MỤC LỤC

Chương 8. Chuyển động máy và diễn viên 5
8.1 Vì sao cần chuyển động, và cần bao nhiêu 5
8.2 Nhân vật chuyển động, máy đứng yên 6
8.3 Quay cầm tay 8
8.4 Lia ngang và lia dọc 10
8.5 Ba phần của một cú lia 11
8.6 Chân máy 13
8.7 Xe dolly: di chuyển cả máy 13
8.8 Cảnh phát triển 15
8.9 Steadicam 15
8.10 Cần cẩu 16
8.11 Chọn đúng chuyển động cho đúng việc 17

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 8.1 Linh đi ngang khung hình từ phải sang trái dọc bờ hồ (mũi tên vẽ thêm chỉ hướng đi), máy đứng yên trên chân máy.....6
Hình 8.2 Đầu chuyển động: Linh còn ở xa trên lối đi ven hồ, chiếm một phần nhỏ khung hình.....7
Hình 8.3 Cuối chuyển động của cùng cảnh quay: Linh đã tiến lại gần máy và lớn hơn rõ rệt trong khung.....7
Hình 8.4 Sơ đồ nhìn từ trên xuống: đường đi ngang khung (vàng) và đường đi vào sâu (trắng) trước một máy quay đứng yên.....8
Hình 8.5 Quay cầm tay đi theo phía sau Linh dọc bờ hồ, Tháp Rùa ở hậu cảnh.....9
Hình 8.6 Giữa cú lia dọc: máy đang ngẩng lên theo ánh mắt Linh, cánh diều hiện ra sau tán lá.....10
Hình 8.7 Cuối cú lia dọc: máy dừng lại, cánh diều nằm gọn trong khung trên nền trời 10
Hình 8.8 Phần đầu cú lia: Linh ở nửa trái khung, vừa bắt đầu bước sang phải, trước mặt còn nhiều khoảng trống; mũi tên vẽ thêm chỉ hướng máy sẽ lia theo.....11
Hình 8.9 Khung cuối của cùng cú lia: máy đã dừng, Linh đứng lại ở nửa phải khung, Tháp Rùa lùi về mép trái.....12
Hình 8.10 Sơ đồ cấu tạo chân máy: ba chân, thanh giằng, đầu xoay (lia ngang, lia dọc) và tay cầm lia.....13
Hình 8.11 Hậu trường: Minh đẩy xe dolly chở máy quay trên đường ray đặt dọc lối đi ven hồ, Linh đứng phía trước.....14
Hình 8.12 Hậu trường: Minh đeo áo Steadicam, máy quay gắn trên cánh tay lò xo trước ngực, Linh đứng bên cạnh.....16
Hình 8.13 Đầu chuyển động cần cẩu: máy mới bắt đầu nâng lên, Linh còn thấy rõ bên lan can, Tháp Rùa giữa hồ.....17
Hình 8.14 Cuối chuyển động cần cẩu: máy đã lên rất cao, Linh chỉ còn nhỏ ở mép dưới khung, lộ ra mặt hồ rộng và phố phường phía xa.....17

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 8.1 Ưu điểm và nhược điểm của quay cầm tay.....9
Bảng 8.2 Các cách chuyển động máy và việc của từng loại.....18
Bảng 8.3 Thuật ngữ của chương 8.....21

CHƯƠNG 8
CHUYỂN ĐỘNG MÁY VÀ DIỄN VIÊN

Bạn thử nhớ lại một đoạn video du lịch mình từng quay. Rất có thể trong đó có một cảnh bạn xoay điện thoại thật nhanh từ trái sang phải để "lấy hết" phong cảnh, rồi xoay ngược lại vì thấy chưa đủ. Lúc quay thì thấy hào hứng, lúc xem lại thì chóng mặt, và khi dựng thì không biết cắt ở đâu. Chuyển động là thứ làm video khác với ảnh chụp, nhưng cũng là thứ dễ làm hỏng một cảnh quay nhất.

Ở các chương trước, phần lớn cảnh quay của chúng ta đều đứng yên: máy trên chân máy, nhân vật ở một chỗ. Chương này cho mọi thứ bắt đầu chuyển động. Trước hết là nhân vật đi lại trong khung hình, sau đó là chính máy quay: cầm tay, lia, rồi di chuyển cả máy bằng các thiết bị chuyên dụng. Bối cảnh minh hoạ vẫn là bờ Hồ Gươm, nơi Minh đặt máy và Linh là người đứng trước ống kính.

Nội dung chính của chương

- Vì sao chuyển động vừa cần thiết vừa phải dùng có chừng mực
- Sắp xếp đường đi của diễn viên: đi ngang khung và đi theo chiều sâu
- Quay cầm tay: ưu điểm, nhược điểm và khi nào nên chọn
- Lia ngang, lia dọc và lý do của một cú lia
- Ba phần của một cú lia: khung đầu, chuyển động, khung cuối
- Chân máy, xe dolly, cảnh phát triển, Steadicam và cần cẩu: mỗi thứ dùng vào việc gì

8.1 Vì sao cần chuyển động, và cần bao nhiêu

Phim là hình ảnh chuyển động. Khi nhân vật di chuyển trong khung, cảnh quay có thêm năng lượng. Khi chính máy quay chuyển động, người xem có cảm giác được dẫn đi trong thế giới của phim chứ không chỉ đứng ngoài nhìn vào.

Nhưng chuyển động không phải càng nhiều càng tốt. Quá ít thì video nhạt, giống một chuỗi ảnh có tiếng. Quá nhiều thì rối: mắt người xem phải liên tục đuổi theo khung hình và không kịp nhìn điều bạn muốn họ nhìn. Vì thế, chọn đúng loại chuyển động và đúng mức chuyển động là một quyết định sáng tạo, ngang hàng với việc chọn cỡ cảnh hay góc máy.

Chương này đi từ cái dễ làm nhất đến cái cần nhiều thiết bị nhất: trước là nhân vật chuyển động còn máy đứng yên, sau là máy chuyển động.

8.2 Nhân vật chuyển động, máy đứng yên

Mắt người bị thu hút bởi ánh sáng, màu sắc và chuyển động. Trong một khung hình đứng yên, chỉ cần một người bước đi là ánh nhìn của người xem lập tức bám theo người đó. Vì vậy, cách đơn giản nhất để cảnh quay có năng lượng không phải là mua thêm thiết bị, mà là **sắp xếp đường đi của diễn viên** (*blocking*) trong khung.

Sắp xếp đường đi nghĩa là quyết định trước: nhân vật bắt đầu ở đâu, đi theo hướng nào, dừng ở đâu, và những điểm đó nằm ở chỗ nào trong khung hình. Có hai kiểu đường đi cơ bản.

8.2.1 Đi ngang khung hình

Nhân vật đi từ bên này sang bên kia khung, vuông góc với hướng nhìn của ống kính. Hình 8.1 lấy từ cảnh Linh đi dọc bờ hồ từ phải sang trái trong khi máy của Minh đứng yên tuyệt đối trên chân máy, không lia, không zoom.



Hình 8.1 Linh đi ngang khung hình từ phải sang trái dọc bờ hồ (mũi tên vẽ thêm chỉ hướng đi), máy đứng yên trên chân máy

Đi ngang khung giúp khẳng định hướng trái phải của không gian. Người xem hiểu rõ nhân vật đang đi về phía nào, và sẽ chờ đợi hướng đó được giữ nguyên ở những cảnh sau. Kiểu đi này cũng dễ quay: khoảng cách từ máy tới nhân vật gần như không đổi nên ít lo mất nét.

8.2.2 Đi theo chiều sâu

Nhân vật đi từ xa lại gần máy, hoặc từ gần ra xa, tức là di chuyển giữa hậu cảnh và tiền cảnh. Hình 8.2 và Hình 8.3 là hai thời điểm của cùng một cảnh: lúc đầu Linh còn nhỏ ở cuối lối đi, một lúc sau cô đã lớn hơn hẳn trong khung dù máy không hề nhúc nhích.



Hình 8.2 Đầu chuyển động: Linh còn ở xa trên lối đi ven hồ, chiếm một phần nhỏ khung hình



Hình 8.3 Cuối chuyển động của cùng cảnh quay: Linh đã tiến lại gần máy và lớn hơn rõ rệt trong khung

Đi theo chiều sâu làm khung hình có chiều sâu. Màn hình vốn phẳng; khi một người lớn dần lên hoặc nhỏ dần đi, người xem cảm nhận được khoảng cách thật giữa tiền cảnh và hậu cảnh. Cái giá phải trả là khoảng cách tới máy thay đổi liên tục, nên bạn phải để ý việc lấy nét, nhất là khi quay bằng máy ảnh với khẩu độ mở lớn.

Hai kiểu đường đi này có thể kết hợp. Hình 8.4 là sơ đồ nhìn từ trên xuống trong video: mũi tên vàng là đường đi ngang, mũi tên trắng là đường đi chéo từ sâu ra, và máy quay ở phía dưới đứng yên.



Hình 8.4 Sơ đồ nhìn từ trên xuống: đường đi ngang khung (vàng) và đường đi vào sâu (trắng) trước một máy quay đứng yên

8.2.3 Hướng đi cũng kể chuyện

Hướng đi không chỉ là chuyện hình học. Một nhân vật tiến về phía máy cho cảm giác đang đến với người xem. Ngược lại, một nhân vật luôn bước từ tiền cảnh vào hậu cảnh, quay lưng lại với ống kính, có thể đang trốn chạy, hoặc quá bí ẩn để người xem đến gần. Đây là kinh nghiệm cảm nhận chứ không phải luật cứng, nhưng nó nhắc bạn một điều: trước khi bảo diễn viên "đi đi", hãy tự hỏi đi về phía nào thì hợp với ý của cảnh.

> **Thử ngay (5 phút)**
> Đặt điện thoại lên một chỗ vững (bàn, lan can, chân máy). Nhờ một người bạn đi ngang qua khung hình, rồi quay lại lần hai cho họ đi từ xa tiến thẳng về phía máy. Xem lại hai đoạn và so sánh: đoạn nào cho thấy rõ hướng đi, đoạn nào cho cảm giác không gian sâu hơn?

8.3 Quay cầm tay

Cách dễ nhất để máy chuyển động là cầm nó trên tay. **Quay cầm tay** (*handheld*) cho cảm giác người xem đang có mặt tại chỗ, đi ngay cạnh nhân vật. Trong Hình 8.5, máy đi theo sau lưng Linh khi cô dạo ven hồ; khung hình hơi nhấp nhô theo bước chân người quay, và chính sự nhấp nhô nhẹ đó tạo cảm giác "đang ở đó".



Hình 8.5 Quay cầm tay đi theo phía sau Linh dọc bờ hồ, Tháp Rùa ở hậu cảnh

Quay cầm tay có cả mặt được lẫn mặt mất. Bảng 8.1 tổng hợp theo bốn khía cạnh mà video đã nêu.

Bảng 8.1 Ưu điểm và nhược điểm của quay cầm tay

Khía cạnh	Ưu điểm	Nhược điểm
Khung hình	Chỉnh khung nhanh, linh hoạt	Dễ rung, đường chân trời chao đảo
Cảm giác	Gần gũi, như đang có mặt	Quá chủ quan nếu phim cần một giọng kể trung tính
Di chuyển	Tự do đi khắp nơi	Khó giữ nét khi khoảng cách thay đổi
Khi dựng	Tạo năng lượng cho trường đoạn	Khó dựng nối với cảnh đứng yên

Điểm cần phân biệt là rung lắc không kiểm soát và cầm tay có kiểm soát. Rung lắc không kiểm soát khiến người xem chóng mặt và chỉ muốn tắt video. Cầm tay có kiểm soát thì vẫn "thở" nhẹ nhưng giữ được bố cục và đường chân trời: nhân vật vẫn ở đúng chỗ trong khung, khoảng trống trên đầu vẫn hợp lý, mặt hồ vẫn nằm ngang.

Vài kinh nghiệm phổ biến để cầm tay có kiểm soát:

- Cầm máy bằng hai tay, khép khuỷu tay sát thân người
- Đi chậm, hơi chùng gối, đặt gót chân xuống trước để giảm nhịp nảy
- Dùng tiêu cự rộng; càng zoom xa thì rung càng lộ rõ
- Bật chống rung của máy hoặc điện thoại nếu có, nhưng đừng trông cậy hoàn toàn vào nó

> **Ghi nhớ**
> Hãy chọn quay cầm tay vì câu chuyện cần năng lượng đó, chứ không phải vì thiếu chân máy. Nếu cảnh cần sự tĩnh lặng mà bạn không có chân máy, hãy tìm một chỗ tì máy cho vững thay vì cầm tay.

8.4 Lia ngang và lia dọc

Lia là chuyển động mà máy không rời vị trí, chỉ xoay quanh một điểm cố định, thường là trên chân máy.

Lia ngang (*pan*): máy đứng yên một chỗ, chỉ xoay ống kính sang trái hoặc sang phải theo một cung tròn, quét qua cả một vùng rộng. Trong video có một cú lia ngang chậm qua mặt Hồ Gươm, bắt đầu ở phía hàng cây và dừng lại khi Tháp Rùa nằm giữa khung. Cú lia này có điểm đến rõ ràng: người xem được dẫn qua mặt hồ để tới Tháp Rùa.

Lia dọc (*tilt*): xoay ống kính lên hoặc xuống. Ví dụ trong video là cảnh Linh đứng dưới tán cây và ngẩng nhìn lên; máy ngẩng theo ánh mắt cô, đi qua tán lá (Hình 8.6) và dừng lại ở một cánh diều nhiều màu trên nền trời (Hình 8.7).



Hình 8.6 Giữa cú lia dọc: máy đang ngẩng lên theo ánh mắt Linh, cánh diều hiện ra sau tán lá



Hình 8.7 Cuối cú lia dọc: máy dừng lại, cánh diều nằm gọn trong khung trên nền trời

8.4.1 Cú lia cần một lý do

Mắt người không lia mượt mà. Khi bạn nhìn từ bên này sang bên kia căn phòng, mắt nhảy từ điểm này sang điểm khác chứ không trượt đều như máy quay. Vì vậy một cú lia vô cớ luôn có vẻ "máy móc", người xem nhận ra ngay có ai đó đang xoay máy.

Cú lia sẽ tự nhiên khi nó có lý do. Hai lý do thường dùng nhất:

- Theo một hành động: nhân vật bước đi, chiếc xe chạy qua, và máy xoay theo
- Theo một ánh nhìn: nhân vật nhìn về một phía, và máy xoay sang cho người xem thấy cô ấy đang nhìn gì

Cảnh cánh diều thuộc loại thứ hai. Người xem thấy Linh ngẩng lên trước, tự hỏi cô nhìn gì, và cú lia dọc trả lời câu hỏi đó. Khi đã có câu hỏi như vậy, người xem không còn để ý đến chuyển động của máy nữa.

Nếu không có hành động hay ánh nhìn nào để theo, chẳng hạn khi bạn chỉ muốn giới thiệu phong cảnh, hãy lia thật chậm. Lia chậm cho mắt người xem đủ thời gian đọc từng phần của khung hình, và cũng tránh hiện tượng hình bị nhòe, giật khi cảnh vật lướt qua quá nhanh.

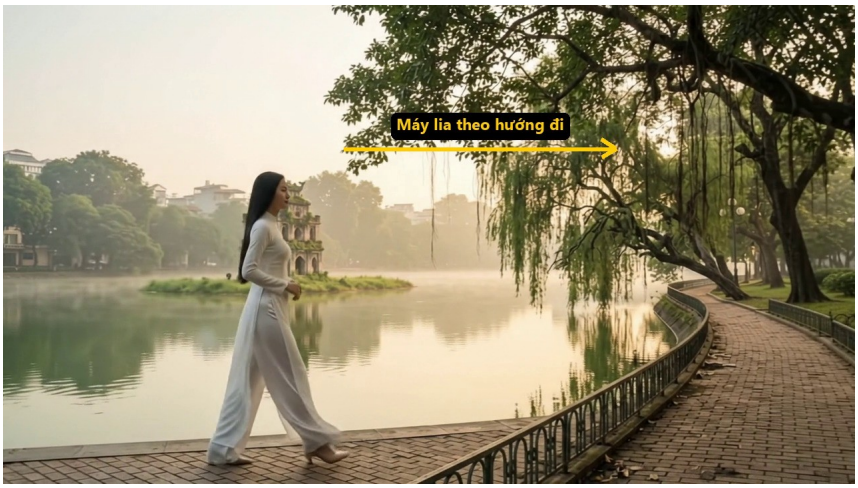
> **Lỗi hay gặp**
> Lia kiểu "tưới cây": xoay máy sang trái, rồi sang phải, rồi lại sang trái vì tiếc cảnh. Mỗi cú lia chỉ nên đi một chiều, từ một điểm đầu đã chọn đến một điểm cuối đã chọn. Nếu muốn cho xem thêm phía bên kia, hãy quay một cảnh khác.

8.5 Ba phần của một cú lia

Một cú lia tốt có ba phần, và cả ba đều phải được quay đủ.

1. **Khung đầu** (*start frame*): máy đứng yên, nhân vật bắt đầu hành động
2. **Chuyển động** (*movement*): máy lia theo, và đi trước nhân vật một chút
3. **Khung cuối** (*end frame*): máy dừng trước, nhân vật bước vào khung và dừng lại

Trong video, Linh đứng nhìn ra hồ khoảng một giây rồi bước sang phải. Máy của Minh lia theo cô, hơi vượt lên trước, rồi dừng hẳn; Linh bước nốt vào vị trí và đứng lại. Hình 8.8 và Hình 8.9 là phần đầu và phần cuối của cú lia đó. Hãy để ý hậu cảnh: Tháp Rùa đã trôi về mép trái khung, chứng tỏ máy đã xoay sang phải.



Hình 8.8 Phần đầu cú lia: Linh ở nửa trái khung, vừa bắt đầu bước sang phải, trước mặt còn nhiều khoảng trống; mũi tên vẽ thêm chỉ hướng máy sẽ lia theo



Hình 8.9 Khung cuối của cùng cú lia: máy đã dừng, Linh đứng lại ở nửa phải khung, Tháp Rùa lùi về mép trái

Vì sao máy phải "đi trước nhân vật một chút"? Vì nhân vật đang di chuyển cần khoảng trống ở phía trước mặt, tức là khoảng nhìn mà ta đã học ở phần bố cục. Nếu máy lia chậm hơn người, nhân vật sẽ dí sát mép khung như sắp đâm vào tường. Nếu máy vượt lên một chút, phía trước nhân vật luôn thoáng, và người xem thấy được nơi cô ấy đang hướng tới.

Một phép thử hay: dừng hình ở bất kỳ lúc nào trong cú lia. Mỗi khung đều phải đứng riêng được như một bức ảnh đẹp, kể cả khung ở giữa chuyển động: vẫn đủ khoảng trống trên đầu, đủ khoảng nhìn. Nếu khung giữa cắt mất đỉnh đầu hay để nhân vật trôi ra mép, cú lia chưa đạt.

8.5.1 Vì sao phải giữ khung đầu và khung cuối

Video cho xem một phiên bản lỗi: cú lia bị cắt mất khung đầu và khung cuối. Hình bắt đầu khi máy đã đang xoay và kết thúc khi máy còn chưa dừng. Người xem thấy giật, vì mắt chưa kịp bám vào đâu thì khung hình đã trôi.

Lý do sâu hơn nằm ở khâu dựng. Phần lớn các cảnh khác trong video của bạn là cảnh đứng yên. Một cảnh lia có khung đầu đứng yên sẽ nối êm với cảnh đứng yên trước nó; khung cuối đứng yên sẽ nối êm với cảnh đứng yên sau nó. Thiếu hai khung này, người dựng chỉ còn cách cắt từ tĩnh sang động đột ngột, hoặc bỏ luôn cảnh lia. Người dựng phim sẽ cảm ơn bạn nếu bạn giữ vài giây đứng yên ở đầu và cuối mỗi cú lia; và nếu bạn tự dựng video của mình, người cảm ơn chính là bạn.

> **Ghi nhớ**
> Quy trình cho mọi cú lia: tập trước một lần không bấm máy để biết điểm đầu và điểm cuối; bấm máy, đứng yên đếm thầm ba giây; lia; dừng hẳn, đếm thầm ba giây nữa rồi mới tắt máy. Con số ba giây là thói quen thực hành, bạn có thể giữ lâu hơn.

8.6 Chân máy

Thiết bị cơ bản nhất để điều khiển chuyển động là **chân máy** (*tripod*). Nghe thì ngược, vì chân máy thường được coi là thứ để máy đứng yên. Nhưng chính chân máy là thứ giúp bạn lia êm và dừng chính xác.

Máy quay gắn trên **đầu xoay** của chân máy. Đầu xoay có hai khóa riêng: nới khóa lia ngang thì máy xoay trái phải thật êm, nới khóa lia dọc thì máy ngẩng lên, cúi xuống chính xác. Siết cả hai lại thì máy đứng yên tuyệt đối. Hình 8.10 là sơ đồ cấu tạo trong video.



Hình 8.10 Sơ đồ cấu tạo chân máy: ba chân, thanh giằng, đầu xoay (lia ngang, lia dọc) và tay cầm lia

Mỗi bộ phận có một việc:

- Ba chân giữ thăng bằng trên mọi mặt đất; từng chân kéo dài, thu ngắn riêng được nên đứng vững cả trên dốc hay bậc thềm
- Thanh giằng giữ cho các chân không xòe quá rộng
- Đầu xoay là nơi gắn máy, cho phép lia ngang và lia dọc
- Tay cầm lia là cái cần dài phía sau; cầm ở cuối cần thì chuyển động của tay được "chia nhỏ" ra, lia sẽ đều hơn

Chân máy cho hình ảnh ổn định và thẳng nhất, rất dễ dựng. Nếu bạn định mua thiết bị đầu tiên sau chiếc máy quay hay điện thoại, đó nên là một chân máy có đầu xoay dành cho quay video (loại có dầu giảm chấn, thường gọi là đầu dầu), vì loại đầu bi dành cho chụp ảnh lia rất khó đều tay. Và đừng quên cân đường chân trời trước khi quay: lia trên một chân máy bị nghiêng thì đường chân trời sẽ dốc dần trong suốt cú lia.

8.7 Xe dolly: di chuyển cả máy

Lia chỉ xoay máy tại chỗ. Muốn cả máy di chuyển trong không gian một cách êm ái, ta dùng **xe dolly** (*dolly*): một chiếc xe chở máy chạy trên **đường ray** (*track*), hoặc trên mặt sàn phẳng. Trong Hình 8.11, Minh đang cúi đẩy xe dolly trên đoạn ray đặt dọc lối đi ven hồ, Linh đứng phía trước.



Hình 8.11 Hậu trường: Minh đẩy xe dolly chở máy quay trên đường ray đặt dọc lối đi ven hồ, Linh đứng phía trước

Dolly có hai kiểu chuyển động chính.

8.7.1 Đi ngang

Đi ngang (*crab*): xe chạy song song với nhân vật, ống kính vuông góc với hướng đi, cùng tốc độ với người. Vì máy và người đi cùng nhau nên nhân vật gần như đứng yên trong khung, còn thế giới xung quanh thì trôi.

Cái hay nằm ở chỗ các lớp cảnh trôi với tốc độ khác nhau. Trong cảnh mẫu, lan can ở tiền cảnh lướt qua rất nhanh, Linh ở trung cảnh giữ nguyên vị trí, mặt hồ và Tháp Rùa ở hậu cảnh trôi chậm. Ba lớp lướt qua nhau như vậy làm khung hình rất sâu, một hiệu quả mà cú lia tại chỗ không tạo ra được. Khi tự quay, bạn nên cố tình tìm một lớp tiền cảnh (hàng rào, cột, tán lá) cho kiểu chuyển động này.

8.7.2 Đẩy vào, kéo ra

Đẩy vào hoặc **kéo ra** (*truck in*, *truck out*): xe chạy thẳng về phía nhân vật, hoặc lùi xa dần. Trong video, máy tiến thật chậm về phía Linh đang ngồi trên ghế đá bên hồ. Khi đẩy vào thật chậm, toàn cảnh dần trở thành cận cảnh mà người xem gần như không nhận ra. Bạn đổi được cỡ cảnh mà không cần một nhát cắt nào, và sự chú ý của người xem dồn dần vào nhân vật.

Một lưu ý về tên gọi: thuật ngữ cho các chuyển động của dolly không thống nhất giữa các tài liệu. Có nơi gọi đẩy vào, kéo ra là *dolly in*, *dolly out* hay *push in*, *pull out*, và dùng *truck* cho chuyển động ngang. Cuốn sách này dùng theo video: *crab* là đi ngang, *truck in* và *truck out* là đẩy vào và kéo ra. Khi làm việc với người khác, tốt nhất hãy nói rõ bằng tiếng Việt "đi ngang" hay "đẩy vào".

8.7.3 Đẩy máy khác với zoom

Nhiều người nghĩ đẩy máy lại gần và zoom vào là một. Kết quả nhìn qua thì giống: nhân vật to dần lên. Nhưng bản chất khác nhau.

Đẩy máy giữ nguyên phối cảnh, giống như mắt người tiến lại gần. Vị trí máy thay đổi thật, nên tương quan giữa nhân vật và hậu cảnh cũng thay đổi: vật ở

gần lớn lên nhanh, vật ở xa lớn lên chậm, và người xem có cảm giác đang bước vào không gian. Zoom thì chỉ phóng to hình ảnh từ một chỗ đứng cố định. Mọi thứ trong khung to lên theo cùng một tỉ lệ, hậu cảnh như bị kéo sát vào lưng nhân vật, không gian phẳng đi. Video nhắc lại điều này từ Chương 5.

Cũng như cú lia, chuyển động dolly có ba phần: khung đầu đứng yên, chuyển động, rồi khung cuối đứng yên. Lý do vẫn vậy: để dựng nối được.

8.8 Cảnh phát triển

Khi kết hợp nhiều chuyển động trong một cảnh liền, ta có **cảnh phát triển** (*developing shot*). Trong ví dụ ở Hồ Gươm, máy vừa đi theo Linh dọc bờ hồ, vừa nâng dần lên, vừa lia nhẹ khi cô dừng lại ngắm Tháp Rùa. Cảnh bắt đầu là một cảnh đi theo sau lưng nhân vật và kết thúc là một cảnh rộng: Linh nhỏ bên mặt hồ với Tháp Rùa phía xa. Chỉ một lần bấm máy mà người xem được đi qua mấy khung hình khác nhau.

Cảnh phát triển rất hấp dẫn, nhưng có ba cái khó:

- Mọi chuyển động phải thật chuẩn và ăn khớp với nhau, nếu không người xem sẽ rối
- Khoảng cách tới nhân vật thay đổi liên tục nên giữ nét rất khó
- Nhiều người phải phối hợp: diễn viên, người quay, người kéo nét và người đẩy dolly phải tập dượt nhiều lần, nên tốn thời gian trên trường quay

Với người tự quay, bài học là: đừng bắt đầu bằng cảnh phát triển. Hãy thuần thục từng chuyển động đơn trước, rồi mới ghép hai chuyển động, ví dụ vừa đi theo vừa lia nhẹ. Và luôn quay thêm vài cảnh tĩnh dự phòng cho cùng nội dung, phòng khi cảnh dài không dùng được.

8.9 Steadicam

Dolly chỉ đi được theo đường ray. Cầm tay thì tự do nhưng rung. **Steadicam** ra đời vào thập niên bảy mươi của thế kỷ trước để giải quyết cả hai: máy gắn trên một cánh tay lò xo nối với áo đeo trên người quay. Cánh tay lò xo hấp thụ nhịp nảy của bước chân, nên thân người quay di chuyển mà máy gần như trôi trong không khí. Hình 8.12 cho thấy Minh đeo bộ thiết bị này khi quay Linh bên hồ.



Hình 8.12 Hậu trường: Minh đeo áo Steadicam, máy quay gắn trên cánh tay lò xo trước ngực, Linh đứng bên cạnh

Nhờ vậy, người quay có thể đi theo nhân vật lên cầu thang, qua địa hình gồ ghề, mà hình vẫn êm như trên dolly. Trong video, máy đi theo Linh bước lên cầu Thê Húc sơn đỏ dẫn vào đền Ngọc Sơn, một chỗ không thể đặt ray. Cùng đường đi đó, nếu cầm tay thường thì hình rung theo từng bậc cầu; với Steadicam thì êm.

Steadicam cho phép những cảnh đi theo dài, liền mạch, đi vào đi ra khỏi các bối cảnh: từ ngoài sân vào trong nhà, qua hành lang, lên gác. Có thể nhớ gọn: êm như dolly, tự do như cầm tay.

Với người quay bằng máy ảnh nhỏ hoặc điện thoại, thiết bị cùng mục đích và phổ biến hiện nay là tay cầm chống rung điện tử (*gimbal*). Nguyên lý khác với Steadicam, nhưng việc nó làm thì giống: cho bạn đi theo nhân vật mà hình vẫn êm. Dù dùng loại nào, cách đi của người quay vẫn quyết định một nửa kết quả.

8.10 Cần cẩu

Cuối cùng là **cần cẩu** (*crane*), hay cần trục nhỏ (*jib*): đưa máy từ mặt đất lên rất cao trong khi đang quay, mở ra một khung cảnh mà máy đặt dưới đất không thể thấy.

Hình 8.13 và Hình 8.14 là hai thời điểm của cảnh cần cẩu trong video. Ban đầu máy ở thấp, gần Linh đang đứng bên lan can. Rồi máy nâng dần lên, Linh nhỏ lại ở góc dưới khung, và cả mặt hồ, Tháp Rùa cùng phố phường phía xa hiện ra.



Hình 8.13 Đầu chuyển động cần cẩu: máy mới bắt đầu nâng lên, Linh còn thấy rõ bên lan can, Tháp Rùa giữa hồ



Hình 8.14 Cuối chuyển động cần cẩu: máy đã lên rất cao, Linh chỉ còn nhỏ ở mép dưới khung, lộ ra mặt hồ rộng và phố phường phía xa

Từ trên cao, người xem thấy được rất nhiều thông tin: nhân vật đang ở đâu, xung quanh có gì, không gian rộng đến mức nào. Họ cũng cảm nhận sự hùng vĩ của không gian, và sự nhỏ bé của con người trong đó. Vì thế cảnh cần cẩu thường dùng để mở đầu một trường đoạn, giới thiệu bối cảnh rồi hạ xuống nhân vật, hoặc để khép lại nó, rời nhân vật và bay lên như một lời chào. Chính video bài giảng cũng khép lại bằng cảnh này.

8.11 Chọn đúng chuyển động cho đúng việc

Mỗi thiết bị có một việc riêng. Bảng 8.2 tóm lại để bạn so sánh khi lên kế hoạch quay.

Bảng 8.2 Các cách chuyển động máy và việc của từng loại

Cách chuyển động	Máy làm gì	Mạnh ở đâu	Hạn chế
Chân máy (lia ngang, lia dọc)	Đứng một chỗ, xoay quanh đầu xoay	Ổn định, thẳng, dễ dựng nhất	Máy không đổi vị trí
Cầm tay	Đi theo tay người quay	Nhanh, tự do, gần gũi, nhiều năng lượng	Rung, khó giữ nét, khó nối với cảnh đứng yên
Dolly đi ngang	Chạy song song với nhân vật	Các lớp cảnh lướt qua nhau, khung hình sâu	Cần ray hoặc sàn phẳng
Dolly đẩy vào, kéo ra	Chạy thẳng tới hoặc lùi xa nhân vật	Đổi cỡ cảnh không cần cắt, phối cảnh tự nhiên	Khó giữ nét, cần ray
Steadicam	Trôi theo người quay	Êm như dolly, tự do như cầm tay, cảnh dài liền mạch	Cần luyện tập và thiết bị riêng
Cần cẩu, cần trục nhỏ	Nâng lên, hạ xuống	Mở ra toàn cảnh từ trên cao, mở hoặc khép trường đoạn	Cồng kềnh, tốn công dựng

Trước mỗi cảnh định cho máy chuyển động, hãy tự hỏi ba câu. Chuyển động này theo cái gì: một hành động, một ánh nhìn, hay một ý muốn giới thiệu không gian? Nó bắt đầu ở khung nào và dừng ở khung nào? Nếu để máy đứng yên thì cảnh có kém đi không? Nếu câu trả lời cuối là "không", hãy để máy đứng yên. Chuyển động máy là cách người làm phim dẫn dắt người xem, và dẫn dắt thì phải biết mình đang dẫn tới đâu.

Tóm tắt chương

1. Chuyển động quá ít thì nhạt, quá nhiều thì rối; chọn đúng loại và đúng mức chuyển động là một quyết định sáng tạo.
2. Sắp xếp đường đi của diễn viên (blocking) là cách đơn giản nhất để cảnh có năng lượng: đi ngang khung khẳng định hướng trái phải, đi theo chiều sâu tạo chiều sâu, và có thể kết hợp cả hai.
3. Hướng đi cũng kể chuyện: nhân vật luôn bước từ tiền cảnh vào hậu cảnh gợi sự trốn chạy hoặc bí ẩn.
4. Quay cầm tay cho cảm giác có mặt, nhưng dễ rung, khó giữ nét, khó nối với cảnh đứng yên; hãy chọn nó vì câu chuyện, không phải vì thiếu chân máy.
5. Lia ngang (pan) và lia dọc (tilt) cần một lý do: theo hành động hoặc theo ánh nhìn; không có lý do thì lia thật chậm.
6. Mọi cú lia và cú đẩy máy đều có ba phần: khung đầu đứng yên, chuyển động (máy đi trước nhân vật một chút), khung cuối đứng yên. Mỗi khung trong đó đều phải đẹp như một bức ảnh.
7. Chân máy cho hình ổn định nhất; dolly di chuyển cả máy theo hai kiểu đi ngang và đẩy vào, kéo ra; đẩy máy giữ phối cảnh tự nhiên còn zoom làm không gian phẳng đi.

8. Cảnh phát triển kết hợp nhiều chuyển động trong một cảnh liền, hấp dẫn nhưng khó giữ nét và cần tập dượt nhiều.
9. Steadicam êm như dolly, tự do như cầm tay; cần cẩu đưa máy lên cao để mở đầu hoặc khép lại một trường đoạn.

Bài tập thực hành

Bài 8.1 Hai đường đi trước một máy đứng yên

Mục đích: thấy sự khác nhau giữa đi ngang khung và đi theo chiều sâu. Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, chân máy hoặc một chỗ đặt máy vững, một người làm nhân vật.

1. Chọn một lối đi dài (hành lang, vỉa hè, lối trong công viên) và đặt máy đứng yên.
2. Quay cảnh nhân vật đi ngang khung từ phải sang trái.
3. Xoay máy nhìn dọc lối đi, quay cảnh nhân vật đi từ xa tiến về phía máy.
4. Quay cảnh thứ ba: nhân vật đi chéo, vừa ngang vừa tiến lại gần.

Kết quả cần có: ba cảnh, mỗi cảnh 8 đến 10 giây, máy không nhúc nhích. Viết hai, ba câu nhận xét cảnh nào cho cảm giác không gian sâu nhất và vì sao.

Bài 8.2 Cú lia ba phần

Mục đích: tập lia đủ khung đầu, chuyển động, khung cuối. Dụng cụ: máy trên chân máy có đầu xoay; nếu không có, đứng vững hai chân và xoay cả thân người.

1. Cho nhân vật đứng ở một điểm, rồi đi tới điểm thứ hai cách đó vài mét và dừng lại.
2. Tập trước một lần không bấm máy: xác định khung đầu và khung cuối.
3. Bấm máy, giữ khung đầu ba giây, ra hiệu cho nhân vật đi, lia theo và đi trước nhân vật một chút, dừng máy trước khi nhân vật dừng, giữ khung cuối ba giây.
4. Xem lại, dừng hình ở ba thời điểm: đầu, giữa, cuối. Kiểm tra khoảng trống trên đầu và khoảng nhìn ở cả ba.

Kết quả cần có: một cú lia đạt cả ba phần, kèm ba ảnh chụp màn hình ở ba thời điểm. Nếu khung giữa chưa đẹp, quay lại.

Bài 8.3 Cầm tay có kiểm soát

Mục đích: phân biệt rung không kiểm soát và cầm tay có kiểm soát. Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, không dùng chống rung ngoài.

1. Đi theo sau một người khoảng mười bước, cầm máy một tay, đi bình thường.
2. Quay lại đúng đoạn đó: cầm hai tay, khép khuỷu tay, chùng gối, đi chậm, dùng tiêu cự rộng nhất.
3. Đặt hai đoạn cạnh nhau và so sánh đường chân trời cùng vị trí nhân vật trong khung.

Kết quả cần có: hai đoạn video và một nhận xét ngắn về điều thay đổi nhiều nhất giữa hai lần.

Bài 8.4 Đẩy máy và zoom

Mục đích: tự thấy vì sao đẩy máy khác zoom. Dụng cụ: máy có ống kính zoom hoặc điện thoại; nếu có ghế xoay có bánh, xe đẩy hay gimbal thì càng tốt.

1. Cho nhân vật ngồi yên, phía sau có hậu cảnh ở xa (hàng cây, toà nhà).
2. Từ cách nhân vật khoảng năm mét, zoom từ từ đến khi được cận cảnh.
3. Trở về tiêu cự rộng ban đầu, lần này đi chậm (hoặc đẩy xe) tiến thẳng tới khi được cận cảnh tương đương.
4. So sánh khung cuối của hai cảnh: hậu cảnh trông to nhỏ, gần xa khác nhau thế nào?

Kết quả cần có: hai ảnh chụp khung cuối đặt cạnh nhau và một câu mô tả sự khác biệt về hậu cảnh.

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Vì sao nói chọn loại và mức chuyển động là một quyết định sáng tạo chứ không chỉ là vấn đề kỹ thuật?
2. Blocking là gì? Đi ngang khung và đi theo chiều sâu mỗi kiểu mang lại điều gì cho khung hình?
3. Một nhân vật luôn bước từ tiền cảnh vào hậu cảnh có thể gợi cho người xem cảm giác gì?
4. Nêu bốn ưu điểm và các nhược điểm của quay cầm tay. Khi nào không nên quay cầm tay?
5. Lia ngang và lia dọc khác nhau thế nào? Hai lý do thường dùng để "biện minh" cho một cú lia là gì?
6. Vì sao khi không có lý do rõ ràng thì nên lia thật chậm?
7. Kể tên ba phần của một cú lia. Vì sao máy nên đi trước nhân vật một chút và dừng trước nhân vật?
8. Thiếu khung đầu và khung cuối thì gây khó gì cho người dựng?
9. Dolly đi ngang (crab) làm khung hình sâu hơn bằng cách nào?
10. Đẩy máy vào và zoom vào khác nhau ở điểm nào về phối cảnh?
11. Cảnh phát triển là gì? Vì sao nó tốn thời gian trên trường quay?
12. Steadicam giải quyết hạn chế nào của dolly và của quay cầm tay?
13. Cảnh cần cẩu thường được đặt ở vị trí nào trong một trường đoạn, và vì sao?

Thuật ngữ trong chương

Bảng 8.3 Thuật ngữ của chương 8

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Sắp xếp đường đi của diễn viên	Blocking	Định trước vị trí, hướng đi, điểm dừng của diễn viên trong khung hình
Quay cầm tay	Handheld	Cầm máy trên tay khi quay, không dùng thiết bị đỡ
Lia ngang	Pan	Máy đứng một chỗ, xoay ống kính sang trái hoặc sang phải
Lia dọc	Tilt	Máy đứng một chỗ, xoay ống kính lên hoặc xuống
Khung đầu	Start frame	Khung hình đứng yên trước khi máy bắt đầu chuyển động
Khung cuối	End frame	Khung hình đứng yên sau khi máy dừng chuyển động
Chân máy	Tripod	Giá ba chân đỡ máy, có đầu xoay để lia
Đầu xoay	Pan and tilt head	Bộ phận trên chân máy cho phép lia ngang và lia dọc
Xe dolly	Dolly	Xe chở máy chạy trên đường ray hoặc sàn phẳng
Đường ray	Track	Ray cho xe dolly chạy êm và thẳng
Đi ngang	Crab	Dolly chạy song song với nhân vật, ống kính vuông góc với hướng đi
Đẩy vào, kéo ra	Truck in, truck out	Dolly chạy thẳng về phía nhân vật hoặc lùi xa dần
Cảnh phát triển	Developing shot	Cảnh liền kết hợp nhiều chuyển động của máy và diễn viên
Steadicam	Steadicam	Bộ chống rung đeo trên người, máy gắn trên cánh tay lò xo
Tay cầm chống rung	Gimbal	Tay cầm chống rung điện tử cho máy nhỏ và điện thoại
Cần cẩu	Crane	Cần đưa máy lên cao, hạ xuống thấp trong khi quay
Cần trục nhỏ	Jib	Cần cẩu cỡ nhỏ, gọn hơn