

صد نمای معرف سینمایی

۱۰۰ تکنیک استفاده از دوربین
برای انتقال ایده اصلی صحنه

«کریستین رکن ورتی»

مترجم: د. سعید مدنی



سرشناسه: کورتی، کریستوفر، ۱۹۶۸ - م. Kenworthy, Christopher
عنوان و نام پدیدآور: صد نمای معرف سینمایی: ۱۰۰ تکنیک استفاده از دوربین برای انتقال ایده
اصلی صحنه / کریستوفر کورتی؛ مترجم مسعود مدنی.
مشخصات نشر: تهران: تابان خرد، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری: ۲۳۷ص؛ ۱۴/۵×۲۱/۵ س.م.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۱۰۲-۰۸-۳

وضعیت فهرست نویسی: فیا
یادداشت: عنوان اصلی: 100 Master shots. Volume 3, The director's vision :
setups, scenes, and moves for your breakthrough movie.

موضوع: فیلم برداری
موضوع: Cinematography
زبان: فارسی
زبان اصلی: انگلیسی
رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ۴۳ ص ۵۰/ک۹ TRA
رده بندی دیویی: ۷۸۰/۱
شماره ثبت: ۴۶۹۱

صد نمای معرف سینمایی

۱۰۰ تکنیک استفاده از دوربین برای انتقال ایده اصلی صحنه
نویسنده: کریستوفر کورتی
مترجم: مسعود مدنی

صفحه آرای و طراحی جلد: شبنم ترائی پاریزی

مدیر تولید: سحر اسماعیلی

نظارت چاپ: محمد خالق وردی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: نقشینه پیمان

نوبت چاپ: اول، پاییز ۱۳۹۶

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۱۰۲-۰۸-۳

آدرس: تهران، شهرک آپادانا، بلوک ۱۲، ورودی ۳، همکف شرقی

تلفن: ۰۹۱۲۵۰۷۹۴۶۱-۴۴۶۴۹۶۷۱



۹		■ مقدمه
۱۳		■ چگونگی استفاده از کتاب
۱۳		■ در مورد تصاویر

■ بخش ۱: عدسی باری پیشرفته

۱۶		۱-۱ کاربرد عدسی تله فوتو از فاصله دور
۱۸		۱-۲ کاربرد عدسی «تله فوتو» از فاصله نزدیک
۲۰		۱-۳ عدسی تله فوتو از فاصله ثابت
۲۲		۱-۴ عدسی «تله فوتو» در حرکت
۲۴		۱-۵ عدسی‌های «کوتاه»
۲۶		۱-۶ عدسی «واید» (فاصله کانونی کوتاه) از نزدیک
۲۸		۱-۷ عدسی «واید» (فاصله کانونی کوتاه) در نمای ثابت
۳۰		۱-۸ عدسی «رید» (فاصله کانونی کوتاه) در نمای متحرک
۳۲		۱-۹ عدسی «ترمال» (فاصله کانونی متوسط)
۳۴		۱-۱۰ برش بین عدسی‌ها

■ بخش ۲: حرکت‌های اصلی

۳۸		۲-۱ حرکت‌های آمیخته
۴۰		۲-۲ دوربین در حرکت
۴۲		۲-۳ حرکت شخصیت، حرکت دوربین را باعث می‌شود
۴۴		۲-۴ حرکت واقعی
۴۶		۲-۵ حرکت با دوربین
۴۸		۲-۶ حرکت مستقیم دوربین به طرف شخصیت
۵۰		۲-۷ حرکت جانبی
۵۲		۲-۸ حرکت دوربین در زاویه مایل
۵۴		۲-۹ حرکت‌های کوتاه
۵۶		۲-۱۰ چرخش‌ها و گردش‌ها

■ بخش ۳: صحنه پردازی در عمق

۶۰		۳-۱ حرکت شخصیت
۶۲		۳-۲ حرکت تقاطعی
۶۴		۳-۳ حرکت به درون قاب تصویر
۶۶		۳-۴ نقطه نظر متحرک
۶۸		۳-۵ حرکت برای روشن کردن
۷۰		۳-۶ حرکت با انعکاس
۷۲		۳-۷ حرکت به عقب
۷۴		۳-۸ حرکت سریع دوربین

■ بخش ۴: قاب‌بندی حرفه‌ای

۷۸		۴-۱ تقاطع مسیرها (خط فرضی)
۸۰		۴-۲ برش

۸۲	۴-۳ چرخش دوربین
۸۴	۴-۴ از میان جمع بیرون آمدن
۸۶	۴-۵ تکرار حرکت زاویه دار به جلو
۸۸	۴-۶ چرخش دوربین اشکارسازی کند
۹۰	۴-۷ چرخش به ...
۹۲	۴-۸ تصویر ضد نور

■ بخش ۵: چیدمان سمبولیک

۹۶	۵-۱ حرکت دوگانه
۹۸	۵-۲ شخصیت‌های مغناطیسی
۱۰۰	۵-۳ برش به محرمیت
۱۰۲	۵-۴ کشش به بالا
۱۰۴	۵-۵ مبادله قدرت
۱۰۶	۵-۶ بلاتصمیمی
۱۰۸	۵-۷ حرکت سو-جدایی
۱۱۰	۵-۸ وقتی گروه شخصیت‌ها از هم جدا می‌شود

■ بخش ۶: طراحی صحنه و مکان فیلمبرداری

۱۱۴	۶-۱ نماهای ضد فضا
۱۱۶	۶-۲ نمای کنیف
۱۱۸	۶-۳ غنی کردن پیش‌زمینه
۱۲۰	۶-۴ دیوار جعلی
۱۲۲	۶-۵ تنظیم از طریق
۱۲۴	۶-۶ تغییر وضوح از پشت به درون پنجره
۱۲۶	۶-۷ کشف شخصیت از طریق حرکت شخصیت
۱۲۸	۶-۸ بازتاب‌ها و انعکاس‌ها
۱۳۰	۶-۹ انعکاس معکوس

■ بخش ۷: صحنه ی پویا

۱۳۴	۷-۱ جابه‌جایی در فصل حرکتی
۱۳۶	۷-۲ حرکت همراه کننده
۱۳۸	۷-۳ بازگشت به موضوع
۱۴۰	۷-۴ حرکت به سوی توقف
۱۴۲	۷-۵ حرکت برضد جریان
۱۴۴	۷-۶ حرکت دایره وار
۱۴۶	۷-۷ انتقال سرعت
۱۴۸	۷-۸ چرخش دوربین به برش

■ بخش ۸: فیلمبرداری هنر بازیگران

۱۵۲	۸-۱ آغاز صحنه
۱۵۴	۸-۲ بازیگری پیکری
۱۵۶	۸-۳ درشت چهره‌های اصلی
۱۵۸	۸-۴ درشت چهره بسیار نزدیک

۱۶۰	۸-۵ گفتگوی زاویه دار
۱۶۲	۸-۶ ورود نرم به صحنه
۱۶۴	۸-۷ تصاحب صحنه
۱۶۶	۸-۸ فضای موازی
۱۶۸	۸-۹ جدا کردن شخصیت‌ها

■ بخش ۹: ارتفاع دوربین

۱۷۲	۹-۱ ارتفاع دوربین با سر شخصیت
۱۷۴	۹-۲ مزاحمت زاویه‌ای
۱۷۶	۹-۳ تفاوت ارتفاع
۱۷۸	۹-۴ دوربین در زاویه پایین
۱۸۰	۹-۵ آرام کردن نما
۱۸۲	۹-۶ زاویه از بالا
۱۸۴	۹-۷ نگاه به بالای حرکت
۱۸۶	۹-۸ چهره نامرئی
۱۸۸	۹-۹ لغزش به پایین
۱۹۰	۹-۱۰ نیروی نشسته

■ بخش ۱۰: حرکات پیچیده دوربین

۱۹۴	۱۰-۱ چرخش پیچیده دوربینی
۱۹۶	۱۰-۲ بازیگران در حرکت
۱۹۸	۱۰-۳ برش از نمای اصلی
۲۰۰	۱۰-۴ ارباب
۲۰۲	۱۰-۵ دوربین متحرک طولانی
۲۰۴	۱۰-۶ نمای «دالی»
۲۰۶	۱۰-۷ حرکت به سوی «درشت چهره»
۲۰۸	۱۰-۸ عدسی «واید» برای انتقال به نمای نزدیک
۲۱۰	۱۰-۹ دو جناح مخالف
۲۱۲	۱۰-۱۰ گروه بازیگران در حال حرکت

■ بخش ۱۱: کارگردانان پیشرفته

۲۱۶	۱۱-۱ چیدمان عمیق
۲۱۸	۱۱-۲ به حرکت دوربین انگیزه بدهید
۲۲۰	۱۱-۳ شکل‌گیری حرکت اصلی در صحنه
۲۲۲	۱۱-۴ استفاده از فضا
۲۲۴	۱۱-۵ جغرافیای گمشده
۲۲۶	۱۱-۶ دیدگاه شخصیت
۲۲۸	۱۱-۷ نکته‌های داستان
۲۳۰	۱۱-۸ صحنه‌پردازی
۲۳۲	۱۱-۹ به تصور در آوردن صحنه
۲۳۴	۱۱-۱۰ خلق در صحنه

۲۳۶	نتیجه
-----	-------

اینکه شیوه نگرش سینمایی یک کارگردان را فرا بگیرد اصل مهمی است. خوانندگان مجموعه کتاب‌های سینمایی «نمای اصلی» به من می‌گویند که کتاب‌های من به آنان چنین قابلیت‌هایی عرضه کرده است. آنان از طریق این مجموعه فراگرفته‌اند که همچون حرفه‌ای‌ها نمایشان را فیلمبرداری کنند. یاد گرفته‌اند که نمایشی را که در ظاهر هزینه بالایی می‌برد را با بودجه کمی فیلمبرداری کنند. یاد گرفته‌اند در حالیکه در فیلمسازی حرفه‌ای زمان بسیار گران است، روش‌های ابتکاری به کار گیرند.

و البته خوانندگان مشتاق من می‌خواهند در این راستا بیشتر بدانند. ای میل‌های فراوانی دریافت کرده‌ام که می‌گویند می‌خواهند با زهم یک کتاب دیگر در این راستا به چاپ برسانم. کتابی که باز هم به ژرفا به مطلب بپردازد و به مجموعه بازهم گسترده‌تری از فیلم‌های نمونه بپردازم. این بار آنها نمی‌خواهند صد نمای ابتکاری دیگر به ایشان معرفی کنم بلکه می‌خواهند شیوه تکنیکی دیدگاه کارگردانی را به آنها آموزش دهم.

واقعیت اینست که بهترین فیلم‌ها همیشه نیازمند بازی‌های بی نظیر، فیلمنامه‌های عالی و گروه فنی قابل انعطاف هستند. فیلم‌های بزرگ به نهادهای رسمی نیاز دارند بدون کار خلاقه دوربین یک فیلم بزرگ همه چیز را از دست داده، داستان را خراب کرده و امکانات خلق یک فیلم بزرگ را هدر داده‌اید.

واقعیت اینست که اگر بازیگر بخشی را به شیوه‌ای متوسط کارگردانی کنید، نتیجه مایوس‌کننده و خراب خواهد شد. اگر در صحنه‌ای بسیار دقیق را بدون حس تکنیکی فیلم‌برداری کنید، پول تولید را هدر داده‌اید. اگر داستانی فوق‌العاده را در وضعیت‌های دوربینی سنتی و پیش‌پافتاده فیلمبرداری کنید، نتیجه کار ملال‌آور خواهد شد. اگر می‌خواهید به فیلمتان اهمیت بدهید، باید تک‌تک نمایش‌های فیلم برایتان مهم باشد.

کار شما به عنوان کارگردان نه تنها خلق چیدمان‌های سورئال «کول» و نه بهره‌برداری از تکنیک‌های پایه‌ای فیلمبرداری و امیدها به این که تدوینگر بتواند فیلم شما را از میان‌حالی نجات دهد، نیست. کار شما طراحی نمایشی برای روایت داستان، بیان احساسات و کشف شخصیت‌هاست. باید بتوانید هر فیلمتان را با یک شخصیت‌آتان همراه کنید. این کتاب می‌تواند در این راه به یاری‌آتان بیاید.

به تقریب هر روزه‌ای میل‌هایی دریافت می‌کنم که بسیاری این کتاب مسأله‌ای را کرده‌اند. کارگردانان با تجربه، معلمان سینما، دانشجویان سینما و کارگردانان ویدیو به من می‌گویند که کتاب مرا با خود به رصحنه می‌برند و از کتاب برای حل مشکلاتشان سر صحنه استفاده می‌کنند. وقتی به یافتن شیوه فیلمبرداری فیلمشان می‌پردازند، اول به این کتاب نگاه می‌کنند.

فیلمنامه‌نویسان بسیاری می‌گویند که آنان با خواندن کتاب درک بهتری از کارکرد صحنه پیدا کرده‌اند و اکنون می‌توانند صحنه‌هایی بنویسند که کارگردان بهتر بتوانند از آنها در فیلمشان استفاده کنند، می‌گویند که درک بهتری از دو پدیده حرکت و احساس که اصل بنیادی کتاب است، پیدا کرده‌اند.

بازیگران و معلمان نمایش می‌گویند که این مجموعه کتاب‌های من (اصلی‌ها) یکی از بهترین روشها برای درک نیازهای تکنیک دوربینی است. با روشهای عرضه شده در این مجموعه کتابها، بازیگران امروزی به بهترین شیوه نگرش کارگردانان را یاد گرفته و می‌دانند که چگونه به اهداف خود دست می‌یابند.

«صد صحنه گفتگو» (کتاب قبلی مجموعه)، نشان می‌داد که چگونه یک کارگردان بر چالش اصلی یک فیلم فائق می‌آید:

وقتی در صحنه حرکت به پایان رسید و گفتگو آغاز می‌شود، چگونه می‌توان جذابیت تصویری را حفظ کرد؟ ای میل‌های بسیاری از کارگردانهای مختلف دریافت می‌کنم که به من می‌گویند که با درک اهمیت صحنه‌های گفتگو، چگونه پس از خواندن این کتاب به فیلم هایشان زندگی بخشیده‌اند. کتاب «صد صحنه گفتگو» برای کارگردانی است که دغدغه‌اشان بیان جوهر اصلی فیلم هایشان است. کتاب «صد صحنه گفتگو» در ضمن کتاب آموزشی محبوب بازیگران است چرا که نشان می‌دهد که چگونه تنها از طریق تکنیک سینمایی مناسب، دیالوگ‌های مهم در صحنه می‌درخشند.

وقتی کارگردانی نیاز به حل مشکلی دارد، به این کتاب مراجعه کرده و راه حل خود را یافته است. حالا شاید اگر دقیقاً شبیه همان نمایی که به دنبالش بوده پیدا نمی‌کند، دست به ابداع درده، دو یا سه ایده را با هم ترکیب کرده و راه حل خود را یافته است. آنان کتابهایم را بیش از شروع فیلمبرداری مطالعه می‌کنند، حرکت‌ها را فراگرفته و احساسی از نگرش سینمایی لازم به دست می‌آورند. این به مفهوم آنست که آنها ایده‌ای در ذهن دارند و آنقدر قابل انعطاف هستند که ایده را در صحنه اصلاح می‌کنند.

این کتاب، بحث «مدنمای معرف سینمایی» را گامی فراتر می‌برد. یاری‌اتان می‌دهد که فیلمتان را گامی از روال عمومی فیلم‌ها فراتر برده و نشانی می‌دهد که چگونه می‌توان ایده اصلی صحنه را به بیننده منتقل کرده و مفهوم صحنه را به گونه‌ای موثر، روشن و در سطحی زیاده‌گیر بیان کنید. به این ترتیب ایده صحنه‌ای را به گونه سینمایی تحقق بخشید.

نماها در این کتاب، نمونه‌های روشن تکنیک‌های دقیقی و به شمار می‌آیند. من این نمونه‌ها حاوی تکنیک‌های دوربینی نشان دهنده چهار هدف اصلی را با تماشای ساده‌ایم انتخاب کردم. این چهار اصل: کشف جنبه‌ای از شخصیت، ادامه روایت داستان، آسانی اجرای تصویری و مهمتر از همه چیر انتخاب شده‌اند که برای دیگر سینماگران قابل تطبیق در کارشان باشد.

هر صحنه پیشنهادی را می‌توان با بودجه تولیدی موجود - هر بقدر که باشد - در فیلم پیاده کرد. غالباً نماهای مورد بحث را می‌توان با کمترین وسایل اجرا کرد و سینماگران ماجراجو می‌توانند حتی با دوربین روی دست این صحنه‌ها را فیلمبرداری کرده و یا با ارزاترین تکنیک‌های تثبیت حرکت دوربینی آنها در صحنه اجرا کنند. برخی از این نمونه‌ها نیازمند اقدامات امنیتی هستند و اگر امکان یک «گردونه» (Dolly) یا «بالابر» (crane) وجود نداشته باشد، بهتر است.

در اصل نمی‌خواستم فقط صد نما برای کپی کردن در کتاب عرضه کنم، بلکه می‌خواستم صد نما به عنوان نمونه عرضه کنم که به طریقی هر سینماگری با حفظ سبک شخصی‌اش آنها را در فیلمش به کار گیرد. سراینده‌ی این کتاب در نهایت در خواهید یافت که می‌خواهید فیلمتان چگونه باید به نظر آید و در آن صورت براحتمی خواهید فرمود که چگونه این سیمای سینمایی را در عمل اجرا کنید.

کتاب حاضر متفاوت از کتاب‌های قبلی مجموعه است، چرا که نماهای عرضه شده در کتاب همزمان نتایج متعددی در فیلم ارائه می‌دهند. حرکت، قاب‌بندی یا زاویه دوربین می‌تواند کار بسیار ساده‌ای باشد اما می‌تواند نتایج ژرفی در فیلم به جا گذارد. سینماگران تازه کار بلند پرواز هم می‌توانند از کتاب استفاده کنند. پس اگر تازه کاری در سینما باز هم از این کتاب می‌توانید استفاده کنید.

اما به عنوان سینماگر مجرب باز هم می‌توانید با مطالعه کتاب شیوه‌های پرداخت جدید را در فیلم‌هایتان شکل دهید و با ترکیب ایده‌های کتاب به روشهای جدید، نماهایتان را تحقق بخشید.

توصیه می‌کنم هر سه کتاب را کامل مطالعه کنید و سپس به سر صحنه بروید. اما با مطالعه کتاب حاضر به قلب صحنه و فصل دست خواهید یافت. جلد دوم، «صد صحنه گفتگو» تنها به صحنه‌های گفتگو می‌پردازد و به شما امکان می‌دهد که بیشترین

بهره را از صحنه‌های گفتگوی فیلم ببرید.

برای کارگردان و تهیه‌کننده بهتر است که سایر اعضای گروه تولید و بازیگران هم به کتاب‌ها دسترسی داشته و یا دست کم یک کپی از آن را در اختیار داشته باشند. به این ترتیب گروه‌ها می‌توانند همه به بخش خاصی از کتاب دسترسی داشته باشند. اگر همگان در گروه تولید بدانند در حال خلق کدام نمونه هستید، هماهنگی در کار خواهد بود.

به ویژه مهم است که فیلمبردار یک کپی از کتاب‌ها را داشته باشد. برخی از فیلمبرداران ابداع‌گرتر از دیگران هستند از اینرو اگر تمام نمونه نماها را کپی می‌کنید، آنان بهتر می‌توانند با شما همکاری کنند اگر بدانند که شما به عنوان کارگردان چه روشی برای پرداخت تصویری صحنه استفاده می‌کنید، نتیجه بسیار بهتر خواهد بود. به همین ترتیب اگر فیلمبردار هستید مطالعه مجموعه کتابها می‌تواند مانع از آن شود که کارکردن به پرداخت یکنواخت و ملال‌آوری روی آورد.

شاید بگویید که کارکردن بیشتر به بازی بازیگران اهمیت می‌دهد تا تکنیک دوربینی. پس به عنوان فیلمبردار از این مجموعه کتابها استفاده کنید. به نشان دهید که دوربین می‌تواند به کار بازیگران کمک کند. اگر کارگردان بفهمد که یک بازی خوب وابسته به کار خارقه دوربینی است، در نتیجه کار خود را بیشتر جدی می‌گیرند.

در کتاب «صد صحنه گنگو» نشان دادم که گفتگو، روح یک فیلم است و نیازمند آنست که با سلیقه و شیفتگی اجرا شود.

پرسش اینست: اکنون با همه رنج‌ها، نشخوار شده در این سه کتاب، آیا نیازی به کتاب بعدی هم هست؟

در کتاب حاضر می‌خواستم به سینماگران پرداخته و پیشرفته‌تری برای طراحی نما را نشان دهم، اینکه سایر کارگردانان چگونه مشکلاتشان را حل کرده‌اند و در نماهایشان، زون، روایت، داستان، احساسات مورد نظر را به بیننده منتقل کرده‌اند. به این ترتیب است که یاد می‌گیرید در سر صحنه به ابداع دری بیننده دست یابید.

یادتان باشد پس از پایان مطالعه هرگز به یک پرداخت متوسط تصویب قانع نخواهید شد. همیشه تلاش خواهید کرد که با یافتن یک گره و تغییر دیدگاه به نماهایتان زندگی و استحکام بخشید. کتاب من پیشرفته‌ای در این زمینه است چرا که تجربه شما در فیلمسازی هر چه که باشد به چالش خواهد طلبید تا راه کارهای خلاقانه‌تری برای تک تک صحنه فیلمتان بیابید.

کتاب نیروی خلاقه آنان را به چالش می‌طلبد، تصاویر فیلم‌ها و دیالگرام‌های صحنه را بررسی کرده و ببینید که چگونه می‌توان نماها را بازسازی کرد. بعد یک متغیر را در ساخت صحنه تغییر دهید، به عنوان مثال، روبه محل ایست بازیگر و یا ارتفاع دوربین را و ببینید که صحنه چگونه عوض می‌شود. در نهایت تصور کنید که چگونه می‌تواند بهتری از آن عرضه کرد.

دوربین مثل یک پرده سفید نقاشی است. لحظه‌ای که آن را به طرف موضوعی نشانه بروید، روح به بیان داستانی می‌کنید. اگر ارتفاع دوربین را تغییر دهید، داستان دیگری روایت کرده و احساسات متفاوتی خلق خواهد شد. چگونه بازیگران را مستقر می‌کرده و در تصویر حرکت می‌دهید، باعث تغییر احساس بیننده نسبت به شخصیت آنان می‌شود. هر تغییر در چیدمان تصویر در احساس انتقالی به بیننده تغییر ایجاد می‌کند. پس اول از تغییرات در قاب تصویر مطمئن شوید، چگونه عدسی بر مفهوم حاصل از تصویر اثر گذاشته و چگونه حرکت می‌تواند داستان را روایت کند.

وقتی آدمها شروع به فیلمسازی می‌کنند، گاه فکر می‌کنند فقط باید دوربین را به سوی بازیگران نشانه رفته و بازی‌ها را ضبط کنند. اما کارگردانان بزرگ می‌دانند که نماهای فیلم در دوربین خلق می‌شوند، زاویه‌های دوربین، حرکت‌های و چیدمانهای تصویری نماها را رنگ آمیزی و تجسم می‌بخشند.

من به طور معمول زمان درازی سر صحنه فیلم‌ها می‌گذرانم و بسیاری امکانات از دست رفته را از نزدیک می‌بینم. حال فرق

نمی‌کند که فیلم یک فیلم داستانی ارزان، یک فیلم کوتاه دانشجویی و یا حتی یک تولید پرخرج باشد. فیلمسازها در تمام اوقات بسیاری امکانات جادویی را از دست می‌دهند، یا وقتی امکان دستیابی به اهداف بزرگ برایشان باشد، تنها به نماهای متوسط بسنده می‌کنند. این موضوع ربطی به داشتن بودجه بالا ندارد. زمان محدود می‌شود فقط باعث بدتر شدن فیلم‌ها می‌شود. اما به طور معمول کارگردان دیگر ایده‌ای جالبی به ذهنش نمی‌رسد.

وقتی نماهای فیلمتان را طراحی می‌کنید- فرقی نمی‌کند طی طراحی تصویری (استوری برد) و یا لحظاتی قبل از فیلمبرداری- همیشه به داستان فکر کنید. با خودتان فکر کنید لحظاتی قبل از شروع این صحنه، شخصیت کجا بوده و قرار است کجا برود؟ شخصیت در صحنه چه می‌خواهد بکند و چه چیزهایی در صحنه اتفاق می‌افتد؟ به این ترتیب است که نماهای صحنه در ذهنتان شکل خواهد گرفت.

وقتی نماهای عرضه شده در کتاب را بررسی کردید، درک خواهید کرد که چگونگی کارکرد کارگردان طی بیان داستان، با سبک خود به پیش می‌رود. و به این ترتیب ذهن خلاقه‌اتان مشتعل خواهد شد.

کریستوفر کن ورتی

www.ketab.ir