MỤC LỤC

Chương 4. Góc máy và khung hình hai người.....5
4.1 Góc máy là gì.....5
4.2 Góc máy ngang: máy quay đi vòng quanh nhân vật.....6
4.3 Góc máy dọc: máy quay đi lên, đi xuống.....10
4.4 Chọn góc máy theo điều muốn kể.....12
4.5 Khung hình hai người.....13
4.6 Từ quy tắc đến phá cách.....16

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 4.1 Sơ đồ máy quay đi vòng quanh nhân vật nhìn từ trên xuống, với năm vị trí 0, 45, 90, 135 và 180 độ.....6
Hình 4.2 Linh ở góc chính diện, vai và mặt hướng thẳng về ống kính, hai bên mặt cân nhau.....7
Hình 4.3 Góc ba phần tư phía trước: máy lệch khoảng 45 độ, khuôn mặt Linh nổi khối mà vẫn thấy rõ nét mặt.....7
Hình 4.4 Góc nghiêng: máy đặt ngang hông ở 90 độ, chỉ thấy một bên mặt của Linh khi cô nhìn ra hồ.....8
Hình 4.5 Góc ba phần tư phía sau: máy chếch sau lưng Linh, người xem cùng cô nhìn về phía Tháp Rùa.....8
Hình 4.6 Góc sau lưng ở 180 độ: khuôn mặt bị giấu hoàn toàn, chỉ thấy mái tóc và lưng của Linh trước mặt hồ.....9
Hình 4.7 Góc cao: máy nhìn chúc xuống, Linh trông nhỏ lại trên nền gạch lát, không còn thấy bầu trời.....11
Hình 4.8 Góc thấp: máy hất từ dưới lên, Linh trông cao lớn trên nền trời và tán cây....11
Hình 4.9 Sơ đồ lưu ý: máy đặt sát đất nhưng ống kính song song mặt đất thì vẫn là góc trung tính.....12
Hình 4.10 Hai người góc nghiêng: Minh và Linh mỗi người đứng trên một đường một phần ba, mũi tên chỉ ánh mắt hướng vào nhau.....13
Hình 4.11 So sánh rộng và chặt: bên trái là cảnh rộng cho gặp gỡ, trò chuyện; bên phải là cảnh chặt cho đối đầu hoặc thân mật.....14
Hình 4.12 Hai người hướng về máy: hai khung vàng và thước đo cho thấy khung phải đủ rộng cho hai bờ vai, chặt nhất là trung cảnh.....15
Hình 4.13 Cảnh qua vai: vùng tô vàng bên trái là vai và gáy của Minh làm tiền cảnh, gương mặt Linh rõ nét ở bên phải khung.....15
Hình 4.14 Cảnh qua vai chiều ngược: mái tóc và vai Linh ở tiền cảnh bên phải, gương mặt Minh rõ nét và được ưu tiên.....16

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 4.1 Năm góc máy ngang quanh nhân vật.....9
Bảng 4.2 Ba góc máy dọc và ý nghĩa.....12
Bảng 4.3 Ba kiểu khung hình hai người.....16
Bảng 4.4 Thuật ngữ của chương 4.....20

CHƯƠNG 4
GÓC MÁY VÀ KHUNG HÌNH HAI NGƯỜI

Bạn dựng chân máy, đặt người mẫu vào khung, căn khoảng trống trên đầu, chừa khoảng nhìn, đưa đôi mắt lên đường một phần ba. Mọi thứ đều đúng, vậy mà hình vẫn nhạt. Rất có thể vì máy của bạn chưa hề rời vị trí quen thuộc nhất: đứng thẳng trước mặt nhân vật. Chỉ cần bước sang bên vài bước, hoặc hạ máy xuống rồi hất ống kính lên, cùng một con người ấy sẽ kể một câu chuyện khác hẳn.

Ở chương trước, ta đã học cách đặt nhân vật trong khung: khoảng trống trên đầu, khoảng nhìn, quy tắc một phần ba. Chương này cho máy quay rời chỗ đứng. Ta sẽ đi một vòng quanh nhân vật, đưa máy lên cao, hạ xuống thấp, rồi mời thêm một người thứ hai bước vào khung hình. Trong video bài giảng, Minh là người quay, Linh là người mẫu, và bờ Hồ Gươm buổi sáng sớm là bối cảnh cho mọi ví dụ.

Nội dung chính của chương

- Góc máy là gì và vì sao vị trí đặt máy làm thay đổi cảm nhận của người xem
- Năm góc máy ngang quanh nhân vật: chính diện, ba phần tư phía trước, nghiêng, ba phần tư phía sau, sau lưng
- Ba góc máy dọc: ngang tầm mắt, góc cao, góc thấp, và cách chúng nói về sức mạnh của nhân vật
- Góc máy do độ nghiêng của ống kính quyết định, không phải do độ cao đặt máy
- Ba kiểu khung hình hai người: hai người góc nghiêng, hai người hướng về máy, qua vai
- Cỡ cảnh phù hợp với từng kiểu khung hình hai người và thứ tự dùng chúng trong một cuộc đối thoại

4.1 Góc máy là gì

Góc máy (*camera angle*) là vị trí và hướng của máy quay so với chủ thể. Cỡ cảnh trả lời câu hỏi "thấy nhiều hay ít", còn góc máy trả lời câu hỏi "nhìn từ đâu". Hai lựa chọn này độc lập với nhau: cùng một trung cảnh, bạn có thể quay từ trước mặt, bên hông hay sau lưng, từ trên cao hay từ sát đất.

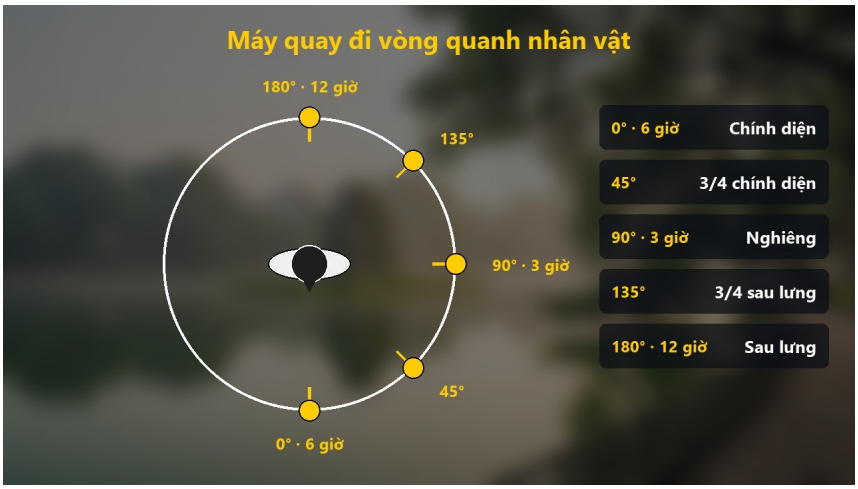
Góc máy quan trọng vì người xem luôn đứng ở đúng chỗ máy đứng. Bạn đặt máy trước mặt nhân vật, người xem được đối diện với nhân vật. Bạn đặt máy sau lưng, người xem thành kẻ đi theo. Bạn hạ máy xuống thấp, người xem phải ngước nhìn. Không cần lời thoại, vị trí đặt máy đã nói với người xem họ nên cảm thấy thế nào về nhân vật.

Để dễ học, ta tách góc máy thành hai nhóm. **Góc máy ngang** là khi máy đi vòng quanh nhân vật trên mặt đất. **Góc máy dọc** là khi máy đi lên, đi xuống so với tầm mắt nhân vật. Mỗi cảnh quay luôn kết hợp một góc ngang với một góc dọc.

4.2 Góc máy ngang: máy quay đi vòng quanh nhân vật

Hãy tưởng tượng nhân vật đứng ở tâm một vòng tròn vẽ trên mặt đất, còn máy quay đi quanh vành tròn đó và luôn hướng về tâm. Hình 4.1 là sơ đồ ấy nhìn từ trên xuống. Đứng ngay trước mặt nhân vật là 0 độ. Đi sang ngang đến bên hông là 90 độ. Vòng ra sau lưng là 180 độ.

Người làm phim còn dùng mặt đồng hồ để gọi vị trí cho nhanh: nhân vật đứng ở tâm đồng hồ và nhìn về phía số 6. Khi đó trước mặt là 6 giờ, bên hông là 3 giờ hoặc 9 giờ, sau lưng là 12 giờ.



Hình 4.1 Sơ đồ máy quay đi vòng quanh nhân vật nhìn từ trên xuống, với năm vị trí 0, 45, 90, 135 và 180 độ

Trên vòng tròn ấy có năm vị trí mang tên riêng. Các con số 45 hay 135 độ chỉ là mốc quy ước; khi quay, máy lệch đi một chút cũng không sao.

4.2.1 Chính diện

Chính diện (*frontal*) là khi máy đặt ngay trước mặt nhân vật, ở 0 độ. Vai và mặt nhân vật hướng thẳng về ống kính, hai bên mặt cân nhau như trong Hình 4.2.

Góc chính diện cho thấy trọn khuôn mặt: cả hai mắt, cả hai bên má. Vì thế nó rõ ràng và tạo cảm giác trung thực. Đổi lại, hình thường trông phẳng và kém hấp dẫn. Lý do là khi nhìn thẳng, ta không thấy được độ nhô của mũi, độ sâu của hốc mắt hay đường lượn của gò má; khuôn mặt gần như một mặt phẳng.

Góc chính diện hợp với tin tức, phỏng vấn, người dẫn chương trình, hoặc cảnh nhân vật đi thẳng về phía máy. Nếu bạn làm video nói trước ống kính, đây gần như là góc mặc định.



Hình 4.2 Linh ở góc chính diện, vai và mặt hướng thẳng về ống kính, hai bên mặt cân nhau

4.2.2 Ba phần tư phía trước

Góc ba phần tư phía trước (*three-quarter front*) là khi máy lệch sang một bên khoảng 45 độ so với hướng nhìn của nhân vật. Trong Hình 4.3, Linh hơi xoay người, ta thấy trọn một bên mặt và một phần bên còn lại.

Đây là góc phổ biến nhất trong phim truyện. Nó giữ được ưu điểm của chính diện: vẫn thấy cả hai mắt, vẫn đọc rõ nét mặt và cử chỉ. Đồng thời nó sửa được nhược điểm của chính diện: khi mặt xoay đi, sống mũi, gò má, đường cằm và hốc mắt hiện ra thành khối.

Góc này cũng hợp với thực tế là nhân vật phim truyện thường nhìn một ai đó ở ngoài khung chứ không nhìn vào ống kính. Nhớ chừa khoảng nhìn về phía nhân vật đang hướng tới.



Hình 4.3 Góc ba phần tư phía trước: máy lệch khoảng 45 độ, khuôn mặt Linh nổi khối mà vẫn thấy rõ nét mặt

4.2.3 Góc nghiêng

Góc nghiêng (*profile*) là khi máy đặt ngang hông nhân vật, ở 90 độ. Người xem chỉ thấy một bên mặt, một con mắt, và đường viền từ trán xuống mũi, môi, cằm. Hình 4.4 cho thấy Linh nhìn ra hồ, máy đứng đúng bên hông cô.

Con người quen đọc cảm xúc qua đôi mắt. Ở góc nghiêng, ta không nhìn thấu được đôi mắt, nên khó biết nhân vật đang nghĩ gì. Vì vậy góc này gợi sự xa cách, bí ẩn hoặc che giấu.

Góc nghiêng rất mạnh khi bạn chủ ý muốn giữ khoảng cách, chẳng hạn một người ngồi lặng bên cửa sổ. Nó cũng là cách tự nhiên nhất để cho thấy hai người đối diện nhau, như ta sẽ gặp ở mục 4.5.



Hình 4.4 Góc nghiêng: máy đặt ngang hông ở 90 độ, chỉ thấy một bên mặt của Linh khi cô nhìn ra hồ

4.2.4 Ba phần tư phía sau

Góc ba phần tư phía sau (*three-quarter back*) là khi máy đặt chếch sau lưng nhân vật, quanh mốc 135 độ. Ta thấy gáy, mái tóc, một bên vai và chỉ một phần gò má. Trong Hình 4.5, Linh đứng lệch về bên phải khung, còn Tháp Rùa hiện ra ở phía cô đang nhìn.

Góc này đặt người xem đứng ngay sau nhân vật và nhìn cái họ đang nhìn. Vì thế đây là nền tảng của cảnh quay **qua vai** (*over the shoulder*, OTS), và nó gần với **góc nhìn của nhân vật** (*point of view*, POV), tức kiểu cảnh mà máy quay đóng vai đôi mắt của chính nhân vật. Khác biệt là ở đây nhân vật vẫn còn trong khung.



Hình 4.5 Góc ba phần tư phía sau: máy chếch sau lưng Linh, người xem cùng cô nhìn về phía Tháp Rùa

4.2.5 Sau lưng

Sau lưng (*back*) là khi máy đặt ngay sau nhân vật, ở 180 độ. Hình 4.6 chỉ còn mái tóc và tấm lưng của Linh trước mặt hồ.

Từ phía sau, khuôn mặt bị giấu hoàn toàn. Ta không biết nhân vật vui hay buồn, bình thản hay sợ hãi. Chính sự thiếu thông tin ấy tạo ra tò mò. Đặt trong một tình huống căng thẳng, góc này còn cho cảm giác như có ai đó đang lặng lẽ bám theo nhân vật.

Dù quay từ phía sau, các quy tắc bố cục vẫn giữ nguyên: vẫn cần khoảng trống trên đầu, vẫn chừa khoảng nhìn về phía nhân vật hướng tới, vẫn đặt nhân vật theo đường một phần ba.



Hình 4.6 Góc sau lưng ở 180 độ: khuôn mặt bị giấu hoàn toàn, chỉ thấy mái tóc và lưng của Linh trước mặt hồ

Bảng 4.1 Năm góc máy ngang quanh nhân vật

Góc máy	Vị trí máy	Người xem thấy gì	Thường dùng khi
Chính diện	0 độ, 6 giờ	Trọn khuôn mặt, hình hơi phẳng	Tin tức, phỏng vấn, nói trước ống kính, nhân vật đi về phía máy
Ba phần tư phía trước	Khoảng 45 độ	Rõ nét mặt, khuôn mặt có khối	Hầu hết cảnh có người trong phim truyện
Nghiêng	90 độ, 3 giờ hoặc 9 giờ	Một bên mặt, không thấu đôi mắt	Gợi xa cách, bí ẩn, che giấu; hai người đối diện nhau
Ba phần tư phía sau	Khoảng 135 độ	Gáy, vai, một phần má và thứ nhân vật đang nhìn	Cho người xem nhìn cùng hướng nhân vật; cảnh qua vai
Sau lưng	180 độ, 12 giờ	Chỉ lưng và mái tóc	Giấu cảm xúc, gợi hồi hộp, cảm giác bị bám theo

> **Thử ngay (5 phút)**
> Nhờ một người bạn đứng yên, hoặc đặt một con thú bông lên bàn. Cầm điện thoại ở khoảng cách không đổi, đi đúng nửa vòng tròn quanh chủ thể và chụp năm tấm ở năm vị trí: 0, 45, 90, 135, 180 độ. Xem lại: tấm nào cho biết nhiều nhất về cảm xúc, tấm nào khiến bạn tò mò nhất?

4.3 Góc máy dọc: máy quay đi lên, đi xuống

Giờ ta giữ máy ở một phía của nhân vật và cho nó di chuyển lên xuống trên một cung tròn thẳng đứng. Thông thường, ống kính đặt ngang tầm mắt nhân vật. Đưa máy lên cao rồi nhìn xuống là góc cao. Hạ máy xuống thấp rồi nhìn lên là góc thấp. Góc máy dọc nói về tương quan mạnh yếu giữa người xem và nhân vật.

4.3.1 Ngang tầm mắt

Ngang tầm mắt (*eye level*) là khi ống kính đặt bằng chiều cao đôi mắt nhân vật và nhìn ngang, song song với mặt đất. Đây là **góc trung tính**: nó không thêm bình luận nào về nhân vật. Người xem đứng ngang hàng, nhìn nhân vật như một người bình đẳng. Tất cả các hình từ 4.2 đến 4.6 đều được quay ngang tầm mắt.

Chú ý rằng đó là tầm mắt của nhân vật, không phải của người quay. Quay một em bé, bạn phải quỳ xuống. Quay một người đang ngồi, bạn phải hạ chân máy. Nếu cứ đứng thẳng mà quay, bạn đã vô tình dùng góc cao.

4.3.2 Góc cao

Góc cao (*high angle*) là khi máy đặt cao hơn nhân vật và nhìn chúc xuống. Trong Hình 4.7, máy nhìn xuống Linh từ trên cao, phía sau cô chỉ còn nền gạch lát.

Từ trên nhìn xuống, nhân vật trông nhỏ bé, yếu thế, như bị ép xuống mặt đất. Phối cảnh làm thân và chân ngắn lại, còn hậu cảnh chỉ là mặt đất bao quanh. Người xem được đặt vào thế của kẻ ở trên, nhìn xuống.

Tuy vậy, máy chỉ cao hơn tầm mắt một chút lại giúp đường cằm và sống mũi trông đẹp hơn, nên đây là mẹo quen thuộc khi quay chân dung và khi tự quay bằng điện thoại. Góc cao chỉ thật sự làm nhân vật yếu đi khi máy lên cao hẳn và chúc xuống rõ rệt.



Hình 4.7 Góc cao: máy nhìn chúc xuống, Linh trông nhỏ lại trên nền gạch lát, không còn thấy bầu trời

4.3.3 Góc thấp

Góc thấp (*low angle*) là khi máy đặt thấp hơn nhân vật và hất lên. Trong Hình 4.8, Linh đứng sừng sững, phía sau là bầu trời và tán cây.

Từ dưới nhìn lên, nhân vật trông to lớn, mạnh mẽ, nắm quyền chủ động. Người xem như ở thế dưới, ngước nhìn nhân vật, giống cách ta từng nhìn người lớn khi còn bé.

Góc thấp cũng có cái giá của nó: hất máy quá gắt ở khoảng cách gần sẽ làm lộ phần dưới cằm và lỗ mũi. Hãy lùi máy ra xa một chút nếu muốn nhân vật vừa oai vừa đẹp.



Hình 4.8 Góc thấp: máy hất từ dưới lên, Linh trông cao lớn trên nền trời và tán cây

Bảng 4.2 Ba góc máy dọc và ý nghĩa

Góc máy	Cách đặt máy	Nhân vật trông thế nào	Vị thế của người xem
Ngang tầm mắt	Ống kính cao bằng mắt nhân vật, nhìn ngang	Bình thường, trung tính	Ngang hàng với nhân vật
Góc cao	Máy cao hơn nhân vật, ống kính chúc xuống	Nhỏ bé, yếu thế; hơi cao một chút thì khuôn mặt đẹp hơn	Ở thế trên, nhìn xuống
Góc thấp	Máy thấp hơn nhân vật, ống kính hất lên	To lớn, mạnh mẽ, nắm quyền chủ động	Ở thế dưới, ngước nhìn

4.3.4 Góc máy là độ nghiêng của ống kính

Đây là chỗ rất nhiều người mới quay hiểu nhầm. Góc máy dọc được quyết định bởi độ nghiêng của ống kính, không phải bởi độ cao đặt máy. Hình 4.9 minh hoạ điều đó: máy đặt sát đất, nhưng ống kính vẫn song song với mặt đất, thì đó vẫn là góc trung tính. Chỉ khi ống kính hất lên, đó mới là góc thấp.

Tương tự, máy đặt trên ban công tầng hai mà ống kính vẫn nhìn ngang ra hàng cây đối diện thì chưa phải góc cao. Tóm lại, độ cao đặt máy quyết định bạn thấy cái gì, còn độ nghiêng của ống kính mới tạo ra cảm giác mạnh hay yếu.



Hình 4.9 Sơ đồ lưu ý: máy đặt sát đất nhưng ống kính song song mặt đất thì vẫn là góc trung tính

Lỗi hay gặp

Người quay đứng thẳng, cầm máy ngang ngực hoặc ngang mắt mình rồi quay mọi thứ. Kết quả là trẻ em, người đang ngồi, thú cưng đều bị quay từ trên chúc xuống mà người quay không hề có ý đó. Trước khi bấm máy, hãy hỏi: mắt nhân vật ở độ cao nào?

4.4 Chọn góc máy theo điều muốn kể

Không có góc máy nào đúng hay sai tuyệt đối, chỉ có góc hợp hay không hợp với điều muốn kể. Trước mỗi cảnh, hãy tự trả lời hai câu hỏi.

1. Người xem cần biết bao nhiêu về cảm xúc của nhân vật? Cần biết rõ thì đi về phía trước mặt. Muốn gây tò mò thì đi về phía góc nghiêng và sau lưng.
2. Người xem nên đứng ở thế nào so với nhân vật? Ngang hàng thì giữ máy ngang tầm mắt. Muốn nhân vật yếu đi thì chúc máy xuống, muốn mạnh lên thì hất máy lên.

Nếu chưa có lý do đặc biệt, hãy bắt đầu bằng góc ba phần tư phía trước, ngang tầm mắt: rõ mặt, có khối, không áp đặt cảm xúc. Mỗi lần rời khỏi lựa chọn đó phải là một lần có chủ ý. Góc cao và góc thấp dùng liên tục sẽ mất hết sức nặng.

4.5 Khung hình hai người

Khi nhân vật có người để trò chuyện, ta cần **khung hình hai người** (*two-shot*). Mọi quy tắc đã học vẫn giữ nguyên: khoảng trống trên đầu, khoảng nhìn, quy tắc một phần ba. Có ba kiểu khung hình hai người cơ bản.

4.5.1 Hai người góc nghiêng

Hai người góc nghiêng (*profile two-shot*) là khi hai người đứng đối diện nhau và máy nhìn cả hai từ bên hông.

Hình 4.10 cho thấy cách bố cục: Minh đứng trên đường một phần ba bên trái, Linh đứng trên đường một phần ba bên phải, ánh mắt hai người hướng vào nhau. Khoảng giữa hai người chính là khoảng nhìn của cả hai, nên khung hình tự cân bằng.

Đây là kiểu phổ biến nhất để mở đầu một cuộc đối thoại. Quay rộng, người xem thấy cả bối cảnh lẫn cử chỉ. Trong video, cảnh này được quay ở trung toàn cảnh (*Medium Long Shot*, MLS), đủ để thấy mặt hồ và Tháp Rùa giữa hai người.



Hình 4.10 Hai người góc nghiêng: Minh và Linh mỗi người đứng trên một đường một phần ba, mũi tên chỉ ánh mắt hướng vào nhau

Cũng kiểu khung hình này nhưng quay chặt thì ý nghĩa đổi hẳn. Khi đó hai khuôn mặt bị ép sát vào nhau trong khung hình. Hình 4.11 đặt hai phiên bản cạnh nhau để so sánh. Quay rộng hợp với một cuộc gặp gỡ bình thường. Quay chặt chỉ hợp khi hai người đang đối đầu, hoặc đang rất thân mật. Ngoài đời, ta

cũng chỉ đứng sát mặt một người trong hai trường hợp ấy. Nếu không có lý do, hai khuôn mặt bị ép sát sẽ khiến người xem khó chịu.

Tóm lại, hai người góc nghiêng dùng để mở đầu đối thoại, giới thiệu hai nhân vật cùng bối cảnh của họ. Vì không nhìn thấu được mắt ai, kiểu này ít khi được giữ suốt cuộc trò chuyện; sau khi mở đầu, người dựng thường chuyển sang cảnh qua vai.



Hình 4.11 So sánh rộng và chặt: bên trái là cảnh rộng cho gặp gỡ, trò chuyện; bên phải là cảnh chặt cho đối đầu hoặc thân mật

4.5.2 Hai người hướng về máy

Hai người hướng về máy (*direct to camera two-shot*) là khi hai người cùng mở về phía máy quay, như hai người đi cạnh nhau trên phố. Trong video, Minh và Linh đi dọc vỉa hè ven hồ về phía máy, máy lùi chậm phía trước.

Khung hình phải đủ rộng để chứa cả hai bờ vai, nên trung cảnh (*Medium Shot*, MS) thường là cỡ chặt nhất. Hình 4.12 đánh dấu điều đó bằng hai khung vàng quanh hai người và thước đo "Đủ rộng cho hai bờ vai". Chặt hơn nữa, bạn sẽ cắt mất vai ngoài của mỗi người.

Muốn chặt hơn, phải xếp một người hơi lùi sau người kia. Khi đó người đứng trước to hơn, rõ hơn, và sẽ được ưu tiên. Vì vậy hãy để người đang quan trọng hơn trong cảnh đứng phía trước.

Lưu ý: "hướng về máy" là nói về hướng thân người, không phải hướng mắt. Trong phim truyện, hai người vẫn trò chuyện với nhau, không nhìn vào ống kính.



Hình 4.12 Hai người hướng về máy: hai khung vàng và thước đo cho thấy khung phải đủ rộng cho hai bờ vai, chặt nhất là trung cảnh

4.5.3 Qua vai

Qua vai (*over the shoulder*, viết tắt OTS) là khi máy đặt sau lưng và hơi chếch về một bên người này, để nhìn rõ mặt người kia. Người đứng gần máy hiện ra ở góc ba phần tư phía sau, người đứng xa ở góc ba phần tư phía trước.

Trong Hình 4.13, vai và gáy của Minh làm tiền cảnh, mờ và tối, chiếm phần bên trái khung. Gương mặt Linh rõ nét, nằm trên đường một phần ba bên phải, và được ưu tiên. Khung hình chọn giúp người xem nên nhìn mặt ai, còn phần vai tiền cảnh nhắc rằng có người thứ hai đang nghe và tạo chiều sâu cho hình.



Hình 4.13 Cảnh qua vai: vùng tô vàng bên trái là vai và gáy của Minh làm tiền cảnh, gương mặt Linh rõ nét ở bên phải khung

Đổi chiều máy sang sau vai người còn lại, ta có **cảnh qua vai ngược** (*reverse OTS*). Hình 4.14 là chiều ngược của Hình 4.13: bây giờ mái tóc và vai của Linh ở tiền cảnh, còn gương mặt Minh được ưu tiên. Ghép hai chiều qua vai này lại, cắt qua lại theo lời thoại, ta có một cuộc đối thoại hoàn chỉnh.

Khi quay cặp cảnh này, hãy giữ hai chiều cùng cỡ cảnh và cùng độ cao máy. Theo quy ước, hai vị trí máy nên nằm cùng một phía so với đường thẳng

tưởng tượng nối hai người. Để ý Hình 4.13 và 4.14: Minh luôn ở phía trái khung, Linh luôn ở phía phải, nên khi cắt qua lại người xem không bị lẫn.

Cảnh qua vai thường được dựng sau cảnh hai người góc nghiêng, khi người xem đã biết hai người là ai và đang ở đâu. Cỡ cảnh hay dùng nhất là cận trung cảnh (*Medium Close-Up*, MCU). Đừng quay quá chặt, vì phần gáy mờ của người đứng trước sẽ chỉ làm rối khung hình. Cần chặt hơn nữa thì bỏ hẳn vai tiền cảnh và quay riêng từng người.



Hình 4.14 Cảnh qua vai chiều ngược: mái tóc và vai Linh ở tiền cảnh bên phải, gương mặt Minh rõ nét và được ưu tiên

Bảng 4.3 Ba kiểu khung hình hai người

Kiểu khung hình	Vị trí hai người và máy	Cỡ cảnh hợp	Dùng để
Hai người góc nghiêng	Hai người đối diện nhau, máy nhìn từ bên hông	Cỡ rộng; quay chặt chỉ khi đối đầu hoặc thân mật	Mở đầu đối thoại, giới thiệu hai nhân vật và bối cảnh
Hai người hướng về máy	Hai người cạnh nhau, cùng mở về phía máy	Cỡ rộng; trung cảnh thường là chặt nhất	Hai người cùng đi, cùng đứng, cùng nhìn về một phía
Qua vai	Máy sau vai người này, nhìn mặt người kia	Cận trung cảnh	Phần chính của cuộc đối thoại, cắt qua lại hai chiều

4.6 Từ quy tắc đến phá cách

Các quy ước trong chương này không phải luật cấm. Chúng là thói quen đọc hình mà người xem đã có sẵn. Bố cục và góc máy là ngữ pháp của hình ảnh: viết đúng ngữ pháp thì người xem hiểu ngay điều bạn muốn nói.

Nắm vững rồi, bạn mới biết khi nào nên phá cách. Một cảnh quay sau lưng suốt cuộc trò chuyện vẫn có thể rất hay, miễn là bạn biết mình đang đi ngược quy ước nào và để đạt điều gì. Ở chương sau, ta tìm hiểu cách tạo chiều sâu cho khung hình.

Ghi nhớ

- Chọn góc máy ngang phù hợp với điều muốn kể; góc ba phần tư phía trước là phổ biến nhất.
- Góc cao và góc thấp nói với người xem về sức mạnh của nhân vật.
- Hai người góc nghiêng và hai người hướng về máy hợp với cỡ cảnh rộng; qua vai hợp nhất với cận trung cảnh.

Tóm tắt chương

1. Góc máy là vị trí và hướng của máy quay so với nhân vật. Người xem luôn đứng ở chỗ máy đứng, nên góc máy quyết định họ là ai trong cảnh và cảm thấy gì về nhân vật.
2. Góc máy ngang có năm vị trí trên vòng tròn quanh nhân vật: chính diện (0 độ), ba phần tư phía trước (khoảng 45 độ), nghiêng (90 độ), ba phần tư phía sau (khoảng 135 độ), sau lưng (180 độ).
3. Càng đi về phía trước mặt, người xem càng đọc rõ cảm xúc; càng đi về phía sau, cảm xúc càng bị giấu và sự tò mò, hồi hộp càng tăng.
4. Chính diện rõ ràng nhưng phẳng; ba phần tư phía trước vừa rõ mặt vừa có khối nên được dùng nhiều nhất trong phim truyện.
5. Ngang tầm mắt là góc trung tính. Góc cao làm nhân vật nhỏ bé, yếu thế. Góc thấp làm nhân vật to lớn, mạnh mẽ.
6. Góc máy dọc do độ nghiêng của ống kính quyết định. Máy đặt sát đất mà ống kính song song mặt đất vẫn là góc trung tính.
7. Khung hình hai người vẫn tuân theo khoảng trống trên đầu, khoảng nhìn và quy tắc một phần ba.
8. Hai người góc nghiêng dùng để mở đầu đối thoại; quay chặt chỉ khi hai người đối đầu hoặc thân mật.
9. Hai người hướng về máy cần khung đủ rộng cho hai bờ vai; muốn chặt hơn thì xếp một người lùi sau, người đứng trước được ưu tiên.
10. Cảnh qua vai và cảnh qua vai ngược ghép lại thành cuộc đối thoại hoàn chỉnh, thường ở cận trung cảnh và dựng sau cảnh hai người góc nghiêng.

Bài tập thực hành

Bài 4.1 Một vòng quanh nhân vật

Mục đích: tự mình thấy mỗi góc máy ngang làm đổi cảm nhận về cùng một con người ra sao.

Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, một người mẫu, nếu có chân máy thì càng tốt.

1. Cho người mẫu đứng yên, nhìn về một điểm cố định ở xa.
2. Giữ cỡ cảnh trung cảnh và giữ ống kính ngang tầm mắt người mẫu trong suốt bài tập.

3. Quay năm cảnh, mỗi cảnh khoảng 5 giây, ở năm vị trí: chính diện, ba phần tư phía trước, nghiêng, ba phần tư phía sau, sau lưng.
4. Ở mỗi cảnh, kiểm tra lại khoảng trống trên đầu và khoảng nhìn trước khi bấm máy.
5. Ghép năm cảnh theo thứ tự, ghi tên góc máy lên từng cảnh.

Kết quả cần có: một đoạn video khoảng 25 giây và vài dòng ghi chú trả lời: góc nào bạn sẽ dùng cho một cảnh tâm sự, góc nào cho một cảnh hồi hộp, vì sao.

Bài 4.2 Ba độ cao, một nhân vật

Mục đích: phân biệt độ cao đặt máy với độ nghiêng của ống kính.

Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, một người mẫu đứng ở chỗ thoáng.

1. Quay một cảnh ngang tầm mắt, ống kính song song mặt đất.
2. Đứng lên ghế hoặc bậc thềm, chúc ống kính xuống để quay một cảnh góc cao.
3. Hạ máy xuống ngang đầu gối, hất ống kính lên để quay một cảnh góc thấp.
4. Vẫn để máy ngang đầu gối nhưng chỉnh ống kính song song mặt đất, quay thêm một cảnh.

Kết quả cần có: bốn cảnh đặt cạnh nhau. Hãy so sánh cảnh thứ ba với cảnh thứ tư và viết một câu giải thích vì sao cảnh thứ tư không phải là góc thấp.

Bài 4.3 Một cuộc trò chuyện bốn cảnh

Mục đích: dựng một đoạn đối thoại ngắn bằng các kiểu khung hình hai người.

Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, hai người mẫu, phần mềm dựng bất kỳ.

1. Viết sẵn bốn câu thoại ngắn cho hai người, mỗi người hai câu.
2. Quay cảnh hai người góc nghiêng ở cỡ rộng, mỗi người trên một đường một phần ba, diễn trọn bốn câu.
3. Quay cảnh qua vai người thứ nhất ở cận trung cảnh, diễn lại trọn bốn câu.
4. Chuyển máy sang sau vai người thứ hai, giữ cùng cỡ cảnh và cùng phía, diễn lại lần nữa.
5. Quay thêm một cảnh hai người hướng về máy, cùng bước đi sau khi nói xong.
6. Dựng theo thứ tự: mở bằng cảnh hai người góc nghiêng, cắt qua lại hai chiều qua vai theo người đang nói, kết bằng cảnh hai người hướng về máy.

Kết quả cần có: một đoạn video 20 đến 40 giây. Xem lại và kiểm tra: ở hai chiều qua vai, mỗi người có luôn ở cùng một nửa khung không, gương mặt được ưu tiên có nằm trên đường một phần ba không.

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Góc máy khác cỡ cảnh ở điểm nào?
2. Trên mặt đồng hồ quy ước, vị trí 6 giờ, 3 giờ và 12 giờ ứng với những góc máy ngang nào?

3. Vì sao góc chính diện thường trông phẳng, còn góc ba phần tư phía trước lại làm khuôn mặt có khối?
4. Góc nghiêng gợi cho người xem cảm giác gì về nhân vật, và vì sao?
5. Góc ba phần tư phía sau liên quan thế nào đến cảnh qua vai và góc nhìn của nhân vật?
6. Trong tình huống căng thẳng, quay nhân vật từ sau lưng tạo cảm giác gì?
7. Góc cao và góc thấp làm thay đổi vị thế giữa người xem và nhân vật ra sao?
8. Máy đặt sát mặt đất, ống kính song song mặt đất. Đó là góc gì? Giải thích.
9. Khi nào nên quay chặt một cảnh hai người góc nghiêng, và điều gì xảy ra nếu quay chặt mà không có lý do?
10. Vì sao ở kiểu hai người hướng về máy, trung cảnh thường là cỡ chặt nhất? Muốn chặt hơn thì làm thế nào?
11. Trong cảnh qua vai, ai là người được ưu tiên và nên nằm ở đâu trong khung?
12. Vì sao cảnh qua vai thường được dựng sau cảnh hai người góc nghiêng, và vì sao không nên quay qua vai quá chặt?

Thuật ngữ trong chương

Bảng 4.4 Thuật ngữ của chương 4

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Góc máy	Camera angle	Vị trí và hướng của máy quay so với chủ thể
Góc máy ngang	Horizontal camera angle	Vị trí máy trên vòng tròn quanh nhân vật
Góc máy dọc	Vertical camera angle	Máy ở cao hay thấp so với tầm mắt nhân vật và ống kính nghiêng thế nào
Chính diện	Frontal	Máy ngay trước mặt nhân vật, 0 độ
Ba phần tư phía trước	Three-quarter front	Máy lệch khoảng 45 độ so với hướng nhìn của nhân vật
Góc nghiêng	Profile	Máy ngang hông nhân vật, 90 độ, chỉ thấy một bên mặt
Ba phần tư phía sau	Three-quarter back	Máy chếch sau lưng nhân vật, khoảng 135 độ
Sau lưng	Back	Máy ngay sau nhân vật, 180 độ
Ngang tầm mắt	Eye level	Ống kính cao bằng mắt nhân vật, nhìn ngang; góc trung tính
Góc cao	High angle	Máy cao hơn nhân vật, ống kính chúc xuống
Góc thấp	Low angle	Máy thấp hơn nhân vật, ống kính hất lên
Khung hình hai người	Two-shot	Khung hình có hai nhân vật
Hai người góc nghiêng	Profile two-shot	Hai người đối diện nhau, máy nhìn từ bên hông
Hai người hướng về máy	Direct to camera two-shot	Hai người cạnh nhau, cùng mở về phía máy
Qua vai	Over the shoulder (OTS)	Máy đặt sau vai người này để nhìn mặt người kia
Qua vai ngược	Reverse OTS	Cảnh qua vai quay từ phía người còn lại
Góc nhìn của nhân vật	Point of view (POV)	Máy quay đóng vai đôi mắt của nhân vật
Tiền cảnh	Foreground	Phần của khung hình ở gần máy nhất