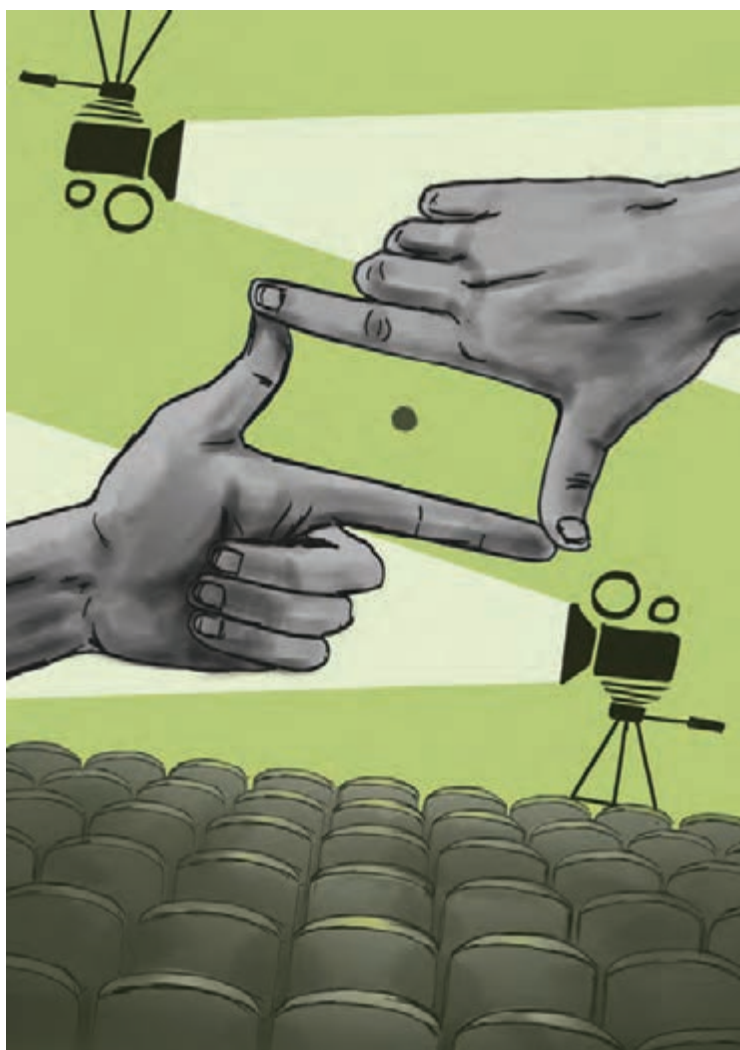


پودمان چهارم

زبان فنی رشته (مبانی سینما)



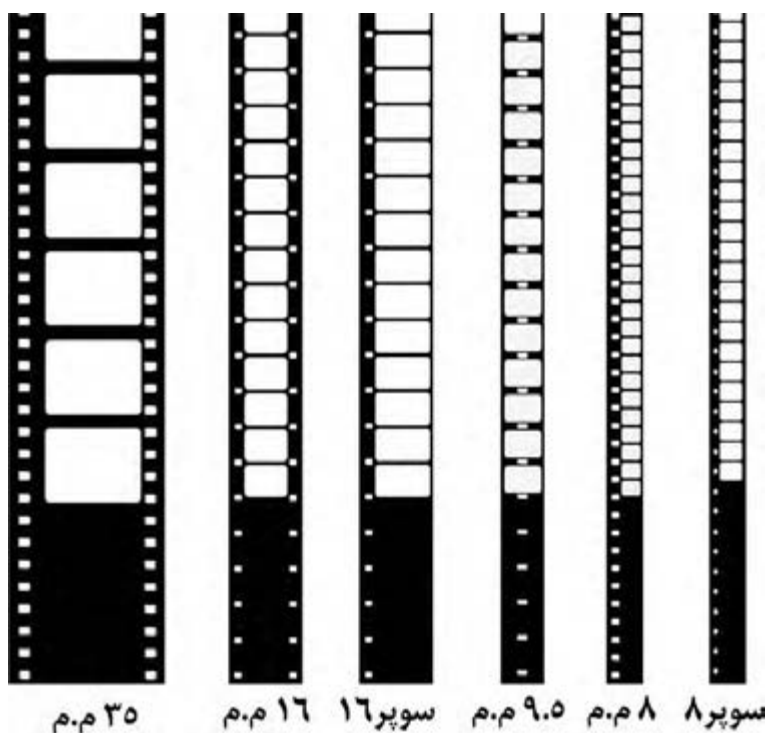
مقدمه

برای کار در زمینه سینما و پویانمایی و برقراری ارتباط مؤثر با افرادی که در بخش‌های مختلف آن فعالیت می‌کنند، داشتن یک زبان مشترک که شامل اصطلاحات و اطلاعات سینمایی است، ضرورت دارد. اولین گام دانستن اجزای فیلم است و گام‌های بعدی مربوط به معرفی انواع نماها، زاویه و حرکات دوربین و شیوه‌های پیوند آن‌ها می‌باشد که در این پودمان به آن پرداخته می‌شود.

اجزای تشکیل دهنده فیلم پویانمایی

فریم

فریم یک عکس یا یک قاب تصویر است. از کنار هم قرار گرفتن فریم‌ها و مشاهده آن‌ها با سرعت مشخص یعنی عبور ۲۴ قاب در یک ثانیه از مقابل چشم، توهم حرکت ایجاد می‌شود.
نکته: فریم کوچک‌ترین جزء یک فیلم پویانمایی است.



قطعه‌ای از نوارهای مختلف فیلم و قاب‌های (فریم‌ها) آن

نما (پلان، شات)

نما مجموعه‌ای از فریم‌هاست؛ نما یک برداشت مستمر است از لحظه روشن شدن دوربین و فیلم‌برداری بی‌وقفه تا زمانی که خاموش شود.

● نکته: نما ساده‌ترین و اساسی‌ترین واحد ساختار یک فیلم است.



صحنه

صحنه مجموعه چند نماست که از نظر موضوع، زمان و مکان با یکدیگر ارتباط و وحدت دارند. صحنه می‌تواند شامل یک یا چند نما باشد.

سکانس (فصل)

سکانس شامل چند صحنه است که یک ایده یا موضوع را دنبال می‌کند. در سکانس، وحدت زمان و مکان صحنه‌ها الزامی نیست.

● نکته: سکانس از نظر ساختار دراماتیک دارای شروع، میانه و پایان است.



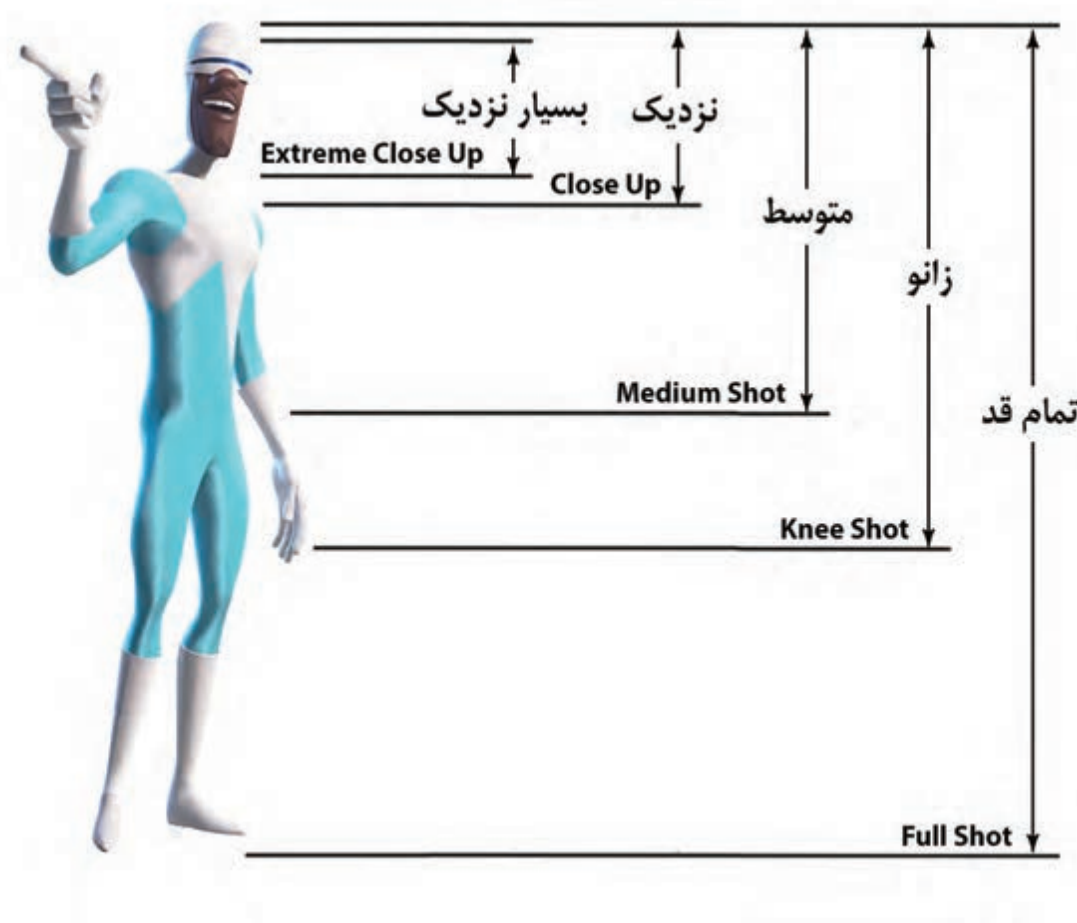
بنابراین فیلم، ساختاری است که از اجزای کوچک‌تری تشکیل شده است. در این ساختار، نماها در دل صحنه‌ها و صحنه‌ها در دل فصل‌ها قرار دارند و مجموعه فصل‌ها فیلم را تشکیل می‌دهند.

● گفت‌وگو: یک پویانمایی را انتخاب کنید و نماها، صحنه‌ها و سکانس‌های آن را مورد تحلیل و بررسی قرار دهید.



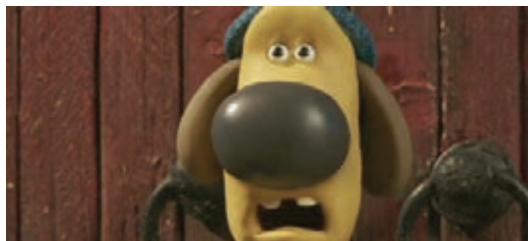
اندازه نما

بر اساس دوری و نزدیکی دوربین به سوژه، سه اندازه نما اصلی (نمای دور، نمای متوسط و نمای نزدیک) تشکیل می‌شود. هر کدام از این اندازه نماها به واسطه میزان به تصویر کشیدن عناصر محیط و شخصیت‌ها، اطلاعاتی را به مخاطب ارائه می‌دهند. نماهای دور حاوی اطلاعات محیطی هستند و معمولاً با هدف معرفی به کار می‌روند. هر چه نما نزدیک‌تر یا بسته‌تر شود بار روانی آن بیشتر می‌شود و اطلاعات جزئی‌تر و درونی‌تری را به مخاطب منتقل می‌کند.



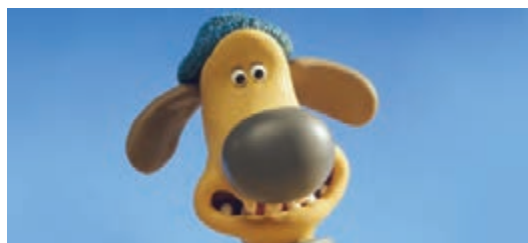
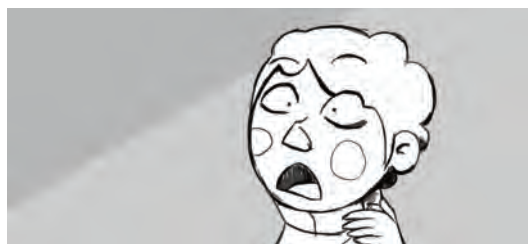
• نکته: برای بیان اندازه نما معمولاً از قد یک انسان به عنوان شاخص اندازه‌گیری استفاده می‌شود.





نمای بسیار نزدیک

یک نمای خیلی نزدیک به سوژه است که بخش محدودی از سوژه را نشان می‌دهد؛ در این نما عناصر محیطی دیده نمی‌شوند و مخاطب به عمق روحیات و احساسات سوژه نزدیک‌تر است و می‌توان گفت مخاطب به حریم شخصی سوژه وارد می‌شود.



نمای نزدیک

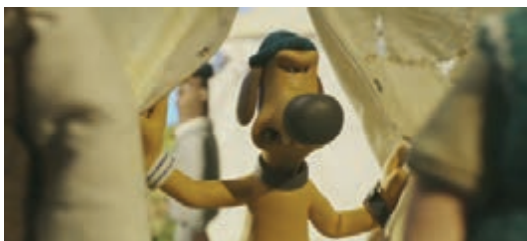
نمای نزدیک نسبت به نمای قبل وسعت دید بیشتری دارد، اما همچنان اطلاعات محیطی در آن بسیار کم است و برای بیان احساسات و عواطف سوژه به کار می‌رود.





نمای متوسط

نمای متوسط، نمایی مابین نمای نزدیک و نمای دور است که از بالای سر تا کمر را دربرمی گیرد و میزان کمی اطلاعات محیطی دربردارد، اما همچنان سوژه یا شخصیت، موضوع اصلی و مهم این نما است و در آن می توان حرکات دست و نیم تنه را مشاهده کرد.



نمای زانو

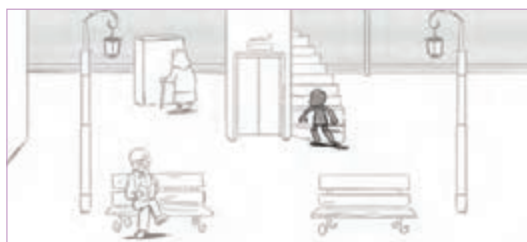
این نما شامل تصویر سوژه از زانو به بالا است. در این نما، محیط نسبت به نماهای قبلی بیشتر دیده می شود، اما همچنان شخصیت اهمیت بیشتری نسبت به محیط دارد. این نما به نمای آمریکایی یا هالیوودی نیز معروف است.





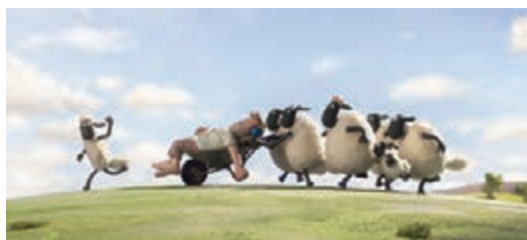
نمای تمام قد

نمای تمام قد، شخصیت را به طور کامل دربرمی گیرد. در این نما سوژه اهمیت دارد و حرکات او به طور کامل قابل مشاهده است. علاوه بر این به دلیل مشاهده محیط در کادر، رابطه شخصیت با محیط نیز باید مورد توجه قرار گیرد.



نمای دور یا باز

در این نما دوربین در فاصله دورتری از سوژه قرار دارد و فضای گسترده تری از محیط در کادر دیده می شود. در این نما محیط و شخصیت و ارتباط آن ها با یکدیگر به خوبی قابل مشاهده است و به طور کامل به مخاطب معرفی می شوند.





نمای بسیار دور یا بسیار باز

به واسطه فاصله زیاد دوربین، نمای بسیار باز، بخش وسیعی از محیط را دربرمی گیرد و معمولاً برای معرفی محیط و فضای پیرامونی استفاده می شود. در این نما انتقال اطلاعات راجع به محیط اهمیت دارد.



نمای میانی

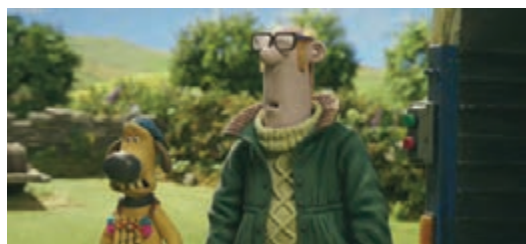
نمای میانی معمولاً نمای نزدیک از یک شیء است و برای تأکید و نمایش جزئیاتی که دیده نمی شوند و یا سوژه از آن بی خبر است، استفاده می شود؛ مثلاً دستی که کشویی را باز می کند و یک دسته اسکناس بیرون می آورد.





نمای یک نفره، دو نفره، سه نفره

نما از نظر حضور تعداد شخصیت‌ها در قاب تصویر، به نمای یک نفره، دو نفره، سه نفره و نظایر آن نیز نام‌گذاری می‌شوند.



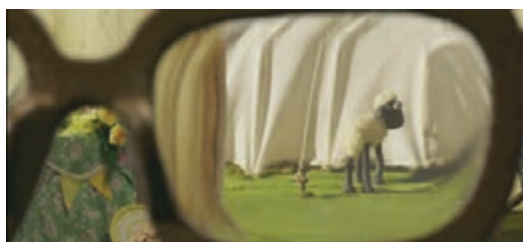
نمای روی شانه

نمایی است که از بالای شانه یکی از شخصیت‌ها، فرد مقابل را نشان می‌دهد. این نما معمولاً در صحنه‌های گفت‌وگودار استفاده می‌شود. در این نما در جلوی تصویر، بخشی از پشت سر و شانه یکی از شخصیت‌ها دیده می‌شود که روبه‌روی شخصیت دیگر قرار گرفته است.



نمای نقطه دید

در این نما دوربین به جای نقطه دید شخصیت در صحنه قرار می‌گیرد. در واقع دوربین همان چیزی را می‌بیند که شخصیت می‌بیند؛ بنابراین هماهنگی در جهت و زاویه نگاه و حرکت‌ها بین این نما و نمای پیش از آن اهمیت دارد.

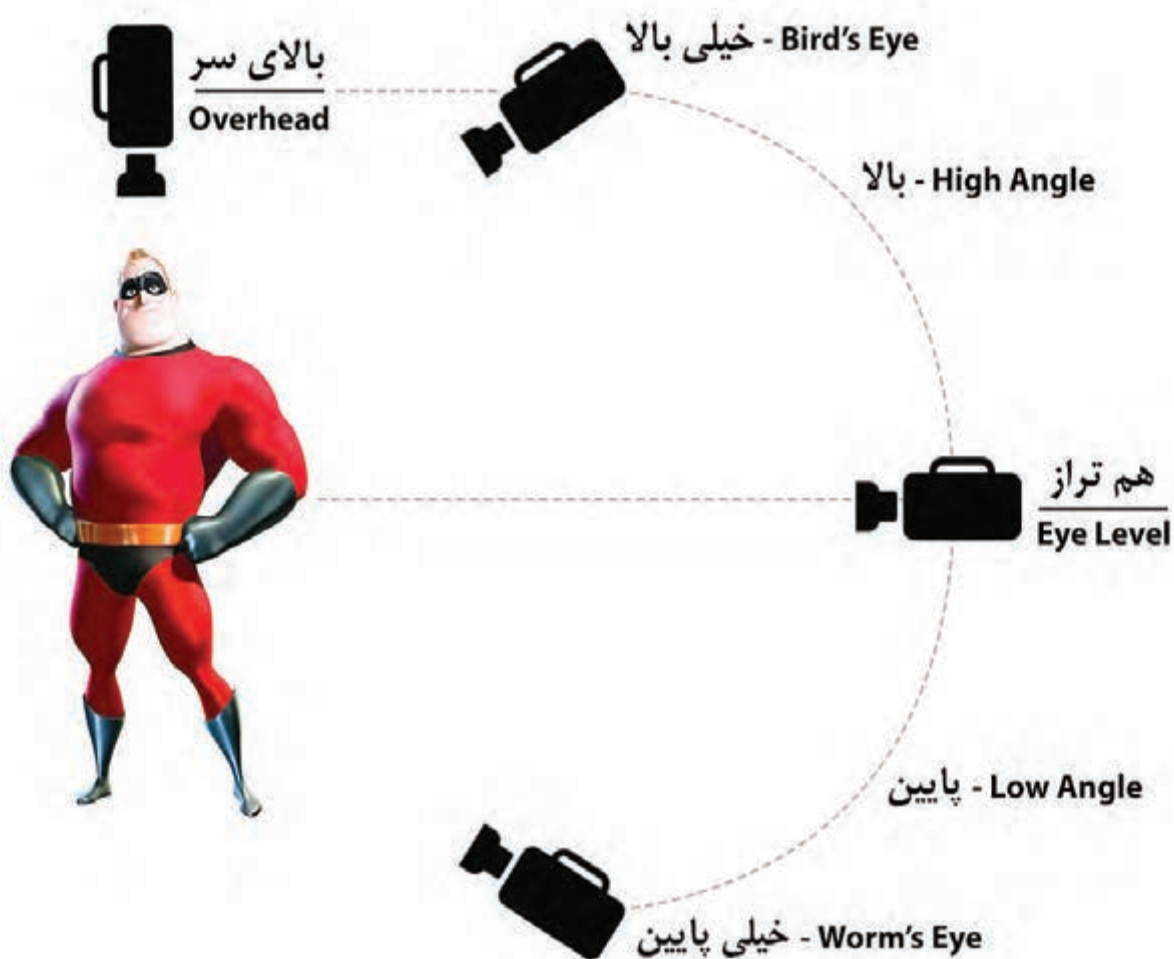


● فعالیت: یک فیلم پویانمایی را انتخاب کرده و اندازه نماهای آن را بر روی کاغذ طراحی کنید.



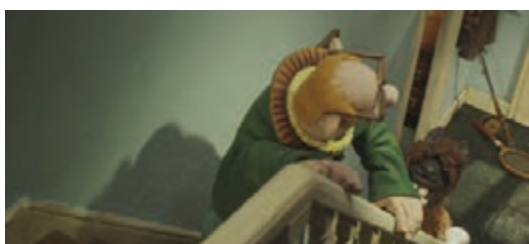
زاویه دوربین

زاویه دید، حالتی است برای توصیف موضوع که وضعیت زاویه تصویربرداری، نماهای متفاوتی را ایجاد می‌کند و این زاویه دید، موجب ایجاد مفاهیم متفاوتی می‌شود.



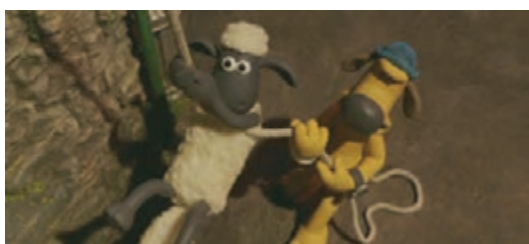
نمای هم‌تراز

در این نما، دوربین هم سطح چشم شخصیت است و با خط افق زاویه‌ای ایجاد نمی‌کند. این زاویه، خنثی است و تأثیر دراماتیک کمی دارد.



نمای زاویه بالا

در این نما، دوربین در سطح بالاتری از موضوع قرار دارد و نگاهی از بالا به پایین دارد. در این زاویه، موضوع در وضعیت ضعف و حقارت قرار دارد و بیننده در وضعیت قدرت قرار می‌گیرد.



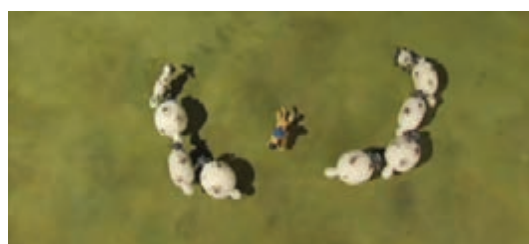
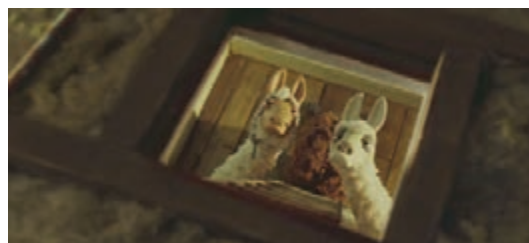
نمای زاویه خیلی بالا

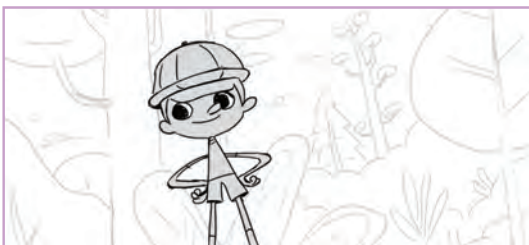
در این زاویه، نسبت به زاویه بالا، موضوع در وضعیت ضعف و حقارت بیشتر و بیننده نیز در وضعیت قدرت بیشتری قرار می‌گیرند.



نمای زاویه بالای سر

نمایی که دوربین تقریباً عمود بر موضوع یا سوژه، تصویربرداری می‌کند. این زاویه دوربین معمولاً برای بیان موقعیت سوژه، یا نشان دادن پوچی و تنهایی و سردرگمی آن استفاده می‌شود.





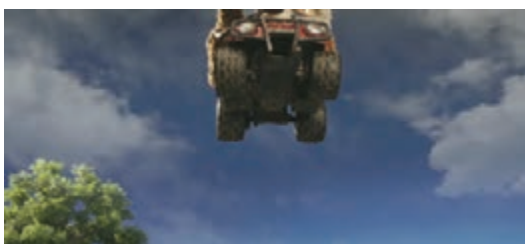
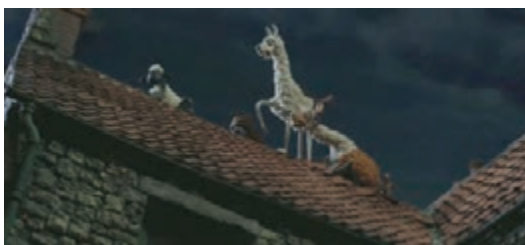
نمای زاویه پایین

دوربین در این نما در سطح پایین‌تری از موضوع قرار گرفته و تصویری از پایین به بالا ارائه می‌دهد. موضوع یا سوژه در این زاویه حس قدرت و حاکمیت را القا می‌کند و بیننده در موقعیت ضعف قرار می‌گیرد.



نمای زاویه خیلی پایین

این زاویه دوربین نسبت به زاویه قبلی حاکمیت و تسلط موضوع یا سوژه را بیشتر القا می‌کند. دوربین با زاویه شدیدتری تصویر را نشان می‌دهد طوری که دوربین به سطح زمین نزدیک‌تر می‌شود و سر دوربین با زاویه بیشتری به سمت بالا قرار می‌گیرد.





● فعالیت: یک فیلم پویانمایی را انتخاب کرده و زوایای دوربین آن را بر روی کاغذ طراحی کنید.



● تحقیق: زوایای دوربین را در نماهای یک پویانمایی، بررسی کنید و توضیح دهید هر کدام چه حسی را القای کند؟

حرکت دوربین

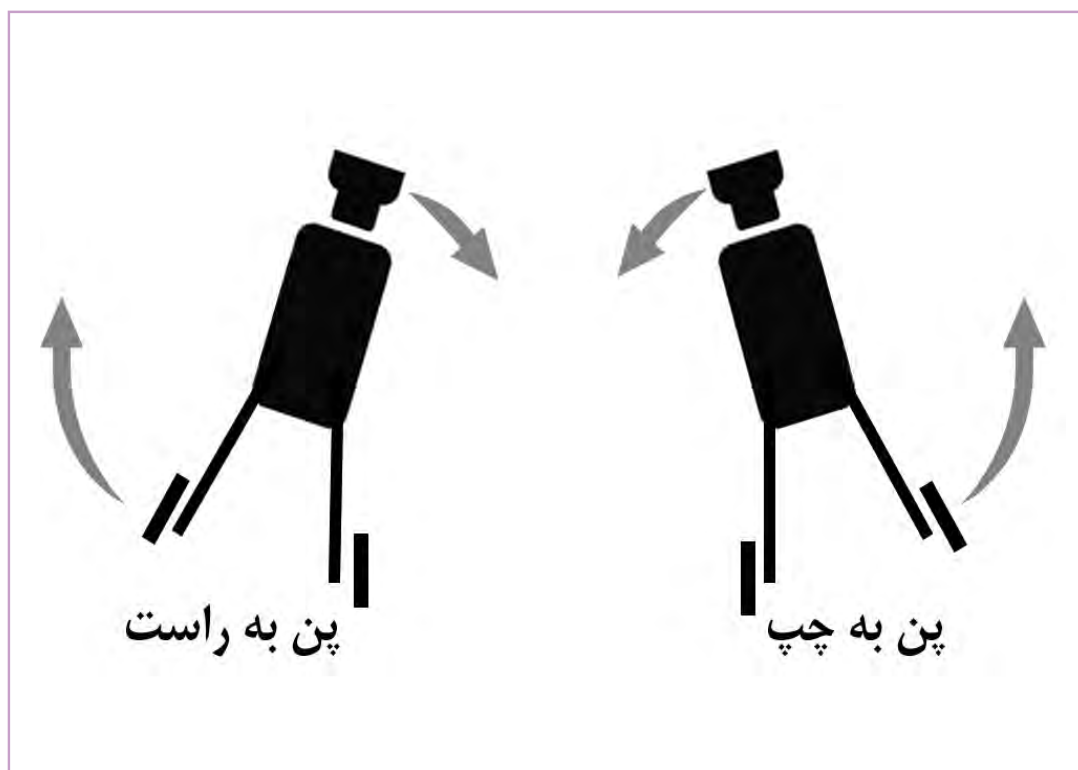
یکی از امکاناتی که در هنر سینما و پویانمایی وجود دارد استفاده از دوربین متحرک است. نماهای متحرک قابلیت‌های گرافیکی و نمایشی بسیاری را عرضه می‌کنند که در دیگر هنرها امکان‌پذیر نیست. حرکت دوربین معمولاً برای تعقیب موضوع، پیوند تصاویر و ایده‌ها و یا ایجاد تنوع گرافیکی و ریتم به کار می‌رود. اما در استفاده از دوربین متحرک باید دقت کرد که این حرکت، هدفمند و برای دستیابی به منظور مشخصی باشد؛ در غیر این صورت، استفاده نابه‌جا از دوربین متحرک باعث تضعیف فیلم می‌شود.



● نکته: حرکت‌های دوربین در پویانمایی دوبعدی به صورت مجازی است. یعنی حرکت دوربین از طریق ترسیم کردن تغییرات به صورت فریم به فریم، به بیننده القا می‌شود.

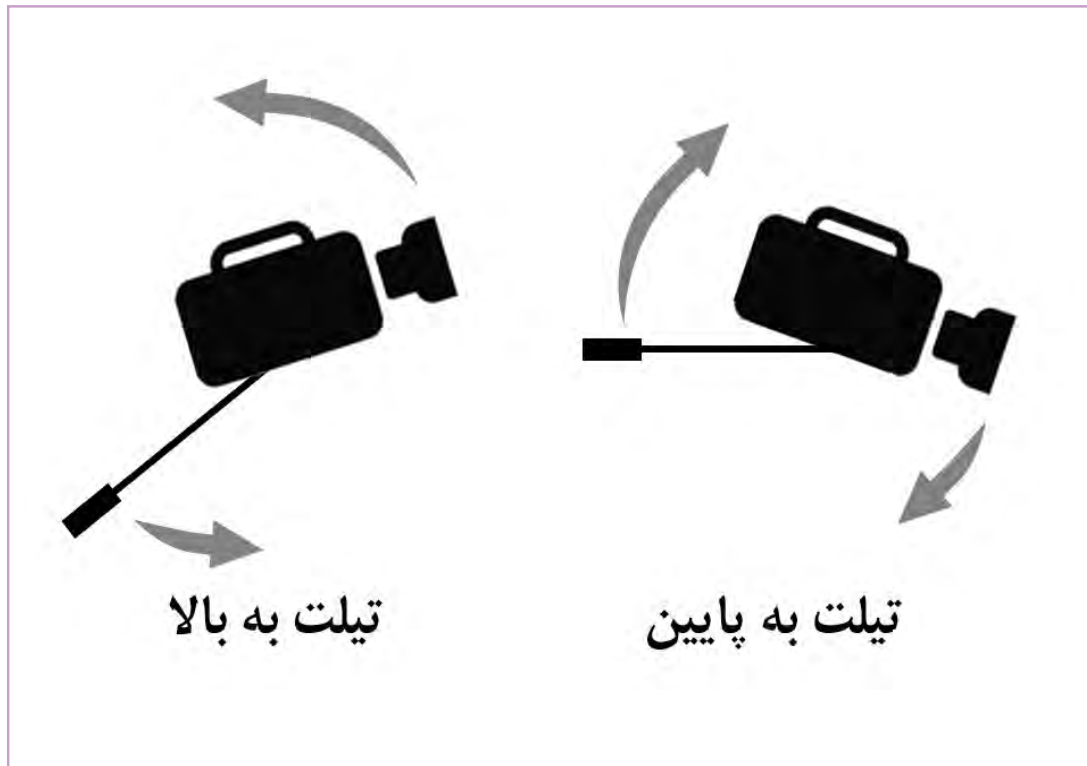
حرکت دورین با محور ثابت

حرکت پن: حرکت افقی دوربین روی محور ثابت که حسی شبیه چرخاندن سر به چپ یا راست را القا می‌کند. در این حرکت، سر دوربین بدون این‌که محور آن حرکت کند، به راست و چپ حرکت می‌کند (می‌چرخد). اگر دوربین در حالت پن به راست حرکت کند، آن را پن به راست و اگر به سمت چپ بچرخد، به آن پن به چپ می‌گویند.



- حرکت پن باید به صورت نرم و یکنواخت و بدون وقفه صورت گیرد. از این حرکت دوربین، برای معرفی و بیان اطلاعات بیشتر و جدیدتر از یک موقعیت استفاده می‌شود.
- اگر حرکت پن به صورت سریع انجام شود به آن پن شلاقی می‌گویند، پن شلاقی برای نشان دادن جابه‌جایی سریع مکان و زمان به کار می‌رود.

حرکت تیلِت: حرکت عمودی دوربین روی محور ثابت؛ مانند این که بیننده سرش را برای دیدن موضوعی به بالا یا پایین حرکت دهد. اگر در این حالت، سر دوربین به سمت بالا حرکت کند، به آن تیلِت به بالا و اگر به سمت پایین حرکت کند تیلِت به پایین می‌گویند.

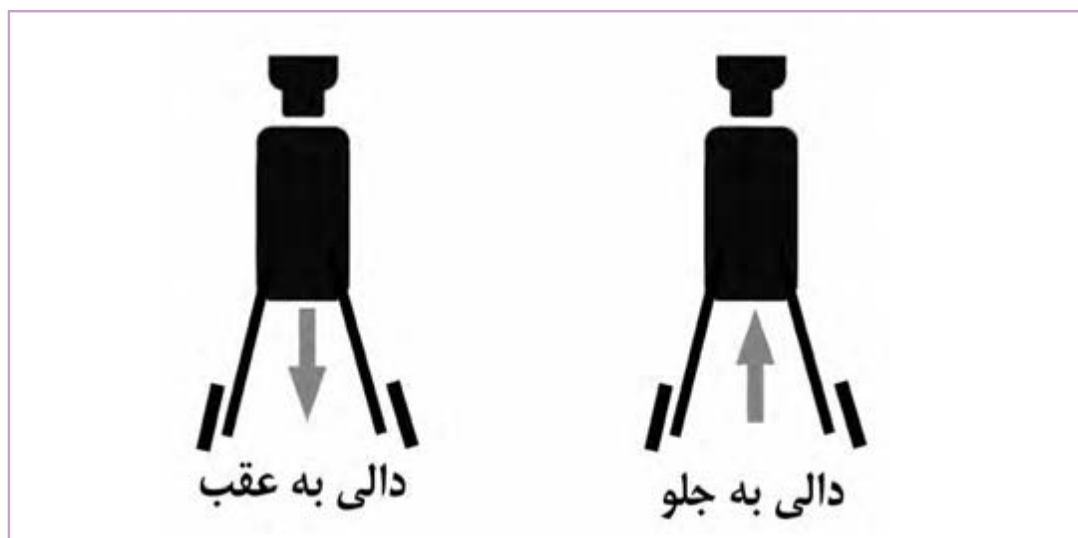


- نکته: حرکت پن و تیلِت می‌توانند ترکیب شوند؛ یعنی دوربین هم‌زمان با حرکت پن، حرکت تیلِت را نیز انجام دهد که در این صورت یک حرکت مورّب ایجاد می‌شود.

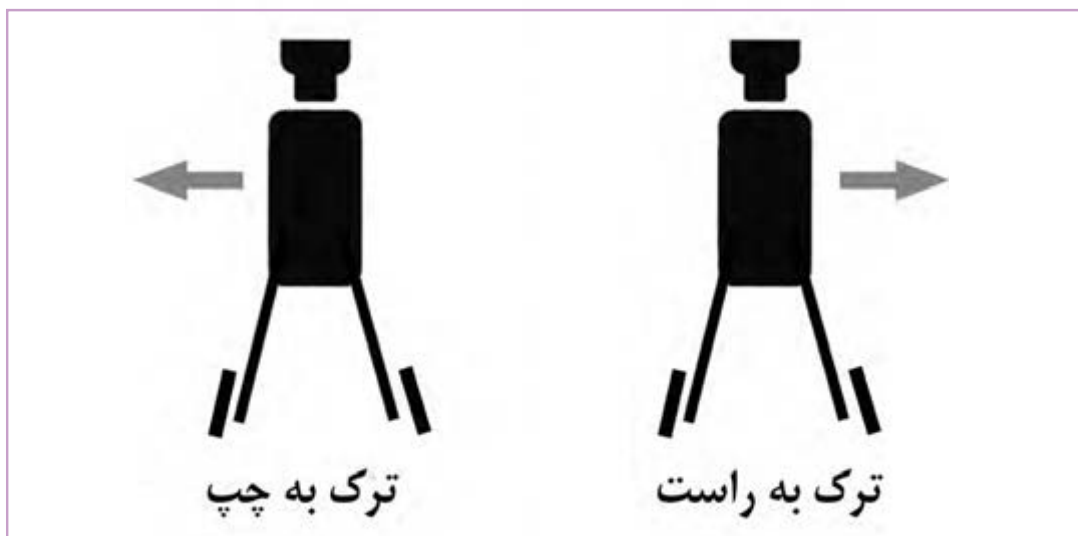


حرکت دوربین با محور متحرک

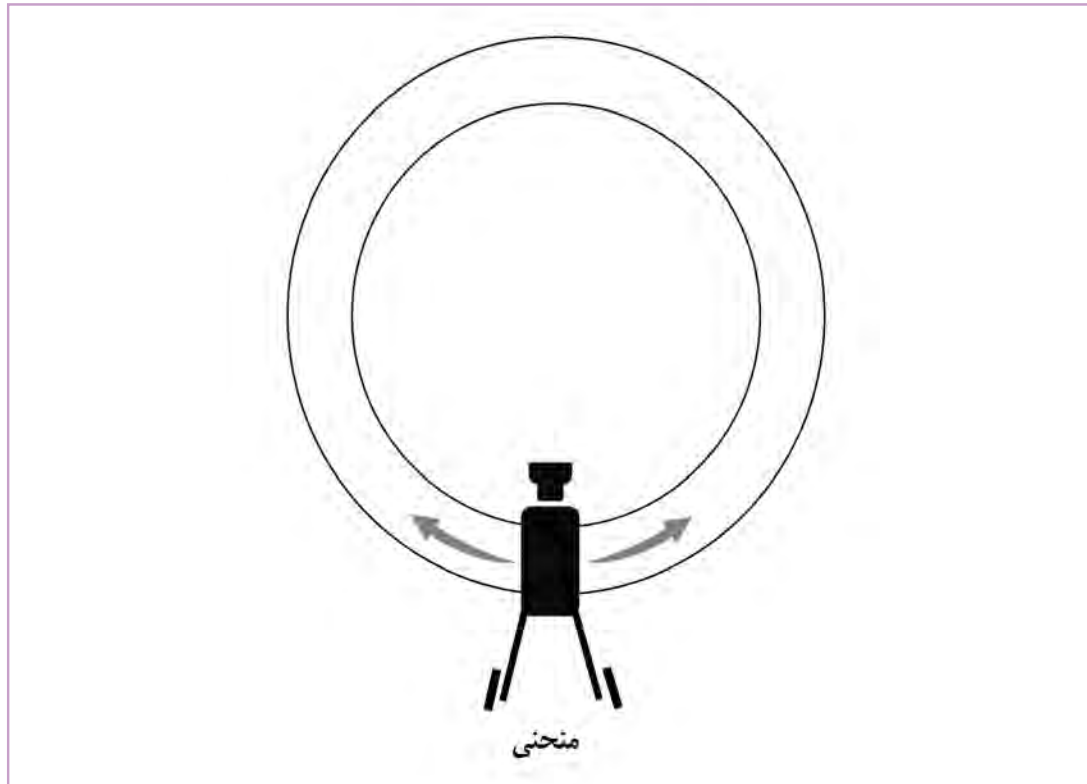
حرکت دالی: دور یا نزدیک شدن دوربین به سوژه به وسیله محور (پایه) متحرک را حرکت دالی می‌گویند. اگر دوربین با محور متحرک به سوژه نزدیک شود، به آن دالی به جلو و اگر از سوژه دور شود، دالی به عقب گفته می‌شود.



حرکت تعقیبی یا ترکینگ: معمولاً این حرکت برای تعقیب سوژه به کار می‌رود. در نماهای تعقیبی دوربین می‌تواند موازی سوژه و یا با سرعت بیشتر یا کمتر از سوژه متحرک، حرکت کند؛ اگر دوربین با سرعت بیشتری از سوژه حرکت کند، او را در حالت خسته و ناامید نشان خواهد داد و اگر سرعت دوربین کمتر از سوژه باشد، سوژه را در وضعیت قدرت و توانایی قرار خواهد داد.



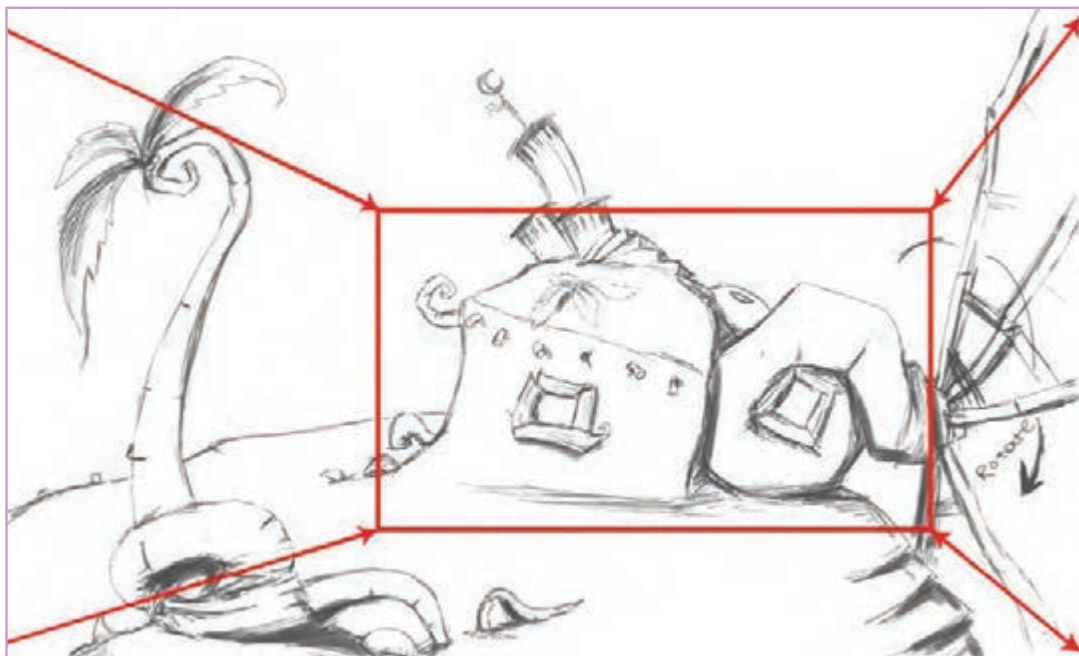
حرکت قوسی: در این حرکت، دوربین روی یک مسیر منحنی حول سوژه حرکت می‌کند. حرکت قوسی حسی از تجسس و کنجکاوی برای دریافت اطلاعات دقیق‌تر از سوژه را در مخاطب القا می‌کند.



حرکت جرثقیلی: حرکت جرثقیلی دوربین، طیف گسترده‌ای از حرکات را شامل می‌شود. در این حرکت دوربین می‌تواند روی ابزارها و بازوهای متحرک متنوعی سوار شود و در جهت‌های مختلف حرکت کند. نماهای جرثقیلی، کم‌ترین شباهت را به تجربه واقعی ما دارند. نماهای حاصل از حرکت جرثقیل ذاتاً باشکوه و جذاب هستند و به دلیل بیان پرسپکتیوهای نامتعارف، توجه مخاطب را جلب می‌کنند. حرکت جرثقیل در نماهای آغازین صحنه‌ها شکوهی حماسی را القا می‌کند و احساس حضور در صحنه را تشدید می‌کنند.

حرکت اُتِیکی دوربین

در این نوع حرکت، دوربین هیچ‌گونه جابه‌جایی ندارد؛ یعنی قسمت سر دوربین و پایه آن هیچ جابه‌جایی ندارند، بلکه حرکت به واسطه تغییر در فاصله کانونی لنز دوربین ایجاد می‌شود. حرکت زوم به واسطه لنز دوربین ایجاد می‌شود. هنگامی که دوربین به کمک لنز به سوژه نزدیک شود، «زوم این» انجام شده است و هنگامی که بواسطه لنز از سوژه دور شود، «زوم اوت» اتفاق افتاده است.



- تحقیق: در یک فیلم پویانمایی، نماهای مختلف یک صحنه را مشخص کرده و سعی کنید حرکت‌های دوربین در این نماها را تشخیص و توضیح دهید.



نکته:

- حرکت‌های مختلف دوربین می‌توانند با هم ترکیب شوند، اما همان‌طور که پیشتر گفته شد، استفاده از آن‌ها باید با دلیل و برای دستیابی به هدف مشخصی صورت گیرد.
- علاوه بر این در نماهایی که سوژه و دوربین متحرک هستند، باید دقت داشت که ابتدا سوژه حرکت کند و سپس دوربین و در پایان نیز ابتدا دوربین متوقف شود و سپس سوژه.



انتقال‌ها (روش‌های پیوند میان نماها)

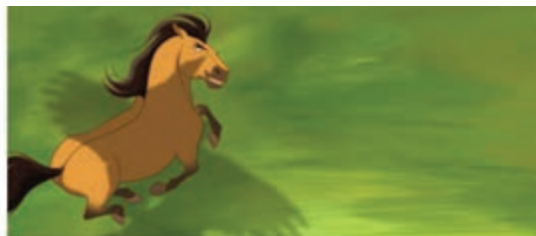
شیوه‌های انتقال از یک نما به نمای بعدی به اندازه خود نما اهمیت دارد. این شیوه‌ها معمولاً برای بیان تغییر در زمان و مکان استفاده می‌شوند.

برش (کات)

رایج‌ترین شکل انتقال است. در این روش دو نمای متوالی بدون واسطه و بلافاصله به یکدیگر پیوند می‌خورند.



نمای ۲



نمای ۱

برش تطبیقی (مچ کات)

روشی است برای پیوند دو نما که از نظر گرافیکی عناصر مشترکی دارند و یک حرکت مشخص را تصویر می‌کنند. در این دو نما یک فصل مشترک حرکتی وجود دارد؛ به این معنی که انتهای حرکت در نمای اول با ابتدای حرکت در نمای دوم شامل یک بخش مشترک و مشابه است. به عنوان مثال، شخصی در اندازه نمای متوسط پشت میزی نشسته است. قاشق را به سمت دهان بالا می‌آورد. در نمای دوم در اندازه نمای بسته‌تری (close up) همان شخص را می‌بینیم که قاشق را بالا آورده و غذا می‌خورد. قسمت بالا آوردن قاشق، فصل مشترک این دو نما است و پیوند بین آن‌ها تطبیقی یا مچ کات می‌باشد.



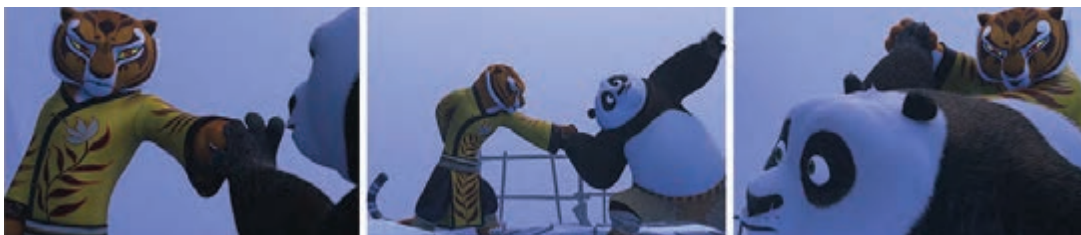
نمای ۲



نمای ۱

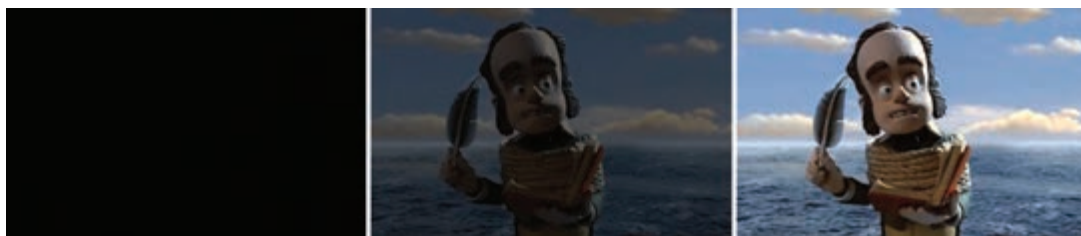
برش پرشی (جامپ کات)

برشی که گذر زمان را با پرش به جلو از یک رویداد به قسمت دیگر آن رویداد نشان می‌دهد. این انتقال به طور ناگهانی بخش‌های مختلف یک اتفاق را بیان می‌کند؛ به عنوان مثال، شخصی را تصور کنید که داخل ماشین منتظر است. در نمای اول آن شخص فرمان ماشین را در دست گرفته و منتظر است. در نمای دوم همان شخص به صندلی ماشین تکیه زده و به خواب رفته است. همان‌طور که گفته شد، به منظور نشان دادن گذر زمان یک اتفاق به طور ناگهانی طی دو نما از یک حرکت، مربوط به حرکت دیگر آن اتفاق برش زده شد.



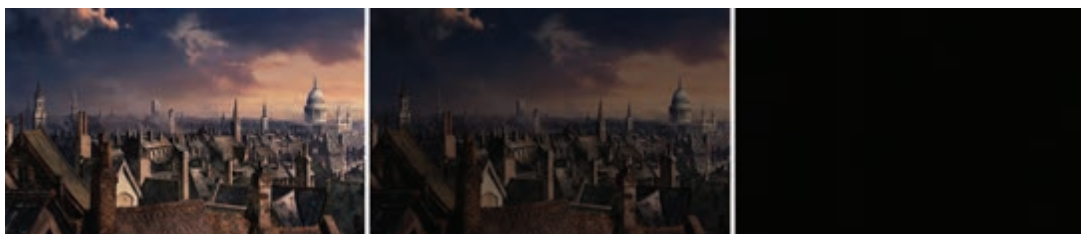
ظهور تدریجی (فیداین)

هنگامی است که تصویر از تاریکی و سیاهی به سمت روشنایی و وضوح تغییر می‌کند. از ظهور تدریجی معمولاً در شروع صحنه‌ها استفاده می‌شود و القاکننده گذر زمان و بیانگر آغاز و بیداری است.



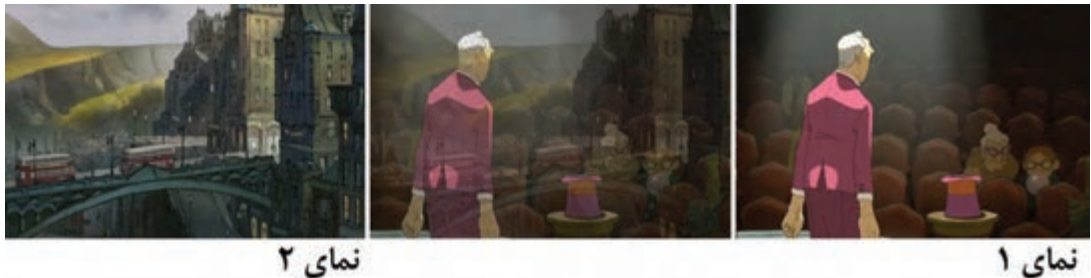
محو تدریجی (فیداوت)

هنگامی که تصویر از وضوح و روشنی به سمت سیاهی و تاریکی برود، عمل محو تدریجی صورت گرفته است. محو تدریجی معمولاً در پایان صحنه‌ها و برای نشان دادن نتیجه و به منظور گذر زمان استفاده می‌شود.



برهم‌نمایی (تلفیق یا دیزالو)

هنگامی که هم‌زمان نمای اول در حال محو تدریجی و نمای دوم در حال واضح شدن باشد، دیزالو اتفاق افتاده است. به این معنی که در لحظاتی هر دو نما هم‌زمان دیده می‌شوند و تصاویر هر دوی آن‌ها بر روی هم تلفیق شده است. دیزالو علاوه بر این که گذر زمان را نشان می‌دهد می‌تواند برای بیان افکار و اندیشه‌ها استفاده شود. هم‌چنین از دیزالو برای پیوند حوادث یا نشان دادن تغییر حالت نیز استفاده می‌شود.



نمای ۲

نمای ۱

وایپ

یکی دیگر از روش‌های انتقال که نمای دوم نمای اول را به شیوه‌های مختلف کنار می‌زند. رایج‌ترین شکل وایپ کشیده شدن نمای جدید روی نمای قبلی است، مانند کشیدن پرده. وایپ شکل‌های گوناگونی دارد و می‌تواند در هر جهتی (عمودی، افقی یا مورب) حرکت کند.



نمای ۲

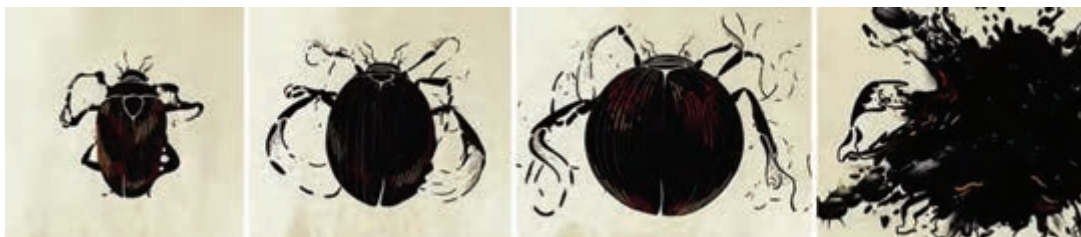
نمای ۱

● نکته: امروزه وایپ، در میکس و مونتاژ فیلم جشن‌ها و مراسم‌ها، پویانمایی و صحنه‌های گزارش ورزشی (نمایش مجدد یک حرکت ورزشی در پخش زنده) بیشتر استفاده می‌شود.



مورف

تبدیل تدریجی یک شکل به شکل دیگر و یکی از ویژگی‌ها و قابلیت‌های مخصوص پویانمایی است. مثل تبدیل شدن ماهی به یک پرنده در حال پرواز



● فعالیت: روش‌های انتقال مکان و زمان را در یک پویانمایی جستجو کرده، از آن‌ها اسکرین‌شات گرفته و در یک فایل تصویری گردآوری نمایید.



خط فرضی (قانون ۱۸۰ درجه)

قاعده‌ای برای حفظ تداوم تصویر و بیان درست از موقعیت صحنه، عناصر و شخصیت‌های آن است. خط فرضی فضایی را ایجاد می‌کند که به دوربین اجازه می‌دهد در این فضا حرکت کند. رعایت این قانون، روابط منطقی بین نماهای مختلف برقرار می‌کند.

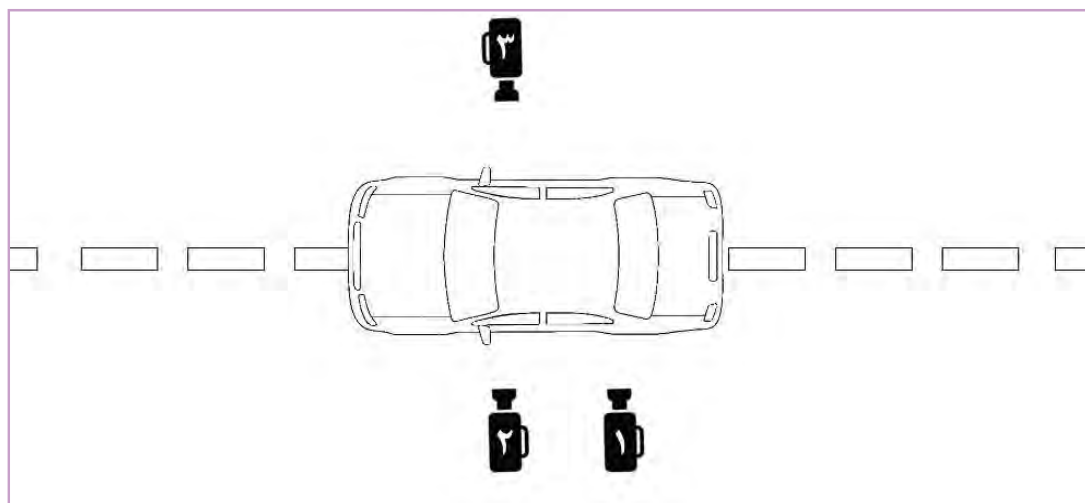
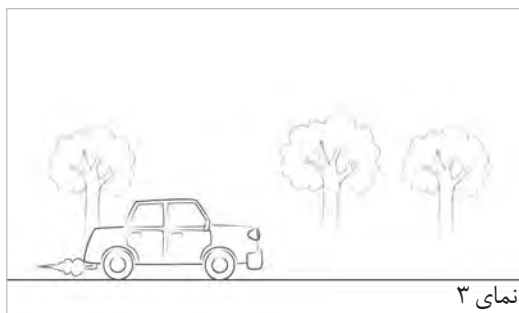
فرض کنید اتومبیلی از سمت راست کادر به سمت چپ می‌رود.

حال دو نمای ۲ و ۳ را به دنبال نمای ۱ تصور کنید.

اگر نمای ۱ و سپس ۲ دیده شود چه مفهومی را القا می‌کند؟

اگر نمای ۱ و سپس ۳ دیده شود چه مفهومی را القا می‌کند؟

در حالت اول به نظر می‌رسد اتومبیل در حال ادامه مسیر است، اما در حالت دوم به نظر می‌آید اتومبیل در حال برگشت است.



وضعیت قرارگیری دوربین‌ها نسبت به اتومبیل

اکنون در این مثال فرض کنید یک صحنه با دو بازیگر دارید. اگر ابتدا نمای ۱ و سپس نمای ۴ را ببینید، به نظرتان موقعیت دو بازیگر چگونه است؟



نمای ۴



نمای ۱

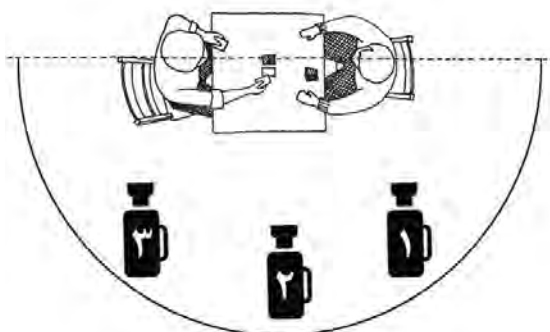
در حالت دیگر اگر ابتدا نمای ۱ را ببینید و سپس نمای ۳ را ببینید به نظرتان موقعیت قرارگیری دو بازیگر چگونه است؟



نمای ۳



نمای ۱



در حالت اول (۱ و ۴) چنین به نظر می‌رسد که دو شخصیت در کنار یکدیگر یا پشت سر هم قرار دارند، اما در حالت دوم (۱ و ۳) این حس القا می‌شود که دو شخصیت روبروی هم قرار گرفته‌اند.

سپس با توجه به تصاویر کلی موقعیت دو بازیگر و نحوه قرارگیری دوربین‌ها را در صحنه بررسی می‌کنیم.

نیم‌دایره (۱۸۰ درجه)، محدوده مجاز قرارگیری دوربین را نشان می‌دهد.

همان‌طور که در تصویر دیده می‌شود، به دلیل قرارگیری دوربین ۴ در بیرون خط فرضی و عبور از فضای ۱۸۰ درجه تداوم تصویر و موقعیت شخصیت دچار اشکال می‌شود.



نمای دوربین ۱



نمای دوربین ۲



نمای دوربین ۳

البته راه‌هایی برای عبور از خط فرضی وجود دارد؛ مثل حرکت یکی از شخصیت‌ها به سمت دیگر صحنه، یا ورود شخصیت دیگری به داخل کادر و حرکت دوربین همراه آن‌ها و شیوه‌های دیگری نیز وجود دارد که از حوصله این مبحث خارج است.



● **نکته:** رعایت خط فرضی مخصوصاً در صحنه‌های گفت‌وگودار از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.