

۱۳۳۴ ۳۲۵

۹۵,۳,۱۰

سینما کے بعد

بزرگ تراز واقعیت

تألیف: ترجمہ

حمید رسولی چبازی، مہرداد غروی

سروش

تہران ۱۳۹۴

شماره ترتیب انتشار: ۱۶۸۶

رسولی چیدری، حمید، ۱۳۳۵-؛ غروی، مهرداد، ۱۳۲۶-
 سینمای سه‌بعدی، بزرگ‌تراز واقعیت؛ حمید رسولی چیدری،
 مهرداد غروی، نویسندگان؛ تهران، صداوسیما جمهوری
 اسلامی ایران، انتشارات سروش، ۱۳۹۴.
 ۴۰۰ ص. مصور(رنگی) ISBN: 978-964-12-0932-4
 فنیای مختصر: فهرست‌نویسی کامل این اثر در نشانی:
<http://opac.nlai.ir> قابل دسترسی است.
 شماره کتاب‌شناسی ملی ۳۸۳۴۵۸۲



انتشارات سروش جمهوری اسلامی ایران

تهران، خیابان استاد شهید مطهری، تقاطع خیابان شهید دکتر مفتاح، ساختمان سروش
 مرکز پخش: ۸-۸۸۳۴۵۰۶۴ / سامانه پیامکی: ۰۲۱-۵۳۵۶۰۰۰۰ www.soroushpublishingco.ir

عنوان: سینمای سه‌بعدی، بزرگ‌تراز واقعیت

تألیف و ترجمه: حمید رسولی چیدری و مهرداد غروی

ویراستار: مریم عابدی ولوجردی

صفحه‌آرا: سعید شرافتی / طراح جلد: گلبن رسولی چیدری

چاپ اول: ۱۳۹۴ / قیمت: ۲۳۰/۰۰۰ ریال

این کتاب در پانصد نسخه در چاپخانه سروش لیتوگرافی، چاپ و صحافی شد.

همه حقوق محفوظ است.

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۱۲-۰۹۳۲-۴

فهرست

۱۱	 سخن مولفان
۱۵	 مقدمه

※ فصل ۱ - تاریخچه سینما: سه بعدی از نگاه پژوهشگر و فیلم ساز سه بُعدی

۳۳	 گاه شمار فنی - تاریخی
۴۴	 عکس برداری استریوسکوپیک
۶۶	 سینه راما در شوروی سابق
۶۷	 سیستم یونایتد آرکیستز (UATC)

※ فصل ۲ - تولید فیلم سه بُعدی

۷۹	 تولید فیلم سه بُعدی (۱) - هنر سینماتوگرافی و بعد سوم
۸۷	 نظریه سه بُعدی
۹۰	 طبقه بندی سیستم های استریوسکوپیک و روش های تصویربرداری سه بُعدی
۹۰	 استریوگرام
۹۲	 هم گرایی و شیوه استقرار دوربین ها
۹۴	 فیلم برداری سه بُعدی
۱۰۳	 تنظیم دوربین سه بُعدی
۱۰۴	 سیستم بازی با استریو
۱۰۵	 آخرین فناوری های سه بُعدی
۱۰۷	 فیلم مرده است: زنده باد فناوری دیجیتال سه بُعدی

تولید سه بعدی (۲) - نگرش و رویکرد بزرگان سینما به فیلم سه بعدی	۱۱۵
چگونه آواتار صنعت و هنر سینما را بازتعریف می‌کند	۱۱۷
اول دیجیتال	۱۲۱
رهایی از دشواری‌های پیش رو	۱۲۴
دوربین‌های ویژه آواتار	۱۲۵
دوربین‌های فیزیکی و دوربین مجازی؛ کارگردانی CG در زمان بلادرنگ	۱۲۸
دوربین همانندساز؛ تطابق دهنده حرکت؛ کارگردانی در زمان بلادرنگ	۱۲۹
نمای از آینده	۱۳۲
دینا اثر سه بعدی ویم وندرس	۱۳۳
وسوسه بعدی برای اسکورسیزی	۱۴۳
تیم برتون در آلمان در سرزمین عجایب سه بعدی	۱۴۴
دنیای پویانمایی - لب سه بعدی	۱۴۷
بالوود، سینمای سه بعدی و تحول دوبعدی به سه بعدی در آن بازار	۱۴۳
رشد تقاضای تبدیل در سه بعدی	۱۴۷
آینده تبدیل	۱۵۶

فصل ۳ - پساتولید

جهان پساتولید سه بعدی دیجیتال	۱۶۱
الف - پساتولید دیجیتال؛ هم علم، هم هنر	۱۸۰
مرحله تطابق رنگ	۱۸۲
تطابق استریویی	۱۸۲
جلوه‌های خلاق استریویی	۱۸۳
بازی‌های نور و نور ناخواسته	۱۸۳
جلوه‌هایی در استریو	۱۸۳
گزاره‌های ویژه	۱۸۴
ترکیب در فضای سه بعدی	۱۸۴
تدوین در سومین بعد	۱۸۵
دنیای تدوینگر	۱۸۶
آینده چه چیزی را در بر دارد	۱۸۶

۱۸۶	پساتولید مدرن: ابزارها، توصیه‌ها و رهنمودها
۱۸۹	ردیونین فیلمز به ادیوس برمی‌گردد
۱۹۲	ب - تجهیزات پساتولید: پابلو کوانتل
۱۹۲	۱- استفاده از سیستم درست
۱۹۳	۲- تصویربرداری درست
۱۹۴	۳- حد و میزان عمق
۱۹۵	۴- گذار عمق
۱۹۵	۵- اندازه پرده هدف
۲۰۲	پ - بازار کوانتل
۲۰۳	اسپید گرید
۲۰۳	نیوک
۲۰۴	دوران کشف و تجربه

فصل ۴ - انتقال، توزیع، نمایش و تماشای محتوای سه‌بعدی

۲۰۷	پرده یا پنجره
۲۰۷	جیمز کامرون
۲۰۷	مارتین اسکورسیزی
۲۲۲	گرامیداشت و بازیابی نمونه‌های سینه‌راها
۲۲۲	کیفیت چاپ
۲۲۳	بازنویسی تاریخ
۲۲۸	فناوری‌های نمایش و توزیع: پرده یا پنجره
۲۳۲	پرده یا پنجره استریوسکوپیک و فضای تماشاگر
۲۳۴	پیوستگی عمق
۲۳۵	سه‌بعدی دیدن: از عینک‌های مخصوص تا اتواستریوسکوپ و تماشای بی‌عینک
۲۳۷	دستگاه‌های الکترونیکی برای دید استریوسکوپیک
۲۳۹	سازگاری سخت‌افزاری عینک شاتر
۲۴۰	تماشای سه‌بعدی بدون عینک و دستاوردهای شرکت مستر ایمیج سه‌بعدی

فصل ۵ - اقتصاد و فرهنگ سه‌بعدی

۲۴۷		تبدیل آینده و سودآوری سینمای سه‌بعدی
۲۵۶		ملاحظات اقتصادی و زیبایی‌شناسی در تبدیل فیلم‌های دوبعدی به سه‌بعدی

فصل ۶ - گفتمان سینمای سه‌بعدی

۲۶۱		گفتمان سینمای سه‌بعدی
۲۷۷		ساختارهای بصری و نشانه‌شناسی فیلم
۲۸۰		چالشی هنری: زبان نوشده سینماتوگرافیک
۲۸۰		تلویزیون و سینمای سه‌بعدی: ابزارها و فرایندها برای استریوسکوپی خلاق
۲۸۱		عمق هندسی در ترم گرافیک
۲۸۳		جلوه‌های نرم و سخت استریوسکوپیک
۲۸۴		جاگذاری عمق، کسرها و شخصیت‌ها
۲۸۵		کیه جهان یادید سه‌بعدی
۲۸۵		به‌سوی صحنه‌بندی استریوسکوپیک
۲۸۸		زندگی سه‌بعدی است: برخورد دزدان‌شناسی و مسائل فنی سه‌بعدی
۲۹۱		کنترل‌های هندسی و اختلاف دید: درنگ؛ فیلم سه‌بعدی پینا
۲۹۴		مشاغل استریوسکوپی
۲۹۵		دستیاران استریوگرافر در مرحله فیلم‌برداری
۲۹۶		جای استریوگرافر در گروه
۲۹۸		گفتمان سینمای سه‌بعدی و ادبیات، نگاهی به فیلم سه‌بعدی گفتمان بزرگ (محصول ۲۰۱۳)

فصل ۷ - چشم‌اندازی به آینده

۳۰۳		چکیده مقاله
۳۰۴		۱- مقدمه
۳۰۵		۲- پس‌زمینه
۳۰۵		۲-۱: نمایشگرها
۳۰۶		۲-۲: تنظیم دوربین استریو
۳۱۰		۳- پرواز و رای منظومه شمسی
۳۱۱		۴- از راه شیری تا سنبله

سخن مؤلفان

سه‌بعدی در واقع فتاه‌ری جدیدی نیست، بلکه زبانی جدید برای ساخت فیلم است و تردیدی نیست که این زبان جدید به واژگان و دستور زبان خاص خود نیاز دارد و این چیزی است که فام‌م‌ازا را مجبور می‌کند به‌خوبی آن را بیاموزند.

به عبارتی، سه‌بعدی نامی بلاقانه است که تنها با رویکرد و روشی خلاق می‌توان آن را ارائه داد. سال‌های بی‌شماری بود که کاشف و فیلم‌ساز نام‌آور «جیمز کامرون» خالق نخستین فیلم‌های سه‌بعدی «آواتار» جدید یعنی «آواتار» سودای رسیدن به انتهای ژرفای گودال «ماریانا» عمیق‌ترین نقطه اقیانوس آرام و شاید کره زمین و تصویربرداری از آن را در سر می‌پروراند. برای تحقق این آرزو او ناچار بود وسیله عمق‌پیمای مورد نظرش را بسازد و دوربینی را مهندسی کند که در آن عمق پر فشار بتواند تصاویر سه‌بعدی را بگیرد.

طی هفت سال، او کپسولی به نام «دپ سی چلنجر» ساخت و در چند مرحله آزمایشش کرد و بالاخره آن لحظه حقیقی فرا رسید و او همراه گروهش به عمق ۳۶ هزار فوتی (۱۰۹۷۰ متری) اقیانوس آرام رفت و از چشم دوربین سه‌بعدی منطقه بکری را دید که از تمام جهات چهره‌ای خاص بود. جیمز کامرون می‌گوید این فقط تجربه سینمایی سه‌بعدی نبود بلکه سکویی علمی نیز محسوب می‌شود. از نگاهی دیگر این، ورودی جدی به عرصه سینمایی مستند سه‌بعدی نیز بود. از سوی دیگر در ۲۰۱۳ فیلم علمی-تخیلی

جاذبه، به شکل سه‌بعدی به بازار عرضه شد. این اثر آلفونسو کوآرون^۱ با شرکت ساندرا بولاک و جورج کلونی نسل‌های تماشاگر سه‌بعدی امروزی و دیروزی (سه‌بعدی دهه ۱۹۵۰) را به سینماها کشاند و به پدیده‌ای میلیارد دلاری تبدیل شد. گذشته از جاذبه‌های سه‌بعدی و بازی دراماتیک ساندرا بولاک که فضانوردی غمگین را تصویر می‌کرد، فیلم از مایه‌های فلسفی برخوردار بود و با ورود سینمای سه‌بعدی به قلمرو فلسفه، شاید این نکته ثابت شد که اینک سینمای سه‌بعدی آمده است تا ماندگار شود.

مؤلفان کتاب حاضر تأثیرگذاری‌های فناوری دیجیتال در تصویر پردازی و تحولات آن را به یل حرفه خود دنبال کردند، به همین منظور یک رشته تحقیقات میدانی و گفت‌وگو با برخی از دست‌اندرکاران، شناخته‌شده در عرصه سینما و تلویزیون دیجیتال از ۲۰۰۷ آغاز به موازات آن، تحقیقات کتابخانه‌ای نیز شروع شد.

این تکاپو در کتاب نه‌سهم، منجر به پیدایش کتاب *حقایق دیجیتال* به‌عنوان مرجع و پایه و توضیح دهنده مفاهیم فکری دیجیتال در سینما و تلویزیون سه‌بعدی شد. کتاب حاضر حاصل پنج سال تحقیق، گفت‌وگو، بررسی و ترجمه منابع تخصصی مربوط به سینمای سه‌بعدی است که به‌نظم اندازی از این سینما از دهه ۱۹۵۰، یعنی شروع سینمای بعدی اولیه را تا به امروز ارائه می‌دهد و بخش‌های گوناگون آن شامل تاریخچه، تولید، پسا تولید، توزیع و نمایش سه‌بعدی و در کنار آن ملاحظات زیباشناسی، اقتصادی و فنی را مطرح می‌کند.

امروز نه تنها به نسل جدیدی از سینماتوگرافرها، تهیه‌کنندگان، بلکه به فیلمنامه نویسان، کارگردانان و تهیه‌کنندگانی نیازمندیم که سینمای سه‌بعدی را درک می‌کنند و بتوانند داستان خود را با عمق و بعد آن تطبیق دهند.

«وظیفه سینما بیان زندگی از طریق خود زندگی است، اما سینمای سه‌بعدی ما را به بیان واقع‌گرایانه زندگی نزدیک‌تر، می‌سازد. دست‌اندرکاران سینما معتقدند که فناوری سه‌بعدی بعد از ورود صدا و رنگ به سینما گام بزرگ و نقطه عطف دیگری در، سینما شمرده می‌شود.

استیون اسپیلبرگ می‌گوید: «دیدن فیلم سیاه و سفید بد نیست اما رنگ فیلم را بسیار واقعی‌تر جلوه می‌دهد و در سینمای سه‌بعدی توجه بیننده به پس‌زمینه و عمق صحنه جلب می‌شود که باعث تأثیرگذاری بیشتر داستان و تجربه‌ای فراموش‌نشدنی می‌شود.» به اعتقاد جیمز کامرون: «سه‌بعدی ترکیبی از سینما و تئاتر را در برابر ما قرار می‌دهد.» با وجود اینکه هنوز برای برخی از منتقدان و کارگردان‌های فعال سینمای دیجیتال پرسش‌های زیادی درباره سینمای سه‌بعدی مطرح است، اما بیشتر دست‌اندرکاران سینما بر این باورند که استفاده درست از فناوری سه‌بعدی، هنر هفتم را به وضعیت کمال مطالب می‌رساند.

یافتن پاسخ این پرسش‌ها، مستلزم کار و پژوهش بیشتر و تجربه‌های گسترده‌تر در عرصه هنرهای سه‌بعدی و واقعی‌نمایی این تصاویر و بالاخره تبدیل آن‌ها به واژگان و تکمیل دستور زبان سینمای سه‌بعدی است که لازمه‌اش داشتن عشق به این کار و پایداری و پیشروی در مسیر آن است. فیلم‌سازی یا تدوین منابع مکتوب درباره آن است. مؤلفان کتاب حاضر خود را در این مسیر عشاقی می‌بینند.

در اینجا از آقایان علی رمضانی، احمد رشیدی، حسین نظری، جعفر راثی، کاوه رسولی و خانم آناهیتا غنی‌زاده که برای آماده‌سازی و انتشار این اثر با مؤلفان همراهی و همدلی داشتند سپاسگزاری می‌کنیم.

مهرداد غروزی - امید سولی چیدری

h.rasouli@gmx.com - www.3dhrch.com

mehrdadghorouzi@hotmail.com

مقدمه

حضور تماشاگر در سالن سینما حاکی از اشتیاق او برای دیدن تصویرهای متفاوت با دنیای اطرافش است. تماشاگر در سینما می بیند و می شنود، اما حس های دیگرش را تجربه نمی کند. احساس می و حواس پنج گانه ما که در طبیعت به طور مشترک کار می کنند، در سینما به دیدن و شنیدن محدود می شود و این رسانه، به شکلی یک سویه و دلخواه گوشه ای از دنیای بیرونی ما را نشان می دهد.

عدسی دوربین، در مقایسه با چشم انسان از دستگاهی ابتدایی است که نه دید استریوسکوپیک دارد و نه قدرت تمرکز پیوسته و غیر منقطع و نه تغییر آنی زاویه دید و تطابق فوری با نور. بدین دلیل، سینما حتی از لحاظ بصری نیز گزارش کاملی از دنیای واقعی به ما ارائه نمی دهد و این تماشاگر است که باید خود را از لحاظ فیزیکی و ذهنی با ویژگی نگاه فیلم، تطبیق دهد.

از آنجا که سینما تصویری دوبعدی از دنیای سه بعدی به ما می دهد، اشیاء فارغ از نحوه تصویر شدنشان باید از زاویه ای درست و با نورپردازی دقیق فیلم برداری شوند تا احساسی عمیق را در ما ایجاد کنند؛ به ویژه که ما در سینما برخلاف دنیای واقعی که می توانیم در آن اشیاء را از دور یا نزدیک ببینیم یا گردش آن را برویم و موقعیت آن ها را بررسی کنیم، فاقد تحرک هستیم. اگر به طور مستقیم از روبه رو از مکعبی فیلم برداری کنیم، در سطح پرده، آن را به شکل مربع می بینیم. برای تشخیص آنکه شیء یادشده یک مکعب است، به نورپردازی و زاویه مناسب دوربین نیاز داریم.

که «سه وجه مکعب» و سه بُعدی بودنش را برای ما نشان دهد. جی جی گیبسون^۱ در کتاب کلاسیک خود به نام درک دنیای بصری^۲ وجوه تمایز دنیای بصری و میدان بصری (میدان دید) را بیان می‌کند. به نوشته او، دنیای بصری همان جهان تجربه زندگی روزمره معمولی در اتاق یا خیابانی است که در آن زندگی می‌کنیم و بوستان‌هایی که در آن گردش می‌کنیم و هیچ چیز در آن باطنی و درون‌گرا نیست و همه چیزش قطعی و به چشم آمدنی است. ما میدان دید را خود به شکلی آگاهانه مشخص و مشاهده و به آن توجه می‌کنیم. این تفاوت با نگاه به فضای اتاقی که در آن هستیم، مشخص می‌شود؛ بکشید تا چشمان خود را متوجه نقطه‌ای خاص کنید اما نسبت به کل منطقه دید هشیار بمانید. همچنان که به این تمرین ادامه می‌دهید، آنچه که می‌بینید، شکل عکس به خود می‌گیرد و با این تلاش خود آگاهانه است که دنیای بصری به دنیای بصری محدود تبدیل می‌شود.

دنیای بصری در نیت فنا، که‌های ۳۶۰ درجه کامل است، اما شما نمی‌توانید در یک زمان تمام این کره را ببیند و تنها شاهد جزئی از آن هستید. به رغم این، از کل دنیایی که فراتر از نقطه تمرکز شما در جهان عالم گسترده شده است، آگاهی دارید. اگر همچنان به تمرین ادامه دهید و چشم‌ها را به نقطه‌ای خاص متوجه و تثبیت کنید، به زودی متوجه مرزهای دید می‌شوید و در صورت ادامه تمرکز به آن نقطه، خواهید دید که حاشیه‌ها و لبه میدان به شکلی فزاینده، و خارج کتری پیدا می‌کنند.

عدسی هر چشم تصویری جداگانه از شیء را روی شبکیه مربوط به خود می‌اندازد. برای اینکه مغز این تصویر را به صورت تصویری واحد احساس کند، بخش مرکزی هر شبکیه باید نقطه دید واحدی را ببیند. اگر به نوک انگشت خود بنگرید، یک انگشت می‌بینید، اما اگر به پشت آن نگاه کنید، درواقع نقطه تقارب را عوض کرده‌اید و انگشت شما مبهم یا دوتایی به نظر خواهد آمد.

عضله‌های مسئول تقارب، با گردش به درون یا بیرون چشم، اطلاعات فاصله را همانند فاصله‌یاب دوربین پردازش می‌کنند. وقتی چشم‌ها در فضا روی شیء خاص

1. J.J. Gibson

2. The perception of the Visual world 1955-1966

تقارب می‌یابد و به‌نظر تصویر واحدی را می‌بیند، تمام اشیای دیگر در جلو یا پشت نقطه تقارب دوتایی یا مضاعف دیده می‌شوند.

تمثیلی از هم‌گرایی دید چشم چپ و راست یا دید استریوسکوپیک برای رسیدن به تصویری سه‌بعدی، در نخستین فیلم بلند «رومان پولانسکی»، فیلم‌ساز پرآوازه لهستانی، یعنی چاقو در آب (۱۹۶۲) دیده می‌شود که به‌شکلی نمادین به مباحث کتاب حاضر ربط می‌یابد. در فصلی، یکی از شخصیت‌های سوار بر قایق، انگشت نشانه خود را جلوی یک چشمش می‌گیرد و سپس کارگردان با یک بُرش پرشی^۱ این انگشت را از دید چشم دیگر نشان می‌دهد و با ظرافت به فاصله بیناچشمی و سپس در نمای بعدی به دید دو چشم، یعنی لازمه دید استریوسکوپیک و تصویر هم‌گرای سه‌بعدی و توه عمق می‌پردازد. در سال‌های اولیه اختراع سینما، دوربین‌ها ساکن و حداکثر ثبت‌کننده صحنه بودی دوربین به‌شکل تثبیتی بودند و حالت تخت داشتند، اما سینماتوگراف باید زیاده‌تر از ریبابی‌شناسی خاص خود را ایجاد می‌کرد و برای رهایی از این ایستایی و مسطح بودن ناره‌ای می‌اندیشید؛ حرکت دوربین تمهیدی برای برجسته‌نمایی عناصر، اشیاء و شخصیت‌های محل صحنه بود.

برای فیلم کابیریا^۲ (۱۹۱۴) که فیلمی تاریخی و تصویرگر جنگ‌های امپراتوری‌های «روم» و «کارتاژ» بود، دکورهای عظیمی ساخته شدند (رم‌ها، کاخ‌ها و مجسمه‌های بزرگ، معبد‌ها و...). دغدغه بزرگ جوانی پاسترونه^۳، کارگردان این فیلم سیاه‌وسفید ۱۲۵ دقیقه‌ای صامت، آن بود اگر از این دکورها در جلوی دوربین ایستاد فیلم‌برداری می‌شد، برجستگی این دکورها، تخت جلوه می‌کرد و این فیلم عظیم با صداها سیاهی‌لشکر فاقد هرگونه تأثیر و جذابیت می‌شد و درنهایت یک پرده نقاشی را تداعی می‌کرد.

به‌این ترتیب، پاسترونه افزون بر به‌کارگیری فن‌های بدیع، دوربین را بالای یک گاری نصب کرد و در حین فیلم‌برداری صحنه‌های مختلف، آن را در بین دکورها

1. jump cut

2. Cabiria

3. Giovanni Pastrone

حرکت داد. نتیجه کار، به‌رغم سنگین بودن وسایل و دشواری حرکت اربابه فیلم‌برداری در بین دکورها، درخشان و به‌عنوان واقع‌نمایی شسایان توجه ارزیابی و به یکی از موفق‌ترین فیلم‌های دوران اولیه سینما تبدیل شد.

کابیریا به نقطه عطفی در نمایش عمق صحنه تبدیل و باعث شد که پس از آن حرکت دوربین به‌ویژه در حرکت‌های گردش افقی (پانورامیک) و تعقیبی (تراک) به روالی معمول برای نمایش فضای صحنه و برجسته‌سازی آن تبدیل شود. یک نقطه اوج حرکت دوربین، و متعاقب آن تدوین را، در هم‌شهری کین^۱ (۱۹۴۱)، یعنی در فیلمی می‌توان دید که به‌گمان بیشتر منتقدان، تاریخ سینما را به دو دوره قبل و بعد از خود تقسیم می‌کند و تا اواخر دهه ۲۰۱۰ مقام نخست را در میان بهترین فیلم‌های تاریخ سینما داشت. به روایتی، هالیوود قطار اسباب‌بازی‌های فنی را در اختیار نابغه‌ای ۲۶ ساله، یعنی اورسون ولز گذاشت که با حرکت دوربین، بازی نور و سایه و تدوین، عمق فیزیکی و معنوی را به‌نمایش بگذارد. او در ابتدای فیلم، با یک رشته نمای تعقیبی که پیایی برهم نمایش می‌شدند به عمق لایه‌های فیزیکی، محیط زندگی خصوصی و سرشت و منش شخصیت اصلی فیلم نزدیک شد.

امروزه فضاهای حرکت دوربین متعادل و بسیار سیال و بویاست و به نمایش عمق صحنه و فضا‌سازی سه‌بعدی بیشترین کمک را می‌کند و با ترکیب‌ها و پیوندهای پیچیده تصویری، گذشته از ترسیم عمق محیط فیزیکی، به بیان اجتماعی، فرهنگی و روانی، شخصیت‌ها و کنش‌های آنان را مجسم و به‌واقعیت می‌آورد. در فیلم‌ساز نزدیک می‌کند. اگر داستانی سراسر بیان شود و از فناوری‌های کهنه نسوخ‌شده فیلم‌برداری (به بهانه ساده‌گویی و پرهیز از شکل‌گرایی و فرمالیسم) استفاده کند. هر ترمیم که موضوع و محتوا قوی باشد، قدرت‌ش را از دست خواهد داد، زیرا کارگردان و به تبع او تماشاگر، بازی درونی و مقابل اشیا، عناصر و شخصیت‌ها در فضای فیلم و ارزش‌های نمایشی برآمده از این رابطه‌های فیزیکی و روانی را از دست خواهد داد و فاقد هرگونه عمق - در پرداخت فیزیکی و تصویری و یا محتوا - جلوه خواهد کرد.

1. Citizen Kane

2. superimpose