

در ابتدای سینما، فیلم‌ها فقط یک پلان ثابت بودند و اصلاً تدوینی وجود نداشت اما با گذشت زمان، تدوین به عنوان یک ابزار روایی شکل گرفت



برادران لومیر که به عنوان مخترعین سینما شناخته می‌شوند، هنگام ساختن فیلم‌های اولیه خود روش ساد ای در پیش گرفتند. آنها موضوعی را که فکر می‌کردند ضبط آن جالب توجه است بر می‌گزیدند، دوربینشان را در برابر آن علم می‌کردند و فیلمبرداری را تا تمام شدن فیلم خام ادامه می‌دادند و اغلب این اتفاق‌ها اتفاقات ساده و روزمرگی بودند

نیاز به تدوین کی و کجا حس شد؟

نیاز به تدوین اوایل دهه 1900 و در اروپا و آمریکا حس شد؛ دقیقاً وقتی که سینما از «ثبت واقعیت» به «داستان‌گویی» رسید.

دلایل اصلی :

- فیلم خام فقط چند ده ثانیه جا داشت
- فیلم‌ها طولانی‌تر و داستان‌دار شدند
- یک پلان دیگر برای روایت کافی نبود
- فیلم‌سازها خواستند زمان، مکان و توجه مخاطب را کنترل کنند

یعنی :

وقتی سینما خواست داستان تعریف کند، تدوین ضروری شد ...

فیلم‌های ژرژ ملیس امروزه بیشتر به خاطر ابتکاری بودن حقه‌های سنمایی و جذابیت ابتدایشان به یادآورده می‌شوند. اما این فیلمها در زمان تهیه شان نشانگر پیشرفت چشمگیری نسبت به کارهای پیشین بودند، زیرا چشم اندازه قصه گویی سینمایی را وصعت بخشیدند و از حد تک نما فراتر رفتند. در سیندرلا 1899 دومین فیلم بلند ملیس که 410 فوت طول داشت (در حالی که فیلمهای لومیر حدود 50 فوت بودند) داستان طی بیست تابلو متحرک نقل می‌شود : 1. سیندرلا در آشپزخانه 2. پری، موشها و پادوها 3. تغییر شکل موش 20. پیروزی سیندرلا هر تابلو (پرده) نوعا شبیه کار برادران لومیر در آبیاری باغبان بود، یعنی حادثه ای نسبتا ساده از پیش طرح ریزی و سپس روی یک تکه فیلم پیوسته ضبط می‌شود.

اما در حالی که برادران لومیر به ضبط رویداد های کوتاه تک حادثه ای بسنده می کردند ، ملیس در اینجا کوشید داستانی متشکل از چند قسمت نقل کند تدوام سیندرلا رابطه ای میان نماهای جداگانه برقرار کرد . این بیست تابلو که تقریباً مانند یک رشته اسلاید جلسات خطا به عرضه می شد - از آنجا که حول یک شخصیت اصلی می گشت نوعی وحدت ابتدایی داشتند : هرگاه با هم نمایش داده می شدند داستانی را نقل می کردند که پیچیدگیش بیشتر از آن بود که در فیلمهای تک نما امکان پذیر بود .

تدوین چیست ؟



تدوین هنر انتخاب و کنار هم قرار دادن نماها برای ساخت معنا، ریتم و احساس در ذهن مخاطب است؛ گاهی با دیده شدن، گاهی با نادیده ماندن

“Editing is the art of deciding what you are going to leave out.”
تدوین هنر تصمیم‌گرفتن درباره چیزهایی است که حذف می‌کني.



Walter Murch

انواع انتقال نما

در تدوین، نماها به تهای معنا ندارند؛ این نحوه اتصال آنهاست که ریتم، احساس و درک روایت را شکل می‌دهد. انتقال نما ابزاری است که به تدوین‌گر اجازه می‌دهد رابطه زمانی، مکانی یا احساسی بین دو تصویر را برای مخاطب تعریف کند.

به زبان ساده تر :

انتقال نما روشی است که تدوین‌گر با آن مشخص می‌کند تصویر بعدی چگونه و با چه حسی وارد شود. این انتخاب می‌تواند کاملاً نامرئی باشد یا خودش بخشی از حس و لحن روایت را بسازد.

چهار انتقال نمای اصلی عبارتند از :

۴ وایپ
Wipe

۳ فید این / فید اوت
Fade In / Fade Out

۲ دی‌زالو
Dissolve

۱ کات
Cut

کات به معنای تام شدن یک شات و شروع شات بعدی به طور پیوسته به منظور پیش بردن روایت در فیلم .

کارکردهای اصلی کات :

- ◆ هدایت توجه مخاطب
- ◆ پیش بردن داستان
- ◆ کنترل ریتم

انواع رایج کات عبارتند از :

Jump Cut

کات بین دو نما از همان سوژه که باعث «پرش زمانی یا مکانی» می‌شود.
نکته : در جامپ کات زاویه و موقعیت دوربین ثابت است و یا تغییر بسیار جزئی دارد

À bout de souffle - 1960



برای مثال در فیلم از نفس افتاده در نمای اول بازیگر در حال تماشای خود در آینه کوچک در دستش است و ناگهان پلان کات خورده و به نمای بعدی که دختر در حال نگاه به سمت چپ خود است می‌رویم، بدون اینکه زاویه دوربین تغییری پیدا کند .

در سینمای کلاسیک اگر جامپ کات هدف و یا منتقل کننده منظوری نباشد ، کاتی نادرست و اشتباه است . از جامپ کات در فیلم های کمدی و ترسناک نیز استفاده زیادی میشود . همچنین امروزه از این نوع کات در ویدیو های منتشر شده در سوشال مدیا مانند یوتیوب و اینستاگرام استفاده زیادی می شود (دلیل استفاده زیاد از این کات بیشتر برای رد کردن بخش های خراب شده ویدیو و نداشتن پلان جایگزین است و کمتر هدف هنری و یا نشان دهنده پرش زمانی و مکانی است .

Match Cut

کات بین دو نما که از نظر شکل، حرکت یا موضوع به هم مرتبطاند.
از این کات برای پیوستگی بصری، انتقال مفهوم و یا گذر زمان استفاده میکنیم

a space odyssey - 2001

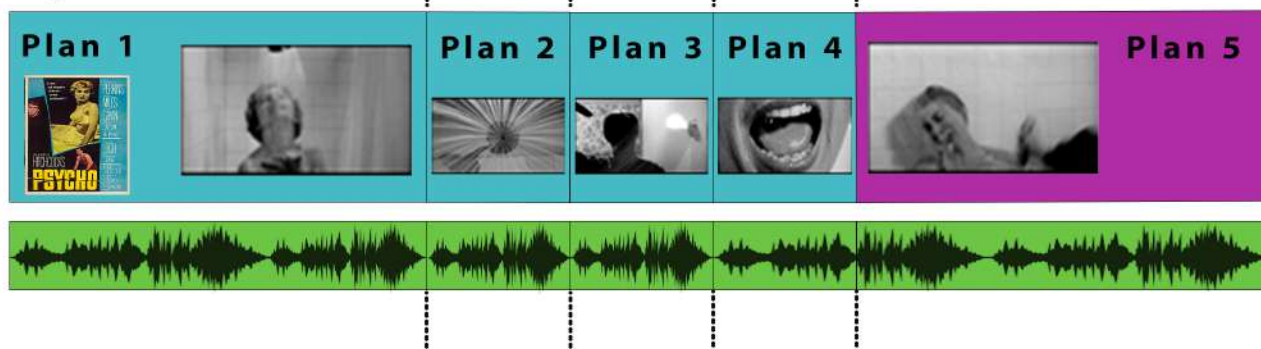


در فیلم یک ادیسه فضایی در سکansı که میمون استخوان را پس از کشف استفاده از ابزار به هوا پرتاب می کند، تصویر در لحظه چرخش استخوان کات می شود به نمایی از سفینه ای در حال چرخش در فضا. این برش به دلیل شباهت حرکتی و فرمی بین استخوان و سفینه یک مچ کات محسوب می شود. کوبریک از این کات استفاده می کند تا با یک برش ساده، گذر میلیون ها سال تکامل انسان و پیوند میان نخستین ابزار بشر و پیشرفته ترین فناوری او را منتقل کند، بدون آنکه نیازی به توضیح و یا دیالوگ باشد.

Cutaway

کات به نمایی که خارج از اکشن اصلی است، سپس بازگشت به نما یا اکشن اصلی.

Psychose- 1960



در فیلم روانی - ساخته آلفرد هیچکاک، در سکانس معروف حمام، زمانی که چاقو بالا می رود و فرود می آید، تصویر بار ها از بدن بازیگر کات می شود

و به جزئیات دیگری مثل پرده حمام ، جریان آب ، صورت قربانی و... می پردازد ، این برش ها نمونه ی مشخصی از کات اوی هستند . هیچکاک از کات اوی استفاده می کند تا بدون نمایش مستقیم خشونت ، حس ضربه و ترس را در ذهن تماشاگر بسازد . با برش تصویر از کنش اصلی و رفتن به جزئیات مرتبط ، ذهن مخاطب خودش خشونت را کامل می کند و همین باعث می شود صحنه تاثیر گذارتر و ماندگار تر شود .

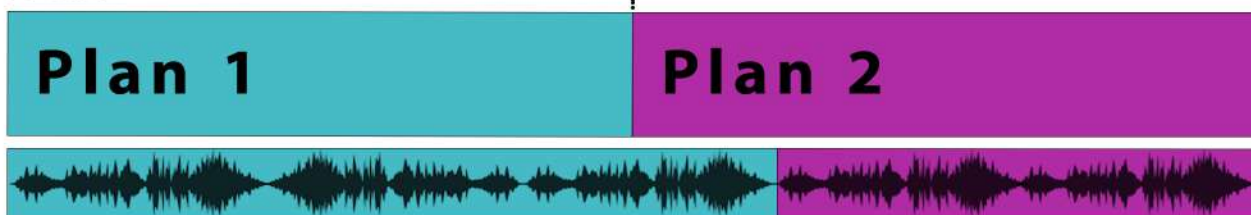
L Cut / J Cut

کاتی که در آن صدا یا تصویر از نما قبل یا بعد جدا می شود:

صدا ادامه دارد ولی نما تغییر می کند: L Cut

صدا قبل از نما جدید شروع می شود: J Cut

L Cut



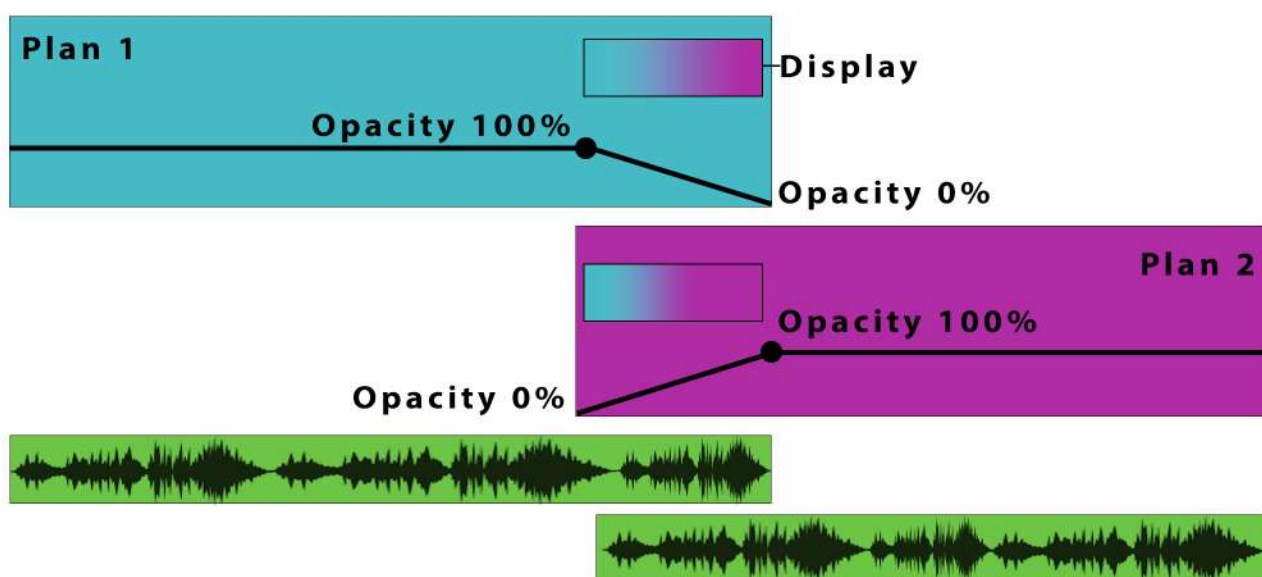
J Cut



Lcut و Jcut از رایج ترین تکنیک های تدوین هستند که برای نرم کردن انتقال صحنه ها استفاده می شوند . در این نوع کات ها ، صدا و تصویر هم زمان قطع نمی شوند ؛ یا صدای صحنه ی بعدی زودتر وارد می شود (جی کات) یا صدای صحنه ی قبل بعد از تغییر تصویر ادامه پیدا می کند (ال کات) . تدوینگر با این روش توجه تماشاگر را از برش تصویری دور می کند . از دیگر دلایل استفاده متعدد از این نوع کات می توانیم به : هدایت توجه مخاطب ، حفظ پیوستگی احساسی ، ایجاد تعلیق یا کنجکاوی ، طبیعی تر کردن دیالوگ ها در مکالمه های رفت و برگشتی و... اشاره کرد .

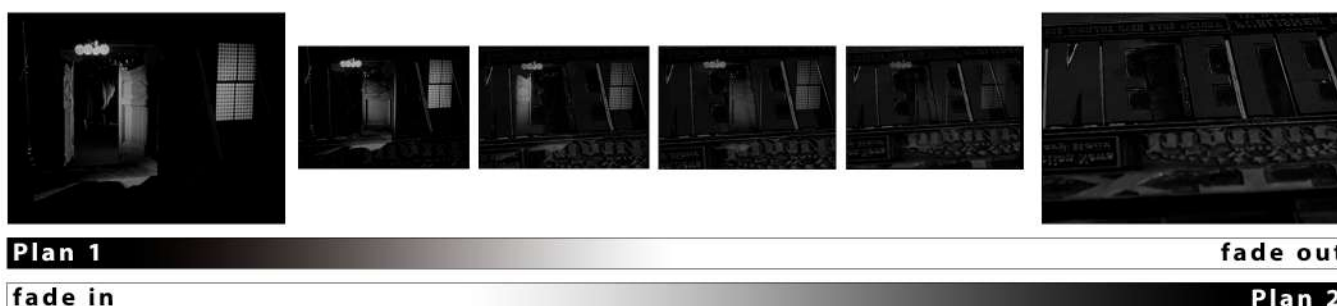
همپوشانی تدریجی، پایان یک نما با آغاز نمای بعدی.

- نشان‌دهنده پیوستگی، گذر زمان یا ارتباط مفهومی بین دو نما
- نسبت به کات، انتقالی دیده‌شونده است
- بیشتر کاربرد احساسی یا ذهنی دارد



برای مثال در فیلم «همشهری کین» دیزالو به‌عنوان یکی از تکنیک‌های انتقال بین نماها استفاده شده – به‌خصوص در سکانس‌هایی که روایت باید زمان را فشرده یا پیوند دهد.

برای مثال، در بخش‌هایی از داستان، تصاویر به آرامی از یک نما به نمای بعدی محو می‌شوند تا تغییر زمان و حالت احساسی شخصیت‌ها منتقل گردد. در اینجا دیزالو کمک می‌کند ریتم روایت نرم و پیوسته بماند و تغییرات زمان و فضا به صورت حسی به تماشاگر برسد، بدون ایجاد برش ناگهانی یا پرش دیداری.



: Fade In / Fade Out

ورود تدریجی تصویر از سیاهی (فید این) یا خروج تدریجی تصویر به سیاهی (فید اوت).

- معمولاً برای شروع یا پایان سکانس‌ها استفاده می‌شود
- القائنده مکث، پایان، یا تغییر زمانی-روایی

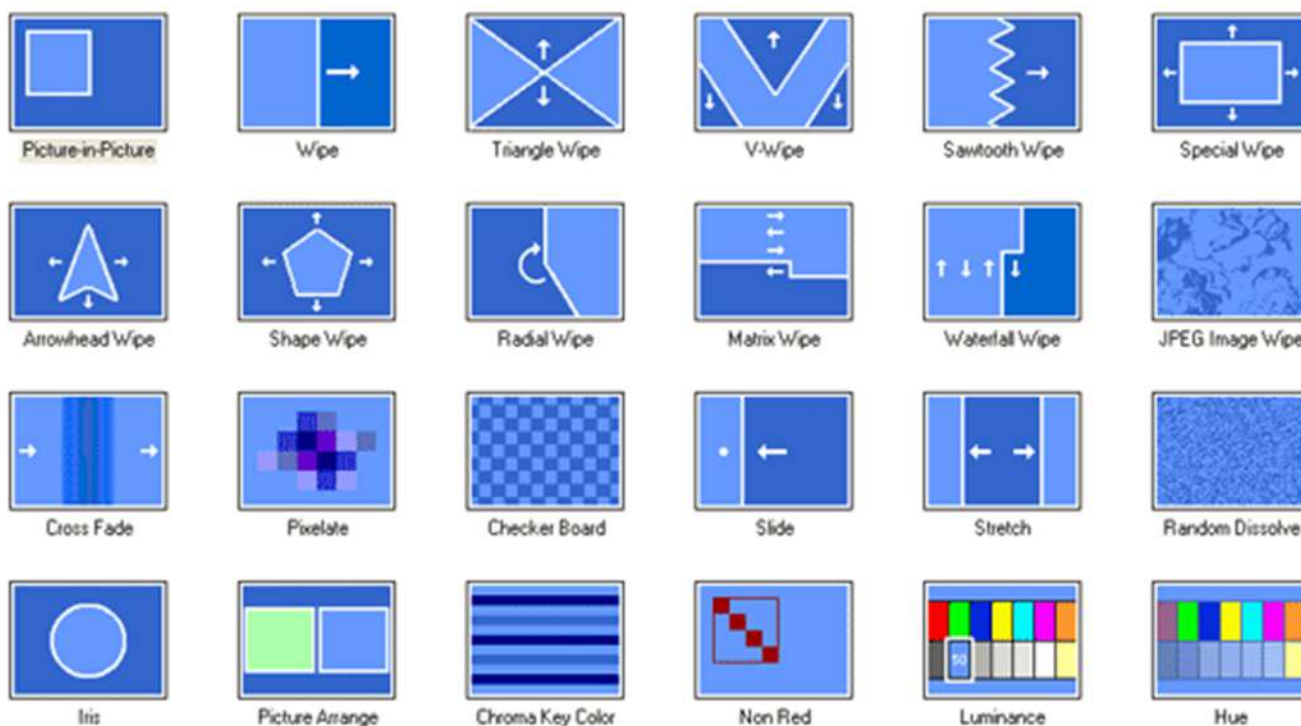


فیداین و فید اوت معمولاً احساسی و نمادین هستند و بیشتر برای شروع و پایان صحنه یا فیلم استفاده می‌شوند، نه برای برش‌های سریع یا ریتمی.

: Wipe

انتقالی که در آن تصویر جدید به صورت جهت‌دار جای تصویر قبلی را می‌گیرد

- انتقالی کاملاً نمایان و سبک‌محور
- بیشتر در آثار فانتزی، تبلیغاتی یا ساختارشکن استفاده می‌شود
- در روایت کلاسیک کاربرد محدودی دارد



ریتم در تدوین

ریتم یعنی سرعت و ضرباهنگ تغییر نماها و صحنه‌ها که روی احساس و توجه مخاطب تأثیر می‌گذارد. تدوینگر با انتخاب طول هر شات، نوع کات و ترکیب صدا و تصویر، ریتم روایت را کنترل می‌کند.

عوامل تعیین کننده ریتم :

موسیقی و صدا:

سرعت ضرب‌آهنگ موسیقی یا صداهای محیطی می‌تواند مستقیماً بر ریتم تدوین تأثیر بگذارد. تدوینگر ممکن است بر اساس ضرب موسیقی کات بزند یا با صداهای محیطی هماهنگ شود.

ژانر و سبک اثر:

ریتم تدوین باید با ژانر فیلم یا ویدیو هماهنگ باشد. برای مثال، یک فیلم ترسناک ممکن است در لحظات کلیدی از ریتم کند به ریتم سریع تغییر کند تا شوک وارد کند.

حرکت دوربین و بازی بازیگران:

میزان تحرک در صحنه تعیین می‌کند که ریتم باید چگونه باشد. صحنه‌های پرتحرک نیاز به ریتم سریع‌تر و صحنه‌های ایستا نیاز به ریتم کندتر دارند.

کاربرد ریتم :

- هدایت توجه به قسمت مهم صحنه
- کنترل هیجان و احساس مخاطب
- همگام سازی موسیقی و تصویر
- ایجاد تنش یا آرامش

فیلم های اکشن = شات کوتاه + کات سریع > ریتم تند

Mad Max
Fury Road



The
Turin
Horse



فیلم های درام = شات بلند + دیالو > ریتم آرام و تأمل برانگیز

صدا در تدوین



در تدوین فیلم، صدا عنصری مکمل تصویر نیست، بلکه بخشی اساسی از روایت و تجربه‌ی حسی مخاطب به شمار می‌آید. بسیاری از تصمیم‌های تدوینی، چه آگاهانه و چه ناخودآگاه، بر پایه‌ی صدا گرفته می‌شوند؛ «تدوین فقط چیدن تصویر نیست؛ کنترل صدا یعنی کنترل احساس تماشاگر»

اجزای اصلی صدا در فیلم :

۴ موسیقی
Music

۳ صدای محیط
Ambience

۲ افکت‌های صوتی
SFX

۱ دیالوگ
Dialog