



مهندسی تصویر

تکنیک ها و پایه های سینما و تلویزیون

گردآورنده: نگار سیفری



مقدمه

سینما و تلویزیون هنر و رسانه‌ی دیداری و شنیداری مبتنی بر فناوری هستند. طراحی و تولید برنامه‌های تلویزیونی و یا فیلم‌های سینمایی یک فعالیت تخصصی و پیچیده است. روشن است که بهره‌گیری از افکار، تجارب و همچنین استفاده از تخصص‌های مختلف در به کارگیری تکنیک‌های مناسب، محصولی مطلوب‌تر را عرضه خواهد کرد.





سینمای تکنیک

تکنیک “بخش مهمی از سینما است. تکنیک های سینمایی روش هایی هستند که فیلمسازان و فیلمبرداران برای انتقال روایت و اطلاعات از آنها استفاده می کنند. این تکنیک ها شامل فرآیندهای دوربین و ویرایش (تدوین)، جلوه های صوتی و نورپردازی هستند. اینها به طور یکپارچه با هم ترکیب می شوند تا روایت فیلم را با حداکثر تأثیر ارائه کنند. رسانه های دیگر مانند تلویزیون نیز از تکنیک های سینمایی استفاده می کنند.

تعریف تلویزیون

تلویزیون بیش از هر رسانه دیگری بر زندگی روزمره انسان تاثیرگذار می باشد.

تلویزیون، مهمترین وسیله توسعه فرهنگی در یک جامعه است و در شکل دهی به رفتارهای جمعی و فردی انسان، افزایش دامنه اطلاعات و آگاهی های اجتماعی و همچنین در تشویق فعالیت های اجتماعی، ابزار قدرتمندی را تشکیل می دهد. اصلی ترین ویژگی این رسانه نقش آموزشی آن است.





پدیده‌ای به نام سینما

در آغاز، سینما را بیشتر یک پدیده علمی صنعتی می دانستند و آن را (تصویرمتحرک) نامیدند. در سال ۱۹۱۱ ریچیتوکانودو، در بیانیه ای سینما را هنر هفتم معرفی کرد. سینما هنری است که در آن همه هنرها (ادبیات، نقاشی، مجسمه سازی، موسیقی، تئاتر و معماری) حضور دارند و در ترکیبی خاص هنر جدید سینما را خلق میکند. لغت سینما نشأت گرفته از کلمه کینما (کینه) به معنی حرکت و جنبش می باشد.



فیلمبرداری هنر داستان سرایی تصویری است. این کار به چیزی بیش از تنظیم دوربین روی سه پایه و زدن دکمه ضبط نیاز دارد. هنر سینماتوگرافی زمانی به وجود می‌آید که شما بتوانید نحوه ارائه تصویر و نحوه دیدن بینندگان آن را کنترل کنید. از آنجایی که فیلم یک رسانه تصویری است، بهترین فیلمبرداری فیلم‌هایی هستند که بیننده حتی بدون گوش دادن به دیالوگ‌ها می‌تواند بگوید چه اتفاقی در حال وقوع است.



پلان ها در فیلم برداری

پلان از نظر زیبایی و نیز انتقال مستقیم احساسی و روانی درون تصویر سهمی را به خود اختصاص می دهد. هر یک از ابعاد و اندازه های مختلف کادرهای تنظیم شده در مجموعه تصویری، مفهوم خاصی را انتقال میدهد.





اکستريم لانگ شات :

این نوع پلان، نمای بسیار دور از موضوع مورد فیلمبرداری است. در این نوع نما چشم انداز وسیعی از محوطه ای که موضوع در آن قرار دارد دیده می شود و مخاطب را با فضا و مکان کلی فیلم آشنا میکند .

همچنین برای عظمت دادن به مکانی پرشکوه و با ابهت و گاهی به منظور نشان دادن انزوای فردی نسبت به محیط اطرافش استفاده می شود.



لانگ شات:

نمای لانگ شات تا حدودی شبیه نمای اکستریم لانگ شات می باشد با این تفاوت که استفاده از این نما در اوایل فیلم متداول تر است. گاهی از این پلان فقط برای نشان دادن انسان کاربرد دارد.



فول شات:

در این نما، تصویر کاملی از کاراکتر وجود دارد. در فول شات، بیشترین تاکید بر روی اکشن، جنبش و فعالیت کاراکتر است و حالت عاطفی کاراکتر مرکز توجه نیست.



نی شات / پلان آمریکایی:
این کادر از سطح بالای سر تا زیر زانو و با کمی بالاتر از زانو
را شامل می شود.
این نما در فیلمهای کلاسیک قدیمی و سترن کاربرد زیادی
داشته است .

مدیوم شات:

در این قاب بازیگران از کمر به بالا نشان داده میشوند و روی حرکات دست و نیم تنه‌ی بالای کاراکتر بیشتر تمرکز می‌شود. همچنین از این نما برای نشان دادن محیط و تاکید روی سوژه استفاده می‌شود.



کلوز شات:

نمایی است با فضای وسیع تر از مدیوم کلوزآپ و بسته تر از مدیوم شات می باشد. اندازه این نما از سطح بالایی سر تا زیر سینه را شامل می شود. این نما، تغییرات جزئی صورت یا بروز ناگهانی احساسات را نشان می دهد.



مدیوم کلوزآپ:
در این نما سر بازیگر و قسمتی از سینه و یا قسمتی از
منظره پشت سر دیده می شود.



کلوز آپ:

نمایی درشت از صورت فرد است که تمام صورت کادر را پر میکند. دلیل اصلی و مهم استفاده از کلوزآپ این است که بیننده را به حالات درونی که بازیگر قصد القای آن را دارد نزدیک تر می کند. این نما تاکید زیادی بر حالات دراماتیکی تصویر دارد .

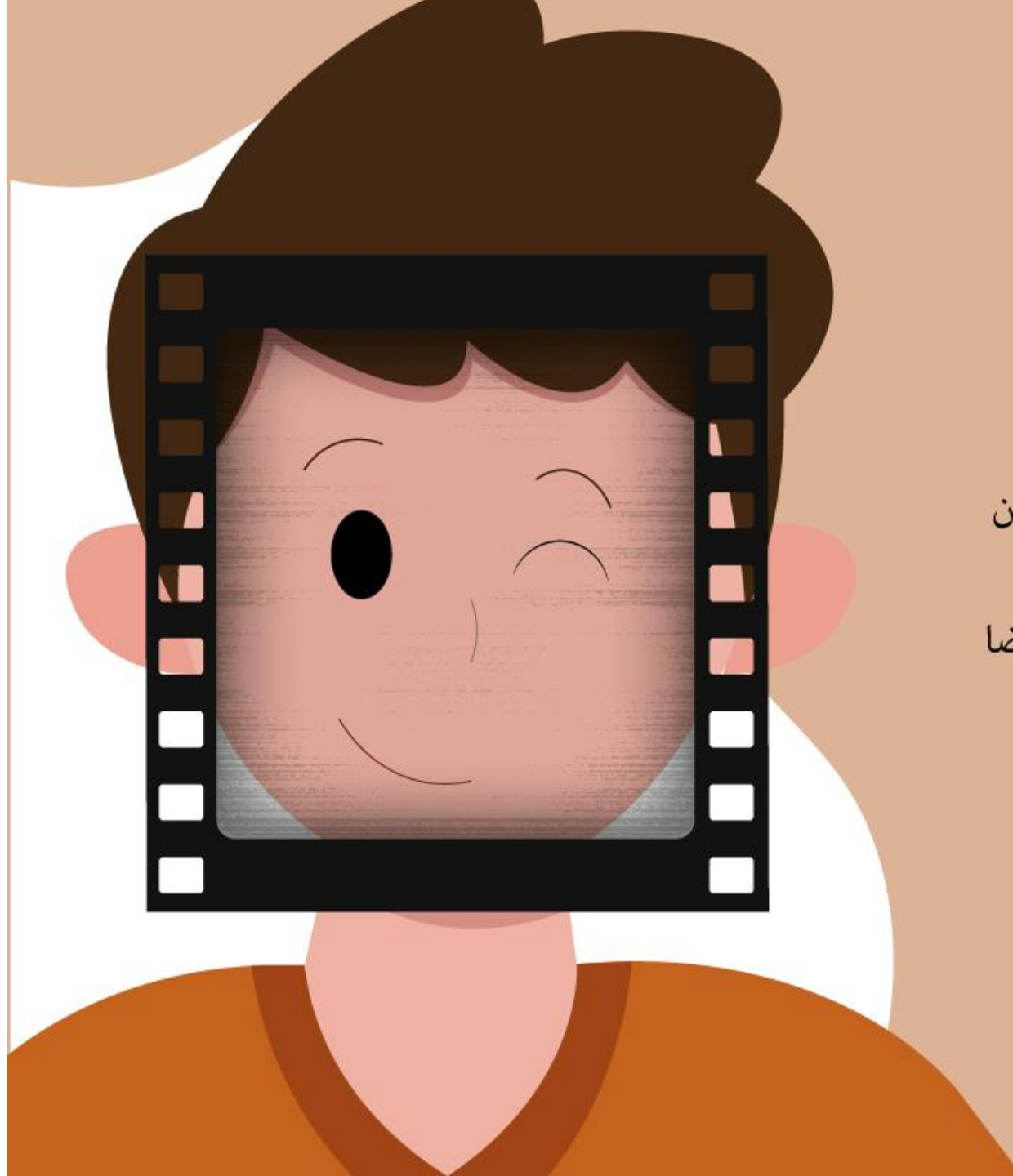
نکته مهم آن است که با محدود شدن یک نما تاثیر و اهمیت صحنه کاهش پیدا می کند و متقابلا اهمیت بازیگر افزایش می یابد .





چوکر:

نوعی از نماها که سوژه اصلی را از قسمت بالای ابرو تا بخش زیر دهان نشان می دهد، نمای چوکر است. این نما، جزئی از نمای کلوز آپ به حساب می آید.



اکستريم کلوزآپ:

هدف این نوع پلان جلب توجه بیننده به جزئی ترین اعضای صورت است.

از نمای خیلی نزد یک زمانی استفاده می شود که اعضا و یا حالات صورت اهمیت دراماتیک داشته باشند.



اور شلدر شات:

نمای از روی شانه یکی از متداول‌ترین نماها در هر فیلمی است. در این نما، دوربین در حالتی قرار می‌گیرد که پشت سر کاراکتر رو پوشش بدهد. بیننده زاویه‌ای که شامل بخشی از شانه و یا پشت سر کاراکتر می‌شود، می‌تونه هم می‌تونه مشاهده کنه. علاوه بر این، می‌تونه اون چیزی رو که کاراکتر بهش نگاه می‌کنه یا با او حرف می‌زنه رو ببینه. بسیاری از نماهای مربوط به دیالوگ دو نفره رو با استفاده از نمای روی شانه و نمای معکوس نشون میدن.



اینسرت شات:

نمایی تقریباً درشت از اجسام بی جان و اشیا یا
عضوی از جانوروگل.

یکی از موارد متداول استفاده از نمای اینسرت
ایجاد تاکید و دلهره است.

نمای نقطه دید/pov:

هرگاه بازیگر به جایی نگاه کند و سپس دوربین تصویری از آنچه را که او می بیند نشان دهد، به آن نمای pov می گویند. نماهای نقطه دید، نماهایی سوپرکتیو (ذهنی) هستند. یعنی نماهایی که در آنها دوربین در چشم یک ناظر مشخص قرار گرفته و آنچه را که او می بیند نشان می دهد.



زوایای دوربین در فیلم برداری

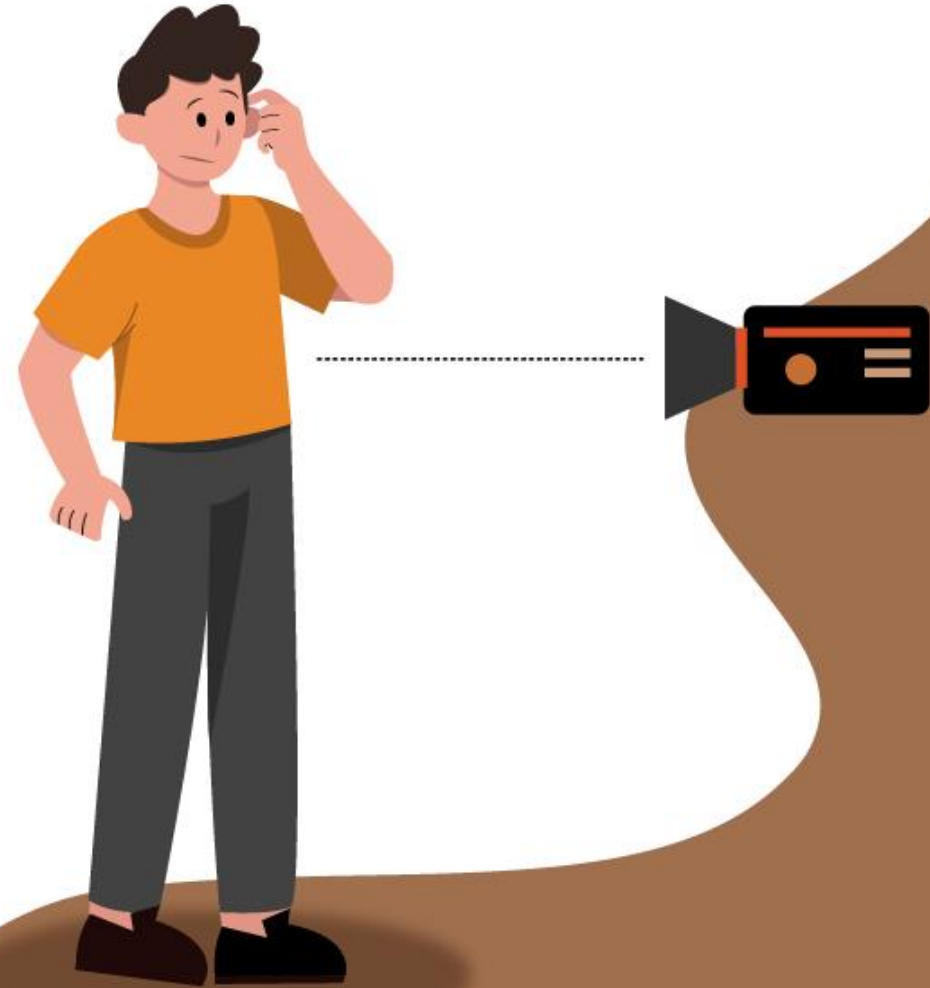
وضعیت زاویه دوربین نسبت به زمین، نماهای مختلفی را ایجاد می‌کند و این تنوع در زاویه‌ی دید موجب ایجاد مفاهیم متفاوتی میشود؛ مفاهیم و احساساتی که در پیشرفت روایت فیلمنامه نقش اساسی دارند. به عبارتی دیگر، به کمک زاویه دوربین می‌توان به اهمیت و وضعیت خاص بازیگر، ارتباط او با سایر بازیگران و حتی موضوعاتی که در فکرش می‌گذرد، پی برد.



:eye level

زاویه همسطح یا زاویه نرمال که عبارت است از دید معمولی بازیگر که به نقطه یا چیزی در صحنه نگاه می کند.

در این حالت، دوربین روی سه پایه متوسط و هم سطح با افراد بازی قرار دارد. به این زاویه دید خنثی هم می گویند، چون از نظر دراماتیک کیفیت و تاثیر چندانی ندارد. این زاویه می تواند نقطه دید کسی باشد که در مقابل فرد دیگری ایستاده و با او گفتگو می کند.



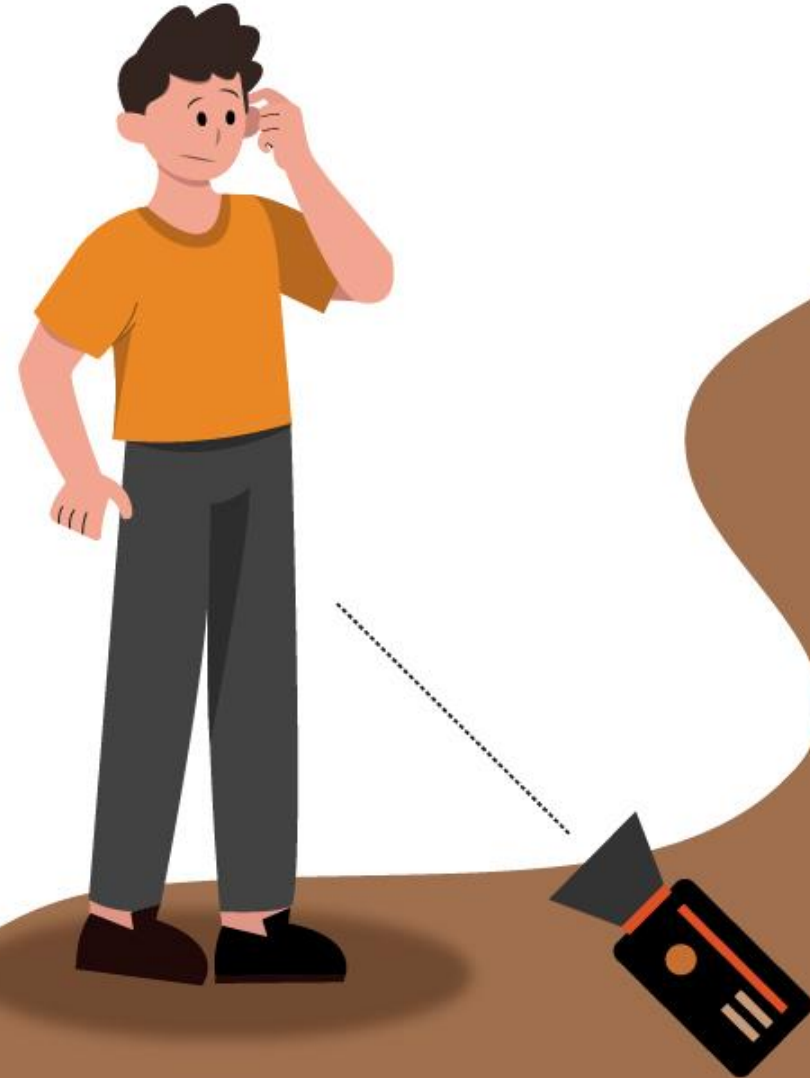
:high angle

این زاویه به زاویه ی (سر پایین) هم معروف می باشد. در این حالت دوربین در ارتفاعی بالاتر از موضوع قرار دارد و به طور سرپایین از آن فیلمبرداری می کند. در این صورت، پرسپکتیو سوژه ضعیف می شود و کوتاه تر به نظر می رسد. اگر فیلمساز بخواهد در فیلم خود بی آزاری، ضعف، ناتوانی، خرد شدن و یا شکست شخصیت داستانی خویش را نشان دهد از این زاویه می تواند استفاده کند. همچنین از این زاویه برای القای حس یکنواختی هم استفاده میشود.



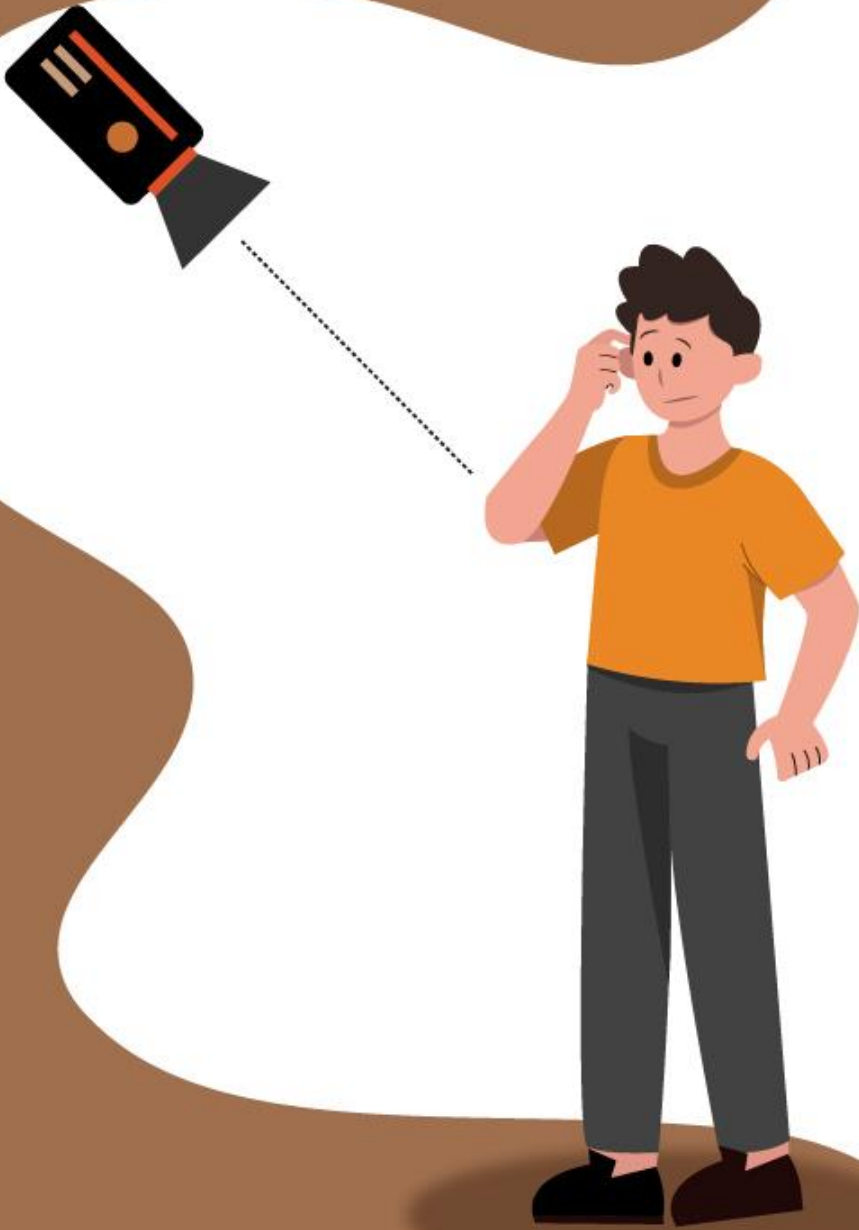
:Worm's angle

دوربین نسبت به نمای low angle در ارتفاع پایین تری قرار می گیرد که این نمای عنوان (نمای کرمی) شناخته می شود، گویی کرمی هستید که به جهان اطراف خود نگاه می کنید. همانطور که می توانید تصور کنید، این باعث می شود همه سوژه ها بسیار بزرگ تر به نظر برسند، حتی اگر در واقعیت بسیار کوچک باشند. سوژه هایی که به این شکل ارائه می شوند حس قدرت و ترس را به مخاطب القا می کنند. با عکاسی از یک سوژه از دید کرمی، به طور خودکار بیننده را آسیب پذیر می کنید، حتی اگر خود سوژه ترسناک نباشد.



:Bird's Eye

نمای چشم پرنده نمایی است که از یک نقطه مرتفع گرفته می شود. همانطور که از نام خود آن مشخص است، دیدی مشابه آنچه که پرندگان هنگام پرواز می بینند، ارائه می دهد. از این زاویه دوربین برای بزرگی مقیاس محیط و حرکت استفاده می شود. از آنجا که در این حالت تماشاگر از بالا به پایین نگاه میکند، موقعیت کمی گیج کننده به نظر می رسد.



:dutch angle

اگر زاویه دوربین نسبت به سطح افق کج قرار بگیرد، تصویر حاصل کج و غیر طبیعی خواهد بود.

این نوع زاویه از یک سطح افقی، شیب به وجود می‌آورد و القا کننده سقوط، تزلزل، ناتوانی، تنش، دگرگونی و حرکت است. زاویه کج در پلان، گاهی به منظور سرعت بخشیدن به ریتم فیلم به کار گرفته می‌شود.



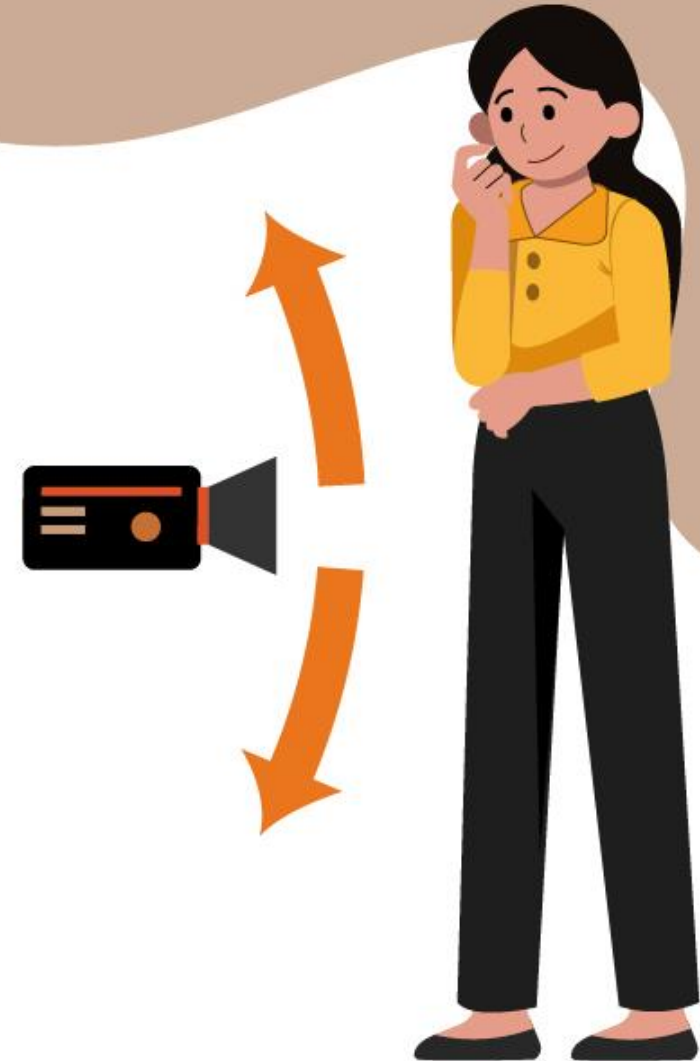
حرکات دوربین در فیلم برداری

به طور کلی حرکات‌های دوربین به دو دسته عمده (حرکت مکانیکی) و (حرکت اپتیکی) تقسیم می‌شوند. حرکت مکانیکی دوربین به دو دسته محور ثابت شامل (پن و تیلت) و محور متحرک شامل (دالی، آرک، تراکینگ و پدِستال)، و از طرف دیگر حرکت اپتیکی هم به دو تکنیک (زوم این) و (زوم اوت) تقسیم می‌شود.



:tilt

حرکت عمودی دوربین از بالا به پایین و بالعکس روی یک محور ثابت انجام می گیرد. حرکت عمودی دوربین می تواند یک سوژه متحرک را تعقیب کند، یا یک سوژه ثابت را به تدریج وارد کادر و سپس خارج کند. از تیلت میتوان برای حفظ سوژه متحرک در داخل کادر، برجسته کردن وابستگی های فضایی و روانشناختی، القای همزمانی و تاکید بر روابط علی و معلولی استفاده کرد.



حرکت تیلت به سمت بالا (tilt up)، مفاهیم
امید، توجه و تاکید فزاینده را القا می کند.



حرکت تیرت به سمت پایین (tilt down)، با
ناامیدی و کاهش توجه و قدرت همراه است.

:pan

حرکت پن مخفف پانوراما متداول ترین چرخش دوربین است. در حرکت افقی، دوربین روی محور سه پایه ثابت است. از این کار به منظور تعقیب یک سوژه متحرک که به چپ یا راست در حرکت باشد استفاده می شود. گاهی از حرکت پن برای نشان دادن یک چشم انداز در یک کادر ثابت، که تمام آن قابل عرضه نیست استفاده می شود. همچنین برای نشان دادن جزئیات یک سوژه ثابت (مانند تابلو نقاشی) نیز به کار می رود. در گفتگوی دو نفره اگر به جای کات از شخصی به شخص دیگر، با یک حرکت پن از سوژه ای به سوژه دیگر تمرکز کنیم، نوعی حالت تاکید برهمبستگی و وابستگی آدمها القامی شود.



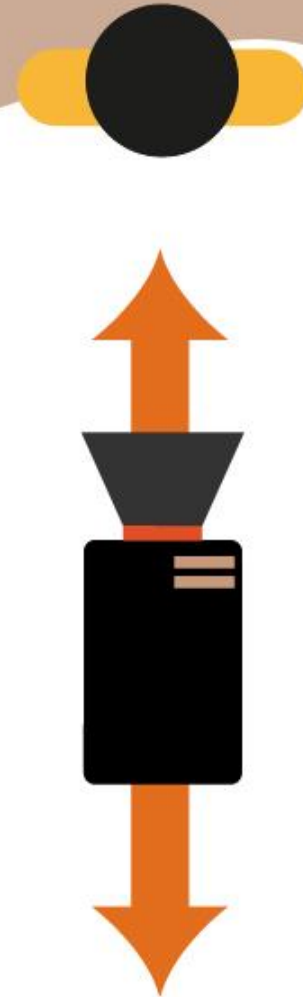
حرکت پن شلاقی (swish pan)، نوعی حرکت پنهان است که اغلب در انتقال میان پلان ها به جای برش (کات) به کار می رود. پن شلاقی، دارای چرخش دوربین با سرعت بالایی است که فقط تصاویری محو ضبط می شود. این نوع حرکت معمولاً برای مرتبط کردن وقایع مختلف، در محل های مختلف به کار می رود.



دالی شات :

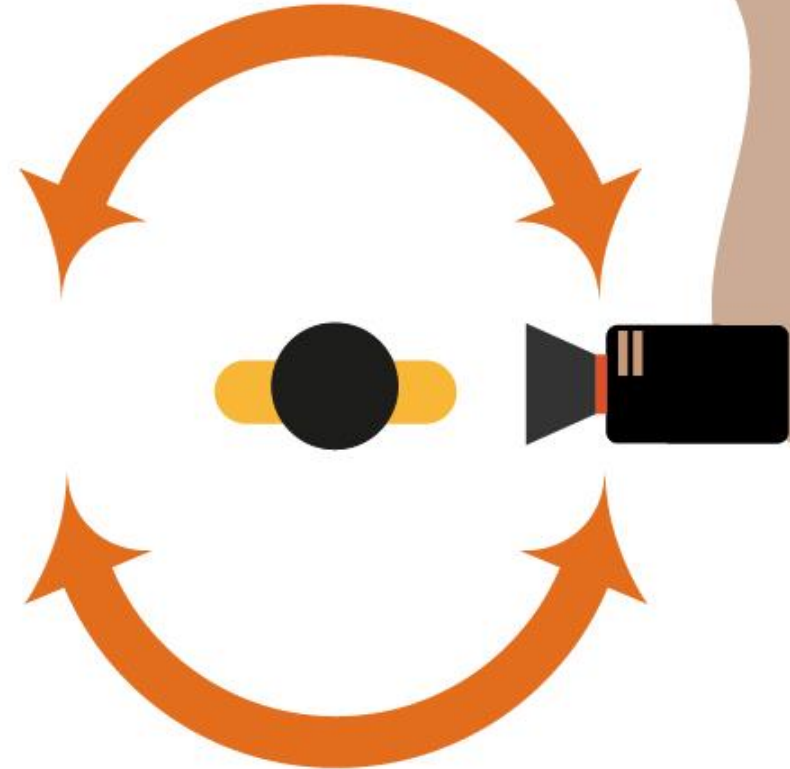
نمایی را که در آن دوربین بر روی یک پایه گردون قرار گرفته، به طرف موضوع حرکت می کند یا از آن دور می شود دالی شات می گویند. در این نما دوربین به صورت پویا و روان، در طول فضا حرکت می کند. از حرکت رو به جلوی دوربین (دالی این) به طرف یک فرد می توان برای تاکید بر لحظه، مکاشفه و درک و شناخت او استفاده کرد.

نمای دالی به سمت عقب (دالی اوت یا دالی بک) از اهمیت سوژه می کاهد و رابطه سوژه با محیط اطراف را هم به ما نشان می دهد. این حرکت ممکن است به منزوی شدن سوژه بینجامد. حرکت دالی اوت می تواند احساس راحتی خیال یا خاتمه ماجرا را هم ایجاد کند. این تاثیر در مواردی به دست می آید که قصه فیلم با حرکت شخصیت فیلم در مسیر دور شدن از دوربین فیلمبرداری پایان پذیرد.



آرک:

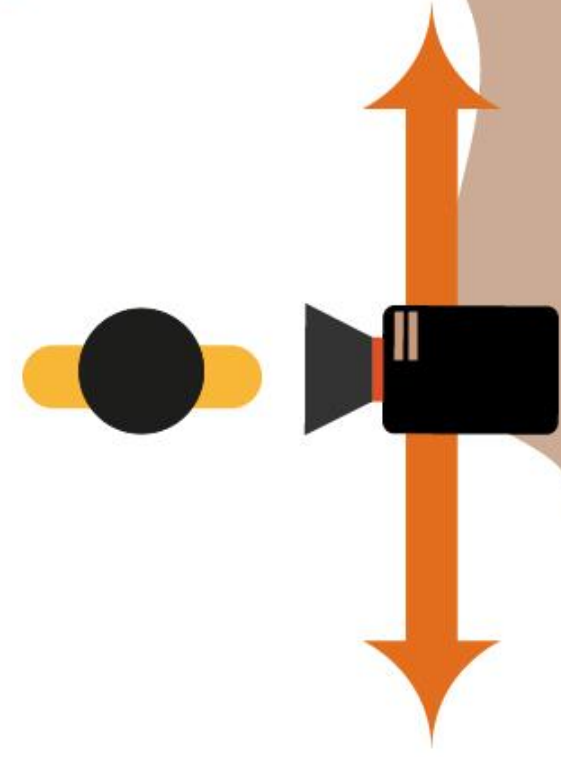
در حرکت قوسی (آرک)، دوربین روی مسیری منحنی شکل و شبه‌دایره، دور سوژه حرکت می‌کند. سرعت حرکت دوربین در آرک باید ثابت بوده و مسیر دایره‌ای شکل آن پیوسته و بدون افت و خیز باشد. این حرکت برای ایجاد تعلیق، اضافه کردن حساسیت و شدت به صحنه کاربرد دارد. یکی از کاربردهای حرکت قوسی به عنوان نمادی برای نشون دادن تغییر یا انتقال، در داستان و در تصمیم‌ها و احساسات درونی بازیگر است. آرک می‌تواند زاویه‌های مختلفی از یک سوژه را در پلانی واحد به تصویر بکشد و بارِ درام و هیجانی صحنه افزایش پیدا کند.



تراکینگ :

در این حالت دوربین همراه پایه اش به منظور تعقیب رویداد حرکت می کند. در یک نمای تعقیبی، دوربین به طرف جلو، پشت یا کنار رویداد حرکت می کند. معمولی ترین کاربرد نمای تعقیبی دنبال کردن دو یا سه نفر است که در حال گفتگو هستند.

وقتی سوژه با سرعتی برابر سرعت دوربین حرکت می کند و فاصله بین آن ها ثابت است، نمای متحرک از نظر ترکیب بندی به نمای ساکن شباهت می یابد. اگر سرعت حرکت دوربین نسبت به سوژه بیشتر باشد می تواند سوژه را در حالت خستگی و ناامیدی نشان بدهد. همینطور اگر سرعت سوژه از سرعت حرکت دوربین بیشتر باشد می تواند القاکننده حس قدرت و توانمندی سوژه باشد.

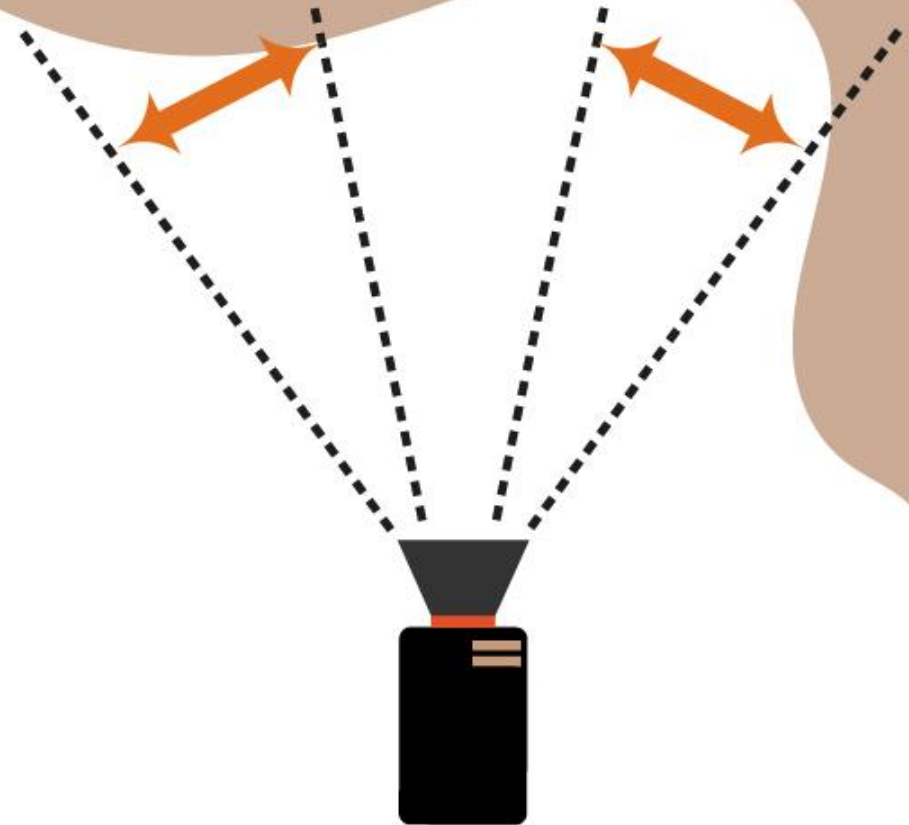


حرکت پدِستال (جیب‌شات):
اگر دوربین درست مثل حرکت تعقیبی ولی این بار در
جهت عمودی جابجا بشود، حرکت پدِستال یا جیب‌شات
انجام میشود. فرق حرکت پدستال با تیلت در این است که
در تیلت محور ثابت است ولی در پدستال، محور دوربین
متحرک می‌باشد. در اینجا تمام دوربین به جهات بالا یا پایین
هدایت می‌شود.



زوم:

در برخی نماها که دوربین و پایه‌ی آن هیچ جابه‌جایی ندارد، می‌شود از قابلیت لنز به عنوان عامل حرکت در تصویر استفاده کرد. به ایجاد حرکت به واسطه تغییر فاصله کانونی لنز دوربین، حرکت زوم می‌گویند. وقتی فاصله کانونی لنز زیاد شود و در نتیجه دوربین به سوژه نزدیک بشود، «زوم به جلو» صورت می‌گیرد، و زمانی که فاصله کانونی لنز کم و در نتیجه دوربین از سوژه دور شود، «زوم به عقب» اتفاق خواهد افتاد.





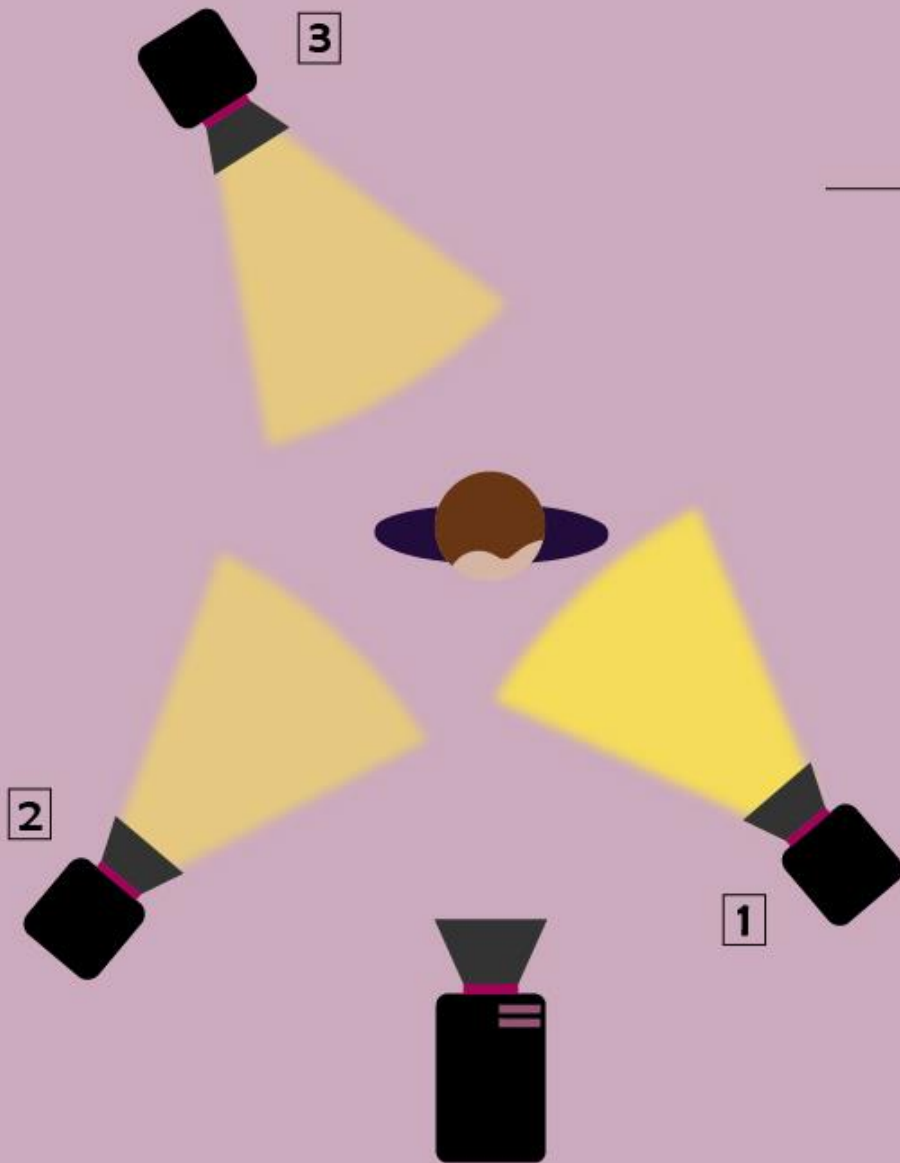
عجیب نورپردازی

به طور کلی، هنرمندان از تیرگی برای اشاره ترس، سر و ناشناخته ها استفاده می کنند. نور یا روشنی معمولاً حاکی از امنیت، تقوا و حقیقت است. نورپردازی فیلم شباهت زیادی به نورپردازی عکاسی دارد. تکنیک های نورپردازی به شما کمک می کنند تا بتوانید به طور منحصر به فردی در ایجاد حالات و فضاهای مختلف در هر صحنه از آن ها استفاده کنید.



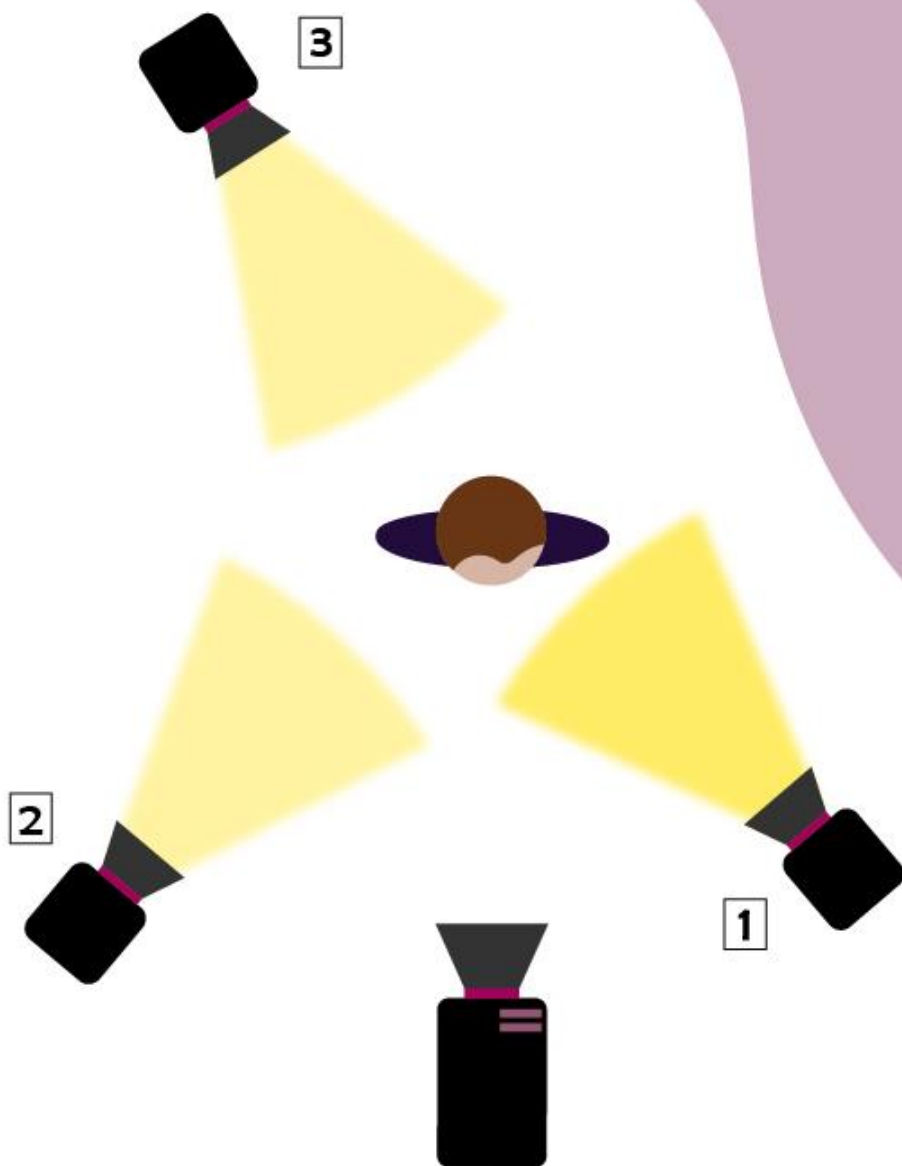
سه نقطه پرکاربرد

نورپردازی سه نقطه ای یکی از پرکاربردترین روش های طراحی نورپردازی در سینما است. در این نوع نورپردازی که به آن نورپردازی سنتی نیز گفته می شود، حداقل سه منبع نوری برای هر نما در نظر گرفته می شود و با کم یا زیاد کردن، تغییر زاویه به نور مورد نظر دست می یابند. در ادامه به بررسی موقعیت این سه منبع نور می پردازیم.



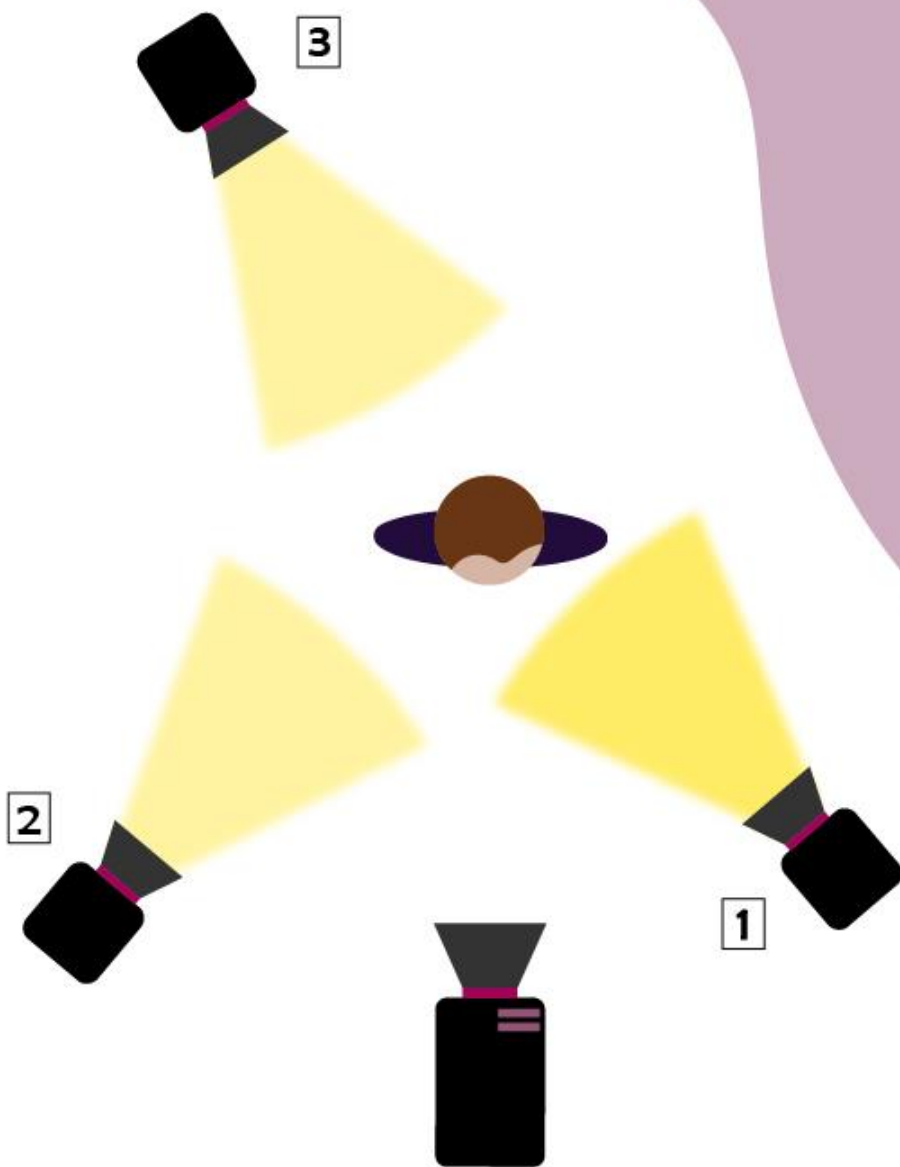
کی لایت:

1 کی لایت منبع اصلی نور است که روشنایی عمده و قویترین سایه‌ها را ایجاد می‌کند. منبع نور اصلی می‌تواند نور خود را از هر زاویه‌ای بر موضوع بتاباند. در سینمای کلاسیک، این نور از جهت بالا، روبه‌رو و با زاویه ۴۵ نسبت به سوژه تابانده می‌شود. نور اصلی نسبت به نور فرعی پر نور تر و نزدیک تر به سوژه است



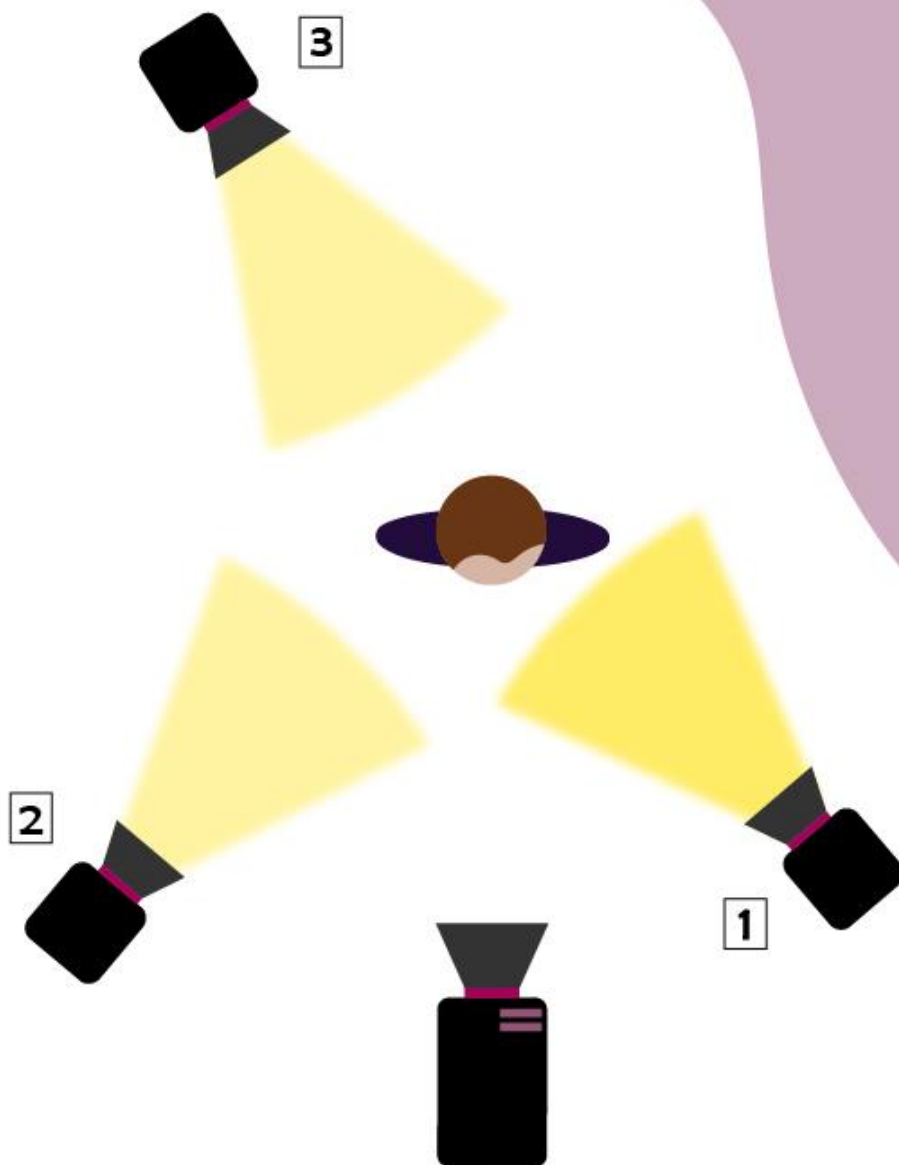
فیل لایت:

2 این نور معمولاً کنار دوربین و در کنار یا روبروی نور اصلی قرار می‌گیرد. این نور سایه‌های ایجاد شده توسط نور اصلی را تلطیف می‌کند. همچنین می‌توان با استفاده از فیل لایت از شدت کنتراست کم کرد. نور تلطیف‌کننده نور بی‌سایه و نرمی است که هم برای کاستن از خشونت و تندی سایه نور اصلی و هم برای آشکار ساختن جزئیات سایه به کار می‌رود. نور فیل لایت نباید تغییری در میزان نوردهی ایجاد کند.



بک لایت:

3 منبع این نور در ارتفاع بالا، پشت سوژه و تقریباً مقابل دوربین قرار دارد باعث جدا شدن سوژه از پس زمینه می شود. برخی جوانب سوژه، نظیر موها یا شانه ها را نور می دهد و برجسته می کند. بین سوژه و پس زمینه فاصله ای پدید می آورد و در نهایت در صحنه حس عمق ایجاد می کند.



highkey

در عکاسی های کی از نورپردازی خیلی روشن استفاده می شود تا تمام یا بخش زیادی از سایه های سخت تصویر از بین برود. عکس های مایه روشن معمولاً یک تون مثبت یا خوشبینانه دارند و بیشتر برای سوژه های بامزه، خوش قلب و زیبا از آن استفاده می شود.



lowkey

لوکی یک افکت نورپردازی است که از یک منبع نور سخت برای تقویت سایه‌ها استفاده می‌شود. سایه‌ها، تاریکی و رنگ‌های تیره ویژگی‌های کلیدی این نورپردازی هستند.

این نورپردازی اغلب زمانی استفاده می‌شود که کارگردان یا عکاس بخواهد شخصیتی را منزوی کند یا فضایی دراماتیک خلق کند. استفاده از نورپردازی لوکی می‌تواند به بیان بخشی جدایی‌ناپذیر از داستان کمک کند.



soft light

نورپردازی نرم تعریف دقیقی از منبع نور نیست. این نور، نور ملایمی است که توسط فیلمبرداران برای از بین بردن سایه‌ها و بازسازی سایه‌های ظریف نور از منابع نور خارجی استفاده می‌شود. این نورپردازی می‌تواند به عنوان نور پُرکننده استفاده شود. همچنین برای ایجاد حس جوانی در چهره یک سوژه نیز کاربرد دارد.



hard light

نور سخت می‌تواند با یک پرتوی مستقیم از یک منبع نور یا از نور خورشید ایجاد شود. این نوع نورپردازی سایه‌ها و خطوط خشن را ایجاد می‌کند. می‌توان از آن برای جلب توجه در هر کجای کادر، به ویژه در مورد سوژه استفاده کرد. همچنین می‌توان نواحی روشن و نیمرخ‌های ضدنور ایجاد کند.



Bounce light



نور منعکس شده در برخی موارد که قصد داریم از دست سایه‌های سخت خلاص شویم و یا زمانی که می‌خواهیم نوری که در اختیار داریم را نرم کنیم کاربرد دارد.

با انعکاس نور می‌توان یک منبع نور کوچک که نور سختی را تولید می‌کند به یک منبع نور بزرگ با نور نرم و زیبا تبدیل کرد. همچنین می‌توان با استفاده از این نوع نورپردازی سوژه را بدون تابش مستقیم نور به آن برجسته کرد.



Ambient Light

زمان فیلمبرداری همیشه مقداری نور خورشید، ماه، چراغ یا هر نور دیگری وجود دارد که صحنه را روشن می‌کند. این نور به عنوان نور محیطی شناخته می‌شود. شما باید نور محیطی را در نظر بگیرید، به ویژه هنگام فیلمبرداری در بیرون یا نزدیک پنجره‌ها. تنها نکته منفی این کار، ثابت نماندن شدت و رنگ نور خورشید است؛ بنابراین فیلمبرداری باید در زمان مناسب صورت بگیرد.



Practical Light

آباژور، لامپ‌های کف، تلویزیون، چراغ قوه و حتی شمع اگر که هنگام ضبط یک شات در صحنه حضور داشته باشند، نور پرکتیکال محسوب می‌شوند.

استفاده از هر نوع روشنایی که شدت نور آن قابل تنظیم باشد، مانند لامپ کاربرد بسیاری در نور پرکتیکال دارد.



Side Lighting or Chiaroscuro Lighting

نور جانبی به نوری گفته می‌شود که برای برجسته سازی شخص یا جسمی از اطراف وارد کادر می‌شود. این نورهای موازی، نور پُرکننده ضعیفی را ایجاد می‌کنند. آن‌ها غالباً برای تأمین حال و هوای دراماتیک بخصوص در ژانر فیلم نوآر (جنایی) استفاده می‌شوند. بسیاری از افراد از نور جانبی به عنوان نورپردازی کیاروسکورو نیز یاد می‌کنند.



کارگردانی مجدد

تدوین فیلم هنر و مهارت برش و مونتاز یک فیلم است. این کار توسط یک تدوینگر فیلم انجام می‌شود که به تکمیل دید کارگردان از فیلم کمک می‌کند.

اوایل فیلمسازی، هیچ گونه تدوینی وجود نداشت.

جذابیت تصویر متحرک کافی بود و هنوز با استفاده از رسانه برای بیان داستان‌های تخیلی چند سال فاصله داشت. در آن زمان، تدوین فیلم شامل برش از یک صحنه به صحنه دیگر بود.





همه چیز درباره تدوین فیلم

تدوین فیلم، هنر و مهارت برش و مونتاژ یک فیلم است. این کار توسط تدوینگران فیلم صورت می‌گیرد که باعث تکمیل دید کارگردان نسبت به فیلم می‌شود. اوایل فیلم سازی، هیچ گونه تدوینی وجود نداشت زیرا تصویر متحرک به اندازه کافی جذابیت داشت. در آن زمان، تدوین فیلم به سادگی شامل برش از یک صحنه به صحنه دیگر بود.

فید چیست

فید حالت کم رنگ و محو یک تصویر را می‌گویند و اصطلاحاً در تدوین فیلم زمانی استفاده می‌شود که صحنه به آرامی به رنگی واحد و ساده (معمولاً سیاه یا سفید) تبدیل می‌شود یا زمانی که صحنه می‌خواهد به تدریج شروع شود. انتخاب رنگی که قرار است صحنه در آن فید شود روی حس مخاطب تاثیرگذار است. فید کردن به زمینه یکدست مشکی، ترنزیشن دراماتیکی است که اغلب سمبلی از گذر زمان یا نشانه‌ای از پایان می‌باشد. فید کردن به زمینه یکدست سفید، باعث ایجاد ابهام، حس امید و آرامش می‌شود.

فید این

تصویر، کاملاً سیاه است و از میان سیاهی به تدریج تصویر رویت می‌شود. بیشتر در ابتدای یک سکانس کاربرد دارد، یعنی اولین نمای یک سکانس به تدریج ظاهر می‌شود.

فید اوت

تصویر در فید اوت به تدریج محو می‌شود، طوری که به سیاهی کامل منتهی می‌شود. بیشتر در انتهای سکانس کاربرد دارد.



تلفیق برهم‌نمایی یا دیزالو

در ترنزیشن تلفیق، صحنه فعلی در صحنه بعدی محو می‌شود. درواقع این ترنزیشن دو نما را به صورت دو تصویر محو روی هم می‌کشاند تا به تدریج تصویر جدید واضح شود. بنابراین در پایان یک صحنه و آغاز یک صحنه جدید کاربرد زیادی دارد که قرار است حرف تازه‌ای از فیلم در آن زده شود. استفاده از این ترنزیشن برای نشان دادن گذر زمان یا انتقال از یک مکان به مکان دیگر است.

مَچ دیزالو

مَچ دیزالو هم یکی از نمونه‌های پیشرفته‌تر از ترنزیشن دیزالو می‌باشد که چون شکل یا سوژهِ مشابه بین دو نما وجود دارد از آن به عنوان عاملی برای انتقال نماها استفاده می‌کنند.

مانند تبدیل آهسته از یک توپ فوتبال در نمای A به ماه در نمای B به صورتی که اندازه و مکان قرارگیری آن در کادر یکسان حفظ بشود.

وایپ

ترنزیشن وایپ یکی از انواع تروکاژها است که حرکت آن مانند برف پاک‌کن می‌باشد؛ یعنی نما از یک سمت تصویر به سمت مقابل جابجا شده و جایگزین نمای قبلی می‌شود. ترنزیشن وایپ از چپ به راست (و بالعکس)، یا از بالا به پائین (و بالعکس) یا به صورت مورب اعمال می‌باشد. این ترنزیشن معمولاً برای انتقال بین خط داستانی از یک لوکیشن به محیط دیگر و یا برای ایجاد درگیری و تنش کاربرد دارد.



آیریس

آیریس یکی از انواع ترنزیشن‌های وایپ محسوب می‌شود که بیشتر در آخر یک فیلم کاربرد دارد. آیریس به صورت یک دایره کوچک شونده روی سوژه موردنظر جمع می‌شود به طوری که سایر قسمت‌های کادر سیاه می‌شود. آیریس این قابلیت را دارد که به صورت دایره یا هر شکل دیگری باشد. امروزه به ندرت از این ترنزیشن در فیلم‌ها استفاده می‌شود.

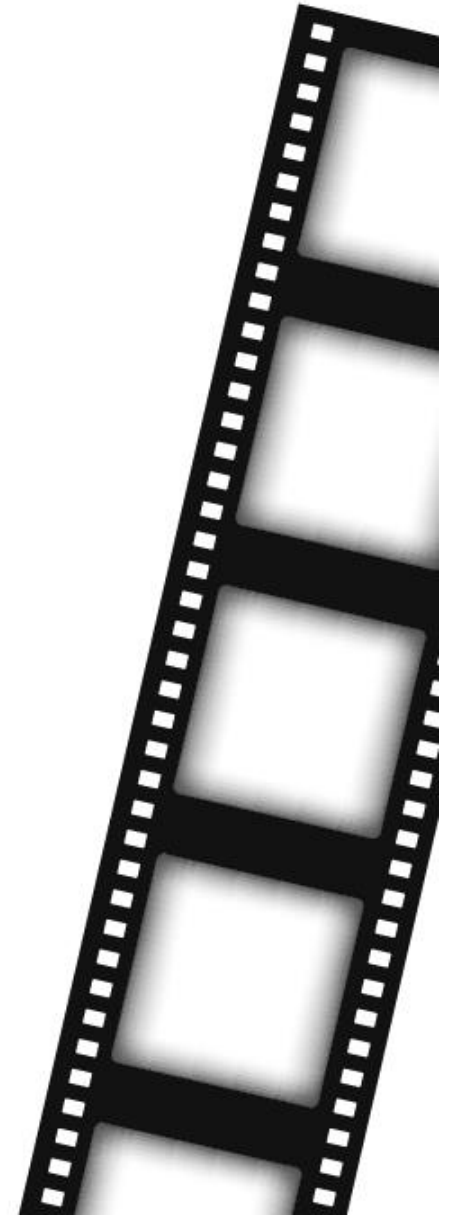


تروکاژ تصویری

به طور کلی تروکاژها می‌توانند زمان را طولانی یا کوتاه کنند و حس و انرژی یک سکانس را افزایش بدهند. وقتی قرار است با چیدن برش‌های مختلف از چند سکانس و صحنه، خط اصلی داستان با روایت داستان‌های موازی و فرعی فیلم پیش برود، در واقع تروکاژ تصویری مدنظر قرار گرفته است. تروکاژهای تصویری انواع کات‌ها را شامل می‌باشند که در ادامه بیشتر به آن می‌پردازیم.

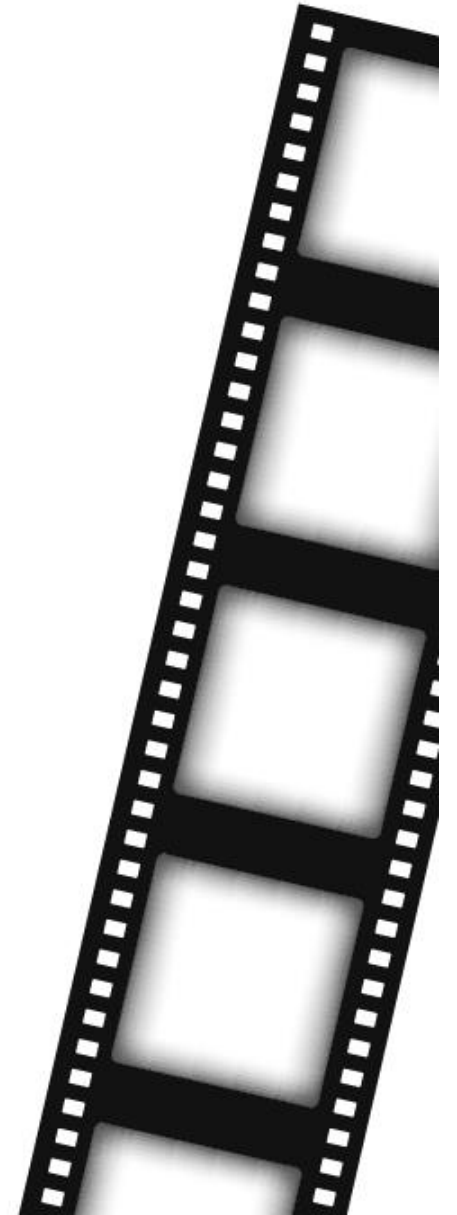
کات

متداول‌ترین شکل انتقال از یک نما به نمای دیگر در فیلم‌ها، کات می‌باشد. با کات زدن، دو نمای پشت هم، بدون هیچ واسطه‌ای بلافاصله به یکدیگر پیوند می‌خورند. کات ساده در فیلم برای تغییر لحن داستان، تغییر صحنه و ریتم فیلم کاربرد دارد. گاهی از یک مورد ساده یا صدایی محکم در نما استفاده می‌شود تا همزمان با آن اتفاق، کات نیز انجام شود؛ مانند صدای محکم بسته شدن درب.



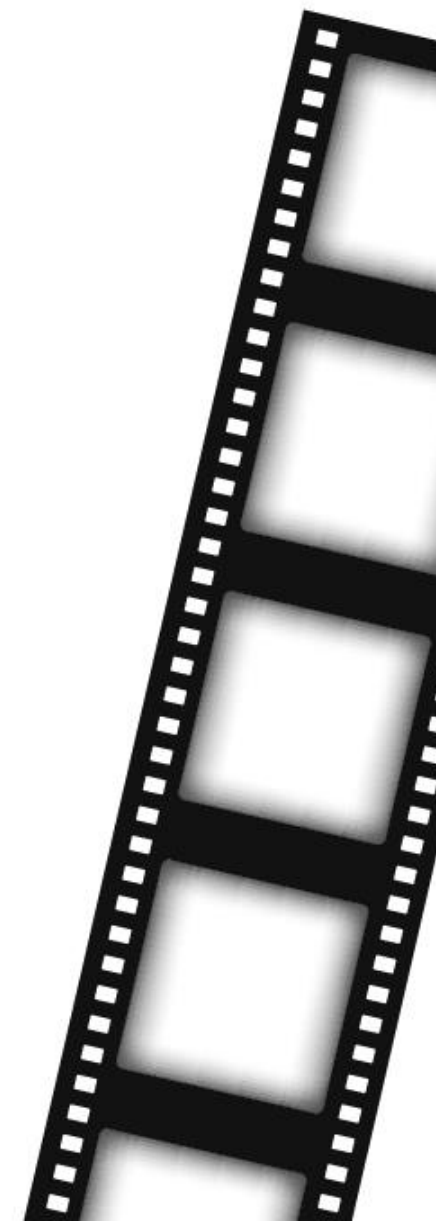
مچ کات

در مچ کات، تدوینگر عناصر صحنه قبل را در صحنه بعدی استفاده می‌کند و به این صورت ذهن مخاطب را با داستان همراه می‌سازد. در این تکنیک بین دو رویداد یا مفهوم جداگانه، ارتباط موضوعی برقرار می‌شود. انواع مچ کات عبارتند از مچ کات گرافیکی (اشکال، رنگ‌ها و ترکیب‌ها)، مچ کات حرکتی (حرکات و اعمال) و مچ کات صوتی (جلوه‌های ویژه صوتی، دیالوگ‌ها و موسیقی).



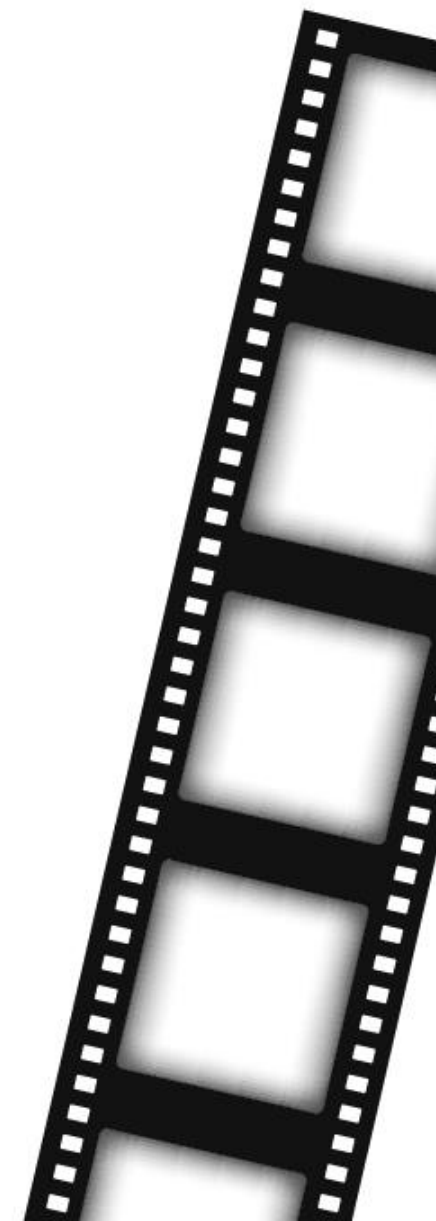
جامپ کات

جامپ کات نوعی برش است که در آن به جای تداوم بصری شاهد پرش هستیم. معمولاً با شباهت بسیار زیاد بین دو نما یا حذف کردن بخشی از حرکت می‌توان جامپ کات ایجاد کرد.



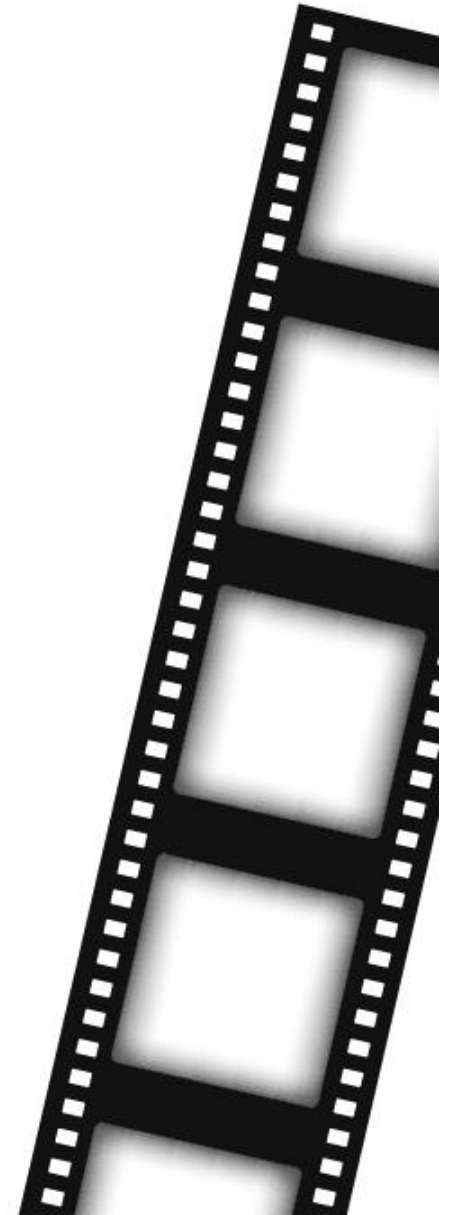
کاتِ اوی

نمای پیوند خورده در داخل یک صحنه که با نمای قبلی کاملاً متفاوت است و بخشی از آن نیست. اما در ارتباط با آن است و در همان زمان می‌گذرد. با این روش، کارگردان می‌تواند در زمان، دخل و تصرف کند و نمایی از یک رویداد مربوط به یک کنش وقت‌گیر که در جای دیگر می‌گذرد و کمتر وقت می‌گیرد، به کار گیرد.



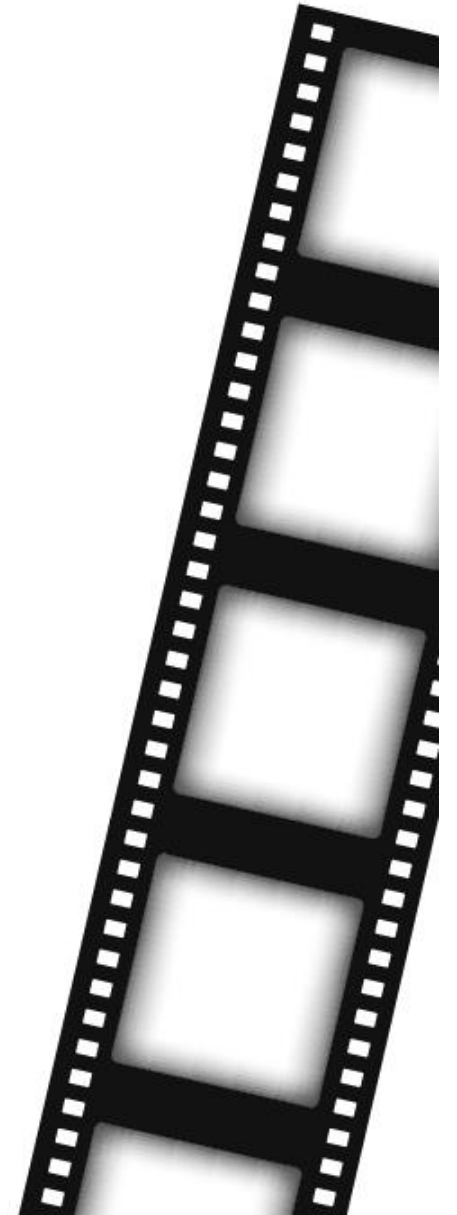
کات روی عمل

کات روی عمل، یکی از انواع کات است که از وسط بازیِ کاراکتر به نما یا زاویه‌ای دیگر از همان بازیگر کات می‌خورد. این تکنیک کمک می‌کند تا کات‌ها نامحسوس‌تر و نرم‌تر جلوه کنند و فیلم ریتم و جریان پیدا کند. به کمک کات روی عمل می‌توان ضعف‌های پیوستگی در فیلمبرداری را پوشش داد و حواس بیننده را نسبت به فیلم جمع‌تر کرد. کاربرد این کات در فیلم‌های اکشن زیاد است؛ کارگردان از این تکنیک برای انتقال انرژی صحنه به بیننده استفاده می‌کند.



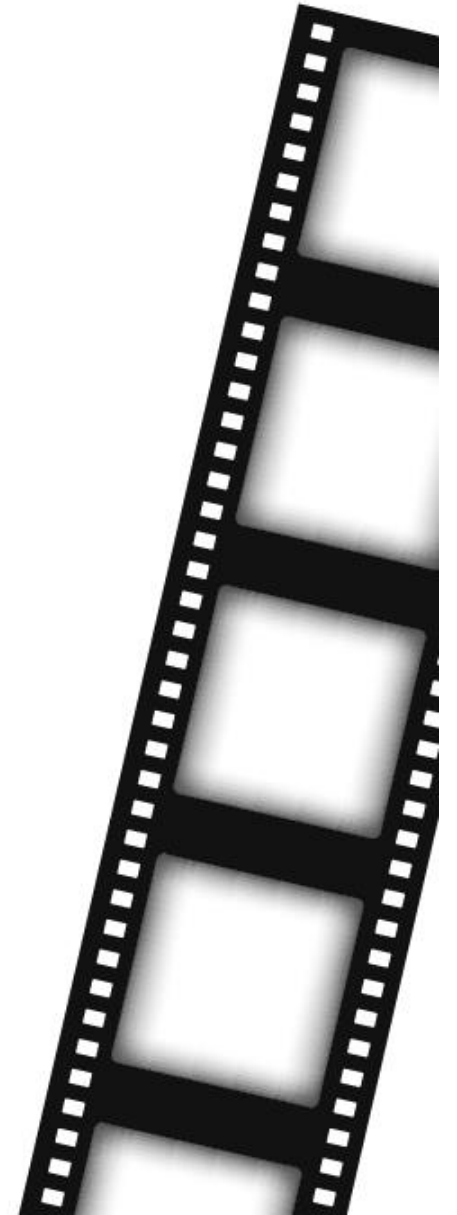
کات موازی

در کات موازی، دوربین از یک اکشن به اکشن دیگر کات می‌خورد به طوری که ضمن رعایت پیوستگی معنایی داستان فیلم، همزمانی دو عمل را نشان می‌دهد. به بیانی ساده‌تر، کات موازی به این صورت است که دو یا چند صحنه از فیلم برداشت شوند و بعد همزمان با جلورفتن داستان، صحنه‌ها به طور هوشمندانه‌ای به یکدیگر کات بخورند و تغییر کنند.



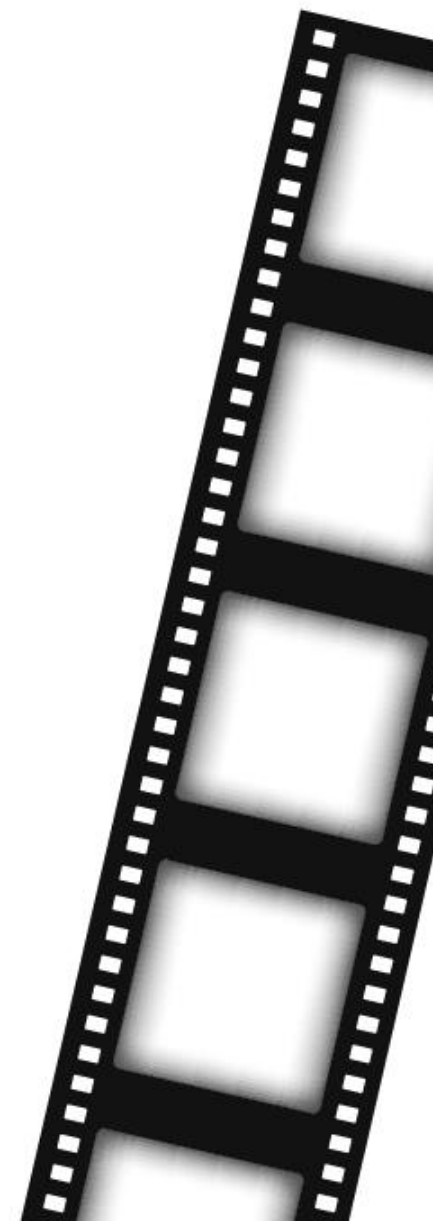
قاب ایستا

قاب ایستا، یکی از انواع خاص کات است که یک عکس ثابت از نما به صورت فریز و ایستا نمایش داده می‌شود. معمولاً زمانی قاب ایستا به کار می‌رود که راوی داستان چند ثانیه در مورد یک صحنه خاص صحبت می‌کند و توضیح می‌دهد. البته این نوع کات، برای پایان فیلم‌های سینمایی مختلف نیز زیاد مورد استفاده قرار گرفته است.



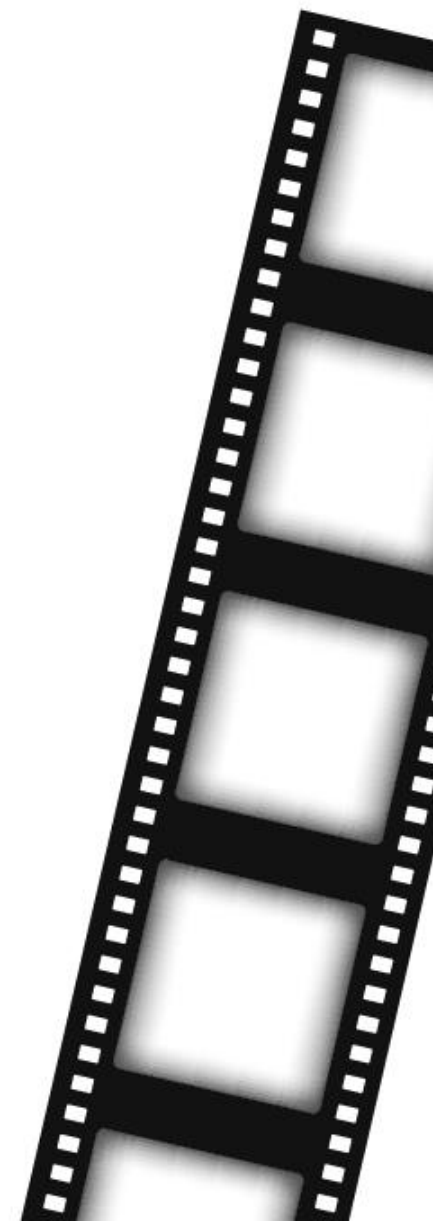
جی کات

جی کات یکی از انواع کات است که قبل از انتقال به صحنه یا نمای جدید، ما چند ثانیه زودتر صدای صحنه جدید رو در ثانیه‌های آخر از نمای فعلی (که معمولا با سکوت یا آرامش همراه است) می‌شنویم.



ال کات

ال کات نوع دیگری از کات می باشد که صدای نمای قبلی رو بعد از کات همچنان برای چند ثانیه روی تصویر جدید می توانیم بشنویم.



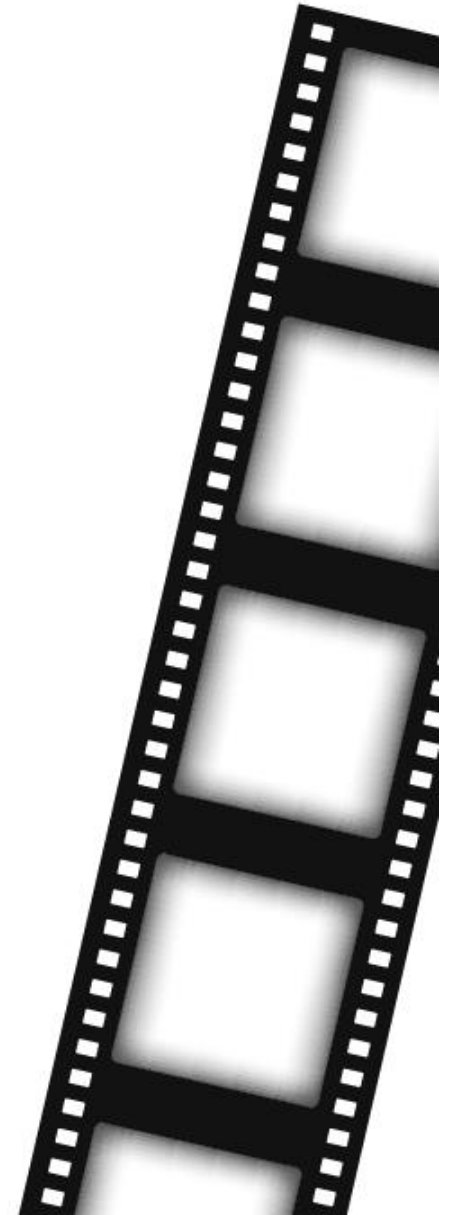


— آشنایی با تکنیک کلاژ —

کلاژ در پیوند نماها، تکنیکی می باشد که از به هم پیوند دادن چند تصویر و پشت سرهم و سریع نشون دادن آن ها حاصل می شود.

برهم‌نمایی تصویر یا سوپر ایمپوزیشن

در این تکنیک یک نما نیمه شفاف نشان داده می‌شود و باعث دیده شدن تصویر اصلی در زیر آن به‌طور همزمان می‌شود. برهم‌نمایی تصویر با استفاده از ترنزیشن دیزالو به‌دست می‌آید از این تکنیک به‌خصوص برای نشان دادن خاطرات و خیالات بازیگر زیاد استفاده می‌شود. تفاوتش با ترنزیشن دیزالو در این است که دو تصویر برای مدت بیشتری روی هم قرار می‌گیرند.





صدا در سینما

به جهت نقش صدا در سینما در ساخت فیلم‌های مختلف می‌توان گفت، با روی کار آمدن پدیده صداگذاری بر روی تصویر، از سوی دست اندر کاران سینما، هر لحظه نظریه‌ها متعددی مطرح می‌شد که این عامل، سبب ایجاد روش‌ها و تقسیم بندی متنوعی در فیلم‌ها هم شد. یکی از نظریه‌ها، که نظریه زیگفرید کراکوئر نام گرفت، صدا گذاری را در سه دسته بندی مطرح کرد.



تطابق داشتن یا نداشتن صدا مسئله این است

در حالت تطابقی نقش صدا در سینما، صدا بر روی فیلم از نظر موقعیت زمانی و مکانی با تصویر کنونی مطابقت می‌کند، در حالی که در حالت تطابق نداشتن، در فیلم‌ها، صدا و تصویر اشیاء و افرادی را می‌بینیم و می‌شنویم که در آن لحظه در کنار ما نیستند.



حالت صدای موازی و صدای کنترپوئن

در حالت موازی، صدا و تصویر به طور همزمان و غیر همزمان به دنبال هم تکرار می شوند. روشن شدن کامیون و زوم کردن تصویر بر روی کامیون یکی از حالت های موازی است. در حالیکه در حالت صدای کنترپوئن، تصویر و صدا در مقابل هم مفهوم تازه و باکیفیتی را مطرح می کنند.



صدا واقعی؟

در این نوع از صدا در سینما، شما با صدای حقیقی روبرو هستید. یعنی زمانی که شخصی تصویر جنگل را مشاهده می‌کند و در این لحظه صدای جریان آب را در جویبار را هم می‌شنود و حدس می‌زند تصویر بعدی از جویبار خواهد بود. پس، زمانی که شما گوینده را در تصویر مشاهده کنید به آن صدای واقعی گفته می‌شود.



جمع بندی

بکارگیری مجموع این تکنیک ها باعث بالا رفتن کیفیت تولیدات تلویزیون و سینما و تاثیرگذاری زیاد آن ها بر مخاطب شده است. امروزه کمتر اثری را می توان یافت که از حداقل این تکنیک ها استفاده نکرده باشد.

منابع

www.resanefarsi.ir

nooshika.com

کتاب تکنیک سینما – ال برنارد هپه
کتاب خلاقیت نمایشی – ژاله نساری
کتاب تکنیک نورپردازی در تلویزیون و سینما – جرالد میرلسون