به هر حال، هر یک از شما که کار را انجام دهید باید یک «دفترچهٔ تعیین موقعیت» در اختیار داشته باشید و هر روز کشفیات و نظریات خود را در آن یادداشت کنید. پس از اینکه تمام امکانات را بررسی کردید، مکانهای

مورد نظر، موقعیت دقیق آنها، نشانی و شماره تلفن مالکین، شهرداریها و ... را یادداشت کنید. همچنین موقعیت جغرافیایی این مکانها را (به کمک قطب‌نما) نشانه‌یابی کرده وضعیت آنها را از نظر سروصداهای موجود در محیط بررسی کنید.

ضبط صداها

فرض کنید که داستان فیلم در قرن هجدهم اتفاق می‌افتد و در زمان برداشت هر صحنه، شما مجبورید جاده‌ای را به فاصله چندین ده کیلومتر مسدود کنید.



باید بدانید که صداها یک جاده، به تناسب جهت باد، ممکن است از فاصله دور شنیده شود. بنابراین به تمام کسانی که چندان با مفاهیم صوتی آشنایی ندارند، توصیه می‌کنیم تا یک ضبط صوت کوچک میکروفونی که بتواند صداها را از همه جهات بگیرد، تهیه کنند و به مدت یک ساعت (از داخل و خارج) «سکوت» را ضبط کنند. گاهی این دستگاه رازهای منحصر به فردی را آشکار می‌کند.

عکسهای خطرناک

عکسهایی که در حین این سفرها گرفته می‌شود، مکانهای مناسبی را در اختیار دستیار تحقیقات می‌گذارد. این

عکسها برای فیلمساز نیز که می‌خواهد بداند بالاخره در کدام نقطه باید کار خود را فیلمبرداری کند، سودمند خواهد بود. چنین عکسهایی به کار «گروه تولید» نیز می‌آید، زیرا آنها از این طریق درمی‌یابند که دکورهای پیش‌بینی شده در واقعیت نیز وجود دارد.

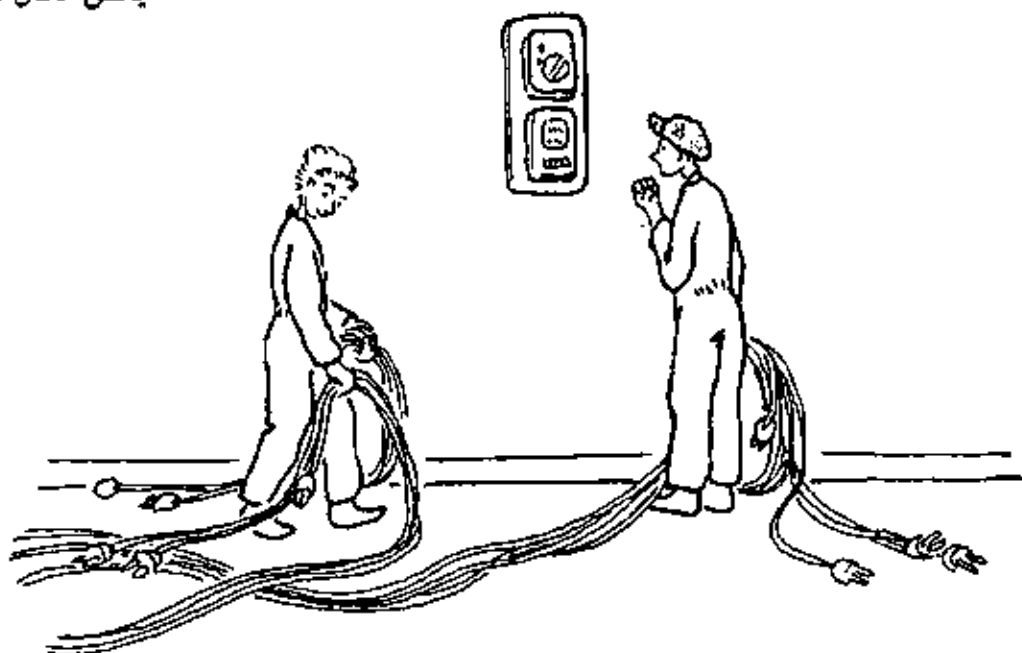
از عکسهای گول‌زننده پرهیز کنید. اما توجه داشته باشید، در اینجا خطری هم وجود دارد! عکسها اغلب اوقات مسائل ناخوشایندی به وجود می‌آورند. به تناسب فاصله‌های کانونی‌ای که عکاس استفاده کرده است، مشکلاتی از نظر بررسی حجم واقعی صحنه (پلاتو) و انجام دکوپاژ (برش) فنی مناسب به وجود می‌آید. سلیقه و حسن نیت دستیار شما در این کار به هر اندازه هم که باشد، هیچ‌گاه دکور صحنه را از روی یک عکس ساده انتخاب نکنید.

در محل تصمیم بگیرید!

تصمیم‌هایی پس از بررسی می‌توانید مجوز فیلمبرداری را دریافت کنید (رجوع شود به فصل ۱۱ «قوانین») و پس از آنکه دیدید دکور و صحنه مورد نظر برای ورود ماشینهای گروه فیلمبرداری مشکلی ندارد، و محل انتخابی پرسر و صدا نیست و از نظر برق (و امکان همراه بردن وسایل لازم) مجهز است، تصمیم بگیرید. تصمیم‌گیری‌هایی درباره انتخاب مکان و دکور فیلمبرداری به عهده فیلمساز است.

مشکلات یک آماتور

یک فیلمساز آماتور معمولاً برای انتخاب صحنه و دکور فیلم خود به دوستان و اعضای خانواده‌اش مراجعه می‌کند. اگر از فضاهای داخلی استفاده می‌کنید باید بلافاصله مشکلات برق را حل کنید. فیلمبرداری در فضاهای داخلی نیازمند نورپردازی قوی صحنه است.



متأسفانه شدت جریان برق یک آپارتمان برای این کار کافی نیست. شما می‌توانید برای بالا بردن شدت جریان برق از اداره برق کمک بگیرید و عاقلانه‌ترین کار این است که از یک «کنتور خارجی» نیز استفاده کنید. باید مراقب دستگاههای مولد برق (غیرحرفه‌ای) باشید که از سویی سروصدای زیادی تولید می‌کنند و از دیگر سو به دلیل شدت متغیری که دارند، باعث بد کار کردن پروژکتورها می‌شوند.

روح برابرسازی

آرایش صحنه همواره متناسب با میزانسن انتخاب می‌شود. محاسن، ویژگیها، سبک و انطباق دکور با روح مکان، هیچ‌گاه نمی‌تواند مشخص کند که مکان انتخاب شده برای میزانسن مناسب است. اگر یک «نگرنده / ویزور» (دستگاهی گرانیقیمت که به شما امکان می‌دهد فاصله کانونی مناسب برای هر نما را انتخاب کنید) در اختیار ندارید، می‌توانید تنها از عدسی یک دوربین فیلمبرداری یا عکاسی که چندین فاصله کانونی



داشته باشد استفاده کنید. اگر دکور نمی‌تواند کادر (قالب) و زاویه مورد نظر تان را تأمین کند، به این معنی است که باید از آن صرف نظر کنید! پیش از آنکه دیر شود و مجبور شوید از آن فیلمبرداری کنید، آن را کنار بگذارید.



دکوری الهام دهنده یک فیلمساز باید به برداشت تصویری هر چه بهتر از صحنه اهمیت بیشتری دهد. دکوری که در برابر چشمهایش قرار دارد نیز باید به او کمک کند و الهام دهد، نه اینکه مانع حرکت‌های خلاق او باشد. این دکور باید اطلاعات مفیدی درباره نکات زیر در اختیار قرار دهد:

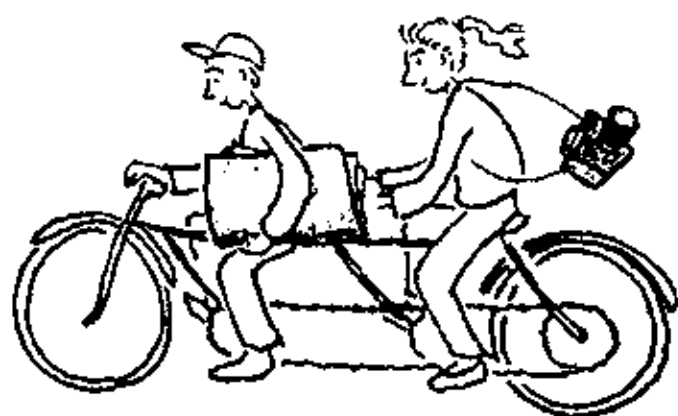
- نوع لوازمی که باید در دکور قرار بگیرد؛
- بازیگرانی که باید در میدان باشند؛

— چگونگی حرکت دوربین؛

— زمان فیلمبرداری؛

— ابتکارات احتمالی.

تمام دکورها را آماده کنید و سپس فیلمبرداری را شروع کنید، در غیر این صورت دکوپاژ فنی شما بیهوده خواهد بود و روح کلی فیلمتان شانس زیادی برای خودنمایی نخواهد داشت. روشن است که بسیاری امکانات ابزاری فیلمبرداری به انتخاب مکانها بستگی دارد و بدون شک تعیین موقعیت پیچیده‌ترین جنبه مرحله آماده‌سازی است. آنچه در وهله اول ممکن است به نظرتان ساده باشد، به عنوان مثال پیدا کردن اتاقی که یک صحنه طولانی در شب باید در آن فیلمبرداری شود، می‌تواند سخت‌تر از آنچه تصور کرده‌اید از آب درآید. سقف بسیار کوتاه، پنجره‌های بدون سایه‌بان، تختی که نمی‌توان آن را جابه‌جا کرد و ... ممکن است مشکلاتی برای این کار ایجاد کنند. اگر بخواهیم فیلمسازی را با یک مسابقه دوچرخه‌سواری مقایسه کنیم، باید بگوییم که تعیین موقعیت در واقع یک زمین سنگفرش است که اغلب آنجا پنجر می‌شوند و می‌ایستند. تا رسیدن به خط پایان دامهای زیادی سر راه وجود دارد. دقت کنید! این مرحله به چنین موقعیتی شبیه است و برای عبور از آن شما دو نفر باید تمام جوانب را در نظر داشته باشید.



۵. انتخاب بازیگران (کستینگ)

انتخابی تعیین کننده

کستینگ به معنی یافتن بازیگران حرفه‌ای یا غیرحرفه‌ای و به کارگیری آنها در فیلم در قالب شخصیت‌های داستان است.

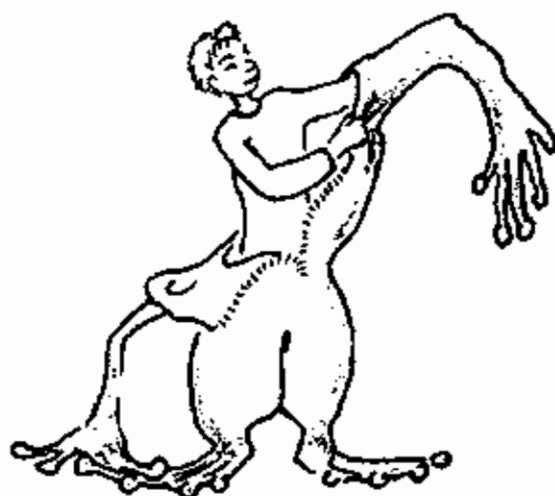
بازیگران را کجا بیابیم؟

بازیگران آماتور

بازیگر آماتور صید برتر یک فیلمساز آماتور یا «ستاره‌های» آینده در اطراف ما فیلمسازی است که چندان بر کارش تسلط ندارد. اما نمی‌توان گفت یک بازیگر آماتور نقش خود را خوب ایفا نمی‌کند. معمولاً این بازیگران از میان گروه‌های محلی تئاتر، کارگاه‌های بازیگری یا به سادگی از زندگی روزمره (خانواده، محل کار و غیره) گزینش می‌شوند.

توجه کنید! همکار یا همسایه شما اگر قبلاً «بازی» نکرده باشد یا مواجهه با مردم (روی صحنه یا مکانهای دیگر) را تجربه نکرده باشد، کار بازیگری برایش بسیار مشکل خواهد بود.

حتی اگر چهره، نیمرخ و ظاهر او کاملاً با شخصیت فیلمنامه شما هماهنگ باشد، ممکن است طرز صحبت کردن، راه رفتن و نگاهش به دیگران، با شخصیت داستان انطباق نداشته باشد و همین امر باعث شود که از انتخاب او صرف نظر کنید.



یک بازیگر آماتور باید دوره آموزشی کوتاه مدتی را طی کند تا بتواند در نقش مورد نظر قرار بگیرد. او باید در فیلمنامه نکاتی را بیابد که به کمک آنها بتواند: — نقش خود را با احساس قابل قبولی ارائه دهد؛ — صحیحترین رفتاری را که شخصیت داستان در برابر وقایع داستان دارد بیابد؛

— شیوه‌ای کاملاً شخصی که او را وادار به بیان کند بیابد. هنگامی که یک فیلمساز برای ساختن یک فیلم کوتاه از بازیگران غیرحرفه‌ای استفاده می‌کند، به شیوه‌های مختلف می‌تواند تصویری را که از شخصیت مورد نظرش دارد در آنها القا کند.

روحیات شخصیت داستان را بخوبی درک کنیم.

در فیلمی به نام آن سوی شب که نویسنده کتاب با دنیل کال در سال ۱۹۸۵ به طور مشترک ساختند، از دو بازیگر غیرحرفه‌ای که محل سکونتشان چند صد کیلومتر با هم فاصله داشت، برای نقشهای اصلی استفاده شد. آنها هنگام «شروع فیلمبرداری» با یکدیگر آشنا شدند. در طول ماههایی که فیلمبرداری انجام می‌شد، درباره شخصیت‌های داستان که قرار بود به جای آنها ایفای نقش کنند، با یکدیگر بخوبی هماهنگ شده بودند و طوری که گویی از قبل با یکدیگر آشنا بودند، با هم به محل فیلمبرداری می‌آمدند.

یکی دیگر از راههای ساده و مؤثر برای انتخاب بازیگر این است که تلفنی با بازیگر مورد نظر تماس بگیرید و درباره زندگی‌اش و جزئیاتی که باید به کار بندد تا کاملاً با تصویری که شما از قهرمان داستان دارید هماهنگی داشته باشد، صحبت کنید (صفحه‌های ۱۵ و ۱۶ بخش مربوط به شخصیت داستان در فصل «فیلمنامه»). این روشهای متفاوت، به شما امکان می‌دهد تا مرحله میزانشن را با شناخت کامل عوامل داستان خود، آغاز کنید.



بازیگران حرفه‌ای آینده

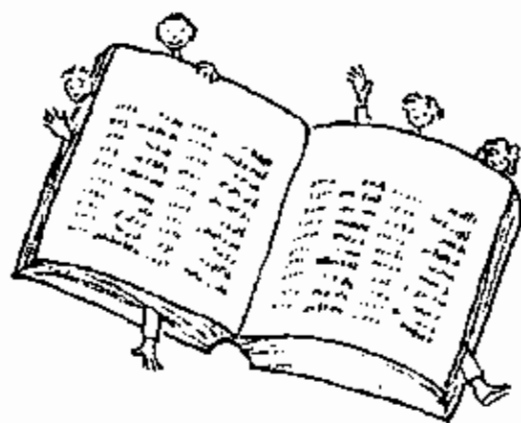
او معمولاً به دنبال «نقش اول» است. اغلب دانشجوی رشته بازیگری است. به شرطی که نقشش را دوست داشته باشد و شما نیز از او حمایت کنید، از اینکه در فیلمتان شرکت کند، خرسند می‌شود. پلاتو و صحنه فیلم شما، به دور از نگاه جستجوگر استادانش، مکان ایده‌آلی برای تمرین او خواهد بود. تنها مشکلی که ممکن است پیش بیاید این است که بازیگر تازه‌کار شما کمی «رند و حقه‌باز» باشد. در واقع او برای رسیدن به مقام «بازیگر حرفه‌ای آینده» تلاش می‌کند تا در صدر بازیگران آماتور قرار بگیرد. شما نیز در واقع هم پناهگاه و هم «رئیس» او هستید. تحت هیچ شرایطی نباید فراموش کنید که شما حاکم این بازی هستید و هیچ‌کس جز شما، چه حرفه‌ای و چه غیرحرفه‌ای، کلیدهای روایت داستان و نماهای (پلان) میزانشن را در اختیار ندارد.

بازیگر حرفه‌ای

اگر بخت با شما یاری کند و با یک بازیگر حرفه‌ای به توافق برسید، بزودی از قابلیت‌های او در کارش، لحن طبیعی او در ادای کلماتی که زاینده تخیلات شماست،

بازیگران «حرفه‌ای» متفاوت هستند.

استعداد او در چندین بار تکرار کردن یک صحنه بی آنکه «آهنگ» کارش تغییر کند، و تکرار حرکات یکسان در لحظات یکسان، شگفت زده خواهید شد. خلاصه باید بگوییم کسی که برای این کار دستمزد می گیرد، برای این کار ساخته شده است!



نام این پرنده نادر (بازیگر حرفه ای) اصولاً در سالنهای سینما، تلویزیون یا ویدئو ثبت می شود.

برخی بازیگران تأییدشده، در صورتی که فیلمنامه برایشان جالب باشد، حاضرند به طور رایگان در آن فیلم بازی کنند، اما این مسئله بندرت اتفاق می افتد و معمولاً دانشجویان رشته سینما مایل اند به این شکل کار کنند. توجه داشته باشید که بازیگران حرفه ای مباحثی دارند که از طریق او درخواستهای فیلمسازها را دریافت می کنند.

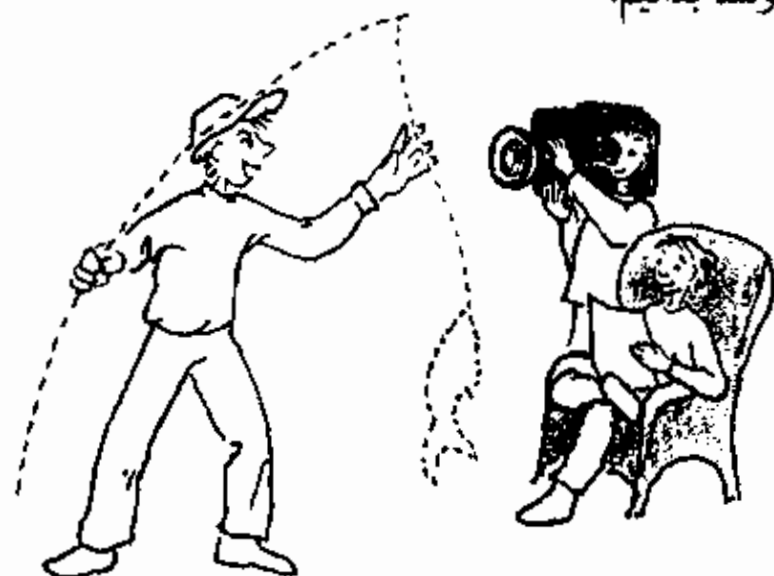
انتخاب بازیگر

از یک شخصیت در فیلمنامه چندین تعبیر می توان داشت. همان طور که بارها تکرار کردیم، انتخاب اصلی به عهده فیلمساز است. او نه تنها باید بهترین بازیگر را برای یک نقش انتخاب کند، بلکه انتخاب بهترین تعبیر از نقش نیز بر عهده اوست. دستیار فیلمساز نیز می تواند راهنمای خوبی برای این کار باشد؛ درست همانند مدیر کستینگ در سینمای حرفه ای.

آزمودن بازیگران

اهمیت یک کستینگ خوب
 آزمودن بازیگر همواره برای «گزینش» او ضروری به نظر می‌رسد، به عبارتی باید با این آزمون به نکات زیر پی برد:

- ماهیت و کیفیت بازی او را بشناسیم؛
- به کمک شیوه‌های مختلفی که در اجرای نمایش به کار می‌گیرد، بیشتر روی شخصیت مورد نظر در فیلمنامه کار کنیم؛
- نظر او را دربارهٔ لباسی که شخصیت داستان باید بپوشد بدانیم.



در آزمودن بازیگران آماتور یا بچه‌ها، سرعت به نکات زیر پی می‌بریم:

- واکنش آنها در برابر دوربین، نور و گروه فیلمبرداری؛
- میزان صبر و حوصلهٔ آنها (فراموش نکنید که یک بازیگر هنگام فیلمبرداری بیشتر وقت خود را صرف انتظار کشیدن برای ورود به صحنه می‌کند)؛
- میزان مهارت آنها در تغییر دادن نقش خود، طوری که بتوانند حداکثر انعطاف را در اجرای نقش از خود نشان دهند.

هر فیلمساز شیوه‌های متفاوتی برای آزمایش بازیگران

دارد. یک روش این است که بازیگر در مقابل دوربین قرار بگیرد و فیلمساز انواع مختلف پرسشهای آزاد را پرسد و او بتواند تمام جنبه‌های شخصیت خود را شرح دهد. این روش به نوعی آمادگی بازیگر را مورد آزمایش قرار می‌دهد.

روش دیگر استفاده از «متن» فیلمنامه است. فیلمساز دو شخصیت (یا بیشتر) از یک صحنه (از فیلمنامه) را در کنار یکدیگر قرار می‌دهد و به شیوه‌های مختلف آنها را به بازی می‌گیرد. به کمک ویدئو (بدون شک از تمام آزمایشها فیلم می‌گیریم) می‌توانیم با استفاده از تمام انواع پلان‌ها (نماها) نمای مناسب برای استفاده بهتر از فیزیک ظاهری بازیگر را نیز بیابیم.

نباید با عجله بازیگر را انتخاب کنید، اغلب اوقات نظر مساعد ما در برداشت «مستقیم»، پس از مشاهده کاست آزمایشی تغییر می‌کند. سعی کنید اشتباه نکنید و در تصمیم‌گیری عجله نباشید!

اجرا (نمایش)

برخلاف آنچه ممکن است تصور شود، یک بازیگر آماتور



هم می‌تواند در برخی فیلمهای کوتاه غیر حرفه‌ای که روی پرده به نمایش درمی‌آید، به آسانی نظر مردم را به سوی خود جلب کند: برای مثال در میان دسته‌ای از نظامیان یا جمعیتی از تظاهرکنندگان و غیره.

این نکته حقیقت دارد که سینما و ویدئو مردم را به خود جذب می‌کنند. تمام کسانی که به هنر هفتم علاقه دارند (و تعدادشان هم زیاد است) به خود می‌گویند با شرکت در یک فیلم، هر چند هم ساده و معمولی باشد، احتمال اینکه توجه یک فیلمساز حرفه‌ای را به خود جلب کنند، وجود دارد و به این ترتیب ممکن است بتوانند در دنیای بازیگران مشهور عالم سینما قدم بگذارند.

وارد شدن به دنیای هنر هفتم

به کمک یک آگهی ساده که از این قرار بود: «در یک فیلم کوتاه سینمایی، برای ساختن یک صحنه فرار دسته‌جمعی به تعدادی بازیگر که لباس سالهای ۱۹۴۰ را بر تن کنند نیازمندیم»، توانستیم صحنه‌ای را فیلمبرداری کنیم که در آن نزدیک به پنجاه بازیگر شرکت داشتند و همگی با دقت لباس خود را تهیه کرده و آماده بودند تا در یک روز بارانی ماه نوامبر، در یک میدان گل‌آلود دراز بکشند. امروز شاید مسائل مشکلتر شده باشد اما جاذبه جادویی سینما در مردم هنوز وجود دارد.

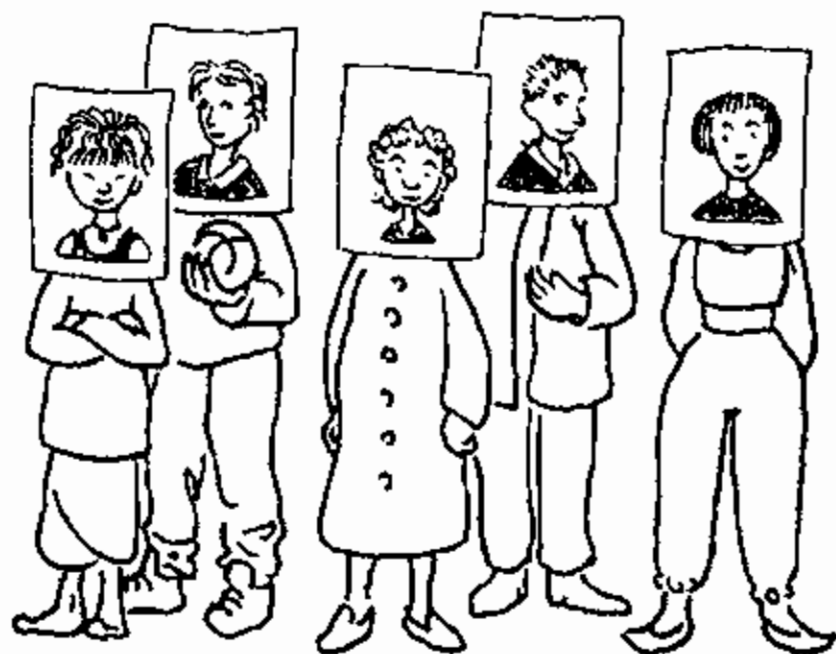
اگر شما به بازیگران فرصت خودنمایی دهید آنها داوطلبانه در فیلم بعدی شما شرکت خواهند کرد. شما باید مشخصات آنها را یادداشت کنید، به این ترتیب یک «کتاب» ارزشمند در اختیار خواهید داشت.

نتیجه‌گیری از این مرحله

با بازیگران انتخابی سختگیری کرده صبر و اخلاق آنها را آزمایش کنید. آنها باید کار خود را جدی بگیرند و در قرارهای فیلمبرداری، گریم یا صحنه‌های تکرار، به موقع

حضور داشته باشند. باید مطمئن شوید که آنها قادرند به شخصیت‌های شما جان بخشند و با آرامش نقش آنها را ایفا کنند.

در پایان مرحله انتخاب بازیگران (کستینگ)، شما تمام عناصر لازم را برای رفتن به مرحله بعد در اختیار دارید.



۶. دکوپاژ (برش)

جایی که نقش فیلمساز تأیید می‌شود

در این مرحله از راهی که به سمت «خلق» فیلم طی می‌کنید، باید قوانین پایه‌ی دستور زبان سینما را بشناسید و آنها را به کار گیرید. پس از آن شما آزادید که برای به هیجان آوردن تماشاچی یا رها کردن او در شک و تردید از این دستورات سرپیچی کنید.

اگر درست باشد که تمام قوانین برای نقض شدن ساخته شده‌اند، ضروری است که این کار با شناخت کامل از علت آن انجام شود و از روشنفکری کورکورانه پرهیز گردد.

با زبان سینما صحبت کنیم

نما (پلان) چیست؟

برای آسان شدن کار، به شما توصیه می‌کنیم تا «درجه‌بندی نماها» (یعنی فهرست انواع نماها) را به تناسب شخصیت داستان و به تناسب دکور یا وسایل از یکدیگر تفکیک کنید.

نمای کلی (PE)

در این نما تمام عوامل مهم جریان نمایش در تمام فضای مربوط به نمایش نشان داده می‌شود. در این نما نشانه‌های کافی در اختیار تماشاچی قرار می‌گیرد تا مکانی را که

۱. طرح و شکل فنی فیلم، ترتیب نماها، حرکت دوربین، نوع نماها (نزدیک، دور و غیره)، نوع عدسی و سایر خصوصیات فنی فیلمنامه را گویند. بعد از نوشتن شرح صحنه و گفتگوهای فیلمنامه، این نکات فنی مربوط به فیلمبرداری را به آن اضافه می‌کنند. — ۴



کنش در آن انجام می‌گیرد، بشناسد و تعداد شخصیت‌هایی را که در این کنش دخالت دارند، و موقعیت آنها را در فضای نمایش در نظر بگیرد. مدت چنین نمایی باید به اندازه‌ای باشد که تماشاچی بتواند همه این اطلاعات را جذب نماید.

نمای نیمه کلی ($P \frac{1}{2} E$)

این نما همان هدفهای نمای کلی را دنبال می‌کند و اغلب آن را به کار می‌گیرند. در این نما میدان و جهت دیگر میدان از همان فضا نشان داده می‌شود و به این ترتیب اطلاعاتی که در اختیار تماشاچی قرار می‌گیرد، نصف نمای قبلی است. استفاده از این نماها اغلب امکان می‌دهد تا زمان و تحرک سکانشی که این نماها در آن جریان دارد کاهش یابد.



نمای متوسط (PM)

نمایی است که شخصیت داستان را «تمام‌قد» نشان می‌دهد. اشکال این نما آن است که برای دکور فضای بزرگی را آزاد باقی می‌گذارد. این فضا باید طوری «پوشانده» شود که تصویر ما را غنی‌تر و پرمحتواتر کند. با استفاده از این نما جنبه فیزیکی و ظاهری شخصیت داستان (برای مثال نحوه راه رفتن، حرکت و ...) را نشان می‌دهند. زمان نمای متوسط با اطلاعاتی که در فضا-دکور ظاهر می‌شود یا اطلاعاتی که بازی شخصیت داستان (بازیگر) در اختیار تماشاچی می‌گذارد، رابطه مستقیم دارد.



نمای امریکایی (PA)

نمایی از کابوی فیلمهای برتر وسترن است که شخصیت

فیلم را تا نیمهٔ ران نشان می‌دهد و قاب و کادر صحنه به دلخواه در زیر سلاح کابوی که جزئی از شخصیت قهرمان است، قطع شده است. از نمای امریکایی بسیار استفاده می‌کنند زیرا در این نما بی‌آنکه لازم باشد فضا-دکور را که در برابر نمای متوسط کوچکتر و محدودتر است پر کنند، بازی بدنی شخصیت داستان را می‌توانند نمایش دهند. زمان این نوع نما معمولاً به کنش بستگی دارد.



نمای نزدیک از نیم‌تنه (PRT)

از این نما در ویدئو و تلویزیون بسیار استفاده می‌کنند. چنین نمایی بی‌آنکه توجه تماشاچی را به جزئیات بازی بازیگر (برخلاف نمای بزرگ) یا دکوری مهم (مانند نمای متوسط) جلب کند، بویژه آنچه را شخصیت داستان می‌گوید و انجام می‌دهد به نمایش می‌گذارد. زمان این نما به تناسب دیالوگ (گفتگو) یا کنش درون آن تنظیم می‌شود.



نمای نزدیک، تا سینه (PRP)

این نما همان کاربرد نمای نزدیک از نیم‌تنه را دارد که در آن کمی بیشتر به خطوط چهرهٔ شخصیت داستان اهمیت داده می‌شود. برای مثال می‌توان از نمای یک روزنامه‌نگار پشت میز کارش یا یک مجری برنامهٔ تلویزیونی نام برد.



نمای درشت (GP)

اداره کردن این نما کار مشکلی است. در این نما صورت یک شخصیت را نشان می‌دهند. اغلب با نمای درشت یک حالت زودگذر، یک احساس ویژه، یک نگاه مشخص و ... را نمایش می‌دهند. در این نما اطلاعات داده شده بسیار واضح است. زمان این نما نسبت به نماهای قبلی از



اهمیت کمتری برخوردار است. اگر بخواهیم زمان نمای درشت را نسبتاً طولانی بگیریم، در واقع به این معنی است که بر روی کیفیت بازی بازیگران کاملاً تأکید داشته‌ایم.

نمای خیلی درشت (TGP)

در واقع در این نما جزئیات خطوط چهره بازیگر، مانند نگاه مضطرب یا لبهای لرزان او و ... نشان داده می‌شود. بدون شک زمان نمای خیلی درشت باید کوتاه باشد و مانند یک «صحنه» زودگذر از جلو چشم تماشاچی بگذرد.



نمای پهن (PL)

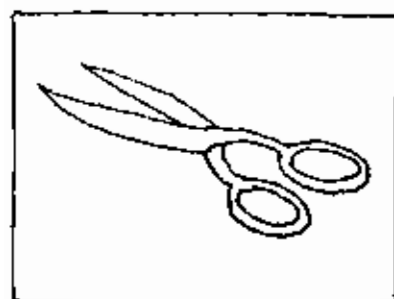
این نما تمام یک دکور یا شیء را در میان قاب (کادر) قرار می‌دهد. این نما در واقع شبیه نمای کلی است. اما برای نمایش میدان و فضایی به کار می‌رود که شخصیت داستان (بازیگر) در آن حضور ندارد. نمای پهن مانند نمای فشرده، کمی شبیه نمای «مکانی پراز آسیاب» است. این نما به دلیل فراوانی اطلاعاتی که در اختیار می‌گذارد، ایده‌ای از فضای فیلم به دست می‌دهد.



نمای فشرده (PS)

در این نما اغلب یک نمای مجزا از یک جزء دکور یا یک نمای بسیار نزدیک از یک شیء نشان داده می‌شود. اگر نمای فشرده برای یک بازیگر به کار گرفته شود، شبیه نمای درشت است.

اغلب در استودیوها جملاتی مانند «پهن کن!» یا «کمی بیشتر فشرده کن!» شنیده می‌شود، از این عبارتها امروزه زیاد استفاده می‌شود تا نوع نما را برای مسئول قاب‌بندی (کادرور) مشخص کنند.



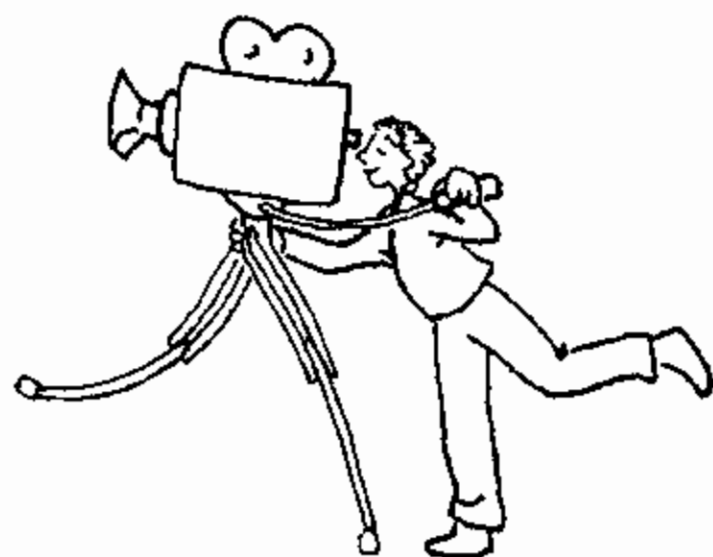
همان طور که می‌بینید، بسیاری از فیلمسازها (تلویزیون یا سینما) در «تقسیم‌بندی نماها» نماهای مناسب کارشان را استفاده می‌کنند. آنها را با سلیقه خود به کار می‌گیرند و مهم آن است که منظور خود را به تکنسین‌هایشان بفهمانند.

در اینجا به فیلمسازان مبتدی توصیه می‌شود که ویژگی‌های انواع نماها را رعایت کنند تا همکاران آنها (چه حرفه‌ای و چه غیرحرفه‌ای) بتوانند پیام آنها را برای یک قاب‌بندی خوب دریافت کنند.

حرکتهای دوربین

حرکت دوربین در یک دکوپاژ تکنیکی بسیار اهمیت دارد اما نباید همواره طبق اصول و قاعده باشد. فیلمساز باید هر حرکتی را بررسی کند تا بتواند منظور خود را به طور کامل به بیننده انتقال دهد. حرکات دوربین به فضا شکل می‌دهد و قابهای متفاوت و متعددی را می‌سازد که باید به طور جداگانه کارگردانی شوند. برای مثال یک نمای ده ثانیه‌ای را در نظر بگیرید که با استفاده از تکنیک تراولینگ (جاب‌جایی محور دستگاه فیلمبرداری) می‌گیرید. در یک کار ویدئویی باید روی دویست و پنجاه

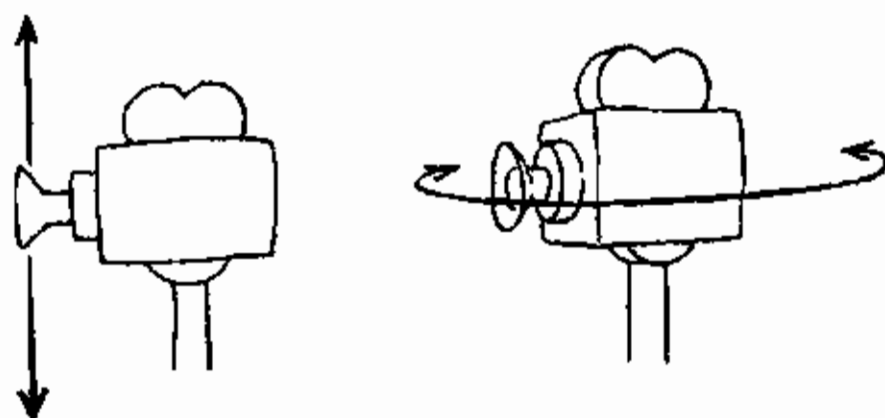
حرکت اضافی ممنوع!



تصویر مختلف کار کنید (شما می‌توانید در ثانیه بیست و پنج تصویر بگیرید و نمای شما ده ثانیه طول می‌کشد). برای هریک از این تصاویر، باید قوانین قاب‌بندی (در صفحه ۹۸ کتاب آمده است) را به کار گیرید، در اینجا از دانش کادرور استفاده می‌کنند. او از اولین راهنمایی ابتدای نما (که در دکوپاژ ذکر شده است) استفاده می‌کند و برای رسیدن به نمای نهایی که همواره باید فیلمساز آن را در دکوپاژ مشخص کند، بهترین حرکت ممکن را انجام می‌دهد.

پانورامیک / پانو (حرکت چرخشی)

دوربین به صورت افقی یا عمودی روی یک محور ثابت حرکت می‌کند. این حرکت مشابه حرکت سر روی گردن کسی است که تمام بدنش ساکن و بی‌حرکت باشد. به کلمه اختصاری پانو (PANO) علامتهای HZ (افقی) یا V (عمودی)، و به تناسب «حرکت» دوربین از راست به چپ D-G، از چپ به راست G-D، از بالا به پایین H-B، یا از پایین به بالا B-H را اضافه می‌کنیم.



PANO V: چرخش عمودی

PANO: چرخش

اساساً از چرخش دوربین برای دنبال کردن یک حرکت و در حالی استفاده می‌کنند که دوربین، بی‌حرکت، در بی‌آنکه حرکت کنیم، همه چیز را ببینیم.

مکان و جای بازیگر که ثابت است قرار دارد. همچنین از این شیوه هنگامی استفاده می‌کنند که بخواهند دید کلی از یک دکور (صحنه) بسیار پراهمیت را در یک قاب ثابت به تماشاچی ارائه کنند.

حرکت اجرای پانورامیک مشکل است. در این روش باید از

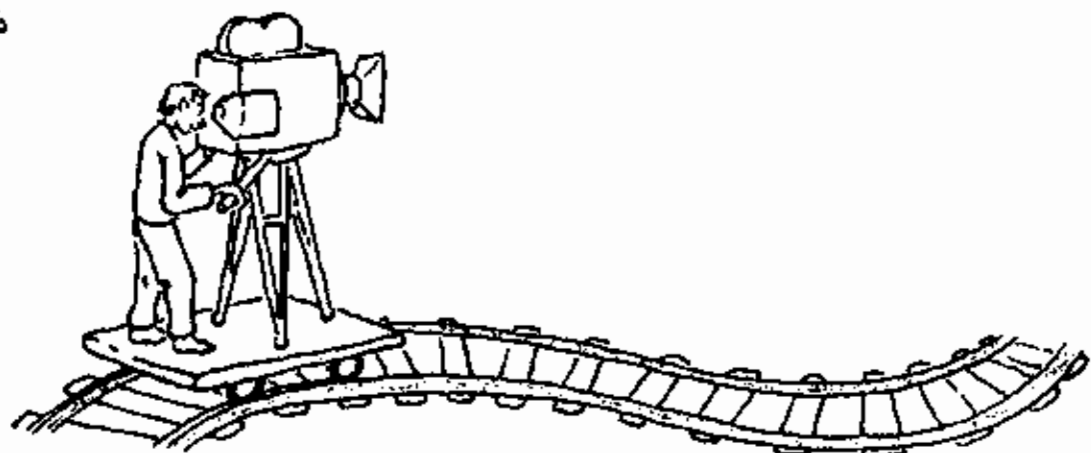
یک عنصر مشخص حرکت کنیم تا در نهایت به عنصر مشخص دیگر برسیم. شاید این کار آسان به نظر آید، اما وقتی نخستین فیلمهای یک فیلمساز مبتدی را مشاهده می‌کنیم که از روش چرخش (پانورامیک) برای تعیین بهترین نما استفاده کرده است، می‌بینیم که این کار چندان نیز آسان نیست. هنگامی که از این حرکت برای نمایش یک صحنه ثابت استفاده می‌شود، کوچکترین نقصی در جابه‌جایی پایه دوربین باعث می‌شود دید فیلمبردار برهم بخورد. اگر بخواهیم دوربین را روی شانه قرار دهیم و حرکت پانو را انجام دهیم، باید هنگامی که بازیگر یا شیء در حرکت است، چنین کنیم و در ضمن باید با دقت از عدسیهایی با فاصله کانونی کم (زاویه بزرگ) استفاده کنیم تا از شدت «لرزش» ها کاسته شود. یکی از قوانین طلایی در روش پانو این است که از «لرزش ناشی از حرکت» دوربین جلوگیری کنیم: از پانو افقی - چپ راست و به دنبال آن پانو افقی - راست چپ اجتناب کنیم، مگر در مواردی که این کار عمدی باشد.

معایب و مزایا

حرکت چرخشی توأم با سرعت حالتی شبیه «جارو کردن» را ایجاد می‌کند که گاهی برای عبور از یک نما به نمای دیگر مفید است (به قسمت تغییر نما [یا تطبیق] رجوع کنید).

تراولینگ (حرکت گردشی دوربین)

تراولینگ یا گردش دوربین به این شکل انجام می‌گیرد که



دوربین روی محوری در حال حرکت ثابت می‌ماند و فیلمبرداری می‌کند. حاملی که برای حرکت محور استفاده می‌شود می‌تواند یک ارابه، جرثقیل، ماشین، قایق، یا ریل باشد. به تناسب انتخاب فیلمساز، گردش می‌تواند افقی، عمودی، جانبی (LAT)، دایره‌ای (CIR)، به جلو (AV)، یا به عقب (AR) باشد.

حرکت گردشی کاربردهای بسیاری دارد اما تمام آنها حرکت‌هایی «فعال» هستند که تماشاچی را به نما نزدیک کرده به او امکان می‌دهند تا جریان فیلم را با نگاه ماهرانه فیلمساز، از نزدیک دنبال کنند. در حرکت گردشی همراهی، همان طور که از نامش پیداست، بازیگر یا شیء در حال حرکت را از همه سو (افقی، جانبی، عمودی) و با حفظ نوع نما دنبال می‌کنیم. همچنین از تراولینگ یا حرکت گردشی برای قرار دادن تماشاچی در فضای داستان، مثلاً برای هشدار به او استفاده می‌شود. در چنین حالتی از محور ۱۸۰ درجه (قانونی به همین نام در صفحه ۹۰) عبور می‌کنیم. هنگامی که دوربین ما همانند چشم انسان عمل کرده موضوع را دنبال کند نیز استفاده از حرکت گردشی دوربین اجباری است. به این ترتیب تماشاچی همانند یکی از بازیگران داستان را می‌بیند و در نتیجه نقش فعالتری خواهد داشت.

پس روی محور در حال حرکت،
ثابت بمانیم.

تداوم یک حرکت

در حد تماشاچی

انجام حرکت چرخشی غالباً مشکل است و به یک حامل مناسب (مانند سکو یا ریل) نیاز دارد که باید کاملاً افقی و بسیار نرم و روان عمل کند. با دوربین اسپایدر ایماک ۳ می‌توان گردش افقی و عمودی را با یکدیگر ترکیب کرد. با استدی کم که جای کمتری اشغال می‌کند و کار کردن با آن مشکل است هم می‌توان انواع حرکت‌های گردشی را انجام داد.

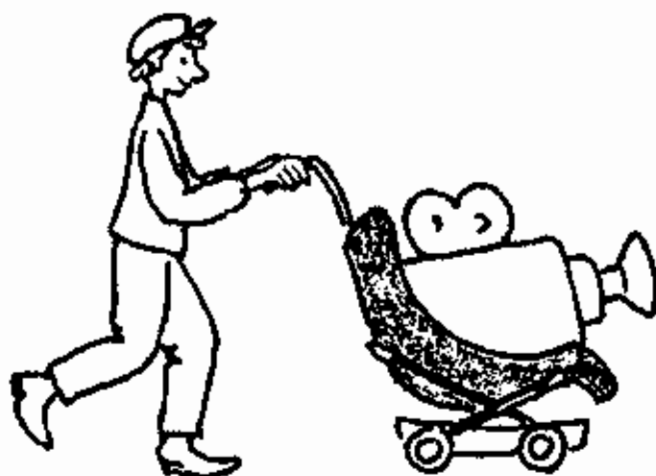
ابزار خوب برای دستیابی به نتیجه خوب

حامل‌های بسیاری نیز به عنوان جایگزین حامل‌های معمول وجود دارد. برای مثال از صندلی چرخدار (دوربین روی شانه قرار می‌گیرد)، چرخ‌های سوپرمارکت‌ها، سقف بازشو ماشین و غیره می‌توان استفاده کرد. این حرکت معمولاً به حدی خوشایند است که می‌توان عیب‌های کوچک آن را نادیده گرفت.

همچنین به کمک حرکت گردشی می‌توان نما-سکانس یا به عبارتی صحنه‌های طولانی‌ای را ساخت که با برش به نماهای جداگانه تقسیم نشده باشند. این نما-سکانس به تنهایی یک سکانس فیلم شما را تشکیل می‌دهد. بدون شک می‌زانسن نما-سکانس به دلیل تعدد مکان‌هایی که باید روشن شوند، نیاز به متن‌های بلند برای بازیگران، مشکلاتی که برای تنظیم عمق میدان^۱ پیش می‌آید و غیره پیچیده است.

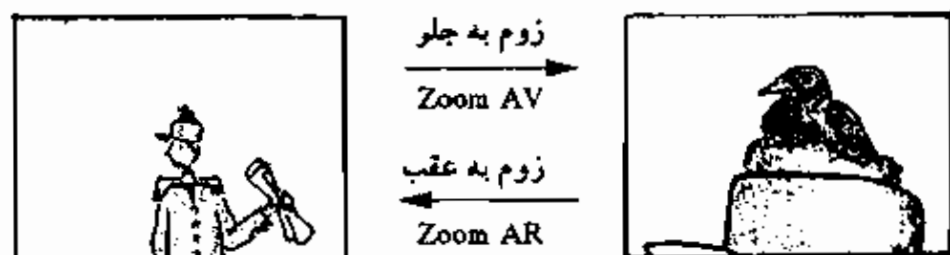
مماپ و مزایا

۱. منطقه کاملاً واضح یک تصویر را گویند. هنگامی که ذره‌بینی را روی یک فاشنل مشخص تنظیم می‌کنند، کمی جلوتر و کمی عقب‌تر از آن فاصله کاملاً واضح دیده می‌شود؛ ناحیه میان این دو را عمق میدان می‌نامند. - م.



هیچ چیز، جز عدسیهای دوربین، حرکت نمی‌کند.

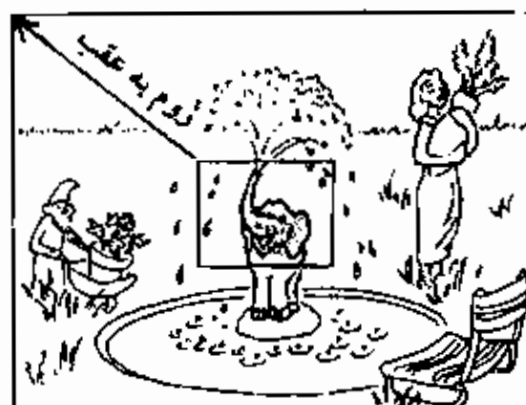
نوعی حرکت که با جابه‌جا کردن عدسیهای چشمی دوربین و تغییر فاصله‌های کانونی آنها انجام می‌شود و دوربین روی یک محور ساکن، ثابت باقی می‌ماند. افکت یا جلوه نزدیک شدن به شیء مورد نظر را زوم به جلو (AV) و دور شدن از آن را زوم به عقب (AR) می‌نامند.



جلب توجه تماشاچی به یکی از عناصر به شیوه‌ای بسیار مصنوعی متداولترین راه است، اما همیشه موفقیت‌آمیزترین نیست.

فیلمسازان حرفه‌ای از زوم برای «قاب‌بندی دوباره» یا به عبارتی تنظیم دوباره قاب در یک حرکت چرخشی (پانو) استفاده می‌کنند.

۱. تنظیم محدوده‌ای که تصویر را در آن نمایش می‌دهند. - م.



همچنین با استفاده از زوم می‌توانیم تضاد عناصر ناموزون یک تصویر را نشان دهیم. این کار را با حرکت

از یک جزء تصویر (نمای فشرده) و بزرگ کردن آن تا جایی که تمام دکور دیده شود (نمای پهن) انجام می‌دهند. نخستین کاربرد زوم در ویدئو این است که کار «تنظیم» را آسان می‌کند. در واقع برای تنظیم وضوح موضوعی که می‌خواهیم از آن فیلم بگیریم بهتر است (حتی پیش از «روشن کردن موتور») از یک عدسی با فاصله کانونی زیاد (تله‌وبژکتیف^۱ یا عدسی دورگیر) استفاده کنیم. به این ترتیب عمق میدان کم می‌شود و کسی که قاب‌بندی را انجام می‌دهد می‌تواند با چشم دوربین را تنظیم کند. با روشن شدن این مطالب، فیلمبردار می‌تواند برای تصویربرداری نما از فاصله کانونی کمتر استفاده کند. بهتر است بدانیم که تأثیر استفاده از زوم (به جلو یا عقب) با تأثیر حرکت گردشی هیچ شباهتی ندارد. در واقع زوم به هیچ وجه دورنما را تغییر نداده فقط عمق میدان را تغییر می‌دهد (عمق میدان زیاد با فاصله کانونی کم و عمق میدان کم با فاصله کانونی زیاد) و یک افکت یا جلوه مصنوعی از نزدیک آوردن یا دور بردن موضوع را به وجود می‌آورد.

۱. ذره‌بینی یا فاصله کانونی زیاد است که عمق میدان کوتاهی دارد و موضوع فیلمبرداری را خیلی نزدیک می‌کند. در فیلمبرداری از جانوران وحشی از این عدسی استفاده می‌کنند. - م.

تنظیم با چشم

افکت یا جلوه مصنوعی نزدیک آوردن یا دور بردن

زوم مانند تمام حرکتهای دیگر یکی از عناصر زبان سینماست. اگر فقط زوم را نزدیک آوردن یا دور بردن یک شخص یا شیء بدانیم، بدون شک معنی آن را به اشتباه فهمیده‌ایم. اگر سایر حرکتهای فیزیکی (حرکت نگاه، حرکت بدن) تعبیر کنیم، زوم یک افکت

یک عنصر از زبان سینما



حرکت چرخشی



حرکت گردشی



زوم

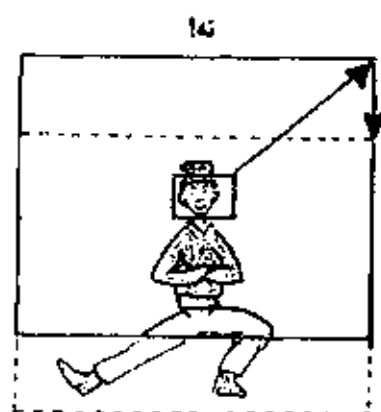
مکانیکی و کاملاً مصنوعی باقی می‌ماند. به فیلمسازان مبتدی توصیه می‌کنیم که در نخستین فیلم خود از زوم استفاده نکنند. یک فیلمساز مبتدی باید حرکات را به طور طبیعی و به کمک حرکات چرخشی و گردشی، و رعایت قواعد اساسی میزانسن (جابه‌جایی شخصیتها، ورود و خروجها و ...) خلق کند.

ترکیب حرکتها

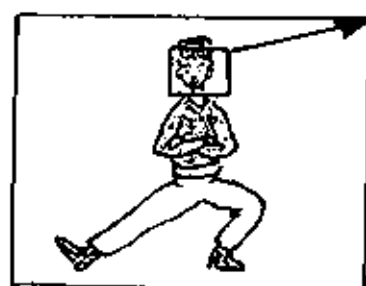
هیچ چیز آزاردهنده‌تر از این نیست که یک حرکت متوقف شود و حرکت دیگر بلافاصله پس از آن شروع شود (بخصوص اگر متفاوت باشند). برای پیوند دادن حرکات متفاوت بهتر است آنها را به هم بچسبانیم! برای این کار باید دو حرکت را همزمان انجام دهیم، طوری که تماشاچی احساس کند یک حرکت را می‌بیند.

در اینجا به موردی اشاره می‌کنیم که اغلب اتفاق می‌افتد و در آن حرکات با یکدیگر تضاد دارند. چنین موردی نشانگر بی‌تجربگی کادرور است: یک بازیگر را در نمایی درشت قاب می‌گیریم و پس از آن به عقب زوم می‌کنیم (علی‌رغم توصیه‌های انجام شده)؛ هنگامی که به نمای متوسط می‌رسیم، بازیگر را در حالتی می‌بینیم که «فضای خالی زیادی» در بالای سرش دیده می‌شود، اما پاهایش در تصویر بریده است (عدم تعادل در تصویر). معمولاً در چنین حالتی این‌طور واکنش نشان می‌دهیم که یک حرکت چرخشی عمودی بالا-پایین انجام دهیم تا یک نمای متوسط صحیح (تمام‌قد) به دست آوریم.

بدون شک اشتباه بسیار واضح است و نمای شما دچار مشکل خواهد شد. برای جلوگیری از آن کافی است حرکت چرخشی را با زوم «ترکیب» کنید، در این صورت بقیه کار خودبه‌خود انجام می‌شود!



زوم به عقب و پس از آن پانورامای عمودی بالا-پایین



زوم و پانورامای ترکیبی

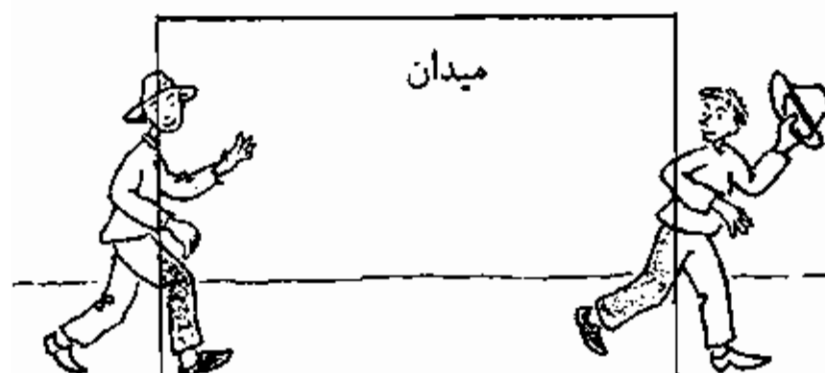
اتصال غیر ممکن
نمایی که با حرکت چرخشی راست - چپ گرفته شده باشد، نباید به دنبال یا بعد از نمای بیاید که با حرکت چرخشی چپ - راست گرفته‌اند. واضح است که به این ترتیب حرکات با یکدیگر تضاد خواهند داشت.
این حالت در مورد سایر حرکات مشابه که در جهت خلاف یکدیگر هستند نیز صادق است.

نمای ثابت موجب خجالت نیست!

نظر یک فیلمساز مبتدی احتمالاً این است که فیلم «باید تحرک» داشته باشد. به همین دلیل نیز به دنبال یک دکوپاژ خیلی بزرگ یا به اصطلاح «قلبه» می‌گردد که در آن حرکات چرخشی دیوانه‌کننده به دنبال هم آمده باشد و حرکات گردشی آن نیز چنان باشد که گردن را بیچاند.

نوازن منطقی
همان‌طور که پیش از این هم گفته شد، جابه‌جایی ساده شخصیتها (بازیگران)، اگر بسیار هماهنگ و موزون انجام شود، می‌تواند تحرک یا دینامیک خوبی در فیلم ایجاد کند. بدون شک حرکات می‌توانند باعث تقویت، تغییر یا شکسته شدن ریتم در فیلم شوند، صحنه‌ای را هیجان‌انگیز کنند، یا فقط مهارت کادرور را نشان دهند.

به هر حال، حرکتی که تطبیق یا کیفیت بالایی داشته باشد به همراه ترکیب‌بندی خوب قابها می‌تواند زیبایی فیلم را تضمین کند.



میدان به قسمتی از فضایی گفته می‌شود که در دیدرس دوربین باشد. هنگامی بازیگری وارد میدان یا از آن خارج می‌شود که از کادرهای تصویر وارد یا از آنجا ناپدید شود.

گذر از یک نما به نمای دیگر ممکن است کار آسانی به نظر بیاید؛ ولی اشتباه می‌کنید، این کار یک هنر است.

نه «یک» تغییر که تغییرات «بسیار»

تغییر نما مستلزم تغییرات زیر است:

— تغییر محور فیلمبرداری؛

— تغییر عدسیها؛

— تغییر نوع نما؛

— تغییر میدان.

بله این کار باید کاملاً آگاهانه انجام شود!

تطبیق نوع نما

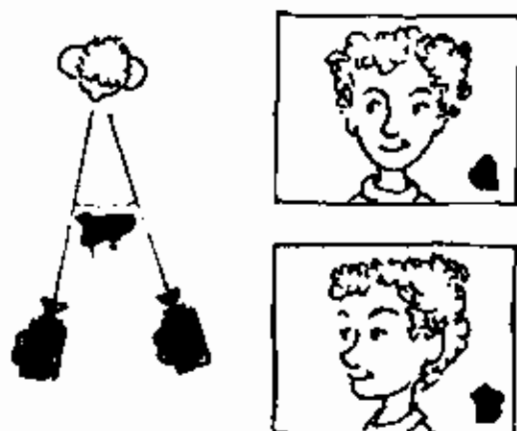
این تطبیق بدان معنی است که حداقل یک «پرش» در نوع نماها داشته باشیم؛ به عنوان مثال از یک نمای متوسط به نمای نزدیک از نیم‌تنه، از یک نمای نزدیک از نیم‌تنه به یک نمای درشت و ... برویم. برای رها کردن یک نما و استفاده از نمای دیگر سلیقه تماشایی را باید در نظر گرفت. اگر نمای بعدی به نمای قبلی نزدیک باشد، به غیر از مشکلات ضمنی که در کار تطبیق ممکن است به وجود آید، احتمال دارد علت آن هم برای تماشایی قابل درک نباشد.

عبور از مراحل مختلف

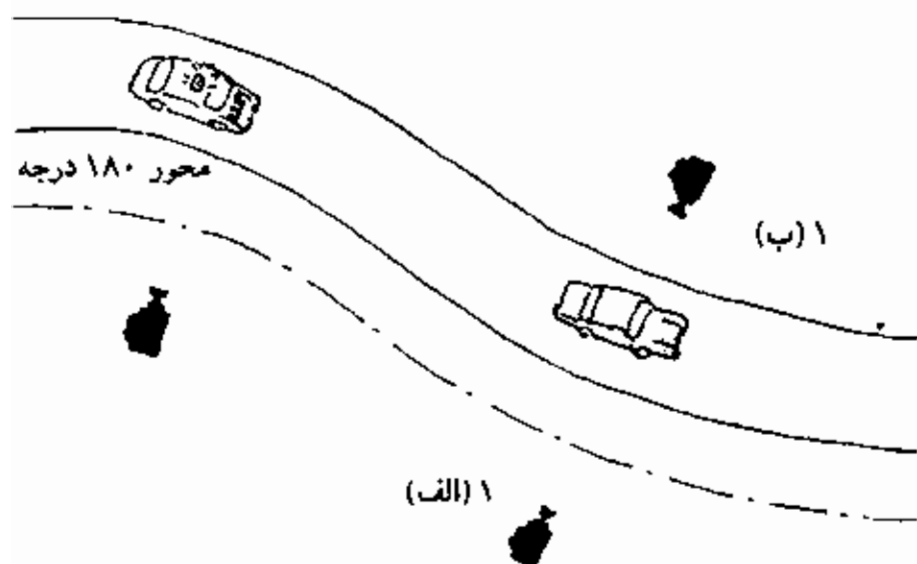
تطبیق محورها

توصیه می‌شود در نمایی که پس از نمای دیگری می‌گیرید، علاوه بر تغییر نوع نما، دوربین را در محوری قرار دهید که حداقل با محور نمای قبلی ۳۰ درجه تفاوت داشته باشد. اگر این قانون را رعایت نکنید، در تصویر خود یک «پرش» و ناهماهنگی خواهید دید که به سبب تغییر نما در هنگام نمایش تصویری مشابه، به وجود آمده است.

قانون ۳۰ درجه



تعداد اندکی از فیلمسازان تازه کار از عهده اجرای قانون
 قانون ۱۸۰ درجه ۱۸۰ درجه برمی آیند. این در واقع تله یا پوست موزی
 «بویژه برای مبتدیان» است.



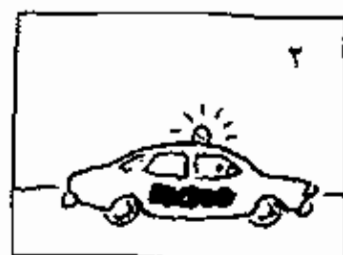
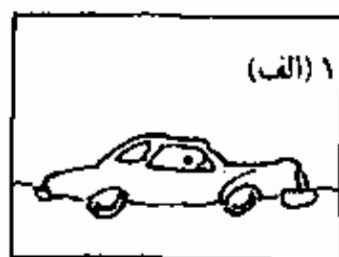
فیلمساز یک محور فرضی را بین عناصر اصلی صحنه
 (دو بازیگر که گفتگو می کنند، ماشینی که در تعقیب
 ماشین دیگر است، دو تیم فوتبال و ...) در نظر می گیرد و
 دوربین در تمام نماهای آن صحنه نمی تواند از این محور
 عبور کند (مگر مواقعی که از یک حرکت گردشی استفاده
 کند و با آن تماشاچی را از سرپیچی اش از این قاعده آگاه
 کند).

از محور مشخص شده عبور نکنید.

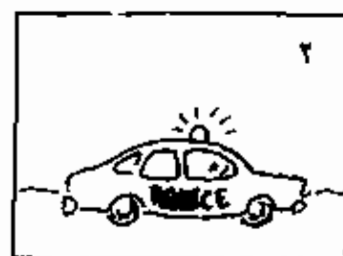
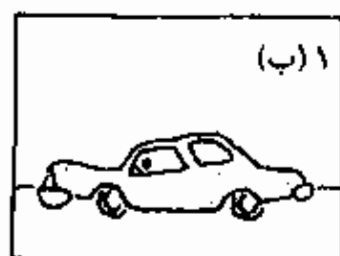
جاده ای را در نظر بگیرید که در آن یک تعقیب
 کلاسیک معمولی انجام می شود (پلیس به دنبال شخص

دلیل این سخت گیری

متخلف) و هر دو اتومبیل در یک جهت حرکت می‌کنند یعنی از چپ به راست می‌روند.



احتمالاً در دو نمای دنبال هم، نمای ۱ (الف) به تماشاچی امکان می‌دهد تا ماشین فراری را که در میدان دید او (قابلی که فیلمساز پیش‌بینی کرده است) از چپ به راست عبور می‌کند، مشاهده کند. نمای ۲ به همان تماشاچی، ماشین پلیسی را نشان می‌دهد که در تعقیب دزدان است و در میدان دید او از چپ به راست حرکت می‌کند. در مرحله مونتاز، با دنبال هم قرار دادن نماهای ۱ (الف) و ۲ جلوه (افکت) مورد نظر به دست می‌آید.



حال نمای ۱ (ب) را مجسم کنید که از محور ۱۸۰ درجه‌ای که بین دو ماشین کشیده شده است عبور کرده و با دوربینی گرفته شده که در آن سوی جاده کار گذاشته‌اند. در این نما دوربین از دزدان فراری فیلمبرداری می‌کند اما ماشین آنها میدان دید را این بار از راست به چپ می‌پیماید. اگر تجربه چندانی در کار سینما نداشته باشیم هم می‌توانیم بفهمیم که در مونتاز، با دنبال هم قرار گرفتن نماهای ۱ (ب) و ۲، در تماشاچی این حس ایجاد می‌شود که دو ماشین در حال برخورد به یکدیگر هستند.

این محور که در مورد جابه‌جایی‌ها کاربرد دارد، برای نگاه شخصیتها نیز به کار گرفته می‌شود. مثلاً برای اینکه مردی به زنی در «میدان مقابل» به طور مستمر نگاه کند، لازم است دوربین پیوسته در همان محور ۱۸۰ درجه، یعنی فضایی که در این سو یا آن سوی آن محور مشخص شده است، بماند.

این قانون محدودیتهایی را سبب می‌شود؛ شما می‌توانید برای اینکه در فیلمبرداری از صحنه آزادی عمل بیشتری داشته باشید، از تراولینگ استفاده کنید. با استفاده از این حرکت می‌توانید چندین بار، بدون هیچ خطری از این محور عبور کنید چون با این روش ذی‌نفع اصلی، یعنی تماشاچی مستقیماً از آنچه روی داده [قطع شدن محور ۱۸۰ درجه] باخبر است.

در روش تطبیق محور از قانون ۳۰ درجه پیروی نمی‌کنیم؛ چون در این روش دو نما به دنبال هم قرار می‌گیرند بی‌آنکه محل قرار گرفتن دوربین تغییر کند. برای جلوگیری از «پرش» بین دو نما، نماهایی کاملاً متفاوت (برای مثال نمای متوسط و نمای نزدیک) انتخاب می‌کنیم، و هنگام بازگشت همان حرکت را انجام می‌دهیم که رابط نمای ۱ و نمای ۲ بود (به قسمت تطبیق حرکت در صفحه بعد توجه کنید).

از تکنیک تطبیق جهت در یک فیلم به دفعات استفاده می‌شود. در این روش تصویر بازیگر که در نمای ۱ از کادر بیرون است، در میدان نمای ۲ دیده می‌شود.

• بازیگر از سمت راست قاب نمای ۱ خارج و از سمت چپ قاب نمای ۲ وارد می‌شود.

• بازیگر از پایین قاب نمای ۱ خارج و از بالای قاب نمای ۲ وارد می‌شود.

فیلمساز در تمام موارد باید خروج بازیگران از میدان و

تطبیق محور



نمای ۱



نمای ۲

خروج از یک میدان برای ورود به
میدان دیگر

ورود آنها را بدان پیش‌بینی کند و برای برش خروجها و ورودها در لحظه‌های مناسب، به مونتور (متصدی مونتاژ) فرصت کافی بدهد.

تطبیق حرکت

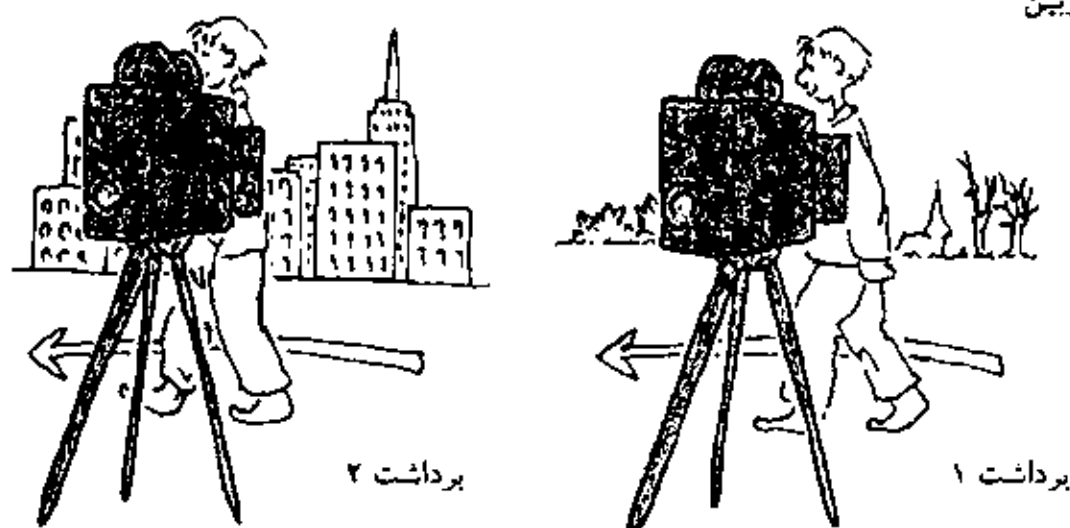
تطبیق حرکت کار مورد علاقه فیلمساز است و در موقعیتهای مختلف زیاد به کار می‌رود. کافی است نمایی از یک بازیگر (شخصیت) را که حرکت مشخصی انجام می‌دهد (مانند نشستن، نوشیدن، پرتاب توپ و ...) همراه نمای دیگری از او، روی یک محور دیگر، بگیریم که همان حرکت را انجام می‌دهد.



در اینجا مونتاژکار (مونتور) باید برشی را انتخاب کند که به بازیگر امکان می‌دهد حرکتش را در نمای ۱ شروع و در نمای ۲ به پایان برد. تماشاچی که مجذوب حرکات است، تطبیق را احساس نمی‌کند. موفقیت مونتور در این است که به نظر برسد جریان نمایش (حرکت) به صورت مستقیم و به کمک دو دوربین فیلمبرداری شده است.

تطبیق «ماسک یا نقاب»

استیون اسپیلبرگ (کارگردان معروف سینما) این روش را به صورت درخشانی در سکانس ساحل فیلم دندانهای دریا ارائه کرد. روش تطبیق «نقاب» به این شکل است که در



نمای ۲

از لحظه‌ای آغاز می‌شود
که بدن بازیگر تمام آن را
پوشانده است.



تصاویری از دو نما که
بدن بازیگر تمام آنها را
پوشانده است.



نمای ۱

تا لحظه‌ای ادامه دارد که
بدن بازیگر تمام آن را
پوشاند.

نمای ۱ بازیگر را از مقابل دوربین دوری عبور می‌دهیم که عدسی چشمی را مدت یک دهم ثانیه بپوشاند و بار دوم در نمای ۲، او را به همان روش و با همان سرعت دوباره عبور می‌دهیم. در مرحله مونتاز تصویرهایی از نمای ۱ و ۲ که بدن بازیگر تمام آن را تیره کرده، به هم می‌چسبند. به این ترتیب میدانهای ۱ و ۲ که ممکن است متفاوت باشند به عبارتی اجباراً «به هم اتصال» خواهند داشت.

تطبیق «پانو یا چرخشی»

یک نوع احساس پیوستگی از این روش گاهی برای حفظ ضرباهنگ تند یک فیلم حادثه‌ای استفاده می‌کنند. در تطبیق «چرخشی» نمای ۱ را به کمک یک حرکت چرخشی بسیار سریع (جارو) در یک جهت به پایان می‌بریم و نمای بعد را به همین شیوه

آغاز می‌کنیم که به این ترتیب بعد از مرحله مونتاژ، یک نوع پیوستگی در تصاویر احساس می‌شود. این تکنیک در سریالی به نام هاوایی، پلیس ایالت به کار گرفته شد.

تطبیق «محو»

این روش تقریباً مشابه روش قبلی است، اما این بار نمای تصویر محو هنری ۱ به صورت محو پایان می‌یابد و نمای ۲ نیز به صورت محو آغاز می‌شود. این نوع تطبیق اغلب اوقات برای یک «فلاش‌بک» / «بازگشت به گذشته» استفاده می‌شود.

تطبیق خطرناک

امروزه فیلمسازان آماتور، به کمک پیشرفتهایی که در ابزار ویدئویی و دستگاههای مجهز به عدسیهای قوی با فاصله کانونی متغیر (زوم) حاصل شده است، می‌توانند هم با زاویه دید باز و هم با تله‌وبژکتیف (عدسیهای دورگیر) فیلمبرداری کنند. غیر از خطرهایی که تراولینگ بصری دارد [و قبلاً شرح داده شده است]، باید مراقب تطبیق عدسیها نیز باشیم. در واقع تغییر عدسی به معنی تغییر عمق میدان، و بنابراین تغییر اتمسفر یا فضا است که این کار همیشه آسان انجام نمی‌شود.

دو عدسی مختلف
دو فضای مختلف



چگونه یک تصویر بسازیم

برخلاف آنچه ممکن است یک فیلمساز آماتور تصور کند،

کادرور به تنهایی تصاویر فیلم را نمی‌سازد، بلکه فیلمساز هنگام «دکوپاژ تکنیکی» این کار را انجام می‌دهد. البته برخی از فیلمسازها کار را کاملاً در اختیار فیلمبردار قرار می‌دهند و برخی دیگر آن چنان با دقت «فیلمنامه‌مصور» را آماده می‌کنند که کادرور تنها باید دوربین را در جهت‌های تعیین شده قرار دهد.

«فیلمنامه‌مصور» در واقع یک طرح کوچک از فیلم است.

اگر شما به طراحی تصاویر چندان تسلط ندارید، حتی اگر به کار کادرور خود واقعاً اطمینان هم دارید، باید با چگونگی ساخت هر تصویر، و اساس و رمز و راز این کار آشنا باشید.

قانون تعادل

قاب یک دوربین در واقع میدان دید شماست، اما در ابتدا مستطیلی است که طول آن تقریباً $1/33$ برابر بزرگتر از ارتفاع [عرض] آن است. تجربه نشان داده است که چشم تماشاچی به نوع ترکیب تصاویر واکنش نشان می‌دهد و گاه به نقطه‌ای بیش از نقطه دیگر توجه می‌کند.

برای اینکه این روند را بهتر درک کنید، کافی است تصویر را از سمت افقی، و سپس از سمت عمودی به سه قسمت مساوی تقسیم کنید. چهار نقطه تلاقی فوق، «چهار نقطه اصلی» نامیده می‌شود.

برخلاف آنچه تصور می‌شود نگاه انسان به نقطه مرکزی تصویر جذب نمی‌شود بلکه به یکی از چهار نقطه اصلی کشیده می‌شود.

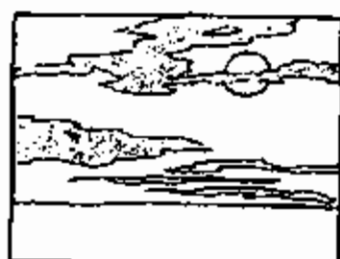
H_a A	$V_a V_b$	B
H_b C		D

چهار نقطه اصلی

در بسیاری از تصاویر حقیقی، خطوط افقی یا عمودی دکور را می‌یابید. نحوه قرار دادن این خطوط در ترکیب تصویر معنی آن را تعیین می‌کند. یک تصویر معمول و کلاسیک، مثلاً یک کارت پستال از غروب خورشید در کنار دریا را در نظر بگیرید. با قرار دادن خط افق در وسط تصویر، دو تصویر مجزا به دست می‌آید؛ یکی تصویر دریا و دیگری تصویر آسمان. بهتر است برای متعادل کردن قاب، خط افق را طوری قرار دهیم که یکی از این دو تصویر به دست آید.

خطوط افق برای بهای دادن به یکی از عناصر دکور

- در شکل ۱، خط در افق "Ha" طوری قرار گرفته است که به دریا اهمیت داده شده است.
- در شکل ۲، خط در افق "Hb" طوری قرار دارد که به آسمان بیشتر اهمیت داده شده است.



شکل ۲



شکل ۱

استفاده از نقاط اصلی

اگر در این تصویر یک خورشید قرار دهیم، مانند شکل ۲، در نقطه A، تصویر ما کاملاً متعادل خواهد بود و می‌تواند تیتراژ احتمالی یا علامتی از یک محصول را در نقطه اصلی دیگر (در این مورد، B یا D) بپذیرد. اگر به آگهی‌های سینمایی یا تلویزیونی دقت کرده باشید، متوجه وفاداری فیلمسازان به این قانون خواهید شد. اما هنر سازندگان تصاویر از این هم فراتر می‌رود. به تصویر

بعدی نگاه کنید؛ این تصویر یک نمای کلی با یک شخصیت در «اول نما» و شخصیت دیگر در «آن سوی نما» است.

اگر به این نقاشی خوب نگاه کنید، خطوطی را که تقریباً از همه جای آن عبور می‌کنند می‌بینید؛ اما همگی ناگزیر به نقطه B ختم می‌شوند که شخصیت دوم در آن قرار گرفته است. این خطوط متمرکز در یک نقطه را «همگرا» می‌نامند و نقش آنها این است که توجه تماشاچی را بسرعت به یک نقطه مشخص از تصویر جلب کنند.

خطوطی که در یک نقطه متمرکز شده‌اند نگاهها را به سمت خود جلب می‌کنند.



ساخت تصویر تأثیر زیادی در توالی نماها دارد. هرچه نماها کوتاهتر (از نظر زمانی) باشند، تماشاچی می‌تواند آنها را سریعتر بخواند.

برای راهنمایی تماشاچی هنگام تهیه قاب باید عناصر لازم برای عبور از یک نما به نمای دیگر را پیش‌بینی کنید.

همواره در نظر داشته باشید که چشم به سوی چیزهای متحرک، نورانی، یا به سوی محل تقاطع خطوط در تصویر جلب می‌شود.

دکوپاژ تکنیکی یا برش فنی چیست؟

دکوپاژ یعنی نگارش یک نما به موازات نگارش فیلمنامه. دو نوشته برای یک فیلم



دکوپاژ تکنیکی کار فیلمساز است. این دستنویس برای تکنسینهای صحنه نوشته می‌شود. بنابراین هنگامی که فیلمساز برنامه خود را به یک سرمایه‌گذار احتمالی معرفی می‌کند، نباید دکوپاژ تکنیکی را به پرونده اضافه کند. یک شخص ناوارد نمی‌تواند دکوپاژ تکنیکی را بخواند. در ادامه با مجموعه لغات اختصاری لازم برای نوشتن دکوپاژ آشنا می‌شوید.

چند اصطلاح تکنیکی دیگر

زاویه سرازیر

هنگامی که دوربین در بالای سر بازیگر یا شیء قرار بگیرد، زاویه آن سرازیر است. این نوع انتخاب محور، ارزش موضوع (سوژه) را کم می‌کند [یا در اصطلاح آن را خرد می‌کند].



برای خرد کردن موضوع

زاویه سربالا

هنگامی که دوربین از زاویه پایین از بازیگر یا شیء فیلمبرداری کند، زاویه آن سربالا است. در اینجا اثر معکوس است و موضوع اهمیت و برتری بیشتری پیدا می‌کند.



برای تأیید برتری شخصیت (بازیگر)

میدان مقابل (زاویه مخالف)

نمایی که جهت مقابل و مخالف نمای قبل از خود را نشان می‌دهد و اغلب برای برش دیالوگ (گفتگو) بین دو شخصیت استفاده می‌شود (توالی دو میدان مخالف).

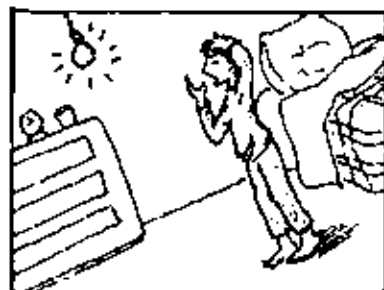
نمای مخالف یا نمای نقطه نگاه

نمایی با دوربینی که تقریباً در موقعیت چشم یک

شخصیت قرار دارد و آنچه را او می‌بیند نشان می‌دهد. در این نما باید دوربین زاویه‌ای (بنابراین فاصله کانونی‌ای) داشته باشد که نزدیکترین اندازه به زاویه دید انسان باشد.

دبوله

در این نما افقی بودن قاب رعایت نمی‌شود. این جلو (افکت) اغلب برای نشان دادن عدم تعادل در تصویر به کار می‌رود.



جلو نما، آن سوی نما، انتهای نما

اگر «عمق میدان» را در نظر بگیرید که از عدسی چشمی دوربین تا دورترین نقطه تصویر امتداد دارد، بازیگر یا شیئی که فیلمبرداری می‌شود، در هر نما در جایگاههای زیر قرار می‌گیرد:

— در اولین حالت در نزدیکترین نقطه به عدسی چشمی؛

— در دومین حالت دقیقاً در پشت عنصری که در حالت اول از آن یاد شد؛

— در انتهای نما، کاملاً در عقب تصویر، پشت عناصری که جریان فیلم را تشکیل می‌دهند.

زبانی مشخص

تیزر

جلو نما که غالباً محو است، در حاشیه قاب قرار می‌گیرد و به تصویر عمق می‌بخشد.





قرار گرفتن یک بازیگر یا شیء در حاشیه راست یا چپ قاب (کادر). برخلاف تیزر در این روش «عمق میدان» نخواهیم داشت.

نگارش دکوپاژ تکنیکی

در نگارش دکوپاژ، همانند نگارش فیلمنامه قوانین زیادی باید رعایت شود. رایجترین شیوه این است که دکوپاژ و فیلمنامه را کنار هم قرار دهیم و شماره گذاری مشخص و ردیف صفحه ها را رعایت کنیم.

برخی از فیلمسازها که دقت بیشتری به خرج می دهند، یک فیلمنامه مصور هم می سازند، به عبارتی برای هر نما تصاویر نقاشی شده ارائه می دهند.

برای اینکه شما یک ایده کلی از همه این مطالب داشته باشید، در صفحه های بعد نمونه ای از دستنویس یک دکوپاژ تکنیکی و فیلمنامه مصور را آورده ایم که از نخستین صفحه فیلمنامه فیلم درام در شهر اقتباس شده است.

در این نمونه حساسیت به کار گرفته شده در کار ردیف کردن فیلمنامه و دکوپاژ تکنیکی را خواهید دید.

سکانس (فصل) ۱/I به نماهای ۱/I و ۲ و ۳، و سکانس ۱/II به نمای ۱/I و ... مربوط است.

برای هر مکان لازم است که یک «نمای کلی» (صفحه ۱۰۴) در نظر بگیرید و در آن تمام نقاط قرار گرفتن دوربین، جابه جایی شخصیتها و حرکات دوربین و دستگاهها را مشخص کنید.

دکوپاژ فیلم: درام در شهر

۱/۱/۱: نمای نیمه کلی آشپزخانه. آشنایی با شخصیتها.
 ۲/۱/۱: نمای نزدیک تا سینه پی.یر. او دستهایش را روی چشمهایش می گذارد.
 ۳/۱/۱: نمای نزدیک از نادین که به پی.یر زل زده است.
 ۴/۱/۱: برگشت به نمای ۲/۱/۱. پی.یر دستها را پایین می اندازد.
 ۵/۱/۱: برگشت به نمای ۳/۱/۱. پانو افقی راست-چپ ACC و ضبط نمای درشت نادین (گفتگو).

۶/۱/۱: نمای درشت پی.یر (گفتگو) از پشت که می چرخد. تطبیق حرکت.
 ۷/۱/۱: تطبیق حرکت. نمای متوسط پی.یر با استفاده از زاویه کمی سرازیر و یک تیزر راست از نادین به صورت محو (گفتگو). ضربه به در. تراولینگ عمودی پایین-بالا و با تغییری در تنظیم دوربین (نادین به صورت واضح)، ضبط نمای درشت نادین در جلو نما که به در نگاه می کند و به طرف پی.یر برمی گردد، محو شدن تصویر آن سوی نما. تنظیم تصویر مجدد؛ و پی.یر به صورت واضح نشان داده می شود.

۸/۱/۱: نمای نزدیک تا سینه پی.یر.
 ۹/۱/۱: نمای نزدیک تا سینه نادین که به پی.یر نگاه می کند و تراولینگ جانبی ACC هنگامی که به سمت پنجره می رود.

۱/۲/۱: نمای نقطه نگاه نادین-نمای کلی خیابان.

۱۰/۱/۱: نمای نزدیک تا سینه نادین و هنگامی که به پی.یر نزدیک می شود تراولینگ جانبی به عقب ACC.

قاب آخر: نمای امریکایی هر دو بازیگر که به در نگاه می کنند (گفتگو).

فیلمنامه فیلم: درام در شهر

۱/۱: آشپزخانه: مشاجره - داخلی - شب:

مردی موقه‌ه‌ای که صورتش را کامل اصلاح نکرده، دستهایش را روی صورتش گذاشته است. زنی نسبتاً کوتاه‌قد، با موهای طلایی و با حالتی عصبانی به او زل زده است. مرد دستهایش را پایین می‌آورد و چشمهای درشت آبی‌رنگش نمایان می‌شود.

زن

(با حالتی تلخ)

— مرد بیچاره‌ای هستی!

(سپس با حالتی تند به او نزدیک می‌شود)

— آقای بی‌پر دو مونشیکور، می‌دانی با آدمهایی مثل تو چه کار باید کرد؟

بی‌پر

(به آرامی)

— نادین، تو ...

(و به ناگهان به سمت زن برمی‌گردد)

— ... تو مرا عصبانی می‌کنی!

ضربه به در

بی‌پر و نادین به یکدیگر می‌نگرند. پس از لحظه‌ای مکث، نادین به سمت پنجره می‌رود و پرده را می‌کشد.

۲/۱: نقطه نگاه نادین، خیابان لویی دوم - خارجی - شب:

خیابان لویی دوم آرام است. یک ماشین بزرگ آمریکایی که چراغهایش روشن است در مقابل پیاده‌روی روبه‌رو پارک کرده است.

بازگشت به

۱/۱: آشپزخانه:

ضربه دوباره به در

نادین

(به آرامی به بی‌پر نزدیک می‌شود)

— بی‌پر، آنها هستند.

بی‌پر به آرامی به در ورودی نگاه می‌کند. نادین نیز همین کار را می‌کند.

بی‌پر

(با خجالت)

— بفرمایید!

ابتدای تیم موسیقی شماره ۱

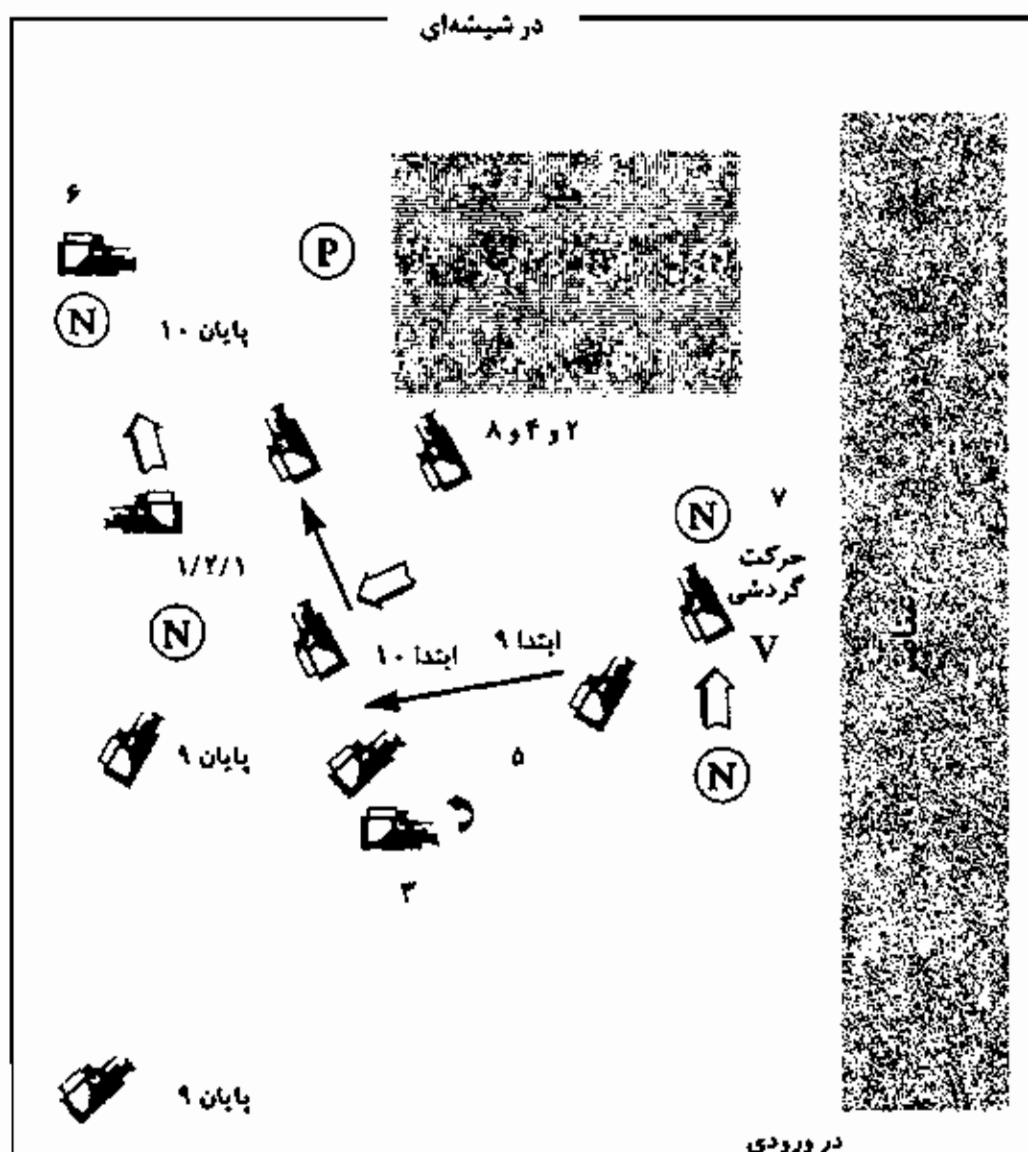
فید بسته

عنوان بندی

صفحه ۲

نمای کلی آشپزخانه فیلم:

درام در شهر



تشان دهنده جابه جا شدن نادین است



حرکت چرخشی دوربین



پی را نشان می دهد



نادین را نشان می دهد



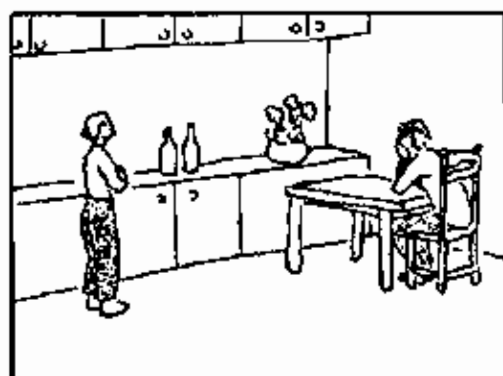
فیلمنامه مصور فیلم:

درام در شهر

صفحه شماره ۱



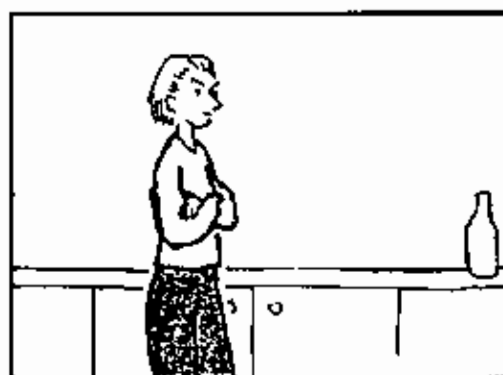
۲/۱/۱: نمای نزدیک تا سینه پی‌یر



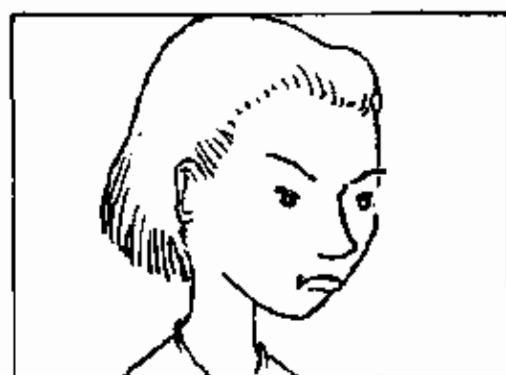
۱/۱/۱: نمای نیمه کلی



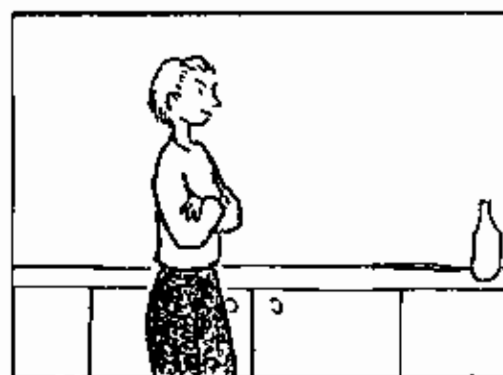
۴/۱/۱: همان (۲/۱/۱)



۳/۱/۱: نمای امریکایی نادین



۵/۱/۱ پایان:
... و ضبط نمای درشت نادین



۵/۱/۱: نمای امریکایی نادین
پانو افقی راست - چپ ACC ...

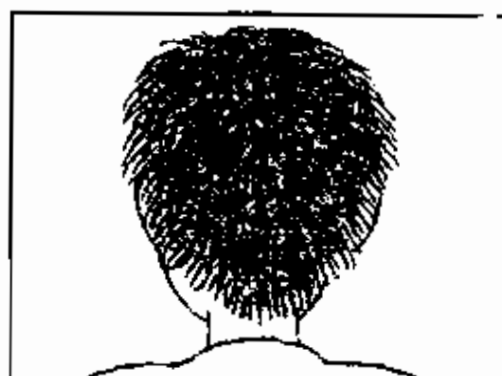
فیلمنامه مصور فیلم:

درام در شهر

صفحه شماره ۲



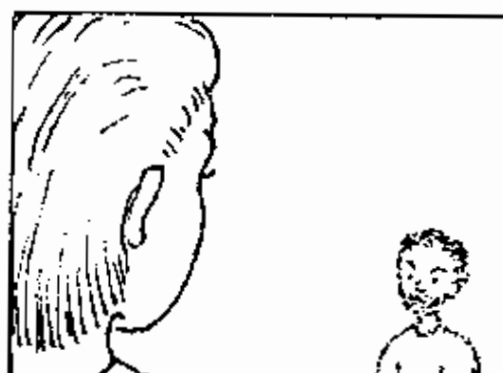
۷/۱/۱ ابتدا: تطبیق حرکت، نمای متوسط پی‌یر
(با زاویه کمی سرازیر)، نادین در تیزر راست



۶/۱/۱ نمای درشت پی‌یر، از پشت، تطبیق
حرکت در پایان



۷/۱/۱ پایان: نادین به در نگاه می‌کند و به سمت
پی‌یر می‌گردد، تنظیم دوباره



۷/۱/۱ وسط: تراولینگ عمودی، پایین-بالا
با تنظیم دوباره و ضبط نمای درشت نادین



۸/۱/۱ نمای نزدیک تا سینه پی‌یر

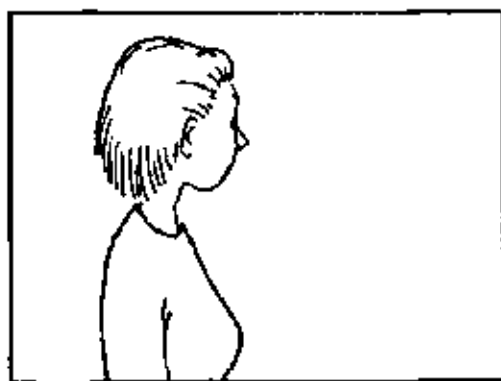
فیلمنامه مصور فیلم:

درام در شهر

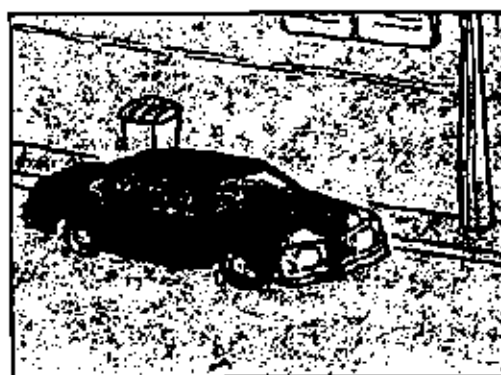
صفحه شماره ۳



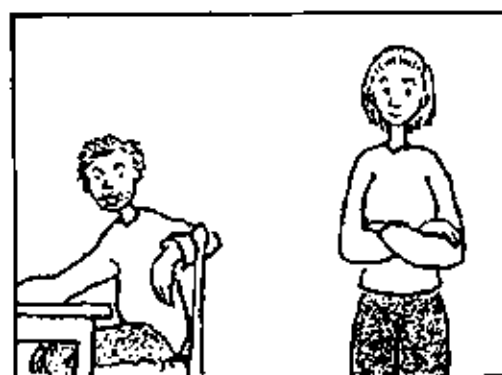
۹/۱/۱ پایان: پایان تراولینگ، نادین در
نمای نزدیک تا سینه، نزدیک پنجره



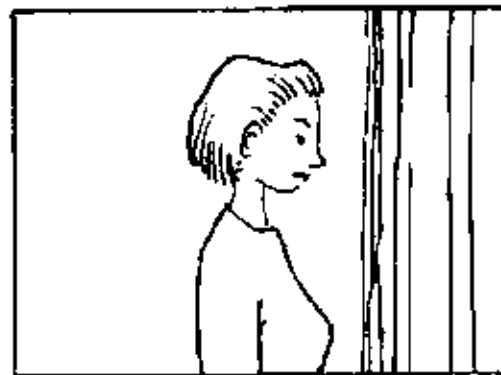
۹/۱/۱ ابتدا: نمای نزدیک تا سینه از نادین که
به پی‌یر نگاه می‌کند. تراولینگ جانبی ACC



۱/۲/۱: نمای کلی خیابان، نمای نقطه نگاه
نادین، زاویه سرازیر



۱۰/۱/۱ پایان: ... و نمای امریکایی نادین و
پی‌یر



۱۰/۱/۱ ابتدا: نمای نزدیک تا سینه از
نادین. تراولینگ جانبی ACC

نتیجه گیری

اگر این مرحله به نظرتان مشکل است، بهتر است برای انجام آن از دوستان خوب خود کمک بگیرید و عجله هم نکنید. مهم این است که به هدفتان برسید!

واقعگرا باشید و همیشه به خاطر بسپارید که شما راهنمای تماشاچی هستید و باید بدانید هر نوع قاب‌بندی چه احساسی را ایجاد می‌کند، مدت نمای مورد نظر چه ریتمی را به وجود می‌آورد، چه حرکتی باعث هیجان یا بی‌تفاوتی تماشاچی می‌شود و ...

ممکن است کسانی در اطراف شما باشند که بگویند: «من خودم دکوپاژ را هنگام فیلمبرداری انجام می‌دهم!» این کار بدون شک امکان‌پذیر است اما برای انجام آن باید کاملاً بر زبان سینماتوگرافی مسلط باشیم و باید امکان استفاده از تمام داده‌های این دستور زبان کاملاً خاص فراهم باشد تا بتوانیم سکانس را آن‌طور که هست در فکر خود مجسم کنیم (مراحل مونتاز، صداگذاری، میکساز و ...).

به انتخاب شما: پیش‌بینی یا بدیهه‌سازی



از فیلمهایی که پیش از این ساخته شده‌اند بیاموزیم.

برای خوب دکوپاژ کردن باید بدانیم چگونه خوب نگاه کنیم. مدتی را به تجزیه و تحلیل فیلمها (به وسیله ویدئو) بگذرانید و سعی کنید بفهمید چرا یک نما در یک نقطه برش داده شده است. همچنین نمای کلی را روی یک ورق کاغذ دوباره بکشید و تلاش کنید تا مکان قرار گرفتن دوربین را روی آن نشانه‌گذاری کنید. نوع حرکات دوربین را تشخیص دهید و کاربرد آنها را از خود پرسید. در این مرحله از ماجراجویی‌تان، فیلمنامه دکوپاژ شده را با نمای کلی همراه کنید و کل کار را به هر متخصصی که آماده فیلمبرداری است ارائه دهید.

۷. برنامه کار

یک پازل واقعی

اکنون شما همه عناصر لازم را برای ساخت یک فیلم در اختیار دارید: فیلمنامه، دکوپاژ تکنیکی (برش فنی)، دکورها، بازیگران، سیاهی‌لشکرها (بازیگران فرعی)؛ و باید آنها را با نظمی مشخص به کار گیرید. این نظم به دو عامل بستگی دارد: محدودیتهای مالی و دسترسی به افراد. برآستی که این کار مانند چیدن یک پازل است!

تخمین مدت فیلمبرداری

روش ارائه شده نتیجه تجربیات نویسنده کتاب است. هرکس به تناسب شخصیت و نحوه کارش، می‌تواند روش خاصی را ارائه دهد.

از فیلمنامه می‌توان تعدادی «یادداشت راهنما» همه چیز را یکجا جمع کنیم. استخراج کرد که دکور صحنه‌ها را مشخص کند.

با استفاده از دکوپاژ می‌توان عناصر کاری را پیش‌بینی کرد؛ برای مثال: تعداد نماها و مشکلات فیلمبرداری (تنظیم حرکات دوربین، موانع میزانشن، اجرای صحنه‌های خطرناک، جلوه‌های ویژه و ...).

در قسمت پایین یادداشت مدت زمان لازم برای آماده کردن و فیلمبرداری هر صحنه (ساعت، نصف روز، روز، شب، هفته) را می‌نویسند. در واقع این اولین تخمین محسوب می‌شود که تمامی عوامل و پارامترها را

در بر نمی‌گیرد، اما شما به کمک آن می‌توانید دربارهٔ زمان لازم برای فیلمبرداری ایده‌ای داشته باشید. بدانید که سرمایه‌گذار احتمالی فیلم، یا تولیدکننده، هم این زمان تخمینی را بررسی خواهد کرد.

اما اگر خودتان هزینهٔ فیلم را تأمین می‌کنید، این یادداشتها را بدقت بررسی کنید. با این کار از بسیاری ولخرجیها جلوگیری می‌کنید.

در زیر نمونه‌ای از یک «یادداشت راهنما» آمده است که براساس فیلمنامهٔ ما تهیه شده.



یادداشت راهنمای شماره ۱

فیلم درام در شهر

سکانس: I

صحنه: ۱

دکور: آشپزخانهٔ مونتیگورها

تعداد نماها: ۱۰+۱ نمای نقطهٔ نگاه

حرکات: ۱ بانو افقی، ۱ تراولینگ عمودی، ۲ تراولینگ جانبی

تعداد بازیگران: ۲

صدا: مستقیم

شب

وسایل فنی: تراولینگ و اسپایدر الماک

زمان استقرار دستگاهها: ۳ ساعت

زمان گرم و آرایش: ۱ ساعت

زمان فیلمبرداری: ۴ ساعت

یادداشت توضیحی

• نمای «نقطهٔ نگاه نادین» باید از داخل آشپزخانه فیلمبرداری شود اما برای این کار باید نمای خارجی شب را آماده کرد. این مورد روی یادداشت ذکر شده است اما باید روی یادداشت دیگر نیز به همراه سایر نکات مربوط به این نما نوشته شود.

• با نگاه اول به نمای کلی (صفحه ۱۰۷) درمی‌یابیم که می‌توان نماهای ۳ و ۵ را به هم و نماهای ۲، ۴ و ۸ را نیز به یکدیگر متصل کرد.

• یادمان باشد که چون صدا همزمان با تصویر ضبط می‌شود، لازم است صداهای مزاحم (هواپیما، قطار و ...) را حذف کنیم.

الحاق یا پیوند نماها

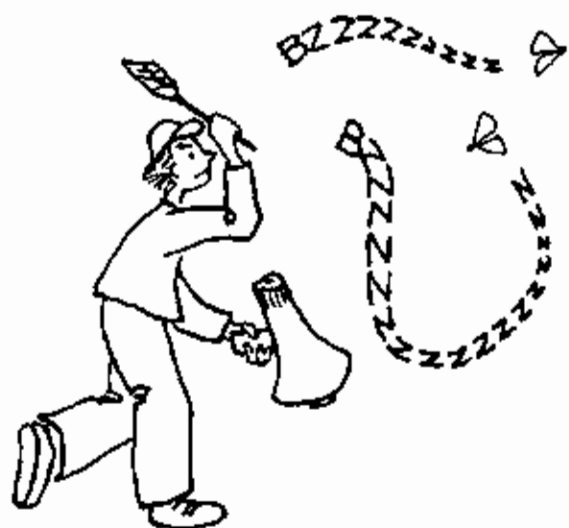
کار نوشتن یادداشتهای راهنما در طول زمان و با توجه به پیشرفت فیلمنامه انجام می‌شود. واضح است که کار فیلمبرداری از قانون «کم کردن دفعات جابه‌جایی» پیروی می‌کند.

هر «صحنه-دکور» در لیستی به نام «دکور» قرار می‌گیرد، بی‌آنکه در آن نظمی رعایت شود. با اضافه کردن زمانهای تخمینی روی یادداشتهای راهنما می‌توان زمان فیلمبرداری را تخمین زد. این زمان تخمینی کمی بیش از زمان واقعی رویداد به‌نمایش درآمده خواهد بود، چون زمان آماده شدن چندین صحنه هم به آن اضافه می‌شود. این ذخیره زمانی می‌تواند در مواقع بروز مشکلات، برای کار شما یک امتیاز باشد.

چگونگی کارها هنگام فیلمبرداری

یک فیلمساز همواره آرزو دارد با دقت هرچه بیشتر ترتیب زمانی وقایع داستان خود را دنبال کند. این کار به او امکان می‌دهد تا به تحول شخصیت‌هایش با دقت بیشتری نگاه کند.

تهیه‌کننده نیز مایل است از دکورهای گرانبه‌تر در حداقل زمان ممکن استفاده کرده برای جمع کردن بازیگران و جای دادن دوربین و دستگاههای اضافی هر کس به‌کاری مشغول است.



(جرثقیل، نورافکن‌های بزرگ، و ...) زمان کمتری صرف کند. آرایشگران و چهره‌پردازان نیز بیشتر به فیزیک بازیگران توجه دارند. طراحان لباس هم به دنبال کار خود هستند و رئیس تدارکات نیز می‌خواهد ...

کار تنظیم یک برنامه کاری هم به عهده دستیار است. هیچ فیلمسازی، حتی برای تولیدات کوچک، نمی‌تواند بدون کمک دیگران از این هفت‌خان بگذرد.

ارائه کار

هر فیلمساز روش خاصی برای ارائه برنامه کاری‌اش دارد. نمونه‌ای از یک برنامه کاری در جدول صفحه ۱۱۴ نمونه‌ای از برنامه کار فیلمبرداری فیلمی آمده است که زمان فیلمبرداری آن ۱۴ روز و ۳ شب، برای ۷ سکانس، ۹ صحنه و ۴ دکور است.

در قاب عنوان‌بندی فیلم (در قسمت بالا سمت چپ) نکات اساسی را یادداشت کنید. عنوان فیلم و زمان فیلمبرداری نوشته می‌شود.

— ستون اول جدول حروف اختصاری روزهای هفته را در بر دارد.

— در ستون دوم تاریخها درج شده است.

— قسمتی از ستون سوم که در آن چهارگوش سیاه آمده است، فیلمبرداری در شب را نشان می‌دهد.

— ستون چهارم محل فیلمبرداری را مشخص می‌کند.
 — ستون پنجم جزئیات نماهای مرجع را در دکوپاژ تکنیکی (برش فنی) نشان می‌دهد.
 — ششمین، هفتمین، هشتمین، نهمین، دهمین و یازدهمین ستون (در این مثال) مربوط به بازیگران اصلی و فرعی فیلم است. شماره هر بازیگر در ردیف روزی (یا شبی) آمده است که باید در صحنه حضور داشته باشد.
 این نوع برنامه کاری بسیار ساده است. می‌توان موارد زیر را هم به آن اضافه کرد:

— ستونی برای نشان دادن داخلی یا خارجی بودن نما؛
 — ستونی شماره گذاری شده برای وسایل فنی (جرثقیل، تراولینگ و ...);
 — ستونی شماره گذاری شده برای وسایل مهم صحنه (ماشین، تابلو و ...);

— ستونی شماره گذاری شده برای حیوانات;
 — ستونی شماره گذاری شده برای بازیگران بدل.
 برخی از فیلمسازها که نگران بهتر برگزار شدن کار فیلمبرداری هستند حتی تعداد وعده‌های غذا را نیز یادداشت می‌کنند.



هر فیلمساز شخصاً برنامه کاری‌اش را تنظیم می‌کند و نکاتی را که برایش مهمتر است در آن می‌گنجاند. برای اینکه برنامه کاری شما هماهنگ و یکنواخت یا به عبارتی خوب تنظیم شود، می‌توانید یادداشتهایی برای خود آماده کنید.

این یادداشتها پیوست ضروری یک برنامه کاری‌اند.

فیلم: دعوا										
از: اول آوریل تا: شانزدهم آوریل										
روز	تاریخ	شب	دکورها	نماها	شخصیتها					
					P۱	P۲	P۳	P۴	P۵	P۶
					زن	مرد	پدرش	مادرش	۲۰ و لگرد	۴۰ پلیس
سه‌شنبه	۱		آپارتمان	۸۵۱-۱/I	۱	۲				
پنجشنبه	۲		آپارتمان	۱۰۹-۱/I ۲۸-۱/IV	۱	۲				
جمعه	۳		آپارتمان	۶۵۳-۱/IV ۲۸-۱/V	۱	۲	۳	۴		
شنبه	۴		آپارتمان	۴۵۱-۱/IV	۱	۲		۴		
یکشنبه	۵		استراحت							
دوشنبه	۶	■	محله	۱۲۵۱-۱/II	۱	۲			۵	
سه‌شنبه	۷	■	محله	۴۵۱-۲/II	۱	۲			۵	
سه‌شنبه	۸	■	محله	۲۰۵۵-۲/II	۱	۲			۵	۶
پنجشنبه	۹		استراحت							
جمعه	۱۰		دریاچه	۱۱۵۱-۱/III	۱	۲				
شنبه	۱۱		دریاچه	۲ و ۱-۲/III	۱					
یکشنبه	۱۲		جشن	۱/IV (۱ واحد)	۱				۵	
دوشنبه	۱۳		جشن	۱/IV (۱ واحد)	۱				۵	
سه‌شنبه	۱۴		جشن	۱/IV (۱ واحد)	۱				۵	
سه‌شنبه	۱۵		جشن	۱/IV (۱ واحد)	۱	۲				
پنجشنبه	۱۶		جشن		۱	۲				
جمعه	۱۷		رزرو شده							
شنبه	۱۸		رزرو شده							

به ریشی که سه روز اصلاح نشده
فکر کنید.

این یادداشت در ترتیب کار فیلمبرداری می تواند تأثیر بگذارد. در واقع، اگر نخواهیم از گریمهای (چهره پردازی) مشکل استفاده کنیم می توانیم از تغییرات فیزیکی طبیعی بازیگران بهره بگیریم.

یادداشت تغییرات فیزیکی	
بازیگر: پی.یر	
I سکانس	ریش چندروزه، موهای کثیف، صورت خسته
II سکانس	صورت اصلاح کرده، موهای بسیار تمیز و مرتب
III سکانس	موهای کوتاه شده، سبیل تازه درآمده
IV سکانس	همان سکانس III

ممکن است عناصر تعیین کننده دیگری (دکور، عوامل فنی و ...) مانع رعایت این زمان بندی شوند، اما به این ترتیب چهره پرداز اطلاعات لازم را برای انجام کارهایش در اختیار خواهد داشت و شما (یا تهیه کننده) می توانید هزینه اضافی ناشی از این تأخیر را تخمین بزنید. آرایش که گاه گران تمام می شود.

یادداشت «موقعیت مکانی دکورها»

فیلمبرداری از یک سکانس شب،
در هنگام ظهر!

این یادداشت در هدایت جابه جایی ها بسیار پرارزش است. به کمک آن می توانید فواصل بین فیلمبرداری در شب و روز را منظم کنید؛ همچنین می توانید درباره انتخاب بهترین «خط سیر ممکن» برای فیلم خود ایده دقیقتری به دست آورید.

یادداشت «وسایل فنی»

به یادداشت توجه کنید!

در این یادداشت نگاهی اجمالی به ابزار و وسایل تکنیکی مورد نیاز خواهید داشت. پیش بینی روزهای پشت سرهم برای اجاره وسایل می تواند از نظر مالی به صرفه باشد.

یادداشت دکورها				
عنوان فیلم: دعوا				
سکانس I, IV, V	آپارتمان پی‌یر	شماره ۳، خیابان داگورنو پاریس دوازدهم	داخلی روز	دکور واقعی ایستگاه مترو بل-ار
سکانس II	محله زوپ، لاکورنو	خیابان ایستگاه سنت دنیس	خارجی شب	دکور واقعی لاکورنو
سکانس III	دریاچه	محله له‌لی-آن-وال	خارجی روز	دکور واقعی ایستگاه بوژنسی (۴۵)
سکانس IV	چشم	میدان مارت‌روآ در بوژنسی	خارجی روز	دکور واقعی ایستگاه بوژنسی (۴۵)

یادداشت وسایل فنی	
عنوان فیلم: دعوا	
سکانس I, IV, V	اسپایدر الماک (گاری)
سکانس II	پورتیک، تراولینگ و دالی [اهره بلندی که دوربین را روی آن سوار می‌کنند]
سکانس III	پورتیک، تراولینگ
سکانس IV	پورتیک، تراولینگ، دالی، آتش‌بازی، دستگاههای مولد دود

نتیجه‌گیری

همان‌طور که متوجه شدید، این مرحله از کار فیلمسازی نسبتاً پیچیده است. برای تنظیم یک برنامه کاری مطلوب باید از عوامل باارزشی چون فکر خلاق و توان برنامه‌ریزی برخوردار باشید.

با این حال همواره عوامل بازدارنده‌ای سر راه دیده

بهره‌ای از هر چیز باید کنار با سازماندهی
آنها

می‌شوند؛ بنابراین باید زمانی را به بررسی جنبه‌های مالی و هنری کار اختصاص داد.

یک برنامه کاری خوانا اغلب در قطع بزرگ تنظیم می‌شود (قطع کاغذ A3). فراموش نکنید که این برنامه وسیله اساسی و مهم یک فیلمبرداری خوب محسوب می‌شود و هرچه دقیقتر و مشخصتر تنظیم شود، کار شما سریعتر و بهتر انجام می‌شود.



۸. بودجه

هر چیزی قیمتی دارد

همیشه پول ... پول به تنهایی برای موفقیت یک فیلم کافی نیست، اما به طور کلی می‌توان گفت که سهم بزرگی در آن دارد. بودجه ساخت یک فیلم به تناسب عواملی چون زمان و شرایط اقتصادی متغیر است؛ به همین دلیل نمی‌توان عدد و رقم مشخصی را در اینجا برای آن ارائه داد.

متغیر بودن هزینه‌ها

هزینه‌ها به تناسب برخی موارد متغیر است. این موارد عمدتاً از این قرارند:

- نوع کار (برای ویدئو یا سینما)؛
 - قطع مورد نظر؛
 - ژانر یا نوع فیلم؛
 - نوع قاب‌بندی تکنیکی (آماتور یا حرفه‌ای)؛
 - نوع ابزار مورد استفاده (آموزشی یا حرفه‌ای)؛
 - دسته‌بندی بازیگران (کسانی که دستمزد دریافت می‌کنند و آن دسته که دستمزدی نمی‌گیرند)؛
 - نوع دکور (واقعی یا در استودیو)؛
 - شیوه برگزیده برای انجام کارهای مرحله پس از تولید (تروکاژ، جلوه‌های ویژه یا حقه‌های سینمایی)؛
 - تعداد جابه‌جایی‌ها (دوری مکانهای فیلمبرداری).
- شما در هر موقعیتی که قرار دارید (یک علاقه‌مند ساده،

از چند هزار فرانک تا چند میلیارد

نویسنده تازه کار، فیلمساز آماتور، فیلمساز نیمه حرفه‌ای، دانشجوی سینما، سهام در یک فیلم شراکتی، مسئول ارتباطات، رئیس یک شرکت و ...، بودجه فیلمتان باید ضروریات پنج یا شش مرحله (صفحه ۵۶) را تأمین کند. فقط مرحله «طرح» است که به سرمایه‌گذاری نیاز ندارد.



تخمین بودجه فیلم

ساده‌ترین راه این است که هزینه‌ها را مرحله به مرحله همزمان با تهیه فیلم جمع و محاسبه کنید.

مرحله نگارش

کافی است ساعت‌هایی را که برای نگارش و بررسی متن فیلمنامه صرف کرده‌اید محاسبه کنید. در هر موقعیتی که هستید بهتر است موارد زیر را روشن کنید:

- دستمزد (خالص، طبق آنچه خود ارزیابی می‌کنید)؛
- هزینه‌ها (به تناسب عرف یا قانونی که در این کار معمول است)؛
- هزینه‌های کپی و صحافی (نسخه فیلمنامه، یادداشت مشخصات پروژه)؛
- هزینه‌های پستی (در صورتی که وجود داشته باشد).

مرحله آماده‌سازی

- هزینه‌های تعیین مکان فیلمبرداری؛
- حقوقها (فیلمساز و دستیارش، اگر دستکاری باشد)،
- هزینه‌های مربوط به دستمزدها و کارفرمایان؛
- هزینه‌های حمل و نقل، تغذیه و اسکان در صورت نیاز؛

- خرید فیلم عکاسی و هزینه‌های مربوط به چاپ.
- هزینه‌های مرحله کستینگ (مرحله انتخاب بازیگران):
- حقوقها و هزینه‌ها؛
- هزینه‌های مربوط به اجاره ویدئو و کاستها.
- هزینه‌های مرحله دکوپاژ؛
- حقوق و هزینه‌ها (فیلمساز).
- هزینه‌های مرحله برنامه کاری؛
- حقوقها و هزینه‌ها (فیلمساز و دستیار، در صورت نیاز)؛
- هزینه کپی و صحافی دستنوشته‌ها (فیلمنامه، دکوپاژ، نمای کلی برنامه کاری).



همه چیز را محاسبه کنید.

مرحله فیلمبرداری

ارزیابی بودجه این مرحله بسیار دشوار است. برای این کار بهتر است عناصر مختلف را در نظر بگیرید:

- حقوق و هزینه‌های تکنسین‌ها؛
- حقوق و هزینه‌های بازیگران اصلی و فرعی؛
- هزینه‌های مربوط به اجاره یا ساخت دکورها؛
- هزینه‌های مربوط به اجاره یا خرید وسایل (اشیایی که در صحنه‌ها لازم است) و لباسها؛
- هزینه برق؛
- خرید وسایل مصرفی مانند:
- کاستهای ویدئو یا فیلم و نوارهای مغناطیسی برای اثر سینمایی؛
- اجاره وسایل فیلمبرداری مانند:
- ابزار فیلمبرداری (دوربین، پایه‌ها، تراولینگ و ...)
- ابزار روشنایی (نورافکن، دستگاههای بزرگ مولد برق و ...)
- وسایل تخصصی (جرثقیل و ...)

در نظر گرفتن کوچکترین جزئیات

— بیمه شخصی؛

— بیمه سرقت ابزار یا خسارت به آنها؛

— بیمه سرقت یا آتش‌سوزی برای دکورها؛

— بیمه راش‌ها (از بین رفتن نمونه فیلمبرداری شده)؛

• هزینه‌های مربوط به حمل و نقل، اسکان و تغذیه؛

• هزینه‌های دفتری: تلفن، فکس؛

• هزینه‌های پیش‌بینی نشده (۱۰ درصد هزینه کل

فیلمبرداری).

۱. Rush، نمونه فیلمی که در یک روز فیلمبرداری، و شبانه ظاهر و چاپ شده باشد تا روز بعد برای استفاده کارگردان و دستیاران به نمایش گذاشته شود. — م.

مرحله پس از تولید

این مرحله به تناسب نوع کار (ویدئویی یا سینمایی) بسیار متفاوت است. درواقع اگر فیلم سینمایی ساخته می‌شود، برای «هزینه‌های لابراتوار» هم باید رقمی را در نظر بگیرید که شامل ظهور و چاپ فیلم (نگاتیو)، تهیه نسخه‌های دیگر از کار، «انتقال صدا»، اتالوناژ (تصحیح رنگ هنگام چاپ فیلم) و ... است.

لابراتوار خود هزینه‌هایی را که باید در بودجه منظور کنید برآورد می‌کند. سایر هزینه‌های کلی به موارد زیر تقسیم می‌شود:

• حقوق و هزینه‌های فیلمساز، مونتور (متصدی

مونتاز)، مهندسان قسمت صدابرداری و ...؛

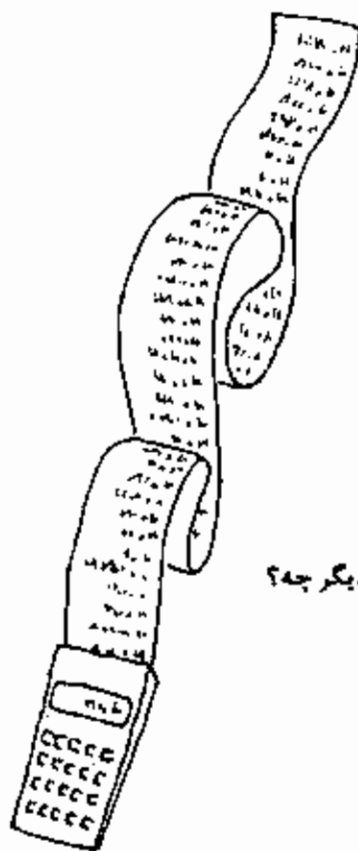
• اجاره بخش مونتاز؛

• اجاره سالن استماع (اگر باشد)؛

• هزینه‌های ضبط موسیقی؛

• حقوق نویسنده (اگر باشد).

و دیگر چه؟



مرحله پخش

در این مرحله باید موارد زیر را در نظر گرفت:

- هزینه‌های نسخه برداری؛
- هزینه‌های ساخت قاب (برای ویدئو)؛
- هزینه‌های لابراتوار (برای کپی فیلمها)؛
- هزینه‌های تبلیغات.

با جمع‌بندی این هزینه‌ها می‌توانید «هزینه واقعی تولید» فیلم را محاسبه کنید.

بودجه آماتورها

ممكن است تعجب کنید اما این فیلمسازان آماتور هستند ثروتمند، بی‌آنکه بدانند که در شروع این ماجرا بیش از همه ثروتمند می‌شوند. حال دلیل آن را توضیح می‌دهم. فیلمساز آماتور به محض اینکه هزینه‌های هر مرحله را جمع‌بندی کرد و از «هزینه واقعی تولید» فیلم خود مطلع شد، دومین بودجه را به این شرح بررسی می‌کند: «چه مبلغی را واقعاً باید پردازم؟» او در مقابل هر خطی که پیش از این محاسبه کرده، مخارج اجتناب‌ناپذیر را یادداشت خواهد کرد.

انجام شدن کار در شرایطی مناسب در یک نقطه، وجود قیمت‌های ترجیحی در جای دیگر، استفاده از طبیعت یا فراهم کردن امکانات رایگان از این سو و آن سو می‌تواند نقش مهمی در کاهش هزینه‌های اولیه داشته باشد. این اختلاف هزینه‌ها به عنوان یک «سرمایه مناسب» مورد استفاده قرار می‌گیرد.

از نیروهای داوطلب کمک بگیریم.

هنگامی که یک فیلمساز آماتور پرونده مالی را به تهیه‌کننده یا پشتیبان مالی احتمالی فیلم ارائه می‌کند، «شیوه تنظیم مخارج» او می‌تواند تأثیری جدی در کارش داشته باشد.

بگذارید سرمایه‌گذار احتمالی فیلمتان بداند که شما خود مبلغ قابل‌ملاحظه‌ای را سرمایه‌گذاری کرده‌اید تا به وجود انگیزه‌های جدی در شما برای پیگیری کارتان پی ببرد.



بودجه افراد دیگر

شیوه انجام کار برای سایر علاقه‌مندان به فیلمسازی (دانشجویان، فیلمسازان نیمه حرفه‌ای، نویسندگان تازه کار و ...) تقریباً مشابه است. اگر آنها بخواهند یک کار سینمایی انجام دهند، می‌توانند از کمک افراد مختلف بهره بگیرند و با گرفتن وام یا کمک مالی فیلمسازی را آغاز کنند.

پرونده مالی

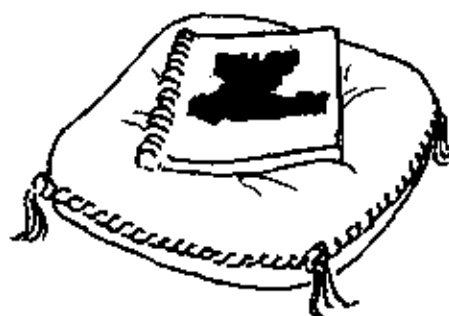
اگر تهیه‌کننده‌ای از شما حمایت کند، دیگر نیازی ندارید خود به کارها پردازید؛ او کار را به عهده می‌گیرد. اگر برعکس، رهبری کار بر دوش خودتان است و برآستی نیاز به کمک مالی دارید، می‌توانید موارد نهایی و قطعی زیر را در اختیار افرادی قرار دهید که مایل‌اند به شما در این کار کمک کنند.

محتوای پرونده

- یک جلد مقوایی رنگی که روی آن عنوان و نام مسئول پروژه نوشته شده است.
- یادداشت مشخصات پروژه، دلیل انجام پروژه، اهداف، نحوه فیلمبرداری (سینمایی یا ویدئویی) و ارائه کار، نحوه توزیع و پخش اثر به طور کلی.

- شرح حال مختصر فیلمساز.
- فیلمنامه و خلاصه فیلم، با ذکر بازیگران انتخابی.
- بودجه (هزینه واقعی تولید فیلم).
- برنامه مالی‌ای که در آن میزان سرمایه‌گذاری شما و جزئیات کمکهای درخواستی‌تان ذکر شده باشد.
- درخواست شخصی برای کمک مالی.
- تمام این نکات باید به شیوه‌ای ظریف و زیبا ارائه شود.
- مطالب باید تایپ شده خود پرونده به صورت سیمی صحافی شود.
- دقت شما در تنظیم این پرونده نشان‌دهنده دقت شما در تمام طول برنامه و پروژه است.

به کارگیری تمام هنر خود برای
درخواست کمک مالی



۹. فیلمبرداری

تحقق رؤیاهای شما

همان طور که هر آهنگسازی بخشی از اثر را در اختیار هر یک از نوازنده‌ها قرار می‌دهد و بی‌صبرانه در انتظار شنیدن نتیجه ترکیب سازها و نتها می‌ماند، آغاز کار فیلمبرداری نیز لحظه‌ای است که باید با حقیقت کار روبه‌رو شد.

آهنگساز یا رهبر ارکستر؟

یک فیلمساز همانند یک آهنگساز همه چیز را در قوه تخیل خود می‌پروراند، همه چیز را می‌نویسد، و برنامه‌ریزی می‌کند. برای هر بازیگر نقشی مشخص و برای دوربین حرکات آزاد در نظر می‌گیرد و برای نور و صدای فیلم خود تدابیر خاصی اتخاذ می‌کند.

شما از آهنگساز به رهبر ارکستر تبدیل می‌شوید. اینجاست که همه چیز زیر چوب رهبری شما جان می‌گیرد.

هرکسی وظیفه و جای خود را در این ترکیب بخوبی می‌شناسد.



چند ساعت پیش از آغاز فیلمبرداری، یا به عبارتی پیش از نخستین دور فیلمبرداری، فیلمساز مطمئناً همه نکات را مورد بررسی قرار می‌دهد. او از خود می‌پرسد آیا واقعاً زمان آن رسیده که پروژه را کنار بگذارد یا اینکه اولین ساعات فیلمبرداری

باید کار فیلمبرداری را پیش ببرد. اما او خیلی زود، به دلیل میلی که به کار تولید و عطشی که برای ادامه کار دارد، کارش را دنبال می‌کند. او ترس را از خود می‌راند و همه را برای شروع کار فرامی‌خواند. چه کسی، چه کاری می‌کند؟

فیلمساز (کارگردان)

مردی که همه کارها را انجام می‌دهد او در صحنه استاد کار است. او دکوپاژ تکنیکی را با واقعیت‌های صحنه هماهنگ می‌کند و باید مطمئن شود که نور صحنه با آنچه در فکرش ترسیم کرده است، تطبیق دارد یا نه. باید حالت بازیگران را در صحنه و لحن ادای دیالوگها را نیز مشخص کند. وی عقیده‌اش را درباره هر چیز با سایر اعضای گروه در میان می‌گذارد.



من ترجیح می‌دهم کارگردان سر صحنه از ساختن هرم قدرت پرهیز کند و عوامل فنی را نسبت به دیگران در موقعیتی برتر قرار ندهد.

نقش یک فیلمساز نامحدود است. با این حال فیلمسازانی هم وجود دارند که تنها قرارداد فیلمسازی را امضا می‌کنند و در نوشتن فیلمنامه و رهبری کار هیچ نقشی ندارند. اگر احتمالاً فیلم آنها موفق شود به دلیل

فیلمنامه آن (در درجه اول)، دستیاران فیلمسازی که به جای او صحنه‌ها را اداره کرده‌اند، مدیر فیلمبرداری که توانسته دکوپاژ تکنیکی را بدون آمادگی قبلی انجام دهد، «فیلمساز، تو آنجایی؟» و تمام تکنسینهایی است که سعی خود را برای ارائه یک فیلم خوب به کار گرفته‌اند.

با این حال یک فیلمساز باید روحیه فیلمسازی داشته باشد. گاهی اوقات، حتی در جریان فیلمبرداری، فیلمساز بدون آنکه خود باخبر باشد این ویژگی‌اش را که بی‌اهمیت به نظر می‌رسد بروز می‌دهد.

برای مثال با اضافه کردن یک وسیله کوچک در دکور صحنه، تغییری در نوع نما، حرکتی پیش‌بینی نشده که به ناگهان مورد توجه‌اش قرار می‌گیرد، سایه‌ای که به آن فکر نکرده است، اضافه یا کم کردن کلمه‌ای در دیالوگ، تقلید یا اشاره‌ای که از بازیگران درخواست می‌کند و ... این روحیه وی آشکار می‌شود.

هر فیلمسازی به شیوه خود می‌تواند رؤیاهایش را به واقعیت مبدل سازد.

در سینمای آماتور، بیش از سینمای حرفه‌ای، کارگردان رهبر ارکستر رهبر ارکستر است! کارگردان اغلب کار قاب‌بندی و مونتاژ فیلم را خود به عهده می‌گیرد. همان طور که در ادامه خواهید دید، برای اینکه مجموعه عوامل آن طور که او می‌خواهد در جای خود قرار گیرند، کارگردان باید از سلامت خوبی برخوردار باشد.

دستیار کارگردان

به تناسب اهمیت کار فیلمبرداری، کارگردان می‌تواند «یک» یا «دو» دستیار داشته باشد. در مرحله آماده‌سازی فیلمبرداری در فصل گذشته، با نقش دستیاران آشنا شدید.

حضور دو دستیار در هنگام فیلمبرداری باعث می‌شود که کارها به بهترین نحو ممکن تقسیم شود.

پیش از آنکه به جزئیات پردازیم، می‌توانیم بگوییم که دستیار اول کارگردان صحنه را ترک نمی‌کند (تمام فعالیت او روی فیلمبرداری متمرکز است)، در حالی که کار دستیار دوم بیشتر به پیش‌بینی و آماده کردن کار برای روزهای بعدی فیلمبرداری مربوط است.

در مدارس سینما به دانشجویانی که می‌خواهند کارگردانی کنند، «نکاتی را که دستیار در مرحله آماده‌سازی برای فیلمبرداری باید بداند» آموزش می‌دهند.

این نکات از این قرارند:

— آماده کردن کارهای روزانه؛

— بررسی اسناد کاری (فیلمنامه، دکوپاژ صحنه‌های پیش‌بینی شده)؛

— بررسی مشکلات روزهای بعد؛

— یادداشت مشکلاتی که بروز می‌کند؛

— ایفای نقش «متعادل‌کننده» بین گروه و فیلمساز؛

— تصمیم‌گیری در مواردی که باید سرعت وارد عمل

شد و

این نکات هرروز به صورت برنامه روزانه نوشته می‌شود و در واقع دفترچه کاری عظیمی را می‌سازد که دستیار کارگردان باید هرروز آن را به همراه آخرین تغییرات در اختیار گروه قرار دهد.

در این برنامه کاری روزانه باید نکات زیر را ذکر کرد: کاری که هیچ استراحت ندارد.

— از طرفی باید از تغییراتی یاد کرد که پیش از این در

برنامه کاری اتفاق افتاده است؛

— از سوی دیگر، در صورت نیاز، باید تغییرات

ضروری بعدی را در برنامه پیش‌بینی شده اعمال یا آنها را



کاملاً از نو تنظیم کرد. هدف اصلی این کار آن است که پیشی گرفتن‌ها از برنامه یا تأخیرها در جریان فیلمبرداری مشخص شوند.

برگه خدمات‌رسانی روز بعد برگه‌ای است که هر شب در پایان کار فیلمبرداری بین تمام افراد گروه پخش می‌شود و کار روز بعد در آن ذکر شده است.

دستیار فیلمساز نباید دیرتر از نخستین تکنسینها (تکنسینهای برق و گروه گریم) سر کار حاضر شود. او به عنوان «مرجع»، پیش از رسیدن فیلمساز، نخستین نمای مورد نظر برای فیلمبرداری و محورهای پیش‌بینی شده را اعلام می‌کند.

دستیار دوم فیلمساز به بازیگران اصلی و فرعی هر کس نقشی دارد. می‌پردازد و گروه گریم، آرایشگران و مسئولان لباس را راهنمایی می‌کند.



تمام این کارهای روزانه (برگه خدمات‌رسانی، برنامه کاری) باید مستقیماً با همکاری مدیر صحنه (رژیسور) صورت گیرد. درباره نقش مدیر صحنه بعداً صحبت خواهیم کرد.

برگه خدمات‌رسانی

برای آنکه مطلبان واضحتر باشد به شما توصیه می‌کنیم از

یک کاغذ با قطع A4 استفاده کنید (از هر دو روی صفحه استفاده کنید).

در روی اول صفحه موارد زیر را بنویسید:

مثال صفحه ۱۳۳ را ببینید. - اطلاعات مربوط به تولید، طوری که هر کس در جریان فیلمبرداری شرکت می‌کند، بتواند با دفتر تولید تماس بگیرد؛

- اطلاعات مربوط به بخش تولید حاضر در محل، یعنی تمام واحدهای پشتیبانی فیلمبرداری؛

- ساعات تجمع، هر جدول زمانی باید روی کاغذ خدمات‌رسانی مشخص شود؛

- نشانی نخستین مکان فیلمبرداری که ممکن است با محل تجمع متفاوت باشد؛

- سکانسها، صحنه‌ها، و نماهای پیش‌بینی‌شده برای فیلمبرداری؛

- نشانی دومین مکان فیلمبرداری، اگر احتمالاً در طول روز جابه‌جایی انجام می‌گیرد؛

- فضای کوچکی را هم به یادداشتهای شخصی دستیار درباره تکنسینهای مربوطه اختصاص دهید.

در روی دیگر صفحه این موارد را قید کنید:

مثال صفحه ۱۳۴ را ببینید. - دستگاههای ویژه فیلمبرداری و عدسیهای پیش‌بینی - شده؛

- راهنمایهای مربوط به صدا و نور؛

- جدول زمانی ویژه‌ای برای هر تکنسین؛

- جدول زمانی پیش‌بینی‌شده برای کار نورپردازی و استفاده از دستگاهها (تراولینگ و ...)؛

- ساعتی که تمام گروه باید در صحنه آماده باشد؛

- ستونی برای نقشهایی که مربوط به یک روز

فیلمبرداری است؛ نقش سیاهی‌لشکرها و بازیگران بدل یا جانشین، وسایل نقلیه و ...؛

— ستونی شامل نام بازیگران نقشهای اصلی، بازیگران بدل، سیاهی‌لشکرها و مسئولان حمل و نقل؛

— ستونی برای درج اطلاعاتی درباره لباس بازیگران که براساس فهرست مسئول لباس شماره‌گذاری شده، و ستون دیگری برای اطلاعاتی درباره گریم که براساس فهرست چهره‌پرداز شماره‌گذاری شده است؛

— ستونی برای درج ساعتهایی که بازیگران باید سر صحنه فیلمبرداری حاضر باشند؛

— اشاره به روز پیش‌بینی‌شده بعدی؛

باید به همه چیز فکر کرد.

— مکان فیلمبرداری روز بعد و روز پس از آن؛

— اشاره به ساعت ملاقات تمام گروه با هم.

کارگردانان به شیوه‌های متفاوت کار خود را دنبال می‌کنند: برخی از آنها علاقه دارند که همه کارها را خود انجام دهند و همه چیز را آماده کنند؛ برخی دیگر کارهای مربوط به فیلمبرداری را به تکنسین‌ها واگذار می‌کنند. کارگردان هر شیوه‌ای را به کار گیرد، دستیار او باید کارهای زیر را انجام دهد:

— در صحنه نوعی نظم و قانون برقرار کند (او باید در دستیار کارگردان چه وظایفی دارد!

حین کار همه را به سکوت دعوت کند، و به تکنسین‌ها دستورات لازم را بدهد)؛

— تمام عناصری را که در شکل‌گیری یک نما دخالت دارند هماهنگ کند (مانند ورود یک ماشین به میدان، صدای وسیله‌ای که در یک زمان خاص به زمین می‌افتد و ...)؛

— حرکات سیاهی‌لشکرها را تنظیم کند؛

— ترتیب استقرار منظم گروه تدارکات را بدهد تا میدان دوربین از عناصر غیرضروری خالی باشد (کارآموزان برای این کار که چندان مهم هم جلوه نمی‌کند می‌توانند کمک قابل‌توجهی باشند)؛



— کارهای صحنه را سازماندهی کند تا هر تکنسین بتواند کارش را درست انجام دهد؛

— نکاتی را که هنگام فیلمبرداری از قلم افتاده است به تمام افراد گروه یادآور شود تا به این ترتیب آهنگ و ریتم کار فیلمبرداری حفظ شود؛ جلو هدر رفتن وقت بین دو برداشت و تغییر دکور صحنه‌ها را بگیرد؛ فیلمساز را درباره عقب بودن (معمولاً زیاد اتفاق می‌افتد) و جلو بودن (بندرت پیش می‌آید) از برنامه کاری آگاه کند؛

— هنگامی که دیگر به بازیگران نیازی نیست آنها را آزاد بگذارد (یا در صورتی که به وجود بازیگری کوچکترین نیازی احساس شود او را نگاه دارد)؛

— به «تطبیقها» دقت داشته باشد، بی‌آنکه به فیلمنامه رجوع کند؛

— سخنگوی کارگردان باشد و شکایات و انتقادهای دیگران را به او برساند.

یک فیلمساز آماتور که چنین همکار متخصصی در اختیار ندارد، باید از یک همراه یا دوست برای ادامه کار کمک بگیرد. به این ترتیب کارش کمتر می‌شود و در نتیجه بهتر به وظایف خود رسیدگی خواهد کرد. اغلب اوقات از بازی بازیگران در فیلمهای آماتور انتقاد می‌شود — که بجا نیز است. واضح است که برای مدیریت مؤثر بازی بازیگران، لازم است دستیار کارگردان نکات مربوط به این موضوع را نیز در دفترچه کار روزانه وارد کند.



شغلی که ساعتهای کاری اش پر است.

نمونه‌ای از برگه خدمات رسانی (روی صفحه)

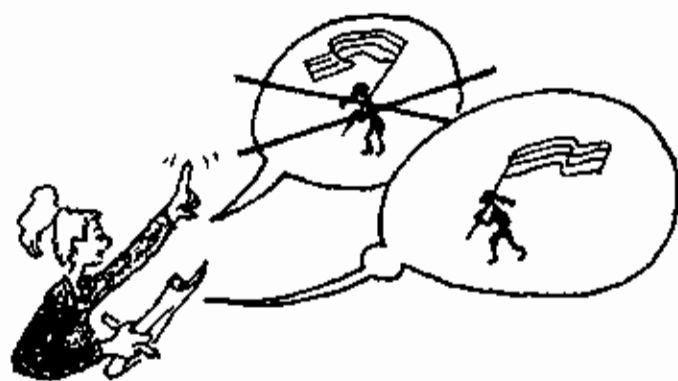
نام تکنسین	برگه خدمات رسانی	تاریخ
نام، آدرس، تلفن، فاکس	تولید	
آدرس، تلفن محل فیلمبرداری	روزی در محل	
درام در شهر	هتوان فیلم	
۴، ۵ اوت	روز فیلمبرداری	
ساعت ۶ - ساعت ۱۹	ساعات	
ساعت ۲۲	وقت غذا	
غذاخوری در محل	مکان ناهارخوری	
سرویس ۴ اوت		
شماره ۶، خیابان پ. - لاروس، متروی پلزانس	مکان ملاقات	
(شخصی)	زمان ملاقات	
شماره ۶، خیابان لاروس	اولین مکان فیلمبرداری	
آشپزخانه موتیکور	دکور	
۱/۱ (۱ تا ۱۰)	صحنه	
شب	روز / شب	
اگر در آن روز جابه‌جایی باشد)	دومین روز فیلمبرداری	
	دکور	
	صحنه	
	روز / شب	
یادداشت‌های شخصی		

نمونه برگه خدمات رسانی (پشت صفحه)

نام تکنسین	برگه خدمات رسانی	ب		
آشپزخانه مبله	دکور			
(وسایل لازم یادداشت شود)	وسایل			
تراولینگ اسپایدر الماک - عدسی ۱۲ میلی متری	فیلمبرداری			
گفتگوی ۲ نفر	صدا			
(ویژگیهای نوری یادداشت شود)	نور			
آرایشگر ساعت ۱۸	تکنسین در محل			
ساعت ۱۷	تکنسین برق در محل			
ساعت ۱۸	گروه ماشینها در محل			
ساعت ۱۹	گروه در محل			
آرایشگر برای	آرایش	لیس	بان و گرانه	تجهیزات
ساعت ۲۱	۰۱ ریش	۰۱	ژ. ه. آنگلاد	پی پر
ساعت ۲۱	۰۱ پایه	۰۱	ژ. بینوش	نادین
				بازیگر فرعی
				بازیگر سیاهی لشکر
				بازیگر بدل
				ماشینها
۵ اوت				تجهیزات برای
همان مکان ۴ اوت				مکان
ساعت ۱۹				تجهیزات فیلمبرداری

این شغل که بکلی مخصوص خانمهاست برای ادامه کار مرجع فیلمبرداری ضروری به نظر می‌رسد. می‌توان نقش بسیار پیچیده منشی صحنه را این چنین خلاصه کرد که همه برای حفظ تداوم فیلم، براساس فیلمنامه، به او رجوع می‌کنند. او باید مطمئن شود که وقتی فیلمبرداریهای نامنظم دوباره از نظر زمانی، براساس داستان فیلم تنظیم می‌شوند، کاملاً با هم مطابقت داشته باشند. او به تنهایی «حافظه» فیلم به شمار می‌آید. با این حال منشی صحنه به تناسب نوع فیلم (سینمایی، ویدئویی یا تلویزیونی) نقشهای متفاوتی دارد.

منشی صحنه باید پیش از هر چیز دستور زبان تصویر را کاملاً بداند تا بتواند در کار روز به روز فیلمبرداری این نکته را تضمین کند؛ و فیلم پس از پایان کار قابل مونتاژ (تدوین) باشد.



او به این ترتیب بر موارد زیر نظارت دارد:

- در کنار مدیر فیلمبرداری، بر مسائل مربوط به «تطبیق نور» و «شرایط آب و هوایی»؛
- در کنار مسئولان لباس، بر «تطبیق لباس» (برای مثال اندازه کراوات بازیگر را در دو نمای دنبال هم که در فاصله هشت روز فیلمبرداری شده است مطابقت می‌دهد)؛
- در کنار دکوراتور یا مسئول تدارکات، بر «تطبیق

دکورها و وسایل» (برای مثال اندازه مایع درون لیوان را در نمای ۱ با اندازه آن در نمای ۳ مقایسه می‌کند که چهار روز پیش فیلمبرداری شده و طبق قرار، شخصیت حاضر در صحنه نباید چیزی از آن نوشیده باشد)؛

• در کنار چهره‌پردازان، بر «تطبیق آرایش»؛

• در کنار آرایشگران، بر «تطبیق آرایش مو»ی بازیگران (تا برای مثال بازیگری با فرق راست در یک نما، با فرق چپ در نمای دیگر دیده نشود)؛

• در کنار دستیار فیلمساز و کادرور، بر «کنترل دوربینی» که امکان دارد از بازیگران بدل نه‌چندان باتجربه‌ای فیلمبرداری کند که به تناسب نیاز در صحنه حضور یافته‌اند؛

• در کنار فیلمساز، بر «تطبیق بازیها» و «تطبیق محورها».

منشی صحنه می‌تواند از بسیاری اشتباهها و کارهای غیرمعمول (مانند حضور شوالیه‌ای که یک ساعت غواصی زیبا در دست دارد یا بازیگری که در فیلم عینک به چشم نمی‌زند اما به طور طبیعی عینک خود را در یک نما بر چشم دارد و در نمای دیگر بدون عینک ظاهر می‌شود) جلوگیری کند.

در جستجوی اشتباهها

نقش منشی صحنه در مرحله آماده‌سازی فیلم این است که به تقریب، زمان تمام سکانسهای فیلمنامه را تخمین بزند. در کار (تولید) سینمایی، منشی صحنه زمان را نگاه می‌دارد و به این ترتیب در طول زمان فیلمبرداری بدقت می‌داند که در کدام مرحله از کار قرار دارند.

منشی صحنه در مرحله آماده‌سازی فیلم

در طول فیلمبرداری، چشمها و روش کارش ضامن موفقیت فیلم خواهد بود.

منشی صحنه در طول فیلمبرداری

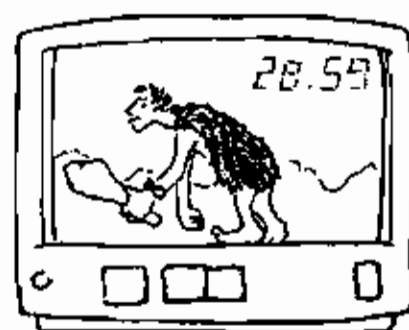
منشی صحنه در سینما باید چند «گزارش» تهیه کند که از این قرارند:

• گزارش تصویر که مختص لابراتوار است و در آن نماهایی که کارگردان می‌خواهد فیلمبرداری کند، مشخص است؛

• گزارش برای مونتاز که مختص متصدی مونتاز است و او را در جریان تعداد نماهای برداشت شده، مدت آنها، و نقطه نظرهای کارگردان درباره کیفیت بازیها می‌گذارد؛

• گزارش تولید که جریان روزانه فیلمبرداری در آن ذکر شده است و مشکلاتی که پیش از شروع کار وجود داشته در حاشیه آن آمده است.

در یک فیلم آماتور، منشی صحنه اغلب اوقات تمایل دارد بیشتر به تنظیم گزارش تصویر بپردازد که برای کاهش کار لابراتوار ضروری است.



بدون شک ویدئو کار مشاهده را بسیار آسان نموده در ویدئو است، زیرا به کمک این دستگاه می‌توانیم هر زمان که بخواهیم تصاویر ضبط شده‌ای را که درباره آنها تردید داریم بازنگری کنیم. در تلویزیون نقش منشی صحنه بسیار نزدیک به نقش دستیار تهیه کننده است.

در تلویزیون

مدیر فیلمبرداری

مدیر فیلمبرداری تصویری را که شما در ذهن خود مجسم کرده‌اید باید خلق کند و معنا بخشد. او «فوتومتر/ نورسنج» را روی چشمه‌هایش می‌گذارد و این دستگاه

کوچک را در تمام جهات می‌چرخاند. آن را به صورت بازیگران نزدیک می‌کند و با آن از میان نقاط تاریک صحنه عبور می‌کند.

مدیر فیلمبرداری کسی است که مسئولیت قاب‌بندی و مدیریت فیلمبرداری را بر عهده دارد.



از وظایف مدیر فیلمبرداری این است که نوع فیلم را (در سینما) انتخاب کرده رنگ و نورشات‌ها را روی فیلم مونتاژ شده تنظیم کند. او همچنین مسئول کارهای مهم دیگری چون انتخاب نوع نورافکن (پروژکتور)، انتخاب نحوه باز شدن «دیاگرام»، انتخاب نوع عدسی چشمی برای نماهای مختلف، انتخاب عمق میدان، انتخاب رنگ و بالاخره انتخاب سایه‌ها و تضادها (کنتراست) است. او همانند یک نقاش واقعی به وسیله قلم‌مو و تخته رنگش به فیلم رنگ و نمای خاصی می‌بخشد.

امروزه در سینمای حرفه‌ای نام «مدیر فیلمبرداری» با موفقیت و شکست یک فیلم پیوند خورده است. در یک اثر سینمایی یا ویدئویی آماتور، اغلب اوقات کارگردان این کار را به عهده می‌گیرد، اما باید بدانیم که بسیاری از دانشجویان (که به نورپردازی فیلم علاقه دارند) تمایل دارند تا در صحنه‌های غیرحرفه‌ای فعالیت داشته باشند.

نقش کادرور بسته به اینکه کارگردان تا چه اندازه تابع «فیلمنامه مصور» باشد یا خود به بداهه کارها را انجام دهد، متفاوت است.



اگر او مجبور باشد روشها و طرحهایی را که به او داده‌اند بدقت رعایت کند، کافی است تنها خود را با دستورات وفق دهد و به بهترین شیوه ممکن از دستگاه فیلمبرداری خود استفاده کند.

برعکس اگر کارگردان او را در کارها کمی آزادتر بگذارد می‌تواند با استفاده از قوه خلاقیت خود به عنوان «چشم فیلم» عمل کند. به این ترتیب او به تنهایی می‌تواند فضای خود را بسازد و طوری یک حرکت را دنبال کند که حتی تماشاچی حضور دوربین را در فیلم احساس نکند.

متصدی قاب‌بندی مهارت خود را در به کارگیری دستگاهها نشان می‌دهد؛ نقش اصلی او این است که به فیلمساز روشهای متفاوت انجام حرکتها را پیشنهاد کند و ظرافت کار خود را در ترکیب تصاویر یا یک قاب‌گیری خاص به تناسب قوه خلاق فیلمبردار به کار گیرد.

در یک صحنه سینمایی حرفه‌ای (یا آماتور) کادرور از انجام برخی کارها معاف است و «دستیار اول فیلمبردار» آنها را انجام می‌دهد؛ برای مثال: تنظیم، کنترل و واریسی عدسی، قراردادن فیلم در دوربین، تمیز کردن عدسیهای چشمی، کنترل متراژ فیلم و مراقبت از پر بودن انبار وسایل مورد نیاز و

دستیار اول فیلمبردار

این فرد دستیار مدیر فیلمبرداری است. مدیر فیلمبرداری سبک و نوع نور را انتخاب می‌کند و دستیار فیلمبردار این

یک مجری ساده یا یک مبتکر واقعی؟

انتخابها را هدایت کرده پیش از فیلمبرداری آنها را مورد آزمایش قرار می‌دهد. وی نوع عدسی و سایر جزئیات تکنیکی را نیز که به طور روزمره با آنها روبه‌روست پیش از فیلمبرداری آزمایش می‌کند.

نقش این دستیار در نتیجه کار فیلمبرداری اهمیت دارد. در واقع این کار، یک کار پشت صحنه (هیچ‌گاه از چنین فردی صحبت نمی‌شود) یا در اصطلاح نادیدنی و در عین حال بسیار بااهمیت است.

نگرانی اصلی دستیار فیلمبردار این است که شیء یا شخصیتی که از او فیلمبرداری می‌شود «واضح» دیده شود. این عمق میدان به چندین عامل نور، کیفیت فیلم و ابزار نوری انتخابی، بستگی دارد.

دستیار فیلمبردار همیشه کارش تنظیم عدسی به تناسب فاصله (که با دکامتر اندازه‌گیری می‌شود) نیست، بلکه او تنظیم دوربین را نیز به تناسب آنچه دلخواه کارگردان یا مدیر فیلمبرداری است تنظیم می‌کند.

او با همان دقت که دوربین را تمیز می‌کند، مخزن فیلم را در دوربین شارژ کرده با احتیاط فیلم را داخل آن قرار می‌دهد. توجه و مراقبت او به کار کیفیت می‌دهد و از نظر تکنیکی نشان‌دهنده خلاقیت کسانی است که فیلم را می‌سازند.

کار دستیار فیلمبردار در فیلمبرداری ویدئو که در آن بیشتر از کنترل مونیتوری استفاده می‌شود، محدودتر است. با این حال، در یک کار ویدئویی دستیار فیلمبردار می‌تواند برای هماهنگی دوربین و نور، دوربین و بازیگران و دوربین و دکورها نقش موفقتری داشته باشد.



حرانه‌ای که با نور رابطه دارد

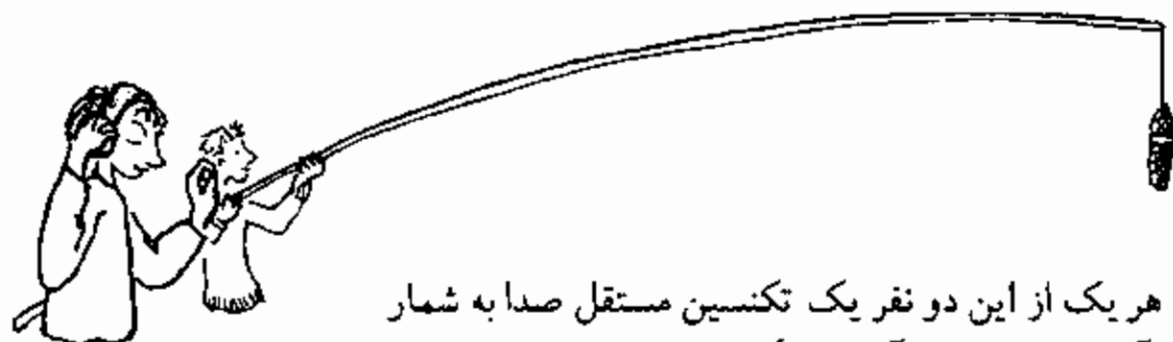
تکنسین صدا

همان‌طور که دستیار فیلمبردار کار تصاویر را برعهده

دارد، تکنسین صدا هم کارهای مربوط به صدا را انجام می‌دهد. او استاد مسلم سکوت است، فضای صوتی صحنه‌ها را طرح‌ریزی می‌کند و رنگ صداها و موسیقی و لحن گفتارها را انتخاب می‌کند.

استاد سکوت

از کسانی که به تکنسین صدا در کارش کمک می‌کنند، «دستیار صدا بردار» است. این دو مانند دو نوازنده کلاسیک سر صحنه حاضر می‌شوند.



هر یک از این دو نفر یک تکنسین مستقل صدا به شمار می‌آید. در واقع کار آنها کاملاً از دیده مردم پنهان است. هنگامی که همه چیز برای فیلمبرداری آماده است، بازیگر در اوج هیجان قرار دارد، کادرو بی‌صبرانه در چشمی دوربین نگاه می‌کند و مدت کوتاهی است که موتور به کار افتاده، ناگهان کسی با لحنی خونسرد اعلام می‌کند: «کات (قطع کنید)، از نظر من خوب نیست!»

یک صدای یک گوش

این صدای یک گوش است که صدای پرواز «یک هواپیما» را در اوج کار فیلمبرداری یا صدای قطاری را از فاصله دور تشخیص می‌دهد و از ورود آن به فیلم جلوگیری می‌کند. با این حال اغلب اوقات همکارانش که هیچ صدایی را تشخیص نمی‌دهند و بی‌صبرانه کار را دنبال می‌کنند، او را با نگاههای عصبانی خود مورد حمله قرار می‌دهند. وظیفه او این است که از ورود پارازیتها به نوار صدای فیلم جلوگیری کند و صداها را مزاحم را کاهش دهد.

گاهی اوقات نیز هنگامی که سرو صداها و زمزمه‌ها قطع

می‌شود ناگهان دستیار صدابردار میکروفون خود را وارد کادر می‌کند، و همه چیز به هم می‌ریزد.

کار تکنسین صدا در مرحله آماده‌سازی آغاز می‌شود: او در این مرحله به طور شخصی صدا را بررسی می‌کند، و تمام نکات لازم برای ادامه پیوستگی صوت را در نظر می‌گیرد. در این مرحله نیز هر تکنسین روش خاص خود را دنبال می‌کند.

هرکس روش خود را دارد.

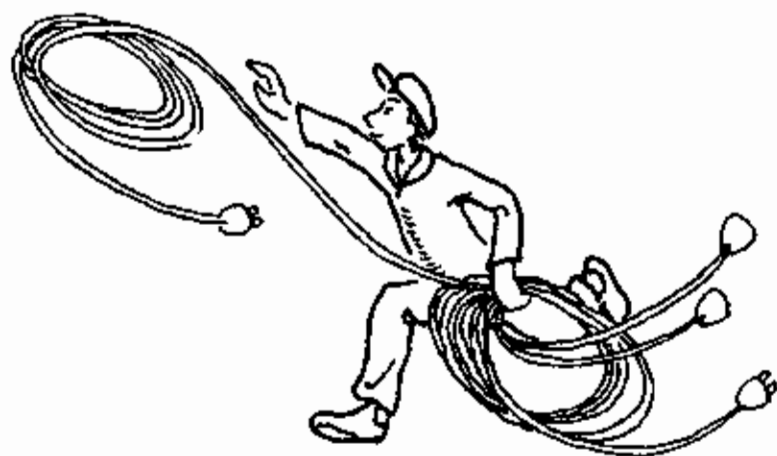
در زیر نمونه‌ای ساده آمده که برای همه قابل استفاده است.

شماره سکانس شماره صحنه	داخلی یا خارجی	روز یا شب	دیالوگ به همراه تعداد بازیگران	فضا یا محیط	صداهاى تنها	موسیقی	همزمان‌سازی بعدی
۱ / I	داخلی	روز	۳	شهر	مترو، زنگ، آسانسور	خیر	خیر
۲ / I	خارجی	روز	۰	شهر		خیر	خیر
۱ / II	خارجی	شب	۲	خارج از شهر	جیرجیرک، صدای سگ از فاصله دور	بله	خیر

امروزه تکنسینهای آماتور، همانند حرفه‌ایها، به کمک تکنیکهای جدید (صوت دیجیتال) و مونتاز مجازی (تا حدود صدپیست آماده)، تجهیزات میکروفونهای صوتی با کیفیت بالا را در اختیار دارند.

امکاناتی که در کار میکساز (ترکیب صدا) وجود دارد، چنان است که تکنسین صدا می‌تواند تا اوج خواسته‌هایش پیش رود، اما باید بدانیم که هیچ چیز نمی‌تواند جایگزین ضبط مستقیم صدا شود که احساس زنده بازیگر آن را همراهی می‌کند. البته مشکلی را که صداهاى مزاحم ایجاد می‌کنند نیز نمی‌توان نادیده گرفت.

نقش او همانند نقش «مدیر اجرایی» است. او در صحنه مدیر اجرایی گروه «برق» را هدایت می‌کند. از دیگر ویژگیهای این فرد آن است که دستورات «مدیر فیلمبرداری» را بدون هیچ توضیحی درک کند و سریع و خوب کار خود را انجام دهد. غالباً برای فیلمبرداریهایی خارجی به یک گروه برق (سوار بر کامیون) نیاز است.



هدایت گروه و برقرار کردن جریان برق زیر نظر سرگروه انجام می‌شود و او نیز طبق دستورات «تکنسین برق» انجام وظیفه می‌کند.

تکنسین فنی

نقش او سوار و پیاده کردن ابزار فیلمبرداری است. او بسخوبی با دستگاههای پیشرفته‌ای چون «دالی»، «مونوریل» و امثال آنها آشنایی دارد. او بسرعت این دستگاهها را نصب کرده جابه‌جایی و حرکت تراولینگ‌ها و کار با جرثقیلها را هدایت می‌کند.

مدیر صحنه

نقش او پیچیده است و لازم است که شناختی جدی در زمینه برنامه‌ریزی داشته باشد.

مدیر صحنه اینجا و آنجا به کارهای زیر مشغول است:
 - به امور مربوط به مجوزهای فیلمبرداری (به تناسب برنامه کاری) می پردازد؛

نظم و ترتیب

- در صحنه هایی با دکورهای طبیعی نظم را حاکم می کند؛ حال می خواهد این کار ممنوعیت ساده توقف تمام ماشینهای غیرخودی در فیلمبرداری یا از سر راه برداشتن آنها از معابر عمومی باشد.

- کاروانهای لازم را برای گروه فیلمبرداری آماده می کند و امور مربوط به استقرار، و تغذیه الکتریکی آنها را بر عهده دارد؛

- امور مربوط به تغذیه گروه و تهیه غذای آنها را بر عهده دارد؛

- مخارج حاشیه ای مربوط به روند فیلمبرداری را می پردازد؛

- هنگامی که تکنسینها به او مراجعه می کنند وسایل مورد نیاز آنها را تأمین می کند.

او مسئول انجام کارها در محل فیلمبرداری است و مسئولیتهای گوناگونی را برای بهتر اجرا شدن فیلمبرداری به معاونش واگذار می کند که او نیز فرمانهایش را بدقت اجرا می کند.



منشی تولید

کار او از همان مرحله آماده سازی آغاز و تا مرحله فیلمبرداری ادامه دارد. او اغلب محل اقامت رژی (واحد فرمان) را انتخاب می کند و تمام کارهای منشی گری گروه (از جمله تایپ برگه های خدمات رسانی) را انجام می دهد.

طراح صحنه (دکوراتور)

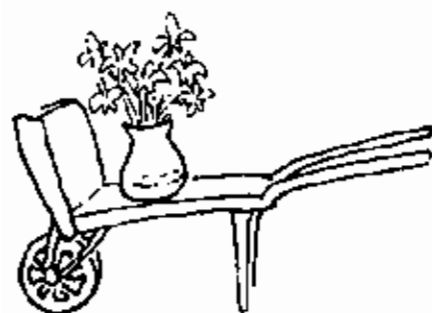
اکنون شما با یک شعبده باز دیگر آشنا می شوید! او خیلی یک شعبده باز ماهر

پیش از نخستین روز فیلمبرداری کارش را آغاز می‌کند. او یک هنرمند واقعی و کارش طراحی دکورهای فیلم است. از قالب‌گیری‌های گچی و فلزی گرفته تا نقاشی و نجاری، همه را انجام می‌دهد. دشواری کار او به مشکلات موجود در فیلمنامه بستگی دارد. برای مثال برای یک فیلم تاریخی، دکوراتور باید با روشی ماهرانه ساخت دکورها را انجام دهد و عناصر واقعی را به کار گیرد.

مسئول تدارکات

دفترچه آدرس او غالباً بیش از یک دفترچه راهنمای تلفن همگانی نشانی دارد.

یک دفترچه آدرس کاملاً پر



مسئول تدارکات از یک سوم مدیریت دفتر تدارکات را در طول فیلمبرداری بر عهده دارد و از سوی دیگر باید در هر زمان وسایل جدید و پیش‌بینی‌نشده‌ای را فراهم آورد که مسئول میزانشن درخواست می‌کند.

مسئول تدارکات نیز کار خود را خیلی پیش از شروع اولین دور فیلمبرداری آغاز می‌کند. در واقع برخی وسایل مخصوص باید از مدتها پیش نصب شوند و درباره برخی دیگر نیز باید زمان زیادی تحقیق شود. مسئول تدارکات غالباً فردی است که کارهای مربوط به جلوه‌های ویژه (تولید مه، باران، و ...) را بر عهده دارد.

مسئول تهیه لباس و همکارانش

در زمینه تهیه لباس برای یک فیلم چند سمت مختلف را باید از هم تفکیک کرد:

کاری برای هر نفر

— طراح لباس که الگو را ارائه می‌دهد؛

— مسئول تهیه لباس که لباس را تهیه می‌کند و امور

مربوط به پوشاک را بر عهده دارد؛

— خیاط که در دوخت لباس همکاری دارد؛

— مسئول پوشاندن لباس به بازیگران که البته گاهی اوقات بازیگران مشهور فرد مخصوصی را برای این کار در اختیار دارند و او در هر مرحله از فیلمبرداری آنها را همراهی می‌کند.



آرایشگران و چهره‌پردازان

این افراد بیش از همه در صحنه حضور دارند. آنها کار آرایش موی بازیگران را برعهده دارند و قادرند از زیباترین افراد، زشت‌ترین چهره‌ها را بسازند! آنها با وسایل خاص خود در صحنه حضور دارند تا کار «تطبیق چهره» را بخوبی انجام دهند.

عکاس صحنه

اگر کار او در فیلم تأثیری مستقیم نمی‌گذارد، اما می‌تواند در بهتر انجام شدن روند ساخت آن سهم داشته باشد. در یک فیلم آماتور عکاس نقش مهمی دارد چون او برای همه گروه خاطرات یک تجربه جادویی را ثبت می‌کند.



افراد دیگری نیز در این فهرست می‌توانند حضور داشته باشند. اما «کار گروهی» مهمترین عاملی است که در اهمیت کار گروهی موفقیت یا شکست یک برنامه نقش دارد.

اگر بدانیم چگونه افراد را دوروبر خود جمع کنیم و کارها را در اختیار آنها بگذاریم در این بازی برگ برنده را در دست داریم!

جلسه نمایش «راش‌ها» [آزمایش فیلمبرداری]

کار روزانه معمولاً این‌گونه تمام می‌شود: «کات، متشکر، برای امروز کافی است ...» (جمله متداول کارگردان پس از آخرین برداشت). پس از آن اعضای گروه و بازیگران اگر بخواهند می‌توانند در نمایش تصاویری که شب گذشته یا شب قبل از آن فیلمبرداری شده است، در شانس مرسوم «راش‌ها» شرکت کنند. در یک کار ویدئویی، اغلب همان روز تصاویر برداشتی را نگاه می‌کنند (پیش از آنکه دیر شود) تا مشکلات احتمالی مربوط به ادامه کار بررسی شود.

برخی از فیلمسازهای آماتور تمایل ندارند که بازیگران، تصاویر خود را ببینند، شاید به این دلیل که بیم دارند بازیگران به نوعی حالت طبیعی خود را از دست بدهند یا اینکه بخواهند چند نکته را که باعث جذابیت کارشان هم شده است تصحیح کنند.

در سینما، این شانس‌ها در یک سالن که برای این منظور ساخته شده و در قلب لابراتواری که کارش ظهور بوبین‌ها (قرقره‌های فیلم) است برگزار می‌شود.

ابزار مرحله فیلمبرداری

کار آماده کردن ابزار فیلمبرداری غیرحرفه‌ای بر عهده فیلمساز و تکنسینهای اصلی او (تصویر و صدا) است.

برای آماده کردن این فهرست مهم، به شما [به عنوان فیلمساز آماتور] توصیه می‌شود که از مرحلهٔ دکوپاژ تکنیکی آغاز کنید و بار دیگر، این بار با دقت، بررسی جدیدی انجام دهید و به تمام عناصر لازم برای گرفتن هر نما فکر کنید. شما می‌توانید یادداشتی را که به قسمتهای مربوط به فیلمبرداری، صدابرداری و نور تقسیم شده است آماده کنید.

ابزار لازم برای فیلمبرداری

در سینما، انتخاب ابزار بر عهدهٔ مدیر فیلمبرداری یا کادرور است. دستیار فیلمبردار نیز که از قبل کار آزمایش دوربینها را بر عهده می‌گیرد، در این انتخاب نقش دارد.

این آزمایشها (که ضروری و رایگان است، البته بجز دستمزد تکنسینی که آنها را آزمایش می‌کند) «ثبات» یا «مستعمل بودن» دستگاههای مختلف نوری و همچنین «تطابق» دیافراگم با نورسنج مورد استفاده را نشان می‌دهد.

دوربین خوبی انتخاب کنیم.

هنگامی که با دوربین سروکار داریم، باید عدسیهای مناسب برای فیلمبرداریهای آینده و همچنین محفظهٔ ۱۲۰ متر (متر از فیلم) دوربین را بخوبی انتخاب کنیم، و ظرفیت باتریها را واریسی کنیم تا در طول فیلمبرداری مشکلی پیش نیاید.

محفظهٔ دوربین جایی است که در آن فیلم ۱۲۰ متری دوربین قرار می‌گیرد.

در یک کار ویدئویی، انتخاب دوربین به تناسب استانداردهای انتخابی (BVU، BETA، SP و ...) انجام می‌گیرد. در این مرحله نیز آزمایشاتی انجام می‌گیرد تا وضعیت عدسی، ضعفهای دوربین از نظر رنگ، و کارکرد خوب دستگاه (دیافراگم و ...) بررسی شود.

در کار ویدئویی نیز همانند سینما، انرژی الکتریکی دوربین به باتریهای مورد استفاده بستگی دارد. تغذیهٔ

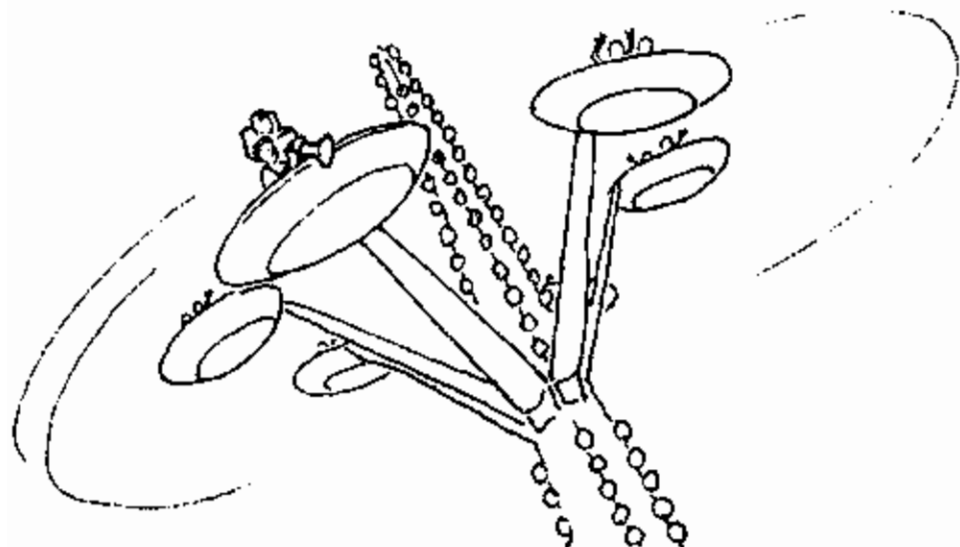
الکتریکی محلی دستگاهها امکان پذیر است اما در اغلب موارد ممکن است اختلالاتی در این کار رخ دهد و مشکلاتی به بار آورد.

در روش مغناطیسی، استفاده از دستگاه ویدئو ضروری به نظر می رسد، مگر اینکه از دستگاههای ضبط فشرده (BETACAM) یا یک دوربین فیلمبرداری استفاده کنید. در هر صورت، آزمایش ضبط (تصویر و صدا) کاملاً ضروری است.

پایه دوربین عنصری بسیار مهم به شمار می آید. پایه های حرفه ای دوربین از سه قسمت تشکیل شده اند:
- سه پایه (چوبی، آلومینیومی، کربنی و ...) با پایه های پایه های خوب قابل تنظیم؛

- قسمت مثلثی (نگهدارنده یا حایل پایه)؛
- قسمت متحرک جلویی که بسته به نوع حرکات پانورامیک مورد نظر شما حرکت می کند.
برای برداشت نماهایی با زاویه سربالا بهتر است از سه پایه دیگری که کوتاه تر باشد استفاده شود.
یک حرکت گردشی همان طور که در بخش حرکات دوربین دیدیم، می تواند روی شانه یا روی یک صندلی متحرک انجام شود. اما برای انجام حرکات گردشی «دقیق»، وجود ریلها (صاف و خمیده، باریک یا پهن) و پلات فورم یا سکو نیز ضروری است.

جرثقیل یا «دالی» به شما امکان می دهد تا از نظر یک جرثقیل - انسانی ارتفاع محدودیتی نداشته باشید. در فیلمبرداریهای متفاوتی که شرکت داشتیم، با جرثقیلهای انسانی (که از روی هم قرار گرفتن چندین نفر تشکیل شده بود) روبه رو شدم که نتایج شگفت انگیزی از آنها حاصل شد. دستگاههای بسیاری وجود دارند که به کمک آنها می توان با دوربین حرکات جالبی ارائه داد.



وسایل متعدد وسایل فیلمبرداری از تنوع زیادی برخوردارند. اگر شما

به تکنسینهای حرفه‌ای (مدیر فیلمبرداری، دستیار فیلمبردار، و ...) مراجعه کنید، می‌توانید این وسایل را درون کیف کار آنها ببینید. در غیر این صورت باید وسایل زیر را برای کارتان فراهم کنید:

— یک فتومتر (در کار سینما)؛

— تابلوی نشان‌دهنده عمق میدان (در سینما)؛

— یک صافی تبدیل‌کننده؛

— نورگیر یا سایه‌افکن؛

— اسپری مات‌کننده (برای جلوگیری از انعکاس نور)؛

— «گردگیر» وسیله‌ای برای پاک کردن گرد و خاک؛

— قلم‌مو با پرز سخت و پرز نرم (برای پاک کردن

عدسیها)؛

— مواد پاک‌کننده برای عدسیها؛

— یک دکامتر (در سینما) [برای اندازه‌گیری فرکانس]؛

— سری کامل ابزار کاری (به‌خصوص در کار ویدئویی)؛

— انواع ترانسفورماتورهای فیلمبرداری (در ویدئو)؛

— یک «متریکس» (برای یافتن خرابیها)؛

— گافر (پارچه چسبناک که ضروری است)؛

— و بالاخره چند قرص مسکن برای سردردهای احتمالی.

در سینما، دوربینها صدا را ضبط نمی‌کنند؛ و به همین دلیل برای ضبط صداها از دستگاه ضبط صوت استفاده می‌شود. دستگاه ناگرا، فرمانروای بی‌همتای صحنه‌های سینما، به دلیل دوام و قابل اطمینان بودنش برای همه آشناست. این دستگاه که عمل برابرسازی سرعت ضبطش به وسیله کوارتز تنظیم می‌شود، مدت زیادی همراه باوفای دوربینها بوده است. این دستگاه اسباب‌بازی مورد علاقه تکنسینهای صداست. اجاره این دستگاه اندکی گران است و باید آن را در نظر گرفت.

اسباب‌بازی مورد علاقه تکنسینهای صدا

در کار ویدئویی، دستگاه ویدئو به جای این دستگاه عمل می‌کند. اما باید مراقب بود که میکروفونهای مورد استفاده (از نظر اتصالها و قدرت ظاهری) با دستگاه سازگاری داشته باشند!

میکروفونهای برای هر نوع سلیقه

میکروفونها باید با تمام شرایط پیش‌بینی‌شده در دکوپاژ تکنیکی مطابقت داشته باشند. آنها در اصل به یک «میکست» (که امکان استفاده از چندین میکروفون به طور همزمان را فراهم می‌آورد) متصل‌اند. به غیر از میکست به یک قلاب (نه چندان سنگین و نسبتاً بلند)، یک کلاه که هوا به داخل آن نفوذ نکند و بالاخره یک گوشی نیاز است که کاملاً سطح گوش را بپوشاند و به تکنسین امکان دهد تا کیفیت صداها را ضبط‌شده را کنترل کند.

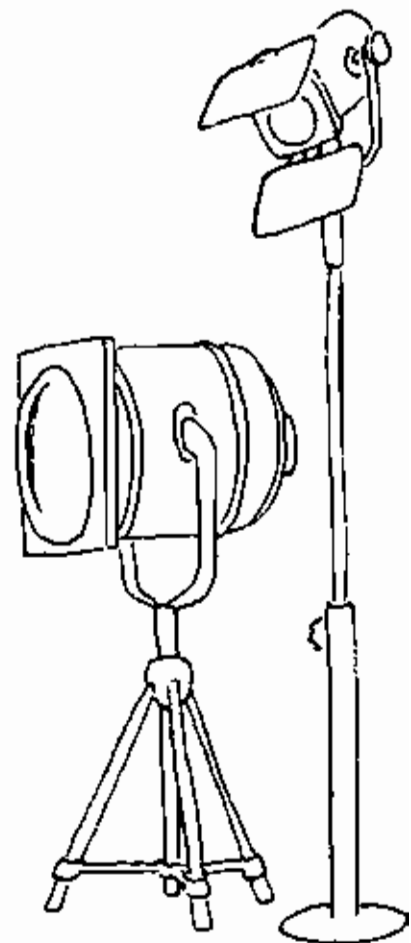
ابزار نور و روشتابی

با اینکه انتخاب این ابزار به نحوه کار «مدیر فیلمبرداری» بستگی دارد، در زیر فهرستی نه چندان کامل از عناصر مجموعه ابزار نوری آمده است که در کیفیت فیلمبرداری نقش دارند:

— پروژکتورهایی به نام ماندارین و بلوند که هم در سینما و هم در ساخت اثر ویدئویی به کار گرفته می‌شوند. این پروژکتورهای دارای کوارتز ۶۵۰ وات، ۸۰۰ وات یا ۲ کیلووات قدرت دارند و چون استفاده از آنها آسان است و سبک هستند، بیشتر استفاده می‌شوند.

— پروژکتورهای عدسی‌دار فرسnel که بیشتر در سینما کاربرد دارد. این پروژکتورها قادرند شعاعهای نوری را بیشتر متمرکز کنند و قدرت آنها معمولاً از ۲۵۰ وات تا ۵ کیلووات است. تنها اشکال این دستگاهها این است که سنگین هستند و فضای زیادی را اشغال می‌کنند.

— پروژکتور "HMI" یا سان‌پارز که به نام «روشنایی روز» معروف است. با این دستگاه دیگر نیازی به استفاده از ژلاتین نیست. اجاره این دستگاه گرانتر و استفاده از آن نیز دقیقتر است. مدلهای قدیمی این پروژکتورها بسیار سنگین است! از آن زمان پیشرفتهای زیادی در ساخت پروژکتورها صورت گرفته است و این نوع پروژکتور برای فیلمبرداری خارجی استفاده می‌شود.



نور؟

انواع دیگری از پروژکتورهای تخصصی با شیوه‌های مختلف نورپردازی وجود دارد. باید در انتخاب نوع پروژکتور محتاط باشید و «ضرورت» آن را در کار فیلمبرداری بشناسید تا از به کارگیری زیاد دستگاههای سنگین جلوگیری به عمل آید.

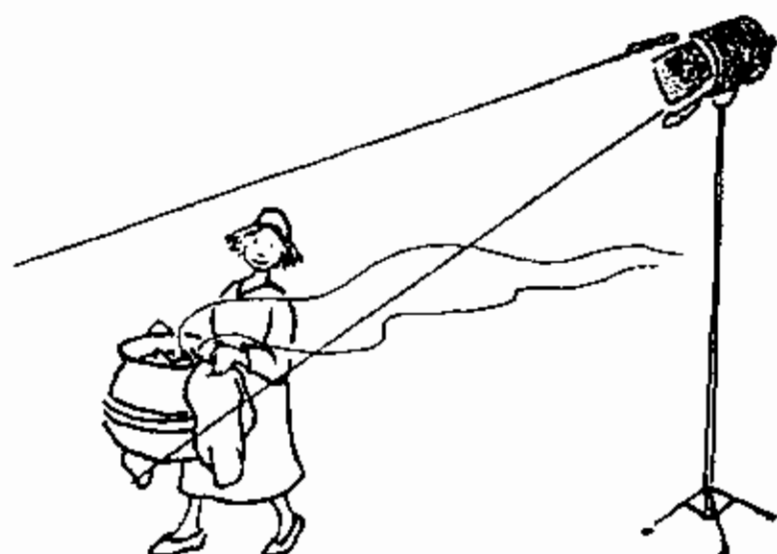
وسایل کامل یک فیلمساز کوچک

وسایل نورپردازی انواع مختلف دارد: دریچه یا مسدودکننده، واری پُل (پُل وسیله‌ای است که پروژکتور به آن وصل می‌شود)، سه‌پایه، انبر گیره، سنجاق چوبی، ژلاتین فیلتر، منتشرکننده (دینوزور)، رفلکتور (پرتوافکن) و بدیهی است که تمام وسایل نورپردازی در اینجا ذکر نشده است اما این تعداد، وسایل ضروری و

پایه در کار فیلمبرداری اند. می‌توان به این فهرست، ویزور میدان، یک صندلی خاص تکنسین نور و بلندگو را نیز اضافه نمود. به این ترتیب وسایل یک فیلمساز کامل می‌شود.

از نخستین مرحله فیلمبرداری یک دفتر یادداشت تهیه و روزانه تجربه‌هایتان را در آن یادداشت کنید.

آخرین توصیه من پیش از اینکه این فصل به اتمام برسد این است که مسئله غذا را فراموش نکنید! در وهله اول درمی‌یابید که گروه نیاز به تجدید قوا دارد و چه چیزی بهتر از این که این کار با خوردن یک غذای خوب صورت گیرد (این طور نیست؟)!



۱۰. مرحله پس از تولید

هنر مونتاز (تدوین) و نمایش

یک تاریخچه مختصر

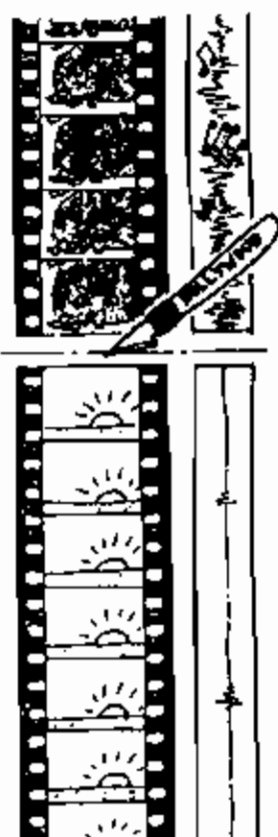
برای نخستین بار در سال ۱۹۰۳ پورتربا به هم چسباندن دو سر فیلم برای طولانی کردن یک سکانس فیلمبرداری - شده، هنر مونتاز را ابداع کرد. اما این روسها بودند که پیش از برقراری یک قانون واقعی برای مونتاز در هالیوود، جنبه تئوری این هنر را تعریف کردند. این قانون براستی دستورالعمل قطوری بود که در آن هیچ مطلب شگفت آور و ابتکاری ای دیده نمی شد. آموس وگل بر این مطلب تأکید دارد که به سختی می توانیم تصور کنیم که تا چه حد از این قوانین مونتاز امروز به عنوان قوانین مسلم صنعت سینما شناخته می شوند.

این قانون مجموع کارهای مربوط به تطبیق نماها، صحنه ها یا سکانسها، و نیز پیوستگی صوتی را هدایت می کرد.

برای مثال دیالوگ و موسیقی باید در پایان صحنه پایان می گرفت و در صحنه بعدی ادامه نمی یافت. فیلمسازانی چون برتولوچی، گودار، رسنه، و دیگران بر روی این قوانین سخت و اصولی که از منطق «آسایش دیداری» الهام گرفته بودند، بررسیهای جدی ای انجام دادند.

به طور کلی سینمای امروز این اصول را که تقریباً تمام

یک کتابچه قانون بسیار سخت



فیلمسازان آن را تأیید می‌کنند، همواره به طور کامل رعایت نمی‌کند.

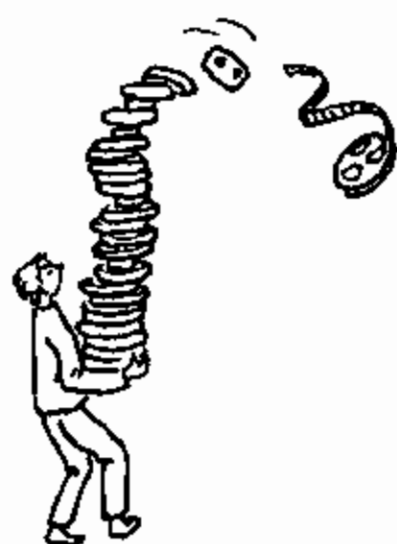
فیلمساز آماتور بی‌آنکه واقعاً بخواهد، همواره از این سرپیچی از قوانین قوانین بسیار مقدس سرپیچی کرده است. با ظهور ویدئو، فیلمسازان آماتور توانستند تعداد قابل ملاحظه‌تری از راش‌ها را آماده کنند و در اختیار داشته باشند (هزینه آن از سینما کمتر است) و به همین دلیل پرسشهای زیادی درباره کار مونتاز برای آنها پیش آمد. آنها به کمک رسانه‌ها به اهمیت این مونتازهای با ترکیب زمانی جدید و تجمع اطلاعات ناشی از آن پی بردند.

به علاوه امروزه، برای کار مونتاز ابزار حرفه‌ای‌تری در اختیار فیلمسازان قرار دارد که به مسئول مونتاز اجازه می‌دهد واقعیت را به تناسب ویژگیهای فردی خود ثبت کند، و از این واقعیت تا آنجا سرپیچی کند که آن را با اهداف سیاسی یا مالی مطابقت دهد.

جزئیات مرحله مونتاز

به تناسب اینکه فیلم یک کار سینمایی یا ویدئویی است، تکنیکهای مونتاز بسیار متفاوت است! برای اینکه با مسیر راش در مرحله پس از تولید بهتر آشنا شوید، در صفحه بعد دو جدول ساده آورده شده است.

اکنون میز شما مملو از کاست است و قفسه‌ها لبریز از قرقره‌های فیلم شما هر نوع اثری را انتخاب کرده باشید، ویدئویی یا سینمایی، در آستانه جادویی‌ترین مرحله از سفر خود به دنیای خیال و تصورات هستید. مونتاز یک تکنیک است، اما آن را به طور مجزا می‌توان یک هنر نیز نامید. واضح است که کار مونتاز هرژانر (نوع) فیلم (تخیلی، گزارش، مستند و ...) باید به شیوای متفاوت انجام شود.



آزمایش راش‌ها به همراه کد زمانی	
اجرای مجازی	اجرای کلاسیک
دراشاژ تصویر و صدا	کپی راش‌ها به همراه کد زمانی در تصویر
ضبط بر روی دیسک سخت	دراشاژ تصویر و صدا
مونتاز ماکت	برنامه مونتاز
تیتراژ و جلوه‌ها	مونتاز ماکت
میکساز	بازبینی
بازبینی	تطبیق روی نسخه مستر با جلوه‌ها (افدها) و تیتراژ
تأیید	میکساز صدا
ضبط فیلم روی ویدئو مستر یا دیسک مغناطیسی - نوری	کپی یدک و پخش
نسخه‌برداری	

راش فیلمبرداری
برگردان نگاتیو فیلم
آماده کردن نگاتیو طبق فیلمنامه
بررسی وضعیت فیلم
عنوان‌بندی راش طبق تصاویر
نمایش راش در باند صدا و تصویر
مونتاز تصاویر و صداها
نمایش کپی کار
میکساز
تطبیق نگاتیو
تهیه صدای اپتیک
ساخت کپی صفر
نمایش فیلم
نسخه‌های پخش

سینما تمام کارها به وسیله لاپراتوار
بر روی نگاتیو فیلم انجام می‌شود

دراشاژ یک فیلم تخیلی با استفاده از «گزارش مونتاز» ی (رجوع شود به صفحه ۱۳۷) ساخته می‌شود که از فیلمنامه تهیه شده. اما در مورد یک فیلم مستند یا گزارش این روش صادق نیست. برای دراشاژ فیلمبرداریهایی بدون گزارش تصویر، بهتر است ابتدا گزارش تصویر را به کمک ورقه‌های دراشاژ که در زیر «الگوی» آن آورده شده است آماده کنید.

الگویی که در اینجا می‌بینید، برای یک اثر ویدئویی و بویژه یک فیلم گزارشی استفاده می‌شود. در این مورد تعدادی کاست از تمام نماهای تهیه شده در اختیار داریم. هدف از این کار این است که همه چیز بررسی شود و راهنمایی‌هایی درباره کُد زمانی (تایم کُد)، شرح نماها

تایم کُد یا کُد زمانی، ساعتها، دقیقه‌ها، ثانیه‌ها و تعداد تصاویر را نشان می‌دهد. تصویر و صدا می‌تواند خوب یا بد باشد

برگه دراشاژ					
نام متصدی مونتاز:		عنوان فیلم:		برگه شماره:	
شماره KV	کد زمانی آغاز	شرح	تصویر	صدا	مشاهدات
۱	۰۰.۰۰.۳۰.۰۴	میدان اتوال	خوب	بد	آمبولانس در ۲۵.۰۲
۱	۰۰.۰۱.۲۴.۱۲	پانوروی حرکت تاکسی	خوب	بد	
۱	۰۰.۰۱.۵۵.۱۷	نمای متوسط یک پلیس	خوب	بد	
۱	۰۰.۰۲.۱۳.۲۲	مصاحبه با راننده تاکسی	خوب	خوب	داخلی ۲.۱۴.۱۱ تا ۳.۱۷.۰۰ تا ۵.۰۱.۰۱
۱	۰۰.۰۷.۰۱.۰۰	نمای فشرده تابلوی تاکسی	خوب	بد	
۱	۰۰.۰۷.۳۱.۰۴	تراولینگ، داخلی، تاکسی	خوب	بد	برداشت خوب ۲۲.۱۷ و ۸.۰۴.۱۲
۱	۰۰.۰۹.۰۱.۰۶	نمای راهپندان	خوب	بد	محو تا ۰۴.۱۲
۱	۰۰.۱۰.۱۴.۲۴	کم کردن صدای محیط شهر	خوب	بد	آمبولانس در ۱۵.۱۲
۱	۰۰.۱۵.۰۰.۰۲	نمایی از پیاده‌رو با دوربین روی شانه	خوب	بد	برداشت خوب در ۱۵.۱۲.۱۲

(مقیاس و حرکتها)، و کیفیت تصویر و صدا در این جدول ذکر شود. ستون آخر نیز برای یادداشت مشاهدات در نظر گرفته شده است. این اسناد به همراه کاستها بایگانی می‌شود تا در صورت نیاز، دسترسی به یک نما برای استفاده در فیلم دیگر سریعتر انجام گیرد.

در سینما همه چیز پیچیده می‌شود.

در سینما همه کارها پیچیده‌تر است. در واقع، اگر شما فیلم خود را پیوسته فیلمبرداری کنید، با راش تصاویر از یک سو و ضبط مجدد صدا از سوی دیگر سروکار خواهید داشت. نخستین کار این است که این دو نسخه را با یکدیگر پیوند دهید.

در سینما شما با چندین نوار برای یک نما سروکار دارید، به عبارتی هنگامی که برای مثال بیست تصویر را حذف می‌کنید نباید فراموش کنید که برای حفظ «همزمانی» فیلم خود بیست تصویر-صدا را هم خارج کنید.

فیلمساز آماتوری که برای ساخت فیلم سینمایی اقدام می‌کند، باید از یک تکنسین ماهر کمک بگیرد، زیرا قوانین مونتاز سینمایی بسیار سخت‌تر از مونتاز ویدئویی است.



برنامه مونتاز

با اینکه غالباً برنامه مونتاز فراموش یا از آن صرف‌نظر می‌شود، اما می‌توان آن را در روند کارهای پس از تولید عاملی تعیین‌کننده دانست. در واقع این کار روی کاغذ آوردن برنامه مونتاز قبل از شروع کار است. معمولاً از برنامه مونتاز در کارهای ویدئویی استفاده می‌شود.

در صفحه بعد یک الگو از این برنامه ارائه شده است. مرحله پس از تولید ۱۵۹
در زیر مواردی آمده است که در برنامه مونتاژ ذکر تنظیم کار
می‌شود:

- ترتیب زمانبندی نماها؛
- یک قسمت برای علامت‌گذاری (عنوان‌بندی،
تصاویر اضافی و ...)؛
- شماره کاستی که جزئی از نما از آن گرفته شده است؛
- کد زمانی پایان نما؛
- شرح تصاویر (مقیاس نماها، حرکات و میزانشن)؛
- یک قسمت برای علامت‌گذاری؛ در صورتی که از
صدای مستقیم استفاده می‌شود (طوری که امکان
تقسیم‌بندی ستون برای مشخص کردن شماره محل ضبط
صدای مستقیم وجود داشته باشد)؛
- صدای off (صداهاى تنها)؛
- نشانه‌های موسیقی (با ذکر تم‌های فهرست شده)؛
- کد زمانی ابتدای نما (ساعتها، دقیقه‌ها، تصاویر)؛
- مدت نما؛
- زمانهای اضافه هر نما (زمان سنج واقعی مونتاژ
شما)؛

- و در بین ردیفهای مربوط به هر نما ردیفی برای
مشخص کردن جلوه‌های انتخابی (کات، فیدها، دریچه‌ها
و ...).

پس از اینکه به دقت طرح مونتاژ را تنظیم کردید،
صرفه‌جویی در بودجه می‌توانید دید کلی از فیلم، مدت زمان تقریبی هر سکانس
و در نتیجه نشانه‌های باارزشی درباره ریتیم، زمان، تعداد
نماها، افکت‌ها (جلوه‌ها) و غیره به دست آورید. اگر برای
مونتاژ بخشی را اجاره کنید، در بودجه خود صرفه‌جویی
کرده‌اید. فقط باید در کار خود «مطابقت» را اعمال کنید
و شاید برخی تغییرات را در دقایق آخر انجام دهید.

برنامه مونتاز										
نام متصدی مونتاز:				عنوان فیلم:			برگه شماره:			
O		KV BT		کد زمانی	کد زمانی	شرح	مستقیم	Off	صدا	زمان
				آغاز	پایان				موسیقی	زمان اضافی
										هر نما
۱						بر روی زمینه سیاه، «ویدئوفولی» نمایش می دهد			تیم ۱	۱۰"
کات										
۲		۱		۰۷.۱۲.۱۵	۰۷.۱۲.۵۹	نمای کلی جوانان در حیاط ساختمان			ادامه	۴۴"
				۰۴	۱۳					۵۴"
کات										
۳		۱		۰۱.۰۴.۰۴	۰۱.۰۴.۲۴	نمای متوسط تونی که سیگار را روشن می کند			ادامه	۲۱"
				۰۰	۱۵					۱'۱۵"
کات										
۴						بر روی زمینه سیاه، تونی و شهر			ادامه و پایان	۶"
کات										
۵		۱		۰۱.۱۷.۱۲	۰۱.۱۷.۲۱	نمای درشت از تونی	قطار			۹"
				۰۴	۰۸					۱'۲۱"
کات										
۶		۲		۰۲.۰۲.۱۳	۰۲.۰۲.۲۳	نمای کلی ساختمان (ورودی CI)	قطار			۱۰"
				۱۹	۱۵					۱'۴۰"
کات										
۷		۱		۰۱.۱۷.۲۱	۰۱.۱۷.۳۳	تونی سوار موتورس می شود و می رود			تیم ۲	۱۲"
				۰۸	۱۵					۱'۵۲"
کات										

بهتر است این طور بگوییم، فردی که عمل مونتاز را انجام می‌دهد سهم بزرگی در موفقیت یا شکست یک فیلم دارد. در واقع متصدی مونتاز مانند یک فیلمساز دوم عمل می‌کند و واضح است که درگیریهایی در قسمت مونتاز به وجود می‌آورد؛ فرض کنید نمایی را در هنگام فیلمبرداری آماده کرده‌اید که در آن زیبایی و شادی شگفت‌انگیزی دیده می‌شود، ساعات زیادی را هم برای تنظیم آن وقت صرف کرده‌اید، آن‌گاه مونتور به شما می‌گوید که این نما زاید و بیهوده است و در ادامه کار اختلال ایجاد می‌کند!



چه دوگانگی‌ای! اکنون ما در برابر یک فیلمساز قرار داریم که استدلالش براساس «احساسات» است و یک متصدی مونتاز داریم که براساس کارآیی صحنه استدلال می‌کند. این جروب‌بحث غالباً با انتخاب کارآیی به پایان می‌رسد.

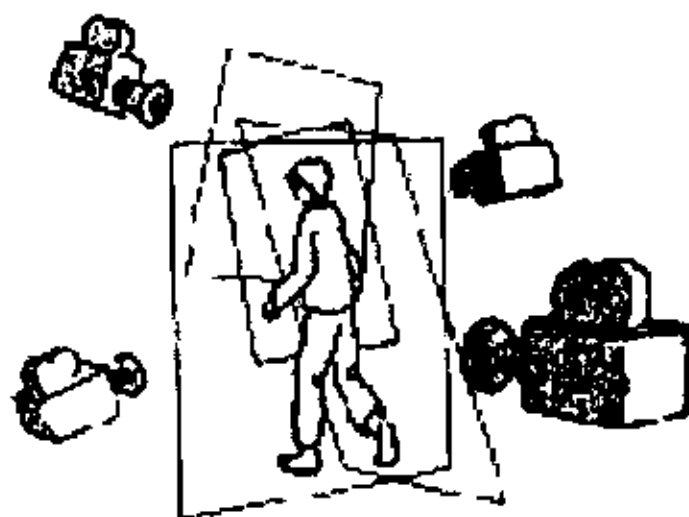
قدرت و تأثیر را انتخاب کنیم.

بر عهده گرفتن مونتاز فیلم خودمان خالی از خطر نیست. اغلب این اتفاق هنگامی رخ می‌دهد که در بودجه خود محدودیت داریم. اگر مجبور به این کار شدیم، بهتر است نتیجه مونتازها را به دیگران نشان دهیم و نظر آنان را جویا شویم.

انتخابهای مونتاژ

فرض کنید که از یک حرکت چهار یا پنج برداشت (حدود یک دقیقه) داشته‌اید: «مردی در یک مکان خلوت به جلو می‌رود، سیگاری روشن می‌کند، ناگهان گلوله‌ای به او برخورد می‌کند و او را به زمین می‌اندازد».

هر برداشت به دلیل متفاوت بودن محور فیلمبرداری، مقیاس نماها و حرکتهای دوربین با برداشت دیگر تفاوت دارد.



بنابراین لازم است مکانهای مشخصی را که می‌خواهید در آنها، بی‌آنکه به تداوم صحنه لطمه‌ای بخورد، از برداشتی به برداشت دیگر بروید تعیین کنید. این انتخاب نوع نماها در هنگام تطبیق (الحاق) است که به فیلم روح ردها و جان می‌بخشد و «ردپای» شما را در فیلم ثبت می‌کند.

انتخاب «حرکت»

تطبیق در حرکت این امکان را فراهم می‌آورد تا بی‌آنکه مجبور باشیم توجه تماشاچی را به تغییر محور دوربین و تغییر نما جلب کنیم، براحتی از نقطه‌ای به نقطه دیگر برویم. در مثال قبل، سه حرکت کاملاً مجزا دیده می‌شود:

— توقف مرد؛

می‌توان فرض کرد هنگامی که مرد می‌ایستد، از یک نمای کلی به یک نمای امریکایی برویم یا هنگامی که مرد سیگاری روشن می‌کند از یک نمای امریکایی به یک نمای درشت و هنگامی که به زمین می‌افتد از یک نمای درشت به یک نمای کلی برسیم. کافی است دقت کنیم که زمان هر نما از ۲۵ ثانیه که بیشتر با تطبیق هماهنگی دارد، فراتر نرود.

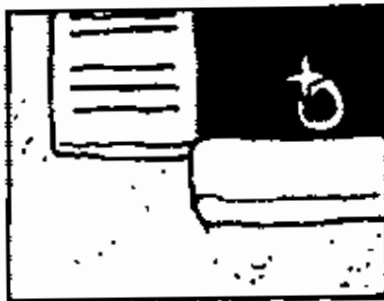
اغلب اوقات در چنین لحظه‌ای اشتباهی در فیلمنامه به اشتباه فیلمنامه دقت کنید. تشخیص می‌دهیم؛ برای مثال در نمای امریکایی سیگار در دست چپ مرد و در نمای درشت در دست راست او بوده است.

انتخاب «نمای برشی»

به هر دلیلی ممکن است در تطبیق حرکتهای اشتباهاتی رخ دهد (صفحه ۹۳، مربوط به مبحث تطبیق)، بنابراین (اگر شما پیش‌بینی کرده باشید) برای «ایجاد پیوستگی» در نماها باید از نماهای برشی استفاده کنید.

پیوند نماها

به طور کلی نمای برشی، بی‌آنکه حرکت اصلی را نشان دهد، آن را القا می‌کند. برای مثال نمای برشی این نما می‌تواند نمایی از تابلوی سالن باشد که تکان می‌خورد، سرتفنگی باشد که از محفظه چوبی خارج می‌شود یا ابری



از گرد و غبار که باد آن را به حرکت درآورده است و ... این راه نجات گاه می‌تواند برخلاف مسیر دراماتیک صحنه عمل کند. ظاهر شدن تفنگ همان طور که پیش‌بینی شده بود تماشاچی را از خطری که بازیگر را تهدید می‌کند مطلع می‌سازد. برعکس انتخاب نمای تابلوی سالن در تأخیر فهم داستان از سوی تماشاچی تأثیر ندارد، و بیشتر از آنکه عنصری برای نقل داستان باشد، به عنوان «وصله» عمل می‌کند.

ساخت موسیقی فیلم

اگر می‌خواهید در فیلم خود از موسیقیهای معروف استفاده کنید، بهتر است تا مرحله میکساز صبر کنید. اما اگر دوستان موسیقیدانی دارید که می‌خواهند برای فیلم شما به ابتکار خود موسیقی بسازند، بهتر است هرچه زودتر اولین نسخه کار خود، یعنی در واقع «جزء به جزء» سکانشا را به آنها بدهید.

به محض اینکه تم‌های مورد نظر نوشته شد، باید برای آهنگساز، مونتاژ نهایی و در صورت امکان کد زمانی تصویر را آماده کنید. به این ترتیب او می‌تواند بر ظرافتهای اثر خود افزوده روی زمان آن کار کند. در



میکساز موسیقی فیلم امکانات زیادی برای همزمان سازی وجود دارد (هدایت کامپیوتری دستگاه ضبط، و ...).

میکساز

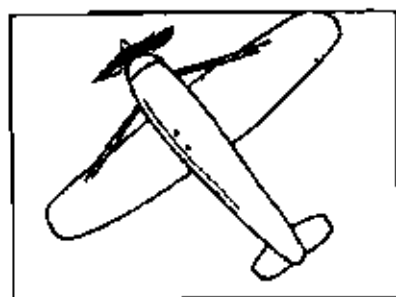
ترکیب نوارهای سه گانه صدای فیلم (نوار موسیقی، نوار گفتگو، و نوار سروصداها یا متفرقه) که در یک دستگاه مخصوص صورت می گیرد و طی آن هر سه نوار را بر یک نوار واحد ضبط می کنند. تکنیکهای میکساز اثر ویدئویی نیز با تکنیکهای میکساز در سینما متفاوت است.

در یک کار سینمایی به یک متخصص برای ترکیب نوارهای ضبط شده صوتی نیاز دارید، و او کسی جز متصدی میکساز نیست (لازم نیست وی حتماً با فیلم شما آشنا باشد).

شما باید برای او یک راهنمای ویژه تهیه کنید. شاید به تناسب میزان دامنه صدا این ضرورت پیش آید که قبلاً یک نوار میکس شده امتحانی تهیه کنید. در این حالت باید صداها و موسیقی را ترکیب کنید، و در مرحله دوم با دیالوگها و تک گویی ها میکس کنید، در مورد برگردانهای خارجی، این مرحله اختیاری اجباری خواهد بود.

عنوان بندی

کسی را فراموش نکنید!



عنوان بندی یکی از عناصر مهمی است که در مرحله پس از تولید تهیه می شود؛ در واقع در این مرحله شما با ذکر اسامی تمامی کسانی که در پروژه سهیم بوده اند، به نوعی از آنها تشکر می کنید. برای عنوان بندی قانون خاصی وجود ندارد، اما معمولاً تعداد کمی از اسامی را در ابتدای فیلم می آورند و بقیه را در پایان فیلم نشان می دهند.

کار تهیه عنوان بندی فیلم به وسیله کامپیوتری که با ویدئو تطبیق یافته به آسانی انجام می گیرد. برنامه های

بسیاری با امکانات فراوان ساخته شده‌اند و ما هنوز در ابتدای راه قرار داریم!

در سینما، تهیه عنوان‌بندی بسیار مشکل است، مگر اینکه این کار را به یک لابراتوار بسپارید. فیلمسازان بسیاری وجود دارند که به دلیل در اختیار نداشتن بودجه کافی، با کنار هم قرار دادن حروف و با دقت چسباندن آنها روی مقواهای کوچک، عنوان‌بندی فیلم خود را می‌سازند. عنوان‌بندی بخصوص اگر در ابتدای فیلم قرار گیرد، می‌تواند جنبه روایت داستانی داشته باشد و باید آن را مانند یک صحنه فیلم تلقی کرد. از به کار بردن حروفی که با وحدت دراماتیک فیلم هماهنگی ندارد نیز باید پرهیزیم (برای مثال از حروف فانتزی برای یک فیلم ترسناک استفاده نکنیم)!

عنصری که نباید نادیده گرفته شود!

جلوه‌های ویژه

با ظهور ویدئو، دسترسی به جلوه‌های ویژه براحتی صورت می‌گیرد. برخی واحدهای مونتاز «مجازی» (با به کارگیری کامپیوتر) انواع مختلفی از افکت‌ها، از ساده‌ترین آن که استفاده از دریچه است تا «مورفینگ» (روشی کامپیوتری که در آن یک تصویر بتدریج به تصویری متفاوت تغییر شکل می‌دهد)، را ارائه می‌کنند. از افکت‌ها بیشتر در فیلمهای تبلیغاتی استفاده می‌شود. در ضمن باید بدانیم که هر افکت، یک عنصر روایی خاص را نمایان می‌کند که همواره با انسجام فیلم هماهنگی ندارد.

مراتب افکت‌ها باشند. افکت‌ها به چندین نوع مختلف تقسیم می‌شوند:

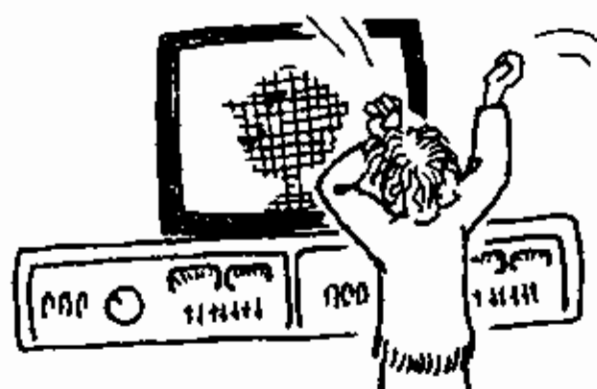
— افکت فید (سیاه، سفید، رنگی، تداخلی)؛

— افکت موزائیکی و ...؛

— افکت دریچه (۲D یا ۳D)؛

— افکت فشردگی تصاویر.

یک فیلمساز غیرحرفه‌ای باید بداند که لازم است از کمترین افکت‌ها در مونتاز استفاده کند. بسیاری از دوربینهای فیلمبرداری که امروزه به فروش می‌رسند امکان ساخت افکت را دارند و یک آماتور می‌تواند هنگام فیلمبرداری از آن استفاده کند ولی هنگامی که فیلم به رژی (قسمت مونتاز) می‌رسد، فیلمساز ملاحظه می‌کند که انبوه این عناصر مزاحم به طور وسیعی امکانات مونتاز را مختل کرده‌اند.



بنابراین دقت کنید تا تصویری بدون عناصر مزاحم (تاریخ، زمان سنج، عنوان، آهسته کردن، تند کردن، افکت موزائیکی و ...) در اختیار داشته باشید.

نتیجه‌گیری ...

همان‌طور که دیدید، بسیاری از فیلمها در مرحله مونتاز ترکیب می‌شوند، بسیاری از اسناد در قسمت رژی تکمیل می‌شوند، بسیاری از تصاویر دستکاری می‌شوند و با استفاده از جادوی تکنولوژی مدرن نتایج شگفت‌انگیزی از آنها حاصل می‌شود. اما یک نکته واضح است و آن این است که « یک مونتاز خوب با وسایل و ابزار خوب انجام می‌شود! » همچنین برای ساخت یک فیلم خوب، باید هر مرحله را با دقت بررسی کنید و بهترین امکانات را در اختیار داشته باشید.

فرانسیس فورد کوپولا پس از فیلم بزرگ خود، با نام اینک آخر زمان گفت: «اگر سینما حرفه‌ای بودن خود را کنار بگذارد، شاید بتواند به یک هنر تبدیل شود».

اما باید گفت همه دستگاههای صوت و تصویر، و بویژه ویدئو، وسایلی عالی برای ابراز وجود هستند و امروزه این امکان را فراهم می‌آورند تا هرکس سینمای خاص خود را بسازد!

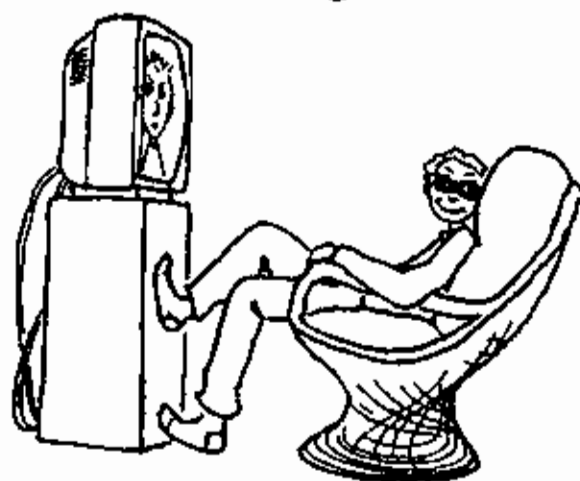


۱۱. قوانین

ما هر حقى را داريم، به شرط آنكه به ما داده شده باشد ...

سالاهاست كه موسيقى ضبط و پخش مى‌شود و فيلمهاى آماتور يا حرفه‌اى به همراه شاهكارهاى موسيقى گذشته و امروز به نمايش در مى‌آيد، اما واقعاً چه كسى در چهارچوب قانون كار مى‌كند؟

خارج از قانون بى‌آنكه بدانيم

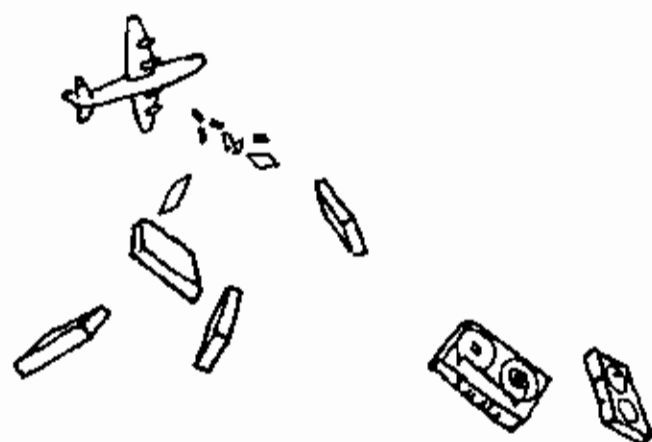


در سال ۱۹۹۲، كلود ژاندر مقاله‌اى در نشریه ويدئو پراتيك نوشت كه سروصدای بسيارى به پا كرد. اين مقاله گزارش كاملى بود كه باعث وحشت عده زيادى شد. در واقع، عده زيادى از خوانندگان دريافتند بدون آنكه خود بدانند از قانون تخلف كرده‌اند.

مفهوم استفاده خصوصى

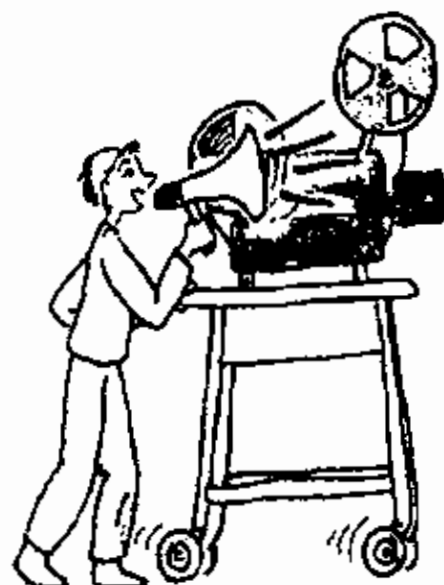
ساده‌تر از اين كار وجود ندارد. شما مى‌توانيد موسيقى، كاربرد خصوصى يا كاربرد عمومى؟ تصوير و عكس را در كمال آزادى ضبط و ثبت كنيد و از

آنها نسخه دومی تهیه کنید؛ البته اگر این موارد استفاده خصوصی داشته باشد، به این معنی که فقط در چهارچوب خانواده از آنها استفاده شود و برای افراد دیگری غیر از خانواده، رایگان یا غیر رایگان، این کار را انجام ندهید. عبارت «کاربرد خصوصی» استفاده از «تولیدات سمعی و بصری» در مکانهایی که محل رفت و آمد عمومی هستند؛ مانند «انجمنها یا باشگاهها، خانه بازنشستگان، بیمارستانها، زندانها، مدارس، دبیرستانها و ...» را منع می‌کند.



با این حال در بعضی شرایط معافیتها و مجوزهای خاصی نیز برای استفاده از این تولیدات وجود دارد. همه ما با قسمتی که در ابتدای فیلمها در کاستهای ویدئو آمده و در واقع نوعی اخطار به تماشاچیان است، آشنا هستیم: «کپی گرفتن، اجاره، تعویض، قرض دادن، و پخش کامل یا قسمتی از این کاست اکیداً ممنوع است».

اما براستی می‌دانید چه تعداد از مردم، از این قانون سرپیچی می‌کنند؟ برای مثال آموزگاران فیلمهایی را که از تلویزیون ضبط کرده‌اند برای شاگردانشان به نمایش می‌گذارند، دیسک و کاستهای ضبط شده را در اختیار آنان می‌گذارند تا گوش دهند، صفحه‌هایی از مجلات را برای آنان فتوکپی می‌کنند، یا چندین نسخه از برنامه‌های



کامپیوتری تهیه می‌کنند تا چندین نفر همزمان بتوانند روی آنها کار کنند.
آیا می‌توان این افراد را «راهزن» نامید؟ قطعاً همه این طور فکر نمی‌کنند، اما متأسفانه باید گفت که براساس قانون همین طور است.

فیلمبرداری در یک موزه

هیچ چیز ساده‌تر از این کار نیست! کافی است از مدیر موزه یا از مدیر مراکز فرهنگی منطقه خود مجوز این کار را دریافت کنید.



فیلمبرداری از یک بازار، یک ایستگاه قطار یا مترو ... پس از اینکه تصمیم گرفتید از مکانهای خارجی فیلمبرداری کنید، این کار با مسدود کردن راه مردم همراه باشد یا نباشد، می‌بایست ابتدا از اداره پلیس شهر مورد نظر مجوز فیلمبرداری بگیرید. برای فیلمبرداری از یک بازار، باید مجوز این کار را از رئیس اتحادیه کسبه بازار و البته خود فروشندگان بازار (و البته مشتریان) دریافت کنید. در محلهایی مانند ایستگاه قطار یا مترو، مجوزهای دیگری نیز لازم‌اند؛ برای مثال مجوز از مدیر مترو، یا مدیر راه‌آهن، در شهرستان نیز موافقت رئیس ایستگاه مورد نظر الزامی است.

همواره باید مجوزهای لازم را درخواست کنید.



نتیجه‌گیری ...

برای اینکه فیلمبرداری خوبی انجام دهیم بهتر است طبق طبق قانون حرکت کنیم. اثر خود را در دست داشته باشیم. شما چه یک فیلمساز آماتور باشید چه حرفه‌ای، یا دانشجوی این رشته به هر حال نباید قانون را نادیده بگیرید! همچنین به شما توصیه می‌کنیم تا کارها را کاملاً قانونی انجام دهید، حتی اگر گاهی برای شما ناخوشایند باشد.



ISBN 964-363-181-8



9 789643 631819

۱۶۰۰ تومان