

آشنایی با

اجزای ترکیب بندی در تصویر

راهنمای جامع و کلی

بازنویسی و تخییر: سینا احمدی نیّت



بسم الله الرحمن الرحيم
بسم الله الرحمن الرحيم
بسم الله الرحمن الرحيم



تقديم به
آموزگار علمی که
تانیاید
دنیا روی علم به خود
نخواهد دید...

سخن نویسنده

در دنیایی که انسان روزمره درحال زیست و زندگی با تمامی پستی و بلندی های آن است، این هنر بوده که صیقلی بر بدن نیمه جان علوم دیگر کشیده و روح انسان را مقداری جلا میدهد طبیعت پر از نظم است و این نعمت خدادادی، بدون علتها و قوانین خاص، کاری از پیش نخواهد برد هر هنرمندی در هر قطعه ای از تاریخ، در هر مرز و بوم و تاریخ و تمدنی، در هر مراتبی از جایگاه و در هر عرصه ای از هنر، سعی داشته که بر صفحه ی روزگار اثری به جای بگذارد که مسیر علم پس از وی راحتتر طی طریق شده و دیگران هم مانند او، از اثرنگاری و تماشای نتیجه ی زحمات و تلاشهای بی بدیلش به درجات بالاتری از رضایت روحی برسند

کار هنرمندان در عرصه ی هنر این است که این هنر طبیعی را موشکافانه از دل طبیعت بیرون کشیده، و به اشکالی مختلف اما مسجل و قابل دیدن دربیآورند

یکی از خروجی های این تلاش، قوانین ترکیب بندی یا کامپوزیت است که بطور خودکار در طبیعت درحال پیاده شدن است، و اگر این قوانین از طراحی گرفته تا انیمیشن و سینما، روی هر اثر هنری نیز پیاده شود، به قطع یقین نتیجه ی زیبایی شاهد خواهیم بود

استودیوی بایندر (binder) این کتاب را در همین راستا جمع آوری کرده، که بنده سعی کردم علاوه بر ترجمه ی درست و علمی لغوی به همراه کمک برخی عزیزان، مقداری از لحاظ علمی به آن نکات قابل توجهی را اضافه کنم که قطعاً دانستن آن موضوعات خالی از لطف نخواهد بود

این کتاب با اینکه هنوز جای کار داشت، اما در نوع خودش کتابچه ای جامع و کامل است، مخصوصاً برای کسانی که قصد شروع ابتدایی در این مسیر را دارند مناسب نیز میباشد

باتشکر از دوستان عزیز آقای مرتضوی و اعتضادی که بعنوان مترجم، در ترجمه ی این کتاب و هموارسازی راهم کمک شایانی کردند

امیدوارم هریک از مردم عزیز کشور ما، بتوانند از این کتاب به نحو احسن استفاده کرده و بنده ی حقیر، باز قدمی حتی کوچک در مسیر اعتلای علمی کشور نیز برداشته باشم

به امید پیشرفت بیش از پیش صنایع علمی هنری کشور عزیزمان

سینا احمدی نیت



پژوهشگر، نویسنده و اندکی مدرس

فهرست کتاب

- ◀ مقدمه ----- ۵
- ◀ ترکیب بندی چیست؟ ----- ۶
- ◀ خطوط ----- ۱۳
- ◀ اشکال ----- ۱۸
- ◀ بافت ها ----- ۲۲
- ◀ الگوها ----- ۲۶
- ◀ فضاها ----- ۳۳
- ◀ عمق ----- ۴۱
- ◀ تعادل ----- ۴۶
- ◀ تضاد ----- ۵۳
- ◀ رنگ ----- ۵۹
- ◀ تئالیته ----- ۶۳
- ◀ زاویه ----- ۶۷
- ◀ جمع بندی ----- ۷۵



مقدمه

ابتدا یک سوال بپرسیم، چگونه می‌توان تنها در یک قاب تصویر، داستانی را روایت کرد؟

این مهم‌ترین سوالی است که ذهن بسیاری از هنرمندان، عکاسان و فیلم‌سازان را درگیر کرده است. البته قبول داریم که همیشه هم قرار نیست یک تصویر، داستانی بگوید؛ گاهی یک منظره‌ی ساده می‌تواند به اندازه هر اثر دیگری، احساسات مخاطب را درگیر کند. اما حتی در دل همان منظره هم اگر خوب نگاه کنیم، داستانی پیدا می‌شود.

ترکیب‌بندی (Composition) همان مفهوم کلیدی و جامعی است که دست تصویرگر را گرفته و او را در مسیر قصه‌گویی، انتقال پیام یا بیان یک ایده هدایت می‌کند.

هنر، یعنی ارتباط بین سازنده اثر و بیننده

در این ارتباط، گاهی زبانی که به کار می‌بریم شفاف و آشناست و گاهی هم پیچیده و رازآلود. این تماما به هدف شما به عنوان هنرمند بستگی دارد.

کسانی که امروز مشغول خلق تصویر هستند باید یک نکته را بهتر از هر کس دیگری بدانند:

مخاطب شما یک عمر تجربه در دیدن و خوانش تصاویر دارد. بیننده‌های امروزی، حتی اگر نتوانند با کلمات توضیح دهند، به صورت حسی و غریزی می‌فهمند که در یک قاب‌بندی، چه چیزی چشم‌نواز است و چه چیزی ضعیف به نظر می‌رسد.

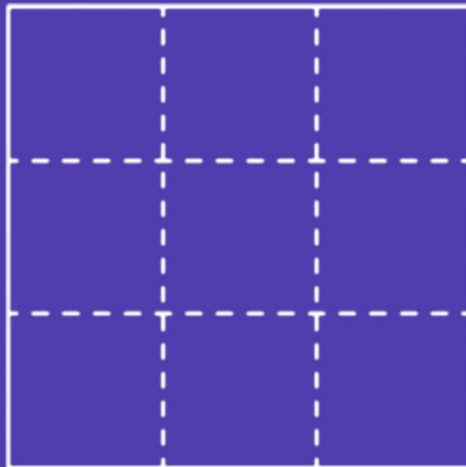
بنابراین، اگر می‌خواهید کنترل ذهن مخاطب را در دست بگیرید و اثرگذاری کارتان را بالا ببرید، باید بدانید ترکیب‌بندی چطور کار می‌کند و چگونه باید از آن استفاده کرد.

مطالبی که در ادامه می‌خوانید، مقدمه‌ای است بر شناخت ترکیب‌بندی، عناصر اصلی آن و اینکه این عناصر چطور در کنار هم کار می‌کنند. قرار نیست با یک سری قانون خشک و اجباری روبرو شوید، بلکه این‌ها اصولی راهنما هستند که قرن‌هاست برای خلق تصاویر ماندگار و انتقال درست مفاهیم، امتحان خود را پس داده‌اند.

فصل اول

ترکیب بندی چیست؟

(What's Composition?)



ترکیب بندی یا کامپوزیشن (Composition) به زبان ساده، ترکیب‌بندی یعنی چیدمان اجزای مختلف درون یک قاب و از ریشه لاتین Componere به معنای «کنار هم چیدن» گرفته شده است.

ترکیب‌بندی یعنی «چه چیزی را در کادر بگذاریم، چه چیزی را حذف کنیم و آنچه باقی می‌ماند را کجای کادر قرار دهیم.»

این همان ابزاری است که هنرمند با آن، احساسات، داستان یا معنای مورد نظرش را در قالبی منظم به مخاطب منتقل می‌کند.

ترکیب‌بندی یعنی سوژه‌ها را کجا و نسبت به هم چطور قرار دهید. یعنی چطور از رنگ‌ها استفاده کنید تا تضاد و کنتراست ایجاد شود. یعنی سوژه‌ی شما نسبت به فضای خالی اطرافش چقدر بزرگ یا کوچک باشد. و تازه این اول ماجراست.

اگرچه در ترکیب‌بندی هیچ قانون صددرصدی و مطلق وجود ندارد، اما اصول مشخصی هست که هنرمندان با استفاده از آن‌ها، دقیقاً همان فضایی را می‌سازند که در ذهن دارند. نکته جالب اینجاست که شما همین الان هم بسیاری از این اصول را به صورت حسی بلدید.

چه حواستان بوده باشد و چه نه، شما تمام عمرتان مشغول تماشا و درک تصاویر بوده‌اید. از آنجا که این اصول طی قرن‌ها بررسی شده و سینه به سینه گشته، شما ناخودآگاه با آن‌ها آشنا هستید. حالا فقط وقت آن رسیده که روی این مفاهیم ذهنی، اسم بگذاریم و آن‌ها را دقیق‌تر بشناسیم.

هر فصل از این کتاب به یکی از عناصر ترکیب‌بندی و تکنیک‌های مرتبط با آن اختصاص دارد. بسته به سلیقه و سبک هنری‌تان، ممکن است بعضی از این موارد به کارتان نیاید و عاشق بعضی دیگر شوید.

و در نهایت، همه می‌دانیم که هنر امری سلیقه‌ای است. ما ادعا نمی‌کنیم که با رعایت این موارد، حتماً یک شاهکار خلق می‌کنید. پس به این کتاب بیشتر به چشم یک راهنمای الهام‌بخش نگاه کنید



ترکیب بندی در طرح • pikisuperstar

۱- نقاط کانونی (Focal Points)



در میان زندگی گذرا، ثبات و استاتیک بودن
شخص او را به نقطه کانونی تبدیل کرده است - عکاسی توسط
Kuwan fung

برای شروع، بیاید برویم سراغ "نقاط کانونی" همان‌طور که از اسمش پیداست، نقطه کانونی یعنی جایی که «تمرکز» روی آن است؛ دقیقا همان جایی که می‌خواهید چشم مخاطب به آن سمت برود.

معمولا این نقطه، همان سوژه‌ی اصلی یا ایده‌ی مرکزی تصویر شماسست. مهم‌ترین چیزی که تعیین می‌کند مخاطب چگونه عکس یا تصویر شما را «می‌خواند» و درک می‌کند.

شاید در ظاهر ساده به نظر برسد، اما ماجرا خیلی زود می‌تواند پیچیده شود.

وقتی با یک تصویر روبرو می‌شویم، ناخودآگاه به دنبال پاسخی برای این سوال هستیم: «مهم‌ترین چیز در اینجا چیست؟». نقطه کانونی پاسخی است که شما به این نیاز مغز می‌دهید.

مثلا، اگر در یک تصویر چند نقطه کانونی داشته باشید، تکلیف چیست؟ کدام یک مهم‌تر است؟

با چه ترفندی در ترکیب‌بندی می‌توانید کاری کنید که "نقطه کانونی الف" زورش بیشتر از "نقطه کانونی ب" باشد و سنگین‌تر به نظر برسد؟

نقطه کانونی جایی است که چشم بیننده قبل از هر جای دیگری در قاب، روی آن فرود می‌آید

خوشبختانه، چند تکنیک ترکیب‌بندی وجود دارد که کمک می‌کند این نقاط تمرکز را بسازید و بین آن‌ها اولویت‌بندی کنید.



نقاط کانونی به ترتیب چشم چپ و چشم راست گریه هستند
عکاسی توسط Bastien herve



در میان تمامی سفیدی‌های ثابت، پویایی و دینامیک شخص، او را به
نقطه کانونی تبدیل کرده است • Interstellar (2014)

۲- سادگی (Simplicity)

سادگی، فلسفه و هنر «حذف اضافات» است. یعنی در اثر هنری، فقط چیزی را خلق کنیم که واقعا ضروری است. سادگی همیشه فقدان مهارت نیست، بلکه نهایت پیچیدگی است که بر اثر تجربه و مهارت پالایش شده است. میزان این سادگی، کاملا به خود هنرمند و پیامی که می‌خواهد با ابزارش منتقل کند بستگی دارد. هنرمند باید تصمیم بگیرد که چه چیزی در اثرش صد درصد لازم است و چه چیزی نیست. وقتی غیر ضروری‌ها را دور بریزید، به سمت سادگی حرکت کرده‌اید.

این کار کاملا منطقی است! اگر می‌خواهید سوژه‌ی تصویرتان شفاف و قطعی باشد، هر چیزی غیر از آن را حذف کنید. حواس بیننده را با چیزهای اضافی پرت نکنید، بگذارید فضا خلوت و ساده بماند. البته ممکن است بگویید ایراد کار اینجاست که تصویر، پیچیدگی و لایه‌های پنهان (Subtext) خود را از دست می‌دهد. بله، اما گاهی هدف دقیقا همین است. یادتان باشد، "ساده بودن" با "سطحی بودن" فرق دارد.

"سطحی بودن" یعنی استفاده از تکنیک‌ها یا سوژه‌های پیش پا افتاده و ابتدایی. اما "سادگی" به نیت و هدف هنرمند برمی‌گردد. یک نقاشی، عکس یا فیلم بسیار ساده، همچنان می‌تواند حامل معنایی بسیار پیچیده و عمیق باشد. سادگی نباید با «خالی بودن بی‌معنی» اشتباه گرفته شود. یک قاب ساده باید دارای تنش (Tension) یا تعادل باشد. اگر سادگی در خدمت داستان نباشد، تصویر تخت و خسته‌کننده می‌شود. سادگی زمانی زیباست که حاوی یک «راز» یا یک «احساس متراکم» باشد.



نمونه‌ی مبحث ساده سازی • Dune (2021)

۳- قانون یک سوم (Rule of Thirds)

قانون یک سوم یعنی تقسیم کردن تصویر به سه قسمت مساوی.

نقطه کانونی، ناحیه‌ی مشخصی از قاب تصویر است که بیشترین وزن بصری را دارد و نگاه بیننده بلافاصله و پیش از هر جزئیات دیگری به آن جذب می‌شود.

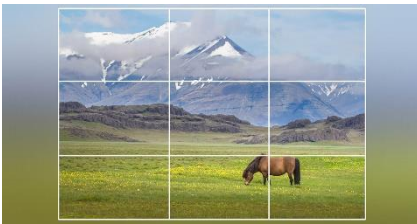
این کار با دو خط افقی و دو خط عمودی انجام می‌شود. این خطوط فرضی، تصویر شما را به ۹ بخش تقسیم می‌کنند و ۴ نقطه‌ی تقاطع می‌سازند.

وقتی مهم‌ترین عناصر تصویرتان را روی این نقاط تقاطع قرار می‌دهید، تصویر شما بسیار طبیعی‌تر به نظر می‌رسد. همچنین پیشنهاد می‌شود که خط افق را روی یکی از خطوط افقی، چه خط بالایی و چه پایینی قرار دهید.

ترکیب‌بندی "غیر مرکزی" (وقتی سوژه وسط نیست) برای چشم انسان جذاب است، چون چشم ما به صورت طبیعی عادت دارد اول به آن نقاط نگاه کند. وقتی سوژه یا شیء را از مرکز خارج می‌کنید، به بیننده اجازه می‌دهید که با فضای خالی بین آن‌ها هم ارتباط برقرار کند.

این کار باعث می‌شود بین سوژه و پس‌زمینه، نوعی گفتگو و تفسیر شکل بگیرد. چیزی که در کادربندی‌های کاملاً مرکزی کمتر اتفاق می‌افتد.

دروغ نیست اگر بگویم که این قانون، شاید معروف‌ترین و پرکاربردترین تکنیک ترکیب‌بندی در بین باقی تکنیک‌های کادربندی نیز باشد. برای تازه‌کارهایی که می‌خواهند پاهایشان را در اقیانوس بیکران قوانین ترکیب‌بندی خیس کنند، بهترین نقطه شروع است!



قانون یک سوم • (1968) A Space Odyssey (2001)

۴- قانون مثلث طلایی (Golden Triangle)

"مثلث طلایی" یکی دیگر از تکنیک‌های کلاسیک برای ایجاد تعادل در نقاط کانونی تصویر است. شاید اسمش کمی ریاضی‌طور به نظر برسد، اما در عمل بسیار ساده است.

کافی است یک خط قطری فرضی از گوشه‌ی کادر به گوشه‌ی مقابل بکشید، مثلاً از بالا چپ به پایین راست. سپس از دو گوشه‌ی باقی‌مانده، دو خط دیگر طوری رسم کنید که به خط اول عمود شوند و زاویه ۹۰ درجه بسازند. حالا تصویر شما به چند مثلث تقسیم شده است. نقاط برخورد این خطوط، همان جایی است که جادو اتفاق می‌افتد.

این قاعده‌ی هندسی کادر تصویر را از طریق یک قطر اصلی و دو خط عمود بر آن، به چهار مثلث نامساوی تقسیم می‌کند. خطوط افقی حس آرامش و خطوط عمودی حس استحکام دارند، اما خطوط مورب حس حرکت، تنش و سرعت را القا می‌کنند.

زمانی که صحنه دارای خطوط قطری طبیعی است، قانون یک‌سوم کارایی خود را از دست می‌دهد و مثلث طلایی جایگزین برتر ما می‌شود.



مثلث طلایی • Pulp Fiction (1994)

نقاشی سگ‌های در حال مبارزه • Frans Snyder



در تصویری که از فیلم Pulp Fiction می‌بینید، این تکنیک به وضوح اجرا شده است. ببینید چطور شخصیت‌های جولز و وانی بانی دقیقاً روی این خطوط و تقاطع‌ها قرار گرفته‌اند. حتی خط نگاه (Eyeline) آن‌ها و جهت اسلحه‌ی وینسنت هم با این خطوط هماهنگ است.

نکته‌ی کلیدی مثلث طلایی این است که فقط تعادل «چپ و راست» ایجاد نمی‌کند، بلکه همزمان تعادل «بالا و پایین» را هم مدیریت می‌کند. این تکنیک برای صحنه‌هایی که تنش و حرکت دارند، مثل صحنه‌های اکشن یا دیالوگ‌های پرشور نیز فوق‌العاده است.

۵- فضای حرکت و فضای سر (Lead room & Headroom)



هدروم کم بستگی به نما هم دارد • (2003) *Lost in Translation*

وقتی انسان سوژه اصلی ماست، علاوه بر نقاط طلایی ما باید فضایی که بدن او اشغال می‌کند و فضایی که نگاه او طی می‌کند را مدیریت کنیم.

فضای سر یا هدروم به فاصله‌ی عمودی بین بالای سر سوژه و لبه‌ی بالایی کادر تصویر گفته می‌شود باید مقدار کمی فضای خالی بالای سر وجود داشته

باشد تا به سقف کادر نخسبد. اگر به لبه بچسبد، حس کوبیده شدن سر به سقف یا کادربندی ناشیانه را می‌دهد. لید روم یا فضای پیشرو، فضای خالی جلوی یک سوژه‌ی در حال حرکت است. وقتی سوژه‌ای در حال حرکت در عرض کادر است، دوربین باید به گونه‌ای کادربندی کند که جلوی سوژه فضای خالی بیشتری نسبت به پشت سرش وجود داشته باشد.



لیدروم نامناسب، شاید هم از قصد! • (2015-2019) *Mr. robot*

ذهن نیاز دارد ببیند سوژه به کجا می‌رود. اگر جلوی سوژه فضایی نباشد و سوژه به لبه‌ی کادر چسبیده باشد، حس می‌کنیم سوژه همین الان از کادر خارج می‌شود یا قرار است به دیوار تلویزیون برخورد کند!

۶- فضای نگاه (Looking room)

فضای نگاه که لوکینگ روم نامیده می‌شود، فضای افقی خالی در جهتی که سوژه دارد به آن نگاه می‌کند.

اگر بازیگر به سمت چپ نگاه می‌کند، باید در سمت راست کادر قرار گیرد تا در سمت چپ، فضای خالی داشته باشد. این فضا به نگاه او "وزن" می‌دهد و به بیننده می‌گوید که او دارد به کسی یا چیزی نگاه می‌کند که ما فعلاً نمی‌بینیم. چشم بیننده مسیر نگاه بازیگر را در فضای خالی دنبال می‌کند.



خط نگاه به بیرون از کادر • (2011) *Hugo*

2

فصل دوم

خطوط

(Lines)



اگر هدف نهایی شما این است که چشم مخاطب را بدزدید و دقیقاً روی نقطه کانونی بنشانید، «خطوط» بهترین ابزار شما هستند.

وقتی از خط حرف می‌زنیم، منظورمان لزوماً یک خط واقعی و پررنگ نیست، خطوط می‌توانند نامرئی یا پیشنهادی باشند. مثلاً ردیف چراغ‌های خیابان، لبه‌ی یک میز یا حتی نگاه یک بازیگر به بازیگری دیگر.

این خطوط نامحسوس، بدون اینکه فریاد بزنند، به آرامی چشم بیننده را در قاب هل می‌دهند و به مسیری که شما می‌خواهید هدایت می‌کنند.

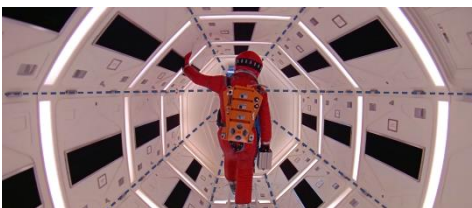
البته در کارهای **انتزاعی تر (Abstract)**، ممکن است هنرمند عمداً از هیچ خط راهنمایی استفاده نکند. در آن حالت، هدف این است که چشم بیننده آزادانه و سرگردان در تمام قاب بچرخد. اما در داستان‌گویی تصویری، ما معمولاً به خطوط نیاز داریم.

+ خطوط هدایتگر (Leading Lines)

همان‌طور که از اسمش پیداست، وظیفه‌ی راهنمایی چشم را بر عهده دارند. این‌ها خطوط واقعی یا گاهی خیالی در صحنه هستند که نگاه بیننده را برمی‌دارند و مستقیم تحویل سوژه‌ی اصلی می‌دهند.

خطوط هدایتگر، خطوط واقعی یا گاهی خیالی در یک شات هستند که چشم را به سمت المان‌های کلیدی صحنه می‌برند. هنرمندان از این تکنیک استفاده می‌کنند تا چشم بیننده را هدایت کنند، ولی کاربرد دیگرش این است که شخصیت را به اشیاء ضروری، موقعیت‌ها یا سوژه‌های فرعی متصل کنند.

هر جا که در صحنه چشم شما به سمت خاصی کشیده می‌شود، احتمالاً پای خطوط هدایتگر در میان است.



خطوط هدایتگر • 2001: A Space Odyssey

در این شات از فیلم ۲۰۰۱ یک اودیسه فضایی (۲۰۰۱: A Space Odyssey) اثر استنلی

کوبریک (خط‌چین‌ها برای تأکید اضافه شده)، دقت کنید که چطور خطوط طراحی صحنه، توجه ما را روی شخصیت اصلی متمرکز می‌کنند و انگار او را به سمت جلو "هل می‌دهند".

خطوط هدایتگری که در طبیعت پیدا می‌شوند

خیلی کمتر از خطوط مصنوعی واضح هستند، اما به همان اندازه موثرند. خطوط طبیعی را می‌توان در رودخانه‌ها، خط افق یا لبه کوه‌ها پیدا کرد.

در عکس منظره، شیب زمین و همچنین خط منحنی برخورد آب با ساحل، چشم‌های ما را مستقیم به سمت نقطه کانونی طبیعی یعنی خورشید نیز می‌برند.



تصویر گرفته شده توسط Iurie Belegurschi

ترنس مالیک (کارگردان) و جان تول (فیلمبردار)، در جنگل‌های بارانی اقیانوس آرام جنوبی، خطوط هدایتگر طبیعی را برای خلق ترکیب‌بندی‌های خاص پیدا کردند. در شاتی از خط باریک قرمز (The Thin Red Line)، می‌بینید که الگوهای برگ‌های نخل و همچنین خط بوته‌ها، همگی روی سوژه همگرا می‌شوند.

اما سازه‌های مصنوعی یا ساخت دست بشر، واضح‌ترین خطوط هدایتگر را تولید می‌کنند. چیزهایی مثل خیابان‌ها، نرده‌ها، ساختمان‌ها و پل‌ها همگی خطوط و ویژگی‌های بسیار متمایزی دارند که می‌توانند در ترکیب‌بندی‌های شما استفاده شوند.



خطوط هدایتگر • The Thin Red Line (1998)

+ انواع جهت خطوط

خطوط کمک می‌کنند چشم در تصویر حرکت کند. بدون خطوط راهنما، چشم بیننده ممکن است در فضای تصویر سرگردان شود



۱. خطوط افقی (Horizontal Lines):

خطوط هدایتگر افقی در عرض قاب از چپ به راست حرکت می‌کنند. آن‌ها دقیقاً افقی هستند و با لبه بالا و پایین قاب موازی‌اند.

نمونه ای از خطوط هدایتگر هورایزونتال (افقی)

۲. خطوط عمودی (Vertical Lines):

خطوط هدایتگر عمودی، چشم بیننده را در قاب به سمت بالا یا پایین راهنمایی می‌کنند. این شات از فیلم رگ‌یابی (Trainspotting) از خطوط عمودی معماری ساختمان استفاده می‌کند تا چشم ما را به سمت پایین و به طرف سوژه‌ای که در پایین قاب است هدایت کند.



خطوط هدایتگر عمودی • (1996) Trainspotting



نمونه هایی از خطوط هدایتگر ورتیکال (عمودی)

۳. خطوط مورب (Diagonal Lines):

خطوط هدایتگر مورب کج بوده و برای ایجاد عمق عالی هستند. آن‌ها اغلب در جهت مورب از عرض قاب عبور می‌کنند، اما هم‌زمان به عمق شات هم نفوذ می‌کنند. این قاب از فیلم قفسه درد (The Hurt Locker) از خطوط مورب راهروی فروشگاه، قفسه‌ها و چراغ‌ها استفاده می‌کند تا ما را به عمق قاب و همچنین به سمت سوژه هدایت کند.



خطوط هدایتگر مورب • (2009) The Hurt Locker

۴. خطوط منحنی (Curves Lines):

خطوط منحنی کمی کمیاب‌ترند، اما اغلب در ترکیب‌بندی‌های طبیعی یا جاده‌ها دیده می‌شوند. آنها پیچ و خم دارند و یک طرفه نیستند! آن‌ها می‌توانند به جای اینکه ما را کاملاً مستقیم به سمت سوژه ببرند، بیشتر حس یک "سفر" به سمت سوژه را القا کنند.



نمونه ای از خطوط هدایتگر منحنی

۵. خطوط همگرا (پرسپکتیو تک‌نقطه‌ای):

و در نهایت، خطوط هدایتگر همگرا (Converging Leading lines) که از جهت‌های مختلف می‌آیند و به سمت یک فضا یا سوژه واحد میل می‌کنند. به این تکنیک پرسپکتیو تک‌نقطه‌ای (One-point perspective) گفته می‌شود.

تمام خطوط عمق‌دار تصویر در نقطه‌ای به نام نقطه گریز (Vanishing point) به هم رسیده و ناپدید می‌شوند. از طرفی خطی فرضی که ارتفاع چشم ناظر (یا لنز دوربین) را نشان می‌دهد را خط افق (Horizon Line) می‌گوییم که در طبیعت، جایی است که آسمان و زمین به هم می‌رسند. اینها اجزای یک پرسپکتیو و محیط عمق دار هستند این نوع خطوط یکی از رایج‌ترین انواع ترکیب‌بندی‌های استتلی کوپریک بود.

نکته دیگری که خطوط به ترکیب‌بندی اضافه می‌کنند، خلق اشکال (Shapes) است. در فصل بعد، یک قدم



پرسپکتیو یک نقطه ای • The Shining (1980)



هرچه به درون تصویر حرکت میکنیم همه چیز کوچکتر میشود

جلوتر می‌رویم و سراغ تکنیک‌های پیچیده‌تر ترکیب‌بندی خواهیم رفت.

3

فصل سوم

أشكال

(Shapes)



ما اشکال را همه جا در دنیا می بینیم، از معماری سفت و سخت شهری گرفته تا فرم های روان در طبیعت. و درست مثل سایر عناصر ترکیب بندی، اشکال هم با خودشان مفهوم و معنای خاصی می آورند.

۱. مثلث ها (Triangles)

مثلث ها اغلب برای نمایش قدرت و پویایی قدرت استفاده شده و نوعی سلسله مراتب را القا می کنند. مثلث در ترکیب بندی، حاصل اتصال بصری سه نقطه مهم در کادر به یکدیگر است.

به مثلثی که توسط چیدمان بازیگران (Blocking) در این شات شکل گرفته دقت کنید. با اینکه سوژه ی وسط دقیقاً در مرکز قاب قرار گرفته، اما کاملاً مشخص است که در این موقعیت بی قدرت و ضعیف است.



چیدمان مثلثی • In Cold Blood (1967)

۲. دایره ها (Circles)

دایره ها می توانند پویایی کاملاً متفاوتی به ترکیب بندی بدهند. دایره سوژه را از محیط اطرافش جدا می کند و نوعی "حریم" دور آن می سازد. در برخی موارد، حس نظم و آرامش ایجاد می کنند. در ترکیب بندی، دایره نماد وحدت،



چیدمان دایره ای • Kill Bill Vol. 1 (2003)

کمال، لطافت و چرخه ی بی پایان است. دایره ها چشم را به دام می اندازند، اما نه با زور، بلکه با دعوت به گردش مداوم. یا مثل این شات از فیلم "بیل را بکش"، حس محاصره شدن توسط دشمن از تمام جهات را القا می کنند.

۳. مربع و مستطیل ها (Square & Rectangles)

مربع ها نماد ثبات، نظم، جمود و محدودیت هستند. برخلاف مثلث که جهت دارد. مربع در طبیعت وجود ندارد؛ پس حضورش نشانه دخالت انسان و تمدن است. دارای یک زندان ساختاری هستند و

برای مواقعی مثل وقتی که می‌خواهید نشان دهید کاراکتر در یک سیستم، روتین یا موقعیت گیر افتاده و یا تحت قانون و سلطه است مناسبند



چیدمان و حصر مربع • *The Square* (2017)

فراتر از هندسه‌ی خالص دایره‌ها و مربع‌های واقعی، ما همچنین می‌توانیم به این فکر کنیم که اشکال چطور توسط رابطه‌ی بین سوژه‌ها یا رابطه‌ی بین سوژه و پس‌زمینه ساخته می‌شوند. یکی از این تکنیک‌ها، ایجاد یک قاب ثانویه درون قاب اصلی است



تکنیک قاب در قاب • *The Grand Budapest Hotel* (2014)



نمونه‌ای از تکنیک قاب در قاب در عکاسی طبیعت

+ قاب در قاب (Frame Within a Frame)

تکنیک‌های ترکیب‌بندی خاصی وجود دارند که یک شات را از نظر بصری زیبا می‌کنند. تکنیک‌های دیگری هم هستند که در روایت بصری داستان موثرند. تکنیک «قاب در قاب» هر دو کار را انجام می‌دهد.

قاب در قاب یا کادربندی فرعی، روشی است که در آن عکاس یا کارگردان از عناصر موجود در صحنه (پیش‌زمینه) استفاده می‌کند تا یک "کادر دوم" در داخل کادر اصلی



تکنیک قاب در قاب • *The Grand Budapest Hotel* (2014)

تصویر ایجاد کند. سوژه‌ی اصلی دقیقا درون این حفره یا دریچه قرار می‌گیرد.

ساختن یک قاب در قاب به سادگی پیدا کردن هر شکل یا عنصر بصری در صحنه است که بتواند سوژه‌ی شما را درون شات قاب‌بندی کند. این‌ها می‌توانند اجزای صحنه مثل چارچوب درها، پنجره‌ها یا مبلمان باشند.

برای مثال در قاب در قاب نمادین از فیلم هتل بزرگ بوداپست (The Grand Budapest Hotel) در قاب تصویری دوربین مان، یک قاب دیگر را مشاهده می‌کنیم که شخصیت‌های فیلم را برای ما از دید محیط بیرونی به نمایش می‌گذارد

اگرچه استفاده از عناصر پیش‌زمینه (Foreground) موثر است، اما همیشه لازم نیست از آن‌ها برای خلق قاب در قاب استفاده کنید.

در شات بعدی که احتمالا تصویر فیلم (The Master) است، پرده‌های نیمه‌شفاف یک قاب عمودی و مستطیلی دور سوژه می‌سازند، او را از محیط اطرافش جدا (ایزوله) می‌کنند و چشم ما را مستقیم به سمت او هدایت می‌کنند.

تکنیک قاب در قاب یک روش ترکیب‌بندی فوق‌العاده موثر و منعطف است که می‌تواند به روش‌های متنوعی ایجاد شود.



تکنیک قاب در قاب • The Master (2012)

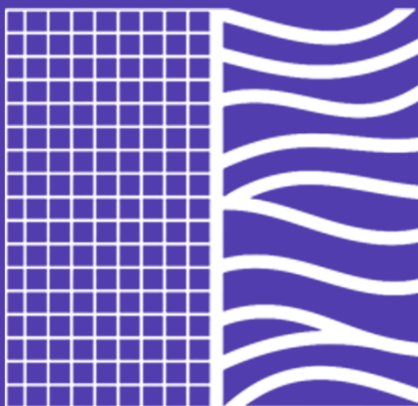
وقتی مخاطب از میان یک مانع یا شکاف به سوژه نگاه می‌کند، ناخودآگاه حس می‌کند که دارد "دزدکی" نگاه می‌کند. این حس صمیمیت، افشاگرانه بودن یا حتی خطر را افزایش می‌دهد. انگار سوژه از دیده شدن خبر ندارد. قابی که انتخاب می‌کنید، داستان را تغییر می‌دهد. دیدن یک منظره زیبا از پنجره‌ی یک "سلول زندان" با دیدن همان منظره از پنجره‌ی یک "قصر"، معنای کاملاً متفاوتی دارد. قاب، زندان یا آزادی سوژه را تعریف می‌کند.

این تکنیک برخی از نمادین‌ترین شات‌های تاریخ سینما را خلق کرده است، هم به خاطر کیفیت‌های زیبایی‌شناختی و هم به خاطر کارکرد روایی‌اش

فصل چهارم

بافت ها

(Textures)



ترکیب‌بندی فقط چیدن عناصر کنار هم نیست. «بافت» یا تکسچر، جنبه‌ای شگفت‌انگیز از ترکیب‌بندی است که بیش از آنکه با منطقی چیدمان سر و کار داشته باشد، حس لامسه‌ی ما را هدف می‌گیرد. بافت به تصویر شما یک جنبه‌ی فیزیکی و ملموس می‌بخشد.

این عنصر مستقیماً با حس لامسه در ارتباط است و به بیننده می‌گوید که اگر می‌توانست سوژه را لمس کند، چه حسی داشت (زبر، نرم، صیقلی، چسبناک و...). بافت، بُعد سوم را در یک مدیوم دوبعدی، مانند عکس یا پرده سینما نیز شبیه‌سازی می‌کند.

در دنیای نقاشی این موضوع کاملاً عینی است. بقطع یقین ما با بافتی کار داریم که واقعی و لامسه‌ای (Tactile Texture) نیست و فقط بر روی سطح صاف پرده سینما و کاغذ آنرا مشاهده می‌کنیم، اما مغز ما فریب خورده و آنرا واقعی تلقی میکند، یعنی درواقع بافت بصری/ضمنی (Visual Texture) است. وقتی نقاش با ضربات ضخیم قلم‌مو، رنگ را طوری روی بوم می‌گذارد که برجسته می‌شود، او عملاً به سطح دو بعدی تابلو، یک بعد سوم واقعی اضافه کرده است. شما می‌توانید بافت رنگ را حس کنید.



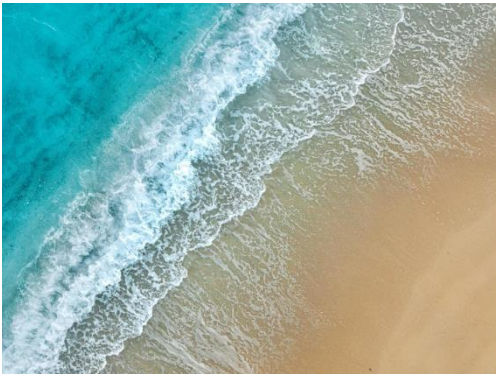
طراحی شده توسط Lisa Elley

اما در رسانه‌های دو بعدی مثل فیلم و عکس که برجستگی فیزیکی وجود ندارد چطور؟ اینجا همه چیز به این برمی‌گردد که شما دوربین را به سمت چه چیزی نشان می‌روید!

در این قاب از سریال چیزهای عجیب، به بافت خشن و ناهموار صخره‌ها و پوست درختان نگاه کنید. این بافت چه چیزی به ما می‌گوید؟
اول از همه، حس و حال و مکان را برایمان تعریف می‌کند. یک طبیعت وحشی و شاید خطرناک. دوم، رابط‌های شخصیت‌ها با این محیط را نشان می‌دهد. آن‌ها در این طبیعت سخت و خشن قرار گرفته‌اند و این بخشی از داستان‌شان است.



بافت و تکسچر • (2016) Stranger Things



عکاسی توسط Rabih Shasha

بافت‌ها زبان احساسی خود را دارند. آن‌ها حواس ما را فراتر از بینایی فعال می‌کند و قوه‌ی تخیل ما را به پرواز درمی‌آورد.
وقتی به عکسی از امواج خروشان دریا در ساحل نگاه می‌کنید، فقط یک تصویر نمی‌بینید. مغز شما فعال می‌شود. آنوقت می‌توانید خنکی کف سفید موج را روی دست‌تان تصور کنید، بوی شور آب را حس کرده و شاید حتی صدای مرغان دریایی در گوش‌تان بپیچد.

بالعکس، شاید با دیدن بافت های خشن و سخت مانند سنگ آجر و تخریبات، حسی از قدرت، استحکام یا خشونت دریافت میکردیم، یا با ایجاد تضاد بافتی (Texture Contrast) و قراردادی یک جسم سخت در کنار یک جسم نرم مانند گل در بین خار، این تفاوت بافت و تضاد را شدیدتر احساس دهیم

نکته ی دیگری که وجود دارد این است که بافت اشیاء با دور شدن از چشم تغییر می کند. هر چه سطوح دورتر می شوند، بافت آن ها متراکم تر، فشرده تر و نرم تر می شود، در نتیجه گرادیان و شیب بافتی آنها بسته به فاصله (Distance) متغیر است. مغز ما فاصله را با میزان وضوح بافت می سنجد.

انیمیشن رنگو شاهکار رندر بافت است. پوست رنگو در نمای نزدیک پر از فلس های درشت است، اما محیط بیابان در دوردست بافتی نرم دارد. این گرادیان باعث می شود کاراکتر کاملاً سه بعدی و دقیق حس شود.



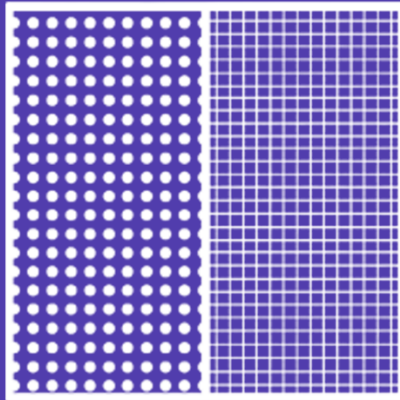
کنتراست و مقیاس بافت ها • Rango (2011)

هنر شاید در ذات دو بعدی باشد، اما بافت این قدرت را دارد که این دیوار را بشکند. بافت، یک تجربه ی حسی کامل خلق می کند که در آن، دیدن، شنیدن، بوییدن و لمس کردن، همگی بخشی از ترکیب بندی شما می شوند. شما دیگر فقط یک تصویر نشان نمی دهید؛ شما مخاطب را به درون قاب خود دعوت می کنید

فصل پنجم

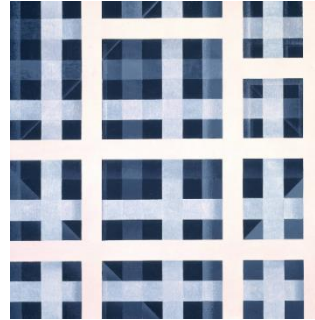
الگوها

(Patterns)



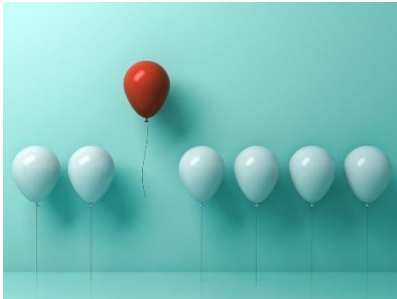
مغز انسان یک ماشین الگویاب است. ما ذاتا به دنبال نظم و تکرار می‌گردیم و به همین دلیل، استفاده از الگوها در یک تصویر، تأثیری آبی و قدرتمند روی مخاطب دارد و چشم او را به درون قاب می‌کشد.

اما چرا یک تصویرساز باید از الگو استفاده کند؟ چون الگوها در یک تصویر، ریتم (Rhythm) خلق می‌کنند. حتی بدون وجود موسیقی، می‌توانید در یک تصویر، ضرباهنگ را ببینید. در این نقاشی انتزاعی اثر سر توماس مونینگتون، خطوط و مربع‌های متقاطع، یک ریتم بصری منظم و چشم‌نواز ایجاد کرده‌اند.



طراحی شده توسط Sir Thomas Monnington در هم بشکنید!

به این قفسه‌ی پر از بطری‌های آبی نگاه کنید. یک الگوی تکرارشونده و منظم. اما ناگهان یک بطری نارنجی تنها، این نظم را به هم می‌زند. تمام توجه ما فوراً به سمت آن «عنصر نامتعارف» جلب می‌شود



تضاد و تفاوت دهی الگو باعث دیده تر شدن بادکنک دیگر شده



عکاسی توسط Thomas Leth-Olsen

الگو در ترکیب‌بندی، حاصل تکرار منظم و منسجم عناصر بصری مانند خطوط، اشکال، رنگ‌ها یا فرم‌ها در یک کادر است. اگر بافت بر «کیفیت سطح» تمرکز دارد، الگو بر «تکرار فرم» متمرکز است.

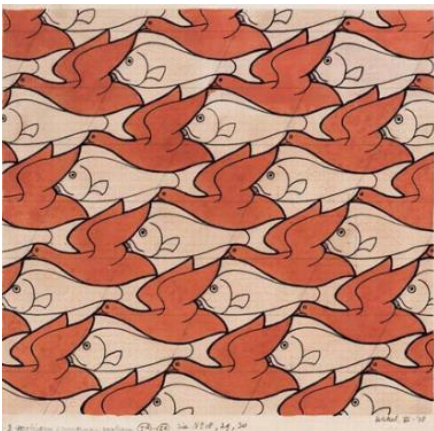
با این تکنیک، ذهن مخاطب از فکر کردن به «نظم» به فکر کردن درباره‌ی «تکافتادگی» و «عدم انطباق» تغییر مسیر می‌دهد. یک شورش در میان انبوهی از افراد یک‌شکل

+ تکرار (Repetition)

تکرار نوع خاصی از الگو است که بر پایه‌ی بازتولید چندباره‌ی یک سوژه‌ی مشخص بنا شده. تکرار به استفاده‌ی مجدد از یک عنصر بصری خاص مثل شکل، رنگ، خط، یا سوژه در بخش‌های مختلف قاب تصویر اشاره دارد. این سوژه می‌تواند هر چیزی باشد: رنگ، شکل، انسان یا یک شیء. این تکرار می‌تواند منظم و مرتب باشد یا کاملاً آشفته و تصادفی.

اما تفاوت کلیدی تکرار با دیگر تکنیک‌ها چیست؟ تکرار، به جای آنکه صرفاً توجه را به سمت سوژه هدایت کند، ما را وادار می‌کند که پیام اصلی یا نقطه کانونی تصویر را به رسمیت بشناسیم. تکرار یک پیشنهاد نیست؛ یک بیانیه است.

از پازل‌های بصری خیره‌کننده‌ی «ام. سی. اشر» گرفته که در آن عناصر به شکلی بی‌پایان در هم قفل می‌شوند



طراحی شده توسط M.C. Escher

تکرار همانند الگو لزوماً سطح را نمی‌پوشاند، بلکه می‌تواند فقط چند بار اتفاق بیفتد. تکرار، مادرِ الگو است، اما هر تکراری منجر به الگو نمی‌شود.

از چیزهایی که گفته شد بگیری تا آثار پاپ آرت اندی وارهول و قوطی‌های سوپ معروفش. در اینجا تکرار، ابزاری برای نقد فرهنگ مصرف‌گرایی است.



قوطی های رب کمپبل - طراحی شده توسط Andy Warhol



طراحی شده توسط Rene Magritte

تکرار مانند نت‌های موسیقی عمل می‌کند. وقتی عنصری تکرار می‌شود، چشم بیننده از اولی به دومی و سپس به سومی می‌پرد و این پرش‌ها یک مسیر حرکت ایجاد می‌کنند. عکاس یا کارگردان با چیدمان عناصر تکراری، تعیین می‌کند که چشم با چه سرعتی و در چه مسیری در قاب حرکت کند.



اهمیت تکرار • An Empress and the Warriors (2008)

گریزی به تاکید بر قدرت میتوان زد. یک سرباز تنها ممکن است آسیب‌پذیر به نظر برسد، اما تکرار صد سرباز در کنار هم، حس "قدرت شکست‌ناپذیر" و "ارتش" را القا می‌کند. تکرار حجم بصری سوژه را چندبرابر می‌کند و اهمیت آن را فریاد می‌زند.

این‌ها البته مثال‌های بسیار افراطی از تکرار هستند، اما خود تکنیک با تعداد تکرارهای کمتر هم به خوبی کار می‌کند. در تمام این مثال‌ها، تصویر تکرارشونده تمام کادر را پر کرده است.

+ اعداد فرد (Odd Number)

مغز انسان الگوها را دوست دارد، اما عاشق «دسته‌بندی‌های فرد» است. تحقیقات نشان داده‌اند که تعداد فرد عناصر، خصوصاً عدد سه، برای چشم جذاب‌تر از تعداد زوج (Even) است. وقتی دو سوژه یا تعداد زوج در تصویر دارید، چشم بیننده مدام بین آن دو رفت و برگشت می‌کند، مانند تماشای پینگ‌پونگ، و نمی‌داند کجا آرام بگیرد. همچنین ناخودآگاه آن‌ها را با هم مقایسه یا رقابت می‌دهد.

اما وقتی سه یا پنج عنصر دارید، معمولاً یکی در مرکز قرار گرفته و دوتای دیگر تعادل را حفظ می‌کنند. عدد فرد مانع از این می‌شود که تصویر بیش از حد چیده شده و مصنوعی به نظر برسد. پس اگر می‌خواهید گروهی از اشیاء یا افراد را نشان دهید، سعی کنید تعدادشان فرد باشد تا ترکیب‌بندی پویاتر بنظر برسد.



فرد بودن افراد گروه و توجه سازی • Attack on titan 1 (2021)



تعداد فرد بدلیل قانون شکنی شاید جالبتر بنظر برسد

+ اصول گشتالت (Gestalt Principles)

گشتالت هندسه‌ی ادراک مغز ماست. چرا وقتی به آسمان شب نگاه می‌کنیم، به جای دیدن هزاران ستاره‌ی پراکنده، «دب اکبر» یا «شکارچی» را می‌بینیم؟ یا چرا وقتی چند خط تیره پشت سر هم قرار می‌گیرند، مغز ما یک «خط ممتد» تصور می‌کند؟

پاسخ در روانشناسی گشتالت (Gestalt) نهفته است. گشتالت یک واژه آلمانی به معنای «شکل» یا «فرم» است، اما در دنیای هنر و روانشناسی، معنای عمیق‌تری دارد: «کل، چیزی فراتر از مجموع اجزای آن است.» شناخت این اصول برای یک طراح یا تصویرساز، مثل داشتن نقشه‌ی راه‌های عصبی مغز مخاطب است. شما با این اصول، نگاه بیننده را کنترل می‌کنید. در ادامه برخی از مهم‌ترین اصول گشتالت را بررسی می‌کنیم:



هم جهت بودن ماهی‌ها (سرنوشت مشترک) • Nemo (2003)



تفاوت دختر با فضای فیلم (شکل و زمینه) • Schindler's List (1993)

۱. مجاورت (Proximity): ساده‌ترین و قدرتمندترین قانون این است که چیزهایی که به هم



حریم و فاصله دو دشمن باهوش (عدم مجاورت) • (2008-2013) Breaking bad

نزدیک‌ترند، با هم دیده می‌شوند. حتی اگر شکل و رنگ اشیاء متفاوت باشد، اگر آن‌ها را در کنار هم جمع کنید، مغز آن‌ها را یک «گروه» واحد در نظر می‌گیرد. گاهی به جای پخش کردن عناصر در کل کادر، آن‌ها را دسته‌بندی کنید

فاصله فیزیکی بین سوژه‌ها،

رابطه عاطفی یا مفهومی آن‌ها را نیز تعریف می‌کند. مثلاً دو نفر که نزدیک هم ایستاده‌اند، صمیمی‌تر به نظر می‌رسند تا دو نفر که دور از هم هستند

۲. تشابه (Similarity):



همه ی سارقان با الگوهای مشترک • (2017-2021) Money heist

عناصری که ویژگی‌های مشترکی مانند شکل، رنگ، اندازه، بافت یا جهت یکسان دارند، توسط مغز به عنوان یک خانواده یا الگو درک خواهند شد، حتی اگر از هم فاصله داشته باشند.

اگر در یک تصویر شلوغ، سه نفر

لباس قرمز پوشیده باشند، چشم بیننده ناخودآگاه بین این سه نفر یک مثلث نامرئی ساخته و آن‌ها را به هم ربط می‌دهد. یعنی اساس ایجاد ریتم و وحدت (Unity) در اثر هنری

۳. بستار یا تکمیل (Closure):

مغز انسان از ابهام متنفر است و عاشق کامل کردن چیزهای ناقص است. اگر شکلی را ناقص بکشید اما اطلاعات کافی ارائه دهید، مغز مخاطب بقیه آن را پر می‌کند.



ترسناک تر از خود کوسه • Jaws (1975)

لازم نیست همه چیز را با جزئیات کامل بکشید. اجازه دهید مخاطب در ساخت تصویر مشارکت کند. این کار باعث می‌شود تصویر جذاب‌تر و هوشمندانه‌تر به نظر برسد. مثلاً اگر نیمی از صورت سوژه در سایه پنهان شده باشد، ذهن نیمه دیگر را بازسازی می‌کند.

در پوستر فیلم Jaws ما کوسه را بطور کامل نمی‌بینیم، اما مغز، یک هیولا را زیر آب تکمیل می‌کند

۴. پیوستگی (Continuity):

چشم انسان تمایل دارد خطوط و مسیرها را دنبال کند. اگر تعدادی نقطه یا شیء در یک مسیر منحنی یا خطی قرار بگیرند، چشم آن‌ها را به عنوان یک جریان پیوسته می‌بیند، نه جدا جدا!

این همان چیزی است که در بحث «خطوط هدایت‌گر» به آن اشاره کردیم. شما قادر هستید با چیدمان عناصر مثل یک ردیف درخت یا نرده، چشم مخاطب را نرم و روان از یک نقطه به نقطه دیگر تصویر سُر بدهید، بدون اینکه سخته یا توقفی ایجاد شود. قطار هاگوارتز و پل منحنی، یک مسیر نرم و چشم‌نواز ایجاد می‌کنند که حرکت به سوی مقصد را نشان می‌دهد.



ترسناک تر از خود کوسه • Harry potter (2009)

۵. شکل و زمینه (Figure & ground):

ما در هر لحظه باید تشخیص دهیم چه چیزی «سوژه» است و چه چیزی «پس‌زمینه». مغز نمی‌تواند همزمان روی هر دو تمرکز کند. وظیفه طراح این است که با استفاده از تضادها و نورپردازی، فوکوس و غیره، به وضوح مشخص کند سوژه کیست

۶. سرنوشت مشترک (Common fate):

عناصری که در یک جهت حرکت می‌کنند، هم‌گروه و دارای هدف مشترک دیده می‌شوند.

در فصل بعدی، عمیق‌تر به این می‌پردازیم که چطور می‌توانیم فضای خالی و پر را در یک تصویر توزیع کنیم.

فصل ششم

فضاها

(Spaces)



هر اثر هنری، چه یک تابلوی نقاشی باشد، چه عکس، فیلم یا مجسمه، ناگزیر است با عنصر «فضا» کار کند. البته وقتی در مورد هنرهای دو بعدی (مثل عکاسی و سینما) حرف می‌زنیم، منظور از فضا معمولاً مدیریتِ **طول و عرض (height and width)** در سطح تصویر است. (در مورد عمق به عنوان بُعد سوم، در فصل آینده مفصل صحبت خواهیم کرد).

این عنصر، در واقع مدیریتِ همانِ ملک ارزشمندی است که در کادر در اختیار دارید. سوال اصلی اینجاست: شما چطور از این دارایی استفاده می‌کنید؟ آیا تصویر را با سوژه‌هایتان شلوغ و انباشته می‌کنید، یا اتاق‌های خالی و فضای باز در اطراف آن‌ها باقی می‌گذارید؟

وظیفه‌ی هنرمند دقیقاً همین است: سهم‌بندی و تقسیم این زمین موجود میان دو قلمرو: «فضای مثبت» و «فضای منفی»

فضای مثبت به خود "سوژه" اشاره دارد. این همان بخش از تصویر است که وزن دارد، توجه اصلی را جلب کرده و معمولاً شکلی مشخص (Figure) دارد

بعنوان نمونه در تصویر زیر فضای مثبت صفحه را مشاهده می‌کنید که با خط چین مشخص شده:



فضای مثبت • (2015) *Mad Max: Fury Road*

فضای منفی ناحیه‌ای است که فضای مثبت را احاطه کرده است. این فضا شامل پس‌زمینه، شکاف‌های بین اشیاء و نواحی خالی قاب است.

همچنین اینبار باقی فضا، یعنی فضای منفی و غیرمهم را می‌بینید:

فضای منفی • *Mad Max: Fury Road (2015)*

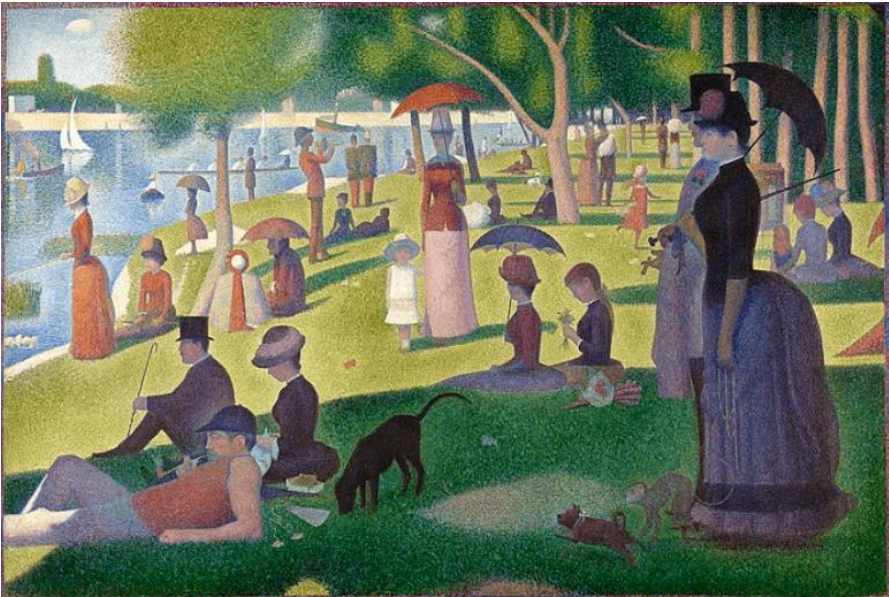
فضای مثبت و فضای منفی، دو روی یک سکه‌اند. هیچ کدام بدون وجود دیگری، تأثیر و معنای کاملی ندارد. بیایید نگاهی دقیق‌تر به این مفاهیم ببیندازیم تا بفهمیم چطور در کنار هم کار می‌کنند و تعادل بصری را می‌سازند.

۱- فضای مثبت (Positive space)

اصطلاح «فضای مثبت» به مناطقی از اثر هنری اشاره دارد که حاوی جذابیت و تمرکز و اهمیت هستند. در اکثر مواقع، این فضا همان سابژه (سوژه) اثر است. حال می‌تواند یک شخص باشد، یک منظره، یا یک شیء. حتی در هنر انتزاعی (Abstract) که شاید سوژه‌ی قطعی و مشخصی وجود نداشته باشد، این اشکال و الگوها هستند که تبدیل به فضای مثبت می‌شوند.

شاید خلق فضای مثبت ساده به نظر برسد؛ با خودتان می‌گویید: خب، فضای مثبت همان سوژه است دیگر! اما بیایید کمی عمیق‌تر نگاه کنیم. این نقاشی نمادین از هنرمند پست‌امپرسیونیست فرانسوی، ژرژ سورا، با نام بسیار مناسب «بعدازظهر یکشنبه در جزیره گرانڈ ژات» را در نظر بگیرید. این اثر، فضای مثبت را به شیوه‌ای منحصربه‌فرد خلق کرده است.

این نقاشی یک نقطه‌ی واحد فضای مثبت ندارد. بلکه مجموعه‌ای از سوژه‌های متنوع و مناطق مثبت متعدد است که در کنار هم، صحنه‌ی یک پارک شلوغ را رنگ‌آمیزی کرده‌اند.



یک عصر روز یکشنبه - طراحی شده توسط Georges Seurat

وقتی به این تابلو نگاه می‌کنید، شاید در لحظه‌ی اول چشمتان به آن زوج سمت راست کادر که در سایه قرار دارند بیفتد، اما خیلی زود متوجه می‌شوید که چشمانتان دارد در تصویر پرسه می‌زند و از این آدم به آن آدم می‌پرد! درست مثل اینکه واقعا در یک بعدازظهر تنبلی یکشنبه، در پارک نشسته‌اید و مردم را تماشا می‌کنید.

این دقیقا کارکرد خلق فضای مثبت در تصویر است: ایجاد «نقاط درگیری و تعامل» برای بیننده! همان‌طور که می‌بینید، فضای مثبت ابزار قدرتمندی است که می‌توان آن را به روش‌های مختلفی ساخت. اینکه صرفا بگوییم: «فضای مثبت همان سوژه است»، می‌تواند کمی گمراه‌کننده باشد. بهتر است این‌طور فکر کنید: فضای مثبت، نقاط جذابیت و گیرایی هستند که مخاطب را درگیر می‌کنند، چه یک سوژه‌ی مشخص باشند و چه چیز دیگر.

در تصویر فیلم مکس دیوانه (Mad max)، فیگور زانو زده که دورش خط‌چین شده، فضای مثبت (سوژه) ماست

۲- فضای منفی (Negative space)

فضای منفی اصطلاحی در هنر است که برای توصیف فضای احاطه‌کننده‌ی سوژه به کار می‌رود. به آن فضای سفید (White Space) یا فضای تنفس هم می‌گویند. ویژگی اصلی این فضا این است که معمولاً خالی است، جزئیات کمی دارد و کارکردش «ساده‌سازی» تصویر است.

در همان مثال مکس دیوانه که قبلتر گفتیم، تمام بیابان اطراف کاراکتر، فضای منفی است. اما فضای منفی فقط جای خالی نیست. می‌توان از آن برای ایجاد تأثیرات روانی و به عنوان یک ابزار عالی قصه‌گویی استفاده کرد.

بسیاری از عکاسان و فیلمبرداران وقتی می‌خواهند از فضای منفی استفاده کنند، دوربین را عقب‌تر برده و سوژه را از فاصله‌ی دورتری قاب می‌بندند. این کار باعث می‌شود سوژه در کادر کوچک‌تر شده و فضای بیشتری اطرافش ایجاد گردد.



دنیای کریستینا - طراحی شده توسط Andrew Wyeth

به نقاشی «دنیای کریستینا» اثر اندرو وایت (Andrew Wyeth) دقت کنید. ببینید چطور فضای خالی اطراف سوژه، در ترکیب‌بندی اثر، دقیقاً به اندازه‌ی خود سوژه معنادار شده است.

مناطق کوچک فضای مثبت که معمولاً یک شخص یا سوژه است، وقتی توسط فضای منفی وسیع محاصره می‌شوند، می‌توانند بازتاب‌دهنده‌ی «حالت درونی» سوژه باشند. این حالت احساسی، اغلب تنهایی یا انزوا است که از طریق خلأ و پوچی اطراف آن‌ها به تصویر کشیده می‌شود.



انزوا و تنهایی با تکنیک فضاها • Blade Runner 2049 (2017)

به این نما از فیلم Punch-Drunk Love ساخته پی.تی. اندرسون نگاه کنید و ببینید چطور فضای منفی سوژه ما را محاصره کرده و بر او چیره شده است. این واقعیت که تمام این فضای منفی در پشت سر او قرار گرفته، تنها به کوچک‌تر و ناچیزتر جلوه دادن او کمک کرده است.



فضای مثبت کوچک و منفی بزرگ • Punch-Drunk Love (2002)

اختصاص دادن بخش عمده‌ی قاب به فضای منفی، همچنین می‌تواند روشی مؤثر برای به تصویر کشیدن «مقیاس» باشد.

نحوه جایگذاری و موقعیت فضای مثبت و منفی، بر وزن (Weight) یک اثر هنری تاثیر می‌گذارد. اینکه این وزن چگونه در تصویر توزیع شده باشد، نه تنها بر اینکه اثر هنری چطور به نظر می‌رسد اثر دارد، بلکه تعیین می‌کند که بیننده چه حسی نسبت به آن پیدا می‌کند. در روانشناسی گشتالت، ذهن انسان مدام در حال تفکیک شکل (فضای مثبت) از زمینه (فضای منفی) است و گاهی مرز بین این دو محو می‌شود.

در کل تعادل در ترکیب‌بندی، اغلب حاصل بازی با این دو است. اگر فضای مثبت بیش از حد باشد تصویر شلوغ، خفه‌کننده و پرهیاهو به نظر می‌رسد. اگر فضای منفی بیش از حد باشد، تصویر ممکن است خالی یا مینیمالیستی به نظر برسد.

+ پر کردن قاب (Fill to Frame)

پر کردن قاب، تکنیکی در ترکیب‌بندی است که در آن تصویر به گونه‌ای چیده می‌شود که فضای مثبت، اکثر یا تمام قاب را اشغال کند. اغلب در زمانی استفاده می‌شود که بخواهیم توجه فوری و مستقیم مخاطب را به سمت یک سوژه جلب کنیم.

در چنین حالتی فضای منفی (پس‌زمینه) یا کاملاً حذف می‌شود و یا به حداقل می‌رسد، به‌طوری که هیچ فضای خالی یا حواس پرت کننده‌ای در اطراف سوژه باقی نمی‌ماند

در این تکنیک، یک تک‌سوژه چنان از نمای نزدیک (Close up) قاب‌بندی می‌شود که به معنای واقعی کلمه قاب را لبرز می‌کند. پر کردن قاب می‌تواند از راه‌های مختلفی انجام شود: نزدیک‌تر شدن فیزیکی به سوژه، استفاده از لنزهای زوم (Zoom lenses)، لنزهای ماکرو (Macro lenses) و یا بُرش دادن (Cropping) تصویر در مرحله ویرایش.

در سینما، پر کردن قاب با فضای مثبت، معمولاً با نمای اکستریم کلوزآپ (Extreme Close-up) به دست می‌آید. در این حالت بالاجبار تمامی جزئیات را نشان می‌دهیم. اینطوری باعث می‌شود بیننده مستقیماً با چشم‌ها و احساسات سوژه درگیر شده و حس کند وارد حریم خصوصی او شده است. وقتی قاب را پر می‌کنید، فضای مثبت اکثر یا تمام تصویر را در بر می‌گیرد. این کار هیچ فضای منفی‌ای باقی نمی‌گذارد که چشم بیننده بخواهد در آن پرسه بزند.



عکاسی توسط Michael Davis

این نوع استفاده از فضای مثبت، بلافاصله تمرکز بیننده را طلب می‌کند. وقتی سوژه یک «انسان» باشد، پر کردن قاب با چهره‌ی او می‌تواند یک ارتباط احساسی عمیق‌تر میان مخاطب و سوژه برقرار کند.

+ سادگی (Simplicity)



طراحی شده توسط Marsha Heiken

فرآیند آگاهانه‌ی حذف عناصر غیرضروری از کادر است، به طوری که تنها سوژه‌ی اصلی و پیامی که قرار است منتقل شود، باقی بماند. سادگی، فلسفه و تمرینی است برای خلق "تنها آنچه در یک اثر هنری ضروری است". هنرمند با دور ریختن چیزهای غیرضروری و زائد، برای رسیدن به سادگی تلاش می‌کند.

البته نباید سادگی را با ساده‌انگاری (Simplistic) اشتباه گرفت! ساده‌انگاری به معنای استفاده از تکنیک‌ها یا سوژه‌های ابتدایی و ناقص است. در حالیکه نقاشی‌ها یا فریمهای ساده همچنان میتوانند حامل مفاهیم پیچیده و عمیقی باشند.

در بحث فضا، این مفهوم سادگی عملاً برای هر دو حالت فضای مثبت و منفی کارکرد دارد. «پر کردن قاب»، تمام سوژه‌های دیگر را حذف می‌کند که این خود، تعریف سادگی است.

به همین ترتیب، زمانی که یک تک‌سوژه توسط فضای منفی احاطه شده است نیز می‌توانیم ترکیب‌بندی را از منظر سادگی بررسی کنیم. با نمایش دادن فضای خالی در اطراف سوژه، ما همچنان در چارچوب سادگی فکر می‌کنیم، اما با این کار زمینه (Context) و معنا نیز به تصویر افزوده می‌شود.

سادگی در فیلمبرداری و سینماتوگرافی (Cinematography) به مضامین پیچیده، روایت‌ها یا شخصیت‌ها اجازه می‌دهد تا برای مخاطب «قابل هضم‌تر» باشند، و باعث می‌شود تماشاگر درگیری بیشتری با فیلم پیدا کند.

این کانسپت و مفهوم از فضا معمولاً در قالب دو بُعد "ارتفاع و عرض" بحث



سادگی • American Beauty (1999)

می‌شود، اما در فصل بعدی توضیح خواهیم داد که چگونه بعد سوم را وارد ترکیب‌بندی‌هایتان کنید

فصل هفتم

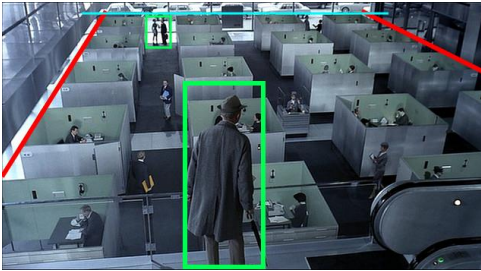
عمق

(Depth)



با وجود اینکه سینما، عکاسی و نقاشی مدیوم‌هایی دوبعدی (2D) هستند، اکثر این آثار هنری فضای سه‌بعدی (3D) را به تصویر می‌کشند. روش دستیابی به این امر، از طریق «عمق» است. یعنی توهمی از فضا که در امتداد محور Z یعنی محور عمقی ایجاد می‌شود.

عمق در هنر به تکنیک‌هایی اطلاق می‌شود که توهم فاصله و فضا را در یک سطح دوبعدی ایجاد می‌کنند. این ویژگی به تصویر محور Z یعنی عمق می‌بخشد و باعث این می‌شود که بیننده احساس کند می‌تواند وارد تصویر



پایاده سازی اجزای اصلی عمق و پرسپکتیو • Playtime (1967)

شود، نه فقط صرف آنکه به سطح آن نگاه کند.

آنچه به این فرایند کمک می‌کند، استفاده از پیش‌زمینه (Foreground)، میان‌زمینه (Middle ground) و پس‌زمینه (Background) است. لایه‌بندی سوژه‌ها در تصویر، می‌تواند در خلق این توهم معجزه کند.

تکنیک دیگر، استفاده از نقطه گریز

(Vanishing point) است. ساده‌ترین توضیح برای آن این است: کاری کنید که اشیاء هر چقدر دور تر می‌شوند، کوچک‌تر به نظر برسند.

و با بازگشت به فصل‌های قبلی‌مان در مورد «خطوط»، باید گفت که خطوط هادیگر (Leading lines) در فروختن این توهم به بیننده، نقشی حیاتی و غیرقابل جایگزین دارند



نقطه گریز • Paul (Dex)



طراحی شده توسط Albert Bierstadt

حالا بیایید سراغ چند تکنیک دیگر برویم که به خلق توهم عمق با جزئیات بیشتر کمک می‌کنند.

+ عناصر پیش زمینه (Foreground)

در هنر ما با یک محدودیت فیزیکی روبرو هستیم. سطح کار دوبعدی است (x,y) ، اما دنیایی که ثبت می‌کنیم سه‌بعدی است. (x,y,z)

لایه‌بندی (Layering) تکنیک و هنر غلبه بر این محدودیت است. این فرآیند عبارت است از چیدمان استراتژیکی عناصر در فواصل مختلف نسبت به لنز یا چشم ناظر، برای ایجاد توهم عمق (Depth Illusion) و تبدیل یک تصویر تخت به فضایی قابل لمس و سه‌بعدی. هر لایه بندی از سه ناحیه تشکیل میشود که عناصر پیش زمینه جلویی ترین آنان هستند



محدوده تقریبی عناصر در تصویر

عناصر پیش‌زمینه، المان‌های بصری‌ای هستند که بین دوربین و سوژه قرار می‌گیرند. از آن‌ها در نقاشی، عکاسی و فیلمبرداری برای افزودن عمق، ارائه بافتار (Context) یا خلق ترکیب‌بندی‌های منحصربه‌فرد استفاده می‌شود.

میان‌زمینه اغلب و نه همیشه، جایی است که سوژه در آن قرار دارد. «پس‌زمینه» آن چیزی است که پشت سر سوژه واقع می‌شود. و «پیش‌زمینه» فضایی است بین دوربین و سوژه.

خلق عمق در مدیوم‌های دو بُعدی می‌تواند چالش‌برانگیز باشد. افزودن یک عنصر ساده در پیش‌زمینه، شاید آسان‌ترین و سریع‌ترین راه برای عمق دادن به یک تصویر باشد.

عناصر پیش‌زمینه به بیننده درک بهتری از فضای درون تصویر می‌دهند. نقاشی با عنوان «خیابان پاریس، روز بارانی» اثر گوستاو کایبوت (Gustave Caillebotte) نشان می‌دهد که چطور یک عنصر ساده در پیش‌زمینه می‌تواند به تصویر عمق ببخشد.



خیابان پاریس: روز بارانی - طراحی شده توسط Gustave Caillebotte

پیش‌زمینه نقش حیاتی در تبدیل بیننده از یک "تماشاگر" به یک "شرکت‌کننده" دارد. وقتی عنصری در پیش‌زمینه قرار می‌گیرد، بیننده احساس می‌کند که خودش در صحنه ایستاده و دارد از پشت آن عنصر به جهان نگاه می‌کند. در نقاشی نامبرده، چشمان ما به سمت آن زوج زیر چتر کشیده می‌شود. جایگیری آن‌ها طبق «قانون یک‌سوم»، آن دو را به یک

سوژه‌ی طبیعی تبدیل می‌کند. آرتیست ما "کابوت" نیز از بخش چپ قاب برای پر کردن پس‌زمینه استفاده می‌کند که هم عمق ایجاد کرده و هم زمینه (بافتار) یک روز بارانی در پاریس را فراهم می‌کند.



ترکیب بندی فضای عمیق • *Lawrence of Arabia (1962)*



ترکیب بندی فضای عمیق • *High and Low (1963)*

+ ترکیب بندی فضای عمیق (Deep space composition)

در بسیاری از تصاویر، پیش‌زمینه و پس‌زمینه صرفاً برای ایجاد زمینه و بافتار (Context) در اطراف سوژه‌ای هستند که در می‌گذراند و میان‌زمینه قرار دارد. اما همه تصاویر لزوماً نباید این‌قدر انحصارطلب باشند. در ترکیب‌بندی فضای عمیق، هر سه سطح جلو، وسط و عقب نیز نمایش داده می‌شوند، در فوکوس هستند و در داستان گنجانده شده‌اند.

ترکیب‌بندی فضای عمیق به تکنیکی اطلاق می‌شود که در آن عناصر قابل‌توجه مانند بازیگران و اشیاء مهم، در چندین سطح از عمق تصویر (پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه) چیده می‌شوند.

این تکنیک بیشتر مربوط به میزانسن (چیدمان صحنه) است تا صرفاً جای دوربین. کارگردان یا عکاس باید سوژه‌ها را طوری بچیند که یک خط قطری یا عمقی ایجاد کنند.

نماهای مشهور «فوکوس عمیق» (Deep focus shots) در فیلم همشهری کین (Citizen Kane) هنوز هم جزو بهترین نمونه‌ها هستند. در این صحنه، کارگردان اورسون ولز شخصیت‌ها را در عمق‌های متفاوت قرار می‌دهد، در حالی که هر چهار نفر در فوکوس باقی می‌مانند.

عمق‌های مختلف در این صحنه، نشان‌دهنده‌ی وقایعی است که برای هر شخصیت در حال رخ دادن است. پسر بچه در دوردست دیده شده تا یادآوری کند که بمحض اینکه برود، قرار است از زندگی آن‌ها خارج شود.



ترکیب بندی فضای عمیق • *Citizen Kane (1941)*

خب دوستان، ما تا اینجا عناصر و ملاحظات بسیاری را برای ترکیب‌بندی یک تصویر پوشش داده‌ایم. اما یافتن تعادل کامل بین تمام آن‌ها، خودش چالشی جداگانه است. بیایید در فصل بعد درباره «تعادل» (Balance) بیشتر بیاموزیم.

+ هم پوشانی و انسداد (Occlusion/Overlapping)

قدرتمندترین نشانه برای مغز انسان جهت درک اینکه "الف" جلوتر از "ب" است، این است که "الف" جلوی دیدن بخشی از "ب" را گرفته باشد. به این تکنیک انسداد می‌گویند. وقتی یک شیء، قسمتی از شیء دیگر را می‌پوشاند، مغز بلافاصله می‌فهمد که اولی جلوتر است. اگر سه نفر را در یک صف کنار هم بچینید، عمق کمی حس می‌شود. اما اگر آن‌ها را طوری بچینید که شانه نفر اول، نیمی از بدن نفر دوم را بپوشاند و نفر دوم بخشی از نفر سوم را، شما یک تونل بصری قدرتمند ساخته‌اید.

+ پرسپکتیو جوی (Atmospheric Perspective)

تا اینجا درباره هندسه و خطوط صحبت کردیم، اما هوا چطور؟ بله، هوایی که تنفس می‌کنیم قابل دیدن نیست، اما وقتی حجم زیادی از آن بین دوربین و کوهستان دوردست قرار می‌گیرد، تبدیل به یک فیلتر می‌شود.



به مرور وضوح و رنگ تغییر میکند

لئوناردو داوینچی این پدیده را «پرسپکتیو جوی» نامید. هرچه اشیاء از ما دورتر می‌شوند، کنتراست خود را از دست می‌دهند، کم‌رنگ‌تر شده

و رنگشان به سمت آبی یا خاکستری یا زرد متمایل می‌شود.

+ پارالاکس حرکتی (Motion Parallax)



تفاوت حرکتی • Spider man (2018)

تا به حال دقت کرده‌اید وقتی سوار قطار هستید و به بیرون نگاه می‌کنید، تیرهای برق نزدیک با سرعت وحشتناکی رد می‌شوند، اما کوه‌های دوردست مقداری ثابت به نظر می‌رسند؟ این پدیده اختلاف منظر حرکتی نام دارد. هرگاه دوربین حرکت داشته باشد، اشیاء موجود در لایه‌های مختلف با سرعت‌های متفاوتی نسبت به هم حرکت می‌کنند.

حالا جادوی پیش‌زمینه (Foreground) اینجا چیست؟ اگر دوربین حرکت می‌کند اما چیزی در پیش‌زمینه ندارد که با سرعت از جلوی لنز رد شود، نیمی از حس حرکت و عمق را از دست داده‌اید. عبور سریع اشیاء از پیش‌زمینه، به مغز مخاطب می‌گوید که دوربین واقعاً در یک فضای فیزیکی در حال حرکت است.

فصل هشتم

تَعَادُل

(Balance)



در هر اثری، چیزی فوق‌العاده رضایت‌بخش در مورد تعادل در هنر وجود دارد. شاید هنوز نتوانید آن را دقیق تعریف کنید، اما اکثر مردم وقتی آن را می‌بینند، می‌شناسندش! از معماری گرفته تا نقاشی، عکاسی و سینما، **تعادل** ابزاری است که هنرمندان تمامی عرصه‌ها از آن استفاده می‌کنند.

تعادل در ترکیب‌بندی به معنای توزیع متناسب "**وزن بصری (Visual Weight)**" اشیاء، رنگ‌ها، بافت‌ها و فضاها در کادر است. هدف از تعادل، ایجاد احساس ثبات و رضایت در ناخودآگاه بیننده است

مفهوم تعادل کاربردهای زیادی در ترکیب‌بندی دارد. تعادل لزوماً به معنای تساوی فیزیکی نیست، بلکه تساوی در جلب توجه است. ممکن است بین نواحی تصویر تعادل فضایی داشته باشید، اما طرح رنگی، اشکال یا تنالیت‌ها نامتعادل باشند.

بنابراین، می‌توانیم در نظر بگیریم که آیا عناصر خاص به صورت انفرادی متعادل هستند، یا اینکه کل تصویر به طور کلی به یک تعادل جامع (Holistic) دست یافته است. تقارن، یکی از روش‌های نزدیک شدن به تعادل در ترکیب‌بندی است.

+ تعادل متقارن (Symmetric Balance)



عکاسی توسط Roc Isern

تعادل متقارن در یک اثر هنری زمانی حاصل می‌شود که عناصر بصری در دو طرف یک خط مرکزی (چه افقی و چه عمودی) با وزن برابر چیده شوند.

تقارن زمانی رخ می‌دهد که اگر خطی فرضی (محور) از مرکز کادر عبور دهید، چه عمودی یا افقی، دو نیمه‌ی تصویر بازتاب آینه‌ای یکدیگر باشند. در چنین حالتی، وزن بصری به طور مساوی و یکنواخت در دو طرف توزیع شده است

رسیدن به تعادل متقارن به صورت تصادفی دشوار است. وقتی هنرمندان تقارن را در کارشان می‌گنجانند، این کار را با نیت مستقیم

انجام می‌دهند. چرا باید یک هنرمند کل ترکیب‌بندی‌اش را بر پایه تعادل متقارن بنا کند؟

ماهیت بصری تعادل متقارن، توجه را به سمت خود جلب می‌کند. اگرچه این امر می‌تواند از نچرالیزم (طبیعت‌گرایی) یا رئالیسم (واقع‌گرایی) ترکیب‌بندی بکاهد، اما ابزاری موثر برای هدایت چشم بیننده به سمت یک نقطه کانونی است.

وزن برابر و متعادل در هر دو سمت ترکیب‌بندی، در اکثر مواقع چشم مخاطب را مستقیماً به سمت مرکز قاب هدایت می‌کند.

وس اندرسون (Wes Anderson)، یکی از اساتید تعادل متقارن در سینما، از تقارن برای همین اثرگذاری در کارهایش استفاده می‌کند. تقریباً در تمام فیلم‌های برتر اندرسون، می‌توانید نمایی را پیدا کنید که از تعادل متقارن برای جلب تمرکز به سمت یک شخصیت استفاده کرده است. در واقع، این یکی از ویژگی‌های کلیدی سبک کارگردانی اندرسون است.



تعادل متقارن • Moonrise Kingdom (2012)

در هنر، تعادل متقارن می‌تواند مزایا و معایب خود را داشته باشد. تاثیراتی که در بالا ذکر کردیم، بسته به اینکه هنرمند در تلاش برای خلق و انتقال چه پیامی است، می‌تواند به اثر او کمک کند.

+ تعادل نامتقارن (Asymmetric Balance)

از طرف دیگر، یک ترکیب‌بندی متقارن بیش از حد می‌تواند نسبتاً قابل پیش‌بینی بوده و حتی به مرز خسته‌کننده بودن نزدیک شود. اگر یک سمت ترکیب‌بندی دقیقاً مشابه سمت دیگر باشد، نیمی از قاب زائد است. در عوض، بسیاری از هنرمندان مدرن به استفاده از تعادل نامتقارن روی آورده‌اند.

تعالل نامتقارن تکنیکی است که در آن از عناصر بصری متفاوت با وزن نابرابر در دو طرف ترکیب‌بندی استفاده می‌شود تا حس تعادل به وجود آید. روشی برای ایجاد تعادل است که در آن عناصر دو طرف کادر شبیه به هم نیستند، اما وزن برابری دارند

این تکنیک بر اساس اصل "الاکلنگ" کار می‌کند که: یک عنصر کوچک اما سنگین (مثلاً قرمز رنگ) در لبه‌ی کادر، قادر است با یک عنصر بزرگ اما سبک (مثلاً خاکستری) در سمت دیگر متعادل شود

طبیعت ترکیب‌بندی‌های نامتقارن با تنوع بصری شناخته می‌شود. راهی برای برانگیختن حس حرکت، آن هم با اجازه دادن به عناصر متفاوت برای هدایت و کشاندن چشم.

در این نقاشی نمادین، قدرت و حرکت آن موج عظیم، دقیقاً به خاطر تعادل نامتقارن تقریباً قابل لمس است.

سمت چپ قاب با فضای مثبت موج پر شده است. سمت راست با فضای منفی خالی پر شده و حس حرکت به سمتی که موج می‌رود را ایجاد می‌کند.



موج عظیم کاناکاوا - طراحی شده توسط Katsushika Hokusai

جهان واقعی به ندرت متقارن است. این نوع ترکیب‌بندی برای مغز جذاب‌تر است زیرا حل کردن معادله‌ی تعادل در آن دشوارتر از تقارن ساده است. هنرمندان با ایجاد تعادل میان عناصر بصری متفاوت، تمایل دارند بین آن‌ها ارتباط برقرار کنند. کنار هم قرار دادن دو چیز نامشابه، باعث می‌شود بینندگان به صورت غریزی بخواهند آن‌ها را مقایسه و مقابله کنند.



تعالل نامتقارن • Arrival (2016)

عدم تقارن معمولا با قانون یک‌سوم همبستگی دارد. شما سوژه را از مرکز خارج کرده و فضای خالی یا عناصر ثانویه را در طرف دیگر قرار می‌دهید تا کادر سنگین نشود. دقت کنید که چگونه ترکیب‌بندی‌های نامتقارن برای تاکید بر مانع میان گونه بیگانه و انسان‌ها استفاده شده‌اند. این عدم تقارن، تنش ایجاد می‌کند، اما در عین حال نوعی ارتباط نیز می‌سازد. این تکنیک می‌تواند برای جلوه‌های خاصی جهت خلق حس تعادل، حرکت و تنوع در ترکیب‌بندی استفاده شود. علاوه بر متقارن و نامتقارن، شکل دیگری از تعادل نیز وجود دارد که باید در نظر گرفت.

+ تعادل شعاعی (Radial Balance)



نمونه‌هایی از تعادل شعاعی در طبیعت و دنیای آرستیک

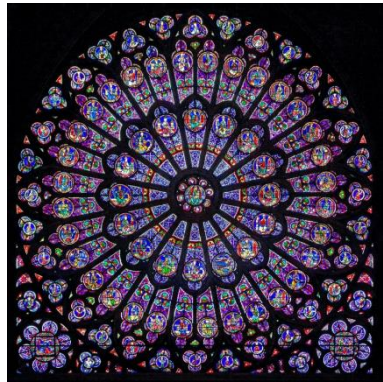
تعادل شعاعی، چیدمان عناصر بصری حول یک نقطه مرکزی است. تعادل شعاعی اغلب نوعی از تعادل متقارن و ۳۶۰ درجه‌ای است که ماهیت دایره‌ای دارد. آنها مانند شعاع‌های خورشید به بیرون ساطع شده یا به سمت داخل همگرا می‌شوند.

دایره شاید شکلی باشد که انسان‌ها در طول تاریخ

بیشترین گرایش را به آن داشته‌اند. یکی از بهترین راه‌ها برای به کارگیری دایره در هنر، از طریق تعادل شعاعی است.

همانطور که عناصر بصری تابش یا انشعاب پیدا می‌کنند، الگوی منظمی را در تصویر شکل می‌دهند که می‌تواند عمق بیافزاید، حس حرکت را برانگیزد و نقطه تمرکز در تصویر ایجاد کند. تعادل شعاعی حس انفجار (حرکت به بیرون) یا مکش (حرکت به داخل) را القا می‌کند و آنگاه نتیجه تصویری ساکن ولی پویامند و متحرک خواهد بود

در معماری و پرسپکتیو، تعادل شعاعی اغلب زمانی رخ می‌دهد که نقطه گریز دقیقا در مرکز تصویر باشد، یعنی پرسپکتیو یک‌نقطه‌ای مرکزی. خطوط از گوشه‌های کادر به سمت این مرکز هجوم برده و آنگاه یک تونل بصری ایجاد می‌کنند.



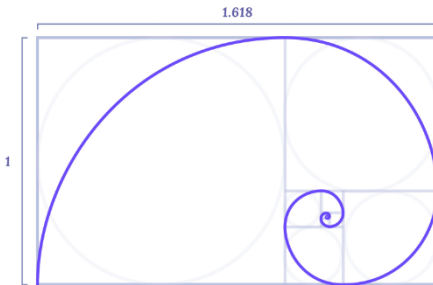
پنجره ی رزی شکل - کلیسای نوتردام کاندرال

عکاسان راههایی یافته‌اند تا با استفاده از نوردهی طولانی (Long exposure)، تعادل شعاعی را از نور ساطع شده از ستارگان در حین چرخش زمین خلق کنند. نتیجه، تصویری است که جهت بصری حرکت چرخشی زمین در فضا را ثبت می‌کند.

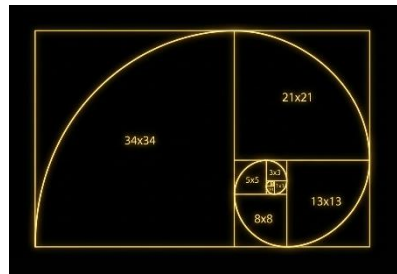


عکاسی توسط Bartosz Wojczyński

و اینکه این از قوی‌ترین تکنیکها برای تاکید بر یک سوژه است. وقتی تمام خطوط و اشکال به یک نقطه اشاره می‌کنند، بیننده چاره‌ای جز نگاه کردن به آن نقطه ندارد.



مارپیچ طلایی و نسبت ۱ به ۱.۶۱۸



طول ضلع هر مربع برابر است با مجموع طول ضلع دو مربع قبلی

+ نسبت طلایی (Golden ratio)

به عنوان یک اصل ریاضی و هنری با ابعادی تقریباً افسانه‌ای، «نسبت طلایی» مفهوم اغلب دچار کژفهمی می‌شود و برچسب‌های اشتباهی به آن می‌خورد. بر اساس نسبتی که در بسیاری از مکان‌ها یافت می‌شود، هنرمندانی که از این نسبت استفاده می‌کنند، اغلب به دنبال شاید «طبیعی‌ترین» تعادل ممکن در ترکیب‌بندی‌هایشان هستند.



مارپیچ بر اساس مربع‌هایی با نسبت‌های فیبوناچی ساخته می‌شود که نتیجه‌ی چشم‌نوازی به‌مراه خواهد داشت

آثار هنری دوره تاریخی رنسانس، طراحی‌های معمار ی باستانی و حتی میوه‌ها، همگی مشاهده شده‌اند که از الگوی نسبت طلایی پیروی می‌کنند. اما این نسبت دقیقاً چیست؟ سوال بسیار خوبی است!

این نسبت در واقع یک عدد گنگ (Irrational number) است که با ۱.۶۱۸ شروع می‌شود و به نام «عدد فی» (phi) شناخته می‌شود.

نسبت ۱ به ۱.۶۱۸ (۱:۱.۶۱۸) روشی برای اندازه‌گیری فاصله نسبتی میان اشیاء است. وقتی آن را به شکل یک مستطیل در نظر بگیریم، چنین ظاهری دارد:

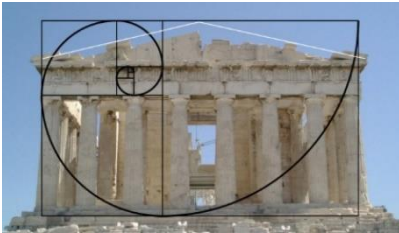
اگر به تقسیم کردن آن مستطیل با نسبت طلایی ادامه دهید، می‌توانید یک خط چرخان را در میان هر بخش ایجاد کنید. این خط به نام **مارپیچ طلایی (The Golden Spiral)** شناخته می‌شود. در این نقاشی، سالوادور دالی تصویر را با استفاده از همین مارپیچ‌ها ترکیب‌بندی کرده است تا راهی برای ترکیب امر قدسی و الهی با چاشنی علمی پیدا کند.



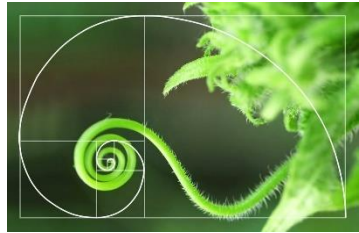
نقاشی راز شام آخر • Salvador Dali



نقاشی بشارت • Leonardo Davinci



استفاده از نسبت های طلایی در ساخت معبد پارتنون (Parthenon)



برخی گیاهان مانند جوانه و کاج شبیه چنین نسبتی می‌رویند

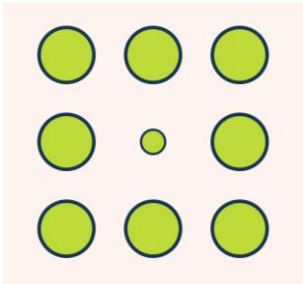
مارپیچ طلایی ابزاری فوق‌العاده برای کنترل جریان نگاه خواهد بود. منحنی باز مارپیچ، چشم را از فضای منفی یا جزئیات حاشیه‌ای می‌گیرد و به نرمی به سمت کانونی که در ریزترین بخش مارپیچ قرار دارد نیز هدایت می‌کند. استفاده از نسبت طلایی و مارپیچ طلایی در ترکیب‌بندی‌هایتان، قطعاً یک تکنیک پیشرفته محسوب می‌شود و نه برای هر هنرمندی مناسب است و نه برای هر تصویری. این صرفاً ابزار دیگری است که باید در جیب‌تان داشته باشید تا اگر موقعیتش پیش آمد، از آن بهره ببرید. تعادل یا فقدان آن می‌تواند راهی برای آوردن **پویایی (Dynamics)** به ترکیب‌بندی‌های شما باشد. در فصل بعد، ما استراتژی مشابهی را بررسی خواهیم کرد که با استفاده از «تضاد»، روابطی را در دل عناصر بصری خلق می‌کند.

فصل نهم

تضاد
(Contrast)



میزان تفاوت بین عناصر مختلف در یک کادر است. تضاد یا کنتراست در هنر، تکنیک استفاده از عناصر بصری ناهمسان در هم‌نشینی با یکدیگر است تا معنا خلق شده و ویژگی‌های اثر شدت یابد. هنرمندان از عناصر مختلفی



تضاد مقیاس (Scale) بین اشکال کوچک و بزرگ

که در اختیار دارند برای خلق تضاد استفاده می‌کنند مانند عناصری نظیر سایه‌ها، نور، رنگ، اندازه، اشکال و غیره.

کنتراست ابزاری است که به تصویر «ضربه» (Punch) می‌زند و مانع از یکنواختی و خستگی چشم می‌شود.

تضاد اغلب به عنوان **قانون طلایی خلق هنر** نامیده می‌شود، چرا که یکی از بهترین ابزارها برای درگیر کردن بیننده و ساختن معناست.

اول و مهم‌تر از همه، تضاد راهی ساده و کارآمد برای معناسازی است.

وقتی ما دو چیز ناهمسان را

در هم‌نشینی و کنار یکدیگر می‌بینیم، ذهن ما به صورت خودکار شروع به مقایسه و مقابله‌ی آن‌ها می‌کند. همان‌طور که اشاره شد، تقریباً از هر چیزی می‌توان برای ایجاد تضاد در هنگام ترکیب‌بندی یک تصویر استفاده کرد. بیایید به چند عنصر محبوب نگاهی بیندازیم.



تضاد مفهومی (Conceptual) بین کودک و بزرگسال

+ تضاد در سوژه‌ها (Contrast in Subjects)



تضاد بافت (Texture) بین خشکی و دریا



تضاد رنگ روشن / هایلایت (Highlight)

گاهی اوقات، قرار نیست تضاد «ظریف» یا نامحسوس باشد، بلکه قرار است یک بیانیه (Statement) صادر کند. یکی از روش‌های صریح‌تر و مستقیم‌تر برای استفاده از تضاد در کارتان، استفاده از سوژه‌های متضاد است. اینکه این سوژه‌ها چه باشند و چطور با هم در تضاد قرار گیرند، بستگی به این دارد که شما سعی دارید چه نکته، مفهوم یا داستانی را منتقل کنید.

استفاده از سوژه‌های متضاد، بویژه در روایت داستان در عکاسی ثابت (Still photography) مؤثر است. عکاسی ثابت، بر خلاف سینما، این تجمل را ندارد که اطلاعات را از طریق حرکت یا صدا منتقل کند.

اما می‌توان معنای زیادی را از سوژه‌هایی که انتخاب می‌کنید و تضادی که میان آن‌ها برقرار می‌سازید، استخراج کرد.

در این فرایند، ما می‌توانیم معنایی را که هنرمند سعی در انتقالش دارد تفسیر کنیم. علاوه بر روایت داستان، از تضاد می‌توان برای تقویتِ تِم (Theme) یا درون‌مایه‌ی داستان نیز استفاده کرد. برای مثال، عنوان این عکس «پیر و جوان» است و می‌توانید دلیلش را ببینید. شات به معنای واقعی کلمه به دو بخش تقسیم شده است. کودکان با هم



پیر و جوان - عکاسی توسط Soumyendra Saha

در پس‌زمینه هستند، در حالی که پیرزن در تنهایی نشسته است. این تقسیم‌بندی کادر و تضادِ سنی و فعالیتی، یعنی بازی در برابر سکون، شکاف نسل‌ها و گذر عمر را بدون رد و بدل شدن هیچ کلمه‌ای فریاد می‌زند. مغز انسان بر اساس «مقایسه» و تضادها کار می‌کند. ما بزرگی را نمی‌فهمیم مگر اینکه چیزی کوچک کنارش باشد. ما نرمی را درک نمی‌کنیم مگر اینکه سختی را تجربه کنیم. تضاد در سوژه، معنا تولید می‌کند و تصویر را از یک قضیه ساده، به یک بیانیه فکری تبدیل می‌کند. تصویر زیر از «بنکسی» (Banksy) را در نظر بگیرید و ببینید که چطور انتظارات واژگون‌شده در مورد سوژه، تضاد غنی و پرباری را در سطح مضمون ایجاد می‌کند.



تضاد موضوعی (مفهومی) • Banksy



تضاد بین زندگی فقیرانه و غنی • Parasite (2019)

سربازی که انتظار داریم نماد خشونت یا کنترل باشد، توسط دختر بچه‌ای که نماد معصومیت است بازرسی بدنی می‌شود. این جابجایی نقش‌ها، تضادی تکان‌دهنده می‌سازد. فراتر از محتوای واقعی و معنای یک ترکیب‌بندی، تضاد می‌تواند شگفتی‌هایی را در ظاهر یک اثر هنری رقم بزند.

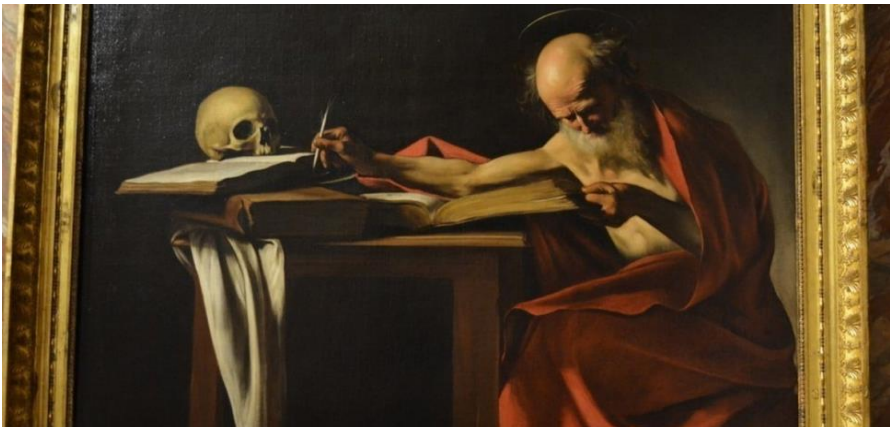
+ تضاد در نورپردازی (Contrast in Lighting)

به طور خاص در مدیوم‌های دوبعدی مانند نقاشی، عکاسی و سینما، به تصویر کشیدن واقعیت سه بعدی می‌تواند دشوار باشد. یکی از بنیادین‌ترین روش‌ها برای وارد کردن تضاد به یک ترکیب‌بندی، از طریق نور و سایه است. این کار مقادیر عظیمی از عمق و بعد را به یک شات اضافه می‌کند.

تضاد نورپردازی نسبت یا تفاوت شدت نور بین روشن‌ترین قسمت (Highlight) و تاریک‌ترین قسمت (Shadow) یک تصویر است

هنرمندان پیشگامی مانند «رامبراند» و «کاراواجو» این ایده از تضاد را در نقاشی‌هایشان به اوج رساندند. تکنیک و سبک کنتراست بالای آن‌ها بعدها به نام **کیاروسکورو (Chiaroscuro)** یا سایه‌روشن‌پردازی شناخته شد، که ترکیبی از کلمات «واضح/روشن» و «تاریک/مبهم» است

بسیاری از سبک‌های نورپردازی در سینما، از تکنیک‌های تضادی که در نقاشی‌های رنسانس شکل گرفتند، وام گرفته‌اند. این هنرمندان نحوه استفاده از کنتراست در ترکیب‌بندی را تغییر دادند. در مثال زیر، دقت کنید که کاراواجو چگونه از تضاد میان روشنایی و تاریکی استفاده می‌کند تا سوژه‌اش را از پس‌زمینه جدا (Pop) کند.



تضاد در نورپردازی - سنت جروم • Caravaggio



تضاد نورپردازی بین شخصیت دو برادر • (2007) There Will Be Blood

در این شات از فیلم «خون به پا خواهد شد» (There Will Be Blood)، یکی از بهترین فیلم‌های پل توماس اندرسون، دنیل پلین‌ویو به این درک می‌رسد که مردی که ادعا می‌کند برادر ناتنی اوست، آن کسی نیست که وانمود می‌کند.

می‌توانید ببینید که چگونه زیرمتن (Subtext) ظریف این مخممه، با استفاده از نوری که روی دنیل افتاده و سایه‌ای که روی فرد شیداف افتاده است، شدت می‌یابد.



تضاد رنگی بین لیمو و پرزهای زیر آن



تضاد رنگی اشباع (Saturation) بین رنگ‌های یک‌گون

+ تضاد در رنگ (Contrast in Color)

علاوه بر نور و سایه، «رنگ» ابزار قدرتمند دیگری در جعبه‌ابزار هنرمندان است که برای خلق تضاد در آثارشان استفاده می‌شود. رنگ‌ها تحت تأثیر یکدیگر قرار می‌گیرند و با هم بازی می‌کنند. این ساده‌ترین توضیح برای اهمیتِ مبحثِ تئوری رنگ (Color Theory) است.

در قلمرو تئوری رنگ، رنگ‌های مکمل (Complementary colors) زمانی که در یک ترکیب‌بندی واحد در کنار هم قرار می‌گیرند (هم‌نشینی)، کنتراست یا تضاد ایجاد می‌کنند. یک مثال ساده از این حالت، تقابل رنگ‌های گرم و سرد است، مانند ترکیب نارنجی



تضاد معنادار بین رنگ‌های سرد و گرم • (2015) *Mad Max: Fury Road*

و آبی که در تصویر زیر مشاهده می‌کنید.

تضاد رنگی می‌تواند ابزاری نیرومند باشد که هم معنا را در خود نگه می‌دارد و هم تصویر را به مراتب تأثیرگذارتر می‌کند. استفاده از رنگ‌های مکمل نه تنها کنتراست را بالا می‌برد، بلکه تنوع بصری را نیز به ترکیب‌بندی شما اضافه می‌کند.

چه از تضاد در سوژه‌ها استفاده کنید، چه در رنگ‌ها و چه در نوردهی (Exposure)، نکته کلیدی این است که در نیت خود برای استفاده از تضاد عمدانه عمل کنید. باید بدانید این تضاد قرار است چه کارکردی داشته باشد. در هر چیزی که فکرش را بکنید، وجه مخالفت آن عنصر عامل ایجاد تضاد است بسته به نوع و مقدار ایجاد کنتراست، در همان رده هم تضاد انواع بسیاری را دربر خواهد گرفت در فیلم گتسبی بزرگ، لئوناردو دی‌کاپریو کاملاً واضح و شارپ (Sharp) است، در حالی که آتش‌بازی‌ها و مهمانی در پس‌زمینه بوکه (Bokeh) و تار شده‌اند و تمرکز روی ایزوله کردن کاریزمای او شکل رفته است.



تضاد شکل بین کارل مربعی و الی دایره ای پرنتری • (2009) *UP*



تضاد وضوح و عمق میدان (DOF) • (2013) *The Great Gatsby*

ما در اینجا فقط خراشی بر سطح نقش رنگ در ترکیب‌بندی انداختیم. در فصل بعد، این ایده را با جزئیات بسیار بیشتری بررسی خواهیم کرد.

10

فصل دهم

رنگ

(Color)



نقش رنگ در هر تصویری، چیزی نیست که بتوان در مورد آن اغراق کرد؛ اهمیتش واقعا بالاست. برای بسیاری از هنرمندان، رنگ ابزاری فوق العاده قدرتمند برای ارائه و رندر کردن دیدگاه (Vision) آن هاست. البته این گفته به معنای بی اعتبار کردن آثار سیاه و سفید نیست، چرا که آن ها نیز زیبایی شناسی محترم و خاص خود را دارند. اما وقتی پای رنگ در میان باشد، چیزهای زیادی برای در نظر گرفتن وجود دارد. زمانی که روی یک رنگ خاص قفل می کنید، انتخاب های ثانویه ای باید انجام شود که به اشباع (Saturation)، روشنایی (Brightness) و به ویژه نحوه تعامل آن رنگ با سایر رنگ ها مربوط می شود. تئوری رنگ حوزه ای جذاب برای مطالعه است و اگر به مقدمه ای در این زمینه نیاز دارید، می توانید از کتاب دیگر بنده با عنوان «استفاده از رنگ در سینما» را دانلود کنید.

+ طرح های رنگی (Color Schemes)

چند طرح رنگی تثبیت شده وجود دارد که به شما کمک می کند تا در کاوش دنیای رنگ، یک شروع جلوتر از بقیه داشته باشید. هر کدام از این طرح ها ویژگی های منحصر به فردی در قصه گویی بصری دارند.

۱. طرح های رنگی مکمل (Complementary Color Schemes):

استفاده از دو رنگی که در چرخه رنگ (Color Wheel) دقیقا روبروی هم قرار دارند. وقتی این دو رنگ کنار هم قرار می گیرند، یکدیگر را تشدید کرده و به بیشترین نوع نمایش خود می رسند. این طرح ها بیشترین میزان تضاد را فراهم می کنند، زیرا از رنگ هایی استفاده می کنند که دقیقا در دو سمت مخالف چرخه رنگ قرار دارند، مثل قرمز و سبز، یا آبی و نارنجی. در فیلم آملی، استفاده از رنگ های قرمز و سبز (که مکمل یکدیگرند) فضایی پرنرژی و در عین حال جداکننده ایجاد کرده است که دقیقا با حس و حال فانتزی و خاص فیلم همخوانی دارد.



تضاد مکمل در آتالوناز و اصلاح رنگ فیلم • Amélie (2001)



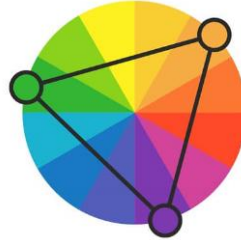
در تضاد مکمل رنگ ها دودویی روبروی هم اند

۲. طرح‌های رنگی سه گانه (Triadic Color Schemes) :

انتخاب سه رنگ که ۱۲۰ درجه با هم فاصله دارند. برخلاف تضاد مکمل ، حس تعادل و هارمونی بیشتری دارد در حالی که هنوز هم بسیار رنگارنگ و زنده است. این طرح‌ها میان سه رنگی که فاصله‌ی برابر یا موقعیت متساوی در چرخه رنگ دارند، ایجاد می‌شوند، مثل یک مثلث متساوی‌الاضلاع روی چرخه رنگ در این مثال از فیلم پیرو خله (Pierrot le Fou) اثر ژان-لوک گدار، یک ترکیب سه‌گانه با استفاده از رنگ‌های اصلی اشباع‌شده (قرمز، آبی، زرد) استفاده شده است که کمک می‌کند تصاویر واقعا روی پرده بیرون بزنند و Pop کرده، و حس سرزندگی برای مخاطب نیز ایجاد کنند.



تضاد سه گانه • (1965) Pierre le Fou



در تضاد سه گانه رنگ‌ها نسبت به هم مثلثی قرار دارند

۳. طرح‌های رنگی مشابه (Analogous Color Schemes) :

رنگ‌های مشابه در چرخه رنگ دقیقا کنار یکدیگر می‌نشینند و همسایه‌اند. این ترکیبات یک پالت رنگی منسجم‌تر و یک‌دست‌تر به دست می‌دهند، بدون اینکه وارد یک طرح کاملا تکرنگ (Monochromatic) شویم که فقط از درجات مختلف یک رنگ واحد استفاده می‌کند. استفاده از گروهی از رنگ‌ها (بطور معمول سه تا) که در چرخه رنگ کنار هم قرار دارند. این رنگ‌ها همیشه یک «رنگ مادر» یا پایه مشترک دارند. چشم انسان هنگام دیدن این ترکیب احساس راحتی مطلق می‌کند، زیرا نیازی به تطبیق مداوم بین طول‌موج‌های متضاد ندارد. در فیلم ترافیک، تفاوت میان دو خط داستانی با استفاده از طرح‌های رنگی مشابه نمایش داده شده است. یک بخش از فیلم با طیف آبی/سرد و بخش دیگر با طیف زرد/گرم ، یعنی در کل نزدیک به هم در چرخه رنگ، رنگ‌آمیزی شده است تا فضاها را متفاوت و اشتناک‌کننده و مکمل یک را از هم تفکیک کند.



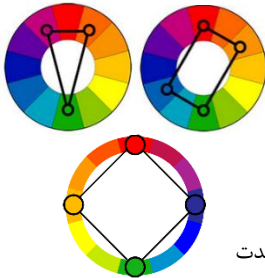
Traffic (2000) • تضاد مشابه



در تضاد مشابه رنگ ها در کنار یکدیگر هستند

رنگ های دیگری هم وجود دارند اعم از:

- مثلث متساوی الساقین / متمم (Split complementary)
- مستطیلی / چهارتایی (Tetradic)
- مربعی (Square)



ولی کاربرد این چیزهایی که گفته شد به مراتب بیشتر از باقی آنها است باید به این درک برسید که مانند هر چیز دیگری در هنر، رنگ نیز می تواند به شدت ذهنی (Subjective) باشد. برخی هنرمندان اشباع حداکثری را ترجیح می دهند، در حالی که برخی دیگر در غیا ب رنگ شکوفا می شوند. نمادپردازی های زیادی با رنگ وجود دارد، اما همیشه استثناهایی هم برای قوانین وجود دارد.



تضاد مکمل در عکاسی



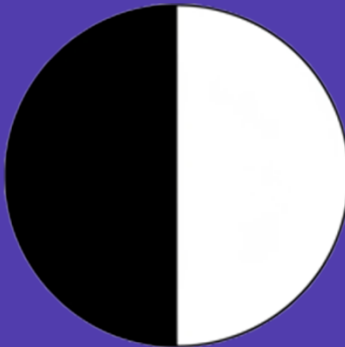
تضاد رنگهای سرد و گرم و مکمل پاستلی • The Grand Budapest Hotel (2014)

فصل بعدی درباره ی تونالیته (Tone) است و اینکه چگونه باید درباره رنگ و نور با اصطلاحات بسیار دقیق تری فکر کنیم.

فصل یازدهم

تُنَالِیْتَه

(Tone)



«تُن» یا تونالیته، ملاحظه‌ای من باب روشنائی و تاریکی است، هم از نظر نور و هم از نظر رنگ. به طور کلی، تُن ارتباط کمتری با محتوای تصویر دارد و بیشتر به احساسی که تصویر ساطع می‌کند مربوط می‌شود. یک تصویر بیش‌ازحد روشن با رنگ‌های اشباع‌شده، تُن کاملاً متفاوتی نسبت به تصویری خواهد داشت که در سایه‌ها غرق شده و رنگ‌هایش خاموش (Muted) هستند. به همین ترتیب، یک گرادیانت (Gradient) یا طیف نرمی از تُن‌هاست که به تصویر عمق و زندگی می‌بخشد. اگر به دنبال رئالیسم (Realism) هستید، ثبت طیف کاملی از تُن‌ها تقریباً یک ضرورت است.

+ تضاد تُنالیتَه (Tonal Contrast)

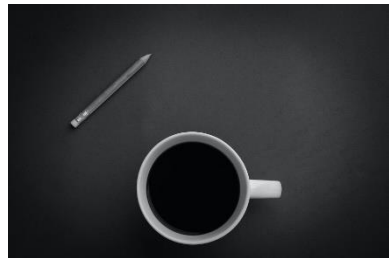
تضاد تُنال شبیه به استفاده از نور و سایه برای ایجاد کنتراست است. تفاوت در اینجاست که به جای تمرکز بر نوردهی (Exposure)، تضاد تُنال به‌طور خاص به سمتِ تُن‌های سیاه، سفید و همه چیزِ بینِ این دو در یک ترکیب‌بندی جهت‌گیری می‌کند.

پس تفاوت بین روشن‌ترین نقطه تصویر (سفید) و تاریک‌ترین نقطه تصویر (سیاه) و روشنی و تیرگی کنتراست تونال است.

وقتی صحبت از تضاد تُنال می‌شود، کمتر هنرمندی وجود دارد که بتوانید بیشتر از عکاس افسانه‌ای، «انسل آدامز» (Ansel Adams) از او بیاموزید.



عکاسی توسط Ansel Adams



عکاسی

عکس‌های سیاه و سفید او نمونه‌ی عالی استفاده از طیف کامل تُن‌های خاکستری برای ایجاد بعد و عظمت در تصویر است.

اگر قصد دارید در کارهای سیاه و سفید خود از تضاد تُنال برای خلق ابعاد بیشتر استفاده کنید، حتما درباره‌ی «سیستم ناحیه‌ای» (Zone System) انسل آدامز مطالعه کنید.

آدامز سیستم ناحیه‌ای را به عنوان روشی برای ایجاد گستره (Range) و جزئیات بیشتر درون یک تصویر سیاه و سفید، علی‌رغم فقدان رنگ، توسعه داد.

تُن همچنین برای القای کیفیت‌های عاطفی یک تصویر استفاده می‌شود. فارغ از اینکه سوژه (Subject Matter) چیست، توانایی‌هایی که می‌بینیم می‌توانند تصویر را به سمت جهت‌های عاطفی متعددی متمایل کنند.

به این کلمات توصیفی برای انواع رنگ‌های استفاده شده فکر کنید: گرم، سرد، روشن، کدر آنوقت می‌توانید بلافاصله احساسی را که هنرمند به دنبالش بوده است، تصور کنید!

+ انواع تُنالیتِه (Types of Tone)

ما می‌توانیم به مقوله «تُن» به دو روش نگاه کنیم: تُن کلی (Global Tone) و تُن موضعی (Local Tone)



Vincent Van Gogh • آفتابگردانها

تُن کلی به تمامیت تصویر نگاه می‌کند. این می‌تواند یک رنگ غالب و پیوسته باشد یا ترکیبی از چندین رنگ که یک حس واحد را می‌سازند.

تن کلی به توزیع روشنایی و تاریکی در سرتاسر تصویر اشاره دارد. وقتی درباره کنتراست کلی عکس صحبت می‌کنیم، یا وقتی می‌گوییم عکسی "پرنور" (High Key) یا "کم‌نور" (Low Key) است، داریم درباره تن کلی حرف می‌زنیم.

نقاشی گل‌های آفتاب‌گردان اثر ون‌گوگ دارای یک تُن کلی آشکار و پیوسته است که با گستره‌ای پویا (Dynamic Range) از تُن‌های زرد شکل گرفته است.

در مقابل، **تُن موضعی** مشخص‌تر و محدودتر است و تنها بر بخشی از تصویر تمرکز دارد. تن موضعی به تفاوت روشنایی بین پیکسل‌های همسایه یا نواحی کوچک تصویر اشاره دارد. این مفهوم مستقیماً با «بافت» (Texture)

و «لبه‌ها» (Edges) در ارتباط است. تغییر تن موضعی، روشنایی کل عکس را تغییر نمی‌دهد، بلکه باعث می‌شود جزئیات "برجسته‌تر" یا "نرم‌تر" به نظر برسند. این رویکرد زمانی کاربرد بیشتری دارد که کنتراست یا تضاد شدیدتری در کار باشد، مثلاً نورپردازی، رنگ و غیره. کلا جایی که یک ناحیه از ترکیب‌بندی به‌طور متمایز با بقیه نواحی متفاوت است.

در این نقاشی از خوان سانچز کوتان با نام «به، کلم، خربزه و خیار»، نقاش نواحی متعددی از تضاد (Contrast) خلق کرده است. از به درخشان که با سیاهی مطلق در سمت چپ بالا محاصره شده، تا خیار تیره‌رنگ در سمت راست پایین.



به، کلم، خربزه و خیار • Juan Sanchez Cotan

همان‌طور که می‌بینید، تَن می‌تواند تأثیری عظیم بر نحوه چیدمان و ترکیب‌بندی تصویر شما داشته باشد. زمانی که در مورد سوژه‌ی خود به قطعیت رسیدید، تصمیمات بعدی به نحوه‌ی ارائه‌ی مربوط می‌شود، و اینکه تَن چگونه به این

ارائه کمک خواهد کرد، باید در صدر لیست اولویت‌های شما باشد.

فصل دوازدهم

زاویه

(Angle)



با فرض اینکه تمام تصمیمات خود را در مورد اینکه «چه چیزی» را در ترکیب‌بندی می‌بینیم گرفته‌اید، بیاید کار را با یک ملاحظه‌ی نهایی تمام کنیم: چگونه آن را می‌بینیم.

در این بافت، زاویه مشخصاً به نقطه دید (Point of View) اشاره دارد که شما در هر تصویری که ارائه می‌دهید، به بیننده اعطا می‌کنید.

این پرسپکتیو می‌تواند تأثیری دراماتیک بر ترکیب‌بندی داشته باشد. عکسی که از کناره‌ی یک آسمان‌خراش به پایین نگاه می‌کند، یک نقطه دید بسیار خاص است. یک شات زاویه پایین (Low angle shot) در یک فیلم که از پایین به بالا به سوژه نگاه می‌کند، زاویه‌ی دیگری است که لبریز از معناست.

بیاید مروری بر برخی زوایای پایه داشته باشیم و ببینیم آن‌ها چگونه با سایر عناصر ترکیب‌بندی تعامل دارند، تکامل می‌یابند و با آن‌ها را پیچیده می‌کنند.

+ زوایای موازی (Parallel Angles)

وقتی می‌گوییم یک زاویه «موازی» است، منظور این است که با سطح زمین موازی است. ارتفاع دوربین می‌تواند تغییرات زیادی داشته باشد، اما پرسپکتیو همیشه هم‌تراز با زمین باقی می‌ماند.

شات‌های هم‌تراز با چشم (Eye-level shots) فوق‌العاده رایج هستند، به‌ویژه برای پرتره‌ها. این زاویه برای ثبت یک پرسپکتیو «خنثی» نسبت به سوژه ایده‌آل است. هنرمند سوژه را «همان‌گونه که هست» ارائه داده و به بیننده اجازه می‌دهد قضاوت‌های خودش را داشته باشد.

در زاویه هم‌ترازی چشم، محور لنز دوربین دقیقاً موازی با زمین و هم‌ارتفاع با چشم‌های سوژه قرار می‌گیرد. خط افق در یک‌سوم میانی کادر است و هیچ اعوجاج پرسپکتیوی (Distortion) در خطوط عمودی دیده نمی‌شود.

در حالی که نمی‌توانید زاویه دوربین را (در حالت موازی) تغییر دهید، می‌توانید با ارتفاع‌های مختلف دوربین برای خلق افکت‌های متفاوت آزمایش کنید. برای مثال، یک شات هم‌سطح زمین (Ground level shot) ممکن

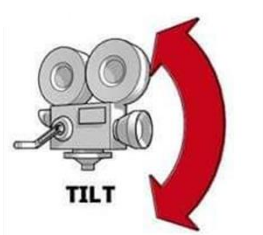


شات هم‌تراز با چشم • عکاسی توسط Marc Ducrest



شات هم‌سطح زمین

است تنها یک تغییر پرسپکتیو جزئی باشد، اما همین تغییر برای تأکید بر ترکیب‌بندی کافی است، مانند عکس پرتره اثر مارک دوکرتست.



در زوایای بالا و پایین دوربین بصورت Tilt میچرخد

+ زوایای عمود (Perpendicular Angles)

زوایای عمود با زاویه ۹۰ درجه نسبت به زمین متقاطع می‌شوند، یا مستقیم به بالا نگاه می‌کنند یا مستقیم به پایین. این‌ها زوایایی افراطی‌تر (Extreme) برای ترکیب‌بندی تصویر هستند، شاید به این دلیل که کمترین میزان «طبیعی بودن» را دارند.

شات از بالای سر (Overhead shot) که با زاویه ۹۰ درجه نسبت به زمین، از بالا به پایین به سوژه نگاه می‌کند، اغلب برای ایجاد یک پرسپکتیو «دانای کل» اما «خنثی» استفاده می‌شود.

شات از بالای سر (Overhead Shot) در واقع افراطی‌ترین حالت زاویه بالا (High Angle) است. در زاویه بالا دوربین بالاتر از چشم سوژه است و به طرف پایین نیز تیلت و کج شده (Tilt Down)، اما هنوز چهره و فرم بدن سوژه قابل تشخیص است.



نمای چشم خدا • Kundun (1997)

در فیلم کوندون (۱۹۹۷)، نمایی که "گاهی" به «دید خدا» (God's eye view) یا نمای «دید پرنده» (Bird's eye view) نامیده می‌شود، به ما یک نقطه دید منحصر به فرد می‌دهد، اما شاید بدون هیچ قضاوت یا سوگیری خاصی در هیچ جهتی.

+ زوایای افقی (Diagonal Angles)

برای درک دقیق زوایای افقی، باید سوژه را در مرکز یک صفحه ساعت یا یک دایره ۳۶۰ درجه تصور کنیم. دوربین می‌تواند روی محیط این دایره حرکت کند، در حالی که ارتفاع آن ثابت (Eye-Level) باقی می‌ماند. هر کدام از این درجات، بار معنایی و ساختار بصری کاملاً متفاوتی ایجاد می‌کنند. در اینجا فقط ۵ زاویه اصلی افقی را تحلیل می‌کنیم:

۱. تمام رخ (Frontal view / Full face):

دوربین دقیقاً روبروی سوژه است و در زاویه ۰ درجه قرار دارد. بینی سوژه مستقیماً به سمت لنز نشانه رفته است. بیشترین پتانسیل برای تقارن در این نما وجود دارد و چیزی برای پنهان کردن نیست.

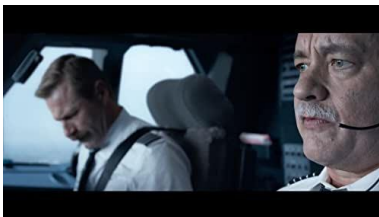


نمای روبرو و تمام صورت • Get out (2017)

دوربین در این حالت تمام جزئیات سوژه را نشان می‌دهد

۲. نمای سه‌رخ (Three-Quarter View / 3/4 View):

این «زاویه طلایی» در پرتره‌نگاری و سینماست. نه کاملاً روبرو، نه کاملاً نیم‌رخ، بلکه در ۴۵ درجه و غیر تخت که جلو و پهلوی سوژه مشاهده شود. این باعث می‌شود مغز بیننده بتواند حجم (Volume) سوژه را درک کند. نقاشان کلاسیک عاشق این زاویه بودند چون اجازه می‌داد نور روی نیمی از صورت بیفتد (نورپردازی رامبراند) و سایه روی نیم دیگر، که اوج برجسته‌نمایی است.



نمای مایل و سه رخ • Sully (2016)



مانند زاویه ایزومتریک، می‌توانیم حجم سوژه را مشاهده کنیم

۳. نمای نیم‌رخ (Profile View):



نمای کنار و پهلو • Oppenheimer (2023)

در زاویه ۹۰ درجه و دوربین دقیقاً از پهلو به سوژه نگاه می‌کند. نیمی از صورت یا جسم بطور کامل از دید پنهان است. ما فقط یک چشم و نیمی از لب را می‌بینیم. سوژه به ما نگاه نمی‌کند. او به دنیای دیگری خارج از کادر خیره شده است. ارتباط بیننده با سوژه قطع می‌شود. سوژه نسبت به حضور دوربین و بیننده بی‌تفاوت به نظر می‌رسد.

۴. نمای سه چهارم پشتی (Three-Quarter Rear View):

View

ما پشت سر سوژه هستیم، اما نه کامل. گونه و خط فک او را کمی می‌بینیم. در هنر هفتم، زاویه



نمای سه چهارم نسبت به مقابل • West World

کلاسیک سینمایی برای دیالوگ همین زاویه است. ما پشت سر بازیگر «الف» هستیم و بازیگر «ب» را می‌بینیم، یا آنچه بازیگر الف می‌بیند را تماشا می‌کنیم. همان دید ناظر یا (OTS) Over the Shoulder. ما به جای اینکه "به" سوژه نگاه کنیم، "با" سوژه به دنیا نگاه می‌کنیم. ما در تیم او هستیم.

چهره تقریباً مخفی است، اما شاید هویت سوژه قابل تشخیص باشد.

۵. نمای پشت (Rear View / Back View)

در زاویه ۱۸۰ درجه دوربین دقیقاً پشت سر سوژه است. صورت که اصلی‌ترین ابزار شناخت است



نمای پشت و گنگ • The Aviator (2004)

حذف شده و سوژه تبدیل به یک فرم ناشناس می‌شود. ما نمی‌دانیم سوژه چه احساسی دارد، آیا گریه می‌کند؟ می‌خندد؟ و این حس کنجکاوی و تعلیق شدیدی ایجاد می‌کند.

+ زوایای مورب (Diagonal Angles)

در میان زوایای موازی و عمود، ما چیزی را داریم که زوایای مورب می‌نامیم. جایی بین صفر تا ۹۰ درجه نسبت به زمین، این زوایا می‌توانند یک لایه‌ی اضافی از پرسپکتیو را به تصویر ببخشند.

در حالی که زوایای موازی و عمود هر دو وقتی نوبت به قاب‌بندی کل تصویر می‌رسد نسبتاً «خنثی» هستند، در زوایای مورب فرصت بسیار بیشتری برای ایجاد سوگیری (Bias) وجود دارد. برای مثال، یک زاویه پایین (Low angle) که از پایین به سمت سوژه نگاه می‌کند، اغلب برای دادن حس قدرت یا اقتدار به سوژه استفاده می‌شود.



زاویه پایین • Se7en (1995)



زاویه پایین • Joker: the Dark Knight (2008)

شاید نام زاویه دید مورچه (Ant's view angle) یا کرم خاکی (Worm's view angle) را شنیده باشید. شدیدترین حالت زاویه پایین است. دوربین دقیقاً روی سطح زمین (Ground Level) یا بسیار نزدیک به آن قرار دارد، انگار شما یک مورچه هستید و به دنیا نگاه می‌کنید. اینگونه سوژه به طرز اغراق‌آمیزی عظیم‌الجثه و دست‌نیافتنی به نظر می‌رسد. نکته کلیدی این زاویه این است که پیش‌زمینه بطور معمول با بافت زمین مانند چمن، آسفالت و سنگ‌فرش پر می‌شود. دیوارهای ساختمان مثل یک مثلث به نظر رسیده که نوک آن در آسمان جمع می‌شود. این همان نقطه سوم است که یک پرسپکتیو سه نقطه ای ساخته است



دید کرم خاکی مقداری افراطی تر از مورچه است (۹۰ درجه)، ولی اغلب جای هم استفاده میشوند

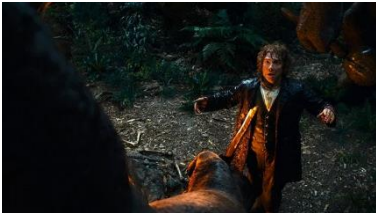


دید مورچه در عکاسی



زاویه مورچه • Citizen Kane (1941)

شات زیر از فیلم هفت (Se7en) بسیار جذاب است، زیرا قاتل زنجیره‌ای، جان دو، یک زندانی اسیر است. با این حال، استفاده از این زاویه (Low Angle) به ما می‌فهماند که او در واقع تمام قدرت را در این موقعیت در دست دارد. به همین ترتیب، یک زاویه بالا (High angle) که از بالا به پایین به سوژه نگاه می‌کند، می‌تواند کارکردی معکوس داشته باشد و آن‌ها را آسیب‌پذیر یا ناتوان جلوه دهد



زاویه پایین از منظر قدرت • Hobbit (2012)



زاویه پایین از منظر قدرت • Dune (2021)

همچنین اگر دوربین را مقداری مایل در نظر بگیرید، وارد ناحیه ی زاویه هلندی (Dutch/Canted angle) شده ایم.

زاویه هلندی زمانی اتفاق می‌افتد که دوربین را حول محور لنز (محور Z) رول داده و بچرخانیم. در نتیجه‌ی این چرخش خط افق کج شده و خطوط عمودی مثل دیوارها، درختان، ستون‌ها دیگر عمود نیستند و به خطوط مورب (Diagonals) تبدیل می‌شوند.

البته نام این زاویه ربطی به کشور هلند ندارد! این اصطلاح در واقع یک تلفظ اشتباه از کلمه Deutsch به معنای آلمانی است که خاستگاه آن سینمای اکسپرسیونیسم آلمان در دهه نوزده میلادی بوده. چرا این زاویه ما را مضطرب می‌کند؟ مغز انسان به‌طور غریزی همواره در تلاش است تا خط افق را صاف ببیند. وقتی تصویری را می‌بینیم که افق آن کج است، ذهن ناخودآگاه سیگنال «خطر» یا «عدم تعادل» دریافت می‌کند



زاویه مضطرب‌کننده و کج • Snatch (2003)



زاویه هلندی • Inception (2010)

+ زاویه دید عینی اول شخص (Subjective Point of view / pov)

تا اینجا فرض کردیم دوربین یک ناظر نامرئی است (Objective View). اما گاهی دوربین تبدیل به چشم یکی از کاراکترها می‌شود

در این حالت، زاویه دوربین دقیقا همان جایی است که چشم بازیگر قرار دارد. اگر بازیگر تلو تلو می‌خورد، دوربین هم کج می‌شود. دست‌های بازیگر از پایین کادر وارد تصویر می‌شوند. این زاویه باعث هم‌ذات‌پنداری اجباری می‌شود. ما دیگر به شخصیت نگاه نمی‌کنیم، ما خود شخصیت هستیم و او را درک نمی‌کنیم اینگونه دوربین ها پی او وی (POV) نام دارند



شما از دید یک شخص افتاده نظاره گرید • Kill Bill: Vol 1 (2003)



دید POV نسبت به شخص درون قاب

+ فاصله کانونی (Focal length)

به فاصله بین مرکز لنز و سنسور دوربین، فاصله کانونی می‌گوییم که برحسب میلی‌متر اندازه‌گیری می‌شود.

یک زاویه پایین اگر با لنز واید (Wide) گرفته شود، پرسپکتیو را اغراق می‌کند، دست‌ها و پاهای نزدیک به لنز

غول‌آسا و سر کوچک می‌شود (کمیک یا ترسناک).

اما همان زاویه با لنز تله (Telephoto) پس‌زمینه را فشرده می‌کند و حس شکوه و حماسه می‌دهد بدون اینکه تناسبات بدن را بهم بریزد.

بنابراین وقتی زاویه‌ای را انتخاب می‌کنید، باید بپرسید: آیا می‌خواهم پرسپکتیو را اغراق کنم (واید)

یا آن را فشرده و تخت کنم (تله)؟»



فواصل کانونی مختلف در دوربین

درکل مهم نیست مدیوم یا رسانه‌ی هنری شما چیست. زاویه‌ای که انتخاب می‌کنید، تأثیری ناگفته بر چگونگی خوانش تصویر توسط مخاطب خواهد داشت.

با انتخاب یک زاویه‌ی خاص، اطمینان حاصل کنید که آن زاویه با داستان، پیام یا ایده‌ای که سعی دارید به مخاطب منتقل کنید، همسو و هم‌تراز باشد.

با فرض اینکه تمام تصمیمات خود را در مورد اینکه «چه چیزی» را در ترکیب‌بندی می‌بینیم گرفته‌اید، بباید کار را با یک ملاحظه‌ی نهایی تمام کنیم: «چگونه» آن را می‌بینیم.

این پرسکتیو می‌تواند تأثیری دراماتیک بر ترکیب‌بندی داشته باشد. عکسی که از کناره‌ی یک آسمان‌خراش به پایین نگاه می‌کند، یک نقطه دید بسیار خاص است. یک شات زاویه‌پایین (Low angle shot) در یک فیلم که از پایین به بالا به سوژه نگاه می‌کند، زاویه‌ی دیگری است که لبریز از معناست.

بباید مروری بر برخی زوایای پایه داشته باشیم و ببینیم آن‌ها چگونه با سایر عناصر ترکیب‌بندی تعامل دارند، تکامل یافته و یا آن‌ها را پیچیده می‌کنند.

جمع بندی (Conclusion)

همان‌طور که می‌بینید، در بحث ترکیب‌بندی موارد بسیار زیادی برای در نظر گرفتن وجود دارد. یا شاید بهتر باشد این‌طور بگوییم که موارد بسیار زیادی وجود دارد که شما می‌توانید در نظر بگیرید.

در حالی که مفاهیم و تئوری‌های زیادی در بیرون وجود دارد، اجازه ندهید آن‌ها در روند خلاقانه‌ی شما وقفه ایجاد کنند یا مزاحم آن شوند.

در عوض، هدف اصلی این است که خودتان را آن‌قدر با این تکنیک‌ها آشنا کنید که آن‌ها به امتداد طبیعی فرآیند کاری شما تبدیل شوند. ممکن است روزی ناگهان متوجه شوید که دارید به‌طور خودکار و ناخودآگاه، مقیاس، تضاد و اشکال را در کارتان لحاظ می‌کنید.

همچنان که زیبایی‌شناسی مختص به خود را توسعه می‌دهید، به‌طور طبیعی به سمت یک یا چند مورد از این عناصر ترکیبی گرایش پیدا خواهید کرد.

باز هم تکرار می‌کنیم، مطالعه‌ی ترکیب‌بندی به معنای مجبور کردن خودتان و اثرات برای برآورده کردن انتظارات بیرونی نیست. این صرفاً راهی است برای کمک به شما جهت سازماندهی و استراتژی‌چینی، تا بتوانید آن چشم‌اندازی (Vision) را که در سر دارید، بیرون بکشید و به جهان ارائه دهید.

بخوانید از:

این سری کتابهایی تا بحال نوشته شده

