



چگونه کارگردانی کنیم

نوشته: دانیل آریخن

ترجمه: عباس اکبری

بسم الله الرحمن الرحيم

چگونه کارگردانی کنیم

(دستور زبان فیلم)

نوشتهٔ دانیل آریخن
ترجمهٔ عباس اکبری



تهران، ۱۳۷۵

این کتاب ترجمه‌ای است از :
Grammar of the Film Language
by: Daniel Arijon
Focal Press Limited
4th Edition 1984 (1 st Ed. 1976)

چگونه کارگردانی کنیم
(دستور زبان فیلم)
نوشته دانیل آریژن
ترجمه عباس اکبری
طرح جلد از علی وزیریان
چاپ اول ۱۳۷۵، ۵۰۰۰ نسخه
مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی
(معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی)
صندوق پستی ۱۱۹۳ - ۱۶۳۱۵
کلیه حقوق محفوظ است

فهرست مطالب

۱۷	مقدمه
۲۱	۱. زبان فیلم به مثابه یک نظام ارتباط بصری
۲۲	سرآغاز زبان فیلم
۲۴	انواع فیلمسازها
۲۴	شکل های بیانی فیلم
۲۵	تعریف اهدافمان
۲۸	۲. اهمیت تدوین موازی
۲۸	دو نوع اصلی تدوین موازی
۳۱	کنش و واکنش
۳۳	نقطه اوج ها و درک آنها
۳۴	تدوین موازی چگونه به دست می آید؟
۳۵	چشم انداز وسیع تر
۳۷	۳. تعریف ابزار بنیادی
۳۷	فیلم خبری
۳۸	فیلم مستند
۳۹	فیلم داستانی
۴۰	سه نوع صحنه
۴۰	عناصر دستور زبان فیلم

۴۱	نما
۴۱	حرکت
۴۲	فاصله ها
۴۳	انواع تدوین
۴۳	نقطه گذاری بصری
۴۴	انطباق صحنه
۴۸	نگاه های متضاد
۵۰	کانون توجه به تناوب عوض می شود

۵۴	۴ . اصل مثلث
۵۴	موقعیت های بنیادی بدن
۵۷	خط فرضی
۶۰	اهمیت سر بازیگران
۶۱	پنج گونه بنیادی اصل مثلث
۶۵	تاکید به کمک ترکیب بندی
۶۷	انواع تاکیدهای بصری
۷۶	اصل مثلث : یک شخص

۸۱	۵ . گفتگوی دونفره
۸۱	روبه رو
۸۲	تضاد تعداد
۸۲	بازیگران پهلو به پهلو
۸۶	بازیگران پشت سر یکدیگر
۹۱	تذکر
۹۴	فاصله دوربین (یا اندازه نما)
۹۵	ارتفاع دوربین و بازیگر
۹۹	وقتی که سوژه ها پهلو به پهلو دراز بکشند
۱۰۱	مکالمه تلفنی
۱۰۱	خطوط اریب متضاد

۱۰۷	ماسک های غلظت پرده نیمه شفاف
۱۰۸	بازیگران در آینه

۱۱۰. گفتگوی سه نفره

۱۱۰	موارد متعارف
۱۱۱	موارد غیر متعارف
۱۱۶	موقعیت های معکوس بیرونی / درونی دوربین
۱۱۶	موقعیت های معکوس درونی دوربین
۱۲۰	موقعیت های موازی دوربین
۱۲۱	بازیگر لولا
۱۲۷	تاکید بر کانون توجه
۱۲۸	تاکید بر بخشی از گروه
۱۳۱	تاکید بر کل گروه
۱۳۲	تغییر «شمال - جنوب» به «شرق - غرب»
۱۳۲	استفاده از چهار موقعیت دوربین
۱۳۶	گنجانیدن نماهای درونی
۱۳۸	استفاده از هشت موقعیت دوربین
۱۴۲	روشی ساده با استفاده از سه موقعیت دوربین
۱۴۳	استفاده از یک نمای لولا
۱۴۴	حذف سنجیده
۱۴۶	جمع بندی

۱۴۹. گفتگو بین چهار یا بیش از چهار نفر

۱۵۰	موارد ساده
۱۵۰	۱. استفاده از محور بصری مشترك
۱۵۱	۲. استفاده از موقعیت های قائم الزاویه دوربین
۱۵۱	گروه مستقر دور یک میز
۱۵۶	تقسیم گروه به اجزای کوچک تر
۱۶۰	الگوهای هندسی

۱۶۱	چند بخش متقابل
۱۶۵	روش نمایش گروه های بزرگ
۱۶۶	بازیگر رو به مخاطبین
۱۷۰	تغییر خط فرضی
۱۷۱	جمعیتی که بازیگر اصلی در مرکز آن باشد
۱۷۳	بازیگران به عنوان لولا

۸. الگوهای تدوین برای صحنه های گفتگودار ساکن

۱۷۸	الگوهای پیشروی و عقب نشینی
۱۷۹	چگونگی شروع سکانس
۱۸۰	نماهای باز معرف
۱۸۱	اهمیت واکنش های صامت
۱۸۲	نمای لایه و برون برش
۱۸۳	تضاد تعداد
۱۹۶	تدوین موازی نماهای اصلی
۱۹۷	شکستن خط فرضی
۲۰۰	مکتب بین گفتگو
۲۰۲	فشردگی زمان
۲۰۵	تسریع ضرباهنگ گفتگو
۲۰۹	

۹. ماهیت حرکت در سینما

۲۱۱	حرکت مقطع
۲۱۴	تغییر زاویه دید به کمک حرکت
۲۱۴	استفاده از برون برش
۲۱۵	جهت خشی
۲۱۶	بازیگر تغییر جهت حرکت را نشان دهد
۲۲۴	حرکت های متضاد در نیمه واحدی از پرده
۲۲۷	شرایط برش
۲۲۸	کجا برش دهیم؟

۲۲۹	برش روی حرکت
۲۳۲	۱۰. برش بعد از حرکت
۲۴۳	۱۱. حرکت در چارچوب پرده
۲۴۴	چرخش
۲۵۴	برخاستن
۲۵۷	نشستن و افتادن
۲۶۳	راه رفتن و دویدن
۲۶۳	استفاده از نماهای معکوس بیرونی
۲۷۱	استفاده از محور بصری مشترك
۲۸۱	موقعیت های قائم الزاویه دوربین
۲۹۲	حرکت در طول پرده
۳۰۱	عبور از درگاه
۳۰۵	جمع بندی
۳۰۹	یک سلیقه شخصی
۳۱۱	۱۲. حرکت ورود به نما و خروج از آن
۳۱۲	حرکت های چندپاره
۳۱۲	حرکت سه پاره
۳۲۶	۱۳. بازیگر الف به طرف بازیگر ب حرکت می کند
۳۲۶	حرکت همگرا
۳۲۷	موقعیت های قائم الزاویه دوربین
۳۳۲	زاویه های معکوس دوربین
۳۳۴	موقعیت های موازی دوربین
۳۳۴	محور بصری مشترك
۳۳۹	الف از کنار ب می گذرد

- ۱۴ . استفاده از نماهای اصلی برای در بر گرفتن حرکات روی پرده ۳۴۲
- ۱۵ . موارد غیر متعارف ۳۵۷
- مکث بصری با گروه های بزرگ تر ۳۵۹
- حذف مکث ۳۶۰
- استفاده از زاویه های معکوس ۳۶۲
- حرکت های واگرا ۳۶۶
- موضع ثابت یک بازیگر روی پرده ۳۶۷
- هر دو بازیگر حرکت می کنند ۳۶۸
- ۱۶ . بازیگر الف از بازیگر ب فاصله می گیرد ۳۷۰
- ۱۷ . بازیگران با هم حرکت می کنند ۳۹۴
- حرکت متناوب ۴۱۳
- ۱۸ . حل موقعیت های تدوینی مشکل ۴۱۴
- حرکت بین دوربین و سوژه ساکن ۴۱۴
- حرکت در ابتدای نمای دوم ۴۱۷
- حرکت سوژه در آن سوی بازیگر ساکن ۴۲۰
- استفاده از موقعیت های قائم الزاویه دوربین ۴۲۳
- هر دو بازیگر حرکت می کنند ۴۲۴
- پنهان کردن سوژه متحرک در نمای اول ۴۲۴
- استفاده از یک حرکت قوی در پیشزمینه ۴۲۷
- جایگزینی سوژه ساکن ۴۲۹
- هدایت مجدد توجه ۴۳۰
- استفاده از حرکت غیر انسان ۴۳۵
- جلوه بازگشایی پرده
- ۱۹ . انواع دیگر حرکت ۴۳۸

۴۳۸	حرکت دَوَرانی
۴۴۷	حرکت عمودی
۴۵۶	توقف‌های پویا

۴۶۰	۲۰. بیست قاعده بنیادی برای حرکت دوربین
۴۶۰	حرکت و دوربین
۴۶۰	راهنمایی‌های بنیادی حرکت دوربین
۴۶۶	انگیزه دراماتیک قوی برای حرکت دوربین

۴۶۷	۲۱. حرکت پن دوربین
۴۶۷	پن پیوسته
۴۶۹	سکانس‌های تعقیب و گریز
۴۸۵	پن متناوب
۴۸۶	پن ۳۶۰ درجه
۴۹۰	پن سریع
۴۹۲	پن در دو جهت
۴۹۴	تیلت
۴۹۷	تیلت‌های جانبی
۴۹۷	پیوند نمای ثابت و نمای پن
۵۰۳	تدوین دو نمای پن
۵۱۰	حرکات محیرالعقول دوربین

۵۱۴	۲۲. حرکت تراولینگ دوربین
۵۱۰	کنش مقطعی که با تراولینگ پیوسته دوربین پوشش داده می‌شود
۵۱۷	پیوند نمای ثابت و نمای تراولینگ
۵۲۳	تراولینگ متناوب یا مقطع
۵۲۸	به کارگیری هر دو طرف مسیر تراولینگ
۵۳۰	مسیرهای مارپیچ
۵۳۶	پن در حین تراولینگ

۵۴۰	حرکت متضاد دوربین و بازیگر
۵۴۹	شکل های تک ردیفه
۵۵۱	سرعت تراولینگ
۵۵۲	نزدیک شدن سوژه به دوربین در حال تراولینگ
۵۵۴	تدوین نماهای تراولینگ
۵۵۶	نماهای ثابت در یک نمای تراولینگ اصلی درون برش می شوند
۵۶۱	نمای تراولینگ دورانی

۲۳. حرکت کرین دوربین و لنزهای زوم

۵۶۷	تعقیب ماجرا
۵۶۷	وسایل پیشزمینه بر ارتفاع تاکید می کنند
۵۶۹	پیوند بصری دو یا چند نکته داستانی
۵۶۹	تزییق حرکت به موقعیت های ایستا
۵۷۱	برجسته کردن نکته داستانی خاص در یک حرکت پن
۵۷۳	ایجاد حرکتی قوی برای برش روی حرکت
۵۷۴	زوم
۵۷۶	سرعت زوم
۵۷۷	ترکیب زوم و پن
۵۸۰	نماهای تیلت که از جلوه های زوم استفاده می کنند
۵۸۰	ترکیب زوم و تراولینگ
۵۸۳	زوم از میان موانع پیشزمینه

۲۴. صحنه های پرتحرک

۵۸۴	فرمول های استاندارد
۵۸۶	دیدگاه ذهنی
۵۹۶	پنج شیوه ارتقاء ماجرای بصری
۶۰۰	دستیابی به اوج بصری
۶۰۳	خرد کردن کنش نقطه اوج در چند نما
۶۰۷	حرکت آهسته و حرکت تند برای سکانس های پرتحرک

۶۰۸ فن تصحیح و وضوح

۶۱۱ ۲۵. تدوین در دوربین

۶۱۱ طراحی مقدماتی ضروری است

۶۱۳ مکث بین حرکات

۶۱۳ تغییر منطقه

۶۱۸ نزدیک شدن به دوربین یا فاصله گرفتن از آن

۶۲۴ تغییر حالت بدن بازیگر

۶۲۷ جایگزینی بازیگران در ناحیه ها

۶۳۵ تغییر نواحی پرده

۶۴۷ تضاد تعداد

۶۵۱ تدوین در قاب

۶۵۶ ۲۶. حرکت از یک منطقه به منطقه دیگر

۶۵۷ اصول کلی

۶۵۷ گروهی که از یک منطقه به منطقه دیگر می رود

۶۶۰ انبساط گروه

۶۶۴ حالت های دیگر

۶۶۶ یکی از بازیگران حرکت می کند و دیگری بی حرکت می ماند

۶۷۰ انقباض گروه

۶۷۱ تمهیداتی برای تغییر منطقه

۶۸۲ ۲۷. تلفیق تکنیک ها

۶۸۲ تدوین نما به نما

۶۹۱ تلفیق تکنیک ها

۷۰۰ جمع بندی

۷۰۲ ۲۸. نقطه گذاری فیلم

۷۰۲ انتقال صحنه به صحنه : ناپدیدي - پدیداري (فید اوت - فید این)

۷۰۲	فید به سفیدی و فیدهای رنگی
۷۰۳	دیزالو
۷۰۳	رویش (وایپ)
۷۰۴	عنیه (آیریس)
۷۰۴	استفاده از نواحی تاریک صحنه
۷۰۵	میان نویس
۷۰۵	وسایل صحنه
۷۰۵	تغییر نور
۷۰۵	سؤال و جواب
۷۰۶	حرکت در جهتی واحد
۷۰۶	جایگزینی یک شیء
۷۰۶	تکرار کلام
۷۰۷	انطباق بصری انحرافی
۷۱۳	برش حول یکی از وسایل صحنه
۷۱۳	نمای درشت ناگهانی
۷۱۴	انتقال با تدوین موازی
۷۱۵	افتتاح کننده های صحنه
۷۱۶	حرکت بازیگر
۷۱۶	حرکت دوربین
۷۱۷	گنجانیدن نماهای دیدگاه
۷۲۲	کاربرد برش پرشی (جامپ کات) به عنوان نقطه گذاری فیلم
۷۲۵	کاربرد برش پرشی به عنوان عامل انتقال زمان
۷۲۵	نقطه اوج های منتخب ماجرا
۷۲۷	بی عملی به عنوان نقطه گذاری
۷۲۸	تک نما به عنوان مکثی در روایت
۷۳۰	یک مکانس کامل به عنوان مکثی در روایت
۷۳۱	کاربرد تصاویر غیر واضح به عنوان نقطه گذاری
۷۳۳	سیاهی پرده به عنوان نقطه گذاری
۷۳۵	نقطه گذاری با حرکت دوربین

۷۴۴	نقطه گذاری با حرکت عمودی
۷۴۷	قاب ایستا یا فیکس فریم
۷۴۸	نتیجه

مقدمه

آن قدر کتاب درباره فیلمسازی هست که این سؤال برای آدم پیش می آید که چرا باید کتاب دیگری به این همه کتاب اضافه شود؟ به نظر مؤلف در بیست سال اخیر کتابی به بازار نیامده که تکامل تکنیک های روایتی سینما را به روشی عملی ثبت کرده باشد، و این اعتقاد ناشی از سوابق شخصی است.

جوانی که زیاد خوش اقبال نیست و با فیلمسازان خوب حشر و نشر ندارد، معمولاً در کتاب ها جستجو می کند تا اطلاعات مورد نیازش را بیابد. او کتاب های زیادی پیدا خواهد کرد که نظریه های گوناگون فیلم را مورد بحث قرار داده اند یا حاوی نقد و مصاحبه و مقاله اند. کار بسیار پیچیده ای چون فیلمسازی، تلاش متخصصین بسیاری می طلبد. بعضی ها، کتاب های فنی خوبی نوشته اند. اما در سالهای اخیر یک بخش از این موضوع نادیده انگاشته شده که آن را می توان سازماندهی تصاویر برای ارائه آنها بر پرده اصطلاح کرد. کتاب های موجود در این باره یا قدیمی اند یا ناقص. چند تا از آنها اطلاعات عملی ملموسی ندارند که فیلمساز تازه کار بتواند آنها را بفهمد و در کار خود به کار بندد. هدف این کتاب پر کردن این خلاء است.

سینما با سرعتی شگفت انگیز به ویژه در قالب روایتی، تکامل پیدا کرده است. دوربین های سبک، ضبط های قابل حمل و پیشرفت های فنی دیگر و نیز هزینه اندک کرایه وسیله نقلیه و فیلم خام و ظهور و چاپ ارزان امکان ساختن فیلم کاملاً حرفه ای و کم هزینه را تقریباً برای همگان فراهم کرده است. اگر

رویای نسل گذشته این بود که رمان بزرگی بنویسند، به نظر می‌رسد هدف نسل جوان‌تر ساختن فیلم‌های بسیار خوب است. این کتاب در اصل به این قشر و کسان دیگری که روز به روز بیشتر به فیلم و رسانه‌های تصویری دیگر روی می‌آورند، تقدیم می‌شود. این کتاب طراحی شده تا تعداد سالهای کارآموزی کاهش پیدا کند و از کار نه‌چندان قابل‌انتکای جمع‌آوری تکه‌پاره‌های اطلاعات از این جا و آن جا و تدوین قواعد بنیادی روایت فیلم اجتناب شود. در این جا با نظریه‌ها مواجه نمی‌شوید، بلکه با حقایقی روبرو می‌شوید که طی دوره‌ای طولانی به وسیله فیلمسازان دنیا به محک آزمایش درآمده و ثابت شده‌اند و می‌توان فوراً آنها را در مورد هر فیلمی، اعمال کرد.

کار روی این کتاب تقریباً بیست سال طول کشیده و با حرفه‌شناسی ام که فیلمسازی است، همراه بوده است. امیدوارم سعی ناچیزم به کسانی که مانند مؤلف، کار خود را شروع کرده‌اند یا در کشورها و مناطقی دیگر، در شرف اقدام به آن هستند، کمک کند.

سن، ملیت یا زمینه رشد اجتماعی فاقد اهمیت است. آن چه مهم است، این است که شما چیزی برای گفتن دارید که می‌تواند و باید از طریق رسانه فیلم به روش خاص شما و با اصطلاحات ویژه شما بیان شود. بزرگ‌ترین فیلم‌های عصر ما هنوز ساخته نشده‌اند. بیاید بکوشیم یکی از کسانی باشیم که این فیلم‌ها را خواهند ساخت.

دانیل آریخن

مونت ویدئو، اروگوئه، ۱۹۷۵

سپاسگزاری

این کتاب جز به یاری مرکز سینمایی اروگوئه که کمک‌های بی‌شائبه‌ای به این طرح کرد و چند سال میزهای مونتاژ و دستگاه‌های نمایش را در اختیار مولف قرار داد، به وجود نمی‌آمد.

لوئیس البرت^۱ و نلسون پیتا^۲ بسیاری از فیلم‌هایی را که به وسیله مولف در این تحقیق مورد استفاده قرار گرفت، به دست آوردند و در اختیارم گذاشتند. مانوئل مارتینز کاریل^۳ از سینماتک اروگوئه نیز کمک کرد تا فیلم‌هایی برای دیدن و تجزیه و تحلیل فراهم شود. اخیراً جورج کالاسو^۴، خانم النا یوراسویچ^۵، راتول فرناندز مونتانس^۶ و میلتن سسی^۷ همکاری و پیشنهادات بسیاری داشتند. از صمیم دل از همه آنها سپاسگزارم.

دانیل آریخن

1. Luis Elbert

2. Nelson Pita

3. Manuel Martinez Carril

4. Jorge Calasso

5. Elena Iuracevich

6. Raul Fernandez Montans

7. Milton Cea

این کتاب تقدیم می شود به
دلمر لارنس دیوز که جرقه
اولیه را شعله ور ساخت و به
هکتور ماریو ریوندو^۹ که به
تلاش هایم جامعه عمل پوشاند .

د. آ.

8. Delmer Lawrence Daves

9. Hector Mario Ramondo

زبان فیلم به مثابه یک نظام ارتباط بصری

از درِ باز دفترم می توانم وسایل تدوین را ببینم که برای مونتاژ آخرین فیلم ما هفته ها مورد استفاده قرار گرفته اند. از پشت میز تحریر می توانم قسمتی از پرده میز مونتاژ را ببینم. در حال حاضر نقطه مستطیل شکل سفیدی بیش نیست. نقطه ای بی جان و تکه شیشه ای مات است. تحت تاثیر انگیزه ای ناگهانی از جا برمی خیزم و به اتاق می روم و در آن می ایستم و طوری که تا به حال سابقه نداشته، آن را از نظر می گذرانم. همه چیز آشنا است: قوطی های فیلم، جافیلمی های حاوی نوارهای سلولوئید، قیچی، فیلم چسبان و تعداد زیادی نوار فیلم که از قلاب های کوچکی آویزان است. طول بعضی از آنها از چند قاب تجاوز نمی کند، در حالی که بعضی دیگر چندین پا طول دارند و در جافیلمی رها شده اند.

یکی از نوارها را به تصادف برمی دارم و در موویلا می گذارم. چند سوییچ را فشار می دهم. فیلم به حرکت درمی آید و تصویری بر پرده کوچک پدیدار می شود. در کلیسایی بزرگ، مدرن و روحانی هستیم. دختری جوان و معصوم به سنوی ما می آید. با چشم او را تعقیب می کنیم تا این که شخص دیگری بر پرده ظاهر می شود. او بازیگری ملبس به لباس تیره رنگ فضانوردان است که کلاه عجیب و باشکوهی به سر دارد. از پشت ماسک و کلاه براق ایمنی اش فقط تصویر کلی تک چشم بی روح وی را می بینیم و در همین لحظه به انتهای نما می رسیم. بار دیگر پرده کوچک خالی می شود و فقط نوری چشمک زنان از پشت شیشه آن پرتو می افشاند.

آنچه را که دیده‌ام، صرفاً بخشی از واقعیت فیلمبرداری شده است، واقعیتی که به دقت در کنار هم نظم یافته و در برابر دوربین فیلمبرداری به اجرا درآمده است. فرآیند مشابهی بر دیگر نوارهای فیلم نیز ثبت است. در این جا، واقعیت به فریم‌های کوچکی تقسیم شده است. من این جا در اتاق تدوین ایستاده‌ام و به این جنبه کار فکر می‌کنم.

قطعه فیلم‌های منتخب، پس از ضبط روی فیلم توسط فیلمبردار، در لابراتوار با مواد شیمیایی شسته می‌شوند تا تصاویر بر- فیلم پایه- سلولوئید ثبت و کاملاً قابل رویت گردند. و چنین مقدراست که وقتی این تصاویر بر پرده موویلا یا سالن سینما یا هزاران دستگاه تلویزیونی کشور به نمایش درآیند، سایه‌هایی غیر قابل دسترس و الگوهای دائم‌التغیر نورانی محسوب شوند.

ما در چند هفته گذشته در این اتاق چه کرده‌ایم؟ با تکه‌هایی از زمان تثبیت شده و سایه‌ها و صداهایی که کنار هم نظم یافته، بازی کرده‌ایم تا داستانی را القاء کنیم و لحظاتی از حقیقت را به دست آوریم. سعی کرده‌ایم با برخی احساسات رابطه برقرار کنیم و در پی عوامل هدایت‌کننده‌ای باشیم که این تصاویر را به نیرویی مجهز سازد که توجه و حواس تماشاگری را که تا ابد برای ما ناشناخته خواهد ماند، جلب کنیم.

چگونه سعی کردیم این کار را انجام دهیم؟ جواب‌ها پیچیده و متکی به یکدیگرند. اما دانش حرفه ما بر مبنای واحدی استوار است که هم ثابت و هم متغیر است. تدوین یا مونتاژ واژه‌هایی هستند که برای توضیح این دانش به کار می‌روند و در ساده‌ترین مفهوم، کار ساده‌ای را تعریف می‌کنند: عمل به هم چسباندن دو نوار سلولوئید. این آخرین مرحله یک فرایند طولانی است. تدوین خوب از نگارش فیلمنامه شروع می‌شود که به قصد بازنمایی در مقابل وسیله ثبت- دوربین فیلمبرداری- نگاشته می‌شود. یادگیری این روند را از کجا شروع کنیم؟ سیر تکاملی آن چگونه بوده است؟ قواعد قابل شکستن آن کدامند؟

سرآغاز زبان فیلم

زبان فیلم وقتی پا به عرصه وجود گذاشت که فیلمسازان تمایز میان چسباندن بی منظور تصاویر کوتاهی از حالات مختلف عاطفی و ایده ای را که این زنجیره تصاویر می تواند منتقل کند، کشف کردند و متوجه شدند اگر دو نماد مختلف تلفیق شوند، به مفهوم جدیدی ارتقاء می یابند و مانند نظام های ارتباطی دیگر، شیوه نوی - یک به علاوه یک مساری است با سه - برای انتقال احساس، فکر، یا موضوع خاصی فراهم می کنند. نظریه پردازان دست به تجربه زدند. هیچ تابلوی راهنمایی وجود نداشت که آنها را به سوی زبانی که نیاز داشتند هدایت کند. بسیاری از مفاهیم پرورش یافته چنان انتزاعی و تجربیدی بودند که با واقعیت امر هیچ رابطه ای نداشتند. اما این فیلمسازان، با وجود خطاهای بسیار و کشف های غلط خود زحمت فراوانی کشیدند. اگر قرار باشد ارزشی در قواعد کار آنها بیابیم، این است که این قواعد محصول تجربه و گردآوری راه حل هایی است که با آزمون هر روزه این حرفه به دست آمده است. این قواعد برای آنها و برای حرفی که می خواسته اند بزنند، کارآمد بوده است. اشکالش نهفته در محدودیت کاربرد و عدم امکان تبدیل این قواعد به اصولی پایدار است. تعداد کمی از فیلمسازان توانایی داشته اند که فرایندهای ذهن خلاقه خود را به صورت نظریه تحلیلی و مکتوب توجیه عقلانی کنند.

تمام زبان ها نوعی قرارداد پذیرفته شده هستند. یک جامعه موافقت می کند یا می آموزد که برخی نمادها را با مفهومی یکسان برای هر عضو آن گروه تفسیر کند. داستان نویسان و اندیشمندان نخست باید نمادها و قواعد ترکیب آنها را بیاموزند. اما این چیزها همیشه به صورت حالتی از میدان مغناطیسی است. هنرمندان یا فیلسوف ها می توانند گروه را با معرفی نمادها یا قواعد جدید و حذف قواعد و نمادهای قدیمی تر تحت تاثیر قرار دهند. سینما با این روند مغایرتی ندارد.

تاریخ تکامل سینما - به عنوان رسانه ای متکی به ارتباط بصری - مستقیماً به توانایی زبان فیلم برای دخل و تصرف در واقعیت مربوط می شود، اما واقعیت

ذهنی دائماً در حال تغییر است و شکل دائم‌التغییر شناخت به حساب می‌آید. تدوین فیلم انعکاس حساسیت کاربر و هماهنگی وی با حال و هوای رایج این رسانه است.

انواع فیلمسازها

فرق بین صنعتگر و هنرمند خلاق این است که هنرمند جرأت ابتکار و تجربه و ابداع را دارد، از اشتباه نمی‌هراسد و از این رو همیشه در حال پیشرفت است، حال آن‌که صنعتگر بهترین قسمت‌های دانش به دست آمده هنرمند خلاق را به کار می‌گیرد و از تجربه امتناع می‌ورزد، و فقط زمانی ابداعات جدید را وارد مجموعه قواعد خود می‌کند که مورد قبول عامه قرار گرفته باشند.

هر دو نوع فیلمساز برای این حرفه لازم هستند. فیلم‌هایی که بین سال‌های ۱۹۱۰ تا ۱۹۴۰ ساخته می‌شدند، حاوی آثار فرهنگی غنی‌ای بودند که با اتکاء به آنها تجربه‌های «دیداری- شنیداری» مختلفی به محک آزمایش می‌خورد و محصولات سینمایی فراوانی برای مصرف عامه تولید می‌شد. احتمالاً این عامل نقش به‌سزایی در تکامل زبان فیلم داشته است. کار مداوم این صنعتگران تمهیداتی برای این صنعت فراهم کرد که در آن زمان انجام وظیفه کند و بعدها، مثل زمان حال، صنعت سالمی تداوم یابد و فرصت‌هایی در اختیار هنرمندان خلاق قرار دهد که به تجربه خویش ادامه دهند.

فیلم خوب، تنها محصول ابتکار و نوآوری نیست، بلکه ثمره شناخت دنیایی است که ارائه می‌دهد و تکنیک‌هایی که ایده‌ها را به‌طور مؤثر بیان می‌کنند.

شکل‌های بیانی فیلم

از لحاظ هنری تمام شکل‌های زبان فیلم مجاز هستند، مگر این‌که رسانه را به عنوان بازی پوچ فرم‌ها به کار گیریم. تماشاگر معاصر از استفاده مغلق و تجریدی از روایت فیلم متنفر است. او به دنبال بازنمایی واقعیت است، واقعیتی عینی، ذهنی یا تخیلی که زیر بار نشانه، رمز و نمادهایی غیرقابل فهم

مضمحل نشده باشد.

فیلم به مثابه رسانه، محدودیت‌های خاصی دارد. شما باید نقاط قوت و ضعف آن را درک کنید. کشمکش و حرکت رابطه‌ای نزدیک با روح این رسانه دارد. اما آرامش و امید و موضوعات بزرگ، همگی از ماهیتی ایستا برخوردار بوده، خدمت اندکی به رسانه فیلم می‌کنند. فکر و اندیشه به ویژه افکار تجریدی، در فیلم به وضوح و روشنی رمان قابل بیان نیست. این چیزها باید از طریق رفتار شخصیت‌ها، حیوانات یا اشیایی که دوربین ضبط می‌کند، به نمایش درآیند.

فیلم فقط ماحصل عینی کنش و واکنش ناشی از انگیزه، فکر یا آرزوی آدمی را نشان می‌دهد. زمانی رابرت فلاهرتی خاطرنشان کرد که: «شما در نویسندگی نمی‌توانید همان قدر که می‌گویید، بگویید، ولی اگر اعتقاد راسخ داشته باشید، هر چه بخواهید می‌توانید بگویید.»

حق با اوست.

تعریف اهدافمان

هدف یادداشت‌های بعدی بسیار ساده و احتمالاً بسیار مبهم است. تمام قواعد دستور زبان فیلم مدت مدیدی روی پرده سینما بوده‌اند. با وجود فواصل جغرافیایی متفاوت، توسط فیلمسازان گوناگونی چون کوروساوا در ژاپن، برگمن در سوئد، فللینی در ایتالیا و ساتیاجیت رای در هند به شیوه‌های مختلف به کار رفته‌اند. این فیلمسازها و فیلمسازان بی‌شمار دیگر همین مجموعه قواعد مشترک را به کار می‌برند تا مسایل خاص ناشی از روایت بصری یک داستان را حل و فصل کنند. این کتاب برای ضبط سیستماتیک راه حل این مسایل خاص است. ما با حرفه‌ای سر و کار داریم که مدام در معرض تغییر است. گذشت زمان ثابت کرده نمونه‌هایی که در این کتاب جمع‌آوری شده، مدت‌هاست به قوت خود باقی بوده و امید است بی‌تغییر بمانند.

ریچارد اس. کاهلنبرگ^۱، استاد مدرسه سینمایی آمریکا گفته است: «تا به

امروز دانشجوی سینما هیچ گاه این همه فرصت برای یادگیری حرفه سینما نداشته است. فیلم‌هایی که قبلاً ساخته می‌شدند، برای چند هفته به نمایش درمی‌آمدند و بعد بایگانی می‌شدند. اکنون، به شکرانه وجود تلویزیون آن فیلم‌ها در خانه به نمایش درمی‌آیند، گویی یک ماشین زمان نوستالژیک، دست‌اندرکاران فیلم را قادر به دیدن آثار استادان گذشته می‌کند. از آنجا که تلویزیون تاثیر و کارایی تصاویر را کاهش می‌دهد، آدم به سادگی می‌تواند تکنیک را بشناسد.

همچنین کاهلنبرگ خاطرنشان ساخته است: «بسیاری از فیلمسازان کار خود را از طریق بررسی فیلم‌های قدیمی آموخته‌اند. پیترباگدانویچ^۱ نمونه بارز این روش است.»

البته این کتاب نیز مانند هر نوشته دیگری در مورد یک مبحث عملی محدودیت دارد. آدم زبان فیلم را فقط با مثال یا با تجزیه و تحلیل آثار دیگران یاد نمی‌گیرد. تا زمانی که فیلم از زیر دست عبور نکند، آموزش خاتمه نمی‌یابد. دانش دیگران و تجربه شخصی، هر دو لازمه به دست آوردن مفهوم فیلم است. متأسفانه ما فقط می‌توانیم نیمه اول این کار را عرضه کنیم. امیدواریم کتاب شما را به گذراندن نیمه دوم نیز تشویق کند. بد نیست در این متن تفسیر زیر را که آنتونی هاروی^۲ - تدوینگر و کارگردان فیلم - در مصاحبه‌ای با مجله انگلیسی سایت‌اند ساوند اظهار کرده، مدنظر قرار دهید:

«همیشه بزرگ‌ترین ترس من این بوده که بسیار فن زده شوم. آدمی که روزهای پی‌درپی و سال‌های مداوم پشت میز مونتاز بنشیند، در خطر است که مقهور تکنیک‌ها شود، طوری که تکنیک‌ها همه چیز را تحت سلطه خود درآورند. اگر این اتفاق بیافتد، آدم تمام نکته‌های صحنه را از دست خواهد داد. البته، آدم باید تمام امکانات فنی را بشناسد، ولی باید آن قدر خوب بشناسد که جزء وجودش بشود نه به گونه‌ای که از این امکانات فنی برای تغییر و دگرگون کردن مواد خاصی که گرفته، استفاده کند.»

فیلمساز عاقل به نظر خویش وفادار است . این امر باید در درجه اول اهمیت باشد . پیچیدگی روندهای بینابینی که در برگردان نظر مولف به نوار سلولونید به کار می رود، نباید هنرمند خلاق را کور کند و نباید او را از برداشت شخصی و منحصر به فردش از درونمایه که انگیزه تمایل وی به استفاده از فیلم به مثابه یک نظام ارتباطی است، جدا سازد .

1. Richard S. Kahlenberg
2. Peter Bogdanovich
3. Anthony Harvey

اهمیت تدوین موازی

با وجود پیچیدگی دوربینِ فیلمبرداری به عنوان یک وسیله فنی و دانش تخصصی لازم برای به کارگیری آن، فیلمساز فقط باید آن را یک مکانیسم ثبت به حساب آورد؛ درست مانند قلم یا ماشین تحریر برای نویسنده. برای کنترل دوربین فیلمبرداری، فقط یک گروه متخصص لازم است. آنچه برای فیلمساز اهمیت دارد، همانا توانایی کنترل مفاهیم است.

وقتی این مفاهیم بر نوار فیلم تجسم یافت، باید به یکدیگر بچسبند. برای این منظور فیلمساز باید به اصول تدوین: پشت سرهم قرار گرفتن دو یا چند کانون توجه، انکاء کند. «تدوین موازی» یکی از معمول ترین شکل های مورد استفاده زبان فیلم است که در خدمت ارائه صریح و روشن خط سیرهای داستانی متضاد یا مربوط قرار می گیرد، به این صورت که به تناوب از یک کانون توجه به کانون توجه دیگر در آمد و شد است. استفاده از این تکنیک چنان رایج است که تماشاگر در تمام فیلم ها آن را مسلم فرض می گیرد. فیلمی که از به کارگیری این تکنیک اجتناب کند، تماشاگر را می آزارد، طوری که اگر به خود فشار بیاورد که دلیلی برای ناراحتی اش بیابد، نمی تواند جواب درستی به خود بدهد.

دو نوع اصلی تدوین موازی

برای تبیین تدوین موازی، توصیف کلی سکانس اول یک فیلم مشهور را به عنوان مثال می آوریم.

۱- فیلم دهمین قربانی^۱ اثر الیو پتری^۲ چنین شروع می شود: اورسلا

آندرسن^۲ در یکی از خیابان های نیویورک تحت تعقیب یک شکارچی (جورج ونگ^۳) است. ناگهان پلیس شکارچی را نگه می دارد تا کارت «مجاز قتل» او را چک کند.

۲- مردی در نمای درشت، شروع به توضیح می کند که شکار بزرگ چیست. در آینده ای نه چندان دور شهروندان کارت های «مجاز قتل» را به ضمانت دولت در دوتل با مرگ به کار می برند.

۳- فیلم به اورسلا آندرسن برمی گردد که در مکان های مختلف شهر نیویورک تحت تعقیب شکارچی است. شکارچی مدام به او شلیک می کند و هر بار تیرش به خطا می رود.

۴- بار دیگر مرد ناشناس در نمای درشت نشان داده می شود که درباره شکار بزرگ اطلاعات بیشتری می دهد.

۵- دوشیزه آندرسن سربه سر شکارچی می گذارد تا او کماکان شلیک کند و تیرهایش تمام شود.

۶- یک بار دیگر مرد ناشناس در نمای درشت ظاهر می شود و امتیازات موفقیت در ده تعقیب و گریز پی در پی را به ترتیب به عنوان شکارچی و قربانی برمی شمارد.

۷- اورسلا آندرسن، که تعقیب کننده اش فاصله کمی با او دارد، پا روی کاپوت یک سواری می گذارد، از روی نرده ای می پرد و به سرعت وارد «باشگاه مازوخیت ها» می شود.

۸- تعقیب کننده نیز پس از مکثی وارد باشگاه می شود. او به جمع آینده گرایان می پیوندد و از میان مشوقین نشسته می گذرد.

۹- یکی از مسئولین این مراسم (همان مردی که قبلاً در نمای درشت مکانیزم شکار بزرگ را توضیح می دهد)، رقاصی را معرفی می کند. او ظاهر می شود، و در حالی که نقابی به چهره و لباس آبی پولک دوزی شده به تن دارد، شروع به رقص می کند.

۱۰- شکارچی به تماشا می نشیند.

۱۱- رقاص از میان تماشاگران باشگاه می گذرد.

۱۲- شکارچی او را می نگرد.

در این سکانس دو نوع تدوین موازی یافت می شود. نخست، دو موقعیت مختلف به تناوب به تماشاگران ارائه می شود:

تعقیب و گریز در خیابان های نیویورک، و توضیح این که شکار بزرگ چیست.

هر خط داستانی به طور مستقل به پیش می رود، و با ظهور مجدد اطلاعات بیشتری عرضه می کند. در نماهای خارجی تعقیب و گریز (خط داستانی اول) متوجه می شویم که چیز عجیب و غریبی در جریان است. آن گاه می بینیم که چگونه قربانی، شکارچی را از روی اختیار (به اجبار) کنترل می کند. بعد می بینیم که چگونه این شکارچی را به مکانی از پیش تعیین شده می کشاند (بندهای ۱، ۳، ۵، ۷). نماهای درشت مسئول مراسم باشگاه (خط داستانی دوم) توضیح می دهد که شکار بزرگ چیست، برگزاری آن چگونه است، و امتیازات نجات در ده تعقیب و گریز متوالی کدام است (بندهای ۲، ۴، ۶). دوم، دو موقعیت مرتبط در مکانی واحد به تناوب در پی هم می آیند:

رقاص

و

شکارچی.

در باشگاه، الگوی تدوین موازی فیلم تغییر می کند و بر رابطه بین رقاص (چنانچه در بندهای ۹ و ۱۱ آمده)، که در واقع همان قربانی در لباس مبدل است و شکارچی گیج (که در بندهای ۸، ۱۰، ۱۲ نشان داده شد)، تمرکز می یابد.

ارتباط دادن دو خط داستانی یا دو شخصیت یا دو واقعه مختلف یا چند خط داستانی، چند شخصیت و چند واقعه، به عهده تدوین موازی است. این نوع

تدوین را می توان چنین تعریف کرد :

- ۱- خط سیر کنش های متقابل ، در فضایی واحد و نزدیک به هم هستند .
 - ۲- خط سیر کنش های متقابل ، دور از هم و در مکان های مختلفی قرار دارند و فقط انگیزه مشترکی آنها را به هم ربط می دهد .
- برای تدوین موازی نوع اول ، برخورد شکارچی و رقاص را می توان مثال زد . گفتگوی دو نفره - که هر شخصی به طور جداگانه مشاهده شود - در همین مقوله جای می گیرد .

تعقیب و گریز در خیابان های نیویورک که با توضیح مسئول برگزاری مراسم تداخل می یابد ، تدوین موازی نوع دوم به شمار می آید . رابطه آنها می تواند فوراً آشکار شود (مثل دو رقیب مسابقه اتومبیلرانی که به سوی هدف مشترکی حرکت می کنند) ، یا تا انتها به تاخیر افتد ، مثل نمونه مذکور که هویت سخنگو (مسئول برگزاری مراسم) از همان ابتدا با ظرافت از تماشاگر مخفی می ماند . این شخص حلقه پیوند دهنده دو خط سیر داستان است .

پیوند متقابل دو خط سیر داستانی در قالب الگوی تدوین موازی ، وابستگی دو جانبه ای به آنها می بخشد ، زیرا تماشاگر معمولی به این که از این تلفیق چنین نتیجه ای بگیرد ، شرطی شده است .

با این روش می توان اعمال قابل قیاس را بر پرده نشان داد . فیلم مستند گرایش به ایجاد ارتباط تصویری با تدوین آگاهانه چند واقعه در قالب الگوهای موازی دارد . به عنوان مثال چند ورزشکار خود را برای مسابقه در رشته های گوناگون ورزشی آماده می کنند ، مسابقه آغاز می شود و برخی از شرکت کنندگان می بازند . با مشاهده ورزشکاران در سه مرحله مختلف و دیدن متوالی آنها در هر مرحله ، رابطه «فضایی - زمانی» خاصی که مختص سینماست ، حاصل می شود .

کنش و واکنش

اگر داستانی برایمان تعریف کنند ، ناخودآگاه دو چیز را می خواهیم بدانیم :

ماجرای (کنش) چیست؟

و اشخاص درگیر چه واکنشی نسبت به آن ماجرا از خود نشان می دهند؟
اگر داستان گو از یاد ببرد که این دو مسیر را پی گیری کند، یا تماشاگر گیج می شود یا به اندازه کافی اطلاعات نمی گیرد. اگر شما داستان را حضوراً تعریف می کردید، تماشاگر موارد از قلم افتاده را از شما می پرسید و شما جواب می دادید.

اما داستان گویی روی پرده سینما عملی غیرحضور است، زیرا شما به ندرت تماشاگر را خواهید دید یا واکنش او را خواهید شنید. فیلم قبلاً چاپ شده و داستان غیرقابل تغییر است و اگر فراموش کرده باشید چیزی را بگویید، دیگر نمی توانید فیلم را متوقف و اطلاعات نگفته را بازگو کنید. اکثر قسمت های فیلم حاوی کنش و واکنشی در سرتاسر نما هستند. به این مثال که از دو نما تشکیل شده، دقت کنید:

نمای ۱ یک شکارچی تفنگش را از این سو به آن سو حرکت می دهد و شلیک می کند.

نمای ۲ پرنده ای در حال پرواز ناگهان تیر می خورد و می افتد.

نمای ۱ هدف گیری شکارچی را نشان می دهد (کنش)، و سپس شلیک می کند (واکنش). نمای ۲ پرنده در حال پرواز را نشان می دهد (کنش) و پروازش ناگهان قطع می شود (واکنش).

اما اگر نمای ۱ و ۲ را بدون دسته بندی کنش ها و واکنش ها نشان دهیم، تاثیرش آن اندازه نخواهد بود که آنها را به صورت زیر دسته بندی کنیم:

کنش

نمای ۱ شکارچی تفنگش را از این سمت به آن سمت حرکت می دهد و به خارج پرده نشانه می رود.

نمای ۲ پرنده ای در آسمان در حال پرواز است.

واکنش

نمای ۱ شکارچی شلیک می کند.

نمای ۲ پرنده تیر می خورد و می افتد.

به این طریق ما نخست قسمت های اطلاعاتی نماها را دسته بندی کرده ایم تا ما را قادر کند نتیجه را بسیار قابل فهم تر نشان دهیم. این تناوب نماها: نمای ۱- نمای ۲- نمای ۱- نمای ۲، به تدوین موازی معسوف است و فقط یکی از شکل های تدوین محسوب می شود. در این مثال فقط با دو خط سیر ماجرا سروکار داشتیم، اما برای موقعیت های مختلف می توان تعداد خط سیرهای ماجرا را افزایش داد.

دسته بندی کنش و واکنش را در کل ساختار فیلم می توان بسط داد. از پیوند دو نما گرفته تا الحاق دو یا چند سکانس، و حتی تا گستره وسیع ساختمان کل داستان تعمیم پذیر است.

نقطه اوج ها و درك آنها

روندی که برای پرداخت ماجرا تشریح شد، ما را مقید به انتخاب روندی می کند تا بتوانیم یک داستان سینمایی را از آب درآوریم. بنابراین فقط نقطه اوج های داستان بر پرده می آید و تمام وقایع یا کنش هایی که باعث افت داستان می شوند یا موضوع قابل توجه جدیدی اضافه نمی کنند، از روایت حذف می شوند.

انتخاب نقطه اوج ها تلویحاً کنترل زمان و حرکت را پیش رو می نهد. فیلمساز متبحر همواره در حال فشرده سازی یا گسترش زمان است، اما در عین حال توهم ارائه کل زمان واقعی را عرضه می کند؛ ممکن است یک حرکت به چند قسمت تقسیم شود و بر اساس معیاری پویا تحت کنترل قرار گیرد. تدوین، وحدت های قدیمی دراماتیک، یعنی وحدت زمان و مکان را درهم می ریزد. تماشاگر ناگهان از این جا به آن جا یا از حال به گذشته برده می شود در حالی که این همه را به طور کاملاً طبیعی می پذیرد.

منشاء این روند به زمانی برمی گردد که بشر برای نخستین بار زبان مکتوب را

ابداع کرد. اندیشه های مکتوب خواننده را مجبور کرد برای حصول معنا هر نماد گرافیکی را به طور منفرد تجزیه و تحلیل و مقایسه کند. همین استعداد تکامل یافته مقایسه و تجزیه و تحلیل آنی، ما را از انسان های نخستین، انسان هایی که با محیط خویش در وحدتی واقعی به سر می بردند و همیشه از کل آگاه بودند و قادر به کسب تجربه نبودند، متمایز می سازد. برای درك درست زبان بصری فیلم، بیننده باید تجربه یادگیری زبان مکتوب - علایم قراردادی ویژه اجتماع خود - را پشت سر گذاشته باشد. او با همین توانایی می تواند روش قراردادی پیوند تصاویر متحرك سینما را درك کند.

تا وقتی تسلسل کنش و واکنش وجود داشته باشد، برای تماشاگر درك ساختمان فیزیکی این زبان بصری لازم نیست تا بتواند آن را تعبیر کند. اما برای فیلمساز این الگوی کنش - واکنش است که تمام فرمولهای جایگزینی دوربین، ساختار سکانس و نیازهای تدوین را تعیین می کند.

تدوین موازی چگونه به دست می آید؟

تدوین موازی فیلم، برای پوشش یک نکته داستانی، با به کارگیری یکی از دو روش زیر حاصل می شود:

تک نماهای کوتاه و/ یا

نماهای اصلی طولانی.

اگر تک نماهای کوتاه به کار بروند، دو (یا چند) ماجرای مربوط به طور مجزا با استفاده از موقعیت های متفاوت دوربین پوشش داده می شوند.

این نماها طوری تدوین می شوند که دیدگاه را به تناوب از یک کنش به کنش دیگری منتقل کنند و به این ترتیب کل واقعه یا صحنه را با پیوند قطعات بسازند. هر نما و هر قطعه فیلم که مورد استفاده قرار گرفته است، لحظه برجسته ای از زنجیره کنش و واکنش هایی است که تمام خط سیرهای داستانی را دربرمی گیرد.

با این روش، کلیت واقعه فقط زمانی می تواند درك شود که نماها به یکدیگر

برش شوند. این مهم ترین فرق بین رویکرد متکی به تک نما و رویکرد وابسته به نمای اصلی است. نمای اصلی، همان گونه که از نامش پیداست، متکی به موقعیتی از دوربین است که تمامی واقعه از آن جا ضبط می شود. ممکن است در عمل دو یا سه موقعیت دوربین همزمان به کار رود تا چندین نمای اصلی تهیه شود. اگر بخش هایی از نمای اصلی برگزیده شود و به طور موازی تدوین گردد، می توان کل واقعه ضبط شده را با استفاده از بهترین یا مهم ترین قسمت هر یک از نماهای اصلی بازسازی کرد و منظره ای مقطع شبیه به روند تک نماهای کوتاه ارائه نمود. فیلمساز خوب یکی از این دو روش را به کار می برد. هر دو روش بسیار پویا هستند و نسبت به تک نمایی که صحنه را در یک برداشت ضبط می کند، امتیازهای بصری خاصی دارند.

چشم انداز وسیع تر

تدوین موازی فیلم برای کنش متقابل دو خط سیر داستان امکانات بیشتری نیز دارد. هرگاه درجه آگاهی مشترک بین شخصیت ها و داستان یا بین فیلم و تماشاگر متغیر باشد، تناوب (ماجرا) به این صورت خواهد بود:

۱- هر دو خط سیر داستانی به یکدیگر کمک می کنند و اطلاعاتی (به تناوب) عرضه می کنند که داستان را می سازد.

۲- در یک خط سیر، حرکت یا قصد ثابت می ماند در حالی که در خط سیر دیگر واکنش نسبت به حرکت تکراری خط سیر اول تغییر می کند.

۳- شخصیت ها در هر دو خط سیر داستانی از عمل گروه دیگری خبرند و فقط تماشاگر تمام موضوع را می بیند.

۴- اطلاعاتی که در هر دو خط سیر داستانی عرضه می شوند، ناقص هستند. شخصیت ها تمام حقایق را می دانند، اما تماشاگر عملاً در ابهام گذاشته می شود تا توجهش جلب شود.

تعیین این که کدام یک از این روش ها به کار برده شود، به عهده نویسنده فیلمنامه و فیلمساز است؛ اما موضوع این است که تدوین موازی بهترین شیوه

القای اطلاعات مورد نظر به تماشاگر است. دو عنصر مهم کنش و واکنش به تکمیل نمایش کمک خواهد کرد.

1. The Tenth Victim
2. Elio Petri
3. Ursula Andress
4. George Wang

تعریف ابزار بنیادی

تقریباً تمام فیلم‌ها داستان تعریف می‌کنند. در این فیلم‌ها معمولاً اشیاء و اشخاص واقعی روی نوار فیلم ضبط می‌شوند و با همان سرعت: ۲۴ قاب در ثانیه روی پرده جان می‌گیرند. بعضی اوقات این روند تغییر می‌یابد و طرح‌ها، الگوها، اشیاء، حیوانات و آدم‌ها هر چند با سرعت ۲۴ قاب در ثانیه بر پرده می‌افتند، اما با سرعت‌هایی احتمالاً بیش از صدها قاب در ثانیه یا با سرعت بسیار کم تا حد عکاسی قاب به قاب و با فواصل زمانی متغیری بین هر دو نوردهی، ضبط می‌شوند.

شکل‌های سینمایی زیر را می‌توانیم در دسته اول جای دهیم:

فیلم خبری

فیلم مستند

فیلم داستانی

تمام فیلم‌هایی را که از لحاظ تکنیک‌های ضبط تغییر بسیار محسوسی لازم دارند، در دسته دوم جای می‌دهیم. این گروه دوم دربرگیرنده موارد زیر است:

انیمیشن

عروسکی

عکاسی قاب به قاب از اشیاء، گیاهان، حیوانات یا انسان.

ما در این جا به طور اخص به تکنیک‌های سینمایی مربوط به سه نوع دسته

اول می‌پردازیم.

فیلم خبری

سعی سازنده فیلم خبری آن است که عمل یا واقعه تکرارناپذیری را ثبت کند. فیلمساز حداقل کنترل را بر حادثه مزبور دارد. او ناظری است با یک وسیله ضبط کننده تصویر. فیلم خبری در خام ترین شکل خود یک رشته نمای بی ارتباط است که قسمت هایی از کل حادثه را ثبت می کند. اگر این فیلم به همین شکل بر پرده افتد، آشفتگی کاملی را به نمایش می گذارد. خیلی چیزها از قلم افتاده، اما راوی می تواند این مجموعه را انسجام دهد. اگر این نماها به وسیله نماهایی از ناظرین حادثه که از خود واکنش نشان می دهند، پل زده شود، به یک مرحله متعادل رسیده ایم. این امر رابطه ای مبتنی بر کنش - واکنش ایجاد می کند. تماشاگر این رابطه را می پذیرد، هرچند آگاه است که حادثه ای ناقص را تماشا می کند.

کامل ترین شیوه ضبط فیلم با استفاده از یک یا چند دوربین اتوماتیک همگام با یک ضبط صوت صورت می گیرد که تمام واقعه را خواه جذاب و خواه خسته کننده، مثل برخی فیلم های «سینما حقیقت»، ضبط می کند.

اما در سینما، چیزی به عنوان جای ایده آل دوربین که موقعیتی دراماتیک را کاملاً و بدون نقص دربرگیرد، وجود ندارد. مسئولین مربوطه باید جای دوربین، ارتفاع، لنز و مقدار نور را انتخاب کنند. همه این موارد ما را به سازش می کشانند و انتخابی غیرقابل اجتناب به ما تحمیل می شود. و تازه در این شرایط است که بعضی ها به شیوه دقیقاً مشابهی یک موقعیت را پوشش می دهند.

فیلم مستند

قالب فیلم مستند، گونه های دیگری را مطرح می کند. اکثر فیلم های مستند نه با یک واقعه خاص، بلکه با زنجیره حوادثی که در اثر انگیزه مشترکی رخ می دهند، سروکار دارند. وقتی این دستمایه به نمایش درمی آید، متوجه می شویم که نظم و ترتیب واقعی رویدادها دستخوش تغییر شده است. علل مختلفی ممکن است دخیل باشند، از جمله علت های زیر:

الف. چندین موقعیت که به یک محرك واحد پاسخ می دهند، در فصل واحدی دسته بندی می شوند. اگر ماهیت محرك عوض شود، سوژه ها در فصل دیگری دسته بندی خواهند شد. ممکن است هر سوژه خاص به علت واکنش پیاپی نسبت به زنجیره محرك ها فیلمبرداری شده باشد، اما اکنون اعمال و حرکات سوژه تقسیم و طبقه بندی رفتاری تدوین شود تا به این ترتیب تداوم زمان واقعی درهم ریخته، توالی اندیشه به دست آید.

ب. ضبط مستقیم حادثه قطع می شود تا توضیحی با ماهیت متمایزی در آن گنجانده شود. به عنوان مثال: طرح های انیمیشن برای نشان دادن روندی که با عناصر واقعی غیر قابل فیلمبرداری است.

ج. رشته وقایع به صورت الگوهای مختلف یا به ترتیب دیگری تکرار می شوند تا راه حل ها و روش های مختلف مورد تفحص قرار گیرند.

این فهرست می تواند ادامه یابد. اما یک امر کماکان به قوت خود باقی می ماند و آن این که موضوعات باید منظم شوند تا در بهترین حالت ارائه شوند و غالباً یک رویداد باید جلوی دوربین تکرار شود تا بتوان چندین بار از آن فیلمبرداری کرد. تکرار به معنی بازسازی است. در یک جمله: دستکاری لازم است.

ما در رویداد دست می بریم و تکنیکی را انتخاب می کنیم تا دخالت ما را با واقعیت درهم پیچد. نتیجه حاصل ما را در مرز فیلم داستانی قرار می دهد.

فیلم داستانی

بسیاری از فیلم های مستند با استفاده از یک روش دوگانه، واقعیت محض را با داستان دقیق نوشته شده ای تحریف می کنند. این جمله ما را به شکل نهایی فیلم رهنمون می شود: فیلم صد درصد داستانی. در این جا نیز حوادث واقعی هستند، اما به خواست خود می توان هر چند بار که لازم است آن را تکرار کرد تا مفهوم دقیق رفتار یا بازی مورد نظر از یک یا چند زاویه ثبت شود. تمام شرایط و امکانات به نفع زاویه های دوربین طراحی می شود و به اجرا در می آید. هدف

نهایی تقلید از واقعیت است. در واقع، آنچه می بینیم نسخه غنی تری از واقعیت است. البته در این مورد دیدگاه واحدی وجود ندارد؛ دیدگاه های مختلفی وجود دارد مبتنی بر این که هیچ کس در زندگی نمی تواند به آن هدف دست پیدا کند. در مجموع، بازسازی واقعیت رایج ترین فرم فیلم است.

ممکن است داستان فیلم از قبل طراحی شده یا طراحی نشده باشد. تکنیک هایی در این جا مورد بررسی قرار می گیرند عمدتاً به رویکرد داستان طراحی شده مربوط می شوند. در این تکنیک ها، وقایع طی زنجیره ای از ماجراهای مرتبط و منظم انتخاب و صحنه پردازی می شوند. وقایع طراحی نشده باید به شیوه ای پرداخت شوند که بتوانند با صحنه های طراحی شده ادغام گردند.

سه نوع صحنه

داستان فیلم ساختاری دارد که صحنه به صحنه از طریق بیان یک موقعیت و از طریق تکامل کشمکش تا نقطه اوجی که نمایش را به پایان می برد، پیش می رود. تمام صحنه ها در یکی از سه مقوله زیر جای می گیرند:

۱- صحنه های گفتگو دار بدون کنش.

۲- صحنه های گفتگو دار کنش دار.

۳- صحنه های کنش دار بدون گفتگو.

البته این دسته بندی بسیار ساده است. ممکن است بازیگران بی آن که حرکت کنند، حرف بزنند، اما در وسیله نقلیه در حال حرکتی باشند و دوربین با آنها حرکت کند. اگر بازیگران در حین ردوبدل گفتگو حرکت کنند، دوربین می تواند ثابت بماند یا با آنها حرکت کند. در نمونه سوم صدای یک راوی یا افکار درونی شخصیت می تواند حرکت فاقد گفتگوی درون قاب را همراهی کند. از این گذشته، تمام تکنیک ها را می توان در صحنه واحدی به کار برد. اما برای بررسی و مطالعه قواعد دستور زبان فیلم این دسته بندی ضروری است.

عناصر دستور زبان فیلم

برای این که صحنه های فیلمنامه را به تصویر برگردانیم، تمام قواعد باید در خدمت دو هدف زیر باشند:

- ۱- باید فیلمی بگیریم که بتوانیم بعد به صورت تداومی آن را پیوند دهیم.
- ۲- برای مشکلات تدوینی که در موقعیت های مختلفی پیش می آیند، به راه حل هایی نیاز داریم.

برای دستیابی به این هدف باید دو چیز را در نظر بگیریم:

- ۱- فاصله هایی که از آن واقعه را ضبط می کنیم.
 - ۲- حرکت سوژه هایی که آن حادثه را به وجود می آورند.
- با انتخاب فاصله، آنچه را که تماشاگر می بیند، اعم از تعداد بازیگران و اشیاء، در نماهای مختلف کنترل می کنیم. نکات یا لحظات برجسته داستان با نزدیک یا دور شدن از سوژه اصلی قابل کنترل است.
- با استفاده از راه حل دوم و بی این که مانع آزادی حرکت بازیگران شویم، تا حدودی فرآیند این حرکت را کنترل می کنیم.

نما

اجازه بدهید که ابزار دستور زبان فیلم را مشخص کنیم. در درجه اول نما را داریم.

طول هر نما با مقدار فیلمی که دوربین جا می گیرد، محدود می شود؛ یعنی چهار، ده یا سی و سه دقیقه. هر نما را می توان بدون قطع به کار برد یا به قطعات کوچک تری خرد کرد تا نماهای دیگری در آن میان برش شود. هر واقعه بازسازی شده می تواند به کرات - کلاً یا بعضاً - از یک یا چند زاویه مختلف فیلمبرداری شود. به طور کلی، اگر صحنه بسیار خوب از آب درنیاید، از یک زاویه واحد نماهای مکرری برداشت می شود. از تغییر زاویه دوربین آگاهانه تر استفاده می شود تا دست تدوینگر برای برش موازی باز باشد.

حرکت

دوربین طی یک نما می تواند ثابت بماند، پن (حرکت افقی) کند، تیلت

(حرکت محوری به بالا یا پایین) انجام دهد یا روی یک وسیله متحرک نصب شده و با سرعت های گوناگون تراولینگ کند.

دوربین می تواند حوادث ساده یا پیچیده را ضبط کند. می تواند برای کمک به ماجرا جابه جا شود. و همه این اعمال را می تواند از فواصل مختلف انجام دهد. این فاصله ها را می توان یا به طور فیزیکی یا به کمک لنت های مختلف به دست آورد.

فاصله ها

تقسیم بندی فاصله بین دوربین و سوژه را می توان تا بی نهایت ادامه داد. تجربه عملی به ما آموخته که پنج فاصله بنیادی مشخص وجود دارد. این فاصله ها به صورت زیر هستند:

نمای درشت^۱

نمای نزدیک^۲

نمای متوسط^۳

نمای کامل^۴

نمای دور^۵

با این وجود، این نامگذاری ها فاصله مترازی ثابتی را مشخص نمی کنند. این اصطلاحات کاملاً انعطاف پذیرند و عمدتاً با مفاهیم سر و کار دارند. بدیهی است فاصله بین دوربین و سوژه در نمای نزدیک یک خانه و نمای نزدیک یک آدم قرق دارد.

شکل های ۱ تا ۵ پهنه ای را که هر یک از موقعیت های دوربین در بر می گیرد، نشان می دهند.

تجربه مشخص کرده که پیکر انسان نقاط برش خاصی دارد که ترکیب بندی خوش آیندی به دست می دهد؛ خواه یک نفر روی پرده به نمایش درآید یا چند نفر نمایش داده شوند.

این نقاط برش عبارتند از:

زیر بغل

زیر سینه

زیر کمر

زیر محل اتصال دوران

زیر زانو.

اگر نمای کامل پیکر انسان قاب بندی شود، پای سوژه باید در کادر باشد. برش بالاتر از قوزک پا ترکیب بندی خوش آیندی به دست نخواهد داد. شکل ۶ نقاط برشی مختلف را نشان می دهد.

انواع تدوین

برای تدوین یک صحنه سه شیوه بنیادی وجود دارد:

۱- یک نمای اصلی تمام صحنه را ثبت کند. برای اجتناب از یکنواختی صحنه تکنیک های مختلفی برای تدوین «درون نما» (قاب یا دوربین) وجود دارد.

۲- یک نمای اصلی با برداشت های کوتاه ترمیان برش شود. این برداشت ها بخش هایی از صحنه را از فواصل مختلف در بر می گیرند یا سوژه را در مکانی دیگر معرفی می کنند. میان برش زدن در نمای اصلی برای تأکید بر پاساژهای کلیدی صحنه به کار می رود.

۳- دو یا چند نمای اصلی به طور موازی به هم پیوند شوند. در این صورت دیدگاه ما پی در پی از یک نما به نمای بعدی تغییر می کند.

با استفاده از یک یا از تمام روش های فوق می توانیم سکانس را به وجود آوریم. سکانس، عبارت است از یک صحنه یا یک رشته صحنه مرتبط که تداوم زمانی و مکانی داشته باشند. معمولاً یک سکانس شروع، میان و پایان دارد. پایان یا روی نقطه اوج یا نقطه افت یا لحظه افت کشش داستانی صورت می گیرد.

نقطه گذاری بصری

سکانس ها با دو نوع نقطه گذاری به یکدیگر پیوند می شوند:

۱- برش مستقیم

۲- جلوه های اپتیک .

در برش مستقیم انتقال از لحاظ بصری خشن است . روش های مختلف دستیابی به این نوع انتقال بعداً مورد بررسی قرار خواهند گرفت . انتقال با جلوه های اپتیک را می توان با ناپدید شدن^۴ ، پدیداری^۵ ، دیزالو^۶ و روبش^۷ انجام داد تا انتقال بصری همواری به دست آید .



شکل ۱- نمای درشت



شکل ۲- نمای نزدیک

انطباق صحنه

در انطباق صحنه ها باید سه شرط زیر برقرار باشد و ضروری است که :

۱- مکان

۲- حرکت

۳- نگاه

منطبق باشند .

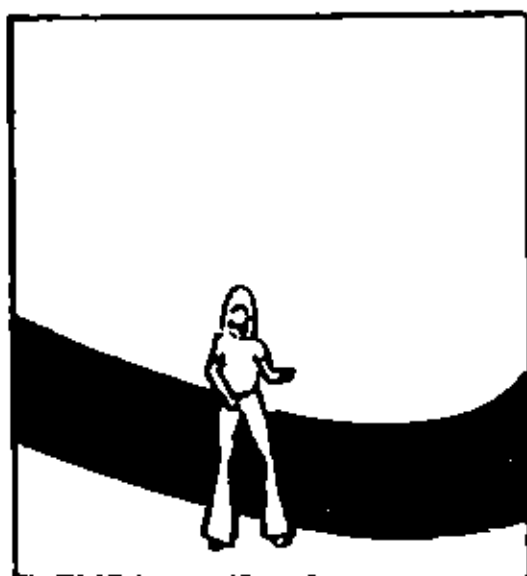
پرده سینما یک پهنه ثابت است . اگر بازیگر در سمت چپ پرده در نمای کامل نشان داده شود، در صورتی که به نمای درشتی که بر همان محور بصری



شکل ۳ - نمای متوسط



شکل ۴ - نمای کامل



شکل ۵ - نمای دور

قرار دارد، برش دهیم، باز هم بازیگر باید در همان سمت باقی بماند. اگر قانون انطباق مکان، مورد توجه قرار نگیرد، پرش های بصری وحشتناکی روی پرده ایجاد خواهد شد، طوری که تماشاگر باید به سرعت توجهش را از یک قسمت به قسمت دیگر معطوف کند تا شخصیت مورد نظر را مکان یابی کند. این امر هم تماشاگر را می آزارد هم او را از فیلم به بیرون پرت می کند. به تماشاگر باید فرصت داد که بتواند نماها را راحت دنبال کند تا بر داستان متمرکز بماند (شکل ۷).



شکل ۶- انواع نماها

نمای بسیار درشت

نمای نیمه درشت

نمای از کمر

نمای متوسط

نمای از زانو

برای این منظور معمولاً پرده سینما به دو یا سه قسمت عمودی که بازیگران اصلی در آن قرار می گیرند، تقسیم می شود. کلیه انطباق های مکانی در یکی از این قسمت ها یا در تمام آنها صورت می گیرد.

انطباق حرکت مبنای منطقی مشابهی دارد. جهت حرکت باید در دو نمای پیاپی که حرکت تداومی یک بازیگر را ضبط می کنند، یکسان باشد، در غیر این صورت تماشاگر در مورد جهت فرض شده حرکت بازیگر سردرگم خواهد شد (شکل ۸).

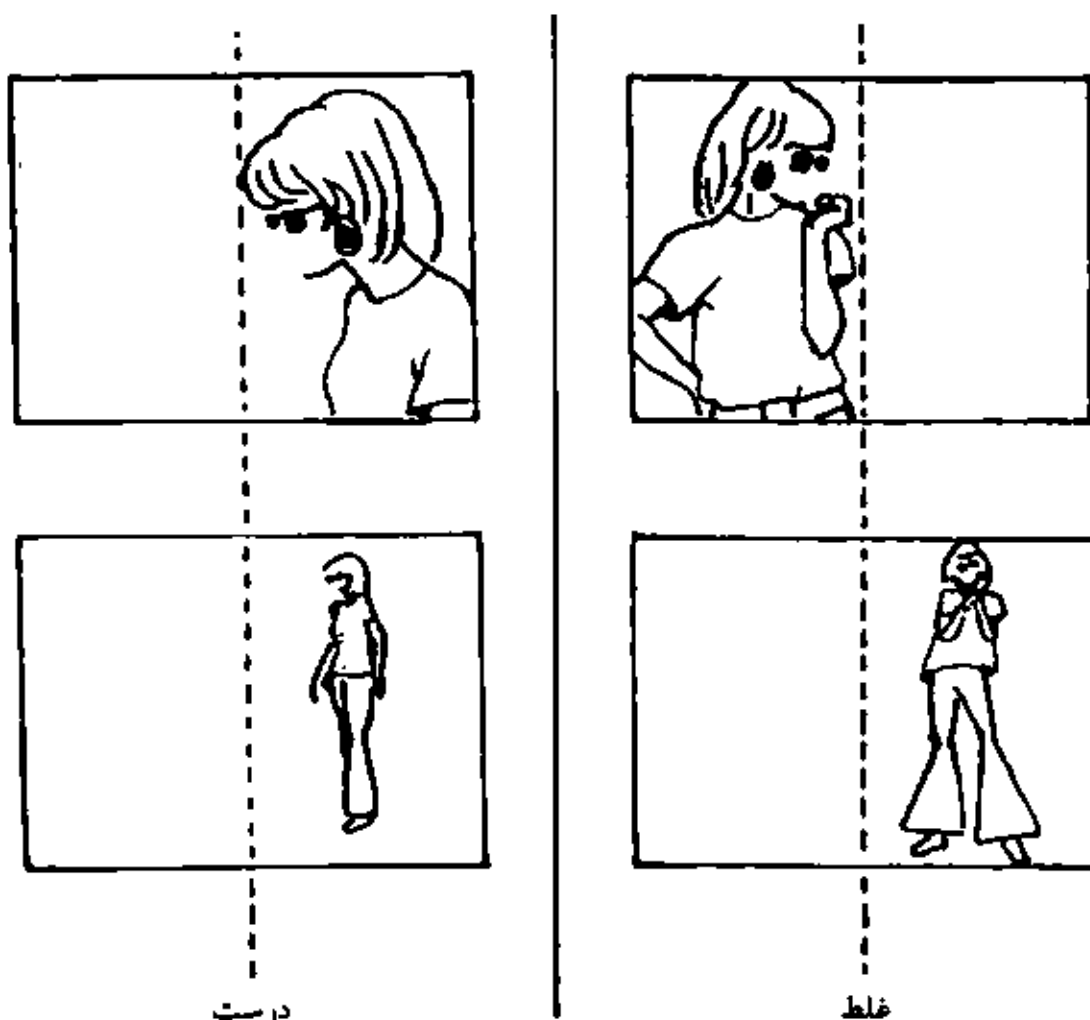
انطباق نگاه شرط سومی است که در حین چسباندن دو نمایی که در آنها یک یا چند بازیگر حضور دارند، باید در نظر گرفته شود. نگاه های منطبق روی پرده

سینما همیشه در دو جهت متضاد دیده می شوند. همان طور که در شکل ۹ می بینید، دو سوژه ای که به هم نگاه می کنند، در دو جهت مخالف این کار را انجام می دهند.

اگر بازیگران در دو نمای جداگانه گرفته شوند، برای تداوم بصری مناسب، تضاد جهت باید رعایت شود.

اگر بازیگران در هر دو نما به یک جهت نگاه کنند، به طور منطقی باید به شخص یا شیء سومی بنگرند نه به خودشان. شکل ۱۱ این حالت را نشان می دهد.

بدون وجود این تضاد نگاه ها، صحنه ها ضعیف و گاهی بی معنی از آب



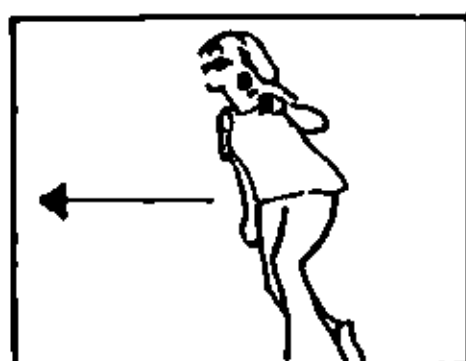
شکل ۷- وقتی از یک نما به نمای دیگر برش می دهیم، در حالت های همادی سوژه اصلی صحنه باید مثل شکل سمت چپ در همان جای قاب باقی بماند.

درمی آیند.

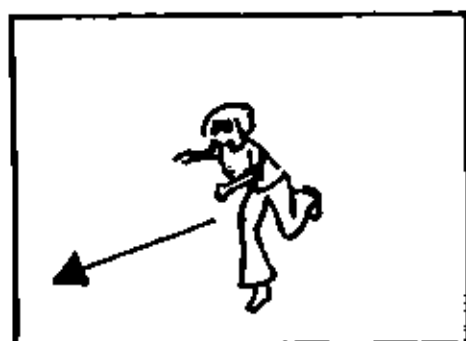
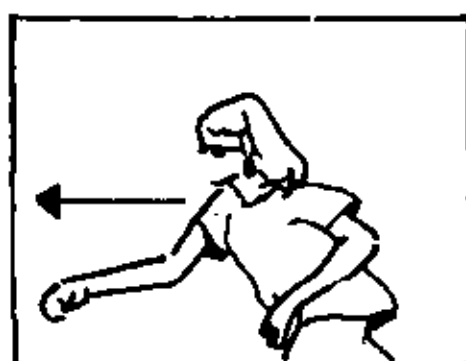
نگاه های متضاد

ایجاد و حفظ تضاد دایمی نگاه دو بازیگر را به سادگی می توان به دست آورد. تنها شرط لازم این است که روبه روی هم قرار گیرند. فاصله واقعی میان آنها اهمیتی ندارد. اگر یکی از بازیگران به موقعیتی برود که از آن جا پشت به همبازیش داشته باشد، تضاد نگاه ها در صورتی حفظ خواهد شد که او به تناوب از سرشانه به بازیگر دیگر نگاه کند یا پس از مکشی رو برگرداند تا بار دیگر

درست

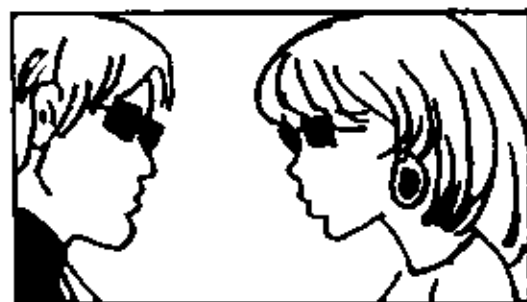


غلط

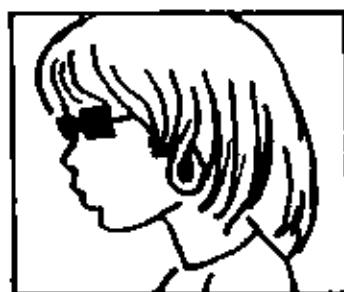


شکل ۸- در شکل سمت چپ هم شکل حرکت مشابه است و هم جهت حرکت. در نتیجه تماشاگر به راحتی حرکت سوژه را دنبال می کند. اما اگر جهت حرکت ناگهان در نمای دوم معکوس شود، سردرگمی خاصی چون «سوژه به کدام طرف در حرکت است» ایجاد خواهد شد.

روبه روی طرف صحبتش قرار گیرد. در یک گروه سه نفره همیشه یکی از بازیگران مورد توجه است. وقتی یکی از بازیگران صحبت می کند، دو نفر دیگر

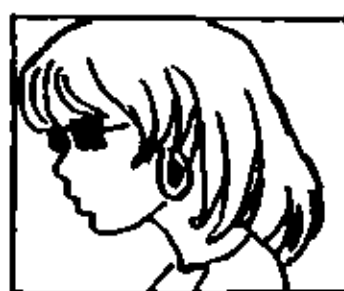


شکل ۹- وقتی دو نفر روبروی هم قرار بگیرند، نگاه آنها در دو جهت متضاد خواهد بود. به او می‌نگرند. به محض انتقال کانون توجه، یکی از بازیگران به کانون توجه جدید می‌نگرد و تغییر روشن و موثری برای پیروی تماشاگر به وجود می‌آورد. به شکل ۱۲ نگاه کنید.



شکل ۱۰- اگر دو بازیگر در دو نمای جداگانه قرار گیرند، نگاه آنها باید در دو جهت متضاد باشد.

در حالت اول شکل ۱۲، توجه به بازیگر الف معطوف است در حالت دوم بازیگر ج مورد توجه است. ما باید هادی توجه - در این مورد سوژه ب - را ببینیم که سرش را از یک سمت به سمت دیگر حرکت می‌دهد و تماشاگر را راهنمایی



شکل ۱۱- وقتی هر دو بازیگر به یک جهت می‌نگرند، به یکدیگر نگاه نمی‌کنند، بلکه به شخص یا شیء دیگری می‌نگرند.

می‌کند تا تغییر کانون توجه از الف به ج را دنبال کند.

اگر هر یک از بازیگران را هم در نمای مستقل بگیریم، همین امر رخ خواهد

داد. توجه به یک صحنه در صورتی مغشوش می شود که بگذاریم بازیگران به جاهای غلطی - به یک یا چند جهت - بنگرند. ما باید تماشاگر را هدایت کنیم نه سردرگم (شکل ۱۳).

کانون توجه به تناوب عوض می شود

وقتی فرار است گروه بزرگی را نشان دهیم، دو حالت پیش می آید:

- ۱- توجه تمام بازیگران به شخصیت اصلی است و اگر کانون توجه عوض شود، همگی به اتفاق توجه خود را به کانون توجه بعدی معطوف می کنند.
- ۲- گروه های مختلفی در صحنه هستند. هر گروه دارای دو کانون توجه اصلی است. گروه مهم تر انتخاب می شود.



شکل ۱۲- بازیگر ب به عنوان هادی توجه عمل می کند و توجه را از الف به ج برمی گرداند. او این تغییر را با حرکت سر از یک بازیگر به بازیگر دیگر نشان می دهد.

در مورد اول دو سوژه کانون توجه گروه محسوب می شوند. توجه تماشاگر (و توجه بقیه بازیگران روی پرده) از یکی به دیگری معطوف می شود و دوباره به

اولی برمی گردد. بازیگرانی که حرف نمی زنند، هادی توجه به حساب می آیند. آنها همگی به بازیگر موردتوجه می نگرند و با تغییر کانون توجه نگاهشان را



درست



غلط

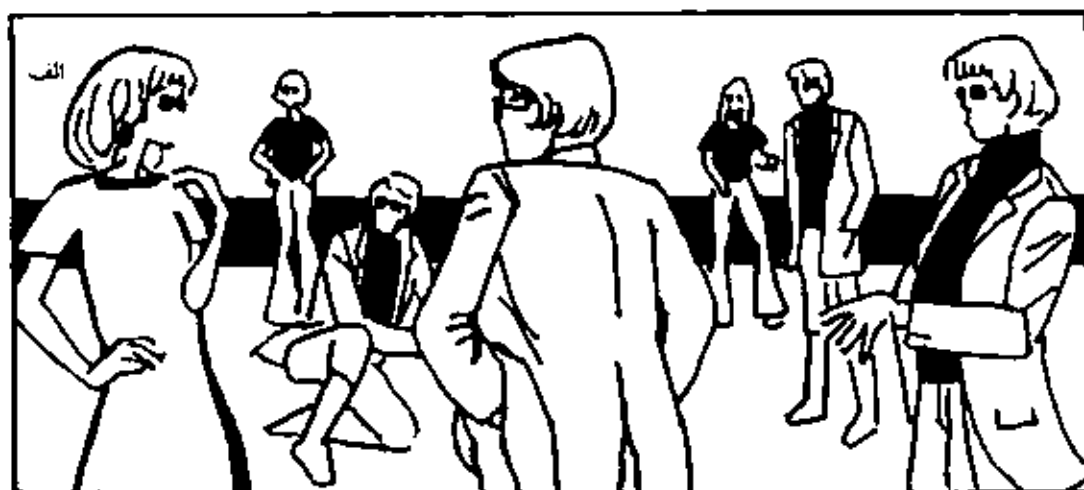
شکل ۱۳- در شکل سمت چپ هر دو بازیگر به شخص واقع در پیشزمینه توجه دارند که از این رو شخصیت مسلط به شمار می رود. در شکل سمت راست، بازیگر ب به جهت دیگری می نگرد و حواس تماشاگر را پرت می کند. تماشاگر هم باید انتخاب کند هم نمی تواند. بازیگر ج مهم است یا چیزی خارج از قاب او را به هیجان آورده است؟ تماشاگر نمی تواند تعیین کند.

معطوف به بازیگر دیگر می کنند. گاهی برای جلوگیری از یکنواختی انتقال مدام بین دو نقطه خاص، بخصوص در صحنه های طولانی که از یک زاویه خاص برداشت می شوند، کانون توجه سومی نیز معرفی می شود.

در دومین موقعیت مذکور دو روش می توان به کار برد. در هر دو موقعیت، گروه مسلط تقریباً همیشه نزدیک دوربین قرار می گیرد.

در روش اول، دو، سه یا چند گروه ثابت روی پرده قاب بندی می شوند و گروهی که مورد علاقه ماست، نزدیک دوربین قرار می گیرد.

گروه های دیگر در پسزمینه استقرار می یابند و همگی دایره های بسته توجه و مستقل از یکدیگر را ارائه می کنند.

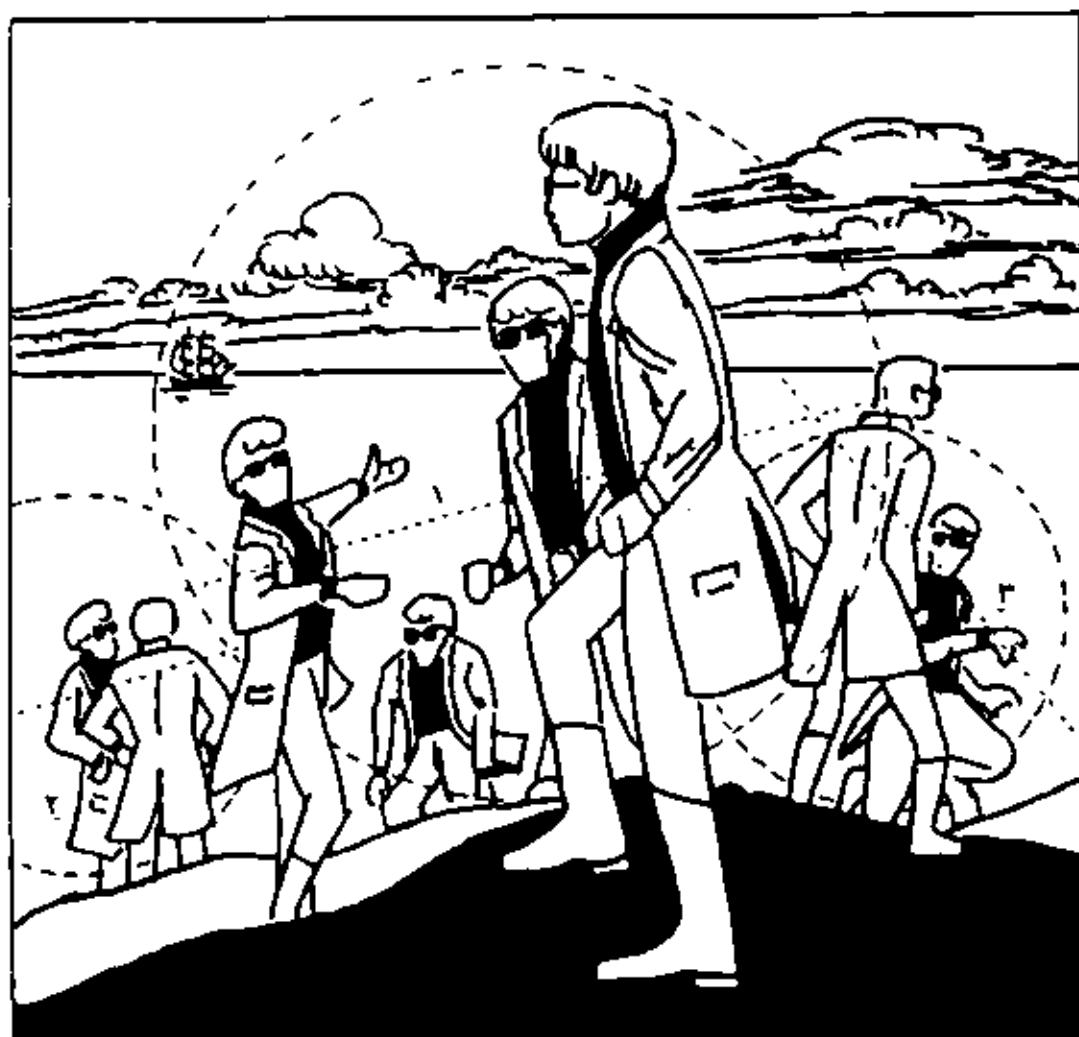


شکل ۱۴- در این جا گروه بزرگی دیده می شود که توجه خود را از الف به ز معطوف می کند. این دو بازیگر کانون مورد توجه گروه به حساب می آیند و بازیگران ساکت با جهت نگاهشان تعیین می کنند که در یک آن کدام یک از آن دو مسلط است.

از نظر منطقی گروهی که کمترین فاصله را با ما دارد، توجه آتی ما را به خود جلب می کند، اما در عین حال ما از وجود گروه های دیگر نیز آگاهییم و اگر ناگهان حذف شوند، متوجه خواهیم شد.

برای تاکید بر موقعیت پیشزمینه، می توان گروه های دیگر را واداشت که در یک لحظه خاص دراماتیک دایره بسته مورد توجه را در هم بشکنند و رو برگردانند و به گروه پیشزمینه نگاه کنند.

روش دوم حالت دیگری را مطرح می کند: گروه پیشزمینه ثابت می ماند، اما گروه های فرعی پسزمینه در طول پرده حرکت می کنند. چنین حرکاتی می تواند رفت و آمد ماشین ها در خیابان یا حرکت رقاصان در یک سالن رقص



شکل ۱۵- وقتی چند گروه در صحنه باشند، گروه نزدیک تر به دوربین، گروه مسلط خواهد بود باشد.

این حرکات ها باید ناپیدا باشند، در غیر این صورت ماجرای پیشزمینه را خراب خواهند کرد.

1. Close up
2. Close shot
3. Medium shot
4. Full shot
5. Long shot
6. Fade out
7. Fade in
8. Dissolve (بامگدازی)
9. Wipe

اصل مثلث

موقعیت های بنیادی بدن

تمام صحنه های گفتگو دار دو بازیگر محوری دارند. این دو بازیگر محوری مسلط در صحنه را می توان به شکل خطی و در قالب یکی از دو آرایش زیر میزانشن داد:

الف) میزانشن در طول یک خط مستقیم.

ب) میزانشن به صورت زاویه قائمه.

شکل ۱ این مطلب را نشان می دهد.

در چارچوب این دو میزانشن و در طی مکالمه دو بازیگر می توان چهار رابطه برای آنها فرض کرد.

۱- بازیگران روبه روی هم قرار داشته باشند.

۲- بازیگران پهلو به پهلو می ایستند.

۳- یکی از بازیگران پشت به دیگری داشته باشد.

۴- بازیگران پشت به پشت هم قرار گیرند.

بدن انسان می تواند یکی از حالت های زیر را داشته باشد:

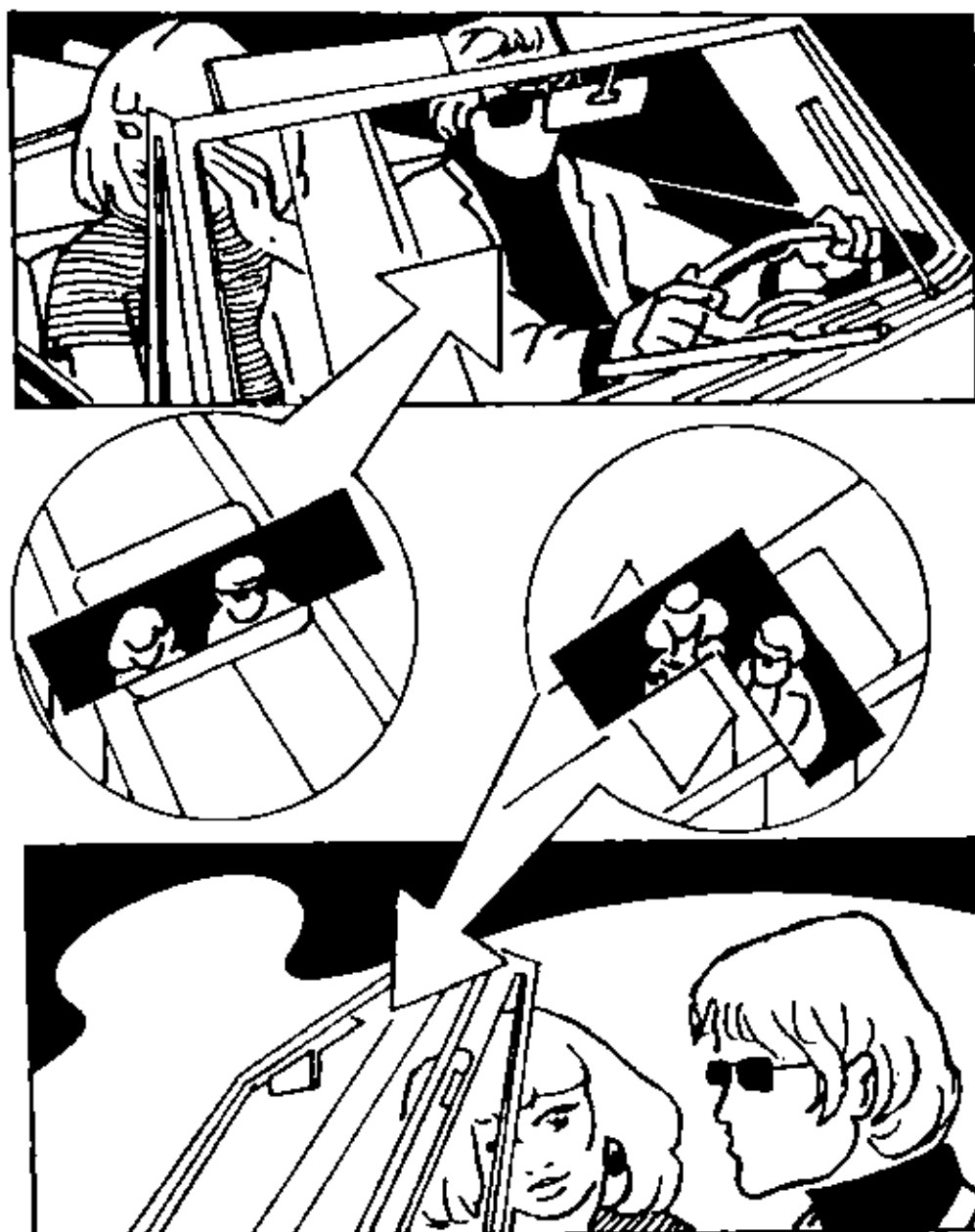
۱- دراز کشیدن (روبه بالا یا روبه پایین یا به پهلو).

۲- زانو زدن (تنه و ستون فقرات راست بماند یا باسن روی پاشنه پا اتکاء کند

یا به جلو خم شده و آرنج ها روی زمین باشند).

۳- نشستن (از حالت چمباتمه تا هر ارتفاعی که وسیله مورد اتکای بدن

فراهم می کند).

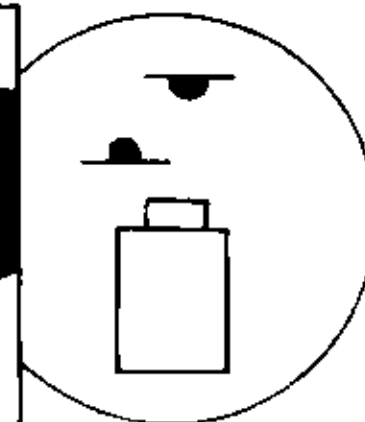
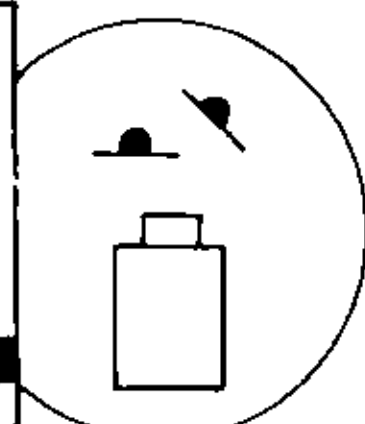
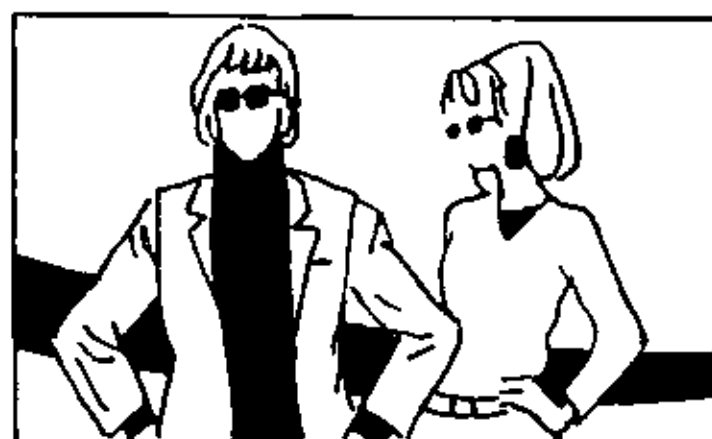
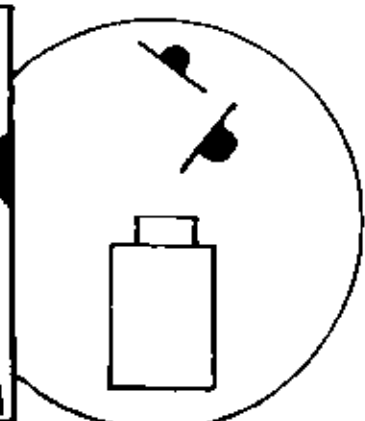
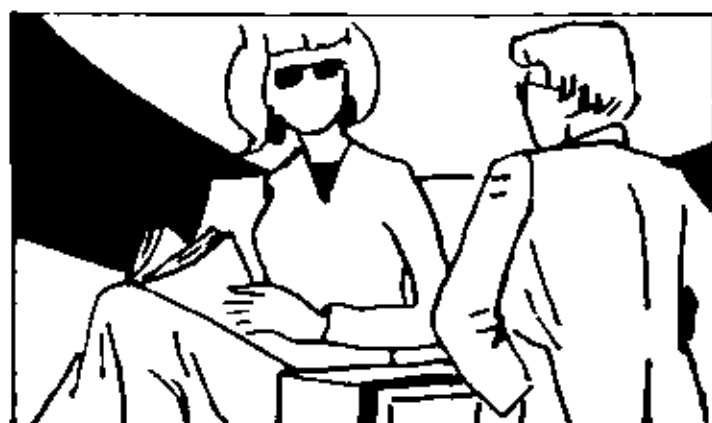
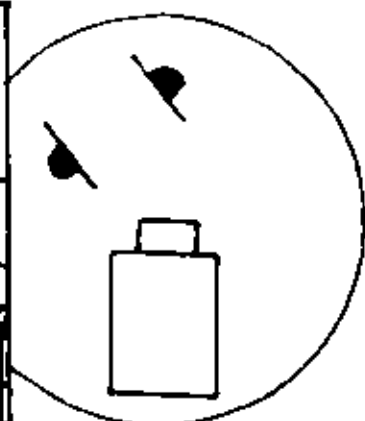


شکل ۱- دو بازیگر را می توان مطابق این شکل به طور خطی و به صورت میزاسن در طول یک خط مستقیم یا میزاسن به صورت زاویه قائمه آرایش داد.

۴- تکیه دادن (یاتکیه به عقب به یک تکیه گاه یا به جلو با تکیه بر آرنج ها .)

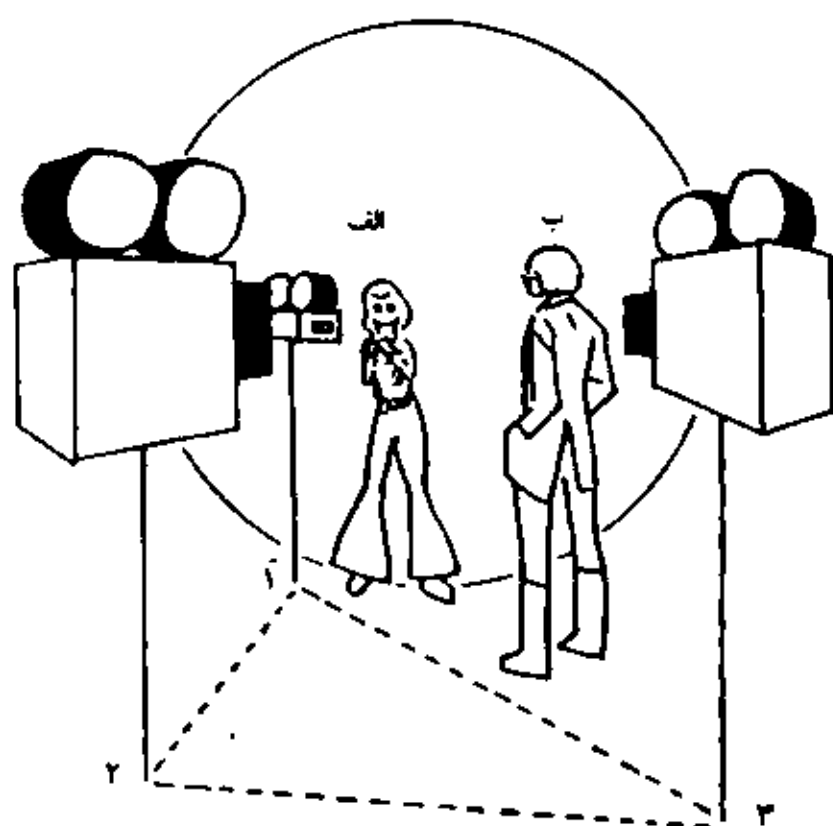
۵- ایستادن (راست ایستادن یا خم شدن به یک طرف و تکیه به دست .)

این حالت های بدن را می توان به طور همزمان برای هر دو بازیگر در نظر گرفت یا برای هر بازیگر یک حالت خاص بدن را مدنظر داشت . مورد اخیر ترکیب های بالقوه گوناگونی دارد . با توجه به میزاسن های خطی متمایز ، رابطه بدن بازیگران و حالت های مختلف بدن آنها ، در مجموع گستره وسیعی از



شکل ۲- برای دو بازیگر که با هم صحبت می کنند، چهار رابطه جسمانی می توان در نظر گرفت.

شیوه‌های نمایش بصری در اختیار ما قرار می‌گیرد که به کمک آنها می‌توان گفتگوی بین دو بازیگر را به طور دراماتیک برجسته نمود.



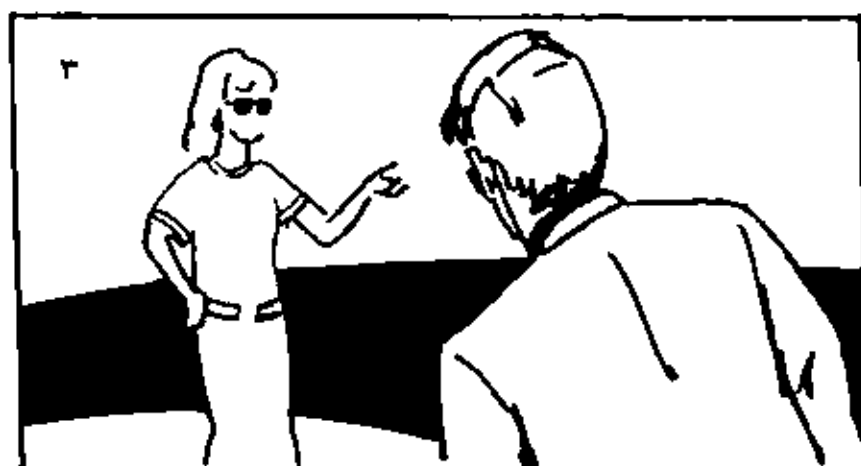
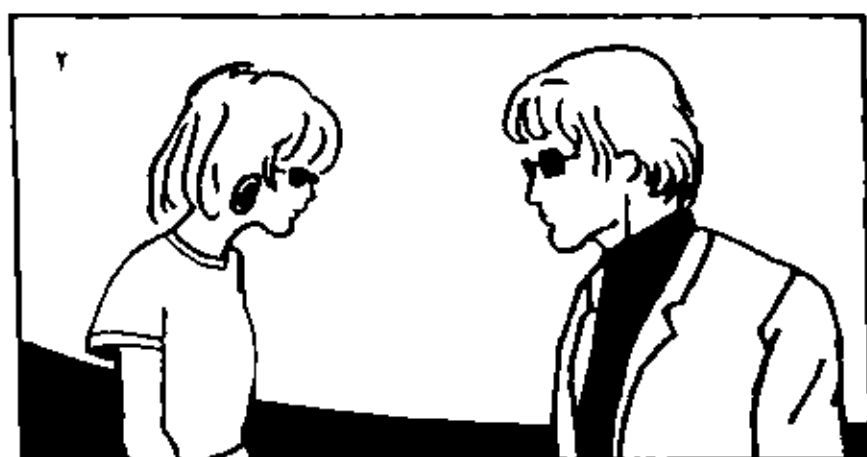
شکل ۳- مواضع اصلی روش مثلثی پوشش دادن به دو بازیگری که روی یک خط فرضی مشترک مستقر شده‌اند.

می‌توان گفت که بین دو همبازی در حال صحبت یک خط فرضی وجود دارد. این خط، یک خط راست است.

خط فرضی

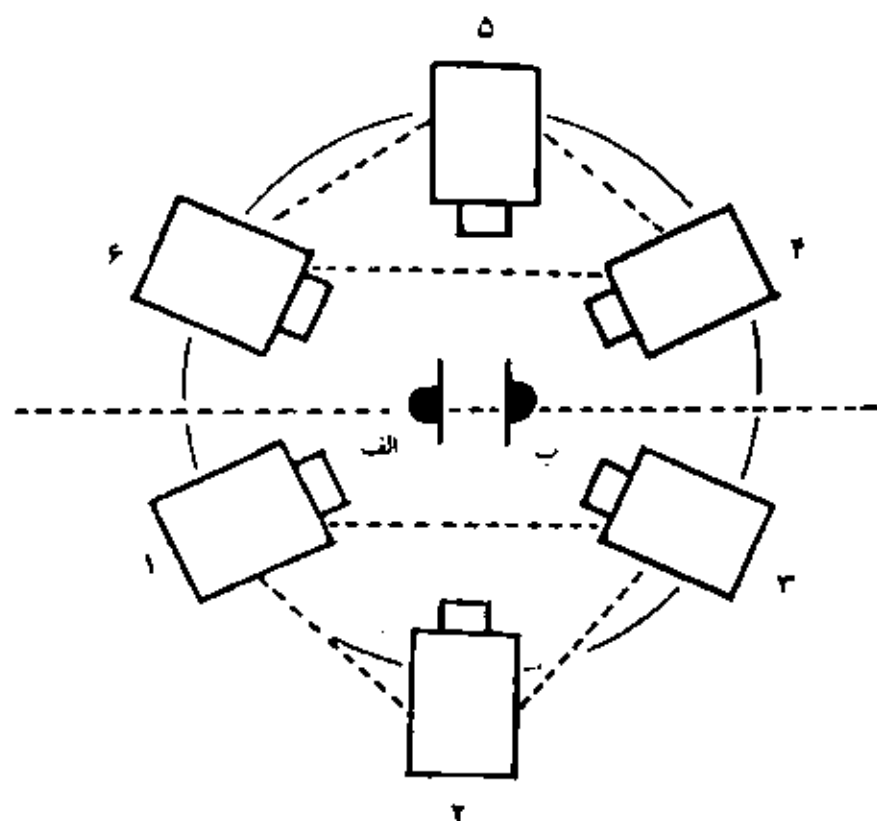
خط فرضی بین دو بازیگر مبتنی بر جهت نگاهی است که به یکدیگر دارند. خط فرضی را می‌توان از سه موضع افراطی مشاهده کرد، بی‌آنکه به سمت دیگری رفت. این سه موضع افراطی مثلثی تشکیل می‌دهند که قاعده آن با خط فرضی موازی است.

دیدگاه‌های دوربین برای نماهای اصلی روی رأس‌های این شکل قرار دارند. حُسن مهمش در این است که در هر نما هر بازیگر در یک سمت تصویر قاب بندی می‌شود: بازیگر الف در سمت چپ و بازیگر ب در سمت راست.



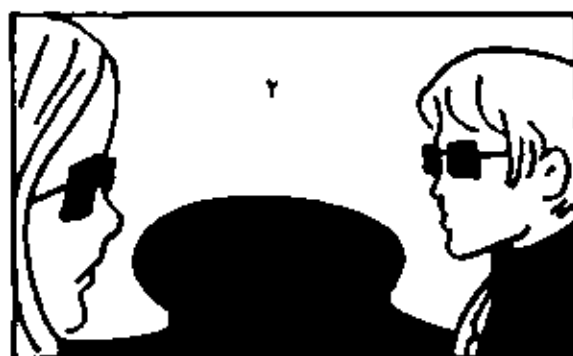
شکل ۴- اگر برای فیلمبرداری از یک صحنه گفتگودار دو نفره - با دو بازیگر ساکن - اصل مثلث را به کار ببریم، جای ثابت بازیگران بر پرده تضمین خواهد شد. دقت کنید که در هر سه نما بازیگر الف در سمت چپ پرده است. بازیگر ب نیز همواره در سمت راست پرده قاب بندی شده است.

برای موقعیت های دوربین دو ساختار مثلثی می توان تنظیم کرد. هر یک از این ساختارهای مثلثی در یک سمت خط فرضی قرار می گیرند (شکل ۵). اما برش دادن از یک موقعیت دوربین، واقع در یکی از این الگوها به



شکل ۵- دو ساختار مثلثی را که هر یک در یک سمت خط فرضی قرار دارد، می توان به کار برد. باید یکی از آنها انتخاب شود و استقرار دورین بر دیگری حذف شود.

شکل ۶- دو تصویر ناجور که با استقرار دورین در موقعیت های ۲ و ۵- در حالت عمود بر خط فرضی - برداشت شده اند.



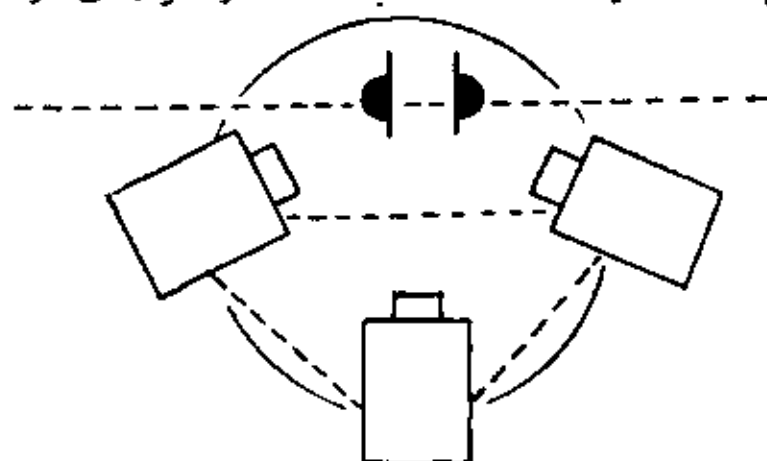
موقعیت دیگری از مثلث دیگر موفقیت آمیز نیست. با این کار (شکستن خط فرضی) فقط تماشاگر را سردرگم کرده ایم، چون استفاده از دو موقعیت دوربین که روی دو ساختار مثلثی مختلف باشند، جایگزینی هموار دو بازیگر را بر یک پهنه واحد از پرده ارائه نخواهد داد.

بنابراین یک قانون مهم در مورد اصل مثلث، انتخاب یک سمت خط فرضی و پایبند ماندن به آن است. این یکی از مهمترین قواعد زبان فیلم است. البته می توان آن را شکست. شیوه مناسب انجام این کار را بعداً مورد بررسی قرار خواهیم داد.

اهمیت سر بازیگران

اگر دو بازیگر روبه روی هم بایستند یا روبه روی هم بنشینند، رسم خط فرضی بین آن دو بسیار ساده است. اما اگر دو بازیگر موازی یا محازات هم دراز کشیده باشند، این کار بسیار مشکل تر خواهد شد. با وجود این اگر این نکته را در ذهن داشته باشید که مهم ترین عضو دو شخصی که با هم صحبت می کنند، سر آنها است، کار شما ساده می شود.

سر بازیگر فوراً توجه ما را به خود جلب می کند و این ربطی به حالت بدن وی ندارد. چرا؟ چون اولاً منبع صحبت در سر آدم است و درثانی چشم که نیرومندترین نشانه هدایت کننده مخاطب است، در سر جای دارد. از این رو

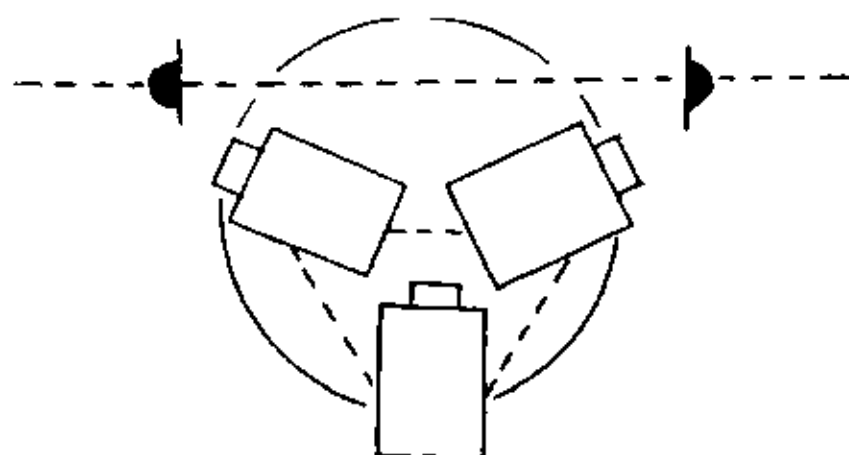


شکل ۷- زاویه معکوس بیرونی. دوربین هایی که روی قاعده موازی یا خط فرضی قرار دارند، مشمایل به درون و روبه بازیگران هستند. دقت کنید که دو شکل تیره رنگ نماینده پیکر بازیگران است که سمت تخت آنها جلوی بازیگر را نشان می دهد.

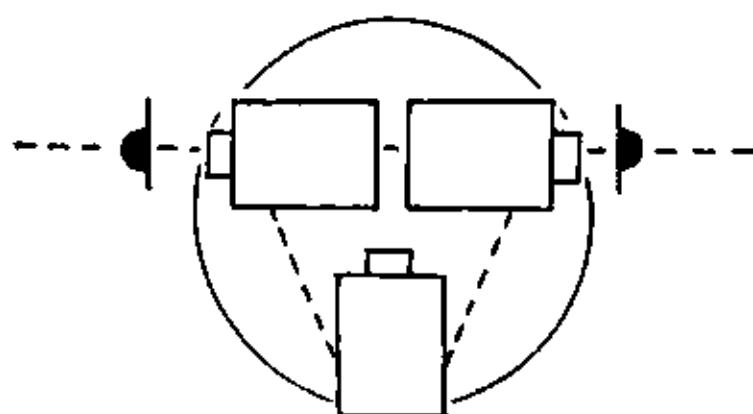
حالت بدن در نظر گرفته نمی شود و تنها سر برای فیلمساز اهمیت دارد. حتی در شرایطی که یکی از بازیگران به دیگری پشت کند یا هر دو پشت به پشت هم داشته باشند نیز خط فرضی صحنه بین سر آن دو کشیده می شود. در تمام صحنه ها، خط فرضی باید بین سر دو بازیگر مسلط رسم بشود.

پنج گونه بنیادی اصل مثلث

میزانسن خط مستقیم را از نظر بصری می توان با به کارگیری سه نوع متمایز از اصل مثلثی دوربین پوشش داد و اگر بازیگران رابطه ای قائم الزاویه داشته باشند، دو آرایش مثلثی می تواند اعمال شود تا صحنه را پوشش بصری دهد.

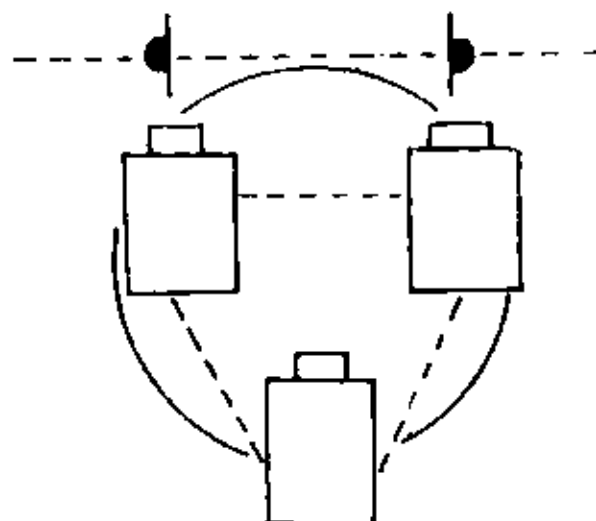


شکل ۸- زاویه معکوس درونی. در این گونه، موقعیت های دوربین با خط فرضی موازی و روبه خارج مثلث هستند و هر دو بازیگر را به طور مجزا در قاب می گیرند.



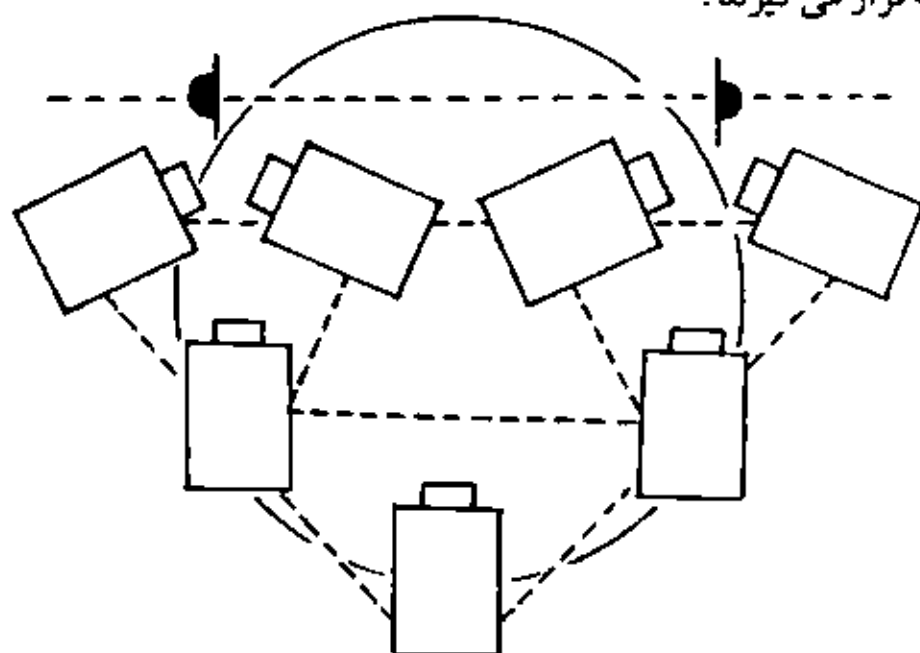
شکل ۹- زاویه دوربین ذهنی. اگر دوربین ها پشت به پشت هم روی خط فرضی قرار گیرند، دیدگاه ذهنی بازیگر خایب را نشان خواهند داد.

اجازه دهید که هر یک از این پنج گونه را تک تک مورد بررسی قرار دهیم. زاویه های معکوس بیرونی. دو موضع واقع بر قاعده شکل مثلثی دوربین



شکل ۱۰ - مواضع دوربین موازی. هر گاه دو دوربین طوری قرار گیرند که محور بصری آنها موازی یکدیگر باشد، هر بازیگر را به طور مجزا و در حالت نیمرخ نشان می دهند.

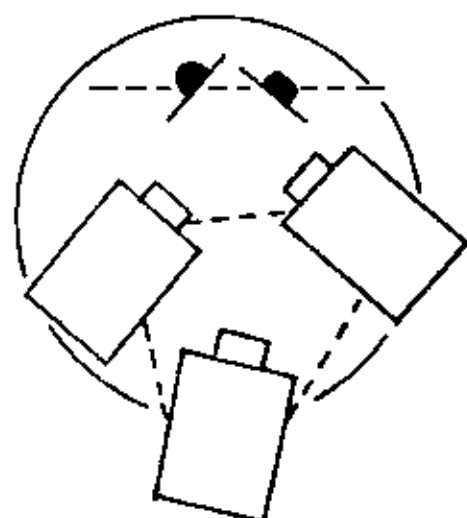
(که موازی با خط فرضی صحنه است)، سه گونه را در اختیار فیلمساز قرار می دهند. دوربین هایی را که روی این دو دیدگاه قرار می گیرند، می توان حول محور خود چرخاند و سه موقعیت کاملاً متمایز اتخاذ کرد. این موقعیت ها دوبه دو به کار می روند. منظورمان این است که دو زاویه دید دوربین که بر قاعده این شکل هندسی قرار دارند، نسبت به بازیگران مورد فیلمبرداری در وضعیتی مشابه قرار می گیرند.



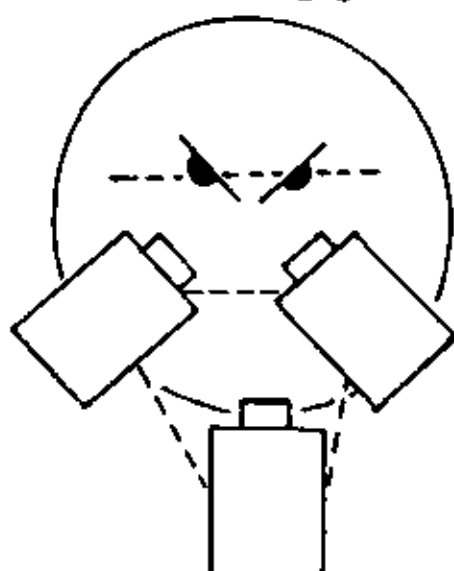
شکل ۱۱ - سه گونه بنیادی شکل های قبل را می توان در یک آرایش مثلثی همده ترکیب کرد و به این ترتیب نماهای متنوع و فراوانی از بازیگران در حال صحبت گرفت.

در این مورد، هر دو موقعیت دوربین که روی قاعده مثلث هستند، پشت سر دو بازیگر اصلی و نزدیک به خط فرضی - بین دو بازیگر - قرار دارند و آن دو را در یک قاب پوشش می دهند.

زاویه های معکوس درونی. در گونه دوم، دو دوربین بین دو بازیگر و نزدیک خط فرضی قرار می گیرند و به خارج شکل مثلث معطوف اند، اما دیدگاه بازیگران را نشان نمی دهند. در هر مورد چهره بازیگران دقیقاً روبه روی هم نیست، گرچه نزدیک به این حالت به نظر می رسد.



شکل ۱۲ - اگر بازیگران پهلو به پهلو و «L» مانند در کنار هم قرار گیرند، محور بصری دو دوربین واقع بر قاعده مثلث زاویه ای قائمه تشکیل می دهند.



شکل ۱۳ - موقعیت های قائم الزاویه دوربین نه تنها می تواند در جلو بازیگران باشد، بلکه می تواند پشت سر آنها نیز قرار گیرد.

اگر این دو دوربین در هر نقطه‌ای از قاعده مثلث و پشت به پشت هم جایگزین شوند، نتیجه آن است که هر نما دیدگاه ذهنی بازیگر غایب را نشان می‌دهد.

موقعیت‌های موازی. در گونه سوم، مواضع دوربین روی قاعده مثلث و نزدیک به خط فرضی خواهد بود، اما محور بصری آنها موازی یکدیگرند (شکل ۱۰). به این ترتیب هر بازیگر به طور مجزا و در حالت نیمرخ فیلمبرداری می‌شود.

از ترکیب سه گونه مذکور، مواضع دوربین حالت پیچیده‌تری به خود خواهند گرفت. شکل ۱۱ نشان می‌دهد که تلفیق این سه گونه چگونه از آب درمی‌آید. در این شکل مثلثی هفت زاویه دوربین وجود دارد. تمام موقعیت‌ها را می‌توان دوبه‌دو به کار برد تا هر دو بازیگر را در نمای واحدی پوشش داد، به جز مواضع موازی و درونی که هر بازیگر را تک‌تک در قاب می‌گیرند.

موقعیت‌های قائم‌الزاویه. وقتی که بازیگران پهلو به پهلو و «L» مانند در کنار هم قرار می‌گیرند، دیدگاه‌های واقع بر قاعده مثلث خیالی، نسبتی قائم‌الزاویه خواهند داشت. در این مورد هر دوربین روبه‌روی یک بازیگر قرار می‌گیرد و هر یک از آنها را تمام‌رخ نشان می‌دهد.

همین آرایش پشت سر بازیگران نیز می‌تواند قرار گیرد تا حالت دیگری برای فیلمبرداری صحنه گفتگودار حاصل شود. این حالت در شکل ۱۳ نشان داده شده است.

محور بصری مشترك. اگر بخواهیم فقط یکی از بازیگرانی را که در نمای اصلی قرار دارند، به طور مجزا پوشش دهیم، کافی است یکی از دوربین‌های واقع بر قاعده مثلث را روی محور بصری خودش به پیش ببریم.

با پیشروی روی هر یک از زاویه دیدها (خواه به طور فیزیکی خواه اپتیکی: تراولینگ یا زوم) نمای نزدیک‌تری از بازیگر موردنظر به دست خواهیم آورد و به این ترتیب او را نسبت به همبازیش موکدتر می‌سازیم. شکل ۱۴ این مورد را

نشان می دهد .

پنج گونه بنیادی مذکور هم برای فیلمبرداری از مکالمه گروهی از بازیگران ساکن به کار می رود و هم برای ضبط حرکات همین بازیگران، مورد استفاده قرار می گیرد .

تاکید به کمک ترکیب بندی

اگر بازیگران در حال صحبت رودررو بایستند و صحبت کنند، برای ضبط این گفتگو قوی ترین موضع دوربین روی قاعده موازی با خط فرضی خواهد بود . مواضع شماره ۱ و ۳ که متکی به آرایش زاویه معکوس بیرونی هستند، امتیازات خاصی بر موضع رأس دیگر مثلث دارند . اولاً ترکیب بندی عمیق به دست می دهند، زیرا از این دو زاویه بازیگران در دو سطح مختلف، یکی نزدیک به دوربین و دیگری عقب تر قرار می گیرند .

درثانی یکی از بازیگران رو به دوربین است و همه توجه ما را جلب می کند، در حالی که بازیگر دوم پشت به ما خواهد داشت . بنا به اصطلاح تئاتری، بازیگر دوم حالت جسمانی باز (رو به تماشاگر) دارد، در حالی که بازیگر اول حالت جسمانی بسته (پشت به تماشاگر) دارد . از این رو، بازیگر رو به دوربین، بازیگر مسلط صحنه محسوب می شود .

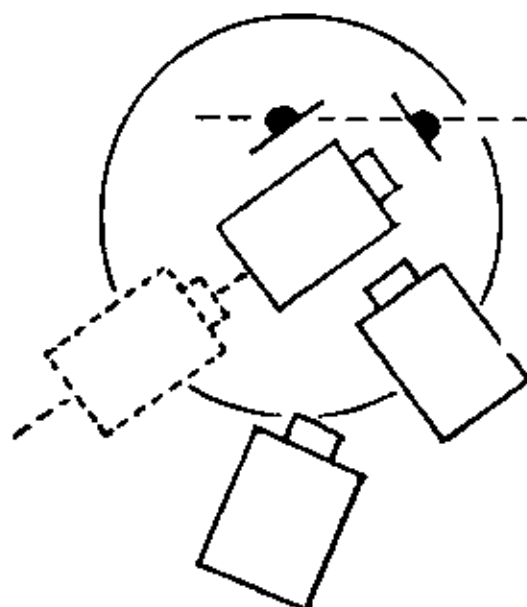
این امر با تقسیم فضای پرده برای ترکیب بندی تصویر، موکدتر می شود . شکل ۱۵ این مطلب را روشن تر می کند .

روی پرده معمولی که نسبت سه به چهار دارد، بازیگری که صحبت می کند، دو سوم پهنه تصویر و هم صحبتش یک سوم باقی را اشغال می کند . اگر بازیگری که پشت به دوربین دارد، کمی محو باشد، بازیگر در حال صحبت موکدتر خواهد شد .

در این آرایش مثلثی، موقعیت دوم (رأس دیگر مثلث) ضعیف ترین موقعیت محسوب می شود . از این موقعیت بازیگران از پهلوی فیلمبرداری می شوند و در یک سطح قرار می گیرند و هریک نیمی از پهنه تصویر را اشغال می کنند . این

موقعیت برای گشایش یا بستن یک سکانس گفتگودار به کار می رود. همچنین برای ایجاد مکث در ریتم گفتگوی سکانس یا برای زمینه چینی تغییر الگوی تدوینی مورد استفاده قرار می گیرد.

نسبت یک سوم - دو سوم پهنه تصویر برای کادرهای پرده عریض نیز به کار برده می شود. شکل ۱۶ این حالت را نشان می دهد.

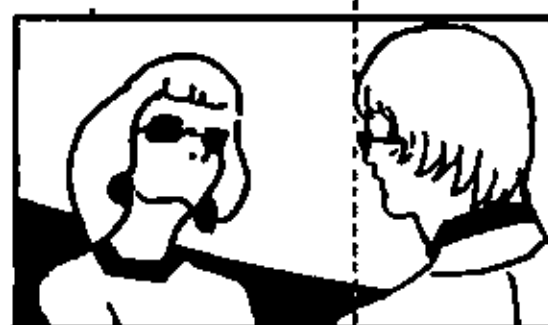
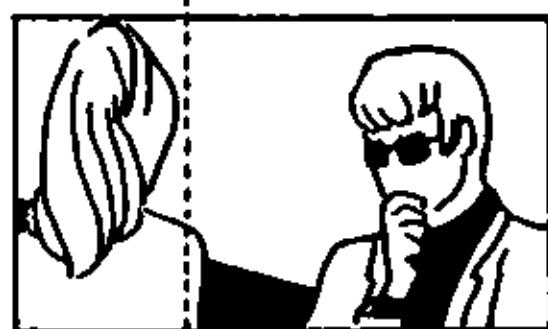


شکل ۱۶ - پیشروی بر محور بصری مشترك. برای دستیابی به تصویر بازیگر خاص یک گروه، یکی از دوربین ها روی محور بصری خودش به پیش می رود.

اما از نظر زیبایی شناسی بصری، گفتگوی بین دو شخص در نماهای نزدیک، روی پرده عریض بسیار ناهنجار به نظر می رسد، زیرا در دو نمای پیاپی حجم عظیمی از پرده جابه جا می شود. با وجود این می توان راه حلی برایش پیدا کرد. به منظور ترکیب بندی، این پرده به سه قسمت تقسیم می شود. بازیگر مسلط در هر نمای معکوس در قسمت میانی قرار می گیرد. به عبارتی، از موقعیت شماره ۱ (دوربین)، بازیگر ب در مرکز پرده است و از موقعیت ۳، بازیگر الف. در شکل ۱۷ سنگینی ترکیب بندی به ترتیب در سمت چپ و در سمت راست پشزمینه است. تعادل ترکیب بندی، با قرار دادن شیئی در پشزمینه ثلث باقیمانده تصویر برقرار می شود.

به این ترتیب بی آنکه اصل جایگزینی مثلثی دوربین زیر پا گذاشته شود،

توجه تماشاگر همواره متوجه مرکز پرده خواهد بود. این راه حل بصری را برای ترکیب بندی پرده معمولی نیز می توان به کار برد، اما به خصوص در نماهای نزدیک یا نماهای متوسط، نتایج ویژه ای چون پرده عریض به دست نمی دهد.

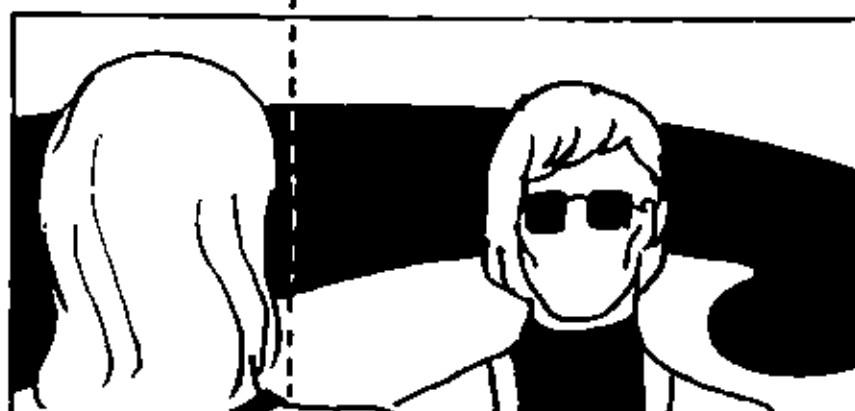
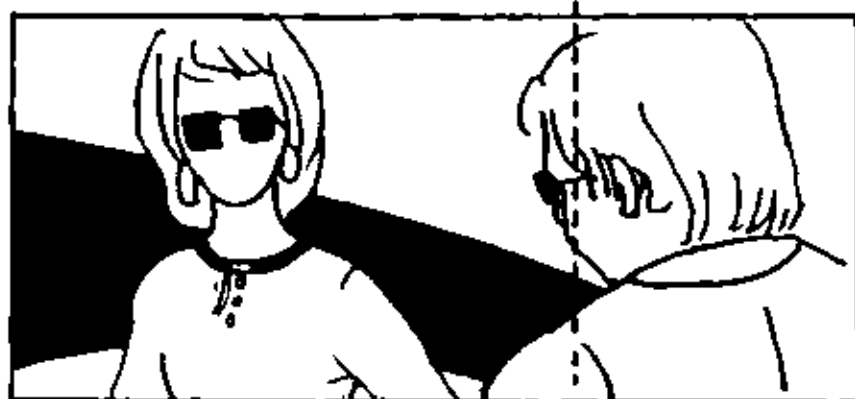


شکل ۱۵- تاکید به کمک ترکیب بندی در دو نمای اصلی زاویه معکوس را می توان با تخصیص دو سوم پهنه تصویر به بازیگر رو به دوربین و یک سوم بقیه به بازیگر پشت به دوربین به دست آورد.

انواع تاکیدهای بصری

اکنون که پرده عریض کاربرد عام پیدا کرده، بسیاری فیلمسازها از امتیازات مستطیل کشیده سود می جویند تا با استفاده از نماهای معکوس بیرونی، تضادهای ترکیبی پر مخاطره ای را تجربه کنند.

بازیگر واقع در پیشزمینه، نیمی از پرده را با بدنش پر می کند. معمولاً نور کمی بر او تابیده می شود و بدنش به طور کلی در سایه می ماند. بازیگر رو به دوربین واقع در پسزمینه، به شدت نورپردازی می شود. به این ترتیب، با تغییر تناوبی نماهای معکوس، نواحی روشن تر از چپ به راست و از راست به چپ



شکل ۱۶ - اصل تقسیم پهنه تصویر به نسبت یک سوم - دو سوم برای ترکیب بندی بصری پرده عریض نیز به قوت خود باقی است. جا عوض می کنند (شکل ۱۸).

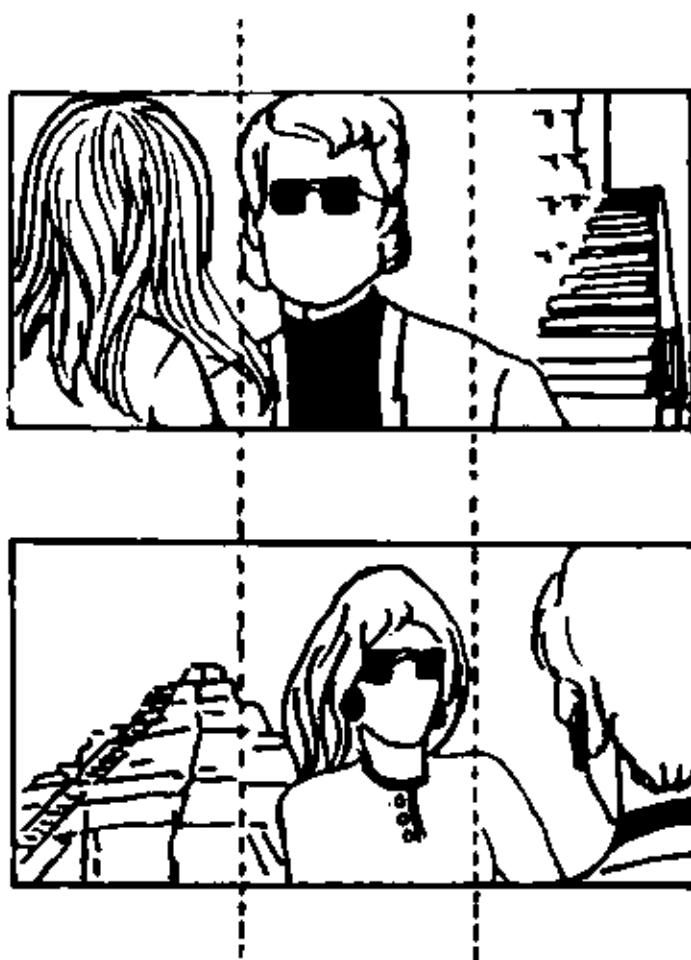
روش دیگر این است که پهنه تصویر مختص به بازیگر پیشزمینه که پشت به دوربین دارد و حداقل نور روی اوست، افزایش یابد. به این ترتیب، بیشتر پهنه تصویر به بازیگر واقع در پیشزمینه اختصاص می یابد و فقط بخش کمی از آن خالی می ماند تا شما بتوانید بازیگر اصلی واقع در پسزمینه را مشاهده کنید (شکل ۱۹).

این تمهید بسیار تاکید کننده است، زیرا توجه ما روی پهنه کوچکی (معمولاً بالایی و گاهی پایینی) از پرده متمرکز می شود. گوشه های بالایی سمت چپ و سمت راست پرده، در طی دو نمای متوالی - وقتی که دو نمای معکوس بیرونی برش موازی شوند - تضاد خواهند داشت.

برخی فیلمسازان برای ترکیب موقعیت های درونی و بیرونی دوربین، بازیگران را نه در مرکز پرده که نزدیک به یکی از کناره های قاب قرار می دهند و دوسوم خالی پرده را با رنگ یا شکل های فاقد حرکت که مخمل بازیگران نباشند، پر می کنند. این موضوع را شکل ۲۱ نشان می دهد.

در مواقع دیگر پهنه سیاهی که در هر دو نمای متوالی همان دوسوم پرده را ماسکه می کند، به کار می رود تا همان جلوه به دست آید. در شکل ۲۲ این حالت را می بینید.

این تکنیک را می توان برای موقعیت های معکوس درونی دوربین نیز بسط داد. این موقعیت ها هر یک از بازیگران را به طور مجزا دربرمی گیرد. هر دو



شکل ۱۷ - با تقسیم پرده به سه قسمت مساوی، بازیگر مسلط هر نمای اصلی را می توان در مرکز پرده جای داد بی آن که اصل جایگزینی مثلثی دوربین زیر پا گذاشته شود. از این رو، توجه تماشاگر همیشه معطوف به مرکز پرده است.



شکل ۱۸ - نیمی از پرده توسط بازیگر پیشزمینه که حداقل روشنایی را دارد، ماسکه شده تا شخص نورانی پسزمینه موکد شود.

بازیگر در هر دو نمای معکوس یک پهنه واحد از پرده را پرمی کنند.
در ترکیب بندی تصویری هر دو نما، دوسوم پرده خالی می ماند (شکل ۲۳).

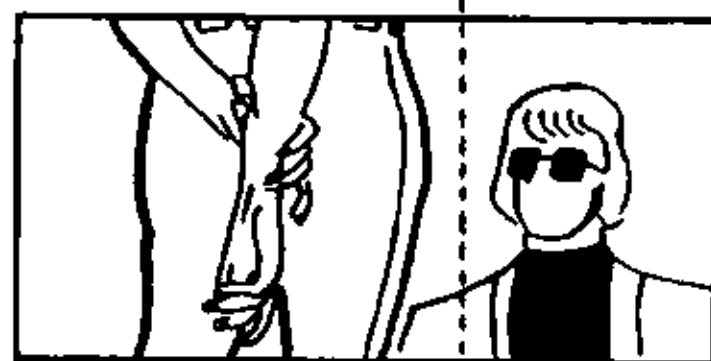
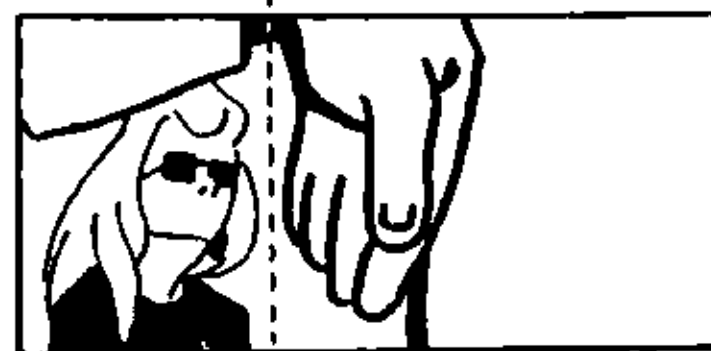
اما روش مرسوم برای ترکیب بندی تصویر این است که دوسوم پهنه تصویر توسط بازیگر پر شود و یک سوم بقیه در جلوی او خالی بماند تا فضای نفس خور برای بازیگر وجود داشته باشد (شکل ۲۴).

ج. جی. الی کوکو^۱ در فیلم مستشار آمریکایی^۲ برای پیوند زوج هایی از نماهای معکوس بیرونی، پرده عریض را مورد استفاده قرار داده است. شکل ۲۵ نشان می دهد که او چگونه از نمایی به نمای دیگر، بازیگران را در دو سمت متقابل پرده قاب بندی کرده است.



شکل ۱۹- در این جا در هر دو نمای اصلی معکوس، پهنه بسیار کوچکی از پرده برای قاب بندی بازیگر اصلی به کار رفته است.

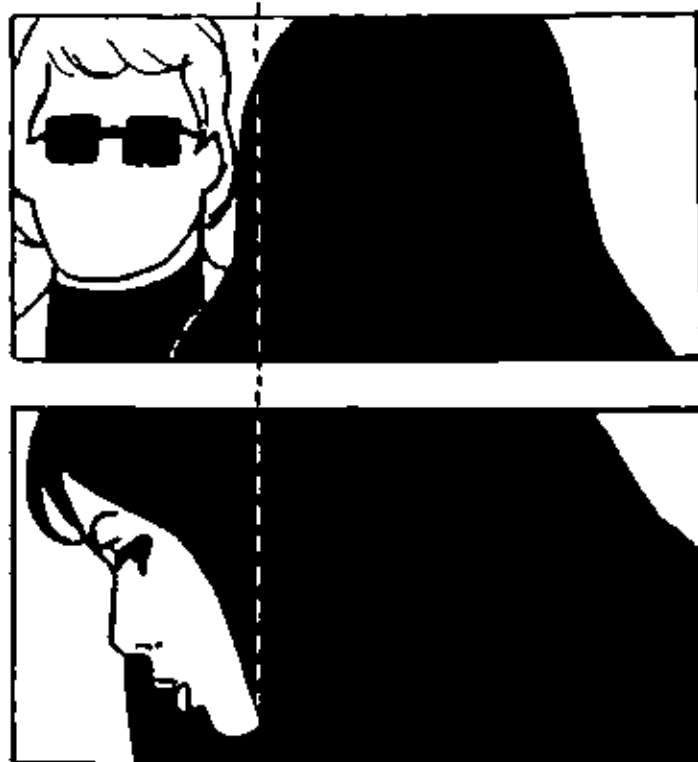
شکل ۲۰- در این نمونه، در هر یک از نماهای اصلی معکوس، پهنه کوچک پایینی برای قاب بندی شخصیت اصلی به کار رفته است.





شکل ۲۱- یک زاویه معکوس درونی و یک موقعیت معکوس بیرونی دوربین از ترکیب بندی های تصویری خاصی استفاده می کنند تا بازیگران در پهنه کناری پرده جای گیرند.

شکل ۲۲- کانون توجه در هر دو نمای اصلی در سمت چپ تصویر است. بقیه پرده سیاه شده تا ناحیه روشن موکد شود. سیدنی جی. فیوری^۲، کارگردان فیلم های پرونده ایگرمس^۱، آپالوزا^۳ و دونف برهنه^۴ از این ترکیب بندی بسیار استفاده کرده است.



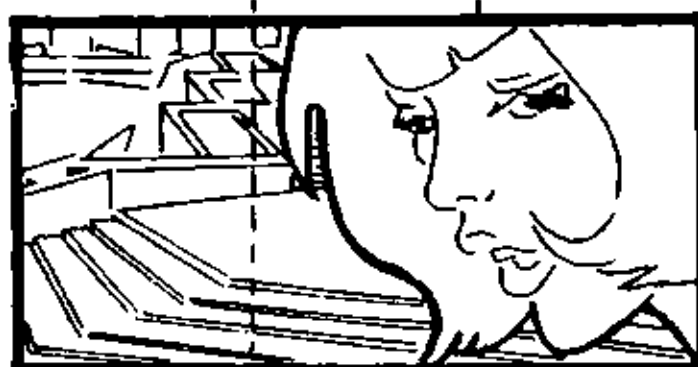
او همین اصل ترکیب بندی را برای پیوند نماهای معکوس درونی نیز به کار برده است. به شکل ۲۶ نگاه کنید.



شکل ۲۶- در این مثال دو نمای معکوس درونی به کار رفته و برای قاب بندی بازیگران از یک پهنه واحد پرده استفاده شده است. به جهت نگاه های متضاد که دو بازیگر را از لحاظ تصویری مربوط می سازد، دقت کنید.

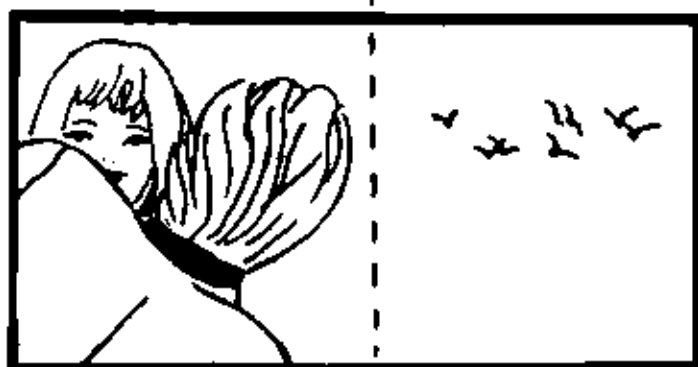
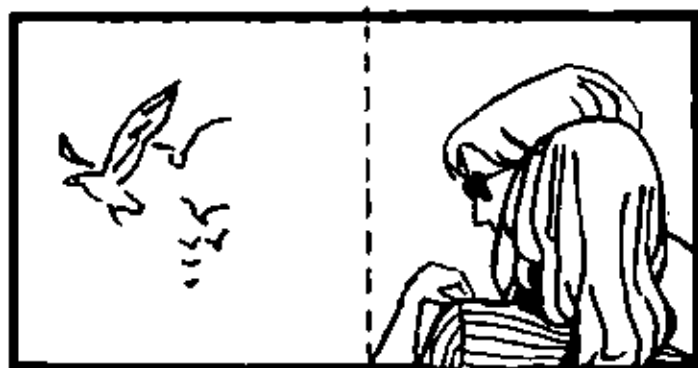
این نوع ترکیب بندی ها توجه تماشاگر را به سرعت متوجه خود کرده، حواس تماشاگر را از حال و هوای صحنه پرت می کنند. با این وجود، عدم تعادل عجیبی در موقعیت های خاصی چون صحنه های عشقی به وجود می آورند که می تواند کیفیت صحنه را ارتقاء بخشد. زاویه های معکوس بیرونی را از ارتفاعات مختلفی عمود بر خط فرضی می توان برداشت کرد، به این شرط که یکی از بازیگران در نیمه پایینی و دیگری در نیمه بالایی قاب بندی شوند. همچنین اگر بخواهید، می توانید در نمای معکوس بعدی جای آنها را روی پرده عوض کنید (شکل ۲۷).

این اصول مختص نمای درشت نیستند. کافی است از این سه رأس مثلث فرضی خطوطی محوری رسم کنید. آن گاه می توانید دوربین را روی آنها



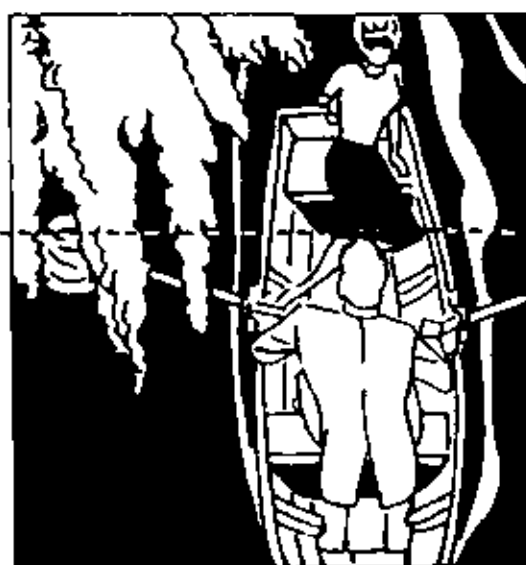
شکل ۲۴- در هر نما دو سوم پهنه پرده برای یک بازیگر به کار رفته است و در جلو بازیگر فضای خالی قرار گرفته تا ترکیب بندی خوش آیندی حاصل شود.

شکل ۲۵- روش نامأنوس قاب بندی دو بازیگر در دو نمای اصلی معکوس. تاثیر نکان دهنده این نوع قاب بندی در دستیابی به حس و حال جاندار صحنه به ما کمک می کند.

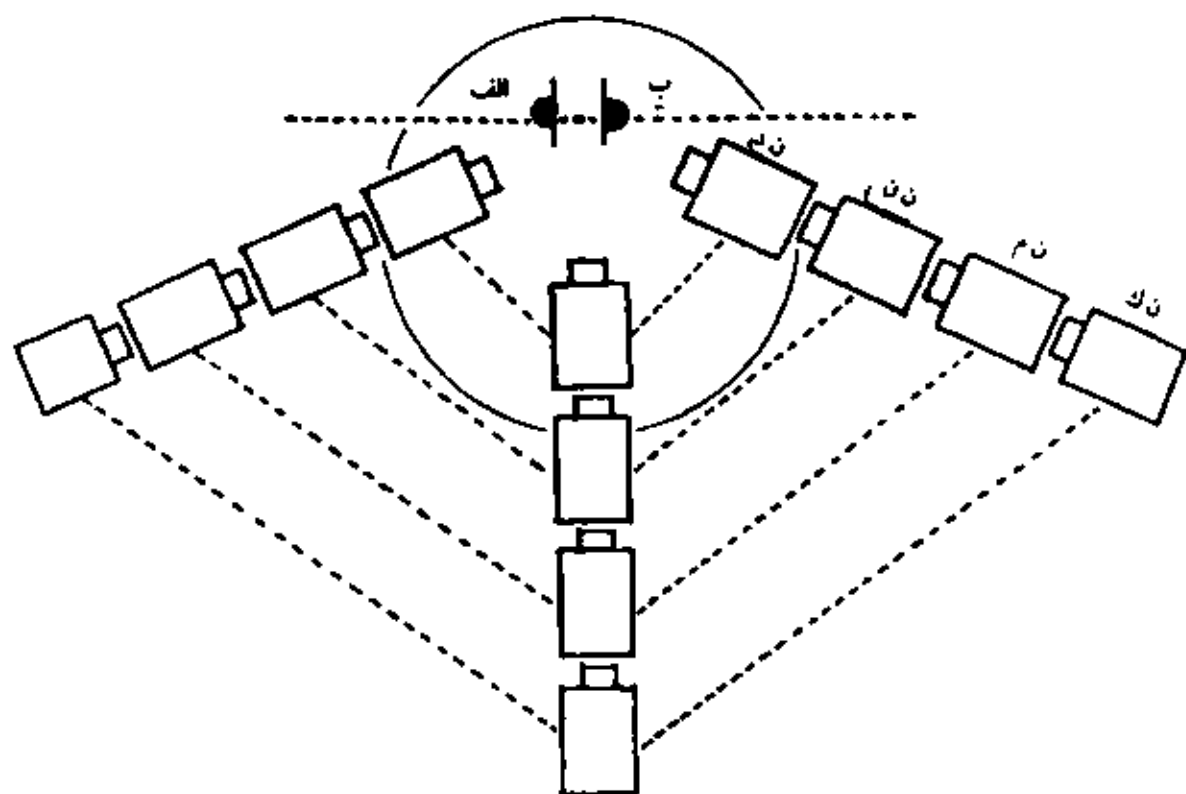




شکل ۲۶- در این جا، چهره بازیگر نزدیک به کناره قاب قرار گرفته و نیمی از پرده در پشت سرش تهی است. این شیوه ترکیب بندی غیرمعمول برای دو نمای اصلی معکوس بیرونی، ارتقا بصری خاصی به صحنه می دهد.



شکل ۲۷- در این جا هر دو موقعیت معکوس بیرونی دوربین دقیقاً پشت سر بازیگران و روی خط فرضی قرار دارند. فقط زاویه سرازیر دوربین چنین حالتی را امکان پذیر می سازد.



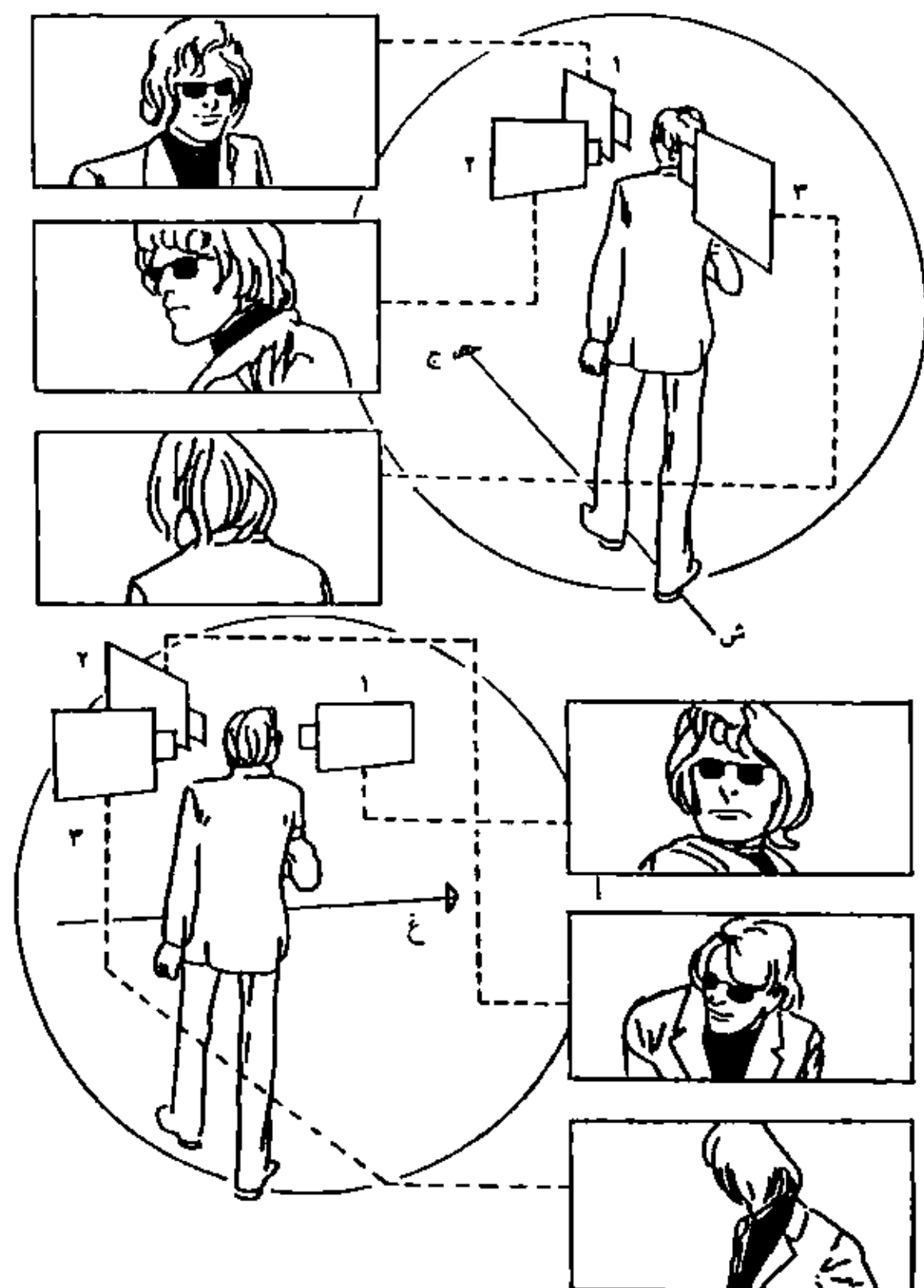
شکل ۲۸- از سه رأس مثلث خیالی ویژه جایگزینی دوربین می توان عقب نشینی کرد، دوربین را در هر فاصله ای قرار داد، و دو بازیگر اصلی صحنه را پوشش داد.

حرکت دهید و نماهای درشت، نزدیک، متوسط، و کامل به دست آورید (شکل ۲۸).

اکنون اعمال این اصول را در صحنه های گفتگودار دونفره یا چند نفره خواهیم دید. هر یک از موقعیت های دوربین در مثلث خیالی به کار برده می شود تا یک نمای اصلی به دست آید. تمام صحنه از هر موقعیت دوربین دربرگرفته می شود و حداقل از دو دیدگاه پوشش داده خواهد شد. هدف این است که این نماهای اصلی تدوین شوند و پوشش بصری کاملی ارائه دهند. اما پیش از این که به سراغ چنین فرمول هایی برویم، اجازه دهید چگونگی استفاده از اصل مثلث را برای دربرگیری یک بازیگر واحد بررسی کنیم.

اصل مثلث: یک شخص

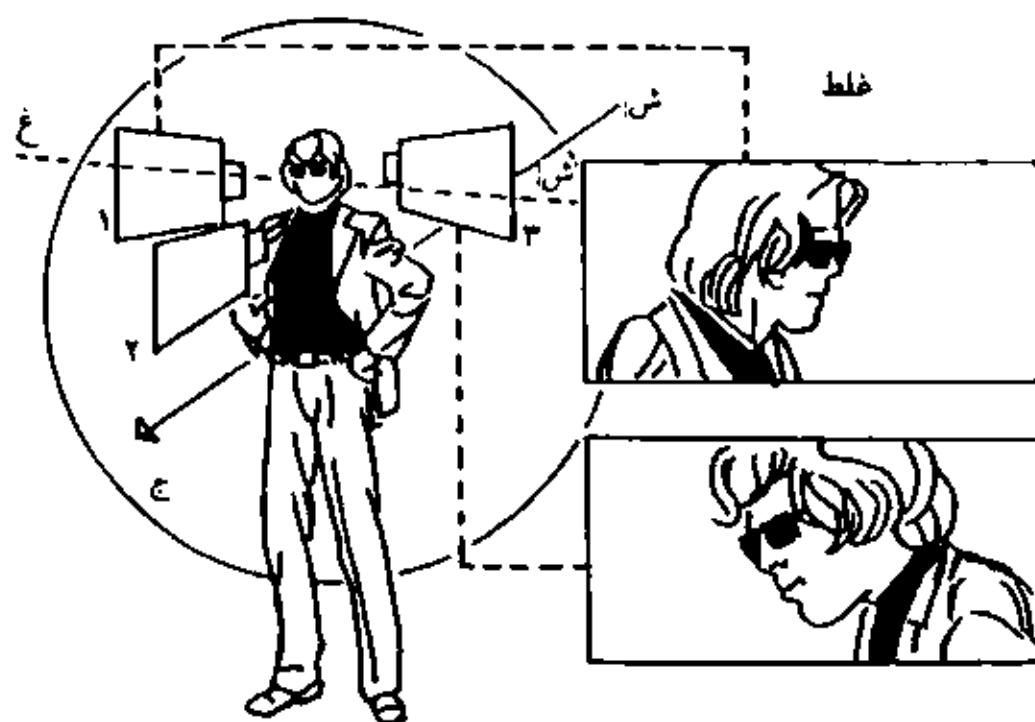
در فیلم نیز مانند زندگی واقعی، شخص می تواند خودگویی یا تک گویی کند. اما در فیلم می توان افکار ذهنی را به گوش مخاطب رساند. این تمهید در ادبیات، تئاتر و رادیو به کار برده می شود تا ما را به زمان حال، گذشته یا



شکل ۲۹- همان گونه که در شکل مشاهده می کنید، جهت نگاه بازنگر تنها، مشخص کننده جای دوربین در شکل مثلث است.

آینده ارجاع دهد. اما در فیلم، تسخیر نفس مستقیم تر است. برای این منظور با صدای بیرونی بازیگر به گوش می رسد یا صدای درونی اش حرف می زند یا این دو صدا با هم بگومگو می کنند. اگر صدای درونی به گوش برسد، دهان بازیگر بسته می ماند. ممکن است بازیگر با حرکات ظریف چهره واکنش نشان دهد، اما همگامی صدا و لب بازیگر وجود نداشته باشد. صدای درونی بازیگر می تواند با صدای خیالی یا صدای مربوط به خاطره قهرمان جایگزین شود.

در تمام این مواقع، جهت نگاه بازیگر، تعیین کننده نحوه ارائه بصری بازیگر است. چگونه؟ بین چشم او و شیء مورد مشاهده، یک خط فرضی رسم می شود. با رسم این خط، اصل مثلثی جایگزینی دوربین قابل اعمال خواهد بود. حتی اگر شیء مورد مشاهده را نبینیم یا اگر بازیگر به فضای تهی خیره شده باشد، باز هم این امر صادق است. لزومی ندارد که سوژه بی حرکت بماند، می تواند بنویسد، نقاشی کند یا با دستش کاری انجام دهد، بی آنکه نقل مکان کند. در هر صورت، جهت نگاه وی خط فرضی ما به شمار می رود، حتی اگر



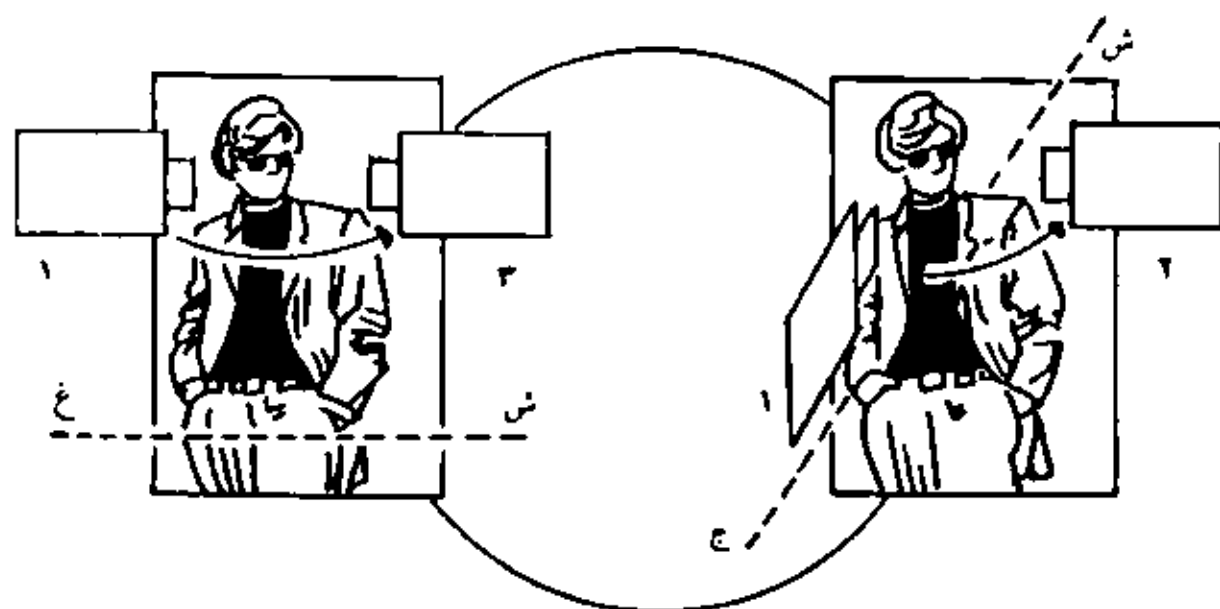
شکل ۳۰- وقتی بازیگر مستقیماً به جلو نگاه می کند (یعنی شمال به جنوب)، مثلث جایگزینی دوربین نمی تواند در راستای شرق-غرب باشد. و گرنه زاویه های معکوس بیرونی، جهت نگاه های متضادی ارائه می دهند که غلط است.

سرش به سمت دیگری بچرخد (شکل ۲۹).

اگر تک بازیگر صحنه مستقیماً به جلو نگاه کند، خط فرضی ما از شمال به جنوب کشیده خواهد شد. اگر سرش را به یک سمت بچرخاند - و به شرق یا به غرب بنگرد - خط فرضی در محور شرق - غرب رسم خواهد شد.

اگر بازیگر مستقیماً به جلو نگاه کند، محور شرق - غرب (به عبارتی خط فرضی که موازی است با قاعده مثلث جایگزینی دورین) نمی تواند برای استقرار دورین به کار رود، زیرا با توالی دو نمای معکوس، خط فرضی شکسته و جهت نگاه مغشوش خواهد شد. شکل ۳۰ را بررسی کنید.

به همین ترتیب، اگر در حالتی که تک بازیگر صحنه به یکی از طرفین



شکل ۳۱ - اگر تک بازیگر صحنه سرش را به اندازه نیمدایره بچرخاند، با استفاده از موقعیت شرقی - غربی دورین می توان آن را پوشش داد. و اگر چرخشی قائم الزامه انجام دهد، یک جایگزینی شمالی - جنوبی دورین کافی است.

می نگرد، دورین روی محور شمال - جنوب مستقر شود، نتیجه درست حاصل نخواهد شد. جهت نگاه وی باید خط فرضی تلقی شود و قاعده مثلث جایگزینی دورین موازی با آن باشد.

اگر تک بازیگر صحنه سرش را از یک سمت به سمت دیگر بچرخاند، جهت خط فرضی تغییر می کند و دو نوع پوشش امکان پذیر است:

- ۱- اگر سر بازیگر تقریباً ۱۸۰ درجه بچرخد، دوربین می تواند با استفاده از محور شرق - غرب او را پوشش دهد.
 - ۲- اگر بازیگر تقریباً ۹۰ درجه بچرخد، دوربین می تواند با استفاده از محور شمال - جنوب آن را پوشش دهد.
- شکل ۳۱ هر دو مورد را نشان می دهد و برای هر یک، مثلث جایگزینی دوربین باید تغییر کند.

1. J. G. Albi Cocco
2. Le Rat D'Amerique
3. Sidney j. Furie
4. The Ipccress File
5. The Apalocsa
6. The Naked Runner

گفتگوی دونفره

تعداد فرمول‌های بصری برای فیلمبرداری از صحنه‌های گفتگودار محدود است، هرچند از طریق تغییر لباس، پس‌زمینه، نورپردازی و غیره حالات مختلفی را می‌توان به دست آورد.

دو موقعیت قوی دوربین موازی با خط فرضی، همان دو موقعیتی هستند که برای گرفتن نماهای اصلی و پوشش دادن یک صحنه گفتگودار بی حرکت به کار می‌روند. برای این منظور نخست صحنه بعضاً یا تماماً از یکی از این دو موقعیت فیلمبرداری می‌شود و سپس از موقعیت دیگر، همان صحنه مجدداً ضبط می‌شود تا بعد این نماها را به طور موازی تدوین کنند.

مبنای تجزیه و تحلیل زیر، با توجه به همین دو موقعیت مسلط دوربین همان پنج گونه آرایش مثلثی دوربین است که در فصل قبل مورد بررسی قرار گرفت.

روبه رو

ساده‌ترین روش برای ضبط یک صحنه گفتگودار در حالی که بازیگران روبه روی هم قرار گرفته‌اند، این است که از یک مجموعه زاویه معکوس بیرونی استفاده کنیم. بازیگری که در پیش‌زمینه نماهای معکوس بیرونی (و پشت به ما) حضور دارد، نباید نواک دماغش از خط گونه اش بیرون بزند. ما از چنین زاویه‌ای دماغش را به هیچ وجه نخواهیم دید. اگرچه قبلاً در حین بررسی اصل مثلث حالت‌هایی مورد بحث قرار گرفت که می‌توان آنها را به کار برد، اما اساس کار، تقسیم فضای پرده به سه قسمت است.

شکل ۱ آرایش کلاسیک دوربین را نشان می‌دهد که یکی از محبوب‌ترین

آرایه های فیلمسازان سراسر دنیا است.

زاویه معکوس درونی را می توان با موقعیت معکوس بیرونی دورین پیوند داد. بازیگری که تک نما از او گرفته می شود، بازیگر اصلی است. برای این منظور دو راه حل وجود دارد (شکل ۲).

حالت بعد این است که دو سوژه را با استفاده از نماهای معکوس درونی به طور تک نفره فیلمبرداری کنیم. در این حالت در هر نما یکی از بازیگران نشان داده می شود (شکل ۳).

تضاد تعداد

پیوند موقعیت های معکوس بیرونی و درونی تضاد تعداد را روی پرده به وجود می آورد. نماهای معکوس بیرونی هر دو بازیگر را در قاب می گیرند، در حالی که نماهای معکوس درونی فقط یکی از بازیگران را به تصویر می کشند.

به این ترتیب ما سه موقعیت زیر را در اختیار داریم:

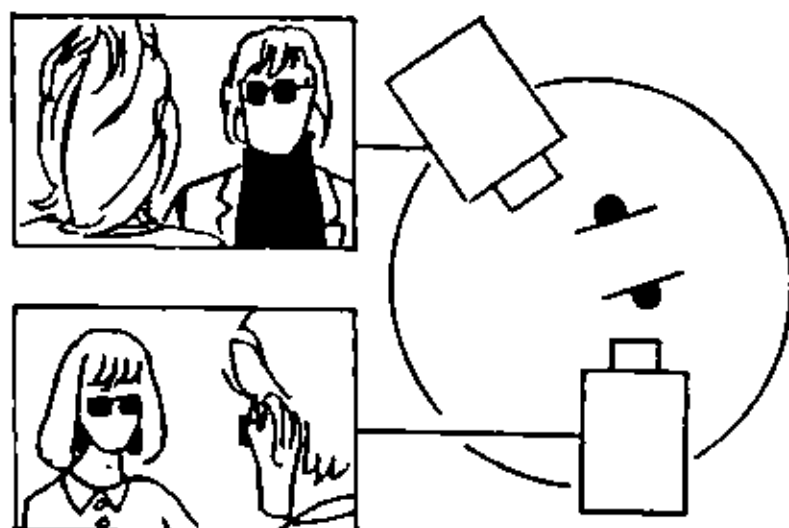
الف - دو بازیگر در برابر دو بازیگر - هر دو نمای اصلی ناشی از موقعیت معکوس بیرونی هستند.

ب - دو بازیگر در برابر یک بازیگر - یکی نمای اصلی بیرونی، و دیگری درونی است.

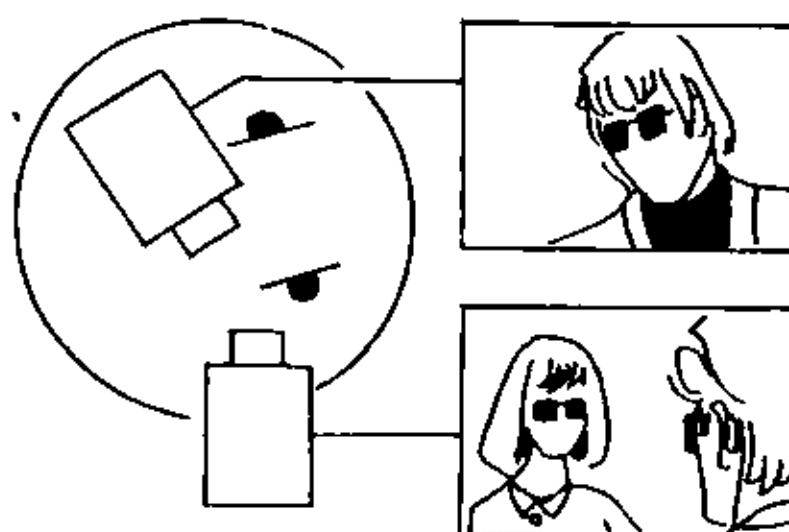
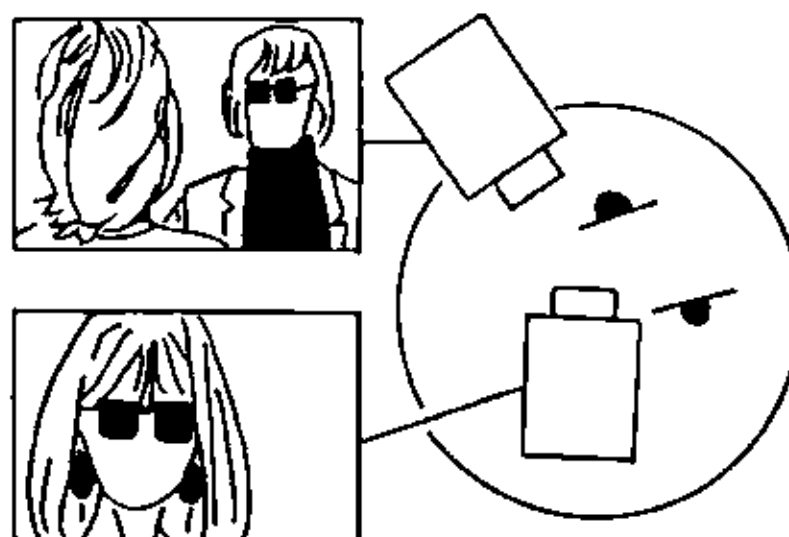
ج - یک بازیگر در برابر یک بازیگر - هر دو نمای اصلی زاویه های معکوس درونی هستند.

بازیگران پهلوی پهلوی

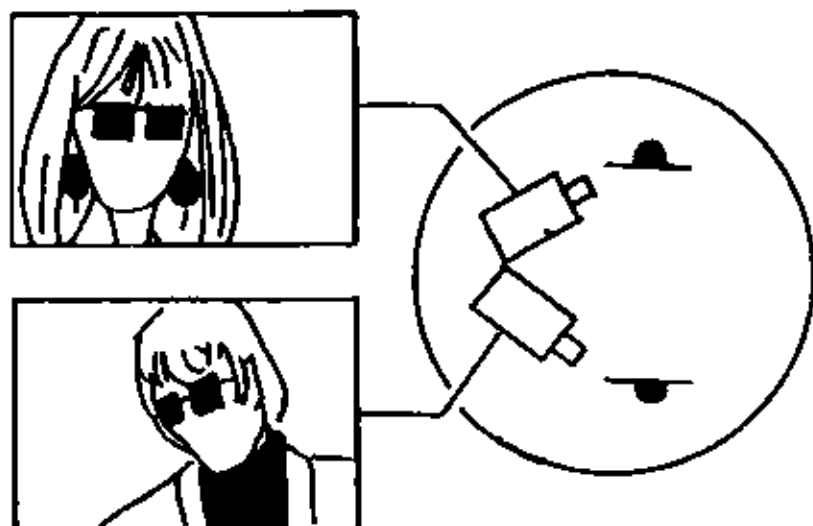
اگر دو بازیگر پهلوی پهلوی و در یک میزانشن خطی قرار بگیرند، یک حس جهت مشترك در اختیار دارید: هر دو به جلو می نگرند. اما این خط فرضی - که سر هر دو بازیگر را به هم وصل می کند - نیست، بلکه خط فرضی راستای نگاه آنها در شرایطی است که به یکدیگر می نگرند. حتی اگر آنها در تمام طول صحنه به یکدیگر نگاه نکنند، به عبارتی در حال و هوای دوگانه ای باشند و سرشان



شکل ۱ - گفتگوی دونفره. این مرسوم ترین قاب بندی برای نماهای اصلی معکوس بیرونی از دوبازیگر است که روبه روی هم قرار گرفته اند.



شکل ۲ - دو نوع ترکیب برای یک زاویه معکوس بیرونی و یک موقعیت معکوس درونی دوربین امکان پذیر است.



شکل ۳- نماهای اصلی معکوس بازیگران را به طور انفرادی پوشش می دهند.

پایین باشد و احتمالاً چشم هایشان بسته بماند و گاهی صدایشان نیز سکوت حاکم طولانی را بشکند، این خط فرضی توجیهی برای پیوند آنها به شمار نمی رود.

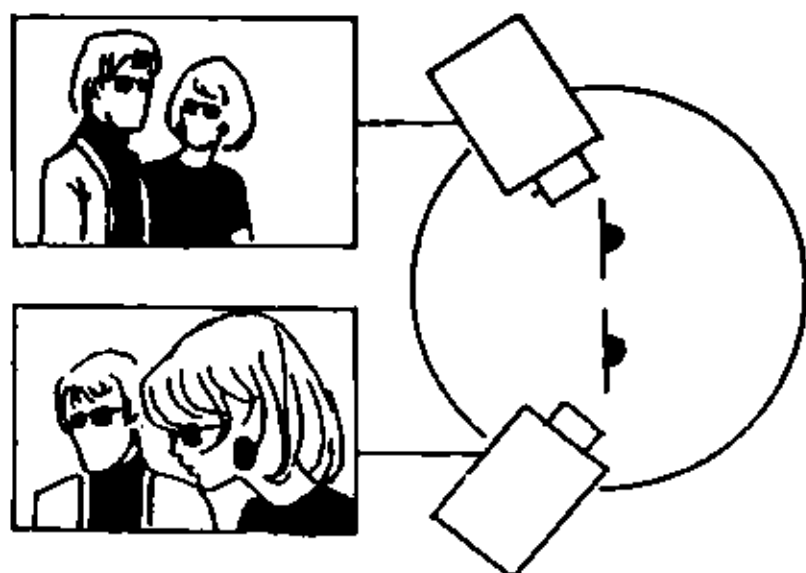
برای استفاده از زاویه های معکوس حالت شکل ۴ امکان پذیر است. ممکن است فیلمساز دیگری زاویه های معکوس درونی مثل شکل ۵ را به کار برد.

حالت سوم این است که از دو موقعیت موازی دوربین نماهای تمام رخ از دو بازیگر گرفته شود. شکل ۶ را نگاه کنید.

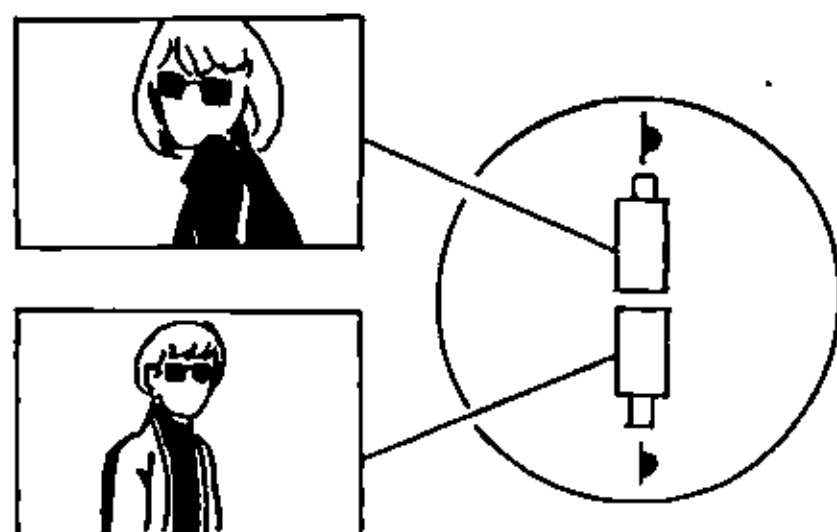
وقتی که دو شخص در صندلی جلو اتومبیل در حال حرکتی توی جاده نشان داده می شوند، سه فرمول مذکور کاربردی طبیعی پیدا می کند.

اگر دو بازیگر پهلو به پهلو قرار گیرند و نسبت به هم زاویه قائمه تشکیل دهند، چند حالت می تواند به دست آید. حالت اول بسیار ساده است. به شکل ۷ دقت کنید.

حالت بعدی با پیشروی دوربین در طول یکی از محورهای دوربین به دست می آید و فقط یکی از بازیگران در تصویر خواهد بود. دو راه حل در دسترس است. شکل ۸ را ببینید.



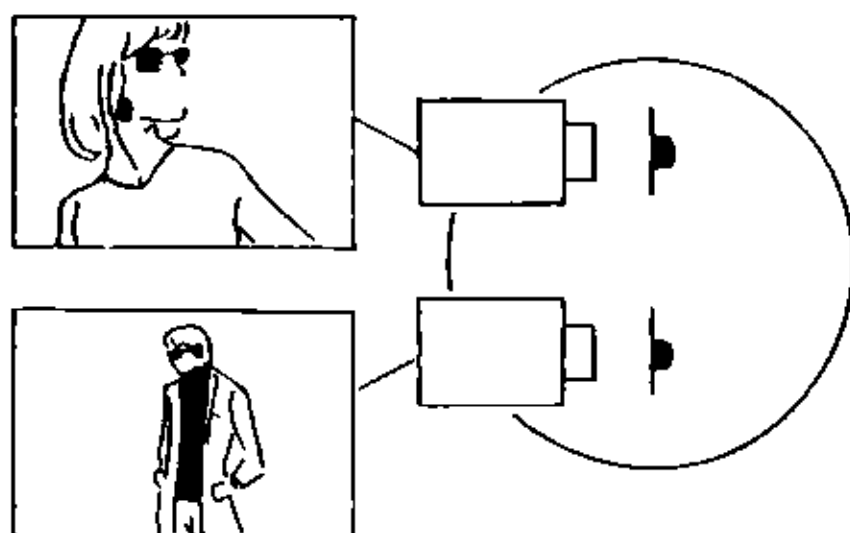
شکل ۴- برای میزانشن خطی بازیگرانی که به یک جهت نگاه می کنند، زاویه های بیرونی مورد استفاده قرار می گیرد.



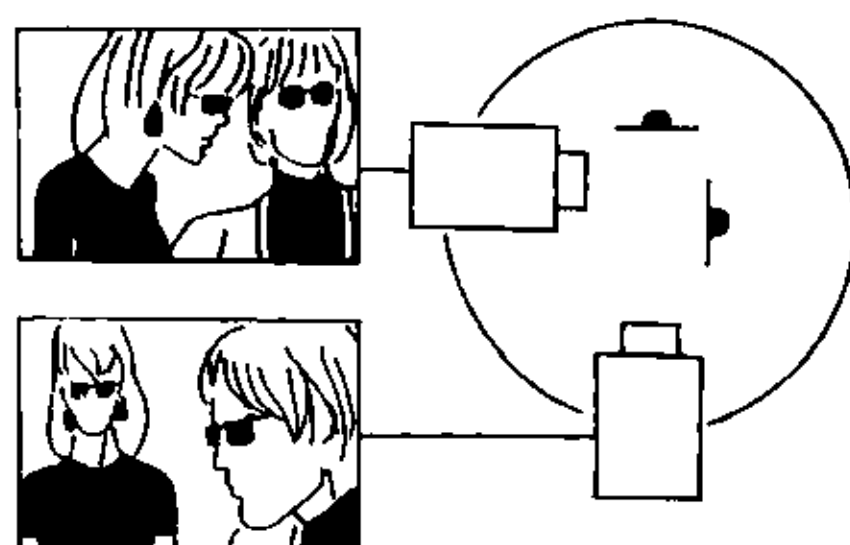
شکل ۵- نماهای معکوس درونی برای دو بازیگر که در اتومبیل نشسته اند.

در مثال های مذکور، بدن بازیگران رو به داخل زاویه تشکیل شده از پیکر آنها، قرار دارد. اما اگر طوری قرار گیرند که رو به بیرون داشته باشند، سه راه حل قبلی مانند شکل ۹ از آب درمی آید.

در تمام مثال های پهلویه پهلویه با زاویه قائمه، بازیگران از جلو به تصویر کشیده می شوند. برداشت از پشت نیز امکان پذیر است. شکل ۱۰ این سه روش را نشان می دهد.



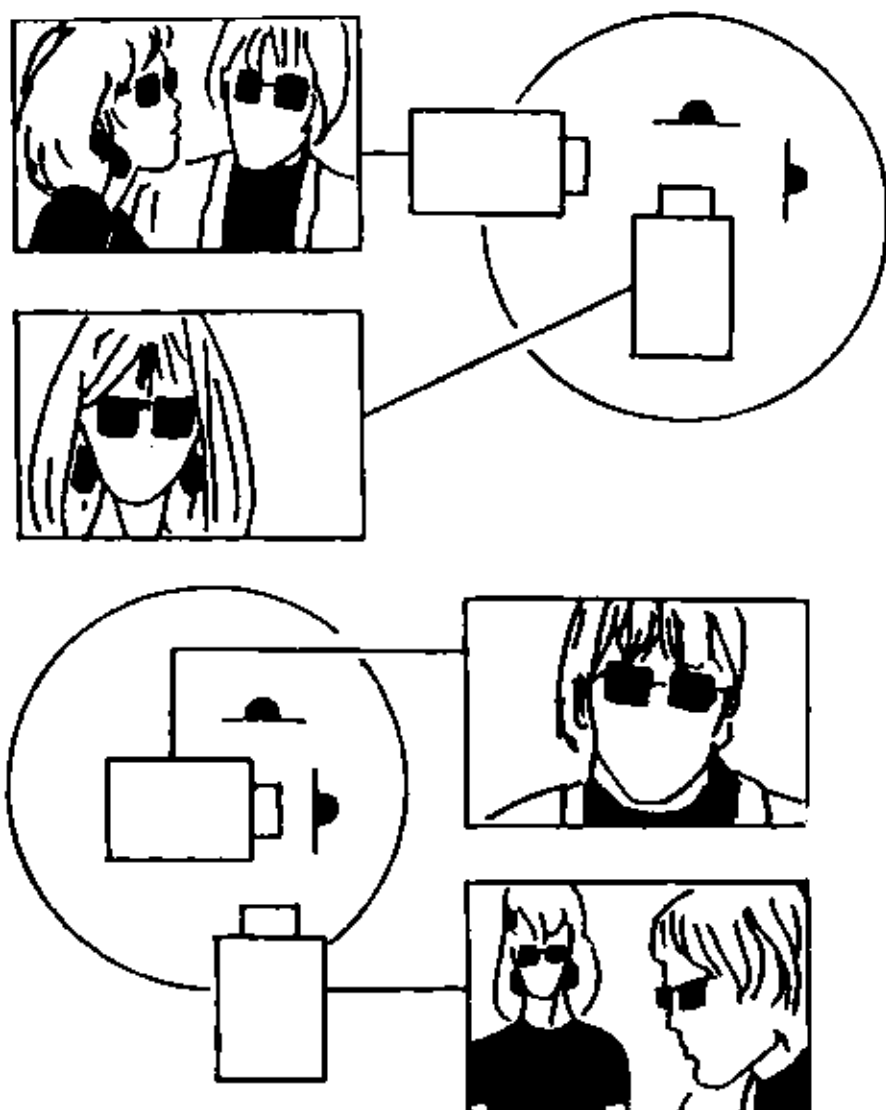
شکل ۶- موقعیت های مواری دورین که دو بازیگر را تمام رخ نشان می دهند.



شکل ۷- آرایش قائم الزاویه دورین برای دو بازیگر که میزاسن «L» مانند دارند.

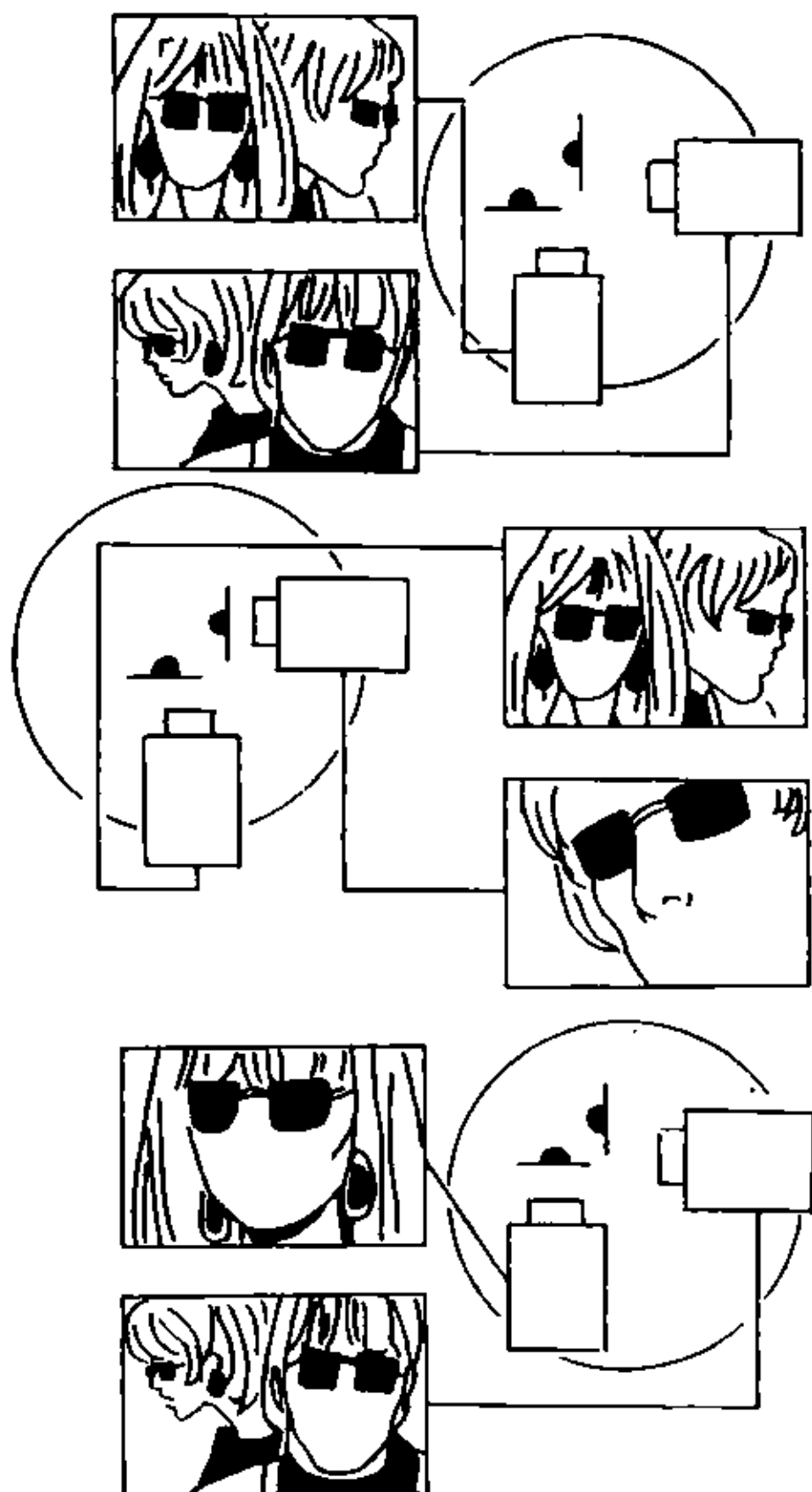
بازیگران پشت سر یکدیگر

این موقعیت فقط در شرایط بسیار خاصی پیش می آید: دو نفر که سوار یک اسب یا دوچرخه، یا موتورسیکلت یا بلم هستند و صحبت می کنند. معمولاً نفر جلویی از سر شانه برمی گردد تا به دیگری نگاه کند. معمول ترین ترکیب های سینمایی که برای ضبط گفتگوی چنین صحنه هایی به کار می روند، عبارتند از: آرایش مثلثی بیرونی و جایگزینی موازی دورین. برای ضبط چنین موقعیت هایی استفاده از یک وسیله نقلیه

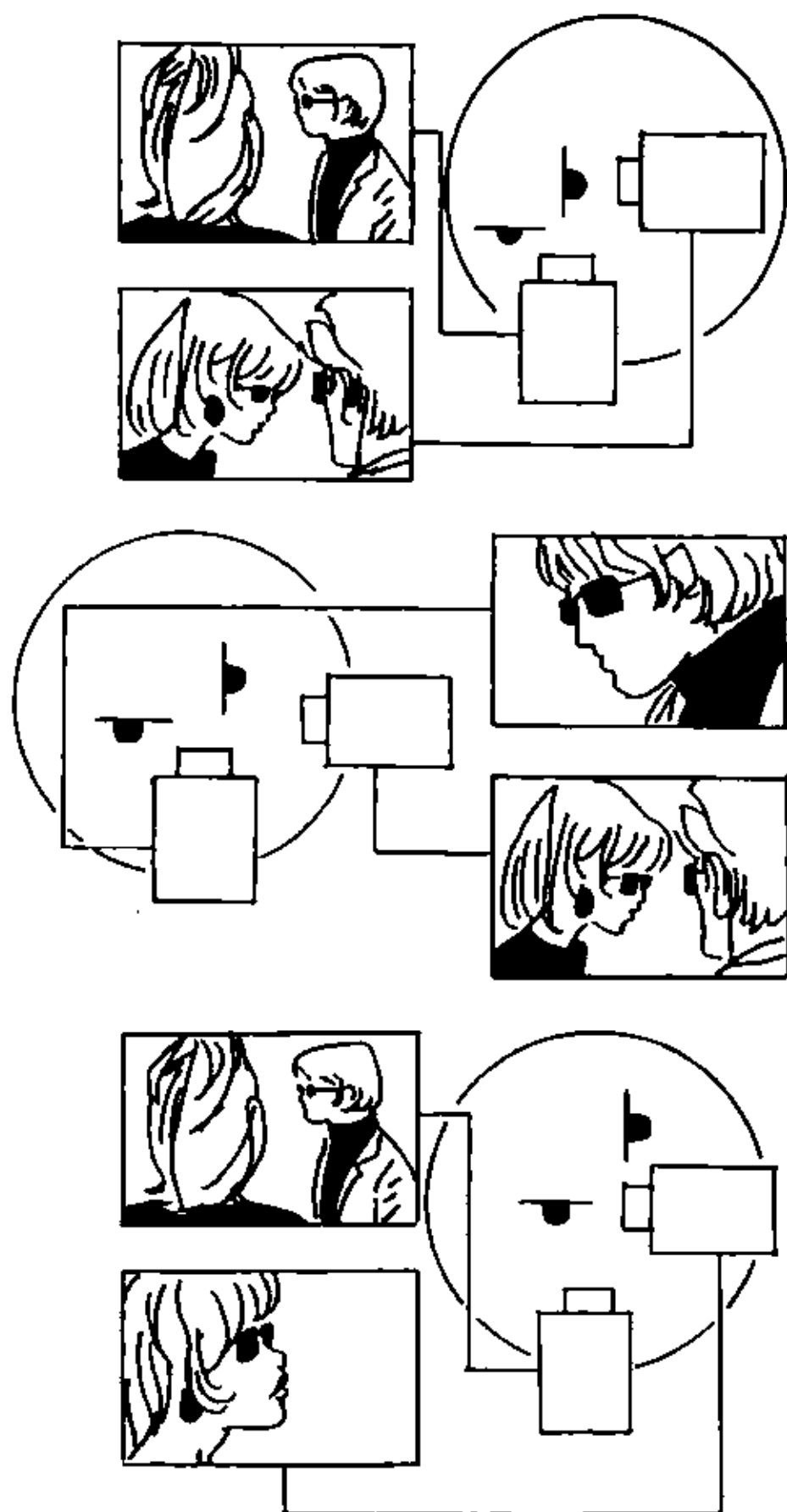


شکل ۸- با پیشروی روی محورهای دوربین نمای نزدیکتری از یکی از بازیگران به دست می‌آید.

ضروری است. این کار صحنه را پیچیده می‌کند، زیرا از نظر تئوریک مجبوریم دوربین را روی وسیله نقلیه دیگری قرار دهیم که دوربین در حین پن با همان سرعت حرکت کند. نماهای معرف (از موضع شماره ۲ راس مثلث خیالی) معمولاً با حرکت پن گرفته می‌شوند. اما نماهای نزدیک‌تر بازیگران با قاب‌بندی دقیق و صحیح، بسیار مشکل‌تر حاصل می‌شوند. بنابراین برای نماهای نزدیک در استودیو و از یک وسیله نقلیه ثابت فیلمبرداری می‌شود. بک پروژکشن یا پرده آبی حرکت پس‌زمینه را ایجاد می‌کند. مواعی که به تناوب در جلو بازیگران

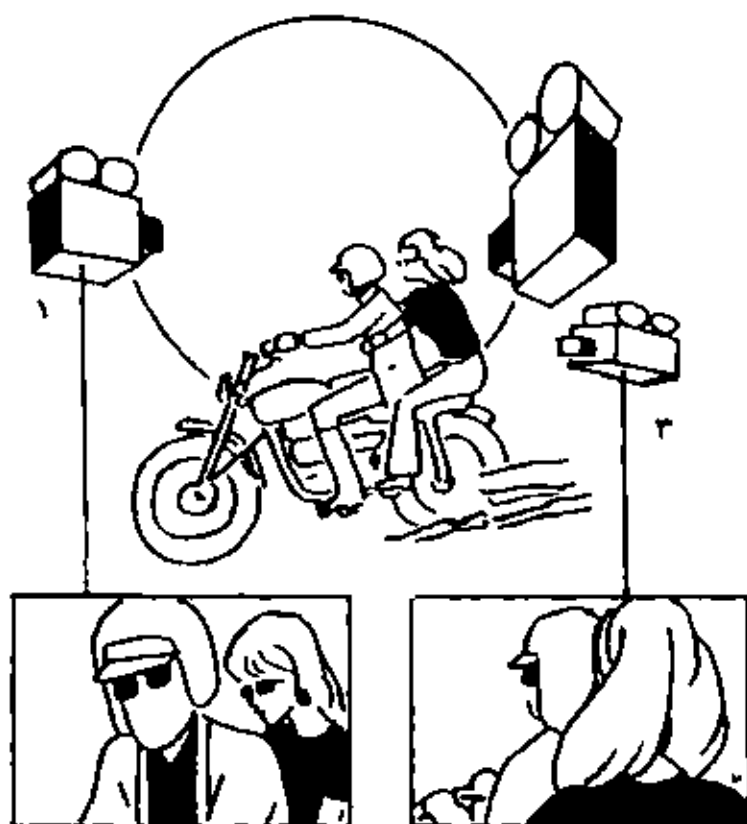


شکل ۹ - بازیگران به خارج از زاویه ای که بدنشان یا هم تشکیل می دهد، می نگرند. هر سه روش نشان داده شده، رابطه ای مبتنی بر زاویه قائمه دارند.



شکل ۱۰ - میزاتسن بازیگران مثل شکل ۹ است . اما دوربین از پشت سر آنها فیلمبرداری می کند .

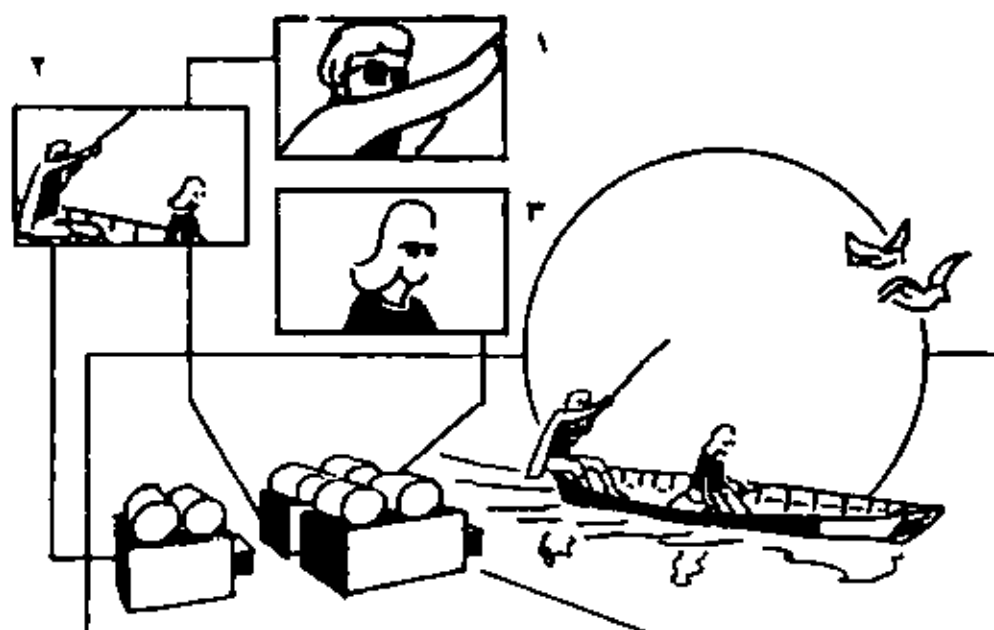
به حرکت درمی آیند، توهم حرکت را کامل می کنند. نماها با استفاده از این شگرد بصری، تحت شرایط کنترل شده ای حاصل می شوند. وسیله نقلیه روی صفحه ای که می تواند در برابر پرده پشت یا پرده آبی بچرخد، قرار می گیرد، طوری که وقتی بازیگران پشت به دوربین یا رو به دوربین قرار می گیرند، موقعیت های ۱ و ۳ از مثلث خیالی جای دوربین حاصل می شود. همان طور که در شکل ۱۱ مشاهده می شود، موقعیت های ۱ و ۳ نماهای معکوس بیرونی را می گیرند.



شکل ۱۱ - پوشش بیرونی برای دو بازیگر که پشت سرهم قرار گرفته اند.

روش دوم به کارگیری دوربین [های محور] موازی است. موقعیت های ۱ و ۳ تک نمای یکی از بازیگران را دربرمی گیرند، در حالی که موقعیت ۲ هر دو بازیگر را در قاب دارد (شکل ۱۲).

با استفاده از موقعیت های ۱ و ۲ یا ۳ و ۲ و به کمک جایگزینی موازی دوربین، پیشروی بر محور بصری دوربین قابل اعمال است. برش از یک نما به



شکل ۱۲ - آرایش موازی دوربین برای پوشش دادن به دو بازیگر که پشت سرهم قرار گرفته اند.

نمای دیگر، نه تنها تضاد تعداد ایجاد می کند، بلکه یکی از بازیگران را نیز موکد می سازد.

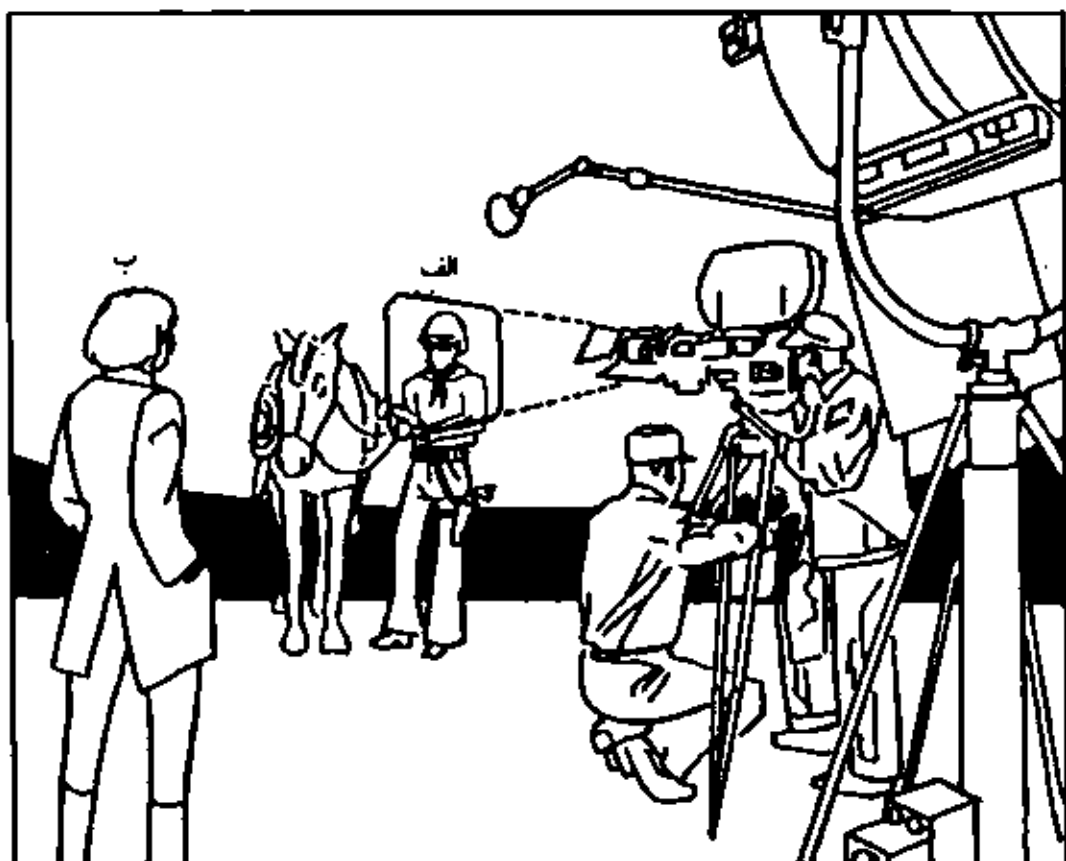
در مواقع دیگر، این نوع صحنه گفتگودار با یک نما و تنها از یک موقعیت دوربین و معمولاً موقعیت شماره ۲ (رأس) آرایش مثلثی دوربین، پوشش داده می شود.

تذکر

وقتی نماهای تک نفره دو یا چند بازیگر را می گیرید، ممکن است خطاهایی رخ دهد. وقتی دوربین سر صحنه جابه جا می شود و لنز و نور برای نمای جدید تغییر می کند، اغلب جهت قبلی نگاه بازیگر به دست فراموشی سپرده می شود، بخصوص اگر نمای جدید نمای نزدیک و از بالا باشد.

بازیگری که قبلاً به چپ می نگریست، اکنون ممکن است ناخودآگاه جهت نگاهش را متوجه راست کرده، به این ترتیب کل صحنه را خراب کند.

وقتی نماهای تک نفره بازیگری را که در یک مکالمه شرکت دارد می گیرید، خوب است که بازیگر دوم را در جای قبلی اما خارج از میدان دید دوربین نگه دارید، به دو دلیل:



شکل ۱۳- بازیگر غایب از نظر، خارج از میدان دید دوربین قرار گرفته تا جای دقیقاً دوربین را تعیین کند. بازیگر ب با جانشین وی خارج از زاویه دید دوربین قرار گرفته تا نقطه مرجع درستی برای بازیگر الف به وجود آورد، چرا که انتظار می رود توجه بازیگر الف بر شیء یا شخصی مشخصی که احتمالاً در نمای قبلی دیده شده، ثابت بماند.

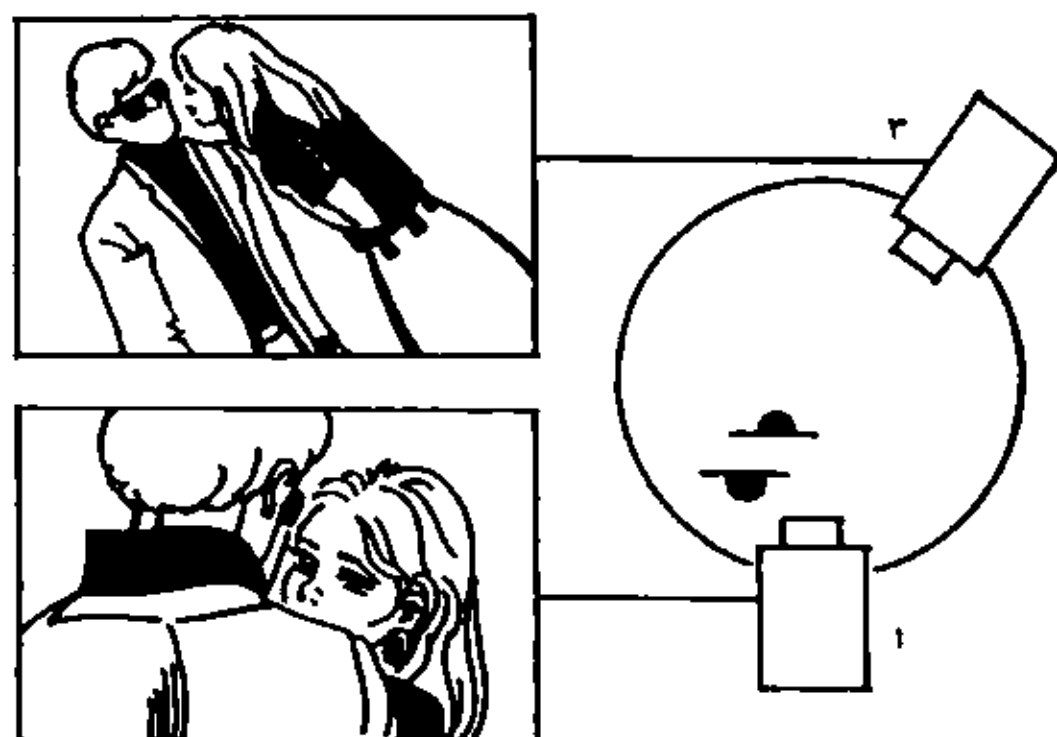
- ۱- تضمین این که دوربین در آن سوی خط فرضی قرار نگیرد.
- ۲- بازی هنرپیشه درون قاب دوربین بسیار طبیعی تر شود. زیرا در این صورت کسی را دارد که بتواند به او نگاه کند و مجبور نباشد به فضای تهی خیره شود.
- اگر در حین فیلمبرداری نماهای تک نفره بنا به هر دلیلی بازیگر دوم در دسترس نباشد، باید در کنار کلاهک (سایه بان) دوربین یک نقطه مرجع به بازیگر نشان داده شود.
- یا تکنسین به جای بازیگر غایب بایستد، یا شیء خاصی برگزیده شود.
- برخی از تکنسین ها ترجیح می دهند که دست مشت شده خود را به عنوان نقطه مرجع کنار کلاهک دوربین قرار دهند. شکل ۱۳ این موقعیت را نشان می دهد.

بازیگران باید از نگاه کردن به لنز امتناع کنند. در غیر این صورت جهت خط فرضی مخدوش می شود و تماشاگر احساس می کند که بازیگر مستقیماً به وی می نگرد نه به بازیگران دیگر. البته گاهی ممکن است بازیگر به دلایل خاصی به لنز دوربین نگاه کند. این دلایل عبارتند از:

۱- بازیگر با تماشاگر تک گویی می کند، مثل لارنس الیویه^۱ در فیلم ریچارد سوم^۲. این فنی است که از تئاتر وام گرفته شده است. در این جا بازیگران تئاتر جریان صحنه را قطع می کنند و نظر شخصی خود را درباره حوادث برای تماشاگر بیان می کنند. این یک قرارداد مرسوم است، اما می تواند سیر ماجراهای دراماتیک را خراب کند.

۲- استفاده موجه تر وقتی است که بازیگر در نقش گوینده رادیو یا تلویزیون تماشاگر را مخاطب قرار دهد.

در مورد حالت اول، رابطه بازیگر و تماشاگر بلاواسطه است. تماشاگر ناگهان عضوی از صحنه داستان می شود نه ناظر. احساس امنیت ما مبنی بر



شکل ۱۴- فواصل بین دوربین و سوژه، در مجموعه ای از موقعیت های معکوس بیرونی دوربین.

این که در سالن تاریک سینما هستیم، مغشوش می شود، در حالی که در نمونه دوم، مجری با بازیگر دیگری ارتباط برقرار می کند. (بازیگری که در نمای قبلی یا بعدی نشان داده شده یا می شود یا نمی شود.) در نتیجه برای تماشاگر قابل قبول است که بازیگر مورد دوم مستقیماً به لنز نگاه کند.

این نوع صحنه ها باید با امساك و بر اساس انگیزه بسیار قوی دراماتیک مورد استفاده قرار گیرند. به عبارتی لازم نیست بازیگر مدام به لنز دوربین بنگرد. می تواند به جای دیگری نگاه کند. به نقطه ثابتی خیره نشود. نگاهش از این جا به آن جا حرکت کند و همزمان با ارائه جمله های مهم تک گویی خود ناگهان روبه دوربین کند و به آن بنگرد و به این ترتیب این بخش را موکد سازد.

فاصله دوربین (یا اندازه نما)

با دقت به مثال های مذکور برای فیلمبرداری از یک صحنه دونفره متوجه سه محدودیت خواهید شد:

۱- تمام نماها، نماهای نزدیک بودند.

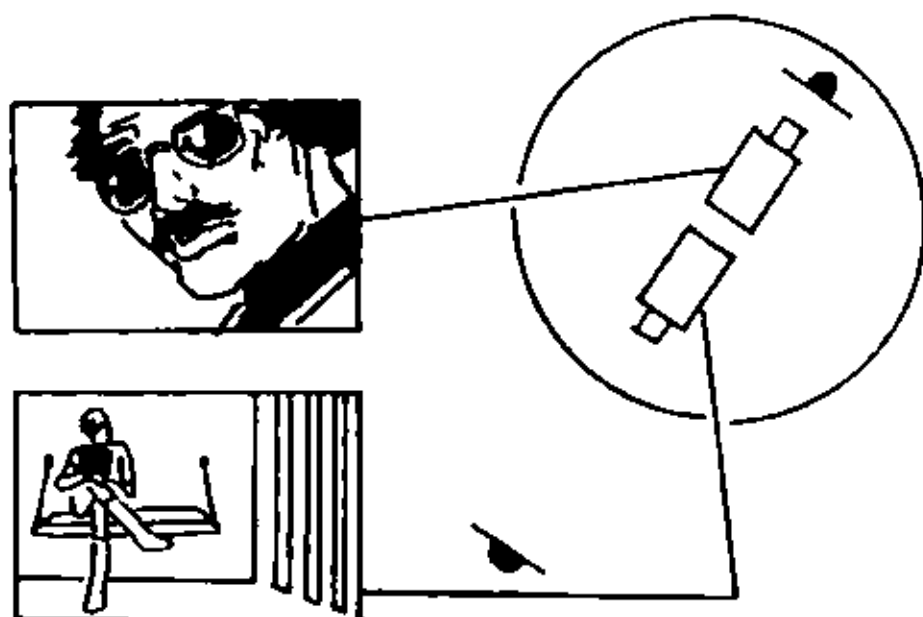
۲- هر دو بازیگر سطح ارتفاع جسمانی یکسانی داشتند.

۳- دوربین در هر دو نما در یک سطح قرار داشت.

برای این صحنه ها حالت های دیگری نیز وجود دارد. سه رأس اصلی مثلث محورهایی تشکیل می دهند که دوربین می تواند روی آنها حرکت کند. با تغییر فاصله دوربین تا سوژه می توان به طور بصری بر گفتگو تاکید کرد و نمایش زنده تری از صحنه ها ارائه داد. در نمونه ای که زاویه های معکوس بیرونی مورد استفاده قرار می گیرد، موقعیت ۲ می تواند یک نمای متوسط ارائه دهد و موقعیت ۱ نمایی نزدیک. شکل ۱۴ چنین موردی را نشان می دهد.

به همین صورت، وقتی بخواهیم از دو بازیگر که فاصله زیادی از هم دارند، فیلمبرداری کنیم، اختلاف فاصله بین دوربین و سوژه برای تاکید بر بازیگر مسلط، مفید فایده است.

بگذارید مثلاً فرض کنیم که در سلول زندان، وکیل مدافع از زندانی سؤال می‌کند و وکیل مدافع بازیگر مسلط صحنه است. سؤالات وی و روشی که او متظر پاسخ می‌ماند، برای داستان اهمیت حیاتی دارد، اما طرز برخورد زندانی انفعالی و متکی بر عدم همکاری است. اختلاف فاصله دوربین و سوژه، با تعیین نمای نزدیک برای وکیل مدافع و نمای کامل برای زندانی، بر این موقعیت تاکید خواهد کرد (شکل ۱۵).

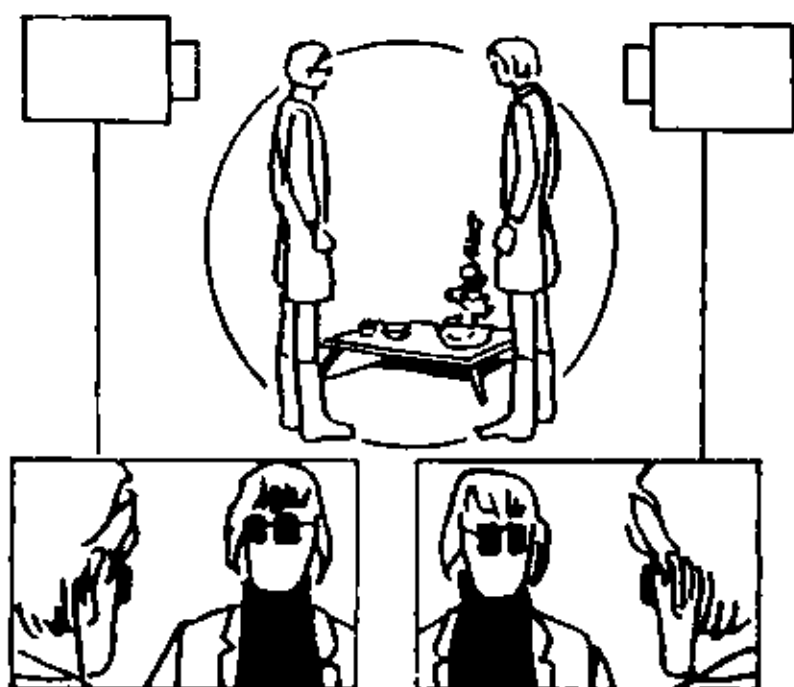


شکل ۱۵- فواصل متفاوت دوربین و سوژه در مجموعه‌ای از موقعیت‌های معکوس درونی دوربین.

تعداد این فاصله‌ها باید زوج باشد و برای دستیابی به نتایج ثمربخش، لازم نیست که بیش از چهار فاصله مختلف (دو زوج) دوربین تا سوژه به کار برود. به عنوان مثال، نیمی از صحنه گفتگو را می‌توان از موقعیت ۱ با نمای متوسط و از موقعیت ۳ با نمای نزدیک فیلمبرداری کرد و آنگاه نیمه دوم صحنه را با نمای نزدیک از موقعیت ۱ و نمای متوسطی از موقعیت ۳ پوشش داد. با انعکاس فاصله دوربین، زوج نماهای اصلی ارائه موثر و ساده و در عین حال پویایی از صحنه به دست خواهند داد.

ارتفاع دوربین و بازیگر

ارتفاع دوربین در نحوه ارائه صحنه موثر است. در یک مکالمه، معمولاً لنز



شکل ۱۶- در هر دو موقعیت، دوربین همسطح چشم بازیگرانی است که در نما حضور دارند.

دوربین همسطح چشم بازیگری که نشسته یا ایستاده، قرار می گیرد. اگر بازیگری ایستاده و دیگری نشسته باشد، می توان ارتفاع دوربین را برای نماهای معکوس تغییر داد (شکل ۱۷).



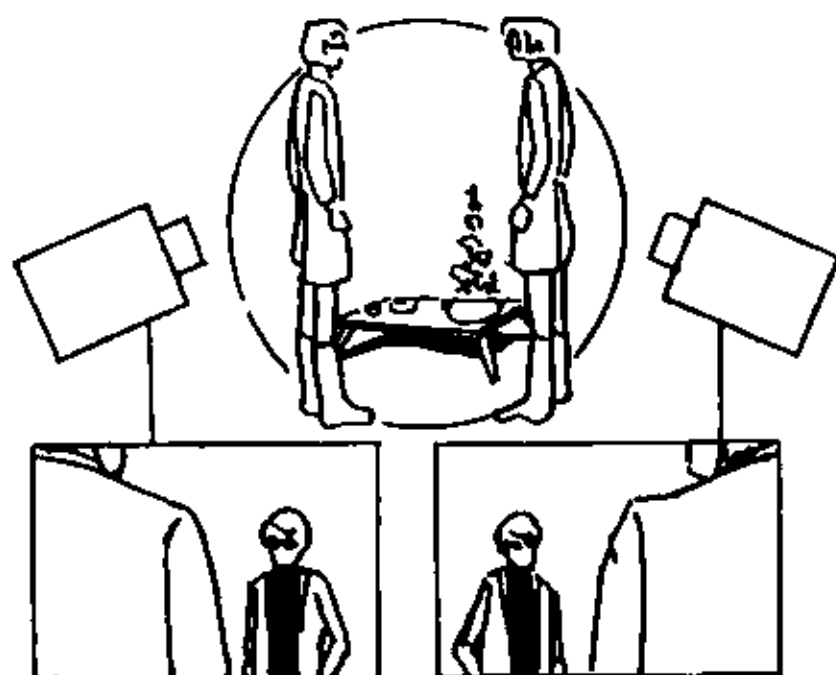
شکل ۱۷- برای هر موقعیت دوربین باید ارتفاع مناسبی انتخاب شود تا با قد مختلف دو بازیگر جور درآید.

مثال‌های قبلی از زاویه‌های معکوس بیرونی استفاده می‌کردند. اگر موقعیت‌های معکوس درونی به کار روند تا همان میزانشن (یک بازیگر ایستاده و دیگری نشسته) را دربرگیرند، برای گرفتن نماهای تک‌نفره هر بازیگر، دوربین به تناوب بالا و پایین می‌رود، گویی صحنه از دید یکی از بازیگران گرفته می‌شود (شکل ۱۸).

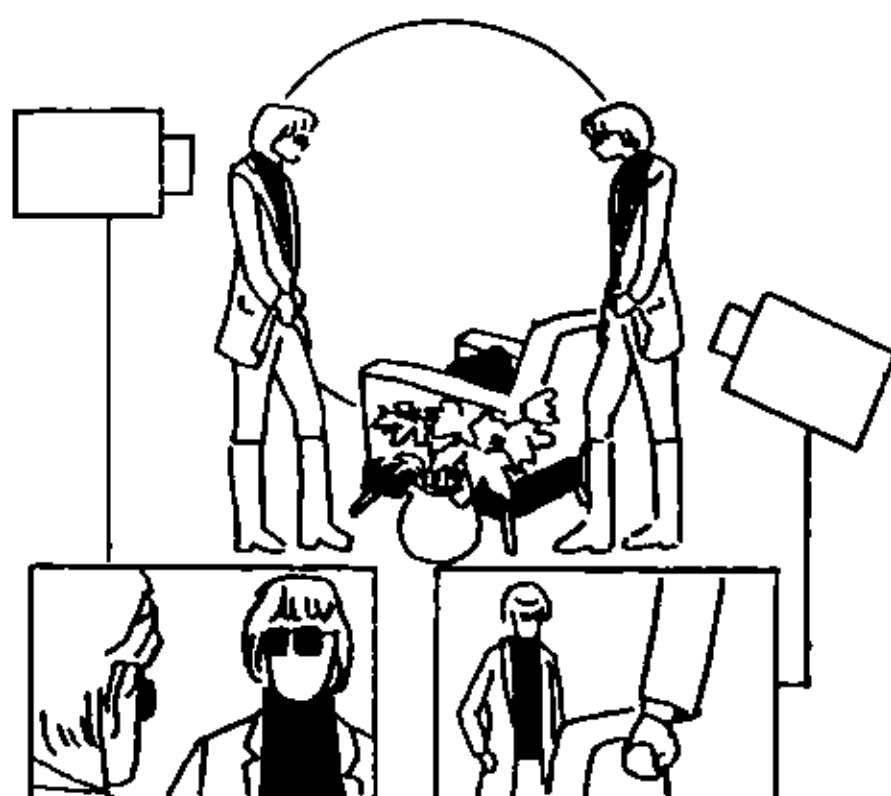


شکل ۱۸- دو ارتفاع متمایز دوربین برای یک زوج نمای معکوس درونی

اگر زاویه دوربین بسیار زیاد باشد، نتیجه کار غیرواقعی به نظر می‌رسد، زیرا معمولاً تا این حد از پایین یا از بالا به دیگران نگاه نمی‌کنیم. این نوع زاویه‌ها باید برای تأکید زیاد بر نکات داستانی یا حوادث خاص داستان محفوظ بمانند. اگر دو بازیگر ایستاده باشند، می‌توانیم با پایین کشیدن سطح دوربین در هر دو نمای اصلی معکوس بیرونی تضاد ارتفاع به وجود آوریم (شکل ۱۹). برای برداشت نماهای معکوس بیرونی از دو بازیگر ایستاده، می‌توان با ایجاد اختلاف در ارتفاع دوربین بر یکی از بازیگران تأکید کرد (شکل ۲۰). خط فرضی لزوماً افقی نیست. اگر یکی از بازیگران روی زمین ولو شده و



شکل ۱۹- اگر دو موقعیت دوربین پایین باشد، تغییر اختلاف قد دو بازیگر در دو نمای می‌دری به چشم می‌آید.



شکل ۲۰- این ترکیب موقعیت بالا و پایین دوربین، برای تاکید بر یکی از بازیگران به کار می‌رود.

دیگری ایستاده یا زانو زده باشد و از تغییر مکان دوربین بر اساس اصل مثلث استفاده کنیم، موقعیت‌های ۱ و ۳ (دو موقعیت نزدیک به خط فرضی) نزدیک به

سر بازیگران قرار می گیرند و بنابراین دو ارتفاع مختلف خواهند داشت. در این صورت، خط فرضی می تواند عمودی باشد (شکل ۲۱).



شکل ۲۱- خط فرضی عمودی به وسیله آرایش مثلثی دوربین می تواند پوشش داده شود.

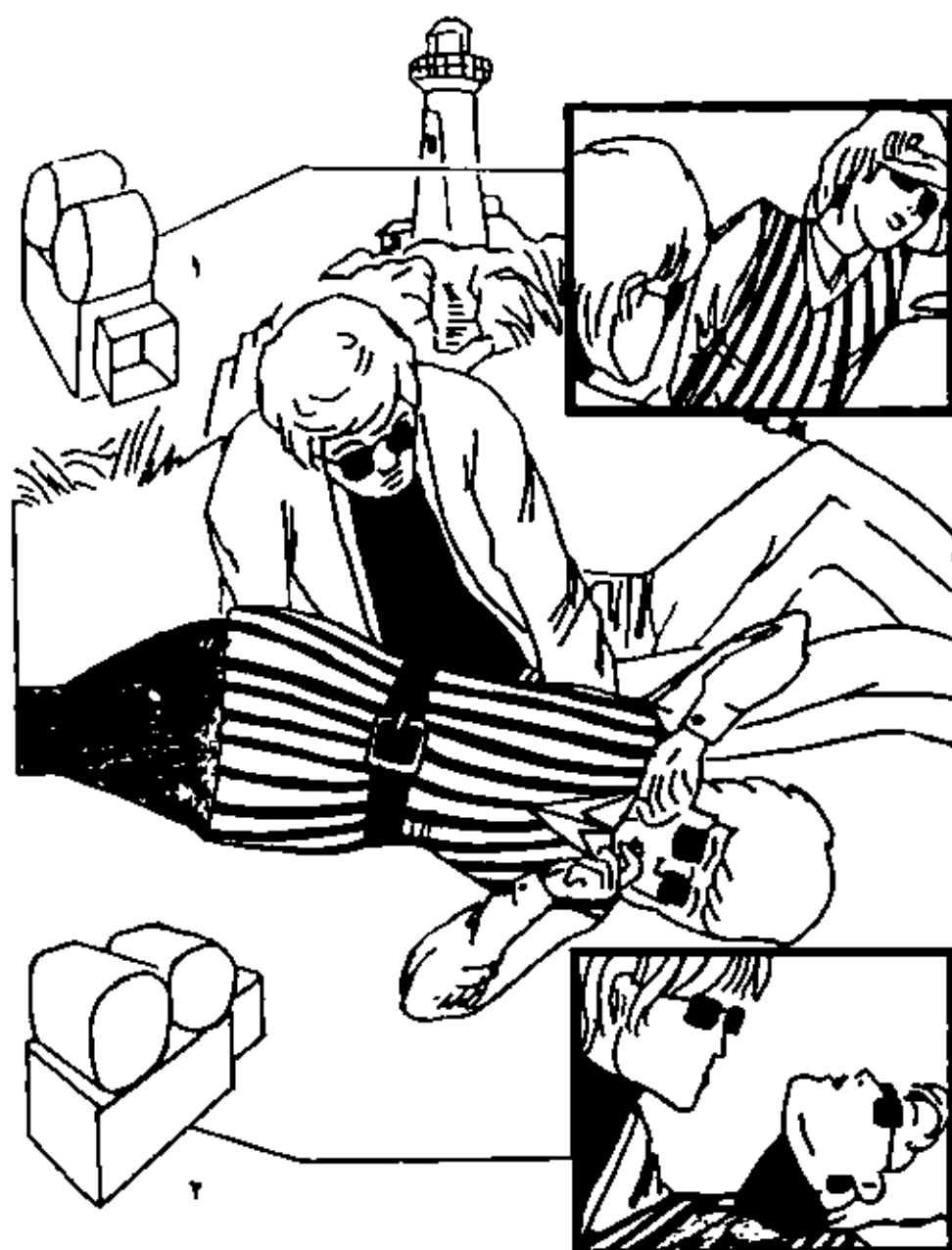
سر هر بازیگر با موقعیت های عمودی دوربین که در شکل ۲۱ نشان داده شده، دربر گرفته می شود.

اگر یک خط فرضی افقی، مایل یا عمودی به وجود آید، اصل مثلث را می توان بر آن منطبق ساخت.

وقتی که سوژه ها پهلو به پهلو دراز بکشند

دو بازیگری را که روی زمین رویه روی هم یا به پشت دراز کشیده باشند، می توان با دو موقعیت قائم الزاویه پوشش داد و هر دو بازیگر را به تناوب بر پرده به نمایش درآورد.

در این جا دوربین همسطح بازیگران روی زمین است، یا بازیگران را از بالا از زاویه ای اریب یا از موقعیتی عمود بر سطح زمین در قاب می گیرد (شکل ۲۲).



شکل ۲۲- آرایش قائم الزاویه دوربین که برای پوشش دادن به دو بازیگر که پهلویه پهلوی دراز کشیده اند، به کار رفته است.

جای سر بازیگران در ناحیه واحدی از پرده ثابت می ماند. ممکن است جای سر به طور عمودی در قباب تغییر کند. شکل ۲۲ نشان می دهد که (در تصویری که مربوط به موقعیت ۱ دوربین است) سر مرد در ناحیه چپ و پایین پرده قرار گرفته، در حالی که موقعیت ۲ دوربین سر او را در سمت چپ و بالاتر قرار داده است. همین اتفاق در سمت راست پرده برای زن نیز می افتد. او بدون ترك ناحیه خودش در قباب، از یک نما به نمای دیگر به بالا و پایین نقل مکان

می کند. موضع بالاتر را بازیگر مسلط اشغال می کند. اگر یکی از دوربین ها پایین تر از محل استقرار بازیگر قرار گیرد، ارائه نماهای اصلی معکوس الزامی است. برای دستیابی به این هدف باید بازیگران را طوری میزانش داد که دوربین فضای کافی برای تغییر موضع به بالا و پایین تر از سطح استقرار بازیگران داشته باشد. مثلاً بازیگران باید در جایی قرار گیرند که شیب زمین بسیار زیاد باشد.

در صحنه داخل استودیو این امر خیلی راحت محقق می شود، اما در صحنه واقعی - اگر این نما حیاتی باشد - بازیگران می توانند روی یک سکو مستقر شوند یا بالای سوراخی که در زمین حفر شده، طوری مستقر شوند که دوربین به راحتی بتواند پایین تر از سطح استقرار آنان جایگزین شود و یکی از نماهای معکوس - بخصوص اگر قرار است شیء ثابتی در پس زمینه باشد - را بگیرد (شکل ۲۳).

بسیاری از فیلمسازان، البته به خاطر صرف هزینه کمتر، ترجیح می دهند چنین نماهای «معرفی» را در صحنه واقعی بگیرند و نماهای نزدیک تر را در استودیو ضبط کنند.

مکالمه تلفنی

دو بازیگر که با تلفن صحبت می کنند، در تک نماهایی دیده و متناوباً به هم برش می شوند تا کل گفتگو پوشش داده شود. اما برای دستیابی به احساس یک مکالمه طبیعی، بازیگران باید به دو جهت متضاد نگاه کنند، بخصوص برای صحنه هایی که با جلوه ویژه تقسیم پرده به دو قسمت ایجاد می شوند، زیرا در این حالت بازیگران به طور جداگانه فیلمبرداری می شوند و به کمک جلوه های ویژه ترکیب می گردند (شکل ۲۴).

خطوط اریب متضاد

وقتی دو نفر با هم صحبت می کنند، لزوماً در جای خود خشک نمی مانند. گاهی ناخودآگاه سر را به یک سمت خم می کنند تا حالت صمیمیت یا آرامش را القاء کنند، و این فرصتی برای تغییر خطوط اریب متضاد، در ترکیب نماهای



شکل ۲۳- موقعیت معکوس بیرونی دوربین برای دوربین‌گری دوبان‌گر که در کنار هم دراز کشیده‌اند: ممکن است سکویی به کنار رود تا فیلمبرداری از سطحی پایین‌تر امکان‌پذیر گردد.

نزدیک، فراهم می‌کند (شکل ۲۵).

این امر را با یکی از موقعیت‌های مثلی دوربین می‌توان به دست آورد. ترکیب بندی پرده عریض برای این نوع پرداخت مفید است. شکل ۲۶ مثالی را نشان می‌دهد.

وقتی آدم‌ها با یکدیگر روبرو می‌شوند یا در مکالمه‌ای شرکت می‌جویند، به

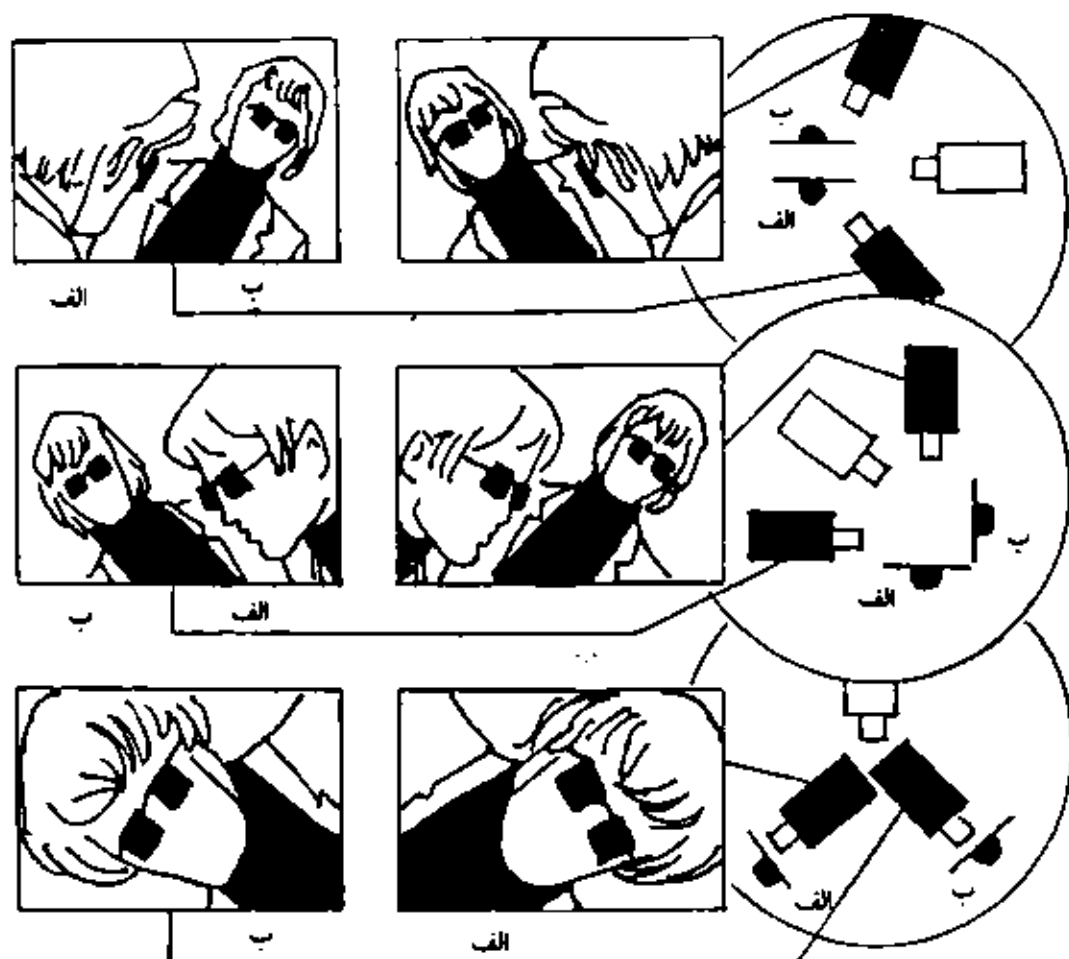


شکل ۲۴- معمولاً در نماهای مربوط به دونفر که با تلفن صحبت می کنند تضاد نگاه رعایت می شود.

شیوه خاصی می ایستند. به ندرت اتفاق می افتد که بدنشان درست روبه روی هم در یک ردیف قرار گیرد. اگر در حالتی قرار گیرند که نسبت به دیگری کمی متمایل به یک سمت باشند، از نظر روانی راحت تر خواهد بود. به این ترتیب، بازیگران از دید زاویه معکوس بیرونی در یک صف قرار می گیرند یا فاصله کم یا بسیار زیادی می تواند بین آنها وجود داشته باشد.

اگر هر دو بازیگر کاملاً در یک ردیف قرار گرفته باشند، موقعیت های معکوس دوربین باید نزدیک به راستی خطی که به وسیله خط فرضی تشکیل می شود، باشد نه موازی با خود این خط فرضی، چون که تصویر مغشوشی از بازیگر مسلط به دست خواهد داد. نتیجه خوب: ترکیب آریبی از بدن این دو بازیگر بر پرده خواهد بود.

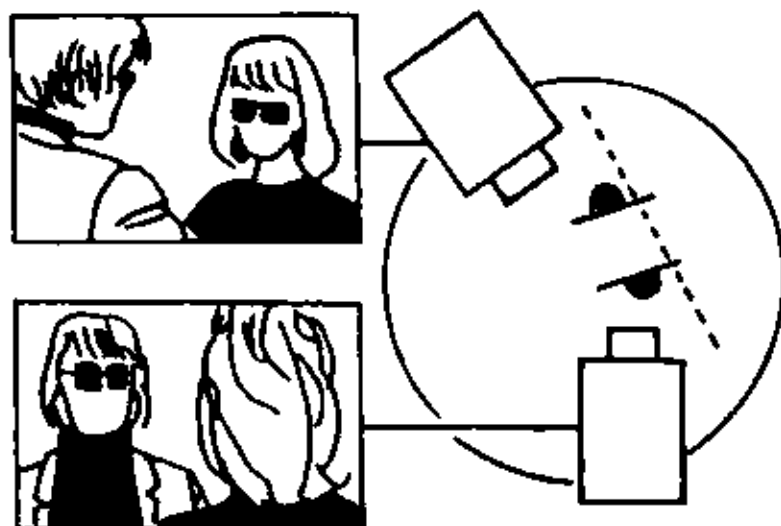
نوک دماغ بازیگر نزدیک تر به دوربین باید در حالت نیمرخ باقی بماند. اگر بین دو بازیگر فضای خالی کمی وجود داشته باشد، موقعیت های معکوس بیرونی دوربین رابطه ای را که در شکل ۲۷ نشان داده شده، به خود می گیرند.



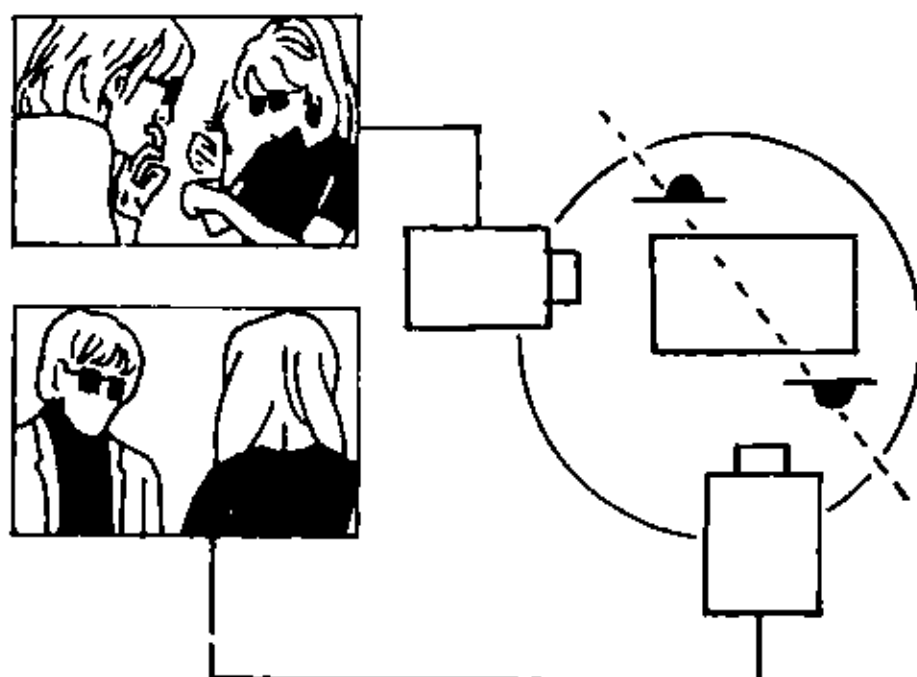
شکل ۲۵- تغییر حالت های اریب متضاد را با هر یک از موقعیت های دوربین مبنی بر قاعده مثلث می توان به دست آورد.



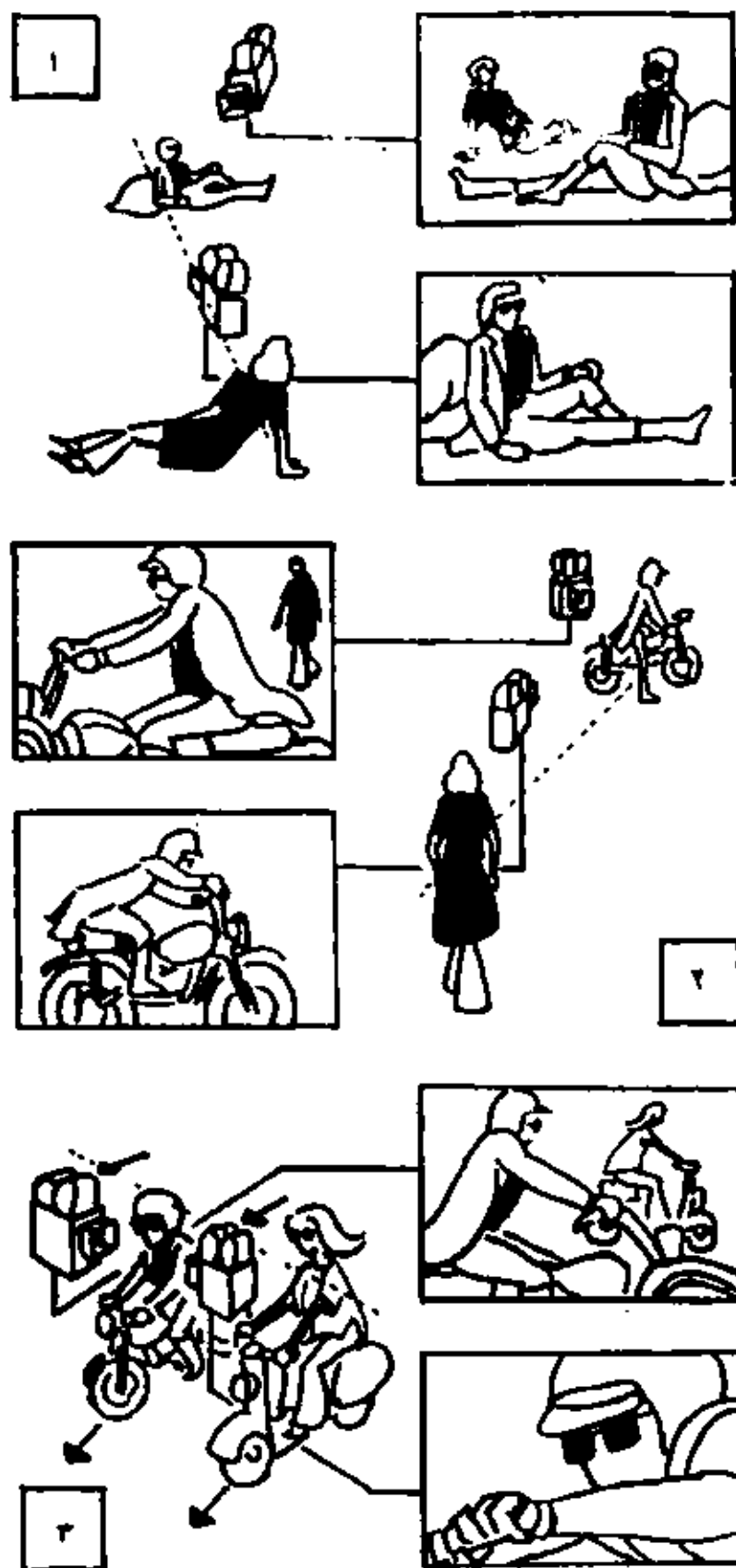
شکل ۲۶- پرده هریض نیز می تواند از ترکیب بندی اریب سود جوید.



شکل ۲۷- زاویه های معکوس بیرونی فضای خالی کمی بین دو بازیگر روبه رو القاء می کنند. ترکیب بندی اریب در یکی از این نماها باقی می ماند، اما در نماهای دیگر دوربین از روی دوش یکی از بازیگران، دیگری را در قاب می گیرد. اگر فضای خالی بین آنها بیشتر باشد (چنین مواردی وقتی رخ می دهد که شیء یا قطعه ای تزئینی بین بازیگران قرار بگیرد)، موقعیت های معکوس بیرونی دوربین رابطه ای قائم الزاویه مثل شکل ۲۸ خواهند داشت. غالباً تضاد بین نماهای معکوس درونی و بیرونی حس جهت یکی از



شکل ۲۸- آرایش قائم الزاویه دوربین برای ایجاد فضای زیاد بین دو بازیگر.



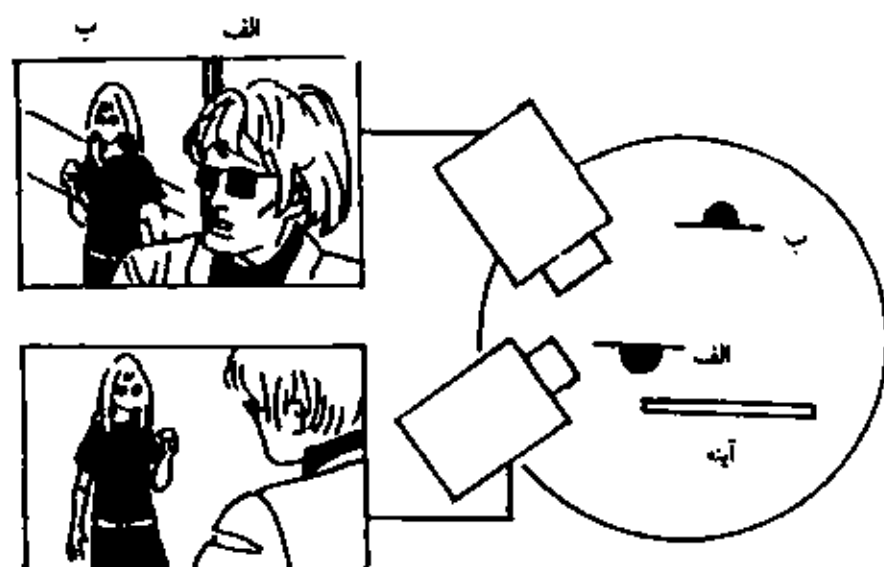
شکل ۲۹- سه نمونه که در آنها حالت بدن بازیگران با جهت حرکتشان، اصل مثالی جایگزینی دورین را خدشه دار می کند. با این وجود، این سه نمونه صحیح هستند. زیرا خط فرضی را رعایت کرده اند.

بازیگران را خدشه دار می کند. اما کاربرد آنها صحیح به نظر می رسد، چرا که خط فرضی همواره حکم می راند (شکل ۲۹).

در این موارد دوربین در یک طرف خط فرضی می ماند، ولی جهت بدن بازیگران در هر نما، باعث می شود برش، اندکی خشن به نظر برسد. در اولین مثال این نمونه، در نمای معکوس بیرونی اول پای یکی از بازیگران به سمت چپ دراز شده، و در نمای معکوس درونی به سمت راست دراز شده است. اما جهت بدن ها اهمیت ندارد، فقط خط فرضی که دو سر را به هم وصل می کند، مهم است. تمام این مثال ها به این قانون پایبند هستند. اگر هر دو برداشت معکوس، نماهای متحرکی مانند مثال سوم باشند، جهت حرکت روی پرده متضاد به نظر می رسد.

ماسک های غلظت پرده نیمه شفاف

کی هاچی اکاموتو^۲ کارگردان ژاپنی در آخرین دوئل^۱ با شرکت توشیرو میفونه، جورانه از این تکنیک استفاده می کند و موفق نیز می شود. این جلوه ویژه جدیدی نیست. مدیران فیلمبرداری مکرر فیلترهایی به کار برده اند که به تدریج صحنه را از تاریکی روشن می کند، و منظورشان این است که از آسمان شفافی که در نماهای دور خارجی دیده می شود، تاثیری شبانه به دست دهند. گاهی در فیلم های رنگی برای دستیابی به همین منظور فیلتر آبی، سبز یا قرمز به کار می رود، اما ماسک هایی که به وسیله کی هاچی اکاموتو و فیلمبردارش کازو یامادا^۳ روی فیلم آگفا کالر و پرده توهوسکوپ به کار رفت، «ماسک های غلظت پرده نیمه شفاف» با غلظت ثابت بود. آنها این ماسک ها را به طور مایل جلوی دوربین گذاشته اند و به ندرت عمودی یا افقی قرار داده اند. این ماسک ها را تکی یا جفتی مورد استفاده قرار داده اند. موفقیت این تکنیک مدیون معیار دقیق اش بود؛ به این وسیله حال و هوای غم انگیز صحنه های نبرد بهتر القاء می شد. کارگردان، این ماسک ها را به ندرت در صحنه هایی که در نور مستقیم آفتاب است یا جایی که نورپردازی صحنه را روشن می کند، به کار می برد. او



شکل ۳۰- یک مورد ساده از نمای معکوس که یکی از بازیگران در آینه دیده می شود.

بی آن که از به کارگیری الگوهای معمولی تدوین نماهای اصلی اجتناب کند، ماسک های مختلفی به کار برده است. ماسک ها متضاد با آن چه در شکل ۲۵، ۲۶ به تصویر کشیده شده، تغییر می کنند. و نماهای بدون ماسک در زنجیره نماهای ماسک دار میان برش می شوند.

او حتی دوربین را حرکت افقی می دهد تا ماسک را حفظ کند، و حرکت تراولینگ رو به جلو به دوربین می دهد. طی این حرکت، ماسک شیوه جداسازی نادری به نماها می بخشد و در عین حال، تاریکی حول سوژه اصلی که نزدیک می شود، می خزد.

بازیگران در آینه

آینه همواره توجه فیلمسازان را به خود جلب کرده است. یک، دو یا چند آینه در نمایشگاهی شکفت انگیز از جلوه هایی که برای دو نمای اصلی طراحی شده، مورد استفاده قرار می گیرد.

محبوب ترین جلوه ها فقط از یک آینه استفاده می کنند و در یکی از سه موقعیت کلیدی نسبت به دو بازیگر حاضر در صحنه: پشت، بین یا کنار دو بازیگر قرار می گیرند. مثلاً اگر آینه پشت سر بازیگران است، در نمای اول یکی از بازیگران پشت به آینه در پیشزمینه قرار می گیرد، در حالی که بازیگر دوم که

خارج از نماست در آینه دیده می شود (شکل ۳۰).

1. Larence olivier
2. Richard III
3. Khechi okamoto
4. The last Gunfight
5. Kazuo yamada

گفتگوی سه نفره

برای پوشش گفتگوی سه بازیگر چندین رویکرد بصری متمایز به وجود آمده است. سه آرایش بنیادی خطی موجود است:

۱- آرایش خط مستقیم.

۲- آرایش قائم الزاویه یا ساختار «L» مانند.

۳- آرایش مثلثی.

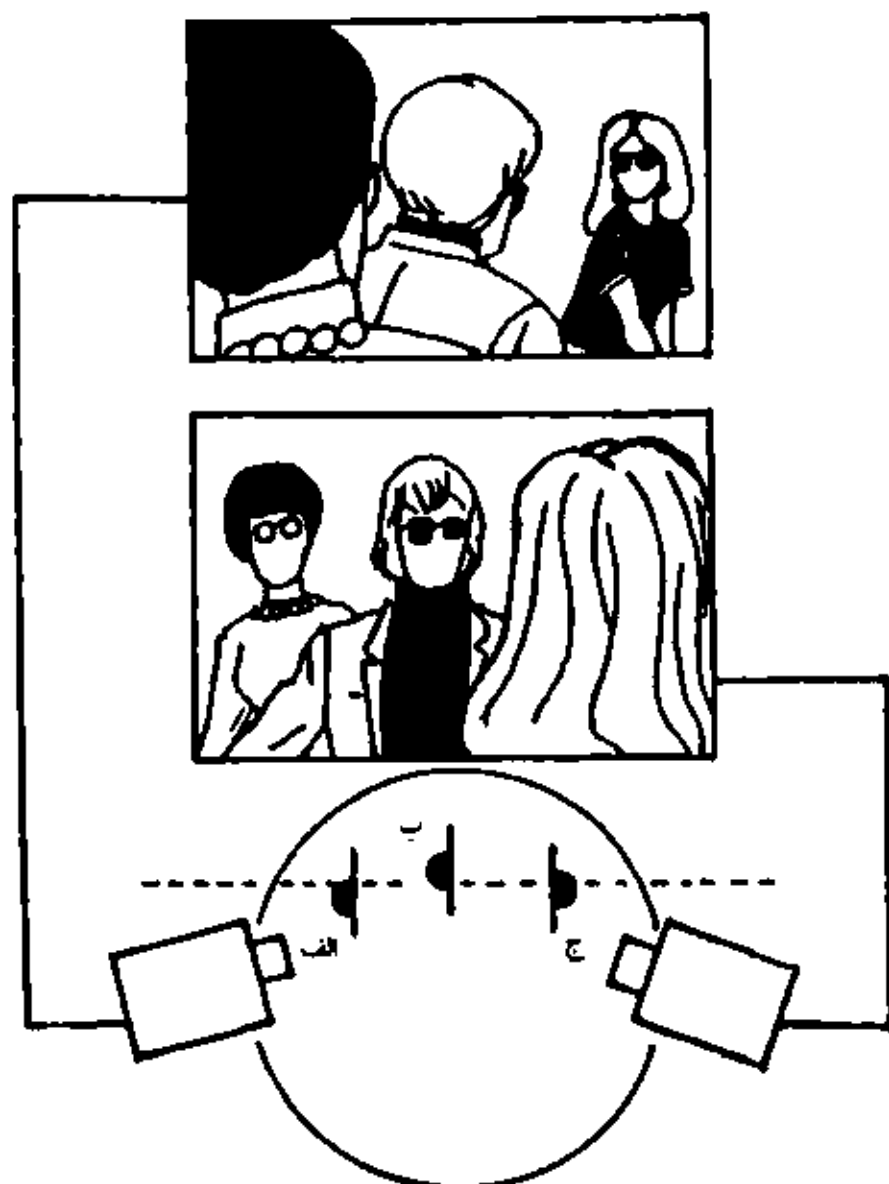
هر یک از این آرایه ها نیازمند راه حل های مختلفی است تا بهترین امکاناتش را در اختیار ما قرار دهد.

موارد متعارف

مثل قبل، برای برداشت نمای اصلی، دورین نزدیک خط فرضی قرار می گیرد. اگر سه بازیگر روی یک خط مستقیم قرار بگیرند، موقعیتی ساده خواهیم داشت: در هر نما هر بازیگر در پهنه خاص خود روی پرده خواهد بود (شکل ۱).

در شکل ۲، دو بازیگر پشت سر هم و رو به بازیگر سوم قرار گرفته اند، اما می توانستند در حالی که رو به بازیگر میانی دارند، در طرفین این خط نیز جایگزین شوند.

همه بازیگران ایستاده اند. اگر یک یا دو بازیگر بنشینند یا در ارتفاعات مختلف یک صحنه چند طبقه قرار گیرند، حالت های دیگری به دست خواهد آمد. این حالات هوشمندانه به همراه پر کردن فضای بین شخصیت ها، باعث می شود که ترکیب تصویری بیش از حد شکل گرایانه ای که مبتنی بر میزانشن

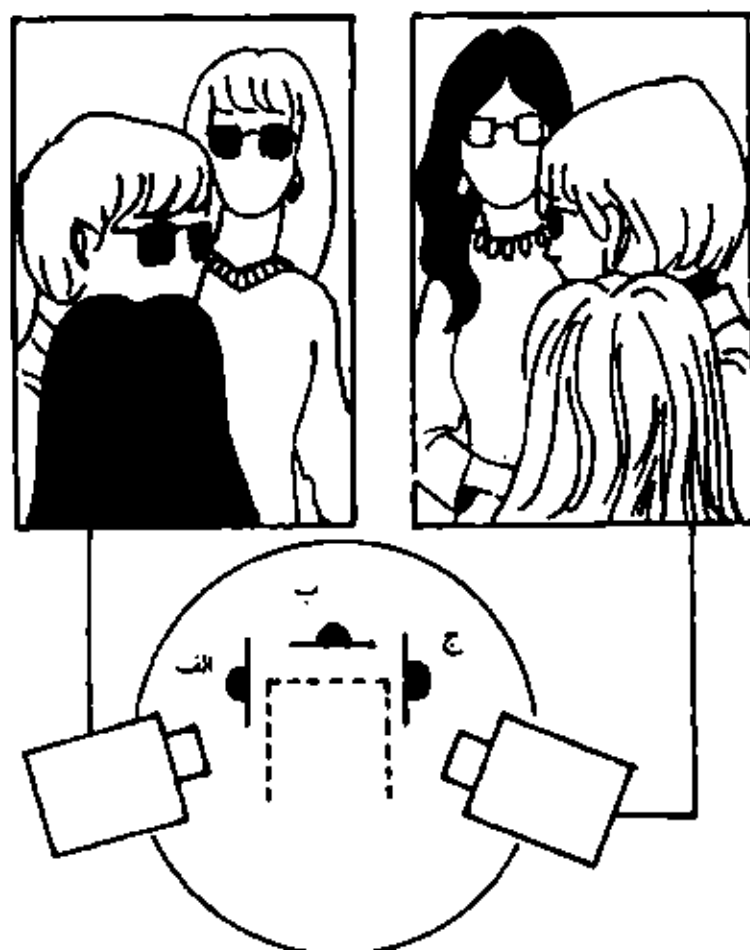


شکل ۱- بازیگران در خطی مستقیم میزانشن داده شده اند و توسط دو موقعیت معکوس بیرونی دورین، ضبط می شوند. در هر دو نما همه بازیگران در پهنه خاص خود باقی می مانند.

خطی بازیگران است، بجای به نظر برسد. ساختار «L» مانند وقتی به کمک آرایش قائم الزاویه دورین پوشش داده شود، همین میزانشن بازیگران را در هر دو نمای [متناوب] اصلی مثل شکل ۲ حفظ خواهد کرد.

موارد غیر متعارف

هرگاه بازیگران به صورت مثلث میزانشن داده شوند، دو خط فرضی به بازیگر مسلط صحنه معطوف می شود و یکی از این دو خط فرضی، خط فرضی اصلی به شمار می رود. کانون توجه تماشاگر، و کانون توجه گروه حاضر در صحنه را به وسیله هر کدام از بازیگران می توان تغییر داد. از این رو، این بازیگر



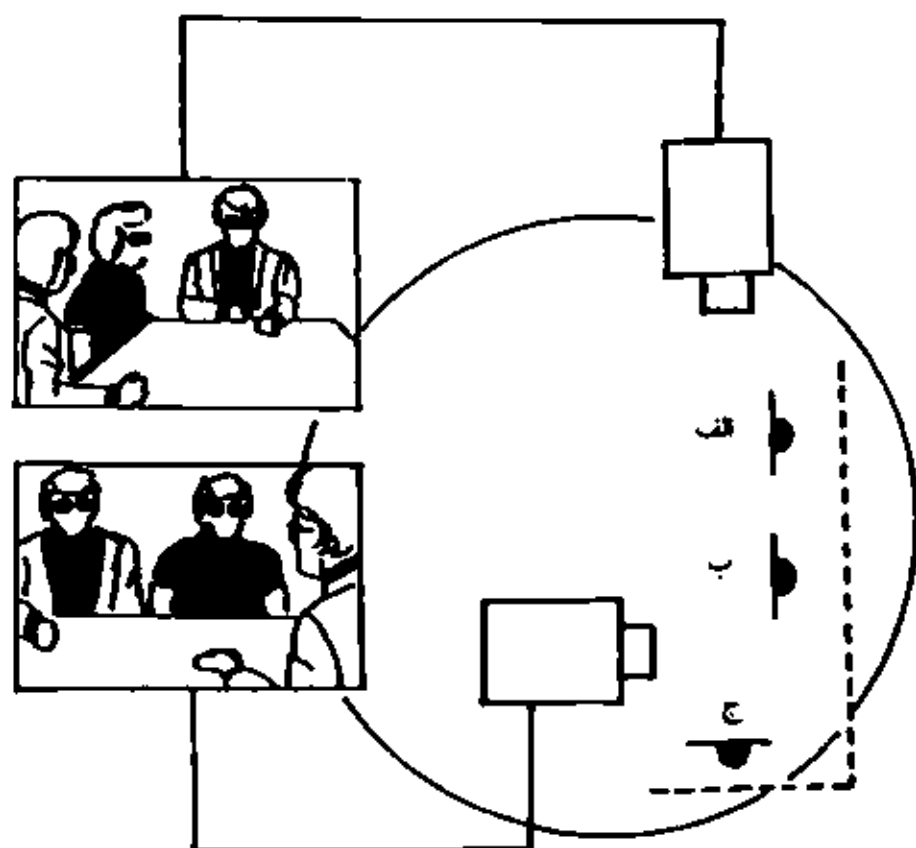
شکل ۲- هر سه بازیگر به شکل «C» ایستاده اند و با دو زاویه معکوس بیرونی دور بین ضبط می شوند. آنها در پهنه خاص خود روی پرده می مانند.

را هادی توجه می نامند. با چرخش سر [و تغییر جهت نگاه] او از بازیگر مسلط به سوی بازیگر دیگر، شخص دوم، شخصیت مهم تر خواهد شد. این روند به دو طریق می تواند اجرا شود:

۱- کانون توجه بین دو بازیگر ردوبدل می شود. شخص سوم نقشی صرفاً منفعل دارد و با حرکت دادن سر تعیین می کند که کدام یک از همراهانش اهمیت بیشتری دارد.

۲- کانون توجه روی سه بازیگر تشکیل دهنده مثلث به طور دورانی می چرخد و آنها به ترتیب کانون توجه قرار می گیرند.

برای گرفتن نماهایی با استفاده از زاویه های معکوس بیرونی دور بین سه فرمول اصلی وجود دارد. از آن جا که میزانشن های هندسی بازیگران پهنه ثابتی به هر بازیگر اختصاص نمی دهد، گونه های بی قاعده ای به دست می آید.



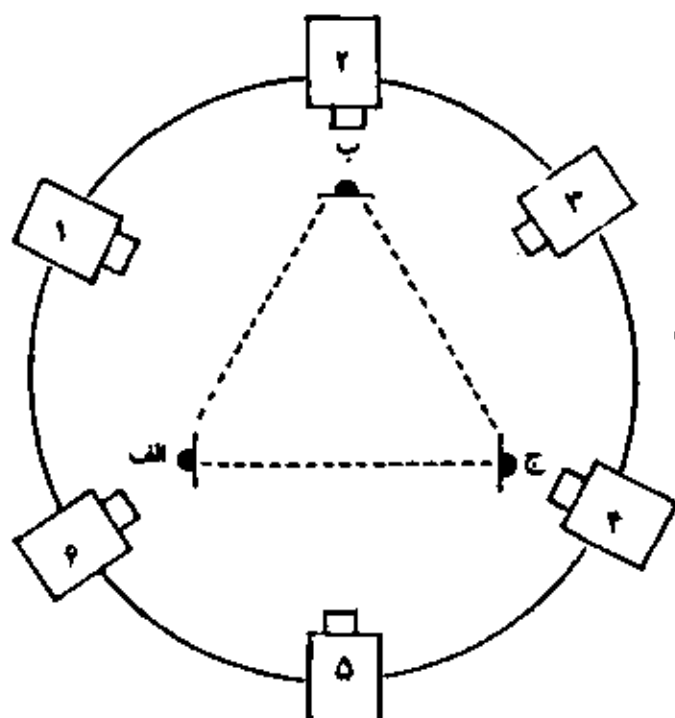
شکل ۳- یک میزآنسن «L» مانند بازیگران که به وسیله زاویه های معکوس بیرونی دوربین ضبط می شوند و هر سه بازیگر پهنه خاص خود را بر پرده حفظ می کنند.

برای این فرمول ها از میان شش مکانی که در شکل ۳ الف نشان داده شده، دو مکان به عنوان جای دوربین انتخاب می شود. در هر نمونه، به بازیگری که در رأس مثلث قرار می گیرد، دو زاویه معکوس بیرونی اختصاص می یابد.

فرمول الف

بازیگر اصلی که در مرکز گروه است، در هر دو نمای اصلی در جای خود می ماند، در حالی که دو بازیگر دیگر در نماهای مختلف تغییر مکان می دهند. در این فرمول سه بازیگر (که روی خط فرضی خنثی قرار گرفته اند) بین دو موقعیت معکوس دوربین واقع شده اند و به ترتیب منظره ای از پشت و از روبرو نصیب می برند (شکل ۴).

این راه حل برای گروه منسجم نزدیک به هم که در آن موقعیت صمیمانه اعضای گروه بررسی دقیق کنش و واکنش بازیگران را می طلبد، بهتر جور در می آید.



شکل ۳- الف- بازیگران به شکل مثلث میزانشن داده شده‌اند و شش زاویه بیرونی دورین را به وجود آورده‌اند.

فرمول ب

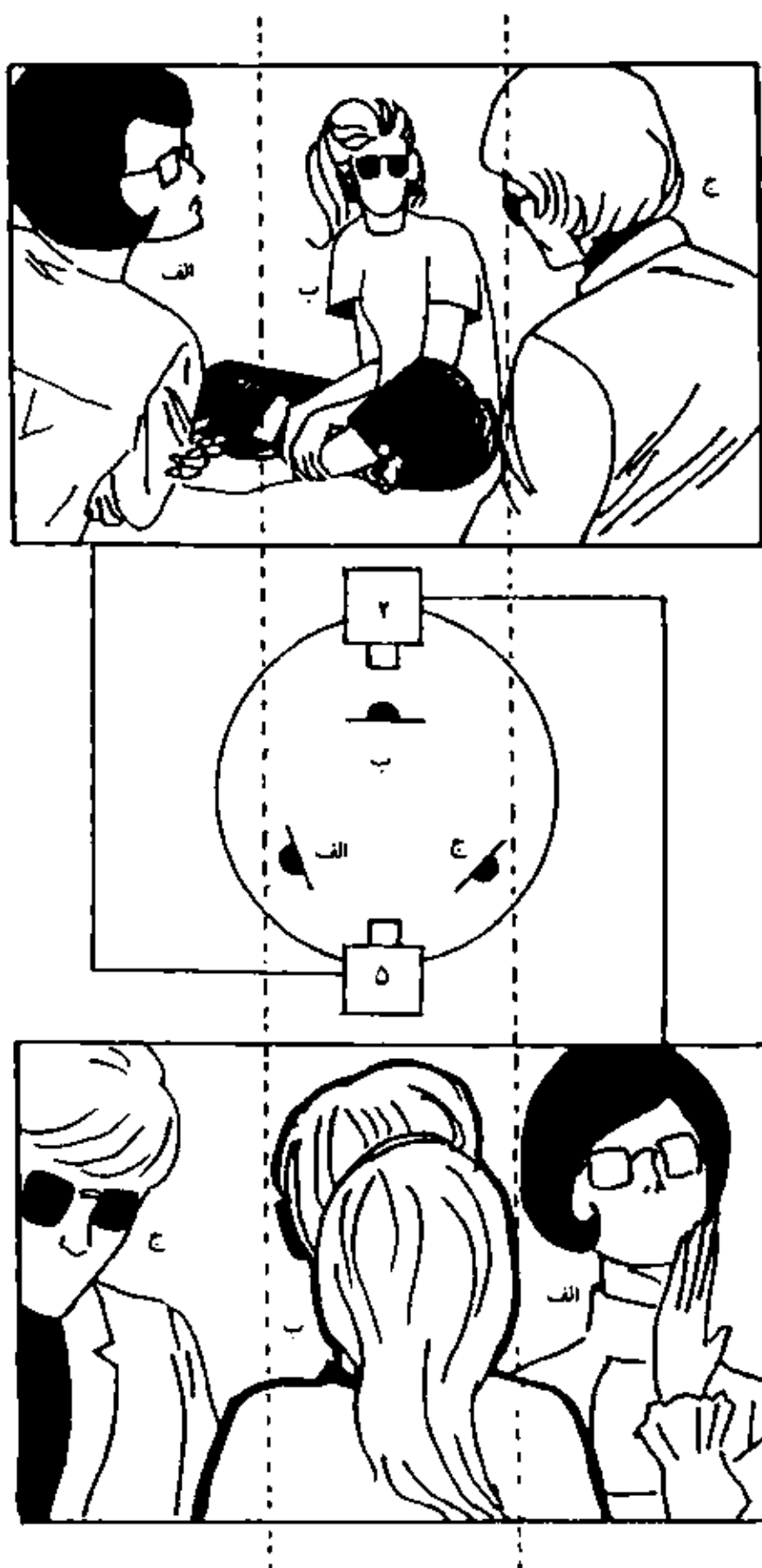
در این جا بازیگری که نقش هادی توجه را (مثل یک تماشاگر خاموش) به عهده دارد، در یک گوشه پرده قرار می‌گیرد و در نمای بعدی در گوشه متضاد پرده جای می‌گیرد.

دو بازیگر دیگر که در حال صحبت هستند (در طول خط فرضی اریب) موقعیت نسبی خود را حفظ می‌کنند و در پهنه خاصی که در شکل ۵ نشان داده شده، قرار می‌گیرند.

از ترکیب بازیگران نشسته و ایستاده و فواصل مختلف دورین گونه‌های دیگری حاصل می‌شود.

فرمول ج

بازیگر اصلی که در یک طرف پرده جایگزین شده، در هر دو نما در همان پهنه می‌ماند، در حالی که دو بازیگر دیگر از یک نما به نمای دیگر تغییر موقعیت می‌دهند.



شكل ٤- فرمول الف.

در فرمول ب، خط فرضی اصلی به طور مورب به پسزمینه کشیده می‌شود، و بازیگر هادی توجه در کنار پرده قرار گرفته بود

در فرمول ج، خط فرضی اصلی به طور افقی بین دو بازیگر واقع در پسزمینه کشیده می‌شود و بازیگر هادی توجه در عقب قرار می‌گیرد (شکل ۶).

دقت کنید که در هر سه تصویر ترتیب بازیگران (که در شکل‌های بالا نشان داده شده) الف، ب، ج است.

تغییر ترتیب (که در شکل‌های پایین نشان داده شده)، تأثیر فرمول‌های مختلف را نشان می‌دهد.

موقعیت‌های معکوس بیرونی / درونی دوربین

در مقابل هم قرار دادن زاویه‌های معکوس بیرونی / درونی دوربین حالتی را به دست می‌دهد که می‌توان آن را «تضاد تعداد» - روی پرده - نامید، زیرا زاویه بیرونی تمام گروه را دربر می‌گیرد، در حالی که زاویه درونی بخشی از گروه را پوشش می‌دهد. این امر می‌تواند حالت‌های مختلفی برای نمایش بازیگران فراهم کند.

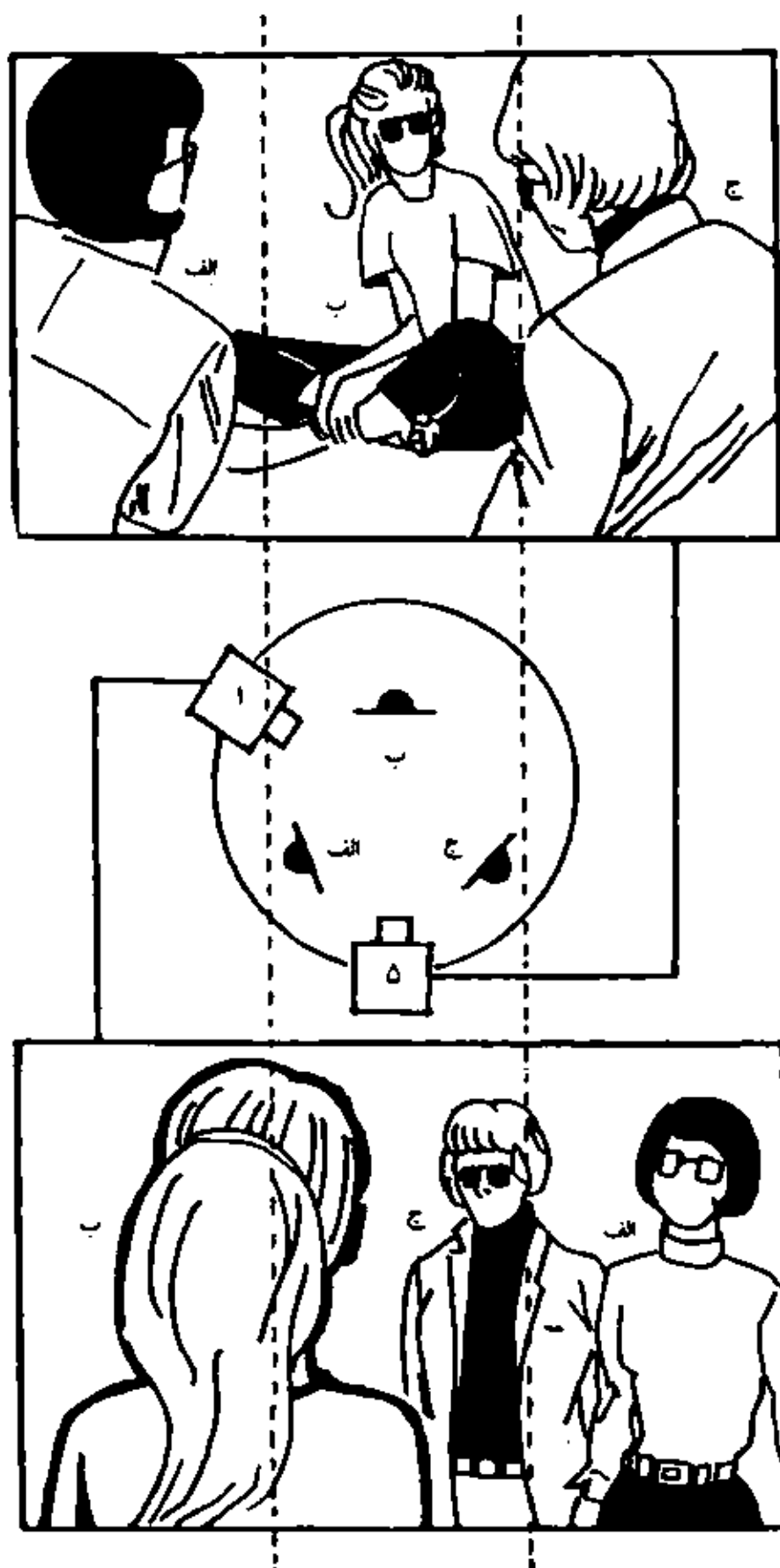
دو رویکرد امکان‌پذیر است. شکل ۷ تضاد تعداد ۳ به ۱ را نشان می‌دهد. حالت دوم، رابطه ۳ به ۲ را از یک نما به نمای دیگر تصویر می‌کند (شکل ۸).

باز هم تأکید می‌کنیم که نیازی نیست تمام بازیگران در صحنه بایستند. یک یا دو نفرشان می‌توانند بنشینند، چمباتمه بزنند یا دراز بکشند. این امر ترکیب‌های مختلفی برای صحنه مورد نظر فراهم می‌آورد.

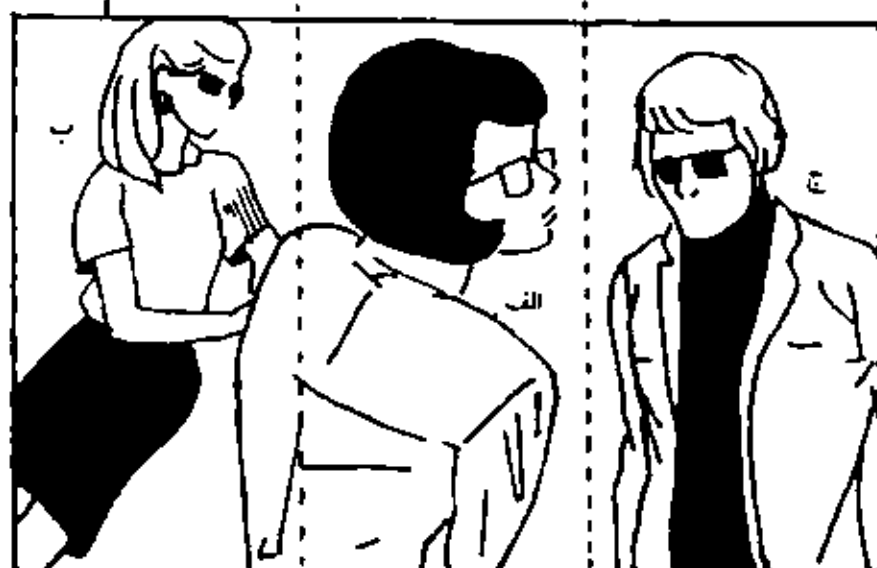
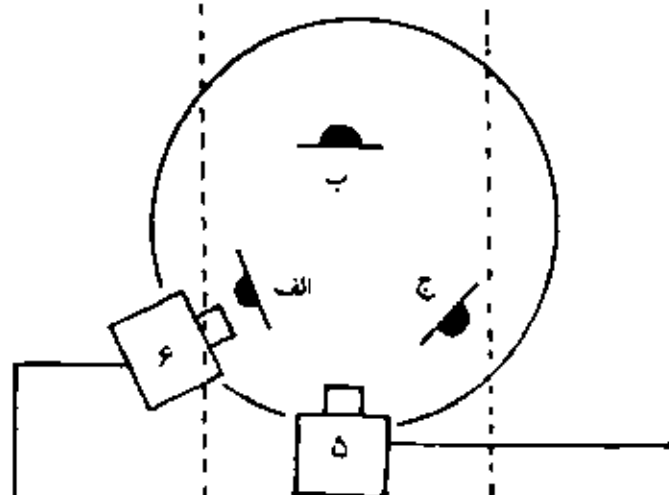
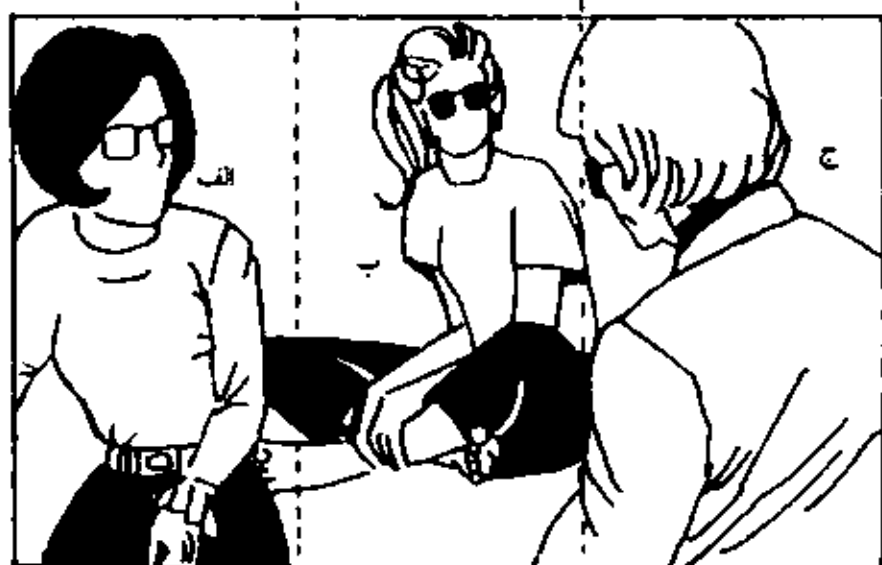
موقعیت معکوس درونی دوربین

با گروه سه نفره‌ای که به دو گروه تقسیم شده، تضاد تعداد ۲ به ۱ به گستره امکانات پوشش دهی یک گروه سه نفره اضافه می‌شود (شکل ۹).

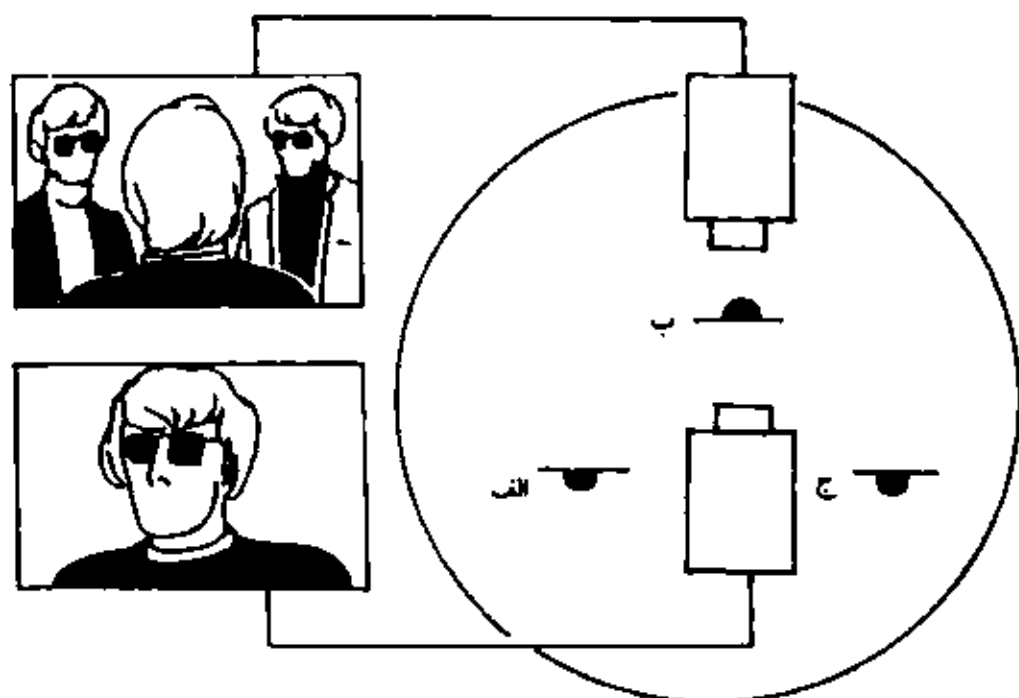
سه نمای زاویه معکوس درونی می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد تا سه بازیگری را که کم و بیش تشکیل یک مثلث داده‌اند، به طور انفرادی دربر گیرد.



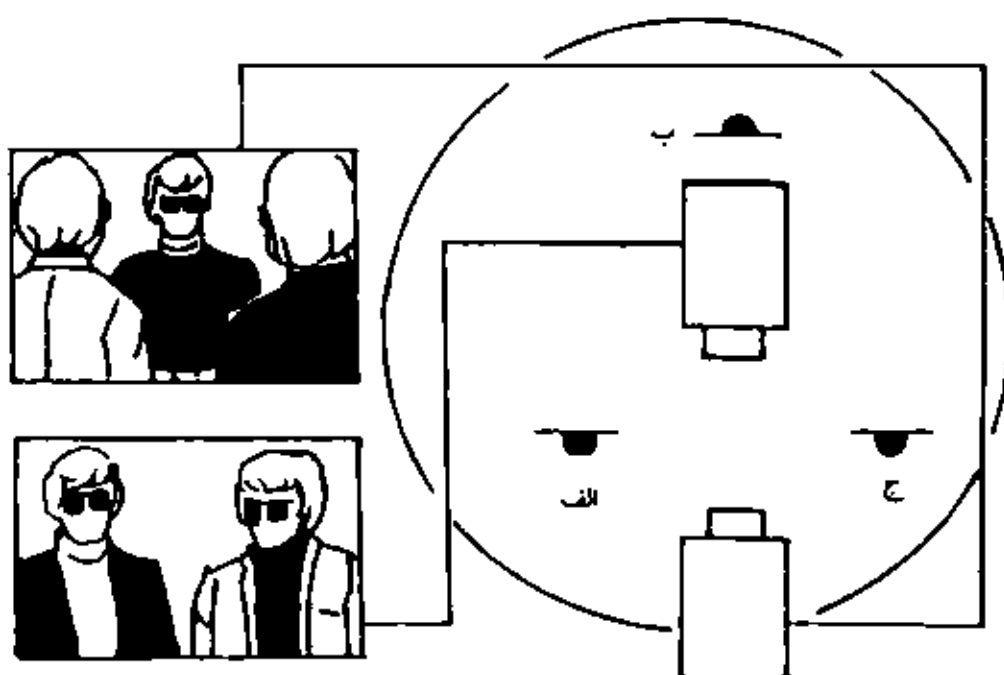
شکل ۱۱۷ فرمول ب.



شكل ٦- فرمول ج.



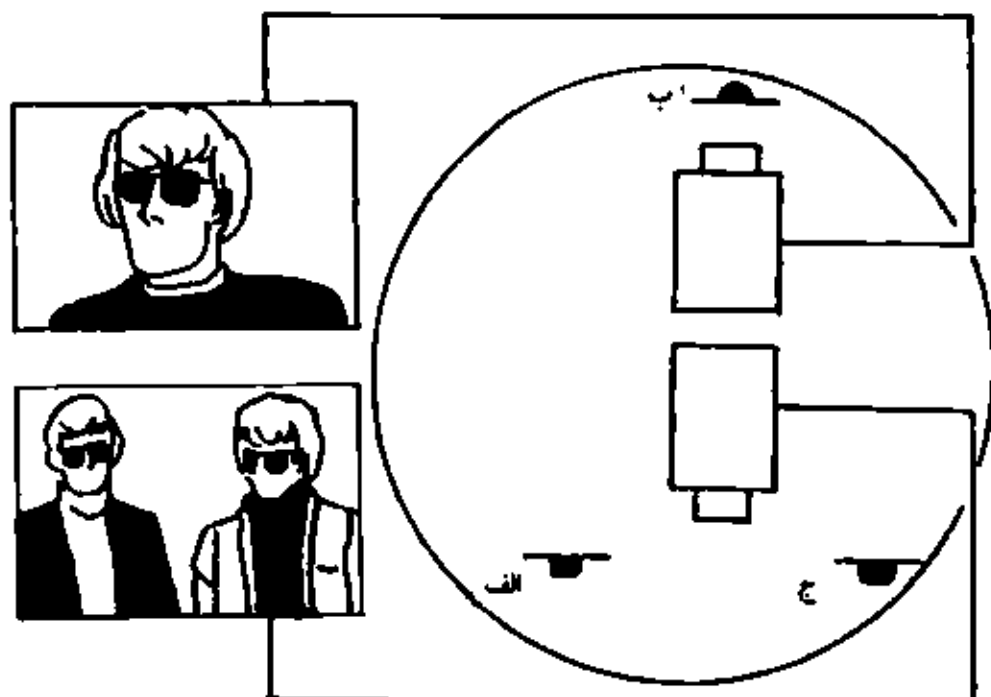
شکل ۷- تضاد تعداد ۳ به ۱ که توسط ترکیب زاویه بیرونی و درونی به دست آمده است.



شکل ۸- تضاد تعداد ۳ به ۲ که توسط ترکیب زاویه بیرونی و درونی به دست آمده است.

زاویه معکوس بیرونی تمام گروه را در بر می گیرد و احتمال دارد به عنوان نمای معرف به خدمت گرفته شود. همچنین می تواند گاهی در طول صحنه به کار رود تا کلیت گروه را به تماشاگر یادآور شود. به شکل ۱۰ نگاه کنید.

این نکته اهمیت دارد که تغییر خط فرضی بین بازیگران در حالی که یکی



شکل ۹- تضاد تعداد ۲ به ۱ که توسط زاویه های معکوس درونی به دست آمده است.

توجه دو نفر دیگر را به خود جلب می کند، حفظ شود.

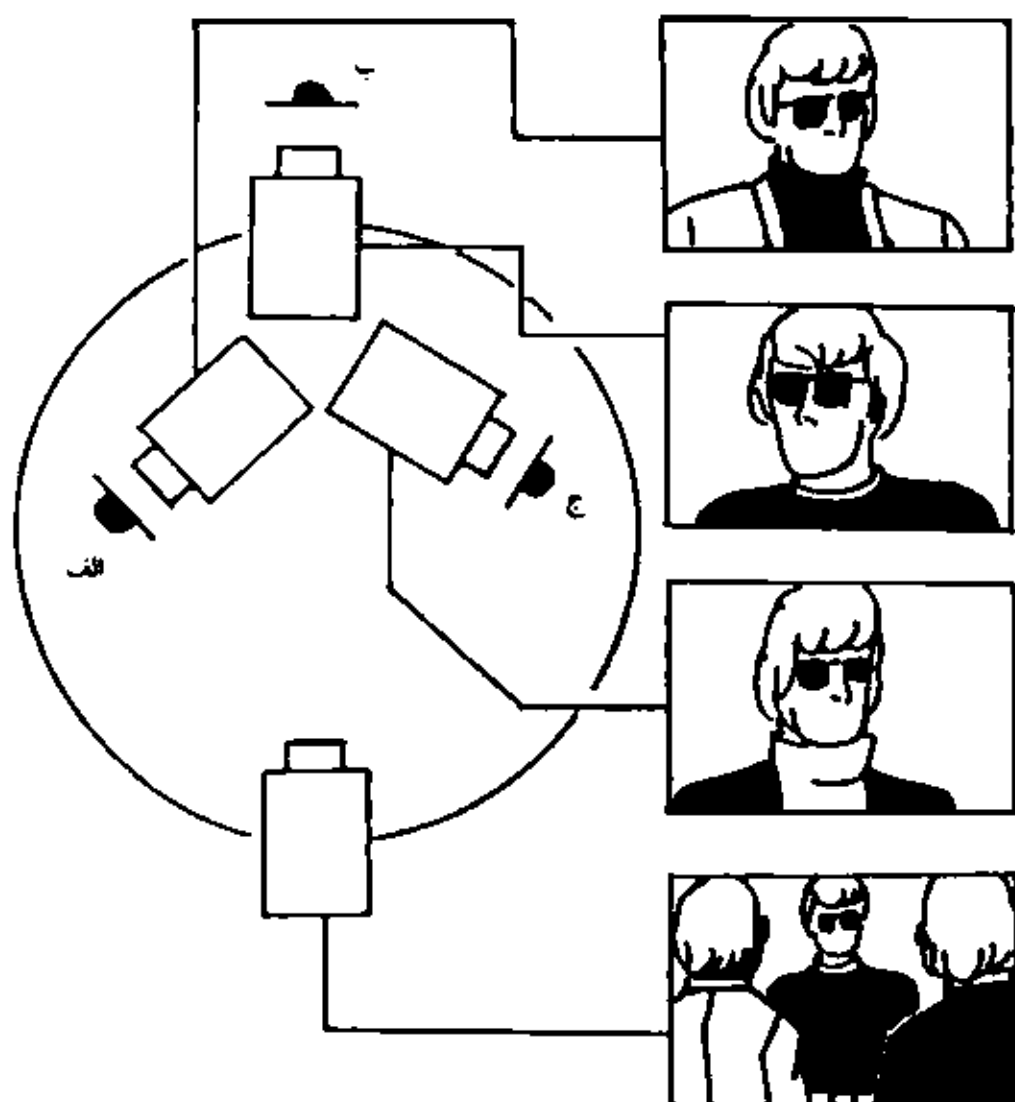
موقعیت های موازی دوربین

اگر یک گروه سه نفره که عمدتاً از زاویه های موازی دوربین دیده می شود، به دو واحد تقسیم گردد، بازیگران حاضر به طور نیمرخ در برابر دوربین قرار می گیرند.

در این جا کانون توجه وجود ندارد، زیرا دو بازیگر به بازیگر سوم که اهمیت بیشتری دارد، می نگرند. تضاد تعداد با روش زیر به دست می آید (شکل ۱۱). یک نمای معرف، کل گروه را دربرمی گیرد و به طور سستی در آغاز، وسط یا پایان صحنه به کار برده می شود.

اگر شخصیت محوری به عنوان یک بازیگر هادی توجه مورد استفاده قرار گیرد، گروه را می توان به سه قسمت تقسیم کرد. در این صورت، دو بازیگری که در طرفین قرار گرفته اند، به صورت نیمرخ دیده خواهند شد و بازیگر میانی رو به دوربین خواهد داشت (شکل ۱۲).

وقتی دوربین روی یک محور خاص قرار گیرد، در حالت اول تمام گروه را نشان می دهد و در نمای نزدیک تر فقط شخصیت اصلی را نشان خواهد داد.

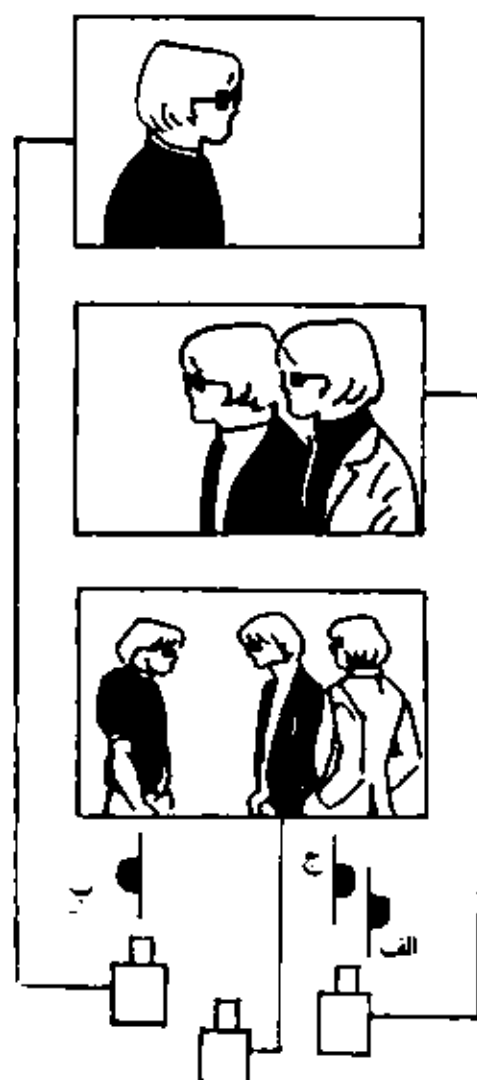


شکل ۱۰- زاویه مسمکوس درونی دوربین هر یک از بازیگران را به طور انفرادی دربر می گیرد، یک نمای معرف، منظره کلی گروه را به تماشاگر یادآور می شود.

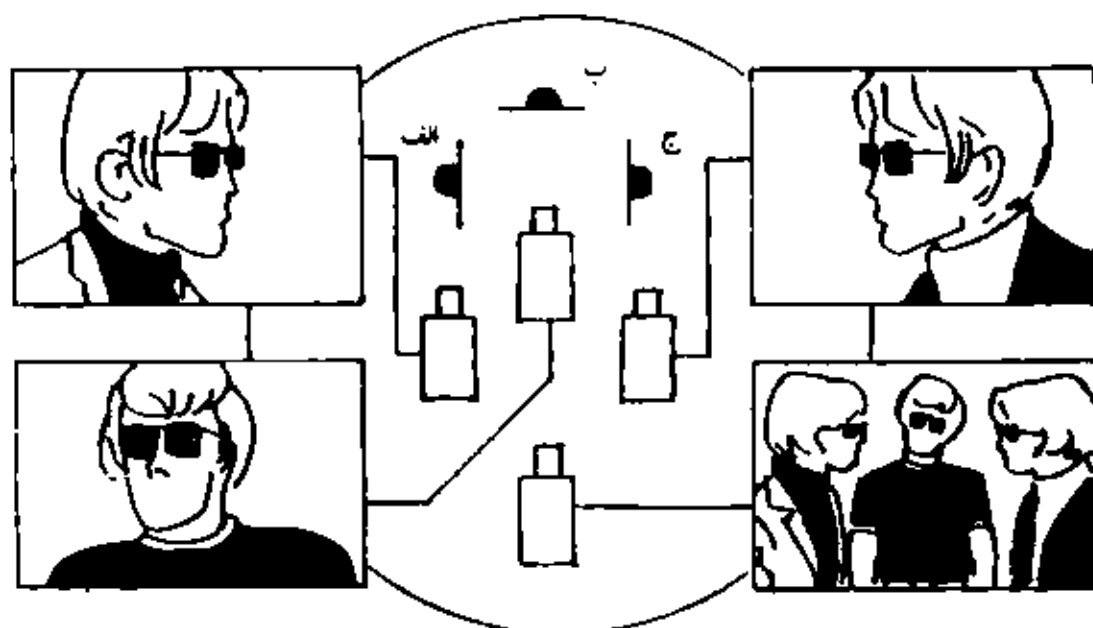
بازیگر اصلی می تواند در مرکز یا در کنار گروه قرار گرفته باشد (شکل ۱۳). با قرار دادن بازیگران در سطح های مختلف و فواصل زیاد از هم - مثل رویکردهای دیگر - ترکیب بندی های جدیدی بر پرده حاصل می شود.

بازیگر لولا

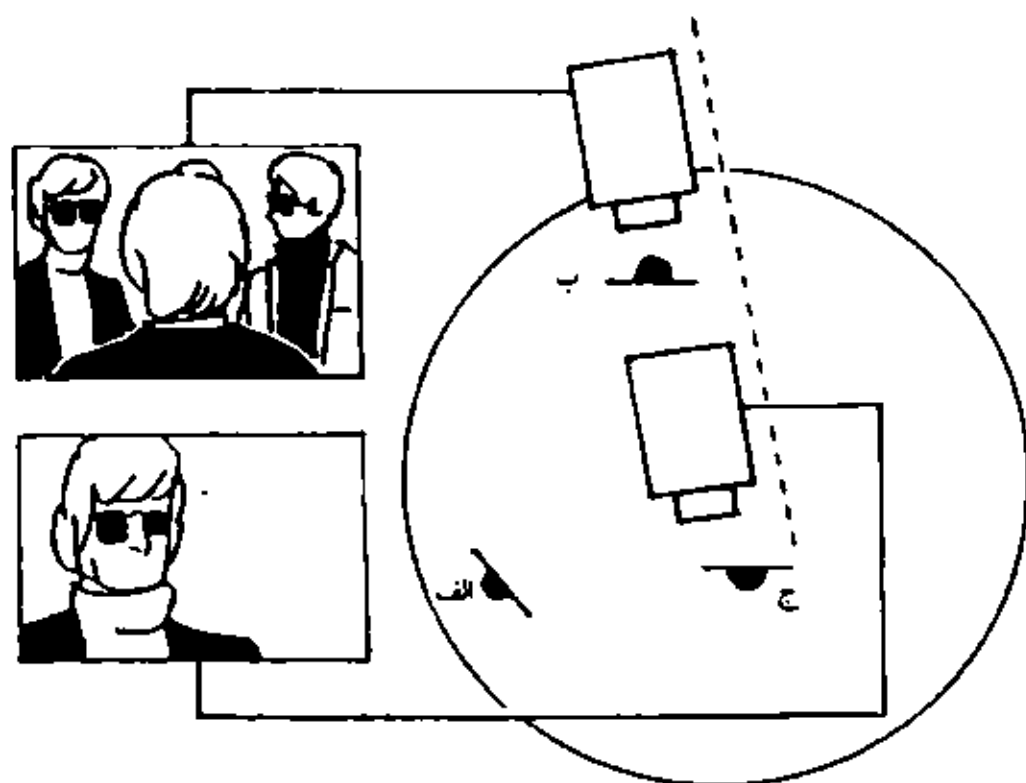
با حضور فقط دو بازیگر در هر نمای اصلی می توان سه بازیگر صحنه را نشان داد. شخصی که در هر دو نما حضور دارد، می تواند جای واحدی را روی پرده اشغال کند یا می تواند از یک سوی قاب به سوی دیگر تغییر مکان دهد.



شکل ۱۱- زاویه های موازی دوربین که برای یک گروه سه نفره به کار رفته است. به این طریق، تضاد تعداد ۲ به ۱ به دست می آید.



شکل ۱۲- فیلمبرداری مجزا از هر بازیگر در یک گروه سه نفره، با استفاده از زاویه های موازی دوربین.

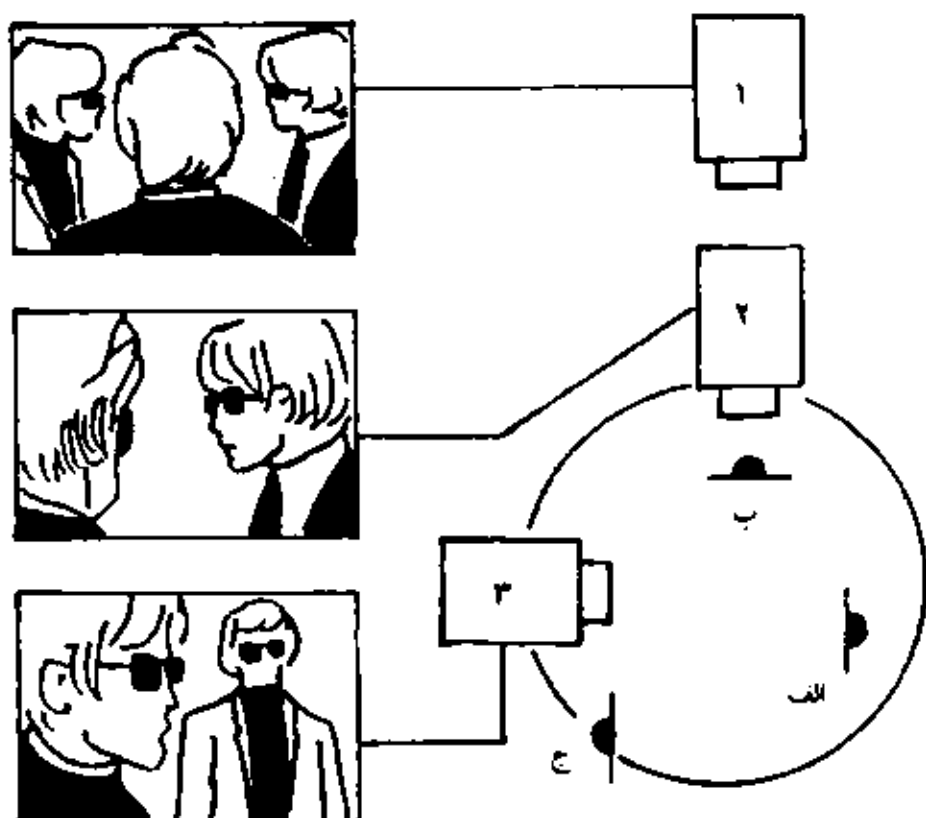


شکل ۱۳- دو مکان دوربین روی یک محور واحد که یک گروه سه نفره را دربر می گیرد. یکی از نماها بر شخصیت مسلط صحنه تاکید دارد.

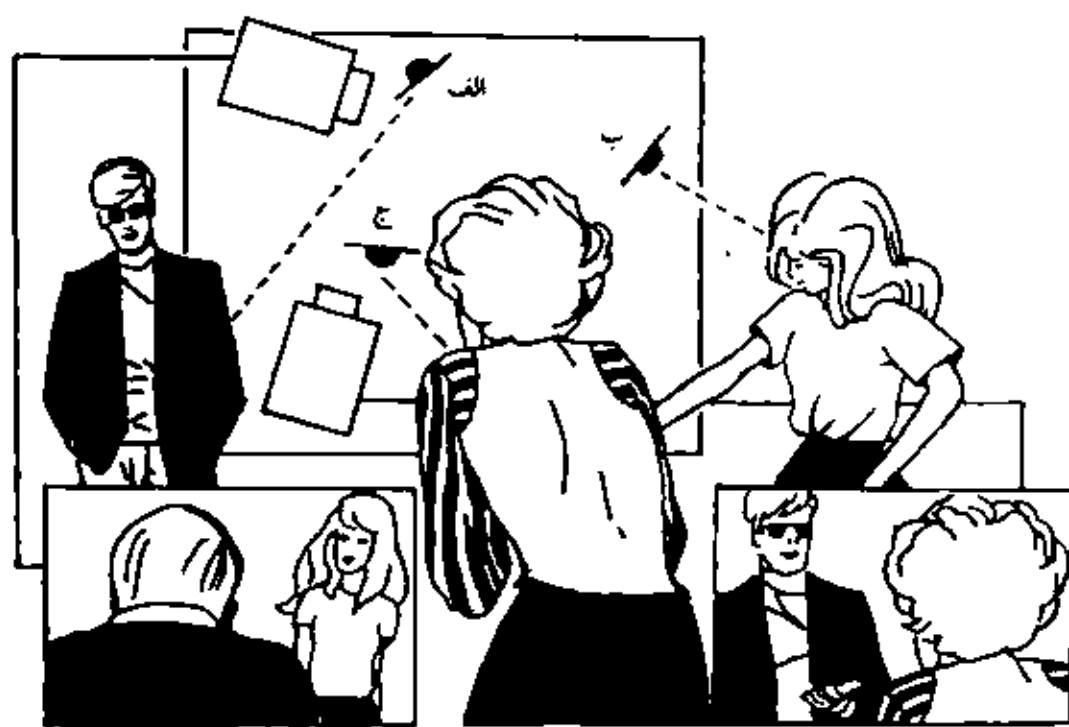
حالت احتمالی نخست وقتی به کار برده می شود که بخواهیم میزانسن تقریباً مثلثی بازیگران را پوشش دهیم، و دیگری وقتی مفید است که بازیگران کم و بیش در یک خط مستقیم میزانسن داده شده باشند. در هر دو مورد یکی از بازیگران به عنوان لولا، برای دو موقعیت اصلی دوربین، به کار گرفته می شود. شکل ۱۴ یک میزانسن مثلثی را نشان می دهد که بازیگر میانی نقش لولا را به عهده دارد.

در مثال مورد بررسی، صحنه با موقعیت شماره یک دوربین معرفی می شود. موقعیت های ۲ و ۳ نماهای اصلی را می گیرند. مثل این مورد، نمای معرف گاهی با قرار گرفتن دوربین روی یکی از محورها، از دو موقعیت قوی دوربین متکی به اصل مثلث تخطی می کند.

دقت کنید که موقعیت های اصلی دوربین نسبت به هم زاویه قائمه تشکیل می دهند، و هر دو، بازیگر میانی (ب) را دربر می گیرند و بازیگر را در یک سمت پرده قرار می دهند.



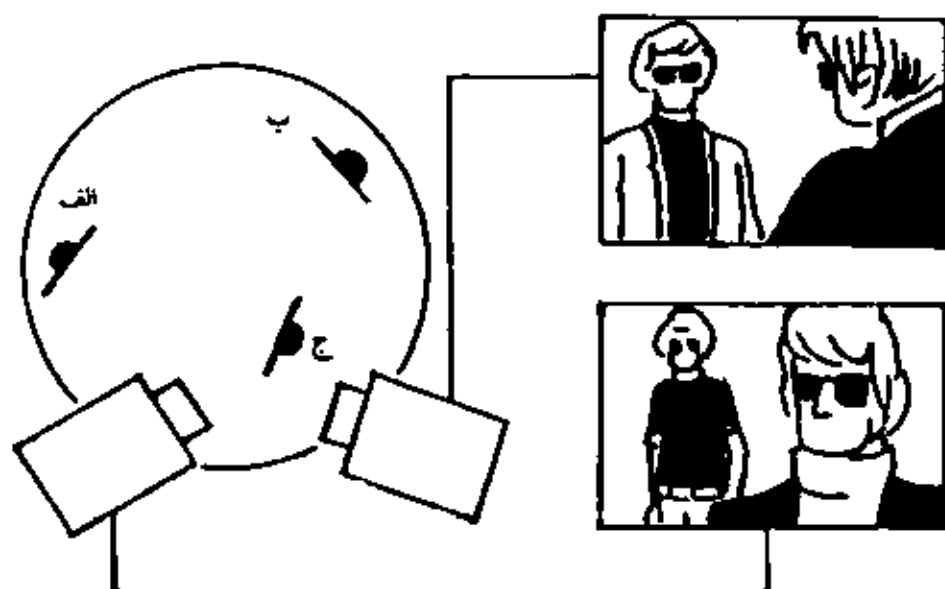
شکل ۱۴ - یکی از بازیگران گروه سه نفره به عنوان لولا به کار می رود تا دو نمای اصلی را که زاویه قائمه تشکیل می دهند، مرتبط کند. بازیگر لولا در هر دو برداشت در یک پهنه تصویر می ماند.



شکل ۱۵ - در این مثال بازیگر لولا، وقتی یک نمای اصلی با نمای دیگر به طور موازی تدوین می شود و ناحیه ثابت پرده را حفظ می کند، از پیشزمینه به پسزمینه منتقل می شود.

در مثال قبل، بازیگر لولا در پیشزمینه هر دو نما نگه داشته شد. حال اگر بازیگر لولا در طی هر دو نما در نیمه واحدی از پرده حفظ شود، تغییر فاصله از یک نما به نمای دیگر (که در یکی از نماهای اصلی، بازیگر لولا نزدیک به دوربین و در نمای معکوس آن در پسزمینه است) هموار از آب در خواهد آمد (شکل ۱۵).

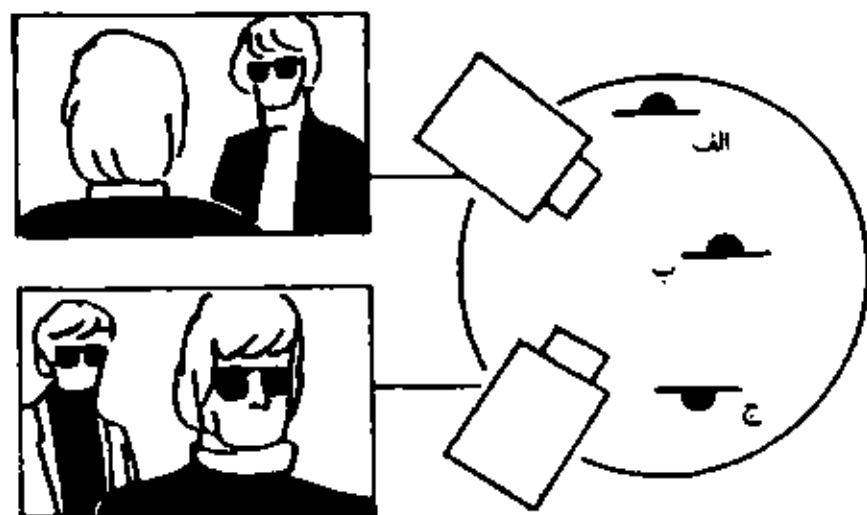
بازیگری که نقش لولا را به عهده دارد، باید سرش را حرکت دهد تا کانون توجه را که از بازیگر ب به بازیگر ج منتقل می شود، تغییر دهد. در مثال ما هر دو موقعیت دوربین زاویه های معکوس بیرونی هستند که دو طرف بازیگر لولا قرار گرفته اند (شکل ۱۶).



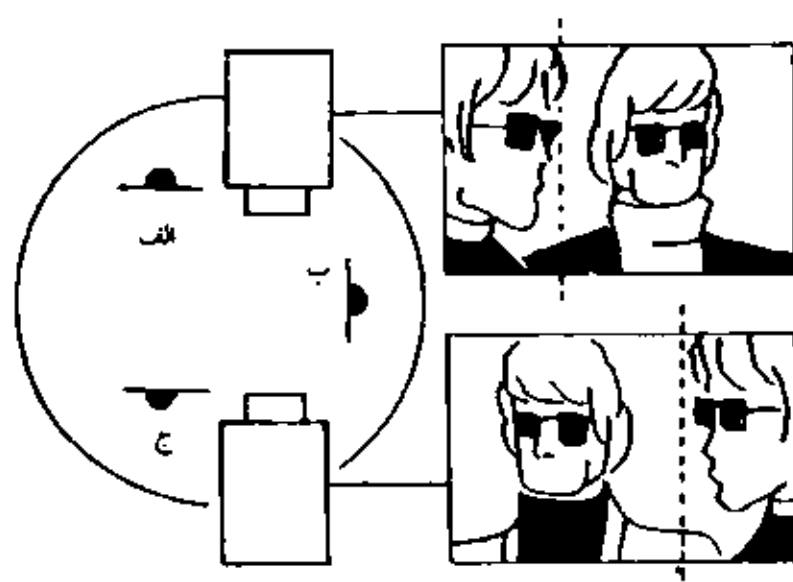
شکل ۱۶ - مجموعه ای از زاویه های معکوس بیرونی دوربین در دو طرف بازیگر فرعی - لولا - قرار می گیرند تا یک گروه سه نفره را پوشش دهند.

اگر سه بازیگر روی یک خط قرار گیرند و دو نفر از آنها رو به شخص سوم داشته باشند، بازیگر لولا در هر دو نما حضور خواهد داشت، اما از یک سمت پرده به سمت دیگر پرده منتقل خواهد شد. به شکل ۱۷ نگاه کنید.

در موارد بررسی شده، بازیگر لولا بازیگر مسلط صحنه بود، چراکه نقش مهمی در صحنه داشت. اما می تواند حالت انفعالی نیز داشته باشد. در شکل ۱۸ بازیگران الف و ج بازیگران مسلط صحنه هستند. بازیگر ب، واقع در



شکل ۱۷- پوشش دادن غیر متعارف میزاتسن خطی بازیگران . وقتی نماهای اصلی به طور موازی در هم تدوین شوند، بازیگر لولا از یک سمت پرده به سمت دیگر پرده منتقل می شود.

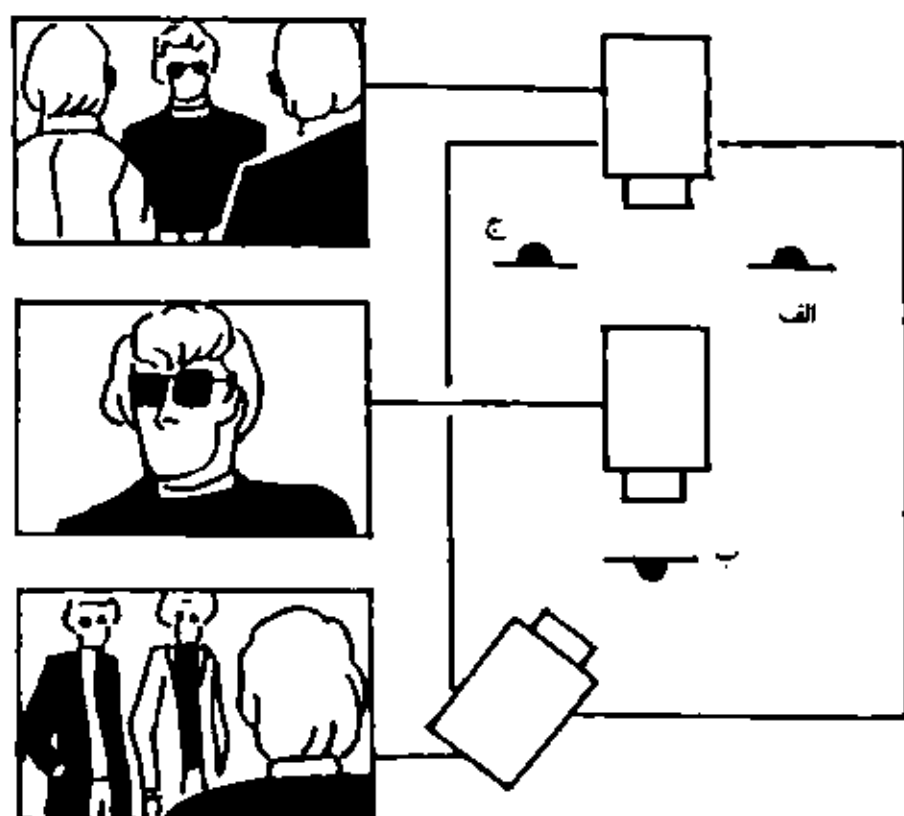


شکل ۱۸- در این مثال بازیگر لولا نقشی انفعالی دارد . همراه با تغییر نماهای اصلی چهره او از یک سمت نما به سمت دیگر آن منتقل می شود.

مرکز، می تواند صرفاً به بحث داغ این دو بازیگر گوش بدهد. با وجود این، بازیگر ب به عنوان لولای دوربین به شمار می رود، و به ترتیب در سمت چپ و سمت راست نماها حضور خواهد داشت. انفعال وی را می توان با وضعیت نیمرخ نسبت به دوربین و با چشم های ناظر به پایین که عمداً برای اجتناب از تاکید بر یکی از آن دو نفر به کار رفته، موکد کرد. همچنین با اختصاص یک سوم سطح پرده به او نقش او به حداقل خود تنزل می کند.

لولا نه تنها می تواند یک بازیگر باشد، بلکه موقعیت دوربین نیز می تواند همین وظیفه را به عهده گیرد. این موقعیت دوربین ناشی از پیشرفت روی محور بصری یکی از دو زاویه معکوس بیرونی دوربین است و از بازیگر منتخب نمای نزدیکی می گیرد که کانون توجه درون صحنه به حساب می آید.

اگر نمای درشت بازیگر مسلط ب (شکل ۱۹)، بین نماهایی که از موقعیت های ۱ و ۲ گرفته شده، جای گیرد، تغییر مکان دو بازیگر الف و ج را روی پرده - که از موقعیت دوم دیده می شود - ماسکه می کند.



شکل ۱۹- نمای نزدیک نری از بازیگر مسلط به عنوان نمای رابط به کار می رود تا دو نمای زاویه معکوس بیرونی از گروه سه نفره را ارتباط دهد.

تاکید بر کانون توجه

هرگاه مکالمه بین سه بازیگر به طریقی گسترش یابد که بر دو نفر تاکید ورزد و اشتراك بازیگر سوم را (در مکالمه) کاهش دهد، به دو طریق می توان آن را پرداخت کرد:

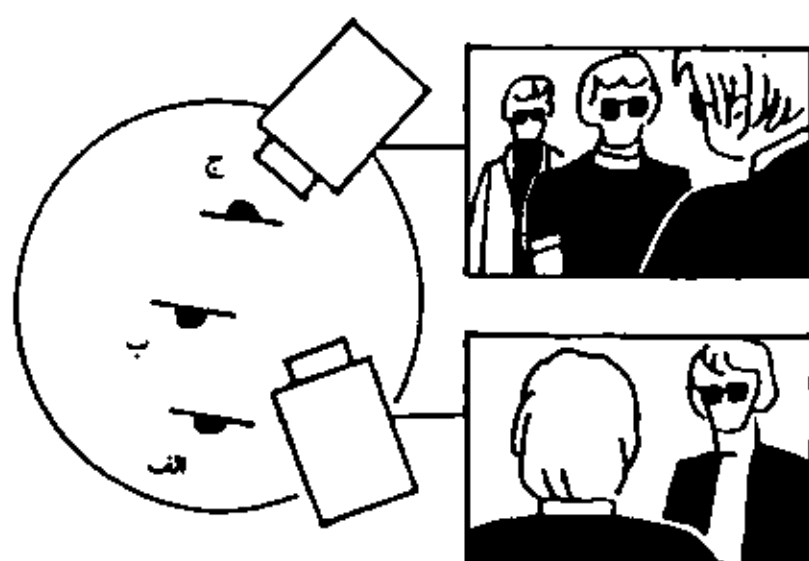
۱. تاکید بر اساس یک خط فرضی واحد اعمال شود.

۲- خط های فرضی صحنه در جهتی ضربدری عوض شوند.

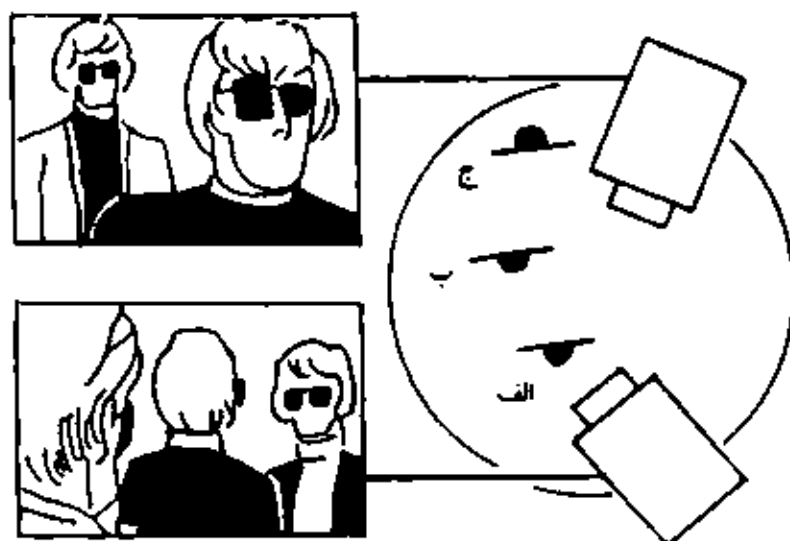
در رویکرد نخست، خط فرضی برای هر سه بازیگر یک خط واحد است. در این رویکرد هم می توان روی کل گروه تاکید کرد هم روی بخشی از کل تاکید داشت. اگر بخواهیم روی بخشی از گروه تاکید کنیم، باید در صورتی که در اولین نمای اصلی هر سه بازیگر را نشان می دهیم، در نمای بعد فقط دو بازیگر مسلط را ارائه کنیم. اگر بخواهیم روی تمام بازیگران تاکید داشته باشیم، به طور کلی باید از نسبت ۳ به ۳ به الگوی ۲ به ۲ برویم و فقط دو بازیگر فرمان را نشان دهیم.

تاکید بر بخشی از گروه

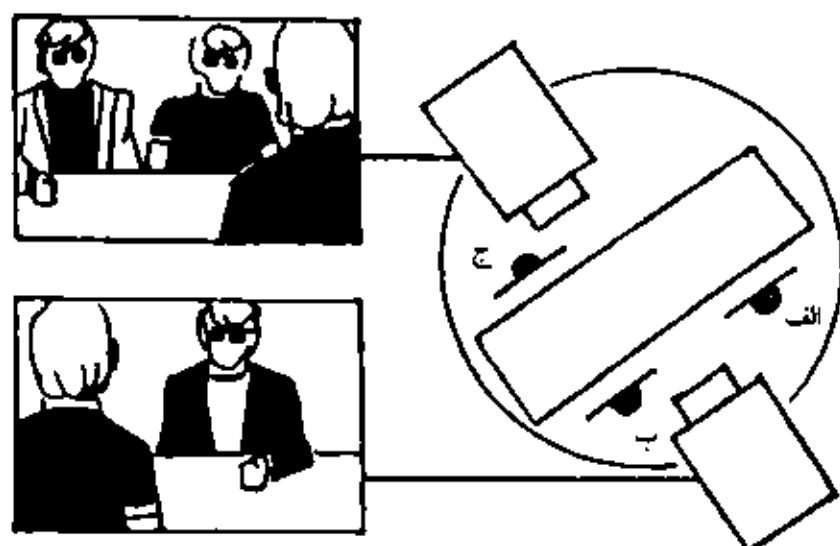
تاکید بر بخشی از گروه با استفاده از یکی از سه میزانسن خطی بنیادی: خط مستقیم، ساختار «L» مانند یا مثلثی امکان پذیر است. شکل ۲۰ تاکید بر بخشی از گروه را نشان می دهد که در مورد میزانسن خطی بازیگران اعمال شده است. شکل ۲۱ حالتی را نشان می دهد که مجموعه زاویه های بیرونی / درونی دورین به سمت دیگر خط میزانسن بازیگران منتقل می شود. میزانسن «L» مانند بازیگران با «تاکید بر بخشی از گروه» به راحتی به دست می آید. شکل ۲۲ یک مورد ساده را ارائه می کند.



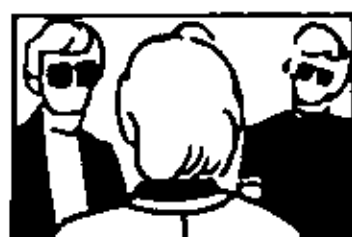
شکل ۲۰- تاکید بر بخشی از گروه که در مورد میزانسن خطی گروه سه نفره اعمال شده است.



شکل ۲۱- گونه دیگری از تاکید بر بخشی از گروه که برای میزانشن خطی بازیگران به کار رفته است.



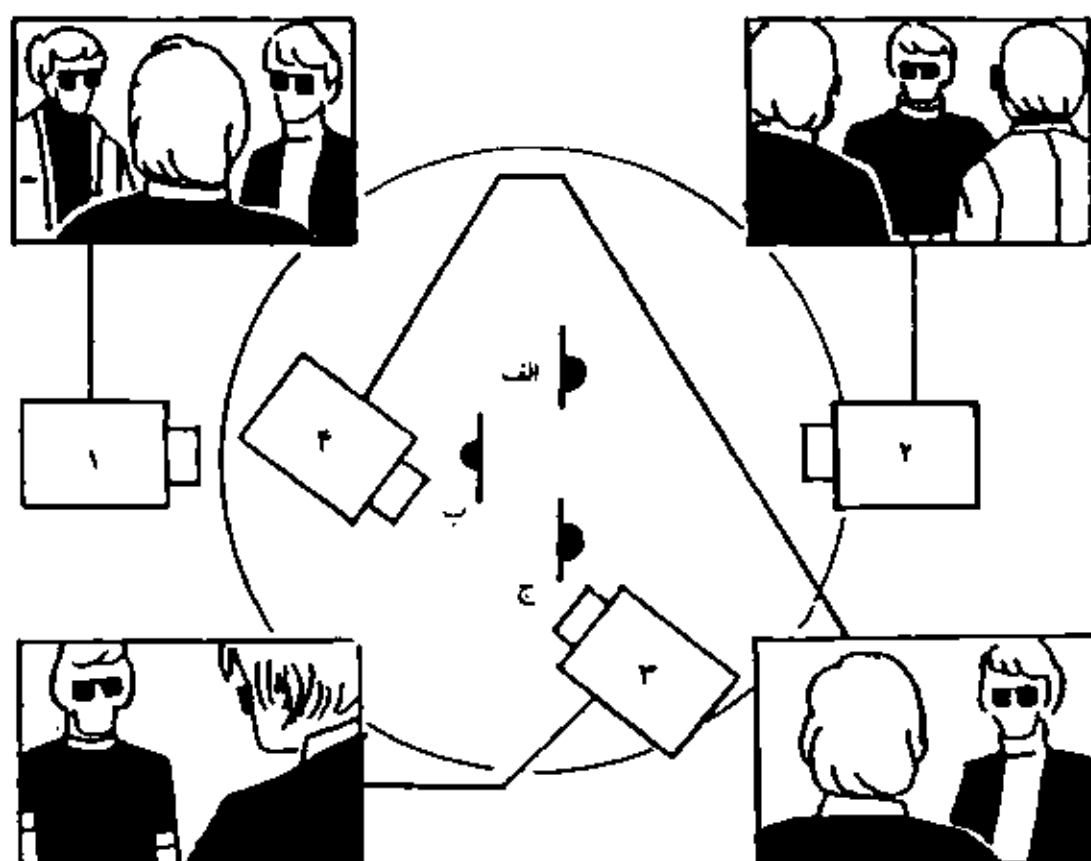
شکل ۲۲- تاکید بر بخشی از گروه که در مورد میزانشن «L» مانند بازیگران اعمال شده است.



شکل ۲۳- در این حالت تاکید بر بخشی از گروه مثلی شکل، بازیگر فرعی در یک سمت پرده جایگزین شده است.



شکل ۲۴- در این حالت تاکید بر بخشی از گروه مثلثی شکل، بازیگر فرعی بین دو نفر دیگر جایگزین شده است.



شکل ۲۵- تاکید بر کلیت گروه برای یک گروه سه نفره. الگوی تدوینی از نسبت ۳ به ۱۳ به ۲۱ به ۱۲ و با حذف بازیگر اصلی گروه صورت می گیرد.

برای میزانشن مثلثی دو راه حل بنیادی در دسترس است. شکل ۲۳ راه حل اول را نشان می دهد که در آن بازیگر فرعی در یک سمت پرده قرار گرفته است.

سه فرمول غیرمتعارف را برای زاویه معکوس بیرونی یک گروه سه نفره، طوری که هر سه در هر یک از نماهای اصلی حضور داشته باشند، می توان به کمک تاکید بر کل گروه - با انتخاب دو مولفه برای تاکید - پرداخت کرد.

تغییر «شمال - جنوب» به «شرق - غرب»

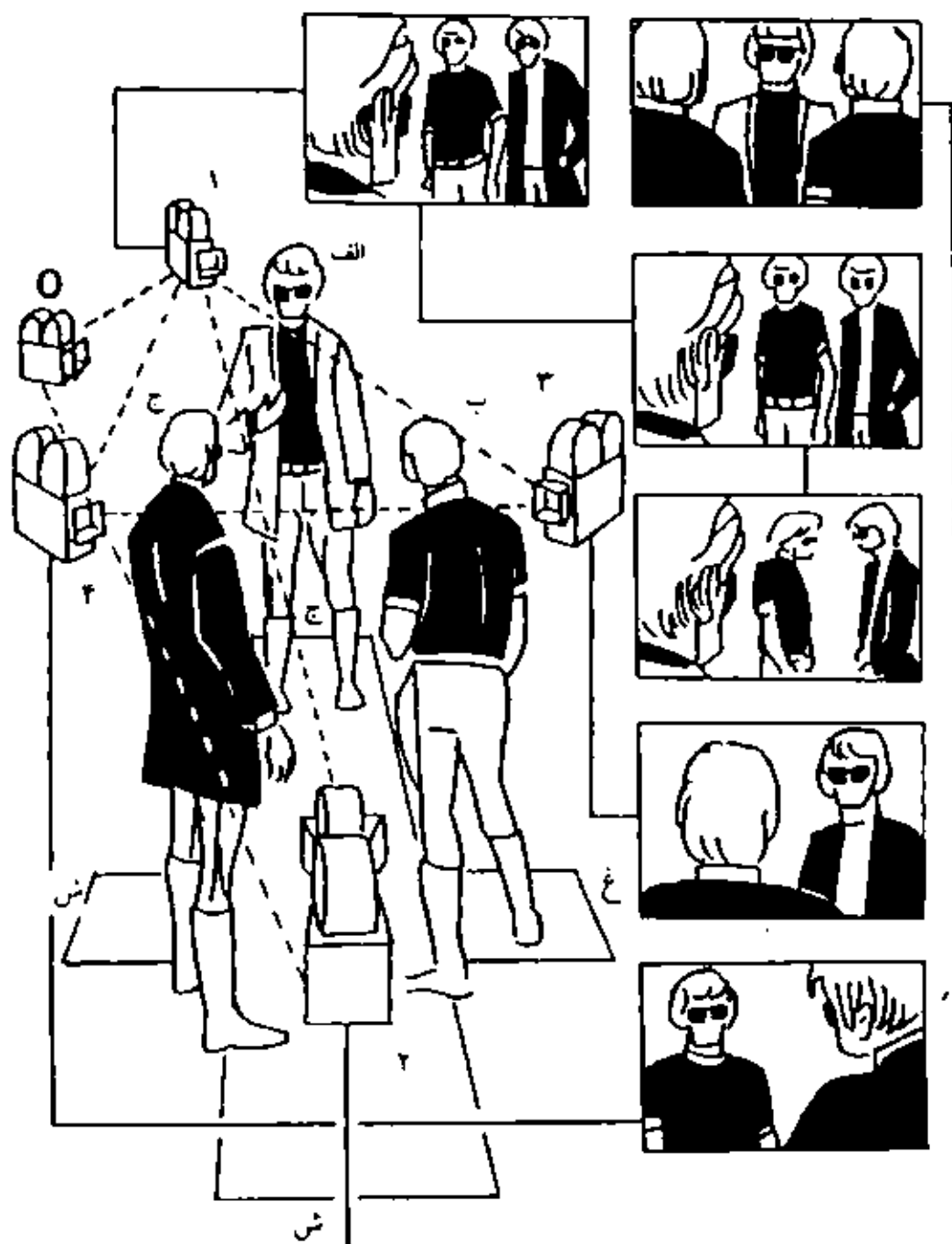
تا به حال مثال ها به تاکید می پرداختند که در مورد یک خط فرضی واحد «شمال» به «جنوب» اعمال شده است. اگر بر دو بازیگر واقع در «شمال» تاکید کنیم، خط فرضی در راستای مسلط «شرق» به «غرب» کشیده خواهد شد و بازیگر واقع در «جنوب» حذف خواهد شد.

همان گونه که به زودی شاهد خواهیم بود، این خط فرضی می تواند در دو طرف دو بازیگر که آن را تشکیل می دهند، قرار گیرد. دورین باید طوری مستقر شود که گذر نرم آن را از یک خط فرضی به خط فرضی دیگر، به تبع تغییر کانون توجه به دو بازیگر مورد تاکید، اجازه دهد. مجموعه ای از نماهای معکوس بیرونی - درونی برای هر یک از خطوط فرضی می تواند اعمال شود (شکل ۲۶).

اجازه دهید با موارد ساده شروع کنیم و به تدریج به موارد پیچیده برسیم:

استفاده از چهار موقعیت دورین ...

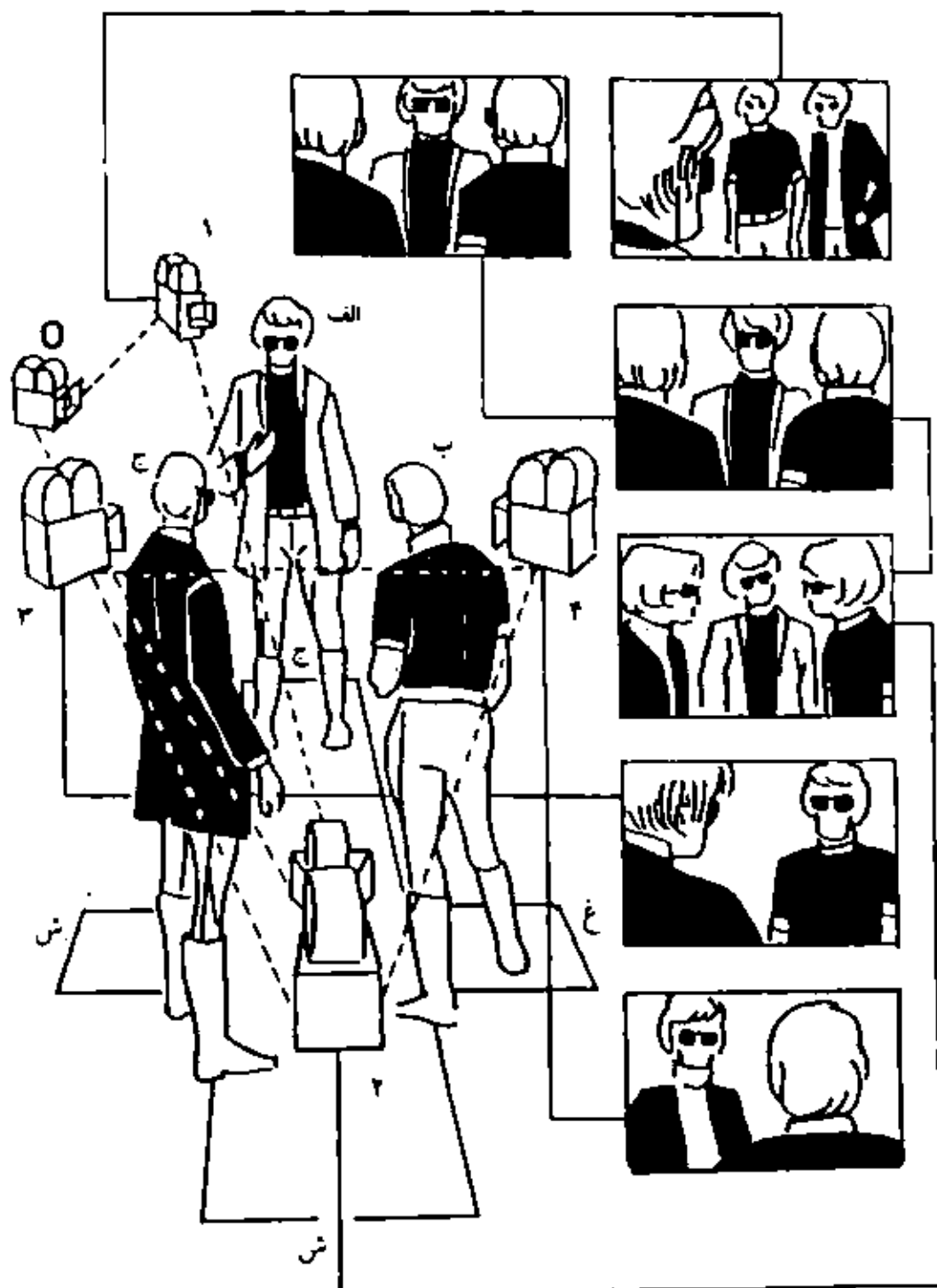
... مقدماتی ترین نوع پوشش را دارد. تغییر ضربدری خط فرضی با استفاده از چهار موقعیت دورین به دست می آید: هر دو موقعیت برای یک خط فرضی. تمام این چهار موقعیت زاویه های معکوس بیرونی دارند. نخست سه نفر از بازیگران در یک خط فرضی «شمال - جنوب» نشان داده می شوند. برای زاویه های بیرونی گروه های سه نفره یکی از سه فرمول غیرمتعارف انتخاب می شود تا بازیگران را در راستای این خط فرضی دربرگیرد. محور فرضی برای وقتی که دو بازیگر رو به بازیگر سوم به سوی یکدیگر می چرخند، از زاویه شمال به جنوب دورین نشان داده شده است. این تغییر جهت خیلی ساده به دست می آید. به تبع این، دو زاویه معکوس دورین می توانند هر دو بازیگر



شکل ۲۷- خط فرضی شمال- جنوب به یک خط فرضی شرق- غرب تغییر می کند. از چهار موقعیت اصلی دوربین استفاده می شود و همه آنها نماهای زاویه معکوس بیرونی می گیرند. موقعیت ۱ به عنوان مکان دوربین برگزیده می شود تا تغییر جهت راستا مشهود باشد.

از پشت بازیگران (موقعیت ۲) دیده شود، موقعیت های شرق- غرب دوربین باید پشت سر بازیگران می بود. به نظر شما چرا؟

با مراجعه مجدد به شکل ۲۷، خط فرضی «شمال- جنوب» به وسیله موقعیت های ۱ و ۲ پوشش داده می شود، به عبارتی به وسیله دو زاویه معکوس



شکل ۲۸- این خط فرضی درست به همان طریق پیشین، از شمال- جنوب به شرق- غرب منتقل می شود با این تفاوت که در این مورد تغییر از موضع دوم دیده می شود.

اصلی آرایش مثلثی که رأس آن، موقعیت بی طرفانه «صفر» است که برای معرفی صحنه برگزیده شده است.

وقتی که خط فرضی مورد مشاهده از موقعیت ۱ دوربین، به راستای «شرق- غرب» تغییر کند، این مکان دوربین رأس مثلثی به حساب می آید که از

موقعیت های شماره ۱، ۳ و ۴ تشکیل می شود و موقعیت های ۳ و ۴ باید در دو سوی خط فرضی جدید قرار گیرند. بنابراین، اگر این تغییر از موقعیت شماره ۲ دوربین مشاهده شود، موقعیت های ۳ و ۴ باید در دو سوی آن خط فرضی قرار گیرند که رو به راس مثلث تازه تشکیل شده خواهد داشت. شکل ۲۸ این امر را نشان می دهد.

برای بازگشت به راستای «شمال - جنوب» و برای قابل رویت بودن، موقعیت ۲ باید مورد استفاده قرار گیرد تا در تغییر جهت موثر افتد. یک زنجیره برای به کارگیری موقعیت ۲ برای تغییر خط فرضی، چنین است:

نماهای ۱-۲-۱-۲-۴-۳-۴-۳-۲-۱-۲-۱

(-) (-)

بدون تردید فرمول تشریح شده اندکی پیچیده به نظر می رسد، گرچه وقتی فهمیده شود، کاربرد آن بسیار ساده خواهد بود.

گنجاندن نماهای درونی

در موارد تشریح شده تمام موقعیت های دوربین متکی به نماهای معکوس بیرونی بودند.

با گنجاندن زاویه معکوس درونی، در حالت استفاده از چهار موقعیت دوربین، شیوه جدیدی برای فیلمبرداری از گروه خواهیم داشت. این نماهای اصلی باز هم به صورت جفتی به کار گرفته می شوند.

در چنین زنجیره ای، موقعیت ۱ نمای معرّف به شمار می رود، موقعیت ۲ و ۳ نماهای اصلی، و موقعیت ۴ یک نمای واکنشی است.

مکالمه با تناوب نماهای ۱ و ۴ در راستای خط فرضی «شمال - جنوب» آغاز می شود. به این طریق تضاد تعداد، روی پرده حاصل می شود.

وقتی انتقال خط فرضی اصلی «شرق - غرب» مدنظر باشد، ماجرارا از موقعیت ۱ نشان می دهیم، و به نماهای معکوس بیرونی دو بازیگر مورد تاکید می رسیم و هر از گاهی به نمای ۴ برش می دهیم که در آن بازیگر الف (مثل

اصلی ۴ دوبار در این قسمت برش داده می شود تا واکنش صامت بازیگر فرعی نشان داده شود. این نما در وسط نمای ۱ (به کمک خط فرضی اصلی شرق-غرب) گنجانده می شود تا تمام گروه را مجدداً یادآور شود. در حدود اواخر سکانس (ج) بازیگر الف در حالی که از موقعیت ۴ دیده می شود، صحبت می کند و با نمای گرفته شده از موقعیت ۱ دوربین، این قسمت را می بندیم، و در این حال بازیگران واقع در پسزمینه (ب و ج) به طرف بازیگر الف می چرخند تا مجدداً خط فرضی «شمال-جنوب» را معرفی کنند. شکل ۲۹ این مورد را نشان می دهد.

استفاده از هشت موقعیت دوربین

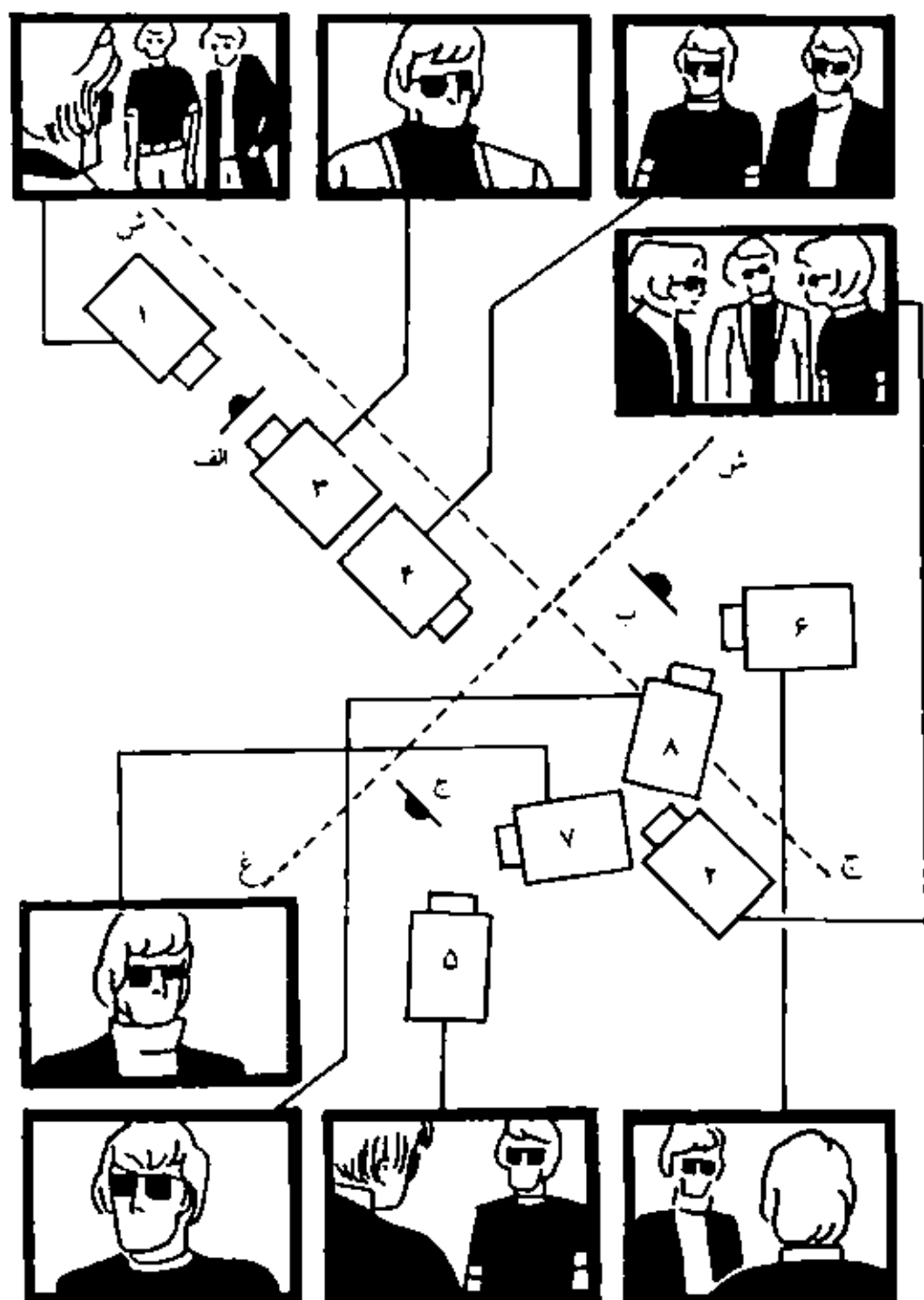
مرحله تکاملی بعدی اعمال مجموعه ای کامل از زاویه های بیرونی-درونی دوربین به هر یک از خطوط فرضی است. همان گونه که در شکل ۲۶ نشان داده شد، برای پوشش دادن این نوع سکانس حداقل هشت موقعیت دوربین به کار گرفته می شود.

شما می توانید این بخش از گفتگوی سه نفره را با به کارگیری زنجیره ای مرکب از نماهای معکوس بیرونی و درونی که هر سه بازیگر را (در طول یک خط فرضی «شمال-جنوب») پوشش می دهد تا آنها را به هم مرتبط سازد، ارتقاء دهید. و بعد به مجموعه ای از زاویه های معکوس بیرونی-درونی بروید و فقط دو بازیگر (روی یک خط فرضی «شرق-غرب») را موکد کنید و بازیگر سوم را حذف نمایید.

شکل ۳۰ هشت موقعیت اصلی دوربین را نشان می دهد.

ترتیب نماهای این سکانس می تواند چیزی شبیه به زنجیره زیر باشد:

نمای ۱	بازیگران ب و ج واقع در پسزمینه با الف که در پیشزمینه است و پشت به دوربین دارد، صحبت می کنند.
نمای ۲	الف جواب می دهد. او به خارج از قاب و به راست می نگرد.
نمای ۴	بازیگران ب و ج-از دید الف-در حالی که به الف خارج از



شکل ۳۰ - هشت موقعیت اصلی دوربین همان گونه که در متن توصیف شده است.

قاب و به چپ می نگرند.	
الف همچنان در حال صحبت.	نمای ۳
ب و ج به الف جواب می دهند.	نمای ۴
الف صحبتش را تمام می کند.	نمای ۳
ج و ب واقع در پیشزمینه می چرخند تا به یکدیگر نگاه کنند.	نمای ۲

- الف در وسط پرده بی اهمیت می شود.
- نمای ۵ معکوس . ج و ب صحبت می کنند .
- نمای ۶ معکوس . ج و ب صحبت می کنند .
- نمای ۵
- نمای ۶
- نمای ۸ ب تنها در قاب است .
- نمای ۷ ج تنها در قاب است .
- نمای ۸
- نمای ۷
- نمای ۳ الف مجدداً وارد صحبت می شود . او رو به ما دارد ، و از راست قاب به خارج از آن می نگرد .
- نمای ۴ ب و ج سرشان را به سوی ما می چرخانند تا به الف که خارج از قاب است ، بنگرند .
- نمای ۳ الف بار دیگر صحبت می کند .
- نمای ۱ بار دیگر تمام گروه : الف - ب - ج .
- شکل ۳۰ نشان می دهد که چگونه موقعیت های ۱، ۲، ۳ و ۴ خط فرضی «شمال - جنوب» را پوشش می دهند، در حالی که موقعیت های ۵، ۶، ۷، ۸ محور «شرق - غرب» را دربرمی گیرند .
- برای نشان دادن تغییر خط فرضی از «ش - ج» به «ش - غ» از موقعیت شماره ۲ دورین استفاده می شود . دقت کنید که این موقعیت با موقعیت ۴ (که قبلاً به کار رفته تا بازیگرانی را نشان دهد که هم اکنون تاکید بصری آنها مورد نظر است) ، فرق می کند که در آن بازیگران روی پرده تغییر جا می دهند . از موقعیت ۴ دورین ترتیب بازیگران روی پرده ب - ج است ، در حالی که از موقعیت ۲ دورین ، این بازیگران در حالی دیده می شوند که به صورت ج - ب در پیشزمینه قرار گرفته اند .

با وجود این، نمای ۳ (که یک نمای معکوس درونی است)، تغییر خط فرضی را برخلاف قاعده پل می‌زند. زیرا نماهای ۳ و ۴ زوایه معکوس یکدیگرند، در حالی که نماهای ۳ و ۲ روی یک محور بصری مشترک قرار گرفته‌اند. در حقیقت، بازیگر الف به عنوان یک لولا به کار رفته تا پل زدن بین آن دو موقعیت را کارآمد سازد.

اگر قرار باشد بعداً راستای خط فرضی از «ش-غ» به «ش-ج» برگردد، از همین اصل می‌توان استفاده کرد. نمای ۳ بار دیگر بین نماهای ۷ و ۴ که خط فرضی «ش-غ» را از دو سمت آن پوشش می‌دهند، جای خواهد گرفت. در واقع، تغییر خط فرضی «ش-غ» به «ش-ج» روی نمای ۴ صورت می‌گیرد.

اگر قرار باشد در صحنه سه نفره‌ای که با مجموعه‌ای از نماهای معکوس درونی و بیرونی پوشش داده می‌شود، خط فرضی عوض شود، می‌توان از این هشت موقعیت تعداد کمتری را به کار برد و فقط آن موقعیت‌هایی را که مورد نیاز هستند، به بازی گرفت.

در مثال مشروحه فوق، بازیگری که با تغییر خط فرضی حذف می‌شود، در وسط گروه جای گرفته بود. اما اگر بخواهید یکی از دو بازیگر دیگری را که در دو راس قاعده مثلث جایگزین شده‌اند، حذف کنید نیز باید همین اصول را به کار ببرید.

احتمال دارد که دو روش قبلی برای کسی که با نقش آرایش مثلث دوربین برای ضبط گفتگوی سه نفره آشنایی نداشته باشد، اندکی پیچیده به نظر بیاید. شاید تبیین ساده‌اصول مذکور که طی آن خط فرضی «شمال-جنوب» به «شرق-غرب» عوض می‌شود، مفید باشد. به یاد داشته باشید که موقعیت‌های تنظیم شده دوربین در اطراف بازیگران شکل صلیب را تداعی می‌کند. دو بازیگر مورد تاکید بازوی صلیب (یا حرف «T») را تشکیل می‌دهند، در حالی که بازیگر ج که به تدریج توجه از او سلب می‌شود، در پائین صلیب (یا حرف «T») قرار می‌گیرد. چه از چهار موقعیت دوربین (همگی نماهای معکوس

بیرونی یا ترکیبی از معکوس های درونی-بیرونی) استفاده کنید و چه هشت موقعیت دوربین را به کار ببرید، الگویی که به وسیله جاهای دوربین تداعی می شود، یک صلیب (یا حرف «T») خواهد بود. دوروش ساده تری که ساختار «L» مانند بازیگران را پوشش می دهند، در زیر مورد بحث قرار می گیرند.

روشنی ساده با استفاده از سه موقعیت دوربین

روش ساده ای وجود دارد که به کمک آن می توان کانون توجه یک مکالمه سه نفره را با به کارگیری فقط سه موقعیت دوربین موکد ساخت. در این جایکی از موقعیت ها به عنوان نمای اصلی ایفای نقش می کند و بازیگران را دربرمی گیرد و دو موقعیت دیگر دوربین، دو جمع گوناگون را پوشش می دهد. این نماهای فرعی با نمای اصلی به طور موازی تدوین می شوند.

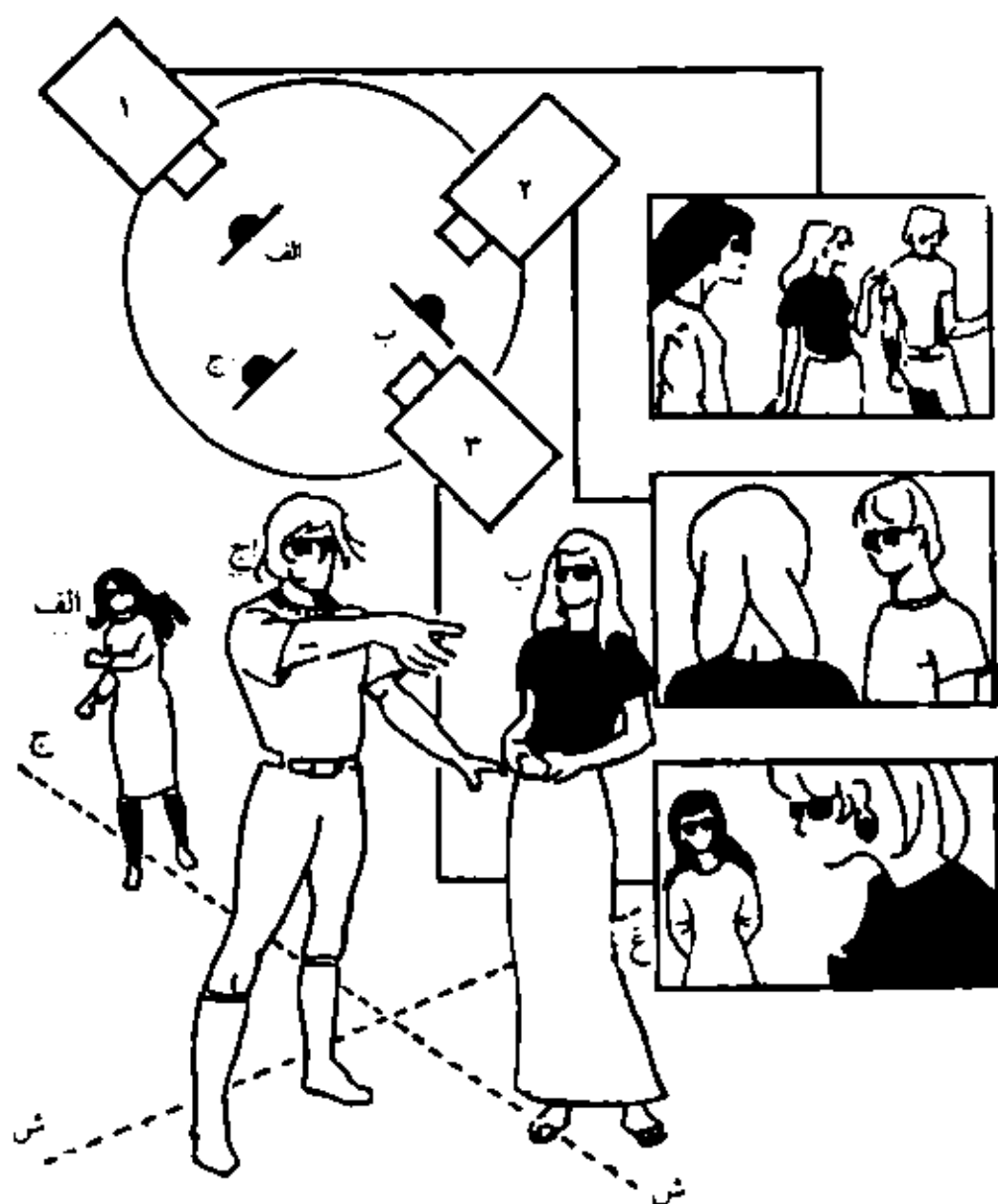
در این گروه بندی، بازیگر مسلط-بازیگر ب-در مرکز گروه قرار می گیرد. (به شکل ۳۱ نگاه کنید.) وقتی او (در راستای «ش-غ») با «ج» صحبت می کند، عامل ربط دهنده نمای ۱ و نمای ۲ به شمار می رود. در این جا موقعیت شماره ۲ با موقعیت شماره ۱ دوربین زوایه قائمه می سازد.

وقتی بازیگر ب می چرخد (این چرخش همیشه از موقعیت شماره ۱ دوربین مشاهده می شود) تا با الف (در راستای «ش-ج») صحبت کند، عامل ربط دهنده نمای ۱ و نمای ۳ می شود. نمای ۳ نسبت به نمای ۱ زاویه معکوس است. تضاد تعداد ناشی از برش نماهای دو نفره به نماهای سه نفره همیشه از یک نما به نمای بعدی حفظ می شود. نماهای ۲ و ۱ نمی توانند به طور موازی به هم برش شوند.

سکانس نمونه ای که با به کارگیری این راه حل تدوین شود، چنین خواهد بود:

نماهای ۱-۲-۱-۲-۱-۳-۱-۳-۱-۲-۱-۳-۱-۳

(—) (—) (—)



شکل ۳۱- تغییر خط فرضی «ش-غ» به «ش-ج» که با استفاده از موقعیت دورین حاصل می‌شود.

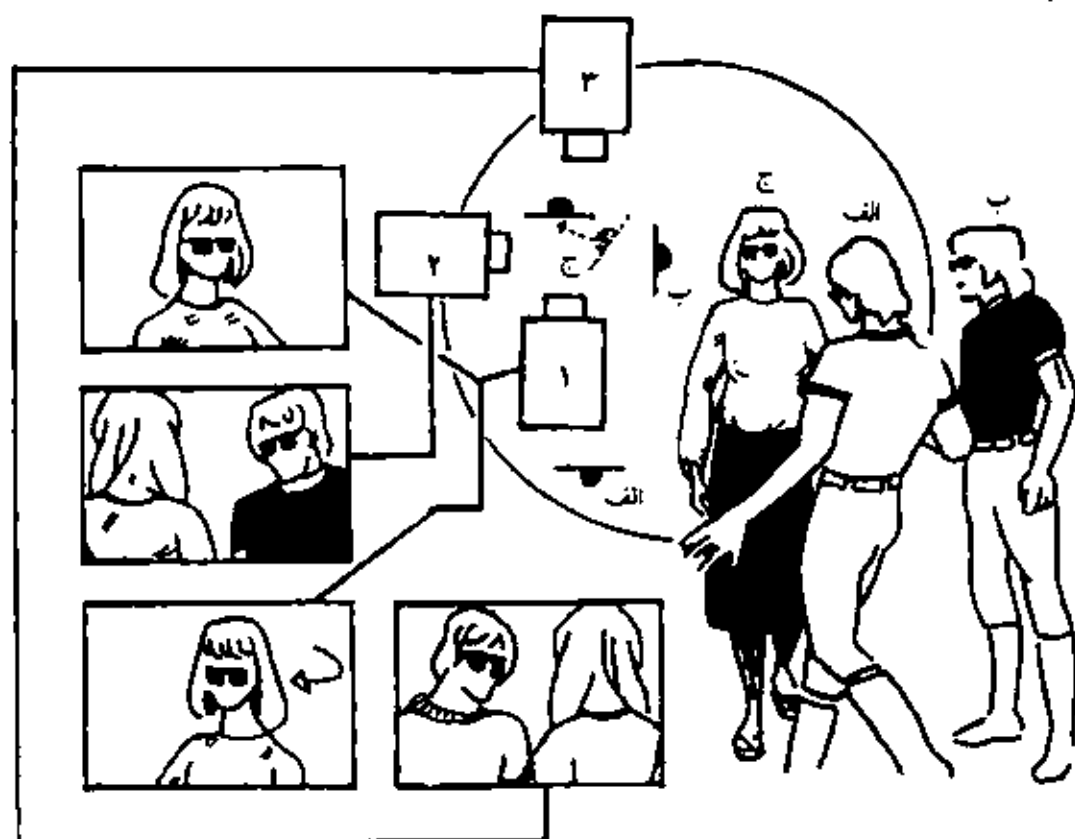
علایم زیر شماره ها جاهایی را مشخص می‌کند که تغییر خط فرضی صورت می‌گیرد.

استفاده از یک نمای لولا

حالت دیگر مثال قبلی به کارگیری نمای نزدیک از شخصیت اصلی را (بازیگر ج، همان گونه که در شکل ۳۲ دیده می‌شود) ایجاب می‌کند تا به عنوان نمای لولا انجام وظیفه کند. این نمای نزدیک جایگزین نمای معرف مثال قبلی می‌شود و وقتی بازیگر اصلی توجه ما را از یک بازیگر به بازیگر دیگر معطوف

می کند، همان هدف را برآورده می سازد.

این نمای نزدیک (نمای ۱) نمای اصلی کلیدی این سکانس به شمار می رود و بین دو نمای فرعی (نماهای ۲ و ۳) گنجانده می شود تا گفتگوی صحنه ارائه شود.



شکل ۳۲- یک بازیگر به عنوان لولا به کار گرفته می شود تا تغییر خط فرضی به دست آید.

در این جا نیز دو نمای اصلی ۲ و ۳ نمی توانند برش موازی شوند. سکانس ساده ای که از این روش استفاده کند، چنین خواهد بود:

نمای ۱-۲-۱-۲-۱-۳-۱-۳-۱-۲-۱-۳-۱-۳

(-) (-) (-)

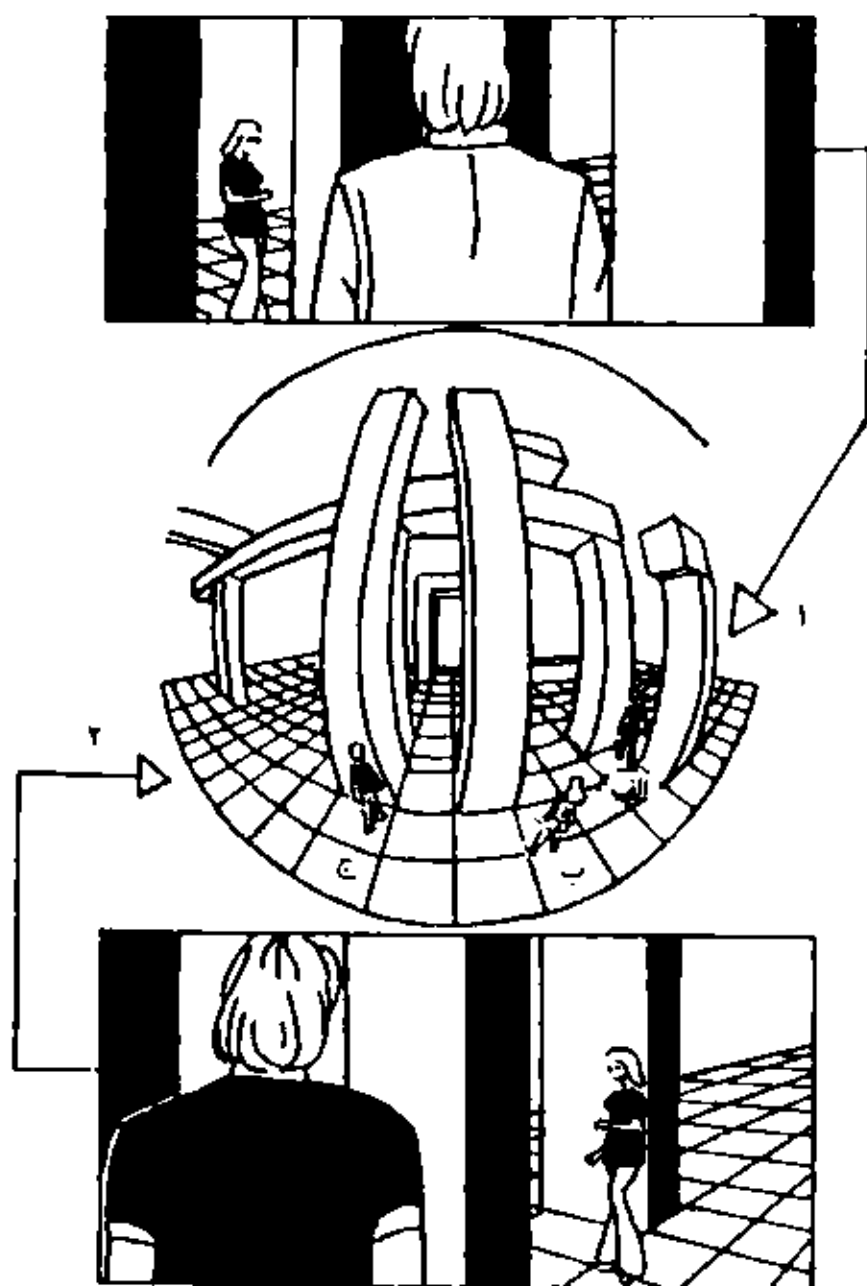
دقت کنید که ترتیب نماها چقدر شبیه به الگوی بخش ۴ است.

در الگوی تدوینی فوق، علایم زیر شماره ها نشان می دهد که بازیگر ج در نمای اصلی ۱، سرش را از یک سو به سوی دیگر حرکت می دهد و خط فرضی را عوض می کند.

حذف سنجیده

فرض کنیم در حالی که نماهای زاویه معکوس را به هم برش می دهیم، یکی از بازیگران را استادانه و باظرافت حذف کنیم و این توهم را به وجود آوریم که تمام قواعد را شکسته ایم.

شکل ۳۳ مثالی را نشان می دهد که از امتیاز ناشی از مانع دکور برای ماسکه کردن بازیگر واقع در مرکز (و نیز در پس زمینه) میزانشن مثلی بازیگران، سود می جوید.



شکل ۳۳- یک نمونه از حذف سنجیده که در آن یکی از بازیگران به وسیله دکور صحنه ماسکه می شود.

همان گونه که مشاهده می شود، بازیگر ب از یک نمابه نمای بعدی جای خود را روی پرده تغییر می دهد، در حالی که دو بازیگر دیگر در سمت دیگر پرده پیدا و پنهان می شوند. بازیگر دورتر - در هر یک از نماهای معکوس - باید در وسط پرده و در پسزمینه ظاهر شود، اما دکور صحنه (در این مثال ستون ها) او را پنهان می کند. روی پرده ترکیب های زیر را می بینیم:

نمای ۱: ب - الف.

نمای ۲: ج - ب.

در حالی که ترکیب واقعی بازیگران به قرار زیر است:

نمای ۱: ب - ج - الف.

نمای ۲: ج - الف - ب.

در مثال زیر هر دو موقعیت معکوس دورین، به طرف شخصیت اصلی و به درون میزانشن مثلثی بازیگران حرکت داده می شود که

نمای ۱: الف - ب - ج

نمای ۲: ب - ج - الف

باید باشد و به رابطه دویه دو تغییر داده می شود که چنین می نماید:

نمای ۱: الف - ب.

نمای ۲: ج - الف.

در این روش بازیگران ج و ب به ترتیب حذف می شوند، در حالی که بازیگر الف جایش را از یک سمت پرده به سمت مقابل تغییر می دهد. با تغییر ارتفاع دورین حالات دیگری به دست می آید (شکل ۳۴).

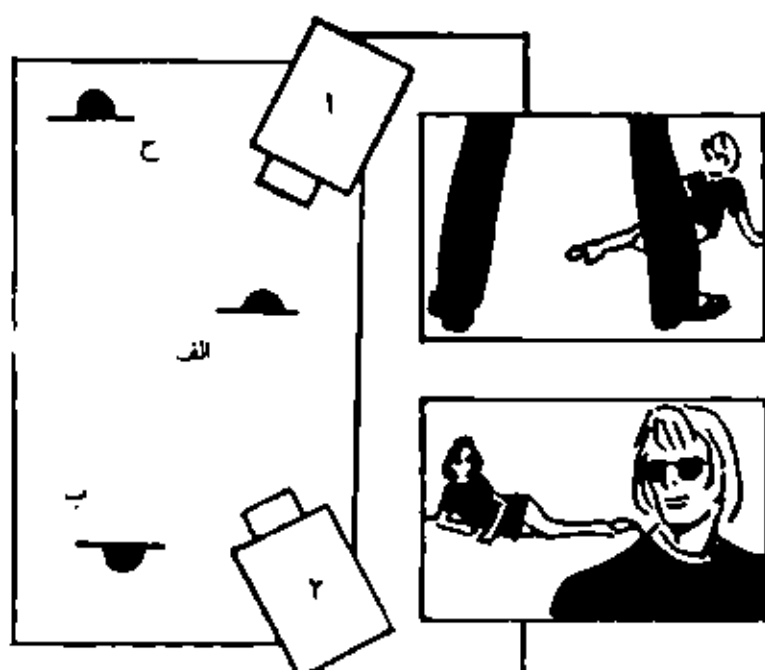
جمع بندی

اکنون مرور کوتاهی بر عنوان هایی که در این فصل مورد بررسی قرار گرفته اند، ارائه می شود تا نکات بنیادی تشریح شده مربوط به گفتگوی سه نفره یک گروه بی حرکت مشخص شود. دیدیم که:

۱- بازیگران را می توان به سه صورت میزانشن داد: خط مستقیم، زاویه

قائمة و مثلث .

۲- با حضور سه بازیگر نامزد گفتگو در صحنه و وقتی که دو کانون توجه و یک هادی صامت وجود دارد، می توان با استفاده از اصل آرایش مثلثی دوربین،



شکل ۳۴- در مثال قبل بازیگر لولا در هر دو نما در پشیمینه مستقر بود. در این جا، این بازیگر در پشیمینه است و همزمان با حذف آگاهانه یکی از بازیگران دیگر، در نماهای اصلی متناوب، به این و آن طرف پرده منتقل می شود.

هر بازیگر را در پهنه خاص خود روی پرده نگه داشت .

۳- هر میزانشن مثلثی بازیگران را با پانزده جفت زاویه معکوس بیرونی می توان پوشش داد . این مجموعه زاویه ها در سه فرمول غیر متعارف اصلی جای می گیرند .

۴- تضاد تعداد را می توان با پیوند نماهای معکوس درونی و بیرونی یا با استفاده از نماهای معکوس درونی جانبی به دست آورد . موقعیت های موازی دوربین همین جلوه را ایجاد می کنند .

۵- بازیگری که در هر دو نمای معکوس حضور دارد، می تواند به عنوان بازیگر لولا به کار گرفته شود تا ارتباط نماهایی که سه بازیگر را پوشش می دهند، برقرار شود .

عروقتی که جای بازیگران روی پرده عوض شود، می توان یک نمای لولا به کار گرفت تا انتقال از یک نما به نمای بعدی راحت تر صورت گیرد.

۷- تاکید بصری به کمک نماهای معکوس بیرونی را می توان روی یک خط فرضی واحد اعمال کرد. این تاکید می تواند کلی یا جزئی باشد.

۸- خط فرضی در یک صحنه می تواند تغییر کند. در این فصل پنج روش مختلف تشریح شد. در روش اول ترکیبی از نماهای معکوس بیرونی و درونی به کار می رود، در حالی که در دو روش آخر از یک بازیگر لولا استفاده می شود.

۹- در دو نمای پی در پی می توان یکی از بازیگران را به طور سنجیده حذف کرد و این توهم را ایجاد نمود که تمام قواعد مربوط به فیلمبرداری از بازیگران- با میزانشن مثلثی- زیر پا گذاشته شده است.

دامنه پوشش دهی یک گروه سه نفره بی حرکت آن قدر وسیع است که می توان آن را به حالت های مختلفی ارائه کرد.

گفتگوی بین چهار یا بیش از چهار نفر

تکنیک های بنیادی فیلمبرداری از گروه های سه و دونفره فاقد حرکت، در مورد گروه های بزرگ تر نیز صادق است. به ندرت اتفاق می افتد که گفتگویی همزمان توسط چهار نفر اجرا شود. همیشه - خودآگاه یا ناخودآگاه - یک رهبر وجود دارد که نقش رئیس جلسه را ایفا می کند و توجه را از یکی به دیگری معطوف می دارد و گفتگو بخش به بخش ادامه می یابد.

در موارد ساده تر فقط گاهی صحبت دو بازیگر اصلی توسط دیگر بازیگران قطع می شود. ترکیب بندی این گروه به این صورت به چشم خوش آیندتر است که در قالب شکل های هندسی بعضی بنشینند و بعضی بایستند، (شکل هندسی مثلث معمول تر است، اما مربع و دایره نیز به کار می رود.) در هر صورت اگر بعضی از آنها به دورین نزدیک تر باشند، به ایجاد عمق میدان کمک می کنند.

برای تاکید بر هر عضو گروه شیوه بسیار ظریفی وجود دارد. این تکنیک در تئاتر «نوازن پنهان» نامیده می شود: یک گروه نشسته با یک فرد ایستاده متوازن می شود. عکس این هم درست است (شکل ۱).

استفاده از نورپردازی نیز در فیلمبرداری گروه اهمیت دارد. به طور مرسوم، نور شخصیت اصلی شدیدتر است، حال آن که نور کمتری به دیگران اختصاص می یابد تا آنها را قابل رویت اما تحت نفوذ شخصیت اصلی قرار دهد.

حالت های مختلفی که در مورد گروه های دو و سه نفره به کار گرفته شد، اکنون در پوشش تصویری جامع تر چهار یا بیش از چهار نفر نشان داده خواهد شد.



شکل ۱- کاربرد اصل توازن بصری. بازیگر ایستاده می تواند گروه بازیگران نشسته را متوازن کند، و برعکس.

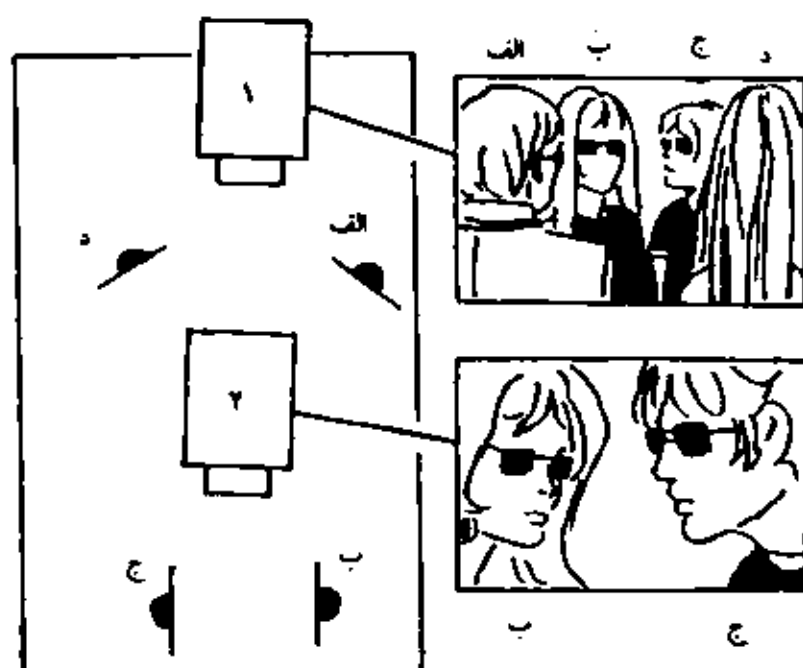
موارد ساده

در صورتی که قرار باشد تمام گروه و کانون توجه به طور بصری پوشش داده شود، حداقل دو نمای اصلی لازم است: یکی از این نماها منظره کلی گروه را در قاب می گیرد و دیگری نمای نزدیک شخصیت اصلی را پوشش می دهد. به مثال های زیر دقت کنید:

۱- استفاده از محور بصری مشترك

دو نمای برداشت شده از روی یک محور بصری واحد وقتی در هم برش می شوند که این تکنیک برای ضبط مکالمه ای که در عمق میدان تصویر ادامه می یابد، به کار برود. دو بازیگر ب و د حرف می زنند (به شکل ۲ نگاه کنید). نمای ۱ مورد استفاده قرار می گیرد. اما وقتی بازیگر ب رو به ج می کند، به نمای نزدیک ۲ می رویم و چون د وارد گفتگو می شود، به نمای ۱ برمی گردیم و می بینیم که او به طرف الف می چرخد تا نکته ای را ابراز کند.

اگر بازیگران الف و د پشت به ما داشته باشند، باعث می شوند توجه تماشاگر به بازیگران ب و ج معطوف گردد، اما اگر الف و د رو به ما کنند،



شکل ۲- گروه با استفاده از دو نمای اصلی که از روی محور بصری مشترک برداشت شده اند، پوشش داده می شود. در یکی از نماها تمام گروه در قاب گرفته می شود، و در نمای دیگر کانون توجه گروه به طور بصری مورد تاکید قرار می گیرد. خودشان کانون توجه خواهند بود.

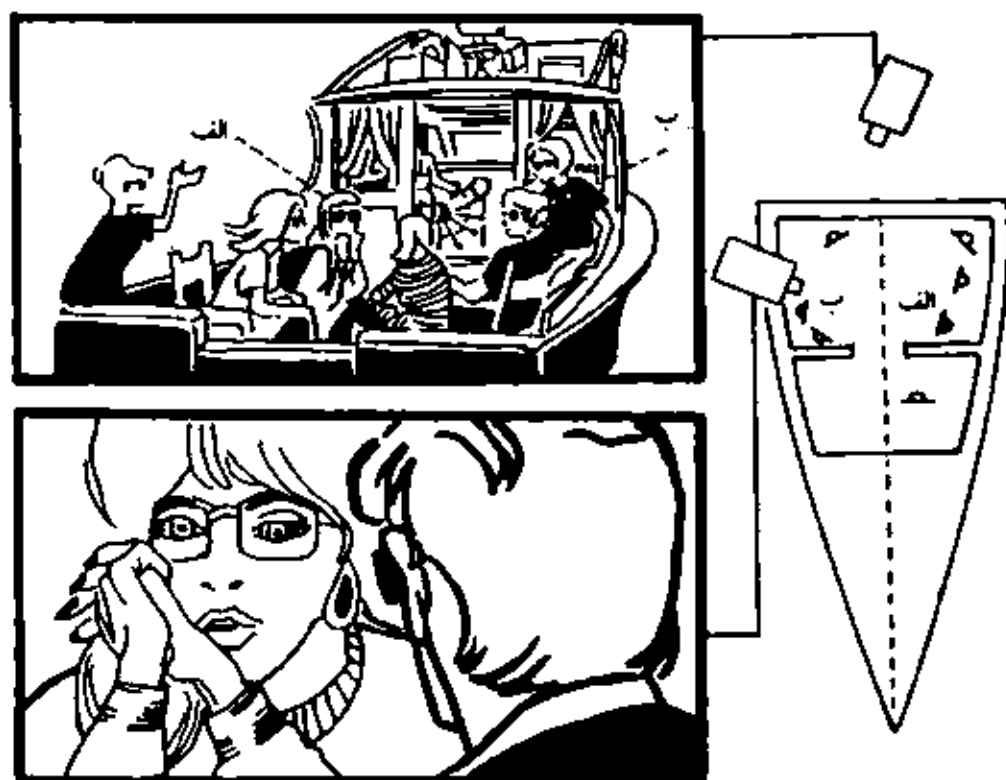
حالت دیگر آن است که الف و د صرفاً به عنوان شاهد مکالمه ایفای نقش کنند، در این صورت فقط واکنش بدن و چهره آنها اهمیت می یابد. وظیفه نمای ۱ فقط معرفی موقعیت است و به تناوب در نمای ۲ میان برش می شود تا گفتگو را با گسترش گروه رنگ آمیزی کند.

۲- استفاده از موقعیت های قائم الزاویه دوربین

شکل ۳ حالت دیگری را نشان می دهد. در این جا نیز هدف همان هدف مورد پیشین است. در این جا گفتگوی بین اکثر اعضای گروه و دو بازیگر اصلی یا بحثی که بین الف و ب در گرفته و بقیه اعضای گروه شاهد آن هستند را می توان پوشش داد. فرقی با حالت های قبل در این است که برای نمای ۲ که یک نمای نزدیک است، موقعیتی از دوربین در نظر گرفته می شود که با محور موقعیت اولیه دوربین، تشکیل زاویه قائمه دهد.

گروه مستقر دور یک میز

گروه نشسته دور میز در فیلم ها بسیار مرسوم است. برای درستی نمایش آنها



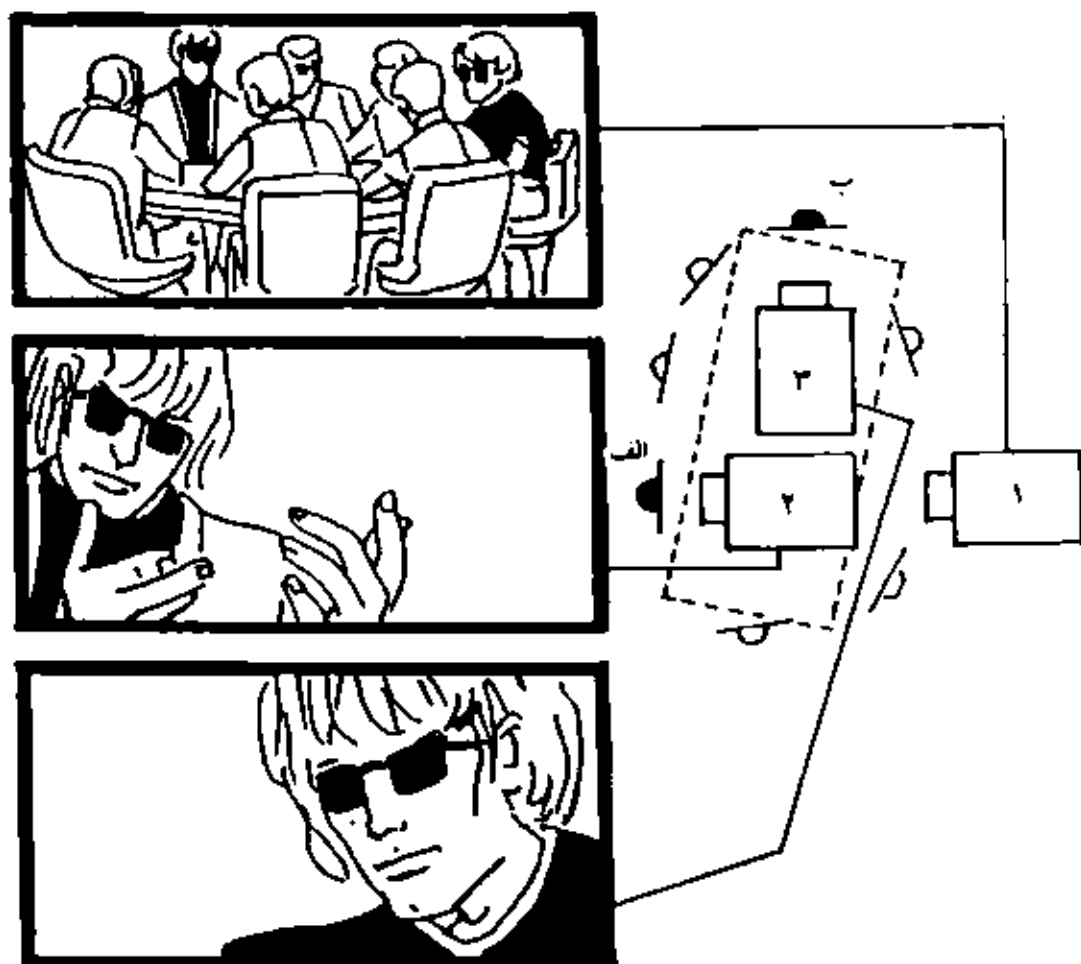
شکل ۳- آرایش قائم الزاویه دوربین در این جا به کار رفته تا تمام گروه و کانون مورد توجه گروه را دربرگیرد.

شیوه‌هایی پیدا شده است. در این نوع صحنه‌ها اصل مثلثی جایگزینی دوربین بسیار با ارزش است. به کمک این اصل مشکلات تقطیع و دکوپاژ موقعیت‌های دشوار فیلمنامه حل می‌شود. باز هم دو شخصیت مورد توجه در صحنه وجود دارند.

مورد الف

دو تکنیک موقعیت‌های قائم الزاویه و محور بصری مشترک دوربین را می‌توان توانماً به کار برد تا دو شخصیت مهم گروه را با عطف توجه منحصر به فرد به آنها پوشش داد (شکل ۴).

شیوه کار ساده است. نمای ۱ تمام گروه را نشان می‌دهد. بازیگران الف و ب در کانون توجه قرار می‌گیرند. بازیگر الف به تمام گروه اشاره دارد. وقتی او توجه خود را معطوف به ب می‌کند، به نمای ۲ برش می‌دهیم تا پاسخ ب را نشان دهیم. بعد برش به نمای ۲ که الف به ب پاسخ می‌دهد، و بار دیگر برش به نمای ۳ که ب اظهار نظر می‌کند.



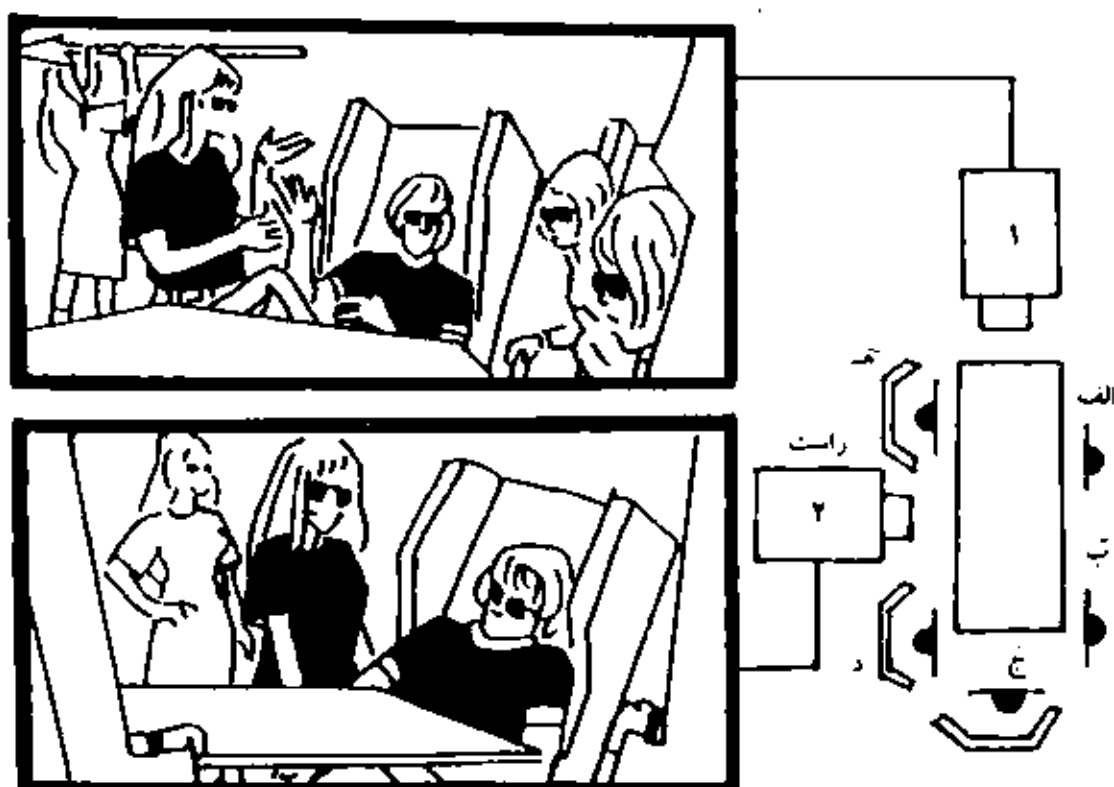
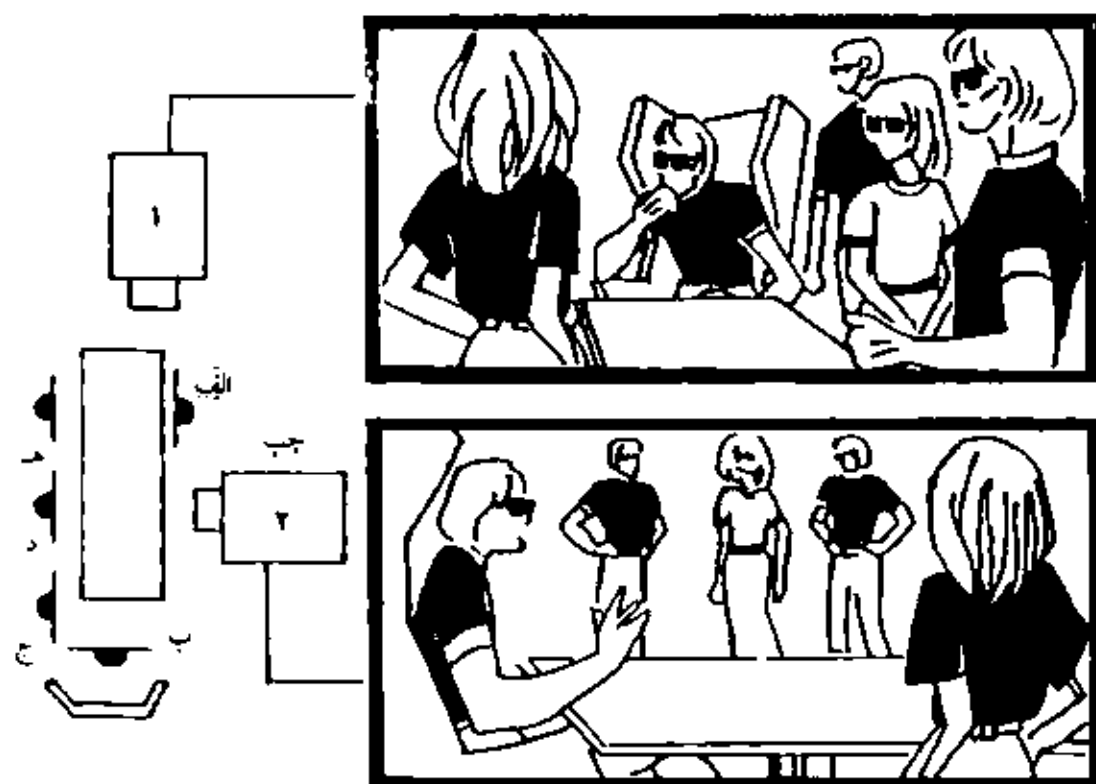
شکل ۴- پوشش یک گروه که دو بازیگر اصلی با تک نماها موکد می شوند.

اکنون با برگشت به نمای ۱ برای نمایش واکنش کل گروه، مجدداً گروه را معرفی می کنیم. اگر الف و ب باز هم با یکدیگر حرف بزنند، می توانیم یک بار دیگر به نماهای جداگانه آنها که در هم برش می شوند، برگردیم و بعد به نمای عمومی شماره ۱ برویم تا تفسیر عضو دیگری از گروه را بشنویم.

مورد ب

در شکل ۲، ۳ و ۴، دوربین دوم نسبت به دوربین اول به گروه نزدیک تر بود، بنابراین بعضی از بازیگران گروه، از این نما حذف می شدند. در شکل ۵، فاصله دوربین تا گروه در هر دو موقعیت یکسان است.

این موقعیت قائم الزاویه دوربین، قاعده تصویری خاصی روی پرده ایجاد می کند شبیه به یکی از فرمول های غیر متعارفی که برای پوشش دادن گروه سه نفر با میزانشن تقریباً مثلثی به کار گرفته می شد.



شکل ۵- پوشش دادن غیر متعارف دوربین در جایی که بازیگر واقع در یک سمت تصویر با تغییر نما به سمت دیگر تصویر تغییر مکان می دهد، و بقیه گروه به همان ترتیب قبلی می مانند.

با قرار گرفتن دوربین دوم در سمت چپ، بازیگر اول سمت چپ موقعیت شماره ۱ به سمت راست موقعیت ۲ منتقل می شود. بازیگران دیگر

به همان ترتیب باقی می ماند:

نمای ۱: الف ب ج د هـ

نمای ۲: ب ج د هـ الف

با قرار گرفتن دوربین دوم در سمت راست، خلاف این حالت رخ می دهد:

اولین بازیگر سمت راست نمای ۱ به سمت چپ نمای ۲ منتقل می شود:

نمای ۱: الف ب ج د هـ

نمای ۲: هـ الف ب ج د

گروه چهار و پنج نفره را می توان با استفاده از این موقعیت های قائم الزاویه

دوربین فیلمبرداری کرد.

مورد ج

پوشش دادن یک گروه پنج نفره به کمک زاویه های معکوس بیرونی، اگرچه تابع همان قاعده است، اما تفاوتی جزئی دارد که تعریف آن بسیار ساده است. شکل ۶، دو احتمال برای یک مثال را نشان می دهد. در یکی از آنها خط فرضی بین دو بازیگر ج و هـ رسم می شود، و در دیگری بین ج و الف. دو بازیگر طرفین خط فرضی از یک طرف پرده به طرف دیگر تغییر مکان می دهند، حال آن که دیگران به همان صورت می مانند. وقتی دو بازیگر ج و هـ بازیگران مسلط صحنه اند، نماها به صورت زیر خواهند بود:

نمای ۱: الف ب ج د هـ

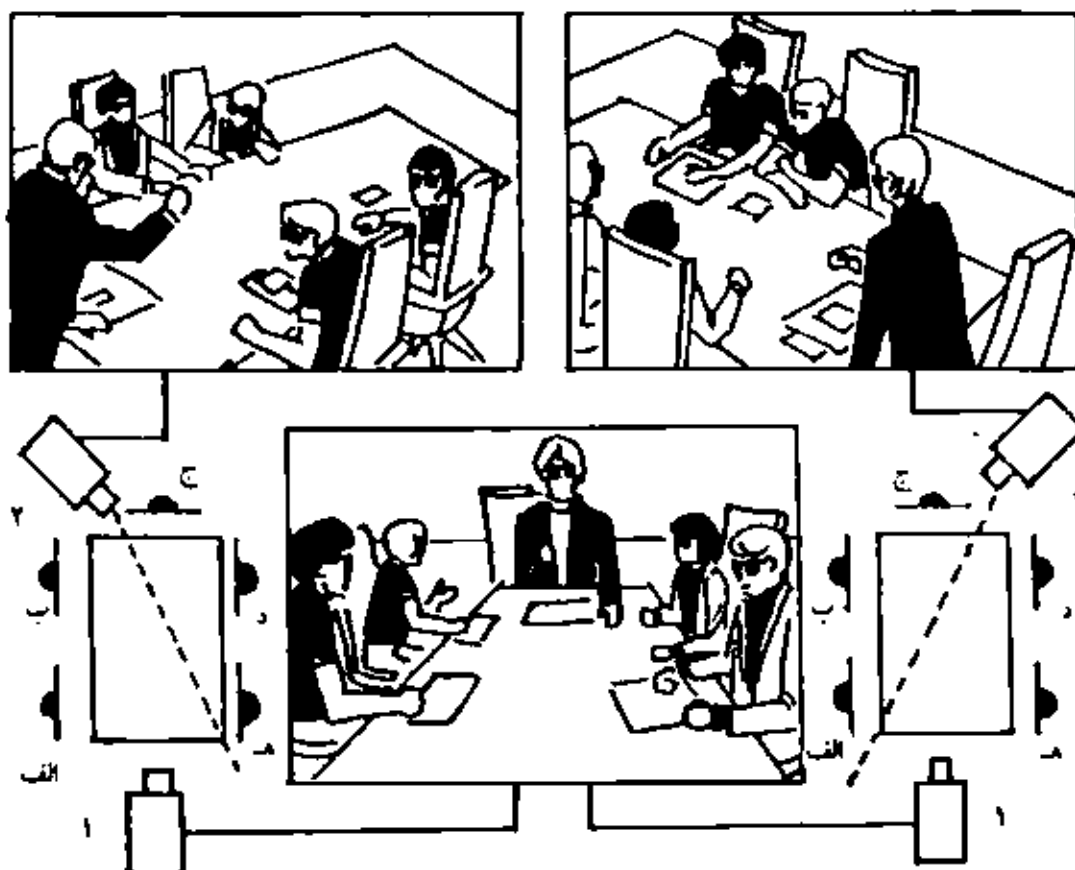
نمای ۲: ج د هـ ب الف

در مثالی که ج و الف مسلط هستند فرمول وارونه می شود:

نمای ۱: الف ب ج د هـ

نمای ۲: هـ د الف ب ج

با بررسی شکل متوجه خواهید شد که این فرمول در مورد خطوط فرضی مورب چگونه کار می کند.



شکل ۶- اگر قرار باشد گروهی که دارای خط فرضی مورب است با نماهای معکوس بیرونی پوشش داده شود، از قاعدهٔ بصری نشان داده شده استفاده می‌شود. دو بازیگری که در تشکیل خط فرضی دخالت ندارند، در نمای دوم به سمت دیگر پرده جابه‌جا می‌شوند. تصویر فوق ویژگی راه‌حل‌های ممکن برای هر دو خط فرضی مورب را نشان می‌دهد.

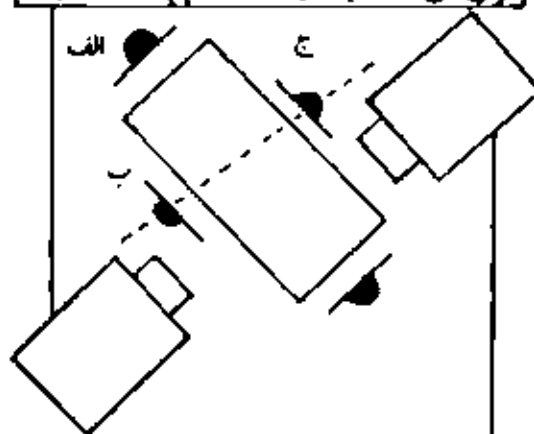
مورد د

در مورد بعدی، باز هم زاویه‌های معکوس بیرونی به گروهی که پشت میز نشسته‌اند، اعمال می‌شود، اما از آن نتیجهٔ دیگری به دست می‌آید.

مکالمهٔ مهمی بین دو بازیگر ب و ج (شکل ۷) در جریان است. موقعیت‌های دورین در یک طرف خط فرضی ایجاد شده توسط این دو بازیگر، متمرکز است.

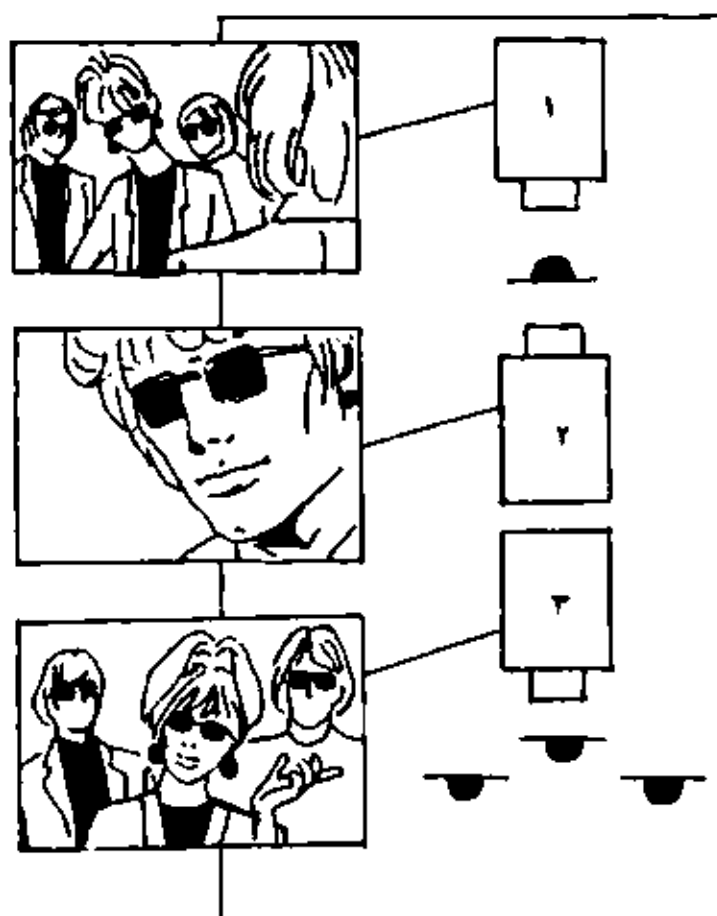
دقت کنید که دو بازیگر الف و د چگونه در دو نمای معکوس، روی پرده جابه‌جا عوض می‌کنند، در حالی که در وسط پرده ب و ج در ناحیه خاص خود می‌مانند.

تقسیم گروه به اجزای کوچک‌تر



شکل ۷- وقتی بازیگران مسلط صحنه در وسط پرده قرار گیرند تا نماهای معکوس بیرونی درهم برش شوند، بازیگران طرفین قاب تصویر از یک نما به نمای دیگر جا عوض می کنند. تا این جا برای گروه های متوسط، زاویه های بیرونی دوربین را به کار برده ایم، اما از طرف دیگر، زاویه های معکوس درونی می تواند گروه را تقسیم کند، اجزای آن را مقابل هم قرار دهد و بین آنها رفت و برگشت بصری به دست دهد و با ایجاد تضاد تعداد، تنوعی به تصویر پرده داده شود. این تقسیم سه شکل اساسی به خود می گیرد:

- ۱- بازیگر در مقابل بقیه گروه قرار گیرد.
 - ۲- گروه به دو جزء مساوی یا نامساوی تقسیم شود.
 - ۳- زیر مجموعه ها تشکیل چند گروه دهند.
- در هر مورد (حداقل به طور سستی) یک نمای معرف لازم است تا به وسیله آن سکانس افتتاح شود و ممکن است همین نما در وسط و پایان سکانس نیز مجدداً



شکل ۸- گروه به اجزای کوچکنری تقسیم شده، و بازیگر مسلط در مقابل بقیه گروه قرار گرفته است.

پدیدار شود. شکل ۸ حالت اول را نشان می دهد. با وجود دو موقعیت معکوس درونی دوربین در داخل گروه، یک بازیگر در مقابل بقیه قرار گرفته است.

برای یک گفتگوی کوتاه، سکانس را به صورت زیر می توان تدوین کرد:

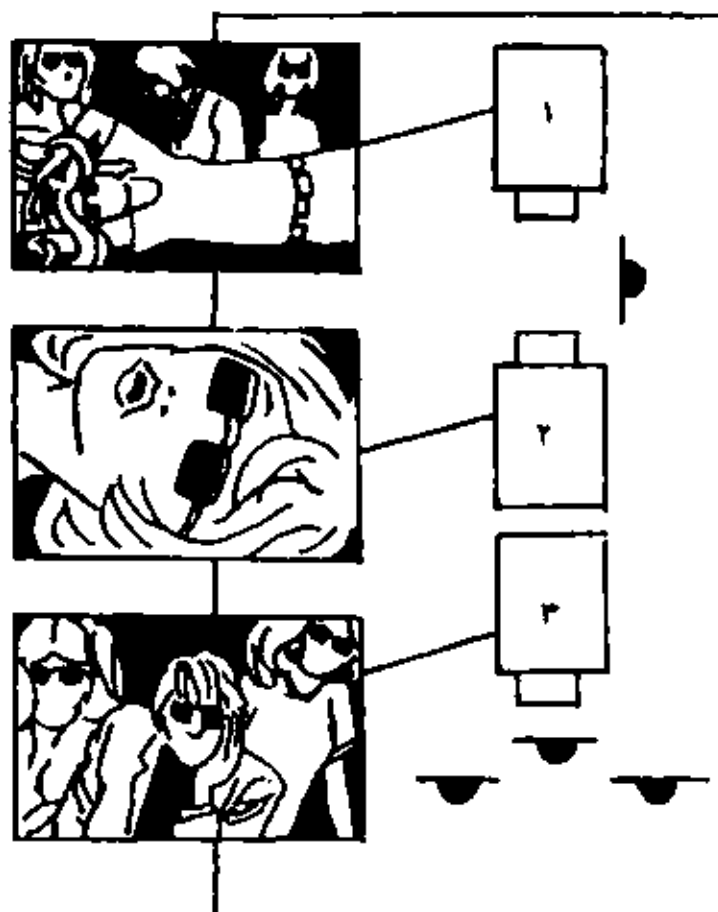
نماهای ۱-۳-۲-۳-۲-۳-۲-۱

و برای گفتگوی بلندتر:

نماهای ۱-۳-۲-۳-۲-۱-۳-۲-۳-۲-۳-۲-۱

البته ممکن است بازیگران در ارتفاع های مختلفی قرار گیرند (شکل ۹).

نقشه های شکل ۸ و ۹ نشان می دهند که موقعیت شماره ۱ به نمای معرف اختصاص دارد و موقعیت های ۲ و ۳ (داخل گروه) به عنوان زاویه های معکوس درونی ابفای نقش می کنند.

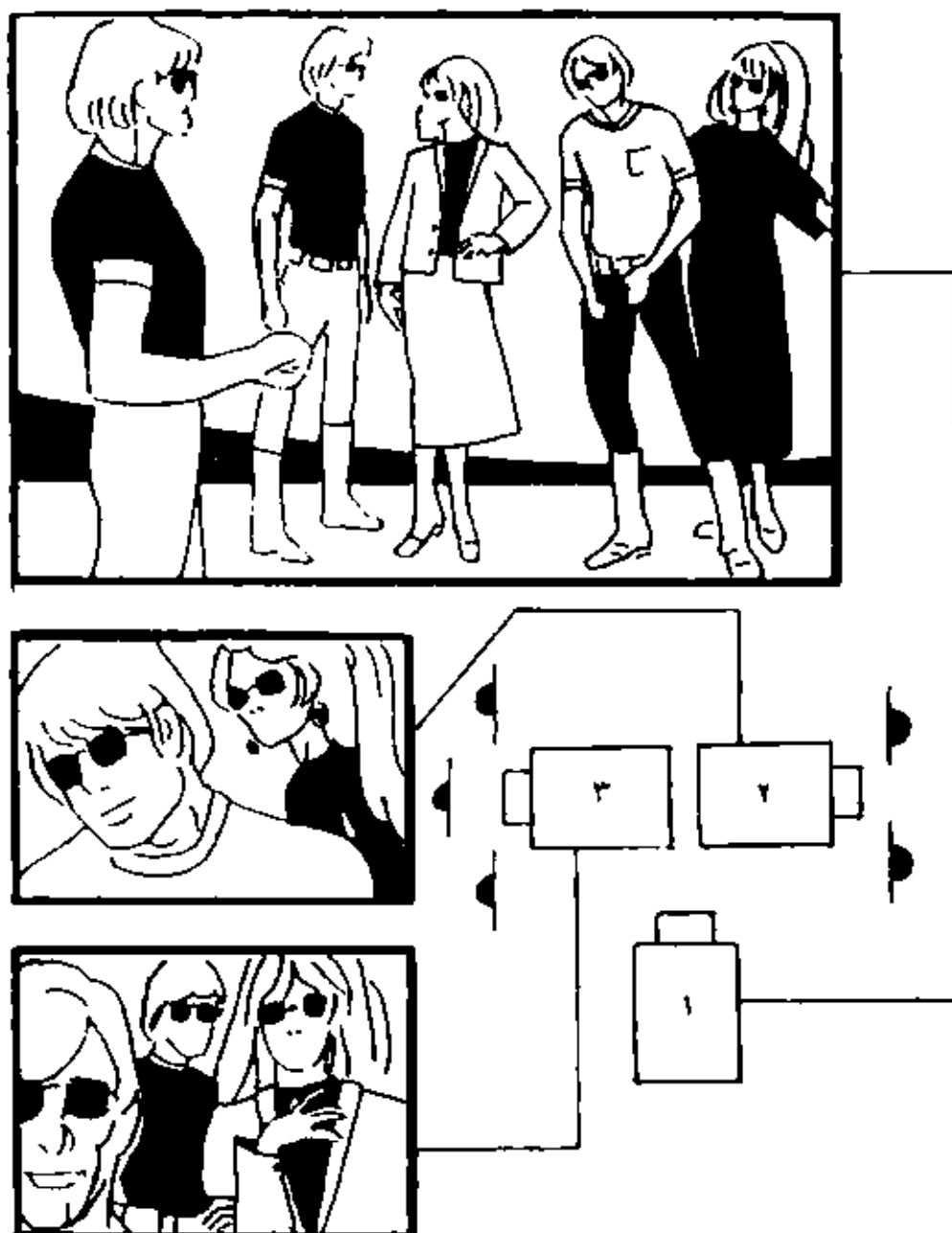


شکل ۹- اگر گروه به اجزای کوچک تری تقسیم شود و بازیگر مسلط صحنه در مقابل بقیه گروه قرار گیرد، سطح های مختلفی برای جسم آنها می توان در نظر گرفت، بدون این که تاثیر فرمول بصری نشان داده شده کاهش یابد.

مرحله تکاملی بعدی تقسیم گروه به دو واحد کوچک تر است. اگر تعداد بازیگران زوج باشد، در زیر مجموعه مساوی روی پرده ظاهر خواهد شد، اما باید دانست که این تقسیم بندی به اندازه داشتن تعداد مختلفی در هر زیر مجموعه، جالب نیست (شکل ۱۰).

اصل تدوینی مانند اصل تدوینی حالت پیشین است: یک نمای معرف می تواند فصل را شروع کند و بعد به زاویه های معکوس درونی برویم که با آن زاویه قائمه می سازند. برای مدتی این دو نمای نزدیک تر در هم برش شوند و بالاخره به موقعیت اول دورین برگردیم.

حالت بسط یافته دیگر پیوند زاویه های معکوس درونی و بیرونی است. پنج بازیگر با میزانشن خط مستقیم می توانند با استفاده از صف های مورب متضاد

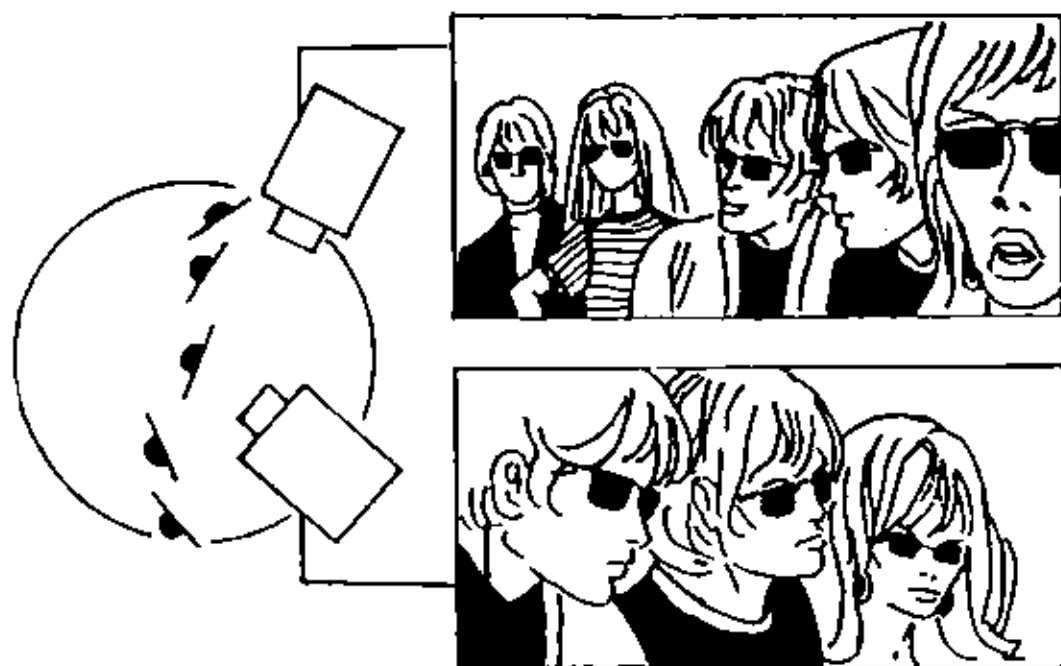


شکل ۱۰ - جمع به دو گروه کوچک تر تقسیم شده است، و نماهای اصلی نتیجه تدوین موازی می شوند.

در دو نمای پی در پی برداشت شوند و بخشی از این صف به وسیله زاویه معکوس درونی موکد شود (شکل ۱۱).

الگوهای هندسی

هر گروه می تواند به صورت یکی از اشکال هندسی: دایره، مستطیل، مربع، مثلث، و غیره درآید یا شکلی نامنظم و بی هیچ الگوی مشخصی به خود گیرد. اما ترکیب بندی تصویر توسط نقشه



شکل ۱۱ - گروه با میزانشی خطی، با استفاده از نماهای معکوس درونی و بیرونی پوشش داده شده است.

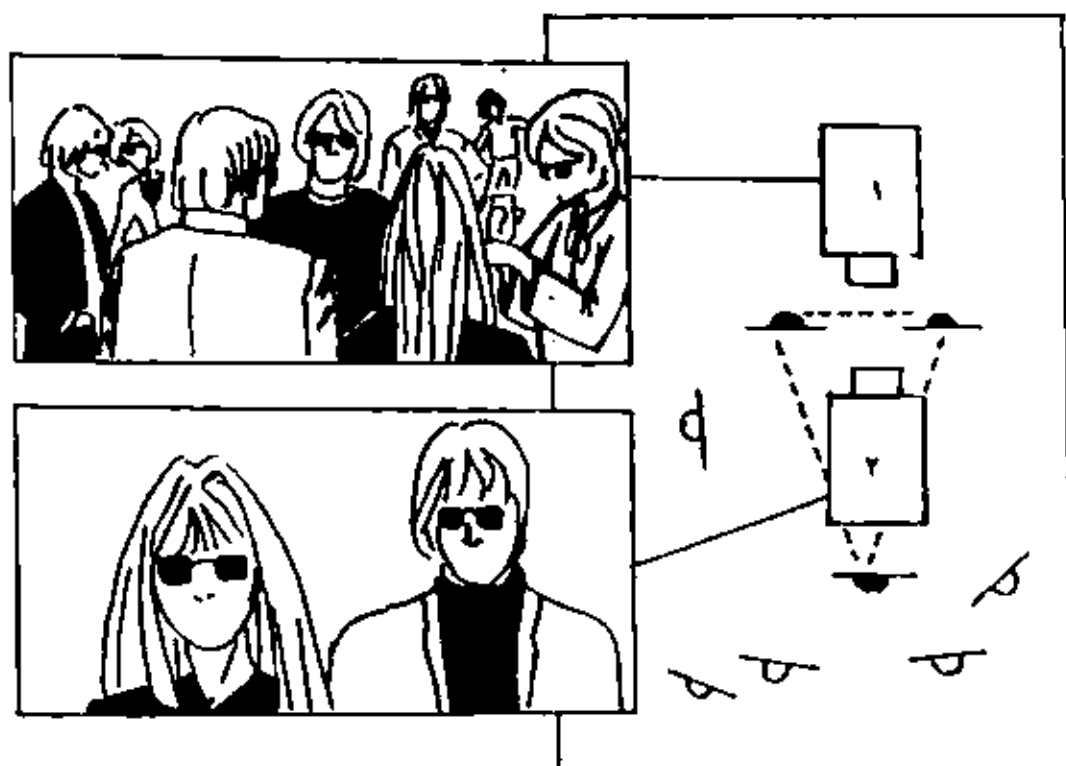
توزیع اعضاء در مکان صحنه و ارتفاع بازیگران محدود می شود. هر دوی اینها ترکیب بندی متوازن تصویر را ارائه می دهند. نقشه توزیع اعضاء در مکان صحنه سطحی را معین می کند که هر بازیگر در آن دیده می شود. متغیرهای دیگر به وضعیت قرار گرفتن آنها در صحنه - درازکش، نشسته، نیم خیز یا ایستاده - مربوط می شود. از ترکیب این دو عامل پیچیدگی خاصی حاصل می شود که با یک میزانشن ساده قابل قیاس نیست.

گاهی اشکال هندسی مسلط را صرفاً در مورد شخصیت های اصلی صحنه اعمال می کنند تا الگوهای ساده ای برای کمک به شخصیت ها به حساب آیند.

در ترکیب مثلثی گفتگو (شکل ۱۲) فرضاً از دو موقعیت دوربین، اولی تمام گروه را زیر نظر دارد و بر رأس «مثلث» تاکید دارد، اما دومی فقط دو بازیگر روی قاعده مثلث را در قاب می گیرد.

چند بخش متقابل

وقتی گروهی به سه یا چهار بخش تقسیم شود، پوشش صحنه گفتگو دار به کمک نماهای معکوس درونی و معرف شبیه به تک نما گرفتن از افراد یک گروه



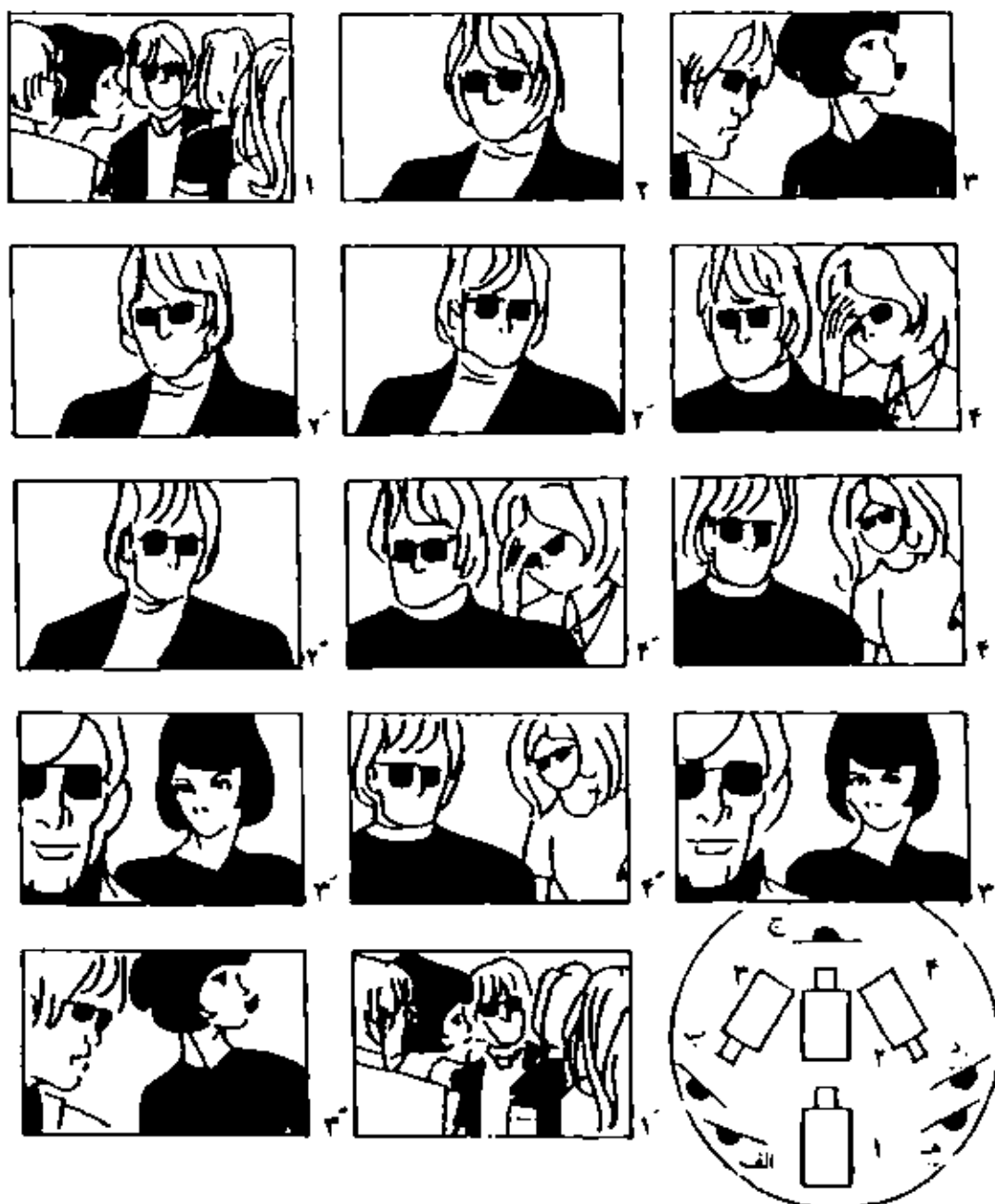
شکل ۱۲ - گروه بازیگرانی که در نمای ۱ دربر گرفته می شوند، میزانشن مثلثی دارند. نمای معکوس، مبنی بر یکی از قواعد غیر متعارفی است که با استفاده از نماهای معکوس درونی برای همین میزانشن به کار رفت.

سه نفره با میزانشن مثلثی است با این تفاوت که در این جا از بعضی زاویه ها بیش از یک نفر در قاب گرفته می شود. (برای گروه سه نفره که با نماهای منحصر به فرد پوشش داده شده، به شکل ۱۳ نگاه کنید.)

سکانسی که از این اصل استفاده می کند، به صورت زیر می تواند تدوین

شود:

نمای ۱	تمام گروه معرفی می شود.
نمای ۲	ج توجه را به چپ معطوف می کند.
نمای ۳	الف و ب با ج که خارج از قاب است، حرف می زنند.
نمای ۲	ج جواب می دهد و سرش را به راست می چرخاند.
نمای ۴	د و ه از خارج قاب به ج جوابی می دهند.
نمای ۲	ج جواب می دهد.
نمای ۴	د و ه جواب می دهند و بعد سرشان را حرکت می دهند و جای



شکل ۱۴ - تغییر تدریجی توجه بر اساس حرکتی دوار.

نگریستن به چپ که ج در خارج تصویر قرار گرفته، اکنون به راست و به خارج از تصویر می نگرند.

نمای ۳ الف و ب در حالی که به خارج تصویر می نگرند، به دو ه جواب می دهند.

نمای ۴ دو ه جواب می دهند. هنوز از سمت راست به خارج تصویر می نگرند.

نمای ۵ الف و ب صحبت کردن با دو ه در خارج تصویر و در سمت

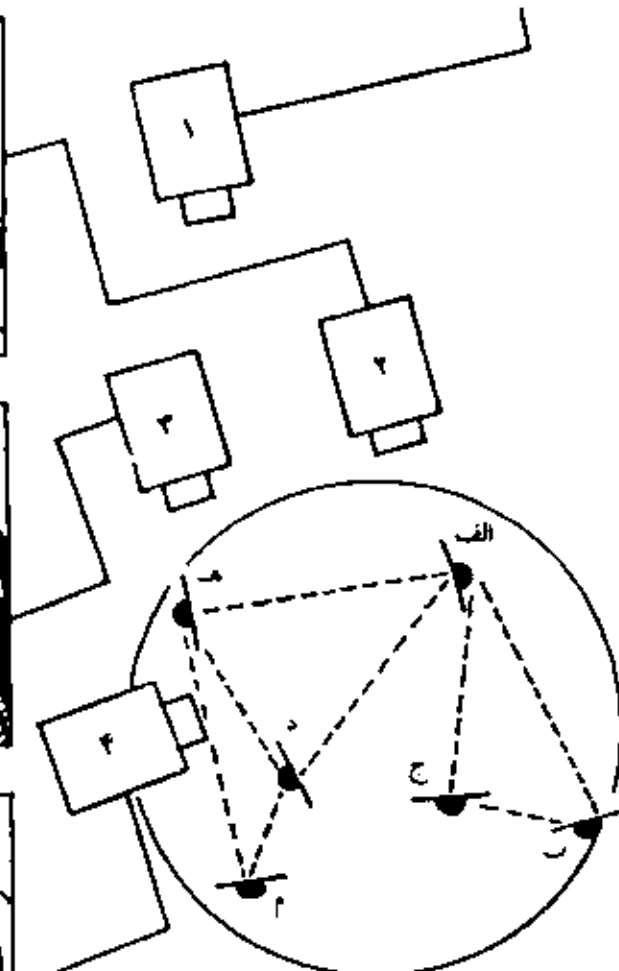
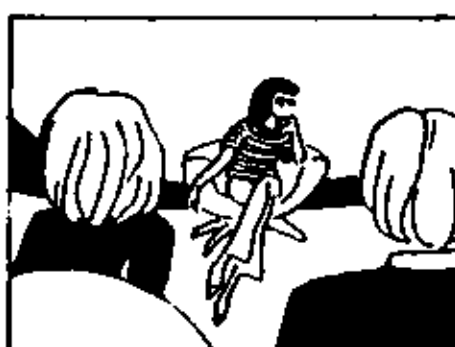
چپ را پابان می دهند و سرشان را به راست به سوی ج که خارج تصویر و در سمت مقابل است، می چرخانند.

نمای ۱ تمام گروه. بازیگر ج باز هم مسلط است و چهار بازیگر دیگر در حال نگاه کردن به او هستند.

در سکانس مذکور خط فرضی یک مسیر دایره ای کامل را طی کرد و از گروهی به گروه دیگر منتقل شد (شکل ۱۳ را نگاه کنید).

میزانسن بازیگران در سطح های مختلف حالات بی شماری به دست می دهد. به عنوان مثال یکی از این میزانسن ها (که در شکل ۱۴ نشان داده شده)، به میزانسن مثلی شش بازیگر می پردازد که در عمق میدان تصویر ترکیب بندی شده است. در نمای اصلی اول کل گروه معرفی می شود. از این دو میزانسن مثلی عمودی راس مثلث (الف-ب-ج) سمت چپ بازیگر الف است که نشسته است و قاعده مثلث دیگر در پیشزمینه است و راس آن در پسزمینه و بازیگر «م» است. موقعیت های شماره ۲ و ۳ دورین، این دو مثلث را به طور مجزا و به صورت موازی در بر می گیرند. موقعیت شماره ۴ دورین که با موقعیت های ۲ و ۳ تشکیل زاویه قائمه می دهد، شخصیت های نشسته در پیشزمینه را در یک ترکیب مثلی در قاب می گیرد. گروه بازیگران مسلط صحنه در پیشزمینه نشسته اند، در حالی که بازیگران فرعی ایستاده اند.

با تقسیم گروه به الگوهای متغیر، حالت دیگری به دست می آید، به عبارتی ابتدا کل گروه معرفی و سپس به سه قسمت تقسیم می شود و هر قسمت با موقعیت خاصی از دورین فیلمبرداری می شود. پس از برگشت به نمای معرف، هر قسمت بار دیگر در نماهای نزدیک تر دیگری دیده می شود. اما این بار گروه فقط به دو قسمت تقسیم شده است و ترکیب بصری خاصی ارائه می دهد که مغایر با ترکیب سه نمای اصلی قبلی خواهد بود. حالت دیگر آن است که این پنج نمای اصلی را در الگویی نامنظم ادغام کنیم که طی آن گاهی نمای معرف تمام گروه را نشان می دهد.



شکل ۱۴- یک گروه بزرگ که برای هر یک از نماهای اصلی به مجموعه های کوچک تری تقسیم شده است.

روش نمایش گروه های بزرگ

اگر به جای یک گروه بسیار صمیمی، چند گروه مختلف در صحنه پخش شوند، باز هم موقعیت های ثابت دوربین می توانند گفتگویی را که از یک منطقه

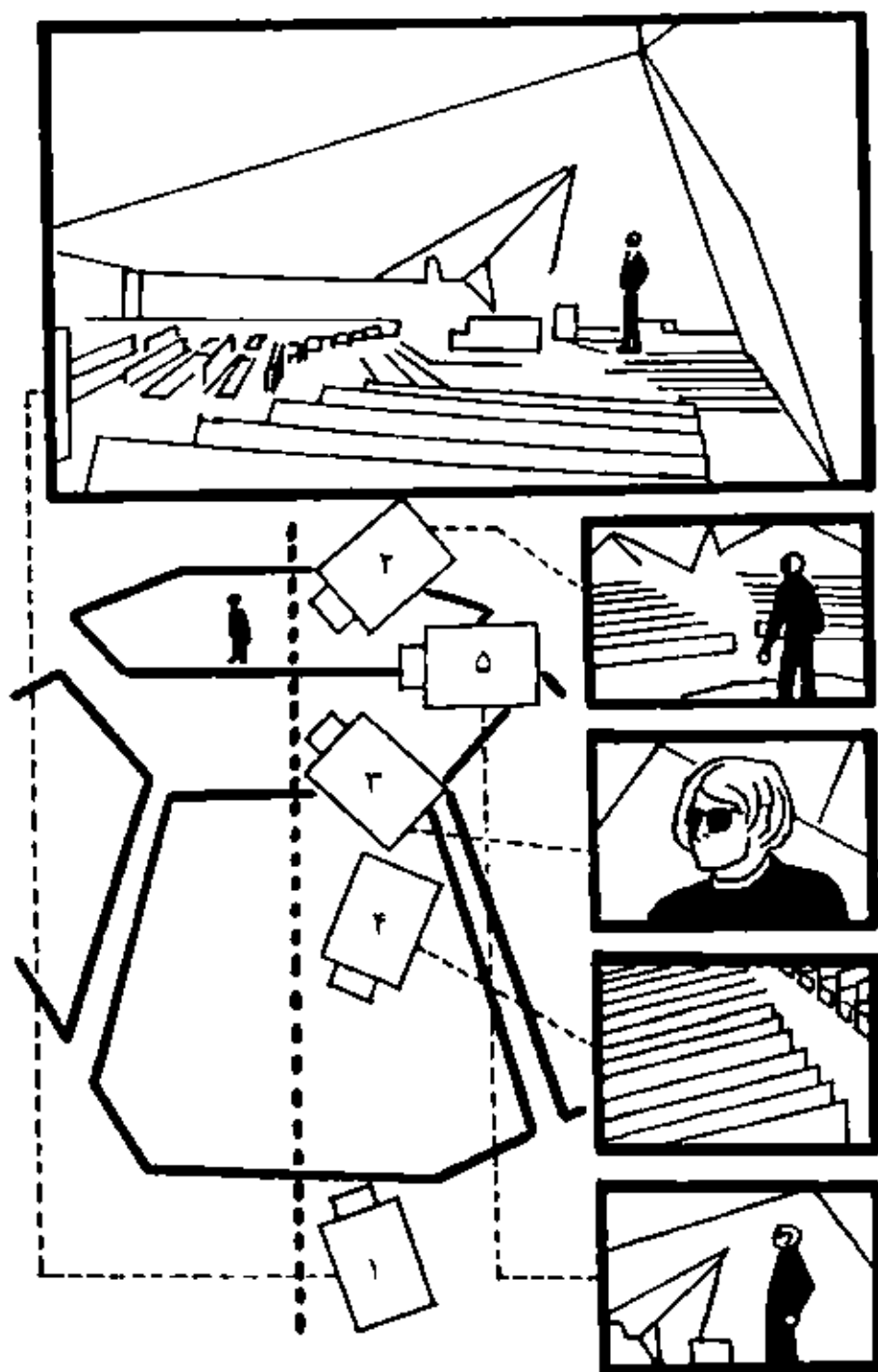
به منطقه دیگر جا عوض می کند، پرشش دهند. توصیه می شود یک گروه یا شخص محوری داشته باشیم که کنش روی «پاشنه» او بچرخد و او را به عنوان سخنگو و شنونده نشان دهیم و توجه تماشاگر را از یک بازیگر به بازیگر دیگر معطوف سازیم.

نماهای اصلی می توانند مورد استفاده قرار گیرند و دو به دو در هم تدوین شوند و گاهی بخش بزرگ تری از گروه را معرفی کنند. اگر خط فرضی مدام تغییر جهت بدهد، این تغییرها را باید ساده نگه داشت. یک بازیگر را به عنوان لولای دو نمای اصلی (یا در یک نمای معرف) به کار برید تا وقتی آن بازیگر سرش را از سمت یکی به دیگری می چرخاند، تغییر جهت را نشان دهد.

وقتی فیلمسازان با این موقعیت های پیچیده دوربین مواجه می شوند، اکثراً موقعیت های ساده تری را ترجیح می دهند و دوربین را حرکت می دهند یا بازیگران را در طول سکانس به حرکت درمی آورند تا مسأله را ساده تر کنند. استادی یک کارگر دان خوب وقتی چنین موقعیت گفتگوداری را با استفاده از دوربین بی حرکت به اجرا درمی آورد و حداقل حرکت را برای بازیگران و آن هم تحت لزوم نیازهای داستانی در نظر می گیرد، مشخص می شود. آلفرد هیچکاک چنین سکانش را در فیلم پرندگان دارد. این سکانس، پس از حمله پرندگان به دانش آموزان، در کافه رخ می دهد که پیرزن متخصص پرنده شناسی، کل حادثه را زیر سؤال می برد. دقت کنید که چگونه ملانی دانیلز، متصدی بار، وکیل، پیرزن پرنده شناس، مادری با بچه اش، آشپز، مستخدم، فروشنده دوره گرد و کاپیتان دریایی همگی در مکالمه ای شرکت می جویند که یک حلقه کامل فیلم را (در حدود هشت دقیقه) به خود اختصاص می دهد. هیچکاک با استفاده از موقعیت های ثابت دوربین بازیگران را جدا از هم یا گروه گروه به نمایش درمی آورد.

بازیگر رو به مخاطبین

در بسیاری از اوقات فیلم لازم است قهرمان اصلی را در برابر یک جمعیت



شکل ۱۵ - پرداخت جمعیتی بزرگ فاقد ویژگی های خاص. جهت نگاه بازیگر اصلی خط فرضی را به وجود می آورد. یک طرف این خط فرضی، محل استقرار دوربین را مشخص می کند.

نشان دهیم. شاید او یک مربی پرواز باشد که رو به خلبان ها صحبت می کند یا مربی فوتبال که رو به تیم دارد یا یک سیاستمدار که در برابر جمعیت ایستاده یا موسیقیدانی که برای شنوندگان برنامه اجرا می کند. تعداد جمعیت اهمیتی

ندارد. دو راه برای پرداخت این صحنه وجود دارد: پرداخت آن به عنوان یک گروه واحد و فاقد ویژگی بارز یا پرداخت آن به عنوان مجموعه ای از گروه های کوچک که به بازیگر اصلی مربوطند.

در مورد اول، قهرمان ما و مخاطبین وی دو کانون مورد توجه خواهند بود و خط فرضی را تشکیل می دهند. با انتخاب یک سمت از این خط فرضی، دوربین مطابق با اصل جایگزینی مثلث مستقر می شود و دو موقعیت معکوس دوربین (یکی بیرونی و دیگری درونی) به راحتی به دست می آید (شکل ۱۵).

قهرمان مستقیم به جلو نگاه می کند که روشی است برای برخورد با مخاطبین خود. در این نمونه او در همه نماها به سمت چپ می نگرد.

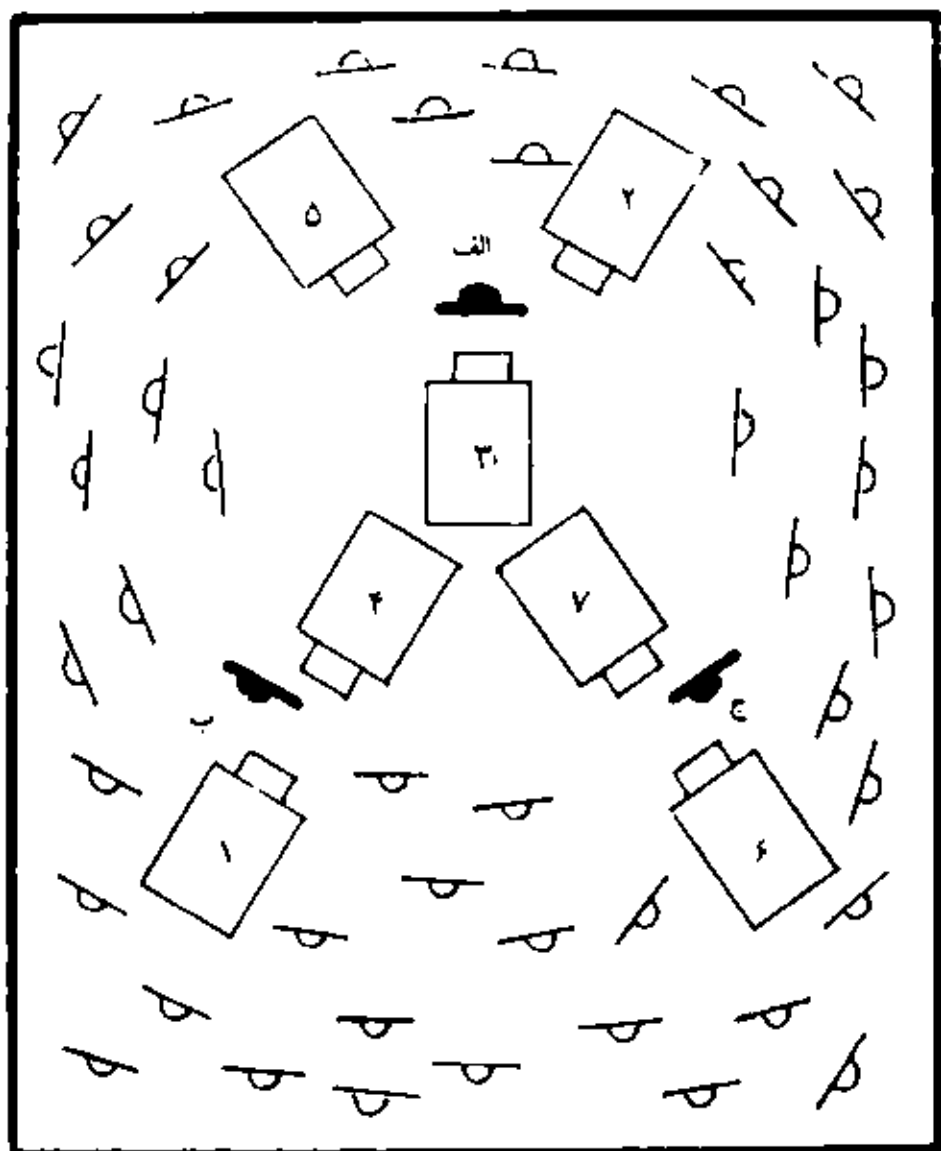
اعضای جمعیت ویژگی خاص ندارند و به طور انفرادی نشان داده نمی شوند. هیچ کس از جا بلند نمی شود و با بازیگر ما حرف نمی زند. جمعیت (بزرگ یا کوچک) تماشاگر منفعل در این جا گرد آمده تا سرگرم شود یا چیز یاد بگیرد.

اگر بازیگر اصلی ما نگاهش را از یک سو به سوی دیگر بچرخاند تا به سؤال ها جواب دهد یا به نکات خاصی پاسخ گوید که توسط یکی از اعضای گروه مطرح شده، کارکرد دوربین شبیه به همان است که برای گروه سه نفره مورد استفاده قرار گرفت.

اگر جمعیت چهره های مشخصی داشته باشد، به بخش های کوچک تری تقسیم خواهد شد. تمام این بخش ها به قهرمان ما «نور» می پاشند. قهرمان می تواند دو رابطه میزانشی نسبت به جمعیت داشته باشد: یا در کنار جمع بماند یا در مرکز آن. در مورد اول حداقل دو گروه یا زنجیره ای از گروه های کوچک که به صورت منحنی چیده شده اند، رو به بازیگر دارند.

بین بازیگر و تک تک اعضای گروه، دو مجموعه موقعیت دوربین می توان اندیشید: یکی بیرونی و دیگری درونی (به شکل ۱۶ نگاه کنید).

قهرمان با تعویض نگاه از گروهی به گروه دیگر به عنوان هادی توجه عمل



شکل ۱۶- نقشه ای که موقعیت های دوربین را نشان می دهد. این مجموعه وقتی به کار می رود که یک بازیگر رو به جمعیت دارد و نگاهش را از یک سو به سوی دیگر می چرخاند و جهت خط فرضی را عوض می کند.

می کند. اگر بازیگران حاضر در جمعیت با خودشان صحبت کنند و برای چند لحظه بازیگر اصلی را حذف کنند، یک ساختار مثلثی کانون توجه خواهیم داشت.

این اعضا افرادی هستند که مورد توجه قرار می گیرند و آنهایی که پیرامون آنها قرار گرفته اند، آدم های فرعی و درجه دوم به شمار می روند. آدم های فرعی با دقت نظر مستقیم به شخصیت های اصلی صرفاً برای تأکید بر اهمیت آنها انجام وظیفه می کنند. بنابراین مثل گروه همسرایان عمل می کنند که تغییر

کانون توجه را موکد می سازند. شکل ۱۷ یک سکانس ساده را با بازیگر اصلی به عنوان کانون و هادی توجه نشان می دهد.

شماره هایی که قسمت های مختلف شکل ۱۷ را نشان می دهد، متناظر با نقشه ای است که در شکل ۱۶ نشان داده شده است.

در مثال مذکور، نماهای معکوس بیرونی (۲-۱ یا ۶-۵) مکان را معرفی می کنند، در حالی که تک نماهای معکوس درونی، توجه تماشاچی را به کانون های مورد توجه ناظرین جلب می کنند.

اگر قهرمان ما در برابر بیش از دو گروه قرار گرفته باشد، با تغییر توجه به سوژه سوم و چهارم نگاه های متقابلی مطرح می شود. اگر دو شخص در نماهای تک نفره به یک سوی پرده نگاه کنند، رابطه ای با یکدیگر ندارند، بلکه با شخص دیگری در خارج تصویر ارتباط دارند.

تغییر خط فرضی

برای تأکید بر سوژه های روی صحنه یا موکد ساختن سوژه هایی از میان جمعیت، می توان بر اساس دو «کانون توجه» مهم جمعیت، خط فرضی را از «شمال - جنوب» به «شرق - غرب» تغییر داد.

در نمونه سمت چپ شکل ۱۸ تأکید بر بازیگران روی صحنه است که هم با تماشاچیان رابطه دارند هم با خودشان. در این جا خط فرضی «شرق - غرب» غالب است. بازیگران با خودشان حرف می زنند و گاهی به ناظرین می نگرند و راستای خط فرضی را عوض می کنند. جمعیت به عنوان یک توده بی هویت پرداخت می شود.

نمونه سمت راست شکل ۱۸ را می توان برپایی یک کلوپ شبانه فرض کرد که در آن دو مشتری پشت میز موکد می شوند و نه خواننده روی صحنه که جلو ارکستر ایستاده است. وقتی بازیگران پشت میز با خودشان حرف می زنند، خط فرضی «ش - غ» غالب است، اما وقتی به خواننده می نگرند، خط فرضی «ش - ج» اولویت دارد.

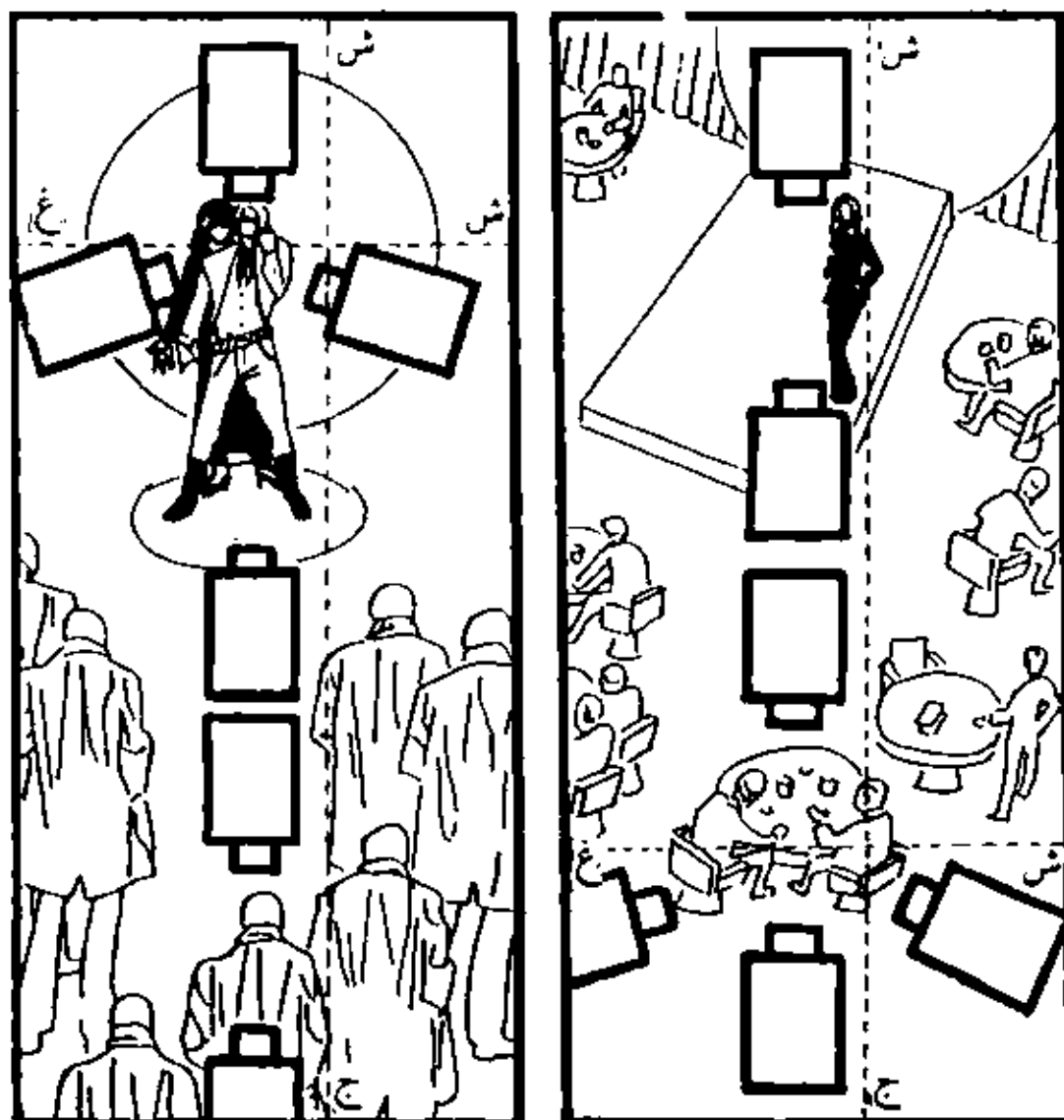


شکل ۱۷ - ارائه نما به نمای سکانس، طبق نقشه‌ای که در شکل ۱۶ نشان داده شده است.

البته لازم نیست از تمام موقعیت‌های کلیدی نقشه شکل ۱۸ استفاده کنید. با تعداد کمتری از موقعیت‌های دوربین نیز ترکیب‌های تدوینی بی‌شماری برای پوشش صحنه به دست می‌آید.

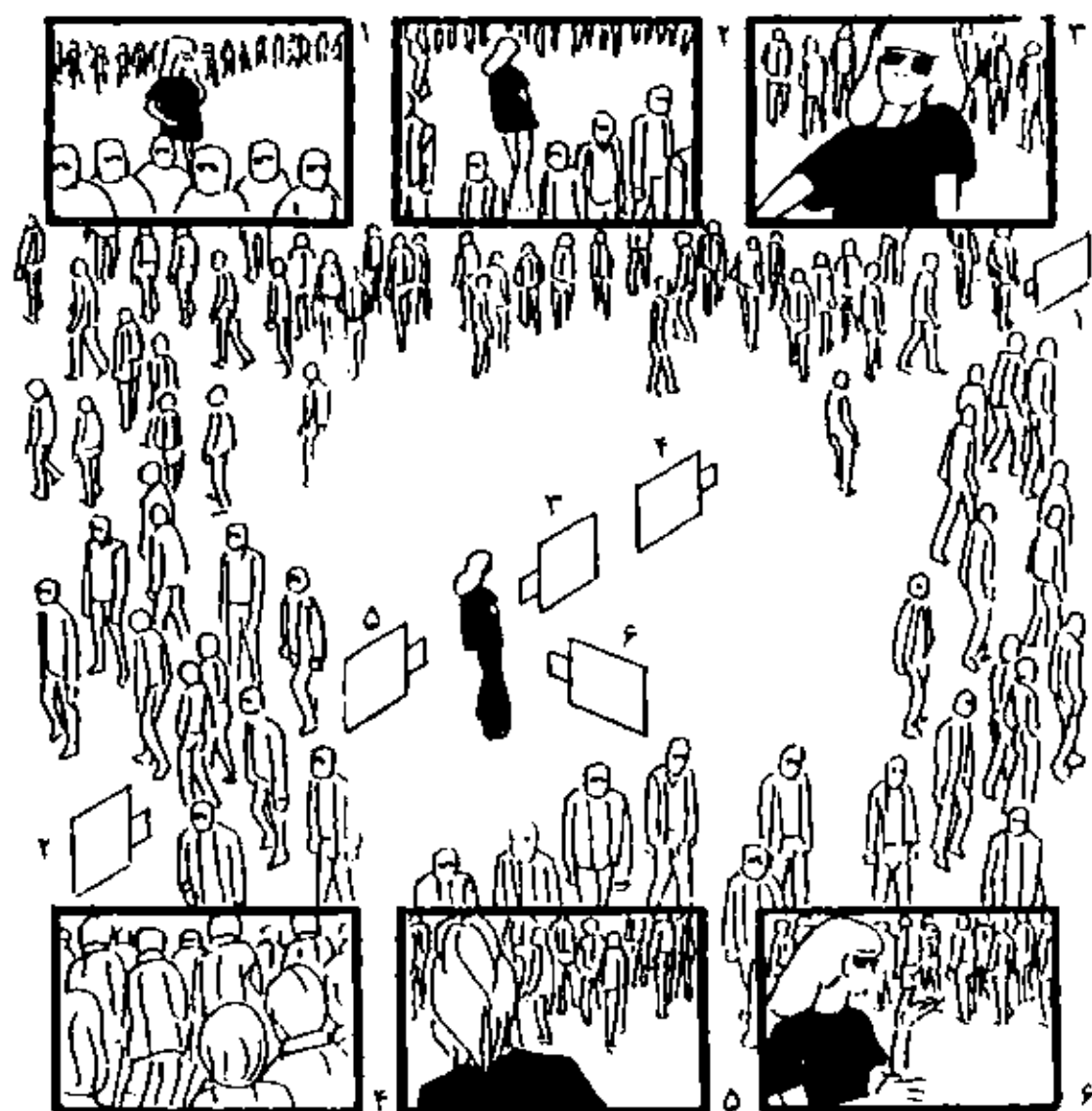
جمعیتی که بازیگر اصلی در مرکز آن باشد

اگر شخصیت اصلی در مرکز ایستاده باشد، فقط با نیمی از آنها رابطه



شکل ۱۸ - مکان های تغییر جهت خط فرضی ؛ خواه روی صحنه خواه در کف باشگاه. خواهد داشت یعنی کسانی که در جلو او قرار گرفته اند. گروه پشت سر رابطه ای غیر مستقیم با او دارند.

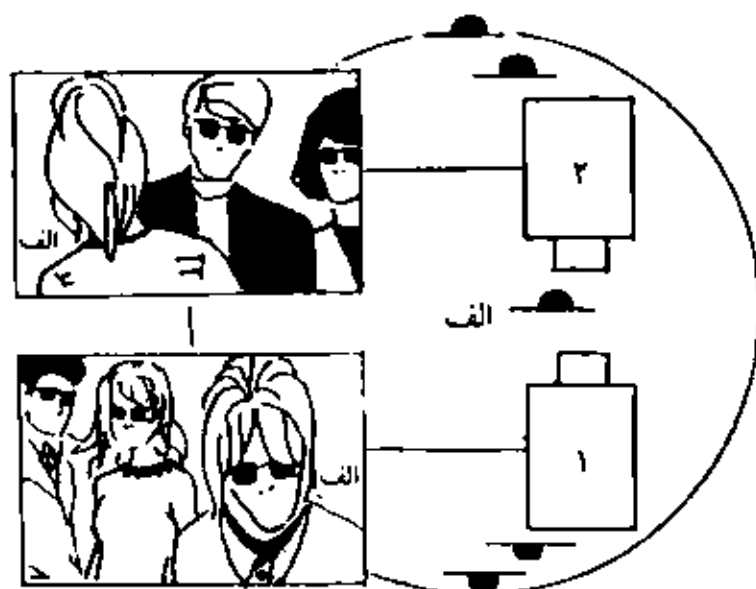
اصول جایگزینی دورین مانند قبل است: دو مجموعه نمای معکوس بیرونی و درونی. در شکل ۱۹ موقعیت های شماره ۱ و ۲ دورین، بیرونی و موقعیت های شماره ۳ و ۴ دورین درونی هستند. قهرمان ما در مرکز جمعیت قرار گرفته و به عنوان لولا انجام وظیفه می کند. دورین می تواند در اطراف او مستقر شود تا او را به جمعیت پیرامون مرتبط سازد (مانند نماهای ۵ و ۶).



شکل ۱۹ - بازیگر اصلی صحنه در مرکز جمعیت می ایستد. جهت نگاه وی خط فرضی صحنه را معین می کند و یک طرف این خط برای جایگزینی دوربین انتخاب می شود.

بازیگران به عنوان لولا

در توضیح مثال های سه نفره گفتیم که چگونه یکی از بازیگران می تواند به عنوان لولا به کار گرفته شود تا تدوین نماهای اصلی گروه هموار شود. در آن جا گفتیم که بازیگری که به عنوان لولا به کار می رود، در هر دو نما می تواند در یک سمت نما بماند یا راه حل غیر متعارفی انتخاب شود و در دو نمای پی در پی در دو طرف پرده نشان داده شود. این دو فرمول برای یک بازیگر و یک جمعیت نیز به قوت خود باقی است. بازیگر می تواند در مرکز جمعیت (بزرگ یا کوچک) یا در کنار آن قرار گیرد. در این مثال بازیگر اصلی یک گروه کوچک



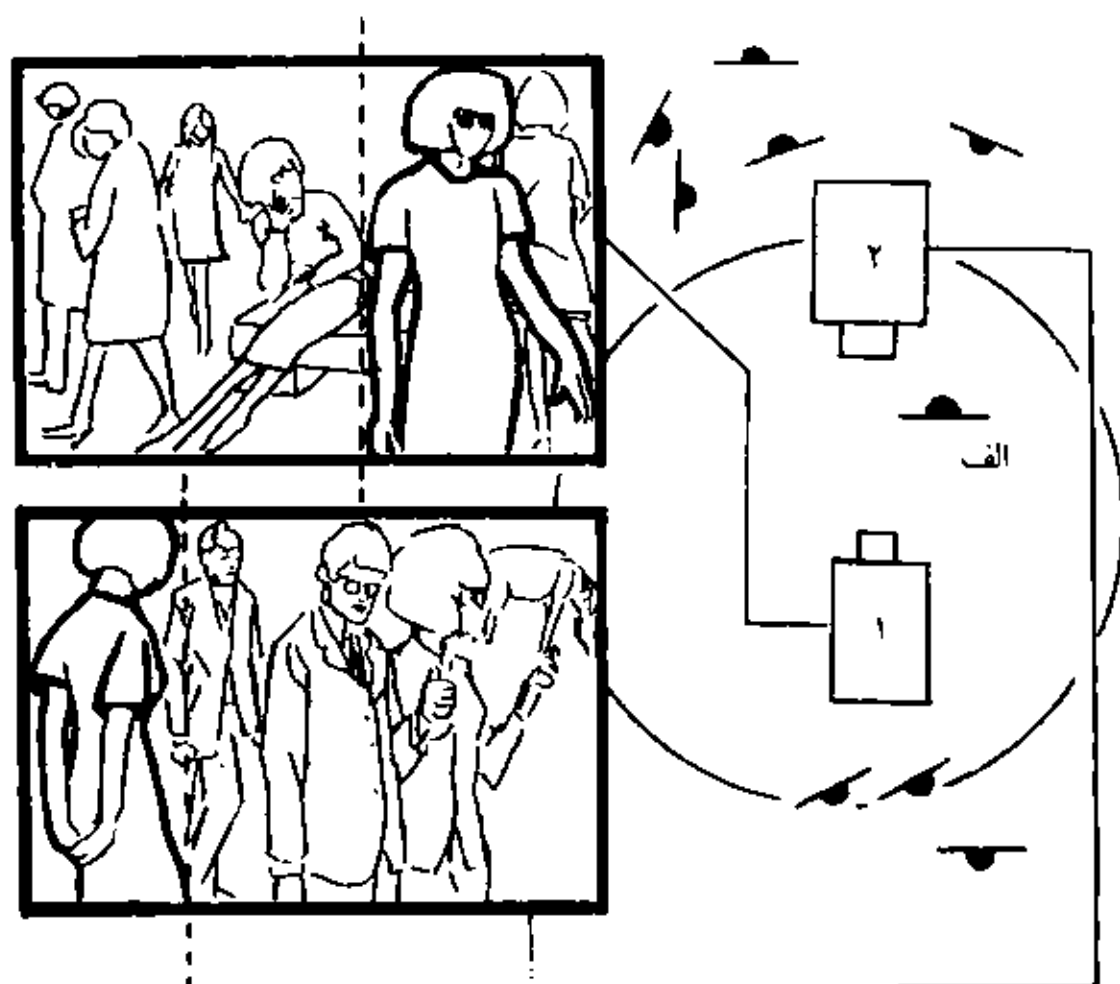
شکل ۲۰- بازیگر اصلی درون یک گروه کوچک به عنوان لولا به کار گرفته می شود تا کل گروه را به عنوان دو واحد کوچک تر ارائه کند. بازیگر لولا به سبکی غیر متعارف به کار رفته و جایش از یک سمت پرده به سمت دیگر پرده عوض می شود.

به عنوان لولا به کار می رود.

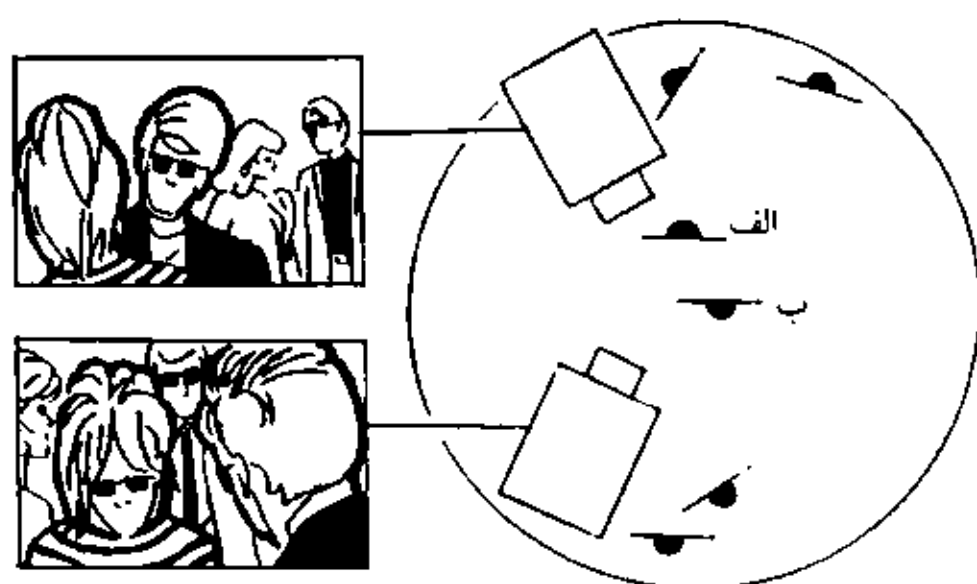
شکل ۲۰ به وضوح نشان می دهد که بازیگر اصلی مهم ترین فرد گروه است. بازیگران نمای ۲ که به او می نگرند، مخالف او هستند، و بازیگران پشت سر او - در نمای ۱ - دوستان او به شمار می روند. وقتی ما از نمای ۱ به نمای ۲ برش می دهیم، بازیگر الف از سمت راست به سمت چپ پرده منتقل می شود.

این گروه بسیار همبسته است. بنابراین برای پوشش صحنه از نماهای متوسط استفاده می کنیم. اما گروه های پشت سر و جلو شخصیت الف می توانند بزرگ تر باشند. در این صورت او به جزیره ای بین دو توده جمعیت می ماند. طرز پوشش دادن صحنه شبیه به یک گروه همبسته خواهد بود (شکل ۲۱).

در یک صحنه، دو بازیگر مسلط یا منفعل نیز می توانند به عنوان لولا به کار برده شوند. شکل ۲۲ مورد ساده ای را نشان می دهد که هر دو بازیگر اصلی غالب هستند و در مرکز گروه قرار گرفته اند.



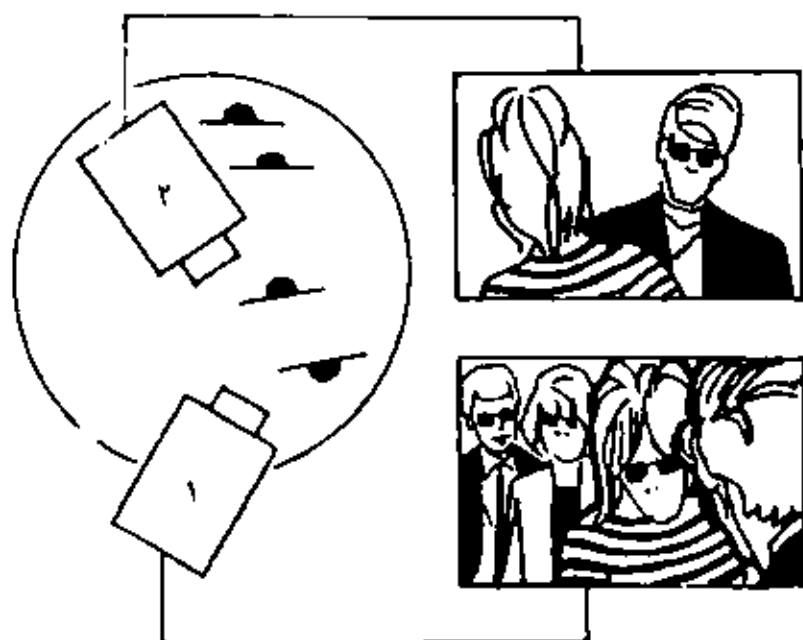
شکل ۲۱- در این جا موقعیتی مشابه شکل ۲۰ نشان داده شده است. اما تعداد اعضای گروه بیشتر است.



شکل ۲۲- دو بازیگر اصلی گروه به عنوان لولا مورد استفاده قرار گرفته اند تا کل گروه پیرامون آنها نشان داده شوند. بازیگران کلیدی این مثال در مرکز گروه مستقر شده اند.

بازیگران الف و ب صحبت می کنند. بقیه در پسزمینه ایستاده و به بازیگران اصلی که موضوع صحنه را اجرا می کنند، می نگرند

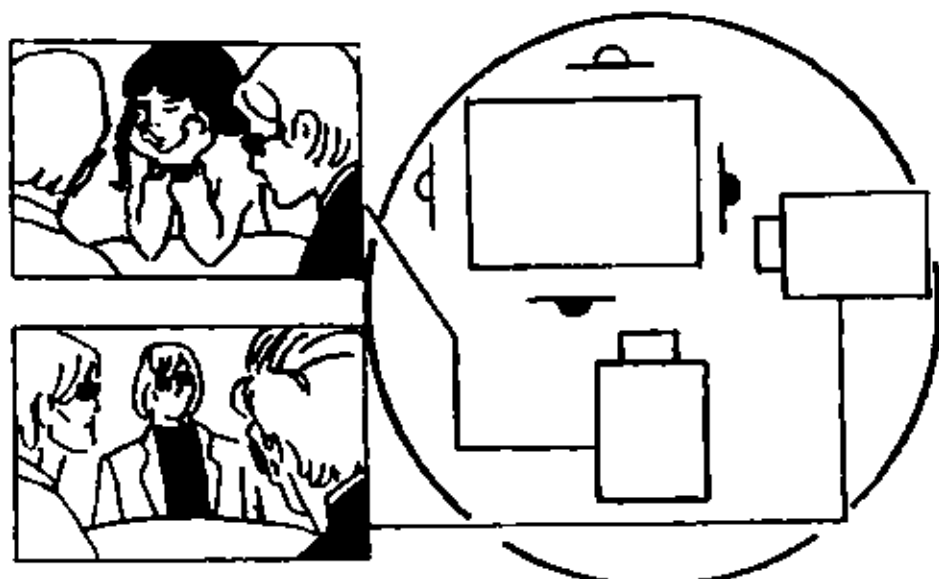
اگر این دو بازیگر در کنار گروه مستقر شوند، جمعیت در یکی از نماهای معکوس حضور نخواهد داشت. شکل ۲۳ یکی از این موقعیت ها را نشان می دهد. در نمای اول، گروه پشت سر بازیگران اصلی در قاب گرفته شده است، و در نمای دوم فقط بازیگران اصلی حضور دارند.



شکل ۲۳ - دو بازیگر مسلط در کنار گروه قرار گرفته اند. به همین دلیل، گروه فقط در یکی از نماها حضور دارد.

اگر بازیگران لولا نفسی انفعالی در صحنه داشته باشند، می توانند در پسزمینه مستقر شوند تا گروه تقسیم شده را مربوط سازند. این دو بازیگر همیشه در دو سوی پرده باقی می مانند، اما شخص یا اشخاص میانی، روی پرده از یک نمایه دیگر تغییر مکان می دهند. این امر با جایگزینی هر دو موقعیت دوربین روی یک زاویه قائمه حاصل می شود. شکل ۲۴ مورد ساده ای را نشان می دهد که فقط چهار شخص را که پشت میز نشسته اند، دربر می گیرد.

تدوین موازی نماهای اصلی ناشی از این دو موقعیت عمود بر هم دوربین این اجازه را به ما می دهد که در حین فیلمبرداری کلک بزنیم.



شکل ۲۴- در این مورد، دو بازیگر لولا ویژگی انفعالی دارند و بازیگران غالب صحنه با تدوین موازی نماهای اصلی، به تناوب در مرکز پرده ظاهر می شوند.

دو گروه بازیگر را که به دلایلی نمی توانند همزمان در صحنه حاضر شوند، می توان با تعیین دو بازیگر لولا در پیشزمینه هر دو نما کاملاً مرتبط نمود. تنها شرط لازم این است که این دو بازیگر لولا برای فیلمبرداری هر دو نما در دسترس باشند. در حین برداشت نمای اول، یک گروه واقع در مرکز پرده با کسی در خارج تصویر صحبت می کند و جانشین بازیگر اصلی جواب مکالمه را از خارج تصویر می دهد.

سپس، یک هفته یا یک ماه بعد، نمای دوم با گروهی که غایب بوده، گرفته می شود. این گروه بین دو بازیگر لولای پیشزمینه، قاب بندی می شود. در این جا موقعیت دوم دوربین مورد استفاده قرار می گیرد. بازیگران اصلی نیز به بیرون تصویر می نگرند، اما جهت نگاهشان متضاد با جهت نگاه بازیگران نمای اصلی اول است.

وقتی در مرحله تدوین، هر دو نما (به طور موازی) پیوند شوند، در صورتی که نورپردازی دو نما دقیق و مانند یکدیگر باشد، فاصله زمانی (برداشت ها) غیر قابل تشخیص خواهد بود. این فرمول شگردهای دیگری نیز در اختیار ما می نهد: برای هر نما می توان مکان یا دکور خاصی به کار برد و روی پرده یک صحنه خیالی به وجود آورد که از ترکیب آن دو حاصل می شود.

الگوهای تدوین برای صحنه های گفتگودار ساکن

در هر موقعیت دراماتیک گفتگودار که بازیگران در جای خود حرکت می کنند، اما نقل مکان ندارند و دوربین نیز فاقد حرکت است، دربرگیری جامع و متنوع صحنه صد درصد به الگوی تدوینی منکی خواهد بود.

فیلم باید حرکت داشته باشد. بنابراین، الگوی تدوینی ما نمی تواند همواره یک الگوی واحد باشد، در نتیجه لازم است برای گرفتن نماهای اصلی بیش از دو موقعیت کلیدی به کار برده شود.

یک نمای اصلی (برداشتی طولانی از یک موقعیت خاص دوربین) سکانس یا گفتگوی کاملی را پوشش می دهد.

اگر بازیگران مجاز باشند در چارچوب این نمای طولانی حرکت کنند و قواعد خاصی رعایت شود، این نما خودکفا خواهد بود و نیازی به «تقویت» به کمک نماهای برون برش یا نماهای نزدیک ندارد.

در این نوع صحنه های انفعالی ما با «اکتون» سر و کار داریم که به ندرت کافی است. این نوع صحنه ها بیش از آن ساکن هستند که از نظر بصری تا آخر جذاب بمانند، مگر این که موقعیت و گفتگو حاوی چنان مفهوم و انرژی دراماتیکی باشد که اعمال هر گونه تنوع بصری حس و حال صحنه را در هم بریزد.

به استثنای موارد فوق، اگر یک نمای اصلی که کل مکالمه را دربرمی گیرد، بانمای درشت یا نمای برون برشی که جملات خاصی را موکد می سازند، قطع شود، بهتر خواهد شد.

راه حل دیگر این است که صحنه با دو نمای اصلی که در هم برش موازی می شوند، ارائه گردد. اما به طور کلی این کافی نیست، زیرا هر چه جذابیت گفتگو افزایش یابد، دلمان می خواهد به بازیگران نزدیک تر شویم تا کوچک ترین حرکت و واکنش زودگذر چهره آنها را ببینیم.

ساده ترین شیوه برای به کارگیری یک الگوی تدوینی این است که نیمه اول گفتگوی صحنه با نماهای اصلی و ترجیحاً نماهای متوسط پوشش داده شود و نیمه دوم آن با یک زوج نمای نزدیک دیگر.

الگوی پیشروی و عقب نشینی

هر گفتگوی طولانی باید نقاط برجسته خاصی داشته باشد. سرتاسر گفتگو نباید تمرکز بسیار زیادی بطلبد، در غیر این صورت تأثیر نقطه اوج کم می شود یا از دست می رود.

چنین الگویی که نقاط برجسته دارد، به تماشاگر اجازه آرامش احساسی می دهد. به این ترتیب تماشاگر بهتر می تواند نسبت به جملات واقعاً مهم واکنش مناسب نشان دهد... بخش شنیداری صحنه نیز باید یک مکمل مناسب باشد که صمیمانه در خدمت اهداف نویسنده است.

کارگردان فیلم باید به یک روش تدوینی «پیشروی و عقب نشینی» بصری متقید باشد.

بازیگران ممکن است در نمای متوسط ارائه شوند، و با نزدیکی لحظات مهم گفتگو به نماهای نزدیک یا درشت برش دهیم. آنگاه، قبل از آن که برای تقریب مجدد به بازیگران و پیش از رسیدن به نقطه برجسته بعدی، دوباره نمای متوسط بگیریم، به تماشاگر استراحت بدهیم.

این روش پیشروی و عقب نشینی نباید توی ذوق بزند. بنابراین باید در هر بخش از گفتگو، الگوهای تدوینی متفاوتی به کار رود تا این الگوهای تدوینی که به عنوان وسیله ای که برای هدایت تماشاگر به کار رفته، پوشیده بماند. در ضمن پس از هر نقطه برجسته، بازیگران نیز می توانند از یک منطقه به منطقه

دیگری بروند تا تنوع بیشتری به صحنه بدهند. اما در حال حاضر ما فقط به موقعیت های ساکن می پردازیم.

چگونگی شروع سکانس

در سینما ما معمولاً مکالمه را به این صورت شروع نمی کنیم که بازیگران در جاهای از پیش تعیین شده ای قرار گرفته و جملات خود را بگویند و بعد مستقیماً برش دهیم به سکانس بعد. بلکه معمولاً حوادث را به ترتیب طبیعی تری نظم می دهیم. بازیگران نخست با یکدیگر روبرو می شوند، صحبت می کنند، و بالاخره از هم جدا می شوند. حالت های مختلفی برای این الگو وجود دارد. گاهی پیش می آید که سکانس با شخصیت هایی شروع می شود که قبلاً در داستان حضور داشته اند و در این سکانس خاص احتیاجی به معرفی آنها به یکدیگر نیست. اما ما دلمان می خواهد پیش از شنیدن صحبت آنها، از نزدیک آنها را ببینیم و بعد از این است که آمادگی داریم با دقت بیشتری شاهد گفتگوی صحنه باشیم.

اما این نوع سکانس ها به ندرت با بازیگرانی که از آغاز نما صحبت کنند، شروع می شود. تقریباً همیشه در شروع یا پایان سکانس حرکتی وجود دارد. شش نمونه کلی مثال می زنیم که چنین حرکت هایی به حالت ایستای جسمانی ختم می شود و مکالمه می تواند از آن به راحتی شروع شود و گسترش پیدا کند.

۱- هر دو بازیگر وارد زاویه دید دوربین می شوند، به سوی ما می آیند و می ایستند تا حرف بزنند.

۲- بازیگری روی پرده است، دیگری وارد می شود، کنار او می ایستند و شروع به صحبت می کنند.

۳- در دو مثال مذکور دوربین ثابت بود، اما می توانست با یکی از بازیگران یا هر دوی آنها پن یا تراولینگ کند تا به نقطه توقف برسند.

۴- اگر از تکنیک پن یا تراولینگ استفاده شود، شخصیت سومی می تواند نزد آنها بیاید و سکانس را شروع کند، چیزی به آنها بدهد و دور شود. دوربین با

دو بازیگر اصلی (یا گروه بزرگ تر) ما که پس از آن شروع به صحبت می کنند، می ماند.

۵- همچنین حرکت پن یا تراولینگ که از بخش خالی صحنه شروع می شود و به یک سمت حرکت می کند تا بازیگران اصلی را در قلاب گیرد، می تواند به عنوان شروع سکانس مورد استفاده قرار گیرد. صدای بازیگران قبل از آشکار شدن خود آنها به گوش می رسد.

عریض از شروع گفتگو، حرکت افتتاحیه سکانس می تواند با چند نمای مختلف در بر گرفته شود.

روش های مذکور را می توان در مورد گروه های بزرگ تر نیز به کار برد. برای پایان بندی سکانس کافی است عکس حرکات مذکور را اجرا کنیم: باید در نظر داشت که این حرکات های شروع و پایان جزء تفکیک ناپذیر گفتگوی سکانسی باشند که بازیگران طی آن توقف می کنند تا در جای ثابتی صحبت کنند.

نمای باز معرف

برای حفظ علاقه ای که به علت موقعیت دراماتیک به درستی در ما برانگیخته شده است، گاهی باید مکان وقوع مناجرا به ما یادآوری شود. این پیش فرض استفاده از نمای معرف را حداقل یک بار در اواسط سکانس الزامی می کند. این نما چند کارکرد دارد:

۱- وضعیت مکانی را مجدداً نشان می دهد و مناسبت فضایی بین بازیگران و جای آنها در صحنه - آن چه که به علت تمرکز بر نمای نزدیک به تدریج فراموش می کنیم - را به ما یادآوری می کند.

۲- مکثی در روایت به وجود می آورد. به عبارتی یک مکث بصری که تراکم نماهای نزدیک را قطع می کند.

۳- برای پایان بندی سکانس به کار می رود. فرصتی در اختیار بازیگران قرار می دهد که جدا از هم یا با هم دور شوند.

۴- اگر سکانس ادامه یابد، تغییر الگوی تدوینی را مخفی می کند. یا اجازه می دهد بازیگران از یک منطقه به منطقه دیگر حرکت کنند، پیش از آن که الگوی تدوینی جدید معرفی شود.

۵- اگر در ردوبدل شدن نماهای نزدیک از بازیگران اصلی، بازیگری به تدریج حذف شود، یک نمای باز معرف، ما را از حضور وی باخبر می کند. اگر او مجدداً معرفی نشود، غیبت وی ما را گیج می کند، زیرا خروج او را از صحنه ندیده ام.

البته برای این الگو استثنایی وجود دارد. مثلاً می توانیم صحنه را با نماهای نزدیک شروع کنیم و مکان را پس از گذشت مدت زمان مناسبی معرفی نماییم (در ابتدای سکانس باشگاه ماسوج از فیلم دهمین قربانی «ر. ک. صفحه ۲۸» نخست اعلام کننده برنامه در نمای درشت معرفی می شود و در مراحل بعدی داستان، مکان آشکار می گردد). این روش نیز درست است. اما آن چه به ندرت می توانیم انجام دهیم، نمایش سکانس با یک نمای معرف است.

اهمیت واکنش های صامت

غالباً واکنش چهره صامت بازیگری که گوش می دهد، بسیار نمایشی تر از چهره بازیگری است که حرف می زند. به عنوان مثال، سکانس با بازیگری شروع می شود که دارد اولین جمله گفتگو را بیان می کند. وسط حرف او به بازیگر دیگر برش می دهیم که در حال گوش دادن است، در حالی که صدای بازیگر اول کماکان ادامه می یابد. وقتی صحبت بازیگر اول تمام شد، تصویر بازیگر دوم روی پرده می ماند و بعد جواب می دهد. حال می توانیم فرمول را معکوس کنیم، یعنی در وسط جمله او به نمای اصلی برش دهیم، در حالی که هم صحبت او در سکوت به حرف های او واکنش نشان می دهد. این صحنه ای است که به بدترین وجه ممکن پیش می رود. ظرایف برش نماهای اصلی برای تعیین این که چقدر از صدای بازیگر روی نمای بعد می لغزد یا تهیه یک رشته واکنش های بی کلام نسبت به اظهار نظرهای بازیگر دیگر، باید به وسیله متن

صحنه و مفهوم آن و جایگاهش در کلیت داستان تعیین شود.

اگر بازیگر در مقابل گروهی قرار بگیرد تا سخنرانی طولیلی برای آنها ایراد کند، ما نمی‌توانیم با تک‌نمایی از او توجه تماشاگر را به طور موثر حفظ کنیم، بلکه باید در حالی که صحبت ادامه دارد، گاهی نماهای صامت مختلفی از گروه شنونده ارائه دهیم.

اکنون که اصول بسیار کلی را بیان کردیم، بیایید با بررسی برخی شیوه‌های رایج تدوین صحنه‌های گفتگودار ساکنی که با موقعیت‌های ثابت دوربین پوشش داده می‌شوند، به موارد خاص بپردازیم.

نمای لایه‌ای و برون‌برش

بسیاری از کارگردانان و تدوینگران هنوز گرایش دارند که یک گفتگوی بدون حرکت ایستا را در یک نمای واحد ساکن، فیلمبرداری و تدوین کنند. این آخرین ردپای آثار تئاتری در کار سینما و شیوه‌ای است که هنوز از نسلی از کارگردانان فیلم به نسل بعدی منتقل می‌شود. این روش به بازیگران سینما اجازه می‌دهد که طرز برخوردشان با صحنه سینمایی مشابه تجربه تئاتری باشد. صحنه‌هایی که به این صورت فیلمبرداری شوند، معمولاً طولانی‌اند و بازیگران فرصت پیدا می‌کنند در نقش خود غرق شوند و بهترین بازی را ارائه دهند. اما دوربین نقش ناظر منفعل را به خود می‌گیرد و امکانات سینمایی نادیده انگاشته می‌شود. بسیاری از تکنسین‌ها با این نوع فیلمبرداری احساس امنیت می‌کنند و آزمایش احتمالاً مخربِ روش مونتاژی را که ضرب‌آهنگ صحنه را (در حین فیلمبرداری) در هم می‌ریزد و صرفاً یکی از امکانات خود را به نمایش می‌گذارد که قواعدش باید به وسیله روش تدوین مهار گردد، رها می‌کنند.

کارگردان‌ها و تدوینگران اولیه سینما که از محدودیت‌های این روش انفعالی آگاه بودند، در تلاش‌های اولیه خود با معرفی نماهای لایه‌ای و برون‌برش از شر این قانون نجات پیدا کردند. نمای لایه‌ای نمایی است که در نمای اصلی

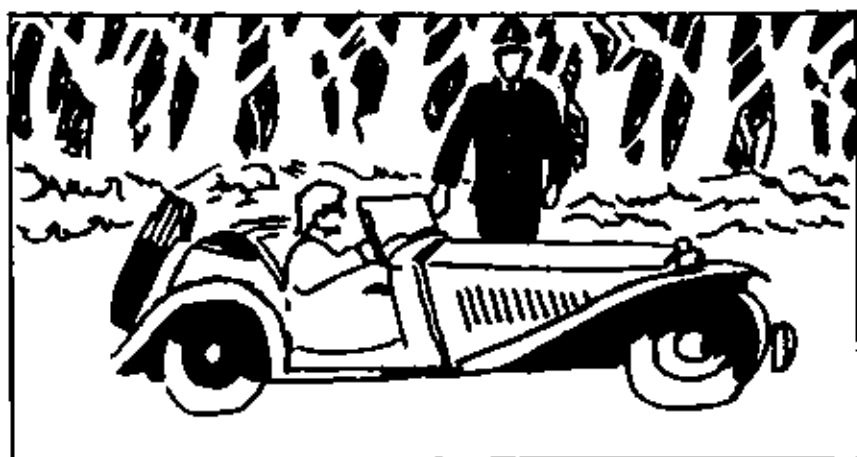


شکل ۱ - نمای لایه با نمای اصلی محور بصری مشترکی دارد.

قرار می گیرد و جانشین بخشی از آن می شود. این نما بخشی از صحنه ضبط شده نمای اصلی را با اندازه بزرگ تر نشان می دهد. برون برش نمایی است که در نمای اصلی جای می گیرد و چیزی یا کسی را نشان می دهد که در نمای اصلی نیست. اگر چنین نماهایی به طور مکرر در نمای اصلی قرار گیرند، خود تبدیل به نماهای اصلی درجه دوم می شوند. این روش برای تدوین صحنه های گفتگودار ساکن، روشی بنیادی و هنوز مفید است.

مورد الف

اجازه دهید نخست به کاربرد نمای لایه پردازیم. فرض کنید صحنه ای داریم که یک بازیگر مسأله ای را برای دیگری توضیح می دهد. نقشه ای روی



شکل ۲- نمای لایه با نمای اصلی رابطه ای معکوس دارد.

دیوار پشت سر آنها نصب است (شکل ۱). برای مشخص کردن نکته ای خاص، ناگهان یکی از بازیگران بخشی از نقشه را نشان می دهد. اگر روی همان محور بصری دوربین به نمای نزدیکی از او برش دهیم، تماشاگر نیز می تواند نکته مورد نظر را دریابد.

بعد به نمای اصلی برمی گردیم. نمای کوتاهی که درون نمای اصلی قرار گرفته، برای روشن ساختن بخشی از گفتگو انجام وظیفه کرده و استفاده از آن به جا بوده است. در واقع، عدم استفاده از این نما برای ارائه روشن و تصویری کنش به تماشاگر، اشتباه محض بود.

احتمال دیگر آن است که نمای لایه را از موقعیت معکوس دوربین برداشت کنیم. به عنوان مثال، اتومبیلی کنار جاده کنار پلیسی پارک کرده و پلیس در حال نوشتن برگ جریمه برای راننده است. این گفتگو را با یک نمای کامل پوشش

می‌دهیم (به شکل ۲ نگاه کنید). در حالی که پلیس برگ جرمه را به راننده می‌دهد، به نمای معکوس نزدیک تری برش می‌دهیم و متوجه می‌شویم که جرمه صورت گرفته است. در این مورد نمای معکوس منظره بهتری از روند ماجرا به دست می‌دهد. اکنون به نمای کامل اصلی برمی‌گردیم تا صحنه را تمام کنیم و ببینیم که چگونه راننده حرکت می‌کند و پلیس ناظر رفتن او می‌ماند.

نمای لایه نه تنها توجه را به شینی خاص جلب می‌کند، بلکه کوچک‌ترین واکنش چهره بازیگر را نیز نشان می‌دهد. شیوه دستیابی به این منظور نیز شبیه حالت‌های توصیف شده است.

مورد ب

نمای لایه می‌تواند دوبار در نمای اصلی به کار برود. به عنوان مثال، دو شخصیت در حالی که صحبت می‌کنند، در یک نمای اصلی - نمای کامل - در قاب گرفته شده‌اند. دو نمای لایه از یک $\frac{1}{2}$ واحد در حالی که بدون کلام به حرف‌های همبازیش واکنش نشان می‌دهند، اضافه می‌شود. وقتی این لحظه از نمای اصلی فرامی‌رسد، واکنشی که در نمای کامل دیده می‌شود با نمای لایه که همان واکنش بازیگر را در نمای نزدیک نشان می‌دهد، جایگزین می‌شود. ترتیب تدوینی نماها بسیار ساده است.

نمای اصلی

نمای لایه ۱

نمای اصلی

نمای لایه ۲

نمای اصلی

در این حالت هر دو نمای لایه به یک بازیگر اختصاص داشت. اما می‌توان هر دو بازیگر را به تناوب عمده نمود، به این ترتیب که در نمای لایه اول یکی را نشان داد و در نمای لایه دوم دیگری را ارائه کرد.

همیشه لازم نیست نمای لای دوم در نمای اصلی گنجانده شود، بلکه می تواند در پایان آن قرار گیرد تا سکانس با جزء خاصی که نمای لای نشان می دهد، بسته شود.

مورد ج

نمای لای می تواند به عنوان لولای پیونددهنده دو نمای اصلی به کار رود. به عنوان مثال، سه افسر در جلو یک نقشه نظامی درباره موقعیت نظامی خاصی بحث می کنند. نقشه طوری قرار گرفته که تماشاگر نمی تواند آن را به وضوح ببیند. اگر یکی از بازیگران به آن اشاره کند، به نمای نزدیک از نقشه و دست بازیگر که روی آن حرکت می کند، برش می دهیم. این نما می تواند از موقعیت قائم الزاویه دوربین گرفته شود و نمای لای ما به شمار رود.

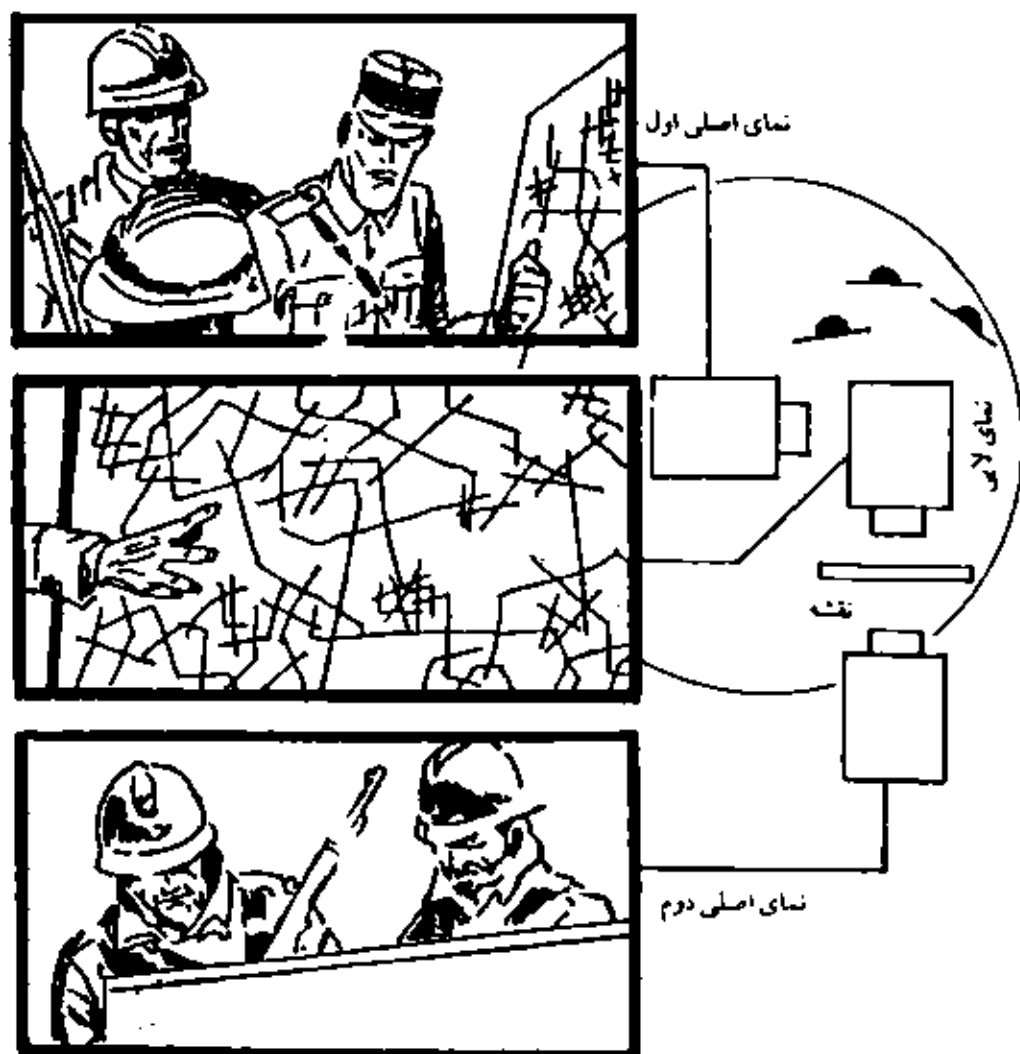
اما بعد، به جای برگشت به نمای اصلی پیشین، به نمای اصلی دیگری برش می دهیم که ادامه صحنه را گرفته است (شکل ۴). نمای اصلی دوم می تواند از یک راس مثلث جایگزینی دوربین - برای فیلمبرداری یک گروه - برداشت شود. این نما هم می تواند کلیت گروه را در قاب گیرد هم می تواند بخشی از آن را در قاب داشته باشد.

مورد د

در زمان قدیم، و در حقیقت در زمان های نه چندان دور - به خصوص در سینمای آمریکا - صحنه های گفتگودار ساکن مطابق با روند استاندارد خاصی فیلمبرداری می شد:

۱- یک نمای اصلی (معمولاً یک نمای کامل) از اول تا آخر صحنه را ضبط می کرد.

۲- جمع بازیگران به گروه های کوچک تری تقسیم می شدند و هر گروه از اول تا آخر صحنه را تکرار می کرد و طوری فیلمبرداری می شد که دیگر بازیگران خارج از زاویه دید دوربین در تمام طول صحنه نشسته یا ایستاده باشند.



شکل ۳- نمای لایه برای پیوند دو نمای اصلی.

۳- نمای درشت تمام بازیگران دخیل در ماجرا فیلمبرداری می‌شود تا تمام واقعه پوشش داده شود.

مفهومش این است که تدوینگر فیلم دستش برای انتخاب باز است، چرا که تمام جملات گفتگو و واکنش‌های صامت مورد نیاز را دارد است. او شخصی است که تعیین می‌کند چه نمایی روی پرده بیاید. اگر کارگردان بخواهد بخشی از گفتگو را بعداً حذف کند، تدوینگر می‌تواند این کار را به راحتی انجام دهد، زیرا برای انتخاب، نماهای پوششی (نماهای لایه و برون برش) بی‌شماری در اختیار دارد که می‌توانند جای خالی کلمات حذف شده را پر کنند.

مورد هـ-

در صحنه‌هایی که اساساً روانشناسی و عمدتاً متکی به گفتگو است، بازی و

میزانسن باید مقدم بر ترتیب نماها باشد. روش کلاسیک فیلمبرداری این نوع صحنه‌ها که در مورد توصیف شد، روش ساده‌ای است، اما روش باصرفه‌ای نیست. این روش به کارگردان و تدوینگر امکان می‌دهد که نسخه‌های مختلف یک صحنه را امتحان کنند تا به رضایت بخش‌ترین آن برسند.

اگر در این صحنه مشغولیت خاصی وجود داشته باشد که ارزش موکد ساختن بصری را داراست، کارگردان از آن فیلمبرداری می‌کند تا تدوینگر بتواند در موقع مقتضی از آن استفاده کند. این نماهای لایه ممکن است واکنش‌های ساده‌چهره باشند، یا حرکت دست، یا حرکت مکانیسمی که به طور جزئی دیده می‌شود یا ... در واقع، اصطلاح «اینسرت» یا نمای لایه، اغلب معادل نمای نزدیک است. لازم نیست تدوینگر فیلم از تمام آنها استفاده کند، حتی ممکن است در نسخه نهایی صحنه هیچ کدام به کار برده نشود، اما کارگردان باهوش آنها را می‌گردد تا به درستی در صحنه جایگزین کند. زیرا با وجود آن همه هیجان ناشی از فیلمبرداری، همان‌جا سر صحنه تمام ایده‌ها را نمی‌توان به دقت ارزیابی کرد. حتی ممکن است الگوی تدوین نهایی هنوز مشخص نشده باشد.

گاهی از نمای لایه استفاده می‌شود تا خطاهای فنی ناخواسته‌ای که به وجود آمده، مخفی نگه داشته شود. مثلاً اگر نمایی به دلیل خاصی تار شده باشد یا در حین فیلمبرداری، شخصی که در محدوده زاویه دید دوربین نیست، از جلوی نور گذشته باشد، می‌توان از نمای لایه برای جبران این خطا استفاده کرد. این نوع خطاها تا پیش از شستشوی فیلم قابل رویت نیست و در این مرحله، احتمالاً فیلمبرداری مجدد غیرممکن یا بسیار پرهزینه است. بنابراین با قرار دادن یک نمای لایه در قسمت خراب شده فیلم در وقت صرفه جویی می‌شود.

مورد م

گاهی شخصیت‌ها در حین اجرای یک مکالمه به چیزی در خارج تصویر

اشاره می کنند: مثلاً به یک ساختمان، حیوان، وسیله نقلیه یا شاید یک آدم. پس کاملاً طبیعی است که در صورت مهم بودن سوژه مورد اشاره، نمایی از آن را در تک برداشتی که گفتگو را پوشش می دهد، گنجانده شود. این جایگزینی را برون برش می نامند.

در هر نمای اصلی می توان بیش از یک نمای برون برش جای داد تا نکات قابل توجه مختلفی را که بازیگران در حین گفتگو مورد نظر قرار می دهند، نشان داد: دو نفر روی تپه ای ایستاده اند، حرف می زنند و ما آنها را در نمای متوسط می بینیم. یکی از آنها به خارج تصویر و به سمت راست اشاره می کند. نمای برون برش ساختمانی را بین آن قرار می دهیم. به نمای اصلی دو بازیگر برمی گردیم. پس از لحظه ای بازیگر دوم می چرخد و به چیزی در خارج سمت چپ تصویر اشاره می کند. به نمای برون برش دیگری قطع می کنیم که پلی را در دوردست نشان می دهد. برمی گردیم به نمای متوسط بازیگران که از حرف هایشان نتیجه گیری می کنند، برمی گردند و به پس زمینه می روند. به این ترتیب سکانس خیلی تر و تمیز به پایان می رسد.

در این مثال هر دو نمای برون برش، دو موضوع مختلف را دربر گرفتند. به جای این که دو نمای برون برش مختلف را در نمای اصلی جای دهیم، موضوع هر دو نمای برون برش می تواند یکی باشد، اما نمای دوم نمای نزدیک تری است که از همان محور بصری قبلی گرفته شده است. اگر بخواهیم همان مثال را تکرار کنیم، فرض می کنیم هر دو بازیگر روی تپه ایستاده اند و رو به ما صحبت می کنند (شکل ۴). به بالا رو به آسمان خارج تصویر می نگرند. اولین نمای برون برش را از درخت بلندی که روی بالاترین شاخه اش عقابی نشسته، جایگزین می کنیم. این نمای کامل از درخت و عقاب است.

به نمای اصلی برمی گردیم و چند لحظه بعد به نمای برون برش دوم می رویم که نمای نزدیک تری از عقاب روی شاخه است.

این روش برای صحنه های بدون گفتگو که گروه یا گروه ها شاهد حادثه ای



شکل ۴- هر دو نمای لایه یک محور بصری مشترك دارند و در نمای اصلی گنجانده شده اند .

در دوردست هستند یا منظور نظر گروه دیگری قرار گرفته اند، نیز کارآمد است.

مورد ز

مرحله بعد قرار دادن بیش از دو نمای برون برش در یک نمای اصلی است که همیشه یک موضوع واحد را دربرمی گیرد. فرمول این کار بسیار ساده است. نمای اصلی یک نمای کامل از یک یا چند بازیگر است. نماهای لایه‌ای از نمای کامل برای اولین بار شروع و به نمای متوسط برای بار دوم، به نمای نزدیک برای بار سوم و نمای درشت برای چهارمین بار تکامل می‌یابد.

این فرمول می‌تواند در مورد صحنه‌های گفتگودار یا فاقد گفتگو به کار برود. می‌توان دو مثال از دو فیلم مشهور نمونه آورد. در فیلم لولا مونتر^۱ اثر ماکس افولس^۲، پیتر یوستینف^۳ به عنوان کارفرمای سیرك روی یک داربست بلند قرار گرفته و زندگی «لولا مونتر» را برای مردم تعریف می‌کند. لولا مونتر (با بازی مارتین کارول^۴) در صحنه مدور سیرك روی یک چرخ و فلک می‌چرخد و چند کئوتوله مراحل مختلف زندگی وی را نمایش می‌دهند. نمایی که پیتر یوستینف را دربرمی گیرد، نمای کامل فاقد حرکت است و نمای اصلی به حساب می‌آید. در این نما یک رشته نما از لولا مونتر میان برش می‌شود که او را در حال یادآوری یک حادثه غم‌انگیز زندگیش نشان می‌دهد. وقتی صدای فیلم افزایش می‌یابد، به تدریج نماهای نزدیک‌تری از او داریم که روی چرخ و فلک است و در نمای پیتر یوستینف قرار می‌گیرد.

مثال دوم در فیلم پرندگان آلفرد هیچکاک^۵ رخ می‌نماید. ملانی دانیلز از ساختمان مدرسه بیرون آمده، نزدیک زمین ورزش مدرسه می‌نشیند تا سیگار بکشد. در حالی که او متوجه نیست، به تدریج پرندگان روی نرده بازی زمین ورزش می‌نشینند.

زمین بازی در نمای کامل فیلمبرداری می‌شود، در حالی که نماهای مدام نزدیک‌تری از دختر در نمای اصلی (زمین بازی) قرار می‌گیرند. این صحنه در سکوت کامل به اجرا درمی‌آید. و تقریباً به صورت زیر است:

نمای کامل . فقط یک پرنده وارد قاب می شود و روی نرده بازی می نشیند .
 نمای کامل . ملانی دانیلز در حال کشیدن سیگار .
 نمای کامل . چند پرنده روی نرده . کلاغ دیگری وارد قاب می شود .
 نمای متوسط دختر . سیگار می کشد .
 نمای کامل . پرنده دیگری از راه می رسد .
 نمای نزدیک دختر . به آرامی سیگار می کشد .
 نمای کامل . باز هم تعدادی پرنده به آنها ملحق می شوند .
 نمای درشت دختر . از سیگار کشیدن دست می کشد و سرش را به چپ به خارج تصویر می چرخاند .
 نمای دور . یک پرنده تنها در حال پرواز در آسمان . دوربین با یک پن طولانی او را در قاب می گیرد و پروازش را از چپ به راست تعقیب می کند تا نشان دهد که چگونه آن کلاغ به ردیف پرندگانی که اکنون اسکلت فلزی زمین بازی را پوشانده اند ، ملحق می شود .
 نمای درشت دختر . ترسیده ، واکنش نشان می دهد .
 تمام نماهای ملانی دانیلز که بر نیمکت نشسته و در حال دود کردن سیگار است ، یک محور بصری واحد دارند .

مورد ح

نماهای برون برش ، هم می توانند نماهای پن یا تراولینگ باشند و هم می توانند نماهایی باشند که از یک موقعیت ثابت دوربین برداشت شده اند .
 مثال : بازیگر زنی که برای گروه صحبت می کند و سخنرانی او بسیار طولانی است .
 یک نمای متوسط از جلو از او می گیریم .
 اولین نمای برون برش نمای کاملی از گروه است که بی صدا او را تماشا می کنند .

دوباره برمی گردیم به نمای متوسط او .

نمای برون برش دوم با دوربینی که روی چهره تماشاگران پن می کند، برداشت می شود .

برمی گردیم به نمای متوسط اصلی از بازیگر زن .

سومین نمای برون برش یک نمای کامل است .

سکانس را با برگشت مجدد به نمای متوسط اصلی و در حالی می بندیم که او صحبتش را تمام می کند .

مورد ط

نمای برون برش می تواند حادثه ای از گذشته را زنده کند . آکیراکوروساوا و الن رنه با زبردستی بسیار این کار را انجام می دهند . انگیزه یادآوری خاطرات گذشته می تواند موضوع غالب نمای اصلی باشد ، یا ممکن است خاطرات شخصیت ناگهان تجسم یابد .

آکیراکوروساوا^۵ در فیلم راشومون^۶ از صحنه ای استفاده می کند که طی آن راهزن (توشیرو میفونه) برای دادگاه توضیح می دهد که حوادث روز جنایت را به چه صورت به یاد می آورد . لحظه ویژه ای وجود دارد که به صورت زیر ساخته شده است :

راهزن اظهار می کند که در آن روز با اسبش راه زیادی طی کرده بود .

بدون قطع روایت کلامی راهزن ، یک نمای برون برش معرفی می شود که افق را روی پرده نشان می دهد و روی افق پیکره کوچک راهزن سوار بر اسب دیده می شود که طول پرده را طی می کند .

بار دیگر راهزن مثل نمای اصلی قبل در دادگاه نشان داده می شود که روایت خود را برای اعضای دادگاه ادامه می دهد .

در این برون برش به واقعه ای که در گذشته رخ داده ، دو زمان مختلف با ایجاز روی پرده کنار هم قرار گرفته اند . تماشاگر بدون زحمت این برون برش را می پذیرد ، زیرا علت وجودی آن سیر افکار بازیگر است .

آلن رنه^۶ متخصص وارد کردن ناگهانی «گذشته» به زمان حال است. برای این منظور هشدار نمی‌دهد و معمولاً در یک آن چنین می‌کند. هیروشیما، عشق من^۸ پر است از این نمونه‌ها.

زن فرانسوی در اتاق هتل به دست مرد ژاپنی که روی تخت خوابیده، خیره می‌شود.

ناگهان نمای درشت کوتاهی از دست مرد دیگری نشان داده می‌شود که از درد به خود می‌پیچد. این نما که با حرکت پن رو به بالای دوربین همراه است، بدن درازکش یک آلمانی را نیز نشان می‌دهد.

زن به مرد ژاپنی که خوابیده، نگاه می‌کند. هیچ توضیح‌آنی برای این نمای کوتاه و ناگهانی داده نمی‌شود. به یک شوک می‌ماند. اما بعد با تکرار چندباره این قطعه می‌فهمیم که این دست متعلق به معشوق مرده آلمانی زن - سربازی در جنگ جهانی دوم - بوده است. درک این نکته برای تماشاگر بسیار مشکل است. نخستین واکنش ما یک شوک است و هیچ چیز درک نمی‌کنیم.

با تکرار این کار پذیرش انفعالی این نوع نماها را یاد می‌گیریم و منتظر توضیح آن می‌مانیم که حتم داریم به وسیله مولف خواهد آمد.

موردی

تصویر نمای لایه چه مدت باید روی پرده بماند؟

به محتوا بستگی دارد.

اگر این نما حرکتی تاکیدی را نشان دهد، تا انتهای حرکت ادامه می‌یابد. در واقع، طول نما در چنین موردی خودش را به ما تحمیل می‌کند. اگر حرکت مورد تاکید بخشی از یک حرکت بزرگ‌تر است، رابطه بصری بین نمای اصلی و نمای لایه باید با «برش روی حرکت» حاصل شود. (اطلاعات بیشتر در این باره بعد خواهد آمد.)

اگر جسم ساکنی در نمای برون‌برش باشد، یا نمایی نزدیک از شخص ساکنی که حالت بیانی چهره‌اش خشی است، گرفته شده باشد، دو ثانیه کافی

است. حتی گاهی بسیار هم طولانی است. اما اگر بازیگر ساکت حالت انفعالی خاصی به تصویر خودش مبنی بر گوش کردن به یک عبارت، گفتگو یا یک قطعه موسیقی بدهد، این تصویر خیلی راحت می تواند تا ده ثانیه هم روی پرده بماند بی آن که طولانی به نظر برسد.

تضاد تعداد

آن چه که من «تضاد تعداد» می نامم، یکی از مفیدترین تمهیدات پوشش دادن به گفتگوهای طولانی است، زیرا نمایش تعداد متفاوت بازیگران در هر نما، الگوی بصری پیشروی و عقب نشینی را پنهان می کند. تضاد تعداد در گروه های سه نفره یا بیشتر از سه نفر به کمک موقعیت های موازی دورین به دست می آید، اما اکثر اوقات با در مقابل هم قرار دادن زاویه معکوس درونی و زاویه معکوس بیرونی حاصل می شود. این روش در مورد گروه های دونفره و چندنفره نیز صادق است. ساده ترین نوع کاربرد آن تضاد تعداد کاهشی است. مثلاً:

۲ بازیگر به ۲ بازیگر

۲ بازیگر به ۱ بازیگر

۱ بازیگر به ۱ بازیگر

این ترکیب، متعلق به الگوی بصری - به ترتیب - نماهای متوسط، نماهای نزدیک و نماهای درشت است. به این صورت به لحظه اوج خاصی در گفتگو می رسیم. با وارونه کردن این الگو به بخش ملایم تر گفتگو بر می گردیم، پیش از آن که مجدداً به اوج بعدی صعود کنیم.

یک زوج از نماهای معکوس (در قالب یکی از حالات پنجگانه اصل مثلث) را می توان به دامنه های مختلف موضوع اختصاص داد تا در تدوین نهایی تنوع ایجاد گردد. اگر راس آرایش مثلثی دورین (یعنی جایی که دورین نمای معرف می گیرد)، نمای کامل به دست دهد، تفاوت های بسیار زیاد در فاصله موضوع تا دورین مقدمه و موخره دراماتیک خاصی به سکانس خواهد بخشید.

تدوین موازی نماهای اصلی

فرق اساس بین تدوین موازی نماهای اصلی معکوس و نظام مختصراً توصیف شده ای که در آن نماهای لایه و برون برش در یک نمای اصلی واحد جای می گیرند، چیست؟

در اصل فرق ذاتی ندارند. با روش اول کل صحنه از یک موقعیت ثابت پوشش داده می شود، اما در این جا صحنه به اجزای کوچک تری تقسیم می شود و به هر کدام از این اجزاء پرداخت بصری خاصی اختصاص می یابد. وظیفه ای که نماهای لایه برون برش در نظام قبلی به عهده داشتند، اکنون تدوین موازی موقعیت های دوتایی دوربین به عهده دارد.

برای این تکنیک جدید دو الگوی عمده می توان برشمرد:

۱- سکانس با نمای معرف افتتاح می شود؛ یک زوج نمای معکوس بیرونی بخشی از گفتگو را پوشش می دهد؛ بعد به نمای باز معرف گروه برمی گردیم؛ اکنون الگوی تدوینی به تقابل زاویه های درونی - بیرونی تغییر می کند. یک بار دیگر کلیت گروه با نمایی کامل معرفی می شود و یک الگوی تدوینی جدید به کار گرفته می شود (نماهای معکوس درونی). سکانس با نمای باز معرف بسته می شود.

۲- پس از معرفی صحنه با یک نمای کامل، زوج های مختلف نماهای معکوس را به کار می بریم که به صورت موازی تدوین شده اند. با استفاده از آخرین نمای یک الگو به عنوان نمای لولا برای آغاز الگوی تدوینی بعدی، به نرمی از یک الگو به الگوی دیگر می رویم. تاکید جزئی بر اساس یک خط فرضی یا تفسیر ناگهانی از «شمال - جنوب» به «شرق - غرب» امکان پذیر است، بی آن که یک نمای باز معرف که به ندرت در الگو به کار رفته است، مورد استفاده قرار گیرد.

کارگردان خصوصیت و ترتیب این الگوهای تدوینی را پیش از فیلمبرداری صحنه تعیین می کند. به این ترتیب نقش تدوینگر که کار خلاقه اش اکنون به

کنترل زمان بندی نماها تنزل یافته ، محدودتر می شود .

با این روش تمام زوج های موقعیت های کلیدی دورین که در فصل های پیشین برشمرده شد ، حق مطلب را ادا می کنند .

حالت الف

با این تکنیک نماهای لای و برون برش فقط برای تاثیر گذاری به خدمت گرفته می شوند : برای تاکید روی یک شیء ، یک جمله یا یک حالت بیانی چهره در یک یا چند الگوی تدوینی سکانس .

لازم نیست فیلمساز از به کار بردن تعداد زیادی از زوج های نماهای کلیدی بترسد . او ترکیب های مناسب هدف خود را انتخاب می کند و با نیاز داستان تطبیق می دهد .

حالت ب

استفاده از نماهایی که برای ایجاد تنوع از فواصل مختلف برداشت شده باشند ، ما را یک مرحله جلوتر می برد (شکل ۵) .

چهار نمای اصلی این شکل را می توان در یک الگوی ساده تدوین کرد ...

نماهای ۱-۴-۱-۴-۲-۳-۲-۳

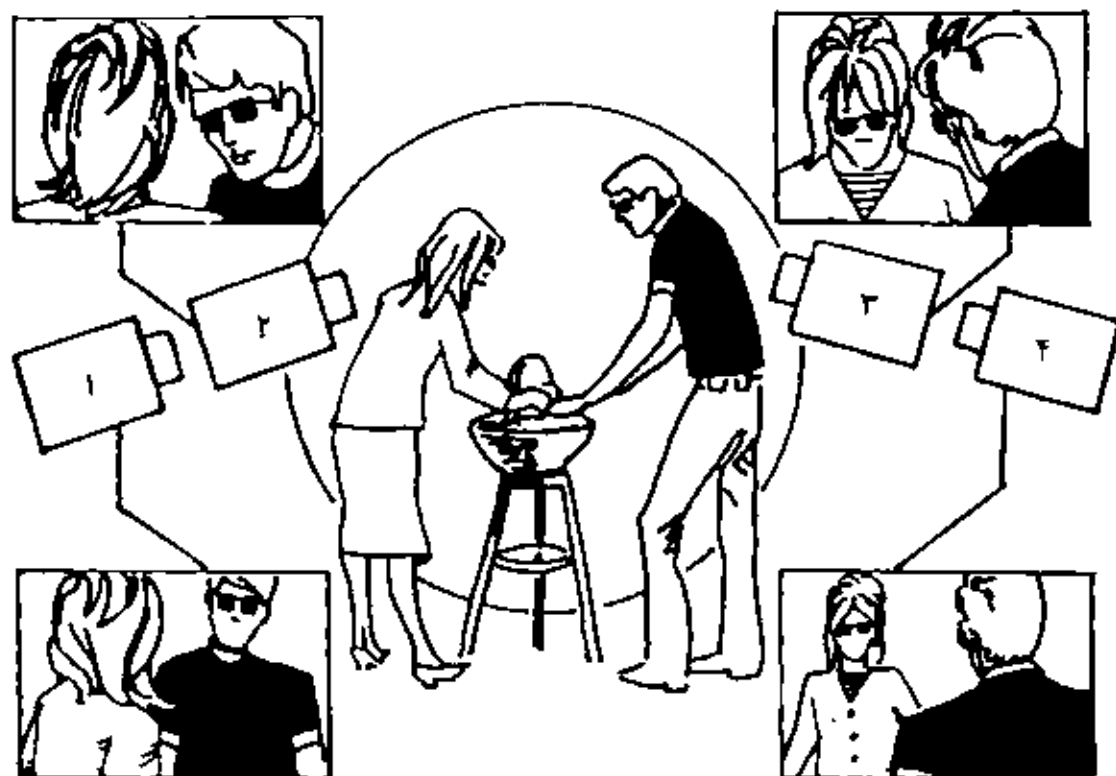
... و از نماهای نزدیک به نماهای درشت پیش رفت . برای دستیابی به این امر نماهای معکوس با فواصل مساوی را در یک گروه دسته بندی می کنیم : ۱و۴ نماهای نزدیک هستند ، ۲و۳ نماهای درشت .

اما دو فاصله می تواند در مقابل هم قرار گیرد ، طوری که یک نمای درشت بعد از یک نمای نزدیک بیاید و از اواسط سکانس فرمول برعکس شود . بنابراین سکانس می تواند به صورت زیر درآید :

نماهای ۱-۳-۱-۳-۲-۴-۲-۴-۲-۴

حالت هایی که کمتر به کار رفته باشد ، نمایش قابل توجهی به گفتگوی سریع می دهد .

حالت ج



شکل ۵- چهار نمای کلیدی اصلی که می توانند مورد استفاده قرار گیرند تا نمایش بصری پویایی از یک صحنه، در نماهای معکوسی که از نظر اندازه متنوعند، به دست آید.

از این حالت که بسیار به کار می رود، برای تدوین موازی گفتگوی ساکن دونفره استفاده می شود. این نظام به طور ضمنی استفاده از دو موقعیت دوربین را که روی محور بصری مشترکی واقع می شوند تا یکی از بازیگران را دربرگیرند، گوشزد می کند، در حالی که برای بازیگر دیگر فقط یک موقعیت دوربین اختصاص می یابد. اگر شما برای پوشش دادن به گفتگو دو موقعیت کلیدی دوربین را انتخاب و احساس کنید که مکالمه بسیار طولانی است، می توانید روی محور یکی از برداشت های اصلی به پیش بروید تا نیمه دوم مکالمه را فیلمبرداری کنید.

شکل ۶ دو مثال را نشان می دهد که دو بازیگر به عنوان لو لای گروه به کار رفته اند. اگر گفتگو کوتاه باشد، یکی از ترتیب های ممکن نماهای سکانس چنین خواهد بود:

نماهای ۱-۲-۱-۲-۱-۲

اما اگر گفتگو بلندتر باشد، در میانه سکانس روی محور یکی از نماهای

اصلی پیش می‌رویم و روی یکی از بازیگران تاکید می‌کنیم. اکنون ترتیب تدوین به این صورت خواهد شد:

نماهای ۱-۲-۱-۲-۱-۲-۳-۲-۳-۲

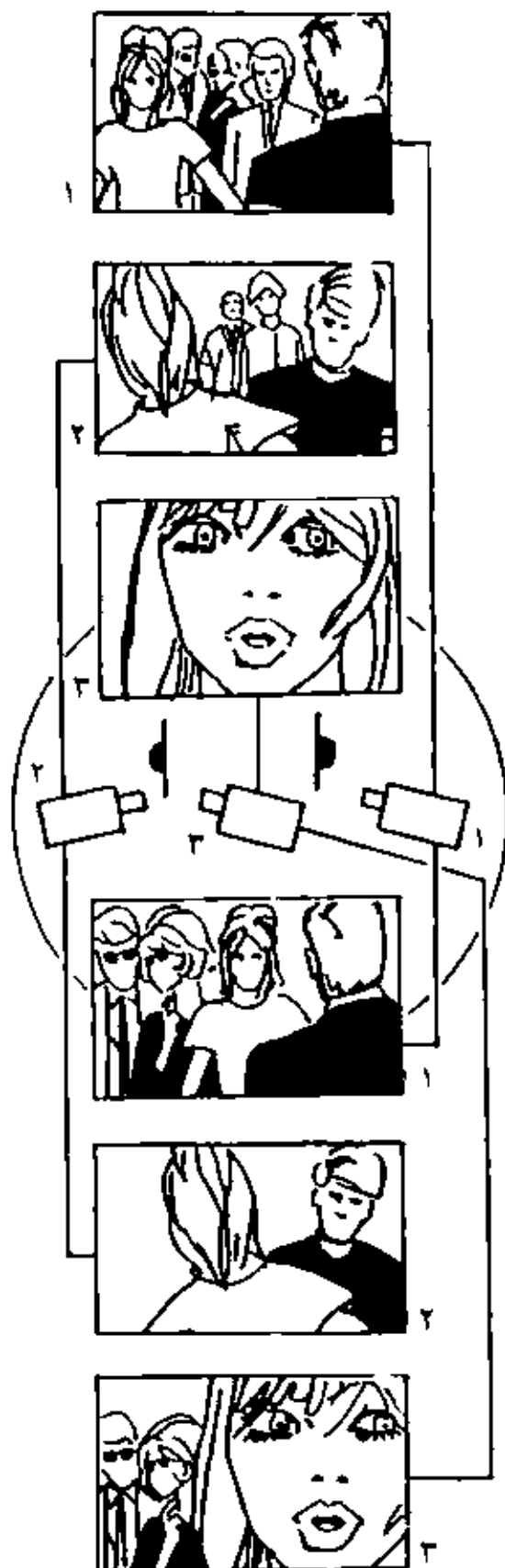
در هر دو مثال مذکور، وقتی از روی یکی از محورهای بصری دوربین نمای نزدیک‌تری در سکانس گنجانده شود، تفاوت‌های ظریفی در تضاد تعداد خواهند داشت.

شکستن خط فرضی

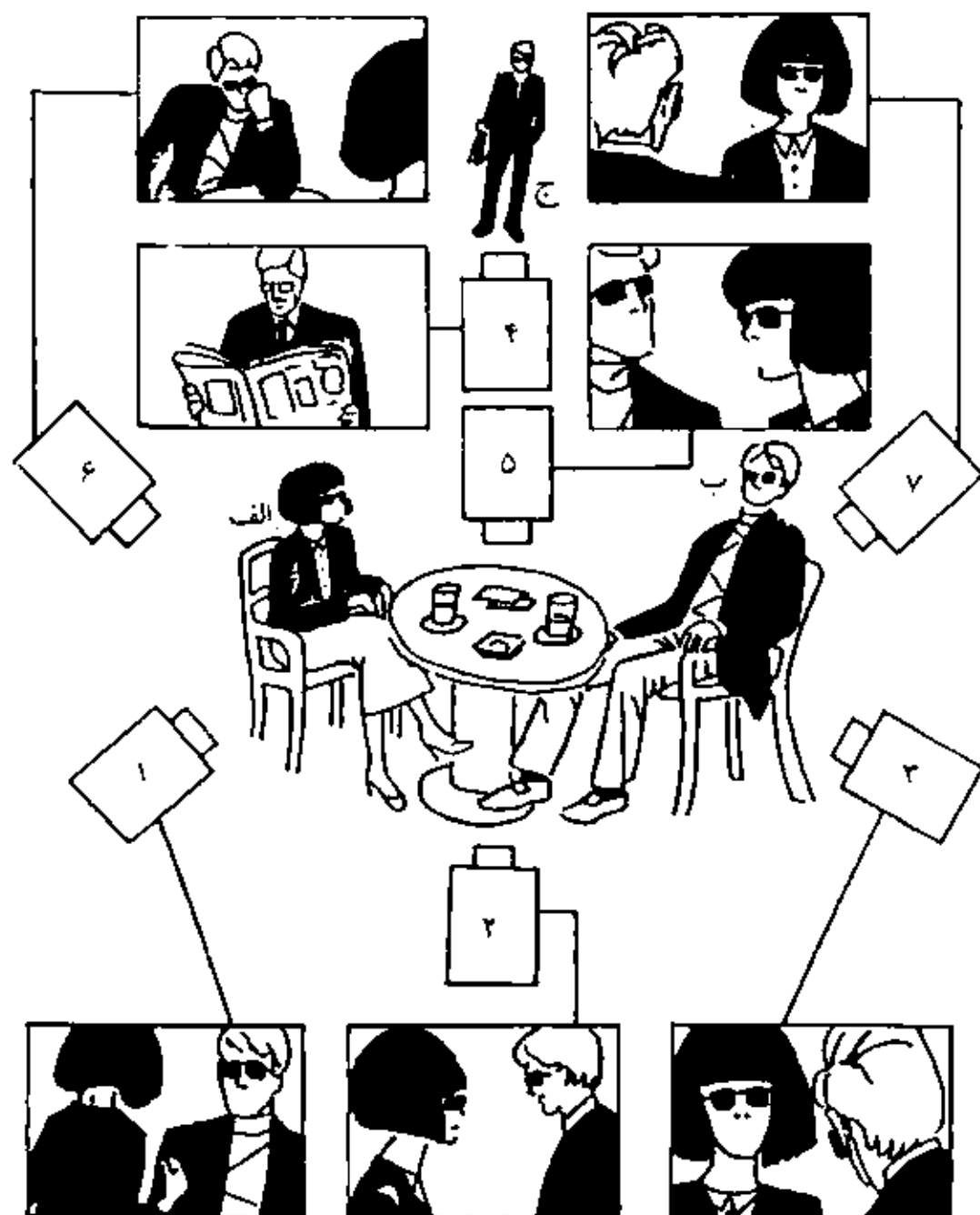
وقتی گفتگوی طولانی دو نفر که پشت یک میز نشسته‌اند از یک سمت خط فرضی «شرق-غرب»، که بین آن دو کشیده می‌شود، ضبط گردد و از یکنواختی جریان گفتگو احساس خطر کنیم، می‌توانیم با تغییر ناگهانی محور خط فرضی به «شمال-جنوب» این یکنواختی را قطع کنیم، سپس به همان خط فرضی «شرق-غرب»، اما در سمت دیگر آن برگردیم. شکل ۷ ترکیب بندی تصویری و همچنین نقشه را نشان می‌دهد.

تغییر خط فرضی می‌تواند در هر یک از سه موقعیت اولیه دوربین شروع شود. در این مورد ما نمای مرکزی (نمای ۲) را انتخاب کرده ایم که در آن هیچ بازیگری مسلط نیست. انتقال توجه به سادگی انجام پذیر است: بازیگران از نگاه کردن به یکدیگر دست می‌کشند و سرشان را از سوی ما به سوی نقطه‌ای خارج تصویر و به چپ می‌گردانند. بعد ما به نمای ۴ برش می‌دهیم که در آن بازیگر دستی برایشان تکان می‌دهد. برش به نمای ۵ که هر دو بازیگر در حال نگاه کردن به چپ هستند و به بازیگر خارج تصویر می‌نگرند. بازیگر ج در نمای ۴ پس از قطع رابطه اش با بازیگران پشت میز از قاب خارج می‌شود. بار دیگر نمای ۵ که بازیگران ب و الف از نگاه کردن به خارج تصویر و به سمت چپ دست می‌کشند و دوباره به یکدیگر می‌نگرند. اکنون ما در سمت دیگر خط فرضی هستیم و مجدداً نمایش زاویه معکوس می‌تواند آغاز شود.

دو بازیگر اصلی ما پهنه خاص خود را بر پرده عوض کرده‌اند و این تغییر به



شکل ۶- سه نمای اصلی بنیادی را می توان به کار برد تا یک گروه بزرگ را پوشش داد، در حالی که دو بازیگر اصلی به عنوان لولا انجام وظیفه می کنند. به تفاوت های تضاد تعداد که در هر مثال قابل تشخیص است، دقت کنید.



شکل ۷- انتقال آرایش مثلثی جای دوربین به سمت دیگر خط فرضی. یک عمل انحرافی و در این جا یک تغییر جسورانه‌ای در سیر کارگردانی به کار گرفته می‌شود تا انتقال شمای مثلثی جای دوربین صورت گیرد.

علت تغییر تدریجی جای دوربین، نامحسوس می‌شود. ترتیب تدوین این سکانس به صورت زیر خواهد بود:

نماهای ۲-۱-۳-۱-۳-۱-۲-۴-۵-۴-۵-۶-۷-۶-۵-۷-۶-۷

مکث بین گفتگو

تحمل گفتگوهای ایستای طولانی از نظر بصری مشکل است. این نوع

گفتگوها نیاز به اوج های جالب پی در پی دارند. اما از طرفی نگارش و تعریف باورپذیرانه این مجموعه اوج ها که بینشان را جملات کوتاهی درباره چیزهای بی اهمیت پر کرده، سخت است، به دو دلیل: (۱) تاثیر نهایی بیش از حد متکی به کلام می شود و (۲) گذار پی در پی منطقی و طبیعی به بخش های مختلف گفتگو مشکل است.

راه حل این است که از شر تمام این عبارت های اتصال خالص شویم و آنها را با مکث های بصری جایگزین کنیم، به این ترتیب جریان میال لحظات برجسته گفتگو، روی پرده به دست خواهد آمد.

مکث بصری مکثی است که یک چیز مرتبط با صحنه را تصویر می کند بی آنکه به محتوای لحظات اوج صدمه بزند. دیوید لین^۱ در شروع فیلم دکتر ژیاگو^۲ از این تکنیک استفاده می کند:

۱- فیلم با یفگراف^۳ (آلک گینس^۴) که از پنجره دفترش به بیرون نگاه می کند، شروع می شود.

۲- در صبح زود، صف طویل کارگردان که وارد کارخانه هیدروالکتریک می شوند.

۳- یفگراف در حالی که دوران سخت انقلاب را به یاد می آورد، با معاونش صحبت می کند.

۴- تک نمایی از مردم که برای کار به کارخانه هیدروالکتریک می آیند.

۵- یفگراف می گوید که می خواهد دختر خاصی را بین کارگران پیدا کند.

۶- تک نمایی از مردم که به سرکار می آیند.

۷- دختر (ریتا نوشینگهام^۵) بیرون دفتر یفگراف در می زند و یفگراف اجازه ورود به او می دهد.

شماره های ۳، ۵، ۷ بخشی از یک صحنه پیوسته اند که سه نکته مهم گفتگو را توضیح می دهند، و اگر به صورت یک صحنه پیوسته فیلمبرداری شده بودند، حرف هایی که لحظات اوج جالب توجه را از هم تفکیک می کرد،

تماشاگر را از فیلم به بیرون پرت می‌کرد، زیرا اطلاعات مهمی درباره داستان به خورد تماشاگر می‌داد.

بنابراین مکث‌های بصری، همان گونه که در بندهای ۴ و ۶ مشاهده می‌شود، روی کارگرانی که وارد کارخانه می‌شوند، می‌آید.

این شیوه لحظات اوج گفتگو را از هم جدا می‌سازد و اجازه ته نشین شدن اطلاعات را در ذهن تماشاگر می‌دهد. اما برای توجیه علت وجودی مکث‌های بصری و ممانعت از این که تماشاگر را از فیلم به بیرون پرت کنند، در بندهای ۱ و ۲ رابطه آنها با شخصیت اصلی پی‌ریزی می‌شود.

گاهی ماهیت مکث بصری آنی در گفتگو اعلام می‌شود. فیلم حرفه‌ای‌ها^{۱۴} اثر ریچارد بروکس^{۱۵} حاوی چنین نمونه‌ای است:

لی ماروین^{۱۶} به ایستگاه قطار می‌آید و شخص آقای گرانت^{۱۷} یعنی صاحب راه آهن از او استقبال می‌کند. وقتی سوار قطار می‌شوند، یکی از کارگران به آقای گرانت خاطر نشان می‌کند که باید برای عبور یک قطار سریع السیر به مسیر انحرافی بروند. قطار شروع به حرکت می‌کند. در قطار، آقای گرانت سه نفری را که جمع کرده است، معرفی می‌کند و به این ترتیب تماشاگر و شخصیت‌ها را از استعداد و خصوصیت‌های اصلی آنها آگاه می‌سازد. قطار سریع السیر از کنار کابین آقای گرانت رد می‌شود.

یک بار دیگر در قطار، آقای گرانت مسأله و نقشه‌اش را توضیح می‌دهد. در این صحنه مکث بصری مورد استفاده برای تفکیک نقاط اوج گفتگو طبیعی به نظر می‌رسد، زیرا اطلاعات مربوطه در طی لحظه‌ای که در غیر این صورت خنثی می‌نمود، به صورت کلامی کاشته شده است.

صحنه‌های روزمره می‌توانند به راحتی با این تکنیک فیلمبرداری شوند: دو نفر در صندلی جلوی یک اتومبیل در حال حرکت صحبت می‌کنند. به محض این که یک نکته داستانی روشن شد، برش به ...
... یک نمای خارجی از اتومبیل که از جاده می‌گذرد و از این سمت پرده به

سمت دیگر می رود. بار دیگر برش به ...

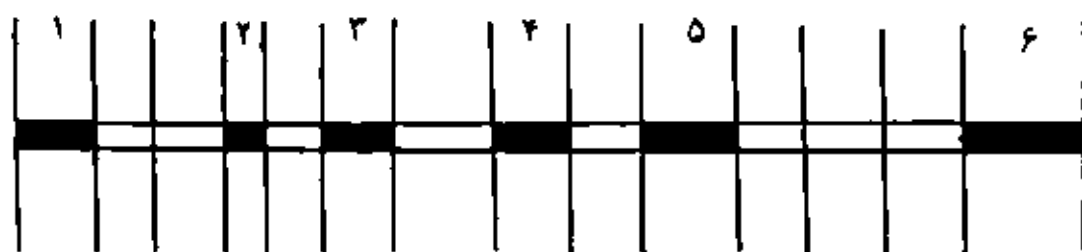
... داخل اتومبیل در حال حرکت در حالی که دو بازیگر بخش جدیدی از گفتگویشان را شروع می کنند.

این تکنیک بسیار ساده و کارآمد است و استفاده درست از آن گسترش واضح و روشن داستان را بر پرده تضمین خواهد کرد.

فشرده‌گی زمان

گاهی گفتگوی طولانی لازم است تا به درستی القاء شود که چه دارد رخ می دهد. با این وجود، ممکن است باز هم احساس کنیم که صحنه خیلی پرحرف است و ریتم فیلم را کند می کند. راه حلی وجود دارد که بسیار سینمایی است و همیشه چشمگیر می نماید. به طور کلی، کاری که انجام می گیرد، تراکم فاصله زمانی یک سکانس گفتگودار است، بخصوص در بخش میانی آن.

بخش های افتتاحیه سکانس به طور عادی پرداخت می شوند. شکل ۸ تصویر تجسمی این اصل را به دست می دهد.



شکل ۸- این خط طول کامل صحنه را نشان می دهد که بخش های کلیدی آن انتخاب شده و با حذف اجزای دیگری که بی ارتباط با روح صحنه اند به هم تدوین شده اند. به این ترتیب فشرده‌گی زمان حاصل می شود.

محور این تصویر نماینده واقعی صحنه است. قسمت های شماره گذاری شده، قسمت هایی است که روی پرده نمایش داده می شوند. همان طور که مشاهده می شود، شروع و پایان به حساب آمده اند، اما بین آن دو، قسمت های مهم انتخاب شده اند (۲-۳-۴-۵) و با برش ساده به هم تدوین شده اند. هیچ

انتقال اپتیکی خاصی این قسمت ها را به هم وصل نمی کند.

هر قسمت منتخب فی نفسه ایده کاملی را القاء می کند. و برای رفتن به قسمت بعد یک برش صورت می گیرد. هیچ تغییری در پس زمینه یا مکان ماجرا به وجود نمی آید. فقط فشردگی زمانی صورت می گیرد.

مورد الف

در این نوع انتخاب قسمت های برجسته صحنه، بازیگران در حالت های جسمانی مختلف و در بخش های گوناگون مکان نشان داده می شوند. آلن رنه در فیلم هیروشیما، عشق من چندین بار از این روش استفاده می کند. مثالی از مرد زاپنی می زنیم در حالی که برخی از تجربیاتش را به بازیگر فرانسوی بازگو می کند. سه نما که عبارت های او را در خود دارند، تقریباً به صورت زیر ردیف شده اند:

مرد درازکش روی تخت صحبت می کند. به محض این که ایده ای را کامل می کند، برش می شود به ...

... همان پس زمینه در حالی که مرد نشسته و حرف می زند. حرف ها دنباله همان مفهوم عبارت های قبلی است، برش به ...

... همان پس زمینه. مرد ایستاده است. تعریفش را تمام می کند.

به این طریق واکنش های زن که در خارج تصویر گوش می دهد، حذف شده (و با حذف آنها عبارت های او و جواب هایی که مرد باید می داد نیز حذف شده است.)

صحنه با حذف پاره های زمانی بی اهمیت دارای ایجاز و فشردگی شده است.

مورد ب

اگر این تکنیک به یک گروه دوفره اعمال شود، هر نما احتمالاً دارای دو عبارت - یک سؤال و یک جواب - خواهد بود که هر کدام یک ایده یا مفهوم را در بر می گیرد. این نوع صحنه ها به علت برش های مستقیم نماها به یکدیگر

بسیار کوتاه هستند و ریتم خاصی را بر پرده عرضه می کنند. این حس و حال با تغییر جای بازیگران، تغییر حالت جسمانی و قاب بندی ناحیه تصویری خاص آنها موکد می شود.

گنجاندن مکث در یک نما باعث از بین رفتن یکنواختی ریتم خواهد شد. نمایش صحنه را با کوتاه کردن زمان واقعی، این دست آن دست کردن ها، تکرارها و مکث های بین نقاط اوج گفتگو کم کرده ایم و فقط بخش های مهم صحنه را در فیلم نگه داشته ایم.

مورد ج

همین تکنیک را می توان یک مرحله به پیش برد و در حالی که مکالمه درباره موضوع اصلی خاصی است، یکی از بازیگران را به تناوب جایگزین کرد. در فیلم فرانسوی بدون انگیزه روشن^{۱۸}، جی. لی. ترین تیگنانت^{۱۹} که نقش بازرس پلیس را بازی می کند، از یک مظنون بازپرسی می کند. بازرس می پرسد، مظنون پاسخ می دهد. پس از چند لحظه مظنون دوم برخلاف انتظار بازرس به سؤالی جواب می دهد و بعد دومی و بعد اولی تا این که سکانس به نتیجه می رسد. اتفاقی که می افتد، این است که دو سؤال و جواب مختلف در یک اتاق واحد اما در دو زمان متمایز رخ می دهد. این صحنه ها به طور موازی تدوین شده اند تا از ارائه اطلاعات تکراری به تماشاگر خودداری شود، زیرا این امر وقتی مظنون دوم همان سؤال ها را با همان نتیجه پاسخ می دهد، اتفاق می افتد. با این رویکرد فقط اطلاعات متمایزی که به وسیله مظنونین بر ملا می شود، به تماشاگر ارائه می گردد.

در فیلم تیکینگ آف اثر میلوش فورمن^{۲۰}، در حین امتحان پذیرش خواننده، ترانه ای به نام «بیا سانی مانتال کوچولویی پیدا کنیم» که به وسیله چند دختر مختلف خوانده می شود با مونتاز ارائه می شود. هر یک از دخترها یک عبارت یا فقط چند کلمه خاص را می خوانند و سرود با نفر بعدی ادامه می یابد. در این صحنه از بیست دختر استفاده شده تا ترانه روی پرده ارائه گردد.

مورد د

آکیرا کوروساوا در فیلم اکیرو^{۲۲} همین تکنیک را در بافت دیگری به کار می برد. فیلم با یک عده زن شروع می شود که در دفترهای شهرداری شکایت می کنند. کارمندان آنها را به قسمت دیگر می فرستند. با یک رشته روبش سریع بر پرده، کارمندان قسمت های مختلف موسسه نشان داده می شوند که همگی به روش خاص خود می گویند به آنها مربوط نمی شود و زنان را به اتاق بعدی ارجاع می دهند. در نهایت، همه چیز دایره کامل را طی می کند و زنان نزد کارمند اول برمی گردند.

یکی از زنان ناگهان عقده اش را سر مرد و نظامی که برایش کار می کند، خالی می کند.

با شروع سکانس، زن ها و کارمند اول به ما نشان داده می شوند، اما وقتی کارمند آنها را به اتاق بعدی ارجاع می دهد اولین روبش پرده را پاک می کند. نماهای بعدی یک رشته نمای نزدیک از کارمندان است که مستقیماً با دوربین حرف می زنند و عذرخواهی می کنند. در طی توالی کل این چهره ها، نه زن ها دیده می شوند نه صدایشان به گوش می رسد، تا این که کارمند اول مجدداً پیدا می شود.

تفسیر اجتماعی کوروساوا با این تکنیک به روشنی مطرح می شود.

مورد هـ

دیوید لین در فیلم دکتر ژیاگو این روش کوتاه سازی زمان را به کار می برد. اما واریاسون او متکی به استفاده از راوی برای بیان لفظی حال و هوای صحنه ای است که قسمت های تصویری اش را فشرده می سازد. یفگراف در حالی ژیاگو را می یابد که تکه های چوب را از پرچین جدا می کند. یفگراف او را به عنوان برادر ناتنی اش به جا می آورد (صدای درونی اش ما را از این امر باخبر می کند)، و دنبال او به خانه می رود. صحنه کوتاهی بین ژیاگو و دو کمیسر که کتاب هایش را از اتاق بیرون می آورند، رخ می دهد. بحث آنها با

ورود یفگراف که دستش را تکان می دهد و همسایه ها را پراکنده می کند، قطع می شود.

بار دیگر صدای درونی یفگراف شنیده می شود در حالی که روی پرده ژیاگو و برادر ناتنی اش یکدیگر را بغل می کنند، با هم غذا می خورند و با هم حرف می زنند. اما فقط صدای روایتگر یفگراف به گوش می رسد. ناگهان نمای درشتی از ژیاگو بر پرده می آید که می گوید:

«دوست ندارن؟ شعرهای منو دوست ندارن؟ کی ها؟»

رو روی چهره ساکت یفگراف صدای روایتگر وی می لغزد. جوابی که دلش می خواسته بدهد اما نمی دهد.

تسریع ضرباهنگ گفتگو

پدیده شگفت انگیزی هست که من توضیح موجهی برایش ندارم. اگر صحنه ای را با سرعت معمولی فیلمبرداری کنید و بعد روی پرده کوچکی نمایش دهید، سرعت آن روی پرده مساوی با سرعت صحنه ای است که روی فیلم ثبت شده است، اما اگر همین نوار فیلم روی پرده بزرگی به نمایش درآید، سرعت صحنه کم می شود. این حقیقتی است که بسیاری از کارگردانان آن را تصدیق می کنند.

در مورد صحنه پرتحرک، دوربین حرکت ماجرارا به طور انفعالی ثبت می کند، بنابراین وقتی که همین فیلم با سرعت معمولی به نمایش درآید، سرعت سوزده افزایش می یابد. اما همین مسأله را وقتی با یک صحنه گفتگودار ساکن سروکار داریم، چگونه حل کنیم؟ ضرباهنگ صحنه را در حدود یک سوم سرعت عادی افزایش می دهیم.

این روش نباید وقتی به کار رود که می خواهید حال و هوای خاصی را القاء کنید، بلکه وقتی استفاده می شود که گفتگو ماهیت اطلاعاتی دارد.

وقتی صحنه گفتگودار تسریع می شود، بازیگران تمایل به صحبت با صدای بلند دارند. اگر به آنها یاد دهید که سطح صدایشان را پایین نگه دارند و یواش تر

حرف بزنند، در سکانس تمام شده، صحبت آنها طبیعی به نظر خواهد رسید.

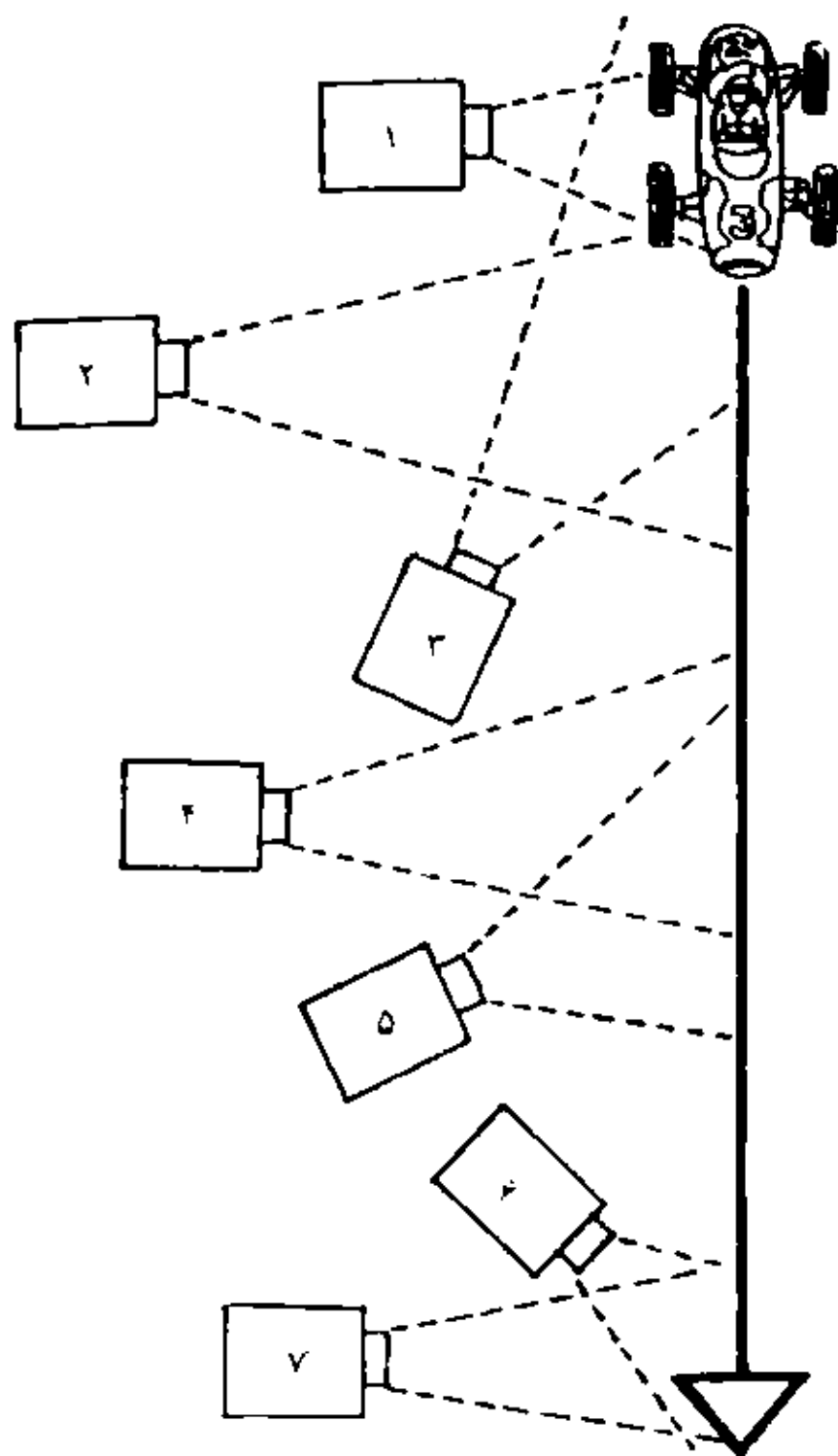
1. Lola Montez (۱۹۵۵)
2. Max Ophuls
3. Peter ustinev
4. Martine carol
5. Akira kurosawa
6. Rashomon
7. Alain Resnais
8. Hiroshima, Mon Amour
9. David lean
10. Doctor Zhivago
11. Yevgraf
12. Alec Guinness
13. Rita Tushingham
14. Professionals
15. Richard Brooks
16. Lee Marvin
17. Grant
18. Without Apparant Motive
19. j. L. Trintignant
20. Taking off
21. Milos Forman
22. Ikiru

ماهیت حرکت در سینما

اگر قرار باشد اجزای فیلم هماهنگ باشند، کنترل، سازماندهی و انتخاب لازم است. برای کنترل، باید حرکت را مدنظر قرار داد: حرکت بازیگران و حرکت دوربین. این دو نوع حرکت می‌توانند عمودی، افقی یا دوار باشند. حرکت دوار بازیگری که حول یک نقطه می‌چرخد، معادل حرکت پن دوربین است. حرکت افقی بازیگر از جمله راه رفتن، دویدن یا رانندگی مانند حرکت دوربین که روی وسیله متحرك مناسبی نصب شده، است. بدیهی است وقتی بازیگر عمودی حرکت می‌کند که از حالت دراز کش یا نشسته برخیزد یا از پله‌ها یا از طناب بالا برود یا به وسیله ماشینی به بالا نقل مکان کند. دوربین نیز به همین سیاق می‌تواند حرکت کند. در مواقع ضروری این سه نوع حرکت می‌توانند ترکیب شوند.

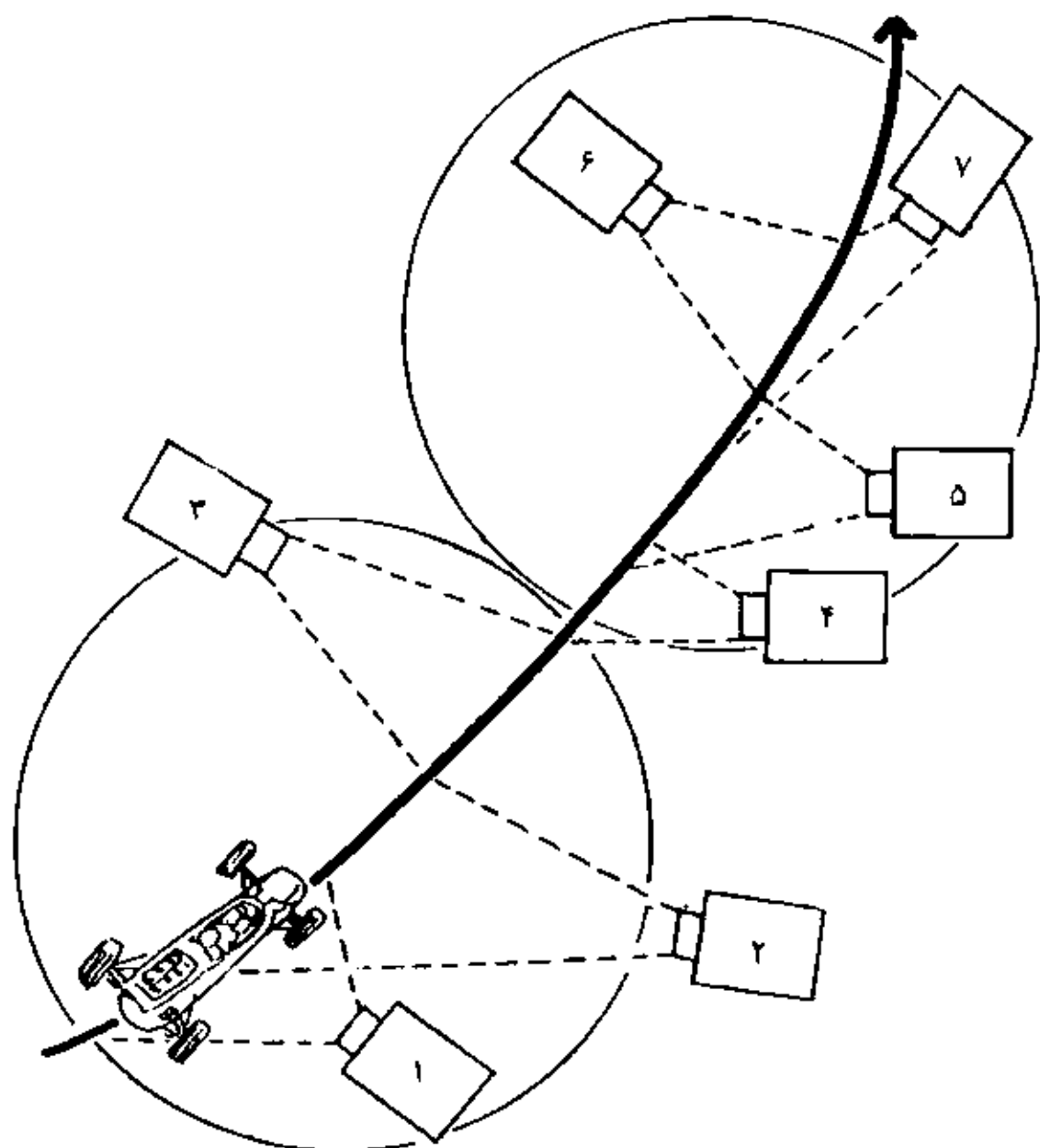
با وجود این، احساس حرکت در، تواند صرفاً با تمهیدات سینمایی حاصل شود. وقتی برای گرفتن نماهای داخلی اتومبیل، قطار و غیره، شخص در مقابل پسزمینه متحرك (بک پروژکشن) قرار گیرد، همین احساس ایجاد می‌شود. نمونه دیگری از حرکت ضمنی، وقتی است که شخصی را که به خارج تصویر نگاه می‌کند، در نمای نزدیک در قاب گیریم و در نمای بعدی به منظره‌ای برش دهیم که گویی از یک وسیله متحرك دیده می‌شود.

اگر چه در اصل این شخص ساکن است، اما به نظر می‌رسد که در وسیله نقلیه‌ای نشسته که در حال حرکت است. (اگر بازیگر به نحو مناسبی سرش را حرکت دهد، این توهم تشدید می‌شود.)



شکل ۱- حرکت پیوسته ای که به وسیله چند موقعیت دوربین ضبط می شود، ایجاد می کند که دوربین در یک سمت مسیر حرکت سوژه متحرک قرار گیرد.

سینما به مثابه یک رسانه ویژگی منحصر به فردی دارد. در این رسانه هر حرکت پیوسته را می توان تکه تکه کرد و از زاویه های مختلفی فیلمبرداری نمود. اگر حرکت خاصی تکه تکه دیده شود، اغلب زنده تر و جالب تر است تا



شکل ۲- مثل اصل مثلث، یک سمت مسیر حرکت را باید انتخاب کرد و به آن پایبند ماند. هر نمایی در آن سمت مسیر حرکت سوژه، به درستی یا نماهایی که به کار رفته اند، قطع نمی شود، زیرا جهت معکوس حرکت آن تماشاگر را گیج می کند.

وقتی که در یک نمای متد واحد ثبت بشود، اما برای این منظور باید تمام موقعیت های منتخب دورین در یک سمت [خط فرضی] باشند. به شکل ۱ نگاه کنید.

اگر دورین در سمت دیگر مسیر حرکت قرار می گرفت تا نمای خاصی را برداشت کند، ناگهان به نظر می رسد که سوژه روی پرده در جهت مخالف حرکت می کند (به شکل ۲ و موقعیت های ۲ و ۶ بنگرید) این نماها به درستی

در هم برش نمی شوند.

حرکت مقطع

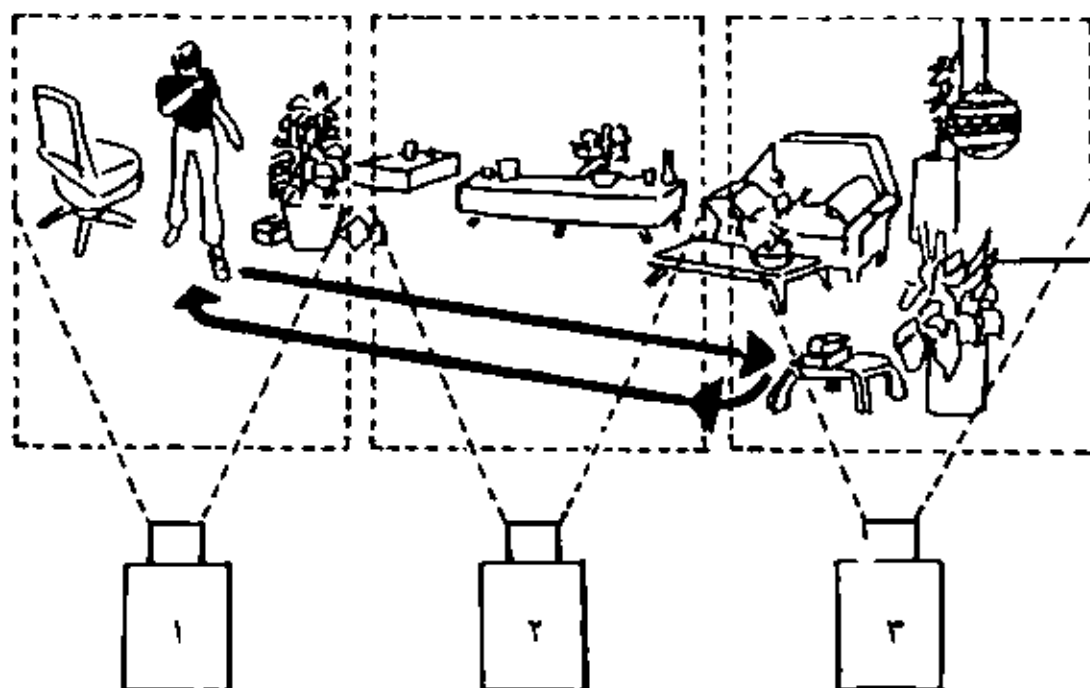
حرکت مقطع را می توان به این صورت قاب بندی کرد که سوژه در پهنه خاصی از پرده حفظ شود یا به این ترتیب که سوژه به قاب وارد یا از آن خارج شود و به وسیله دوربین پوشش داده شود (به ندرت پیش می آید که چنین حرکتی فقط نیمی از پرده را در دو بخش متضاد پرده طی کند)، یا می توان هر دو شیوه مذکور را ترکیب کرد.

حرکت برگشتن، نشستن، ایستادن، راه رفتن یا دویدن سوژه را می توان از دو موقعیت واقع بر یک محور بصری دوربین یا با دو یا چند موقعیت متکی به اصل مثلث دوربین پوشش داد. حرکت افقی (یعنی معمول ترین نوع حرکت) می تواند در طول پرده، به طور مورب، در جهتی خشتی (مستقیم آمدن به سوی ما یا دور شدن از ما) و به صورت منحنی انجام شود. هر تغییری در جهت حرکت باید روی پرده نشان داده شود، طوری که وقتی تماشاگر ناگهان بازیگر را می بیند که درست مخالف جهت قبلی در حال حرکت است، گیج نشود.

به عنوان مثال، اگر از صندلی به سوی میز بروید تا کتابی بردارید (شکل ۳)، حرکت بلند شدن شما در نمای ۱ نشان داده می شود، حرکت راه رفتن شما به سوی میز در نمای ۲ و رسیدن به میز در نمای ۳ ارائه می گردد. کتاب را برمی دارید و می چرخید تا به سوی صندلی بازگردید. ما شاهدیم که شما می چرخید و از قاب خارج می شوید و در راه برگشت، به قاب قبلی بازمی گردید (نمای ۲)، و رسیدن شما به صندلی از موقعیت ۱ دوربین دیده می شود.

تغییر زاویه دید به کمک حرکت

حفظ دائمی دوربین در یک سمت مسیر حرکت، عامل محدود کننده ای به شمار می رود. اغلب دلتان می خواهد به سمت دیگر مسیر حرکت سوژه بروید، زیرا در آن سمت ترکیب بندی پویاتر و زاویه دید بهتری از ماجرا خواهید



شکل ۳- هرگونه تغییر جهت حرکت سوژه باید روی پرده به تماشاگر نشان داده شود تا تماشاگر دچار اشتباه نشود. در این مثال نمای ۳ همین کار را می کند.

داشت. برای این منظور می توانید با استفاده از برون برش و جهت خشای حرکت و وادار کردن بازیگر به مشخص کردن این تغییر، یا به کمک حرکت های مخالف در یک بخش از پرده این کار را انجام دهید.

استفاده از برون برش

نمای برون برش باعث می شود تماشاگر حس جهتی را که در آخرین حرکت دیده، فراموش کند و جهت جدید حرکت، غیرطبیعی به نظر نیاید. تماشاگر همیشه انتظار نمای جدید را می کشد و توجه او چنان جلب شده که حافظه بصری اش بسیار ضعیف می شود. تماشاگر خیلی سخت می تواند یک یا دو نمای قبلی را به یاد آورد. ذهنی که مشغول جذب نکات داستانی است، آن قدرها به جهت های روی پرده دقت نمی کند که به تغییر پس از نمای برون برش ایراد بگیرد. به عنوان مثال اگر در یک سکانس مسابقه اتومبیل رانی بخواهید برای گرفتن نمای بازتر به سمت دیگر حرکت ماشین ها بروید، این کار را می توانید انجام دهید:

اتومبیل ها از راست به چپ پرده می روند. اتومبیل های دیگر به طور اریب

و از راست به چپ می گذرند. اتومبیل های دیگر از راست به چپ از مقابل دید تماشاگر رد می شوند. نمای نزدیک ساعتی که وقت را نشان می دهد. نمای نزدیک یک تابلو که وضعیت مسابقه را نشان می دهد. نمای دور اتومبیل ها که از چپ به راست حرکت می کنند. نمای نزدیک تر که در آن اتومبیل های دیگری از چپ به راست می روند.

جهت خنثی

راه حل دیگر این مسأله، استفاده از جهت خنثای حرکت در حین تغییر جهت حرکت روی پرده است. در مثال فوق، روی پلی که در مسیر مسابقه است می رویم و نمایی از اتومبیل هایی که به سمت ما می آیند یا از ما دور می شوند، می گیریم. این نمای تغییر جهت روی پرده جای می گیرد. از دو نمای خنثی هم می توان استفاده کرد، طوری که اتومبیل ها مستقیم به سوی ما بیایند و از پایین قاب بگذرند و بعد از زیر پای ما ظاهر شوند و به سرعت به عمق تصویر بروند.

بازیگر تغییر جهت حرکت را نشان دهد

اگر بخواهیم بازیگر تغییر جهت را با چرخش سر یا بدن نشان دهد، هم می توان او را سوار یک وسیله نقلیه کرد هم می توان او را روی زمین قرار داد. جهت نگاه بازیگر و حرکت خود تصویر که در اثر تراولینگ دوربین حاصل شده، حس واقعی جهت حرکت وسیله نقلیه را القاء می کند.

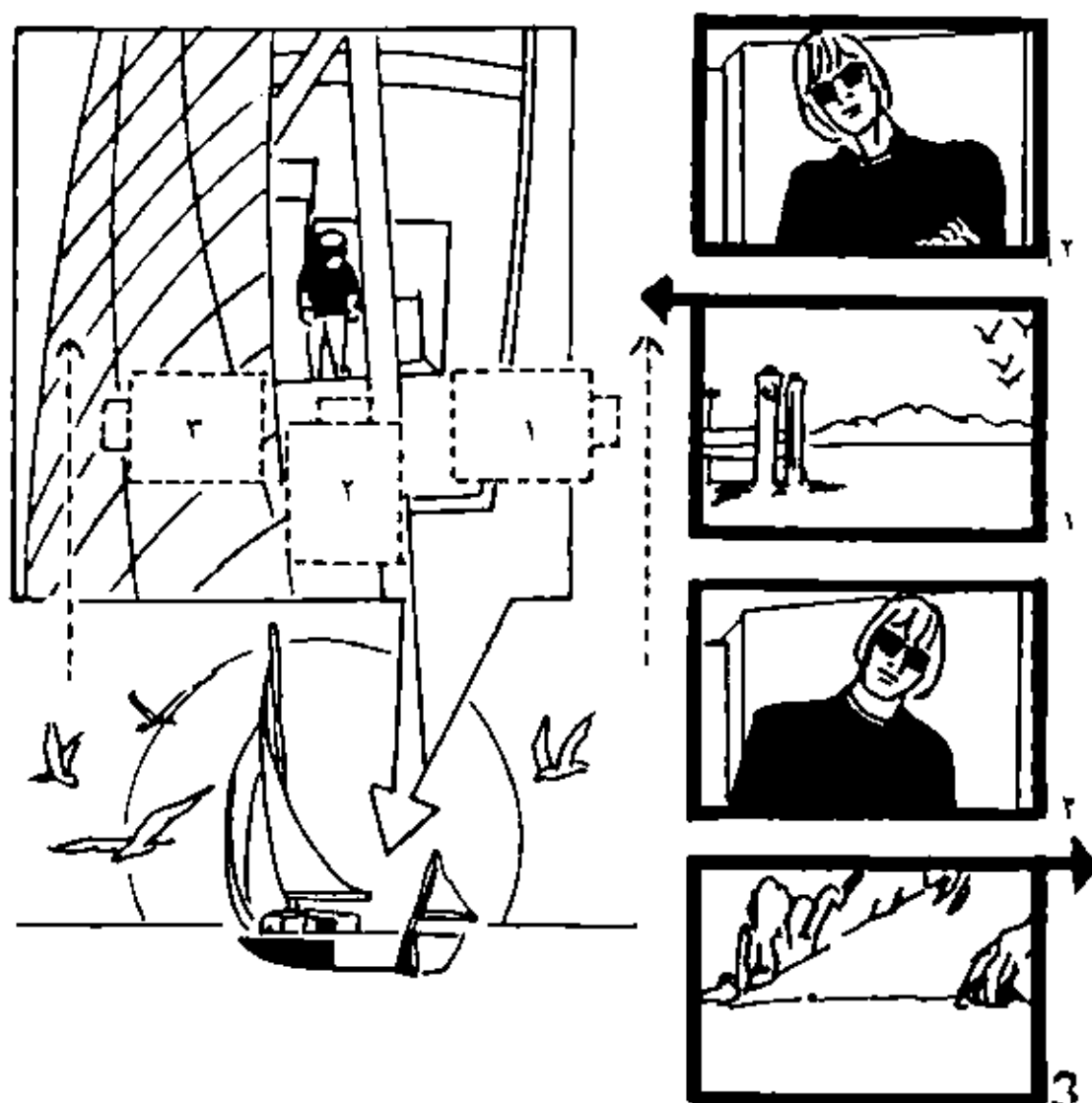
شکل ۴ قایق سواری روی آبراه را نشان می دهد.

اجازه دهید حرکت روبه جلو قایق روی پرده را با استفاده از نماهای متحرك صرف که از دو سمت مختلف گرفته شده اند- موقعیت های ۱ و ۲ دوربین- نشان دهیم.

موقعیت ۲ نمای نزدیک شخص از روبرو. او به خارج تصویر و به راست می نگرد.

موقعیت ۱ ساحل رودخانه، طول پرده را از چپ به راست طی می کند،

- در حالی که واضح است قایق از راست به چپ می رود.
- موقعیت ۲ نمای نزدیک شخص که سرش را از راست به چپ می چرخاند.
- موقعیت ۳ ساحل رودخانه که از راست به چپ روی پرده حرکت می کند، در حالی که قایق به وضوح از چپ به راست می رود.



شکل ۴ - دو جهت متضاد نماهای متحرك ۱ و ۳ می تواند با قرار دادن نمای شخصی که تغییر را نشان می دهد، ارائه شود. این نمایش غیر مستقیم می تواند با حرکت ساده سر شخص به دست آید.

قایق مدام به جلو حرکت می کند. اما با وجود حرکت های متناقض روی پرده، از موقعیت های ۱ و ۳، حس جهت را گم نمی کنیم. نمای ۲ که در آن

شخص، ساحل مورد توجهش را تغییر می دهد، این تضاد را بدون درهم ریختن اطلاعات ما از حرکت واقعی رو به جلو نشان می دهد. شخص هادی توجه ما پس زمینه را پنهان می کند و به این ترتیب ما را از توجه به جهت ختثای حرکت وسیله نقلیه، منحرف می سازد.

در سکانس مذکور، شخص پشت به دماغه قایق دارد، هر چند ممکن است روی پرده مشخص نباشد. موضع وی در قایق با ترتیب جهت حرکتی که روی پرده دیده می شود، به طور غیرمستقیم مشخص می شود. اگر بخواهیم با استفاده از همین نماها کاری کنیم که بازیگر رو به دماغه کشتی داشته باشد، کافی است ترتیب تدوینی نماها را عوض کنیم:

موقعیت ۲ نمای نزدیک شخص که رو به ما دارد. او به راست و به خارج تصویر می نگرد.

موقعیت ۳ ساحل رودخانه، راست به چپ پرده را طی می کند، در حالی که قایق به وضوح از چپ به راست می رود.

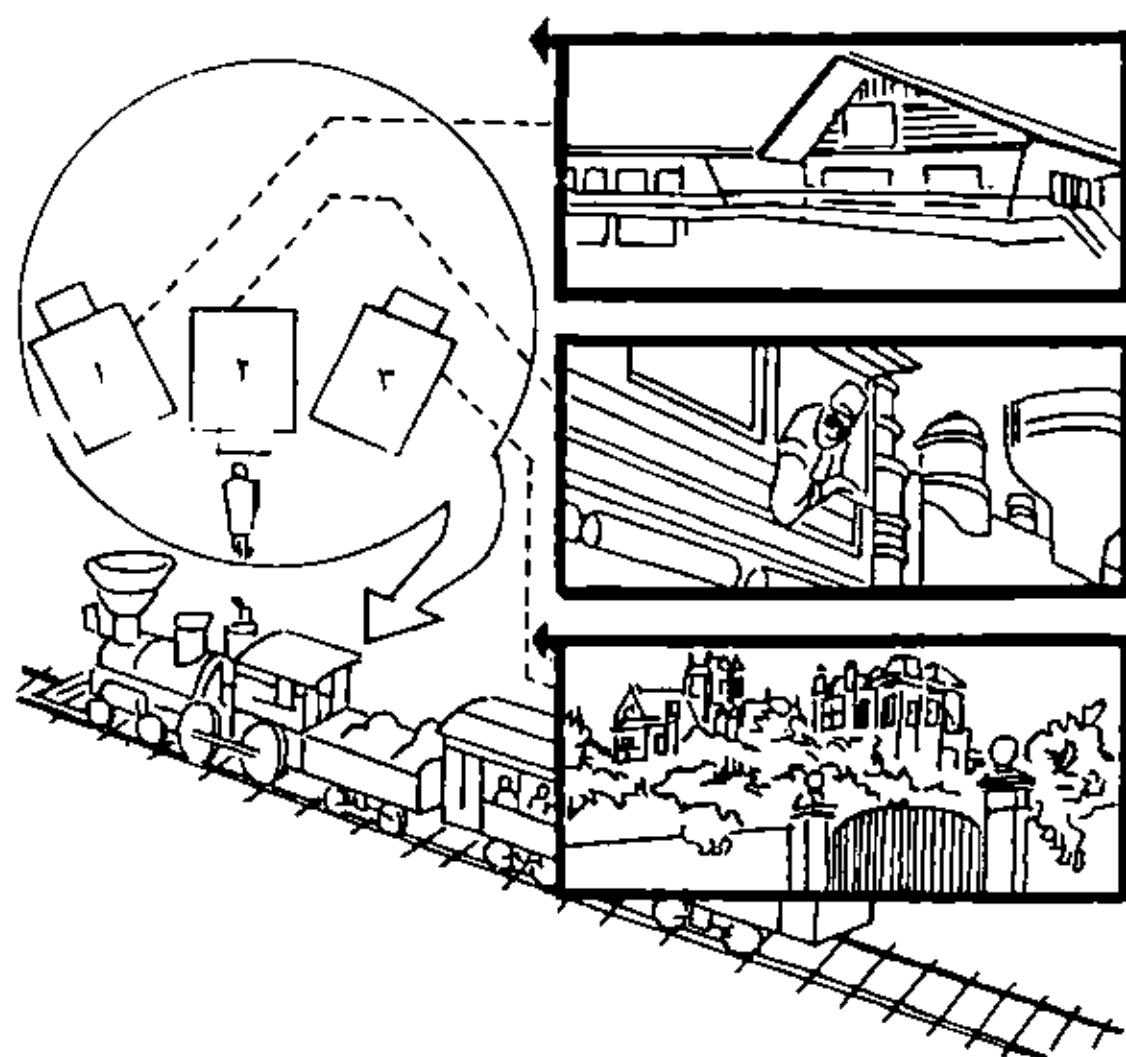
موقعیت ۲ نمای نزدیک شخص که سرش را از راست به چپ می چرخاند.

موقعیت ۱ کناره رود از چپ به راست روی پرده حرکت می کند، در حالی که بدیهی است قایق از راست به چپ می رود.

با ماسکه کردن پس زمینه بازیگر، می توان نما را در استودیو فیلمبرداری کرد. اگرچه بازیگر روی زمین قرار گرفته است، می توان این احساس را که در قایق متحرك است، القاء کرد.

دو زاویه دید متضاد از یک سوژه ثابت را که از یک سمت وسیله متحرکی دیده شود، می توان با قرار دادن شخصی که نگاهش از یک سمت پرده به سمت دیگر آن معطوف می شود، به هم پیوند داد (شکل ۵).

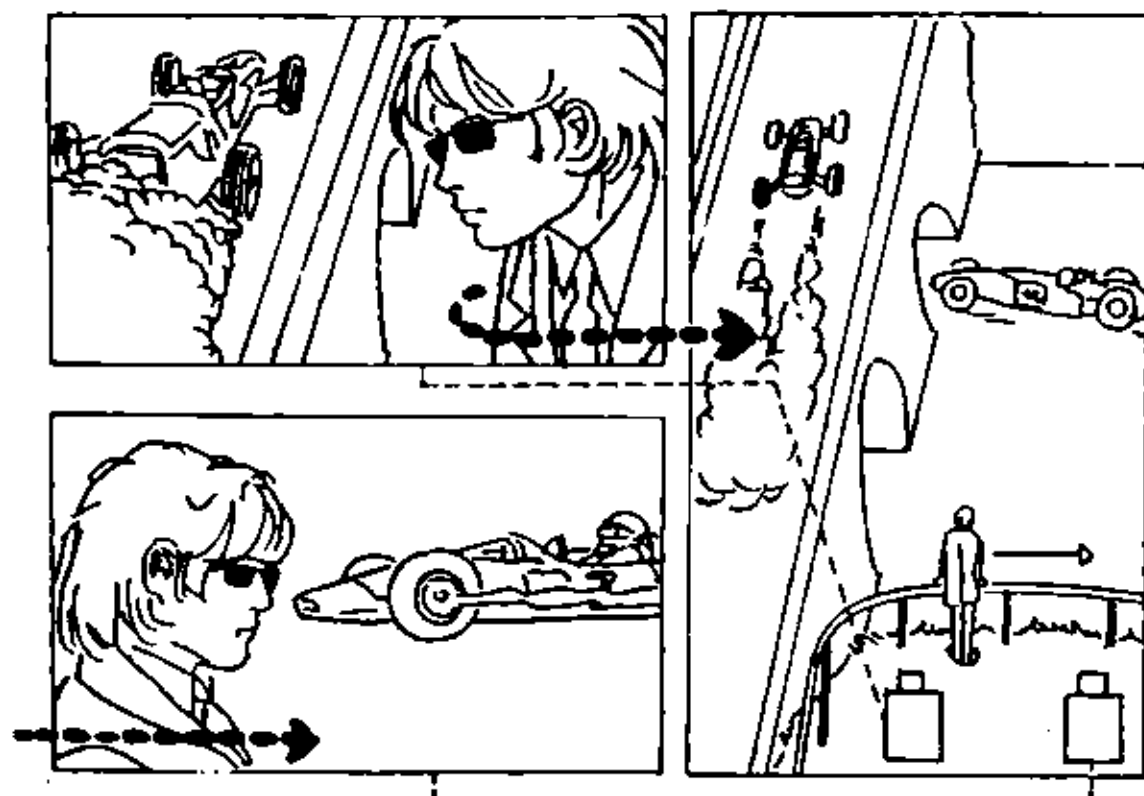
اگر دوربین نسبت به منظره جلو قطار در حال حرکت به صورت سه رخ قرار گیرد (نمای ۱)، ساختمان های در حال عبور روی یک ضلع زاویه حاده



شکل ۵- دو دیدگاه متضاد از یک سمت واحد یک وسیله نقلیه، تصویر پیش رونده و پس رونده را ثبت می کنند. این دو نما با یک نمای لایبی به هم برش می شوند. شخص درون نما سرش را از یک سمت به سمت دیگر می چرخاند و باعث تغییر دیدگاه می شود.

دیده خواهند شد. نمای ۲ (نمای استودیویی) شخصی را نشان می دهد که به سمت راست خارج تصویر می نگرد و به آرامی به چپ می چرخد. نمای ۳ ساختمان ها را از دید وی نشان می دهد. حالا داریم از آنها دور می شویم، گویی منظره را نسبت به عقب از زاویه سه رخ می گیریم.

در هر دو نمای متحرک، ساختمان های ساکن از چپ به راست حرکت می کردند، از این رو چنین القاء می شود که از یک طرف وسیله نقلیه برداشت شده است. این دقیقاً به معنای تغییر جهت روی پرده نیست، بلکه تغییر دیدگاه در طول مسیر حرکت به شمار می رود.

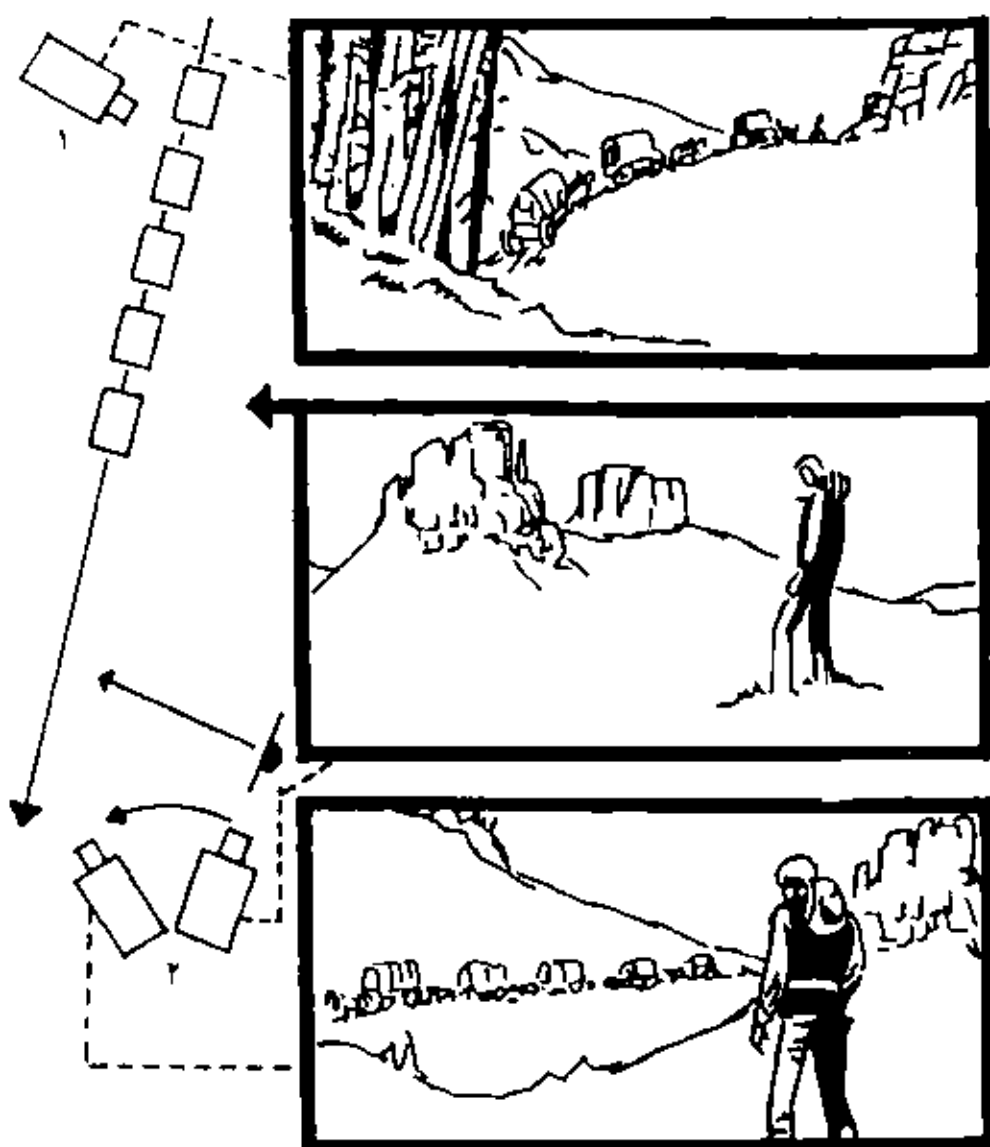


شکل ۶- شخصی که تغییر جهت را در دو نمای پی در پی نشان می دهد، می تواند از اولی خارج و وارد دومی شود و به این ترتیب دو مکان را به هم مرتبط کند.

سه روش دیگر برای حرکت به سمت دیگر خط فرضی یا مسیر حرکت سوژه وجود دارد. روش اول با استفاده از کنش افقی بازیگر صورت می گیرد، دومی حرکت افقی سوژه را با یک حرکت پن دوربین ادغام می کند و روش سوم حرکت عمودی شخص را بر پرده به کار می گیرد تا انتقال دوربین به سمت دیگر را پنهان نماید.

وجه اشتراك این سه راه حل این است که کاملاً پنهانی هستند و اگر به درستی به کار بروند، انتقال نرمی را فراهم می کنند که تماشاگر متوجه آن نخواهد شد. در موقعیت اول، بازیگری که در حال تماشای حرکت دورشونده است، در پیشزمینه می چرخد، از یک سمت تصویر خارج و از سمت دیگر قاپ وارد نمای بعد می شود و می ایستد تا به سوژه ای که از راست به چپ پرده حرکت می کند، بنگرد (شکل ۶).

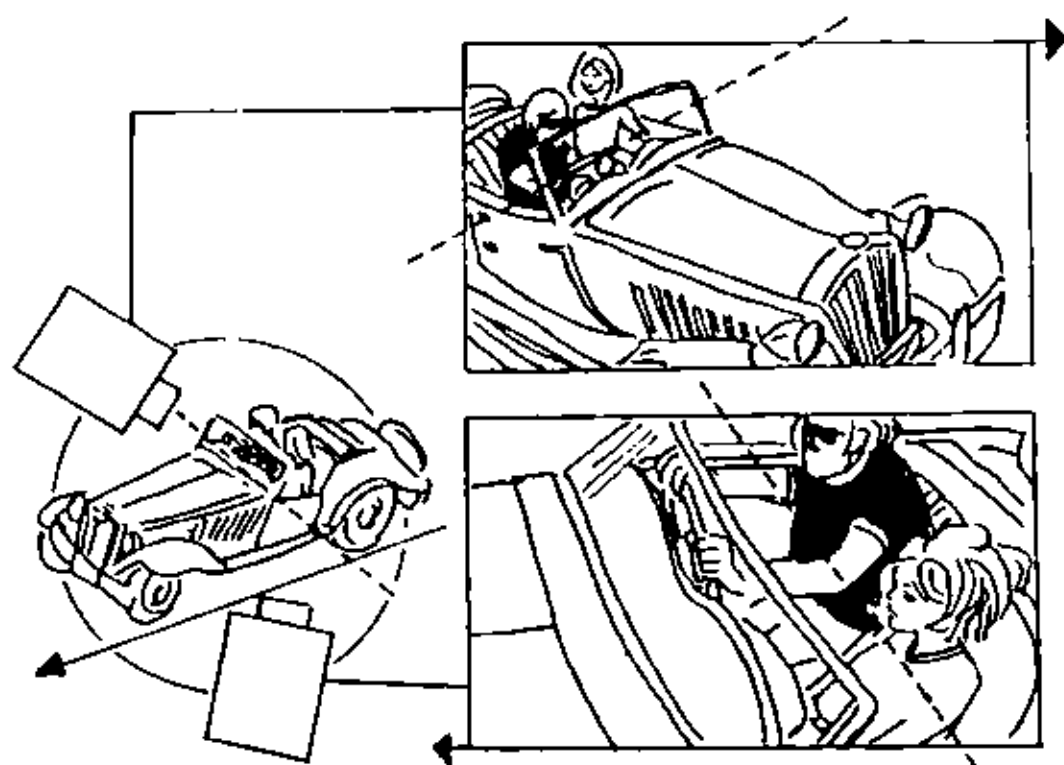
شکل ۷ الف، حالت بعدی را نشان می دهد.



شکل ۶ الف - حرکت بازیگر در شروع نمای دوم، تغییر جهت سوزه های اصلی را که در پس زمینه دیده می شوند، پنهان می کند.

کاروانی از چپ به راست حرکت می کند؛ در نمای بعد مردی از راست به چپ حرکت می کند. دوربین با او پن می کند و وقتی که می ایستد و به دور دست نگاه می کند، کاروان را می بیند که از راست به چپ در حال حرکت است و دوربین روی او می ماند. در نمای دوم از حرکت انحرافی این بازیگر استفاده شده تا منظره ای از سمت دیگر مسیر حرکت کاروان به دست آید. به شکل ۶ الف نگاه کنید.

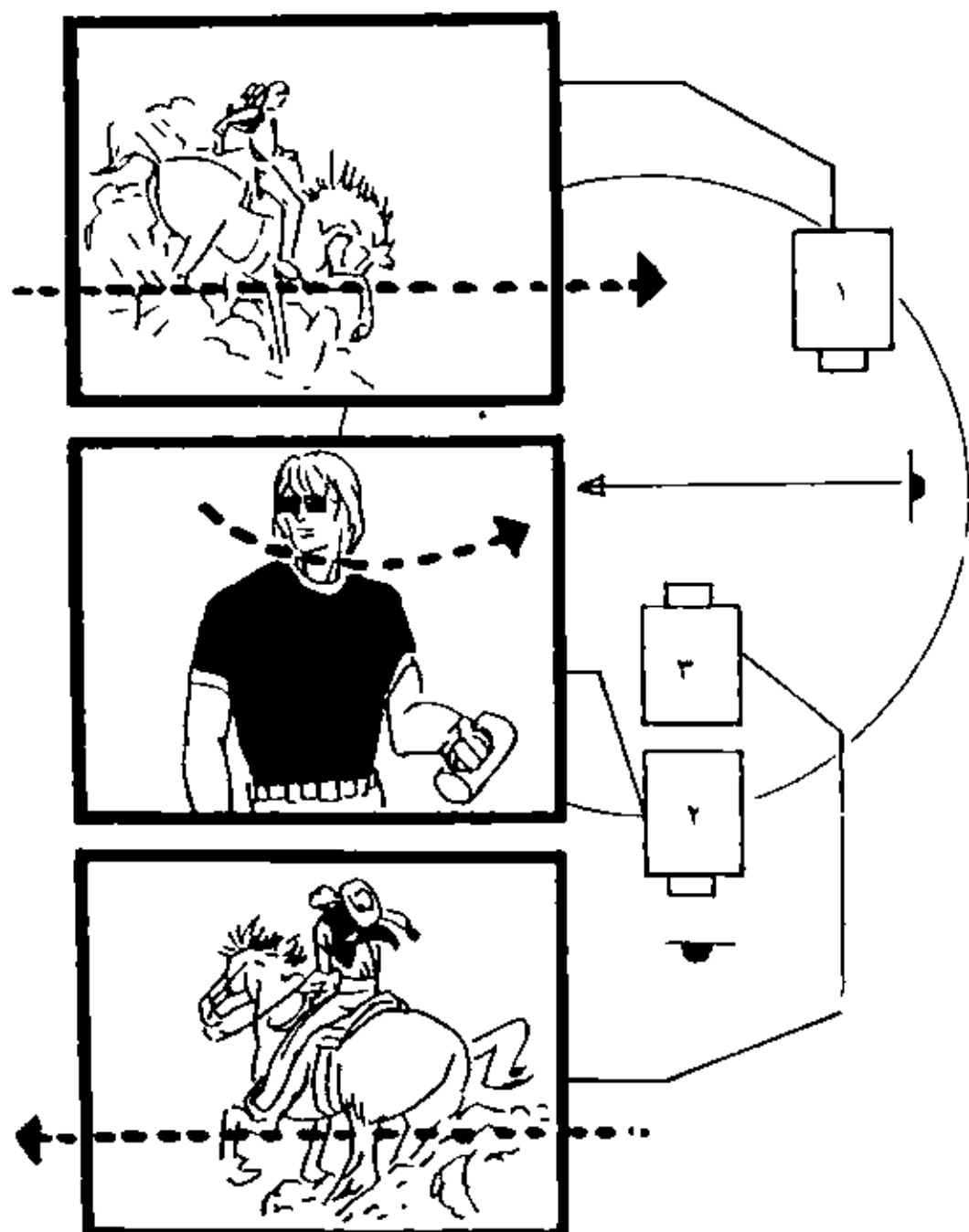
حالت سوم با نمایش دو بازیگر رو به هم شروع می شود. دوربین آنها را از یک سمت پوشش می دهد. بعد یکی از آنها زانو می زند تا چیزی از زمین



شکل ۷- جهت های متضاد حرکت وقتی مطرح می شوند که دو نمای تراولینگ که دو بازیگر اصلی را در بر می گیرند، به طور موازی به هم قطع شوند. این بازیگران یا قدم می زنند یا در وسیله نقلیه نشسته اند.

بردارد. همین که حرکت نزولی به اتمام رسید، برش به نمای بعدی صورت می گیرد که از موضعی در آن سمت بازیگران برداشت شده، اما در آغاز نما فقط بازیگر ساکن دیده می شود. چند ثانیه بعد بازیگری که زانو زده بود، وارد قاب می شود. هر دو بازیگر جایشان را روی پرده عوض کرده اند، اما حرکت عمودی یکی از آنها تغییر جای دوربین را پنهان می کند. در آخرین مورد توصیف شده، ممکن است بازیگران روی سطح زمین یا کف ساختمان یا در یک وسیله نقلیه ایستاده باشند. در حالت آخر نیز همان فرمول برای تغییر جای دوربین به سمت دیگر بازیگران اعمال می شود و جهت حرکت وسیله نقلیه به حساب نمی آید.

سه شیوه دیگر برای شکستن خط فرضی تشریح خواهد شد. این روش ها از حرکت های متقابل استفاده می کنند. رویکرد آخر دوبار از یک نیمه پرده استفاده می کند.



شکل ۸. بازیگر ساکن به کار گرفته می شود تا تغییر مسیر سوژه اصلی را که در طول نما حرکت می کند، نشان دهد.

مجموعه ای از نماهای معکوس بیرونی دو نفر که در یک وسیله نقلیه متحرک نشسته یا همراه دوربین حرکت می کنند، تضاد جهت را بر پرده نشان می دهد (شکل ۷).

نمایش متناوب این دو برداشت اصلی، بی آن که تماشاگر را گیج کند، تاثیر حرکت متضاد را به دست خواهد داد. علاوه بر این، همواره جای دو بازیگر

روی پرده ثابت خواهد ماند .

شگرد جایگزینی یک شخص بی حرکت بین دو نما به قصد کمک به القای تغییر جهت حرکت آدم یا وسیله نقلیه متحرك در طول پرده ، مانند قرار دادن آن شخص در یک وسیله نقلیه در حال حرکت است . شکل ۸ یک نمونه مرسوم را نشان می دهد .

در نمای اول سوارکار از چپ به راست حرکت می کند . در نمای دوم ، یک ناظر سرش را از چپ به راست حرکت می دهد و عبور خارج تصویر سوارکار را نگاه می کند .

در نمای سوم سوارکار دیده می شود که از راست به چپ حرکت می کند . ما این تغییر جهت را به طور طبیعی می پذیریم ، زیرا نمای آخر ، دیدگاه ذهنی ناظر را نشان می دهد . از این رو ، جهت های متضاد حرکت سوژه به روشنی ارائه می شود .

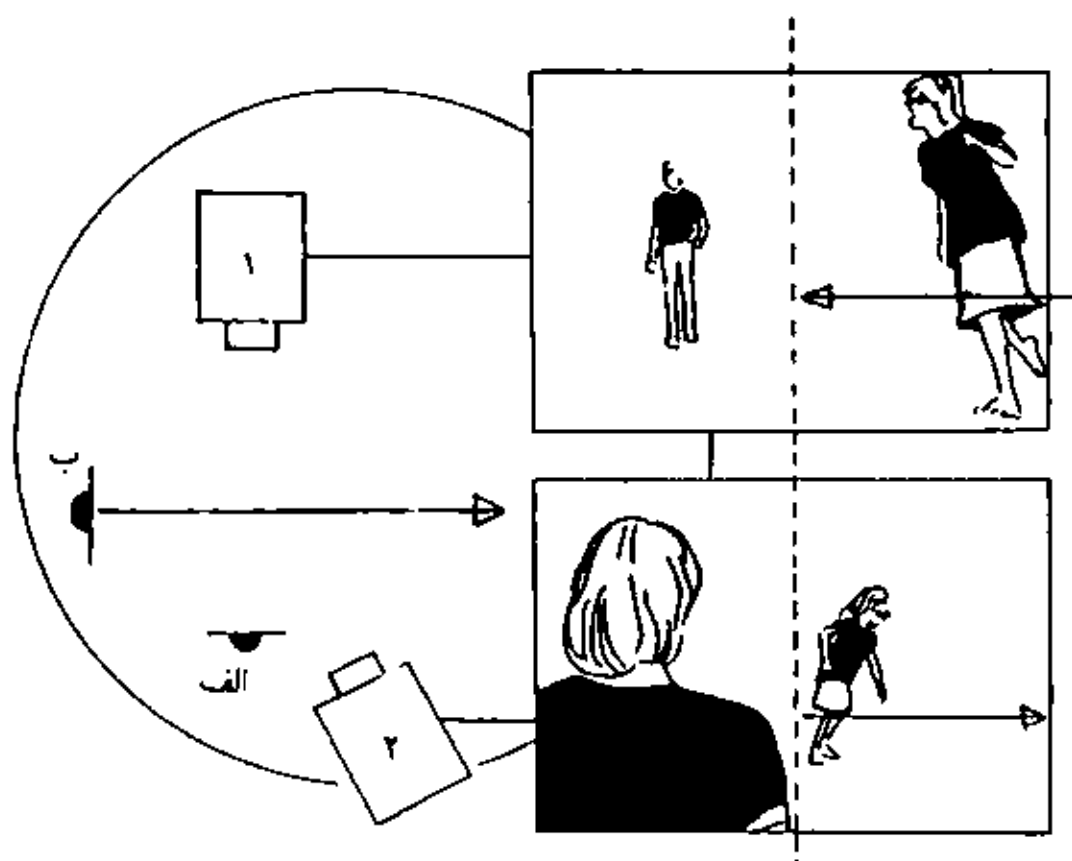
این ناظر ساکن را می توان در پسزمینه نمای اول نشان داد یا نشان نداد . در ضمن ، به جای استفاده از یک فرد واحد که سرش را از یک سوی پرده به سوی دیگر می چرخاند ، می توان یک گروه به کار گرفت ، به شرطی که همگی به اتفاق سرشان را بچرخانند و چشم آنها کانون توجه واحدی (سوارکار) را دنبال کند که به نظر می آید در خارج تصویر در حال عبور است .

حرکت های متضاد در نیمه واحدی از پرده

اکنون به آخرین حالت ممکن می رسیم که در آن شخص متحرك همواره در یک سمت پرده حفظ می شود . برای هر دو نمای معکوس بیرونی که حرکت پیوسته ای را پوشش می دهند ، از یک نیمه واحد پرده استفاده می شود .

مورد الف

در این مورد بازیگر الف که در هر دو نما (ساکن) دیده می شود ، همواره در نیمه سمت چپ پرده قرار دارد . می توان او را با شیء ساکنی چون اتومبیل پارک شده ، بنای یادبود ، درخت و غیره عوض کرد (به شکل ۹ نگاه کنید) .



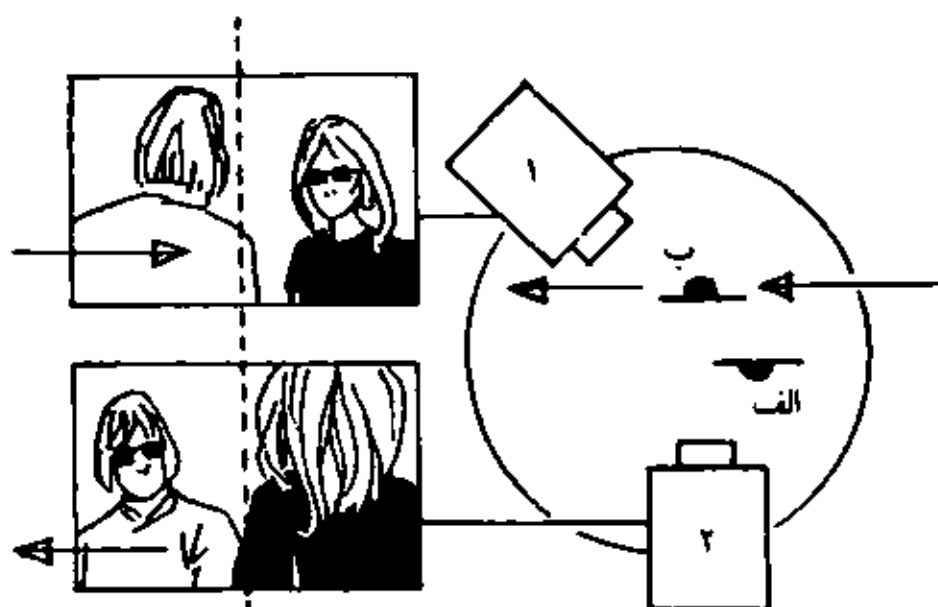
شکل ۹- اگر حرکت های متضاد سوژه در نیمه واحدی از پرده حفظ شود، کمک خواهد کرد که علیرغم تغییر زاویه دوربین، تداوم حس جهت، برای تماشاگر حفظ شود.

در نمای اول بازیگر ب از سمت راست پرده به سوی مرکز می رود. وقتی به آن جا می رسد، به نمای دوم قطع می شود که او را که از مرکز پرده به سمت راست حرکت می کند، نشان می دهد. به این ترتیب، در نمای ۱ به سمت چپ حرکت می کرد و در نمای معکوس ۲ به سمت راست. هر دو سوژه ساکن و متحرک، در هر دو نما در پهنه خاصی از پرده قرار گرفته اند.

مورد ب

در مثال قبلی حرکت پیوسته بود، اما اگر حرکت در نیمه راه نیز مکث داشته باشد، با استفاده از همین فرمول بصری قابل ارائه است. شکل ۱۰ این حالت را نشان می دهد.

در نمای ۱ سوژه ب از چپ وارد نما می شود و می ایستد تا با بازیگر الف صحبت کند. قطع به نمای ۲ که بازیگر ب صحبت با الف را تمام می کند و از



شکل ۱۰ - حرکت های متضاد سوزده در نیمه واحدی از پرده به نظر تماشاگر پیوسته خواهد بود - اگرچه در نیمه راه صحنه مکثی در حرکت پدید آید.

سمت چپ خارج می شود. هر چند حرکت بازیگر ب در دو جهت متضاد بوده است، اما احساس می شود که جهت حرکت وی نسبت به بازیگر الف تداوم دارد.

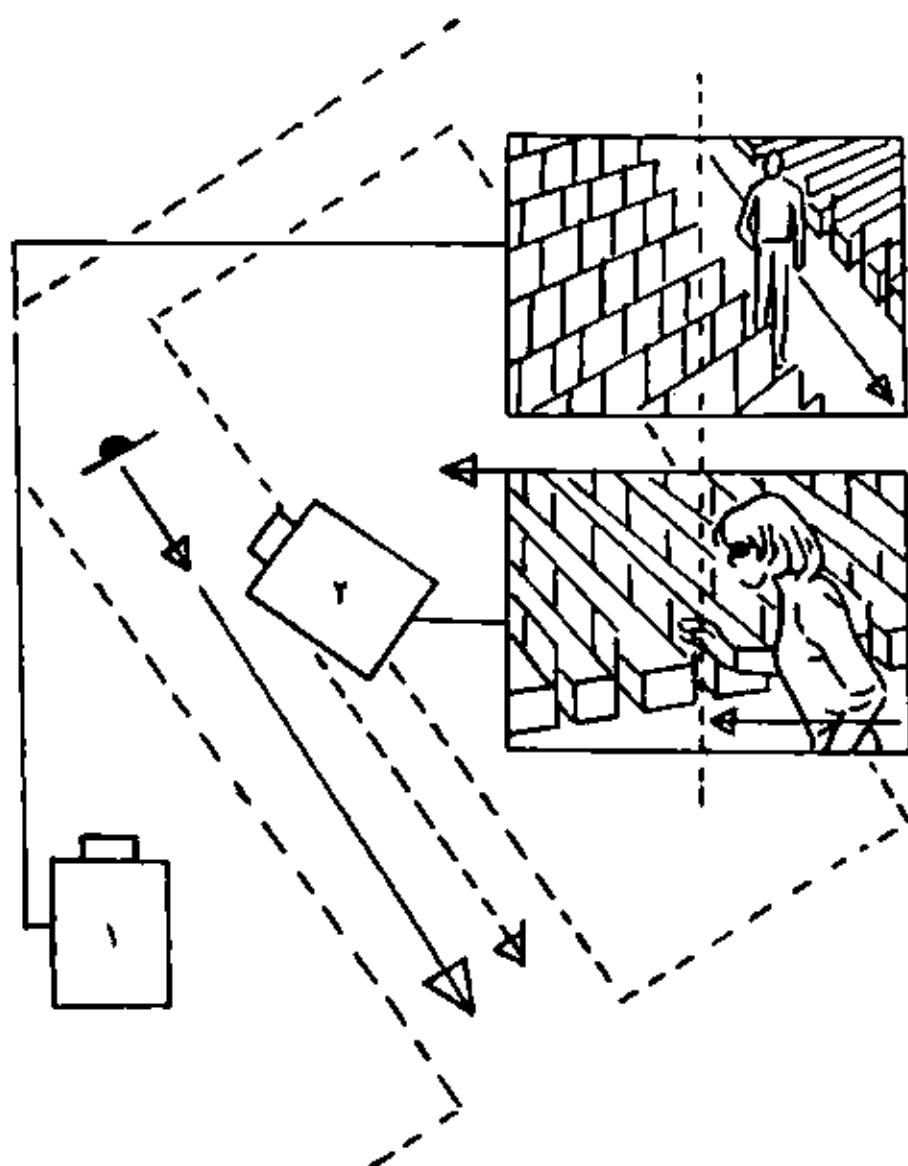
مورد ج

در دو مثال مورد بحث، دوربین در هر دو نمای معکوس بیرونی موضع ثابتی اتخاذ می کرد. اما امکان دارد یکی از موقعیت های دوربین را حرکت دهیم و تضاد حرکت را روی پرده حفظ کنیم (شکل ۱۱).

نمای ۱ دوربین از بالا متوجه صندلی های خالی سالن سینماست. تنها بازیگر ما از فضای میان صندلی ها به راست حرکت می کند. با نزدیک شدنش به کنار پرده، برش به ...

نمای ۲ از سمت دیگر، دوربین با نمای متوسط از راست به چپ حرکت می کند و بازیگر تنها را دائماً در سمت راست پرده در قاب می گیرد.

این راه حل کارآمد است، زیرا حرکت های متضاد در هر دو نما در یک قسمت واحد پرده رخ می دهند.



شکل ۱۱ - در اینجا نیز همان حرکت های متضاد در پهنه واحدی از پرده انجام وظیفه می کنند. فرقش این است که در این مثال نمای دوم نمایی متحرك است.

هر چند حفظ جهت حرکت اهمیت دارد، اما برای فیلمبرداری باید عامل دیگری را به جد مدنظر قرار داد.

تک تک نماهای مجزای فیلم باید به هم بچسبند، بنابراین برش یک نما به نمای بعد طوری که جریان بصری همواری نیز حاصل شود، ضروری است. برای دستیابی به این امر، شرایط ویژه ای را باید در نظر داشت.

شرایط برش

برش باید عناصر مشترك دو نمای پی در پی را رعایت کند. این عناصر مانع می شوند موضوع به نظر تماشاگر مغشوش آید.

اگر بخواهیم دو نوار فیلم را که پاره‌هایی از یک حرکت واحد را در خود دارند، به هم پیوند دهیم، باید سه قاعده بنیادی را رعایت کنیم. این سه قاعده که عملیات تطبیق را دربرمی گیرند، عبارتند از:

۱- تطبیق حالت.

۲- تطبیق حرکت.

۳- تطبیق جهت نگاه.

قاعده اول دو نوع تطبیق حالت را شامل می شود:

الف- حالت فیزیکی بازیگران: ژست، قیافه و مکان آنها در صحنه.

همچنین شکل لباس آنها نیز باید در هر دو نما یکسان باشد.

ب- موضع آنها در قاب فیلم.

ج- وقتی که با برش به شخصیت‌ها نزدیک می شویم یا از آنها فاصله

می گیریم، حرکت آنها باید در قاب تداوم داشته باشد.

د- جهت حرکت آنها در دو نمای متوالی باید انطباق داده شود.

قاعده سوم انطباق فقط یک شرط را باید رعایت کند:

ه- دو نفر یا دو گروه که با هم صحبت می کنند، در قاب پرده باید به

جهت‌های متضادی نگاه کنند.

وقتی دو گروه یا دو شخص به یکدیگر نزدیک شوند، حرکت آنها بر پرده در

دو جهت مخالف صورت می گیرد. اما جهت حرکت هر یک از آنها نسبت به

دوربین ثابت است. مثلاً گروه اول همواره به راست می رود و گروه دوم به

چپ. این دو حرکت به هم برش می شوند تا سرانجام دو گروه یا دو شخص

در یک قاب به هم برسند. این نوع استفاده از حرکت در دو جهت متضاد

مبنای کشمکش قرار می گیرد: سربازان در مقابل سربازان، تانک علیه تانک،

سواران سرخپوست در مقابل سواره نظام سفیدپوست. همگی به سوی یک اوج

حرکت می کنند: نمایی که هر دو را مقابل هم نشان می دهد.

کجا برش دهیم؟

در چه مرحله ای از حرکت باید ببریم؟ در طی حرکت، قبل از حرکت یا بعد از آن؟

اجازه بدهید بینیم هنگام برش چه اتفاقی رخ می دهد. این مثال ساده را در نظر بگیرید: شخصی مقابل دوربین ایستاده. می خواهیم نمای کامل او را طوری نشان دهیم که رابطه اش با محیط مشخص شود. بعد می خواهیم او را در نمای متوسطی (روی همان محور بصری دوربین) نشان دهیم تا حالت بیانی چهره اش را مشخص کنیم. در هیچکدام از این دو نما حرکتی وجود ندارد. بنابراین نمای اول را خیلی ساده به دومی قطع می کنیم.

اگر این دو نمای تدوین شده را در دستگاه نمایش بگذاریم و روی پرده تماشا کنیم، تغییر نمای اول به دوم با پرش همراه خواهد بود. روی پرده یک پرش بصری احساس می شود و انتقال از یک نما به نمای بعدی جلب توجه می کند و لحظه ای ما را آزار می دهد. چرا؟ زیرا در اندازه حجمی فضای قابل رویت تغییری پدید آمده است. برای نزدیک شدن به یک سوژه یا فاصله گرفتن از آن وجود این تغییر چاره ناپذیر است و به هیچ وجه نمی توان از آن اجتناب کرد. آیا راه حلی وجود دارد؟ بله، یک عامل منحرف کننده مشکل ما را حل می کند. این عامل انحرافی باید درست در لحظه تغییر نما، یعنی روی برش رخ دهد.

چه نوع عامل منحرف کننده ای وجود دارد که آن قدر قوی باشد که توجه ما را در طی تغییر نما معطوف به خود کند؟ جواب ساده است - حرکت؛ هر نوع حرکتی که باشد. بنابراین بهتر است قطع روی حرکت یا بعد از آن صورت گیرد. عادی ترین برش روی حرکت، به طور کلی در مورد نوع حرکت خاص سینما انجام می گیرد: حرکت درون قاب، حرکت ورود به قاب یا خروج از آن. این دو شیوه به کار می رود تا سه حرکت بنیادی سوژه - افقی، عمودی و دورانی - ارائه شود.

برش روی حرکت

تقریباً تمام نماها با ثبت نوعی حرکت شروع می شوند. (موارد استثنایی

بسیار اندك است). حرکتی که در این نما نشان داده می شود، ممکن است با حرکت انتهای نمای قبلی برش تطبیقی داشته باشد. یا اگر نمای دوم نمای برون برش یا نمای جدیدی باشد، حرکت شخص یا به طور کلی سوزده باید نما را شروع کند. حتی ممکن است این حرکت، حرکت دوربین باشد.

دلیلش ساده است: برش روی حرکت قطع های پی در پی را آسان خواهد کرد و ضربه بصری ناشی از تغییر فاصله و تغییر مکان دوربین نسبت به سوزده را بی آن که نماشاگر متوجه شود، رد خواهد نمود.

حتی نماهای بسیار درشتی که گفتگوی شخصیت های ساکن را پوشش می دهند، با حرکت شروع می شوند. ممکن است بازیگر درست پیش از صحبت دهانش را باز کند یا احتمال دارد پیش از گفتن جمله اش حالت بیانی خاصی به چهره بدهد. یا ممکن است مژه هایش را به نشانه تاکید و واکنش به چیزی که به او گفته می شود حرکت دهد، یا سرش را به جلو خم کند. در واقع، تعداد حرکات ریز ناخودآگاه بسیار است و بازیگری که متمرکز شده، می تواند حرکات ریزی را که با نمای درشت بزرگ می شوند، از خود بروز دهد.

اکثر برش های انطباقی در لحظه ای صورت می گیرند که شخصیت متحرك، بخصوص اگر تنها سوزده نما باشد، در مرکز پرده باشد. وقتی قرار است دو یا چند بازیگر نشان داده شوند، پهنه تصویر به دو قسمت تقسیم می شود، و حرکت انطباقی در یکی از دو نیمه رخ می دهد. حتی اگر بیش از یک حرکت روی پرده به چشم بخورد، فقط حرکت اصلی دو نما تطبیق داده می شود. علاوه بر تطبیق حرکت اصلی پیشزمینه، حرکت های پسزمینه و جهت آنها در صورتی تطبیق داده می شوند که به قدر کافی آشکار باشند یا هر دو نما از روی یک محور بصری مشترك برداشت شده باشند. اما در مجموع از این گونه انطباق های چندگانه پرهیز می شود، مگر در موقعیت های خاصی که کنترل حرکت جلوی دوربین، مثلاً حرکت جمعیت مشکل باشد. در این صورت روش های ویژه ای برای اطمینان از وجود همواری برش به کار برده می شود.

وقتی صحنه ای را فیلمبرداری می کنید که کنش آن باید تطبیق داده شود، آخرین حرکت بازیگر اصلی در انتهای نمای اول باید در ابتدای نمای بعدی به طور کامل تکرار شود. به این ترتیب می توان این دو نما را تطبیق داد. در اغلب موارد - ولی نه همیشه - حدود یک سوم از آخرین حرکت نمای اول و دو سوم از اولین حرکت نمای دوم به کار برده می شود.

برش بعد از حرکت

هر چند «برش روی حرکت» تمهیدی است که دامنه کاربردش بسیار وسیع تر از «برش بعد از حرکت» است، اما بگذارید نخست، تکنیک دوم را به اختصار توضیح دهیم. این نوع برش اغلب برای نزدیک شدن به سوژه به کار می رود و بر اساس یک محور بصری مشترك اعمال می شود.

حرکتی که به کار می رود، می تواند از آن بازیگر یا از آن دوربین باشد. اگر بازیگر حرکت کند، در جهتی خنثی به سوی ما می آید (در مرکز پرده مستقیماً به طرف ما می آید) یا در جا حرکتی عمودی انجام می دهد. حرکت های طولی روی پرده برای این نوع برش های تطبیقی زیاد مناسب نیستند. اگر دوربین حرکت کند، به یکی از دو سمت (چپ یا راست) یا عمودی تراولینگ می کند یا در یکی از این دو جهت پن خواهد کرد. معمولاً برش از یک نمای کامل به یک نمای متوسط یا نزدیک صورت می گیرد. این تکنیک ساده است. دو سه فریم پس از تکمیل حرکت در نمای اول و روی همان محور بصری، به نمای نزدیک تری برش می دهیم. این فرمول تقریباً به برش رو به جلو اختصاص دارد و به ندرت برای برش نمای نزدیک به نمای کامل به کار برده می شود.

به چند نمونه عملی زیر دقت کنید.

مورد ۱

پنججریه ساختمان کوچکی از فاصله دور در نمای کامل دیده می شود. شخصی از داخل ساختمان کمر کرده چوبی را بالا می زند. به محض باز شدن



شکل ۱- پس از تکمیل حرکت عمودی در نمای اول به نمای دوم برش می شود. نمای دوم در حالی شروع می شود که سوژه بی حرکت است.

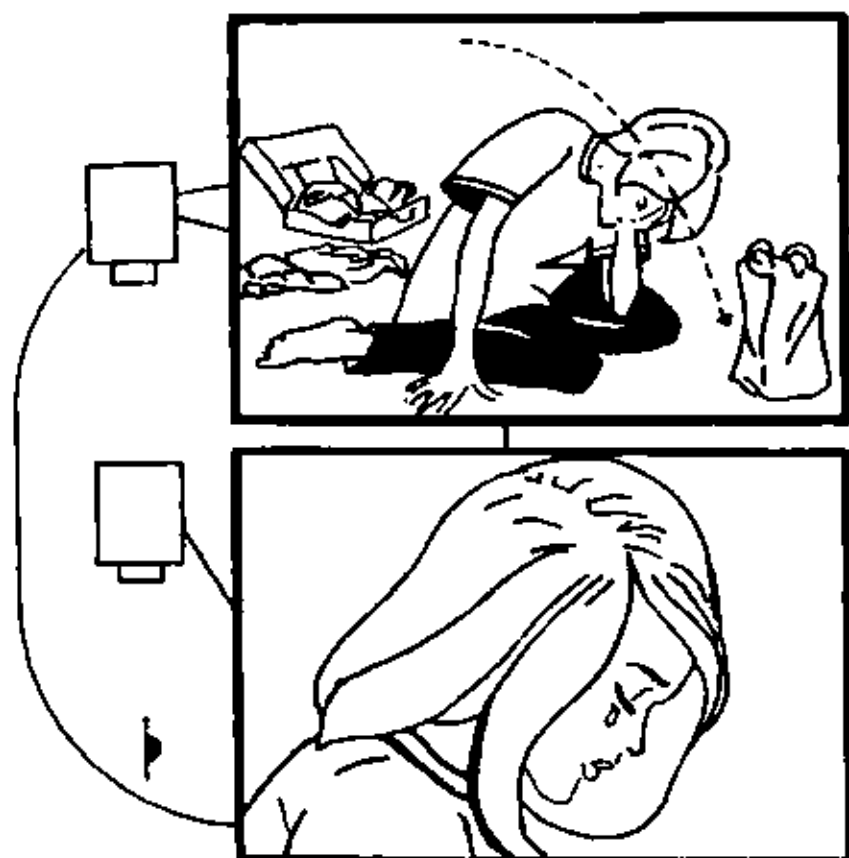
کرکره، به نمای متوسط شخص می بریم؛ دست او هنوز بالای پنجره است. او بی حرکت بیرون را می نگرد.

نمای اول تمام حرکت را در بردارد. نمای دوم یک نمای فاقد حرکت است (شکل ۱).

تماشاگر باید حرکت بالا بردن کرکره را که در نمای دور رخ می دهد، تا آخر ببیند. در واقع، در انتهای این نما دو سه فریم از تصویر فاقد حرکت باید پیش از برش به منظره نزدیک و ساکن سوژه متحرک حفظ شود. در صورت تعادل نمای دوم می تواند دیدگاه جانبی یا نمای معکوس سوژه بی حرکت باشد.

مورد ۲

در این جا مثال دیگری می زنیم که به حرکت عمودی بازیگر مربوط می شود. در مثال قبل یک حرکت رو به بالا نشان داده شد، اکنون حرکت رو به



شکل ۲- یک حرکت رو به پایین که با استفاده از اصل «برش بعد از حرکت» پوشش داده می‌شود.

پایین را بررسی می‌کنیم.

دختر جوانی زانو زده است و داخل پاکتی را جستجو می‌کند. ناگهان تکه لباسی از پاکت بیرون می‌کشد و پرتش می‌کند، خم می‌شود و سپس بی حرکت به همان حال می‌ماند. همین که به سکون می‌رسد، به نمای نزدیک او از همان محور بصری برش می‌شود.

شکل ۲ این مثال را نشان می‌دهد.

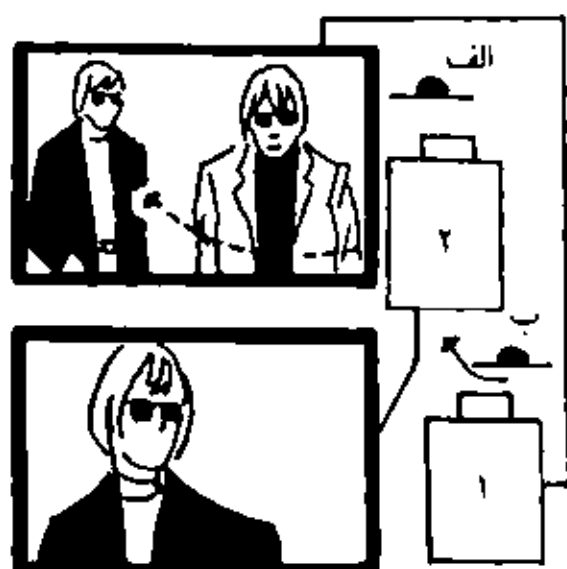
در صورت لزوم می‌توانید بعد از نمای دوم به نمای دور دختر که با جثه ای کوچک به حالتی خمیده در مرکز پرده دیده می‌شود، قطع کنید.

مورد ۳

انتهای یک حرکت خستگی، به خصوص حرکتی نه چندان تند را به این شیوه می‌توان پرداخت کرد. فرض کنیم دو نفر به طرف ما می‌آیند. در حالی که هنوز



شکل ۳- کنش در جهت خشی می تواند تابع تکنیک «پرش بعد از حرکت» قرار گیرد تا نمای نزدیک تری به دست آید.



شکل ۴- یک بازیگر می چرخد و توجهش را به بازیگر پشت سر معطوف می کند. به محض تمام شدن چرخش، به نمای درشت بازیگر دوم قطع می کنیم.

رو به ما دارند، در نمای کامل توقف می کنند.

به محض توقف آنها به نمای متوسط قطع می کنیم (شکل ۳).

اگر تغییر اندازه تصویر متناسب و سوژه فاقد حرکت قابل توجهی باشد، تغییر از یک نما به نمای بعد نباید پرش ناخوشایندی ایجاد کند.

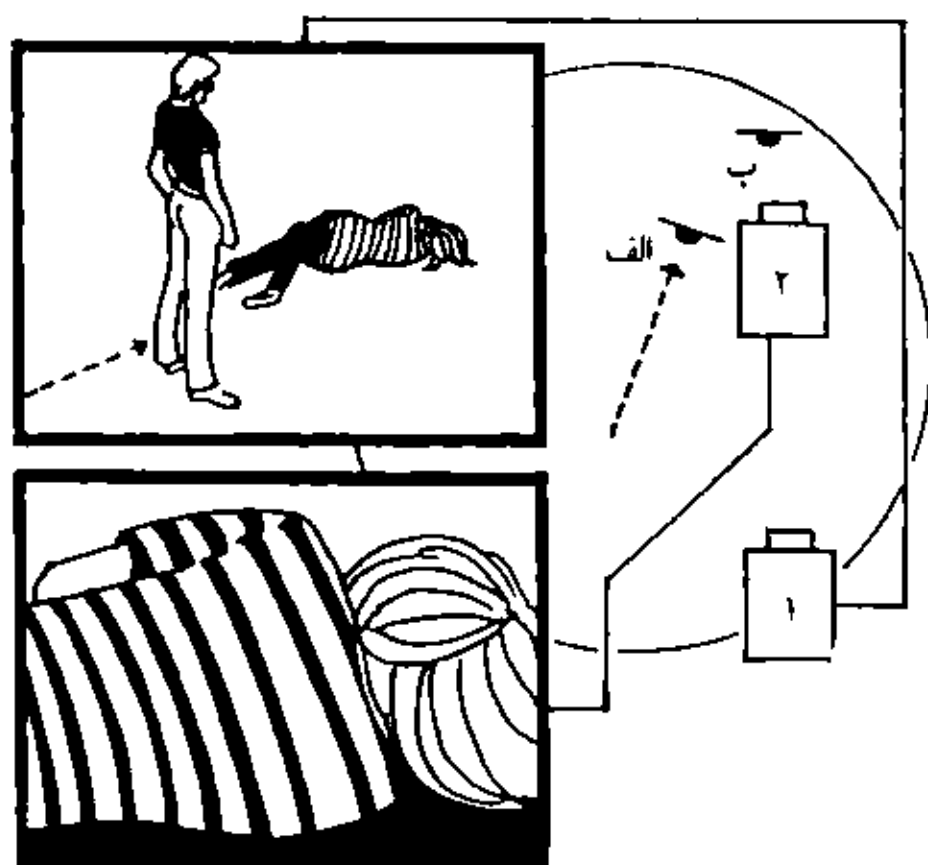
مورد ۴

این تکنیک می تواند در مورد حرکت دورانی سوژه ای به کار رود که

می چرخد و توجه را به بازیگر ساکنی که پشت سرش ایستاده، معطوف می کند (شکل ۴).

ترتیب نماها به این صورت خواهد بود:

- نمای ۱ الف و ب رو به دورین دارند. ب در پسزمینه و در راست تصویر است. او صحبت می کند. الف در پسزمینه به حرف های او گوش می دهد. بعد ب می چرخد تا رو به الف قرار گیرد. به محض اتمام چرخش وی، برش به ...
- نمای ۲ نمای نزدیک بازیگر الف روی همان محور بصری. او گوش می دهد در حالی که صدای بازیگر ب خارج از تصویر شنیده می شود.



شکل ۵- در موقعیتی که شخص از دورین فاصله می گیرد و به طرف شخص یا شیء دیگری در پسزمینه می رود، آن شخص یا شیء مورد تأکید قرار می گیرد. این امر شرایط تکنیک برش بعد از حرکت را فراهم می کند. همین که بازیگر متحرك توقف کرد، برش به نمای نزدیک تر شخصی که در پسزمینه است، صورت می گیرد.

مورد ۵

در مورد شماره ۳ گفتیم که حرکت ختثای بازیگری را که به طرف دوربین می آید، می توان برای «برش بعد از حرکت» مورد استفاده قرار داد. همین امر در مورد حرکت ختثای دور شونده نیز کارآمد است.

در اولین نمای شکل ۵ بازیگر الف را می بینیم که به طرف بازیگر ب می رود. الف در نیمه راه می ایستد، و به محض توقف او به نمای ۲ - نمای نزدیکی از ب که روی همان محور بصری قبلی است - برش می دهیم. پس از توقف بازیگر الف در یک قاب مناسب، به نمای نزدیک تری که از روی همان محور بصری گرفته شده و بازیگر الف را حذف می کند، قطع می کنیم. بازیگر ب در هر دو نما کاملاً بی حرکت است.

مورد ۶

در حالتی که دوربین از سوژه فاصله می گیرد، برش متداول تری حاصل می شود (شکل ۶).



شکل ۶ - در این نمونه در نمای دوم هر دو بازیگر حضور خواهند داشت و برش پس از توقف بازیگر متحرك در کنار همبازی خود صورت می گیرد.

در نمای اول، الف به طرف ب (که ساکن است) می رود و جلو او می ایستد. به محض توقف وی به نمای دوم که با پیشروی روی همان محور بصری برداشت می شود، قطع می کنیم. این راه حل به ندرت به کار می رود، زیرا راه حل های پویاتری برای این گونه صحنه ها وجود دارند که مورد بحث قرار خواهند گرفت.

همین معیار - راه حل های پویاتر - وقتی به کار می رود که حرکت در طول پرده صورت گیرد. برای روشن شدن مطلب، اجازه دهید مثالی را برای استفاده از «برش بعد از حرکت» توضیح دهیم.

نمای ۱ یک بازیگر ساکن در سمت چپ تصویر، نیم رخ نسبت به دوربین و در نمای دور، دیده می شود. بازیگر دوم از راست قاب وارد می شود، طول پرده را طی می کند و روبروی بازیگر ساکن می ایستد. برش به ...

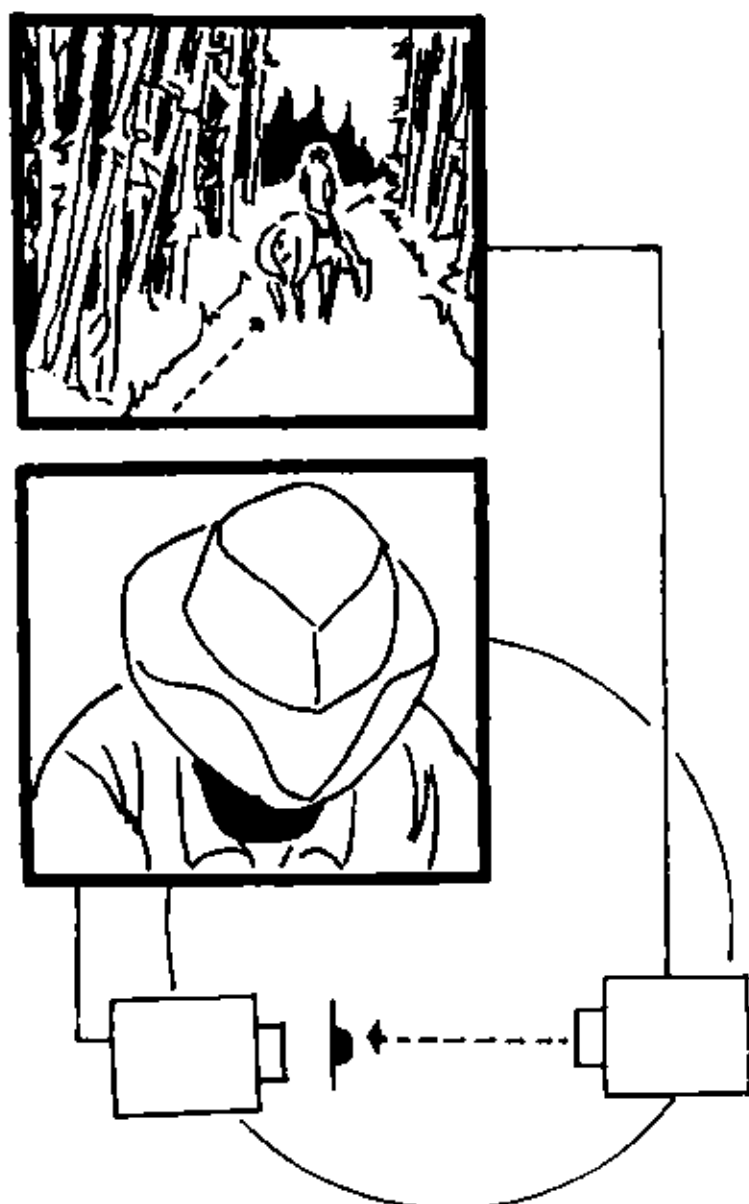
نمای ۲ یک نمای متوسط از هر دو بازیگر که از دید دوربین نیم رخ دیده می شوند.

برش پس از اتمام حرکت در نمای نخست صورت گرفت. نمای دوم نیز از روی همان محور بصری دوربین برداشت شده بود. موقعیت معکوس، یعنی وقتی نمای متوسط به عنوان نمای ۱ مورد استفاده قرار بگیرد و نمای دور به جای نمای ۲ به کار برود، حالت دیگری است که به ندرت به کار می رود. همان طور که اشاره شد، روش های پویاتر این نوع موقعیت ها در آینده، یعنی وقتی به «ورود به قاب و خروج از آن» می پردازیم، بررسی خواهند شد.

مورد ۷

گاهی بلافاصله پس از توقف بازیگر در نمای اول، یک نمای معکوس به کار برده می شود (شکل ۷).

در زاویه سرازیر، جاده خلوتی را می بینیم که در دو سوی آن درختان سر به فلک کشیده ای ردیف شده اند. مردی تنها سوار بر اسب به آرامی از ما فاصله



شکل ۷- در این مثال از زاویه معکوس استفاده شده تا به کمک برش بعد از حرکت دوربین، دو نما به هم پیوند شوند.

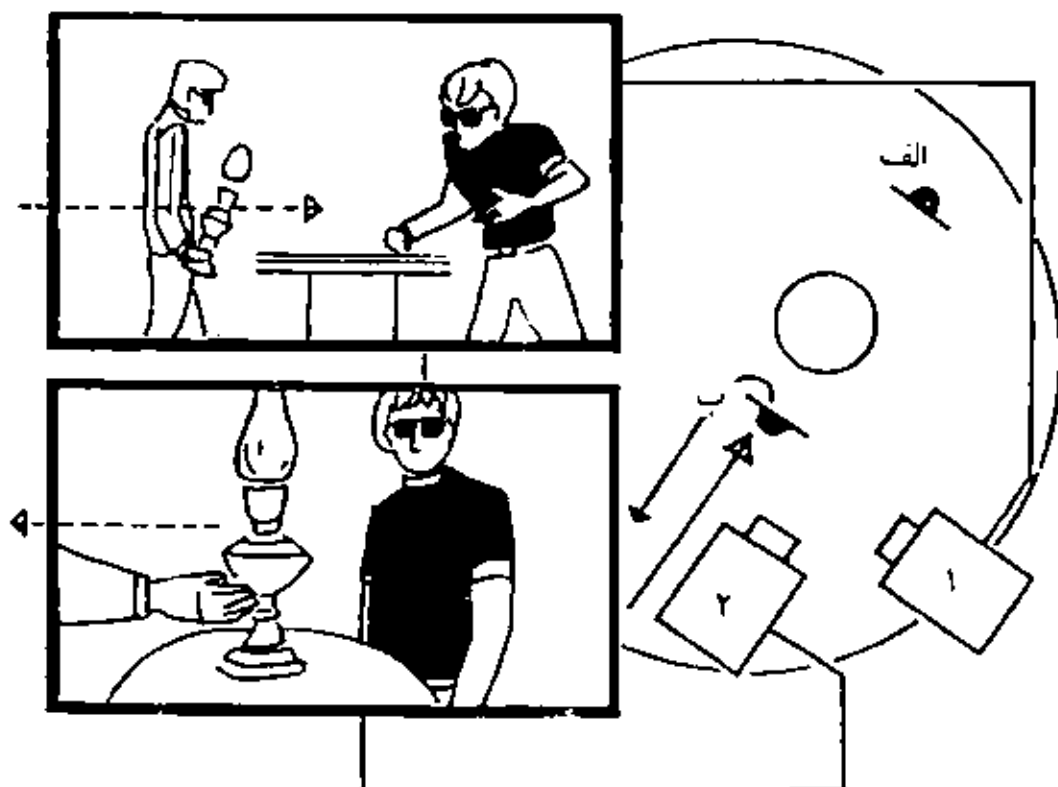
می گیرد. متوقف می شود. برش به:

نمای معکوس مرد که چشم هایش را بسته و سرش اندکی خم شده است. او روی زین به خواب رفته است.

مورد ۸

گاهی برش درست در لحظه مکث صورت می گیرد (شکل ۸).

در نمای اول بازیگر ب چراغ را روی میز می گذارد. دست او سه یا چهار فریم بی حرکت روی چراغ می ماند. برش.



شکل ۸- از مکث وسط یک حرکت تداومی می توان استفاده کرد تا به کمک تکنیک برش بعد از حرکت، دو نما را به هم پیوند داد.

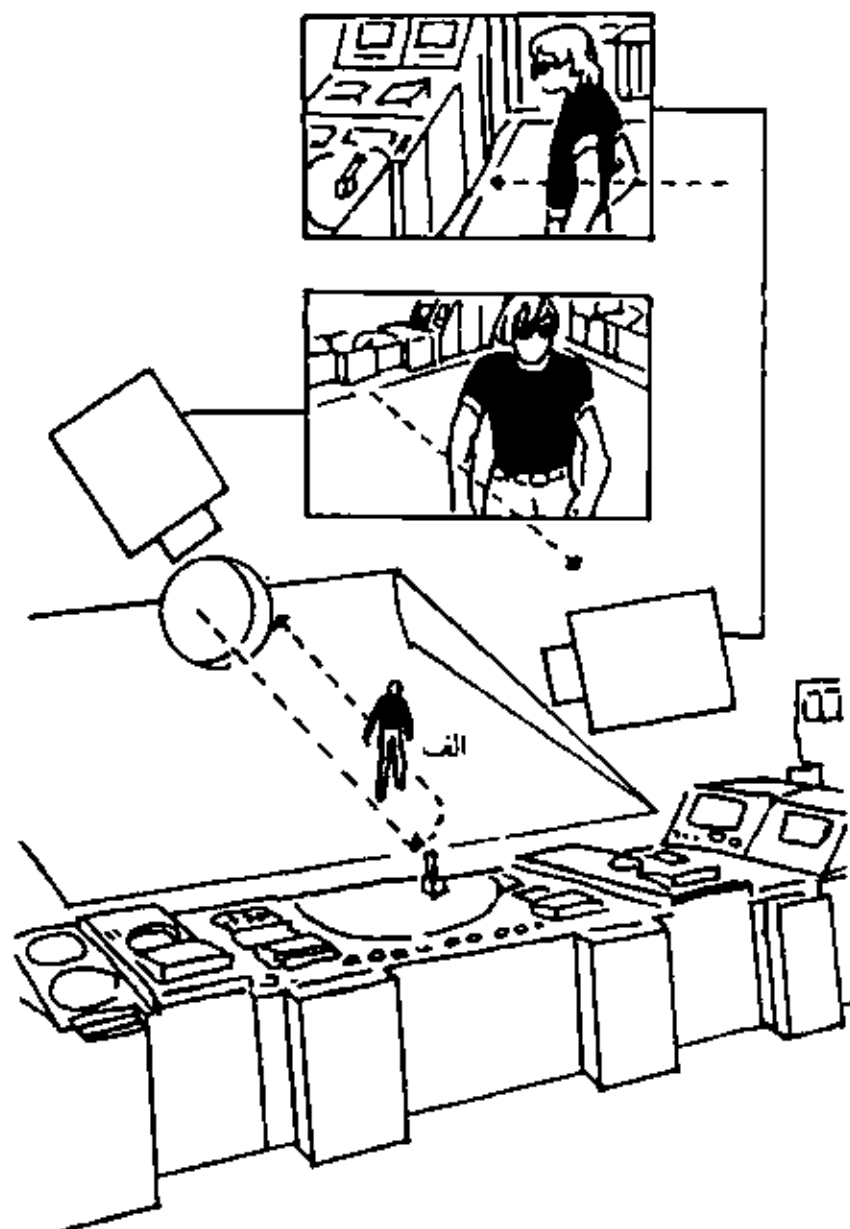
نمای جانبی. دست ب که در پیشزمینه است، از چپ پرده بیرون کشیده می شود. مکث وسط حرکت به این شکل مورد استفاده قرار می گیرد تا نما عوض شود و به سوژه اصلی نزدیک تر شویم. این مکث فرصتی در اختیار ما می گذارد تا برش پس از حرکت را ارائه کنیم.

اگر شرایط دراماتیک اقتضا کند، مکث انتهای نمای اول می تواند طولانی تر باشد، به شرطی که حرکت نمای دوم از اولین فریم شروع شود.

مورد ۹

با همین روش می توان حرکت راه رفتن بازیگر را پرداخت کرد. او به سوی تابلوی فرمان می رود، می ایستد و دکمه ای را فشار می دهد. یک لحظه بی حرکت می ماند. برش به نمای جانبی. بازیگر می چرخد و برمی گردد (شکل ۹).

مثال های قبل به موقعیت های ثابت دوربین، اما بازیگر متحرک می پرداختند. می توان این حالت را وارونه کرد.



شکل ۹- حرکت راه رفتن در دو جهت متضاد را می توان به همان روش مثال قبلی پرداخت کرد. به محض توقف شخص و پیش از چرخیدن وی، به نمای دوم می رویم که در آن بازیگر می چرخد و روی پرده تغییر مسیر می دهد. برش بعد از تکمیل اولین بخش حرکت صورت می گیرد و قبل از تغییر جهت یک مکث کوتاه می آید.

مورد ۱۰

بازیگر در پوزمینه نشسته است. دوربین از راست به چپ تراولینگ می کند و یک میز کنفرانس خالی را نشان می دهد. بازیگر نشسته را از قاب گذرگاه سرپوشیده ای می بینیم. دوربین به حرکت ادامه می دهد تا او را در وسط قاب می گیرد و بعد توقف می کند. سپس، روی همان محور بصری به نمای

نزدیک تری قطع می کنیم که مرد را در خواب نشان می دهد و روی صندلی اش تکان می خورد.



شکل ۱۰- در این جا دوربین حرکت همودی دارد. دوربین از روی بازیگر الف به بازیگر ب که در پسزمینه دیده می شود، تیلت می کند. به محض توقف دوربین قطع می کنیم به نمای نزدیک تری از بازیگر ب.

مورد ۱۱

این تکنیک شبیه پن دوربین است. دوربین از سوژه پسزمینه به بالا تیلت می کند تا پنجره باز ساختمان پسزمینه را که شخصی در قلاب آن دیده می شود، در مرکز پرده قرار دهد. برش به نمای نزدیک تری که از همان محور بصری برداشت شده است (شکل ۱۰).

اگرچه امکانات تکنیک «برش بعد از حرکت» تا حدودی محدود است، اما وقتی رویکردهای بصری ناموكد سوژه مدنظر باشد، بسیار مفید است. از آن جا که با این تکنیک پس از اتمام حرکت، برش می دهیم، تمایل ناخودآگاه تماشاگر را مبنی بر دیدن منظره ای نزدیک تر از سوژه ای که توجه را به خود جلب کرده، ارضاء می کنیم.

حرکت در چارچوب پرده

روش ارائه سینمایی حرکتی که به وسیله آن نماهای منفک به هم برش می شوند، نیروی حیاتبخش خاصی خلق می کند که مختص سینما است. این نیروی حیاتبخش ما را در عمل قادر می کند که همواره دیدگاه را حول یک شخصیت یا یک گروه تغییر دهیم. اگر بخواهیم دو «نمای کامل» از یک حرکت واحد را به یکدیگر قطع کنیم، اصل عام درستی به ما می گوید که یک سوم این حرکت باید در انتهای نمای اول (شروع حرکت) و دو سوم آن در شروع نمای دوم (پایان حرکت) قرار گیرد. این قاعده جزمی نیست، اما می تواند نقطه شروع خوبی باشد. قواعد جزمی خاصی که روزگاری بعضی نظریه پردازان سینمایی درباره موقعیت دوربین وضع کردند و معتقد بودند که نباید شکسته شود، به ایجاد سنت خاصی در فیلمسازی منجر شد که بعدها به علت خطا یا غیرعملی بودنش زیر پا گذاشته شد. اگر آدم بداند که چه قاعده ای را دارد زیر پا می گذارد و چرا چنین می کند، می تواند تمام قواعد را بشکند. در مسأله مورد بحث، فریم درستی که باید روی آن یک نما به نمای بعدی قطع شود، با قیاس بصری پیدا می شود. دو نما آن قدر کنار هم عقب جلو می شوند تا دو فریمی که از نظر جهت و حالت حرکت منطبق باشند، پیدا شوند و برش صورت گیرد. در اثر تمرین زیاد خود به خود «حس» می کنیم که نقطه برش کجاست.

البته ممکن است مقادیر حرکت در نوارهای فیلم فرق کند؛ به عبارتی کل حرکت در یکی از آنها ممکن است طولانی تر باشد، بخصوص اگر در دو نما [با اندازه] مختلف فیلمبرداری شده باشند.

بنابراین، سرعت حرکت در نماهایی که قرار است به هم قطع شوند، در حین فیلمبرداری باید مدنظر قرار گیرد.

با وجود این، اگر حرکت دو نما به خوبی بر هم منطبق نشود، ارجح آن است که سرعت حرکت در نمای دوم بیشتر باشد. بازسازی یک حرکت واقعی در دو یا سه یا چهار نما، کوتاه‌تر یا بلندتر از خود حرکت واقعی خواهد شد. مثلاً اگر اولی یک نمای کامل باشد و دومی یک نمای نزدیک، بخشی از حرکت می‌تواند در نمای دوم تکرار شود یا - در موردی دیگر - ممکن است بدون این که همواری انتقال از یک نما به نمای بعد از بین برود، چند فریم از حرکت در نمای دوم حذف شود. در حین عمل گاهی اولین برش به نظر نجسب می‌آید، زیرا حرکت نماها به درستی انطباق نیافته است. جدا کردن دو تکه نوار فیلم از هم و حذف چند فریم از یک یا از هر دو نما ضروری است تا انطباق بصری درست حاصل شود. پس از کمی تمرین پشت میز مونتاز، مهارت قضاوت درست نقطه برش را با یک نظر به دست خواهید آورد.

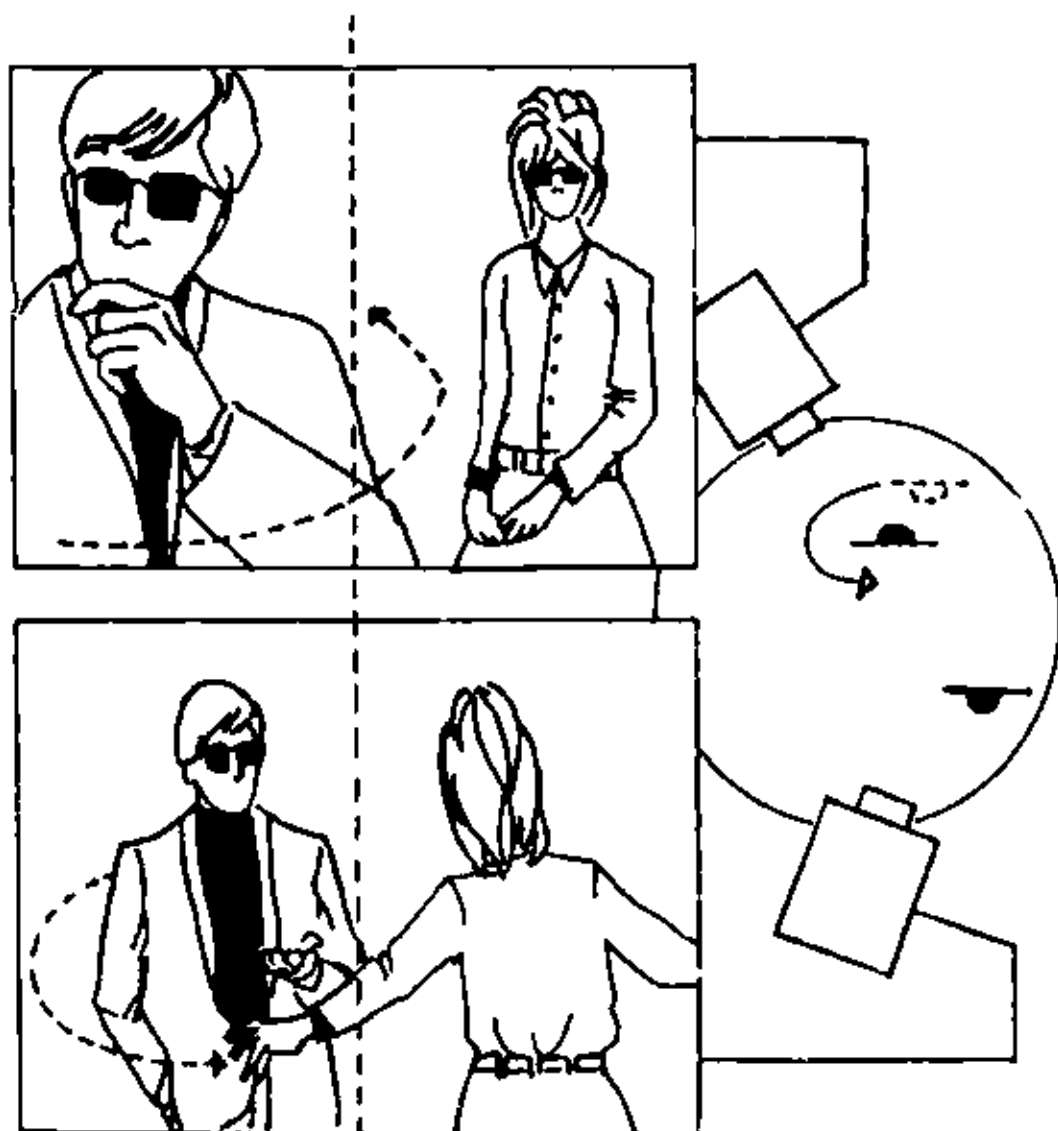
چرخش

شخصی که در نقطه ای ایستاده، نشسته یا دراز کشیده، حول محور بدنش به اندازه زاویه قائمه (۹۰ درجه)، نیم دایره (۱۸۰ درجه) یا دایره کامل (۳۶۰ درجه) می‌چرخد. حالت سوم حداقل جذابیت را برای برش روی حرکت دارد. تمام این حرکات چرخشی می‌توانند با سه حالت از پنج حالت مستر در اصل آرایش مثلثی دوربین پوشش داده شوند (صفحه ۶۱). بی درنگ درک می‌کنیم مجموعه زاویه‌های معکوس درونی یا یک زوج از موقعیت‌های موازی دوربین برای فیلمبرداری یک حرکت پیوسته و تداومی مناسب نیستند، زیرا به کمک این موقعیت‌های دوربین، پوشش غیرهماهنگی به حرکت داده می‌شود. اجازه دهید به حالت‌های مختلف دقت کنیم:

مورد ۱

یک زوج از نماهای معکوس بیرونی را می‌توان به کار برد تا حرکت

چرخشی یکی از بازیگران گروه را پوشش دهیم. در نمای اول هر دو بازیگر - یکی در پیشزمینه و دیگر عقب تر از او - رو به دوربین دارند. بازیگر جلویی می چرخد. حرکت چرخش وی در نمای دوم کامل می شود. هر دو بازیگر، در هر دو نما، جای خاص خود را روی پرده حفظ می کنند (شکل ۱).



شکل ۱ - فقط حرکت چرخشی یکی از بازیگران بین دو نما تقسیم می شود. هر دو بازیگر پهنه مخصوص خود را بر پرده حفظ می کنند. در این جا زاویه معکوس دوربین به کار گرفته می شود.

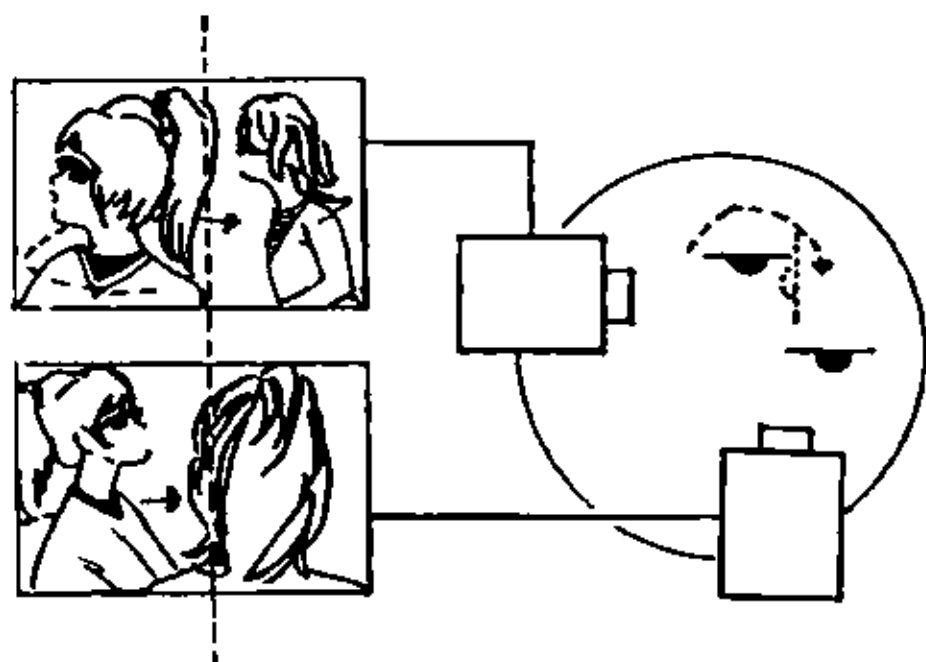
مورد ۲

مثال دوم ما چرخش ۹۰ درجه ای با پوشش قائم الزاویه دوربین است. شکل ۲ موقعیت های دوربین و ترکیب بندی نماها را نشان می دهد. فقط یکی از

بازیگران حرکت می کنند. روش کار به همان سهولتی است که در شکل می بینید.

مورد ۳

پیشروی روی یک محور بصری واحد یکی از متعارف ترین نوع کاربرد «برش روی حرکت» شخصیت در حال چرخش است. بازیگری که در برداشت اول در نمای متوسط دیده می شود، در یک سمت قاب دوربین به حالت



شکل ۲- موقعیت های قائم الزاویه دوربین برای پوشش دادن به این حرکت چرخشی به کار می رود.

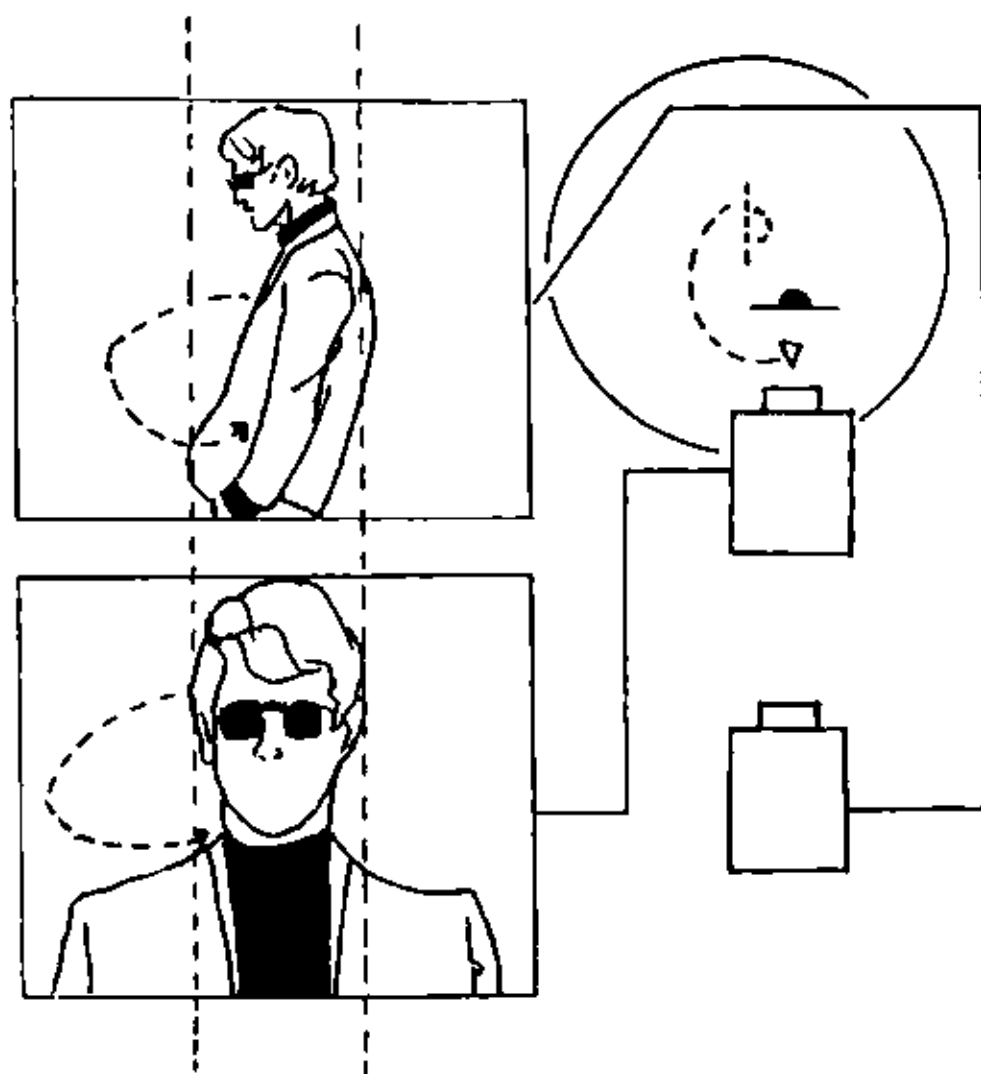
نیمرخ قرار دارد. سپس سرش را به طرف ما می چرخاند. برش به نمای نزدیکی که در آن بازیگر حرکت چرخشی خود را به پایان می برد. اکنون او رو به دوربین دارد. هر دو برداشت دارای یک محور بصری واحدند و بازیگر در هر دو نما در پهنه واحدی از پرده قرار دارد؛ یا در مرکز تصویر است یا در ثلث سمت راست یا در ثلث سمت چپ. شکل ۳ ساده ترین شیوه ممکن را نشان می دهد.

مورد ۴

کاهش تعداد گروه به یک بازیگر یا ازدیاد آن به چند بازیگر در شروع نمای دوم که بخشی از حرکت تطبیقی را در بر می گیرد، حالت بعدی است. چند مثال

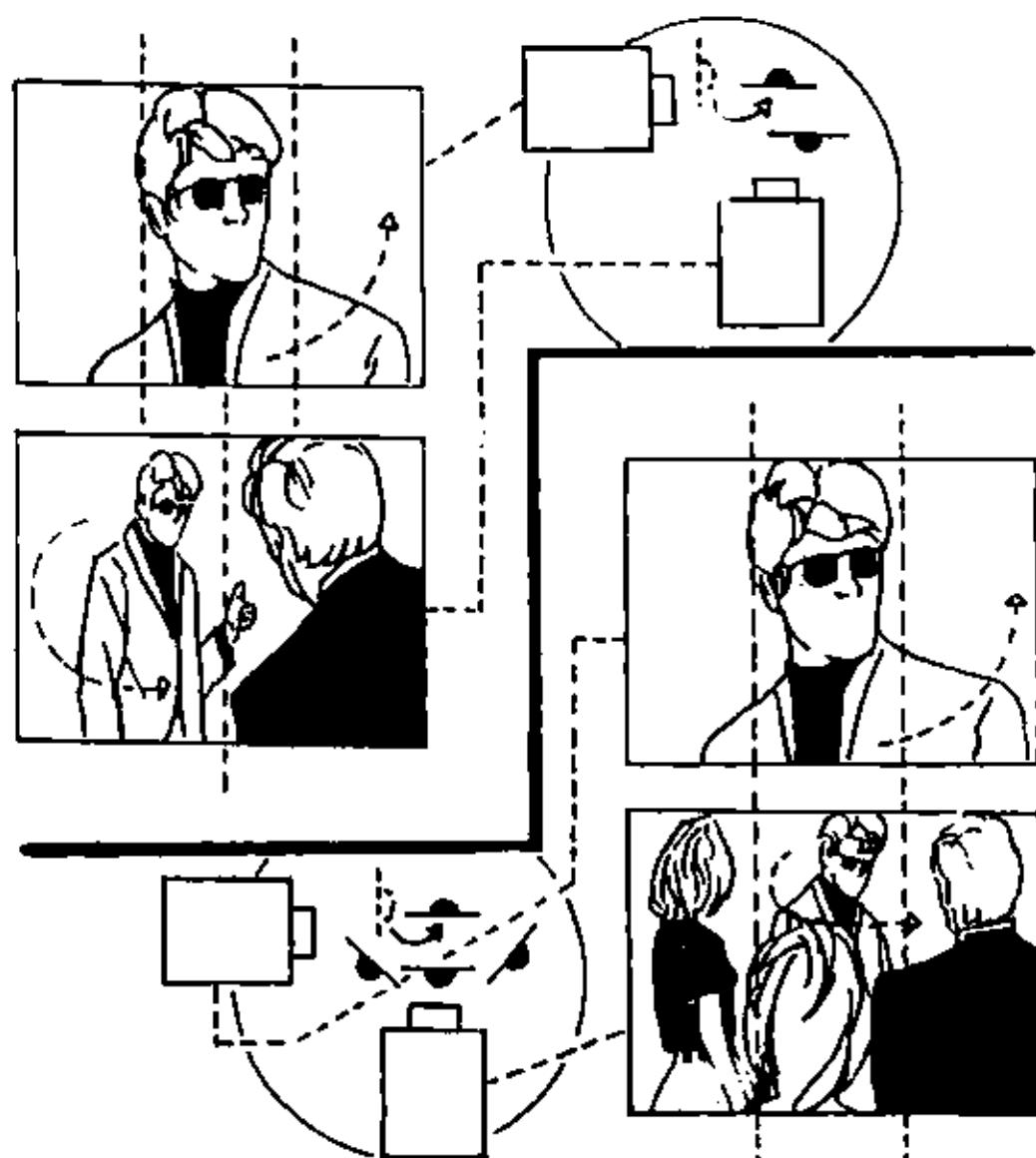
ایده پرداخت های گوناگون قابل اجرا را به دست می دهد.

استفاده از زاویه قائمه دو رویکرد را در نمای دوم امکان پذیر می کند. در نمای اول، بازیگر مسلط تنهاست و روبه دوربین دارد. وقتی ۹۰ درجه می چرخد، به نمای بعدی که با اولی زاویه قائمه تشکیل می دهد، برش می دهیم. بازیگر اصلی یا در مرکز پرده است یا در یکی از دو طرف آن. اگر



شکل ۳- در این جا برای پوشش دادن به حرکت چرخشی از یک محور بصری واحد استفاده شده است.

بازیگر اصلی در پهنه کناری پرده قرار گرفته باشد، بقیه پرده با بازیگرانی که در نمای جدید ارائه می شوند، پر می شود. شکل ۴ هر دو رویکرد را نشان می دهد.



شکل ۴- در این جا دو روش برای برداشت نمای دوم نشان داده شده است. پهنه نمای دوم گسترش یافته تا یک یا چند بازیگر دیگر را دربر گیرد. بازیگر اصلی می چرخد و به وسیله موقعیت قائم الزاویه دوربین پوشش داده می شود.

مورد ۵

همین اصل وقتی دوربین روی محور بصری مشترك به پیش رود یا عقب نشینی کند و گروه انبساط یا انقباض یابد، در حالی که حرکت چرخشی یکی از بازیگران به کار برده می شود تا عده ای از بازیگران از نما حذف شوند یا عده دیگری نیز که در اطراف بازیگر اصلی هستند، به قاب بیایند، به قوت خود باقی است (شکل ۵).

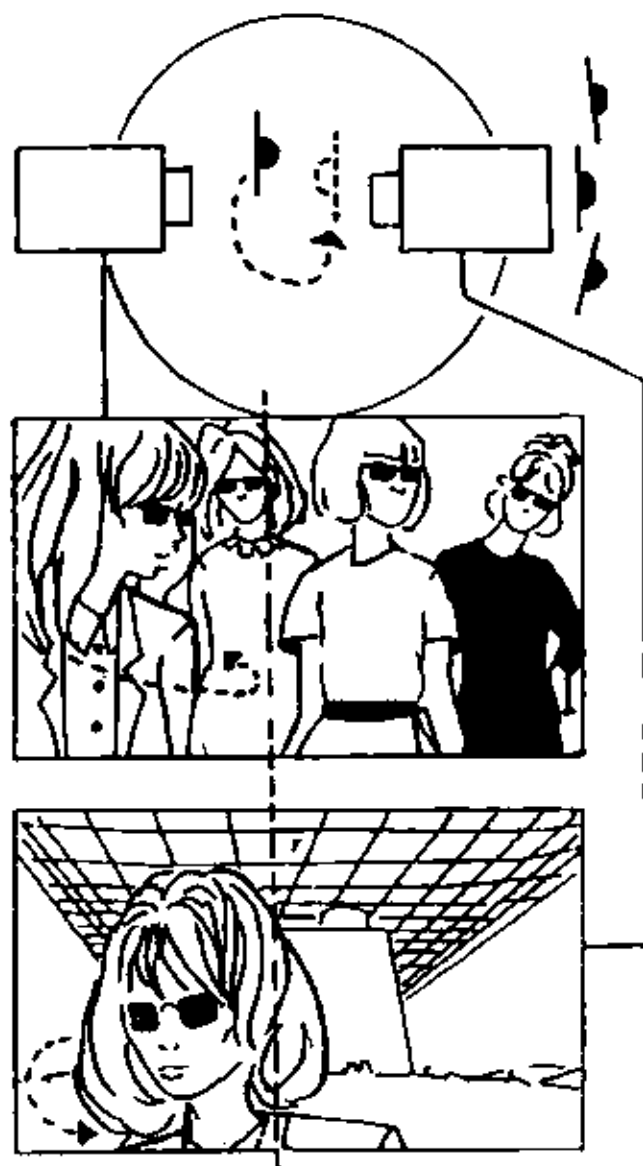
مورد ۶



شکل ۵- در این جا با استفاده از پیشروی دورین به سوی بازیگر در حال چرخش، گروه از دو نفر به یک نفر کاهش می یابد. تأکید روی زن و چرخش وی است.

اگر ترکیبی از زاویه های معکوس درونی و بیرونی به کار رود، همان نتیجه افزایش یا کاهش تعداد گروه بر پرده به دست می آید (شکل ۶).

مثال هایی که نا این جازده شد، درباره گروه چند نفره ای بود که روی زمین مستقر شده اند. در صورتی که اعضای گروه سوار یک وسیله نقلیه متحرک باشند، حرکت چرخشی بازیگر، مقدم بر حرکت پس زمینه است. اگر برداشت نمای دوم از روی محور بصری نمای قبلی انجام شود، حرکت پس زمینه همواره در همان جهت قبلی خواهد بود. اما اگر ترکیب زاویه معکوس به کار رود، حرکت در پس زمینه در دو

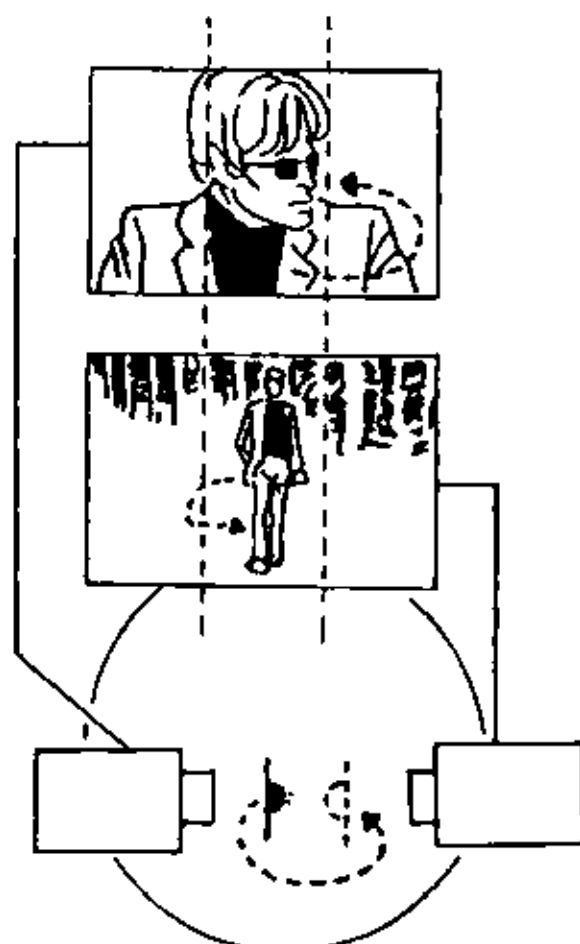


شکل ۶- در این مثال از زاویه معکوس درونی و بیرونی پیرامون بازیگر در حال چرخش استفاده شده است تا بازیگر اصلی موکد شود.

جهت متضاد خواهد بود. اگر موقعیت‌های قائم‌الزاویه دوربین به کار برود، یکی از موقعیت‌های دوربین حرکت پس‌زمینه را ثبت می‌کند، در حالی که دیگری احتمالاً حرکت پس‌زمینه را با مانعی می‌پوشاند. اگر پس‌زمینه قابل رویت باشد، حرکت سوژه پس‌زمینه، جهتی خنثی یعنی رو به دوربین یا رو به عمق خواهد داشت.

در تمام این حالات، حرکت پیش‌زمینه حرکت غالب به شمار می‌رود و در هر دو نما باید به دقت انطباق داده شود.

گاهی در یک حرکت تداومی واحد احساس تضاد جهت در دو قسمت رخ می‌نماید. این اتفاق وقتی می‌افتد که چرخش 180° درجه‌ای یک بازیگر با یک زوج زاویه معکوس بیرونی از دو سوی زاویه 180° درجه در بر گرفته شود (شکل ۷).



شکل ۷- احساس تضاد جهت وقتی به دست می‌آید که بازیگر در حال چرخش طوری نشان داده شود که از دو موقعیت معکوس بیرونی دوربین نشان داده شود.

نمای ۱ بازیگر در نمای نزدیک رو به دوربین دارد. حرکت را با چرخش چهره آغاز می‌کند و وقتی پشت به ما کرد، آن را پایان می‌دهد.

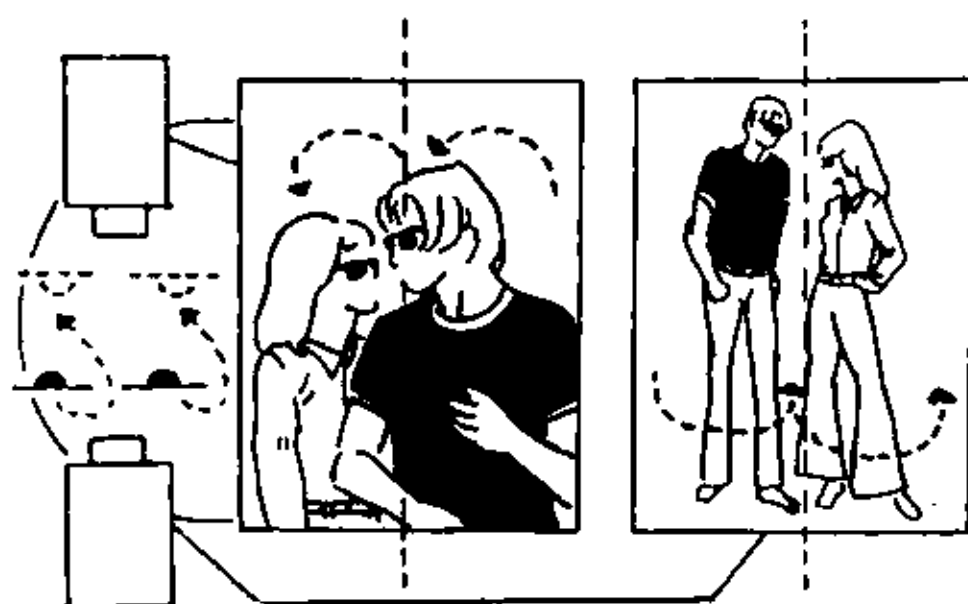
نمای ۲ نمای کامل معکوس. بازیگر پشت به ما در مرکز تصویر است و سپس به طرف دوربین می‌چرخد و توقف می‌کند.

هنگام تدوین این دو نما، نیمه اول حرکت چرخشی از اولین نما و نیمه

تکمیلی آن از دومین نما استفاده می کند. در نمای اول بازیگر از مرکز تصویر به یک سمت می چرخد و در نمای دوم از سمت متضاد به سوی مرکز تصویر حرکت می کند. دو جهت متضاد گیج کننده نیست، زیرا حرکت چرخشی بازیگر برایمان مشخص است. او حرکت را شروع می کند و در حالتی تمام می کند که رو به ما دارد. چرخش های ناگهانی اغلب به همین طریق پوشش داده می شوند.

مورد ۸

یک حرکت ناگهانی دو نفره را می توان به همین روش پوشش داد. هر دو بازیگر حرکت رو برگرداندن از ما را با هم و به این نحو شروع می کنند: در نمای اول از مرکز به یک سمت پرده می چرخند و در نمای دوم چرخش را از سمت های متضاد پرده به سوی مرکز تمام می کنند (شکل ۸).



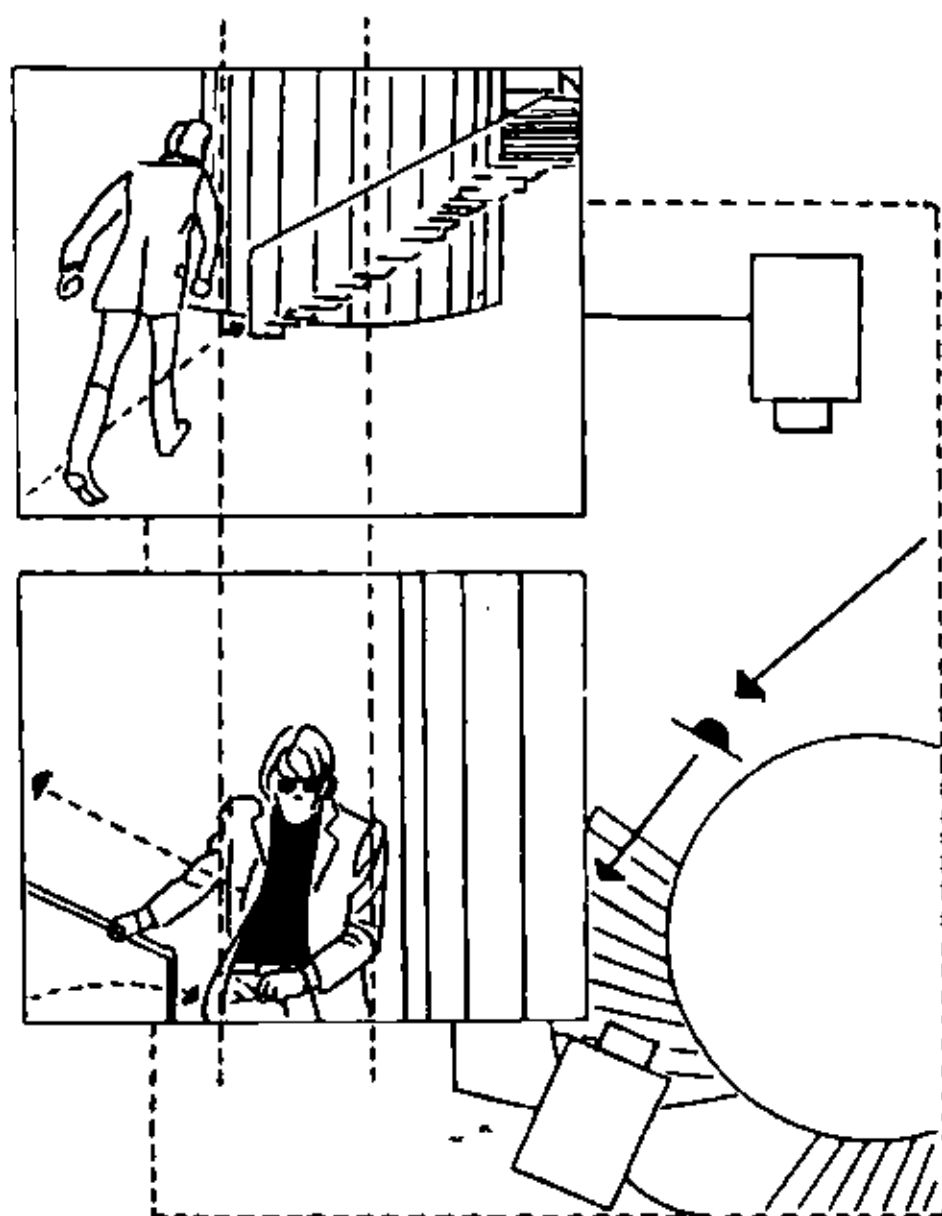
شکل ۸- اگر دو بازیگری که به طور همزمان برمی گردند، از دو موقعیت معکوس بیرونی فیلمبرداری شوند، در نمای دوم ناگهان جا عوض می کنند.

با به کارگیری زاویه های معکوس بیروسی دوربین، جای بازیگران ناگهان روی پرده عوض می شود.

مورد ۹

اگر بازیگر در حال راه رفتن بچرخد، مسیر حرکت وی منحنی خواهد بود. در این حالت اگر بخواهیم تغییر جهت را موکد سازیم، می توانیم یک زوج از موقعیت های معکوس بیرونی یا موقعیت های قائم الزاویه دورین را به کار بریم.

مانه تنها باید روی کنش بازیگر قطع کنیم، بلکه در هر دو نما باید بازیگر را در یک پهنه واحد تصویر نگه داریم. شکل ۹ مثالی را نشان می دهد که از زاویه های معکوس بیرونی استفاده می کند.



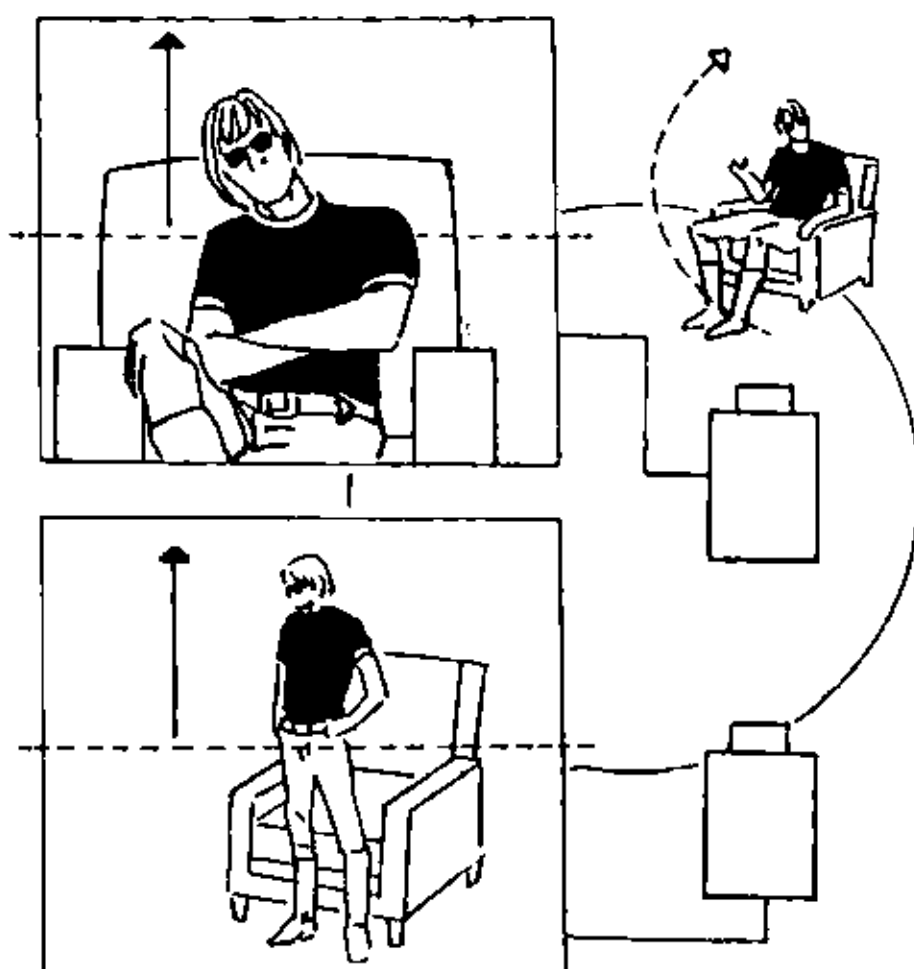
شکل ۹- وقتی حرکت چرخشی یک بازیگر بین دو نما تقسیم می شود، باید در پهنه واحدی از تصویر رخ دهد.

برخاستن

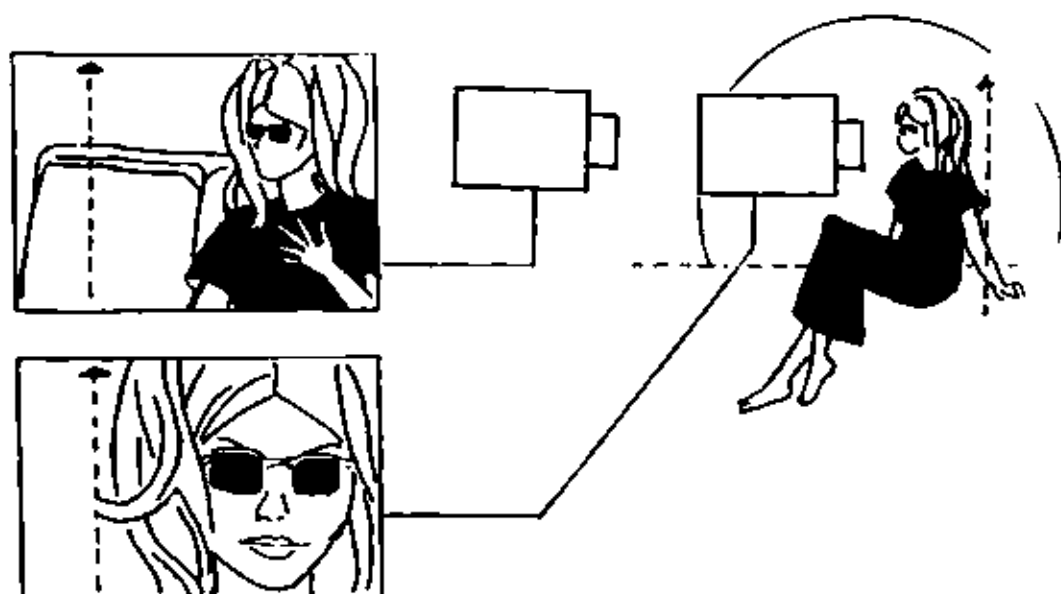
این یک حرکت عمودی است. اهمیت ندارد که با چه ترکیبی از برداشت‌ها حرکت برخاستن را ضبط می‌کنیم (پیشروی روی یک محور بصری واحد، نماهای معکوس بیرونی یا زاویه‌های قائمه). این حرکت همیشه جهت صعودی ثابتی دارد.

مورد ۱۰

اگر مایل باشیم این حرکت را در چارچوب پرده حفظ کنیم، بهتر است از یک نمای متوسط به یک نمای کامل یا به یک نمای نزدیک برش دهیم. در شکل ۱۰ حرکت برخاستن که از نمای متوسط شروع می‌شود و به نمای کامل پایان می‌یابد، نشان داده شده است. هر دو نما محور بصری مشترکی دارند.



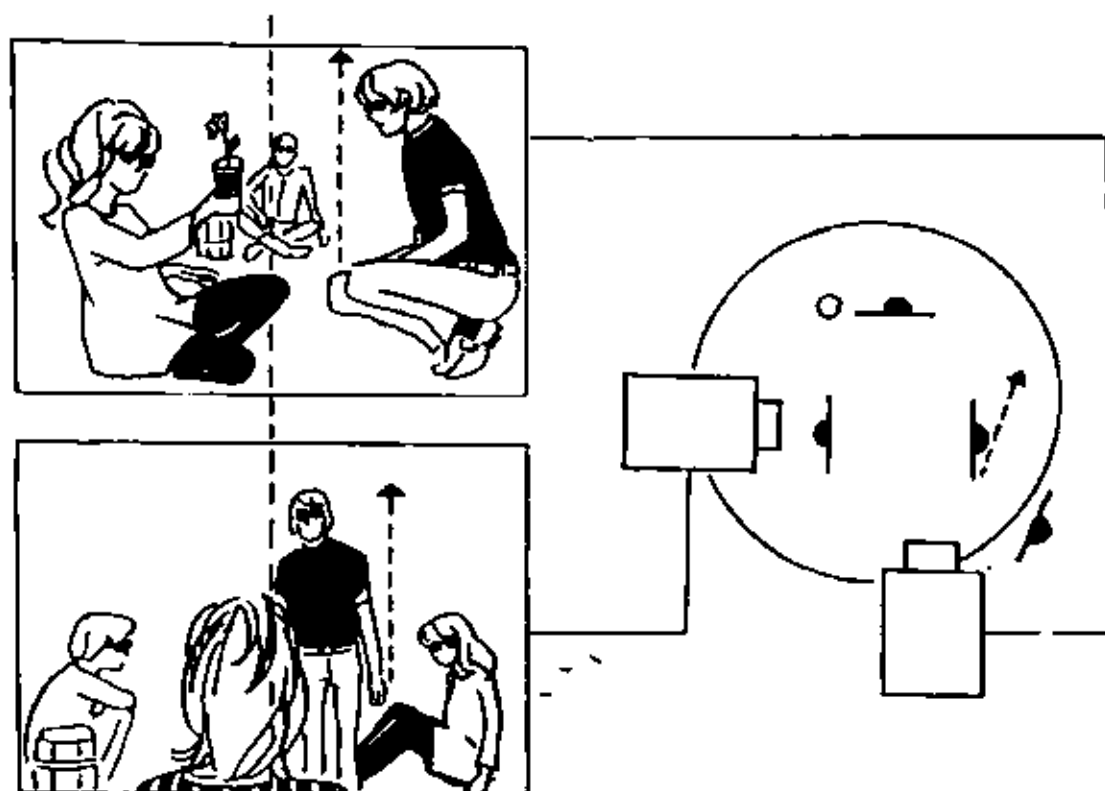
شکل ۱۰ - یک محور بصری مشترک که دوربین برای برداشت نمای دوم از روی آن پس می‌کشد، به کار رفته است تا عمل برخاستن بازیگر نشان داده شود.



شکل ۱۱- برای هر دو نما از یک محور بصری واحد استفاده شده است. اما در این مثال موقعیت دوم دوربین به سوژه نزدیک تر است.

مورد ۱۱

در این حالت، حرکت در نمای متوسط شروع می شود و در نمای نزدیک (از همان سوژه) پایان می یابد. در این جا نیز نمای دوم همان محور بصری نمای اول را دارد که در آن حرکت شروع شده بود (شکل ۱۱).



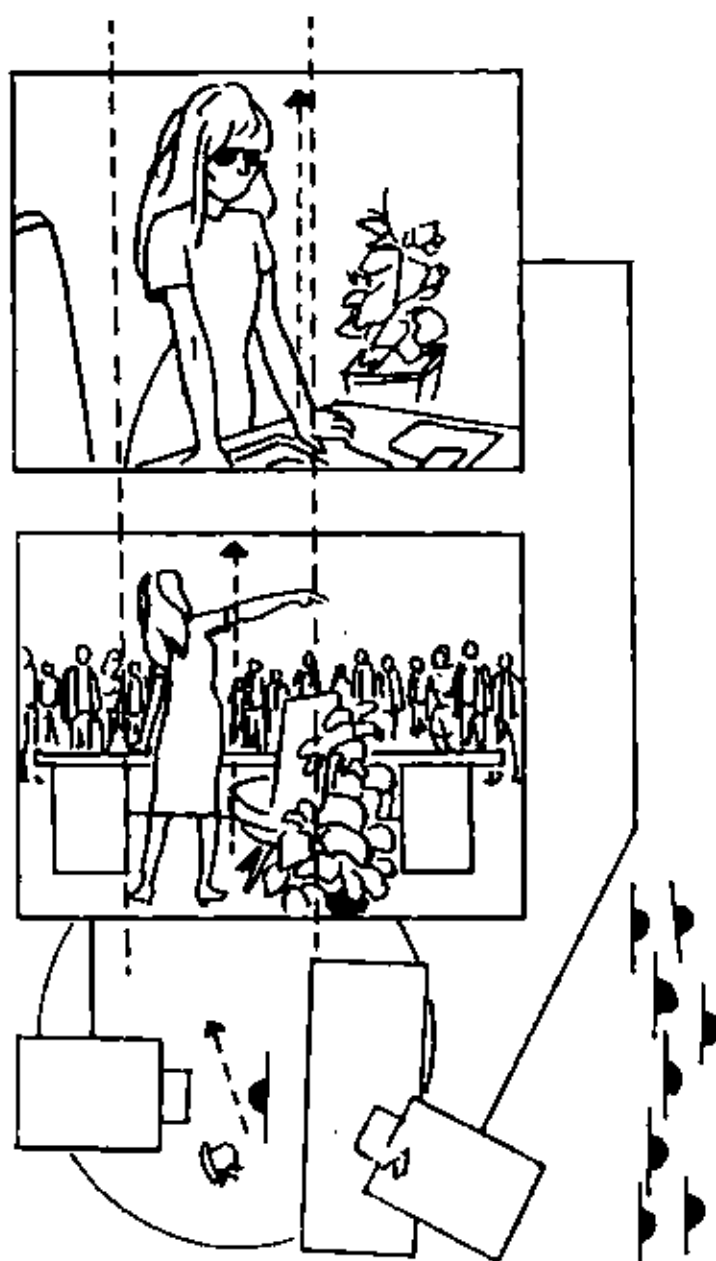
شکل ۱۲- آرایش قائم الزاویه دوربین به کار رفته تا بر خامتن بازیگر اصلی پوشش داده شود.

مورد ۱۲

در این جا موقعیت های قائم الزاویه دوربین حرکت صعودی بازیگر در حال برخاستن را ثبت می کنند (شکل ۱۲).

مورد ۱۳

اگر ترکیبی از زاویه های معکوس بیرونی و درونی به حرکت برخاستن در محدوده تصویر پردازد (شکل ۱۳)، تضاد تعداد را فراهم می کند (صفحه ۸۲).



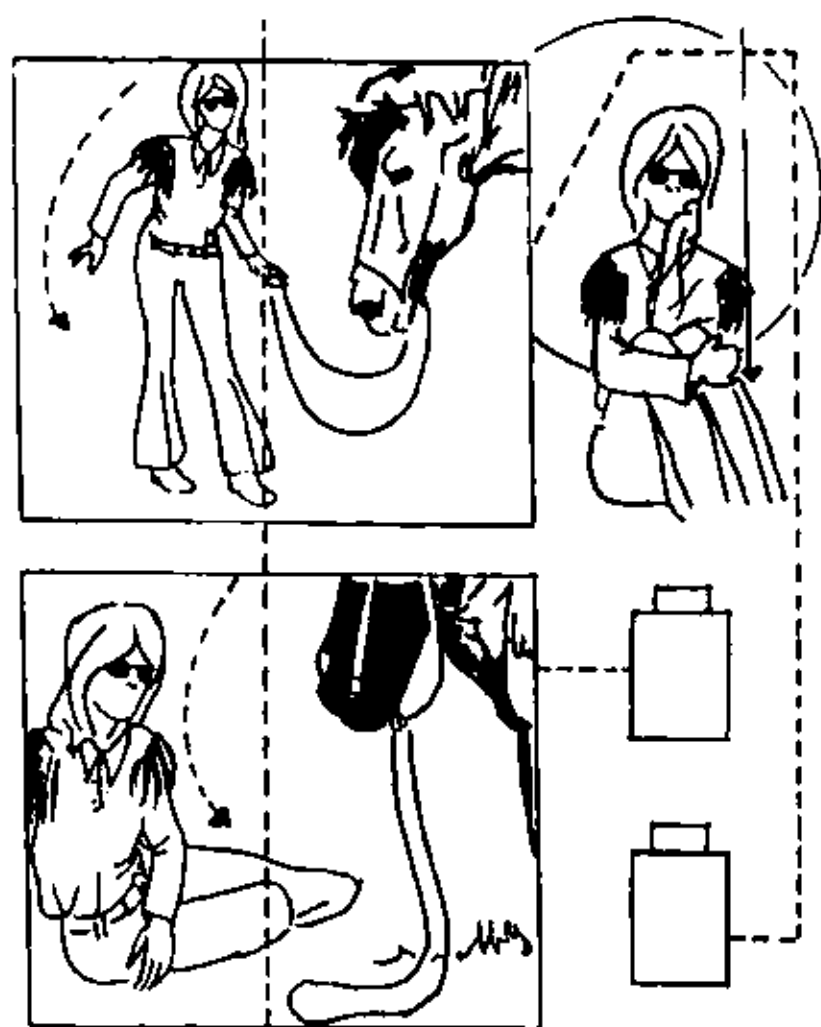
شکل ۱۳- در این مثال از زاویه معکوس درونی و بیرونی در پیرامون بازیگر در حال برخاستن استفاده شده است.

نشستن و افتادن

دربرگیری کامل حرکات نشستن و افتادنی که باید در دو قسمت فیلمبرداری شوند، بابه کارگیری جهت واحدی برای هر دو قسمت حرکت-یا غیرمتعارف تر با دو جهت مخالف-امکان پذیر است.

مورد ۱۴

اگر جاهای دوربین در هر دو قسمت حرکت روی محور بصری مشترکی باشند- در هر دو نما- حرکت نشستن بازیگر در پهنه واحدی از پرده می تواند انجام شود. در نمای اول بازیگر شروع به نشستن می کند و در نمای دوم، بدون این که چارچوب پرده را ترك کند، حرکت را به اتمام می رساند (شکل ۱۴). در



شکل ۱۴- در این جا برای پوشش دادن به حرکت نزولی شخصیت از محور بصری مشترك استفاده شده است.

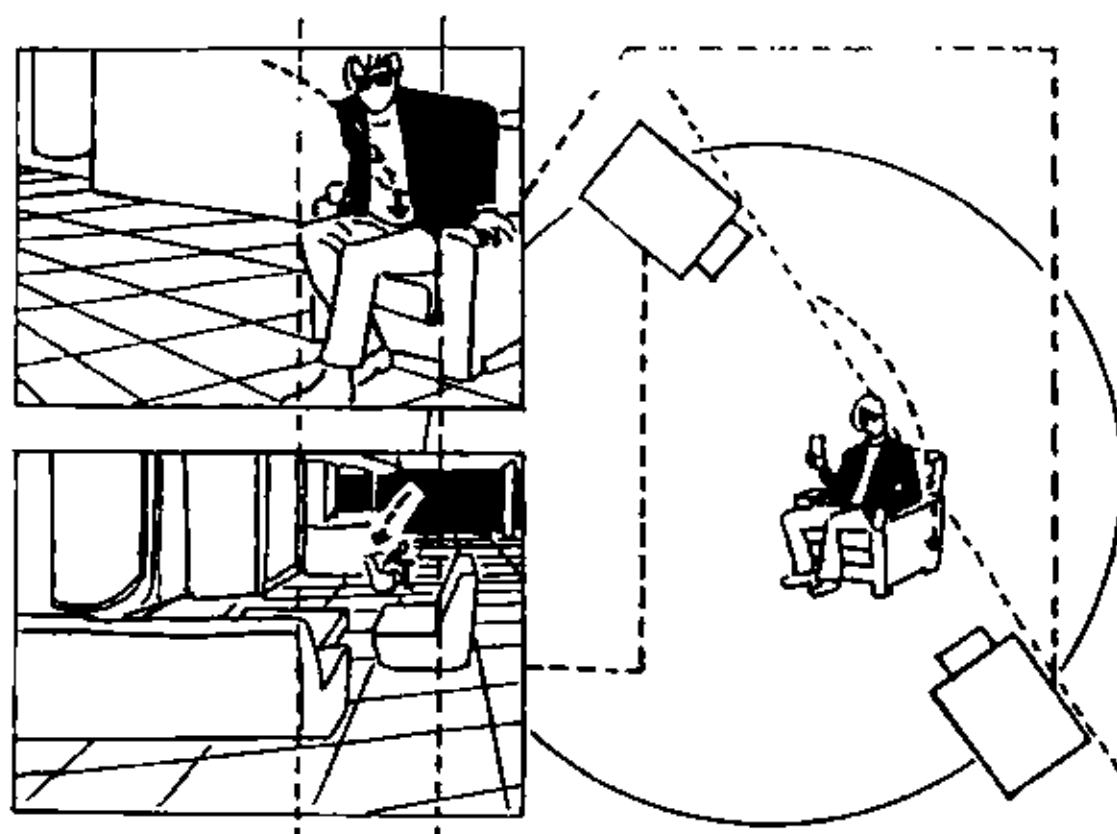
این حالت می‌توانیم از نمای کامل به نمای متوسط - یا برعکس - قطع کنیم.

مورد ۱۵

حرکت نشستن تنها بازیگر صحنه که از دو زاویه معکوس بیرونی ثبت شود، روی پرده مثل دو حرکت قوسی شکل متضاد به نظر می‌رسد. برای نشستن، به علت فرم خاص بدن انسان، اسکلت بدن به حالت انحنا درمی‌آید و با طی کردن مسیر منحنی می‌نشیند.

از آن جا که حالت بدن بازیگر در این دو نما (ی معکوس) نیمرخ است، تضاد جهت حاصل می‌شود.

شکل ۱۵ حرکت نشستن را نشان می‌دهد که با تعامیل (حرکت) به راست آغاز می‌شود و با تعامیل به چپ در نمای معکوس بعدی کامل می‌گردد. برای همواری تدوین، حرکت باید در پهنه واحدی از پرده انجام شود، حتی اگر - مثل



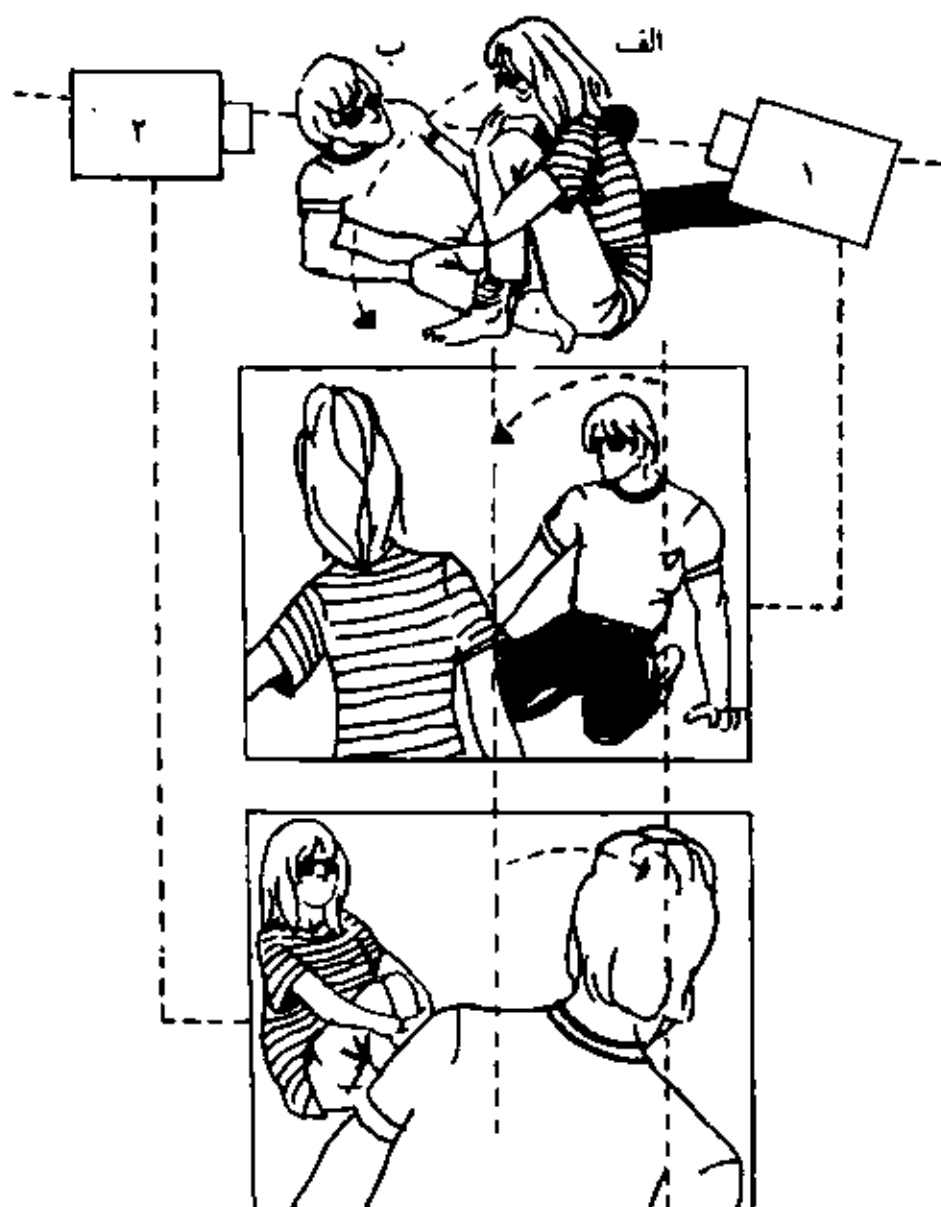
شکل ۱۵ - آرایش زاویه معکوس دوربین، نشستن بازیگر را نشان می‌دهد. احساس تضاد جهت حرکت‌های نزولی (نیمه اول متعادل به راست و نیمه دوم متعادل به چپ) با این روش حاصل می‌شود.

این شکل- یکی از نماها متوسط و نمای معکوس بعدی، نمای دور باشد.

مورد ۱۶

حرکت افتادن به نحوی که بازیگر از کمر خم شود، تابع همین قاعده متضاد جهت در دو پاره تقسیم شده یک حرکت تداومی است.

مثال شکل ۱۶ از زاویه معکوس بیرونی استفاده می کند و فقط یکی از بازیگران در حال حرکت است.



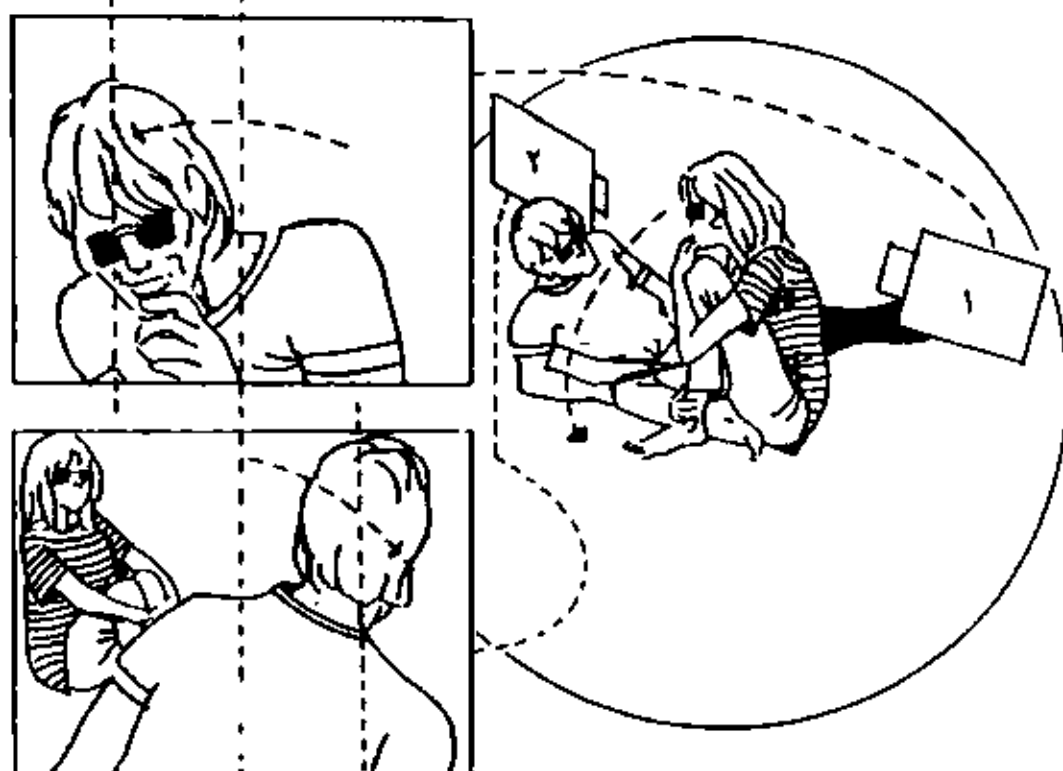
شکل ۱۶- با تغییر نما، بازیگری که در سمت راست پرده در حال افتادن است، حس تضاد جهت حرکت را ایجاد می کند. او در نمای اول از سمت راست به مرکز و در دومی از مرکز به سمت راست حرکت می کند.

- نمای ۱ ب می خواهد روی آرنج راست تکیه دهد. به محض افتادن، بدنش از سمت راست، به طرف مرکز پرده حرکت می کند.
- نمای ۲ ب افتادنش را در نمای معکوس تمام می کند، اما اکنون از مرکز به راست حرکت می کند.

در این دو نما بازیگری که در حال افتادن است، دو جهت متضاد برای حرکت خویش دارد، اما همواره در یک پهنه واحد تصویر حرکت می کند. قسمت دوم حرکت، قسمتی که در نمای اول به نمایش درآمده را کامل می کند. در هر دو نما بازیگر پهنه تصویری خاص خود را روی پرده حفظ می کند.

مورد ۱۷

ترکیب موقعیت های معکوس درونی و بیرونی دوربین، پیرامون بازیگر در حال افتادن، حس های متضادی از حرکت در نواحی مختلف پرده به دست می دهد. شکل ۱۷ نشان می دهد بازیگری که در نمای ۱ (نمای معکوس

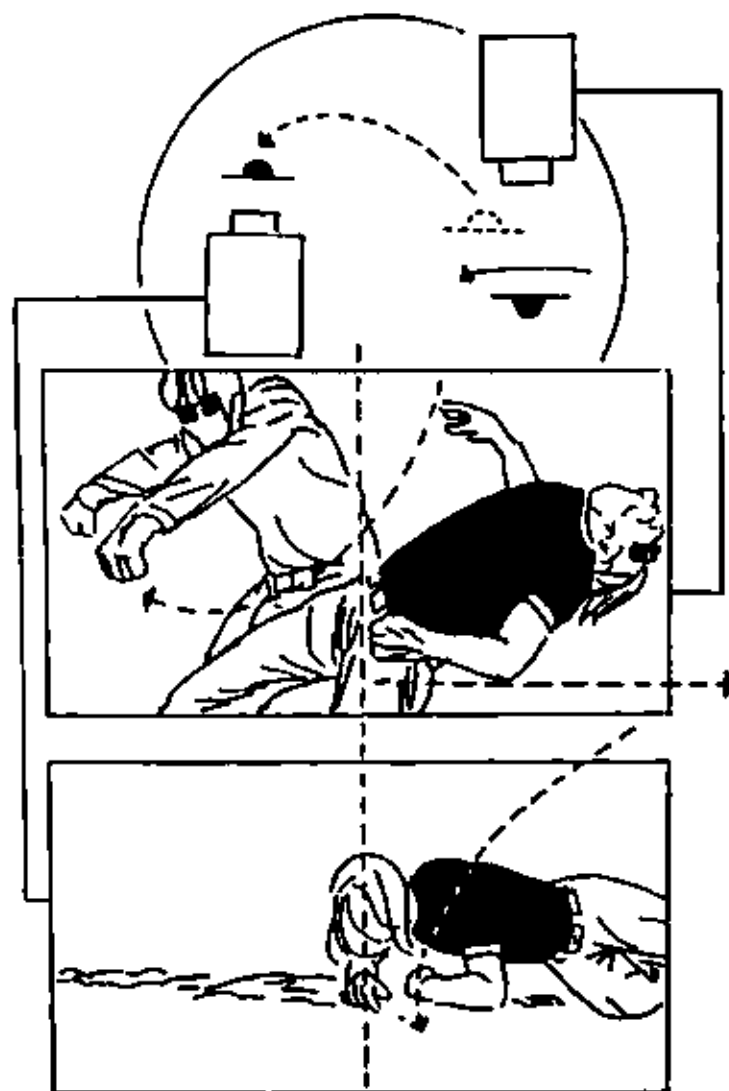


شکل ۱۷ - در این مثال تضاد جهت یک حرکت پیوسته، مورد تأکید است، زیرا بازیگر ب در نمای اول از مرکز به چپ حرکت می کند و در نمای دوم از مرکز به راست خم می شود.

درونی) به چپ می افتد، از مرکز به سمت چپ پرده حرکت می کند. اما حرکتش را در نمای ۲ (معکوس بیرونی) در حالی کامل می کند که از مرکز به سمت راست حرکت می کند. در نمای ۱ روی او به طرف ماست، اما در نمای ۲ پشت به دوربین (ما) دارد. این امر وجود جهت های متضاد را توجیه می کند.

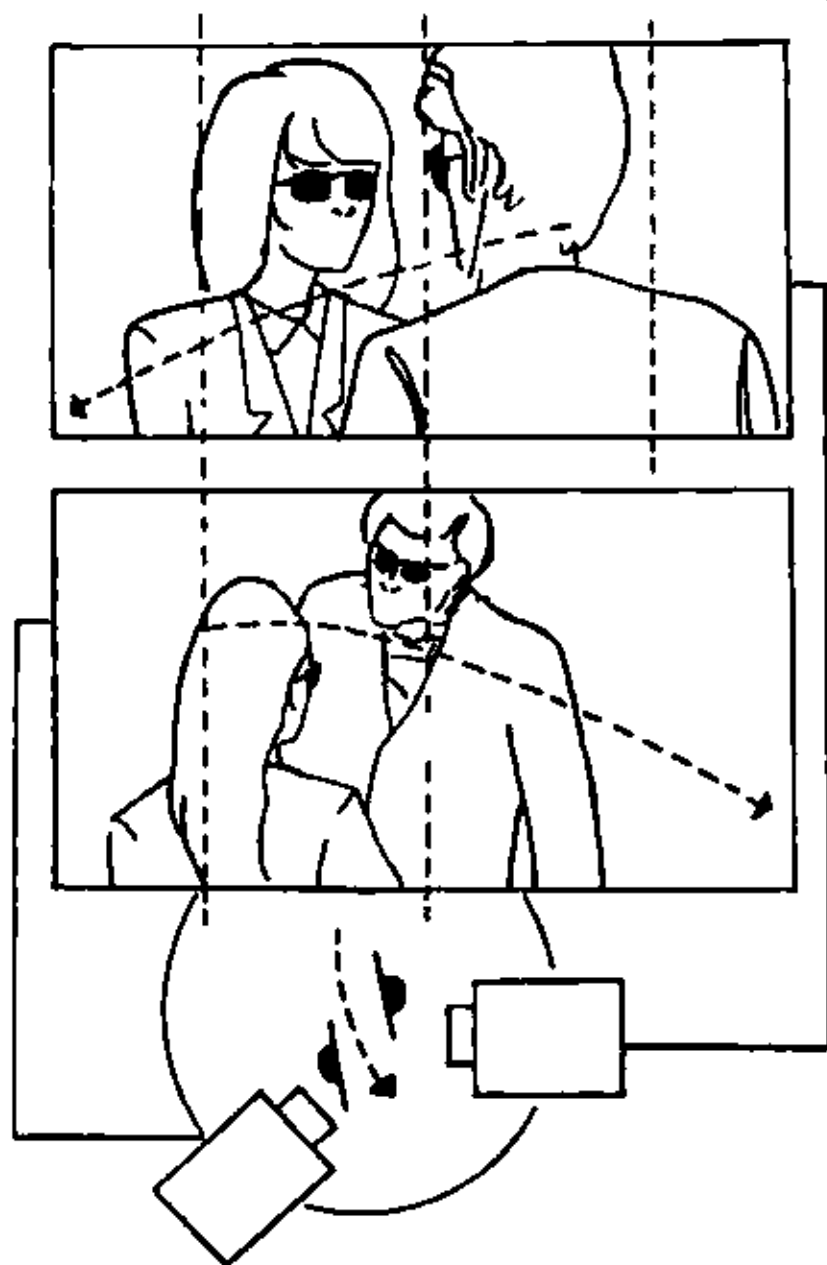
مورد ۱۸

در دو نمونه قبل، از تمام رخ بازیگر متحرک به منظره ای از پشت سر وی برش دادیم. در روش برعکس، موقعیت های بیرونی و درونی را می توان به کار برد. دو جهت متضاد حرکت در ناحیه واحدی از پرده حاصل می شود. شکل ۱۸ بازیگری را در حال ضربه زدن به بازیگر دیگر نشان می دهد. بازیگر دوم در



شکل ۱۸ - با استفاده از یک زاویه معکوس درونی و یک زاویه معکوس بیرونی دو جهت متضاد برای یک حرکت پیوسته به دست می آید.

طول پرده هل داده می شود. این نما از یک زاویه معکوس بیرونی گرفته می شود. افتادن بازیگر با استفاده از یک موقعیت درونی دوربین کامل می شود. موقعیت معکوس بیرونی دوربین همسطح (چشم) بازیگر است. اما نمای زاویه معکوس درونی با زاویه سربالا انتهای حرکت افتادن بازیگر را نشان می دهد.



شکل ۱۹- وقتی هر دو بازیگر با یکدیگر به یک سمت حرکت کرده و خم می شوند، پوشش زاویه معکوس دوربین تضاد جهت حرکت بر پرده را خلق می کند.

مورد ۱۹

گاهی هر دو بازیگر با یکدیگر حرکت کرده، به یک سمت می افتند. کل این

حرکت به دو قسمت تقسیم می شود و جهت حرکت بازیگران در دو نمای زاویه معکوس بیرونی عکس یکدیگر خواهد بود. دو بازیگر به عنوان مجموعه واحدی حرکت می کنند و در دو نما جای هر یک از آنها در پهنه خاصی از تصویر حفظ خواهد شد. حدود یک سوم حرکت در نمای اول و بقیه در نمای دوم دیده می شود (شکل ۱۹).

مورد ۲۰

در دو مثال قبل هر بازیگر در ناحیه خاصی از پرده می ماند، اما مثال زیر حالت دیگری را نشان می دهد: حرکت بازیگر متحرک در نمای اول از یک سمت پرده به مرکز پرده است. در نمای دوم با حرکت از سمت دیگر پرده به مرکز، این حرکت تکمیل می شود (شکل ۲۰).

نمای ۱ دو بازیگر الف و ب پشت به ما نشسته اند. الف به طرف ب خم می شود. او از چپ پرده به مرکز آن حرکت می کند.

نمای ۲ نمای معکوس بیرونی. بازیگر الف به طرف ب حرکت می کند. الف حرکتش را با خم شدن از راست به مرکز پرده کامل می کند.

نمای اول نمای دور دو بازیگر بود و نمای دوم نمای نزدیک آن دو که رو به دوربین دارند.

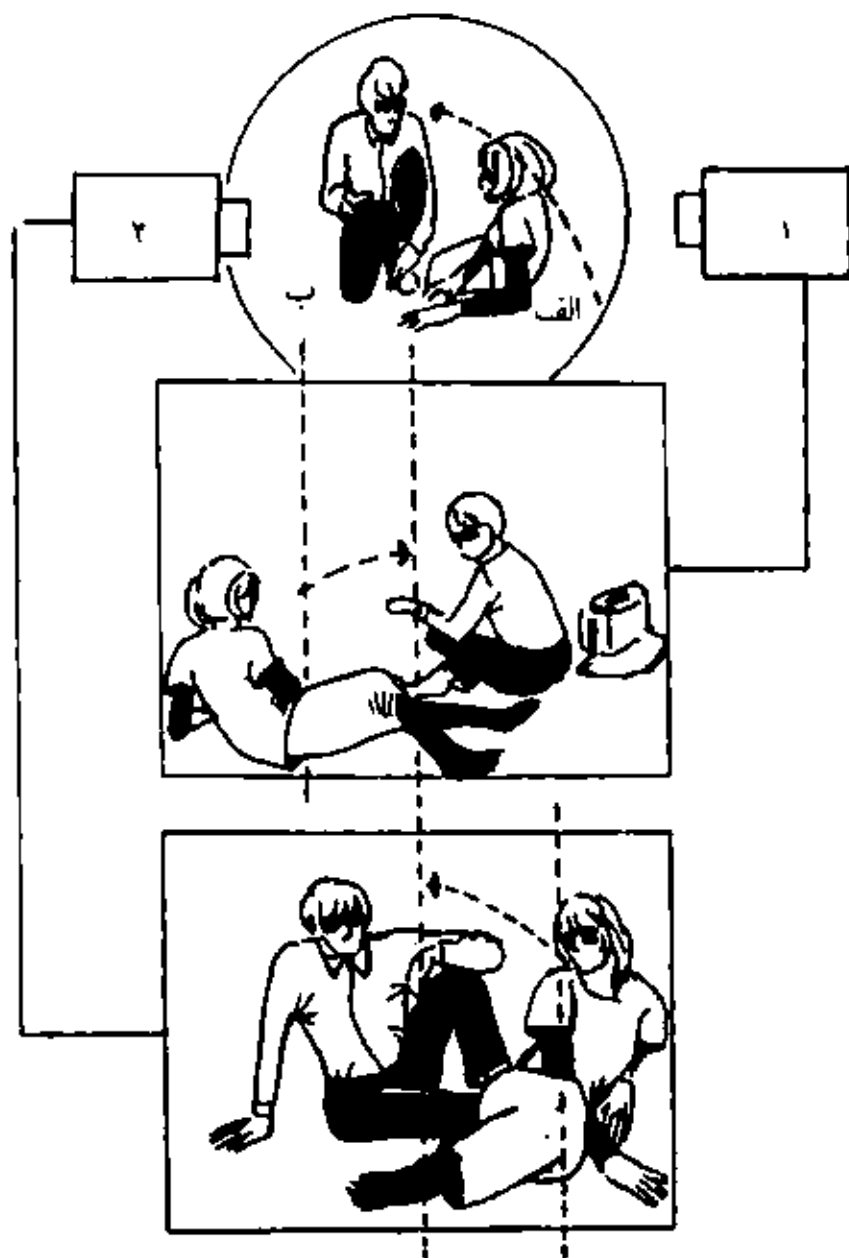
راه رفتن و دویدن

حرکت هایی که در بخش های قبل بررسی شد، به حرکت درجا مربوط می شد. اکنون زمان آن رسیده که بازیگرمان را آزاد بگذاریم و اجازه دهیم راه برود یا بدود. راه رفتن و دویدن - خواه مقطع خواه پیوسته - از جمله حرکات رایجی است که باید فیلمبرداری شود.

استفاده از نماهای معکوس بیرونی

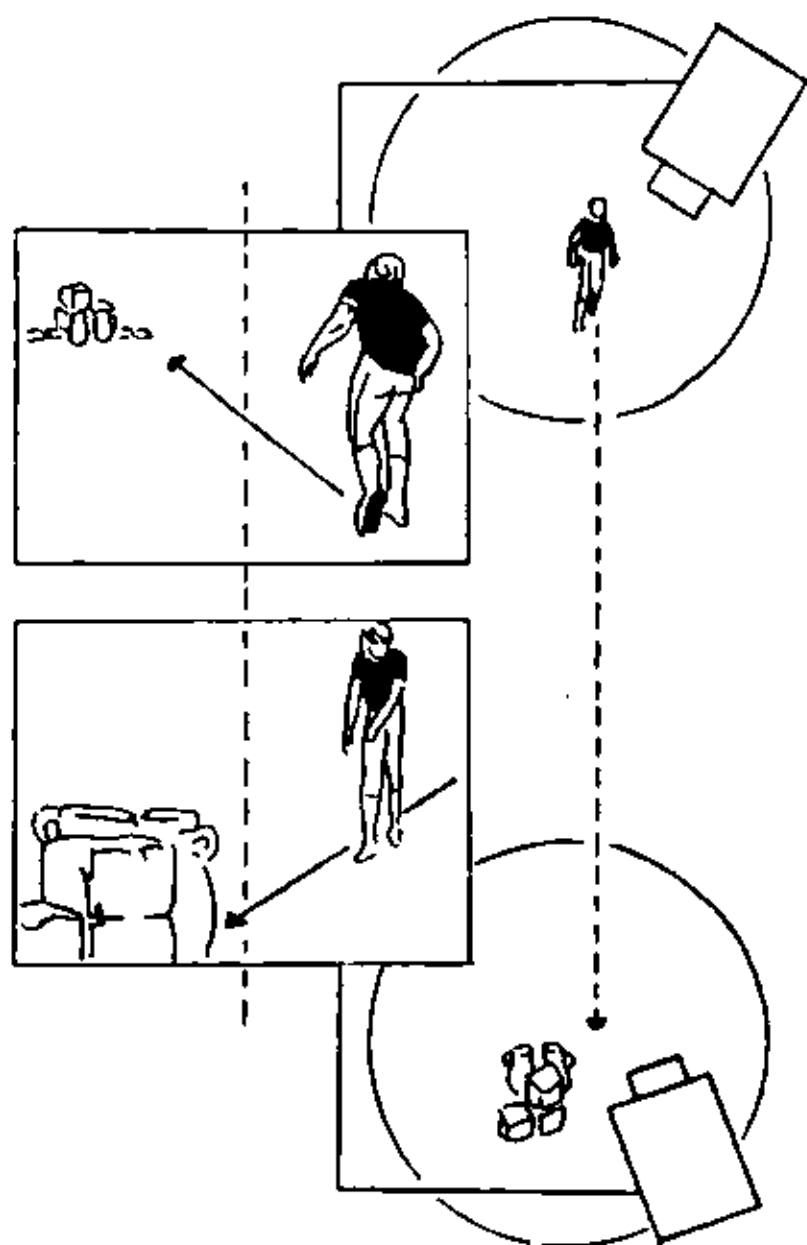
مورد ۲۱

پوشش معکوس بیرونی دوربین، راه رفتن یا دویدن، حرکت بازیگر در دو



شکل ۲۰- با روشی که در این شکل نشان داده شده، تضاد احساس جهت حرکت و تغییر پهنه تصویر حاصل می شود. در نمای اول بازیگر در حال خم شدن، از چپ به مرکز پرده حرکت می کند و در نمای دوم از راست به مرکز حرکت می کند. این بازیگر در هر دو نما در مرکز پرده است، اما همبازی وی روی پرده جابه جا می شود.

جهت خنثی، یعنی فاصله گرفتن از ما و آمدن به طرف دوربین را ثبت می کند. برای ارائه این دو جهت می توان آنها را به تناوب پشت سر هم آورد تا دو حالت ساده و بنیادی به دست آید. روش کار ساده است. در نمای اول بازیگر اصلی را می بینیم که از ما فاصله می گیرد و در نمای دوم به طرف ما می آید و می ایستد. یک سوم حرکت در نمای اول و دو سوم بقیه را در نمای دوم نشان



شکل ۲۱- پوشش معکوس بیرونی دوربین برای حرکت.

می‌دهیم (شکل ۲۱).

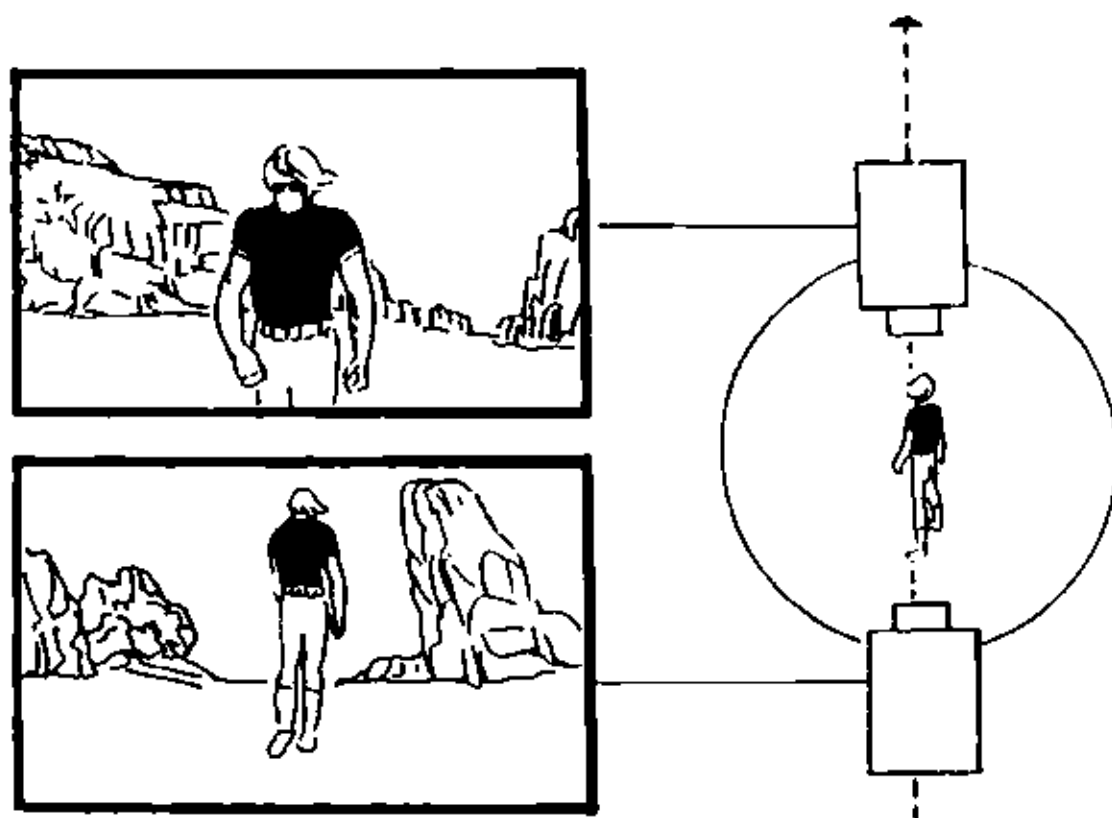
دقت کنید که هر دو موقعیت دوربین در یک طرف مسیر حرکت است. اگر در پس‌زمینه نمای اول، شینی دیده شود که در نمای دوم در پیش‌زمینه قرار می‌گیرد، این امر اهمیت پیدا می‌کند.

هنگام برداشت دو نما می‌توان دوربین را در یک سطح واحد یا در دو ارتفاع مختلف قرار داد و ممکن است بازیگر ما به جای حرکت به سوی یک شیء- با استفاده از همین تکنیک- به سوی یک شخص منتظر حرکت کند. نسبت مقدار

نمایش حرکت در نماها می تواند بر عکس شود، به عبارتی دو سوم حرکت در نمای اول (دور شدن) و یک سوم آن در نمای دوم (آمدن به طرف ما) نشان داده شود.

مورد ۲۲

همان طور که اشاره شد، تعکیس دو نمای بنیادی راه حل بعدی را به دست می دهد. در نمای اول بازیگر به طرف ما می آید و در نمای دوم از ما فاصله می گیرد. او در هیچ یک از نماها از قاب خارج نمی شود. وقتی بازیگر متحرك مستقیم به طرف ما می آید و در نمای کامل یا متوسط قرار می گیرد، قطع می کنیم به نمای دوم که در آن بازیگر در جهتی خشی از ما دور می شود. او بار دیگر در نمای کامل یا متوسط قرار گرفته است (شکل ۲۲).

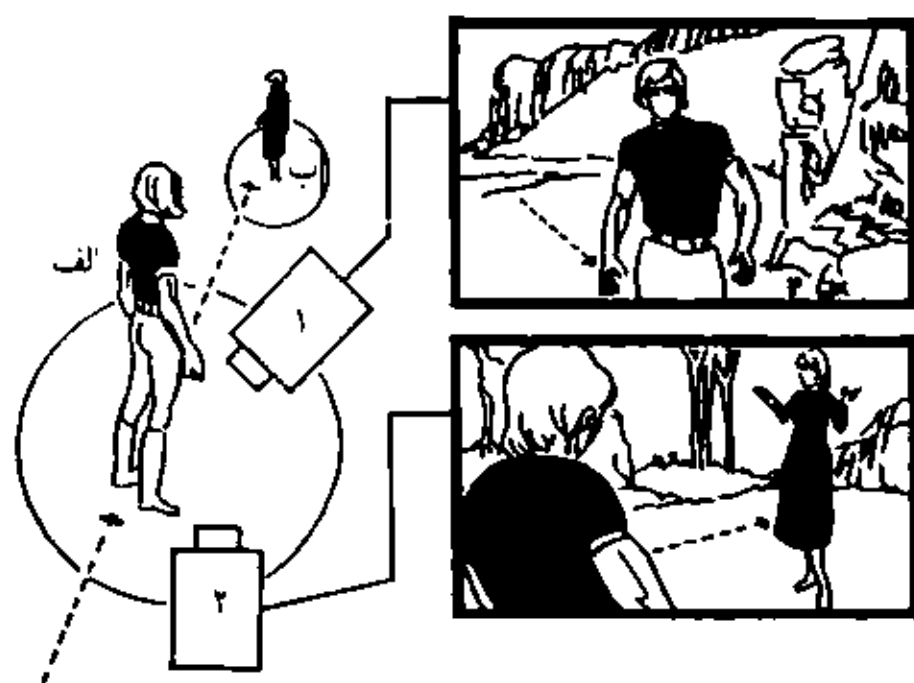


شکل ۲۲- حرکت در جهتی خشی با دوربینی که روبرو پشت سر بازیگر قرار گیرد، پوشش داده می شود بی آن که اجازه دهیم بازیگر از قاب تصویر خارج شود.

مورد ۲۳

حرکت راه رفتن یا دویدن می تواند پیوسته یا گسسته باشد. حالت اول را

توضیح دادیم. اکنون حالت دوم را توضیح می‌دهیم. حرکت در نیمه‌راه می‌تواند قطع شود: بازیگر نزدیک می‌شود، لحظه‌ای می‌ایستد و سپس به سمت هدف می‌رود. همان‌طور که در شکل ۲۳ نشان داده شده، چگونگی تدوین این دو نما به صورت زیر است.



شکل ۲۳- حرکت راه رفتن گسته می‌تواند با دو نما پوشش داده شود.

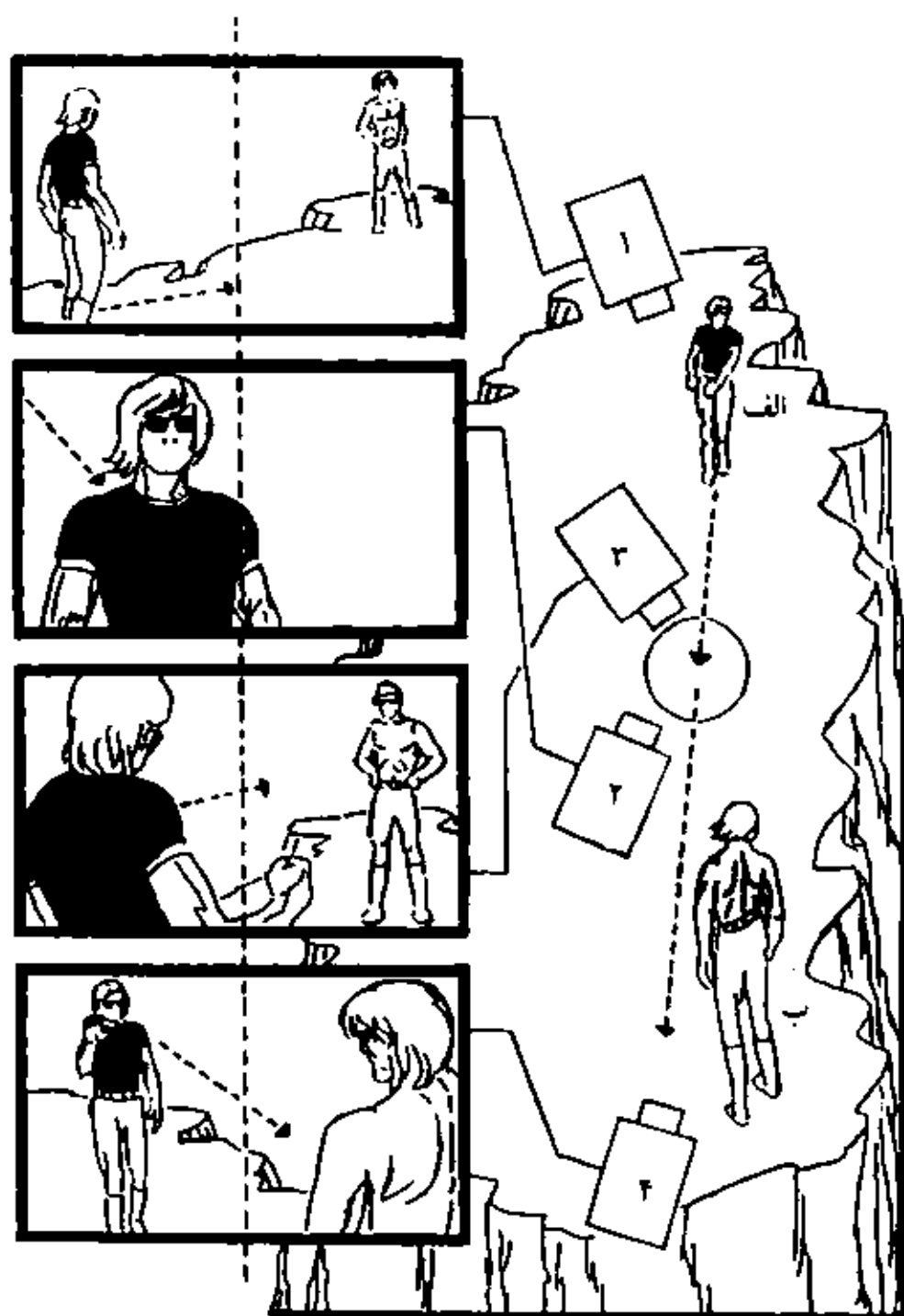
نمای ۱ الف به طرف ما می‌آید و در نمای نزدیک در حالی که از راست به خارج تصویر می‌نگرد، توقف می‌کند. ساکت می‌ماند یا جمله‌ای می‌گوید.

نمای ۲ نمای معکوس. الف شروع می‌کند به حرکت به طرف ب که در پس‌زمینه منتظر اوست.

مورد ۲۴

این حرکت گسسته را که در چارچوب نما رخ می‌دهد، می‌توان با استفاده از چهار موقعیت دوربین پوشش داد (شکل ۲۴).

نمای ۱ الف در پیش‌زمینه و پشت به ما است. ب در پس‌زمینه انتظار می‌کشد. الف شروع به حرکت می‌کند و از ما فاصله



شکل ۲۴- بازیگری را که به طور گسته به سوی هدف معینی در حرکت است، می توان با چهار موقعیت دوربین پوشش داد.

می گیرد.

نمای ۲ نمای معکوس. الف نزدیک می شود و در نمای نزدیک توقف می کند و به راست و خارج تصویر می نگرد.

نمای ۳ نمای معکوس. الف در پیشزمینه است و پشت به ما دارد. ب

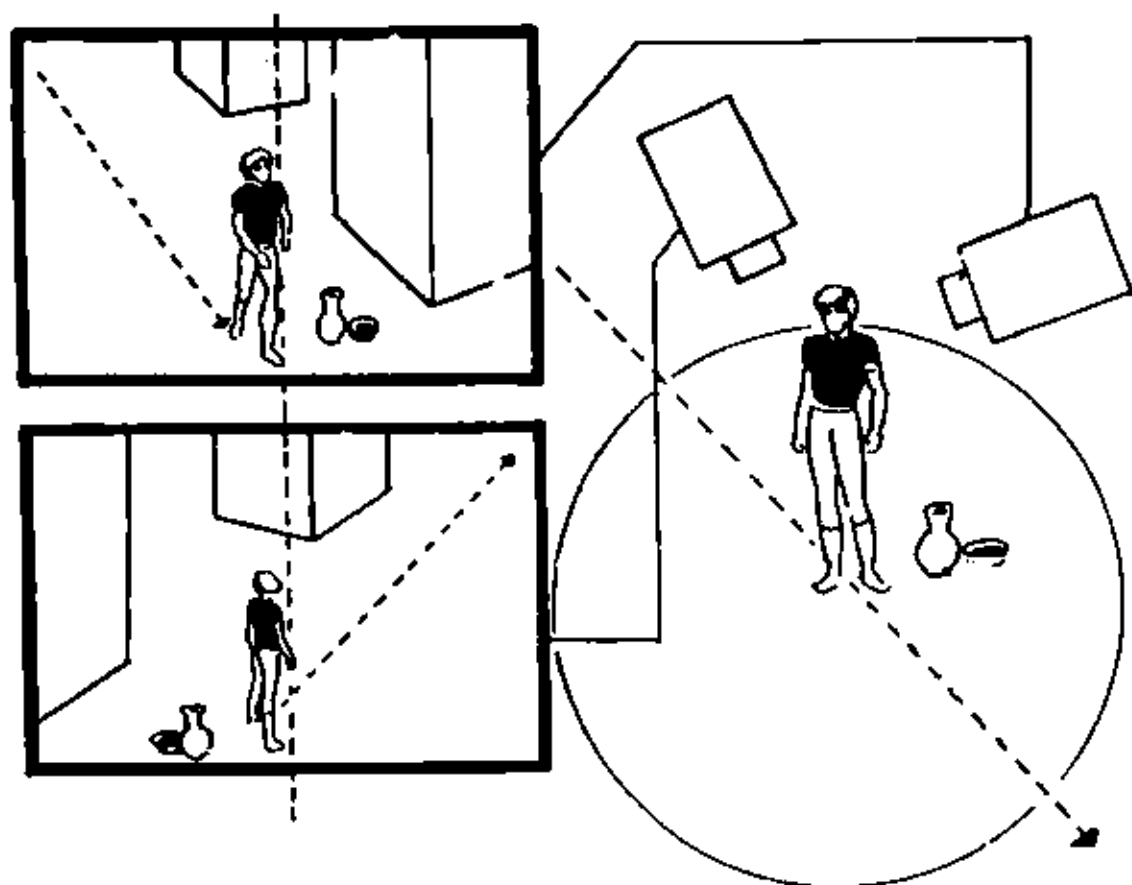
آن سوتر در پسزمینه است. الف بار دیگر حرکت به طرف بازیگر منتظر را آغاز می کند.

نمای ۴ نمای معکوس. ب در پیشزمینه است و پشت به ما دارد. او منتظر است. الف وارد می شود و جلو ب می ایستد.

هر دو بازیگر در تمام نماهایی که حرکت گسسته یکی از بازیگران در آنها به پاره های کوچک تری تقسیم شده، ناحیه خاص خود را حفظ می کنند.

مورد ۲۵

اگر حرکت خنثای بازیگر در حال راه رفتن (یا دویدن) با زاویه های سرازیر دوربین فیلمبرداری شود، حرکت بازیگر، در یکی از نماها صعودی و در نمای دیگر نزولی خواهد بود (شکل ۲۵). وقتی از یک نما به نمای بعد برش می دهیم، اشیاء یا اشخاص



شکل ۲۵ - یک حرکت خنثی که به وسیله دو زاویه سرازیر دوربین و در حالت زاویه معکوس فیلمبرداری می شود. این حرکت را به عنوان حرکت نزولی در نمای اول و حرکت صعودی در نمای دوم خواهیم دید.

پیرامون بازیگر متحرك از یک سمت به سمت دیگر پرده جابه جا می شوند.

مورد ۲۶

حرکتی که از دو موقعیت معکوس بیرونی دوربین پوشش داده شود، همیشه جهتی خشتی ندارد. اکثر اوقات این حرکت مسیری مورب دارد که از یک سمت پرده به مرکز آن گسترش می یابد. پنج نمونه قبلی را می توان با بازیگری که در مسیری مورب قدم می زند یا می دود، فیلمبرداری کرد.

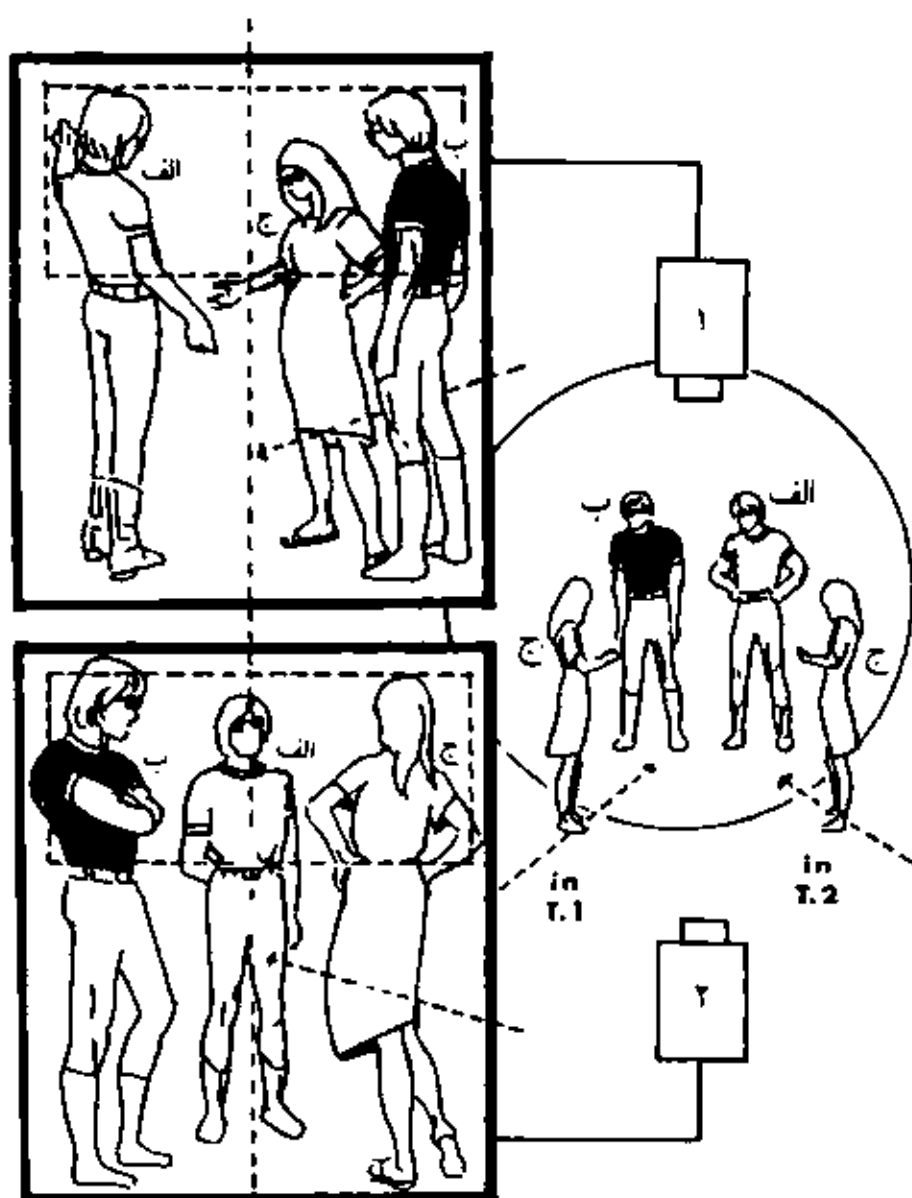
گاهی جهت حرکت مورب را می توان تغییر داد تا روی پرده ممتد به نظر برسد. این حالتی است که در مثال بعدی رخ می دهد و در شکل ۲۶ نشان داده شده است. مسیر واقعی حرکت بازیگر ج، از نمای ۱ به نمای ۲ به نحوی عوض می شود که روی پرده یک حرکت ممتد به نظر بیاید.

در این دو نما بازیگر ج در ناحیه مشترک پرده از راست به مرکز در مسیری مورب حرکت می کند. در نمای اول بازیگر الف و بازیگر ب پشت به دوربین دارند. بازیگر ج در حالی دیده می شود که پشت سر ب حرکت می کند و به مرکز پرده نزدیک می شود.

وقتی به نمای معکوس برش دهیم، جای ب و الف روی پرده عوض می شود و رو به دوربین قرار می گیرند. بازیگر ج در پیشزمینه و نزدیک به کناره راست پرده دیده می شود، از ما فاصله می گیرد، به سوی مرکز می رود و رو به بازیگران دیگر می ایستد.

بخش دوم حرکت اشتباه است، زیرا موقعیت معکوس دوربین دوم جهت حرکت بازیگر (زن) متحرك را تغییر می دهد: حرکت او باید از چپ به مرکز باشد.

برای دستیابی به تداوم هموار، جهت حرکت واقعی او تغییر یافته تا همان جهت حرکت نمای اول به این بخش از حرکت نیز داده شود. نقشه شکل ۲۶ این وضعیت را به خوبی آشکار می کند.

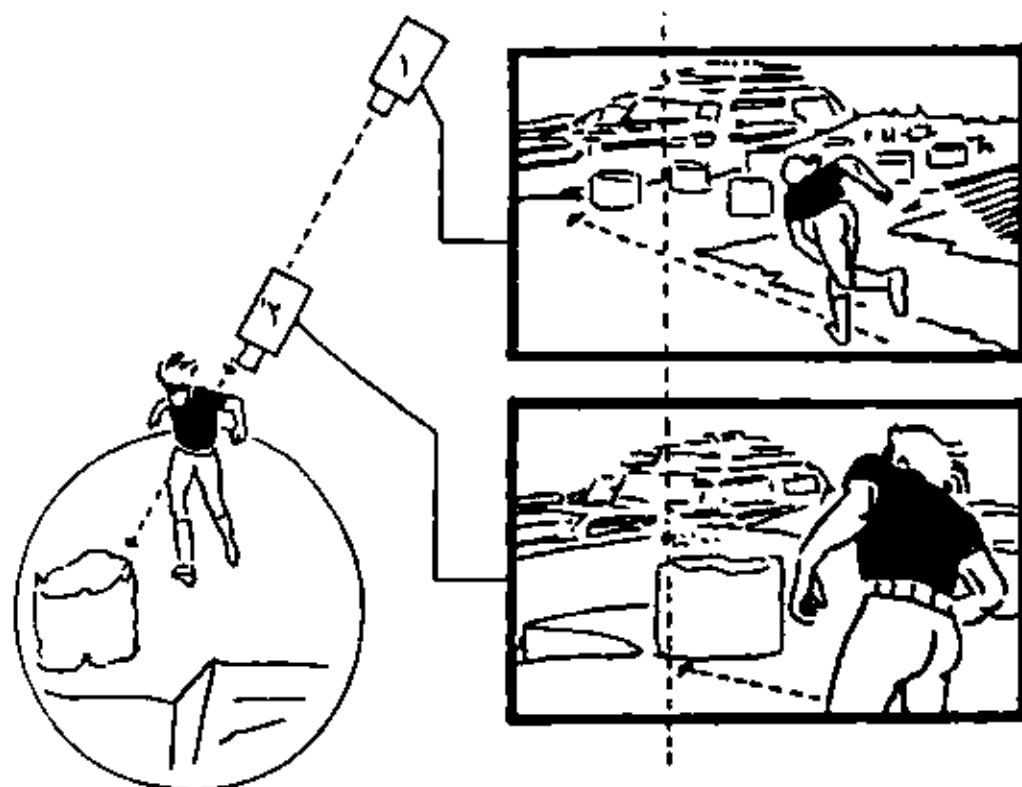


شکل ۲۶- گاهی جهت حرکت برای برداشت نمای دوم عوض می شود تا با جهت حرکت در نمای اول هماهنگ شود.

استفاده از محور بصری مشترک

مورد ۲۷

اکنون راه رفتن یا دویدن را از دو موقعیت دوربین که بر یک محور بصری مشترک مستقر خواهند شد، بررسی می کنیم. این حرکت های خنثی که طی آنها سوژه از دوربین فاصله می گیرد یا به سمت آن می آید - چه به صورت مستقیم چه به صورت مورب - در یک بخش از پرده رخ می دهند. شکل ۲۷ روش ساده ای را برای ضبط دویدن نشان می دهد. بازیگر از پیشزمینه به پسزمینه



شکل ۲۷- در این جا دو موقعیت دوربین روی یک محور بصری مشترک قرار گرفته اند تا دویدن یک بازیگر پوشش داده شود.

می رود. دو سوم این مسیر در نمای اول قرار می گیرد. در نمای دوم (که دوربین روی همان محور بصری پیش می رود) بازیگر نزدیک به دوربین به طرف هدف می رود و می ایستد. برش روی حرکت و وقتی صورت می گیرد که یک سوم مسیر باقی مانده در نمای دوم پوشش داده شود. بازیگر در هر دو نما وارد یک ناحیه خاص پرده شده از راست به مرکز می آید.

البته می توانیم جهت مسیر اریب را به نحوی تغییر دهیم که در هر دو نما از چپ به مرکز ادامه یابد. باز هم این اصل کارآمد است.

ایده ای که این اصل را به کار می برد، اهمیت بیشتری دارد تا اجرای آن که بسیار ساده است.

برای فیلمبرداری از این حالت بگذارید در نمای اول بازیگر از نقطه ای به نقطه دیگر برود (خواه راه برود، خواه بدود). آن گاه دوربین را به پیش ببرید، پشت سر بازیگر قرار دهید، نما را شروع کنید و به بازیگر دستور دهید که باقیمانده مسیر را طی کند. بعد وقتی می خواهید روی کنش برش دهید، قسمت

آخر نمای اول و قسمت ایستای نمای دوم را دور بریزید.

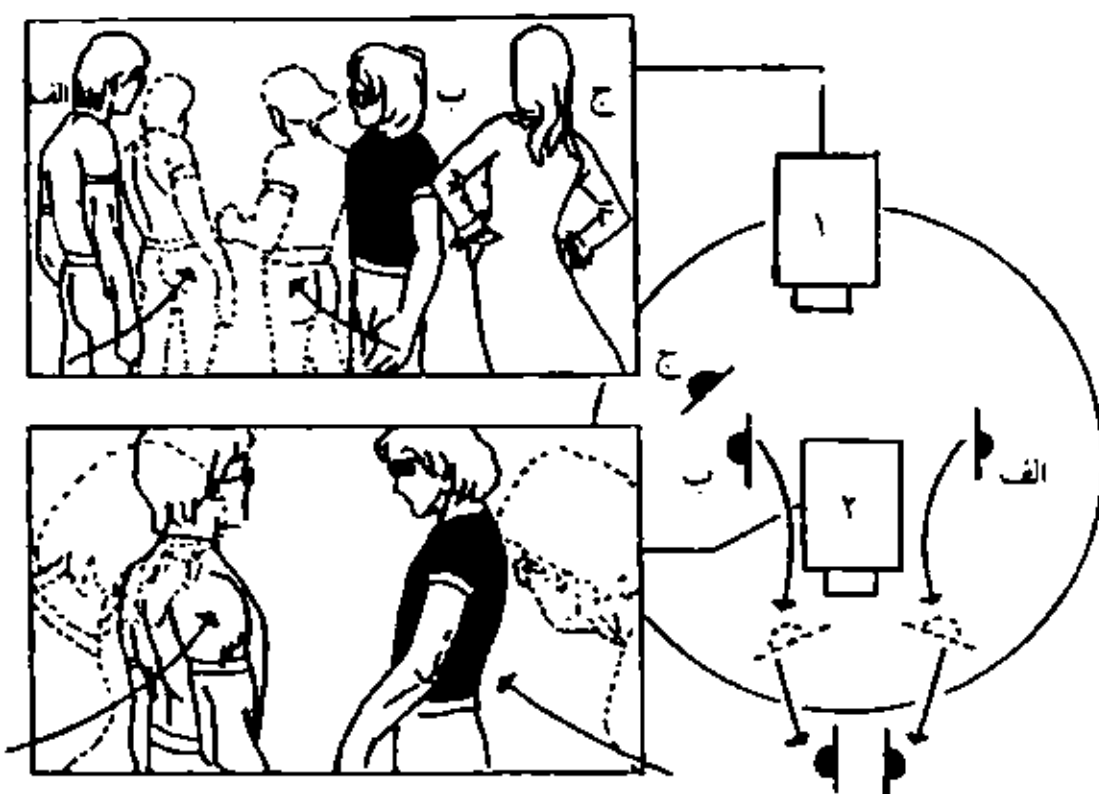
مورد ۲۸

همین راه حل برای دو نفر که با هم از دوربین فاصله می گیرند نیز کارآمد است. در شکل ۲۸ فاصله ای که طی می شود، کوتاه است.

نمای ۱ نمای کامل. بازیگران الف، ب و ج صحبت می کنند. بعد ب و الف می چرخند و با هم دور می شوند.

نمای ۲ نمای متوسط. این موقعیت دوربین با پیشروی روی یک محور بصری مشترك به دست آمده است. بازیگران الف و ب، نزدیک به دوربین، راه رفتن و دور شدن را قطع می کنند و می ایستند تا حرف بزنند.

مسیری که توسط این دو بازیگر طی شد، بیش از پنج قدم نبود. در نمای اول سه قدم رفتند و در نمای دوم دو قدم برداشتند. با حذف یکی از بازیگران

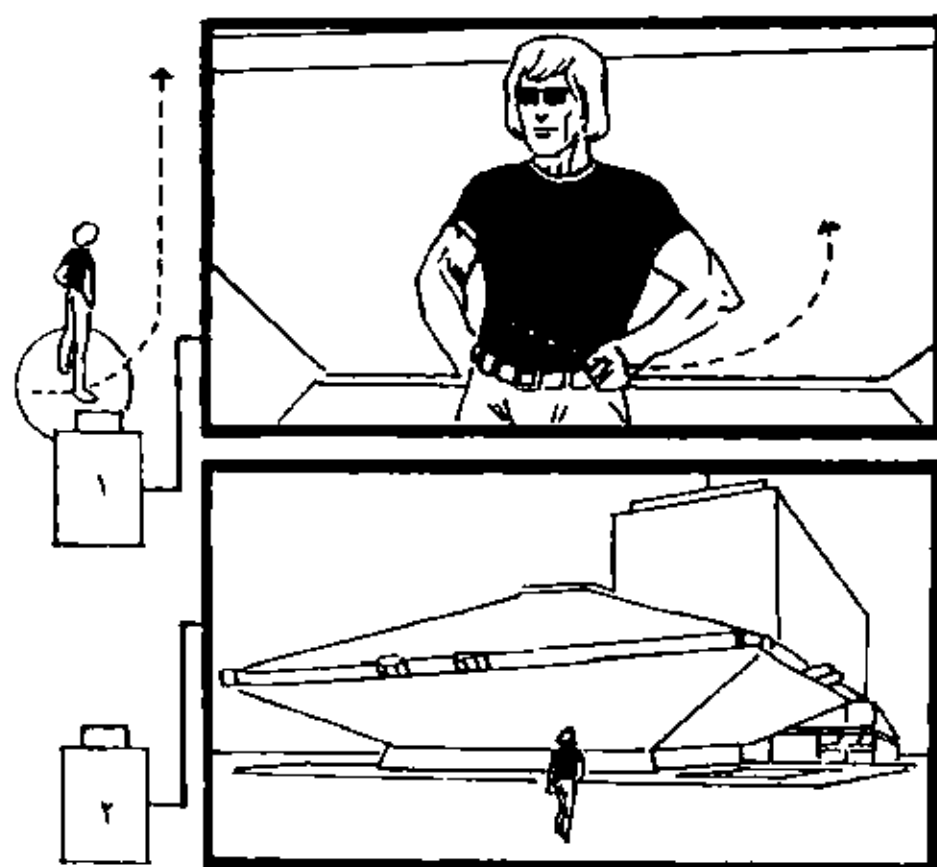


۲۸- دو بازیگر که در جهتی خشی دور می شوند و با دو موقعیت واقع بر یک محور بصری مشترك پوشش داده می شوند.

(بازیگر ج) از نمای دوم تضاد تعداد نیز به دست آمد.

مورد ۲۹

در مثال های قبل جای دوم دوربین بر محور بصری مشترك جلو تر می رفت .
دوربین می توانست عقب تر نیز بیاید (شکل ۲۹).



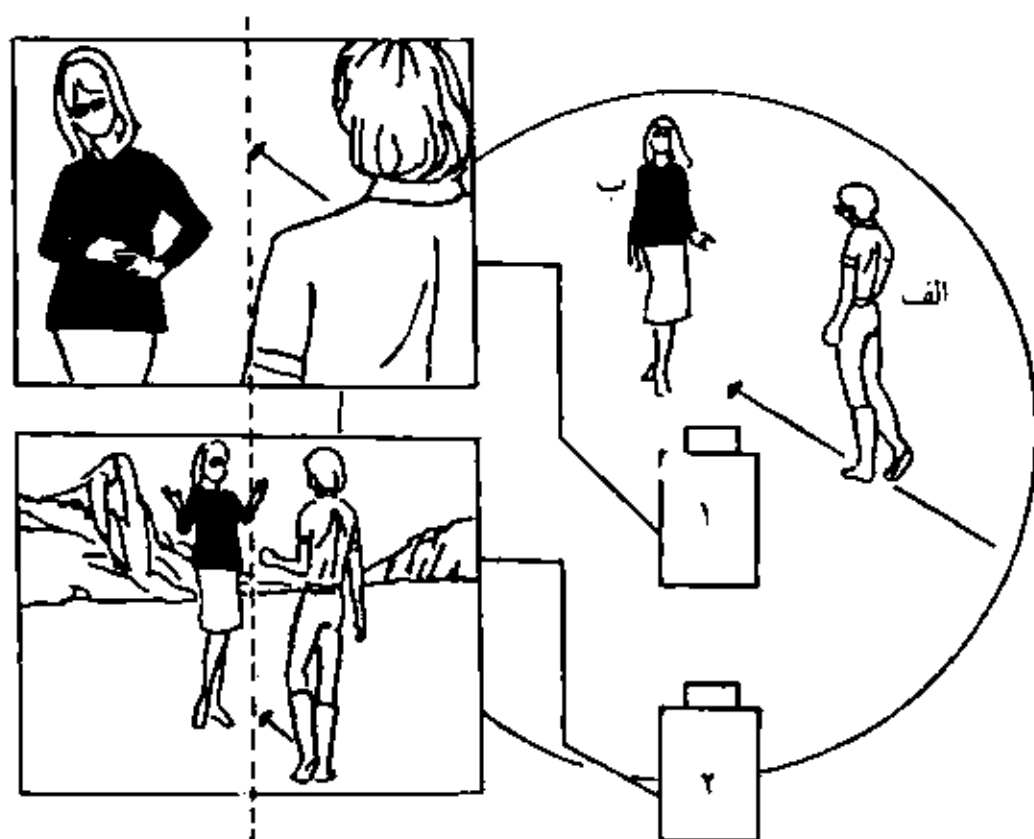
شکل ۲۹- در این مثال جای دوم دوربین روی یک محور بصری مشترك، اما عقب تر است، در حالی که در مثال قبلی دوربین جلو تر می رفت.

نمای ۱ نمای متوسط . بازیگر در مرکز پرده رو به دوربین دارد .
می چرخد و قدم زنان دور می شود .

نمای ۲ نمای دور . بازیگر در مرکز تصویر قدم زنان دور می شود .

مورد ۳۰

در مورد قبل، نمای اول مسیر کوتاهی را که بازیگر طی می کرد، پوشش می داد و نمای دوم مسیر بلندتری را در بر می گرفت . عکس این حالت با به کارگیری همان راه حل بصری در شکل ۳۰ نشان داده شده است .



شکل ۳۰- بازیگر متحرك حرکتش را در نمای کامل به نتیجه می‌رساند.

نمای ۱ نمای متوسط. الف که پشت به دوربین و نزدیک آن ایستاده و در راست پرده قرار دارد، در یک مسیر مورب به طرف ب که در پسزمینه و در چپ تصویر انتظار می‌کشد، می‌رود. وقتی الف نزدیک ب می‌رسد، برش می‌دهیم به ...

نمای ۲ روی همان محور بصری، نمای کامل. الف (در مرکز) دو قدم به طرف ب برمی‌دارد و کنار او می‌ایستد.

نکته کلیدی این تکنیک این است که سوژه، حرکت خود را در شروع نمای دوم در مرکز تصویر، با برداشتن یکی دو قدم و توقف در آن نقطه، به پایان می‌برد.

همین اصل می‌تواند برای پیوند «نمای کامل و نمای متوسط» نیز به کار برود.

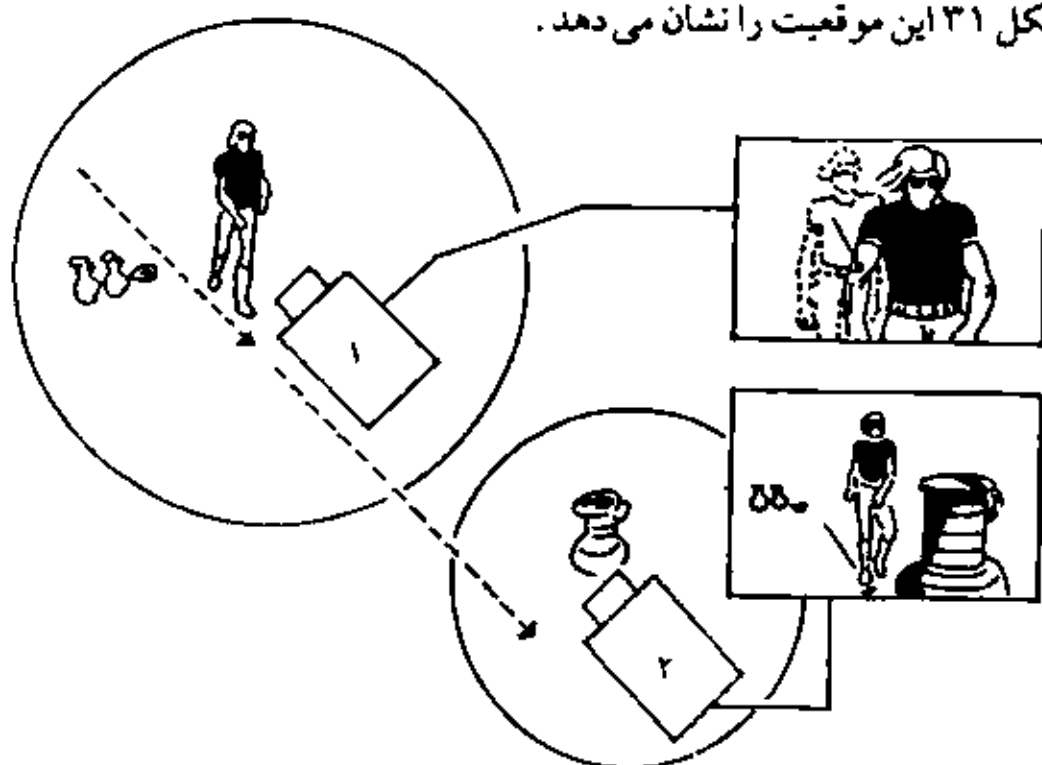
مورد ۳۱

اکنون مواردی را در نظر می‌گیریم که بازیگر در جهت فاصله گرفتن از ما حرکت نمی‌کند بلکه به طرف ما می‌آید.

در نمای اول مرد (یا وسیله نقلیه) در ناحیه مرکزی نمای کامل به ما نزدیک می‌شود. به محض پر کردن قاب تصویر (و این به معنی این نیست که بدن وی جلو دید ما را کاملاً می‌گیرد، به عنوان مثال کافی است بالای سرش به چارچوب بالایی تصویر برسد)، به نمای ۲ قطع می‌کنیم. این نما نیز یک نمای کامل از روی همان محور بصری است.

مردی که در مرکز پرده قرار گرفته است، بار دیگر (در نمای جدید) نزدیک می‌شود و در پیشزمینه می‌ماند. علت بازتر شدن زاویه دید نمای دوم این است که حرکت نزدیک شدن بازیگر باعث بزرگ شدن اندازه وی بر پرده می‌شود، و از نظر بصری لازم است که عقب برویم تا شخصیت را با محیط پیرامون مرتبط کنیم و هدفش را نشان دهیم. قسمت اول این حرکت معتد در خدمت معرفی بازیگر به تماشاگر و همچنین نشان دادن قصد یا احساس وی قرار می‌گرفت.

شکل ۳۱ این موقعیت را نشان می‌دهد.

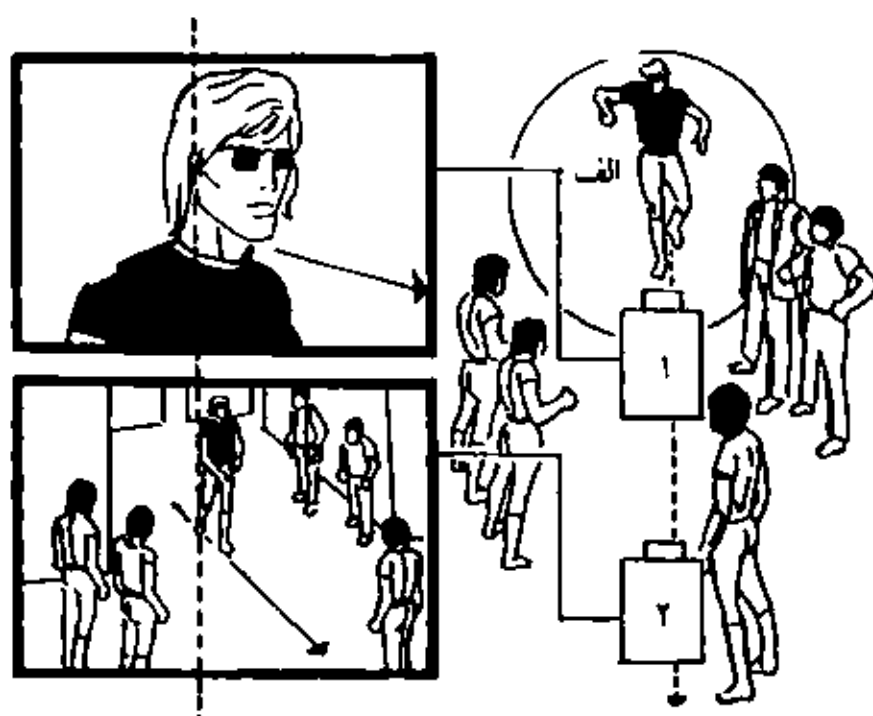


شکل ۳۱- حرکت خشی به طرف دوربین در هر دو نما را می‌توان با دو موقعیت دوربین، واقع بر یک محور بصری مشترك، پوشش داد.

مقدار حرکت در طی این دو نما مساوی بود، با وجود این می توانستیم در نمای دوم موقعیت بالاتر یا پایین تر دوربین را به کار ببریم تا سطح ارتفاع دوربین در این نما با سطح ارتفاع دوربین در نمای اول تضاد داشته باشد.

مورد ۳۲

نمونه زیر به وفور مورد استفاده فیلمسازان قرار می گیرد تا شروع حرکت راه رفتن نشان داده شود. این امر باعث به کارگیری حرکت تکراری (یا تکرار شونده) در یک ناحیه از تصویر می شود (شکل ۳۲).



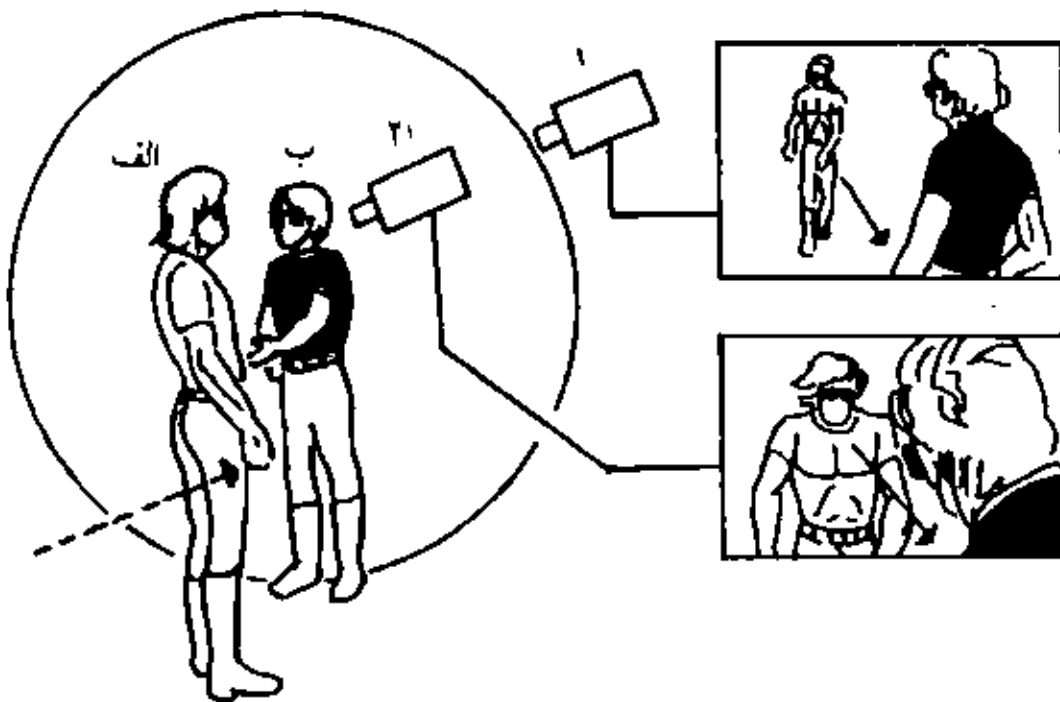
شکل ۳۲- شروع حرکتی را که نشان دهنده جدا شدن بازیگر از بقیه گروه است، می توان در یک نمای نزدیک شروع کرد و در نمای کاملی با همان محور بصری، به اتمام رساند. در هر دو قسمت حرکت، تکرار ناحیه لازم است.

اول، بازیگر الف در نمای نزدیک در حالی دیده می شود که از راست به خارج تصویر می نگرد. سپس به آن سو حرکت می کند. سرش در مسیری اریب از مرکز به راست پرده نزدیک می شود. به محض این که صورتش لبه پرده را لمس کرد، به نمای دوم قطع می کنیم. این نمای (کامل) جدید از فاصله ای دورتر ولی از روی همان محور بصری گرفته می شود. بازیگر در وسط پرده به

طور مورب به راست می آید.

مورد ۳۳

در این مورد علاوه بر شخصیتی که به سرعت به ما نزدیک می شود، سوزه ساکن دیگری نیز دیده می شود. در نمای متوسط، ب پشت به دوربین در سمت راست پرده منظر الف است که در مسیری مستقیم (از ناحیه چپ تصویر) پیش می آید. نمای دوم یک نمای نزدیک است که از جایی نزدیک تر به سوزه از روی محور بصری مشترکی گرفته شده است. در این جاب در پیشزمینه و در سمت راست تصویر در حالی که پشت به دوربین دارد، دیده می شود. الف در چپ تصویر که در نمایی نزدیک تر از نمای قبلی دیده می شود، از حرکت باز می ایستد و در مقابل ب می ماند. دو سوم اول این حرکت در نمای کامل ارائه می شود و بقیه حرکت در نمای نزدیک (شکل ۳۳).



شکل ۳۳- حرکتی که رسلین یک بازیگر را به هدف- که در هر دو نما در پیشزمینه واقع است- نشان می دهد.

مورد ۳۴

دو موضع دوربین مستقر بر یک محور بصری واحد را می توان دوبار به کار

برد تا یک حرکت گسسته - مثل حرکتی که در شکل ۳۴ نشان داده شده - را فیلمبرداری کرد.

نمای ۱ سوارکاری در ثلث میانی نمای کامل حرکت می کند. او روی تپه کوچکی دیده می شود و به طور اریب از چپ تصویر به طرف مرکز آن در حرکت است.

نمای ۲ نمای متوسط. سوارکار از کناره سمت چپ پرده به ما نزدیک می شود و در وسط تصویر در حالی که به راست و خارج تصویر می نگرد، توقف می کند.

نمای ۳ برون برش. نمای کامل. گله اسبی که در دشت می چرد. این نما چیزی را که سوارکار می بیند، نشان می دهد.

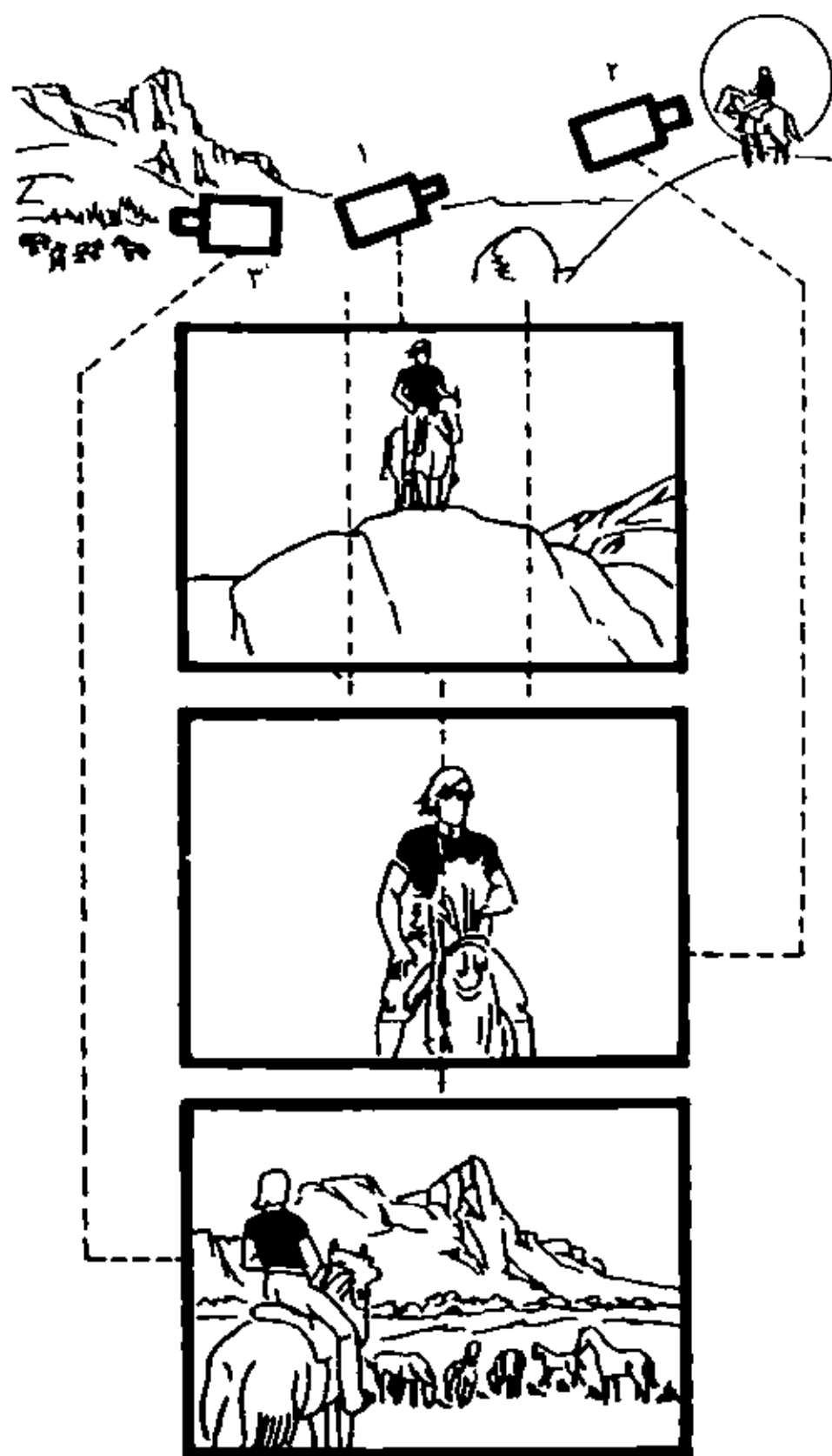
نمای ۲ نمای کامل. سوارکار در مرکز تصویر مجدداً شروع به حرکت می کند، پیش می آید تا سرانجام به کناره راست تصویر نزدیک می شود.

نمای ۱ نمای کامل. سوارکار در مرکز تصویر، به سمت راست حرکت می کند و به طرف ما می آید. حرکت وی در این نما همواره در ناحیه مرکزی پرده رخ می دهد.

نمای ۳ نمای کامل معکوس. گله اسب که در دشت می چرد و سوارکار در ناحیه مرکزی پیشزمینه تصویر از ما فاصله می گیرد و به سوی گله اسب می رود.

نماهای ۱ و ۲ که محور بصری مشترکی دارند، دوبار مورد استفاده قرار گرفتند تا حرکت گسسته سوارکار را پوشش دهند. دقت کنید که در بار اول استفاده از این نماها، فقط پهنه سمت چپ تصویر به کار رفته است. اما پس از برون برش، هر دو نما سوارکار را در حالی که از مرکز تصویر به سمت راست آن می رود، نشان می دهند.

به این ترتیب پهنه راست و پهنه چپ با تکرار حرکت در هر پهنه - قبل از



شکل ۳۴- هریک از برداشت‌هایی که در این شکل نشان داده شده، دوباره به کار رفته تا حرکت گسسته نزدیک شدن بازیگری را که توقف می‌کند تا دشت را از نظر بگذراند و مجدداً به منطقه جدیدی وارد شود، ارائه کند.

تغییر نما- به قرینه مورد استفاده قرار گرفتند. این ترتیب عبارت بود از: پهنه سمت چپ (دو بار)- برون برش- پهنه سمت راست (دو بار)- نمای معکوس (که از همان موضع نمای برون برش برداشت شده بود). سوارکار در پیشزمینه قرار گرفت و شیب تپه را به سمت دره طی کرد و به این صورت این سکانس را به انتها رساند و ارزش نمای برون برشی را که قبلاً نشان داده شد، با سوارکار که همان زمینه را زیر بال خود می گرفت، موکد ساخت. در واقع، نماهای معکوس و برون برش در مکانی مغایر با مکان سوارکار فیلمبرداری شده بودند. اما با پیوند این دو نما، دو مکان مختلف مربوطه یکی به نظر می رسید.

در سینما این گونه دستکاری در زمان و مکان کاملاً رایج است. این کار به فیلمساز اجازه می دهد از مکان هایی که از نظر جغرافیایی دور از هم هستند، استفاده کند. اگر نما این اجازه را به ما بدهد، باید به این روش پایبند باشیم.

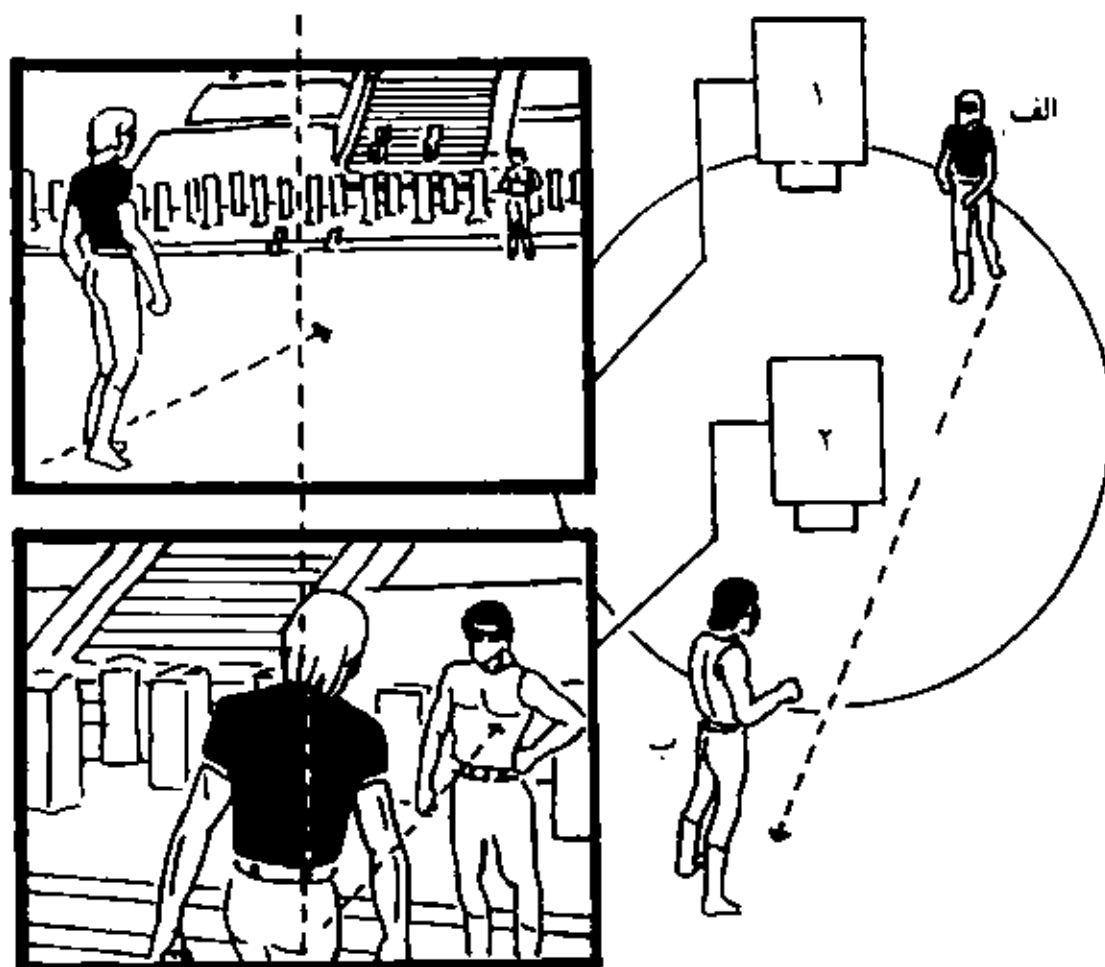
مورد ۳۵

در حرکت مورب در طول پرده- چنانچه در شکل ۳۵ می بینید- نیمی از پهنه تصویر برای هر نما به کار می رود.

الف در پیشزمینه، در نمای کامل، به طور مورب به طرف ب می رود که در نمای دور در پسزمینه دیده می شود. به محض رسیدن الف به مرکز تصویر به نمای متوسط قطع می کنیم. در این نما که الف را از همان محور بصری و در مرکز تصویر می بینیم، بازیگر دور شدنش را از دوربین به طور مورب از مرکز به سمت راست ادامه می دهد و جلو ب می ایستد که در هر دو نما در سمت راست قاب می ماند.

موقعیت های قائم الزاویه دوربین

با استفاده از موقعیت های قائم الزاویه دوربین حرکت درون پرده ارتقاء پیدا می کند، زیرا این روش اجازه می دهد که حرکت در جغرافیای وسیع تری از صحنه پوشش داده شود. به کارگیری یک محور بصری مشترك برای هر دو موقعیت دوربین، زاویه دید را برای حرکت در طول پرده محدود می کند و آن را



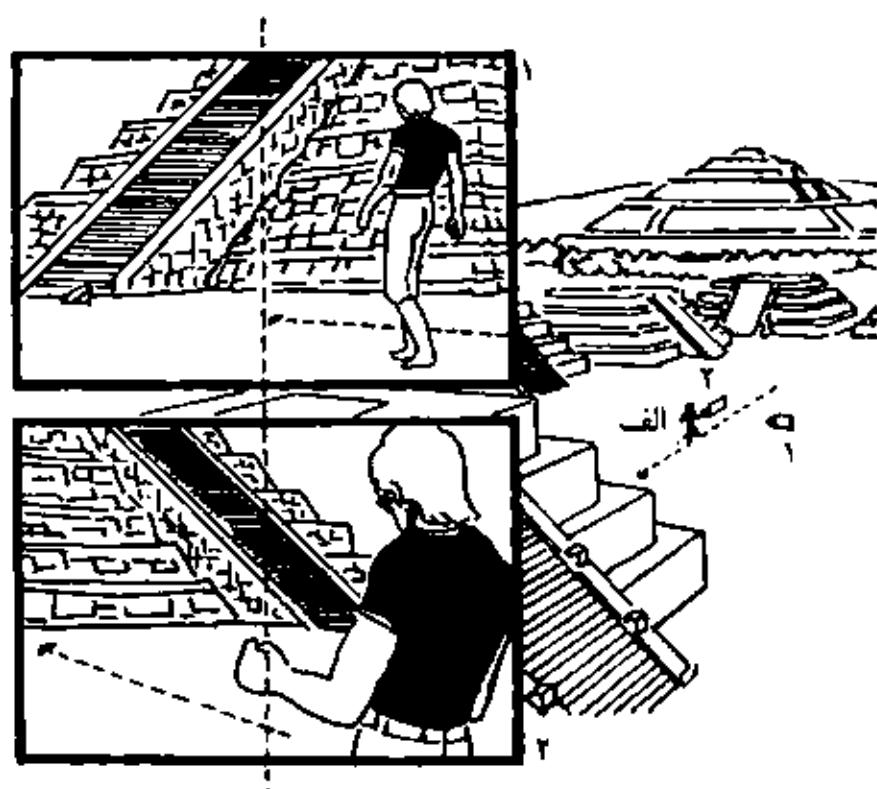
شکل ۳۵- حرکت مورب در طول پرده با استفاده از دو نیمه پرده در هر نما پوشش داده شده است.

به یک فضای باریک تقلیل می دهد. اما موقعیت های قائم الزاویه دوربین، توانایی ترکیب کردن حرکت در مسیر مورب و حرکت در طول پرده یا ترکیب کردن حرکت در طول پرده و حرکت در جهت خشی را دارد.

مورد ۳۶

حرکت در مثال زیر، دو نیمه فضای پرده را مورد استفاده قرار می دهد و موقعیت های قائم الزاویه دوربین آن را پوشش می دهند. در نمای اول، بازیگر طول نیمه اول فضای پرده را طی می کند، در حالی که در نمای دوم نیمه دیگر تصویر را به طور مورب طی می کند (شکل ۳۶).

نمای ۱ سوژه الف در راست پرده، نزدیک چارچوب، طول پرده را به طرف مرکز طی می کند. وقتی به آن جا می رسد و هنوز در حال



شکل ۳۶- حالت دیگری از حرکت که با استفاده از دو نیمه فضای پرده پوشش داده می شود. دو دیدگاه دوربین، زاویه قائمه تشکیل می دهند.

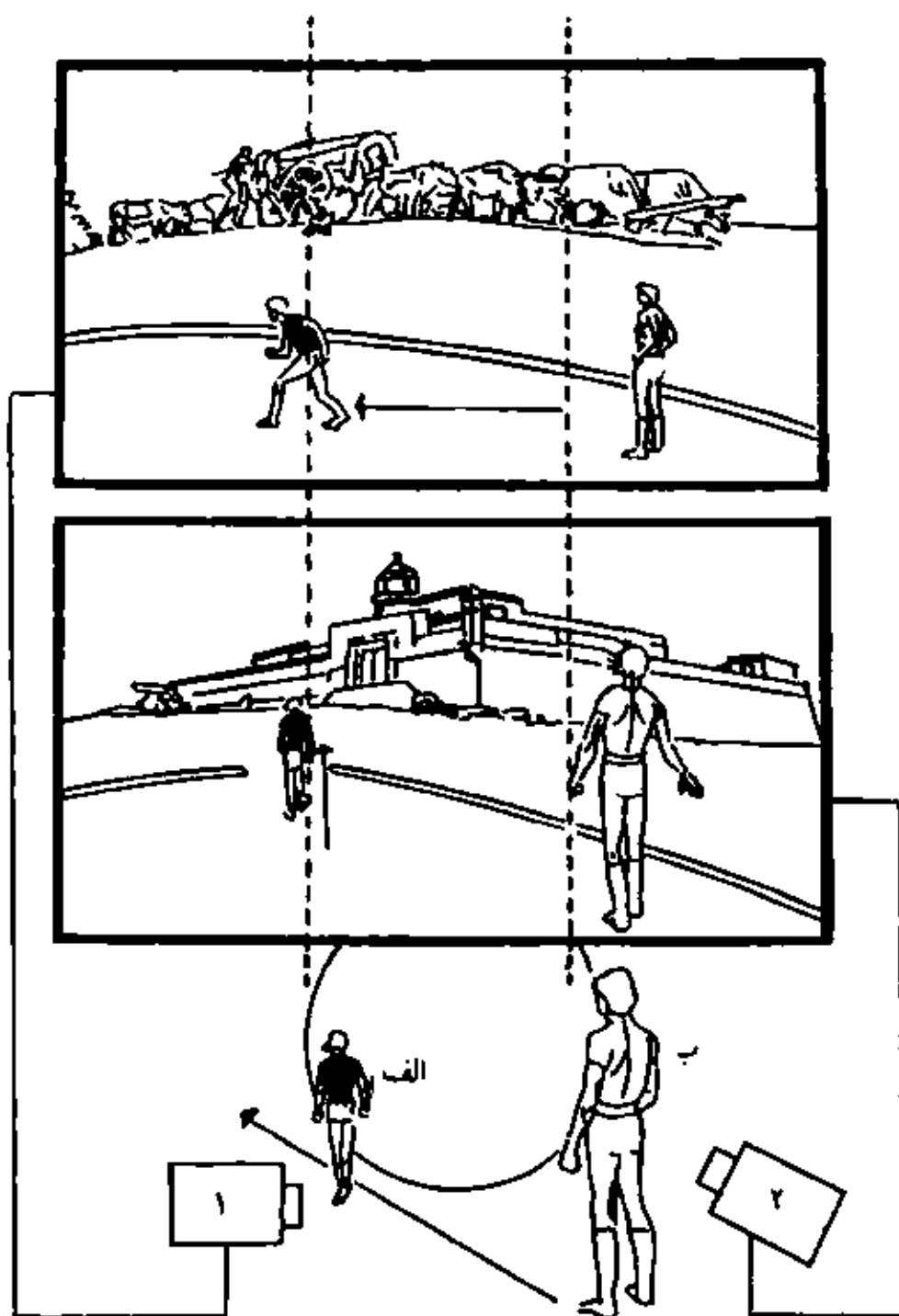
حرکت است، برش می دهیم به ...

نمای ۲ نمای نزدیک الف که پشت به دوربین تمام نیمه راست پرده را پر می کند و در مسیری مورب به چپ می رود و در پسزمینه می ایستد.

مورد ۳۷

بازیگری که بدون خروج از قاب از جایی به جای دیگر حرکت می کند، می تواند مسیری طولانی را در دو نما که رابطه ای قائم الزاویه دارند و با در پیش گرفتن یک جهت خشی در نمای دوم طی کند. شکل ۳۷ تمهیدی را که اغلب توسط فیلمسازان به کار برده می شود، نشان می دهد.

بازیگر الف طول پرده را از راست به چپ طی می کند. وقتی به سومین پهنه سمت چپ تصویر می رسد، به موقعیت قائم الزاویه دوربین برش می دهیم. در این نما او را در حالی می بینیم که از ما فاصله می گیرد و دور می شود. انتهای نمای ۱ و ابتدای نمای ۲ پهنه واحدی از تصویر دارند. این امر شرط مهمی برای

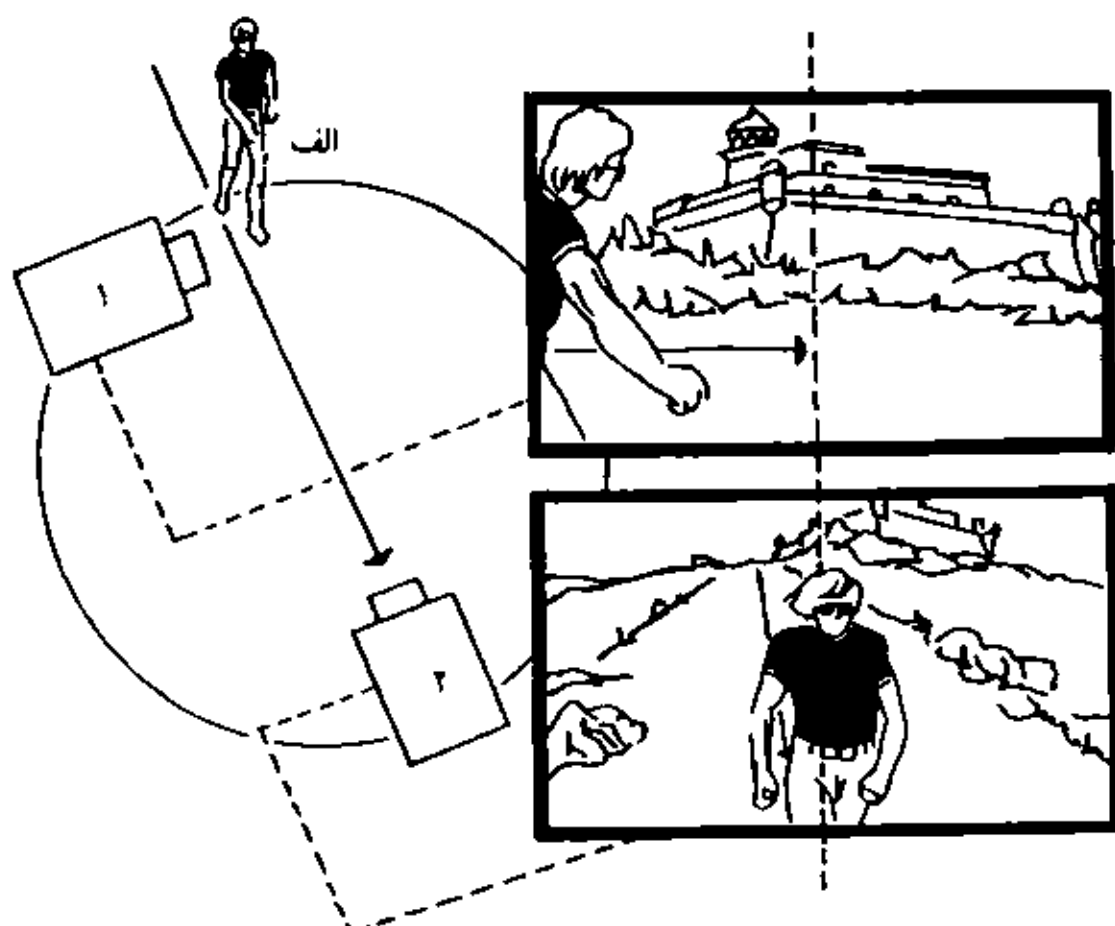


شکل ۳۷- آرایش قائم الزاویه موقعیت های دوربین بازیگری را که از دیگری جدا می شود، دربر می گیرد.

این نوع برش به شمار می رود. اگر شخص متحرک در جای درست قرار نگیرد، برش هموار نخواهد بود.

مورد ۳۸

اگر ترتیب نماها را وارونه کنیم- بر خلاف حرکت دور شونده مثال قبل- یک



شکل ۳۸- پوشش قائم الزاویه دوربین برای حرکتی که مرکز پرده را به عنوان نقطه برش نماها به کار می برد.

حرکت نزدیک شونده را پوشش خواهیم داد (شکل ۳۸).

در نمای اول بازیگر الف از نزدیک کناره سمت چپ پرده به طرف مرکز حرکت می کند. به محض این که به مرکز تصویر رسید، به نمای بعد برش می دهیم که الف را که در جهتی خشی به ما نزدیک می شود، نشان می دهد.

عکس حالت مذکور این است که بازیگر در نمای اول در جهتی خشی به سوی دوربین بیاید و به محض رسیدن به نمای متوسط به نمای بعد که نمایی متوسط است، برش دهیم. بازیگر در این نما از مرکز پرده به حرکت ادامه می دهد و طول پرده را تا کناره آن طی می کند. هر چند این تمهید از نظر فنی قابل قبول است، به ندرت به کار می رود.

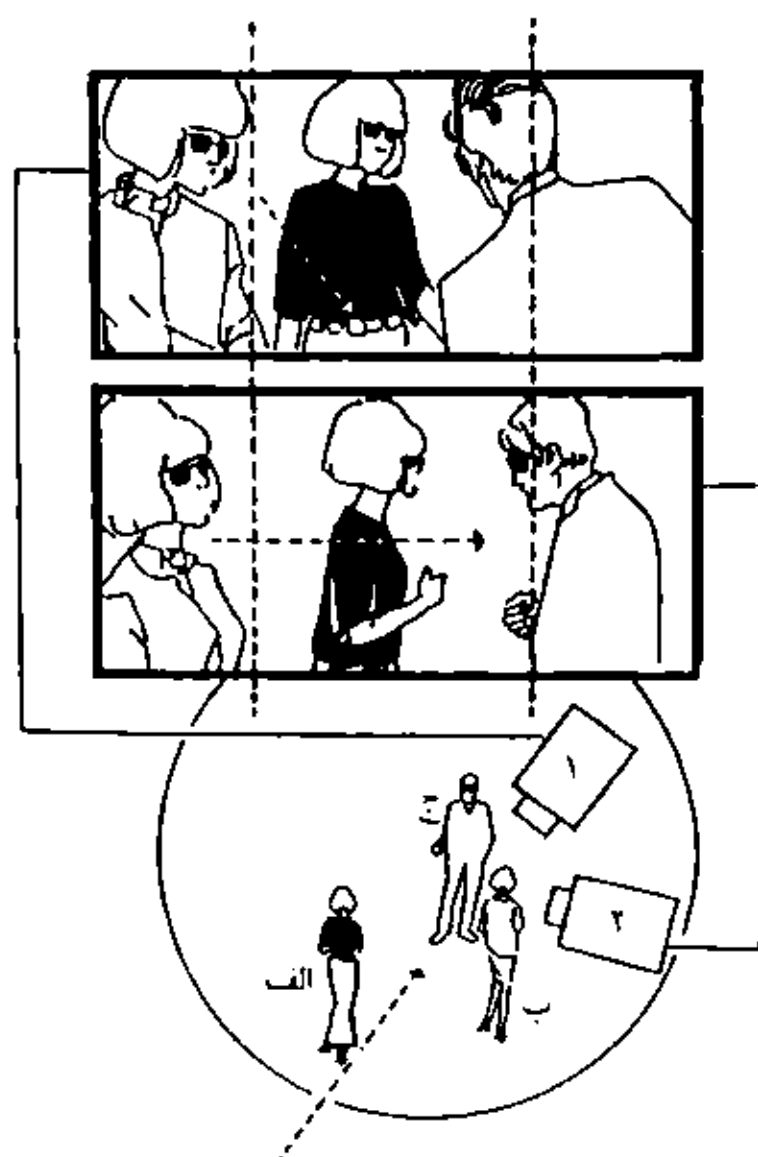
تکنیک مورد بحث اینجا می کند در لحظه برش بازیگر متحرک، در هر دو نما، اندازه مساوی داشته باشد، طوری که حرکت وی در نمای دوم چه رو به

عمق چه رو به دوربین باعث کوچک یا بزرگ شدن پیکر او گردد. تفاوت اندازه سوژه در لحظه برش، نتایج وحشتناکی به بار خواهد آورد.

مورد ۳۹

هنگامی که حرکت خنثای بازیگر در نمای اول با حرکتی مختص به نیمی از پرده در نمای دوم پایان می یابد، لازم نیست سوژه متحرک در نمای دوم، وارد محدوده تصویر شود. بازیگر می تواند از پشت سر یکی از بازیگران پیشزمینه، آشکار شود. به این ترتیب، طول حرکت افقی وی کونا می شود.

در نمای اول شکل ۳۹ می بینیم که بازیگر الف در پهنه مرکزی تصویر به

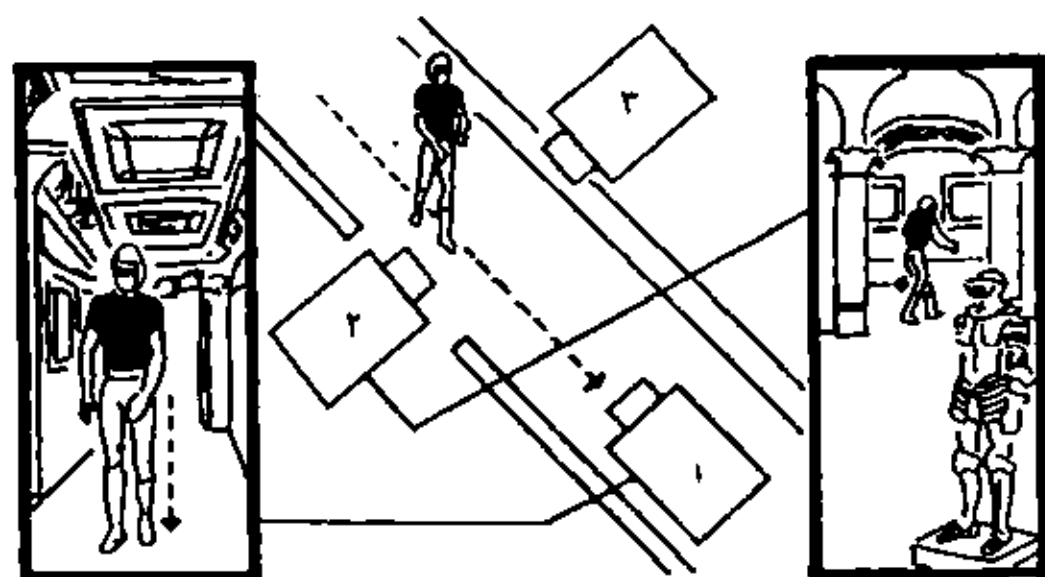


شکل ۳۹- پوشش قائم الزاویه برای حرکتی که در هر دو نما در پهنه مرکزی تصویر رخ می دهد

طرف ما می آید. به محض رسیدن به بازیگر ب، به نمای دوم برش می دهیم. نمای ۲ نمایی جانبی است که در آن الف از پشت سرب در طول تصویر حرکت می کند و در مرکز و بین دو بازیگر بی حرکت ب و ج متوقف می شود. اگر بخواهیم رفتن بازیگر الف را پس از صحبت با بازیگر ج فیلمبرداری کنیم، کافی است ترتیب نماها را عوض کنیم و همان موقعیت های دوربین را به کار ببریم. وقتی الف پشت سرب ناپدید می شود (چنانکه از موقعیت دوم دوربین دیده شود)، به موقعیت اول دوربین برش می دهیم که در آن بازیگر الف در مسیری خشتی (در پهنه مرکزی) از ما فاصله می گیرد و دور می شود.

مورد ۴۰

چارچوب یک در باز یا هر نوع روزنه ثابت دیگری را که در نمای اول دیده شود، می توان به عنوان قاب قسمت دوم حرکت مختص نمای دوم، به کار برد (شکل ۴۰).



شکل ۴۰- حالت دیگری از پوشش قائم الزاویه برای حرکتی که در هر دو تصویر در مرکز رخ می دهد.

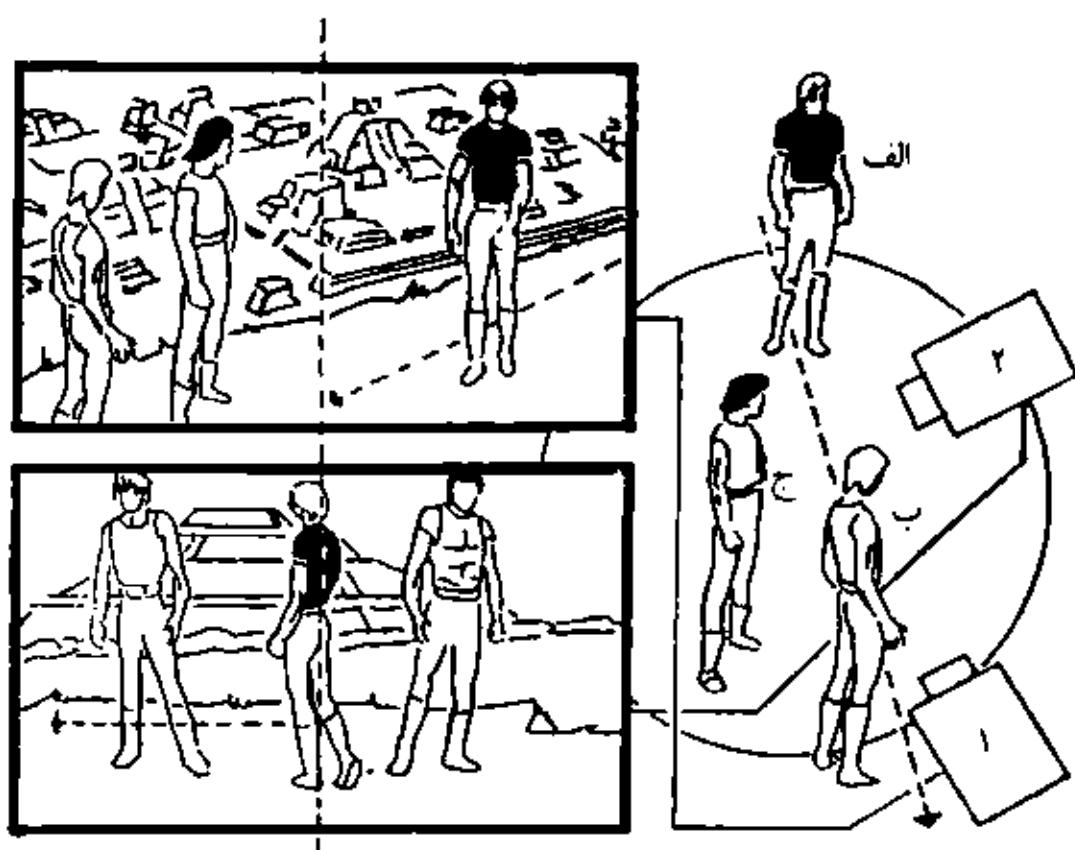
نمای ۱ نمای کامل. بازیگر در راهرو به طرف دوربین می آید. به محض رسیدن او به کناره سمت چپ در، برش می دهیم به ...
نمای ۲ داخل اتاق، زاویه روی قاب در. بازیگر از چپ قاب ورودی

ظاهر می شود و می ایستد تا به دوربین نگاه کند.

هر دو قسمت حرکت در مرکز تصویر قرار داشت. در نمای دوم، بازیگر از چپ تصویر به مرکز آن آمد، زیرا ورودی سمت چپ راهرو بود. اما اگر برعکس، ورودی سمت راست واقع بود، از دید دوربین (موقعیت ۳، شکل ۴۰)، بازیگر از راست ظاهر می شد. از آن جا که نمای اول حرکت خفشی داشت، تغییر نکرد.

مورد ۴۱

اگر در نمای اول نزدیک شدن بازیگر به دوربین در مسیری مورب باشد، برداشت دوم باید از همان سمت مسیر حرکت صورت گیرد (شکل ۴۱).



شکل ۴۱- پوشش قائم الزاویه که حرکت در نیمی از پرده را در دو ناحیه مختلف دو نما به کار می برد.

نمای ۱ الف در ناحیه راست پرده حرکت می کند. او در مسیری مورب از پس زمینه به مرکز می آید. وقتی که بین ب و ج قرار

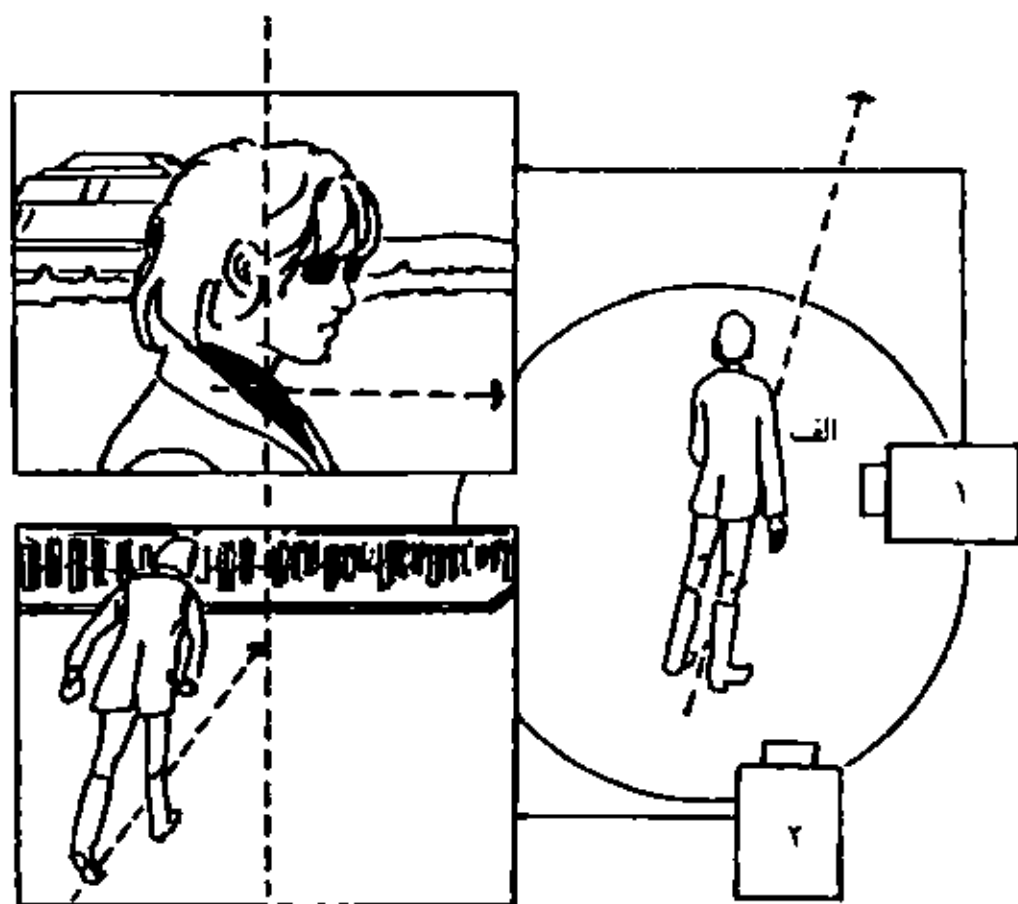
می گیرد، برش می دهیم به ...

نمای ۲ نمای جانبی . بازیگر الف از مرکز به چپ می رود و همان جا می ایستد .

هر دو نما، نمای کامل بودند و مرکز پرده برای تطبیق حرکت به کار گرفته شد .

مورد ۴۲

اکنون موردی را در نظر بگیرید که در برداشت اول، حرکت از مرکز پرده به یک سمت آن و در نمای دوم از سمت متضاد به مرکز پرده صورت می گیرد (شکل ۴۲) . یا به عبارتی دیگر این مورد عکس مورد پیشین محسوب می شود .



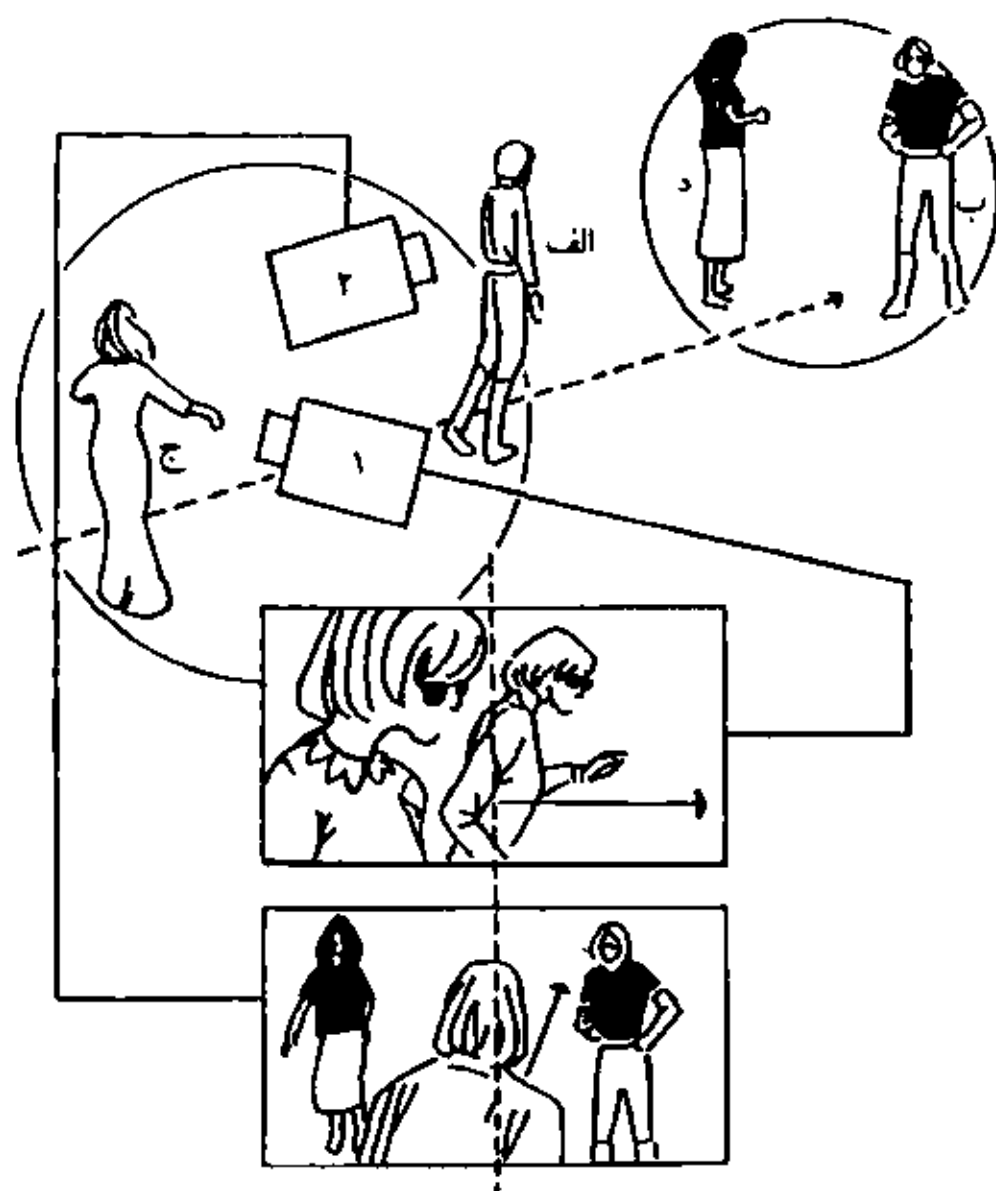
شکل ۴۲ - حالت دیگری از موقعیت قائم الزاویه برای پوشش دادن بازیگری که از دوربین دور می شود .

بازیگر الف در مرکز تصویر در حالی که به راست می نگرد، به راست پرده می رود: به محض رسیدن به کناره قاب، به نمای دوم برش می دهیم که او را از

پشت سر در حالی که به طور مورب به ناحیه مرکزی پرده می رود، در نیمه چپ تصویر قاب بندی می کند.

مورد ۴۳

موقعیت های قائم الزاویه دوربین را برای بازیگری که راه می رود (با می دود)، می توان به کاربرد و دو قسمت صحنه را به هم مرتبط ساخت. بازیگر الف طول پرده (از مرکز تصویر به یکی از طرفین آن) را در نمای اول (نمای متوسط از او که پشت به ما دارد و از کمر به بالا در قاب دیده می شود)، طی

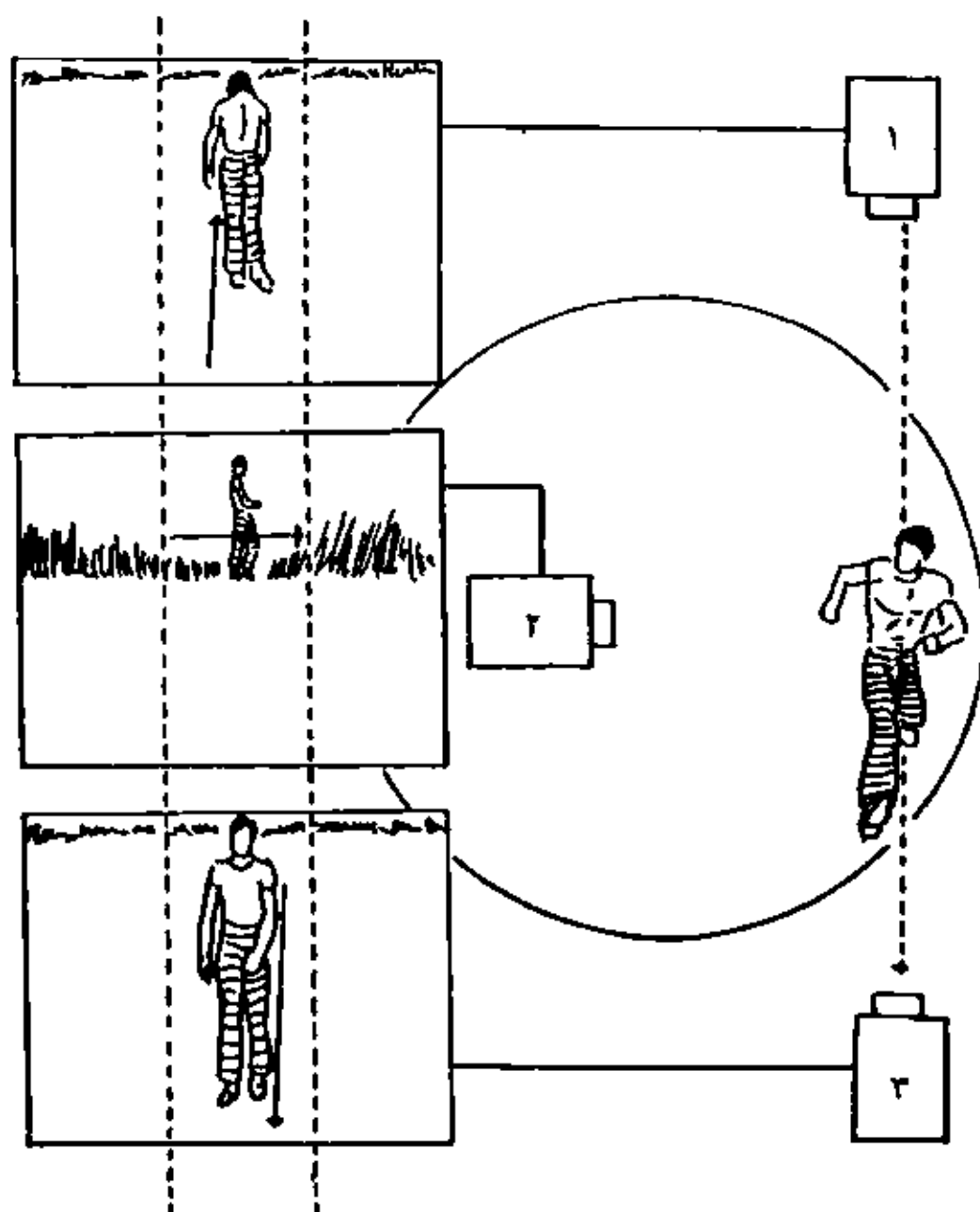


شکل ۴۳ - دونا حیه مختلف صحنه با حرکت بازیگری که از موقعیت های قائم الزاویه دوربین دیده می شود، به هم وصل می شوند.

می‌کند و در یک مسیر مورب به راست و به طرف ب می‌رود. بازیگری که در چپ پرده در پس‌زمینه است، حرکت او را زیر نظر دارد (شکل ۴۳).

مورد ۴۴

و سرانجام موردی که با سه برداشت (یکی در حالت زاویه قائمه نسبت به دیگران) مردی را که می‌دود، پوشش می‌دهد. این مورد ویژگی خاصی دارد: حرکت در هر سه نما در ناحیه مرکزی تصویر صورت می‌گیرد (شکل ۴۴).



شکل ۴۴- در این مثال موقعیت دوم دوربین نسبت به دو موقعیت دیگر آن زاویه قائمه تشکیل می‌دهد. در این سه نما، حرکت بازیگر در ناحیه مرکزی پرده ضبط می‌شود.

- نمای ۱ نمای کامل . یک زندانی فراری در مرکز پرده (در جهتی
خشی) در منطقه ای مردابی از ما دور می شود .
- نمای ۲ نمای دور . زندانی که در قسمت مرکزی پرده بسیار کوچک
دیده می شود ، از چپ به راست می دود .
- نمای ۳ نمای کامل . در حالی که نخست در مرکز پرده کوچک دیده
می شود ، به سوی دوربین می آید و در پیشزمینه (و در نمای
متوسط) می ایستد تا نفسی تازه کند .
- از آن جا که کنش در پهنه مرکزی تصویر مقید شده ، پیگیری ماجرا - با این که
موژه گاهی در اندازه بسیار کوچک دیده می شود - برای تماشاگر ساده است .

حرکت در طول پرده

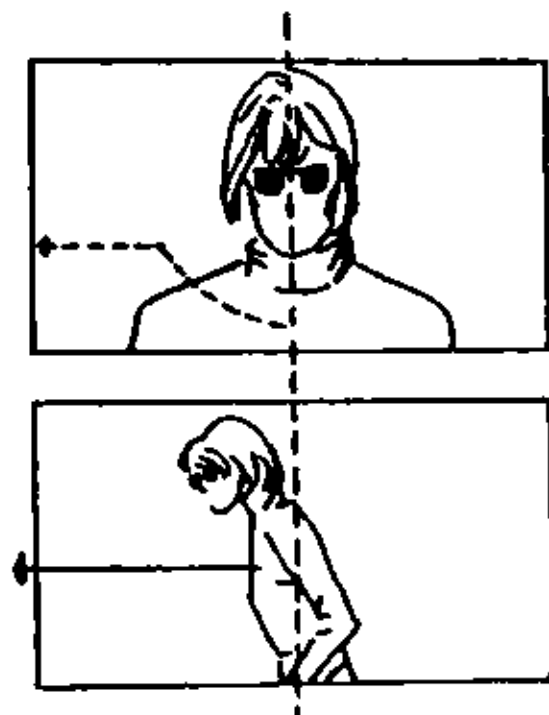
هنگام پیوند دو پاره از حرکت تداومی واحدی که از چارچوب تصویر بیرون
نمی زند ، می توان حرکت را در طول پرده به کار برد تا ملحق یا جدا شدن بازیگر
را به صورت زیر نشان داد .

مورد ۴۵

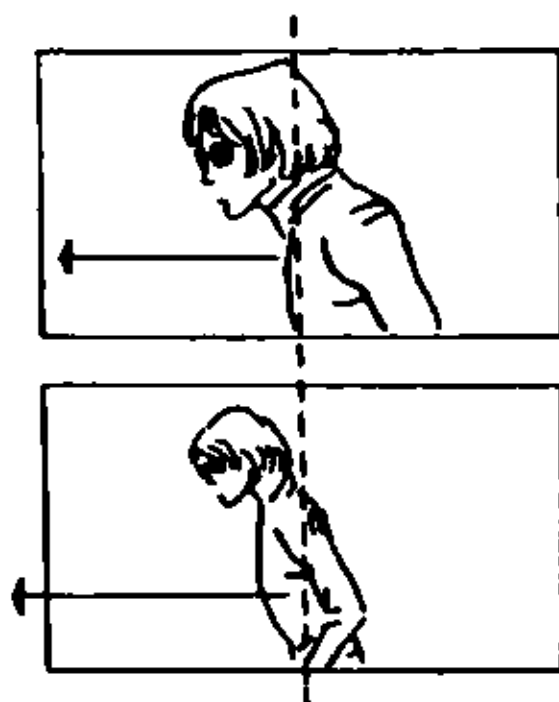
این مورد یک موقعیت ساده است . در نمای اول ، بازیگر که (در مرکز) رو به
دوربین دارد ، می چرخد و به چپ می رود . در این نما چهره وی از نما خارج
نمی شود ، بلکه به محض رسیدن به کناره چپ قاب برش می دهیم به نمای
متوسط بازیگر که اکنون در مرکز تصویر است و می رود که از چپ قاب خارج
شود (شکل ۴۵) .

مورد ۴۶

وجه تمایز این مثال (شکل ۴۶) با قبلی فقط در این است که بازیگر در نمای
اول به حالت نیم رخ درآمده است . در این نما حرکت بازیگر شبیه است به
حرکت وی در نمای اول مثال قبل ، در حالی که نمای دوم دقیقاً شبیه به نمای
دوم مورد ۴۵ است .



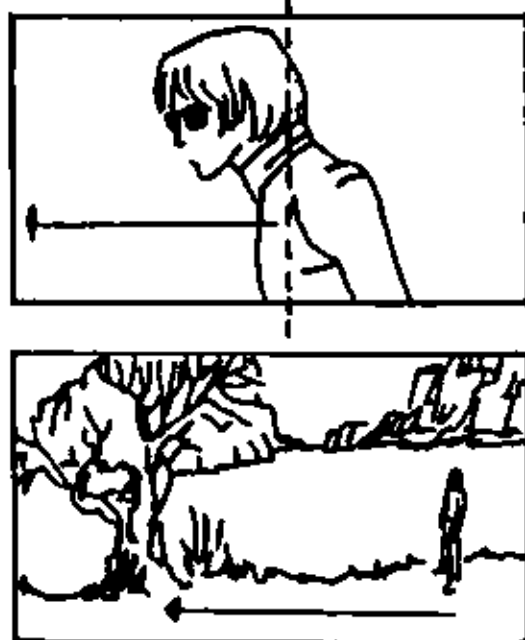
شکل ۴۵- حرکت در طول پرده که از دو موقعیت دارای محور مشترك دوربين دیده می شود.



شکل ۴۶- این مثال شبیه مثال پیشین است . با این تفاوت که بازیگر در نمای اول قبلاً به حالت نیم رخ درآمده است .

مورد ۴۷

این حالت (شکل ۴۷) برای نمای دوم از یک نمای دور استفاده می کند . اما نمای اول شبیه نمای اول مثال قبل است . وقتی چهره بازیگر به کنار پرده

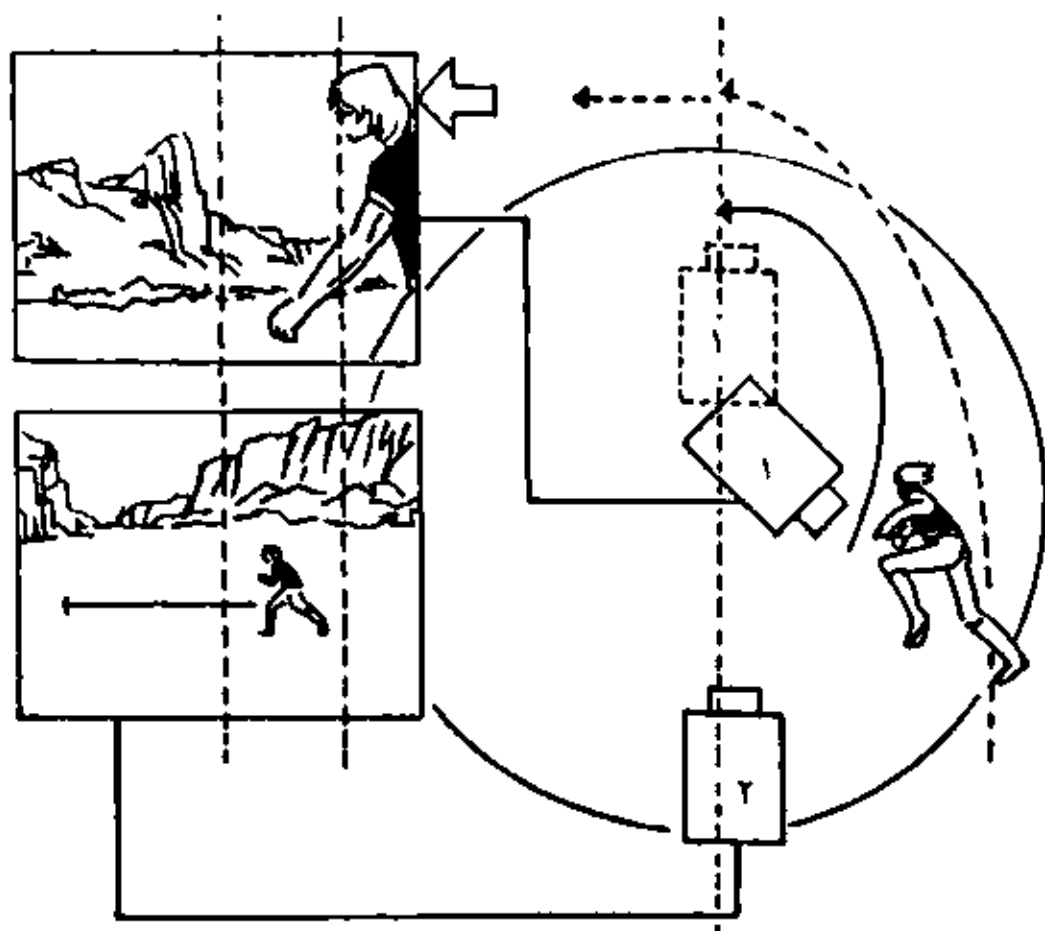


شکل ۴۷- تفاوت این مثال و دو مثال قبلی در این است که نمای دوم یک نمای دور است. در این جا لازم نیست مثل موارد قبل، بازیگر از نمای دوم خارج شود.

می رسد، برش می دهیم به نمای دوری که در آن پیکره کوچک بازیگر از ناحیه راست به آرامی به سوی ناحیه چپ- جایی که توقف می کند- می رود.

مورد ۴۸

تکنیک انطباق کنش در پهنه واحدی از تصویر- در دو نمای متوالی- برای پیوند نمای پن و نمایی که حرکت را نیز در طول پرده توسط دوربین ثابت ضبط کرده، مورد استفاده قرار می گیرد (شکل ۴۸). در نمای اول حرکت راست به چپ بازیگری که در ناحیه راست پرده در نمای متوسطی قاب بندی شده و دوربین همراه وی پن می کند، نشان داده می شود. حالت جسمانی وی در انتهای نمای اول با حالت جسمانی وی در ابتدای نمای دوم- که با دوربین ثابت در نمای کامل قاب بندی شده- برش تطبیقی می شود. در نمای دوم، بازیگر از پهنه راست به پهنه چپ، یعنی محل توقفش می رود. هر دو نما محور بصری مشترك دارند. این راه حل اغلب برای به انتها رسیدن حرکت دویدن یا راه رفتن در طول پرده به کار برده می شود.



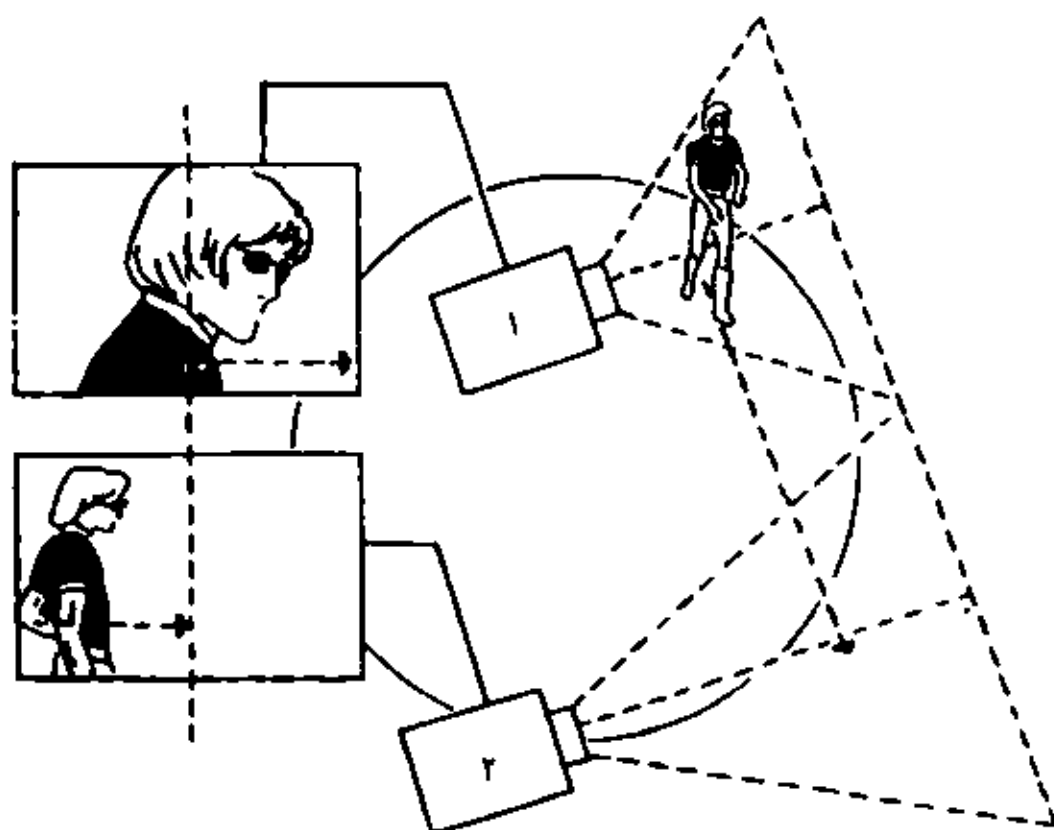
شکل ۴۸- اگر مدام بازیگر را در ناحیه واحدی از پرده حفظ کنیم، می توانیم یک نمای پن را با یک نمای ساکن به طور هموار پیوند دهیم.

مورد ۴۹

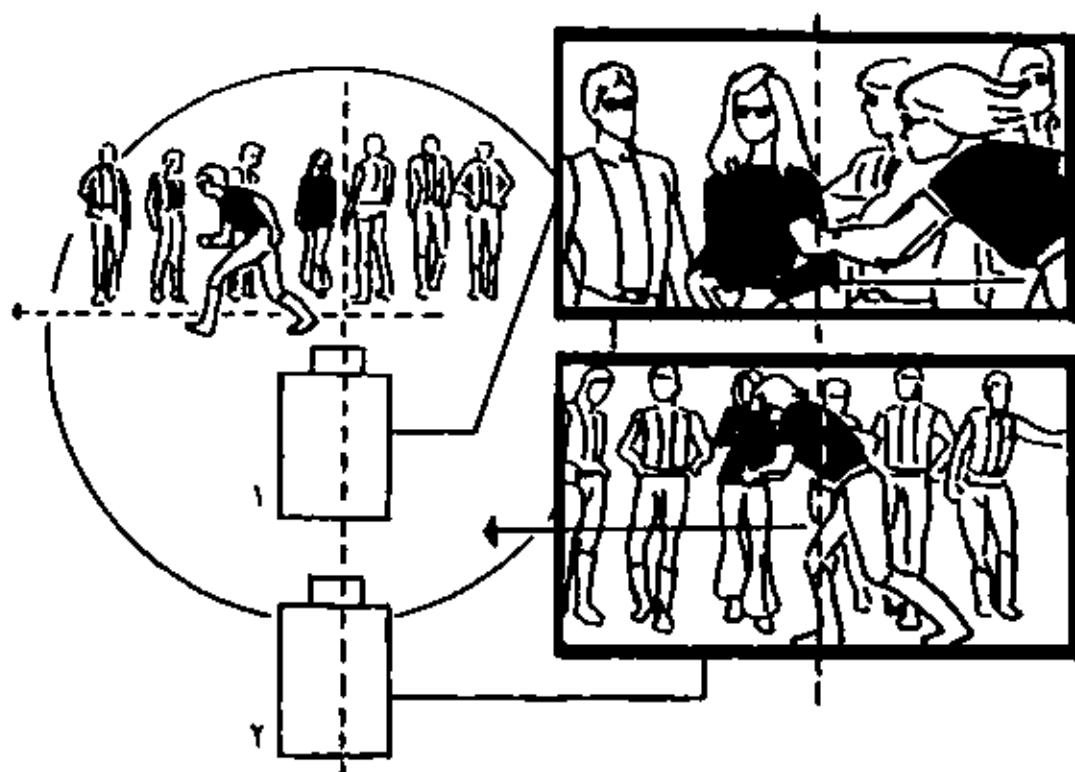
در این جا با استفاده از دو ناحیه متضاد پرده از حرکت افقی فیلمبرداری می شود، اما این حرکت همیشه جهت احساسی واحدی دارد. در نمای اول (نمای نزدیک)، بازیگر متحرك از مركز تصوير به راست می رود و به کنار آن می رسد. در نمای دوم (نمای کامل)، از چپ به مركز می رود و همان جا می ایستد (شکل ۴۹).

مورد ۵۰

این مورد به استفاده از دو ناحیه پایی پرده، یعنی کنار/مركز، مركز/کنار دیگر بر اساس محور بصری مشترك می پردازد. شکل ۵۰ شخصی را در جلوی گروهی نشان می دهد که در نمای اول-نمای متوسط- در حالت نیم رخ (از



شکل ۴۹- در هر نما حرکت افقی به وسیله دو موقعیت موازی دوربین که پهنه های مختلف پرده را به کار می برند، پوشش داده می شود. در نمای اول، بازیگر از مرکز به سوی کناره پرده می رود و در نمای دوم از کناره متضاد پرده به سوی مرکز حرکت می کند.

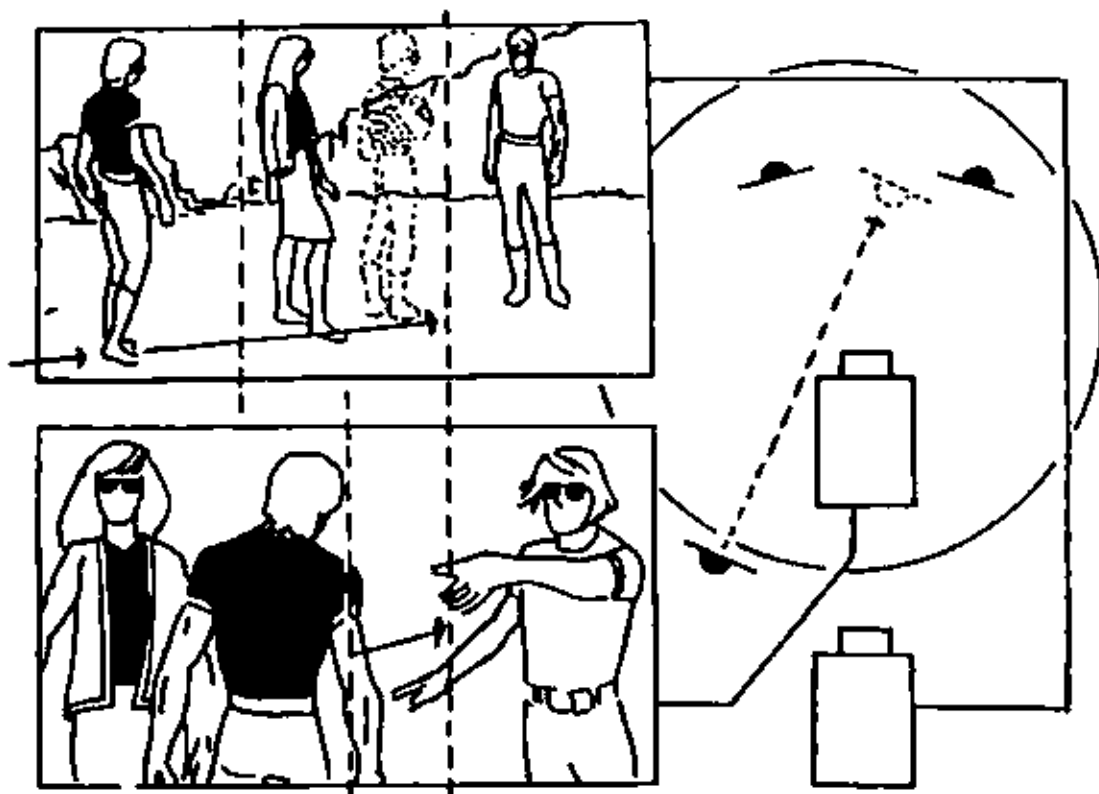


شکل ۵۰- در این شکل حرکت افقی را با ارائه آن از یک ناحیه به مرکز در نمای اول، و از مرکز به ناحیه مقابل در نمای دوم پوشش می دهیم. هر دو نما محور بصری مشترکی دارند.

راست پرده) اقدام به ترك نما می کند و به مرکز می رود. به محض رسیدن وی به مرکز تصویر به نمای کامل گروه برش می دهیم. در این نما بازیگر از مرکز تصویر به چپ می رود و به همین ترتیب از قاب خارج می شود.

مورد ۵۱

حالا می رسمیم به ورود شخصیت که به همان روش قبل، اما با ترتیبی معکوس پرداخت می شود: بازیگر (در نمای کامل) از راست وارد می شود و به مرکز می رود و در نمای دوم (نمای متوسط یا نزدیک) از مرکز به چپ می رود و فقط یک یا دو قدم لازم است تا از تصویر خارج شود. با تکرار حرکت در ناحیه کوچکی از پرده حالت دیگری به دست می آید: بازیگر متحرك از یک سمت وارد تصویر می شود و فرضاً، دو سوم طول پرده را طی می کند (شکل ۵۱). روی همان محور بصری به نمای نزدیک بعدی برش می دهیم که او از مرکز به کناره قاب می رود و ناحیه دیگر پرده را طی می کند.

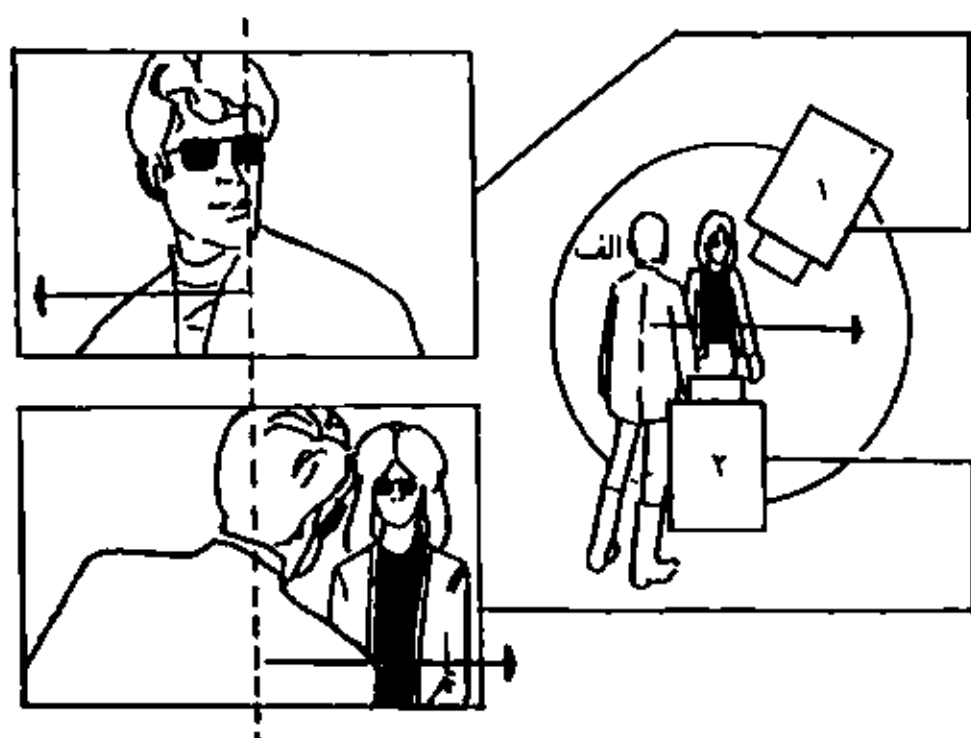


شکل ۵۱- در نمای دوم حرکت در ناحیه کوچکی از پرده تکرار می شود تا ورود بازیگر متحرك به نتیجه برسد.

تکرار حرکت در نمای دوم در ثلث میانی پرده روی می دهد.

مورد ۵۲

در تمام مواردی که تاکنون بررسی شد، حرکت در طول پرده برای هر دو نما، بر اساس یک محور بصری مشترک و در جهت احساسی واحدی رخ می داد. اما به جای محور بصری مشترک می توانستیم از زاویه های معکوس بیرونی یا ترکیبی از زاویه های بیرونی - درونی استفاده کنیم. در شکل ۵۲، بازیگر الف از گروه جدا می شود، در نمای اول از مرکز به سمت چپ می رود. به محض رسیدن بازیگر به کنار تصویر به نمای ۲ که از زاویه معکوس برداشت

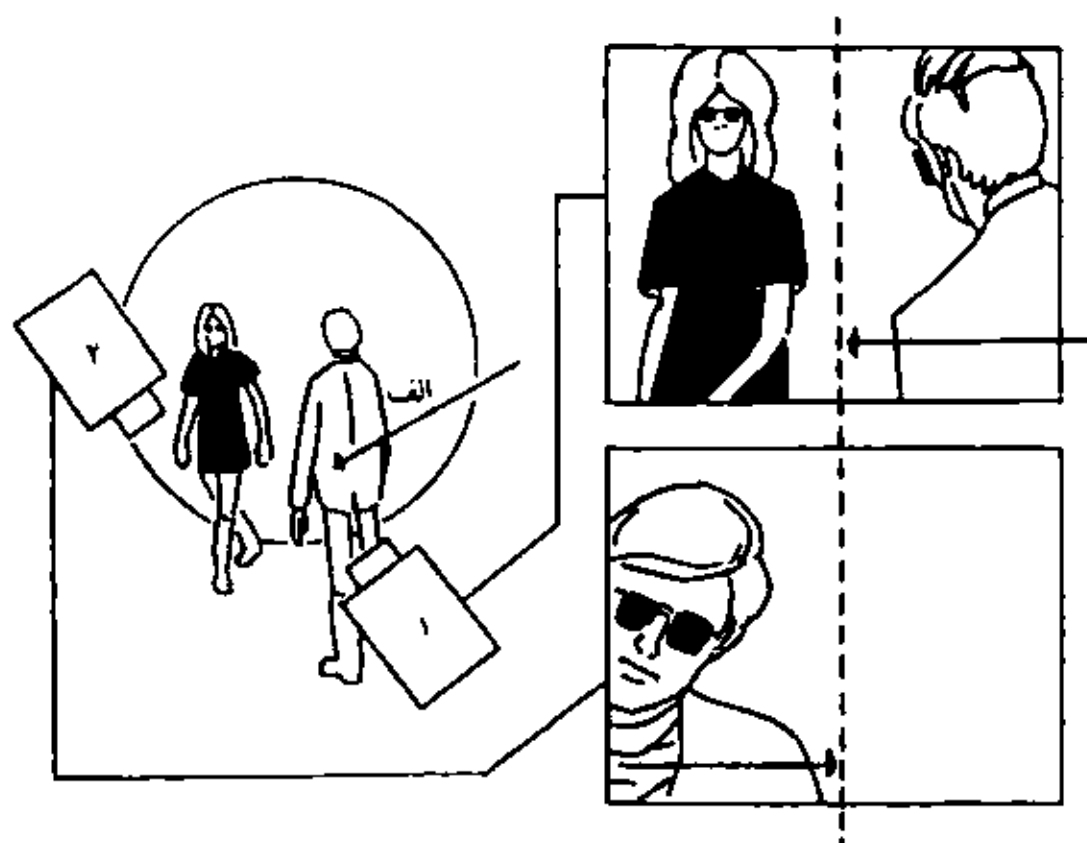


شکل ۵۲- حرکت بازیگر که از دو موقعیت معکوس دوربین پوشش داده می شود. حرکت بازیگر روی پرده در دو جهت مخالف ارائه می گردد.

شده برش می دهیم. در این نما بازیگر الف که نخست در مرکز تصویر دیده می شود، به راست می رود و از دید خارج می گردد.

عمل ورود بازیگر موقعیت را وارونه می کند. بازیگر در نمای ۱ وارد تصویر می شود و در نمای ۲ حرکت خود را تمام می کند (شکل ۵۳).

این فرمول بازیگر را در یک نما از پشت و در نمای بعدی از جلو قاب بندی

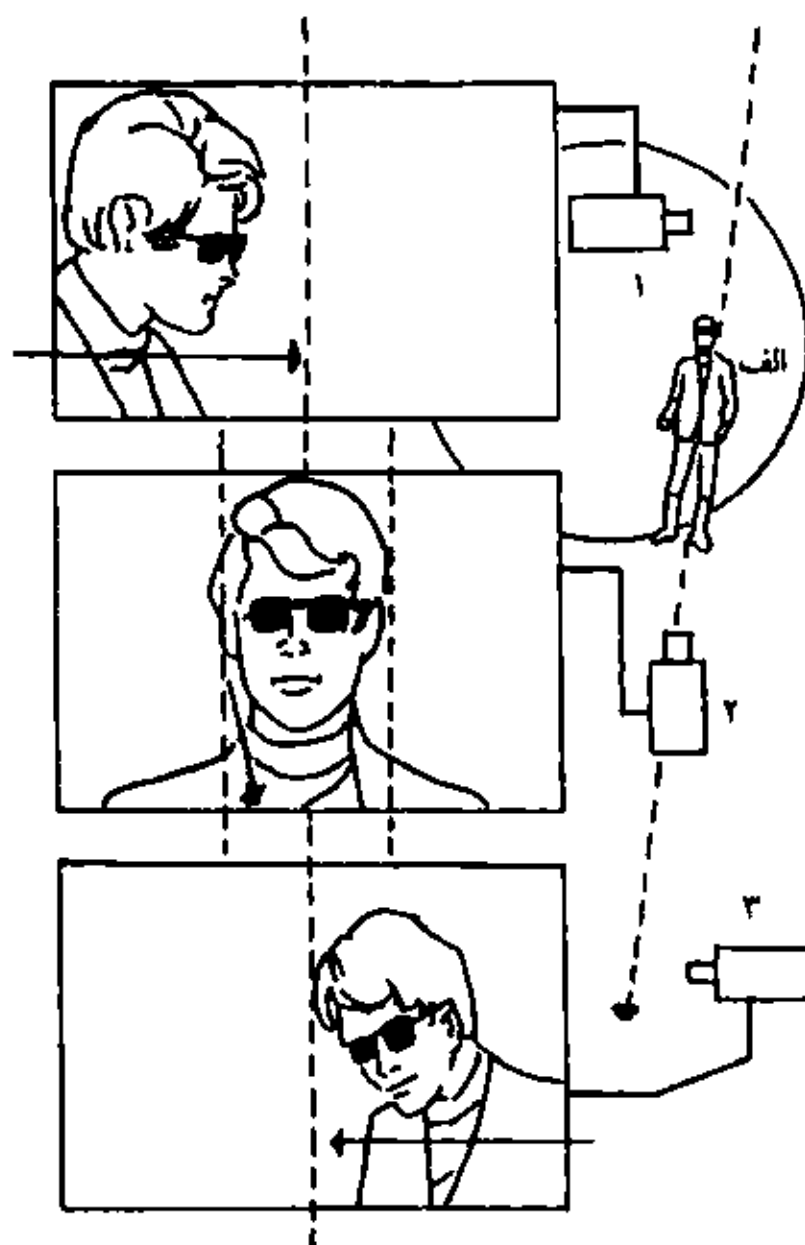


شکل ۵۳- بازیگری که- روی پرده- با انجام حرکت در دو جهت متضاد وارد می شود. در نمای اول از یک سمت به مرکز تصویر می رود و در نمای دوم از سمت دیگر به سوی مرکز می آید. نمای دوم معکوس درونی است.

می کند، بنابراین اگر بازیگر حالت نیم رخ داشته باشد، تغییر ناگهانی جهت حرکت تدوین ناهمواری به دست می دهد. چرا؟ دلیلش این است که در حالت نیم رخ کانون توجه جلو بازیگر است و اگر با نمایش حرکت در دو سمت متضاد پرده توجه ما ناگهان از یک سمت به سمت دیگر منتقل شود، اصل ثبات جهت (رعایت خط فرضی) زیر پا گذاشته می شود. اما اگر بازیگر متحرک در نیمی از حرکت پشت به ما داشته باشد و در نیمه دیگر رو به دوربین قرار گیرد، کانون توجه در وسط پرده باقی خواهد ماند. بنابراین، در حین به کارگیری این فرمول با حالت نیم رخ بازیگر، یا جهت حرکت باید خنثی باشد (مثل شکل ۵۴)، یا بین دو نما یک مکث (به صفحه ۲۵۷ نگاه کنید) بیاید.

مورد ۵۳

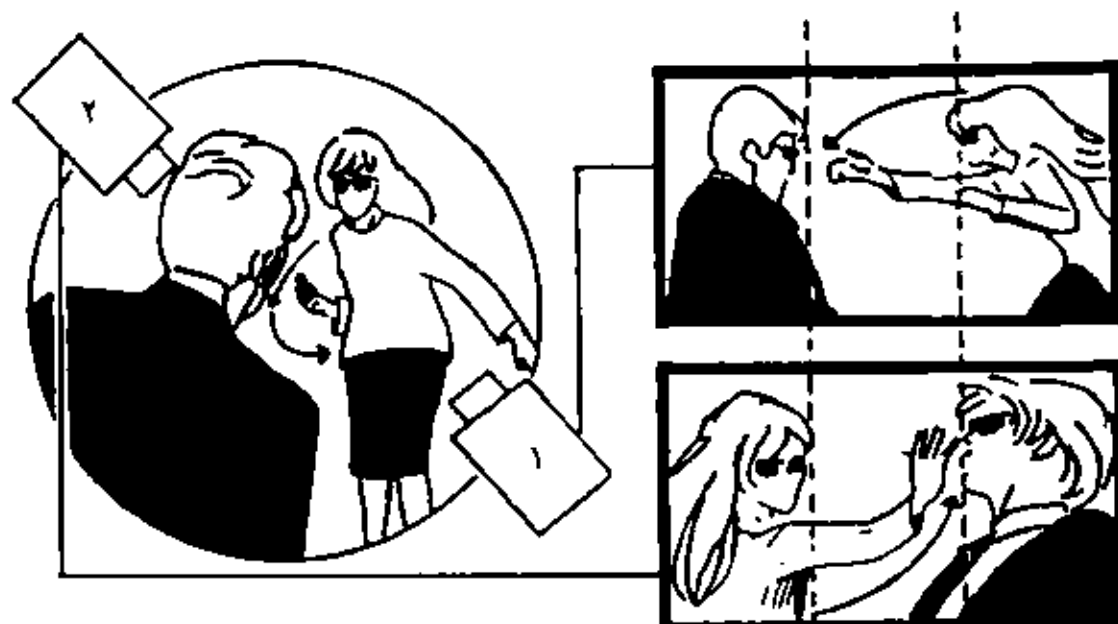
گاهی حرکت دست را می توان در خدمت پیوند دو نمای دو نفره معکوس



شکل ۵۴- یک جهت خنثای حرکت، بین دو نمای متضاد گنجانده می شود تا انتقال همواری از یک سمت به سمت دیگر صورت گیرد. در نتیجه با این که جهت حرکت در دو نمای ۱ و ۳ متضاد است، حرکت بازیگر روی پرده حرکتی مانند به نظر می رسد.

قرار داد. بدیهی است بدون وجود این حرکت، این دو نما ناسازگار می بودند (شکل ۵۵).

دختر سیلی محکمی به گوش مرد می زند. به محض تماس دست وی با صورت مرد به نمای دوم برش می دهیم که در آن حرکت دست کامل می شود. اکنون جای آنها روی پرده عوض شده است، اما این دو نما برش همواری خواهند داشت، زیرا طی این دو نما جهت تداومی حرکت دست بر خلاف



شکل ۵۵- احساس تداوم جهت حرکت، در این مورد منحنی حرکت دست دختر که به گوش مرد میلی می زند، تعویض پهنه تصویر ویژه هر بازیگر را در حین برش از نمای اول به نمای دوم پنهان می کند.

جهت عقربه های ساعت حفظ شده است.

عبور از درگاه

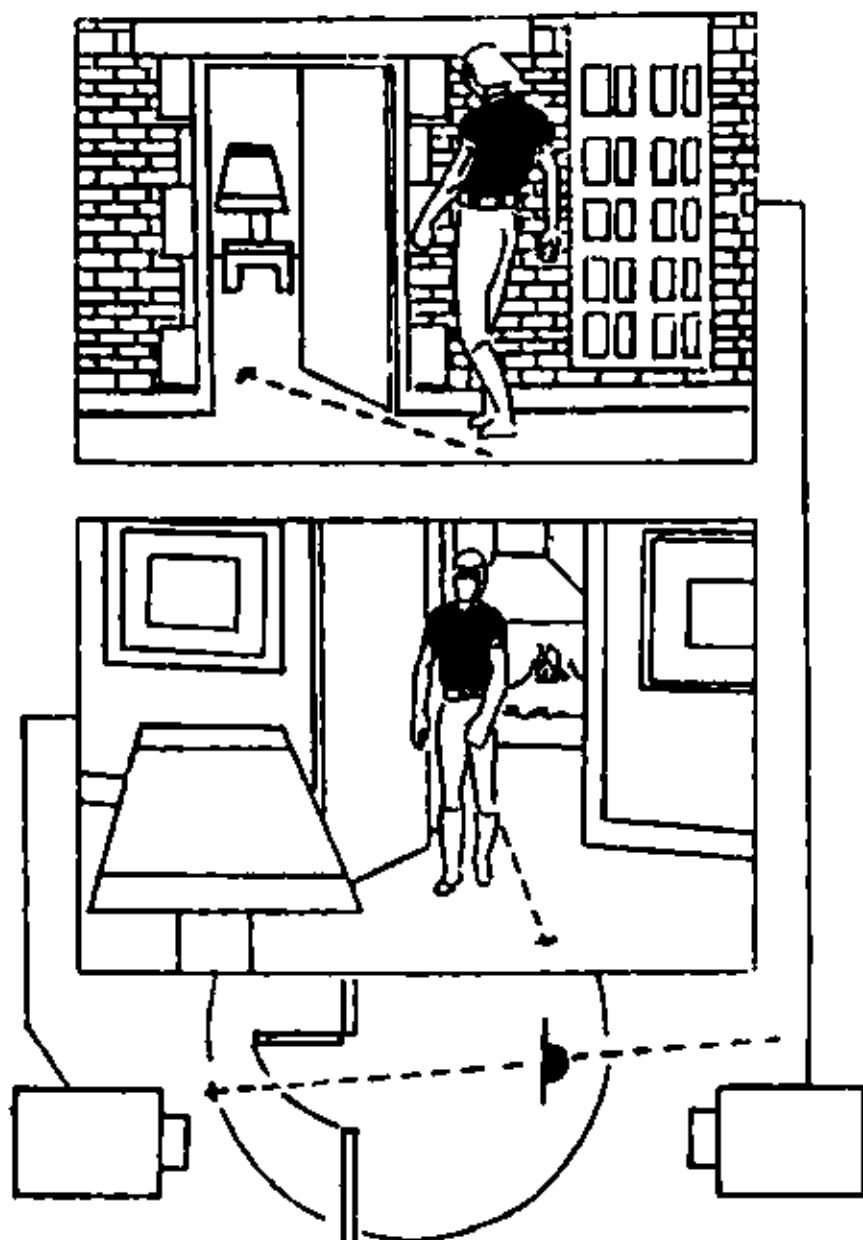
مورد ۵۴

این حرکت یکی از معمول ترین حرکات در سینماست. با پرداخت متعارفی که موقعیت دوربین - چه داخل و چه خارج درگاه - در یک طرف مسیر حرکت بماند، نتیجه ای چون شکل ۵۶ حاصل می شود.

مورد ۵۵

اگر آگاهانه راه حل غیر متعارفی انتخاب شود، دو پاره کنش دو جهت متضاد خواهند داشت، زیرا دوربین در دو طرف مسیر حرکت مستقر خواهد شد (شکل ۵۷).

این راه حل روی پرده پویاتر است، به ویژه اگر حرکت در هر دو نما از میان دری باز صورت گیرد. اگر در بسته باشد و باید باز شود، حرکت باز شدن در، مورد استفاده قرار می گیرد تا از یک نما به نمای بعد برش دهیم. با استفاده از

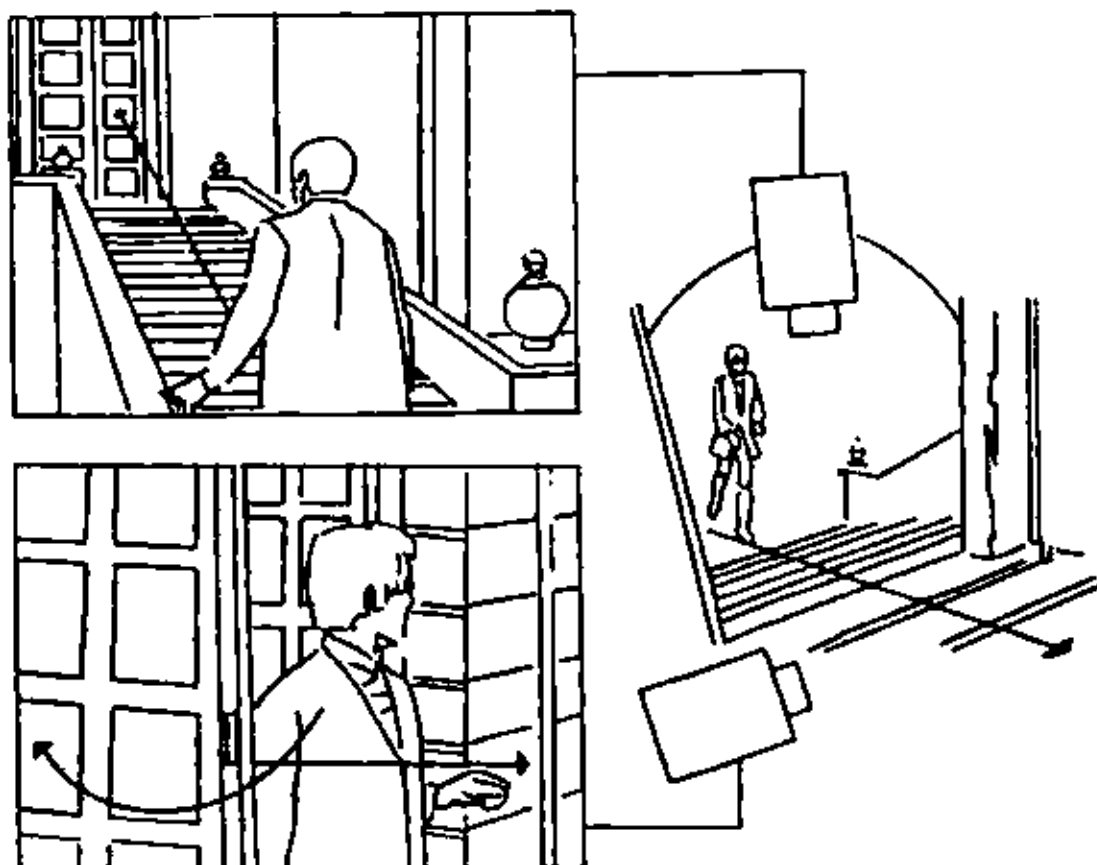


شکل ۵۶- در روش نمایش بازیگری که از یک ورودی می گذرد، اصل مثلث برای جایگزینی متعارف دوربین به کار برده می شود. محل استقرار دوربین در یک طرف مسیر حرکت خواهد بود.

این حرکت تغییر توهمی جهت حرکت بازیگر را پنهان می کنیم.

مورد ۵۶

برخی از تدوینگران هنگام نمایش بازیگری که باید از یک در بسته که باز می کنند، بگذرد، در وقت صرفه جویی می کنند. پیترو هانت، تدوینگر فیلم پنجه طلایی، در مکانس اول فیلم جیمزباند را ملبس به لباس غواصی در حالی که پای یک مخزن زانو



شکل ۵۷ روش غیرمتعارفی برای عبور از درگاه.

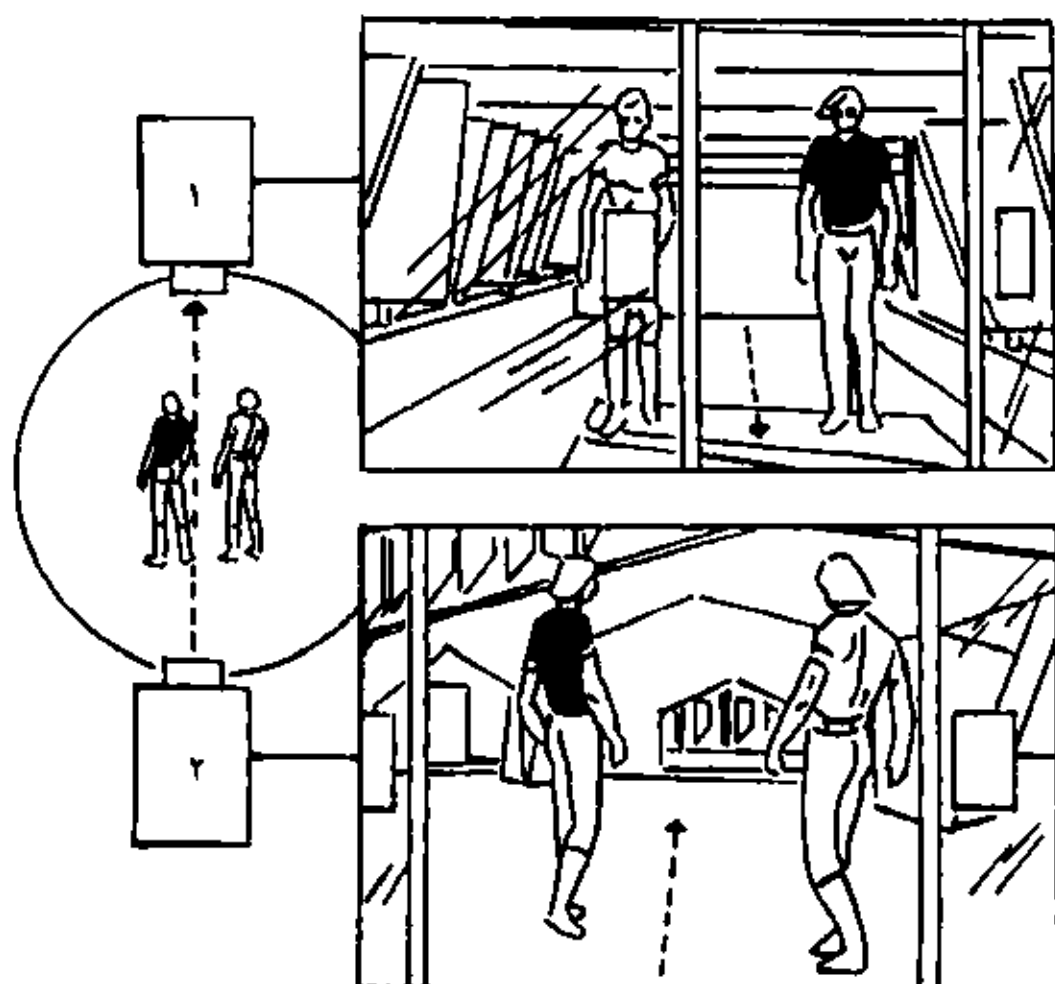
زده است، نشان می دهد. جیمزباند سویچ مخفی را فشار می دهد و در مخفی با سروصدا باز می شود. قطع به داخل مخزن. جیمزباند در را پشت سر می بندد و پیش می آید (تا مواد منفجره پلاستیکی را روی بشکه های نیتروگلیسرین نصب کند). حرکت واقعی عبور از آستانه در حذف شده است و صرفاً ابتدا و انتهای حرکت نشان داده می شود. به این ترتیب زمانی را که صرف حرکت فاقد ارزش دراماتیک می شود، حذف می کند.

بر عکس، اگر در موقعیت دراماتیک خاصی باز شدن در باید موکد شود، می توان این عمل را تا حد ممکن به تاخیر انداخت بی این که صحنه خراب شود.

گاهی اوقات در شروع نمای دوم مکثی می آید و برای چند ثانیه در ورودی بدون حرکت بر پرده می ماند. سپس در باز می شود و بازیگری که در نمای قبل شاهد نزدیک شدنش بوده ایم، وارد می شود.

مورد ۵۷

اگر دو بازیگر در حالی که با هم در جهتی خشی به سوی یک در گشوده حرکت می کنند، نشان داده شوند، با برش به نمای معکوس که نیمه دوم حرکت آنها را ارائه می کند، روی پرده جا عوض خواهند کرد (شکل ۵۸).



شکل ۵۸- دو بازیگر که در جهتی خشی از ما دور می شوند، با برش به نمای دوم که در آن به دورین نزدیک می شوند، ناحیه خاص خود را روی پرده عوض می کنند.

مورد ۵۸

همین تعویض جا وقتی یکی از بازیگران کنار در منتظر ایستاده تا دیگری نزدیک و وارد اتاق شود نیز رخ می دهد. حرکت بازیگر متحرك در هر دو نما جهتی خشی دارد. در زمان مناسب (وقتی کاملاً در مرکز پرده قرار می گیرد)، جای او روی پرده تطبیق داده می شود، طوری که بازیگر منتظر نخست در یک

طرف پرده و بعد از طرف دیگر آن دیده می شود، در حالی که بازیگر متحرك در مركز قاب می ماند.

مورد ۵۹

گاهی پس از رسیدن بازیگر به در بسته، مکشی به کار می رود. در نمای اول او را در حالی می بینیم که به جلو در می رسد و توقف می کند تا در بزند. پس از در زدن به نمای دوم برش می دهیم. در این نما فقط در را از داخل می بینیم. ممکن است شخصی از خارج تصویر جواب داده، به بازیگر بیرونی اجازه ورود بدهد یا فقط پس از مکث بازیگر بیرونی در را باز کند و وارد شود. مکث ابتدای نمای دوم در خدمت مخفی کردن تغییر جهت حرکت بازیگر قرار می گیرد. نمای بی حرکت در ورودی از داخل اتاق که پیش از باز شدن در یکی دو ثانیه روی پرده می ماند، مکشی بصری ایجاد می کند.

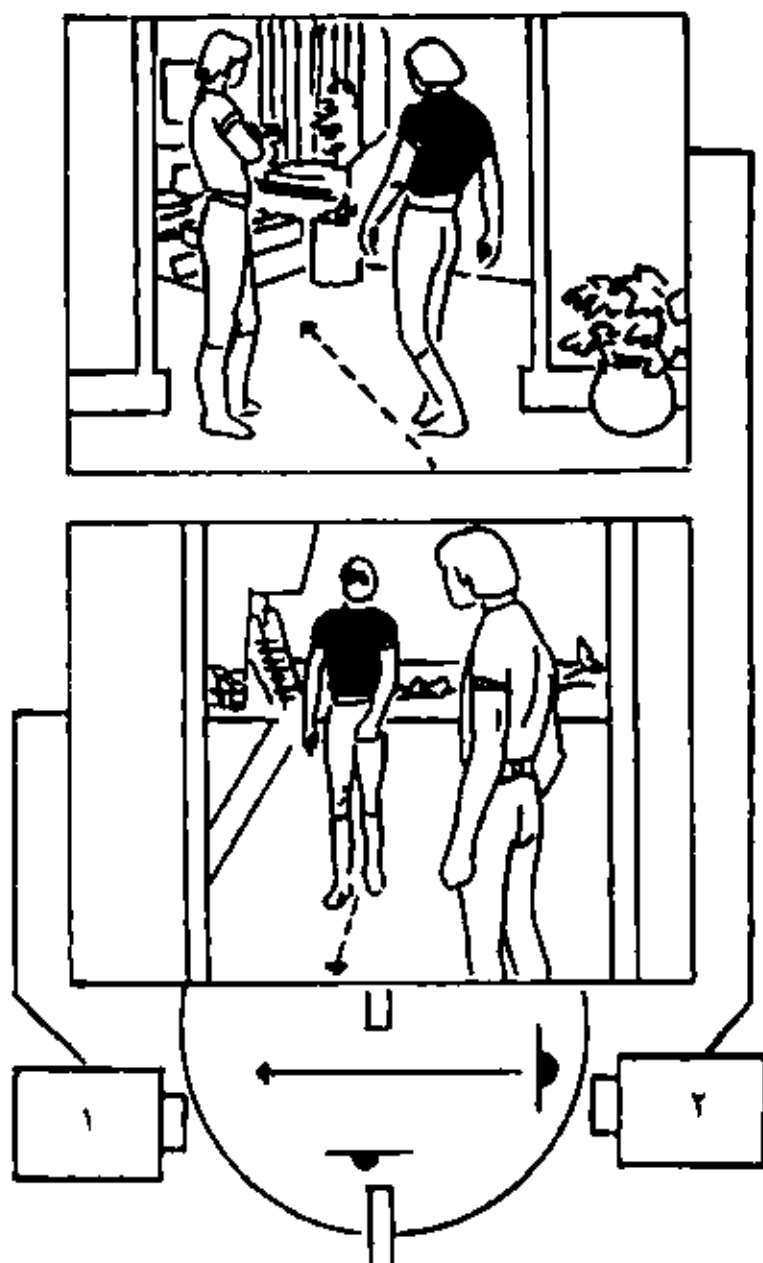
مورد ۶۰

اکنون که در حال بررسی موارد مربوط به در ورودی هستیم، بیایید لحظه ای گریز بزنیم و پوشش دادن دو بازیگر ساکنی را که در دو طرف در بسته غیر شفاف ایستاده اند، تحلیل کنیم. برای القای این حس که آنها با یکدیگر ارتباط برقرار می کنند، نماها باید دو جهت متضاد داشته باشد. به این صورت احساس ارتباط بین دو بازیگر در موقعیت هایی که مجبورند از پشت در بسته با هم حرف بزنند، خلق می شود. شکل ۶۰ این حالت را نشان می دهد. توجه داشته باشید که یکی از بازیگران به سمت راست می نگرد و دیگری بر عکس، به سمت چپ (به حاشیه ای که پشت سر بازیگر دیگر قرار دارد)، نگاه می کند.

جمع بندی

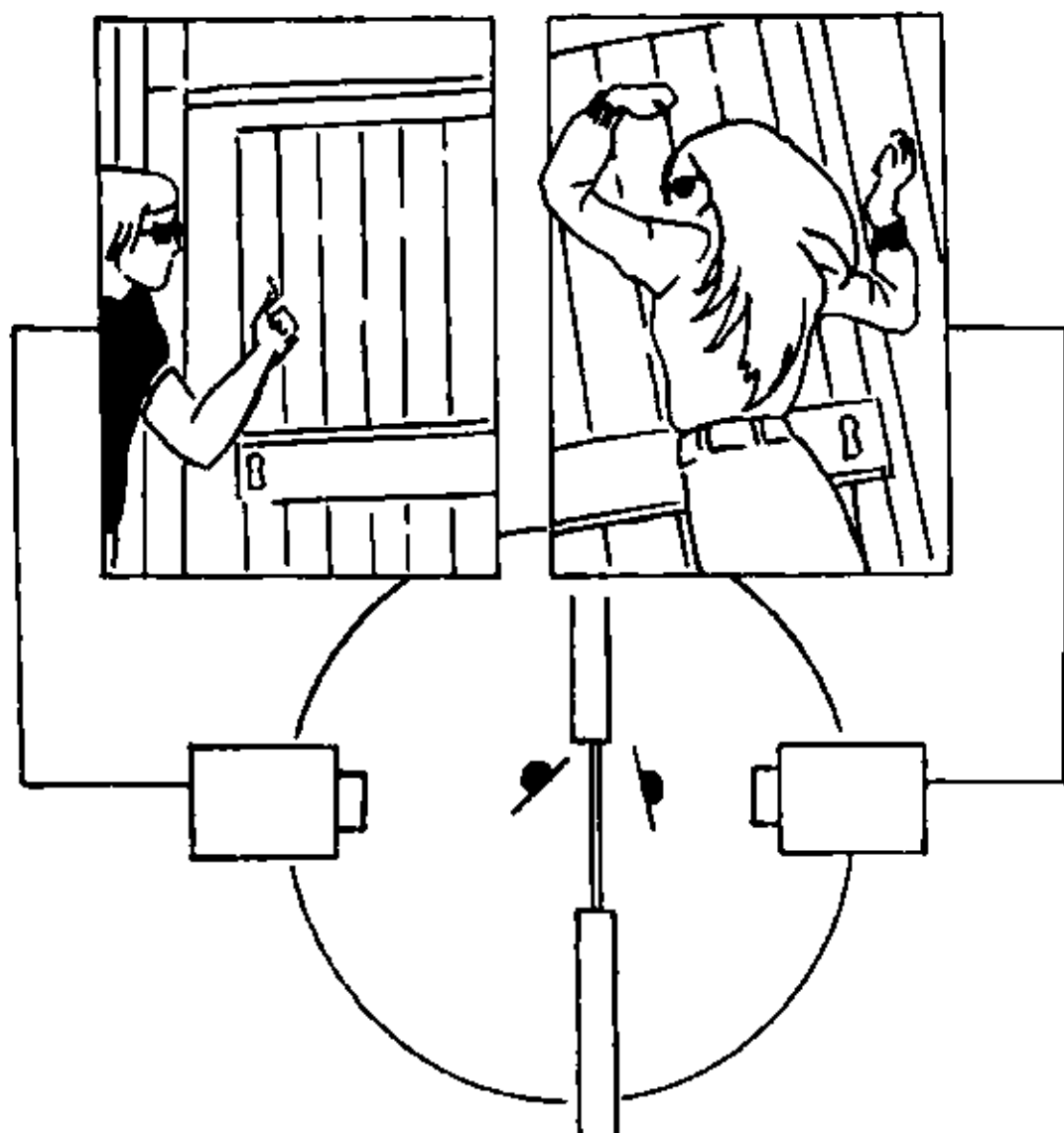
مهمترین عوامل مربوط به موارد فوق را به این صورت می توان جمع بندی کرد:

۱- هر حرکت حداقل به دو پاره تقسیم می شود. ۲- برش نما به نما روی



شکل ۵۹- وقتی یکی از دو بازیگر، ساکن ایستاده و ناظر حرکت بازیگر دیگر است. جای بازیگران عوض می شود.

حرکت صورت می گیرد. ۳- وقتی برش می دهیم، فاصله دوربین تا سوژه (متحرك) نیز تغییر می کند. ۴- دو نوع بنیادی حرکت وجود دارد: حرکت در جا و حرکت در طول یک مسیر. ۵- برای حرکت در جا، سه گونه از اصل جایگزینی مثلثی دوربین به کار می رود تا پاره های یک حرکت واحد، ثبت شود: زاویه های معکوس، زاویه های قائمه و محور بصری مشترك. و تمام گونه ها (ی پنج گانه) برای حرکت در طول یک مسیر به کار برده می شود.



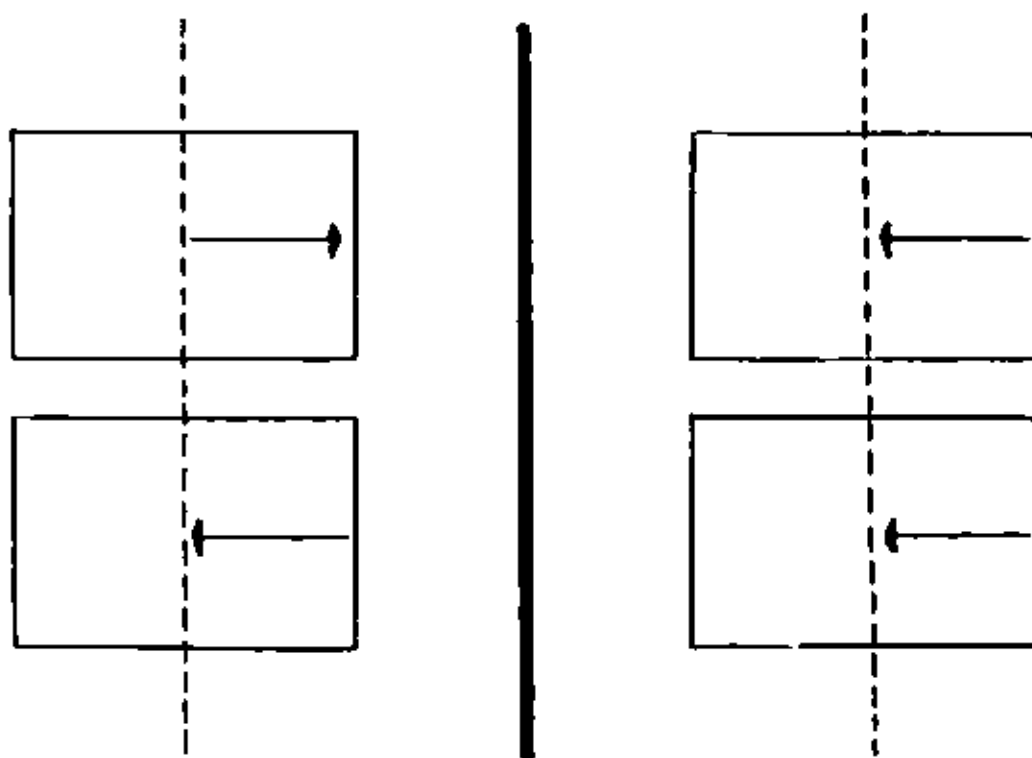
شکل ۶۰- جهت نگاه های متضاد برای وقتی که دو بازیگر باید دو طرف یک در بسته ارائه شوند و از نظر بصری و روی پرده دارای ارتباط به نظر برسند.

۶- تمام فرمول های ارائه شده را می توان وارونه کرد، یعنی به جای «نمای ۱- نمای ۲» می توان از «نمای ۲- نمای ۱» استفاده کرد. ۷- برای فیلمبرداری از پاره های مختلف یک کنش، پرده به دو یا سه ناحیه تقسیم می شود. ۸- کنش فیلمبرداری شده در هر نما یک ناحیه را در بر می گیرد.

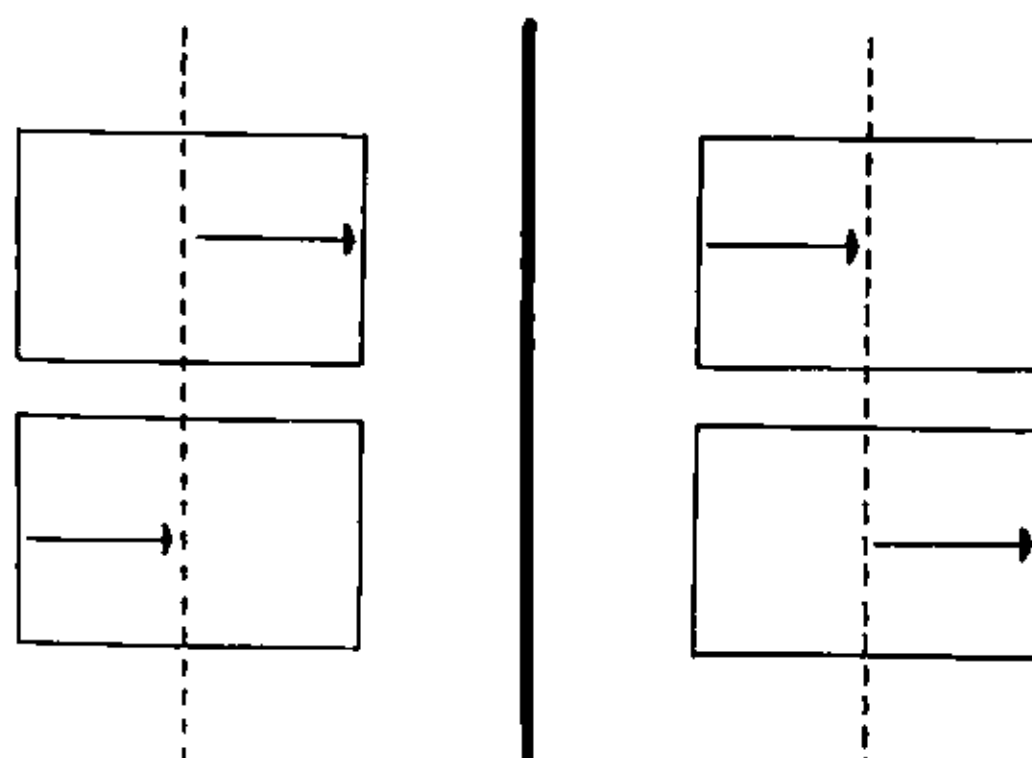
سه قاعده مرسوم را می توان نام برد که برای ارائه پویای حرکت مبتدی که بین دو نما تقسیم شده - و هر یک نیمی از پرده را به کار می برد- مورد استفاده قرار می گیرند.

حرکت در یک ناحیه واحد پرده تکرار می شود، خواه در یک جهت خواه در

دو جهت متضاد.

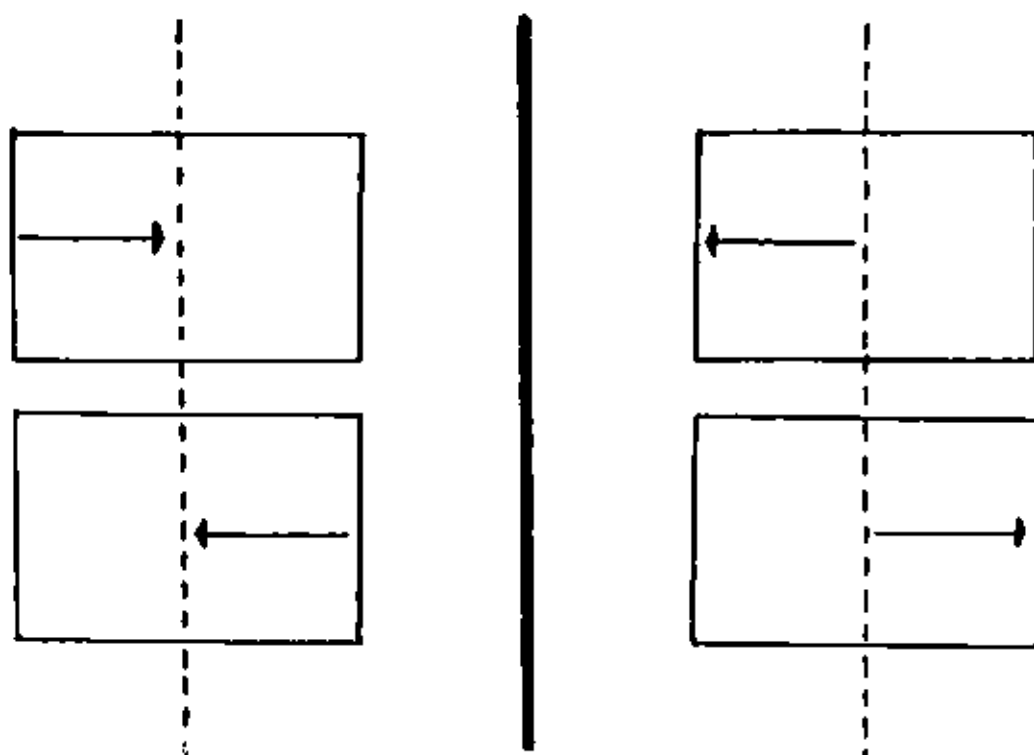


شکل ۶۱- حرکت در ناحیه واحدی از پرده، خواه در یک جهت و خواه در دو جهت متضاد، تکرار می شود.



شکل ۶۲- حرکت در مرکز شروع می شود و در مرکز به نتیجه می رسد یا از یک سمت شروع و در سمت متضاد پرده تمام می شود.

حرکت در مرکز پرده شروع می شود و در همین جا پایان می یابد یا از یک سمت شروع و در سمت دیگر تمام می شود.



شکل ۶۳- حرکت به طرف مرکز پرده جمع می شود یا از آن جا پخش می شود.

حرکت به طرف مرکز پرده جمع می شود یا از آن جا پخش می شود.

یک سلیقه شخصی

بسیاری از فیلمسازان یا تدوینگران صرفه جویی در کنش را که با حفظ حرکت در چارچوب پرده حاصل می شود، ترجیح می دهند. و حرکت فیلمبرداری شده را طوری تدوین می کنند که در نمای اول از قاب بیرون نزنند و در نمای دوم به قاب وارد نشود.

این فیلمسازان می دانند که القای حرکتی که به وسیله یک سوژه متحرک از مرکز به طرف یک طرف قاب یا برعکس عرضه می شود، موثرتر و اقتصادی تر از این است که بگذارند سوژه از قاب بیرون برود. مهم نیست که سوژه با چه سرعتی حرکت کند، این معیار تغییر نخواهد کرد.

با به کارگیری این معیار و با استفاده از فرمول ها و نمونه هایی که تا این جا

بررسی شده‌اند، می‌توانید انتقالی پویا، موجز و سریع از نما به نما را که یک حرکت ممتد کامل ناشی از یک بازیگر، حیوان یا وسیله نقلیه را ثبت می‌کنند، به دست آورید.

همچنین سوزه می‌تواند وارد تصویر شود و از آن خارج گردد: این روش در فصل بعد بررسی خواهد شد.

1. Peter Hunt
2. Goldfinger

حرکت ورود به نما و خروج از آن

در این تکنیک سوژه متحرك در نمای اول به طور کامل یا ناقص از نما خارج می شود و در نمای دوم مجدداً وارد می شود (یا نمی شود). برای نمای دوم دو راه حل وجود دارد: سوژه مجدداً از سمت متضاد یا محل خروج وارد نما شود یا قبل از برش به نمای دوم سوژه از قبل در مرکز یا در یک طرف تصویر قرار گرفته باشد.

سه قاعده اساسی خلاصه شده در انتهای فصل قبل برای وقتی که سوژه به طور کامل وارد نما شود یا از آن خارج گردد نیز موثر است، مگر زمانی که بخواهیم برای افزایش طول زمانی خود حرکت تغییری ضمنی در آن پدید آوریم.

- با حرکت خروج از نما، برش بلافاصله بعد از خروج سوژه می آید:
- ۱- برش وقتی صورت می گیرد که بخشی از سوژه خارج شده باشد.
- ۲- بعد از خروج سوژه چند فریم خالی می ماند و آنگاه برش صورت می گیرد.

برای ورود سوژه این تکنیک ها وارونه می شوند. اگر از اصل مثلثی جایگزینی دوربین (صفحه ۶۱) استفاده کنیم، هر پنج گونه آن: زاویه های معکوس بیرونی، زاویه های معکوس درونی، زاویه های قائمه، موقعیت های موازی دوربین و محور بصری مشترك برای دو یا چند نمای پیاپی را می توانیم به کار ببریم.

حرکت های چند پاره

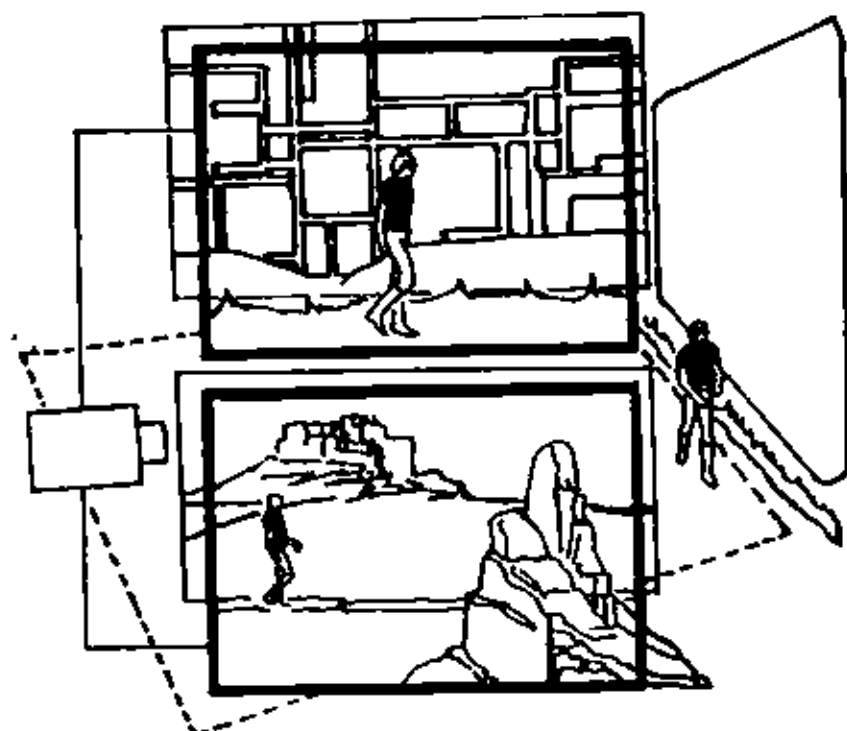
اگر حرکت نسبتاً کوتاه باشد، تقسیم آن به دو پاره بصری کافی است. به این ترتیب شروع و پایان حرکت به نمایش درمی آید. اما برای حرکت تکرار شونده بلند، استفاده از یک نمای واحد راه حل ضعیفی است. این حرکت را می توان به سه یا چهار پاره تقسیم کرد، یا بین شروع و پایان آن یک نمای برون برش گنجانند تا بدون اینکه تماشاگر گیج شود، طول آن را کوتاه نمود.

از آن جا که یک حرکت تکرار شونده معنی مشخص یا جزء خاصی به داستان نمی افزاید، ممکن است داستان را دچار ضعف کند. اگر این حرکت طولانی باید حفظ شود، ویژگی بصری خاصی باید به آن داد تا استفاده از کل آن را توجیه کند، اگرچه این کار گاهی میزانشنی مصنوعی و تحمیلی ایجاد می کند. حرکتی که در طی آن سوژه در یک نما از قاب خارج شود و در نمای بعد وارد قاب شود، به ما کمک می کند تا مکان های مختلف صحنه را راحت تر و طبیعی تر پیوند دهیم و انتقال از یک منطقه به منطقه دیگر را متقاعدکننده تر سازیم.

نمای اول شکل ۱ قدم زدن مردی را در جلو ساختمان و نمای دوم قدم زدن وی را در مقابل پسزمینه کوهستانی نشان می دهد. ممکن است بین ساختمان و کوهستان کیلومترها فاصله باشد، اما حرکت بازیگر بر پرده ظاهراً تأکید می کند که این دو مکان نزدیک یکدیگرند. اگر این صحنه با استفاده از «نمایش از پشت» یا «پرده آبی» در استودیو فیلمبرداری شود، کافی است بازیگر فقط دو بار راه برود.

حرکت سه پاره

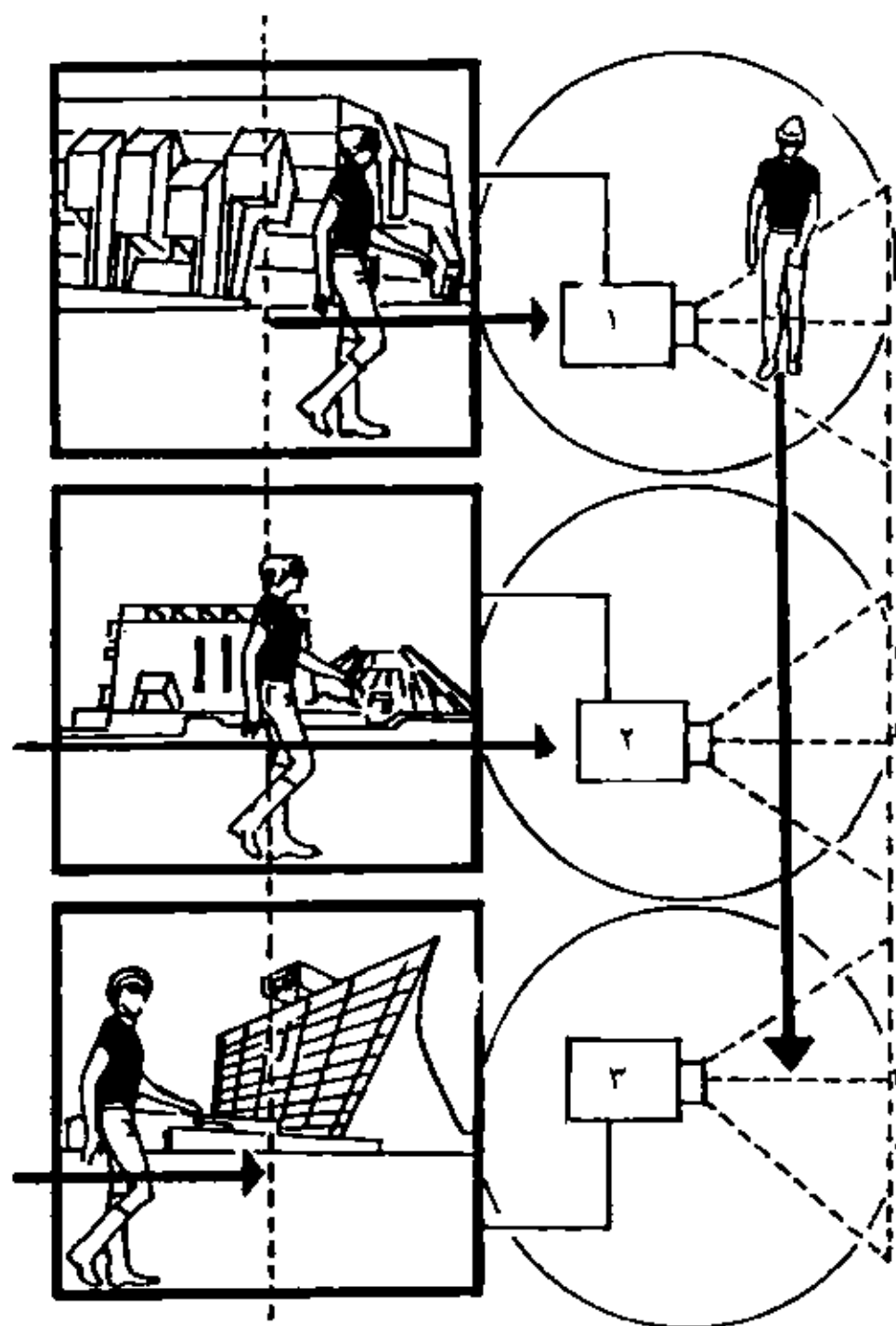
شخصی را که از یک ناحیه شروع به حرکت می کند و به ناحیه دیگری می رود، می توان با سه موقعیت موازی دوربین که در مجموع پاره های یک حرکت تداومی واحد را ضبط می کنند، پوشش داد. سوژه از ناحیه ای که اشغال کرده خارج می شود، از فضایی که حدفاصل بین ناحیه مبدا و ناحیه مقصد است، می گذرد و سرانجام در مقصد متوقف می شود. شکل ۲ این



شکل ۱- اگر بازیگر در مسیری افقی از مقابل دو مکان مختلف بگذرد و از وی فیلمبرداری شود، این دو مکان روی پرده سینما همجوار به نظر می‌رسند، اگر چه ممکن است فاصله بسیار زیادی با هم داشته باشند.

مورد را نشان می‌دهد. این حرکت با سه موضع دوربین واقع بر خطی موازی با مسیر حرکت سوژه دربر گرفته می‌شود. به این ترتیب، دوربین مشاطری را ثبت می‌کند که از یک فاصله معین نسبت به سوژه قاب‌بندی می‌شوند.

در نمای اول در نیمی از پرده حرکت وجود دارد. این حرکت از مرکز تصویر تا کنار قاب یعنی جایی که بازیگر از نما خارج می‌شود، ادامه می‌یابد. در نمای دوم سوژه از سمت دیگر وارد می‌شود و در حالت نیم‌رخ طول پرده را طی می‌کند و از سمت مقابل خارج می‌شود. در این نما سوژه تمام طول پرده را طی می‌کند. در نمای سوم، بازیگر مجدداً از سمت متضاد وارد می‌شود و در مرکز تصویر توقف می‌کند. به این ترتیب، حرکتی که در سرتاسر طول پرده امتداد دارد، بین دو حرکت که نیمی از پرده را اشغال می‌کنند، گنجانده می‌شود و در مجموع تمام مسیر طی شده را نشان می‌دهند. با تغییر فاصله دوربین تا سوژه، شکل دیگری از این حالت به دست می‌آید. دراماتیک‌ترین جلوه به این صورت حاصل می‌شود که موقعیت میانی دوربین را عقب‌تر و طوری انتخاب



شکل ۲- یک حرکت افقی که با سه موقعیت موازی دوربین پوشش داده می شود. تمام این نماها، نماهای کامل هستند. برداشت میانی با نمایش منطقه بعدی و مقصد بازیگر یا با نمایش همزمان دو منطقه مجاور، به عنوان یک نوع نمای «باز معرف» عمل می کند (و اغلب به همین منظور به کار برده می شود).

کنیم که آرایش مثلثی جایگزینی دوربین به وجود آید و هر سه دوربین مستقیماً رو به سوژه داشته باشند.

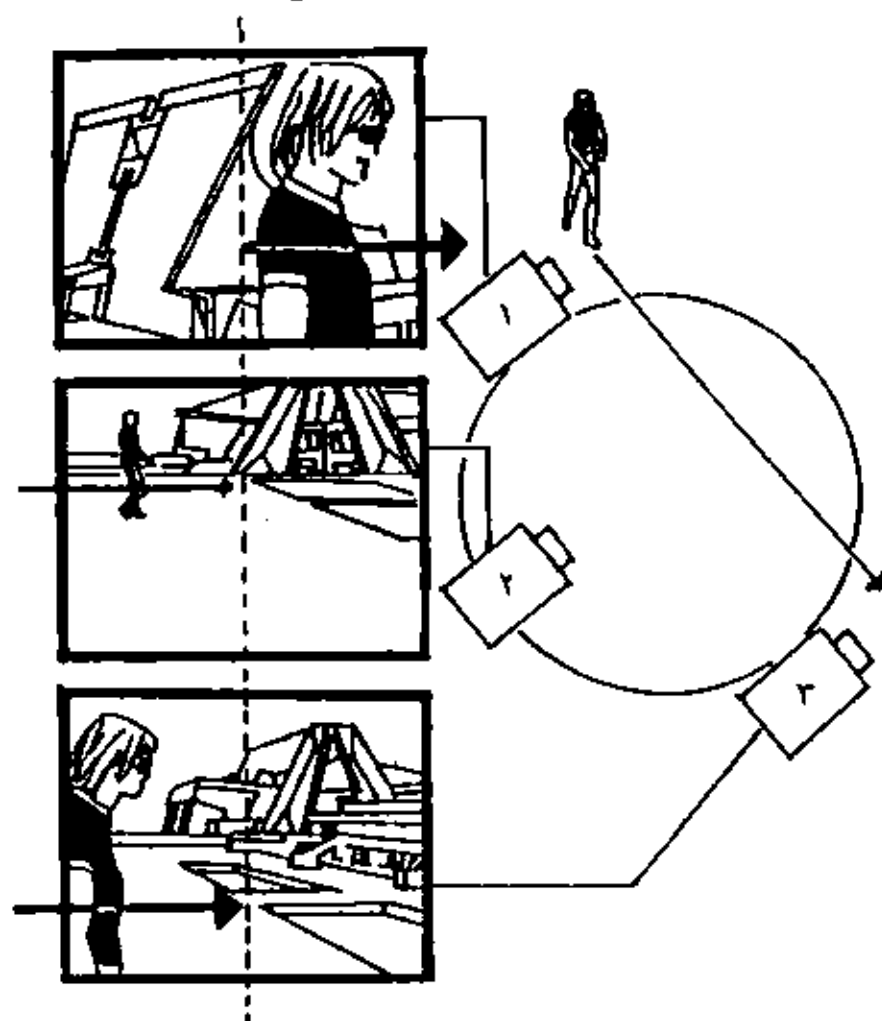
دو موقعیتی که دو انتهای مسیر حرکت را پوشش می دهند، عزیمت و به

مقصد رسیدن بازیگر را ضبط می کنند، در حالی که موقعیت میانی دوربین احتمالاً:

- ۱- فضای میانی فاصله بین نقاط مبدا و مقصد را در قاب می گیرد.
 - ۲- فضای میانی و ناحیه مقصد یا منطقه مبدا را پوشش می دهد.
 - ۳- کل فضای صحنه از جمله ناحیه مبدا، فضای میانی و منطقه مقصد را در بر می گیرد
- (پرده را می توان به دو یا سه ناحیه تقسیم کرد.)

مورد الف

شکل ۳ اولین حالت مذکور را نشان می دهد. برداشت اول و برداشت آخر، نماهای نزدیک هستند. این دو نما شروع و پایان حرکت (مبدا و



شکل ۳- با عقب تر قرار دادن دوربین میانی، مقصد-پیش از رسیدن بازیگر به آن- در یک نمای کامل نشان داده می شود.

مقصد) را پوشش می دهند. برداشت رابط یک نمای کامل است که طی آن بازیگر در حال ورود از یک سمت و حرکت تا مرکز پرده، دیده می شود. او و مقصدش در دو ناحیه متضاد پرده قرار می گیرند.

در دو نمای آخر مثال مذکور، تکرار حرکت را در ناحیه واحدی از پرده داریم. تدوین این دو برداشت بسیار آسان است. در برداشت اول به محض خروج کامل (یا تقریبی) بازیگر از قاب، به نمای دوم برش می دهیم که در آن بازیگر مجدداً از سمت متضاد وارد می شود و به مرکز پرده می رود. به محض رسیدن وی به مرکز پرده به نمای سوم برش می دهیم که در آن بازیگر بار دیگر وارد قاب می شود و توقف می کند.

ترکیب «نمای نزدیک - نمای کامل - نمای نزدیک»، نقل مکان بازیگر را از یک منطقه به منطقه دیگر نشان می دهد.

مورد ب

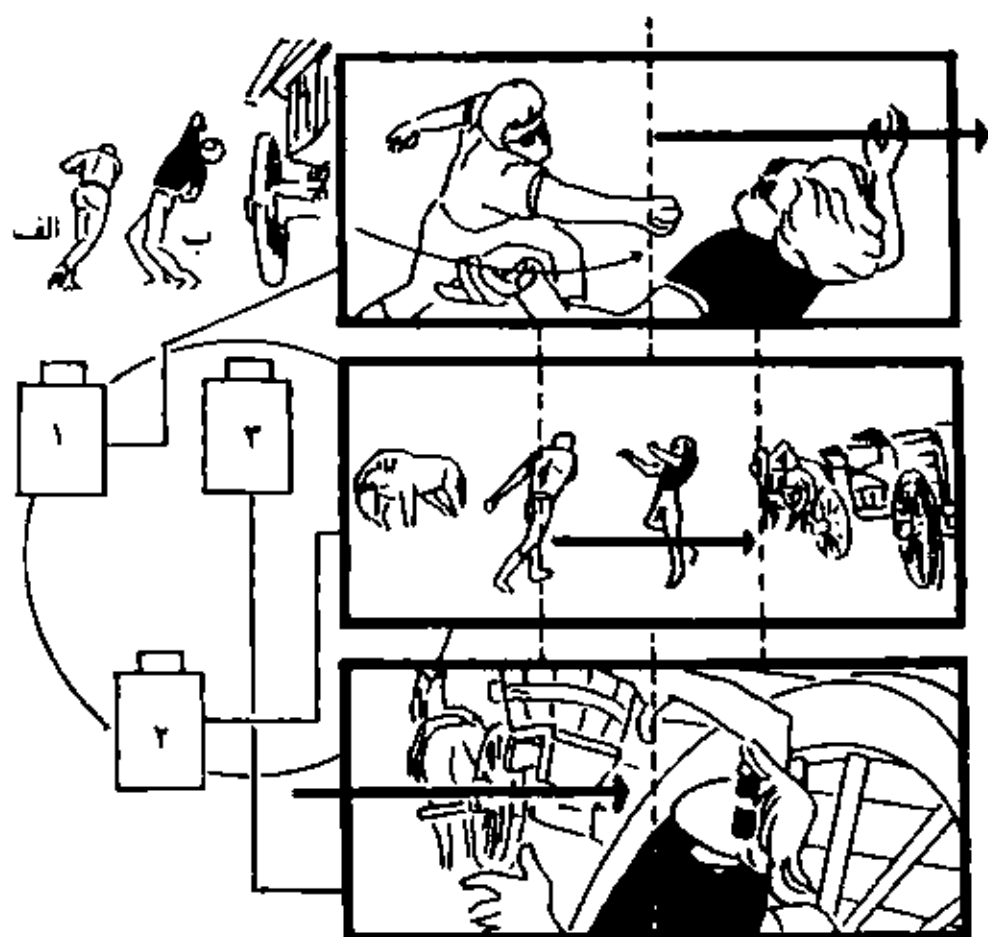
اگر دو منطقه مجاور در یک نمای واحد نشان داده شوند، پرده به سه ناحیه تقسیم می شود. این دو منطقه در سمت چپ و راست قرار داده می شوند و ناحیه مرکزی پرده را برای کنش بازیگر اصلی خالی می گذارند.

در این مورد فقط حرکت میانی در پهنه تصویر دیده می شود. (شکل ۴). تدوین نماها به صورت زیر خواهد بود:

نمای ۱ نمای نزدیک. بازیگر الف مشتی به دهان ب می زند و او را از راست پرده بیرون می اندازد.

نمای ۲ نمای کامل. الف در سمت چپ ایستاده است. ب در مرکز تصویر رو به عقب تلوتلو می خورد. در راست تصویر یک گاری دیده می شود.

نمای ۳ نمای نزدیک. ب از چپ تلوتلوخوران پس می رود و بدنش محکم به چرخ گاری می خورد و با خشونت متوقف می شود. خشونت نمای اول و نمای سوم به کمک برش ناگهانی به نمای دورتر دوم،



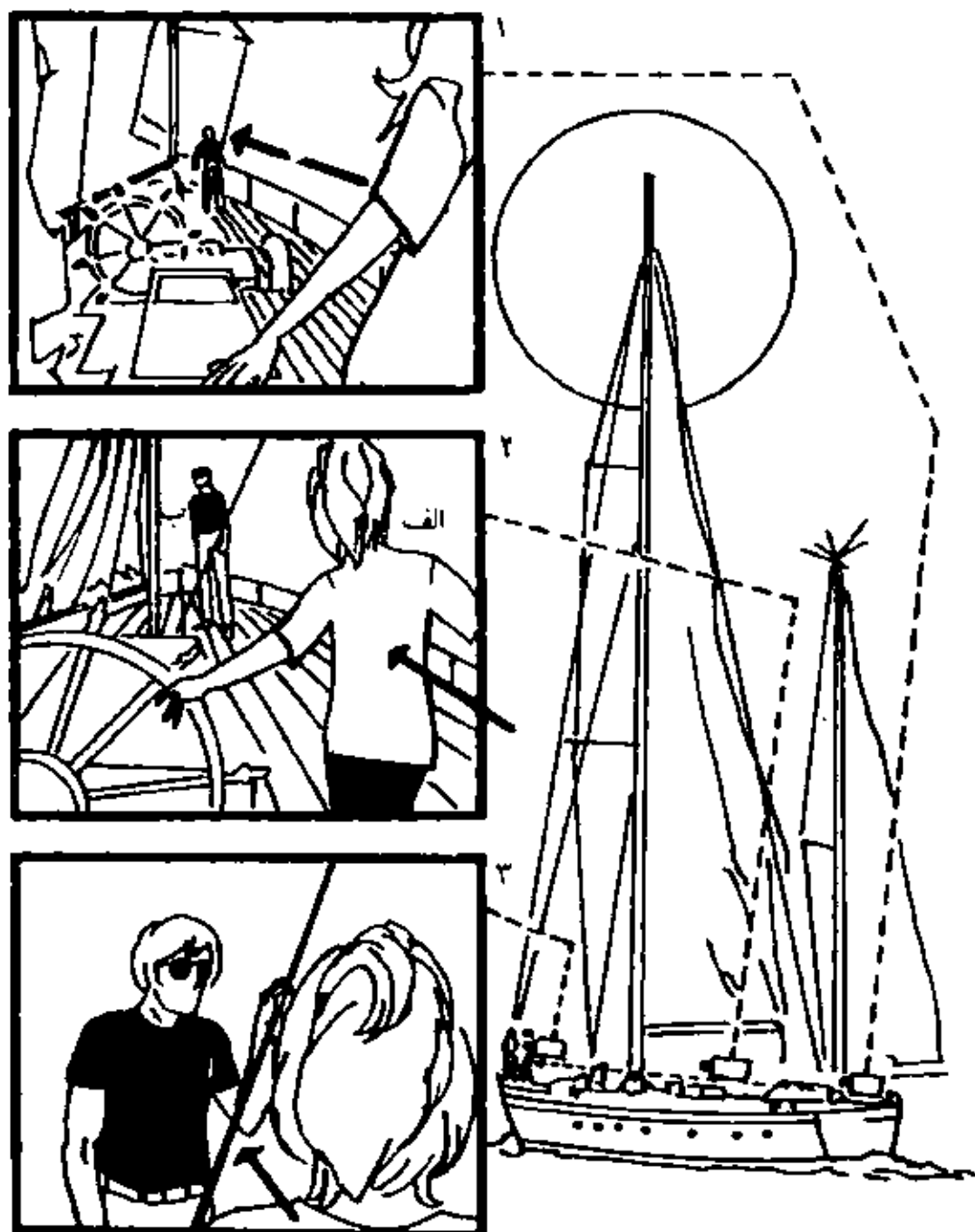
شکل ۴- در نمای میانی این مثال، دو منطقه صحنه و فضای بین آنها نشان داده می شود و کل مکان را برای تماشاگر مجدداً معرفی می نماید. نمای ۱ و نمای ۳ به ترتیب خروج و ورود بازیگر را نشان می دهند.

موکد شده است.

مورد ج

در موارد قبلی سه موضع دوربین، خطی موازی با مسیر حرکت تشکیل می دادند، اما می توان هر سه موضع را در امتداد مسیر حرکت بازیگر قرار داد. در این صورت تمام نماها یک محور بصری مشترک دارند. حرکت به صورت چند پاره ضبط می شود و دوربین پشت سر بازیگر در حال راه رفتن یا در حال دویدن پیش می رود.

حالت پیچیده تر این مورد از ترکیب حرکت درون پرده و حرکت سوزده ای که وارد قاب پرده می شود، به دست می آید. شکل ۵ این حالت را نشان می دهد. موقعیت اول دوربین روی عرشه و روبه دماغه است. بازیگر الف واقع در



شکل ۵- در این شکل هر سه موقعیت دوربین روی مسیر حرکت بازیگر قرار گرفته و با پیشرفت بازیگر به سوی مقصد، دوربین نیز پیش می رود.

پیشزمینه به طرف ب واقع در پسزمینه حرکت می کند. وقتی الف به نیمه راه می رسد، به نمای ۲ برش می دهیم. نمای دوم از روی همان محور بصری برداشت می شود. الف از راست وارد میدان دید موقعیت دوم دوربین می شود و رفتن به سوی ب را ادامه می دهد. وقتی الف بار دیگر به وسط مسیر باقیمانده می رسد، به نمای ۳ برش می دهیم که در طی آن الف مسیر خود را کامل کرده،

به ب ملحق می شود.

مورد د

در مورد قبل (شکل ۵)، سوژه از ناحیه ای نزدیک به محل استقرار دوربین حرکت می کند و به طرف ب می رود. نوع پیچیده تر این حالت با قرار گرفتن مقصد الف در آن سوی بازیگر ب به دست می آید. این حرکت هم می تواند پیوسته باشد هم مکثی در وسط داشته باشد. مثال بعد که در شکل ۶ نشان داده شده، سه قسمت مختلف حرکت را از روی یک محور بصری واحد پوشش می دهد.

نمای ۱ الف در ناحیه راست پرده حرکت می کند، برش به ...

نمای ۲ الف از راست وارد می شود و پشت به ما در پیشزمینه توقف می کند و بعد از مکثی کوتاه پیش می رود و در مرکز پرده به حرکت خود ادامه می دهد.

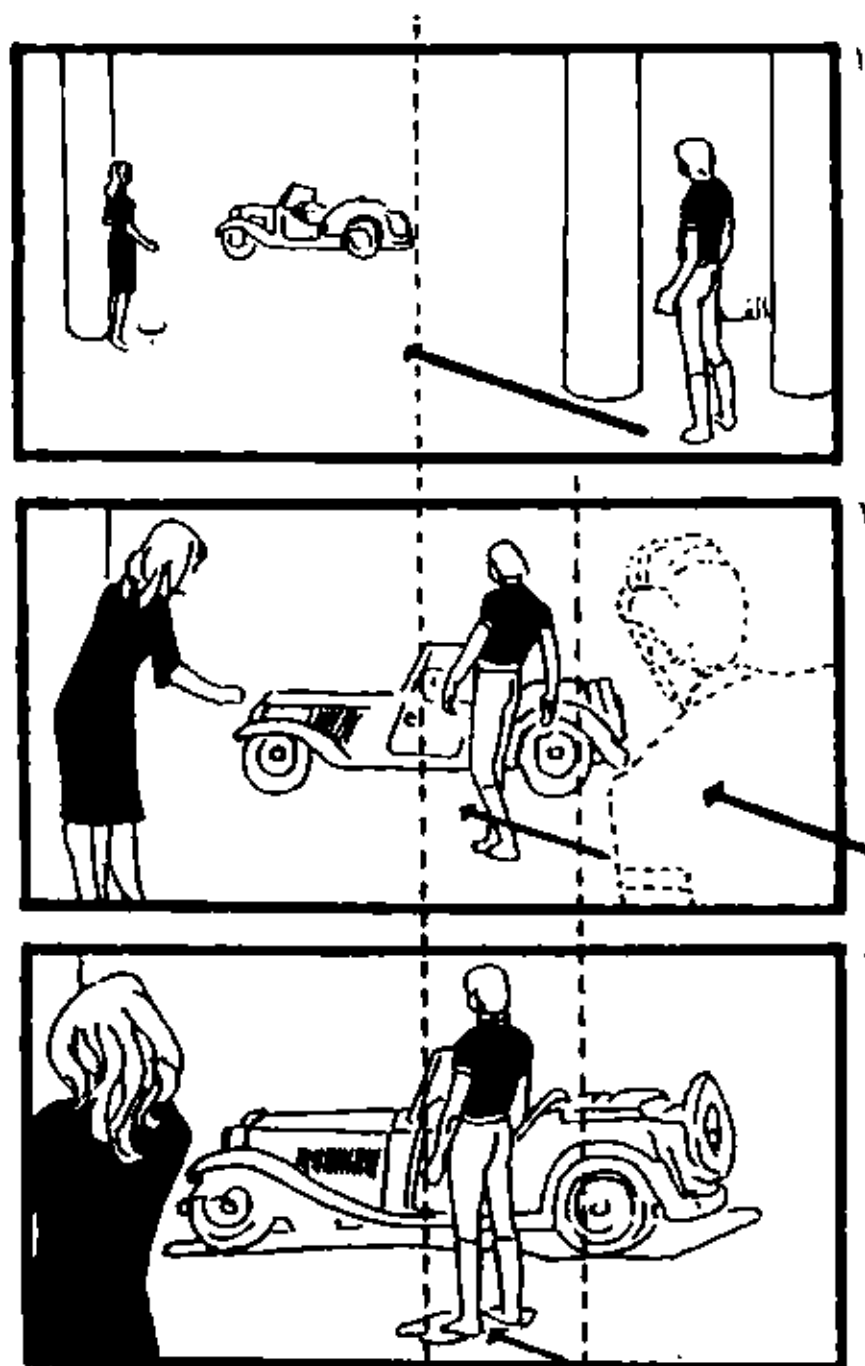
نمای ۳ الف در مرکز پرده دو قدم برمی دارد و می ایستد.

در این مثال هر دو بازیگر یک کانون مورد توجه واحد - اتومبیل واقع در پیشزمینه - دارند.

این سه نما مدام به اتومبیل نزدیک تر می شوند. برای پیوند این سه نما دو روش به کار بردیم. برای برش نمای ۱ به نمای ۲ از تکرار حرکت در یک ناحیه پرده استفاده کردیم. به عبارت دیگر الف در انتهای نمای ۱ و ابتدای نمای ۲ در ناحیه راست پرده حرکت می کرد. اما برای پیوند نمای ۲ و ۳ راه حل دیگری به کار رفت. کنش در مرکز پرده، دقیقاً روی یک نقطه تطبیق داده شد. بازیگر ب در تمام نماها بی حرکت بود و نما به نما پیکر او نزدیک تر می شد، طوری که نمای اول او را در نمای دور، در نمای دوم در نمای متوسط، و در نمای سوم در پیشزمینه نمای نزدیک می بینیم.

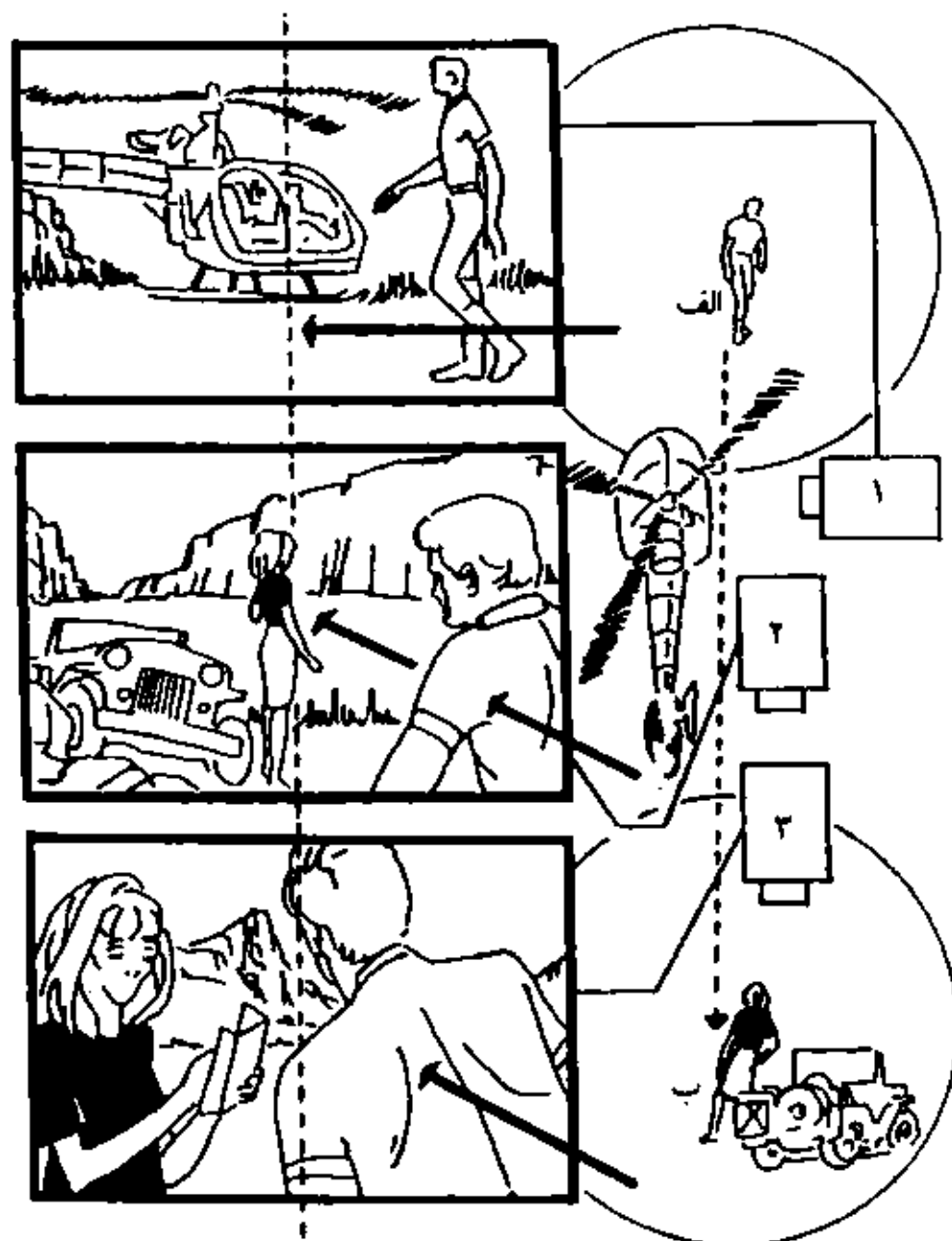
مورد ه

کنشی که بین سه نما تقسیم می شود، می تواند در تمام نماها از تکرار ناحیه



شکل ۶ - مثال دیگری برای موردی که مواضع دوربین روی مسیر حرکت بازیگر قرار می گیرند. در این جا بازیگر در حال حرکت به آن سوی بازیگر که ایستاده، می رود و تا پس زمینه به حرکت خود ادامه می دهد. بازیگر ب در سمت چپ بی حرکت می ماند. اما با ارائه هر نمای جدید اندازه وی بزرگ تر می شود.

استفاده کند. برای پوشش دادن به این حرکت، می توان بین نماهای ۱ و ۲ رابطه ای قائم الزاویه برقرار کرد و بین دو نمای ۲ و ۳ پیشروی بر یک محور بصری مشترك را مورد استفاده قرار داد. این رشته نما (شکل ۷) را به راحتی می توان تدوین کرد.



شکل ۷- این مثال از تکرار یک ناحیه پرده- در سه نما- برای حرکت بازیگر الف استفاده می کند. ترکیبی از نماهای قائم الزاویه- نمای ۱ و ۲- و پیشروی دوربین روی محور بصری مشترك- نماهای ۲ و ۳- تکرار ناحیه ویژه حرکت را امکان پذیر می کند.

نمای ۱ الف از راست وارد پرده می شود و تا مرکز آن پیش می رود. برش به ...

نمای ۲ نمای زاویه معکوس. ب در پس زمینه و در سمت چپ دیده می شود. الف از راست وارد می شود و به طور مورب از ما فاصله می گیرد و به مرکز پرده می رود. وقتی به نزدیک ب

می‌رسد، برش به ...

نمای ۳ نمای نزدیک ب که از روی همان محور بصری برداشت شده است. ب در سمت چپ پرده است. الف از سمت راست وارد می‌شود و روبه روی ب می‌ایستد.

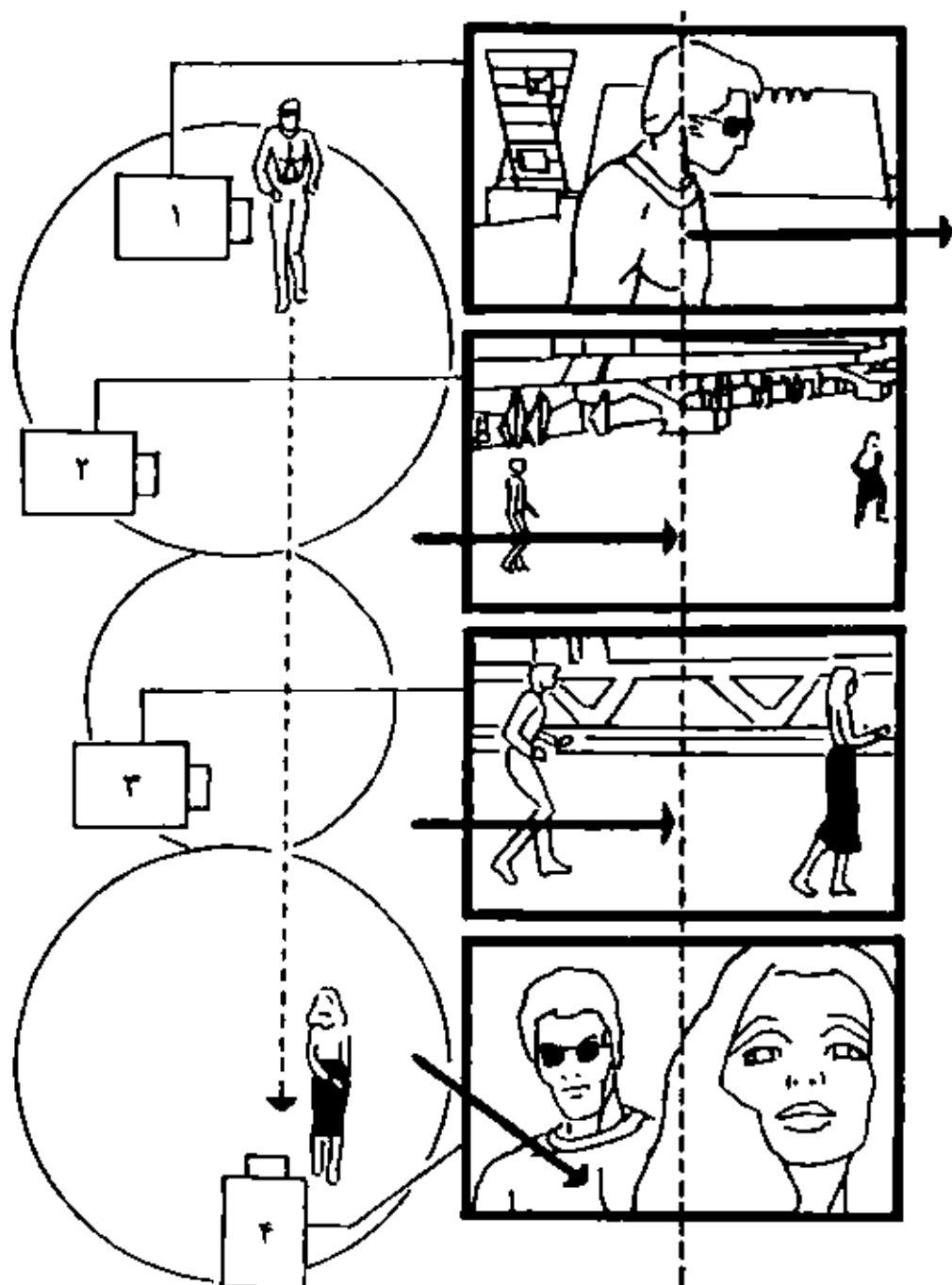
اگر یک حرکت واحد به این شیوه تقسیم شود، می‌توان دو مکان مختلف را به گونه‌ای نشان داد که گویی در مجاورت یکدیگرند. ایجاد چنین توهمی در سینما به خوبی کار می‌کند.

اگر حرکت معتمد به بیش از چهار یا پنج پاره تقسیم شود، آزار دهنده خواهد بود و منظور مورد نظر را ابطال می‌کند. وقتی فاصله مبدا و مقصد بسیار زیاد باشد- مثل شکل ۸- می‌توان از چهار نما استفاده کرد.

حرکت در سه نمای آخر را می‌توان در ناحیه خاصی از پرده نشان داد. اما هدف ما پیدا کردن یک فرمول تدوینی است که بتوان به کمک آن طول مسیر طی شده را القاء کرد بدون آن که کل حرکت واقعی را که تماشاگر را خسته و سرعت داستان را کند می‌کند، نشان دهیم.

برای این منظور استفاده از سه نما کافی است. به شکل ۸ نگاه کنید. برای نمایش حرکت نماهای ۱، ۲ و ۴ را به کار می‌بریم. در نمای اول، بازیگر متحرك ناحیه خود را ترك می‌گوید. در نمای ۲، او را در اندازه‌ای کوچک و در حالی می‌بینیم که فاصله بین خود و هدفش را که در راست پرده منتظر اوست، طی می‌کند.

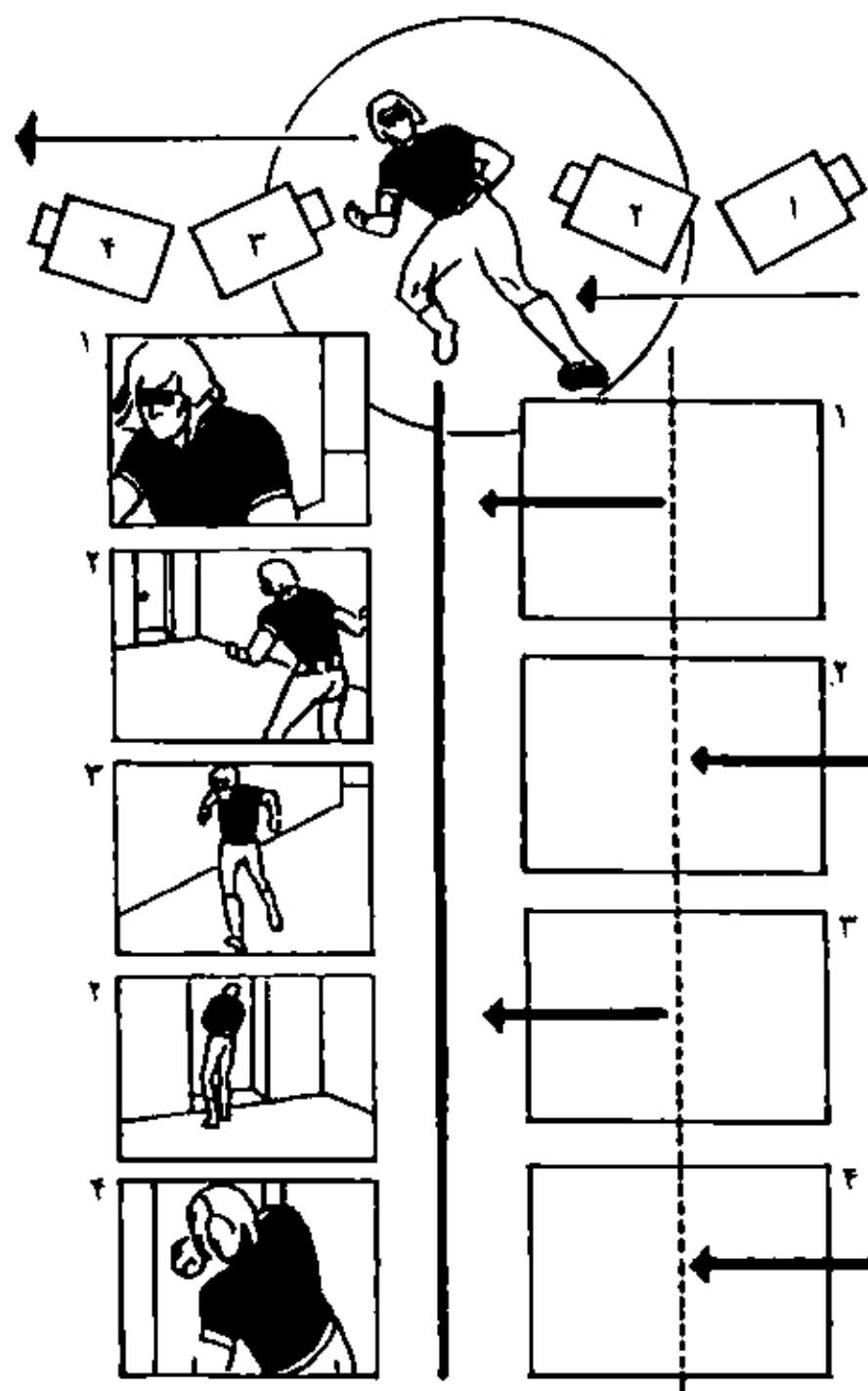
در نمای ۴، بازیگر منتظر چند فریم روی پرده تنها می‌ماند و سپس بازیگر متحرك وارد قاب می‌شود. مدت زمانی که بازیگر منتظر، پیش از ورود بازیگر دیگر روی پرده می‌ماند، غیرمستقیم مسیر طی شده را القاء می‌کند. فشرده سازی زمان معمولاً در هنگام استفاده از این روش به کار می‌رود. حرکت هایی که ماهیتی تکرار شونده دارند (مثل راه رفتن یا دویدن)، در شرایطی که قصد ما فقط نقل مکان بازیگر است، به ندرت ارزش دراماتیک



شکل ۸- قسمت های چندگانه ای که برای حرکت طولانی یک بازیگر به کار برده می شود، در سه نمای آخر تکرار ناحیه پرده حاصل می شود.

دارند.

حرکت های سریع یا خشن را می توان به چهار یا پنج پاره تقسیم کرد تا از لحاظ بصری، بر خشونت مستر در خود حرکت نیز تأکید شود. مورد شکل ۹ از زاویه های معکوس استفاده می کند.



شکل ۹- تقسیم یک حرکت به چند پاره برای تاکید بر خشونت حرکت شخص.

در برداشت ۱ (نمای نزدیک) بازیگر الف با خشونت به جلو خیز برمی دارد و از پرده خارج می شود. در نمای ۲ (نمای کامل) وارد قاب می شود و به پس زمینه می دود. وسط راه به نمای ۳ برش می دهیم. در این جا بازیگر در مرکز پرده و در نمای متوسط دیده می شود. بازیگر به سرعت به طرف ما می آید و از پرده

خارج می شود.

پاره نهایی این حرکت سه راه حل می پذیرد:

۱- پس پرش^۱ به نمای ۲ (نمای کامل) بدهیم که در آن بازیگر به در می رسد و مشت به آن می کوبد و حرکت خود را به نتیجه می رساند.

۲- وارد نمای ۴ شده، به در برسد.

۳- برای به نتیجه رساندن حرکت، دو راه حل قبلی ادغام شوند، به این صورت که نماهای ۲ و ۴ پس از سه نمای اول بیایند.

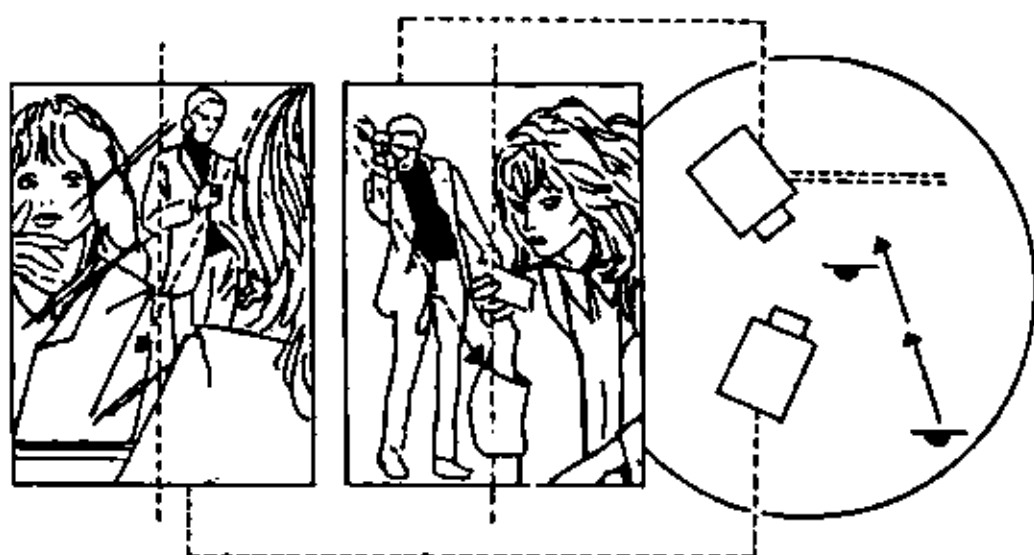
راه حل های ۱ و ۲ شامل چهار پاره می شوند، در حالی که رویکرد ۳ از پنج قسمت استفاده می کند تا کل حرکت را القاء کند.

بازیگر الف به طرف بازیگر ب حرکت می کند

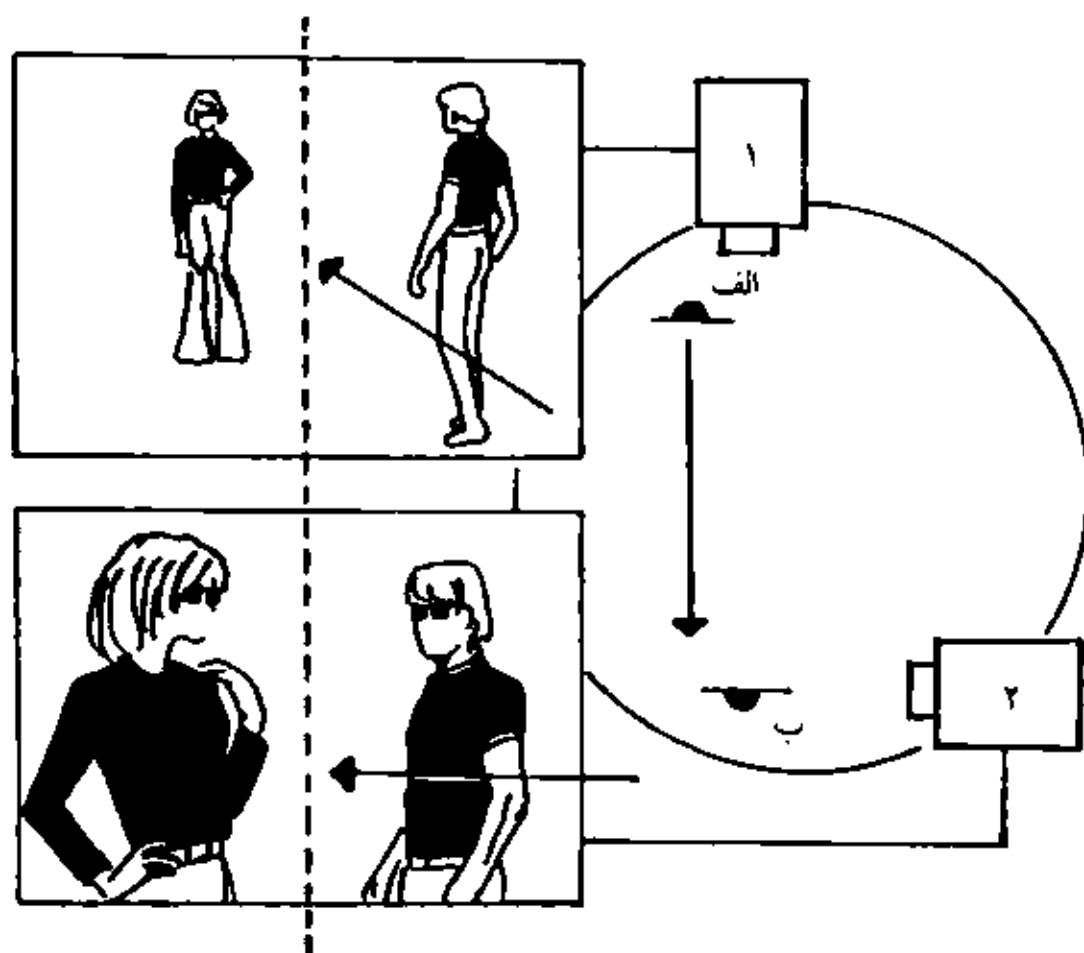
حالت های بصری ممکن برای نزدیک شدن یک بازیگر به بازیگر دیگر یا گروهی دیگر تقریباً نامحدود است. حالاتی که در زیر تشریح می شوند، پیشنهادهایی برای موقعیت های اساسی به شمار می روند و می توانند به عنوان لیست ایده ها مفید واقع گردند.

حرکت همگرا

بازیگر متحرك در هر دو نما روی پرده جلو می آید، اما در نمای اول حرکت او از راست به طرف مرکز و در نیمه راست پرده است، در حالی که در نمای دوم از چپ به طرف مرکز و در نیمه چپ قاب حرکت می کند. حرکت بازیگر نزدیک شونده در هر دو نما به سوی مرکز پرده همگرایی دارد و به ترتیب از ناحیه راست و ناحیه چپ پرده استفاده می کند.



شکل ۱- جهت های همگرای حرکت واحد نزدیک شونده به طرف یک بازیگر ساکن.



شکل ۱ - یکی از معمول ترین فرمول های مورد استفاده برای حرکت های محدود که طی آن فقط یک بازیگر به طرف دیگری حرکت می کند، به کار رفته است. موقعیت های دوربین در حالت زاویه قائمه اند.

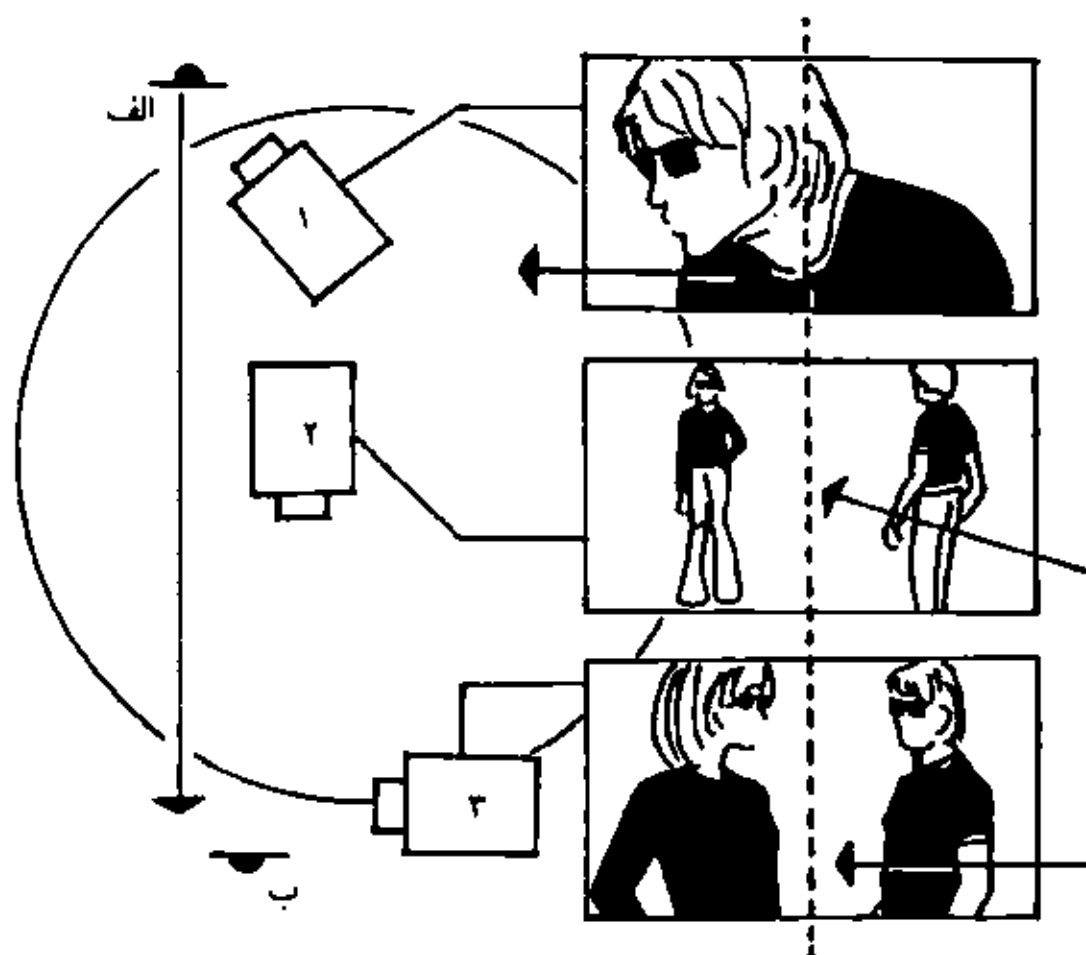
وجود یک آینه در نمای اول، دیدن مسیرهای همگرای کنش واحدی از یک بازیگر نزدیک شونده را فراهم می کند، در حالی که بازیگر ساکن در هر دو نما در همان سمت پرده دیده می شود.

قرار دادن یک یا چند آینه در یک نما همواره نظر فیلمسازان را به خود معطوف کرده است، زیرا فرصت هایی برای ترکیب بندی غیر عادی تصویر در اختیارشان قرار می دهد.

موقعیت های قائم الزاویه دوربین

هرگاه دو موقعیت اصلی دوربین رابطه قائم الزاویه داشته باشند، ساده ترین راه حل ممکن به صورت شکل ۱ خواهد بود. بازیگر الف در نمای اول، پشت به دوربین شروع به حرکت می کند، از ما فاصله می گیرد و به سوی بازیگر ب

می رود. نمای اول نمای کامل است. دو سوم حرکت از این دیدگاه گرفته می شود. سپس برش می دهیم به نمای ۲ که نمایی متوسط است و در آن بازیگر الف وارد پرده می شود و روبه روی ب می ایستد. بازیگر ب می تواند ایستاده، نشسته یا خوابیده باشد.

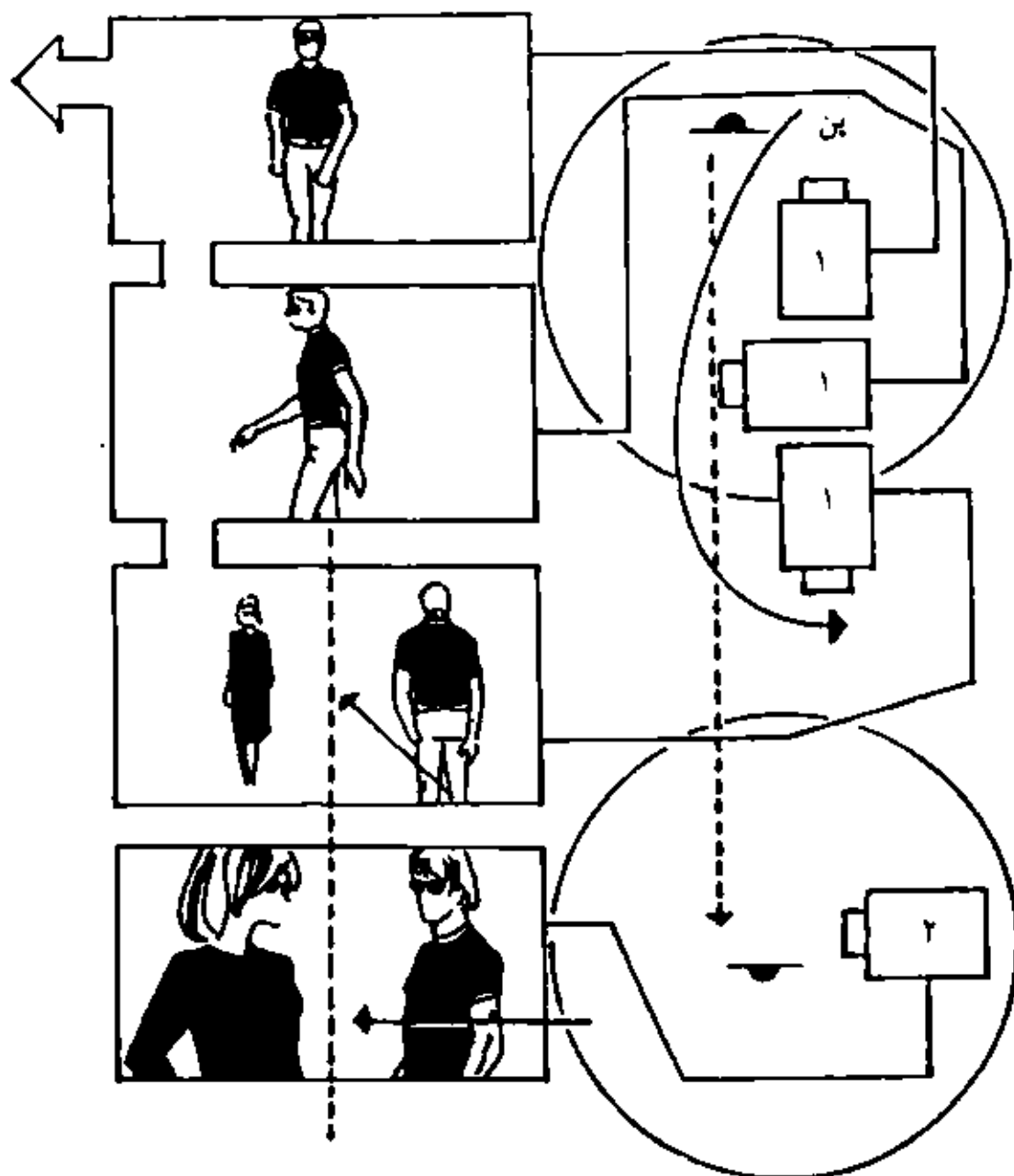


شکل ۲- نمای اول اصلاح شده مثال قبلی است.

تمایز فاصله دوربین و بازیگر در هر برداشت (نمای کامل به نمای نزدیک به نمای متوسط) تنوع بصری ایجاد می کند. الف همیشه در بخش واحدی از پرده حرکت می کند. اگرچه ما حرکت را از راست به چپ نشان دادیم، اما حرکت از چپ به راست نیز به همین صورت خواهد بود. یک جانشین یا ضمیمه برای مورد مذکور این است که ابتدای حرکت در یک نمای نزدیک معکوس نشان داده شود (شکل ۲). بازیگر الف در نمای نزدیک (نمای ۱) شروع به حرکت می کند، از پرده

خارج می شود و وارد نمای کامل (نمای ۲) می گردد و حرکتش را با ورود مجدد به نمای متوسط (نمای ۳) به انتها می رساند. بسیاری از موقعیت های زیر نیز با نمایی نزدیک افتتاح می شوند.

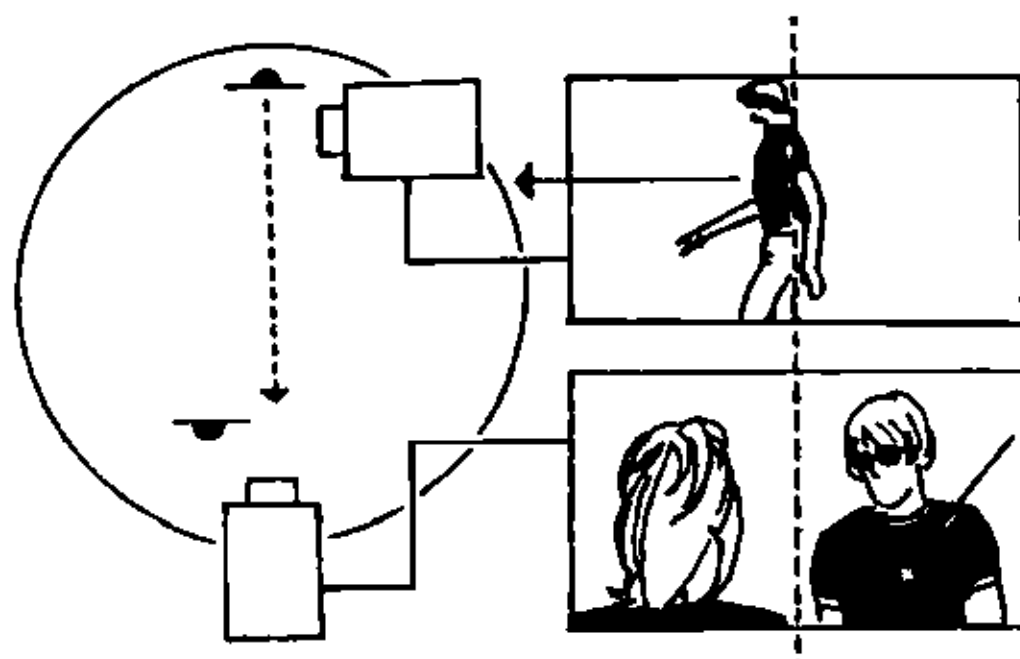
راه حل دیگر این است که نمای نخست را با حرکت پن دوربین بگیریم. بازیگر در مسیری مستقیم که مماس با حرکت پن دوربین در موقعیت اول است، حرکت می کند (شکل ۳).



شکل ۳- نمای اول با پن دوربین حاصل می شود. این، حالت دیگری از همان فرمول بنیادی است که در شکل ۱ نشان داده شده است.

این مثال، حرکت پن ۱۸۰ درجه‌ای نمای اول را نشان می‌دهد و نتیجه دو نمای اول شکل ۲ را به دست می‌دهد.

بازیگر در اولین مورد بررسی شده و بعضاً در دو حالت متعاقب آن، حرکت خود را پشت به دوربین آغاز می‌کند و در حالتی نیم‌رخ به اتمام می‌رساند. شکل ۴ موقعیت‌های قائم الزاویه دوربین را به کار می‌بندد تا نشان دهد که حرکت بازیگر در حالتی نیم‌رخ شروع می‌شود و رو به دوربین به پایان

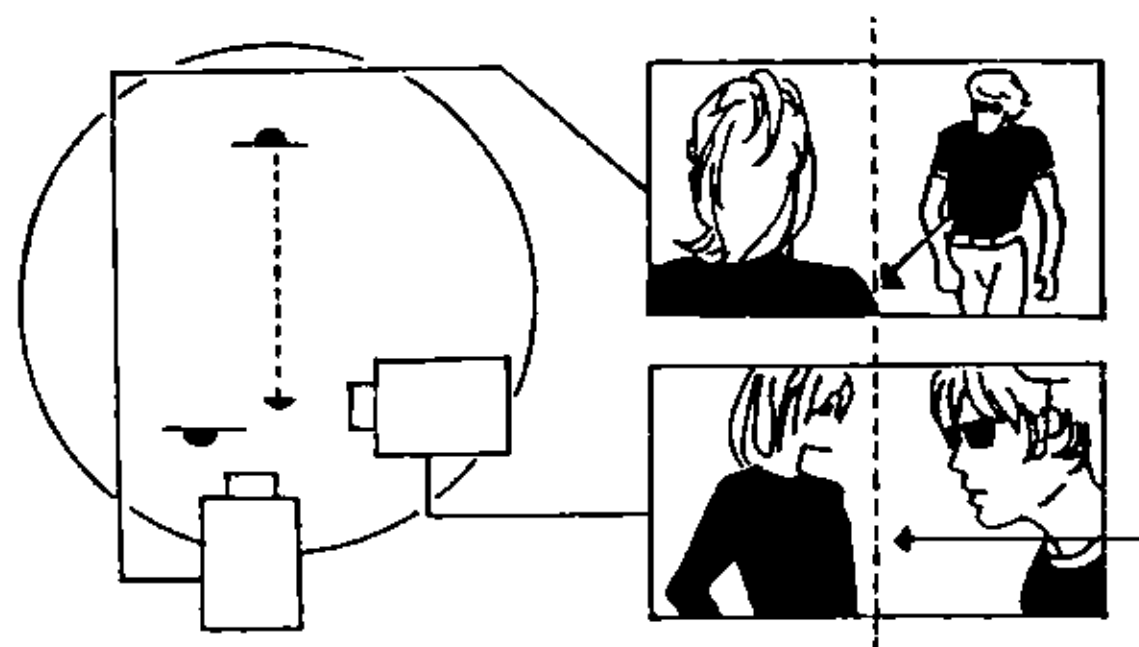


شکل ۲- در این حالت مربوط به فرمول بنیادی با موقعیت‌های قائم الزاویه دوربین، بازیگر متحرك رو به دوربین وارد نمای دوم می‌شود، در حالی که در مثال‌های قبل در حالت نیم‌رخ قرار می‌گرفت.

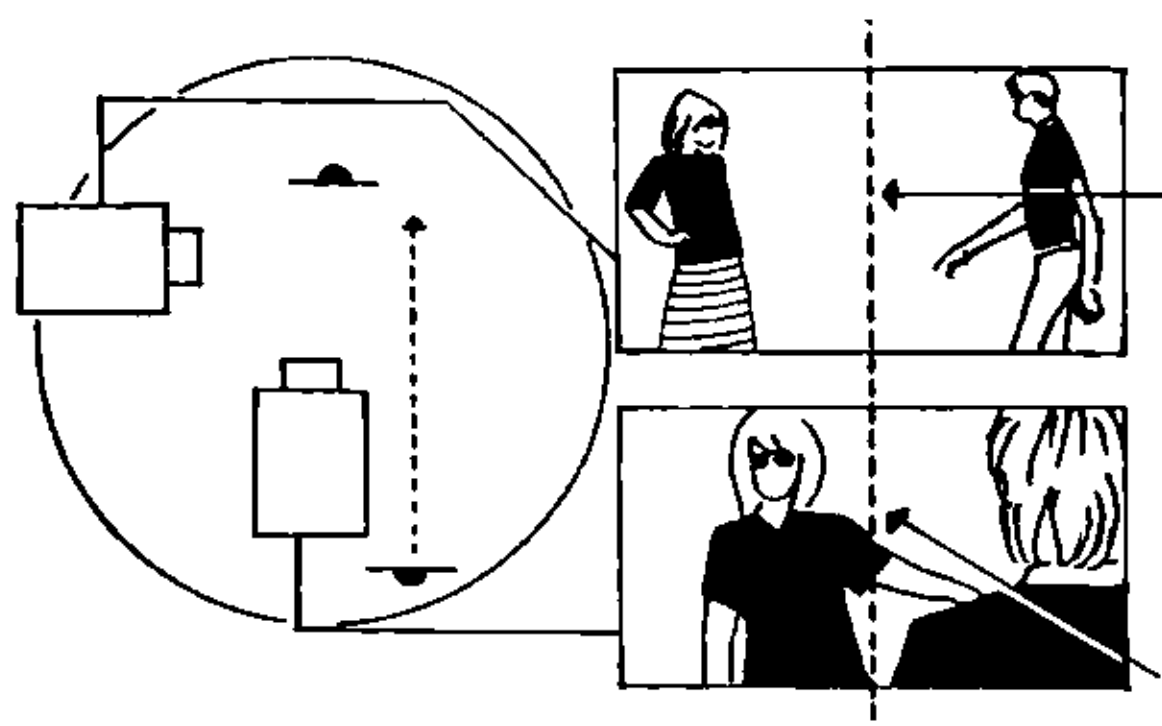
می‌رسد. در نمای دوم، بازیگر متحرك می‌تواند در هر یک از ناحیه‌های روی پرده قرار یابد.

امکان احتمالی دیگر عکس حالت بررسی شده مثال قبلی است. بنابراین در نمای اول بازیگر متحرك وارد پرده می‌شود و در حالت نیم‌رخ به حرکتش پایان می‌دهد (شکل ۵).

شکل ۶ حرکت بازیگر را طوری نشان می‌دهد که در نمای اول بازیگر نیم‌رخ و در نمای دوم پشت به دوربین دارد.

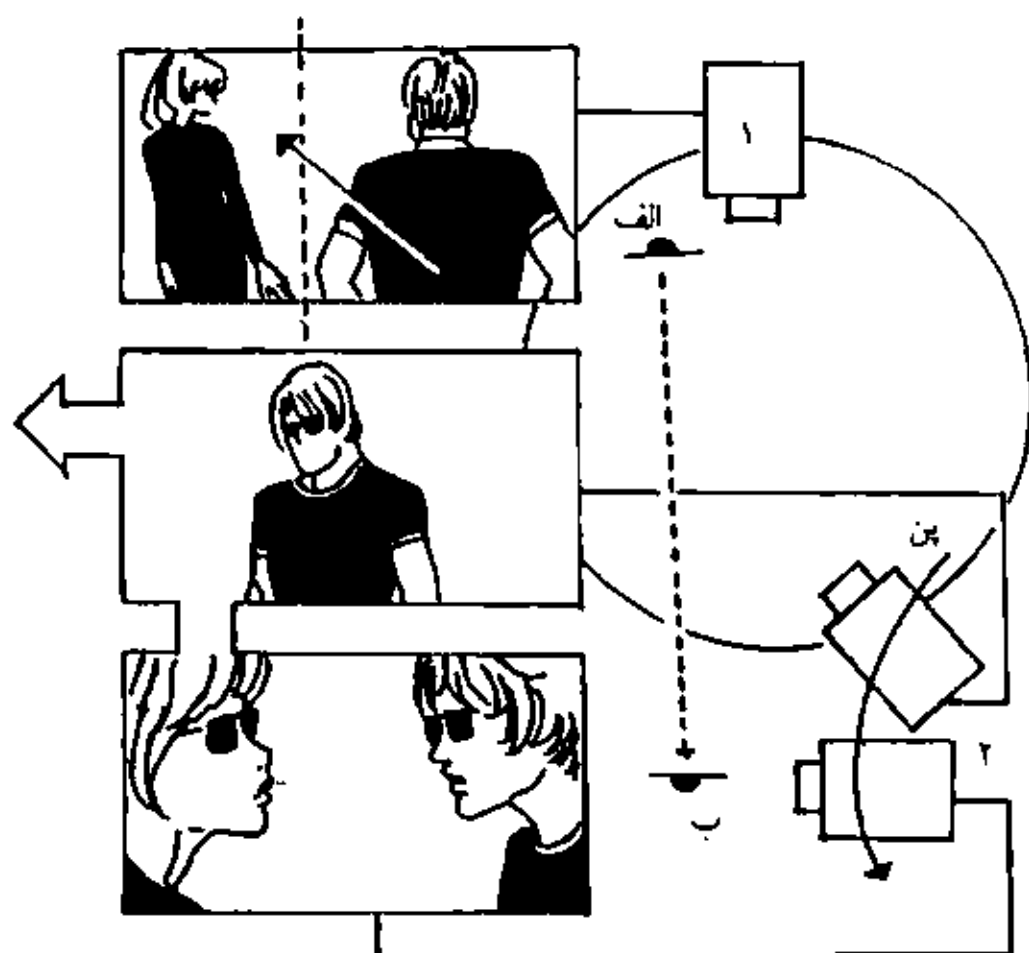


شکل ۵- در این رویکرد به فرمول بنیادی، بازیگر ساکن به عنوان لوای مواضع دوربین به کار می رود و در پیشزمینه هر دو نما حفظ می شود.



شکل ۶- در این حالت موقعیت های دوربین فرینه موقعیت های شکل ۵ هستند.

موردی که در شکل ۷ نشان داده شده، برای نمای دوم از پن دوربین استفاده می کند. در نمای اول بازیگر الف پشت به دوربین از ما فاصله می گیرد و به طرف بازیگر ب در پسزمینه می رود. در نمای دوم بازیگر الف در مرکز



شکل ۷- در این مثال تغییر به وجود آمده در فرمول بنیادی، مربوط به نمای دوم می شود که ناشی از پن دوربین است.

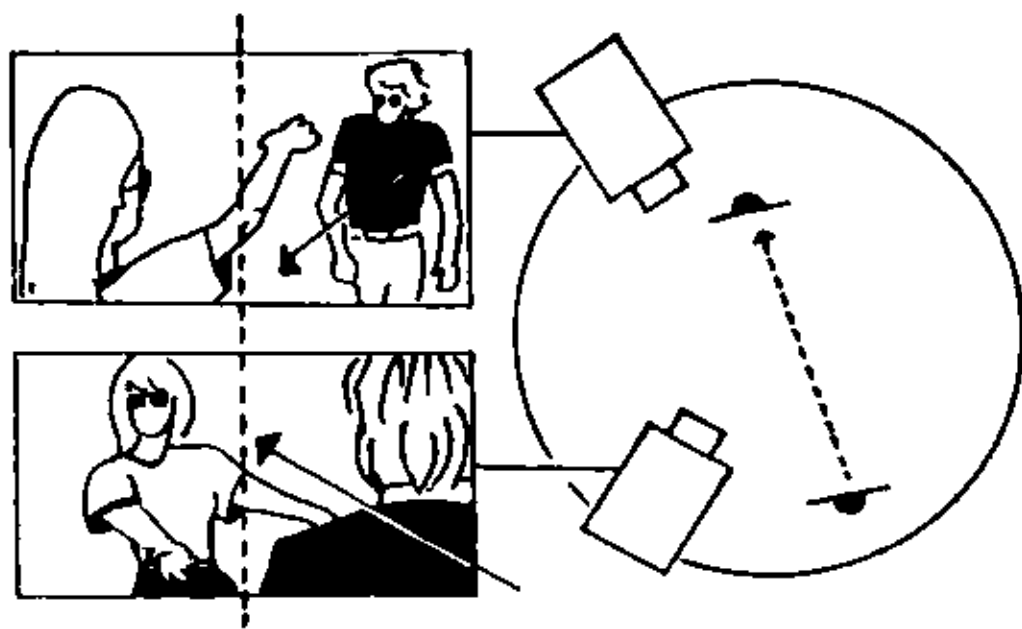
پرده قرار دارد (یا از راست وارد آن می شود) و با یک پن کوتاه که نتیجه حرکت وی را- توقف در مقابل بازیگر ب- دربرمی گیرد، تعقیب می شود.

زاویه های معکوس دوربین

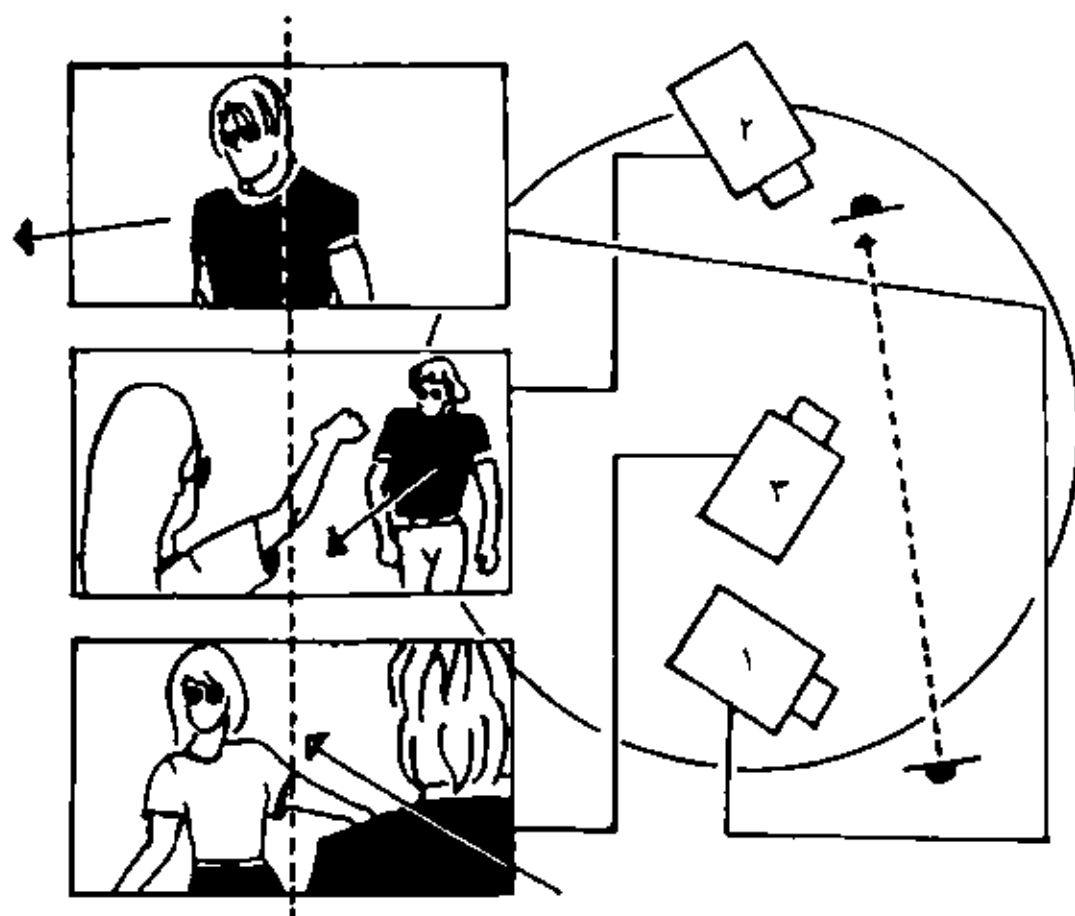
شکل ۸ اولین (و ساده ترین) نوع کاربرد زاویه های معکوس دوربین برای ارائه حرکت را نشان می دهد.

در نمای اول بازیگر به سوی دوربین می آید و پشت به ما وارد نمای دوم می شود. با این فرمول می توانیم یک نمای نزدیک نیز به کار ببریم که ابتدای حرکت را نشان می دهد (شکل ۹).

تا این جا هر دو بازیگر را در هر دو نما نشان داده ایم. با استفاده از زاویه معکوس درونی نیز می توانیم مسیری را که توسط بازیگر متحرك طی می شود، پوشش دهیم.

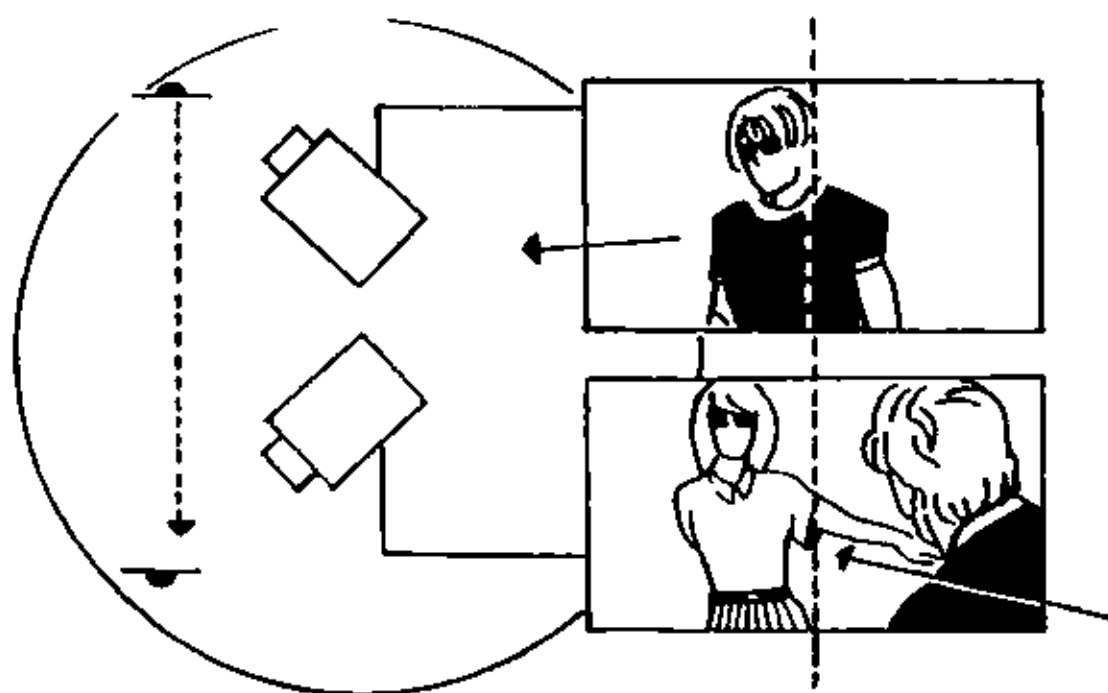


شکل ۸- روش ساده ای با استفاده از مجموعه زاویه های معکوس بیرونی دوربین.



شکل ۹- تنها تغییری که در مثال قبل به وجود آمده، اضافه شدن نمای اول است.

این حالت پیش از این در فرمول های دیگر به کار رفت تا ابتدای حرکت را نشان دهد، اما فی نفسه، ارزشی دارد که می تواند به تنهایی مورد استفاده قرار گیرد. در مثال شکل ۱۰ فاصله بین سوزه و دوربین هر دو نما یکسان است، اما این فاصله می تواند تغییر کند.



شکل ۱۰- در این حالت، یک مجموعه از زاویه های معکوس درونی دوربین به کار رفته تا بازیگر متحرك را پوشش دهد.

موقعیت های موازی دوربین

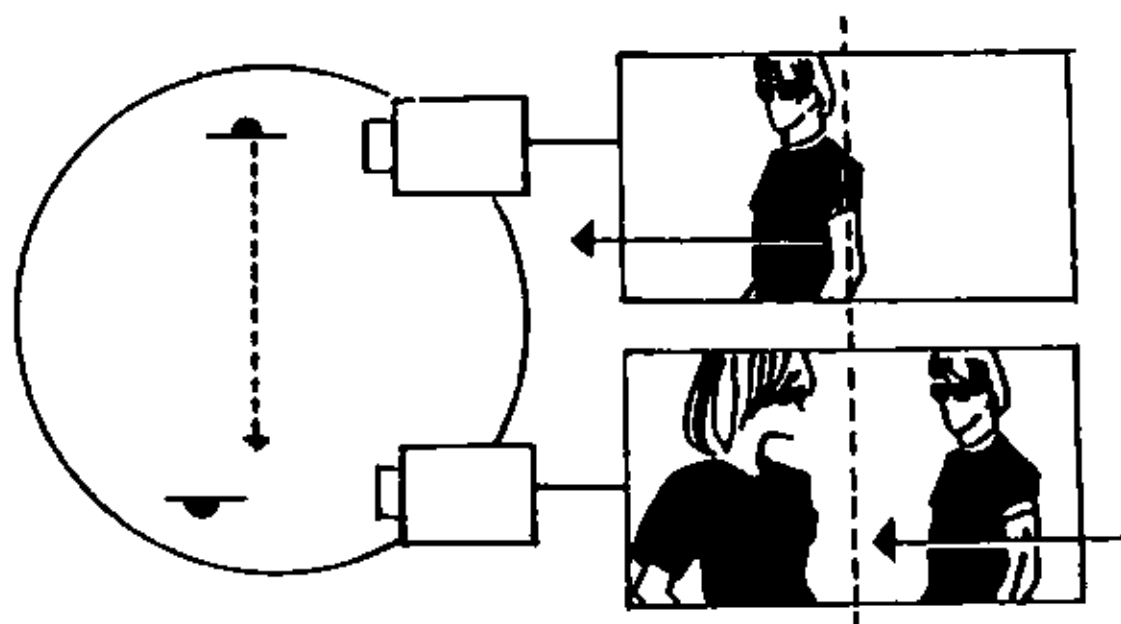
موقعیت های موازی دوربین پیش از این برای ضبط حرکت بازیگر در طول پرده به طور مفصل بررسی شد، بنابراین در این جا کافی است مثالی را که در نوع خود ساده ترین مثال به شمار می رود، نشان دهیم (شکل ۱۱).

محور بصری مشترك

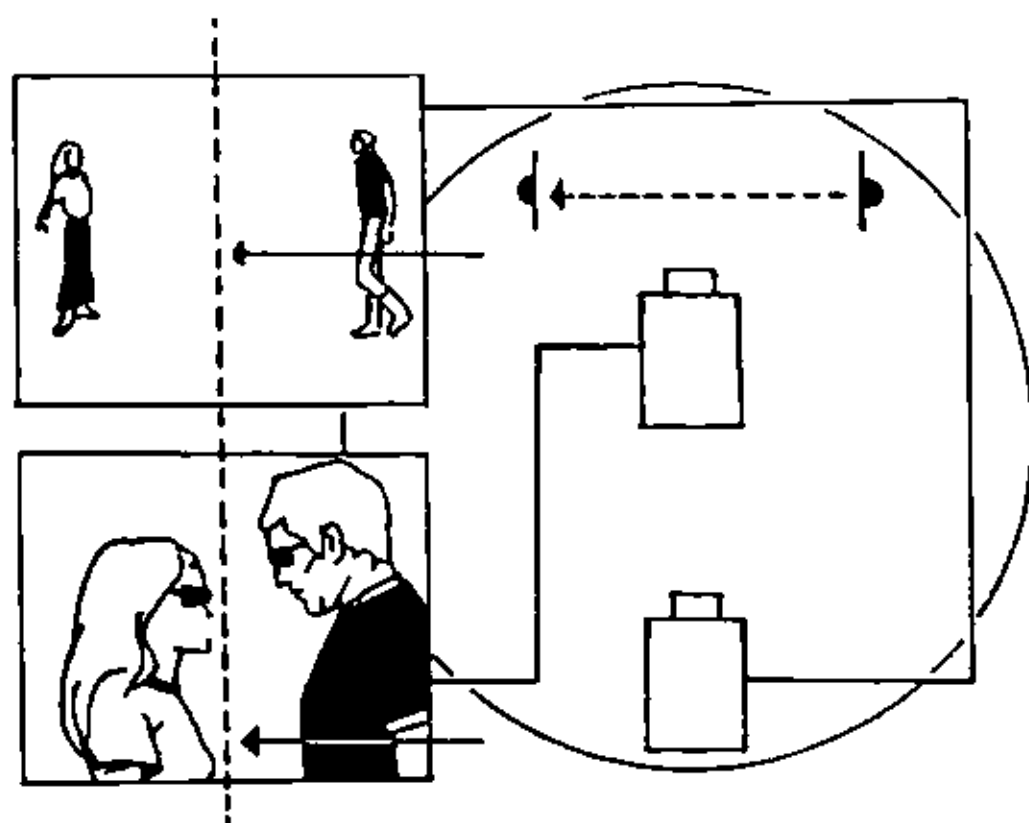
موقعیت هایی از دوربین که محور بصری مشتركی دارند، کلید مثال های زیر به شمار می روند. شکل ۱۲ یک نمونه بسیار مرسوم را نشان می دهد.

روشی که در شکل ۱۰ نشان داده شده، اجرای بسیار ساده ای دارد و پوشش بصری ای که به عهده می گیرد، کاملاً روشن است. بنابراین تعجبی ندارد که

چرا این قدر مورد استفاده دارد.

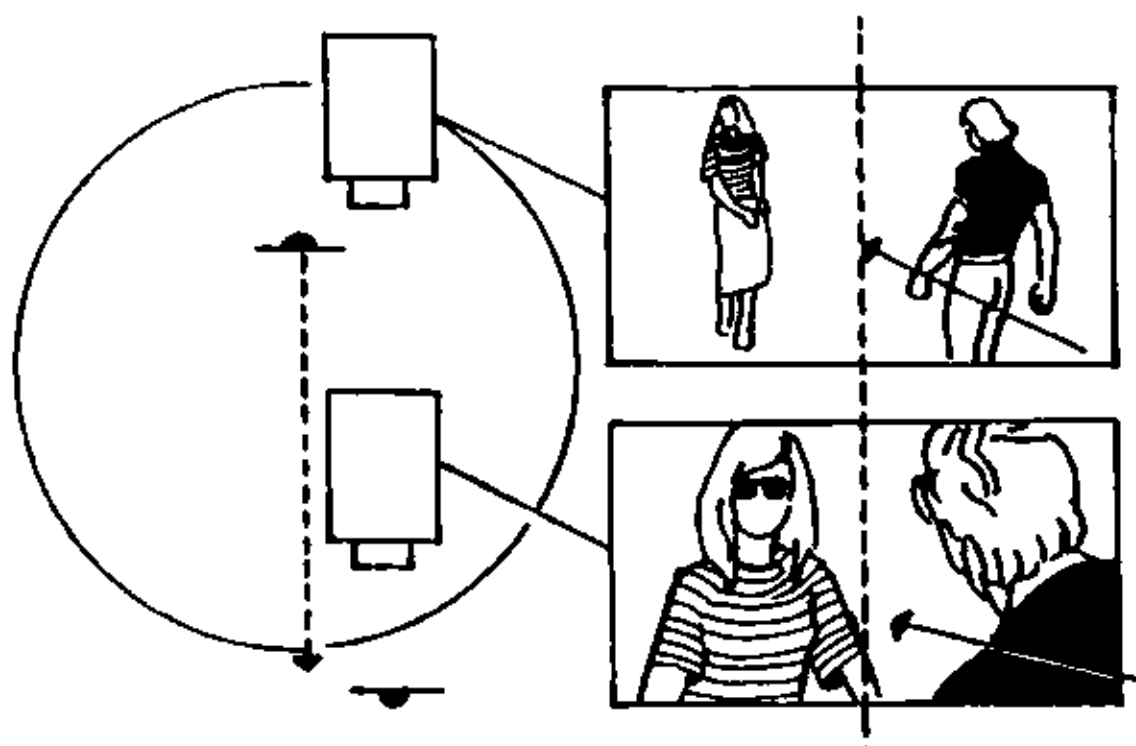


شکل ۱۱- در این جا آرایش موازی دوربین به کار رفته تا حرکت بازیگری را که به طرف همپازی ساکنش می رود، ثبت کند.



شکل ۱۲- در این جا از محور بصری مشترکی برای هر دو موقعیت دوربین استفاده می شود تا بازیگر متحرك نشان داده شود.

در این جا (شکل ۱۳) مسیر حرکت موازی محور دو موقعیت دوربین امتداد می یابد تا حرکت پوشش داده شود.

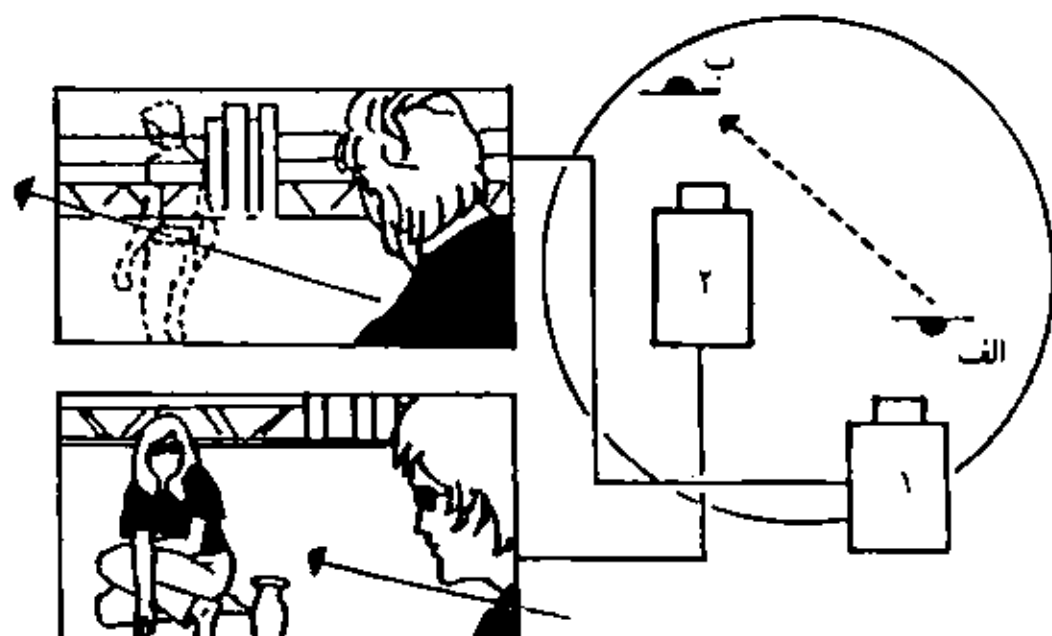


شکل ۱۳ - حرکت خشی که با استقرار دوربین بر یک محور بصری مشترک پوشش داده می شود.

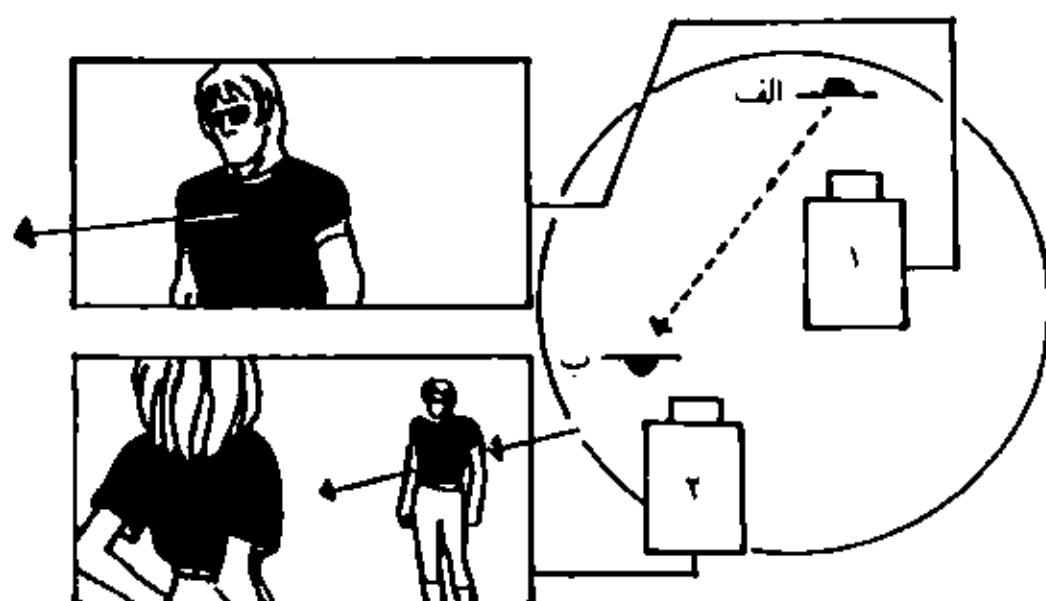
در مثال های قبل، هدف (بازیگر ب) همیشه در دو یا سه نمایی که حرکت بازیگر الف را نشان می دادند، قابل رویت بود. در مثال زیر هدف (بازیگر ب) فقط در نمای دوم حضور دارد. زیرا حرکت مورد نظر، حرکتی مورب است (شکل ۱۴).

در نمای اول، بازیگر الف در یک مسیر مایل از دوربین دور می شود و تصویر را از سمت چپ ترك می کند. در نمای دوم از راست وارد نما می شود و روبه روی بازیگر ب می ایستد. بازیگر الف در هر دو نما از پشت دیده می شود. اکنون موقعیت مثال قبل را وارونه می کنیم. به عبارتی، بازیگر متحرك در هر دو نما روبه دوربین دارد (شکل ۱۵).

در نمای ۱، بازیگر الف به طور مورب به سوی دوربین می آید و از چپ قاب خارج می شود. دو راه حل برای نمای دوم وجود دارد. در هر دو حالت



شکل ۱۴ - در نمای اول بازیگر الف در مسیری مورب از دوربین فاصله می گیرد و از سمت چپ خارج می شود. در نمای دوم از سمت راست وارد می شود و در حالی که از پشت سر دیده می شود، روبه روی ب می ایستد.



شکل ۱۵ - فرق بین این مثال و مثال قبل در این است که در این جا بازیگر متحرك (الف) روبه ما می آید، در حالی که در مورد قبل پشت به دوربین حرکت می کرد.

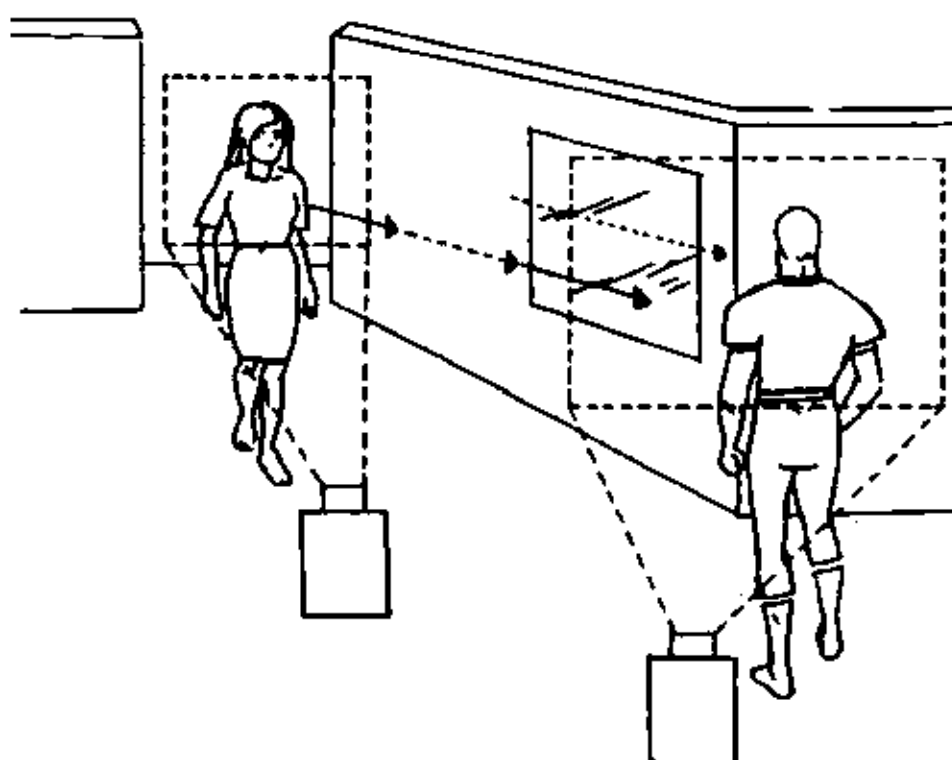
بازیگر ب در قاب است. بازیگر الف یا در مرکز ناحیه سمت راست به سوی ما می آید یا از راست قاب وارد می شود و به پیشزمینه می آید.

نزدیک شدن تمام رخ بازیگر به سوی مقصدی نامرئی در نمای اول، یکی از

محبوب ترین روش های فیلمسازان است. آمدن به سوی دوربین نسبت به دور شدن از دوربین، حرکت بسیار پویاتری است.

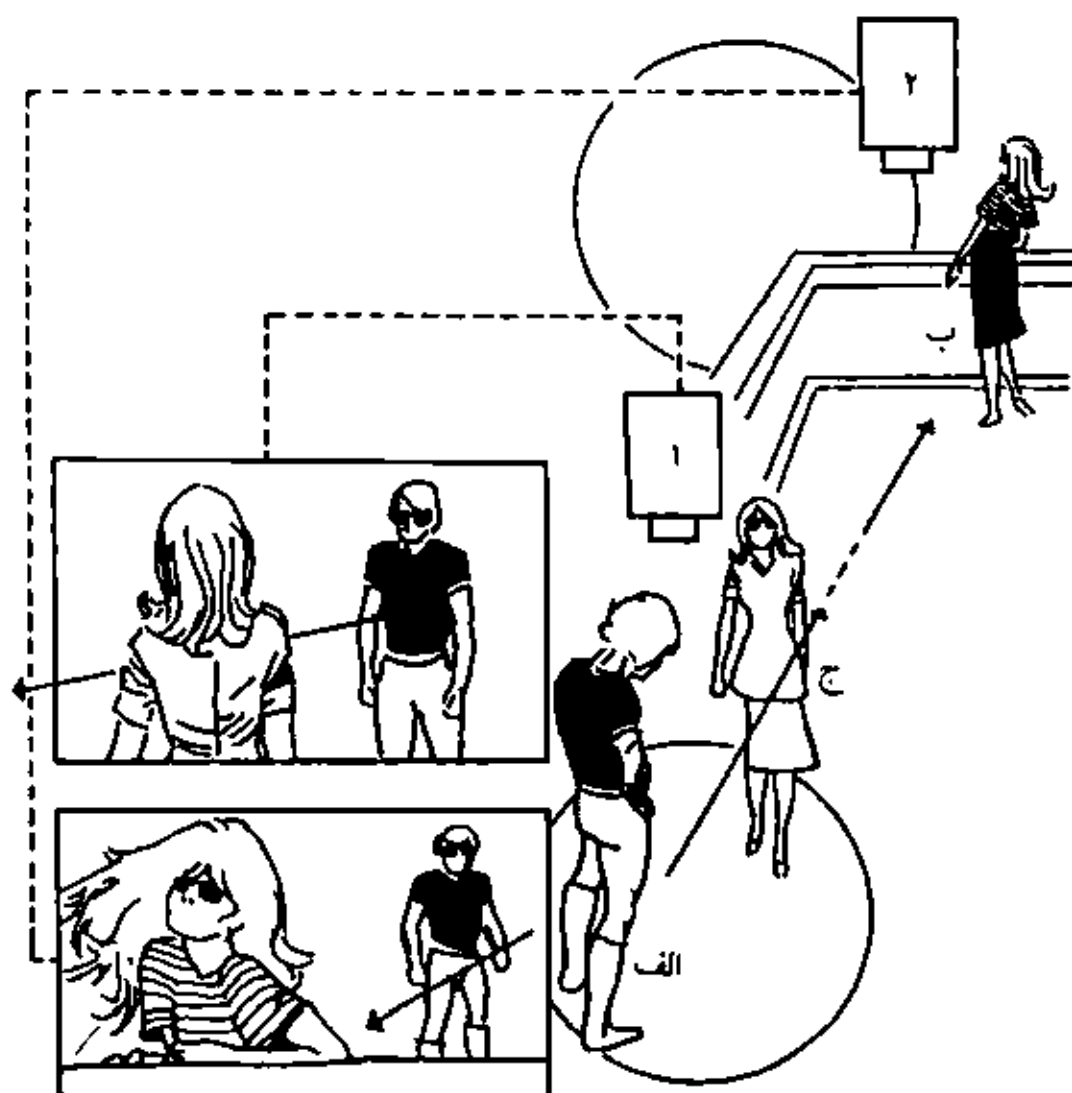
در پس زمینه نمای دوم می توان یک آینه قرار داد. به این طریق در نمای دوم ابتدا (در آینه) ورود او را از چپ به داخل قاب می بینیم و وقتی تصویر وی از سمت راست آینه خارج شد، پیکر واقعی او از سمت چپ قاب وارد می شود و رو به روی الف می ایستد.

به این ترتیب، حرکت ورود بازیگر در نمای دوم و در یک ناحیه پرده دوبار دیده می شود (شکل ۱۵-الف).



شکل ۱۵-الف- استفاده از آینه در نمای دوم، ورود بازیگر متحرك را در یک ناحیه پرده تکرار می کند.

همان طور که قبلاً اشاره کردیم، استفاده از آینه باعث ایجاد حرکت مضاعف می شود. آینه جلوه های بصری تکان دهنده و شگفت انگیزی ارائه می دهد. همین فرمول را می توان به کار بست تا بازیگر الف را که بازیگر ج را ترك می کند تا در نمای دوم به بازیگر ب برسد، نشان داد (شکل ۱۶). در هر دو نما مسیر حرکت مورب است. بازیگر ج در نمای دوم حذف



شکل ۱۶ - با این رویکرد حالتی به دست می آید که در آن دو بازیگر ساکن شرکت دارند. بازیگر متحرك از کنار یکی رد می شود و به دیگری می رسد.

می شود. در برداشت اول بازیگر ج و بازیگر الف با هم صحبت می کنند، سپس الف در مسیری اریب حرکت کرده، از پشت سر ج می گذرد و با خروج از سمت چپ نما، نزدیک تر می شود.

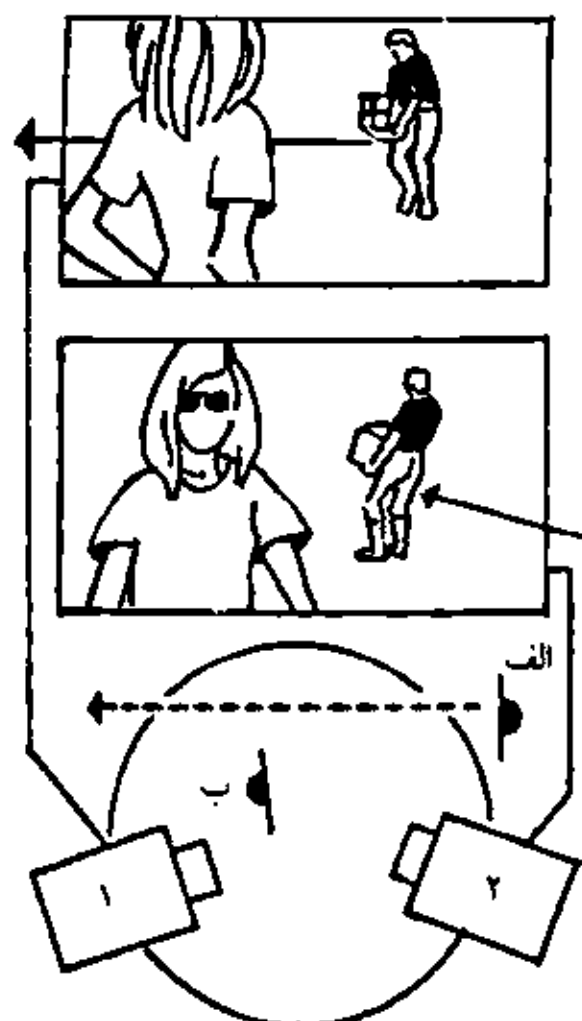
در نمای دوم بازیگر مرد از قبل روی پرده و در مرکز نیمه راست حضور دارد و به طرف ب می آید که در پیشزمینه ایستاده است.

الف از کنار ب می گذرد

غالباً موقعیتی در صحنه پیش می آید که بازیگر متحرك از کنار بازیگر ساکن می گذرد و آن طرف وی توقف می کند. این موقعیت را به صورت زیر می توان

فیلمبرداری کرد.

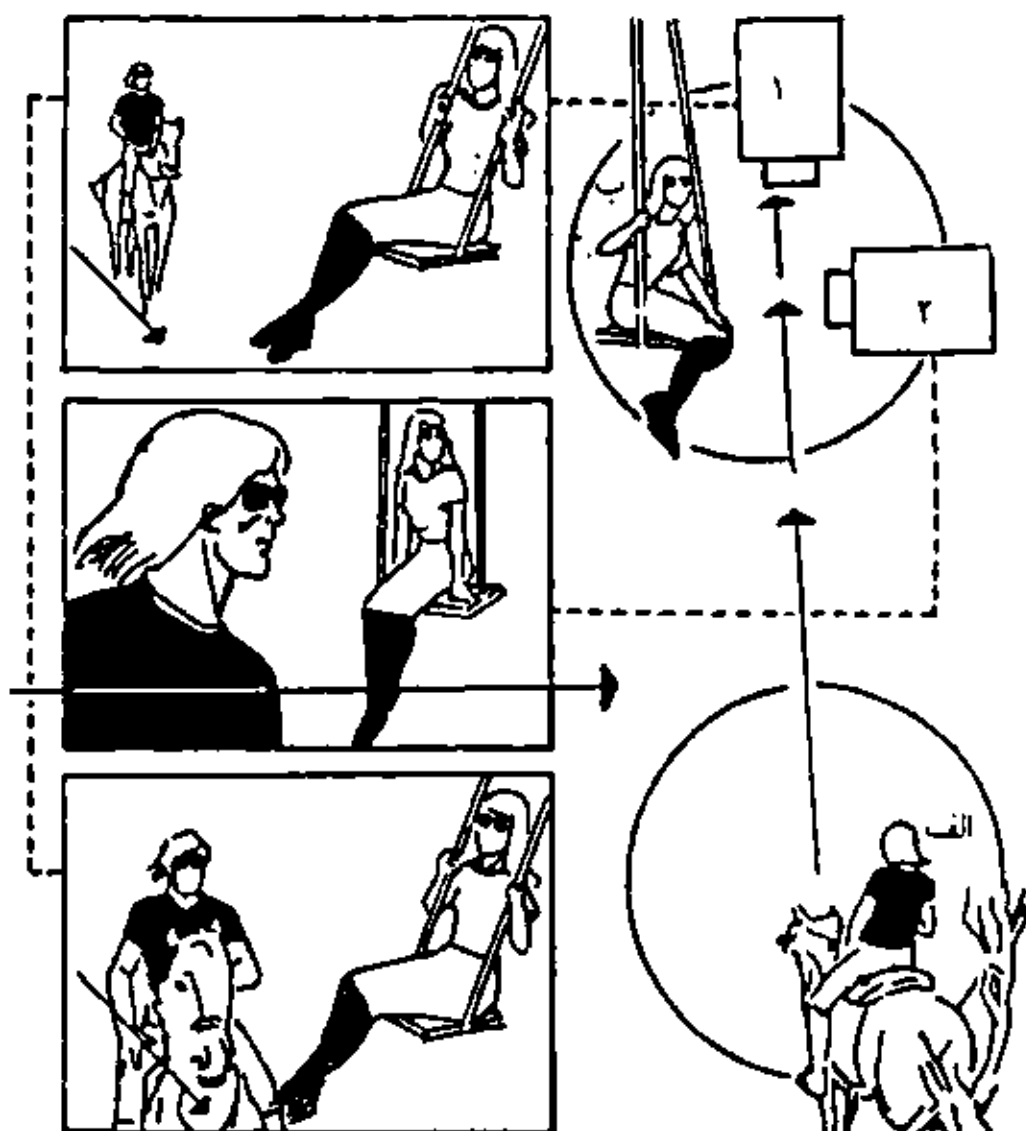
بازیگر ب یعنی سوژه ساکن را می توان به عنوان لولا در هر دو نما مورد استفاده قرار داد و دو نما را از نظر بصری مرتبط ساخت. حرکت سوژه متحرك بين اين دو نما تقسيم شده است. همان طور كه شكل ۱۷ نشان می دهد، در نمای اول، بازیگر ب پشت و در نمای دوم رو به ما دارد. در نمای اول الف از پرده خارج می شود و وارد نمای دوم می شود. حرکت او را می توان با انجام



شكل ۱۷- بازیگر متحرك از آن طرف بازیگر ساکن می گذرد. بازیگر ساکن به عنوان لولای دو موضع دوربین انجام وظیفه می کند و در هر دو نما در پس زمینه قرار می گیرد.

دادن کار خاصی در نمای ۱، توجیه کرد. مثلاً می توان او را واداشت که در نمای ۱ جعبه سنگینی را بردارد و در نمای ۲ آن را در جایی قرار دهد. روش دوم در شكل ۱۸ نشان داده شده است.

بازیگر الف در پس زمینه دیده می شود. او در جهتی خشی به طرف ما حرکت



شکل ۱۸ - موقعیت های قائم الزاویه دوربین برای پوشش دادن حرکتی که طی آن بازیگر متحرك از کنار همبازی ساکنش می گذرد، به کار رفته است. نمای اول دوبار به کار می رود تا شروع و نتیجه حرکت نشان داده شود. نمای دوم بخش میانی حرکت را دربر می گیرد.

می کند. بازیگر ب در سمت راست پرده نشسته و در نمای کامل دیده می شود. با نزدیک شدن الف به او، به نمای ۲ برش می دهیم که طی آن الف از چپ وارد می شود و با گذشتن از جلو ب دید ما را سد می کند و از سمت راست خارج می شود.

سپس به نمای ۱ برش می دهیم که در آن الف که از ب گذشته، به طرف ما می آید و در پیشزمینه توقف می کند.

همان طور که در ابتدای این فصل گفتیم، فهرست مواردی که در این جا آمده است، فهرست کاملی نیست.

استفاده از نماهای اصلی برای در برگرفتن حرکات روی پرده

تعداد بسیار کمی از حرکات روی پرده که تاکنون بررسی کرده ایم، اجازه تقسیم به دو یا چند پاره را به ما داده اند و شرایط استفاده از نماهای متناسب را برایمان فراهم کرده اند. گنجاندن نماهای لایی و برون برش در نمای اصلی مکشی در کنش ضبط شده ایجاد می کند. به این ترتیب، روی موقعیت تاکید می شود یا شناسایی شخصیت های درگیر ماجرا امکان پذیر می گردد.

در مثال زیر بازیگر جلو یک بنای بزرگ، پیش از حرکت مجدد به طرف آن، مکث می کند. در این نما، نمایی معکوس گنجانده می شود.

نمای اصلی ۱ بنای بزرگ در پس زمینه تصویر. بازیگر الف از چپ وارد می شود و پشت به ما می ایستد و به ساختمان نگاه می کند. برش به ...

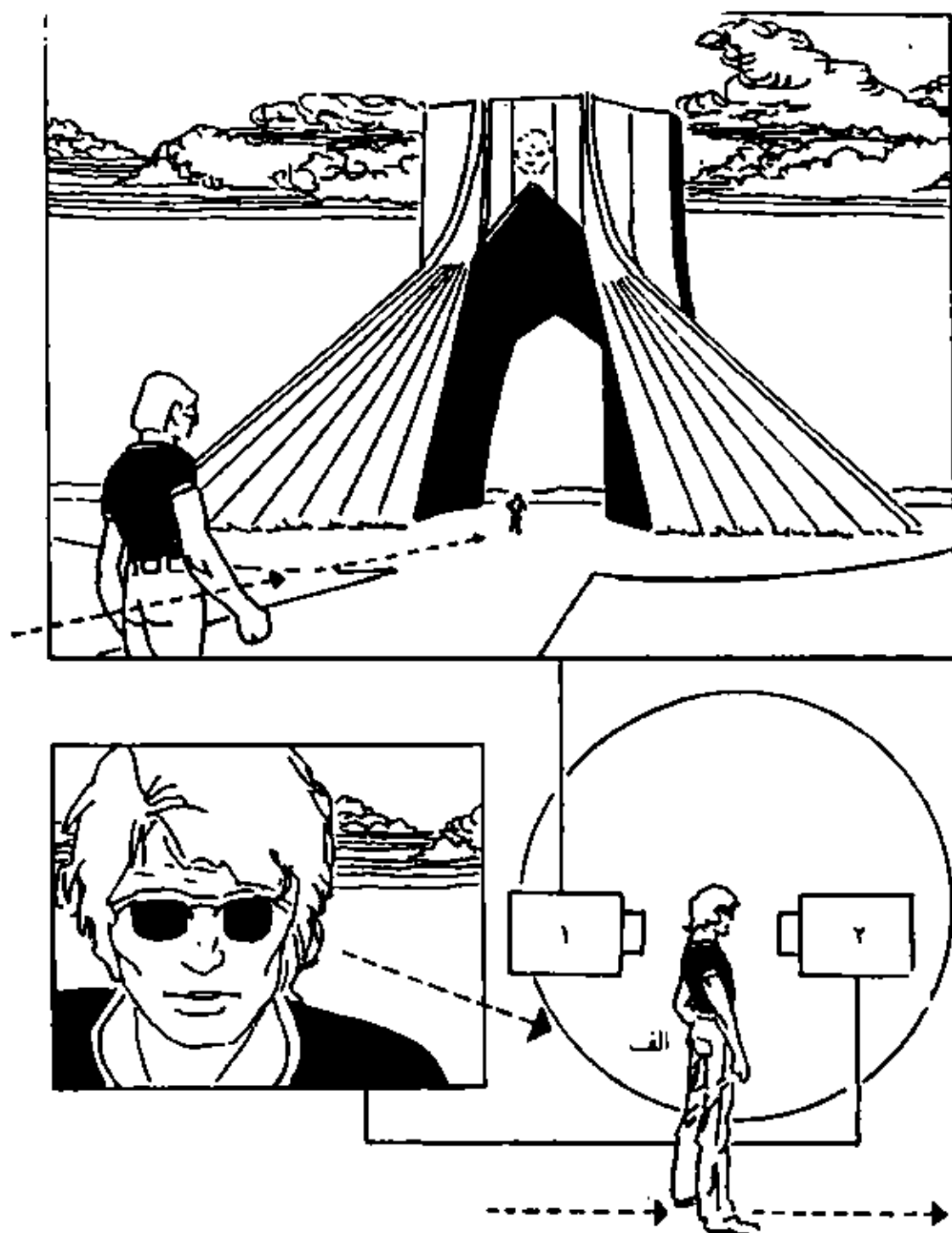
نمای لایی ۲ نمای معکوس از الف که در همان سمت تصویر دیده می شود. او به راست و به خارج تصویر می نگرد. پیش می آید و از راست تصویر خارج می شود. برش به ...

نمای اصلی ۱ الف، در مرکز تصویر در حالی که از ما دور می شود و به طرف بنا می رود.

اجرای این ترکیب ساده است. نمای اصلی ۱ بدون قطع فیلمبرداری می شود. بازیگر الف وارد تصویر می شود، می ایستد، و سپس به سوی بنا می رود. قطع.

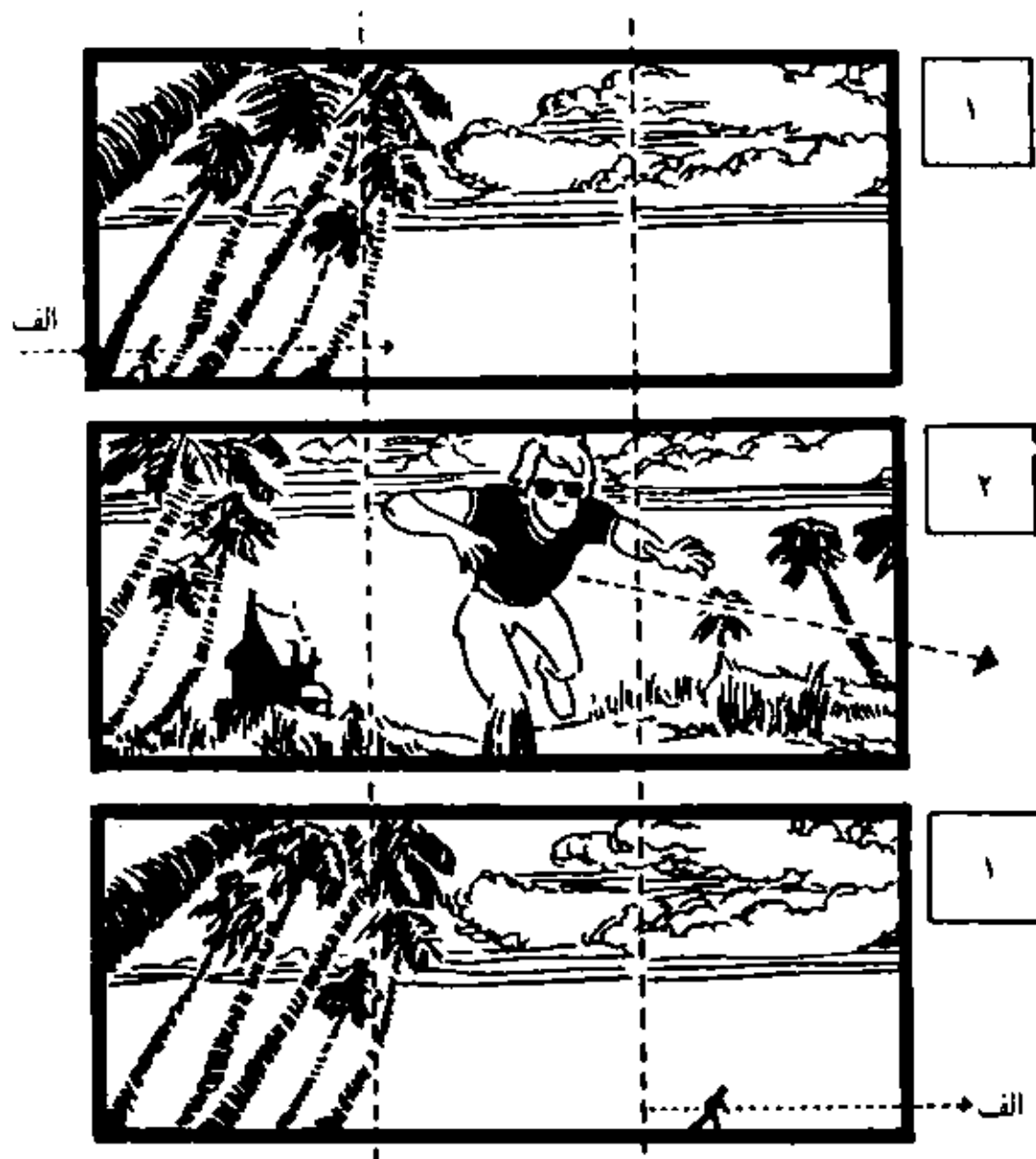
بازیگر برمی گردد و برای نمای دوم در جای مناسب قرار می گیرد. در این

جا حالت بیانی چهره اش را در حال مشاهده بنا می بینیم و بعد بازیگر به طرف ساختمان حرکت می کند. در تدوین، قسمتی از نمای اصلی ۱ که مربوط به کنش نمای لایه است، حذف می شود و نمای لایه ۲ جانشین آن می گردد. این نمای معکوس که نمایی از روبروی بازیگر است، واکنش بازیگر را بسیار



شکل ۱ - بازیگر الف به تنهایی رو به بنا دارد. وارد نما می شود، می ایستد، سپس (در نمای دوم) به طرف بنا می رود و بار دیگر با موقعیت اولیه دوربین پوشش داده می شود.

واضح تر از این که فقط به نمای ۱ بسنده می کردیم، نشان می دهد.
در مورد دیگری که سوژه متحرك در نمای بسیار دور دیده می شود، این میل
در تماشاگر برانگیخته می شود که بخواهد پیش از شرکت بازیگر در کنش های
بعدی، او را بشناسد. این امر را به صورت زیر می توان اجرا کرد.



شکل ۲ - نمای اول دوبار به کار می رود. حرکت افقی بازیگر در نواحی طرفین پرده - ناحیه اول و سوم - صورت می گیرد. حرکتی که در نمای ۱ باید در ناحیه مرکزی پرده باشد، یا حرکتی که در نمای ۲ نشان داده می شود، عوض می شود. نمای ۲ از یک موقعیت قائم الزاویه دوربین و نزدیک تر به سوژه متحرك، برداشت می شود.

نمای اصلی ۱ الف از چپ وارد قاب می شود و دوان به سمت راست می رود. او در اندازه ای بسیار کوچک و ضدنور در زمینه

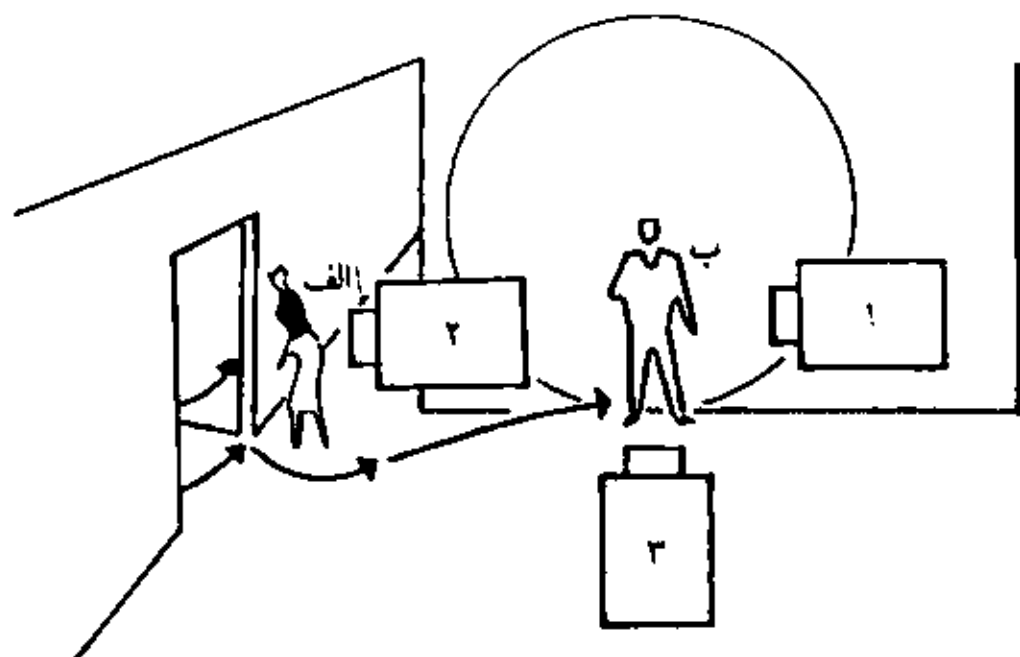
آسمان، کنار ساحل می دود. وقتی که حدوداً به فاصله یک
سوم طول تصویر رسید، برش به ...

نمای لای ۲ الف در مرکز پرده به طرف ما می دود و در نزدیکی دوربین از
راست خارج می شود. همان طور که پیش می آید، فرصتی
دست می دهد تا او را بشناسیم.

نمای اصلی ۱ الف در ثلث آخر پهنای پرده می دود و در حالی که در اندازه ای
کوچک دیده می شود، از راست خارج می گردد.

بازیگر الف در نمای اصلی در طول پرده به راست می دود. یک نمای
نزدیک تر بخشی از آن حرکت را نشان می دهد. تقسیم حرکت وی در فضای
سه گانه تصویر - نمای اصلی - به ما امکان می دهد که با استفاده از نماهای ۱ و
۳، بازیگر و ابتدا و انتهای حرکتش را نشان دهیم. حرکتی که در ناحیه مرکزی
پرده صورت می گیرد، برداشته می شود و با نمای لای جایگزین می گردد.

نمونه اصلاح شده این مورد از همان موقعیت قبل استفاده می کند، ولی بعد
از «پس برش» به نمای اصلی، برای پایان بندی ماجرا نمای سومی اضافه
می شود و این سکانس به نتیجه می رسد.



مکمل ۳ - نقشه ای که نشان دهنده آرایش جایگزینی دوربین برای پوشش دادن به حرکت ساده
بازیگر است.



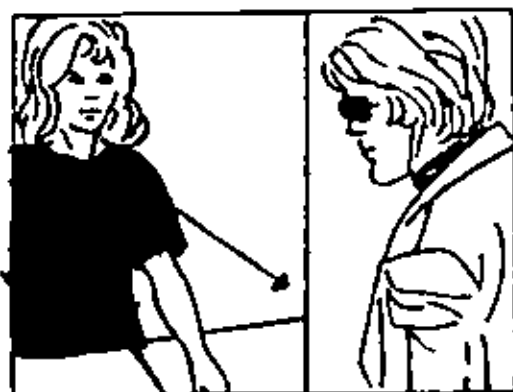
نمای کامل. بازیگر الف که دختر است، از دری وارد راهرو می شود. او از حضور مرد، یعنی بازیگر ب بی اطلاع است. الف پشت به ما در را می بندد. مرد آرام می گوید:

«سلام»

دختر جاخورده به طرف ما می چرخد، و ما روی این حرکت به نمای نزدیکی که از روی همان محور بصری برداشت شده قطع می کنیم.



دختر چرخشش را تمام می کند و از راست به خارج تصویر می نگرد. با شناختن مرد لبخند می زند. سپس به طرف ما (راست) می چرخد و وقتی نصف سرش از پرده خارج شد، مجدداً به نمای کامل برش می دهیم.



دختر در مرکز پرده به سوی ما و به طرف ب که در پیشزمینه است، می آید. به محض رسیدن به بازیگر ب، به یک نمای جانبی از بازیگر ب (نمای ۳) برش می دهیم (همچنین ر.ک. شکل ۳).

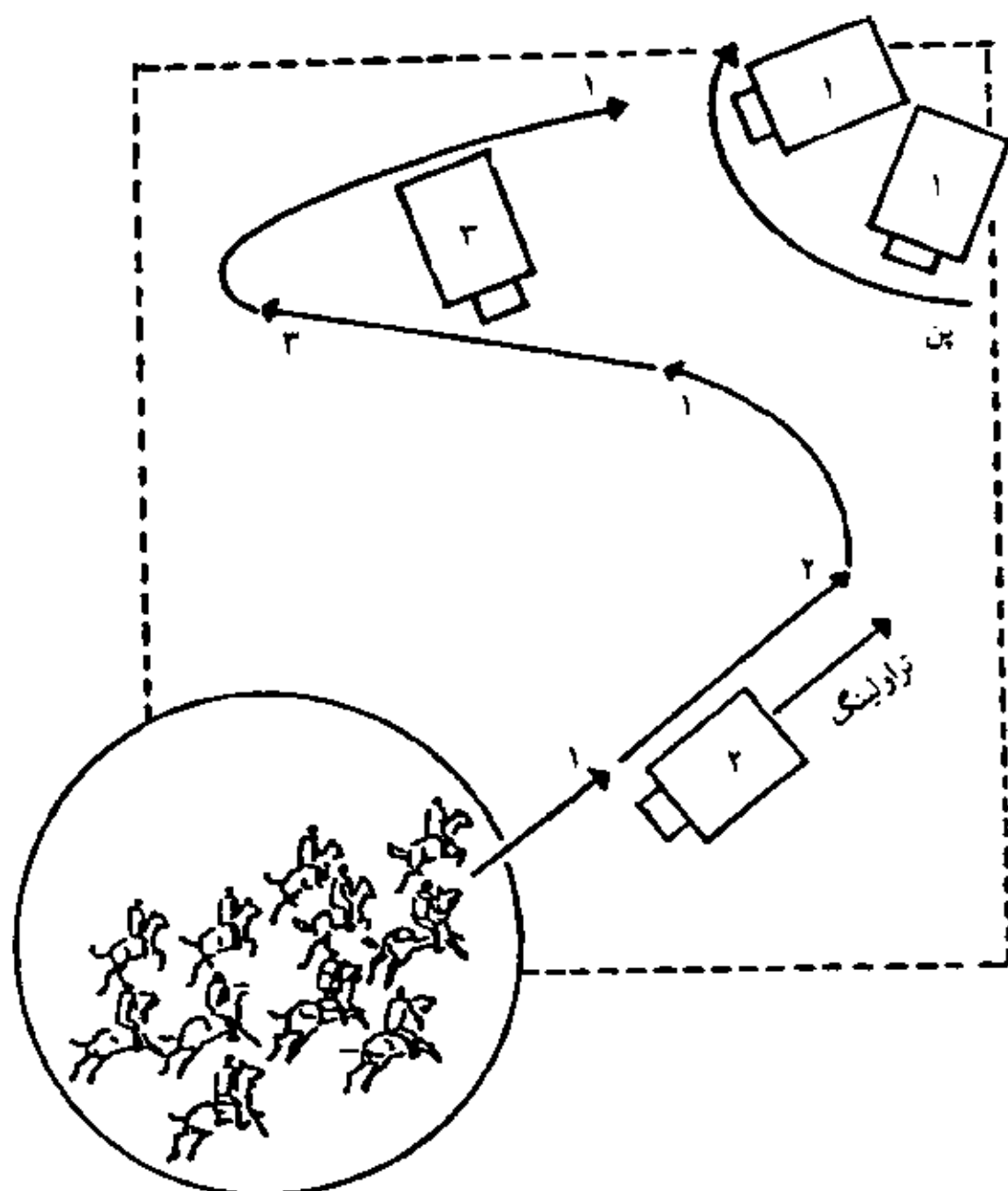


در ابتدای این نما الف از چپ وارد می شود و می ایستد. آنها صحبت می کنند.

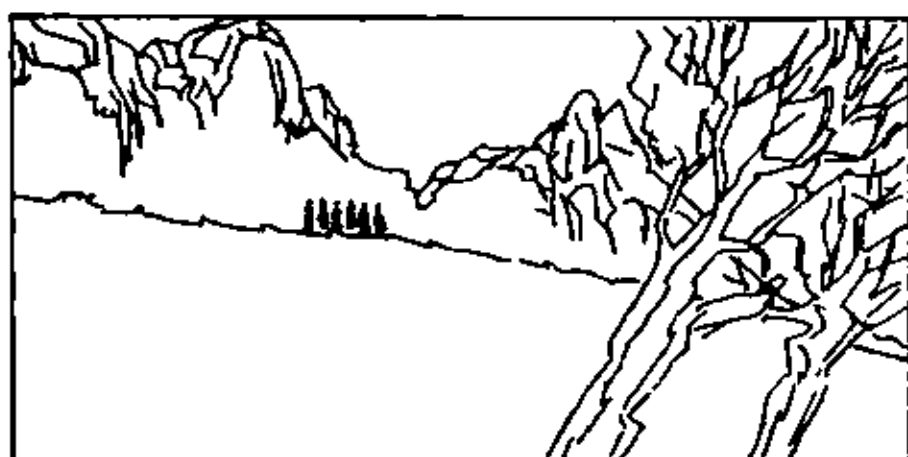
حرکت پیچیده ای را که در نما الف اصلی ضبط شده، می توان با گنجاندن دو نمای لایه بهتر کرد. شکل ۴ مواضع دوربین را برای چنین موردی نشان می دهد.

این صحنه در منطقه ای کوهستانی رخ می دهد. در پسزمینه رشته کوهی دیده می شود. به علت رفت و آمد زیاد کوره راهی به وجود آمده است. سواران در مسیری مارپیچ و سه پاره که طولی تقریباً مساوی دارند، حرکت می کنند.

نمای دور سرازیر. سواران از چپ پرده به مرکز آن پیش می آیند.



شکل ۴- نقشه مواضع دوربین که با زاویه های مختلف دوربین حرکت ساده ای را پوشش می دهند و یکی از این مواضع (۱) نمای اصلی به شمار می رود.

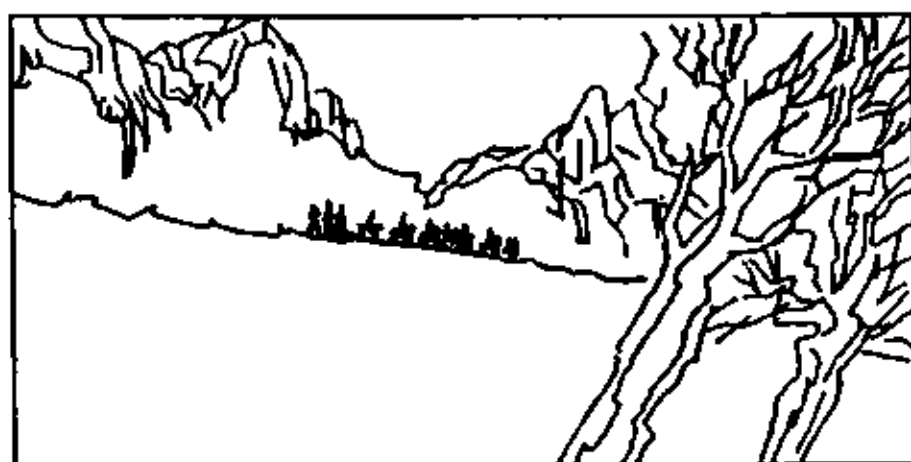


نمای کامل . دوربین در جاده با آنها که به طرف ما می آیند ، حرکت می کند .



۲

بار دیگر نمای دور سرازیر . سواران پیچ اول را پشت سر می گذارند و در طول پرده حرکت می کنند . دوربین با آنها به راست پن می کند .



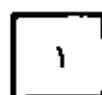
۱

نمای کامل سربالا . سواران در مسیری مورب از چپ به راست می آیند و از راست پرده خارج می شوند .



۳

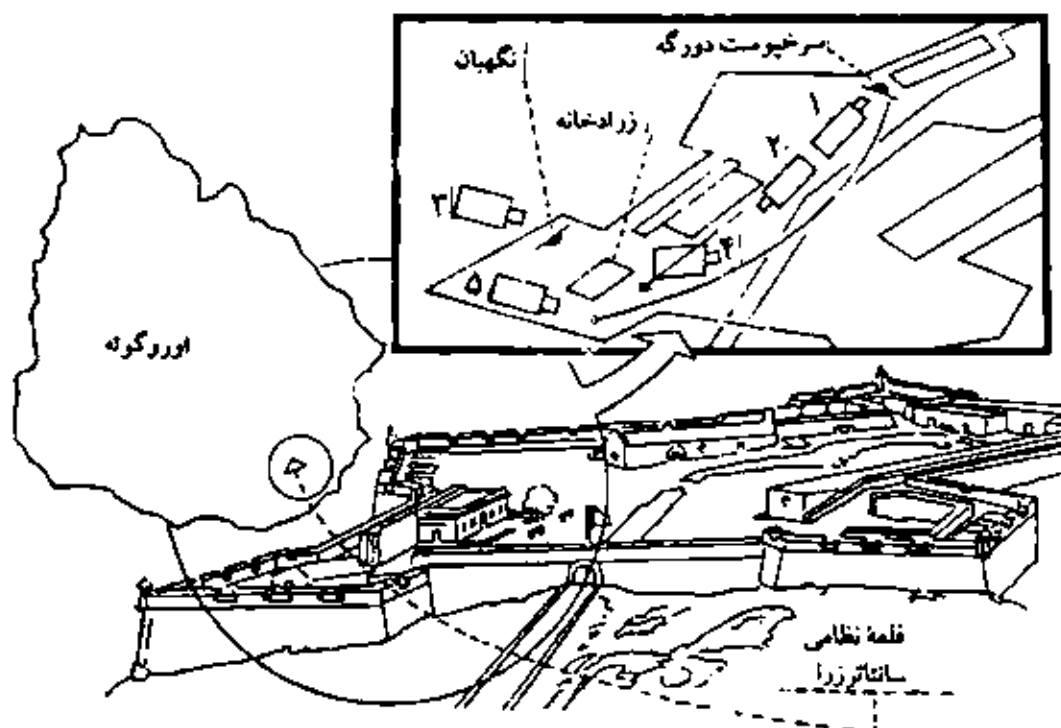
بار دیگر نمای دور سرازیر . سواران از خم راه می گذرند و به طرف دوربین می آیند و در مسیری مورب از راست به چپ حرکت می کنند . دوربین با آنها که سرانجام از قاب خارج می شوند ، پن و تیلت می کند .



در این مثال دو نمای لایسی به کار برده شد تا به نمای اصلی تحرك بدهد . این نمای اصلی تصویری پانورامیک است و به این دلیل با ارزش است که سواران را در منطقه ای وسیع و خطرناك نشان می دهد . نماهای لایسی حرکت خشونت بار آنها را نشان می دهند که با آرامش موجود نمای اصلی تضاد دارد .

افزایش صدا هنگامی که دو نمای لایسی روی پرده دیده می شوند و کاهش ناگهانی آن در زمانی که نمای اصلی نشان داده می شود ، بر حس خطر در شرف وقوع تأکید می کند .

چند نمای اصلی را می توان به طور موازی تدوین کرد تا حرکت بازیگری را پوشش دهند ، تمام امکانات دراماتیک را موکد سازند و توالی خاصی از تصاویر ایجاد کنند و باعث ایجاد هیجان و دلهره شوند . در این جنا مثالی از یک فیلم ناتمام به نام سلطان شرق^۱ را نمونه می آوریم . مکان صحنه ، قلعه نظامی سانتاترزا در اوروگوئه است .



شکل ۵- نماها طبق توضیح متن تدوین شده اند.

سرخیوستی دورگه، اونیفورم سرباز پرتقالی مغلوبی را پوشیده و در شرف گذشتن از حیاط قلعه و رسیدن به زرادخانه ای است که قصد انهدامش را دارد. سربازی که روی برج قلعه نگهبانی می دهد، پشت به حیاط دارد. سرخیوست عبور از حیاط را آغاز می کند (شکل ۵).

نمای ۱ سرخیوست در زیر تاقنمای یک ایوان سنگی حرکت می کند و از راست نما خارج می شود.



نمای ۲

نمای معکوس. سرخپوست از چپ نما وارد می شود و به طرف پسزمینه می رود. در پسزمینه هدف او یعنی زرادخانه دیده می شود.



۲

نمای ۳

از روی دیوار قلعه نگهبان را (در پیشزمینه) نسبت به سرخپوست دورگه که اکنون در پسزمینه به طرف زرادخانه می رود، می بینیم.



۳

فضای این نوع سکانس ها بسیار مهم است. صدای مردی که از راه دور به گوش می رسد و همراه با نوای غم انگیز گیتار می خواند، با صدای زمخت پوتین نگهبان که بر سنگفرش های دیوار قلعه فرود می آید، در خدمت اهمیت

بخشیدن به یک حس خطر پنهانی که ممکن است ناگهان منفجر شود، قرار می گیرد.

نمای ۴ زاویه سربالا. با حرکت راه رفتن سرخپوست، دوربین در نمای متوسط همراه او به عقب تراولینگ می کند.



نمای ۳ نمای کامل دیوارهای قلعه. سرخپوست در پس زمینه حرکت می کند.



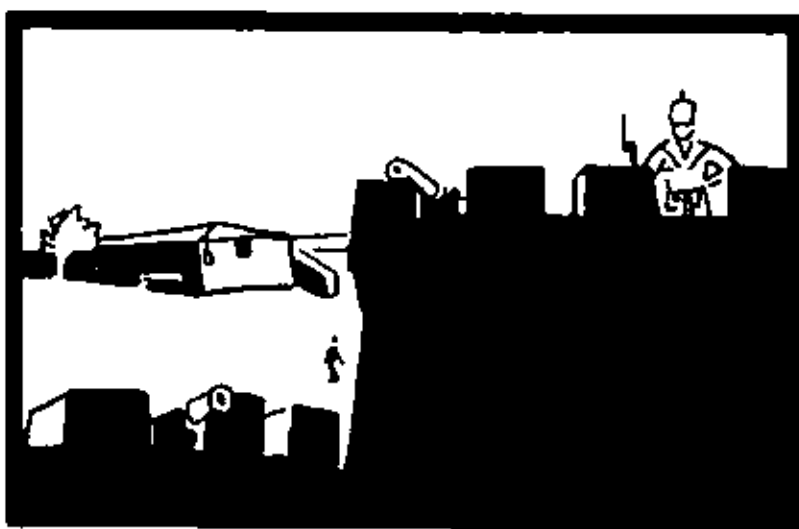
نمای ۴ نمای تراولینگ سربالا از سرخپوست.



۲



نمای ۳ نمای کامل دیوارها . سرخپوست به زرادخانه می رسد و پشت آن ناپدید می شود .



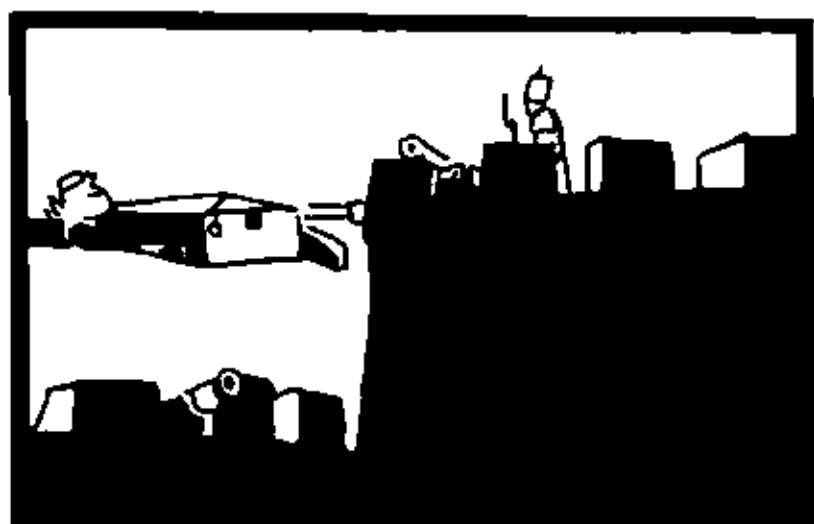
۳



۵۰

نمای ۵ دیوار زرادخانه در پیشزمینه، سرخپوست در مسیری خنثی به طرف ما می آید، زیر پنجره روشن زانو می زند و انتظار می کشد.

نمای ۳ روی دیوار قلعه، نگهبان تغییر حالت می دهد و به پسزمینه نگاه می کند.



نمای ۵ سرخپوست به آرامی برمی خیزد و از لای پنجره زرادخانه درون آن را می کاود.



کل این سکانس از ده پاره حرکت تشکیل شده و با سه نمای اصلی و دو تک نما پوشش داده می شود. این دو تک نما در ابتدای سکانس به کار می روند تا دو منطقه صحنه که حرکت باید در حد فاصل آنها رخ دهد، معرفی شوند. در

برداشت اول سرخپوست دورگه را در حالی که مخفیگاهش را ترك می کند، می بینیم و در نمای ۲ او را در حالی نشان می دهیم که رو به سوی هدف یعنی زرادخانه دارد. نماهای اصلی ۳ و ۴ عبور جسورانه او را از منطقه خطر نشان می دهند. نمای ۳ نگهبان را در پیشزمینه نشان می دهد که هر لحظه امکان دارد بچرخد و او را هدف قرار دهد. در این نما، حرکت سرخپوست دورگه در سه ناحیه پیاپی پرده نشان داده می شود. این نماها را با نمای اصلی ۴ که حس سرخپوست دورگه را در حال عبور از حیاط خطرناك نشان می دهد، میان برش می دهیم.

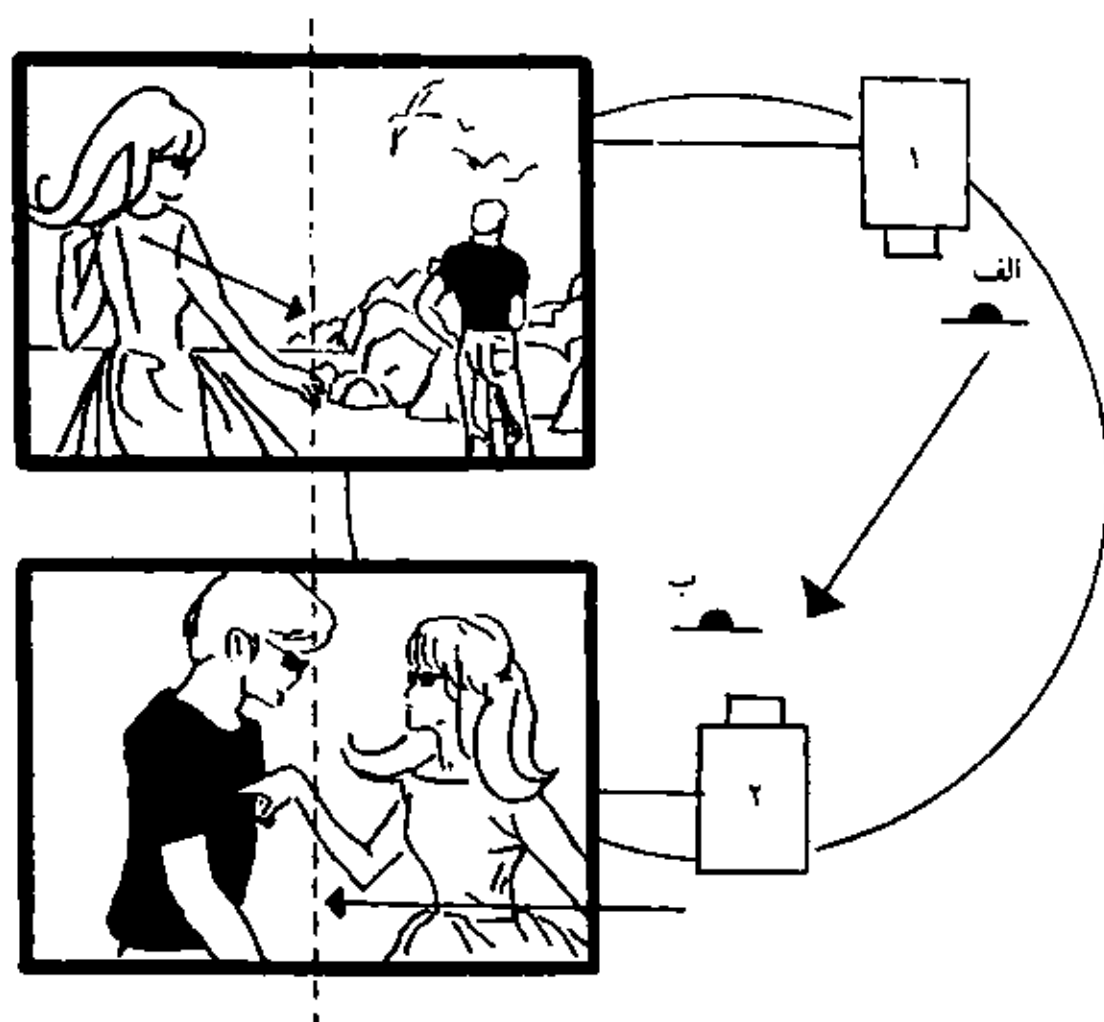
به محض رسیدن قهرمان ما به زرادخانه به نمای اصلی ۵ قطع می کنیم. در این نما او را در حالی که به سوی پنجره می آید، نشان می دهیم. سپس اوج نمای اصلی ۳ را به آن برش می دهیم. ما با عواطف تماشاگر بازی کرده ایم. چگونه؟ با اظهار نظری آشکار (در قسمت های قبلی داستان) مبنی بر این که اگر نگهبان رو برگرداند، نقشه قهرمان نقش بر آب خواهد شد. (تماشاگر از قبل می داند که هر شب در این قلعه حکومت نظامی است). اکنون با روی برگرداندن نگهبان، عملاً تاکید می کنیم که خطر همان طور که اشاره کرده بودیم، به قوت خود باقی است، اما قهرمان خوش شانس ما درست به موقع خودش را نجات می دهد. سپس به نمای اصلی ۵ برمی گردیم که سرخپوست دورگه مرحله بعدی عملیاتش را آغاز می کند و داستان را به پیش می راند.

موارد غیر متعارف

گاهی الزامِ دراماتیک شیوهٔ ارائهٔ بصریِ خاصی را تحمیل می‌کند که باعث نقض قواعد حرکتی تشریح شده می‌شود. مثال‌هایی که در پی می‌آید، در این مقوله جای می‌گیرند. دو راه حل به کار می‌رود تا آن قواعد کارآمد شوند: استفاده از مکث، یا استفاده از ناحیه کوچک پرده. در بسیاری از فیلم‌ها مسأله وقتی پیش می‌آید که بازیگری باید بین دو منطقهٔ جالب توجه که کانون‌های اصلی متضادی دارند، حرکت کند و دورین باید متوجه یکی از کانون‌های توجه باشد. در این صورت کانونِ توجه دیگر به ناگزیر از پشت دیده می‌شود. اگر بخواهیم از این امر اجتناب شود، باید یک مکث بصری در ابتدای نمای دوم به کار ببریم. موردی را تصور کنید که دو بازیگر، یکی ثابت و دیگری در حال حرکت (مثل شکل ۱) دیده می‌شوند. فقط دو نما به کار رفته تا حرکت بین دو منطقه جالب توجه را پوشش دهد.

نمای ۱	نمای دور. ب در راست و پشت به ماست. او رو به پسزمینهٔ مهم دارد. الف در چپ تصویر در طول پرده حرکت کرده، به طرف ب می‌آید. وقتی الف به مرکز پرده می‌رسد، برش به ...
نمای ۲	نمای متوسط معکوس. اکنون ب در چپ پرده رو به ماست. او لحظه‌ای تنها می‌ماند و بعد الف از راست وارد می‌شود و کنارش می‌ایستد. اکنون هر دو بازیگر رو به دورین دارند یا به یکدیگر می‌نگرند.

مکثی که تغییر جهت را پنهان می‌نماید، در ابتدای نمای دوم گنجانده شده



شکل ۱ - در ابتدای نمای دوم یک مکث بصری آورده می شود تا تغییر جهت یکی از بازیگران هموار به نظر برسد.

است. بازیگر متحرك برای لحظه ای از نما حذف شده، تا یک آن فقط بازیگر ساکن دیده شود. این کار فرصتی در اختیار تماشاگر می گذارد تا خود را با موقعیت جدید دوربین هماهنگ کند.

در نمونه پیشین، یعنی زمان بحث درباره حرکت متضاد در چارچوب پرده، مثالی مورد بررسی قرار گرفت که بازیگر متحرك در یک نیمه پرده، پشت به دوربین داشت و در نیمه دیگر رو به آن قرار می گرفت (فصل ۱۱، مورد ۵۲). این شرط لازم بود تا حرکت قابل فهمی به دست آید، زیرا در مورد مذکور کانون توجه برای بازیگر و تماشاگر در مرکز پرده بود.

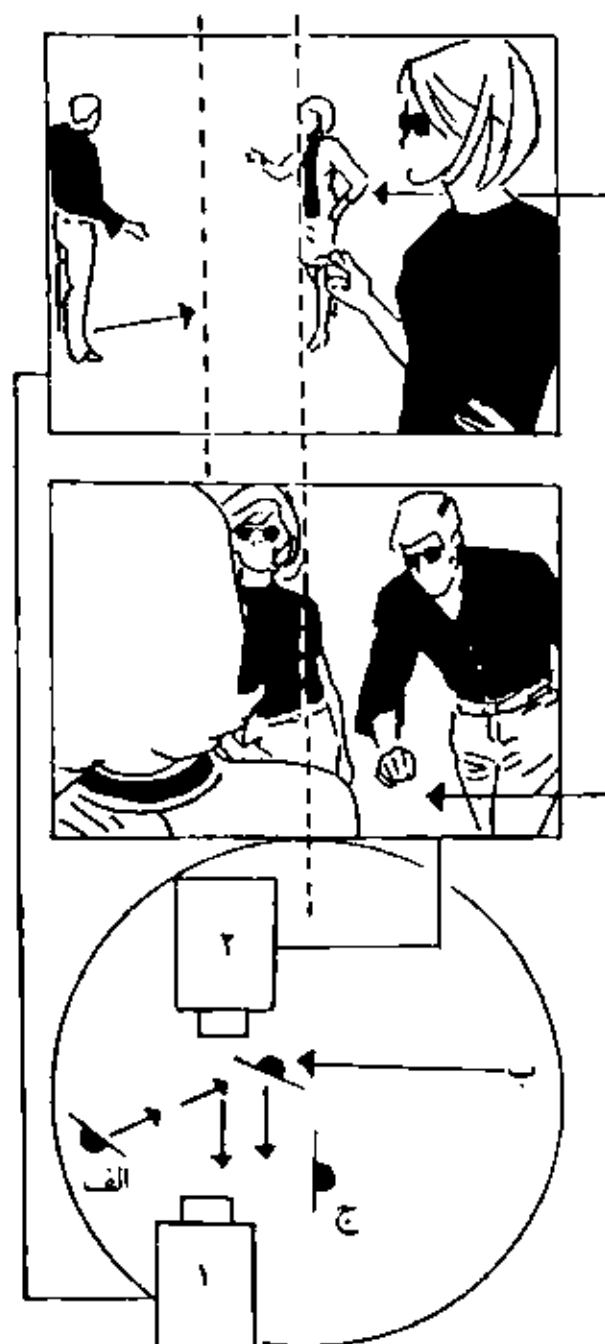
در راه حل فعلی، در ابتدای نمای دوم مکشی آورده می شود و بازیگر متحرك در هر دو نما در حالتی نیمرخ نسبت به دوربین قرار می گیرد. حرکت بازیگر یا

هر سوژه متحرك ديگر مي تواند در طول پرده يا به طور مورب صورت گيرد.

مکث بصری با گروه های بزرگ تر

اگر گروه بزرگی داشته باشیم، تقسیم طول حرکت را می توان به وسیله

حرکت بازیگر دیگری مقدمه چینی کرد (شکل ۲).



شکل ۲- همراه با مکثی بصری در کنش بازیگر دوم، آدم ها به حرکت درمی آیند. بازیگران در نمای دوم جایشان را عوض می کنند.

نمای ۱ الف و ج در حال صحبت دیده می شوند، ب از راست وارد می شود، از پشت سرج می گذرد و (در مرکز قاب) می ایستد. ب با الف حرف می زند. الف به طرف ب حرکت می کند. وقتی الف یک سوم سطح پرده را طی کرد، برش می شود به ...

نمای ۲ الف از راست وارد می شود و روبه روی ب می ایستد. (شکل ۲). بعد هر دو از مارو می گردانند و در جهتی خشتی به پسزمینه می روند.

با این راه حل تعکیس موضع دو بازیگر اصلی (ب و الف) روی پرده اجتناب ناپذیر است، اما وجود مکث در ابتدای نمای دوم ما را یاری می دهد تا یک لحظه حواس تماشاگر را پرت کنیم که بتواند با توجه به تعویض جهت حرکت بازیگر مسلط صحنه، مجدداً موقعیت را تشخیص دهد.

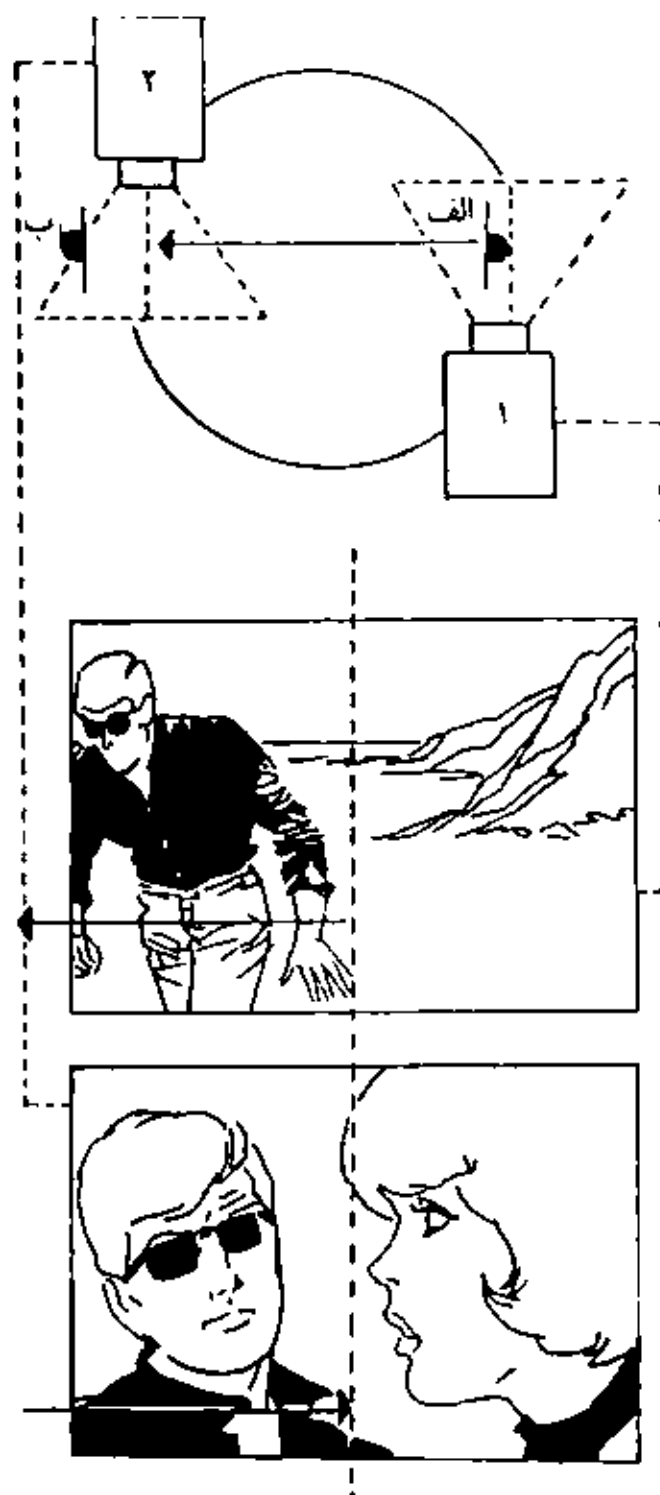
جای این که هر دو سوژه را در هر دو نما داشته باشیم، می توانیم فقط در یک نما هر دو را نشان دهیم (شکل ۲ الف).

در نمای اول، بازیگر الف، نما را با حرکت از مرکز تصویر به سمت چپ، ترك می کند. نمای دوم با ب (ساکن) در نیمه راست شروع می شود. پس از مکثی، الف از چپ وارد می شود و در مرکز تصویر توقف می کند.

حرکت در یک نیمه پرده (نیمه سمت چپ) و در دو جهت متضاد به نتیجه می رسد.

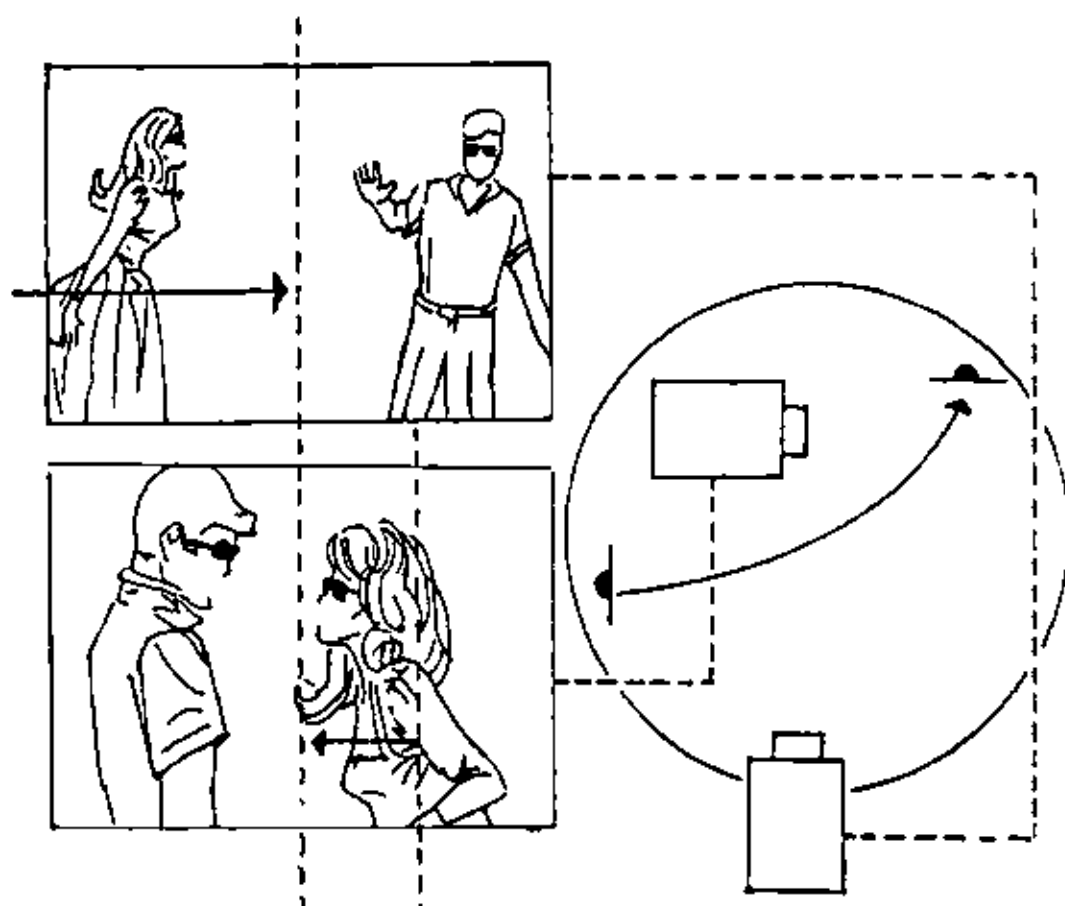
حذف مکث

گاهی مکث با استفاده از پوشش قائم الزاویه دوربین حذف می شود. در این جای یک برش مستقیم مورد استفاده قرار می گیرد، و در دو نمای متوالی بازیگر متحرك در دو نیمه متمایز پرده حرکت می کند (شکل ۳). با رعایت یک شرط: در یکی از نماها حرکت وی در طول ناحیه مرکزی باریکی صورت گیرد. در شکل ۳ نمای دوم از این حرکت کوتاه استفاده می کند.



شکل ۲ الف - حرکت متضاد یک بازیگر در نیمه خاصی از پرده، وجود مکنی در شروع نمای دوم، دو حرکت را به هم پل می زند.

هر دو پاره حرکت به مرکز پرده گرایش دارند. این شیوه ارائه بصری جالب نه تنها زمانی که دو بازیگر با یکدیگر روبه رو می شوند کارآمد است، بلکه در مواردی که مثلاً یکی از بازیگران نیز به دیگری کمک می کند تا خود را به سطح



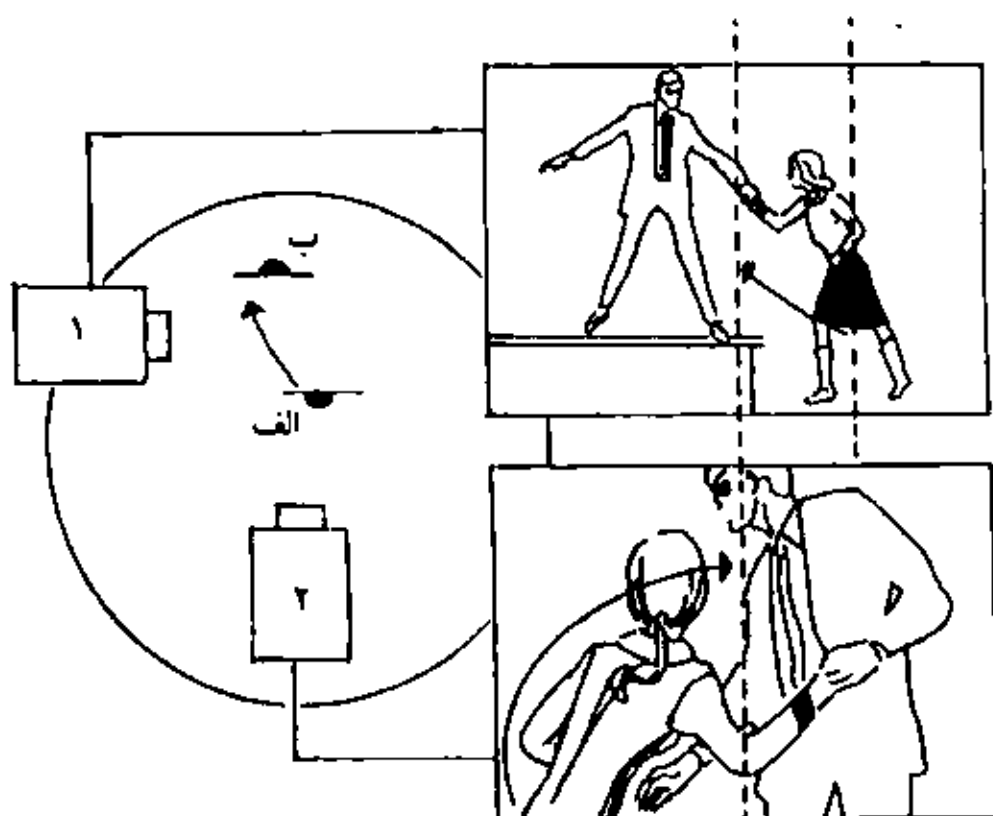
شکل ۳- پوشش قائم الزاویه دوربین با حرکتی که در هر دو نما به سمت مرکز پرده گرایش دارد. بالاتری که قرار گرفته بکشد، مفید است (شکل ۴).

الف و ب رو به سوی مرکز پرده دارند. الف دستش را به طرف ب دراز می کند. برش روی حرکت به موقعیت دوم دوربین با نسبت زاویه قائمه که بدن الف از چپ وارد می شود تا به بازیگر ب ملحق گردد. در این جا حرکت کوتاه در نمای اول صورت می گیرد.

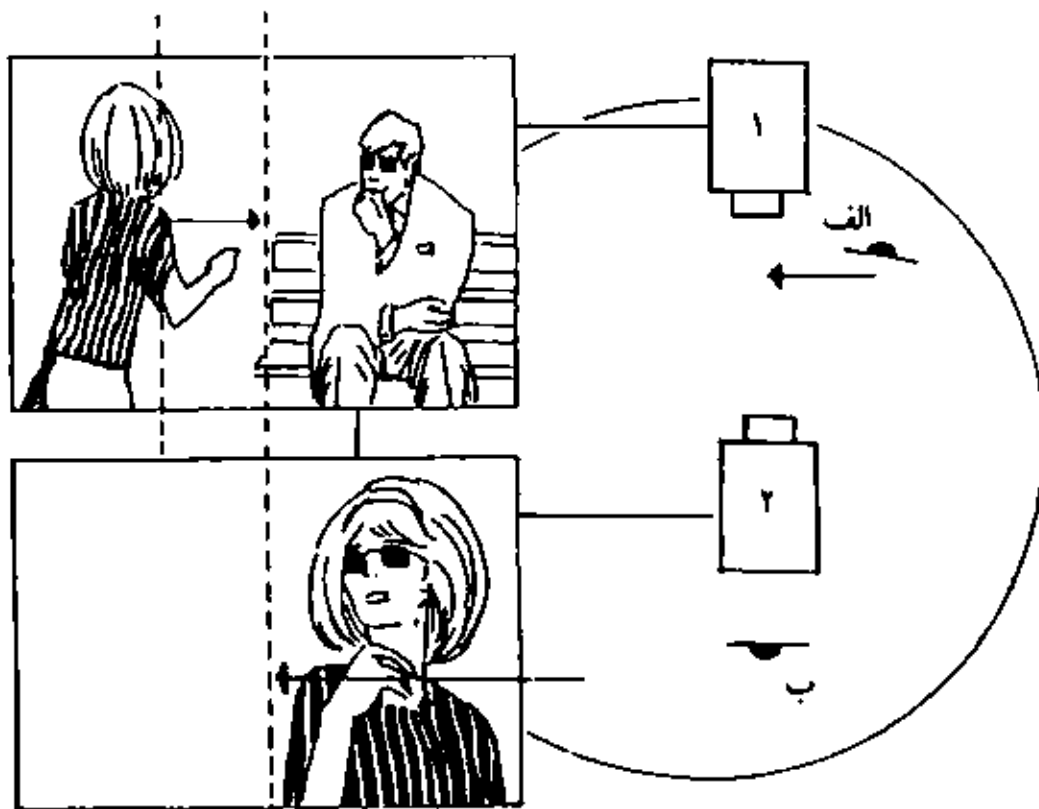
استفاده از زاویه های معکوس

اگر یکی از بازیگران نشسته باشد، ممکن است دیگری که ایستاده، احساس کند که باید از یک سمت به سمت دیگر برود تا نکته ای را موکد سازد یا به دلیل دیگری چنین کند. این حرکت نیز با توجه به دو نیمه متضاد پرده تقسیم می شود (شکل ۵).

از این رو عامل سرعت بسیار مهم است و در حین طراحی جایگاه دوربین باید مدنظر قرار گیرد. در مثال نشان داده شده، حرکت در ناحیه کوچک نمای



شکل ۴- مکث ابتدای نمای دوم حذف می شود و برش مستقیم صورت می گیرد. در هر دو نما حرکت رو به سوی مرکز پرده دارد.

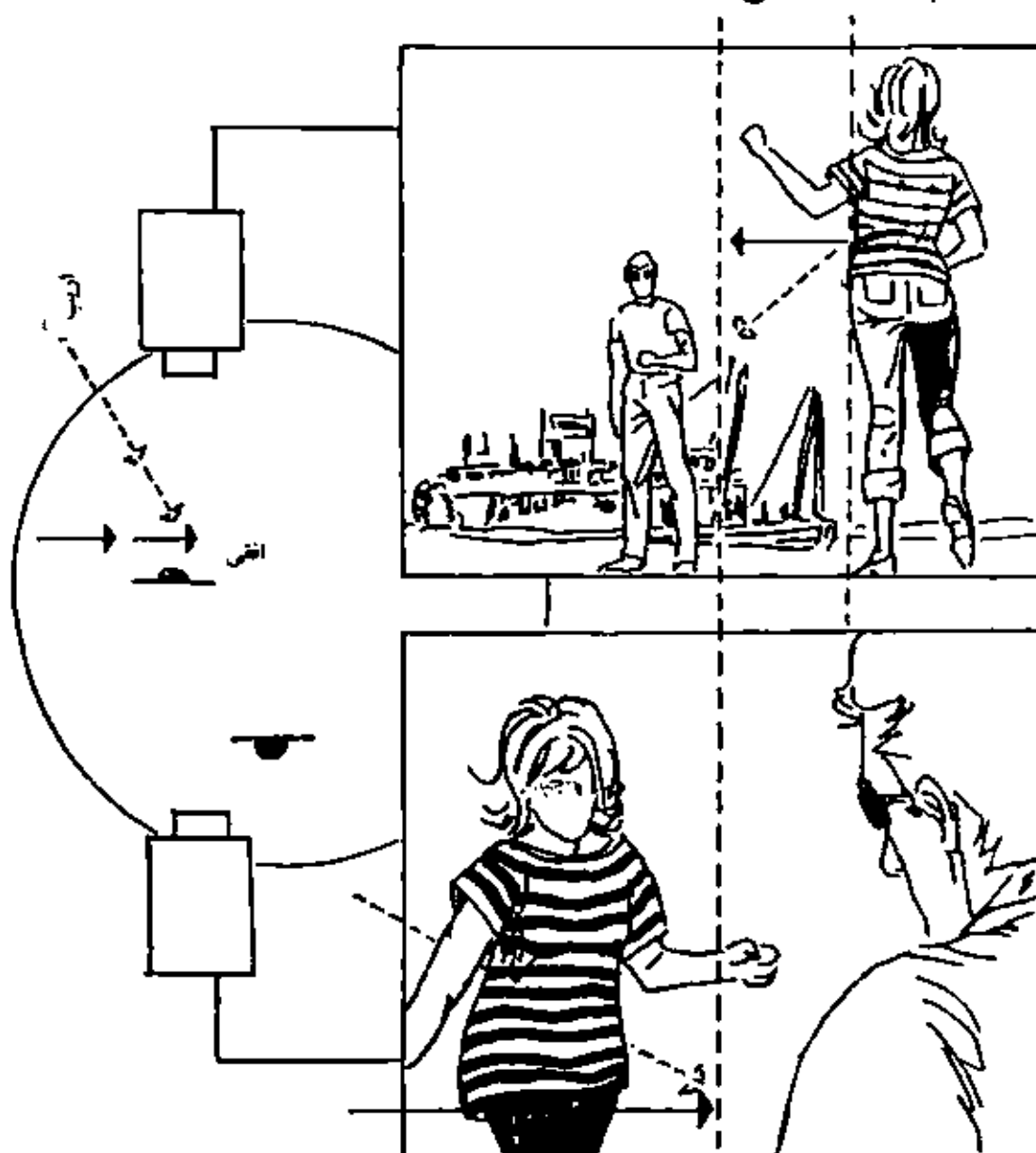


شکل ۵- در این مثال بازیگر ساکن از نمای دوم حذف می شود.

اول به کار می رود.

این راه حل شبیه راه حلی است که در «فصل ۱۳، مورد ۵۲» تشریح شد با این فرق که در نمای دوم به جای اینکه از یک سمت پرده به مرکز آن برود، از خارج وارد قاب می شود.

اگر برای نمای دوم یک نمای نزدیک به کار ببریم، ورود بازیگر نرم تر می شود، زیرا یک نیمه پرده را نسبت به زمانی که برای طی همین نیمه در نمای قبل لازم داشت، سریع تر طی می کند.



شکل ۶- حرکت مورب در دو نمای متوالی که بازیگران جا عوض می کنند. در هر دو نما حرکت به مرکز پرده گرایش دارد.

همان طور که در جای دیگری تصریح شد، حرکت واحدی که به دو قسمت تقسیم می شود باید در هر دو نیمه سرعتی مساوی داشته باشد. اما نمای نزدیک به دلیل بزرگنمایی اندازه شخص، سرعت حرکت وی را نیز افزایش می دهد. از آن جا که نمای نزدیک برای تاکید بصری به کار می رود، ازدیاد سرعت به خوبی با حرکت کند قبلی بازیگر برش می خورد. آن چه به این خوبی کار نمی کند، عکس این حالت است. به عبارتی کاهش سرعت از یک نما به نمای دیگر در حین ارائه یک حرکت پیوسته واحد، درست از آب در نمی آید.

هر چند سوژه ب (که دیدگاه بازیگر الف بود)، از نمای دوم حذف شد، اما می تواند در این نما باعث تعکس ناحیه خاص بازیگران شود (شکل ۶).

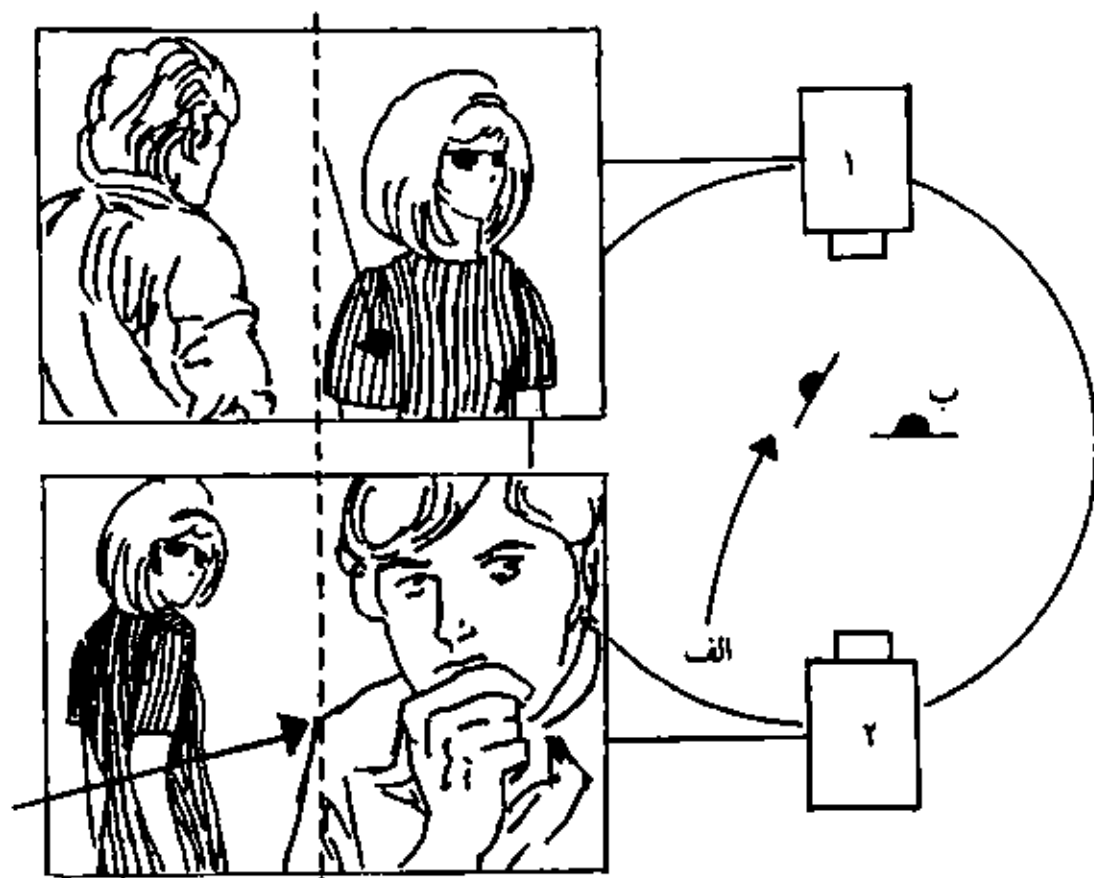
همان طور که شکل ۶ به روشنی نشان می دهد، برای مسیر حرکت بازیگر متحرك دو راه حل وجود دارد: می تواند افقی در نیمی از پرده حرکت کند یا اریب حرکت کند، طوری که در نمای اول حرکت وی رو به عمق و در نمای دوم رو به دوربین باشد. این فرمول وقتی بازیگر در جهتی خشی نیز حرکت کند، کارآمد است (شکل ۷).

نمای ۱ ب در پیشزمینه، پشت به دوربین دارد. الف (در سمت راست) به ما نزدیک می شود. وقتی نزدیک ب می رسد، برش به ...

نمای ۲ معکوس. ب در پیشزمینه و در راست تصویر. الف از چپ وارد می شود. وقتی آن سوی ب می رسد، به طرف او می چرخد.

به جای حرکت در طول پرده و به سمت مرکز آن، حرکت خشی آمدن یا رفتن در دو نیمه پرده صورت گرفت.

در نمای دوم لازم نیست بازیگر را در حال ورود از یک سمت پرده نشان دهیم. هر چند ورود به پویائی حرکت کمک می کند، اما اگر فقط بازیگر الف را پشت به دوربین و در حالی نشان دهیم که کنار بازیگر ب ایستاده و در ناحیه ای متضاد با ناحیه مورد استفاده در نمای اول به طرف پسزمینه برود، کارآمد خواهد



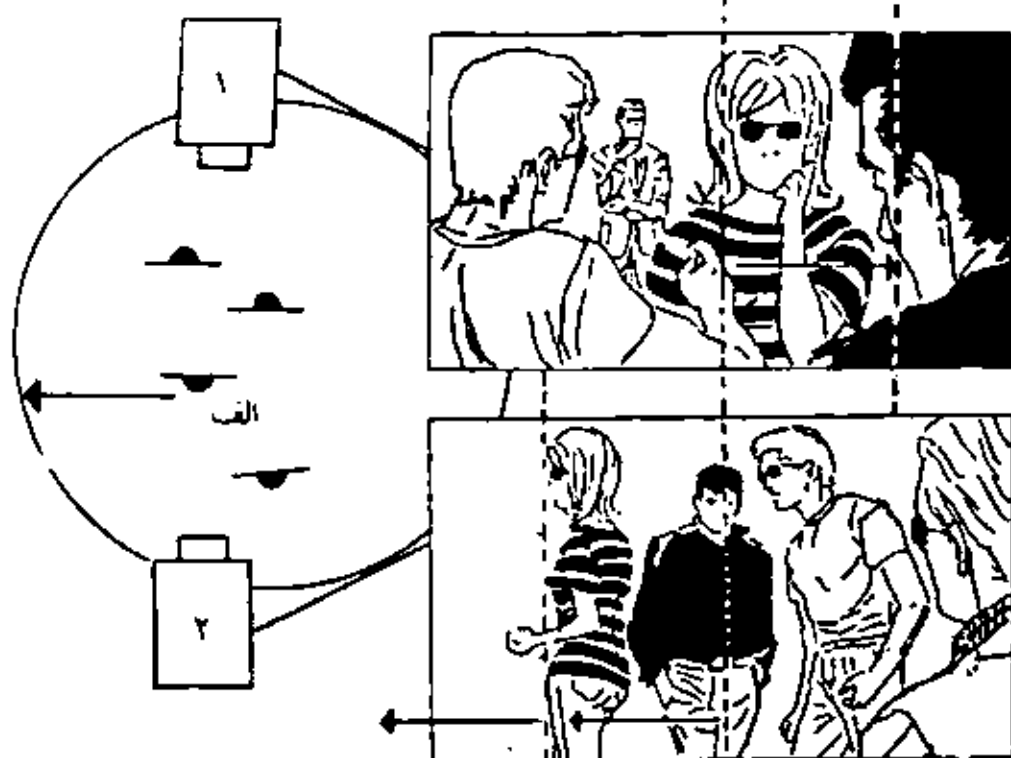
شکل ۷- حرکت در جهتی خشی که طی آن جای بازیگران در نمای دوم عوض می شود و شخص متحرک الف کنش خود را تمام می کند.

بود.

در صورتی که برای هر دو نما از نمای نزدیک استفاده کنیم، جابه جایی بازیگران به طور بارزی القاء می شود. اما اگر این حرکت با نمای دور فیلمبرداری شود، نه تنها این اصل مفید است، بلکه جابه جایی بازیگران نیز کمتر به چشم می آید، زیرا هر دو در مرکز پرده قرار می گیرند و تمام قد دیده می شوند. از این گذشته تعکس ناحیه بازیگران نسبت به زمانی که همین کنش با نماهای نزدیک فیلمبرداری شده، فضای کمتری از پرده را دربر می گیرد.

حرکت های واگرا

ممکن است بازیگر به جای این که به طرف مرکز حرکت کند، از آن جا فاصله بگیرد و دور شود.



شکل ۸- جهت حرکت بازیگران از مرکز به دو طرف گرایش دارد.

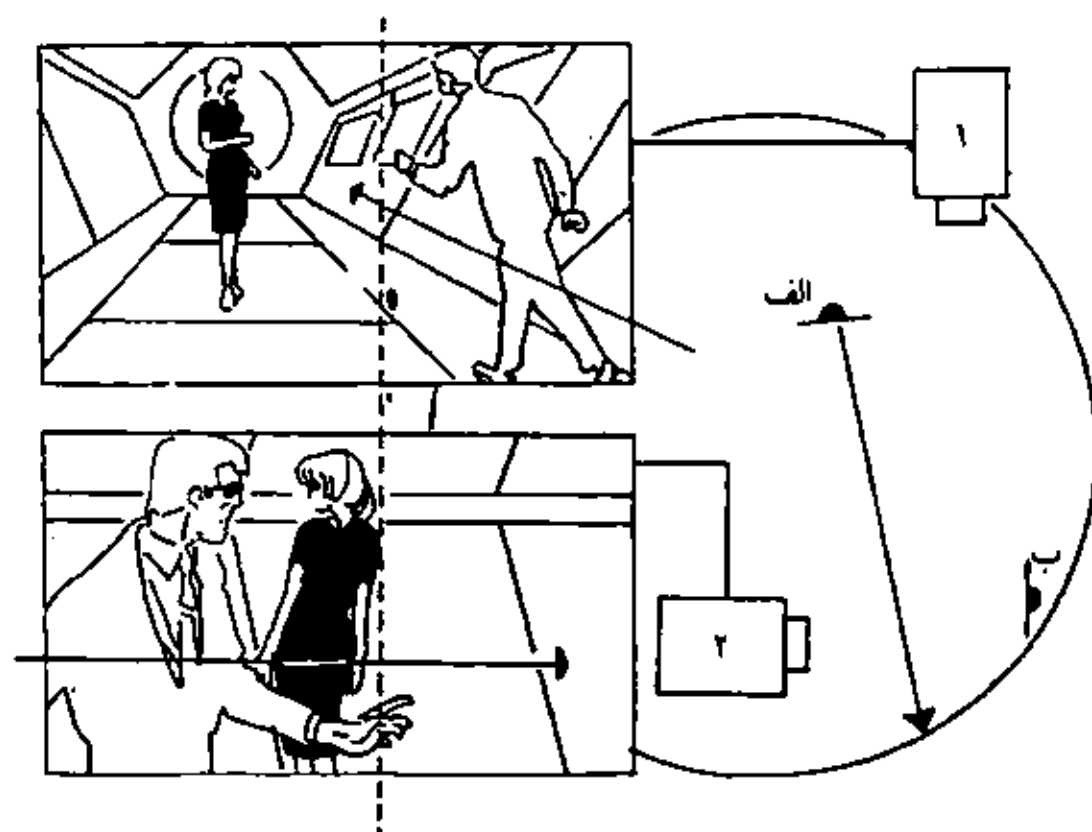
نخست نمای متوسط گروه نشان داده می شود. الف از مرکز پرده به راست می رود و از همان جا خارج می شود. بعد یک نمای معکوس می آید. الف (در مرکز) حرکتش را کامل می کند. او یا از چپ خارج می شود یا در نیمه چپ می ایستد، می چرخد و رو به گروه می کند.

موضع ثابت یک بازیگر روی پرده

در بعضی موارد جای تعویض دو نیمه قاب تصویر، ممکن است یکی از بازیگران در یک ناحیه واحد حفظ شود و دیگری از کنارش بگذرد (شکل ۹).

نمای ۱ ب (در سمت چپ، ساکن). الف (در سمت راست) در جهتی خنثی دور می شود. پرش به ...

نمای ۲ نمای جانبی. ب (در سمت چپ، ساکن). الف از همان سمت وارد می شود، طول پرده را طی می کند و در نیمه راست می ماند.



شکل ۹- در هر دو نما، بازیگر ب در سمت چپ پرده ساکن می ماند، در حالی که بازیگر دیگر در نمای اول در جهتی خشی حرکت می کند و در نمای دوم طول پرده را طی می کند.

هر دو بازیگر حرکت می کنند

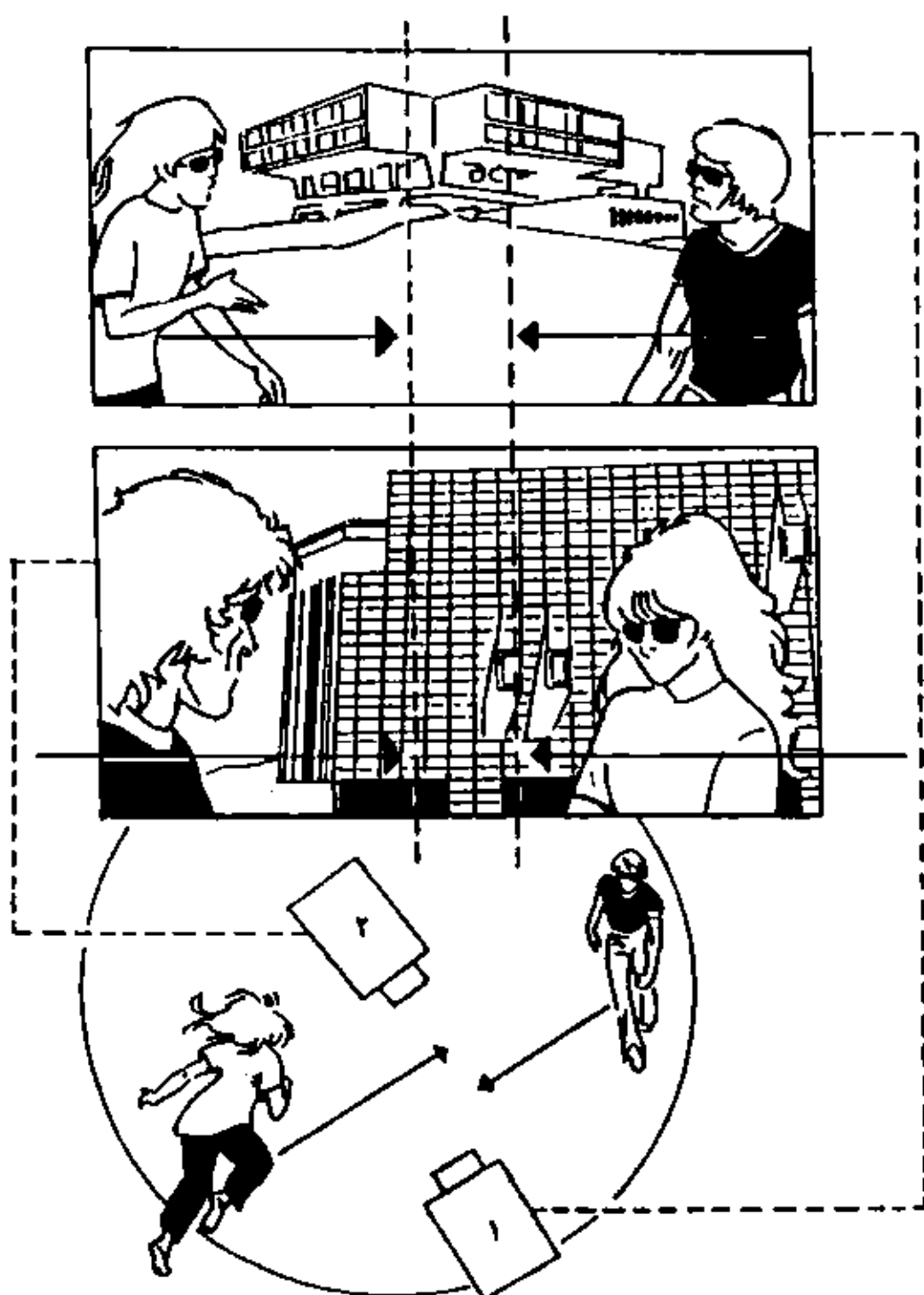
یک حالت غیر متعارف دیگر وقتی مطرح است که هر دو بازیگر حرکت کنند. بازیگران در دو مسیر موازی اما در دو جهت مخالف حرکت می کنند. همزمان می ایستند و روبه رو می شوند (شکل ۱۰).

نمای ۱ بازیگران از دو سمت مخالف وارد پرده می شوند و به سوی مرکز نمای متوسط می روند. درست زمانی که پیکر آن دو می خواهد روی هم قرار گیرد، برش به ...

نمای ۲ نمای نزدیک معکوس. هر دو بازیگر از دو سمت مخالف وارد تصویر می شوند، می مانند و روبه رو می شوند.

در نمای دوم جای بازیگران عوض می شود. اما حرکت های همگرای آنها در هر ناحیه پرده همانند است، هر چند که در دو نمای متوالی به وسیله بازیگر

متفاوتی در یک ناحیه پرده انجام می شود.

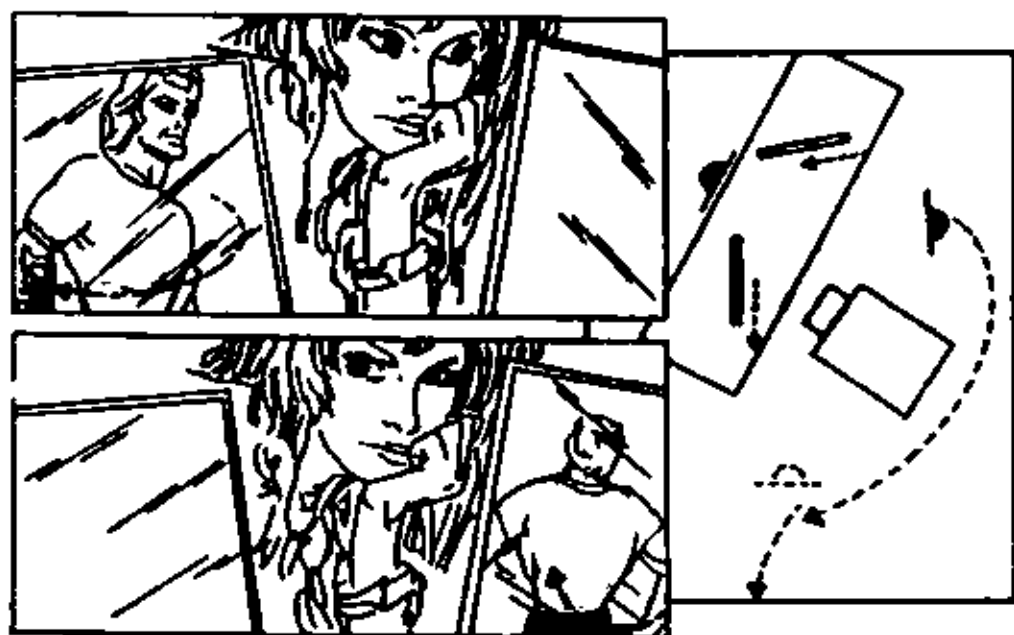


شکل ۱۰ - بازیگران در دو جهت متضاد به سوی نقطه برخورد حرکت می کنند. موقعیت دوم دوربین جای آنها را روی پرده هوش می کند، اما پرش هموار خواهد بود، زیرا حرکت های همگرا در هر دو نما همانند هستند.

بازیگر الف از بازیگر ب فاصله می گیرد

در نمایشی که شخص با رعایت شرایطی که قبلاً بررسی شد از دیگری فاصله بگیرد، فقط تعکس روش لازم است. به عبارتی کافی است ترتیب نماها و جهت حرکات برعکس شوند تا پوشش دیگری به دست آید. مانند فصل ۱۳ - «بازیگر الف به طرف بازیگر ب حرکت می کند» - اصل جایگزینی مثلی دورین در این جا نیز کارآمد است.

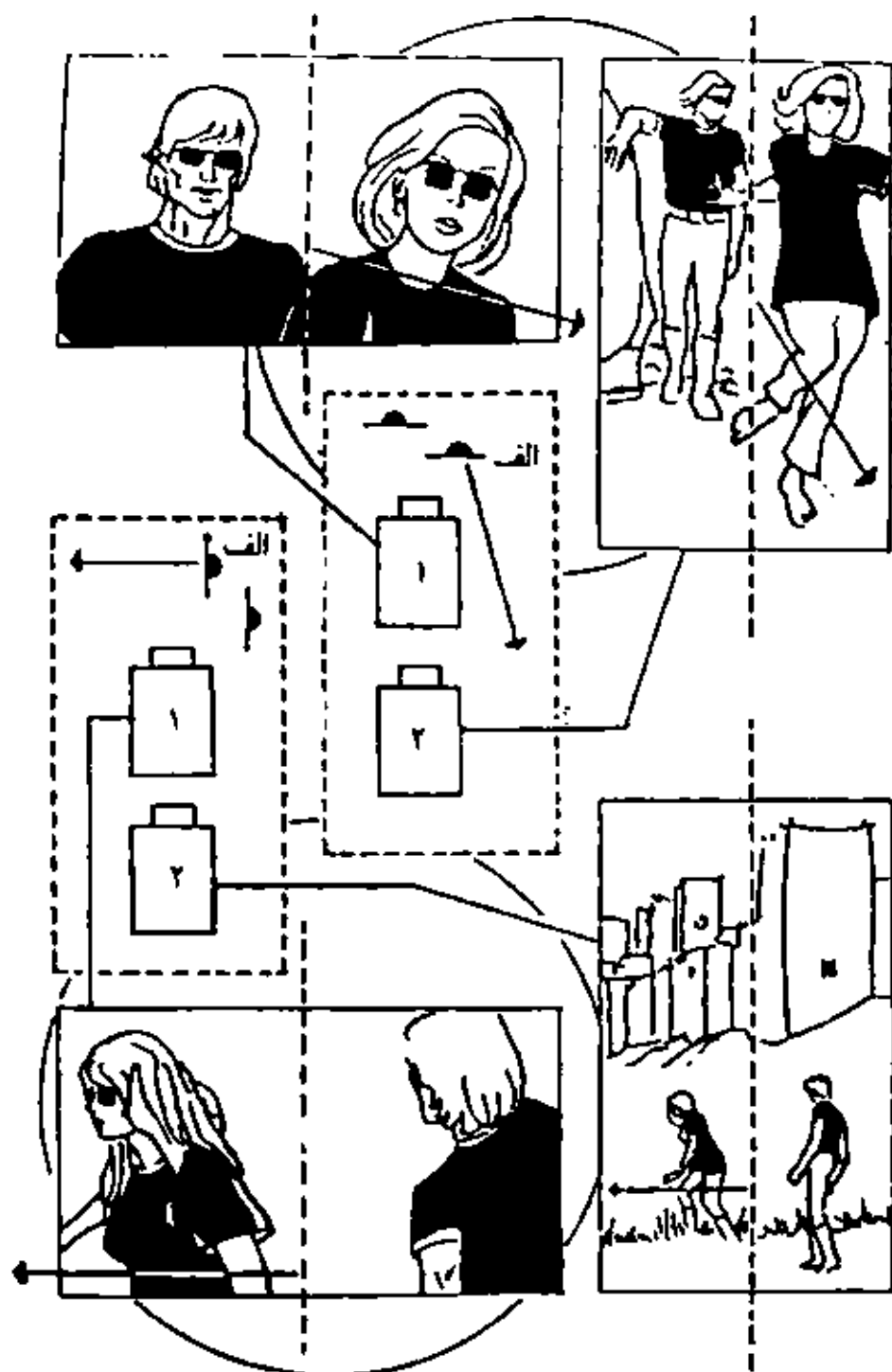
پیش از این که به سراغ رایج ترین و کلاسیک ترین روش پرداخت این نوع حرکت برویم، اجازه دهید یک حالت غریب را بررسی کنیم. با گنجاندن دو آینه زاویه دار در تصویر می توان بازیگر جداشونده را در حال ورود به یک آینه و خروج از آینه دیگر نشان داد و سیمه دوم حرکت وی را ضبط کرد. این آینه ها به



شکل ۱ - دو آینه واقع در دو نقطه متضاد پرده حرکت دور شدن یکی از بازیگران را نشان می دهند.

عنوان دو پرده کوچک برای نمایش حرکت وی عمل می کنند، در حالی که بازیگر ساکن تمام مدت روی پرده اصلی دیده می شود.

دو موقعیت دور بین واقع بر یک محور بصری مشترك را می توان به کار برد و یک حرکت فاصله گیری را چه در طول پرده و چه در مسیری مورب به طرف

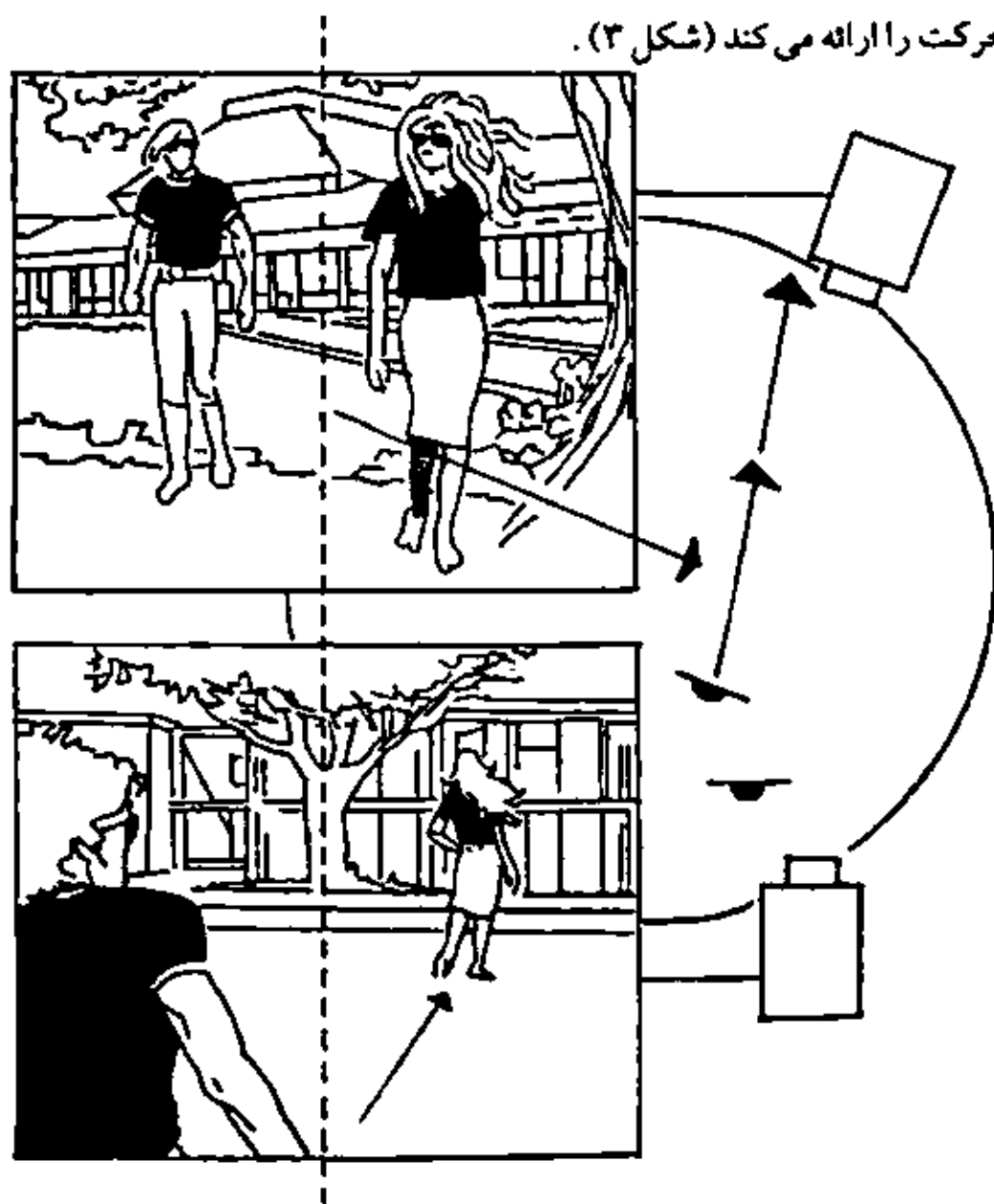


شکل ۱ - دو حالت پیشنهادی برای پوشش دادن به حرکت دور شدن . حالت اول، حرکت دارای جهت خشی را دوبر می گیرد و دیگری، حرکت در طول پرده را پوشش می دهد.

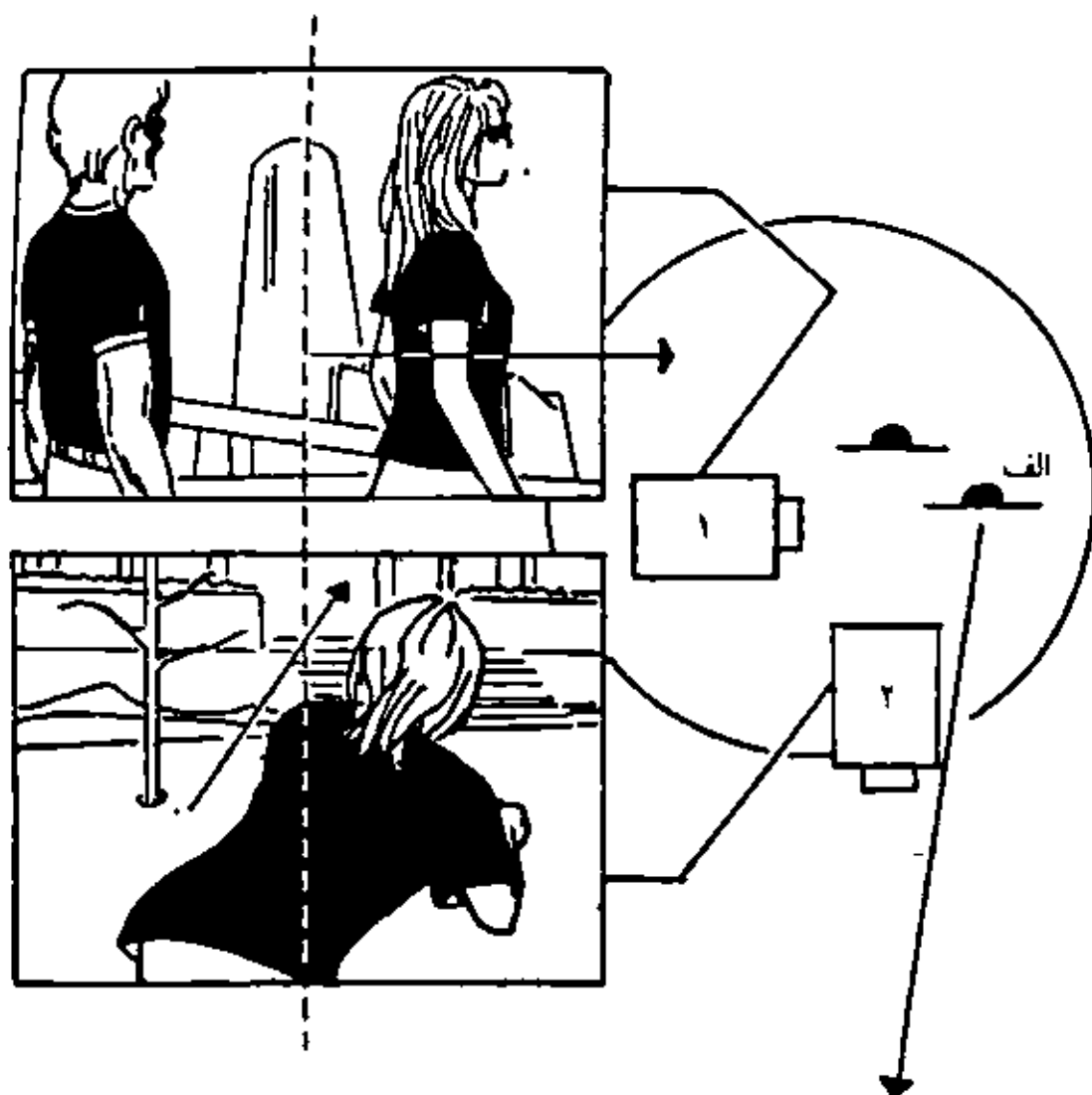
دوربین - در هر دو نما - فیلمبرداری کرد (شکل ۱).

دو پاره حرکت در هر دو نما فقط بر نیمی از پرده و در یک ناحیه واحد ثبت می شوند. در نمای اول، بازیگر الف از یک سمت خارج می شود و در نمای دوم از مرکز رو به همان سمت حرکت می کند. پوشش زاویه معکوس بیرونی دوربین مانند شکل ۲ خواهد بود.

آرایش قائم الزاویه دوربین که برای فاصله گیری یک بازیگر به کار می رود، در نمای اول، هر دو بازیگر را نشان می دهد و در نمای دوم فقط بازیگر در حال حرکت را ارائه می کند (شکل ۳).



شکل ۲ - در این مثال یک مجموعه بیرونی مواضع معکوس دوربین به کار رفته تا فاصله گیری یک بازیگر تحت پوشش قرار گیرد.

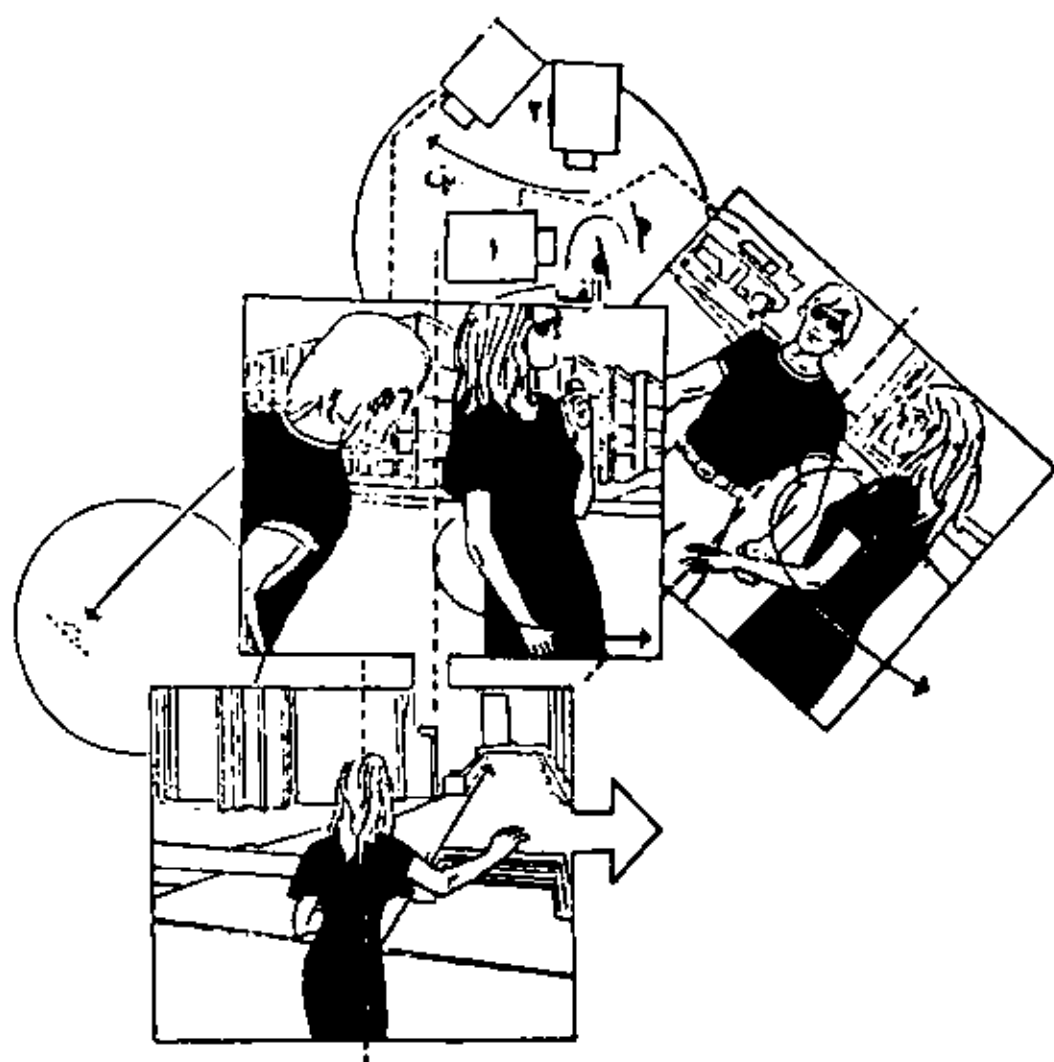


شکل ۳- بازیگر ساکن از نمای دوم حلف می شود.

در نمای اول، بازیگر الف از میدان دید خارج می شود و در نمای دوم که در مرکز پرده است، در جهتی خشی از ما فاصله می گیرد و دور می شود. این نمای دوم، در حقیقت، به دیدگاه بازیگر ساکن تبدیل می شود. فاصله بازیگر متحرك تا دورین در نمای دوم، متکی به دیدگاه بازیگر ساکن است. اگر در نمای اول، هر دو بازیگر در نمای متوسط دیده شوند، بازیگری که دور می شود، در نمای دوم می تواند در یک نمای کامل دیده شود، زیرا فاصله طی شده در طول پرده تالیه آن بلندتر است از این که همین کنش در نمایی متوسط (توسط تماشاگر) مشاهده شود. در این مورد آخر، بازیگری که دور می شود، در یک نمای متوسط نزدیک تر به دورین دیده می شود، تا با فاصله کوتاه تری که در نمای اول طی شده، همچوانی داشته باشد.

با مشاهده بازیگر متحرك، نخست نزدیک دوربین، بعد دور از دوربین، و مجدداً نزدیک دوربین، ریتم بصری پویایی به تجزیه حرکت پیوسته داده می شود.

مرحله تکاملی بعدی برای وقتی که از پوشش قائم الزاویه دوربین استفاده می شود، این است که برداشت نمای دوم با پن دوربین همراه باشد (شکل ۴). ابتدا، (نمای نزدیک) الف در پیشزمینه می چرخد و از سمت راست پرده خارج می شود، بعد برش می شود به یک نمای کامل که در آن الف (در مرکز) حرکت به راست را ادامه می دهد و دوربین با او پن می کند. نتیجه ای که به دست می آید، شبیه به آن است که در شکل ۳ حاصل شد، یا

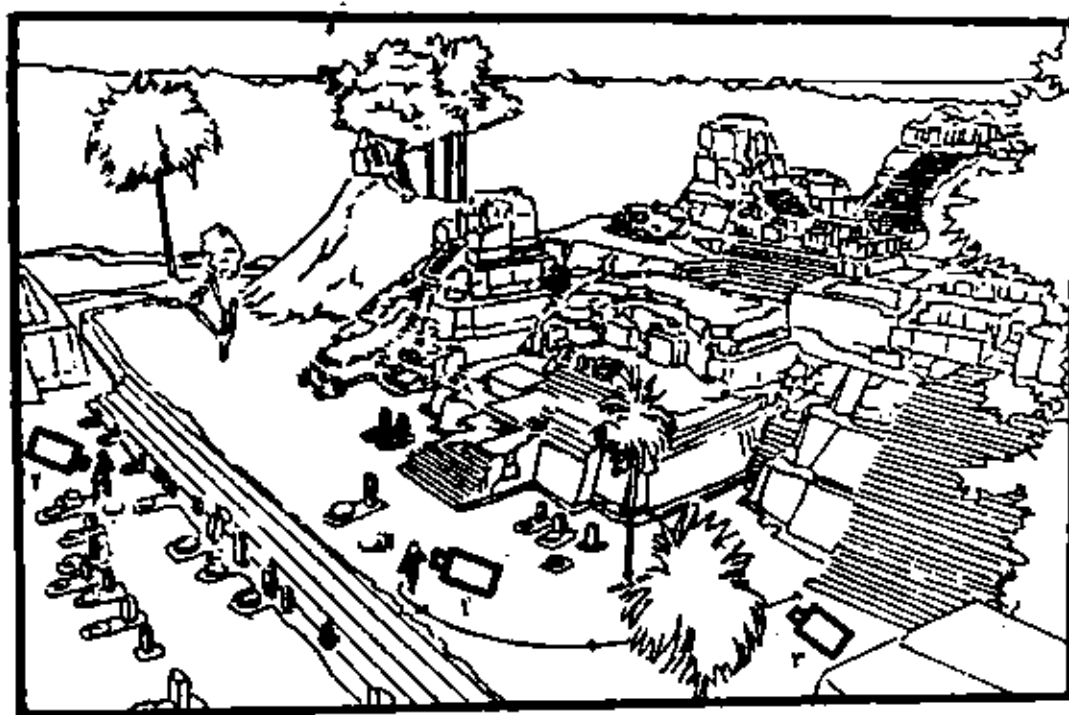


شکل ۴- دوربین برای نمای دوم پن می کند تا بازیگری را که از همبازی ساکنش جدا می شود، دنبال کند.

این تفاوت که اکنون نمای دوم دیدگاه بازیگر خارج از تصویر به شمار نمی رود، بلکه نمایی از دید «سوم شخص» است و روی بازیگری که دور می شود، تاکید می کند. همین تفاوت، تمایز ظریفی میان دو حالت مشابه پوشش دادن به چنین صحنه ای ایجاد می کند. اولی همدردی تماشاگر را برمی انگیزد و دومی تاثیر کمتری دارد. فیلمساز روشی را برمیگزیند که با ملزومات روایتی صحنه اش هماهنگ تر باشد.

گاهی پیش می آید حرکتی به ویژه حرکتی طولانی با چند زاویه دوربین پوشش داده شود. شکل ۵ مثالی را نشان می دهد که از سه نما استفاده می کند:

نمای ۱ الف در پیشزمینه می چرخد و از راست خارج می شود.

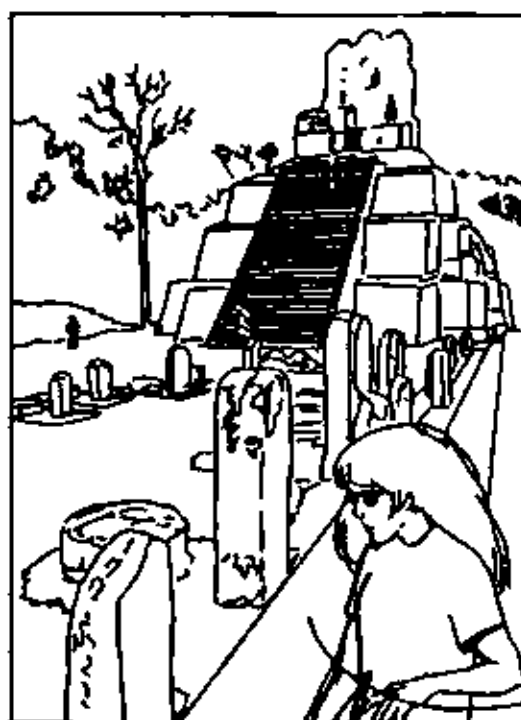


شکل ۵ حرکت بازیگری که دور می شود، بین سه نما تقسیم می شود.

نمای ۲ معکوس. ب در پیشزمینه است. الف در «میانزمینه» به راست می رود بی آن که از نما خارج شود.

نمای ۳ نمای نزدیک سریالا. الف از چپ وارد می شود و از برابر دهد ما می گذرد و از راست خارج می گردد (یا در مرکز می ایستد). دو شخص با هم رویه رو می شوند که این رویه رویی با دو نمای

شکل ۵



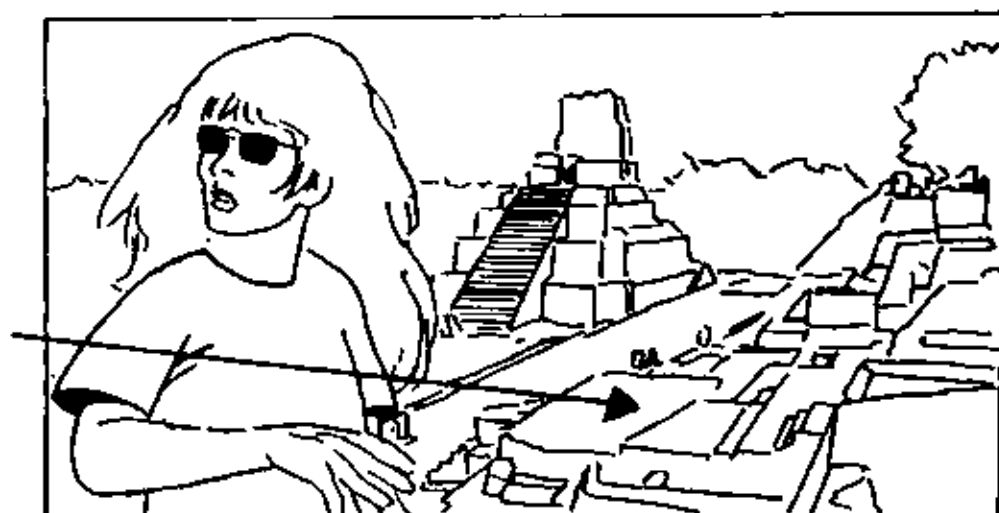
۱



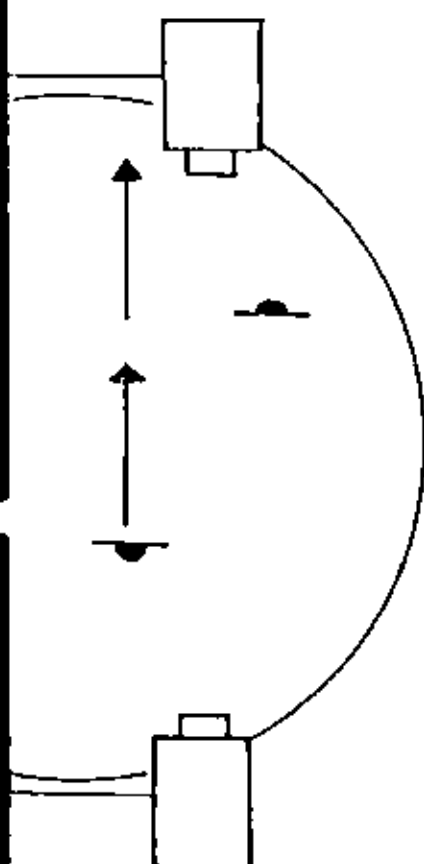
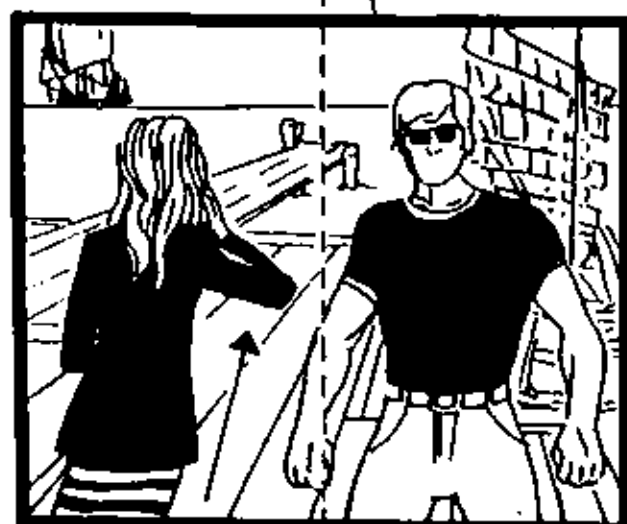
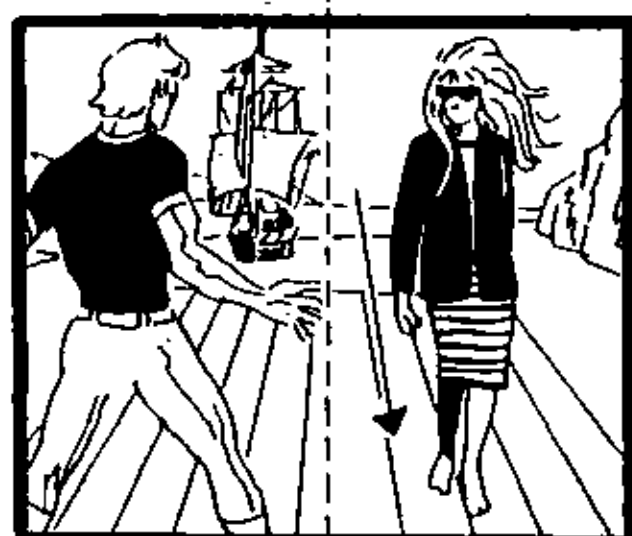
۲

معکوس بیرونی گرفته می شود. شخص مسلط (که در آن سوی شخص واقع در پیشزمینه دیده می شود)، از همبازی اش فاصله می گیرد. اگر این حرکت در نمای اول در دو طرف دورین باشد، ادامه حرکت در نمای دوم در چارچوب نما رخ خواهد داد (شکل ۶).

این راه حل شبیه است به آن که در شکل ۷ در صفحه ۳۶۶ آمد، با این فرق



۳



شکل ۶- بازیگر متحرک که به شخص ساکن نزدیک می شود، در جهتی خشی به سوی ما می آید. به نمای معکوس پشت سر وی برش می دهیم. در این نما بازیگر از دورین دور می شود، از کنار بازیگر ساکن می گذرد و راهش را به سوی پس زمینه ادامه می دهد. به علت استفاده از پوشش زاویه معکوس بیرونی، جای بازیگران روی پرده عوض می شود.

که اکنون بازیگر متحرك مجدداً وارد تصوير نمی شود.

در نماي اول بازیگر شروع به حرکت می کند. در نماي دوم با گذشتن از کنار بازیگر ساکن حرکتش را کامل می کند. این یک مورد غیر متعارف است که طی آن بازیگران، ناحیه های خاص خود را روی پرده عوض می کنند. اما اگر بازیگر متحرك در نماي اول به سوی پسزمینه حرکت کند، در نماي دوم از دید خارج خواهد شد. در عمل، دو نماي اصلی به طور موازی تدوین می گردند و زاویه ها به تناوب عوض می شوند (شکل ۷).

نمای ۱ نماي متوسط الف و ب که از راست وارد نما می شوند و روبه روی هم می ایستند. زن پشت به ما دارد و مرد مسلط است. مرد می گوید: «کی دوباره می توئم بینمت؟»

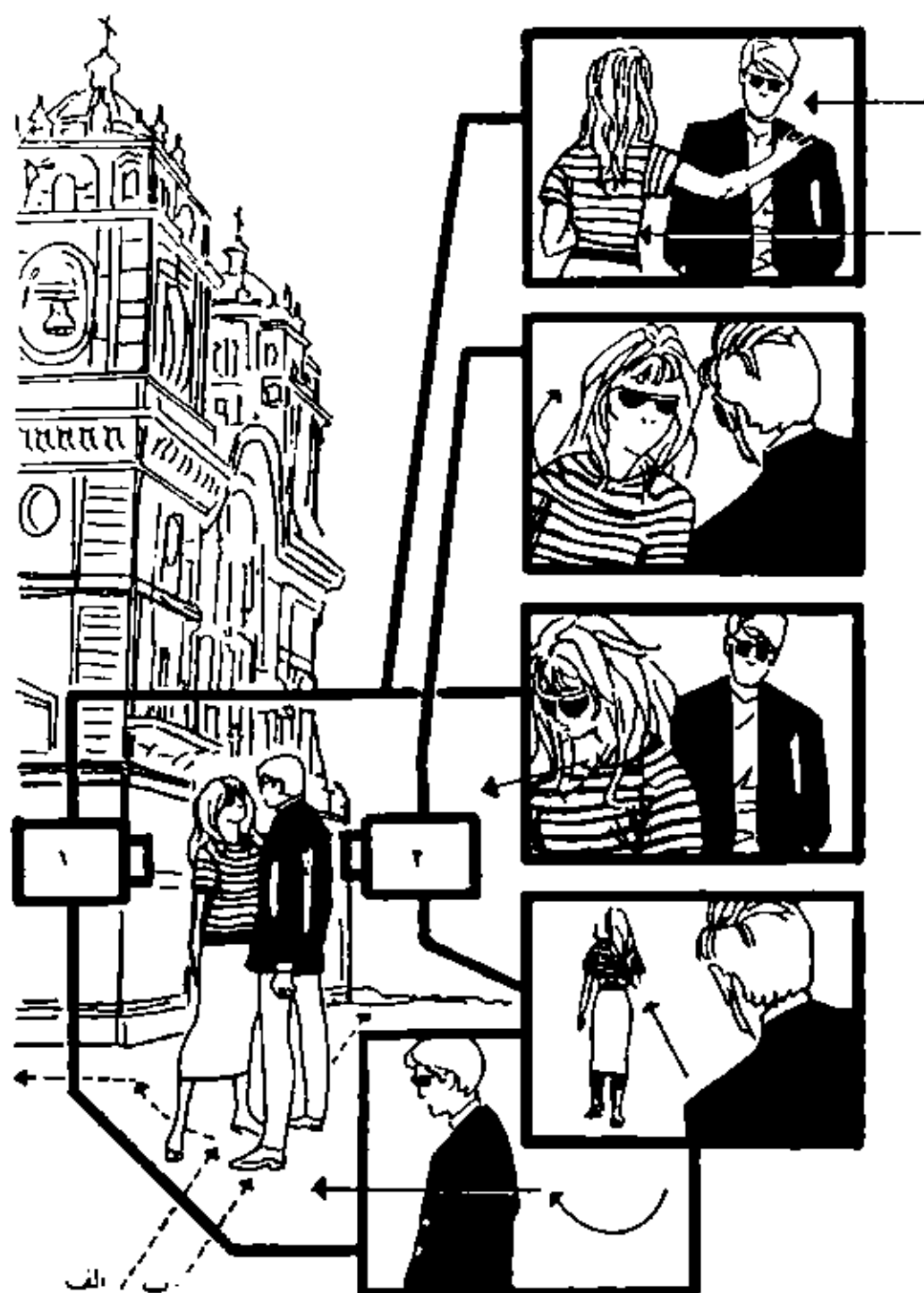
نمای ۲ نماي معکوس نزدیک از هر دو نفر. زن جواب می دهد: «بعد از دعای شامگاهی کلیسا». زن با چرخشی از مارو برمی گرداند.

نمای ۱ نماي متوسط. حرکت چرخشی زن تمام می شود. به سوی ما حرکت کرده، از چپ پرده خارج می شود.

نمای ۲ از این موقعیت معکوس، زن را در ناحیه چپ پرده می بینیم که به سوی پسزمینه می رود.

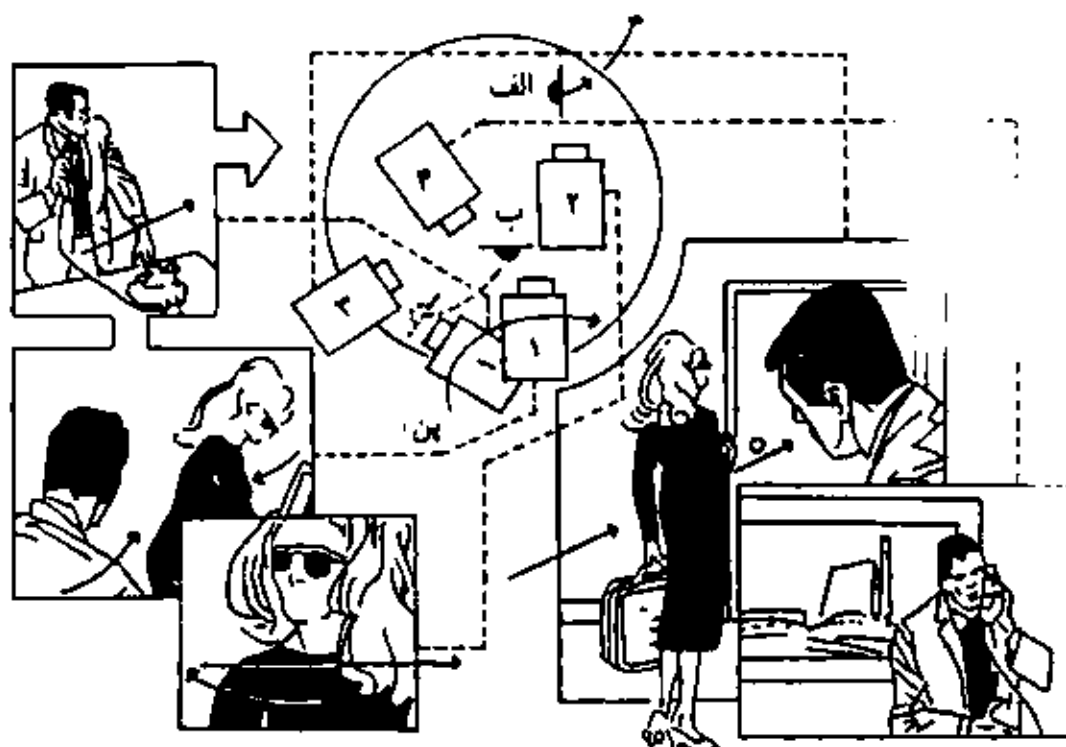
نمای ۱ نماي نزدیک. مرد لحظه ای تنها می ماند و به خارج پرده و به چپ می نگرد. سپس می چرخد و طول پرده را طی کرده، از چپ خارج می شود.

حرکت دختر در هر دو نما در یک نیمه واحد از پرده ثبت می شود. اگر قرار باشد که صحنه خدا حافظی به لحاظ بصری با این روش پرداخت شود، باید ویژگی پویای حرکت را دارا باشد، چون این ویژگی به علت استفاده از یک ناحیه واحد از پرده برای ثبت حرکت در تمام نماها، و نیز به سبب الگوی تکرار شونده تدوینی ناشی از تدوین موازی، ضروری است.



شکل ۷- پوشش ساده معکوس دوربین برای حرکت دور شونده ای که به چند پاره تقسیم شده و فقط از دو نمای اصلی استفاده می کند. این دو نمای اصلی از موقعیت هایی که در شکل نشان داده شده، برداشت می شوند.

حرکت باید به همواری به حرکت بعدی وصل شود. یک حرکت ساده دور شدن- هر چند کوتاه- ممکن است در طراحی کلی حرکت یک مکانس، پیچیده و بفرنج شود (شکل ۸).



شکل ۸- حرکت جدا شدن بازیگر که در حرکتی پیچیده تر ادغام شده و مقدم بر کنش اصلی صحنه می آید و ادامه پیدا می کند.

نمای ۱ ب (مرد) در پیشزمینه تلفن را قطع می کند و به راست می چرخد. دوربین با وی پن می کند. ب در پیشزمینه و الف در پسزمینه است. الف چمدانش را می بندد. ب با او حرف می زند.

نمای ۲ نمای متوسط الف (زن). در واکنش به بازیگر ب که در خارج تصویر است، در ابتدای نما سر بر می دارد، جواب می دهد و بعد چمدان را می بندد، آن را برمی دارد و از راست تصویر خارج می شود.

نمای ۳ ب (مرد) در راست پیشزمینه است. الف از چپ وارد می شود و به سوی در خروجی حرکت می کند که در مرکز پسزمینه واقع است. آن را باز می کند و خارج می شود.

نمای ۴ معکوس. نمای نزدیک ب که خم می شود و بار دیگر گوشی تلفن را برمی دارد، شماره می گیرد، گوشی را به گوش

می چسباند، لحظه ای منتظر می ماند و حرف می زند.

برای نمای ۴ حالت های بی شماری می توان در نظر گرفت. پس از خروج زن از نمای ۳، نمای بعد می تواند او را که در راهروی هتل دور می شود، نشان دهد. هنوز ماجرای داستانی با او همراه است. اما اگر اتفاقی را که برای بازیگر ب می افتد، شرح دهد و نکته ای داستانی را روشن کند، آن را بعد از نمای ۳ نشان می دهیم. بنابراین حرکت در حرکت جاری می شود.

دقت کنید که دوربین به چه طرز خارق العاده ای از سمت راست بازیگر الف به سمت چپ وی نقل مکان کرده است.

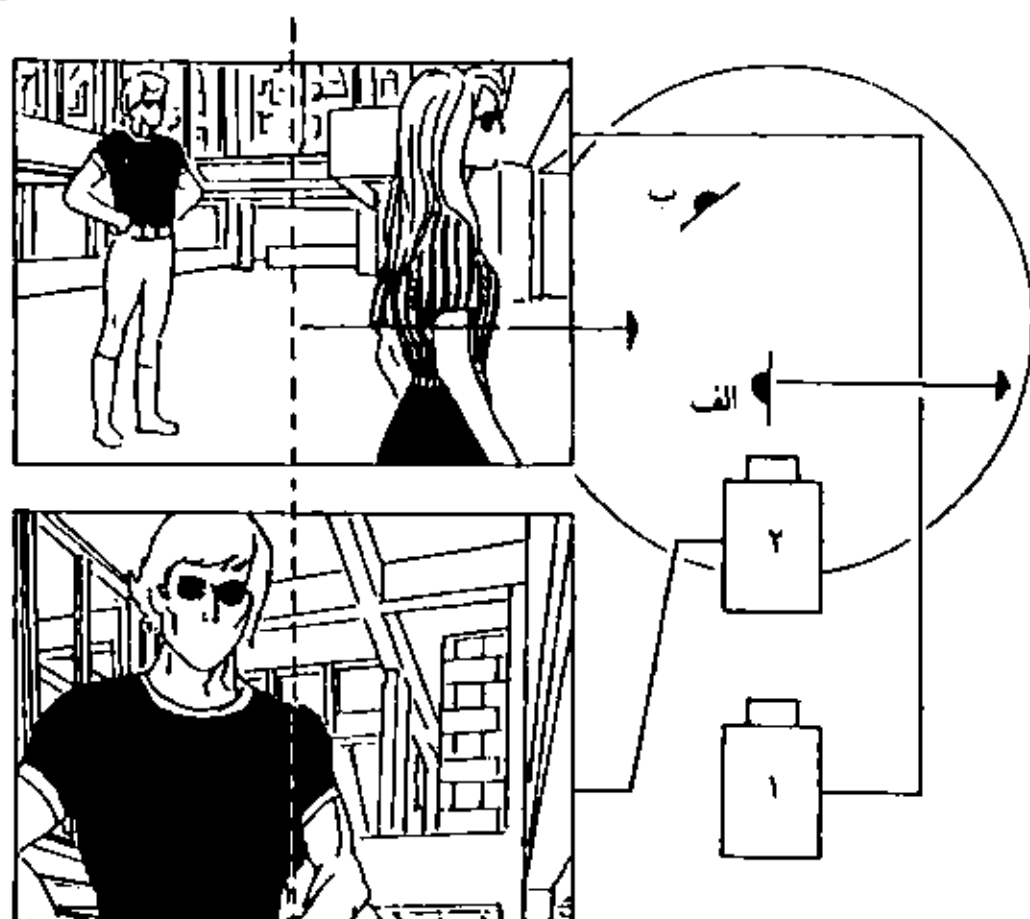
در نمای اول، به علت حرکت افقی دوربین، مرد در سمت چپ قاب پشت به ما دیده می شود. نمای ۲ با شرکت بازیگر ب، حاصل پیشروی دوربین روی محور بصری مشترك است. زن به چپ می نگرد که این باعث می شود نما به نحو بصری با نمای قبلی پیوند پیدا کند. بعد نما را از سمت راست ترك می گوید. در نمای ۳، از چپ وارد می شود و به پسزمینه می رود. اما اکنون ما در سمت دیگر بازیگر ب که در نیمه راست پرده دیده می شود، هستیم. هنوز هم کنش به طور هموار اجرا می شود، زیرا حرکت مسلط «ورود-خروج» زن که در دو سمت متضاد پرده صورت می گیرد، این موضوع را که بازیگر ب در نمای «باز معرف» شماره ۳ به ناحیه جدیدی از پرده منتقل شده، تحت الشعاع قرار می دهد. حرکت مسلط بازیگر الف این انتقال هموار را ممکن ساخته است. روش به کار رفته در این مثال برای حرکت به سمت دیگر یک بازیگر، بی آن که ظاهراً اصل مثلثی جایگزینی دوربین را خدشه دار سازد، می تواند به مجموعه روش های فهرست شده در فصل ۹ - که برای دستیابی به عبور از خط فرضی (یا مسیر حرکت) به کار برده می شد - اضافه شود.

اگر بازیگر از یک نما خارج شود، نمای بعد باید ادامه حرکت وی را نشان دهد. اما موثرتر آن است که این نما را به نماهای واکنشی چهره بازیگر بر جای مانده برش دهیم.

در شکل ۹ به محض این که الف در نمای ۱ پرده را ترك می گوید، به نمای نزدیک ب که از روی همان محور بصری برداشت شده، برش می دهیم. اگر این روش برای فاصله گرفتن یک وسیله نقلیه در حال عبور در نمایی کامل به کار رود، به نمای نزدیکی از قهرمان می بریم که قبلاً در پس زمینه قابل رویت بوده است.

این حالت بر بازیگری که روی پرده می ماند، تاکید می کند و او را به شخصیت کلیدی تبدیل می کند. برش به نمای نزدیک وی، بر هر حرکت احتمالی که او بعد از آن خواهد داشت، تاکید می کند.

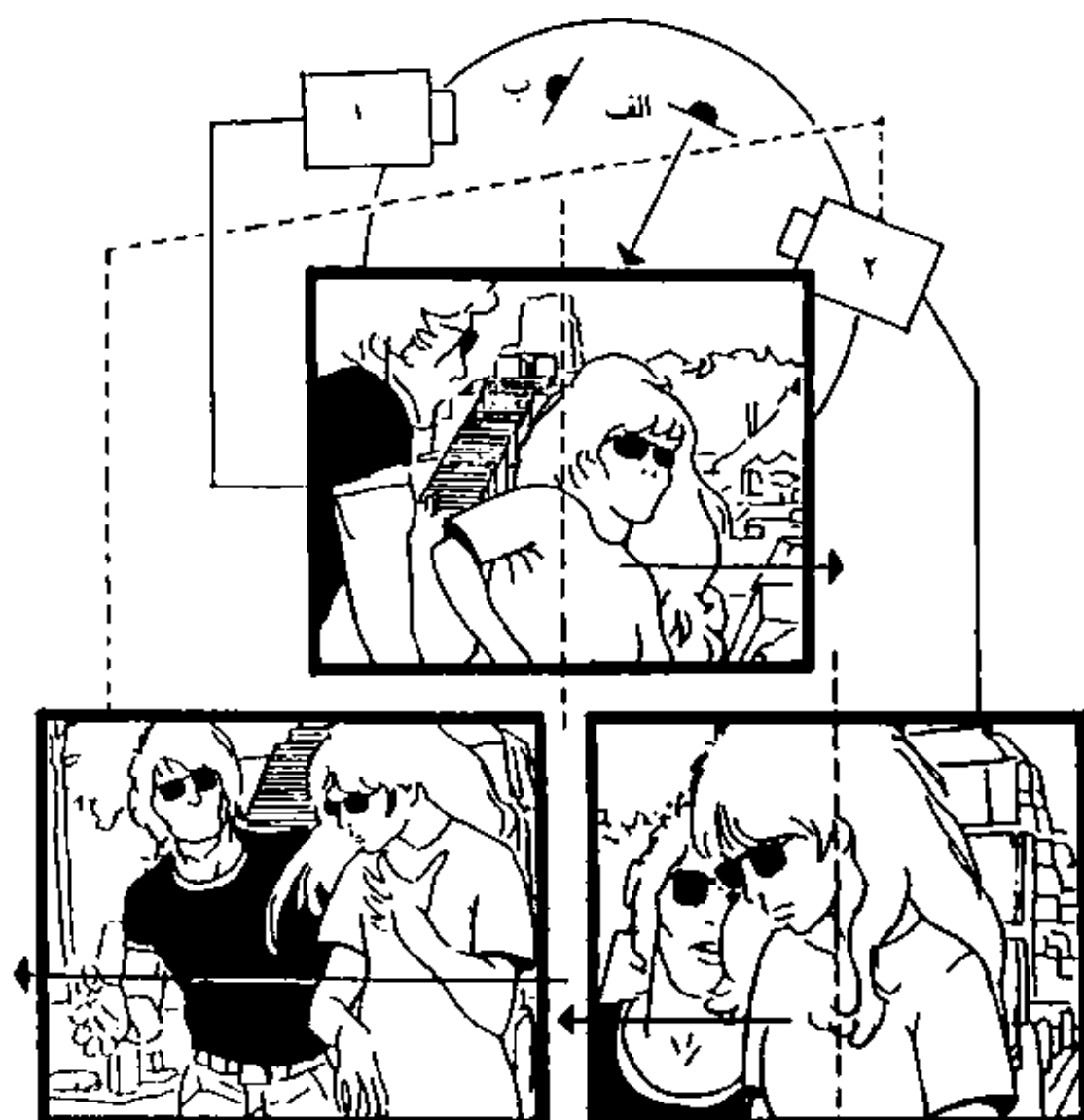
اگر ترتیب نماها برعکس شود، تا این اندازه مؤکد نخواهد بود. به عنوان مثال: نمای نزدیک بازیگر ساکن را برش می دهیم به نمای دورتری از همان محور بصری که در آن بازیگر اقدام به حرکت می کند و از کناره قاب خارج



شکل ۹- بازیگر متحرك از نمای دوم حذف شده است. در نتیجه بازیگر ساکن در نمای نزدیک مؤکد می شود.

می شود، در حالی که بازیگر تنهای ساکن با پیکر کوچکی در نما به چشم می آید. به این ترتیب، هر دو بازیگر تاکید زدایی می شوند، چرا که بازیگر متحرك مدت کمی در نمای دوم می ماند و بازیگر ساکن با فاصله زیادی از ما قاب بندی می شود.

جهت های متضاد حرکت پیوسته دور شدن با استفاده از دو موقعیت معکوس بیرونی دوربین که حرکت افقی بازیگر را پوشش می دهند، حاصل می شود (شکل ۱۰).

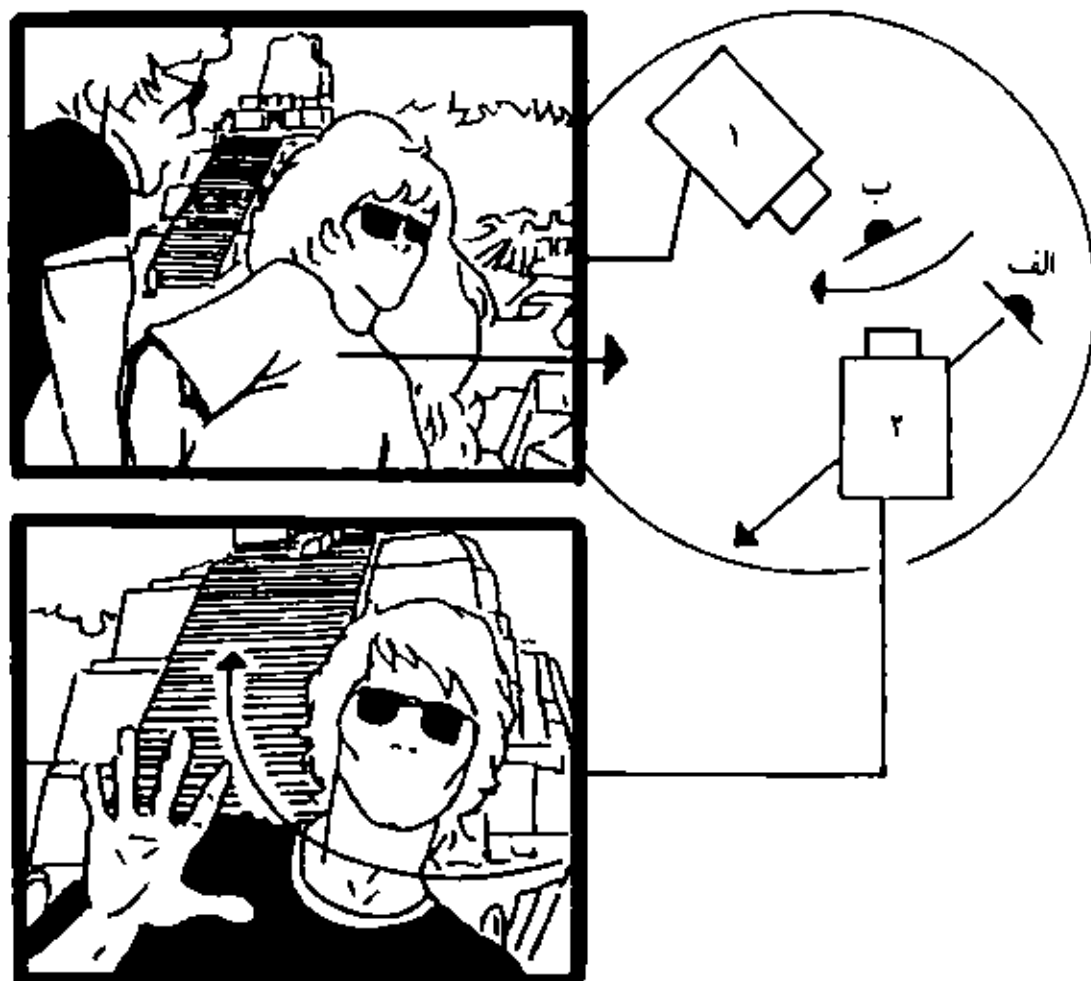


شکل ۱۰ - در دو نمای متوالی، حرکت بازیگر دور شونده جهت های متضادی روی پرده خواهد داشت. در این جا پوشش معکوس بیرونی دوربین به کار می رود.

اول نمای نزدیکی از هر دو بازیگر: الف از راست پرده خارج می شود. برش به نمای معکوس ۲ که باز هم یک نمای نزدیک است. دو راه حل وجود دارد. در راه حل اول، الف با بدنش بازیگر ب را در مرکز پرده پنهان می کند. الف از مرکز به سمت چپ رفته، خارج می شود.

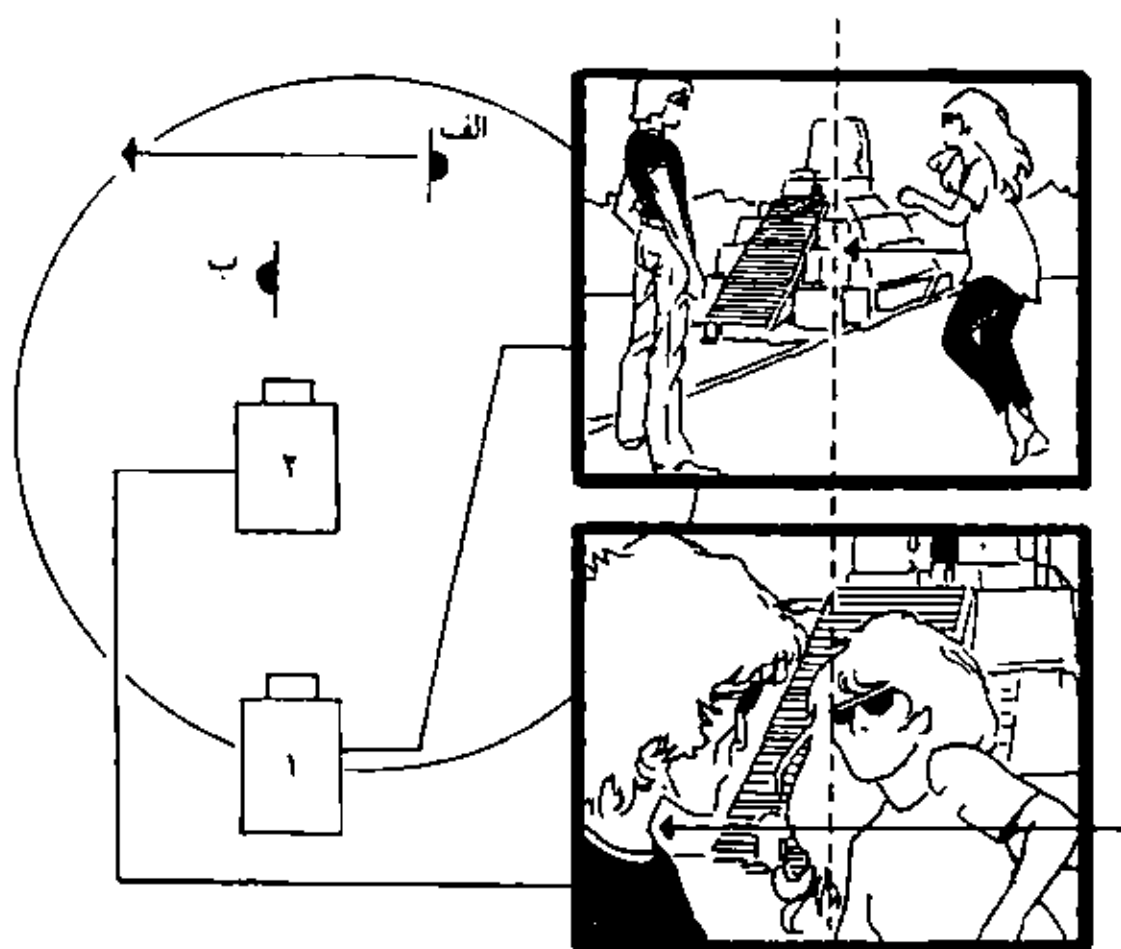
در راه حل دوم، الف از راست، پشت به ما وارد پیشزمینه می شود و از فاصله میان ب و دوربین می گذرد و از چپ خارج می شود. ب سرش را از راست به چپ می چرخاند.

با به کارگیری موقعیت های معکوس درونی و بیرونی دوربین، دور شدن سوژه نشان داده نمی شود، اما با چرخش بازیگر دیگر به طور غیرمستقیم مشخص می گردد (شکل ۱۱).



شکل ۱۱- بازیگر متحرك از نمای دوم حذف می شود. در نمای دوم، چرخش سر بازیگر ساکن، غیرمستقیم به جهت حرکت بازیگری که اکنون خارج از دید دوربین است، اشاره دارد.

به محض خروج بازیگر الف از نمای اول، به نمای دوم که در آن ب حرکت الف را دنبال می کند، برش می دهیم. همچنین بازیگر می تواند از یک سمت به طرف مرکز رفته و از پرده خارج شود (شکل ۱۲).

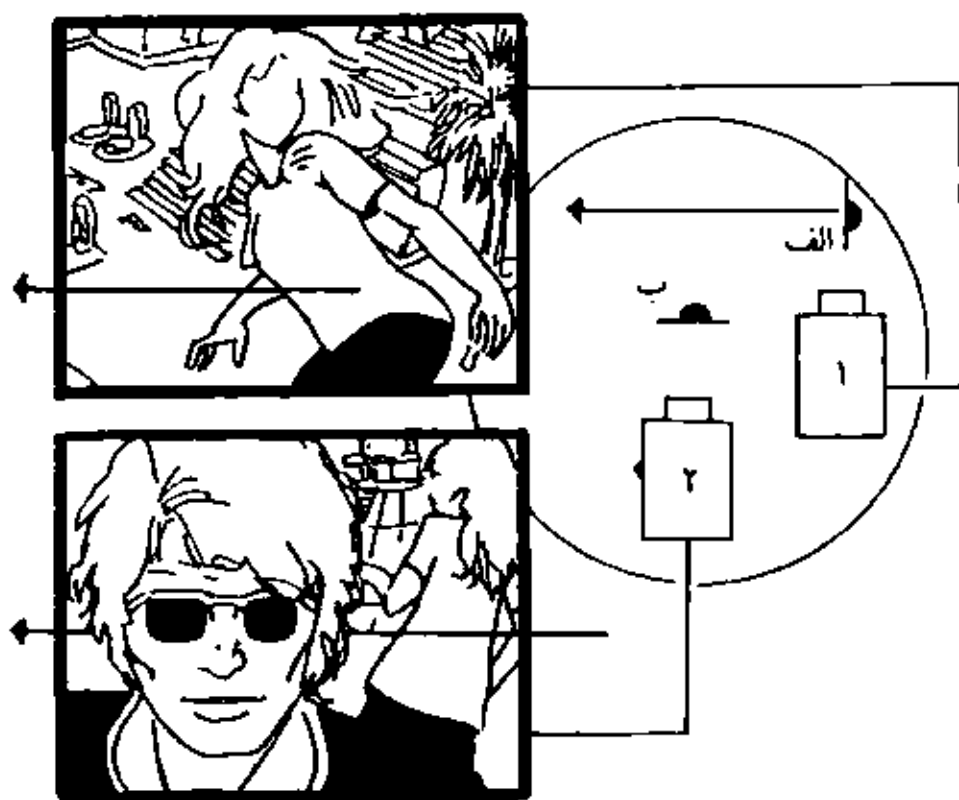


شکل ۱۲ - دو موقعیت دوربین با محور بصری مشترك به کار می رود تا حرکت عبور یک بازیگر از آن سوی بازیگر ساکن را ضبط کند.

نمای ۱ ب و الف صحبت می کنند. الف تصمیم می گیرد که برود، به سمت چپ حرکت می کند و با رسیدن به مرکز پرده، برش به ...

نمای ۲ نمای نزدیک ب (پیشروی روی محور بصری نمای قبل). الف از راست قاب وارد می شود، از پشت سر ب می گذرد و از چپ قاب خارج می شود.

در نمای اول، حرکت کوتاه و رو به چپ الف به سرعت نیمی از پهنای پرده را پوشش می دهد. در نمای دوم، او تمام طول تصویر را از پشت سر بازیگر ساکن که به علت موقعیت وی بر صحنه مسلط است، طی می کند. حالت دیگری از مورد بالا قاب بندی بازیگران در دو نمای جداگانه است. نخست از یک نمای معرف که هر دو را با هم نشان می دهد، شروع می کنیم و بعد به نماهای جداگانه آنها که به طور موازی تدوین می شوند، برش می دهیم. بعد، یکی از بازیگران حرکت می کند. شکل ۱۳ این حالت بسیار ساده را نشان می دهد.



شکل ۱۳ - در این جا بازیگر ساکن از نمای اول حذف شده است. در نمای دوم، بازیگر متحرک از پشت سر او می گذرد.

نمای ۱ نمای نزدیک. الف از مرکز به چپ و به سوی خارج قاب می رود.

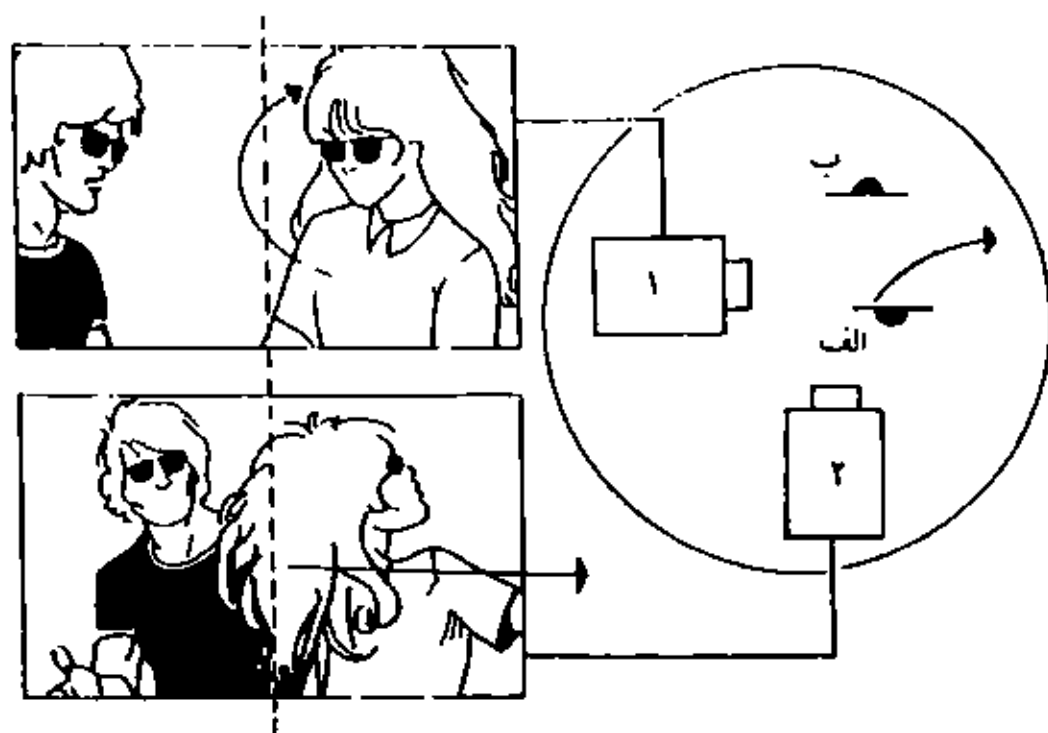
نمای ۲ نمای نزدیک ب. بازیگر الف از پشت سر بازیگر ب در حالتی تار از راست به چپ می رود.

این شیوه برای پیوند این گونه نماهای تک نفره بسیار مرسوم است. در این

شیوه به نمای معرف اولیه که به علت تاکید بر بازیگری بی اهمیت، اطلاعات انحرافی به تماشاگر می دهد، برگشت داده نمی شود. در نمای دوم با نمایش غیرواضح بازیگر الف که در پس زمینه حرکت می کند، بدون از دست دادن حس صحنه، نقش وی کم اهمیت تلقی می شود.

فاصله گرفتن (یک بازیگر از دیگری) را می توان به این روش نشان داد: در ابتدای نمای دوم، بازیگر ساکن نشان داده شود و نمایی از روبه رو از او عرضه شود (شکل ۱۴).

موقعیت های دوربین نسبت به هم زاویه قائمه تشکیل می دهند. در نمای

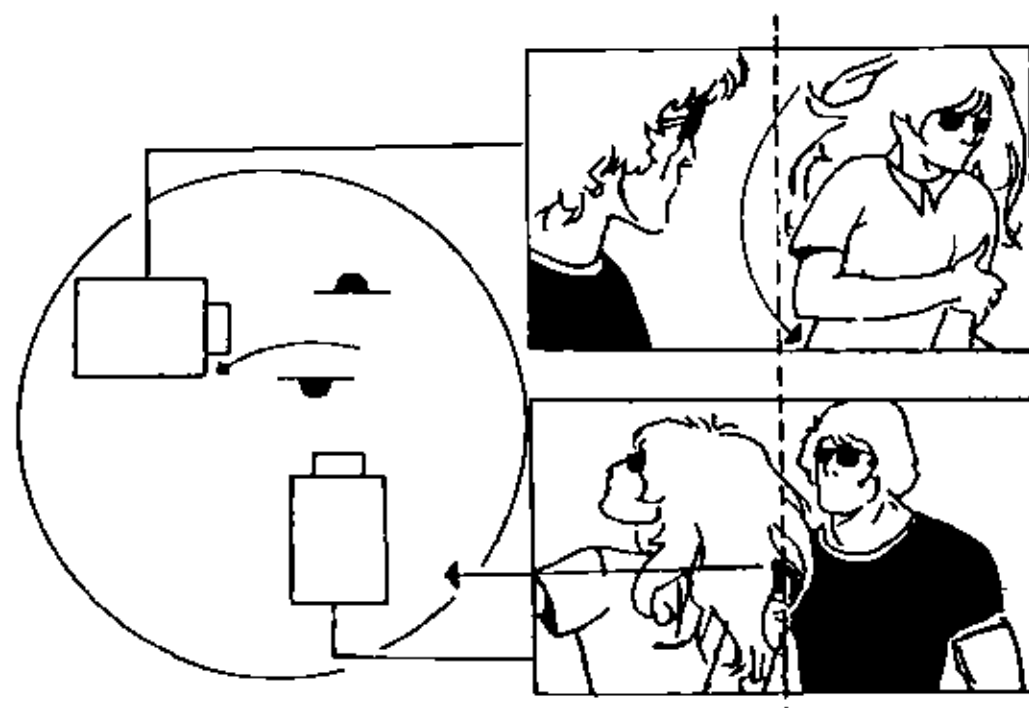


شکل ۱۴- پوشش قائم الزاویه برای بازیگری که دور می شود. در نمای اول شخص از دوربین رو برمی گرداند. در نمای دوم، وقتی زن حرکتش را به پایان می برد، منظره ای روبه رو از بازیگر ساکن به دست می دهد.

اول، بازیگر الف می چرخد تا دور شود. در نمای دوم، دوربین پشت سر وی قرار می گیرد و همراه با اتمام چرخش نما را ترك می کند. در این نما بازیگر ساکن از جلو نشان داده می شود. در طی این نمایش بصری پویا و ساده، توجه به بازیگر دیگر معطوف می شود. در مثال مذکور، الف از ما رو برمی گرداند، اما اگر او به سوی دوربین بچرخد تا قاب را ترك گوید، باز هم همین اصل به

کار برده می شود (شکل ۱۵).

در هر دو نمای شکل ۱۴ عمل دور شدن در یک ناحیه واحد پرده صورت می گیرد، در حالی که در شکل ۱۵ از مرکز به سوی طرفین دو نیمه پرده انجام می شود و بازیگر ساکن در مرکز تصویر می ماند.

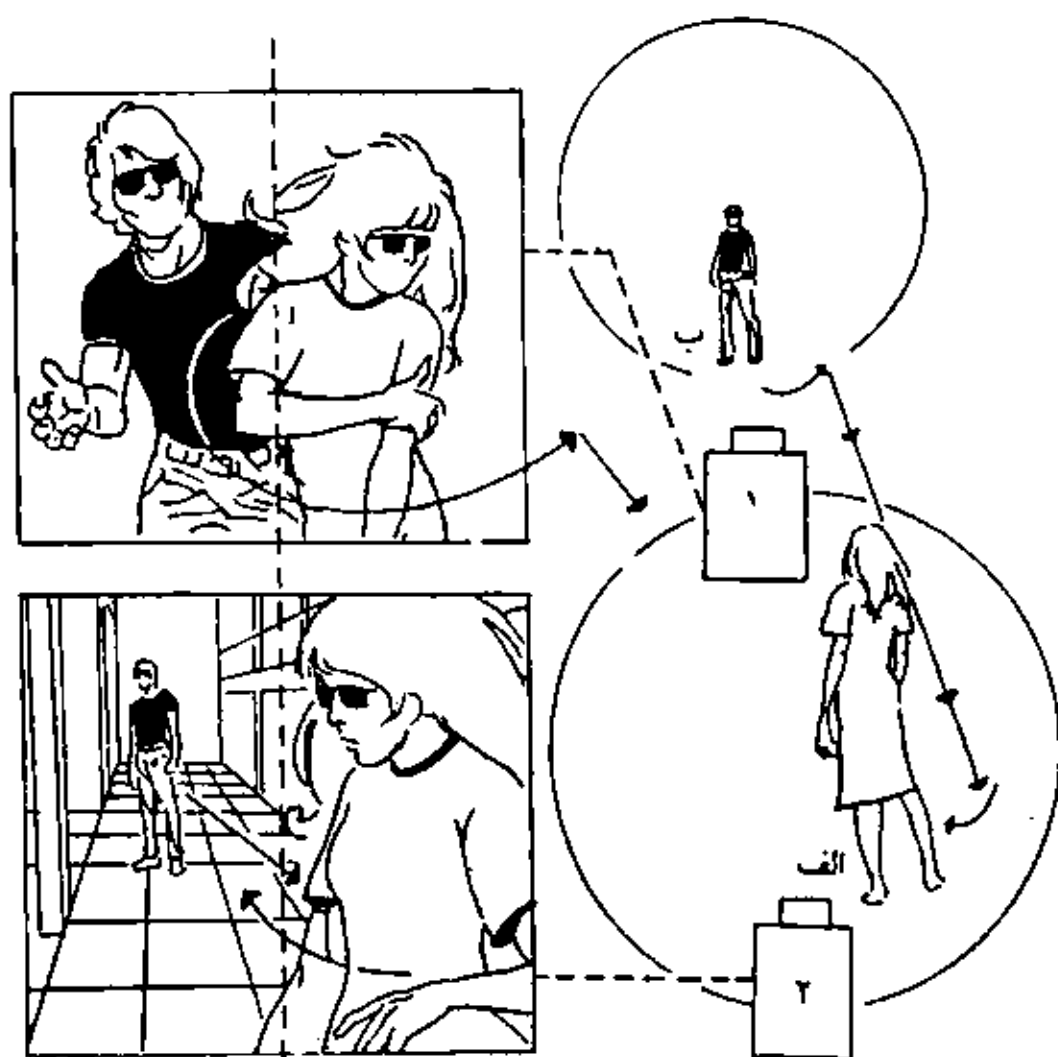


شکل ۱۵ - فرق این مثال و مثال قبل این است که در نمای اول این مورد، بازیگر دور شونده حرکت رو به دوربین را شروع می کند، در حالی که مثال قبل خلاف این بود.

اگر حرکت دور شدن بازیگر مسیری طولانی را دربرگیرد، کافی است ابتدا و انتهای آن نشان داده شود. در واقع، این یک حالت بازنگریسته اصل فشرده سازی زمان است که در جای دیگری تشریح شد. به شکل ۱۶ نگاه کنید.

نمای ۱ نمای نزدیک. الف و ب صحبت می کنند، بعد الف می چرخد و به ما نزدیک شده، از راست خارج می گردد. دوربین لحظه ای روی ب که به صحبت ادامه می دهد، مکث می کند، سپس برش به ...

نمای ۲ نمای کامل. الف در پیشزمینه به طرف دوربین می آید، می ایستد و رو می کند به ب که در پسزمینه است.



شکل ۱۶- مکث انتهای نمای اول (روی بازیگر ساکن) کمک می کند تا حرکت تکرار شوند
طولانی کوتاه شود.

باز هم، این عمل در همان نیمه تصویر که از روی محور بصری مشترک برداشت شده، قرار دارد. فرق روند کار این است که وقتی الف به طرف ب می رود، مکث در ابتدای نمای دوم می آید، اما وقتی الف از ب فاصله می گیرد، مکث در آخر نمای اول می آید.

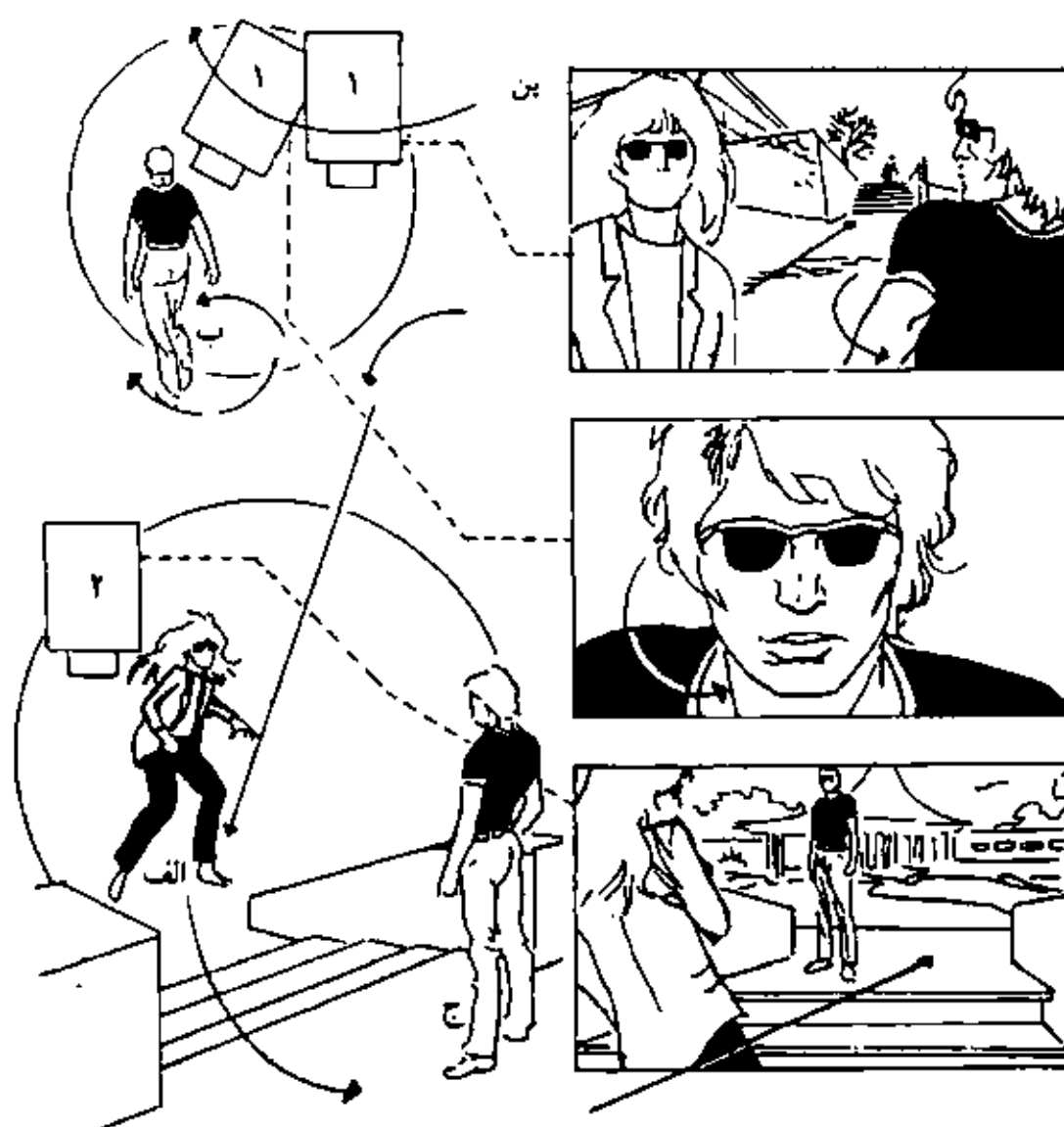
راه حل مشابهی با تکمیل مکث برای پرت کردن حواس تماشاگر با یک حرکت انحرافی به دست می آید. این مسأله وقتی پیش می آید که بازیگر دورشونده مستقیماً به پسزمینه می رود و هدفش قابل رویت است. حواس پرتی تماشاگر به این منظور صورت می گیرد که برای لحظه ای توجهش از سوژه متحرک و هدف او سلب شود و متوجه شخصی شود که در پیشزمینه مانده است

نمای ۱

الف و ب در پیشزمینه حرف می زنند. ج در پسزمینه نما در بالای پلکان انتظار می کشد. بعد الف از ما دور می شود و به طرف ج می رود. ب که در پیشزمینه است، به راست حرکت می کند و دوربین با وی پن می کند و دیگران را از نما حذف می کند. برای ثبت واکنش یا صحبت ب و به پیش راندن داستان، دوربین لحظه ای روی ب می ماند.

نمای ۲

نمای متوسط ج. الف از چپ وارد می شود و با رسیدن به



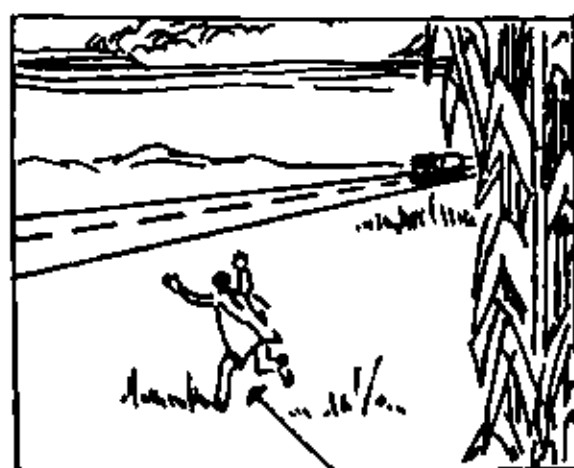
شکل ۱۷ - یک حرکت انحرافی در پایان نمای اول گنجانده می شود تا حرکت طولانی بازیگر به طرف بازیگر دیگر حذف شود.

بالای پلکان رو برمی گرداند که به اتفاق ج از راست به خارج تصویر و به بازیگر ب بنگرد.

در این جا ترکیب حرکت دوربین و حرکت بازیگر واقع در پیشزمینه از نظر بصری یک حرکت انحرافی است. صرف حرکت دوربین هم می توانست به کار برود، به این صورت که دوربین به چیزی در پیشزمینه تیلت کند، چیزی که مورد توجه بازیگر ساکن بود. حرکت دوربین، هر چند وجودش اطمینان بخش تر است، می تواند حذف شود، به شرطی که بازیگر پیشزمینه به طرف دوربین حرکت کند، جلو دید ما را بگیرد و نمای نزدیک چهره خودش را طوری به ما تحمیل کند که قادر به دیدن پسزمینه نباشیم.

به جای مکث می توان از نمای برون برش استفاده کرد و فاصله بین نقطه عزیمت (مبداء) و نقطه ورود (مقصد) را کوتاه نمود.

این نمای برون برش باید با ماجرای اصلی داستان رابطه داشته باشد. شکل ۱۸ مثالی از این حالت را نشان می دهد که از فیلمی بسیار مشهور گرفته شده است.

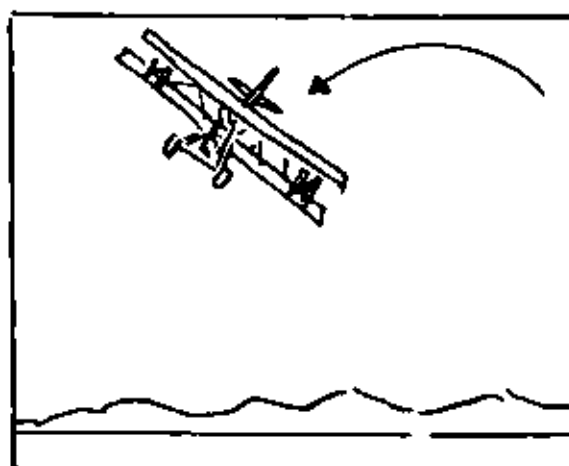


شکل ۱۸ - مثالی از فیلم شمال از شمال غربی اثر آلفرد هیچکاک که در آن یک نمای برون برش مورد استفاده قرار گرفته تا مسیری که بازیگر متحرک باید طی کند، کوتاه شود.

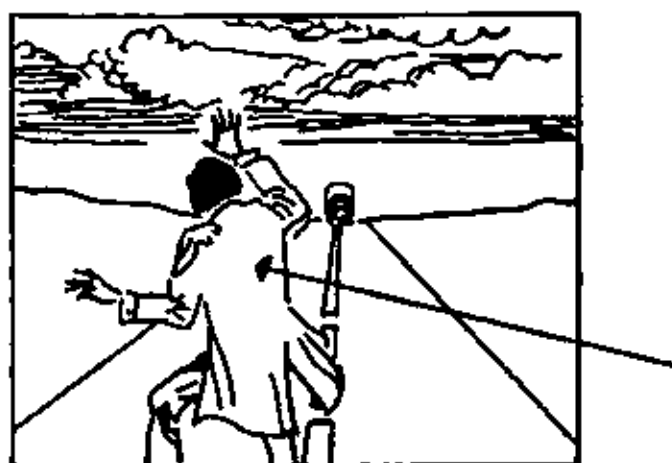
نمای ۱ کری گرانت^۱ از مزرعه ذرت خارج می شود و شروع می کند به دویدن به طرف جاده ای واقع در پسزمینه که در آن کامیونی با

سرعت زیاد نزدیک می شود.

نمای ۲ نمای دور. هواپیمایی دور می زند و مستقیماً به طرف دوربین می آید.



نمای ۳ نمای کامل. دوربین وسط جاده مستقر است. کری گرانت پشت به ما وارد نما می شود و در پیشزمینه می ایستد و در عین حال برای نگه داشتن کامیون دست هایش را تکان می دهد.



این صحنه ای از فیلم شمال از شمال غربی^۲ اثر آلفرد هیچکاک^۳ و متعلق به سکانس مشهوری است که طی آن یک هواپیما در روز روشن کری گرانت را در میان دشت بی حفاظ تعقیب می کند.

برون برشی که در این مثال گنجانده شده، با داستان ارتباط تنگاتنگ دارد، زیرا تماشاگر را از منظور خلبان باخبر می کند. این برون برش به کار رفته است

تا فاصله مزرعه ذرت و جاده که باید توسط کری گرانت طی شود، کوتاه گردد و همچنین بر نکات مهم ماجرای صحنه تاکید کند.

1. Cary Grant

2. North by North West

3. Alfred Hitchcock

بازیگران با هم حرکت می کنند

وقتی که بازیگر مسلط وارد یا خارج می شود، حرکت روی پرده را تحلیل کردیم. اما احتمال دارد دو بازیگر به طور همزمان حرکت کنند که در این صورت سه نوع حرکت برای آنها ممکن است:

۱- هر دو هم جهت حرکت کنند.

۲- به طرف یکدیگر حرکت کنند.

۳- از هم فاصله بگیرند.

هر یک از این رویکردها به طور مجزا بررسی و برای هر نوع چند مثال ارائه می شود.

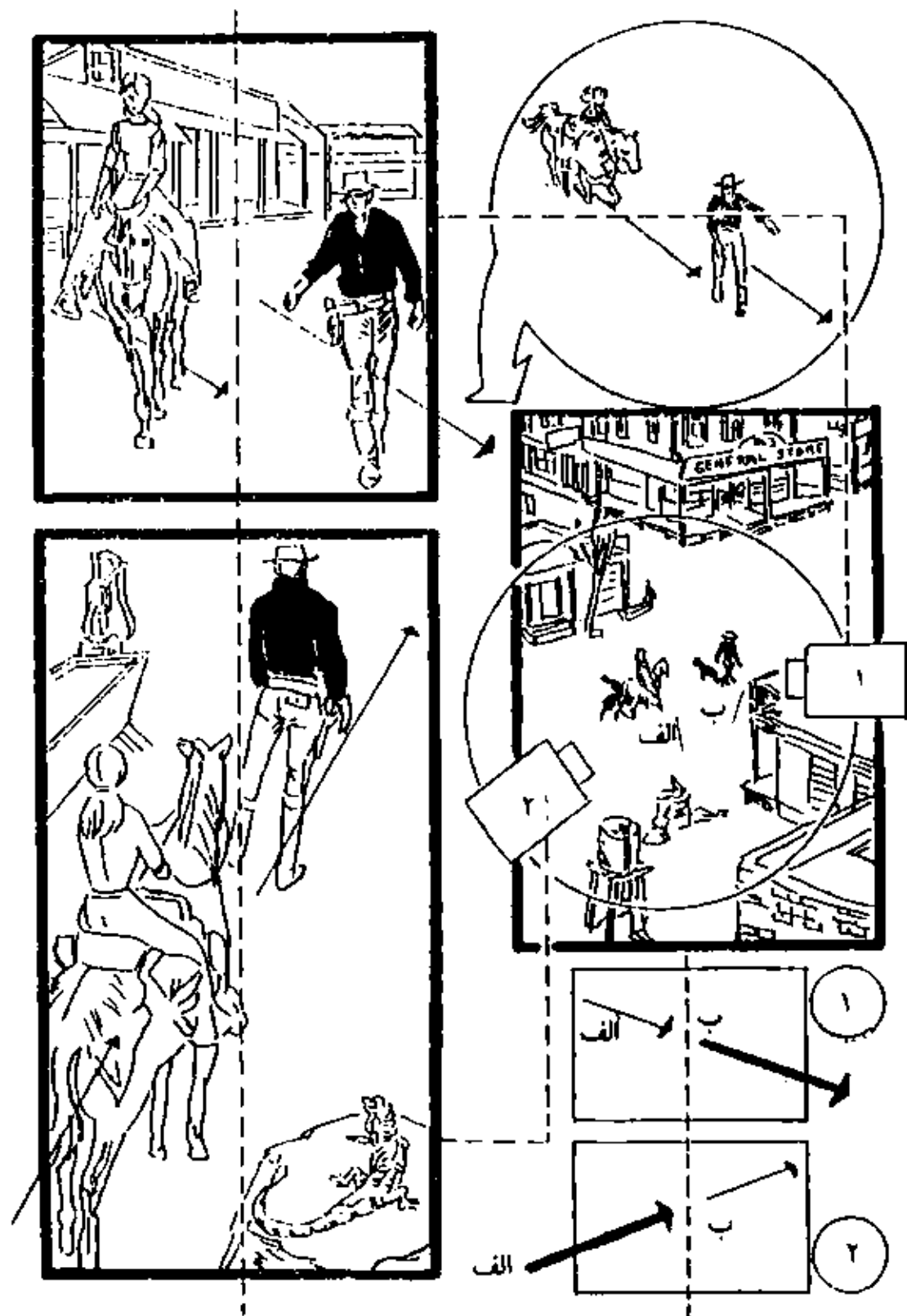
مورد ۱

وقتی دو بازیگر هم جهت یا پشت سر هم حرکت کنند، همان طور که در شکل ۱ نشان داده شده، با تدوین یک زوج از نماهای معکوس بیرونی، نمایش پویایی به دست خواهد آمد.

نمای ۱: کامل - ب از مرکز پرده به طرف راست حرکت می کند و از آنجا که خارج می شود، برش به ...

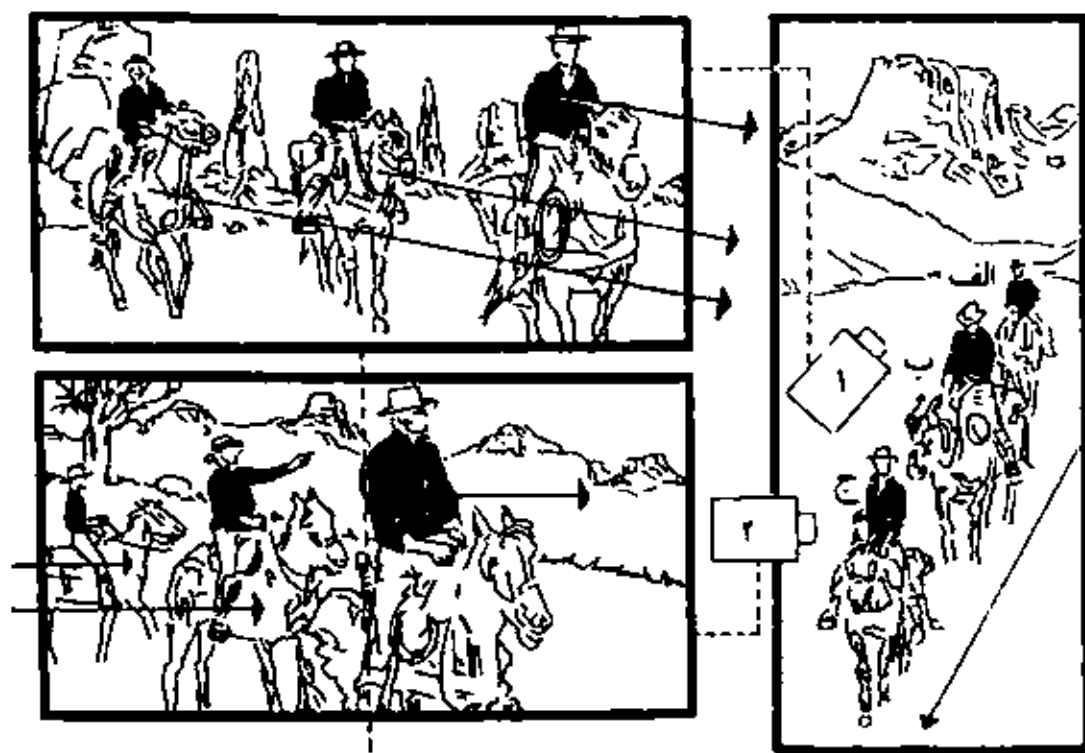
نمای ۲: امل معکوس. الف از چپ وارد می شود و در پی ب

در نمای ۱، الف به مرکز حرکت می کند و ب از مرکز به راست می آید. در نمای ۲، همان حرکت را در همان نواحی پرده اجرا می کنند. اما در نمای ۱ باز هم خارج می شود، در حالی که در نمای ۲، الف از



شکل ۱- حرکت در دو نیمه پرده برای هر بازیگر در هر نما.

سمتی متضاد وارد می گردد. ب، در نمای دوم، قبلاً در مرکز پرده بوده و به پسزمینه می رود.



شکل ۲- در این جا حرکتی که در مرکز نمای دوم شروع می شود، برای این به کار رفته که نماها را از نظر بصری وحدت بخشد.

مورد ۲

اگر سه نفر هم جهت حرکت کنند، راه حل تقریباً مشابهی دست یافتنی است (شکل ۲).

رابطه تقریباً قائم الزاویه ای بین دو موقعیت دوربین وجود دارد که برای این شیوه برش پویا به کار رفته است. اصل مورد استفاده همان است.

نمای ۱ الف، ب و ج به طور مورب و هماهنگ حرکت می کنند و از راست نما خارج می شوند. با خروج آخرین نفر، برش به ...

نمای ۲ ج در مرکز پرده که به راست حرکت می کند. می ایستد. ب و الف از چپ وارد می شوند و می ایستند.

همان طور که مشاهده می شود، ورود ج به نما حذف شده، چون با واداشتن وی به حرکت از مرکز به بیرون، نتیجه پویاتری به دست می آید.

مورد ۳

پوشش قائم الزاویه نیز همان طور که در شکل ۳ مشاهده می شود،



شکل ۳- پوشش قائم الزویه دورین برای عزیمت چند بازیگر که پشت سر هم حرکت می کنند.

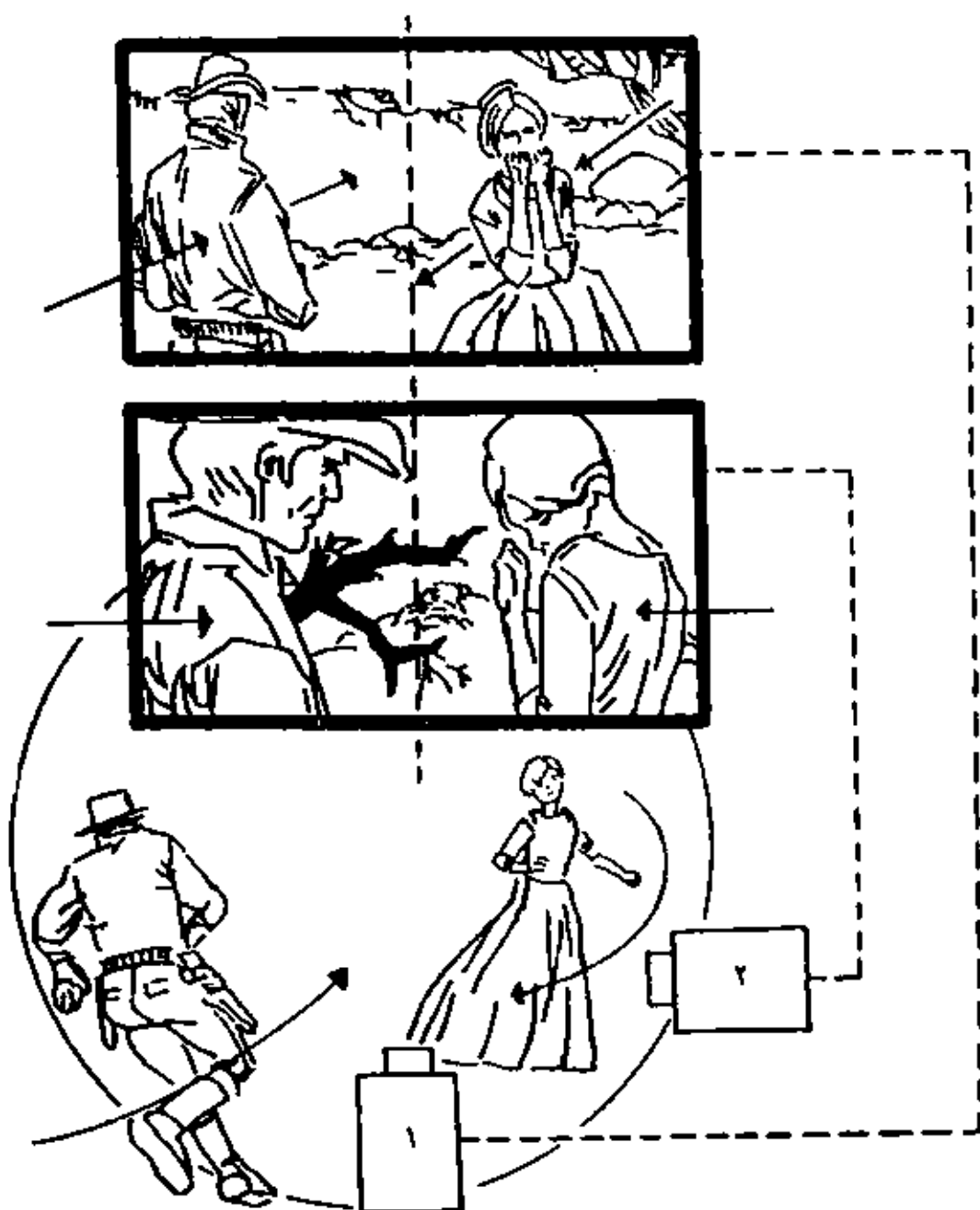
امکان پذیر است.

در نمای اول، هر چهار نفر ایستاده اند و نسبت به دورین در حالت نیم رخ قرار دارند و به چیزی در سمت چپ و خارج پرده می نگرند و بعد به طرف چپ حرکت می کنند. الف از پرده خارج می شود. ب (در مرکز) به سوی کناره چپ تصویر حرکت می کند. ج و د به مرکز می رسند. برش به نمای دوم با نسبت زاویه قائمه با اولی. الف و ب از قبل در نما و در سمت راست پرده حضور دارند و به سوی هواپیمایی که در پس زمینه می سوزد، می روند و در پی آنها دیگران که از راست وارد می شوند، حرکت می کنند. تکرار ناحیه پرده برای ج و د حاصل می شود، در حالی که الف و ب در نمای نخست در یک نیمه پرده حرکت می کنند و در نمای بعد در نیمه دیگر آن.

مورد ۴.

دو بازیگری که به هم نزدیک می شوند، پوشش قائم الزویه دورین را پیشنهاد می دهند (شکل ۴).

در نمای اول، هر دو بازیگر که در جهتی خنثی حرکت می کنند، به طرف یکدیگر پیش می روند. برش به نمای ۲ که در آن دو شخص از دو سوی پرده



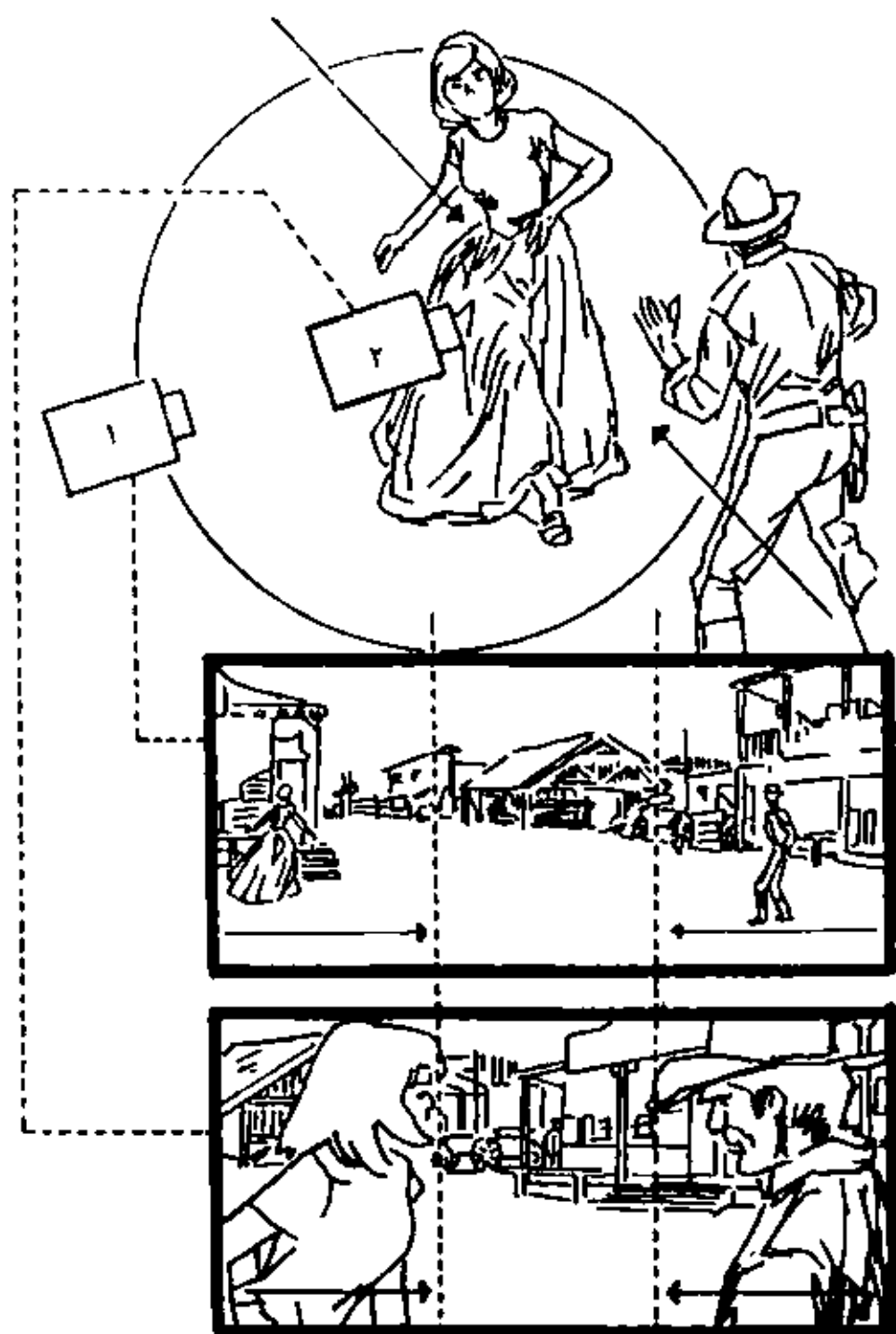
شکل ۴- حرکت همگرای دو بازیگر که با آرایش قائم الزاویه دورین در بر گرفته می شود.

وارد نما می شوند و نزدیک مرکز می ایستند.

مورد ۵

۱- دوربین ها نیز روی یک محور بصری مشترك فرار گیرند، این حرکت همگرا را به خوبی ثبت می کنند (شکل ۵).

نمای اول به سه قسمت عمودی تقسیم می شود. هر دو بازیگر در دو ناحیه کناری تصویر جایگزین می شوند و اجازه دارند در چارچوب داخلی این



شکل ۵- بازیگرانی که به طرف هم حرکت می کنند و از دو موقعیت دورین، که بر یک محور بصری مشترک واقع هستند، دیده می شوند.

قسمت ها حرکت کنند. سپس برش می دهیم به یک نمای نزدیک که با پیشروی دورین روی همان محور بصری برداشت شده و طی آن هر بازیگری که توقف می کند، در ناحیه مخصوص خود دیده می شود.

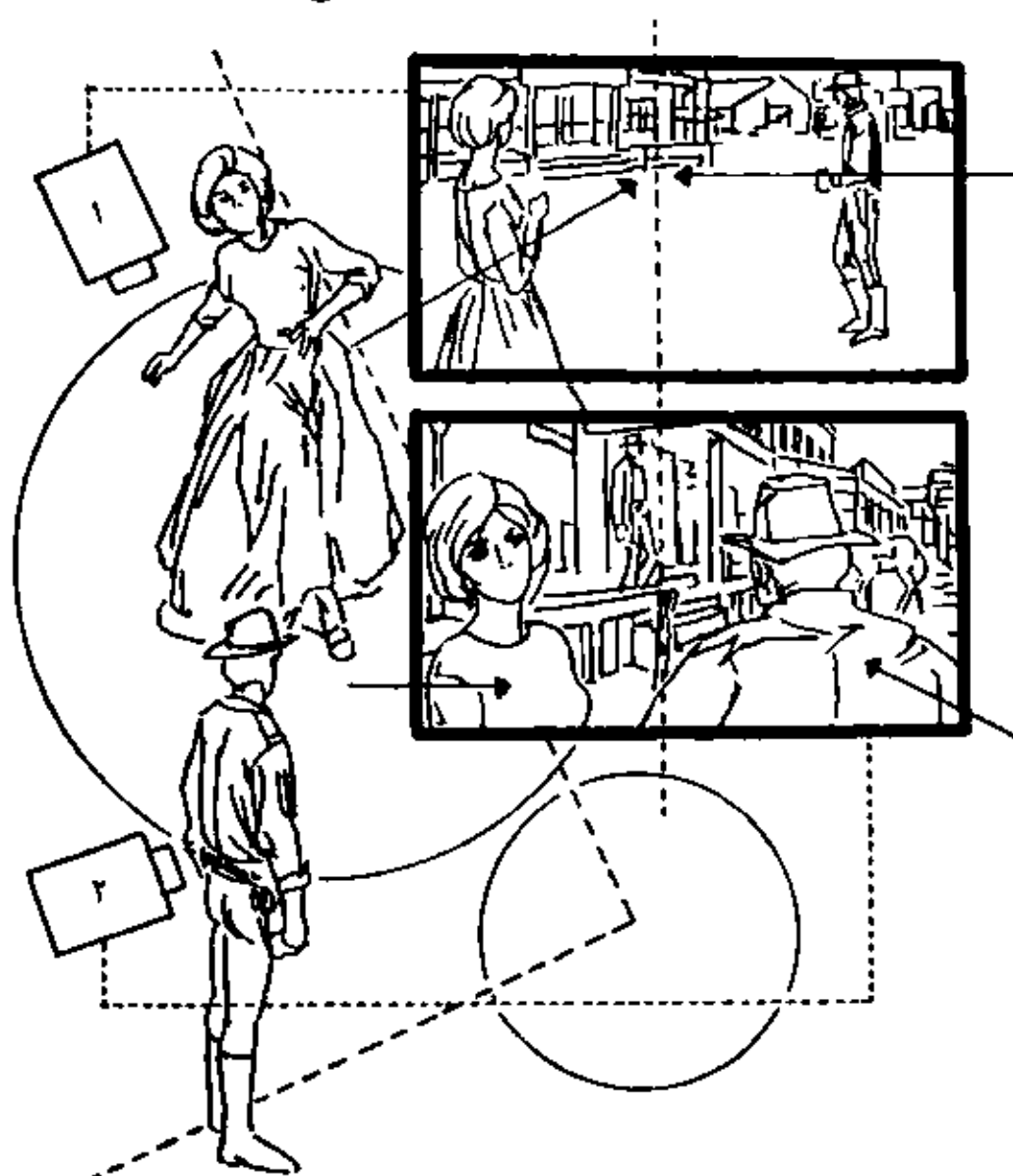
نیازی به اشاره نیست که هر دو بازیگر باید تقریباً با سرعتی مساوی حرکت

کنند، طوری که حرکت روی پرده به آنها اجازه دهد دقیقاً و به موقع به ناحیه خاص خود برسند. اگر یکی از بازیگران کندتر از دیگری حرکت کند، در نمای دوم باید ورودی با تاخیر داشته باشد. البته ارائه بصری این حالت ضعیف‌تر خواهد بود.

با وجود این، در صورت وجود چنین تفاوتی در نمای اول، می‌توان با واداشتن بازیگران به ورود همزمان به نما، کلک زد.

مورد ۶

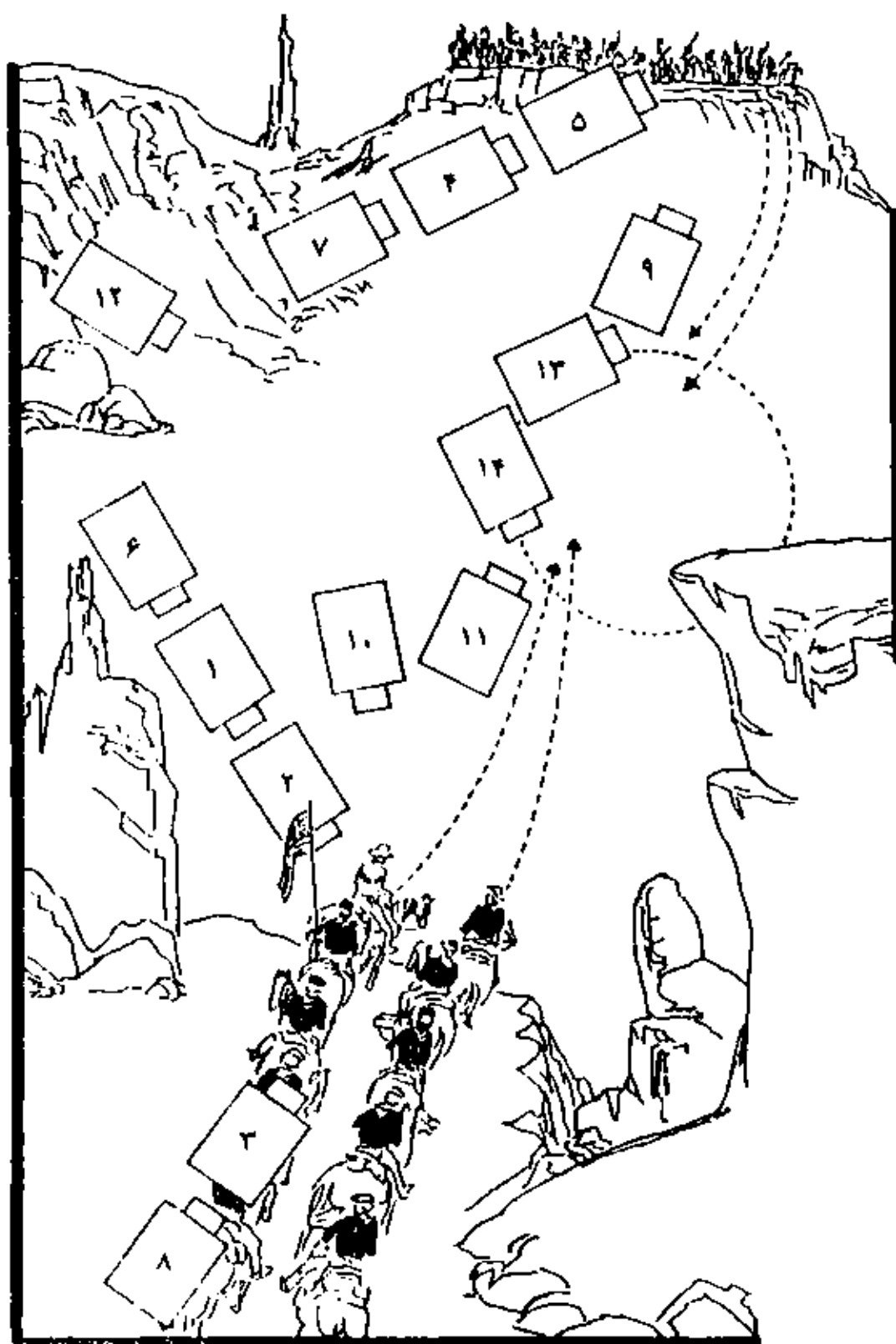
ممکن است بازیگران (مثل شکل ۶) روی اضلاع یک زاویه قائمه به هم



شکل ۶- هر دو بازیگر روی اضلاع یک زاویه قائمه به سوی یکدیگر حرکت می‌کنند و با آرایش قائم الزاویه دوربین دربر گرفته می‌شوند.

نزدیک شوند.

روش تدوین شبیه به همان است که در مورد پیشین آمد.



شکل ۷- حرکت همگرای دو شخصیت به نقطه مرکزی، قابل بسط به دو گروه است.

در این جا جایگزینی قائم الزاویه دوربین با حرکت قائم الزاویه بازیگران هماهنگ است. حرکت های خنثی یا حرکت های افقی در طول پرده در دو نمای متوالی و در دو نیمه پرده بی روح هستند.

مورد ۷

مواجهه دو بازیگر را که حرکت های همگرا به نقطه مرکزی پرده دارند، می توان در مورد دو گروه بسط داد. از نظر تدوین، آدم می تواند بین این دو حرکت رفت و آمد داشته باشد یا هر دو را در یک نما نشان دهد. به عنوان مثال: رئیس قبیله سرخپوست و فرمانده سواره نظام موافقت می کنند که در مکانی بی طرف ملاقات و درباره اختلافاتشان صحبت کنند. هر دو با همراهان خود می آیند. همراهان مسلح روی تپه می مانند و دو رئیس به محل ملاقاتشان در دره نزول می کنند. در این جا چگونگی گسترش سکانس را نشان می دهیم.

نمای ۱ نمای کامل سربالا. گروه سواره نظام بالای تپه ظاهر می شوند و توقف می کنند. آنها از راست به چپ حرکت می کنند. به محض توقف آنها برش به ...



نمای ۲ نمای نزدیک سربالا از سه سواره نظام. افسر، بلند سرخپوست و فرمانده نگاه می کنند و انتظار می کشند.

نمای ۳

نمای کامل معکوس . از پشت گروه سربازان، تپه دیگر را می بینیم . صدای آهسته سم اسبان به گوش می رسد .



نمای ۴

نمای کامل سربالا . سرخپوست ها بالای تپه دیگر ظاهر می شوند و توقف می کنند . (آنها از چپ به راست حرکت می کنند) .



نمای ۲

نمای نزدیک سه سواره نظام . فرمانده دشتش را تکان می دهد .



نمای ۵

نمای نزدیک سربالا از سه سرخپوست - سرخپوست میانی
رئیس قبیله است.



نمای ۲

نمای نزدیک سربالا از سه سواره نظام. آنها منتظرند.



نمای ۵

نمای نزدیک سربالا از سه سرخپوست. رئیس دستش را بالا
می برد و بعد، آن را پایین می آورد.



نمای ۲

نمای نزدیک سربالا از سه سواره نظام. بکد سرخپوست و
فرمانده به چپ حرکت می کنند و از نما خارج می شوند. آنها
از تپه پایین می آیند.



نمای ۶

نمای کامل . دو نفر سواره نظام (بلکد سرخپوست و فرمانده)
رو به چپ فرود می آیند و از نما خارج می شوند . سربازان
دیگر بالای تپه منتظرند .



نمای ۵

نمای نزدیک سربالا از سه سرخپوست . رئیس و پسرش به
راست حرکت می کنند و در حال نزول از همان سمت نما
خارج می شوند .



نمای ۷

نمای کامل . دو سرخپوست از چپ به راست پایین می آیند و طول نما را به راست طی می کنند . آنها کندی می رانند . سرخپوستان دیگر بالای تپه مستقر هستند .



نمای ۸

نمای کامل . چند سرباز سوار بر اسب هایشان در پیشزمینه . آن سوتر ، در دره ، دو سواره نظام و دو سرخپوست به پایین می رانند و به طرف یکدیگر می روند . آن سوتر ، سرخپوستان از روی تپه ناظرند .



نمای ۹

نمای کامل . روی همان محور بصری نمای قبل ، با حضور صف سرخپوستان بر بالای تپه ، رئیس سرخپوست و پسرش به طرف ما می رانند و از پشت تپه پایین می آیند و از پائین تصویر خارج می شوند .



نمای ۱۰

نمای متوسط . بلند سرخپوست و فرمانده از راست وارد نما می شوند، در مسیری اریب از جلو دید ما می گذرند و در حالی که پایین می روند، از چپ نما خارج می شوند .



نمای ۱۱

نمای کامل معکوس . دو زوج سوارکار به سوی یکدیگر می رانند .



نمای ۱۲

نمای کامل (جانبی) . دو سرخپوست از چپ و دو سواره نظام از راست وارد می شوند و به طرف مرکز پرده حرکت می کنند .



نمای ۱۳ نمای نزدیک از رئیس سرخپوست. چهره وی باوقار اما
اسرارآمیز است. در سکوت منتظر می ماند.



نمای ۱۴ نمای نزدیک از فرمانده. او اولین کسی است که صحبت
می کند.



نمای ۱۳ نمای نزدیک رئیس سرخپوست که پاسخ می دهد.



نمای ۱۴ نمای نزدیک فرمانده . بار دیگر صحبت می کند .



کل سکانس ریتم کندی دارد که باعث افزایش کشش می شود . در هر دو گروه عدم اعتماد وجود دارد و با احتیاط به یکدیگر نزدیک می شوند . ساختمان سکانس ، از دیدگاه داستانی ، ساده و روشن است :

سربازان و سرخپوست ها به سرقرار می رسند . علامت مورد توافق رد و بدل می گردد . دو رهبر به طرف دره سرازیر می شوند تا با هم صحبت کنند . زبان سینمایی به کار رفته برای صحنه نیز ساده است :

گروه اول (سربازان) شناسایی می شوند . بعد کل منطقه معرفی می گردد . گروه دوم (سرخپوستان) از راه می رسند . آیین تبادل علایم به اجرا در می آید ، این امر در نماهای مجزا از هر گروه نشان داده می شود .

وقتی سرخپوستان در دادن پاسخ تاخیر می کنند ، مکثی پیش می آید . وقتی نمایندگان هر دو گروه پایین می آیند ، نخست مجزا و با اختصاص دو نما برای هر گروه نشان داده می شوند . در نماهای دوم میدان دید وسیع تر

می شود تا منطقه ای که در آن حرکت می کنند، نشان داده شود. بعد یک نمای باز معرف ارائه می شود که هر دو گروه در آن دیده می شوند.

بعد، روی دو رئیس و دو همراه آنها که آهسته به ته دره می رانند، متمرکز می شویم. از این به بعد همراهان مسلح آنان به ترتیب از سکانس حذف می شوند.

دو نمای کامل به ما نشان می دهد که چطور روبروی هم می ایستند. اکنون چهره هر دو رهبر در نماهای نزدیک دیده می شود. از این به بعد این دو نفر افراد مسلط سکانس، حساب می آیند. وقتی این دو گروه کوچک به طرف نیروهای خود برمی گردند، حرکت آنان جاندارتر خواهد بود. زیرا، مذاکره که تمام شد، دیگر نیازی نیست آن قدر آرام بازگردند. اگر این کار را بکنند، به ضداوج بدل خواهد شد.

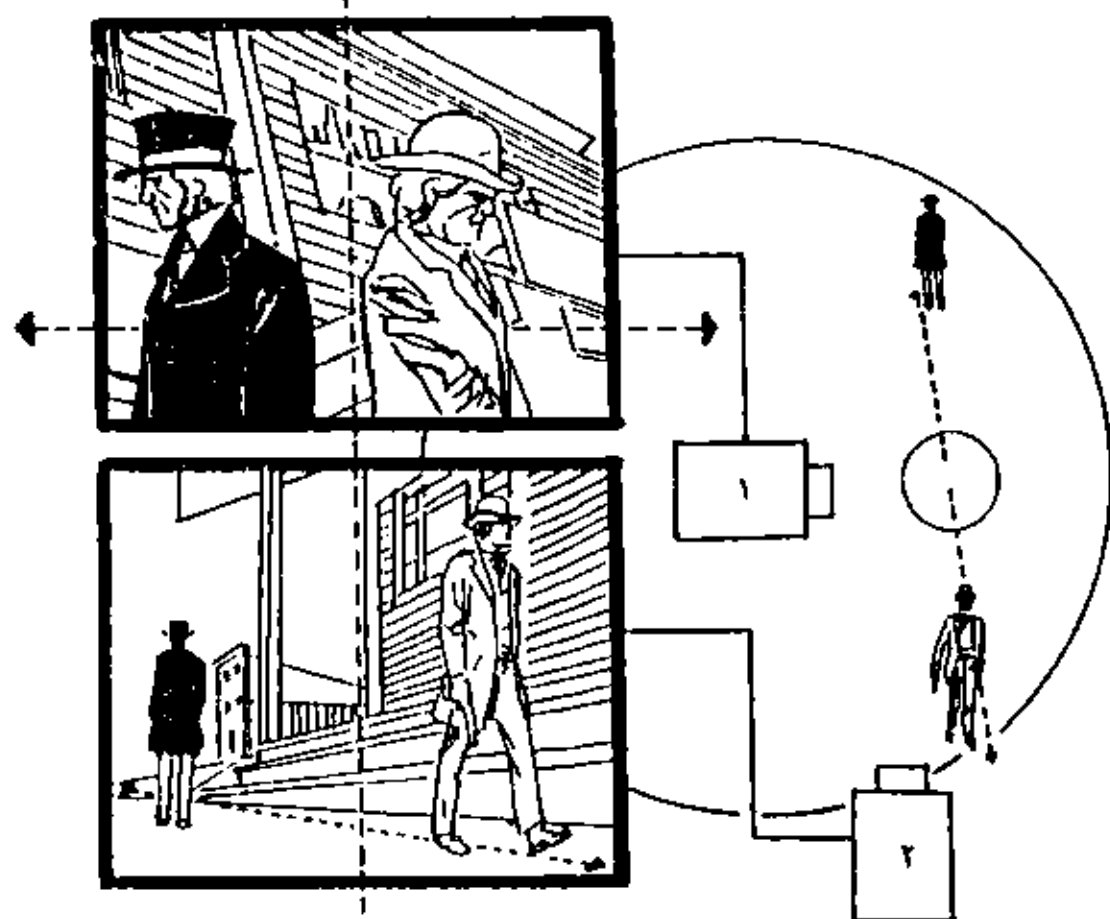
مورد ۸

برای حالت احتمالی سوم که در ابتدای فصل ذکر شد، یعنی حالتی که دو بازیگر از هم فاصله می گیرند، فقط باید فرمول های توصیف شده را برای بازیگرانی که به طرف یکدیگر می روند، برعکس کرده، به کار بندیم. برای تفهیم ایده مذکور یک مثال (شکل ۸) کافی است.

دوئل کننده ها، پشت به پشت و در نمای نزدیک اول دیده می شوند. از خارج پرده دستور را دریافت می کنند و از هم دور می شوند. به محض این که هر دو تصویر را ترك کردند، به نمای دوم برش می دهیم که آنها را در حال قدم برداشتن و ازدیاد فاصله نشان می دهد. سرانجام می ایستند.

مورد ۹

گاهی گروه بازیگرانی که از هم فاصله می گیرند، برای آشکار کردن هدفی که در اثر حضور آنان مخفی مانده به خدمت گرفته می شود. حرکتی که شبیه باز شدن پرده سالن تئاتر برای آشکار شدن صحنه است. مورد زیر از این حالت استفاده می کند:



شکل ۸- بازیگران در دو جهت مخالف از هم فاصله می گیرند. پوشش قائم الزاویه دورین این حرکت را ثبت می کند.

در سالن مجلل قصر بزرگی، اشراف برای رقص گردآمده اند. ناگهان پادویی وارد می شود و پرآب و تاب اعلام می کند: عالی جناب پرنس چارلز! موزیک فید می شود. رقصندگان جدا می شوند و راه باز می کنند تا لردهای انتهای سالن آشکار شوند. پرنس از میان جمعیت به طرف صاحب قصر پیش می آید. در این جا ما فقط علاقه مندیم که عمل از هم گسستن جمعیت را نشان دهیم.

نمای ۱ نمای دور. صف اول جمعیت به طرفین پرده حرکت کرده، از دو طرف نما خارج می شوند.



نمای ۲ نمای کامل . نزدیک تر به جمعیت . آنهایی که در پیشزمینه هستند، از دو سمت نما خارج می شوند.



نمای ۳ نمای متوسط . دو سه نفر آخر از نما خارج می شوند و سر صاحب قصر آشکار می گردد.

هر نما حدود دو سه ثانیه طول می کشد . تمام نماها محور بصری مشترکی دارند، و ما با ارائه هر نمای جدید بیشتر به درون جمعیت نفوذ می کنیم .
درباریان از نزدیک مرکز قباب به طرفین قباب حرکت می کنند . حرکت در تمام نماها مثل هم است .



شکل ۹- جلوه ای چون باز شدن پرده تئاتر که بازیگران ساکن آن سوی گروه را آشکار می کند.

حرکت متناوب

با مرور مجدد حرکت افقی به درون و بیرون نما، درمی یابیم که فقط حرکت پیوسته یک یا دو بازیگر را پوشش داده ایم. اما حرکت متناوب- یعنی وقتی که بازیگران به ترتیب حرکت می کنند- در سینما بسیار مرسوم است. این امر در اکثر صحنه های گفتگودار که بازیگران تغییر مکان می دهند، رخ می دهد. این حالت در فصول آینده که درباره نماهایی که در چارچوب قاب فیلم تدوین می شوند و نیز درباره ساختمان سکانس بحث می کنیم، بررسی خواهند شد.

حل موقعیت های تدوینی مشکل

دو مسأله تدوین نماهای فیلم به دو حد نهایی فقدان مطلق حرکت و فراوانی حرکت مربوط می شود که غالباً نیاز دراماتیک خاصی هم برایشان وجود دارد. این فصل گزیده ای از روش های پوشش دادن به چنین موقعیت های مشکل اما جالب را ارائه می کند.

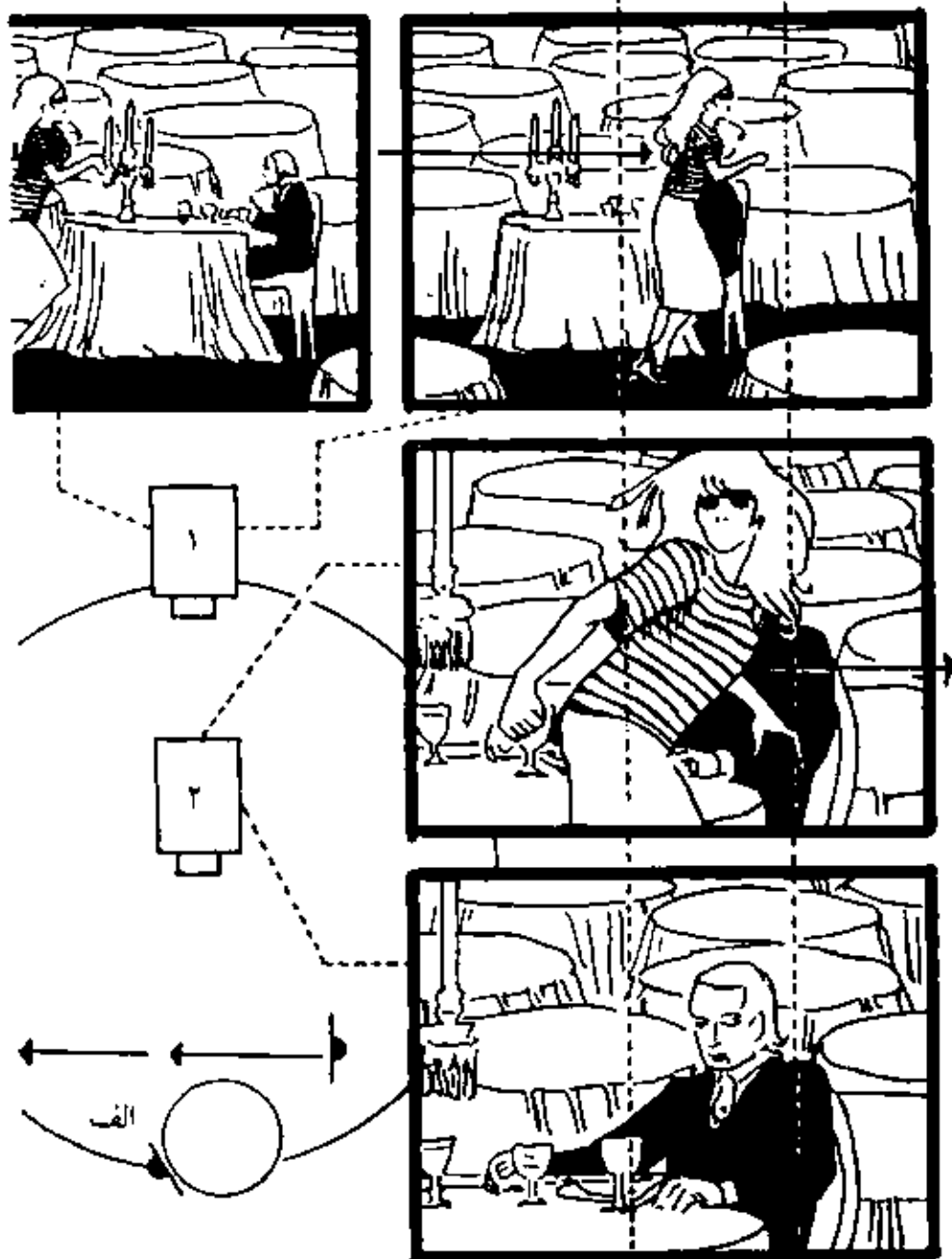
حرکت بین دوربین و سوژه ساکن

مورد ۱

اجازه دهید نخست موردی از فقدان حرکت بازیگر اصلی صحنه را بررسی کنیم.

بازیگر ما پشت میزی تک افتاده در کلویی شبانه نشسته است. میزهای خالی پیرامون وی بر تنهایی وی - اگر او را در نمای دور ببینیم - تاکید می کنند. اکنون مایلیم به نمای متوسطی از او برش دهیم، طوری که تماشاگر بتواند بازیگر را بشناسد و حالت بیانی چهره اش را که خسته، مأیوس، چشم پایین و مبهوت گیلان خالی است، ببند.

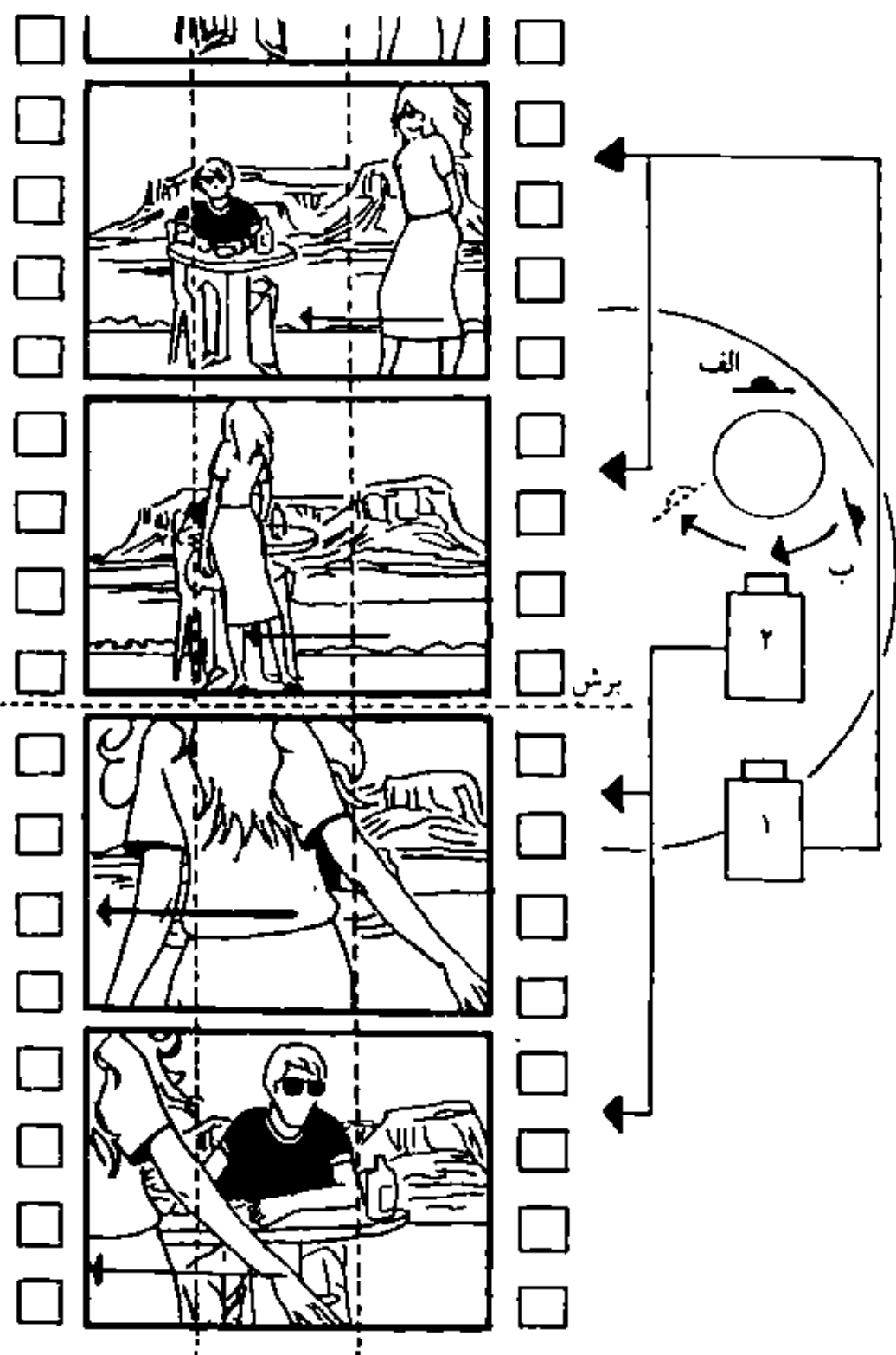
مرد بی حرکت است. لازم نیست حرکت کند. در واقع دادن هر نوع حرکت به او از نظر دراماتیک اشتباه محض است. اما چگونه از نمای ساکن دور به نمای ساکن متوسط برش دهیم و در عین حال از پرش بصری روی پرده در امان باشیم؟ یک روش این است که حرکت منحرف کننده عابری را نشان دهیم و با استفاده از این حرکت برش دهیم (شکل ۱).



شکل ۱- با پنهان کردن بازیگر ساکن در مرکز پرده و برش روی حرکت بازیگر متحرک، برشی هموار حاصل می شود.

نمای ۱. نمای دور الف. بعد از چند لحظه عبوری از یک سو وارد می شود و طول پرده را طی می کند. وقتی پیکر وی در مرکز پرده است و الف را کاملاً از دید ما پنهان کرده، برش به ...

نمای ۲. میدان دید دوربین که با پیکر عابر کاملاً پر شده است. عابر به راه خود ادامه می دهد تا الف را در نمای متوسط آشکار کند.



شکل ۲- بازیگری که با حرکت در طول پرده، جلوه‌ماسک را ایجاد می‌کند، لازم نیست هیچ یک از نماهایی را که این حرکت بین آنها تقسیم شده، ترک کند.

عابر از نما خارج می‌شود. این نما از روی محور بصری مشترك برداشت می‌شود.

چیزی که اهمیت دارد، دستیابی به انتقال هموار از یک نما به نمای دیگر است.

لازم نیست پیکر شخص عابر تمام پرده را، چه در نمای اول و چه در نمای دوم پر کند. اما باید سوژه اصلی را کاملاً یا تقریباً پنهان کند.

مورد ۲

کسی که برای تسهیل یک برش هموار مورد استفاده قرار می گیرد، می تواند از قبل روی پرده و فرضاً در وضعیتی ساکن باشد. او فقط باید از جلو دید ما رد شود تا نتیجه فوق به دست آید (شکل ۲).

نمای ۱ بازیگر الف در نمای متوسط دیده می شود که پشت میز نشسته است. در سمت راست پیشزمینه، بازیگر ب ایستاده و با وی حرف می زند. چند لحظه بعد ب به طرف چپ حرکت می کند. به محض این که الف را (در مرکز پرده) پنهان کرد، برش به ...

نمای ۲ ب (در مرکز پرده) الف را آشکار می کند و با خروج از قاب سکون را به نما می بخشد. اکنون الف در نمای نزدیک دیده می شود.

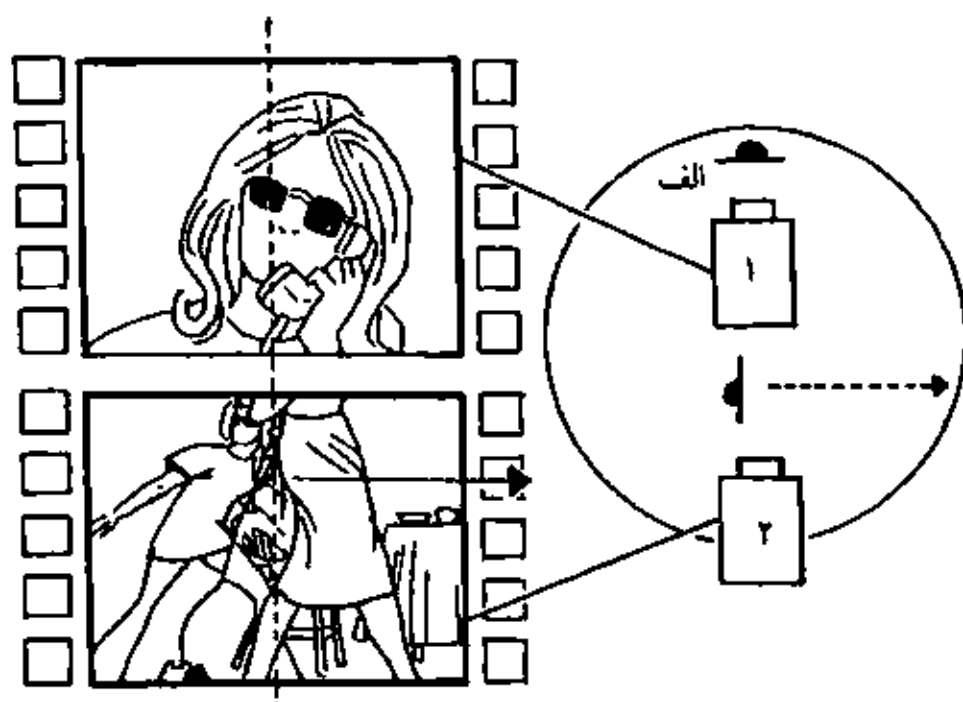
حرکت در ابتدای نمای دوم

مورد ۳

موقعیت بالا را می توان وارونه کرد. به این طریق که از نمای نزدیک بازیگر ساکن به نمای متوسط (یا دور) برش دهیم (شکل ۳).

نمای ۱ نمای نزدیک الف. او بی حرکت نشسته و با تلفن حرف می زند، برش به ...

نمای ۲ نمای کامل. شخصی در مرکز پرده به یک سمت می رود و الف



شکل ۳- بازیگری که از مرکز به یکی از دو سمت پرده حرکت کند نیز می تواند این نما را با نمای قبلی فاقد حرکت وصل کند. در نمای دوم، بازیگر ساکن آن سوی شخص متحرك دیده می شود.

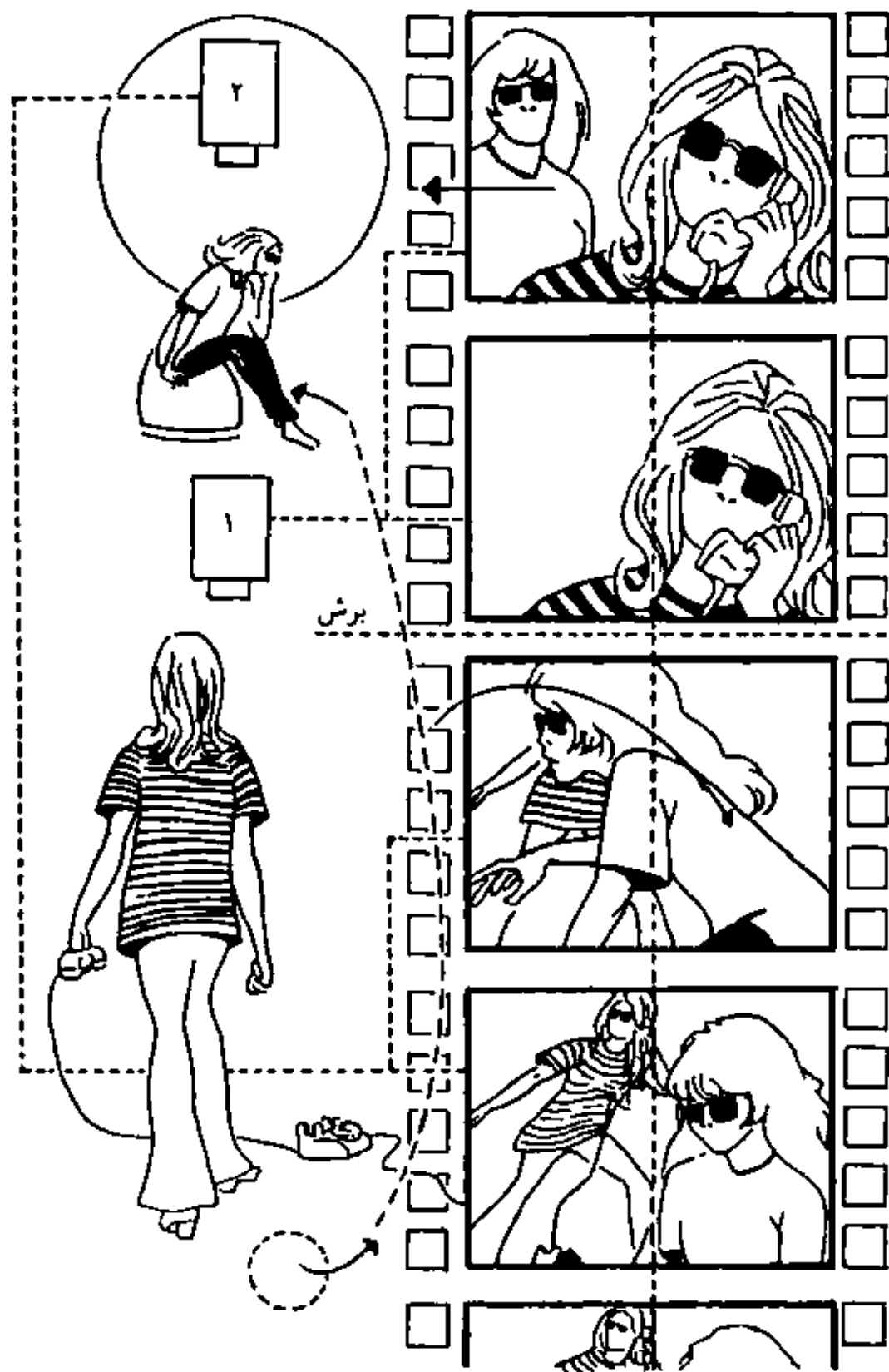
را در پس زمینه آشکار می کند.

در نمای اول هیچ حرکتی وجود ندارد، اما در ابتدای نمای دوم ناگهان حرکتی ارائه می شود. پشت سر بازیگر یعنی در پس زمینه نیز حرکتی می توان قرار داد که طی نمای دوم ادامه یابد. اما این حرکت دخالتی در برش ندارد، زیرا حرکتی که به دوربین نزدیک تر است، مسلط و موثرتر است. برای انجام این حرکت کلیدی، هر شخصیت خنثایی که بتواند چیزی از صحنه به حساب آید، مناسب است. در صورتی که صحنه در رستوران رخ دهد، پیشخدمت مناسب است.

مورد ۴

به جای یک شخص فرعی، می توان از یک بازیگر مهم استفاده کرد. او می تواند کسی باشد که مجدداً به تماشاگر معرفی می شود و به همواری برش برای نشان دادن بازیگر ساکن کمک می کند (شکل ۴).

در نمای اول دختر در حال تلفن کردن است. زن دیگر نزدیک او کمی مکث



شکل ۴- در نمای اول زن واقع در پس‌زمینه از میدان دید خارج می‌شود. در نمای دوم زن متحرک، جلو دید ما را می‌گیرد. می‌نشیند و زنی را که پشت سر او تلفن می‌کند، آشکارا می‌نماید. زن نشسته به صورت نیم رخ دیده می‌شود. حرکت این زن تداوم هموار نماها را فراهم می‌سازد و صحنه را مجدداً معرفی می‌کند.

می‌کند و سپس حرکت کرده، از سمت چپ نما خارج شود. بعد از لحظه‌ای به نمای دوم برش می‌دهیم که در آن زن دوم که نزدیک دوربین نشسته است جلوی دیدمان را سد می‌کند. وقتی او می‌نشیند، زن اول را آشکار می‌کند که هنوز در حال صحبت است. حالا این نما زن دوم را در یک نیمه و در پس‌زمینه تصویر و در حالتی نیم‌رخ نسبت به زن دیگر نشان می‌دهد که در نمای کامل در سمت دیگر تصویر و در پس‌زمینه قاب دیده می‌شود. به این ترتیب هر دو منظور به خوبی برآورده می‌شود: شخصیت دوم در کل صحنه گنجانده می‌شود و در آن معرفی می‌گردد و از نظر بصری با دوستش که موقعیت جدیدش در قاب فیلم برای تماشاگر روشن می‌شود، مرتبط می‌گردد.

حرکت سوژه در آن سوی بازیگر ساکن

مورد ۵

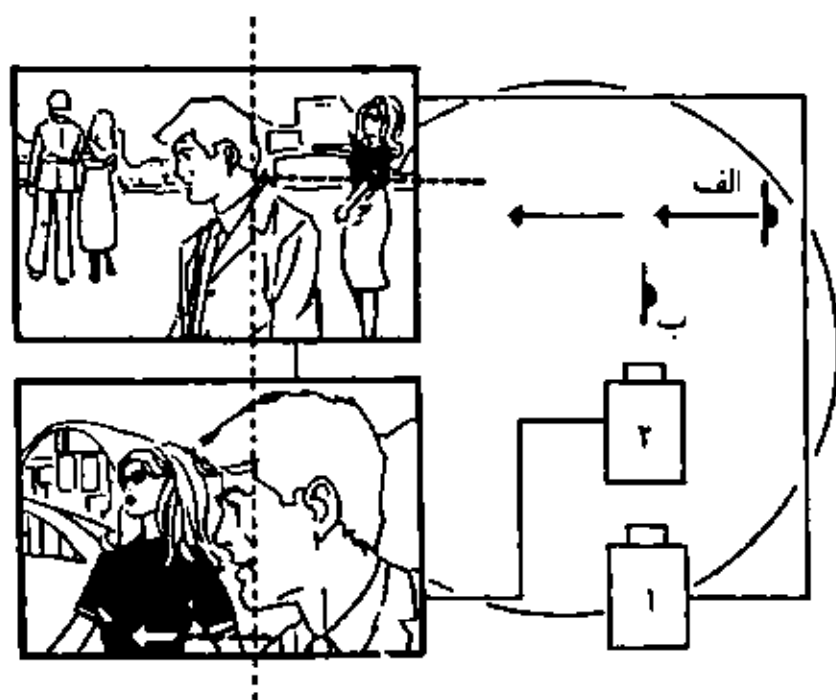
در مثال‌هایی که بررسی شد، حرکت بین دوربین و سوژه اصلی یعنی بازیگر مورد تاکید صورت گرفت. اما اگر بازیگر متحرك پشت سر بازیگر ساکن حرکت کند، خودش مهم می‌شود و سوژه اصلی نقش فرعی پیدا می‌کند (شکل ۵).

نمای ۱ نمای متوسط، ب در مرکز پرده ایستاده است. الف از راست وارد می‌شود و به سمت چپ می‌رود. به محض عبور از پشت سر ب و پنهان شدنش برش به ...

نمای ۲ نمای نزدیک ب، در سمت راست، از پشت سر او الف ظاهر می‌شود که به چپ می‌رود و در آن ناحیه پرده می‌ایستد.

در برداشت اول می‌توان چند شخصیت ساکن داشت، اما فقط یک نفر، یعنی الف متحرك است. بازیگر ب باید در مرکز نمای اول باشد تا برش موثری به دست آید.

مورد ۶

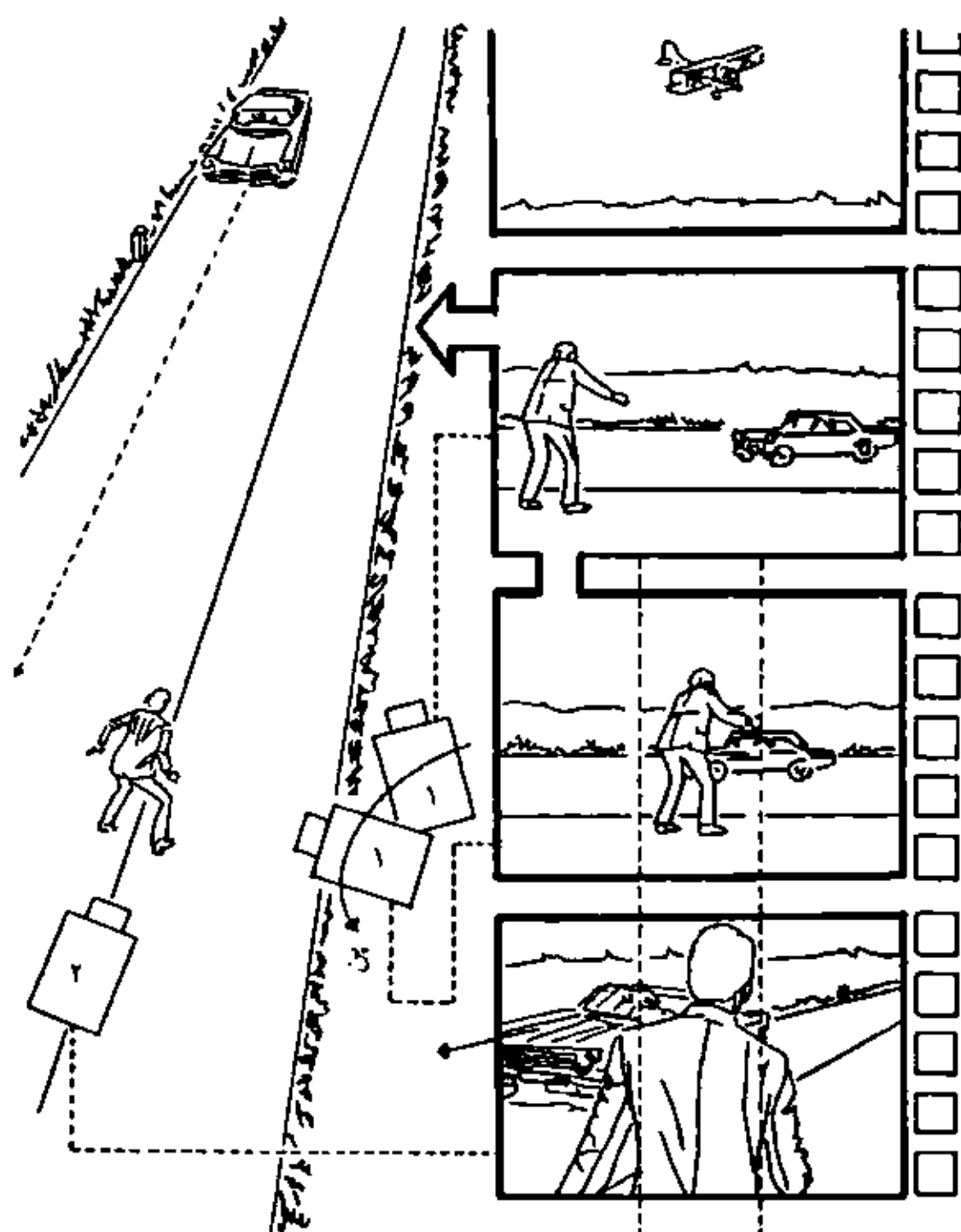


شکل ۵- اگر در نمای اول بازیگر متحرك پشت سر سوژه ساکن از نظر پنهان شود، برش به نمای دوم در جایی صورت می گیرد که بازیگر متحرك از پشت سر دیگری آشکار می شود.

پیوند یک نمای پن و یک نمای ثابت با تکنیک ماسکه کردن به کمک شخصیت یا وسیله نقلیه ای که از پشت سر سوژه ساکن می گذرد، امکان پذیر است (شکل ۶).

در نمای اول شخصی در شانه خاکی چپ جاده می ایستد و دستش را برای اتومبیلی که نزدیک می شود، تکان می دهد. در نمای دور اتومبیل طول پرده را از راست به چپ طی می کند. وقتی اتومبیل شروع به گذشتن از پشت سر شخص ساکن می کند (و اکنون هر دو در مرکز پرده قاب بندی شده اند)، برش می دهیم به نمای دوم که با نمای اول زاویه قائمه می سازد، و نمای متوسطی از بازیگر ساکن را که پشت به ما دارد، نشان می دهد. از پشت سر وی اتومبیل آشکار می شود، طول پرده را طی می کند و از چپ خارج می شود. بازیگر ساکن رو به ما می چرخد تا اتومبیلی را که (در خارج تصویر) دور می شود، با چهره ای مایوس ببیند. این نما بدون حرکت دوربین برداشت می شود. (این مثال از فیلم شمال از شمال غربی آلفرد هیچکاک است و در سکانسی رخ می دهد که هواپیما کری گرانت را در جاده ای خلوت و روستایی تعقیب

می کند . (تغییر قابل توجه دیگری که در این مثال اعمال شد، استفاده از رابطه قائم الزاویه موقعیت های دوربین بود . در مثال های قبل دوربین روی محور بصری واحدی پیشروی می کرد .



شکل ۶ . مثالی از فیلم شمال از شمال غربی آلفرد هیچکاک . موقعیت های قائم الزاویه دوربین به کار رفته و برش در جایی که سوژه متحرک (اتومبیل) از پشت سر سوژه ساکن - واقع در پیشزمینه - می گذرد، صورت می گیرد .

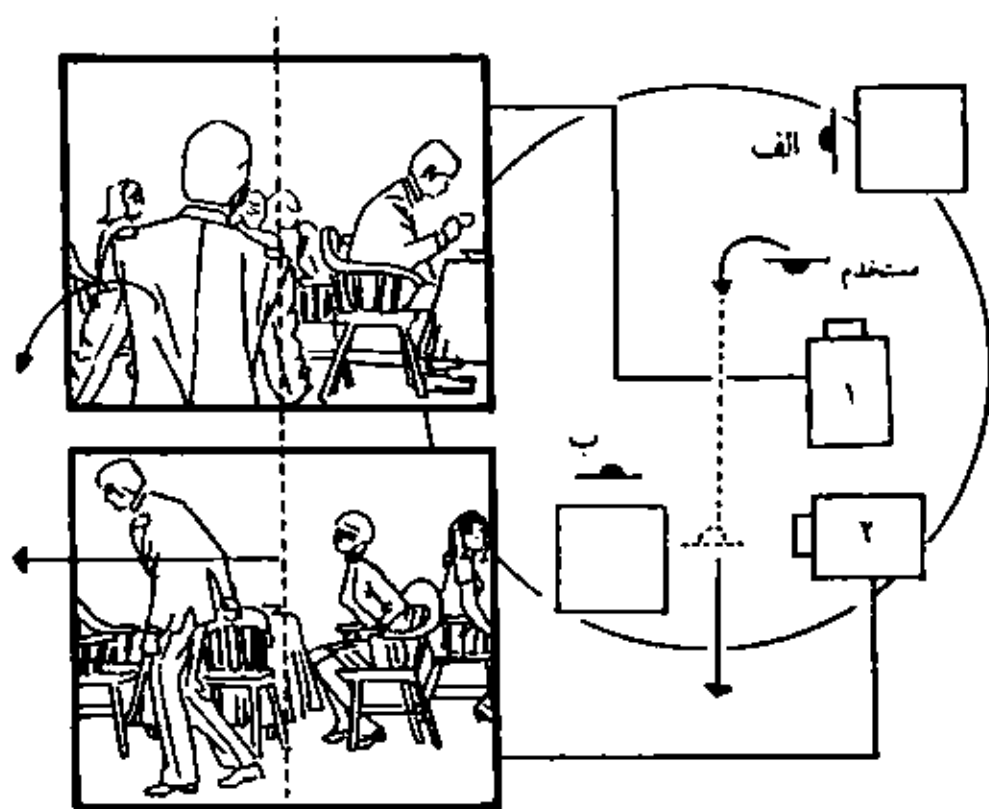
طول زمانی حرکت درنمای اول بیش از نمای دوم است، زیرا به علت افزایش اندازه سوژه با سرعت بیشتری از نما خارج می شود و به این ترتیب تأکید بصری پویایی برای حرکت به دست می آید.

استفاده از موقعیت های قائم الزاویه دوربین

مورد ۷

هرگاه دو بازیگر ساکن به طور مجزا و هر کدام در یک نمای خاص (با نسبت زاویه قائمه) باشند، حرکت سوژه فرعی می تواند آنها را به هم پیوند دهد (شکل ۷).

در پیشزمینه نمای اول بازیگر الف، مستخدمی پشت به ما و به منظور خاصی می ایستد، بعد می چرخد و می رود که از چپ پرده خارج شود. برش. درنمای دوم - با نسبت قائم الزاویه با نمای اول - مستخدم (در مرکز پرده) به چپ پرده



شکل ۷- دو سوژه ساکن با حرکت شخصیت فرعی پیوند داده می شوند و آرایه قائم الزاویه دوربین به کار می رود.

می رود تا از قاب خارج شود و بازیگر ب را آشکار می کند. به این ترتیب ما نمای معرفی در اختیار داریم که در آن هر دو بازیگر اصلی (الف و ب) با هم نشان داده می شوند و موقعیت های فیزیکی آنها در صحنه مشخص می شود.

با استفاده درست از فرمول مذکور، معرفی بازیگر ب برای تماشاگر دراماتیک تر و روشن تر خواهد شد. چرا؟ به علت حرکت سوژه فرعی - پشخدمت - که قبلاً در نمای اول رابطه اش با بازیگر الف (بازیگر اول) برای تماشاگر مشخص شده است. همچنین با این روش هر دو بازیگر اصلی می توانند کانون های توجه خاص خود را (مثلاً غذایی که می خورند) داشته باشند. از این رو، برای پیوند یک نما به نمای بعد جهت نگاه های متضاد لازم نیست. در واقع احتمال دارد چنین الزامی باعث بدتر شدن صحنه شود.

هر دو بازیگر حرکت می کنند

مورد ۸

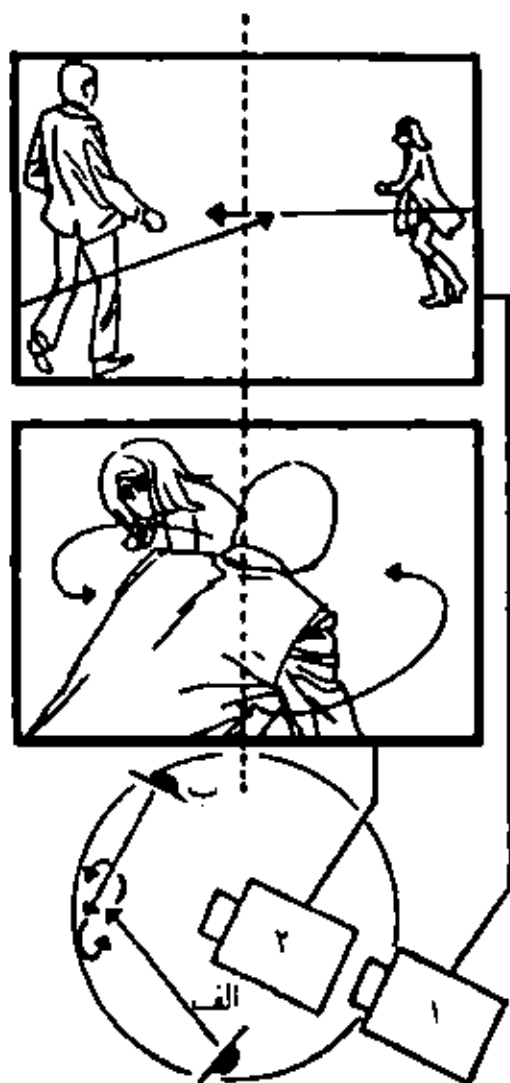
اگر هر دو بازیگر متحرك نیز از کنار هم بگذرند، همین فرمول به کار برده می شود (شکل ۸).

در نمای اول، بازیگر الف از چپ و در مسیری مورب به سوی مرکز پرده حرکت می کند، در حالی که بازیگر ب در طول پرده از راست به طرف مرکز پیش می رود. درست در لحظه عبور از کنار یکدیگر و در لحظه ای که بازیگر الف بازیگر ب را پنهان می کند، برش می دهیم. نمای نزدیک یا متوسط دو بازیگر از روی یک محور بصری مشترك برداشت می شود. بازیگر ب از پشت سر بازیگر الف آشکار می شود و سرانجام هر دو در دو سمت پرده می ایستند.

پنهان کردن سوژه متحرك در نمای اول

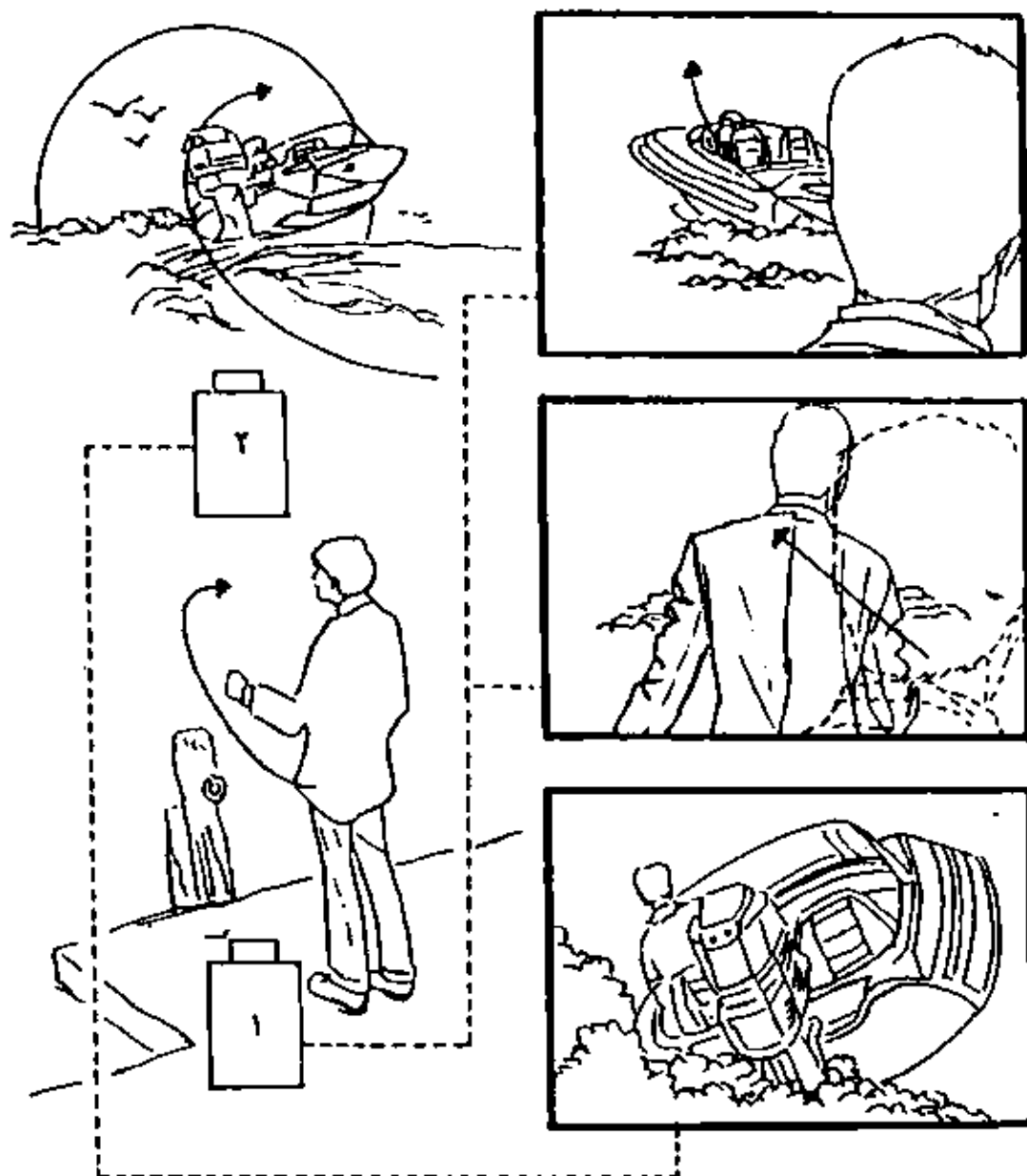
مورد ۹

اگر سوژه در جهتی خشی و در ناحیه مرکزی پرده حرکت کند، به ندرت



شکل ۸- وقتی هردو بازیگر در مرکز پرده از کنار هم بگذرند، برش روی همین عبور و با استفاده از دو موقعیت دوربین روی یک محور بصری واحد امکان پذیر است.

می توان مستقیماً به نمای نزدیک تری بر همان محور بصری قطع کرد. وقتی شخص از ما فاصله می گیرد، از نظر اندازه نیز کوچک می شود. بنابراین برش به نمای نزدیک تر اندازه اش را ناگهان بزرگ می کند و بعد دوباره (با دور شدنش) کوچک می شود. طبیعی است که نتیجه حاصل از نظر بصری تکان دهنده است. (این اشکال به حرکت در طول پرده وارد نیست، زیرا اندازه سوزنه ثابت می ماند). بنابراین، برای پیشروی روی یک محور بصری واحد به طرف سوزنه ای که در جهتی خنثی حرکت می کند، باید عامل منحرف کننده ای به کار رود (شکل ۹).



شکل ۹- سوژه ای در پیشزمینه حرکت می کند تا شخصی را که در مرکز تصویر از ما دور می شود، پنهان کند. به محض پنهان شدن بازیگر اصلی، می توانیم به نمای نزدیک تر او ببریم و برش همواری به دست آوریم.

نمای ۱ مردی پشت به ما در سمت راست پرده دیده می شود که به دریاچه می نگرد. یک قایق موتوری از راست ظاهر می شود و در ناحیه مرکزی پرده از ما دور می شود. مرد پیش می رود و جلو دید ما را سد می کند، طوری که نمی توانیم قایق را ببینیم. برش به ...

نمای ۲ نمای نزدیک قایق (روی همان محور بصری). قایق دور

می شود.

یک راه حل ساده برای وقتی که سوزنه در جهتی خشتی حرکت می کند، پنهان کردن آن با حرکت منحرف کننده قوی تر است. به این ترتیب برش هموار خواهد شد.

استفاده از یک حرکت قوی در پیشزمینه

مورد ۱۰

فراوانی حرکت حد دیگری است که برای برش هموار و دقیق دو نما که از روی یک محور بصری مشترك برداشت شده اند، مشکلاتی پیش می آورد. فراوانی حرکت با جهت های متضاد در جمعیتی ناهماهنگ و سازمان نیافته ارائه می شود. یک یا دو بازیگر اصلی متحرك یا ثابت که در مقابل این پسزمینه شلوغ قرار گرفته اند، نمی توانند به سادگی به نمای بعد برش شوند و پرش بصری بسیار مشهودی ایجاد نکنند.

اصل استفاده از حرکت منحرف کننده که برش روی آن صورت می گیرد، در این مورد نیز به کار می رود تا مسأله حرکت چندگانه حل شود.

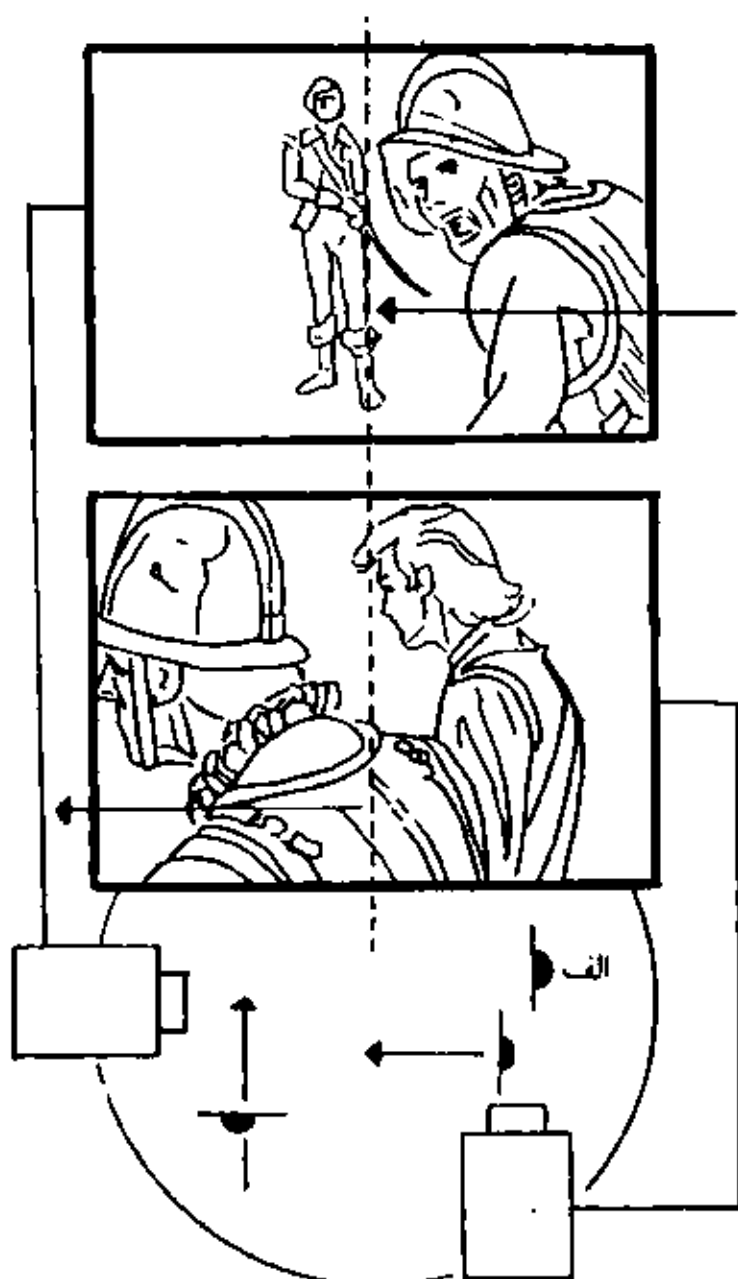
مورد ۱۱

تغییر قائم الزاویه ای موقعیت دورین می تواند از همین تکنیک به کارگیری دو شخصیت متفاوت استفاده کند، لحظه ای بازیگر را پنهان کند و با برش به نمایی با پسزمینه شلوغ مورد تاکید قرار گیرد (شکل ۱۰).

بازیگر الف در میان جمعیت ایستاده است. برای برش، شخصی وارد پیشزمینه می شود و او را پنهان می کند. شخص دیگر در پیشزمینه (و تقریباً با همان اندازه) در همان جهت حرکت می کند و ما اکنون بازیگر الف را نه در یک نمای نزدیک که در نمایی جانی می بینیم.

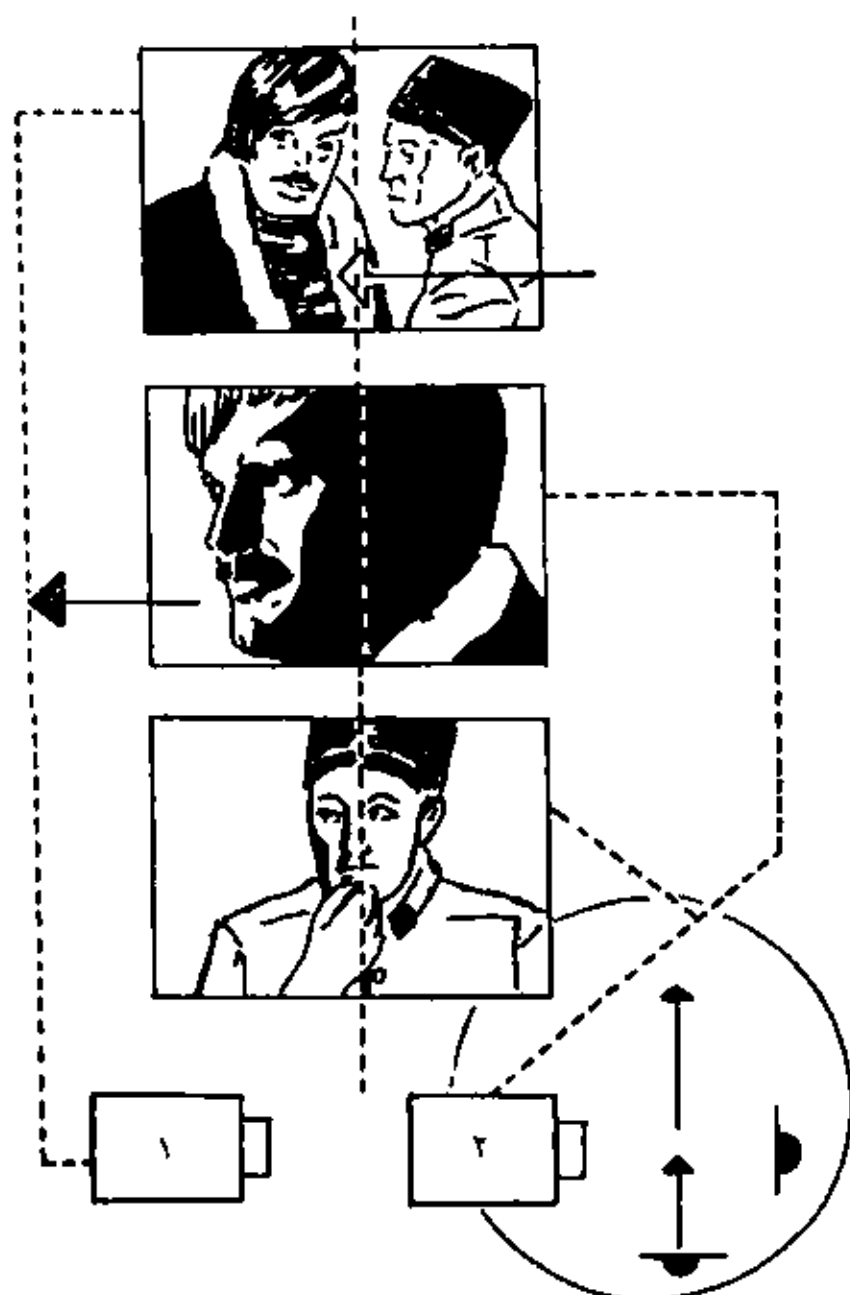
مورد ۱۲

با چنین راه حلی می توان دو نمای پرجمعیت را از روی یک محور بصری



شکل ۱۰ - بازیگران فرعی که نسبت به هم روی اضلاع زاویه ای قائمه در حرکتند، برش همواری از یک نما به نمای بعدی برای سوژه اصلی ساکن که پشت سر دیگران ایستاده است، فراهم می کنند.

مشترک برداشت کرد. نخست ما یک نمای متوسط از چند زوج داریم که در پیست می رقصند. برای برش به نمایی که سالن رقص را به طور کامل نشان دهد، عبور دو شخصیت در پیشزمینه که باعث حواس پرتی تماشاگر می شود، آن قدر قوی خواهد بود که عدم تطابق حرکات پسزمینه (دونما) مورد توجه قرار نگیرد.



شکل ۱۱- تمویض حالت بازیگران: شخص متحرك ساكن نشان داده می شود و برعکس. تغییر زمان با استفاده از برش روی حرکت مرکز پرده که سوژه ساكن را پنهان می کند، به دست می آید.

جایگزینی سوژه ساكن

مورد ۱۳

حرکت بازیگری که پیش از تغییر نما کانون توجه پرده را از نظر ما پنهان می کند، برای انتقال زمان نیز می تواند مورد استفاده قرار گیرد. دیوید لین^۱ در

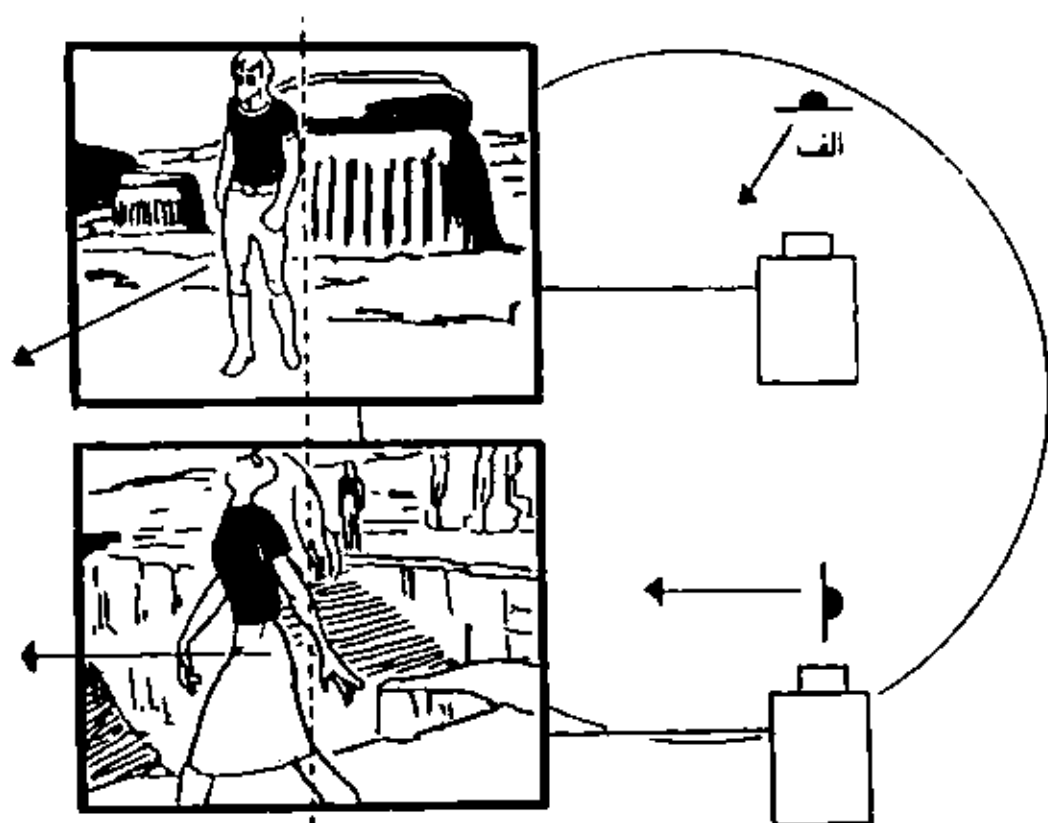
فیلم دکتر زیواگو^۱ این تمهید را در سکانسی به کار می برد که طی آن یفگراف^۲ (الک گینس)^۳ با برادر خوانده اش زیواگو (عمر شریف)^۴ روبرو می شود. یفگراف، زیواگو را در حالی پیدا می کند که مشغول شکستن پرچین و تهیه هیزم برای بخاری است. بعد در اتاق زیواگو با خانواده او مواجه می شود و همان جا حرف می زنند. این صحنه را یفگراف با صدای خارج تصویر روایت می کند. تقریباً در وسط این سکانس جلوه ای که مورد نظر ماست، رخ می دهد. زیواگو در نمای متوسط، مقابل دیوار لخت ایستاده است. یفگراف از راست پرده وارد می شود، به مرکز آن می آید و زیواگو را پنهان می کند. از روی همان محور بصری به نمای دوم برش می شود که در پیشزمینه آن شخصی کنار می کشد تا یفگراف در نمای نزدیک و در حالی که کماکان مقابل دیوار ایستاده، آشکار شود. نتیجه ای که به دست می آید، تکان دهنده است. این «وارونگی نقش ها» به تغییر زمان نیز اشاره می کند (شکل ۱۱).

هدایت مجدد توجه

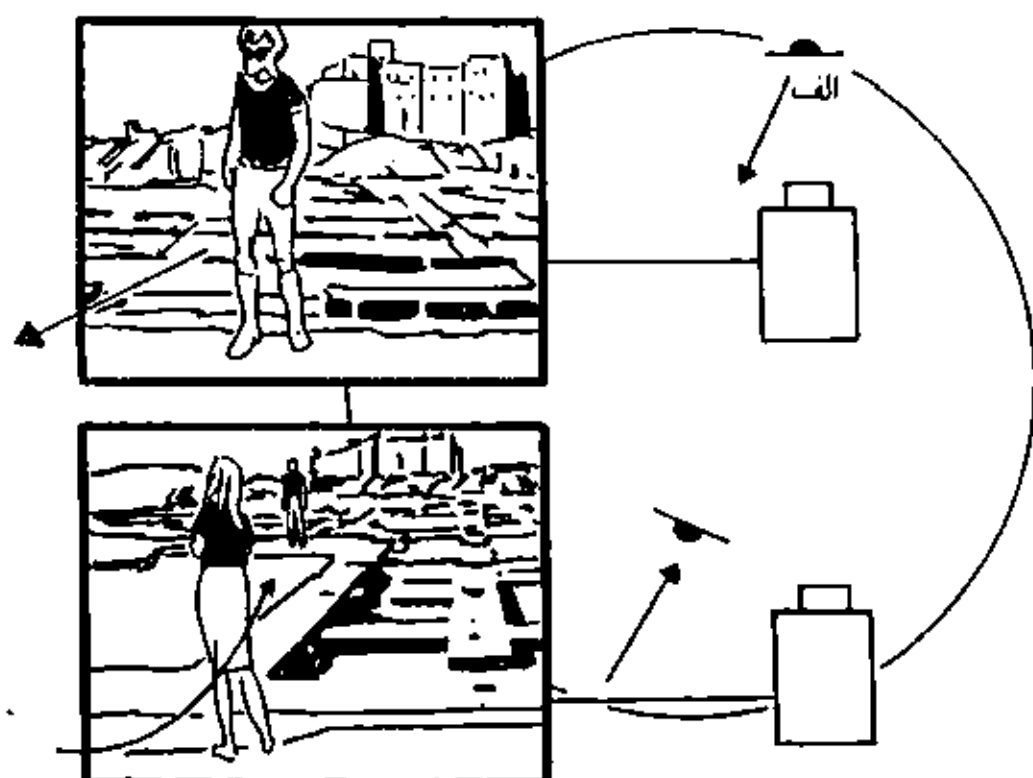
مورد ۱۴

در برش از نمای نزدیک به نمای دور از شخصی که در جهتی خشی حرکت می کند، مسأله اندازه بازیگر در نمای دوم بسیار جدی است، چرا که مسافت حرکت را تقلیل می دهد و آن را ضعیف می کند. از این رو در ابتدای نمای دوم باید کنش مهمی گنجانده شود. یکی از روش ها، روش مورد استفاده در شکل ۱۲ است.

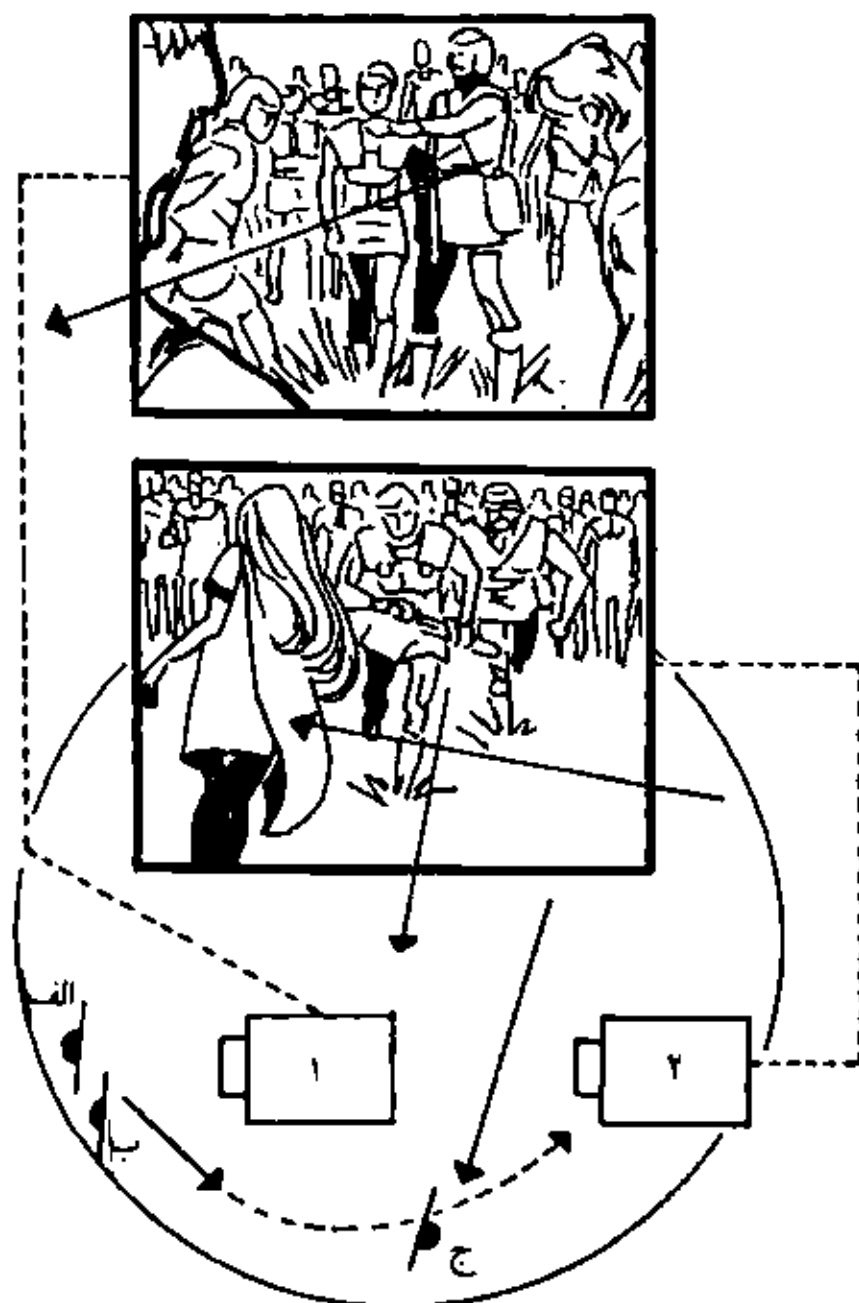
بازیگر الف پیش می آید و از چپ قاب خارج می شود. در نمای دوم شخصیت فرعی حرکت می کند تا از چپ قاب خارج شود. و پیکر کوچک الف را که در پسزمینه پیش می آید، آشکار می کند. به نظر می رسد شخصیت فرعی از همان جایی که الف قاب را ترك کرده، وارد نما می شود (شکل ۱۳).



شکل ۱۲ - توجه ما به وسیله حرکت قوی بازیگر فرعی در پسزمینه و در ابتدای نمای دوم هدایت مجدد می شود. بازیگر اصلی از پسزمینه به پیش می آید.



شکل ۱۳ - ورود بازیگر فرعی در ابتدای نمای دوم توجه ما را مجدداً به شخصیت اصلی کوچک واقع در پسزمینه، هدایت می کند.



شکل ۱۲ - حرکت قوی سوژه فرعی (بازیگر ج) در پیشزمینه نمای دوم و در ابتدای آن به کار می رود تا عدم انطباق های صحنه پرجمعیت در دو نمای متوالی، به حداقل خود برسد.

حرکت این سوژه فرعی توجه تماشاگر را مجدداً به بازیگر اصلی هدایت می کند. از آن جا که ورود مسحور کننده وی در نزدیکی دوربین، حضوری قوی است، تماشاگر حرکت وی را دنبال می کند.

به محض این که بازیگر الف مجدداً کانون توجه ما شد، این عابر با توقف در مقابل پنجره یا ورود به مغازه یا ناپدید شدن در خیابانی فرعی در صحنه گم می شود.

مورد ۱۵

همین راه حل نیز وقتی با جمعیتی سر و کار داریم که پشت سر و در طرفین سوژه های متحرک اصلی قرار گرفته اند، اعمال می شود (شکل ۱۴).

در نمای اول، الف و ب دو عضو از گروهی که پشت سر دو بازیگر اصلی و گاهی در جلوی آن دو حرکت می کنند، به طرف ما می آیند. الف و ب مستقیم جلو می آیند و از چپ تصویر خارج می شوند. ما (روی همان محور بصری) برش می دهیم به نمایی که ناظر ج از سمت راست قاب وارد می شود و طول پرده را در مسیری مورب طی می کند و در چپ تصویر کنار اعضای دیگر گروه می ایستد. در همین نما الف و ب از پس زمینه ناحیه مرکزی تصویر پیش می آیند. ناظر ج با عبور از نزدیکی دوربین کمک کرد تا تمام عدم انطباق های جمعیت پس زمینه دو نما مکتوم بماند. وقتی الف و ب از کنار ج می گذرند و به پیش زمینه می رسند، یا توقف می کنند یا دوربین با آنها عقب می کشد. بستگی به چگونگی ادامه صحنه دارد.

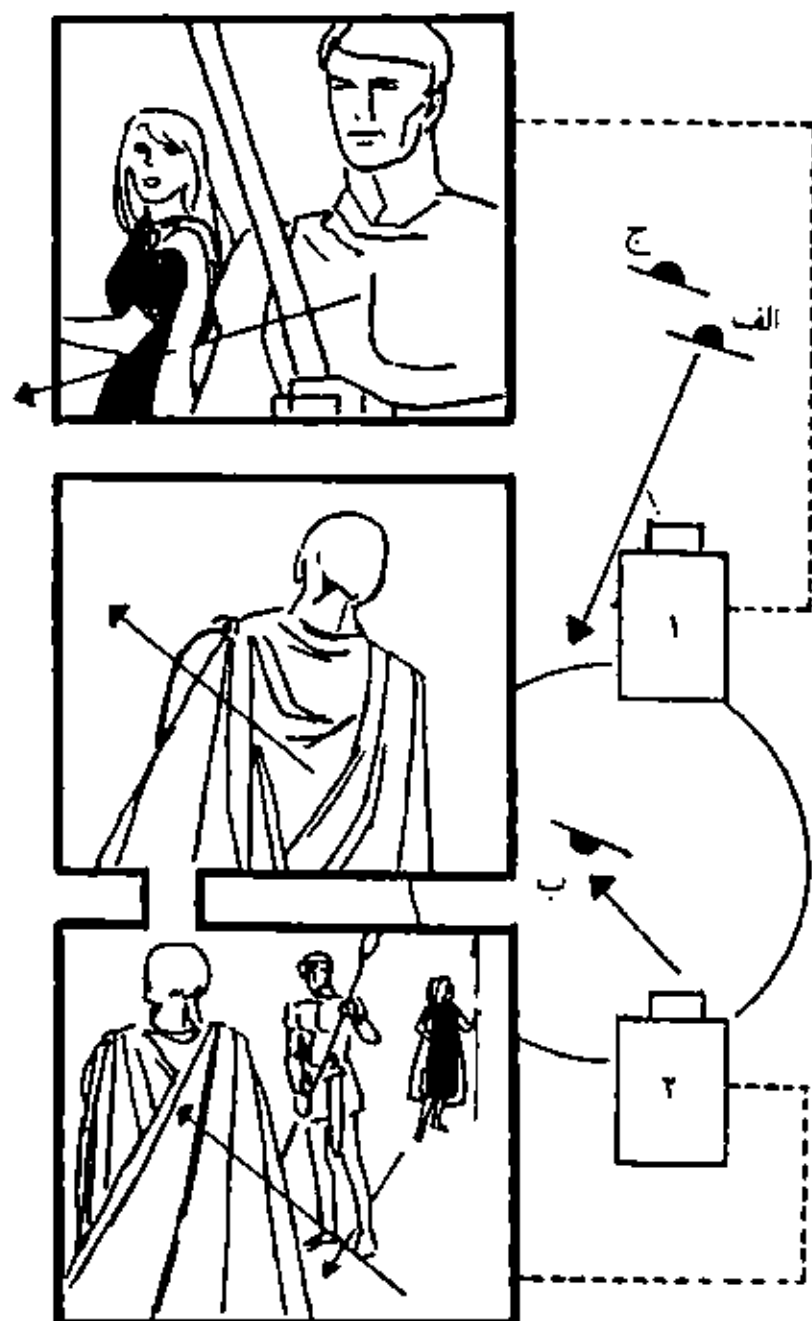
مورد ۱۶

با پنهان کردن تمام صحنه در ابتدای نمای دوم، حالت دیگری به دست می آید (شکل ۱۵).

نمای ۱ الف و ج رو به ما دارند. الف صحبت می کند، پیش می آید و از سمت چپ تصویر خارج می شود.

نمای ۲ (روی همان محور بصری) ب در پیش زمینه و پشت به دوربین، جلو دید ما را می گیرد. او به چپ حرکت می کند و می ایستد، و الف آشکار می شود که به طرف دوربین می آید. الف برای صحبت با ب توقف می کند. ج در پس زمینه می ماند.

در ابتدای نمای دوم تصویر ماسکه بود، زیرا هنگامی که بازیگر ب از مقابل بازیگر ج می گذرد، برش قبل از این که کاملاً از پرده خارج شود، صورت می گیرد. این حرکت - عبور بازیگر ب از مقابل بازیگر ج - در نیمه سمت چپ



شکل ۱۵- بازیگری که در ابتدای نمای دوم جلو لنز را می گیرد، به کار رفته تا حرکتی قوی ایجاد کند که هر گونه عدم تطابق موجود در حرکت نزدیک شدن بازیگر دوم را (الف) که از روی همان محور بصری نمای قبل دیده می شود، پنهان کند.

صورت می گیرد، و برای این که به درستی منطبق گردد، باید در نمای دوم نیز در همین ناحیه به پایان برسد. اما آن دو بازیگر در سمت راست دیده می شوند.

استفاده از حرکت غیر انسان

مورد ۱۷

لازم نیست بدن بازیگر جلوی لنز دوربین را پر کند. پدیده‌های طبیعی مثل آب، شن، غبار یا دود سیگار نیز می‌توانند همین منظور را برآورده سازند. آنها از بین دوربین و بازیگر می‌گذرند یا فرو می‌ریزند و نمای نزدیک تر بازیگر مورد تاکید را - با توقف یا محو شدن آخرین نشانه آنها از تصویر - آشکار می‌کنند. همچنین پرتو نوری که به لنز دوربین بتابد، می‌تواند برای حصول همین نتیجه به کار رود. نمای بعدی نیز با پرتو نور شروع می‌شود و بعد نور عادی می‌شود و نمای نزدیک تری از یک شخصیت یا زاویه جدیدی روی او با حضور شخصیت دیگری نشان داده می‌شود. برش دو نما روی پرتو نور انجام می‌شود. فرانکلین شافنر^۱ در فیلم 'پایون' از عبور سایه ای بر پرده سود جست و به همین جلوه دست یافت.

جلوه بازگشایی پرده

مورد ۱۸

گاهی لازم است حرکات بازیگر با شگرد به نمایش درآید تا از یک شیرین کاری خطرناک اجتناب شود. این امر امکان برش روی کنش بازیگر اصلی را از ما سلب می‌کند. در نتیجه باید در ابتدای نمای دوم یک عمل منحرف کننده گنجانده شود تا کنش کاملاً حذف شده را پنهان کند. این عمل انحرافی حرکتی است که در مرکز پرده شروع می‌شود و مثل پرده های سالن تئاتر به دو طرف می‌رود. در شکل ۱۶ دو سر حرکت خطرناک افتادن از روی اسب جعل می‌شود.

بازیگر اصلی در نمای اول، افتادن از روی اسب را بازی می‌کند. در واقع او فقط کمی به پایین خم می‌شود. در نمای دوم، جمعیت پیشزمینه پشت به دوربین از هم فاصله می‌گیرند تا بازیگری را که با خستگی بر زمین می‌افتد، آشکار کنند. این جمعیت برای یک لحظه سقوط فرضی را پنهان می‌کنند. این کار را می‌توان با وسایل نقلیه یا دیگر اشیاء مربوط به صحنه نیز انجام داد.



شکل ۱۶ - حرکت قوی بازیگران واقع در پشزمینه به دو سوی پرده که برای آشکار کردن پشزمینه انجام می شود، به خدمت می آید تا بسیاری از حرکت های بازیگر میانی را پنهان کند. در این مورد سقوط از پشت اسب، فقط در نمای اول شروع شد و در نمای دوم ادامه نیافت، اما به وسیله حرکت قوی پشزمینه جایگزین شد. وقتی در نمای دوم، بازیگر آشکار می شود، قسمت نهایی سقوط را بدون این که واقعاً از پشت اسب سقوط کند، بازی می کند، زیرا این حرکت خالی از خطر نیست.

1. David Lean
2. Doctor Zhivago
3. Yevgraf
4. Alec Guinness
5. Omar Sharif
1. Franklin Schaffner
2. Papillon

انواع دیگر حرکت

اگرچه تا به حال حرکت در مسیر مستقیم معمول ترین نوع حرکت بوده است، اما برای خروج از نمایا ورود به آن، حرکت عمودی و دورانی، گونه های دیگری از حرکت هستند که کنش روی پرده را جالب تر می سازند. در این جا باز هم موارد دیگری ارائه می شود.

حرکت دورانی

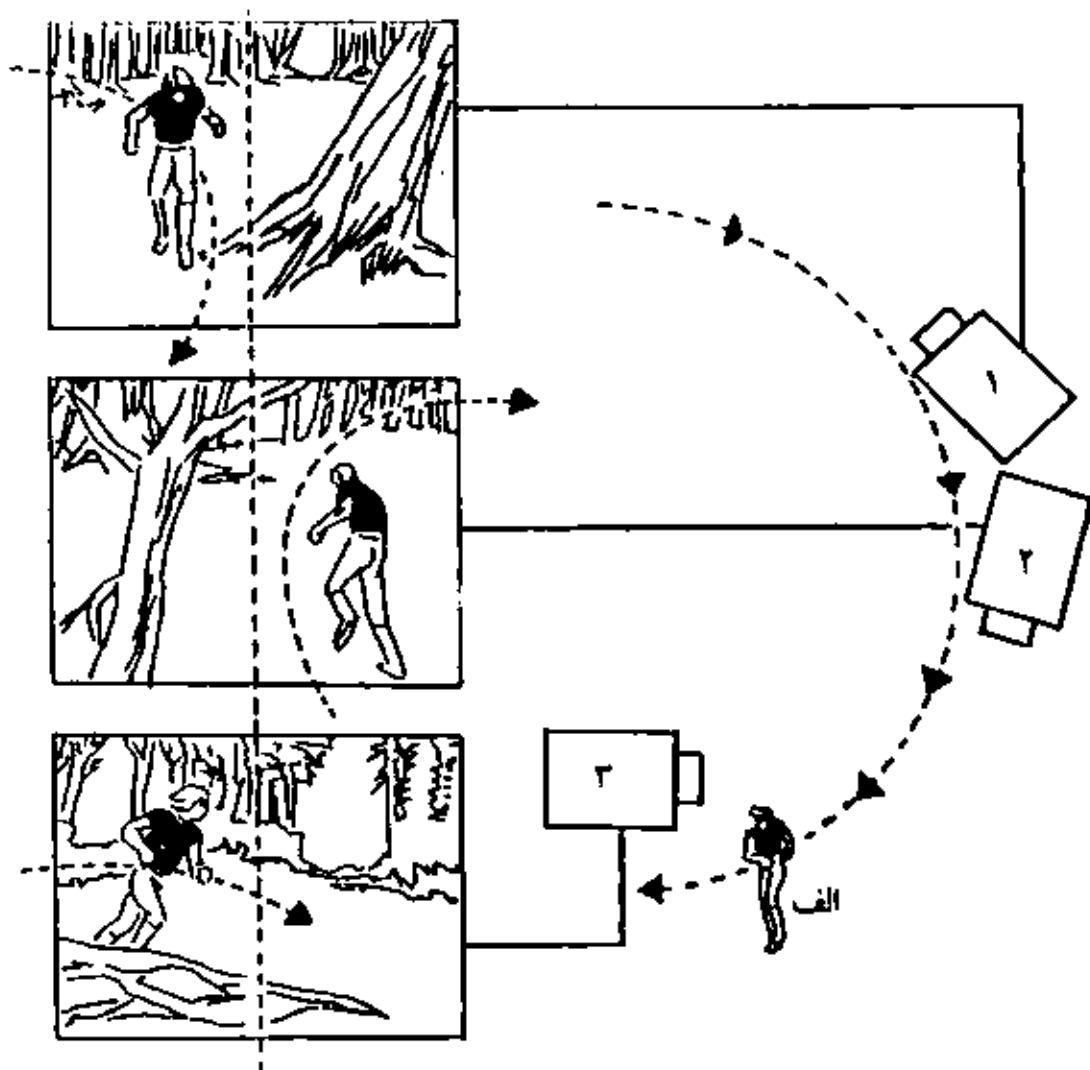
مورد ۱

در حرکت دورانی، کنش بازیگر از نظر بصری باید روشن باشد تا از ایجاد حس گیج کننده جهت حرکت اجتناب شود (شکل ۱).

نمای ۱
نمای سرازیر. الف از چپ وارد پس زمینه می شود، در مسیری منحنی به راست و سپس به چپ می رود و به دوربین نزدیک می شود. از پایین نیمه سمت چپ خارج می شود.

نمای ۲
معکوس. الف از گوشه پایین سمت راست وارد می شود و در مسیری منحنی به چپ می رود، به راست می پیچد و خارج می شود.

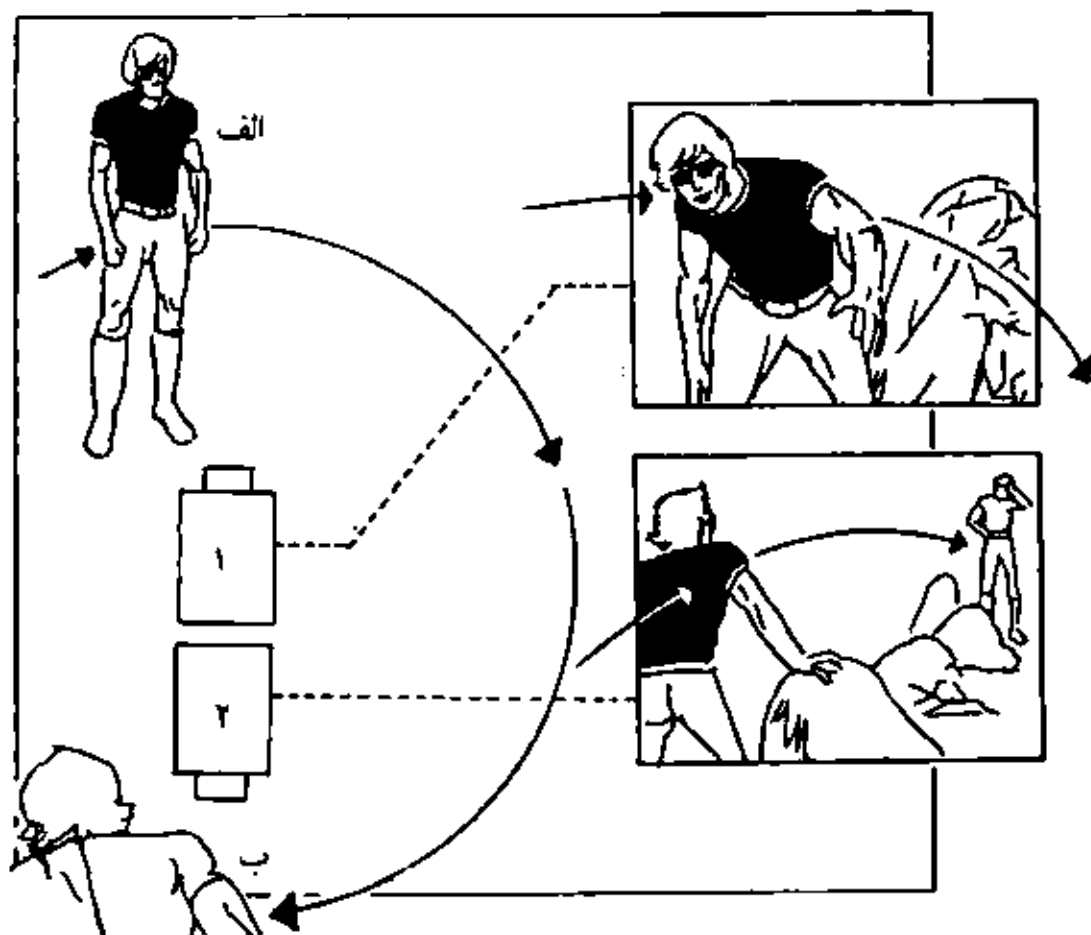
نمای ۳
الف از چپ وارد می شود و در مرکز تصویر می ایستد.
حرکت دورانی معاس بر دو موقعیت اولیه دوربین - در خارج محیط دایره - است. موقعیت سوم دوربین در دایره است. تغییر جهت بازیگر بر پرده به علت مسیر دورانی بازیگر، به وضوح در دو نمای اول قابل رویت است.



شکل ۱- حرکت دورانی بازیگر با استفاده از دو نیمه پرده پوشش داده می شود. دو موضع اولیه دوربین معاس بر مسیر دورانی بازیگرند، در حالی که موضع سوم داخل دایره است.

اگر موقعیت سوم دوربین در بیرون مسیر دورانی بازیگر قرار گیرد، حرکتی که در نمای اول به نمایش درمی آید، تکرار می شود. دو نمای اول برای ضبط حرکت شخصی که در گوشه خیابان دور می زند نیز مفید است. حتی اگر برای ضبط این حرکت زاویه سرازیر دوربین، زاویه هم سطح چشم یا زاویه سربالا به کار رود، اصل استفاده از دو نیمه پرده برای القای مسیر دورانی به قوت خود باقی است.

از آنجا که رویکرد توصیف شده برای دو نمای اول یک زوج موقعیت دوربین پشت به یکدیگر را ایجاد می کند، این تمهید می تواند برای پیوند دو مکان مختلف به کار رود و روی پرده حرکتی تداومی به دست دهد. فقط کافی است



شکل ۲- هر دو مکان دوربین درون شکل مفهومی است که به وسیله بازیگر متحرک طی می شود.

در هر دو مکان بازیگر واحدی حضور داشته باشد و این حرکت را انجام دهد.

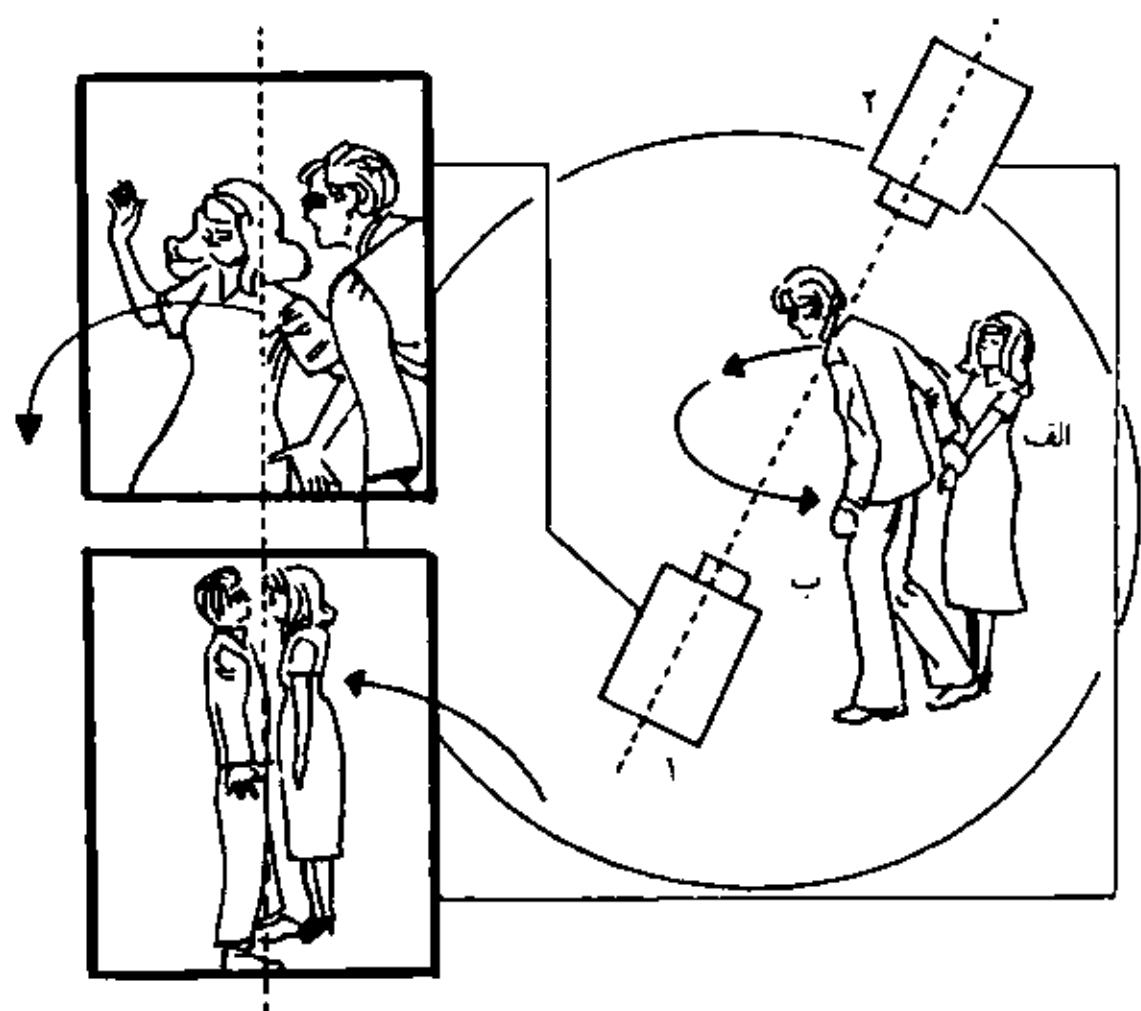
مورد ۲

پوشش دادن از درون مسیر دورانی نیز ممکن است. موقعیت های دوربین می توانند پشت به پشت هم باشند (شکل ۲).

در نمای اول الف از راست خارج می شود و در نمای دوم از چپ وارد می گردد و جلوی ب که در انتظار اوست، می ایستد. در نمای اول الف از چپ به بیرون نما می نگرد و در عین حال از راست خارج می شود و به این ترتیب ویژگی دورانی بودن مسیرش را موکد می سازد.

مورد ۳

اگر یکی از موقعیت های دوربین در خارج مسیر دورانی و دیگری در داخل آن باشد، با تغییر نما جای بازیگران بر پرده عوض خواهد شد (شکل ۳).

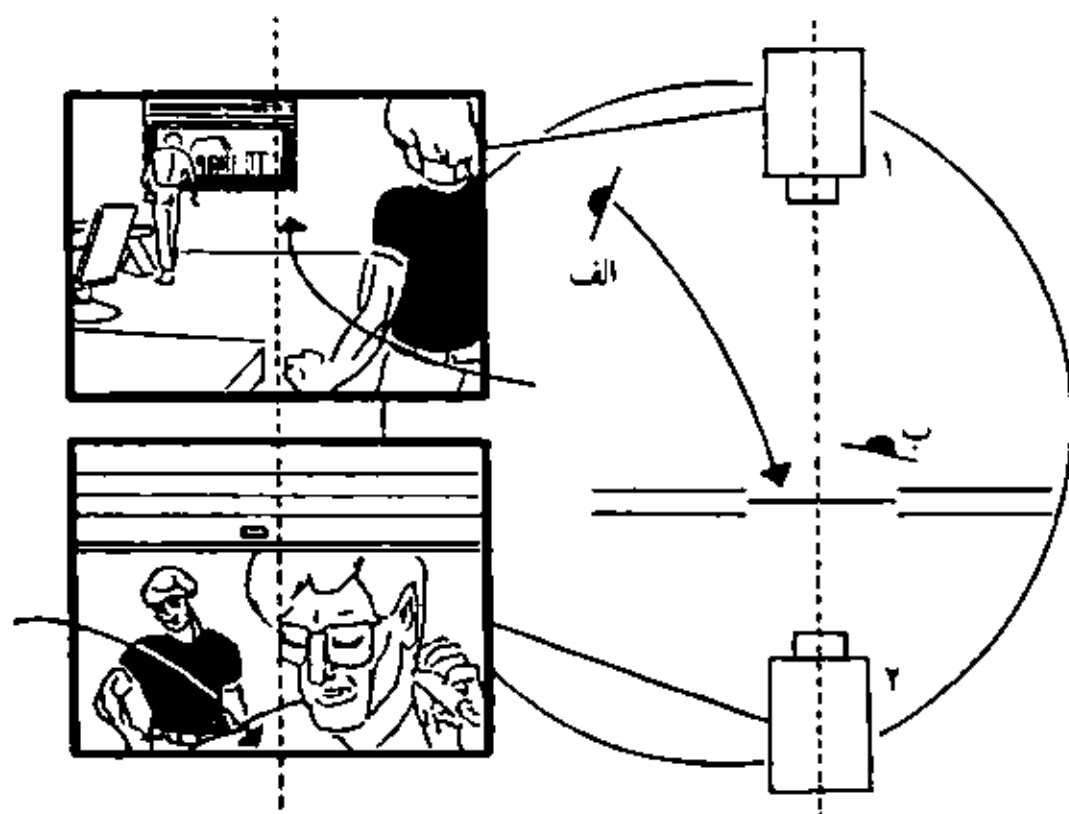


شکل ۳- در این زاویه معکوس بیرونی دوربین، بازیگران روی پرده جا عوض می کنند.

بازیگر ب دست الف را گرفته و او را به طرف خود می کشد. بنابراین زن مجبور می شود که حرکتی دورانی را حول دست راست بازیگر ب انجام دهد. در نمای اول زن از چپ پرده خارج می شود و در نمای معکوس مجدداً از راست تصویر وارد می گردد. حرکت بازیگر الف روی دو نیمه متضاد پرده ضبط می شود، اما همواره جهتی واحد دارد.

مورد ۴

یک حرکت دورانی با حضور دو بازیگر که به وسیله موقعیت های معکوس بیرونی و تماس دوربین پوشش داده شود، جای دو بازیگر را عوض می کند. در این حالت فقط یکی از بازیگران حرکت می کند و هر دو یک کانون توجه معین در مرکز پرده دارند. این کانون توجه در یکی از نماها به طور ضمنی و در



شکل ۴- موقعیت‌های معکوس بیرونی و معاصر دوربین، نمایش ناحیه اشغالی بازیگران را باعث می‌شود.

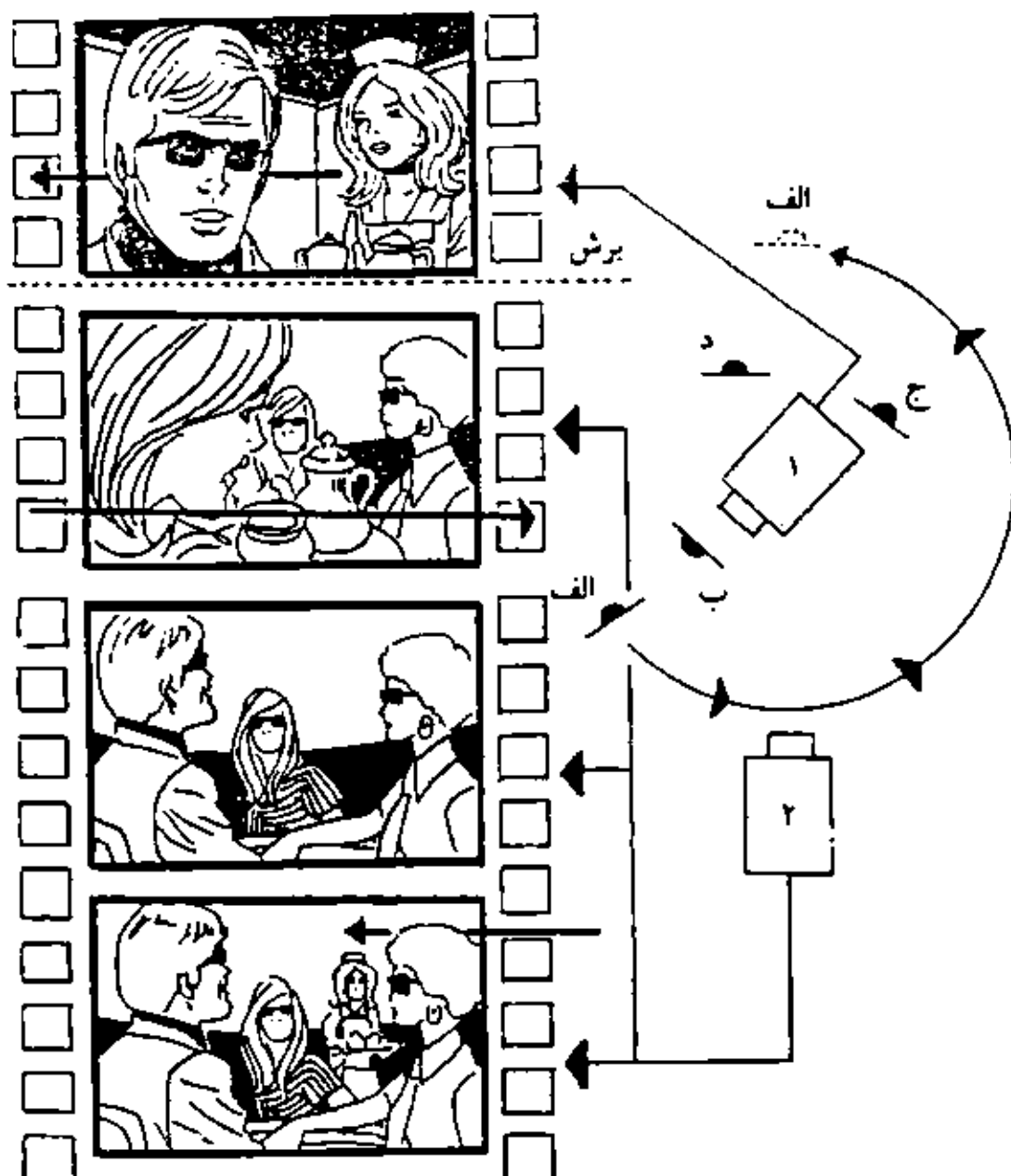
دیگری به طور آشکار نشان داده می‌شود (شکل ۴).

نمای ۱ نمای متوسط . الف در پیشزمینه در مسیری نیم دایره به طرف پنجره ای می‌رود که ب از آن بیرون را تماشا می‌کند . وقتی به او می‌رسد، برش به ...

نمای ۲ نمای نزدیک از بیرون پنجره . ب در پیشزمینه در راست تصویر . الف از چپ وارد می‌شود، حرکتش را کامل می‌کند و می‌ایستد .

حرکت‌های الف، در این دو نما در دو جهت متضاد صورت می‌گیرد . به عبارتی هر دو حرکت به طرف مرکز پرده گرایش دارد . در این مثال و در مثال قبلی دو پاره حرکت، فقط با استفاده از نیمی از پرده به اجرا در می‌آید .

مورد ۵

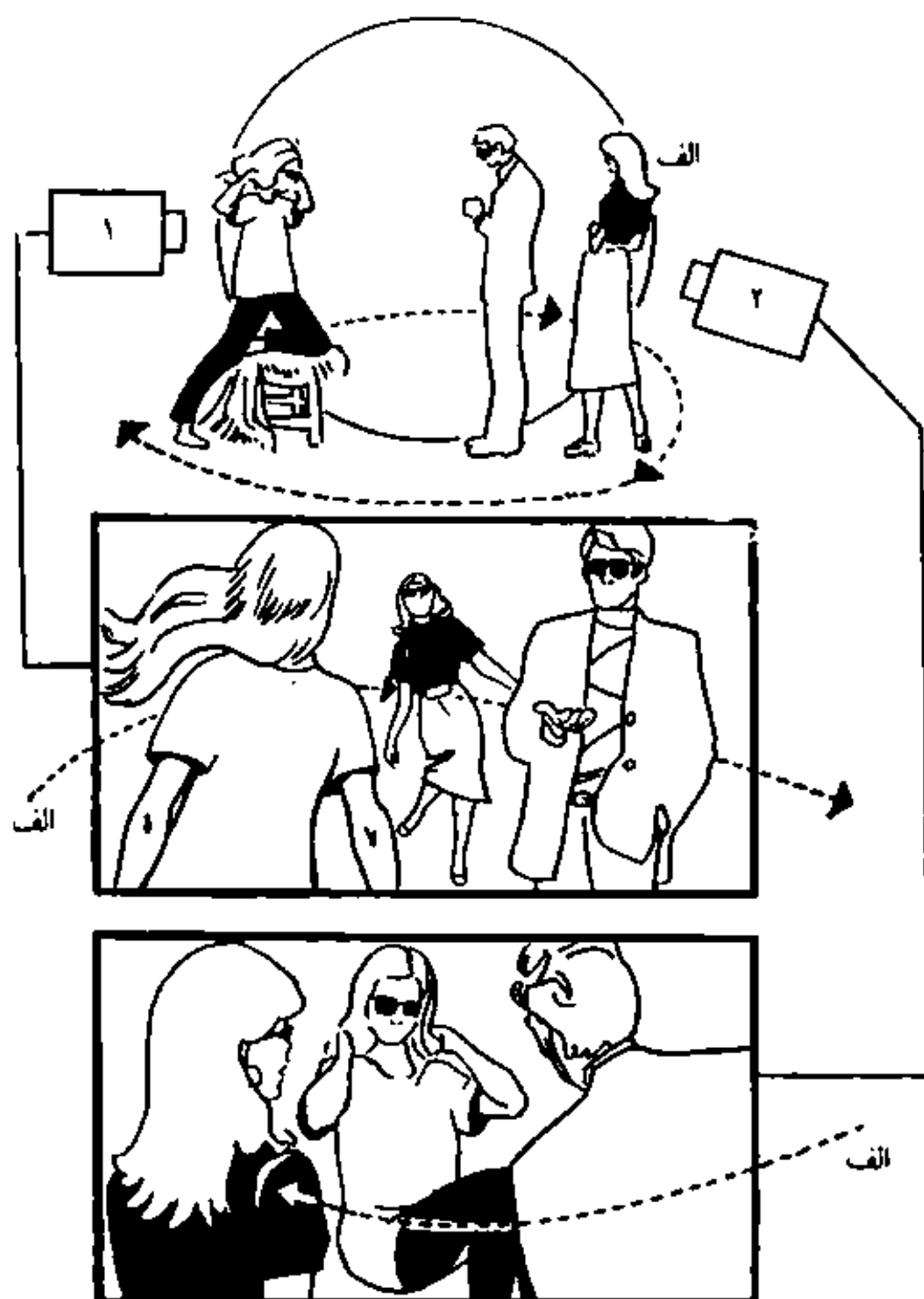


شکل ۵ - موقعیت درونی و بیرونی دوربین که برای دربر گرفتن حرکت دورانی به کار رفته است. بازیگر متحرک در نمای اول از یک سمت خارج می شود و در نمای دوم مجدداً از همان سمت (نه از سمت متضاد) وارد می گردد.

وقتی بازیگر پیرامون گروه بزرگی حرکت می کند، می تواند با دو موضع معکوس دوربین - یکی بیرون و دیگری درون دایره - پوشش داده شود.

شکل ۵ نقشه همین صحنه را نشان می دهد. بازیگران ب، ج و د ساکن نشسته اند. الف پیرامون آنها حرکت دورانی انجام می دهد.

در نمای اول، ب را در پیشزمینه می بینیم. پشت سر او الف از راست وارد می شود و به چپ می رود. به محض این که (زن) از نما خارج شد، به نمای



شکل ۶- حرکتی دورانی که در نمای اول در پسزمینه و در نمای دوم در پیشزمینه ثبت شده است. معکوس دوم برش می دهیم.

بازیگر ب پشت به ما دارد و بازیگران دوج قابل رویت هستند. الف از چپ تصویر وارد پیشزمینه می شود و به سرعت به راست می رود. ما برای چند لحظه فقط ب، دوج را می بینیم، آنگاه الف مجدداً از راست وارد پسزمینه می شود و میان گروه می ایستد. او (زن) مینسی پر از گیلان به دست دارد و شروع

می‌کند به توزیع نوشیدنی بین بازیگران. خروج از تصویر و ورود مجددش از یک سمت واحد در نمای دوم، حرکت بازیگر الف را به عنوان حرکتی دورانی مشخص می‌نماید.

مورد ۶

در این مورد جلوه‌ای مشابه مورد پیشین حاصل می‌شود. اما حرکت در نمای اول در پس‌زمینه و در نمای دوم در پیش‌زمینه رخ می‌دهد (شکل ۶).

هر دو موقعیت دوربین پوشش زاویه معکوس بیرونی را پیرامون بازیگران ساکن صحنه به دست می‌دهند. در نمای اول الف حرکت می‌کند و از راست خارج می‌شود. در نمای معکوس دوم، الف از راست وارد (پیش‌زمینه) می‌شود و به چپ می‌رود. مکشی در انتهای نمای اول لازم است تا مسیری را که به وسیله بازیگر الف در خارج از نما - یعنی قبل از ورود مجدد وی - طی شده، توضیح دهد.

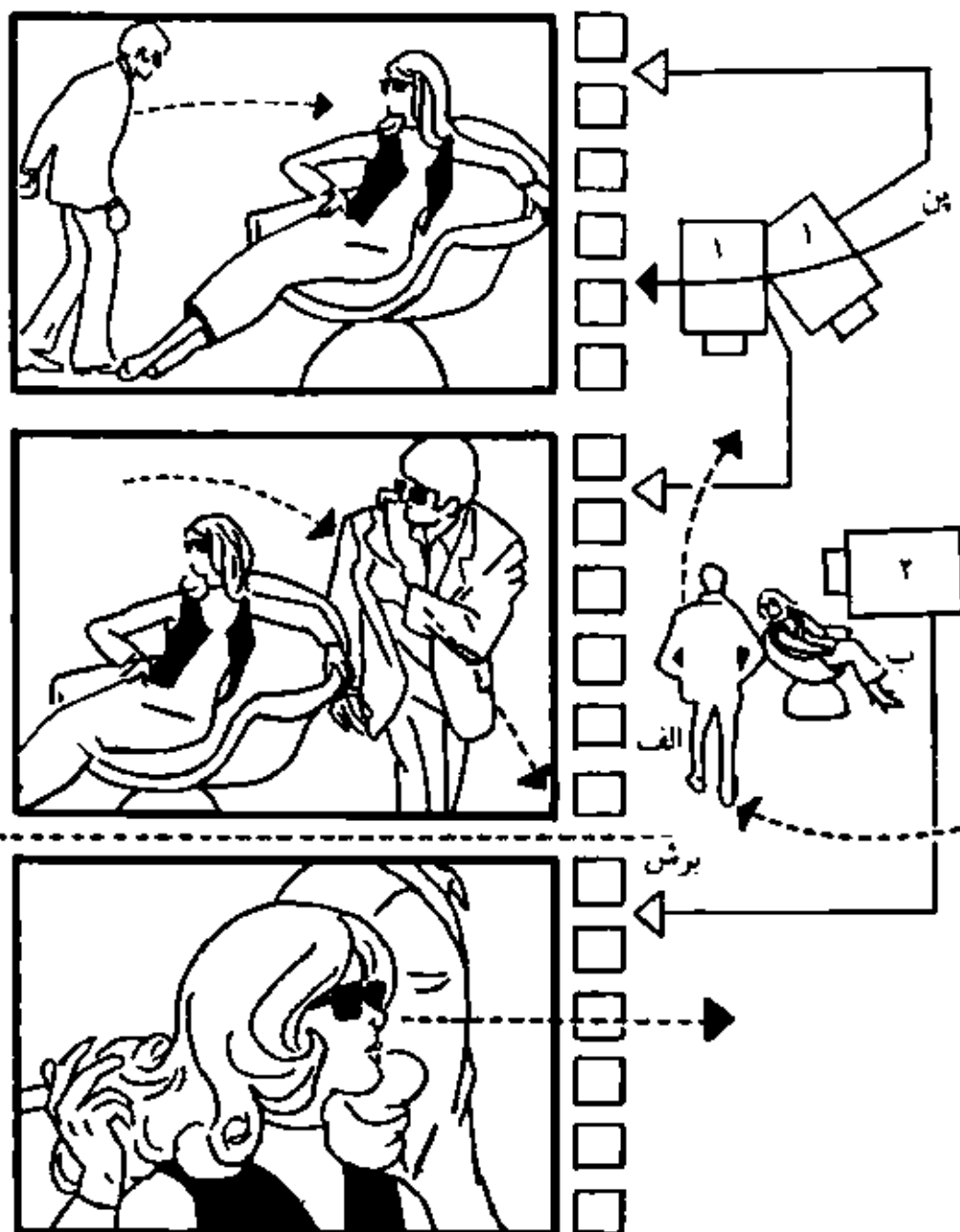
مورد ۷

وقتی یک بازیگر متحرك و یک بازیگر ساکن در صحنه حضور داشته باشند، آرایش قائم الزاویه دوربین می‌تواند به کار رود تا بازیگر ساکن در نمای دوم مورد تأکید قرار گیرد (شکل ۷).

تغییر زاویه تداوم حرکت بازیگر را در طول پرده، حفظ می‌کند، و جهت حرکت فعالیت روی پرده را به حداکثر ممکن می‌رساند.

نمای ۱ نمای متوسط. الف در چپ و ب در راست پرده، حرف می‌زنند. پس از لحظه‌ای الف پشت سر ب می‌رود و به سوی دوربین می‌چرخد. دوربین که الف را تعقیب کرده، اکنون هر دو بازیگر را در مرکز پرده در قاب گرفته است. وقتی الف دقیقاً پشت سر ب قرار می‌گیرد، برش به ...

نمای ۲ نمای نزدیک ب. پشت سرش الف از مرکز پرده به راست حرکت می‌کند و از نما خارج می‌شود و ب تنها در نما باقی



شکل ۷- آرایش قائم الزاویه دوربین برای پوشش دادن به حرکت دورانی یک بازیگر از پشت سر بازیگر ساکن. نمای اول یک نمای پن است.

می ماند.

بخش اصلی حرکت دورانی در نمای اول قرار می گیرد و قسمت پایانی آن در ابتدای نمای دوم به طور گذرا نشان داده می شود.

مورد ۸

اگر سوژه از چپ پرده خارج شود و آن را خالی بگذارد (و نما ادامه یابد)، نمی تواند مجدداً از سمت دیگر پرده وارد شود. چون تماشاگر متوجه می شود

کلک خورده است. اما اگر پس از خروج وی سوژه دوم در نما بماند و سرش را طوری حرکت دهد که گویی با نگاه، شخصی را پشت دوربین دنبال می کند، آنگاه بازیگر اول می تواند مجدداً از سمت دیگر قاب وارد شود.

این گونه حرکات نشان می دهد که در پس موضع احساسی تماشاگر، تغییر دورانی مسیر حرکت در حال وقوع است (شکل ۸).

با قرار دادن آینه ای در پشت سر بازیگر ساکن، دور شدن بازیگری که پیشزمینه نما را ترك می گوید، قابل رویت می شود و تماشاگر می تواند تصویر مجازی او را دنبال کند، در حالی که بازیگر پشت به آینه رفتن او را می نگرد. به این ترتیب وقتی بازیگر متحرك واقعاً از سمت دیگر قاب وارد نما می شود، تماشاگر گیج نمی شود که از کجا پیدایش شد. این نما فقط یک مشکل دارد: چگونگی اختفای دوربین در آینه. در این نمونه بازیگر ساکنی که در نما مانده است با بدن خود تصویر دوربین را در آینه پنهان می کند.

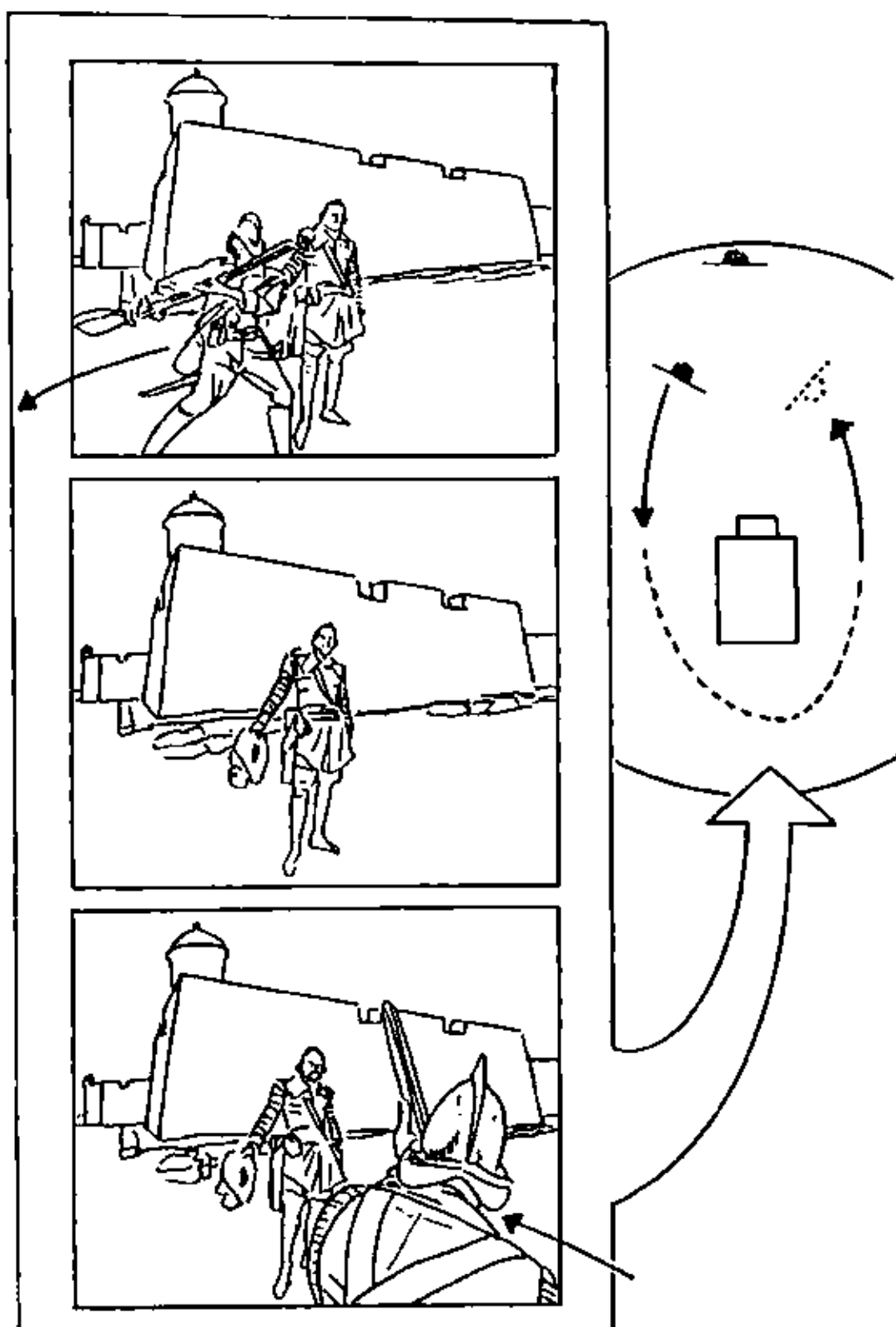
روش دیگر این است که با خروج بازیگر متحرك از نما، دوربین زوم کند، به نحوی که با قاب بندی نمایی نزدیک تر از بازیگران ساکن و تصویر مجازی بازیگر متحرك در سمت چپ، ترکیب بندی بسته تری به وجود آید. سپس بازیگر متحرك از پشت سر بازیگر ساکن به راست آینه می رود. بعداً وقتی که تصویر مجازی وی برمی گردد و در آینه شروع به پیش آمدن می کند، دوربین به عقب زوم می کند و برای او فضایی می گشاید تا از سمت دیگر وارد پرده شود و در چپ پیشزمینه تصویر قرار گیرد.

حرکت عمودی

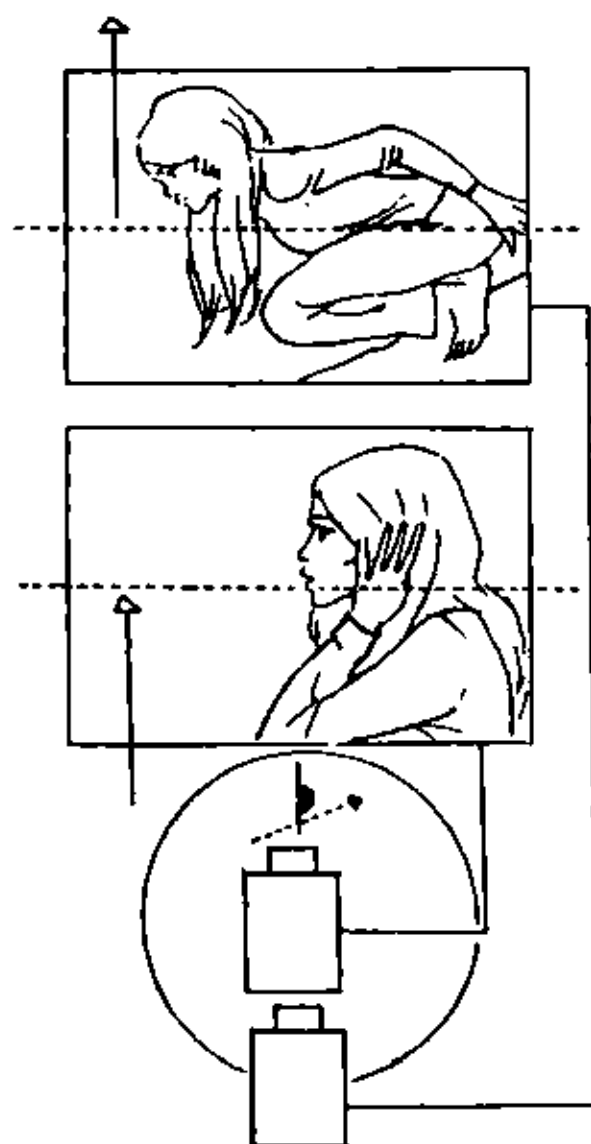
حرکت عمودی ورود به نما و خروج از آن می تواند رو به بالا یا به پایین باشد. در این جا اصل جایگزینی مثالی دوربین اعمال می شود.

مورد ۹

پیشروی روی محور بصری مشترك اجرایی ساده دارد. الف قد راست می کند، قسمت بالای بدنش از نما بیرون می زند و در نمای دوم (نزدیک تر)



شکل ۸ - بازیگری که نما را از یک سمت پرده ترك می گوید و از سمت دیگر همین نما مجدداً وارد می شود، بازیگر ساکن دیگری را لازم دارد که مسیر حرکت او را با چرخش سر یا دنبال کردن وی با نگاه، نشان دهد. این کار ظهور مجدد وی را از سمت دیگر نما برای تماشاگر توجیه می کند.

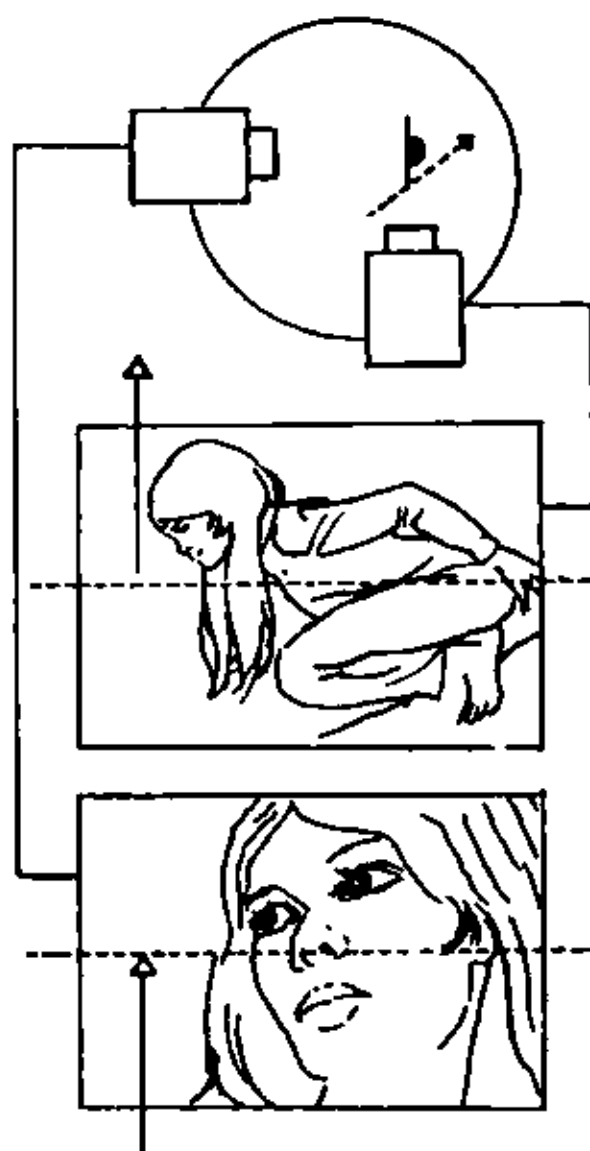


شکل ۹- پوشش حرکت عمودی واحد با استفاده از دو نما که از روی محور بصری مشترکی برداشت شده اند. نمای دوم نمای نزدیک تر است.

راست می ایستند. این حرکتی قوی است که حرکت عمودی اجرا شده را نقطه گذاری می کند (شکل ۹).

بدون خارج شدن بازیگر در حال برخاستن از نمای اول (مثلاً وقتی که در نمای دور دیده شود)، و صرفاً با به کارگیری حرکت ورود به نمای دوم، همین جلوه حاصل می شود. اگر در نمای اول تعداد نفرات بیشتری حضور داشته باشند، با قطع به نمای نزدیک تر از نما حذف می شوند. در موقعیتی دیگر می توان ترتیب دو نما را عوض کرد.

مورد ۱۰



شکل ۱۰- پوشش قائم الزاویه یک حرکت عمودی.

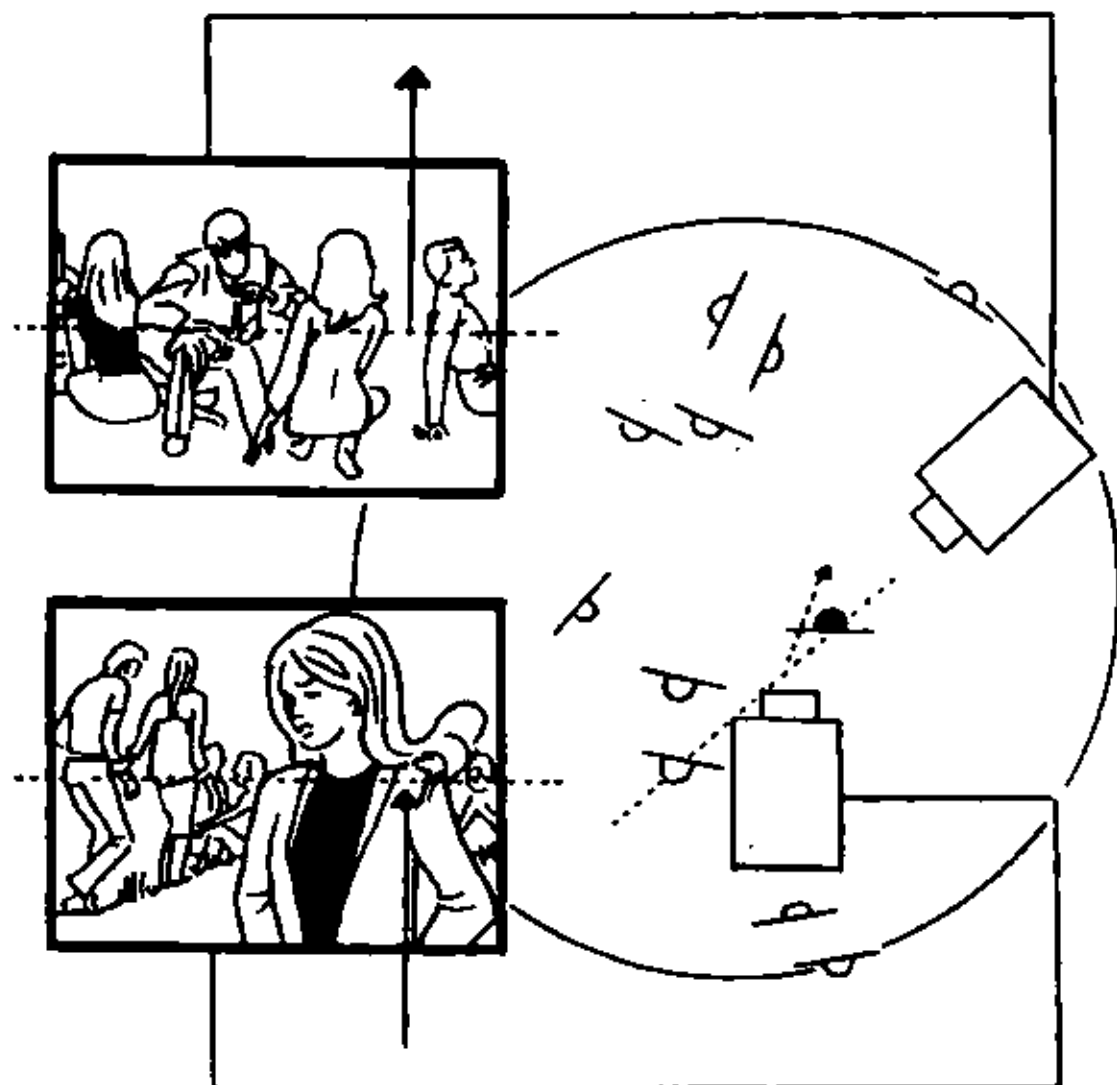
پوشش قائم الزاویه دوربین تابع همان قواعدی است که برای مثال پیشین تشریح شد و در شکل ۱۰ به نمایش درآمده است.

بازیگری که در نمای جانبی دیده می شود، از جا برمی خیزد و حرکت خود را با ورود از پایین نمای تمام رخ دوم، کامل می کند.

در این مورد و مورد پیشین، موقعیت دوم دوربین نسبت به موقعیت اول بالاتر است. این امر به دلیل همراهی کردن حرکت رو به بالای بازیگر در حال برخاستن صورت می گیرد.

مورد ۱۱

پوشش زاویه معکوس با استفاده از زاویه های بیرونی، تابع همان قواعد دو



شکل ۱۱- پوشش زاویه معکوس یک حرکت عمودی که طی آن بازیگری که برمی خیزد، به عنوان لولا مورد استفاده قرار می گیرد.

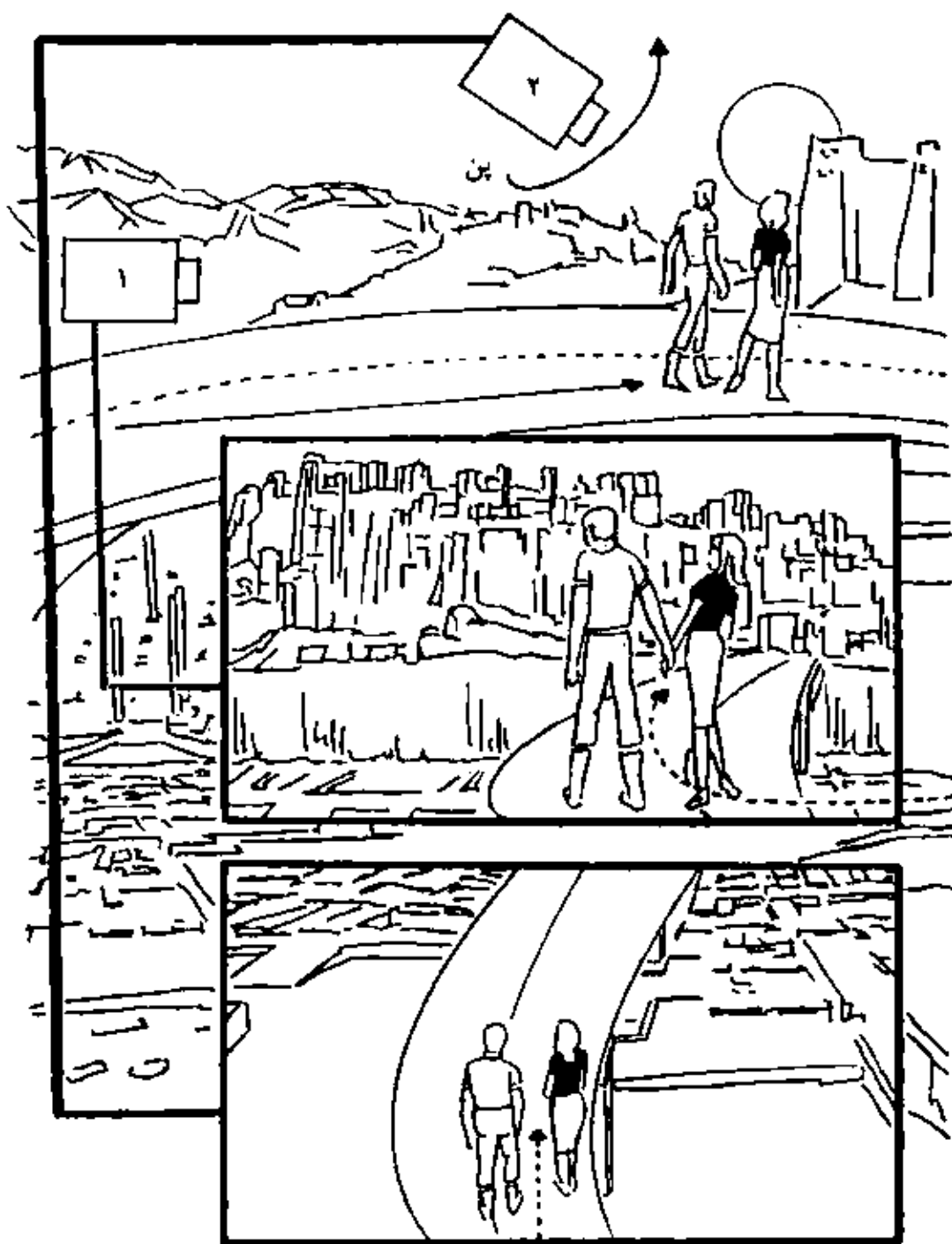
مورد قبلی است. در موردی که در شکل ۱۱ مشخص شده، بازیگری که برمی خیزد، به عنوان لولا به کار رفته است.

مورد ۱۲

گاهی یک حرکت افقی که در جهتی خشی به اجرا درمی آید، در نمای دوم تبدیل به حرکتی عمودی می شود، زیرا برای برداشت این نما دوربین نسبت به بازیگران در ارتفاعی بالا قرار می گیرد و رو به سوی آنان دارد (شکل ۱۲).

شرح چنین صحنه ای به صورت زیر خواهد بود:

نمای ۱ در نمای دور، در پیشزمینه دو بازیگر از راست وارد می شوند، می چرخند و به پسزمینه می روند.



شکل ۱۲- زاویه سرازیر دوربین حرکت بازیگران را در تصویر، صعودی می نماید.

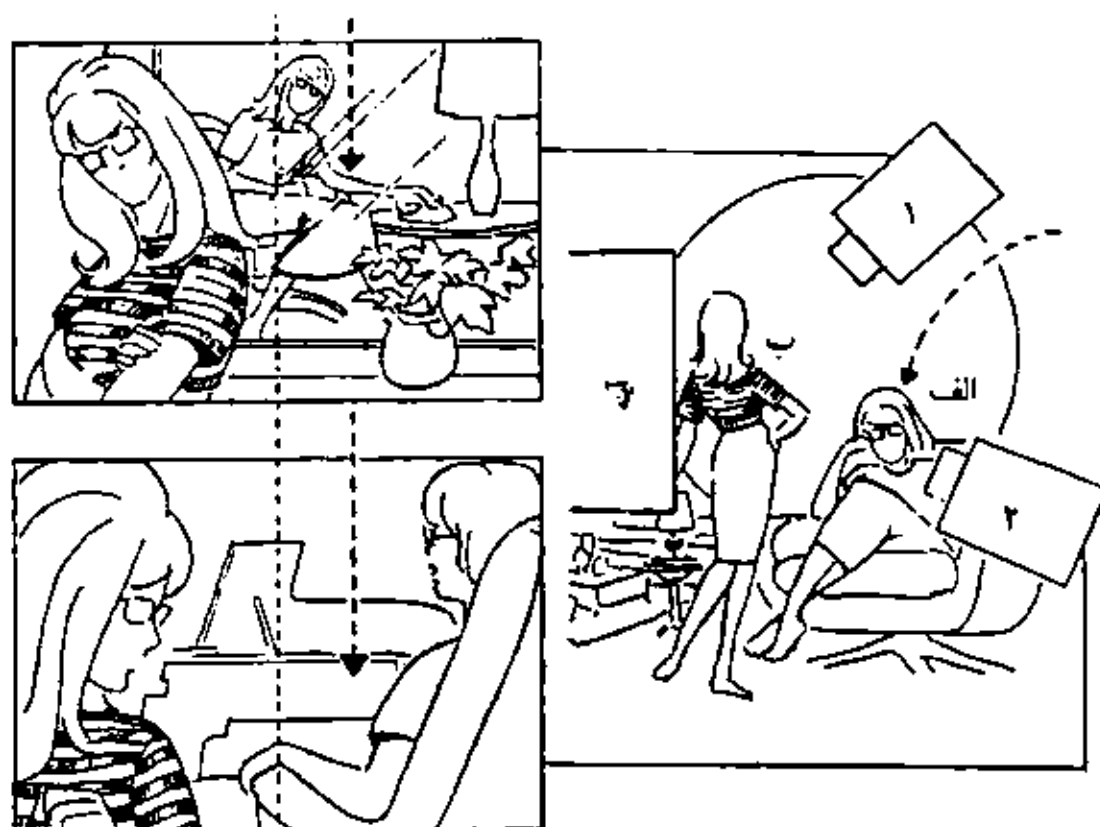
نمای ۲ نمای سرازیر. آنها از پایین قاب وارد می شوند و به سوی پسزمینه می روند (یا از نما خارج می شوند یا دوربین آنها را دنبال می کند).

اگر در نمای دوم، دوربین با تیلت به بالا بازیگران را دنبال کند، آنها در همان ناحیه پرده می مانند و به محض این که دوربین حرکت رو به بالای خود را

متوقف کرد، بازیگران پرده را رو به بالا در حالی که به پسزمینه می‌روند، طی می‌کنند.

مورد ۱۳

فیلمساز خوب همواره در جستجوی رویکردهای جدیدی به حوادث مرسوم و مشهور است. شیوه جالبی برای تدوین حرکت رو به پایین با استفاده از آینه می‌تواند به دست آید (شکل ۱۳).



شکل ۱۳- حرکت عمودی این مورد، نخست در آینه رخ می‌دهد و سپس با حضور واقعی بازیگر در نما اتفاق می‌افتد.

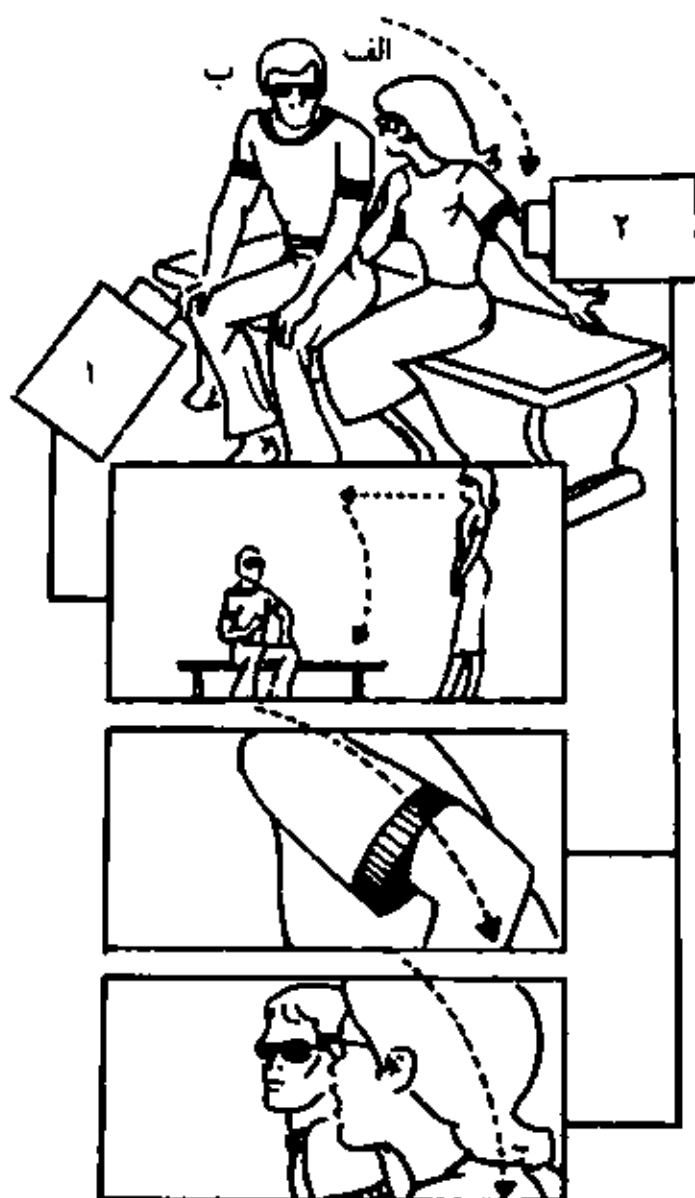
نمای ۱- نمای نزدیک ب در سمت چپ پیشزمینه. الف، در سمت راست، منعکس در آینه (واقع در پشت سر ب) می‌نشیند.

نمای ۲- نمای متوسط. ب در سمت راست می‌نشیند. اکنون هر دو بازیگر از نیم‌رخ دیده می‌شوند.

کنش عمودی منعکس در آینه و کنش واقعی مربوطه در همان ناحیه تصویر رخ می‌دهند.

مورد ۱۴

بدن بازیگر در حال نشستن معمولاً در مسیری منحنی حرکت می‌کند. با موقعیت قائم الزاویه دورین نتیجه جانی به دست می‌آید. در نمای اول (شکل ۱۴)، الف می‌نشیند. برش. نمای جانی الف که پرده را پر می‌کند و با نشستن در مسیری منحنی ب را که آن سوی وی نشسته، آشکار می‌کند.



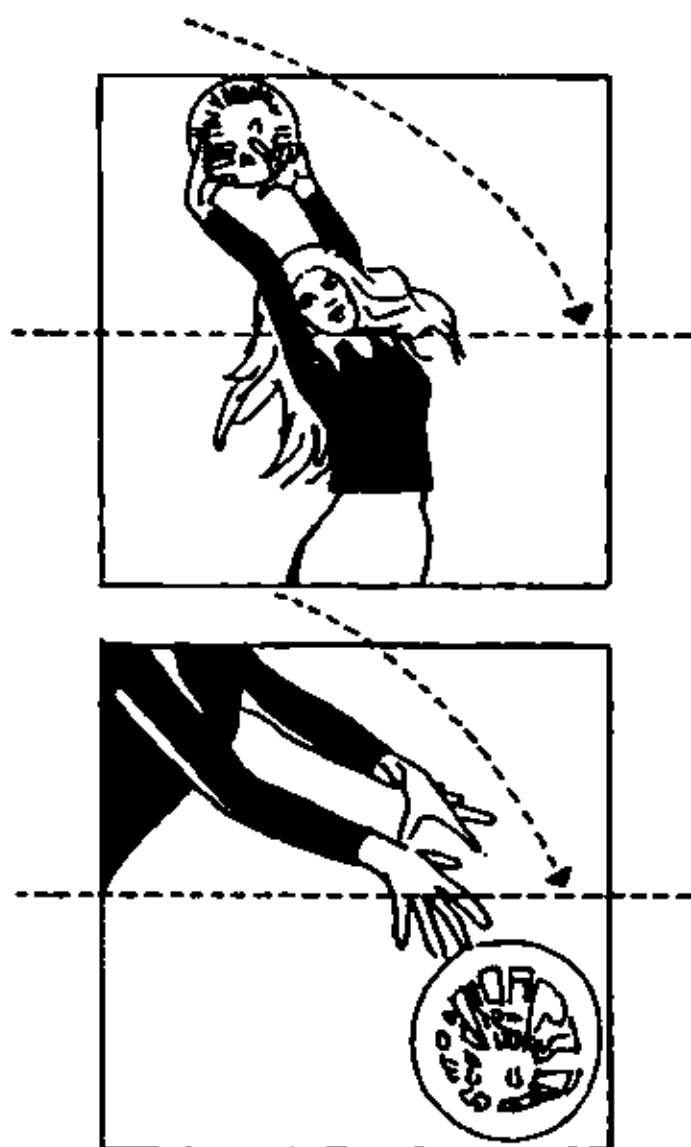
شکل ۱۴ - آرایش قائم الزاویه ای دورین. در شروع نمای دوم بازیگر پیشزمینه که پرده را پر کرده، می‌نشیند تا همبازیش را که در پسزمینه است، آشکار کند.

مورد ۱۵

دست‌های آدمی در حین حرکت، قوسی شکل حرکت می‌کنند. زنی را که

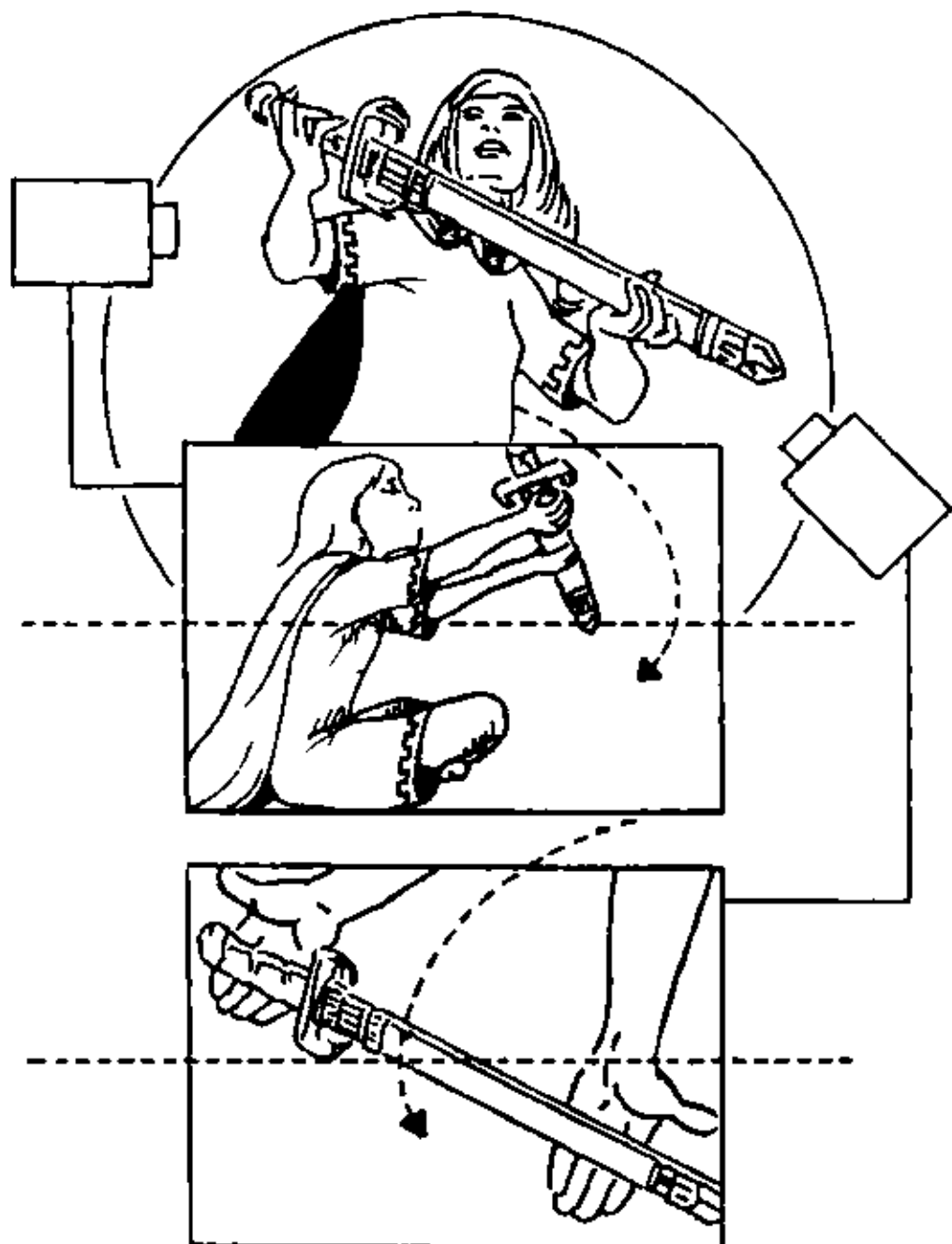
شیئی را از بالای سر تا کمر پایین می آورد، می توان در دو نما نشان داد. نمای دوم جزئیات شیء پائین آمده را نشان می دهد.

در نمای اول (شکل ۱۵)، بازیگر شیء را تا خط افقی میانی تصویر پایین می آورد. به نمای نزدیکی بر همان محور بصری برش می دهیم. شیء از بالا وارد قاب می شود و در صحنه می افتد.



شکل ۱۵ - یک حرکت عمودی که با تکرار در ناحیه ای از پرده ناحیه فوقانی پرده را در هر دو نما مورد استفاده قرار می دهد.

گاهی برای نمای دوم زاویه معکوس به کار برده می شود و مسیرهای منحنی را متضاد می نماید، در حالی که تداوم حرکت را در جهتی عمودی حفظ می کند (شکل ۱۶).



شکل ۱۶- دو جهت متضاد برای یک حرکت عمودی (رو به راست در نمای اول و رو به چپ در نمای دوم). برای هر دو ناحیه فوقانی پرده به کار رفته است.

توقف‌های پویا

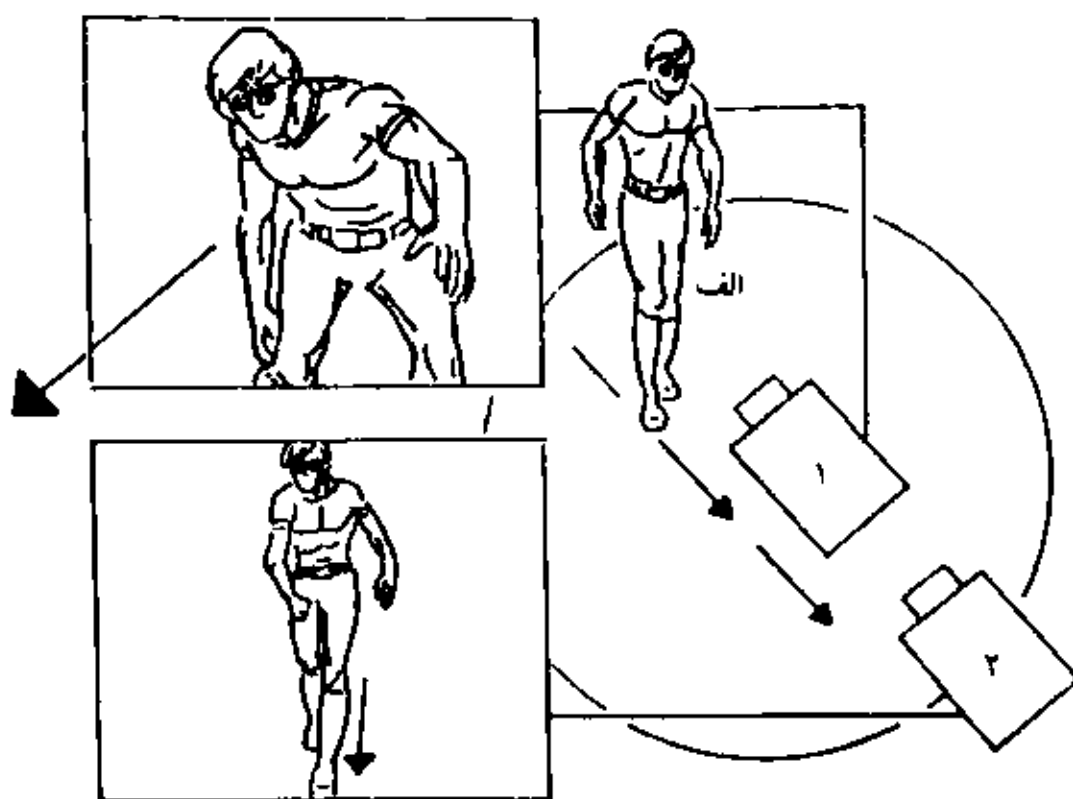
مورد ۱۶

گاهی ممکن است منظورمان پایان دادن ناگهانی به حرکت بازیگر باشد، بخصوص وقتی که می‌دود و توقف می‌کند یا وقتی که از راه رفتن باز می‌ایستد.

ارائه پویای این حرکت، بر خشونت نیرویی که باعث توقف شده، تاکید می کند. در این جا دو موقعیت دوربین با یک محور بصری مشترک، بسیار مناسب است. (شکل ۱۷).

نمای ۱ الف با تمام سرعت رو به دوربین می دود. او (تقریباً) از کنار دوربین می گذرد.

نمای ۲ الف، در مرکز تصویر، فقط دو گام به طرف ما می دود و ناگهان می ایستد (برای هر دو نما از محور بصری واحدی استفاده می شود).



شکل ۱۷ - با نشان دادن بازیگری که در نمای اول با سرعت تمام می دود و در نمای دوم پس از یکی دو قدم توقف می کند، توقفی پویا حاصل می شود.

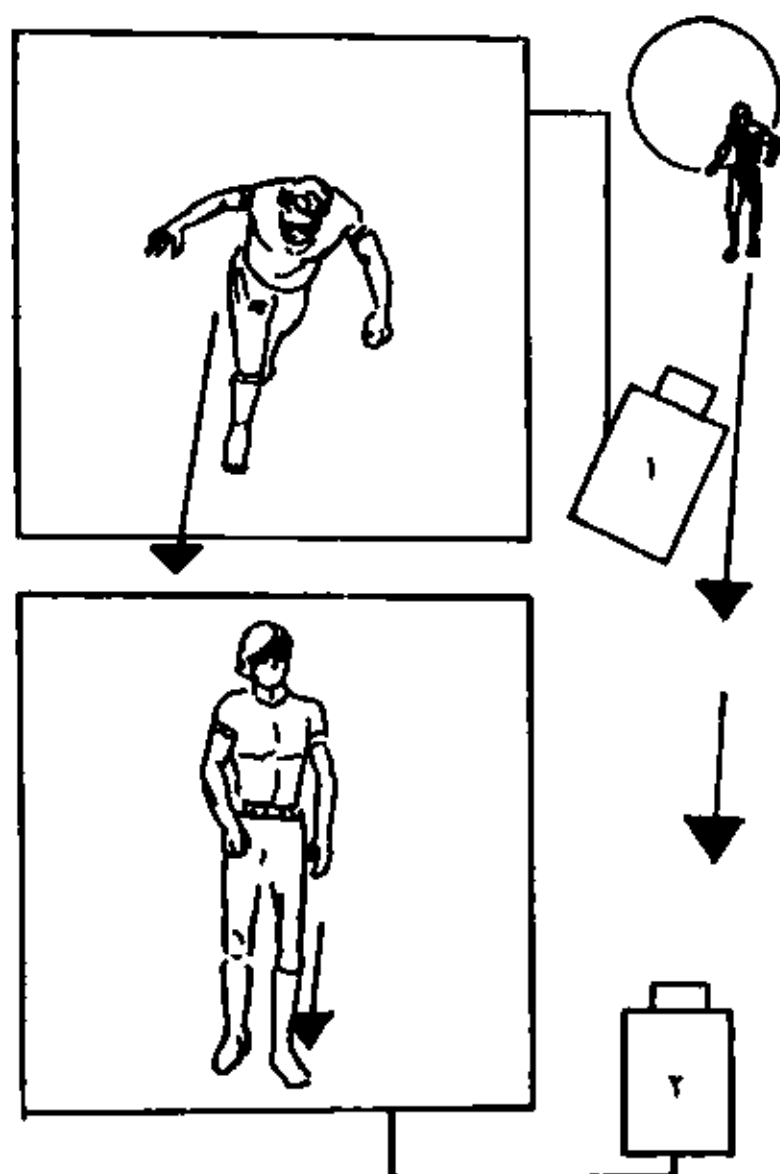
این توقف مانند شوک خفیفی رخ می دهد، زیرا نمای اول به طور ضمنی تضاد را نشان می داد. اگر بازیگری که در حال دویدن است، در نمای دوم فقط یک قدم به پیش بردارد و سپس داخل یک گودال پیرد یا از چند پله به پایین جست بزند، نزول ناگهانی اش بر پرده قوی تر می نماید، به ویژه اگر ناگهان با

عقب کشیدن دوربین به موقعیت دوم، مانعی طبیعی آشکار شود.

مورد ۱۷

اگر یک یا هر دو بازیگر تقریباً از نما به بیرون بغلشند و در مرکز نمای دوم متوقف شوند، همین تکنیک را می توان به کار بست. در این جا نمای دوم از پشت اما روی همان محور بصری قبلی برداشت می شود و گویی برای تعدیل پوشش نامناسب نمای اول اندیشیده شده است.

اگر، مثلاً دو نفر را در حال دعوا نشان دهیم که اکنون روی زمین گلاویز



شکل ۱۸ - نمای زاویه سرانیز و نمای همسطح چشم بازیگر را می توان پیوند داد و توقفی پویا به دست آورد.

شده‌اند، می‌توانیم آنها را در حالی نشان دهیم که به پیش می‌غلطند، تقریباً از نما خارج می‌شوند و در نمای دوم در مرکز پرده، نزدیک به دوربین می‌مانند. مرد مسلط کاردش را بالا می‌برد و فرود می‌آورد.

اگر کنشی که نمای دوم ارائه می‌دهد، به این طریق موکد شود، تاثیر دراماتیک بیشتری پیدا خواهد کرد.

مورد ۱۸

اگر کنش بازیگر در نمای اول با زاویه سرازیر و در نمای دوم با دوربین همسطح چشم پوشش داده شود، این فرمول کار خواهد کرد (شکل ۱۸).

از آن جا که بازیگر در حال راه رفتن است، برداشتن فقط یک گام به پیش در نمای دوم کافی است تا او را به حالت توقف برساند. اگر او در حال دویدن می‌بود، دو یا سه قدم لازم داشت.

در مثال شکل ۱۸ فقط یک نفر شرکت دارد، اما یک گروه شش یا هفت نفره متحرک را نیز می‌توان در همین مسیر با استفاده از همین تکنیک و همین پوشش دوربین متوقف کرد.

بیست قاعده بنیادی برای حرکت دوربین

دوربین متحرک بعد و آزادی جدیدی به سینما بخشید، اما چون به راحتی توهم زدایی می‌کند، طی فرآیند تکامل خود به اسلحه خطرناکی تبدیل شد. به کارگیری غیرعقلانه دوربین متحرک به سرعت به مانعی تبدیل می‌شود که با ضرباهنگ و حتی مفهوم داستان تضاد می‌یابد. جان فورد به این حکم اعتقاد دارد که «دوربین را می‌خکوب و به برش اتکا کنید». این نظر قاطع بی‌دلیل ابراز نشده است، هر چند مثل تمام جملات ناب کمی اغراق آمیز است.

حرکت و دوربین

به طور اجمال سه حرکت وجود دارد که می‌توان آن را به فیلم متسبب کرد:

- ۱- حرکت افراد یا اشیاء در جلو دوربین.
 - ۲- حرکت دوربین به سمت افراد یا اشیاء ساکن یا در کنار آنها یا در جهت دور شدن از آنها.
 - ۳- وقوع همزمان این حرکات.
- دوربین می‌تواند سه حرکت مختلف را انجام دهد: پن، تراولینگ و زوم. سرعت چرخش فیلم در دوربین نیز روی سرعت حرکت قابل ملاحظه‌ی روی پرده و هماهنگی آن با سرعتی زیادتر یا کمتر از سرعت معمولی، اثر می‌گذارد.
- حرکت سینمایی موفق بستگی دارد به آگاهی از چگونگی ایجاد آن و نیز به این که کی و چرا باید به وجود آید.

راهنمایی‌های بنیادی حرکت دوربین

فهرست زیر شما را در کنترل درست دوربین یاری می‌دهد.

۱- دوربین متحرک می تواند حس واقعی شدیدی را که شخصیت داستان احساس می کند، با ارائه دیدگاه وی درگیر و دار یک حرکت خشن به تماشاگر عرضه کند. راننده اتومبیلی ناگهان متوجه می شود که کنترلی روی ترمز ندارد. چهره پر از ترس و وحشت وی را که با دیدن جاده پیش رو واکنش می کند، می بینیم. نمای بعد از دید وی است: دوربین با سرعت به سوی پیچ خطرناک پیش می رود.

۲- دوربین طوری عمل می کند که گویی چشم بازیگر است. این همان تکنیک مشهور دوربین سوپزکتیو است. این حالت ما را با احساس شخصیت بیشتر درگیر می کند. در مثال قبل ما فقط برای لحظه ای جای بازیگر را اشغال کردیم و فوراً به نماهای بیرونی وی یا وسیله نقلیه برش دادیم. اگر نما طولانی تر باشد، عمل دوربین باورپذیرتر است، طوری که تبدیل به یکی از بازیگران می شود. تلوتلو و تکان تکان می خورد و پیش می رود و یا پس می کشد، درست همان طور که بازیگری این کار را انجام می دهد. دیگر بازیگران با دوربین به عنوان یک بازیگر رفتار می کنند و وقتی لنز دوربین متوجه آنهاست، مستقیماً به آن می نگرند و به آن واکنش نشان می دهند.

با وجود این، مشکل است که با استفاده از این تکنیک به نماهای موفق دست پیدا کنیم، زیرا تماشاگر احساس می کند که دارد کلک می خورد.

فیلم فاتحه برای یک قهرمان سنگین وزن^۱ به کارگردانی رالف نلسون^۲ در شروع خود صحنه خوبی داشت که از این تکنیک استفاده می کرد. خانمی در دریاچه^۳ اثر رابرت مونتهگمری^۴ - ساخته دهه چهل - این تکنیک را در تمام طول فیلم به کار بست و محدودیت ها و امکانات بالقوه را عینی کرد. احتمالاً این تنها فیلمی است که از ابتدا تا انتها تماماً این تکنیک را مورد استفاده قرار داده است. فیلمسازان دیگر این تکنیک را با خست به کار برده اند: کدروکلوس^۵ در مرگ انگلچن نامیده می شود،^۶ دلمردیوز^۷ در بیست دقیقه اول گذرگاه تاریک^۸، جان گیلرمن^۹ برای سکانس حمله تکاوران آلمانی از فیلم من بدل

مانتی بودم^{۱۰}.

۳- حرکت پن یا تراولینگ را می توان به کار برد تا صحنه را بی واسطه یا از دید یک بازیگر ارائه کرد. معمولاً اطلاعات در فیلم های مستندگونه به طور مستقیم ارائه می شود. زنجیره ای از اشیاء ارائه می شود و با نمای قبلی یا بعدی بازیگری که در حال تماشا است، رابطه ندارد. اگر در کلانتری به شخصی گفته شود که به صف مظنونین دقت کند، حرکت پن یا تراولینگ روی چهره مظنونین تبدیل به نمای سوبژکتیو آن شخص می شود، زیرا این نما با نماهای دیگر او که در حال بررسی مظنونین است، درهم برش می شود.

۴- نماهای تراولینگ یا پن می توانند موقعیت نامنتظره (یا منتظره) ای را در انتهای حرکت دوربین نشان دهند. مثلاً دوربین نخست یک صندلی وارونه شده، بعد لامپی که روی زمین افتاده، یک جفت کفش که در حالتی غیرعادی افتاده، یک گلدان شکسته و سرانجام جلدی بی جان را نشان می دهد. آن چه در انتهای این نمای تراولینگ یا پن انتظار می رود، به تدریج و با پیشرفت نما به تماشاگر عرضه می شود.

اگر در پایان نما بزی دیده شود که روی قالی ایستاده و نشخوار می کند، پایانی غیرمنتظره به دست می آید. از آن جا که تماشاگر به این نکته شرطی شده که نتیجه معینی را توقع داشته باشد، این پایان غافلگیرکننده خواهد بود.

۵- برش مستقیم سریع تر از نمای متحرک است، چرا که برش مستقیم نکته جدید را فوراً معرفی می کند. اگر به جای برش به کانون توجه جدید، پن یا تراولینگ کنیم، مقداری فیلم برای فیلمبرداری چیزهای نامربوط مصرف می کنیم تا فقط به آن جا برسیم. کنش یا اشیای خاصی باید در طی پن یا تراولینگ ضبط شود تا استفاده از آن را توجیه کند، وگرنه احتمال دارد که سکانسی کند و کسل کننده از آب درآید.

۶- نمای تراولینگ یا پن از یک کانون توجه به کانون توجه بعدی می تواند با یک سوژه درجه دوم که در آغاز وارد نما می شود و با توقف دوربین روی کانون

توجه جدید نما را ترك می گوید، حرکت کند.

به عنوان مثال، شروع نما می تواند یک «نمایش صحنه ای» در باشگاه شبانه شلوغی باشد. پیشخدمتی که سینی مشروب به دست دارد، وارد میدان دید دوربین می شود و در حالی که کنار میزها حرکت می کند، با او پن یا تراولینگ می کنیم. دوربین روی دو بازیگر اصلی داستان که پشت میزی در پیشزمینه نشسته اند، می ماند و پیشخدمت از نما خارج می شود.

۷- یک نمای پن یا تراولینگ که از یک کانون توجه به کانون توجه دیگر حرکت می کند، سه بخش دارد: شروع، که دوربین بی حرکت است. بخش متحرك میانی و پایان، که دوربین مجدداً ساکن می شود. ما نمی توانیم از یک نمای متحرك به نمایی ساکن از همان شخص یا شیء برش دهیم، زیرا پرش بصری ایجاد می شود. اما پس از این که دوربین در نمای اول به حالت ایستای رسید، می توانیم با موفقیت به نمای ساکنی از همان سوژه برش دهیم.

۸- غالباً ترکیبی از نماهای پن و تراولینگ برای دنبال کردن سوژه یا وسیله نقلیه ای که در جلو دوربین حرکت می کنند، به کار می رود. با مردی که روی صندلی چرخدار نشسته و در راهرو پیش می رود، حرکت می کنیم. وقتی مرد به گوشه ای می رسد و از ما دور می شود، دوربین توقف می کند و با او که وارد جمعیتی می شود که منتظر اوست، پن می کنیم.

۹- یک نمای پن یا تراولینگ که سوژه ای را دنبال می کند و کنشی تکرار شونده دارد، می تواند با هر طول دلخواه مورد نیاز در تدوین، برش شود. نمای تراولینگ یک اتومبیل متحرك، حرکتی تکرار شونده دارد، طوری که ده ثانیه یا دو ثانیه از این نما می تواند به کار رود. هر چقدر که مورد نیاز باشد. در واقع، نما ممکن است به دو یا سه بخش تقسیم شود و موازی با یک رشته نمای متحرك یا ثابت که موضوعی دیگر یا همان موضوع را دربرمی گیرند، درون برش شود.

۱۰- برش نمای تراولینگ یا پن به نمای ثابت شخص یا سوژه ای متحرك به حفظ سوژه قاب بندی شده در همان بخش از پرده کمک می کند. جهت حرکت

روی پرده نیز باید ثابت باشد. به عنوان مثال:

مردی در رودخانه شنا می کند. او را در نمای ثابت دور می بینیم. او تقریباً در مرکز و از راست به چپ حرکت می کند. نمای نزدیک. پن با شناگر از راست به چپ. او دائماً در مرکز نما قاب بندی می شود.

نمای دور. قسمت دیگری از رودخانه. مرد در اندازه ای کوچک در مرکز پرده دیده می شود که از راست به چپ شنا می کند.

نمای متوسط تراولینگ. قایقی که مرد شناگر را از راست به چپ همراهی می کند. او در مرکز نما قاب بندی می شود.

۱۱- حرکت دوربین، خواه تراولینگ خواه پن، می تواند به طور گزینشی به کار رود تا سوژه های غیردلخواه را حذف کند. و اشخاص، اشیاء یا پس زمینه های جدیدی را وارد صحنه کند و در عین حال تمام مدت با کنش اصلی همراهی کند.

۱۲- پن یا تراولینگ باید به شیوه ای مطمئن و دقیق به اجرا درآید. شما باید از حرکت مورد نظر اطمینان خاطر داشته باشید. حرکت پن تکان دار یا توجه نامشخص دوربین نخست به یک طرف و بعد به طرفی دیگر، برداشت و اجرایی غیر حرفه ای را به دست می دهد.

۱۳- حرکت سوژه توجه به حرکت دوربین را منحرف می کند. اجازه دهید که سوژه شما نخست به حرکت درآید و بعد او را با دوربین دنبال کنید، و همچنین پیش از ایستادن سوژه به حرکت دوربین خاتمه دهید و بگذارید سوژه اندکی بیشتر روی پرده حرکت داشته باشد.

۱۴- وقتی که حرکت پن یا تراولینگ پیوسته ای را اجرا می کنید، دوربین را در مسیری ساده به حرکت درآورید. و اجازه دهید بازیگران یا وسایل نقلیه تمام حرکت های پیچیده را در چارچوب نما انجام دهند.

۱۵- نماهای پن یا تراولینگ باید با ترکیب بندی بصری متعادلی شروع شوند و پایان یابند.

۱۶- از نظر تدوینی طول مفید نمای فاقد حرکت دوربین مبتنی بر کنشی است که در خود دارد، در حالی که طول یک نمای متحرک بستگی دارد به مدت زمان حرکت دوربین. زمان بندی نمای پن یا تراولینگ باید بسیار دقیق باشد. حرکت بیش از حد کوتاه یا بیش از حد بلند برخلاف داستانی که تعریف می شود، عمل می کند.

۱۷- نماهای تراولینگ یا پن اغلب به کار برده می شوند تا تعادل تصویری را حفظ کنند. وقتی سوژه ای نما را ترك می گوید، گروه باقیمانده در محدوده تصویر نامتعادل خواهد شد. یک پن کوچک یا تراولینگ رو به جلو به راحتی می تواند تعادل تصویر را حفظ کند. همین امر وقتی که بازیگر جدیدی وارد صحنه می شود، رخ می دهد. حرکات دوربین کند هستند و تنها جابه جایی اندکی دارند.

۱۸- با قراردادن سوژه در مقابل پرده «نمایش از پشت» یا «نمایش از جلو» یا پرده آبی به منظور ایجاد نمای متحرک ترفندی، توهم حرکت به دست می آید. هر چند سوژه ساکن است، حرکت پس زمینه این توهم را به وجود می آورد که او سوار وسیله نقلیه متحرک است. اگر بخواهیم واقعاً نشان دهیم که بازیگر جلو پرده ترفندی در حال قدم زدن است، «تسمه متحرک» در خارج از محدوده زاویه دید دوربین روی کف استودیو نصب می شود و بازیگر روی آن قدم می زند. تسمه متحرک حرکت وی را طبیعی می نماید و در عین حال او را در جای ثابت خود نگه می دارد.

۱۹- نماهای تراولینگ غالباً به کار برده می شوند تا ترکیب بندی ثابتی برای سوژه ای که در کل نما حفظ می شود، به دست آید. دوربینی که با سوژه در حال قدم زدن به عقب حرکت می کند، همواره او را از فاصله ثابتی در قاب می گیرد، در حالی که پس زمینه وی مدام تغییر می کند.

۲۰- غالباً حرکت وسیله نقلیه ای که بازیگران در آن قرار دارند، غیر مستقیم نشان داده می شود.

نمای معرف، اتومبیلی را نشان می دهد که شب هنگام در خیابانی دور می شود. بعد به بازیگر درون ماشین برش می دهیم. به دلایل اجرایی و اقتصادی این نماها در استودیو فیلمبرداری می شوند. لازم نیست پشت اتومبیل قلابی (اتومبیل داخل استودیو) پرده نمایش از پشت را نصب کنیم. بازی چراغ هایی که نخست از یک سمت و بعد از سمتی دیگر روی اتومبیل می افتند (که علامتی است برای دو طرف خیابان در حال عبور از تصویر و نواحی روشن و تاریکی که شب هنگام در تمام خیابانها دیده می شوند)، کافی است تا توهم حرکت برای تماشاگر به وجود آید. اگر این سکانس با نمایی به انتها برسد که اتومبیل را در حال حرکت در طول خیابان نشان می دهد، این توهم قوی تر خواهد شد.

انگیزه دراماتیک قوی برای حرکت دوربین

حرکت دوربین همیشه باید دلیل موجهی داشته باشد. تصمیم شما مبنی بر استفاده از دوربین متحرک باید بر حسب نتایج حاصله باشد. این نتایج باید در تعریف دقیق، پویا و روشن داستان نقش داشته باشند.

1. Requiem for a Heavyweight
2. Ralph Nelson
3. Lady in The Lake
4. Robert Montgomery
5. Kadar and Klos
6. Death Is Called Engelchen
7. Delmer Daves
8. Dark Passage
9. John Guillermin
10. I was Monty's Double

حرکت پن دوربین

نمای پن می تواند سوژه ای را به طور افقی از نظر بگذرانند یا یک سوژه متحرک را تعقیب کند.

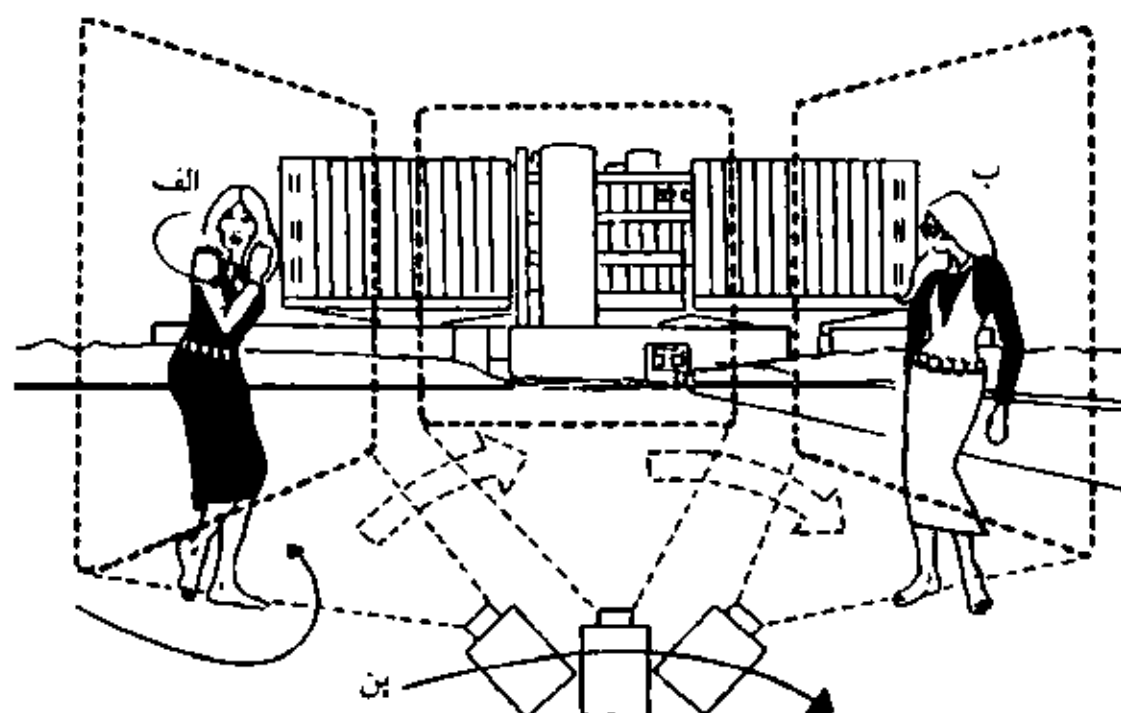
در حالت دوم دوربین و سوژه می توانند حرکتی پیوسته یا متناوب داشته باشند.

حرکت پن پیوسته

مورد ۱

پن افقی پیوسته مجموعه سوژه های ساکنی چون آدم، ماشین، اشیاء یا چشم اندازی را نشان می دهد. این پن های پیمایشی قطاع های دامنه داری تا حد یک نیم دایره را با سرعت متوسط پوشش می دهند. (پن های دایره کامل هم اجرای بسیار سختی دارند هم غیرطبیعی می نمایند). اگر پن بیش از حد سریع یا بیش از حد کند باشد، منظور مورد نظر را خراب می کند؛ یا زمانی طولانی برای گزارش بصری سوژه مورد نظر مکث می کند یا آن قدر سریع از آن می گذرد که زمان لازم را برای جذب جزئیات در اختیار تماشاگر نمی گذارد. این نماها غالباً قبل یا بعد از نمایی می آیند که در آن یک یا چند نفر به اطراف می نگرند. در واقع، این نماها دیدگاه ذهنی ناظر به شمار می روند. معمولاً پن های کوتاه به کار گرفته می شوند تا از یک کانون توجه به کانون توجه دیگر برویم. اگر فقط دو کانون توجه وجود داشته باشد، حرکت پن صرفاً برای پیوند بصری دو سوژه به کار می رود.

در مورد قبل واکنش بازیگر در حالی که شروع به دقت می کند، در نمایی که قبل از نمای پن می آید، دیده می شود. اما امکان دارد کنش و واکنش هر دو در یک نمای واحد جمع شوند. در شکل ۱، نما در حالی شروع می شود که بازیگر الف به سمت چپ می نگرد. او صدایی خارج از تصویر می شنود و تا سر



شکل ۱- بازیگر در حال چرخش، انگیزه پن دوربین می شود که در انتها سوزه ای را که باعث واکنش بازیگر بوده، نشان دهد.

برمی گرداند که به راست بنگرد، دوربین همراه با سر او به آن سمت پن کرده، او را از قاب خارج می کند و ادامه می دهد تا به بازیگر ب که توجه الف را جلب کرده، برسد. به این ترتیب کنش و واکنش در یک نمای واحد گنجانده می شوند. این روش می تواند در مورد بازیگری هم که به منطقه دیگری از صحنه می رود، اعمال شود. نما از بازیگر ساکتی که در منطقه اول ایستاده، شروع می شود. بعد وقتی او به طرفی رفت، دوربین با او پن می کند. اما جای این که با او حرکت کند، سریع تر پن می کند و پیش از رسیدن وی به منطقه دوم، به آن جا می رسد. بنابراین پیش از این که بازیگر دوباره وارد قاب شود،

تماشاگر منظره‌ای از منطقه دوم با کانون توجه خاص آن منطقه (که ممکن است ساکن یا متحرک با ترکیب بندی تصویری ویژه‌ای باشد)، می بیند.

سکانس های تعقیب و گریز

مورد ۳

اغلب صحنه های تعقیب گریز از پن های مکرری که تعقیب کننده و تعقیب شونده را منفرد یا با هم دنبال می کنند، استفاده می کنند. برای این منظور ترکیب های مختلفی به کار می روند. یکی از این ترکیب ها مستلزم ایجاد زوجی از نماهای پن از یک موقعیت خاص، پیش از انتقال به موضع دیگری (از دورین) است. از این موضع نیز زوجی از نماهای پن برداشت می شوند:

نمای ۱ نمای کامل. دو نفر سواره نظام به طرف ما می آیند. ما طی یک

نیمدایره با آنها از راست به چپ پن می کنیم و آنها را می بینیم.

نمای ۲ نمای کامل. همان مکان. چهار سرخپوست به تاخت نزدیک

می شوند. ما با آنها با طی یک نیمدایره از راست به چپ پن

می کنیم. آنها با فاصله گروه اول را تعقیب می کنند.

همین تکنیک در موقعیت بعدی دورین اعمال می شود که کنش در منطقه

دیگری رخ می دهد و تعقیب شونده ها و تعقیب کننده ها در نماهای دیگری نشان داده می شوند.

مورد ۴

تکنیک دیگر تدوین موازی برای تعقیب کننده و تعقیب شونده ای که در

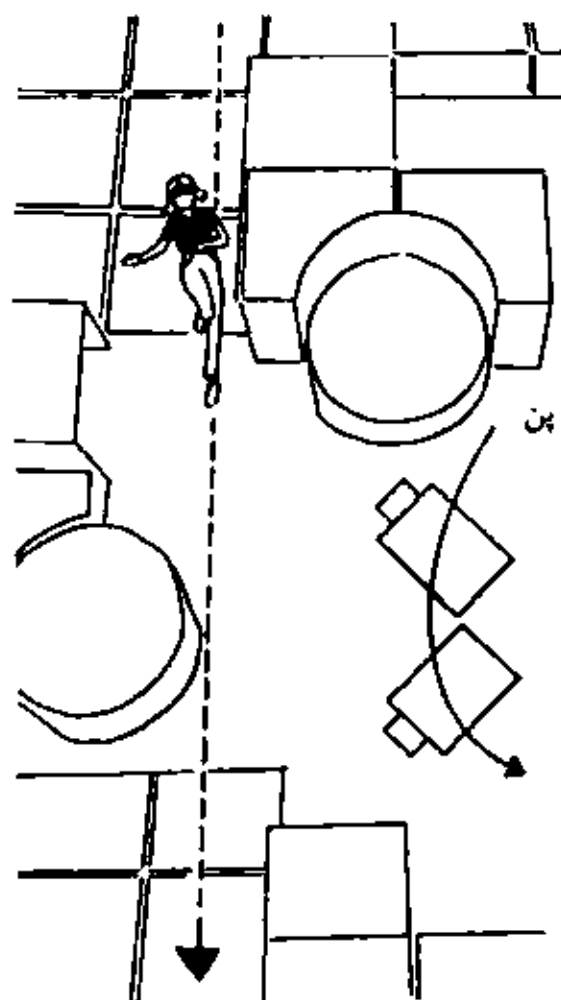
نماهای مجزای دارای پن پیوسته حرکت می کنند، در این جا بحث می شود.

در این روش هر یک از بازیگران در یک پن نیمدایره در قاب گرفته می شود.

در مورد قبل مسیر بازیگران مماس بر حرکت دورین بود (شکل ۲).

اکنون بازیگران وادار می شوند در مسیری دورانی و موازی با مسیر حرکت

دورین حرکت کنند. اگر از عدسی با فاصله کانونی بلند (تله) استفاده شود که

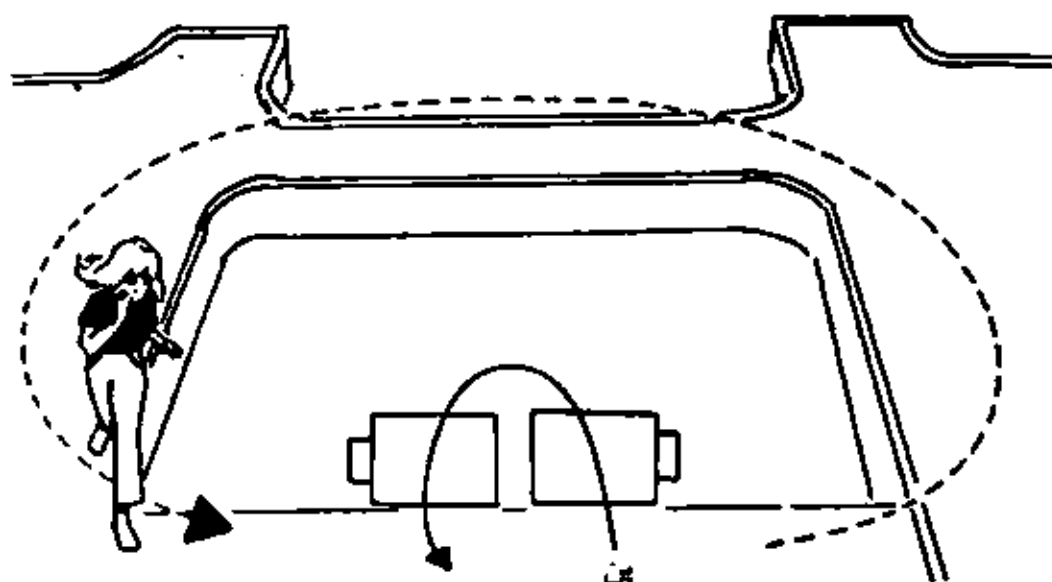


شکل ۲- سوژه متحرکی که در میری مماس بر حرکت پن دورین می دود.

میدان دید بسته ای دارد، به سبب کمی عمق میدان فقط بازیگرانی به وضوح نشان داده می شوند که در «میانزمینه» اند و پیشزمینه و پسزمینه به طور محو نشان داده می شود (شکل ۳).

از این امر استفاده می شود تا مسیر غیرمستقیمی که بازیگران طی می کنند، پوشیده بماند. اگر بین دوربین و بازیگران متحرک موانعی قرار داده شود، تاثیر حاصل از این نماهای متکی به پن دوربین، بسیار پویاتر خواهد بود، زیرا بازیگران دائماً در فضاهای مشخص متناوبی دیده می شوند. اما اگر این موانع میله های عمودی نرده باشد، جلوه استروپوسکوپیک آزاردهنده ای به دست خواهد آمد. بنابراین شکل های نامنظم ارجحیت دارند.

مورد ۵



شکل ۳- سوژه ای که در مسیر مدور پیرامون دوربین می دود و فاصله ثابتی با دوربین دارد و در نتیجه باعث راحت تر شدن انجام حرکت پن می شود.

تعقیب کننده و تعقیب شونده با توالی نماها به تناوب در مرکز پرده دیده خواهند شد. اگر به جای دو نفر، پنج یا شش نفر در جهتی واحد بدوند و هر یک از آنها به طور مجزا با لنزهای تله و هرچه جلو می رویم، با پن های کوتاه تری فیلمبرداری شوند، به همراه جایگزینی یک بازیگر توسط بازیگر دیگر در نمای ظاهراً پیوسته پن، تنش صحنه افزایش می یابد.

مورد ۶

همین تکنیک را برای یک دونده واحد نیز می توان به کار برد. در حالی که بازیگر به علت استفاده از عدسی با فاصله کانونی طویل (تله) در نمای نزدیک دیده می شود، از پشت موانع و در مسیر مدور پیرامون دوربین حرکت می کند. اگر هر بار که دوربین با مانعی در پیشزمینه به طور کامل ماسکه می شود، به نمای بعد که باز هم با قاب تماماً ماسکه ای آغاز می گردد، برش دهیم، جلوه ای حاصل می شود که دستیابی به آن با حرکت تراولینگ دوربین غیر ممکن است. وقتی تمام این نماها تدوین شوند، نمایی تداومی با قاب بندی دقیق و طولی قابل توجه به نظر می رسند.

تغییر فاصله دوربین و سوژه در هر برش نباید زیاد باشد. اگر زیاد باشد،

پس از هر سیاهی که روی پرده ظاهر می شود (و ناشی از ماسکه لنز در حرکت پن است)، ناهماهنگی خاصی ایجاد می شود که باعث می شود نماها پیوسته به نظر نرسند، اما در عوض الگوی تقرب و دوری (سوژه) به دست می آید که خود تنوع بصری جالب دیگری است.

اگر پس زمینه و نورپردازی هر نما و یا لباس بازیگران عوض شود، گذشت زمان غیرمستقیم نشان داده می شود.

مورد ۷

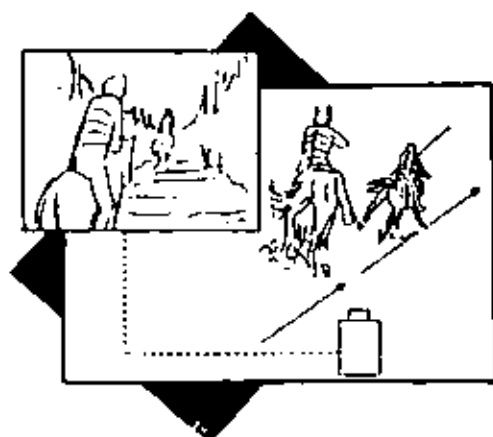
اکیراکوروساوا، این استاد فوق العاده زبان سینما، جلوه های قبلی را به وفور در فیلم هایش به کار برده است. او این تکنیک عادی تناوب نماهای پن را برای پوشش دادن یک سکانس تعقیب و گریز ارتقاء بخشیده است. به این ترتیب که از نمای پن تعقیب کننده برش می دهد به برداشت ساکنی از تعقیب شونده، و به این شیوه تضاد بصری خاصی که با خشونت صحنه فوق العاده هماهنگ است، خلق می کند.

همان طور که در مثال بعد خواهیم دید، او به الحاق ساده نماها راضی نمی شود، بلکه با ایجاد تنوع استادانه ای که در بخش دوم سکانس گنجانیده، آن را بهبود بخشیده است. از این رو، پرداخت بصری صحنه را غنی تر کرده است.

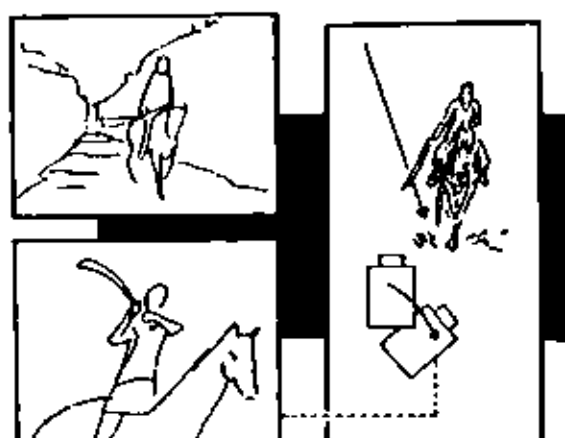
فیلم دژ پنهان^۱ سکانس مشهوری دارد که در آن توشیرو میفونه^۲ سوار بر اسب، دو سرباز مسلح به نیزه هایی را که بالای سرشان تاب می خورد، تعقیب می کند. ماجرا در باریکه راه جنگلی انبوه رخ می دهد. در این جا بخشی از این سکانس را شاهد می آوریم تا تکنیک تدوینی کوروساوا را نشان دهیم.

نمای ۱ سرباز اول در مرکز پرده سوار بر اسب از ما فاصله می گیرد.
سرباز دوم از چپ وارد قاب می شود و دور می گردد. دوربین

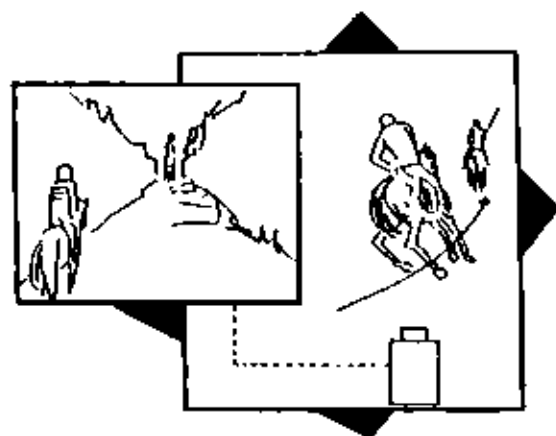
بی حرکت است و سوژه از چپ به طرف مرکز پرده حرکت می کند.



نمای ۲
میفونه از چپ به راست می راند. نمای پن او را در مرکز پرده نگه می دارد. پس زمینه محو و پیش زمینه خالی است. میفونه شمشیرش را بالا می برد. حرکت پن یک زاویه قائمه را طی می کند.

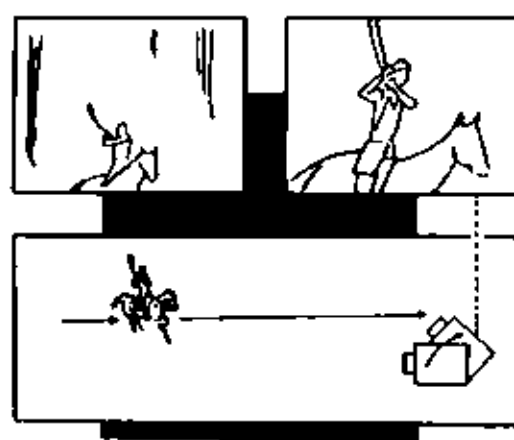


نمای ۳
دو سرباز از چپ وارد می شوند و به مرکز پرده می رانند. از سرشانه به پشت سر می نگرند. دوربین ثابت است.



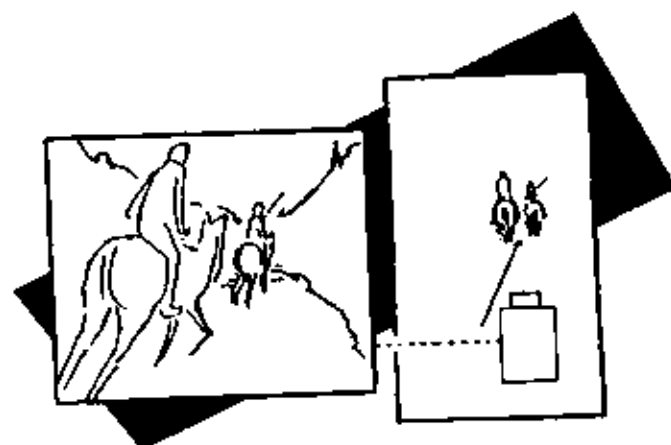
نمای ۴

میفونه سوار بر اسب در نمای متوسط دیده می شود (قاب بندی نما از کاسه زانوی پاهای جلوی اسب صورت گرفته است). میفونه شمشیرش را بالا گرفته و روی رکاب ایستاده است. پن از چپ به راست (۹۰ درجه).

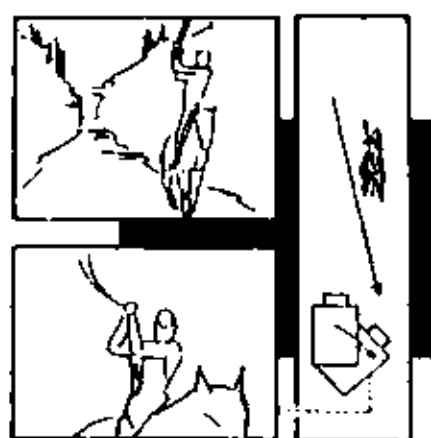


نمای ۵

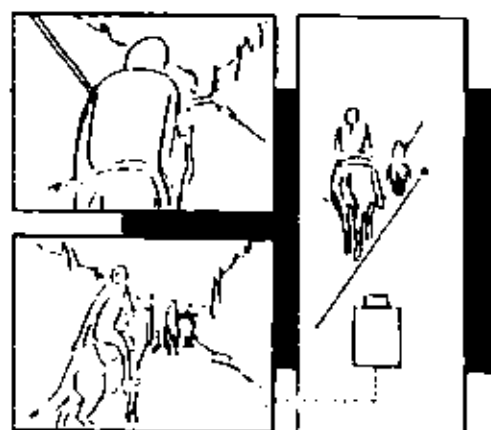
دوربین ثابت. سرباز اول در مرکز پرده در نمای کامل. او در حالی که از سر شانه پشت سرش را می نگرد، پیش می راند. سرباز دوم از چپ وارد می شود و وقتی به مرکز پرده می رسد، در نمای متوسطی برش می شود به ...



نمای ۶ درختان سر به فلک کشیده پسزمینه . میفونه از چپ به راست می راند . پن تقریباً قائم الزاویه .

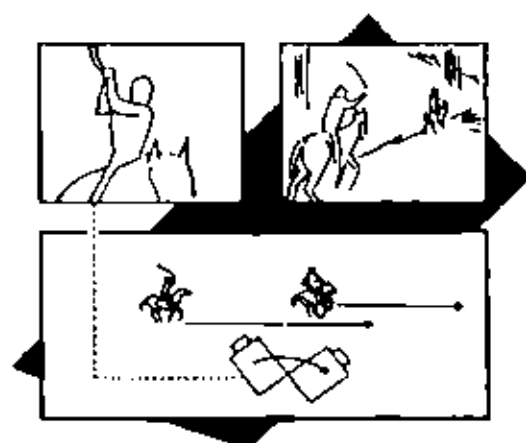


نمای ۷ نمای سربالا . دوربین ساکن . سوار اول (در مرکز) دور می شود . سرباز دوم از چپ وارد می شود و به محض رسیدنش به مرکز پرده ، برش به ...



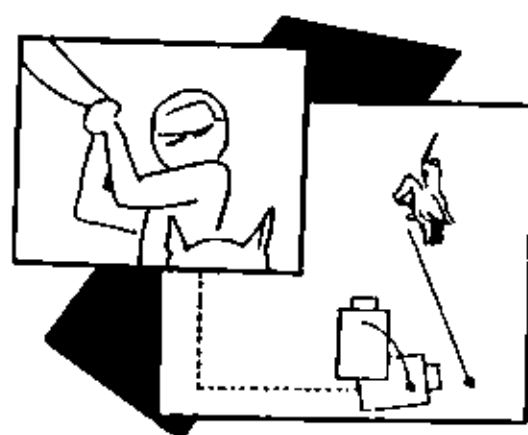
نمای ۸

پن از چپ به راست . میفونه درنمای متوسط از جلو دوربین
می گذرد و از پشت سر در قاب گرفته می شود و سرباز دوم را
تعقیب می کند . این پن تقریباً نیم دایره است .

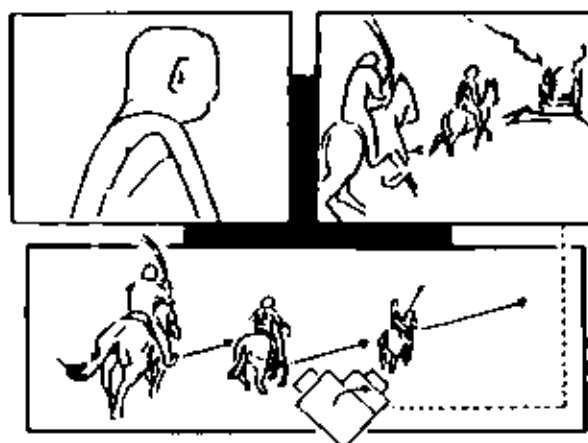


نمای ۹

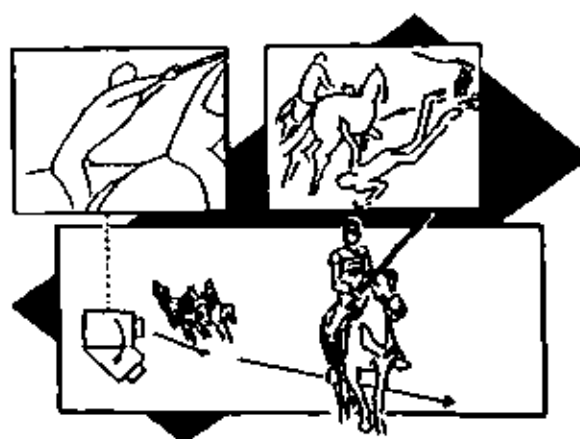
میفونه در نمای متوسط . او از چپ به راست می راند . پن
تقریباً ۹۰ درجه .



نمای نزدیک از سرباز دوم. پن به راست برای دیدن وی که دور می شود. سوار اول در پسزمینه دیده می شود. میفونه از چپ وارد می شود و به سرباز دوم می رسد و با شمشیرش ضربه می زند. روی فرود آمدن شمشیر برش می شود. (پن قائم الزاویه).

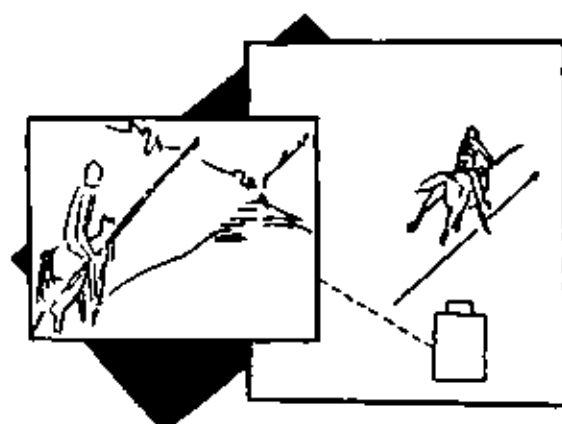


نمای سربالا. پن از چپ به راست. سرباز دوم واقع در راست پسزمینه. سمت چپ، میفونه به حرکت فرود آوردن شمشیر پایان می دهد. در طی پن دوربین، سرباز دوم سقوط می کند و در پایان پن، در گرد و خاک به زمین می افتد. سرباز اول لحظه ای در راست پسزمینه دیده می شود. وقتی میفونه و اسب بی سوار از مرکز پرده می گذرند، برش به ...



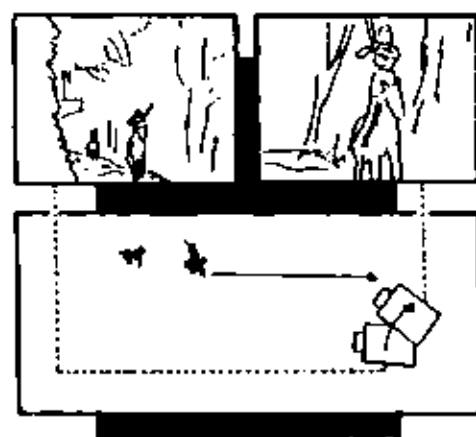
نمای ۱۲

نمای سربالا. دوربین ساکن. سرباز اول در چپ تصویر به مرکز می راند، و در حال دور شدن از سرشانه به عقب می نگرد. به محض رسیدن وی به مرکز، برش به ...



نمای ۱۳

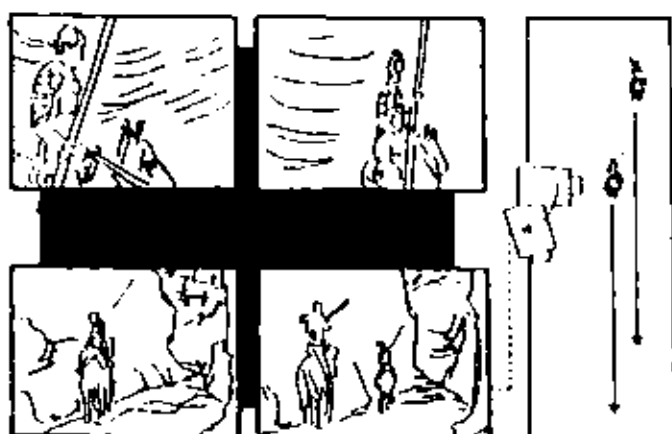
میفونه در مرکز نمای کامل به راست می راند. در سمت چپ اسب بی سوار دیگر را که پشت سروی می تازد، می بینیم. پن تقریباً ۹۰ درجه به راست.



نمای ۱۴

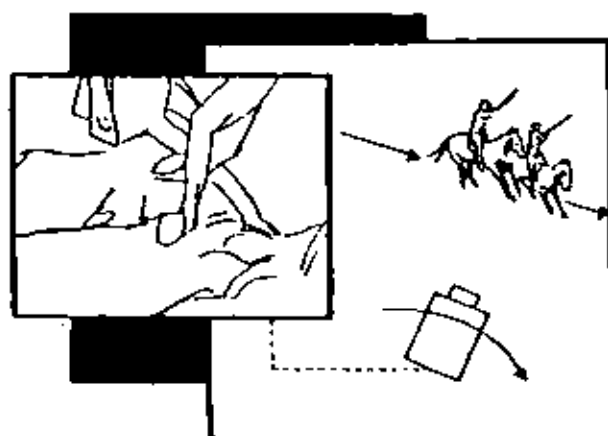
نمای سربالا. پن از چپ به راست. نما با اندازه متوسط از سرباز اول که از راست خارج می شود، آغاز می گردد. میفونه از چپ وارد می شود. سوار اول روی زمین می چرخد و

نیزه اش را برای دفع حمله مهیا می کند. دورین توقف می کند و می بیند که چگونه دو سوار در طول راه پیش می رانند.



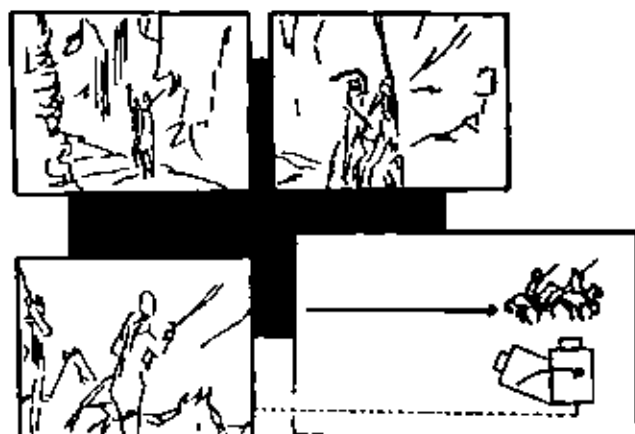
نمای سریالا. پن از چپ به راست که فقط پاهای دو اسب را نشان می دهد. پن به سرعت یک نیم دایره را طی می کند.

نمای ۱۵



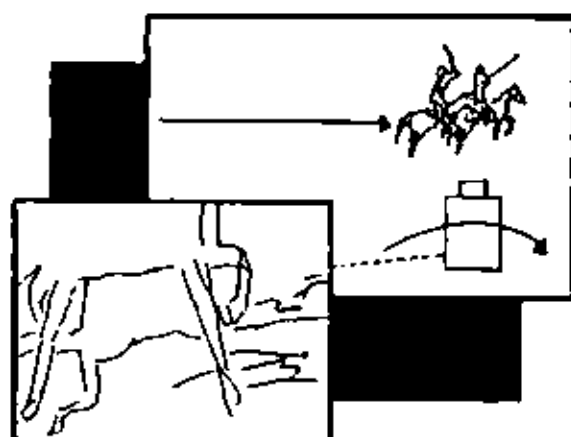
هر دو سوار در مرکز پرده در نمای کامل دیده می شوند. میفونه از پشت با شمشیر چند ضربه می زند که سوار اول با نیزه اش ضربات را دفع می کند. حرکت پن زاویه قائمه ای را طی می کند.

نمای ۱۶



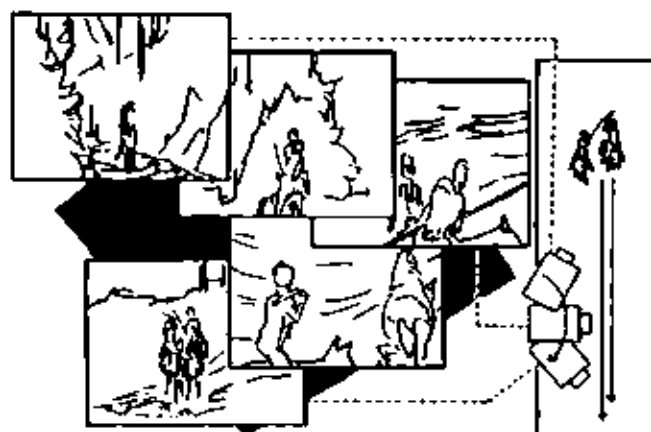
نمای ۱۷

نمای سربالا . یک پن نیمدایره که پاهای دو اسب در حال
تاخت را که از چپ به راست می روند، دنبال می کند . این نما
۲۴ فریم طول دارد .



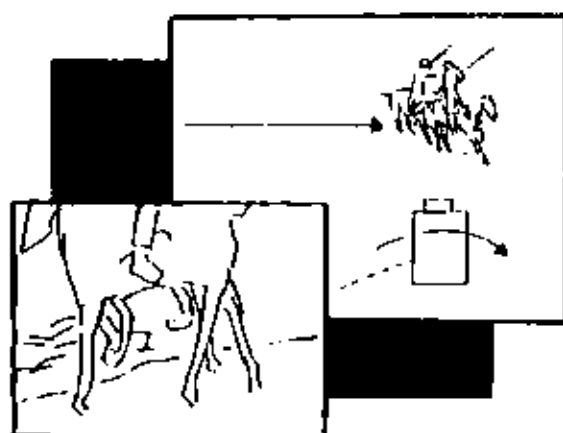
نمای ۱۸

هر دو سوار در مرکز پرده به طرف ما می آیند، از نزدیک
دوربین می گذرند و به پس زمینه می روند (پن نیم دایره) . دو مرد
ضربانی ردوبدل می کنند .



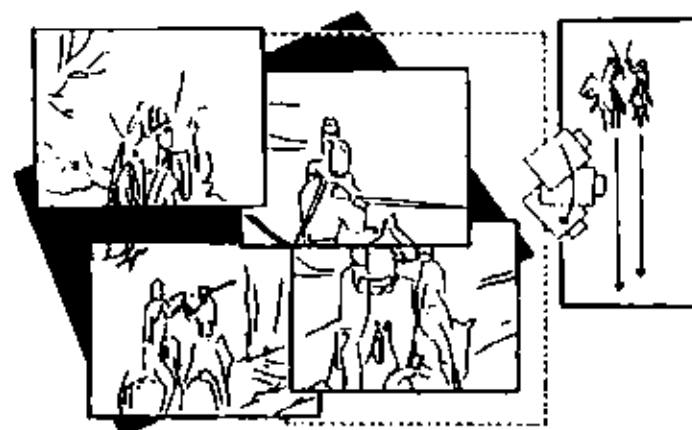
نمای ۱۹

نمای سربالا . یک پن نیم دایره از چپ به راست که پای اسب ها را در حال گذشتن از جلو دوربین دنبال می کند . این نما ۲۹ فریم طول دارد .



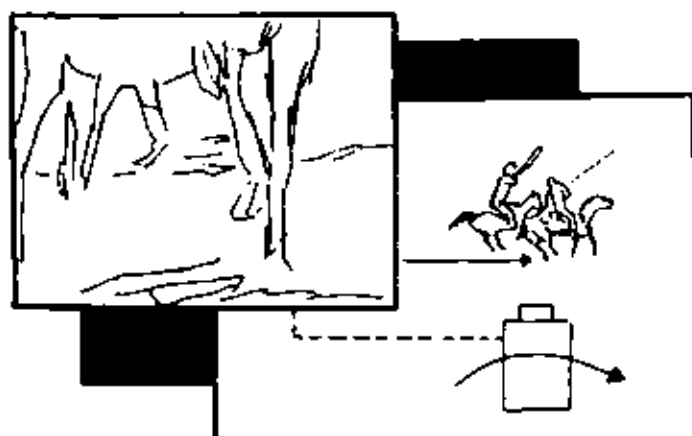
نمای ۲۰

نمای متوسطی از هر دو سوار (که از کاسه زانوی اسب ها به بالا قاب بندی شده) . دو اسب پهلو به پهلو پیش می تازند . دومرد ضرباتی ردوبدل می کنند . حرکت پن آنها را در حال نزدیک شدن به دوربین در قاب حفظ می کند و به محض پشت کردن به دوربین برش می شود به ...

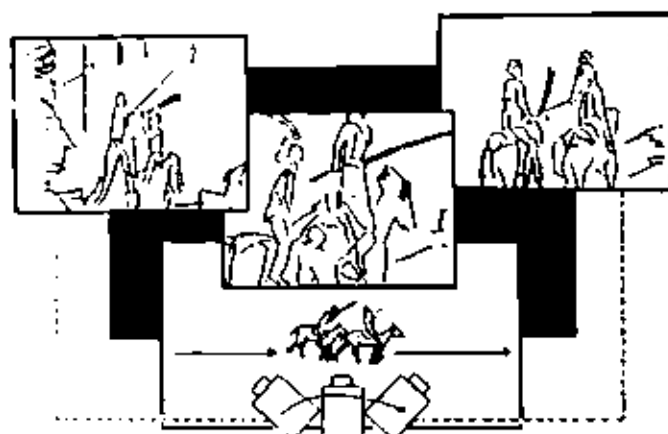


نمای ۲۱

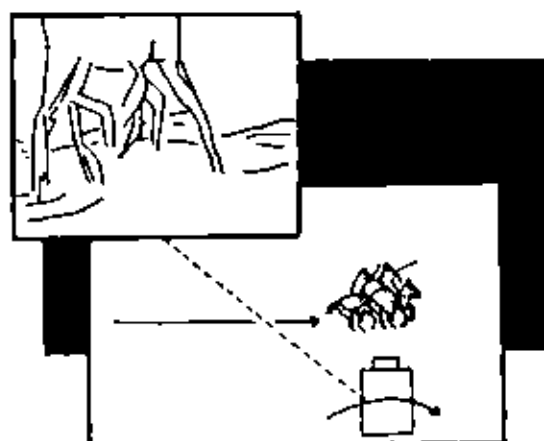
نمای سربالا . پن نیم دایره از چپ به راست ، پای اسب های در حال تاخت را دنبال می کند (۲۷ فریم) .



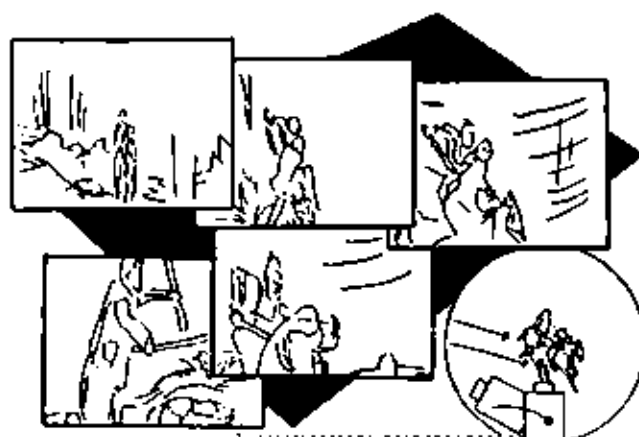
نمای ۲۲ دوربین سرازیر. اسب‌ها پهلوی به پهلوی. مردها هنوز می‌جنگند. پن کوتاه از چپ به راست.



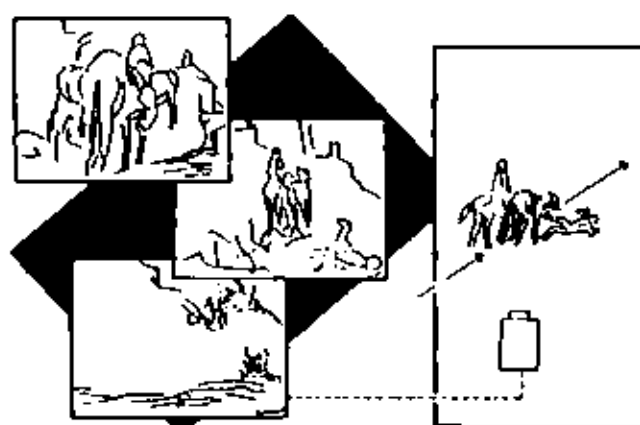
نمای ۲۳ نمای سربالا. پن نیم‌دایره از چپ به راست؛ پای اسب‌های در حال تاخت را دنبال می‌کند (۲۵ فریم).



نمای کامل . هر دو سوار در مرکز پرده . پن قائم الزاویه از چپ به راست . وقتی دو سوار به نمای نزدیک می‌رسند، ناگهان میفونه ضربه‌ای به پشت سوار اول می‌زند . در انتهای پن ، سرباز شروع به افتادن و خروج از سمت راست نما می‌کند .



نمای سربالا . دوربین ساکن . هر دو سوار از کنار دوربین وارد می‌شوند و سرباز زخمی در پیشزمینه می‌افتد . میفونه و اسب‌ها به پسزمینه می‌روند . بعد میفونه به چپ می‌پیچد و در میان شاخ و برگ درختان ناپدید می‌گردند .



تکنیکی که کورو ساوا در این سکانس به کار برده، ساده و پربار است . نماهای ۱، ۳، ۵ و ۷ سربازان را در حال دور شدن نشان می‌دهند . کنش آنها فقط در چپ پرده رخ می‌دهد و با دوربین فاقد حرکت فیلمبرداری می‌شود .

تعقیب کننده در نماهای ۲، ۴ و ۶ در حال پیش آمدن نشان داده می شود و با پن های قائم الزاویه از چپ به مرکز ضبط می شود. کارگردان با خلق ریتم تند تعقیب و گریز، اولین سوار مورد تعقیب را در چهارنما ارائه می دهد.

نماهای ۸ تا ۱۱ نشان می دهند که چگونه میفونه به اولین دشمن می رسد و او را از پا درمی آورد. نمای ۸ فاصله بین این دو شخص را معرفی می کند، نمای ۹ میفونه را نشان می دهد که به او می رسد، و نماهای ۱۰ و ۱۱ مرگ سرباز را نشان می دهند.

نمای معرف شماره ۸ پن نیم دایره است. فقط نمای ۹ پن قائم الزاویه از چپ به مرکز است. نماهای ۱۰ و ۱۱ از مرکز به راست حرکت کرده، در این نقطه روی ضربه فرود آمدن شمشیر میفونه برش می شوند. در نمای ۱۲ (دوربین ساکن) سرباز دوم مجدداً معرفی می شود. او در ناحیه چپ پرده حرکت می کند. نمای ۱۳ میفونه را در حالی نشان می دهد که جلو اسب سواری که کشته شده، می تازد. در نمای ۱۴ میفونه به دومین مخالف می رسد. نمای ۱۳ و ۱۴ نماهایی با پن قائم الزاویه اند، اما نمای اول از چپ به مرکز و دومی از مرکز به راست صورت می گیرد.

از این لحظه به بعد کوروساوا تاکتیک تصویری اش را تغییر می دهد. نماهایی از دو مرد را که سوار بر اسب های خود ضرباتی ردوبدل می کنند، با نماهای نزدیکی از پای اسب ها که کنار به کنار هم می نازند، میان برش می دهد. نماهای ۱۵، ۱۷، ۱۹، ۲۱ و ۲۳ نماهای پن سریع از پای اسب های در حال تاخت در راه جنگلی هستند. هر یک از این نماها روی پرده یک ثانیه طول می کشد. نماهای ۱۶، ۱۸، ۲۰ و ۲۲ مردها را در حال جنگیدن نشان می دهند. به جز نمای اول (پن قائم الزاویه) همه پن های نیم دایره اند. یک نمای طولانی با پنی به اندازه زاویه منفرجه (نمای ۱۸) و دو پن سریع تر و بسته تر (نماهای ۲۰ و ۲۲) نیز وجود دارد. اکنون کارگردان فقط دو نما لازم دارد تا سکانس را به پایان برساند. نمای ۲۴ با یک پن قائم الزاویه از چپ به مرکز نشان

می دهد که چگونه میفونه به دشمن زخم می زند. سرباز زخمی شروع به افتادن می کند.

آخرین نمای ساکن و سربالای سکانس، ورود هر دو اسب را از کنار دورین نشان می دهد و سرباز رو به سقوط را در پیشزمینه ارائه می کند. میفونه و اسب بی سوار در طول جاده به راه خود ادامه می دهند و دور می شوند.

ساختار این سکانس نمونه کامل ایجاز است. تمام جزئیات نامربوط حذف شده اند. به عنوان مثال، نمای ۱۲ نه تنها سرباز قبلاً خارج شده از نما را نشان می دهد، بلکه پیشروی میفونه در طول راه را ماسکه می کند که در نمای بعد، بسیار جلوتر از اسب بی سوار نشان داده خواهد شد. در نمای ۱۴، میفونه به دشمن دیگرش رسیده است. از این بیست و پنج نما، شش نما با دورین فاقد حرکت ضبط شده، در حالی که نوزده نمای باقیمانده تماماً نماهای پن هستند.

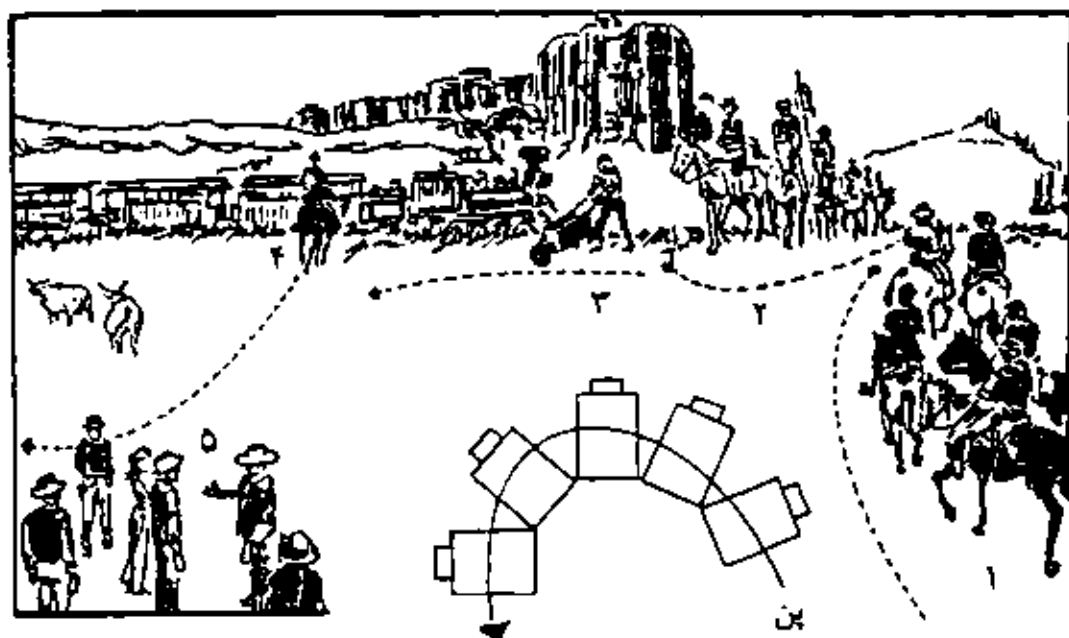
پن متناوب

مورد ۸

فعالیت متناوب گروه های مختلف را می توان با یک پن ممتد پوشش داد (شکل ۵).

عده ای سرباز به ستون دو (۱) از راست به چپ حرکت می کنند. دورین با آنها شروع به پن می کند. سربازان پیش می روند و به گروه نگهبان می رسند که در حال چرخش به چپ هستند (۲). دورین آنها را دنبال می کند. سربازان جلو یک باغبان توقف می کنند (۳) که در حال راه بردن یک فرغون است. دورین او را دنبال می کند. باغبان توقف می کند تا سواری (۴) از جلو وی بگذرد. دورین با سوار حرکت می کند. به محض خروج وی از چپ پرده، دورین روی پیشزمینه تصویر مکث می کند.

حرکت دورین کند و پیوسته بود. دورین در پایان نما بی حرکت ماند. کنش های متناوب و برهم لغزیده، حسی از مکان به دست داد و همچنین



شکل ۵- نمای پن قسمت های مشترک چند گروه را که در جهت تقریباً یکسانی پیرامون دورین حرکت می کنند، دربر می گیرد.

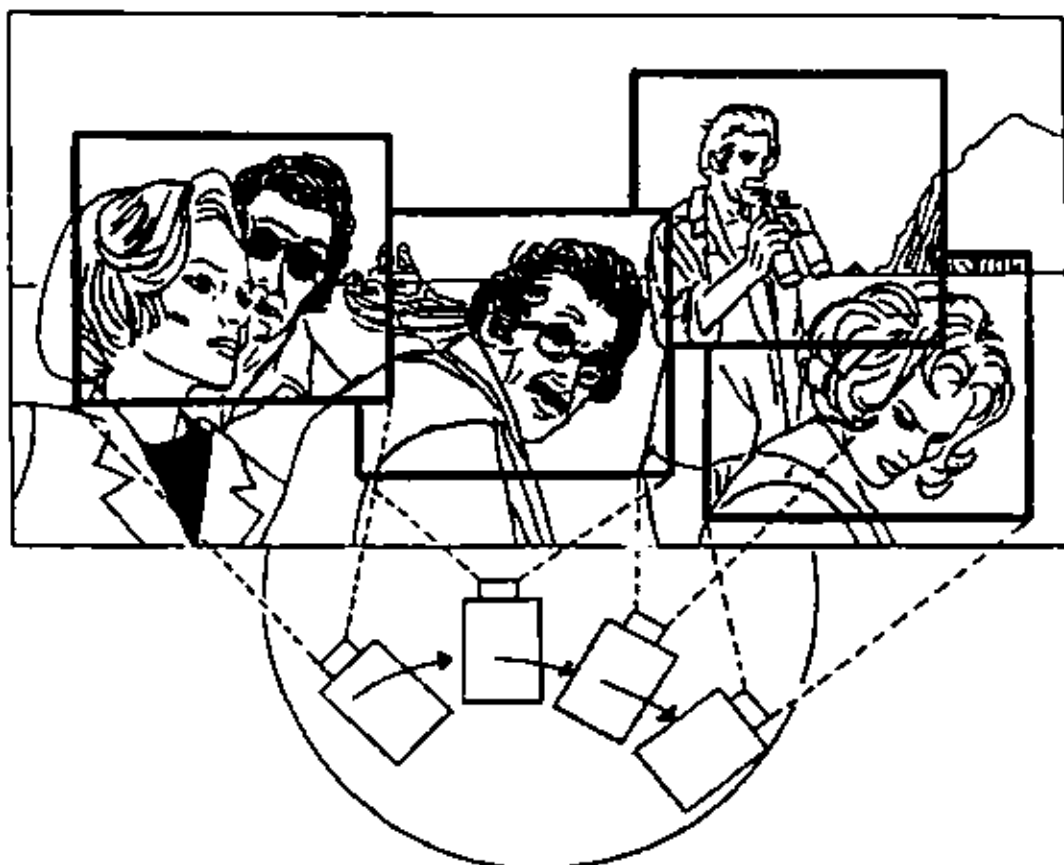
درانتها دو شخصیت اصلی (۵) را به طور طبیعی و به عنوان بخشی از کل مجموعه معرفی کرد.

مورد ۹

اگر قرار باشد نمای پن چند کانون توجه را در مسیر حرکت دورین نشان دهد، درست آن است که مکث هایی طی حرکت دورین گنجانده شود تا تماشاگر بهتر بتواند کانون های توجه را ببیند (شکل ۶).

هر کدام از بازیگران به تناسب موقعیت کار خاصی انجام می دهد که باعث انتقال کنش به بازیگر یا گروه بعد می شود. به این ترتیب حرکت مجدد دورین توجیه می شود. این روش نتایج روی پرده را طبیعی تر می نماید. مسلماً توالی پن های کوتاهی که سوژه های ساکن را دربر می گیرند، به انگیزه های دراماتیک قوی تری نیاز دارند تا این که فقط خود بازیگران این انگیزه را با اعمال خود فراهم کنند. در مورد دوم، حرکت دورین مکمل حرکت بازیگران خواهد بود.

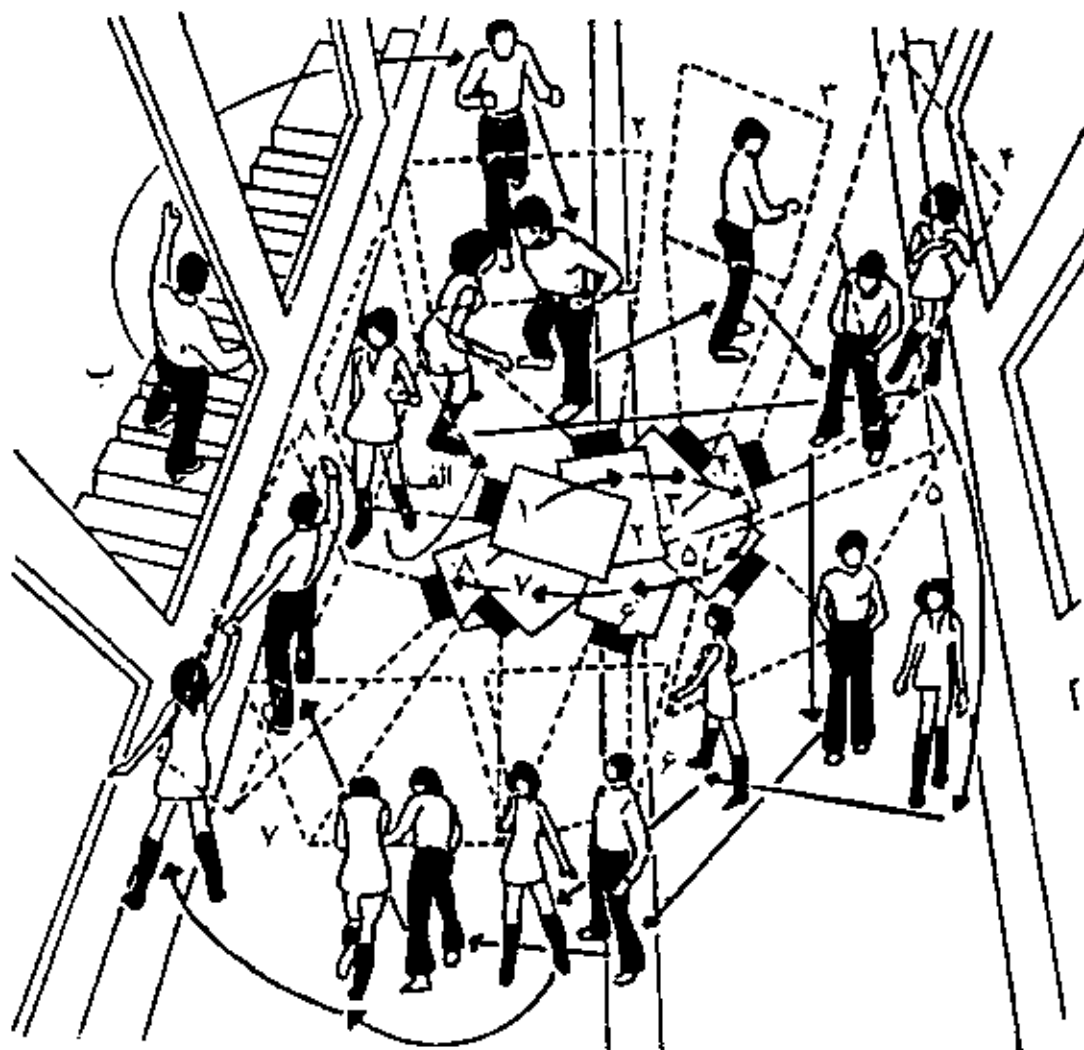
پن ۳۶۰ درجه



شکل ۶ - سوزهای ساکن. دوربین به تناوب از یک بازیگر به بازیگر دیگری که با هم رابطه متقابل برقرار می کنند، پن می کند.

مورد ۱۰

نیازی نیست که یک پن تدریجی فقط برای دربر گرفتن بازیگران به کار رود. وقتی چند بازیگر به ترتیب دایره ای را طی می کنند و دوربین حرکت آنها را به موقعیت جدید دنبال می کند، یک پن ۳۶۰ درجه را پیشنهاد می دهند که می تواند صحنه کامل را ضبط کند. میکل آنجلو آنتونیونی این نوع پن را در یکی از فیلم هایش موسوم به سرگذشت یک عشق^۲ به کار گرفت. شکل ۷ طرح کلی حرکت هایی را که در این نما به اجرا درآمده است نشان می دهد. این صحنه روی پل اتفاق می افتد و دو بازیگر اصلی در آن شرکت دارند. در این نما مکث های زیادی گنجانده شده تا ضرباهنگی کامل به نما بخشیده شود و باید دقت بسیاری به خرج داد تا متوجه حرکت دایره ای کامل دوربین شد. در این گونه نماها مایه ها باید دارای طرح و توطئه ای قوی باشد تا موفق از

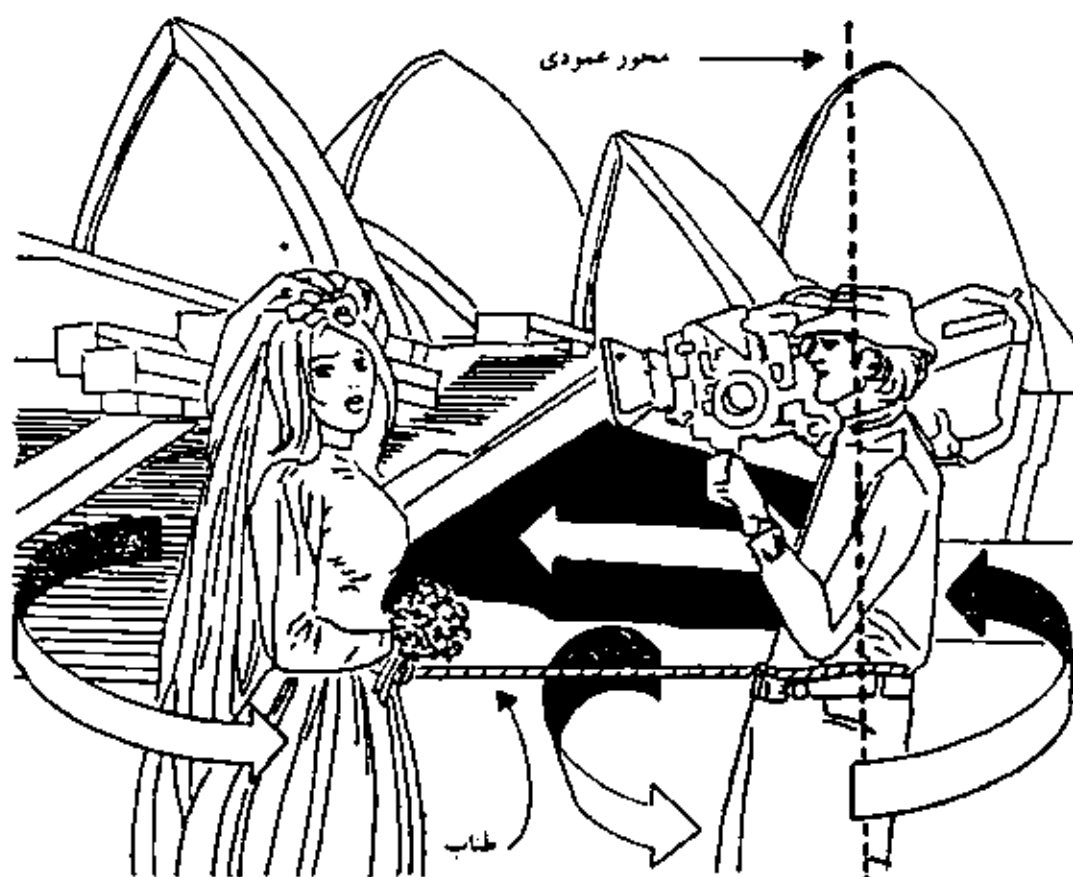


شکل ۷- حرکت‌هایی برای یک پن ۳۶۰ درجه در فیلم سرگشت یک عشق اثر
میکل آنجلو آنتونیونی. کل صحنه با ۱۳۲ متر فیلم (حدود ۵ دقیقه) نشان داده می‌شود و روی پل
اتفاق می‌افتد.

آب درآید.

مورد ۱۱

گاهی حرکت دایره‌ای پن برای ضبط رقص به کار می‌رود، چنان‌که گویی
این پن از دید یکی از رقصندگان برداشت شده است. در این حالت هم‌رقص در
پیش‌زمینه است، ولی صحنه پشت سرش به سرعت می‌چرخد. روش مرسوم
برای فیلمبرداری چنین صحنه‌ای این است که فیلمبردار و بازیگر با طناب
کوتاهی به هم بسته می‌شوند. طناب باعث می‌شود در حالی که هر دو
می‌چرخند، قاب‌بندی تا حدی تضمین شود.

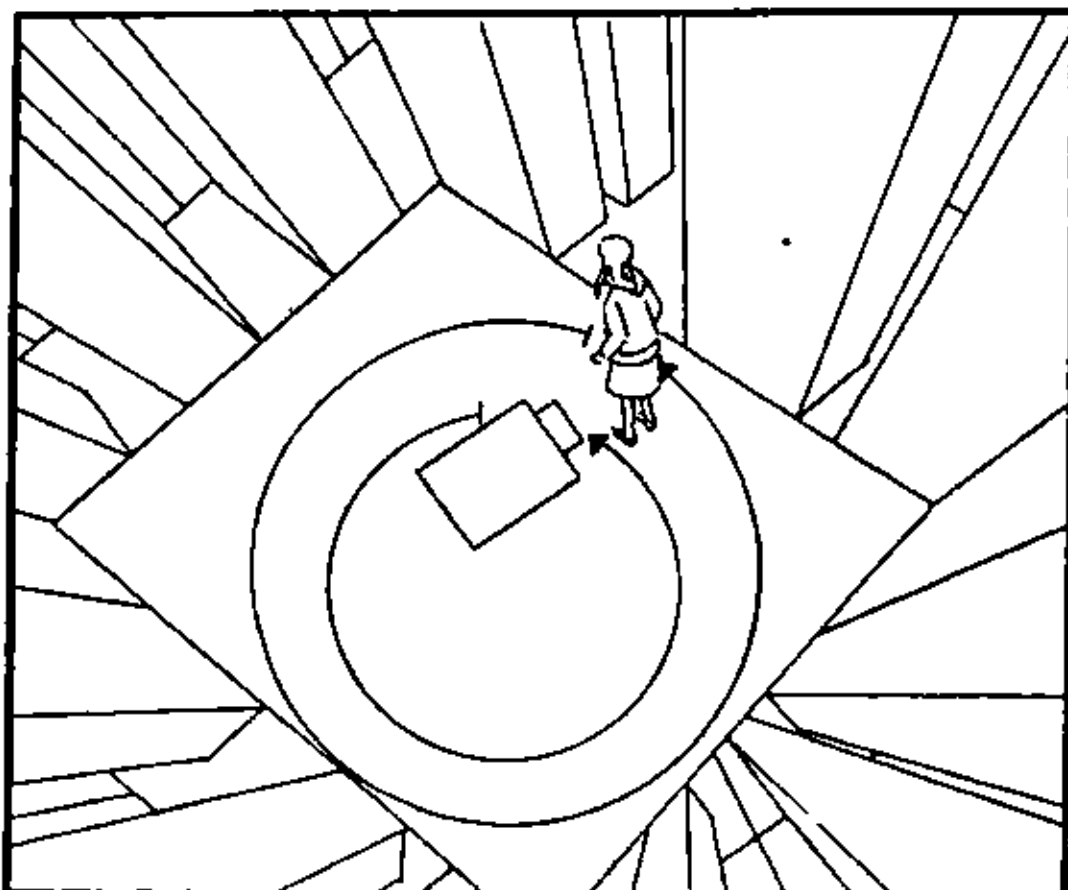


شکل ۷ الف- شیوه حفظ فاصله دوربین تا سوزده در صحنه ای که پن دورانی سریمی لازم دارد.

این نوع نماها را باید با امساك به کار برد و تا زمانی که دلیل قوی دراماتیک ایجاب نکرده، نباید از آن استفاده کرد. این کار یک نوع عملیات محیر العقول با دوربین است که باید توسط شخص ماهری به اجرا درآید.

مورد ۱۲

اگر بازیگر در مسیری دورانی به آرامی قدم بزند و دوربین با حرکت پن او را دنبال کند، تمام پسزمینه محیط را پوشش خواهد داد و در عین حال بازیگر مدام در پیشزمینه و در بخش خاصی از پرده حفظ خواهد شد. اگر در پسزمینه عده ای حضور داشته باشند، این ایده که بازیگر کاملاً در محاصره است، به طور گرافیکی القاء خواهد شد (شکل ۸). هری اندروز در صحنه شورش در زندان فیلم تپه^۱ اثر میدنی لومت^۲، و برت لنکستر^۳ و گروهش که به وسیله مکزیکی ها در وراکروز^۴ اثر رابرت آلد ریچ^۵ محاصره شده اند، دو نمونه اند که تکنیک توصیف شده را کاملاً موثر به کار برده اند.



شکل ۸ - یک حرکت دورانی دوربین که بازیگر را در سراسر طول نما در پیشزمینه حفظ می کند.

پن سریع

مورد ۱۳

پن بسیار سریع «سویچ پن» نامیده می شود. دو کانون توجه را به هم پیوند می دهد و تصویر محو کوتاهی از صحنه ارائه می کند. از این تکنیک برای اتصال دو صحنه که از نظر فضای دراماتیک مرتبط هستند، استفاده می شود. سویچ پن در پایان نمای اول آغاز می شود. نمای دوم با سویچ پن آغاز می شود و بعد دوربین ثابت می ماند و صحنه جدید را در قاب می گیرد. اگر دو قسمت محو شده نماها به هم پیوند بخورند، جلوه پیوند سریع به دست می آید.

این روزها، برخی فیلمسازان سویچ پن هایی با تصاویر بسیار محو میان دو نمای ساکن قرار می دهند تا همین نتیجه را به دست آورند. تغییر در مکان یا زمان با استفاده از چنین پن هایی صورت می گیرد.

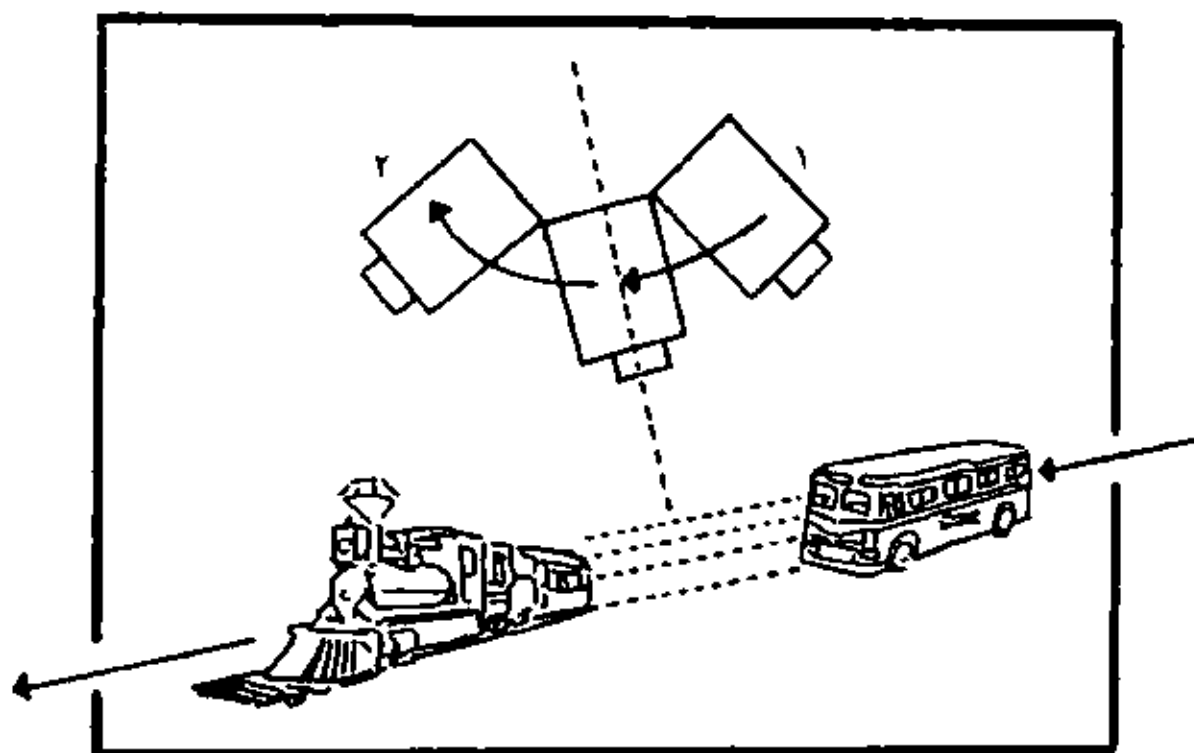
دیوید لین در فیلم دکتر زیواگو از سویچ پن استفاده می کند تا دو صحنه را که در یک مکان رخ می دهند، به هم پیوند دهد. کومارفسکی^۹ و لارا^{۱۰} در حال رقص هستند. موزیک فید می شود و این زوج در پیست رقص دست از رقصیدن می کشند. سویچ پنی به راست صورت می گیرد و کومارفسکی را در حال کمک کردن به لارا برای نشستن پشت یک میز در کنار پیست رقص می بینیم. این سویچ پن به خدمت گرفته می شود تا حرکتشان را در طول سالن که احتمالاً باعث کندی ماجرا می شود، حذف کند. به این ترتیب سویچ پن دو قسمت صحنه را به هم پل می زند و زمان مرده را دور می ریزد.

مورد ۱۴

سویچ پن را می توان برای ارتباط بصری دو وسیله نقلیه متفاوت به کاربرد و این ایده را القا کرد که زمانی گذشته و اکنون بازیگر در مکان و زمان دیگری در حال مسافرت است. ریچارد بروکس^{۱۱}، در فیلم در کمال خونسردی^{۱۲} از همین جلوه استفاده می کند. اتوبوسی نزدیک می شود. دوربین با آن شروع به پن به راست می کند. درست در لحظه ای که اتوبوس از نزدیک دوربین در حال پن می گذرد، منظره محوی از بدنه اتوبوس به دست می آید. روی همین تصویر محو برش می شود. نمای بعد با حرکت محو قطاری که از جلو دوربین می گذرد، شروع می شود. دوربین در همان مسیر نمای قبلی پن می کند و در انتها ناظر دور شدن قطار می ماند (شکل ۹).

مورد ۱۵

گاهی در وسط نمایی از یک صحنه تعقیب و گریز، سویچ پن به کار می رود. این نما در حالی شروع می شود که بازیگر الف در حال فرار از چپ به راست پرده را نشان می دهد. دوربین تقریباً به اندازه نیم دایره با او پن می کند. بعد ناگهان دوربین با یک حرکت سریع به سمت چپ به عقب سویچ پن می کند و تصویری محو می گیرد و بازیگر ب یعنی تعقیب کننده را که اکنون وارد میدان دید دوربین می شود، در قاب می گیرد. حال دوربین با یک بازیگر تازه، مجدداً



شکل ۹- در فیلم در کمال خونسردی سویچ پن به کار رفته تا دو وسیله نقلیه را که روی پرده در جهت واحدی حرکت می کنند، به هم ربط دهد.

به راست پن می کند و او را دنبال می کند تا از نما خارج شود.

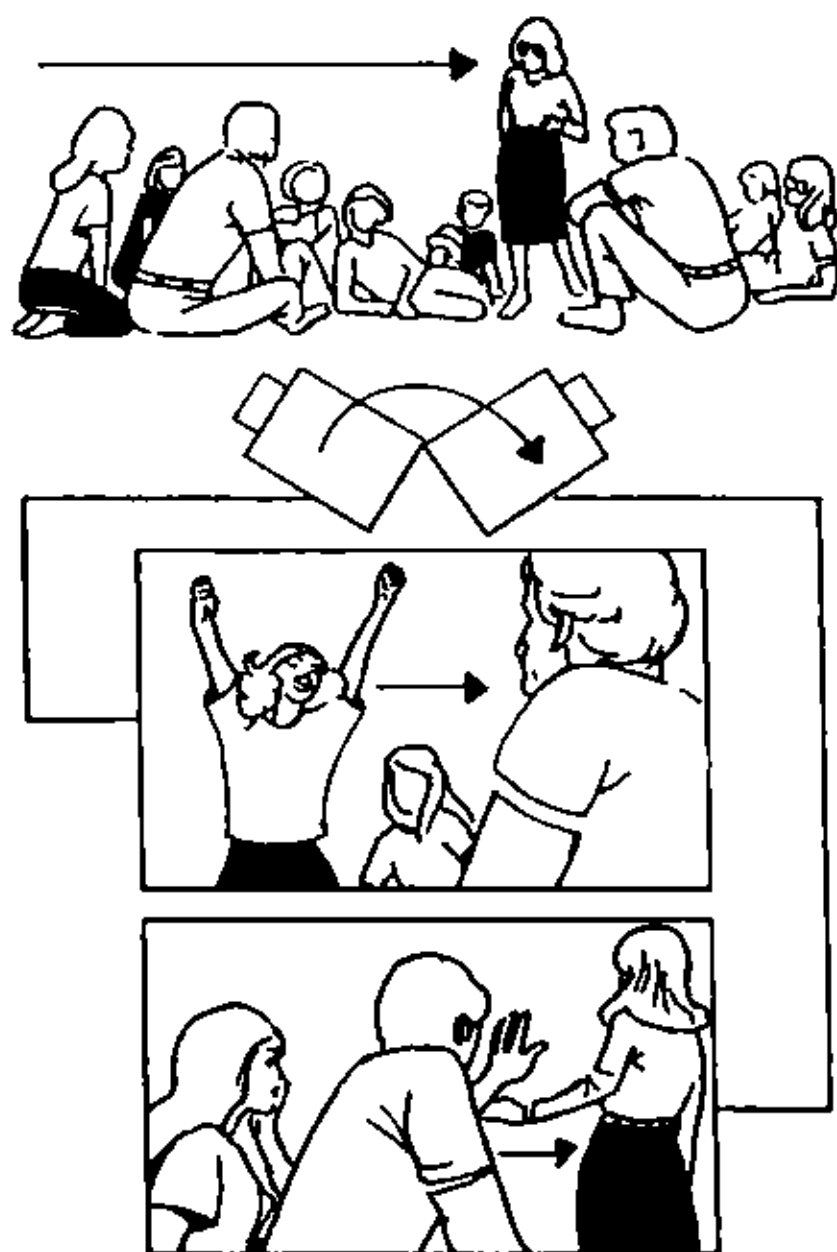
مورد ۱۶

گاهی نمای پن در حالتی شروع می شود که سوژه اصلی در یک سمت پرده قاب بندی شده است و در حالی تمام می شود که همان سوژه در سمت دیگر پرده قرار گرفته است. به عبارتی، در این پن، دوربین سریع تر از سوژه ای که در قاب گرفته حرکت می کند. این امر برای این منظور لازم است که ترکیب بندی ابتدا و انتهای نما، که دوربین ثابت است، خوب متوازن شوند (شکل ۱۰). همچنین، این راه حل وقتی به کار برده می شود که قرار است بازیگر پس از توقف دوربین متحرک، از قاب خارج شود.

پن در دو جهت

مورد ۱۷

دوربین می تواند در یک نمای واحد در دو جهت متضاد پن کند، به شرطی



شکل ۱۰- دوربین سریع تر از حرکت سوژه ای که در قاب دارد، پن می کند، به نحوی که در انتهای نما سوژه در سمت متضاد پرده قرار می گیرد.

که مکشی بین این دو حرکت باشد. مثال ساده ای می زنیم: بازیگران ب و الف کنار هم ایستاده اند. الف به راست می رود و می ایستد و طی این حرکت دوربین به راست پن می کند و فقط او را در قاب می گیرد. پس از لحظه ای الف نزد ب برمی گردد. دوربین با او مجدداً به چپ پن می کند و هر دو بازیگر را در قاب می گیرد.

تیلت

پن عمودی به تیلت مشهور است. موارد استفاده حرکت های تیلت به اندازه پن افقی نیست. تیلت دوربین به بالا یا به پایین، اجرای ساده تری دارد، زیرا به طور کلی فقط برای حرکات عمودی بازیگر یا شیء به کار برده می شود.

مورد ۱۸

پن پیوسته عمودی (تیلت) ممکن است کانون های توجه مختلفی را که یکی بر فراز سر دیگری واقع است، پیوند دهد. دوربین معمولاً با کندی تیلت می کند تا فرصتی در اختیار تماشاگر قرار بدهد که بتواند تغییر دید را به درستی متوجه شود. مثال: شب است. در آسمان تیره شبانه ترقه ها منفجر می شوند. با محو آثار انفجار، دوربین به پایین تیلت می کند، از روی گروه نوازنده که روی پشت بام قرار دارند و ملودی شادی را می نوازند، می گذرد. دوربین حرکت نزولی اش را ادامه می دهد تا حیاط را در قاب گیرد که در آن عده ای ملبس به لباس های میهمانی شب برای صرف کیک که به وسیله چند پیشخدمت آورده می شود، دور میز بلندی گرد آمده اند. دوربین باز هم به پایین حرکت می کند تا کیک به زحمت درست شده روی میز را در پیشزمینه در قاب گیرد. روی کیک نوشته شده: «تقدیم به تیش».

مورد ۱۹

تیلت ناپیوسته برای ارتباط دادن کانون های توجهی که عمودی قرار گرفته اند، به کار می رود، اما لازم نیست بازیگران یا اشیایی (از صحنه) که این نما را پیشنهاد می دهند، لزوماً حرکتی عمودی داشته باشند. مثال زیر از فیلم نابخشوده^{۱۳} اثر جان هیوستون^{۱۴} این مطلب را روشن می کند: در باز می شود و مستطیلی از نور بر کف اتاق تشکیل می دهد. در پیشزمینه پوست حیوانی را می بینیم که روی زمین پهن شده است.



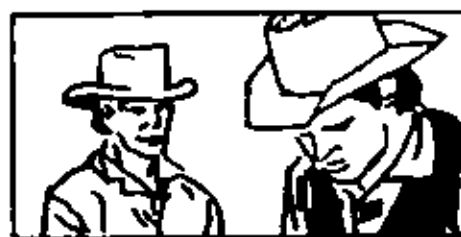
دو جفت پوئین وارد اتاق می شوند و جلو پوست می ایستند.



شخص سمت چپ به پسزمینه می رود. دوربین کمی به بالا تیلت کرده، او را دنبال می کند. او پنجره ای را باز می کند تا نور بیشتری به اتاق پاشیده شود. بازیگر سمت راست به طرف ما می چرخد. قسمت میانی بدنش و اسلحه ای را که در دست راست دارد، می بینیم.



بازیگر سمت چپ به پیشزمینه برمی گردد. دوربین مجدداً به بالا تیلت می کند و چهره هر دو مرد را در قاب می گیرد. آنها به پایین، به پوست (که اکنون خارج تصویر است)، می نگرند.



بازیگر سمت راست خم می شود، از قاب خارج می گردد تا پوست را بردارد و بعد مجدداً از پایین در حالی که پوست را برداشته، وارد تصویر می شود.



اکنون هر دو بازیگر می چرخند، به طرف میزی که در پس زمینه است، می روند و پوست را روی میز پهن می کنند. دوربین به پایین تیلت می کند تا آنها را در نمای متوسط قاب بندی کند.



همان طور که در این مثال دیده می شود، این نما، نمایی است پیوسته که طی آن دوربین از یک کانون توجه به کانون توجهی دیگر حرکت می کند و پیش از تیلت مجدد به بالا یا پایین روی آن مکث می کند.

مورد ۲۰

نماهای تیلت به بالا یا به پایین می توانند نسبت به خط افقی - ۹۰ درجه حرکت کنند. اگر تیلتی همسطح با افق شروع شود و یک نیم دایره را طی کند، در پایان نما کل صحنه سرونه خواهد شد. برخی صحنه های تعقیب و گریز گاهی از این ویژگی نمای تیلت سود می جویند: یک تانک مردی را تعقیب می کند. آنها به طرف ما می آیند. دوربین سرازیر است و آنها را از بالا در قاب گرفته، و وقتی از زیر پای ما رد می شوند، حرکت تیلت ادامه می یابد. اکنون صحنه سرونه شده و به نظر می رسد مرد و تانک نیروی جاذبه را در حالی که

وارونه به سوی خط افق می روند، با چسبیدن به سطح زمین نقض کرده اند. یک فیلم بسیار معروف روسی به نام داستان یک سرباز^{۱۵} از چنین نمایی استفاده کرده است (شکل ۱۲).

تیلتهای جانبی

مورد ۲۱

گاهی در انتهای تیلتهای قاب بندی وارونه می شود تا تفسیری از به هم خوردن تعادل روانی شخصیت اصلی صحنه به دست دهد. اما تیلتهای جانبی دوربین، محبوب برخی فیلمسازان دیگر است. به محض به هم خوردن تعادل روانی، دوربین کمی به یک طرف کج می شود و در نماهای بعد نیز به همان حالت کج باقی می ماند تا وضع روانی شخصیت به حالت عادی برگردد. نماهای معکوس متکی به تیلتهای یک نما به نمای دیگر جهت متضاد دارند (شکل ۱۳).

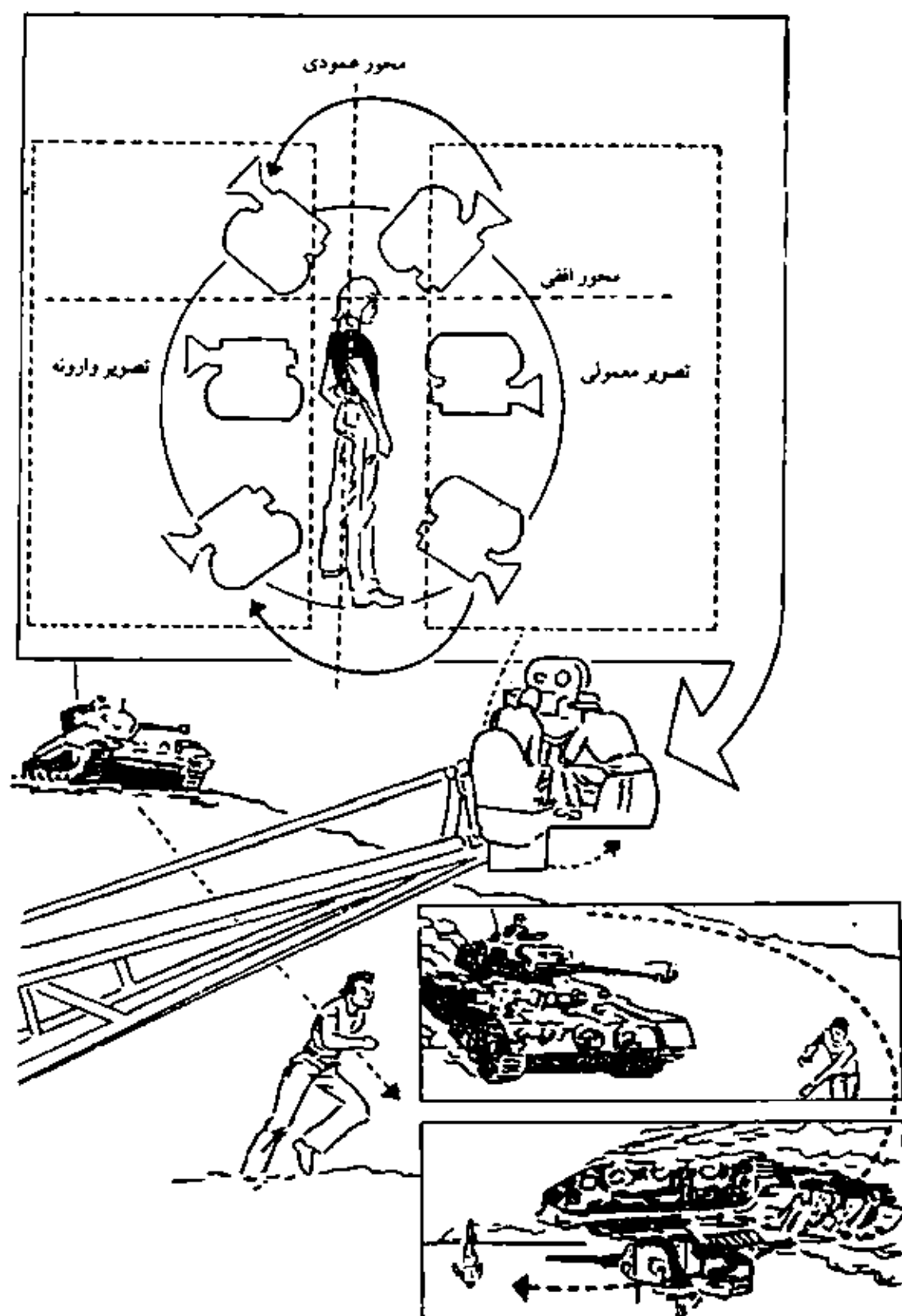
تیلتهای جانبی ۹۰ درجه ای فقط به دلایل بسیار قوی دراماتیک مورد استفاده قرار می گیرد، چرا که خط افق را به حالت عمودی در می آورد.

تیلتهایی که اول به یک جانب و بعد به جانب دیگر صورت می گیرند، در مورد دوربینی که داخل دکور کابین کشتی یا زیردریایی قرار گرفته، اعمال می شوند. یا وقتی بخواهیم اثرات یک انفجار را به تماشاگر مستقل کنیم، به جای تکان دادن خود صحنه، دوربین را به چپ و راست می لرزانیم. در این حالت، بازیگران حرکت می کنند تا به این توهم کمک کنند.

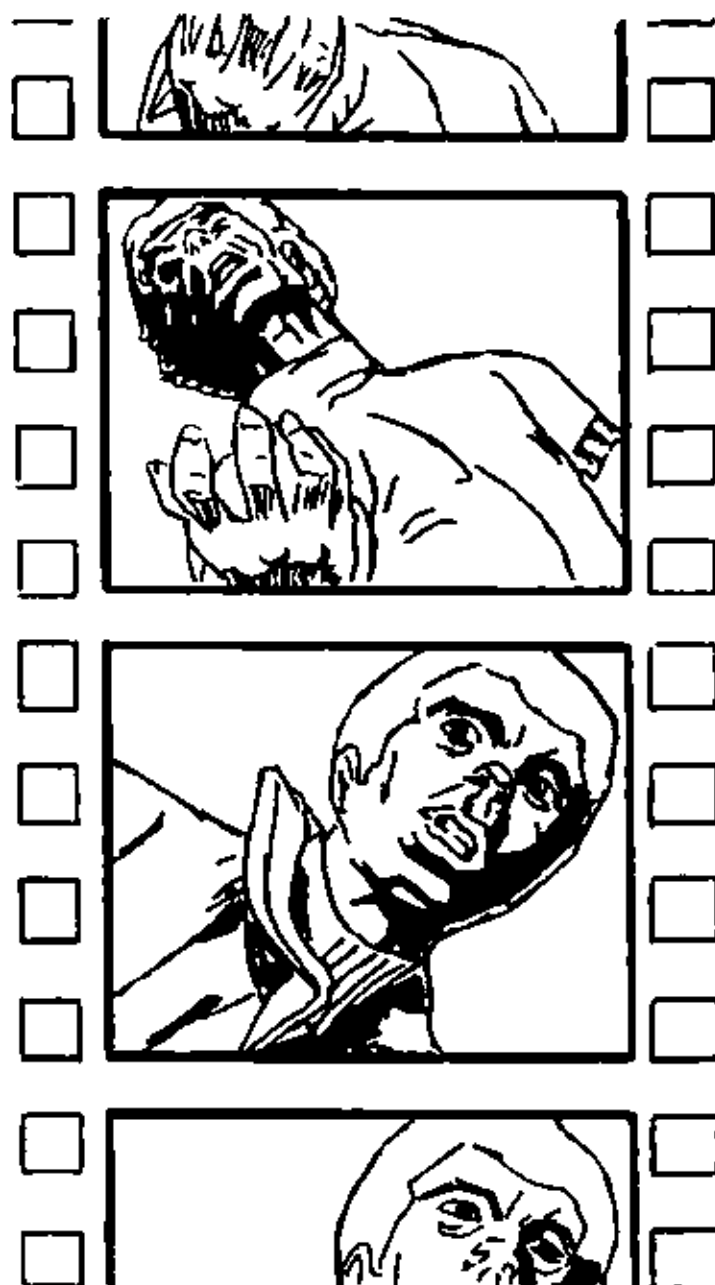
پیوند نمای ثابت و نمای پن

مورد ۲۲

نمای ثابت را می توان به نمای متحرکی که حرکت افقی یا عمودی دارد، پیوند داد به این شرطی که تیلتهای پن از آن نمای دوم باشد. روش کار بسیار ساده است.



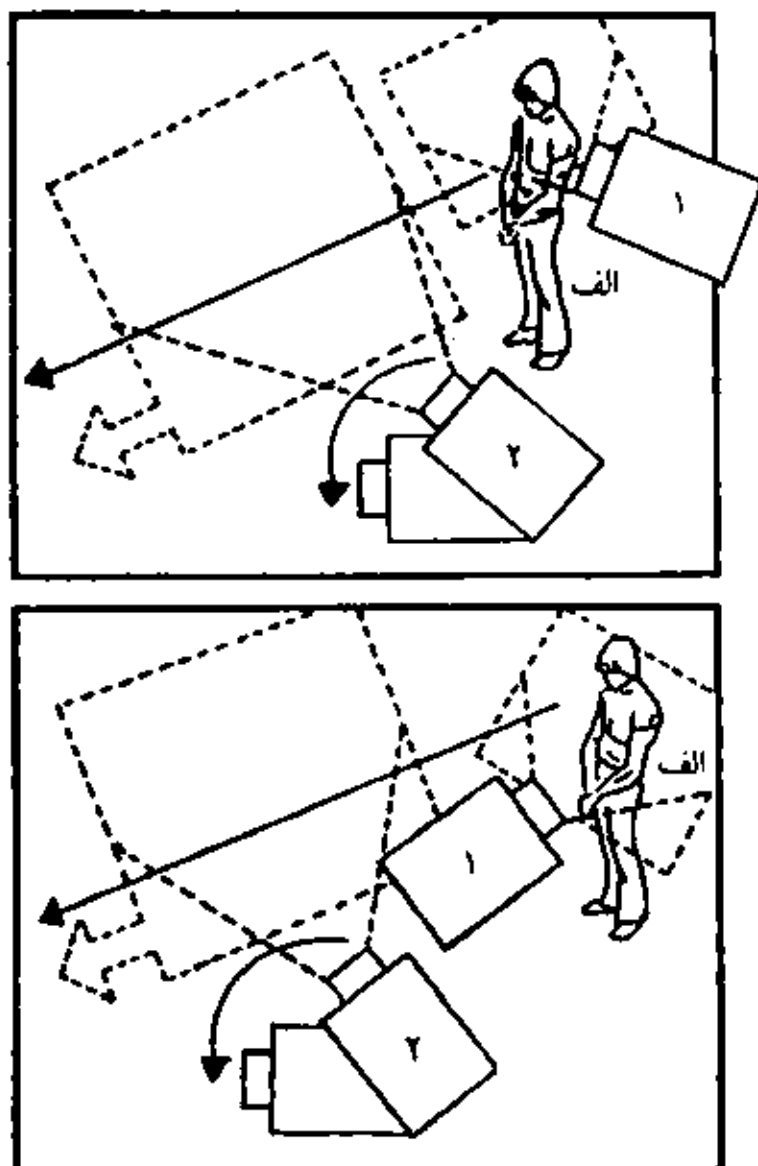
شکل ۱۲ - نمایی که در یک فیلم روسی موسوم به داستان یک سرباز به کار گرفته شد و طی آن دوربین با تیلت به پایین به اندازه ۱۸۰ درجه منظره وارونه ای از حادثه قسمت نهایی نما ارائه کرد.



شکل ۱۳- ترکیب های مختلف تیلت دوربین به کار می روند تا موقعیت یا شخصیت را غیر هادی نشان دهند. از یک نما به نمای دیگر حس های متضادی ناشی از تضاد بصری ایجاد می کنند.

در نمای اول، الف از یک سمت نما خارج می شود. (او یا طول پرده را طی می کند یا به طرف ما می آید و از کنار دوربین از قاب خارج می شود). در نمای دوم از سمت متضاد وارد می شود و دوربین با وی پن می کند. وقتی به هدفش که در پس زمینه تصویر است، می رسد، دوربین توقف می کند (شکل ۱۴).

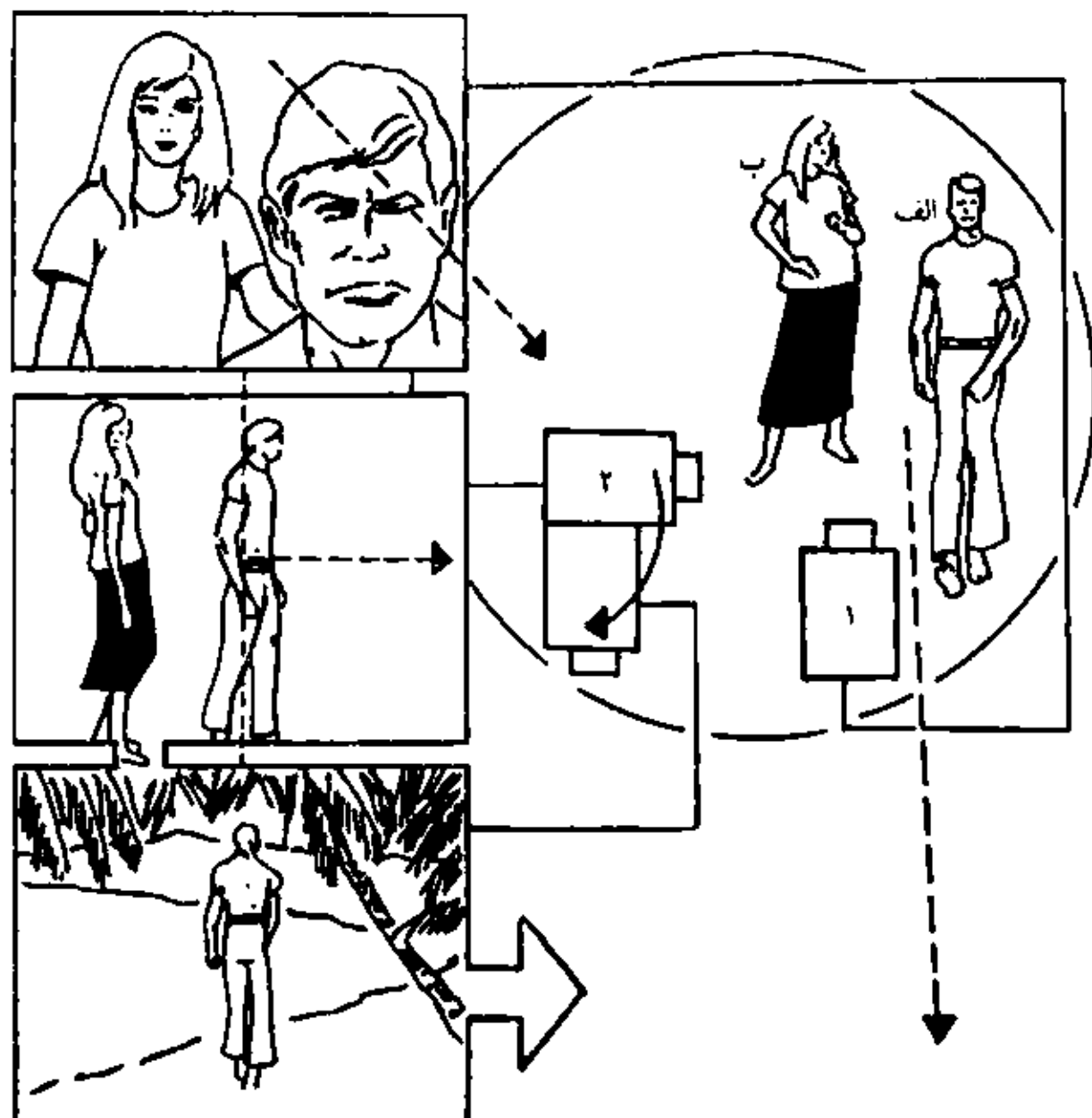
مورد ۲۳



شکل ۱۴ - دو فرمول شبیه به هم برای پیوند نمای ثابت و نمای پن برای دربر گرفتن حرکت بازیگر. در مورد اول بازیگر، موازی با حرکت دوربین از نمای اول خارج می شود، در حالی که در مورد دوم به طور مورب به طرف دوربین می آید.

وقتی دو بازیگر در محدوده قاب نما هستند و یکی متحرك و دیگری ساکن است، همین ترکیب به کار می رود (شکل ۱۵).

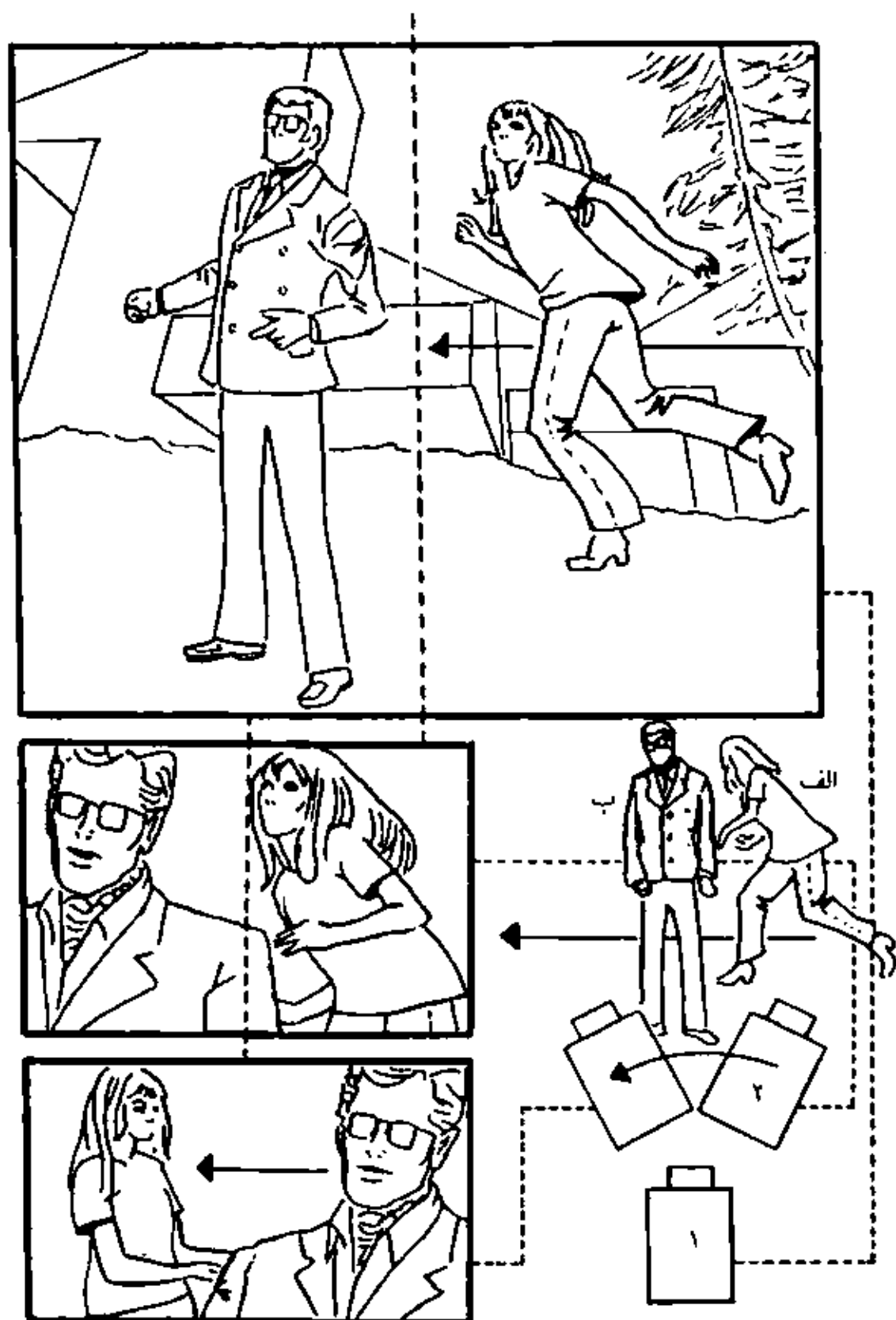
در نمای اول، الف از پس زمینه پیش می آید، از کنار ب می گذرد و از سمت راست از کنار دوربین می گذرد و نما را ترك می کند. در آغاز نمای دوم، هر دو بازیگر به صورت نیم رخ دیده می شوند. الف در مرکز پرده به راست می رود. دوربین با وی پن می کند و ب را از چپ تصویر خارج می کند.



شکل ۱۵ - حالت دیگری برای پیوند نمای ثابت و نمای پن . در این جا موقعیت های دوربین نسبت به هم زاویه قائمه تشکیل می دهند.

مورد ۲۴

پیشروی روی محور بصری مشترک برای ضبط حرکت الف که از پشت سر بازیگر ساکن ب می گذرد . برای نشان دادن این که ب به چه حالتی در سمت دیگر ایستاده است ، می توان از یک نمای دور ثابت که در پی آن یک نمای نزدیک پن می آید ، استفاده کرد (شکل ۱۶) .
 صحنه به صورت زیر است .



شکل ۱۶- حالت دیگری برای پیوند نمای پن و نمای ثابت (ر. ک. متن).

نمای ۱ نمای کامل - ب در سمت چپ پرده ایستاده است. الف از راست به چپ حرکت می کند. تا به مرکز پرده و نزدیک ب

می‌رسد، برش به ...

نمای ۲ ب در سمت چپ و الف در سمت راست. در ابتدای نما دوربین با الف که اکنون از پشت سر ب می‌گذرد، به چپ پن می‌کند و در سمت دیگر متوقف می‌شود. ترکیب بندی نما به این صورت است: الف در سمت چپ و ب در سمت راست قرار گرفته‌اند.

برش روی حرکت بازیگر متحرکی که در هر دو نما در ناحیه واحدی از پرده واقع است، صورت می‌گیرد.

تدوین دو نمای پن

مورد ۲۵

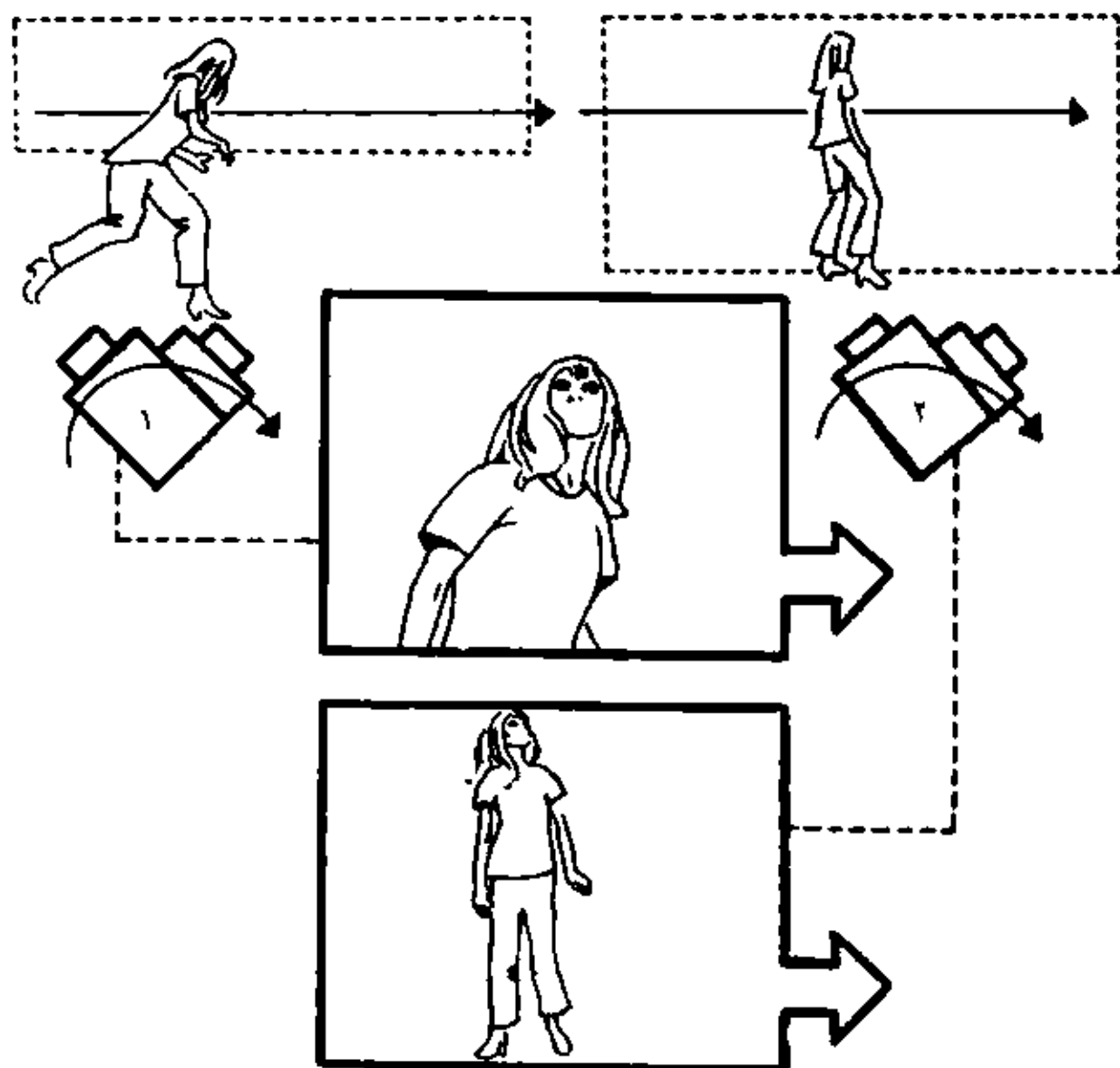
با مرور کاربردهای حرکت پن، درمی‌یابیم که حالت بسط یافته دیگر این است که بگذاریم بازیگر متحرك از نمای اول خارج شود و به نمای دوم وارد گردد (شکل ۱۷).

دوربین از موقعیت اول، بازیگر متحرك را در نمای نزدیک قاب بندی می‌کند. در انتهای پن بازیگر از قاب خارج می‌شود و از سمت متضاد وارد نمای بعد می‌گردد. برداشت جدید یک نمای کامل است. در این نما ما حرکت پن را در جهت برداشت قبلی ادامه می‌دهیم و بازیگر متحرك را دنبال می‌کنیم.

مورد ۲۶

دو نمای پن متوالی را که بازیگر آنها را ترك نکند، می‌توان به هم پیوند داد به شرطی که در پیشزمینه از مانعی برای برش استفاده کنیم (شکل ۱۸). صحنه چنین است:

نمای ۱ بازیگر الف از میان جمعیت می‌گذرد. در جلو و پشت سر وی افراد دیگری حضور دارند. او در نمای کامل قاب بندی می‌شود. در حالی که با او پن می‌کنیم، شخصی را چنان

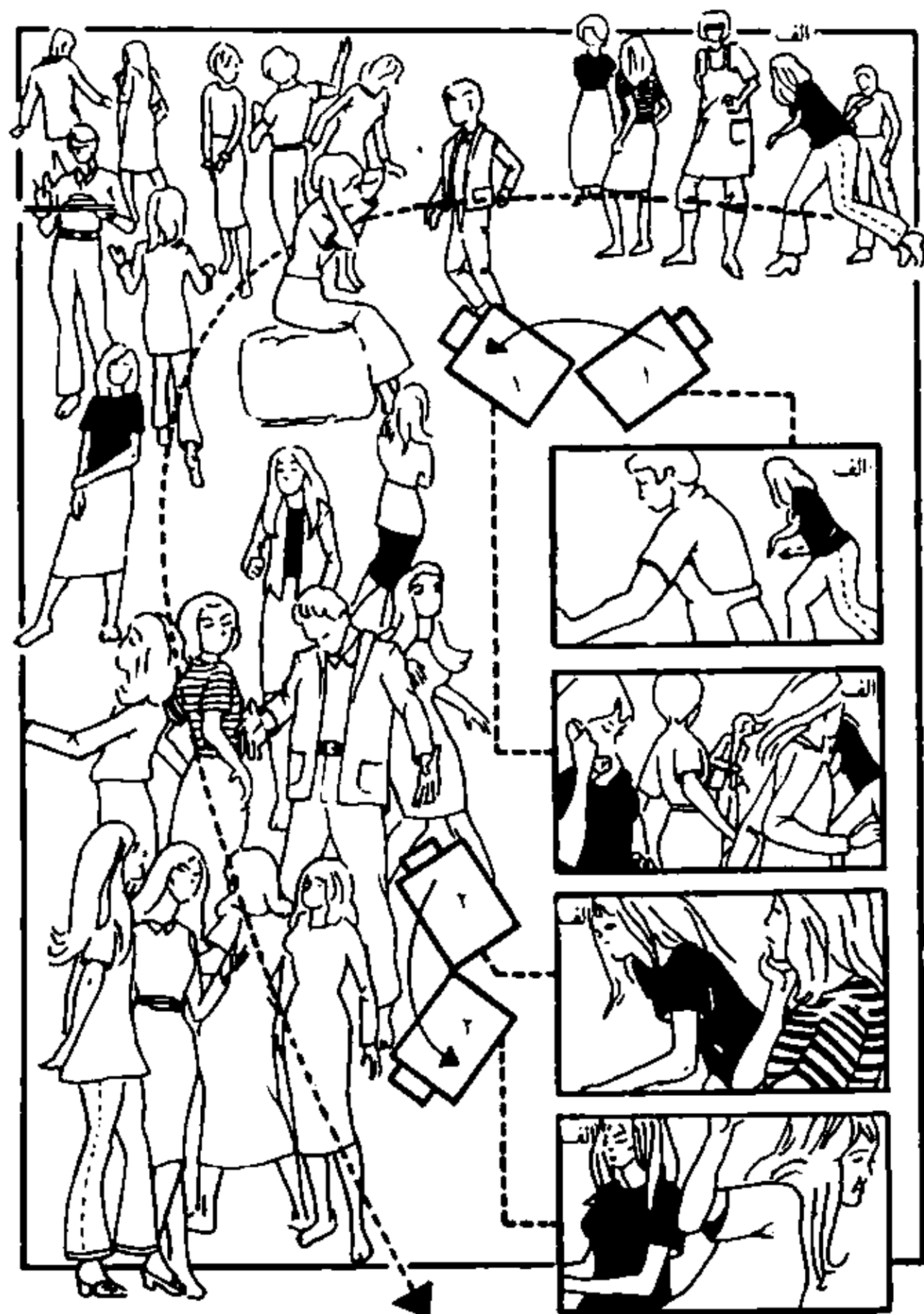


شکل ۱۷ - دو نمای پن متوالی از یک شخصیت واحد متحرك به این صورت پیوند می خورند که بگذاریم شخصیت متحرك پرده را در نمای اول ترك كند و در نمای دوم وارد آن شود.

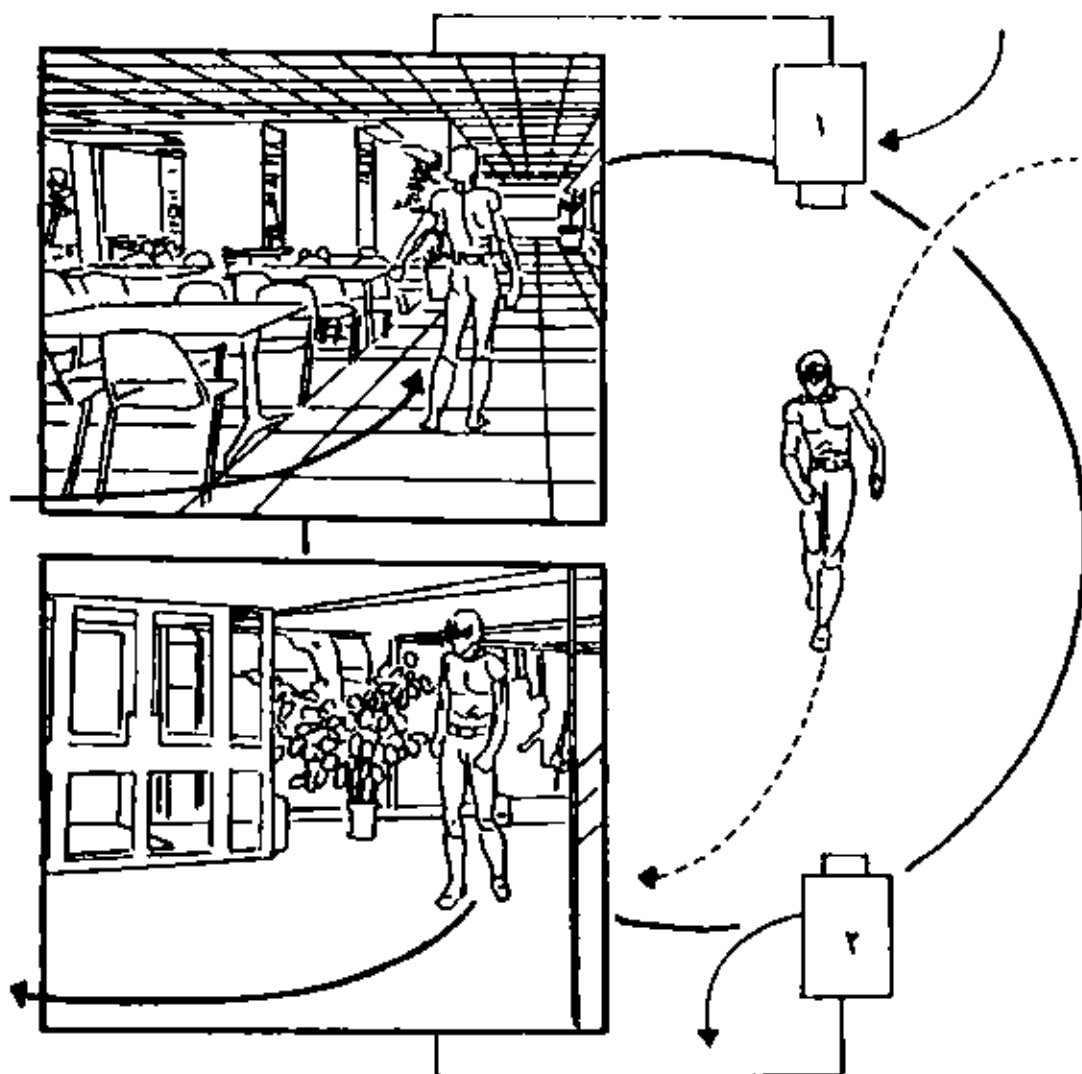
نزدیک به دوربین در قاب می گیریم که بازیگر اصلی ما پشت سر وی پنهان شود. برش به ...

شخصی در نمای نزدیک در سمت راست تصویر دیده می شود. از پشت سر او الف در نمای نزدیک ظاهر می شود و در همان جهت قبلی به حرکت خود ادامه می دهد. دوربین با وی پن می کند. اکنون بین او و دوربین مانعی وجود ندارد، اما جمعیت پشت سر به حرکت خود ادامه می دهند. در انتهای

نمای ۲



شکل ۱۸- برای پیوند دو نمای پن، در انتهای نمای اول و ابتدای نمای دوم، موانع پیش‌زمینه مورد استفاده قرار می‌گیرند.



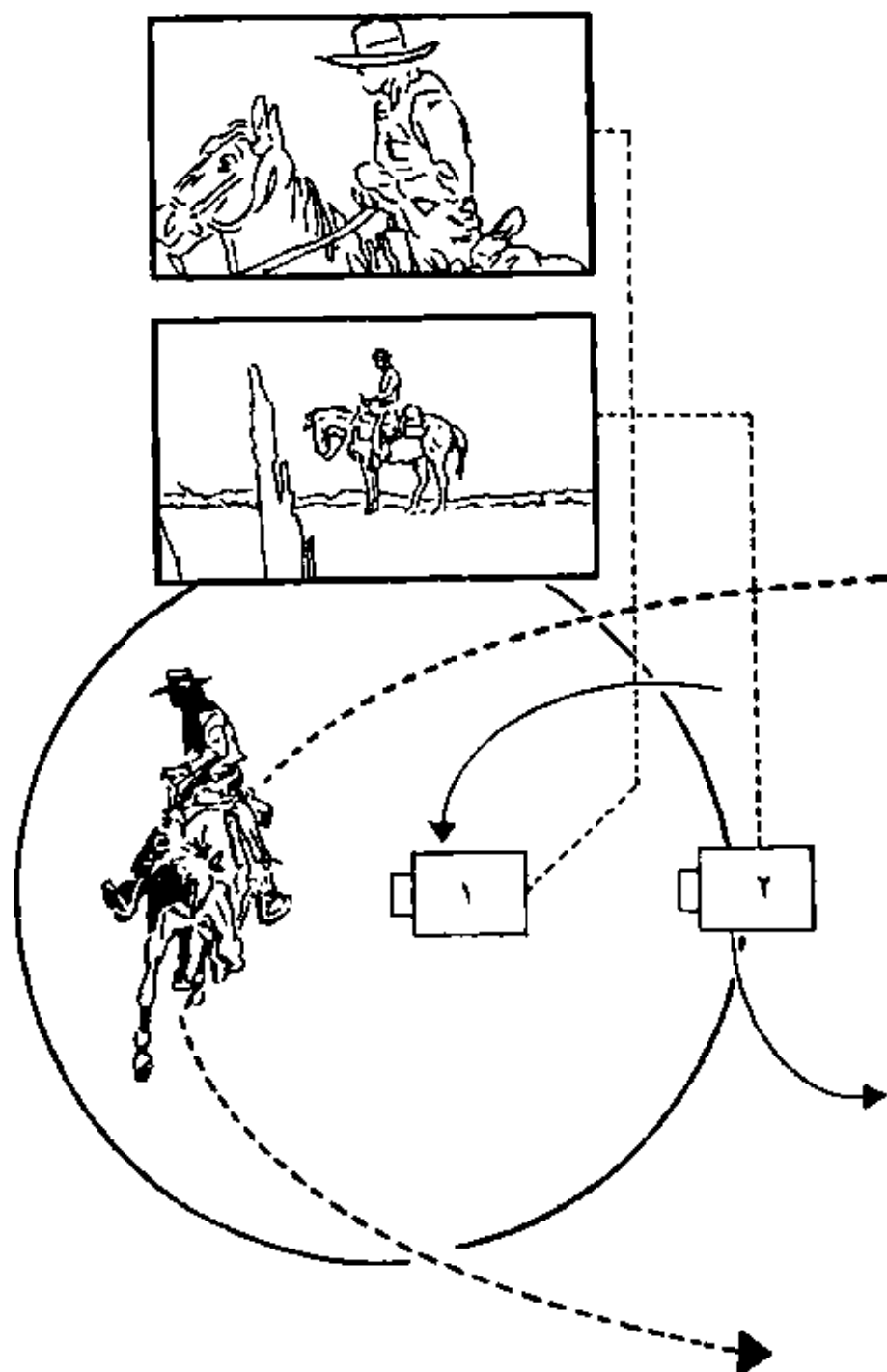
شکل ۱۹ - دو نمای پن پی در پی از یک سوژه واحد ولی در دو جهت متضاد را می توان پیوند داد، به شرطی که بازیگر در هر دو نما در ناحیه واحدی از پرده قرار گرفته باشد.

پن، الف می ایستد. آدم ها کماکان به گذشتن از این سو به آن سوی پرده ادامه می دهند.

مورد ۲۷

دو نما با پن در دو جهت متضاد را می توان به یکدیگر پیوند داد، به شرطی که حرکت بازیگر در مسیری مورب بر پرده رخ دهد (شکل ۱۹).

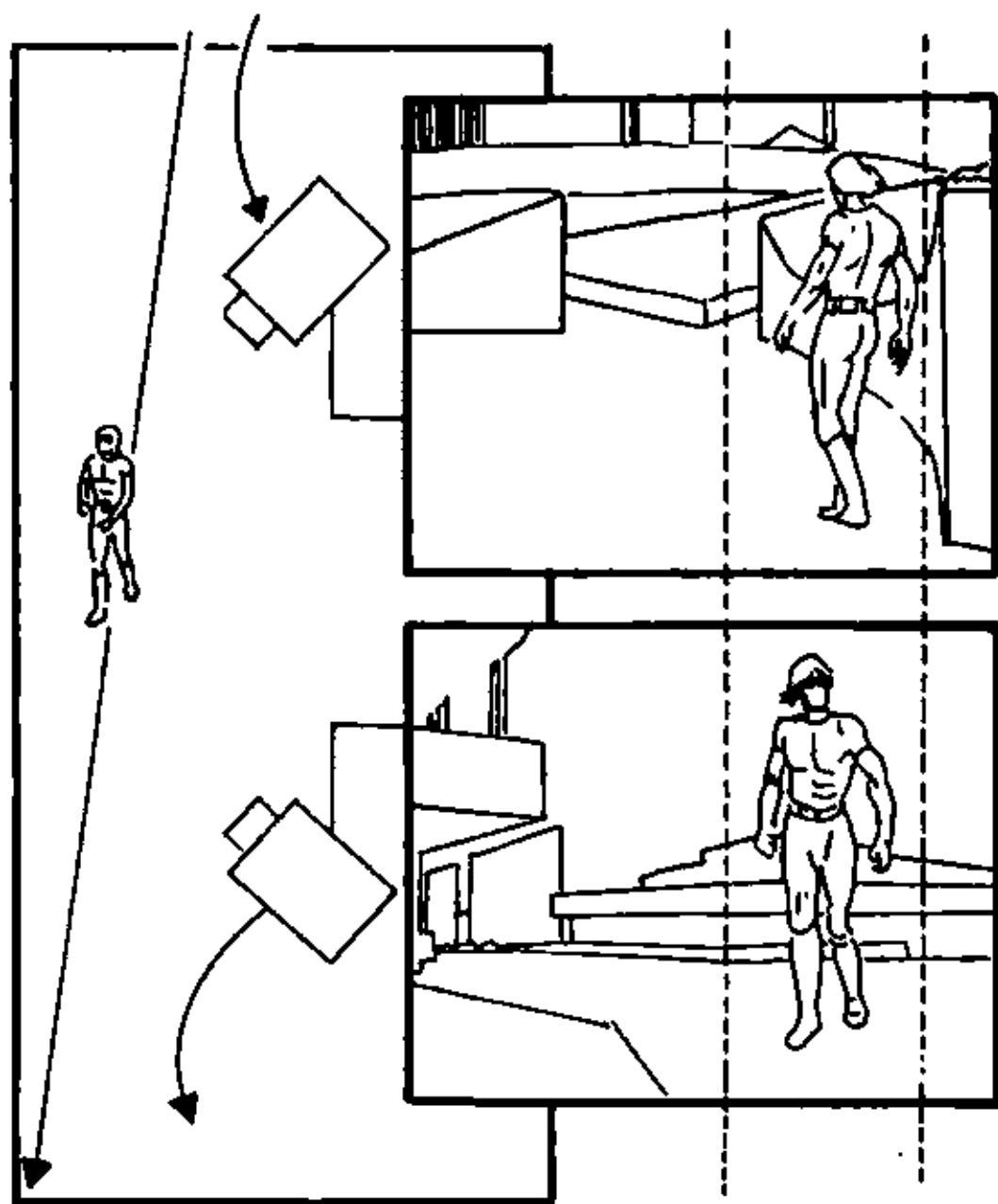
در نمای اول، بازیگر نیش خیابان را پشت سر گذاشته، وارد خیابان می شود و دوربین با او از چپ به راست پن می کند. برش. بازیگر، کماکان در سمت راست و رو به چپ نزدیک می شود و ما همراه او از راست به چپ پن می کنیم.



شکل ۲۰- دو نمای متوالی از یک سوزه واحد که روی یک محور بصری مشترک برداشت شده اند.

برای این که برش موفقیت آمیزی به دست آید، هنگام برش، جا و اندازه بازیگر در دو نما باید مثل هم باشند. همان طور که در شکل ۱۹ می بینید، هنوز بازیگر در سمت راست تصویر و با فاصله یکسانی از کناره راست قاب دیده می شود و در هر دو نما ارتفاعی تقریباً مساوی دارد. عدم انطباق های جزئی تر

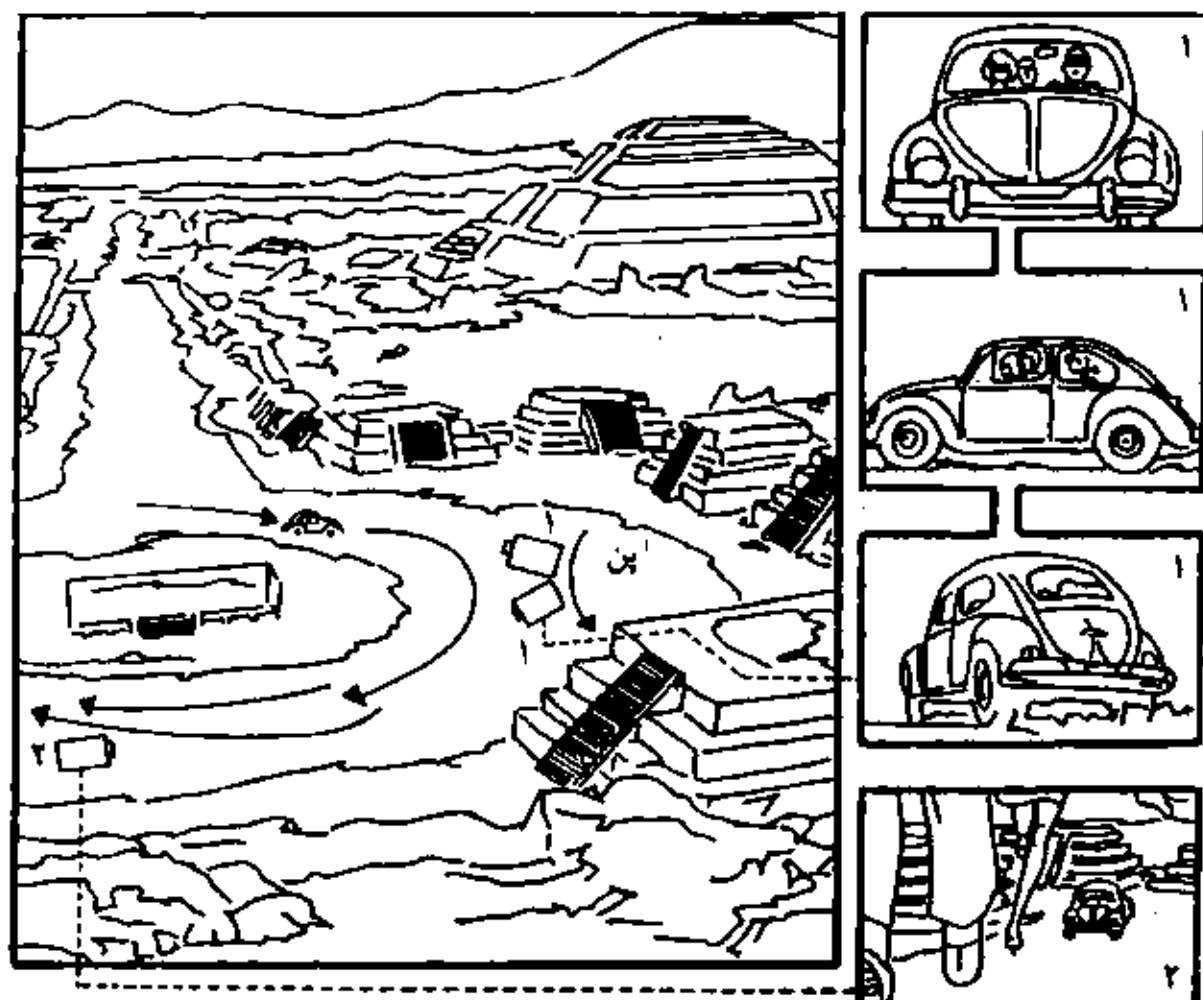
از نظر تماشاگر قابل قبول است. سرعت پن در هر دو نما نیز مهم است. در انتهای نمای اول، سرعت پن دوربین به تدریج کاهش می یابد و در نمای دوم عکس این عمل انجام می شود. به عبارتی سرعت پن افزایش پیدا می کند.



شکل ۲۱- دو نمای معکوس بیرونی بی در پی از یک بازیگر واحد که در هر دو نما در جهتی واحد حرکت می کند.

مورد ۲۸

استقرار بازیگر در مرکز پرده امکان پیوند متوالی دو نمای پن را در اختیار ما می نهد. این دو نما محور بصری مشترکی دارند (شکل ۲۰).



شکل ۲۲- نمای اول با پن دورین همراه است و نمای دوم ثابت است.

در این جا نمای اول نمای نزدیک است و نمای دوم نمای کامل . بدیهی است این ترتیب می تواند وارونه شود . اگر در هر دو نما بازیگر در یک سمت پرده قرار گیرد و هر دو نما در جهت واحدی پن کنند ، پوشش زاویه معکوس به دست خواهد آمد (شکل ۲۱) .

با این فرمول نمای دوم می تواند در مکان کاملاً متفاوتی فیلمبرداری شود . بنابراین گذشت زمان با استفاده از حرکت پیوسته یک بازیگر واحد قابل حصول است .

مورد ۲۹

حرکت مقطع در جهتی واحد را می توان با یک نمای پن از مرحله اول حرکت و نمای معکوس ثابتی از قسمت دوم حرکت ، پوشش داد (شکل ۲۲)

شرح صحنه به این صورت است:

نمای ۱ نمای سربالا ، اتومبیلی نزدیک می شود . بعد به چپ می پیچد و دوربین با آن پن می کند . اتومبیل چند متر دورتر در نمای کامل توقف می کند و از پشت دیده می شود . به محض توقف اتومبیل ، برش به ...

نمای ۲ نمای معکوس سربالا از اتومبیل . درهای اتومبیل باز می شوند ، چند نفر بیرون می پرند ، به سوی ما می دوند و از چپ قاب خارج می شوند .

مورد ۳۰

با استفاده از فرمول مذکور می توان نماهای تیلت را به نماهای ثابت پیوند داد .

جای نماهای پن را که در این جا توصیف شدند ، می توان با نماهای ثابت عوض کرد و حالت های دیگری برای پوشش دادن کنش به دست آورد .

حرکات محیرالعقول دوربین

دو مثال زیر چند نمای پن را که از نظر بصری مبهوت کننده اند ، نشان می دهند . دوربین برای ایجاد حرکات محیرالعقول باید در مسیری منحنی حرکت کند .

مورد ۳۱

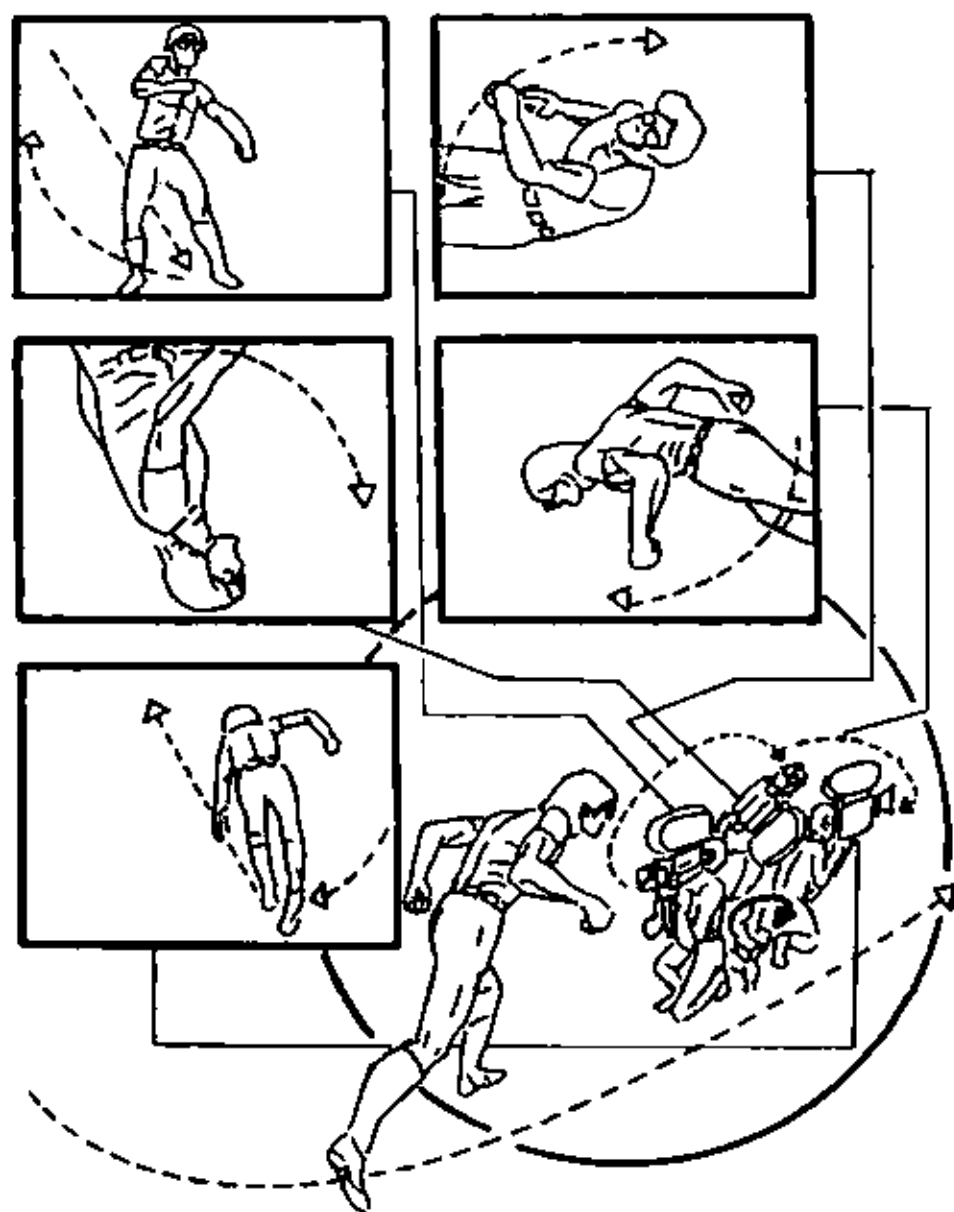
هر پن افقی با آمدن سوژه به طرف دوربین و گذشتن از کنار فیلمبردار که سوژه را با دوربین دنبال می کند ، به دست می آید .

چه می شود اگر سوژه متحرك در طی پن افقی از پشت سر فیلمبردار بگذرد؟ برای این که فیلمبردار ، سوژه را در قاب داشته باشد ، ناچار است کمرش را به عقب خم کند . لازمه این کار این است که در بخشی از حرکت ، دوربین وارونه قرار گیرد . سوژه فیلمبرداری شده بر پرده حالتی چنین خواهد داشت : در آغاز وقتی به ما نزدیک می شود ، او را در حالت عادی و سربالا می بینیم ، بعد

وقتی شروع به طی سه ضلع پرده می‌کند، بدنش چرخ می‌زند، نخست روی یک ضلع تا... وقتی که به ضلع بالایی پرده می‌رسد. در این جا روی پرده کاملاً سر و ته دیده می‌شود، بعد از سمت یا ضلع متضاد فرود می‌آید تا به حالت عادی ایستاده برسد و از دور بین دور شود.

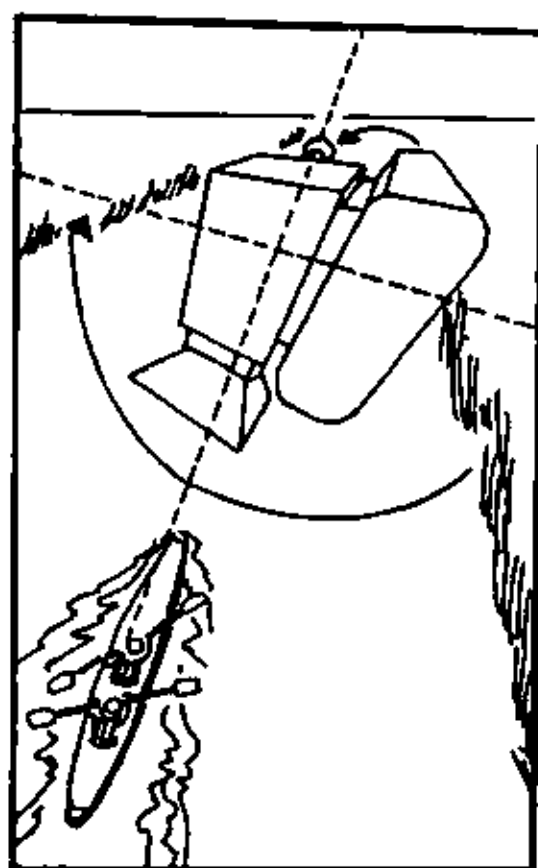
این وارو زدن بصری توسط فیلمبردار سریال تلویزیونی ماموریت دشوار^{۱۹} مورد استفاده قرار گرفته است.

شکل ۲۳ این مورد را نشان می‌دهد.



شکل ۲۳

وقتی دوربین مستقیماً متوجه پایین است تا حرکتی را که در عرض پرده رخ می دهد، ضبط کند، و 180° درجه حول محور عمودی خود بچرخد، نتیجه شگفت انگیزی حاصل می شود. در فیلم اعلامیه توت فرنگی^{۱۷} یک قایق پارویی دراز و باریک را از بالا می بینیم که از راست تصویر وارد قاب می شود و به محض رسیدن به مرکز پرده، دوربین به اندازه یک نیم دایره حول محور عمودی اش می چرخد، طوری که جهت حرکت قایق وارونه می شود و مجدداً از راست پرده، یعنی سمتی که وارد شده بود، خارج می گردد (شکل ۲۴).



شکل ۲۴

مهم نیست چرخش به چپ صورت گیرد یا به راست، در هر حال - اگر 180° درجه بچرخد - نتیجه یکی است.

- 1.The Hidden Fortress
- 2.Toshiro Mifune
- 3.Cronaca di un Amore
4. The Hill
- 5.Sidney Lumet
- 6.Burt Lancaster
- 7.Vera Cruz
- 8.Robert Aldrich
9. Komarovsky
10. Lara
11. Richard Brooks
12. In Cold Blood
13. The unforgiven
14. John Huston
15. Ballad of a Soldier
16. Mission Impossible
17. The Strawberry Statement

حرکت تراولینگ دوربین

حرکت روی پرده سینما دارای جهت، شدت، سرعت و مدت زمان است. به طور کلی، شمار زیادی از حرکات، احساسی سرشار از انرژی، شتاب، هیجان یا خشونت را ایجاد می کنند. کمبود یا عدم وجود حرکت، کندی، آرامش، سستی، وقار یا از طرف دیگر، بنا به محتوای صحنه، چنان تنشی احساسی ایجاد می کند که تمام اعمال به حالت تعلیق درمی آیند.

غالباً حرکت با جمله ای که گفته می شود، هماهنگ است. اگر حرکت پیش از جمله ارائه شود، آن جمله موکد می شود. اگر جمله مقدم بر حرکت باشد، حرکت مورد تاکید قرار می گیرد.

بسیاری از روش هایی را که برای نماهای پن گفته شد، می توان به حرکت تراولینگ نیز اعمال کرد. در این جا چند پیشنهاد مطرح می شود:

۱- بسیاری از حرکات تراولینگ خوب با حرکت نرم و بدون لرزش دوربین و با سرعت یکنواخت به دست می آیند. اگر افزایش یا کاهش سرعت ضرورت داشت، نباید با حرکت ناگهانی دوربین به دست آید.

۲- اگر بخواهیم تراولینگ هایی که سوژه ها را در نماهای دور یا نماهای کامل پوشش می دهند ارتقاء بخشیم، باید اشیا ساکنی را بین مسیر حرکت سوژه و دوربین قرار دهیم. برای کسب بهترین ترکیب بندی تصویر، در سطوح تضاد ایجاد می کنیم تا تصویر تخت و بی عمق نشود.

۳- نماهای تراولینگ همراه با مکث - در جاهایی که سوژه و دوربین لحظه ای توقف می کنند - نوع خاصی به کار می دهد و حتی یکنواختی حرکت

تکرار شونده و پیوسته را از بین می برد.

۴- اگر قرار باشد بازیگر و دوربین طی تراولینگ مکث کنند، بهتر آن است از توقف در جایی که اشیایی در پیشزمینه اند، اجتناب شود، مگر این که مفهوم خاصی در داستان داشته باشند، زیرا در این صورت اشیاء به شدت مورد تاکید قرار می گیرند. اگر وظیفه آنها صرفاً ایجاد مانع است، بهتر آن است که به کار نروند.

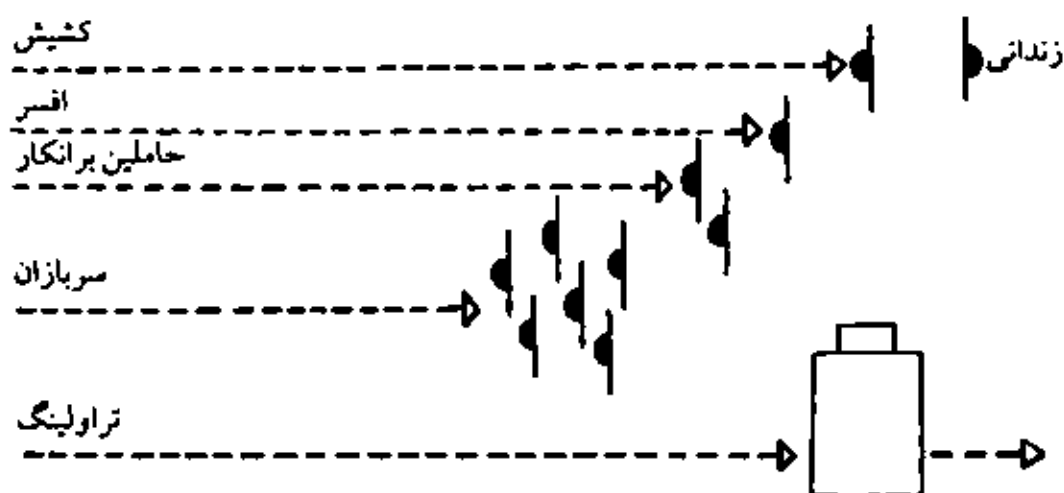
کنش مقطعی که با تراولینگ پیوسته دوربین پوشش داده می شود

نمای تراولینگ لزوماً نباید از ابتدا تا انتها فقط یک شخص واحد را دنبال کند. مثلاً، می تواند با یک گروه متوسط که روی صحنه ایستاده اند، شروع شود و بعد در جهتی ثابت به حرکت ادامه دهد.

فرض کنیم با دسته ای سرباز و فرمانده شان که گروهی زندانی محکوم به مرگ را به محل اعدام می برند، تراولینگ می کنیم. کشیشی همراه آنان است. نخست با کل گروه همراه می شویم. بعد سربازان می ایستند. کشیش، فرمانده و حاملین برانکار به حرکت خود ادامه می دهند. حاملین برانکار چمباتمه می زنند تا یک زندانی زخمی را بر زمین بگذارند. فرمانده و کشیش به حرکت خود ادامه می دهند. فرمانده توقف می کند. کشیش ادامه می دهد و کنار یک زندانی می ایستد. دوربین توقف می کند. استنلی کوبریک^۱ در فیلم راه های افتخار^۲ خود از این حرکت استفاده کرده است (شکل ۱).

در مثال مذکور، دوربین و بازیگر در مسیرهای موازی حرکت می کنند، اما این اصل را هم می توان به گروهی که از پشت سر با دوربین دنبال می شوند، اعمال کرد (شکل ۲).

الف در طول راهرو به سوی ما می آید. ه از پشت دوربین و از راست وارد قاب می شود و از کنار الف که از راهروی دیگری می پیچد، می گذرد و دوربین که با او (به چپ) پن می کند، از پشت سر در پی الف می گذارد. م از انتهای

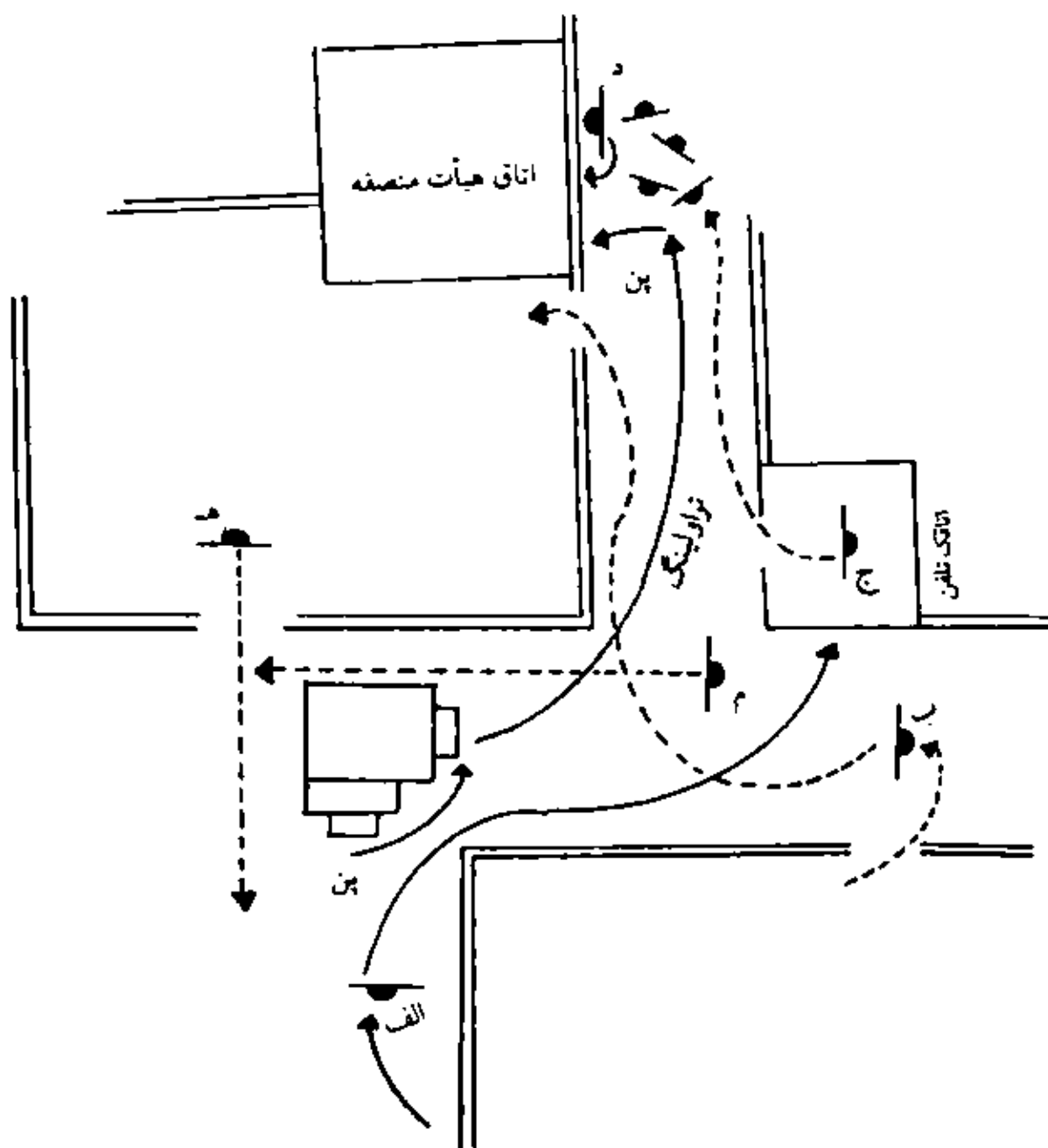


شکل ۱- نمونه ای از حرکت مقطع که به کمک تراولینگ پیوسته پوشش داده می شود. هر چه بیشتر می رویم تعداد گروه کاهش می یابد. و فقط یکی از آنها به هدف نهایی می رسد.

راهرو پیش می آید. با الف سلام و علیک می کند و به حرکتش ادامه می دهد و از چپ نما خارج می شود. به محض این که الف به اتاقک تلفن می رسد که در آن ج با تلفن صحبت می کند، ب را می بینیم که از دری در آن نزدیکی وارد نما می شود، از جلوی الف می گذرد و به چپ و به راهرو دیگر می رود. دوربین به چپ می چرخد و ب را دنبال می کند. در این لحظه ج از اتاقک تلفن خارج و دور می شود و دنبال ب می رود. دوربین در راهرو جدید به حرکت در می آید و ب و ج را تعقیب می کند. در میان راهرو، ب از دری واقع در سمت چپ وارد می شود و ما به حرکت خود در پی ج ادامه می دهیم در حالی که ج به یک گروه چهار نفره ملحق می گردد.

در این لحظه یک راهنما-بازیگر د- آنها را به سکوت دعوت می کند و به دری در سمت چپ اشاره می کند. دوربین می ایستد و در پی اشاره راهنما به چپ، به دری که بر شیشه آن نوشته «اتاق هیأت منصفه»، پن می کند.

در تمام این مدت، تراولینگ پیوسته دوربین، حرکات تداخلی را که توجه تماشاگر را به اوج نما رهنمون می شدند، در بر می گیرد. این حرکات گویی در قالب یک رقص باله که انحصاراً برای دوربین طراحی شده، در هم تنیده می شوند.



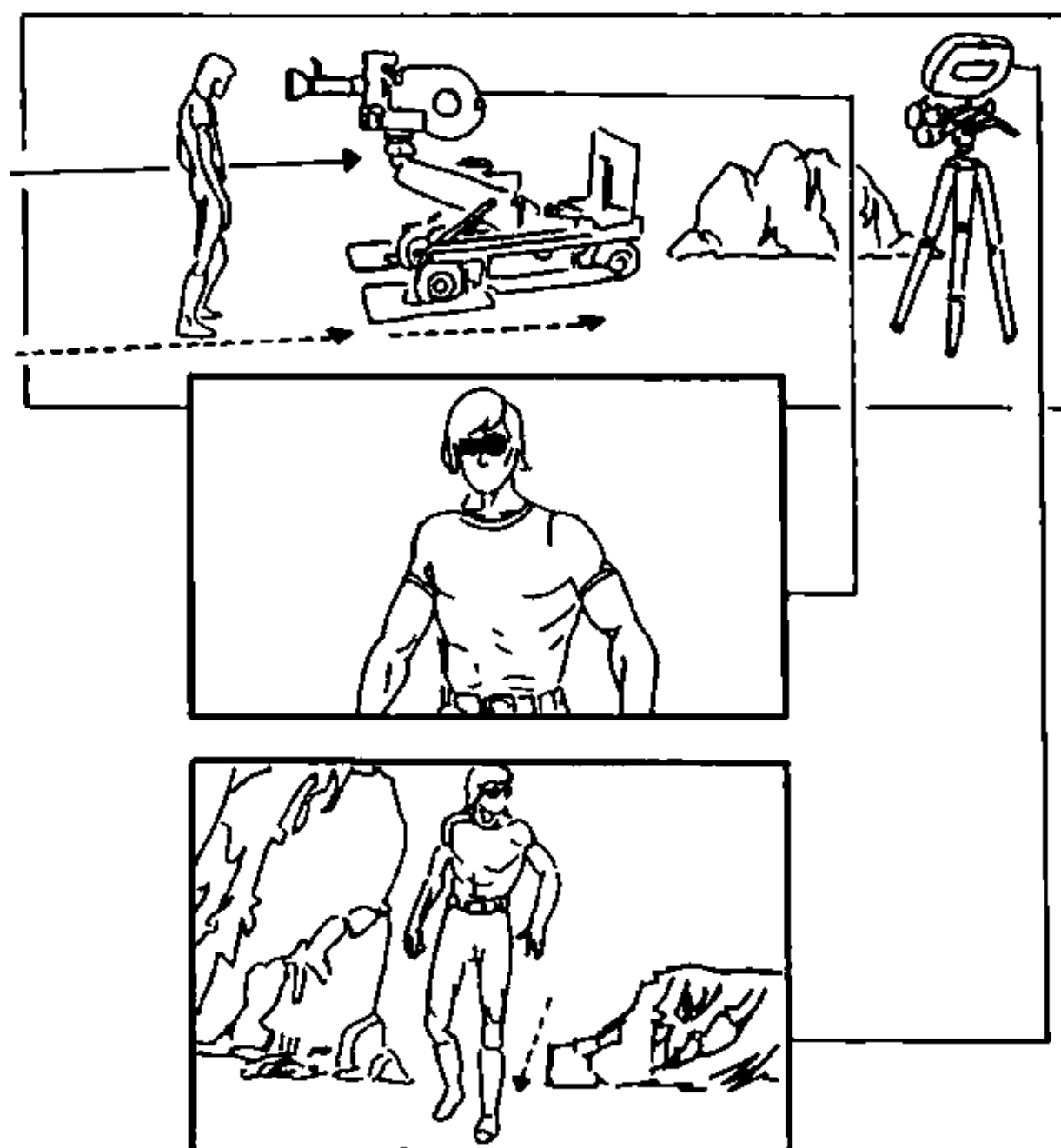
شکل ۲- نمونه دیگری از کنش تداخلی که با حرکت تعقیبی بازیگران متحرک پوشش داده می شود.

پیوند نمای ثابت و نمای تراولینگ

وقتی دوربین با اشخاص در حال دویدن یا راه رفتن حرکت می کند، نگه داشتن آرام دوربین همراه با توقف بازیگران کار ساده ای نیست، زیرا قاب بندی انتهای چنین نمایی بسیار مشکل است. بنابراین، یک گروه فیلمبرداری زبده و تمرین زیاد لازم است تا حرکات را همزمان کند. اما برای دستیابی به این توقف، روش ساده تر این است که خیلی ساده به موقعیت ثابت

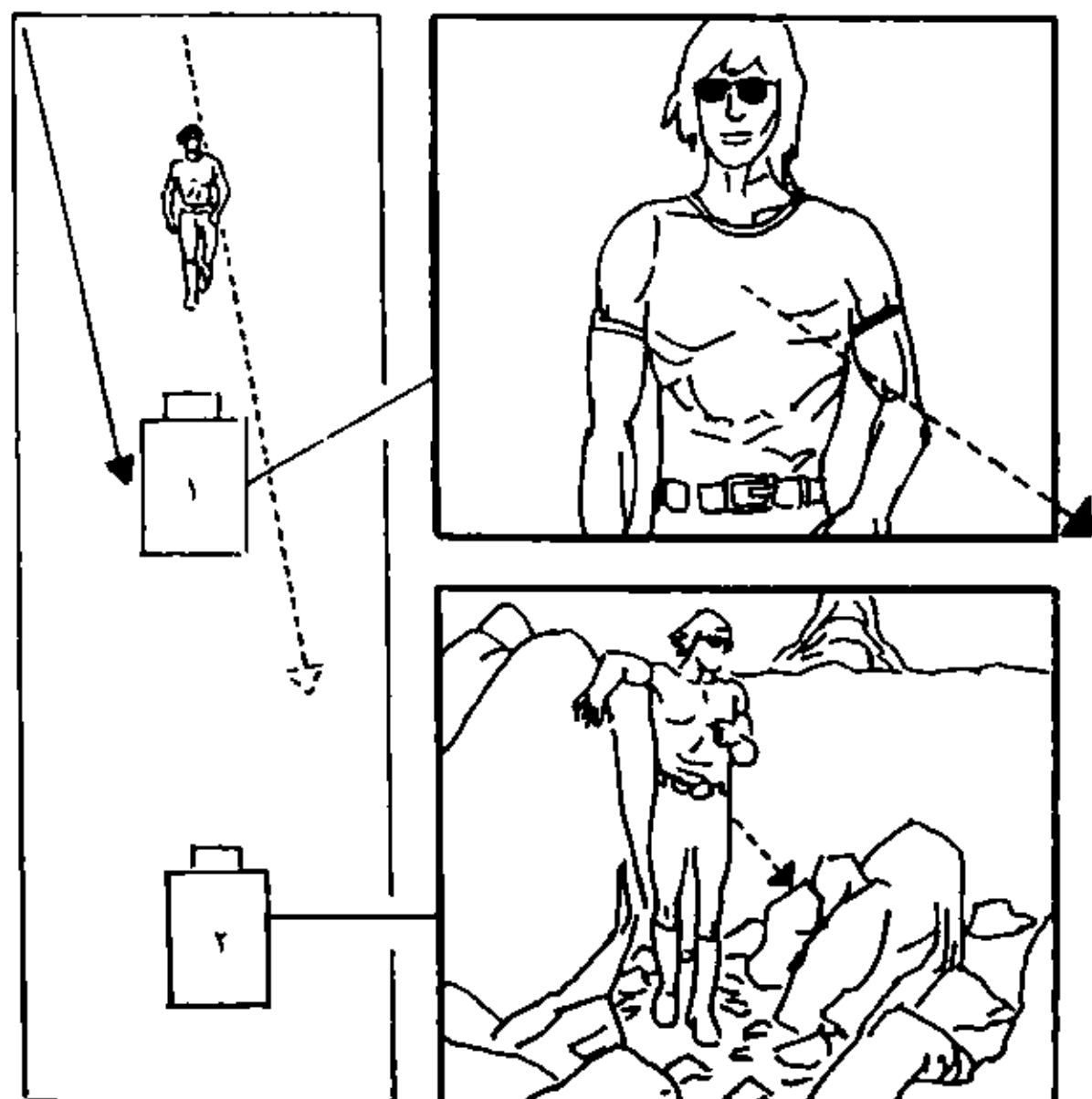
مورد ۱

اگر بازیگر به سوی ما حرکت کند و دوربین برای ضبط بقیه حرکت همراه او عقب بکشد، می‌توانیم روی همان محور بصری اما در نمایی کامل و در جایی که بازیگر در مرکز نما قرار می‌گیرد، «پس‌برش» دهیم (شکل ۳).

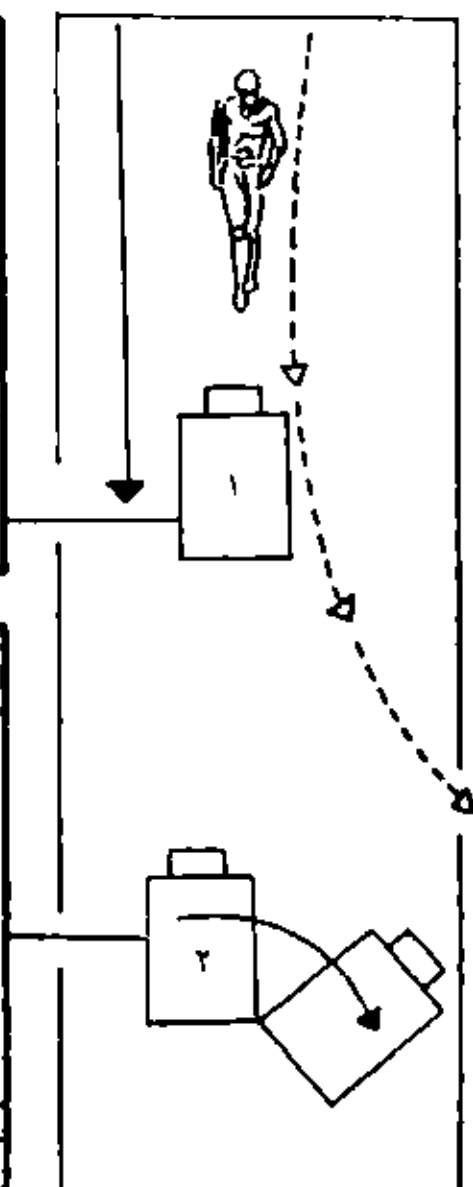
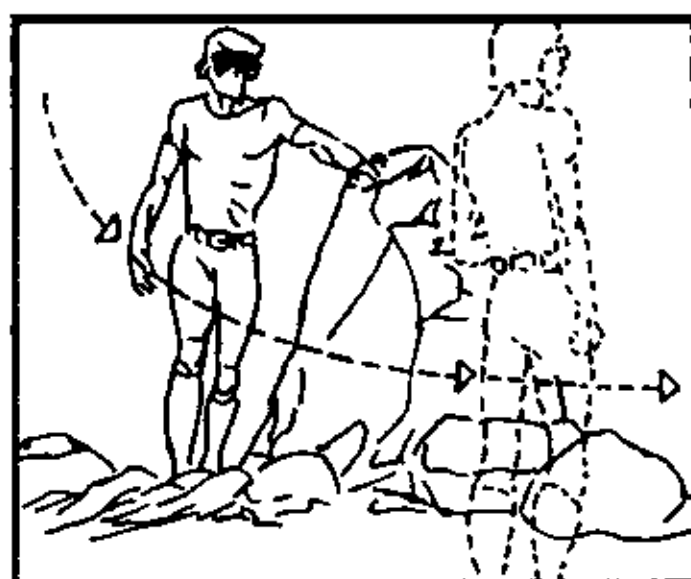


شکل ۳- حرکت روی محور بصری مشترک به کار رفته است تا نمای تراولینگ و نمای ثابت یک سوژه متحرک به هم پیوند بخورند.

اگر سرعت بازیگر در نمای اول زیاد باشد، به عبارتی، بازیگر به طرف دوزین در حال تراولینگ بدود، می تواند در انتهای نما بر سرعت خود بیافزاید و از کنار دوربین قاب را ترك کند. در نمای دوم، بازیگر (در مرکز) دو سه قدم پیش می دود و توقف می کند (شکل ۴).



شکل ۴- اگر بگذاریم سوژه منحرك از نمای تراولینگ بیرون بدود، پیوند نمای تراولینگ سریع و نمای ثابت راحت تر می شود.



شکل ۵ - تغییر مسیر حرکت سوژه را بهتر است در نمای دوم - موقعیت ثابت دوربین - نشان دهیم.

مورد ۳

اگر با بازیگری که تغییر مسیر می دهد تراولینگ کنیم، بهتر است این تغییر را در نمای ثابت دوم نشان دهیم (شکل ۵).

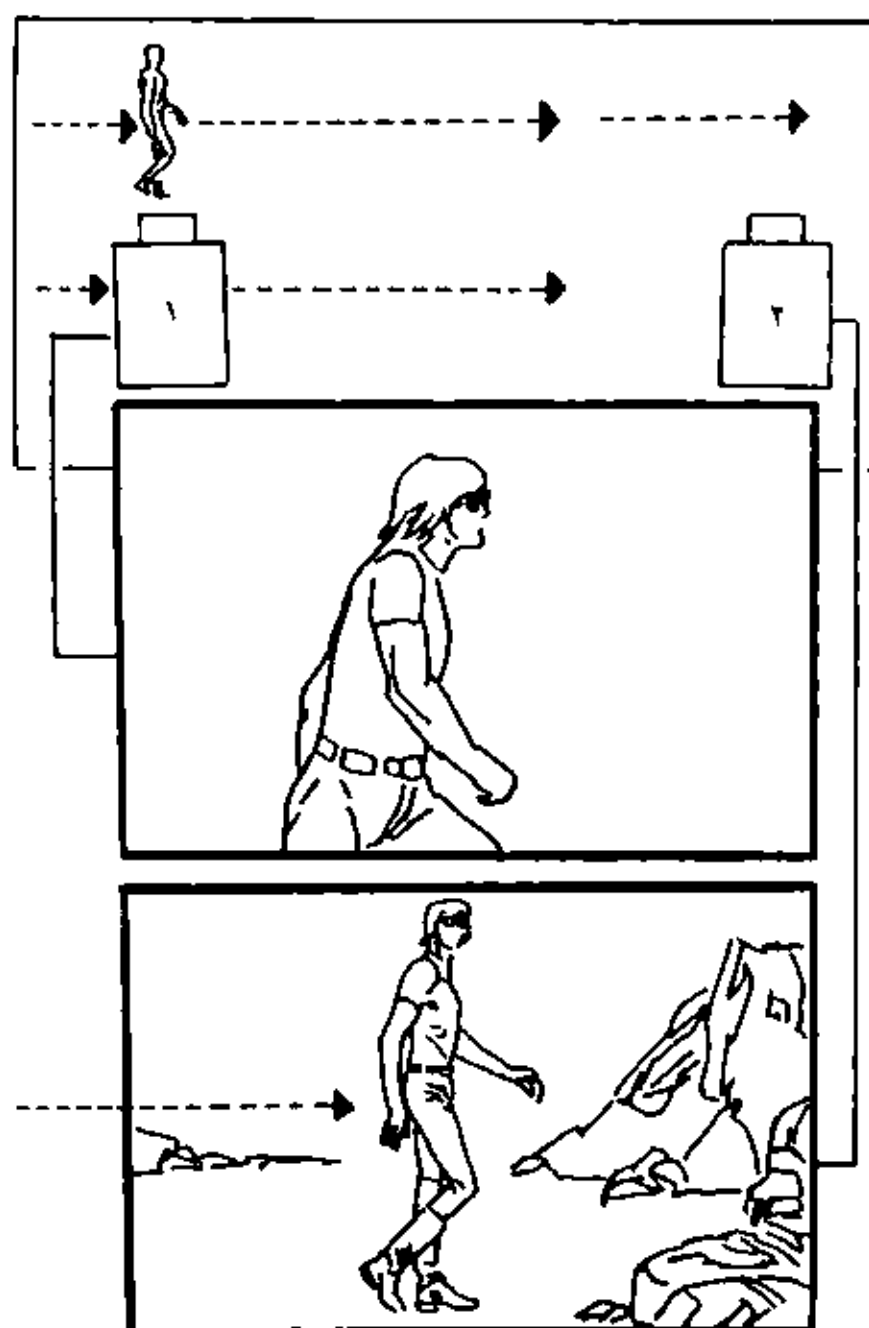
نمای اولی نظیر نمای مثال های قبل است. بازیگر در نمای نزدیک حرکت می کند و ما با او عقب می کشیم. آنگاه که بازیگر در مرکز تصویر قرار می گیرد، به نمای کامل بعد برش می دهیم.

در این نما بازیگر چند قدم به طرف ما بر می دارد و بعد می پیچد و از نمایی

که دوربین احتمالاً با چرخش افقی تعقیبش می کند، خارج می شود.

مورد ۴

نمای تراولینگ موازی با حرکت بازیگر می تواند از راه حل های دیگری استفاده کند. به این ترتیب که در نمای نزدیک اول با بازیگر نیم رخ یا سه رخ نسبت به دوربین همراه می شویم. به یک نمای کامل برش می دهیم و بازیگر از

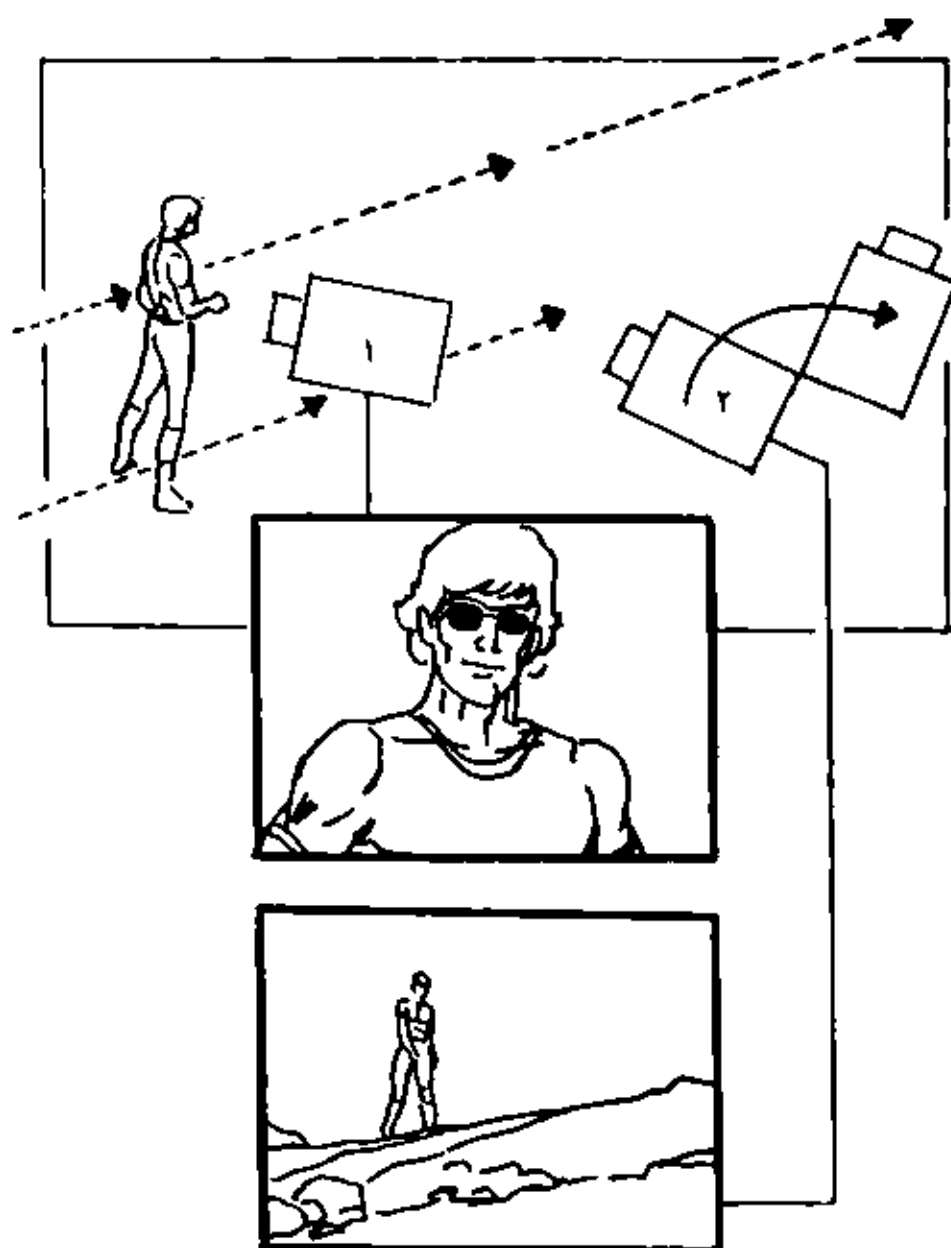


شکل ۶- در فرمولی که در این شکل به نمایش درآمده، برای جای دوربین از آرایش موازی استفاده شده است.

سمت مخالف جهت حرکتش وارد نما می شود و در مرکز آن توقف می کند (شکل ۶).

مورد ۵

برای نمای دوم می توان از نمای پن استفاده کرد و به این ترتیب همراه با توقف بازیگری که راه می رود یا می دود، به سکون رسید (شکل ۷). در نمای اول، بازیگر با دوربین در حال تراولینگ حرکت می کند. بعد به



شکل ۷- اگر حرکت سوژه بسیار سریع باشد، نمای دوم که با اولی زاویه قائمه تشکیل می دهد، می تواند نمای پن باشد.

نمای کاملی برش می دهیم. بازیگر در مرکز نما در همان جهت قبلی حرکت می کند و دوربین تا لحظه توقف وی با او پن می کند.

همان طور که در موارد پیشین خاطر نشان شد، اندازه پیکر بازیگر در هر دو نما، همچنین موقعیت وی در ناحیه ای خاص از پرده، برای موقعیت انتقال در لحظه برش، اهمیت ویژه ای دارد، به ویژه در این جا که بازیگر با دور شدن در نمای دوم به سرعت کوچک و کوچک تر می شود.

مورد ۶

موقعیت ساکن قائم الزاویه دوربین را برای پوشش دادن بازیگری که می دود، می توان به کار برد. در نمای اول، بازیگر در نمای متوسط قاب بندی می شود. دوربین هم جهت با وی حرکت می کند. در اواخر نما، دوربین کمی به یک سو پن می کند و نیمی از پرده را در جلو او خالی می گذارد. در نمای بعد که یک نمای ثابت است، بازیگر در همان جای قبلی پرده به سوی ناحیه مرکزی تصویر از ما فاصله می گیرد (شکل ۸).

مورد ۷

موقعیت زاویه معکوس دوربین را می توان به کار گرفت تا گروهی بازیگر را که یک جا توقف می کنند نشان داد (شکل ۹).

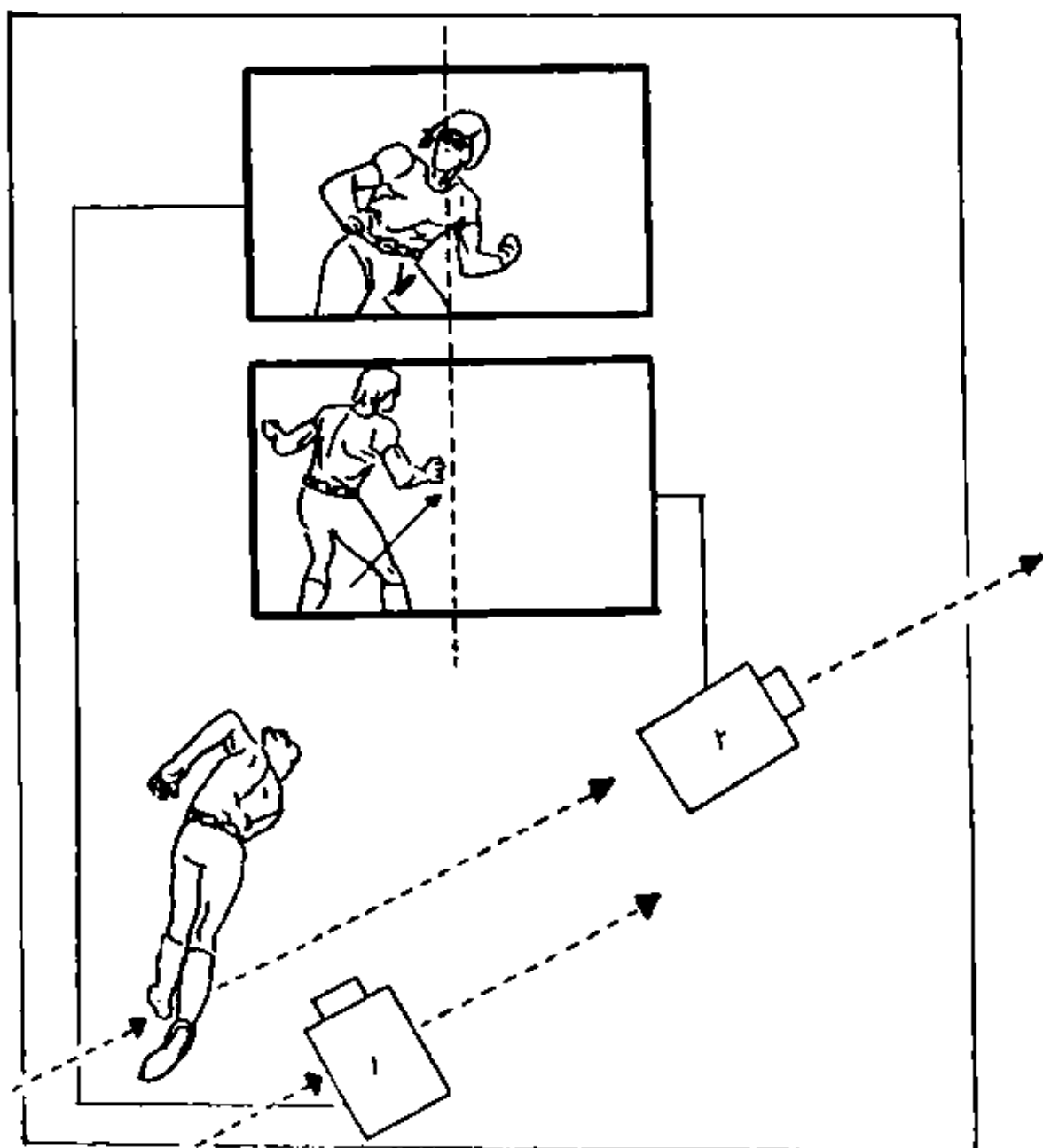
در نمای اول، دوربین با گروه که در نمای کامل دیده می شوند، حرکت می کند. برش به نمای متوسط معکوس. دوربین فاقد حرکت است. بازیگران از سمت مخالف وارد نما می شوند و توقف می کنند.

دوربین بی حرکت در سمت دیگر مسیر حرکت بازیگران جای می گیرد و جلوه بصری پویایی از راه رفتن یا دویدن به دست می دهد.

تراولینگ متناوب یا مقطع

مورد ۸

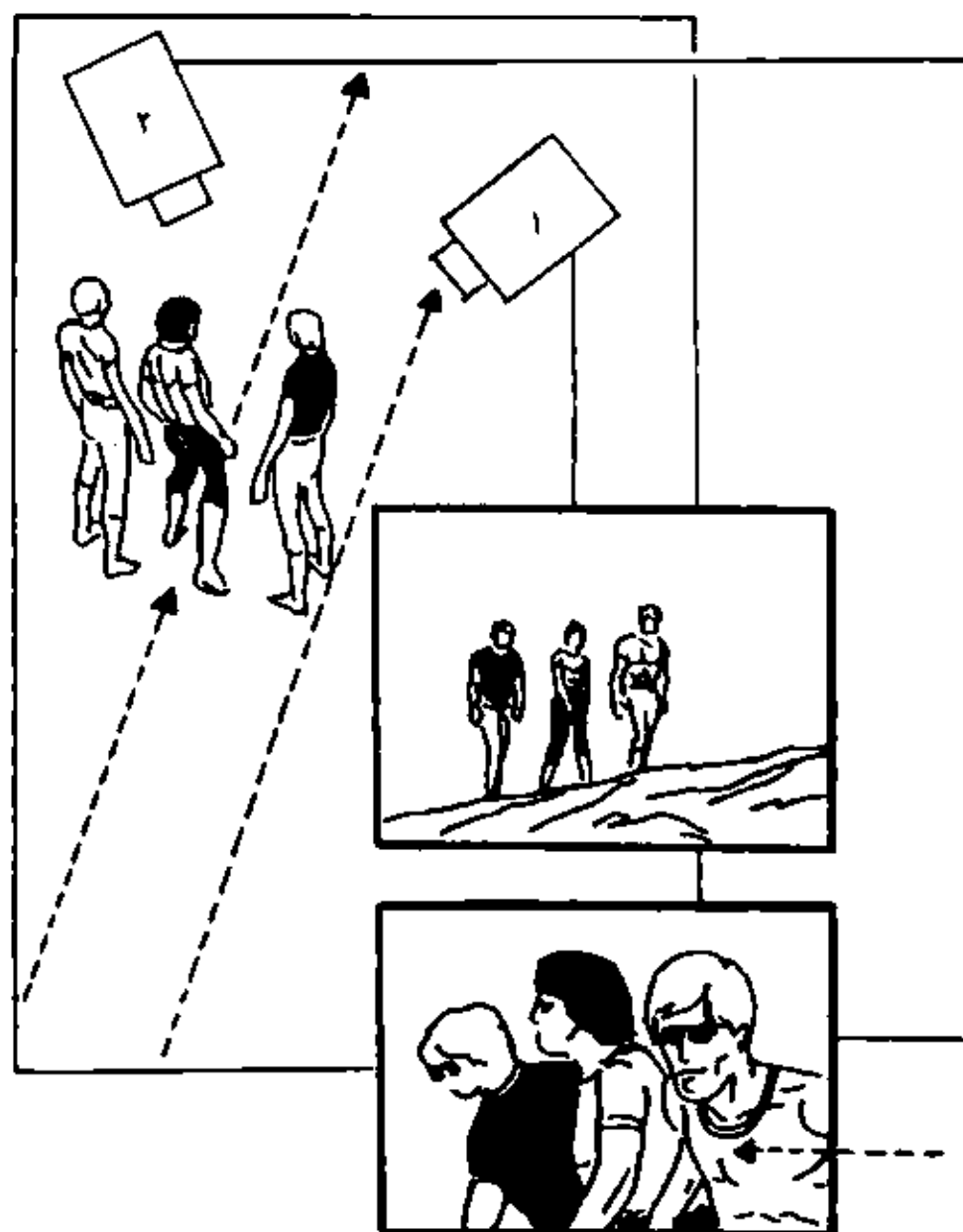
برای اکثر نماهای تراولینگ، دوربین روی وسیله خاصی قرار می گیرد که



شکل ۸ - در این آرایش قائم الزاویه، بازیگر در هر دو نما در یک سمت پرده باقی می ماند. نمای ثابت او را از پشت و در حالی قاب بندی می کنند که در جهتی خشی از ما فاصله می گیرد.

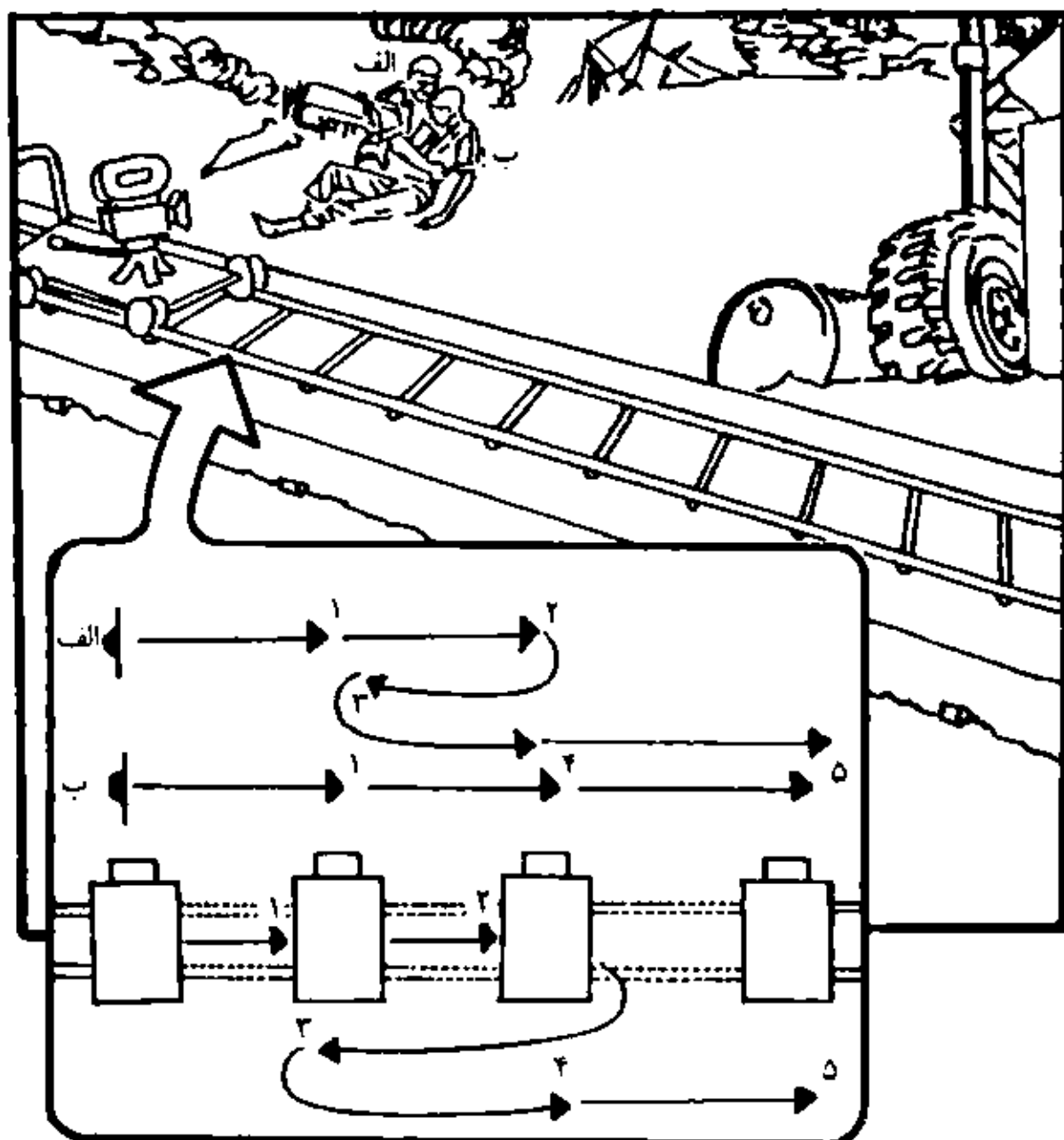
بتواند بر ریل ویژه ای که برای نمای خاصی سرهم شده، حرکت کند. ممکن است دوربین مستقیم یا مقطع حرکت کند یا احتمال دارد جهت حرکتش را در جایی تغییر دهد. شکل ۱۰ نقشه صحنه ای را که از دوربین متحرک استفاده می کند، نشان می دهد.

دو سرباز الف و ب، در میدان جنگ حرکت می کنند. دوربین از یک جانب



شکل ۹- موقعیت معکوس بیرونی دوربین متشکل از نمای ثابت و نمای تیراوانگ برای
دربگیری گروه متحرکی که در نمای دوم توقف می کنند.

آنها را همراهی می کند. وقتی سربازان به موقعیت اول می رسند، خیز می روند و منتظر می مانند. دوربین توقف می کند. دو سرباز برمی خیزند، اما سرباز الف به موقعیت دوم می رود و همان جا می ماند. دوربین او را تعقیب می کند. به محض این که سرباز الف متوجه می شود که تنهاست، به سوی ب می رود. دوربین با وی برمی گردد و به موقعیت اول می رسد. توقف سوم دوربین. ب زخمی است. الف به او کمک می کند و دست او را دور شانه خود می اندازد تا



شکل ۱۰- تراولینگ مقطع دوربین که طی آن جهت حرکت بازیگر وارونه می شود و به نتیجه می رسد.

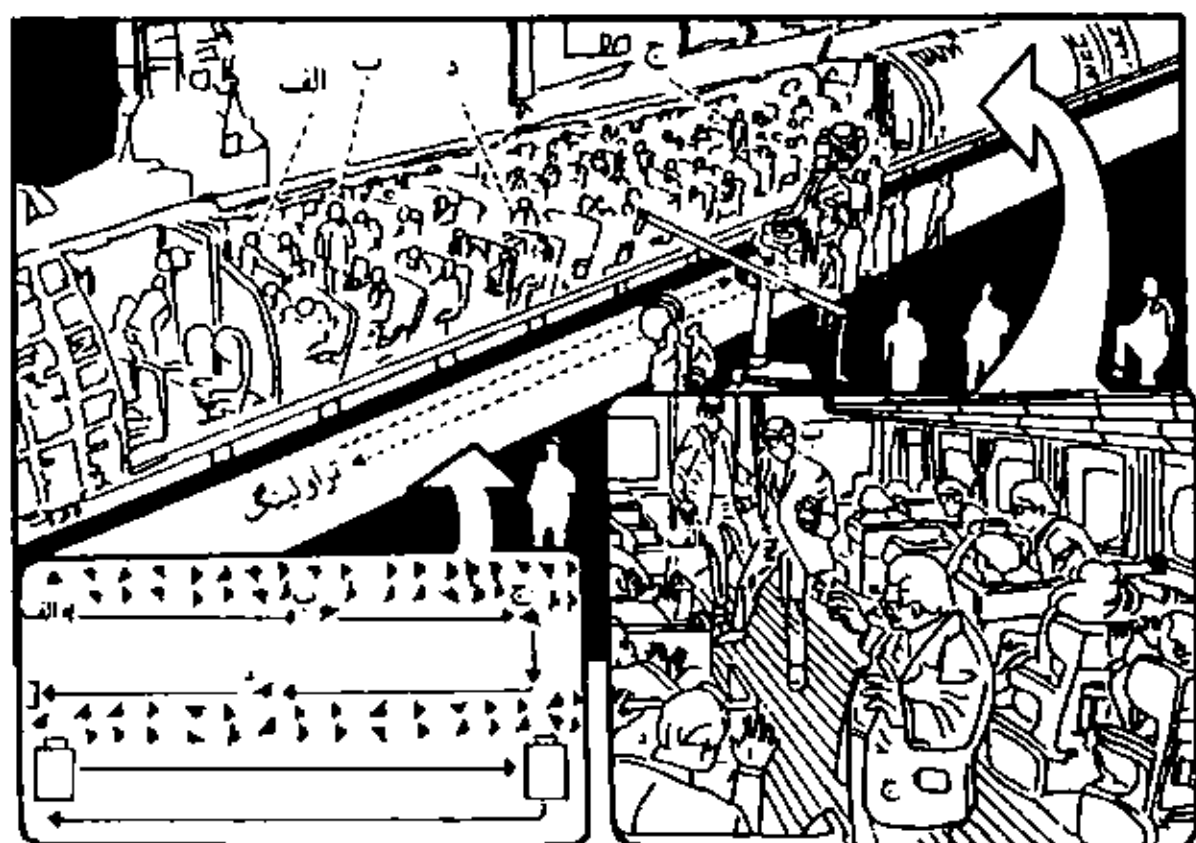
سریا شود. هر دو با زحمت خود را به موقعیت دوم می رسانند. چهارمین توقف دوربین.

اکنون دوربین حرکت اولیه خود را از سر می گیرد. دو سریا با استراحت می کنند، بعد خود را به موقعیت پنجم می رسانند. بار دیگر با دوربین توقف می کنند. ب می گوید که دیگر نمی تواند ادامه دهد و از الف می خواهد که بگذارد همان جا ببرد.

بازیگران در این توقف های مکرر می توانند در آن سوی موانعی چون
سیم خاردار، توپ های وازگون شده و علف های بلند عبور کنند.

مورد ۹

دوربین می تواند کل یک مسیر بلند را طی کند، متوقف شود و بعد به جای
اول برگردد. در شکل ۱۱ بازیگران به تناوب حرکت می کنند.



شکل ۱۱- در این مثال حرکت مقطع دوربین و بازیگران مورد استفاده قرار گرفته است.

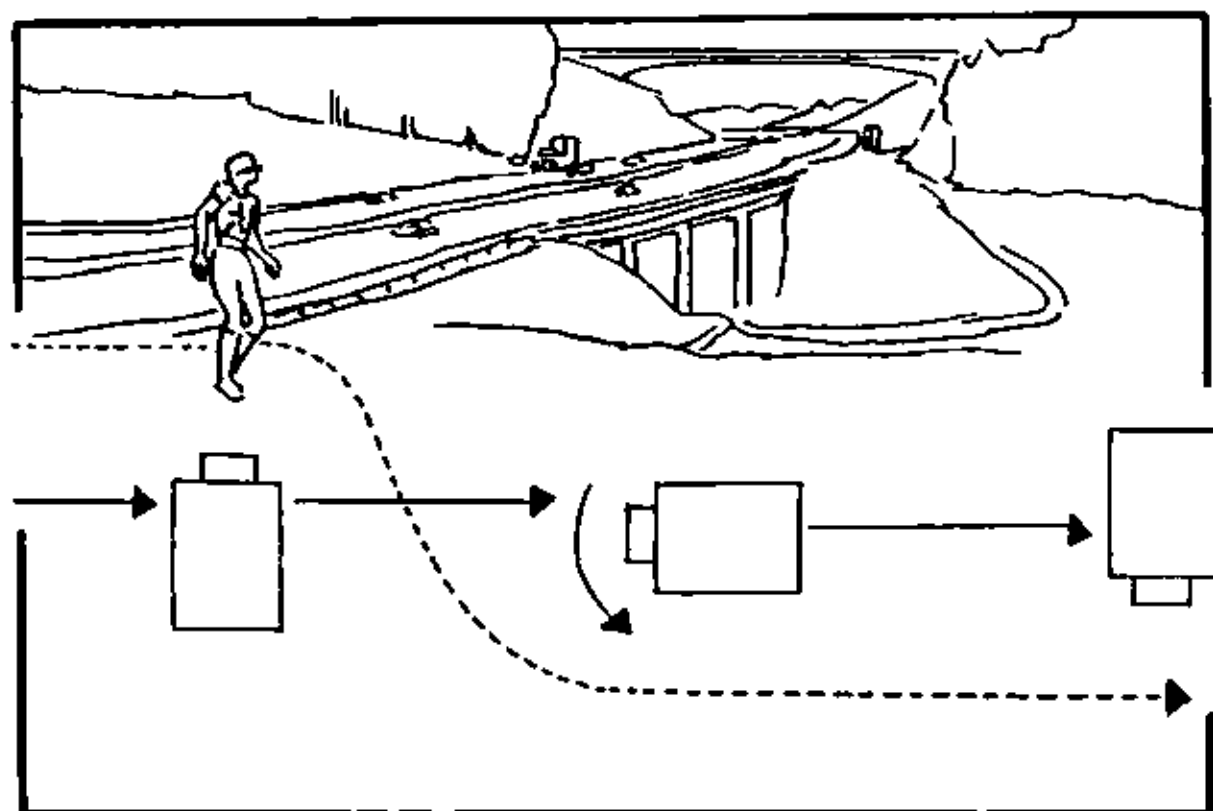
نما از موقعیت ثابت دوربین در حالی شروع می شود که الف در مرکز گروه
در قاب است. وقتی الف اقدام به حرکت در جمعیت متفرق می کند، دوربین به
راست حرکت می کند. بازیگر الف به بازیگر ب می رسد و می ایستد. اکنون
دوربین که ج را در قاب دارد، توقف می کند. بعد ج پیش می آید و در پیشزمینه
می ایستد. دوربین هنوز ثابت است. ج از میان جمعیت به چپ می رود.
دوربین حرکت به عقب را شروع می کند. ج روبروی د می ایستد و کلیدی به او
می دهد. د به چپ می رود و آن را در جا کلیدی دستگاه می کند. دوربین در

حالی که در حال ورود فتن با دستگاه است و او را در قاب دارد، می ایستد.
بازیگران دیگر در پس زمینه دیده می شوند.

به کارگیری هر دو طرف مسیر تراولینگ

مورد ۱۰

دوربین می تواند جهت حرکتش را روی پرده سینما وارونه جلوه دهد، حال آن که در واقعیت صحنه چنین اتفاقی رخ نداده و کماکان در مسیر قبلی خود به پیش می رود. برای این منظور کافی است با یک پن نیم دایره به آن طرف مسیر حرکت خود برود. از آن جا که این حرکت تداومی است، تماشاگری هیچ ایرادی تضاد جهت حرکت را می پذیرد (شکل ۱۲).



شکل ۱۲ - با حرکت پن دوربین در حین نمای تراولینگ، هر دو طرف مسیر حرکت دوربین در یک نمای واحد مورد استفاده قرار گرفته است.

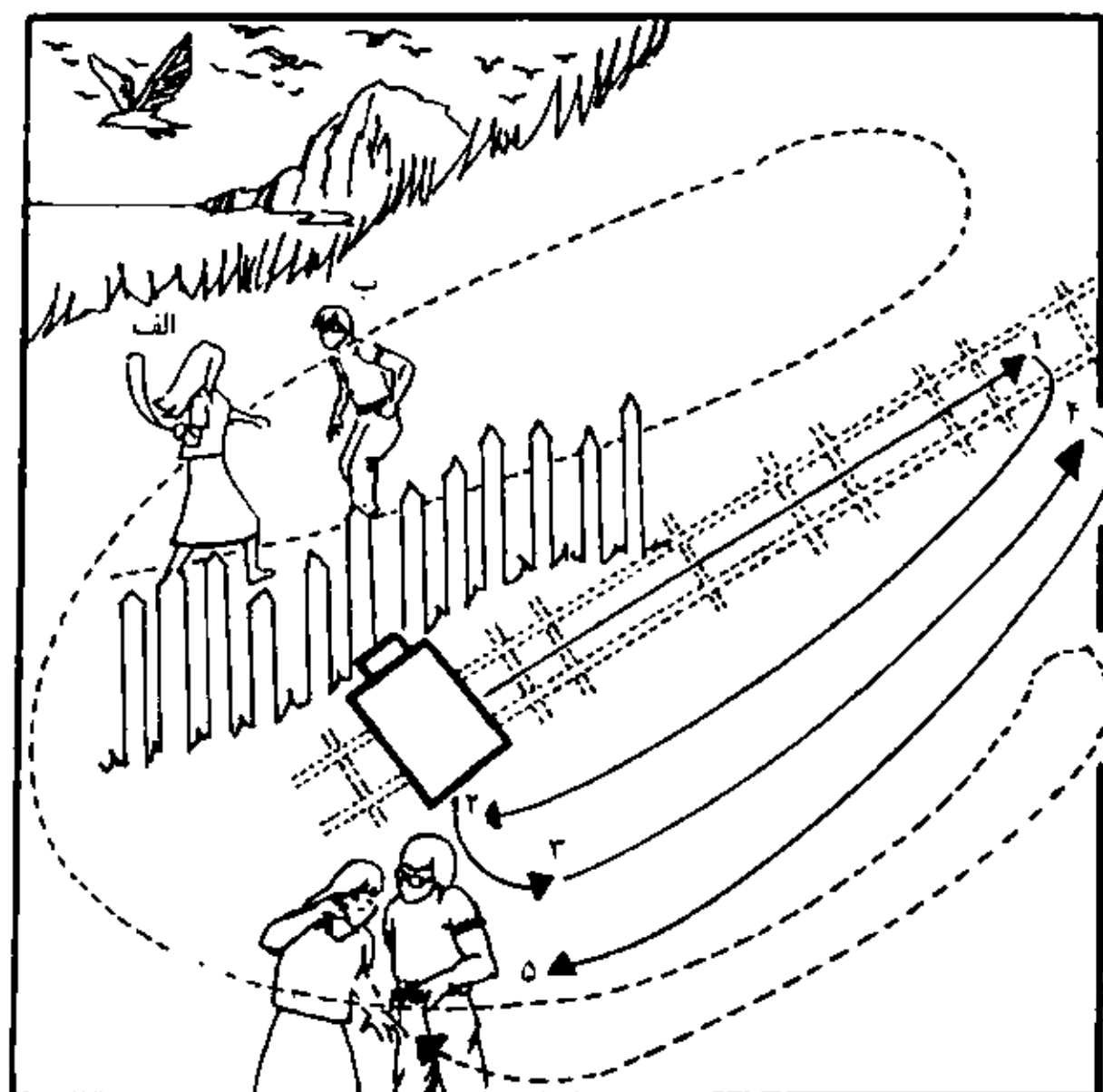
مورد ۱۱

نما می تواند کل طول مسیر حرکت را با استفاده از دو طرف مسیر تراولینگ

دنبال کند (شکل ۱۳).

الف به ب نزدیک می شود و هر دو مسیر کوتاهی را تا نقطه اول که نقطه توقف آنان است، می دوند. بار دیگر به چپ می دوند. دورین با آنها به همان سمت تراولینگ می کند و از کنار نرده ای که در نمای قبل به چشم می خورد، می گذرد. دورین در نقطه دوم می ماند و با حرکت پن از نقطه دوم تا سوم آنها را تعقیب می کند.

اکنون دورین رو به طرف دیگر مسیر حرکت خود دارد. بار دیگر شروع به



شکل ۱۳- نمونه دیگری که در آن دو طرف مسیر تراولینگ برای یک نمای تراولینگ مورد استفاده قرار می گیرد. این مثال حس تغییر جهت را به منظور همراهی کش بازیگران حفظ می کند.

حرکت می کند و از نقطه سوم تا چهارم با آنها همراه می شود. دوربین و بازیگران لحظه ای توقف می کنند و سپس دوربین با آنها به نقطه پنجم که بازیگران بر زمین می افتند، حرکت می کند و آنها را تا نقطه پنجم که نقطه پایانی نماست، تعقیب می کند.

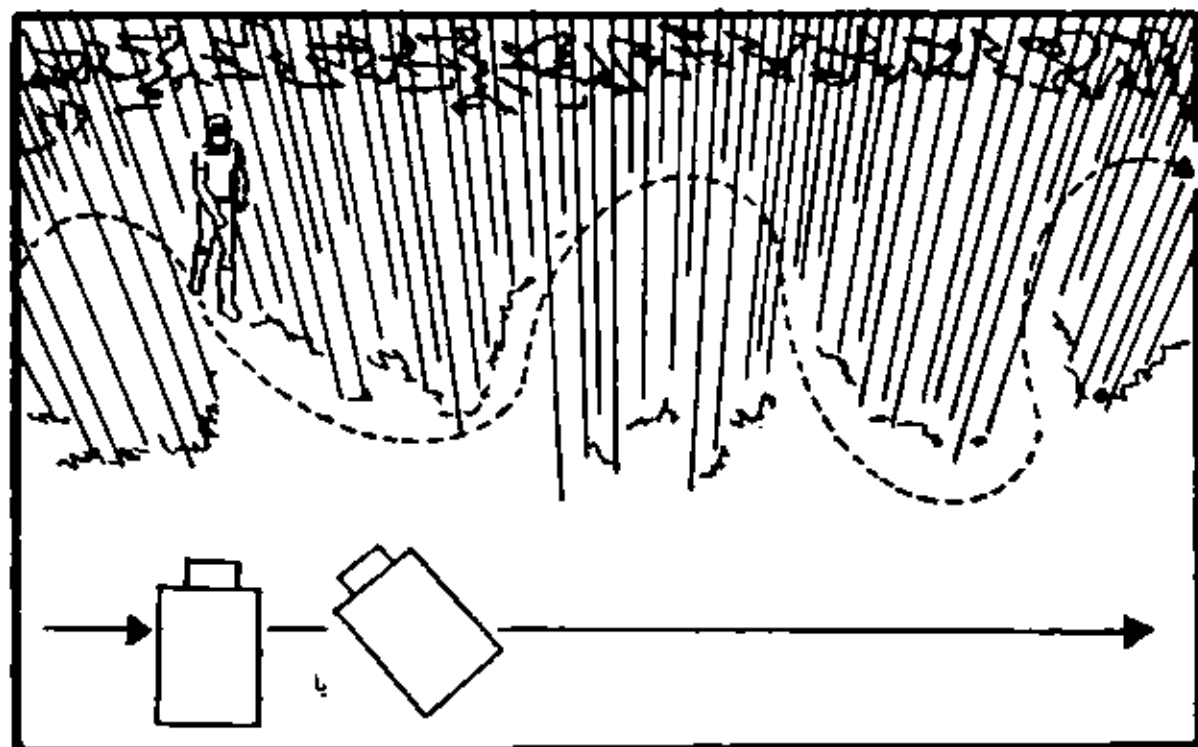
یک پن نیم دایره در یکی از دو انتهای مسیر حرکت، دوربین را از یک طرف مسیرهای حرکت به طرف دیگر معطوف می کند. با این که حرکت دوربین از نقطه اول تا نقطه چهارم تداومی بود، اما حرکت تراولینگ چنین نبود. در این فواصل، پرچین برای افزودن تنوع بصری در قاب قرار می گرفت.

مسیرهای مارپیچ

مورد ۱۲

بازیگر در نمای تراولینگ حتماً نباید به مسیری مستقیم مقید باشد، بلکه می تواند با حرکت در مسیری مارپیچ به دوربین نزدیک یا از آن دور شود، حال آن که خود دوربین در مسیری مستقیم تراولینگ کند. در این نوع حرکت، وجود اشیای ساکن بین دوربین و بازیگر ضروری است تا توهم عمق و تضاد سطوح را ارائه دهد. اگر قرار باشد توهمی از تلاش برای راه گشودن در میان چیزی (جمعیت یا جنگل) ارائه شود، فرو رفتن در آن گروه یا پیدا شدن مکرر وی و گاهی حتی گم شدنش در گروه، باورپذیری بیشتری ایجاد می کند. بازیگر با کنار زدن آدم ها یا بوته ها واقع نمایی بیشتری به صحنه می دهد و گویی موانع پیش رو را پس می زند.

دوربین می تواند موازی یا مورب نسبت به جمعیت یا جنگل تراولینگ کند. حرکت دوربین مانند شکل ۱۴ خواهد بود.



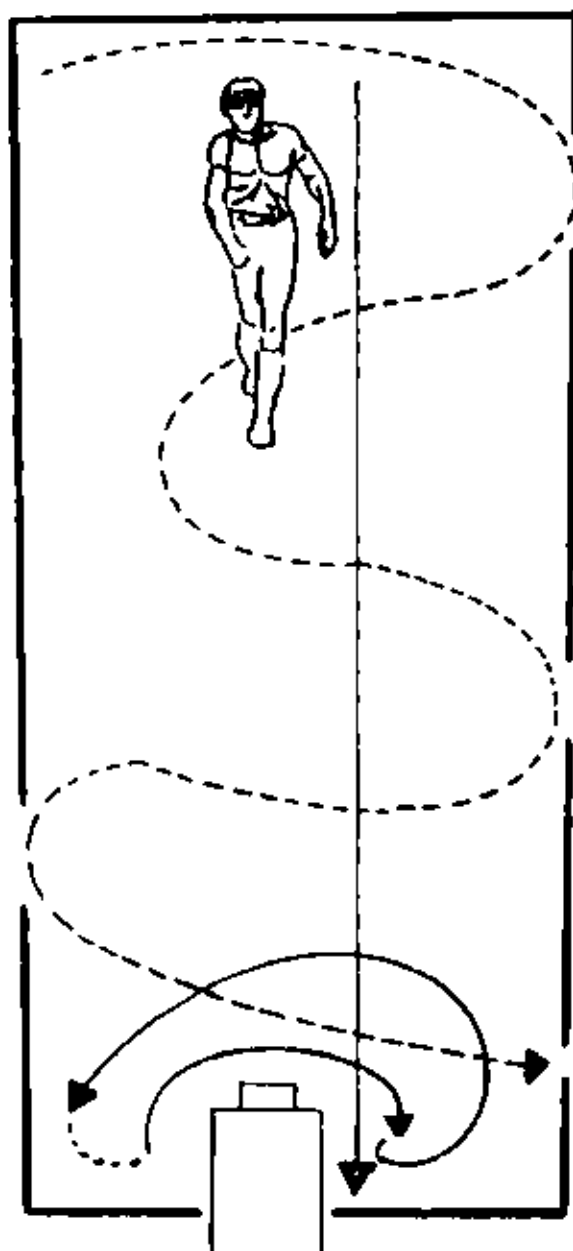
شکل ۱۴- مسیر ماریج بازیگر که با تراولینگ مستقیم دوربین پوشش داده می شود.

مورد ۱۳

در حالت دیگر، دوربین در خطی مستقیم عقب می کشد و سوژه در میری ماریج پیش می آید. برای این که دوربین او را در قاب داشته باشد، به چپ و راست پن می کند. این فرمول را زمانی می توان به کار برد که شخصیتی از میان جمعیت نه چندان انبوهی راه باز می کند و منتظر حادثه خاصی است (شکل ۱۵).

مورد ۱۴

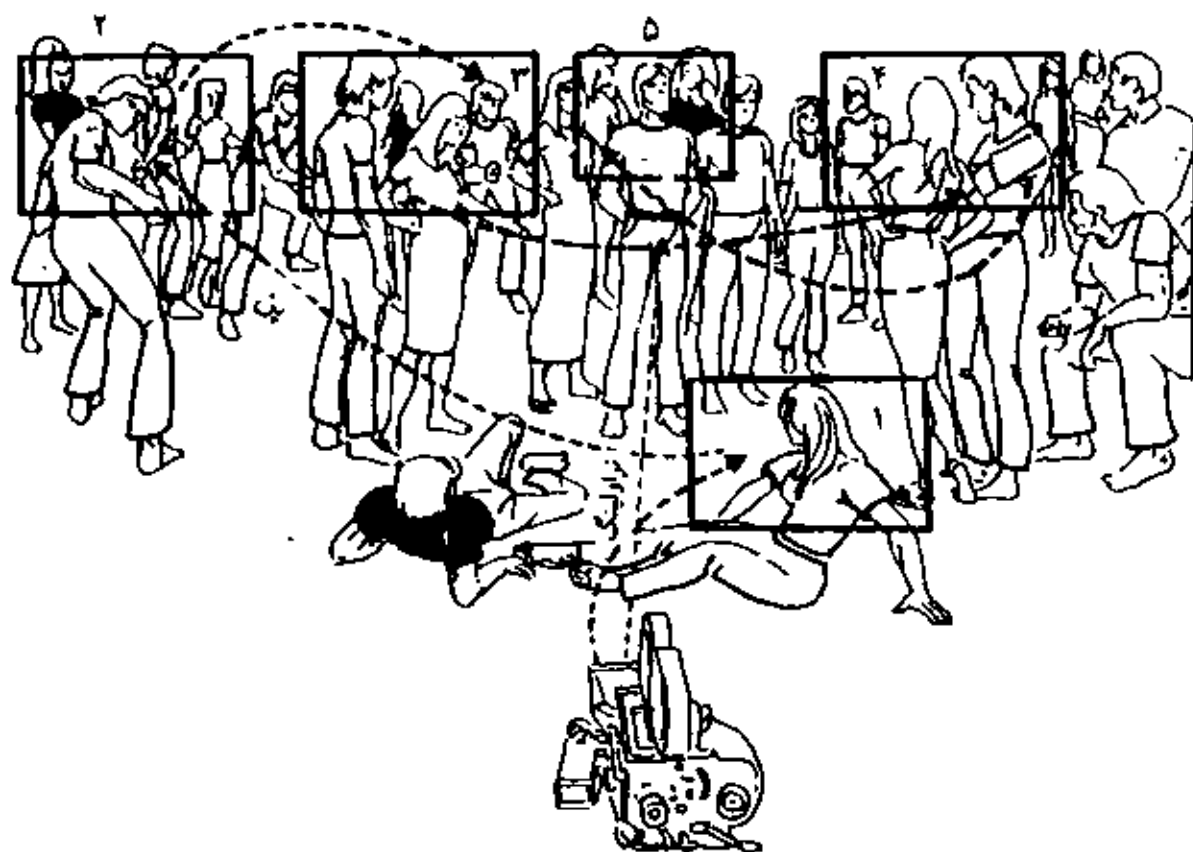
حرکت تراولینگ دوربین در مسیری مستقیم همراه با حرکت افقی دوربین به چپ و راست را می توان برای یک گروه ساکن یا میزانشن نیم دایره نیز به کار برد. تراولینگ به جلو با یک نمای دور آغاز می شود. دوربین در حین پیشروی از یک سو به سوی دیگر پن می کند و سرانجام با در قاب گرفتن بازیگر اصلی بی حرکت می ماند (شکل ۱۶). چنین حرکتی به انگیزه قوی دراماتیک نیاز دارد. همین روش در مورد نمای زوم هم می تواند به کار گرفته شود.



شکل ۱۵ - هرگاه بازیگر در مسیری مارپیچ پیش بیاید، دوربین در جلوی وی در مسیری مستقیم به عقب تراولینگ می کند و حرکت وی را پوشش می دهد.

مورد ۱۵

حرکت تناوبی دوربین به دنبال شخصی که از یک منطقه به منطقه دیگر می رود، مسیر مارپیچ را به یک سلسله مثلث تبدیل می کند (شکل ۱۷).
ما از موقعیت شماره ۱، الف را در نمای نزدیک قاب بندی می کنیم.
دوربین او را تا موقعیت شماره ۲ همراهی می کند. اکنون او در نمای کامل برای خود نوشیدنی می ریزد. بازیگر ب از پیشزمینه می گذرد. بازیگر الف پیش

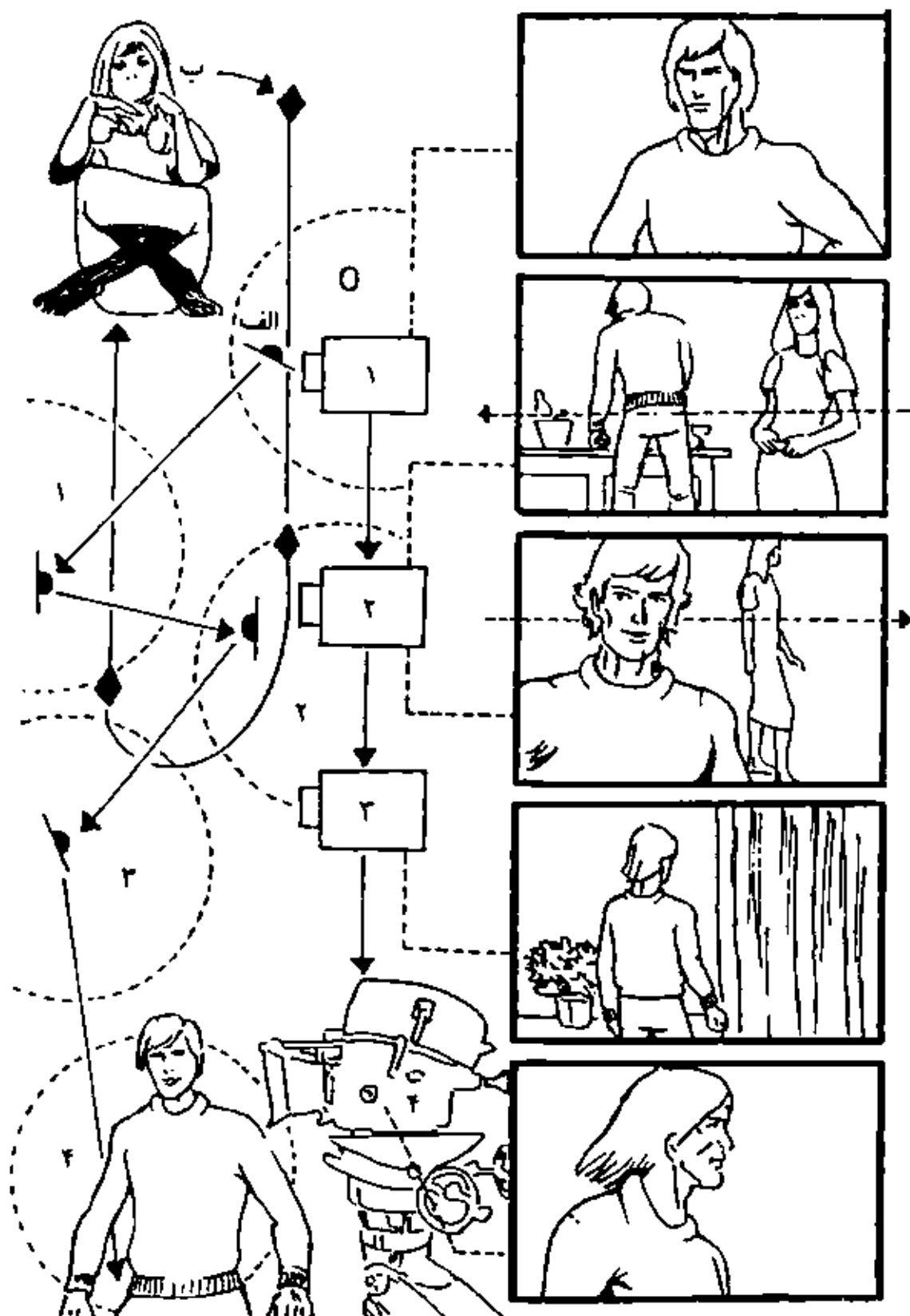


شکل ۱۶ - دوربین در حالی که در یک مسیر مستقیم به جلو می رود از این سو به آن سو پن می کند تا در حالی که شخصیت اصلی این گروه نیم دایره را در قاب گرفته به توقف برسد.

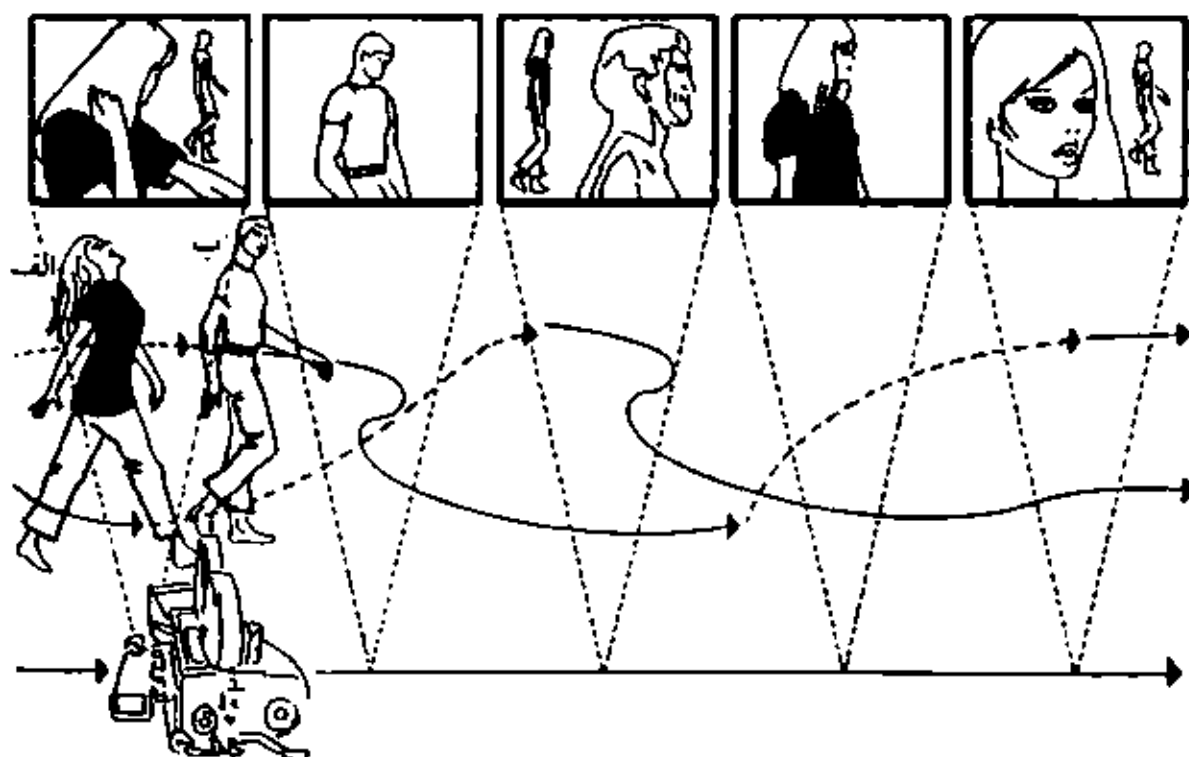
می آید و در موقعیت شماره ۲ در نمای نزدیک توقف می کند. ب پشت سرش در مسیری متضاد با مسیر قبلی خود به طرف دیگر می رود. اکنون الف به منطقه ۳ می رود. دوربین از موقعیت شماره ۲ به موقعیت شماره ۳ تراولینگ می کند. الف از پنجره به بیرون می نگرند، کمی نوشیدنی می نوشد، می چرخد و به منطقه ۴ می رود. دوربین از موقعیت شماره ۳ به موقعیت شماره ۴ تراولینگ می کند تا مجدداً الف را در نمای نزدیک در قاب گیرد. حرکت افقی ب در این نما گنجانده شد تا حرکت عقب رفتن و جلو آمدن بازیگر اصلی را مخدوش کند و به این ترتیب به نمایش تنوع دهد.

مورد ۱۶

احتمال دارد مسیرهای مارپیچ دوبازیگر، یکدیگر را در مقابل حرکت پیوسته دوربین قطع کنند (شکل ۱۸).



شکل ۱۷ - حرکت متناوب دوربین حرکت تناوبی بازیگر را که با ایجاد شکل های مثلثی ظاهراً
 بی قاعده می نماید، پوشش می دهد.



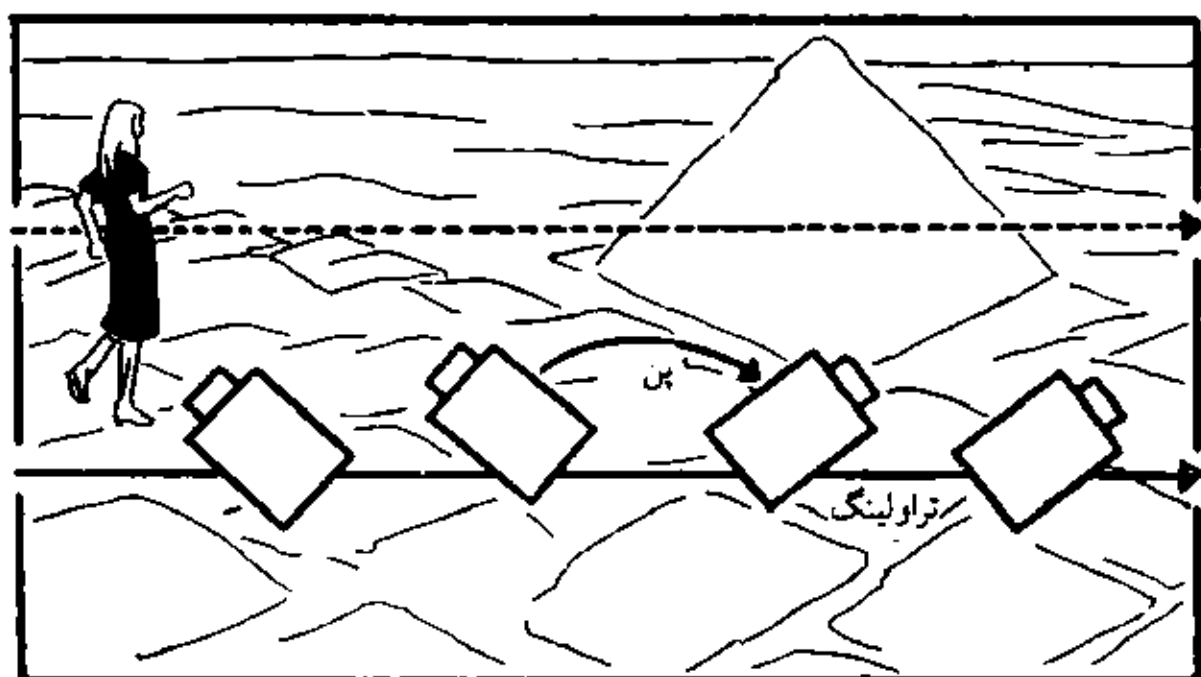
شکل ۱۸- حرکات ماریج در این نماطوری ترکیب شده اند که بازیگران به تناوب روی پرده ظاهر شوند.

این امر امکان نمایش تضاد تعداد شخصیت هایی را که بر پرده ظاهر می شوند، به دست می دهد. بازیگر الف که در پسزمینه است، از سرعت خود می کاهد و از نمای تراولینگ که اکنون معطوف به پیشروی بازیگر ب است، خارج می شود. به محض رسیدن بازیگر ب به کناره قاب، بازیگر الف از همان سمتی که از دید خارج شده بود، مجدداً وارد پسزمینه می شود و از ب می گذرد تا در نیمه راست پرده قرار گیرد. ترکیب بندی «ب-الف» برای لحظه ای حفظ می شود، سپس ب از سرعت خود می کاهد و الف بار دیگر در نمای نزدیک قاب بندی می شود. و بعد، ب مجدداً در پسزمینه ظاهر می گردد. مسیر نقطه چین شکل ۱۸ به قسمت هایی از حرکت بازیگران که با دوربین در قاب گرفته نمی شوند، مربوط است.

پن در حین تراولینگ

مورد ۱۷

در وسط و همین طور در انتهای تراولینگ، می توان پن نیم دایره انجام داد. دو حالت مختلف امکان پذیر است. اگر نما وقتی شروع شود که دوربین از جلو بازیگر را در قاب گرفته، پس از پن، دوربین او را از پشت سر در قاب خواهد داشت (شکل ۱۹).

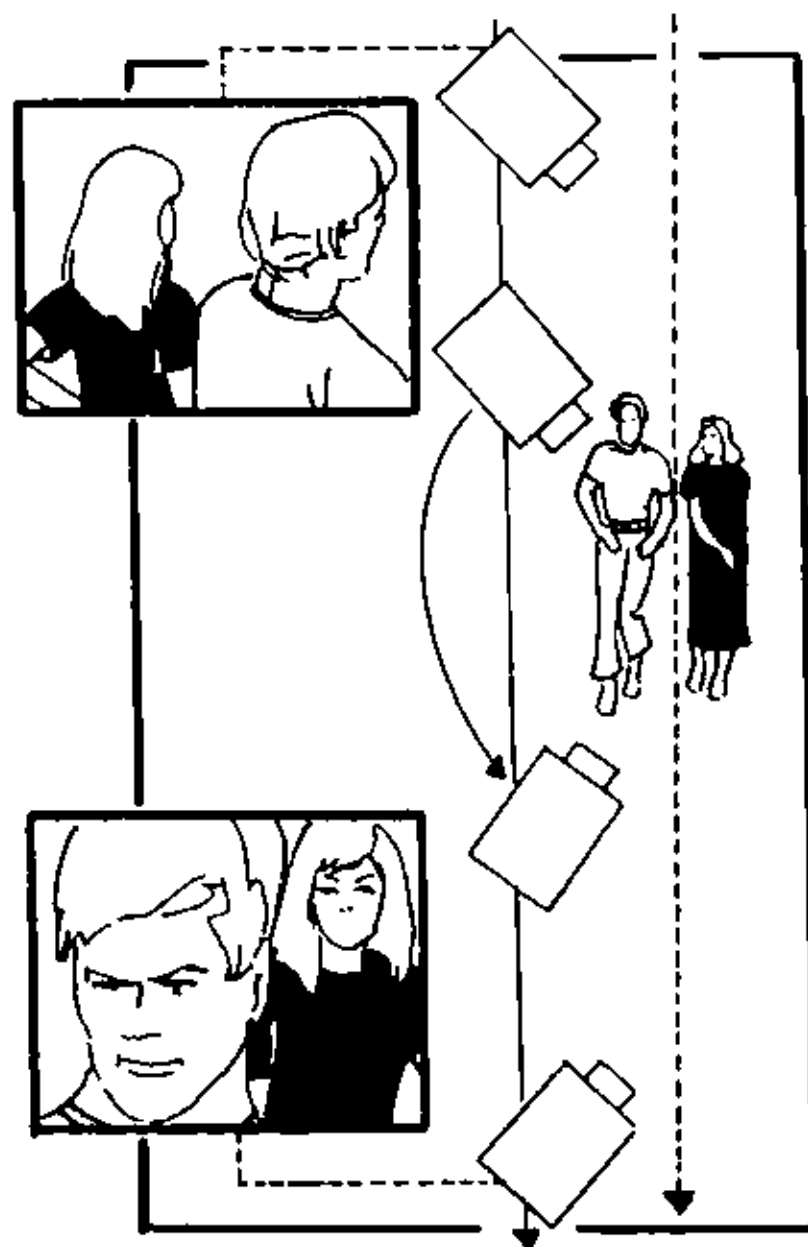


شکل ۱۹- حرکت پن در وسط نمای تراولینگ، قاب بندی از روبرو را به قاب بندی از پشت سر تغییر می دهد.

عکس این حالت زمانی حاصل می شود که دوربین ضبط نما را در حالی شروع کند که بازیگران را از پشت سر در قاب گرفته باشد. بازیگران در انتهای نما روبه دوربین خواهند داشت و جایشان عوض می شود (شکل ۲۰). در این دو مثال دوربین در مسیری مستقیم حرکت می کند و فاصله دوربین و بازیگران ثابت می ماند.

مورد ۱۸

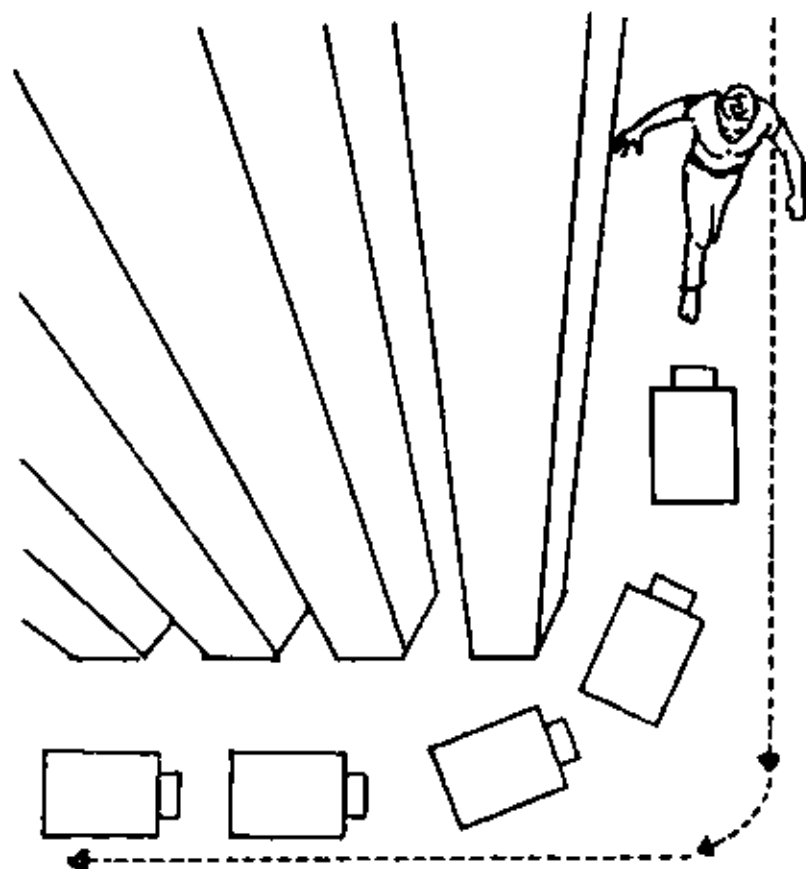
ممکن است دوربین در مسیر مستقیم تراولینگ کند و سپس یک پیچ



شکل ۲۰ - اگر دوربین تراولینگ را در حالی شروع کند که بازیگران را از پشت در قاب گرفته است، پن در میانه مسیر، این رابطه را به منظره ای از جلو تغییر می دهد. دوربین در حین پن باید سریع تر از بازیگران حرکت کند تا بتواند آنها را از جلو در قاب گیرد. در مورد قبل دوربین در حین پن از سرعت خود می کاست.

قائم الزاویه را پشت سر بگذارد، اگر مثلاً، بازیگر ناگهان از نبش خیابان بگذرد. اگر حرکت بازیگر جلوی دوربینی باشد که به عقب تراولینگ می کند، گرفتن نما ساده تر است (شکل ۲۱).

در یک میزانشن پیچیده ممکن است بازیگران در مسیر قائم الزاویه ای که با مسیر قائم الزاویه دوربین متضاد باشد، حرکت کنند و دوربین حرکت آنها را

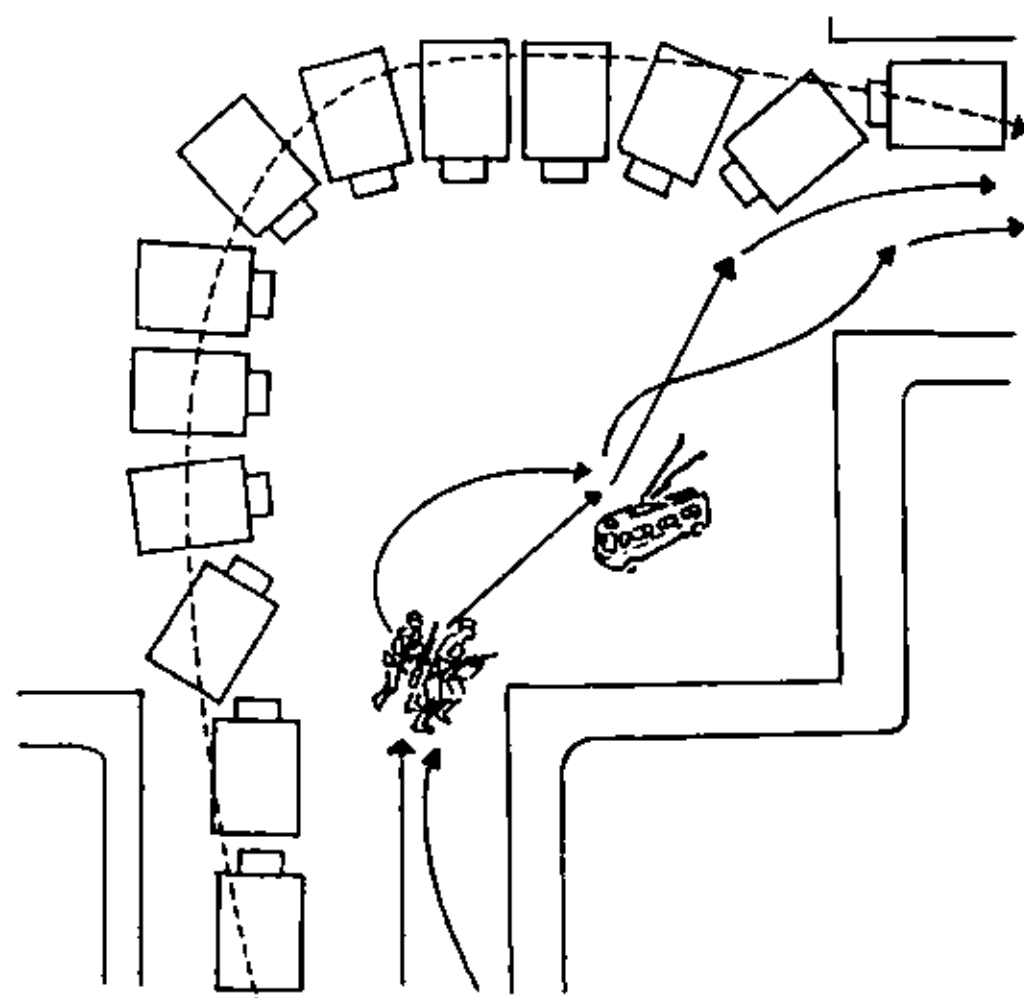


شکل ۲۱- مسیر قائم الزاویه حرکت بازیگر برای حرکت دوربین که جلوی تیراولینگ می‌کند، تکرار شده است.

نیت کند (شکل ۲۲).

دوربین دو سرباز را که در خیابان خلوت می‌دوند، از پشت سر دنبال می‌کند. دو بازیگر به محض رسیدن به نبش خیابان از دوربین فاصله می‌گیرند و به طرف اتوبوس قراضه‌ای که وسط خیابان رها شده، می‌دوند. از دور صدای شلیک مسلسل به گوش می‌رسد. دو سرباز کنار اتوبوس می‌ایستند و اطراف را می‌پایند. دوربین کماکان به حرکت خود ادامه می‌دهد و دائماً پن می‌کند تا بازیگران را در قلاب داشته باشد. به خیابان جدید می‌پیچد. سربازان به طرف دوربین می‌دوند و همراه با تیراولینگ دوربین پیش می‌روند.

در این جا تغییر فاصله سوژه و دوربین به نما ارزش تصویری بیشتری می‌بخشد. وقتی بازیگران مکث می‌کنند و دوربین کماکان به حرکت خود ادامه



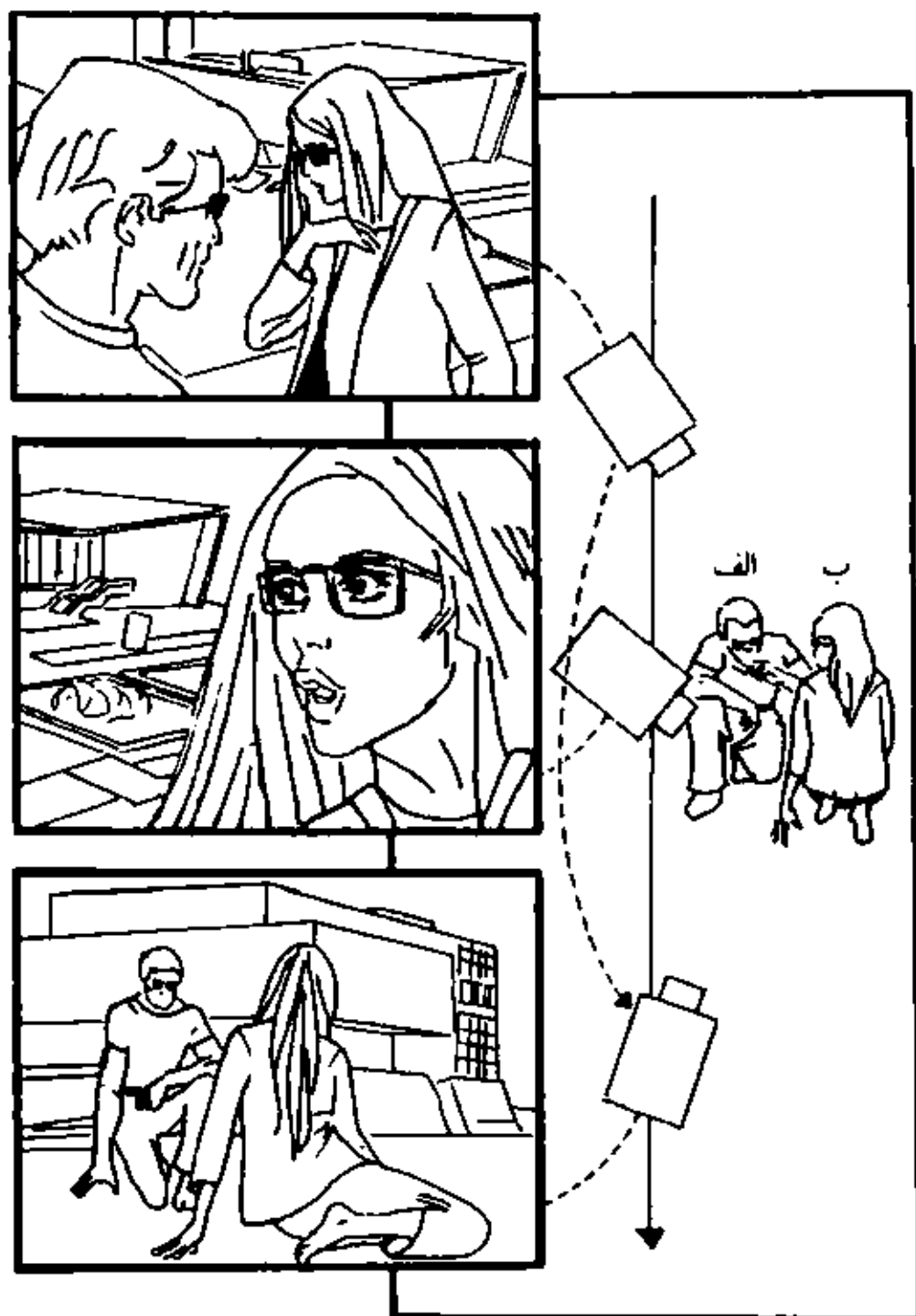
شکل ۲۲- چرخش قائم الزاویه دوربین طی نمای تراولینگ پوسته برای پوشش دادن به حرکت تناوبی بازیگران صحنه.

می دهد، نظری ابراز می شود که ناشی از تضاد بین حرکت و آرامش محتوای صحنه است: سکوت خیابانی متروک، سرو صدای رعب آور از جایی نامعلوم؛ جنگی که در جریان است.

مورد ۱۹

اگر بخواهیم دو بازیگر ساکن را در قاب بگیریم، می توانیم وسط نمای تراولینگ پن کنیم.

دوربین با قاب بندی نمای نزدیک از بازیگران الف و ب آغاز می کند. به طرف بازیگر ب پیش می رود. به محض رسیدن به او در جهتی متضاد با جهت حرکت تراولینگ، پن می کند. این حرکت بازیگر ب را به عنوان لولا مورد استفاده قرار می دهد. دوربین به تراولینگ ادامه می دهد، اما اکنون از بازیگران



شکل ۲۳ - دوربین در حالی که پن می‌کند، یکی از بازیگران را به عنوان لولای پن به کار می‌برد. هر دو سوزه ساکن هستند.

الف و ب فاصله می‌گیرد تا به توقف برسد و آنها را در نمای متوسط در قاب گیرد.

حرکت متضاد دوربین و بازیگر

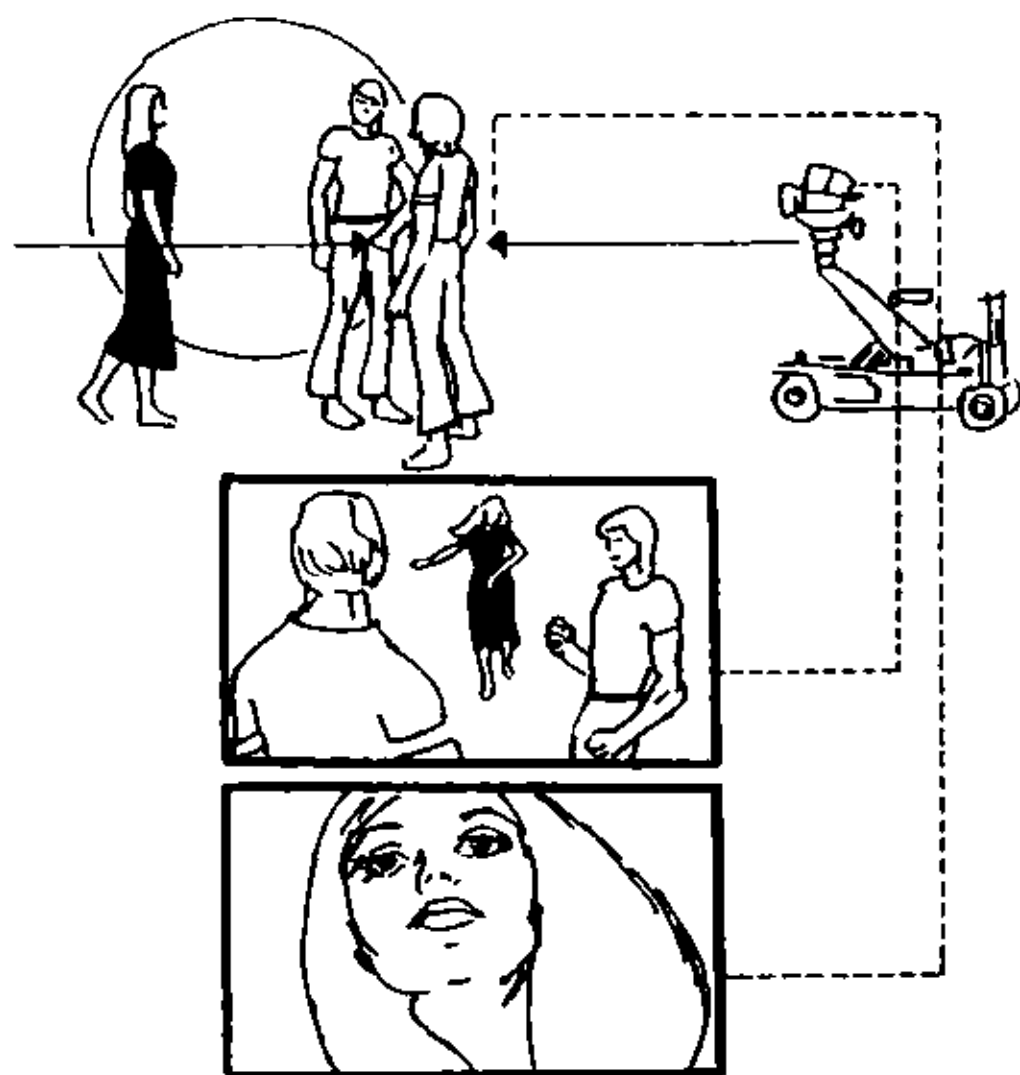
گاهی نمایی طراحی می‌شود که طی آن دوربین و بازیگران در دو جهت

متضاد حرکت می کنند . چند حالت امکان دارد .

مورد ۲۰

دوربین و بازیگر به طرف یکدیگر پیش می روند و روبه روی هم می ایستند . اگر بازیگران دیگری در پیشزمینه باشند ، در انتهای نما حذف می شوند (شکل ۲۴) .

همان طور که فوراً می توان درك کرد ، در این راه حل استعداد بالقوه مناسبی برای تاکید بر یک بازیگر (یا موقعیت) نهفته است . حرکت متضاد دوربین و بازیگران نیز به همین اندازه تاکید کننده است ، به شرطی که بازیگر با عقب کشیدن دوربین از ما فاصله بگیرد تا نقطه عطفی تصویری در حال و هوای نمایش

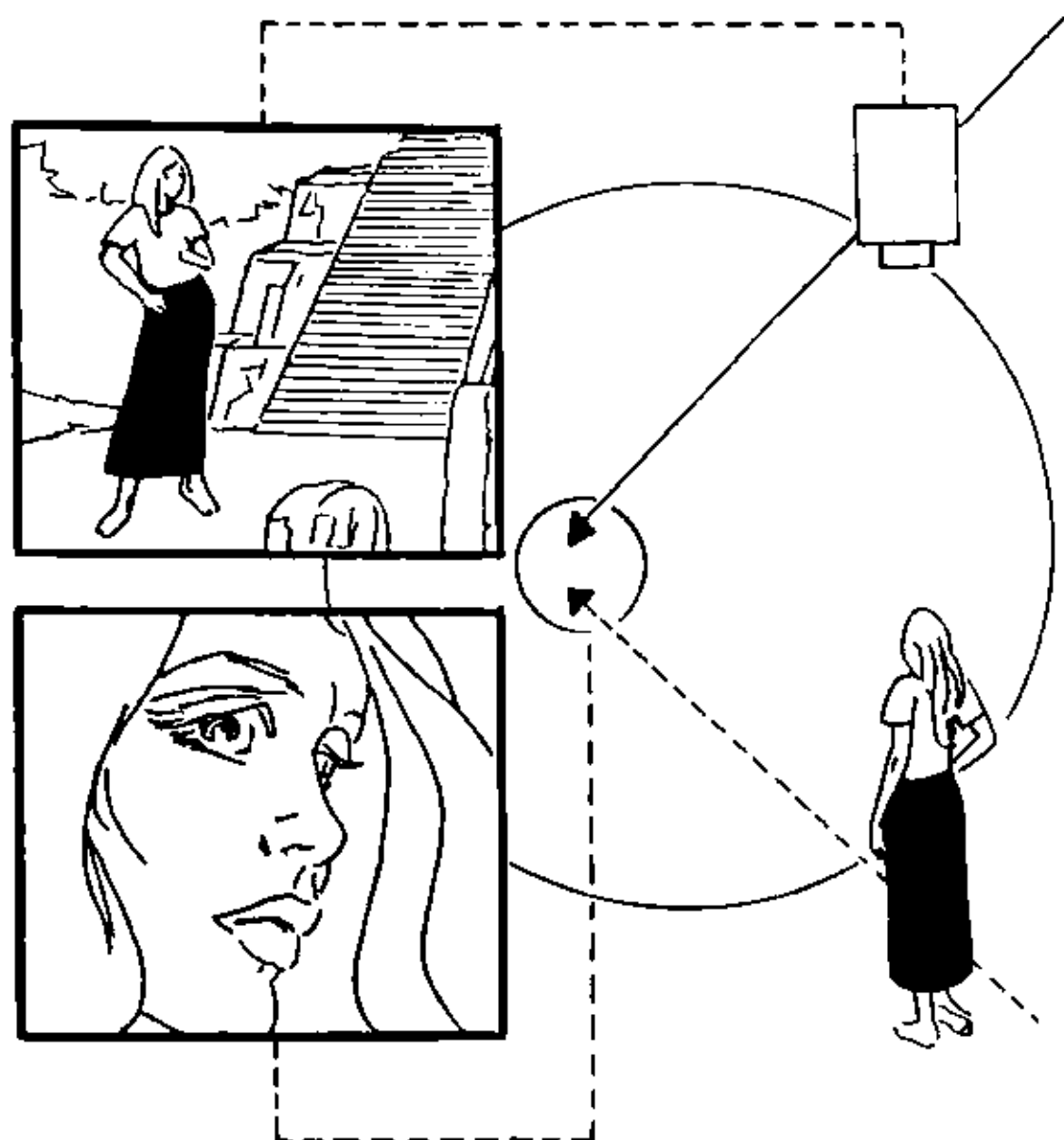


شکل ۲۴ - بازیگر و دوربین هر دو متحرکند و در جهتی خنثی به یکدیگر نزدیک می شوند .

ایجاد شود. توالی چند حرکت از این نوع -خواه همگرا خواه واگرا- با شرکت چند بازیگر مختلف بر موقعیتی تاکید خواهد کرد که پس از تکمیل این حرکات می آید. برای تاکید بصری دو یا سه بازیگر کافی است.

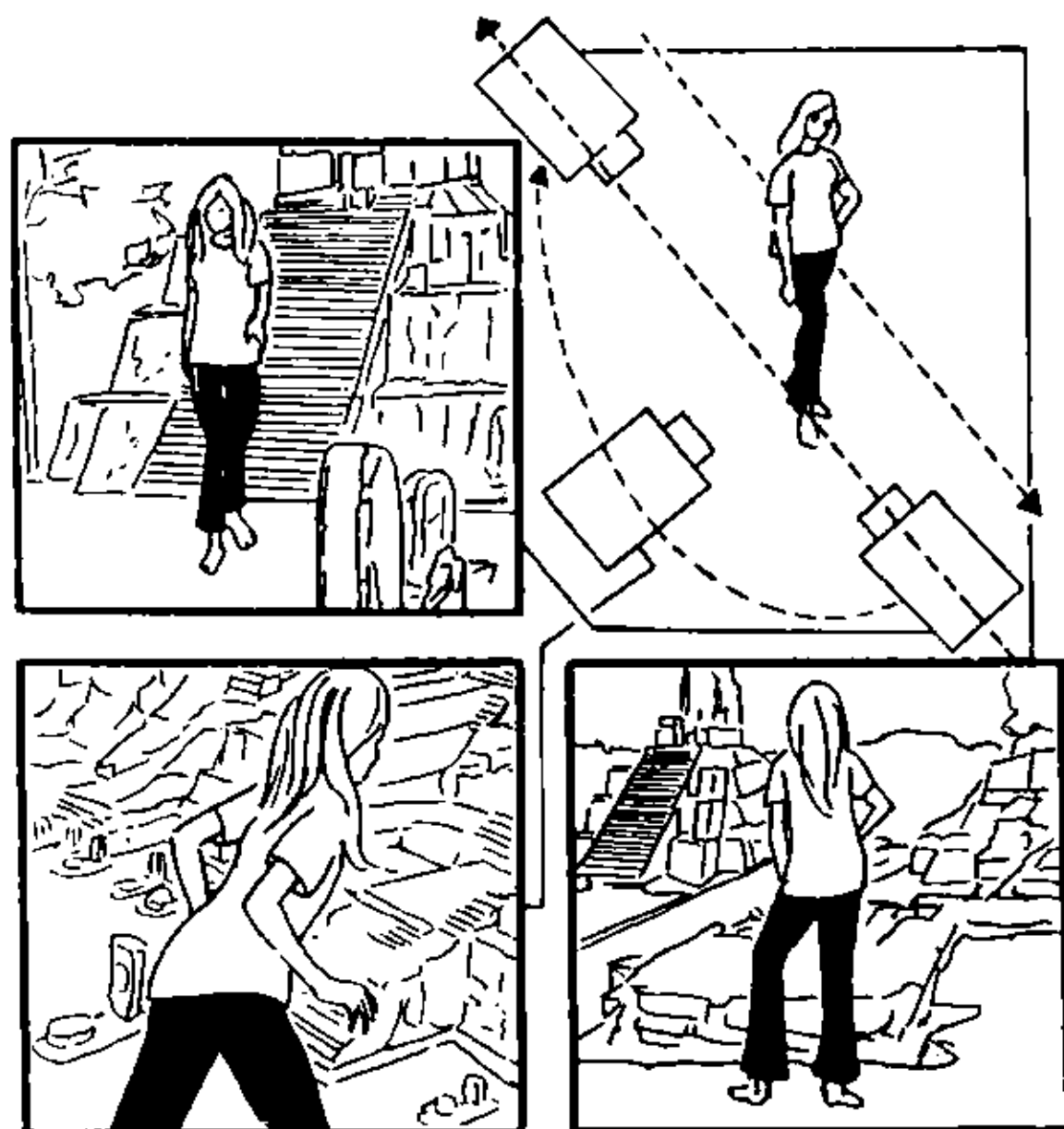
مورد ۲۱

اگر دوربین و بازیگر در دو مسیر مورب به هم نزدیک شوند، برداشت با نمایی کامل شروع می شود و با نمایی نزدیک خاتمه می یابد (شکل ۲۵).



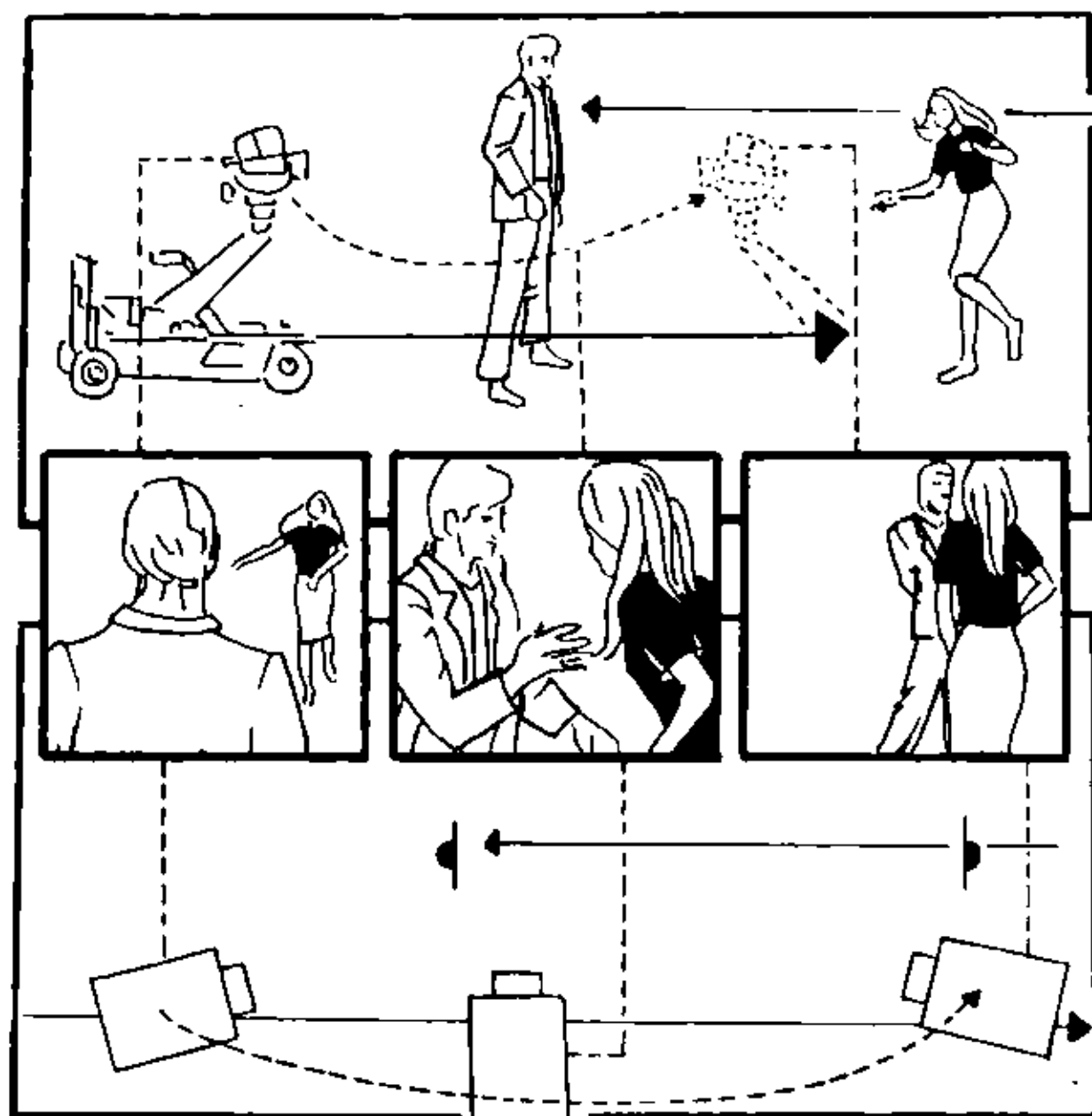
شکل ۲۵- در این مثال برای حرکت دوربین و بازیگر مسیر مورب به کار می رود.

مورد دیگر آن است که دوربین و سوژه در دو مسیر موازی از کنار هم بگذرند و دوربین در حین گذشتن از کنار بازیگر پن کند تا سوژه را کماکان در قاب داشته باشد. بازیگر ابتدا به دوربین نزدیک و سپس از آن دور می شود (شکل ۲۶). در این حالت دوربین و سوژه با سرعتی مساوی در دو جهت متضاد حرکت می کنند. در انتهای نما بازیگر می تواند لحظه ای قبل از توقف دوربین از حرکت باز ایستد.



شکل ۲۶- دوربین و بازیگر در دو جهت متضاد حرکت می کنند. به محض این که از کنار هم می گذرند، دوربین که همچنان به دور شدن از وی ادامه می دهد، با او نیز پن می کند.

با گنجاندن یک بازیگر محوری دیگر در نما، حالتی دیگر به دست می آید. بازیگر متحرك و دوربين به طرف بازیگر ساكن می آیند. بازیگر متحرك پیش از توقف دوربين می ایستد. دوربين فقط پس از این که نسبت به موقعیت اول خود زاویه معکوس پیدا کرد، توقف می کند (شکل ۲۷).

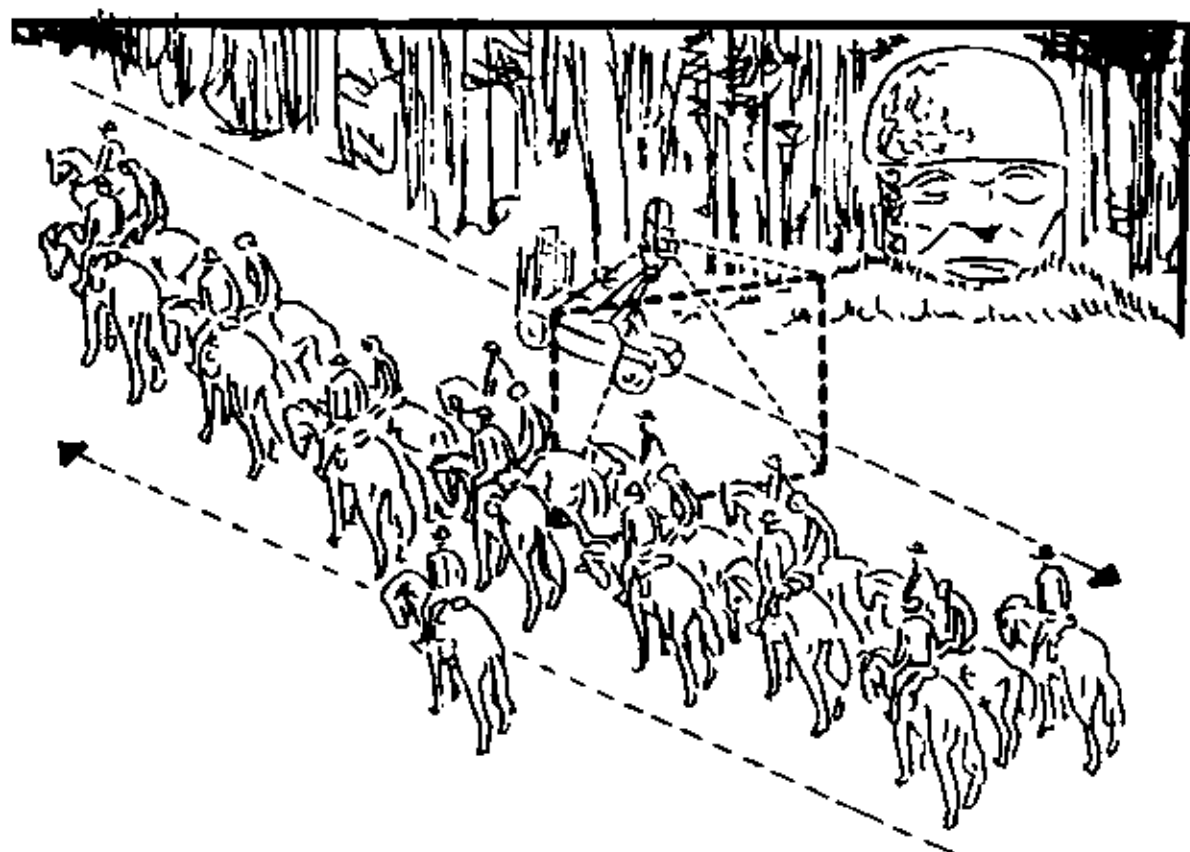


شکل ۲۷ - یکی از بازیگران و دوربين در دو جهت متضاد حرکت می کنند و شخصیت ساكن به عنوان لولا به کار برده می شود.

مورد ۲۴

اگر دوربین خلاف جهت حرکت یک گروه پیش رود و برای تعقیب این گروه پن نکند، توصیه می شود که دوربین در زاویه ای سه رخ از جلو قرار گیرد (شکل ۲۸).

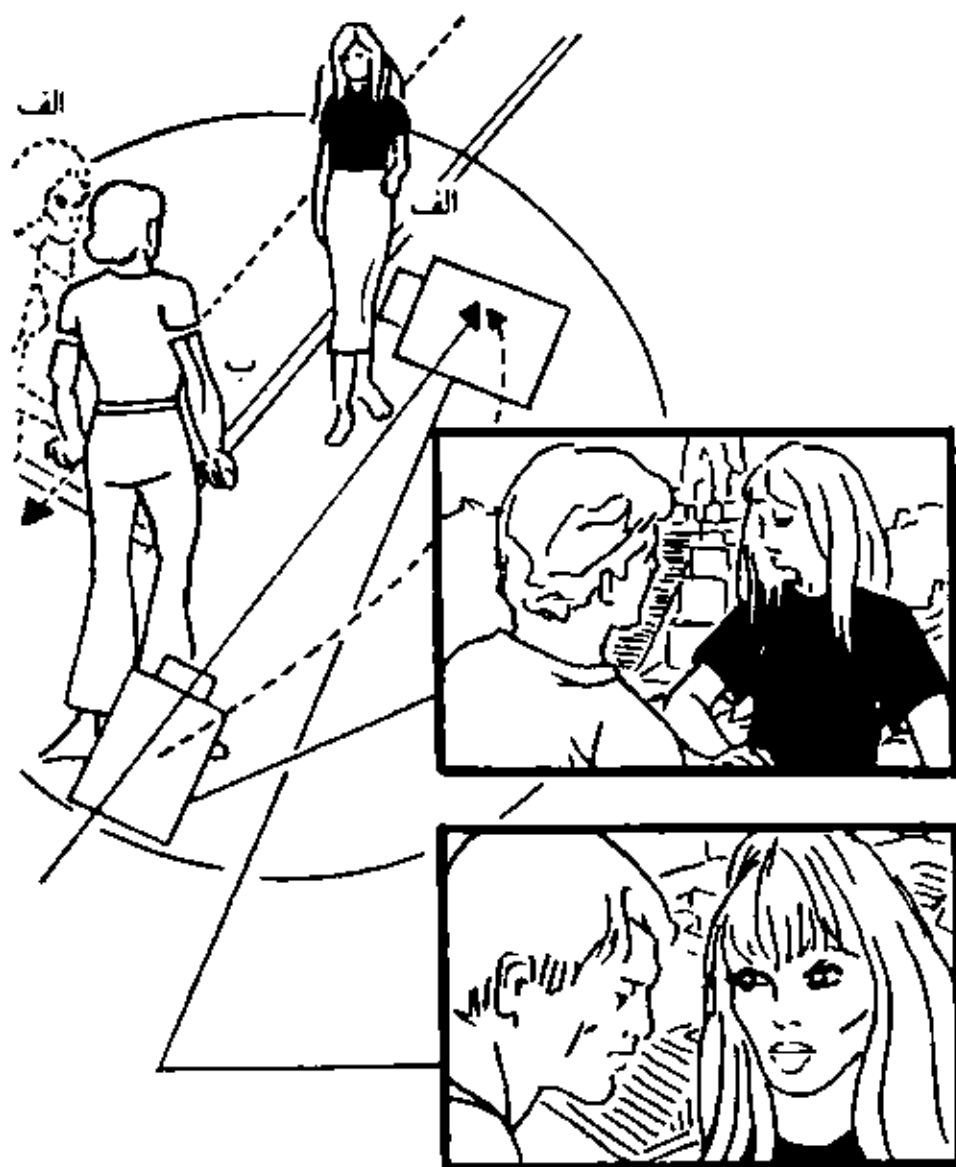
این موقعیت دوربین این امکان را فراهم می سازد تا خروج بازیگران را از نما به راحتی ببینیم. اگر دوربین به موازات بازیگران مستقر شود، منظره ای نیم رخ از آنها به دست می دهد و به نظر می رسد که بازیگران طول پرده را سریع تر طی می کنند. اما این سرعت برای سهولت مشاهده بازیگران بسیار زیاد است و باعث می شود که حرکت تکراری و خسته کننده از آب در آید.



شکل ۲۸- یک گروه بزرگ در جهتی متضاد با حرکت دوربین که آنها را در حالت سه رخ در قاب گرفته، حرکت می کند.

مورد ۲۵

این مورد حاوی یک پن قائم الزاویه در نمای تراولینگ است (شکل ۲۹).



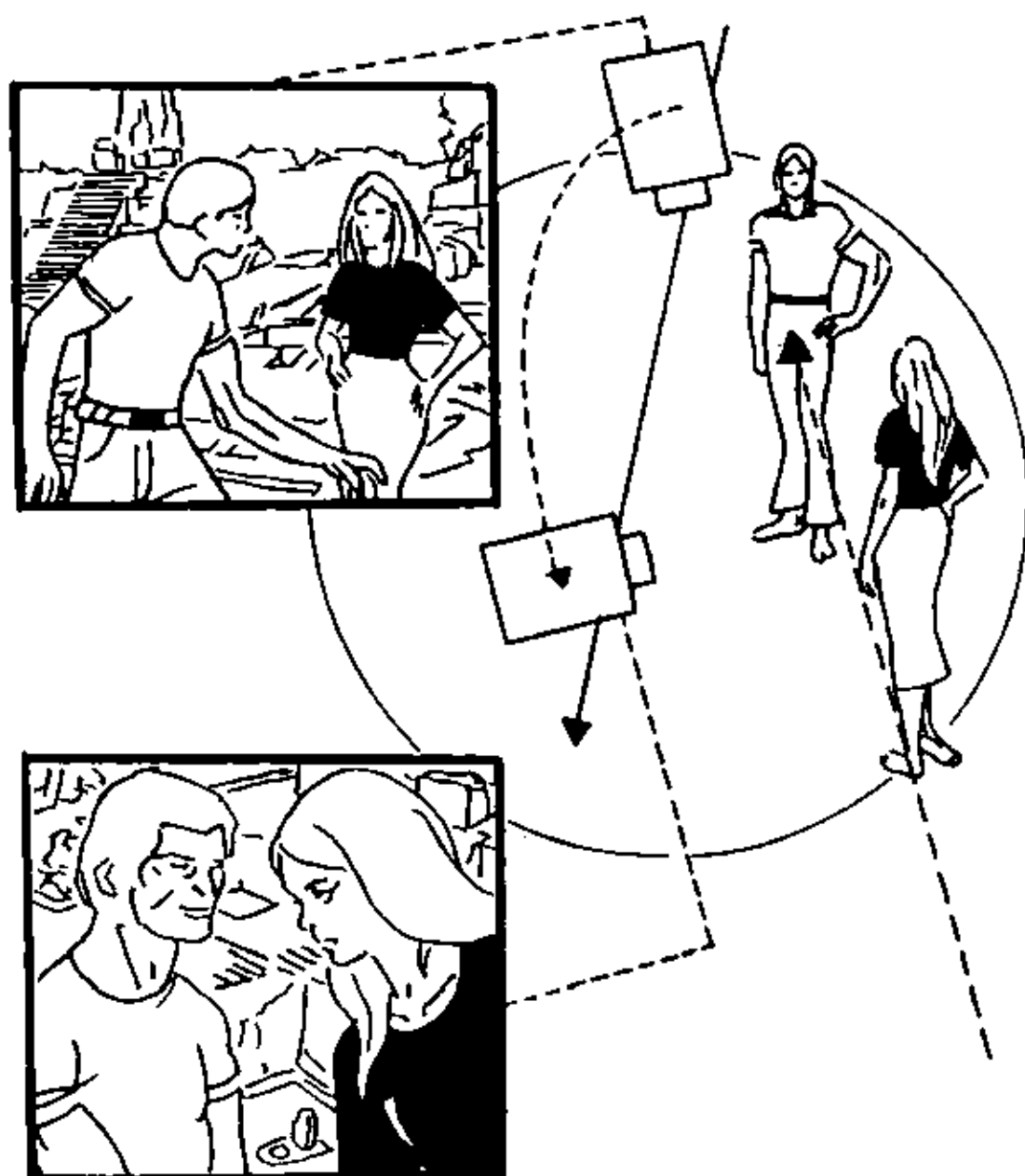
شکل ۲۹- یک تراولینگ به کار رفته تا دوربین از حالت ساکن اول به حالت ساکن دوم برسد، در حالی که با اولی زاویه قائمه دارد.

در این جا دوربین در جهتی متضاد با بازیگر متحرك - الف - حرکت می کند و سوژه ساکن - ب - را به عنوان لولا به کار می برد.

مورد ۲۶

اگر الف به طرف ب حرکت کند، آخرین موقعیت دوربین نمای دو نفره جانبی آنها را ثبت خواهد کرد (شکل ۳۰).

فرق این مورد با مورد قبل این است که پس از حرکت، الف به حالت نیم رخ (نسبت به دوربین) روبه روی بازیگر ب قرار می گیرد، حال آن که در مورد پیشین نسبت به هم به حالتی L مانند قرار می گرفتند. در مورد قبل، الف



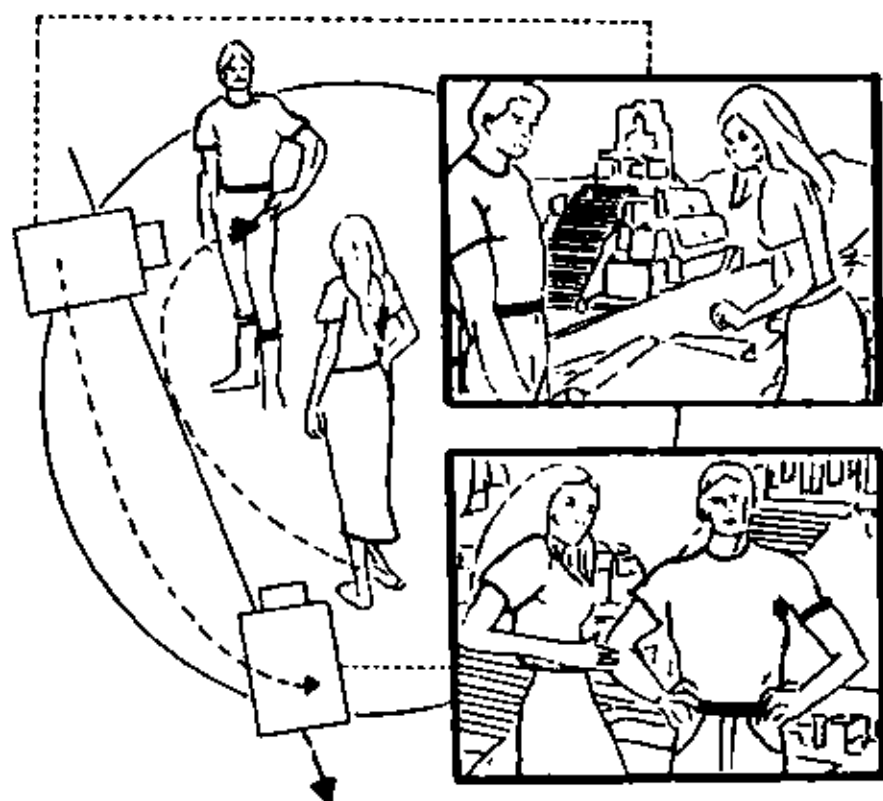
شکل ۳۰- روش کار در این جا شبیه به روش کار در مثال قبلی است با این تفاوت که در پایان این مثال بازیگران روبه روی هم قرار می گیرند.

آن سوی ب و در حالتی تمام رخ و بازیگر ب در حالتی نیم رخ (نسبت به دوربین) قرار می گرفتند.

مورد ۲۷

تعلیق موقعیت بازیگران بر پرده زمانی به دست می آید که بازیگر متحرك بين بازیگر ساكن و دوربین متحرك راه برود (شکل ۳۱).

با تعویض تراولینگ و پن در قسمت دوم نما، حرکات بیشتری از پن و



شکل ۳۱- حرکت دورین در این مثال شبیه به حرکتش در مورد قبلی است، اما در این جا بازیگر از جلوی دورین عبور می کند و به این ترتیب جای بازیگران بر پرده عوض می شود.

تراولینگ به دست می آید. زنی با شوهرش حرف می زند، بعد به طرف چپ می رود. دورین با او به طرف چپ می رود و به آن سمت پن می کند تا تصویر مجازی زن و شوهر را در آینه بگیرد. زن رو به آینه می ایستد. و دورین به حرکت تراولینگ و پن خاتمه می دهد. در این حال زن در سمت راست قاب و تصویر مجازی اش در مرکز پرده و تصویر مجازی مرد در سمت چپ قاب قرار دارد. زن به طرف دورین می چرخد. در آینه، تصویر مرد به طرف او پیش می رود و نزدیکتر می ایستد، اما هنوز خودش واقعاً وارد قاب نشده است. زن به راست می آید. دورین با حرکت او عقب می کشد و به راست پن می کند. در حالی که زن از آن طرف مرد می گذرد، دورین با او تراولینگ می کند. زن می ایستد. دورین نیز می ایستد. زن می چرخد تا به مرد که در خارج از قاب تصویر (چپ) است، رو کند. وقتی زن چرخش به چپ را تمام می کند، مرد از همان سمت وارد تصویر می شود و هر دو در حالتی نیم رخ نسبت به دورین قرار

می گیرند. حرکت دوربین و بازیگران بر پرده حالتی باله وار ارائه می کند که اساس تدوین نماها «در قاب» که بعداً تشریح خواهد شد، به شمار می رود.

مورد ۲۸

در ابتدای نما می توان از یک حرکت پن استفاده کرد و به دنبالش یک حرکت تراولینگ را به عنوان تداوم این پن به کار برد و آنگاه برای پایان بندی موثر نما از پن دیگری که در زمان توقف گردونه می آید، سود جست (شکل ۳۲).

این فرمول روش ساده ای است برای معرفی بازیگران (با پن اول)، تراولینگ با آنها وقتی حرف می زنند و مشاهده آنها وقتی رو به هدف دارند (با پن دوم). به این طریق برای مهم ترین قسمت نما از تراولینگ استفاده شده است. در طی پن نهایی، هدف بازیگران الف و ب و ج (یعنی بازیگران دو ها) را می توان در پس زمینه نما دید.

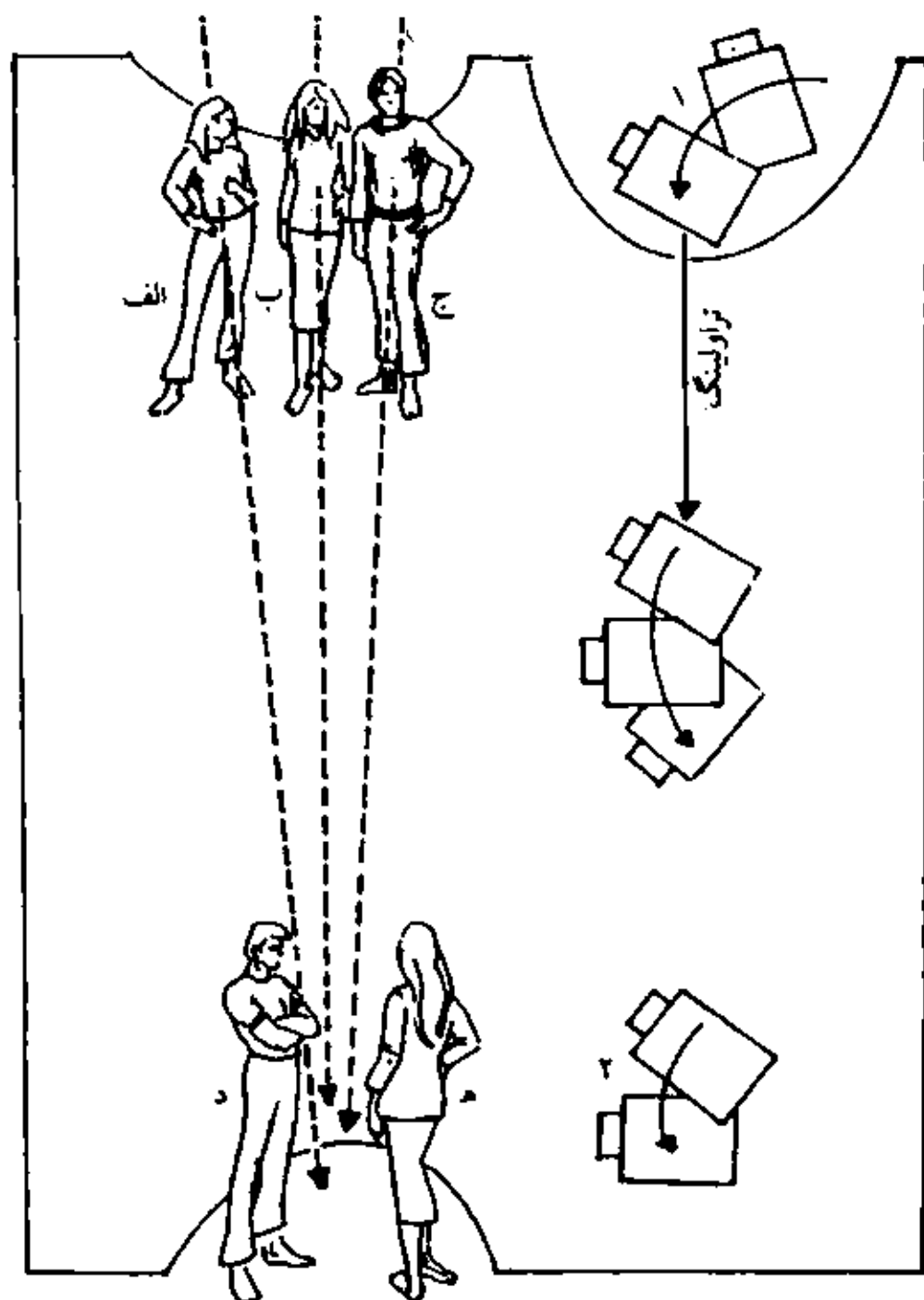
نمای ۲ نزدیک شدن بازیگران اصلی را با یک پن ۹۰ درجه پوشش می دهد و رویه رو شدن آنها را نشان می دهد.

شکل های تک ردیفه

در صورتی که بازیگران به ستون یک حرکت کنند، دوربین می تواند سریع تر یا کندتر از حرکت آنها با ایشان تراولینگ کند.

اگر بازیگران حرکتی کندتر از حرکت دوربین داشته باشند، یک به یک نشان داده می شوند و به آرامی عقب می مانند. اما اگر دوربین کندتر حرکت کند، احتمالاً بازیگران یک به یک وارد محدوده نما می شوند، از سرعت خود می کاهند تا با دوربین همراه شوند و سپس بر سرعت خود می افزایند، جایشان را به نفر بعد می دهند و از نما خارج می شوند. این چرخه با هر تعداد از اعضای صف که بخواهیم، تکرار می شود.

در حالت دیگر، یکی از افرادی که جزء ستون نیست، با دوربین و سریع تر از بقیه حرکت می کند و به تدریج از کنار بازیگران دیگر می گذرد. این بازیگر نه

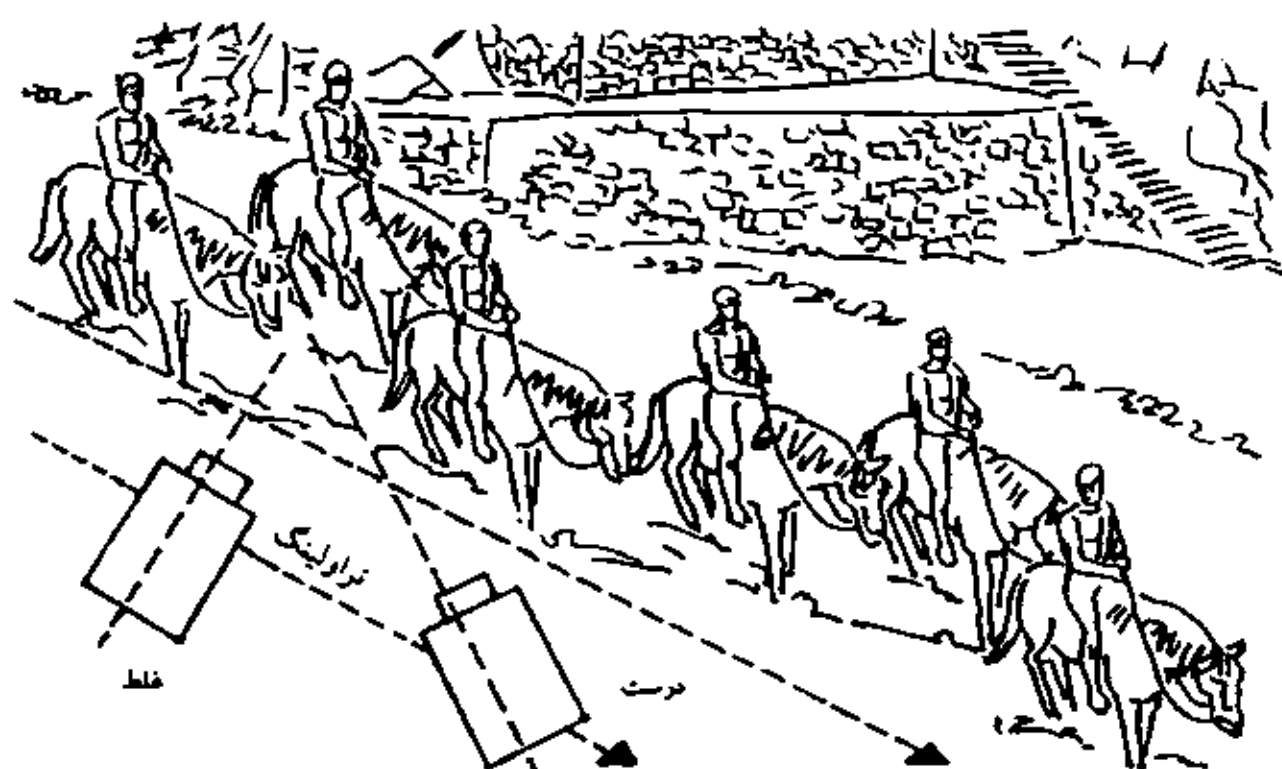


شکل ۳۲- وقتی هر دو نما حرکت های خاصی از دور بین را دارا باشند که به نرمی جفت و جور می شوند تا یک گروه در حال حرکت به سوی گروه دو نفره متظر را پوشش دهند، حرکت ها در هم تلفیق می شوند.

تنها می تواند بین دور بین و ستون افراد حرکت کند، بلکه قادر است آن طرف ستون به حرکت درآید. در مورد اول در پیشزمینه و در حالت دوم در پسزمینه قرار می گیرد.

حالت دیگر این است که بگذاریم ستون، بر خلاف جهت بازیگر اصلی و دورین و به نحوی حرکت کند که بازیگر اصلی در مرکز قاب - خواه در پیشزمینه خواه در پسزمینه - قرار گیرد، در حالی که ستون رو به طرف دیگر تصویر دارد و به آن سمت می رود. این امر، نمایی بسیار پویا به دست می دهد.

اما برای کارساز بودن این موارد و موارد قبل، دورین باید از جلو در حالت سه رخ نسبت به ستون قرار گیرد و هرگز موازی آن نباشد (شکل ۳۳).



شکل ۳۳ - تصویر سه رخ ناشی از حرکت تراولینگ دورین برای پوشش دادن یک گروه متحرك، كنش را واضح تر از تراولینگ موازی دورین نشان می دهد.

سرعت تراولینگ

سرعت تراولینگ تقریباً همیشه تحت حاکمیت حرکت سوژه ای است که در قاب گرفته می شود. هرگاه دورین به طرف سوژه یا گروهی ساکن پیش برود یا از آنها فاصله بگیرد، سرعت انجام این کار صحنه را به طور موثری تفسیر می کند.

تفسیر واضح نمای کامل یک بازیگر را به نمای نزدیک می توان به کار گرفت

تا حرکت بیانی چهره یا حرکت بدن بازیگر در آخرین بخش تراولینگ موکد شود.

حرکت نرم عقب کشیدن دوربین را می توان به کار برد تا اطلاعات جدیدی در پیشزمینه تصویر بر ملا شود و واکنش بازیگری را که در نمای نزدیک دیده می شود، برانگیزد.

تراولینگ نرم که ما را به تدریج به یک بازیگر نزدیک می کند، حالتی صمیمانه ایجاد می کند.

تراولینگ نرم و یکنواخت دوربین به سوی بازیگر خاموش یا در حال صحبت باعث همدردی بیشتر تماشاگر می شود. در این جا مسأله بازیگر مسأله ما شده، حس همدردی به راحتی برانگیخته می شود.

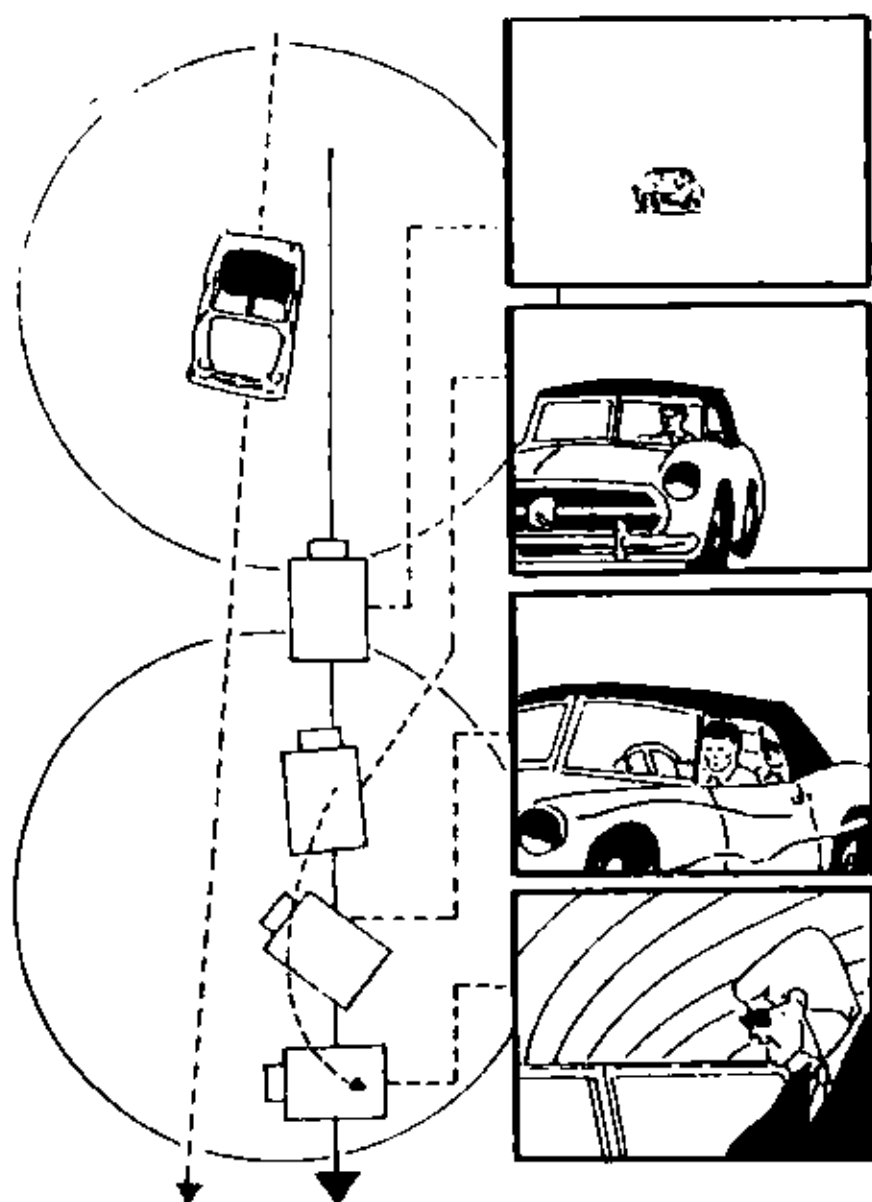
تراولینگ آرام به عقب می تواند بر احساس حزن یا غربت شخصیت تاکید کند. این حرکت، بازیگر ساکن را از تماشاگر جدا می سازد.

هرگاه حرکات تراولینگ مکرر به کار برده شوند، خواه در طی این حرکت ها دوربین مناظر مکان های مختلفی را نشان دهد و خواه سوژه های گوناگون را در نماهای مختلف همراهی کند، سرعت حرکت دوربین در نماهای مختلف باید منطبق باشد. به همین صورت، هرگاه حرکات تراولینگ رو به جلو به طور مکرر به کار روند تا ما را به سوژه های مختلف نزدیک کنند (یا برعکس، حرکات پس کشیدن مکرر)، سرعت حرکات باید مساوی باشد. وقتی نماهای تراولینگ به عقب و به جلو به طور موازی تدوین شوند تا تفسیری از سوژه های جاندار یا بی جان عرضه کنند، همین شرط باید برقرار باشد. اگر سرعت حرکات تراولینگ متفاوت باشد، حاصل کار خراب خواهد شد.

نزدیک شدن سوژه به دوربین در حال تراولینگ

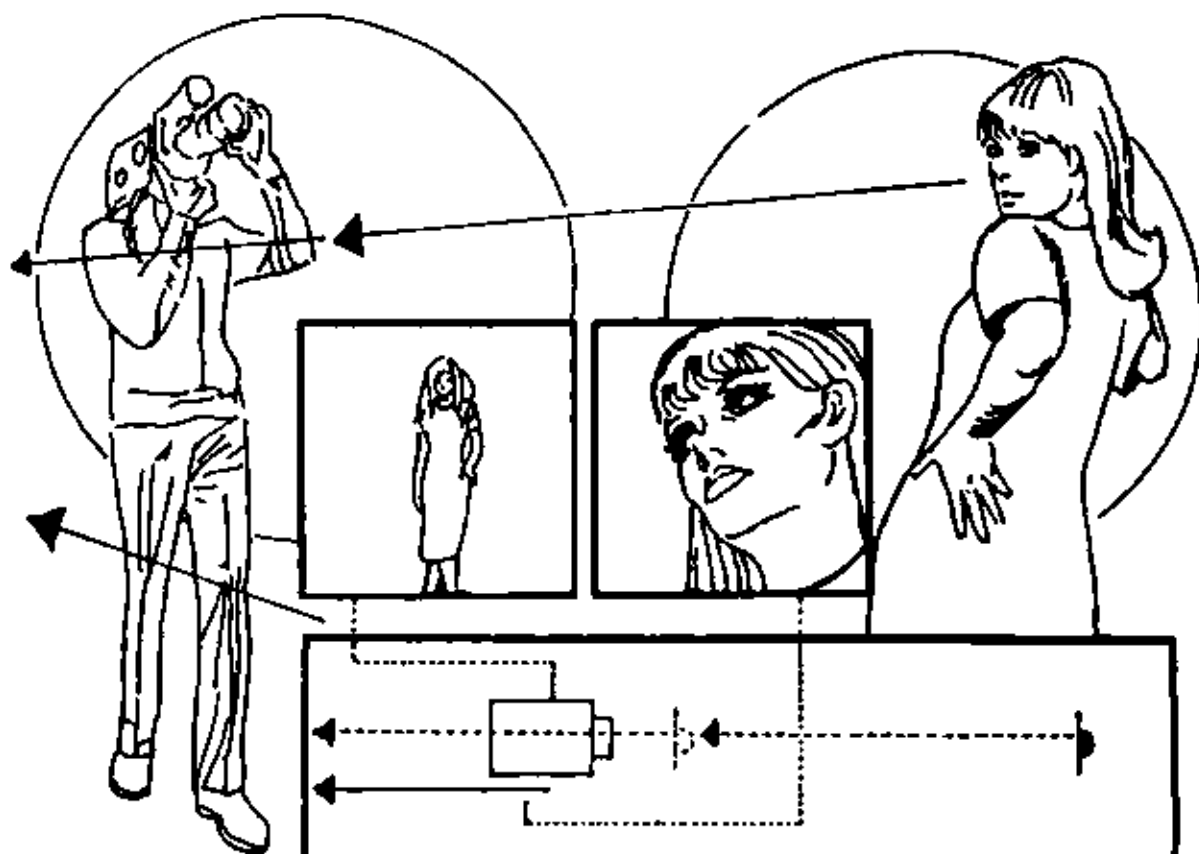
اگر دوربین جلو سوژه تراولینگ کند، لازم نیست از نمای درشت شروع کند. دوربین در یک خیابان در جلو اتومبیلی به عقب تراولینگ می کند و نمای

کامل اتومبیل را نشان می دهد. اتومبیل سرعت می گیرد و به دوربین نزدیک می شود. وقتی اتومبیل تقریباً موازی با دوربین در حرکت است، دوربین کمی با آن پن می کند و نمای نزدیکی از سرنشینان صندلی عقب می گیرد. اکنون اتومبیل و دوربین سرعت مساوی دارند (شکل ۳۴).



شکل ۳۴- اتومبیلی که به طرف ما می آید، سرعتهی بیش از سرعت حرکت دوربین دارد، اما بعد سرعتهی کاهش می یابد تا سرعتهی مساوی با سرعت دوربین پیدا کند.

این نمای می تواند فقط با حرکت سوژه به طرف دوربین شروع شود و بعد وقتی سوژه نزدیک دوربین رسید با دوربین همراه شود (شکل ۳۵).



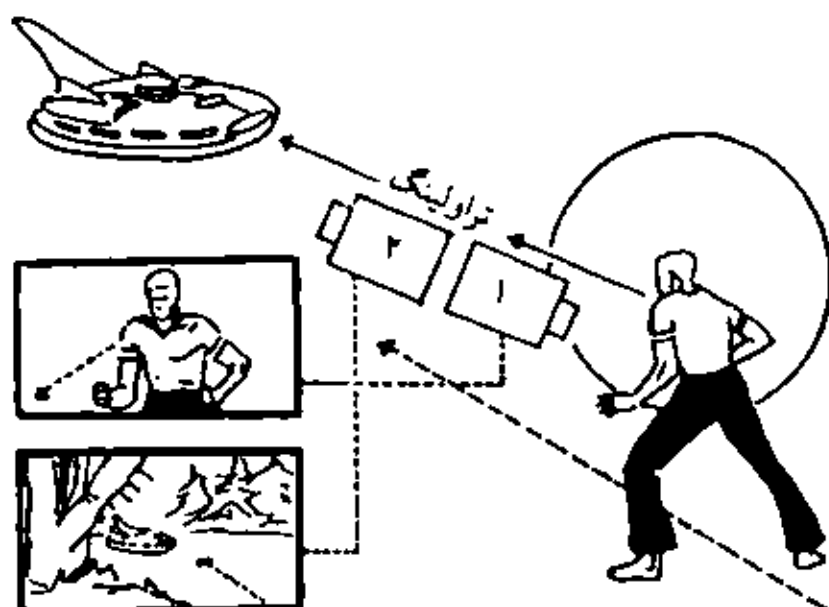
شکل ۳۵- در حالی که بازیگر نزدیک می شود، دوربین در جای ثابت خود متظر می ماند. وقتی بازیگر به اندازه کافی نزدیک شد، دوربین با وی عقب می کشد.

اگر حرکت دوربین در آغاز کند باشد و به تدریج بر سرعت آن افزوده شود، جلب نظر نخواهد کرد. با این وجود بهتر است بازیگر در مقابل دوربین مکث داشته باشد و به محض حرکت مجدد وی، دوربین نیز شروع به حرکت کند. به این طریق حرکت بازیگر علت حرکت دوربین قلمداد می شود.

تماشاگر حرکت علت دار را به طور طبیعی می پذیرد، زیرا توجه را به خود جلب نمی کند. این نوع حرکت تمایل نیمه آگاه همراه شدن با صحنه را پاسخگو است.

تدوین نماهای تراولینگ

نمای تراولینگ طولانی یک بازیگر متحرک را می توان با نمای تراولینگ معکوس از چیزی که منظور نظر وی است، به طور موازی تدوین کرد. چنین نمایی دیدگاه ذهنی بازیگر به شمار می رود (شکل ۳۶).



شکل ۳۶- موقعیت دوم دوربین، دیدگاه ذهنی بازیگر در حال حرکت است. در این جا جهتی خشی به کار رفته است.

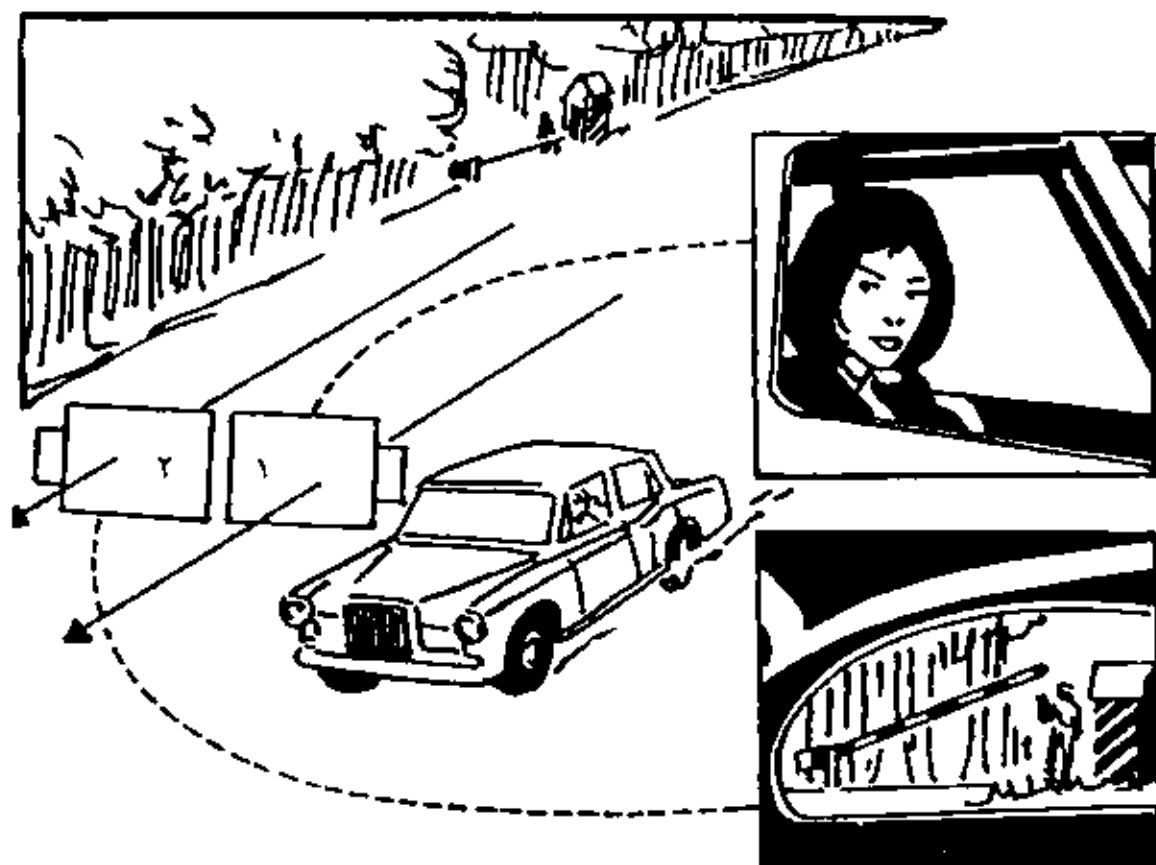
به این ترتیب، وقتی تماشاگر به تناوب جایگاه احساسی بازیگر را که به هدف نزدیک می شود، اتخاذ می کند، دیدگاه بازیگر متحرک به طور بصری مورد تاکید قرار خواهد گرفت.

اگر از یک سمت بازیگر با وی تراولینگ کنیم، در پهنه خاصی از پرده می ماند. بنابراین پس زمینه تصویر در پهنه دیگر پرده آشکار است و در ناحیه اول پنهان. این ویژگی در نمای تراولینگ معکوس (شکل ۳۷) که دیدگاه این نما به شمار می رود، وارونه می شود.

اگر دوربین سوژه ای را از پشت سر دنبال کند، در نمای معکوس بعدی، از برابر بازیگری که پیش می آید، به عقب تراولینگ می کند (شکل ۳۸). به این صورت:

نمای ۱ دوربین بازیگر را از پشت سر دنبال می کند. بازیگر از پلکان بالا می رود. وقتی دوربین به اولین پله می رسد، برش می دهیم به ...

نمای ۲ دوربین روی آخرین پله و روبه بازیگر مستقر است. در حالی که بازیگر بالا می آید، با او پس می کشد و سپس در راهرو به عقب



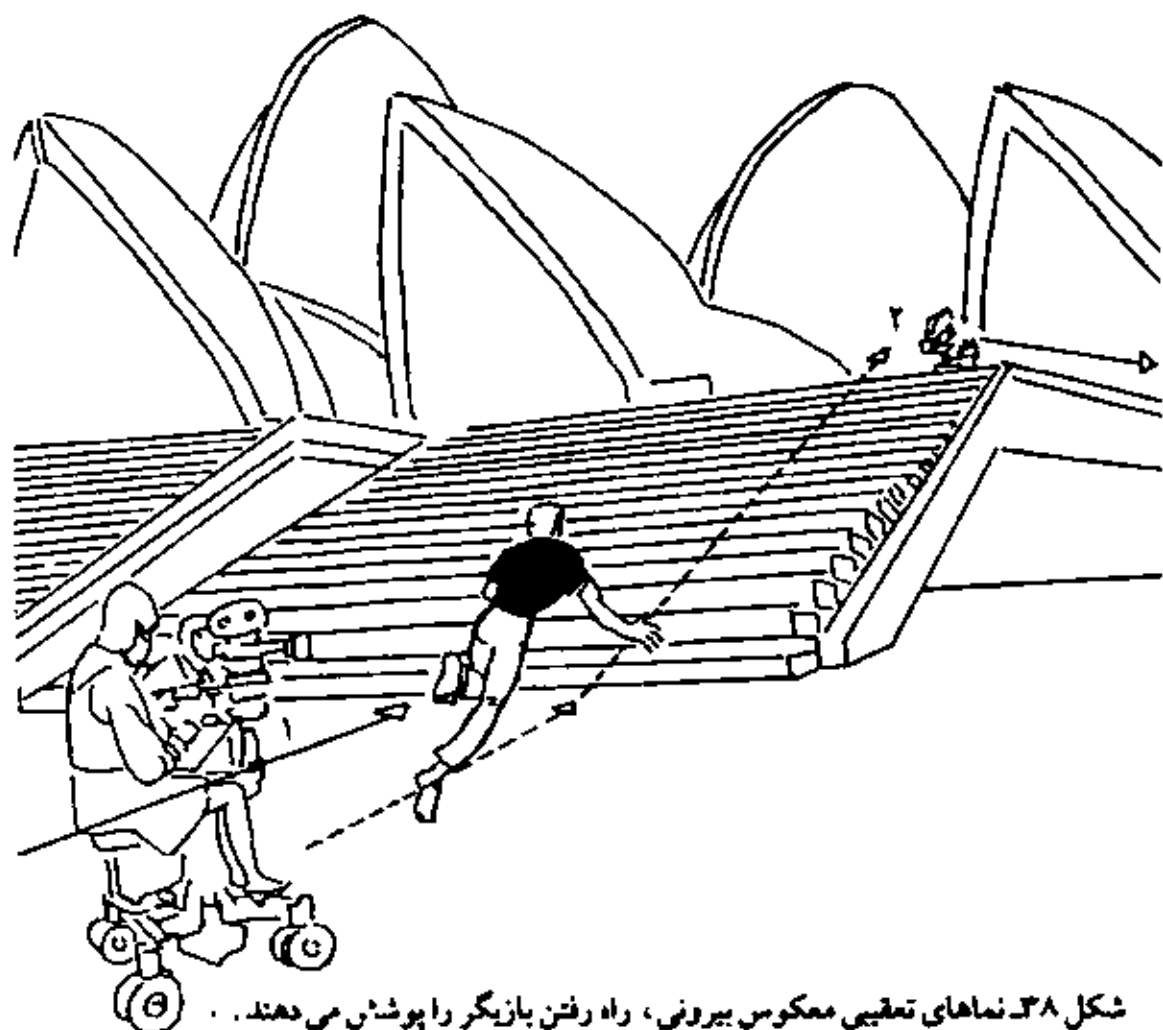
شکل ۳۷- باز هم موقعیت دوم دوربین دیدگاه ذهنی بازیگر است، اما در این جا برای هر دو نما حرکت افقی دوربین به کار رفته است.

تراولینگ می کند.

حرکت ساده تری را که بازیگر روی زمین تخت حرکت می کند، می توان با استفاده از همین فرمول پوشش داد.

نماهای ثابت در یک نمای تراولینگ اصلی درون برش می شوند مورد الف

هر نمای تراولینگ تمام رخ اجازه درون برش نماهای برون برش ثابت را به ما می دهد. حرکت دوربین و بازیگر در نمای تراولینگ اصلی ثابت است و نماهایی که نکته داستانی خاصی را موکد یا تفسیر می کنند، در آن تدوین می شوند. مکانس نمونه به قرار زیر است:



شکل ۳۸. نماهای تعقیبی معکوس بیرونی، راه رفتن بازیگر را پوشش می دهند.

نمای ۱ نمای متوسط الف. دوربین با زاویه سر بالا با بازیگری که به سوی ما می آید، به عقب تراولینگ می کند. او هدفونی به گوش و میکروفونی جلوی دهان دارد. در دستش تخته ای است که چک لیستی روی آن نصب است و در اتاق کنترل زیرزمینی پرجمعیتی حرکت می کند.

بازیگر الف: «خیلی خب. اجازه بدهید گزارش نهایی شما را بشنویم.»

نمای ۲ نمای نزدیک بازیگر ب. در حالی که نیمرخ پیش رو به دوربین است و پشت یک دستگاه کنترل عظیم نشسته است، چند دکمه را فشار می دهد.

بازیگر ب: «کامپیوتر در خدمت است، قربان.»

نمای ۱ نمای متوسط بازیگر الف . دوربین همراه با حرکت وی به عقب تراولینگ می کند .

بازیگر الف : « تو حاضری ، برك ؟ »

نمای ۳ نمای نزدیک بازیگر ج . در حالی که نیمرخ راستش روبه دوربین است ، روبه روی مجموعه صفحه کلیدها ایستاده است .

بازیگر ج : « ایستگاه متحرك روی میگنال است . »

نمای ۱ نمای متوسط بازیگر الف . دوربین همراه او به عقب تراولینگ می کند . با مداد لیستش را چک می کند .

بازیگر الف : « سیستم احتراق آماده ؟ »

نمای ۴ نمای نزدیک بازیگر د . پشت به ما جلوی دو صفحه تلویزیونی که موشکی را روی سکوی پرتاب نشان می دهند ، نشسته است .

بازیگر د : « بله ، قربان . چراغ های سبز روشن . »

نمای ۱ نمای نزدیک بازیگر الف که به طرف ما می آید و می ایستد . دوربین در حالی که حدفاصل نمای متوسط را حفظ می کند ، می ایستد .

بازیگر الف : « بسیار خوب . کنترل . دو دقیقه به پرتاب . »



شکل ۳۸ الف

همان طور که این مثال نشان می دهد، تبادل سؤال و جواب انسجام بیشتری به کار می بخشد. حتی اگر مانند این مورد هیچ یک از بازیگران با خط فرضی به طور بصری مرتبط نشده باشند، این امر به قوت خود باقی است. دقت کنید که در این جا هر چهار بازیگر پشت به یکدیگر دارند.

مورد ب

لغزاندن سرو صدای واحدی بر نوار صوتی کمک خواهد کرد که انسجام بیشتری به موقعیت تدوینی همانندی داده شود که طی آن یک نمای تراولینگ اصلی با نماهای ثابت در هم برش می شوند. به مثال زیر دقت کنید.

نمای ۱ در خیابانی ویران از میان ساختمان های مخروبه، تانک مسلحی پیش می آید. سربازان مسلح دنبال تانک در حرکتند و مدام به چپ و راست می نگرند و در جستجوی خرابکاران هستند. دوربین از کنار سوژه حرکت می کند و گروه را در نمای کامل نشان می دهد.

نمای ۲ فرد مبارزی تفنگ به دست پشت یک پنجره در هم ریخته طبقه اول ساختمانی متروک سنگر گرفته و تفنگش را به طرف گوشه پایینی سمت راست قاب به طور مورب نشانه رفته است.

نمای ۱ تانک و سربازان با دوربین حرکت می کنند.

نمای ۳ دو نفر کنار قاب در و آن سوی آت و آشغال ها در پشت مسلسلی آماده شلیک اند. آنها به چپ نشانه رفته اند.

نمای ۱ تانک و سربازان همراه دوربین در خیابان مملو از اشیای سوخته و تکه های سیمان حرکت می کنند.

نمای ۴ دو نفر یومی یک «بازوکا» را آماده شلیک کرده، دهانه گشاد اسلحه را به سوی ما نشانه می روند.

نمای ۱ دوربین و سربازان در حالی که دوربین آنها را تعقیب می کند، در خیابان پیش می روند.

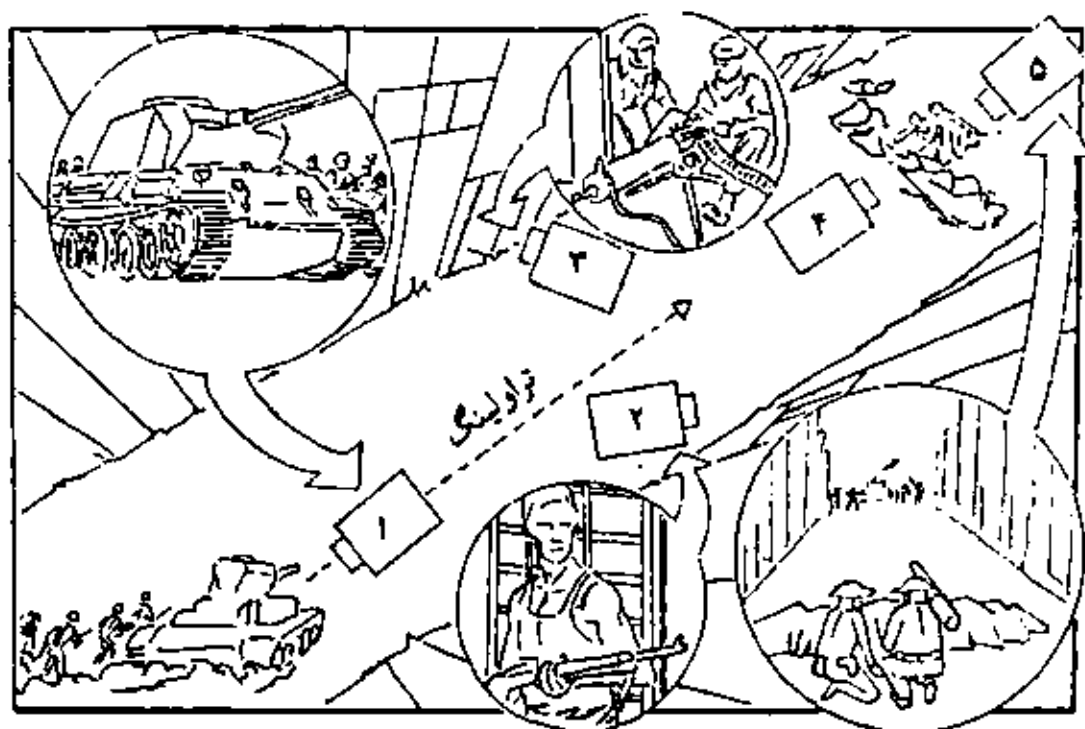
نمای ۵ در پیشزمینه، دو مرد مسلح در حالی که پشت به ما دارند، بازو کا را به طرف تانک که در پسزمینه به سوی ما می آید، نشانه رفته اند.

نمای ۴ زاویه معکوس. دو نفر بومی رو به ما دارند. آنها اسلحه را از سمت چپ دوربین شلیک می کنند.

نمای ۱ تانک و سربازان. دوربین همراه با حرکت آنان تراولینگ می کند. گلوله شلیک شده ناگهان زیر قسمت جلویی تانک منفجر می شود.

نمای ۲ مبارزی که پشت پنجره سنگر گرفته، شلیک می کند.

نمای ۳ دو نفر بومی مستقر کنار قاب در با مسلسل شلیک می کنند.



شکل ۲۸ ب

صدای موتور و زنجیر تانک، سرو صدای شدیدی ایجاد می کند که در سرتاسر سکانس به کار می رود. نماهای ۲ و ۳ در نمای اصلی گنجانده می شوند تا نشان دهند که جنبش مقاومت چگونه در تدارک یک حمله غافلگیر کننده است. هر چند موضع آنها نسبت به تانک مشخص نشده، برش موازی و

سرو صدای دائمی پیشروی تانک آنها را به هم مربوط می‌کند. آخرین قسمت مکانس حاوی نماهای ۴ و ۵ است. نمای ۴ در اولین نمایش خود همان رابطه مبهم با حادثه اصلی را داراست که نماهای ۲ و ۳ دارند. زمانی که نمای ۵ به نمایش درمی‌آید و هر دو عنصر را به طور بصری در برداشتی واحد ارائه می‌دهد، نقش آنها مشخص می‌شود. در این جا نمای تراولینگ اصلی که تداوم یک کنش واحد را ارائه می‌دهد، امکان میان برش را فراهم ساخت.

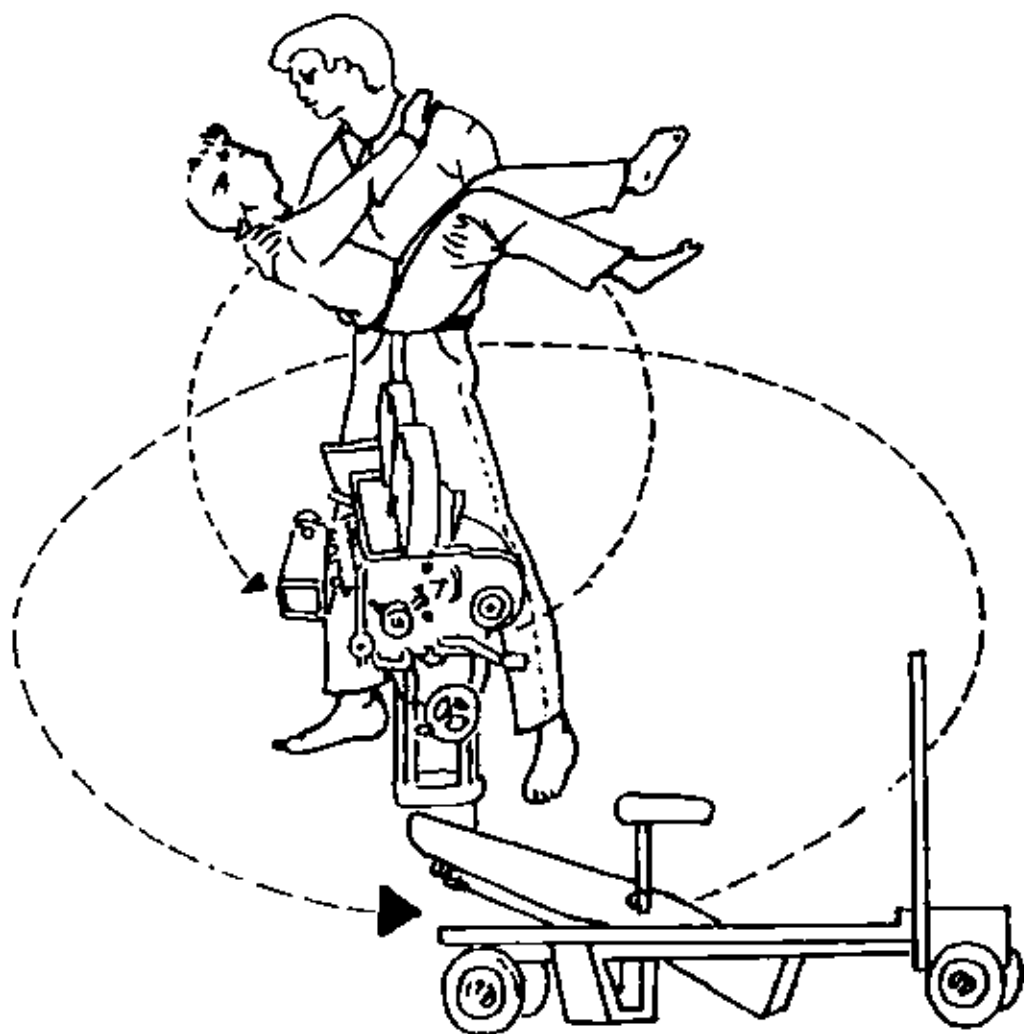
نمای تراولینگ دورانی

حرکت دورانی دوربین پر دردسر است. از این رو باید با مهارت به کار رود و فقط زمانی مورد استفاده قرار گیرد که دلایل قوی دراماتیک ضرورت به کارگیری آن را اقتضاء کنند. هر نمای تراولینگ تداومی و دورانی، نکته مورد نظر داستان را تحت تاثیر خود قرار می‌دهد و توجه تماشاگر را به عملیات محیر العقول دوربین معطوف می‌کند.

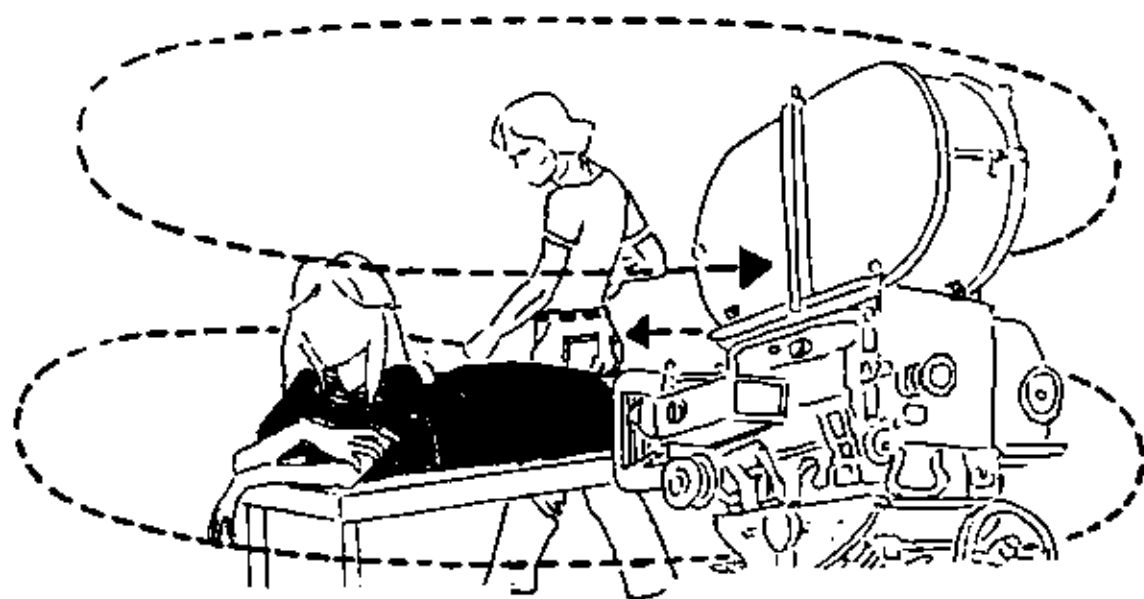
غالباً تراولینگ دورانی وقتی برای دو بازیگر به کار می‌رود که تجربه‌ای احساسی و موثر را که به نکته‌ای کلیدی در رابطه آن دو می‌انجامد، القاء کند. به عنوان مثال، پدر و پسری که پس از یک رازگشایی غیرمنتظره سرنوشتشان را به هم گره می‌زنند و با هم زندگی می‌کنند (شکل ۳۹). اگر دوربین با بازیگر متحرکی که حول بازیگر اصلی ساکن می‌چرخد تراولینگ کند، چند حالت به وجود می‌آید. بازیگر متحرك جلو دوربین می‌ماند و دیگری از دیدگاهی متغیر دیده می‌شود (شکل ۴۰).

گاهی در یک نما فقط نیم دایره‌ای برای القای حس و حال خاصی کافی است.

به عنوان مثال، رهبر برای عده‌ای روستایی صحبت می‌کند. دوربین در مسیری نیم دایره پشت سر آنها می‌چرخد و رهبر را در مرکز پسزمینه قاب بندی می‌کند (شکل ۴۱). در این حالت، احساس اتکاء به شخصیت یا قدرت اصلی



شکل ۳۹- حرکت دورانی دوربین پیرامون دو بازیگر ساکن.



شکل ۴۰- بازیگر الف پیرامون همبازی ساکن خود می چرخد و دوربین او را دنبال می کند.



شکل ۴۱- حرکت نیم دایره دورانی دوربین پیرامون یک گروه ساکن.

موکد می شود، زیرا توجه تماشاگر حتی طی حرکت دوربین معطوف به خود رهبر به عنوان نقطه اتکاء است. دوربین در ابتدا و انتهای این حرکت نیم دایره می تواند پن کند. به این ترتیب منطقه درونی دایره در ابتدا یا انتهای نما از جلو و به صورت تمام رخ پوشش داده می شود. این نوع آرایش دوربین به وسیله لارنس الیویه^۲ در نسخه سینمایی هملت^۳ به کار رفت.

طی اجرای نمایشنامه در قصر که به وسیله هملت ترتیب داده می شود نا گناه پدر خوانده اش را اثبات کند، شاه و شخصیت های کلیدی درام، در سه گروه جلو صحنه نمایش میزانشن داده شده اند.

شرح این نمای منحصر به فرد به قرار زیر است.

نما با نشان دادن پولونیوس^۴، شاه کلودیوس^۵ و ملکه گرتروود^۶ (۱) که در نمای کامل از یک جانب دیده می شوند، شروع می شود. شاه آشکارا ناراحت است و پولونیوس او را زیر نظر دارد. او یک قدم پیشتر می رود تا شاه را بهتر ببیند. دوربین به چپ پن می کند (۲) تا هوراشیو^۷ را نشان دهد که در راست صحنه نمایش مستقر است. هوراشیو نیز به شاه می نگرد. دوربین پن را به چپ ادامه می دهد (۳) تا زن روی صحنه را نشان دهد که وارد می شود و با جسد بازیگر دیگر

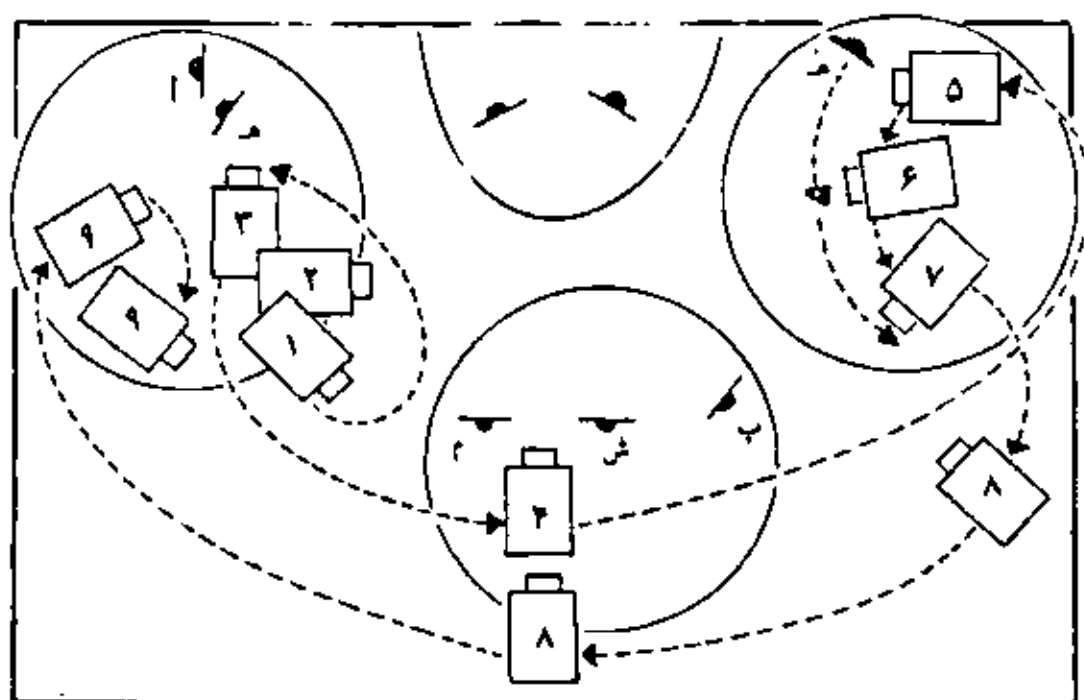


شکل ۴۲ الف

مواجه می شود. هملت در پیشزمینه دیده می شود که از راست پرده به خارج آن و به شاه نگاه می کند.

پشت سرش بازیگر زن در آن سوی بازیگران دیگر زانو زده و لال بازی می کند. اکنون دوربین در مسیری نیم دایره به راست تراولینگ می کند و در حالی که کماکان نمایش ادامه دارد، از پشت سر بازیگران می گذرد. دوربین (۴) از پشت سر ملکه، شاه و پولونیوس می گذرد. در همین لحظه قاتل نمایش به صحنه می آید و زن گریان را آرام می کند. دو مرد زره پوش وارد صحنه می شوند و جسد را از صحنه خارج می کنند. دوربین (۵) پشت سر هوراشیو که در سمت راست پیشزمینه دیده می شود، توقف می کند. بازیگران در عقب و در چپ واقع اند. حالا هوراشیو به چپ نگاه می کند و به آن سو می رود. دوربین با او پن می کند (۶). هملت و افلیا^۱ در چپ پسزمینه و هوراشیو در پیشزمینه و راست پرده دیده می شوند. بعد او دوباره به چپ می رود و دوربین همراه با حرکت وی به همان سمت پن می کند. کلودیوس و گرتروود در چپ قاب هستند (۷). هوراشیو که کماکان در راست پیشزمینه است،

سرش را به راست یعنی به طرف صحنه می چرخاند و دورین در مسیری نیم دایره به چپ تراولینگ می کند، اما در آغاز این حرکت به راست پن می کند (۸). دورین بازیگران روی صحنه را که لال بازی می کنند و با هم به توافق می رسند، در قلاب می گیرد. از پشت سر پولونیوس، پادشاه و ملکه که در پیشزمینه تصویرند، می گذرد. ما می توانیم دو بازیگر صحنه نمایش را ببینیم که دور می شوند. دورین به چپ تراولینگ می کند و از ملکه که در پیشزمینه است، می گذرد و به راست پن می کند (۹) و در پسزمینه هوراشیو و زنان دربار را که دور صحنه صف کشیده اند، در قلاب می گیرد. ملکه و شاه در چپ تصویر به حالت نیم رخ و در نمای متوسط دیده می شوند. دورین از حرکت باز می ایستد. شاه معذب از جا برمی خیزد و دستش را به طرف چشم می برد.



شکل ۲۲ ب- دیاگرامی که حرکات دورین را با استفاده از مسیرهای نیم دایره نشان می دهد. در این صحنه نسخه سینمایی هملت شکسپیر به کارگردانی لارنس الیویه یک نمایش لال بازی برای شاه و درباریان اجرا می شود.

همان طور که شرح صحنه به وضوح نشان می دهد، مسیر نیم دایره ای دوربین در یک برداشت واحد دوبار به کار برده می شود و در پایان هر نیم دایره، یک حرکت پن، چهره ملکه - شاه را که زیر دیده تیزبین هملت و هوراشیو کنکاش می شوند، نشان می دهد. در طول نما «نمایش در نمایش» بی وقفه ادامه دارد، اما در فواصل بین توقف دوربین، زیاد به چشم نمی خورد ولی در نقطه اوج ماجرا به سبب واکنش سه گروه اصلی دیگر، کاملاً مشخص می شود.

1. Stanley Kubrick
2. Paths Of Glory
3. Burke
4. Laurence Olivier
5. Hamlet
6. Polonius
7. Claudius
8. Gertrude
9. Horatio
10. Ophelia

حرکت کرین دوربین و لنزهای زوم

گروه فیلمبرداری با کرین می تواند به طور عمودی یا منحنی بالا برود. کرین اغلب برای حرکت دوربین به کار نمی رود، بلکه برای برداشت نماهای ثابتی - از زاویه های خاص - به کار می رود که بدون وجود کرین مشکل یا حتی غیر ممکن اند و با صرف وقت زیاد به دست می آیند.

تعقیب ماجر

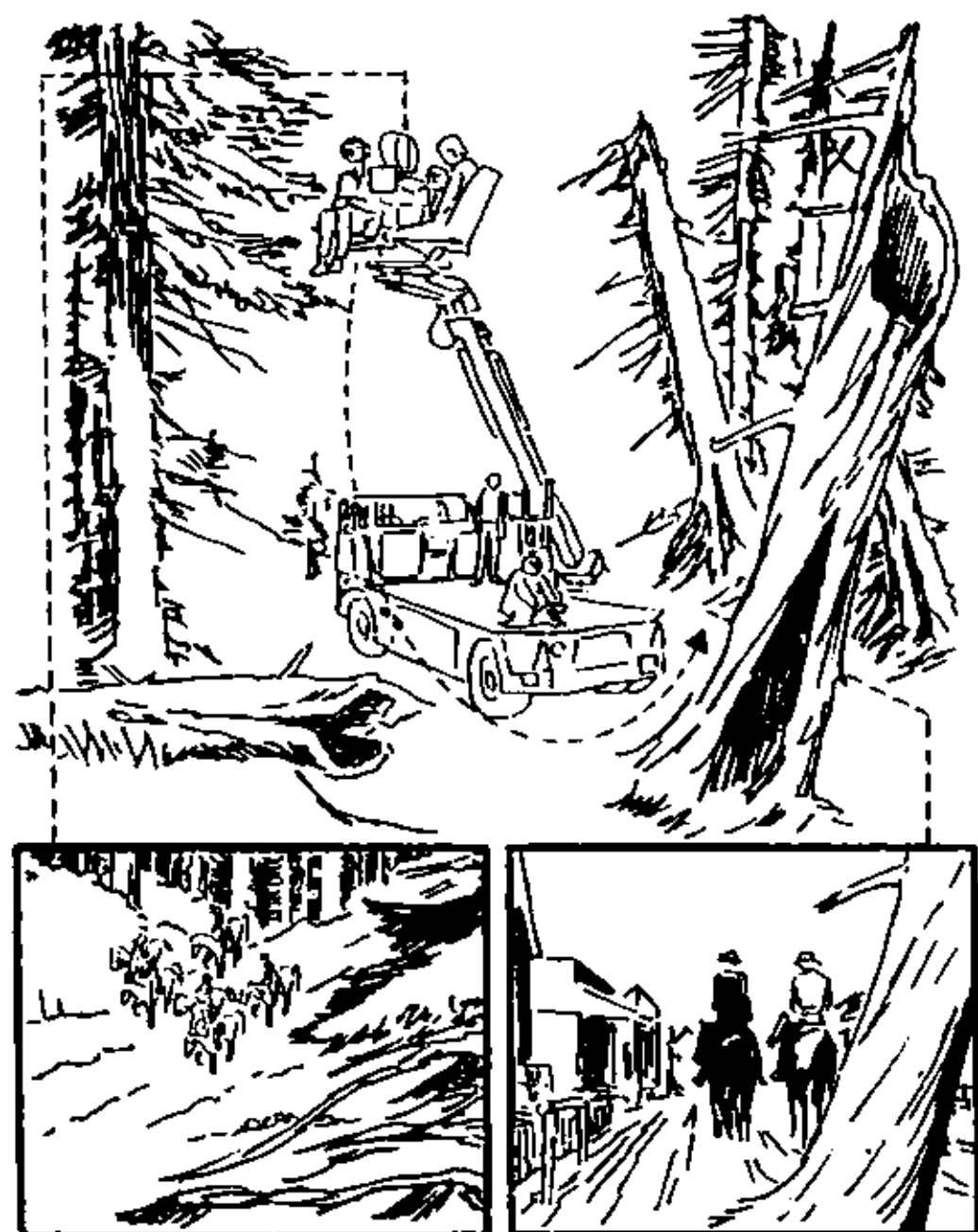
حرکت کرین معمولاً برای اجرای حرکات ساده و نرم به کار برده می شود. بارزترین کاربرد کرین تعقیب بازیگرانی است که از یک سطح به سطح بالاتر صعود می کنند یا پایین می آیند. به عنوان مثال بالا رفتن بازیگر از پلکان یکی از این موارد است. به این ترتیب دوربین سوار بر جرثقیل او را در طول نما در اندازه متوسط حفظ می کند. حرکات کرین نماهای «نقطه گذاری» را برای ما فراهم می کنند یا از روی یک گروه کوچک پیشزمینه به گروه بزرگ تری در پیشزمینه معطوف می شوند. یا با حرکات عمودی آرام، تفسیری عاطفی از صحنه به دست می آید. گاهی منظره ای از بالای صحنه می گیرد که احتمالاً با تراولینگ دوربین همراه است و دیدگاهی فاقد احساس در اختیار تماشاگر می گذارد و نظری بی طرفانه مطرح می کند.

وسایل پیشزمینه بر ارتفاع تاکید می کنند

اگر در حین اجرای حرکت صعودی کرین، شیئی در پیشزمینه باشد، به علت ایجاد توهم عمق میدان، احساس افزایش ارتفاع به تماشاگر القاء می شود.

حرکت نزولی کرین نیز از همین فرمول پیروی می کند.

در شکل ۱ عده ای سوارکار در نمای دور به سوی ما می آیند. دوربین که روی کرین مستقر شده، آنها را از بالا در پس زمینه نما قاب بندی می کند. در پیش زمینه تصویر شاخ و برگ خشک درختان در حال صعود دیده می شود. دوربین همراه با نزدیک شدن سواران در مسیری قوسی شکل پایین می آید. از



شکل ۱- یکی از وسایل عمودی صحنه که در پیش زمینه است، بر حسب ارتفاع نمای کرین تأکید می کند.

پشت شاخ و برگ درختان - پیشزمینه - عبور می کند و سواران را که کنار اولین ساختمان خیابان از حرکت باز می مانند، در قاب می گیرد.

پیوند بصری دو یا چند نکته داستانی

حرکت کرین معمولاً برای توضیح صحنهٔ بغرنج به کار می رود و از نمایش - فرضاً - گروهی بازیگر و وسایل صحنه یک مهمانی آغاز می شود. سپس دوربین از دید عام به دید خاص نزول می کند یا برعکس از یک نکتهٔ مورد توجه به دیگری صعود می کند.

نماهای کرین، باید بر الگوهای کنشی منطبق شوند نه بر عکس. برای این منظور نخست کنش طراحی می شود تا با اهداف دراماتیک صحنه هماهنگ گردد. با مشخص شدن این امر حرکت دوربین طوری طراحی می شود که با الگوهایی که بیشترین تاثیر بصری را به دست می دهند، هماهنگ شود. استفادهٔ نابه جا از حرکت کرین بسیار ساده است، زیرا همیشه وسوسهٔ پیچ و تاب دادن دوربین به سراغ آدم می آید. این کار می تواند فیلم را خراب کند. حرکات کرین باید با امساك، و فقط زمانی که ارزش خاصی به صحنه می افزایند به کار روند.

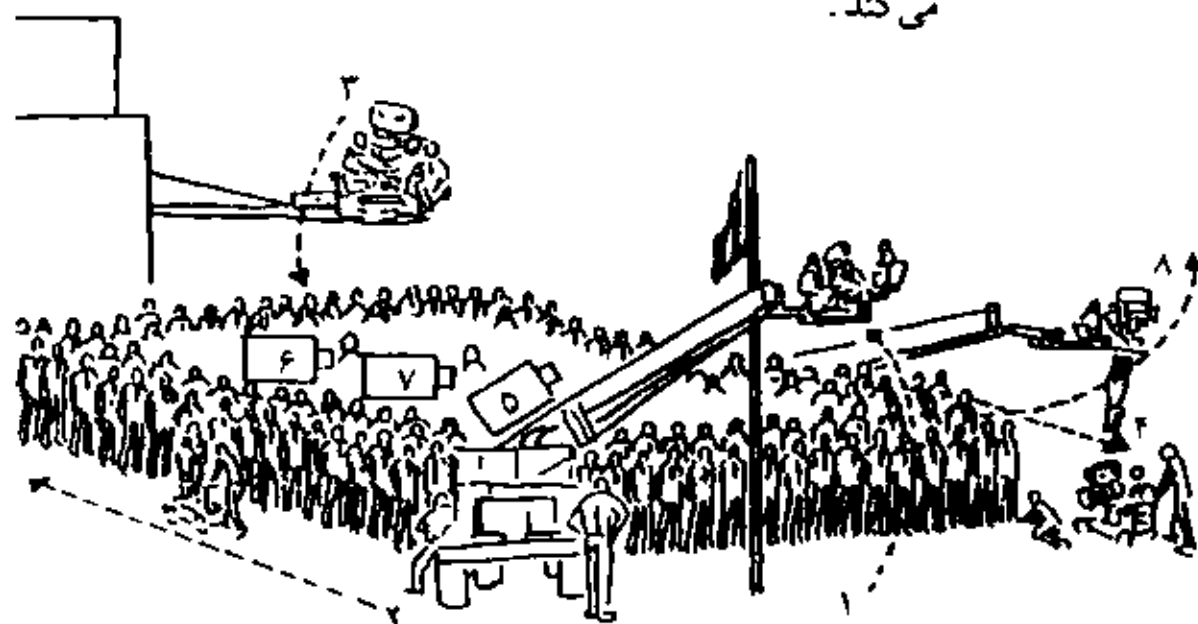
تزریق حرکت به موقعیت های ایستا

برای تشریح و توصیف بصری گروه یا موقعیت ایستا، ترکیبی از حرکات کرین و تراولینگ به کار می رود. سیدنی لومت^۱ در فیلم تپه^۲ با به کارگیری نماهای زیر وضعیت سربازانی را توضیح می دهد که در میدان صبحگاه منتظر فرمانده هستند. روزی گرم است و نکتهٔ مورد نظر القای نظم و در عین حال ناراحتی جسمانی آنهاست. در شکل ۲ نقشه این موقعیت دوربین ارائه شده است.

نمای ۱ نمای کامل صف سربازان. دیرك پرچم در پیشزمینه به چشم می خورد. دوربین به تدریج بالا می رود.

نمای ۲ نمای تراولینگ جانبی. دوربین نسبت به افراد در زاویه ای

سه رخ و هم ارتفاع با شانه آنهاست و روی صف افراد تراولینگ می کند.



شکل ۲- گروهی بی حرکت با چهار موقعیت دوربین منحرف پوشش داده شده اند. در این بین دو نما، نماهای کرین هستند.

نمای ۳ دوربین از پشت سر گروه، پایین می کشد و در حال نزول

گوشه ساختمانی را در سمت چپ پیشزمینه در قاب می گیرد.

نمای ۴ نمای تراولینگ جانبی به سمت چپ. دوربین بسیار پایین موازی

با افراد. برخی افراد زانو زده اند و پوتین سربازان دیگر را تمیز

می کنند. به محض توقف دوربین دو دست را در پیشزمینه

می بینیم که مشغول برق انداختن پوتین شخص مهمی است.

نمای ۵ زاویه سربالا از دیرک پرچم. پرچم در بادی ملایم به آرامی تکان

می خورد.

نمای ۶ نمای درشت چهره ای عرق کرده که به راست می نگرد.

نمای ۷ نمای درشت چهره دیگری که عرق کرده است و نیم رخ راست

وی را می بینیم.

نمای ۸ نمای درشت چهره سوم که عرق کرده و نیم رخ چپ او را

می بینیم. دو مگس روی چانه سرباز به چشم می خورد. دوربین

عقب می کشد و از چپ بالا می رود تا صف افراد را از پشت،
رو به دروازه دژ که فرمانده سوار بر جیپ از آن وارد می شود،
دربرگیرد.

نماهای کرین و بسیار موثر این فیلم برای بر ملا کردن حال و هوای صحنه
یعنی فشار روحی و جسمی افراد، به کار گرفته شده است.
در این سکانس فقط دوربین حرکت داشت و بازیگران ساکن بودند. اگر
بازیگران با موقعیت های ثابت دوربین ضبط می شدند، یک رشته نمای پرش دار
به دست می آمد.

غالباً صف افراد بی حرکت با موقعیت های ثابت دوربین به سختی با هم
خوب از آب در می آیند و خلاف این حالت از لحاظ بصری بسیار قوی تر است.

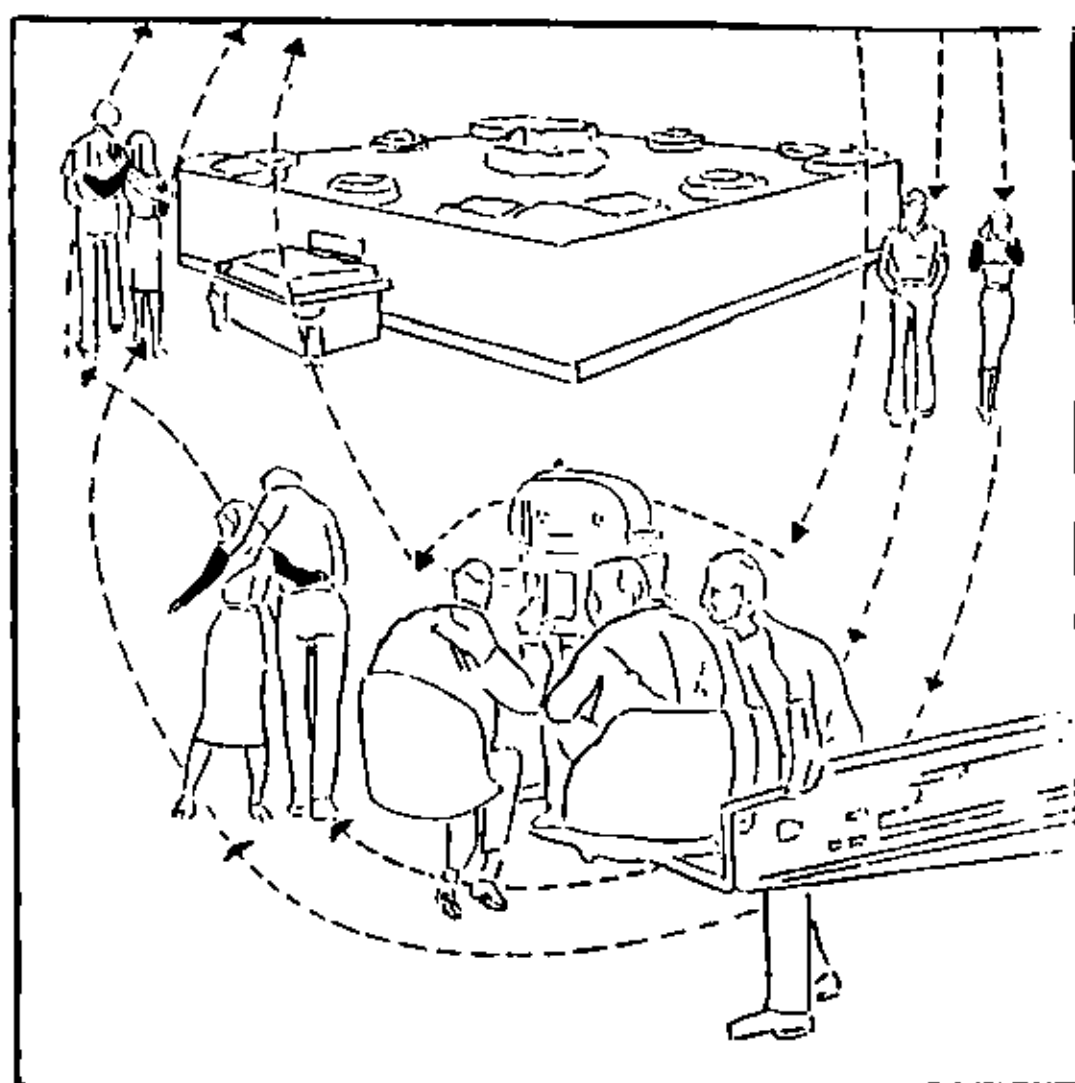
برجسته کردن نکته داستانی خاص در یک حرکت پن

ترکیب حرکت صعودی کرین و تیلت نزولی برای دربرگیری صحنه های
صمیمی کند یا برای کنشی بسیار تند به کار برده می شود. شکل ۳ حالت اول را
نشان می دهد.

دوربین در مکانی مرتفع مستقر است و زوجی را که به سوی ما می آیند،
دربر می گیرد. دوربین آرام پایین می آید و همزمان به تدریج به بالا تیلت می کند
تا بازیگران را در قاب گیرد. با رسیدن بازیگران به کنار ما دوربین با آنها پن
می کند و همزمان کرین به حرکت در می آید. اکنون بازیگران از پشت سر دیده
می شوند و همان طور که با هم دور می شوند، دوربین بالا می کشد و کم کم به
پایین تیلت می کند تا آنها را در قاب گیرد.

امکان دارد همین که دوربین با آنها هم سطح شد، مکشی ایجاد شود. این کار
فرصتی در اختیار بازیگران می نهد تا پیش از ادامه حرکت، نکته داستانی خاصی
را عرضه کنند. اگر دوربین روی بازوی کرین ثابت می ماند (و فاقد حرکت
تیلت و پن بود)، نما با نمایش یک منظره دور شروع می شد و وقتی بازیگران در

نیمه راه، طی یک حرکت عمودی آشکار می شدند، آن را به پایان می برد. سوژه های سریع السیرتری چون اتومبیلی که به طرف دورین می آید، با حرکت سریع تر کرین پوشش داده می شوند. در چنین موردی بازوی کرین عملاً در مسیری قوسی شکل حرکت کرده، پایین و بالا می رود و در جهت وسیله نقلیه حرکت می کند. نکته کلیدی این فرمول از کل به جزء یا برگشت به دیدگاهی پراپت از ماجر است. به این طریق، در میانه طول نما، حادثه خاصی موكد می شود و قهرمان واقعه مجدداً به حرکتی جمعی می پیوندد.



شکل ۳- در این مثال از حرکت کرین استفاده شده تا از کل به جزء برسیم و نکته خاصی را در صحنه موكد سازیم.

ایجاد حرکتی قوی برای برش روی حرکت

اگر جمعیت کثیری را از موضعی مرتفع پوشش دهیم و حرکتی قوی (چون حرکت چند نفر به سوی جمعیت) در صحنه وجود نداشته باشد، برش به نحایی معکوس دردسرافرین است، زیرا با جمع نامنظمی سروکار داریم که در جهت‌های متضاد حرکت می‌کنند. اگر الگوی حرکتی خاصی در دسترس نباشد که بر اساس آن بتوان برش را انجام داد، حرکت کرین ما را یاری می‌دهد (شکل ۴).

نمای ۱ نمای دور. دوربین ثابت از جایی مرتفع به پایین معطوف است.
جمعیت متنوعی در بازار مشغول رفت و آمدند.



شکل ۴- با گنجاندن حرکت کرین، الگوهای نامنظم حرکت، منسجم خواهند شد.

نمای ۲ میوه ای در یک نمای درشت قرار می گیرد. دوربین بالا می کشد تا جمعیت را از زاویه ای معکوس نشان دهد.

از آن جا که در ابتدای نمای دوم حرکت درون نما بسیار قوی است (چون به دوربین بسیار نزدیک است)، مسأله برش روی حرکت با برش از یک نمای دور ساکن به یک نمای نزدیک متحرک حل می شود. به علاوه حرکت صعودی دوربین، برش هموار نماها را به دست می دهد. این حرکت را می توان با تراولینگ ادغام کرد.

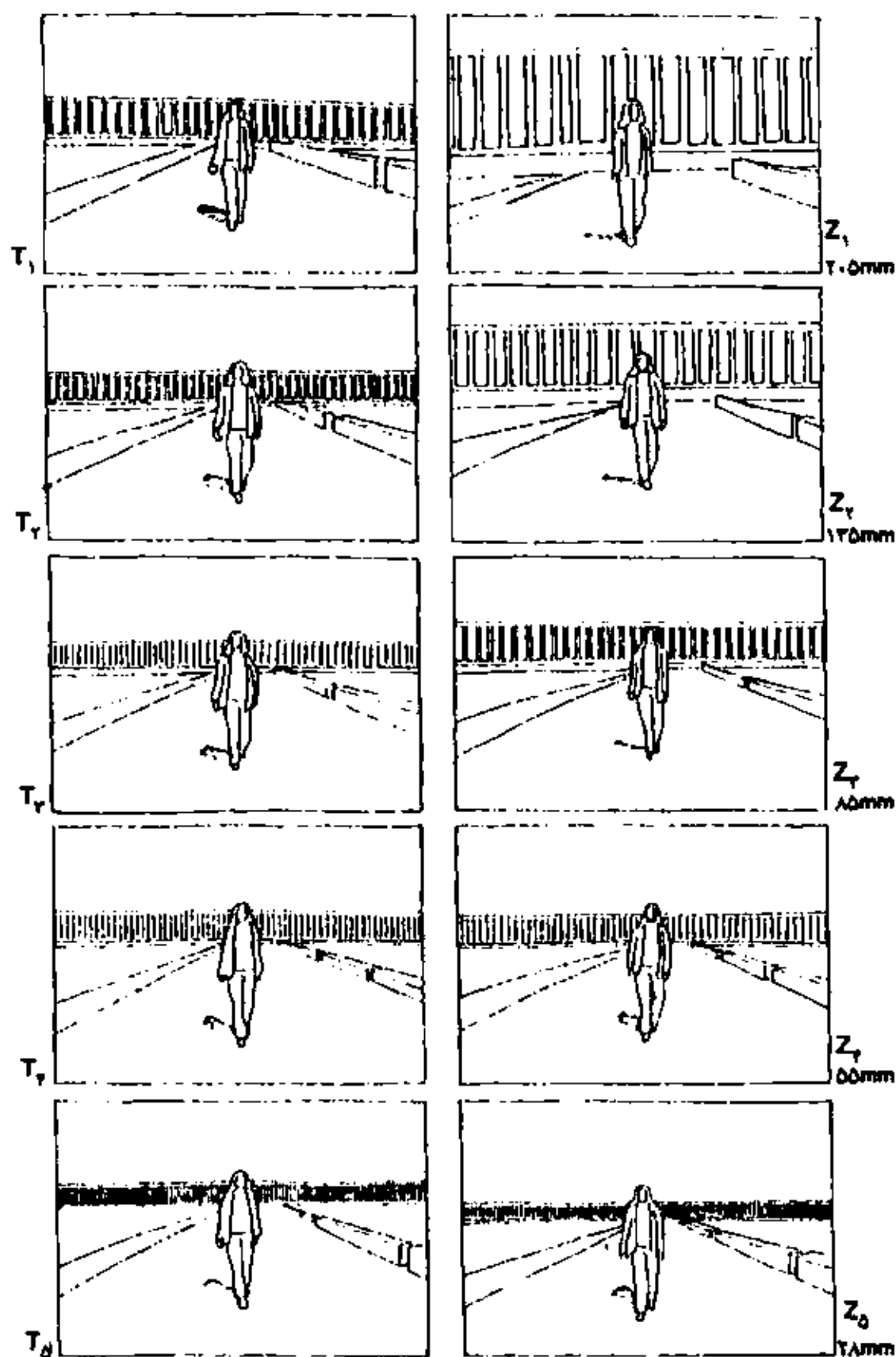
اگر نمای اول نیز یک نمای تراولینگ باشد (و در جهتی مخالف حرکت کند)، حرکت صرف دوربین انسجام بصری خاصی به حرکات نامنظم تحت پوشش خواهد داد.

زوم

فرق اصلی حرکت واقعی دوربین به طرف سوژه و حرکت عدسی زوم از زاویه باز به تله فوتو، این است که در حالت اول پرسپکتیو صحنه عوض می شود (اشیاء پیشزمینه از نظر اندازه بسیار سریع تر از اشیاء پسزمینه بزرگ می شوند)، اما در یک نمای زوم معادل، تمام قسمت های صحنه به طور مساوی بزرگ می گردند (شکل ۴ الف).

هر گاه عدسی زوم در حالت تله باشد، ویژگی هایش در تصویر مشخص می شود، به عبارتی سطوح عمق میدان تصویر فشرده می شوند و به نظر می رسد که پسزمینه به پیشزمینه کشیده شده است.

زوم نیز مانند کرین موارد استفاده مهمی دارد و در عین حال نیازمند به تجهیزات دیگر نیست. کرین سکویی دارد که می تواند به سرعت تغییر ارتفاع دهد. عدسی زوم که مجهز به ترکیب فواصل کانونی مختلف است، وسیله ای است که به کمک آن می توان به سرعت یکی (از فواصل کانونی) را برای صحنه ای خاص انتخاب کرد. بعضی از عدسی های زوم فاصله کانونی



شکل ۴ الف

طویل تری دارند. حرکت زوم را به سه طریق می توان به کار برد:

۱- روی یک سوژه ثابت «زوم این» یا «زوم بک» شود.

۲- حرکت زوم، سوژه متحرکی را پوشش دهد.

۳- دوربین همراه با زوم حرکت کند.

در دو حالت اول دوربین در جای خود ثابت است و حرکت زوم تنها حرکت قابل رویت نما محسوب می شود. در حالت سوم حرکت دوربین-پن، تراولینگ یا هر دو- با زوم ترکیب می گردد.

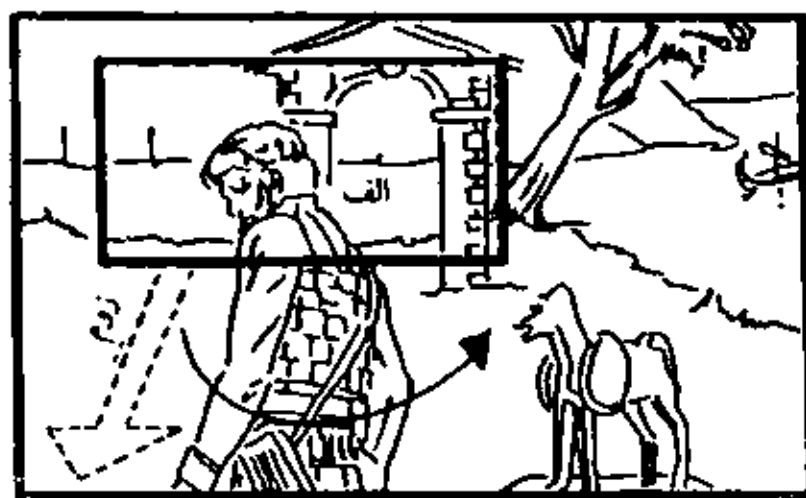
سرعت زوم

زوم های نرم معمولاً سرعت پیشرفت یا پسرفت ثابتی دارند. زوم سریع برای ایجاد حسی تکان دهنده به کار می رود. اما سرعت زوم می تواند نخست کم باشد و به تدریج زیاد شود. با توقف حرکت زوم، ایستنی ناگهانی به دست می آید. اما شروعی تند و پایانی کند در این حرکت به چشم آدم خوش آیندتر است، در حالی که شروعی خیلی تند آزار دهنده خواهد بود.

به نظر می رسد استفاده از ترکیب «نرم-تند-نرم» ایده آل است. حتماً لازم نیست از تمام دامنه فواصل کانونی عدسی زوم استفاده کرد. به طور کلی زوم کوتاه موثرتر است. زوم به طرف سوژه ثابت، توجه ما را به خود زوم جلب می کند. زوم سریع، نقطه گذاری بصری ای فراهم می کند که سوژه منتخب را مشخص و تمام اشیاء محیط را حذف می کند. بنابر این می تواند تأکیدی باشد بر واکنشی از بازیگر: فریاد یا جیغ، شیء خاصی که زیر لباس پنهان کرده، لوله اسلحه ای که رو به دوربین آتش می کند، یا شاهد خاموشی که در پسزمینه است و برای تأکید، با زوم پیش کشیده می شود.

زوم نرمی که به تدریج به سوی چشمان پر اشک بازیگر می خزد، باعث همدردی تماشاگر می شود و حال و هوای صمیمی خاصی به صحنه می دهد. اگر بازیگر در نمای زوم جابه جا شود، بهتر است حرکت زوم تحت تأثیر

حرکت درون فاب باشد و با آن هماهنگ گردد. حرکت بدن بازیگر را می توان انگیزه زوم تلقی کرد (شکل ۵).



شکل ۵- حرکت بازیگر می تواند انگیزه زوم به شمار رود. زوم می تواند اندازه بازیگر را بزرگ یا کوچک کند.

در ابتدای نما، بازیگر الف از نیم رخ چپ دیده می شود. واضح است که در پی چیزی می گردد. وقتی بازیگر سرش را به سوی ما می چرخاند، زوم بک می کنیم تا شیئی را در پیشزمینه نشان دهیم.

نمای زوم می تواند با حرکت بدن شروع شود:

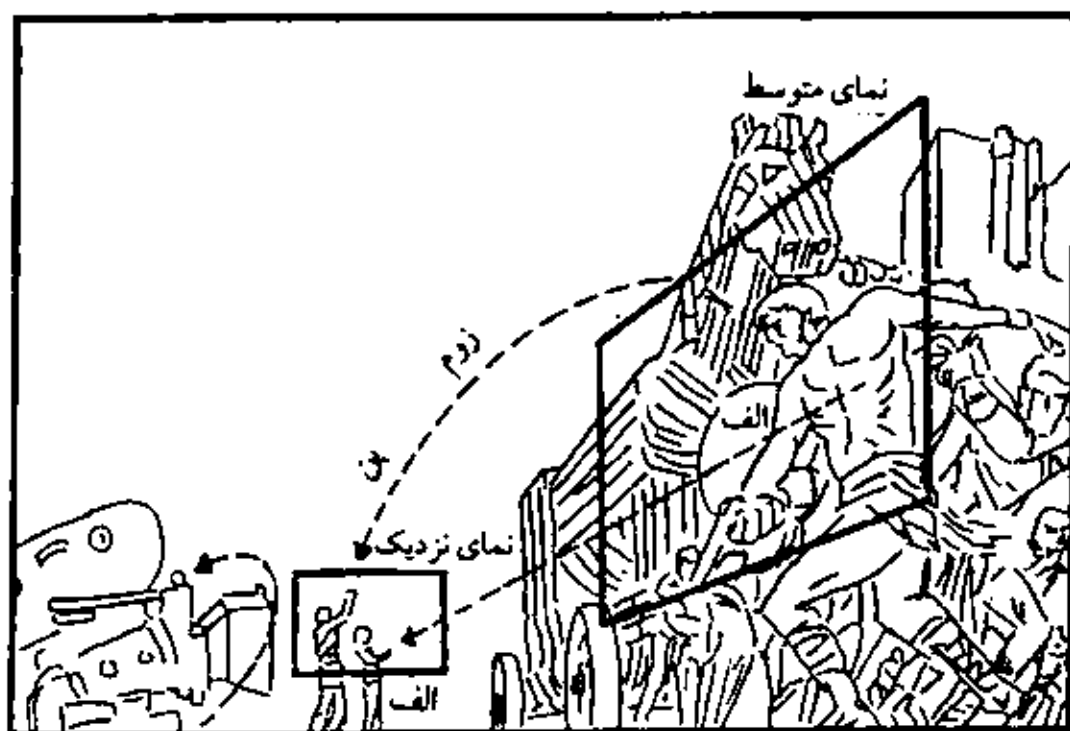
مردی به طرف دوربین می آید. عدسی زوم که در حالت تله است، او را در نمای درشت قاب بندی کرده است و همراه با نزدیک شدن وی به تدریج زوم بک می شود و مرد در نمای نزدیک می ماند. این حرکت رو به عقب اپتیکی، حرکت تراولینگ دوربین را شبیه سازی می کند، اما نتیجه و تاثیر نهایی متفاوت است (شکل ۴ الف).

در حالت دیگر جهت حرکت ها متضاد است: دوربین به طرف بازیگری که مستقیم به طرف ما می آید، زوم می کند و به محض توقف بازیگر، زوم بی حرکت می ماند.

ترکیب زوم و پن

زوم می تواند با پن یا تیلت ترکیب شود. مثلاً، پن کوتاه بازیگری را که به

طرف بازیگر دیگر می رود، می توان با قاب بندی نمای متوسط بازیگر اول شروع کرد و با نمای نزدیک زوم هر دو بازیگر خاتمه داد.



شکل ۴ حرکت زوم می تواند با پن همراه شود و نتیجه یکنمونی ارائه گردد.

در مثال شکل ۶، فاصله ای که بازیگر متحرك طی می کرد، بسیار کوتاه بود و حرکت زوم فقط از بخشی از امکانات لنز سود می جست. چرخش سر بازیگر در نمای نزدیک می تواند انگیزه پن اکتشافی که حرکت زوم به آن افزوده شده، قرار گیرد.

در شکل ۷، بازیگر الف پشت ستون باغی با معماری شرقی مخفی شده و در نمای نزدیک قاب بندی می شود. او به چپ نگاه می کند. ناگهان به شنیدن صدایی از خارج قاب واکنش می کند و سرش را به راست می چرخاند. دوربین با حرکت سر بازیگر شروع به پن می کند و به راست و آنسوی باغ پن می کند. همراه پن به آرامی زوم می کند تا نمای متوسط ب را که پشت مجسمه مخفی شده و اسلحه ای به دست دارد، در قاب گیرد.

در این جا پن اکتشافی نرمی با حرکت زوم ترکیب شد و توهم تراولینگ



شکل ۷- بازیگر در حال چرخش یا در حال راه رفتن می تواند انگیزه پن و زوم دوربین باشد که بازیگر اول را از قاب خارج می کند تا دومی را در قاب گیرد.

آرامی را بین دو کانون توجه فراهم ساخت، در حالی که دوربین فقط یک حرکت افقی انجام داد.

پن نیم دایره در ترکیب با زوم این یا زوم بک حرکت اکتشافی قوسی شکلی به وجود می آورد که چشم انداز، ساختمان یا درون یک خانه را پوشش می دهد. حرکت بازیگر تنها را که از منطقه ای به منطقه دیگر حرکت می کند، با پن- زوم می توان پوشش داد.

در فصل قبل مثالی زدیم که طی آن ترکیب زوم و پن را در مسیر مارپیچ به کار می برد و دوربین به تناوب بین دو سوژه رفت و آمد داشت (شکل ۱۶).

میکل آنجلو آنتونیونی^۲ در فیلم آگراندیسمان^۳ همین ترکیب را به عنوان دیدگاه ذهنی بازیگر اصلی که دو عکس را بررسی می کند، به کار می برد. دوربین یکی از تصاویر را لحظه ای در قاب می گیرد، سپس به سوی دیگری پن و زوم می کند تا در منظره ای ثابت تصویر دوم را در قاب گیرد. بعد به تصویر قبلی پن می کند و مجدداً به جلو زوم می کند و در منظره نزدیک تر می ماند. وقتی دوربین باز به تصویر دوم پن می کند، زوم صورت می گیرد و مجدداً تصویر دوم را برداشت می کند. ماریو کاموس^۴ در فیلم «Digan Lo Que Digan» که در آرژانتین ساخت، نما را با رافائل اسپانیایی شروع می کند و همین تکنیک را به کار می برد تا با زوم متناوب از بازیگر به تصاویرش در پنج آینه پشت سر، یکی از اشعار «Cierro mis Ojos» را به اجرا درآورد.

نماهای تیلت که از جلوه های زوم استفاده می کنند

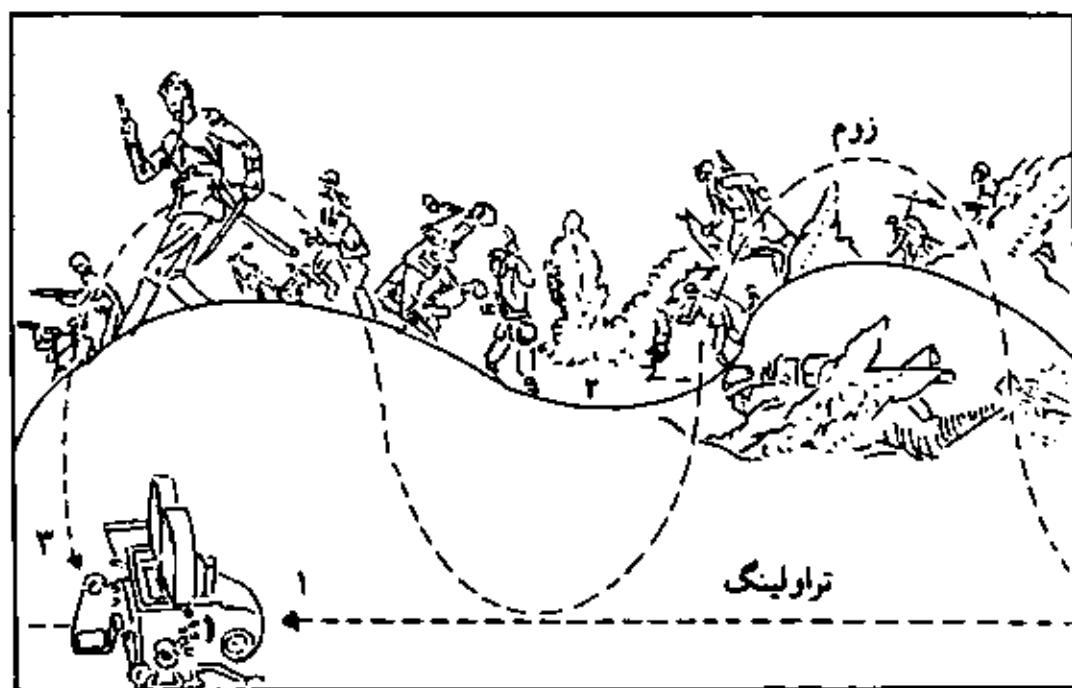
غالباً ترکیب تیلت و زوم بک-تا زاویه باز- برای نمای معرف به کار برده می شود. به عنوان مثال، نمای نزدیک سطح موج رودخانه به نمای کامل دهانه پلی که با تیلت به بالا همراه است، تبدیل می شود.

ترکیب زوم و تراولینگ

حرکت تراولینگ دوربین در مسیر مستقیم و همراه با زوم را می توان به کار برد و ترکیبی از چند نوع حرکت از جمله حرکت دوربین، لنز زوم و بازیگران به دست آورد. مثال شکل ۸ چنین ترکیبی را نشان می دهد.

میدان نبرد منطقه ای دارای پستی و بلندی و پر از موانع طبیعی و سیم های خاردار است. سربازان از راست به چپ پیشروی می کنند. خمپاره ها و نارنجک ها منفجر می شوند و خسارات سنگین به بار می آورند. فرمانده، سربازان را به پیشروی تشویق می کند و دوربین با سرعتی ثابت و در سطحی هموار به چپ حرکت می کند و صحنه را در نمایی دور ثبت می کند.

دوربین در حالیکه تراولینگ می کند، به فرمانده زوم می کند و او را در نمای



شکل ۸- زوم این و زوم بک با تراولینگ دورین ترکیب می شود تا حرکت سینمایی بازیگر را پوشش دهد. در این موقعیت سه نوع حرکت ترکیب خواهند شد.

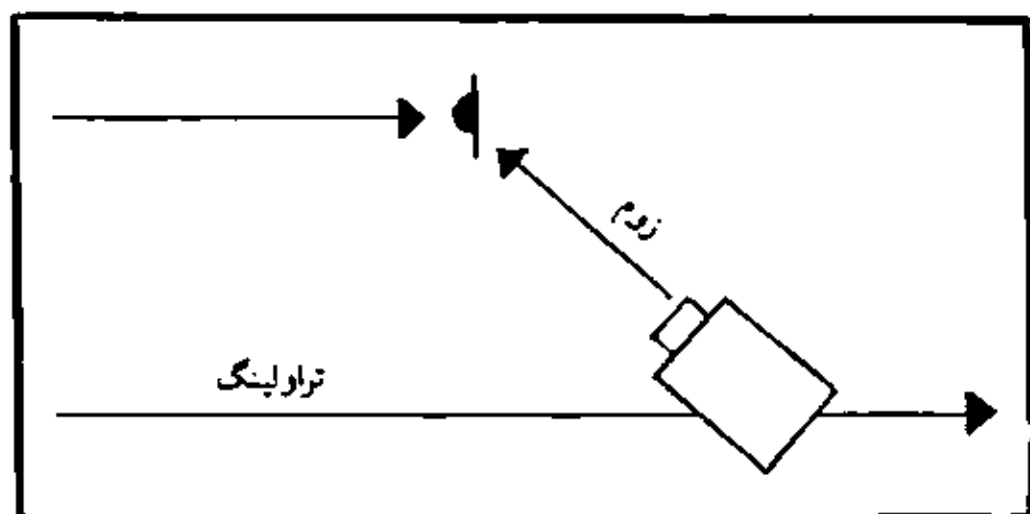
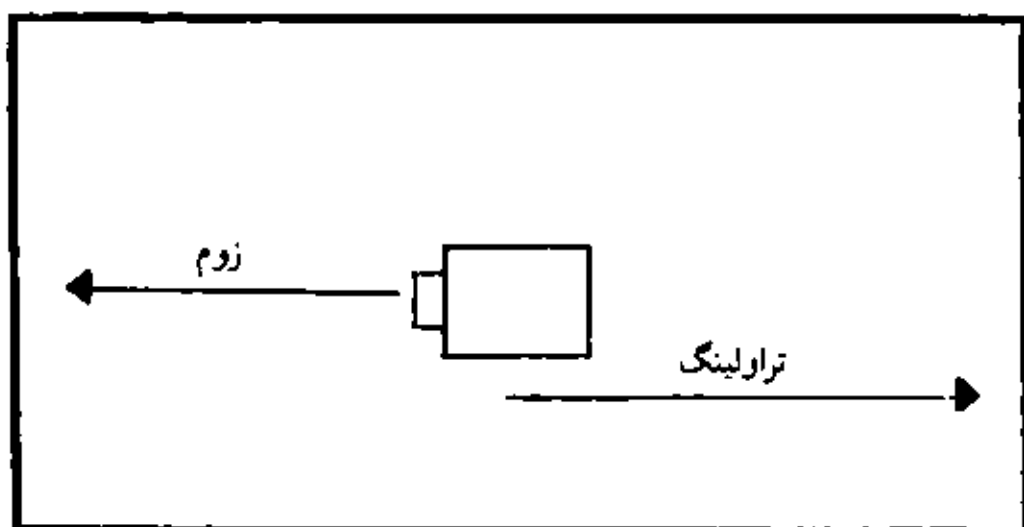
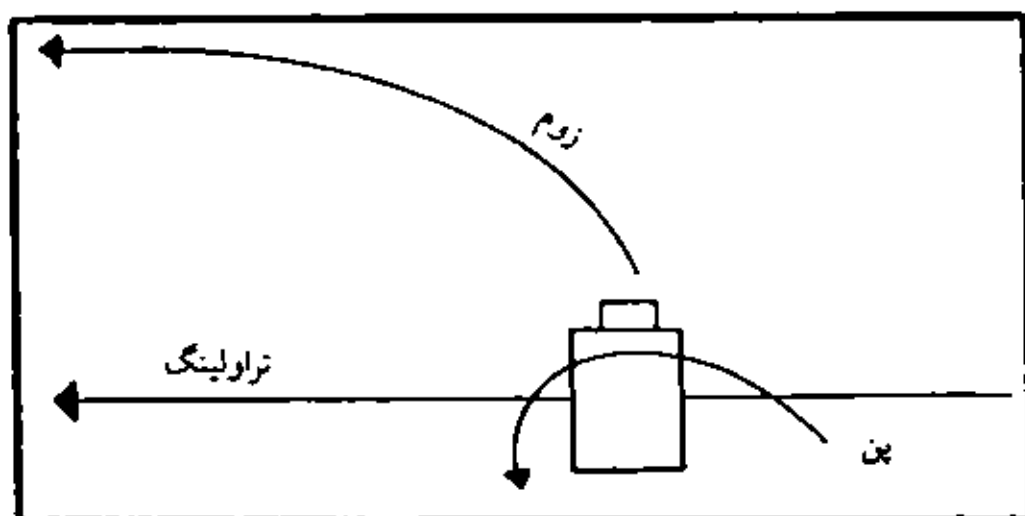
«متوسط - نزدیک» در قاب می گیرد. مدتی روی وی می ماند و سپس به نمای قبلی زوم بک می کند. این نمای دور (یعنی حداکثر زاویه باز لنز زوم) زمانی طولانی حفظ می شود و بعد روی فرمانده زوم می شود. این روند چندبار تکرار می شود.

دورین همراه سربازان که در میان انفجارهای پی در پی می دوند، می افتند و از یکدیگر می گذرند، به چپ می رود. در این جا سه نوع حرکت بارز: تراولینگ افقی و مستقیم الخط دورین، حرکت زیر و بم دار سربازان، و زوم این و زوم بک دورین متحرک به چشم می خورد. استتلی کوپریک^۱ در فیلم راه های افتخار^۲ از همین ترکیب به نحو موفقیت آمیزی استفاده کرده است.

هرگاه دورین همراه با تراولینگ، پن و زوم کند، توهم حرکتی سیال و بدون مانع القاء خواهد شد. تراولینگ و پن، زوم را تحت نفوذ خود قرار می دهند و اگر زوم به اندازه کافی نرم باشد، کاملاً نامحسوس خواهد بود.

ترکیب تراولینگ و زوم جلوه بصری شگفت انگیزی به دست می دهد، به شرطی که این حرکات متضاد به درستی انجام شوند. اگر دورین به خصوص در

راهرو به عقب تراولینگ کند و زوم این را انجام دهد، اعوجاج ویژه‌ی در فواصل و اندازه‌ی اشیاء حاصل می‌شود.



شکل ۹- زوم همراه با پن و تراولینگ. زوم به جلو و تراولینگ به عقب باعث اعوجاج تصویر می‌شود. سوژه و دوربین در یک جهت حرکت می‌کنند و زوم مورب صورت می‌گیرد.

آلفرد هیچکاک این ترکیب را در فیلم سرگیجه به کار برد تا دقیقاً احساس جیمز استوارت را - وقتی در راه پله برج کلیسا به پایین می نگردد - القاء کند. نوع دیگر اعوجاج که چنین تاثیری را ندارد، در صورتی به دست می آید که دوربین از زاویه ای سه رخ گروهی را دربرگیرد و از جلو آنها سریعاً عقب بکشد و روی بازیگران زوم این کند. دیوید لین در فیلم دکتر ژواگو در صحنه ای که دوربین همراه سربازان از رودخانه یخ زده می گذرند، از این ویژگی سود می جوید. شکل ۹ موارد بحث شده را نشان می دهد.

زوم از میان موانع پیشزمینه

اشیای سازمان نیافته و نامنظمی چون میله های پستی صندلی، یک رشته حلقه یا هر نوع مانع دیگر را می توان در پیشزمینه نمای زوم در قاب داشت. هرگاه عدسی زوم روی زاویه باز بسته شود، پیشزمینه و پسزمینه تصویر واضح خواهند بود. اما اگر زاویه را ببندیم و زوم کنیم، اشیای پیشزمینه به تدریج از وضوح خارج می شوند و به رنگ های محوی بدل می گردند که بین آنها کنش اصلی به وضوح قابل تشخیص است.

اگر در پیشزمینه شیء یا اشیایی باشند و حرکت کنند و حرکتی تکرار شوند، انجام دهند، جلوه های جالبی حاصل می شود. کارگردان فیلم پروندهٔ ایکس^۱، سیدنی فیوری^۲، به همین شیوه از حرکت استفاده می کند و امکانات آن را در معرض دید قرار می دهد.

1. Sidney Lumet
2. Hill
3. Michelangelo Antonioni
4. Blowup
5. Mario Camus
6. Stanley Kubrick
7. Paths of Glory
8. The Ipcress File
9. Sidney Furie

صحنه های پر تحرک

بدون «صحنه های پر تحرک» صنعت فیلمسازی هرگز به سطح فعالیت تجاری مهمی که اکنون رسیده است، نمی رسید. تأثیرگذاری این سکانس ها به فرضیه بنیادی زبان فیلم، یعنی کنش و واکنش برمی گردد و کلید آن تدوین موازی است.

کنشی که در این نوع سکانس ها به نمایش درمی آید، باید همواره برای تماشاگر مشخص و روشن باشد. به هیچوجه نباید رشته درهم برهم و تکه پاره هایی از ماجرا باشد، بلکه باید داستانی محکم و ساختاری قوی داشته باشد. برای این منظور، انگیزه ها باید روشن و جزئیات واجد اهمیت شوند. گسترش داستان (در این نوع سکانس ها) متکی به یک رشته حوادث است. این حوادث (معمولاً) عبارتند از: تعقیب و گریز، جنگ یا مبارزه فیزیکی، مبارزه علیه یک مکانیسم، و تصادف. و هر یک در صورتی دراماتیک تر خواهد شد که وقت تنگ باشد.

تعقیب و گریز اشکال مختلفی به خود می گیرد. آدم های خبیث قهرمان را تعقیب می کنند. احتمالاً یا چیزی دارد که آنها خواهانش هستند، یا خودش را خواهندند. موقعیت را می توان بر عکس کرد. قهرمان در پی آدم های خبیث است. نیروی هر دو گروه می تواند مساوی باشد یا تفاوت مهمی به نفع یکی وجود داشته باشد.

هر گاه یکی در موقعیت گریز ناپذیری گرفتار شود، باید بتواند خود را نه به کمک تصادف یا حادثه ای غیر مترقبه، که با ابتکار یا قدرت فردی از مهلکه

نجات دهد. گروه به دام افتاده باید این مشکل را شخصاً، به شیوه ای منطقی و متناسب با امکانات خود یا به کمک عنصری که منطقاً در دسترس قرار گرفته - خواه انسان و خواه غیرانسان - حل کند. تعقیب و گریز را می توان بر اساس پیاده روی یا سواری با حیوانات (اسب، شتر، فیل) یا وسیله نقلیه آبی، خشکی یا هوایی و البته تمام ترکیب های حاصل از این چهار عنصر، تنظیم کرد.

مبارزه فیزیکی انواع گوناگونی دارد. طرفین مبارزه ممکن است با دست خالی یا به کمک اسلحه - مدرن یا قدیمی - نبرد کنند. ممکن است انسان با حیوان یا با یک مکانیسم درگیر شود. این مبارزه می تواند به گروه گسترش یابد و تبدیل به مبارزه گروهی شود و امکان دارد در جایی که نیروهای عظیمی در مقابل هم صف آرایی می کنند، جنگی تمام عیار رخ دهد.

تمام این مقولات از قانون مهمی تبعیت می کنند: مبارزه باید به صورت «ضربه پشت ضربه» طراحی شود. هر موقعیتی در صحنه پرتحرک باید به دقت و از قبل طراحی شود. طرح داستانی نباید پیش از موقع لو برود، وگرنه جذابیتش به سرعت از بین خواهد رفت.

اگر مکانیسمی که قرار است نقطه اوج داستان را گره گشایی کند، ناشی از خود ماجرا نباشد، یا از حرکتی بیرونی و تصادفی کمک بگیرد، صرفاً وقت فیلم را اشغال کرده است. حالت دیگر آن است که عنصر پرتحرکی را از یک مکان به مکانی دیگر که تصادف می تواند رخ دهد، انتقال دهیم. حالت سوم مکانیسمی است که می تواند زنگ خطر را به کار اندازد. افزودن محدودیت زمانی خطر را افزایش می دهد و توجه تماشاگر را بیشتر جلب می کند.

تصادف یا واقعی است یا نمایشی. تصادف ها معمولاً وسایل نقلیه پرسرعتی چون اتومبیل های مسابقه، موتور سیکلت ها یا هواپیماها را در خود دارند. تصادف های واقعی و اعصاب تحریک کن به وسیله فیلمبرداران در محل و زمان وقوع حادثه فیلمبرداری می شوند و در سکانس های پرتحرک فیلم ها جای می گیرند. این تصادفات معمولاً در نمایی واحد ثبت می شوند و چون هیچ نوع

طراحی قبلی صورت نمی گیرد، محصول شانس و اقبال هستند.

تصادف های نمایشی بسیار سینمایی ترند، زیرا می توان آنها را به نماهای مختلف تقطیع کرد و زاویه های مختلفی از یک حادثه واحد را که وجوه خاصی از آن را مورد تاکید قرار می دهند، برگزید. «بدل» متخصصی است که می تواند اتومبیل را به طور نمایشی درب و داغان کند. اما یک شگرد ساده دوربین می تواند وسیله نقلیه ای را واژگون کند. برای این منظور ماشین مسابقه یا فایق موتوری با سرعت در مسیری مورب به سوی دوربین می آید و دوربین با آن پن می کند. همین که وسیله نقلیه قاب دوربین را پر کرد، دوربین ناگهان به یک طرف تاب می خورد و جلوه وارونه شدن وسیله نقلیه را به دست می دهد. اگر بخواهیم این شگرد را اجرا کنیم، باید دو عامل را در نظر بگیریم. نخست: خط افق نباید روی پرده دیده شود. در غیر این صورت کار خراب می شود. اگر خط افق در نما نباشد، تماشاگر حرکت دورانی ناگهانی را به عنوان حرکتی ناشی از وسیله نقلیه و نه دوربین تلقی می کند. دوم: دوربین باید متضاد با جهت حرکت وسیله نقلیه به بالا تیلت کند. این کار جهت وسیله نقلیه را به حرکتی عمودی و ناگهانی متمایل به بالای صحنه تغییر می دهد.

فرمول های استاندارد

قواعد مختصر آ تشریح شده زیر طی سال ها امتحان خود را پس داده اند و ضامن توفیق صحنه های پر تحرک بوده اند.

کنش بر گفتگو ارجح است. آن چه را اتفاق می افتد، باید به تماشاگر نشان داد نه این که به او گفت. البته جملات تحکم آمیز مختصر و مفید که در دعوا اظهار می شوند، استثناء هستند.

برای استراحت تماشاگر می توان گفتگو را به عنوان مکثی در سیر ماجرا به کار برد. ماجراهای پی در پی خیلی زود تماشاگر را اشیاع می کنند. از این رو باید اشتیاق دیدن ماجرا در تماشاگر مجدداً زنده شود و با گفتگو نکات داستانی

روشن شود.

مکث در ماجرا می تواند فیزیکی باشد. این مکث فرصتی به طرفین می دهد تا پیش از درگیری نهایی نفس تازه کنند. طرفین پس از یک مبارزه شدید، جدا می شوند و با بررسی امکانات حریف تجدید قوا می کنند. سپس ناگهان به روی هم می پرند و ضربات سریعی رد و بدل می گردد و مبارزه به اوج رسیده، پایان می یابد.

سکانس های درگیری را می توان به تدریج پی ریزی کرد و به سرعت گره گشایی نمود. هرگاه مکانیسمی این قانون را نقض کند، باید موانع را از قبل زمینه چینی کرد و مشخصات کسانی را که می خواهند با آن دست و پنجه نرم کنند، ارائه داد. بعضی اشیایی که قرار است مورد استفاده قرار گیرند، باید با تصویر عرضه شوند، و نباید توضیحی لفظی در این باره که چطور مورد استفاده قرار می گیرند، داده شود. بعد نقشه ای که بر این مکانیسم غلبه خواهد کرد، وارد ماجرا می شود. چند وقفه در جایی که موقعیت دراماتیک به فاجعه مطلق نزدیک می شود، پیش می آید، اما این وقفه ها توسط مبارزین از این رو به آن رو می شوند. سرانجام موفقیت یا شکست، تلاش گروه مقاوم را به اوج می رساند.

باورپذیری صحنه، مگر به خاطر طنز، نباید خدشه دار شود.

نتیجه صحنه تعقیب و گریز نباید برای تماشاگر قابل پیش بینی باشد. تنوع موانعی که پیش پای تعقیب کننده و تعقیب شونده قرار می گیرند باید نتیجه نهایی را نامشخص نگه دارد.

تعقیب و گریز مضاعف، نوع دیگری از تعقیب و گریز است. تعقیب کننده، مجرم را دنبال می کند و هر دو تحت تعقیب عضو سوم هستند که به یکی از آنها نظر دارد. اگر دو نفر اول، متوجه نفر سوم نباشند، نتیجه تعقیب و گریز به رفتار آخرین نفر بستگی پیدا می کند.

اگر دو دسته تعقیب کننده سر در پی قهرمان داستان بگذارند، خطر دو برابر

می شود. ساختمان های تو در تو امکانات مناسبی در اختیار شما می نهند و زمین بی حفاظ، تعقیب و گریز را بی خاصیت جلوه می دهد.

برای پایان بندی بعضی صحنه های درگیری از ترفند استفاده می شود. در فیلم های جاسوسی سلاح خاصی که در جای عجیب و غریبی پنهان شده، به کرات به کار رفته است.

سکانس های پر تحرک نباید پس از نقطه اوج زیاد کش پیدا کنند. می توان صحنه ای صمیمی به کار برد تا باعث تنش زدایی شود.

دیدگاه ذهنی

کشمکش های فیزیکی را می توان از چند دیدگاه عینی یا از نقطه های کانونی خاص صحنه نمایش داد. در شیوه «دیدگاه عینی»، دوربین، هر یک از بازیگران و موقعیت ها را بدون عمده کردن یکی از شخصیت ها (که دیدگاهش به تماشاگر ارائه می شود)، بررسی می کند. در این شیوه تمام سوژه ها از بیرون و با فاصله ارائه می شوند و تماشاگر به عنوان ناظر عینی نگاه داشته شده، به طور عاطفی درگیر نمی شود.

اما می توان ماجرا را از دید بازیگر محوری فیلم ارائه کرد. رشته نماهای واکنشی که از حالات مؤکد بازیگر برداشت شده، به این شگرد کمک می کند. در این شیوه نمای نزدیک تمام رخ شخصیت محوری با مناظر موردنظر وی (در نماهای دور) میان برش می شود. بازیگر نه تنها می تواند به طور فعال در ماجرا شرکت کند، بلکه می تواند منفعل نیز بماند.

اگر بازیگر از فاصله ای خاص شاهد واقعه باشد، طرز برخوردش انفعالی محسوب می شود؛ دست به هیچ عملی نمی زند و صرفاً از خود واکنش نشان می دهد. در فیلم پنجره رو به حیاط^۱ هیچکاک، جیمز استوارت همین نقش را ایفاء می کند. ماجرای آن سوی حیاط آپارتمانها از دید این بازیگر به تماشاگر نشان داده می شود.

در موقعیتی که بازیگر در اصلِ ماجرا شرکت داشته باشد، ناگزیر فعال خواهد بود. در این صحنه ها پس از معرفیِ ماجرای صحنه، تدوینِ موازیِ نماها بر محدودیتِ تاکیدِ ناشی از نماهای نزدیک و نماهای درشتِ بازیگر اصلی، غالب می شود. برای رفع این محدودیت می توان نماهای دور حریف را نشان داد.

اگر دو بازیگر به طور فیزیکی درگیر شوند، نمای کامل (دیدگاه عینی) هر دو را نشان می دهد و به محض جدا شدن آنها، مجدداً به همان دیدگاه ذهنی برمی گردیم. بنابراین تاکیدِ بصری، مجدداً روی بازیگر اصلی است. بازیگر اصلی به ندرت در پیشزمینه نماهای واکنشی دیده می شود، زیرا این نماها دیدگاهِ ذهنی وی را نشان می دهند. به طور کلی شخصیت اصلی هیچگاه از دید طرفِ مخاطب دیده نمی شود.

رویکرد «ذهنی»، به کمک پایبندی صرف به دیدگاه شخصیت اصلی، تماشاگر را وامی دارد که ماجرا را درست همان گونه ببیند، که بازیگر می بیند. آن جا که ما به زنجیره ای از نماهای «کنشی-واکنشی» عادت کرده ایم، آگاه نیستیم که حوادث را باید از یک دیدگاه ثابت و معین ببینیم. این تکنیک تنها به درد صحنه های پر تحرک نمی خورد، بلکه فی نفسه روشی مناسب برای تشدیدِ عواطف ناشی از صحنه های دراماتیکی است که در آنها گفتگو بر کنش غالب است. بازیگر اصلی با دیگری حرف می زند و در عین حال تمام حواسش متوجه کار دیگری است که رویکردِ دوربین «ذهنی» به طور بصری بر آن تاکید دارد. همچنین کارگردان می تواند احساساتی را منتقل کند که در گفتگوهای که رد و بدل می شوند، وجود ندارد. به این ترتیب صحنه با تمهیدات سینمایی غنی می شود.

تذکر مهم این تکنیک این است که اگر بازیگر اصلی در حرکت باشد، قاب احساسی را باید حفظ کرد. هنگام بحث درباره دیدگاهِ ذهنی فرض را بر این گذاشتیم که بازیگر اصلی که از دید وی ماجرا را می بینیم، ایستاده یا نشسته

است. اگر قرار است او به بخش دیگری از صحنه برود، پس برش نکنید تا به او میدان حرکت بدهید. برش حس و حال صحنه را خراب می‌کند. با استفاده از همان نمای ثابتی که بازیگر را در قاب گرفته، پیرو حرکت بازیگر، پن یا تراولینگ کنید. به این ترتیب حس انتقال القاء خواهد شد. و موسسه نشوید که به نمای کامل او برش دهید تا فضایی برای حرکت در اختیارش بگذارید، زیرا در این صورت دیدگاه شما دیگر نه ذهنی که عینی است، و بنابراین رویکرد عوض می‌شود.

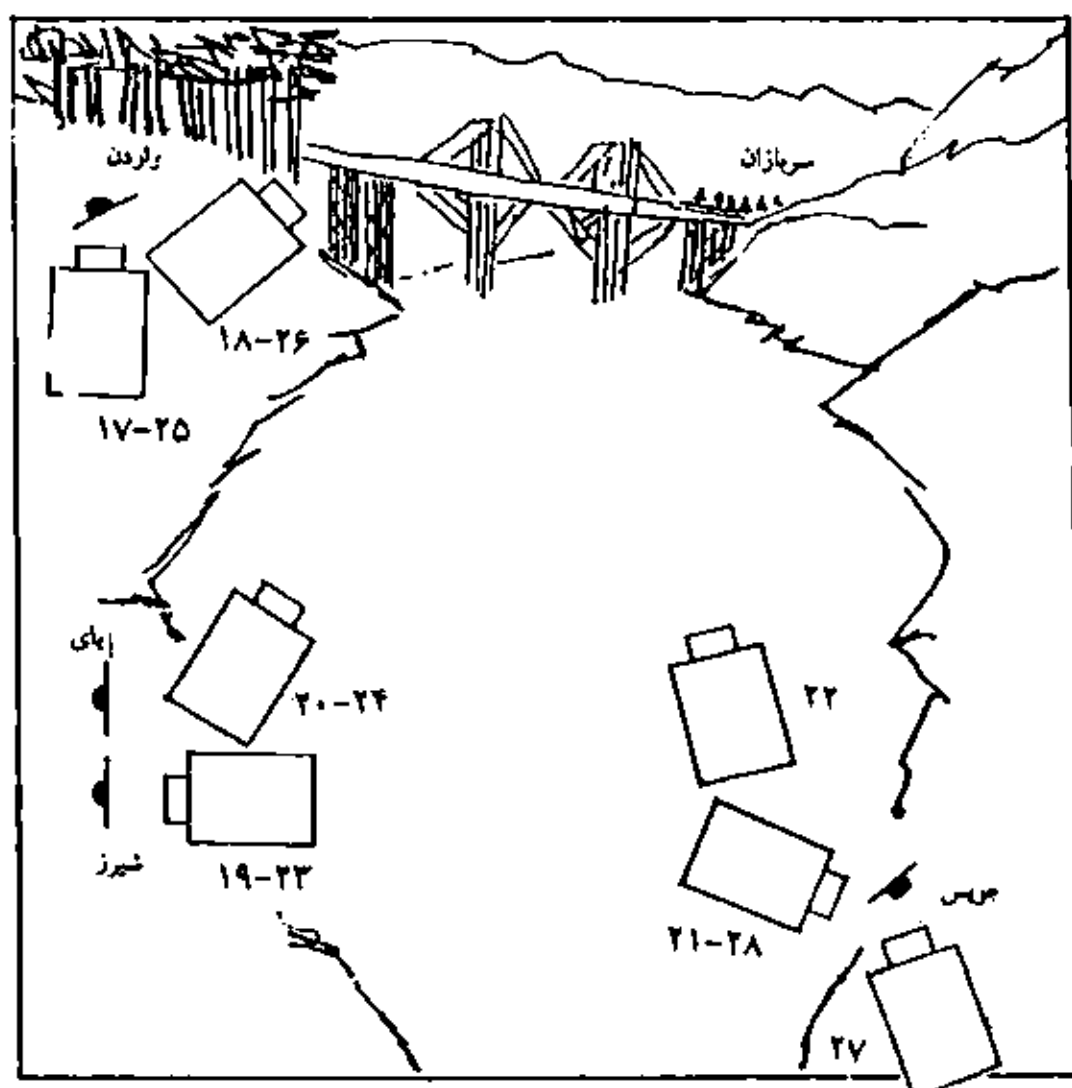
دیدگاه ذهنی کاملاً انعطاف‌پذیر است و می‌توان آن را برای گروه‌های کوچکی که مکان‌های مختلفی را اشغال می‌کنند، به کار برد. مثال: فیلم پل رودخانه کوای^۱ اثر دیوید لین. در حلقه آخر فیلم گروهی از اسرای انگلیسی از پل می‌گذرند و بازداشتگاه را به مقصد جدید ترك می‌کنند. آنها از دید گروهی که قصد انفجار پل را دارند، از سه مکان مشاهده می‌شوند. شکل ۱ موقعیت دوربین و بازیگران را نشان می‌دهد.

نمای ۱۷ نمای متوسط سربالا از واردن^۲ (جک هاوکینز) که به خارج تصویر و به راست می‌نگرد. دختر بومی جوانی در سمت راست دیده می‌شود. واردن دوربین شکاری اش را بالا می‌آورد و نگاه می‌کند (۹۲ فریم).

نمای ۱۸ اطراف تصویر تاریک می‌شود تا تصویر از دید دوربین شکاری مشخص شود. پل را از بالا می‌بینیم. زندانیان به پل نزدیک می‌شوند (۱۸۹ فریم).

نمای ۱۹ نمای متوسط از شیرز^۳ (ویلیام هولدن) و دیای^۴ پشت چند تخته سنگ. آنها مسلسل‌های سبک در دست دارند و از راست به خارج تصویر می‌نگرند (۵۷ فریم).

نمای ۲۰ نمای دور پل که از دید این دو مرد دیده می‌شود. زندانیان به اولین پایه پل نزدیک می‌شوند (۱۴۱ فریم).



شکل ۱- دیدگاه ذهنی را می توان به گروه های کوچکی که در مکان های مختلف صحنه قرار گرفته اند، اختصاص داد. مثالی از پل رودخانه کوای.

نمای ۲۱ نمای متوسط از جویس^۱ (جنوبی هورن). او پشت تخته سنگی سنگر گرفته است و از چپ تصویر به خارج آن می نگرد. به راست می رود و دورین با او پن می کند.

نمای ۲۲ از دید وی نمای دور پل را می بینیم. سربازان انگلیسی به مرکز تصویر می رسند (۱۶۴ فریم).

نمای ۲۳ نمای نزدیک از شیرز و یای. تقریباً همان محور بصری نمای ۱۹ (۷۱ فریم).

نمای ۲۴ این نما ادامه نمای ۲۰ است. اکنون سربازان انگلیسی تمام پل را پر کرده اند (۱۳۹ فریم).

نمای ۲۵ نمای متوسط واردن مانند نمای ۱۷ . دوربین شکاری به دست دارد، اما از آن استفاده نمی کند تا به راست پرده بنگرد (۹۶ فریم).

نمای ۲۶ نمای کامل پل از بالا . درخت هایی در پیشزمینه است . سربازان انگلیسی کماکان از پل می گذرند و «کلنل بوگی» را با سوت می نوازند (۹۹ فریم).

نمای ۲۷ نمای کامل . جویس در پیشزمینه پشت به ما دارد . بستر رودخانه کم آب و پل در آن سو دیده می شوند . زندانیان کماکان می گذرند (۹۰ فریم).

نمای ۲۸ نمای متوسط از جویس مانند نمای ۲۱ . برمی خیزد و به چپ می رود . دوربین با او به چپ پن می کند (۱۵۶ فریم).

تکنیک به کار رفته بسیار ساده است . موقعیت اول با نمای نزدیک ارائه می شود . بعد نمایی می آید که آنچه را این بازیگر می بیند، نشان می دهد . این نما، از حادثه اصلی دور است . موقعیت های دوم و سوم با استفاده از همین تکنیک ارائه می شوند . به این ترتیب ماجرای اصلی از زوایای گوناگونی دیده می شود .

حالت بسط یافته دیگری نیز وجود دارد . در حالی که ماجرای اصلی از دیدگاه های مختلف دیده می شود و مورد تاکید قرار می گیرد، ناگهان مسلط می شود . ما به ماجرای مسلط نزدیک تر می شویم و آن را به کانون توجه ماجرا پیوند می دهیم . این رویکرد را می توان به عنوان الگوی بصری سکانس به کار برد . مثال زیر مطلب را روشن می کند :

مردی با تفنگ در جنگل پناه گرفته است . او را در نمای نزدیک و پلنگی را که در کوره راه حرکت می کند، در نمای دور می بینیم . آن سوی مرد، بزی دیده می شود که به تیری بسته شده است .

مرد دیگری تفنگ به دست . او بالای درختی پناه گرفته و در نمای

نزدیک با زاویه ای نسبتاً سر بالا دیده می شود. از دید او پلنگ در پایین دیده می شود که در نمای دور، نزدیک می گردد. بز در گوشه پایین، سمت راست تصویر است.

نمای نزدیک پلنگ. دوربین هم سطح پلنگ است. پلنگ نزدیک تر می آید، می ایستد و می نگرَد.

از دید پلنگ، بز در نمای دور دیده می شود که میان راه به تیری بسته شده است.

شکارچی اول در نمای نزدیک نگاه می کند. از دیدگاه او، پلنگ را در نمای دور می بینیم که به طرف بز می آید.

شکارچی دوم در نمای نزدیک به پایین نگاه می کند.

از دید او پلنگ به طرف طعمه اش پیش می آید.

نمای متوسط هم سطح سوژه. پلنگ به طرف دوربین می آید و می ایستد. از دید پلنگ بز در نمای کامل به چشم می خورد.

پلنگ ناگهان به سوی ما می دود و از راست تصویر خارج می شود.

نمای معکوس. پلنگ از چپ وارد می شود و در پسزمینه به طرف بز می دود.

نمای سرازیر از دید شکارچی دوم. پلنگ به طعمه حمله می برد و روی چاله ای پا می نهد که با شاخ و برگ درخت پوشانده شده است و به نحوی نمایی به داخل آن می افتد.

دقت کنید که چطور پلنگ که در ابتدا از دید دو شکارچی دیده می شد، به تناوب مورد تاکید قرار گرفت تا سکانس را با کانون توجه سکانس یعنی بز مرتبط سازد. در این سکانس، دوبار این الگو به کار رفت تا اوج ماجرا فرا رسد.

انتقال تصادفی دیدگاه ذهنی حالت بعدی است. جای این که به الگوی منظم تکرار شونده ای مقید باشیم (مثل دو مثال قبل)، دیدگاه های اصلی از خط سیر

- نمای ۱ صف سواران، پشت به ما و رو به خیابان طویل خلوت.
موزیک از نبش انتهای خیابان به گوش می رسد.
- نمای ۲ نمای نزدیک فرمانده که به راست می نگرد.
- نمای ۳ خیابان خلوت از دید وی. لحظه ای بعد عده ای از نبش خیابان آشکار می شوند.
- نمای ۲ نمای نزدیک از فرمانده خونسرد.
- نمای ۴ ژوآگو روی بالکن خانه اش ظاهر می شود، به طرف ما می آید، توقف می کند و از چپ به خارج تصویر می نگرد.
- نمای ۵ از زاویه دید سرازیر وی جمعیت را می بینیم که از نبش خیابان می پیچند و به سمت بالاتر خیابان پیش می روند.
- نمای ۴ نمای نزدیک دکتر ژوآگو.
- نمای ۵ از دید وی با زاویه سرازیر دوربین. جمعیت با سرو صدای موزیک پیش می روند.
- نمای ۶ پاشا که گروه موسیقی را رهبری می کند، به طرف ما می آید.
- نمای ۲ نمای متوسط فرمانده. می گوید: «شمشیرها را بکشید!» پن به چپ به سربازان سوار بر اسب که شمشیرها را از غلاف می کشند و آماده نگه می دارند.
- نمای ۶ پاشا پیشاپیش جمعیت پیش می آید و در نمای نزدیک می ایستد. به بالای خیابان و به چپ می نگرد.
- نمای ۷ نمای دور. صف سواران که عرض خیابان را پر کرده، پیش می آیند.
- نمای ۶ پاشا در نمای نزدیک. موسیقی محو می شود و مردم با ترس به یک سو می کشند.
- نمای ۷ نمای دور سواران که با سرعت زیاد به طرف ما پیش می آیند.
- نمای ۶ نمای نزدیک پاشا. مردم پشت سرش دیوانه وار متفرق

می شوند.

نمای ۷	نمای دور. سواران با سرعت پیش می آیند.
نمای ۶	نمای نزدیک پاشا. مردم فرار می کنند و او را هل می دهند.
نمای ۴	نمای نزدیک ژواگو. او هنوز مبهوت است.
نمای ۵	دیدگاه وی با زاویه سرازیر. نمای کامل جمعیت را می بینیم که از ترس سواران به همه سو پراکنده می شوند.
نمای ۴	نمای نزدیک ژواگو.
نمای ۵	برخورد قریب الوقوع که از بالا دیده می شود.

سه شخصیت کلیدی این سکانس مورد استفاده قرار گرفته اند تا این سکانس گسترش یابد و اشتراك مساعی حسی ما را فراهم سازد. نخست فرمانده سواره نظام به کار می رود تا از دید وی جمعیت در حال ورود به خیابان را پیش از قتل عام ببینیم. بعد، ژواگو که در موقعیتی معکوس قرار گرفته است. از دید وی چشم انداز بارزتری گرفته می شود. بعد پاشا، در جمعیت (او تنها شخص آشنای جمع است) این امکان را فراهم می کند که بتوانیم از دید وی شاهد آغاز حمله و حشیانه سواره نظام باشیم. با افزایش ترس و نگرانی جمعیت، دیدگاه ژواگو بار دیگر چشم انداز وسیع تری از جمعیت را به دست می دهد.

پنج شیوه ارتقاء ماجرای بصری

مفاهیم زیر در ارتقاء هیجان بصری یک صحنه پر تحرک امتحان خود را پس داده اند.

- ۱- ترکیب دیدگاه های متحرک و ثابت دوربین جلوه بصری بیشتری به صحنه تعقیب و گریز یا گروه در حال دو می دهد. نماهای نزدیک تر سوژه با دوربین متحرک برداشت شده، نماهای دور از موقعیت های ثابت دوربین فیلمبرداری می شوند. نماهای ثابت قبل از نمای تراولینگ می آیند، و این فرمول با مکث هایی در ماجرا مدام تکرار می شود. در این جا مثالی می آوریم.

نمای دور خیابان با زاویه سرازیر دوربین . زوجی در حال فرار در مسیری منحنی از گوشه بالایی سمت چپ به گوشه پایینی همان سمت می‌دوند و از پرده خارج می‌شوند . نمای متوسط زوج . دوربین با آنها به عقب تراولینگ می‌کند .

نمای دور . این زوج ، کوچک در مرکز پرده ، به طرف ما می‌دوند . نمای متوسط زوج . بار دیگر در جلو آنها به عقب تراولینگ می‌کنیم . نمای کامل با زاویه سرازیر . زوج جوان به طرف ما می‌آیند و در پیشزمینه می‌ایستند . اطراف را می‌پایند و بعد از هم جدا می‌شوند و در دو جهت مخالف می‌دوند .

نماهای متحرک تکان‌های ناخواسته‌ای دارند (دوربین روی دست) . طول این نماها باید کوتاه باشد (کمتر از ۵ ثانیه) تا تماشاگر را از فیلم به بیرون پرت نکنند . گاهی این تکان‌ها به تعقیب و گریز هیجان می‌دهد .

۲- کنش متراکمی که در یک نمای ثابت طراحی شده ، می‌تواند بسیار هیجان‌انگیز باشد . نمونه‌های مختلف حرکتی که طی آن سوزه از دوربین دور می‌شود یا به آن نزدیک می‌شود ، را می‌توان در سطوح مختلف عمق میدان طراحی کرد . همچنین کنش را می‌توان یا به طور همزمان یا پی‌درپی در این سطوح به اجرا درآورد .

مثال : سرخپوستی در پهنه چپ قابِ نمای دور زانو زده و تیری به طرف سواری که از راست تصویر وارد پیشزمینه می‌شود ، رها می‌کند . سرباز از اسب به زیر می‌غلطد و اسبش کماکان به حرکت ادامه می‌دهد و از چپ تصویر خارج می‌شود . سرباز پیاده دیگری از راست وارد می‌شود و شمشیرش را به شکم سرخپوست فرو می‌کند . سرخپوست می‌افتد . بین سرباز پیاده و دوربین ، سوار سرخپوست دیگری وارد تصویر می‌شود و نیزه‌ای به شکم سرباز فرو می‌کند . سرباز پیاده نقش زمین می‌شود . سرخپوست دوم از راست نما خارج می‌شود . در سمت راست پیشزمینه ، سرباز سوم و سرخپوست ، در جنگی

تن به تن به درون قاب می غلتند. سرخپوست خود را روی سرباز می اندازد و با چاقو به او ضربه می زند. تمام این اعمال به نرمی بر هم می لغزند، طوری که ریتم صحنه با پیشرفت ماجرا از پس زمینه به پیش زمینه کاهش می یابد. صحنه مذکور صحنه ای از یکی از فیلم های راثول والش^{۱۱} به نام آنها چکمه به پا مردند^{۱۲} است.

۳- خشونت ضربه را می توان با تقسیم آن بین دو نما موکد ساخت. برای دستیابی به نمایش خشن تر می توان یک ضربه مشت یا تپا را بین دو نما تقسیم کرد. بخش اول حرکت در نمای متوسط و نیمه دوم آن در نمای نزدیکی که روی همان محور بصری برداشت می شود، ضبط می گردد. برای پوشش دادن چنین صحنه ای دو ضربه به طور کامل فیلمبرداری می شود و به شیوه ای که گفتیم، به هم برش می خورد. در نمای دوم می توانیم از موقعیت ثابت دوربین استفاده کنیم (در این حالت بازیگری که ضربه می خورد، از تصویر بیرون می افتد)، یا می توانیم با شخصی که در اثر اصابت ضربه می افتد، پن کنیم. وسیله نقلیه ای را هم که به مانعی برخورد می کند، می توان به همین شیوه پرداخت کرد:

کامیونی با سرعت به طرف دروازه ای چوبی پیش می رود. این ماجرا در نمای دور دیده می شود. کامیون از چپ به راست حرکت می کند. نمای کامل دروازه. کامیون از چپ پرده وارد می شود و به در می خورد که باز می شود.

نمای کامل معکوس. از داخل حیاط آن طرف دروازه را می بینیم. کامیون از میان تخته پاره ها می گذرد و از راست تصویر با سرعت تمام خارج می شود.

بدیهی است برای ضبط همزمان این حادثه سه دوربین مورد نیاز است.

۴- کنشی که بین دوربین و گروه در حال مبارزه قرار می گیرد، چشم انداز متناوبی از حادثه اصلی به دست می دهد. این امر علاقه ما را که سعی می کنیم

ماجرای اصلی درگیری را دنبال کنیم، افزایش می دهد. اگر افراد در حال مبارزه بخشی از گروه بزرگ تر باشند که نامزد یک جنگ تمام عیار به شمار می روند، می توانیم مبارزین دیگری را وادار کنیم که جلوی گروه اصلی حرکت کنند و بین آنها و دوربین از پرده بگذرند (اگر لنزی با فاصله کانونی بلند به کار رود، مبارزین واقع در پیشزمینه تار خواهند شد). اعضاء در حال عبور از جلو قاب می توانند پیاده، سوار بر اسب یا سوار بر وسیله نقلیه باشند. آنها نباید زیاد در پیشزمینه بمانند؛ باید خارج شوند تا دیگران جایگزین آنها گردند. لازم نیست حرکت صرفاً در یک جهت باشد. عبور و مرور می تواند از هر دو طرف صورت گیرد.

اگر درگیری فقط بین دو نفر باشد، می توان شاهدین ماجرا را نشان داد که روی پرده از میان طرفین درگیر و دوربین عبور می کنند. نوع دیگر این است که بین دوربین و ماجرای اصلی نه انسان بلکه حیوانات عبور کنند. زاویه سربالای دوربین این وقفه های مداوم بصری را موکد می سازد. ماشین متحرک در پیشزمینه (برای مثال چرخ به سرعت در حال چرخش آن) را می توان به عنوان کنش پیشزمینه تصویر، جانشین اشخاص یا حیوانات کرد. اشیای بی شکل ثابت نیز می توانند در پیشزمینه قرار گیرند و دوربین با گروه درگیر آن سوی این اشیاء پن یا تراولینگ کند، طوری که اشیای ثابت با حرکت دوربین از جلو تصویر بگذرند.

۵- در یک جنگ تمام عیار، صحنه های پرجمعیتی که ماجرای خشن را پیش می برند، باید با صحنه های پر تحرکی تدوین موازی شوند که طی آنها قهرمان یا قهرمانان در یک درگیری تن به تن شرکت می جویند. این یک الگوی «انبساطی - انقباضی» است که برای پوشش دادن ماجرا به کار می رود و تماشاگر را از عام به خاص و برعکس هدایت می کند. به این طریق شخصیت های اصلی در کل صحنه حل می شوند و رابطه آنها با کلیت ماجرا حس مشخص و قوی تری را القاء می کند. صحنه های پرجمعیتی که در آنها قهرمان برجسته

می شود، نباید وقتی ماجرا فاقد هدفی عمده است، از هم وا بروند.
 طرح های فرعی داستان باید گسترش یابند تا هر یک از این مکانس ها خوب
 ارائه شوند و حول طرح هایی که داستان را به پیش می رانند، محکم تنیده
 شوند.

دستیابی به اوج بصری

اگر پایان خشنی نزدیک است و تماشاگر احتمال وقوع آن را می دهد،
 می توان ساختمان ماجرا را با نماهای کوتاه که ماجرا را با سرعت به نقطه اوج
 می رسانند، طراحی کرد. به دو شیوه می توان چنین کرد: (۱) کوتاه کردن
 تصادفی نماها قبل از وقوع فاجعه، (۲) کوتاه کردن تکاملی نماهای منتهی به
 اوج.

خط سیرهای داستانی موجود باید موازی تدوین شوند تا واکنش های قبل از
 وقوع فاجعه را برانگیزند. کوتاه شدن تصادفی طول نماها در بخشی از مکانس
 منتخبی از فیلم چهار نفر برای نگراس^{۱۲} اثر رابرت آلدریج^{۱۳} نشان داده خواهد
 شد.

نمای ۱۰۲ نمای متوسط فرانک سیناترا^{۱۵} که روی نیمکت مخصوص
 راننده دلبران نشسته است. او رو به دوربین دارد و با تمام
 قدرت افسار اسب ها را می کشد. با پای راستش دسته ترمز را
 فشار می دهد (۲۱ فریم).

نمای ۱۰۳ نمای درشت پای راستش که روی دو دسته ترمز فشار می آورد
 (۲۲ فریم).

نمای ۱۰۴ نمای درشت ترمز که باعث توقف چرخ دلبران می شود (۲۲
 فریم).

نمای ۱۰۵ دوربین جلو دلبران عقب می کشد و دو اسب اول را در نمای
 نزدیک قاب بندی می کند. از بین دو اسب، فرانک سیناترا را

- روی دلیجان می بینیم (۳۲ فریم).
- نمای ۱۰۶ متوسط دست های سیناترا که با قدرت افسار را پس می کشد (۳۱ فریم).
- نمای ۱۰۷ نمای جانبی از سر دو اسب اول. دوربین آن دو را در نمای متوسط قاب بندی می کند و با آنها به چپ تراولینگ می کند (۳۶ فریم).
- نمای ۱۰۸ زاویه سربالا از پای اسب ها که به چپ می روند و گرد و غبار ایجاد می کنند. دوربین با آنها تراولینگ می کند (۴۶ فریم).
- نمای ۱۰۹ موقعیت ثابت دوربین با زاویه سرازیر. دلیجان در نمای کامل در مسیری مورب به چپ نزدیک می شود (۳۳ فریم).
- نمای ۱۱۰ نمای متوسط از داخل دلیجان. دین مارتین در سمت چپ پرده می چرخد و دستگیره ای را که نزدیک پنجره میانی است، می گیرد. چاقالوی مرده به راست خم شده است (۳۵ فریم).
- نمای ۱۱۱ نمای نزدیک داخلی از پنجره. گذر منظره بیرونی (۱۰ فریم).
- نمای ۱۱۲ نمای نزدیک از چاقالوی مرده (۱۲ فریم).
- نمای ۱۱۳ نمای نزدیک دین مارتین در داخل دلیجان که دستگیره دلیجان را سفت می چسبد. دلیجان چپ می شود. همراه با ورود کف زمین به قاب پنجره، پرده تاریک می شود (۱۴ فریم).
- نمای ۱۱۴ نمای نزدیک تمام رخ از سیناترا مانند نمای ۱۰۲. دلیجان به راست چپ می شود و او را به همان سمت می برد و از پرده خارج می کند (۱۰ فریم).
- نمای ۱۱۵ نمای کامل. دلیجان جلو دوربین واژگون می شود. گرد و غبار به سوی دوربین می آید و قاب را پر می کند. با فروکش کردن گرد و غبار اولین عناوین فیلم بر پرده ظاهر می شود. نمای بسیار طولانی.

ساختمان صحنه آرایش دقیق نماها را مشخص می کند. نخست، راننده را در حالی می بینیم که افسار را می کشد و پا بر ترمز می گذارد. نتیجه این کار مشاهده می شود: عدم کاهش سرعت دلیجان. دلیجان به پیچ جاده می رسد. همین جا نمای معرفی از وسیله نقلیه نشان داده می شود. سرانجام وسیله نقلیه واژگون می شود (نماهای ۱۱۳ و ۱۱۴). برداشت نهایی نتیجه ماجرا را نشان می دهد.

طول نماها بسیار کوتاه است. و عمدتاً کمتر از یک ثانیه طول می کشند. طول آنها نیز تصادفی است و به ترتیب: ۲۱-۲۲-۳۲-۳۱-۳۶-۴۶-۳۳-۳۵-۱۰-۱۲-۱۴-۱۰ فریم است. طول چهارنمای آخر از همه کوتاه تر است و تمپوی سکانس را پیش از رسیدن به نقطه اوج تشدید می کند. طول زمانی این چهار نما تقریباً نصف نماهای پیشین است.

مثالی دیگر از پرندگان^{۱۹} هیچکاک حالت دیگری است که همانا کاهش تدریجی طول نماها را تا قبل از اوج بصری، نشان می دهد.

نمای ۲۹ نمای کامل پارکینگ از دید ملانی^{۲۰}. اتومبیلی در پیشزمینه در آتش می سوزد. اتومبیل دیگری پشت سر آن آتش می گیرد و منفجر می شود. چند مرد برای خاموش کردن آتش به آن سو می دوند. اتومبیل سوم در سمت راست منفجر می شود. دوا غلیظی صحنه را پر می کند (۷۳ فریم).

نمای ۳۰ نمای نزدیک ملانی پشت پنجره کافه. او در حالت نیم رخ و رو به چپ قرار گرفته و پایین را می نگرد. دو مرد پشت سر او به بالا و به راست می نگرند (۲۰ فریم).

نمای ۳۱ نمای نزدیک از جریان بنزین که انتهایش به پمپ بنزین می رسد. شعله آتش از راست به چپ در طول جریان بنزین پیش می رود. (۱۸ فریم)

نمای ۳۲ نمای نزدیک ملانی مانند نمای ۳۰. او واکنش می کند (۱۶ فریم).

- نمای ۳۳ نمای نزدیک شعله های آتش مانند نمای ۳۱. دوربین همراه با پیشروی آتش به چپ پن می کند (۱۴ فریم).
- نمای ۳۴ نمای نزدیک ملانی مانند نمای ۳۰. اکنون به راست می نگرد چهره اش ترسان است (۱۲ فریم).
- نمای ۳۵ نمای دور از پمپ بنزین. جریان آتش از راست به مخزن بنزین نزدیک می شود. پلیس، متصدی زخمی پمپ بنزین و میچ^{۱۸} به چپ فرار می کنند (۱۰ فریم).
- نمای ۳۶ نمای نزدیک ملانی مانند نمای ۳۰ که به راست می نگرد (۸ فریم).
- نمای ۳۷ نمای دور از پمپ بنزین مانند نمای ۳۵. مخزن بنزین متفجر می شود، آتش زبانه می کشد و ارتفاعش از ساختمان ها فراتر می رود (۳۴ فریم).
- تدوینگر فیلم - جورج توماسینی^{۱۹} - با کاهش متوالی دو فریم از هر نما، «کریشیندو»^{۲۰}ی روبه انفجار را خلق کرده است. تدوینگر فقط از سه نما که موازی برش می شوند، استفاده کرده و با هفت پاره، نمپوی فیلم را تسریع کرده است. طول هر نما از یک ثانیه کمتر است و به ترتیب ۲۰ - ۱۸ - ۱۶ - ۱۴ - ۱۲ - ۱۰ - ۸ - فریم است. طول آخرین نما یک سوم ثانیه است. همچنین دقت کنید که اصل دیدگاه ذهنی در این سکانس به کار رفته است. ملانی شخصیت کلیدی است و از دید وی شاهد صحنه هستیم.
- شتاب نمپوی قبل از نقطه اوج، تنش لحظه ای در تماشاگر ایجاد می کند که رهایی اش را در خود انفجار می یابد.

خرد کردن کنش نقطه اوج در چند نما

اگر در کنش نقطه اوج، غافلگیری وجود نداشته باشد و تماشاگر آن را به عنوان نتیجه منطقی نهایی توقع داشته باشد می توان پرداخت مشروح فاجعه را

با واکنش بازیگران محرک واقعه و بازیگرانی که از نتیجه واقعه می ترسند، با برش موازی نشان داد.

نماهای پر هیجان تر، در جایی که یک کنش خشونت بار رخ می دهد، حداقل به دو پاره تقسیم می شوند. اگر تخریب تدریجی و همگانی است، کنش را می توان به چند نما تقسیم کرد. مثال زیر به فیلم عملیات آمستردام^{۲۱} به کارگردانی مایکل مک کارتی^{۲۲} تعلق دارد.

نمای ۱ پیتر فینچ^{۲۳} در نمای کامل بسته دینامیت را پرتاب می کند. او اِبارتوک^{۲۴} پشت سر او در خیابان دیده می شود.

نمای ۲ بسته دینامیت به زیر کامیونی که خیابان را بسته است، می خزد. نمای نزدیک.

نمای ۱ او اِبارتوک و پیتر فینچ برمی گردند که به فروشگاه بروند. نمای کامل.

نمای ۲ نمای نزدیک از زیر کامیون، سربازی به زیر کامیون می خزد و دست دراز می کند تا دینامیت ها را بردارد.

نمای ۳ نمای متوسط. زوج (فینچ و اِبارتوک) از راست وارد پرده می شوند. آنها در فروشگاه هستند.

نمای ۴ نمای کامل. کامیون ناگهان منفجر می شود.

نمای ۵ نمای دور. از همان محور بصری نمای قبل. دودی غلیظ به آسمان می رود.

نمای ۳ مرد و زن دست یکدیگر را می گیرند.

نمای ۵ آن چه از کامیون باقی مانده، فرو می ریزد.

نمای ۳ دوربین به طرف زوج تراولینگ می کند و می ایستد و آنها را در نمای نزدیک قاب بندی می کند.

کارگردان با اعتماد به نفس کامل این واقعه هیجان انگیز را بین سه نما تقسیم کرده است. انفجار کامیون، با تدوین موازی با کنش زوجی که در فروشگاه پناه

می گیرند، پیوند داده می شود. همچنین به ایجاد دلهره دقت کنید: وقتی زوج به ماجرا پشت می کنند، سربازی قبل از انفجار وارد می شود و سعی می کند دینامیت ها را بردارد.

احتمالاً یک مبتدی در برش نمایی که او نمای باارزشی به حساب می آورد، تردید می کرد و با ارائه نما در تمامیت خود و بدون قطع، تاثیر دراماتیک ماجرا را کم کرده، لذت تماشاگر را محدود می ساخت.

کنشی که به دو قسمت تقسیم شود، از لحاظ زمانی گسترش می یابد، طوری که لذت بصری مشاهده کنش برای تماشاگر دو برابر می شود.

در این جا نمونه ای از فیلم پل روخانه کوای اثر دیوید لین آورده می شود: صحنه نهایی که طی آن پل همزمان با عبور قطار منفجر می شود.

نمای ۱۳۳ زاویه سرازیر. لوکوموتیو از راست وارد نما می شود و به سوی پل می رود که در پس زمینه دیده می شود (۲ ثانیه و ۱۱ فریم).

نمای ۱۳۴ نمای نزدیک نیکلسون (آلک گینس) از پایین. او دو سه قدم به طرف ما برمی دارد. از نظر روحی زخم خورده است. دستش را به طرف آسمان بلند می کند و آن را به خارج نما می اندازد (۳ ثانیه و ۶ فریم).

نمای ۱۳۵ نمای متوسط. بدن نیکلسون از چپ وارد می شود و روی دستگیره مولد انفجار می افتد و آن را به پایین فشار می دهد (۲۶ فریم).

نمای ۱۳۶ نمای دور. در پس زمینه جسد شیرز، سایتو، جویس و نیکلسون دیده می شود. در پس زمینه پل به چشم می خورد. قطار دیده می شود که در طول بخش بالایی و سمت راست قاب در حرکت است. اولین ستون پل منفجر می شود و بخش میانی پل فرو می ریزد. قطار به حرکت ادامه می دهد تا به لبه پرتگاه می رسد (۴ ثانیه و ۴ فریم).

- نمای ۱۳۷ نمای متوسط از واردن و گروه دختران تایی . بعضی از دختران ایستاده اند . آنها به راست و پایین می نگرند . اقدام به برخاستن می کنند (۲ ثانیه و ۹ فریم) .
- نمای ۱۳۸ نمای دور پل از همان ساحلی از رودخانه که قبلاً توسط پای و شیرز اشغال شده بود . لوکوموتیو و چند واگن به رودخانه سقوط می کنند (۵ ثانیه و ۱۱ فریم) .
- نمای ۱۳۹ نمای متوسط واردن و گروهش . مانند نمای ۱۳۷ . تیلت به بالا با واردن که سرپا می شود و پشت خم می کند . آنها از راست به پایین می نگرند (۱ ثانیه و ۱۱ فریم) .
- نمای ۱۴۰ نمای دور ، از دید گروه قبلی . بعضی واگن ها به رودخانه سقوط می کنند (۳ ثانیه و ۵ فریم) .
- نمای ۱۴۱ نمای سربالا مانند نمای ۱۳۸ . دو واگن آخر قطار در رودخانه سقوط می کنند . با انفجار دومین پایه ، پل کاملاً تخریب می شود (۳ ثانیه و ۱۰ فریم) .
- نمای ۱۴۲ نمای متوسط نیکلسون که کنار دستگاه مولد انفجار افتاده است . ترکیب بندی مانند نمای ۱۳۵ است (۴ ثانیه و ۷ فریم) .
- نمای ۱۴۳ از همان دیدگاه نمای ۱۳۶ . آخرین تکه پاره های پل در رودخانه فرو می افتد (۷ ثانیه و ۲۰ فریم) .
- نمای ۱۴۴ نمای متوسط کلیپتون (جیمز دانلد) . او از چپ به خارج تصویر می نگرد . او به همان سمت حرکت می کند و همان طور که از تپه پایین می آید ، دوربین با او پن می کند . می ایستد و می گوید : «دیوونگیه!» (۴ ثانیه و ۷ فریم) .
- نمای ۱۴۵ زاویه سرازیر . نمای کامل چهار جسد که روی باریکه شن های نزدیک آب افتاده اند : نیکلسون ، ساینر ، جوینس و شیرز (۳ ثانیه و ۱ فریم) .

نمای ۱۴۶ نمای متوسط واردن که جلو دوربین ایستاده است. او از راست به خارج تصویر می نگرد، بعد به طرف دختران تابی - در پس زمینه - می چرخد و می گوید: «مجبور بودم این کارو بکنم! مجبور بودم! ... اونها، می تونستن زنده بمونن!» او بار دیگر به طرف ما رو می کند و باز هم از راست به خارج تصویر می نگرد (۱۶ ثانیه و ۱۸ فریم).

نمای ۱۴۷ از همان دیدگاه نمای ۱۴۰. وقایع پس از انفجار که از دید واردن و از بالا دیده می شود (۳ ثانیه و ۱۴ فریم).

دقت کنید که انفجار قطار از چند دیدگاه فیلمبرداری شده است. هر کدام از این نماها فقط دوبار در طول سکانس به کار رفته تا ابتدا و انتهای ماجرا پوشش داده شود. روی پرده، تخریب پل ۲۸ ثانیه طول می کشد (طول شش نمای مورد استفاده) اما زنجیره نماهای شماره ۱۳۶ تا ۱۴۷، ۶۰ ثانیه و ۶ فریم را در بر می گیرد. طول واقعه با گنجاندن نماهای واکنشی واردن و گروه دختران تابی و دکتر کلیپتون تک افتاده در آن سوی رودخانه، کش داده می شود. با ارائه واقعه به این شیوه، نسخه غنی تری از آن به دست آمده است.

حرکت آهسته و حرکت تند برای سکانس های پرتحرک

در عصر سینمای صامت، متوجه شدند که با کند چرخاندن دسته دوربین، ویژگی پویایی به صحنه های تعقیب و گریز یا صحنه های پرتحرک داده می شود. این کشف هنوز به قوت خود باقی و کارآمد است. سرعت معمولی فیلمبرداری ۲۴ فریم در ثانیه است. اگر سوژه متحرک با سرعت ۱۶ فریم در ثانیه تصویربرداری شود و فیلم حاصل با سرعت معمولی به نمایش درآید، سرعت ظاهری سوژه افزایش می یابد.

اگر این شگرد در حین فیلمبرداری صحنه پرتحرک به کار رود و از فایق موتوری، اتومبیل، سوارکار یا جمعیت در حال دویدن فیلمبرداری شود،

صحنه بسیار دراماتیک تر به نظر می‌رسد. باید متوجه باشیم که این شگرد را با استفاده از سرعت بسیار کم فیلمبرداری به کار نبریم، وگرنه حرکت سوژه چنان پرش‌دار می‌شود که خنده‌دار از آب درمی‌آید.

اگر می‌خواهید تماشاگر را بخندانید، با کمال اطمینان با سرعت‌های نزدیک به ۸ فریم در ثانیه فیلمبرداری کنید. در این صورت حرکت سوژه بسیار تند خواهد شد.

حرکت آهسته برای ارائه شکوه و عظمت به کار می‌رود. شناگری که از نقطه‌ای مرتفع به دریا شیرجه می‌زند یا شینی که از مافاصله گرفته و به پایین پرتاب می‌شود، با حرکت آهسته، با شکوه به نظر می‌رسد، و در حرکت معمولی چنین نخواهد بود. در نقاط اوجی که شخص از صخره‌ای مرتفع می‌پرد، وسیله‌ای نقلیه به دریا می‌افتد، یا انفجاری عظیم را که به تخریب شینی بزرگ می‌انجامد، می‌توان با سرعت نسبتاً زیاد فیلمبرداری کرد و با سرعت معمولی (۲۴ فریم در ثانیه) نشان داد تا جلوه‌ای زیبا به دست آید.

صحنه‌های مرگ افراد با حرکت آهسته فیلمبرداری می‌شوند. آکیرا کوروساوا^{۲۴} با هفت سامورایی^{۲۵} این موج را راه انداخت و از آن پس جلوه‌های جالب و جذابی روی پرده به دست آمد که یکی از آنها کار سام پکین‌پا^{۲۶} در این گروه خشن^{۲۷} است که در کشت و کشتار از حرکت آهسته استفاده می‌کند.

فن تصحیح وضوح

وقتی دوربین تراولینگ، پن یا تیلت می‌کند یا وقتی بازیگران به طرف دوربین می‌آیند یا از آن فاصله می‌گیرند، یا در فواصل مختلفی از جلوی آن می‌گذرند، کانون‌های مورد توجهی که در قاب دوربین قرار می‌گیرند، عوض می‌شوند. این امر ضرورت تنظیم وضوح را پیش می‌کشد که برای مشخص نشان دادن سوژه به کار می‌رود. به دو طریق می‌توان این کار را انجام داد:

دستی یا اتوماتیک. با روش اول، دستیار فیلمبردار کنار دوربین می‌ایستد و حلقه فوکوس را بنا به ضرورت می‌چرخاند. اما این حلقه را می‌توان با کنترل از راه دور با دستگاه کنترل مکانیکی یا الکترونیکی چرخاند.

در چهار موقعیت بنیادی زیر به تصحیح وضوح نیاز داریم:

۱- دوربین در صحنه حرکت کند و از سوژه‌های ثابت یا متحرک فیلمبرداری کند. دوربین ممکن است به طرف سوژه حرکت کند یا از آن فاصله بگیرد یا ممکن است سوژه را از فاصله ثابتی دنبال کند.

۲- جای دوربین ثابت باشد، اما سوژه به طرف ما بیاید یا از ما دور شود.

۳- جای دوربین ثابت بماند، اما طی نما، پن، تیلت یا هر دو با هم صورت گیرد و دوربین از یک سوژه متوجه سوژه دیگری در فاصله‌ای متفاوت گردد.

۴- جای دوربین ثابت بماند و از دو یا چند سوژه ثابت صحنه فیلمبرداری کند و وضوح را از یک سوژه به سوژه دیگر انتقال دهد.

برای این منظور، علائم قابل رؤیتی روی کف صحنه قرار می‌گیرد تا به دستیار فیلمبردار کمک شود که در مواقع از پیش تعیین شده فاصله را روی لنز دوربین تصحیح کند. در ضمن، نقاط شروع و پایان تراولینگ و همچنین فواصل بیناین خاصی را مشخص می‌کنند. این علامات یا به وسیله گچ گذاشته می‌شود یا با نواری روی زمین مشخص می‌گردد. وقتی حفظ بازیگر یا بازیگران در فاصله ثابتی از دوربین مشکل باشد و در عین حال قرار باشد دوربین به عقب تراولینگ کند، می‌توان یک سیستم «T» شکل چوبی را جلو دالی دوربین نصب کرد. کافی است بازیگران هم‌ردیف با این وسیله باشند تا فاصله درست را حفظ کنند و در وضوح کامل بمانند.

در بعضی نماها ممکن است کانون وضوح عمداً به پس‌زمینه منتقل شود و احتمالاً مجدداً به پیش‌زمینه برگردد. به این شیوه با به کارگیری تصحیح وضوح گزینشی جلوه‌های دراماتیک بسیار گوناگونی حاصل می‌شود.

1. Rear Window
2. The Bridge On The River Kwai
3. Warden
4. Jack Hawkins
5. Shears
6. William Holden
7. Yay
8. Joyce
9. Geoffrey Hor ne
10. Colonel Bogey
11. Raoul Walsh
12. They Died With Their Boots on
13. Four for Texas
14. Robert Aldrich
15. Frank Sinatra
16. The Birds
17. Melanie
18. Mitch
19. George Tomasini
20. operation Amsterdam
21. Michael Mccarthy
22. Peter Finch
23. Eva Bartok
24. Akira Kurosawa
25. Seven Samurai
26. Sam Peckinpah
27. The Wild Bunch

تدوین در دوربین

فیلمسازان جدید نمای دور اصلی را که مبتنی بر سنت فراموش شده تئاتری بود، از فراموشی نجات دادند و آن را به تکنیک های پیشرفته تدوین در دوربین یا تدوین در نما مجهز کردند. به کمک این روش برای دستیابی به جلوه ای خاص نیازی به برش نیست، بلکه متکی به حرکت سوژه و دوربین است. با این تکنیک تجربیات فراوانی صورت گرفته و در نهایت به ساخت یک فیلم سینمایی که صرفاً از ده نمای تدوین شده در دوربین تشکیل شده، منجر گردیده است. این فیلم طناب^۱ (اثر آلفرد هیچکاک) نام دارد.

طراحی مقدماتی ضروری است

نماهای مناسب برای تدوین به این شیوه را نمی توان الله بختکی یا فی البداهه گرفت. این نماها نیاز به طراحی مقدماتی و ادغام دقیق حرکت بازیگر و حرکت دوربین دارند، درست مانند طراحی رقص که باید با هماهنگی بازیگران و گروه فیلمبرداری به اجرا درآید. اگر خوب اجرا شوند، نتیجه بسیار رضایتبخش خواهد شد. صحنه به نرمی جریان می یابد، تماشاگر متوجه تکنیک به کار رفته نمی شود و بازیگران فرصت بهتری برای فرو رفتن در قالب شخصیت ها دارند، زیرا صحنه را مانند تئاتر به طور پیوسته بازی می کنند.

اگر در حین ساخت چنین صحنه هایی اشتباهی رخ دهد، بسیار گران تمام می شود، بخصوص برای فیلم های کم بودجه. مقدار مواد خام مصرفی برای برداشت های مجدد بسیار قابل توجه است. از این رو، تمرین قبل از

فیلمبرداری حیاتی است. اما در صورت بروز اشتباه، کارگردان خوب باید بتواند راهی برای استفاده خاص از این نما پیدا کند که با گنجاندن یک نمای برون برش در نقطه ای که کار خراب شده و بازگشت مجدد به نمای اصلی انجام می شود.

اگر گروه فیلمبرداری و گروه بازیگر کارگشته باشند، سرعت فیلمبرداری بسیار افزایش می یابد و در مقایسه با تلاش های دست و پا گیر لازم برای پوشش دادن به همین صحنه با تکنیک تقطیع و ترکیب نماهای مختلف، بسیار با صرفه تر است. سریال های تلویزیونی، که مدت زمان تولیدی محدودی دارند، از این تکنیک بسیار سود می جویند. اما ترکیب هر دو تکنیک، یعنی تکنیک تدوین معمولی و تدوین درون قاب دوربین، معقول ترین شیوه برای استفاده از هر دو تکنیک است. هر یک از این تکنیک ها فی نفسه محدودیت هایی دارند. اما فیلمسازی که زبان سینما را خوب بشناسد، با ادغام این دو تکنیک برای اهداف بیانی خویش بر آنها فائق می آید.

چند تکنیک بنیادی نماهایی را که درون قاب تدوین می شوند، تحت سلطه دارند:

- ۱- مکث بین حرکات.
- ۲- تغییر منطقه.
- ۳- نزدیک شدن به دوربین یا فاصله گرفتن از آن.
- ۴- تغییر حالت بدن بازیگر.
- ۵- جایگزینی بازیگران در ناحیه ها.
- ۶- تغییر نواحی پرده.
- ۷- تضاد تعداد.

برخی از این تکنیک ها معمولاً در چنین نمایی ترکیب می شوند و به تنهایی به کار نمی روند.

مکث بین حرکات

بازیگر یا دوربین از یک منطقه به منطقه دیگر حرکت می کند، مدتی آن جا می ماند و بعد به منطقه سوم می رود و آن جا توقف می کند. اگر این حرکت تداومی باشد (و با مکث قطع نشود)، به نمایی تراولینگ تبدیل می شود، زیرا با وجود تعدد حالات تصویری مختلف در طول نما، تماشاگر وقت ندارد آنها را دریابد. هر موقعیت جدید بازیگر که قرار است با موقعیت جدید دوربین ارائه شود، باید به اندازه کافی روی پرده بماند و به این ترتیب پیش از حرکت به سوی موقعیت بعدی معرفی شود.

تغییر منطقه

وضعیت پرده در سالن سینما همواره ثابت است. ما چیزهای روی آن را طوری می بینیم که گویی از یک روزنه نگاه می کنیم. اگر این روزنه ثابت باشد (دوربین ثابت)، پس زمینه همواره یکی است و از دیدگاه واحدی دیده می شود. این امر در نماهایی که قرار است در دوربین تدوین شوند، محدودیتی ایجاد می کند که اگر طول نما کم باشد، در عمل آزاردهنده می شود. بنابراین، پس زمینه باید عوض شود تا حس فضایی که بازیگر در آن حرکت می کند، متقل گردد. تغییر منطقه لازم برای برطرف کردن این عیب در سه حالت زیر حاصل می شود:

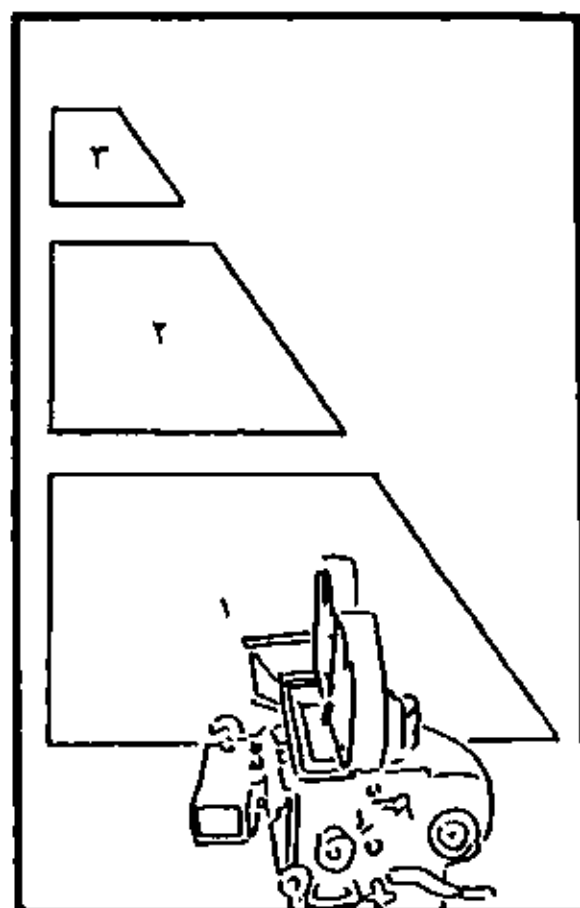
۱) دوربین ثابت. ۲) پن دوربین. ۳) تراولینگ دوربین.

مورد ۱

هر گاه دوربین ثابت باشد، مناطق حرکت در طول عمق میدان به سوی پس زمینه آرایش داده می شوند (شکل ۱). به عبارتی عمق میدان به منطقه پیش زمینه، منطقه میانی و منطقه پس زمینه تقسیم می شود.

مورد ۲

اگر دوربین پن کند، رابطه بین مناطق ماجرارا می توان مانند شکل ۲ تغییر

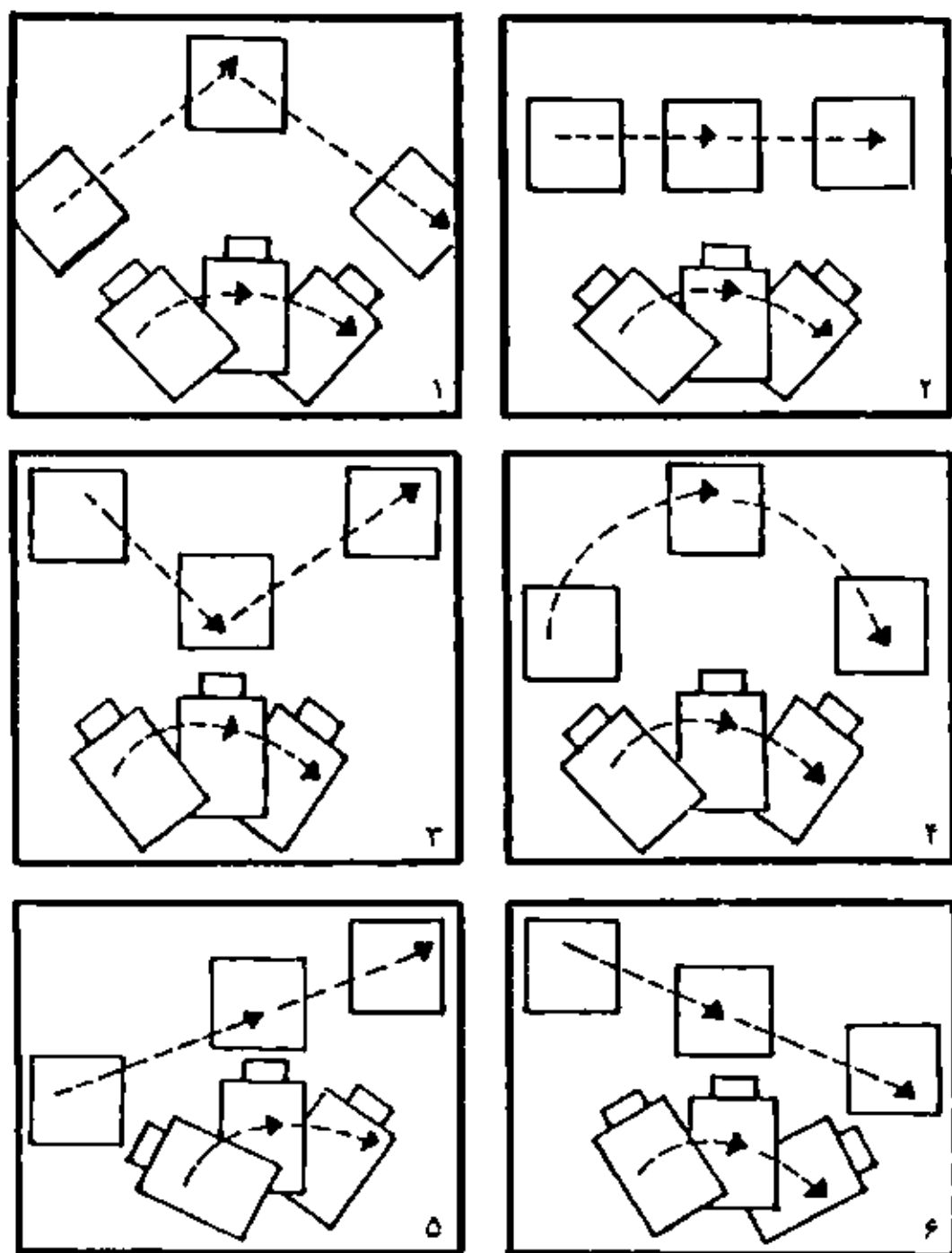


شکل ۱- در مقابل دوربین فاقد حرکت مناطق رویداد را می توان در طول همق میدان آرایش داد.

داد.

برای پن های کمتر از نیم دایره، مثال های شکل ۲ تنوع لازم را فراهم می کنند. در نمونه اول، سه ناحیه در مسیری منحنی آرایش یافته، طوری که حرکت از یک منطقه به منطقه دیگر فاصله دوربین تا آن منطقه را ثابت نگه می دارد. نمونه های دوم، سوم و چهارم نشان می دهند که دو منطقه فاصله ای مساوی با دوربین دارند و منطقه سوم فاصله ای کمتر یا بیشتر با دوربین دارد. نمونه های پنجم و ششم مناطقی را نشان می دهند که فواصل مختلفی با دوربین دارند.

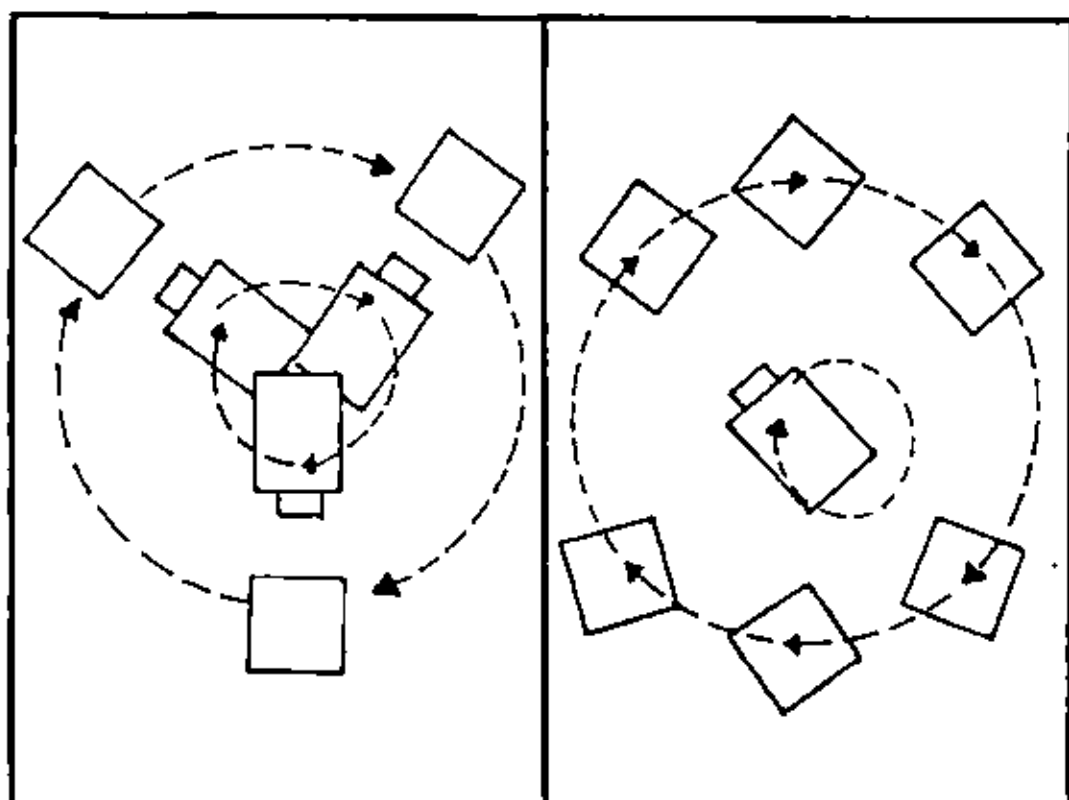
اگر حرکت در مسیری کاملاً مدور صورت گیرد، پن می تواند هر تعداد منطقه ای را که در نظر داشته باشیم، پوشش دهد تا دایره را کامل کند (شکل ۳).



شکل ۲- وقتی دوربین پن کند، رابطه بین مناطق رویداد تغییر می کند.

مورد ۳

اگر دوربین از یک منطقه به منطقه دیگری تراولینگ کند، می توان این نواحی را روی یک خط راست آرایش داد. یا می توان آرایش نامنظمی برگزید. و در صورتی که مسیر افقی به کار رود، سه رویکرد زیر امکان پذیر است (شکل ۴). در نمونه اول، دوربین با طی این سه منطقه به عقب یا جلو تراولینگ



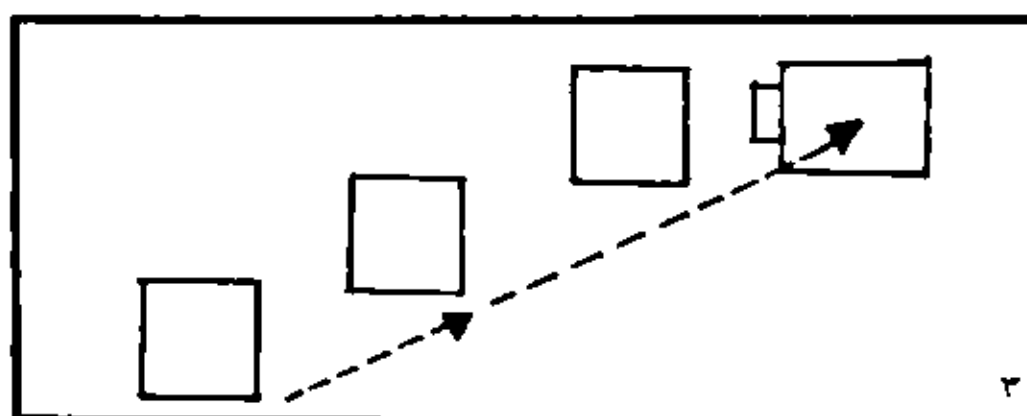
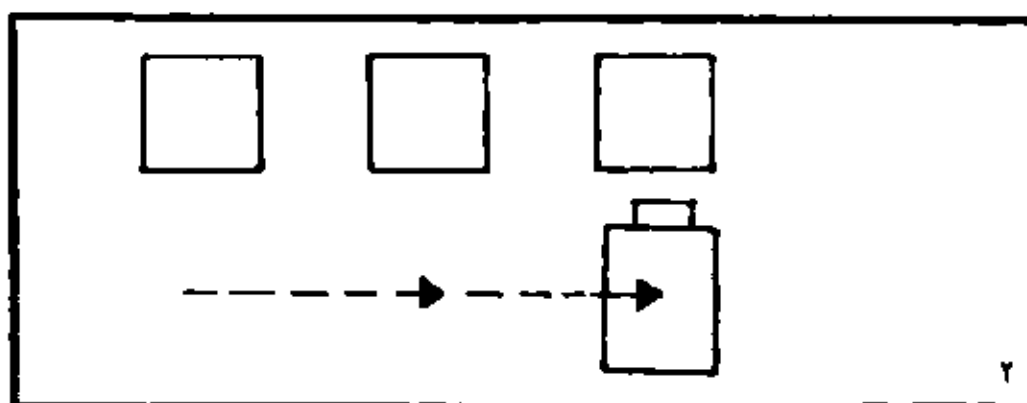
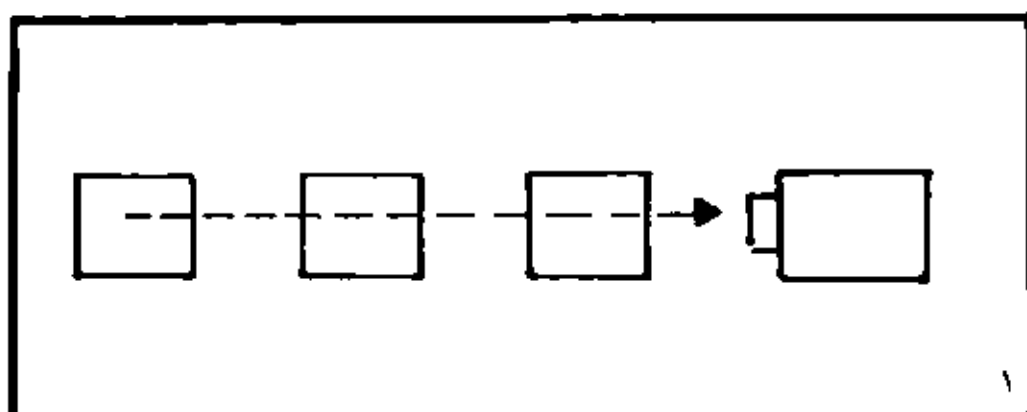
شکل ۳- چندین منطقه رویداد را می توان حول یک پن دوربین آرایش داد.

می کند. در این مثال تمام مناطق در ابتدا یا انتهای نما نشان داده می شوند؛ بستگی به این دارد که دوربین به جلو تراولینگ کند یا به عقب.

در نمونه های دوم و سوم منطقه ها موازی با مسیر دوربین و در فاصله ای مساوی با آن هستند. آرایش مثلی این سه منطقه نسبت به مسیر دوربین، حالات دیگری برای پوشش بصری درونی فراهم می کند (شکل ۵).

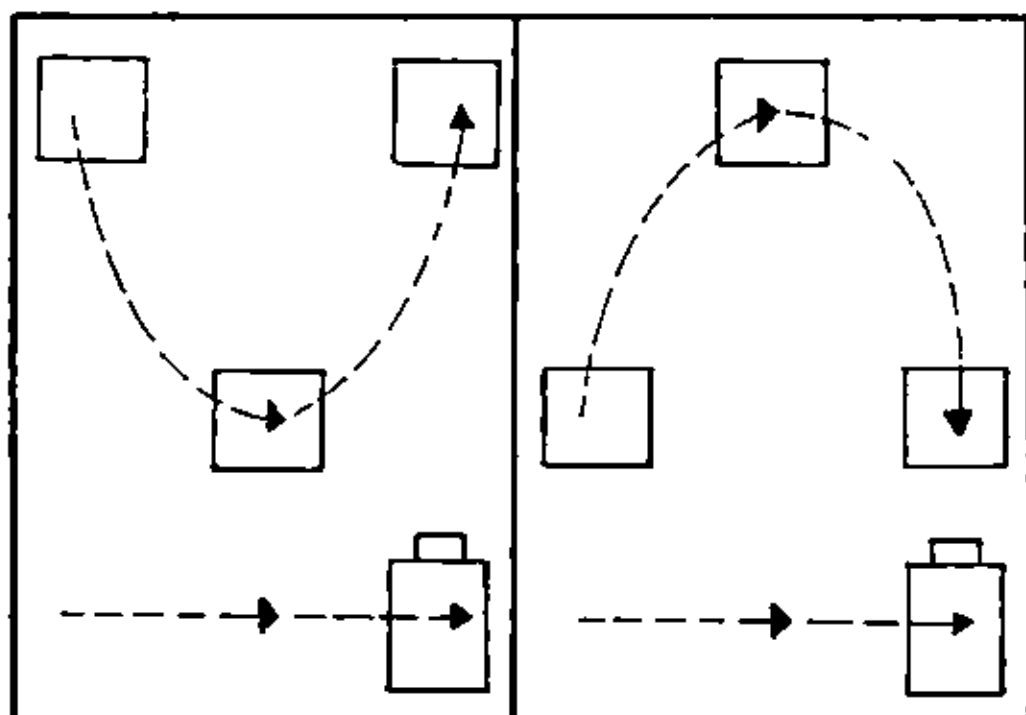
یک بازیگر تنها می تواند در جلو موقعیت ثابت دوربین در طول عمق میدان به حرکت درآید، اما حالات ناشی از این حرکت بسیار محدودند. همان طور که شکل ۶ الف نشان می دهد، شکل های هندسی: بیضی، مثلث و «لا» برای این تکنیک مناسب ترند.

بازیگران حاضر در صحنه در مسیری مثلی حرکت می کنند و به دوربین نزدیک می شوند یا از آن فاصله می گیرند. اگر قرار باشد دوربین در مسیری مورب نسبت به مسیر مستقیم سوژه حرکت کند، فاصله هر منطقه تا دوربین تغییر خواهد کرد (شکل ۶).



شکل ۴- دوربین متحرك را می توان در مناطق رویداد حرکت داد. و موازی با آنها در مسیری افقی یا مورب تراولینگ کرد.

مناطق رویداد را می توان در ارتفاعات مختلفی قرار داد و با تیلت به بالا یا پایین یا با استفاده از حرکت کرین که احتمالاً با پن یا تراولینگ همراه است، آنها را پوشش داد. امکان دیگر این است که طی یک نمای واحد، دوربین مجدداً عکس حرکت اولیه اش حرکت کند و بار دیگر یک یا دو منطقه رویداد را در قاب گیرد.



شکل ۵- مناطق رویداد را می توان به شکل مثلث آرایش داد. دوربین با حرکت تراولینگ این مناطق را پوشش می دهد.

نزدیک شدن به دوربین یا فاصله گرفتن از آن

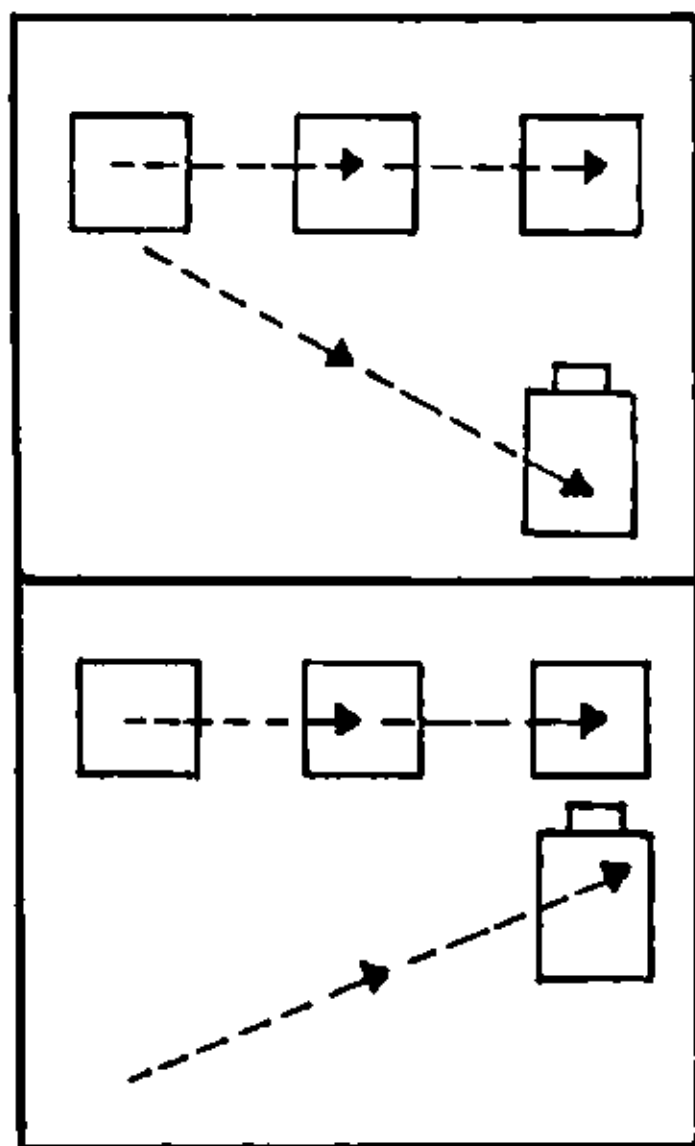
کلید این تکنیک ساده، حرکت به عمق نماست. با حرکت از پسزمینه به پسزمینه و برعکس، حالات گوناگونی به دست می آید. این حرکت را می توان با استفاده از:

۱- دوربین ثابت

۲- پن دوربین

۳- تراولینگ دوربین (به جلو یا عقب)

... ضبط کرد. مناطق رویداد را می توان در مسیری مستقیم به سوی پسزمینه یا مماس با دوربین آرایش داد. اما مهم این است که بدون توجه به کم یا زیاد بودن تعداد نفرات گروه، تنها یک بازیگر از یک منطقه به منطقه دیگر برود. بقیه بازیگران که نقش های فرعی دارند، سر جای خود می مانند و وضوح تغییر منطقه رویداد را تضمین می کنند. به این ترتیب درك تغییر منطقه رویداد برای تماشاگر که به طور طبیعی حرکت مسلط صحنه را دنبال می کند، ساده خواهد



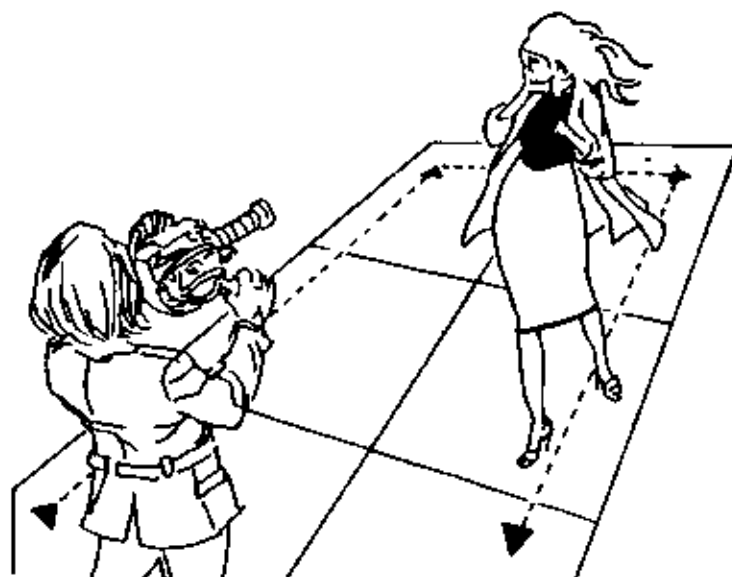
شکل ۴ مناطق رویداد در مسیری مستقیم آرایش یافته اند و دوربین در مسیری مورب که به تدریج به منطقه رویداد نزدیک می شود یا از آن فاصله می گیرد، حرکت می کند.

مورد ۴

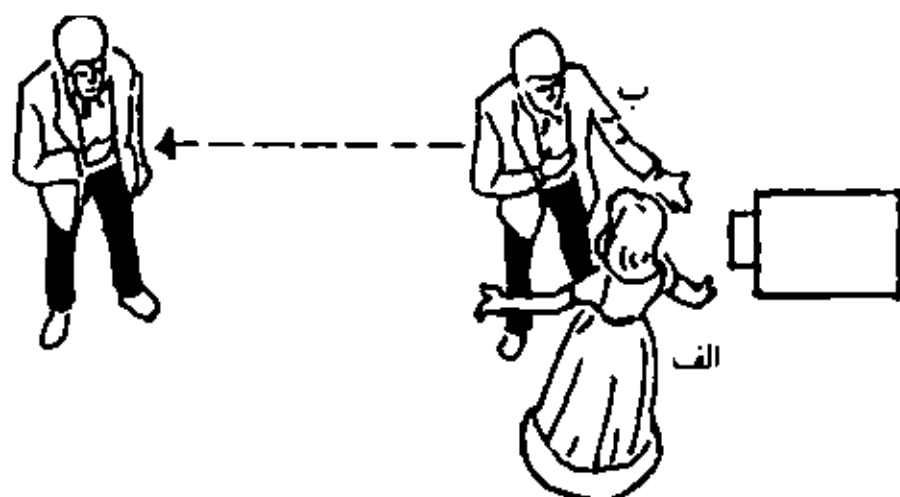
موقعیت های ثابت دوربین انواع گوناگون رویکردها را برای حرکت در راستای عمق نما فراهم می سازند. ترکیب های بصری مختلف وجود دارند. در این جا با دو بازیگر، موارد ساده ای نشان داده می شود.

دو بازیگر (الف و ب) در پیشزمینه اند. ب به پسزمینه می رود. الف در پیشزمینه می ماند (شکل ۷).

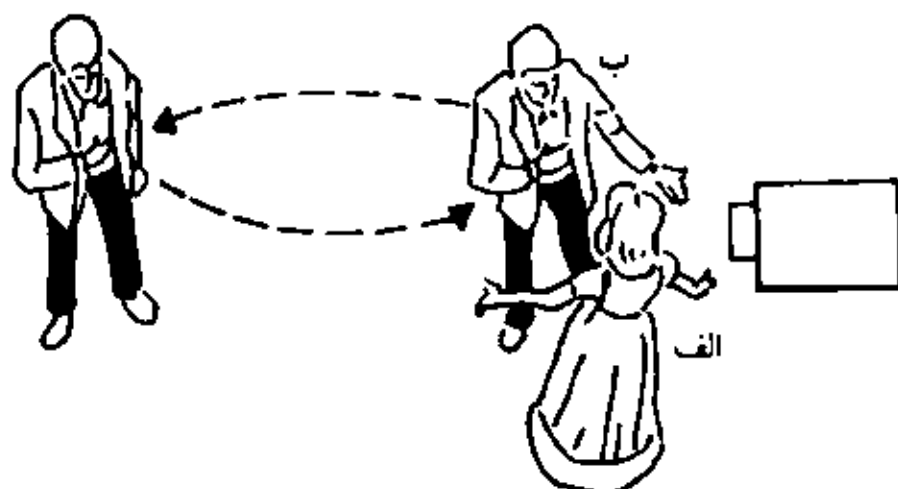
هر دو بازیگر در پیشزمینه اند. ب به پسزمینه می رود و چند لحظه بعد،



شکل ۶ الف- یک بازیگر تنها در راستای همق نما حرکت می کند، به پس زمینه می رود و به سوی دوربین بازمی گردد. او مسیری «ا» را طی می کند.



شکل ۷- حرکت در راستای همق نما: هر دو بازیگر در پیش زمینه اند. ب به پس زمینه می رود.

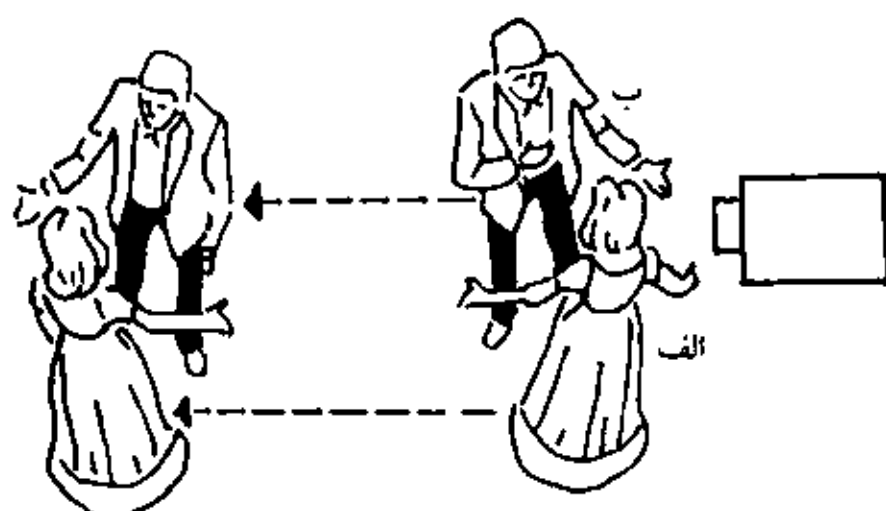


شکل ۸- هر دو بازیگر در پیش زمینه اند. ب به پس زمینه می رود و بعد برمی گردد.

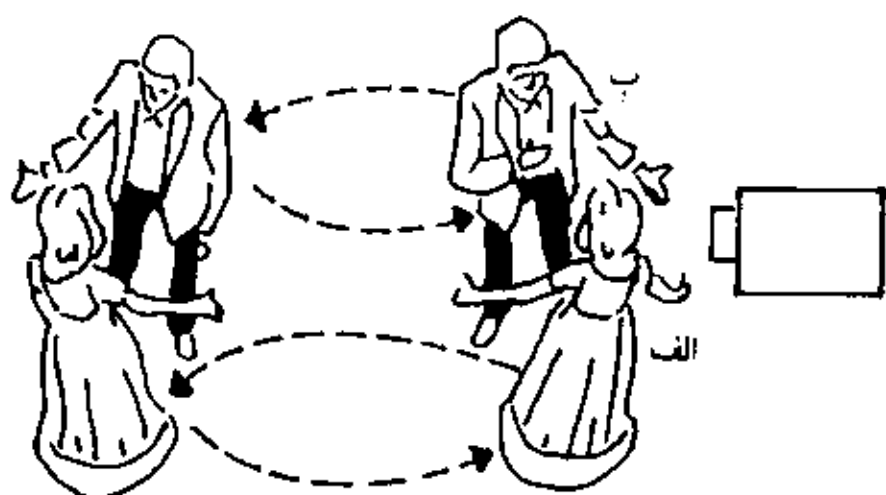
به پیشزمینه برمی گردد (شکل ۸).

هر دو بازیگر در پیشزمینه اند. ب به پسزمینه می رود. الف به او می پیوندد (شکل ۹).

هر دو بازیگر در پیشزمینه اند. ب به پسزمینه می رود، لحظه ای می ماند و بعد به پیشزمینه باز می گردد. اکنون الف به پسزمینه می رود، در حالی که ب در پیشزمینه می ماند. بعد، الف به پیشزمینه برمی گردد (شکل ۱۰).



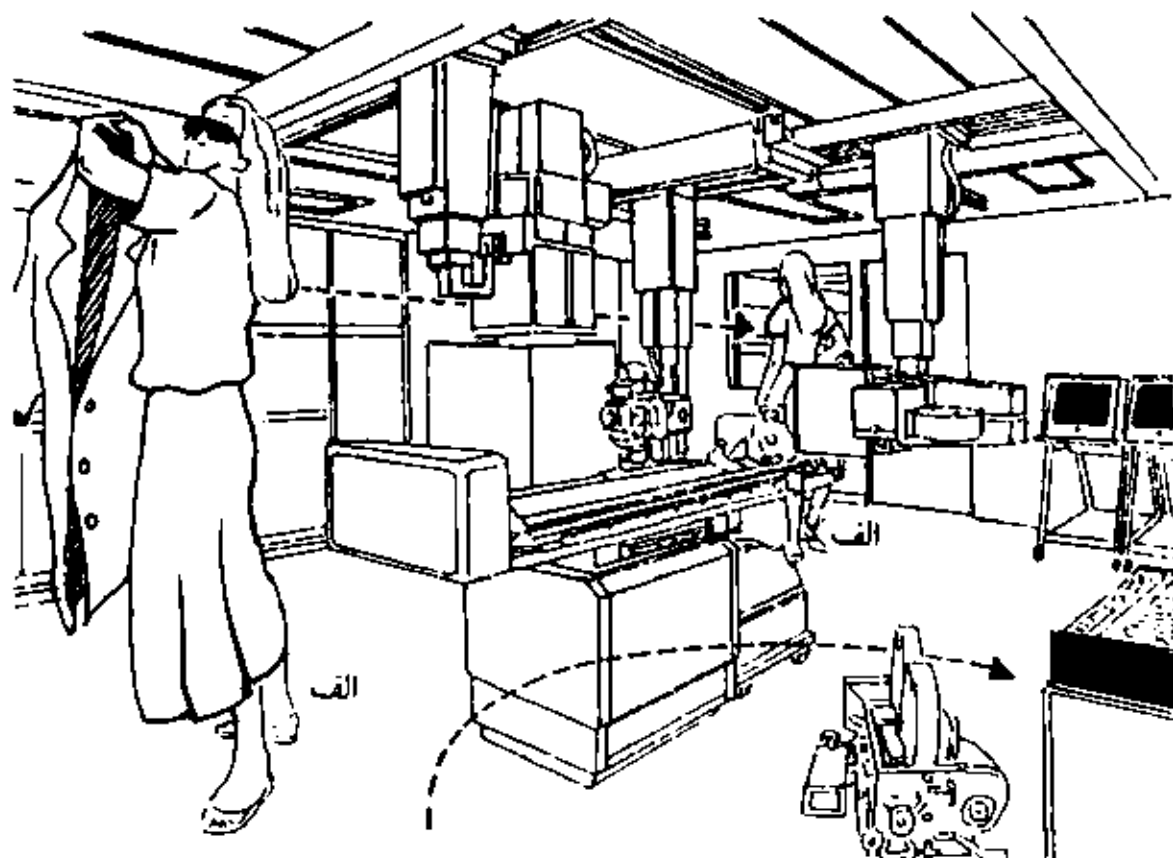
شکل ۹- هر دو بازیگر در پیشزمینه اند. یکی از آنها به پسزمینه می رود و دیگری به او می پیوندد.



شکل ۱۰- هر دو بازیگر در پیشزمینه اند. آنها به نوبت به پسزمینه می روند و برمی گردند.

مورد ۵

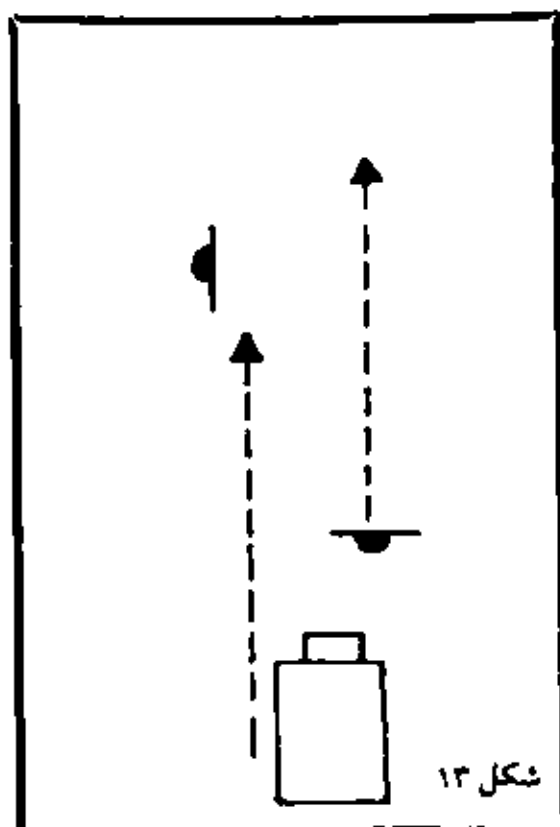
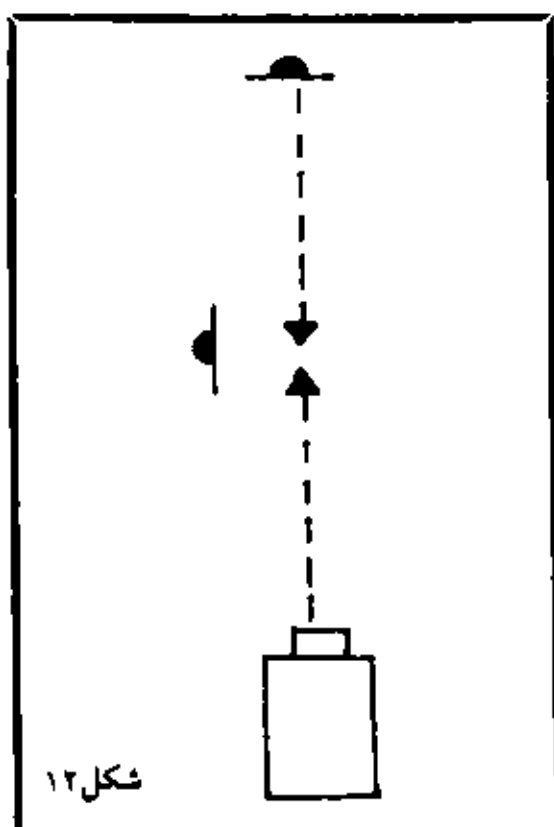
پن دوربین دو منطقه رویداد را به راحتی به هم پیوند می دهد. بازیگر نزدیک به دوربین به پسزمینه می رود و حرکت پن دوربین او را دنبال می کند. این حرکت را در همین نما می توان برعکس کرد. به این ترتیب که بازیگر را وادار کنیم به پسزمینه بازگردد و در عین حال دوربین در جهت عکس حرکت قبلی با او پن کند (شکل ۱۱) ..



شکل ۱۱- پن دوربین دو منطقه رویداد را واحدت می بخشد.

مورد ۶

اگر دوربین همراه با بازیگر متحرکی به جلو یا عقب تراولینگ کند، تعداد ترکیب های بصری ممکن افزایش خواهد یافت. به مثال های زیر دقت کنید: بازیگر ساکن بین دوربین و بازیگر دیگری که در پسزمینه است، قرار می گیرد. بازیگر واقع در پسزمینه به طرف بازیگر ساکن می آید. دوربین به طرف او تراولینگ می کند (شکل ۱۲).



شکل ۱۲ - بازیگر ساکن بین دوربین و شخص دیگری واقع در پسرزمینه می ایستد. بازیگری که در پسرزمینه است، به طرف بازیگر دیگر می آید و همزمان با این حرکت، دوربین به طرف آن دو پیش می رود.

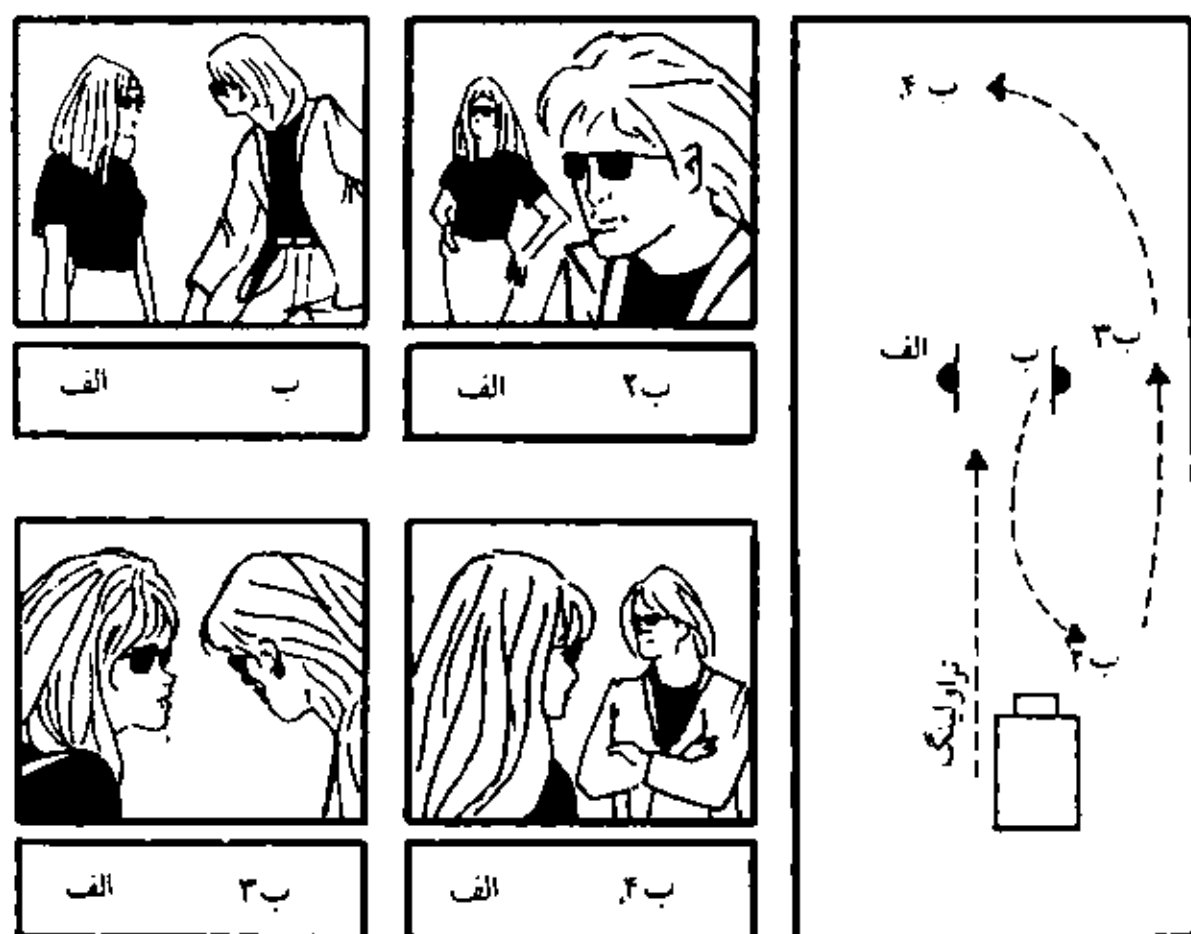
شکل ۱۳ - بازیگر متحرك بين بازیگر ساکن که در پسرزمینه است و دوربین قرار می گیرد. دوربین شخصیت پیشزمینه را که به دیگری نزدیک می شود، دنبال می کند.

بازیگر متحرك بين دوربین و بازیگر ساکنی که در پسرزمینه است، حرکت می کند. بازیگر واقع در پیشزمینه و دوربین به اتفاق هم به پسرزمینه می روند و به بازیگر ساکن نزدیک می شوند (شکل ۱۳).

لازم نیست دوربین در تمام طول نما حرکت کند، بلکه فقط در بخشی از آن حرکت دارد که لازم است مورد تاکید قرار گیرد (شکل ۱۴).

این نما با دو بازیگر شروع می شود که با هم صحبت می کنند و در اندازه نمای متوسط قاب گرفته می شوند بعد ب به سوی ما می آید و ترکیب بندی تصویر به «الف - ب»^۱ تغییر می کند. وقتی ب نزد الف برمی گردد، دوربین با وی تراولینگ می کند و در حالی که هر دو را در نمای متوسط در قاب دارد، از حرکت باز می ایستد: «الف - ب»^۲. آنگاه

ب به پس زمینه می رود و ترکیب بندی تصویر تبدیل می شود به «الف»
ب ۴.



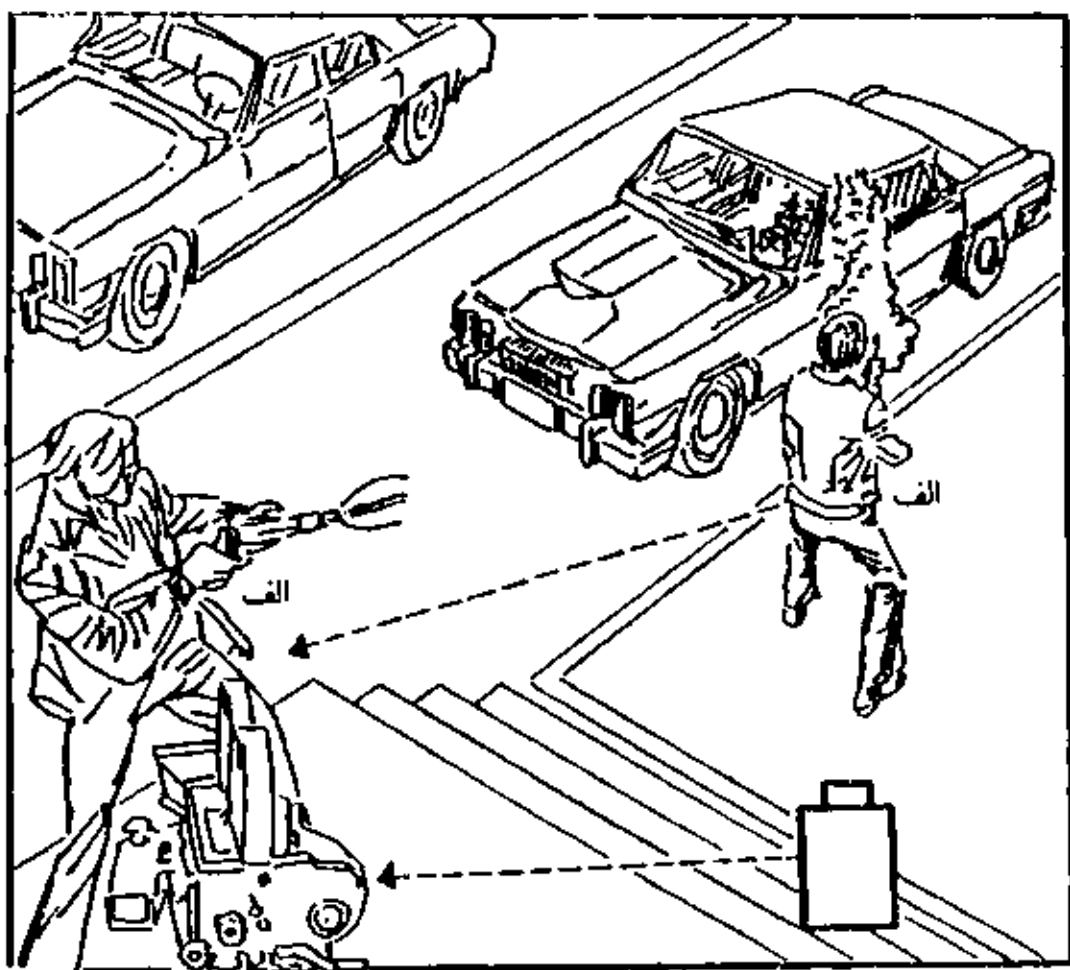
شکل ۱۴- دوربین می تواند حرکت کند تا فقط بخشی از نما را مورد تاکید قرار دهد.

حرکت تراولینگ دوربین در مسیری موازی با حرکت سوژه باعث می شود بازیگر ساکن از نما خارج شود (شکل ۱۵).

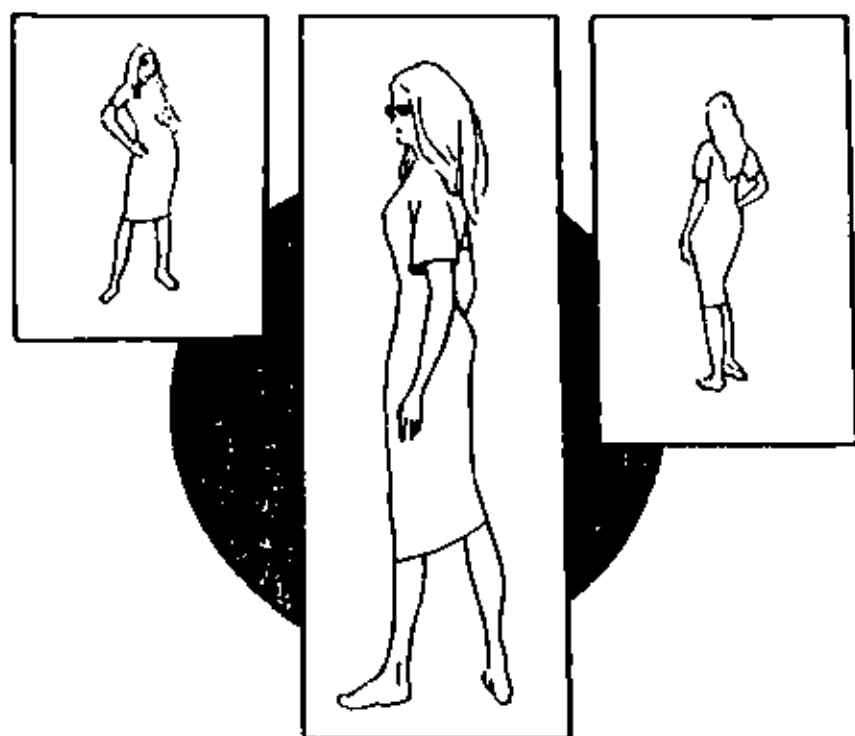
البته با حضور بیش از دو بازیگر، حالات دیگری نیز به وجود خواهد آمد. دوربین نه تنها می تواند با بازیگر عامل حرکت کند، بلکه می تواند برای ضبط گزینشی یک گروه ساکن به کار رود. دوربین در حال تراولینگ می تواند با نزدیک شدن به یک بازیگر یا دور شدن از وی معطوف به او باشد.

تغییر حالت بدن بازیگر

در سینما نیز مانند تئاتر، حالت بدن بازیگر می تواند با نفوذ و مسلط یا ضعیف و مقید باشد (شکل ۱۶).



شکل ۱۵- حرکت تراولینگ دوربین در مسیری موازی با حرکت بازیگر متحرک باعث می شود سوژه ساکن- در این جا اتومبیل- از نما خارج شود.



شکل ۱۶- سه حالت اصلی بدن از دید دوربین.

تمام رخ بدن در حالی که بازیگر روبه دوربین ایستاده باشد، به حالت باز معروف است. منظره جانبی بدن منظره ای خنثی است. اگر بازیگر پشت به دوربین داشته باشد، حالتی بسته دارد.

از نظر دراماتیک حالت باز یا تمام رخ قوی ترین حالت به شمار می رود و حالت بسته ضعیف ترین حالت محسوب می شود (این مفهوم تابع محتوای صحنه است، زیرا مثلاً بازیگری که وارد ماجرا شده، اما از پشت نشان داده



شکل ۱۷- واداشتن بازیگران به حرکت از پیشزمینه به پسزمینه و برعکس، باعث می شود دوربین ثابت، بازیگران را در حالت معکوس ثبت کند.

می شود و این حالت تداوم می یابد، باعث می شود شخصیت وی مورد توجه قرار گیرد).

اگر تغییر حالت بدن بازیگر با تغییر موضع بازیگر در صحنه ترکیب شود، موثرتر خواهد بود. تغییر حالت بدن با راه رفتن پدید می آید. در عین حال که حس طبیعی بودن این تغییر القاء می شود، تماشاگر نیز متوجه نمی شود که کانون توجهش آگاهانه توسط فیلمساز تغییر کرده است.

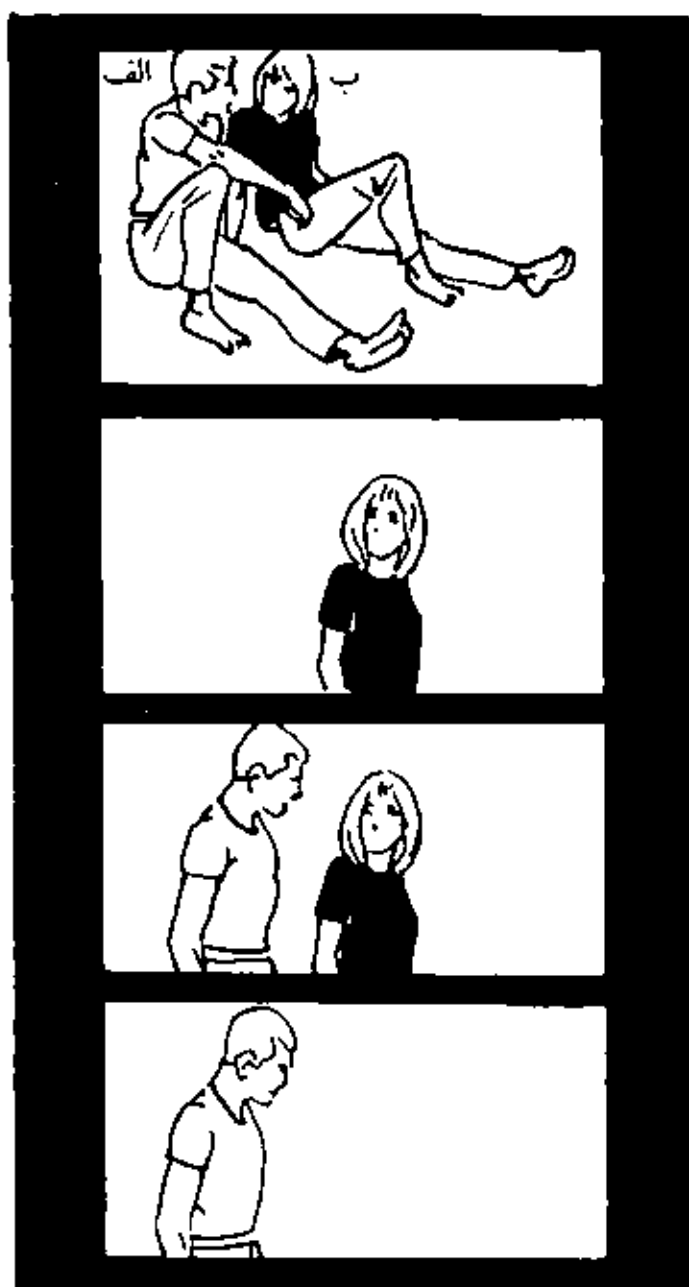
گاهی هر دو بازیگر صحنه به عمق نما می روند و ترکیب بندی تصویر را عوض می کنند (شکل ۱۷). برای این منظور اول بازیگر اصلی به حرکت درمی آید.

جای این که از برش استفاده شود تا پوشش زاویه معکوس بیرونی دو بازیگر حاصل شود، می توان این انعکس را با حرکت آنها در وسط نما به دست آورد. تغییر وضعیت بدن گاهی به معنی تغییر جهت و سطح ارتفاع است: بازیگر می تواند از حالت درازکش به حالت لمیده، چمباتمه، نشسته یا ایستاده درآید. این سطوح گوناگون (برای بدن) را می توان در حرکات همبازی (یا همبازی های) بازیگر اصلی ادغام کرد تا ترکیب بندی بصری خوشایندی از حرکت عمودی به دست آید (شکل ۱۸).

نما با دو بازیگر (الف و ب) شروع می شود در حالی که بازیگر ب برمی خیزد، دورین با او به بالا تیلت می کند و او را در قلاب نگه می دارد. اکنون بازیگر الف برمی خیزد و از پایین وارد قاب می شود. حالا هر دو بازیگر ایستاده اند. بعد بازیگر ب زانو می زند و از نما خارج می شود و بازیگر الف در نما باقی می ماند.

جایگزینی بازیگران در ناحیه ها

این تکنیک متضمن استفاده از دورین ثابت است. شگرد کار همانا جایگزینی یک بازیگر - که در ناحیه خاصی از پرده است - با بازیگر دیگر است



شکل ۱۸- حرکت عمودی بازیگران و تضاد تعداد.

بی آن که دیگری که روی پرده دیده می شوند، حرکت کنند. همان طور که می دانیم، پرده را می توان به دو یا سه ناحیه عمودی «تقسیم» کرد و حرکت را در سطوح پیشزمینه یا پسزمینه به اجرا درآورد. عمل جانشین کردن (بازیگری به جای بازیگر دیگر) از این عوامل استفاده می کند.

مورد ۷

بازیگران الف و ب در حالت نیم رخ و روبه هم در پیشزمینه تصویر دیده می شوند. ب می چرخد و از راست نما خارج می شود. سپس ج از همان



شکل ۱۹ - جایگزینی ساده در نواحی پرده . بازیگری از نما خارج می شود و دیگری جای او را می گیرد .

سمت وارد قاب می شود و همان ناحیه ای را که ب خالی کرده ، پر می کند .
الف در همان ناحیه پرده می ماند (شکل ۱۹) .

مورد ۸

حالت دیگر این است که جایگزینی در عمق نما صورت گیرد که اجرای آن

ساده است (شکل ۲۰).

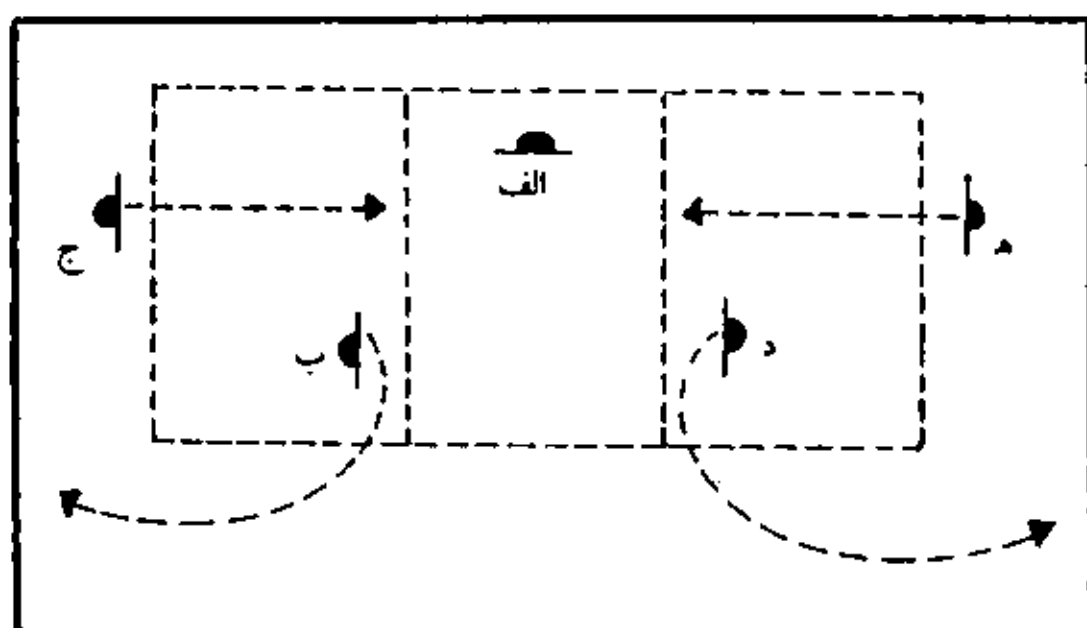
در ابتدای نما، الف و ب در پیشزمینه دیده می شوند. وقتی الف از چپ خارج می شود، ج را در پسزمینه نما آشکار می کند. ج یا در پسزمینه می ماند یا پیش می آید و در نمای نزدیک کنار ب قرار می گیرد.



شکل ۲۰- در این جا جایگزینی در نواحی در صحن نما به دست می آید.

مورد ۹

ترکیبی که در آن پرده به سه ناحیه تقسیم شده باشد، جان می دهد برای به تصویر کشیدن موقعیتی که در آن فرمانده ای به زیر دستانش فرمان می دهد. فرمانده در مرکز پرده است و بازیگران از دو طرف وارد قاب می شوند یا آن را ترك می گویند و جای یکدیگر را پر می کنند (شکل ۲۱).



شکل ۲۱- بازیگران دو سمت پرده جایشان را به دیگران می دهند، در حالی که بازیگر واقع در مرکز پرده در سرتاسر نما حضور دارد.

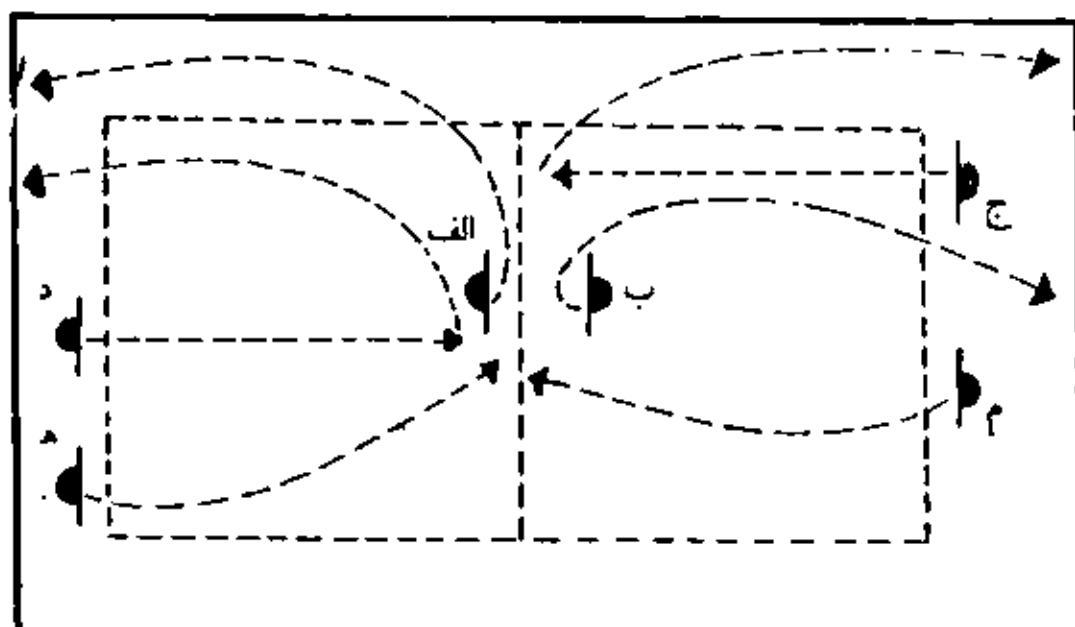
مورد ۱۰

تغییر متناوب نواحی، با به کارگیری فقط دو پهنه تصویر، راه حل پیچیدتری دارد (شکل ۲۲).

الف و ب در ابتدای نما روی پرده هستند. ب نما را ترك می کند و ج جای او را می گیرد. بعد الف نما را ترك می کند و د جای او را پر می کند. اکنون، د خارج می شود و ه جای او را می گیرد. در حالی که م جای ج را می گیرد، ه کماکان در نما می ماند.

مورد ۱۱

گاهی جایگزینی در نواحی پرده با استفاده از فقط دو بازیگر به انجام

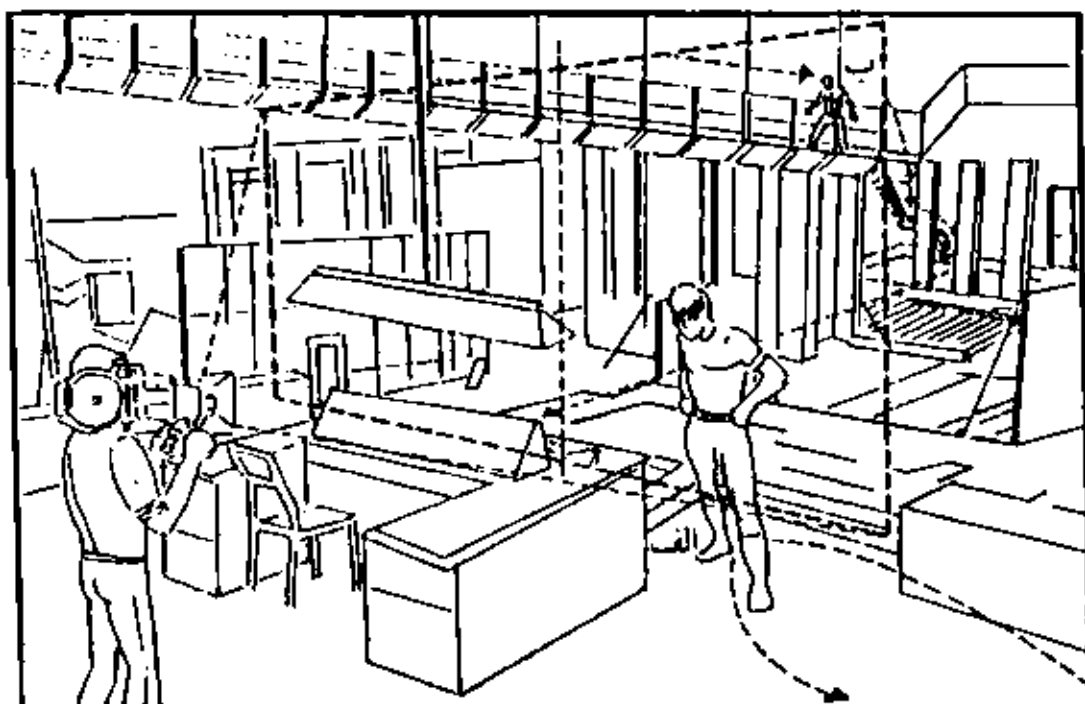


شکل ۲۲- در این مثال تمام بازیگران جایگزین می شوند.

می رسد. برای این منظور یکی از آنها در نما می ماند و دیگری وارد و خارج می شود. این امر تکرار می شود و بعد وارونه می گردد. حالت دیگر این است که بگذاریم یکی از بازیگران از راست وارد قاب شود و در مرکز تصویر توقف کند و آنگاه از راست خارج شود. بازیگر دوم از چپ وارد می شود، در مرکز نما می ماند و بعد از چپ خارج می شود. آنگاه بازیگر اول مجدداً از راست وارد می شود و کل فرمول تکرار می گردد. برای به دست آوردن حالات دیگر کافی است سه سطح عمق میدان-پیشزمینه، میانهزمینه، پسزمینه- که رویداد صحنه را می توان بین آنها تقسیم کرد، به طور مرکب به کار برده شوند. یک مثال این تکنیک را روشن می کند. شکل ۲۳ مکان وقوع رویداد را نشان می دهد.

کل ماجرا در یک نمای واحد از موقعیت ثابت و واحد دوربین نشان داده می شود. تکنیک های به کار رفته به صورت زیر است.

فضای صحنه در ابتدای نما از این قرار است: در پیشزمینه یک میز تحریر و کاغذ و وسایل دیگر است. بالا، در پیشزمینه چراغی که هم اکنون خاموش است. در سمت چپ پسزمینه، راهرو باریکی با یک رشته پلکان عمودی که پشت یک ساختار فلزی واقع در میانهزمینه به پایین می خزد. در سمت راست



شکل ۲۳- سه سطح عمق میدان در صحنه به طور مرکب به کار رفته اند.

پسزمینه در بسته قرار دارد.

ماجرای این صحنه به قرار زیر و دوربین در موقعیتی ثابت است.

۱- چراغ پیشزمینه روشن می شود.

۲- بعد الف از راست (پیشزمینه) وارد می شود و شروع به دست زدن کاغذهای روی میز می کند.

۳- ب که برای الف ناشناس است، از سمت چپ پسزمینه وارد راهروی باریک می شود و خم می شود تا پایین را نگاه کند.

۴- الف از راست نما خارج می شود.

۵- در پسزمینه ب راست می شود، به طرف پلکان می رود، پایین می آید و پشت ستون ها پناه می گیرد.

۶- الف، کیف چرمی کوچکی به دست مجدداً از راست وارد می شود. چند ورق کاغذ برمی دارد، در کیف می گذارد و از راست تصویر خارج می شود.

۷- لحظه ای همه چیز بی حرکت می ماند، آنگاه چراغ پیشزمینه خاموش می شود که معلوم است توسط الف در خارج تصویر خاموش شده است.

۸- ب از پشت ستون های میانهزمینه آشکار می شود و آرام آرام به طرف ما می آید. او مدام در سمت چپ پرده بوده است. به محض رسیدن به نمای نزدیک- در اثر روشنایی پسزمینه- چهره ای ضد نور دارد. چراغ قوه سبکی از جیب کش در می آورد، بر کاغذهای روی میز می تاباند و باریکه نور چراغ قوه را حرکت می دهد.

۹- ناگهان در ناحیه راست تصویر و در پسزمینه، دری باز می شود و دو مامور مسلح وارد می شوند.

۱۰- ب- در سمت چپ پیشزمینه- به سرعت چراغ قوه اش را خاموش می کند و می نشیند و از پایین قاب خارج می شود.

۱۱- در سمت راست پسزمینه، دو مامور مسلح چراغ قوه ای قوی را روی راهروی باریک که در چپ نما است، می تابانند. نور چراغ را به سمت لتر دوربین می چرخانند، آن را خاموش می کنند، به راست حرکت کرده، در پسزمینه به طرف خارج نما می روند.

۱۲- ب بر می خیزد و مجدداً در پیشزمینه و در سمت چپ نما ظاهر می شود. چند کاغذ از روی میز بر می دارد و از چپ نما خارج می شود.

دقت کنید که رویداد صحنه چگونه با استفاده از کنش پیشزمینه و کنش پسزمینه در سطوح عمق میدان نما رخ می دهد.

همچنین متوجه باشید که در تمام اوقات الف فقط در ناحیه راست پرده و ب در ناحیه چپ آن حرکت می کرد.

در این صحنه دوازده کنش مختلف به وسیله چهار عنصر به وقوع پیوست:

۱- چراغ: در شروع نما روشن و در میانه آن خاموش شد.

۲- بازیگر الف: او دوبار به نما وارد و از آن خارج شد، و هر بار در ناحیه راست پرده و در پیشزمینه حرکت می کرد.

۳- بازیگر ب: او وارد پسزمینه شد، از ارتفاعی پایین آمد، پشت چند مانع پناه گرفت و مجدداً ظاهر گشت و (در حالی که هنوز در ناحیه چپ تصویر

بود)، به پیشزمینه آمد، از پایین نما خارج شد، مجدداً از چپ وارد شد و از همان سمت بیرون رفت.

۴- مامورین ملحق: آنها فقط در ناحیه راست پسزمینه حرکت کردند.

در نیمه اول نما کنش الف در پیشزمینه تصویر در تضاد با کنش ب در پسزمینه نما به وقوع پیوست. اما وقتی ب به پیشزمینه آمد، همین تکنیک در رابطه او با مامورین پسزمینه به کار رفت. هر دو ناحیه چپ و راست پرده به تناوب مورد استفاده قرار گرفتند.

روشن و خاموش شدن چراغ در پیشزمینه تصویر تنوعی بصری به نما داد و حس و حال صحنه را تشدید کرد.

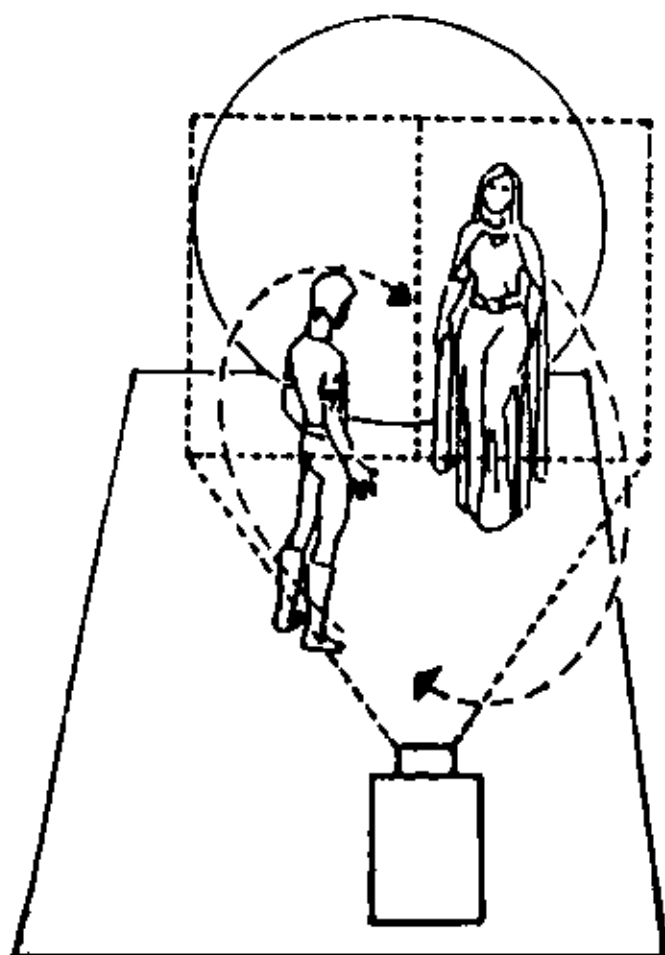
تغییر نواحی پرده

ترکیب بندی تصویر نمی تواند مدت زمان مدیدی بی تغییر بماند، مگر این کار دلیل خاصی داشته باشد. اگر بخواهیم از یکنواختی نما پرهیز کنیم، باید در ترکیب اعضای گروهی که در نمای دور اصلی حضور دارند، تنوع ایجاد کنیم. در ترکیب بندی بی تغییر، تعداد معدودی راه حل داریم که لحظات و کنش های هم یا جمله ای از گفتگو را مورد تاکید قرار می دهند.

اگر بخواهیم امکانات نمایشی ما گسترش پیدا کند، باید حرکت بازیگران و دوربین را اضافه کنیم.

ساده ترین راه حل، تغییر ناحیه خاص بازیگران است. بازیگر سمت راست به ناحیه چپ می رود و بازیگر دیگر عکس حرکت او را انجام می دهد. این تغییر را می توان با حرکت همزمان دو بازیگر یا فقط یکی از آنها به دست آورد. حالت بعدی با حرکت دوربین همراه است.

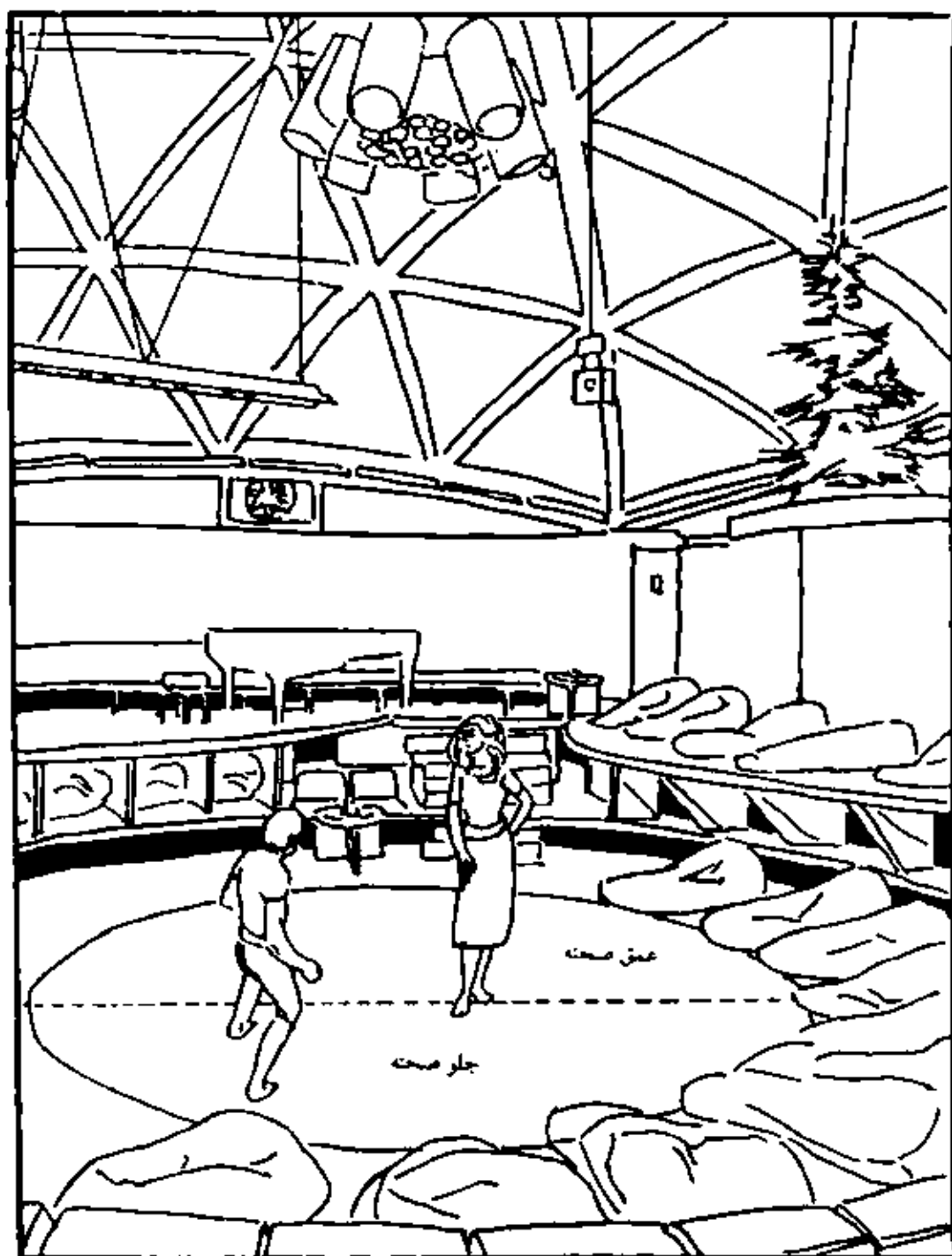
هر گاه برای تغییر ناحیه هر دو بازیگر حرکت کنند، از کنار یکدیگر می گذرند. مطابق قرارداد مرسوم تئاتری، بازیگر اصلی تقریباً همیشه اندکی در عمق صحنه و بالاتر از دیگری قرار می گیرد (شکل ۲۴).



شکل ۲۴- بازیگران از کنار هم می‌گرفند و تغییر ناحیه می‌دهند. بازیگر اصلی کمی در عمق صحنه و بالاتر از دیگری است.

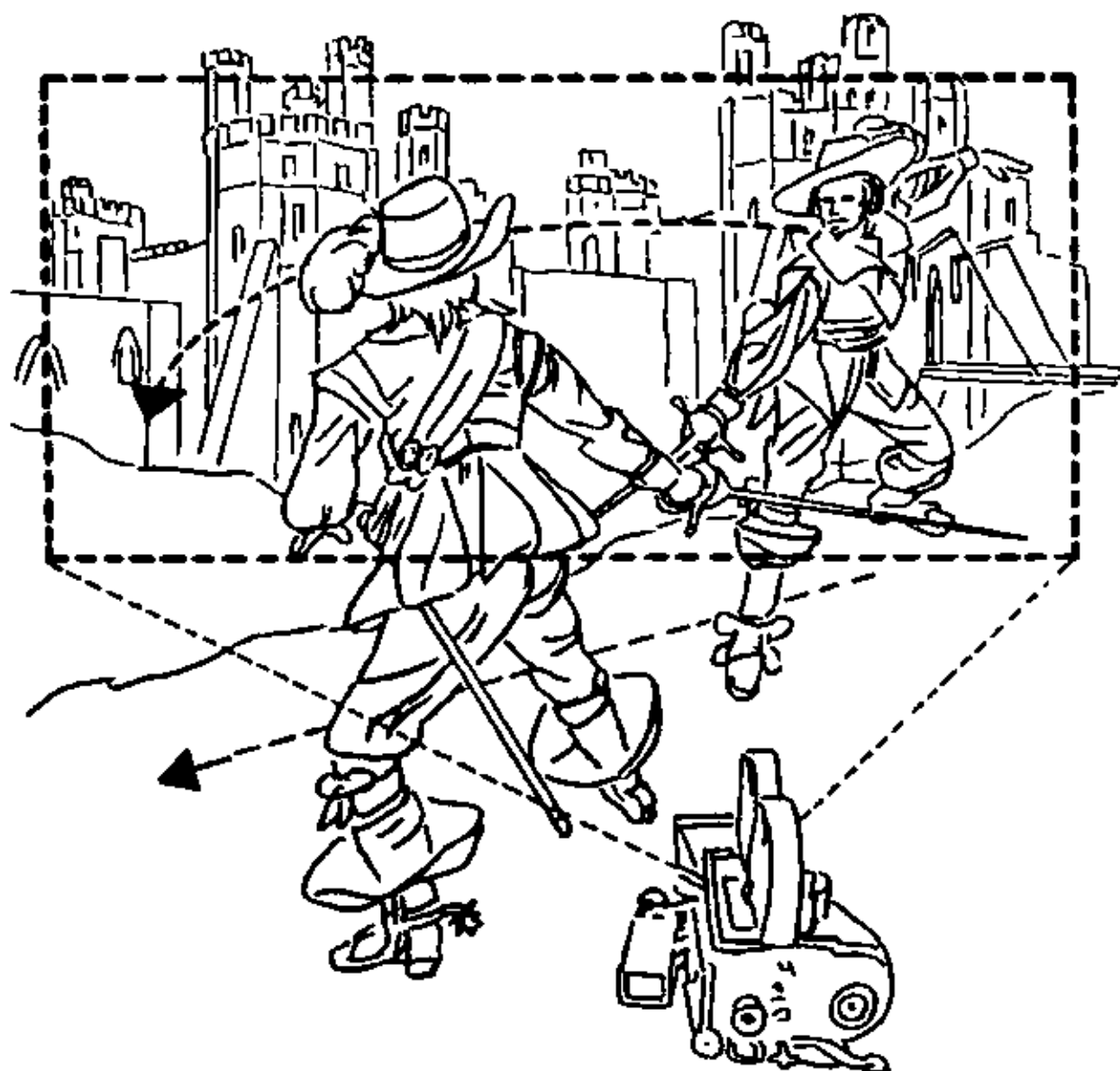
بازیگر واقع در عمق صحنه رو به تماشاگر و بازیگر دیگر پشت به تماشاگر دارد. دوربین را جای تماشاگر بکارید و آنگاه همان وضعیت را روی پرده خواهید داشت. وجه مسلط را می‌توان با باز یا بسته کردن حالت جسمانی بازیگران تغییر داد (شکل ۲۵).

حتی اگر دوربین ثابت باشد نیز این روش روی پرده خوب از آب درمی‌آید، اما با خروج یکی از بازیگران از نما بازیگر دیگر به عضو مسلط صحنه تبدیل می‌شود. در صورتی که دوربین با بازیگری که نما را ترك می‌گوید، حرکت کند، او مورد تاکید قرار می‌گیرد. وقتی بازیگر مسلط از کنار بازیگر دوم می‌گذرد، رایج تر آن است که از جلو او بگذرد نه از پشت سرش، مگر این که بازیگر دوم نشسته باشد. چرا؟ چون این حرکت راحت تر دیده می‌شود. هر گاه



شکل ۲۵- بازیگر واقع در عمق صحنه روبه دورین است و دیگری پشت به آن. وجه مسلط صحنه با باز یا بسته کردن حالت جسمانی تغییر می کند.

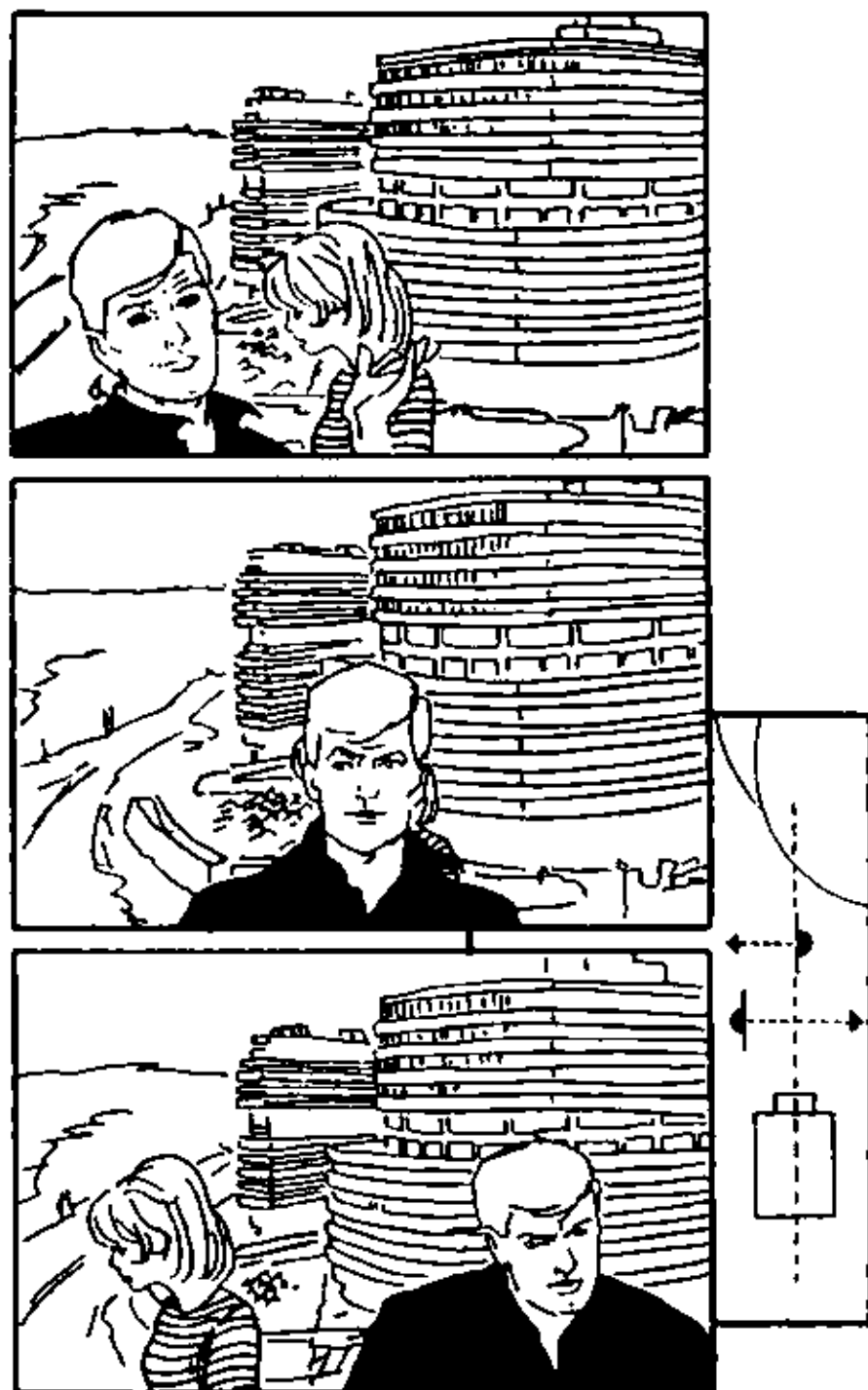
بازیگر اصلی از پشت سر دیگری بگذرد، چشم تماشاگر که او را تا این نقطه دنبال کرده، گرایش دارد روی بازیگر ساکن بماند. با این وجود، در نمای نزدیک بازیگر اصلی می تواند از پشت سر دیگری که حالت جسمانی بسته دارد، بگذرد و این اتفاق رخ ندهد (شکل ۲۶).



شکل ۲۶- بازیگر متحرك از پشت سر بازیگر ساكن (كه در نماى نزدیک دیده می شود)، عبور می کند.

يكی دیگر از قراردادهای قدیمی تاثیر انجام حرکت كمکی توسط بازیگری است كه برای برقراری تعادل صحنه به حرکت درمی آید. این بازیگر فاصله ای کوتاه را در جهت مخالف (با حرکت بازیگر دیگر) طی می کند. حرکت وی درست از لحظه ای شروع می شود كه بازیگر متحرك او را پنهان کرده است. این شیوه برای وقتی هم كه دوربین بی حرکت است، به كار می رود (شکل ۲۷).

زوجی جلوی ساختمان و اترگیت ایستاده اند. مرد در ناحیه چپ و زن در مركز و كمی عقب تر است. مرد راه می افتد و به ناحیه راست پرده می رود. وقتی



شکل ۲۷- عبور دو بازیگر از کنار هم.

پیکر وی از جلو بدن زن می‌گذرد و او را پنهان می‌کند، زن به سوی ناحیه چپ حرکت می‌کند و حرکت کمکی را به انجام می‌رساند. وقتی مرد به ناحیه راست پرده رسید و توقف کرد، زن نیز در موقعیت جدیدش - ناحیه چپ قلاب - می‌ایستد.

با این که دوربین ثابت بود، تغییر ناحیه کاملاً روشنی توسط بازیگران به

یک تمهید قدیمی دیگر تئاتری که قابل انطباق به حرکت روی پرده است، قرارداد قدیمی مذکور و با این استثناء است که جای این که توجه تماشاگر روی بازیگر مسلط ثابت بماند، به بازیگر دیگر منتقل شود و بعد مجدداً به بازیگر مسلط برگردد (شکل ۲۸).



شکل ۲۸- دایره، شیوه ظریفی برای از کنار هم گذاشتن بازیگران فراهم می‌سازد.

در عمق صحنه، الف اقدام به حرکت می‌کند و از پشت سر ب می‌گذرد. درست در لحظه‌ای که ب حرکتی نیم دایره را در جهت مخالف آغاز می‌کند و چشم تماشاگر به او معطوف می‌شود، ب (با حالت جسمانی تقریباً بسته) می‌ایستد و با نگرستن به بازیگر دیگر توجه (تماشاگر) را به او معطوف می‌کند. سپس الف به تماشاگر رو می‌کند، به حالت جسمانی «باز» در می‌آید و حرکت را به پایان می‌برد.

تمام حرکات باید موجه باشند یا حداقل چنین به نظر برسند. این اصل قدیمی ترین نمایش است، خواه تماشاگر آنها را در سالن تئاتر ببیند خواه

در سالن سینما تماشا کند. طبیعی ترین علل حرکت در خود گفتگو (ی شخصیت ها) نهفته است.

اگر انگیزه حرکت عاطفی باشد، حرکتی بسیار موثر خواهد بود. در صورتی که انگیزه های عاطفی برای حرکت وجود نداشته باشد، می توان علتی بیرونی برای آن پیدا کرد.

آگاهی از قوانین زبان فیلم ما را به تکنیک مجهز می کند، و تکنیک یکی از گرانبهاترین دارایی های فیلمساز به شمار می رود. کمک می کند تا کار را سرپا نگه داریم، حتی وقتی که مهم ترین عنصر فیلمسازی یعنی «خیال» باعث سقوط ما شود. اگر صرفاً بر تکنیک تکیه کنیم و تخیل را کنار بگذاریم، کار اثری مکانیکی می شود. و اگر به خیال اتکاء کرده و تکنیک را از نظر دور داریم، کار آشفته می شود. ما باید سینما را بشناسیم و به صنعتگری احترام بگذاریم این تنها شیوه تحول صنعتگر قابل به هنرمند است.

در صورتی که فاصله دوربین و بازیگر کم باشد، ضروری نیست بازیگر ساکن حرکت کند تا تعادل روی پرده را مجدداً برقرار سازد، بلکه کافی است دوربین با بازیگر متحرك پن کند تا تغییر نرم نواحی پرده به دست آید (شکل ۲۹).

برای رسیدن به این نتیجه لازم نیست بازیگران نزدیک دوربین باشند. اگر شخصیت در راستای عمق نما مثلاً از پس زمینه به پیش زمینه یا برعکس حرکت کند، دوربین می تواند حرکت ساده ای انجام دهد و همین نتیجه را به دست دهد (شکل ۳۰).

نما با قاب بندی الف در پیش زمینه و ب در آن سوی وی شروع می شود. دوربین با حرکت الف به موقعیت جدید به راست پن می کند و «ب - الف»^۱ را در قاب می گیرد. سپس الف به جای قبلی اش در پیش زمینه بر می گردد و دوربین همراه با حرکت او به چپ پن می کند و مجدداً ترکیب بندی اولیه حاصل می شود. تراولینگ دوربین نیز همین جلوه را به دست می دهد و تغییر ناحیه



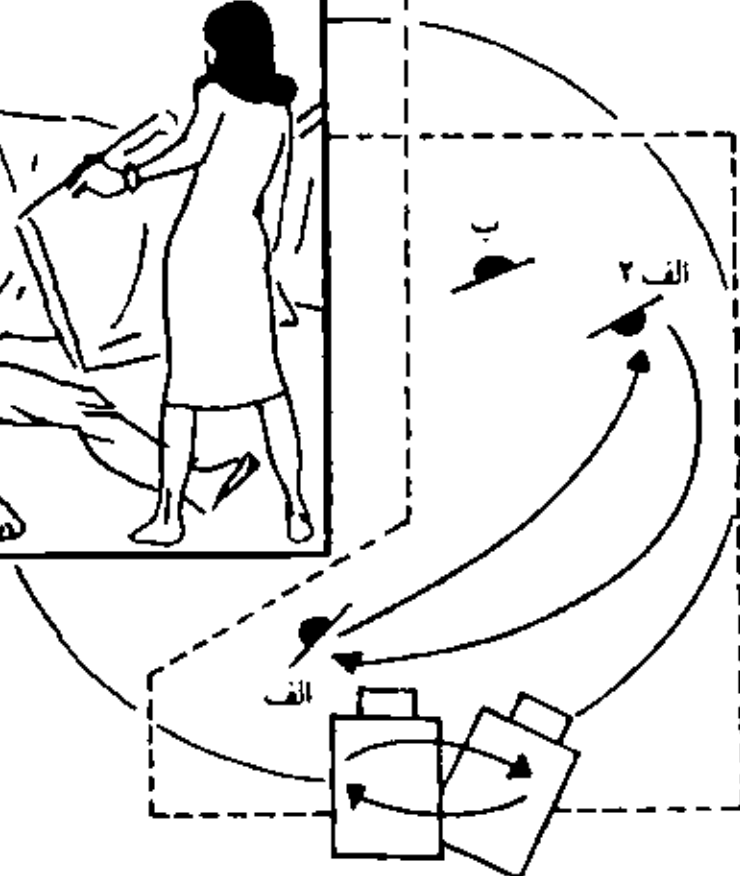
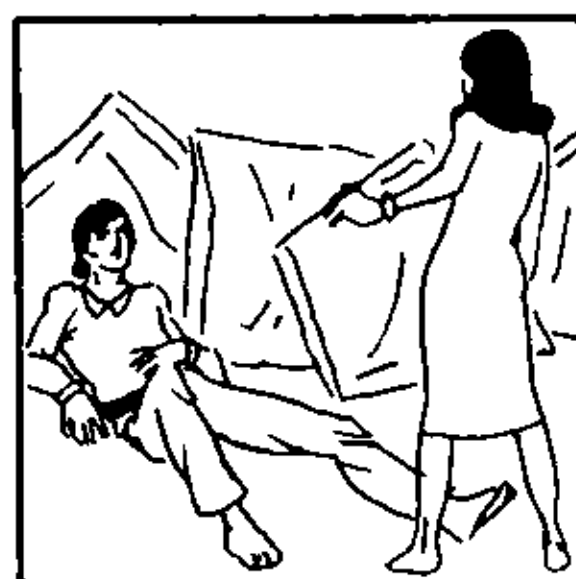
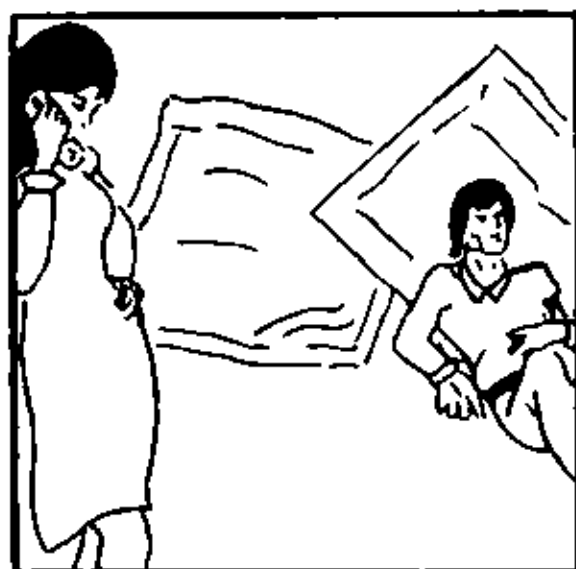
شکل ۲۹- بازیگر در حال عبور توسط دوربین دنبال می شود.

صورت می گیرد (شکل ۳۱).

بازیگران طی تراولینگ تغییر ناحیه می دهند. در ابتدا و انتهای این حرکت تصویر فاقد حرکت است. مثال های زیر به سه نفر که طی یک حرکت پن و تراولینگ متناوب ناحیه خاص خود را بر پرده عوض می کنند، مربوط می شود.

مورد ۱۲

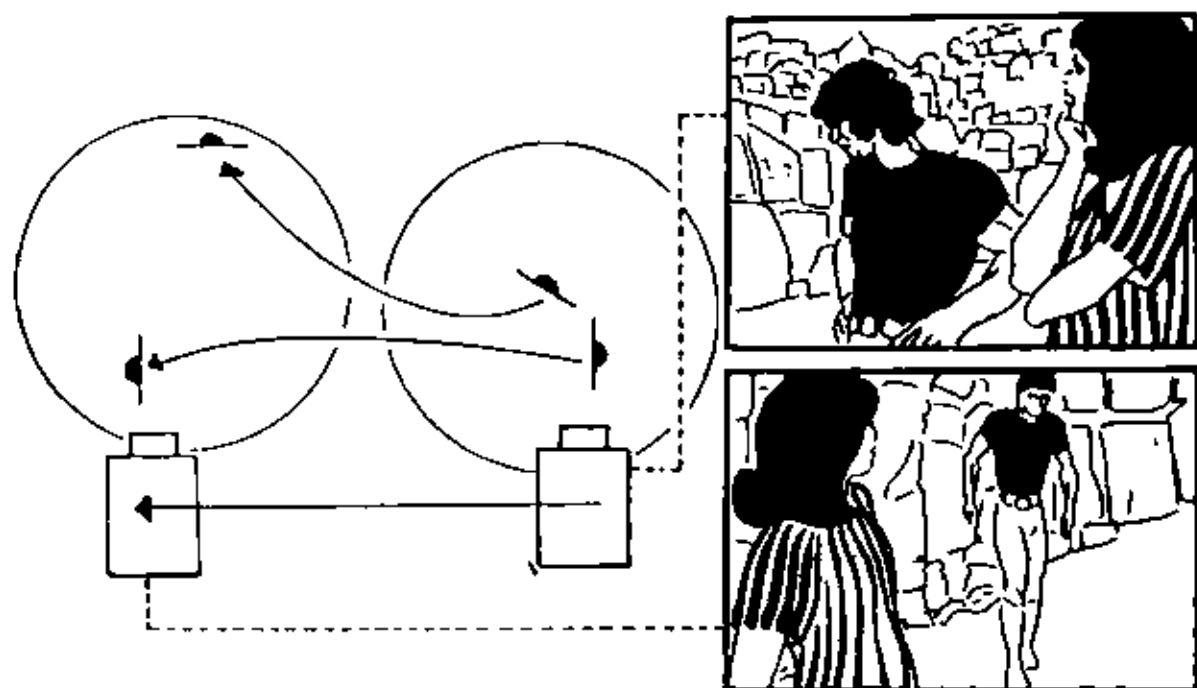
تعویض ناحیه سه بازیگر روی پرده نیز تابع همین اصل است. اما در صورتی که همزمان تغییر مکان بدهند، کار ساده تر و پویاتر خواهد شد.



شکل ۳۰ بازیگر اصلی به عمق نما می رود و تغییر ناحیه حاصل می شود.

همچنین دوربین می تواند مانند شکل ۳۲ پن کند.

دوربین در این نما 180° درجه پن می کند. این نما بازیگران الف، ب و ج را در حال صحبت نشان می دهد و در اندازه متوسط شروع می شود. سپس الف به چپ می رود و دوربین با او پن می کند. الف در موقعیت جدید می ایستد. ب از



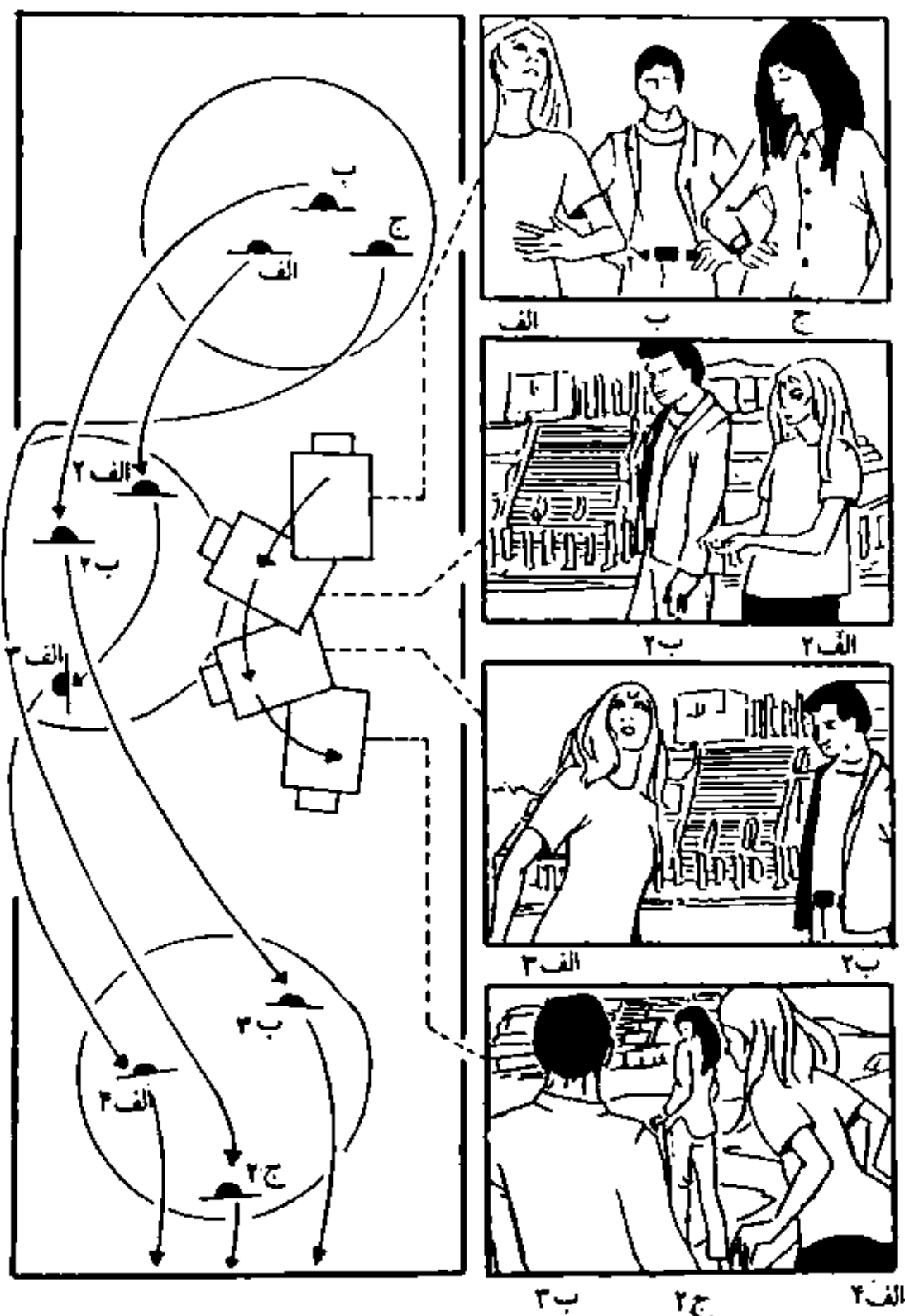
شکل ۳۱- تراولینگ دوربین باعث می شود که بازیگران با حرکت همراه با دوربین جایشان روی پرده عوض شود.

راست وارد می شود و در موقعیت جدید می ایستد. ج از راست وارد نما می شود، از پشت سر دو بازیگر دیگر می گذرد و به چپ می رود و از همان سمت نما را ترك می کند. دوربین می ماند و بقیه را در قاب می گیرد. اکنون الف به چپ، به آن شهری ب می رود. دوربین مجدداً با او پن می کند و به ترکیب بندی جدید می رسد. ب به سمت چپ راه می افتد و وقتی از کنار الف می گذرد، او نیز در همان جهت شروع به حرکت می کند. دوربین با او به چپ پن می کند و ج را در پس زمینه در قاب می گیرد. با توقف دوربین سه بازیگر را می بینیم که مطابق شکل از ما دور می شوند. طی این نما بازیگران ناحیه های روی پرده را از یک منطقه به منطقه دیگر عوض می کنند.

مورد ۱۳

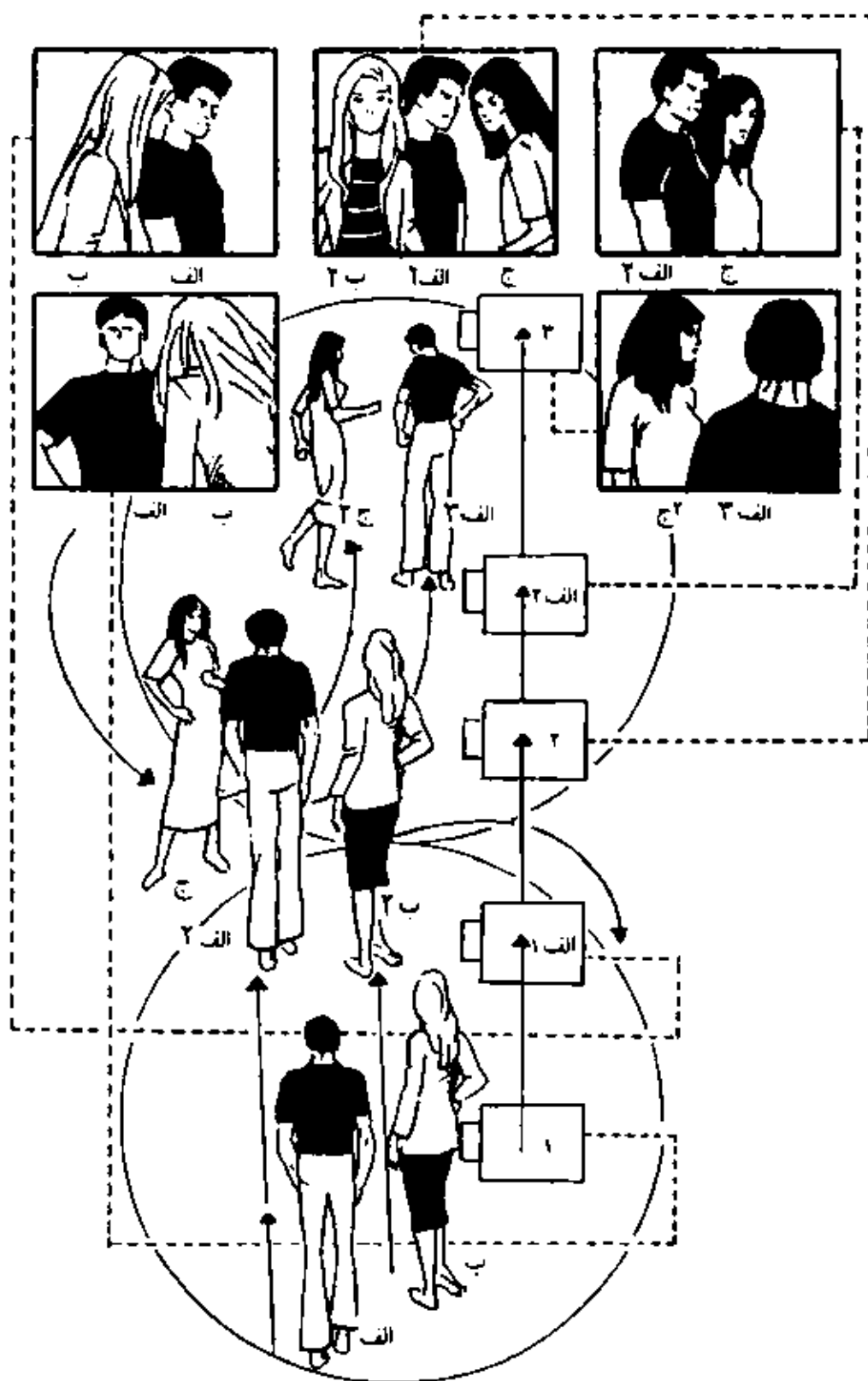
هر نمای تراولینگ سه نفره را می توان به گونه های بسیار مختلفی طراحی کرد.

مثال ساده زیر متضمن تغییر ناحیه و منطقه رویداد است (شکل ۳۳). در ابتدای نما الف و ب در حال صحبت دیده می شوند. آنها راه می افتند و



شکل ۳۲- نمونه ساده‌ای از تئورین در قاب دورین با استفاده از سه منطقه رویداد.

دورین با آنها تراولینگ می‌کند. نخست الف حرکت می‌کند و از پشت سر ب می‌گذرد، طوری که طی تراولینگ ترکیب بندی «ب-الف» را می‌بینیم. به محض توقف این دو بازیگر، ج از راست وارد نما می‌شود. آنها حرف



شکل ۳۳- تدوین در قاب با استفاده از سه موقعیت ثابت دوربین و پنج ترکیب تصویری برای اجرای رویداد صحنه.

می زنند. ترکیب بندی به صورت «ب» - «الف ۱» - «ج» درمی آید. ب از راست قاب خارج می شود. دوربین که با آنها توقف کرده، به راست پن می کند تا فقط

«الف» - ج» را دربرگیرد. هر دو بازیگر شروع به حرکت می کنند و دوربین یک بار دیگر با ترکیب بندی «الف - ج» با آنها تراولینگ می کند. با توقف آنها، ترکیب بندی تصویر به صورت «ج» - الف» درمی آید.

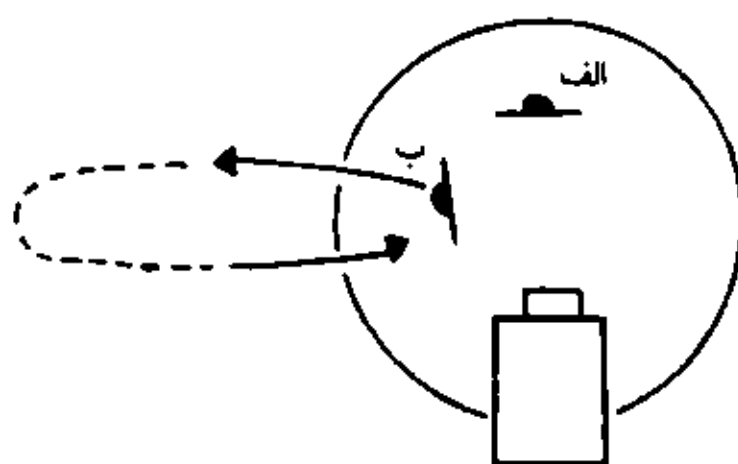
هر چند فقط سه موقعیت ثابت دوربین (در ابتدا و انتها و مکثی در میانه تراولینگ) وجود داشت، اما پنج ترکیب تصویری به وجود آمد.

تغییر نواحی پرده تمهید مفیدی برای نماهایی است که در دوربین تدوین می شوند. این تمهید به تنهایی به کار برده نمی شود، بلکه با تکنیک های دیگر ادغام می گردد، طوری که نتیجه کار غنی تر و نمایشی تر شده، خدمت بهتری به رویداد صحنه می کند.

تضاد تعداد

رویاری یک شخص و یک گروه یا یک گروه کوچک و یک گروه بزرگ فی نفسه ویژگی دراماتیک دارد. این تضاد با جداسازی (اعضاء) موکد می شود. این نتایج را می توان برای نمای اصلی ای که برای تدوین درون قاب طراحی شده، به کار برد.

سه شیوه بنیادی برای دستیابی به تضاد تعداد در این نوع نماها موجود است.

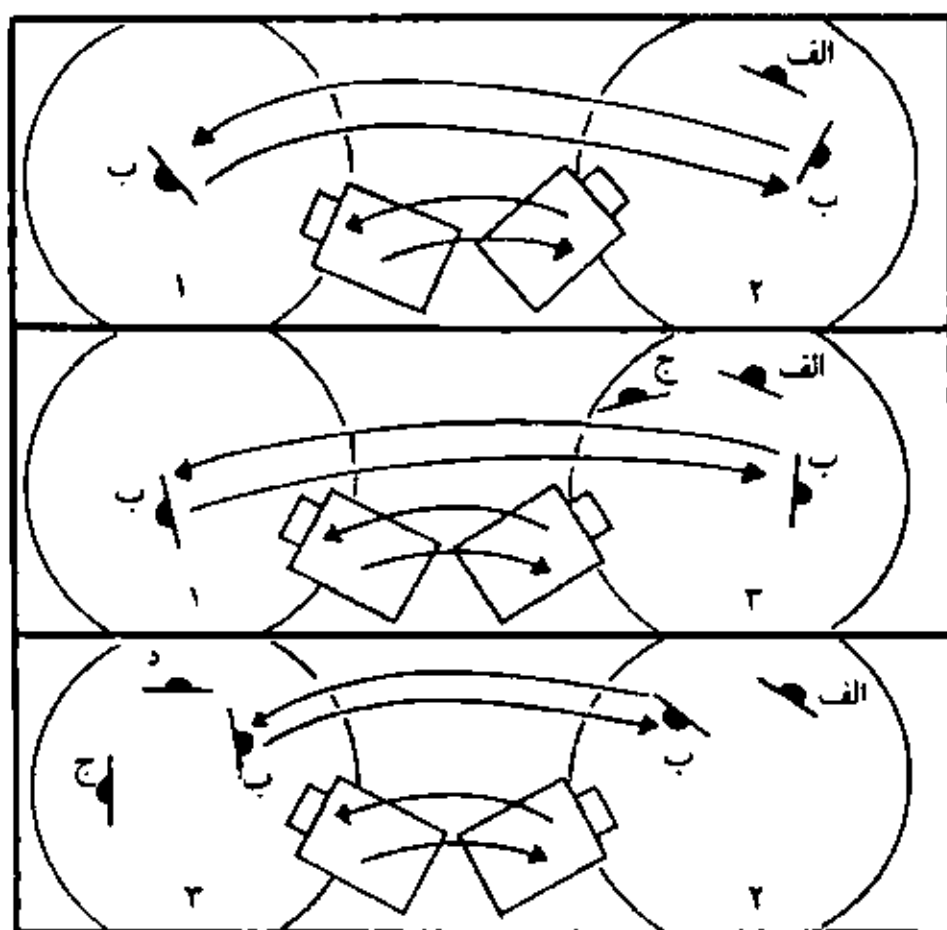


شکل ۳۴ - یکی از بازیگران از نما خارج می شود و دیگری در آن می ماند. بعد اولی مجدداً وارد می شود. تضاد تعداد حاصل می شود.

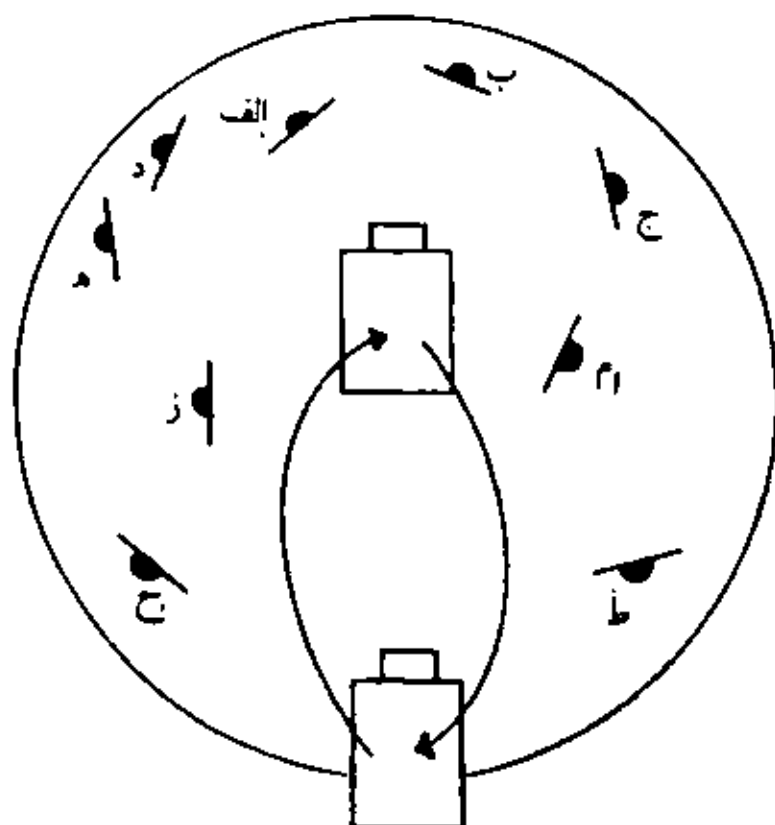
یحی از بازیگران نما را ترك كند و همبازی اش را در نما تنها بگذارد. آن گاه مجدداً وارد نما شود: تضاد ۲-۱-۲ (شكل ۳۴).

بازیگر حرکت كند و دوربین با وی تراولینگ كند. اگر بازیگر به منطقه دیگر برود و پیش از برگشتن به نزد همبازیش تنها بماند، الگوهای تضاد تعداد ساده است: ۲-۱-۲ یا ۳-۱-۳.

اگر او به منطقه ای كه بازیگران دیگر حضور دارند، برود، تعداد ترکیبات ممكن افزایش می یابد (شكل ۳۵).



شكل ۳۵- دوربین بازیگر دور شونده را كه حرکتش تضاد تعداد را تغییر می دهد، دنبال می كند. اگر دوربین به سوی عده ای تراولینگ كند یا از آنها دور شود، تعداد بازیگران درون قاب- مطابق نیازهای دراماتیک- کاهش یا افزایش می یابد (شكل ۳۶).



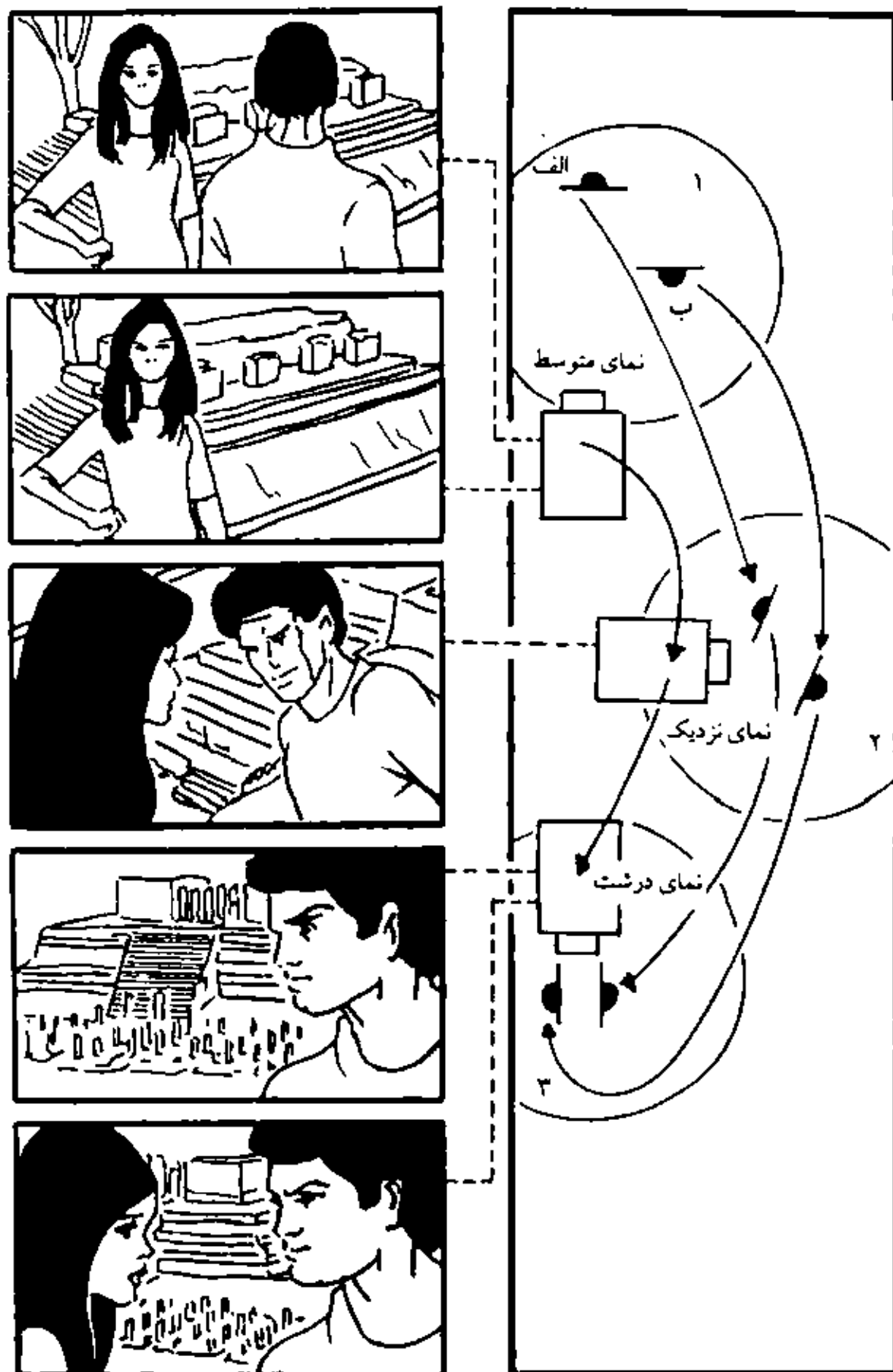
شکل ۳۶- دوربین به سوی حده ای تراولینگ می کند یا از کنار آنها پس می کشد، و کل یا بخشی از آنها را دبر می گیرد.

شکل ۳۷ تلفیق تضاد تعداد و تکنیک های دیگر را نشان می دهد.

بازیگران الف و ب در نمای متوسط دیده می شوند. ب از قاب خارج می شود، دوربین می ماند و الف را در قاب دارد. بعد زن از منطقه اول به منطقه دوم می رود. دوربین با وی پن می کند. زن در منطقه دوم رو به ب می ایستد. بعد ب به منطقه سوم می رود. دوربین با او پن می کند. چند ثانیه تنها می ماند و بعد الف به او ملحق می شود.

به تکنیک های مختلف دقت کنید:

- ۱- تضاد تعداد با الگویی تکرار شونده به کار رفته است: ۲-۱-۲-۱-۲.
- ۲- سه منطقه رویداد در مسیری نیم دایره پیرامون دوربین آرایش یافته بودند، اما با دوربین فاصله های گوناگون داشتند، طوری که بازیگر همراه با پن دوربین در ترکیب بندی های بسته تری قرار گرفت و اندازه نما از نمای متوسط به نمای نزدیک و به نمای درشت تغییر کرد.



شکل ۳۷- در این مثال، برای تدوین درون قاب از چند فرمول استفاده شده است. الف همواره در ناحیه چپ پرده است، در حالی که ب در ناحیه راست آن می ماند.

۳- بازیگران در هر منطقه موقعیت جسمانی خود را عوض کردند. نخست جای خود را از انتهای صحنه به «جلو صحنه» عوض کردند و بعد نسبت به دوربین در فاصله مساوی قرار گرفتند.

۴- دوربین فقط دوبار پن کرد. اولی الف را دنبال کرد و دومی ب را. این مثال اهمیت استفاده از هفت تکنیک ادغام شده را برای دستیابی به ساختار استادانه نماهای اصلی نشان می دهد. این تکنیک با تلفیق حرکت دوربین و حرکت بازیگر از برش مکانیکی بی نیاز می شود. اما تاکید تدوینی یا تغییرات صحنه بسیار طبیعی صورت می گیرد.

تدوین در قاب

فیلمسازان فرانسوی آن را «پلان - سکانس» می نامند. در زبان اسپانیایی به «مونتاژ در کادر» مشهور است و فیلمسازان آمریکایی آن را «سبک دوربین سیال» می نامند. تمام این اصطلاحات به شکل واحدی از زبان فیلم اطلاق می شوند: نمای اصلی دوری که سیال حرکت می کند و صحنه ای را کاملاً یا بعضاً پوشش می دهد. اکثر فیلمسازان از آن استفاده می کنند، اما این تکنیک در میان کارگردانان اروپایی اعتبار خاصی دارد. بعضی فیلم های اروپایی با چند نمای اصلی ساخته می شوند. به نظر می رسد کارگردانان اروپایی ریتم کند و سیالیتی را که این تکنیک فراهم می کند، ترجیح می دهند.

کاربرد این تکنیک در آمریکا با امساك بیشتری همراه است و بیشتر تدوین سستی با استفاده از برش (مکانیکی) دیده می شود. اما استثنائات قابل توجهی نیز هستند. سیدنی لومت^۲ و اتو پر مینجر^۱ اغلب درون قاب تدوین می کنند. شاید ریشه این اختلاف در شیوه کار در دو طرف اقیانوس آرام نهفته باشد. به طور کلی کارگردانان آمریکایی با چند نمای اصلی یک صحنه معمولی را پوشش می دهند. این نماها از سه نقطه مثلث معروف - نماهای زاویه معکوس درونی، چند برون برش و نماهای تفضیمنی دیگر - برداشت می شوند.

تدوینگر با تجربه فیلم، نخست دستمایه‌ها را می‌بیند و با توجه به دکوپاژ، مکانس به مکانس فیلم را تدوین می‌کند. مسئولیت انتخاب نهایی نماها به عهده وی است و او تعیین می‌کند چه وقت به نمای نزدیک برش دهد و بر صحنه تاکید کند و چه وقت به نمای دور قطع کند. وظیفه کارگردان این است که نماهای فراوانی برای وی تهیه کند تا تدوینگر حق انتخاب داشته باشد. گاهی تدوینگر سه نسخه از یک مکانس تهیه می‌کند. سپس کارگردان و تهیه‌کننده مکانس‌های تدوین شده را می‌بینند و تغییرات لازم را پیشنهاد می‌دهند یا مشخص می‌کنند که نماهای کمکی دیگری مورد نیاز است.

تدوین فیلم عمل خاصی است که می‌تواند همزمان با فیلمبرداری صحنه‌های بعد انجام شود. در این شیوه مصرف فیلم بسیار زیاد خواهد شد: حدود یک به ده.

این روش تولید فیلم با ریسک بسیار کمی همراه است. در سیستمی که خواهان صنعتگران ماهر است، فردیت که بسیار مورد توجه فیلمسازان اروپایی است، جای کمی برای نمود پیدا می‌کند. این نظر به معنی انتقاد از این روش تولید نیست. در سیستم صنعتی تولید انبوه فیلم، کارگر سریع و ماهر بر هنرمند فردگرایی که وقت زیادتری می‌خواهد تا به نتایج خود برسد، ارجح است. در قیاس با صنایع دیگر فشار در صنعت فیلمسازی به علت دو عامل زمان و هزینه بسیار زیادتر است.

فیلمسازان مستقل، به ویژه فیلمسازان مستقل اروپایی، می‌توانند برنامه ریزی دراز مدت کنند تا خیالشان راحت باشد. آنها عموماً با وسایل سبک‌تری کار می‌کنند، اغلب صدای همزمان نمی‌گیرند (فقط ممکن است صدای شاهد ضبط شود تا در حین صداگذاری به عنوان راهنما مورد استفاده قرار گیرد)، و زمان بیشتری در اختیار دارند، اما ریسک نمی‌کنند.

به علاوه طبیعی است که این نوع فیلمسازان نقش بیشتری در تدوین فیلم داشته باشند. از این رو نسبت برداشت‌های مجدد کمتر است. چرا؟

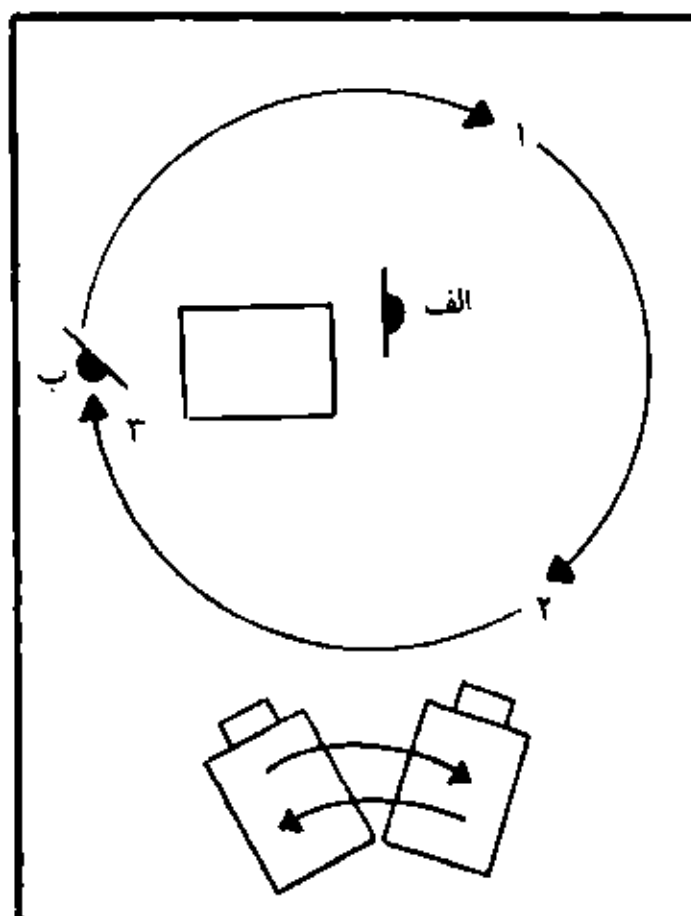
چون می توانند از پیش شیوه های مختلفی برای فیلمبرداری یک صحنه طراحی کنند و بعد یکی از آنها را برگزینند. البته انتخاب آنها صد در صد نیست، بلکه ذهن را برای هر اصلاحی که محل فیلمبرداری اقتضاء کند، باز می گذارند. فرضیه آلفرد هیچکاک: «فیلم های خوب پشت میز مونتاز ساخته می شوند نه در محل فیلمبرداری»، توصیه بسیار خوبی است.

تدوین درون قاب به معنی اجرای یک انتخاب واحد است. صحنه فقط به یک صورت فیلمبرداری می شود و نمای جایگزینی دیگری موجود نیست که باعث تغییر رویکرد شود، هر چند ممکن است چند برون برش برای تاکید بر نکات داستانی خاصی که در نمای اصلی نیستند، وجود داشته باشد. هر چند «متناقض نما» به نظر می رسد، اما این شیوه در مقایسه با برداشت نماهای مختلف از صحنه و تدوین آنها سریع تر است. خطر اصلی این است که جای کمتری برای اشتباه وجود دارد. هر صحنه گفتگو دار ساده ای را که در آن بازیگران در فضای محدودی حرکت کنند، می توان با نماهای متوسط و نزدیک پوشش داد.

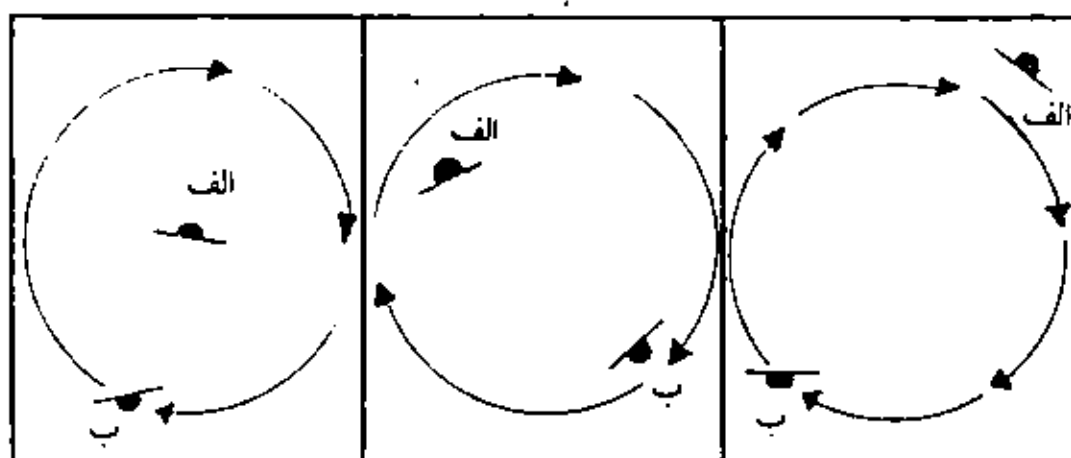
سریال های تلویزیونی از این تکنیک زیاد استفاده می کنند، زیرا اخذ ایزودی بودن سریال با این تکنیک بسیار هماهنگ است. ممکن است چند گروه فیلمبرداری به طور همزمان کار کنند تا فیلم نهایی سریع تر به دست آید. حرکاتی که الگوهای هندسی مشخصی دارند، بسیار زیاد به کار می روند، به ویژه از الگوهای دایره و مثلث زیاد استفاده می شود. الگوهای دوار را می توان پیرامون بازیگر ساکن، نقطه ای از مبلمان، اتومبیل یا وسایل صحنه آرایش داد.

در شکل ۳۸ بازیگر دور تکه ای مبلمان و بازیگر دیگری که در طول نما ثابت خواهد ماند، می چرخد و دایره کامل را طی می کند.

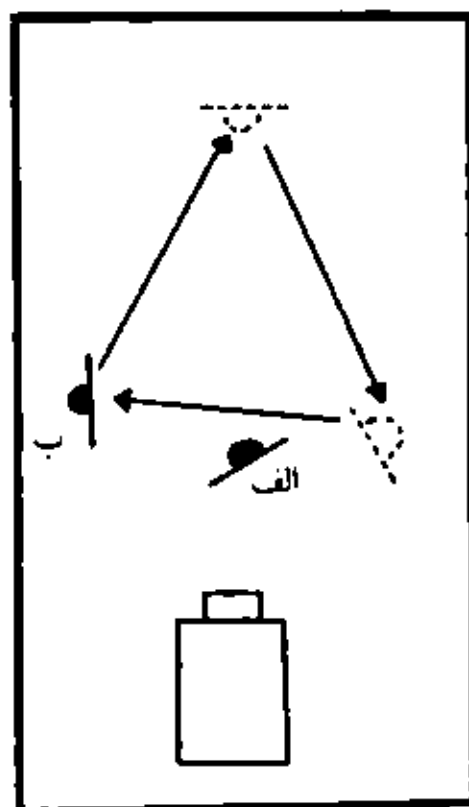
بازیگر متحرک پیرامون بازیگر ساکن - الف - به ترتیب در سه نقطه توقف می کند. دورین با ب که از جایی به جای دیگر می رود، پن می کند. بازیگر



شکل ۳۸- الگوی ملور حرکت دور تکه ای مبلمان و بازیگر ساکن آرایش یافته است .
 ساکن را می توان در مرکز دایره ، نزدیک به محیط دایره یا احتمالاً خارج از آن
 مستقر کرد . شکل ۳۹ چند نمونه برای این نوع نماها نشان می دهد .
 الگوهای مثلثی نیز به وفور به کار برده می شوند . شکل ۴۰ نمونه ساده ای را
 نشان می دهد .



شکل ۳۹- انواع الگوهای دایره ای برای حرکت : بازیگر ساکن یا در مرکز دایره است یا نزدیک به
 محیط آن یا در خارج آن .



شکل ۲۰- الگوی مثلثی برای حرکت بازیگر.

مسیر مثلثی حرکت را می توان با حرکت متناوب بازیگر روی مثلث و جلوی دوربین در حال پن یا تراولینگ پیچیده تر کرد.

1. Rope

۲. منظور از «الف-ب» حالت دوم ترکیب بندی تصویر است.

3. Sidney Lumet

4. Otto Preminger

حرکت از یک منطقه به منطقه دیگر

در مبحث رویکرد به گروه‌های چند نفره در صحنه‌های گفتگودار فرض بر این بود که این گروه‌ها کم و بیش در یک منطقه واحد می‌مانند. ایجاد تنوع و تاکید بصری با استفاده از الگوهای تدوینی معمولی مبتنی بر ویژگی‌های اصل مثلث حاصل می‌آمد. اما انتقال بازیگران از یک منطقه به منطقه دیگر نیز باعث افزایش واقع‌نمایی صحنه می‌شود، و گرچه در هر منطقه بازیگران ساکن هستند، رابطه آنها از طریق تنوع حالت جسمانی، فاصله آنها، جایی که در قاب اشغال کرده‌اند و ... مشخص می‌شود.

تغییر منطقه نه تنها باعث ایجاد تنوع در پس‌زمینه‌ای می‌شود که پشت سر بازیگران به چشم می‌خورد، بلکه امکان تغییر الگوی تدوینی را در اختیار فیلمساز قرار می‌دهد. تماشاگر نباید متوجه فرمول‌هایی شود که کارگردان برای نمایش صحنه به کار برده است. هر چند امکان دارد این فرمول‌ها چندین بار به کار روند، ولی این حقیقت که آنها در مورد بازیگران مختلف و موقعیت‌های مختلف به کار رفته، عامل مهمی برای پنهان کردن شباهت آنهاست. به این ترتیب، یکی از وحشتناک‌ترین مسایل سینمایی، یعنی اجرای صحنه‌های گفتگودار ساکن، به شیوه‌ای جالب و طبیعی حل می‌شود. صحنه‌های پر تحرک و حوادث موازی، برای ارائه سینمایی مناسب‌ترند، اما صحنه‌های گفتگودار ساکن، هر چند برای صحنه‌های پرده‌برداری لازمند، گرایش به این دارند که ویژگی‌های سینمایی فیلم را داغان کنند. تدوین به علاوه تغییر منطقه، این مسأله را حل می‌کند.

اصول کلی

بازیگران بر اساس اصول تغییر منطقه می توانند از یک منطقه به منطقه - یا مناطق - دیگر نقل مکان کنند. محدودیتی برای تعداد مناطق مورد استفاده وجود ندارد، اما چون هر منطقه را می توان چند بار به کار برد، گسترش داستان باید این امر را اقتضاء کند.

حرکت باید انگیزه داشته باشد (یا چنین به نظر برسد). طبیعی ترین علت برای حرکت در گفتگوی خود فیلمنامه پیدا می شود. موثرترین حرکات، حرکاتی هستند که انگیزه عاطفی داشته باشند. اگر حرکت انگیزه عاطفی ندارد، باید علت و دلیلی بیرونی برایش پیدا کرد. در مثال های زیر فقط دو بازیگر شرکت دارند. گروه های بزرگ تر، از همین قواعد پیروی می کنند، فرقی در این است که گروه های چند نفره امکان ترکیب های مختلف را به وجود می آورند.

گروهی که از یک منطقه به منطقه دیگر می روند

تغییر منطقه در اصل تکنیکی است که برای دستیابی به تنوع تصویری به کار می رود. ویژگی دیگرش آن است که پیشرف صحنه را به سطوح مختلف عاطفی ممکن می کند. وقتی منطقه به این صورت تغییر کند، حال و هوای نمایش نیز عوض می شود و حالتی صمیمی و قوی به خود می گیرد.

تغییر منطقه باید در نمای باز معرف رخ دهد که برای پل زدن دو الگوی تدوینی مختلف به کار می رود (شکل ۱).

در مثال زیر فقط دو منطقه مورد استفاده قرار گرفته است. ترتیب تدوینی سکانس به صورت زیر (و از راست به چپ) است:

۵ ۴ ۵ ۴ ۱ ۳ ۲ ۳ ۲ ۱

در ابتدای سکانس کلیت مکان با حضور دو بازیگر معرفی می شود. بخش اول صحنه که این دو بازیگر ایستاده اند، با برش موازی دو نمای اصلی ۲

و ۳ که موقعیت معکوس بیرونی پیرامون بازیگران به شمار می‌روند، پوشش داده می‌شود.

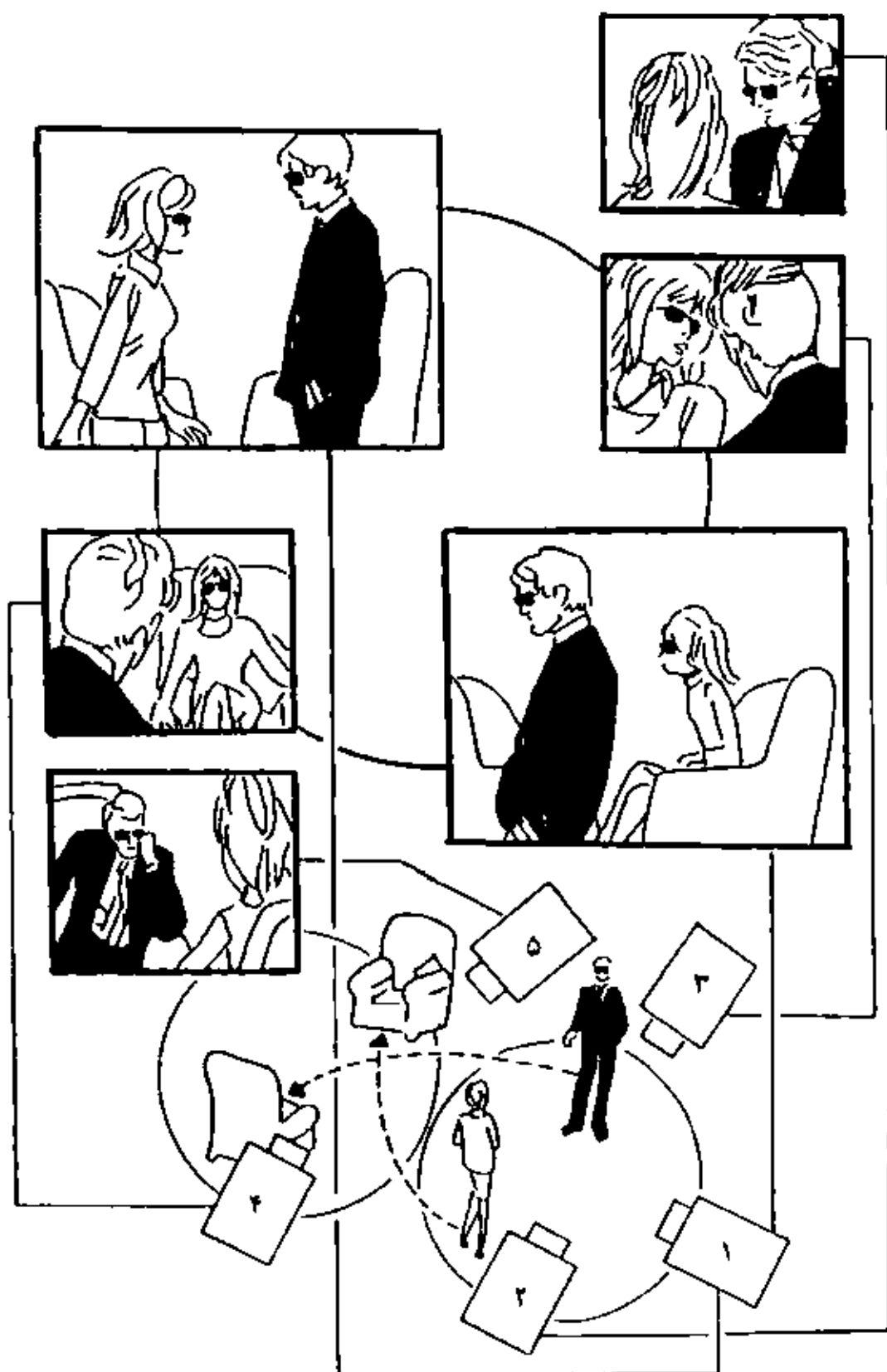
با اتمام بخش اول صحنه، به نمای ۱ باز می‌گردیم. اکنون این موضع دوربین را به عنوان موقعیت باز معرف برای تماشاگر به کار می‌بریم. در این جا می‌بینیم که بازیگران با هم به پس‌زمینه و به منطقه دوم می‌روند. دو تغییر دیگر صورت می‌گیرد: بازیگران ناحیه خاص خود را بر پرده عوض می‌کنند و در اثر نشستن، سطح بدن آنها پایین می‌آید. نماهای اصلی ۴ و ۵ بار دیگر با زاویه معکوس بیرونی این زوج را پوشش می‌دهند. اگرچه الگوی تدوینی قبلی به کار رفته، اما ترکیب بندی تغییر کرده، چرا که بازیگران جای خود را روی پرده تغییر داده‌اند.

حال و هوای صحنه نیز دستخوش تحول شده است. اکنون بازیگران جای راحت تری را اشغال کرده‌اند و از صحنه بوی صمیمیت بیشتری به مشام می‌رسد.

فرمول ساده است: یک الگوی تدوینی در منطقه اول به کار رفت و در دومی تکرار شده است. این الگوهای تدوینی در هر منطقه می‌توانند عوض شوند و می‌توانند از ترکیبات مختلفی از نماهای اصلی مبتنی بر پنج حالت از اصل مثلث جایگزینی دوربین استفاده کنند. آن چه باید در نظر داشت، این است که گروه بازیگران را می‌توان از یک منطقه به منطقه دیگر فرستاد. به این ترتیب برای نماهای اصلی ساکن، پس‌زمینه‌های مختلفی به دست می‌آید.

اگر گروه بزرگی در صحنه شرکت داشته باشند، می‌توان فقط شخصیت‌های اصلی را به منطقه بعدی حرکت داد.

دو، سه، چهار یا پنج ناحیه را می‌توان به عنوان منطقه رویداد برگزید و در هر یک بخشی از سکانس را به اجراء درآورد. در هر یک از این مناطق انواع گوناگون تنوع تصویری را می‌توان به کار برد. نه تنها الگوهای تدوینی مختلف، بلکه طرز برخورد، حالات جسمانی، فواصل مختلف و ... آگاهانه طراحی



شکل ۱- مورد ساده‌ای که در آن گروهی که صحبت می‌کنند، از یک منطقه به منطقه دیگر می‌روند. تغییر سطح بدن و موقعیت تغییر دیگری اضافه می‌کند.

می شوند تا توهم طبیعی بودن صحنه را به دست دهند.

انبساط گروه

نقل مکان کل گروه (که توضیحش آمد)، رویکردی محدود است که می تواند با انبساط گروه یا بنا به اصطلاح تئاتری با استفاده از حرکات ادرون منطقه ای ساده اصلاح شود.

انبساط گروه به وسیله تدوین گزینشی یا با حرکت بعضی چهره های سرشناس گروه به منطقه دیگر حاصل می شود.

تدوین گزینشی می تواند بر یک بازیگر خاموش فرعی گروه تاکید کند یا با تغییر الگوی تدوینی نوع تصویری به دست دهد (شکل ۲).



شکل ۲- انبساط گروه با استفاده از تدوین گزینشی و به کارگیری دو منطقه صحنه (دختر و گروه اصلی) در نیمه دوم سکانس.

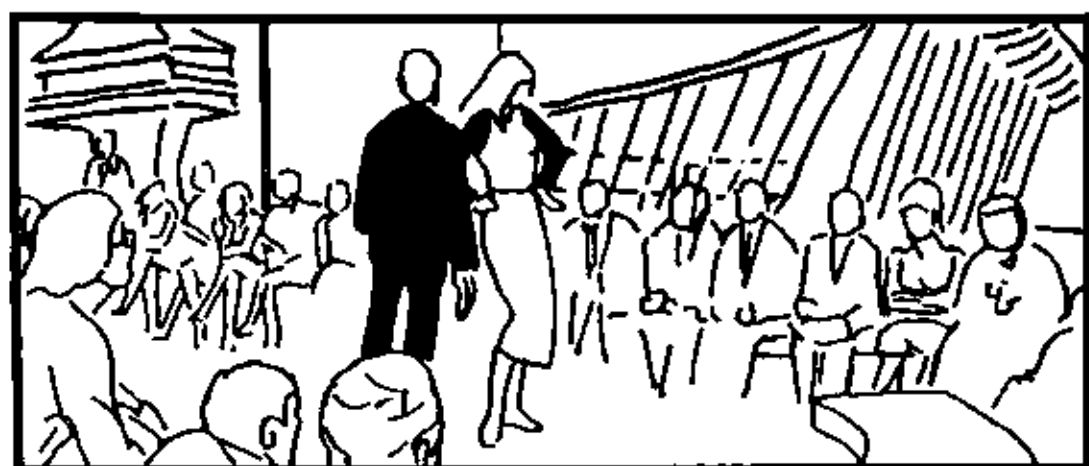
ترتیب تدوینی سکانس به صورت زیر است:

نمای ۱ نمای کامل گروهی که دور بازیگران اصلی که باید صحبت کنند، گرد آمده اند. گروه منفعل نشسته یا به مبل هایی که این جا و آن جا پراکنده است، لم داده اند. فقط بازیگران اصلی راست ایستاده اند و توجه ما را به خود جلب می کنند.

نمای ۲ و ۳ هر یک از این دو نما زاویه معکوس بیرونی و نزدیک از

بازیگران اصلی نامزد صحبت درباره موضوعی که
تمام گروه به آن علاقه دارند را پوشش می دهد. هر یک از این
نماها اصلی است. به صورت موازی تدوین می شوند تا بخش
اول صحنه را پوشش دهند.





نمای ۴ کل گروه از موقعیتی دیگر در همان سالن معرفی مجدد می شود. در پیشزمینه و در سمت چپ، زنی پشت به دوربین نشسته و به بازیگران اصلی واقع در پیشزمینه می نگرد. او روی

محیط دایره ای محاط کننده بازیگران اصلی مستقر شده است.

نمای ۵

نمای معکوسی از این دختر که نزدیک به دوربین دیده می شود. او از راست به خارج تصویر می نگرد. این نمای اصلی صامتی است که در آن دختر حالتی خفتی ارائه می دهد: در حالی که گوش می دهد، هیچ واکنشی در چهره اش به چشم نمی خورد.

نمای ۶

نمای کامل دو بازیگر اصلی و بخشی از گروه که آنها را دوره کرده اند. این موقعیت دوربین همان محور بصری نمای ۴ را دارد و از روی همان محور جلو رفته است.

در واقع، آن چه در این نما قاب بندی شده، نماینده دیدگاه دختر است. همچنین این نما یک نمای اصلی است که به تناوب با نمای ۵ میان برش می شود. در این نما دختر خاموش به بحثی که روی نوار صدا کماکان ادامه می یابد، گوش می دهد. نماهای صامت دختر بسیار کوتاهند: احتمالاً هر کدام دو ثانیه، در حالی که طول نمای ۶ زیاده است.

نمای ۷

صحنه از دیدگاه جدیدی مجدداً معرفی می شود و پایان می یابد. پیش درآمد خوب این است که یکی از بازیگران اصلی (نامزد بحث) را واداریم از همبازیش فاصله بگیرد- چنان چه در انتهای نمای ۶ دیده می شود- و روی این کنش به نمای ۷ برش دهیم.

در این نما کل گروه اقدام به حرکت کرده، از سالن خارج می شوند و به بخش دیگر خانه می روند.

همان طور که در مثال مذکور مشاهده می شود، کل گروه و از جمله شخصیت های اصلی در طول مکانس بی حرکت بودند و فقط در انتهای آن به حرکت درآمدند. نماهای اصلی ۲ و ۳، کانون توجه متمرکزی را در منطقه ای از صحنه مرمکد ساختند. رابطه نماهای اصلی ۵ و ۶ انبساط بصری گروه را

به وسیله مرتبط کردن اشخاصی که نواحی مختلف صحنه را اشغال کرده بودند، مشخص نمود. به این ترتیب، تنوع تصویری بدون حرکت بازیگران به دست آمد.

حالت های دیگر

اگر بازیگر از یک منطقه به منطقه دیگر برود و همبازیش در منطقه اول بماند، نتیجه کار انبساط گروه است (شکل ۳).

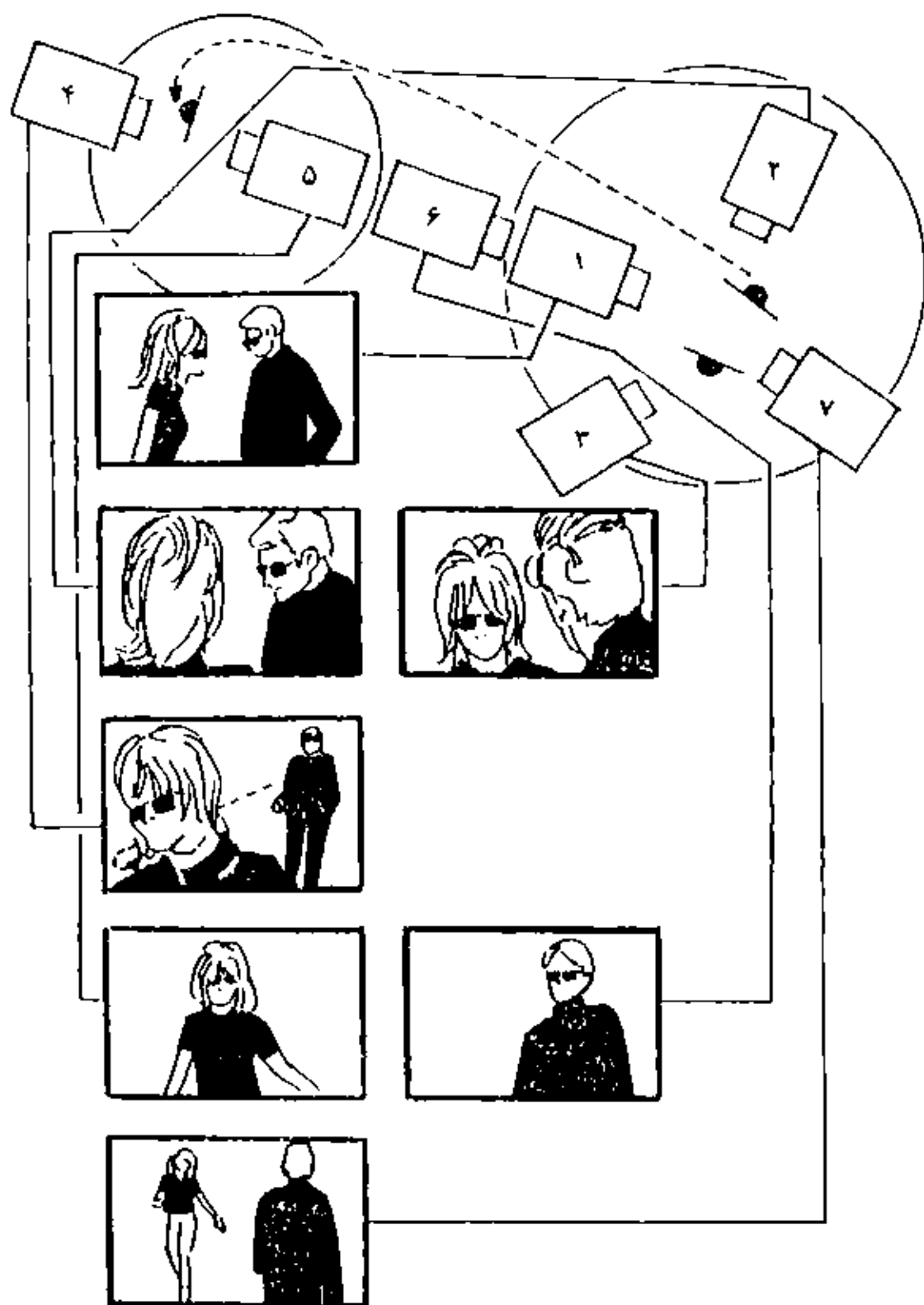
در اولین قسمت سکانس، دو نمای اصلی معکوس بیرونی به طور موازی تدوین می شوند. وقتی کل صحنه مجدداً معرفی می شود، حرکت از یک منطقه به منطقه دیگر توسط بازیگران انجام می گردد.

الگوی تدوینی قسمت دوم سکانس از دو موقعیت معکوس درونی دورین استفاده می کند. هر موقعیت برای یک منطقه به کار می رود تا دو بازیگر را پیش از بستن نمای باز معرف، به طور بصری پیوند دهد. ترتیب تدوینی این مثال به صورت زیر است:

۷-۶-۵-۶-۵-۶-۴-۳-۲-۳-۲-۳-۲-۱

انبساط گروه را می توان با تغییر منطقه هر دو گروه ترکیب کرد تا به یک سکانس طولانی تنوع بصری افزود. در چنین حالتی سکانس وقتی شروع می شود که دو بازیگر در منطقه اول هستند و یک الگوی تدوینی متکی به نماهای معکوس بیرونی در این منطقه به کار می رود. بعد هر دو بازیگر به منطقه دوم می روند و طی این روند ناحیه خاص خود را بر پرده عوض می کنند.

می توانستیم پوشش قائم الزاویه بیرونی دورین را برگزینیم و بازیگران این منطقه را پوشش دهیم. بعد، یکی از بازیگران به منطقه سوم برود و هر دو منطقه (۲ و ۳) با استفاده از موقعیت های معکوس درونی دورین مرتبط شوند. در این صورت برای تغییر منطقه، از موقعیت های باز معرف استفاده می شد. شکل ۴ مواضع دورین و حرکات مورد بحث را نشان می دهد.

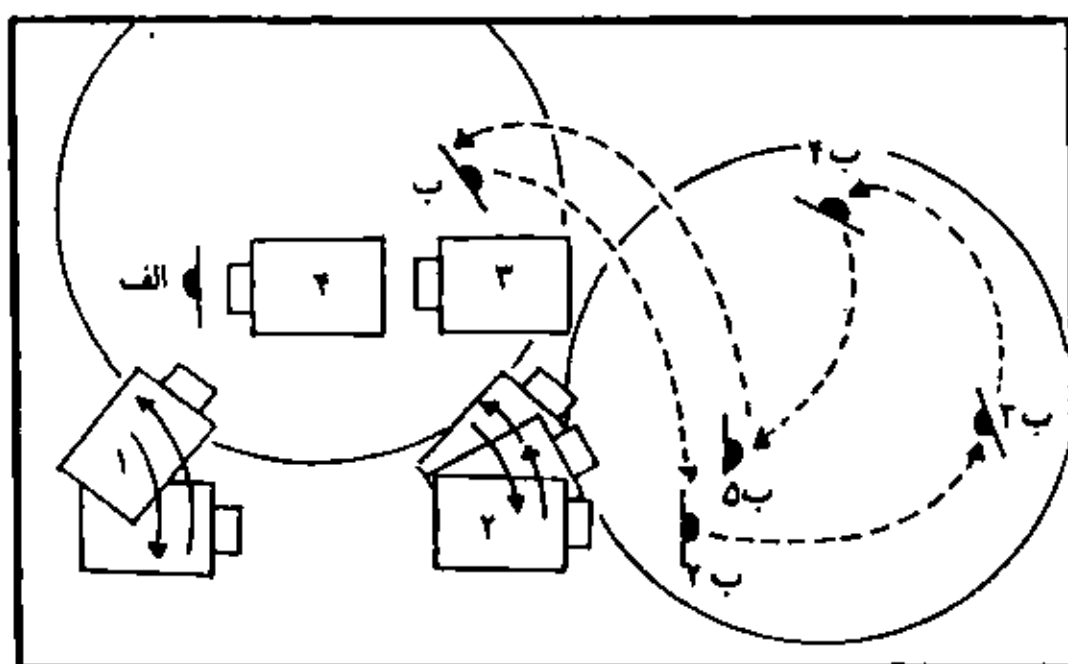


شکل ۳- فقط یکی از بازیگران به منطقه دیگر می رود، در حالی که بازیگر دوم در منطقه اول می ماند.

به طور موازی تدوین می شود. این دو نمای اصلی یک محور بصری مشترك دارند و از موقعیت های معکوس درونی گرفته می شوند.

نمای ۴ مکانس به این صورت پایان می یابد که نشان می دهد چگونه بازیگر متحرك به جای قبلی اش در کنار بازیگر ساكن بر می گردد.

شكل ۵ مکانس مذکور را نشان می دهد و کاربرد تکنیک مشروح فوق را در این مکانس گفتگودار ارائه می کند.



شكل ۵- نقشه مکانسی که در شكل بعد نشان داده شده است. در این مورد یکی از بازیگران از یک منطقه به منطقه دیگر می رود، در حالی که دیگری در جای خود می ماند.

نمای ۱ نمای متوسط. الف و ب صحبت می کنند. ب رو می چرخاند و به راست می رود. دوربین با وی پن می کند. ب می ایستد و رو بر می گرداند تا به الف در خارج تصویر نگاه کند.

نمای ۲ نمای نزدیک از ب رو به دوربین. او رو بر می گرداند و به پسزمینه و موقعیت 'ب' می رود. در آن جا در نمای متوسط و

رو به دوربین می ایستد. دوربین با وی به چپ پن می کند. او حرف می زند.

نمای ۳ نمای متوسط از الف. او گوش می کند.

نمای ۲ نمای متوسط از ب. او بار دیگر حرکت می کند و به چپ به

موقعیت «ب»^۱ می رود و در نمای نزدیک قرار می گیرد. دوربین با وی به آن سو پن می کند. او حرف می زند.

نمای ۴ نمای نزدیک الف رو به دوربین. او گوش می دهد.

نمای ۲ نمای نزدیک ب. او به راست به موقعیت «ب»^۲ می رود و در

نمای نزدیک می ماند. دوربین با وی به راست پن می کند. او حرف می زند.

نمای ۴ نمای نزدیک الف. او پاسخ می دهد.

نمای ۱ نمای متوسط ب. او به چپ حرکت کرده، به الف ملحق

می شود. دوربین با او پن می کند تا هر دو بازیگر را در نمای متوسط نشان دهد. آنها حرف می زنند. سکانس پایان می یابد.

لازم نیست هر دو بازیگر در طول سکانس ایستاده باشند. بازیگر ساکن می تواند بنشیند. بازیگر متحرك در حین حرکت به مشغولیت خاصی چون روشن کردن سیگار، یا جابه جا کردن گلدانی از یک میز به میز دیگر- کارهای کوچکی که حرکتش را از یک منطقه به منطقه دیگر توجیه کند- پردازد.

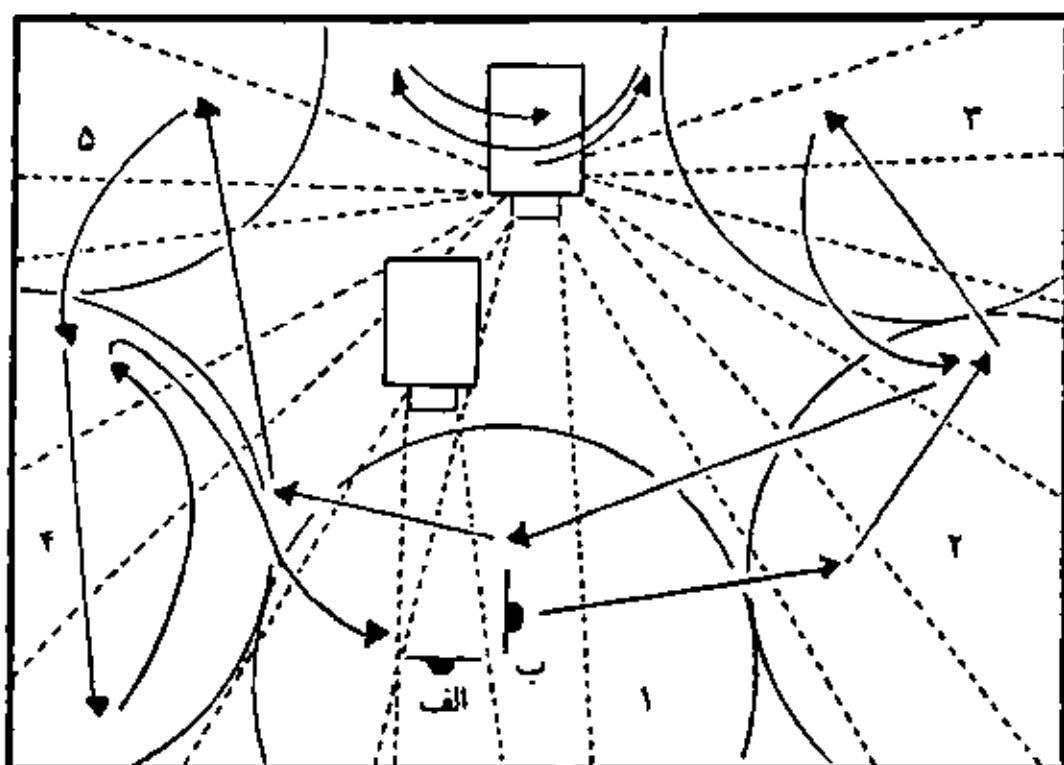
شکل ۶ ترکیب بندی تصویری بخشی از چهار نمای اصلی را که برای تدوین کل سکانس به کار می روند، نشان می دهد.

ممکن است در یک سکانس طولانی بازیگر متحرك در نیمه راه بنشیند و چند لحظه بعد برخیزد و حرکت را از سر گیرد. لازم نیست دوربین فقط با بازیگر متحرك پن کند، بلکه می تواند تراولینگ به جلو یا عقب نیز داشته باشد و بازیگر تنهایی را که از یک منطقه به منطقه دیگر می رود، همراهی کند.

اگر سکانس طولانی باشد، در نیمه راه می توانیم بازیگران را مجدداً کنار هم

قرار دهیم. به این ترتیب که بازیگر متحرك را وادار كنیم مجدداً به بازیگر دیگر ملحق شود، لحظه ای بماند و بعد از كنار او رد شده، به سمت دیگر برود و كل این الگو را يك بار دیگر تكرر كند (شكل ۷).

اصل بنیادی این است كه یكی از بازیگران ثابت بماند و دیگری از يك منطقه به منطقه دیگر برود.



شكل ۷- دیاگرام برای يك مكانس پیچیده كه در طول آن یكی از بازیگران حرکت می كند، در حالی كه دیگری سر جای خود ثابت می ماند.

انقباض گروه

در مثالی كه اخیراً مورد بحث قرار گرفت، گروه متقبض می شود. بازیگرانی كه در مناطق مختلف پخش شده بودند، مجدداً در يك ناحیه اجتماع می كنند. این روش برای پایان بندی مكانس بسیار مفید است. دو بازیگر با هم نشان داده می شوند و از يك منطقه به منطقه دیگر می روند. این گروه كه از هم جدا شده است، اکنون جمع می شود و بازیگران بار دیگر گرد هم می آیند تا

صحنه را به نتیجه برسانند. یک الگوی حرکتی که طی سکانس به طور متناوب قبض و بسط می یابد، باید در خدمت داستان باشد نه این که تماماً به صحنه تحمیل گردد. البته، دقیق ترین راه حل تدوینی باید انتخاب شود.

تمهیداتی برای تغییر منطقه

در جای دیگر گفتیم که تغییر منطقه باید در نمای باز معرفی انجام شود تا تغییر دو منطقه موجود صحنه را به وضوح نشان دهد و جغرافیای آن را آشکار کند. چندین فرمول تدوینی مختلف برای تغییر منطقه وجود دارد.



شکل ۸- نخست هر یک از بازیگران به طور منفرد نشان داده می شوند، بعد یکی از آنها به سوی دیگری می رود تا منطقه واحدی را اشغال کنند. یک زوج نمای معکوس بیرونی این صحنه را پوشش می دهد.

مورد ۱

الف و ب در نماهای معکوس درونی دیده می شوند. نماهای اصلی به طور موازی تدوین می شوند. بعد الف از نمای اصلی خود خارج می شود. آنگاه وارد نمای اصلی شماره ۲ (که اکنون هر دو بازیگر را در قاب دارد، شکل ۸) می شود.

با حرکت ساده یکی از بازیگران از منطقه خاص خود به منطقه متعلق به همبازی (هایش)، انقباض گروه حاصل می شود. اکنون نمای اصلی شماره ۲ می تواند با حضور هر دو بازیگر ادامه یابد یا یک زوج نمای معکوس بیرونی معرفی شود تا این دو نفر با تدوین موازی پوشش داده شوند. با تعکس فرمول انبساط گروه حاصل می شود.

مورد ۲

حرکت پن را می توان به کار برد تا بازیگران در منطقه واحدی به هم برسند. نماهای اصلی شماره ۱ و ۲ که هر یک از بازیگران را به طور مجزا دربر می گیرند، به عنوان نماهای معکوس درونی تدوین موازی می شوند. وقتی الف وارد نمای اصلی شماره یک می شود، دورین با او پن می کند و نشان می دهد که او چگونه به ب نزدیک شده، در کنار او می ماند (شکل ۹).

حاصل کار شبیه موردی است که قبلاً بررسی شد (مورد ۱) و ترتیب نماها مثل ترتیب نماهای مورد استفاده در آن مثال است.

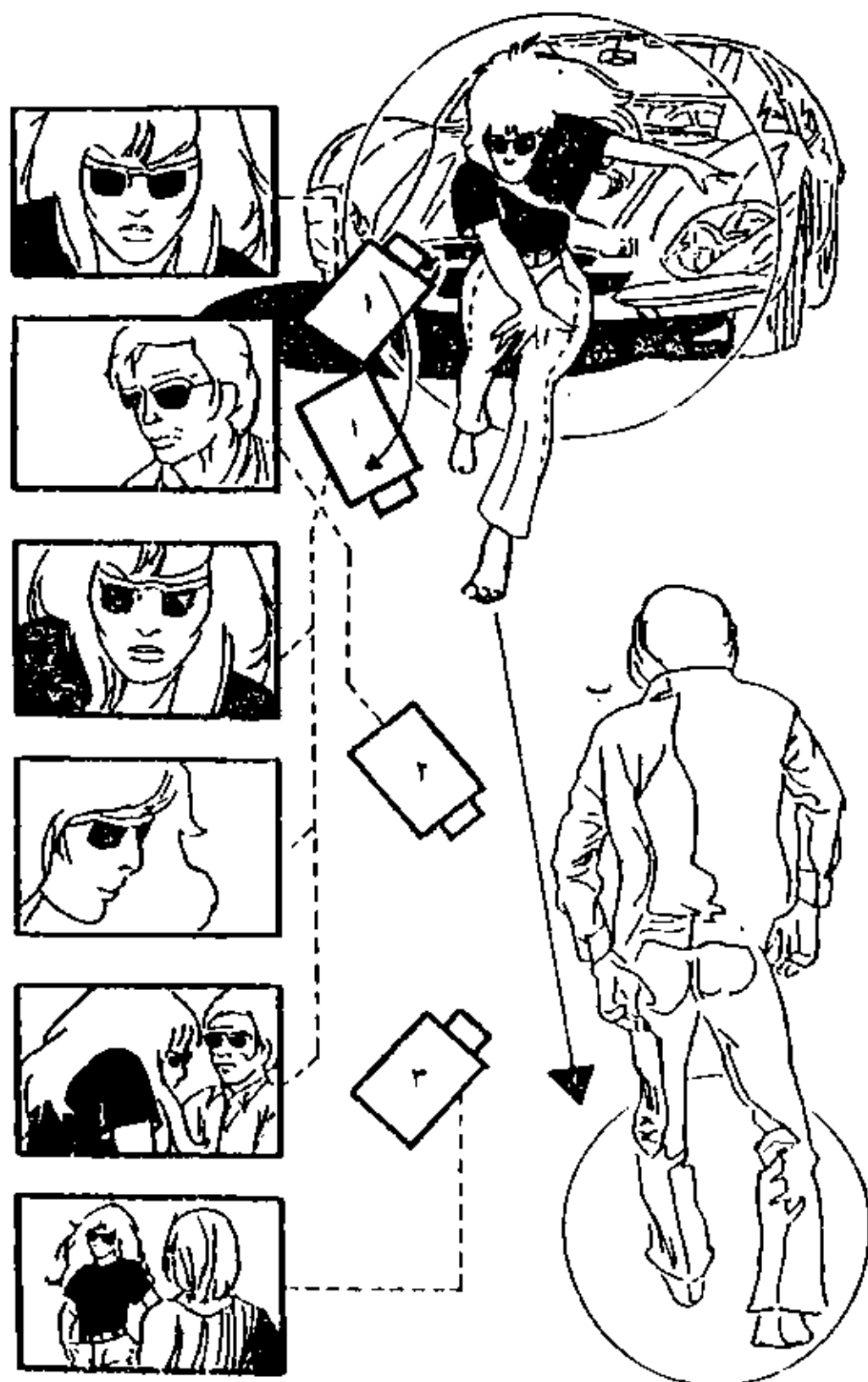
مورد ۳

دو بازیگر مستقر در دو منطقه مختلف را غالباً با تراولینگ کوتاهی به هم می رسانند. این دو بازیگر به طور متفرد در دو نمای معکوس درونی به نمایش درمی آیند. سکانس به صورت زیر درمی آید:

نمای ۱ نمای نزدیک الف.

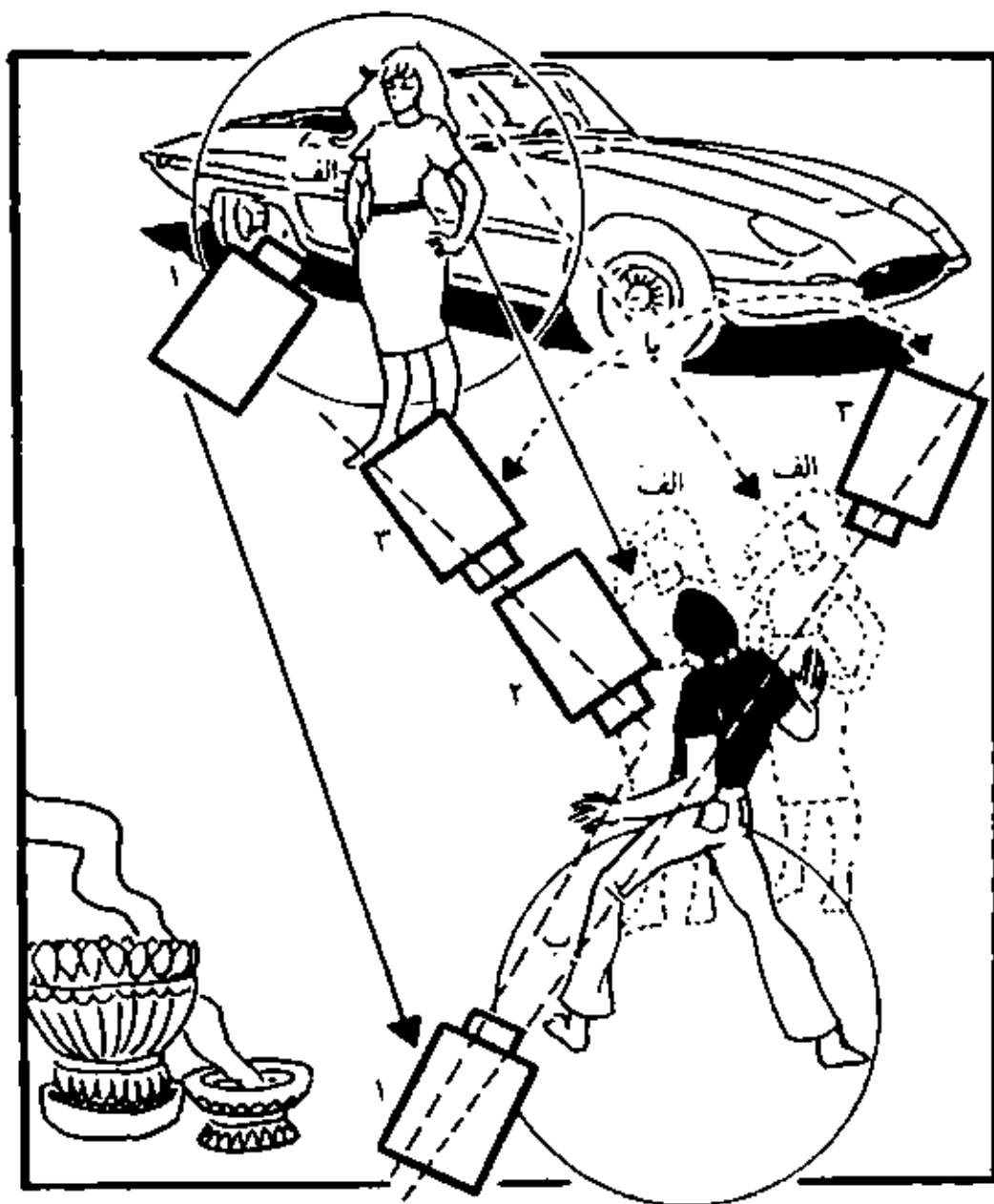
نمای ۲ نمای نزدیک ب.

نمای ۱ نمای نزدیک الف.



شکل ۹- این مثال مانند مورد قبلی است، با این تفاوت که در این جا برای تغییر منطقه از نمای پن استفاده شده است. این پن بازیگر متحرك را تا منطقه دیگر که در آن همایش منتظر اوست، همراهی می کند.

- نمای ۲ نمای نزدیک ب .
- نمای ۱ الف به دوربین نزدیک می شود . دوربین به عقب تراولینگ می کند، از کنار ب می گذرد و وقتی که ب را از پشت در قاب گرفت و یک سمت پرده را پر کرد، الف جلو ب می ایستد .
- نمای ۳ نمای معکوس بیرونی از «ب- الف» .
- نمای ۱ نمای معکوس بیرونی «ب- الف» .
- نمای ۳ ب و الف با هم دیده می شوند .
- نمای ۱ ب و الف در یک نمای دو نقره .
- این راه حل شبیه همان راه حلی است که در دو مورد قبل به کار رفت . در موارد قبلی وقتی دو بازیگر به یک منطقه مشترک آورده می شدند، الگوی تدوینی از پوشش درونی به بیرونی تغییر می کرد (شکل ۱۰) .
- این مثال نمونه راه حل دیگری برای آخرین قسمت سکانس مطرح می کند . در این صحنه، زن جلو مرد می ایستد، طوری که اگر از موقعیت شماره یک دوربین بنگریم، زن در سمت چپ و مرد در سمت راست پرده دیده می شوند . جایگزین این حالت چنین است که زن را واداریم به طرف دیگر مرد برود، طوری که از آخرین موقعیت دوربین، یعنی نمای یک، مرد را در سمت چپ پرده و پشت به دوربین ببینیم و زن را رو به دوربین در نیمه راست تصویر مشاهده کنیم . اکنون دوربین برای برداشت نمای ۳ در سمت دیگر مسیر حرکت قرار می گیرد و زاویه معکوس بیرونی کاملاً صحیحی در اختیارمان قرار می دهد . خط فرضی ابتدای صحنه در انتهای حرکت تراولینگ که دو بازیگر را در ناحیه مشترکی جمع می کند، به جهتی جدید منتقل شده است .
- مورد ۴
- اگر دو بازیگر از یک منطقه به منطقه دیگر بروند، جای این که هر دو با هم راه بیافتند، یکی از آنها می تواند اول حرکت کند (شکل ۱۱) .
- نمای ۱ الف و ب صحبت می کنند . الف از چپ قاب خارج می شود و



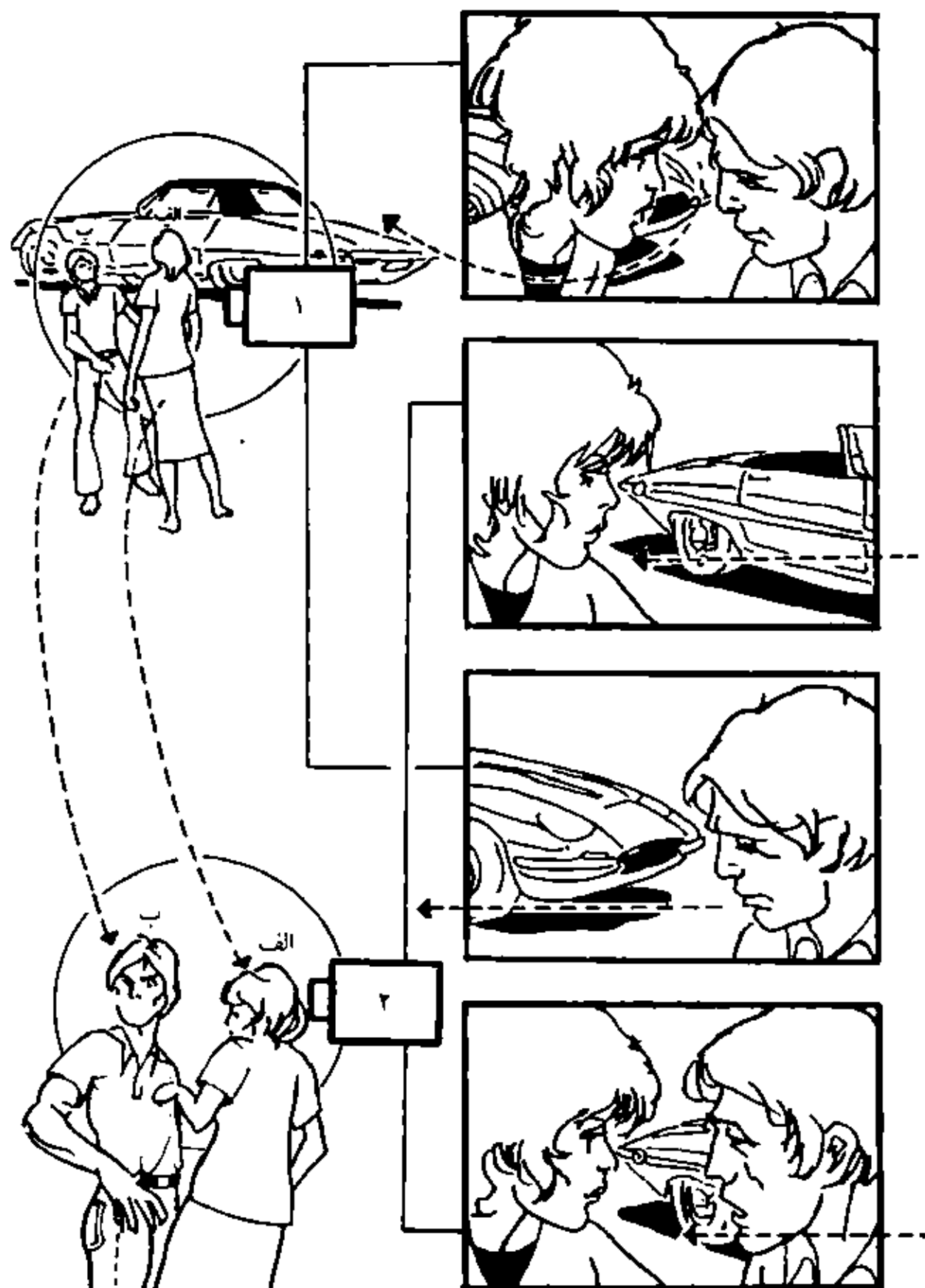
شکل ۱۰ - نمای تراولینگ بازیگر متحرک را که از یک منطقه به منطقه دیگر می رود و در منطقه دوم شخص دوم منتظر اوست، همراهی می کند.

ب را ترك می گوید.

نمای ۲ الف از راست وارد می شود و می چرخد تا چهره اش رو به ب که خارج از تصویر است، باشد.

نمای ۱ ب در نمای تک نفره یکی دو جمله می گوید و بعد از چپ نما خارج می شود.

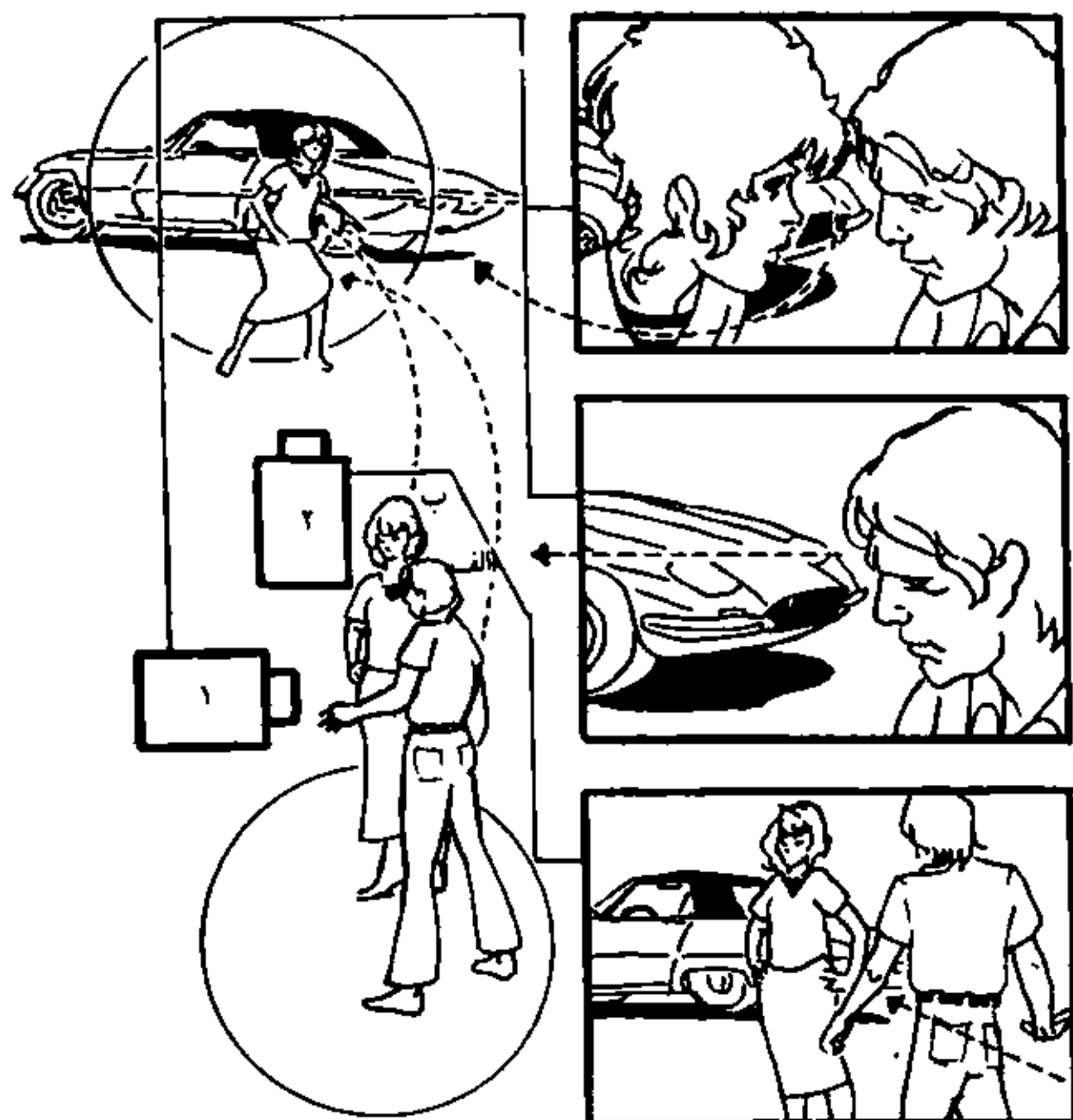
نمای ۲ ب از راست وارد نما می شود و به الف می پیوندد.



شکل ۱۱- بازیگران یکی بعد از دیگری از منطقه اول به منطقه دوم می روند. نماهای اصلی به طور موازی تدوین می شوند تا این حس را القاء کنند.

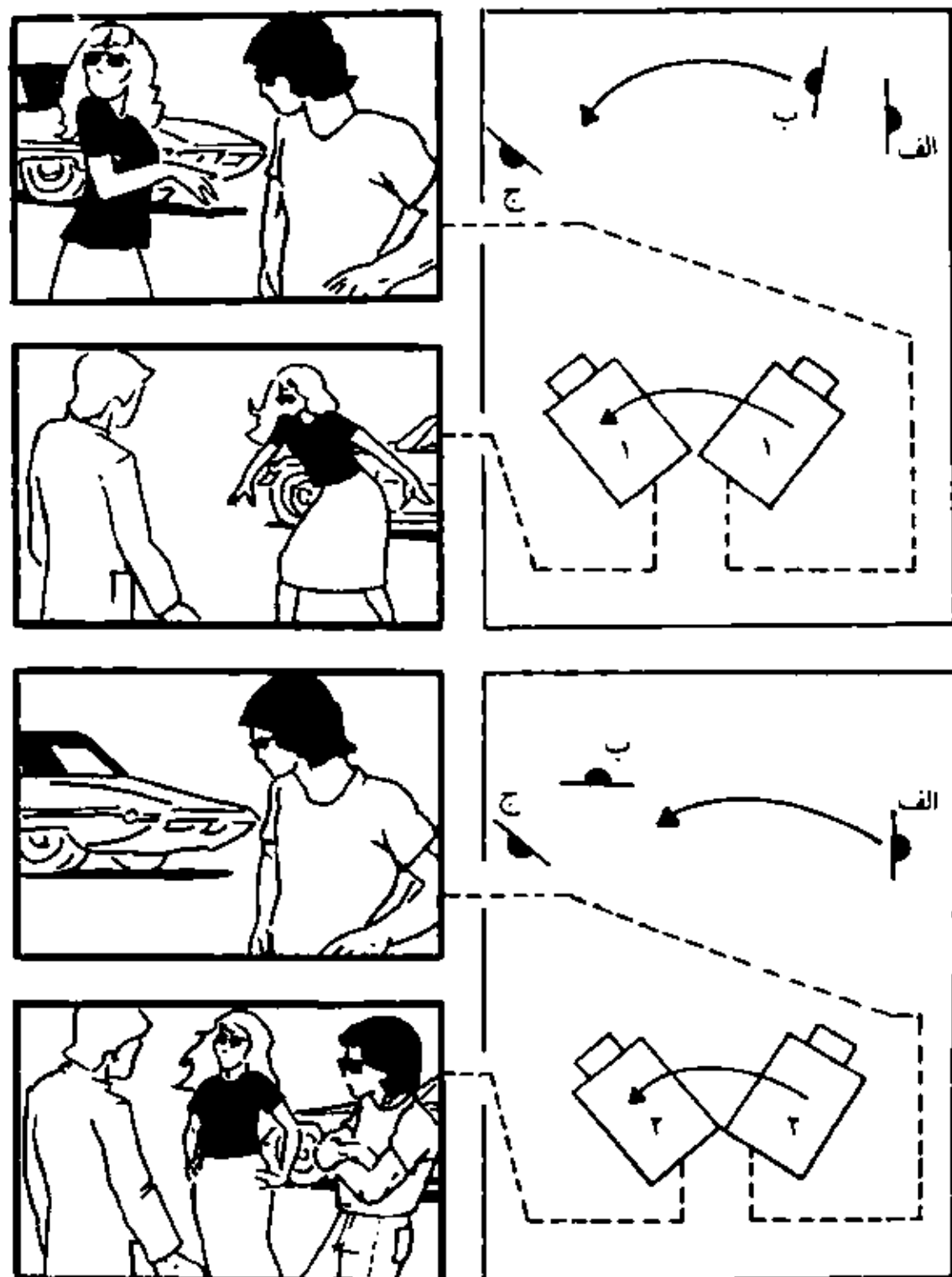
در این مثال هر دو بازیگر در هر دو منطقه نیم رخ دیده می شوند. اما دو دوربین که با هم زاویه قائمه تشکیل می دهند، تنوع تصویری خاصی بر اساس همان فرمول ارائه می دهند (شکل ۱۲).

نمای ۱ ب و الف صحبت می کنند. ب از سمت چپ خارج می شود و الف را در مرکز تصویر تنها می گذارد. بعد الف از سمت چپ خارج می شود.



شکل ۱۲ - در این جا آرایش قائم الزاویه دوربین به کار رفته تا تغییر منطقه را که طی آن بازیگران یکی بعد از دیگری حرکت می کنند. نشان دهد.

نمای ۲ ب رو به دوربین دارد و در سمت چپ پرده دیده می شود. الف
از راست وارد نما می شود و در همان سمت پشت به ما توقف
می کند.



شکل ۱۳- دو بازیگر که از یک منطقه به منطقه دیگر می روند، با پن دوربین در بر گرفته
می شوند. هر دو پن از یک موقعیت دوربین صورت می گیرد و با حرکت بازیگران به منطقه
جدیدی که بازیگر سوم متظر آنهاست، نخست با اولی و بعد دومی پن می کند.

این حالت شکل ساده رویکرد مشروح مورد ۳ است.

مورد ۵

دو پن پی در پی از یک موقعیت دوربین را می توان به کار گرفت تا حرکت پی در پی بازیگران را از یک منطقه به منطقه دیگر نشان داد (شکل ۱۳).

نمای ۱ ب و الف در نمای متوسط. با حرکت ب به چپ، دوربین با او به همان سمت پن می کند تا این بازیگر به ج ملحق گردد.

نمای ۲ الف که هنوز در موقعیت اول خود و در نمای متوسط است، به چپ می رود. دوربین با او، به جایی که به ج و ب ملحق می شود، پن می کند.

اکنون سه بازیگر در منطقه دوم هستند و با استفاده از اصل مثلث می توان آنها را پوشش داد تا بر کلیت گروه یا تک تک اعضای آن تأکید کرد. پن دوم (نمای ۲) می تواند از روی ب و ج بگذرد و الف را تا منطقه سوم همراهی کند (شکل ۱۴).

اگر نماهای بازیگران نماهای دور باشند، اشیاء یا وسایل صحنه ای که در پیشزمینه هستند باعث افزایش عمق میدان می شوند. همچنین پن دوم را می توان از موقعیتی نزدیک تر به سوژه اما از روی محور بصری نمای قبل انجام داد.

مورد ۶

تغییر منطقه بازیگر دوم را می توان با تدوین موازی نماهای اصلی به تاخیر انداخت (شکل ۱۵).

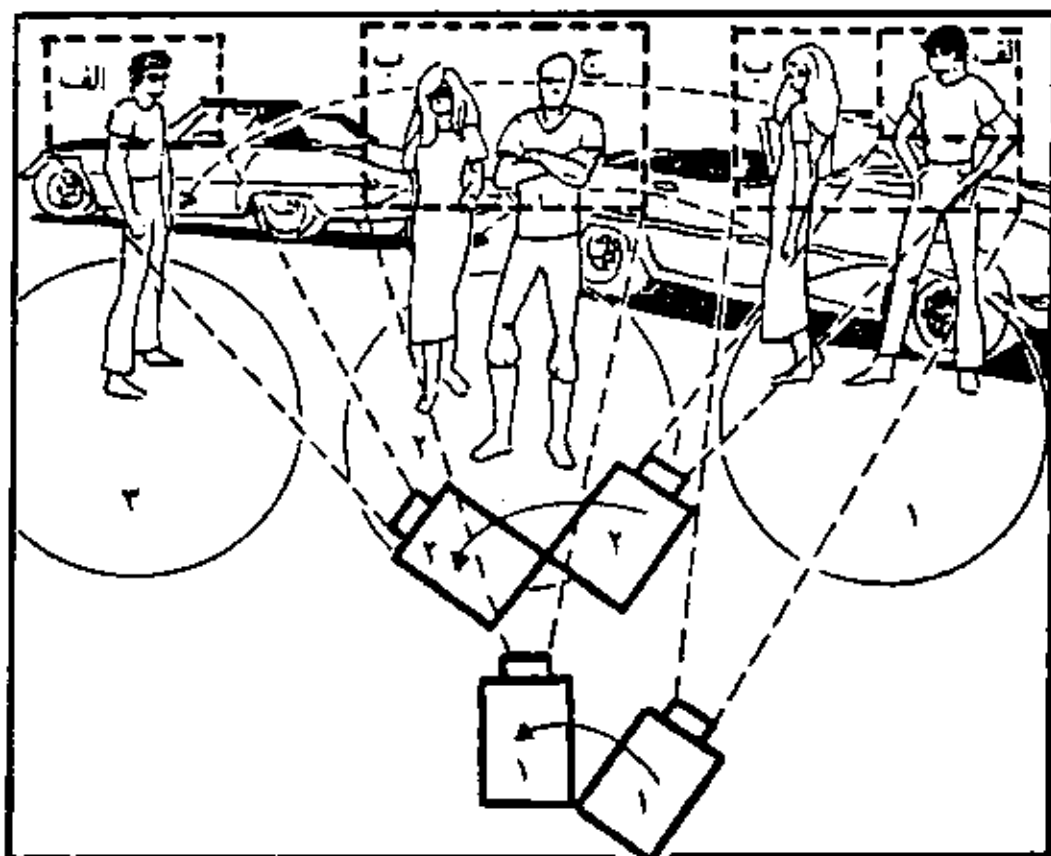
سکانس را به روش زیر می توان تدوین کرد.

نمای ۱ نمای نزدیک از الف و ب.

نمای ۲ نمای نزدیک معکوس از هر دو.

نمای ۱ و

نمای ۲ (مانند نماهای بالا).



شکل ۱۲- دو نمای پن محور بصری مشترکی دارند و دو بازیگر متحرک را که از یک منطقه به منطقه دیگر می روند، پوشش می دهند.

نمای ۱ پس از لحظه ای ب به راست می رود. دوربین با او پن می کند تا فقط دختر را در نمای نزدیک قاب بندی کند.

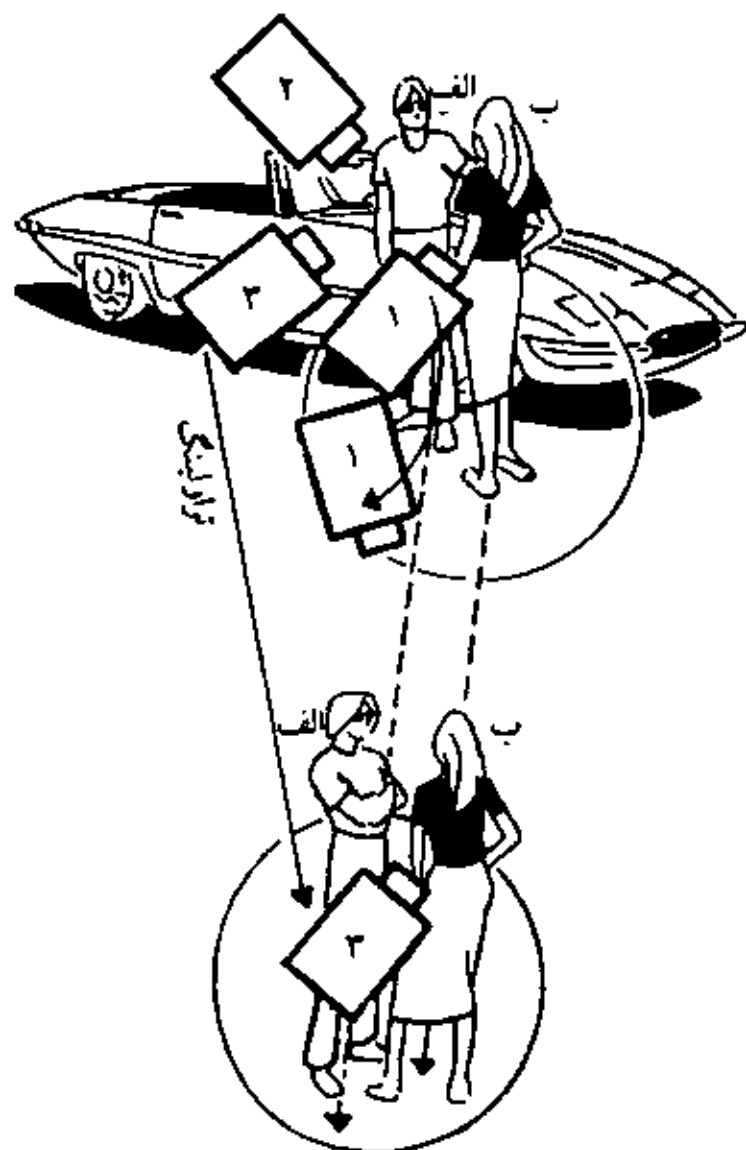
نمای ۳ نمای نزدیک الف.

نمای ۱ نمای نزدیک ب.

نمای ۳ نمای نزدیک الف. او به طرف ما می آید. دوربین با او به عقب تراولینگ می کند تا ب را از پشت و در یک سمت پرده در قاب گیرد. الف رو به ب، توقف می کند.

این رویکرد همراه با تاخیر باعث می شود تغییر منطقه کمتر مصنوعی به نظر برسد و وقتی می تواند مطرح شود که موقعیت دراماتیک لزوم آن را ایجاب کند تا بازیگران را از یک منطقه به منطقه دیگر به طور هموار حرکت دهد.

البته، برای مسایل و مشکلات تغییر دادن منطقه در زمانی که دو، سه یا



شکل ۱۵- در این مثال ترکیبی از پن و ترولینگ، تغییر منطقه دو بازیگر را که پس از مکث و پکی پس از دیگری حرکت می کنند به دست می دهد.

چهار شخص در این حرکت شرکت دارند، راه حل های بیشتری وجود دارد. بسیاری از این قواعد و مثال ها قبلاً تشریح شده اند (صفحه ۶۱۳).

تلفیق تکنیک ها

کسانی که فیلم داستانی بسازند، خیلی زود درمی یابند که بخش اعظم کارشان به سکانس های گفتگودار مربوط می شود. گفتگو در خدمت ارائه اطلاعات به تماشاگر، تعریف منش شخصیت ها، رهایی احساس فشرده درونی، کمک به گسترش داستان یا انتقال احساسات و ... قرار می گیرد.

فیلمسازان مستند نیز اغلب به صحنه هایی برمی خورند که لزوم گفتگو را ایجاب می کنند (خواه همخوان با حرکت لب بازیگر باشد خواه نباشد) تا نکته ای داستانی را در موضوع فیلم قرار دهند.

در حین مطالعه تمهیدات سینمایی برای اجرای صحنه های گفتگودار باید تلفیق تکنیک های تدوین معمولی و تدوین درون قاب را مدنظر قرار دهیم. این تلفیق ها تکنیک های موجود را برای پیدا کردن راه حل هایی که قابل انطباق با شرایط بسیار متفاوت باشند، گسترش می دهند. اما در واقع مفهوم پشت آنهاست که واقعاً اهمیت دارد، چرا که بی شک گستره راه حل های ممکن تقریباً بی شمار است.

تدوین نما به نما

در این رویکرد صحنه را با هر تعداد نمایی - کوتاه یا بلند - که به نظر ضروری می رسد، فیلمبرداری می کنیم. ممکن است نماهای دور بدون حرکت دوربین یا متکی به «تدوین درون قاب» باشند.

در طراحی صحنه های گفتگودار مشکلاتی مطرح می شود، زیرا در نهایت

برای تدوین سکانس فقط یک راه وجود دارد: برای هر عبارت یا چند عبارتی که بازیگران بیان می کنند، یک نما بیشتر در دسترس نیست.

صحنه های فاقد گفتگو که در آنها بازیگران بدون وابستگی به گفتگو حرکت می کنند، به کمک تکنیک تدوین نما به نما ساده تر اجراء می شوند. مجموعه قواعد فیلم، از جمله برش روی حرکت، اصل مثلث برای آرایش جاهای دوربین در اطراف بازیگر، کنش و واکنش و... با این روش تدوین قابل اجرا هستند. سرژ بورگینون^۱، کارگردان فرانسوی، استاد استفاده از این تکنیک است و یکی از محدود کارگردانانی است که تکنیک تدوین نما به نما را در تمام فیلم هایش به کار برده است. فیلم های یکشنبه ها و سی بل^۲، جایزه^۳، و ۱۵ روز در ماه سپتامبر^۴ نمونه های بارزی از نتایجی را که می توان به دست آورد، ارائه می دهند. او از هر نما فقط یک بار استفاده کرده (به استثنای یکی دوبار در هر فیلم که مجبور بوده نمایی را از نیمه برش دهد به یک نمای لایی یا برون برش). این رویکرد، آگاهی دقیق از تکنیک فیلم را اقتضاء می کند، زیرا تراکم اشتباهات فیلمبرداری، فرصت اندکی را برای تصحیح در پشت میز مونتاز به ما می دهد.

استفاده جزئی از این تکنیک برای بخش های مختلف یک فیلم کاملاً داستانی توسط اکثریت قریب به اتفاق فیلمسازان، به ویژه در سکانس هایی که کنش صرف را نشان می دهند، صورت می گیرد، اما فیلمسازان مستند مدام به این تکنیک پایبندند.

مورد ۱

بخش کوتاهی از یک سکانس، این تکنیک به کار رفته در صحنه ای گفتگودار را نشان می دهد.

نمای ۳۰۸ نمای متوسط زوجی که در چمن های بلندی نزدیک تنه درختی نشسته اند. دوربین آرام به طرف آنها تراولینگ می کند و به تدریج می ایستد.

مرد: «چقدر خوبه که دور از دهکده ایم. چون احساس می‌کنم زنده و سرشار از لذتیم.»

مرد به پشت دراز می‌کشد. برش روی این حرکت صورت می‌گیرد.

نمای ۳۰۹

نمای جانبی زوج. مرد حرکت دراز کشیدنش را در پسزمینه کامل می‌کند و دست‌هایش را زیر سر می‌گذارد. دختر در آن سوی مرد رو به او می‌چرخد و لبخند می‌زند. دختر: «داری بچه بازی در می‌آری، بیلی.» مرد به لبخند او جواب می‌دهد و می‌نشیند. دوربین با او کمی به راست پن می‌کند و هر دو را که کنار هم روی چمن‌ها نشسته‌اند، نیم‌رخ در قاب می‌گیرد.

مرد: «گاهی باید این کارو بکنیم. واسه بدن خوبه.»

مرد سرش را رو به دختر می‌چرخاند. برش روی این حرکت.

نمای ۳۱۰

هر دو از پشت دیده می‌شوند. مرد رو به دختر می‌کند و دست او را می‌گیرد. مرد: «این چشم‌های درشت زیبا و معصوم ...»
برش ...

نمای ۳۱۱

نمای معکوس درشت از هر دو. مرد سر در سایه درخت دارد. برجستگی‌های چهره‌اش در برابر پسزمینه صورت دختر مشخص است.

دختر او را بغل می‌کند. دوربین به راست تراولینگ می‌کند و به محض رسیدن به پشت سر آنها به چپ پن می‌کند تا آن سوی چهره آنها را در قاب بگیرد. در حالی که برگ شاخه‌های متحرک درخت سایه‌های متحرکی بر چهره آنها می‌اندازد، از یکدیگر جدا می‌شوند و خیره به هم می‌مانند. ناگهان اسبی از نزدیکی شیهه می‌کشد و طلسم را می‌شکند. هر دو به خارج تصویر نگاه می‌کنند.

نمای ۳۱۲ زاویه معکوس . زوج در پیشزمینه و پشت به ما در نمای متوسط دیده می شوند . در پسزمینه مردی سوار بر اسب ، خاموش نگاه می کند .

نمای ۳۱۳ نمای نزدیک سوار از روی همان محور بصری نمای قبلی . گشاده رو لبخند می زند .

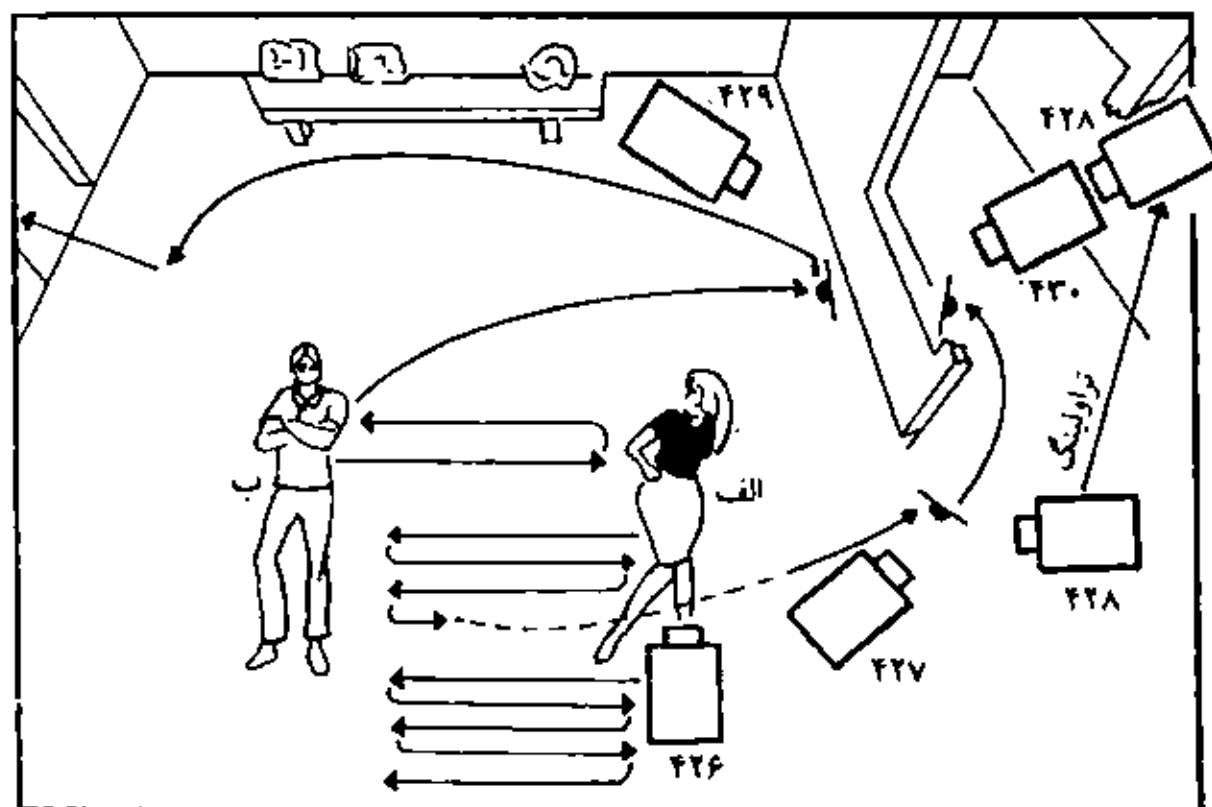
سوار : «مزاحم شدم؟»

هر نمای این مثال بخشی از صحنه را دربرمی گیرد . هیچ یک از موقعیت های دوربین دوبار به کار نرفته است . هیچ یک از نماها با دیگری موازی تدوین نشده است . این مثال فی نفسه کوچک و تقریباً ساده است .

مورد ۲

نماهایی هم که در دوربین تدوین می شوند ، بر اساس همین اصل می توانند به کار بروند . نماهایی با طول زمانی متوسط (یکی دو ثانیه) را می توان پشت سرهم برش داد و کل یا بخشی از یک سکانس را تحت پوشش درآورد . مثالی این رویکرد را روشن می سازد . شکل ۱ نقشه این سکانس را نشان می دهد .

نمای ۴۲۶ دوربین از راست به چپ با الف (زن) که به ب (مرد) می پیوندد ، تراولینگ می کند و ب و الف در نمای نزدیک در منطقه دوم کنار هم قرار می گیرند . پس از لحظه ای مکالمه ، الف به راست می رود و دوربین با او تراولینگ می کند . به محض این که به منطقه اول رسید ، دوباره زن می ایستد و به چپ می چرخد و به صحبت ادامه می دهد . بعد زن دوباره به چپ به طرف منطقه دوم حرکت می کند . دوربین با وی تراولینگ می کند و با در قلاب گرفتن «ب - الف» به صورت نیم رخ و در نمای نزدیک ، توقف می کند . یکی دو کلام بین بازیگران رد و بدل می شود . ب به راست می رود ، دوربین او را تعقیب می کند و به منطقه اول می رسد که او می ایستد . چند لحظه بعد ب به منطقه دوم



شکل ۱ - نقشه سکانشی که با تدوین نما به نما پوشش داده می شود. هریک از نماها فقط یک بار به کار رفته، اما برخی از آنها از تدوین درون قاب استفاده می کنند که تنوعی تصویری به سکانش می بخشد.

برمی گردد و در نمایی نزدیک ترکیب «الف - ب» حاصل می شود. مرد آخرین جملات توهین آمیز را می گوید. الف به راست می رود و از قاب خارج می شود. فقط ب سر به زیر در نما می ماند.

نمای ۴۲۷ الف از چپ وارد نما می شود. از دورین فاصله می گیرد و در حالی که در نمای متوسط و پشت به دورین است، می ایستد. به چپ برمی گردد تا جمله نیش دار و سرزنش آمیزی بگوید، و بعد دوباره رو از ما برمی گرداند. برش روی این حرکت.

نمای ۴۲۸ نمای متوسط معکوس. ب در سمت چپ پرده در پس زمینه پشت به ما. الف در پیش زمینه به راست حرکت می کند تا به اتاق دیگر برود. دورین با وی تراولینگ می کند. زن داخل این اتاق نزدیک در ورودی و در سمت چپ پرده توقف می کند. ب که به

حالت نیم رخ در پسزمینه است، به طرف دوربین می چرخد و به الف نزدیک می شود.

نمای ۴۲۹ زاویه معکوس. الف در سمت چپ در اتاق دوم. ب از راست وارد می شود و پشت به دوربین می ماند. او حرف می زند.

نمای ۴۳۰ زاویه معکوس. نمای نزدیک الف و ب. این نما پیشروی روی همان محور بصری نمای ۴۲۸ است. ب صحبتش را تمام می کند. الف در سمت چپ با پشت کردن به او واکنش نشان می دهد و رو به دوربین می کند. زن با کلمات تند تری جواب می دهد، ب بر می گردد و به پسزمینه می رود و از دری که آن جاست، بیرون می زند. الف تنها در تصویر می ماند. فید اوت.

گفتگوی صحنه از شرح نماها حذف شد تا مثال را گرافیکی تر کرده و روی خود کنش فیزیکی متمرکز باشد. به این ترتیب ما متوجه می شویم که چگونه هر نمایی که درون قاب تدوین می شود، با نمای قبلی پیوند می خورد و تداوم کنش را القاء می کند. تکنیک به کار رفته از اصل تدوین نما به نما که قبلاً تشریح شد، استفاده می کند.

مورد ۳

تدوین تک نماهایی از کنش های موازی، ساده تر از تدوین نماهای مربوط به کنشی است که مانند مثال های قبل حرکتی تداومی دارد. با تدوین موازی زمان بندی سکانس را می توان به اختیار و با کوتاه کردن نماها یا استفاده از نماهای طولانی تر تعیین کرد. فیلمساز با تدوین نما به نما - پس از چاپ مواد خام فیلمبرداری شده اش - روی اعمال این نوع تغییرات کنترل کمتری دارد. او می تواند با استفاده از نماهای لایه یا برون برش که به عنوان نماهای کمکی فیلمبرداری شده اند، بخشی از نماهای اصلی را حذف کند. اما چنین عملی کار تعمیری و پردرد سری است.

از طرف دیگر، تدوین نما به نما که از دو یا سه خط سیر ماجرای داستانی موازی استفاده می‌کند، تدوین، تغییر یا حذف ساده‌تری دارد. در این جا یک مثال از رویدادی که احتمال آخر را روشن می‌کند، می‌آوریم. پاره‌ای که عرضه می‌شود، نقطهٔ اوج یک صحنهٔ درگیری است.

نمای ۴۵۶ نمای دور. دختری در جاده کنار صخره‌ای ایستاده است. او ناظر مرد شرور است که (در پیشزمینه) قهرمان را نقش زمین می‌کند. هر دو می‌افتند. شرور برمی‌خیزد و از چپ نما خارج می‌شود. قهرمان برمی‌خیزد و رو به چپ سر در پی شرور می‌نهد. دوربین با قهرمان به چپ پن می‌کند و دختر از نما خارج می‌شود. بار دیگر شرور را می‌بینیم که به سوی لبهٔ پرتگاه می‌گریزد. قهرمان به او می‌رسد و گلاویز می‌شوند.

نمای ۴۵۷ نمای نزدیک از دختر که از چپ نما به خارج تصویر می‌نگرد.

نمای ۴۵۸ نمای دور. قهرمان و شرور در حال مبارزه‌اند. قهرمان با ضربهٔ شرور می‌افتد. شرور به طرف سنگی دست دراز می‌کند.

نمای ۴۵۹ نمای متوسط. دختر پیش می‌آید و اسلحه را از کف جاده برمی‌دارد. دوربین با حرکت او به پایین و بالا تیلت می‌کند.

نمای ۴۶۰ نمای دور. اتومبیلی به رانندگی دوست قهرمان در طول جاده با سرعت به طرف ما می‌آید.

نمای ۴۶۱ نمای دور. شرور سنگ را از بالای سر به طرف قهرمان حرکت می‌دهد.

نمای ۴۶۲ نمای درشت. دختر که اسلحه را به چپ و رو به خارج تصویر گرفته شلیک می‌کند.

نمای ۴۶۳ نمای کامل. قهرمان که روی زمین افتاده، به تدریج منوجهٔ ماجرا می‌شود. شرور که سنگ را بالای سر گرفته تیر می‌خورد، به عقب می‌افتد و از نما خارج می‌شود.

- نمای ۴۶۴ نمای دور از بالای صخره . جسد شرور با صدایی کرکننده به دریا می افتد .
- نمای ۴۶۵ قهرمان از پایین وارد تصویر می شود و در نمای متوسط سر بالا قرار می گیرد . او به پایین می نگرد .
- نمای ۴۶۶ نمای کامل . دوست قهرمان از اتومبیل پیاده می شود و در طول جاده به راست می دود . دوربین با او به همان سو پن می کند .
- نمای ۴۶۷ نمای نزدیک قهرمان که از راست نما خارج می شود .
- نمای ۴۶۸ نمای نزدیک دختر . او اسلحه را پایین می آورد ، از نما خارج می کند ، بعد به طرف دوربین می آید و از چپ نما خارج می شود .
- نمای ۴۶۹ نمای کامل . قهرمان به راست و به سوی جاده می رود . دوربین با وی پن می کند .
- نمای ۴۷۰ نمای متوسط . دوست او در جاده پیش می آید و می ایستد . دختر از راست و قهرمان از چپ وارد نما می شوند . هر دو پشت به ما دارند . ناگهان هر دو به شنیدن صدای انفجاری در خارج قاب رو به دوربین می کنند و به بالا و به گوشه بالایی راست می نگرند .
- نمای ۴۷۱ نمای دور . اتوبوس تک افتاده ای - بر فراز تپه - با صدای مهیبی منفجر می شود .
- هر نمای این سکانس بخش خاصی از حادثه را به تصویر می کشد . سه جهت اصلی برای حرکت روی پرده نشان داده می شود . از آن جا که از نظر بصری هر کنش مستقل از دیگری است ، تنظیم مدت زمان نماها در اندازه دلخواه امکان پذیر است . این عامل مهمی است که به فیلمساز امکان می دهد ضرباهنگ فیلمش را افزایش یا کاهش دهد .

مورد ۴

در بسیاری اوقات تک نماهایی به کار می روند تا هر بار یک سوزۀ خاص را به تماشاگر نشان دهند. هر نما معادل عبارت یا جمله ای کوتاه است. این نماها گاهی با دیزالو که برای القای گذشت زمان به کار می رود، پیوند می خورند. مثالی از فیلم کابوی^۵ اثر دلمردیوز^۶ را می آوریم.

دیزالو

نمای دور یک دهکده. خورشید آرام آرام از پشت خط افق بالا می آید.

دیزالو

نمای نزدیک از یک قهوه جوش روی اجاق صحرایی. دستی وارد پرده می شود و سر قهوه جوش را برمی دارد. آبی که در آن جوش می زند، دیده می شود.

دیزالو

نمای کامل. کابوی ها به شنیدن صدای ماهی تابه ای که از خارج پرده به گوش می رسد، بیدار می شوند. یکی از افراد نزدیک گاری برمی خیزد و به چپ می رود. دوربین با وی پن می کند و دیگران را روی زمین نشان می دهد و روی چهره خواب آلود جک لمون^۷ که در پیشزمینه است، می ماند.

دیزالو

نمای نزدیک از تور کبابی که روی آتش اجاق صحرایی دیده می شود. پر از گوشت آبدار است که آرام آرام می پزد. دستی چنگالی را وارد قاب می کند و یکی از گوشت ها را برمی دارد. دوربین به بالا تیلت می کند و کابویی را می بینیم که در حال پخش کردن کباب بین دوستانش است.

دیزالو

نمای نزدیک از اجاق صحرایی. شخصی محتوای قهوه جوش را روی بقایای آتش می ریزد و آن را خاموش می کند.

دیزالو

در نمای کامل، گاری ها از جلو دوربین از چپ به راست حرکت می کنند.
نمای دور. در چپ و در پس زمینه، کاروان کابوی ها به سوی ما می آید.
گروهی سرخپوست آرام و سواره از راست وارد نما می شوند.
به سوی پس زمینه می رانند.

کابوی ها و سرخپوستان از جلو دوربین از کنار هم می گذرند. دوربین با
جک لمون (آدم بی تجربه داستان) که به سرخپوستان نگاه می کند، به راست پن
می کند.

دیزالو

کاروان جلو دوربین، مسیر تقریباً Z شکلی را از چپ به راست قلاب طی
می کند. گلن فورد^۱ و رئیس مکزیکی اش جلو ستون حرکت می کنند. جک
لمون خواب آلود پیاده خود را به آنها می رساند.

دیزالو

غروب آفتاب. گلن فورد در ابتدای کاروان اسبش را نگه می دارد و دستش
را به علامت توقف بلند می کند.

دیزالو

دور آتش شبانه سکانس جدیدی شروع می شود که نقش آن مرور وقایع یک
روز حرکت کاروان است. هر نما معادل یک عبارت مکتوب است.
برای این سکانس توضیحی لازم نیست، زیرا این سکانس ایده هایش را با
تصویر بیان می کند.

تلفیق تکنیک ها

در مورد تدوین موازی نماهای اصلی و تدوین صحنه در قلاب دوربین،
شخص باید امکان دیگری را که متکی به کاربرد تلفیقی این دو تکنیک است،
اضافه کند. ترکیب های اصلی این دو تکنیک عبارتند از:

۱- یک رشته نمای متوالی که در قاب دوربین تدوین شده‌اند، با دو (یا چند) نمای اصلی دیگر که به طور موازی تدوین شده‌اند، درون‌پرش شود.

۲- دو (یا چند) نمای تدوین شده در قاب دوربین، به طور موازی به هم قطع شوند.

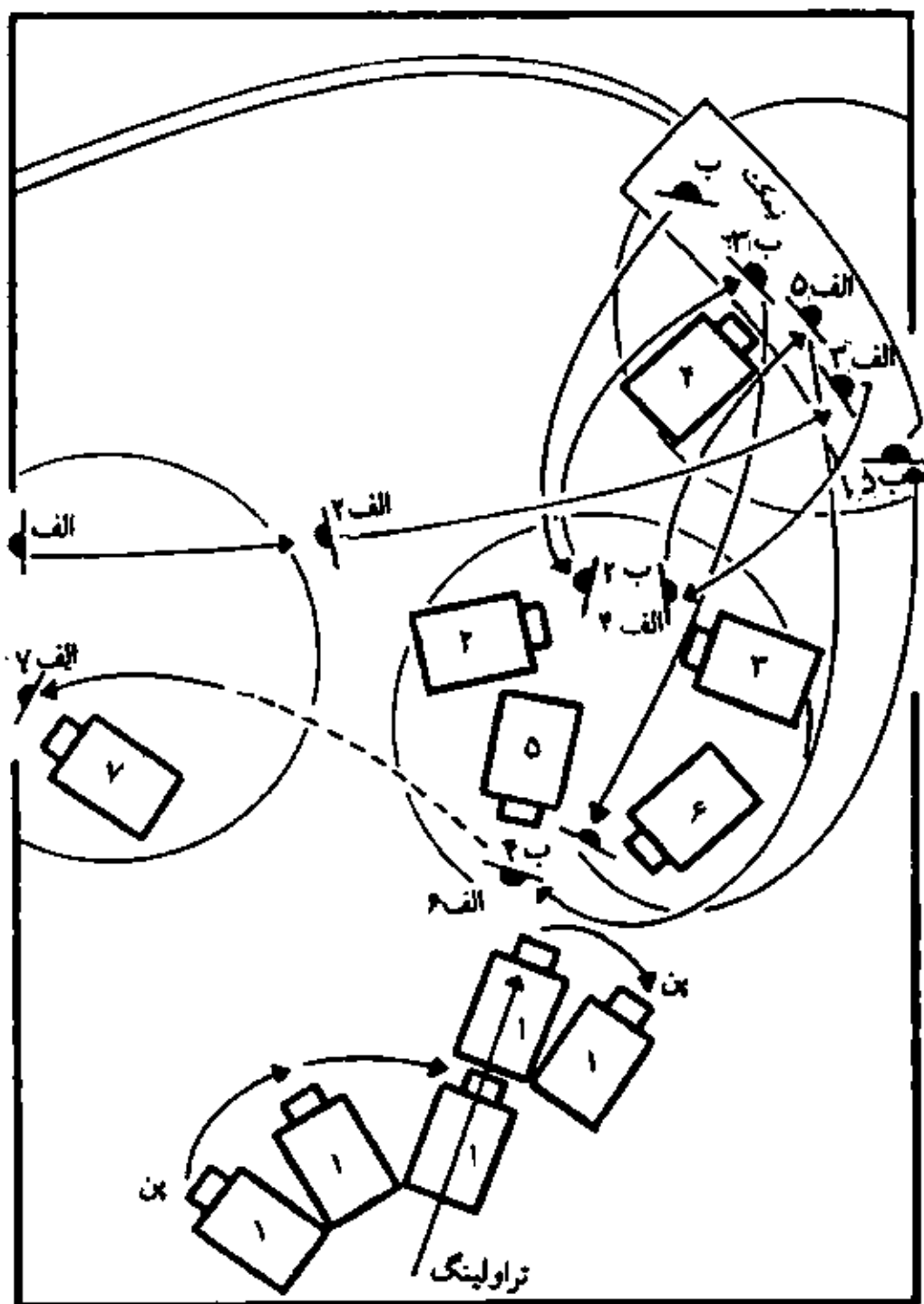
مورد ۵

این تکنیک را می‌توان مکرر به کار برد. از آن جا که فقط دو حالت وجود دارد، ارائه بصری می‌تواند طبیعتاً تکرار شونده باشد و به یک الگوی متناوب تبدیل شود. با این وجود، گستره بسیار وسیعی برای تغییرات جزئی در اختیار می‌نهد، زیرا هر تکنیک به طور مجزا و فی نفسه مجموعه‌ای از ترکیبات گوناگون است که ویژگی الگوی عام به خود می‌گیرد. یک نمونه عملی، ترکیب تکنیک‌ها را روشن می‌سازد (شکل ۲).

نمای ۱ الف از در سمت چپ وارد می‌شود و به موقعیت «الف^۱» می‌رود. دوربین با وی پن می‌کند. ب را در سمت راست و در دوردست نشسته می‌بینیم. الف شمی را خاموش می‌کند و بعد به موقعیت «الف^۲» می‌رود. اکنون در ترکیب بندی «ب-الف^۲» دیده می‌شود. بعد ب برمی‌خیزد و به طرف دوربین می‌آید. در پیشزمینه می‌ایستد و ترکیب بندی «ب^۱-الف^۲» را تشکیل می‌دهد.

بعد از چند لحظه و وقتی چند خط گفتگورد و بدل شد، الف پیش می‌آید و در موقعیت «الف^۲» قرار می‌گیرد و ترکیب بندی «ب^۱-الف^۲» را روی پرده شکل می‌دهد. اکنون هر دو بازیگر رو به هم و در حالت نیم رخ قرار دارند و در نمای متوسط قاب بندی شده‌اند.

نمای ۲ نمای نزدیک بیرونی بازیگران ب و الف در حالی که الف رو به دوربین دارد. چند گفتگوی دیگر رد و بدل می‌شود.



شکل ۲- این نقشه چندین موقعیت دوربین را که برای ضبط یک سکانس گفتگو دار به کار رفته، نشان می‌دهد. نمای ۱ نمایی اصلی و دور است که کل سکانس را دربر می‌گیرد. نماهای دیگر یا به عنوان نمای لایه به کار می‌روند یا به طور مولزی با نمای اصلی برش می‌شوند. از این رو، چند تکنیک تدوینی برای پوشش دادن به این سکانس در هم ادغام شده است.

نمای ۳ نمای معکوس نزدیک بیرونی از ب و الف، به نفع ب. مکالمه ادامه می‌یابد.

نمای ۲ بازیگران در نمای نزدیک. الف رو به دوربین و مسلط بر

همبازی خود است.

نمای ۳ هر دو بازیگر در نمای نزدیک، در حالی که ب از نظر بصری نسبت به همبازی اش مورد تاکید است.

نمای ۱ بار دیگر ب و الف در نمای نزدیک و در حالت نیم رخ. ترکیب بندی تصویری شبیه به ترکیب بندی تصویری انتهای همین برداشت (در حالت قبل) است. الف به پسزمینه می رود و می نشیند. ترکیب بندی به صورت «ب^۲ - الف^۵ در می آید. بعد ب در پسزمینه به الف ملحق می شود. ب کنار او می نشیند. اکنون ترکیب بندی «ب^۲ - الف^۵ است.

نمای ۴ نمای لایبی. نمای نزدیک از ب و الف در حالت نشسته. نما روی عبارتی که بین آنها رد و بدل می شود، تاکید می کند. این نما روی همان محور بصری نمای شماره یک است.

نمای ۱ بار دیگر ترکیب بندی روی پرده به «ب^۲ - الف^۵ تبدیل می شود. الف برمی خیزد و دوباره به پیشزمینه می آید. دورین با وی به چپ پن می کند. بازیگر می ایستد و به پسزمینه برمی گردد و ترکیب بندی «الف^۱ - ب^۲* را تشکیل می دهد.

نمای ۵ نمای لایبی. نمای نزدیک الف که از موقعیت معکوس درونی دورین دیده می شود. او گوش می دهد.

نمای ۱ بار دیگر باز می گردیم به ترکیب بندی «الف^۱ - ب^۲. این یک نمای متوسط است. ب در پسزمینه از جا برمی خیزد و به طرف الف (در پیشزمینه) می آید. همراه با آمدن ب به طرف الف دورین به طرف آنها تراولینگ می کند تا آنها را در نمای نزدیک بگیرد و ترکیب بندی «الف^۱ - ب^۲ را شکل دهد. آنها حرف

* در متن اصلی اشتباهی - احتمالاً چاپی - رخ داده و به جای «الف^۱ - ب^۲»، «الف^۵ - ب^۲» آمده است.

می زنند.

نمای ۶ نمای نزدیک معکوس بیرونی از «الف - ب^۱». این ترکیب بندی به نفع الف است، به عبارتی دیگر چهره وی نشان داده می شود.

نمای ۱ نمای نزدیک «الف - ب^۱». ترکیب بندی به نفع ب است.

نمای ۶ نمای معکوس بیرونی از «الف - ب» به نفع الف.

نمای ۱ نمای نزدیک «الف - ب». بعد الف از چپ نما خارج می شود.

ب سر به چپ می چرخاند تا حرکت وی را در خارج پرده دنبال کند.

نمای ۷ نمای کامل از دری در پسزمینه. الف در ابتدای نما از راست وارد می شود به طرف در می رود، آن جا می ایستد و به پشت سر نگاه می کند. او حرف می زند.

نمای ۱ نمای نزدیک ب در حالت نیم رخ چپ. او خاموش گوش می دهد.

نمای ۷ الف در نمای کامل، نزدیک در، در را باز می کند و خاموش می شود.

نمای ۱ نمای نزدیک ب. او سر به زیر می اندازد، بعد پشت به دوربین می کند و به پسزمینه می رود و نگران و سرگردان روی نیمکت می نشیند.

این سکانس، گرچه در آغاز قدری پیچیده می نماید، اما همان طور که تجزیه و تحلیل زیر نشان خواهد داد، به روشی ساده ساختار یافته است. عناصر اصلی سکانس عبارتند از:

نمای ۱ یک نمای دور اصلی که صحنه را از آغاز تا انتها ضبط می کند.

این نما از تکنیک تدوینی درون قاب سود می جوید و برای این منظور طی نما همراه با حرکت بازیگران به سه منطقه صحنه از تراولینگ و پن استفاده می کند. در این نما، نماهای زیر میان

برش می شوند. این نماها طوری طراحی شده اند که از دیدگاهی مغایر با نمای اصلی برداشت شوند، و جایگزین بخش هایی از خود برداشت اصلی می شوند.

نمای ۲

یک زوج نمای معکوس بیرونی. نمای شماره یک به عنوان راس مثلث دلنا شکل عمل می کند. نماهای ۲ و ۳ روی قاعده این مثلث قرار می گیرند.

نمای ۴

این یک نمای لایی است که بر بخشی از گفتگو تاکید می کند. این نما ناگهان چهره نزدیک بازیگر را نشان می دهد و در آن لحظه سکانس روی همان محور بصری نمای شماره ۱ قرار داده می شود.

نمای ۵

نمای واکنشی خاموش که زاویه معکوس درونی را پوشش می دهد و فرصتی در اختیار تماشاگر می نهد تا واکنش بازیگری را که در نمای شماره یک پشت به دوربین دارد، مشاهده کند.

نمای ۶

این نما به طور موازی با نمای اصلی شماره یک تدوین می شود و زاویه معکوس بیرونی واقع در آن سوی زوج شرکت کننده در صحنه را پوشش می دهد.

نمای ۷

این نما که در ضمن به طور موازی با نمای اصلی شماره یک تدوین می شود، مغایر با نمای ۶ است که بازیگران واقع در یک منطقه از صحنه را دربرمی گرفت. همچنین نمای ۷ منطقه اول صحنه را با منطقه دوم که در آخرین قسمت نمای اصلی شماره یک دیده می شود، پیوند می دهد.

این سکانس را می توان به چهار قسمت تقسیم کرد تا از ترکیب های گوناگون روش های اصلی که قبلاً تشریح شد، استفاده کند.

۱- همان طور که مشاهده می شود، نمای اصلی شماره یک، ابتدا با استفاده

از تکنیک تدوین درون قاب گرفته می شود. بازیگران در حالی که از سه منطقه صحنه استفاده می کنند، در این نما دیده می شوند: منطقه نزدیک به دوربین و دو منطقه دیگر زاویه قائمه را تشکیل می دهند.

۲- نمای یک قطع می شود تا جایش را به یک جفت نما بدهد که به طور موازی تدوین می شوند تا بر یک بخش از گفتگو تاکید کنند.

۳- صحنه مجدداً از نمای یک دیده می شود که مجدداً از تکنیک تدوین درون قاب استفاده می کند. دو نمای لایه - یکی با صدای همگام بازیگر و دیگری واکنش خاموش وی - قسمت بعدی صحنه را دربر می گیرند.

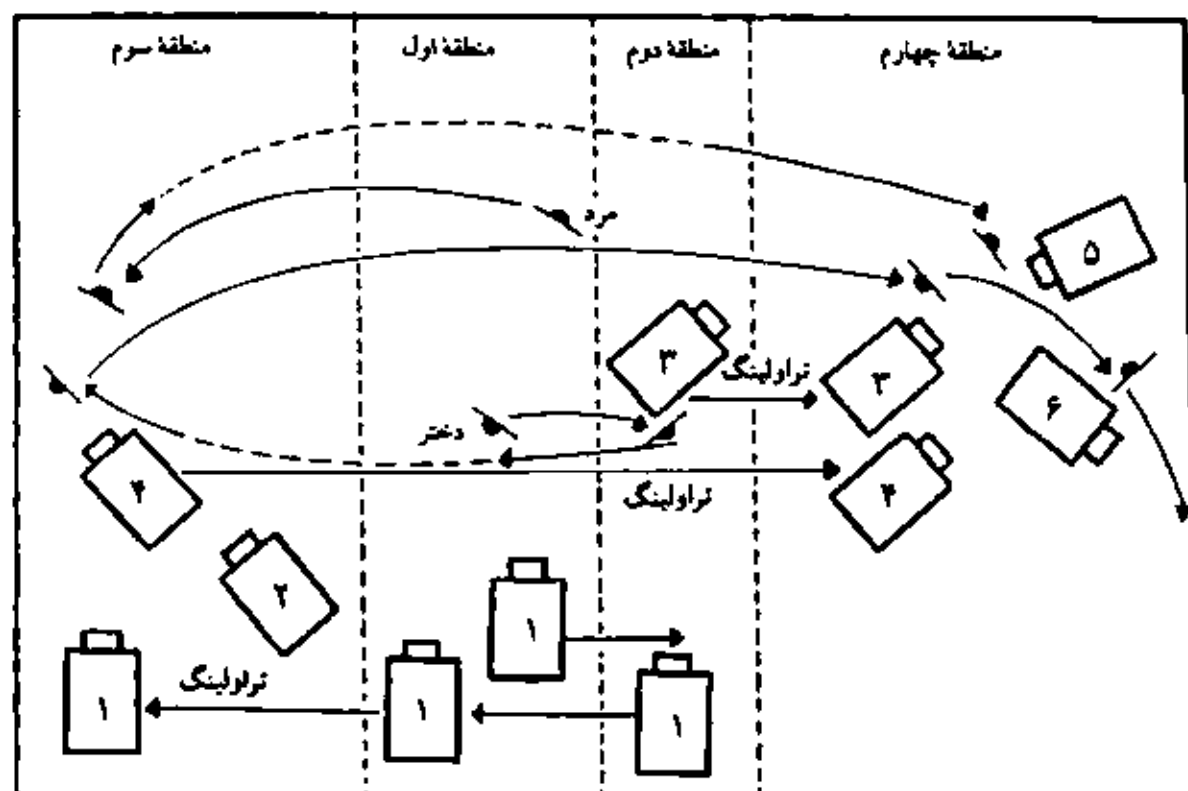
۴- سپس، در قسمت چهارم سکانس، نماهای ۶ و ۷ به طور موازی با نمای اصلی میان برش می شوند. نمای ۶ نمایی معکوس از دو بازیگر را نشان می دهد که در منطقه دوم ایستاده اند. وقتی بازیگران در دو منطقه مختلف هستند، نمای ۷ دیدگاه بازیگری را نشان می دهد که در منطقه دوم مانده است و به این ترتیب، تدوین موازی دو منطقه را ارائه می دهد.

در این سکانس از سه تکنیک استفاده شده است: اول، نمای اصلی متکی به «تدوین درون قاب» با مواضع ثابت دوربین برش موازی می شوند. سپس دو نمای لایه در نمای اصلی میان برش می شوند. سوم، دو نمای اصلی با دوربین ثابت به طور موازی با نمای اصلی مبتنا تدوین می شوند.

تکنیک مشروح دوم تکنیکی مهم است. نماهای واکنشی صامت باید وقتی در نمای اصلی متکی به تدوین درون قاب، میان برش شوند که ضروری وجود داشته باشد. آنها برای تفسیر وقایع در جریان یا بازیگرانی که در آن لحظه در نمای اصلی نیستند، به کار گرفته می شوند. این نماهای واکنشی دو گونه اند: برون برش یا لایه. نماهای لایه بر یک عمل یا یک سطر از گفتگو با یک عنصر یا یک شخص که در نمای اصلی دیده می شود، تاکید می کنند.

مورد ۶

دو نمای اصلی متکی به تدوین درون قاب را می توان به طور موازی به هم



شکل ۳- در این مثال نماهایی که درون قاب تدوین شده اند، به طور موازی تدوین می شوند و تکنیک پیچیده تری برای پوشش دادن به یک سکانس گفتگو دار به دست می دهند.

قطع کرد. این روش بسیار ساده است. قسمت آخر نمای اصلی اول با قسمت اول نمای اصلی دوم تدوین موازی می شود. مثالی که در زیر می آید، چنین حالتی را نشان می دهد. شکل ۳ نقشه حرکت بازیگران را نشان می دهد.

نمای ۱ نمای نزدیک از یک زوج. دختر در پیشزمینه پشت به ما ایستاده است. مرد آن سوی وی در سمت راست، رو به دختر ایستاده است. دختر به راست حرکت می کند. دوربین با وی تراولینگ می کند. او در منطقه دوم می ایستد و رو برمی گرداند به سوی مرد که اکنون خارج تصویر است. دوربین توقف می کند و او را در نمای نزدیک قاب بندی می کند. سپس او به منطقه اول واقع در چپ صحنه برمی گردد. دوربین مجدداً با وی تراولینگ می کند و روی مرد می ماند، در حالی که دختر از جلوی او می گذرد و از چپ نما خارج می شود. دوربین روی مرد می ماند، او را در نمای نزدیک در قاب می گیرد، در حالی که

- مرد از چپ به خارج تصویر می‌نگرد.
- نمای ۲ نمای متوسط از دختر. او در مرکز پرده می‌چرخد، رو به ما می‌ماند و از راست به خارج تصویر می‌نگرد. دورین روی او در حالی که حرف می‌زند، مکث می‌کند.
- نمای ۱ نمای نزدیک از مرد. او به چپ و به منطقه سوم می‌رود. دورین با او تراولینگ می‌کند و زمانی که او به دختر ملحق می‌شود، می‌ماند و نمای نزدیکی از مرد و دختر می‌گیرد. آنها صحبت می‌کنند. بعد مرد از راست نما خارج می‌شود و دختر را روی پرده تنها می‌گذارد. لحظه‌ای روی او مکث می‌کنیم.
- نمای ۳ نمای متوسط از مرد که به طرف نرده واقع در پسزمینه می‌رود. دورین او را تعقیب می‌کند و وقتی مرد به نرده می‌رسد و می‌نشیند، توقف می‌کند.
- نمای ۴ نمای نزدیک از دختر که حرف می‌زند.
- نمای ۳ نمای متوسط از مرد که پایین نرده نشسته است. او جواب می‌دهد.
- نمای ۴ نمای نزدیک از دختر که حرف می‌زند.
- نمای ۳ نمای متوسط مرد که نشسته است و حرف می‌زند.
- نمای ۴ نمای نزدیک دختر که حرف می‌زند و بعد به راست و به منطقه چهارم که مرد نشسته، می‌رود. دورین با او به آن سو پن و تراولینگ می‌کند و در انتهای حرکت تراولینگ هر دو را در قاب می‌گیرد. دختر در سمت چپ پیشزمینه است و پشت به دورین دارد. مرد در سمت راست و رو به دختر نشسته است. آنها حرف می‌زنند.
- نمای ۵ نمای نزدیک دختر. این نمای معکوس درونی از دختر است.
- نمای ۴ نمای متوسط از هر دو. زاویه دورین به نفع مرد عمل می‌کند.

- نمای ۵ نمای نزدیک از دختر .
- نمای ۴ نمای متوسط از هر دو . مرد جواب می دهد . بعد دختر به طرف راست رفته ، از نما خارج می شود . لحظه ای روی مرد مکث می کنیم .
- نمای ۶ نمای کامل دور . زاویه سرازیر . در قاب یک تاق قوسی شکل در پیشزمینه ، دختر را می بینیم که در مرکز تصویر به پسزمینه می رود و از ما فاصله می گیرد . در ابتدای این نما دختر از پشت یکی از ستون های درون تصویر بیرون می آید .

در این مثال نمای اصلی ای که نکته را روشن می کند ، نمای شماره ۴ است . نمای ۳ با ابتدای نمای ۴ برش موازی می شود . برش موازی در بخشی از نماها که فاقد حرکت دوربین است صورت می گیرد . بعد دوربین از منطقه سوم به منطقه چهارم حرکت کرده ، نمای ۴ را می گیرد . در منطقه چهارم از حرکت باز می ایستد . آخرین قسمت نمای ۴ به طور موازی با نمای معکوس درونی دختر (نمای ۵) تدوین می شود . در این مثال حداکثر امکانات از نمای ساده ای چون نمای ۴ با نخست ، مرتبط ساختن منطقه اول و منطقه سوم و بعد با فراهم نمودن پوشش زاویه معکوس در منطقه چهارم ، به کار گرفته شده است .

جمع بندی

مثال هایی که برای نشان دادن چگونگی تلفیق تکنیک های تدوینی آمد ، مثال هایی فی نفسه ساده بودند . الگوهای تدوینی پیچیده تر را می توان با توجه به متن صحنه ای که این تکنیک ها را به کار می بندد ، به دست آورد . بدون توجه به پیچیدگی راه حل های به دست آمده ، همواره دو انگیزه را باید مد نظر داشت :

(۱) تکنیک به کار رفته باید در خدمت صحنه باشد نه بر عکس . (۲) نتیجه به دست آمده در حین نمایش باید طبیعی و شبیه زندگی واقعی به نظر برسد .

اگر تکنیک در القای فکر و اندیشه فیلمساز شکست بخورد ، هم خودش را خراب می کند هم ظرایفی را که جلو دوربین به اجرا درآمده است .

1. Serge Bourginon
2. Sundays and Cybele
3. The Reward
4. 15 Days in September
5. Cowboy
6. Delmer Daves
7. Jack Lemmon
8. Glenn Ford

نقطه گذاری فیلم

نقطه گذاری فیلم - تفکیک سکانس ها، مکث هایی در روایت، و تاکید بر انتقال - به وسیله تدوین یا حرکت دوربین یا حرکت سوژه به تنهایی یا توأمان حاصل می شود. اکنون مشهورترین تمهیدات انتقالی را توضیح می دهیم.

انتقال صحنه به صحنه :

ناپدید - پدیداری (فیداوت - فیداین)

این تمهید انتقال را که در آن تصویر به تدریج تاریک می شود و جایش را به تصویر دیگری می دهد که به تدریج طلوع می کند یا به طور ناگهانی شروع می شود، معمولاً در لابراتوار انجام می دهند. اگر طول نما به اندازه کافی نباشد، می توان صحنه را «ایستا» یا فیکس کرد و بعد پدیدار یا ناپدید نمود.

فید به سفیدی و فیدهای رنگی

یکی از جانشین های فیدهای معمولی فید به سفیدی است. با رنگ نیز می توان فید کرد. تصویری که فرار است ناپدید شود، ناگهان با رنگی که غلیظ و غلیظ تر می شود، پر می گردد تا بالاخره تصویر را کاملاً از بین برده، جایش را به پرده ای صرفاً رنگی بسپارد. سپس این رنگ دقیق تر می شود و صحنه جدید آشکار می گردد. از دو رنگ مختلف می توان استفاده کرد. یکی برای ناپدید و دیگری برای پدیداری صحنه جدید. آنیس واردا^۱ در فیلم خوشبختی^۲ از این شیوه به کرات استفاده کرد و تک رنگ های قرمز و آبی یا ترکیب های آبی قرمز، سبز - بنفش را به کار برد و رابطه حسی سکانس های پیوند شده را با فید

رنگی مطرح کرد.

دیزالو

دیزالو ترکیبی از ناپدید شدن و پدیداری است که روی تکه ای فیلم برهم اندازی می شوند. اعتقاد بر این است که دیزالو اولین بار توسط جورج ملیس^۲ به سال ۱۹۰۲ در فیلم سفر به ماه^۳ به کار گرفته شد. دیزالو تند انتقال نسبتاً سریعی از یک صحنه به صحنه دیگر را ارائه می دهد. دیزالو کند می تواند حس و حال دو صحنه را به یکدیگر مرتبط سازد. اگر قسمت های روی هم افتاده زیاد شود، دیزالو طول می کشد و احتمالاً برای تاکید بر حس نوستالژیک یا حال و هوایی شاعرانه به کار می رود.

ترکیب ناپدید شدن و پدیداری برای رسیدن به توهمی دیداری بر پرده به کار می رود. نخست از صحنه خالی فیلمبرداری می شود، دوربین از حرکت می ماند، بازیگر وارد نما می شود و دوربین مجدداً به کار می افتد. بعد وقتی در لابراتوار دو نما دیزالو می شوند، به نظر می رسد که بازیگر از هیچ به وجود می آید.

اجزای بی حرکت صحنه تاثیر بسزایی در این کار خواهند داشت و دوربین نمی تواند حرکت داده شود.

رویش (وایپ)

رویش جلوه ای لابراتواری است که طی آن صحنه جدید روی پرده می آید، در حالی که صحنه قبلی به سمتی هل داده یا جارو می شود. دو نوع رویش وجود دارد. در نوع اول صحنه جدید از یک سمت یا از بالا وارد می شود و دیگری را از پرده بیرون می فرستد. در نوع دوم، یک خط نازک در طول پرده حرکت می کند، صحنه قدیمی را می روبد و صحنه جدید را آشکار می کند.

رویش نوع دوم، یعنی خط متحرک، غالباً برای گذشت زمان به کار برده می شود. خط متحرک را می توان افقی، عمودی یا مورب، چه از راست به

چپ و چه برعکس، حرکت داد.

نمونه های پیچیده تری چون روبش مارپیچی یا چند میدانی برای گذشت زمان طراحی و به کار رفته اند، اما حالا دیگر اثر هیجان انگیز آنها برای تماشاگر از بین رفته است.

عنیه (آیریس)

جلوه عنیه طی سال ها دستخوش تحولات فراوانی شده است. در آغاز مانند دایره ای به دور سوژه یا جزء خاصی از صحنه ظاهر می شد و توجه را به آن معطوف می کرد. وقتی بر اثر استفاده زیاد کاربردش را به عنوان تمهیدی انتقالی از دست داد، به جلوه ای برای پایان بندی فیلم های اتمی تبدیل شد. اما گاهی مجدداً رایج می شود. به عنوان مثال، در یک سریال تلویزیونی آمریکایی به نام بتمن^۵، شکل نمادین خفاشی از مرکز تصویر بزرگ و بزرگ تر می شود تا کاملاً تصویر را پر کند، بعد بار دیگر کوچک و کوچک تر می شود تا به نقطه تبدیل شود و تصویر جدید را آشکار کند.

استفاده از نواحی تاریک صحنه

برای دستیابی به شیوه دیگری از انتقال، دوربین می تواند به پشت ناحیه سیاهی که کل پرده را می پوشاند، پن یا تراولینگ کرده و بعد به افتتاح کننده مشابهی در صحنه بعد قطع شود. اگر در هر دو نما، دوربین به یک سو حرکت کند، انتقال هموارتر از وجود حرکت در دو جهت متضاد خواهد شد. یا بازگرد می تواند به طرف دوربین بیاید، تصویر را پر کند و بعد از دوربین فاصله بگیرد. اگر این تمهید را با شخص واحدی انجام دهیم، ظریف تر خواهد شد. یا دو نفر به پیشزمینه می آیند و در عین حال به هم نزدیک می شوند، و وقتی که در نمای بعد - که در زمان و مکانی دیگر است - از دوربین فاصله می گیرند، از یکدیگر جدا می شوند.

میان نویس

استفاده از میان نویس برای تفکیک دو مکانس ماترك دوران صامت سینما است. اما امروزه از میان نویس برای مشخص کردن مکان و زمان دقیق روز یا سالی که در آن ماجرا رخ می دهد، استفاده می شود و می توان آن را بر تصویر مکان مورد نظر یا روی پس زمینه ساده حک نمود.

بعضی از فیلم های مستند از میان نویس استفاده می کنند تا فصل جدیدی را نام گذاری و مشخص کنند.

وسایل صحنه

وسایل صحنه مربوط به زمان، هنوز برای نمایش گذشت زمان به کار می روند. ایده این است که گذشت زمان را در شیء که فواصل زمانی اندکی لازم دارد تا تغییر بارزی در ظاهر آن به وجود آید، نشان داد. ابتدا «وسیله کامل» نشان داده می شود و بعد دیزالو می گردد به مرحله نهایی که وسیله مذکور از بین رفته و مصرف شده است. چنین وسایلی که اکنون بسیار کلیشه اند، عبارتند از شمع، سیگار، بخاری، اجاق صحرایی، ساعت، تقویم و تیر روزنامه های قدیمی.

تغییر نور

تغییر نور صبح به غروب غیر مستقیم به گذشت زمان اشاره دارد. دوربین صحنه بی حرکتی را در بر می گیرد و برای اشاره به گذشت زمان نور صحنه عوض می شود. تماشاگر تغییر نور و عوض شدن سایه ها را به عنوان جلوه تدریجی گذشت زمان می بیند، بعد دوربین یا بازیگر وارد صحنه می شود و مکانس جدید آغاز می گردد.

سؤال و جواب

این روش مبنی بر ایده ای است که علت گذشت زمان به شمار می رود. مثلاً

یکی از شخصیت‌های داستان می‌پرسد: «فکر می‌کنی پاملا واقعاً خوشگله؟»
بازیگر دیگر در مکان و زمان دیگر، به شخص دیگری که کنارش ایستاده،
جواب می‌دهد: «بله، خوشگله».

پرسشگر و پاسخ‌دهنده با جهت نگاه به هم مرتبط نمی‌شوند. فقط رابطه
جملات گفته شده گذشت زمان را نشان می‌دهد.

حرکت در جهتی واحد

بازیگر سوار ماشین مسابقه می‌شود، در حالی که جلوی خانه روستایی
خویش است و دوستانش او را دوره کرده‌اند، استارت می‌زند و از راست نما
خارج می‌شود. در نمای بعد ماشین از چپ وارد مسیر مسابقه می‌شود و با
سرعت دور می‌گردد. همان اتومبیل به کار رفته، حرکت در همان جهت و از
چپ به راست است، اما مکان، زمان و حال و هوای صحنه متفاوت است.

جایگزینی یک شیء

شخصی لیوان نوشیدنی به دست دارد. او از حادثه‌ای که رخ داده، عصبانی
است و با پرت کردن لیوان به خارج نما واکنش نشان می‌دهد. نمای بعد که با
برش ناگهانی معرفی شده، شیشه‌ای را که با سنگ شکسته می‌شود، نشان
می‌دهد. آن سوی شیشه شکسته چهره‌ای پدیدار می‌شود که به پایین نگاه
می‌کند. دانشجویان دانشگاه در حال سنگباران پنجره اتاق مسئولین خوابگاه
هستند. حلقه ارتباطی بین چنین مکانس‌هایی با صدا یا جلوه‌ای مشابه فراهم
می‌شود.

تکرار کلام

شخصیتی در نمای نزدیک با گفتن کلامی یک مکانس را پایان می‌دهد.
مکانس بعد با بازیگر جدیدی که همان کلام را در مکان و زمانی دیگر به کار
می‌برد، آغاز می‌شود. ممکن است همان کلام را با همان تاکید تکرار کند یا
ممکن است آن را به صورت سؤال مطرح کند. صحنه جدید از این جا گسترش

می یابد.

انطباق بصری انحرافی

وقتی انتقال از یک صحنه به صحنه ای دیگر متکی به عنصری در انتهای یک نما و ابتدای نمای بعدی است، می توان در دو صحنه نقش های متفاوتی به عهده آن عنصر گذاشت. بیننده باید طوری هدایت شود که باور کند نمای جدید بخشی از سکansı است که او می دیده، اما ناگهان متوجه می شود که این سکانس جدیدی است که با یک فاصله زمانی پل زده شده است.

دو ابزار اصلی که برای دستیابی به این جلوه به کار می روند، عبارتند از: (۱) نمای واکنشی (۲) تداوم حرکت.

در حالت اول ما شرطی می شویم که پس از کنش خاصی، انتظار نمایی واکنشی را داشته باشیم، اما این واکنش به چیزی مربوط می شود که به شیوه دیگری در پی می آید. به عنوان مثال، در فیلم پل رودخانه کوای اثر دیوید لین، صحنه ای را می بینیم که در آن کلیتون (بهیار) که از گرمای طاقت فرما شکوه می کند، به آسمان می نگرود. نمای بعد خورشید را نشان می دهد که به شدت می تابد. این نما دیدگاه ذهنی بهیار را نشان می دهد. به جای پس برش به کلیتون، نما کماکان خورشید را در بر می گیرد تا سرانجام و ناگهان از پایین هیکل شیرز (آمریکایی فراری) وارد قاب شود، جلو خورشید را بگیرد و در حالت ضد نور بایستد. این نما با زاویه ای سر بالا قاب بندی می شود. شیرز زولیده و زنده پوش و آشفته موست و در مرز جنون است. وقتی او راه می افتد و سکانس ادامه می یابد، در مکان و زمان دیگری هستیم.

اگر نتوانیم سوژه ای را به درستی تشخیص دهیم - مگر این که یک مرجع انسانی معرفی شود - می توانیم این سوژه را برای چنین انتقالی به کار ببریم.

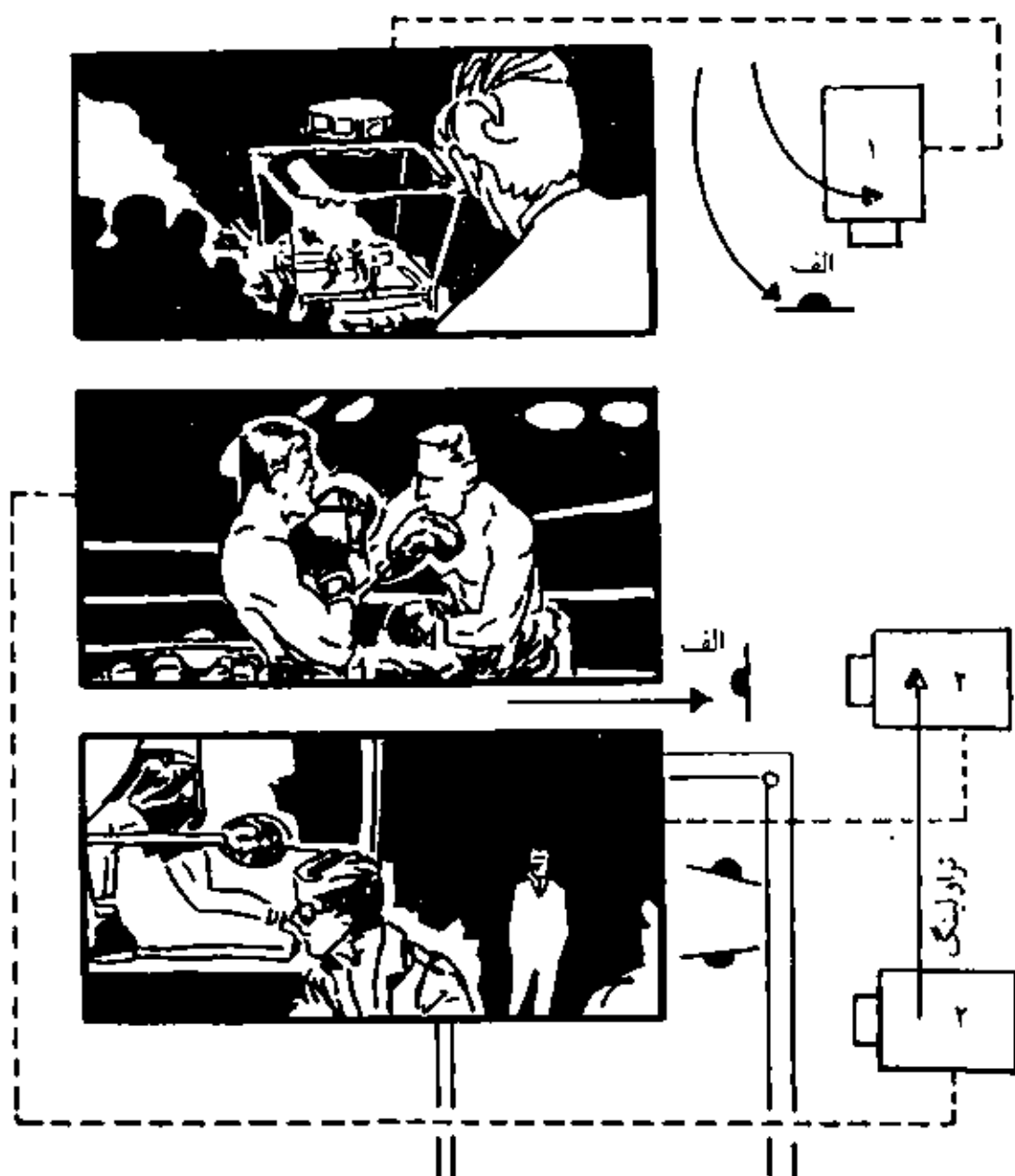
میکل آنجلو آنتونیونی^۲ در فیلم فریاد^۳ از این تمهید سود می جوید. شخصیت اصلی داستان - نویسنده - در آپارتمان منتظر همسر خود است. روی

کاناپه‌ای در کتابخانه دراز کشیده و به خارج قاب چشم دوخته است. نمای بعد یک تصویر انتزاعی را نشان می‌دهد. به نظر می‌رسد که بخشی از دیوار اتاق است، تا سرانجام پیکر کوچک زنی از گوشه چپ و پایین تصویر وارد می‌شود و تصویر معنا پیدا می‌کند و مشخص می‌شود که آن تصویر انتزاعی دیوار یک ساختمان بزرگ است. به این ترتیب سکانس جدیدی شروع می‌شود.

شوک بصری را می‌توان با انتقال «برق آسا»ی صحنه افزایش داد. دوریس دی^۱ و ری والستون^۲ در فیلم هوس^۳ اثر فرانک تشلین^۴، در کوهستان خلوتی از رشته کوه‌های آلپ در محل قرار یکدیگر را می‌بینند. ریچارد هریس از فاصله‌ای دور ناظر است و با دوربین مخفی زوج را دنبال می‌کند. ناگهان نمای دو نفره دوریس دی و ری والستون نشان داده می‌شود. این نما بخش طبیعی صحنه و تداوم آن به نظر می‌رسد، به شرطی که چهره هشداردهنده جک کروسیچن از پایین پرده بالا نیاید و تصویری را که اکنون روی او پخش می‌شود، ماسکه نکند. تصویر ناپدید می‌شود و پرده سفید می‌ماند و صحنه جدید در دفتری که فیلم روی پرده نمایش پخش می‌شد، گسترش می‌یابد.

حرکتی را که از یک نما به نمای بعد ادامه می‌یابد، می‌توان به عنوان عامل انتقال صحنه مورد استفاده قرار داد، حتی اگر این سوژه با سوژه دیگری جایگزین شود. حرکت دوربین به خودی خود می‌تواند در خدمت تغییر صحنه قرار گیرد. چگونه؟ با اتکاء به عامل انحرافی نمایی نزدیک (یا درشت) که در ابتدای نمای صحنه بعد و پیش از حرکت دوربین برای بر ملا کردن رابطه حقیقی چیزها قاب بندی می‌شود. در این جا مثالی از قاتلین خواب‌آلود^۵ به کارگردانی گوستاگاوراس^۶ می‌آوریم (شکل ۱).

الف از پلکان استادیوم خلوت پایین می‌آید. او و دوربین در پیشزمینه توقف می‌کنند. او پشت به ما قاب بندی می‌شود. آن سوتر، دو بکسور در رینگ بکس مبارزه می‌کنند. به نمای متوسطی از بکسورهای واقع در مرکز پرده که ضرباتی وارد و بدل می‌کنند، برش می‌دهیم. لحظه‌ای بعد دوربین به راست تراولینگ

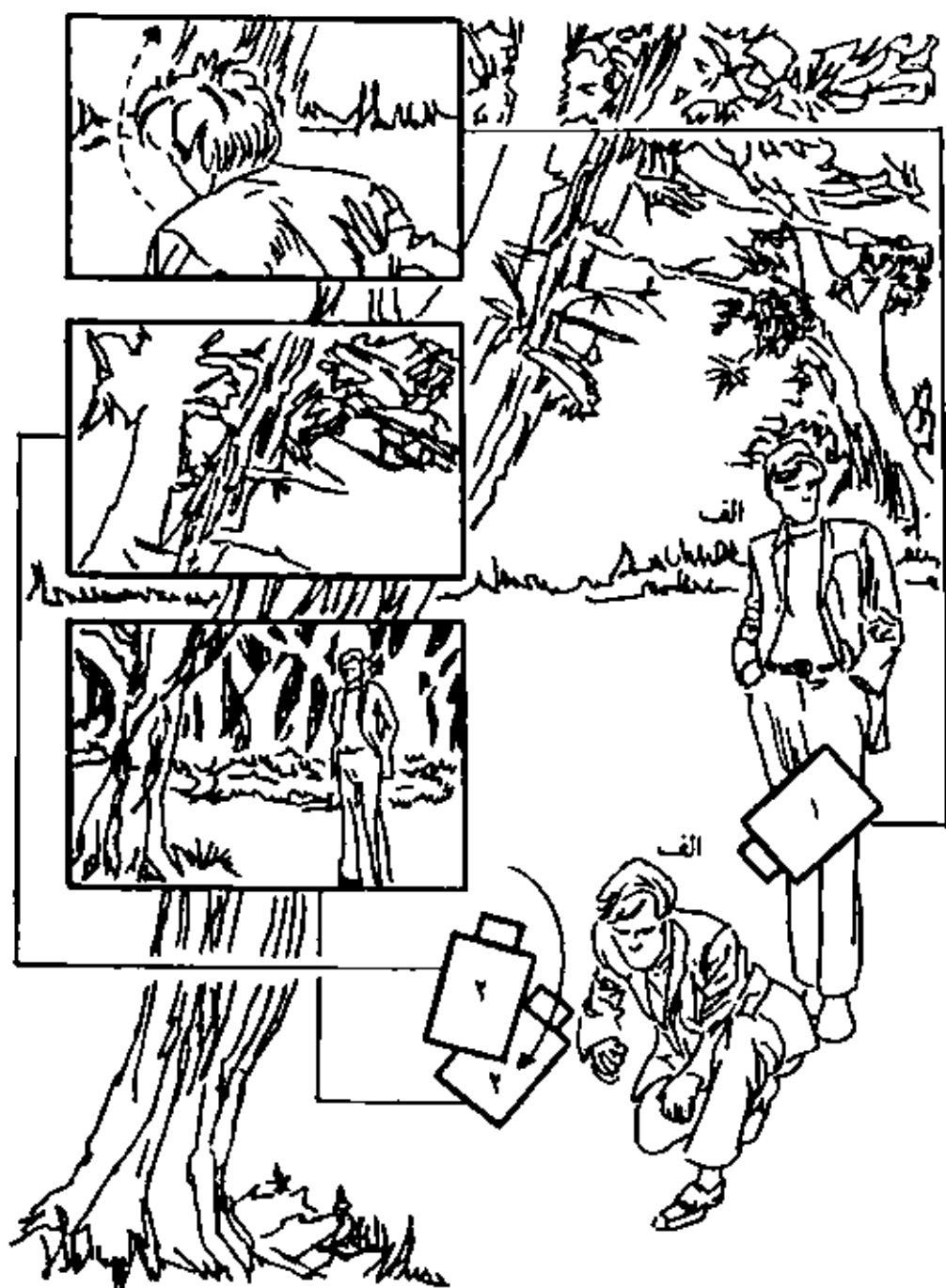


شکل ۱ - انتقال زمان با انطباق بصری منحرف کننده به دست می آید. به نظر می رسد صحنه از نمایی به نمای دیگر ادامه می یابد، اما بعد فاصله زمانی دو صحنه بر ملا می شود.

می کند تا نشان دهد که الف در میان جمعیت راه باز می کند و سپس در پیشزمینه می نشیند.

به نظر می رسد که نمای دوم با حرکت دوربین روی همان محور بصری نمای قبل پیش رفته است. این امر موردی معمولی است، اما غافلگیری وقتی دست می دهد که دوربین حرکت می کند تا شخصیت اصلی را جلو صف تماشاگران نشان دهد. فاصله زمانی ای که او به طرف رینگ پایین می آمد، با این تمهید حذف شده است. نمای نزدیک که در آن محیط پیرامون غیر قابل

تشخیص است، به کار برده می شود تا انتقال زمان صحنه را به دست دهد. میکل آنجلو آنتونیونی در فیلم اگراندیسمان برای دستیابی به همین جلوه از حرکت دوربین استفاده می کند. شکل ۲ دو موقعیت دوربین را نشان می دهد. نماها به این صورت اند:



شکل ۲- انتقال زمانی دیگری با استفاده از انطباق بهری منحرف کننده که توسط میکل آنجلو آنتونیونی در فیلم اگراندیسمان به کار رفته است.

نمای ۱ عکاس جوان در پارک در مکانی که شب قبل جسد مردی افتاده بود، زانو زده است. دوربین از پشت او را در قلاب دارد که به شاخ و برگ درخت می نگرد.

نمای ۲ نمای نزدیک سربالا از شاخ و برگ ها. واضح است که دیدگاه وی است و آن چه را او می بیند، نشان می دهد. چند لحظه بعد دوربین به پایین تیلت می کند تا جوان را نشان دهد که نزدیک بوته ها ایستاده است.

این افشاگری غافلگیر کننده است، چرا که جوان در جایی قرار گرفته که با دیدگاه ذهنی که به کمک ارتباطش با نمای قبلی مدلل بود، ناچار به نظر می رسد. برش پیرامون یک بازیگر لولا حالت دیگری است. نمای درشت از یک شخص به عنوان نمای رابط دو سکانس-بازیگر در هر دو سکانس حضور دارد-به شمار می رود. دوربین عقب می کشد تا مکان جدید را نشان دهد. تغییر به کمک استفاده از پس زمینه خشی در هر دو نما پوشیده می ماند. به نظر می رسد این نمای درشت بخشی از سکانس اول است، اما در واقع متعلق به هر دو سکانس است. مثال:

نمای ۱ پسری در رختخواب از روی دوش پدرش دیده می شود. پسر صحبت می کند.

نمای ۲ معکوس درونی. پدر در نمای نزدیک دیده می شود. او جواب می دهد و سعی می کند پسرش را آرام کند.

نمای ۱ پدر و پسر مثل قبل. پسر به صحبت ادامه می دهد.

نمای ۳ معکوس درونی. پدر در نمای نزدیک با ناراحتی نسبت به حرف های پسر واکنش می کند و سرش را به راست می گرداند. دوربین عقب می کشد تا او را نشان دهد که پشت میز ناهارخوری نشسته است. صدای جمعیت پر سر و صدا روی نوار صدا می لغزد.



۱



۲



۲

۳

شکل ۳- در این سکانس نمای دوم نمایی تداومی و متعلق به صحنه ای است که به پایان می رسد و صحنه ای که بعد از آن شروع می شود. در این نما پس زمینه خنثی است تا با هر دو صحنه هماهنگی داشته باشد.

سکانسی که در شکل ۳ نشان داده شده، توسط گای گرین^{۱۴} در فیلم سکوت خشمآگین^{۱۵} به کار رفته است.

با استفاده از گفتگو شگردی مشابه به کار می رود تا حسی ناشی از فکری متضاد با آن چه بیان شده را برانگیزد. مردی در نمای درشت، دختری را تهدید

می کند: «اگر همکاری نکنی، خواهرت را می کشم».

صحنه بعد با نمای درشتی از همان خواهر آغاز می شود که پس می افتد و دهانش را برای فریاد باز می کند. دوربین با وی پن می کند و می بینیم که در لباس شنا از پشت در استخر شیرجه می زند و با دوستانش شوخی می کند.

برش حول یکی از وسایل صحنه

حالات بسط یافته مثال پیشین در مورد کاربرد «وسایل صحنه» به صورت زیر درخواهد آمد:

مردی که با دیگری صحبت می کند، می خواهد بداند مخاطبش کیست. از این رو مخاطب کارتش را ارائه می دهد و اولی آن را می گیرد. کارت در نمای درشت (نمای لای) دیده می شود. نمای نزدیک از مرد سوم و دوم. مرد سوم کارت را به دست دارد. اما مکان، زمان و یکی از بازیگران تغییر کرده اند (شکل ۴).

ترکیب بندی نماهای پیرامون نمای درشت، شبیه هم هستند، اما موقعیت یکی نیست. به کمک تمهیدی صد در صد سینمایی فاصله زمانی به سرعت طی شده است.

نمای درشت ناگهانی

لازم نیست نمای درشتی که به عنوان پل بین دو صحنه به کار برده می شود، با نمای قبلی رابطه داشته باشد. می تواند برش ساده ای به شیء یا شخصی در نمای درشت باشد که در نمای بعد نیز در جای مناسبی دیده می شود. به عنوان مثال:

سکانس با رویدادی که در اتاق می گذرد، پایان می یابد. نمایی که در پی می آید، نمای درشت یک ستون چهار چراغه است. نمای سوم نمای کاملی است که در آن ستون چراغ ها به عنوان بخشی از صحنه عمومی پارک دیده می شود. اکنون شخصیت های جدیدی در پیشزمینه به چشم می خورند.

اولین نمای درشت مربوط به کلیت چیزهایی است که در نمای بعد نشان داده می شود.

انتقال با تدوین موازی

برایان هاتن^{۱۷} در فیلم آنجا که عقاب ها عرض اندام می کنند^{۱۸}، از تدوین موازی استفاده کرد تا در اوایل فیلم «بازگشت به گذشته» ای را بگنجاند. ریچارد برتون^{۱۹} فرمانده یک گروه کماندویی در هواپیما دیده می شود که آنها را به سوی مقصد می برد:

نمای ۱ ریچارد برتون، در نمای نزدیک، متوجه نور سبزی می شود که شروع به چشمک زدن می کند (ما منبع این نور را نمی بینیم، بلکه انعکاس آن را روی بدن برتون مشاهده می کنیم).
نمای ۲ نمای درشت از لامپ نور سبز در سقف که روشن و خاموش می شود.

نمای ۱ نمای نزدیک از برتون، مثل قبل که نور سبز روی او پاشیده می شود.

نمای ۲ نمای درشتی از نور سبز در سقف. دوربین به پایین تیلت می کند و مشخص می نماید که منبع نور جدید در هواپیما نیست، بلکه در اتاق کنفرانس زیرزمینی یک پایگاه نظامی است.

تدوین موازی این نماها بازگشت به گذشته را به شیوه ای سیال و روان ارائه می کند. راجر کورمن^{۲۰} در فیلم سفر^{۲۱} از همین شیوه برای انتقال به آینده استفاده کرده است. در این دو موقعیت ضرباهنگ برش زیاد سریع نبود، اما وقتی دنیس هاپر^{۲۲} این جلوه را در راننده شرق^{۲۳} (دنیس هاپر و پتر فوندا^{۲۴} هر دو با راجر کورمن روی سفر کار کرده بودند) به کار گرفت، انتقال از یک صحنه به صحنه بعد را با چند برش سریع و رفت و آمد بین دو صحنه حاصل



شکل ۴- با استفاده از نمای نزدیک یک شیء گذشت زمان و انتقال از یک صحنه به صحنه بعد به دست می آید.

کرده بود.

افتتاح کننده های صحنه

اگر همه صحنه ها ناگهانی شروع شوند، خود به خود تأکیدی بی دلیل بر آنها خواهد شد و ناخواسته خلاف ماهیت خود صحنه عمل می شود. بنابراین بهتر

است صحنه را با بی طرفی شروع کرد و بعد به واقعه یا شخصیت اصلی معطوف شد. برای این منظور دو روش وجود دارد: یکی با حرکت دوربین و دیگری به کمک حرکت بازیگر.

حرکت بازیگر

بدن بازیگر جلوتر دوربین را می گیرد و بعد با شروع حرکت وی صحنه آشکار می شود.

در پیشزمینه تصویر چیزی (واضح) توسط بازیگر برداشته می شود. دوربین تغییر وضوح می دهد تا بازیگر در حال دور شدن واضح شود. بازیگر می ایستد تا از شیء که از پیشزمینه برداشته، استفاده کند.

فردی پنجره را می گشاید (دوربین بیرون) یا دری را باز می کند (دوربین داخل) و خود و صحنه پشت سرش را مشخص می کند. بعضی از معمول ترین وسایل صحنه که در افتتاح صحنه به کار می روند، عبارتند از: در، پرده کرکره، روکش پنجره، پرده یا چراغ اتاق (شخصی یکی یکی آنها را روشن می کند و صحنه به تدریج روشن می شود).

حرکت دوربین

صحنه با شیء که از جایی به جایی برده می شود، شروع می گردد. دوربین پن یا تراولینگ می کند تا جای جدیدی را که ماجرای اصلی شروع می شود، در قاب گیرد. این حرکت آشکار را بازیگر اصلی می تواند اجرا کند یا می توان آن را به عهده شخصیتی فرعی سپرد که به محض آشکار کردن شخصیت های اصلی از میدان دید خارج می شود.

دوربین شیء که پرده را کاملاً یا تقریباً سیاه می کند، به صورت ضد نور در قاب می گیرد و به یک سو تراولینگ می کند تا صحنه جدید را نشان دهد.

دوربین از نمای بسیار درشت شیء به عقب تراولینگ می کند تا جایی را که شیء قرار گرفته، نشان دهد. شیء می تواند چیزی باشد که شخصی از آن

استفاده کرده، مثلاً یک قطعه جواهر یا ساعت مچی، یا ممکن است روی مبلمان یا حتی روی زمین قرار گرفته باشد. این وسیله باید به نحوی با محتوای صحنه ارتباط داشته باشد. صحنه در حالی شروع می شود که دوربین بخش خالی صحنه را در قلاب دارد. آنگاه دوربین تراولینگ یا پن یا کرین به پایین می کند تا ناحیه ای را که بازیگران قرار دارند، نشان دهد.

صحنه با نمای نزدیک شخصیت شروع می شود. دوربین عقب می کشد و ما متوجه می شویم که از روزنه یک پرده فیلمبرداری می شده است. اکنون پرده در پیشزمینه، بین دوربین و سوژه اصلی واقع است. بعد سوژه از پشت پرده حرکت می کند و به سمت دیگر صحنه می رود.

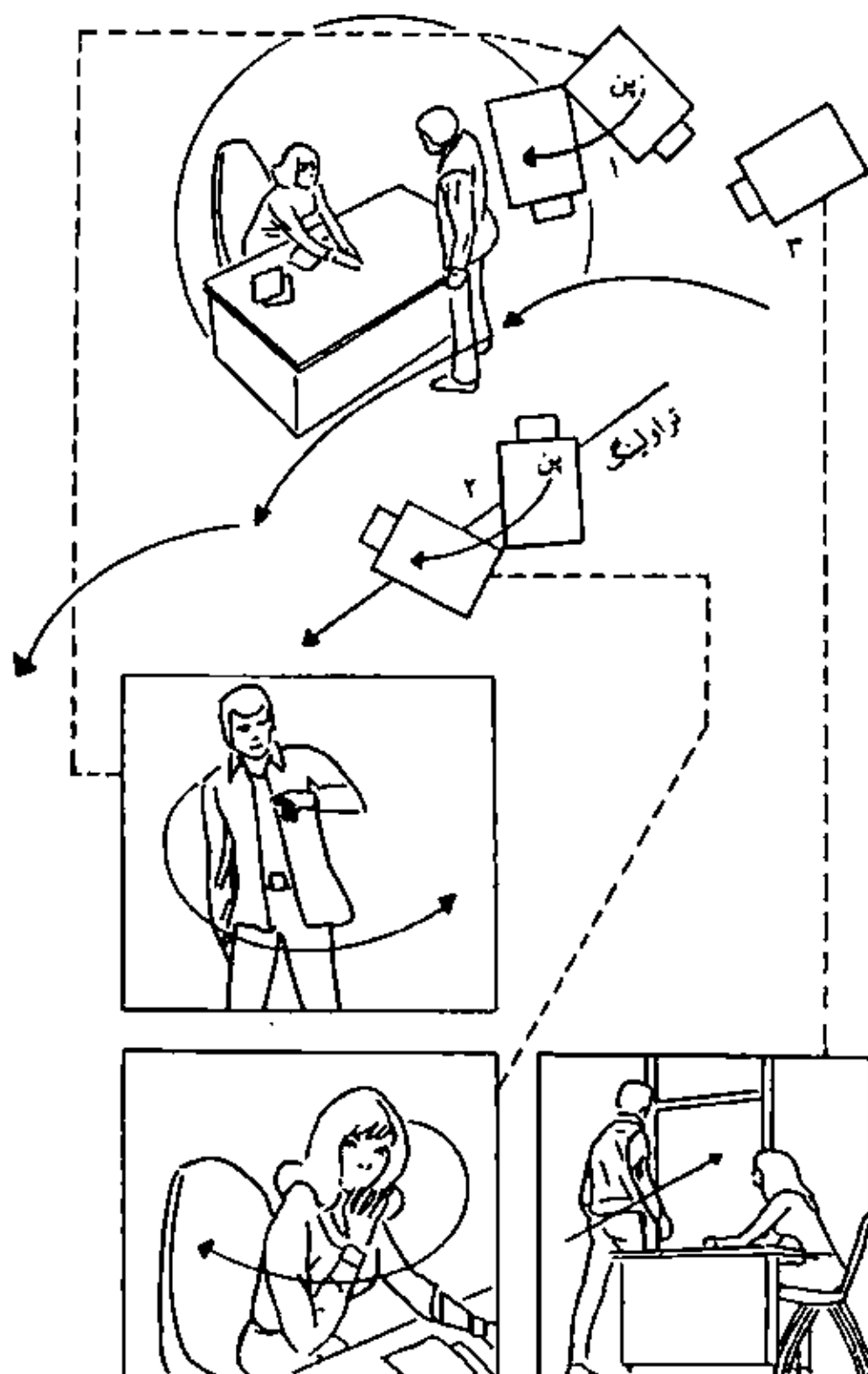
تابلو نقاشی، منظره گلدوزی شده و عکسی در روزنامه برای افتتاح صحنه به کار می روند. (در دو مورد اول) عکسی را پدیدار می کنند که ناگهان جان می گیرد و تصویری حرکت متحرک می شود. روش کار وارونه می شود تا صحنه را ببندیم: تصویر روی پرده «ایستا» می شود، دوربین پس می کشد، طوری که بخشی از گزارش روزنامه و تیرها در تصویر دیده شود.

عدم وجود حرکت، روش دیگری برای شروع صحنه است. پس از پایان سکانس، نمای جدید با برش ساده ای شروع می شود، اما برای چند ثانیه چیزی در آن حرکت نمی کند، بعد بازیگر از یکی از طرفین یا از دری واقع در پسزمینه وارد می شود و ماجرا را آغاز می کند. استنلی کوبریک^{۲۴} در فیلم پرتقال کوکی^{۲۵} چندین بار از این تمهید استفاده کرده است.

افتتاح کننده های توصیف شده به فاصله زمانی دو صحنه اشاره ندارند. آنها شیوه های مرسوم معرفی حادثه اند که تاکیدشان متفاوت است.

گنجاندن نماهای دیدگاه

دیدگاه ذهنی شخصیت بر پرده، نخست با نشان دادن وی در نمای نزدیک و در پی آن نمایی که از جای او و بدون حضور وی برداشت شده، القاء می شود.



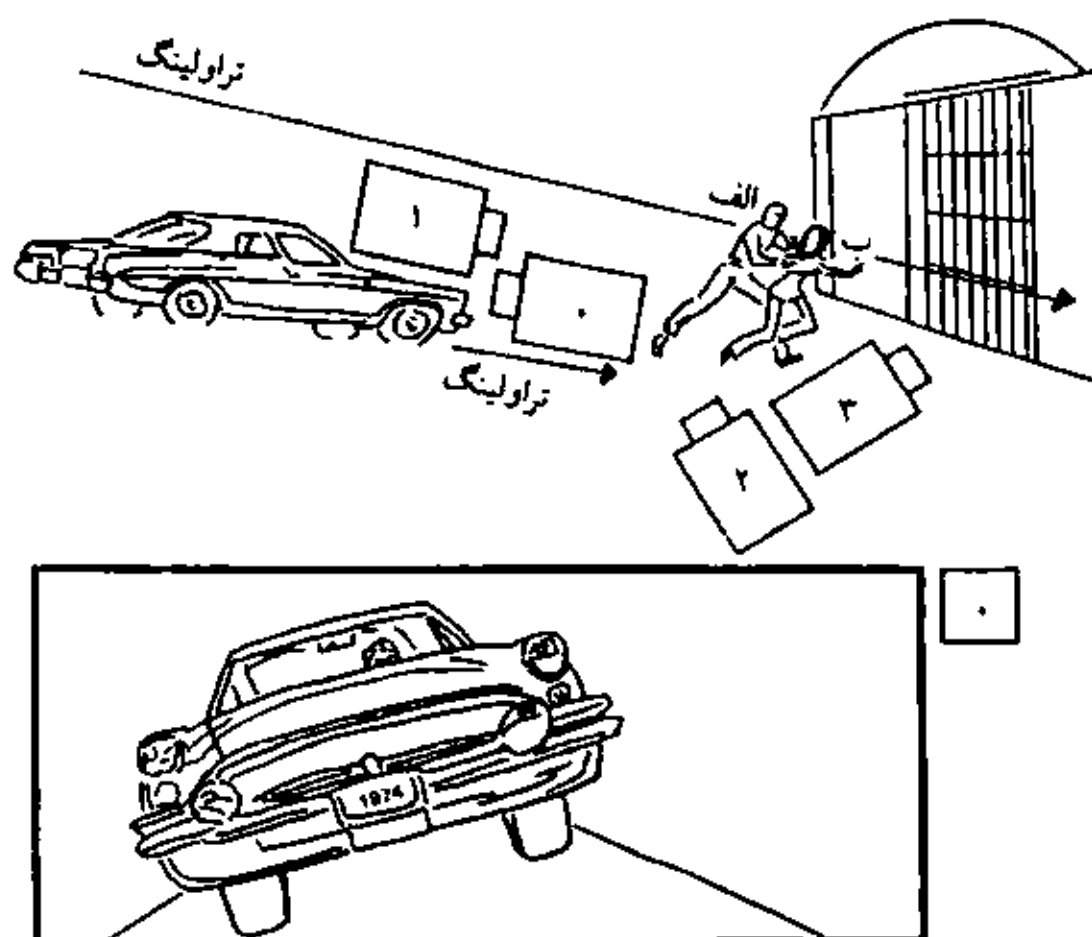
شکل ۵- تاکید بر دیدگاه شخصیت با استفاده از نمای ذهنی.

این دیدگاه را می توان با حرکت سوژه و با نگاه کردن بازیگران دیگر به لنت دوربین موکد کرد. مثالی می آوریم (شکل ۵):
 جوانی وارد دفتر کارش می شود. دوربین همراه او از چپ به راست حرکت

می‌کند. اکنون، برای نمایی که از دیدگاه جوان برداشت می‌شود، دوربین از راست به چپ و از کنار یک میز و دختری که پشت آن نشسته، تراولینگ می‌کند. دختر دوربین را با نگاه به بالا دنبال می‌کند. برش می‌دهیم به نمایی با دوربین ثابت از مرد و دختر. مرد (چپ) وارد پسزمینه می‌شود. دختر او را می‌نگرد.

نمای ذهنی که طی آن دوربین نماینده دیدگاه بازیگر اصلی است، بر موقعیت تاکید می‌کند. این حرکت دوربین (پن و تراولینگ همزمان) نشان‌دهنده حرکت بدن است.

روش دیگر این است که یک نمای ثابت را در نمایی تراولینگ بگنجانیم تا شخصیتی را نشان دهیم که دیدگاهش را دیده‌ایم (شکل ۶).



شکل ۶ دیدگاه ذهنی قطع می‌شود تا نقش آن در داستان موکد شود.

نمای ۱ دوربین به جلو تراولینگ می کند. الف (راست) ب را از سر راه کنار می زند. برش به:

نمای ۲ الف و ب در پیشزمینه و در سمت راست ایستاده اند. اتومبیلی از چپ وارد می شود، پرده را طی می کند و از راست خارج می شود. برش به:

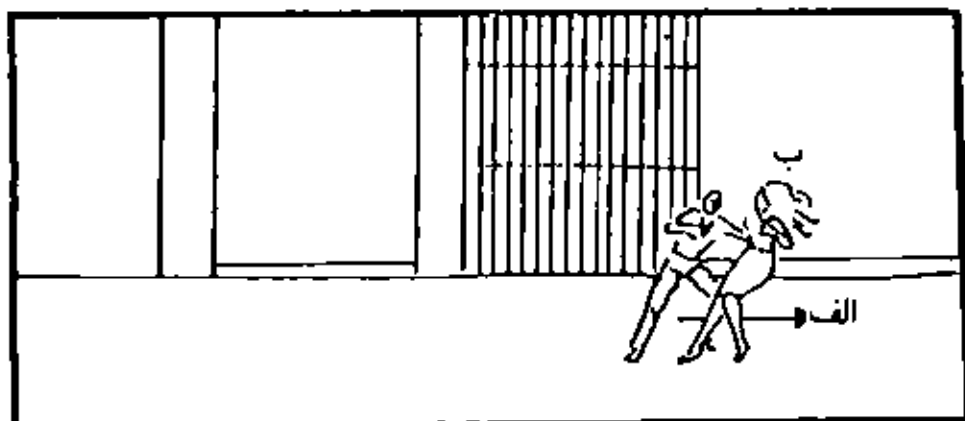
نمای ۱ دوربین با تراولینگ به جلو به سوی دیواری در پسزمینه ادامه می دهد. برش به:

نمای ۳ نمای جانبی. اتومبیل از چپ وارد شده با دیوار برخورد می کند.

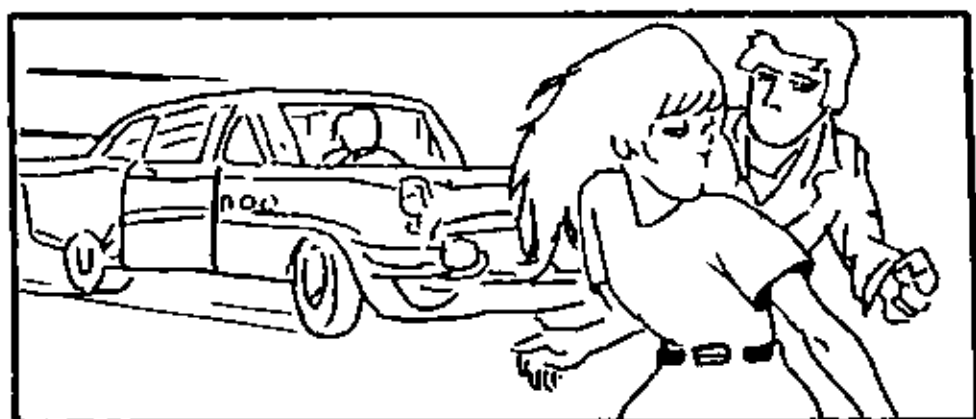
نمای ۲ نقطه اوج حادثه است. نمای اصلی اول دیدگاه ذهنی سرنشینان وسیله نقلیه است که به سرعت به طرف دیوار می رود. نمای ۲ در لحظه ای بحرانی معرفی می شود و حرکت وسیله نقلیه را با فقدان ناگهانی حرکت دوربین یادآوری می کند و به کمک تضاد با دیدگاه داخل اتومبیل آن را موکد می سازد.

گاهی بدون آن که نخست ناظر را معرفی کنیم، دیدگاه ذهنی وی را نشان می دهیم. بلافاصله علایم خاصی که نماینده دیدگاه ذهنی اند، تشخیص داده می شوند. علائمی چون شکل دوربین شکاری یا مگسک اسلحه ناظر یا ششلول بندی که در نمای بعد آشکار می گردد.

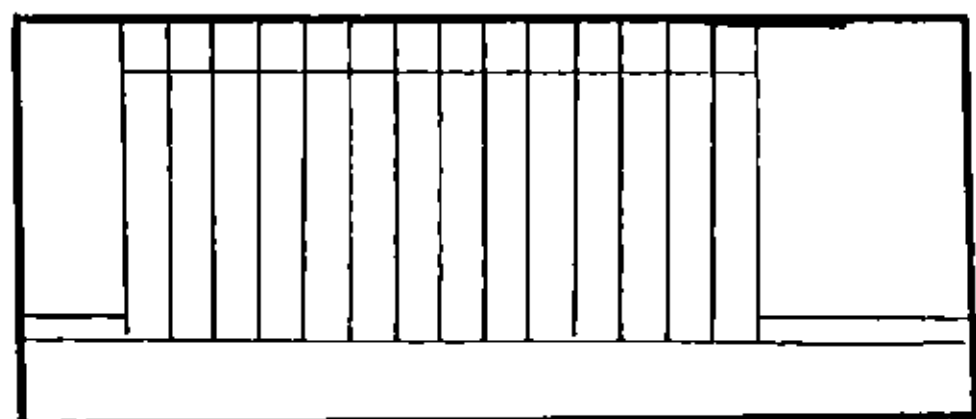
رنگ خاصی در تصویر می تواند نماینده دیدگاه ذهنی باشد. رابرت آلد ریچ^{۲۴} در فیلم دوازده مرد خبیث^{۲۵}، در شبیخون نهایی به پایگاه آلمانی ها، ناگهان نمایی را که با فیلتر قرمز برداشت شده، می آورد و در پی آن تصویر تک تیراندازی که مائشۀ اسلحه اش را می کشد، به چشم می خورد. در نمای بعد مردی از گروه حمله کننده بر زمین می غلتد. دفعه دوم که کارگردان از تصویر سرخ رنگ استفاده می کند، ما بلافاصله آن را به عنوان دیدگاه ذهنی تک تیرانداز تشخیص می دهیم، اما این بار ما فقط صدای شلیک اسلحه را می شنویم و صحنه بعد (با رنگ معمولی) گلوله ای را که در نزدیکی یکی از سربازان کمانه



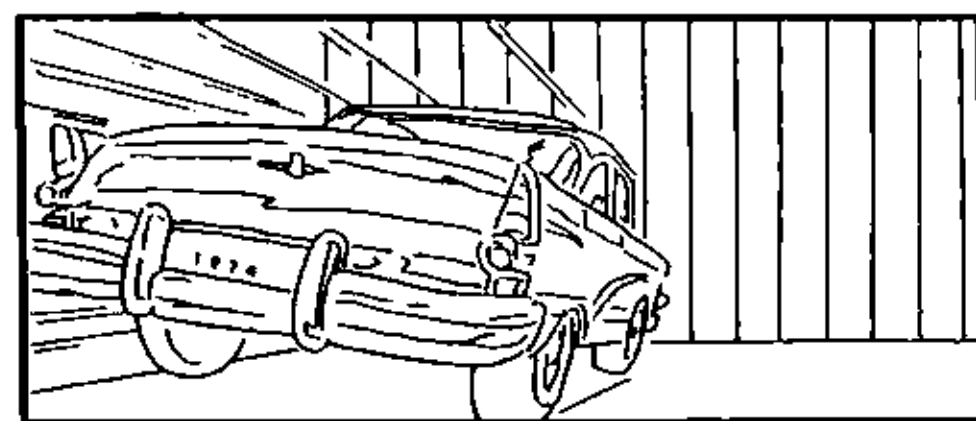
١



٢



١



٣

می‌کند، نشان می‌دهد.

با وجود این، هنوز هم شیوه‌هایی برای معرفی یک دیدگاه ذهنی بدون نشان دادن شخصیت صاحب دیدگاه، وجود دارد؛ حرکتی در پیشزمینه همراه با صداهای «هیس هیس». مثلاً شاخه درختی در پیشزمینه می‌تواند با دستی که خارج از تصویر است، کنار زده شود و ستون طویلی از سربازان را که در جنگل حرکت می‌کنند، مشخص کند. ما تفاسیر پیچ‌پیچ‌گونه‌ای از افراد مختلف خارج تصویر می‌شنویم. آنها نقشه می‌کشند دشمن را چگونه غافلگیر کنند. به محض این که شاخه پیشزمینه رها شد و جلوی دید را گرفت، این حس القاء می‌شود که حمله‌کنندگان مخفی در حال دور شدن هستند.

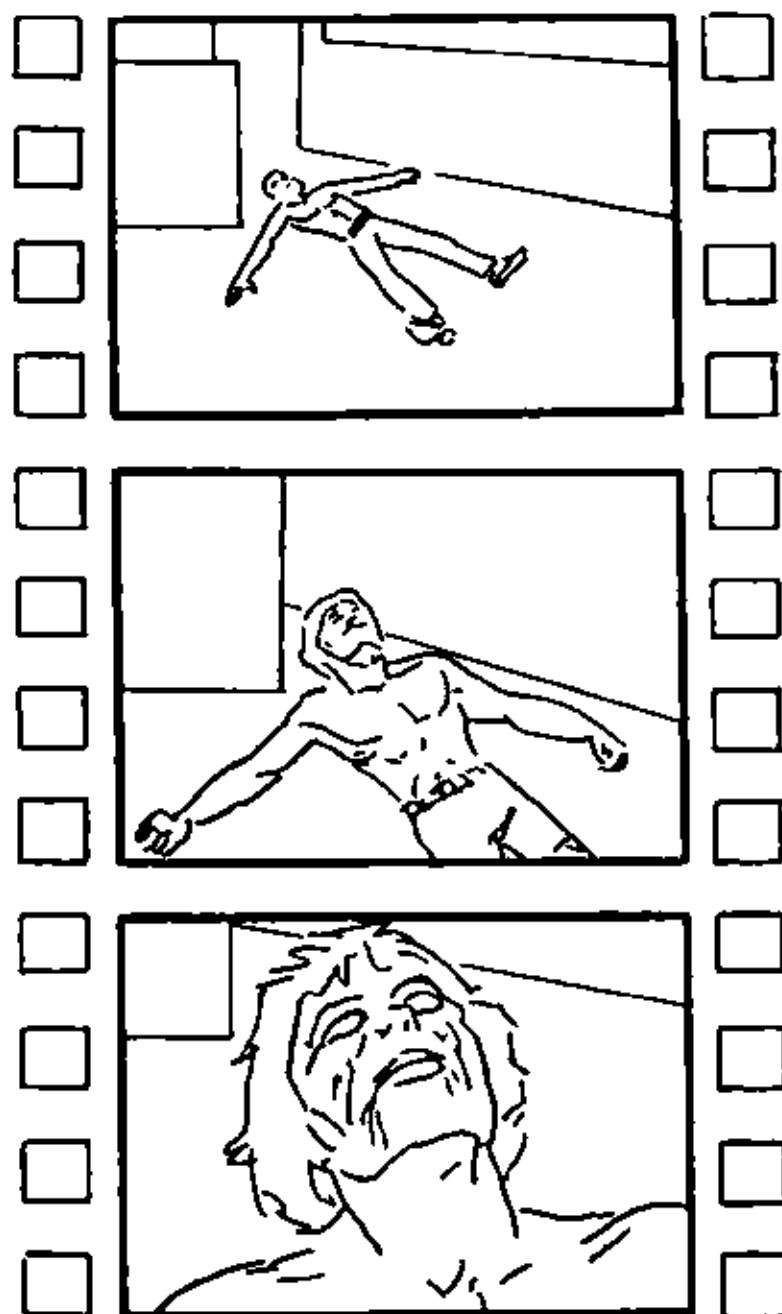
کاربرد برش پرشی (جامپ کات) به عنوان نقطه گذاری فیلم

برش پرشی روی پرده سینما بسیار مشهود است، زیرا تغییر یک نما به نمای بعد بسیار ناگهانی است. این برش‌ها معمولاً در مورد نماهایی با محور بصری مشترك و سوژه‌هایی کم و بیش ساکن به کار می‌روند.

آلفرد هیچکاک در صحنه‌ای از فیلم پرندگان از برش پرشی استفاده می‌کند تا کشفی هولناک را موکد کند. وقتی مادر میچ جسد کشاورزی را که کنار تختخواب افتاده و چشمانش توسط پرندگان از کاسه درآمده پیدا می‌کند، طی سه نمای کوتاه به چهره مرد می‌رسیم. کشاورز سوژه‌ای است ساکن و این سه نما از روی محور بصری مشترکی برداشت شده تا بر تاثیر این کشف تاکید شود (شکل ۸).

این جلوه می‌تواند عنصر جدیدی را معرفی کند. میکل آنجلو آنتونیونی در فیلم صحرای سرخ^{۲۸} سکاسی را با نمایش جزیره‌ای فلزی آغاز می‌کند که در فاصله‌ای از ساحل، از دریا سر برآورده است. سه نمای متوالی پیش‌رونده با برش پرشی، آبر سازه جزیره ساخته دست بشر را به ما نشان می‌دهند.

فیلم‌های مستند گاهی از برش‌های پرشی استفاده می‌کنند تا سوژه جدیدی



شکل ۸- برای نقطه گذاری موقعیت از تلسیل سریع نماهای ساکن استفاده شده است. این مثال نمونه ای از فیلم پرندگان آلفرد هیچکاک است.

را با تاکید معرفی کنند. برت هانسترا^{۲۹} در فیلم دیگر دریایی وجود نداشت^{۳۰} چندبار از این تمهید استفاده می کند، اما صرفاً دو نما به کار می برد: یک نمای بسیار دور و نمای دیگر نمای کاملی روی همان محور بصری. این برش با موسیقی ضربه ای که برش پرشی را موکد می سازد، همراهی می شود.

گاهی می توان این جلوه را به عنوان مکث پیش از افشای ناخواسته به کار گرفت. در سکانس نهایی فیلم جیمز باندی لوئیس گیلبرت^{۳۱} موسوم به شما

فقط دوبار زندگی می‌کنید^{۳۲}، هواپیما چند قایق نجات کاتوچو را روی سطح اقیانوس می‌ریزد. نجات‌یافتگان فاجعه غرق شدن کشتی که روی باقیمانده کشتی اند، به طرف قایق‌ها شنا می‌کنند. جیمز باند و دختر جوانی خود را به یکی از قایق‌ها می‌رسانند، خود را بالا می‌کشند و مقدمات لذت بردن را طی این انتظار طولانی فراهم می‌کنند. سه نمای بعدی، قایق را که روی دریا بالا و پایین می‌رود، نشان می‌دهند و هر یک نزدیک‌تر از قبلی است، اما نماها نسبتاً طولانی‌اند. بعد نمای نزدیکی می‌آید که در آن قایق جیمز باند وارد پرده می‌شود. یک زیر دریایی زیر قایق می‌رود و آن را از سطح آب بالاتر می‌آورد. صحنه‌های گفتگو دار نیز به همین شیوه می‌توانند پرداخت شوند.

فرانسوا تروفو^{۳۳} در فیلم *فارنهایت ۴۵۱*^{۳۴} وقتی از این تمهید استفاده می‌کند که شخصی، مشغول صحبت با تلفن، هشدار در یافت می‌کند. این جلوه را می‌توان مستقیماً در *لا براتوار* با بزرگنمایی یک قاب واحد به دست آورد. در عنوان بندی قسمتی از سریال *نپلئون سولو*^{۳۵} موسوم به *جاسوسی در گرین‌هت*^{۳۶} از این ویژگی در برخی نماها استفاده می‌شود. جان فرانکن‌هایمر^{۳۷} در فیلم *دومی‌ها*^{۳۸} این تکنیک را وارونه می‌کند. آقای همیلتون^{۳۹} در استودیوی خود منتظر تلفن مهمی است. صحنه با نمای بسیار درشت چشمان بازیگر شروع می‌شود و با چند برش پرشی به نمای کامل پس می‌کشد. در این نما بازیگر با جثه‌ای کوچک پشت میزش نشسته است. تلفن زنگ می‌زند و کارگردان به نمای بسیار درشتی از آقای همیلتون برش می‌دهد که گوشی را از خارج تصویر برمی‌دارد و آن را وارد تصویر می‌کند تا صحبت کند.

ژرارد جی. راتوکامپ^{۴۰} در فیلم *مستند هلند امروز*^{۴۱} از یک رشته نما از خط اصلی انتقال نفت که به چپ منحرف می‌شود، استفاده می‌کند تا سیر نماهای ثابت پیش رونده به سوی پالایشگاه نفت را نشان دهد.

کاربرد برش پرشی به عنوان عامل انتقال زمان

ویژگی دیگر برش پرشی این است که در بعضی مواقع می توان آن را برای انتقال زمان از یک صحنه به صحنه دیگر یا یک صحنه واحد به کاربرد. وقتی برای چنین منظوری از این برش استفاده می شود، جلید صدا به کار برده شود. تمام موقعیت های داستانی اجازه چنین کاری را نمی دهند.

روبر انریکو^{۲۲} در حادثه جویان^{۲۳} یک صحنه تعقیب و گریز با اتومبیل در خیابان های پاریس دارد. دوربین از صندلی جلو اتومبیل تعقیب کننده فیلمبرداری می کند. اتومبیل دیگر همواره در مرکز پرده دیده می شود، اما با هر برش، محیط پیرامون تغییر می کند. طی این صحنه چند نمای تراولینگ به هم پیوند می شوند و ایده تعقیب و گریزی طولانی القاء می گردد.

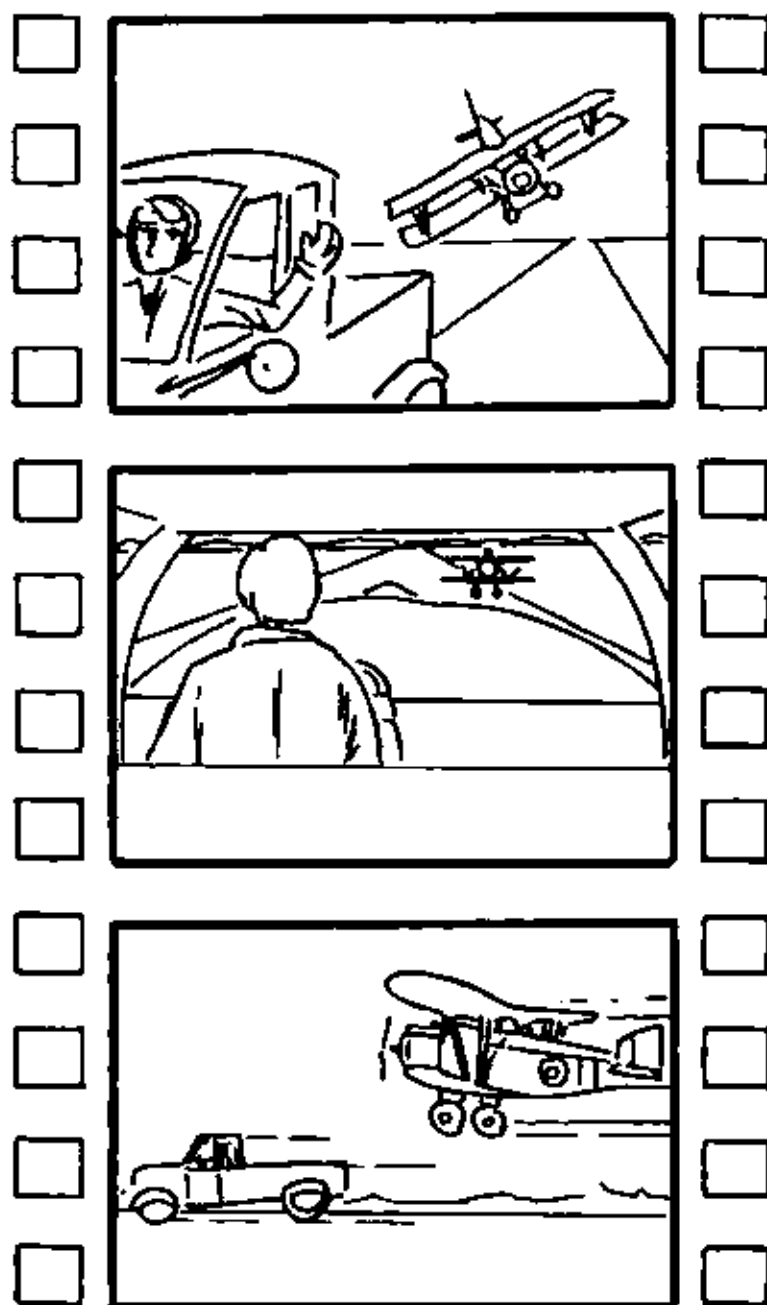
برش های پرشی می توانند قسمت غیر جذاب زمان را - مثل فیلم اگراندیسمان - حذف کنند. در این فیلم، همینگز^{۲۴} از مدلی فیلمبرداری می کند و از یک موقعیت واحد دوربین، یک رشته نما از مدل در حالت های مختلف می بینیم که نشان دهنده نساویری است که همینگز از مدل گرفته است.

نقطه اوج های منتخب ماجرا

همان طور که گفته شد، داستان می تواند با حذف بخش های غیر جذاب حتی یک مکانس واحد، هموار پیش برود. در فیلم اگراندیسمان، عکاس عتیقه فروشی را ترك می کند و سوار ماشین می شود. کیفی را باز می کند و دوربینش را برمی دارد. کیف را می بندد. برش می دهیم به نمای معکوس. در خیابان دوربین به دست ایستاده، در پی زاویه مناسبی برای گرفتن عکس است. انتقال هموار است، زیرا حرکت در نمای اول به نتیجه رسیده و در نمای بعد حرکت دیگری آغاز شده است. همچنین تغییر زاویه دوربین - در این مورد به زاویه معکوس - به برش هموار کمک می کند. همین اصل در فیلم حادثه جویان به کار رفته است. آگن دلون در حال آزمایش هواپیما از میان موانعی است که

توسط لینو ونتورا^{۲۵} روی باند قرار گرفته است. آزمایش به پایان می‌رسد. ونتورا سوار وانت می‌شود و به سوی خانه حرکت می‌کند و بازیگوشانه توسط هواپیما دنبال می‌شود. در این جا بخشی از این سکانس را می‌آوریم.

دوربین با وانت روی باند حرکت می‌کند. ونتورا در سمت چپ دیده می‌شود که در آینه بغل نگاه می‌کند و با دست به هواپیما که از سمت راست پسزمینه نزدیک می‌شود، و بعد از راست نما خارج می‌شود،



شکل ۹- قسمتی از یک سکانس فیلم حادثه جوان ساخته روبرت اتریگو.

اشاره می‌کند. برش به:

منظره از داخل وانت. و نتورا در سمت چپ پیشزمینه و پشت به ماست. هواپیما در سمت راست و در ارتفاع کم به طرف ما پرواز می‌کند. همان‌طور که ما در طول باند پیش می‌رویم، هواپیما اوج می‌گیرد و از چپ بالای تصویر خارج می‌شود. برش به:

نمای پن از راست به چپ. وانت به چپ می‌کشد و هواپیما از فاصله کم آن را تعقیب می‌کند. سپس هواپیما به طرف پسزمینه دور می‌شود.

مشاهده کنید که چگونه، بدون قربانی کردن همواری انتقال نما به نما (برش، پس از خروج هواپیما از نما صورت می‌گیرد)، دور زدن‌های هواپیما حذف شده است. همین مفهوم در ابتدای سکانس که طی آن دو شخص صحبت‌کننده به طور مجزا دیده می‌شوند نیز برای انتقال به کار رفته است. نزدیک به انتهای سکانس یکی از بازیگران جمله‌ای می‌گوید، اما به جای برش به نمای واکنشی بازیگر دوم، نمای آخر حذف شده است و برش مستقیمی به سکانس بعد صورت گرفته است.

بی‌عملی به عنوان نقطه گذاری

اگر تصویر ارائه شده در ابتدا یا انتهای نما فاقد حرکت باشد، انتقال راحت صورت می‌گیرد. برای استفاده از این منظره (فاقد حرکت) به دو شیوه می‌توان عمل کرد:

۱- قرار دادن آن در انتهای نما.

۲- قرار دادن آن در ابتدای نما.

منظره بی‌حرکت می‌تواند به این صورت باشد که شخصیتی از نما خارج شود و نما روی صحنه خالی بماند. صحنه می‌تواند منظره دیواری خالی، خانه‌ای خالی یا صرفاً نمای خالی منظره دریای زیبا باشد.

تک نما به عنوان مکثی در روایت

گاهی نتیجهٔ سکانس با یک تغییر ناگهانی خراب می‌شود، به‌ویژه اگر سکانس بعدی حال و هوایی کاملاً متضاد داشته باشد. یک مکث بصری به عنوان پل ارتباطی لازم است: یا به وسیلهٔ لیدر سیاه بین دو سکانس یا با کش دادن آخرین نمای سکانس بعد از اوج دراماتیک، یا با استفاده از نمای ارتباطی بی‌ربط یا باریط. با روش اول - لیدر سیاه - تماشاگر به یک سکون احساسی کامل هدایت می‌شود. این جلوه نباید زیاده از حد به کار رود، چرا که باعث عصبانیت تماشاگر می‌شود. صحنهٔ بعدی که در پی می‌آید، می‌تواند با فیداین یا ناگهانی آغاز گردد. میکِل آنجلو آنتونیونی در فیلم رقیقه‌ها^{۲۶} از این جلوه استفاده می‌کند. دختری با عاشقش در خیابان دعوا می‌کند، صحنه تاریک می‌شود و چند لحظه به همان حال می‌ماند. صحنهٔ جدید ناگهان شروع می‌شود و جسد دختر را پلیس از رودخانه می‌گیرد. دختر دست به خودکشی زده است.

گاهی تاریکی پرده با موسیقی متن همراه می‌شود. موسیقی اوج می‌گیرد و بعد با پدیداری صحنهٔ جدید محو می‌گردد.

تمهید کش دادن آخرین نما پس از نقطهٔ اوج دراماتیک، همان نمایی که غالباً جان فورد به کار می‌برد، در حکم «باز کردن تنگنای عاطفی» ماست و القای حزن می‌کند. معمولاً سکانس بعدی با نمای دور شروع می‌شود. این قاب بندی دوربین تمرکز ما را ضعیف می‌کند و باعث آرامش خاطر می‌شود.

سومین روش مذکور بیش از همه به کار می‌رود: تک نمایی که به عنوان مکثی بین دو سکانس به کار می‌رود، به سکانس قبلی مربوط می‌شود یا هیچ ربط داستانی با آن ندارد و صرفاً تأثیر عاطفی خاصی به دست می‌دهد.

بگذارید برای مورد اول مثالی بزنیم. پیتر ییتز^{۲۷} در بولت^{۲۸} سکانشی دارد که در آن قهرمان و دوست دخترش کنار شاهراه پارک می‌کنند و دربارهٔ رابطهٔ

خصوصی خود، بخصوص بعد از سکانس خشنی که در آن زنی خفه شده، بحث می کنند. این سکانس با نمای دوری از ترافیک سنگین شاهراه آغاز می شود. لحظه ای بعد اتومبیل سفید مسابقه ای دختر از ترافیک خارج می شود و به طرف دورین می آید. او پارک می کند، از ماشین خارج می شود و به طرف ساحل رودخانه می رود. چند لحظه بعد بولت به او می پیوندد. گفتگو شروع می شود. دختر از رفتار مرد-بی تفاوتی کاملش نسبت به مرگ خشن زن- شروع می کند. این صحنه برای شخصیت ها صحنه ای افشاگر و دردآور است. وقتی موقتاً به توافق می رسند و ساکت می مانند، به ترافیک پرش می شود. بعد سکانس جدیدی شروع می شود. آخرین نما از اتومبیل ها یک مکث است. کارگردان از همین جلوه مجدداً استفاده می کند. قاتلی در ترمینال فرودگاه با پایانی شوم مواجه می شود و نمای بعدی منظره خیابانی خلوت در سان فرانسیسکو است. نمای بعد، صبح روز بعد است که بولت وارد خانه خود می شود. باز هم تک نمایی که این بار به سکانس مربوط می شود، به عنوان مکث بین دو سکانس به کار رفته است.

در مواقع دیگر نما به عنوان مکثی بصری بین دو صحنه انجام وظیفه می کند و به هیچ وجه رابطه ای با دو سکانس ندارد و فقط آن دو را پل می زند و صرفاً برای محتوای عاطفی خود نما به کار برده می شود.

در فیلم دختری سوار موتورسیکلت^۴ چنین تمهیدی دو صحنه را که حال و هوای متفاوتی دارند، اما در مکانی واحد و برای بازیگران واحدی رخ می دهند، پل می زند. زوج اصلی فیلم-آلن دلون و ماریانه فیثفول^۵- در اتاق هتل هستند. آلن دلون تجربیات موتورسواری خود را برای ماریانه تعریف می کند. صحنه حال و هوایی شاد دارد. وقتی این سکانس به پایان می رسد، کشتی اقیانوس پیمایی را در غروب آفتاب بندرگاه می بینیم که چراغ هایش روشن است و ضد نور خورشید در حال غروب است. در پیشزمینه کشتی کوچک تری عبور می کند. حال و هوای این صحنه شاعرانه است و رضایت خاطر و آرامش

القاء می کند. بعد این سکانس با عشاق در هتل ادامه می یابد که هنوز در بسترند، اما حال و هوا عوض شده و دارند احساسات واقعی شان را بروز می دهند و در برابر هم موضع می گیرند. نمای رابط (از کشتی) هیچ مشخصه ای از مکان جدید به دست نمی دهد و یادآور نکته قبلی داستان نیست. ارزش آن فقط در محتوای بصری آن است: کاتالیزوری فاقد حرکت که ما را برای حال و هوای دیگری آماده می کند.

یک سکانس کامل به عنوان مکثی در روایت

غالباً یک نمای واحد مکثی کافی بین دو سکانس با حال و هوای مغایر به شمار نمی رود. اگر دو نکته داستانی نباید کنار هم قرار گیرند، باید با فاصله مطرح شوند.

در فیلم بولت اثر پیتر جینز، گانگستری تحت حمایت قهرمان فیلم است. او نگهبانی برای گانگستر تعیین می کند و می رود دوست دخترش را ببیند. دوست دختر را به کافه ای خشن می برد و بعد ... قاتلین سر می رسند تا گانگستر تحت حمایت را از بین ببرند.

همان طور که می بینید، اعمال بولت با پیشرفت طرح اصلی رابطه ای ندارد. آن چه به حساب می آید، این است که خبرچین تحت حمایت است و این که همکاران قبلی وی در صدد کشتن وی هستند. نقش این دو صحنه در ساختار داستان زیاد است. و هر دو صحنه هایی قوی به شمار می روند. اما اگر در کنار هم قرار می گرفتند، از نظر احساسی اشباع می شدیم و اهمیتی نمی دادیم که چه اتفاقی رخ می دهد. چرا؟ چون مسیر ماجرا بسیار خطی به نظر می رسید. بنابراین، برای این که هر سکانس فی نفسه برجسته شود، سکانس بی ربطی بین آنها جاسازی می شود. این سکانس خاص به عنوان مکثی در داستان انجام وظیفه می کند و به موضوعی می پردازد که علت وجودیش را توجیه کند و نقش واقعیش، یعنی بر ملا کردن زندگی خصوصی قهرمان را پنهان می کند. اما توجه

تماشاگر بر رابطه قهرمان با دختر متمرکز نیست. همه چیز سرسری گفته می شود و توجه بیشتر به ارکستر موسیقی کافه است تا زوج محوری. این تاکتیک منحرف کننده برای ایجاد دلهره بسیار مفید است. آلفرد هیچکاک به وفور در فیلم هایش از آن استفاده کرده است. در پنجره رو به حیاط^{۵۰} گریس کلی^{۵۱} وارد آپارتمان قاتل مظنون شده است. گریس کلی از دید جیمز استوارت دیده می شود. گریس آپارتمان را می کاود. ناگهان حواس جیمز استوارت به دختر ترشیده که قبلاً در داستان معرفی شده و اکنون قصد خودکشی دارد، پرت می شود. ما نیز متوجه این طرح فرعی می شویم و گریس کلی و ماموریتش را از یاد می بریم، برای همین وقتی آمدن قاتل را به آپارتمان می بینیم، جا می خوریم. هیچ راهی نیست که گریس کلی را از خطر آگاه کنیم. اگر ما با طرح فرعی منحرف نشده بودیم، لحظه به لحظه منتظر ورود قاتل بودیم و وقتی او می آمد، انتظار ما برآورده می شد و علاقه خود را از دست می دادیم. اما به این صورت، ورود قاتل به علت ناگهانی بودنش، تاثیر عاطفی بیشتری به دست می دهد. صحنه های قوی طرح با سکانس رابطی که به عنوان مکث به کار رفته، از هم جدا می شوند.

کاربرد تصاویر غیر واضح به عنوان نقطه گذاری

این جلوه غالباً در برنامه های زنده تلویزیونی دیده می شود تا در فیلم های سینمایی. این تکنیک ساده است. صحنه نهایی سکانس غیر واضح می شود تا سرانجام تصویر محو و غیر قابل تشخیصی به دست آید. بعد برش می دهیم به سکانس جدید که با تصویری کاملاً غیر واضح شروع و به تدریج واضح می شود. تصویر جدید در مکان و زمان دیگری است.

میکل آنجلو آنتونیونی، نوع دیگری را به کار برده است. در ابتدای یک سکانس شعله های آتش واضح نیست، بلکه طرح های رنگی هیجان انگیز و شکل های نامشخص است. چند ثانیه بعد یک جفت پای زنانه با وضوح کامل

وارد پسزمینه می شود. صحنه معنی می گیرد. از همین تمهید می توان برای پایان بندی سکانس استفاده کرد. شخصی در پسزمینه و در وضوح کامل، تصویر را ترك می گوید و پسزمینه غیرواضح لحظه ای در تصویر می ماند. (در ضمن، اکنون گرایشی وجود دارد مبنی بر به کارگیری تصاویر غیرواضح به عنوان پسزمینه عنوان بندی فیلم). غالباً اعمال غیرواضح عمداً به قصد تاکید بر نکته ای خاص به کار برده می شوند. در پرونده ایپکرس به کارگردانی سیدنی فیوری، قهرمان در تصویر غیرواضحی از رختخواب بیرون می آید و به عنوان چیز مبهم غیرواضحی در پسزمینه، وارد تصویر بعدی می شود تا پنجره را باز کند. در پسزمینه و در وضوح کامل، ساعت شماعه داری که زمان را نشان می دهد، قرار دارد.

تکنیک دیگر این است که یکی از بازیگران را که طی نما ساکن است، در پسزمینه واضح داشته باشیم، در حالی که دیگری که متحرك و در پسزمینه است غیرواضح به نظر آید. او پیش می آید و به دیگری ملحق می شود و واضح می گردد. جان هیوستن^{۵۲} در مولن روژ^{۵۳} از چنین شگردی استفاده می کند. تولوس لوترک^{۵۴} با دوست دخترش دعوا می کند، دخترک قهر می کند و در حین رفتن در را محکم به هم می کوبد. نمای بعدی لوترک اندوهگین را در پسزمینه نشان می دهد که رو به دوربین دارد. پس از لحظه ای دری در پسزمینه باز می شود که کاملاً ناواضح است و دختر دوباره وارد می شود و آرام آرام به پسزمینه می آید تا کنار نقاش در حالت واضح قرار گیرد.

وضوح کامل می تواند در پسزمینه باشد. دو عاشق را در وضوح کامل می بینیم که به تدریج پیش می آیند، از وضوح خارج می شوند و به اشکال نامشخصی تبدیل می گردند.

اگر فیلمسازان بخواهند از هوش رفتن کسی را نشان دهند، از نمای دیدگاه او که به تدریج غیرواضح می شود، استفاده می کنند. اگر موقعیتی عکس این حالت مدنظر باشد، به عبارتی شخصی به هوش بیاید، جلو و وارونه ای به کار

گرفته می شود.

برای نمایش این که شخصی سوء دید دارد، نمای دیدگاه وی از وضوح کامل به حالت محو می رود و دوباره واضح می شود. همان طور که در جای دیگر گفته شد، امروزه گرایشی وجود دارد که سوژه پیشزمینه کاملاً واضح باشد و وقتی به پسزمینه رو می کند، وضوح را به آن جا منتقل کند و خودش در حالت محو قرار گیرد. مایک نیکولز^{۵۶} این جلوه را در فارغ التحصیل^{۵۷} به کار گرفت: در صحنه ای که «بن»^{۵۸} غیر مستقیم به «الن»^{۵۹} حالی می کند که با مادر او بوده است. دختر کنار در نیمه باز اتاق خواب ایستاده است. او را در پیشزمینه می بینیم. آن سوی وی، مادر دختر ظاهر می شود. الن برمی گردد به مادر می نگرد و تصویر مادر واضح می شود. مادر و بن از باران خیس هستند. پس از لحظه ای مادر دور می شود و الن به ما رو می کند. لحظه ای غیر واضح می ماند و بعد که می فهمد چه اتفاقی افتاده و با عصبانیت واکنش نشان می دهد، تصویر هم همزمان واضح می شود. روند ذهنی درك کامل موقعیت با تأخیر در وضوح، یعنی به شیوه ای کاملاً بصری برای تماشاگران روشن می گردد.

سیاهی پرده به عنوان نقطه گذاری

سیاهی پرده را می توان برای تفکیک موثر نماها یا صحنه ها به کار برد. جلوه جداسازی کامل است و هر صحنه ضربه ای غیرمنتظره با تأثیری صد در صد عاطفی به تماشاگر وارد می کند. تماشاگر منتظر است تصویری روی پرده ظاهر شود، اما هیچگاه مطمئن نیست چقدر طول خواهد کشید. این امر دلهره خاصی به نما می دهد و هر نما یا هر دسته نما با قدرت زیادی تأثیر می گذارد. به مثالی از فیلم دوره تنورها^{۶۰} ساخته فرناندو سولاناس^{۶۱} و اکتاویو جتینو^{۶۲} در سال ۱۹۶۸، دقت کنید.

سیاهی پرده. صدای طبل از نوار صوتی به گوش می رسد. ناگهان دستی که مشعلی را گرفته، روی پرده ظاهر می شود. پن کوتاه به راست

به دنبال حرکت دست مردی که می دود. بار دیگر سیاهی روی پرده. ضربات طبل ادامه می یابد. عده ای پلیس مسلسل به دست آشکار می شوند که شب هنگام وسط خیابان می دوند. پن کوتاه به راست با افراد نظامی.

بار دیگر سیاهی روی پرده.

شهروندی از راست به چپ در طول خیابان می دود. دوربین با وی پن می کند. پلیس به او پشت پا می زند و او به زانو می افتد. پلیس دیگری از چپ وارد می شود و با پا به پهلویش می کوبد. مرد از درد خم می شود. کماکان بر زانو افتاده است. پلیس سوم از چپ وارد می شود و وحشیانه با پوتین به صورت وی می کوبد و او را از پشت به عقب پرت می کند.

بار دیگر سیاهی روی پرده.

نماهای مورد استفاده در این سکانس از فیلم های گزارشی شورش های بنونوس آیرس گرفته شده است. این فیلم کیفر خواستی تند و گزنده علیه پلیس وقت آن کشور از دید این دو فیلمساز است. آن چه این سکانس افتتاحیه فیلم را این طور چشمگیر می سازد، استفاده دقیق از نوارهای سیاه فیلم است که به طور موازی با تک نماهای انتخاب شده برای این سکانس تدوین شده است.

صدای ممتد - مایه کوبشی در این نمونه - سکانس را وحدت می بخشد و تاثیر بصری را افزایش می دهد. گاهی سیاهی روی پرده برای شروع مورد استفاده قرار می گیرد و صدایی شنیده می شود و ناگهان تصویری پدید می آید که صدا را در متن درستی قرار می دهد. برت هانسترا^۲ در فیلم مستند دنبای رقابت^۳ با سیاهی روی پرده و وزوز مگس آغاز می کند. ناگهان تصویری روی پرده می آید: نمای درشت مردی که چشم باز می کند و متوجه می شود مگسی روی نوك دماغش نشسته است. این، شیوه موثری برای گشایش فیلم است.

نقطه گذاری با حرکت دوربین

پیشروی یا عقب کشیدن دوربین می تواند بر شخص یا موقعیتی خاص تاکید کند یا آن را از دیگران جدا سازد.

مورد ۱

همان طور که قبلاً اشاره کردیم، حرکت دوربین به طرف بازیگری که جمله ای را می گوید، روی جمله تاکید می کند، اما اگر حرکت دوربین پس از ادای جمله بیاید، بر واکنش بازیگر تاکید دارد. اگر دوربین طی صحبت طولانی بازیگر اصلی پیش برود، حس صمیمیت القاء می شود. اگر دوربین عقب بکشد، تاکید روی بازیگر کم می شود و بر آن چه پرامون وی است، تاکید می کند.

مورد ۲

حرکت بازیگر را می توان با حرکت نقطه گذاری دوربین تلفیق کرد و جلوه ای بصری به صحنه داد. شخصی به مبارزه دعوت می شود و در نمایی که می آید، دوربین به سوی گروهی پیشروی می کند. همان طور که نزدیک می شویم، شخص کنار می کشد تا فردی که به مبارزه دعوت شده، مشخص شود. دوربین توقف می کند و این شخصیت را در نمای نزدیک قاب بندی می کند.

حرکت تاخیری دوربین را نیز می توان به کار برد. برای نمونه، شخصی چند ثانیه در پیشزمینه نمای نزدیک می ماند و بعد به پسزمینه می رود و در نمای کامل قرار می گیرد. می ایستد، رو برمی گرداند. دوربین به آرامی پیش می رود و او را در نمای نزدیک در قاب می گیرد.

مورد ۳

وقتی نقطه گذاری های دوربین به کار گرفته می شوند، معمولاً نما با دوربین ثابت شروع می شود و با گسترش صحنه، دوربین حرکت می کند، اما بار دیگر

در انتهای نما دوربین ثابت می ماند .

نوعی از این حالت با نمایی شروع می شود که در آن حرکت است و با پایان یافتن حرکت ، دوباره به تصویر ثابتی شبیه آن چه در ابتدای نما بود ، برش می شود . مثلاً صحنه با نمای نزدیک مردی که در انتهای میز بلندی نشسته ، شروع می شود . دوربین از روی میز به عقب تراولینگ می کند و ردیف میهمانان را نشان می دهد . دوربین در انتهای میز از حرکت باز می ایستد و بعد برش می دهیم به نمای نزدیک همان مرد به گونه ای که در ابتدای نمای قبل دیده بودیم . فیلم های موزیکال از این راه حل در جایی که مثلاً ، نمای کاملی از زوج های رقصنده نما را شروع می کنند و دوربین به عقب تراولینگ و به بالا حرکت می کند ، سود می جویند . سپس دوربین عمودی پایین می کشد (در حالی که کل صحنه را در نمای دور قاب بندی کرده) تا به سطح ارتفاع رقصنده ها برسد و توقف کند . بعد به یک نمای کامل روی همان محور بصری برش می دهیم و کل حرکت یک بار دیگر تکرار می شود .

مورد ۴

پیشروی یا عقب کشیدن دوربین را می توان دو، سه یا چند بار پشت سر هم تکرار کرد . اگر سوژه واحدی مدنظر باشد ، نتیجه خراب می شود و توجه را به حرکت دوربین جلب می کند .

در فیلم ایتالیایی آگوستینو^{۹۵} به کارگردانی مائورو بولوگنینی ، شخصیت اصلی - پسری که نامش نام فیلم است - عمل غیر اخلاقی بین دو نفر را که در خارج قاب انجام می شود ، می بیند و دچار شوک می شود . از نظر تصویری ، این صحنه با یک رشته تراولینگ دوربین که شش تا هفت بار تکرار می شود ، ارائه می گردد . دوربین از نمای متوسط به نمای درشت می رود و ناگهان به نمای متوسطی روی همان محور بصری قطع می شود و بار دیگر به آرامی به جلو تراولینگ می کند .

همین حرکت پیشروی تکرار شونده دوربین در فیلم سال گذشته در

سارین باد^{۷۶} اثر آلن رنه^{۷۷} به کار رفته است، اما تصویر بسیار نور دیده لا براتواری به آن افزوده شده است. دختر فیلم از اتاقی بیرون می رود، به ایوانی بزرگ می رود، می ایستد و با لذت دستانش را از هم باز می کند. دوربین چند بار پی در پی در یک جهت واحد به طرف او تراولینگ می کند و پیش از هر حرکت دوربین مکثی اضافه می شود.

در نمونه دیگری از نسخه سینمایی هملت لارنس الیویه، پادشاه و برادر افلیا علیه هملت توطئه می چینند. صحنه با نمای متوسطی از هر دو بازیگر افتتاح می شود. دوربین به عقب و رو به بالا حرکت می کند تا وقتی که آنها در اندازه ای کوچک در پایین دیده شوند. بعد به نقطه دیگری از آرایش مثلثی دوربین برش می شود و آنها در نمای متوسط دیده می شوند. دوربین مجدداً به عقب و به بالا حرکت می کند. بعد به نمای معکوس متوسطی از دو بازیگر برش می شود. دوربین لحظه ای در همین حالت می ماند و مجدداً به عقب و به بالا حرکت می کند. به این ترتیب حس و حال توطئه موکد می شود.

مورد ۵

حرکت تکراری دوربین به طرف یک بازیگر واحد یا برعکس را می توان به طور موازی با صحنه هایی که شخصیت به یاد می آورد و نماینده بازگشت نیمه خود آگاه به گذشته است، تدوین کرد:

دوربین به طرف جوانی که پشت به نرده، روی عرشه کشنی اقیانوس پیما نشسته، تراولینگ می کند. دوربین از نمای کامل تا نمای متوسط پیش می رود. برش به: زنی که دری را باز می کند و رو به دوربین دارد. چیزی می گوید.

این صحنه در سکانس های قبلی فیلم دیده شده است.

دوربین از نمای متوسط تا نمای نزدیکِ مرد نشسته پیش می رود. روی تراولینگ برش می شود به:

مرد جوان و دختر در پارکی قدم می زنند و با هم حرف می زنند.
مرد جوان پشت به دوربین در چپ پیشزمینه، در اتاقی دیده می شود.
در سمت راست مرد دیگری به طرف او می آید و توقف می کند و
حرف های رکیکی می زند.

مرد جوان روی کشتی. دوربین از نمای متوسط تا نمای نزدیک پیش
می رود.

دختر جوان از ما رو برمی گرداند و به پسزمینه می رود. حالا در یک
اتاق هستیم. لو بار دیگر به ما رو می کند و یکی دو جمله می گوید.

مرد جوان روی عرشه کشتی. دوربین از نمای نزدیک به نمای بسیار
درشت پیش می رود و می ایستد و تصویری تمام رخ از مرد جوان
می گیرد و قطره اشکی را که از گونه مرد جوان پایین می غلتد، نشان
می دهد.

همه این نماها که با نمای تراولینگ تدوین موازی شده اند، مربوط به تصاویر
سکانس های قبلی هستند و بازگشت به گذشته را نشان می دهند.

برش ها روی حرکت دوربین انجام شده است. اما سرعت حرکت دوربین
به تدریج کاهش می یابد و سرانجام می ایستد. روش مذکور برای تاکید بر دو
ماجرای همزمان نیز مفید است.

مردی در پیشزمینه تصویر پشت به ما نشسته است و کتاب می خواند.
دختری که در پسزمینه رو بروی لوست، دور می شود.

نمای معکوس، مرد کتاب می خواند. دوربین به سوی او پیش می رود
و از نمای کامل به نمای نزدیک می رسد. هنوز دوربین حرکت می کند
که نما قطع می شود. دختر وارد قاب می شود، می ایستد، رو
دختر وارد قاب می شود، می ایستد، رو برمی گرداند و به خارج

تصویر می نگرد. بعد، رو به پسزمینه می کند و از در خارج می شود.
دوربین از نمای متوسط به نمای نزدیک مرد که هنوز غرق مطالعه

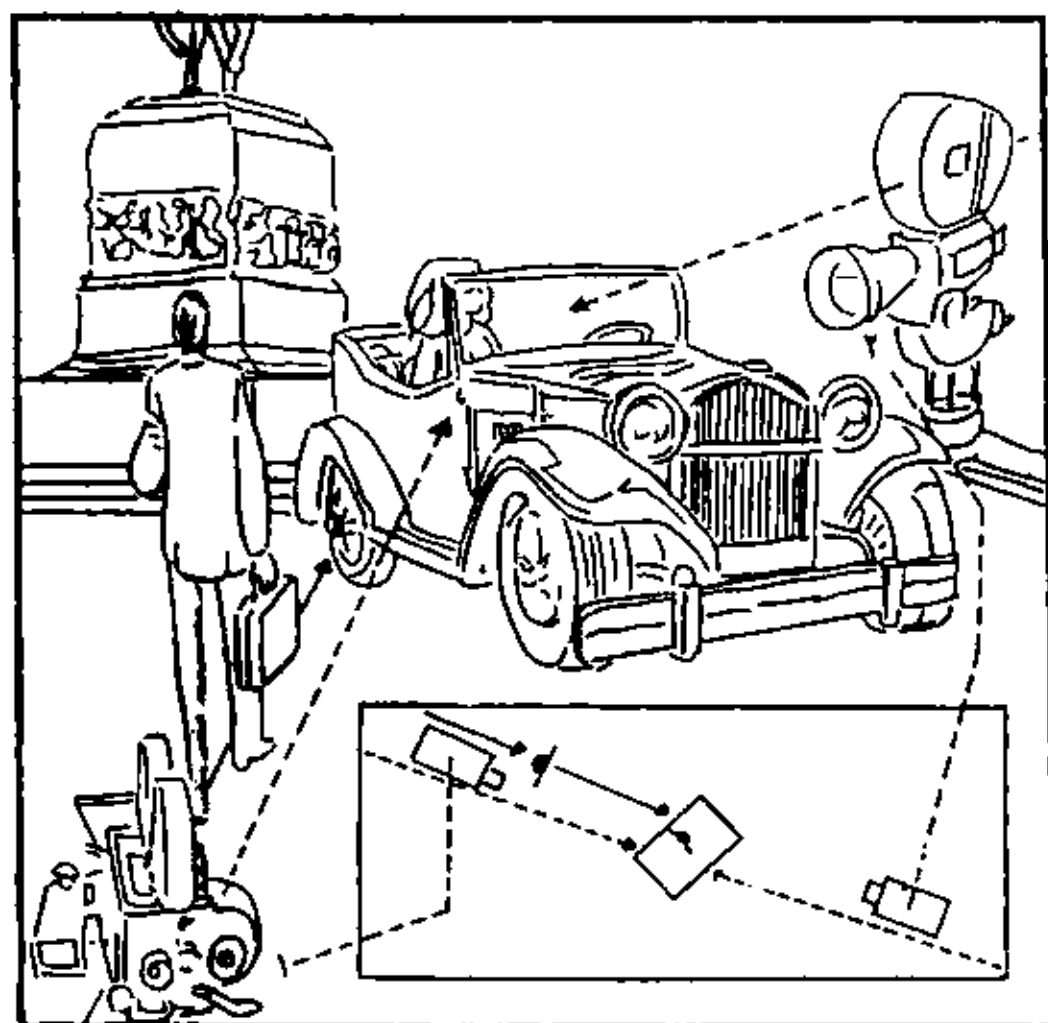
است، به جلو تراولینگ می کند.

تکرار تراولینگ به طرف مرد بر این نکته تاکید می کند که او از خواسته دختر یعنی صحبت با او بی خبر است.

مورد ۶

حرکت تراولینگ به جلو از دو زاویه معکوس متضاد را می توان به طور موازی تدوین کرد (شکل ۱۰).

مرد به طرف ماشین می رود. دختری در ماشین منتظر است. در نمای اول دوربین پشت سر مرد است و مرد را که به طرف اتومبیل می رود، تعقیب می کند. در نمای دوم دوربین پشت اتومبیل مستقر است و به طرف مرد که از پسزمینه پیش می آید، تراولینگ می کند. این دو نما با نماهای نزدیک دو بازیگر

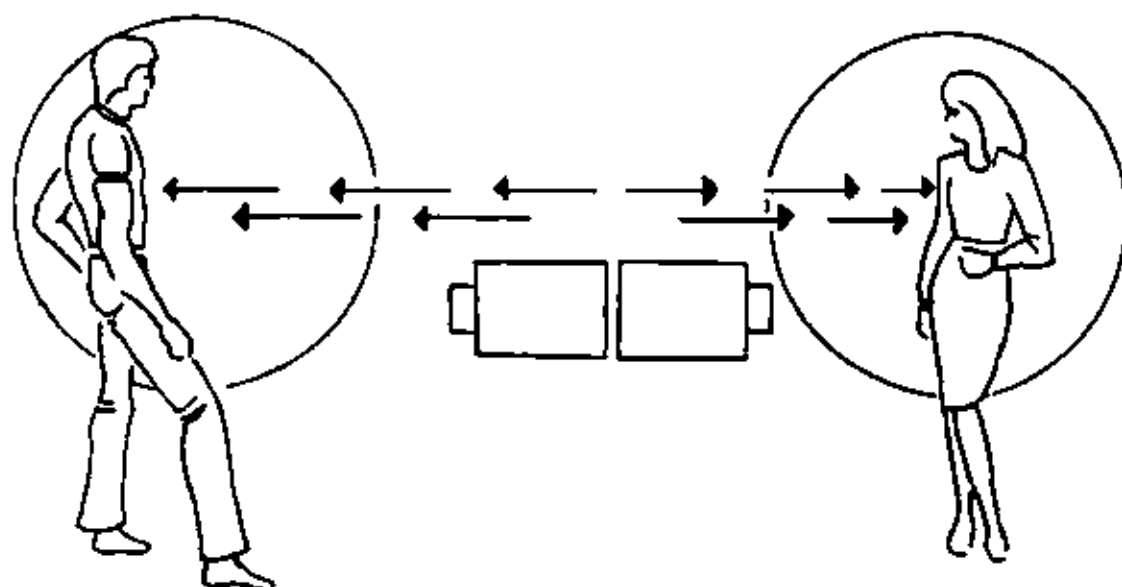


شکل ۱۰ - حرکت های متقابل دوربین - برای تاکید بر یک موقعیت - تدوین موازی شده اند.

به پایان می‌رسند و چه در حال حرکت به طرف هدف ایستا (دختر داخل اتومبیل) و چه وقتی به سکون رسیده باشند، می‌توانند به طور موازی تدوین گردند. تدوین موازی این دو حرکت متضاد دورین به ارائه پویای صحنه کمک می‌کند.

مورد ۷

حرکات تراولینگ به جلو که به طور موازی تدوین می‌شوند را می‌توان برای دو بازیگر دور از هم که به یکدیگر می‌نگرند یا با هم صحبت می‌کنند، به کار برد. سرعت این دو تراولینگ می‌تواند متفاوت باشد. در این صورت تاثیر عاطفی سکانس عوض خواهد شد. این طور نیست که به سوی هر بازیگر یک تراولینگ واحد انجام شود و آنگاه این دو نما به طور موازی تدوین شوند، بلکه این است که به سوی هر بازیگر تراولینگ‌های متفاوت انجام شود، طوری که در انتها دورین به بازیگر متظر نزدیک تر باشد. حرکت‌های تراولینگ اندکی بر هم می‌افتند، به نحوی که همان اندازه پایانی نمای قبل، بار دیگر در ابتدای نمای بعد به کار می‌رود (شکل ۱۱).



شکل ۱۱ - حرکت‌های بر هم افتاده دورین برای هر بازیگر، برای حفظ توجه به بازیگر، تدوین موازی می‌شوند.

دو نمای آخر این رشته (برای هر بازیگر یک نما) با توقف دوربین در برابر بازیگر و ماندن روی وی، تراولینگ را به پایان می‌برند.

مورد ۸

با گنجاندن عکس جهت در انتهای سکانس، نوع دیگری از حرکات دوربین که به طور موازی تدوین شده (و هر حرکت یکی از بازیگران را پوشش می‌دهد)، به دست می‌آید. مثالی می‌آوریم:

نمای ۱ دوربین به سرعت به سوی الف تراولینگ می‌کند و همراه با نزدیک شدن از سرعتش می‌کاهد. برش به:

نمای ۲ دوربین با همان سرعت قبلی به طرف ب حرکت می‌کند و از سرعتش می‌کاهد.

نمای ۳ نمای نزدیک الف. دوربین به سرعت عقب می‌کشد و از سرعت خود می‌کاهد تا در نمای کامل به توقف کامل برسد.

این تغییر ناگهانی جهت حرکت دوربین نمونه دیگری از نقطه گذاری با نماهای متحرك را فراهم می‌سازد.

مورد ۹

اگر دو نمای متحرك دو جهت متضاد داشته باشند، به عبارتی یکی از آنها به سوی یک بازیگر و دیگری در جهت دور شدن از بازیگر دیگری باشد، می‌توان آنها را به طور موازی تدوین کرد. با این تمهید یکی از بازیگران موکد می‌شود و دیگری کمتر مورد تاکید قرار می‌گیرد. در این مورد و تمام موارد قبل سوژه‌ها بی حرکت می‌مانند و دوربین حرکت می‌کند.

مورد ۱۰

حرکات نوآم دوربین و سوژه را می‌توان برای تاکید بر تصادف یا فاجعه‌ای غیرمنتظره و ناگهانی به کار برد. در مثال زیر نقطه گذاری بهتری مقدم بر فاجعه می‌آید.

دوربین به سرعت به طرف سوژه ای که متحیر به نظر می رسد، تراولینگ می کند.

شخص دیگری از راست وارد نما می شود.

دوربین به سرعت به سوی شخص سوم تراولینگ می کند.

دوربین سریع از گروه فاصله می گیرد.

دوربین به سرعت به سوی شخص می رود. در حالی که دوربین به وی نزدیک می شود، خیز می رود.

چند انفجار پی در پی مکان را به لرزه درمی آورد.

به جهت متضاد حرکت از نما به نما دقت کنید. این حرکات سریع و کوتاه هستند، در حالی که نقطه اوج یعنی خود انفجار طولانی است.

مثال دوم به واکنش چند بازیگر نسبت به یک رویداد ناگهانی می پردازد.

انفجار در دور دست دیده می شود.

نمای درشت زنی که سرش را به چپ برمی گرداند.

نمای درشت مردی که در حال بلند شدن و ورود به تصویر و در حال نگرستن به راست است.

نمای درشت مردی که به طور اریب از راست به چپ نزدیک می شود.

لحظه ای پس از انفجار که در نمای دور دیده می شود.

در این جا حرکات نقطه گذاری به وسیله بازیگران اجرا می شود نه دوربین.

از میان حرکات انسانی، چرخش های ناگهانی معمول ترین حرکات برای نقطه گذاری بصری یک موقعیت به شمار می روند. چرخش پی در پی سر، در نمای درشت، می تواند ورود شخصیتی را موکد کند. این حرکات قبل از ورود شخصیت اصلی سر می زنند و می توانند برهم اندازی شوند یا پی در پی بیایند.

شکل ۱۲ هر دو حالت را نشان می دهد.

تمام حرکات کنند هستند. هر سه سوژه با چرخش های برهم اندازی شده یک سوم دایره را طی می کنند و نما به نما برهم انطباق می یابند تا - با تغییر

حرکت تکرار شونده .



حرکت برهم اندازی شده



شکل ۱۲ - نقطه گذاری با حرکت بازیگران که مقدم بر ارائه رویداد مهمی بر پرده نشان داده می شود.

شخصیت ها - انتقالی هموار به دست آید .

حالت دوم خود را به تکرار حرکت در ناحیه واحدی از پرده و در جهتی واحد مقید می کند . می توان تراولینگ با پن های آرام و متضادی که سوزده های بی حرکت را در بر می گیرند ، به کار برد تا حال و هوایی صمیمی و خودمانی

به دست آید یا مقدمات کاری را که توسط قهرمانان انجام می شود، القاء شود. بسیاری از فیلمسازان این روش را بهبود بخشیده اند. برجسته تر از همه جی. لی تامپسون^{۲۱}، فیلمساز بریتانیایی است که در سلاطین آفتاب^{۲۲}، بازگشت از خاکستر^{۲۳} و چشم شیطان^{۲۴} نمونه های برجسته ای از کاربرد این تکنیک را به دست می دهد.

نقطه گذاری با حرکت عمودی

در بعضی موقعیت ها، کنش اصلی در مسیری افقی در جریان است. از این رو، یک تغییر ناگهانی تاکید بصری مشخصی نخواهد داشت، مگر این که یک حرکت عمودی کمکی در آن گنجانده شود تا آن حادثه ناگهانی را موکد سازد. مثالی از فیلم پل رودخانه کوای ساخته دیوید لین این نکته را روشن می کند. در مبارزه پیش از انفجار پل، دو شخصیت اصلی داستان یعنی جویس و شیرز کشته می شوند. نماها از این قرارند:

نمای ۱۰۵ نمای کامل نیکلسون و جویس که کنار رشته سیمی که به دستگاه مولد انفجار منتهی می شود، گلاویز شده اند.

جویس: «تو نمی فهمی!»

و به طرف پسزمینه می خزد. (۲ ثانیه و ۲۰ فریم).

نمای ۱۰۶ نمای متوسط از «پای» و شیرز پشت تنه افتاده درخت. شیرز برمی خیزد و به راست و خارج پرده فرهاد می کشد.

شیرز: «بکشش! بکشش!»

شیرز کاردی در دست راست دارد. (۳ ثانیه و ۲۲ فریم).

نمای ۱۰۷ مانند نمای ۱۰۵. جویس تلاش می کند خود را به دستگاه مولد انفجار در پسزمینه برساند. نیکلسون مانع می شود و پاهای جویس را سخت می چسبد. (۴۷ فریم).

نمای ۱۰۸ نمای کامل از شیرز که در سمت راست پرده ایستاده است.

«بای» در سمت چپ پرده خمیده است. شیرز تصمیمی می گیرد و از روی تنه درخت می پرد و به سمت چپ می افتد. (۲ ثانیه و ۳ فریم).

نمای ۱۰۹. نمای کامل. پل در پسزمینه دیده می شود. در سمت چپ پیشزمینه، شیرز می افتد و شروع به حرکت به راست می کند. دورین با وی پن می کند و به آب می زند. او از راست خارج می شود. در پسزمینه، چهار سرباز ژاپنی از ساحل دیگر رودخانه و در نزدیکی پل پایین می آیند. (۴ ثانیه و ۷ فریم).

نمای ۱۱۰. نمای متوسط از شیرز که در طول پرده به راست شنا می کند. دورین با وی پن می کند. او در حال فریاد زدن است. شیرز: «بکشش!» (۳ ثانیه و ۲۳ فریم).

نمای ۱۱۱. نمای متوسط از نیکلسون و جویس در پیشزمینه. آنها روی زمین در حالی که به راست می خزند، درگیرند. در پسزمینه دو گروه از سربازان ژاپنی پیش می آیند و شلیک می کنند. جویس تیر می خورد و به پشت می افتد و به سوی دورین غلت می زند. (۳ ثانیه و ۱ فریم).

نمای ۱۱۲. نمای نزدیک یک دختر زیبای جوان «تای» . او در حالی که به راست می نگرند، پایین می آید. (۳۹ فریم).

نمای ۱۱۳. مانند نمای ۱۱۱. نیکلسون صورت جویس را از روی زمین برمی گرداند و گونه وی را خون آلود می بیند. نیکلسون سرش را به طرف پسزمینه می چرخاند تا به سربازان ژاپنی بنگرد. (۸ ثانیه و ۱۲ فریم).

دقت کنید که چگونه سینه خیز رفتن نیکلسون و جویس و دویدن و شنا کردن شیرز حرکات افقی هستند. اگر نمای ناگهانی ۱۱۲ که طی آن نزول دختری که

قاعدتاً باید از تپه مشرف به رودخانه آن را دیده باشد، وجود نمی داشت، مرگ جویس بی تاکید می ماند. این نما به جز یک حرکت عمودی قوی پس از یک حادثه غیرمنتظره ناگهانی، چیزی به داستان اضافه نمی کند. عمل وی توجه را به مرگ جویس جلب می کند. این نهیید مجدداً وقتی که شیرز تیر می خورد، تکرار می شود. بخشی از این صحنه را می آوریم.

نمای ۱۱۶. نمای کامل. نیکلسون کنار جسد جویس ایستاده است. سربازان ژاپنی در پسزمینه، به مرکز رودخانه نگاه می کنند. شلیک می کنند. نیکلسون به چپ رو می کند تا رودخانه را ببیند. دوربین پن می کند تا شیرز را که شتابان به طرف ما می آید، نشان دهد. (۳ ثانیه و ۱۲ فریم).

نمای ۱۱۷. مانند نمای ۱۱۰. نمای متوسط از شیرز که به راست شنا می کند (۳ ثانیه و ۱۰ فریم).

نمای ۱۱۸. نمای متوسط از نیکلسون با زاویه سربالا. او ناباور به چپ می نگرد. به طرف دوربین پیش می آید و در نمای نزدیک می ماند. (۳ ثانیه و ۹ فریم).

نمای ۱۱۹. نمای کامل شیرز در رودخانه. او برمی خیزد و به طرف ما دست تکان می دهد. ناگهان تیر می خورد و می افتد (۴ ثانیه و ۴ فریم).

نمای ۱۲۰. نمای نزدیک. یک دختر تایی زیبای دیگر برمی خیزد، وارد پرده می شود و از راست پرده به خارج آن می نگرد. (۳۳ فریم).

حرکت عمودی (در این مورد از پایین به بالا) به بازی گرفته شده تا توجه را به کنش قبلی معطوف کند. روش فوق، هنگامی که تاکید بر یک حرکت افقی غالب مدنظر باشد، بسیار ساده، بدون دردسر و موثر است.

این مثال ها حرکت در چارچوب پرده را به کار می برند، اما حرکت عمودی قوی دوربین را می توان برای همین منظور به کار برد. در فیلمی که

مثالی از آن نقل شد، چندین نمونه وجود دارد. پرندگان جنگل در اثر درگیری مسلحانه از ترس می‌پرند و فوج فوج نشان داده می‌شوند که افقی روی پرده پرواز می‌کنند. در نیمه راه پن عمودی دورین، سایه پرندگان را که از روی شاخ و برگ درختان جنگل می‌گذرند، نشان می‌دهد.

قاب ایستا یا فیکس فریم

با تکنیک قاب ایستا زمان از حرکت فیزیکی روی پرده گرفته می‌شود. خیلی فیلم‌ها با ایستایی تصویر روی پرده پایان می‌یابند و به این ترتیب جریان حرکت را قطع می‌کنند. فیلمسازان دیگری از این جلوه برای پایان بندی سکانس استفاده می‌کنند: تصویر متوقف شده، پس از لحظه‌ای ناپدید می‌گردد. در نیمه سکانس، گاهی پایان نما ایستا می‌شود تا توجه را به یک موضوع یا شخصیت جلب کند. نماهای زوم که به جلو می‌روند، با تاثیری قابل توجه در انتها ایستا می‌شوند.

هر تک نما (یا نمای تک نفره) روی هر قابی - یک بار یا چند بار- می‌تواند ناگهان ایستا شود. باب فوس^{۳۳} در فیلم احساس شیرین^{۳۴} جریان حرکت را ناگهان متوقف می‌کند تا واکنش شخصیتی را موکد سازد یا چندین بار موسیقی را متوقف می‌کند تا ریتم شاد را قطع کند.

همین طور روی قاب ایستای فیلم از تغییر رنگ استفاده می‌کند. رنگ معمولی یا طبیعی با استفاده از فیلترهای رنگی در چاپ تغییر می‌کند.

سابقه این تکنیک را می‌توان در فیلم چهره مضحک^{۳۵} اثر استنلی دامن^{۳۶} ردیابی کرد؛ آن جا که طی نمایش دسته جمعی، تصویر ادی هپبورن^{۳۷}، هر بار با یک لباس، ایستا می‌شود و قبل از برش به نمای بعد، چند بار تغییر رنگ می‌دهد.

در تعیین تعداد قاب‌ها برای ایستا نگه داشتن یک فریم خاص بر پرده، باید محاسبه دقیقی صورت گیرد.

در حین توقف حرکت می توان صدا را قطع، کند یا تند کرد تا متضاد یا هماهنگ با حال و هوای صحنه انجام وظیفه کند.

نتیجه

البته بسیاری از جنبه های زبان فیلم که در فصل های پیش مورد بحث قرار گرفت، به هیچ وجه حق مطلب را در مورد امکانات بیانی فیلم ادا نکرده است. اما، گذشته از جنبه های صد در صد زیبایی شناختی، دربرگیرنده کوششی است برای فراهم آوردن نوعی ساختار فیزیکی اساسی به قصد تفسیر ایده ها و عواطف در سینما.

در اکثر اشکال هنری و همچنین فیلم، بهترین شیوه برای گسترش تکنیک، مطالعه آثار استادان رسانه است. بدیهی ترین شیوه، زیاد فیلم دیدن است. اما سودبخش ترین شیوه بررسی یک فیلم، نمایش فیلم در دستگاه مویلا و تجزیه تحلیل صحنه هایی است که شما را به هیجان می آورد و دقت در این که صحنه ها چگونه کنار هم قرار داده شده اند. بدون شک آنگاه فیلم و صحنه هایی که شما را به هیجان می آورند، رازهای خود را بر شما آشکار می کنند و در آینده الهام بخش شما خواهند بود.

1. Agnes Varda	28. Deserto Rosso
2. La Bonheur	29. Bert Haanstra
3. George Melles	30. The Sea Was No More
4. A Trip To The Moon	31. Lewis Gilbert
5. Batman	32. You Only Live Twice
6. Michelangelo Antonioni	33. Francois Truffaut
7. La Notte	34. Fahrenheit 451
8. Doris Day	35. Napoleon Solo
9. Ray Walston	36. The Spy In The Green Hat
10. Caprice	37. John Frankenheimer
11. Frank Tashlin	38. Seconds
12. The Sleeping car Murders	39. Hamilton
13. Costa Gavras	40. Gerard J. Raucamp
14. Guy Green	41. Holland Today
15. The Angry Silence	42. Robert Enrico
16. Brian Hutton	43. Les Aventuriers
17. Where Eagles Dare	44. Hemmings
18. Richard Burton	45. Lino Ventura
19. Roger Corman	46. Le Amiche
20. The Trip	47. Peter Yates
21. Dennis Hopper	48. Bullitt
22. East Rider *	49. The Girl On The Motorcycle
23. Peter Fonda	50. Marianne Faithfull
24. Stanley Kubrick	51. Rear Window
25. Clockwork Orange	52. Grace Kelly
26. Robert Aldrich	53. John Huston
27. The Dirty Dozen	54. Moulin Rouge

55. Toulouse Lautrec
56. Mike Nichols
57. The Graduate
58. Ben
59. Elaine
60. La Hora De Los Hor nos
61. Fer nando Solanas
62. Octavio Getino
63. Bert Haanstra
64. The Rival World
65. Agostino
66. Mauro Bolognini
67. L'Annee Demiere a Marienbad
68. Alain Resnais
69. J. Lee Thompson
70. King of The Sun
71. Return From The Ashes
72. The Eye Of The Devil
73. Bob Fosse
74. Sweet Charity
75. Funny Face
76. Stanley Donen
77. Audrey Hepburn

• در واقع نام این فیلم Easy Rider (راننده سر به هوا) است . م .



بهاء با جلد نرم ۱۸۵۰۰ ریال
بهاء با جلد سخت ۲۴۰۰۰ ریال