MỤC LỤC

Chương 7. Nối cảnh: quay sao cho dựng được 5
7.1 Từ cảnh quay đến bộ phim 5
7.2 Quay phủ và tính liên tục 6
7.3 Hướng trên màn hình 8
7.4 Quy tắc trục 180 độ 10
7.5 Quy tắc 30 độ và cắt nhảy 12
7.6 Cảnh đối xứng 13
7.7 Khớp hướng nhìn 15

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 7.1 Những viên gạch của bộ phim: cảnh quay ghép thành cảnh, cảnh ghép thành hồi, các hồi ghép thành cả bộ phim.....6
Hình 7.2 Toàn cảnh hai người trên ghế đá: Minh ngồi bên trái, Linh ngồi bên phải, tay phải cầm tách trà.....7
Hình 7.3 Tính liên tục: toàn cảnh tay phải cầm tách đầy; cảnh cận đúng vẫn tay phải; cảnh cận sai là tay trái, tách cạn.....8
Hình 7.4 Cảnh sau: Linh vào khung từ bên phải, mũi tên cho thấy cô vẫn đi sang trái, hướng chuyển động được giữ nguyên.....9
Hình 7.5 Cảnh sau vào từ phía nào: vào từ phải là đi tiếp, vào từ trái thì trông như quay ngược lại.....9
Hình 7.6 Đường nhìn: mũi tên nối từ mắt Linh đến cánh diều ở góc trên bên phải, vòng tròn đánh dấu đối tượng được nhìn.....10
Hình 7.7 Sơ đồ nhìn từ trên: đường trục nối Minh và Linh chia vòng tròn thành nửa xanh "Vùng 180° đặt máy" và nửa đỏ "Không đặt máy".....11
Hình 7.8 Nhảy trục: một máy đặt sang nửa vòng đỏ bên kia đường trục bị đánh dấu sai, hai máy ở nửa xanh được đánh dấu đúng.....11
Hình 7.9 Đúng trục hay nhảy trục: hàng trên Minh nhìn phải, Linh nhìn trái, hai người nhìn nhau; hàng dưới cả hai cùng nhìn sang phải.....12
Hình 7.10 Quy tắc 30 độ: nửa vòng đặt máy phía dưới đường trục được chia thành các múi 30 độ.....13
Hình 7.11 Cảnh đối xứng: Máy 1 ở +45° quay Minh, Máy 2 ở −45° quay Linh, kèm ghi chú "Cùng cỡ · cùng độ cao · cùng tiêu cự".....14
Hình 7.12 Hai cận cảnh có khớp không: hàng trên Minh và Linh cùng cận trung cảnh; hàng dưới Minh cận trung cảnh, Linh đại cận cảnh.....14
Hình 7.13 Hai cảnh qua vai: hàng trên cảnh ngược qua vai Linh khớp với cảnh qua vai Minh; hàng dưới cảnh ngược khác cỡ, khác góc nên không khớp.....15
Hình 7.14 Khớp hướng nhìn: Linh nhìn ra xa; cảnh trả lời quay ngang tầm mắt là khớp, quay từ trên cao là không khớp.....16

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 7.1 Bộ quay phủ cho cảnh hai người trò chuyện.....7
Bảng 7.2 Sáu lỗi nối cảnh thường gặp và cách tránh.....17
Bảng 7.3 Thuật ngữ của chương 7.....20

CHƯƠNG 7
NỐI CẢNH: QUAY SAO CHO DỰNG ĐƯỢC

Bạn quay một buổi cà phê với người bạn thân. Về nhà mở máy ra dựng, bạn mới thấy rắc rối: ở cảnh rộng bạn mình cầm cốc bằng tay phải, sang cảnh gần cốc lại nằm trên bàn. Hai cảnh cận mặt đặt cạnh nhau thì cả hai người cùng quay mặt về một phía, trông như đang ngồi xếp hàng chứ không phải đối diện. Từng cảnh riêng lẻ đều đẹp, nhưng ghép lại thì không thành một câu chuyện.

Quay xong chưa phải là xong. Mọi cảnh quay rồi sẽ được người dựng phim ghép lại với nhau, và người dựng đó nhiều khi chính là bạn. Người quay giỏi luôn tự hỏi ba điều ngay từ lúc bấm máy: cảnh này sẽ nối với cảnh nào, người dựng cần gì, người xem có bị rối không? Chương này nói về cách nghĩ trước cho khâu dựng, tiếng Anh gọi là *shooting for the edit*.

Nội dung chính của chương

- Bộ phim được ghép từ những đơn vị nào, và vì sao phải quay đủ góc cho người dựng
- Quay phủ, lần quay và tính liên tục của động tác
- Hướng trên màn hình: hướng chuyển động và đường nhìn
- Quy tắc trục 180 độ và lỗi nhảy trục
- Quy tắc 30 độ và lỗi cắt nhảy
- Cảnh đối xứng và khớp hướng nhìn

7.1 Từ cảnh quay đến bộ phim

Một bộ phim không được quay liền một hơi. Nó được xây từ những viên gạch nhỏ, xếp theo từng tầng. Nhiều **cảnh quay** (*shot*) ghép thành một **cảnh** (*scene*), tức một đoạn chuyện diễn ra ở một nơi, trong một khoảng thời gian. Nhiều cảnh ghép thành một **hồi** (*act*). Theo cách chia quen thuộc, ba hồi ghép thành cả bộ phim. Hình 7.1 là sơ đồ trong video: hàng trên cùng có mười cảnh quay, gộp lại thành năm cảnh, rồi ba hồi, rồi một khối duy nhất là bộ phim.



Hình 7.1 Những viên gạch của bộ phim: cảnh quay ghép thành cảnh, cảnh ghép thành hồi, các hồi ghép thành cả bộ phim

Con số ba hồi là một quy ước kể chuyện phổ biến, không phải luật. Một video ngắn của bạn có thể chỉ gồm một cảnh với năm, bảy cảnh quay. Điều cần nhớ là thứ tự của các tầng: thứ bạn quay ngoài hiện trường luôn là viên gạch nhỏ nhất, và nó chỉ có nghĩa khi đặt cạnh viên khác.

Phim có thể quay rải rác trong nhiều ngày, nhiều tuần, nhưng khi dựng xong phải trông như diễn ra liền một mạch. Người xem không biết, và cũng không cần biết, rằng cảnh rộng quay lúc bảy giờ sáng còn cảnh cận quay sau đó nửa tiếng. Họ chỉ thấy hai hình nối nhau. Nếu hai hình ấy mâu thuẫn, ảo giác về một dòng thời gian liền mạch vỡ ngay. Vì vậy mọi nội dung còn lại của chương đều xoay quanh một mục tiêu: giữ cho người xem tin rằng những gì họ thấy là một sự việc duy nhất, diễn ra ở một không gian duy nhất.

7.2 Quay phủ và tính liên tục

7.2.1 Quay phủ: một hành động, nhiều góc máy

Hãy xem cảnh Minh và Linh trò chuyện trên ghế đá bên Hồ Gươm (Hình 7.2). Đoạn hội thoại này được diễn lại nhiều lần, mỗi lần máy đặt ở một vị trí khác. Quay cùng một hành động từ nhiều góc gọi là **quay phủ** (*coverage*).



Hình 7.2 Toàn cảnh hai người trên ghế đá: Minh ngồi bên trái, Linh ngồi bên phải, tay phải cầm tách trà

Trong video, bộ quay phủ tối thiểu gồm ba vị trí máy: toàn cảnh hai người, cận trung cảnh (Medium Close-Up, MCU) Minh và cận trung cảnh Linh. Mỗi lần diễn ở một vị trí máy gọi là một **lần quay** (*take*). Nếu chỉ có một máy, như đa số chúng ta, thì hai người phải nói lại đoạn hội thoại ấy ít nhất ba lần.

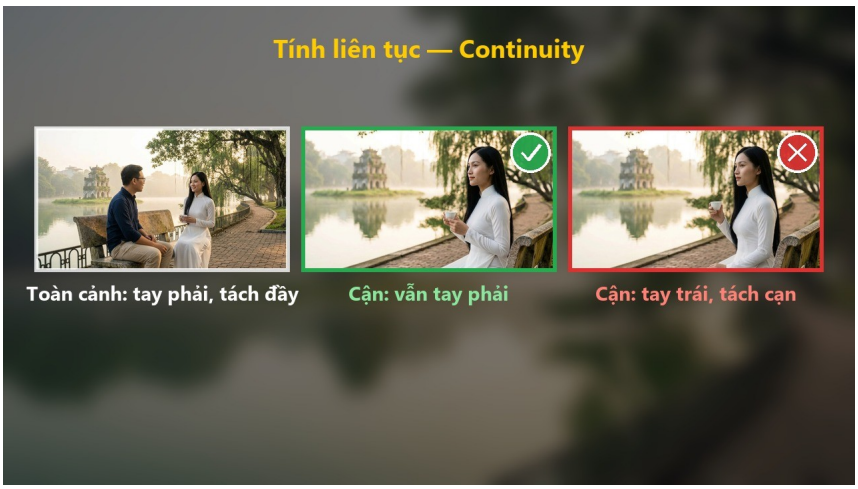
Vì sao phải tốn công như vậy? Vì nhờ có đủ góc, người dựng có thể chọn lúc nào cắt sang ai. Toàn cảnh cho biết hai người ngồi ở đâu, quan hệ vị trí ra sao. Cận trung cảnh cho thấy nét mặt người nói và phản ứng của người nghe. Có đủ các cảnh này, người dựng bỏ được câu nói vấp, rút ngắn đoạn dài dòng, hoặc nhấn vào một nụ cười. Nếu chỉ có một cảnh rộng quay liền, bạn không còn chỗ nào để cắt: lỗi ở giây thứ mười sẽ nằm nguyên trong phim.

Bảng 7.1 Bộ quay phủ cho cảnh hai người trò chuyện

Vị trí máy	Cỡ cảnh	Người dựng dùng để làm gì
Máy 1	Toàn cảnh hai người	Mở cảnh, cho biết không gian và vị trí hai nhân vật; quay về khi cần cho người xem "thở"
Máy 2	Cận trung cảnh Minh	Lúc Minh nói, hoặc lúc cần phản ứng của Minh
Máy 3	Cận trung cảnh Linh	Lúc Linh nói, hoặc lúc cần phản ứng của Linh
Bổ sung	Hai cảnh qua vai (*over-the-shoulder*)	Giữ cả hai người trong khung, làm bước chuyển giữa toàn cảnh và cảnh cận

7.2.2 Tính liên tục của động tác

Quay phủ kéo theo một đòi hỏi: người diễn phải lặp lại động tác y hệt ở mọi lần quay. Đó là **tính liên tục** (*continuity*). Ở toàn cảnh, Linh cầm tách trà bằng tay phải. Nếu ở cảnh cận tách trà lại ở tay trái, và đã cạn, người xem sẽ thấy ngay khi hai cảnh được nối với nhau. Hình 7.3 đặt ba khung cạnh nhau để bạn so sánh: khung giữa khớp với toàn cảnh, khung bên phải sai cả tay cầm lẫn lượng trà.



Hình 7.3 Tính liên tục: toàn cảnh tay phải cầm tách đầy; cảnh cận đúng vẫn tay phải; cảnh cận sai là tay trái, tách cạn

Lỗi liên tục thường không ai thấy lúc quay. Ngoài hiện trường, mỗi lần quay là một sự việc riêng, cách nhau cả chục phút, nên không ai đặt chúng cạnh nhau để so. Lỗi chỉ lộ ra trên bàn dựng, khi đã quá muộn: diễn viên đã về, ánh sáng đã đổi, tách trà đã rửa.

Những thứ dễ lệch nhất là:

- tay nào cầm đồ vật, đồ vật đặt ở đâu
- mức nước trong cốc, độ dài điếu thuốc, miếng bánh đã cắn hay chưa
- tóc vén bên nào, cúc áo, kính đeo hay cầm
- tư thế ngồi, chân bắt chéo bên nào
- động tác rơi vào câu thoại nào, ví dụ nâng tách lên đúng lúc nói chữ gì

Cách đối phó đơn giản và rẻ nhất là chụp một tấm ảnh bằng điện thoại sau mỗi lần quay rồi đối chiếu trước lần quay kế tiếp. Với người diễn không chuyên, hãy giao cho họ ít động tác thôi, và gắn mỗi động tác vào một câu thoại cụ thể để dễ lặp lại.

> **Lỗi hay gặp**
> Quay xong cảnh rộng, cả nhóm nghỉ uống nước, rồi quay tiếp cảnh cận mà không ai nhìn lại cảnh trước. Cốc nước vơi đi, áo khoác đã cởi, mặt trời đã lên cao làm bóng đổ khác hẳn. Trước mỗi lần đổi vị trí máy, hãy xem lại vài giây cuối của cảnh vừa quay.

7.3 Hướng trên màn hình

7.3.1 Hướng chuyển động

Màn hình có bốn mép: trái, phải, trên, dưới. Người xem coi nó như một cửa sổ nhìn vào thế giới phim. Qua cửa sổ ấy, mọi thứ đều có **hướng trên màn hình** (*screen direction*): đi sang trái, đi sang phải, nhìn lên, nhìn xuống. Hướng này tính theo mép khung hình, không theo đông tây nam bắc ngoài đời.

Linh đi ngang qua khung và ra khỏi khung bên trái. Ở cảnh tiếp theo, cô phải đi vào từ bên phải và vẫn tiếp tục sang trái (Hình 7.4). Như vậy, hướng

chuyển động được giữ nguyên. Lý do rất dễ hiểu nếu bạn nghĩ đến cái cửa sổ: người vừa khuất sau mép trái của cửa sổ này sẽ hiện ra ở mép phải của cửa sổ kế bên.



Hình 7.4 Cảnh sau: Linh vào khung từ bên phải, mũi tên cho thấy cô vẫn đi sang trái, hướng chuyển động được giữ nguyên

Nếu ở cảnh sau Linh lại vào từ bên trái và đi sang phải, người xem sẽ tưởng cô vừa quay đầu đi ngược lại. Hình 7.5 so sánh hai trường hợp. Hai khung thực ra chỉ khác nhau ở hướng người, nhưng ý nghĩa đảo hẳn: bên trái là "đi tiếp", bên phải là "quay về".



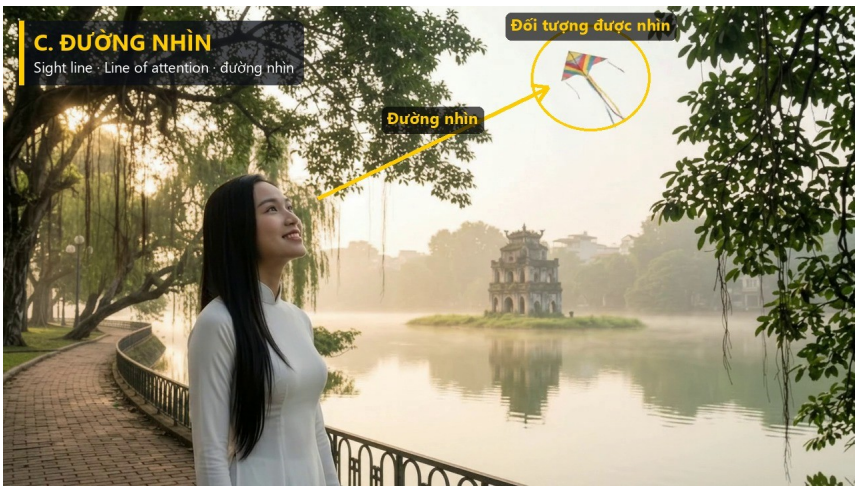
Hình 7.5 Cảnh sau vào từ phía nào: vào từ phải là đi tiếp, vào từ trái thì trông như quay ngược lại

Muốn nhân vật đổi hướng thật, hãy cho người xem thấy khoảnh khắc họ quay lại. Chỉ cần một cảnh trong đó nhân vật dừng bước, xoay người rồi đi theo hướng mới là đủ. Khi người xem đã tận mắt thấy sự đổi hướng, họ chấp nhận hướng mới mà không thắc mắc.

Quy ước này đặc biệt quan trọng với video du lịch, video hành trình. Nếu chiếc xe máy của bạn lúc chạy sang trái, lúc chạy sang phải, người xem có cảm giác bạn cứ đi rồi lại về, không tới đâu cả. Một mẹo thực hành: trong suốt một chặng, hãy luôn đứng quay ở cùng một bên đường.

7.3.2 Đường nhìn

Không chỉ chuyển động, ánh nhìn cũng có hướng. Linh ngẩng lên nhìn cánh diều. Người xem tự động nhìn theo, tạo thành một đường nối từ mắt cô đến cánh diều. Hình 7.6 vẽ rõ đường ấy bằng một mũi tên, kèm vòng tròn đánh dấu đối tượng được nhìn. Video gọi đó là **đường nhìn** (*sight line*).



Hình 7.6 Đường nhìn: mũi tên nối từ mắt Linh đến cánh diều ở góc trên bên phải, vòng tròn đánh dấu đối tượng được nhìn

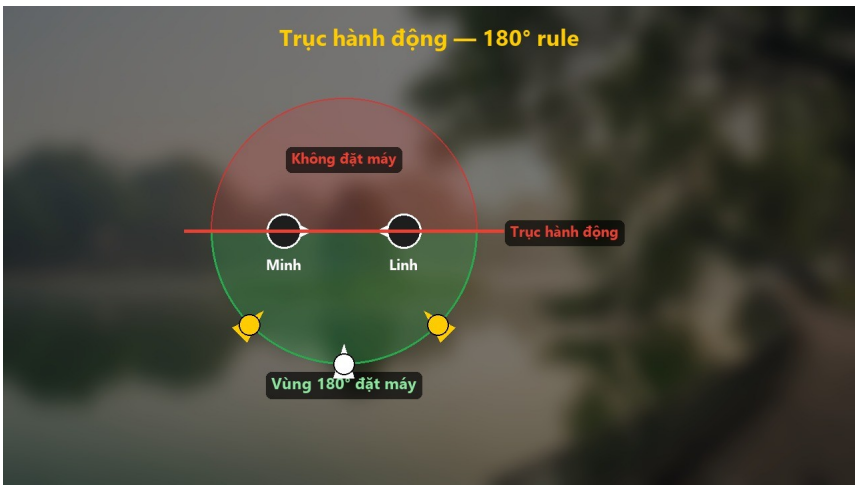
Những đường nhìn này cho người xem biết ai đang chú ý đến ai, đến cái gì, và họ ở đâu trong không gian của phim. Chúng là thứ dây vô hình buộc các cảnh quay lại với nhau. Trong Hình 7.6, người nhìn và vật được nhìn nằm chung một khung. Khi hai thứ ấy bị tách sang hai cảnh quay khác nhau, đường nhìn trở thành manh mối duy nhất để người xem nối chúng lại. Hai mục tiếp theo, quy tắc trục và khớp hướng nhìn, đều là cách giữ cho sợi dây đó không đứt.

7.4 Quy tắc trục 180 độ

7.4.1 Trục hành động

Nhìn từ trên xuống, nối hai nhân vật bằng một đường thẳng. Đó là **trục hành động** (*axis of action*), hay đường trục tưởng tượng. Đường trục cắt vòng tròn quanh hai người làm đôi, mỗi nửa 180 độ. Quy tắc trục 180 độ (*180° rule*) nói rằng: mọi vị trí máy phải nằm ở cùng một phía của đường trục.

Hình 7.7 là sơ đồ nhìn từ trên. Nửa vòng màu xanh phía dưới là vùng đặt máy, trong đó có ba vị trí máy mẫu. Nửa vòng màu đỏ phía trên là vùng không đặt máy. Bạn chọn nửa nào cũng được, nhưng đã chọn thì ở yên trong nửa đó cho hết cảnh.

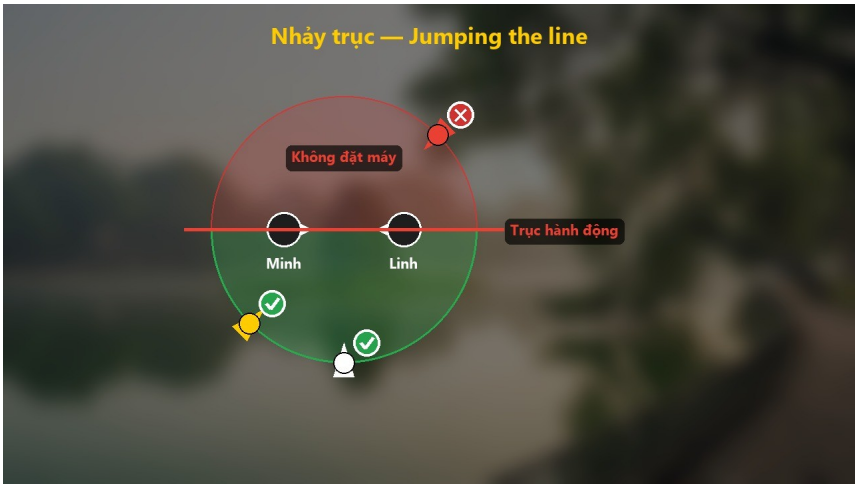


Hình 7.7 Sơ đồ nhìn từ trên: đường trục nối Minh và Linh chia vòng tròn thành nửa xanh "Vùng 180° đặt máy" và nửa đỏ "Không đặt máy"

Khi giữ đúng trục, điều kỳ diệu xảy ra. Toàn cảnh có Minh bên trái, Linh bên phải. Cắt sang cận cảnh Minh, anh nhìn sang phải. Cắt sang cận cảnh Linh, cô nhìn sang trái. Dù không thấy người kia trong khung, ta vẫn cảm nhận hai người đang nhìn nhau. Hai đường nhìn ngược chiều gặp nhau ở khoảng trống giữa hai cảnh, và người xem tự dựng lại không gian trong đầu.

7.4.2 Nhảy trục

Nếu đặt máy ở bên kia đường trục để quay cận cảnh Linh, trái và phải bị đảo ngược. Hình 7.8 đánh dấu vị trí sai ấy bằng dấu gạch chéo đỏ ở nửa vòng trên. Đứng từ đó, máy thấy Linh quay mặt về bên phải khung hình chứ không còn bên trái.



Hình 7.8 Nhảy trục: một máy đặt sang nửa vòng đỏ bên kia đường trục bị đánh dấu sai, hai máy ở nửa xanh được đánh dấu đúng

Khi dựng, cả hai người sẽ cùng nhìn về một hướng: Minh nhìn sang phải, và Linh cũng nhìn sang phải. Trông như họ không còn nhìn nhau nữa, mà cùng nhìn một ai đó ở ngoài khung. Lỗi này gọi là **nhảy trục** (*jump the line*). Cũng như lỗi liên tục, nó thường chỉ lộ ra trên bàn dựng, vì từng cảnh xem riêng đều ổn.

Hình 7.9 so sánh hai cặp cảnh. Hàng trên là đúng trục: hai ánh nhìn hướng vào nhau. Hàng dưới là nhảy trục: hai ánh nhìn cùng một hướng.



Hình 7.9 Đúng trục hay nhảy trục: hàng trên Minh nhìn phải, Linh nhìn trái, hai người nhìn nhau; hàng dưới cả hai cùng nhìn sang phải

Giữ máy ở một phía của trục, người xem sẽ luôn biết ai ở bên trái, ai ở bên phải. Đó là toàn bộ ích lợi của quy tắc này: nó giữ cho bản đồ không gian trong đầu người xem không bị lật.

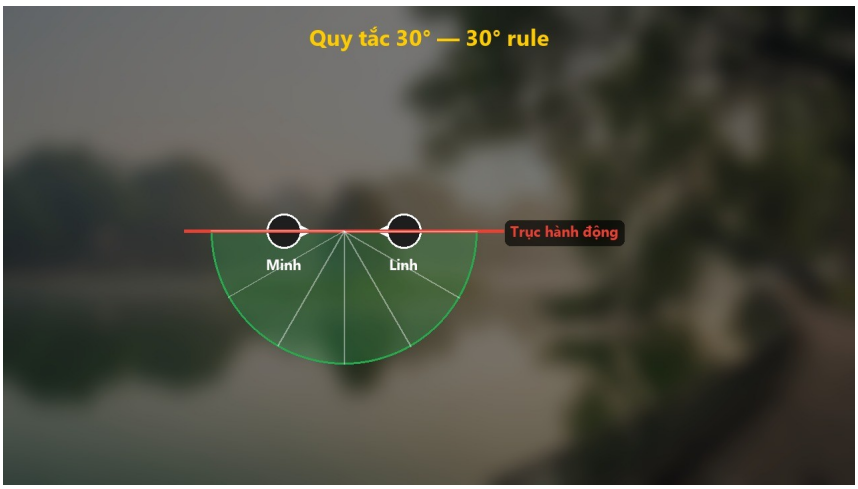
Trục không chỉ có ở cảnh hai người nói chuyện. Một người đang đi cũng tạo ra trục, chính là đường đi của họ. Đứng quay ở một bên đường thì người ấy luôn đi về một hướng trên màn hình; bước sang bên kia đường thì hướng đi đảo ngược. Như vậy, giữ hướng chuyển động ở mục 7.3 và giữ trục thật ra là một việc.

Đôi khi người ta cố tình vượt trục, ví dụ cảnh hai người khiêu vũ áp má, khi máy lần lượt quay gương mặt từng người qua vai người kia. Người quay có kinh nghiệm cũng có những cách vượt trục mà người xem không bị rối: cho máy di chuyển vòng qua trục ngay trong một cảnh quay để người xem thấy sự thay đổi, hoặc chen một cảnh quay đặt ngay trên đường trục trước khi sang phía bên kia. Nhưng khi mới học, hãy giữ trục.

> **Ghi nhớ**
> Trước khi bấm máy cảnh đầu tiên của một cảnh hội thoại, hãy vạch đường trục trong đầu và quyết định đứng phía nào. Mọi vị trí máy sau đó ở yên trong nửa vòng 180 độ ấy. Dấu hiệu kiểm tra nhanh: người ở bên trái trong toàn cảnh thì phải nhìn sang phải trong cảnh cận của mình.

7.5 Quy tắc 30 độ và cắt nhảy

Giữ trục cho bạn một nửa vòng tròn để đặt máy. Trong nửa vòng 180 độ đó còn một quy ước nữa: mỗi khi quay một cảnh mới cùng một đối tượng, hãy dời máy ít nhất 30 độ, và nên đổi cả cỡ cảnh. Đây là quy tắc 30 độ (*30° rule*). Hình 7.10 chia nửa vòng đặt máy thành các múi 30 độ; mỗi cảnh mới nên nằm ở một múi khác.



Hình 7.10 Quy tắc 30 độ: nửa vòng đặt máy phía dưới đường trục được chia thành các múi 30 độ

Nếu hai cảnh gần giống nhau, chỉ khác một chút góc và cỡ, khi nối lại hình như bị giật: đó là **cắt nhảy** (*jump cut*). Vì sao lại giật? Khi hai hình liên tiếp gần trùng nhau, mắt người xem không hiểu đó là hai góc nhìn khác nhau. Nó chỉ thấy cùng một hình mà nhân vật đột nhiên xê đi một chút, đầu to lên một chút, như thể đoạn phim bị mất vài khung. Sự chú ý của người xem lập tức rời khỏi câu chuyện và dồn vào vết cắt.

Còn khi dời máy đủ 30 độ và đổi cỡ cảnh, phép cắt trở nên mượt mà. Trong video, cận trung cảnh Linh ở góc ba phần tư được nối với một cận cảnh gần chính diện hơn. Hai hình khác nhau rõ rệt cả về góc lẫn cỡ, nên mắt hiểu ngay: đây là một cách nhìn mới về cùng một người.

Mỗi cảnh mới phải mang đến cho người xem một góc nhìn mới. Con số 30 là quy ước kinh nghiệm, không ai mang thước đo góc ra hiện trường. Hãy hiểu tinh thần của nó: nếu đã cắt, sự thay đổi phải đủ lớn để đáng cắt. Khi không thể dời máy, bạn vẫn có thể đổi cỡ cảnh thật mạnh, chẳng hạn từ trung cảnh vào thẳng cận cảnh, thay vì nhích tiêu cự lên một chút.

Cần nói thêm cho công bằng: nhiều video trò chuyện trên mạng cố ý dùng cắt nhảy để bỏ những chỗ ngập ngừng và tạo nhịp nhanh. Đó là một lựa chọn phong cách mà người xem thể loại ấy đã quen. Điều nên tránh là cú cắt nhảy xảy ra ngoài ý muốn, trong một cảnh mà bạn muốn nó trôi êm.

> **Thử ngay (5 phút)**
> Đặt một đồ vật lên bàn, ví dụ cốc cà phê. Quay ba cảnh, mỗi cảnh năm giây: cảnh A trung cảnh chính diện; cảnh B bước sang ngang nửa bước và tiến gần hơn một chút; cảnh C đi vòng sang bên khoảng 45 độ và vào hẳn cận cảnh. Nối A với B, rồi nối A với C. Xem cú cắt nào giật, cú cắt nào êm.

7.6 Cảnh đối xứng

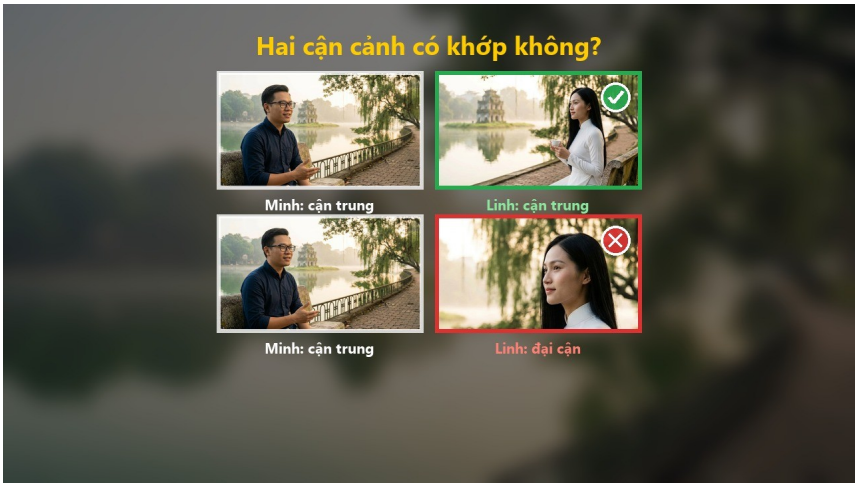
Quay người này thế nào, hãy quay người kia y như vậy. Đó là nguyên tắc của **cảnh đối xứng** (*matching shots*). Trong Hình 7.11, máy một đặt ở cộng 45 độ quay Minh, máy hai đặt ở trừ 45 độ quay Linh, đối xứng qua đường vuông

góc với trục. Hai máy bắn chéo nhau: máy đứng lệch về phía Linh thì quay Minh, máy đứng lệch về phía Minh thì quay Linh. Dòng chữ trên sơ đồ nhắc ba thứ phải giữ giống nhau: cùng cỡ cảnh, cùng độ cao máy, cùng tiêu cự.



Hình 7.11 Cảnh đối xứng: Máy 1 ở +45° quay Minh, Máy 2 ở −45° quay Linh, kèm ghi chú "Cùng cỡ · cùng độ cao · cùng tiêu cự"

Cận trung cảnh Minh đi với cận trung cảnh Linh: khớp. Nếu Minh là cận trung cảnh mà Linh lại là đại cận cảnh (Extreme Close-Up, ECU), khi cắt qua lại, người xem thấy khó chịu mà không biết vì sao (Hình 7.12).



Hình 7.12 Hai cận cảnh có khớp không: hàng trên Minh và Linh cùng cận trung cảnh; hàng dưới Minh cận trung cảnh, Linh đại cận cảnh

Cái khó chịu ấy có lý do. Cỡ cảnh quyết định khoảng cách cảm xúc giữa người xem và nhân vật. Trong một cuộc trò chuyện ngang hàng, nếu ta đứng sát mặt người này mà đứng xa người kia, hình ảnh ngầm nói rằng một người quan trọng hơn, hoặc căng thẳng hơn. Nếu bạn không định nói điều đó, sự lệch cỡ trở thành nhiễu. Độ cao máy cũng vậy: quay một người từ ngang tầm mắt và người kia từ dưới lên là vô tình cho một người vẻ lấn át. Tiêu cự khác nhau thì phông nền sau hai người bị nén và mờ khác nhau, như thể họ ngồi ở hai nơi.

Với cảnh qua vai cũng thế: cảnh ngược phải khớp với cảnh thuận về cỡ, vị trí nhân vật và độ cao máy. Trong Hình 7.13, cảnh qua vai Minh nhìn vào Linh được ghép với cảnh qua vai Linh nhìn vào Minh. Mỗi cảnh có vai người quay lưng chiếm một mép khung, gương mặt người đối diện nằm ở phần ba còn lại, và

kích thước gương mặt ở hai cảnh xấp xỉ nhau. Hàng dưới của hình cho thấy trường hợp sai: cảnh ngược bỏ mất vai Linh, cỡ và góc máy khác hẳn cảnh thuận.



Hình 7.13 Hai cảnh qua vai: hàng trên cảnh ngược qua vai Linh khớp với cảnh qua vai Minh; hàng dưới cảnh ngược khác cỡ, khác góc nên không khớp

Người dựng cần số cảnh và cỡ cảnh bằng nhau cho mỗi nhân vật, để có thể đi từ xa đến gần một cách cân đối. Một cuộc trò chuyện thường mở bằng toàn cảnh, vào cảnh qua vai, rồi cận trung cảnh, và khi câu chuyện lên cao trào thì vào cận cảnh. Nếu Minh có đủ ba bậc mà Linh chỉ có một, người dựng buộc phải dừng ở bậc mà cả hai cùng có.

Cách làm ngoài hiện trường: quay xong người thứ nhất, hãy ghi lại tiêu cự, khoảng cách từ máy đến người và độ cao chân máy. Sang người thứ hai, dựng lại đúng ba con số đó ở vị trí đối xứng. Nếu quay bằng điện thoại, hãy dùng cùng một ống kính, cùng mức thu phóng, và đếm bước chân để đứng cách người thứ hai đúng bằng khoảng cách đã đứng với người thứ nhất.

7.7 Khớp hướng nhìn

Cuối cùng là **khớp hướng nhìn** (*eye-line match*). Linh đứng bên lan can, nhìn ra xa và mỉm cười. Người xem tò mò: cô đang nhìn gì? Cảnh tiếp theo trả lời: Tháp Rùa trong sương sớm, quay từ đúng hướng và độ cao ánh nhìn của cô. Hình 7.14 đặt cảnh hỏi cạnh hai phương án trả lời: Tháp Rùa quay ngang tầm mắt thì khớp, còn quay từ trên cao nhìn xuống thì không khớp với ánh nhìn của cô.



Hình 7.14 Khớp hướng nhìn: Linh nhìn ra xa; cảnh trả lời quay ngang tầm mắt là khớp, quay từ trên cao là không khớp

Đây là một trong những phép nối mạnh nhất của điện ảnh, vì nó lợi dụng phản xạ tự nhiên: thấy ai đó chăm chú nhìn, ta muốn nhìn theo. Cảnh trước gợi câu hỏi, cảnh sau trả lời. Hai cảnh có thể quay cách nhau cả tiếng, thậm chí ở hai chỗ khác nhau, nhưng người xem vẫn tin chúng thuộc về một khoảnh khắc.

Niềm tin ấy có điều kiện. Nếu cảnh trả lời quay từ một góc hoàn toàn khác, ví dụ từ trên cao nhìn xuống, người xem sẽ không tin đó là thứ Linh đang nhìn. Một người đứng trên bờ hồ không thể thấy Tháp Rùa từ trên trời. Tương tự, nếu nhân vật ngước nhìn lên mà cảnh sau lại chúc máy xuống, hay nhân vật nhìn sang phải mà vật trong cảnh sau lại như được nhìn từ phía đối diện, phép nối sẽ gãy.

Cảnh sau không nhất thiết là góc nhìn chủ quan của nhân vật, tức không cần đặt máy đúng vào vị trí mắt cô, nhưng phải tôn trọng hướng và độ cao của ánh nhìn. Người ngồi nhìn thì máy hạ xuống tầm mắt người ngồi. Trẻ nhỏ nhìn thì máy hạ thấp hơn nữa. Người nhìn lên thì máy ngước lên.

Thứ tự quay cũng nên theo logic này. Hãy quay cảnh nhân vật nhìn trước, ghi nhớ hướng mắt và độ cao, rồi mới đi quay vật được nhìn. Làm ngược lại, bạn dễ có một cảnh vật đẹp mà không cảnh nhìn nào khớp được với nó.

Bảng 7.2 Sáu lỗi nối cảnh thường gặp và cách tránh

Lỗi	Người xem thấy gì	Cách tránh khi quay
Lệch liên tục	Đồ vật đổi tay, cốc tự vơi, tóc tự đổi bên	Lặp lại động tác y hệt ở mọi lần quay; chụp ảnh đối chiếu
Đảo hướng chuyển động	Nhân vật như quay đầu đi ngược lại	Ra mép trái thì cảnh sau vào từ mép phải; muốn đổi hướng phải cho thấy lúc quay lại
Nhảy trục	Hai người không còn nhìn nhau, trái phải bị lật	Vạch đường trục, giữ mọi vị trí máy ở một phía
Cắt nhảy	Hình giật, như mất vài khung	Dời máy ít nhất 30 độ và đổi cỡ cảnh
Cảnh không đối xứng	Khó chịu mơ hồ khi cắt qua lại hai người	Cùng cỡ cảnh, cùng độ cao máy, cùng tiêu cự cho cả hai
Lệch hướng nhìn	Không tin cảnh sau là thứ nhân vật đang nhìn	Quay vật được nhìn từ đúng hướng và độ cao ánh nhìn

Ghi nhớ bốn điều

- Quay phủ đủ góc và giữ liên tục động tác.
- Giữ hướng chuyển động và không nhảy trục.
- Dời máy ít nhất 30 độ và đổi cỡ cảnh.
- Quay cảnh đối xứng và khớp hướng nhìn.

Video khép lại bằng chính cảnh trò chuyện trên ghế đá, lần này được dựng theo đúng mọi quy tắc: toàn cảnh, hai cảnh qua vai, hai cận trung cảnh, rồi ánh nhìn của Linh và Tháp Rùa. Xem đoạn ấy, bạn sẽ không thấy một quy tắc nào cả, chỉ thấy hai người nói chuyện bên hồ. Người xem sẽ không bao giờ để ý đến những quy tắc này, nếu bạn làm đúng. Đó cũng là thước đo cho mọi phép nối cảnh.

Tóm tắt chương

1. Cảnh quay ghép thành cảnh, cảnh ghép thành hồi, các hồi ghép thành bộ phim. Phim quay rải rác nhưng dựng xong phải trông như diễn ra liền một mạch.
2. Quay phủ là quay cùng một hành động từ nhiều vị trí máy; mỗi lần diễn ở một vị trí máy là một lần quay. Đủ góc thì người dựng mới có lựa chọn.
3. Tính liên tục đòi hỏi động tác, đồ vật, trang phục giống hệt nhau giữa các lần quay. Lỗi liên tục chỉ lộ ra trên bàn dựng.
4. Hướng trên màn hình tính theo mép khung. Ra khỏi khung bên trái thì cảnh sau vào từ bên phải; muốn đổi hướng phải cho người xem thấy lúc quay lại.
5. Đường nhìn nối mắt nhân vật với thứ họ nhìn, cho người xem biết ai chú ý đến ai và ở đâu trong không gian.
6. Quy tắc trục 180 độ: mọi vị trí máy nằm cùng một phía của trục hành động. Nhảy trục làm đảo trái phải, hai người trông như không nhìn nhau.

7. Quy tắc 30 độ: cảnh mới về cùng một đối tượng cần dời máy ít nhất 30 độ và nên đổi cỡ cảnh, nếu không sẽ thành cắt nhảy.
8. Cảnh đối xứng: quay hai nhân vật với cùng cỡ cảnh, cùng độ cao máy, cùng tiêu cự, ở hai vị trí đối xứng.
9. Khớp hướng nhìn: cảnh trả lời phải quay từ hướng và độ cao phù hợp với ánh nhìn ở cảnh trước, dù không bắt buộc là góc nhìn chủ quan.

Bài tập thực hành

Bài 7.1 Quay phủ một cuộc trò chuyện

Mục đích: tập quay đủ góc, giữ trục và giữ liên tục. Dụng cụ: một máy ảnh hoặc điện thoại, chân máy nếu có, hai người bạn và một đồ vật cầm tay như cốc nước.

1. Cho hai người ngồi đối diện chéo nhau, nói một đoạn thoại khoảng 30 giây. Giao cho một người một động tác với cốc nước, gắn vào một câu thoại cụ thể.
2. Vạch đường trục và chọn phía đặt máy. Quay toàn cảnh hai người.
3. Quay cận trung cảnh từng người ở hai vị trí đối xứng, cùng tiêu cự, cùng khoảng cách, cùng độ cao máy.
4. Quay thêm hai cảnh qua vai khớp nhau.
5. Dựng thành một đoạn 30 giây, cắt qua lại ít nhất sáu lần.

Kết quả cần có: một đoạn phim trong đó hai người luôn nhìn về phía nhau, cốc nước không đổi tay, và không cú cắt nào làm bạn giật mình.

Bài 7.2 Cố tình làm sai để nhìn thấy lỗi

Dùng lại bối cảnh của Bài 7.1. Quay thêm một cận trung cảnh của một người từ bên kia đường trục, và một cảnh gần giống hệt cận trung cảnh đã có, chỉ nhích máy sang ngang chừng một bước. Dựng hai bản: một bản có cú nhảy trục, một bản có cú cắt nhảy. Cho một người chưa biết gì về bài tập xem cả hai rồi hỏi họ thấy chỗ nào lạ. Ghi lại lời họ mô tả; đó chính là cảm giác của người xem khi gặp lỗi.

Bài 7.3 Đi và nhìn

Quay một người đi bộ qua ba địa điểm khác nhau, giữ nguyên một hướng trên màn hình trong cả ba cảnh. Ở địa điểm cuối, cho người đó dừng lại và nhìn về một thứ ở xa. Quay cảnh nhìn trước, rồi quay vật được nhìn từ đúng hướng và độ cao tầm mắt người đó. Dựng thành một đoạn khoảng 20 giây. Kết quả cần có: người xem hiểu đây là một hành trình liền mạch theo một hướng, và tin rằng cảnh cuối là thứ nhân vật đang nhìn.

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Cảnh quay, cảnh và hồi khác nhau thế nào?
2. Quay phủ là gì? Vì sao một cảnh hội thoại chỉ có một cảnh quay rộng lại gây khó cho người dựng?

3. Kể ba chi tiết dễ bị lệch liên tục giữa các lần quay. Vì sao lỗi này khó phát hiện ngoài hiện trường?
4. Nhân vật ra khỏi khung ở mép trái. Cảnh sau họ nên vào từ mép nào? Nếu làm ngược lại, người xem hiểu thành điều gì?
5. Làm thế nào để nhân vật đổi hướng đi mà người xem không bị rối?
6. Trục hành động là gì? Trong toàn cảnh, A ở bên trái và B ở bên phải; ở cảnh cận của mỗi người, họ phải nhìn về phía nào của khung?
7. Khi nhảy trục, hai cảnh cận nối nhau trông ra sao?
8. Quy tắc 30 độ nhằm tránh lỗi gì? Vì sao nên đổi cả cỡ cảnh?
9. Cảnh đối xứng cần giữ giống nhau những yếu tố nào?
10. Khớp hướng nhìn có bắt buộc phải là góc nhìn chủ quan của nhân vật không? Cảnh trả lời cần tôn trọng điều gì?

Thuật ngữ trong chương

Bảng 7.3 Thuật ngữ của chương 7

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Quay để dựng	Shooting for the edit	Quay với ý thức các cảnh sẽ được nối với nhau ở khâu dựng
Cảnh quay	Shot	Một đoạn hình liên tục từ lúc bấm máy đến lúc dừng
Cảnh	Scene	Nhiều cảnh quay ghép lại, diễn ra ở một nơi, một khoảng thời gian
Hồi	Act	Một phần lớn của bộ phim, gồm nhiều cảnh
Quay phủ	Coverage	Quay cùng một hành động từ nhiều vị trí máy
Lần quay	Take	Một lần diễn và ghi hình ở một vị trí máy
Tính liên tục	Continuity	Sự nhất quán về động tác, đồ vật, trang phục giữa các cảnh quay
Hướng trên màn hình	Screen direction	Hướng chuyển động hoặc hướng nhìn tính theo mép khung hình
Đường nhìn	Sight line	Đường tưởng tượng nối mắt nhân vật với thứ họ nhìn
Trục hành động	Axis of action	Đường tưởng tượng nối hai nhân vật hoặc dọc theo hướng chuyển động
Quy tắc trục 180 độ	180° rule	Mọi vị trí máy nằm cùng một phía của trục hành động
Nhảy trục	Jump the line	Đặt máy sang bên kia trục, làm đảo trái phải trên màn hình
Quy tắc 30 độ	30° rule	Cảnh mới về cùng đối tượng cần dời máy ít nhất 30 độ
Cắt nhảy	Jump cut	Phép cắt giữa hai cảnh quá giống nhau, làm hình như bị giật
Cảnh đối xứng	Matching shots	Hai cảnh quay hai nhân vật với cỡ, độ cao, tiêu cự như nhau
Cảnh qua vai	Over-the-shoulder shot	Cảnh quay một người qua vai người đối diện
Khớp hướng nhìn	Eye-line match	Nối cảnh nhân vật nhìn với cảnh thứ họ nhìn, đúng hướng và độ cao