

چیدك نما

نویسنده: جرمی وینیرد / طرح‌ها: خوزه کروز / مترجم: محمد ارزنگ
ترجمه‌شده از ویرایش دوم کتاب، چاپ ۲۰۱۵

فهرست

یادداشت مترجم	۹
سپاس‌گزاری	۱۰
چگونه از این کتاب استفاده کنیم؟	۱۱
مقدمه	۱۲

فصل اول

۱-۱	پن	۱۴
۲-۱	تیلت	۱۵
۳-۱	تراولینگ	۱۶
۴-۱	جابه‌جایی	۱۷
۵-۱	فوکوس‌کشی	۱۸
۶-۱	زوم	۱۹
۷-۱	انتقال تصویری	۲۰
۸-۱	موتناژ	۲۱

اصطلاحات قاب بندی	۲۲
-------------------------	----

فصل دوم

۱-۲	ارتفاع دوربین	۲۶
۲-۲	زاویه‌ی نمایشی، زاویه‌ی اغراق شده، نقطه دید پرنده	۲۷
۳-۲	جهت	۲۸
۴-۲	زاویه‌ی اریب	۲۹
۵-۲	نمای خیلی بسته	۳۰
۶-۲	سیک میزانشن	۳۱
۷-۲	میزانشن عمقی، میزانشن تخت	۳۲
۸-۲	هدایت چشم	۳۳
۹-۲	ترکیب بندی سه‌گوش و چهارگوش	۳۴

فصل سوم

۱۰-۲	قاب در قاب	۳۵
۱۱-۲	لایه لایه	۳۶
۱۲-۲	کنش در چند سطح	۳۷
۱-۳	دور شدن - کرین به بالا، نزدیک شدن - کرین به پایین	۴۰
۲-۳	کرین بر پهنه‌ی جست‌وجو	۴۱
۳-۳	بالا کشیدن	۴۲
۴-۳	پایین رفتن	۴۵
۵-۳	کرین از جلو به بالا	۴۴
۶-۳	کرین ورود	۴۵
۷-۳	کرین توصیفی	۴۶

فصل پنجم

۱-۵	نقطه دید (پی اوی)	۷۴
۲-۵	نقطه دید نشانه‌دار	۷۵
۳-۵	نقطه دید اشیاء، نقطه دید پرتابی	۷۶
۴-۵	نگاه نکردن	۷۷
۵-۵	نگاه توی دوربین	۷۸
۶-۵	دیوار حذف شده	۷۹
۷-۵	زیر نظر داشتن	۸۰
۸-۵	زیر نظر داشتن مخفیانه	۸۱
۹-۵	ماسک، حاشیه	۸۲
۱۰-۵	حائل	۸۳
۱۱-۵	تصویر انعکاسی	۸۴

۹-۴	دور چرخیدن	۶۰
۱۰-۴	پرواز	۶۱
۱۱-۴	تراولینگ برای عمق	۶۲
۱۲-۴	تراولینگ رو به بالا، تراولینگ رو به پایین	۶۳
۱۳-۴	چرخش و مسیر نگاه	۶۴
۱۴-۴	حرکت از میان جسم سخت	۶۵
۱۵-۴	سرگیجه	۶۶
۱۶-۴	عقب ماندن	۶۷
۱۷-۴	جلو رفتن از دو جهت	۶۸
۱۸-۴	تعقیب تا نیمه‌ی راه	۶۹
۱۹-۴	نمای طولانی	۷۰
۲۰-۴	آشکارسازی با تأخیر	۷۱

۸-۳	کرین به بالا، تیلت به پایین	۴۷
۹-۳	کرین به پایین، تیلت به بالا	۴۸

فصل چهارم

۱-۴	حرکت روی شخصیت	۵۲
۲-۴	کشف	۵۳
۳-۴	فاصله گرفتن	۵۴
۴-۴	عقب رفتن و آشکار کردن	۵۵
۵-۴	گشودن دید	۵۶
۶-۴	محدود کردن دید	۵۷
۷-۴	نزدیک شدن	۵۸
۸-۴	دور شدن	۵۹

۶-۷	۷-۶	۱۲-۵
۱۱۱ تدوین موازی	۹۸ فید با نوردهی زیاد، فید با نوردهی کم	۸۵ دریچه‌ی تصویری
۷-۷	۸-۶	۱۳-۵
۱۱۳ برون برش	۹۹ سقف چرخان	۸۶ سایه
۸-۷	۹-۶	۱۴-۵
۱۱۴ تصویر ثابت	۱۰۰ سر و ته	۸۷ ضد نور
۹-۷	۱۰-۶	۱۵-۵
۱۱۵ نگاه انداختن	۱۰۱ تغییر زاویه	۸۸ دوربین متصل
۱۰-۷	۱۱-۶	
۱۱۶ چند زاویه	۱۰۲ خوابیدن	
۱۱-۷		
۱۱۷ زوم - کات به جلو		
۱۲-۷		
۱۱۸ زوم - کات به عقب		
۱۳-۷		
۱۱۹ سکانس مونتاژی		
۱۴-۷		
۱۲۰ سکانس جامپ کاتی		
۱۵-۷		
۱۲۱ تصویر چند بخشی		
۱۶-۷		
۱۲۲ تصویرک		
۱۷-۷		
۱۲۳ سوپرایمپوز		

فصل ششم

فصل هفتم

۱-۶	۹۲ پن شلاقی، برش شلاقی
۲-۶	۹۳ زوم شلاقی
۳-۶	۹۴ وارسی
۴-۶	۹۵ از عقب به جلو
۵-۶	۹۶ تار شدن، بی‌هوش شدن
۶-۶	۹۷ انتقال تصویری با فوکوس

۱۷-۸	۵-۸	۱۸-۷
۱۴۸ ارتعاش	۱۳۶ نماد	۲۲۴ برش در حائل تصویر
۱۸-۸	۶-۸	۱۹-۷
۱۴۹ صافی تک رنگ، تصویر منفی	۱۳۷ ذرات	۱۲۵ برش هنگام عبور
۱۹-۸	۷-۸	۲۰-۷
۱۵۰ تصویرپردازی	۱۳۸ توده‌ی جان‌دار	۱۲۶ چهل تکه
۲۰-۸	۸-۸	۲۱-۷
۱۵۱ توان حرکتی	۱۳۹ فوکوس دونیمه	۱۲۷ عکاسی کردن
۲۱-۸	۹-۸	۲۲-۷
۱۵۲ لنز	۱۴۰ نورپردازی	۱۲۸ از عکس به صحنه
۲۲-۸	۱۰-۸	۲۳-۷
۱۵۳ رسانه‌ی ترکیبی	۱۴۱ رنگ	۱۲۹ فلاش زدن، فلاش کات، فلاش جامپ کات
۲۳-۸	۱۱-۸	
۱۵۴ ترکیب مواد خام	۱۴۲ کروماکی	
۲۴-۸	۱۲-۸	
۱۵۵ طراحی صدا، گفتار خارج از قاب	۱۴۳ تغییر رنگ	۱-۸
۲۵-۸	۱۳-۸	۱۳۲ واقعیت سینمایی
۱۵۶ تصویرسازی رایانه‌ای (سی جی آی)	۱۴۴ سفر از ورای چشم	۲-۸
۲۶-۸	۱۴-۸	۱۳۳ حرکت آهسته، حرکت سریع، حرکت ترکیبی
۱۵۷ تمهیدات بی‌نام	۱۴۵ نمایش از پشت	۳-۸
	۱۵-۸	۱۳۴ شباهت تصویری
۱۶۱ درباره‌ی پدیدآورندگان	۱۴۶ زوم عظیم	۴-۸
۱۶۳ فیلم‌شناسی	۱۶-۸	۱۳۵ ناهمخوانی تصویری
۱۷۵ نام‌نامه	۱۴۷ برشی از حرکت	

فصل هشتم

فصل اول

تمهیدات ابتدایی

من دست به نگارش این کتاب زدم، چون می‌خواستم به ورای عناصر بنیادین سینمایی‌ای دست یابم که اکثر کتاب‌های سینمایی بیان می‌کنند؛ عناصر اولیه‌ای چون پین، تیلت و تراولینگ. یکی از بهترین راه‌ها برای آموختن این عناصر، دیدن هر چه بیشتر فیلم است تا می‌توانید. متأسفانه، اغلب افراد چنین زمانی را ندارند. این کتاب با گردآوری رایج‌ترین و واضح‌ترین نمونه‌های برگرفته از صدها فیلم، این روند را ساده کرده است؛ اما ضرر ندارد پیش از آنکه سطح پیش‌رفته‌تری از تمهیدات سینمایی را بیان کنم، یک‌بار دیگر نکات پایه‌ای را مرور کنیم. من برای کمک به تصور هر تمهید، تلاش کرده‌ام روشی را ارائه کنم، راهی برای تجسم آنچه آن تمهید در واقع به چشم می‌آید. تجسم کردن به شما اجازه می‌دهد تا به جهان پیرامونتان به روشی جدید و سینمایی نگاه بیندازید. این دیدگاه جدید، مشابه آن چیزی است که هنرمندان می‌بینند، آن زمان که شروع به بازشناسی خطوط و رنگ‌های دنیای پیرامونشان می‌کنند، به شکلی که این توانایی را می‌یابند تا بازنمایی‌ای تجریدی از واقعیت را خلق کنند.

نکته‌ای درباره‌ی هنر فیلمسازی

صنعت سینمای آمریکا، به هیچ وجه به خاطر توجهش بر روی وجه هنری فیلمسازی شهرت ندارد. این صنعت یک ماشین پول‌سازی است که اغلب در آن تمایلات فیلمسازان خاص برای گسترش مرزهای سینما با استفاده از ایده‌های نو و درخشان، فدای ماهیت بی‌روح و صلب پول می‌شود. اگر شما تصمیم به تأمین مالی فیلم خودتان بگیرید، ممکن است تنها فرصت مفید برای نمایش مهارت‌هایتان به عنوان یک فیلمساز را به دست آورید، پس آماده شوید.

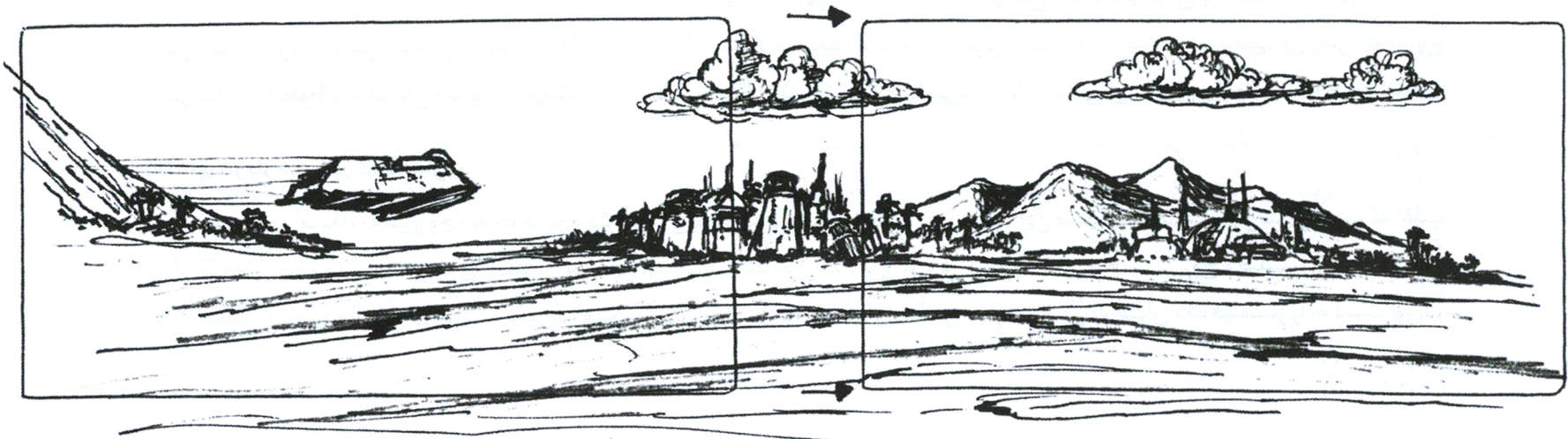
به چه شکل است؟

پَن حرکت دوربین روی محور افقی است. وقتی دوربین پَن می‌کند، به چپ و راست می‌چرخد. برای تصور پَن به روبه‌رو نگاه کنید و سرتان را به چپ و راست بچرخانید. پَن کردن عموماً برای چشم‌اندازی بسیار عریض به کار می‌رود که در یک قاب تصویر نمی‌گنجد، مثل یک منظره. این تمهید همچنین می‌تواند در یک صحنه برای تعقیب شخصیت‌ها یا وسایل نقلیه به کار رود. پَن همچنین به عنوان «اصلاح قاب» هم شناخته می‌شود.

کجا می‌توانم بینمش؟

در **زولو**، دوربین از روی صف ناتمام زولوهای بالای تپه، پَن می‌کند به سوی نیروهای بریتانیایی که در پیش‌زمینه منتظرند. در **آن‌طور که بودیم**، با یک پَن ساده، رابرت ردفورد در پشت بار هویدا می‌شود.

Pan with vehicle



۱. معمولاً اصلاح قاب در بین سینماگران ایرانی، به عنوان یک پَن یا تیلت واضح و آشکار شناخته نمی‌شود و آن را صرفاً حرکتی ظریف برای حفظ توازن قاب می‌دانند.

۲-۱ ■ تیلت

به چه شکل است؟

تیلت حرکت دوربین روی محور عمودی است. وقتی دوربین تیلت می‌کند، به بالا و پایین می‌گردد. تیلت کردن عموماً برای تصویرکردن عناصر مرتفع به کار می‌رود، مثل یک کلیسا یا ساختمان چند طبقه. برای تصویرکردن تیلت، به روبه‌رو نگاه کنید و سرتان را به بالا و پایین بچرخانید. مثل پن، این تمهید نیز برای تعقیب شخصیتی در حال حرکت به کار می‌رود و به عنوان اصلاح قاب هم شناخته می‌شود.

