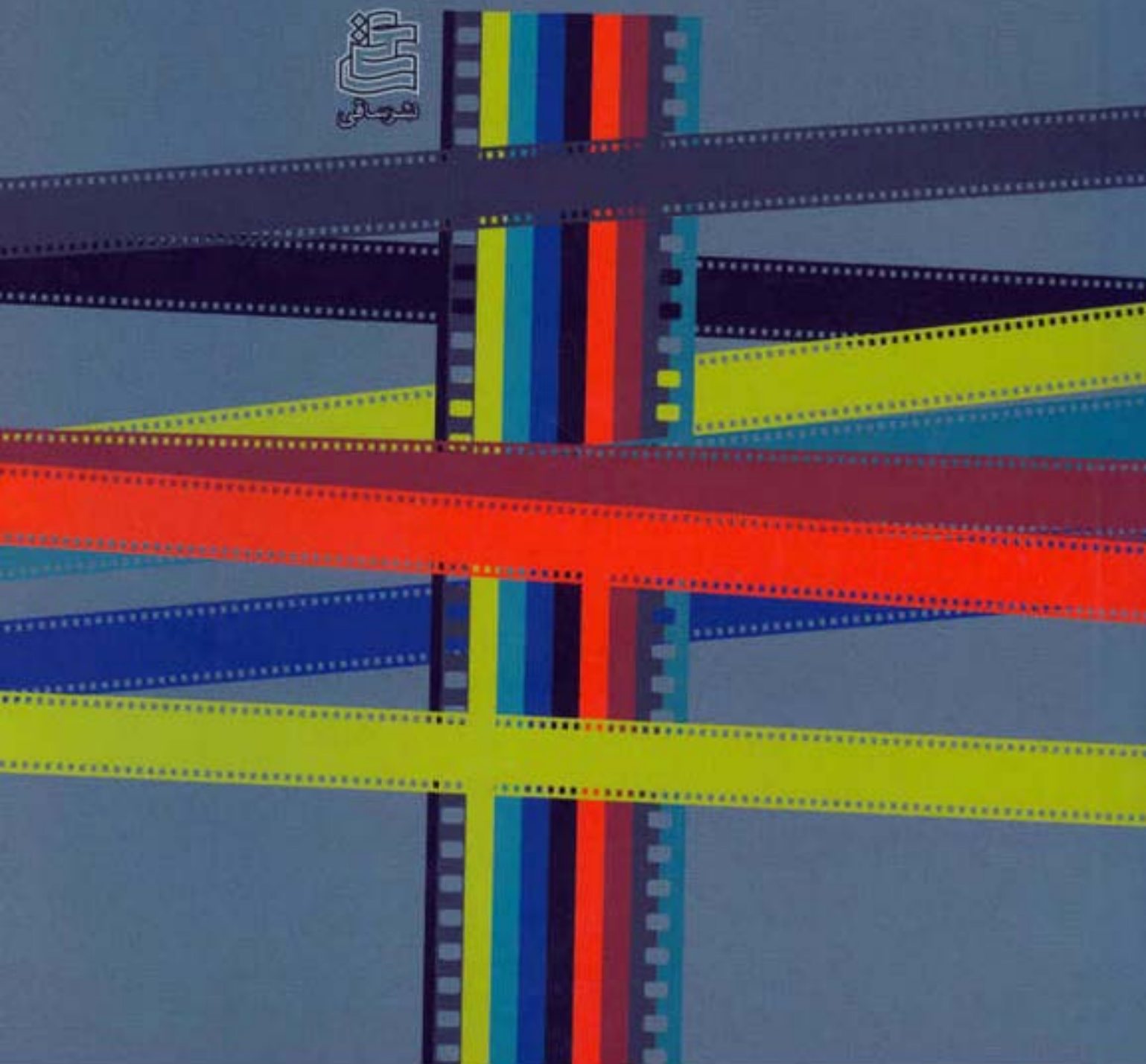


# الفبای نَدوین

روی تامپسون  
ترجمه محمد گذرآبادی



نشر ساقی، ۱۰۸/۷۴

تامپسون، روی Thompson, Roy

الفبای تدوین / روی تامپسون؛ ترجمه‌ی محمد گذرآبادی. تهران: ساقی،  
چاپ اول، ۱۳۸۶، ۱۳۲ ص. مصور.

ISBN: 978-964-5675-74-3 ۱۸۰۰۰ ریال

فهرست‌نویس بر اساس اطلاعات فیا.

Grammer of the EdR, 1994 عنوان اصلی

۱. سینما - تدوین. ۲. توارهای ویدئویی - - تدوین. گذرآبادی، محمد.  
- ۱۳۳۵

TR ۸۹۹ / الف ۱۶ ت / ۱۳۸۶

۷۷۸/۵۳۵

۱۰۸۶۶۰۵

کتابخانه‌ی ملی ایران

# الفباى تدوين

۱۳۰۱ هـ

مکتبہ اسلامیہ





# الفبای تدوین

روی تامپسون

ترجمه‌ی محمدگدراآبادی



Grammer of the Edit  
Roy Thompson  
Focal Press, Reprinted, 2000



### الفبای تدوین

روی تامپسون

مترجم: محمد گذرآبادی

نوبت چاپ: اول، ۱۳۸۷، تیراژ: ۲۲۰۰ نسخه

مدیر تولید: داریوش دل آراء، طراح جلد: پرویز بیانی

ویراستار: تبسم آتشین جان، ناظر چاپ: حمید علی محمدی

تدارکات: مجید شوقی، لیتوگرافی: مقدم

شابک: ۳-۷۴-۵۶۷۵-۹۶۴-۹۷۸، قیمت: ۱۸۰۰۰ ریال

حقوق چاپ و نشر محفوظ است. تلفن: ۹۷۴۸ ۸۸۸۰

در این کتاب سعی شده است تا به روشی ساده و قابل فهم، اصول و قواعد کلی و جزئی را که در زمینه تدوین و همگذاری به کار می آید، بیان کند. این کتاب را می توان به عنوان یک راهنمای عملی برای تدوین و همگذاری در نظر گرفت. در این کتاب سعی شده است تا به روشی ساده و قابل فهم، اصول و قواعد کلی و جزئی را که در زمینه تدوین و همگذاری به کار می آید، بیان کند. این کتاب را می توان به عنوان یک راهنمای عملی برای تدوین و همگذاری در نظر گرفت.

این کتاب در دو بخش اصلی تقسیم شده است. بخش اول شامل اصول و قواعد کلی و بخش دوم شامل قواعد جزئی و کاربردی است. در این کتاب سعی شده است تا به روشی ساده و قابل فهم، اصول و قواعد کلی و جزئی را که در زمینه تدوین و همگذاری به کار می آید، بیان کند. این کتاب را می توان به عنوان یک راهنمای عملی برای تدوین و همگذاری در نظر گرفت.

فهرست	
مقدمه	۲
واژگان و معانی	۴
نماها	۱۰
تدوین	۳۶
برش	۴۶
میکس یا همگذاری	۴۸
فید یا محو تدریجی	۵۰
انواع پنج گانه تدوین	۵۴
قواعد عمومی	۶۶
قواعد کاری	۷۸

## مقدمه

حرفه‌ی خود را فراگیرید، این کار شما را از نابغه بودن باز نمی‌دارد. (دلاکروا)<sup>۱</sup>

هدف این کتاب آموزش تدوین است، خواه در فیلم و خواه در ویدیو. فرقی نمی‌کند تصاویر را با قیچی به هم وصل کنیم یا با پرتوهای لیزری، اصولی که باید برای تبدیل شدن به یک تدوینگر خوب فرا بگیریم یکسان است. کانون توجه من در این جا محل و نحوه‌ی تدوین است، نه دستگامی که این کار را با آن انجام می‌دهیم.

مخاطبان کتاب در وهله‌ی نخست مبتدیان هستند. می‌دانم که تدوینگران باتجربه می‌توانند بسیاری از روش‌هایی را که در این جا تشریح کرده‌ام رد کنند. اما به هر حال، افراد مبتدی باید روش‌های مناسب و پایه‌ای را از جایی فراگیرند. بنابراین سؤال ساده‌ای را از خودم پرسیدم «برای این که بین دو نما تدوین خوبی انجام دهم باید چه چیزهایی را یاد بگیرم؟» محتویات کتاب پاسخی است به این پرسش.



در این جا تدوین برنامه‌ای، تدوین‌های دوگانه<sup>۱</sup>، تدوین الگویی، شتاب و بسیاری دیگر از عناصر مهم را حذف کرده‌ام به این دلیل که به این مباحث باید در سطحی دیگر پرداخت.

و سرانجام خوب است کلمات تدوینگر معتبری را در این جا نقل کنم که بازنشسته شده اما همچنان علاقه‌ی وافری به این حرفه دارد. از میان خیلی کسان دیگر، مطالب این کتاب را بیش از همه مدیون کمک‌های او هستم. وی بعد از خواندن پیش‌نویس کتاب گفت «ای کاش سال‌ها قبل وقتی این کار را تازه شروع کرده بودم یک نفر تمام این چیزها را به همین سادگی به من گفته بود.» این کتاب برای او خیلی دیر بود، اما شاید برای کسانی که حرفه‌ی تدوین را تازه آغاز کرده‌اند چنین نباشد.

روی تامپسون، ۱۹۹۲

## واژگان و معانی

واژگانی که از آن‌ها برای توصیف فرایند تدوین استفاده می‌کنیم، اعم از اسامی و افعال، معنایی تقریباً دقیق دارند. این کلمات که محصول تاریخ و کار عملی سینما و تلویزیون هستند طی سال‌ها استفاده‌ی مداوم جنبه‌ی قراردادی پیدا کرده‌اند و افراد شاغل در این حرفه پذیرفته‌اند که برای اشاره به چیزی خاص یا برای توصیف دقیق یک عمل از این تعابیر استفاده کنند.

در مورد نام برخی از اعمال و اسامی تفاوت‌های منطقه‌ای، ملی و بین‌المللی وجود دارد، اما معنای آن‌ها در اساس یکی است. به عنوان مثال «نمای آمریکایی» (زانو) در آمریکا همان «نمای نیمه‌باز» در انگلستان است و اندازه‌ی این نما در چین هم که آن را با واژه‌ی دیگری می‌شناسند تغییر نمی‌کند.

برخی از کلمات کاربرد خود را از دست داده‌اند و برخی دیگر زائیده‌ی تحولات تکنولوژیک هستند. برخی نیز به خاطر تداول عام تغییر کرده‌اند، به همان ترتیبی که خود زبان تغییر می‌کند.

در ادامه، با رایج‌ترین کلمات در مرحله‌ی پس‌تولید و معنای پذیرفته‌شده‌ی آن‌ها آشنا می‌شوید.

به بسیاری از واژه‌ها به راحتی عادت می‌کنید و بعضی از آن‌ها را باید به خاطر بسپارید. از جمله مهم‌ترین کلمات آن‌هایی هستند که تصاویر را توصیف می‌کنند. فوتیج: مواد خامی که تدوینگر با آن‌ها کار می‌کند. نامی عمومی برای تصاویر گرفته شده، خواه روی نوار ویدئو و خواه روی فیلمی که نورخورده و به صورت شیمیایی ظاهر شده است. فوتیج را به طرق مختلف بسته‌بندی می‌کنند.

قرقره: وسیله‌ای که فوتیج روی آن پیچیده می‌شود. در مورد فیلم، قرقره در جعبه‌های فلزی یا پلاستیکی مدور و تخت عرضه می‌شود. در مورد ویدئو، قرقره را در جعبه‌های پلاستیکی قرار می‌دهند که بسته به قطع آن، اندازه‌های مختلفی دارد. قرقره‌ها داخل جعبه‌هایی هستند که به آن‌ها کاست می‌گویند.

قرقره کردن: پیچیدن نوار یا فیلم از روی قرقره‌ای روی قرقره‌ی دیگر. «قرقره کردن به جلو» یعنی جلو رفتن روی نوار و «قرقره کردن به عقب» یعنی به طرف عقب رفتن.

اندازه: عجیب است که اندازه‌ی فیلم یا نوار ویدئو را هم از نظر درازا اندازه می‌گیرند و هم از نظر پهنا. طول را براساس واحد فوت، که کلمه‌ی فوتیج از آن گرفته شده، یا متر که امروزه بیشتر رایج است، اندازه می‌گیرند. اندازه‌های پهنای فیلم، از کوچک‌ترین تا بزرگ‌ترین، عبارت‌اند از ۸ میلی‌متر، ۱۶ میلی‌متر، ۳۵ میلی‌متر و ۷۰ میلی‌متر. در ویدئو، اندازه را بر اساس ربع اینچ اندازه‌گیری می‌کنند: ربع اینچ، نیم اینچ، سه چهارم اینچ، یک اینچ و دو اینچ. اما طول بر اساس زمان اندازه‌گیری می‌شود: نوار نیم‌ساعته، نوار یک‌ساعته و غیره.

فریم (فیلم): وقتی یک تکه فیلم متحرک نورخورده و ظاهر شده را از نزدیک بررسی کنید، می‌بینید که در اساس با فیلمی که بعد از نوردهی در دوربین‌های عکاسی معمولی ظاهر می‌شود فرقی ندارد. این تکه فیلم از یک رشته تصاویر پوزیتیو یا نگاتیو، سوراخ‌های چهارگوش در یک یا دو لبه، و اعدادی که هر دانه تصویر یا فریم نوردهی شده را مشخص می‌کنند تشکیل شده است.

فریم (ویدئو): در ویدئو نیز اصول مشابهی حاکم است، به استثنای این‌که در این جا نمی‌توانید فریم‌ها و اعداد حک شده در لبه‌ی نوار را ببینید و سوراخ‌های لبه نیز وجود ندارد.

نوار ویدئو شبیه یک حلقه نوار سیاه‌رنگ پلاستیکی است که یک طرف آن مات و طرف دیگر آن شفاف است. طرف شفاف از لایه‌ی خیلی نازک اکسید فلز پوشیده شده که به ضربه‌های مغناطیسی حساس است.

تایم‌کد: چون به عینه نمی‌توانید ببینید که در کجای یک قطعه نوار ویدئو قرار دارید از یک وسیله‌ی ویژه‌ی اندازه‌گیری الکترونیک به نام خواننده‌ی تایم‌کد استفاده می‌شود. این وسیله به شما می‌گوید که دقیقاً کجا هستید. تایم‌کد به صورت یک رشته اعداد جفت‌جفت ظاهر می‌شود که ساعت‌ها، دقائق، ثانیه‌ها و فریم‌هایی را که از زمان شروع تایم‌کد در ابتدای قرقره یا کاست گذشته نشان می‌دهد.

اسپلایسر: در فیلم، فوتیج به صورت فیزیکی و با دستگاه کوچکی به نام اسپلایسر بریده می‌شود و تصاویر با چسب یا نوار چسبناک ویژه‌ای به یکدیگر «اسپلایس» یا متصل می‌شوند.

اسپلایس کردن: از واژه‌ی اسپلایس کردن یا چسباندن برای فیلم و ویدئو استفاده می‌شود، مثلاً وقتی می‌گوییم «این دو نما را به هم اسپلایس کن» به این معناست که این دو تصویر را به هم برش بزن.

تدوین (ویدئو): در ویدئو، متصل کردن تصاویر به یکدیگر از طریق کپی کردن تصاویر به صورت الکترونیک از قرقره‌ای روی قرقره‌ی دیگر و با استفاده از دستگاهی الکترونیک به نام ادیت کترولر یا کنترل‌کننده‌ی تدوین انجام می‌شود. کنترلر کامپیوتر ساده‌ای است که پالس‌های الکترونیک را که در امتداد حاشیه‌ی نوار ویدئوی مغناطیسی پنهان شده می‌خواند و شمارش می‌کند. آنگاه تصاویر و صدای انتخاب‌شده را کپی می‌کند.

تدوین (فیلم): این نامی است که به کل فرایند سرهم کردن یک فیلم کامل داده شده است. مراحل مختلف عملیات با دستگاه‌های مختلف انجام می‌شود.

نما: تصاویری از یک فعالیت، رویداد یا کنش. طول هر نما ممکن است چند دقیقه یا فقط چند ثانیه باشد. در فیلم، هر ثانیه از ۲۴ فریم، و در ویدئو، از ۲۵ فریم تشکیل شده است.

سکانس: تعدادی نما که به یکدیگر متصل شده‌اند. گاهی یک صحنه‌ی طولانی

ممکن است از چندین سکانس تشکیل شده باشد.<sup>۱</sup>

برداشت: هر بار که نمایی فیلم برداری یا ضبط می شود یک برداشت صورت می گیرد. اما یک نما ممکن است تا قبل از این که به شکلی کامل و بی نقص گرفته شود چند بار تکرار گردد، پس هر بار که نمایی گرفته می شود یک شماره ی برداشت به آن داده می شود. مثلاً می گوئیم صحنه ی ۴، نمای ۱۶، برداشت ۳.

مناسب و نامناسب: چون تعداد برداشت ها ممکن است زیاد باشد، باید نظام ساده ای برای مشخص کردن برداشت های مفید و غیر مفید در مرحله ی پس تولید وجود داشته باشد. به این منظور از کلمات «مناسب» و «نامناسب» و مخفف آن ها یعنی «م» و «نم» استفاده می شود.

لاگ: به طور کلی تمام نماها در حین فیلم برداری ثبت می شوند. این فهرست را لاگ می نامند. از این لاگ می توان فهرست دیگری تهیه کرد که نماهای واقعاً مورد نیاز صحنه را نشان می دهد. این فهرست ثانوی را «ادیت لیست» یا «فهرست تدوین» می نامند. گاهی لاگ را «شات لیست» یا «فهرست نماها» و گاهی «تایم کد لاگ» نیز می نامند.

کلاکت: تخته ای برای ثبت مشخصات نمایی که فیلم برداری می شود. روی کلاکت شماره ی صحنه و شماره ی برداشت، به علاوه ی اطلاعات دیگری درباره ی فیلم برداری ثبت می شود. صدای «به هم خوردن» کلاکت نقطه ای است که صدا و تصویر با هم سینک یا همگام می شوند.

وقتی کلاکت به هم می خورد به این معناست که صدا و تصویر در حال ضبط شدن است. اگر کلاکت باز نگه داشته شود به این معناست که فقط تصویر ضبط می شود. اگر کلاکت را وارونه نگه دارند نشان می دهد که در پایان نما ضبط شده است که آن را «کلاکت آخر» می نامند. کلاکت آخر می تواند هم باصدا باشد و هم بی صدا.

کلیپ: نامی است برای هر تکه از فیلم یا نوار که از یک سکانس جدا شده و برای منظوری دیگر از آن استفاده شده است.

کالربار: در ویدیو، خطوط عمودی ضخیم و رنگی که در ابتدای نوار ضبط می شوند؛

۱. البته تا جایی که می دانیم، یک سکانس ممکن است از چندین صحنه تشکیل شود و نه عکس آن ام.

از آن‌ها برای «ردیف کردن» دستگاه‌های تدوین استفاده می‌شود تا هر بار که تصویری کپی می‌شود رنگ آن تغییر نکند. رنگ‌ها، از سمت چپ صفحه، عبارت‌اند از سفید، زرد، سایان، سبز، ماژنتا، قرمز، آبی و سیاه.

سوئیت: تعدادی دستگاه ضبط و پخش نوار ویدئو که برای تدوین مورد نیاز است؛ گاهی اتفاقی که تدوین در آن انجام می‌شود «سوئیت تدوین» نامیده می‌شود.

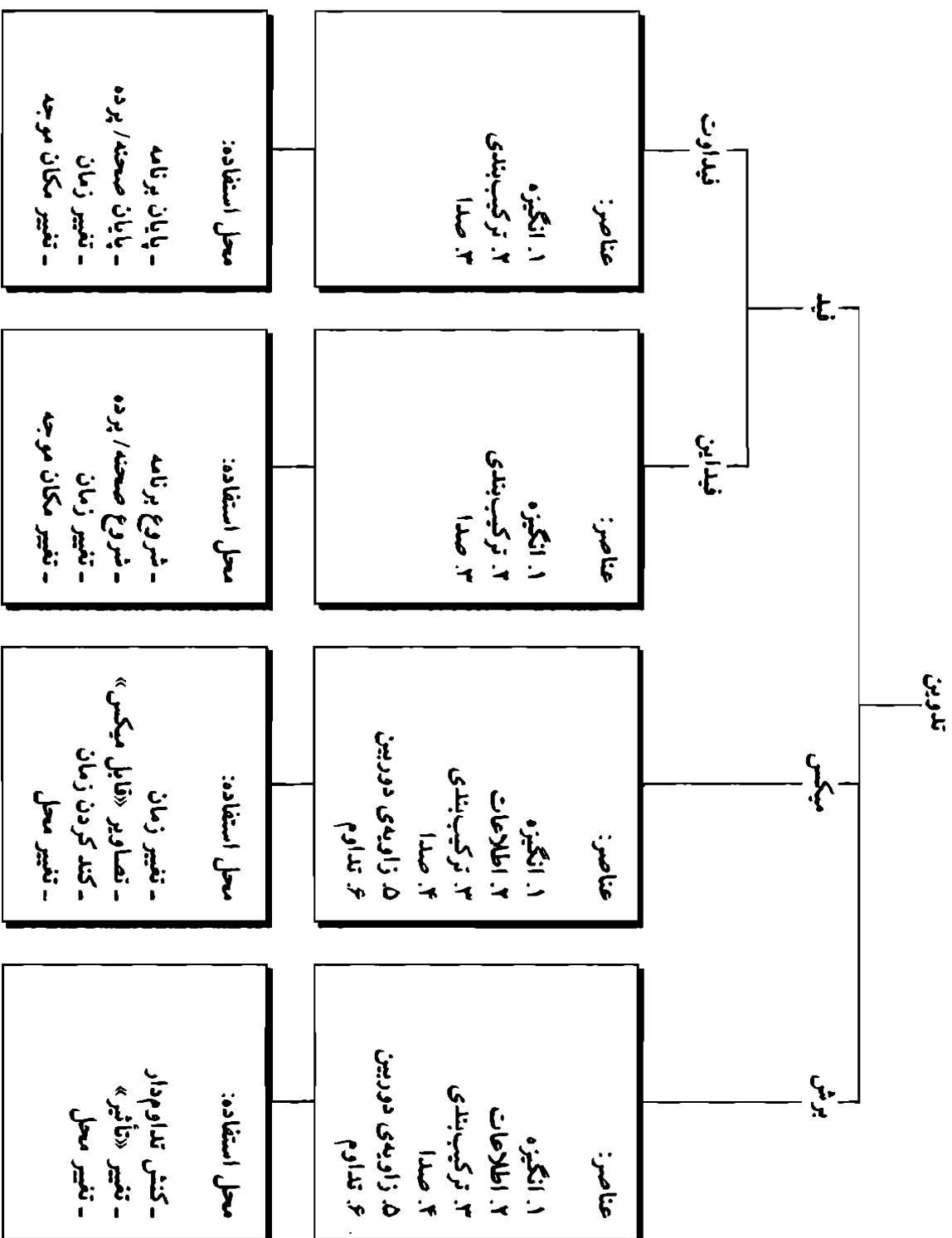
حذف خانگی: منظور از «حذف خانگی» مقداری از حاشیه‌ی تصویر است که موقع پخش تصاویر و ظاهر شدن آن‌ها روی صفحه‌ی تلویزیون‌های خانگی از دست می‌رود.

حواس تدوینگر باید به این منطقه‌ی حذف شده باشد زیرا ممکن است بخشی از تصویر که برای کارگردان مهم است آن‌قدر به لبه‌ی قاب نزدیک باشد که در واقع در تلویزیون‌های خانگی دیده نشود. این مورد در سینما مصداق ندارد، اما اگر فیلم از تلویزیون پخش شود که معمولاً هم همین اتفاق می‌افتد، مصداق پیدا می‌کند.

در مورد حذف خانگی کاری از دست تدوینگر ساخته نیست، الا این‌که وجود آن را بپذیرد و نماها را با در نظر گرفتن آن انتخاب کند.

برون‌برش زدن: یعنی رفتن از نمایی به نمایی دیگر که سوژه‌ای متفاوت با نمای قبل دارد؛ مثلاً «برون‌برش زدن از پستچی که از در حیاط وارد می‌شود، به سگی که داخل خانه منتظر است.»

برون‌برش: نامی عمومی برای هر نمایی که می‌توان از آن برای به وجود آوردن کنش موازی استفاده کرد. کنش «موازی» جایی است که دو یا چند فعالیتی که احتمالاً در مکان‌های مختلف روی می‌دهند به نحوی به نمایش درمی‌آیند که انگار همزمان اتفاق می‌افتند. مثلاً «پستچی در حال وارد شدن از در حیاط است، پس در این جا به برون‌برش نیاز است تا ببینیم چه چیزی در انتظار اوست.»



## نماها

### مقدمه

تمام نماها تابع چهار عنصری هستند که از یک جنبه‌ی ساده تغییر می‌کنند. عناصر فوق یا حرکت می‌کنند یا نمی‌کنند. این عناصر عبارت‌اند از: عدسی، دوربین، پایه و موضوع.

عدسی: انواع مختلفی از عدسی‌ها با مشخصات مختلف وجود دارد. تعویض عدسی یا تغییر تنظیمات آن بر محتوای نما تأثیر می‌گذارد.

دوربین: دوربین را می‌توان به بالا یا پایین چرخاند که به آن چرخش عمودی یا تیلت می‌گویند، یا به چپ و راست چرخاند که به آن چرخش افقی یا پَن می‌گویند. پایه: دوربین روی پایه‌ای قرار می‌گیرد که آن را نیز می‌توان بالا یا پایین برد یا به عبارتی ارتفاع آن را زیاد یا کم کرد. پایه به چپ و راست هم حرکت می‌کند که به آن حرکت خرخنگی می‌گویند. به علاوه، می‌توان پایه را به سمت موضوع حرکت داد یا از آن دور کرد که تراولینگ به جلو یا تراولینگ به عقب نامیده می‌شود. پایه انواع و اشکال مختلفی دارد، از شانه‌ی متصدی دوربین و سه‌پایه گرفته تا یک جرثقیل تمام



اتوماتیک و مکانیزه.

موضوع: موضوع می‌تواند یک یا چند نفر، یک موجود زنده یا یک شیء باشد. اگر موضوع یک یا چند بازیگر باشد، حرکات آنها ممکن است از جنبه‌ی بصری طراحی شود یا این که ممکن است اصلاً هیچ حرکتی وجود نداشته باشد. فقط سه نوع نما وجود دارد که عبارت‌اند از: نماهای ساده، نماهای پیچیده و نماهای تکوینی.

### نمای ساده

نمای ساده نمایی است که معمولاً یک یا چند نفر در آن حضور دارند، یا نمایی که از یک شیء گرفته می‌شود.

نمای ساده نمایی است:

- فاقد حرکت عدسی

- فاقد حرکت دوربین

- فاقد حرکت پایه

- و دارای حرکت ساده‌ی موضوع.

از یک فرد تنها بیش از چند نمای ساده نمی‌توان گرفت و وقتی چند نفر در قاب حضور دارند نیز تعداد نماهای ساده محدود است.

انواع نماهای ساده عبارت‌اند از:

- نمای فوق‌العاده بسته

- نمای بسته

- نمای نزدیک

- نمای نیمه‌نزدیک

- نمای متوسط

- نمای نیمه‌دور

- نمای دور

- نمای خیلی دور

- نمای فوق‌العاده دور

- نمای دونفره

- و نمای روی شانه.

نماهای بالا بخشی از زبان مشترکی هستند که میان تدوینگر و دیگر افراد درگیر در مرحله‌ی پس‌تولید وجود دارد. تشخیص صحیح نماها جزو مهارت‌های اولیه و بنیادی تدوینگر به حساب می‌آید.

### نمای پیچیده

نمای پیچیده ممکن است حاوی یک یا چند نفر (یا چیز) باشد.

نمای پیچیده نمایی است:

- دارای حرکت عدسی

- دارای حرکت دوربین

- فاقد حرکت پایه

- دارای حرکت ساده‌ی موضوع

نماهای پیچیده عبارت‌اند از:

- چرخش افقی (پن)

- چرخش عمودی (تیلت)

- چرخش افقی و عمودی

- حرکت عدسی (فوکوس‌کشی یا زوم)

- حرکت عدسی و چرخش افقی

- حرکت عدسی و چرخش عمودی

- حرکت موضوع و چرخش افقی

- و حرکت موضوع و چرخش عمودی.

یا هر ترکیبی از سه عنصر:

- حرکت عدسی

- حرکت دوربین

- و حرکت ساده‌ی موضوع.

نمای پیچیده باید شروع و پایانی ایستا داشته باشد. ترکیب‌بندی و قاب‌بندی نما به گونه‌ای است که اگر کنش یا حرکت موضوع را در هر نقطه‌ای متوقف کنیم تصویر (قاب) حاصله شبیه نمای ساده است.

## نمای تکوینی

نمای تکوینی ممکن است حاوی یک یا چند موضوع باشد. نمای تکوینی نمایی است:

- دارای حرکت عدسی

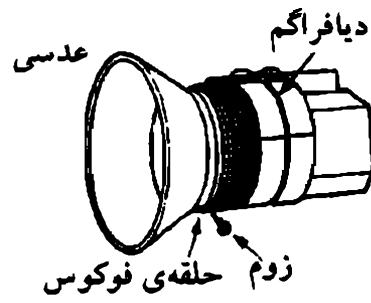
- دارای حرکت دوربین

- دارای حرکت پایه

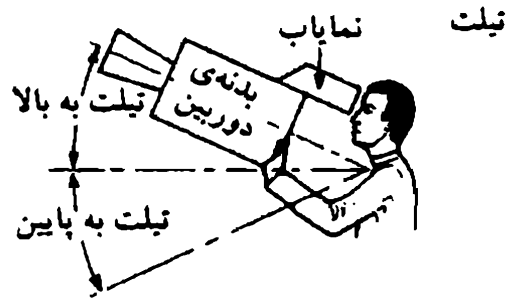
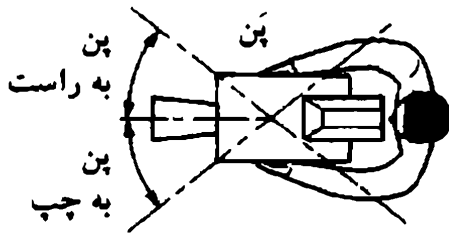
- و دارای حرکت پیچیده‌ی موضوع.

ساختن نمای تکوینی احتمالاً از هر نمای دیگری دشوارتر است. این نما نیز مثل نمای پیچیده باید آغاز و پایانی ایستا داشته باشد. به علاوه، مثل نمای پیچیده، اگر آن را در هر نقطه‌ای منجمد کنیم، در شکل آرمانی باید شبیه یک نمای ساده باشد. تفاوت آن با نمای پیچیده اغلب در استفاده از پایه‌ی دوربین و رابطه‌ی آن با حرکت موضوع است.

نکته‌ی مهم این است که تکنیک ساخت نما هرگز نباید به مانعی در برابر تأثیر تصاویر تبدیل شود. یا به بیان دیگر، یک نمای خوبِ تکوینی هرگز نباید توی چشم بزند. نتیجه این که نمای تکوینی خوب به خودی خود کامل است و معمولاً نیازی به تدوین ندارد.

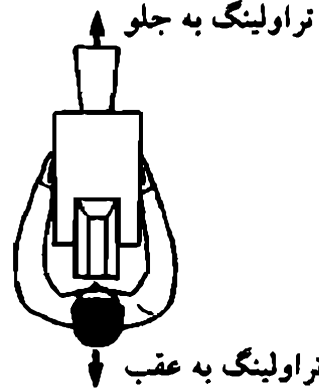
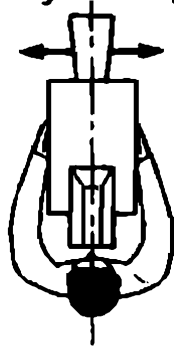


حرکات دوربین

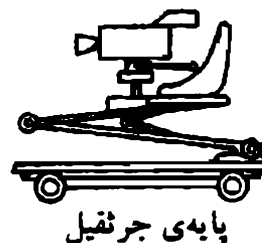
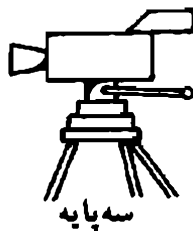
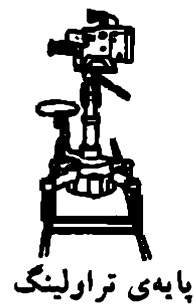
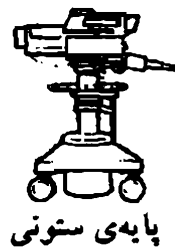


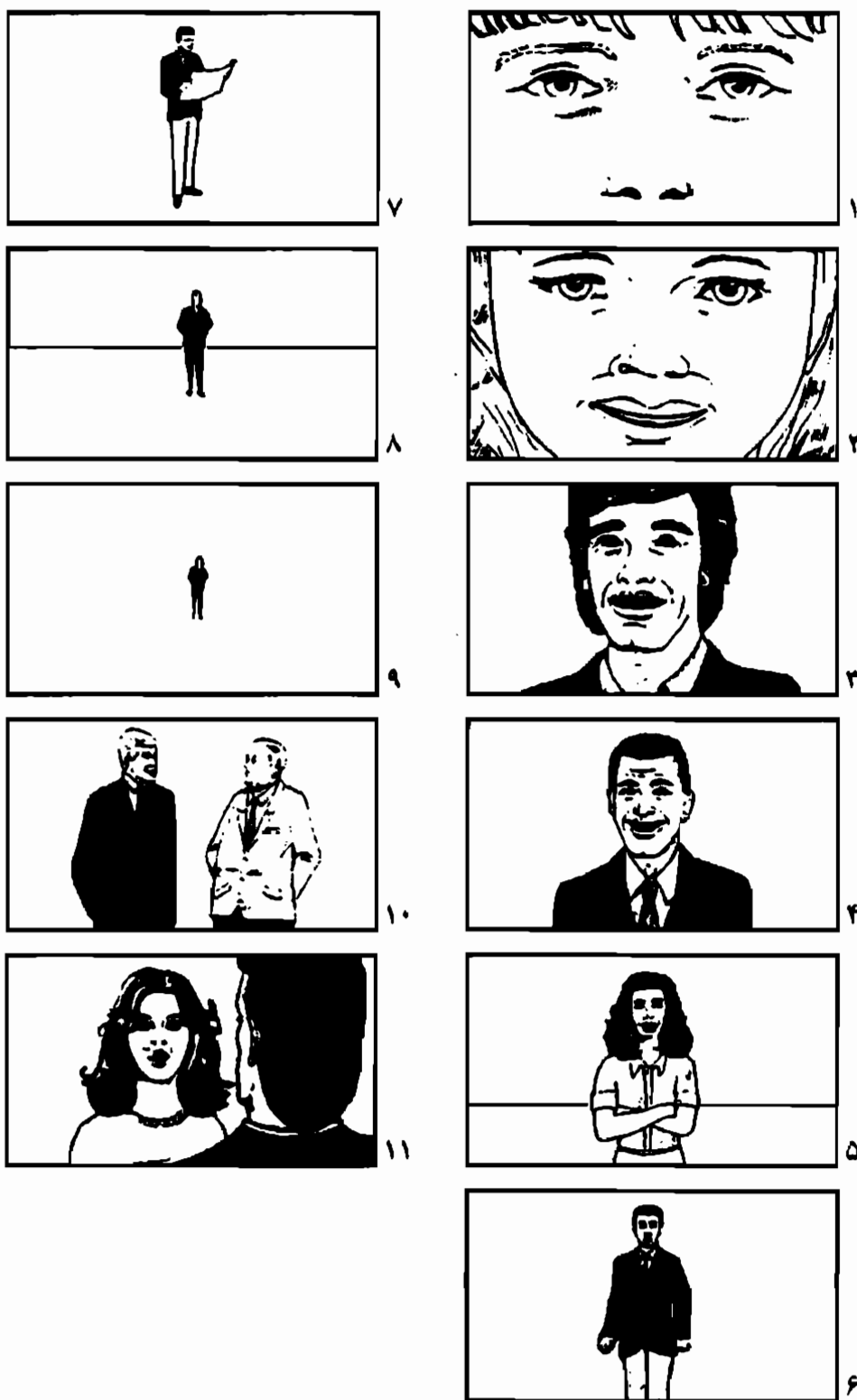
حرکات پایه

حرکت خرنجگی به راست حرکت خرنجگی به چپ



انواع پایه





۱. نمای فوق‌العاده نزدیک (اکستریم کلوزآپ) ۲. نمای خیلی نزدیک (بیگ کلوزآپ) ۳. نمای نزدیک (کلوزآپ) ۴. نمای نیمه‌نزدیک (مدیوم کلوزآپ) ۵. نمای متوسط (مدیوم شات) ۶. نمای نیمه‌دور (مدیوم لانگ‌شات) ۷. نمای دور (لانگ‌شات) ۸. نمای خیلی دور (وری لانگ‌شات) ۹. نمای فوق‌العاده دور (اکستریم لانگ‌شات) ۱۰. نمای دونفره (تو شات) ۱۱. نمای روی‌شانه (اُور‌شولدر شات)

## مشخصات نماها (نماهای ساده)

### ۱. نمای فوق‌العاده نزدیک (اکستریم کلوزآپ / XCU یا ECU)

نمای فوق‌العاده نزدیک نمایی است که یکی از اجزای صورت را در قاب می‌گیرد، مثلاً یک چشم، دو چشم، دهان یا شاید یکی از گوش‌ها. این جزء کوچک اگر نه تمام قاب، دست‌کم بخش عمده‌ی آن را پر می‌کند.

گرفتن این نما خیلی رایج نیست، اما در سال‌های دهه‌ی شصت از آن در نوعی از فیلم‌های سینمایی موسوم به «وسترن اسپاگتی» استفاده شده است.

احتمال دیدن نمای فوق‌العاده نزدیک در یک اثر نمایشی زیاد نیست زیرا کاربرد آن محدود است. در تدوین یک سکانس دراماتیک این نوع نما مسلماً مشکل‌ساز می‌شود زیرا هر تغییر کوچکی در حالت چهره چنان بزرگ‌نمایی می‌شود که ممکن است مضحک جلوه کند.

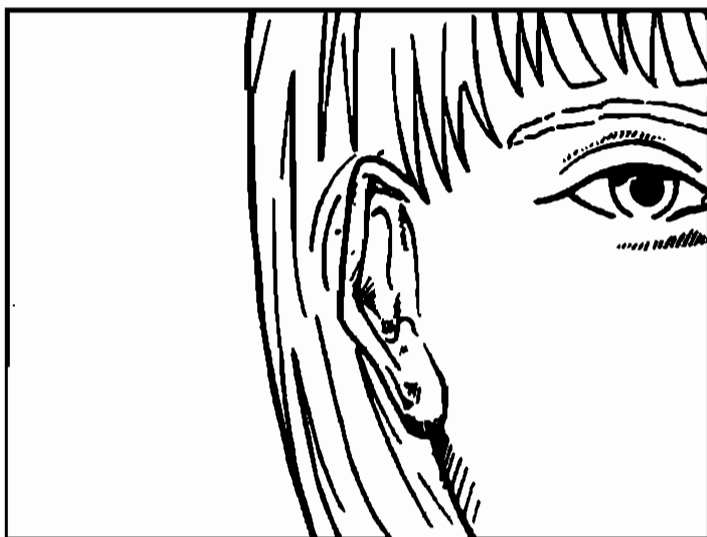
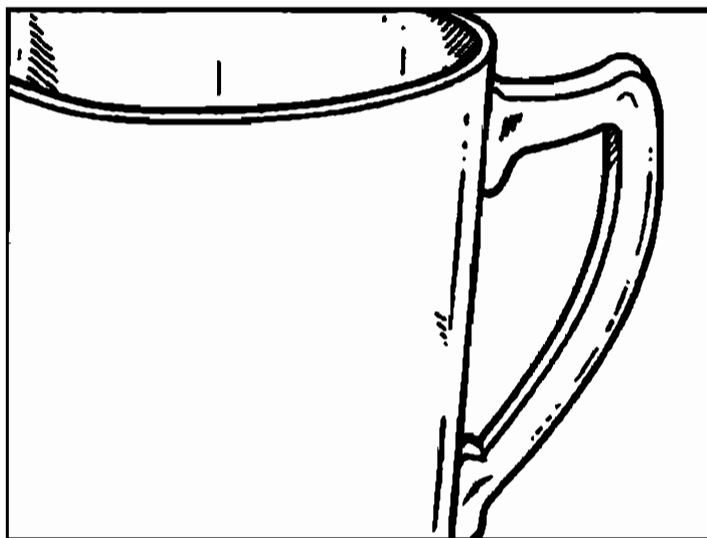
این نما در بین نماهای ساده کم‌ترین کاربرد را دارد. گاهی از نمای فوق‌العاده نزدیک برای اشیای بی‌جان استفاده می‌شود. مثلاً دسته‌ی یک فنجان یا ناخن انگشت پای فیل. در لاگ یا فهرست نماها این نما ممکن است به صورت زیر نوشته شود:

نمای فوق‌العاده نزدیک از دسته‌ی فنجان / دسته‌ی لیوان

یا نمای فوق‌العاده نزدیک از ناخن انگشت دامبو

یا نمای فوق‌العاده نزدیک از گوش چپ بیل

یا نمای فوق‌العاده نزدیک از چشم‌های بیل.



چند نمونه از نمای فوق‌العاده نزدیک

## ۲. نمای خیلی نزدیک (بیگ کلوزآپ / BCU)

نمای خیلی نزدیک تمام چهره را در قاب می‌گیرد. ترکیب‌بندی آن معمولاً به گونه‌ای است که تمام اجزای چهره را نشان می‌دهد، غیر از خط چانه و قسمت بالای سر. این نوع قاب‌بندی، بسته به موضوع، تغییر می‌کند. در مورد مردان، لبه‌ی بالای قاب معمولاً روی ابرو یا پیشانی قرار می‌گیرد اما در مورد زنان قسمت بیش‌تری از خط رستنگاه مو در نما دیده می‌شود.

مشکل خاصی که در مورد این نما وجود دارد، از دست رفتن مقداری از تصویر در حذف خانگی است.

## ۳. نمای نزدیک (کلوزآپ / CU)

نمای نزدیک نمایی چشمگیر و نمایشی است که واکنش صورت را مؤکد و بزرگ‌نمایی می‌کند یا این‌که توجه را شدیداً به چیز خاصی جلب می‌کند.

نمای نزدیک معمولاً تمام چهره را نشان می‌دهد و از زیر چانه قاب‌بندی می‌شود. ممکن است خط شانه را نیز در بر بگیرد. معمولاً صورتِ بازیگر بخش اعظم قاب را پر می‌کند. اگر موضوع در نمای نزدیک حرکت کند قاب‌بندی را باید طی نما تغییر داد.

البته بعید است که موضوع در نمای نزدیک حرکت زیادی داشته باشد زیرا اگر چنین اتفاقی بیفتد، قاب‌بندی در حین فیلم‌برداری با مشکلات عدیده‌ای روبه‌رو خواهد شد.

مشکل خاصی که در مورد نمای نزدیک و نیز نمای خیلی نزدیک و فوق‌العاده نزدیک وجود دارد، لزوم در نظر گرفتن حذف خانگی است. فیلم‌بردار معمولاً برای حصول اطمینان از این‌که نمای نزدیک از حذف خانگی لطمه نمی‌بیند بخش کوچکی از شانه‌ی موضوع را در قاب قرار می‌دهد.

در تدوین نمای نزدیک با مشکل خاصی مواجه نمی‌شوید. باید مراقب هر حرکت موضوع باشید و قبل از این‌که این حرکت به ترکیب‌بندی نما آسیب بزند به نمای دیگری برش بزنید.





نمای خیلی نزدیک (BCU)



نمای خیلی نزدیک با حذف خانگی



نمای نزدیک (CU)

یکی از نکات جالب درباره‌ی نمای نزدیک نحوه‌ی فهرست کردن نماهای گرفته‌شده از اشیای بی‌جان است.

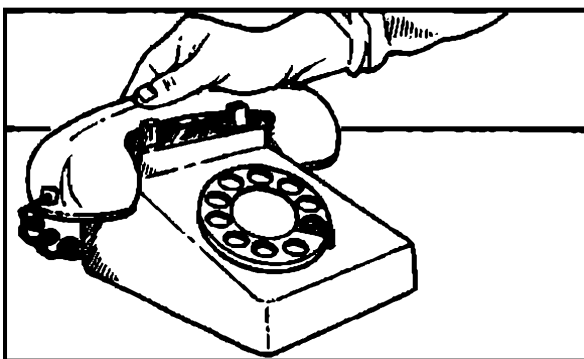
پرواضح است که می‌توان از یک وسیله یا ابزار نمای نزدیک گرفت و سپس بخشی از آن را در نمای نزدیک‌تر، یعنی نمای خیلی نزدیک و بعد بخش باز هم کوچک‌تری از آن را در یک نمای بسته‌تر، که ممکن است تبدیل به یک نمای فوق‌العاده نزدیک شود، نشان داد.

هیچ ایرادی ندارد اگر نماهایی از جزئیات یک کل بزرگ‌تر را نماهای نزدیک بنامیم. اما اگر نمای دیگری وجود داشته باشد که خود بخشی از نمای نزدیک قبلی باشد، احتمالاً در فهرست یا توضیحات نماها با مشکل مواجه می‌شوید.

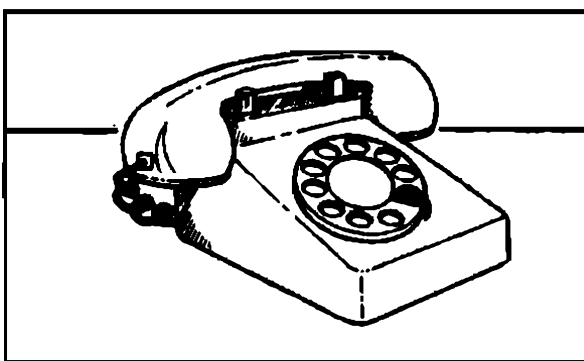
وقتی نما حاوی بخشی از بدن انسان است، مثلاً دستی که گوشی تلفن را برمی‌دارد، توضیح نما عبارت خواهد بود از «نمای نزدیک دست روی تلفن». در این جا، نمای نزدیک اشاره‌ای است به بخشی از بدن انسان همراه با یک شیء.

اگر دست در نما دیده نشود، توضیح نما چنین خواهد بود:

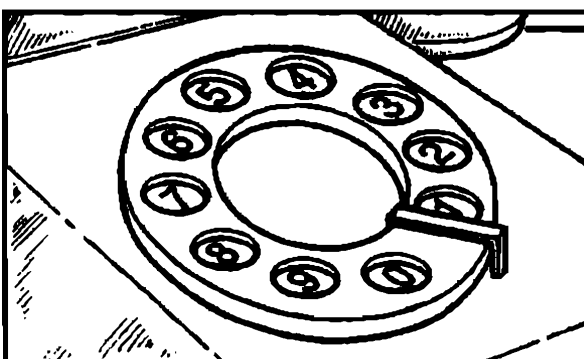
«نمای نزدیک تلفن» یا «نمای خیلی نزدیک از شماره‌گیر تلفن» یا «نمای فوق‌العاده نزدیک از دکمه‌ی ۲ شماره‌گیر».



نمای نزدیک دست روی تلفن



نمای نزدیک تلفن



نمای خیلی نزدیک از شماره‌گیر تلفن



نمای فوق‌العاده نزدیک از دکمه‌ی ۲ شماره‌گیر

#### ۴. نمای نیمه‌نزدیک (مدیوم کلوزآپ / MCU)

نمای نیمه‌نزدیک معمولاً به یکی از این دو شکل گرفته می‌شود: «تمام‌رخ» یا رو به دوربین، و «سرخ». در تدوین برنامه‌های تلویزیونی، نمای نیمه‌نزدیک و نمای متوسط بیش‌ترین کاربرد را دارند. قاب‌بندی نمای نیمه‌نزدیک در شکل تمام‌رخ به نحوی است که در بالای سر فضای کافی وجود دارد و خط پایین قاب نیز بالای آرنج فرد یا پایین قسمت زیر بغل قرار می‌گیرد مثلاً در مورد مردان، خط پایین قاب حدوداً جایی است که جیب سینه‌ی کت قرار دارد. در مورد زنان، این خط درست بالای مفصل آرنج قرار می‌گیرد. در شکل دوم، یعنی حالت سرخ، چشمی که از دوربین دورتر است باید تقریباً روی خط عمودی مرکز تصویر قرار گیرد. در این صورت، بهترین فضای بینی<sup>۱</sup> (فضای دید) به وجود خواهد آمد.

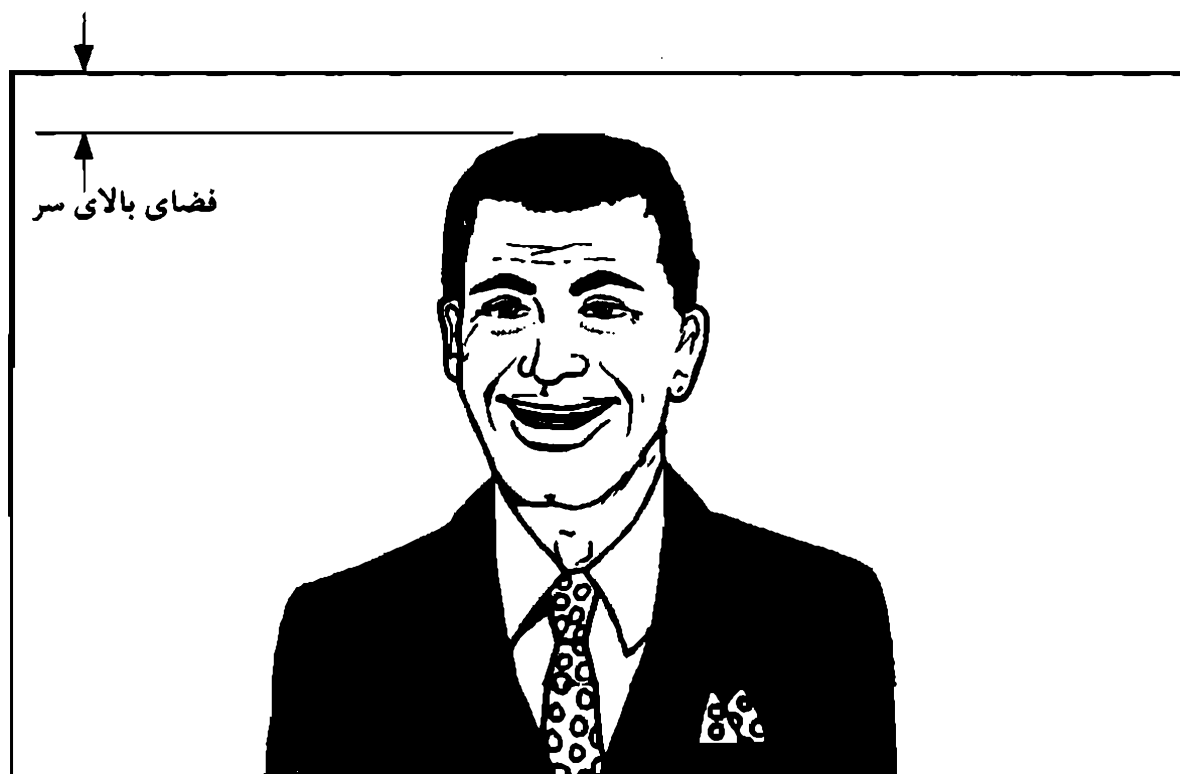
از فضای بینی به این دلیل استفاده می‌شود که وقتی این تصویر به تصویر شخص دیگری وصل می‌شود، چشم بیننده را آماده‌ی حرکت به سمت راست یا چپ کند. اگر در تصویر اول، فضای بینی در سمت چپ تصویر باشد، در تصویر بعدی باید در سمت راست قرار گیرد به نحوی که احساس شود این دو نفر رو به رو هم ایستاده‌اند.

اگر این کار را نکنیم، به نظر می‌رسد این دو نفر نه با هم، بلکه با شخص سوم در خارج پرده حرف می‌زنند.

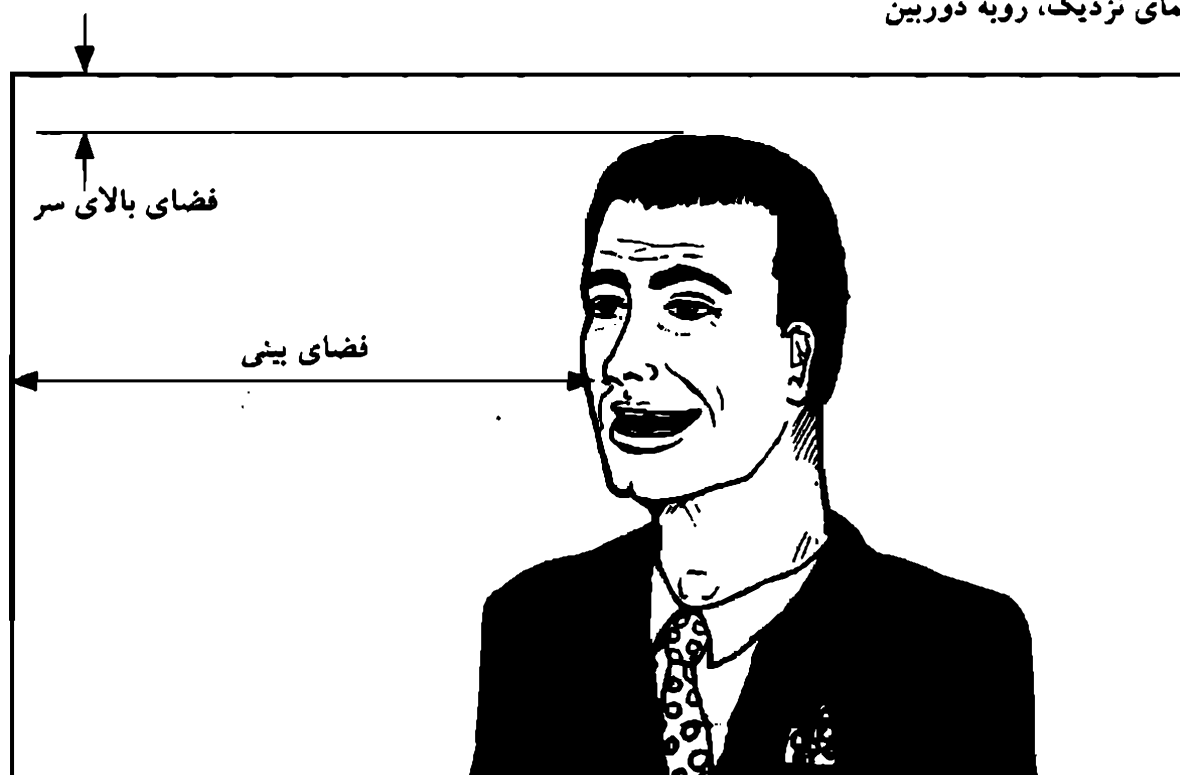
فضای بالای سر یا هیدروم عبارت است از فاصله‌ی بین بالای موها و خط بالای قاب تصویر.

محل قرار گرفتن چشم‌ها در قاب، به اندازه‌ی سر، مرد یا زن بودن موضوع، مدل موها و فضای بالای سر بستگی دارد. عامل مهم دیگر این است که آیا موضوع کلاه یا روسری به سر دارد یا نه. تمام این عناصر در کنار هم یک نما را به وجود می‌آورند. توضیحات نما مبتنی بر قواعد پذیرفته‌شده است، مثلاً «سرخ، بدون کلاه»، اما باید بدانید که تفاوت‌هایی نیز ممکن است بروز کند و واقعاً هم بروز می‌کند.

1. Nose room



نمای نزدیک، روبه دورین



نمای نزدیک، سدرخ

## ۵. نمای متوسط (مدیوم شات / MS)

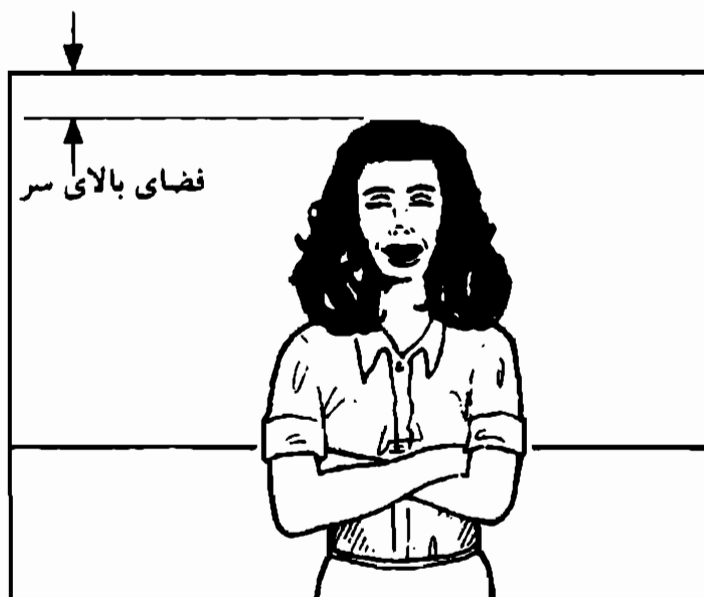
نمای متوسط را گاهی «نمای میانی» یا «نمای کمر» نیز می‌نامند. این نما یکی از پرکاربردترین نماها و یکی از انعطاف‌پذیرترین آن‌ها در فیلم‌برداری است.

قاب‌بندی نمای متوسط، از کمر موضوع یا کمی پایین‌تر تنظیم می‌شود. این نما را هرگز بالاتر از کمر قاب‌بندی نمی‌کنند، به این دلیل که ممکن است خط قاب روی آرنج موضوع قرار گیرد که در این صورت اگر موضوع بخواهد دست خود را بالا ببرد، موجب اغتشاش بصری می‌شود.

در این نما فضای بالای سر و فضای بینی خیلی بیش‌تر از نمای نیمه‌نزدیک است. هر چه موضوع در قاب کوچک‌تر باشد فضای بینی نیز بیش‌تر می‌شود. تدوینگر باید به خاطر بسپارد که موضوع در کدام طرف قاب قرار دارد.

وقتی موضوع در حالت سه رخ قرار می‌گیرد، همان اصول کلی صادق است. تنها استثنا بر این قاعده زمانی است که موضوع حرکت یا به چیزی نگاه یا اشاره می‌کند. در این حالت، فضای مقابل بینی بیش‌تر خواهد بود. در نتیجه، موضوع ممکن است بیش از پیش به چپ یا راست قاب متمایل شود.

مسلماً اگر قرار باشد شخص دومی نیز به قاب اضافه شود فضای لازم برای وی از قبل در قاب تدارک دیده شده است. این نمای جدید را «نمای متوسطِ دونفره» (M2S) می‌نامیم.



نمای متوسط



نمای متوسط، با فضای بینی بیشتر



نمای متوسط دونفره

## ۶. نمای نیمه دور (مدیوم لانگ شات / MLS)

نمای نیمه دور که گاهی «نمای زانو» یا «نمای آمریکایی» نیز نامیده می‌شود، عموماً نمایی است برای حرکت. اگر مثلاً قرار باشد موضوع راه برود باید در آن سمتی از قاب که موضوع به طرف آن حرکت می‌کند فضای بینی به اندازه‌ی کافی وجود داشته باشد. این قاعده خصوصاً زمانی صادق است که دوربین چرخش افقی انجام می‌دهد. در این صورت فیلم‌بردار به جای این‌که موضوع را دنبال کند آن را «هدایت» می‌کند و در نتیجه، اگر موضوع از راست به چپ قاب حرکت کند، فضای مقابل وی در سمت چپ قرار داده می‌شود. اگر موضوع ثابت باشد، قاعده‌ی فوق معمولاً اعمال نمی‌شود.

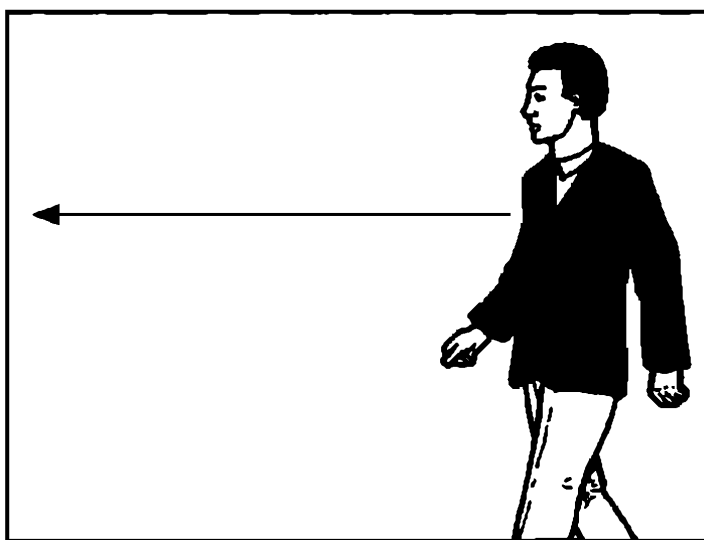
قاب‌بندی نمای نیمه دور هرگز دقیقاً روی زانو نیست، بلکه کمی بالاتر یا کمی پایین‌تر از آن است. به علاوه، این نما فضای کافی در بالای سر و دو طرف (برای حرکت دست‌ها) فراهم می‌کند.

می‌توان گروهی را در یک نمای نیمه‌باز قرار داد. این کار به ویژه در نماهای پیچیده یا تکوینی مفید است، یعنی زمانی که حرکت دوربین یا پایه‌ی دوربین بیش‌تر است.

## ۷. نمای دور (لانگ شات / LS)

نمای دور تمام بدن موضوع را دربرمی‌گیرد و از زیر پاها قاب‌بندی می‌شود. در این نما، فضای زیادی بالای سر موضوع قرار دارد که قابل پیش‌بینی است زیرا موضوع به همان نسبت در قاب کوچک‌تر است. از نمای دور اغلب به عنوان نمای افتتاحیه استفاده می‌شود، زیرا در این نما موضوع هنوز به اندازه‌ای نزدیک است که می‌توان آن را شناسایی کرد و در عین حال آن‌قدر دور است که به صحنه نوعی هویت جغرافیایی می‌دهد. بیش‌ترین کاربرد نمای دور هنگامی است که موضوع حرکت کاملی در قاب دارد، یعنی وقتی که برای تعقیب حرکت موضوع نیازی به حرکت دوربین نیست. وقتی حرکت سریع‌تر می‌شود، مثل راه رفتن سریع یا دویدن، نمای دور در چارچوب نمای پیچیده یا تکوینی قرار می‌گیرد.





نمای نیمه دور



نمای نیمه دور، سوزهی ثابت



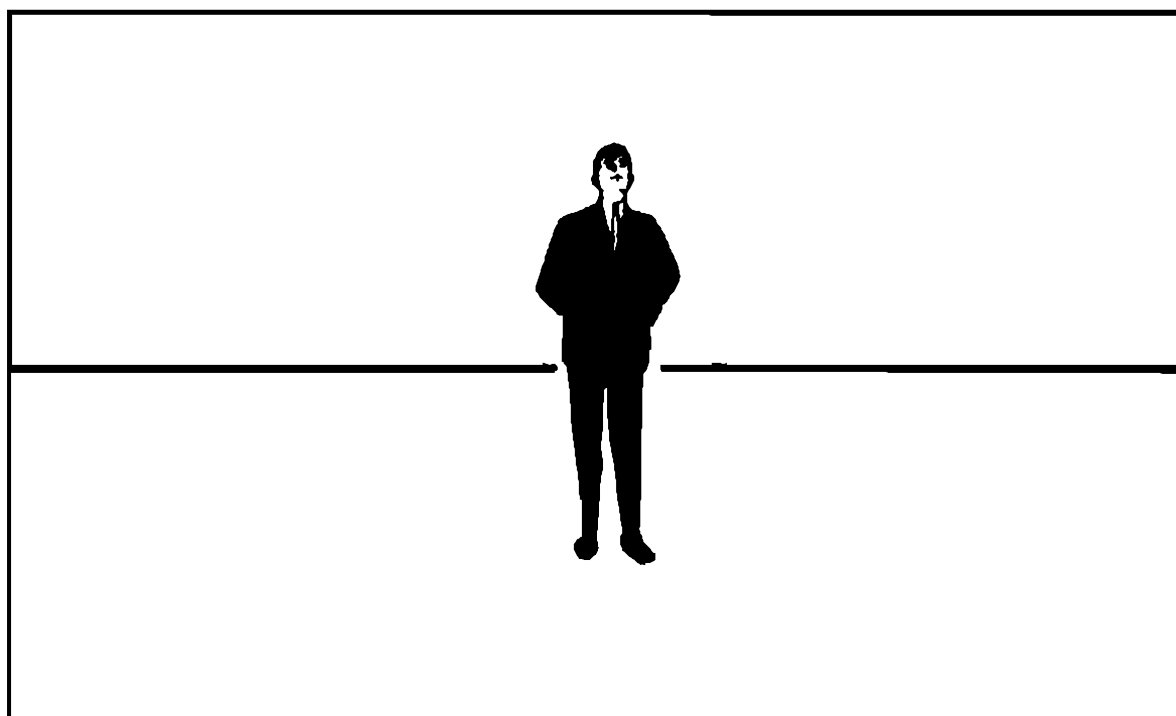
نمای دور

## ۸. نمای خیلی دور (VLS)

نمای خیلی دور بازترین نمایی است که می‌توان از یک موضوع منفرد گرفت، به نحوی که هنوز بتوان آن را شناسایی کرد. اما پرواضح است که این شناسایی هرگز از روی چهره نخواهد بود زیرا موضوع دورتر از آن است که بشود چهره‌اش را تشخیص داد.

در این نما موضوع خیلی کوچک است و مشکلی از بابت فضای بالای سر یا هیدروم وجود ندارد. از این نما در ترکیب با حرکت دوربین اغلب برای حرکات خیلی سریع موضوع مثل تعقیب و گریز اتومبیل‌ها استفاده می‌شود. وقتی موضوع ثابت است یا حرکت اندک یا کندی دارد کنش در چارچوب قاب صورت می‌گیرد. این نما به خاطر فضای زیادی که پیرامون موضوع وجود دارد بسیار چشمگیر است. محل قرار گرفتن موضوع، سمت چپ یا راست قاب، بالا یا پایین، برای تدوینگر بسیار اهمیت دارد.

از این نما اغلب برای صحنه‌هایی استفاده می‌شود که در آن عده‌ی کمی حضور دارند، و موقع انتخاب فوتیج باید دقت کرد که موضوع حاضر در میان جمعیت بیش از حد به لبه‌ی قاب نزدیک نشود.



نمای خیلی دور



نمای خیلی دور از جمعیت

## ۹. نمای فوق‌العاده دور (اکستریم لانگ شات / XLS یا ELS)

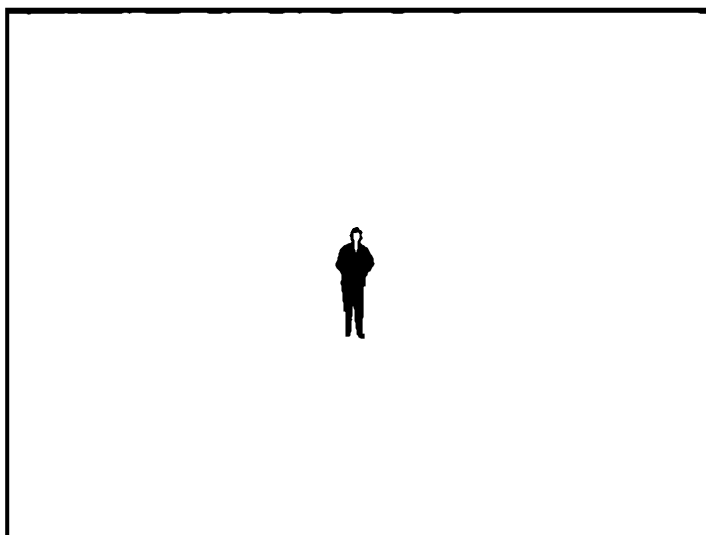
این نما را «زاویه‌ی باز» و «نمای باز» نیز می‌نامند و حتی برای اشاره به آن از عبارت «نمای جغرافیا» نیز استفاده می‌شود.

در این نما، موضوع آن قدر کوچک است که اصلاً نمی‌توان آن را تشخیص داد. از این نما معمولاً در سکانس‌های افتتاحیه به عنوان پس‌زمینه‌ای برای تیتراژ استفاده می‌شود. در فیلم‌های وسترن به وفور از این نما استفاده می‌شود، مثلاً می‌بینیم که موضوع در نمای فوق‌العاده دور سوار بر اسب پیش می‌آید و به یک نمای متوسط در پیش‌زمینه می‌رسد.

گاهی نمای فوق‌العاده دور را با عدسی زاویه باریک (عدسی تله‌فتو) می‌گیرند، اما چون این کار مستلزم تنظیم بسیار پیچیده‌ی وضوح عدسی است و مسائل عدیده‌ی دیگری را در زمینه‌ی فیلم‌برداری به وجود می‌آورد، کاربرد بسیار کمی دارد. اگر این کار با موفقیت انجام شود، نمای به دست آمده بسیار جذاب و مسحورکننده خواهد بود اما تدوین آن به مهارت و دقت زیادی نیاز دارد.

نمای فوق‌العاده دور، در شکل متعارف و نرمال، «جغرافیای» در خور توجهی به صحنه می‌دهد، که بسته به محل فیلم‌برداری، منتقل‌کننده‌ی حال و هوا و فضای صحنه است. این نما اگر جذابیت کافی داشته باشد، نقش «ستون فقرات» صحنه را بازی می‌کند.

به خاطر فضای زیادی که پیرامون موضوع وجود دارد، در مورد این نما هم باید برای به خاطر سپردن موقعیت نسبی موضوع در قاب دقت زیادی به خرج داد.



نمای فوق‌العاده دور



نمای فوق‌العاده دور، مردی روی اسب



نمای فوق‌العاده دور، مرد در خیابان

## ۱۰. نمای دونفره (توشات / 2S)

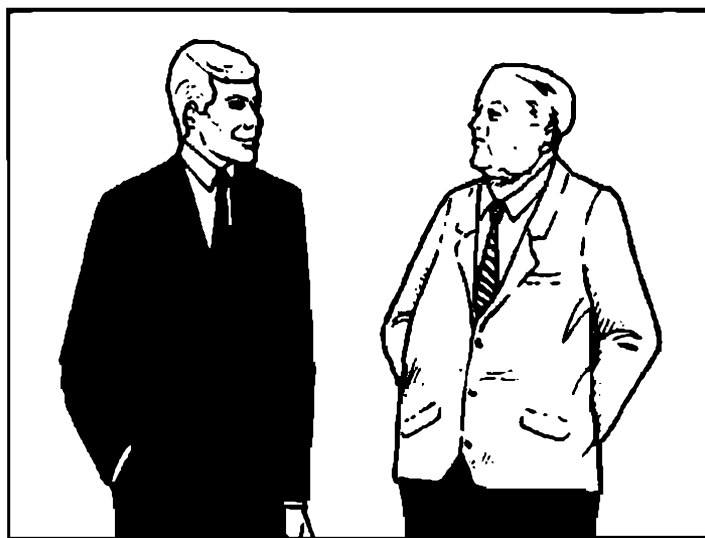
نمای دونفره نمایی است از دو نفر که معمولاً یا رو به دوربین هستند یا رو به یکدیگر. در قاب‌بندی این نما عوامل چندی دخیل است: ایستاده‌اند یا نشسته، حرکت دارند یا ثابت‌اند، حرکات سر و دست دارند یا نه.

در اغلب موارد، قاب‌بندی این نما معمولاً نزدیک‌تر از نمای متوسط نیست، که اگر قرار باشد حرکت موضوع یا اشاره‌های سر و دست را نیز نشان دهیم، باز هم قابی «بسته» به حساب می‌آید. این نما را نمای متوسط دونفره (M2S) نیز می‌نامند.

اگر حرکات دست نیز بخشی از نما باشد احتمال این‌که قاب‌بندی مبتنی بر یک نمای نیمه‌دور یا بازتر باشد بیش‌تر می‌شود.

قاب‌بندی دو نفر در نمایی نزدیک‌تر از نمای متوسط غیرممکن است، مگر این‌که یکی از آن‌ها نسبت به دوربین در موقعیت برتری قرار داشته باشد. این موقعیت برتر، جایی که یک نفر دیگری را می‌پوشاند و در نتیجه به دوربین نزدیک‌تر است، اصطلاحاً «تقدم» (favour) نامیده می‌شود.

وقتی بیش از دو نفر در قاب حضور داشته باشند نما را با تعداد افراد شناسایی می‌کنیم. مثلاً نمای سه نفره نمایی است نیمه‌دور یا دور که سه نفر در آن حضور دارند. با حضور بیش از چهار نفر، قاب‌بندی به نمای خیلی دور نزدیک می‌شود و آن را «نمای گروهی» می‌نامیم. اگر تعداد از این هم بیش‌تر شود، مثلاً در یک نمای فوق‌العاده دور، آن را «نمای جمعیت» نیز می‌نامند.



نمای متوسط دونفره



نمای متوسط دونفره، تقدم با زن است



نمای سه نفره

## ۱۱. نمای روی شانه (اُورشولدر شات / OSS)

این نما در واقع، شکل تازه‌ای از نمای دونفره است که در آن یکی از دو فردِ حاضر در نما پشت به دوربین قرار می‌گیرد.

قاب‌بندی معمولاً براساس فردی که «تقدم» دارد انجام می‌شود و در این نما تقدم از آن کسی است که رو به دوربین قرار گرفته است. بنابراین قاب‌بندی ممکن است از نوع نمای نیمه‌نزدیک باشد، در حالی که شخص حاضر در پیش‌زمینه (کسی که به دوربین نزدیک‌تر است) نشان داده می‌شود.

چون فردی که در تصویر تقدم دارد به لحاظ بصری با پیش‌زمینه (یعنی فردی که شانه‌ی وی را می‌بینیم) در ارتباط است، ترکیب‌بندی تصویر اهمیت زیادی پیدا می‌کند. معمولاً فردی که تقدم دارد بیش‌تر به سمت لبه‌ی قاب متمایل می‌شود و این امکان را به پیش‌زمینه می‌دهد که بخش بیش‌تری از قاب تصویر را اشغال کند.

در برخی از موارد، فرد حاضر در پیش‌زمینه ممکن است خیلی بزرگ، کمی ناواضح، و ظاهراً خیلی نزدیک یا حتی در فاصله‌ی خیلی دور ایستاده باشد. این عوامل به موقعیت دوربین و زاویه‌ی عدسی بستگی دارد.

برخی از نماهای روی شانه ممکن است سر هر دو نفر را، یکی رو به دوربین و دیگری پشت به آن، تقریباً به یک اندازه نشان دهند. تنها عنصر ثابت در نمای روی شانه ضرورت نشان دادن شانه است که برای مشخص کردن محل ایستادن دو نفر در ارتباط با هم انجام می‌شود.

وقتی دو فرد حاضر در نما در ارتفاع‌های متفاوتی قرار دارند، می‌توان موقعیت‌های دوربین را برای هماهنگی با نقطه‌ی دید موضوع، به ارتفاعی بالاتر یا پایین‌تر تغییر داد. در این حالت، برای سهولت تشخیص نما، از حروف مخفف HA (های انگل یا زاویه‌ی سرپایین) و LA (لوانگل یا زاویه‌ی سربالا) استفاده می‌شود.





نمای روی شانه

۱



نمای روی شانه، پیش‌زمینه‌ی خیلی بزرگ



نمای روی شانه، زاویه‌ی سرپایین



نمای روی شانه، زاویه‌ی سربالا

## تدوین

### مقدمه

تدوین نوعی انتقال است میان دو نما. این کار به یکی از این سه شکل انجام می‌شود:

برش (کات): در برش، بیننده متوجه انتقال از نمایی به نمای بعد نمی‌شود. میکس (همگذاری): میکس نوعی انتقال تدریجی از نمایی به نمای بعد است که از طریق هم‌پوشانی انجام می‌گیرد و بیننده متوجه آن می‌شود.

فید (محو تدریجی): فید عبارت است از انتقال با تغییر تدریجی تصویر، به یک تصویر کاملاً سیاه. بیننده متوجه این انتقال می‌شود.

هر یک از این انتقال‌ها معنا و مشخصاتی کاملاً متفاوت دارند که باید با توجه به این مشخصات از آن‌ها استفاده کرد.

هر تدوینی از تعدادی از عناصر تشکیل شده است. چگونگی تدوین به تعداد عناصر مورد استفاده و نحوه‌ی استفاده از آن‌ها بستگی دارد؛ این‌که این عناصر تا چه حد درست یا نادرست به کار رفته‌اند و این‌که چقدر توی چشم می‌زنند یا نامشهودند.

## عناصر شش‌گانه‌ی تدوین

تدوین در مجموع از شش عنصر تشکیل شده است:

- انگیزه

- اطلاعات

- ترکیب‌بندی

- صدا

- زاویه‌ی دوربین

- تداوم

### ۱. انگیزه

برای انجام برش، میکس و فید همواره باید دلیل یا انگیزه‌ی موجهی وجود داشته باشد. این انگیزه یا دیداری است یا شنیداری.

انگیزه‌ی دیداری ممکن است کنشی حتی از کوچک‌ترین نوع آن باشد که بازیگر انجام می‌دهد؛ مثل حرکتی در بدن یا اجزای چهره.

انگیزه‌ی شنیداری ممکن است یک صدا باشد، مثل صدای در زدن، زنگ تلفن یا صدایی از خارج پرده.

انگیزه گاه ترکیبی از تصویر و صداست.

### ۲. اطلاعات

منظور از اطلاعات، عموماً اطلاعات دیداری است. این عنصر برای تدوینگر در حکم اساس و بنیان هر تدوینی است. هر نمای جدیدی به معنای اطلاعات جدید است، چون اگر در نمای بعد اطلاعات تازه‌ای نباشد، دلیلی برای برش زدن به آن وجود ندارد.

در شکل ایده‌آل، هر نما باید نوعی ضیافت بصری باشد. در مرحله‌ی انتخاب، باید این نکته را مدنظر داشت که هر نما، هر چقدر هم که زیبا باشد، باز هم باید اطلاعاتی غیر از اطلاعات بصری نمای قبل داشته باشد.

هر چه بیننده اطلاعات بصری بیشتری را دریافت و درک کند، میزان آگاهی و درگیری وی بیش‌تر می‌شود.

وظیفه‌ی تدوینگر این است که بدون فخر فروختن به بیننده، تا جایی که می‌تواند اطلاعات بیش‌تری را در برنامه بگنجانند.

این دلیل دیگری است برای این‌که چرا تدوین باید آنچنان نرم و روان باشد که توی چشم نزنند و توجه را به خود جلب نکند.



برش زدن این دو نما به یکدیگر اطلاعات  
جدیدی به بیننده نمی‌دهد.



واکنش نفر دومی لازم است.



حتی یک لبخند خفیف نیز می‌تواند انگیزه‌ی  
لازم را برای تدوین فراهم کند.

## ۳. ترکیب‌بندی نما

طی سالیان، بینندگان به تدریج بسیاری از قراردادهای برنامه‌سازی را پذیرفته‌اند. تدوینگر نقشی در خلق ترکیب‌بندی نماها ندارد، اما از جمله‌ی وظایف اوست که اطمینان حاصل کند نما ترکیب‌بندی معقول و قابل قبولی دارد. بد بودن ترکیب‌بندی نما نتیجه‌ی فیلم‌برداری بد است. ترکیب‌بندی بد مانع از کار تدوین نمی‌شود اما آن را دشوارتر می‌سازد.

در فصل پیش به شرح نماهای استاندارد و ترکیب‌بندی خاص هر یک از آنها پرداختیم، اما خوب است به خاطر داشته باشید که همه‌ی نماها ترکیب‌بندی استاندارد ندارند. وظیفه‌ی تدوینگر است که نماهای انتخابی‌اش ترکیب‌بندی قابل قبولی داشته باشند.

XCU



MLS



BCU



LS



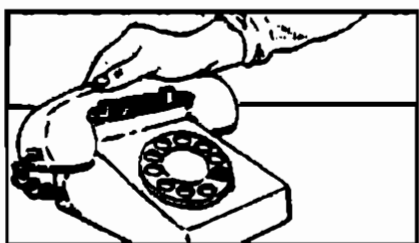
CU



VLS



CU



XLS



MCU



M2S



MS



OSS



## ۴. صدا

صدا یکی از عناصر مهم تدوین است. صدای واسطه‌تر از تصویر و انتزاعی‌تر از آن است. تدوینگران بسیار باتجربه قول معروفی دارند که می‌گویند «چیزی را که می‌شنوی، لازم نیست ببینی».

پیش انداختن یا به تأخیر انداختن صدا عاملی برای خلق فضا، تشدید احساس تنش و بسیاری عواطف دیگر است. صدا برای تدوینگر یکی از هیجان‌انگیزترین دلایل انجام دادن تدوین است. به علاوه، صدا بیننده را برای تغییر صحنه، لوکیشن یا حتی زمان آماده می‌کند.

فقدان صدای مناسب از ارزش تدوین می‌کاهد. مثلاً صحنه‌ای را در اداره در نظر بگیرید که در نمای دور آن، صدای دستگاه‌های اداری، ماشین‌های تحریر و غیره شنیده می‌شود. تصور کنید به نمای نزدیک‌تری از یک تایپیست برش زده شود بدون این‌که همان صدا را در پس‌زمینه بشنویم. حذف صدا به این معناست که تمام دستگاه‌ها در لحظه‌ی برش به نمای نزدیک‌تر متوقف شده‌اند.

به علاوه، پیش انداختن صدا راهی است برای جلب توجه بیننده، که به آن اصطلاحاً «لپینگ»<sup>۱</sup> یا هم‌پوشی می‌گویند. وقتی از یک صحنه‌ی داخلی به صحنه‌ی خارجی برش می‌زنند، معمولاً صدا را چهار فریم زودتر از تصویر تدوین می‌کنند.

## ۵. زاویه‌ی دوربین

وقتی کارگردان صحنه‌ای را فیلم‌برداری می‌کند آن را از چند موقعیت (زاویه‌ی دوربین) و از هر موقعیت نیز چند نما می‌گیرد. از واژه‌ی «زاویه» برای اشاره به موقعیت‌های دوربین نسبت به موضوع استفاده می‌شود.

مرکز یک نیم‌چرخ پره‌دار را مجسم کنید. موضوع در تویی یا مرکز چرخ قرار دارد. هر پره معرف یکی از محورهای دوربین است و موقعیت‌های دوربین در انتهای برخی از پره‌ها قرار دارد. موقعیت‌ها از یکی به دیگری، یا از یک محور به محور

---

1. lapping



بعدی، با فاصله‌ای معین به نام «زاویه‌ی دوربین» تغییر می‌کند. زاویه‌ی دوربین یکی از مهم‌ترین عناصر تدوین است. قاعده‌ی کلی این است که هر بار که با برش یا میکس، از نمایی به نمای دیگر می‌روید دوربین باید نسبت به نمای قبل زاویه‌ی متفاوتی داشته باشد. برای تدوینگر، تفاوت بین دو محور هرگز نباید بیش‌تر از ۱۸۰ درجه، و اگر از موضوعی واحد فیلم‌برداری می‌کنید، معمولاً باید کم‌تر از ۴۵ درجه باشد. با افزایش تجربه ممکن است این اعداد تا حد زیادی تغییر کنند.

## ۶. تداوم

هر بار که زاویه‌ی دوربین تازه‌ای (در همان سکانس) فیلم‌برداری می‌شود بازیگر یا مجری باید هر حرکت یا کنش را دقیقاً به همان صورتی که در نمای قبل اجرا کرده تکرار کند. این قاعده، البته در مورد «برداشت‌های» مختلف هم صدق می‌کند. تداوم محتوا: وجود تداوم محتوا ضروری است. مثلاً اگر بازیگر در نمای اول تلفن را با دست راست برداشته کاملاً طبیعی است که در نمای بعد هم تلفن باید همچنان در دست راست او باشد. یکی از وظایف تدوینگر حفظ تداوم محتوا در تدوین رشته‌ی نماهاست.

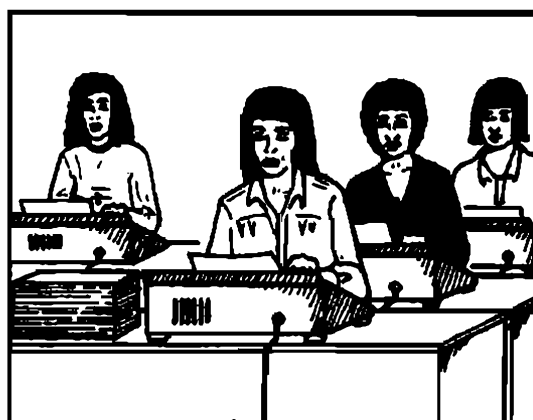
تداوم حرکت: تداوم شامل جهت حرکت نیز می‌شود. اگر بازیگر یا شیء در نمای اول از راست به چپ حرکت می‌کند، کاملاً طبیعی است که در نمای بعد هم در همان جهت حرکت کند، مگر این‌که در نما تغییر جهت وی را به‌عینه ببینیم. تداوم موقعیت: باید تداوم را در مورد موقعیت بازیگر یا موضوع روی پرده نیز حفظ کرد. اگر بازیگر در نمای اول سمت راست پرده ایستاده، در نمای بعد هم باید در سمت راست باشد. مگر این‌که برای تغییر این موقعیت شاهد حرکت صحنه باشیم.

تداوم صدا: تداوم صدا و پرسپکتیو آن بسیار اهمیت دارد. اگر کنش در مکان و «زمان» واحدی اتفاق می‌افتد، صدا از یک نما به نمای بعد ادامه می‌یابد. مثلاً اگر در یک نما هواپیمایی در آسمان است و صدای آن نیز شنیده می‌شود، در نمای بعد هم

باید صدای آن را شنید، تا زمانی که هواپیما از محل دور شود. حتی اگر هواپیما در نمای دوم دیده نمی‌شود به این معنا نیست که صدای آن را نباید شنید. به علاوه، در نماهایی که به صحنه‌ای واحد و «زمانی» واحد تعلق دارند صدای پس‌زمینه باید شباهتی کلی داشته باشد. این صدا را اصطلاحاً آمبیانس یا صدای محیط می‌گویند. آمبیانس باید تداوم داشته باشد.



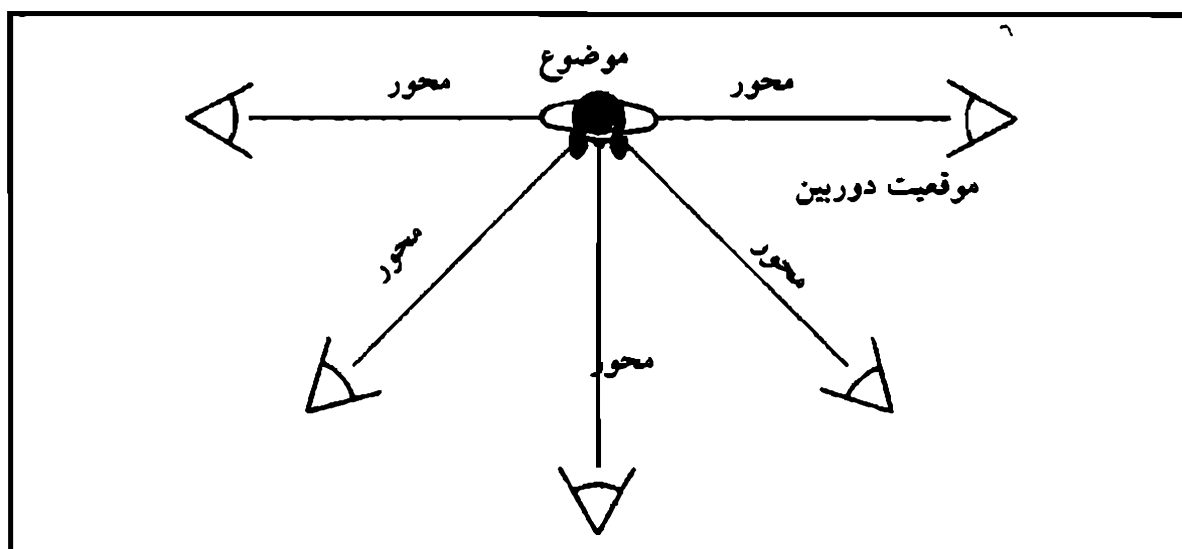
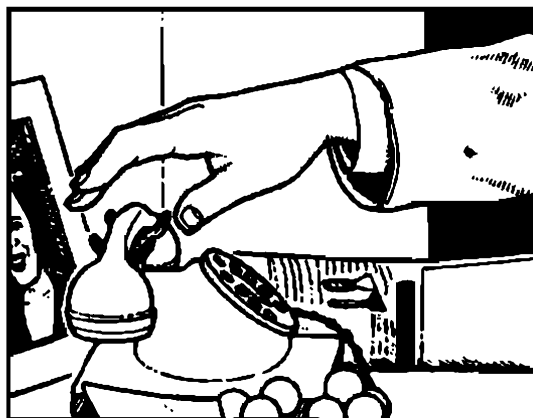
نمای نزدیک‌تر از تاپیست. اگر صدا این‌جا قطع شود، معنایی کاملاً متفاوت دارد.



صحنه‌ای در اداره با تاپیست‌ها و صدا



تداوم؛ دستی که در نمای اول تلفن را برمی‌دارد باید همان دستی باشد که در نمای دوم تلفن را گرفته است.



معنای پذیرفته شده‌ی اصطلاح «زاویه‌ی دوربین» عبارت است از موقعیت دوربین نسبت به موضوع در ارتباط با دیگر موقعیت‌های احتمالی دوربین نسبت به همان موضوع. معمولاً از واژه‌ی «محور» دوربین استفاده می‌شود.

## مقدمه

برش رایج‌ترین نوع انتقال به حساب می‌آید. برش یعنی انتقال آنی و فوری از یک نما به نمای دیگر. اگر به‌درستی انجام شود بیننده به شکلی آگاهانه متوجه آن نمی‌شود. از میان سه نوع انتقال موجود، بیننده یاد گرفته است که برش را در قالب شکلی از واقعیت بصری بپذیرد. از برش در موارد زیر استفاده می‌شود:

- در جایی که کنش پیوسته و مستمر است.
- در جایی که باید «تأثیر» را تغییر داد.
- در جایی که باید اطلاعات یا مکان را تغییر داد.

## عناصر شش‌گانه‌ی برش

هر برش خوب از شش عنصر تشکیل شده است.  
 انگیزه: برای برش زدن همواره باید دلیلی وجود داشته باشد.  
 هر چه تدوینگر ماهرتر باشد، یافتن یا به وجود آوردن انگیزه برای برش آسان‌تر

می‌شود و نتیجه‌ی آن، آگاهی بیش‌تر از محلی است که برش باید در آن نقطه اتفاق بیفتد. به علاوه، راحت‌تر می‌توان درک کرد که برش زدن قبل از آن‌که انگیزه‌ای برای آن وجود داشته باشد (برش زودهنگام) چه تأثیری بر جای می‌گذارد. برشی را که بعد از انگیزه انجام می‌شود برش دیرهنگام می‌نامند. بسته به نحوه‌ی استفاده‌ی تدوینگر از برش‌های زودهنگام و دیرهنگام، می‌توان توقع بیننده را به تأخیر یا پیش انداخت.

**اطلاعات:** هر تصویر تازه‌ای همواره باید حاوی اطلاعات تازه باشد.

**ترکیب‌بندی:** هر نما باید ترکیب‌بندی یا قاب‌بندی معقول و متناسبی داشته باشد.

**صدا:** در شکل ایده‌آل، باید نوعی تداوم صدا یا بسط صدا وجود داشته باشد.

**زاویه‌ی دوربین:** هر نمای تازه باید نسبت به نمای قبل از خود زاویه‌ی دوربین متفاوتی داشته باشد.

**تداوم:** حرکت یا کنش در دو نمایی که به هم برش می‌شوند باید هم مشهود باشد و هم شبیه به هم.

### ملاحظات عمومی

وقتی برش قابل رؤیت و محسوس می‌شود، آن را «برش پرشی» یا جامپ‌کات می‌نامند. برش پرشی در حکم نوعی گسست در انتقال از نمایی به نمای دیگر است. تدوینگر مبتدی باید تلاش کند به «برشی شسته رفته» دست یابد و برش پرشی را تا زمانی که استفاده از آن را فرا نگرفته، تدوینی ناخوشایند تلقی کند. در بهترین حالت، هر برش باید حاوی تمام عناصر شش‌گانه باشد، اما در عمل این‌گونه نیست. قاعده‌ی کلی این است: سعی کنید، بسته به نوع تدوین، تا حدّ ممکن عناصر بیش‌تری را در تدوین خود وارد کنید.

تدوینگر باید این عناصر را از حفظ بداند، به نحوی که موقع بررسی فوتیج، بازبینی هر نما برای داشتن بیش‌ترین تعداد ممکن از عناصر شش‌گانه به کاری ثانوی تبدیل شود.



## میکس یا همگذاری

### مقدمه

میکس یا دیزالو به عنوان نوعی انتقال از یک نما به نمای بعد، از نظر میزان استفاده در جایگاه دوم قرار دارد. طرز ساخت آن از طریق هم پوشانی نماهاست، به این ترتیب که کمی مانده به پایان نما، ابتدای نمای بعد به تدریج آشکار می شود و همزمان با محو تدریجی نمای قبل، نمای جدید قوی تر می شود. این انتقال کاملاً مشهود است.

نقطه ی مرکزی میکس زمانی است که هر دو تصویر قوتی برابر دارند و تصویر تازه ای را به وجود می آورند. در میکس باید بی نهایت هوشیار و مراقب بود. استفاده ی صحیح از میکس در مواردی است که:

- زمان تغییر می کند.
- لازم است زمان گُند شود.
- مکان تغییر می کند.
- ارتباط بصری محکمی بین نمای اول و نمای دوم وجود دارد.

## عناصر شش‌گانه‌ی میکس

میکس به برخی از شش عنصر زیر نیاز دارد:

انگیزه: همیشه باید دلیلی برای انجام میکس وجود داشته باشد.

اطلاعات: تصویر جدید همیشه باید حاوی اطلاعات بصری تازه‌ای باشد.

ترکیب‌بندی: ترکیب‌بندی دو نمایی که با هم میکس می‌شوند، باید به نحوی باشد که عمل هم‌پوشانی به راحتی صورت گیرد و تناقض بصری به وجود نیاید.

صدا: صدای دو نما نیز باید با هم میکس شود.

زاویه‌ی دوربین: زاویه‌ی دوربین در نماهایی که با هم میکس می‌شوند باید متفاوت باشد.

زمان: میکس حداقل یک ثانیه و حداکثر سه ثانیه طول می‌کشد.

با استفاده از دستگاه‌های جدید، امکان دست یافتن به میکس خیلی سریع و خیلی کند وجود دارد. به کمک تجهیزات ویژه به راحتی می‌توان میکس چهار فریمی یا میکسی برابر با طول خود نما را نیز انجام داد.

اما اگر در نقطه‌ی مرکزی میکس، تصاویر مدتی طولانی ادامه پیدا کنند، جلوه‌ی میکس به «برهم‌نمایی» یا «سوپرایمپوز» تبدیل می‌شود. از سوی دیگر، اگر میکس کوتاه باشد (۲۰ فریم یا کم‌تر) به یک برش مشهود و بی‌موقع شباهت خواهد یافت. برای این که میکس تأثیر لازم را بر جای بگذارد، حداکثر باید یک ثانیه طول بکشد.

اگر به میکس طولانی‌تری نیاز دارید ترکیب‌بندی نماها باید با دقت بیش‌تری انجام گیرند. تصاویری که برای تدوینگر گیج‌کننده‌اند برای بیننده گیج‌کننده‌تر خواهند بود.



## فید یا محو تدریجی

### مقدمه

فید عبارت است از انتقال تدریجی از هر تصویری به پرده‌ی کاملاً سیاه یا کاملاً سفید، یا انتقال از پرده‌ی سیاه یا سفید به هر تصویری. فید به دو شکل انجام می‌شود:

۱. فید آوت یا انتقال از تصویر به پرده‌ی سیاه.

۲. فید این (فید آپ) یا انتقال از پرده‌ی سیاه به تصویر.

از فید این در موارد زیر استفاده می‌شود:

- در ابتدای برنامه

- در ابتدای سکانس یا صحنه

- در جایی که تغییر زمان اتفاق می‌افتد

- و در جایی که تغییر مکان اتفاق می‌افتد.

از فید آوت در موارد زیر استفاده می‌شود:

- در پایان برنامه

- در پایان سکانس، صحنه یا پرده

- در جایی که تغییر زمان اتفاق می‌افتد



و در جایی که تغییر مکان اتفاق می‌افتد.

فید آوت و فید این اغلب در نقطه‌ی سیاهی صد درصد یا، در موارد نادر، سفیدی صد درصد به هم برش می‌خورند که بنابراین به معنای پایان صحنه و شروع صحنه‌ی بعد است. از این کار برای جدا کردن «زمان» و «مکان» نیز استفاده می‌شود.

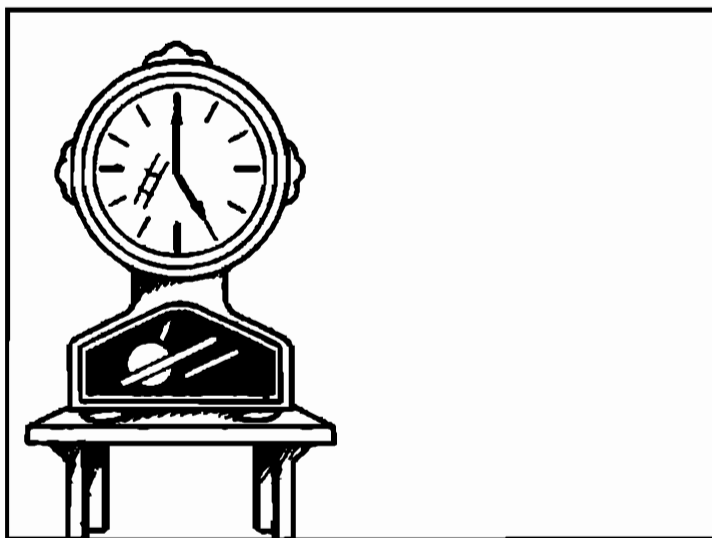
### عناصر سه‌گانه‌ی فید

فید باید از میان عناصر شش‌گانه‌ی تدوین، سه‌تای آن‌ها را دارا باشد.

انگیزه: همیشه باید دلیل خوبی برای انجام فید وجود داشته باشد.

ترکیب‌بندی: در شرایط ایده‌آل، ترکیب‌بندی نما باید به گونه‌ای باشد که انتقال به سیاهی در کل تصویر تدریجی باشد. یعنی تفاوت زیادی بین روشن‌ترین و تاریک‌ترین بخش تصویر وجود نداشته باشد.

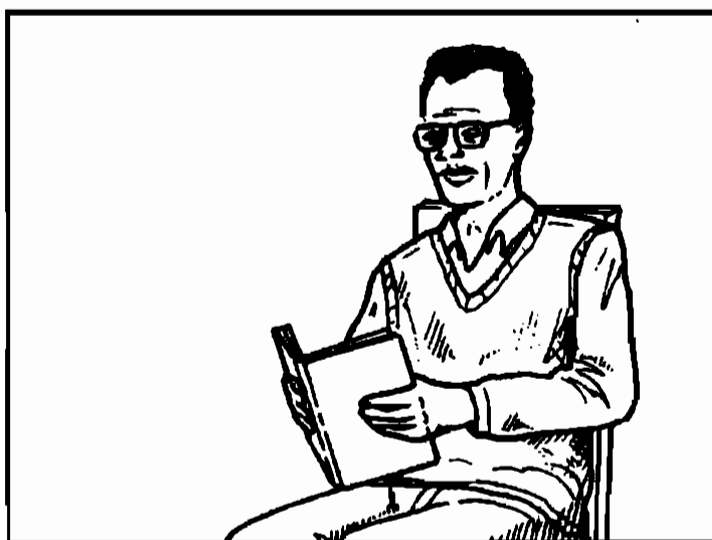
صدا: صدا باید در فید آوت به نوعی نقطه‌ی اوج یا پایان برسد و در فید این باید عکس این حالت اتفاق بیفتد.



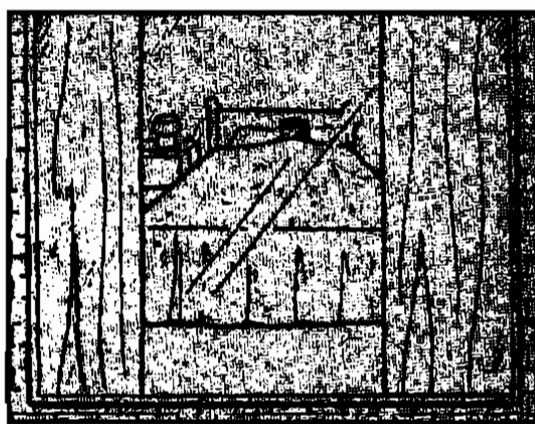
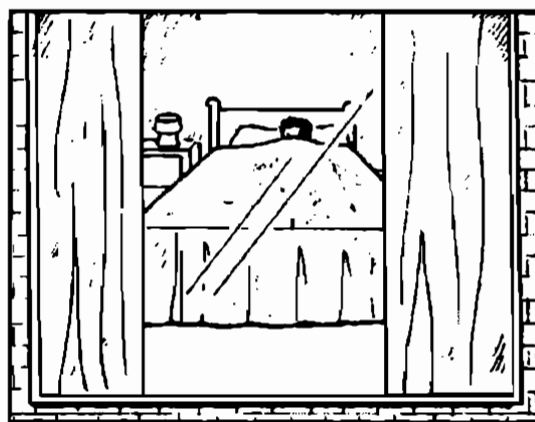
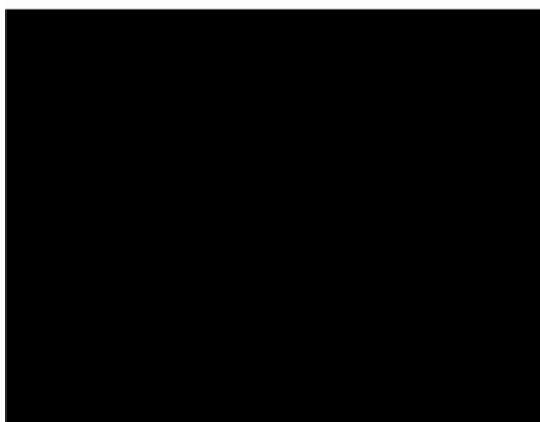
درست قبل از میکس



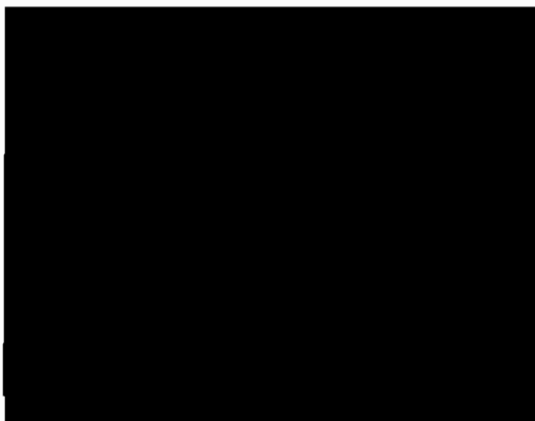
حین میکس



درست بعد از میکس



فیداین از سیاهی به تصویر کامل



فیدآوت از تصویر کامل به سیاهی



## انواع پنج‌گانه‌ی تدوین

### مقدمه

پنج نوع تدوین وجود دارد؛ تدوین کنشی، تدوین موقعیت پرده، تدوین صوری، تدوین مفهومی و تدوین ترکیبی. تدوینگر باید بتواند تمام انواع تدوین و نحوه‌ی ساخت آن‌ها را تشخیص دهد. به علاوه، تدوینگر باید بتواند هر یک از «عناصر» منفردی را که برای تدوین لازم است تشخیص دهد.

### تدوین کنشی

تدوین کنشی که گاهی تدوین حرکتی یا تدوین تداومی نامیده می‌شود، تقریباً همیشه یک برش است. آن را می‌توان روی کم‌ترین اشاره‌ی سر و دست یا حرکت، مثل برداشتن تلفن، انجام داد.

تدوین کنشی به همه‌ی عناصر شش‌گانه‌ی تدوین نیاز دارد: انگیزه، اطلاعات، ترکیب‌بندی نما، صدا، زاویه‌ی جدید دوربین و تداوم.

«مردی پشت میز نشسته است. تلفن زنگ می‌زند. مرد گوشی را برمی‌دارد و

جواب می‌دهد.» این دو نما را بررسی کنید و عناصر شش‌گانه را در آن‌ها تشخیص دهید (تصویر صفحه‌ی ۵۶).

**انگیزه:** وقتی تلفن زنگ می‌زند می‌دانیم که مرد گوشی را برخواهد داشت و به آن جواب خواهد داد. این، انگیزه‌ی خوبی برای انجام تدوین است.

**اطلاعات:** در نمای دور می‌توانیم دفتر کار، نحوه‌ی نشستن مرد و کاری را که انجام می‌دهد ببینیم. نمای نیمه‌نزدیک ما را بیش از پیش با مرد آشنا می‌کند. اکنون می‌توانیم چهره‌ی او را دقیق‌تر ببینیم و مهم‌تر از آن شاهد واکنش‌های او به تماس تلفنی باشیم. در نمای نزدیک، می‌توانیم بخشی از «زبان بدن»<sup>۱</sup> را ببینیم. نمای نیمه‌نزدیک اطلاعات تازه‌ای به ما می‌دهد.

**ترکیب‌بندی نما:** نمای دور ترکیب‌بندی نسبتاً خوبی دارد و حتی یک گلدان را هم در پیش‌زمینه گنجانده است. این نما تصویری عمومی از دفتر کار به دست می‌دهد و به وضوح نشان می‌دهد که مرد پشت میزش کار می‌کند. نمای نیمه‌نزدیک با هدروم صحیح خود توازن خوبی دارد، گو این‌که شاید تدوینگران با تجربه بر این نظر باشند که مرد باید بیش‌تر به سمت راست قاب متمایل شود تا جا برای حرکت تلفن وجود داشته باشد. اما ترکیب‌بندی نما در مجموع قابل قبول است.

**صدا:** در هر دو نما صدای پس‌زمینه یا آمبیانس واحدی وجود خواهد داشت. این آمبیانس ممکن است صدای ضعیف ترافیک بیرون یا صداهای دفتر از منبعی داخلی باشد. این آمبیانس واحد به هر دو نما نوعی تداوم صدا می‌دهد.

**زاویه‌ی دوربین:** در نمای دور، زاویه‌ی دوربین در حالت سهرخ و تقریباً از پهلو است. اما در نمای نیمه‌نزدیک، دوربین مستقیماً مقابل سوژه قرار گرفته است. پس زوایای دوربین با هم فرق دارند.

**تداوم:** امکان منطبق کردن حرکت دست سوژه موقع برداشتن تلفن در نمای دور و همان حرکت دست در نمای نیمه‌نزدیک وجود دارد. به عبارت دیگر، حرکت بدن تداوم دارد.

چون این تدوین هر شش عنصر را در خود دارد، نرم و روان است.

---

۱. body language: اشارات سر و دست، حرکات و ادا و اطوار فرد حین برقراری ارتباط با دیگران.



تدوین کنشی، نمای دور



تدوین کنشی، نمای نیمه نزدیک

چون این تدوین هر شش عنصر را در خود دارد، توی چشم نمی‌زند. چون این تدوین هر شش عنصر را در خود دارد، «جریان داستان» از جنبه‌ی بصری متوقف نمی‌شود.

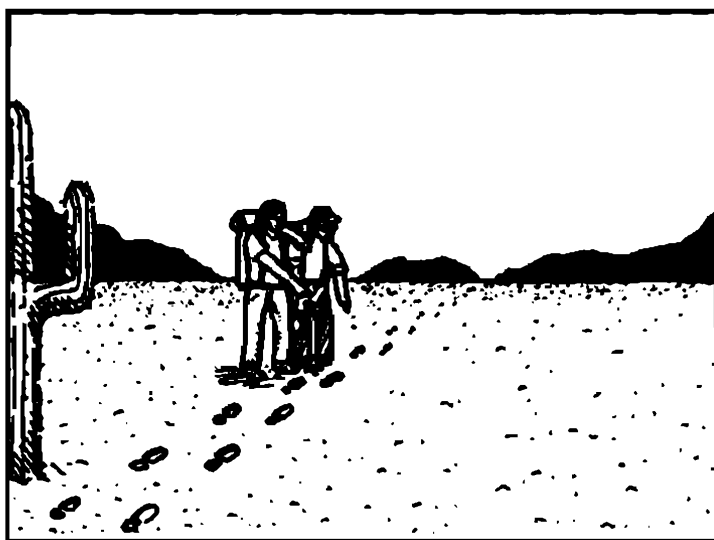
### تدوین موقعیت پرده

این نوع تدوین گاهی تدوین جهتی<sup>۱</sup> یا تدوین آرایشی<sup>۲</sup> نامیده می‌شود. این تدوین گاه یک برش است و گاه یک میکس، اما اگر گذشت زمان وجود نداشته باشد، معمولاً یک برش است.

معمولاً در مرحله‌ی پیش‌تولید یا در حین فیلم‌برداری، برای این تدوین برنامه‌ریزی می‌شود. مبنای این نوع تدوین حرکت یا کنش در نمای اول است که چشم بیننده را به جای تازه‌ای از پرده هدایت می‌کند.

### مثال یک

دو نفر پیاده با دیدن ردپای فردی که در تعقیب هستند، می‌ایستند و به آن اشاره می‌کنند (تصویر صفحه‌ی ۵۸). این دو نما را می‌توان به هم برش زد. زاویه‌ی دوربین عوض می‌شود و حرکت پاها تداوم دارد. در نمای دوم اطلاعات تازه‌ای داده شده و تداوم صدا رعایت شده است. انگیزه هم وجود دارد؛ درواقع آن‌ها به آن اشاره می‌کنند و ترکیب‌بندی نما نیز مناسب است. تدوین از هر شش عنصر برخوردار است. پس انجام دادن آن عملی است و روایت بصری قطع نمی‌شود.



تدوین موقعیت پرده - مثال ۱



### مثال دو

زنی با اسلحه زن دیگری را تهدید می‌کند (تصویر صفحه‌ی ۶۰).  
در این‌جا نیز برش مؤثر واقع می‌شود، به همان دلایلی که در مثال ۱ ذکر شد.

### مثال سه

صحنه‌ی نمایش. مجری برنامه میهمان بعدی را معرفی می‌کند. او درحالی که به سوی دیگر صحنه اشاره می‌کند، فریاد می‌زند «خانم‌ها و آقایان، این هم... پامپستوی بزرگ!»

این دو نما را هم می‌توان به هم برش زد.

زوایای دوربین فرق می‌کند.

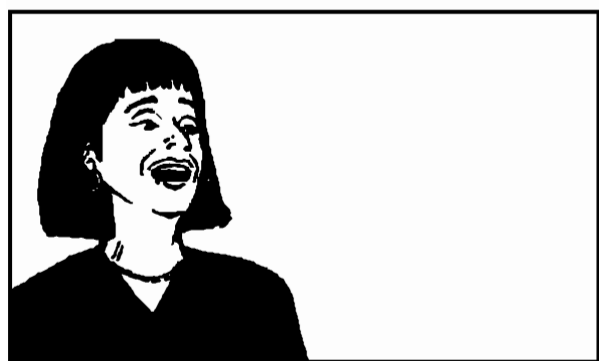
اطلاعات تازه‌ای داده می‌شود. پیش از این پامپستوی بزرگ را ندیده‌ایم و مشتاقیم بدانیم چه شکل و شمایلی دارد.

صدا امکانات زیادی را در اختیارمان می‌گذارد؛ می‌توانیم روی صدای تشویق جمعیت یا روی کلمات «این هم» یا، در صورتی که بخواهیم ورود پامپستوی بزرگ را به تأخیر بیان‌دازیم، بعد از این کلمات برش بزنیم.

برای این برش انگیزه‌ی خوبی وجود دارد. به بینندگان گفته می‌شود که فرار است این مرد را ببینند. پس بگذار ببینیم!

ترکیب‌بندی نما مؤثر است و عمل می‌کند.

تدوین موقعیت پرده همیشه هر شش عنصر تدوین را شامل نمی‌شود، اما هر چه تعداد عناصر بیش‌تر باشد تدوین موقعیت پرده بهتر خواهد بود.



تدوین موقعیت پرده - مثال ۲



تدوین موقعیت پرده - مثال ۳

## تدوین صوری

بهترین توصیف برای تدوین صوری این است که بگوییم تدوین صوری انتقال از نمایی است که شکل، رنگ، بعد یا صدای مشخص و بارزی دارد، به نمای دیگری که شکل، رنگ، بعد یا صدایی هماهنگ و منطبق با نمای اول دارد. در صورتی که از صدا به عنوان انگیزه برای انجام تدوین استفاده شود، تدوین صوری می‌تواند برش باشد، اما در اکثر موارد میکس است، خصوصاً زمانی که تغییر مکان یا تغییر زمان یا هر دو وجود دارد (تصویر صفحه‌ی ۶۲).

### مثال یک

در اتاق گرم و مرطوب محوطه‌ی سفارت، روزنامه‌نگاران منتظر هلی‌کوپتر امداد هستند تا آن‌ها را به دنیای آزاد ببرد. پنکه‌ی سقفی روشن است. هلی‌کوپتر از راه می‌رسد.

برای تدوین، هم از برش می‌توان استفاده کرد و هم از میکس. منتها استفاده از میکس به معنای اختلاف زمانی بیش‌تر میان حوادث است. پنکه‌ی چرخان از نظر شکل ظاهری با پره‌های چرخان هلی‌کوپتر انطباق دارد. از هم‌پوشانی صدا هم می‌توان برای ایجاد ادراک پیشاپیش یا با تأخیر استفاده کرد.

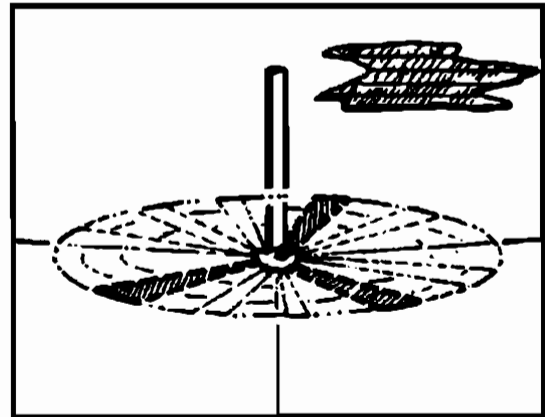
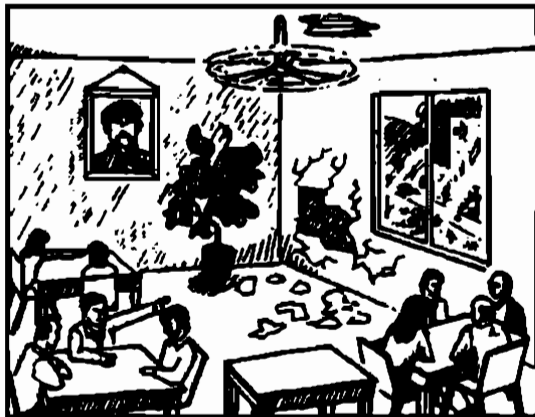
### مثال دو

از تدوین صوری اغلب در کارهای تبلیغاتی استفاده می‌شود. در این مثال، فردی که به دیواره‌ی عمودی تکیه داده به آرم یک شرکت شباهت یافته است (تصویر صفحه‌ی ۶۲).

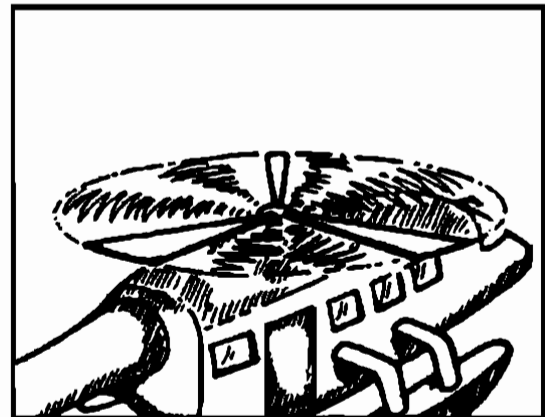
در تدوین صوری ممکن است با مشکل بزرگی روبه‌رو شوید: تدوین ممکن است خیلی ساختگی و مصنوعی جلوه کند. تدوین صوری، در صورتی که به دفعات مورد استفاده قرار گیرد، قابل‌پیش‌بینی می‌شود.

زیبایی تدوین صوری زمانی به چشم می‌آید که در جای صحیح به کار گرفته شود و در صورتی که با انواع دیگر تدوین ترکیب گردد تقریباً نامحسوس می‌شود.

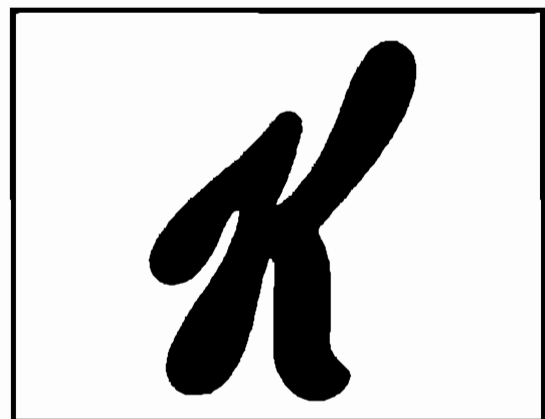
قاب را می‌بندیم تا به این نما برسیم



برش / میکس به این نما



تدوین صوری - مثال اول، پره‌های هلی‌کوپتر



برش به لوگوی یک شرکت

تدوین صوری - مثال دوم، زن به دیواری  
عمودی تکیه داده است.

## تدوین مفهومی

تدوین مفهومی، که گاهی «تدوین پویا»<sup>۱</sup> یا «تدوین ایده‌ها»<sup>۲</sup> نیز نامیده می‌شود، نوعی اشاره و بیان کاملاً ذهنی است. تدوین مفهومی به خاطر دو نمای انتخاب شده و نقطه‌ای که در آن برش انجام می‌شود داستانی را در ذهن مخاطب شکل می‌دهد. تدوین مفهومی ممکن است متضمن تغییر در مکان، زمان، افراد یا حتی تغییر در خود داستان باشد و این کار را بدون هرگونه گسست بصری انجام دهد. تدوین مفهومی اگر به‌خوبی درک شود، حال و هوای خاصی را به بیننده منتقل می‌کند، تأکید دراماتیک به وجود می‌آورد و حتی مفاهیم انتزاعی ایجاد می‌کند. اما اجرای درست تدوین مفهومی کار بسیار دشواری است. اگر برای آن به‌خوبی برنامه‌ریزی نشود، چه‌بسا جریان اطلاعات بصری به کلی متوقف گردد.

آنچه تدوین مفهومی را می‌سازد عناصر نما نیست. تأثیر اتفاقی که در دو نما می‌افتد با پیوند آن‌ها به یکدیگر، مفهومی را در ذهن بیننده به‌وجود می‌آورد. سه نمونه از تدوین مفهومی (تصویر صفحه‌ی ۶۵) که بارها مورد تقلید و کپی‌سازی قرار گرفته‌اند عبارت‌اند از فیلم‌های اشک‌انگیز<sup>۳</sup>، مأوردیت: غیرممکن<sup>۴</sup> و آیا واقعاً امیدی نیست؟<sup>۵</sup>

تدوین مفهومی، در بهترین حالت، ایده‌ای بکر و اصیل است، اما در بدترین حالت تبدیل به کلیشه می‌شود. اگر بر اساس نماهای موجود نمی‌توانید به یک تدوین مفهومی خوب و دست‌اول برسید، توصیه می‌کنم از انواع دیگر تدوین استفاده کنید.

## تدوین ترکیبی

تدوین ترکیبی مسلماً دشوارتر و در عین حال قدرتمندتر از انواع دیگر تدوین است. در واقع، می‌توان آن را بزرگ‌ترین موفقیت تدوینگر نامید. وقتی دو یا تعداد بیش‌تری از چهارگونه‌ی دیگر تدوین با هم تلفیق می‌شوند تدوین ترکیبی به وجود

---

1. Dynamic Edit

2. Ideas Edit

3. The Tear Jerker

4. Mission: Impossible

5. Is There Really No Hope?

می‌آید: مثلاً ترکیبی از تدوین کنشی (تداومی) با تدوین موقعیت پرده به علاوه تدوین صوری و حتی تدوین مفهومی. شاید بتوان یکی از بهترین نمونه‌ها از تدوین ترکیبی را در فیلم سینمایی زن ستوان فرانسوی<sup>۱</sup> یافت. کارل ریس<sup>۲</sup> و جان بلوم<sup>۳</sup>، کارگردان و تدوینگر فیلم، دو نمای غیرعادی اما به‌خوبی طراحی شده را انتخاب می‌کنند تا داستان را از صحنه‌ی داخلی گلخانه‌ی مدرن هتل (که بازیگران در آن صحنه‌ای از فیلم را تمرین می‌کنند) به صحنه‌ای خارجی در جنگل انتقال دهند؛ جایی که بازیگران در حال پوشیدن لباس‌های تاریخی خود هستند. برش در لحظه‌ای اتفاق می‌افتد که بازیگر زن در حال تمرین «افتادن» روی زمین است و تمام عناصر شش‌گانه‌ی تدوین را به‌طور کامل در خود دارد. نیازهای تداومی افتادن بازیگر زن باید دو نما را با هم منطبق می‌کرد و تدوینی کنشی به وجود می‌آورد. به علاوه، از نیازهای تدوین جهتی هم برخوردار بود؛ فرم در هر دو نما یکسان بود و بالآخره این‌که این تدوین ایده‌ای را خلق می‌کند که بیننده را از دورانی به دورانی دیگر می‌برد، یعنی تدوین مفهومی. وقتی همه‌ی این‌ها با هم ترکیب می‌شوند تدوین ترکیبی به وجود می‌آید. برای تدوین ترکیبی، تدوینگر باید بتواند ظرفیت‌های شنیداری و دیداری هر نما را به عنوان جزئی از تدوین ترکیبی تشخیص دهد. تدوین‌های ترکیبی به دقت در هر دو مرحله‌ی پیش‌تولید و تولید طراحی می‌شوند.

---

1. The French Lieutenant's woman

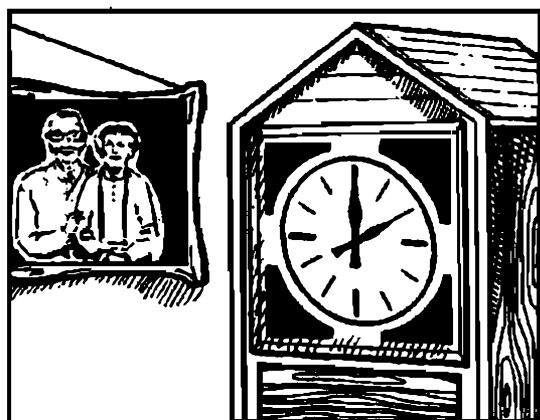
2. Karel Reisz

3. John bloom



اشک برانگیز  
«... و روح‌القدس. آمین»

کات به

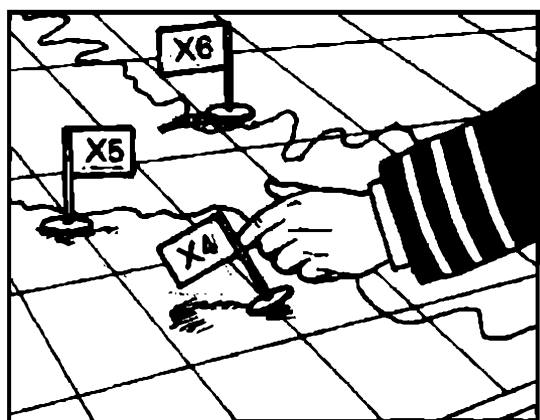


تیک‌تاک ساعت قدیمی قطع می‌شود.



مأموریت: غیرممکن  
افسر ناوبر به خلبان «شانس برگشت پرواز  
ایکس ۴ چقدره؟»

میکس به



دست فرمانده نیروی هوایی پرچم ایکس ۴  
را می‌اندازد.



## قواعد عمومی

### مقدمه

قواعد عمومی تدوین طی سالیان تغییر کرده، بسط یافته، اصلاح شده و از یک تدوینگر به دیگری انتقال یافته‌اند. آن‌ها در واقع مبتنی بر یافته‌های تدوینگران در حین کار هستند. گاهی علت وجودی یک روش، خصوصاً برای افراد مبتدی روشن نیست. در چنین مواردی شاید لازم باشد آن‌ها را تا زمانی که افزایش تجربه باعث آشکار شدن ماهیت واقعیشان شود، «کورکورانه بپذیرید.»

تقریباً در تمام شرایط، قواعد عمومی را باید الزامات فنی تلقی کرد. قاعده‌ای وجود دارد که به ادعای تمام تدوینگران اهمیت بنیادی دارد. این قاعده که تقریباً در مورد تمام حرفه‌ها مصداق دارد، عبارت است از «اخلاقیت باطل‌کننده‌ی گرامر است.» اما خیلی‌ها از این جمله استفاده می‌کنند تا ضعف خود را در زمینه‌ی مهارت فنی توجیه کنند.

می‌توان نوع جدیدی از تدوین یا روشی تازه ابداع کرد ولی نخست باید قواعد و انواع موجود تدوین را شناخت. اما قبل از هر چیز، دستور زبان را فرا بگیرید.



قواعد عمومی تدوین به قرار زیر است:

- صدا و تصویر نه رقیب هم، که شریک هم‌اند.
- هر نمای تازه باید حاوی اطلاعات تازه باشد.
- برای هر تدوین باید دلیلی وجود داشته باشد.
- «خط فرضی» را رعایت کنید.
- شکل مناسب تدوین را انتخاب کنید.
- تدوین هر چه بهتر باشد کم‌تر به چشم می‌آید.
- تدوین کردن یعنی خلق کردن.

### تشریح قواعد عمومی

صدا و تصویر نه رقیب هم، که شریک هم‌اند

این حرف تا حدی بدیهی به نظر می‌رسد، اما تعجب‌آور است که چطور بسیاری از تدوینگران به صدا اجازه می‌دهند با تصویر «بجنگد». صدا شریک تولید به حساب می‌آید و باید همان دقت و ریزینی‌ای را که در تدوین تصویر دارید در مورد صدا هم به کار بگیرید.

گوش و چشم با هم کار می‌کنند و کمبود اطلاعات را در یکدیگر جبران می‌کنند، پس هر گونه کشمکش و تضادی میان آن‌ها منجر به سردرگمی و اغتشاش می‌شود. اطلاعات شنیداری باید پیام تصاویر را بسط و گسترش دهد. باید اطلاعاتی را ارائه کند که باعث تقویت نما و کمک به آن شود.

مثلاً اگر نما نشان دهد که اتومبیلی از کنار تابلوی «فرودگاه» رد می‌شود، با افزودن صدای مناسب فرودگاه، پیام بصری تقویت می‌شود و در نتیجه بیننده راحت‌تر آن را درک می‌کند.

در حقیقت، تصاویر مشخص صداهای مشخصی را می‌طلبند. مثلاً یک اتوبوس بزرگ به صدای یک موتور بزرگ نیاز دارد.

به عبارت خیلی ساده، می‌توان گفت که تدوینگر هرگز نباید صدایی را روی

تصویر قرار دهد که با آن هماهنگ نیست، چون صدا سریع‌تر از تصویر واقعیت خلق می‌کند. چشم تمایل دارد آنچه را که می‌بیند واقعی فرض کند، حال آن‌که صدا می‌تواند به شکل مستقیم‌تری تخیل را برانگیزاند.

در نتیجه، «برانگیختن گوش برای کمک به چشم» یکی از وظایف اصلی تدوینگر است، اما اگر صدا مستقیماً در تضاد با تصویر باشد نتیجه‌ی آن سردرگمی و رقابت است.

تدوینگر باید همواره به یاد داشته باشد که صدا و تصویر ابزارند، که تصویر می‌تواند صدا را بکشد و صدا هم می‌تواند تصویر را بکشد. هر دو می‌توانند غلبه داشته باشند اما هیچ یک نباید دیگری را نابود کند.

البته در تدوین صدا و تصویر، نمونه‌های زیادی از به کار گیری «رقابت و کشمکش» وجود دارد. اما اگر این کار درست انجام شود نتیجه‌ی آن بسیار قدرتمند خواهد بود، خصوصاً زمانی که صدا با کنش پیوند دارد.

### هر نمای تازه باید حاوی اطلاعات تازه باشد

این قاعده‌ی کلی یکی از عناصر برش و در عین حال یکی از عناصر میکس است. این قاعده تقریباً به اندازه‌ی کافی اهمیت دارد که آن را «قانون» بنامیم. موفقیت هر برنامه‌ای منوط به برآورده کردن توقع بیننده برای دریافت مداوم اطلاعات بصری است. اگر این کار به درستی انجام شود، اطلاعات بصری بیننده از حوادث برنامه مدام تازه می‌شود و افزایش می‌یابد.

### برای هر تدوین باید دلیلی وجود داشته باشد

این قرارداد با انگیزه، یکی از شش عنصر برش، در ارتباط است. اگر نما به خودی خود مناسب و کامل است و آغاز و میانه و پایان دارد، در این صورت لزومی ندارد بخشی از آن را حذف و جایگزین کنیم، خصوصاً اگر نتیجه‌ی کلی بهتر یا جالب‌تر نباشد و توقعات بیننده را بهتر از نمای اصلی برآورده نسازد. خلاصه این‌که نما را مثله نکنید. اگر این کار را بکنید، عواقب قبلی و بعدی

ناخوشایندی خواهد داشت!

از این گذشته، دلیل تدوین در وهله‌ی نخست باید تقریباً تحت هر شرایطی معتبر باشد. منظور این نیست که تک‌گویی سه‌دقیقه‌ای یک نفر را خطاب به دیگری نباید به لحاظ بصری تدوین کرد. اگر کسی دارد گوش می‌کند پس احتمالاً با چهره یا بدن خود به آنچه گفته می‌شود واکنش نشان می‌دهد. این واکنش‌ها را باید نشان داد. اگر فرد با خودش حرف می‌زند، بدون ارجاع به گذشته و بدون ارجاع به نماهای دیگر، و اگر چنین نمایی صرفاً به این دلیل تدوین شود که بیننده باید چیز دیگری برای دیدن داشته باشد، احتمالاً خود عمل تدوین باعث شکسته شدن تک‌گویی می‌شود. اگر نما خسته‌کننده است، شاید مشکل از نوع نما یا ترکیب‌بندی آن یا تلفیقی از این عوامل است.

به علاوه، برش به نمای دیگر به صرف «بالا بردن شتاب» برنامه به همان اندازه کار مشکوکی است. تمایل به این کار به شکل هشداردهنده‌ای افزایش یافته است، تا حدی که برخی از تهیه‌کنندگان و کارگردانان نمایی را که بیش از سه ثانیه طول بکشد «طولانی و خسته‌کننده» تلقی می‌کنند.

ناگفته پیداست که این قضیه به نوع تولید، محتوای تصویر و عادت‌های بیننده بستگی دارد.

آنچه برای یک سکانس پرتحرک پذیرفتنی است، برای یک صحنه‌ی عشقی قابل قبول نیست.

برای انجام تدوین باید دلیل موجهی وجود داشته باشد. به دنبال انگیزه و دلیل باشید، زیرا در این صورت تدوین «طبیعی» جلوه خواهد کرد.

و بالاخره این که برای تصمیم‌گیری درباره‌ی طول نما، باید به چشم فرصت کافی داد که اطلاعات بصری را بخواند و درک کند.

اگر در محاسبه‌ی زمان (طول) نما تردید داشتید، پیش خودتان بگویید (در تصویر صفحه‌ی ۷۱) خانه در میان تپه‌ها قرار دارد، دود از دودکش بیرون می‌آید، مرد به سوی خانه می‌رود، سر شب است، چون خورشید دارد غروب می‌کند. تمام! طول نمای شما باید همین مقدار باشد.

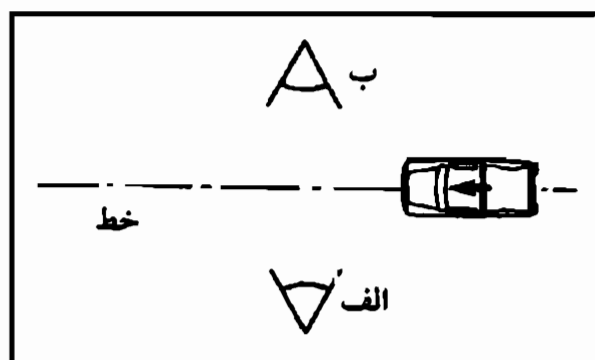
## «خط فرضی» را رعایت کنید

«خط فرضی» راهنمای ذهنی کارگردان و تدوینگر است برای این که بدانند در حال فیلم برداری و نگاه کردن به کدام سمت سوژه هستند.

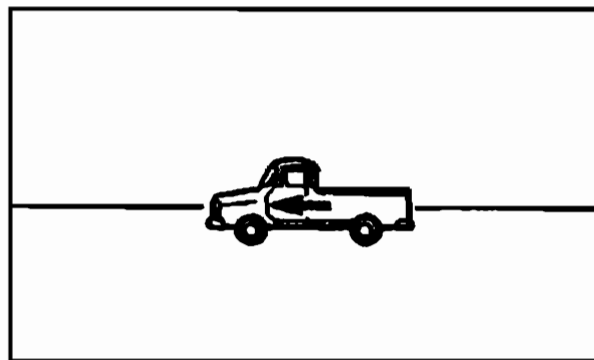
عبور از خط فرضی باعث می شود بینندگان از لحاظ بصری در موقعیتی تناقض آمیز قرار گیرند. آن ها با نقطه ی دید متفاوتی از کنش روبه رو می شوند و این باعث تغییر ادراک آن ها از رویداد صحنه می شود.

مثلاً اگر یک خودرو در حال حرکت از راست به چپ پرده باشد (نمودار ۱، موقعیت دوربین الف، صفحه ی ۷۱) خط فرضی همان جهت حرکت است. اگر نمای بعدی را از طرف دیگر خط فرضی بگیریم (موقعیت دوربین ب) به نظر می رسد که حالا خودرو از چپ به راست قاب، یعنی در جهت معکوس، حرکت می کند. خودرو در واقع در همان جهتی حرکت می کند که قبلاً می کرد، اما روی پرده جهت آن عوض می شود. برش زدن این دو نما به یکدیگر، یکی از سمت الف و دیگری از سمت ب، جریان بصری را می شکند و بیننده را سردرگم می کند، به نحوی که می پرسد: «چرا ماشین دارد برعکس حرکت می کند؟»

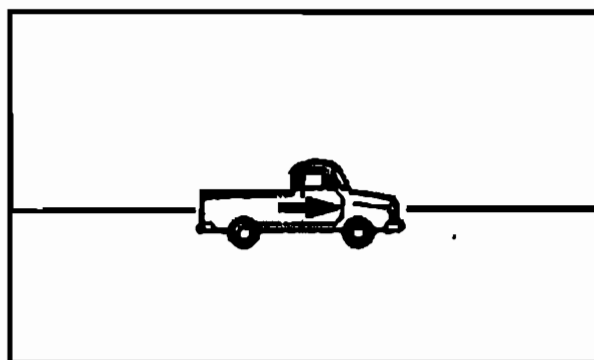
تدوینگر باید فقط نماهایی را انتخاب کند که از یک طرف خط فرضی گرفته شده اند، مگر این که عوض شدن خط فرضی دیده شود، یعنی ببینیم که خودرو روی پرده تغییر جهت می دهد.



نمودار ۱



خودرو از دید دوربین الف



خودرو از دید دوربین ب

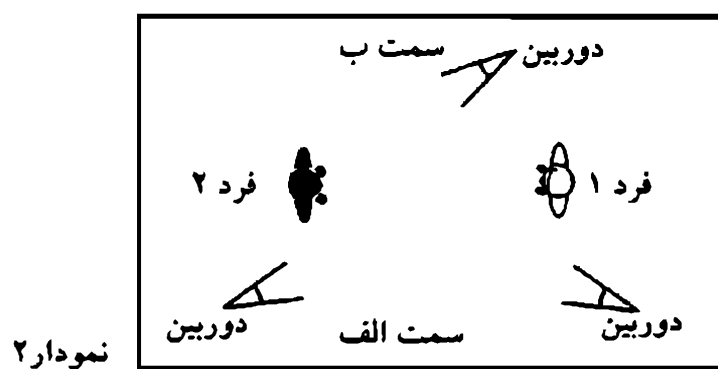
خط فرضی برای آدم‌ها نیز وجود دارد. همان‌طور که در مثال بعد (نمودار ۲، صفحه‌ی ۷۳) نشان داده شده، اگر نماها از سمت الف گرفته شده باشند، فرد ۱ به طرف چپ نگاه می‌کند و فرد ۲ به طرف راست. این دو نما را می‌توان با هم تدوین کرد.

اما اگر یکی از نماها، مثلاً از فرد شماره‌ی ۲، از سمت ب گرفته شود، به نظر می‌رسد که این شخص هم به طرف چپ نگاه می‌کند. ناگفته پیداست که اگر هر دو نفر به طرف چپ نگاه کنند، به نظر خواهد رسید که آن‌ها با فرد سوم که در خارج پرده قرار دارد و دیده نمی‌شود حرف می‌زنند.

بنابراین هر دو نما را باید یا از سمت الف گرفت یا از سمت ب، اما هرگز نمی‌توان هر کدام را از یک سمت گرفت.

«خط فرضی» برای خیلی چیزها هم وجود دارد. مثلاً باد خط فرضی دارد و از جهت خاصی به علف‌ها می‌وزد. دستگاه‌ها خط فرضی دارند. چرخ لنگر گردان که میله را به پیستون متصل می‌کند خط فرضی دارد. اگر چرخ لنگر را از یک طرف فیلم‌برداری کنیم، در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخد، اما اگر از طرف دیگر فیلم‌برداری کنیم به نظر می‌رسد که خلاف جهت عقربه‌های ساعت حرکت می‌کند. آنچه در واقعیت واقعی اتفاق می‌افتد، ربطی به واقعیت روی پرده ندارد. به عبارت دیگر، جهت واقعی هیچ ربطی به جهت پرده ندارد. واقعیت پرده مفهومی ساختگی است که به دست تدوینگر (و کارگردان) ساخته می‌شود.

در واقع، کاری که تدوینگر می‌کند بازسازی تصاویر و صداها در قالب واقعیت پرده است.



نما از سمت الف،  
فرد شماره ۱



نما از سمت الف،  
فرد شماره ۲



نما از سمت ب،  
فرد شماره ۲



### شکل مناسب تدوین را انتخاب کنید

اگر یک برش موفق از آب در نیاید، خودبه‌خود به این معنا نیست که میکس یا فید موفق خواهد بود. برش نادرست بهتر از میکس نادرست نیست.

اگر دو نما با برش قابل اتصال نباشند، مسلم بدانید با میکس نیز به هم وصل نمی‌شوند. به این دلیل که:

- زاویه غلط است.
  - تداوم غلط است.
  - اطلاعات جدید داده نمی‌شود.
  - انگیزه وجود ندارد.
  - ترکیب‌بندی نما غلط است.
  - ترکیبی از دلایل بالا وجود دارد.
- برای بهبود این شرایط کار زیادی از دست شما ساخته نیست.

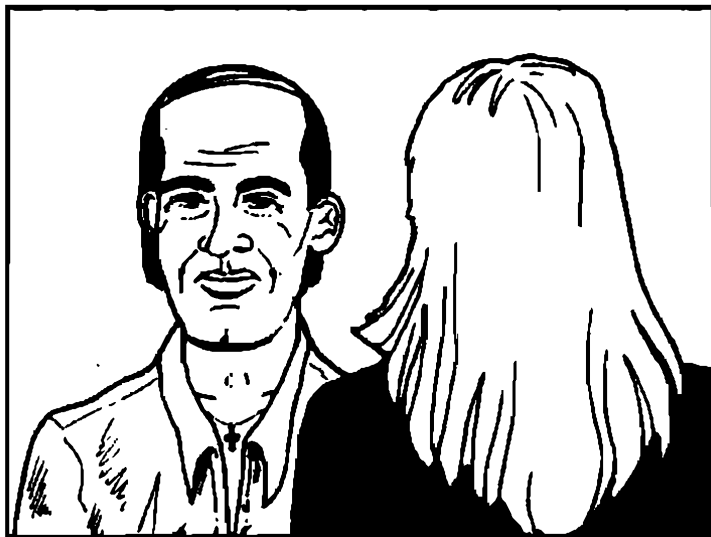
### مثال

فرض کنیم خط فرضی به‌اشتباه شکسته شده است. معلوم است که مرد یا زن در سمت نادرستی از تصویر قرار دارند (تصویر صفحه‌ی ۷۵). چون با برش از یک نما به نمای دیگر، بدترین نوع پرش (جامپ) اتفاق می‌افتد. این پرش به لحاظ بصری بیننده را آزار می‌دهد و جریان نرم و روانی ندارد.

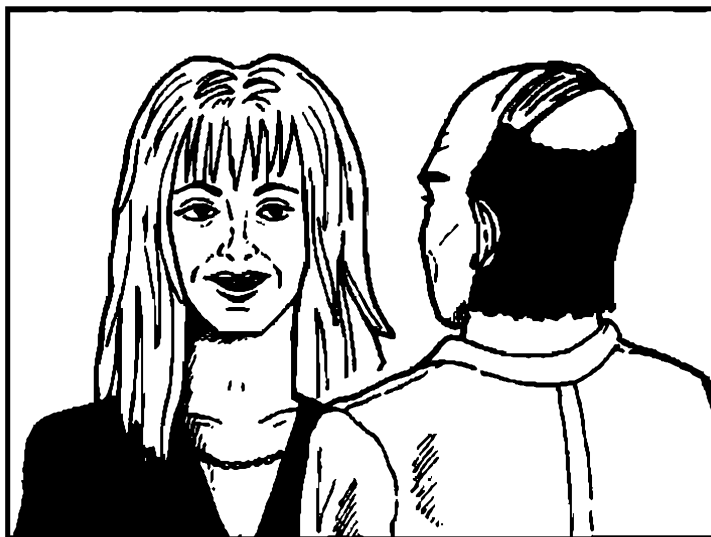
پرواضح است که تدوین در قالب برش نادرست خواهد بود.

تدوین در قالب میکس هم بیننده را به کلی گیج و سردرگم خواهد کرد. بیننده کاملاً حق دارد که فکر کند «چرا زن ناگهان تبدیل به مرد می‌شود و مرد تبدیل به زن؟» «آیا این کار معنای خاصی دارد؟» «آیا گذشت زمان باعث شده لباس زن به شکلی جادویی تغییر کند؟» «شاید آن‌ها پسر و دختر زوجی هستند که اول دیدیم!» اگر قرار باشد برای تدوین از برش استفاده کنیم و برش ناموفق از آب درآید،





نمای ۱



نمای ۲. «خط فرضی» شکسته  
شده و نمی‌توان به نمای ۱  
برش زد



میکس تصاویر ۱ و ۲ با هم.  
حالا اغتشاش و سردرگمی از  
قبل هم بیشتر شده.

استفاده از میکس به جای آن ممکن است مشکل را به مراتب دوچندان کند.

**هر چه تدوین بهتر باشد، نامحسوس تر است**

این شرایط را باید ایده آل به حساب آورد. برنامه‌ای که به خوبی تدوین شده باشد تدوین‌های نامحسوس دارد. اگر کارهای تدوینی دیده نشود داستان از آغاز تا انجام جریانی نرم و روان خواهد داشت.

گاهی ممکن است کار تدوین به صرف نماهای انتخاب شده برای تدوین بسیار قدرتمند باشد. اما این نوع تدوین هم «دیده» نخواهد شد و از این رو، به جریان بصری کمک خواهد کرد. این در واقع دست پخت تدوینگر خلاق است. تدوین نامناسب اغلب توالی و تسلسل نماها را به کلی ویران می‌کند.

تدوین یکی از محدود جنبه‌های برنامه‌سازی است که در آن اگر کار به درستی انجام شود به نظر می‌رسد که گویی اصلاً نیازی به انجام آن نبوده است. یا هر کسی می‌توانست این کار را بکند. و این مشخصه‌ی کار تدوینگر خوب است.

**تدوین کردن یعنی خلق کردن**

ضرب المثلی قدیمی می‌گوید «قوانین ساخته می‌شوند تا شکسته شوند.» روش‌های عمومی تدوین نیز از این قاعده مستثنا نیست. اما اگر دلیل خوبی برای شکستن قراردادها نداشته باشید این کار حماقت محض است.

شکستن قراردادها برای دست یافتن به نتیجه‌ای خاص تقریباً در هر شرایطی موجه و درست است. مسلماً وقتی تدوینگر در جست‌وجوی این شرایط ویژه است، دست کم برخی از این روش‌های عمومی باید تغییر کند. این کار شاید برای خلق سکانس‌های عجیب و غریب، خنده‌دار یا فراواقعی انجام شود.

هستند کارگردانان بسیار مشهور و باتجربه‌ای که همراه با تدوینگران خود، با شکستن اصول بنیادی تدوین به نتایج بسیار درخشانی رسیده‌اند. حتی برخی از

کارگردان‌ها از برش پرشی (جامپ‌کات) استفاده‌ی خلاقانه کرده‌اند. اما چنین کارهایی همواره به سکانس‌های خاص محدود می‌شوند. معمولاً بهترین کار این است که قبل از تلاش برای شکستن قراردادها، روش‌های عمومی و روش‌های کاری یعنی «گرامر» را فرا بگیریم. اما گرامر بی‌نقص تدوین به خودی خود هدف نیست. و حتی به همین یک دلیل هم که شده، بزرگ‌ترین قاعده‌ی کاری مصداق پیدا می‌کند؛ خلاقیت باطل‌کننده‌ی گرامر است.

## قواعد کاری

### مقدمه

قواعد کاری راهنمایی‌ها یا توصیه‌های خوبی برای کار روزمره‌ی تدوین هستند. کارایی آن‌ها در عمل ثابت شده است، حتی اگر دلیل آن همیشه شناخته شده نباشد. افراد مبتدی نباید این قواعد را زیر پا بگذارند، مگر این‌که دلایل بسیار موجهی برای این کار داشته باشند.

در بسیاری از موارد، قواعد کاری در قالب جملات منفی ارائه می‌شوند (مثلاً «این کار را نکنید»، «از آن کار اجتناب کنید» و غیره). این جملات منفی فقط راهی برای منتقل کردن آن‌ها به دیگران است.

قواعد کاری به واسطه‌ی مد روز، عادت‌های بینندگان و فن‌آوری جدید در معرض دگرگونی و تغییرند. تعداد این قواعد کاری زیاد است، اما آن‌هایی که در ادامه فهرست شده‌اند احتمالاً مهم‌ترین‌ها به حساب می‌آیند.

و سرانجام این‌که مواردی پیش می‌آید که تدوینگر همه‌ی کارها را درست انجام داده - نوع درستی از تدوین و عناصر درستی را انتخاب کرده - لذا از جنبه‌ی نظری،

برش یا میکس یا فید باید عمل کند و مؤثر واقع شود. اما این اتفاق نمی‌افتد. یکی از مهارت‌های تدوینگر این است که تدوین معیوب را تحلیل کند و به علت آن پی ببرد. در این موارد چه‌بسا جواب مسئله نه در قواعد کاری بلکه در تجربه باشد. حتی ممکن است هیچ جوابی نداشته باشد. علت این است که تدوین فن و صناعتی بی‌نقص نیست. به عبارت دیگر، همیشه جابرای نوآوری و اکتشاف هست و زیبایی این حرفه نیز در همین است.

### تشریح قواعد کاری

۱. هرگز از نمایی که هیدروم نادرستی دارد، به نمایی که هیدروم آن درست است برش نزنید و برعکس (تصویر صفحه‌ی ۸۰).

دلایل: اگر از نمایی که هیدروم درستی دارد، به نمای دیگری برش بزنید که هیدروم نادرستی دارد، به نظر می‌رسد قد سوژه ناگهان تغییر کرده است.

اگر از نمایی که هیدروم نادرستی دارد به نمایی که هیدروم صحیح دارد برش بزنیم و دوباره به نمای اول بازگردیم به نظر می‌رسد که سوژه بالا و پایین می‌پرد.

راه حل: راهی برای اصلاح این نما وجود ندارد. اما اگر قاب‌بندی خیلی بدی نداشته باشد، شاید بتوان چند فریم از آن را برای برون‌برش (کات‌اِوی) استفاده کرد. اگر فقط یک برداشت دارید شاید لازم باشد نما را به طور کامل دور بریزید و نمای دیگری را جایگزین کنید، حتی اگر نتوانیم گوینده را در حال حرف زدن ببینیم. شاید راه حل آن یک نمای دو نفره‌ی روی شانه باشد.

موارد استثنا: در این مورد، استثنا زمانی است که هر دو نما هیدروم مشابهی دارند هرچند که هر دو احتمالاً به شکل نادرستی قاب‌بندی شده‌اند. ناگفته پیداست که اگر هیدروم کاملاً نادرست باشد نماها ظاهری احمقانه پیدا می‌کنند.

این نما را —————> به این نما برش نزدیک



با این نما را —————> به این نما



اما این نما —————> به این نما قابل برش است



۲. از نماهایی که در آنها اشیای کاذب بیش از حد نزدیک به سر سوژه هستند پرهیز کنید (تصویر صفحه‌ی ۸۲).

دلیل: این مشکل به ترکیب‌بندی نما برمی‌گردد که در مرحله‌ی فیلم‌برداری خراب شده است. اگر چنین نمایی را در اختیارتان گذاشتند بهترین کار این است که از آن استفاده نکنید.

راه حل: این مشکل در واقع راه حلی ندارد.

موارد استثنا: اگر زاویه‌ی عدسی نما آن‌قدر باریک باشد (عدسی تله‌فتو) که پس‌زمینه تقریباً به طور کامل محو شود، شاید بتوانید از آن استفاده کنید. تنها استفاده‌ی احتمالی دیگری که این نما دارد یک مونتاز پرشتاب است که در آن نما فقط در زمان بسیار کوتاهی دیده می‌شود.



این نما قابل قبول است.



اما این نما نه.



و این نما هم واقعاً احمقانه است.



۳. از نماهایی که در آنها لبه‌های قاب سوژه را قطع می‌کنند، اجتناب کنید (تصویر صفحه‌ی ۸۴).

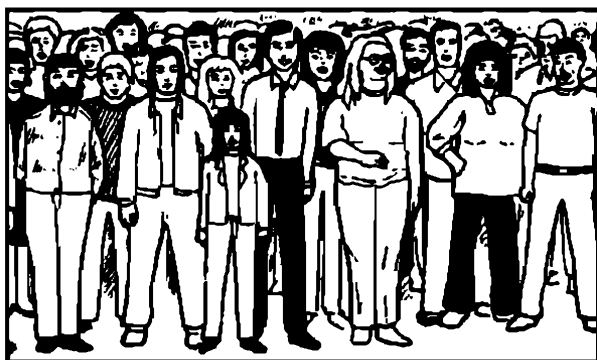
دلیل: این مشکل هم نتیجه‌ی قاب‌بندی نادرست در مرحله‌ی فیلم‌برداری است. راه‌حل: گاهی می‌توان از این نما استفاده کرد و این بستگی دارد به آنچه که قبل و بعد از آنها می‌آید. به علاوه، به خود نما نیز بستگی دارد. در صفحه‌ی ۸۴ نمونه‌هایی از این نما را مشاهده می‌کنید.



این قاب بندی نادرست است، مگر این که بخشی از یک حرکت چرخشی (پن) باشد.



این قاب بندی نادرست و غیر قابل قبول است.



این نما قابل قبول است.



این نما قابل قبول نیست.

۴. نماهای منطبق را به هم برش بزنید، نه نماهای نامنطبق را. دلایل: نماهایی که زاویه‌ی عدسی آن‌ها شبیه هم است و از فاصله‌ی مشابهی از سوژه گرفته شده‌اند عمق میدان مشابهی دارند، به شرط آن‌که ترکیب‌بندی و محتوای آن‌ها نیز مشابه باشد.

در نمودار ۱ (صفحه‌ی ۸۶) دو نفر مقابل منظره‌ای ایستاده‌اند. دوربین‌های الف و ب فاصله‌ی یکسانی از سوژه‌ها دارند. زاویه‌ی عدسی در هر دو نما ده درجه است و هر دو نما قاب‌بندی نیمه‌نزدیک (مدیوم کلوزآپ) دارند. در این شرایط، تدوینگر با دو نمایی روبه‌رو است که پس‌زمینه‌ی آن‌ها به اندازه‌ی مشابهی محو است. در نمودار ۲ موقعیت دوربین تغییر کرده است. در موقعیت ب زاویه‌ی عدسی حالا چهل درجه است، اما ترکیب‌بندی نما فرقی با قبل نکرده؛ یک نمای نیمه‌نزدیک.

در این حالت، پس‌زمینه در حالت وضوح است. در نتیجه، تدوینگر از یک نمای نیمه‌نزدیک با پس‌زمینه‌ی «محو»<sup>۱</sup> به نمایی نیمه‌نزدیک با پس‌زمینه‌ی «واضح»<sup>۲</sup> برش می‌زند. ممکن است عناصر نامنطبق دیگری نیز در نماها وجود داشته باشد. راه حل: اگر منتخبی از نماهای خوب در دسترس است، اولویت با نماهایی است که پس‌زمینه‌های مشابهی دارند.

موارد استثنا: به طور کلی هر چه زاویه‌ی عدسی بازتر باشد، پس‌زمینه‌ی تصویر وضوح بیشتری دارد. به عبارت دیگر، عمق میدان بیش‌تر است (نمودار ج، صفحه‌ی ۸۷).

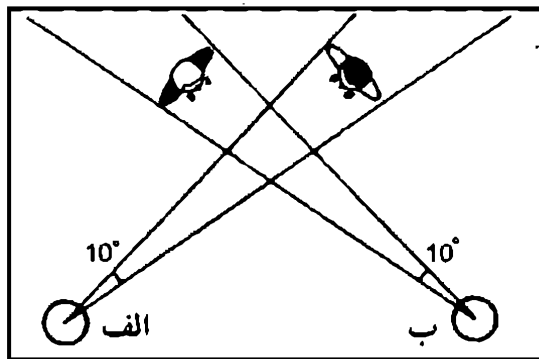
استثنای وارد بر این قاعده زمانی است که باید از یک عدسی زاویه‌باز برای نمایش حرکت سوژه از پیش‌زمینه به پس‌زمینه یا برعکس استفاده کرد.



نمای دوربین الف



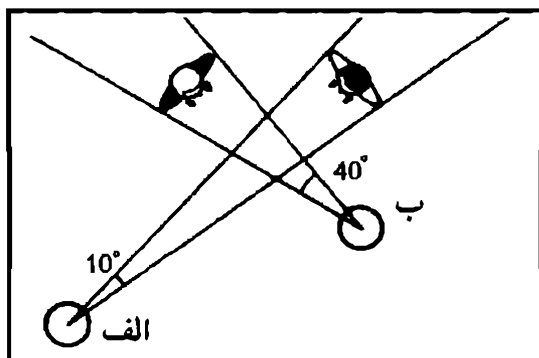
نمای دوربین ب



نمودار ۱



نمای دوربین الف

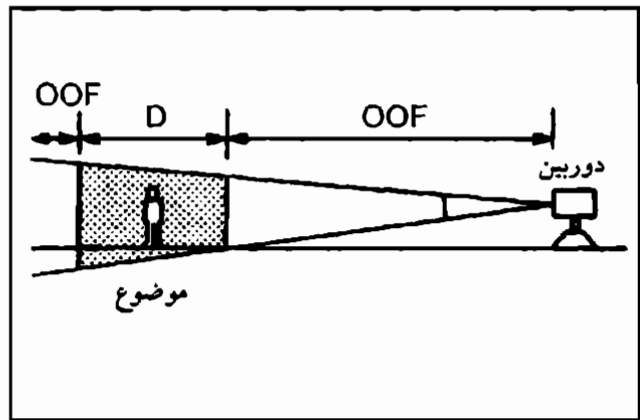


نمودار ۲

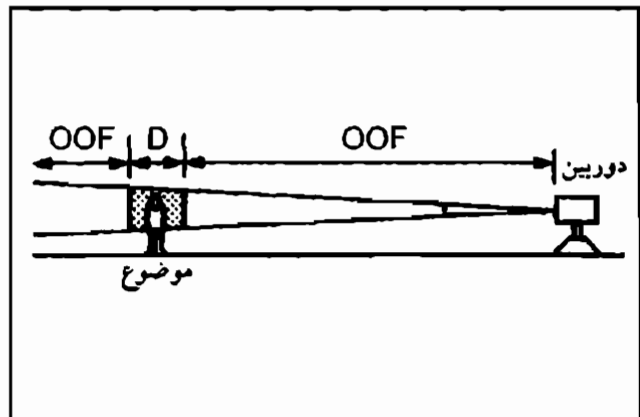


نمای دوربین ب

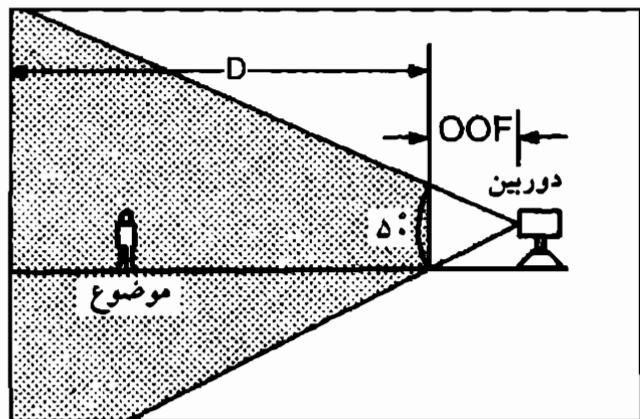
نمودار الف  
زاویه‌ی متوسط  
 $D$  = عمق میدان  
 $OOF$  = محو



نمودار ب  
زاویه‌ی باریک  
 $D$  = عمق میدان = واضح = خیلی کوچک  
 $OOF$  = غیر واضح = خیلی بزرگ



نمودار ج  
زاویه‌ی باز  
 $D$  = عمق میدان = خیلی بزرگ  
 $OOF$  = محو = خیلی کوچک



۵. وقتی گفت‌وگوهای یک کار نمایشی را تدوین می‌کنید، هرگز مکث‌های بازیگران را حذف نکنید، مگر این‌که از شما خواسته باشند این کار را بکنید.

دلیل: چیزهایی هست که اجرای بازیگر را نابود می‌کند و این یکی از آنهاست. بازیگر برای این‌که در صحنه به یک تأثیر عاطفی خاص دست یابد فیلم‌نامه را تمرین می‌کند. بازیگران به درستی مدعی‌اند که فضای بین کلمات به اندازه‌ی خود کلمات مهم هستند. حذف کردن این فضاها (مکث‌ها) در تک‌گویی یا گفت‌وگو در بدترین حالت، معنای صحنه را از بیخ و بن تغییر می‌دهد.

راه حل‌ها: مکث‌ها را علائم راهنما فرض کنید و از آن‌ها به عنوان انگیزه استفاده کنید. مکث‌ها را صرفاً لحظاتی تصور نکنید که فرد از حرف زدن باز می‌ایستد، بلکه آن‌ها را عنصری مهم و ذاتی در گفت‌وگو بپندارید.

موارد استثنا: موارد استثنا همگی به فقدان زمان مربوط می‌شوند.

در برنامه‌های خبری، مستند و وقایع روز، یعنی در جایی که حداکثر اطلاعات دیداری و شنیداری باید در حداقل زمان ممکن گنجانده شود، واضح است که تدوینگر باید مکث‌های غیرضروری را حذف کند.

۶. آوردن یک نمای واکنش در خلال عبارت یا جمله، طبیعی‌تر جلوه می‌کند تا در پایان آن.

دلیل: دلیل این امر تفاوت بین دو موقعیت مجزا است. در موقعیت اول، یک نفر حرف می‌زند و نفر دوم در حین حرف زدن نفر اول، گوش می‌دهد (و تماشا می‌کند). در موقعیت دوم، یک نفر حرف می‌زند و بعد، وقتی او ساکت می‌شود، نفر دوم به گفته‌های او جواب می‌دهد.

موقعیت اول جذاب‌تر است خصوصاً زمانی که تدوینگر نماهایی از واکنش شنونده را در حین حرف زدن گوینده می‌گنجاند، چون نشان‌دهنده‌ی ارتباط در کنش و واکنش است. این به مراتب بهتر از موقعیت دوم است که در آن افراد به شکلی پیش‌بینی‌پذیر و به نوبت حرف می‌زنند.

راه حل: فوتیج را به دقت ببینید و گوش کنید تا انگیزه‌ای، ولو کوچک، برای گنجاندن

برون‌برشی از واکنش شنونده پیدا کنید. اگر برون‌برش نزدیک به انتهای کلمات گوینده باشد در صورت مناسب بودن تبدیل به نمای بعد می‌شود.

۷. وقتی به دنبال نقطه‌ای برای برش می‌گردید چندان در قید گفت‌وگو نباشید. دلایل: در گفت‌وگو دو امکان برای نقاط برش وجود دارد: تصویر و کلمات. در خلال گفت‌وگوی دو نفره، کنش و واکنش به وقوع خواهد پیوست. وقتی یک نفر حرف می‌زند دیگری گوش می‌کند و احتمالاً با حالت‌های چهره‌ی خود واکنش نشان می‌دهد. این واکنش‌ها اهمیت زیادی دارند (نگاه کنید به قاعده‌ی کاری قبل). راه‌حل: در بدترین حالت، اگر در چهره‌ی شنونده هیچ واکنشی دیده نشود، کارگردان برای کسب اطمینان از داشتن نماهای واکنش، از شنونده می‌خواهد تا در نمای نزدیک با تکان دادن سر، ابروها و غیره، وانمود کند که به حرف‌های گوینده واکنش نشان می‌دهد. اگر برای برش زدن از گوینده به نمای «تکان سر» انگیزه‌ی کافی وجود داشته باشد کاملاً طبیعی جلوه خواهد کرد. این نماها برای حذف بخش‌هایی از اطلاعات کلامی نیز مفیدند. مثلاً برای کاستن از زمان یک مصاحبه.

مدت این نما باید حدود پنج ثانیه باشد، اما بسته به شرایط ممکن است کم‌تر از این هم باشد. موارد استثنا: واضح است که مورد استثنا زمانی است که نمای اصلی یک تک‌گویی است.

۸. در یک گفت‌وگوی سه‌نفره هرگز از یک نمای دونفره به یک نمای دونفره‌ی دیگر برش نزنید.

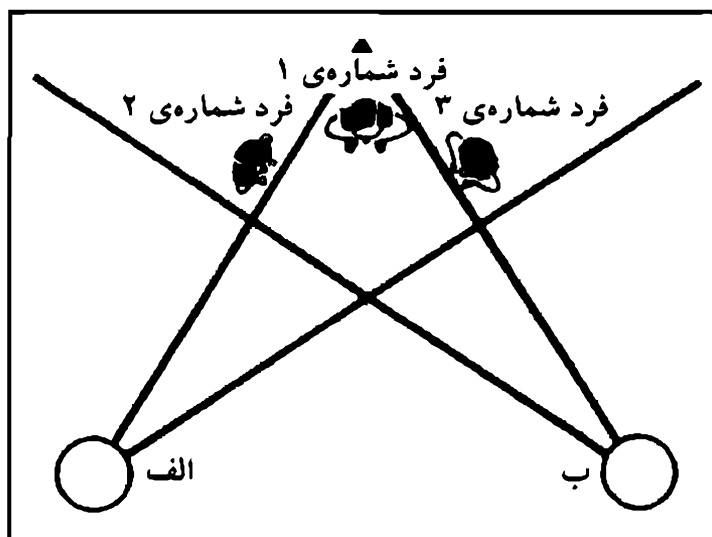
دلایل: اگر از جمله نماهای موجود از یک گروه سه‌نفره «نماهای دونفره» باشد (صفحه‌ی ۹۱)، نمایی که از موقعیت ب گرفته شده فرد وسط (فرد شماره‌ی ۱) را در سمت راست پرده نشان می‌دهد. حالا اگر تدوینگر به یک نمای دو نفره‌ی دیگر از موقعیت الف برش بزند، نفر وسط (فرد شماره‌ی ۱) در سمت چپ پرده و فرد

شماره‌ی ۳ در سمت راست دیده خواهد شد. این در واقع، نوعی برش پرشی (جامپ کات) است.

راه حل: اگر نماهای دیگری نیز در اختیار دارید، به جای نمای دونفره به نمای انفرادی یکی از این افراد برش بزنید. مثلاً از نمای دونفره‌ی افراد شماره‌ی ۱ و ۲ به نمای نیمه‌نزدیک فرد شماره‌ی ۳؛ یا برعکس، از نمای نیمه‌نزدیک فرد شماره‌ی ۲ به نمای دونفره‌ی افراد شماره‌ی ۱ و ۳.

روش دیگر این است که بین دو نمای دونفره، از یک نمای دور استفاده کنیم. موارد استثنا: برای این قاعده استثنایی وجود ندارد.





نمای دونفره از موقعیت ب  
(فرد شماره ۱ در سمت راست است).



نمای دونفره از موقعیت الف (فرد  
شماره ۱ در سمت چپ است) برش  
زدن این دو نما به یکدیگر یک برش  
پرشی است.

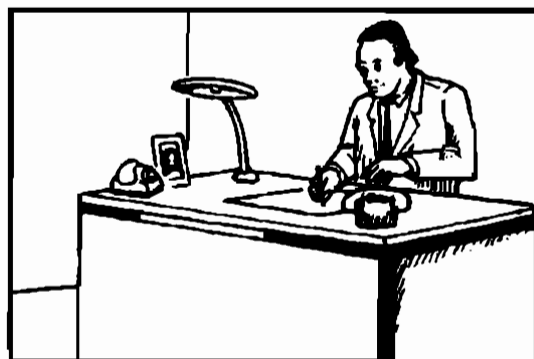
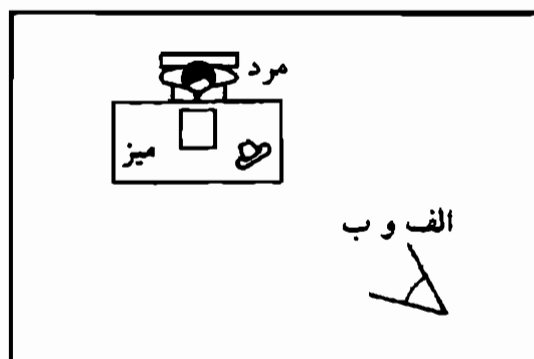
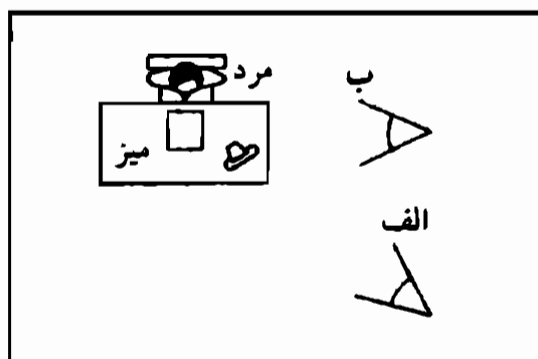
۹. در نماهای نزدیک از شخصیت‌های منفرد، بهتر است چهره را کامل‌تر نشان دهیم. دلیل: اگر قرار است عواطف سوژه یا هر نوع واکنشی را از او ببینیم، بهتر است چهره‌اش به‌طور کامل دیده شود.

### مثال یک

مردی پشت میز نشسته است. تلفن زنگ می‌زند، مرد گوشی را برمی‌دارد و صحبت می‌کند. دو تصویر از دوربین الف و دوربین ب گرفته شده است. برش زدن این دو نما به یکدیگر موجب برش پرشی نمی‌شود، اما گوشی تلفن چهره‌ی سوژه را تقریباً به‌طور کامل پوشانده است. از این گذشته، دهان او را در حین ادای کلمات نمی‌توان دید، و بدتر این‌که هر واکنش یا ابراز احساساتی از طرف سوژه تقریباً به‌طور کامل پوشانده شده است. بنابراین تدوین فوق بیننده را از اطلاعات محروم می‌کند. این تدوین از حیث فنی خوب است، اما جریان داستان را دچار وقفه می‌کند.

### مثال دو

در این مثال هر دو نما از موقعیت واحدی گرفته شده‌اند. با انتخاب نمای نزدیکی که چهره را به‌طور کامل‌تر (سرخ) نشان می‌دهد، راحت‌تر می‌توان احساسات سوژه را تشخیص داد. برش زدن این دو نما به یکدیگر خطر برش پرشی را دارد چون زاویه‌ی دوربین در نمای نزدیک مشابه زاویه‌ی دوربین در نمای دور است. بنابراین تدوین این دو نما با یکدیگر روایت بصری را بهتر نقل می‌کند، اما به واسطه‌ی احتمال بروز برش پرشی، از نظر تکنیکی مقبولیت کم‌تری دارد.



مثال ۱

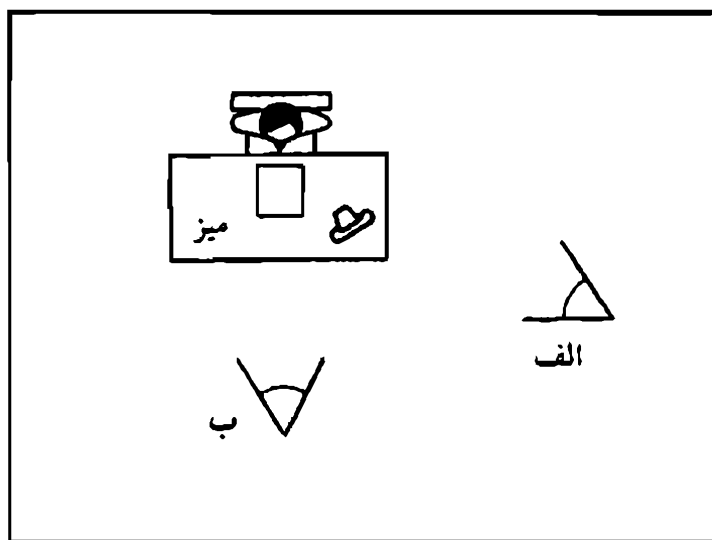


مثال ۲

## راه حل (مثال ۳):

اما در این جا احتمال برش پرشی وجود ندارد. این دو نما به سه دلیل محکم به خوبی به هم برش می خورند. نخست آن که زاویه ی دوربین در نمای نزدیک به اندازه ی کافی با نمای دور فرق می کند و به همین علت، برش دچار پرش نمی شود. دوم آن که چهره ی سوژه را به صورت تمام رخ می بینیم و به همین دلیل هر واکنشی در چهره ی وی به خوبی قابل رؤیت است.

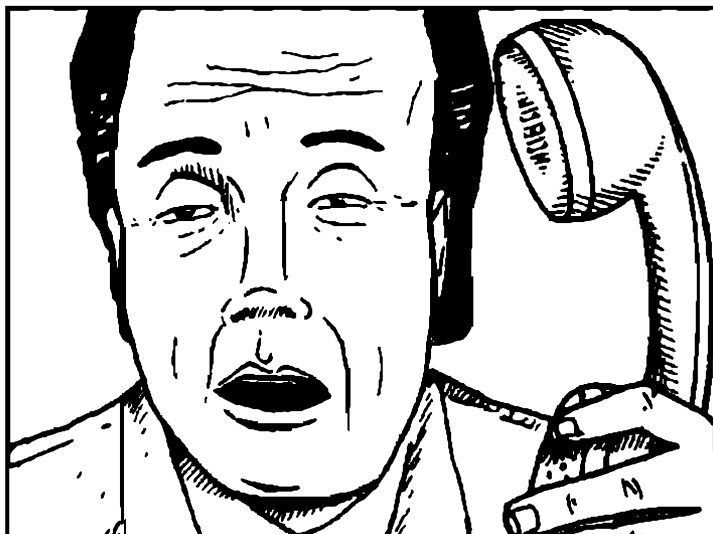
سوم آن که منطبق کردن حرکت دست در نمای دور (نمای الف) با حرکت دست و ساعد در نمای نزدیک (نمای ب) در مقایسه با دو مثال قبل به مراتب راحت تر است. بنابراین این ترکیب، روایت بصری را بهتر نقل می کند و از لحاظ تکنیکی درست تر است.



مثال ۳



نمای الف



نمای ب

۱۰. وقتی سوژه یک شخصیت منفرد است، سعی کنید از برش زدن به زاویه‌ی دوربین مشابه پرهیز کنید.

دلیل: به احتمال زیاد این کار منجر به برش پرشی می‌شود، چون زاویه‌ی دوربین تغییر نکرده است (نگاه کنید به عناصر شش‌گانه‌ی تدوین).

در نمودار ۱ برش زدن از نمای دور که از موقعیت الف گرفته شده، به نمای نیمه‌نزدیک از موقعیت ب مشکل‌ساز است. اما برش زدن از نمای نیمه‌نزدیک به نمای دور مشکل کم‌تری ایجاد می‌کند.

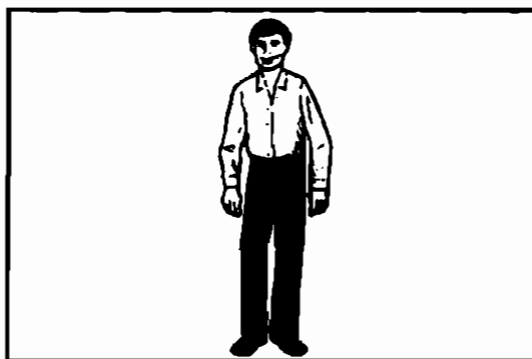
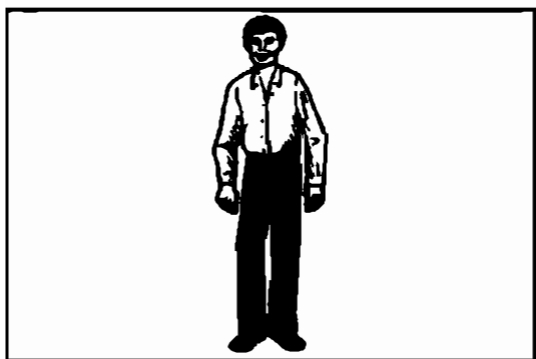
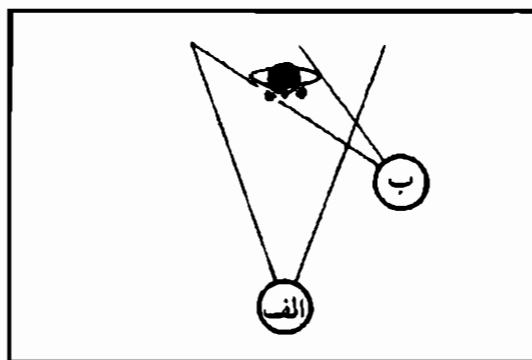
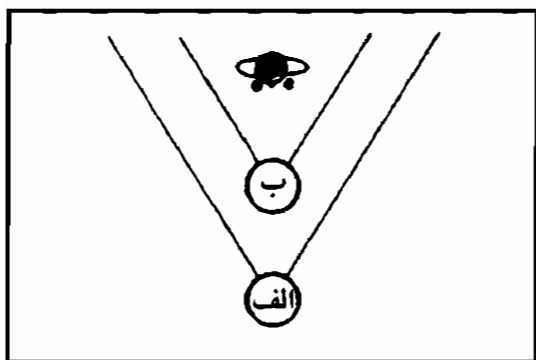
راه‌حل: بهتر است نمای نیمه‌نزدیک از زاویه‌ی متفاوتی گرفته شود.

در نمودار ۲، موقعیت دوربین ب به سمت راست جابه‌جا شده. اگر نمایی از این زاویه در دسترس باشد، برش جذاب‌تر و خطر پرش کم‌تر است.

در صورتی که چنین نمایی موجود نباشد باید از برون‌برش استفاده کرد.

این روش، بسته به این‌که به نمای دور برش بزنید یا از نمای دور، کم‌وبیش قابل قبول است.

موارد استثنا: استثنایی که بر این قاعده وجود دارد زمانی است که دو نمای کاملاً بی‌شباهت و متفاوت را به هم برش می‌زنیم.



نمودار ۱  
نمای دور از موقعیت الف  
نمای نیمه‌نزدیک از موقعیت ب

نمودار ۲  
نمای دور از موقعیت الف  
نمای نیمه‌نزدیک از موقعیت ب

۱۱. وقتی روی «بلند شدن» برش می‌زنید، سعی کنید تا جایی که ممکن است چشمان سوژه را در قاب نگه دارید.

دلیل: منظور از «بلند شدن» هر حرکتی است که سوژه انجام می‌دهد تا از موقعیت پایین‌تر به موقعیتی بالاتر برود. مثلاً، سوژه پشت میز نشسته است (نمای اول) و بعد بلند می‌شود (نمای دوم).

محل تدوین می‌تواند هر جایی از کل حرکت بازیگر باشد.

چشمان بازیگر را روی پرده نگه دارید. چشمان سوژه به طور طبیعی کانون توجه بیننده است. بنابراین، چشم‌ها باید تا جایی که ممکن است در قاب باقی بمانند. این قضیه خصوصاً در نماهای نزدیک صادق است.

راه حل: مردی پشت میز نشسته است. محل تدوین در نمای ۱ زمانی است که چشم‌های وی به بالای پرده نزدیک می‌شود، قاب ۱C، و بعد برش می‌زنیم به قاب ۲C در نمای ۲. این مسافت شاید خیلی کوتاه به نظر برسد اما در حقیقت سوژه قبل از بلند شدن به جلو خم می‌شود، و این اتفاق به شکلی کاملاً طبیعی می‌افتد.

اگر سر سوژه در لحظه‌ی انجام دادن برش خارج پرده باشد، قاب ۱B، تدوین «دیر هنگام» جلوه خواهد کرد. اگر تدوینگر قبل از حرکت برش بزند، روی قاب ۱A یا ۱B، تمام حرکت روی نمای نیمه‌دور، قاب ۲A یا ۲B، دیده می‌شود و تدوین آشکارا «برشی زودهنگام» است.

در این راه حل، برش‌های «زودهنگام» یا «دیر هنگام» معمولاً به اندازه‌ی برش‌های پرشی آزاردهنده نیستند.

موارد استثنا: استثنای این قاعده زمانی است که نمای اول نزدیک‌تر از نمای نیمه‌نزدیک باشد. تقریباً غیرممکن است که روی حرکت «بلند شدن»، از یک نمای نزدیک یا بسته به نمای دیگری برش زد. در این حالت، برش زودهنگام تقریباً اجتناب‌ناپذیر است.

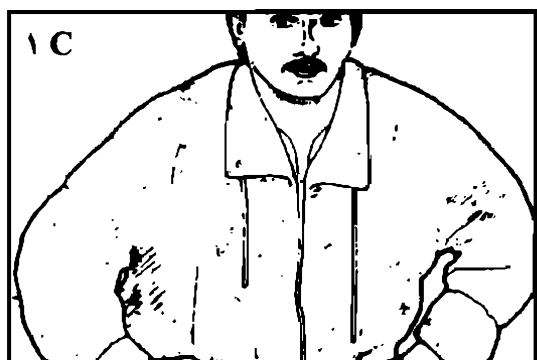




این دو نما را می‌توان به هم برش زد، اما حرکتی وجود ندارد و لذا برش روی «بلند شدن» به حساب نمی‌آید.



این دو «برش زود هنگام» است، چون حرکت درخور توجهی به سمت بالا صورت نگرفته است.



این برش بهتر است. توجه کنید که در نمای اول، چشم‌ها هنوز در قاب هستند.



حالا سر وی از قاب خارج شده، پس این برش «برش دیر هنگام» است.

۱۲. وقتی نمای نزدیکِ کنش را اضافه می‌کنید، برداشتی را انتخاب کنید که در آن کنش کندتر است.

دلیل: اگر کنش در نمای نزدیک و نمای دور سرعتی یکسان داشته باشد، سرعت کنش، چون از نزدیک دیده می‌شود، به نظر سریع‌تر می‌رسد.

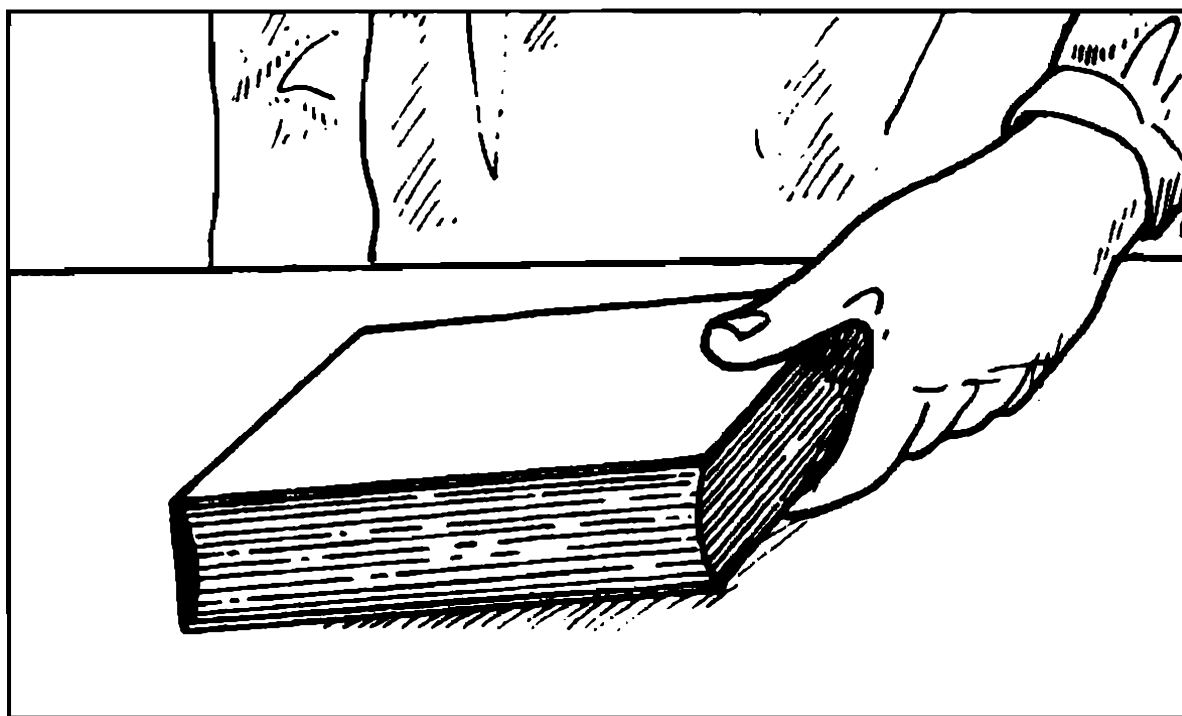
مثلاً، سوژه در نمای دور کتابی را برمی‌دارد (نمودار ۱). نمای نزدیک (نمودار ۲) نیز دست را در حال برداشتن کتاب نشان می‌دهد. کنش در نمای دور سرعتی عادی دارد و کتاب هرگز از قاب خارج نمی‌شود. اما در نمای نزدیک کتاب به سرعت از قاب خارج می‌شود. پس اگر نمای نزدیک کنش با همان سرعت اجرا شود، به نظر سریع‌تر می‌رسد.

راه حل: کارگردان معمولاً نمای نزدیک را یک بار هم با کمی کندتر کردن کنش تکرار می‌کند. وقتی در تدوین از برداشت کندتر استفاده می‌کنید طبیعی‌تر به نظر می‌رسد.

موارد استثنا: این قاعده در مورد نماهایی که از حرکت دستگاه‌ها گرفته می‌شود صادق نیست.



نمودار ۱، نمای دور، مرد کتاب را برمی دارد.



نمودار ۲، نمای نزدیک، دست و کتاب.

### ۱۳. نمای تراولینگ را به نمای زوم ترجیح دهید.

دلیل: چون زوم جلوه‌ای بسیار غیرطبیعی دارد. در حرکت زوم پرسپکتیو تغییر نمی‌کند، پس افق (یا فاصله‌ی دور) و فاصله‌ی متوسط با همان سرعتی به طرف شما می‌آید که اشیای قرار گرفته در پیش‌زمینه. چون چشم‌های ما قادر به انجام زوم نیست، حرکت عدسی به نظر غیرطبیعی می‌رسد و ممکن است جریان بصری را قطع کند.

اگر کاری نمایشی را تدوین می‌کنید و یک نمای زوم را در اختیارتان قرار داده‌اند، سعی کنید از آن اجتناب کنید.

در مقابل، تراولینگ حرکتی طبیعی است، پرسپکتیو آن تغییر می‌کند و به دید عادی شباهت بیش‌تری دارد.

دو رشته‌نمایی که در صفحه‌ی مقابل آمده فرق بین زوم و تراولینگ را نشان می‌دهد.

در فیلم‌های مستند و برنامه‌های آموزشی ممکن است از زوم استفاده شود، اما به این شرط که دوربین همزمان حرکت دیگری نیز داشته باشد که به پنهان کردن زوم کمک کند. مثال‌ها:

- چرخش عمودی (تیلت) و زوم

- چرخش افقی (پن) و زوم

- حرکت خρχنگی و زوم

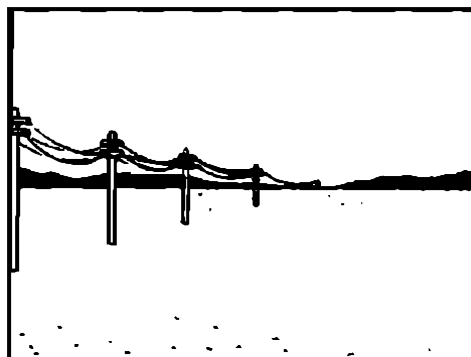
- حرکت رو به بالا و زوم، و غیره.

موارد استثنا: تنها مورد دیگری که از زوم می‌توان استفاده کرد زمانی است که حرکت «خزنده» دارد، یعنی آن‌قدر کند حرکت می‌کند که زوم بودن آن را واقعاً نمی‌شود تشخیص داد.

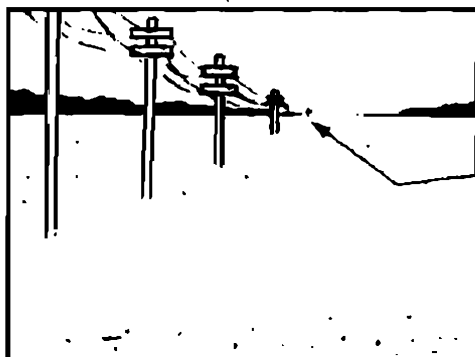
استثنای دیگر استفاده از زوم در برنامه‌های خبری تلویزیون است. واضح است که در این مورد نمایش جزئیات سوژه انگیزه‌ی انجام دادن زوم می‌شود.

علاوه بر این، زوم در نمایی که پس‌زمینه‌ی مشخصی ندارد، مثلاً دیوار سفید یا آسمان نیز مقبول است.

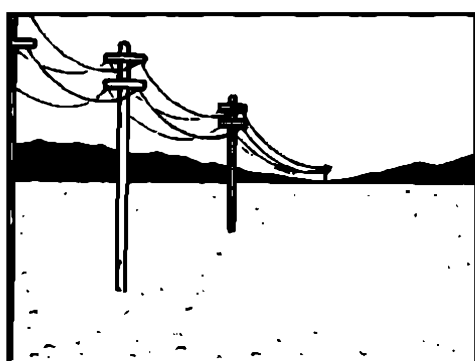
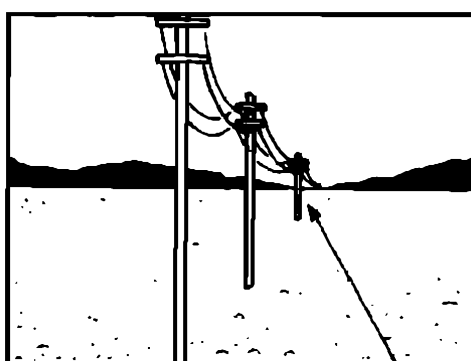
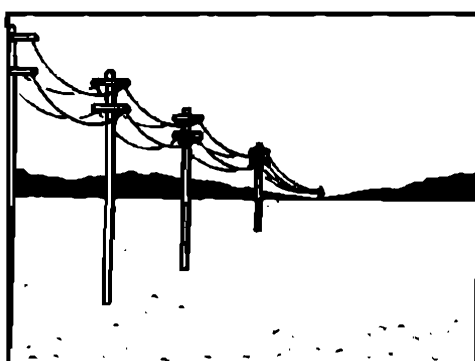
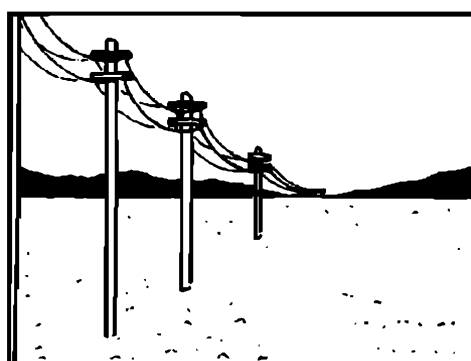
تراولینگ



زوم



این زاویه  
تغییر  
نمی‌کند



تیرها ارتفاع برابر دارند و در فاصله‌ی  
مساوی از هم قرار گرفته‌اند. لذا در  
حرکت زوم، تیرها با هم بزرگ می‌شوند.

این زاویه تغییر می‌کند.  
در حرکت تراولینگ، تیرها در ارتباط با  
هم به شکل متفاوتی بزرگ می‌شوند.

۱۴. هرگز از تراولینگ به عقب استفاده نکنید، مگر این که انگیزه‌ی خاصی برای آن وجود داشته باشد.

دلیل: تراولینگ به عقب نشانه‌ی پایان یک سکانس یا صحنه است و اغلب بعد از آن به صحنه‌ی دیگری میکس یا برش می‌شود یا تصویر به سیاهی فید می‌شود.  
راه حل: انگیزه‌ی تراولینگ معمولاً در نماگنجانده می‌شود. در جایی که انگیزه مرئی نیست یا در جایی که انگیزه در نمای قبل وجود ندارد، تراولینگ به عقب باید با احتیاط بسیار انجام شود.

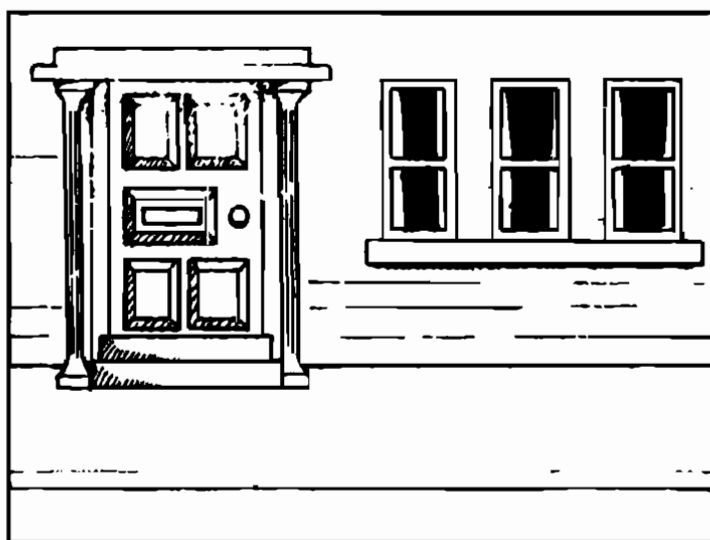
موارد استثنا: معدود استثنای این قاعده زمانی است که تراولینگ به عقب باید به یک «نمای آرشیوی» برش زده شود یا در جایی که تراولینگ به عقب نمای ماقبل آخر فیلم است و تا حدی به عنوان پس‌زمینه‌ای برای تیتراژ استفاده می‌شود.

۱۵. وقتی به نمایی برش می‌زنید که چرخش افقی یا حرکت خرجنگی دارد، از برداشتی استفاده کنید که در آن فردی یا شیئی در همان جهت چرخش حرکت می‌کند.

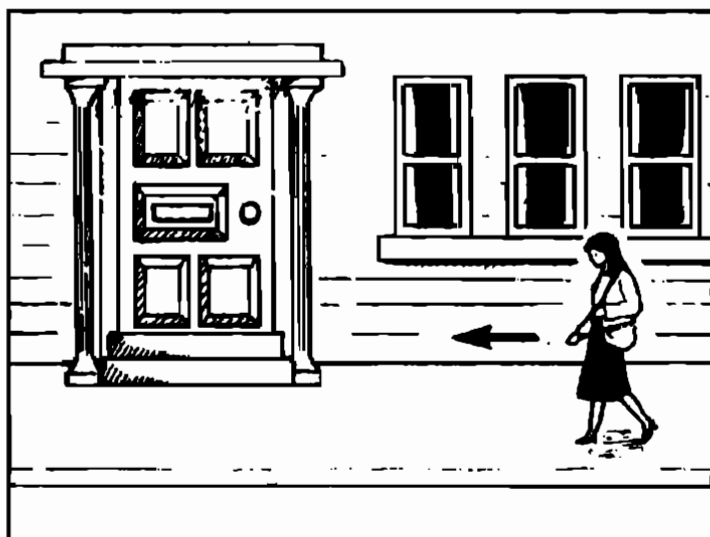
دلیل: دلیل آن با درک ما از مقیاس و حرکت انسان و رابطه‌ی آن با پس‌زمینه ارتباط مستقیم دارد. مثلاً نمایی را در نظر بگیرید که در آن روی در یک ساختمان چرخش افقی می‌شود (نمودار ۱). مقیاس ساختمان مشخص نیست، خصوصاً زمانی که بالای ساختمان دیده نمی‌شود. با انتخاب نمایی که فردی در آن حرکت می‌کند (نمودار ۲) درک مقیاس آسان‌تر می‌شود.

راه حل: هر فردی که در نمای پن حضور دارد، باید با حرکت پن یا حرکت خرجنگی در ارتباط باشد. در نتیجه، فرد باید در همان جهتی راه برود که حرکت پن یا حرکت خرجنگی انجام می‌شود. اگر برداشت‌های متعدد وجود دارد، باید نمایی را انتخاب کرد که در آن دوربین «سوژه را هدایت می‌کند» (نمودار ۳)، یعنی جایی که فضای قاب در جلوی سوژه بیش‌تر از پشت آن است. بدیهی است که حرکت پن باید با قاب ثابت شروع و تمام شود.

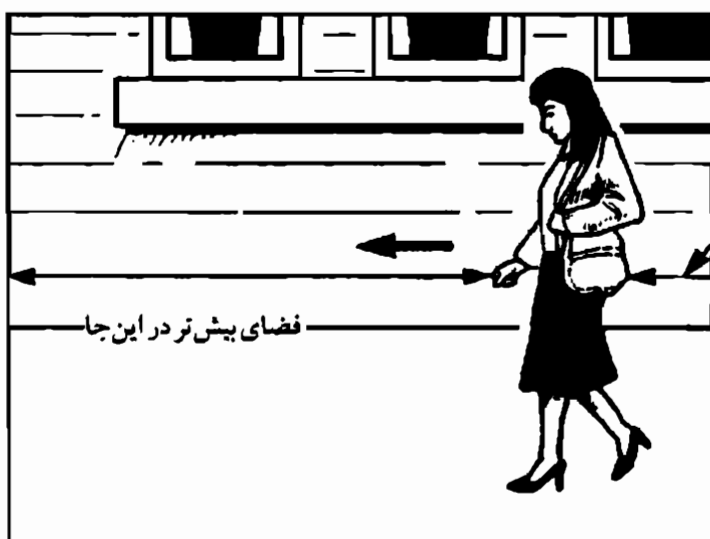
موارد استثنا: استثنای این قاعده نمایی هستند که در آن‌ها عناصر معرف مقیاس وجود دارد. استثنای دیگر نمایی است که از آن به عنوان پس‌زمینه‌ای برای تیتراژ استفاده می‌شود.



نمودار ۱



نمودار ۲



جهت پِن ←

نمودار ۳

۱۶. اگر اشیا با سوژه‌ها در خلال حرکت پن، حرکت خرچنگی یا تراولینگ حرکت می‌کنند هرگز به نمای ثابتی از همان اشیا با سوژه‌ها برش نزنید (و برعکس).  
دلیل: برش به نمایی که حرکت دوربین یا حرکت پایه دارد، یا برش از چنین نمایی به نمای دیگر، به چشم بیننده به صورت نوعی پرش جلوه می‌کند.  
راه حل: به عنوان مثال، سوژه‌ای را در یک حرکت پن در نظر بگیرید (نمودار ۱) که در همان جهت پن حرکت می‌کند. امکان برش زدن به نمای ثابتی از سوژه وجود دارد، اما فقط در صورتی که سوژه قبل از برش از قاب خارج شده باشد (نمودار ۲).  
خود نما باید قبل از برش ثابت شده باشد (نمودار ۳).

### توضیح ویژه

تدوینگران در این باره که وقتی از حرکت پن یا به آن برش می‌زنیم، چه اتفاقی می‌افتد اختلاف نظر زیادی دارند. پاسخی که معمولاً داده می‌شود این است که باید از این کار «اجتناب کرد»، مگر این‌که پن کامل باشد.

برای این امر دو دلیل می‌توان ذکر کرد:

دلیل اول: «قبل از این‌که به نمای دیگری برش بزنید، کنش را در همان نما به پایان برسانید یا از قاب خارج کنید.»

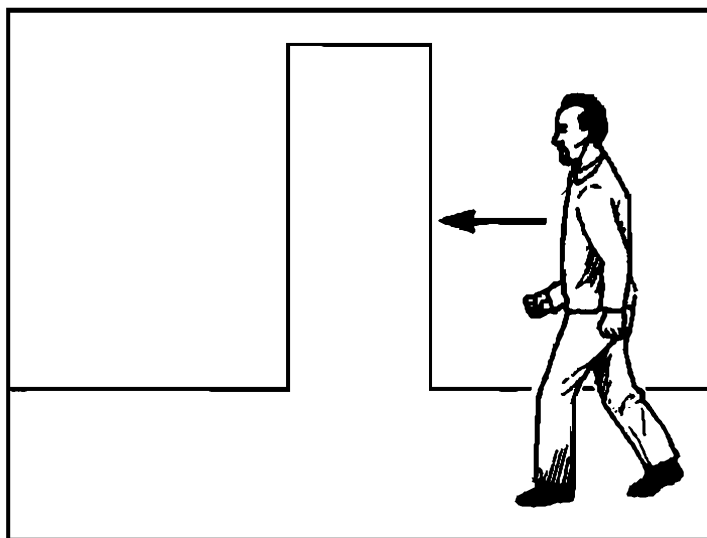
و دلیل دوم این‌که پن کامل احتمالاً یک نمای پیچیده است. بنابراین، مثل یک نمای تکوینی، باید آغاز (قاب ثابت اولیه)، وسط (پن همراه با حرکتی دیگر، تیلت یا زوم) و پایان (قاب ثابت انتهایی) داشته باشد.

ناگفته پیداست که جای صحیح برای برش، روی قاب ثابت است، یعنی جایی که دوربین حرکت نمی‌کند، گو این‌که سوژه ممکن است در حال حرکت باشد.

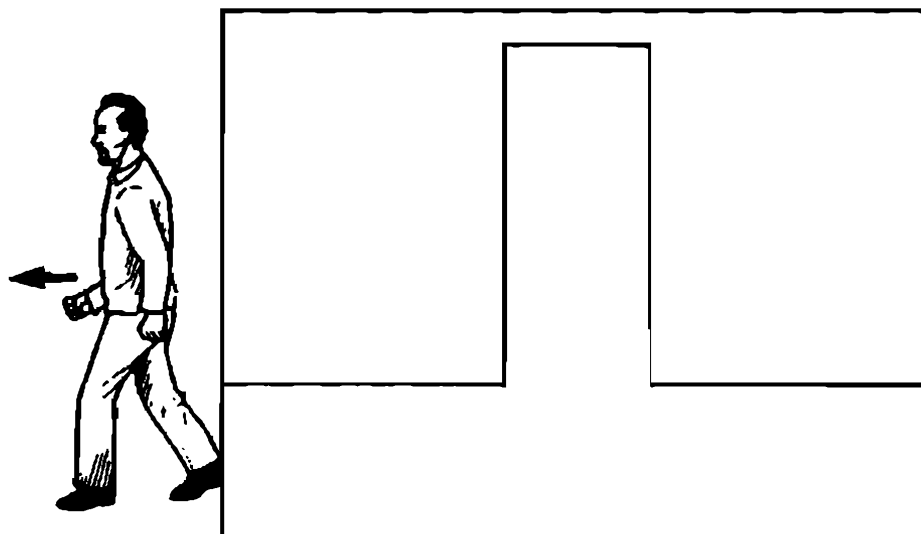
بنابراین اگر دوربین یا سوژه توقف نمی‌کند یا سوژه هنوز در قاب است، بهتر است به همان سوژه، اگر سوژه‌ای ثابت است، برش نزنید.

موارد استثنا: استثناهایی که بر این قاعده وجود دارد، بیش‌تر از دلایل آن است.

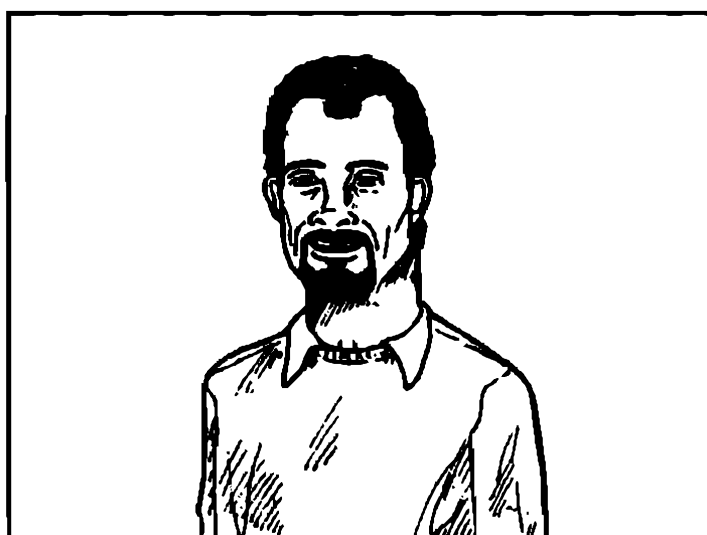




نمودار ۱. مرد از راست به چپ راه می‌رود.



نمودار ۲. اجازه بدهید مرد از قاب خارج شود و بعد ...



نمودار ۳. ... به نمایی از او در حالی که بی حرکت ایستاده برش بزنید.

۱۷. اشیا نیز مثل آدم‌ها وقتی در جهتی حرکت می‌کنند خط فرضی دارند. از این خط عبور نکنید وگرنه جهت معکوس می‌شود.

دلایل: رجوع کنید به: قواعد عمومی: خط فرضی را رعایت کنید (ص ۷۰).

در نمودار ۱، پیستون متحرک به یک چرخ لنگر متصل شده است که در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخد. اگر از موقعیت دوربین الف به آن نگاه کنیم، نما احتمالاً به شکلی که در نمودار ۲ آمده دیده خواهد شد.

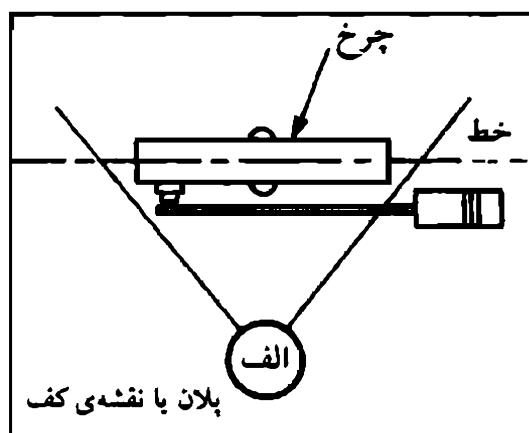
اگر از خط فرضی عبور کنیم، یعنی نمایی از موقعیت ب بگیریم (نمودار ۳)، در این صورت به نظر می‌رسد که چرخ در جهت عکس عقربه‌های ساعت می‌چرخد (نمودار ۴).

راه حل: فقط نماهایی را که از یک طرف خط گرفته شده‌اند انتخاب کنید، یا اگر قرار است از خط عبور کنید، بین نماها از برون‌برش‌های مناسب استفاده کنید.

نمایی نزدیک و به قدر کفایت طولانی، از یکی از بخش‌های دستگاه ممکن است نقش برون‌برش را ایفا کند.

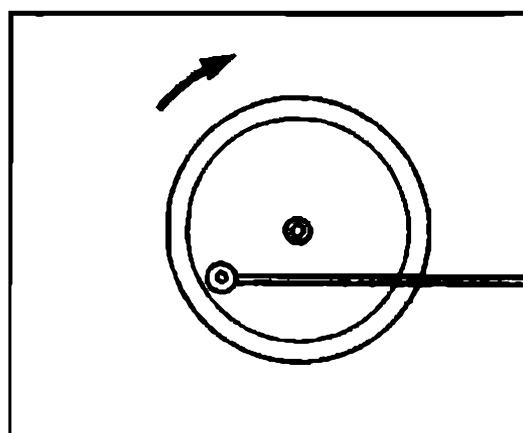
واضح است که اگر با حرکت خرچنگی از یک طرف به طرف دیگر حرکت کنیم، برش پرشی به وجود نمی‌آید، اما به هر حال جهت حرکت چرخ معکوس می‌شود. به علاوه، کاربرد قاعده‌ی قبلی را نیز به یاد داشته باشید. اگر چرخ در حال چرخش است مستقیماً به نمایی از چرخ ثابت برش نزنید.

موارد استثنا: استثنایی برای این قاعده وجود ندارد.

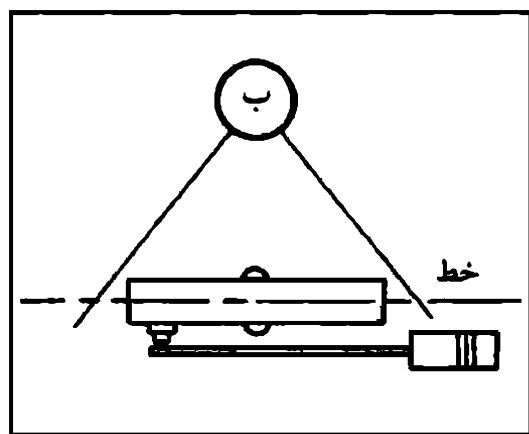


نمودار ۱

می‌دهد

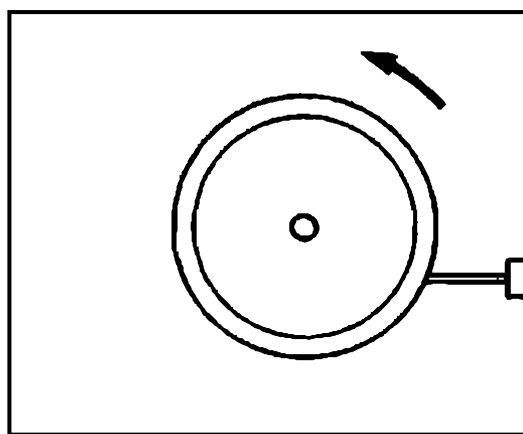


نمودار ۲



نمودار ۳

می‌دهد



نمودار ۴

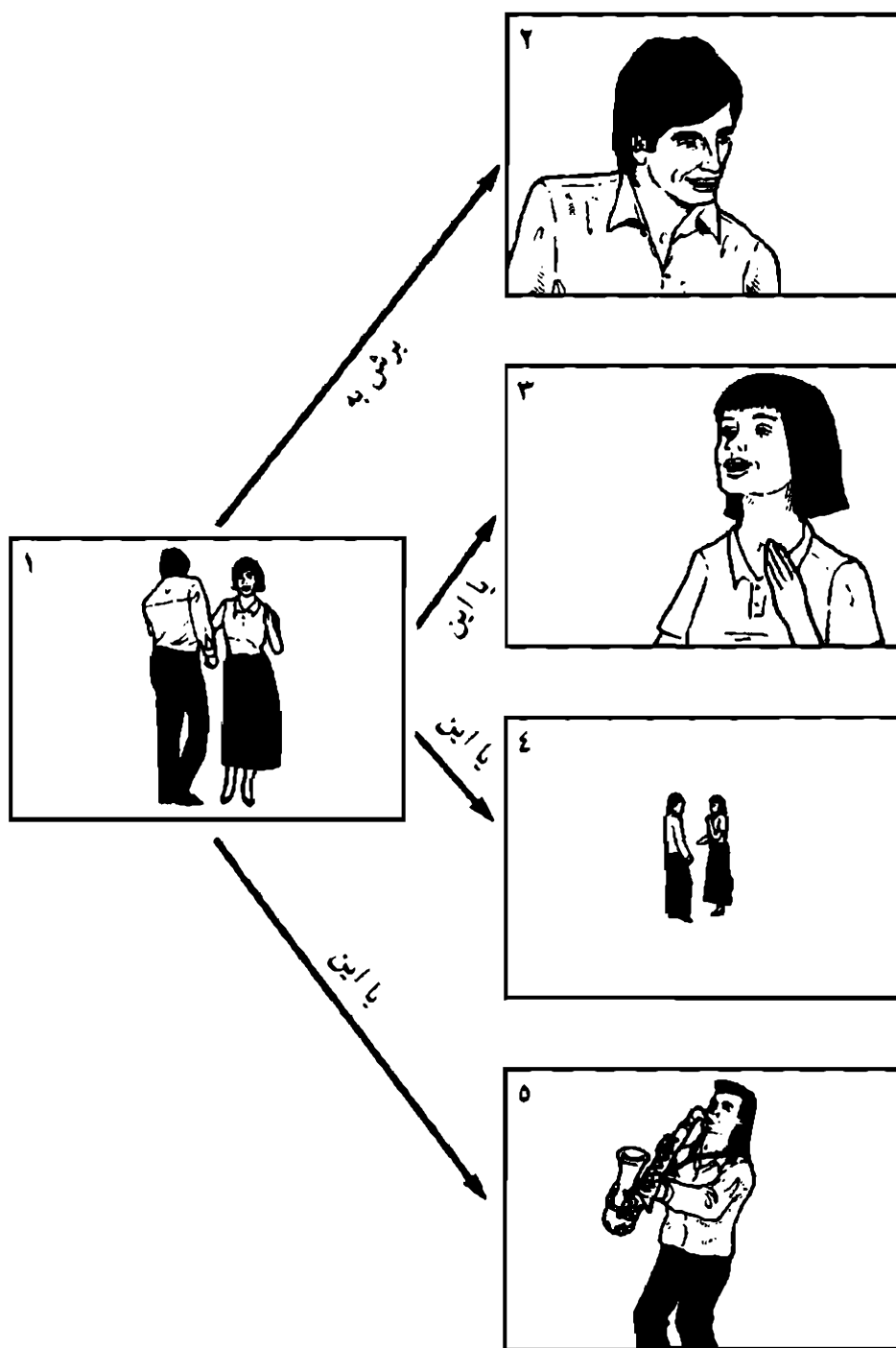
۱۸. هرگز سعی نکنید براساس تدوین کنشی، از یک نمای دونفره به یک نمای دونفره‌ی دیگر از همان افراد برش بزنید.

دلایل: تدوین کنشی نیاز به تداوم تقریباً کامل دارد.

حفظ کامل تداوم کنش برای یک بازیگر امکان‌پذیر، اما برای دونفر تقریباً محال است. برای تدوینگر هم محال است که تداوم دو نفر را در یک تدوین کنشی حفظ کند. بازیگران با تداوم خودشان به طور کلی سر و کار دارند اما تدوینگر با تداوم در کسری از ثانیه سر و کار دارد.

راه حل‌ها: وقتی می‌خواهید از نمای دو نفره به نمای دیگری برش بزنید، به نمای نزدیک‌تری از یک نفر، نوعی نمای واکنش، یا احتمالاً یک نمای خیلی دور برش بزنید. اگر کنش، و بنابراین تداوم، مشخص است هرگز سعی نکنید به یک نمای دور برش بزنید.

موارد استثنا: مورد استثنا زمانی است که به یک نمای خیلی دور یا فوق‌العاده دور برش می‌زنیم.



اما از این برش اجتناب کنید.

۱۹. وقتی یک مکالمه‌ی تلفنی را به هم برش می‌زنید، جهت نگاه افراد باید با هم متفاوت باشد.

دلیل: در واقعیت روی پرده، وقتی دو نفر با هم حرف می‌زنند معمولاً به هم نگاه می‌کنند، مگر این‌که دلیل نمایشی خاصی برای عدم رعایت این قاعده وجود داشته باشد.

راه حل: این تدوین تقریباً یک تدوین جهتی است. اگر قرار است این‌طور به نظر برسد که (در نمودار ۱) دو نفری که در حال حرف زدن هستند با هم حرف می‌زنند، باید به جهت‌های متفاوتی نگاه کنند. از این گذشته، محل قرار گرفتن گوینده و شنونده روی پرده باید در بهترین حالت در دو طرف پرده باشد (نمودار ۲).

موارد استثنا: ممکن است دلایل نمایشی خوبی برای تغییر این روش کاری وجود داشته باشد. اگر یک نفر مستقیماً پشت به دوربین ایستاده، در این صورت شاید بتوان جهت فرد دیگر را تغییر داد.

۲۰. اگر شخصی از سمت چپ قاب خارج می‌شود، برای انجام تدوین کنشی، همان شخص در نمای بعد باید از سمت راست قاب وارد شود.

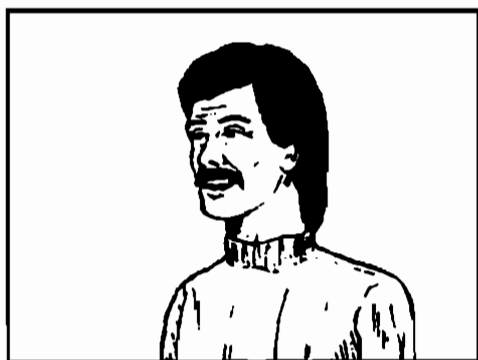
دلیل: این قاعده برای هر شیء یا فرد متحرک بسیار بنیادی است. جهت حرکت از یک طرف به طرف دیگر پرده ثابت است، به این دلیل که بیننده انتظاری جز این ندارد.

موارد استثنا: موارد استثنا برای این قاعده عبارت‌اند از:

- تغییر جهت واقعاً روی پرده دیده شود.

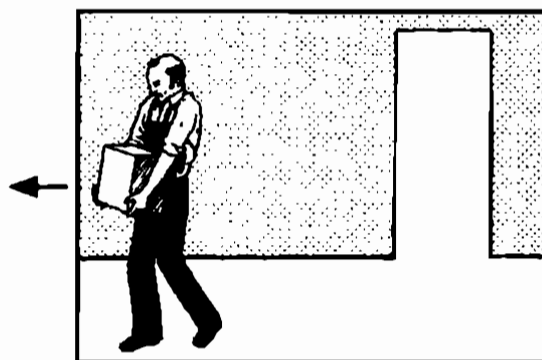
- به تغییر جهت روی پرده به طور غیرمستقیم اشاره شود و به دنبال آن یک برون‌برش قرار گیرد.

- تغییر جهت به دلیل برون‌برش باشد (مثلاً در یک خانه‌ی جن‌زده یا صحنه‌ی جنایت، بازیگر در یک جهت می‌دود و بعد با دیدن روح، در جهت مخالف می‌دود).



نمودار ۱  
این قابل قبول است.

نمودار ۲  
اما این بهتر است.



از سمت راست پرده وارد می‌شود.

از سمت چپ پرده خارج می‌شود.

۲۱. هرگز از «نقطه‌ی توجه»<sup>۱</sup> به «نقطه‌ی توجه» برش نزنید.

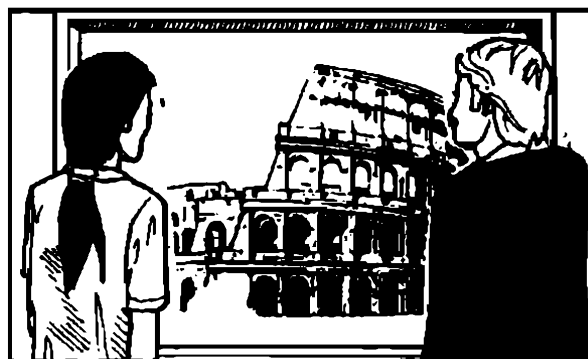
دلیل: گرچه سوژه‌ها در سمت صحیحی از پرده قرار دارند، اما بیننده یک مرجع بصری اضافی خواهد داشت که گاهی «نقطه‌ی توجه» نامیده می‌شود.

مثلاً نمایی دونفره از یک مرد و یک زن (نمودار ۱)، تابلویی را نشان می‌دهد که وسط پرده قاب‌بندی شده است. اگر به مرد برش بزنی (نمودار ۲) تابلو در سمت چپ پرده دیده خواهد شد و اگر به زن برش بزنی (نمودار ۳)، تابلو به سمت راست پرده خواهد پرید. در این حالت، تدوین به لحاظ فنی درست است، اما نقطه‌ی توجه دچار پرش می‌شود و این از نظر بصری آزاردهنده است.

راه حل: در جایی که یک نقطه‌ی توجه قابل‌رؤیت است، یا آن را در همان منطقه از قاب نگه دارید یا با انتخاب نماهای نزدیک‌تر یکی از دو سوژه، آن را به کلی حذف کنید (نمودار ۴).

موارد استثنا: یک استثنا هنگامی است که نقطه‌ی توجه آن‌قدر کوچک است که می‌توان آن را نادیده گرفت، یا در محل دوری از پس‌زمینه قرار دارد یا محو و نامشخص است. استثنای دیگر هنگامی است که نقطه‌ی توجه، تا حدودی یا کاملاً با کنش پوشانده شده است.





نمودار ۱



نمودار ۲



نمودار ۳



نمودار ۴

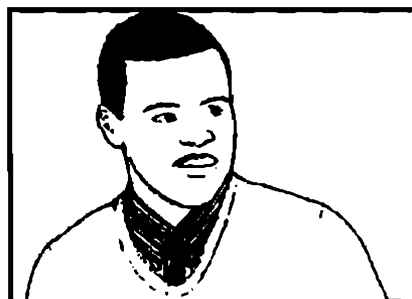
۲۲. بعد از یک رشته نمای نزدیک، در اولین فرصت یک نمای دور بدهید. دلیل: بیننده ممکن است محل دقیق صحنه را به راحتی فراموش کند، خصوصاً اگر کار پرشتاب باشد.

بعد از یک رشته نماهای متوسط، نیمه‌نزدیک و نزدیک، خصوصاً آن‌هایی که پس‌زمینه‌ی محو دارند، لازم است محل صحنه را دوباره معرفی کنید.

راه‌حل: هرگز یک سکانس را به طور کامل با نماهای نزدیک تدوین نکنید، مگر این‌که نیازی به این کار باشد.

حتی یک نمای دور کوتاه که رابطه‌ی سوژه‌ها را با هم و با محیط پیرامون نشان می‌دهد، منجر به درک بهتر صحنه می‌شود.

موارد استثنا: استثنای این قاعده جایی است که محل یا صحنه برای بیننده کاملاً آشناست، مثل سریال‌های بسیار طولانی و مشهور تلویزیونی.



فراموش نکنید بعد از یک رشته نماهای  
نزدیک، برای معرفی مجدد صحنه از یک  
نمای دور استفاده کنید.

۲۳. وقتی شخصیت با سوژه‌ی جدیدی برای اولین بار وارد صحنه می‌شود، آن را در نمای نزدیک نشان دهید.

دلایل: بیننده با شخصیت یا سوژه‌ی جدید آشنا نیست و ممکن است بار اولی باشد که وی را می‌بیند. بیننده نیاز دارد با چهره‌ی جدید و خصایص جدید به‌خوبی آشنا شود.

نمای دور، شخصیت یا سوژه را فقط در ارتباط با سوژه‌های دیگر یا محل نشان می‌دهد، اما شخصیت جدید باید دقیق‌تر مورد شناسایی قرار گیرد.

راه‌حل: در اولین فرصت به نمای نزدیک‌تری از سوژه بروید. این قاعده در مورد شخصیتی که جدید نیست اما مدتی دیده نشده نیز صادق است. با یادآوری حوادث و افراد به بیننده کمک کنید.

موارد استثنا: استثنای بدیهی زمانی است که شخصیت جزو سیاهی‌لشکر است یا نقشی بسیار فرعی دارد.

۲۴. وقتی صحنه‌ی جدیدی را با پس‌زمینه‌های تازه تدوین می‌کنید، در اولین فرصت یک نمای دور نشان دهید.

دلایل: بیننده می‌خواهد علاوه بر اتفاقی که در یک صحنه‌ی جدید می‌افتد محل وقوع آن را هم بداند.

برای این‌که رابطه‌ی سوژه‌ها را با محیط پیرامونشان در ذهن بیننده تثبیت کنیم، به نوعی جغرافیا نیاز داریم.

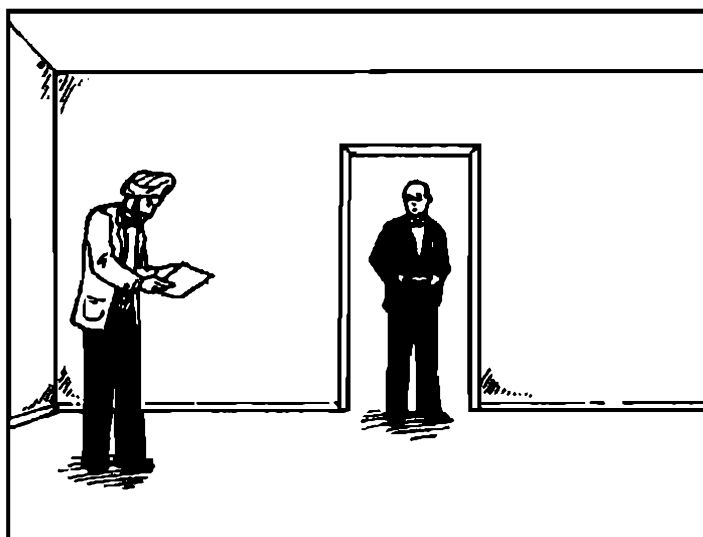
خلاصه این‌که به یکی از انواع نماهای باز مثلاً نمای دور، نمای خیلی دور یا نمای فوق‌العاده دور نیاز داریم. چنین نمای بازی باید در خدمت چند هدف باشد:

- ارائه‌ی مقداری از جغرافیای صحنه

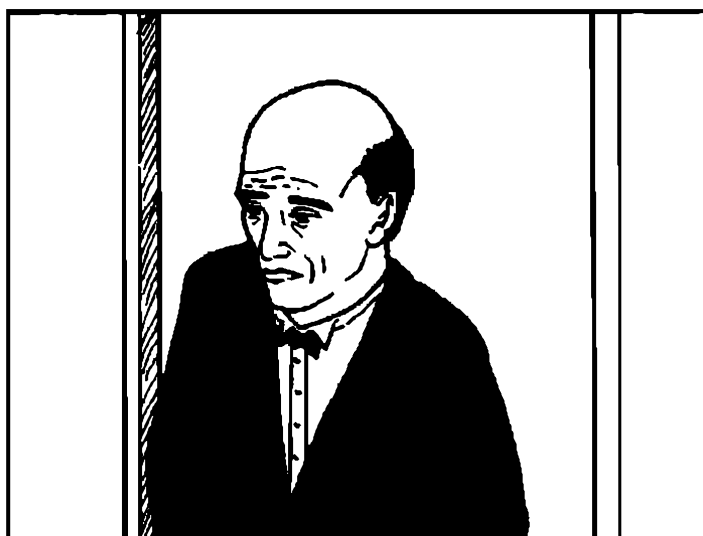
- نمایش رابطه‌ی شخصیت(ها) با محیط پیرامون

- نمایش تأثیر عمومی حرکت سوژه‌ها.

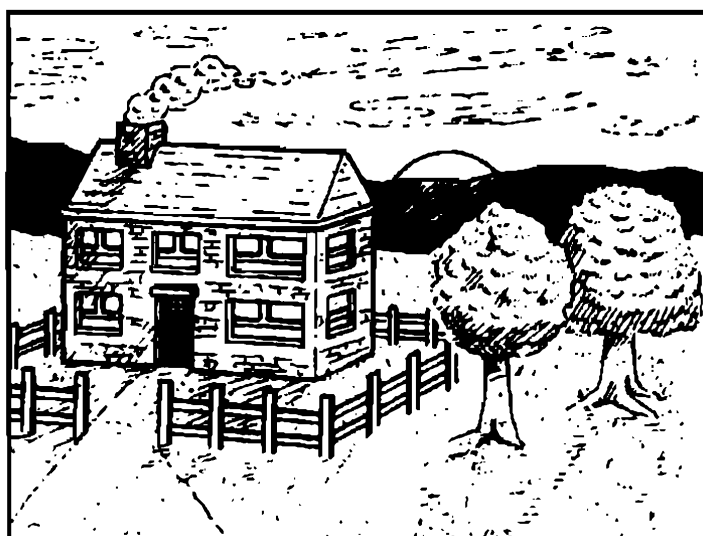
موارد استثنا: استثنای اصلی برای این قاعده زمانی است که پس‌زمینه‌ی سوژه به دلیل سبک یا ملاحظات زمانی مناسب نباشد.



نمای خیلی دور،  
خدمت‌کار وارد می‌شود.



نمای نیمه‌نزدیک  
«شما زنگ زدید، آقا؟»



به چشم فرصت بدهید تصویر را  
«بخواند» و به بیننده فرصت بدهید آن  
را ببیند.  
... این یک خانه است  
... در دشت  
... کنار تپه‌ها  
... با یک حصار  
... که دود از دودکش آن خارج می‌شود  
... با درختانی در کنارش  
... در غروب.

۲۵. از انجام تدوین کنشی از نمای دور شخصیت به نمای نزدیک وی اجتناب کنید. دلایل: این یک برش پرشی است که باید از آن اجتناب کرد، مگر این که بخواهیم شوک ایجاد کنیم، یا این که شخصیت در نمای دور مشخص و قابل شناسایی باشد.

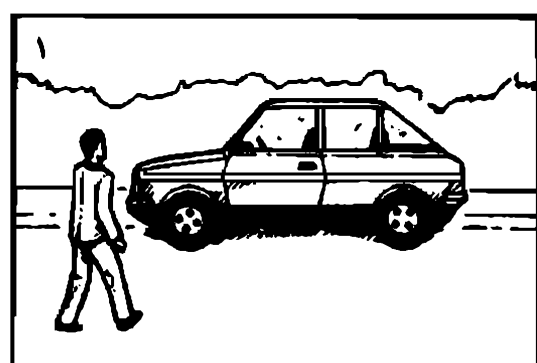
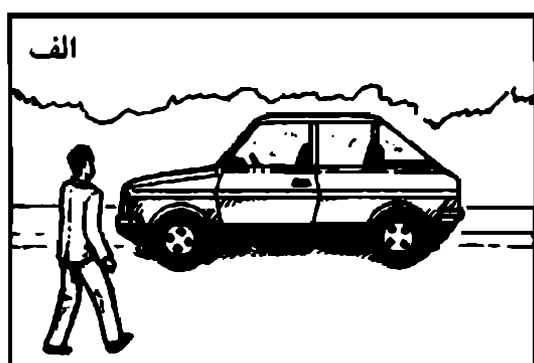
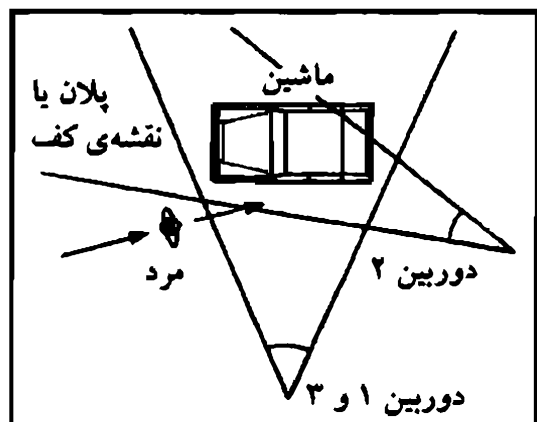
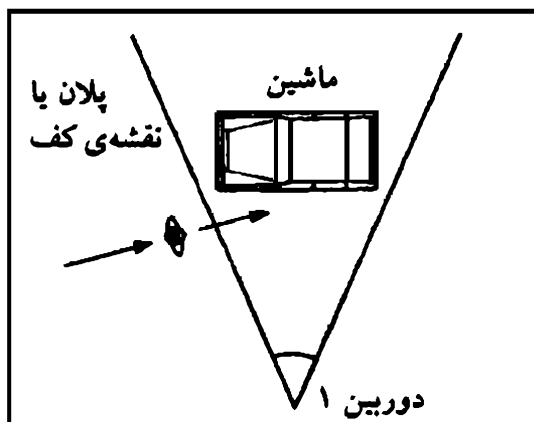
#### مثال:

در نمودار ۱ (پلان یا نقشه‌ی کف) مردی در نمای خیلی دور به ماشین نزدیک می‌شود، کنار در آن می‌ایستد و در جیش دنبال کلید می‌گردد. اگر بخواهیم کنش را در دو نما نشان دهیم به صورت نماهای الف و ب درمی‌آید.

امکان برش زدن آن‌ها به هم وجود دارد، اما برای چشم پرش زیادی است و چه بسا واکنش بصری این باشد که «این مرد جدید کیست؟» یا «مرد قبلی و ماشین کجا رفتند؟» این تدوین جریان بصری را متوقف می‌کند و پذیرفتنی نیست.

بهرتر است از سه نما استفاده شود؛ مطابق با نمودار ۲ (پلان یا نقشه‌ی کف) نمای دور برای معرفی صحنه‌ی (۱)، نمای نیمه‌دور از زاویه‌ای متفاوت (۲)، و حالا که شخصیت را به راحتی می‌توان به جا آورد، بازگشت به زاویه‌ی نخست و نمای نزدیک (۳).

استفاده از یک نمای اضافی بین دو نما باعث می‌شود صحنه جریان راحت‌تری داشته باشد. حالا بیننده می‌داند که مرد کجا می‌رود و چه می‌کند.



نمودار ۱



نمودار ۲

۲۶. هرگز نباید به سیاهی و متعاقب آن به تصویر برش بزید.  
 دلیل: صرف نظر از نیت تدوینگر، برش به سیاهی و به دنبال آن برش به تصویر، باعث می شود احساس کنیم یک نما «مفقود» شده است.  
 راه حل ها: ترکیب های ممکن برای انتهای یک سکانس یا صحنه و آغاز سکانس یا صحنه ی بعد عبارت اند از:

- برش به تصویر بعد

- میکس به تصویر بعد

- فید به سیاهی، فید آپ به تصویر

- برش به سیاهی، فید آپ به تصویر

- فید به سیاهی، برش به تصویر.

موارد استثنا: از برش به سیاهی و برش به تصویر برای جدا کردن دو برنامه ی کامل، دو فیلم یا دو آیتم مستقل، یا برای ایجاد جلوه ای خاص استفاده می شود.

۲۷. در ابتدای برنامه، صدا قبل از تصویر می آید.

دلیل: دلیل این قاعده روشن نیست. با این حال، این قاعده وجود دارد. برخی از تدوینگران ادعا می کنند که تصویر بدون صدا مرده است، اما صدای بدون تصویر خیر.

پرواضح است که این قاعده به صدا و تصاویر افتتاحیه ی برنامه بستگی دارد. از موارد خاص که بگذریم، صدا بین ۱۲ تا ۲۴ فریم زودتر می آید. فید آپ صدا باید منطبق بر فید آپ نمای افتتاحیه باشد.

موارد استثنا: استثنای این قاعده در کنترل پخش است، جایی که تصویر اغلب قبل از صدا می آید و نیز در کارهای تبلیغی که تصویر به دلایل اقتصادی، باید هر چه زودتر دیده شود.

۲۸. برای پایان برنامه از پایان موسیقی استفاده کنید.

دلایل: موسیقی، صرف نظر از ماهیت آن، معمولاً به پاساژها، بندها یا قسمت های



تصویر	برش	تصویر
تصویر	میکس	تصویر
تصویر، فید به سیاهی	برش	سیاهی، فید آپ به تصویر
تصویر	برش	سیاهی، فید آپ به تصویر
تصویر، فید به سیاهی	برش	تصویر

تصویر	برش	تصویر	برش	تصویر
-------	-----	-------	-----	-------

مختلف تقسیم می‌شود و ساختاری مجزا و متمایز دارد. بخشی از این ساختار، پایان یا نقطه‌ی اوج است. از این نقطه‌ی اوج باید برای منطبق کردن تصاویر پایانی استفاده شود. همان‌طور که در قواعد عمومی گفته شد: صدا و تصویر نه رقیب هم، که شریک هم‌اند (صفحه‌ی ۶۷). بنابراین اگر تصاویر پایانی را همراه موسیقی افتتاحیه نشان دهیم، بیننده سردرگم می‌شود.

راه حل: موسیقی باید «زمان‌بندی از انتها» شود تا نقطه‌ی صحیح شروع آن در ارتباط با تصاویر روشن گردد. اگر زمان‌بندی درست باشد آخرین میزان‌های قطعه‌ی موسیقایی باید با آخرین نمای‌های سکانس منطبق باشد. این امر خصوصاً در مورد پایان برنامه مصداق دارد، یعنی زمانی که آخرین میزان موسیقی بر آخرین کپشن و فید شدن تصویر منطبق است.

مورد استثنا: استثنای عمده برای این قاعده هنگامی است که موسیقی به شکلی فوق‌العاده تدریجی در داخل یا زیر صدا، گفت‌وگو یا موسیقی دیگری که قوی‌تر از اولی است محو می‌شود.

نشر ساقی  
منتشر کرده است

مستند؛ درام و ساختار دراماتیک  
همایون امامی

مستند؛ از ایده تا فیلم نامه  
آلن روزنتال / حمیدرضا احمدی لاری

مستند؛ از فیلم نامه تا تدوین  
آلن روزنتال / حمیدرضا احمدی لاری

کارگردانی مستند  
مایکل رابیگر / حمیدرضا احمدی لاری

ساختن فیلم مستند  
باری همپ / جمال آل احمد

نگارش فیلم نامه ی مستند  
دوایت سویین و جوی سویین / عباس اکبری، امیر پوریا

الفبای تدوین  
روی تامپسون / محمد گذرآبادی

تکنیک های تصویربرداری  
جرالد میلرسون / محمد گذرآبادی



«القبای تدوین» راهنمایی است مقدماتی برای کسانی که می‌خواهند فیلمشان را تدوین کنند. روی تامپسون این کتاب را برای کمک به تازه‌کاران نوشته است. اگرچه بیان روان متن، کاربران حرفه‌ای را هم سرشوق می‌آورد.

او در این کتاب با زبانی ساده و خالی از اصطلاحات فنی و با استفاده از تصویر و نمودار به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید بین دو نما، تدوین مناسبی بکنید.

انواع نما، انواع فید، عناصر شش‌گانه‌ی کات و میکس و قواعد عمومی از فصل‌های این کتاب هستند.

روی تامپسون تهیه‌کننده و کارگردان مستقلی است که با تلویزیون برلین و مؤسسه‌ی گوته در مونیخ همکاری می‌کند. «القبای نما» دیگر اثر شاخص او است.

