



داستان گوی بصری

خلق ساختار بصری فیلم، تلویزیون و رسانه‌های دیجیتالی

بروس بلاک | ترجمه الهام کشاوری

فهرست

۹ مقدمه
۱۳ فصل اول - عناصر بصری
۱۴ عناصر بصری اولیه
۱۶ شناخت و کنترل عناصر بصری
۱۸ اصطلاحات
۲۱ تمرین، نه تئوری
۲۳ فصل دوم - قانون تضاد و تطابق، کلیدی برای ساختار بصری
۲۹ فصل سوم - فضا
۳۰ بخش اول: زیرمجموعه‌های اولیه
۳۰ فضای عمیق
۵۵ فضای تخت
۶۷ فضای محدود

فصل ششم - رنگ ۱۴۵

نور ۱۴۶

سیستم‌های رنگی ۱۴۷

ویژگی‌های اصلی رنگ ۱۵۲

تضاد و تطابق ۱۵۸

برهم‌کنش رنگ ۱۶۲

طرح‌واره‌های رنگی ۱۶۸

کنترل رنگ در فرایند تولید ۱۷۴

فیلم‌هایی برای تماشا ۱۸۱

فصل هفتم - حرکت ۱۸۵

حرکت واقعی ۱۸۶

حرکت ظاهری ۱۸۶

حرکت القایی ۱۸۷

حرکت نسبی ۱۸۸

حرکت ساده و پیچیده ۱۹۰

حرکت در دنیای مجازی ۱۹۱

تضاد و تطابق ۱۹۷

تداوم حرکت ۲۰۶

کنترل حرکت در تولید فیلم ۲۱۳

فیلم‌هایی برای تماشا ۲۱۹

فصل هشتم - ریتم ۲۲۳

ریتم اشیاء ثابت ۲۲۵

ریتم اشیاء متحرک ۲۳۱

فضای مبهم ۶۹

مقایسه چهار نوع فضا ۷۱

کنترل فضا در حین تولید ۷۳

بخش دوم: قاب تصویر ۷۶

نسبت ابعاد ۷۶

تقسیمات سطح ۸۲

فضای بسته و فضای باز ۹۰

تضاد و تطابق ۹۵

فیلم‌هایی برای تماشا ۹۹

فصل چهارم - خط و شکل ۱۰۳

خط ۱۰۴

موتیف خطی ۱۱۱

تضاد و تطابق ۱۱۳

شکل ۱۱۹

تضاد و تطابق ۱۲۳

کنترل خط و شکل در طول تولید ۱۲۳

فیلم‌هایی برای تماشا ۱۲۶

فصل پنجم - تون ۱۲۹

کنترل مقیاس خاکستری ۱۳۰

انطباق و عدم انطباق ۱۳۴

تضاد و تطابق ۱۳۷

کنترل تون در فرایند تولید ۱۳۹

فیلم‌هایی برای تماشا ۱۴۱

۲۳۶	رویداد
۲۴۰	الگوهای ریتم
۲۴۲	تضاد و تطابق
۲۴۳	کنترل ریتم در طی تولید فیلم
۲۴۵	فیلم‌هایی برای تماشا
۲۴۹	فصل نهم - داستان و ساختار بصری
۲۵۰	کلید ارتباطی میان ساختار بصری و داستان
۲۵۵	نمودار ساختار
۲۶۷	ساختار بصری
۲۷۰	نمودار ساختار بصری
۲۷۶	به کارگیری نمودار
۲۹۳	فصل دهم - تمرین و به کار بستن آموزه‌ها
۲۹۴	نگرش
۲۹۶	انتخاب عناصر
۲۹۹	انتخاب و کنترل عناصر بصری
۳۰۳	کاربرد ساختار بصری
۳۰۶	نتیجه
۳۱۶	زیاده‌روی نکنید
۳۱۹	ضمیمه

هر کجا که می‌رویم با تصاویر روبه‌رو هستیم. در کتاب‌ها، روزنامه‌ها و موزه‌ها تصاویر را می‌بینیم. در سینما، تلویزیون، کنسرت و تئاتر تصاویر متحرک دیده می‌شوند. بازی‌های ویدئویی و اینترنت نیز دارای تصاویر مختلفی هستند. ما به انواع مختلفی از تصاویر بزرگ، کوچک، متحرک، ثابت، سیاه‌وسفید و رنگی برخورد می‌کنیم که با وجود انواع تفاوت‌ها همگی تصویر هستند. این کتاب چگونگی شناخت و کنترل تصاویر را آموزش می‌دهد. هر تصویر به سه واحد اصلی تقسیم می‌شود که از تلفیق این سه واحد مفهوم تصویر به بیننده منتقل می‌شود. این سه واحد عبارت‌اند از:

- داستان: شامل سه بخش «طرح»، «شخصیت» و «گفت‌وگو»
- صدا: شامل سه بخش «گفت‌وگو»، «جلوه‌های صوتی» و «موسیقی»
- عوامل بصری: نمودهای تصویری شامل چه بخش‌هایی است؟ چشم‌انداز صحنه؟ اشیاء و لوازم؟ طراحی لباس؟ - این پاسخ‌ها بسیار محدود هستند. واحدهای سازنده همه عوامل بصری، عناصر بصری اولیه هستند.

ترکیب سه واحد فوق در یک آگهی تبلیغاتی تماشاگر را به خرید محصولی ترغیب می‌کند یا، در بازی کامپیوتری، داستان، عوامل بصری و صدا می‌توانند مخاطب را به بازی معتاد کنند و، در فیلم، این سه واحد احساسات بیننده را تحریک می‌کنند.

عناصر بصری اولیه

عناصر بصری اولیه شامل فضا، خط، شکل، تون، رنگ، حرکت و ریتم هستند. این عناصر بصری در هر تصویر متحرک یا ثابتی یافت می‌شوند. بازیگران، لوکیشن‌ها، اشیاء و لوازم، طراحی لباس و چشم‌انداز صحنه از همین عناصر بصری ساخته می‌شوند. عنصر بصری حالات روانی، عواطف و عقاید را منتقل می‌کند و از همه مهم‌تر به تصاویر ساختار بصری می‌بخشد. اگر چه عناصر بصری اولیه برای خلق هر نوع تصویری به کار برده می‌شوند اما این کتاب درباره ارتباط این عناصر با تلویزیون، کامپیوتر و سینما بحث می‌کند.

فضا:

منظور فضای بیرونی یا «جادادن کسی» نیست. سه نوع فضای تصویری وجود دارد: اول، فضای فیزیکی مقابل دوربین؛ دوم، فضایی که روی صفحه‌نمایش ظاهر می‌شود؛ و سوم، اندازه و شکل فضایی صفحه‌نمایش.

خط و شکل:

خط واقعیتی ادراکی است که در ذهن ما وجود دارد. خط منتج از سایر عناصر بصری است که موجب درک خطوط می‌شوند، اما هیچ‌یک از خطوط مشاهده شده واقعی نیستند. شکل از اتصال خطوط به وجود می‌آید، در واقع، تمامی اشکال از خطوط ساخته شده‌اند.

تون:

تون به روشنایی اشیاء در مقایسه با مقیاس خاکستری اشاره دارد نه به تون داستان (تمسخرآمیز، هیجانی و غیره) یا تون صدا (زیر یا بم). تون عامل مهمی در عکاسی سیاه‌وسفید و رنگی است.

رنگ:

رنگ یکی از قدرتمندترین عناصر بصری است که بیش از سایر عناصر بصری دچار بدفهمی می‌شود. آموزش پایه‌ای رنگ معمولاً گیج‌کننده است. این کتاب عنصر پیچیده رنگ را ساده خواهد کرد و برای شناخت و استفاده مهیا می‌سازد.

حرکت:

اولین عنصر بصری، برای جذب چشم، حرکت است. حرکت در سوژه‌های مورد استفاده، دوربین و در چشم بیننده، هنگام رؤیت صفحه‌نمایش، شکل می‌گیرد.