MỤC LỤC

Chương 9. Làm việc trên trường quay 5
9.1 Nói chuyện với diễn viên 5
9.2 Cận lớn và đặc tả: ít là nhiều 7
9.3 Đèn mắt: đốm sáng của sự sống 8
9.4 Vùng an toàn 9
9.5 Khoảng trống trên đầu 9
9.6 Dọn những thứ gây rối 10
9.7 Màu sắc có chủ ý 12
9.8 Góc mặt: hãy cho thấy cả hai mắt 13
9.9 Chọn ống kính: khi quay cận và khi cầm tay 13
9.10 Luôn có thứ gì đó nét 14

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 9.1 Sơ đồ nhìn từ trên: trái khung hình là bên phải của Linh, phải khung hình là bên trái của Linh..... 6
Hình 9.2 Minh đứng sau máy, giơ tay chỉ dẫn; Linh đứng trước máy bên lan can hồ.....6
Hình 9.3 Đặc tả hỏng: Linh cử động mạnh, khuôn mặt nhòe và trượt khỏi vùng nét (dấu ✗)..... 7
Hình 9.4 Đặc tả đạt: cử động thật nhỏ, đôi mắt nét và nằm trọn trong khung (dấu ✓)....7
Hình 9.5 So sánh hai ảnh Linh: bên trái không có đèn mắt, bên phải có đèn mắt.....8
Hình 9.6 Toàn cảnh Hồ Gươm với khung vàng "vùng an toàn hành động 90%" và khung đỏ "vùng an toàn chữ 80%"..... 9
Hình 9.7 Ba khung hình cùng một nhân vật: khoảng trống trên đầu quá nhiều, vừa đủ và quá ít..... 10
Hình 9.8 Bên trái: cột đèn "mọc" từ đầu nhân vật; bên phải: đổi góc nửa bước, nền sau đầu là mặt hồ trống..... 11
Hình 9.9 Linh đứng ở nửa trên khung hình, Minh ngồi trên ghế đá ở nửa dưới; đường vàng đánh dấu nửa trên..... 12
Hình 9.10 Bên trái: áo tối trên nền tối, nhân vật chìm vào nền; bên phải: áo trắng nổi trên nền hồ..... 12
Hình 9.11 Ba góc mặt của Linh: nghiêng ba phần tư thấy hai mắt, nghiêng hẳn thấy một mắt, nhìn thẳng ống kính..... 13
Hình 9.12 Bên trái: góc rộng đặt sát làm khuôn mặt méo; bên phải: tiêu cự dài đặt xa, khuôn mặt tự nhiên và hậu cảnh mờ..... 14
Hình 9.13 Linh nét ở bên trái khung, Tháp Rùa phía sau mờ; nếu cô rời khung mà nét không đổi, khung hình sẽ trống và mờ.....15
Hình 9.14 Sau khi nhân vật rời khung, nét được chuyển sang Tháp Rùa ở hậu cảnh....15

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 9.1 Ba góc mặt khi quay cận.....13
Bảng 9.2 Góc rộng và tiêu cự dài trong hai tình huống.....14
Bảng 9.3 Thuật ngữ của chương 9.....18

CHƯƠNG 9
LÀM VIỆC TRÊN TRƯỜNG QUAY

Bạn đã thuộc cỡ cảnh, bố cục, góc máy, ánh sáng. Bạn dựng máy bên hồ, người mẫu đứng vào vị trí, và bạn nói: "Sang trái một chút." Cô ấy bước, nhưng lại bước về phía ngược với ý bạn. Về nhà mở máy tính, bạn thấy thêm vài chuyện nữa: một cột đèn mọc thẳng từ đỉnh đầu nhân vật, đôi mắt trong cảnh cận tối và đờ, dòng chữ tên nhân vật bị nút bấm của ứng dụng che mất một nửa.

Không lỗi nào trong số đó thuộc về "ngữ pháp" lớn của cảnh quay. Chúng là những chuyện nhỏ trên trường quay, và chính những chuyện nhỏ ấy làm nên khác biệt giữa một cảnh quay nghiệp dư và một cảnh quay chuyên nghiệp. Chương này gom lại các kinh nghiệm đó, tập trung vào hai thứ: người đứng trước máy và những gì nằm trong một khuôn hình. Phần còn lại, quay sao cho dễ dựng, dành cho Chương 10.

Nội dung chính của chương

- Chỉ dẫn diễn viên theo phía của họ: ngắn, rõ, có hướng và có mức độ
- Quay cận lớn và đặc tả mà không vỡ khung, không mất nét
- Đèn mắt và vì sao đôi mắt cần một đốm sáng
- Giữ khung hình sạch: vùng an toàn, khoảng trống trên đầu, vật gây rối, nửa trên khung hình, màu sắc
- Góc nghiêng ba phần tư để thấy cả hai mắt
- Chọn ống kính khi quay cận và khi quay cầm tay
- Luôn có thứ gì đó nét trong khung, và chuyển nét khi nhân vật rời khung

9.1 Nói chuyện với diễn viên

Trong nghề, người xuất hiện trước máy được gọi chung là **diễn viên** (*talent*), dù đó là diễn viên thật, người được phỏng vấn hay cô bạn bạn nhờ làm mẫu. Người quay là người đứng gần họ nhất, lại là người duy nhất nhìn thấy khung hình. Vì thế việc nói cho họ biết cần làm gì thuộc về bạn.

9.1.1 Trái của máy không phải trái của diễn viên

Người quay đứng sau máy, nhìn về phía diễn viên. Diễn viên nhìn ngược lại, về phía máy. Hai người đối mặt nhau, nên **trái khung hình** (*frame left*) lại là bên phải của diễn viên, và **phải khung hình** (*frame right*) là bên trái của họ. Hình 9.1 vẽ lại tình huống này nhìn từ trên xuống.



Hình 9.1 Sơ đồ nhìn từ trên: trái khung hình là bên phải của Linh, phải khung hình là bên trái của Linh

Khi bạn nói "sang trái", diễn viên phải dừng lại đoán: trái của ai? Một nửa số lần họ đoán sai, và mỗi lần sai là một lần quay lại. Cách gỡ rất đơn giản: nói theo phía của người nghe. Trong video, Minh cần Linh dịch sang trái khung hình. Anh không nói "sang trái" mà nói: "Linh sang phải một chút, khoảng một gang tay" (Hình 9.2).



Hình 9.2 Minh đứng sau máy, giơ tay chỉ dẫn; Linh đứng trước máy bên lan can hồ

Câu ấy có đủ bốn thứ của một lời chỉ dẫn tốt: ngắn, rõ, có hướng (sang phải của cô) và có mức độ (một gang tay). "Dịch ra một tí" thiếu cả hướng lẫn mức độ. "Lùi nửa bước", "cầm hạ xuống một chút", "nhìn vào tay tôi đây" thì làm theo được ngay. Nếu bạn hay nhầm, cứ giơ tay chỉ về phía cần đi: bàn tay không bao giờ bị hiểu sai.

9.1.2 Cho diễn viên biết giới hạn của khung

Diễn viên không thấy khung hình. Họ không biết mình đang được quay toàn thân hay chỉ từ vai trở lên. Người quay chịu trách nhiệm về khung hình và nét, nên hãy nói trước cho họ biết giới hạn: được bước đến đâu, quay đầu đến đâu, giơ tay cao đến đâu thì chạm mép khung. Với máy có màn hình xoay, cách nhanh nhất là xoay màn hình cho họ nhìn một lần. Với điện thoại, hãy cho xem lại vài giây quay thử.

Biết giới hạn rồi, diễn viên tự điều chỉnh, bạn không phải dừng máy nhắc. Họ cũng yên tâm hơn, và sự yên tâm ấy hiện lên hình.

9.2 Cận lớn và đặc tả: ít là nhiều

Ở Chương 2 bạn đã gặp **cận lớn** (*Big Close-Up*, BCU) và **đặc tả** (*Extreme Close-Up*, XCU). Ở hai cỡ cảnh này, khuôn mặt được phóng đại lên cả màn hình, có khi chỉ còn đôi mắt. Khung càng chặt thì khoảng cho phép cử động càng hẹp. Việc đầu tiên là nói rõ với diễn viên khung hình chặt đến mức nào.

Vì sao phải cẩn thận thế? Quay cận thường đi kèm độ sâu trường ảnh nông, vùng nét có khi chỉ dày vài centimet. Một cái quay đầu nhẹ, vốn vô hại ở trung cảnh, giờ đủ làm khuôn mặt văng ra khỏi khung. Hiện tượng này gọi là **vỡ khung** (*break frame*). Cùng lúc, khuôn mặt trượt khỏi vùng nét. Hình 9.3 là khoảnh khắc đó: mặt nhòe, mắt không còn đọc được.



Hình 9.3 Đặc tả hỏng: Linh cử động mạnh, khuôn mặt nhòe và trượt khỏi vùng nét (dấu ✗)

Hình 9.4 là cùng khung hình ấy, nhưng Linh chỉ chớp mắt chậm và khẽ cười bằng ánh mắt. Đầu gần như không nhúc nhích, nét giữ nguyên ở mắt.



Hình 9.4 Đặc tả đạt: cử động thật nhỏ, đôi mắt nét và nằm trọn trong khung (dấu ✓)

Trong diễn xuất có câu: ít là nhiều. Ở cỡ cảnh này một cái nhíu mày đã lớn như một động tác tay ở toàn cảnh. Cử động chậm và biểu cảm tinh tế cho cận

cảnh sức nặng hơn hẳn. Bạn có thể dặn diễn viên: "Cứ nghĩ trong đầu thôi, máy sẽ thấy."

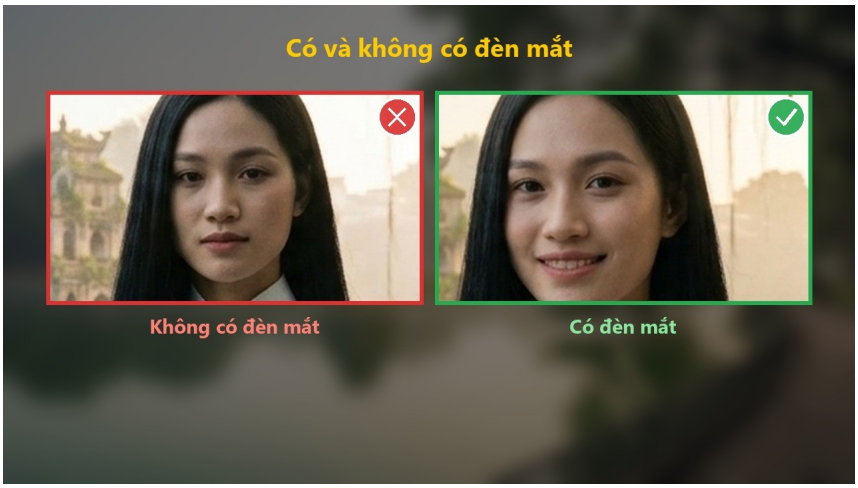
Một điều nữa: chỉ dùng cận lớn, đặc tả khi nó có chỗ trong câu chuyện. Đó là cỡ cảnh mạnh nhất, dành cho lúc người xem cần thấy một chi tiết hay một cảm xúc ở đỉnh điểm. Đặt vào chỗ không cần, nó lạc lõng giữa phim, và đến lúc cần thật thì hết hiệu lực.

> **Lỗi hay gặp**
> Quay đặc tả mà không dặn trước, để diễn viên diễn như ở trung cảnh: gật đầu, nghiêng người, quay sang nhìn bạn diễn. Kết quả là khuôn mặt ra vào khung liên tục và nét chạy theo không kịp. Hãy báo cỡ cảnh trước mỗi lần bấm máy.

9.3 Đèn mắt: đốm sáng của sự sống

Đèn mắt (*eye light*) là một nguồn sáng đặt gần trục ống kính, tức là gần máy và hướng về mặt diễn viên. Nó không cần mạnh, vì nhiệm vụ của nó không phải chiếu sáng khuôn mặt. Mặt mắt ẩm và cong như một tấm gương nhỏ, nên sẽ phản chiếu nguồn sáng này thành một đốm sáng trong mắt.

Hình 9.5 đặt hai khung hình cạnh nhau. Đốm sáng trong mắt, còn gọi là ánh sáng sự sống, làm người xem muốn nhìn sâu vào ánh mắt nhân vật. Mắt không có đốm sáng trông tối, lạnh, thậm chí vô hồn, như nhân vật phản diện hay người máy.



Hình 9.5 So sánh hai ảnh Linh: bên trái không có đèn mắt, bên phải có đèn mắt

Có ba điều cần nhớ khi đặt đèn mắt:

- Đốm sáng phải đúng hướng với các nguồn sáng khác trong cảnh. Đèn thường ở trên cao, nên đốm sáng nằm ở nửa trên con ngươi. Một đốm sáng ở nửa dưới trông lạ, vì ngoài đời ít khi ánh sáng hắt từ dưới lên.
- Từ trung cảnh trở vào, gần như cảnh nào cũng nên có đèn mắt. Ở cỡ cảnh rộng hơn, mắt quá nhỏ để thấy đốm sáng.
- Chỉ bỏ đèn mắt khi bạn cố ý lấy đi sự sống của nhân vật.

Người tự quay không cần đèn riêng. Một tấm hắt sáng trắng, một tờ bìa trắng, một ô cửa sổ sau lưng máy hay đèn LED nhỏ gắn trên máy đều tạo được

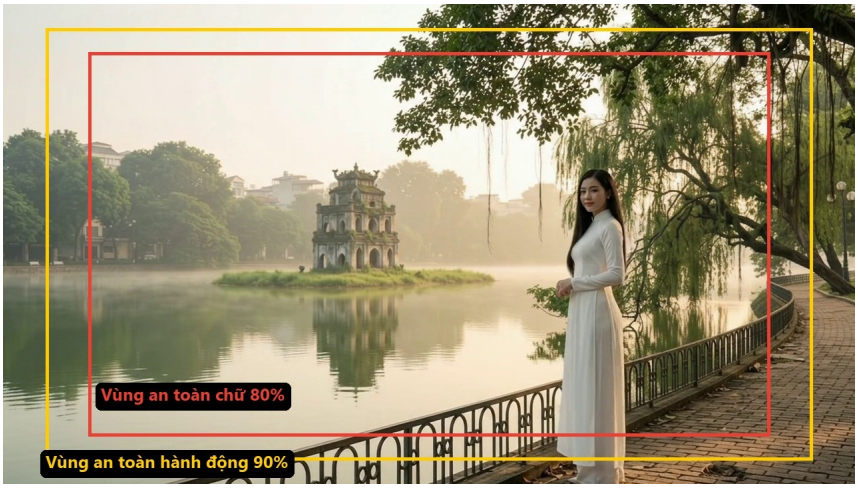
đốm sáng. Ngoài trời, bầu trời sáng phía sau máy thường đã đủ. Trước khi bấm máy, hãy phóng to hình trên màn hình và nhìn vào mắt nhân vật: có đốm sáng chưa?

Mắt là nơi người xem nhìn vào đầu tiên. Hãy dành cho đôi mắt sự chăm chút nhiều nhất có thể.

9.4 Vùng an toàn

Ti vi đời cũ thường cắt mất khoảng mười phần trăm quanh mép hình. Ti vi ấy nay đã hiếm, nhưng chuyện mép khung bị mất thì vẫn còn: điện thoại, máy chiếu và các nền tảng mạng xã hội vẫn có thể che mép khung bằng nút bấm và chữ. Bạn không biết trước video của mình sẽ được xem trên màn hình nào.

Vì vậy máy quay thường có các vạch an toàn, bật được trong phần cài đặt hiển thị. Hình 9.6 vẽ hai khung ấy lên một toàn cảnh.



Hình 9.6 Toàn cảnh Hồ Gươm với khung vàng "vùng an toàn hành động 90%" và khung đỏ "vùng an toàn chữ 80%"

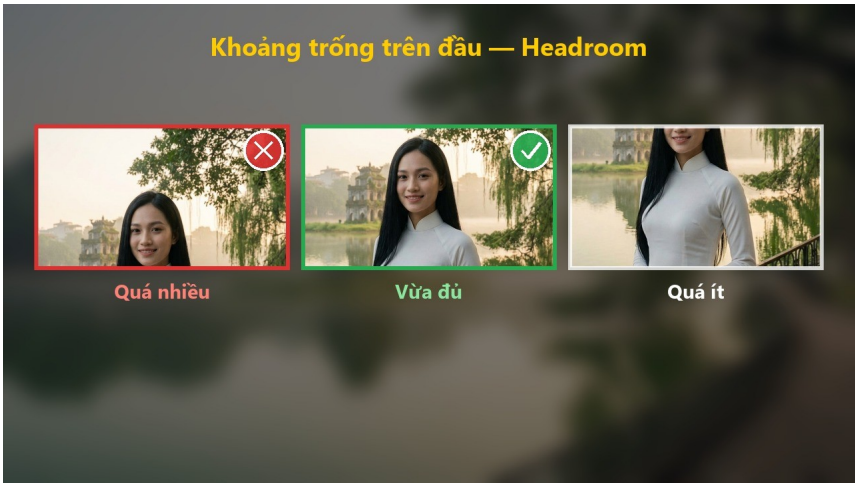
- **Vùng an toàn hành động** (*safe action*): khung ngoài, lùi vào khoảng năm phần trăm mỗi mép, tức còn khoảng chín mươi phần trăm khung hình. Mọi hành động quan trọng nằm trong đó.
- **Vùng an toàn chữ** (*safe title*): khung trong, lùi vào khoảng mười phần trăm mỗi mép, còn khoảng tám mươi phần trăm. Tên, biển hiệu, phụ đề nằm trong đó.

Chữ cần vùng hẹp hơn vì chữ mất một nét là không đọc được, còn một bàn tay bị cắt chút ít thì người xem vẫn hiểu. Các con số trên là quy ước phổ biến, không phải luật cứng; mỗi nền tảng có vùng che riêng. Điều cần giữ là thói quen: đừng đặt thứ gì quan trọng sát mép. Khi cân khoảng trống trên đầu hay khoảng nhìn, hãy tính từ vạch an toàn chứ không phải từ mép thật của khung.

9.5 Khoảng trống trên đầu

Khoảng trống trên đầu (*headroom*) là khoảng cách từ đỉnh đầu nhân vật đến mép trên khung hình. Bạn đã gặp nó ở chương về bố cục; ở đây ta nhìn nó

như một việc phải kiểm tra trong từng cảnh quay. Hình 9.7 cho thấy ba trường hợp.



Hình 9.7 Ba khung hình cùng một nhân vật: khoảng trống trên đầu quá nhiều, vừa đủ và quá ít

- Quá nhiều: khuôn mặt bị đẩy xuống thấp, phía trên là một khoảng trống vô nghĩa.
- Vừa đủ: mắt nằm khoảng một phần ba từ trên xuống.
- Quá ít: đỉnh đầu bị cắt, trông chật chội.

Mốc "mắt ở một phần ba" tiện hơn việc ước lượng khoảng trống, vì nó đúng ở mọi cỡ cảnh. Càng cận thì khoảng trống càng ít, đến cận lớn thì đỉnh đầu bị cắt hẳn, nhưng mắt vẫn ở quanh đường một phần ba.

Nếu buộc phải sai, hãy sai về phía thiếu. Lý do nằm ở chuyển động: đỉnh đầu ít khi di chuyển, còn cằm và miệng chuyển động liên tục khi nói. Thừa khoảng trống phía trên nghĩa là mép dưới sát cằm, và cằm rất dễ bị cắt mỗi khi nhân vật mở miệng.

Khi quay phỏng vấn, giữ khoảng trống đầu nhất quán suốt buổi, để lúc dựng các đoạn nối vào nhau không bị giật. Và đừng chỉnh khung khi người đang nói: đoạn có máy xê dịch ấy rất khó dùng. Hãy đợi lúc đặt câu hỏi rồi mới chỉnh.

9.6 Dọn những thứ gây rối

9.6.1 Vật mọc ra từ đầu

Mắt ta nhìn không gian ba chiều nên tự tách người ra khỏi nền. Máy quay ép mọi thứ lên một mặt phẳng. Một cột đèn, cành cây hay đường chân trời đi xuyên qua đầu diễn viên sẽ dính vào đầu họ và tạo hiệu ứng buồn cười ngoài ý muốn. Ở nửa trái Hình 9.8, cột đèn như mọc từ đỉnh đầu Linh.



Hình 9.8 Bên trái: cột đèn "mọc" từ đầu nhân vật; bên phải: đổi góc nửa bước, nền sau đầu là mặt hồ trống

Cách sửa thường không tốn gì: lùi nửa bước, bước ngang nửa bước hay đổi góc máy, khung hình đã sạch. Cái khó là nhìn ra lỗi. Lúc quay bạn mải nhìn khuôn mặt mà quên nền. Hãy tập thói quen đưa mắt một vòng quanh đầu và vai nhân vật trước khi bấm máy.

9.6.2 Những thỏi nam châm hút mắt

Mọi thứ có chuyển động lạ, màu chói hay hình thù kỳ quặc đều hút mắt người xem như nam châm. Màn hình đang bật, cửa sổ sáng cũng vậy. Người xem không cố ý, nhưng mắt họ cứ trượt về phía đó, và nhân vật của bạn mất sự chú ý.

Có hai cách xử lý. Một là bỏ chúng ra khỏi khung: tắt ti vi, kéo rèm, dời chiếc xe máy đỏ, hoặc đổi góc máy. Hai là làm mờ chúng bằng độ sâu trường ảnh nông, khi không thể dời được.

9.6.3 Nửa trên khung hình

Mắt người xem quen nhìn từ trên xuống, như đọc một trang sách. Vì vậy vật nằm ở nửa trên khung hình có trọng lượng thị giác lớn hơn, và được xem là quan trọng hơn. Đây là một thói quen thị giác chứ không phải luật, nhưng bạn dùng nó được ngay.

Trong Hình 9.9, Linh đứng, đầu ở nửa trên; Minh ngồi trên ghế đá, đầu ở nửa dưới. Chưa ai nói câu nào, quan hệ trên dưới, mạnh yếu đã hiện ra. Muốn hai nhân vật ngang hàng, hãy cho đầu họ ngang nhau. Muốn một người lấn át, hãy cho người ấy đứng lên.



Hình 9.9 Linh đứng ở nửa trên khung hình, Minh ngồi trên ghế đá ở nửa dưới; đường vàng đánh dấu nửa trên

9.7 Màu sắc có chủ ý

Màu mang nghĩa. Màu đỏ có thể là cảnh báo hay đam mê, màu xanh có thể là lạnh lùng. Những liên tưởng ấy là quy ước văn hoá, mỗi phim có thể dùng theo cách riêng. Nhưng dù không đi xa đến thế, màu trang phục và bối cảnh vẫn quyết định một điều rất thực tế: nhân vật có nổi lên hay không.

Hình 9.10 so sánh hai trường hợp. Áo tối trên nền tối, nhân vật chìm mất. Áo dài trắng trên nền cây và mặt hồ thì tách hẳn ra. Màu sáng như tiến về phía trước, màu tối lùi ra sau; mắt người xem tìm đến chỗ sáng trước.



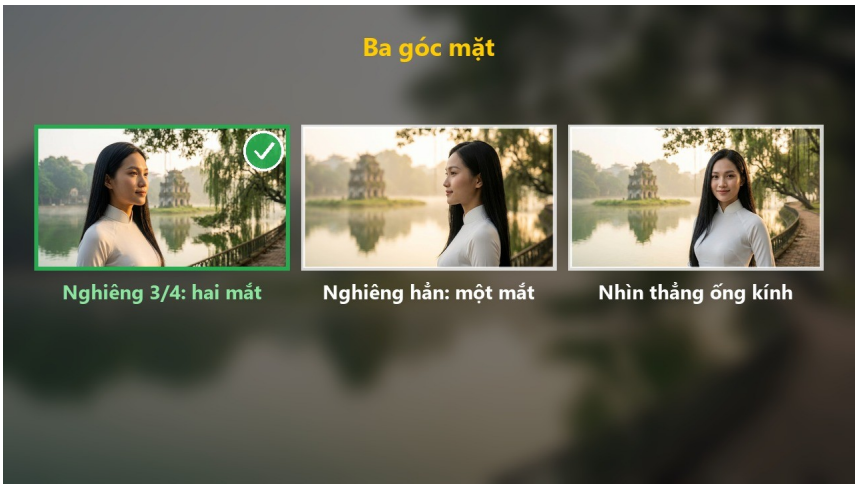
Hình 9.10 Bên trái: áo tối trên nền tối, nhân vật chìm vào nền; bên phải: áo trắng nổi trên nền hồ

Ngoài sơn và vải, bạn còn đổi được màu của chính ánh sáng. Đặt giấy màu chịu nhiệt, gọi là **gel**, trước đèn: xanh cho ánh trăng ban đêm, cam cho ánh đèn ấm trong nhà. Đèn LED đổi màu ngày nay làm việc này bằng một nút vặn. Màu cũng có thể chỉnh thêm ở hậu kỳ, nhưng hậu kỳ chỉ sửa được tông chung; nó không tách nổi một chiếc áo đen khỏi bức tường đen.

Vậy nên hãy chọn màu có chủ ý, ngay từ lúc chuẩn bị trang phục và bối cảnh. Trước buổi quay, hỏi bối cảnh màu gì rồi dặn người lên hình mặc màu tách khỏi nền.

9.8 Góc mặt: hãy cho thấy cả hai mắt

Mắt là nơi người xem nhìn vào, và là nơi cảm xúc hiện ra. Vì vậy ở cận cảnh, hãy cố cho thấy cả hai mắt. Hình 9.11 đặt ba góc mặt cạnh nhau, và Bảng 9.1 tóm tắt chỗ dùng của từng góc.



Hình 9.11 Ba góc mặt của Linh: nghiêng ba phần tư thấy hai mắt, nghiêng hẳn thấy một mắt, nhìn thẳng ống kính

Bảng 9.1 Ba góc mặt khi quay cận

Góc mặt	Người xem thấy gì	Hợp với
Nghiêng ba phần tư	Rõ hai mắt, khuôn mặt có khối, ánh nhìn tự nhiên	Hầu hết cận cảnh trong phim truyện, phỏng vấn, cảnh qua vai
Nghiêng hẳn	Chỉ một mắt, nhìn thẳng ra mép khung, khó đọc cảm xúc	Khi cố ý giữ khoảng cách với nhân vật
Nhìn thẳng ống kính	Hai mắt, nhân vật như đang nói với khán giả	Bản tin, video hướng dẫn, vlog

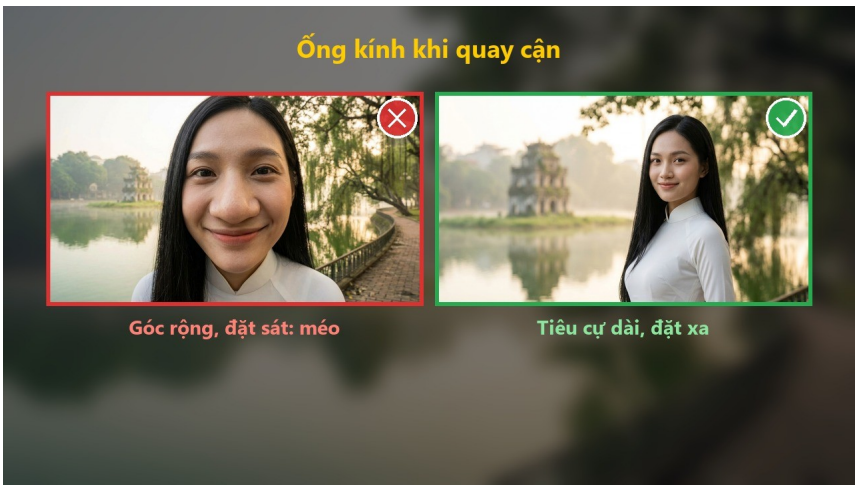
Góc nghiêng ba phần tư (*3/4 profile*) là khi mặt nhân vật xoay chếch so với máy, khoảng giữa nhìn thẳng và nghiêng hẳn. Ta thấy cả hai mắt, nhưng nhân vật không nhìn vào ta mà nhìn ai đó hay điều gì đó trong thế giới của họ. Người xem được quan sát cảm xúc mà không bị kéo ra khỏi câu chuyện. Bởi vậy góc ba phần tư là cách quay cận an toàn, không bao giờ làm người xem thất vọng. Nó cũng dùng được cho cảnh qua vai.

Nhìn thẳng ống kính không sai. Nó tạo quan hệ trực tiếp giữa người nói và người xem, nên hợp với bản tin, ít hợp với phim truyện. Nếu bạn làm video nói trước máy, đó chính là góc của bạn.

9.9 Chọn ống kính: khi quay cận và khi cầm tay

9.9.1 Quay cận: lùi ra xa, dùng tiêu cự dài

Muốn khuôn mặt to trong khung, có hai cách: đưa máy lại gần với ống kính góc rộng, hoặc lùi máy ra xa với tiêu cự dài. Cỡ cảnh giống nhau, khuôn mặt thì khác hẳn (Hình 9.12).



Hình 9.12 Bên trái: góc rộng đặt sát làm khuôn mặt méo; bên phải: tiêu cự dài đặt xa, khuôn mặt tự nhiên và hậu cảnh mờ

Ống kính góc rộng đặt sát mặt sẽ làm méo phối cảnh: mũi to ra, tai và phần đầu lùi nhỏ lại. Nguyên nhân là khoảng cách: khi máy ở rất gần, mũi gần máy hơn tai một tỉ lệ đáng kể, nên được phóng to hơn hẳn. Hiệu ứng này đôi khi được dùng có chủ ý cho cảnh hài hay cảnh ác mộng.

Còn cận cảnh thông thường, hãy làm như người chụp ảnh chân dung: lùi máy ra xa và dùng tiêu cự dài. Tiêu cự dài làm phẳng không gian, giữ khuôn mặt đúng tỉ lệ, và làm mờ hậu cảnh để người xem tập trung vào nhân vật. Với điện thoại, điều này nghĩa là chuyển sang ống kính tele rồi lùi lại, thay vì dí ống kính chính vào mặt người ta. Diễn viên cũng dễ chịu hơn khi máy không ở sát mặt.

9.9.2 Cầm tay: góc rộng là bạn

Khi không có chân máy thì ngược lại, góc rộng lại là bạn. Cùng một độ rung tay: ở góc rộng, vật trong khung nhỏ, di chuyển ít, hình trông vẫn ổn định. Ở tiêu cự dài, vật được phóng to, và độ rung cũng được phóng to theo: rung nhẹ thành chao đảo. Bảng 9.2 đặt hai lựa chọn cạnh nhau.

Bảng 9.2 Góc rộng và tiêu cự dài trong hai tình huống

Tình huống	Góc rộng	Tiêu cự dài
Quay cận khuôn mặt	Phải đặt sát, mặt méo, hậu cảnh rõ và rộng	Đặt xa, mặt đúng tỉ lệ, hậu cảnh mờ
Quay cầm tay	Rung ít thấy, hình ổn định	Rung bị phóng to, hình chao đảo

Vậy khi cầm tay mà cần cận cảnh thì sao? Hãy tìm chỗ tựa: tì khuỷu tay vào người, dựa lưng vào tường, đặt máy lên lan can. Hoặc chấp nhận một cỡ cảnh rộng hơn chút.

9.10 Luôn có thứ gì đó nét

Điều cuối cùng: luôn có thứ gì đó nét trong khung. Mắt người tự lấy nét liên tục, nên ngoài đời ta không bao giờ nhìn thấy mờ ở chỗ mình đang nhìn. Vì

thế ta không chấp nhận hình mờ. Một khung hình bố cục hơi kém có thể được bỏ qua, nhưng một khung hình mờ thì lộ ngay, và người xem biết đó là lỗi.

Quy tắc này dễ bị quên nhất khi nhân vật rời khung. Trong Hình 9.13, độ sâu trường ảnh nông: Linh nét, hậu cảnh mờ. Nếu Linh bước ra khỏi khung mà nét không đổi, điểm nét vẫn treo ở chỗ cô vừa đứng, nơi giờ không còn gì. Người xem bị bỏ lại với một khung hình trống và mờ.



Hình 9.13 Linh nét ở bên trái khung, Tháp Rùa phía sau mờ; nếu cô rời khung mà nét không đổi, khung hình sẽ trống và mờ

Cách làm đúng là **chuyển nét** (*rack focus*): ngay khi nhân vật ra khỏi khung, đưa nét sang hậu cảnh. Trong video, nét chuyển sang Tháp Rùa (Hình 9.14). Mắt người xem có chỗ dừng lại trước khi chuyển cảnh, và người dựng có thêm vài giây hình đẹp để cắt.



Hình 9.14 Sau khi nhân vật rời khung, nét được chuyển sang Tháp Rùa ở hậu cảnh

Lấy nét bằng tay giúp bạn chủ động hơn chế độ tự động. Máy lấy nét tự động không biết bạn muốn nét dừng ở đâu; nó có thể dò tới dò lui trên khung trống. Trên điện thoại, bạn chạm vào hậu cảnh trên màn hình để đưa nét về đó. Cách điều khiển độ sâu trường ảnh đã có ở Chương 5.

Thử ngay (5 phút)

Đặt một cái cốc cách điện thoại chừng hai gang tay, phía sau xa là giá sách hay cửa sổ. Chạm lấy nét vào cốc và bắt đầu quay. Lấy cốc ra khỏi khung, để nguyên ba giây, rồi chạm vào hậu cảnh. Xem lại: ba giây khung trống và mờ ấy gây cảm giác gì?

Ghi nhớ

- Nói với diễn viên theo phía của họ, ngắn và rõ.
- Ở cận lớn, cử động thật nhỏ, và luôn có đèn mắt.
- Giữ khung hình sạch: vùng an toàn, khoảng trống đầu vừa đủ, không vật gây rối.
- Ưu tiên góc ba phần tư, dùng tiêu cự dài khi quay cận, và luôn có thứ gì đó nét.

Tóm tắt chương

1. Trái khung hình là bên phải của diễn viên. Hãy chỉ dẫn theo phía của họ, có hướng và có mức độ, và cho họ biết giới hạn của khung.
2. Ở cận lớn và đặc tả, một cử động nhẹ cũng gây vỡ khung và mất nét. Ít là nhiều; chỉ dùng hai cỡ cảnh này khi câu chuyện cần.
3. Đèn mắt đặt gần trục ống kính tạo đốm sáng ở nửa trên con ngươi, làm ánh mắt có hồn. Từ trung cảnh trở vào nên có.
4. Hành động quan trọng nằm trong vùng an toàn hành động (khoảng 90% khung), chữ nằm trong vùng an toàn chữ (khoảng 80%).
5. Khoảng trống trên đầu vừa đủ khi mắt ở khoảng một phần ba từ trên xuống. Nếu phải sai thì sai về phía thiếu, và giữ nhất quán.
6. Kiểm tra nền quanh đầu nhân vật; bỏ ra khỏi khung hoặc làm mờ mọi thứ sáng, động, lạ.
7. Vật ở nửa trên khung hình được xem là quan trọng hơn. Màu sáng tiến lên, màu tối lùi xa; chọn màu trang phục tách khỏi nền.
8. Góc nghiêng ba phần tư cho thấy cả hai mắt và là lựa chọn an toàn cho cận cảnh.
9. Quay cận thì lùi xa và dùng tiêu cự dài; quay cầm tay thì dùng góc rộng để giấu rung.
10. Luôn có thứ gì đó nét trong khung; khi nhân vật rời khung, chuyển nét sang hậu cảnh.

Bài tập thực hành

Bài 9.1 Chỉ dẫn không dùng chữ "trái" của mình

Mục đích: tập nói theo phía của diễn viên. Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, một người bạn làm mẫu.

1. Đặt máy cố định, cho bạn mình đứng lệch hẳn về một mép khung.

2. Chỉ bằng lời, không chỉ tay, đưa người ấy về đúng vị trí bạn muốn với nhiều nhất ba câu. Mỗi câu phải có hướng theo phía của họ và có mức độ.
3. Chuyển sang cận cảnh, cho họ xem khung hình, rồi nhờ họ quay đầu chậm sang hai bên để cùng tìm giới hạn của khung.

Kết quả cần có: một đoạn quay ghi lại cả lời chỉ dẫn của bạn. Nghe lại và đếm số lần người mẫu phải hỏi lại.

Bài 9.2 Một cận cảnh sạch

Mục đích: gộp các kiểm tra về khung hình vào một cảnh quay. Dụng cụ: như Bài 9.1, thêm một tờ bìa trắng.

1. Quay một cận cảnh "hỏng có chủ ý": đặt sát bằng góc rộng, mặt nghiêng hẳn, có vật mọc từ đầu, khoảng trống trên đầu thừa, không có đốm sáng trong mắt.
2. Quay lại cảnh đó cho đúng: lùi xa, dùng tiêu cự dài, góc ba phần tư, mắt ở đường một phần ba, nền sau đầu sạch, dùng bìa trắng gần máy để có đèn mắt.
3. Đặt hai khung hình cạnh nhau và ghi ra từng chỗ khác biệt.

Kết quả cần có: hai ảnh chụp màn hình kèm danh sách những gì bạn đã sửa.

Bài 9.3 Rời khung và chuyển nét

Mục đích: tập giữ cho khung hình luôn có vật nét. Dụng cụ: máy có lấy nét tay hoặc điện thoại chạm lấy nét, chân máy hay chỗ đặt máy vững.

1. Chọn một hậu cảnh có vật đáng nhìn (cái cây, toà nhà, giá sách). Cho nhân vật đứng gần máy, hậu cảnh mờ.
2. Quay lần một: nhân vật bước ra khỏi khung, nét giữ nguyên, để thêm năm giây.
3. Quay lần hai: ngay khi nhân vật ra khỏi khung, chuyển nét sang hậu cảnh, để thêm năm giây.

Kết quả cần có: hai đoạn quay. Thử nối mỗi đoạn với một cảnh khác và xem đoạn nào chuyển cảnh êm hơn.

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Bạn muốn diễn viên dịch về phía phải khung hình. Bạn sẽ nói với họ thế nào, và vì sao?
2. Một lời chỉ dẫn tốt cần có những yếu tố nào?
3. Vỡ khung là gì? Vì sao nó dễ xảy ra ở cận lớn và đặc tả hơn ở trung cảnh?
4. Đèn mắt đặt ở đâu, và đốm sáng nên nằm ở phần nào của con ngươi? Khi nào ta cố ý bỏ nó?
5. Vùng an toàn hành động và vùng an toàn chữ khác nhau thế nào? Vì sao chữ cần vùng hẹp hơn?
6. Vì sao nếu buộc phải sai về khoảng trống trên đầu thì nên sai về phía thiếu?
7. Nêu hai cách xử lý một màn hình ti vi đang bật phía sau nhân vật.

8. Đặt một nhân vật ở nửa trên, một nhân vật ở nửa dưới khung hình thì người xem hiểu gì về quan hệ của họ?
9. So sánh góc nghiêng ba phần tư, nghiêng hẳn và nhìn thẳng ống kính về số mắt nhìn thấy và chỗ dùng.
10. Vì sao quay cận bằng góc rộng đặt sát làm méo khuôn mặt, còn quay cầm tay thì lại nên dùng góc rộng?
11. Nhân vật vừa bước ra khỏi một khung hình có độ sâu trường ảnh nông. Bạn cần làm gì ngay lúc đó, và để làm gì?

Thuật ngữ trong chương

Bảng 9.3 Thuật ngữ của chương 9

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Diễn viên	Talent	Người xuất hiện trước máy quay
Trái khung hình, phải khung hình	Frame left, frame right	Bên trái, bên phải của khung hình theo mắt người quay và người xem
Cận lớn	Big Close-Up (BCU)	Cỡ cảnh khuôn mặt chiếm gần hết khung
Đặc tả	Extreme Close-Up (XCU)	Cỡ cảnh chỉ lấy một chi tiết, ví dụ đôi mắt
Vỡ khung	Break frame	Nhân vật vô ý văng ra khỏi mép khung hình
Đèn mắt	Eye light	Nguồn sáng gần trục ống kính, tạo đốm sáng phản chiếu trong mắt
Vùng an toàn hành động	Safe action	Khoảng 90% khung hình ở giữa, nơi đặt mọi hành động quan trọng
Vùng an toàn chữ	Safe title	Khoảng 80% khung hình ở giữa, nơi đặt tên, biển hiệu, phụ đề
Khoảng trống trên đầu	Headroom	Khoảng cách từ đỉnh đầu nhân vật đến mép trên khung hình
Vật gây rối	Distracting objects	Vật sáng, động hay lạ trong khung, hút mắt khỏi nhân vật
Gel	Gel	Giấy màu chịu nhiệt đặt trước đèn để đổi màu ánh sáng
Góc nghiêng ba phần tư	3/4 profile	Góc mặt xoay chếch so với máy, thấy cả hai mắt
Góc rộng	Wide lens	Ống kính tiêu cự ngắn, thu được khung cảnh rộng
Tiêu cự dài	Telephoto	Ống kính phóng to vật ở xa, làm phẳng không gian
Chuyển nét	Rack focus	Đổi điểm nét từ vật này sang

		vật khác ngay trong một cảnh quay