

تغییرات زاویه دید و همبستگی آن با دگرگونی‌های معنایی در هنرهای دیداری*

مهر داد صدقی^۱، دکتر حبیب‌الله آیت‌اللهی^{۲*}، دکتر مصطفی گودرزی^۳

^۱ دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۲ دانشیار دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

^۳ دانشیار دانشکده هنرهای تجسمی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۸۹/۳/۱۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۸۹/۷/۹)

چکیده

هنرمندان از عناصر مختلفی برای نمایش فکر یا ایده‌های خود استفاده می‌کنند و چگونگی کاربرد این عناصر، گویایی یا گنگی پیامشان را در پی دارد. کار پژوهشی گسترده‌ای روی برخی از این عناصر انجام شده؛ اما عواملی مانند «زاویه دید»، «فاصله» و «قاب بندی» نیمه‌ی تاریک و چالش برانگیز این مجموعه هستند که کمتر به آنها پرداخته شده. عامل زاویه دید در کیفیت احساسی و بصری تصویر نقش به‌سزایی دارد. ممکن است از یک زاویه، عناصر داخل کادر بهم فشردگی و نامشخص به نظر برسند و از زاویه دیگر، واضح و مشخص دیده شوند. همان قدر که انتخاب صحیح زاویه می‌تواند مشوق و راهنمای مخاطب باشد، زاویه غلط هم می‌تواند او را سر درگم و گمراه کند. بنابراین انتخاب زاویه باید با در نظر گرفتن عوامل زیبایی، فنی و احساسی باشد تا به بهترین وجه موضوع تصویر را به بیننده ارائه دهد. در این پژوهش به شیوه تحقیق «توسعه‌ای» و روش «تحلیلی-توصیفی» مفاهیم از منابع نظری گوناگون برداشت، تحلیل و در طبقه بندی جدیدی قرار گرفته اند تا نسبت به نمونه‌های مطالعاتی قبلی مفهوم پردازی «زاویه دید» کامل تر ارائه شده باشد. زاویه دید کیفیت فضا و موضوع تصویر را دگرگون می‌کند و قابلیت القا معانی گوناگونی را نظیر: تجسم منطقی فضا/تجسم غیر ممکن و آزادانه، اغراق و مبالغه/سادگی، سکون/تحرک، خودی/ایبکانگی، مرموز/قابل اعتماد، پیچیدگی/وضوح دارد.

واژه‌های کلیدی

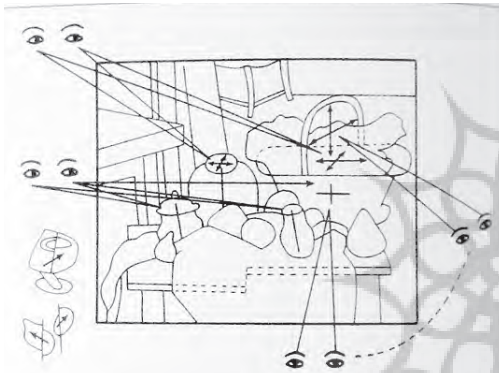
زاویه دید، تصویر، کیفیت‌های بصری، اطلاعات، معنای ضمنی.

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول در رشته پژوهش هنر دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس با عنوان «عوامل و عناصر مؤثر بر تاثیرگذاری پیام در تصویرسازی» است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۰۹۱۲۴۹۴۲۱۵۵، نامبر: ۶۶۵۱۷۴۴۵-۰۲۱، E-mail: habibayatollahi@gmail.com

مقدمه

در تابلوی «طبیعت بیجان با سیب و پرتقال»^۲ در سال‌های ۱۸۹۵ تا ۱۹۰۰ به تحریف زاویه دید پرداخت و فضا را به گونه‌ای بازنمایی کرد که بیننده احساس کند در آن واحد از زوایه‌های مختلفی به موضوع تابلو نگاه می‌کند. در این اثر به جای آنکه پلان‌ها به طور منطقی و هندسی در میدان دید بیننده ترسیم شوند، از زوایای مختلف و تا حدودی درهم و نامنظم به تصویر کشیده شده‌اند؛ با این حال واقعیت همچنان متقاعد کننده به نظر می‌رسد. این رویکرد جدید به زاویه دید راه را برای دستاوردهای تازه نقاشان بعدی باز کرد (Acton, 2009, 46-47). در کتاب هنر و علم نمودار خطی ساده شده‌ای از اثر سزان به نام «طبیعت بیجان با سبده میوه» تحلیل شده است که نشان می‌دهد سزان همزمان چند زاویه دید را در هم تلفیق کرده است (Storsberg, 2001, 162).



تصویر ۱- نمودار خطی نقاشی طبیعت بیجان با سبده میوه سزان تحلیل از اول لورن. ماخذ: (Storsberg, 2001, 162)

امروزه هنرمندان تجسمی می‌توانند با استفاده از جلوه‌های مختلف زاویه دید و بهره‌گیری از تجارب گذشتگان مفاهیم مورد نظر خود را به نحو موثرتری ارائه کنند؛ به همین دلیل در آثار هنرهای تجسمی شاهد گوناگونی کاربرد زاویه دید هستیم، که بعضی از آنها رویکردهای سنتی و کهن دارند و بعضی کاربردهای امروزی زاویه دید را مورد توجه قرار می‌دهند. همزمان گروهی از پژوهشگران کوشیده‌اند با گذران کاستی‌های اطلاعاتی، امکان تحلیل‌های دقیق‌تری را درباره زاویه دید فراهم سازند. افرادی چون پل مساریس^۳، گونتر کرس^۴، تئو ون لیئون^۵، ارنست گمبریچ^۶ و ردولف آرنهیم^۷ مبحث زاویه دید را به صورت مستقیم و غیرمستقیم بررسی کرده‌اند. کاربردهای جدی و فراوان این عامل در سینما، تلوزیون و انیمیشن هم توجه بسیاری از محققان همچون جان فیسک^۸ و آرتور آسابرگر را به خود جلب کرده است و درباره ظرفیت‌های معنایی آن مطالعه شده است.

زاویه دید نشان دهنده میزان شبیهی است که سطوح درون تصویر نسبت به بیننده دارند، همان شبیهی که محور فرضی مخروط نوری^۱ یا هرم دیداری^۲ بیننده با اشیاء یا صحنه دارد (Massironi, 2002, 112). این عامل ساده یکی از عوامل نامحسوس در شکل‌گیری معنا در تصویر است. این عامل نه تنها در ترکیب بندی، ترتیب و توازن اثر، بلکه در کیفیت احساسی و معنای اثر نقش مهمی ایفا می‌کند؛ یک موضوع کلی در تصویر در صورتی که با زاویه دید خاصی بازنمایی شود معنا و ویژگی بصری اش دچار دگرگونی می‌شود.

بهره‌برداری ناآگاهانه از زاویه دید در بازنمایی‌های دوران کهن، که شامل آزمون و خطاهای فراوان بوده است، به سمت کاربرد آگاهانه آن در روزگار کنونی رو به تکامل بوده است. بازنمایی موضوعات در دوران باستان و فرهنگ‌های بصری سنتی از چند زاویه دید همزمان انجام می‌شد تا موضوعات از وضوح بیشتری برخوردار باشند؛ مثلاً هیئت آشنای یک گاو نر معمولاً از زاویه جانبی عرضه می‌شد، در حالی که الگوی چنگ مانند بارز شاخ‌ها از روبرو رسم می‌شد. بدن مرغابی از نیمرخ بازنمایی شده، اما چون بال گسترده از زاویه جانبی به خوبی دیده نمی‌شود برای بازنمایی آنها از زاویه دید روبه پایین استفاده می‌شد. چنین تقابلهایی در رویارویی با ترکیب اشیاء مختلف افزایش می‌یافت: مثلاً برکه آب از بالا ترسیم می‌شد تا شکل آن بهتر مشخص شود، اما درختان کنارش به شکل نمونه وار از نیمرخ ترسیم می‌شدند.

هنرمندان تجسمی به مرور مهارت‌هایی در نمایش عمق کسب کردند و بر مشکلات اولیه بازنمایی چیره شدند. آنها در تکاپو بودند تا با گذر از اصول ساده سازماندهی فضایی، روش‌های تازه و پیچیده‌تر بازنمایی ژرف‌را را کشف کنند. آنها در دوران گذار از مرحله سادگی به پیچیدگی، از تمهیدات ناهمگونی استفاده می‌کردند؛ بنابراین تصویر آکنده از نابسامانی، تناقض‌های بصری و نقطه‌های دید سرگردان بود تا این که به قواعد پرسپکتیو در دوران رنسانس دست پیدا کردند. سیستم پرسپکتیو ساختار یکپارچه‌ای می‌آفریند، گویی بیننده فرضی از یک نقطه ثابت به موضوع چشم دوخته است (ابوالقاسمی، ۱۳۸۶، ۵۹). پیروی از قواعد پرسپکتیو و به تبع آن ایجاد زاویه دید مشخص در نقاشی‌های اروپایی از رنسانس به بعد مورد توجه واقع شد و تجسم منطقی فضای سه بعدی بر سطح دوبعدی یکی از مهمترین دغدغه‌های نقاشان گردید.

سرانجام تب و تاب کاربرد پرسپکتیو هم پس از پنج قرن در حدود اواخر قرن نوزدهم فروکش کرد و نقاشان پست امپرسیونیسم از اصول خشک حاکم بر آن رویگردان شدند و برای گسترده‌تر شدن امکانات نقاشی، راه‌های جدیدی را پی گرفتند. به عنوان مثال سزان

بررسی مفاهیم زاویه دید بر روی محور عمودی

ارتفاع بالاتر عموماً در بستر فرهنگ های مختلف نشان دهنده منزلت اجتماعی بالاتر است و برای آن ارزش، احترام و قدرت بیشتری قائل می شوند. در اکثر کلیساهای قدیمی برای القای مهم بودن و بزرگی به افراد، جایگاه بلندتری را برایشان در نظر می گرفتند. به این وسیله افراد بلندپایه و مردم عادی از دو زاویه متفاوت نظاره گریکدیگر بودند. کشیش ها برای خود سکوهای و عظ خاصی داشتند تا در بالای آن هم از لحاظ فیزیکی و هم از لحاظ تمثیلی در مرکز توجه سایرین قرار گیرند و روبرو و بالاتر از آن سایبان مجلل با نیمکت های بزرگ خانواده های فئودال قرار داشت. در ارتفاع پایین، جمعیت عامی در میانه کلیسا بر روی نیمکت های تنگ و باریک می نشستند.

امروز هم با تمام دگرگونی های فرهنگی چنین پندارهایی به گونه دیگری در بستر اجتماع وجود دارد. آزمایش زیرکانه ای نشان داده است داشتن مقام بلندپایه تر در ذهن بیننده چند سانتیمتر قد طرف مقابل را می افزاید. در این آزمایش، یک نفر سخنران با عناوین مختلف به پنج گروه از دانشجویان معرفی شد: دانشجوی دانشگاه، استادیار روانشناسی، دانشیار روانشناسی، دانشیار ارشد روانشناسی و سرانجام استاد روانشناسی در دانشگاه کمبریج. پس از اتمام صحبت های او از دانشجویان خواسته شد که قد سخنران را تخمین بزنند. هر چه مقام دانشگاهی او اضافه می شد، دانشجویان قد او را بلندتر تصور می کردند. در این آزمایش دانشجویان استاد دانشگاه را دقیقاً ۲/۵ سانتیمتر بلندتر از دانشجو حدس زده بودند (لوئیس، ۱۳۸۱، ۲۳۷-۲۴۱)!

در عرصه تصویر هم این قوانین جاری است؛ زاویه دید همتر از با موضوع اصلی معمولاً زاویه آشنای مخاطب است (ایراندوست سندیجی، ۱۳۸۵، ۳۳) و حالتی خنثی و طبیعی با احساس تساوی و بدون جانبداری نسبت به موضوع در پی دارد. مثلاً در صورت انتخاب زاویه هم سطح با یک سگ یا کودک، بیننده همذات پنداری بیشتری با موضوع می کند و چنانچه موضوعات از زاویه دید رو به پایین بازنمایی شوند کوچک و بی اهمیت جلوه می کنند. (الف استیونس، ۱۳۶۵، ۳۸). تحقیق پیمایشی انجام شده بر روی کتاب های فارسی دوره دبستان در ایران نشان می دهد ۸۹٪ تصویرها از زاویه دیدی همتر از با موضوعات بازنمایی شده اند و فقط ۱۰٪ تصاویر از زاویه رو به پایین و ۱٪ از زاویه رو به بالا مصور شده اند (جرموزی، ۱۳۸۵، ۱۰۷). به نظر می رسد چون کودکان مخاطب کتاب های درسی هستند لازم است احساس ملموس تری نسبت به فضای تصویر داشته باشند و این تمهید برای همذات پنداری آنها با موضوع تصاویر و داستان ها به کار رفته است. البته همانطور که در بخش بعد توضیح داده می شود، این زاویه موجب سادگی فضای تصویر نیز می شود.

تعریف زاویه دید

زاویه دید موقعیت نگاه هنرمند به فضا و موضوع مرئی را نشان می دهد و همین طور گزینش وضعیتی است تا مخاطب از آن زاویه موضوع را ببیند. به این ترتیب زاویه دید تعیین کننده نقطه دید مخاطب است و هر تغییری در زاویه دید، مخاطب را در وضع تازه ای قرار می دهد و می تواند موضوع تصویر را از نقطه جدیدتری نشان دهد (بصیر، ۱۳۷۷، ۷۸). تغییر زاویه دید می تواند موجب افشای اطلاعات داستانی یا به تعویق انداختن آن، ایجاد تنوع بصری، معرفی محل یا حال و هوایی خاص شود. در واقع هر تغییری در زاویه دید، تغییرات ظریفی در حال و هوا، ریتم و حتی وقایع داستانی فضا به وجود می آورد (استیون داگلاس، ۱۳۸۴، ۲۶۸). تغییرات زاویه دید ویژگی های احساسی و بصری تصویر را دچار دگرگونی می کند و با این تغییرات، معنای ضمنی اثر هم دستخوش تغییر می شود.

بخشی از بار معنایی زاویه دید به خاطر تجربیات دیداری زندگی واقعی انسان است. آموخته های فرد از محیط پیرامونش در ذهن ذخیره می شود و برای درک و تفسیر تصویر به صورت مشابهی مورد استفاده قرار می گیرد. بسیاری از محققان به رابطه بین ارتفاع و قدرت اشاره کرده اند و بیان می کنند سابقه این تجربه از دوران کودکی سرچشمه می گیرد، زیرا ما در دوران کودکی توسط اطرافیان بزرگتر، قوی تر و بلندتر از خود که قدرت مطلق بر سر ما دارند محاصره می شویم. زاویه های دید از جهت بالا و پایین (که مفاهیم ضعیف و قوی را القاء می کنند) مستقیماً با تجربیات دوران کودکی یک فرد پیوند خورده اند، حتی افرادی که تجربه ای در دیدن رسانه های تصویری ندارند هم این عامل بصری را متوجه می شوند (Messaris, 1994, 7-10). بر اساس همین اشتراک معنی در انسان ها، زاویه دید می تواند در برانگیختن احساسات بیننده مورد استفاده قرار گیرد: زاویه دید از بالا احساس ضعف و کوچکی، زاویه دید از پایین احساس بزرگی و مهم بودن و زاویه همتر از با موضوع به شکل طبیعی و روان، احساس واقعی بودن سوژه و طبیعی بودن را القا می کنند (پهلوان، ۱۳۸۷، ۲۴). در نگاه اول، تصور می شود که این تمهید بصری به چشم بینندگان آگاه بدیهی است، اما یافته های پژوهشی برعکس این قضیه را اثبات می کنند. به نظر می رسد حتی تحصیل کردگان غیر حرفه ای ولی علاقمند به رسانه های دیداری، تحت تاثیر این گونه تمهیدات تصویری قرار می گیرند (مساریس، ۱۳۸۶، [آنلاین]).

ما به منظور بیان ویژگی های روانی و ذاتی کلیه زاویه های دید، نیازمند دسته بندی انواع زاویه دید به دو محور اصلی هستیم: محور افقی و محور عمودی. این محورها به تنهایی یا در ترکیب با یکدیگر پایه تمامی زوایای دید را تشکیل می دهند. محور عمودی در سه زاویه اصلی از بالا، از پایین و دید مستقیم و محور افقی در تمام رخ، نیم رخ، دو سوم رخ و پشت سر خلاصه می شود. بدیهی است که در حد واسط زوایای یاد شده، مجموعه بی شماری از زوایای ترکیبی نهفته است (ترنس، ۱۳۶۱، ۱۲۵).

می کند، اگر با زاویه ای رو به پایین بازنمایی شود تشدید می شود. زاویه دید رو به پایین در صحنه های پر تحرک، که موضوع سرعت زیادی دارد، مثل مسابقه اتومبیل رانی یا اسب دوانی باعث کاهش سرعت خواهد شد (بصیر، ۱۳۷۷، ۹۴). نقطه دید بالا پلان ها را جدا می کند، اشیاء را از هم دور می کند، ارتفاع افراد و اشیاء واقع در پلان اول را کم می کند، گویی به زمین چسبیده اند و خط افق را بالا می برد (شفائیه، ۱۳۸۰). زاویه کاملاً از بالای سر دیدی است عمود بر موضوع مورد نظر با زاویه ۹۰ درجه، این زاویه دید موضوع را از حالت اصلی در می آورد، به صورت اشکال هندسی نشان می دهد و کیفیتی ساده به موضوع می دهد.

بررسی مفاهیم حاصل از تغییرات زاویه دید بر روی محور افقی

تغییرات زاویه دید بر روی محور افقی بین زاویه تمام رخ تا نیم رخ با مفاهیم "مشارکت کردن" یا "کناره گیری" در ارتباط است. گزینش یکی از زاویه های دید در محور افقی میزان وابستگی تولید کننده تصویر- و خواهی نخواهی بیننده- با موضوع درون تصویر را نشان می دهد. بار معنایی زاویه تمام رخ این چنین است: آنچه شما در اینجا می بینید جزئی از دنیای ماست، همان چیزی که ما بخشی از آن هستیم. و زاویه دید جانبی بیان کننده این نکته است: آنچه که شما در اینجا می بینید از دنیای ما نیست و متعلق به غریبه ها و جایی است که با ما ارتباطی ندارد.

گوتتر گراس و تئو ون لیئون با بررسی کتاب های درسی استرالیا و تحلیل دو عکس از این کتاب ها نشان داده اند که چگونه عکاس با اتخاذ زاویه دید خاص، معلمان سفید پوست را از روبرو نشان داده در حالی که تمام کودکان بومی در زاویه نیمرخ قرار دارند (تصویر ۲) و یا در عکس دیگری با زاویه سه رخ از کلبه ها و بومیان استرالیایی عکس گرفته است (تصویر ۳). این دو محقق نتیجه گیری کرده اند که عکاس (احتمالاً به صورت ناخودآگاه)، با این تمهید سفیدپوستان را خودی و بومیان را بیگانه نشان داده است. این دو محقق نمونه دیگری را مثال می زنند: در کتاب درسی علوم اجتماعی دبستان در استرالیا با عنوان "جامعه ما و دیگران" (۱۳)، در فصلی با

زاویه رو به بالا می تواند طیفی از معانی نیرو، قدرت، عظمت و برتری را به موضوع نسبت دهد. نمونه های کلاسیک و تبلیغاتی آن، تصویرهای استالین، موسولینی و هیتلر به هنگام سخنرانی است که قدرتی مافوق بشری به آنها بخشیده است (رالف استیونس، ۱۳۶۵، ۳۸). اگر موضوع تصویر گروهی از انسان ها باشند که از این زاویه نشان داده شوند مفهومی از گروه قدرتمند را القاء می کنند مانند پیشروی یک ارتش که در این زاویه دید، قد آنها بلندتر و عدّه آنها بیشتر به نظر می رسد؛ اما اگر شخصیتی از گروه جدا شده و در صحنه مقداری جلوتر از دیگران قرار گیرد و از زاویه دید رو به بالا نشان داده شود، آنگاه به جای گروه قدرتمند شاهد برتری فردی بر دیگران هستیم.

در صورتی که زاویه دید به صورت مبالغه آمیز متمایل به بالا شود و از حالت بینایی معمول خارج شود مفاهیم ضمنی تصویر هم به سمت اغراق آمیز بودن و افراط سوق پیدا می کنند. در این گونه نماها، سوژه یا حالاتش مبالغه آمیز به نظر می رسد. این زاویه دید باعث بالا رفتن احساس هیجان می شود و می تواند برای صحنه های همچون تعقیب و گریز، هیجان ساده را به وضعیت جنون آمیزی که در آن شخصیت ها به حالت پریشان و مضطرب هستند تغییر دهد. نگاه از نقطه دید بسیار پائین، نماهای نمایشی و دراماتیک خلق می کند و بر میزان مبالغه می افزاید: مثلاً با مبالغه در حالت «ابهت» آن را تبدیل به «رعب و وحشت» می کند. این نما در موضوع های مذهبی یا معماری مثل یک گنبد یا مدخل مسجد ممکن است در تماشای ایجاد ترس کند زیرا بیننده در وضع پائین تری از آنچه باید باشد قرار گیرد و باید به بالا و سمبل الهی نگاه کند (بصیر، ۱۳۷۷، ۹۵ و میلرسون، ۱۳۸۱، ۷۸).

زاویه دید رو به پایین باعث می شود از قدرت معنوی موضوع کاسته شود و به طور کلی از این زاویه دید، شخصیت غالباً ضعیف، متزلزل و کم اهمیت جلوه داده می شود. این زاویه دید برای نمایش شخص مهمی که شخصیت و شرافت خود را از دست داده است و از نظر موقعیت مثل یک شخص زمین خورده است و یا برای نشان دادن قدرت حاکم بر محکوم مناسب است. تنهایی و کوچکی یک مرد هنگامی که زندگی مشترکش از هم می پاشد یا احساس کوچکی پسرکی که مرتکب کار بدی می شود و مادرش او را تهدید به تنبیه



تصویر ۳- بومیان استرالیادر مقابل کلبه هایشان. ماخذ: (Kress & Leeuwen, 2004, 142)



تصویر ۲- کودکان بومی در مدرسه. ماخذ: (Kress & Leeuwen, 2004, 140)



تصویر ۴- پوستر سربازگیری، آلفرد لیت، ۱۹۱۴.



تصویر ۵- من تو را برای ارتش آمریکای خواهم، جیمز مونتهگومری فلاک، ۱۹۱۷.

دست اندازکاران تبلیغات سیاسی و تجاری از شگرد استفاده از زاویه دید روبرو برای ایجاد احساسی از حضور واقعی موضوع برای بیننده استفاده می کنند. مثلاً آلفرد لیت^{۱۶} در سال ۱۹۱۴ پوستر معروف سربازگیری (تصویر ۴) را به نحوی طراحی کرد تا به هر عابری که از کنار آن می گذشت چنین احساسی دست دهد که لرد کیچنر شخصاً دارد به او اشاره می کند (Gombrich, 2000, 113). همین بهره برداری از زاویه دید در پوستر معروف و تاریخی "من تو را برای ارتش آمریکای خواهم"^{۱۷} اثر مونتهگومری فلاک^{۱۸} نیز استفاده شده است (تصویر ۵). در این پوستر عمو سام به سبک واقعگرا و بازنمایی دقیق، کاملاً از روبرو و با نگاهی نافذ به تصویر درآمده، در حالی که انگشت اشاره خود را به سمت بیننده نشانه گرفته و برای پذیرش سرباز در ارتش آمریکا مشارکت مردم را جلب می کند. با این تمهید ارتباط قوی تر و آشناتری بین عمو سام و مخاطب پوستر ایجاد شده است. در صورتی که اگر عمو سام با زاویه ای سه رخ در تصویر نمایش داده می شد چنین پنداشته می شد که اشاره او به کس دیگری باشد و این توهم را ایجاد نمی کرد که روی صحبت او با بیننده پوستر است. به علاوه در این زاویه، از فردی خودی به فردی بیگانه تغییر موضع می داد و میزان مشارکت و اعتماد بیننده را نسبت به درخواست خود کاهش می داد.

عنوان "شهر چیست؟"^{۱۳} تصویری از ساختمان پارلمان سیدنی از نمای روبرو و با زاویه رو به بالا نشان داده شده، در حالی که کلیسا از نمای جانبی با زاویه رو به پایین بازنمایی شده است؛ و به موازات آن در متن کتاب، مذهب به صورتی به تصویر درآمده است که متعلق به "جامعه ما" (در اینجا منظور جامعه بریتانیایی) نیست و با جملاتی با افعال گذشته به آن اشاره شده است نظیر: بریتانیایی ها به خدا اعتقاد داشتند؛ یا سوالاتی این چنین: شما فکر می کنید کلیسا یا آرامگاه یک مکان مقدس است؟ بنابراین این دیدگاه بیگانه با مسیحیت، با معنای ضمنی حاصل از اتخاذ زاویه دید جانبی در بازنمایی کلیسا هماهنگ است (Kress & Leeuwen, 2004, 140-142).

قضیه زاویه دید افقی و مفهوم "مشارکت" و "کناره گیری" در بازنمایی انسان ها و حیوانات دارای پیچیدگی های بیشتری است، زیرا اگر بدن نسبت به بیننده با زاویه باشد، اما سر و جهت نگاه رو به بیننده باشد یا برعکس، تصویر پیامی دوگانه را منتقل می کند و ترکیبی از دو معنای بالا القا می شود: "هرچند من غریبه ام با این حال با شما در ارتباط هستم" یا "اگر چه فرد درون تصویر از دنیای ماست اما تصویر وی حاکی از نااهل بودن اوست". نمونه ای از مفهوم دوم در کتاب درسی جغرافیای دبیرستان هلند چاپ شده است. در فصلی از این کتاب با عنوان "جهان سوم در خیابان های ما"^{۱۴} دو تصویر در کنار هم دیده می شود. در تصویر سمت چپ از سه زن با روسری -به علامت مهاجر بودن شان- با زاویه دید سه رخ عکس برداری شده که نشان دهنده غیر خودی بودن آنهاست. تصویر سمت راست دختری بلوند از نژاد داچ^{۱۵} را در حالی نشان می دهد که پسر سیاه پوستی دستش را دور بدن او انداخته. در این تصویر زاویه دوربین خیلی بیشتر از تصویر سه زن از روبرو است و دختر به گونه ای بازنمایی شده که خودی است، اما با بیننده ارتباط چشمی برقرار نکرده تا بیننده را به آشنایی با خودش و رابطه اش با پسر سیاه پوست دعوت نکند. در عوض بیننده دعوت می شود که فقط به رابطه دختر و این واقعیت بیاندیشد که بعضی مردم از جنس "ما" با سیاهان رابطه دارند؛ اما به صورت ضمنی چنین رابطه ای توصیه نمی شود. در زاویه ای که شخص را از پشت سر نشان می دهد هم اگر چه نوعی اعتماد ضمنی وجود دارد اما گستگی ارتباطی بین موضوع و بیننده رخ داده است و نوعی فاصله بین بیننده و موضوع احساس می شود (Kress & Leeuwen, 2004, 142-144).

به همین ترتیب در رسانه های بصری اگر لازم است شخصی "روراست" به نظر آید، از زاویه روبرو نشان داده می شود در حالی که اگر کاراکتری "منفی و مرموز" دارد از پشت و در سایه به تصویر کشیده می شود (هارت، ۱۳۸۴، ۱۰۶). در تصاویر سینمایی یا تصویرسازی، برای برتری دادن فردی بر فرد دیگر می توان او را با زاویه سه چهارم و یا رو به رو و دیگری را به حالت نیم رخ نشان داد. بدیهی است فردی که در حالت نیم رخ قرار دارد، توجه کمتری را به خود جلب می کند (بصیر، ۱۳۷۷، ۱۰۵).

نقش زاویه دید در بسته بندی اطلاعاتی

کنترل میزان اطلاعات ارائه شده به بیننده از دیگر دلایلی است که زاویه دید بر اساس آن انتخاب می شود و در صورت مدیریت درست اطلاعات در تصویر می توان بیننده را در رسیدن به معنای مورد نظر هدایت کرد. پژوهش های گوناگونی ثابت کرده اند بخش های خاصی از اشیاء و موضوعات مرئی بار اطلاعاتی دیداری بیشتری دارند و چشم بیننده مدت زمان بیشتری را برای شناسایی و درک آن نقاط صرف می کند (بهرامی، ۱۳۸۰، ۴۶ و گاندلمان، ۱۳۸۳، ۲۰۳). عموماً پراکندگی نقاط اطلاعاتی به صورت یکنواخت در ابعاد مختلف فرم صورت نمی پذیرد، بلکه وجوهی از فرم دارای نقاط اطلاعاتی بیشتری نسبت به سایر وجوه هستند. به نظر می رسد به دلیل همین تفاوت های اطلاعاتی است که غالباً مفهوم «رو» نسبت به «پشت» برتر فرض می شود.

گزینش یک زاویه دید، دسترسی بیننده به مقداری از نقاط اطلاعاتی را ممکن و بخشی دیگر را از دید او پنهان می کند. تولیدکننده تصویر تعداد و موقعیت نقاط اطلاعاتی و کانون های توجه را سامان می دهد و با گزینش یک زاویه دید باعث می شود مجموعه ای از نقاط اطلاعاتی در اولویت اول قرار گیرند و بعضی دیگر به نقاط اطلاعاتی حاشیه ای تبدیل شوند یا حتی از عرصه تصویر خارج شوند. به این ترتیب، زاویه دید نه تنها چارچوبی را در ساخت معنا مشخص می کند تا معنایی نزدیک به مقصود تولیدکننده در ذهن بیننده خلق شود، بلکه این امکان را به بیننده می دهد که نقاط اطلاعاتی مهم را از نقاط کم اهمیت تشخیص دهد. به عبارت دیگر زاویه دید موجب بسته بندی اطلاعات یک موضوع می شود و با تغییر زاویه دید این آرایش اطلاعاتی تغییر می کند. تکرار تجربیاتی از این دست بینندگان را به نوعی از سواد بصری مجهز می کند و آنها با دیدن عکس های گوناگون تا حدودی به اهداف کاربردی آنها واقف می شوند زیرا به بسته بندی های اطلاعاتی لازم برای درک هر موضوع به طور ناخودآگاه آشنا شده اند. به عنوان مثال بیشتر بینندگان فرق بین عکس مربوط به گواهی نامه رانندگی که کاملاً از روبرو برداشته شده و عکسی که برای تبلیغ متخصصان کاشت موی سر از زاویه بالا گرفته شده را به راحتی متوجه می شوند و تا حدودی موارد کاربرد آنها را می دانند. در هیچ کدام از این دو عکس مفاهیم زاویه دید که در بخش قبل به آن اشاره شد مورد توجه نیستند. یعنی اینکه زاویه روبروی چهره در عکس های گواهی نامه برای القاء حالت تساوی یا خودی بودن و زاویه رو به پایین عکس سر یک فرد به معنای القاء ضعف و تحقیر او نیست، بلکه در این جا کارکردهای اطلاعاتی این زاویه ها اهمیت دارد.

پرستون بلر یکی از طراحان برجسته شرکت والت دیزنی، اعتقاد داشت برای اینکه موضوع تصویر به روشنی به بیننده منتقل شود باید زاویه دیدی انتخاب شود که تصویر ضد نور آن بتواند رویداد را به خوبی نشان دهد، در غیر این صورت تصویر برای مخاطب قدری گنگ خواهد بود (بلر، ۱۳۷۵، ۴۹). به عنوان مثال اگر قرار است کار شعبده بازی نشان داده شود که از درون کلاه جادویی خرگوشی

را بیرون می آورد زاویه نیمرخ بهتر از بقیه زاویه ها حالت دست ها، خرگوش و کلاه را نشان می دهد، زیرا در این موضوع دست ها، کلاه و خرگوش ارزش اطلاعاتی بیشتری نسبت به سایر قسمت های موضوع دارند.

یکی از زاویه هایی که معمولاً بار اطلاعاتی فراوان و گستردگی دارد زاویه رو به پایین یا زاویه سرازیر است. این زاویه دید برای معرفی مکان ها، نمایش جغرافیای محیط، شناسایی منطق ای گسترده و رابطه فیزیکی عناصر مفید است (آر.مر، ۱۳۷۵، ۱۲۳). موضوع هایی مثل باغ وسیع و لبه های پرتگاه، میدان مسابقه، خط آهن، فرودگاه یا یک پایگاه نظامی رژه، مجتمع صنعتی یا مسکونی، خط تولید یا مهاجرت حیوانات، بهتر است با ارتفاع بالا و نمای دور بازنمایی شوند. نماهای از ارتفاع بالا موقعیت و روابط را برای تماشای بهتر مشخص می کنند، مثلاً صحنه یک بازی فوتبال یا رینگ بوکس از این زاویه خیلی گویا خواهد بود (ترنس، ۱۳۶۱، ۲۰۲). معمولاً برای تصویرسازی های علمی موضوعات صنعتی و تولیدی از این زاویه استفاده می شود، زیرا بیشترین سطوح ممکن شیء یا موضوع را همزمان به بیننده ارائه می دهد و درک کلیت و روابط بین اجزاء را آسان تر می نماید، به ویژه اگر همزمان زاویه سه رخ هم بازنمایی شود. زاویه دیدهایی که پرسپکتیو سه نقطه ای را نشان می دهند، بیشترین حجم اطلاعات را در باره روابط فضایی در هر زاویه ممکن از شیء فراهم می کنند.

زاویه های دید غیر عادی و زاویه دیدهایی که نقاط اطلاعات بصری موضوع را ناقص نشان می دهند گاهی برای دادن حالت و مشخصات گمراه کننده به یک شیء یا فرد مورد استفاده قرار می گیرند (رالف استیونس، ۱۳۶۵، ۳۶). ردیف آر نهام این نکته را خاطر نشان می کند که بعضی از زوایا بهتر می توانند ساختارها و انگاره های بصری یک موضوع را نشان دهند و بعضی دیگر اطلاعات ناقص و گنگی را ارائه می دهند. او شوخی تصویری معما گونه ای را مثال می زند که دو دایره درون هم را مردی مکزیکی با کلاهی بزرگ می خواند که از بالا به تصویر درآمده؛ و در ادامه توضیح می دهد واقعاً می توان مرد مکزیکی را از بالا به این صورت دید اما این زاویه دید بسیار گمراه کننده است و فاقد حداقل انگاره های بصری لازم برای شناسایی چنین موضوعی است که می تواند با سنگ آسیاب یا دونات اشتباه شود (آر نهام، ۱۳۸۶، ۱۳۵).

می توان بر اساس ویژگی های ساختاری موضوعات به تصویر درآمده زاویه دید پر اطلاعات را انتخاب کرد:

۱. با انتخاب وجه هایی که سطوح دوجبه ای آنها نسبت به سطوح دیگر بیشتر است: مثلاً نمایش دست در حالتی که کف یا روی آن دیده می شود.
۲. با توجه به جهت اصلی موضوعات: مثلاً در نمایش درخت که جهت اصلی آن عمودی است.
۳. بر اساس محور تقارن یا نظام ساختاری موضوعات، به نحوی که موضوع در واضح ترین حالت نمایش داده شود: مانند بازنمایی یک کوزه.
۴. با توجه به کناره های موضوع: مثلاً نمایش صورت از نیمرخ به جای نمایش از روبرو (Massironi, 2002, 113).

درون کادر باشد؛ این امر با تئوری هایی که قسمت پایین کادر را سنگین تر می دانند هم مطابقت دارد. فقدان خط مایل در این کادرها عملاً توهم ژرفا را در بینند ایجاد نمی کند، در نتیجه موضوع تخت و فاقد بعد می باشد. این زوایا که با نام زاویه تخت^۹ نیز نامگذاری می شوند نسبت به زوایای سه رخ کم تحرک تر و از نظر بصری کم انرژی تر می باشند. کمیک استریپ های اسنویی یکی از مواردی است که عموماً از فضا سازی ساده مانند کادرهای بالایی استفاده کرده است و نوعی فضای ساده، کودکانه و آرام را به بیننده منتقل می کند.

سه مربع پایین ترکیبی از جابجایی ناظر را در هر دو محور نشان می دهند. خطوط افقی در زاویه های دید سه رخ، جای خود را به خطوط مورب می دهند. خطوط مورب ابتدایی ترین تمهید ترسیم فضا است که منجر به ادراک ژرفا می گردد. ترکیب بندی این خطوط تا حدودی حالت شعاعی یا مرکزدار را به خود گرفته است، که در مواردی از حالت تقارن خارج شده و حالتی آزادانه پیدا کرده که بر انرژی ترکیب بندی افزوده است. به علاوه به تعداد بیشتری زوایای مختلف در آن جلوه دارند؛ و این مورد هم به نیروهای بصری تصویر افزوده است.

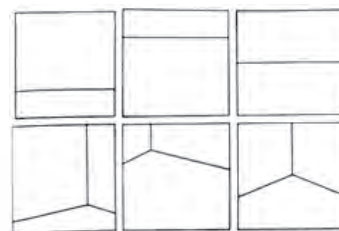
همزمانی چند زاویه دید در یک تصویر

تولیدکننده تصویر با ارائه همزمان چند زاویه دید در یک تصویر، به بیننده اجازه می دهد آزادانه از زاویه های متفاوت به موضوع نگاه کند. شبکه ناپایدار و پیچیده نقاط دید در این حالت دیدگاهی چند جانبه پدید می آورد که دامنه وسیع تری از گوشه ها و اشکال درون تصویر را در بر می گیرد (شارف، ۱۳۸۲، ۱۲۳ و ۱۳۱). همزمانی زوایای دید گوناگون، «نگاه متحرک» را تداعی می کند که پی در پی بر نقاط گوناگون متمرکز می شود. ترکیب این نگاه های پیوسته، حالتی از حرکت اطراف موضوع، نزدیک شدن یا دور شدن و گذر زمان را تداعی می کند و به مفهوم «تماشا» نزدیکتر است تا «چشم بوختن».

در فرهنگ بصری امروز چندگانگی زاویه دید در تصویر، اصلی پذیرفته شده است و یکی از گزینه های پر طرفدار در حوزه های ترسیم به شمار می رود، زیرا در رسانه های دیگری همچون عکاسی که معمولاً به ثبت مکانیکی یک رویداد از نقطه دید واحدی می پردازند این قابلیت به راحتی فراهم نیست (مگر با روش های مونتاژ سنتی یا دیجیتالی)؛ اما در رسانه های ترسیمی هم وجه تمایز و هم توان بیانی محسوب می شود. با دقت در نمونه هایی مثل کلاژهای عکس دیوید هاکنی که در سال ۱۹۷۰ برای مطالعه بیشتر درباره پرسپکتیو و فضا انجام داده بود متوجه می شویم همان طور که او معتقد بود این آثار نسبت به عکس های معمولی، حضور و وجود بیشتری دارند، تجربه واقعی زمان و مکان را منعکس می کنند و بیش از عکس های معمولی تأثیر فکر و دست هنرمند را بر کار نمایان می سازند (شیخانی، ۱۳۸۲، ۴).

تأثیر زاویه دید بر روابط هندسی درون تصویر

جابجایی ناظر و زاویه دید او، نظام هندسی و روابط بین فرم های درون تصویر را نیز دگرگون می کند و می تواند تصویر را از نظام ساده (با غلبه خطوط افقی) به طرف آرایش پیچیده و پرتحرک تری از زوایا و تقسیم بندی سطوح هندسی سوق دهد. به عنوان مثال تصویر ۶ شش حالت فضایی (مایر، ۱۳۸۰، ۱۰۶) برای ترسیم ساده یک اتاق را نشان می دهد که با هر تغییر زاویه، در جهت خطوط درون کادر تغییر ایجاد می گردد و تغییر در جهت خطوط، طبیعتاً بر احساس حاصل از هر کادر تأثیر می گذارد.



تصویر ۶- همبستگی تغییرات ساختار هندسی با دگرگونی های زاویه دید. (مایر، ۱۳۸۳، ۱۰۶)

در یک کادر انرژی های دیداری بسته به نوع روابط این عناصر، تغییر می کند. کاندینسکی بالا یا پایین بودن نقطه تمرکز را مهم می داند، همچنین ترکیب بندی منظم و مرکزدار را نسبت به ترکیب بندی نامنظم و آزاد آرام تر و کم انرژی تر می داند (کاندینسکی، ۱۳۶۷، ۱۶۲-۱۶۳). او معتقد بود که انباشتن انرژی در خط راست نسبت به زاویه کمتر است. این طرز تلقی را دیگرانی که درباره مبانی هنرهای تجسمی و عناصر تجسمی پژوهش کرده اند همچون: آرمین هوفمان، جئورگی کپس و هارالد مانته دنبال کردند. ایشان به ترکیب بندی های استوار، آرام، پویا و ناآرام اشاره کرده اند و ساختارهای هندسی درون کادر معیار داورِ ایشان بوده است.

عموماً ساختارهایی که خط افقی در آن حاکم است پایدارتر از ساختارهای عمودی و مورب است زیرا انرژی بصری کمتری در خطوط افقی وجود دارد. به نظر می رسد سه کادر بالایی سادگی و آرامش بیشتری نسبت به بقیه داشته باشند. خط افقی که در سه کادر بالایی دیده می شود نوعی تجسم ساده از فضا را القا می کند و معمولاً این تفکیک افقی فضا در قسمت بالا آسمان یا دیوار و بخش پایین هم زمین و آنچه روی آن قرار دارد در نظر گرفته می شود (آرنهیم، ۱۳۸۶، ۵۸۲). فضا در سه قاب بالا کاملاً از روبرو دیده می شود و تغییرات زاویه دید ناشی از جابجایی ناظر در ارتفاع است. به خاطر همین وقتی از زاویه رو به بالا نگاه شود، خط افق در وضعیت پایین کادر قرار می گیرد و برعکس اگر از زاویه رو به پایین نگریسته شود، خط افق در قسمت های بالایی کادر دیده می شود. افزایش سنگینی در فضایی که از زاویه دید رو به پایین نمایش داده می شود شاید به دلیل غلبه وسعت زیاد زمین بر اجزاء

چون براك و پيكاسو برای آفریدن بی نظمی، از برخورد های بصری، ناهمخوانی ها و تداخل های دوسویه در فضای تصویر استفاده می کردند. این تکه ها عمداً جلوه گر کلیتی یکپارچه نیستند، بلکه بخش های کوچک و خودبسنده ای هستند که یکدیگر را بی پروا قطع می کنند و کلیتی از نظام های ناهمگون تشکیل می دهند. در این شرایط، تنها ایجاد تعادلی ظریف میان نیروهای بی شماری که در زوایای بی شماری با یکدیگر تلاقی می کنند می تواند جلوه ای از وحدت در کار پدید آورد (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶، ۳۶۷ تا ۳۷۰).

این منطق تجسمی جدید به حوزه های دیگر هنرهای تجسمی همچون تصویرگری هم سرایت کرد و ما امروزه با نمونه های بیشماری از آثاری روپرو هستیم که اصول پرسپکتیو و زاویه دید ثابت را زیر پا گذاشته اند تا کلیت یکپارچه فضای رنسانسی از بین برود و تدبیری نو از وحدت در هنرهای بصری معاصر ایجاد کنند. همزمانی چند زاویه دید در آثار تصویرسازی امروز می تواند بنا به چند هدف انجام پذیرد: معنای ضمنی سادگی، ناپختگی و کهن بودن به کمک ترکیب چند زاویه دید، آن گونه که کشمکش های تصویری در نمایش ژرفا قبل از تسلط بر پرسپکتیو در دوران قبل از رنسانس رایج بود؛ معنای ضمنی مغالطه، توهم، رؤیایی و عجاب برانگیز بودن آن گونه که سورئالیست ها از آن بهره می برند؛ معنای ضمنی حضور بیننده در زمان و مکان؛ احساس بی نظمی و تنش تصویری به واسطه ناهمخوانی اجزاء؛ و اشاره زمانی به ربع اول قرن بیستم که این سبک ها در اوج شکوفایی خود بودند.

در قرن بیستم، سورئالیست ها به منظور تشدید حس غرابت، شیوه نظام مند ترسیم فضای تصویر را دستکاری کردند و نظام های فضایی ناهمخوان و غیر منطقی را طوری ترکیب کردند که همچنان برای بیننده کلیتی واقع نمایانه، یکپارچه و ظاهراً قابل اعتماد داشته باشد. جورجو دیکو این کار را با ناهمخوانی عناصر پرسپکتیو در ترسیم ساختمان ها انجام می داد و با این کار کیفیتی رازآمیز و رؤیایگونه که در نگاه اول واقع گرا به نظر می رسید ایجاد می کرد. این کیفیت عمدتاً با دوری جستن از قواعد پرسپکتیو و تغییرات زاویه دید به دست آمده است. آثار او انباشته از تناقضات درونی زاویه دید و پرسپکتیو است به نحوی که هر جزء از تصویر از زاویه دیدی متفاوت ترسیم شده است، و بدین ترتیب مجموعه ای از ناسازگاری های درونی منجر به خلق جهانی می گردد که فضایی جادویی و روابطی غیر ممکن را باز می نمایاند، و بسته به این که نگاه خود را به کجا معطوف سازیم و کدام عنصر را مبنای قضاوت خود در مورد سایر نقاط قرار دهیم، هیئت خود را دگرگون می سازد.

کوبیست ها در دستکاری فضا رویکرد دیگری داشتند و با جفت و جور کردن پاره های مستقل که در روال عادی امکان کنار هم قرارگرفتن نداشتند، در فضای تصویر پیوند منزلزل و پرتنشی ایجاد می کردند. هر یک از پاره ها که در کنار یکدیگر، طبیعت بیجان یا فیگوری کوبیستی را نمایش می دادند، از شبکه فضایی و زاویه دید جداگانه ای پیروی می کردند. معمولاً این تکه ها ساده و همپایه اند اما ارتباط فضایی متقابل این عناصر غیر منطقی است. هنرمندانی

نتیجه

را برمی انگیزاند. در عین حال بنا به بافت و همنشینی عوامل دیگر بصری می تواند یکی از معانی را برجسته تر و بقیه امکانات بیانی را کمرنگ کند.

همزمانی و ترکیب چند زاویه دید هم نوعی دستکاری در قواعد زاویه دیدهای سنتی است که دارای تنوع معنایی است و راهکار مناسبی برای بیان مفاهیم عجیب و نامعقول، بی توازی و چندگانگی می باشد. تولیدکنندگان تصویر فرآخور نیاز و با آگاهی از این تاثیرات می توانند از آنها در تقویت معنای اثر استفاده نموده، تا ذهن مخاطب را بیشتر تحت تاثیر قرار داده و به نحو موثرتری مفهوم مورد نظر خود را انتقال دهند. به علاوه می توان در صورت نیاز با تشدید زاویه دید فراتر از آنچه در حالت عادی به چشم می آید، جهت گیری اغراق آمیز یا افراطی به فضای تصویر بخشید.

می توان مفاهیم و ویژگی های بیان شده در رابطه با زاویه دید را به صورت خلاصه به مقوله های مشخصی تقسیم کرد تا درک

این تحلیل نشان می دهد که چگونه زاویه دید می تواند به عنوان عنصر یا واحدی از محتوا در تولید معنا مشارکت کند. این واحد معنایی قابلیت برانگیختن مفاهیم خاصی همچون قدرت/ضعف یا خودی/دیگری را داراست که برخی از آنها در زندگی روزمره و روابط انسانی هم اعمال می شوند. در عین حال این عنصر، قابلیت بالایی برای بسته بندی و انتقال اطلاعات دارد و می توان با بهره گیری مناسب از آن احساسات و اطلاعات مشخصی را به بیننده القا کرد. به علاوه کیفیت های بصری همچون ساختارهای هندسی تصویر با تغییر زاویه دید تغییر می کند، مثلاً جابجایی و تغییر جهت خط افق در کادر یا حذف آن، تصویر را دچار دگرگونی معنایی می کند. این تغییرات بار معنایی متفاوتی همچون سکون، سنگینی، سادگی، عمق و تحرک را در پی دارد و تمام این عوامل می توانند هماهنگ یا در تضاد با یکدیگر به تقویت یا تضعیف مفاهیم خاصی منجر شوند که بر معنای پیام بصری تاثیر فراوان دارد و ناخودآگاه بیننده

باشد؛ بنابراین زمینه تصویر و عوامل دیگر بصری در تعیین معنای دقیق تر آن دخالت می کنند. بسیاری از این عوامل همچون فاصله و کادر پیوند نزدیکی با عامل زاویه دید دارند که در تحلیل های دقیق تر تمام این عوامل همزمان باید مورد توجه قرار گیرند. بر اساس آنچه تاکنون بیان شد می توان معانی کلی وابسته به زاویه دید را به شرح جدول زیر بیان کرد:

تنوع های معنایی زاویه دید آسان تر شود. هر چند واژه هایی که به عنوان مفهوم و معنای زاویه دید در جدول پایین استفاده شده بسیار کلی است اما می توان به کمک آن مفاهیم هم خانواده آنها را راحت تر بیان کرد. به نظر می رسد این مفاهیم می توانند باعث اضافه شدن کیفیت دیگری به موضوع صریح و اولیه تصویر شوند. ممکن است در تصویرهای مختلف، یکی از معانی موجود در زاویه دید در اولویت اول قرار گیرد و بقیه معانی دور از منظور خالق تصویر

جدول ۱- مفاهیم مرتبط با زاویه دید های مختلف.

اطلاعات	کیفیت بصری	مفاهیم	محتوا	
			انواع زاویه دید	
محور افقی	اشکار، بی پرته	خودی بودن، مشارکت	زاویه دید از روبرو	
	مهم، محدود، سرپوشیده	غیر مرتبط، غیر تهاجمی	زاویه دید از پشت	
	خلاصه، واضح	بیگانگی، کناره گیری	زاویه دید نیم رخ	
	پیچیده، فراوان	غیر خودی	زاویه دید سه رخ	
محور عمودی	محدود، مهم	قدرت و بزرگی، اهمیت، بیروزی	زاویه روبه بالا	
	واضح	برابری، طبیعی و واقعی بودن	زاویه دید همتراز	
	کلی، فراوان، روابط با اطراف	ضعف و کوچکی، بازنده بودن، بی اهمیتی	زاویه دید روبه پایین	
	انگشتش، گستردگی، ناپیوستگی	راز آمیز، رویایی، غیر معمول، آزاد، همبستگی تضادها، مغالطه	چندگانگی زاویه دید	
	ایستاد، تخت			
	تخت			
	کم تحرک			
	عمق، تحرک، پلان بندی			
	پویا، پلان بندی			
	سکون، سادگی			
	سنگینی، بیداری			
	علم توازن، پراکنندگی، چند کانونی، تلوغ			

پی نوشت ها

- 1 Optical cone.
- 2 Visual pyramid.
- 3 Still life with apples and oranges.
- 4 Paul messaris استاد علوم ارتباطات و رسانه های دانشگاه آنتبرگ ایالت پنسیلوانیا، آمریکا.
- 5 Gunther Kress استاد زبان انگلیسی، رسانه و ادبیات نمایشی در انستیتو آموزش، دانشگاه لندن.
- 6 Theo van Leeuwen استاد کالج چاپ لندن.
- 7 E. H. Gombrich.
- 8 Rudolf Arnheim.
- 9 John Fisk.
- 10 Involvement.
- 11 Detachment.
- 12 Our society and Others.
- 13 What is a city.
- 14 The third world in our street.
- 15 Dutch .
- 16 Alfred Leete.
- 17 I want you for U.S army.
- 18 James Montgomery Flagg.
- 19 Flat angle.

فهرست منابع

- ابولقاسمی، محمدرضا (۱۳۸۶)، منطق بازنمایی فضا در مکتب نئوکلاسیسم و کوبیسم با نگاه به فلسف ایمانوئل کانت، نشریه هنرهای تجسمی، ش ۲۶، تیر، صص ۵۴-۵۹.
- استیون داگلاس، کتس (۱۳۸۴)، نما به نما، ترجمه محمد گنر آبادی، بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- ایراندوست سنندجی، محمد هادی (۱۳۸۵)، بررسی عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، پایان نامه کارشناسی ارشد تصویر متحرک، کتابخانه مرکزی دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- آرم، آلن (۱۳۷۵)، فیلمنامه نویسی برای سینما و تلویزیون، ترجمه عباس اکبری، انتشارات حوزه هنری، تهران.
- آرنه‌ایم، ردف (۱۳۸۶)، هنر و ادراک بصری: روان شناسی چشم خلاق، ترجمه مجید اخگر، سمت، تهران.
- بصیر، آنر (۱۳۷۷)، راهنمای فیلمساز جوان، امیرکبیر، تهران.
- بلر، پرستون (۱۳۷۵)، مضحک قلمی، ترجمه و تنظیم نورالدین زرین کلک، چ ۲، دفتر پژوهش‌های فرهنگی، تهران.
- بهرامی، محسن (۱۳۸۰)، بررسی رابطه بین ریخت‌های شخصیتی با ادراک بصری و حافظه کلامی دانشجویان، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- پهلوان، فهیمه (۱۳۸۷)، ارتباط تصویری از چشم‌انداز نشانه‌شناسی، دانشگاه هنر، تهران.
- ترنس، سنت جان مارنر (۱۳۶۱)، تکنیک کارگردانی سینما، ترجمه اکبر گلرنگ، سروش، تهران.
- جرموزی، شینما (۱۳۸۵)، نقش فاصله و زاویه دید در تصویرسازی کتاب‌های فارسی دبستان، پایان نامه کارشناسی رشته ارتباط تصویری، دانشکده هنر دانشگاه فردوسی مشهد.
- رالف، استیونسن، ژ. ر. دبری (۱۳۶۵)، سینما از دیدگاه هنر، ترجمه علیرضا طاهری، نشر شباوین، تهران.
- شارف، استفان (۱۳۸۲)، عناصر سینما، مترجم محمد شهبان و فریدون خامنه پور، چ ۲، هرمس، تهران.
- شفائیه، هادی (۱۳۸۰)، فن و هنر عکاسی، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، تهران.
- شیخانی، رامین (۱۳۸۲)، قدم زدن در باغ زن، مجله حرفه هنرمند، ش ۵، صص ۴-۱۱.
- کاندینسکی، واسیلی (۱۳۷۸)، نقطه، خط، سطح، مترجم علی پور صالح، بهار، تهران.
- گاندلمان، کلود (۱۳۸۳)، تصویر خوانی، ترجمه احمد رضا سرمد، دایره المعارف زیبایی‌شناسی، زیر نظر مایکل کلی، مرکز مطالعات و تحقیقات هنری: گسترش هنر، تهران.
- لوئیس، دیوید (۱۳۸۱)، زبان بدن راز مو فقیه، مترجم جالینوس کرمی، مهر جالینوس، تهران.
- مایر، مانفرد (۱۳۸۰)، مبانی و پایه هنرهای تجسمی در مدرسه بازل سوئیس، ترجمه ع. شروه، اسرار دانش، تهران.
- مساریس، پل (۱۳۸۶)، ابعاد دیداری سواد رسانه‌ای، ترجمه اسماعیل یزدان پور، فصلنامه رسانه، شماره ۶۸، خبرگزاری فارس، ۸۶/۲/۲۹.
- میلرسون، جرالدا (۱۳۸۱)، تولید و کارگردانی در تلویزیون، ترجمه غلامرضا طباطبایی، سمت، تهران.
- هارت، کریستوفر (۱۳۸۴)، طراحی شخصیت‌های کارتونی (مانگا)، مترجم هادی مهرابی، ویراستار عبدالرضا قریشی زاده، میردشتی، تهران.
- Acton, Mary (2009), *Learning to Look at Paintings*, 2nd ed., Routledge, London & New York.
- Gombrich, E.H. (2000), *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Princeton University Press, New York, New Jersey, Oxford shire.
- Gunther, Kress, & Theo van Leeuwen (2004), *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, London & New York.
- Massironi, Mantredo (2002), *The Psychology of Graphic Images: seeing, Drawing, Communicating*, translated by Nicola Bruno, Lawrence Erlbaum associates, Mahwah, New Jersey, London .
- Messaris, Paul (1994), *Visual literacy: Image, Mind and Reality*, Westview press ,Boulder, San Francisco, Oxford.
- Strosberg, Eliane (2001), *Art & Science*, Abbeville, New York.