

বাংলাদেশ
চলচ্চিত্র ও টেলিভিশন
ইনস্টিটিউট পত্রিকা

Bangladesh Cinema and Television Institute Journal

বর্ষ ১ | সংখ্যা ১ | জুন ২০১৫
Year 1 Vol. 1 June 2015

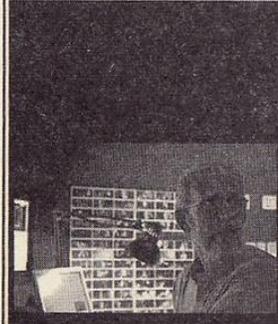


চলচ্চিত্র সম্পাদনা : তথ্য, তত্ত্ব ও আধুনিক প্রযুক্তি

শরীফ জাহান

চলচ্চিত্রের ক্ষুদ্রতম উপাদান হচ্ছে ফ্রেম, যা একটি ইমেজ হিসেবে পরিচিত। ফ্রেম থেকে শুরু করে শট, সিন এবং সিকোয়েন্স পর্যন্ত চলচ্চিত্রের সবকিছুই ইমেজের মাধ্যমে বর্ণিত হয়, অর্থাৎ চলচ্চিত্রের কখন প্রক্রিয়া ইমেজনির্ভর। এই ইমেজ বা চিত্র আলোর উপর নির্ভরশীল। খ্রিষ্টপূর্ব ৩৮৪-২৯৯ অব্দে গ্রিক বিজ্ঞানী ও দার্শনিক অ্যারিস্টটল প্রথম আলোকবিদ্যা নিয়ে চর্চা করেন। খ্রিষ্টপূর্ব তৃতীয় অব্দে গণিত শাস্ত্রবিদ ইউক্লিড আবিষ্কার করেন যে, আলো সরলরেখায় গমন করে। তাঁর এই আবিষ্কার ছবি তোলার সূত্রের সন্ধান দেয়। ১৮২৪ খ্রিষ্টাব্দে ব্রিটিশ বিজ্ঞানী পিটার মার্ক রজেট 'The persistence of vision with regard to moving object' মতবাদ প্রকাশ করেন। তার এই মতবাদের উপর ভিত্তি করে পরবর্তী বিজ্ঞানীরা গতিশীল চিত্র আবিষ্কারে এগিয়ে যান। এরই ধারাবাহিকতায় ১৮৮৯ খ্রিষ্টাব্দে মার্কিন বিজ্ঞানী টমাস আলভা এডিশন 'কিনোটোস্কোপ' যন্ত্র আবিষ্কার করে চলমান দৃশ্য প্রদর্শন করেন। তবে ১৮৯৫ সালের ২৮শে ডিসেম্বর চলচ্চিত্রের ইতিহাসে একটি উল্লেখযোগ্য দিন, কারণ ঐ দিন লুমিয়ের ব্রাদার্স তাঁদের আবিষ্কৃত যন্ত্র 'সিনেমাটোগ্রাফ'-এর মাধ্যমে সর্বপ্রথম জনসমক্ষে চলচ্চিত্র প্রদর্শন করেন। লুমিয়ের ব্রাদার্স নির্মিত চলচ্চিত্রগুলো ছিল এক শটে নির্মিত। তাই তাঁদের চলচ্চিত্রগুলোতে সম্পাদনার প্রয়োজন হয়নি। পরবর্তী সময়ে জর্জ মেলিয়ে নামে একজন জাদুকর অতি আগ্রহ নিয়ে চলচ্চিত্র-ব্যবসা শুরু করেন এবং তিনি একাধিক শট নিয়ে চলচ্চিত্র নির্মাণ করেন।

EDIT শব্দটির অর্থ সম্পাদনা। এর আর একটি অর্থ যদি বলা হয় ইমেজ সাজানো, তাহলে বলা যায়, জর্জ মেলিয়ের চলচ্চিত্র থেকেই সম্পাদনার শুরু। তবে সম্পাদনার মূল উদ্দেশ্য যদি হয় ইমেজগুলোর সামঞ্জস্যপূর্ণ বিন্যাসের মাধ্যমে



Film editing is now something almost everyone can do at a simple level and enjoy it, but to take it to a higher level requires the same dedication and persistence that any art form does.

(Walter Murch)

izquotes.com

একটি গ্রহণযোগ্য ব্যঞ্জনা সৃষ্টি করা, তাহলে সম্পাদনার শুরুটা আরও কিছুদিন পর থেকে। চলচ্চিত্র নির্মাণের যে বৈচিত্র্য, সম্পাদনার যে নানা কৌশল পরবর্তী সময়ে আবিষ্কার হয়েছে তা জর্জ মেলিয়ের চলচ্চিত্রে পাওয়া যায়নি। তবে বর্তমান আধুনিক চলচ্চিত্র এবং টেলিভিশন অনুষ্ঠানে ব্যবহৃত হয় এমন একটি গুরুত্বপূর্ণ কৌশল যা জর্জ মেলিয়েসের হাতে আবিষ্কৃত হয়েছে। ট্রিকস ফটোগ্রাফি যা একটি দুর্ঘটনা থেকে আবিষ্কৃত— এটি বর্তমান সম্পাদনার অন্যতম একটি উপাদান। জর্জ মেলিয়েসের পর যাঁর হাতে চলচ্চিত্রের বড় ধরনের বিকাশ ঘটেছে তিনি হচ্ছেন এডুইন এস পোর্টার। তিনিই সর্বপ্রথম সময় এবং স্পেসকে ভাঙলেন, যাতে সম্পাদনায় একটি নতুন মাত্রা যোগ হয়। তাঁর নির্মিত ছবি *লাইফ অফ অ্যান আমেরিকান ফায়ারম্যান* চলচ্চিত্রে তা লক্ষ্য করা যায়।

এডুইন এস পোর্টারের ছবিতে অভিনয় করতে এসে যে যুবকটি চলচ্চিত্রের এক বিশাল উত্তরণ ঘটালেন, তিনি হচ্ছেন ডি ডব্লিউ গ্রিফিথ। তিনিই সর্বপ্রথম দীর্ঘব্যাপ্তির চলচ্চিত্র *দ্য বার্থ অফ এ নেশন* নির্মাণ করেন। চলচ্চিত্র নির্মাণের বিভিন্ন কৌশল এবং ক্রিয়েটিভ সম্পাদনা তাঁর ছবিতেই প্রথম লক্ষ্য করা গেছে। ক্রস কাটিং, ত্রিমুখী ইন্টারকাটসহ নানা রকম সম্পাদনা কৌশল গ্রিফিথেরই আবিষ্কার। তখনকার সময়ে সম্পাদনার বৈশিষ্ট্য ছিল ছন্দ, সাদৃশ্য এবং লয়।

সম্পাদনার ক্রমবিবর্তনে পরবর্তী গুণগত পরিবর্তন ঘটল সোভিয়েত রাশিয়ায় চিত্র পরিচালকদের তাত্ত্বিক গবেষণায় ও সৃষ্টিতে। এদের মধ্যে কুলেশভ, পুদভকিন এবং আইজেনস্টাইনের নাম উল্লেখযোগ্য।

অনেকটা সময় পেরিয়ে যায়। যুক্তরাজ্যের বিজ্ঞানী জন লর্জি বায়ার্ড ১৯২৫ সালে পৃথিবীর প্রথম টেলিভিশন যন্ত্রটি আবিষ্কার করেন। ১৯২৯ সালে যুক্তরাজ্যে বিবিসি প্রথম পরীক্ষামূলকভাবে এবং ১৯৩৬ সালে নিয়মিতভাবে টেলিভিশন সম্প্রচার শুরু করে। বাংলাদেশে (ইস্ট পাকিস্তান) টেলিভিশনের কার্যক্রম শুরু হয় ১৯৬৪ সালের

২৫শে ডিসেম্বর। প্রথম দিকের অনুষ্ঠানগুলো রেকর্ড ছাড়াই সরাসরি সম্প্রচার হতো। যদি কোনো অনুষ্ঠান রেকর্ড করে রাখার প্রয়োজন হতো তখন চলচ্চিত্র ফরম্যাটের ক্যামেরা দিয়ে রেকর্ড করে সংরক্ষণ করা হতো।

টেলিভিশন আবিষ্কার হওয়ার বেশ কিছুদিন পর ভিডিও টেপ আবিষ্কৃত হয়। এই পদ্ধতিতে দু'টি ভিডিও টেপ মেশিনের মাধ্যমে সম্পাদনা হতো। একটি ভিডিও মেশিন দ্বারা প্লে-ব্যাক হতো আর অন্যটি দিয়ে শট ট্রান্সফার করে রেকর্ড করা হতো। কিন্তু দু'টি ভিডিও মেশিনের কখনও কখনও রোলিং স্পিডে ভিন্নতার কারণে ফ্রেম জার্ক করত। এই সমস্যা সমাধানের জন্য বিজ্ঞানীরা আবিষ্কার করলেন ফ্রেম সিনক্রোনাইজেশন পদ্ধতি। ভিডিও টেপ-এর কন্ট্রোল ট্র্যাক ব্যবহার করে এই ফ্রেম সিনক্রোনাইজেশন পদ্ধতি ব্যবহার শুরু হলো। আবিষ্কার হলো ভিডিও এডিট কন্ট্রোলার মেশিন এবং কিছু সমস্যা সমাধানের জন্য পরবর্তী সময়ে কন্ট্রোল ট্র্যাক-এ টাইম কোড বসানো হলো। নির্দিষ্ট কোনো ফ্রেমে এডিট ইন এবং এডিট আউট-এর মাধ্যমে টাইম কোড প্রক্রিয়াকে কাজে লাগিয়ে সম্পাদনা করা হতো। এই সার্বিক এডিটিং প্রক্রিয়াটি লিনিয়ার এডিটিং প্রক্রিয়া হিসেবে পরিচিত।

আবিষ্কার হলো কম্পিউটার এবং একে ভিত্তি করে নন-লিনিয়ার সম্পাদনার আগমন। আবিষ্কার হলো এডিটিং সফটওয়্যার এবং ক্যাপচার কার্ড। ভিডিও টেপ থেকে ভিডিও আর এবং ক্যাপচার কার্ডের মাধ্যমে অডিও-ভিডিওর যাবতীয় তথ্য ফাইল আকারে জমা হয় কম্পিউটারের হার্ডডিস্কে। এই হার্ডডিস্ক থেকে যাবতীয় ফাইল সফটওয়্যারে ইমপোর্ট করে অতি সহজে সম্পাদনা কার্যক্রম চলতে থাকল। পরবর্তী পর্যায়ে ধাপে ধাপে ক্যামেরার উন্নতি সাধন হতে থাকে। ক্যামেরাগুলো উন্নত হয়ে পরিপূর্ণ ডিজিটালে রূপান্তরিত হয়, যার কারণে চলচ্চিত্র এবং টেলিভিশন অনুষ্ঠানের সম্পাদনা পদ্ধতিতেও পরিবর্তন হতে থাকে।

৩৫ মি.মি. ফরম্যাটের চিত্রগ্রহণের সময় ইমেজ রেকর্ড হয় নেগেটিভের উপর, যে নেগেটিভের উপর থাকে কেমিক্যালের প্রলেপ, যাকে বলা হয় ইমালশন। ক্যামেরার লেন্সের ভেতর দিয়ে প্রবেশকৃত আলো উক্ত ইমালশনের উপর পড়লে সেখানে ইমেজ রেকর্ড হয়। তখন তাকে বলা হয় ল্যাটেন্ট ইমেজ। এই ল্যাটেন্ট ইমেজকে যখন নির্দিষ্ট কিছু কেমিক্যালের মাধ্যমে প্রসেস করা হয় তখন তাকে বলা হয় নেগেটিভ ইমেজ। অ্যানালগের এতসব ঝামেলা পেরিয়ে ডিজিটালে ইমেজ রেকর্ড হয় সেন্সরে, যা সাথে সাথেই দেখা সম্ভব আর এই ইমেজের উপাদান হচ্ছে পিক্সেল। এই প্রক্রিয়ায় মেমোরি কার্ডে ইমেজ সংরক্ষণ হয় যা অতিসহজেই কার্ড রিডারের মাধ্যমে কম্পিউটারের হার্ডডিস্কে কপি করা যায়।

একজন সম্পাদকের কম্পিউটার এবং এডিটিং সফটওয়্যারের ওপর দক্ষতার সাথে সাথে নির্মাণ-প্রক্রিয়ার যাবতীয় বিষয় জানা থাকলে ভালো হয়। যেমন, Frame,

Shot, Scene, Sequence, Plot, Story, Screenplay, Composition, Axis Line, Screen Direction, Camera Movement, Camera Angle, Cut, Continuity, Resumption, Momentum, Transition, Resolution, Projection, Broadcast System ইত্যাদি ।

সম্পাদনার টেবিলে বসে একজন সম্পাদকের যথার্থ শট নির্বাচন করা অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ, আর সে-কারণেই উপরোক্ত বিষয়গুলো জানা প্রয়োজন । শুরুতেই বলা হয়েছে, চলচ্চিত্রের ক্ষুদ্রতম উপাদান ফ্রেম আর এই ফ্রেম সম্পাদনায় অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ । একটি ফ্রেমের অভাব অথবা অতিরিক্ত হওয়ার ফলে একটি শট থেকে অন্য একটি শটে যাওয়ার সময় যে পরিবর্তন ঘটে তাতে অনেকগুলো সমস্যা দেখা দিতে পারে । যথার্থ ম্যাচ কাট হবে না । একশনের ধারাবাহিকতা রিয়াকশন, মোটিভেশন, ডায়ালগ, টাইম স্পেস ইত্যাদি ক্ষেত্রে ছন্দপতন ঘটতে পারে । রিসাম্পশন সমস্যাও হতে পারে । একই একশন-রিএকশনের একটি এঙ্গেল-এর শট থেকে অন্য এঙ্গেল-এর শটে মিলিয়ে নেওয়াই হচ্ছে রিসাম্পশন ।

THE FILM EDITOR MUST ALWAYS:

1. Watch every frame of raw footage. At least twice. Then start.
2. Nurture the relationship with a Director. It's sacred.
3. Find any shot instantly. Organization is paramount.
4. Factor in extra time for renders / exports / errors / crashes.
5. Attempt edits that shouldn't work. You'll be surprised.
6. Spend more time on audio. It is the glue of your edit.
7. Cut for the scene but always in context to the whole film.

VashiVisuals.com/blog

বর্তমানে চলচ্চিত্র এবং টেলিভিশন অনুষ্ঠান নির্মাণ প্রক্রিয়ায় চিত্রধারণ থেকে প্রোজেকশন অথবা ব্রডকাস্ট সব ক্ষেত্রেই ডিজিটাল পদ্ধতি মানা হচ্ছে । তাই সম্পাদনায় রেজুলেশন অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ । কেননা সম্পাদনা করার সময় নির্দিষ্ট একটি রেজুলেশন-এর সেটিং দিয়ে প্রোজেক্ট ওপেন করতে হয় । চলচ্চিত্র হোক অথবা টেলিভিশন অনুষ্ঠানই হোক, কী পরিমাণের রেজুলেশন-এ চলচ্চিত্রটি প্রোজেকশন হবে অথবা টেলিভিশন অনুষ্ঠান যদি হয় তাহলে কোন ফরম্যাটে এসডি বা এইচডি ব্রডকাস্ট হবে, এই সমস্ত কারণে ভিন্ন ভিন্ন রেজুলেশন-এ

আউটপুট ফাইল তৈরি করতে হয়। তাই রেজুলেশন সম্পর্কে স্পষ্ট ধারণা থাকা প্রয়োজন।

সম্পাদনার মতো বিশাল একটি বিষয়কে এত সামান্য আলোচনায় শেষ করা সম্ভব নয়। পরিশেষে শুধু এতটুকু বলা যায়, একটি চলচ্চিত্র অথবা একটি টেলিভিশন অনুষ্ঠানের গল্প/বিষয়বস্তু যদি খুব সাদামাটাও হয় সেই গল্পের ব্যঞ্জনা বদলে গিয়ে দর্শকের কাছে অত্যন্ত হৃদয়গ্রাহী হয়ে উঠতে পারে, যদি সম্পাদকের দক্ষতা ও নান্দনিক দৃষ্টিকোণ থাকে।