

تقطیع فنی سناریو

۲

است. مسلم است هرچه دور بین از اشیاء و اشخاصیکه «موضوع» فیلمبرداری هستند دورتر باشد زاویه ذره بین دور بین مساحت بیشتری را دربر گرفته و بالتبع میدان وسیعتری را ثبت می کند و به نسبت معنی اشیاء و اشخاص در فیلم کوچکتر بنظر می آید. برعکس هرچه دور بین را به موضوع (مناظر) و اشیاء و اشخاص (تزدیکتر کنیم موضوع درشت تر جلوه می کند و حتی ممکن است بزرگی موضوع از زاویه ذره بین بیشتر شده و قسمتی از آن از کادر فیلمبرداری خارج شود. بنا براین تصویری از آن قسمت روی فیلم ثبت نگردد.

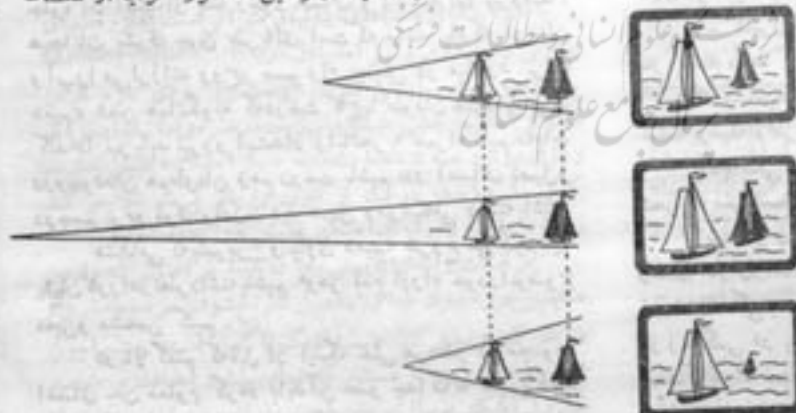
البته میتوان این درگیری و درشتی موضوع را بدون دور کردن یا نزدیک کردن کما را به آنچه که می خواهیم فیلمبرداری کنیم بدست آورد. یعنی با عوض کردن ذره بین هایی که دارای فاصله کانونی مختلف هستند این منظور را بر آورد، لیکن در این صورت از لحاظ مناظر و مزایا اختلافاتی پدید خواهد آمد. از طرفی بکار بردن ذره بین های مختلف فیلمبرداری نیز قواعد و اصولی دارند و همه جا نمی توان آنها را بکار برد زیرا از نظر تکنیک و قوانین مناظر و مزایا از لحاظ

در شماره گذشته شرحی از تقطیع سناریو ذکر کردید. چنانچه دیدیم قسمت مهم این کار، شناسایی کامل «پلنهای» و توانایی بکار بردن و خوب استفاده کردن از آنهاست. تقطیع سناریو نه فقط هنگام فیلمبرداری مورد نیاز است بلکه هنگام «مونتاژ» فیلم نیز بهترین راغبنا خواهد بود.

باید بضاطر داشت که از مشاهده قسمتهای مختلف فیلم است که روح تماشا کننده تحت تاثیر قرار میگیرد و با آنها را شاد و خرسند میکند یا غمگین و مناسر میدارد و آنها را به تعجب و تحسین و امیدارد و حس کنجگاری آنها را تحریک مینماید. این هیجانات موقعی در تماشا کنندگان بوجود خواهد آمد که تصاویر فیلم آنچه را که میبخواهد بیان کند و با حالتی طبیعی و حقیقی همان سازد و این امر موقعی صورت عمل میگیرد که پیش از فیلمبرداری پلنهای متعددی که قطعات مشکله فیلم هستند بجا و بموقع آمده بین آنها هم آهنگی حالات حرکت و خصوصیات مختلف وجود داشته باشد. هر پلانی دارای فلسفه و بیان کننده جنبش دراماتیک خاصی است که کارگردان موظف است با آنها توجه کامل داشته باشد تا هر

یکی را بجای خویش بکار برد و بر حسب موضوع فیلم و نتیجه ای که لازمست از آن گرفته شود از پلنهاییکه در رسیدن به هدف او را کمک می کند استفاده کند و طول مدت آنرا در نظر داشته باشد. برای آنکه مطالب زیر اذهان خوانندگان را مشوب سازد لازم است گفته شود که در بیان و تعریف پلان و انواع آن موضوع را «زاویه فیلمبرداری» و «کادر» و «حرکت کما» به بحث جدا گانه ای موقوف نمیکیم.

منظور از پلان، بزرگی و کوچکی شخصی یا شیئی و یا منظره (موضوع) میباشد و در صحنه تصویر فیلم همچنین دوری و نزدیکی موضوع از دور بین فیلمبرداری.



مناظر و مزایای حاصل بر حسب فاصله کانونی ذره بین هایی بکار که برده شده با یکدیگر اختلاف دارند

- ۱- ذره بین ۲۵ میلیمتری بزرگی فایده از بطور طبیعی جلوه داده
- ۲- ذره بین ۷۵ میلیمتری فایده بسیار که از دور بین دور تر است بزرگتر طبیعی نشان داده
- ۳- ذره بین ۱۵ میلیمتری فایده بسیار کوچکتر از آنچه که با چشم می بینیم جلوه کرده

موضوع و نتیجه دراماتیک آن، و بالاخره معایب و نواقص ذره بین ها، دارای قوانین معینی هستند که باید آنها را نیز شناخت که خود بعضی مفصل و جداگانه دارد.

اجازه می‌خواهم برای فهم این مطلب مثالی ذکر کنم و به اصل موضوع بپردازم اگر بازه بین های يك دور بین ۱۶ میلیمتری که عموماً ۱۵ و ۲۵ و ۷۵ میلیمتری هستند در يك جهت ولی بفواصل مورد نیاز از يك موضوع فیلمبرداری کنیم بطوری که درشتی موضوع در سه پلان یکسان باشد و صورتیکه نتیجه کار خود را با دقت نگاه کنیم مشاهده خواهیم کرد که اگر چه طرز قرار گرفتن موضوع فیلمبرداری شده در زوایای صفحه حساس مستطیل شکل فیلم (کادر) یکسانست معیناً از پاره‌ای جهات اختلافاتی پدید آمده است.

چنانچه در شکل بالا ملاحظه می‌کنید قایق سیاه که از دور بین فیلمبرداری دورتر از قایق سفید بوده بازه بین ۷۵ میلیمتری درشت تر و بازه بین ۱۵ میلیمتری کوچکتر از آنچه که با چشم می‌توان دید جلوه کرده‌اند و نسبت بزرگی و کوچکی خود را از دست داده‌اند.

نامگذاری انواع پلانها و موقعیت خاص آنها

کارگردانان عموماً در تقطیع فنی سناریو اصطلاحاتی بکار می‌برند تا هنگام فیلمبرداری با يك نظر و با سهولت بتوانند دوری و نزدیکی موضوع را نسبت به کمر (دوربین فیلمبرداری) درشت و ریز و طرز قرار گرفتن آنها را در صفحه کادر فیلم تعیین کنند. گرچه تمام کارگردانان در این باره یکسان کار نمی‌کنند و هر کس بنا بر سلیقه و قرارداد کار خویش پلانهای بخصوصی را قید می‌کند معیناً عموماً اصول و راهبای می‌کنند و بطور کلی انواع پلانها را بکار می‌برند تا با ترکیب یعنی اتصال این پلانها ریشم و حرکت فیلم را تقویت نمایند و احساسات بینندگان را بهتر تحریک نمایند و تحت تأثیر قرار دهند.

در نامگذاری این پلانها فارسی سعی شده حتی الامکان



پلان وسیع



پلان همگان از فیلم يك نيك

اسامی با لغات و اصطلاحات خارجی نیز نزدیک بوده و معنای آن بفارسی نیز واضح باشد

۱- پلان وسیع ندره بین هائیکه برای پلان وسیع بکار برده می‌شوند قادر هستند تصویری از اشیاء نزدیک تا بی نهایت را روی فیلم ثبت نمایند. یعنی زاویه دید ندره بین ها که معمولاً دارای فاصله کانونی کوچکی هستند از ندره بین های دیگر بیشتر بوده و میدان وسیعی را دربر خواهند گرفت. چنانچه از نامش پیداست پلان وسیع شامل مجموعه دکور، منظره و اشخاص هستند. معمولاً این پلان را برای نشان دادن معنی که در آن بازی اشخاص با سایر اشیاء دراماتیک انجام می‌گیرد بکار می‌برند تا بینندگان محل وقوع حادثه آشنا شوند و حدود آن را مشخص نمایند. در این پلان همیشه محل بازی مورد نظر است و روی بازی کنان که در این محل قرار گرفته‌اند چندان تاکید نمی‌شود. در این پلان ممکن است بازی کنان در حال حرکت باشند لیکن تماشا کنندگان نخواهند توانست آنها را خوب تشخیص دهند و هنر پشه اصلی را از دیگران بخوبی نیز دیده‌اند.

فقط با تمویض پلان کارگردان هر شخصی را بخواهد مورد نظر قرار دهد در پلان دیگری مجدداً از فاصله نزدیکتری از او فیلم بر می‌دارد. می‌توان گفت که در پلان وسیع محیط عمل در نظر است نه خود عمل، یا به عبارت دیگر پلان وسیع دکور بدون در نظر گرفتن اشخاص است.

در اکثر فیلمها شروع فیلم با پلان وسیع شروع می‌شود. بکار بردن پلانهای دیگر برای شروع فیلم برای کارگردانان تازه کار توصیه نمی‌شود.

۲- پلان همگان شامل بازیکنان است که در دکور یا محل وقوع حادثه قرار گرفته‌اند. جای بازیکنان و محل آنها نسبت به یکدیگر در این پلان معین می‌گردد. جنبش و حرکت (آکسیون) آنها حائز اهمیت است. همیشه تستی از دکور یا کارگردان از استودیو باشد محل انجام بازی آنان هویدا است. بعضی از بازیکنان ممکن است در جلو پلان و برخی در انتهای پلان باشند

۳- پلان سرانجام: پلاستی که در آن سعی می شود اشخاصی را که دارای حرکت و جنبش هستند در کادر فیلم بگنجانند در این پلان بخصوص بازی و حرکت هنرپیشه نسبت بدیگران مورد نظر است. در این پلان اشخاص مورد نظر اند، و در کور چندان اهمیت ندارد. معمولا بازی کنان سر ایا گرفته می شوند. بسیار زشت خواهد بود که شخصی را تنها سر ایا فیلم برداری کنند مگر آن که لاینل در پلانهای گذشته و یا بعدی با چند نفر دیگر باشد. بهیچ وجه پسندیده نیست که چند پلان سر ایا پشت سر هم از شخصی گرفته شود.



پلان سرانجام

میرند. بازیکنان نیم تنه گرفته میشوند. افکار بازی کننده کمتر مورد نظر است. این پلان واسطه بین اعمال گذشت با آینده است.

۶- پلان درشت: عبارتست از جدامی کامل يك شخص یا يك شیئی که با بهترین وجهی در صحنه تصویر فیلم قرار گرفته باشد. اگر «موضوع» شخص است باید صورت و شانه هایش در صحنه فیلم گنجانده شده باشد. اکثر اتفاق می افتد که پلان درشت را با حاشیه ای از شخص دیگر که در مقابل را بازی می کند میگیرند. بدین ترتیب که صورت هنرپیشه اصلی را که فعلا گفتار با اوست در مقابل دوربین و همبازی او را در کنار فیلم قرار میدهند و در حقیقت حاشیه ای از شخص دوم را در پلان درشت وارد میکنند تا معلوم شود روی گفتار هنرپیشه اول با کیست. این حاشیه لااقل نیمی از سرو گوش و کناری از شانه های دیگران در طرفین کادر فیلم است. البته هنگامی که گفتار با شخص دوم است و جای دوربین را عرض میکنند تا این بار صورت شخص دوم را در پلان درشت بگیرند. اصولی خاص دارد که فعلا از بیانش میگذریم. برای کار کردن تازه کار شروع فیلم با يك پلان درشت کار مشکلی است. در پلان درشت حداکثر اهمیت افکار هنرپیشه و با تاثرات روحی او در قیافه و چهره اوست.

۵- این پلان معمولا اگر «موضوع» شخص است باید ساکن باشد. باید اعتراف کرد که پلانهای درشت قسمت های زیبایی فیلم را بوجود میآورند.

۷- پلان خیلی درشت: بر حسب آنکه بخواهند حالت معینی را که بین احساسات داخلی و باطنی با شور و هیجان یا تصمیم هنرپیشه ای باشد مشخص دارند یا برای کمک در تالم بینندگان فیلم و تقویت نیروی دراماتیک سناریو، يك قسمت از صورت مانند گوش، چشم، لب، دهان و پایکی از اعضاء بدن مانند دست یا پارا

۴- پلان آم یگانی: یکی از پلانهایست که زیاد مورد استقبال قرار می گیرد زیرا این پلان قادر است بازی کنان را از یکدیگر جدا کند و هر يك را به تنهایی نشان دهد. لیکن معمولا در این پلان يك یا دو واحد اکثر سه نفر قرار گرفته خواهد شد. موقعی بکار برده می شود که هنرپیشگان گفتار یا حرکتی دارند. از پلانهای مهم سینمای ناطق است و هنرپیشگان را تا نرسیده به زانو در کادر فیلم قرار می دهند.

این پلان بیشتر برای Travelling (تراولینگ) یعنی حرکت کامرا بطرف جلو یا عقب یا بطور موازی با حرکت هنرپیشه بکار برده می شود.

۵- پلان نیم تنه: موقعی بکار برده میشود که هنرپیشه در حال حرکت و یا در حال شروع حرکت است و کاملا در کادر فیلم محدود شده معمولا این پلان را برای Panoramiquo (حرکات کامرا برای نشان دادن اطراف دکور یا مناظر و غیره) بکار



پلان امریکالی



شخص را نیز هم‌جای‌کار برد در غیر این صورت فیلم برداشتن و فشار دادن روی یک دکمه کار مشکلی نیست و هر کودک کی قادر بانجام این عمل خواهد بود .

اینک برای آنکه مورد استعمال پلانها برای خوانندگان کاملا روشن شود فرض کنید که شاهد منظره و جریان زیر باشید :

۱- در بیلاق زیبایی سبز و خرمی ماشین از دور نظر شمارا جلب می‌کند : پلان وسیع

۲- ماشین راه خود را می‌پیماید و نزدیک می‌شود و شما با آسانی می‌توانید شماره ماشین ، رنگ ، فرم آنرا تشخیص دهید : پلان همگان

۳- در نزدیکی شما ماشین بایستد و راننده آن سر خود را از پنجره بیرون آورده از شاخه‌اندان جهت راهش را سؤال کند : پلان آمریکائی

۴- راننده برای آنکه راهش را در نظر مجسم دارد از ماشین بیرون آمده و نقشه خود را پایزمی‌کشد : پلان درشت

۵- نقشه کاملاً باز شده و تمام صفحه فیلم را اشغال نموده است انگشت راننده از روی نقشه خطی را تعقیب می‌کند تا به اسم دهکده ای که منظور اوست رسیده و متوقف شود : پلان خیلی درشت

پلان نیم تنه شارل بوابه

نشان دهند و یا اگر بخواهند دقت بینندگان را به شبی معینی که در فیلم اهمیت خاصی را دارا است نشان دهند از همان «موضوع» پلان خیلی درشت بر می‌دارند . یعنی دوربین را آنقدر به موضوع نزدیک می‌کنند تا تمام صفحه کادر فیلم را فرا گیرد .

مسلم است که پلانهای خیلی درشت باید اهمیت خاصی در «پریم» و «آکسیون» فیلم داشته باشند بکار بردن آنها در همه جا کاری ناپسند است و از اهمیت آن خواهد کاست . بکار بردن پلانهای درشت باید با دقت انجام گیرد تا با اهمیت و فهم سناریو و بالنتیجه به قوه دراماتیک فیلم کمک موثری نماید. در غیر این صورت کار زائد و بی‌معنایی خواهد بود .

این بود نامگذاری و شرح انواع پلانها . اما برخی از کارگردانان پلانهای دیگری که «میان» پلانهای ذکر شده هستند در تقطیع سناریوی خویش بکار می‌برند . لیکن اصول همانست که نام برده شد بدین ترتیب نامگذاری پلانها که در تشکیل و تکمیل قسمتهای فیلم بکار می‌آیند بیان شده در حقیقت این مطالب کلمات و لغات هستند و باید توانست آنها را بکار برد و بجا استعمال نمود و با ترکیب پلانهای مختلف یعنی قرار دادن و چسباندن قطعات پلانهای مختلف یکی پس از دیگری به پریم و جنبش و حرکات بازیکنان و موضوع سناریو برای فهم کامل آن به بینندگان فیلم کمک نمود . کارگردان حقیقی کسی است که از این مطلب حداکثر استفاده را کند و ذوق و سلیقه



از خوانندگان محترم تقاضا می‌شود نظریاتشان را نسبت بمطالب مجله یا بنویسند و چنانچه بادداشت ، عکس و یا اطلاعی از هنر-های دوامانیک ایسران نظیر داستانگویی ، شبیه خوانی ، شاهنامه خوانی و رسوم و عادات محلی دارند برای ما بفرستند .

هدف ما توسعه تئاتر در ایران است . از این رو انتظار داریم گروههایی که مشغول بکارند ، بامجله مکاتبه کرده ما را در جریان نقشه‌ها و کارهای خویش بگذارند و اظهار نظر کنند که به عقیده آن‌ها طرح چه مباحث و مسائلی برای پیشرفت کارشان نافع تر است ؟