

हिंदी सिनेमा और उसका अध्ययन : यूनिट तीन

-

प्रो. रमा

सिनेमा में कैमरे की भूमिका

कैमरा लैटिन के कैमरा ऑब्स्क्योरा शब्द से संबंधित है जिसका अर्थ- अंधेरा कक्ष होता है। कैमरा सबसे पहले कैमरा ऑब्स्क्योरा के रूप में आया। इसका आविष्कार ईराकी वैज्ञानिक इब्न-अल-हज़ैन ने की। इसके बाद अंग्रेज वैज्ञानिक राबर्ट बॉयल एवं उनके सहायक राबर्ट हुक ने 1660 के दशक में एकपोर्टेबल कैमरा विकसित किया। सन 1685 में जोहन जान (Johann Zahn) ने ऐसा कैमरा विकसित किया जो सुवाह्य था और तस्वीर खींचने के लिये व्यावहारिक था।

कैमरे से जुड़ी कुछ महत्वपूर्ण बातें-

- पहले के कैमरों में PC सीरियल पोर्ट का प्रयोग होता था। USB, आजकल का सबसे ज्यादा प्रयुक्त होने वाला तरीका है (अधिकांश कैमरे, USB विपुल भंडारण के रूप में द्रष्टव्य हैं), हालांकि कुछ में फ़ायरवायर [FireWire] पोर्ट होता है। कुछ कैमरों में संयोजन के लिए USB MSC के बजाय USB PTP मोड का प्रयोग होता है; कुछ में दोनों मोड उपलब्ध होते हैं।
- अन्य कैमरों में [[ब्लूटूथ [Bluetooth]]] या IEEE 802.11 वाईफ़ाई [IEEE 802.11 Wi Fi] के माध्यम से बेतार संयोजन का प्रयोग होता है, जैसे - कोडेक [[ईजीशेयर वन [Kodak Easy Share One]]].
- कैमराफोनो और कुछ उच्च-स्तरीय स्टैंड-अलोन डिजिटल कैमरों में भी चित्रों को शेयर करने के उद्देश्य से संयोजित करने के लिए सेलुलर नेटवर्क का प्रयोग होता है। सेलुलर नेटवर्क का सबसे साधारण मानक है - MMS मल्टीमीडिया सर्विस [MMS Multi Media Service] जिसे आम तौर पर "पिक्चर मेसेजिंग" कहते हैं जिसे 1.3 बिलियन लोग प्रयोग करते हैं। सेलुलर नेटवर्क की दूसरी विधि के अंतर्गत एक तस्वीर को एक ईमेल संलग्नक के रूप में भेजा जाता है। सभी

कैमराफोनों में से केवल कुछ-प्रतिशत कैमराफोन में ही ईमेल की सुविधा उपलब्ध होती है इसलिए इसका बहुत ज्यादा प्रयोग नहीं होता है।

- एक सामान्य विकल्प के रूप में कार्ड रीडर का प्रयोग होता है जो कई प्रकार के भंडारण माध्यमों को पढ़ने में सक्षम हो सकता है और साथ-ही-साथ यह कंप्यूटर में डेटा के तीव्र गति से होने स्थानांतरण को भी पढ़ने में सक्षम है। कार्ड रीडर के प्रयोग से डाउनलोड की प्रक्रिया के दौरान कैमरा की बैटरी के नष्ट होने से भी बचा जा सकता है क्योंकि यह उपकरण, USB पोर्ट से शक्ति या बिजली प्राप्त करता है। एक बाहरी कार्ड रीडर की सहायता से भंडारण माध्यम के संग्रह से चित्रों को सीधे अभिगमित करने में सुविधा होती है। लेकिन यदि केवल एक भंडारण कार्ड प्रयोग में है, तो कैमरे और रीडर के बीच इसे आगे-पीछे हिलाने-डुलाने से असुविधा का सामना करना पड़ सकता है।

• सिनेमा और कैमरा

- **कैमरा** के बिना सिनेमा अधूरा है क्योंकि सिनेमा बनाने की प्रक्रिया ही कैमरे से होती है। विश्व सिनेमा की बात करें तो लुमियर बंधु 1895 में पहली बार कैमरे का प्रयोग किया। उन्होंने 45 सेकेंड की पहली चलती बनाई। इससे पहले चित्रों को जोड़कर तकनीकी ढंग से चलाया जाता था। लुमियर बंधुओं ने पहली बार कैमरे का प्रयोग कर सिनेमा की नींव तैयार की। 1910 में भारत में 'द लाइफ ऑफ क्राइस्ट' फिल्म दिखाई। लुमियर बंधुओं की यह प्रस्तुति उस समय के लिए अचंभित करने वाली थी। लोग इसे किसी अजूबे की तरह देख रहे थे। उसी दर्शक दीर्घा में बैठे एक युवक ने उसी समय सिनेमा बनाने का प्रण किया जिसका नाम था दादा साहब फाल्के। फाल्के ने कैमरे की आरंभिक तकनीकी का प्रयोग कर मूक फिल्में बनाई। फाल्के के लिए यह 45 सेकेंड की फिल्म जीवन बदलने वाली साबित हुई।
- भारत में सिनेमा का आरंभ देश के कई बड़े शहरों में एक साथ हुआ। तत्कालीन बंबई नाम से चर्चित मुंबई इसका मुख्य केंद्र बना। साउथ और नॉर्थ में भी सिनेमा ने लोगों को खासा प्रभावित किया। इन शहरों में बसे पैसे वाले फोटोग्राफर कैमरे की नई विधि से गहराई से प्रभावित हुए और फिल्म बनाने को प्रेरित

हुए। सिनेमेटोग्राफी को सीखने का नया चलन आरंभ हुआ। लोगों ने अपनी आस-पास की घटनाओं को छायांकन के दौलत और शोहरत कमाने लगे। बड़े शहरों में फिल्म निर्माण की प्रक्रिया आरंभ हुई। 1897 से 1912 चित्रवृत्तों द्वारा कैमरे का खूब प्रयोग हुआ। 1912 में मुंबई के 'रामचन्द्र गोपाल टोर्ने' ने 'पुंडलीक' फिल्म का निर्माण किया जिसे देखने वालों का तांता लग गया। महाराष्ट्र के विख्यात हिंदू संत के जीवन पर आधारित इस फिल्म में नासिक के नाट्य मंडली के नाटककारों ने ही इसमें अभिनय किया। ऐसा माना जाता है कि इसका निर्माण विदेशियों द्वारा हुई इसलिए इसे भारतीय फिल्म का दर्जा नहीं मिला। इसी के ठीक एक वर्ष बाद 'राजा हरिश्चंद्र' का निर्माण किया। राजा हरिश्चंद्र को अपार सफलता मिली। इस फिल्म के निर्माण के लिए फाल्के ने कैमरे की पूरी विधि का ज्ञान प्राप्त किया। गोविंद फाल्के इस फिल्म की सफलता से इतने प्रसन्न हुए कि 1914 में इस फिल्म के प्रदर्शन के लिए इंग्लैंड गए। यहाँ भी फिल्म को खूब पसंद किया गया। फाल्के को यह सफलता केवल कैमरे के कारण मिल रही थी। कैमरे ने आधुनिक कला विधा के रूप में सिनेमा को दुनिया की सबसे लोकप्रिय कला माध्यम बना दिया। राजा हरिश्चंद्र की लंबाई केवल 3700 फ़ीट थी। मूक फिल्म होने कारण इस फिल्म के नीचे हिंदी एवं अंग्रेजी से सबटाइटल चलाए गए जिससे विदेशी लोग भी समझ पाएँ। 'दादा साहब फाल्के ने 'फाल्के फिल्म कंपनी' नाम से फिल्म प्रॉडक्शन शुरू किया। 'हिंदुस्तान फिल्म कंपनी' उस दौर की सबसे बड़ी फिल्म कंपनी बनी जिसके अंतर्गत कई चर्चित फिल्मों का निर्माण हुआ। फाल्के इस सबके प्रेरणा स्रोत थे। उन्होंने कृष्णजंम, कालिया मर्दन, संत तुकाराम, संत नामदेव, भक्त प्रह्लाद जैसी सफल और लोकप्रिय फिल्मों का निर्माण किया।

- एनीमेशन फिल्मों के दौर ने भी कैमरे की भूमिका बदल दी। टेलीफिल्म्स, शेमारू फिल्म्स, सोनी, सहारा वन मोशन पिक्चर्स, यूटीवी मोशन पिक्चर्स जैसी प्रतिष्ठित कंपनियों ने वॉल्ट डिजनी स्टुडियो के साथ कई एनिमेशन फिल्मों का निर्माण किया है। इसमें 'रोड साइड रोमियो' पहली एनीमेशन फिल्म है। एनिमेशन फिल्में मूलतः पौराणिक चरित्रों और पंचतंत्र के आधुनिक संदर्भों पर बनाई जाती हैं जिसका उद्देश्य बच्चों का मनोरंजन करना और उन्हें शिक्षित करना है। हनुमान तथा हनुमान रिटर्न (परसेप्ट पिक्चर) बुद्ध, बाल गणेश (काँफी ब्रेक पिक्चर्स),

घटोत्कच (शोमारू फिल्म) जैसी फिल्मों ने बड़ी सफलताएँ प्राप्त की। भारत में पहली एनिमेटेड फिल्म 23 जून 1934 को गुनामॉय बैनर्जी के निर्देशन में बनी। 'पी ब्रदर्स' नामक इस फिल्म को जो न्यू थिएटर्स लिमिटेड ने बनाई।

- **सिनेमा में कैमरा के विभिन्न क्रियाएँ-**

- **पैन बाएं**

- बाएं ओर इशारा करते हुए सेल के ऊपर और नीचे तीरों से संकेत मिलता है कि कैमरे को क्षैतिज रूप से बाईं ओर ले जाना चाहिए।

- **पैन राइट**

- सेल पॉइंटिंग के ऊपरी और निचले भाग पर तीर सही इंगित करता है कि कैमरे को क्षैतिज रूप से दाईं ओर ले जाना चाहिए।

- **ज़ूम इन**

- कैमरे के लिए ज़ूम इन करने के लिए चार इनवर्ड पॉइंटिंग तीर सिग्नल। पूरे दृश्य को शामिल करने से केंद्र में ज़ूमिंग दिखाई देती है। * चार तीर दृश्य के किसी भी भाग में किसी विशेष क्षेत्र पर ज़ूम सुझाव देने के लिए रखा जा सकता है।

- **ज़ूम आउट**

- कैमरे के लिए ज़ूम आउट करने के लिए चार बाहरी दिशा तीर सिग्नल।

- (साभार <https://www.storyboardthat.com>)

-

- **सिनेमा में कैमरा के शॉट्स**

- **एक्सट्रीम क्लोज अप शॉट (Extreme Close up shot)**

- इस शॉट में विषय के शारीर के किसी एक हिस्से के बारे में अत्यधिक विस्तार से बबताया जाता है। लोगों के लिए, ईसीयू का उपयोग भावनाओं को व्यक्त करने के लिए किया जाता है।

- **क्लोज अप शॉट (Close up shot)**

- इस शॉट में विषय की एक विशेष विशेषता या किसी भाग को पूरे फ्रेम में रखते हैं। किसी व्यक्ति के करीब होने का अर्थ आम तौर पर उसके चेहरे का करीब होना है।
- **मिड क्लोज अप (Mid close up)**
- यह शॉट क्लोज अप और मिड शॉट के बीच का शॉट होता है यह शॉट चेहरे को और अधिक स्पष्ट रूप से दिखाता है, बाकी शारीर भी सहज रूप से दीखता है।
- **मिड शॉट (Mid Shot)**
- इसमें विषय के कुछ हिस्से को और अधिक विस्तार से दिखाया जाता है, जिससे दर्शकों को महसूस होता है कि वो जिस विषय को देख रहे हैं वह फ्रेम में पर्याप्त दिख रहा है। वास्तव में, यह एक धारणा है कि अगर आप एक सामान्य वार्तालाप कर रहे हैं तो आप "एक नज़र में" एक व्यक्ति को कैसे देखेंगे। आप उस व्यक्ति के निचले हिस्से पर कोई ध्यान नहीं दे रहे होंगे, इसलिए फ्रेम का वह भाग अनावश्यक है।
- **वाइड शॉट (Wide Shot)**
- इस शॉट में फ्रेम में पूरा विषय दीखता है। व्यक्ति के पैर लगभग फ्रेम के नीचे होते हैं, और उसका सिर लगभग शीर्ष पर होता है। स्पष्ट रूप से इस शॉट में विषय फ्रेम में बहुत कम चौड़ाई कवर करता है, चूंकि फ्रेम विषय के जितने करीब होगा उतना जायदा उसके शारीर का हिस्सा फ्रेम को कवर करेगा। विषय के कुछ भाग ऊपर एवं कुछ भाग निचे को सेफ्टी रूम (हेड स्पेस और फूट स्पेस) कहा जाता है - आप सिर के ऊपर वाले भाग को काटना नहीं चाहेंगे। यह असहज भी दिखाई देगा, यदि फ्रेम में पैर और सिर के ऊपर बिलकुल भी जगह खाली ना हो।
- **वैरी वाइड शॉट (Very Wide Shot)**
- वीडियो शॉट में विषय दिखाई देता है, परन्तु असल में उसके आस-पास के वातावरण को दिखाने पर जोर दिया जाता है। यह एक स्थापित शॉट (Establish Shot) के रूप में भी काम करता है।
- **एक्सट्रीम वाइड शॉट (Extreme Wide Shot)**

- ईडब्ल्यूएस में, फ्रेम इतनी दूर से दिखाया जाता है जिसमें विषय दिखाई भी नहीं देता है इस शॉट का उद्देश्य विषय के परिवेश को दिखाना होता है। ईडब्ल्यूएस अक्सर एक स्थापित शॉट (Establish Shot) के रूप में उपयोग किया जाता है – इस शॉट को फिल्म के पहले शॉट के रूप में लिया जाता है, दर्शकों को यहाँ बताया जाता है कि आगे होने वाला एक्शन कहाँ पर हो रहा है।
- **कटअवे शॉट (Cutaway Shot) और कट इन शॉट (Cut-In Shot)**
- एक कटवे शॉट वह होता है जो आमतौर पर मौजूदा फ्रेम से अलग कोई एक्शन होता है। यह एक अलग विषय हो सकता है या फ्रेम से सम्बंधित कोई एक्शन। वहीं कट इन शॉट फ्रेम के अन्दर के ही किसी भाग का क्लोजअप हो सकता है (जैसे हाथ का मूवमेंट)।
- कटअवे और कट इन शॉट को शॉट्स के बीच में “बफर” के रूप में उपयोग किया जाता है (जिससे एडिटिंग में साहयता मिलती है) और अतिरिक्त जानकारी देने या प्रोग्राम को थोड़ा और रोचक बनाने के लिए भी इसका उपयोग किया जाता है।
- **टू शॉट (Two Shot)**
- इस पर कुछ भिन्नताएँ हैं, लेकिन मूल विचार यह है कि वह शॉट जिसमें दो लोग आरामदायक रूप से नज़र आयें। साक्षात्कार में इसका अक्सर प्रयोग किया जाता है, या जब दो प्रस्तुतकर्ता एक शो की मेजबानी कर रहे हैं विषयों के बीच संबंध स्थापित करने के लिए टू-शॉट अच्छे हैं। किसी भी इंटरव्यू या स्पोर्ट्स ब्रीफिंग के दौरान इसका उपयोग सबसे जायदा किया जाता है जिसमें दो लोग आपस में एक दूसरे से बात करते हैं, टू शॉट दो लोगों को पेश करने का एक स्वाभाविक तरीका है।
- **ओवर द शोल्डर शॉट (Over the shoulder shot)**
- यह शॉट उस व्यक्ति के पीछे से बनाया जाता है जो विषय को देख रहा है। इस शॉट में विषय का सामना करने वाले व्यक्ति (जिसके पीछे से शॉट बनाया जा रहा है) को आम तौर पर लगभग 1/3 फ्रेम पर कब्जा होना चाहिए। यह शॉट प्रत्येक व्यक्ति की स्थिति को स्थापित करने में मदद करता है, और दूसरे व्यक्ति के

दृष्टिकोण से एक व्यक्ति को देखने का अनुभव मिलता है। दो लोगों की बातचीत के दौरान इन शॉट्स के बीच कट करना आम बात है

- **पॉइंट ऑफ़ व्यू शॉट (Point of view shot)** - यह शॉट विषय के दृष्टिकोण से एक दृश्य को दिखाता है। यह आमतौर पर इस तरह से संपादित किया जाता है जिससे यह स्पष्ट हो कि इसका पॉइंट ऑफ़ व्यू (POV) क्या है।
- **एरियल शॉट (Aerial Shot)**
- इस शॉट को किसी हवाई उपकरण जैसे ड्रोन या हवाई जहाज से लिया जाता है जिसमें पुरे एक शहर या ग्राउंड या घटनास्थान का चित्र काफी ऊपर से लिया जाता है जिससे उस जगह के और उसके आस पास के पूरे घटनाक्रम का पता चल सके।