

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَآلِ مُحَمَّدٍ وَعَجِّلْ فَرَجَهُمْ



طراحی (۲)

پایه یازدهم

دوره دوم متوسطه

رشته های گرافیک - نقاشی

گروه تحصیلی هنر

زمینه خدمات

شاخه فنی و حرفه ای

۷۵۰

ط ۷۳۶ س/

سمندریان، محمود

طراحی (۲) / مؤلفان: محمود سمندریان، محمدعلی بنی اسدی. - تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب های درسی ایران.

۲۶۶ ص. - مصور. - شاخه فنی و حرفه ای

متون درسی رشته های گرافیک - نقاشی گروه تحصیلی هنر، زمینه خدمات.

برنامه ریزی و نظارت، بررسی و تصویب محتوا: کمیسیون برنامه ریزی و تألیف کتاب های درسی رشته نقاشی دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش وزارت آموزش و پرورش.

۱. طراحی. الف. بنی اسدی، محمدعلی. ب. ایران. وزارت آموزش و پرورش. کمیسیون برنامه ریزی و تألیف کتاب های درسی رشته نقاشی. ج. عنوان. د. فروست.

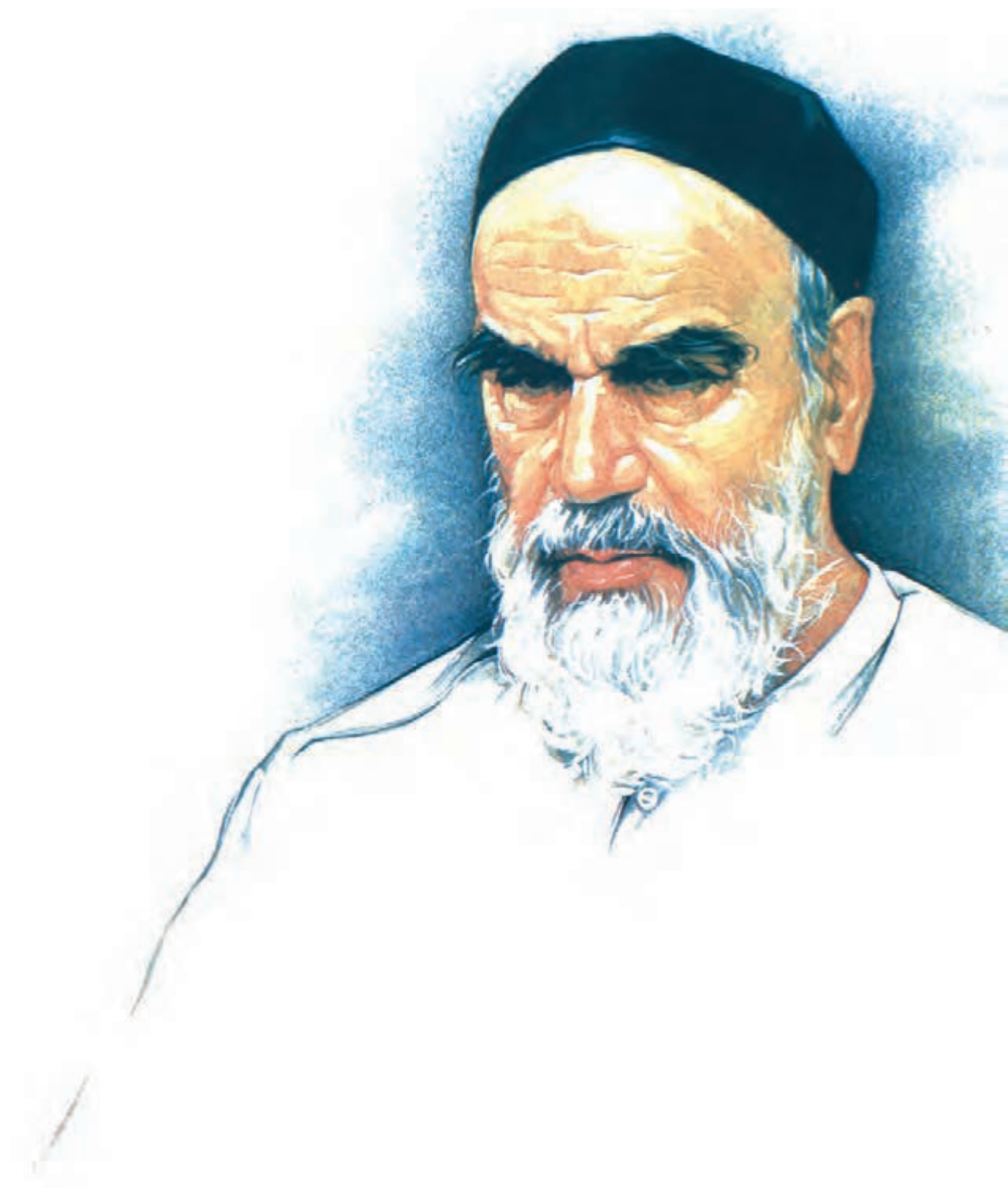


وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



نام کتاب :	طراحی (۲) - ۲۱۱۶۴۴
پدیدآورنده :	سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف :	دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش
شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف :	دارا افشارقوجانی، محمد امیدی، حمیدرضا جهانی، سیدحسن سلطانی، عادل قلی‌زاده، آنه محمدتاتاری، سید همایون موسوی و حسین مراد نژاد (اعضای شورای برنامه‌ریزی) محمود سمندریان (فصل ۱ و ۲) و محمدعلی بنی‌اسدی (فصل ۳) (اعضای گروه تألیف)
مدیریت آماده‌سازی هنری :	اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
شناسه افزوده آماده‌سازی :	شهرزاد قنبری (صفحه آرا) - اعظم کریمی (طراح جلد)
نشانی سازمان :	تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی) تلفن : ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار : ۸۸۳۰۹۲۶۶، کد پستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹ وب‌گاه : www.chap.sch.ir و www.irtextbook.ir
ناشر :	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران : تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (داروپخش) تلفن : ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۳۷۵۱۵-۱۳۹
چاپخانه :	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
سال انتشار و نوبت چاپ :	چاپ نهم ۱۴۰۴

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



هنر عبارتست از دیدن روح محبت در انسانها

امام خمینی «قدس سره»

فهرست

۱	مقدمه
۲	فصل اول : طراحی از منظره
۲	مقدمه
۹	۱-۱- تاریخچه
۲۸	۱-۲- مراحل انجام کار
۲۸	۱-۲-۱- انتخاب نقطه دید در طبیعت
۳۱	۱-۲-۲- منظره یاب
۳۱	۱-۲-۳- کادر
۳۴	۱-۲-۴- خط افق
۳۵	۱-۲-۵- اندازه گیری
۳۶	۱-۲-۶- ترکیب بندی
۴۴	۱-۲-۷- مراحل اجرای طراحی
۴۷	۱-۲-۸- تأثیر کیفیت نور
۵۴	۱-۳- ترکیب سطوح خاکستری
۶۵	۱-۴- پنج نکته مهم برای طراحی از منظره
۶۸	۱-۵- طراحی از درخت
۸۱	۱-۶- طراحی از کوه
۸۵	۱-۷- طراحی از گل
۹۰	۱-۷-۱- طراحی از گل در طبیعت
۹۳	فصل دوم : طراحی از فضاهای معماری
۹۳	مقدمه
۱۰۴	۲-۱- اصول اولیه
۱۰۹	۲-۲- پرسپکتیو در طراحی از فضاهای معماری (بنا)
۱۱۴	۲-۳- ساده کردن
۱۱۴	۲-۳-۱- فضای خارجی
۱۲۰	۲-۳-۲- فضای داخلی
۱۲۴	۲-۴- سایه روشن
۱۳۶	۲-۵- طراحی از معماری سنتی
۱۴۳	۲-۶- طراحی از معماری جدید

۱۴۵	فصل سوم : طراحی از انسان
۱۴۵	مقدمه
۱۴۷	۳-۱- اشاره ای کوتاه به سیر تحول طراحی از اندام انسان
۱۵۰	۳-۲- طراحی از انسان
۱۵۲	۳-۲-۱- طراحی حالت
۱۵۶	۳-۲-۲- طراحی مبتنی بر حافظه
۱۵۷	۳-۲-۳- طراحی خطوط محیطی یا خطوط کناره
۱۵۹	۳-۳- تناسبات و تقسیمات اندام انسان
۱۶۵	۳-۴- شناخت کلی استخوان های بدن (اسکلت)
۱۶۷	۳-۴-۱- شناخت استخوان های بدن (اشاره به جزییات)
۱۷۲	۳-۵- طراحی از چهره
۱۷۷	۳-۶- طراحی از سر
۱۸۲	۳-۶-۱- تناسبات چهره
۱۸۶	۳-۶-۲- چشم ها
۱۹۰	۳-۶-۳- بینی
۱۹۲	۳-۶-۴- دهان
۱۹۳	۳-۶-۵- گوش
۱۹۴	۳-۶-۶- مو، ابرو و چانه
۲۰۳	۳-۷- گردن
۲۰۴	۳-۸- دست
۲۱۴	۳-۹- پا
۲۲۱	۳-۱۰- قفسه سینه و ستون مهره ها
۲۲۴	۳-۱۱- لگن خاصره
۲۲۸	۳-۱۲- طراحی از اندام انسان با توجه به فرم های ساده هندسی
۲۳۲	۳-۱۳- مطالعه چین و چروک پارچه
۲۳۶	۳-۱۴- طراحی پرکار
۲۴۲	۳-۱۵- استفاده از ابزارهای متفاوت در طراحی
۲۴۷	۳-۱۶- روند ساختن ترکیب های بیش از یک نفر
۲۵۹	۳-۱۷- برخورد طراحان با سوژه انسان



هنرآموزان محترم، هنرجویان عزیز و اولیای آنان می‌توانند نظر اصلاحی خود را درباره مطالب کتاب‌های درسی از طریق سامانه «نظرسنجی از محتوای کتاب درسی» به نشانی «nazar.roshd.ir» یا نامه به نشانی تهران - صندوق پستی ۴۸۷۴ - ۱۵۸۷۵ ارسال کنند.

سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

این کتاب طی سال‌های تحصیلی ۸۲-۱۳۸۱ و ۸۳-۱۳۸۲ توسط ۲۷ نفر از هنرآموزان سراسر کشور از دیدگاه چارچوب کلی کتاب درسی و قابلیت‌های یاددهی و یادگیری، ۱۰۰ نفر از هنرجویان از دیدگاه روانی مطالب و امکان فراگیری آن و سودمندی تصاویر، ۱۰ نفر از متخصصان موضوعی و خبرگان حرفه‌ای از دیدگاه صحت مطالب و کاربردی بودن آن اعتباربخشی گردید و نتایج در این کتاب اعمال شد.

آموزش طراحی، فرآیندی است که طی آن به هنرجو فرصت داده می‌شود تا با اصول و روش‌های تجربه‌شده‌ی طراحان مختلف آشنا شده و به صورت عملی آن‌ها را به کار بندد. برخی از تجربیات هنرمندان طراح در گذشته، به قدری غنی و عمیق است که به صورت اصول تقریباً ثابت، به‌ویژه در آموزش طراحی درآمده است. برخورد‌های مختلف و متنوع طراحان با موضوعات مشترک و متفاوت، ما را به امکانات بی‌شمار بیان طراحی رهنمون می‌شود و دریچه‌هایی تازه را از نگاه هنرمندانه آنان به روی ما می‌گشاید. با دقت در آثار هر یک از هنرمندان، متوجه دستخط‌های شخصی آن‌ها می‌شویم که حاصل شناخت خود، محیط، هستی و وجود مطلق خداوند است، که هر کس که خود را شناخت، خدای خود را شناخته است؛ و در مسیر این شناخت، جای پای کسانی که پیش از ما مسیر را پیموده‌اند، می‌تواند چراغ راه ما باشد، اما نه تا مقصد نهایی؛ که مقصد نهایی بس دشوار است و هر کس باید با حواس و زبان و اندیشه و ذهن خود، به منبع وجود وصل شود.

سبک‌های مختلف و متنوع موجود در طول تاریخ هنر حاصل شرایط و نگاه‌های متفاوت به سرچشمه‌ی وجود است و هنرمند با نگاه متفاوت خود، جلوه‌ای دیگر از زیبایی وجود را برای ما ترجمه و بیان می‌کند.

در کتاب طراحی (۱) اصول اولیه طراحی را فرا گرفته‌اید و در این درس با سه حوزه‌ی طبیعت (منظره)، معماری، انسان و اصول آموزشی پیشرفته‌تری آشنا می‌شوید تا ضمن انجام تمرینات به شناخت کیفی طراحی نیز دست پیدا نمایید. در قسمت‌هایی که تمریناتی با عنوان کپی برداری از آثار طراحان بزرگ پیشنهاد شده، هدف تقلید سطحی از آن آثار نبوده و بیش‌تر برخورد نزدیک‌تر شما با طرز انتقال موضوع از دید یک طراح (با هدف مطالعه و بررسی) موردنظر بوده است.

همچنین ذکر این نکته نیز ضروری است که طراحی از موضوعات واقعی (در هر سه حوزه‌ی طبیعت، معماری و انسان) دارای بیشترین تأثیر در پیشرفت یادگیری است، بنابراین هنرآموزان محترم، شرایط را به گونه‌ای ایجاد نمایند که هنرجویان بتوانند در مواجهه مستقیم با موضوعات مطرح شده به هدف کلی این درس دست پیدا کنند.

در پایان نحوه‌ی ارزشیابی از آموخته‌های هنرجویان در این واحد درسی به صورت عملی می‌باشد و هنرجویان با استفاده از متن، تصاویر و تمرین‌های کتاب و با راهنمایی هنرآموز خود، در طی سال در خود ایجاد قابلیت نموده و در پایان سال از آن‌ها آزمون عملی گرفته خواهد شد. بدیهی است هیچ‌گونه ارزشیابی نظری از متن کتاب قابل قبول نبوده و متن کتاب تنها برای راهنمایی و ایجاد رغبت و شناخت در هنرجویان ارایه گردیده است.

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش



نظر سنجی کتاب درسی

هدف کلی

توانایی طراحی با توجه به شناخت کیفی در سه حوزه‌ی طبیعت، معماری و انسان.



طراحی از منظره

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل، فراگیر باید بتواند:

- ۱- با توجه به ترکیب‌بندی و با دید کلی از طبیعت باخط طراحی کند.
- ۲- با توجه به تأثیر نور و کیفیت سایه روشن از منظره طراحی کند.
- ۳- با توجه به تفکیک (آنالیز) و ترکیب خاکستری‌ها از منظره طراحی کند.
- ۴- با توجه به ترکیب‌بندی و با دید کلی از درخت، کوه و گل طراحی کند.
- ۵- با توجه به تأثیر کیفیت نور و سایه روشن از درخت و کوه و گل طراحی کند.
- ۶- با توجه به تفکیک و ترکیب خاکستری‌ها از درخت و کوه و گل طراحی کند.

مقدمه

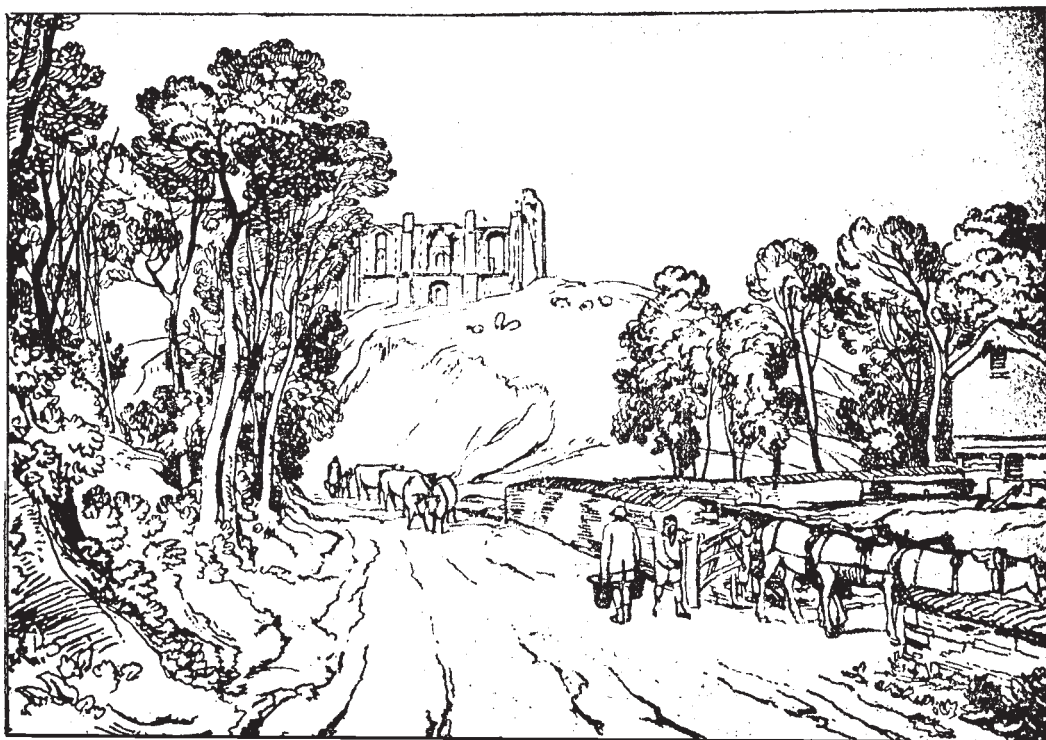
هسته‌ی زندگی. طبیعت با احساس آدمی پیوندی نزدیک دارد و دیدن آن، همیشه او را به آرامش و تعمق دعوت می‌کند. طراحی از طبیعت در مراحل اولیه برای کسب مهارت و در مراحل پیشرفته‌تر بازتابی از احساسات و بیان هنری هنرمند است.

برای طراحان و نقاشان جذابیت طبیعت زنده، همواره منشأ الهام، شور و شگفتی بوده است. این توجه به خاطر پویایی و تحرکی‌ست که در طبیعت جریان دارد و این تغییر و تحولات یعنی



تصویر ۱-۱- ریچارد پارکرز بنیتون^۱- حکاکی روی فلز - ۱۸۵۰

۱- Richard Parkes Bonington



تصویر ۱-۲- ویلیام ترنر^۱ - مداد روی کاغذ - تپه سنت کاترین - ۱۸۱۹



تصویر ۱-۳- میخائیل وروبل^۲ - مداد روی کاغذ - ۱۸۸۵



تصویر ۴-۱- عنایت‌الله نظری نوری - طراحی با مداد - ۱۳۷۹ - ۷/۵×۱۰/۵ cm



تصویر ۵-۱- فرانزن^۱ - طراحی با مداد و گواش - ۱۹۷۰

۱- Eugene M. Frandzen



تصویر ۶-۱- سهراب سپهری - آب مرکب روی کاغذ - ۱۳۵۲ - ۳۶×۲۶cm



تصویر ۷-۱- سهراب سپهری - آب مرکب روی کاغذ - ۱۳۵۲ - ۳۶×۲۶cm

طبیعت، یک کل به هم پیوسته است که از اجزای گوناگون تشکیل شده است و جدا از اختلاف ظاهری، شکل، اندازه و بافت، در کنار هم، هماهنگی کاملی را به تماشا می‌گذارد. توده‌ی ابرها در کنار ایستایی درختان به همراه رود رونده و سختی سنگ‌ها و هرآنچه در طبیعت می‌بینیم علاوه بر شکل ظاهری آن، لازم است که بتوان برای درک این سرزندگی و تحرک به هسته‌ی درونی این اجزا نیز پی ببریم و تعمق کنیم و با تمرین‌های مداوم، خود را قادر سازیم تا این سرزندگی و شکوه را با خطوط طراحی خود پیوند زنیم و زیبایی‌های آن را به تصویر کشیم. به یاد داشته باشید که آن‌چه با قلم طراح خلق می‌شود عصاره‌ی طبیعت است، نه سیمای ظاهری آن. عصاره‌ای که در لحظات انجام کار جان می‌گیرد و ماهیتش بر سازنده‌ی طرح نیز از پیش معلوم نبوده است. عناصر طبیعت با همه‌ی گوناگونی خود در ارتباط با یکدیگر نوعی تعادل پویا را به نمایش می‌گذارند. زیرا طبیعت زنده و در حال تغییر است و زمان در حال گذر و ما شاهد تغییراتی هستیم

که گاه به سرعت و گاه به کندی انجام می‌پذیرد. فصل‌ها تغییر می‌کنند و طبیعت چهره‌های متفاوتی به خود می‌گیرد و طراح برای طراوت و شکوه بخشیدن به آثار خود به نگاه دقیق و کنجکاو محتاج است تا بتواند قوانین طبیعت را درک کرده، تأثیری را که عوامل محیطی بر یکدیگر می‌گذارند ببیند.

طراحی از یک منظره، باید یک واحد هماهنگ باشد نه واحدهای «بریده»‌ای از محیط پیرامون. هر جزیی باید از طریق فرم و محیط خود، در خدمت مجموعه‌ی کلی تصویر باشد و این موضوع کاملاً با ترکیب‌بندی طراحی شما مرتبط است. در عین حال، تکنیک‌های متنوع در طراحی این امکان را به شما می‌دهد تا ویژگی‌هایی همچون نور، سایه، وضعیت محیط، بافت و فصول مختلف را به وضوح ترسیم نمایید تا به مرور زمان و با تمرین مداوم و با برخورداری از چشمی دقیق و دستی مسلط و توانا بتوانید اثری به‌وجود آورید که همه‌ی عظمت و زیبایی طبیعت را با خود داشته باشد.



تصویر ۸-۱- ایلشمیوس^۱ - ۱۹۴۲-۱۸۶۴ - مداد روی کاغذ - ۱۳×۲۲/۵cm

۱- Louis M. Ellshemius



تصویر ۹-۱- رمبرانت^۱ - قلم و مرکب - ۱۸×۲۳/۳cm



تصویر ۱۰-۱- هایلدر^۲ - آب مرکب و مداد روی کاغذ - ۱۹۶۶

۱- Rembrandt

۲- Rowland Hilder

مجموعه آورده شده بهتر درک خواهید کرد. اساس شعرها و همچنین طرح‌های او را سادگی، خلوص، آزادمنشی و صمیمیت تشکیل می‌دهند.

طبیعت آموزگار بزرگی‌ست، از او بیاموزیم.
در زیر شعری از این هنرمند را می‌خوانید.

در اینجا به پاس احترام به استاد بزرگوار سهراب سپهری (۱۳۵۹-۱۳۰۷) نکته‌ای را درباره‌ی درک بهتر رابطه‌ی میان شناخت جهان، احساس هنرمند و نقاشی یادآوری می‌کنیم. اگر شعرهای سهراب را خوانده باشید آثار طراحی او را که در این

در گلستانه

دشت‌هایی چه فراخ!
کوه‌هایی چه بلند!
در گلستانه چه بوی علفی می‌آمد!
من در این آبادی، بی چیزی می‌گشتم:
بی خوابی شاید،
بی نوری، ریگی، لبخندی.
پشت تبریزی‌ها،
غفلت پاک‌ی بود، که صدایم می‌زد.
پای نی‌زاری ماندم، باد می‌آمد، گوش دادم:
چه کسی با من، حرف می‌زد؟
سوسماری لغزید.
راه افتادم.
یونجه‌زاری سر راه،
بعد جالیز خیار، بوته‌های گل رنگ
و فراموشی خاک.
لب آبی
گیوه‌ها را کندم، و نشستم، باها در آب:
«من چه سبزم امروز
و چه اندازه تنم هوشیار است!
نکند اندوهی، سر رسد از پس کوه.
چه کسی پشت درختان است؟
هیچ، می‌چرد گاوی در کرت.
ظهر تابستان است.
سایه‌ها می‌دانند، که چه تابستانی است.
سایه‌هایی بی‌لک،
گوشه‌ای روشن و پاک،
کودکان احساس! جای بازی اینجاست.
زندگی خالی نیست:
مهربانی هست، سیب هست، ایمان هست.
آری
تا شقایق هست، زندگی باید کرد.
در دل من چیزی است، مثل یک بیشه‌ی نور، مثل خواب دم صبح
و چنان بی‌تابم، که دلم می‌خواهد
بدوم تا ته دشت، بروم تا سر کوه.
دورها آوایی است، که مرا می‌خواند.»



طراحی باروان نویس روی کاغذ - ۱۳۵۰ - ۳۵×۲۵ cm

سهراب سپهری

۱-۱- تاریخچه

پس از آنکه در ترسیم گیاهان و حیوانات به نوعی واقع‌نمایی شبه علمی دست یافت، هنوز در نگارش طبیعت، ذهنی نمادگرا داشت (تصویر ۱-۱۱).

آدمی در ابتدا هنگامی که هنوز هنری نمادگرایانه داشت، مظاهر قابل دسترس خود در طبیعت را به نقش می‌کشید. اما از آنجا که طبیعت بسی گسترده بود و به درک در نمی‌آمد، وی حتی



تصویر ۱-۱۱- نقاشی نمادگرایانه - مصر باستان - موزه‌ی لندن

به‌خصوص در هنر مشرق زمین نیز به‌عنوان یک اصل تلقی می‌شد. دیدن و درک طبیعت و خلوت در آن یک عبادت بود (تصاویر ۱-۱۲ تا ۱-۱۵)، هنرمندان شرقی و همچنین ایرانی از همه اجزای طبیعت بهره می‌جستند تا دریافت روحانی و عارفانه‌ی خود از هستی را منعکس سازند.

گل‌ها، برگ‌ها، درختان و کوه‌ها همه «اشیایی» بودند که می‌شد به‌طور مجرد آن‌ها را دید و به‌صورت نمادین در کنار هم نقش کرد. آثار بجا مانده از مصر باستان، بین‌النهرین و یونان از این جمله‌اند.

در گذشته‌های دور این توجه به نمادگرایی و تزئین،



تصویر ۱۲-۱- معین مصور- مکتب اصفهان حدود ۱۰۴۹- ۱۵/۷×۱۲/۲cm



تصویر ۱۳-۱- تی چی بو^۱ - نقاشی چینی - مرکب روی کاغذ برنج - ۴۸×۶۸cm



تصویر ۱۴-۱- یانگ یشینگ^۱ - نقاشی ژاپنی - مرکب روی کاغذ برنج



تصویر ۱۵-۱- مورویاما اکیو^۲ - نقاشی ژاپنی - مرکب رنگی روی کاغذ - حدود قرن ۱۸

۱- Yang Yisheng

۲- Maruyama Okyo

در هنر مغرب زمین نیز تا قبل از رنسانس، این نگرش وجود داشت. در منظره‌پردازی نمادگرایانه، جزئیات تصویر به نحوی تزینی یا در قالب نوعی الگوی بیانی آرایش می‌یافت. در این خصوص می‌توان به منظره‌ی آرمانی از موضوعات مرسوم در دیوارنگاره‌های منازل رومیان باستان اشاره کرد (تصویر ۱۶-۱).

در قرن پانزده میلادی، پس از آن که هنرمندان به ادراک نور در طبیعت دست یافتند، تحوّل بزرگی در منظره‌پردازی عینی (NATURE) رخ نمود. از لئوناردو داوینچی^۱ تا ژرژ سورا^۲ (نقاش امپرسیونیست) هنرمندان و منتقدان بر این بودند که نورپردازی فصلی از دانش نقاشی است.



تصویر ۱۶-۱ — نقاشی منظره در روم باستان

در دوران رنسانس^۳، چشم‌اندازها فقط پس‌زمینه‌ای برای پیکره‌ها و تک‌چهره‌ها بودند تا این که از سده‌ی هجدهم میلادی، منظره‌پردازی چون گونه‌ای از نقاشی مورد توجه اروپاییان قرار

گرفت ولی مهمترین تحولات در سده‌ی نوزدهم مدیون هنرمندان «باربیزون»^۴، امپرسیونیست‌ها^۵ و پست‌امپرسیونیست‌ها^۶ بود که وسیعاً به موضوع منظره‌ی طبیعی پرداختند.

۱- Leonardo Davinci

۲- Seurat

۳- رنسانس (RENAISSANCE): رنسانس یا باززایی، عموماً به جنبش فکری و عقلانی گفته می‌شود که در سده‌ی چهاردهم میلادی از شهرهای شمالی ایتالیا شروع و در سده‌ی شانزدهم به اوج خود رسید. هنرمندان و اندیشمندان، رنسانس را «تولد دوباره‌ی هنر و ادبیات تحت تأثیر سرمشق‌های کلاسیک باستان» و یا «کشف جهان و انسان» تعریف کرده‌اند.

۴- باربیزون (BARBIZON): مکتب [گروه] جمعی از منظره‌نگاران فرانسوی که نام دهکده‌ی باربیزون واقع در کناره‌ی جنگل فُنتِن بلو در حومه‌ی پاریس بر آن‌ها نهاده شد. هنرمندان مکتب باربیزون طرح‌های مقدماتی را در طبیعت تهیه می‌کردند و پرده‌های نهایی را در کارگاه می‌ساختند.

۵- امپرسیونیسم (IMPRESSIONISM): عنوان امپرسیون از تابلویی به همین نام، اثر کلود مونه اقتباس شد و این کلمه به معنی «احساس» طلوع آفتاب است. در اواخر قرن ۱۹ میلادی، گروهی از نقاشان جوان سعی کردند تا جهان اطراف خود را به همان صورتی نقاشی کنند که آن را احساس می‌کردند و نه به گونه‌ای که به شیوه‌های قدیم معمول بود. این شیوه را مهمترین پدیده‌ی هنر نقاشی مدرن به شمار می‌آورند.

۶- پست امپرسیونیسم (POST. IMPRESSIONISM): اصطلاحی ست نه چندان روشن درباره‌ی آثار هنرمندانی چون پل سزان، ونسان ونگوگ و پل گوگن که در برابر نقاشی امپرسیونیست واکنش نشان دادند. هنرمندان پست امپرسیونیست با اهمیت دادن به صراحت فرم و استحکام ساختار و با تأکید بر بیان درونی به مدد رنگ و شکل از طبیعت‌گرایی امپرسیونیسم فراتر رفته و راه‌هایی برای تحول نقاشی سده‌ی بیستم گشودند.



تصویر ۱۷-۱- ریدوئل. اف - قلم فلزی - حدوداً ۱۴۰۰ میلادی

ولی در همه‌ی این آثار طراحی یک نکته مشترک وجود دارد. آیا می‌دانید در کدام نکته این آثار با هم وجه اشتراک دارند؟ آیا تا به حال به تفاوت‌های آن‌ها دقت کرده‌اید؟ چرا طرح‌های مصری با طرح‌های دیگر تمدن‌های هم عصر خود متفاوت است؟ در ادامه به تعدادی از نمونه‌های طراحی مربوط به دوره‌ها و تمدن‌های مختلف توجه نمایید.

در این قسمت به این نکته اشاره می‌نمایم که هنرمندان در هر دوره و در هر عصری با توجه به تأثیراتی که از پیرامون خود می‌گیرند به صورتی کاملاً آگاهانه آثاری را به وجود می‌آورند. تشابهات و تفاوت‌های موجود در آثار ارایه شده از طرف هنرمندان به عواملی چون فرهنگ و شرایط اجتماعی، اقتصادی، جغرافیایی و ... بستگی دارد. در مواردی نیز تأثیراتی که طبیعت پیرامون به هنرمند تحمیل می‌کرد موجب می‌شد که شکل و نوع آثار با هم تفاوت‌های ظاهری داشته باشد.



تصویر ۱۸-۱- لئوناردو داوینچی - مداد روی کاغذ - حدود ۱۴۷۰



تصویر ۱۹-۱- ولف هابر^۱ - قلم فلزی - ۱۵۱۵ میلادی - ۲۱/۱×۱۶cm



تصویر ۲۰-۱- پیتر بروگل^۲ - قلم فلزی - ۲۰×۲۸cm

۱- Wolf Huber

۲- Pieter Bruegel



تصویر ۱-۲۱- لوکاس ون اودن -
قلم مو و مرکب - ۱۶۲۶ - ۲۱×۳۱ cm



تصویر ۱-۲۲- مارکو سادلر
اکسکودیت - قلم فلزی - حدوداً
۱۶۰۰ میلادی



تصویر ۲۳-۱- جان بوت^۱ - مداد روی کاغذ - ۲۸/۵×۴۳/۵cm



تصویر ۲۴-۱- آلبرت کاپ^۲ - مداد روی کاغذ - ۱۹×۳۱cm - ۱۷۱۰ میلادی

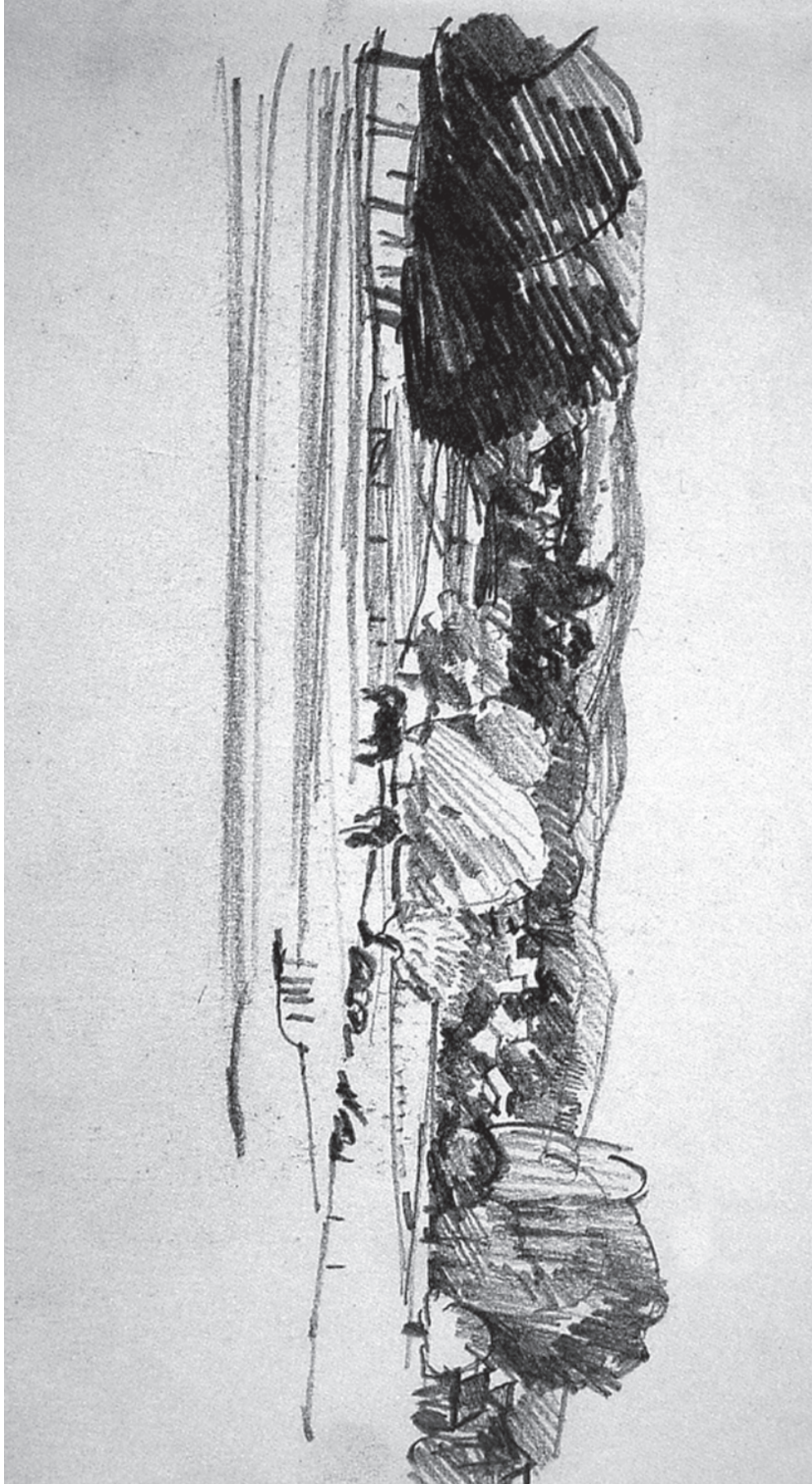
۱- Jan Both

۲- Albert Coyp



تصویر ۲۵-۱- روبنس^۱ - مداد روی کاغذ - ۳۵×۲۹cm

تصویر ۲۶-۱- پاییز - قرن بیستم - نقاش آلمانی - طراحی با مداد





تصویر ۲۷-۱- ایوان شیشکین^۱ - ۱۸۷۷-
طراحی با مداد



تصویر ۲۸-۱- ایوان شیشکین - ۱۸۷۷- طراحی با مداد



تصویر ۲۹-۱- کامیل پیسارو^۱ - حکاکی - حدود ۱۸۷۰



تصویر ۳۰-۱- جورج گروز^۲ - مداد روی کاغذ - ۱۹۴۴ - ۴۸x۳۷cm



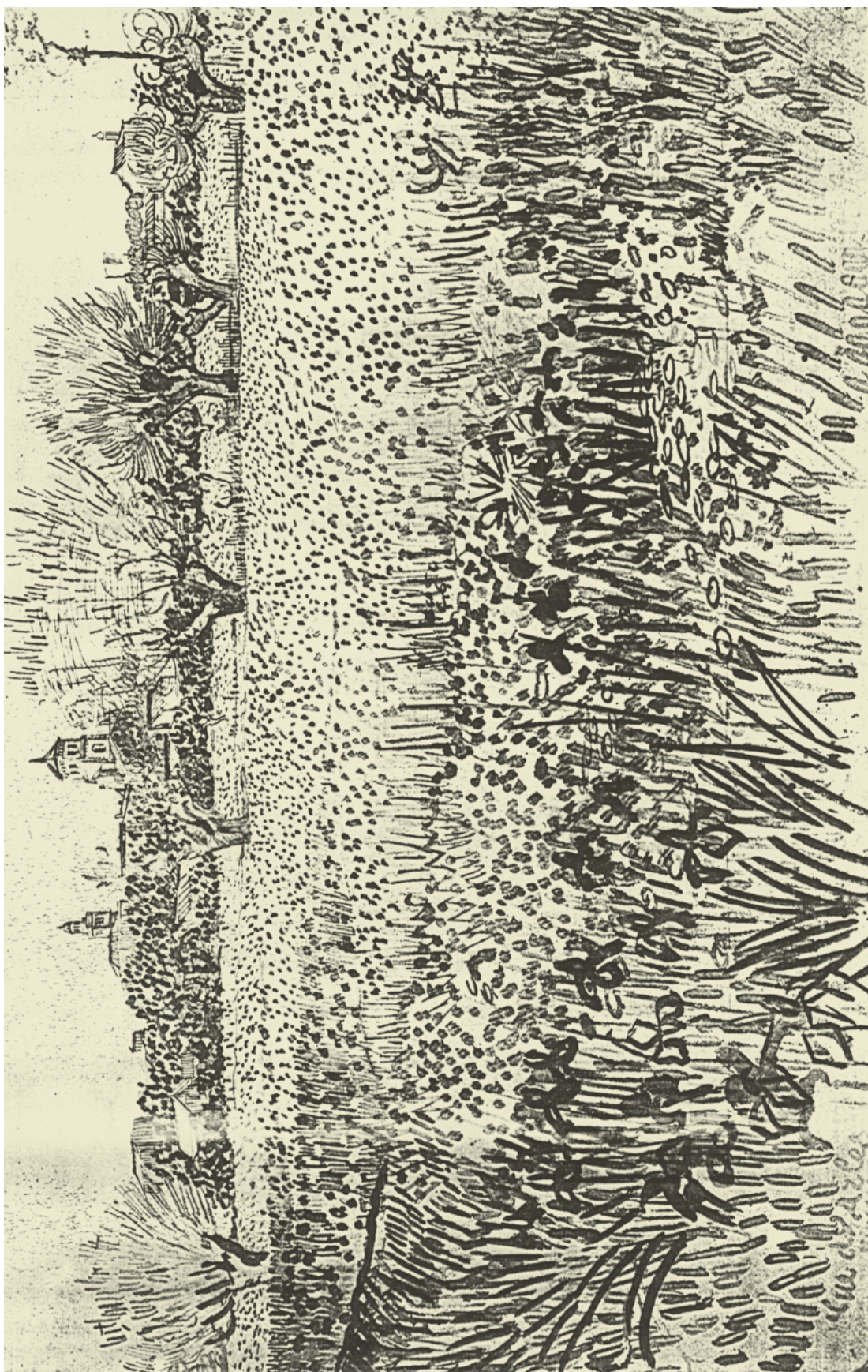
تصویر ۱-۳۱- رمبرانت - قلم مو و مرکب - ۱۶۵۰ میلادی - ۱۲×۲۰cm



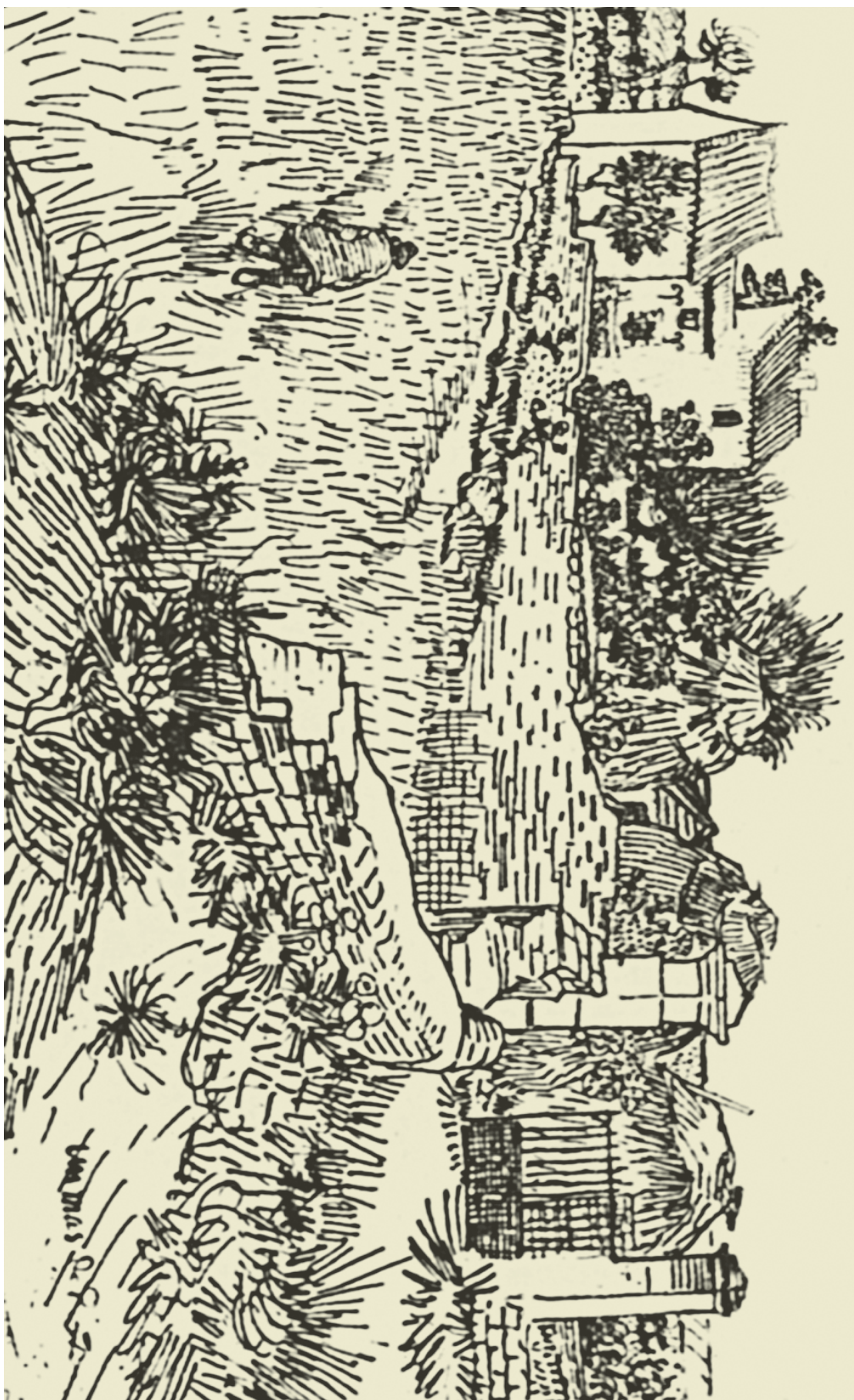
تصویر ۱-۳۲- رمبرانت - قلم مو و مرکب - ۱۶۵۰ - ۱۳×۲۰cm



تصویر ۳۳-۱- کورو - زغال روی کاغذ - ۲۵ x ۳۵ cm



تصویر ۱۳۴-۱- وان گرگ - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۸۰



تصویر ۳۵-۱- وان گوگ - قلم فلزی - حدود ۱۸۷۵



تصویر ۱-۳۶-۱- وان گوگ - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۸۰

- ۱- آثار طراحی چند هنرمند را با توجه به انواع خطوط، بافت و نوع قلم‌گذاری مورد بررسی قرار دهید و نمونه‌هایی از آن‌ها را که بیش‌تر دوست دارید در کادرهایی به ابعاد $7 \times 7 \text{ cm}$ ارایه دهید و در کلاس، در مورد تفاوت آن‌ها بحث کنید؟ (حداقل ۱۰ مورد).
- ۲- چند طراحی را با توجه به تفاوت‌های ابزاری انتخاب نموده و در کادرهای $7 \times 7 \text{ cm}$ ارایه دهید و در کلاس در مورد تفاوت آن‌ها بحث کنید؟ (حداقل ۵ مورد).
- ۳- تفاوت طرح‌های تمدن مصر باستان با طرح‌های تمدن چین باستان در چیست؟ در چند سطر بنویسید.
- ۴- از آثار هنرمندانی که در این مجموعه آمده به صورت آزاد کی‌پردازی کنید.

۱-۲- مراحل انجام کار

(اصول اولیه)

- ۱- انتخاب نقطه‌ی دید در طبیعت
- ۲- منظره‌یاب
- ۳- کادر
- ۴- خط افق
- ۵- اندازه‌گیری
- ۶- ترکیب‌بندی
- ۷- نحوه و مراحل اجرای طراحی
- ۸- تأثیر کیفیت نور

به هنرجویان توصیه می‌شود به طبیعت رفته، اصول را در خود طبیعت فراگیرند.

۱-۲-۱- انتخاب نقطه‌ی دید در طبیعت: وقتی قدم

به طبیعت می‌گذارید و می‌خواهید بخشی را برای طراحی انتخاب کنید «نقطه‌ی دید» برای طرح شما، دارای اهمیت فراوان است (تصویر ۱-۳۷). پس از انتخاب قسمتی از منظره‌ی روبروی خود برای کار، توجه داشته باشید که یک یا دو قدم به چپ و یا به راست، به جلو یا به عقب، تمام ترکیب‌موردنظر شما را تغییر می‌دهد. شاید لازم باشد مختصری بالاتر و پایین‌تر بروید تا از منظره‌ی مقابل خود دید بهتری داشته باشید. غالباً اتفاق می‌افتد که طراح نقطه‌ی خوبی را پیدا می‌کند و پس از نشستن درمی‌یابد که همه چیز عوض شده است (تصاویر ۱-۳۸ تا ۱-۴۰) در این حالت استفاده از «منظره‌یاب» می‌تواند کمک مؤثری برای انتخاب «نقطه‌ی دید» شما باشد.



تصویر ۱-۳۷



تصویر ۳۸-۱ دید از بالا - طراحی با مداد



تصویر ۳۹-۱ دید از پایین - طراحی با مداد



تصویر ۴۰-۱- نقاط دید مختلف از یک موضوع- راپیدوگراف

۲-۲-۱- منظره یاب: از گذشته رسم بر این بود که بیشتر نقاشان برای رسیدن به ترکیبی مناسب در چشم اندازهای طبیعی، از وسیله‌ای به نام «منظره یاب» استفاده می‌کردند. این وسیله، مقوایی است به اندازه‌ی حدوداً 15×20 سانتی‌متر که در وسط آن کادر مستطیل شکلی تعبیه شده تا طراح از میان این روزنه

به منظره‌ی مقابل نگاه کرده، بخش دلخواه خود را بیابد و این شبیه قاب کردن بخش موردنظر در طراحی است. به یاد داشته باشید که نحوه‌ی برش کادر میانی منظره یاب کاملاً با انتخاب کادر طراحی شما در ارتباط است.



تصویر ۴۱-۱ - منظره یاب

۳-۲-۱- کادر: بدون شک هر صفحه‌ای پیش از تماس قلم، کاغذی سفید است که هنوز اثری بر خود ندارد و هنگامی که نقش‌آفرینی شروع می‌شود، سفیدی کاغذ با خطوط یا لکه‌های رنگی شروع به اثرپذیری می‌نماید. محدوده‌ای را که طراح روی صفحه‌ی طراحی شروع به کار می‌کند «کادر» می‌گویند. مشخص کردن این محدوده به طراح کمک می‌کند تا در جای دادن عناصر انتخابی با سنجش خطوط عمودی و افقی کادر، ترکیبی هماهنگ به وجود آورد.

دیگر (کناره‌های کادر) در ارتباط قرار می‌گیرد و معنای خاصی می‌یابد. خطوط عمودی، خطوط افقی و یا خطوط مایل هر یک معنای خاصی را القا می‌کنند. برای طراحی از مناظر گوناگون؛ درک مناسبات درونی کادر و به کارگیری خطوط مختلف می‌تواند گامی بلند در جهت القای یک مفهوم و به دست آوردن ترکیبی زیبا و خوش‌آهنگ به شمار آید. انتخاب موضوع معمولاً با کادر مناسب مرتبط است. یک درخت بلند با کادر افقی کاغذ مناسبی ندارد و یا یک کادر عمودی نیز برای نشان دادن گستردگی یک دشت متناسب نیست. پس توجه داشته باشید که موضوع شما با

زیرا هر خطی که در این حدود رسم شود با چهار خط

کادر، ارتباط تنگاتنگ دارد.

تا روابط میان اشیا و تناسبات درست آن‌ها را ببینید و در ارتباط با هم بشناسید. وضعیّت و جایگاه شما نیز حتی المقدور باید به صورتی باشد که بر اثر نشستن یا ایستادن مداوم، مجبور به تغییر حالت و موقعیت نباشید (تصویر ۱-۴۲).

پس از آنکه در مورد نقطه‌ی دید، انتخاب خود را انجام دادید سعی کنید موضوع را به دقت ببینید و هر چیزی را در محل دقیق آن با عناصر پیرامونش بسنجید و اندازه فرم‌های طبیعی را با هم مقایسه کنید. با این کار شما به چشم‌های خود تمرین می‌دهید

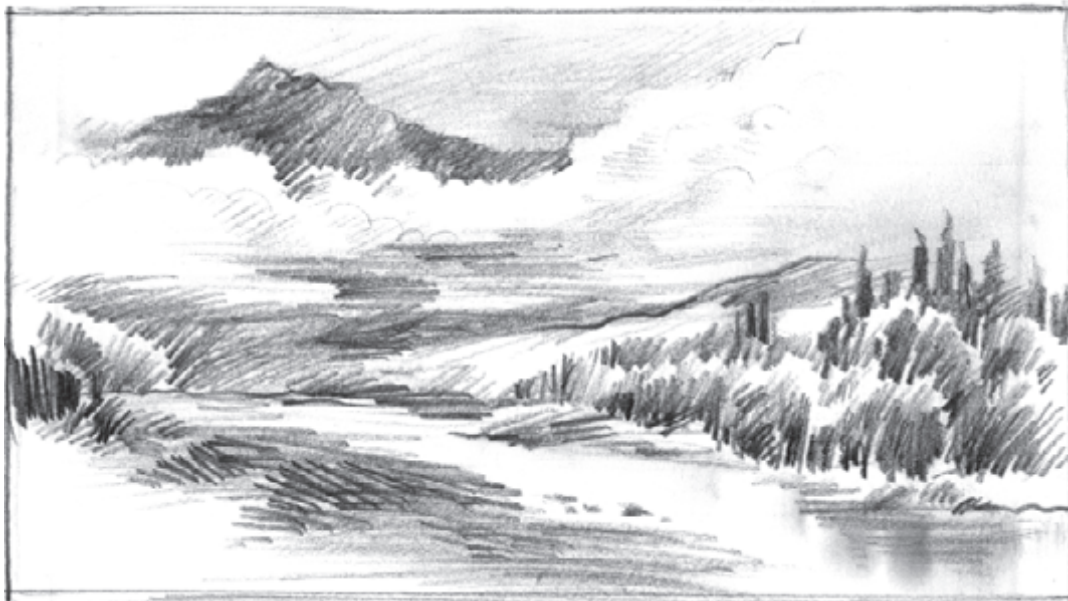


تصویر ۱-۴۲- انتخاب جای مناسب برای انجام کار

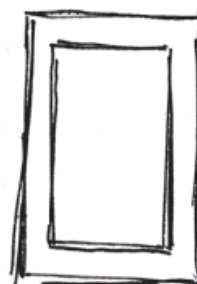
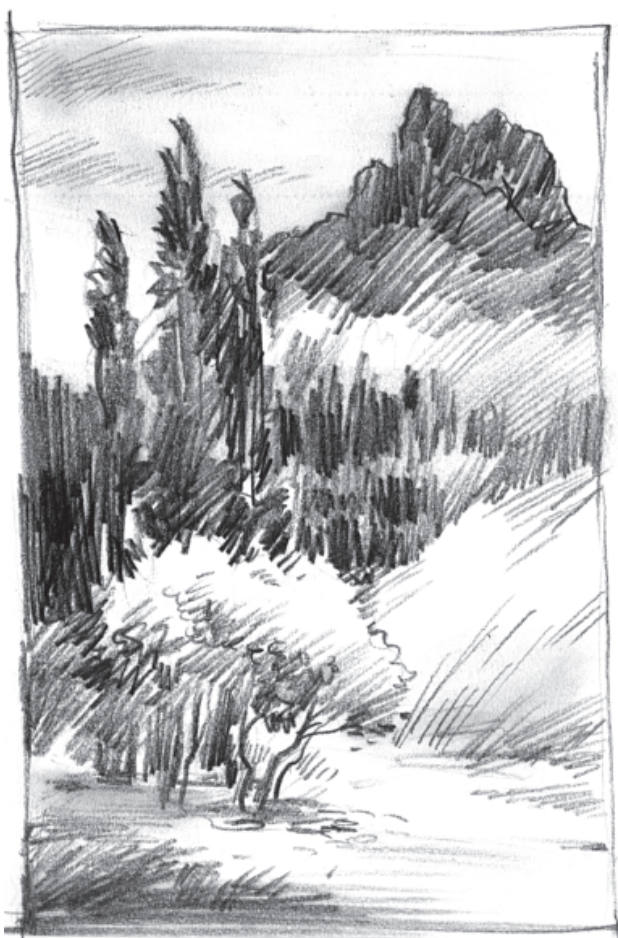
و یا ساختمان‌های شهری استفاده کنید (تصاویر ۱-۴۳، ۱-۴۴ و ۱-۴۵).

نمونه‌های تصاویر ۱-۴۳ و ۱-۴۴ نمونه‌هایی از انتخاب مناسب کادر و موضوع نشان داده شده است.

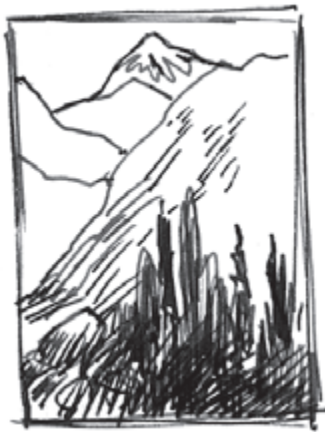
در این مرحله، کادر طراحی را با موضوع خود هماهنگ سازید. کادر با موضوع مرتبط است و این، با نتیجه‌ی کار شما در ارتباط مستقیم قرار می‌گیرد. به طور مثال، شما می‌توانید از کادر افقی برای نمایش دریا، صحرا و دشت‌های وسیع بهره بگیرید و یا از کادر عمودی برای موضوعاتی نظیر کوه‌های بلند، درختان



تصویر ۴۳-۱- کادر افقی - طراحی با مداد



تصویر ۴۴-۱- کادر عمودی - طراحی با مداد



تصویر ۴۵-۱- کادرهای مناسب با موضوع

با تصور این که تمامی آن چه بالای خط افق (با فاصله) قرار می گیرد در آسمان، و آن چه در پایین این خط است بر روی زمین قرار دارد، می توان در ترسیم فضاهای مختلف از آن بهره گرفت. در اینجا لازم است که هنرجویان به پرسپکتیو^۱ توجه داشته باشند. عناصر هر قدر به ما نزدیکترند بزرگتر و هر چه از ما فاصله می گیرند و به دور می روند کوچکتر به نظر می رسند. مثلاً اگر چند درخت در امتداد یکدیگر، از شما دور می شوند اندازه ی درخت جلویی بزرگتر از دیگر درخت هاست و بقیه ی درخت ها، به تناسب کوچک و کوچکتر به نظر می رسند (تصویر ۴۶-۱).

پس از انتخاب کادر با توجه به موضوع، اصلی ترین و اولین خط در کادر «خط افق» است. این خط شکل نگاه درست شما به طبیعت را نمایش می دهد.

۴-۲-۱- خط افق: همان طور که می دانید محل تلاقی زمین و آسمان را اصطلاحاً «خط افق» می گویند. ما در کنار دریا این خط را کاملاً روبروی چشم های خود می بینیم. این خط، در هر حالت، نشسته یا ایستاده و حتی بالاتر، جلوی چشم بیننده قرار می گیرد. خط افق مشخصه ی خوبی ست که به واسطه ی نحوه ی قرار گرفتن آن در کادر، می تواند ما را در بهتر ترسیم کردن یک منظره یاری کند (تصویر ۴۶-۱).



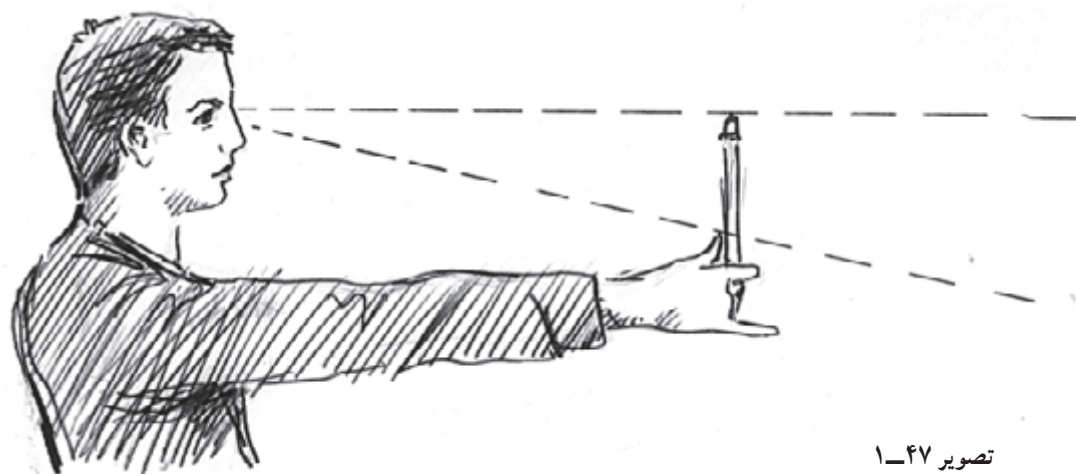
تصویر ۴۶-۱- وان گوگ - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۷۰

۱- پرسپکتیو (PERSPECTIVE) (ژرفانمایی): نظام بازنمایی فضای سه بُعدی واقعی، بر بهنه ی دو بُعدی تصویر است.

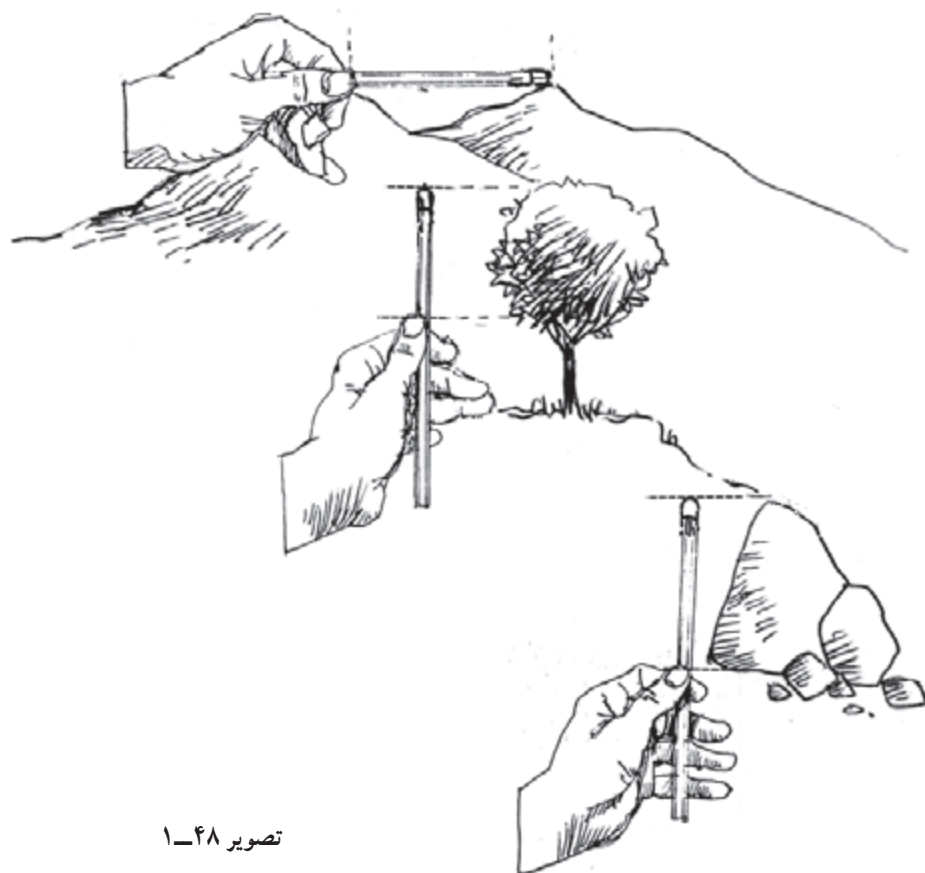
۵-۲-۱- اندازه‌گیری: اکنون یک واحد سنجش

انتخاب کنید و از آن برای تمام اندازه‌گیری‌ها استفاده نمایید. ابزار اندازه‌گیری شما می‌تواند مدادی باشد که ته آن را رو به بالا نگاه داشته‌اید. در این حال دست شما کاملاً کشیده و نوک انگشت شست شما بر بدنه‌ی مداد تکیه کرده است. دقت کنید که در تمام

مراحل اندازه‌گیری، دست باید کاملاً کشیده باشد؛ چون کوچکترین تغییر طول دست ارتفاع را به مقدار زیادی تغییر می‌دهد. یک چشم را ببندید و ارتفاع را با ناخن انگشت شست بر روی مداد که در حالت عمودی نگاه داشته‌اید، اندازه‌گیری کنید. نسبت‌ها را با هم بسنجید و اندازه‌ها را به دست آورید (تصاویر ۱-۴۷ و ۱-۴۸).



تصویر ۱-۴۷



تصویر ۱-۴۸



۶-۲-۱- ترکیب بندی: ترکیب بندی (کمپوزسیون)،

مهمترین فرآیند در شکل گیری یک اثر هنری است. واژه‌ی ترکیب در لغت به معنای مرکب کردن و از چند جز، کل جدیدی را به وجود آوردن است که چیزی متفاوت از اجزای تشکیل دهنده‌ی اولیه‌ی آن باشد.

برای طراحی از منظره نیز امکان دارد هر عنصر با ویژگی‌های جلوه‌ی زیبایی داشته باشد ولی این عناصر را باید به شیوه‌ای در کنار هم قرار داد تا در یک کلیت، زیبا به نمایش درآیند.

مثلاً اگر در سمت راست تصویر درخت بزرگی کشیدید، برای تعادل در سمت چپ طرح به نحوی عمل کنید تا سنگینی سمت راست جبران شود. برای این کار لازم نیست حتماً در طرف مقابل هم، درختی بکشید. عناصر دیگر نیز چنانچه به دقت بررسی و انتخاب شوند، می‌توانند «هم وزن و برابر» درخت به نظر آیند (به تصاویر ۴۹-۱ تا ۵۱-۱ توجه کنید).



تصویر ۴۹-۱- یک منظره با دو ترکیب متفاوت



تصویر ۵۰-۱- انتخاب بخشی از موضوع



تصویر ۱-۵۱- یک موضوع با سه ترکیب

برای طراحی منظره، همیشه سعی کنید از خطوط کلی و عناصر اصلی طبیعت به ترکیب زیبا و منسجم برسید. همان طور که اشاره شد با منظره یاب، تصویر مورد نظر خود را در طبیعت انتخاب کنید و سپس به بررسی اجزا و عناصر موجود در آن بپردازید. کوه ها و سنگ ها، درختان و سبزه ها، رودخانه و دریا، آسمان و ابرها، خانه های روستایی و پل ها همه دارای ویژگی های خاص خود هستند. بنابراین، سعی کنید این ویژگی ها را دقیق ببینید و در ارتباط با هم بسنجید.

در این بخش با تجسم اشکال ساده ی هندسی در بنیاد تمام عناصر در طبیعت، آن ها را به صورت کلی و ساده، بر روی صفحه ی کار خود رسم نمایید. نکته ی قابل تأمل برای یک طراح منظره، ایجاد تعادل و هماهنگی بین این اشکال در طبیعت است. ترکیب بندی عناصر طبیعت در مراحل اولیه، کاری مشکل به نظر می رسد ولی مطمئناً با تمرین و ساده کردن آن ها می توانید بر این مشکل فائق آید.

در طرحی، اندازه ی آسمان را بیشتر کنید و در طرح دیگر، زمین را، و یا با جابه جا کردن چند درخت در کادر (همانند تصویر ۱-۵۲) به بهترین ترکیب برسید.

ارتباط اشکال را با هم و با زمینه، کم و یا زیاد کنید. تناسب آن ها را با هم بسنجید و این کار را تا اندازه ای انجام دهید که به ترکیبی موزون دست یابید.

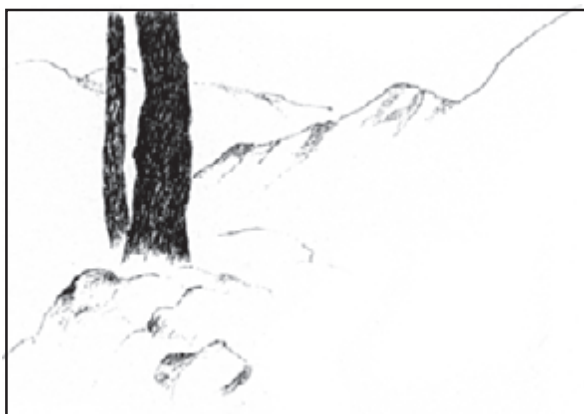
نمونه اسکیس های^۱ انجام شده در تصاویر ۱-۵۲ تا ۱-۵۶، راهنمای خوبی برای شما خواهد بود.

بنابراین سعی نمایید جهت بهتر شدن کار نهایی از هر موضوع چند اتود در اندازه های کوچک انجام داده و از میان آن ها بهترین را انتخاب نمایید و در کادر A4 و A3 طراحی کنید. در اجرای اتود به حذف و اضافه کردن و حتی تغییر مکان، جهت بهتر شدن کار توجه نمایید.

برای این که اجزای کوچک مثل علف ها، سنگ ریزه ها، شاخ های درهم پیچیده و برگ ها، توجه شما را به خود جلب نکند با چشم نیم باز به طبیعت نگاه کنید، با این کار فرم^۲ و ساختمان اجسام را بهتر می توان دید و شکل کلی آن قطعاً درست تر بر صفحه ی کاغذ شما نقش خواهد بست. در حین کار اگر شکلی به نظرتان جالب آمد آن را با اهمیت تر از سایر اجزا بسازید. اغراق در بعضی از قسمت ها و حذف و صرف نظر کردن از قسمت های دیگر، از وظایف یک طراح است.

۱- اسکیس (SKETCH): پیش طرح یا طراحی تند به منظور یادداشت؛ و یا نمونه ای مقدماتی - غالباً کوچک اندازه - از یک نقاشی که انگاره ای کلی از کار نهایی را به دست می دهد. معمولاً نقاشان برای حل مسایلی چون انتخاب قواری کار، ترکیب بندی و طرز نورپردازی، این طرح های مقدماتی را تهیه می کنند.

۲- فرم (FORM) (صورت و شکل): در هنر بصری به معنای شکل دو بُعدی یا سه بُعدی، توپُر یا میان تهی ست.



تصویر ۵۲-۱- ترکیب‌بندی‌های گوناگون و ساده - سهراب سپهری - روان‌نویس روی کاغذ - ۱۳۵۰



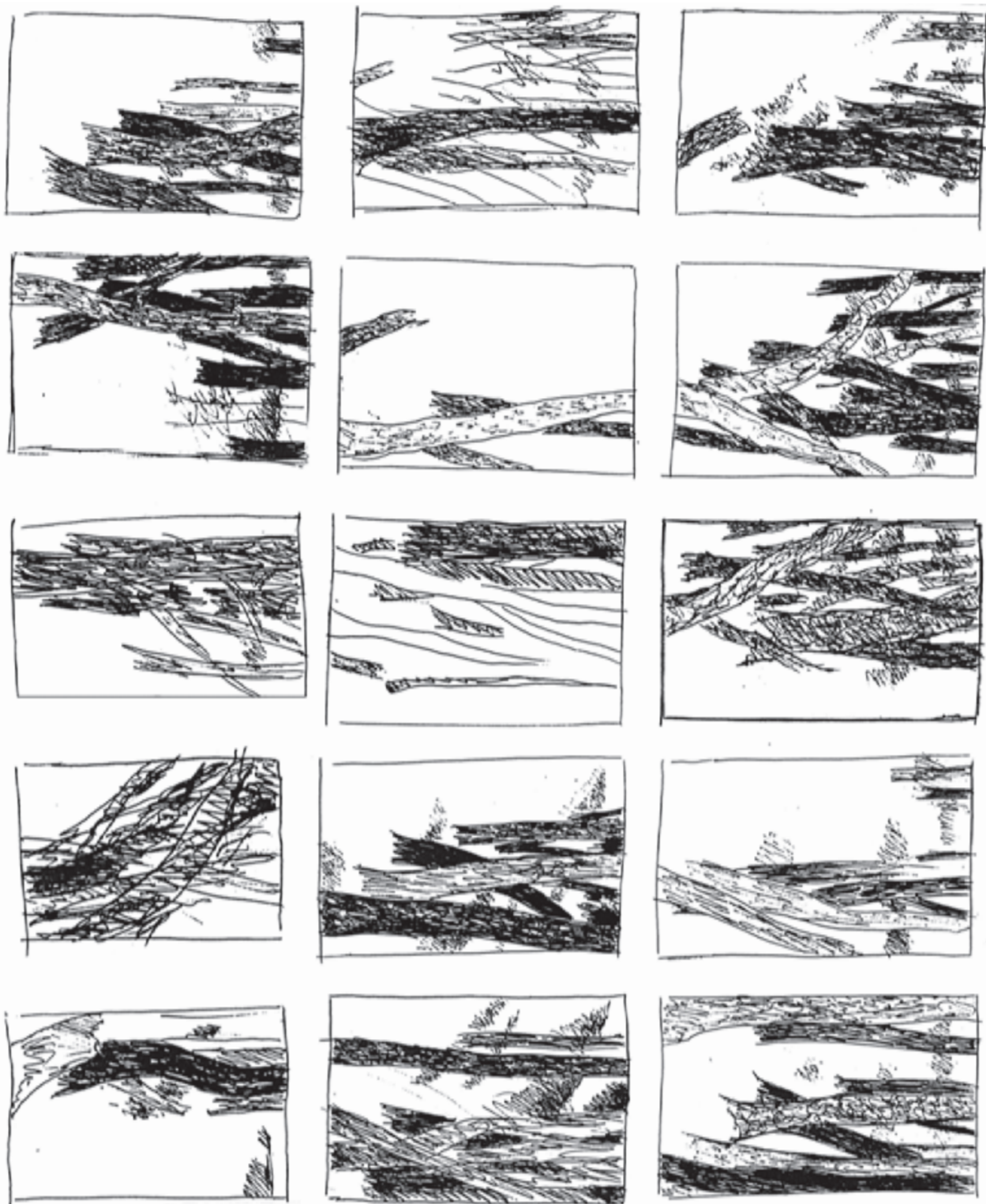
تصویر ۵۳-۱- اتوهای مختلف از زوایای گوناگون



تصویر ۵۴-۱- اتوهای مختلف از زوایای گوناگون - طراحی با خودنویس (از یک منظره)



تصویر ۵۵-۱- اتوهای مختلف از موضوعات گوناگون - طراحی با مداد



تصویر ۵۶-۱- سهراب سپهری - اسکیز از درخت - روان‌نویس - ۱۳۵۰

- ۱- با وسایل مختلف از موضوعات گوناگون در طبیعت اسکیس‌هایی تهیه کنید.
- ۲- اسکیس‌های انجام شده در طبیعت را به کارگاه بیاورید و به دیوار نصب و سپس به اتفاق هنرجویان دیگر بررسی کنید.
- ۳- از یک موضوع با دو ترکیب‌بندی متفاوت - در یکی آسمان بیش‌تر و زمین کم‌تر و در دیگری زمین بیش‌تر و آسمان کم‌تر - طراحی کنید.
- ۴- در کادر $30 \times 15 \text{ cm}$ عمودی متناسب با موضوع از طبیعت طراحی کنید.
(با استفاده از منظره‌یاب عمودی متناسب با کادر نهایی از طبیعت حداقل پنج اتود انجام دهید)
- ۵- در کادر $30 \times 15 \text{ cm}$ افقی متناسب با موضوع از طبیعت طراحی کنید.
(با استفاده از منظره‌یاب افقی متناسب با کادر نهایی از طبیعت حداقل پنج اتود انجام دهید)
- ۶- از یک منظره با تغییر و جابه‌جا کردن عناصر چند اتود انجام داده و با انتخاب یکی از آن‌ها که دارای ترکیب‌بندی بهتری می‌باشد کار نهایی را انجام دهید.
- ۷- از یک منظره با تغییر زاویه‌ی دید و با توجه به تغییر زاویه‌ی تابش نور و سایه روشن چند اتود انجام داده و با انتخاب بهترین آن‌ها کار نهایی را با ابزار دلخواه به اتمام رسانید.
- ۸- در صورت امکان از یک منظره چند عکس تهیه نموده (با توجه به تغییر زاویه‌ی دید و زاویه‌ی تابش نور) و بر روی دیوار کارگاه نصب نموده و با هنرجویان دیگر آن‌ها را مورد بررسی قرار دهید.

۷-۲-۱- مراحل اجرای طراحی: در مرحله اول، باید از کل به جز شروع کنید. یعنی اول بزرگ‌ترین فرمی را که می‌بینید طراحی کنید. شکل‌های دیگر را فراموش نمایید و فقط اشکال بزرگ را ببینید. فرم‌های بزرگ در طبیعت می‌تواند خط‌های کناری کوه‌ها و یا خطوطی باشد که آسمان را از زمین جدا می‌کند و یا ممکن است شکلی باشد که بیش از یک عنصر را در برگیرد. الگو، هر چه باشد فقط از فرم بزرگ آن شروع کنید. دانستن این که کدام شکل بزرگ‌تر است بستگی به خود شما دارد. اگر در این امر تردید دارید چشم نیم باز می‌تواند کمک مؤثری بنماید، اول آن شکلی را که با چشم نیم باز می‌بینید طراحی کنید. (این نوع طراحی، پایه‌ای است که می‌توان طرح

اصلی را روی آن بنا کرد.) سپس اشکال کوچک‌تر را در مقایسه با اندازه‌های اشکال بزرگ روی طرح اضافه نمایید. همیشه عناصر در طبیعت را از دور به نزدیک طراحی کنید.

طراحی یک روند است. شما روی کاغذ علایمی می‌گذارید، آن علایم شما را راهنمایی می‌کنند. تا بخش‌های مختلف ترکیب عناصر منظره را روی صفحه‌ی کار خود ثبت کنید.

در تصاویر ۵۷-۱، ۵۸-۱ و ۵۹-۱، خطوط اصلی ترکیب چند طرح نمایش داده شده است. این خطوط کاملاً آزادانه و کم‌رنگ در زمینه‌ی کاغذ طراحی شده‌اند تا در مرحله‌ی بعد بتوان جزئیات را به آن اضافه کرد.



تصویر ۵۷-۱- الف - خطوط اصلی ترکیبات



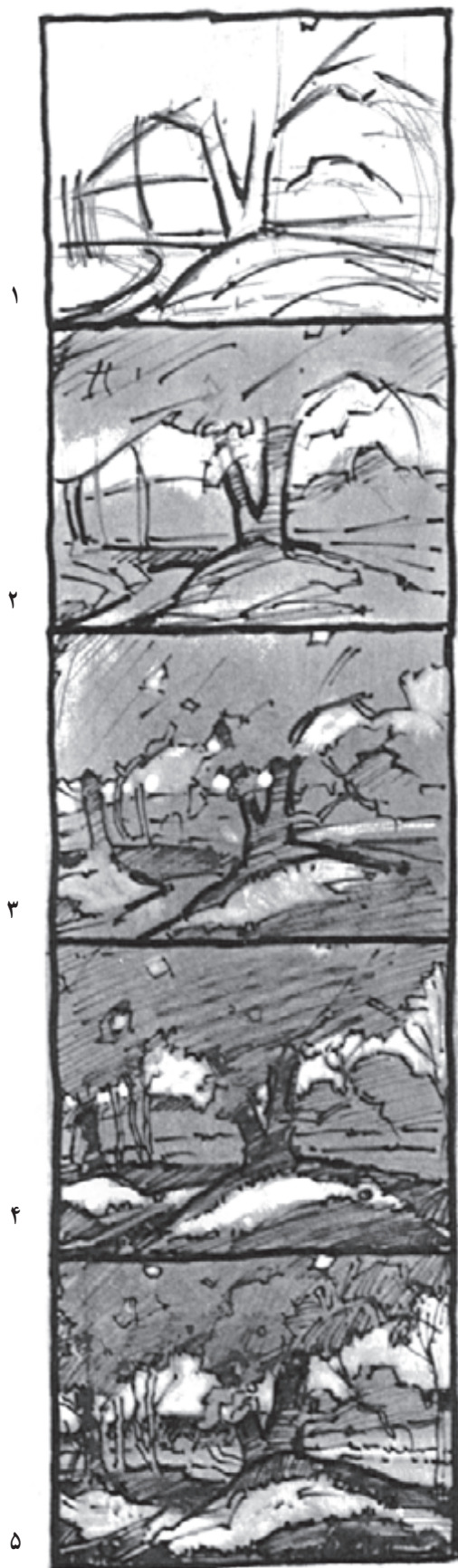
تصویر ۵۷-۱- ب - طرح تکمیل شده



تصویر ۵۸-۱- الف - خطوط اصلی ترکیب



تصویر ۵۸-۱- ب - طرح کامل شده



تصویر ۵۹-۱- فرانزن^۱ - اجرای مرحله به مرحله کار طراحی

۸-۲-۱- تأثیر کیفیت نور: کیفیت نور، چیزی را

در ما بیدار می‌کند. شرایط نوری به خصوصی می‌تواند خاطراتی را در ما زنده کند که این کار از دست کلمات ساخته نیست. توجه و اهمیت دادن به نور و سایه در طراحی منظره، از اساسی‌ترین ویژگی‌های یک طراح موفق است. پس از این که در طراحی خطی

به یک ترکیب زیبا و محکم رسیدیم، ایجاد سایه و روشن، طرح شما را کامل می‌کند.

در کشور ما ایران، اکثر مناطق، دارای نوری فراوان و آفتابی درخشان است. همین امر، بهترین امکان را برای یک طراحی پرتضاد یا پرکنتراست^۱ در سایه و روشن فراهم می‌کند.



تصویر ۱-۶۰- ریچارد بولتون^۲ - طراحی با مایک و قلم

۱- کنتراست (CONTRAS) (تباين): کیفیتي است حاصل از تضاد و تفاوت بارز میان جلوه‌های دو رنگ مقایسه شده با یکدیگر.

۲- Bollton



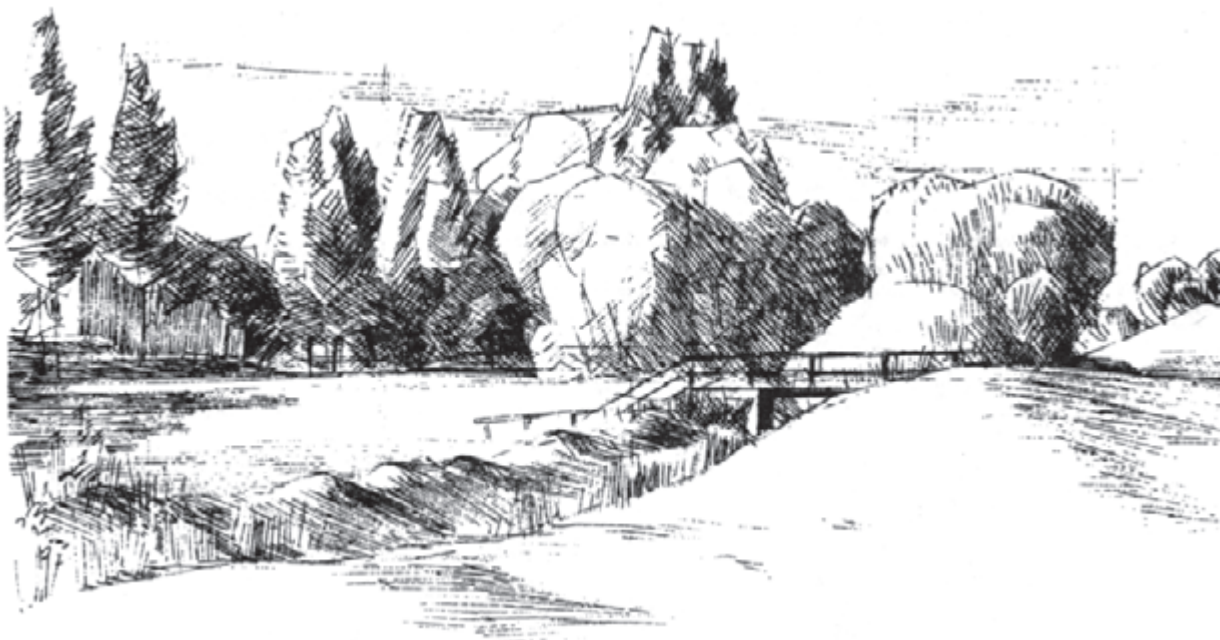
تصویر ۶۱-۱- ریچارد بولتون - طراحی با آبرنگ، قلم و ماژیک



تصویر ۶۲-۱- سهراب سپهری - روان نویس روی کاغذ - ۱۳۵۰

را طوری انتخاب نمود که به‌توان به سهولت، برداشت اولیه و اصلی را با وضعیت قرارگیری سایه‌ها و نور ترسیم کرده و سپس با تیرگی‌های مختلف آن را ثبت نمود (تصویر ۶۳-۱-الف و ب).

در طراحی از طبیعت، مسأله نور و سایه به لحاظ زمانی بسیار اهمیت دارد، چون منبع نور، در طی ساعات مختلف تغییر می‌کند و سایه‌ها نیز در حرکتند. با توجه به این نکته باید موضوع



تصویر ۶۳-۱-الف - طراحی در صبح



تصویر ۶۳-۱-ب - طراحی در عصر

سایه‌های جلو در طرح اجرا نمایید. ممکن است شما همه چیز را به وضوح ببینید، ولی یادتان باشد که با توجه به پرسپکتیو خاکستری، طرح شما دارای عمق و فضا می‌شود.

نکته‌ی بسیار مهم در طراحی از منظره، توجه به پرسپکتیو خاکستری^۱ جوّی‌ست، اکنون که کیفیت نور را بررسی می‌کنیم، تلاش کنید خطوط و سایه‌های دور را کم رنگ‌تر از خطوط و



تصویر ۶۴-۱- الف- فردیناند پتریه^۲ - طراحی با مداد - یک موضوع در چند زمان متفاوت

۱- پرسپکتیو خطی و جوّی (خاکستری): اجرا و به‌کارگیری خطوط و سطوح کم‌رنگ در بخش‌های دور در منظره و تأکید بیشتر در سطوح و خطوط جلو برای نمایش بهتر عمق و ژرف‌نمایی.

۲- Ferdinand Petrie



تصویر ۱-۶۴- ب- فردیناند پتریه - طراحی با مداد - یک موضوع در چند زمان متفاوت

می‌کند. سایه‌ها کشیده و در جهت مخالف تابش نور، روی زمین گسترده شده‌اند (تصویر ۱-۶۶).
در طرح سوم، فضایی ابری از همان منظره نمایش داده شده و تقریباً الگوی نور و سایه در آن وجود ندارد. این حالت، نمونه‌ای از تأثیر نور غیرمستقیم است. درخت‌ها در این طراحی شکل تخت و تیره‌ای شبیه به سایه دارند و سایه‌ای روی زمین دیده نمی‌شود (تصویر ۱-۶۷).

در روزهای آفتابی الگوی نور - سایه، به وضوح مشخص است. درختان با نور آفتابی که از بالا می‌تابد قابل تشخیص هستند؛ سایه‌ها کاملاً زیر درختان قرار دارند و تباین (کنتراست) نور و سایه بسیار شدید به نظر می‌رسد (تصویر ۱-۶۵).
در طرح دوم، هنگام غروب، آسمان تیره‌تر دیده می‌شود و آفتاب کاملاً از کنار به درختان می‌تابد. لکه‌های روشنی که صرفاً بخش کوچکی از درختان را روشن کرده آن‌ها را از هم جدا



تصویر ۱-۶۵



تصویر ۱-۶۶



تصویر ۱-۶۷

- ۱- با توجه به اشکال بزرگ به کوچک (کل به جزء) و خطوط کلی، طرح‌هایی را رسم نمایید.
- ۲- از تصویر ۱-۵۸ کمک بگیرید و همین روند را با موضوع دلخواه خود انجام دهید.
- ۳- با توجه به پرسپکتیو جوی و تأثیر نور در طبیعت با مداد، طراحی سایه - روشن انجام دهید.
- ۴- از یک موضوع در صبح و بعدازظهر طراحی کنید. آنگاه آن‌ها را با هم از نظر جهت نور بررسی نمایید.
- ۵- بخشی از طبیعت را انتخاب کنید. عناصری را که دورترند کم‌رنگ‌تر از آن‌چه می‌بینید سایه بزنید و اشکال نزدیک‌تر را از آن‌چه هست پررنگ‌تر بسازید. آیا بُعد و فضا در کار شما بیشتر شده است؟
- ۶- قسمتی از یک منظره را انتخاب کنید. طرح‌هایی را در روز آفتابی، سپس روز ابری، در صورت برفی بودن و ... انجام دهید.
- ۷- با وسایل مختلف (مداد، زغال، قلم فلزی یا خودنویس، آب مرکب) طراحی با سایه روشن انجام دهید.



تصویر ۱-۶۸ - استانی مالتزمن^۱ - طراحی با مداد روی کاغذ

^۱ Stanley Maltzman



تصویر ۶۹-۱- طراحی با قلم فلزی

۳-۱- ترکیب سطوح خاکستری

سایه‌ها براساس روابط با هم نمود دارند. یک سایه در کنار سایه‌ی دیگر ممکن است تیره‌تر یا روشن‌تر از آنچه هست به نظر برسد. استفاده از خاکستری‌های متعدّد و به‌کارگیری تباین (کنتراست) نور و سایه با ابزار طراحی که در اختیار دارید می‌تواند به شناخت شما در ایجاد روابط سایه‌ها کمک کند. به یاد داشته باشید که در طبیعت، سایه‌ها با گذشت زمان تغییر می‌کند. این

سرعت عمل شما را در حین طراحی می‌طلبد. همان‌طور که قبلاً گفته شد سعی کنید از کل به جزء بروید و در اینجا نیز کلی ببینید. بهترین راه این است که اول خاکستری‌ها را فراموش نمایید و فقط منظره را به سیاه و سفید تبدیل کرده و به‌جای سایه‌های مختلف مرز آن‌ها را مشخص کنید. برای موفقیت در چنین تمرینی، لازم است که منظره‌ی موردنظر قابلیت تباین (کنتراست) شدید را داشته باشد.



تصویر ۷۰-۱- وان‌گوگ - مداد و زغال

هم، برای به دست آوردن یک ترکیب زیبا در سایه و روشن طرح خود برسید. در طراحی از طبیعت، هنگامی که بخشی از شیء در سایه قرار می گیرد و قسمتی دیگر در روشنایی واقع می شود، چشم بیننده جلب روشنایی و نور می گردد و این نکته به ایجاد تمرکز در طرح کمک مؤثری می کند (تصاویر ۷۲-۱ تا ۷۶-۱).

پس از این که بخش های مثبت و منفی طرح را با سایه های شدید مشخص کردید، خاکستری های تیره و سیاه را در یک گروه و خاکستری های روشن و سفید را در گروه دیگر قرار دهید و به طرح اضافه کنید. این تمرین می تواند در اندازه های کوچک و از زاویه دیدهای مختلف به صورت اسکیز انجام گیرد تا شما، به درک صحیح از فضای مثبت و منفی و نیز، روابط سایه ها با



تصویر ۷۱-۱- کامیل کورو ۱۸۴۰- ۴۰×۲۷cm



تصویر ۱-۷۲



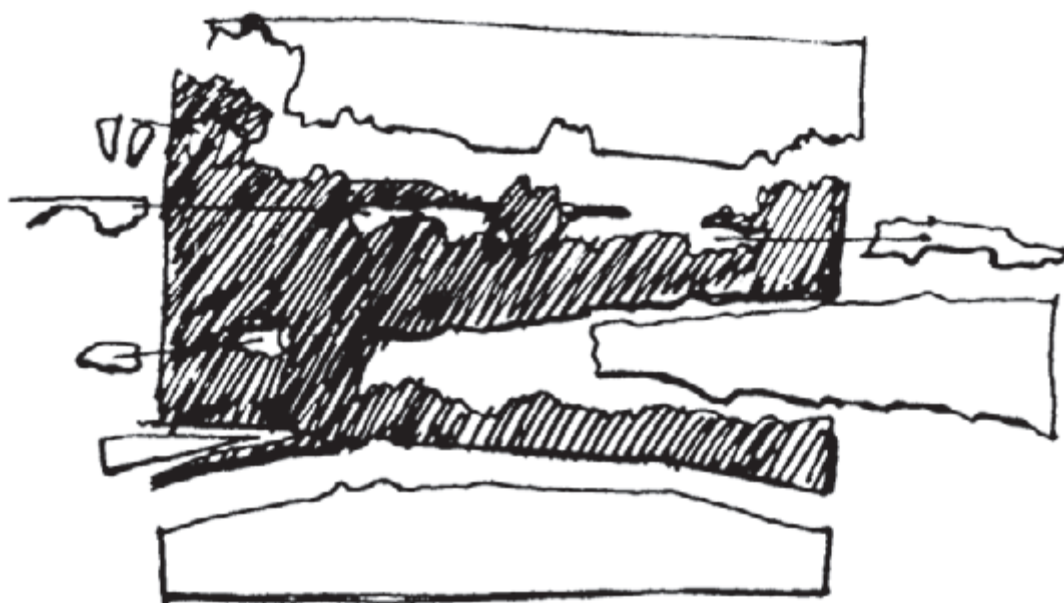
تصویر ۱-۷۳



تصویر ۱-۷۴



تصویر ۱-۷۵

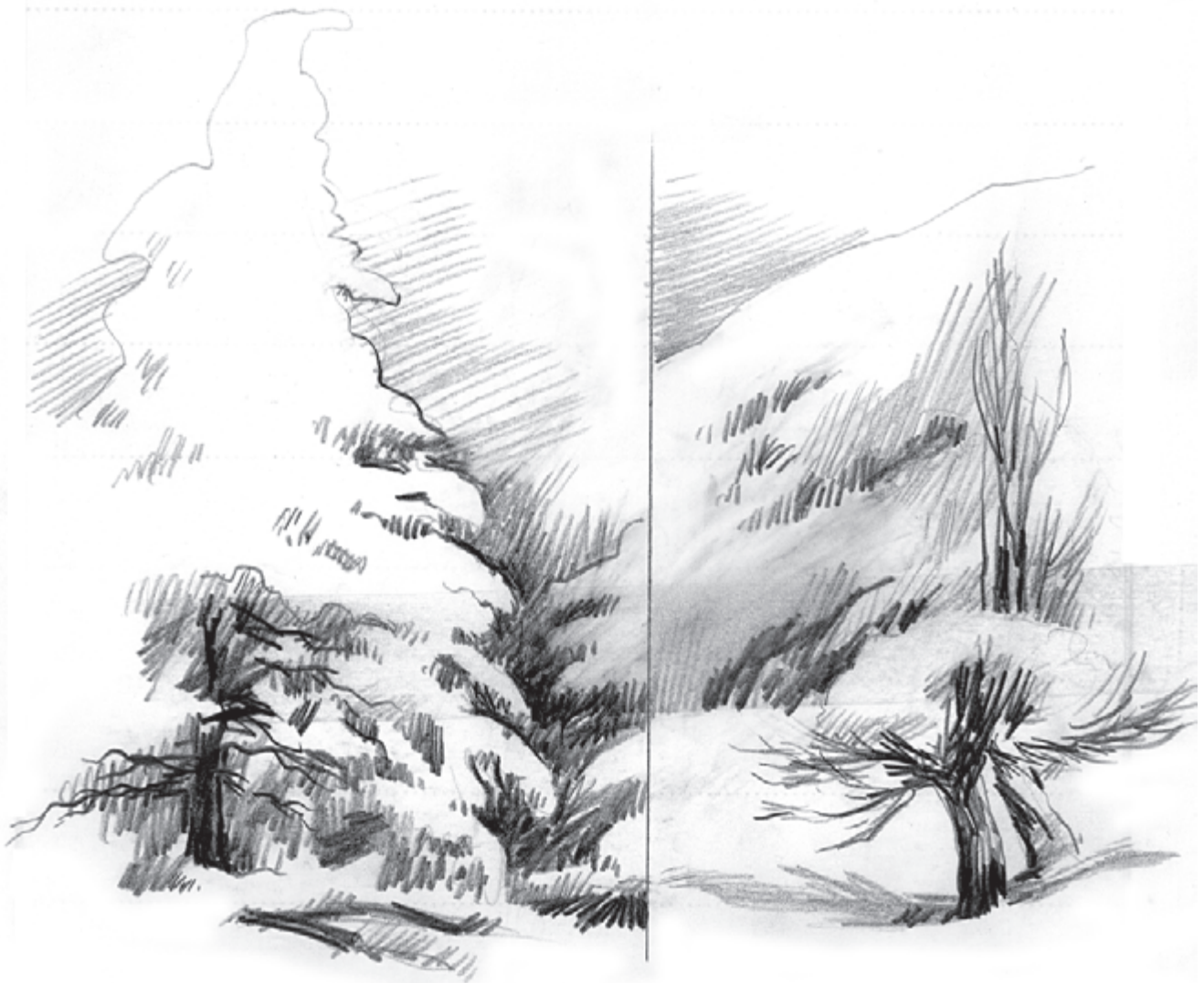


تصویر ۱-۷۶

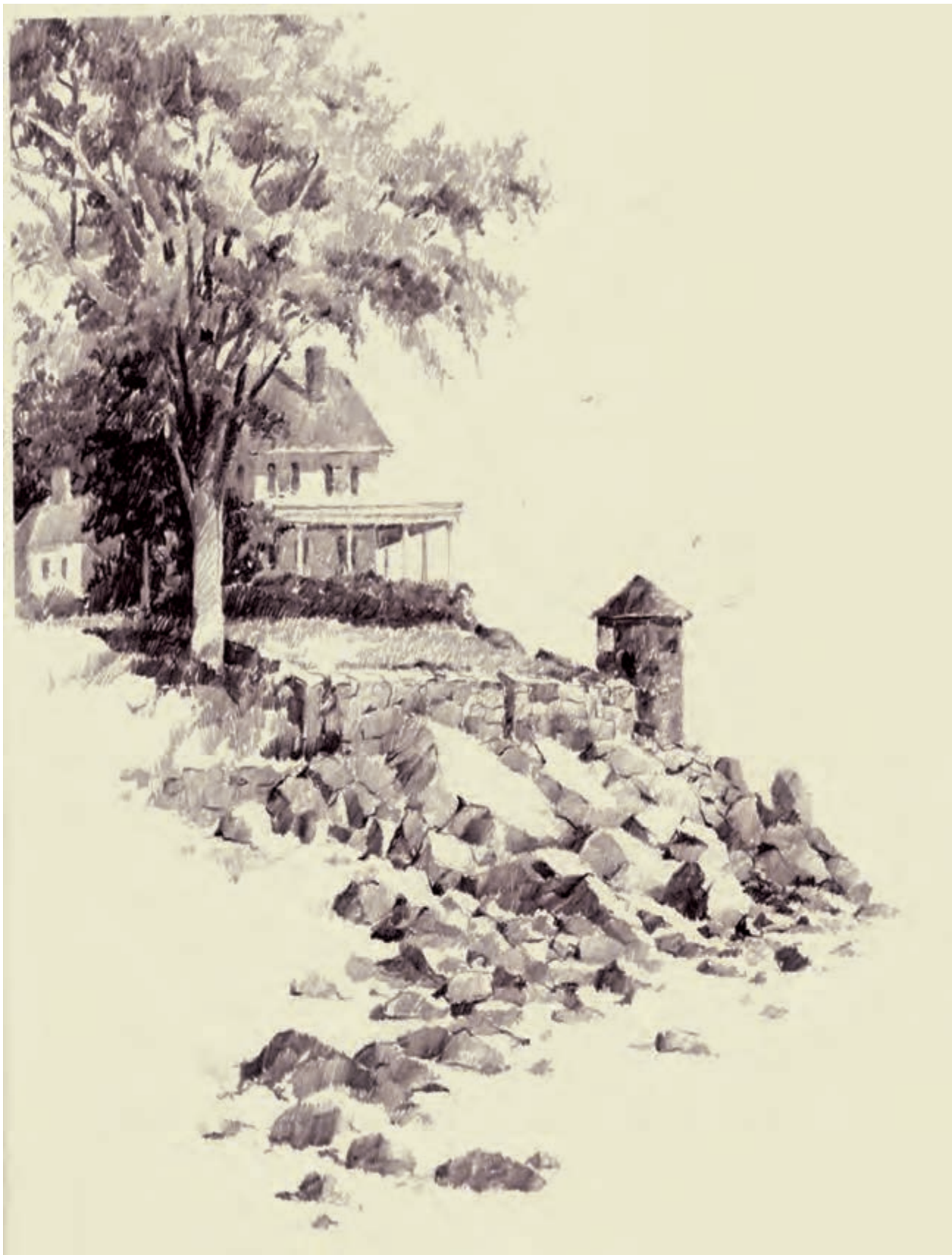
تیرگی مختلف استفاده کنید و از همه‌ی امکان تیرگی و خاکستری مدادهایتان بهره بگیرید. مثلاً می‌توانید تیره‌ترین بخش منظره را با فشار زیادی که به مداد B6 می‌آورید روی طرح ثبت نمایید و سفیدی کاغذ را روشن‌ترین بخش فرض کنید سپس هر چقدر خاکستری‌های بیش‌تری به کار ببرید، جذابیت اثر طراحی شما بیش‌تر خواهد شد.

با توجه به تنوع وسایل در طراحی همچون، آب‌مرکب، زغال و پاستل گچی، طرح‌هایی را از مناظر گوناگون پیرامون محل زندگی خود تهیه کنید.

یکی از مشکلات اصلی در فراگیری طراحی، پیش‌دانسته‌های ماست. هنرجویان عموماً در مراحل اولیه‌ی فراگیری طراحی با علم به این‌که برف سفید است در به‌کار بردن سایه از خود مقاومت نشان می‌دهند. با مشاهده‌ی طرح‌های برفی (تصویر ۱-۷۷) معلوم می‌شود که در صحنه‌های برفی نه تنها سایه‌ها کم‌رنگ نیستند بلکه با تیرگی و تباین (کنتراست) بیش‌تر نیز، مورد تأکید واقع شده‌اند. پس، توجه داشته باشید که یک طراحی کامل با سایه و روشن، نیاز به دقت در روابط بین تیره‌ترین بخش و روشن‌ترین بخش عناصر در طبیعت دارد. در طراحی از منظره، سعی کنید از چند مداد با درجات



تصویر ۱-۷۷ — طراحی با مداد روی کاغذ — منظره برفی



تصویر ۷۸-۱- فردیناند پتیه - طراحی با مداد



تصویر ۷۹-۱- ارنست واتسون - طراحی با مداد



تصویر ۸۰-۱- موضوع اصلی



تصویر ۸۱-۱- طراحى باروان نويس



تصویر ۸۲-۱- طراحى بامداد



تصویر ۸۳-۱- موضوع اصلی



تصویر ۸۴-۱- طرّاحی با قلم فلزی



تصویر ۸۵-۱- طرّاحی با رنگ روغن رقیق

تصویر ۱۸۶-۱- ارنست واتسون - طراحی با مداد





تصویر ۸۷-۱- ریچارد بولتون - طراحی با قلم و ماژیک رنگی

۴-۱- پنج نکته‌ی مهم برای طراحی از منظره

در رویارویی با یک منظره که به نظر پیچیده می‌نماید از مشکلات آن نهراسید و سعی کنید پنج نکته ذیل را رعایت کنید تا کار شما ساده و نتیجه‌ی آن مطلوب گردد :

۱- کاغذ طراحی را به دور از تابش مستقیم نور آفتاب

نگه دارید.

جای خود را موقع طراحی طوری تعیین کنید که صفحه‌ی کاغذ در معرض تابش آفتاب نباشد با این عمل از مشکل سفیدی کاغذ که باعث انعکاس نور شدید و در نتیجه، خستگی چشم می‌شود کاسته شده شما می‌توانید با حوصله و دقت بیش‌تری به طراحی بپردازید.

۲- در حین طراحی با چشم نیم باز طبیعت را نگاه کنید.

با چشم نیم باز می‌توان عناصر طبیعت را ساده‌تر و خلاصه‌تر دید و طراحی را با ترکیب سنجیده‌تری انجام داد. در ضمن، با چشم نیم باز می‌توان تعداد سایه‌ها را بر سه سایه‌ی اصلی خلاصه کرد : روشن، نیمه روشن، تاریک. در اینجا سفیدی کاغذ چهارمین درجه روشنایی طراحی خواهد بود. به پرسپکتیو جوی توجه داشته باشید و خطوط و سایه‌های دور را کم‌رنگ‌تر و در قسمت‌های جلو با شدت بیش‌تر سایه روشن بزنید.

۳- قبل از کار اصلی، پیش‌طرح‌های کوچک تهیه کنید.

سعی کنید از منظره موردنظر خود، اسکیس‌های کوچک تهیه کنید. این اسکیس‌ها می‌تواند هم به ترکیب‌بندی و هم در سایه‌روشن به شما کمک کند تا بهترین زاویه دید و ترکیب را قبل از کار اصلی انتخاب و به کار گیرید. اگر می‌خواهید یک طراحی منظره با سایه - روشن کامل داشته باشید با این پیش‌طرح‌ها موفقیت

خود را حتمی سازید. همین که طراحی اصلی خود را شروع کردید پیش‌طرح‌ها را در کنار خود قرار دهید و از آن‌ها در طراحی خطی و ترکیب‌بندی و سایه - روشن، به شکل کلی استفاده کنید. ۴- جزئیات و سایه‌ها را با دقت و حوصله به طرح اضافه

نمایید.

سرانجام، سایه - روشن‌های دقیق‌تر و جزئیات بیش‌تری را با استفاده از سلطه‌ی دست خود، برای نشان دادن الگوی نور - سایه و لبه‌های مشخص و پنهان، در کار بگنجانید. این مرحله‌ی طراحی، بیش‌ترین زمان را به خود اختصاص می‌دهد، اگر کار اولیه را خوب انجام داده باشید در اینجا کار طراحی لذت‌بخش خواهد شد.

۵- یکدستی اجزای طرح را در ارتباط با یک‌دیگر بسنجید.

توجه داشته باشید که یک‌دستی و واحد بودن کار طراحی در حوزه‌های مختلف مثل : ابزار، نقطه دید، ترکیب‌بندی و نحوه‌ی اجرای تکنیکی، در مراحل گوناگون از اهمیت خاصی برخوردار است. از شروع طراحی، درگیر جزئیات بخش کوچکی از طرح نشوید، زیرا احتمالاً قسمت‌های دیگر کار به هنگام پرداخت، با این قسمت سازگاری پیدا نمی‌کند و شما را دچار مشکل می‌سازد. پس، همه‌ی قسمت‌های طرح را در ارتباط با هم کامل کنید و خاکستری‌ها را در کل با هم بسنجید، در حین کار از منظره‌یاب کمک بگیرید تا از مقایسه‌ی فرم‌ها و سایه‌های طرح با موضوع، ارتباط و نزدیکی بهتری را به دست آورید.

بهتر است در پایان کار از طرح فاصله بگیرید تا این سنجش دقیق‌تر انجام شود.

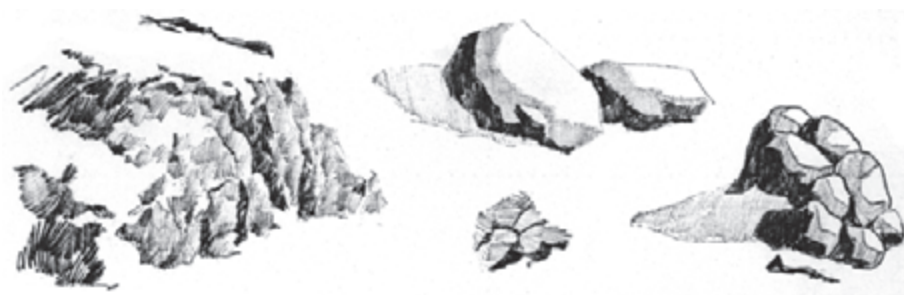




تصویر ۸۸-۱- ژن فرانک - مراحل اجرای طراحی منظره با مداد



تصویر ۸۹-۱- فردیناند پتریه^۱ - طراح با مداد



تصویر ۹۰-۱- فردیناند پتریه - طراح با مداد

- ۱- منظره‌ای را انتخاب کنید سپس نورها را از سایه‌ها جدا سازید. توصیه می‌شود در اندازه‌های کوچک (اسکس) و به تعداد زیاد، جنبه مطالعاتی داشته باشد.
- ۲- از نمونه‌های انجام شده در اندازه‌های 30×20 یا 40×30 اجراهای دقیق و با حوصله بسازید.
- ۳- با وسایل مختلف همچون؛ مداد، روان‌نویس، زغال، آب‌مربک و ... موضوعات مشترکی را طراحی کرده، روند تفکیک و سایه از روشن را در آن‌ها انجام دهید و سپس ترکیب کنید.
- ۴- پس از انتخاب موضوع در طبیعت، مناسب‌ترین وسیله برای انجام طراحی را گزینش کنید و در پایان طرح‌های انجام شده با این گزینش و بدون آن را با هم مقایسه کنید.
- ۵- روند مطالعاتی از یک موضوع در طبیعت را مثل: اسکس‌های اولیه، زاویه دید مختلف، ترکیب‌بندی‌های متفاوت، سایه روشن در زمان مختلف و اجرای نهایی از بهترین اسکس را به دیوار زده آثار همدیگر را ببینید و درباره‌ی نقاط قوت و ضعف آن‌ها با یکدیگر تبادل نظر کنید.

۵-۱- طراحی از درخت

برای طراحی از درخت، حضور در فضای باز و مطالعه‌ی نزدیک و دیدن دقیق ویژگی‌های آن بسیار لازم است. طول اغلب درختان از انسان بلندتر است بنابراین لازم است که فاصله‌ی خود را درست انتخاب کنید. گاهی از دور و گاهی از نزدیک، به بررسی و سپس طراحی بپردازید.

شناخت کامل از ساختار درختان همانند شناخت استخوان‌بندی انسان، هنگام طراحی ضروریست. همه‌ی درختان ویژگی‌های خاص خود را دارند ضمن این‌که درختان هم‌نوع نیز ویژگی‌های بخصوصی درست مانند نژادهای بشر، دارند. طراحی از درختان بدون برگ به شما این امکان را می‌دهد تا ساختار کلی درخت را بهتر بشناسید. شناخت نحوه‌ی رویش و رشد درختان با توجه به اسکلت کلی آن می‌تواند طرح شما را کامل و صحیح به‌نمایش گذارد. درختان، گوناگون هستند و در اشکال مختلف. بعضی از درختان تنه‌ی بسیار بلند و شاخه‌های ریز دارند و گروهی دارای تنه‌ی کوتاه با شاخه‌هایی بلند هستند که گاه نرم و خمیده و روبه پایین‌اند و بعضی دیگر پیچیده، درهم و رو به بالا می‌باشند (تصاویر ۹۱- تا ۹۴-۱).



تصویر ۹۱-۱



تصویر ۱-۹۲



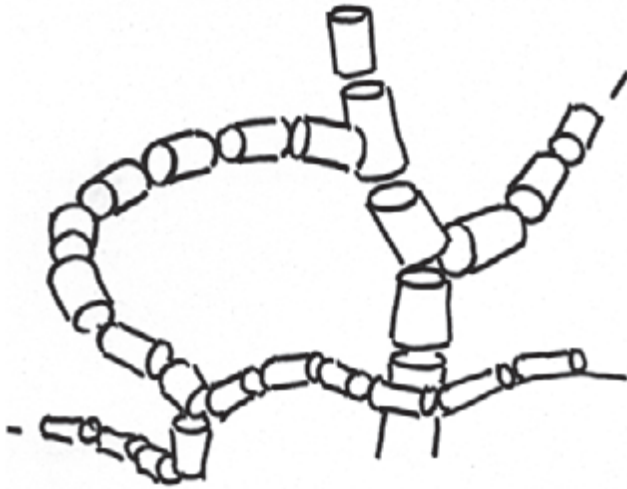
تصویر ۱-۹۳



تصویر ۱-۹۴

برای طراحی از درختان بدون برگ بهتر است از تنه‌ی درخت شروع کنید و جهت کلی تنه را نسبت به مجموعه‌ی شاخه‌ها در نظر بگیرید و سپس به شاخه‌ها بپردازید.

اصولاً اگر تنه‌ی درخت به دو شاخه‌ی اصلی تقسیم شود، شاخه‌های بعدی و کوچک‌تر نیز دو شاخه‌ای هستند. حرکت شاخه‌های اصلی در حالتی که باشد شاخه‌های ریزتر نیز تابع همان حرکت‌اند و از یک نظم پیروی می‌کنند. این نظم در درختان مختلف، متفاوت دیده می‌شود. تنه، ضخیم‌ترین بخش پایه‌ای درخت است و شاخه‌ها پله پله هر چه به اطراف پراکنده شده، باریک‌تر می‌شوند و این اصل مهم در ترسیم درخت است (تصویر ۱-۹۵).



تصویر ۱-۹۵

تاریکی آن‌ها توجه بخصوصی مبذول دارید (تصویر ۱-۹۶-الف، ب و ج). ایجاد سایه‌های ساده و هاشور مانند برای سطوح اصلی - قبل از خطوط ایجادکننده‌ی بافت برگ گونه - می‌تواند کمک مؤثری در نشان دادن مجموعه برگ‌ها باشد. در برخورد با سطوح پربرج، تکرار توأم با تنوع، باید راهنمای شما باشد.

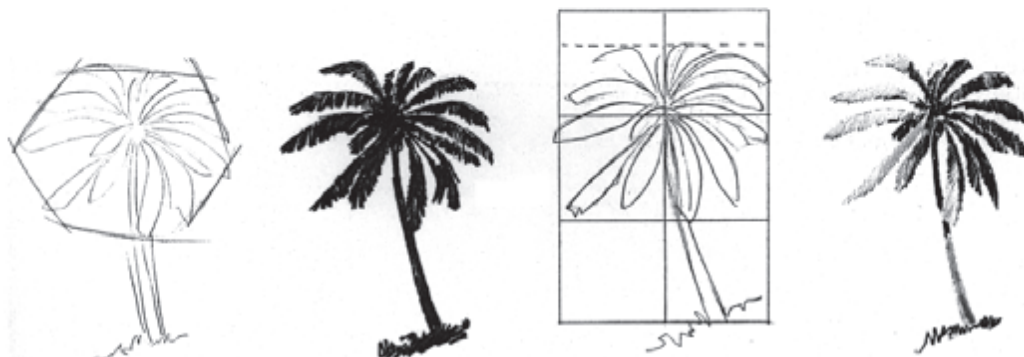
حال می‌توانید به طرح کل درخت بپردازید و مجموعه‌ی کلی برگ‌ها را روی بدنه اضافه کنید. در طراحی از درخت، همواره برای نشان دادن برگ‌ها با شکل کلی روبرو هستید. اما بهتر است بار دیگر، برگ‌های درختان مختلف را با ویژگی‌های خاص خود ببینید. در انجام طراحی خود، ابتدا سطوح اصلی را در مجموعه‌ی برگ‌ها مورد توجه قرار دهید و به گروه‌بندی نور و



تصویر ۹۶-۱-الف



تصویر ۹۶-۱-ب



تصویر ۹۶-۱-ج

حرکت دهید. در طراحی از درخت، شما می‌توانید بعضی از قسمت‌ها را با خلاصه‌سازی و بخش‌هایی را - برای ایجاد تمرکز - با جزییات، کار کنید. بافت پوست درخت و شبکه‌ی خطی شاخه‌ها را برای ایجاد تضاد بین سطوح و خطوط طرح با دقت بکار ببرید.

خط‌ها و حرکات قلم باید ویژگی‌های شاخ و برگ را نشان دهد. این امر، به دقت شما نسبت به موضوع بستگی دارد. برای افزایش نمود عینی درخت در بخش‌هایی از طرح، برگ‌ها و شاخه‌ها را مشخص‌تر نمایش دهید. در طراحی از شاخه‌ها همان‌طور که قبلاً اشاره شد سعی کنید ابزار طراحی را در جهت رویش شاخه‌ها



تصویر ۹۷-۱- ریچارد بولتون - طراحی با مازیک رنگی



تصویر ۱-۹۸



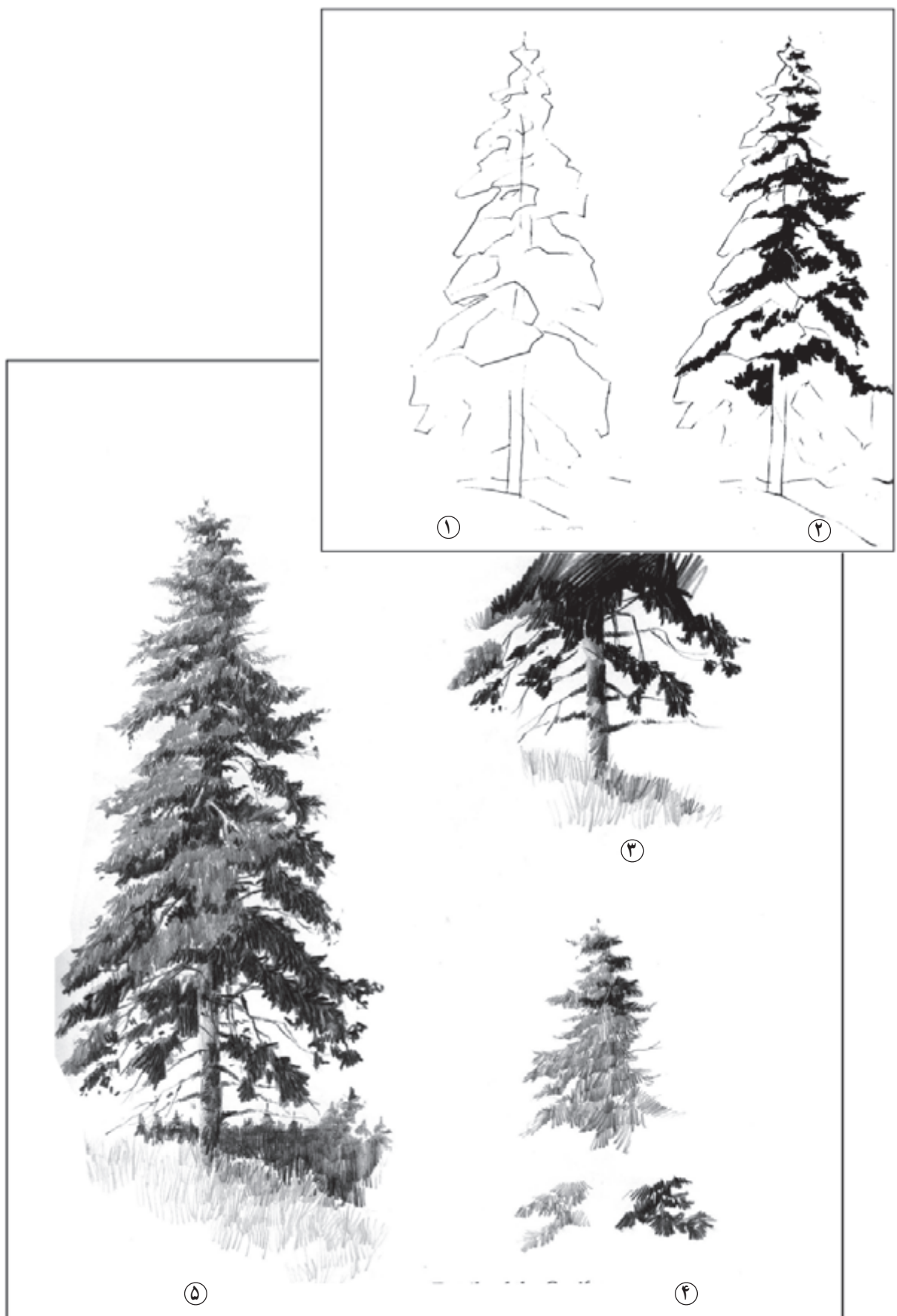
تصویر ۱-۹۹



تصویر ۱۰۰-۱



تصویر ۱۰۱-۱



تصویر ۱۰۲-۱- فردیناند پتریه - مراحل طراحی با مداد از یک درخت



تصویر ۱۰۳-۱



تصویر ۱۰۴-۱



تصویر ۱۰۵-۱

برگ‌های خشک شده، پوسته‌ی درخت، میوه‌ها و یا شاخه‌های کوچک‌تر را به داخل کارگاه بیاورید و از روی آن طراحی کنید. این طراحی، شناخت هنرجویان را در زمینه‌ی جزئیات عناصر مختلف درختان بیش‌تر خواهد کرد.

برای شناخت بیش‌تر و دقیق‌تر درخت، تنه و برگ‌ها، می‌توانید با نزدیک شدن به درخت بخش کوچکی را برای مطالعه و طراحی انتخاب کنید و با حوصله و دقت زیاد آن را بسازید. برای مطالعه‌ی اجزای کوچک درخت، بخش‌هایی را مثل:



تصویر ۱۰۶-۱- عمق در طبیعت - قلم فلزی روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۱۰۷-۱- خودنویس روی کاغذ گلاسه - مؤلف



تصویر ۱۰۸-۱- فردیناند پتیه - طراحی با مداد

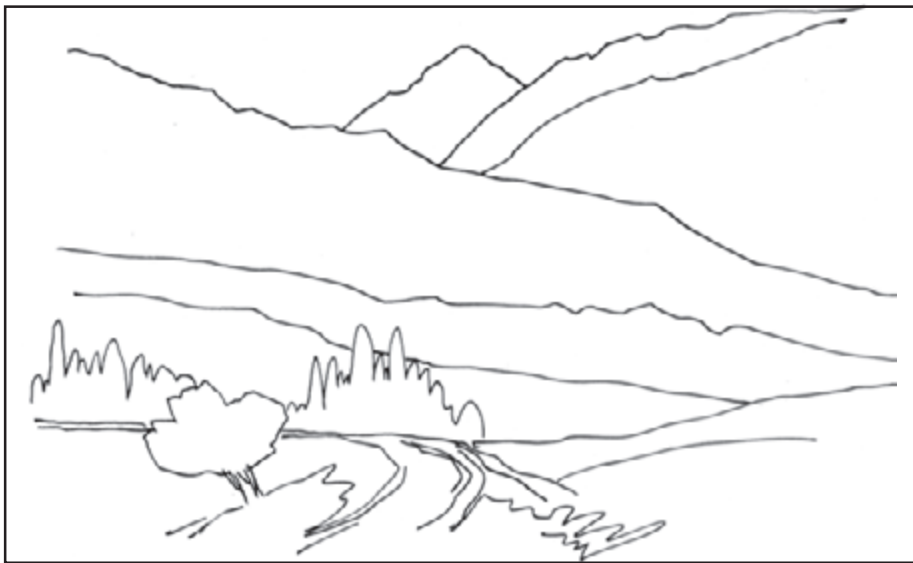


تصویر ۱۰۹- طراحی با قلم فلزی روی کاغذ

۶-۱- طراحی از کوه

کوه از اصلی‌ترین عناصر موجود در طبیعت است و سمبل شکوه و بزرگی در آثار طراحان و هنرمندان محسوب می‌گردد. طراحی از کوه به تصویر ما استواری و صلابت می‌بخشد و ایجاد فضا می‌کند. هر قدر کوه‌ها به ما نزدیک‌تر باشند ویژگی عظمت آن‌ها بیش‌تر آشکار می‌شود و هرچه به دور می‌روند گسترده‌تر و عمق بیش‌تری به طرح می‌دهند. سنگ‌ها، دیواره‌ها، شیب‌ها و شیارها، فراز و فرودها و از همه مهم‌تر، لبه‌های کناری از نشانه‌های تصویری کوه‌ها در طراحی‌ست. بعضی از کوه‌ها، نرم‌تر هستند و حالت تپه‌ای دارند و برخی دیگر، خشن و صخره‌ای به نظر می‌رسند.

در طراحی از منظره‌ی کوهستانی، اولین خطوطی که رسم می‌شود خطوط کناری کوه‌ها و جدا کردن آن‌ها از آسمان و از هم‌دیگر است (تصویر ۱۱۰-۱). توجه داشته باشید که پس از کشیدن شکل کلی کوه حرکت قلم شما باید به هنگام طراحی با فرم و اوج و فرود آن هماهنگ باشد. کوه‌های نزدیک، با خطوط ضخیم‌تر رسم می‌شوند و از نظر سایه - روشن مابین‌تر (پرکنتراست‌تر) به نظر می‌رسند و هر چه دورتر می‌روند، خطوط نازک‌تر و سایه - روشن کم‌رنگ‌تر می‌شود. به کارگیری پرسپکتیو خطی و سایه - روشن در طراحی از کوه، بسیار با اهمیت است (تصاویر ۱۱۱-۱ تا ۱۱۴-۱).



تصویر ۱۱۰-۱ الف



تصویر ۱۱۰-۱ ب - طراحی با خودنویس - مؤلف



تصویر ۱۱۱-۱- طراح کوه - قلم فلزی روی مقوا - مؤلف - ۱۳۷۸



تصویر ۱۱۲-۱- طراح از کوه - با خودنویس روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۱۱۳-۱- طراح با خودنویس روی کاغذ- مؤلف



تصویر ۱۱۴-۱- رمبرانت- قلم و مرکب - ۱۵×۲۰cm

آن‌ها طراحی نمایید. تفاوت خاکستری‌های سنگ‌ها و وضعیت متضاد اطراف آن‌ها به شما امکان کسب تجربیات بیش‌تر را می‌دهد (تصاویر ۱۱۵-۱).

بعضی اوقات لازم است به کوه نزدیک شوید و به سنگ‌ها و تخته سنگ‌ها، تیرگی‌ها و بریدگی‌ها، لبه‌های تیز و سایر خصوصیات آن‌ها، نظاره کنید و سپس با دقت و استحکام از



①



②



③



④

تصویر ۱۱۵-۱- مراحل طراحی از یک تخته سنگ

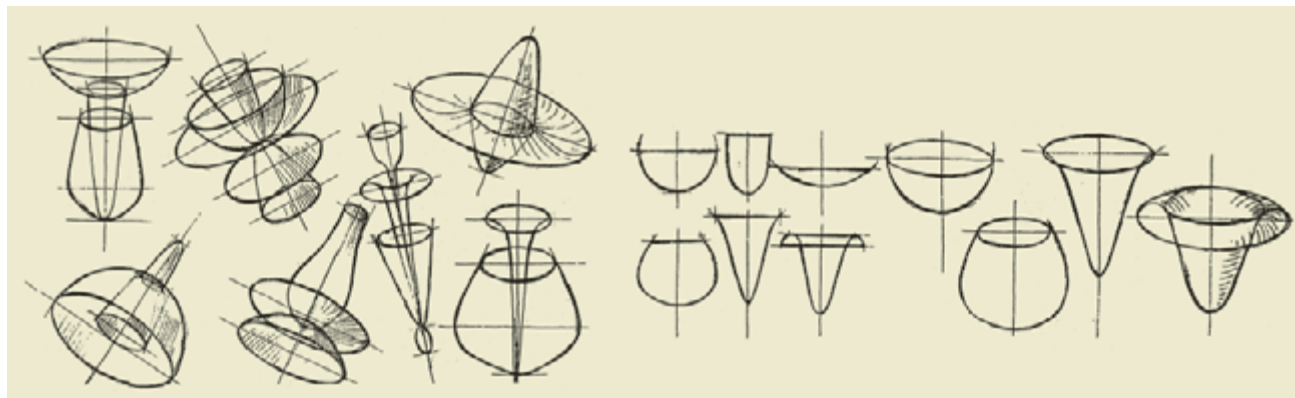


تصویر ۱۱۶-۱

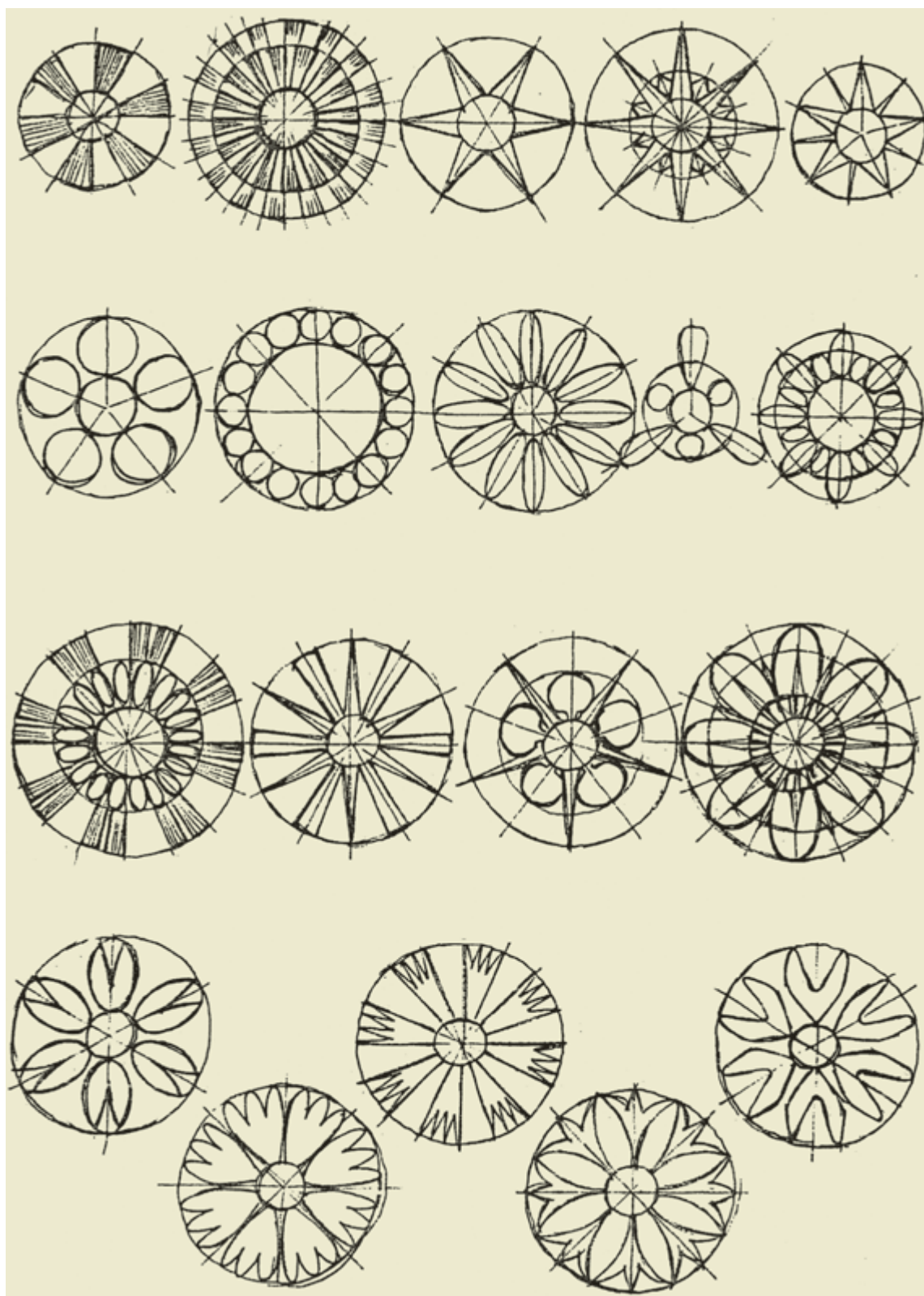
۱-۷- طراحی از گل

دهانه‌ی آن باز و به طرف بالاست و یا نیم کره‌ای که شبیه یک کاسه برگشته است. حالت کلی گل را کم رنگ ترسیم کنید و قسمت مرکزی آن را آن چنان که می بینید مشخص نمایید و سپس گلبرگ‌ها را نسبت به مرکز گل با توجه به حالت قرار گرفتنشان به طور ساده طراحی کنید. برای گلبرگ‌ها، جهت حرکت و بافت هر یک را در نظر داشته باشید (تصاویر ۱۱۷-۱ و ۱۱۸-۱).

شناخت شکل کلی گل‌ها و ساختمان آن‌ها، در طراحی از اهمیت خاصی برخوردار است. همان‌طور که گفته شد در مرحله‌ی نخست سعی کنید ساختار کلی و هندسی را در عناصر مختلف تجسم، و سپس فرم‌های گوناگون را به صورت ساده ترسیم نمایید. اینجا نیز شما باید از همین شیوه پیروی کنید. بسیاری از گل‌ها فرم‌هایی شبیه به مخروط، کره یا نیم کره دارند. نیم کره‌ای که مثلاً



تصویر ۱۱۷-۱



تصویر ۱۱۸-۱



تصویر ۱۱۹-۱- طراحی با مداد روی کاغذ - مؤلف

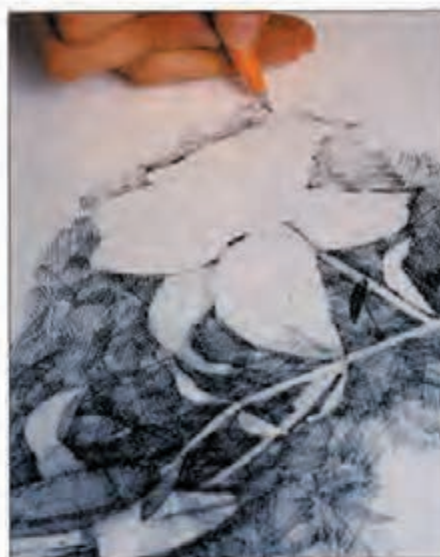
به سایه روشن آن دقت کنند، بیش‌تر مجذوب گلبرگ‌ها یا ریزه‌کاری‌های گل شده، در پایان نه تنها طرح شبیه به گل نمی‌شود بلکه توده‌ای تیره و مبهم از خطوط، بر روی صفحه‌ی طراحی ثبت شده است.

در طراحی از گل همانند طرح‌های (تصویر ۱۲۰-۱)، طرحی را به‌طور آزاد و از کل به جزء شروع کنید و زمانی که جزییات فرمی را کامل کردید سعی نمایید با ظرافت بیش‌تر سایه و روشن آن را کار کنید.

در طراحی از گل باید خطوطی به‌کار ببرید که ظرافت و لطافت گل را از بین نبرد مثلاً وقتی از یک گل سفید طراحی می‌کنید خطوط، بسیار کم‌رنگ و زمینه‌ی پیرامونی گل تیره می‌شود تا سفیدی گل جلوه‌گر شود. سایه - روشن در طراحی از گل بسیار اهمیت دارد چون بعضی از گل‌ها را فقط با سایه روشن می‌توان به وضوح نمایش داد. در حین سایه زدن با مداد، برای گلبرگ‌ها، جهت نور را با دقت در نظر بگیرید تا حجم کلی گل کاملاً دیده شود. اغلب هنرجویان به‌جای این که به کلیت فرم گل با توجه



①



②



③



④



⑤



⑥

تصویر ۱۲۰-۱- مراحل طراحی از گل



③



①



②

تصویر ۱-۱۲۱



③



①



②

تصویر ۱-۱۲۲

۱-۷-۱- طراحی از گل در طبیعت: چنانچه در طبیعت

تصمیم به طراحی از گل دارید، اولین اصل، انتخاب زاویه‌ی دید است. شما می‌توانید با منظره‌یاب، بخشی از منظره را انتخاب کنید و سپس به طراحی مشغول شوید. زاویه دید خود را طوری در نظر بگیرید که قسمت‌هایی از طبیعت در کارتان حضور داشته باشد ولی روی گل‌ها تمرکز بیش‌تری نشان دهید.

ساقه‌ها، علف‌ها و برگ‌ها در یک دشتِ گل به فراوانی دیده می‌شوند. اینجا نیز باید این مجموعه‌ی شلوغ را ساده کنید تا زیبایی و جذابیتِ طراحی از گل را تحت تأثیر قرار ندهد. نحوه‌ی سایه و روشن و حرکت خطوط باید در جهت نحوه‌ی رویش

گیاهان باشد. در اطراف گل‌ها از خطوط و سطوح مناسبی استفاده کنید تا زیبایی گل مخدوش نشود. ایجاد عمق با نمایش گل‌های دورتر و کوچک‌تر و سطوح خاکستری‌های ملایم‌تر امکان‌پذیر است.

در این گونه طراحی‌ها ایجاد تمرکز به زیبایی کار کمک فراوان می‌کند و طراحی را به لحاظ ترکیب‌بندی زیباتر نمایش می‌دهد. برای ایجاد تمرکز، چند گل در قسمت جلو را با وضوح و دقت بیش‌تری بسازید و بقیه قسمت‌ها را به شکلی که ترکیب زیبایی را نمایش دهد ساده و کلی‌تر اجرا کنید (تصاویر ۱۲۴-۱ و ۱۲۵-۱).



تصویر ۱۲۳-۱- میخائیل وروبل - آب مرکب و مداد روی کاغذ



تصویر ۱۲۴-۱- مداد روی کاغذ سفید



تصویر ۱۲۵-۱- آب مرکب و قلم فلزی روی مقوا

- ۱- درباره‌ی ساختمان تنه و شاخه‌های درختان گوناگون در فصل زمستان به مطالعه و طراحی پردازید.
- ۲- به کمک پهنای و نوک مداد، حداقل پنج نمونه مطالعه در زمینه‌ی انبوه برگ‌های درختان مختلف تهیه کنید. سعی کنید به کمک تیرگی و روشنایی، حجم و فرم توده‌ی برگ‌ها را نمایش دهید.
- ۳- به طبیعت بروید و پس از تهیه‌ی بهترین ترکیب برای کار عناصری مثل: یک درخت یک یا چند سنگ، علف‌های جلو، گل‌ها، بخشی از کوه، ابرها و دیگر جزئیات اشکال طرح را به‌طور جداگانه طراحی کنید و آنگاه به‌اجرای اصلی پردازید.
- ۴- از درختان مختلف با ویژگی‌های گوناگون طراحی کنید.
- ۵- از نمونه‌های ارایه شده در کتاب کپی‌برداری کنید و نحوه‌ی اجرای آن را به‌طور عینی در طبیعت اجرا نمایید.
- ۶- به درخت نزدیک شوید و بخش کوچکی از آن را با دقت طراحی کنید.
- ۷- یک شاخه‌ی کوچک، تکه‌ای از تنه‌ی درخت، برگ‌های خشکیده و ... را به کارگاه آورده با دقت و ظرافت، آن‌ها را بررسی و طراحی کنید.
- ۸- با وسایل مختلف از کوه‌های اطراف محل زندگی خود طراحی کنید.
- ۹- از سنگ‌های گوناگون با بافت‌های مختلف طراحی کنید.
- ۱۰- دسته‌گلی را به کارگاه بیاورید. در مرحله‌ی نخست، به‌صورت تک تک از آن‌ها طراحی کرده، ساختار هریک را بررسی کنید سپس به‌صورت دسته‌ای از آن طراحی کنید.
- ۱۱- به شیوه‌ی ساخت و ساز، از پنج نوع گل، با رنگ و بافت گوناگون طراحی کنید. به رنگ زمینه با توجه به رنگ گل دقت کنید.
- ۱۲- به طبیعت بروید و از گل‌ها طراحی کنید. بخش‌های دور را کم رنگ‌تر و چند گل جلوتر را با دقت بیش‌تر بسازید (همانند تصویر ۱۲۳-۱).
- ۱۳- از ابزارهای مختلف برای طراحی از گل در طبیعت استفاده کنید، و هریک را متناسب با موضوع بررسی نمایید.



طراحی از فضاهای معماری

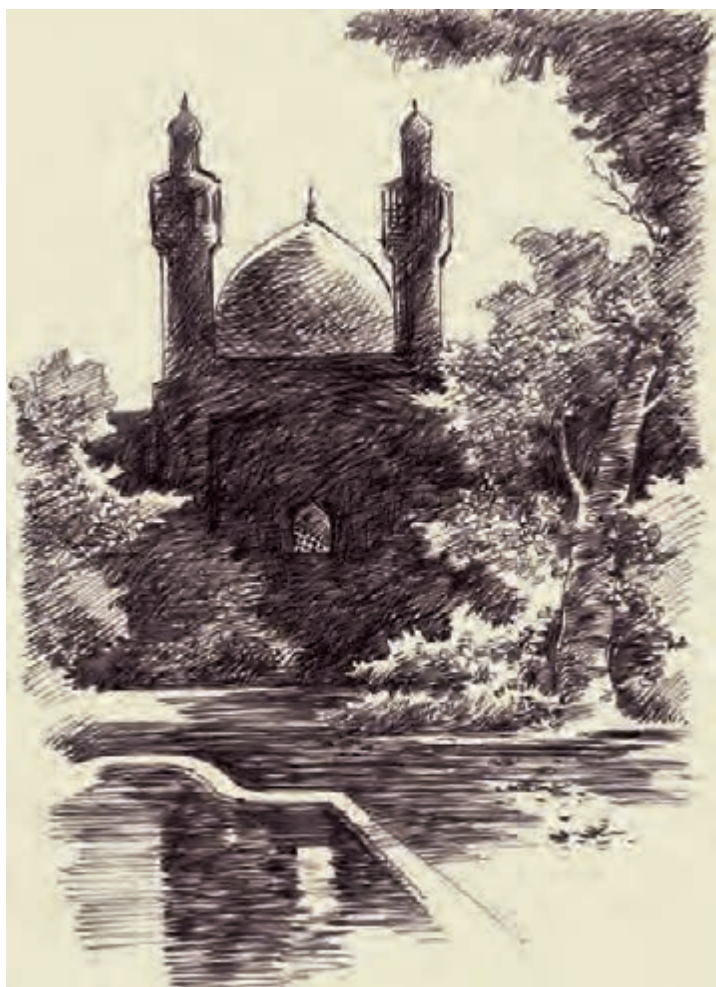
هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل، فراگیر باید بتواند:

- ۱- با توجه به پرسپکتیو خطی از بناها طراحی کند.
- ۲- از طریق تبدیل فضای معماری به احجام هندسی طراحی کند.
- ۳- از فضای خارجی بنا طراحی کند.
- ۴- از فضاهای داخلی بنا طراحی کند.
- ۵- با توجه به سایه روشن زاویه‌ی تابش نور، از بناهای مختلف طراحی کند.
- ۶- از فضاهای معماری سنتی طراحی کند.
- ۷- از فضاهای معماری امروزی طراحی کند.

مقدمه

کشور ما ایران، مملو از بناهای تاریخی مختلف است، که متناسب با شرایط اقلیمی مختلف، بافت معماری متفاوت و متنوعی دارد و این موضوع برای طراحان از نظر شناخت فرهنگ، محیط و جامعه‌ی خود دارای اهمیت فراوان است. این بناها، هویت گذشته تاریخ ما را با خود به همراه دارد. نحوه‌ی ساخت و طراحی، فضا سازی، تزیینات و هماهنگی چشم‌نواز آن، بیانگر فرهنگ و تمدن کهن و سرشار از زیبایی پیشینیان ماست.

پس از این که در فصل اول یاد گرفتید که چگونه منظره را ببینید و از آن طراحی کنید اینک در این فصل، چگونگی طراحی از ابنیه و فضای معماری را خواهید آموخت. طراحی از بناهای تاریخی و معماری شهری امروز برای افزایش درک و شناخت شما و به کارگیری اصول صحیح طراحی به منظور رسیدن به نتیجه‌ی مطلوب صورت می‌گیرد.



تصویر ۱-۲- خودنویس روی کاغذ - اصفهان - مدرسه‌ی چهار باغ - مؤلف

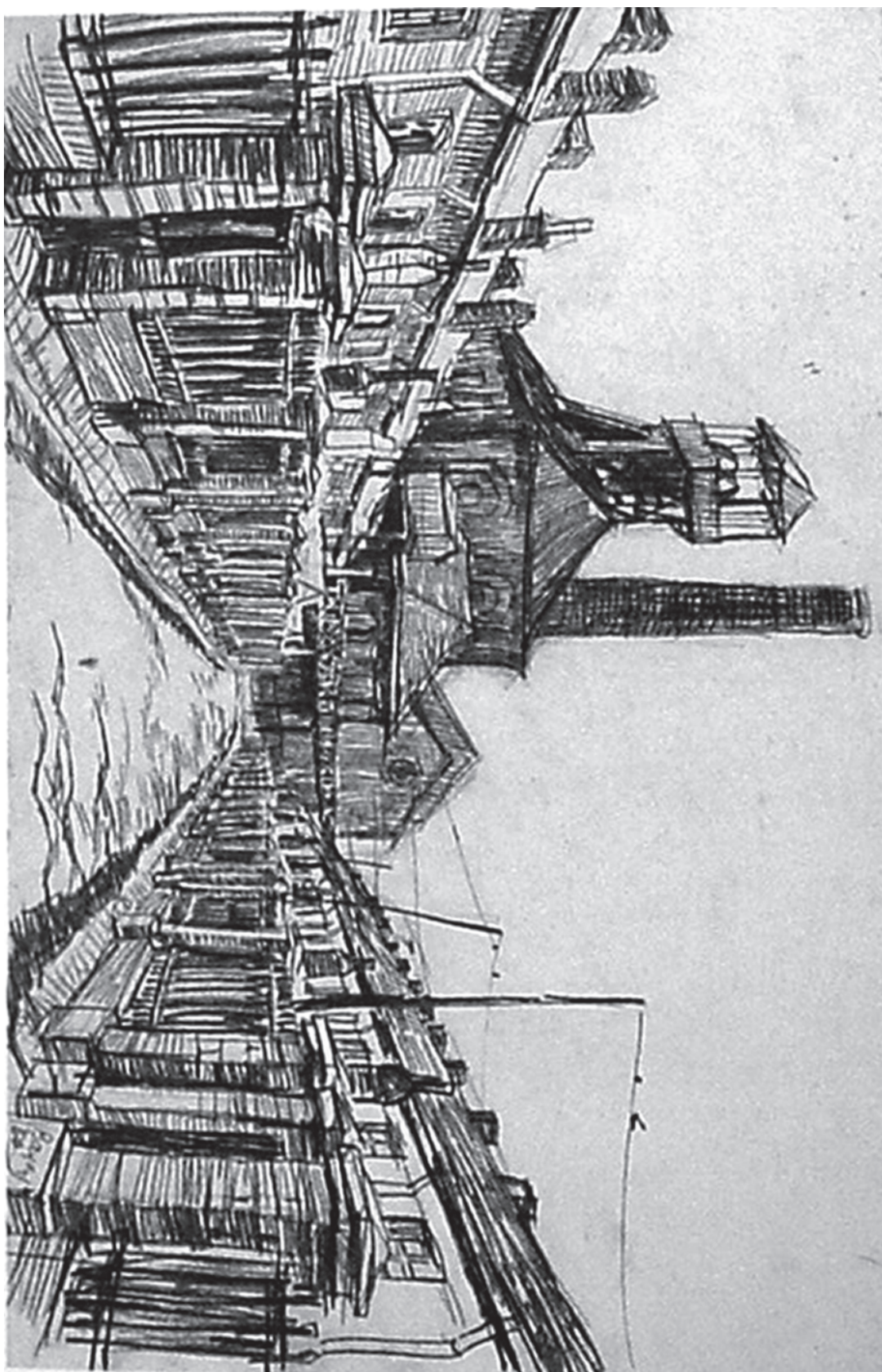


تصویر ۲-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد

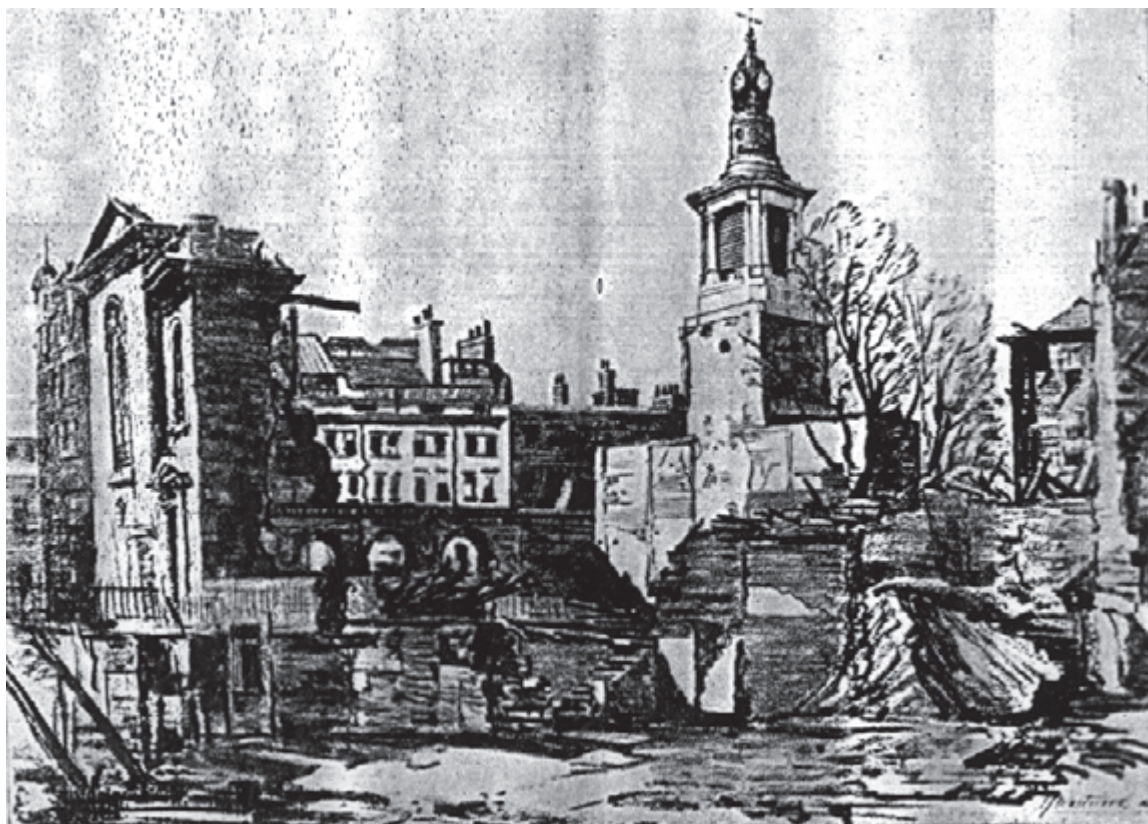


تصویر ۲-۳- ارنست واتسون - طراحی با مداد

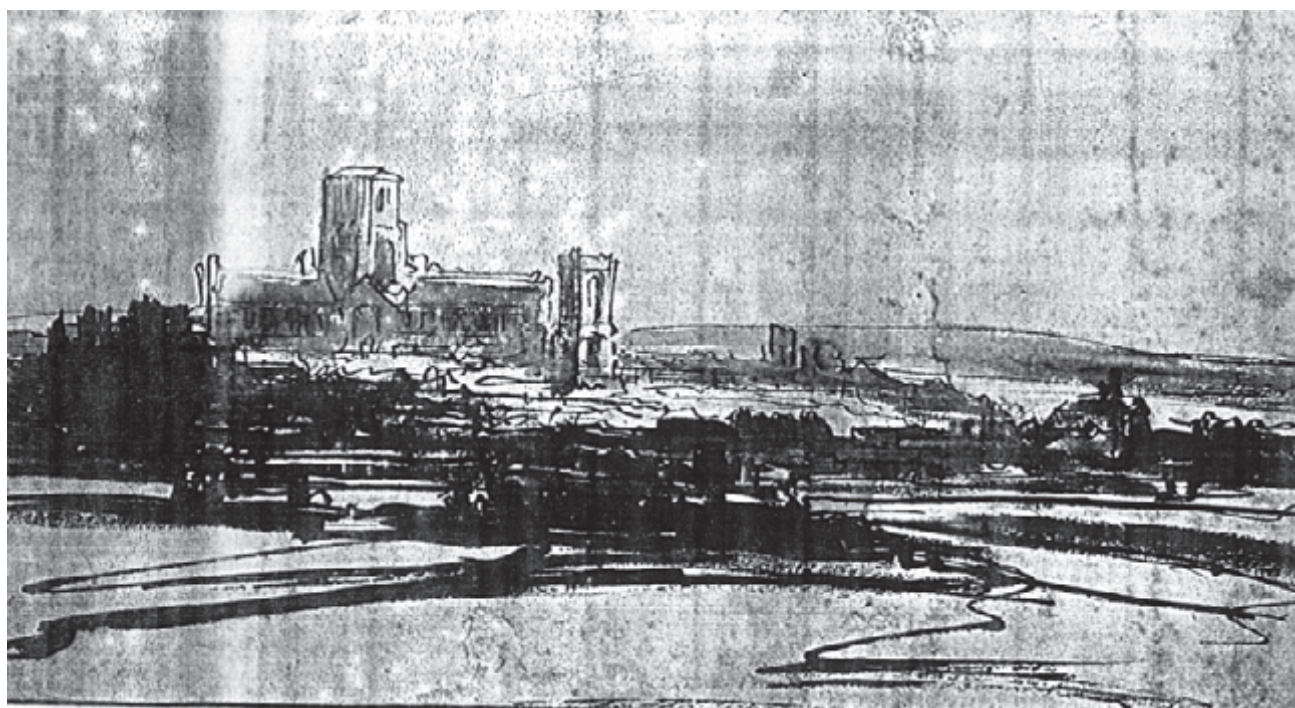
تصویر ۴-۲- پایتر نقاش آلمانی - طراحی با مداد



در این جا به نمونه‌هایی از طراحی فضاهای شهری و فضاهای سنتی توجه نموده و به روش‌های طراحی آن‌ها دقت نمایید.



تصویر ۲-۵- خرابی‌های جنگ - اثر وست وود^۱ - مداد روی کاغذ - ۱۹۴۶



تصویر ۲-۶- دورنمای شهر - رمبرانت - قلم مو و آب مرکب - حدود ۱۶۴۰

۱- P.J. Westwood



تصویر ۲-۷- محمودخان شریف ملک الشعرا - آبرنگ روی مقوا - ۱۲۸۸ ه.ق



تصویر ۲-۸- باغ و عمارت کامرانیه - ابوتراب غفاری - طرّاحی با مداد - ۱۳۰۵ هجری قمری



تصویر ۹-۲- ایوان شیشکین - مداد روی مقوا - ۱۸۷۸



تصویر ۱۰-۲- ویسلر^۱ - قلم فلزی و مرکب - ۱۸۵۹ میلادی

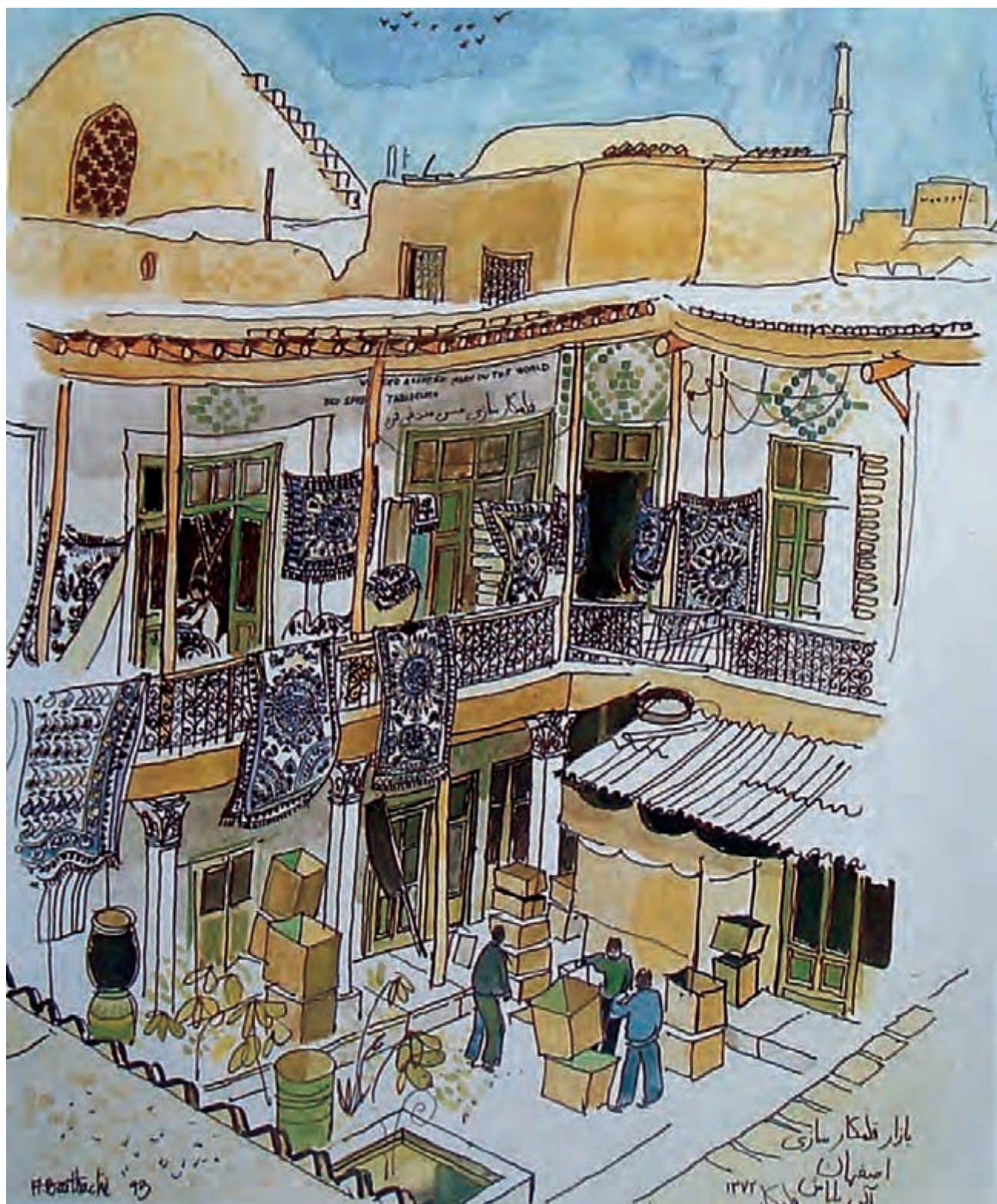
۱- James McNeill Whistler



تصویر ۱۱-۲- وان گوگ - پل متحرک - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۷۵ میلادی



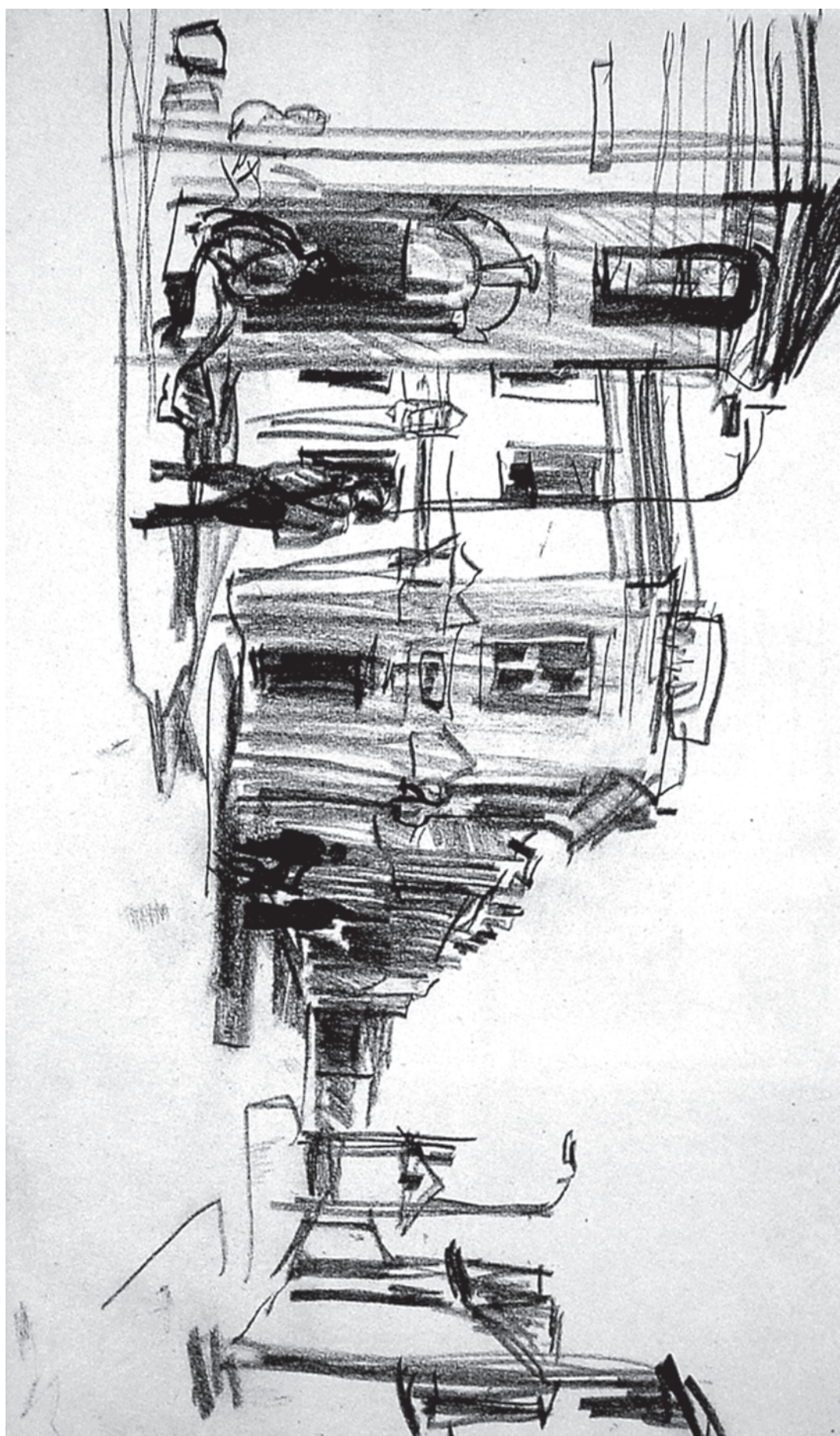
تصویر ۱۲-۲- باینز - نقاش آلمانی - طراحی با مداد



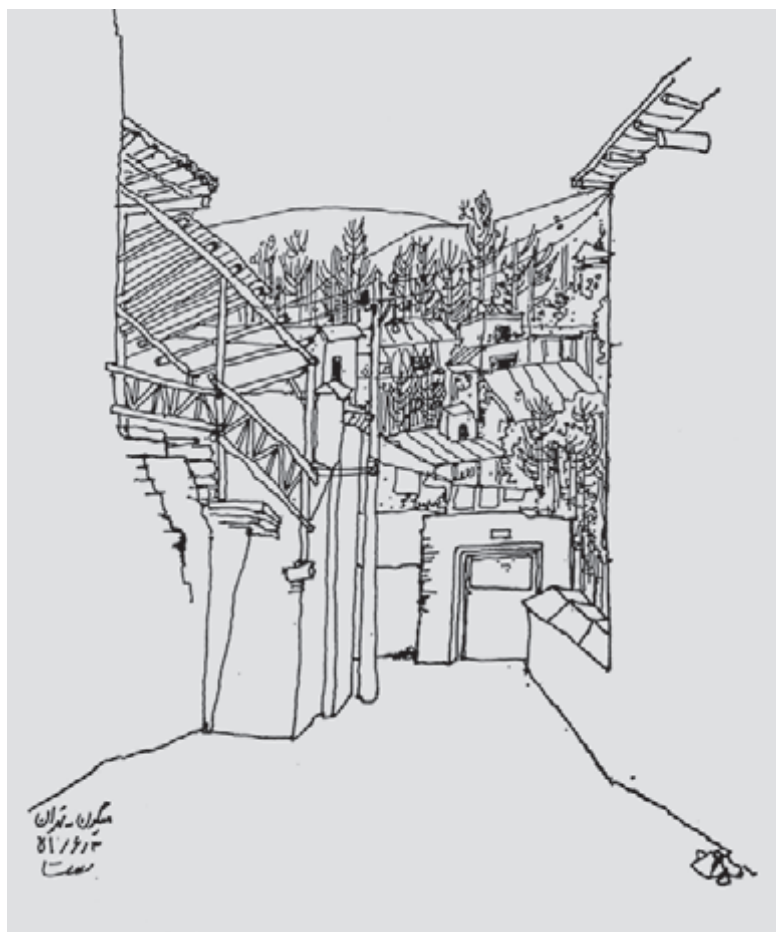
تصویر ۱۳-۲- آلن بایاش^۱ - آپرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

۱- Alain Bailhache

آلن بایاش نقاش فرانسوی الاصل که به موضوعات ایرانی علاقه مند است.



تصویر ۱۴-۲- بانیز - نقاش آلمانی - طراحی با مداد



تصویر ۱۵-۲- مصطفیٰ عمرانی - طراح باراپید - ۱۳۵۱



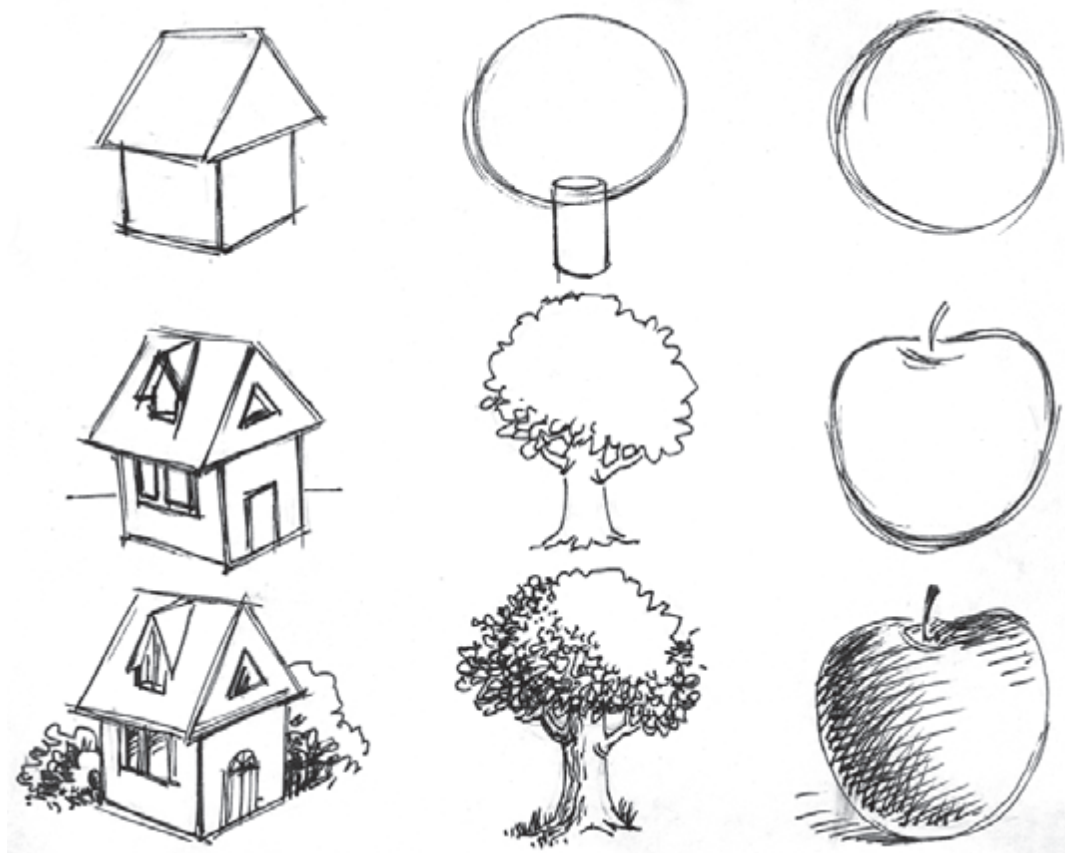
تصویر ۱۶-۲- آلن بایاش - آبرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

- ۱- از آثار هنرمندان این مجموعه کپی برداری کنید.
- ۲- طرح‌هایی با موضوع معماری از هنرمندان مختلف را ببینید و آن‌ها را بررسی کنید (معماری شهری - معماری سنتی).
- ۳- با توجه به زاویه‌ی دید، تکنیک و نحوه‌ی اجرای آثار هنرمندان این مجموعه از پیرامون و اطراف خود طراحی کنید.

۲-۱- اصول اولیه

همانطور که موضوع یک سیب یا یک درخت از نظر اصول و قواعد به هم نزدیک است در طراحی از یک ساختمان با ابعاد بزرگ نیز همان اصول وجود دارد. قواعد طراحی برای موضوعات متفاوت مشترک است، ولی اندازه‌های بزرگ ساختمانی، سنجش تناسب و مقیاس‌ها را برای طراحی، کمی دشوار می‌سازد. برای این کار باید به تناسب میان فضا، طبیعت، بنا و نسبت آن با انسان توجه کنید.

شما در طراحی از طبیعت بی‌جان و یا منظره، که در فصل قبل به آن پرداختیم، ویژگی‌های مختلف یک طرح خوب را یاد گرفته‌اید. برای طراحی از بناها نیز باید همان اصولی را که در بخش طراحی از طبیعت گفته شد در نظر داشته باشید. قوانینی چون: کادر، نقطه‌ی دید، ترکیب‌بندی، اشکال هندسی، نحوه‌ی ساده کردن و
روش طراحی از احوام کوچک و یا بزرگ متفاوت نیست،



تصویر ۱۷-۲- طراحی با خودنویس

ویژگی‌های موضوع مبهم به نظر آید - برای طراحی از یک بنا نیز باید فاصله‌ی مناسبی را در نظر بگیریم. برای برخورداری از دید بهتر در طراحی، توصیه می‌شود، حداقل پنج برابر اندازه‌ی موضوع از آن فاصله بگیرید و سپس به طراحی مشغول شوید.

صحیح دیدن تناسبات ساختمان، به فاصله‌ی شما از موضوع کاملاً مرتبط است. به همین ترتیب، از یک حجم کوچک برای طراحی نیز باید فاصله‌ی معقول داشت - نه آنقدر نزدیک باشیم که مقیاس‌ها را درست نبینیم و نه آنقدر دور بمانیم که



تصویر ۱۸-۲- ویسلر - طراحی بازغال - ۱۹۴۳



تصویر ۱۹-۲- کامیل پیسارو - ۱۸۸۰



تصویر ۲۰-۲- آندره وایت^۱ - مداد و مرکب - زمستان - ۱۹۴۸



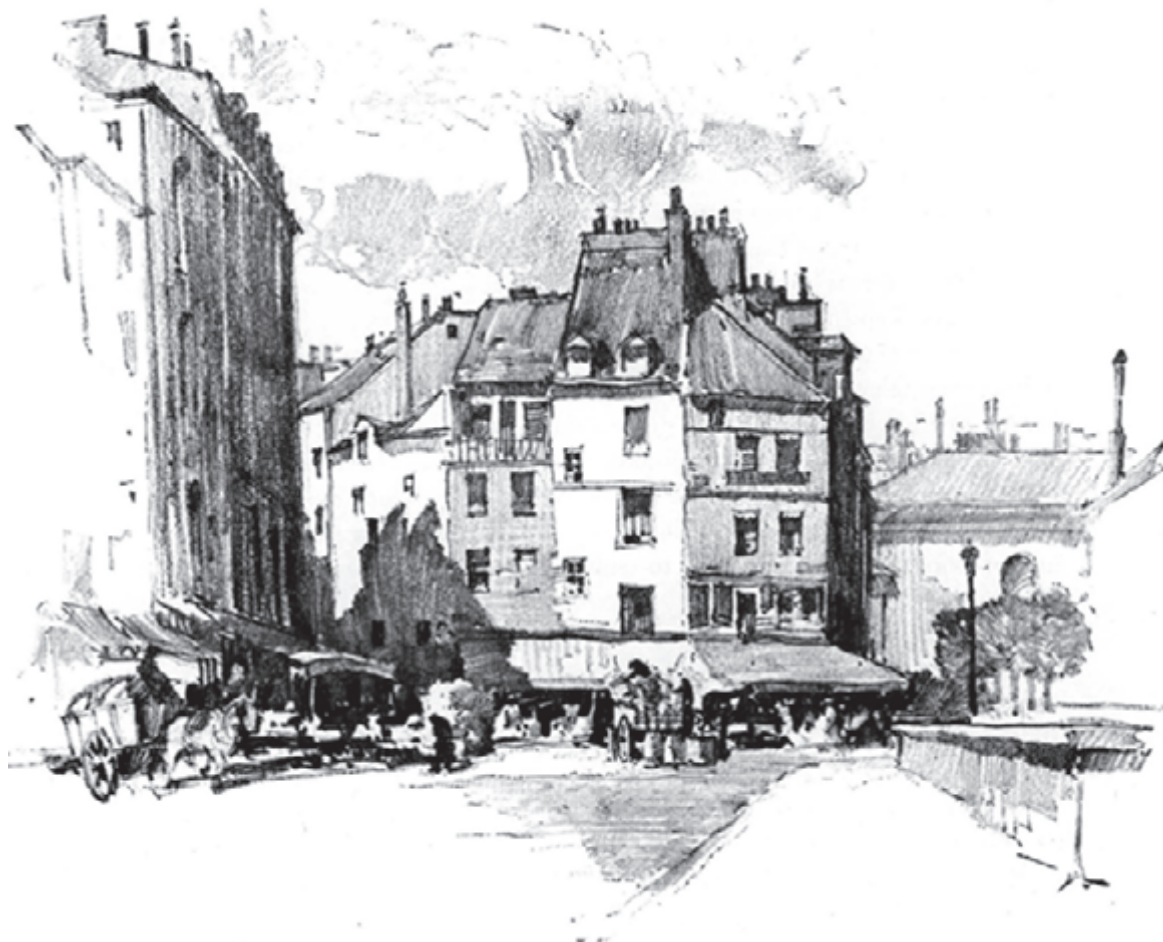
تصویر ۲۱-۲- رمبرانت - قلم و مرکب - ۱۸cm x ۱۰/۳



تصویر ۲۲-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد



تصویر ۲۳-۲



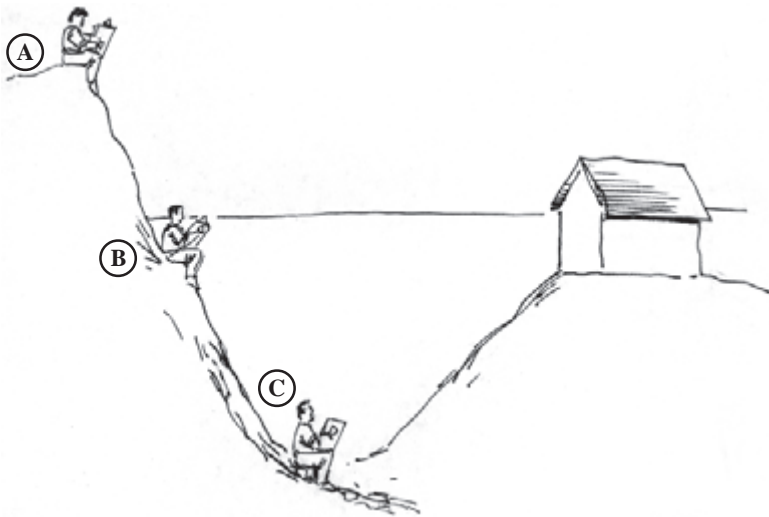
تصویر ۲۴-۲ - ارنست واتسون - طراحی با مداد

۲-۲- پرسپکتیو در طراحی از فضاهای معماری (بنا)

موضوعی که در طراحی از بناها، از اهمیت فوق العاده‌ای برخوردار است توجه به علم پرسپکتیو (عمق‌نمایی) است. پرسپکتیو به ما کمک می‌کند تا محل قرارگیری هر چیزی را با تناسب صحیح نسبت به سایر اجسام، سنجیده و طراحی کنیم. شناخت علم پرسپکتیو و رعایت اصول آن، طراحی شما را دقیق و عینی‌تر نمایش می‌دهد.

هدف اصلی آشنایی با پرسپکتیو، صحیح دیدن عناصر و انتقال آن بر صفحه‌ی طراحی است.

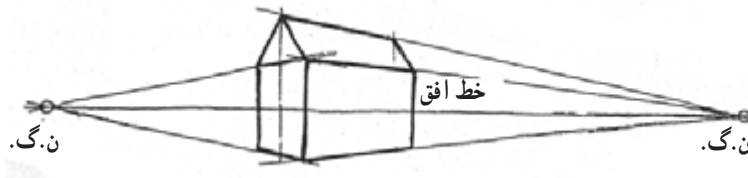
برای طراحی از احوال بزرگی چون ساختمان‌ها، عمده‌ترین خط، «خط افق» است. خط افق، همیشه و در هر حالت در برابر شماست. این خط، همان خطی است که نقاط گریز در روی آن به هم می‌رسند. خطوط دور شونده‌ی موازی با زمین که بالای چشم بیننده قرار دارند به طرف پایین و خطوط پایین خط افق به طرف بالا و در روی این خط با هم برخورد می‌کنند و باعث می‌گردند تا اندازه‌های عمودی به تدریج که از ما دور می‌شوند کوچک و کوچک‌تر به نظر آیند و به این ترتیب، عمق و دوری در طراحی تداعی شود. اگر شما کلبه‌ای را از بالا در مقابل خود مشاهده کنید، سپس از روبرو به آن نگاه کنید و در مرحله‌ی بعد پایین‌تر بیایید و آن را ببینید، ملاحظه خواهید کرد که نحوه‌ی قرارگیری خطوط اصلی کلبه تغییر کرده، در نتیجه دید شما از آن خانه عوض می‌شود (تصاویر ۲-۲۵ و ۲-۲۶).



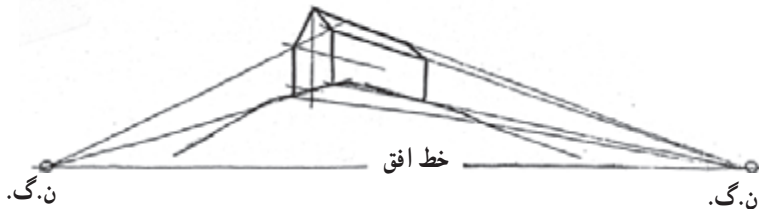
تصویر ۲-۲۵



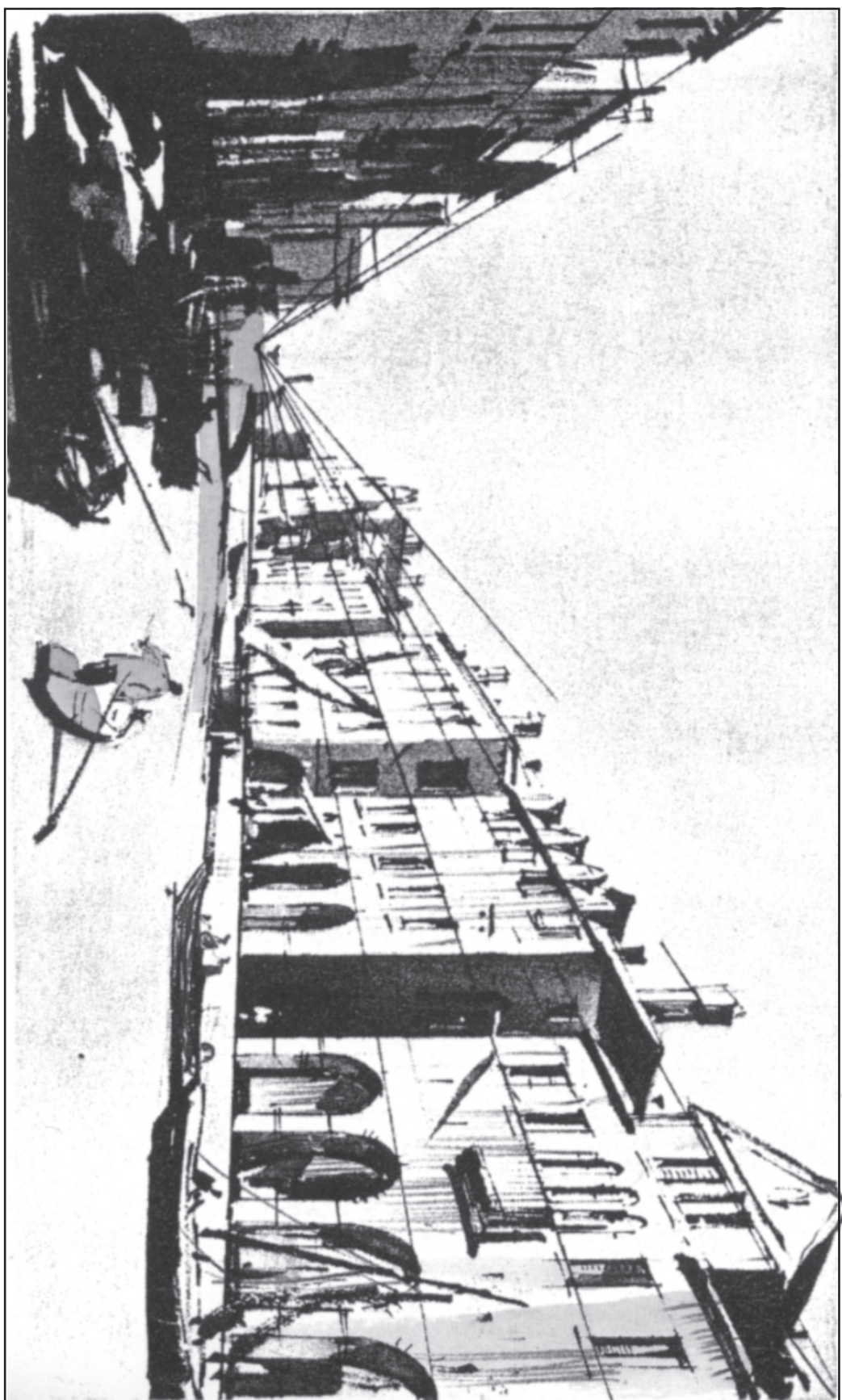
از نقطه‌ی B آن را این طور خواهید دید:



از نقطه‌ی C، خانه به این شکل دیده خواهد شد:



تصویر ۲-۲۶- پرسپکتیو دو نقطه‌ای

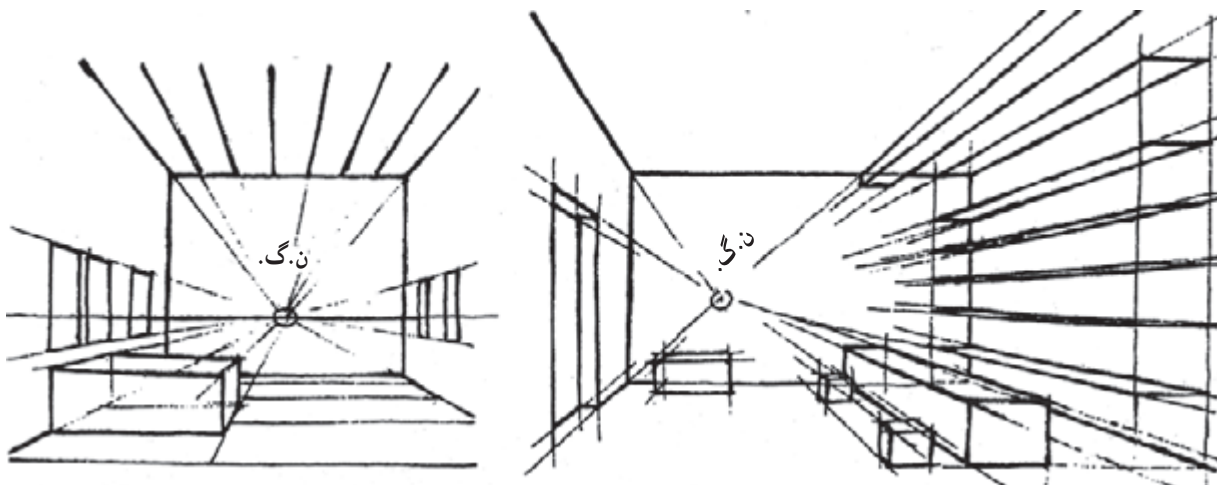


تصویر ۲۷-۲- رولند هیلدر - پرسپکتیو یک نقطه‌ای - آبرنگ و قلم مو

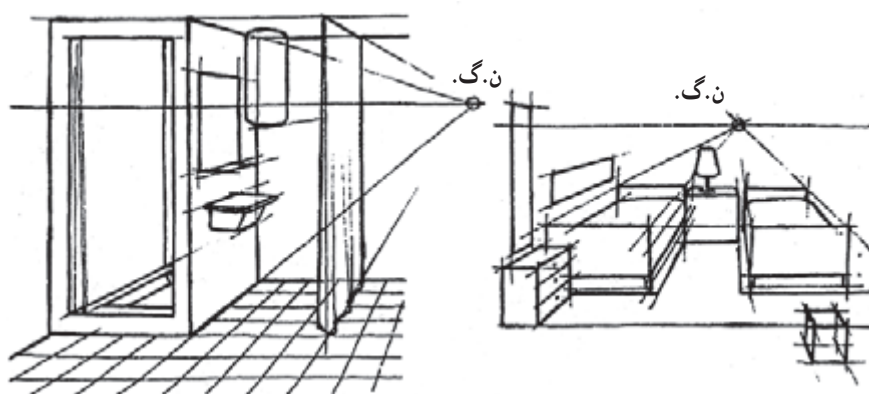


تصویر ۲۸-۲-۱م - خوزه پارامون^۱ - مداد روی کاغذ -
پرسپکتیو دو نقطه‌ای. ن.گ.





پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو دو نقطه‌ای

تصویر ۲۹-۲

در این جا لازم است با صفحه تصویر آشنا شده و در ضمن طراحی، به آن توجه نمایید.

صفحه تصویر در حقیقت صفحه‌ای نامریی در مقابل صورت نقاش می‌باشد. این صفحه مانند شیشه‌ای است که نقاش از پس آن موضوع را نگاه می‌کند.

پس این صفحه موازی صورت نقاش (ناظر) و عمود بر سطح زمین می‌باشد. پس می‌توان گفت که صفحه نقاشی (تخته شاسی) همان صفحه تصویر می‌باشد.

هنگام طراحی هرگاه یکی از سطوح مکعب (فضای داخلی

یا بیرونی) با صفحه تصویر موازی باشد مکعب به صورت پرسپکتیو یک نقطه‌ای رؤیت می‌گردد. یعنی همه خطوط موازی فقط در یک نقطه به هم برخورد می‌کنند.

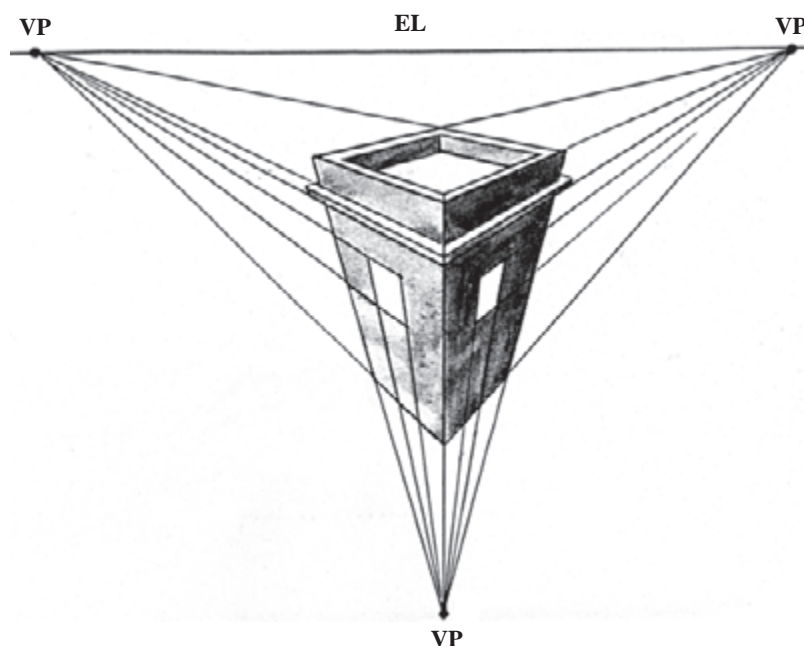
ولی هرگاه طوری قرار بگیریم که هیچ‌یک از سطوح مکعب با صفحه تصویر موازی نباشد، یقیناً مکعب به صورت پرسپکتیو دونقطه‌ای دیده می‌شود. یعنی خطوط اصلی به دو نقطه به‌روی خط افق به هم برخورد می‌کنند. لازم به تذکر است که در هر دو نوع پرسپکتیو نقاط گریز حتماً بر روی خط افق قرار دارند.



تصویر ۳۰-۲- رولند هیلدر - پرسپکتیو یک نقطه‌ای - آب مرکب

به شکل خاصی ست. این نوع از پرسپکتیو را «سه نقطه» ای می‌گویند. کاربرد پرسپکتیو سه نقطه ای بسیار کم است.

اگر از بالای یک ساختمان مرتفع نگاهی به پایین بیندازید نحوه ی قرارگیری خطوط از چشم شما (همانند تصویر ۲-۳۱)



تصویر ۲-۳۱- پرسپکتیو سه نقطه ای

۲-۳- ساده کردن

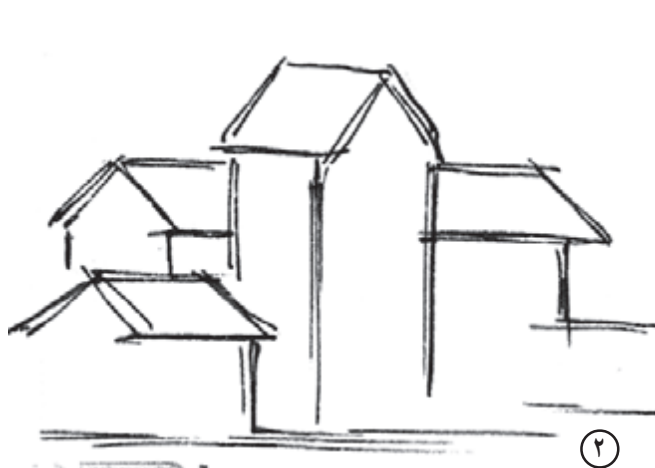
۲-۳-۱- فضای خارجی: از موارد مهمی که در فصل

پیش به آن اشاره شد، نحوه ی ساده کردن عناصر در منظره و به کارگیری فرم های ساده شده در کالبد آن برای رسیدن به نتیجه ی درست بود. اینجا نیز از همین شیوه استفاده کنید. در مواجهه با فضاهای ساختمانی پیچیده و شلوغ، گیج و مقهور نشوید. یادتان باشد که از اصلی ترین کارهای یک طراح موفق، ساده کردن عناصر در صفحه ی طراحی ست.

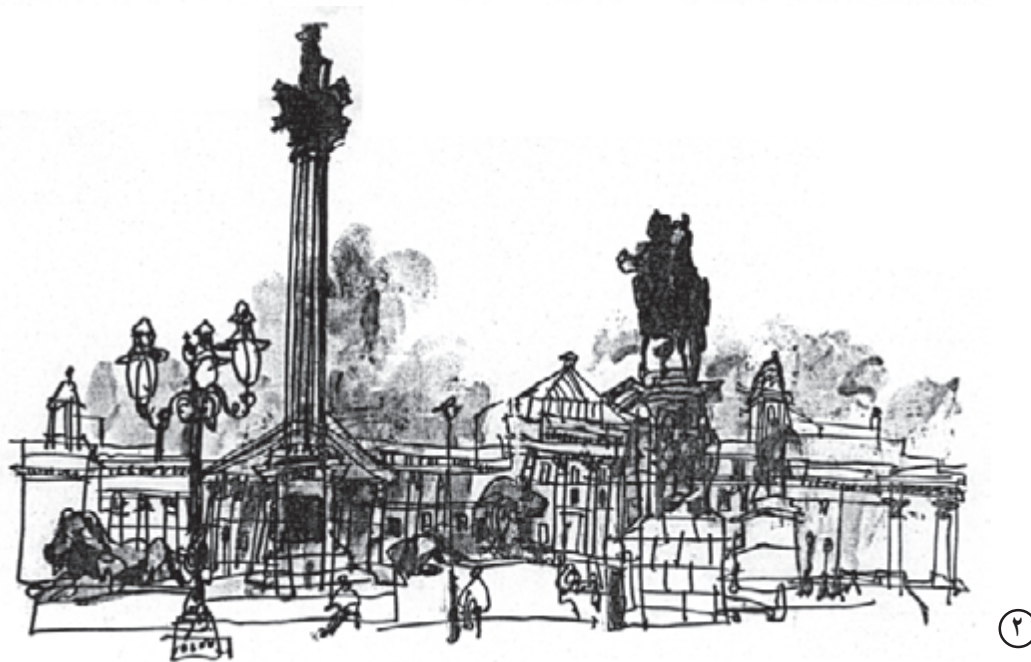
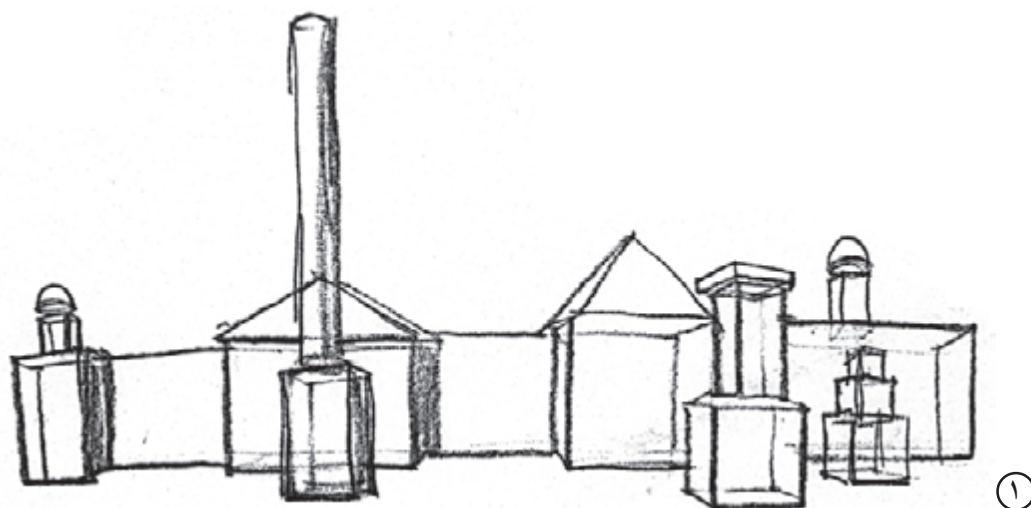
اول، کلیت هندسی شکل بناها را در نظر بگیرید. می دانید که ساختمان ها مجموعه ای از مکعب های، هرم ها، استوانه ها و یا

اشکال دیگر هستند. سعی کنید این اشکال را در فرم های ساختمانی ببینید و با خطوط کم رنگ، بر روی صفحه ی کار خود رسم نمایید. ساختمان ها را به صورت مکعب هایی فرض کنید که در کنار هم و یا روی هم قرار گرفته اند.

البته این تمرین همیشگی نیست و پس از مدتی ذهن شما ساختار هندسی را در کالبد عناصر معماری تجسم خواهد کرد. با این کار و حذف ریزه کاری ها و فرعیات در ساختمان، شما می توانید فرم های بزرگ را بهتر تشخیص داده، اصول صحیحی را برای کلیت طراحی خود در نظر بگیرید.



تصویر ۳۲-۲- خودنویس



تصویر ۳۳-۲- برت رادسون^۱ - قلم مو و مرکب - ۱۹۸۵

کلبه با درخت و کوه پس‌زمینه، با اندازه‌گیری به کمک مداد و چشم، درصد اشتباه را به حداقل می‌رساند. به یاد داشته باشید که با این عمل چشم ورزیده می‌شود و رفته رفته مقیاس‌ها را بهتر تشخیص می‌دهد.

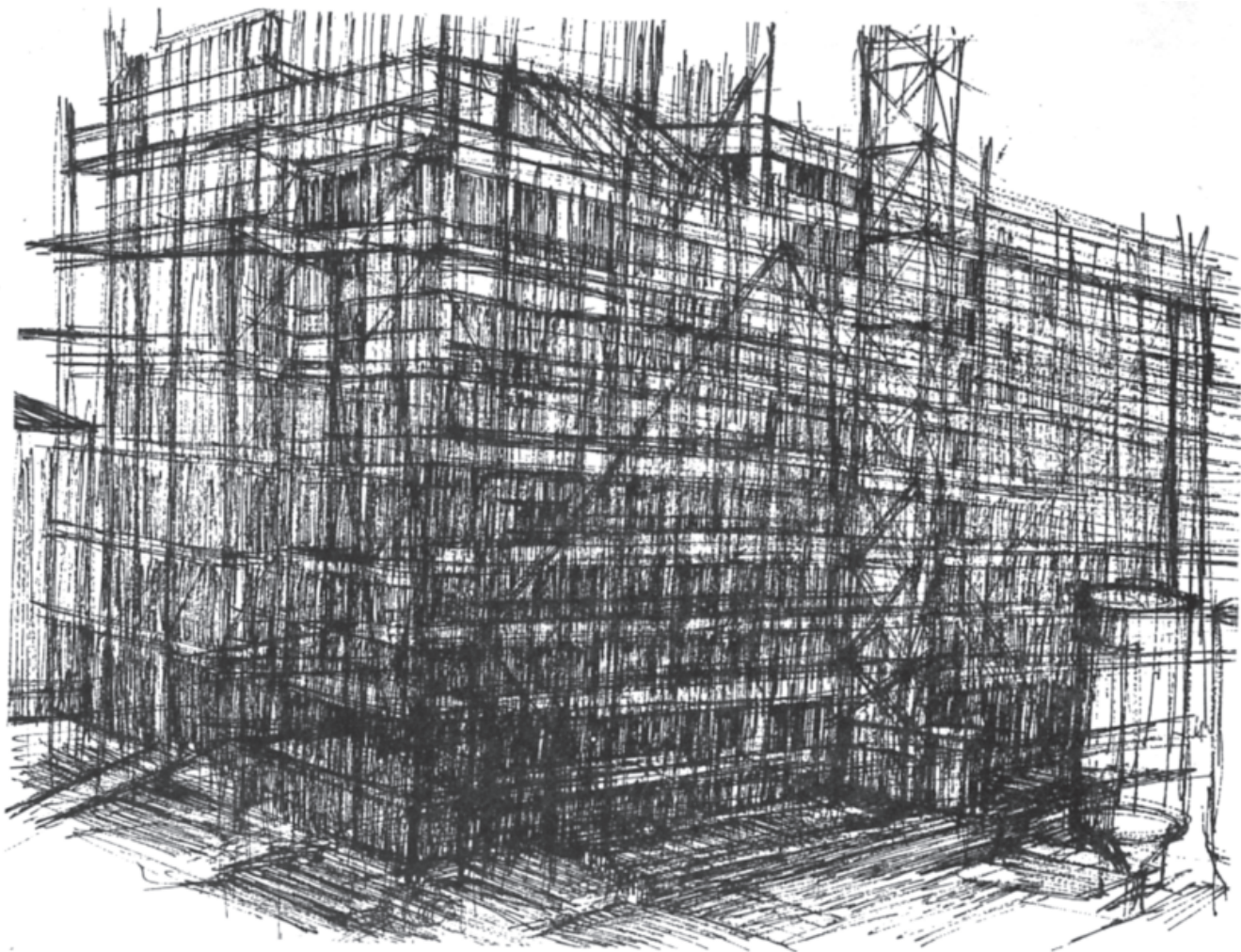
پس از ترسیم فرم‌های ساده شده‌ی ساختمانی باید به اجزا و هماهنگی آن در کنار هم و ارتفاع مختلفی که وجود دارد و همچنین فواصل اشیا نسبت به هم یا احجام گوناگون دقت کنید. در فصل پیش گفته شد که اندازه‌گیری با مداد، کمک مؤثری‌ست برای دقیق بودن تناسبات در طراحی. مثلاً نسبت یک



تصویر ۳۴-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد



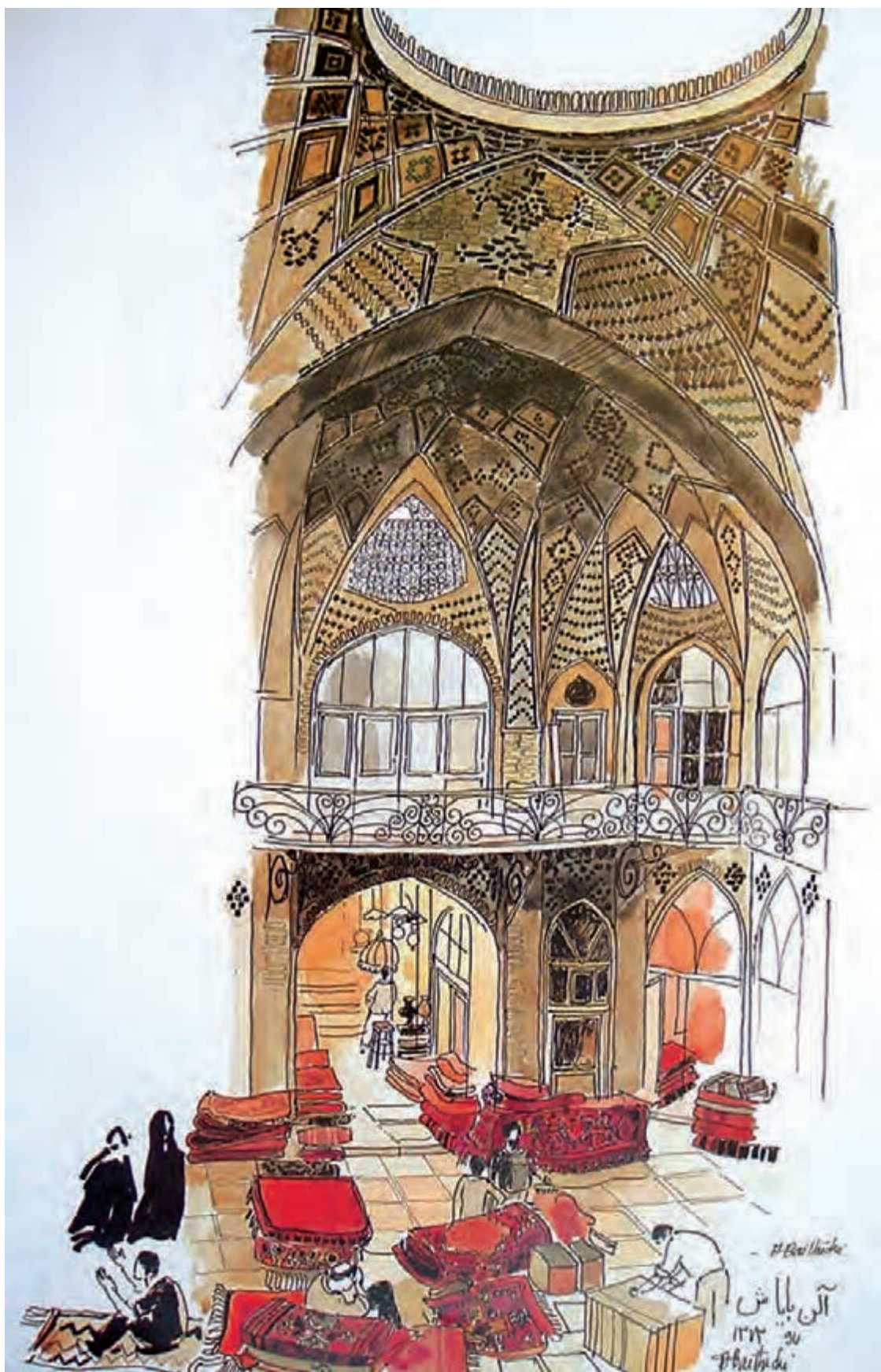
تصویر ۳۵-۲- کانکلو سیوا - قلم و مرکب روی کاغذ



تصویر ۳۶-۲- گل ویتسر^۱ - قلم فلزی - قرن بیستم



تصویر ۳۷-۲- سهراب سپهری - قلم فلزی و مرکب - نزدیک کاشان - ۱۳۵۲



تصویر ۳۸-۲- آلن باباش - نقاش فرانسوی الاصل - آبرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

۲-۳-۲- فضای داخلی: طراحی از فضاهای داخلی

در همان کارگاهی که حضور دارید بسیار مناسب است. در این مورد، مناسب‌ترین پرسپکتیو، یک نقطه‌ای است. این نوع پرسپکتیو معمولاً برای داخل ساختمان (اتاق، کارگاه، کلاس و سالن‌های مختلف) به کار می‌رود. برای شروع به کار باید حتماً خط افق را مناسب با وضعیت خود (نشسته یا ایستاده) مشخص کنید. سپس خطوط اصلی طرح را ترسیم کنید. تمام خطوط دورشونده‌ی موازی با زمین که بالاتر از چشم شما، نظیر بالای پنجره‌ها، خط جداکننده‌ی دیوار و سقف و بالای درب به نظر می‌رسد که با فاصله گرفتن از شما روبه پایین شیب دارند و تمام خط‌های افقی پایین چشم، نظیر لبه‌ی میز، لبه‌ی پایین پنجره و خط‌های پایین دیوار رو به بالا شیب دارند و البته همانطور که می‌دانید، تمام خط‌های عمودی با فاصله گرفتن از ما کوچک‌تر می‌شوند.

حال اگر وضعیت خود را به گونه‌ای تغییر دهیم که نقطه‌ی گریز از مرکز خط افق جابه‌جا شود و به طرف چپ یا راست منتقل گردد وضعیت اشیا کمی تغییر می‌کند. مثلاً مطابق تصویر ۴۰-۲، اگر به طرف هر کدام از دیوارها نزدیک شویم مقدار بیش‌تری از اشیا و دیوار مقابل قابل رؤیت می‌گردد. در ادامه،

چند نمونه طراحی از فضاهای داخلی برای تمرین و آگاهی بیش‌تر شما آورده شده است به آن‌ها توجه کنید و در تمرینات به کار گیرید.



تصویر ۳۹-۲- طراحی از فضای داخلی با توجه به پرسپکتیو یک نقطه‌ای - خودنویس



تصویر ۴۰-۲- گل ویتسر - روان نویس روی کاغذ



تصویر ۴۱-۲- ارنست واتسون - طراح با مداد و با استفاده از پاک‌کن



تصویر ۴۲-۲- طراحی با خودنویس - بازار اصفهان

- ۱- از یک ساختمان نزدیک محل زندگی خود، در مرحله‌ی اول به صورت اشکال هندسی طراحی کنید و سپس جزئیات را به آن بیفزایید.
- ۲- با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای از ساختمان‌های اطراف محل زندگی خود در سه حالت زیر طراحی نمایید. (فضای خارجی)
 - الف - زاویه‌ی نشسته بر روی زمین
 - ب - زاویه‌ی ایستاده
 - ج - از طبقه‌ی دوم ساختمان
- ۳- با رعایت اصول پرسپکتیو دو نقطه‌ای از ساختمان‌های اطراف محل زندگی خود در سه حالت زیر طراحی نمایید. (فضای خارجی)
 - الف - زاویه‌ی نشسته بر روی زمین
 - ب - زاویه‌ی ایستاده
 - ج - از طبقه‌ی دوم ساختمان
- ۴- با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای از داخل کارگاه طراحی به صورت خطی طراحی کنید.
- ۵- با رعایت اصول پرسپکتیو دو نقطه‌ای از داخل کارگاه طراحی به صورت خطی طراحی کنید.
- ۶- از داخل اتاق محل زندگی خود با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای طراحی کنید. (هیچ‌یک از اشیای داخل اتاق با هم موازی نیستند)
- ۷- از داخل اتاق محل زندگی خود با رعایت اصول پرسپکتیو دو نقطه‌ای طراحی کنید. (هیچ‌یک از اشیای داخل اتاق با هم موازی نیستند).
- ۸- از یک ساختمان مرتفع با رعایت اصول پرسپکتیو سه نقطه‌ای در دو حالت زیر طراحی کنید.
 - الف - در حالت نشسته بر روی زمین
 - ب - در حالت بالاتر از ارتفاع ساختمان
 (در همه‌ی این تمرینات به محل قرارگیری خط افق توجه شود).

۲-۴- سایه روشن

برای شروع یک طرح با سایه روشن، نیاز به تعدادی نمونه طراحی به صورت اسکیس‌های اولیه دارید. این اسکیس‌ها، راهنمای خوبی برای انتخاب بهترین زاویه دید از موضوع است. جدا از زاویه دید مطلوب، سایه روشن نیز در این اسکیس‌ها قابل ارزیابی است (تصویر ۲-۴۳).

شما می‌توانید این اسکیس‌ها را با توجه به کادر و نحوه قرارگیری موضوع و سایه روشن مطالعه کنید و بهترین ترکیب را

انتخاب کرده، سپس به کار اصلی مشغول شوید.

برای طراحی در اندازه‌ی مثلاً ۳۵×۴۵ ، با فشار کم مداد روی صفحه طراحی خطوطی رسم کنید تا شکل کلی و قالب اصلی طرح نمایان شود.

پس از آنکه طراحی خطی با توجه به موضوع کامل گردید، سعی کنید با مدادهای پررنگ سایه‌های اصلی را روی طرح اضافه نمایید. قوانین اجرای سایه - روشن که در فصل پیش به‌طور کامل توضیح دادیم، در اینجا نیز قابل استفاده است.



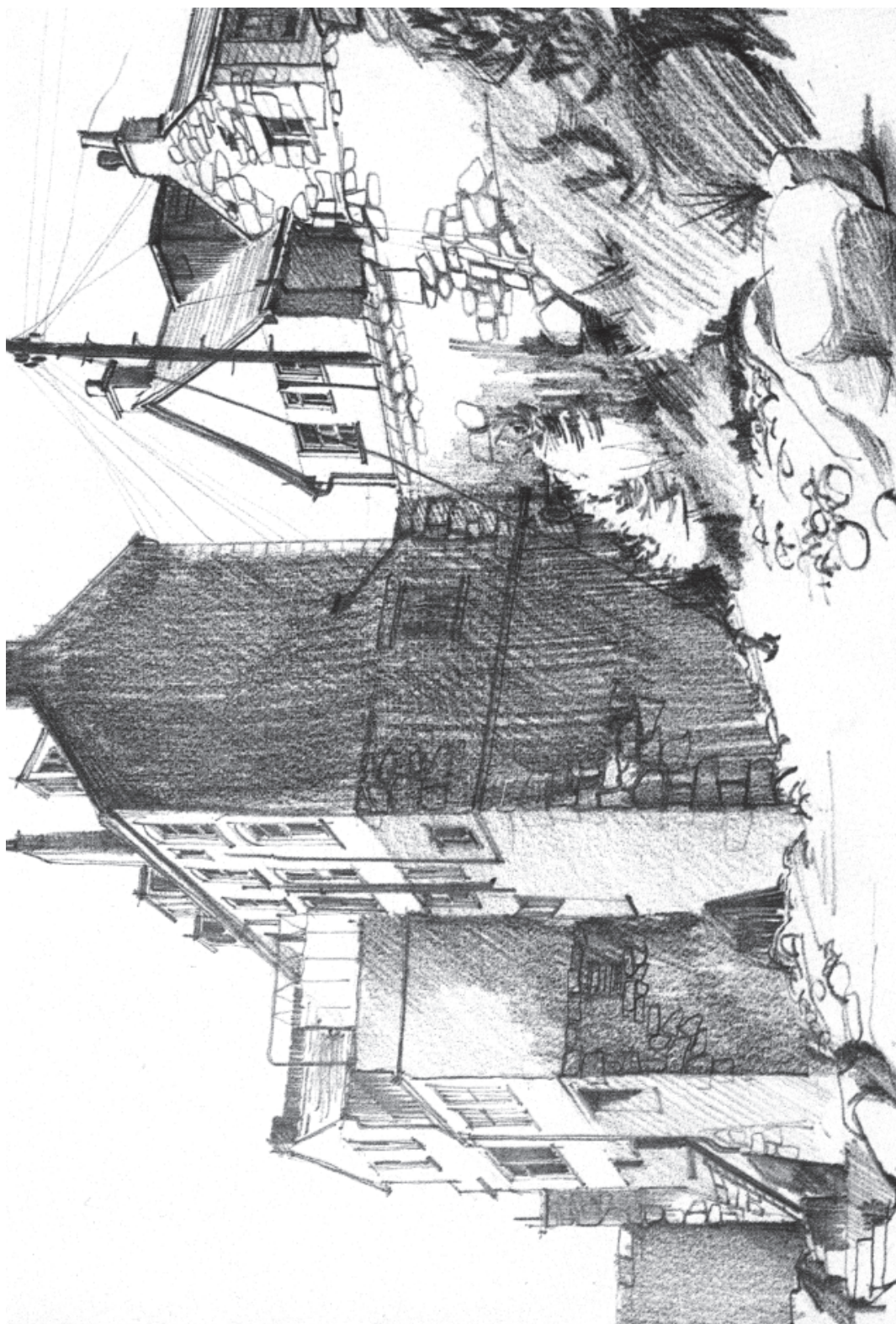
تصویر ۲-۴۳- سیماندله^۱- مداد روی کاغذ - ۱۹۹۲ میلادی



تصویر ۲-۴۴- ریچارد پوالتون - طراحی با ماژیک و قلم



تصویر ۴۵-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد از روی عکس



تصویر ۴۶-۲- جان جکسن، طراحی با مداد

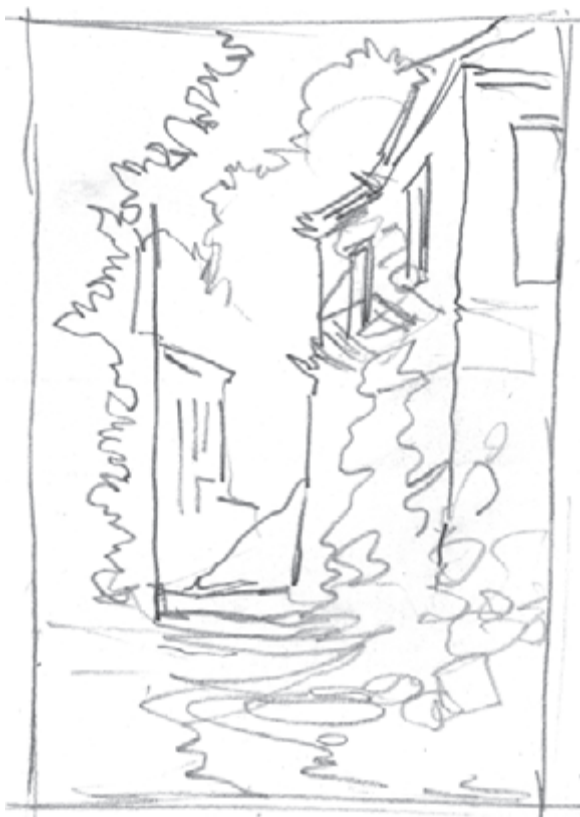
استفاده از پرسپکتیو خاکستری و توجه به نور، جو، دوری و نزدیکی و به کارگیری تون‌های خاکستری، طرح شما را کامل‌تر نشان می‌دهد. برای مطالعه‌ی بهتر از جهت سایه‌ها همانند تصویر ۲-۴۷، طرح‌هایی از یک موضوع با سایه روشن متفاوت و در زمان متفاوت انجام دهید.

در طراحی از بناها و ساختمان‌ها در فضای باز، جهت نور خورشید و شیب سایه‌ها از اهمیت زیادی برخوردار است. بدین ترتیب که سطوحی که در مقابل نور قرار می‌گیرند در تمام ساختمان‌های موضوع طرح شما، روشن و سطوح پشت، در تیرگی هستند و هم‌چنین شیب سایه‌ها کاملاً عین هم قرار می‌گیرند.



تصویر ۲-۴۷- جودی واگنر^۱ - مرکب و مداد - یک موضوع با چند سایه روشن متفاوت و جهت نور متفاوت

①



③



②



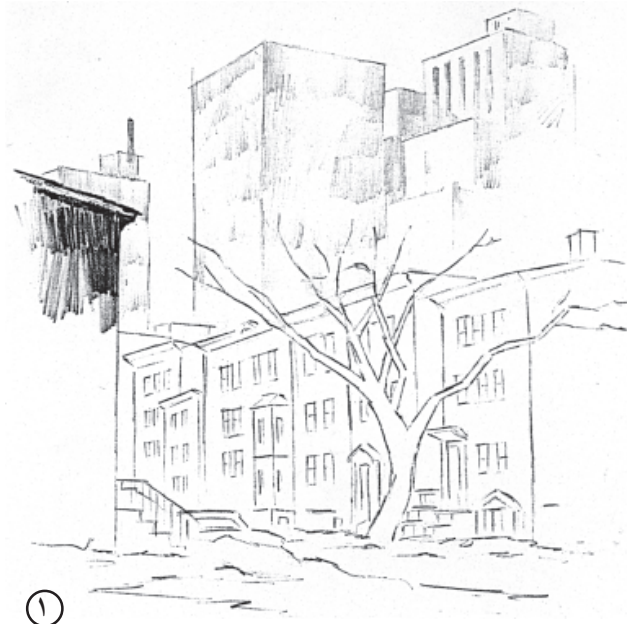
تصویر ۴۸-۲- مراحل طراحی با مداد - روستای کشاورز - مؤلف

قالب اصلی طرح را با مداد کم رنگ ترسیم کنید و سپس با اطمینان آن را با قلم کامل نمایید.

زغال نیز برای اجرای طراحی سایه روشن مناسب است، همان طور که می دانید زغال وسیله ای است که باید در طراحی با سطوح بزرگ از آن استفاده کرد، کلیت اجرای طرح دارای اهمیت فراوان است و جزئیات آن طبعاً مثل مداد یا قلم فلزی نخواهد بود، اما یک دستی زیبایی به طرح شما می بخشد.

بهترین وسیله برای ایجاد سایه روشن در ابنیه مداد است. چون قابلیت مدادهای کم رنگ برای خطوط متعدد و هم چنین مدادهای پررنگ برای سایه روشن و بافت های متفاوت، به کار گرفته می شود.

هم چنین استفاده از قلم فلزی، خودنویس یا روان نویس برای طراحی و سایه روشن مناسب است، ولی از آن جا که این خطوط قابل پاک کردن نیست توصیه می کنیم در مرحله ی نخست



۱



۳



۲

تصویر ۴۹-۲- فردیناند پتریه- مراحل طراحی با مداد- ۱۹۹۱



②



①

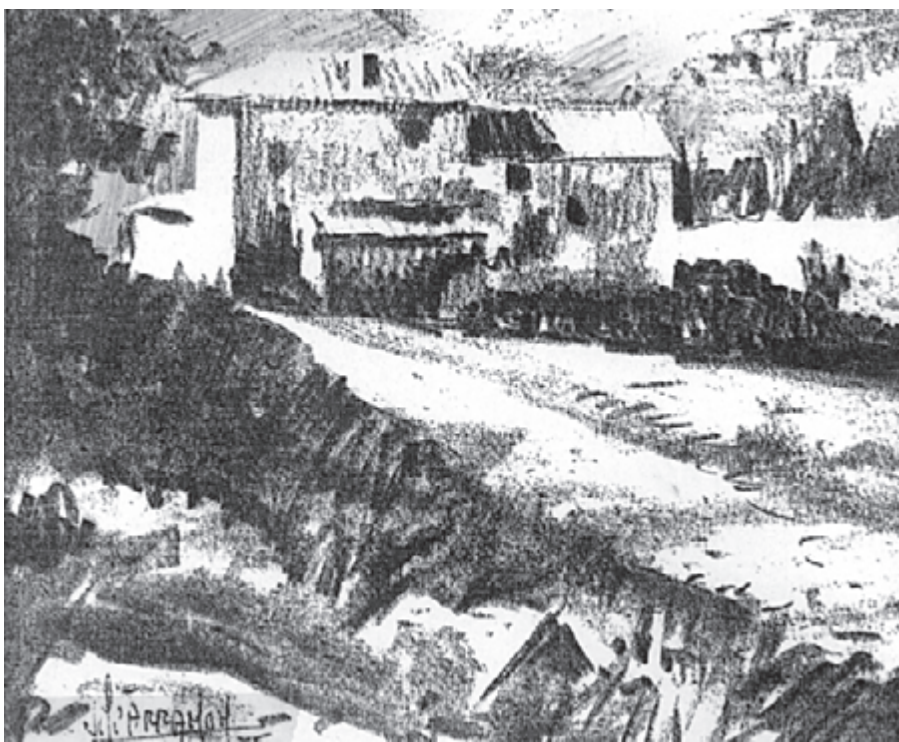


④



③

تصویر ۵۰-۲- فردیناند پتریه - مراحل طراحی با مداد - ۱۹۹۱ میلادی



تصویر ۵۱-۲- خوزه پارامون - طراحی
بازغال



تصویر ۵۲-۲- خوزه پارامون - طراحی با مداد



تصویر ۵۳-۲- فردیناند پتریه - طراحی با مداد از روی عکس



تصویر ۲-۵۴- ریچارد بولتون - طراحی با قلم و مایزیک



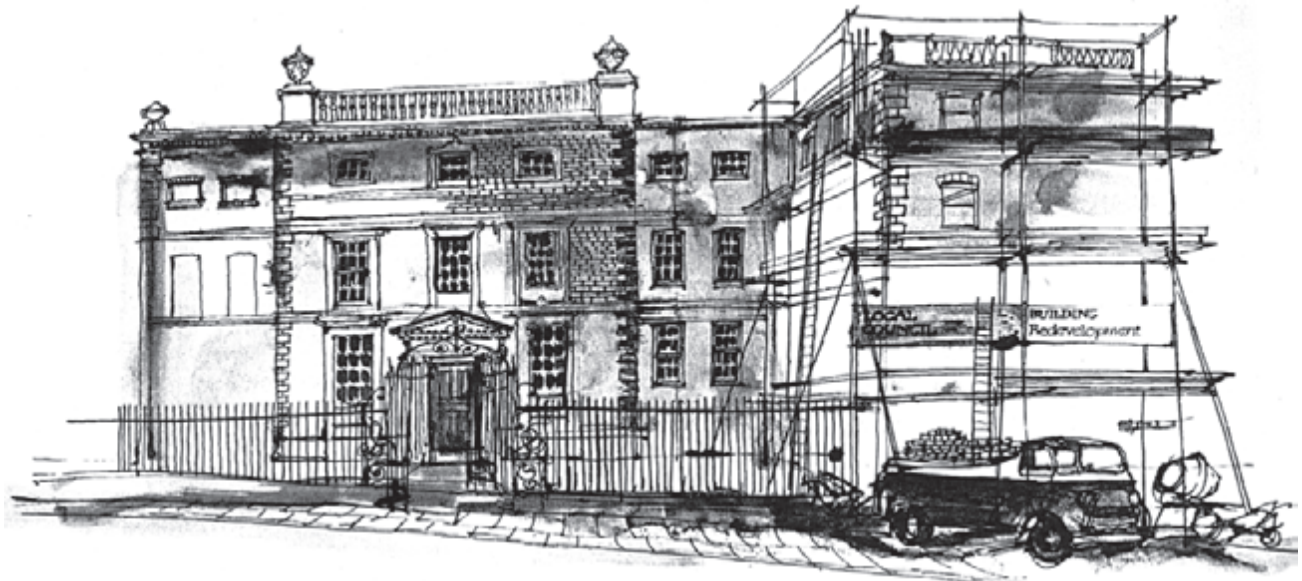
تصویر ۲-۵۵- پیسارو - حکاکی روی فلز - ۱۸۷۵ میلادی



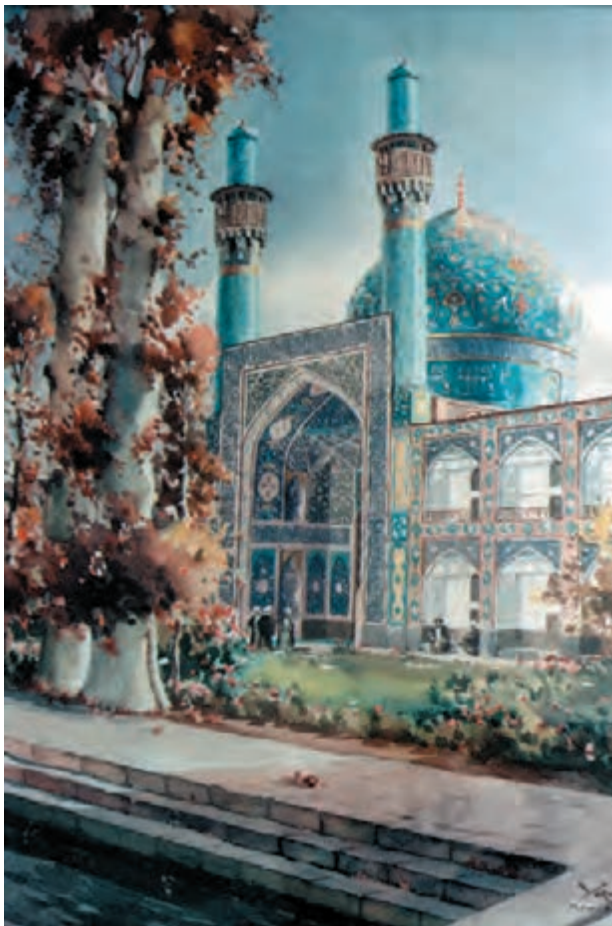
تصویر ۲-۵۶- اثر پتیه - طراحی با مداد - ۱۹۹۱



تصویر ۵۷-۲- فردیناند پتیه - طراحی با مداد از روی عکس



تصویر ۵۸-۲- رون رانسون^۱ - آب مرکب و روان نویس - ۱۹۸۳ میلادی



تصویر ۵۹-۲- یرواند نهاپتیان^۲ - آبرنگ - ۱۹۷۰ میلادی

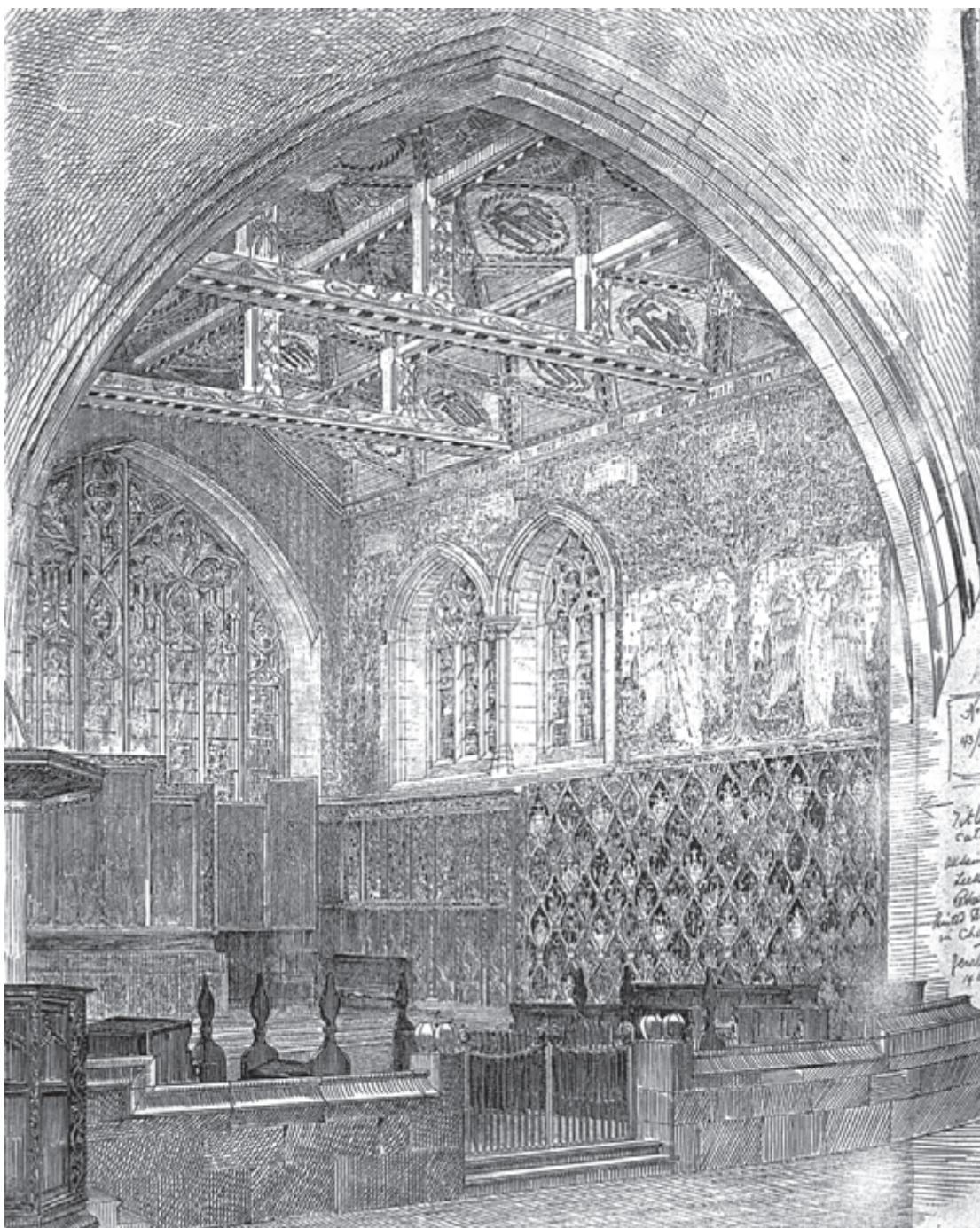
۵-۲- طراحی از معماری سنتی

برای طراحی از فضای معماری سنتی و زیبای ایران، بهتر است در مرحله‌ی اول این مکان‌ها را از نزدیک ببینید و با دقت اشکال و روابط موزون تشکیل‌دهنده‌ی آن را از نظر بگذرانید و بررسی نمایید و سپس به طراحی مشغول شوید. انجام این کار، مشکل نیست، کافی است به اصول کلی این عناصر پی ببرید، مثلاً ویژگی سردرها، طاقی‌های قوسی شکل، فرم دیوارها و ستون‌های زیر سقف حیاط و یا حوض وسط آن را که عموماً اشکالی قرینه‌ای دارند به دقت نگاه کنید.

به یاد داشته باشید که اگر درک درستی از این محیط پیدا کنید می‌توانید به راحتی آن را روی صفحه‌ی طراحی خود ثبت نمایید. همان‌طور که در قسمت قبل نیز گفته شد ابتدا اشکال کلی و هندسی را در زمینه‌ی طرح پیاده کنید و سپس جزئیات را با توجه به خصوصیات بنا، به این زمینه اضافه نمایید.

۱- Ron Ranson

۲- Yervand Nahapetian نقاش ارمنی مقیم اصفهان

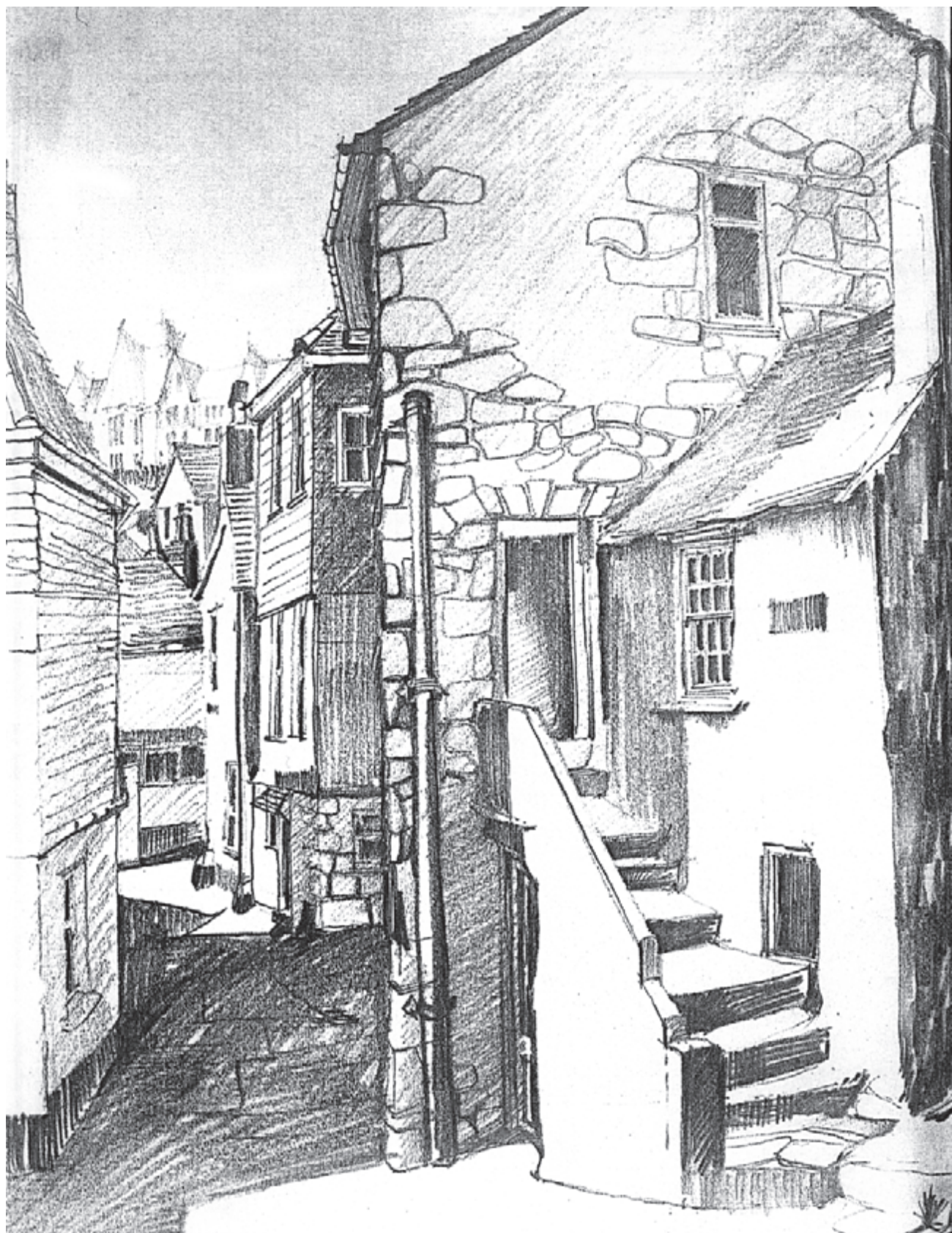


تصویر ۶۰-۲ اثر جرالدهُرسلی^۱ - قلم و آبرنگ - ۱۸۹۱ میلادی

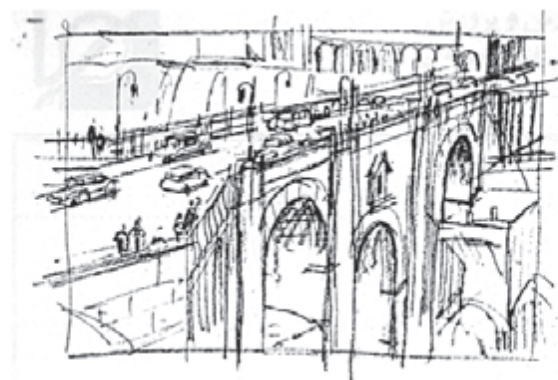
آن را واقعی‌تر نشان می‌دهد.
در فضاهای سنتی لازم است به خطوط و فرم‌های نرم و
سیال توجه ویژه‌ای داشته باشید تا حس عمیق‌تری را به بیننده
انتقال دهید.

در این گونه معماری تزئینات نقش بسیار عمده‌ای بازی
می‌کند. تزئین بنا، گاهی به شکل کاشی‌کاری و یا آجر کاری است
و در جای دیگر، به شکل پنجره و نرده و... می‌باشد. توجه و
حوصله‌ی بیش‌تر به عناصر تزئینی، طرح شما را زیباتر و جلوه‌ی

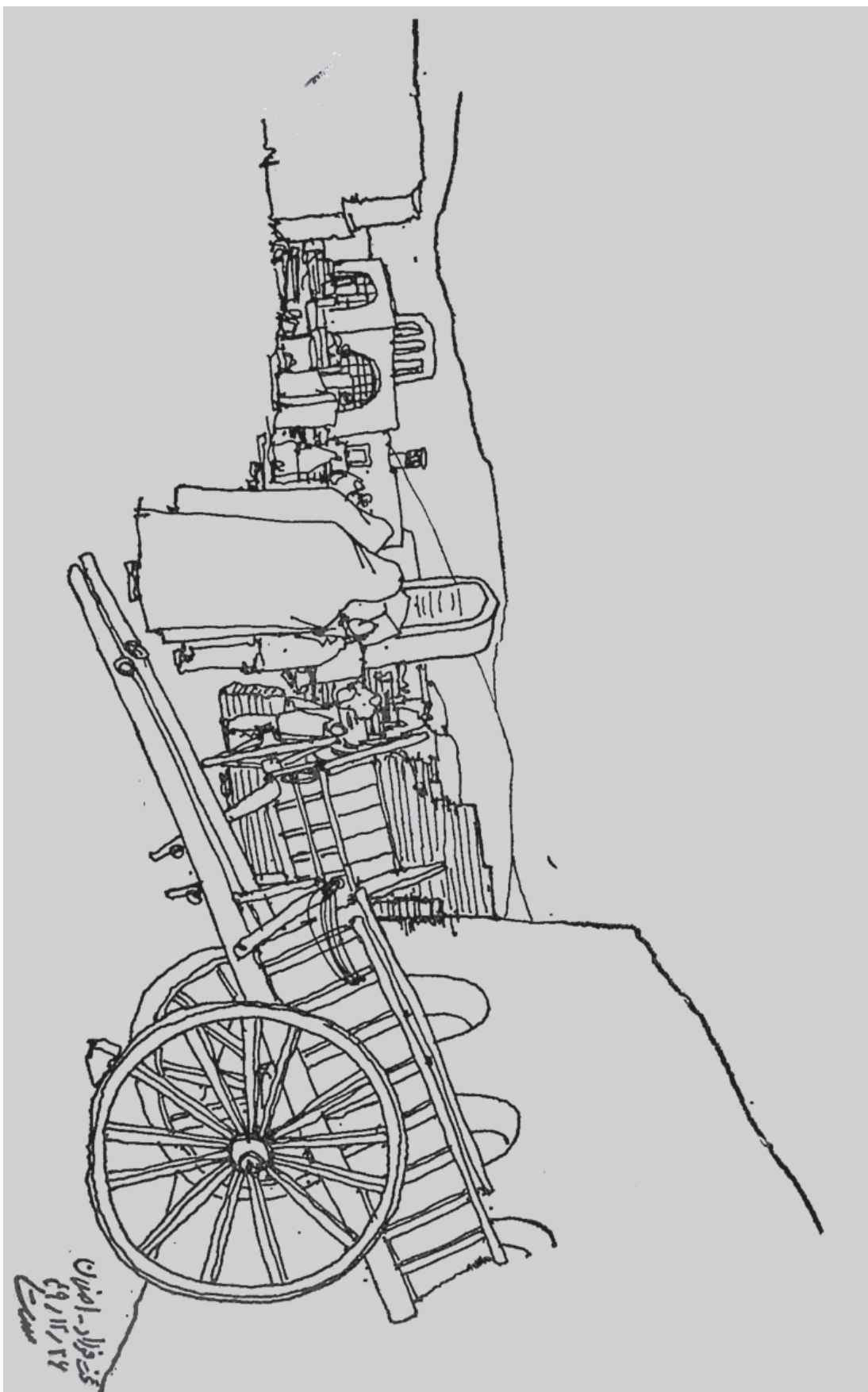
^۱ - Gerald Horsley



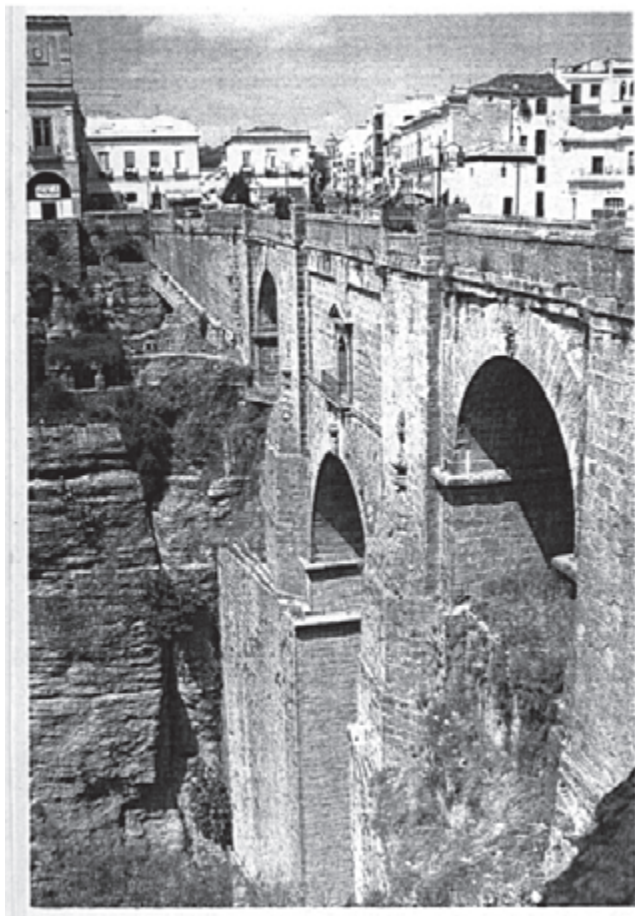
تصویر ۶۱-۲- اثر جان جکسن - مداد روی کاغذ



تصویر ۶۲-۲- اثر تام هیل^۱ - طراحی سریع با دو دید متفاوت - طراحی با مداد



تصویر ۶۳-۲- مصطفیٰ عمرانی - طراحی با رابید - ۱۳۴۹



تصویر ۶۴-۲- تام هیل - طراحی با مداد



تصویر ۶۵-۲- خودنویس روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۲-۶۶ - خودنویس روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۲-۶۸ - طراحی با مداد - طراح ناشناس

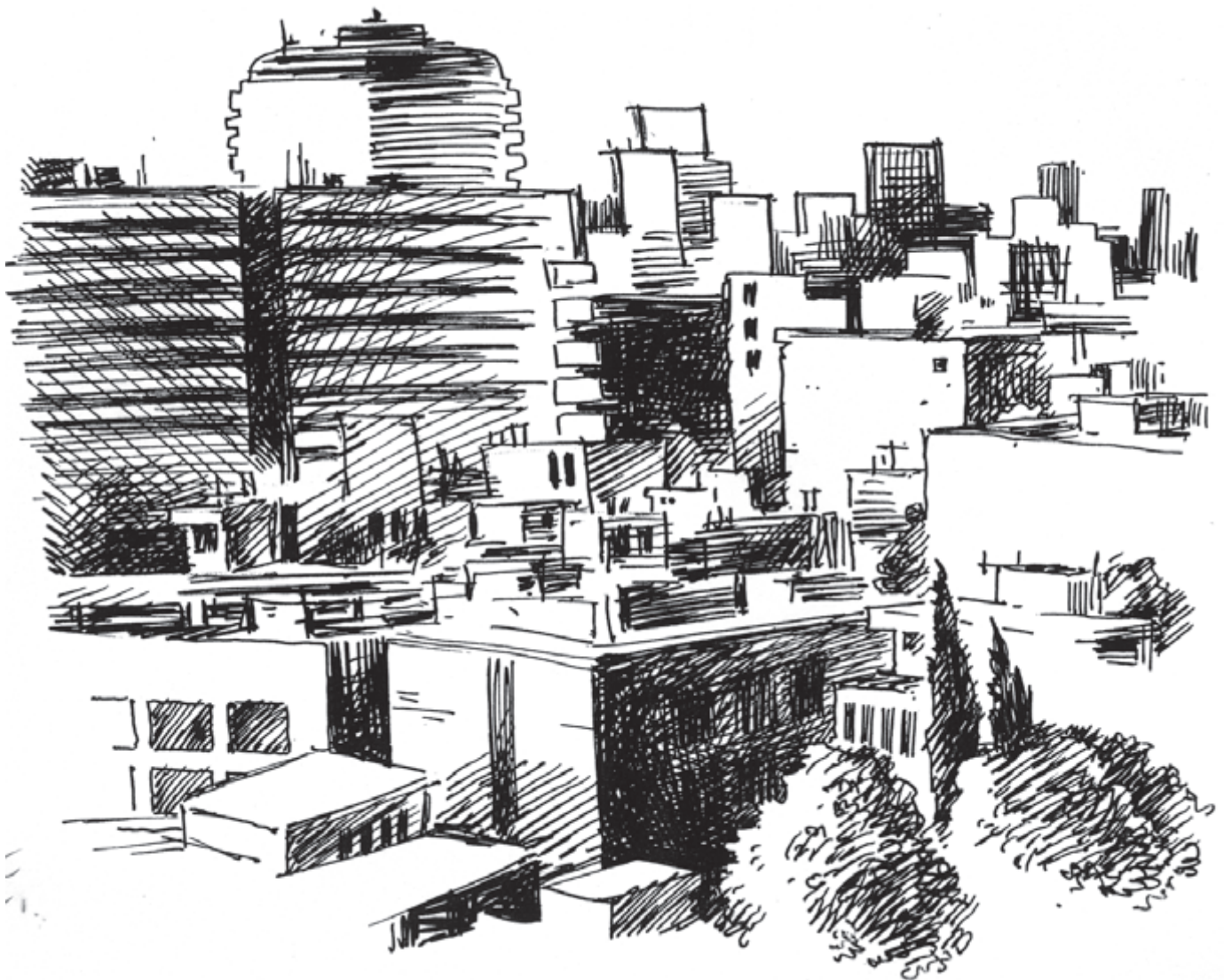


تصویر ۲-۶۷ - خودنویس روی کاغذ

۲-۶- طراحی از معماری جدید

دارای اهمیت فراوان بود ولی در طراحی از معماری جدید برعکس، خطوط متقاطع، درهم و زاویه دار مورد توجه است. همان قدر که در طراحی از بناهای سنتی آرامش، سکون و صمیمیت بر فضا حاکم است در اینجا شلوغی، ازدحام و پراکندگی در طرح شما نقش بازی می کنند. شما نمی توانید نسبت به این مفاهیم و روح حاکم بر این فضاها بی اعتنا باشید چون حسی که از فضا دارید قطعاً با نحوه ی خط کشیدن و ساختار اصلی طراحی باید در هماهنگی کامل باشد.

برای طراحی از معماری معاصر کافی است نگاهی به اطراف خود بیندازید و از همان جایی که قرار دارید شروع به طراحی نمایید. از حدود ۸۰ سال پیش که معماری شهری به تدریج در کشور ما از شکل سنتی به شکل امروزی آن تبدیل گردید زیبایی های آن فراموش شد و صرفاً کارکرد و انبوه سازی مورد توجه قرار گرفت، که آن نیز شاید لازمه ی جامعه ی پرجمعیت امروز باشد. در طراحی از معماری سنتی نقش منحنی ها در کلیت طرح،



تصویر ۲-۶۹- خودنویس روی کاغذ

- ۱- به محله‌های قدیمی و یا آثار معماری تاریخی شهرتان بروید. در مرحله‌ی اول اسکیس‌های متعددی از زوایای مختلف انجام دهید و سپس یک کار بزرگ از آن محل طراحی کنید. مجموعه‌ی اسکیس‌ها و کار اصلی را با دوستانتان در کارگاه مورد بررسی قرار دهید.
- ۲- از معماری امروزی شهرتان بازدید نمایید. در مرحله‌ی اول اسکیس‌های متعددی از زوایای مختلف انجام دهید و سپس با توجه به ارتباط سطوح خاکستری بهترین را انتخاب و یک کار بزرگ از آن طراحی کنید.
- ۳- از یک ساختمان (معماری سنتی یا امروزی) در دو زمان صبح و عصر با توجه به ارتباط سایه‌ها و با سایه‌روشن متفاوت طراحی کنید.
- ۴- به بخش‌های قدیمی و شلوغ شهرتان بروید و در زمان‌های کوتاه، شروع به طراحی سریع (اسکیس) کنید.
- ۵- با توجه به مراحل اجرایی تصاویر ۶۱-۲ تا ۶۴-۲ از موضوع نزدیک محل زندگی خود طراحی کنید و سایه‌روشن را در آن‌ها بررسی نمایید.
- ۶- با وسایل مختلف چون مداد، روان‌نویس، قلم فلزی، زغال و از یک موضوع واحد طراحی کنید. سپس بهترین وسیله و هماهنگ با آن موضوع را انتخاب کرده، در اندازه‌ی بزرگ یک طرح کامل انجام دهید.



طراحی از انسان

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل، فراگیر باید بتواند:

- ۱- از موضوع انسان به روش‌های زیر طراحی کند:
 - الف: طراحی حالت (سریع)
 - ب: طراحی مبتنی بر حافظه
 - ج: طراحی خطوط محیطی
- ۲- با توجه به تناسبات و تقسیمات اندام، از انسان طراحی کند.
- ۳- از اجزای بدن انسان طراحی کند.
- ۴- با توجه به فرم‌های هندسی از اندام انسان طراحی کند.
- ۵- از انسان با دقت در جزئیات طراحی کند.
- ۶- از موضوع انسان با هدف ساختن ترکیب بیش از یک نفر، طراحی کند.



مقدمه

با نگاهی به تاریخ طولانی هنر نقاشی، طراحی از انسان را موضوعی جذاب و همیشگی می‌یابیم. هر چند نگرش هنرمندان در طی دوران‌های مختلف با یک‌دیگر تفاوت داشته ولی همگی به نوعی فعالیت‌های فردی و جمعی انسان را مورد توجه قرار داده، براساس ذهنیت خود کار کرده‌اند.

دیدن آثار دوره‌های مختلف ما را در شناخت و درک شیوه‌هایی که آن‌ها برای طراحی از اندام انسان پیموده‌اند یاری خواهد داد. بنابراین نتیجه‌ی این جستجو می‌تواند الگو و سرمشقی باشد برای یافتن راهی که بتوانیم «چگونه طراحی کردن» را بیاموزیم.

تصویر ۱-۳- مصر باستان (نقش برجسته) - حدود ۱۳۰۰ ق.م -
سنگ آهک رنگ آمیزی شده - موزه‌ی لوور - پاریس



تصویر ۲-۳- بخشی از نقاشی دیواری- میکل آنژ^۱ (۱۵۶۴-۱۴۷۵)



تصویر ۳-۳- کوتوله مراد دوم- اثر یک هنرمند ایرانی (قرن شانزدهم میلادی)

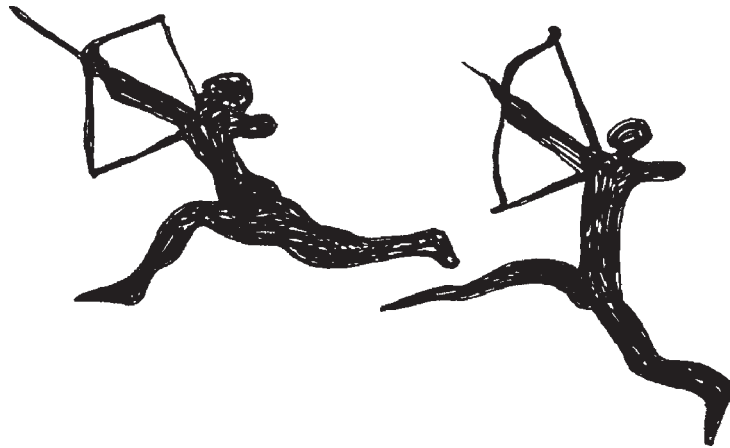
۱- Michel Angelo

۳-۱- اشاره‌ای کوتاه به سیر تحول طراحی از اندام انسان

اگر در جستجوی نقطه‌ی آغاز برای طراحی از اندام انسان باشیم در نهایت به دیوارنگاره‌های غارها می‌رسیم که انسان شکارچی را در کنار حیوانات به نمایش می‌گذارد. انسان‌های درون این تصاویر دارای اندام‌های کشیده و ساده‌ای هستند که به تناسبات آن‌ها کم‌تر توجه شده، نقش‌ها فقط تصویری از انسان را می‌نمایند. این نقش‌ها غالباً بدین قصد طراحی

شده‌اند که پیروزی بر حیوانات را هنگام شکار تسریع کنند، زیرا صاحبان آثار بر این باور بوده‌اند که این عمل تأثیر روانی داشته و قدرشان را افزایش می‌دهد.

بعد از دیوارنگاره‌های غارها به آثار طراحی هنرمندان مصر و یونان، ایتالیا (رنسانس) از اندام آدمی برمی‌خوریم. طراحی‌هایی که موجب تحولاتی در شناخت از چگونگی سازوکار اندام انسان شده‌اند (تصاویر ۳-۱ تا ۳-۵).



تصویر ۳-۴- دو تیرانداز - طراحی بشر اولیه - نقاشی غار دوشه در لرستان



تصویر ۳-۵- طراحی مصر باستان

مشغول هستند و آرامش و سکون خاصی در همه‌ی پیکره‌ها حاکم است.

درک و شناخت طراحان این آثار متأثر از جهان‌بینی و تفکری است که در آن دوره نسبت به جهان پیرامون و زندگی پس از مرگ وجود داشته است (تصویر ۶-۳).

در هنر مصریان، با درک دیگری از طراحی اندام انسان روبه‌رو هستیم. تصاویر این دوره کم‌تحرك بوده و عمدتاً با خطوط کناره‌نما شکل گرفته‌اند. پاها و بالاتنه هر یک از زاویه‌ای جداگانه ترسیم شده‌اند. (پاها از پهلو و بالاتنه‌ها از روبه‌رو) غالب موضوعات مربوط به آدم‌هایی است که به انجام کاری



تصویر ۶-۳ — مصر باستان (نقش برجسته)

مؤثری برداشته شود.

موفقیت هنرمندان در الگوسازی این اندازه‌ها و تناسبات، به گونه‌ای بود که در قرن‌های بعد نیز به تناوب مورد توجه قرار گرفت و نقطه‌ی آغازی برای آفرینش‌های بعدی هنر غرب شد (تصویر ۷-۳).

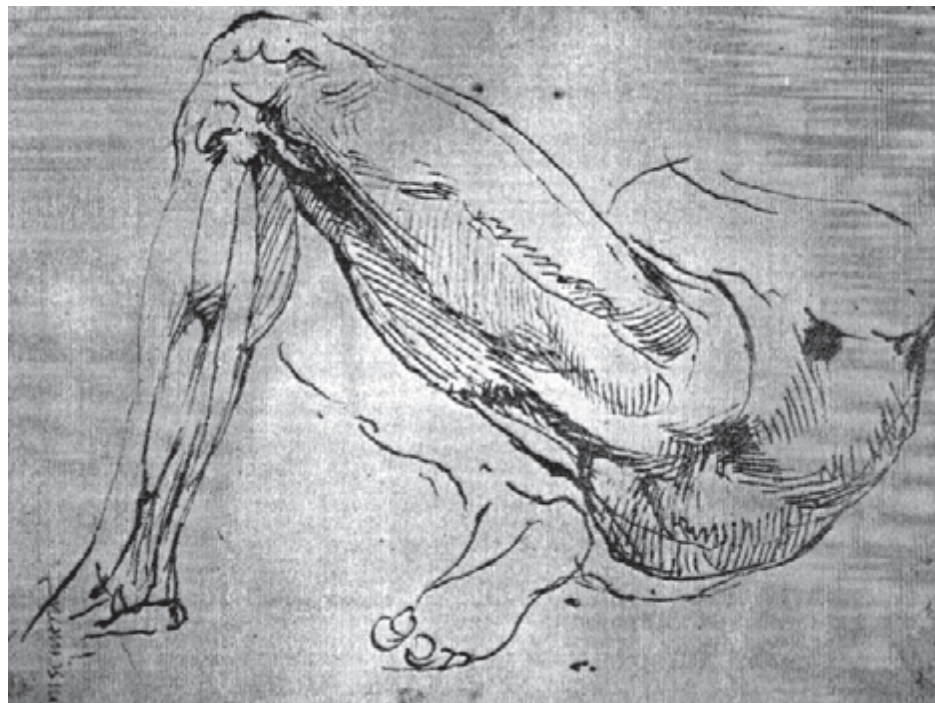
در هنر یونان توجه به اندازه‌ها و تناسبات جدی‌تر می‌شود و استادان هنر و هنرمندان در پی پدید آوردن و منظم نمودن معیارهای دستیابی به تناسبات برای انسان ایده‌آل بودند که بتوانند براساس آن زیبایی موردنظر خود را خلق کنند. این امر باعث شد که در عرصه شناخت و درک صحیح از اندام انسان گام‌های



تصویر ۷-۳- موسیقی‌دان (قرن چهارم و پنجم قبل از میلاد یونان)

بود و دستاورد آن آگاهی از چگونگی ساز و کار اندام، استخوان‌ها، ماهیچه‌ها و مفصل‌ها بوده است (تصویر ۸-۳).

در دوران رنسانس، کالبد شناسی و تشریح بدن انسان مورد توجه قرار گرفت. استادان طراحی، در این دوره مانند آزمایش‌گرانی بودند که کارشان تشریح بدن انسان و طراحی از آن



تصویر ۸-۳ اثر میکل آنژ - اسکیس برای کلیسای مدیسی - اسکیس آناتومیکی بدن

پیچیده و متنوع روبه‌رو هستید که ممکن است کار را در ابتدا به‌نظر دشوار نمایاند. برای موفق شدن در شناخت و راحتی در طراحی می‌توانید به مطالعه‌ی هریک از اعضای بدن انسان بپردازید، ولی هنگامی این مطالعه و تمرینات مؤثر خواهد بود که همواره هماهنگی اعضای بدن هنگام انجام هر حرکت و یا مقصود معین را مورد دقت قرار داده و درنظر داشته باشید.

بنابراین ابتدا انجام طراحی‌های سریع را به شما پیشنهاد می‌کنیم و سپس طراحی‌هایی را که انجامشان زمان طولانی‌تری به‌خود اختصاص می‌دهد. این شیوه باعث خواهد شد که حافظه‌ی تصویری شما به‌خوبی بتواند بسیاری از نکات ریز و مهم را به‌خاطر بسپارد. مجموعه‌ی این دقت نظرهاست که درک شما را از اندام انسان تقویت خواهد نمود (تصاویر ۹-۳ الی ۱۱-۳).

اینک که وسایل تشریح به قدری پیشرفت نموده که دیگر ناشناخته‌ای در این زمینه باقی نمانده است، درک ما از اندام انسان چگونه خواهد بود؟ آیا یک طراح باید مانند یک پزشک از تمامی جزئیات اندام انسان سردرآورد و تمامی مهره‌های ریز و استخوان‌های کوچک را در جای خود بشناسد؟ آیا این حد از کنجکاوی لازم است و می‌تواند از ما طراحی خوب بسازد؟ دانستن آناتومی برای یک نقاش، از عواملی است که باعث بهبود کار می‌شود و وسیله‌ای است برای رسیدن به هدف، ولی خود، هدف نیست.

داشتن درکی درست از اندام انسان کافی است که نیازهای ما را به‌هنگام طراحی برآورده سازد و این درک از راه مطالعه‌ی مستمر که همان طراحی و ممارست در آن است به‌دست می‌آید.

۲-۳ طراحی از انسان

هنگامی که قصد طراحی از انسان را دارید با مجموعه‌ای



تصویر ۱۰-۳- رمبرانت - ۱۶۴۰ - ۲۵×۱۸/۵cm - طراحی با
قلم و مرکب



تصویر ۹-۳- طراحی از اندروایت (متولد ۱۹۱۷)



تصویر ۱۱-۳- تئودور چاسریو^۱ - ۲۴×۲۷cm - مداد و کاغذ سفید

۱- Theodore Chasseriau



تصویر ۱۲-۳ اثر ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵-۱۸۱۴)

۱-۲-۳ طراحی حالت: ابتدا وسایلی که فرصت لازم

برای طراحی‌های سریع را فراهم می‌کند آماده نمایید. رویه‌روی مدل قرار گرفته، از او بخواهید که در فاصله‌های زمانی کوتاه حرکت کند و حالت‌های مختلفی به خود بگیرد و شما بدون آن که در فکر جزئیات باشید با طرح‌هایی سریع حالت مدل را آن گونه که در مقابل خود می‌بینید بر روی کاغذ آورید. این نوع طراحی را «طراحی حالت» نیز می‌گویند زیرا طراح فقط در پی رسم کردن حالتی است که مدل به خود گرفته است. استفاده از پهنای زغال یا گچ برای چنین مقصودی مناسب‌تر است.

هنگام طراحی از مدل، به نحوه‌ی قرارگیری اعضای بدن و هماهنگی عضلات دقت کنید، خصوصاً هنگامی که مدل با حالت قرارگیری اش (فیگور) قصد نشان دادن انجام عمل یا کاری را دارد. مانند پرتاب کردن وزنه و یا بلند کردن جسمی سنگین از روی زمین و ...

توجه کنید که این اعمال باعث کشیدگی و یا فشار روی کدام یک از عضلات و اندام‌ها می‌گردد (تصاویر ۱۲-۳ الی ۱۴-۳).



تصویر ۱۳-۳ اثر ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵-۱۸۱۴)



تصویر ۱۴-۳ اثر ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵-۱۸۱۴)

از مدل بخواهید حالت‌های ساده‌ای بگیرد و شما طراحی کنید. از مدل بخواهید حرکات مختلف ورزشی را بگیرد. برای این که مهارت بیشتری پیدا کنید، هر بار زمان هر حالت مدل را کوتاه‌تر قرار دهید (تصاویر ۳-۱۵ و ۳-۱۶).



تصویر ۳-۱۵ اثر راخام^۱ هنرمند روسی



تصویر ۳-۱۶ جان سینگر سارجنت^۲ - ۱۹۳۰ - طراحی با مداد

۱- Rackham

۲- Sargent

دیگر نور را از کلّ طرح تفکیک کنید. سپس نقش خط را که به‌تحرك و حالت شتابان طرح کمک می‌رساند مورد دقت قرار دهید. این تمرین را بدون کاغذ پوستی هم می‌توانید انجام دهید.

طراح در این اثر (تصویر ۱۷-۳) به طراحی حالت اکتفا نکرده بلکه به جزییات بیش‌تری پرداخته است. به یکپارچگی سایه‌ها و نور دقت کنید. با استفاده از کاغذ پوستی یکبار سایه‌ها را و بار



تصویر ۱۷-۳ طرح از فرانچسکو مازولا (۱۵۴۰-۱۵۰۴) - آب مرکب و قلم فلزی

کندشدن این روند می‌شود باید حذف گردد و فقط با توجه و دقت زیاد است که می‌توان این روند را به شکلی خلاق و مؤثر شروع و به پایان رساند.

طراحی از روی مدل فرآیندی است که از دیدن با چشم آغاز می‌گردد و با پیام‌هایی که به مغز فرستاده می‌شود، دست‌طراح کار رسامی را بر روی کاغذ انجام می‌دهد. هر عاملی که باعث

آمادگی: همان‌طور که ورزشکاران، پیش از شروع اعمال ورزشی ابتدا به گرم کردن عضلات خود می‌پردازند که اصطلاحاً به آن «نرمش» می‌گویند، لازم است قبل از شروع هر تمرین طراحی، با خط‌خطی کردن بر روی کاغذ باطله، عضلات درگیر در طراحی را آماده کنید. این عمل باعث آرامش ذهنی گردیده و به تمرکز فکری نیز کمک می‌کند و تأثیر مستقیم و مثبتی در بازدهی کار خواهد داشت.

هنگام شروع به طراحی، عمودی یا افقی گرفتن کاغذی که بر روی آن طراحی می‌کنید با توجه به نحوه‌ی قرارگیری مدل حائز اهمیت است. زیرا حالت ایستاده، نشسته یا حالت خوابیده هر کدام فضای مطلوب خود را نیاز دارد.

در مرحله اول، شکل قرار گرفتن مدل بر روی صفحه در نظر گرفته می‌شود. در این‌جا برای جلوگیری از اشتباه می‌توانید خط تقارن مدل را با خط میانی کاغذ منطبق کرده، سپس شکل ساده‌ای از حجم مقابل را که می‌تواند حتی به صورت یک شکل ساده‌ی هندسی باشد رسم کرده، هم‌چنین تعادل و فاصله‌ی طرح را با کناره‌ها و بالا و پایین صفحه در نظر بگیرید. بررسی خطوط تعادلی (ایستایی) مدل، شاخص خوبی برای شروع طراحی است.

مدل را به صورت سطوح مختلفی ببینید که در کنار هم چیده شده است. سپس از سطوح بزرگ‌تر شروع به طراحی کنید و یا بخشی از مدل را به عنوان واحد اندازه‌گیری فرض کرده و دیگر اجزا را با آن بسنجید.

در زمان طراحی، بیش از آن که به دانش خود توجه کنید در جستجوی پیدا کردن قوانین طبیعت و روش درست مشاهده کردن باشید. زیرا طراحی، نوعی مطالعه است و این امکان را برای شما فراهم می‌کند که با دقت زیاد نحوه‌ی قرارگیری اندام‌ها را در کنار هم بررسی کنید. تأکید بر دانسته‌های قبلی و تکرار آن‌ها، یکنواختی و کلیشه‌ای شدن طراحی را به دنبال خواهد داشت. سعی کنید از دانسته‌هایتان کم‌تر کمک بگیرید زیرا بسیاری از هنرجویان وقتی فرمی را آموختند (مثلاً شکل دست یا پا) دیگر در پی مطالعه و دقیق دیدن نیستند و آن‌چه را که یاد گرفته‌اند تکرار می‌کنند.

هنگام کار، فقط طراحی کنید و قضاوت درباره‌ی طراحی را به زمانی موکول کنید که دست از کار کشیده‌اید. آن‌وقت طرح را با مدل مقایسه کنید و اگر بخشی از اندام را درست نکشیده‌اید می‌توانید آن را دوباره در همان صفحه تکرار کنید.



تصویر ۱۸-۳- طراحی از تولوز لوترک^۱ - نقاش
فرانسوی (۱۸۶۴-۱۹۰۱)



تصویر ۱۹-۳ طراحی از پابلو پیکاسو^۱ (۱۸۸۱-۱۹۷۳)

۲-۲-۳ طراحی مبتنی بر حافظه: مدل را دقیقی،

به همان شکلی که قصد دارید طراحی کنید متوقف نمایید و بدون انجام عمل طراحی با نگاه کردن و دقت زیاد، حالت اصلی مدل را به خاطر بسپارید. آن گاه از مدل بخواهید که حرکت را تغییر داده، به حالت آرامش برگردد. حال آن چه را که به خاطر سپرده‌اید بر روی کاغذ بیاورید (در این تمرین هم مانند طراحی حالت، قصد ما طراحی فرم کلی از مدل است).

این عمل، حافظه‌ی بصری شما را تقویت خواهد کرد و باعث می‌شود توجه شما تدریجاً به نقاط اصلی به وجود آورنده‌ی حالت (فیگور) بیش‌تر شود و ذهن شما از مسایل فرعی فاصله بگیرد. در طراحی مبتنی بر حافظه، ابتدا به علت نداشتن تمرین فقط حالت کلی مدل را به خاطر می‌سپارید. سپس با تمرین بیش‌تر می‌توانید جزئیات را به خاطر آورده، در طراحی خود بگنجانید. در طراحی روبه‌رو (تصویر ۱۹-۳) خط‌های تند و سریع نشان‌دهنده‌ی تأکید طراح بر نحوه‌ی ایستادن و چگونگی حالت بدن می‌باشد.

البته تأکیدی که بر روی صورت و نشان دادن چهره‌ای مشخص به کار رفته در این تمرین مورد نظر ما نمی‌باشد و قصد ما حالت کلی و ایستایی مدل است. در طراحی مبتنی بر حافظه، جزئیات کم‌تر به خاطر می‌آید.

تمرین

- ۱- ابتدا از حالت‌های ساده شروع کنید. سپس، از مدل بخواهید حالت‌های پیچیده‌تری به خود بگیرد. طراحی را با حالت کلی طراحی کنید و بعد جزئیات بیش‌تری را به خاطر آورید. در تمرینات اولیه مدل می‌تواند به حالت اول خود باز گردد تا شما دریابید که چه بخشی را فراموش کرده‌اید.



۳-۲-۳- طراحی خطوط محیطی یا خطوط کناره:

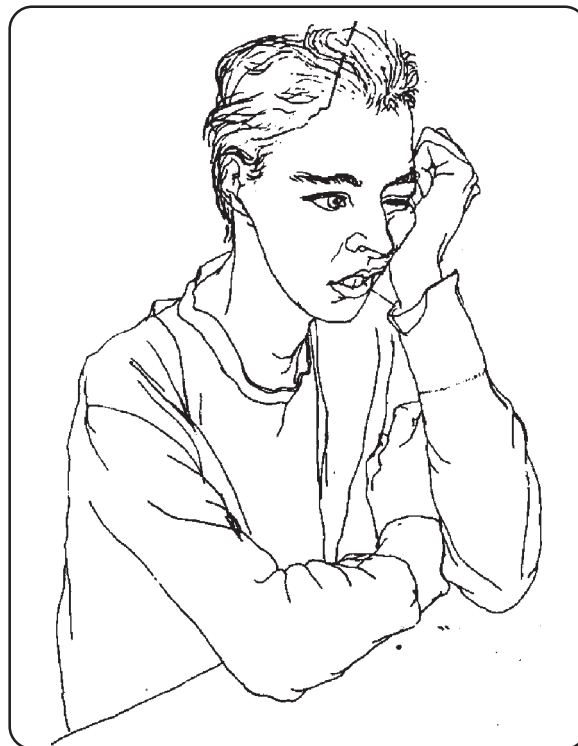
قصد آن است که در کنار تمرینات سریع، برای به دست آوردن شکل کلی (موضوع مورد طراحی) به تمرینات طولانی تر و در نتیجه آرام تر از اندام انسان نیز پرداخته شود.

روبه روی مدل چنان قرار بگیرید که بتوانید دقایقی طولانی را مشغول کار باشید.

وقتی آماده شدید نوک قلم را بر روی کاغذ گذاشته، بدون آن که نگاه خود را از مدل بردارید و وقفه ای ایجاد کنید، سعی کنید دستتان هماهنگ با حرکت چشم هایتان به آرامی لبه های بیرونی مدل را طراحی کند.

طبیعی ست که وقتی می گوئیم لبه ی بیرونی مدل، قصد ما این نیست که شبیه نقشه ی جغرافیایی کشورها طراحی کنیم که فقط محدوده ی بیرونی را مشخص می کنند. بلکه مقصود طی کردن خطوطی است که با چشم قابل مشاهده اند (تصاویر ۲-۳ و ۳-۲۱).

تصویر ۳-۲۰- طراحی از ادگار دگا - ۳۷×۲۴cm - مداد و کاغذ خاکستری



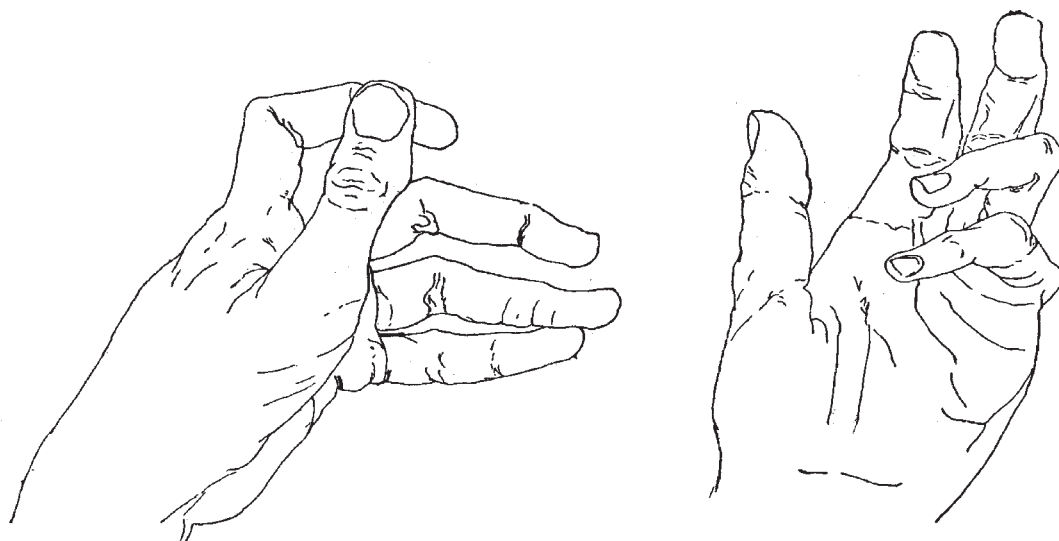
تصویر ۳-۲۱

بعد از مدتی تمرین خطوط طراحی محیطی و غلبه کردن بر کنجکاوی و نگاه به صفحه‌ی طراحی خود، می‌توانید لحظاتی را به کاغذ نگاه کنید. البته نه برای ارزیابی طرحتان بلکه به خاطر آن که اگر در مواجهه با یک تمرین پرکار تمرکز خود را از دست داده باشید، بتوانید موقعیت خود را بر روی صفحه تشخیص داده، به حالت اولیه برگردید.

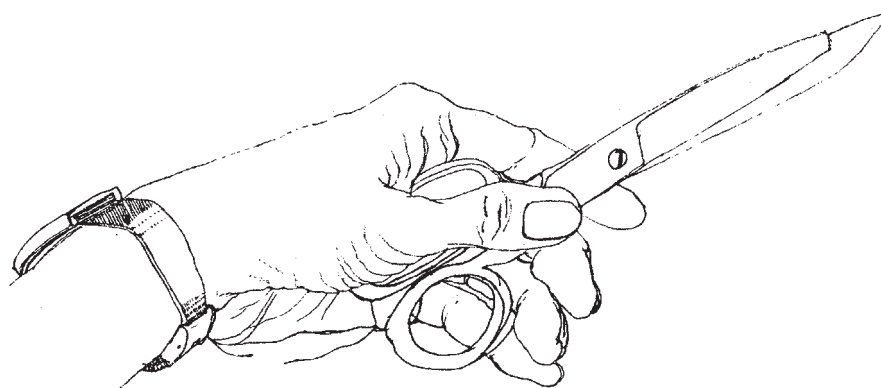
شما هم چنین می‌توانید برای کسب مهارت بیش‌تر از دست‌ها و پاهای خود طراحی کنید (تصاویر ۳-۲۲ و ۳-۲۳). طراحی از اعضای خانواده‌هنگامی که به استراحت می‌پردازند فرصت خوبی است؛ چون کم‌تر حالت خود را تغییر می‌دهند.

سعی کنید بر نیرویی که از روی عادت وادارتان می‌کند مدام به صفحه‌ی کاغذتان نگاه کنید غلبه کرده، ترسی از خطا کردن نداشته باشید. اگر حس کنید که کارت‌ان درهم و برهم نخواهد شد و نیازی نیست که مدام به کار خود نگاه کنید با اعتماد بیش‌تری کار خواهید کرد و در نتیجه هماهنگی دست و چشم شما بیش‌تر خواهد شد.

نباید از خود انتظار داشته باشید که طراحی‌تان کامل و بی‌نقص باشد. با تمرین و پشتکار و به مرور زمان، مهارت خواهید یافت تا بین چشم و دست‌های خود هماهنگی به‌وجود آورید. صبوری و شناخت صحیح مسیر می‌تواند شما را به سر منزل مقصود برساند.



تصویر ۳-۲۲



تصویر ۳-۲۳

۳-۳- تناسبات و تقسیمات اندام انسان

در طول تاریخ، درباره‌ی تناسبات بدن انسان، اندازه‌ها و نسبت‌های مختلفی ارائه شده است که بیش‌تر این تقسیمات برای نمایش دادن یک اندام ایده‌آل انسانی بوده است و به نظر نمی‌آید که بتوان این تناسبات را در طراحی همه‌ی افراد، به‌طور یکسان به‌کار برد. زیرا تفاوت‌های نژادی، نوع زندگی و برخورداری بودن یا نبودن از بسیاری از امکانات باعث می‌شود که شرایط رشد برای همه یکسان نباشد (برای مثال نوع تغذیه و ورزش از عوامل

مؤثر بر اندام آدمی است.) بنابراین، آنچه پیشنهاد می‌شود تنها به‌عنوان نقطه‌ی شروعی است که بتوان در آغاز کار به‌طور مناسب از آن استفاده نمود و بعد بر اثر استمرار و تلاش و پرداختن به طراحی از روی مدل‌های زنده، شناخت خود را به مرحله‌ای برسانید که بتوانید بدون اندازه‌گیری لحظه به لحظه، آزادانه طراحی کنید و حتی در صورت لزوم اندازه‌ها را تغییر داده، به اغراق کردن پردازید (تصویر ۲۴-۳).



تصویر ۲۴-۳- استراوینسکی - اثر پیکاسو (فرانسه قرن بیستم)

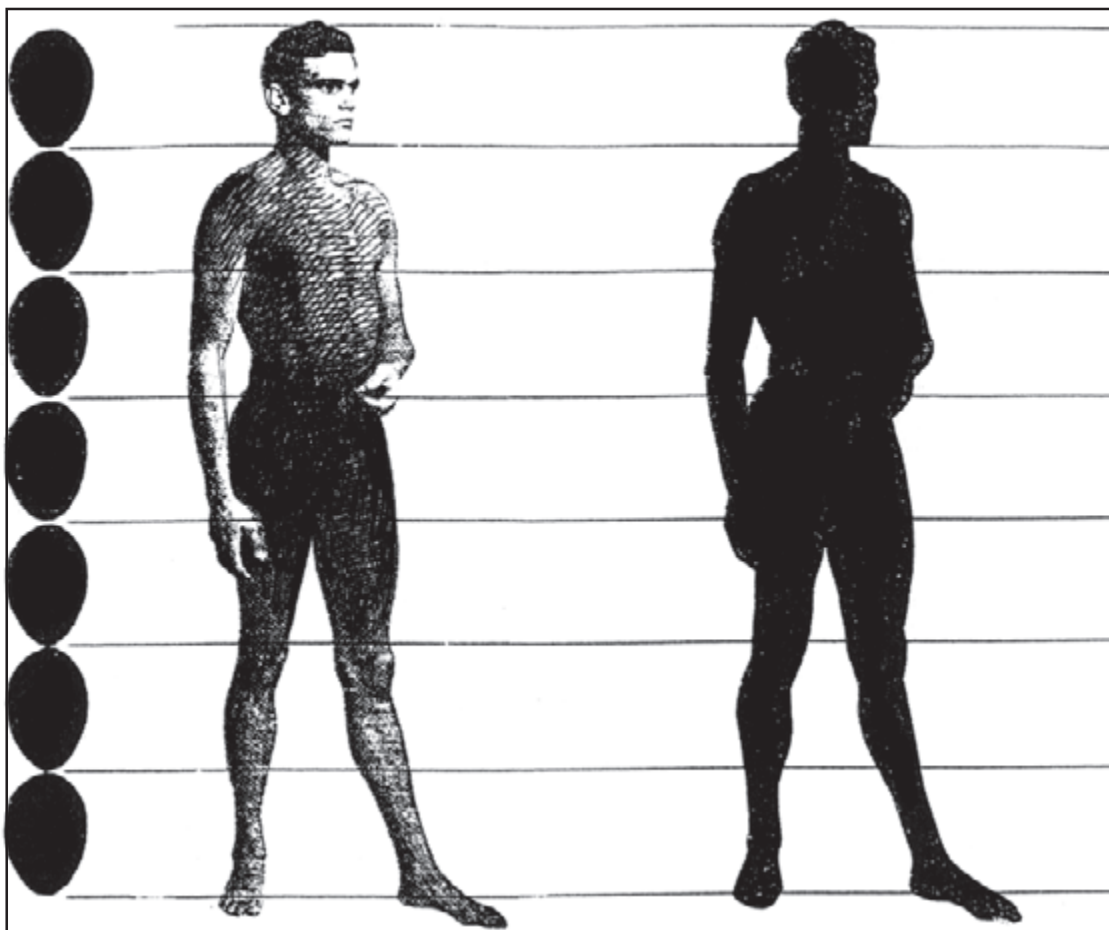
برای بررسی و محاسبه نمودن اندازه‌های بدن آدمی معمولاً یکی از اعضا (عموماً طول سر) به عنوان واحد در نظر گرفته شده و براساس آن واحد، طول بدن اندازه‌گیری می‌شود.

برای اندازه‌گیری طول و عرض سر، از واحدهای مختلف مانند: طول یک چشم و یا طول انگشتان باز شده‌ی دست (وجب) به عنوان واحدهایی شاخص استفاده شده است. یونانی‌ها که معمولاً همه چیز را با قاعده و نظم هندسی می‌سنجیدند و سعی داشتند اندازه‌هایی را وضع کنند که با ایده‌آل‌هایشان از نظر زیبایی هم‌خوانی داشته باشد، توانسته بودند از اندازه‌ی اندام آدمی، برابر با هفت و نیم طول سر، آثار بسیار زیبایی در زمینه‌ی نقاشی و خصوصاً مجسمه‌سازی به وجود آورند (تصویر ۲۵-۳).

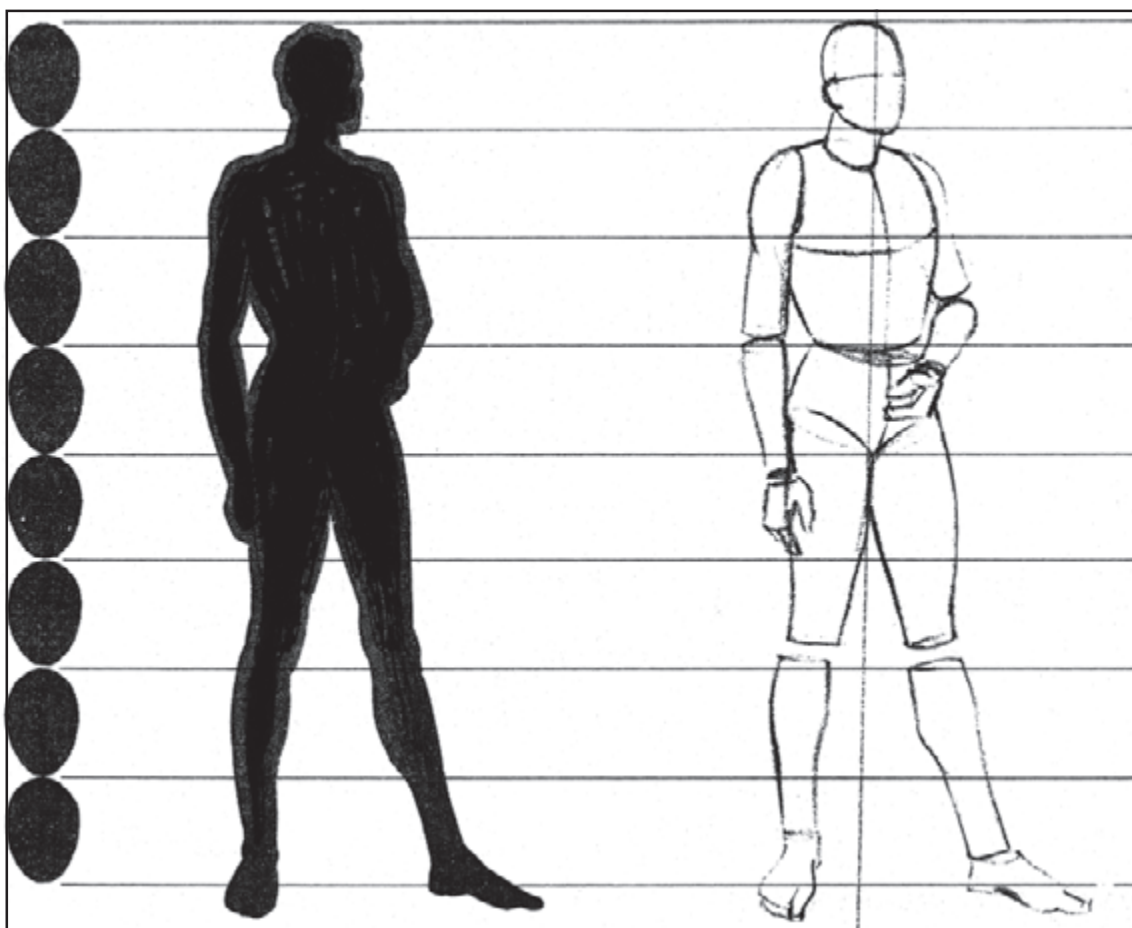
البته در زمان‌های بعد هنرمندان از این قاعده سرپیچی کردند و خواستند نسبت‌های دقیق‌تری از زمان خود ارائه دهند، و حتی در جایی که تصور می‌کردند برای نتیجه‌ی بهتر احتیاج به اغراق و کشیده‌تر ساختن اندام دارند، پیکره‌ها را درازتر از حد معمول

رسم می‌کردند. به‌طور طبیعی نیز چنین است که در طول چند قرن اندازه‌ها به یک میزان نباشد و گاه به اندازه‌های هشت سر در طول بدن و گاهی هم به اندازه‌ی $8\frac{3}{4}$ تقسیم شده است (تصویر ۲۶-۳). در این بخش، اندازه‌های مختلف را برای آشنایی شما ارایه می‌کنیم و دیگر باره تأکید داریم که رسیدن به نتیجه (برای یک طراحی خوب) مستلزم تمرینات دقیق و تلاش مستمری است که باید از جانب شما انجام شود و به خاطر سپردن اندازه‌های داده‌شده هدف نهایی برای شما نیست. پس بهتر است تقسیم‌بندی‌ای را که آسان‌تر می‌توانید به خاطر بسپارید مدنظر قرار دهید تا به‌هنگام طراحی درگیر محاسبه‌ی پیچیده نشوید و به یاد داشته باشید که عموماً این اندازه‌ها در حالات ایستاده کاربرد بهتری دارند.

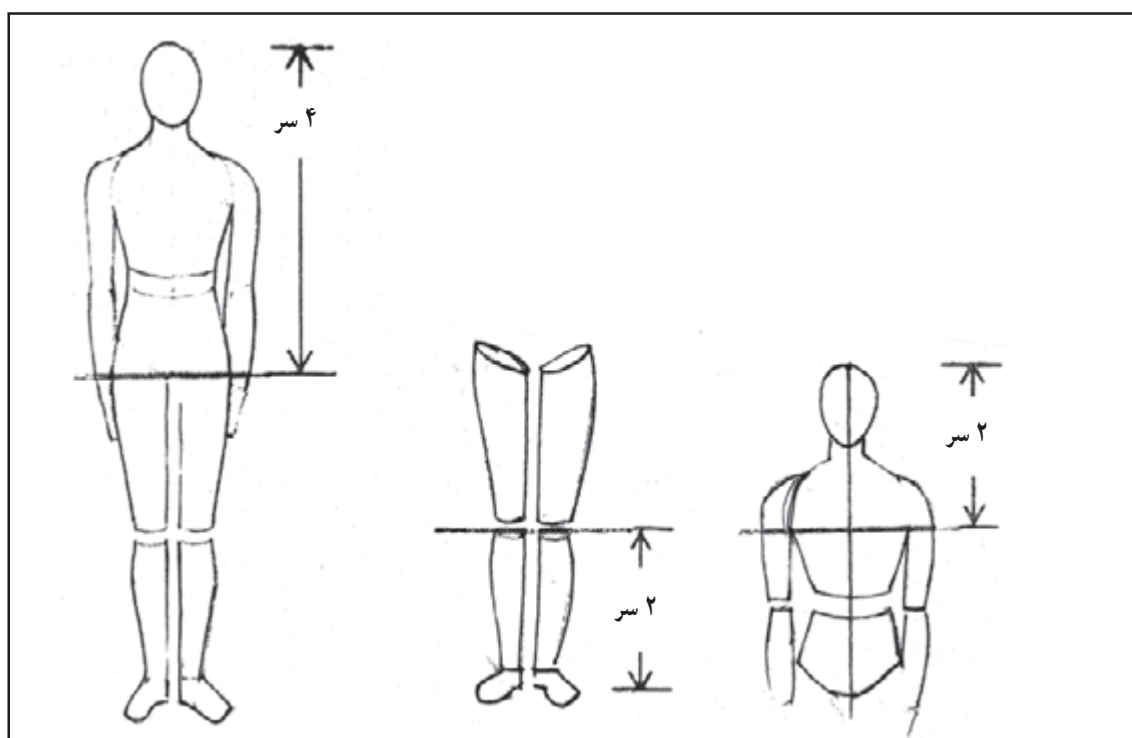
همان‌گونه که در تصویر مشاهده می‌کنید تقسیم بدن به ۸ طول سر، راحت‌تر و ساده‌تر در ذهن جای می‌گیرد (تصویر ۲۶-۳).



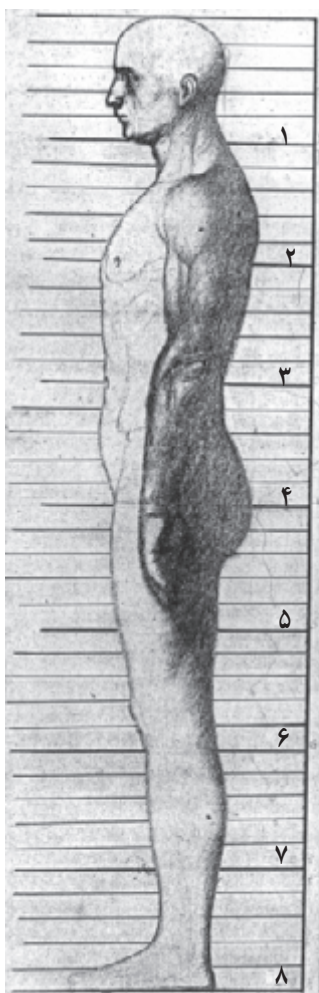
تصویر ۲۵-۳- اندام تقسیم شده به هفت طول سر



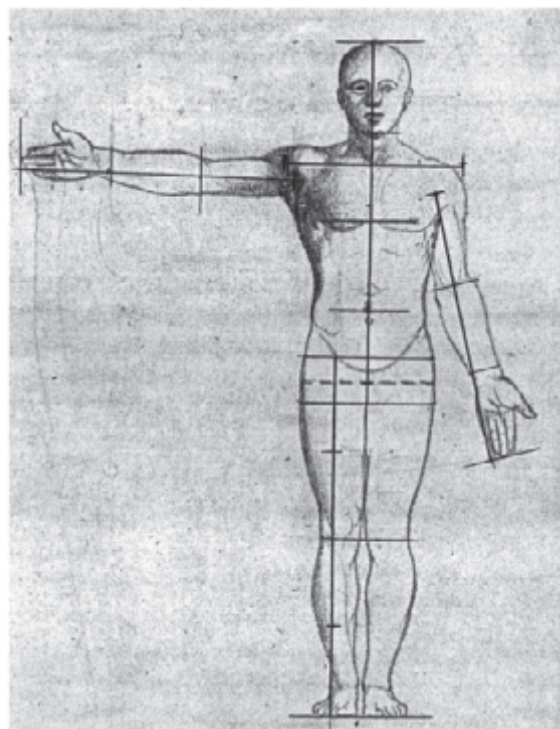
تصویر ۳-۲۶ - اندام تقسیم شده به هشت طول سر



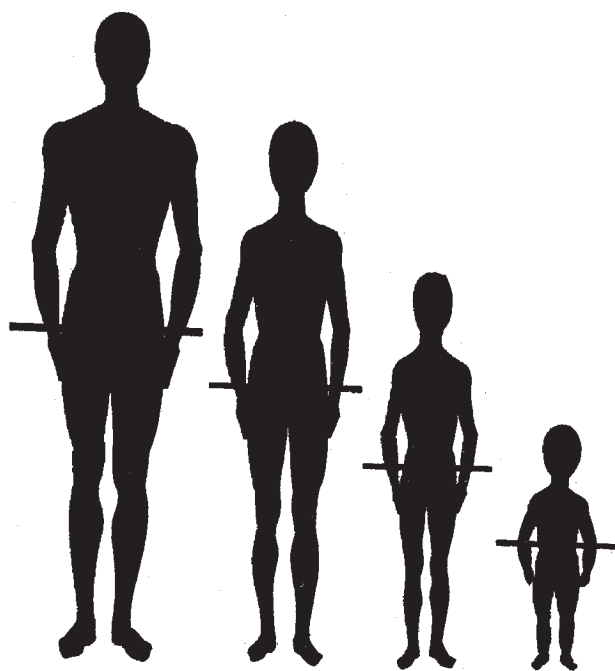
تصویر ۳-۲۷



تصویر ۳-۲۹



تصویر ۳-۲۸

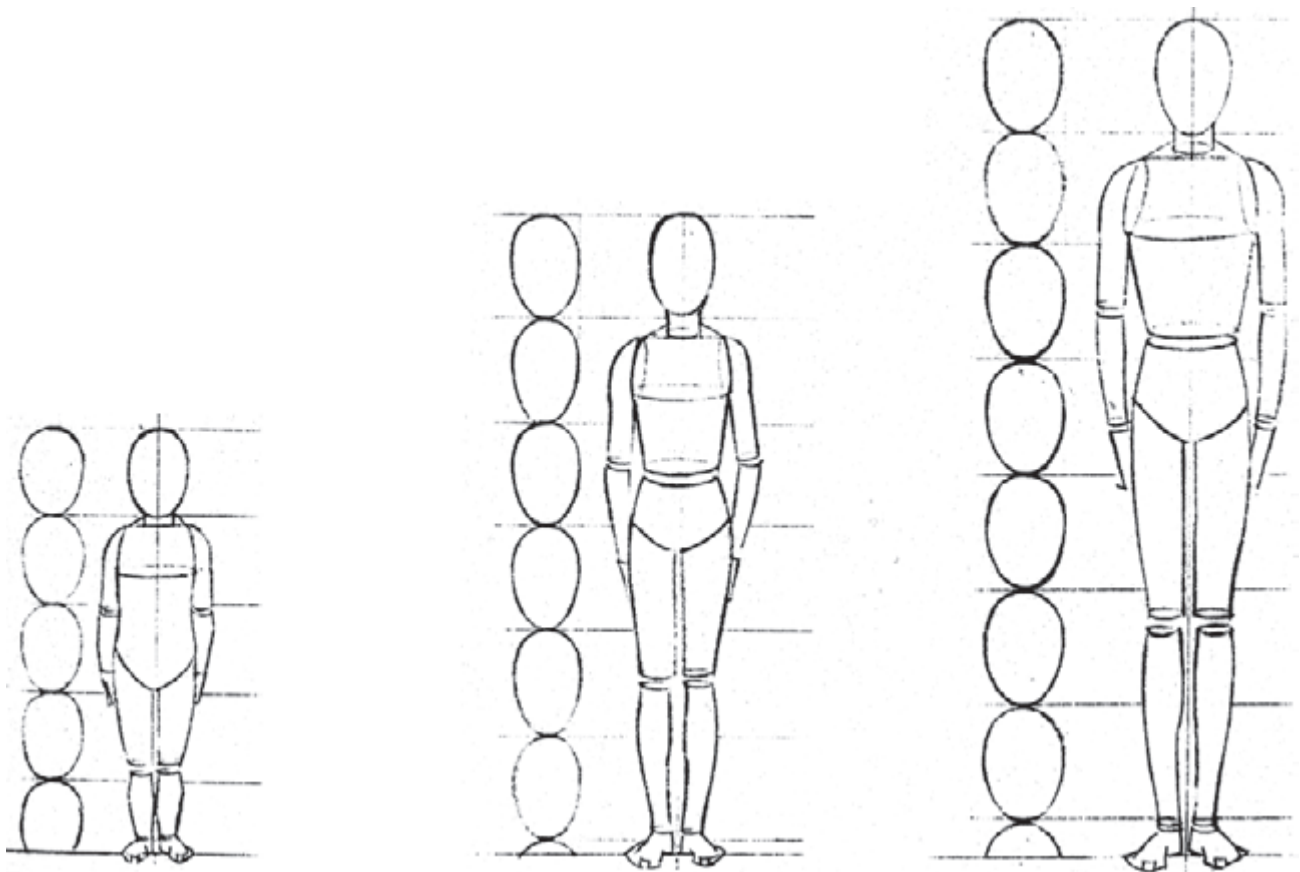


تصویر ۳-۳۰ خط افقی نمایانگر مرکز بدن است.

آنچه در بسیاری از این اندازه‌ها رعایت می‌شود اندازه‌ی تقریبی اندام انسان به دو قسمت مشخص نیم تنه‌ی بالایی و نیم تنه‌ی پایینی است که خط میانی در افراد بالغ، از زیر ناف عبور می‌کند و در کودکان تا حدود سنی یک سال، این خط، از قسمت ناف عبور می‌کند (تصویر ۳-۳۰).

یک و هشت و دوازده ساله موردنظر بوده‌اند (تصویر ۳-۳۱).

در تصویر زیر نسبت قد بچه‌ها در سنین مختلف براساس برابری با طول سر تنظیم شده است. در این تقسیم‌بندی، کودکان



تصویر ۳-۳۱

کنید به وضعیت مفاصل و قسمت‌های متحرک و این که در چه امتدادی قرار می‌گیرند. از مقیاس‌های متفاوتی که می‌تواند در اختیار شما باشد خط‌های افقی و عمودی کنار یا پشت مدل است. مانند خط کف اتاق، لبه‌های دیوار و عمودی چهارچوب در و... هم چنین می‌توانید آن را با خطوط عمودی و افقی لبه‌های کاغذ بسنجید (تصاویر ۳-۳۲ و ۳-۳۳).

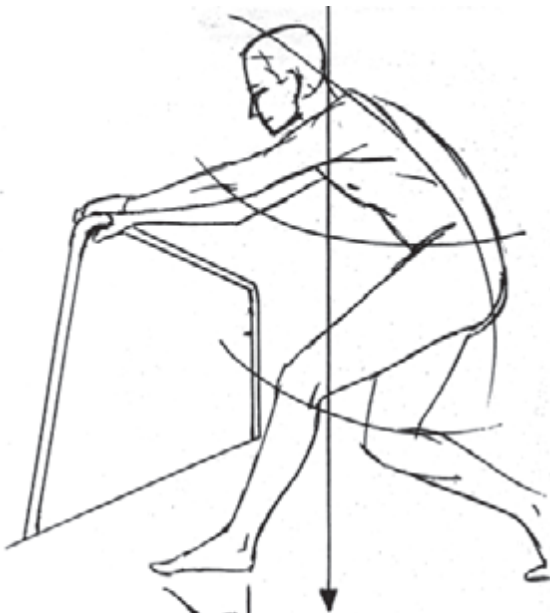
حال که با نسبت‌های تقریبی آشنا شدید به‌خاطر داشته باشید که هنگام طراحی این فرصت را ندارید که با خط‌کش و یا وسیله‌ی دیگر، به اندازه‌گیری بپردازید. بلکه باید به چشمان خود اعتماد کرده، با دقت نسبت‌ها را به‌دست آورید. دیگر این که مدل‌هایی را که برای طراحی انتخاب می‌کنید همه در حالت ایستاده نیستند که این اندازه‌ها هم چنان سازگار باشند. بنابراین، سنجش شما باید منطبق با طبیعت (مدل) باشد. نسبت‌ها را با هم بسنجید و دقت

تمرین

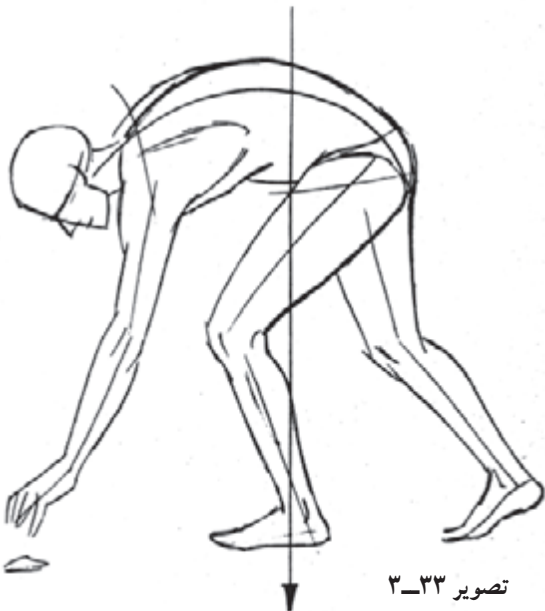
— از مدل در حالت ایستاده یا نشسته (از زاویه پهلو) طراحی کنید. سعی کنید از تناسباتی که آموخته‌اید استفاده

کنید.

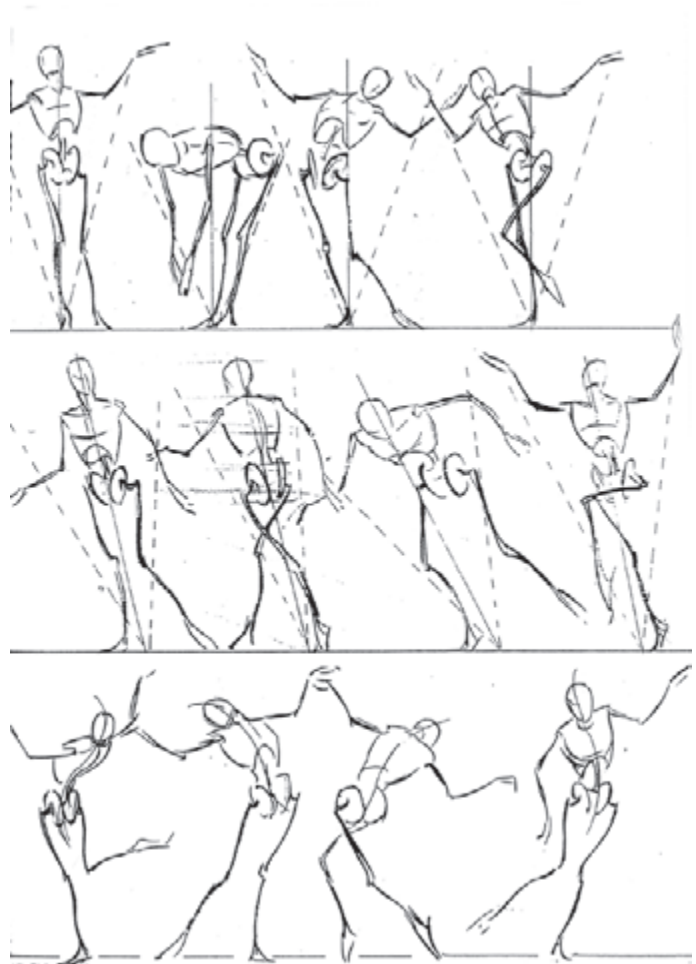
از نکاتی که باید به هنگام طراحی از اندام مورد توجه قرار دهید محدودیت‌هایی است که اندام انسان با تمام انعطاف و تحرکش دارد. مثلاً مفصل آرنج بیش از حد باز نمی‌شود و به پشت بر نمی‌گردد و یا مفصل زانو به اندازه‌ی 180° درجه باز می‌شود. در همه‌ی حالت‌ها، بدن حالت تعادلی خود را حفظ می‌کند مگر در حال پرت شدن و یا شیرجه رفتن که لحظاتی بسیار گذراست. بنابراین می‌توان خطی فرضی را عمود بر زمین به‌عنوان محور تعادلی در نظر گرفت و براساس آن، نقاطی را که با برقراری تماس با سطح زمین به حفظ این تعادل کمک می‌کنند دریافت و بر آن تأکید کرد.



در طراحی از بدن برای پیدا کردن تعادل از شاغل استفاده کنید.



تصویر ۳-۳۳



تصویر ۳-۳۲

۳-۴- شناخت کلی استخوان‌های بدن (اسکلت)

بدن انسان دارای یک اسکلت اولیه است که آن را بر پا نگاه می‌دارد. اندام انسان تابعی از شکل قرارگیری این اسکلت است، که روی آن را ماهیچه‌ها، رباط‌ها و رگ‌ها و پی‌هایی پوشانده‌اند که تحرک آن را در جهت حرکت مفاصل آسان‌تر می‌کنند.

برای این که انسان بتواند سرپا بایستد، استخوان‌های نیم‌تنه‌ی پایین قوی‌تر و محکم‌ترند. یک نوع قرینگی در کل بدن به چشم می‌خورد که همانا شباهت بین دست‌ها و پاهاست، که در میانه مفصلی برای خم شدن دارند. قسمت بالای مفصل تک استخوانی و قسمت پایین آن دو استخوانی است. استخوان اصلی بزرگ‌تر و محکم‌تر است و دیگری استخوانی کمکی است که امکان چرخش به دور یک محور را برای مچ دست و مچ پا فراهم می‌سازد.

استخوان بازو به استخوان ترقوه وصل است به گونه‌ای که امکان حرکت چرخشی دارد. استخوان ران به لگن خاصره وصل

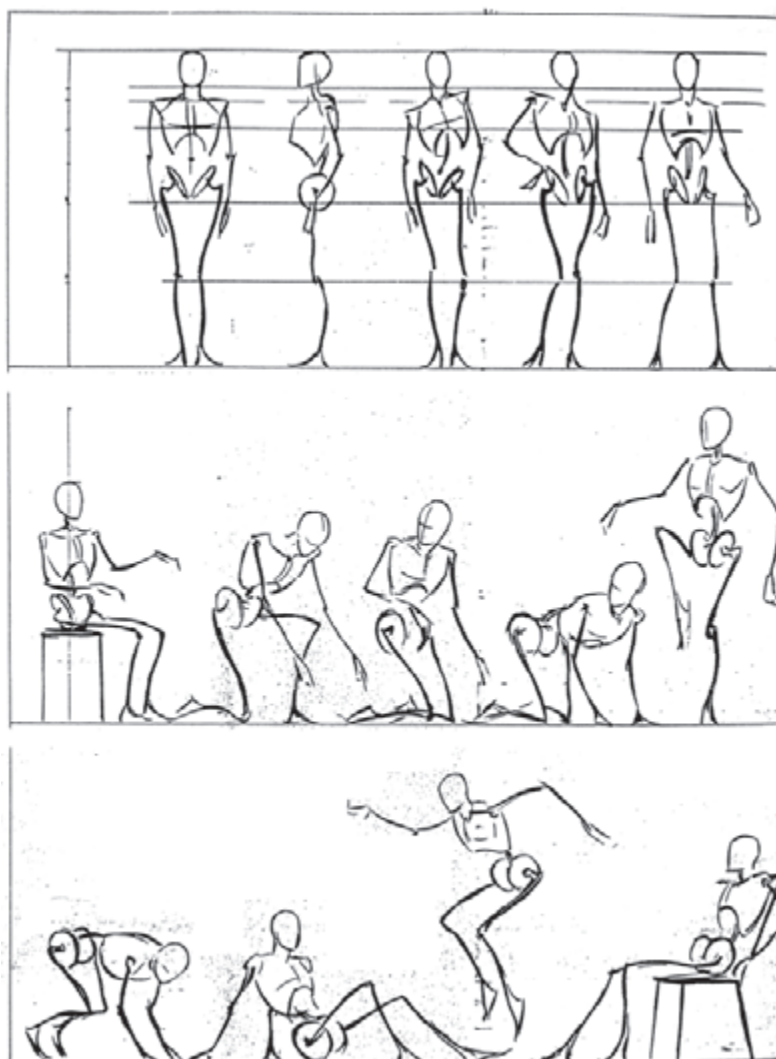
است و حرکتی محدودتر از بازو دارد.

استخوان‌های سینه که شکل قفس مانند دارند از پشت به ستون مهره‌ها وصل هستند. ستون مهره‌ها مانند میله‌ای است که از اولین مهره‌ی گردن که جمجمه بر روی آن قرار دارد، شروع و به لگن خاصره وصل می‌شود. لگن خاصره درست در میانه‌ی بدن است و نقشی مرکزی را برای ثقل بدن دارد.

شناخت امکانات و محدودیت‌های حرکتی این اسکلت، مهم‌ترین نقش را در شناخت ما از ساختار حرکتی پیکر انسان به عهده دارد.

این شکل ساده شده‌ی است از اسکلت آدمی (تصویر ۳-۳۴) که شما می‌توانید شبیه آن را با مفتول‌های سیمی نازک، به سادگی بسازید و بعد به آن شکل‌های متفاوتی بدهید.

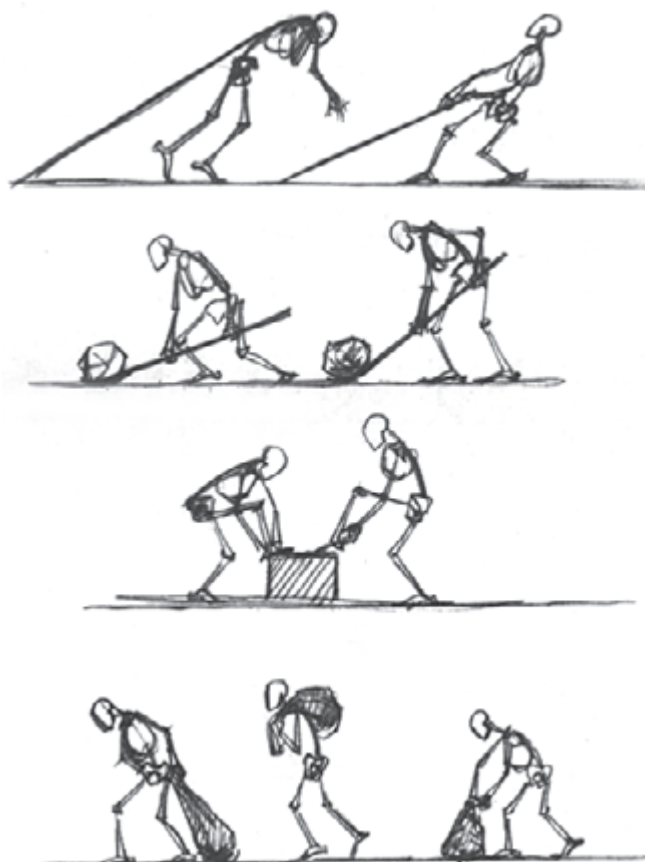
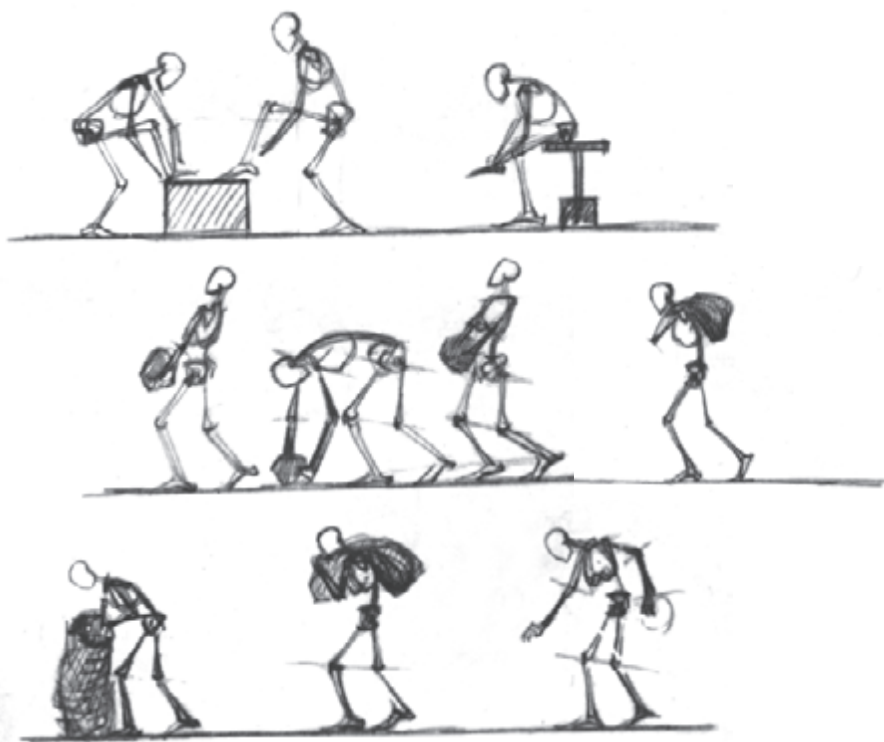
شما می‌توانید با طراحی از روی مفتول سیمی، خود را آماده‌ی مراحل بعدی طراحی آناتومی کنید (تصویر ۳-۳۴).



تصویر ۳-۳۴

می‌کنیم. شما نیز به کمک نیروی تخیل خود و یا با استفاده از مفتول سیمی (اسکلت) تمرین‌هایی از این دست انجام دهید.

در این صفحات توجه شما را به طرح‌هایی تخیلی که در ارتباط با شکل ساده شده‌ی اسکلت انجام گرفته است جلب

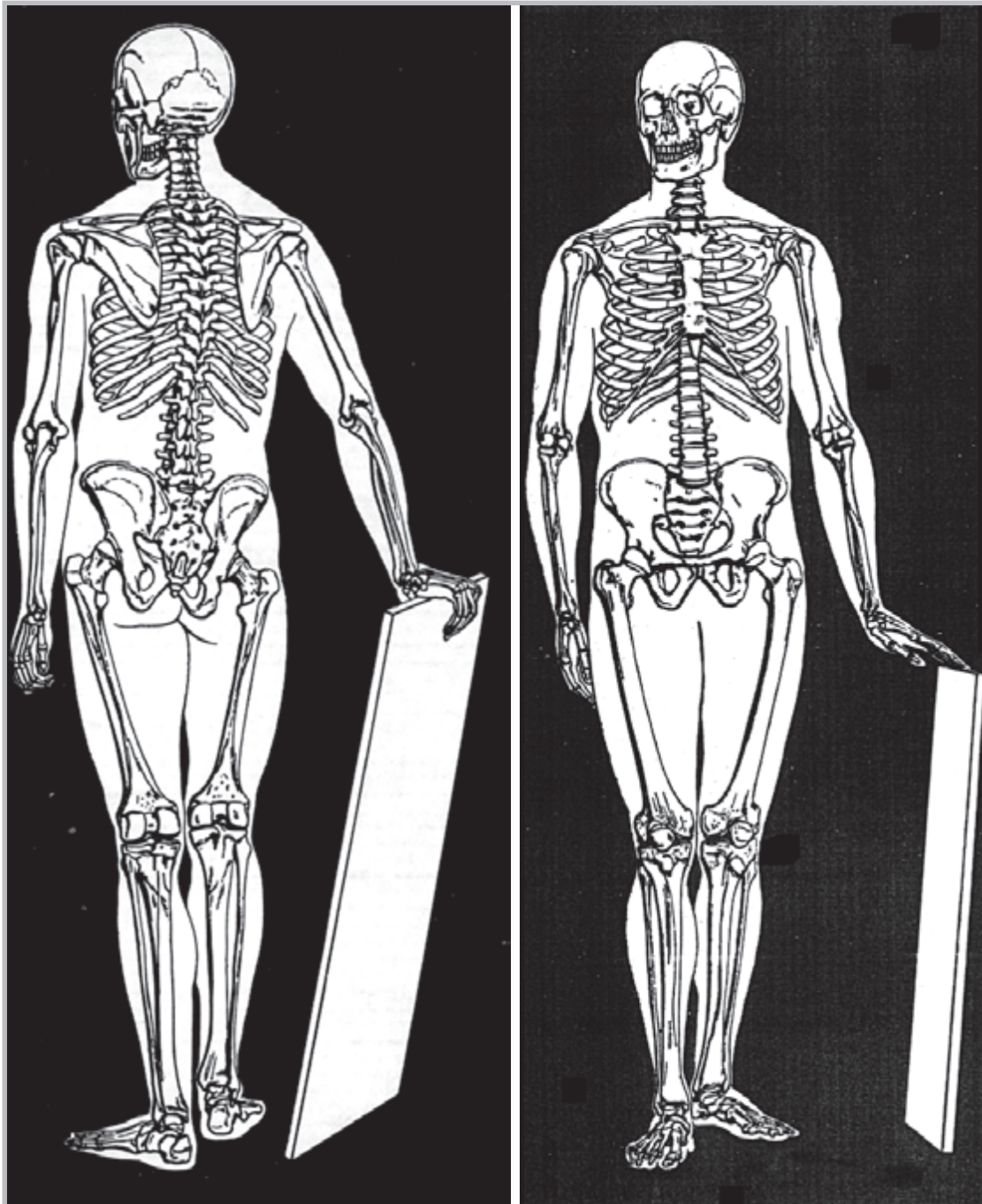


۱-۴-۳- شناخت استخوان های بدن (اشاره به جزییات):

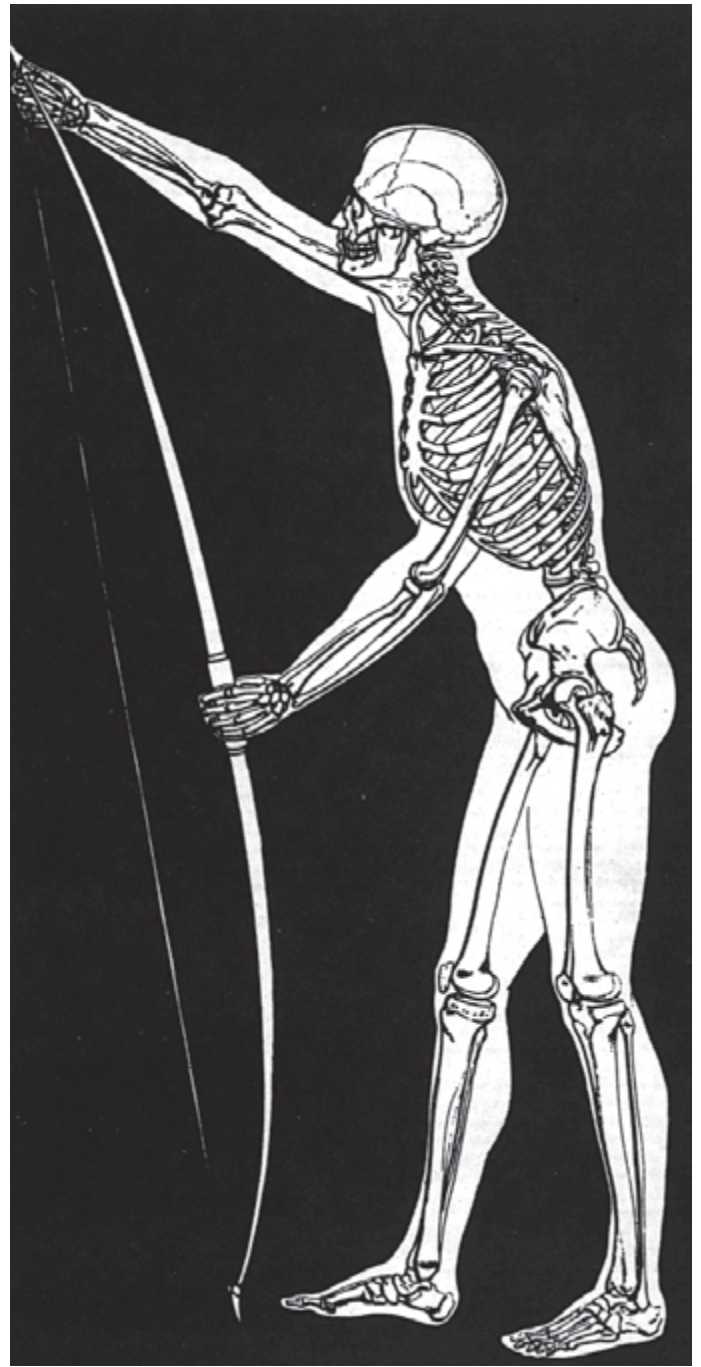
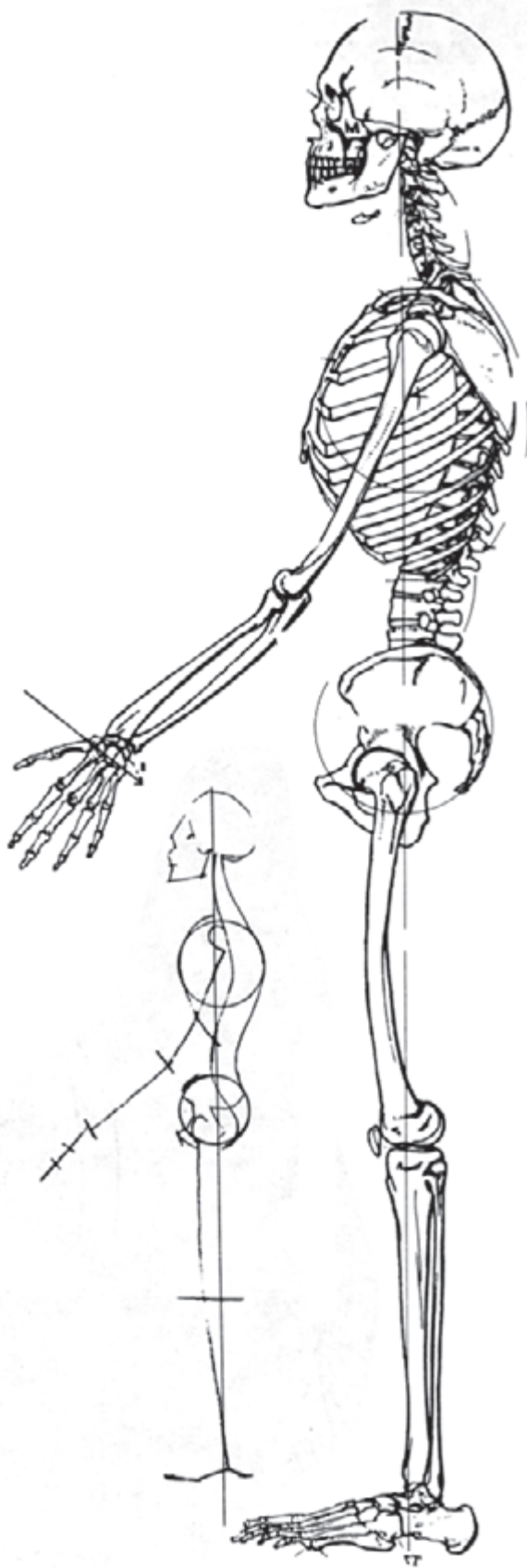
شما با شکل ساده شده ی استخوان بندی بدن (اسکلت) انسان آشنا شدید. حال با دقت در تصاویری که در پی می آید، نحوه ی قرارگیری و شکل دقیق تر استخوان ها را در اندام انسان به خاطر بسپارید.

در انجام کارهایی مانند آموختن، مهم ترین عامل موفقیت درگیر شدن تمامی ذهن است. قدما می گفتند چیزی که به دنبالش

هستید باید ملکه ی ذهن شما بشود. رژیئالد مارش، نقاش امریکایی (۱۹۵۴-۱۸۹۸) برای رسیدن به مهارت زیاد در طراحی اندام انسان، صدها طرح مربوط به آناتومی را از روی آثار نقاشان بزرگ رقم زده است. حاصل کار او مجموعه ای بزرگ شد برای راهنمایی هنرجویانی که می خواستند آناتومی را بشناسند (تصاویر ۳-۳۷ و ۳-۳۸).



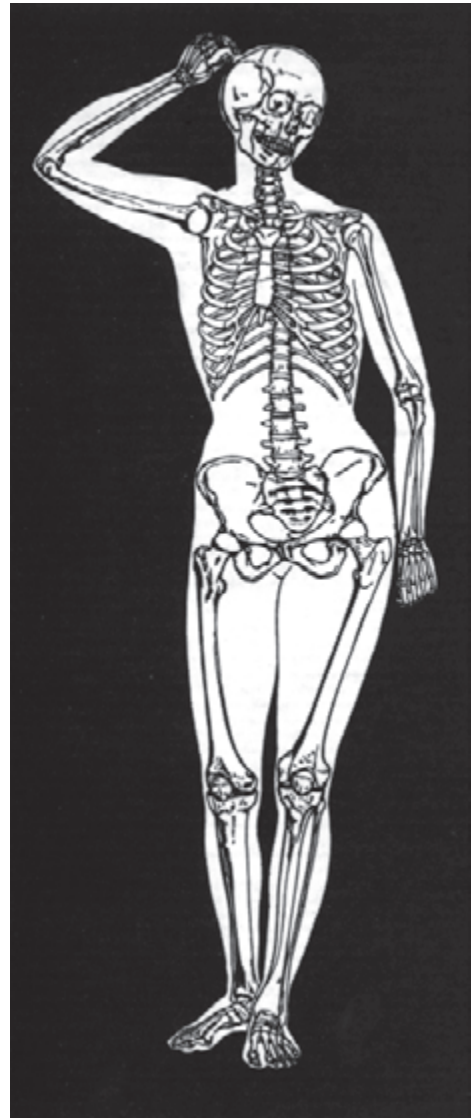
تصویر ۳-۳۷



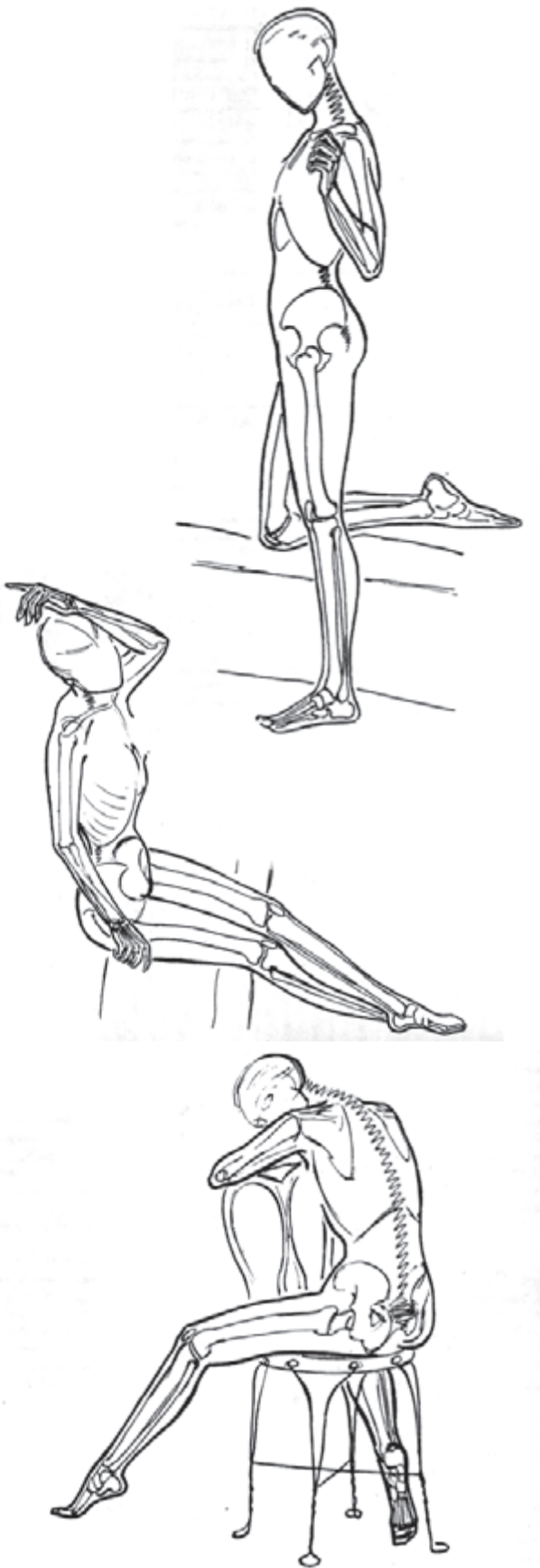
تصویر ۳-۳۸

از مقایسه‌ی تصویر ۳-۳۹ با ۳-۳۷ و ۳-۳۸ بی‌خواهید
 برد که در اندازه‌ی اسکلت‌ها تفاوت‌هایی وجود دارد. لگن
 خاصه‌ی کوتاه و پهن‌تر و باریک بودن عرض شانه‌ها مختص
 استخوان‌بندی زنان است.

با قرار دادن کاغذ نازک بر روی تصاویری که در دسترس
 شماست (مثلاً با استفاده از عکس‌های روزنامه‌ها و مجلات
 ورزشی)، سعی کنید شکل و حالت استخوان‌بندی را مشخص
 کرده، ترسیم کنید.



تصویر ۳-۳۹

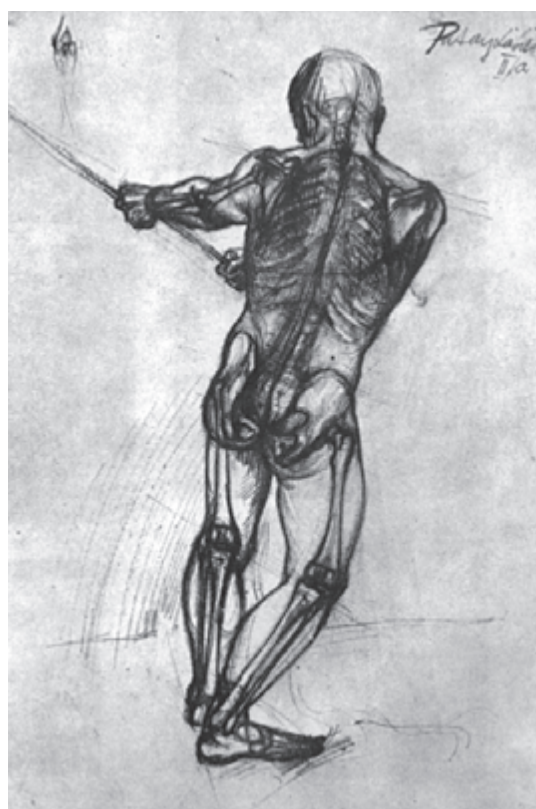
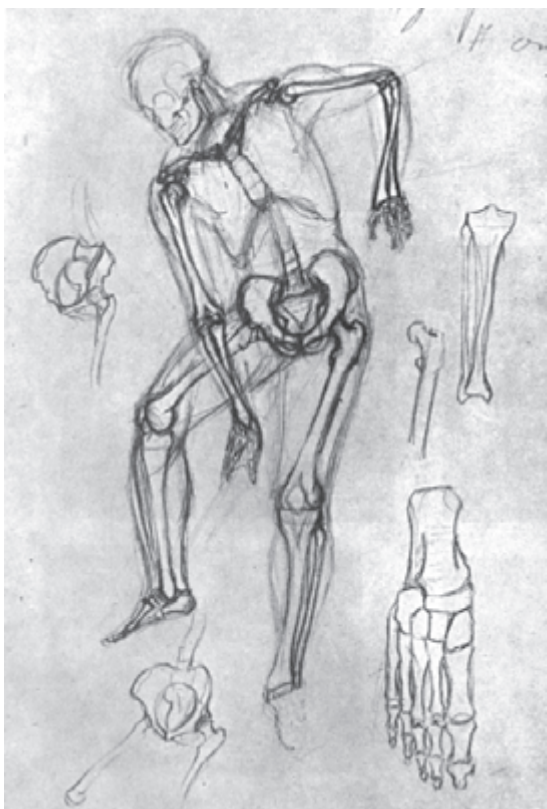


تصویر ۳-۴۰



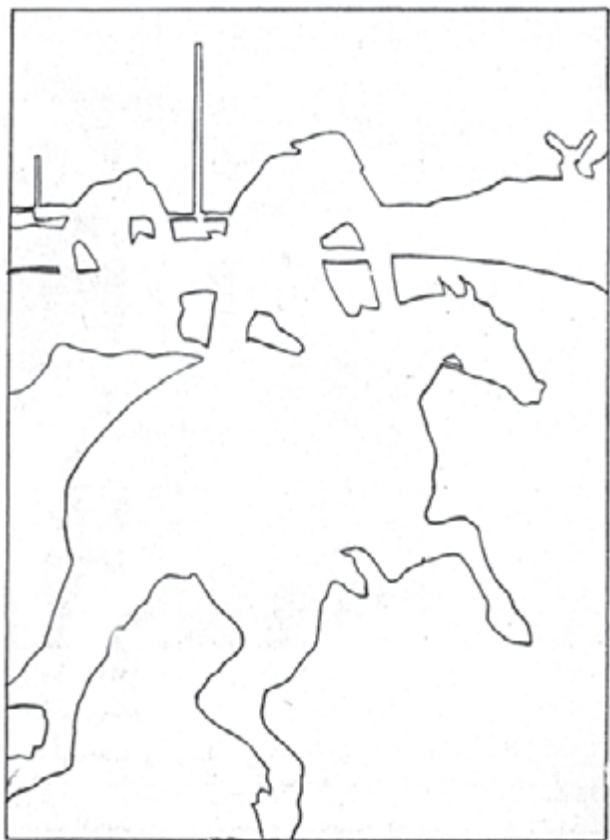
تصویر ۳-۴۱- ژرژ روئو^۱ - نقاش فرانسوی - پدر کوچولو (۱۹۲۷)

بسیاری از طراحان، از اسکلت به عنوان یک شخصیت در آثارشان استفاده کرده و طراحی‌های زیبایی به وجود آورده‌اند «ژرژ روئو» و «ادوارد موش» از طراحانی هستند که از موضوع اسکلت در کارهایشان استفاده کرده‌اند (تصویر ۳-۴۱).



تصویر ۳-۴۲

- ۱- اگر امکان طراحی از روی اسکلت‌های آموزشی وجود دارد از نحوه‌ی قرارگیری استخوان‌ها در اندام آدم طراحی کنید. در غیر این صورت، از تصاویر کتاب برای تمرین استفاده نمایید.
- ۲- روبه‌روی مدل قرار گرفته، این بار، با توجه به حالت مدل قرینه‌ی آن را طراحی کنید و یا بعد از یک طراحی، خطی عمود رسم کرده سعی کنید قرینه‌ی آن را بر روی کاغذ بازسازی نمایید.
- ۳- سعی کنید پشت به آفتاب از سایه‌ی خود و دیگر دوستانتان طراحی کنید و یا از مدل به گونه‌ای طراحی نمایید که فقط فضای منفی را طراحی کرده باشید. برای درک بهتر فضای منفی می‌توانید نخست از عکس استفاده کرده، سپس از مدل زنده طراحی کنید (تصاویر ۳-۴۳ و ۳-۴۴).



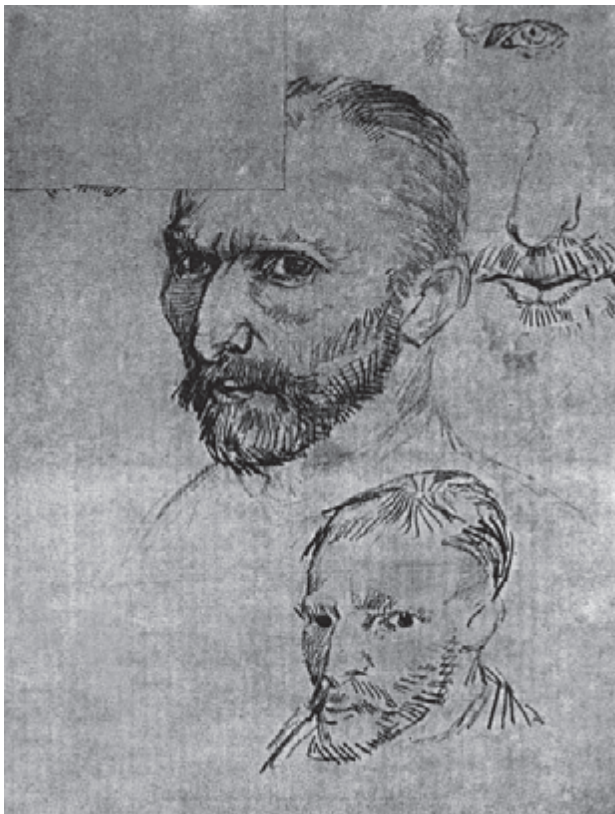
تصویر ۳-۴۴



تصویر ۳-۴۳- طراحی از تولوز لوترک

۵-۳- طراحی از چهره

طراحی از صورت از دوران کودکی مورد توجه است و بچه‌ها با ساده‌ترین شکل آن را رسم می‌کنند و در حافظه داشتن شعر «چشم چشم دو ابرو...» دلیل بر همین مدعاست. بنابراین حس طراحی از چهره، حسّی پایدار است و ممکن است برای بسیاری از شما این موضوع آن قدر جذاب شود که بخواهید در سراسر عمر به آن بپردازید هم‌چنان‌که بسیاری از نقاشان در طول زندگی خود بارها و بارها از چهره‌ی خود طراحی کرده‌اند (تصاویر ۳-۴۵ و ۳-۴۶).



تصویر ۳-۴۵- طراحی چهره‌ی خود- از ونسان وان گوگ
(۱۸۹۰-۱۸۵۰)



تصویر ۳-۴۶- طرح‌ها از اتودیکس^۱- طراح آلمانی (۱۹۶۹-۱۸۹۱)

استفاده کرده است. طراحی‌های او از مادرش که سنین پیری را می‌گذراند بسیار جذاب و زیباست (تصویر ۳-۴۷).

رمبرانت نقاش هلندی (قرن هفدهم میلادی) طرح‌های زیادی از خود کشیده و یا از چهره‌ی اطرافیان خود برای طراحی

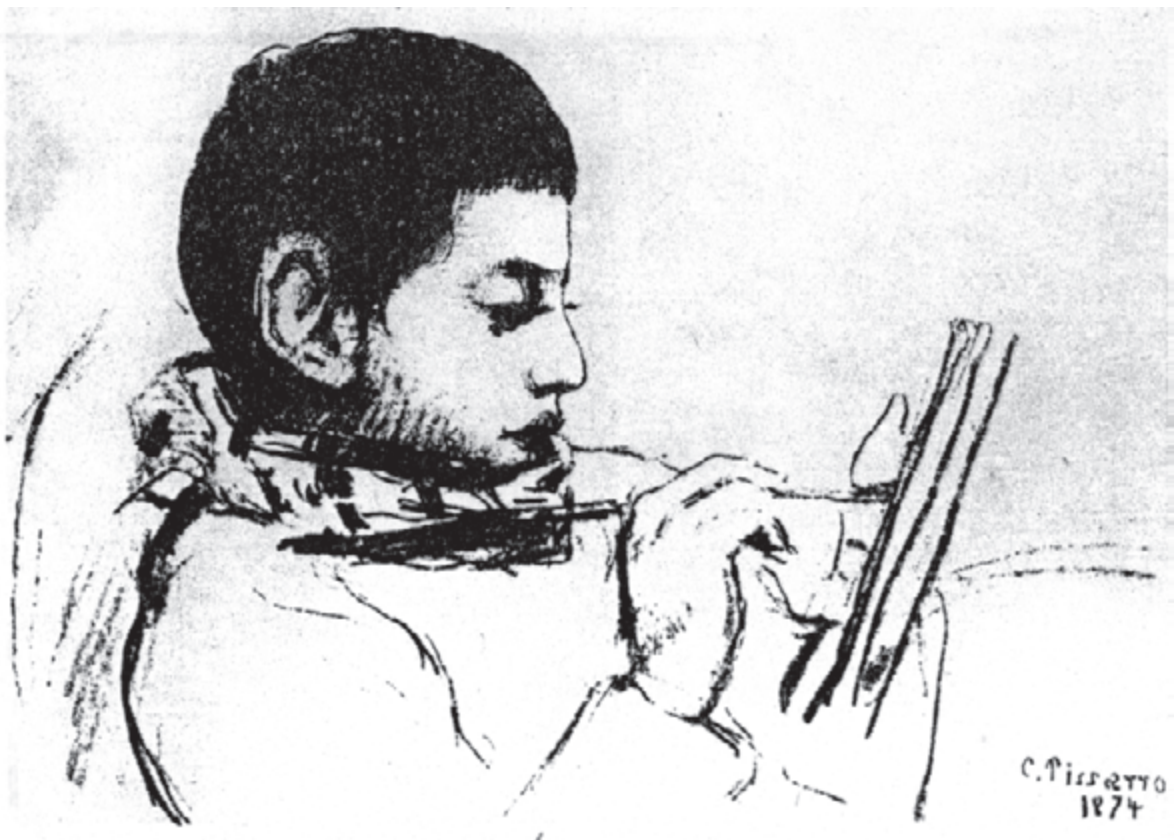


تصویر ۳-۴۷- رمبرانت - نقاش و طراح هلندی (۱۶۰۶-۱۶۶۹)



تصویر ۴۸-۳ — طراحی از پیکاسو (چهره‌ی فرزندش پُل)

یکی از موضوعات مورد علاقه‌ی پیکاسو نیز، طراحی از چهره‌ی خود و یا نزدیکانش بود. در زمان پیکاسو عکاسی پیشرفت زیادی کرده بود ولی آن چه او را ترغیب می نمود که از چهره‌ی آشنایانش طراحی کند، همان علاقه و دقت در چهره و طراحی از آن بود. او حتی وقتی کسی را برای طراحی نزد خود نمی یافت از عکس های نزدیکانش استفاده می کرد، نه این که بخواهد عیناً عکس را کپی کند بلکه فقط از آن کمک می گرفت (تصویر ۴۸-۳).



تصویر ۴۹-۳ — پرتروی — لوسین پسر پیسارو (۱۸۷۴)



تصویر ۳-۵۰ طراحی از لئوناردو داوینچی (۱۴۵۲-۱۵۱۹)

کنجکاوی لئوناردو داوینچی طراح، نقاش و دانشمند قرن پانزدهم را در طرح‌هایی که از سالمندان کشیده است به خوبی درمی‌یابیم. چهره‌هایی که گذشت زمان بر آن‌ها تأثیر گذاشته است. داوینچی، این چهره‌ها را زمانی کشیده است که همه در پی ترسیم چهره‌هایی زیبا و بدون عیب بودند و کشیدن بینی کج و نازبنا نشان آن بود که طراح از ترسیم چهره‌ای بی‌عیب ناتوان است (تصویر ۳-۵۰).

برای بسیاری از طراحان نیز کشیدن چهره‌های مختلف در یک صفحه جزو سرگرمی‌ها و تمرین‌ها به‌شمار می‌رود.



تصویر ۳-۵۲ طرح از لئوپولد بویلی (۱۷۶۱-۱۸۴۵)



تصویر ۳-۵۱ ویلیام هوگارت^۱ - (شخصیت‌ها و کاریکاتورها)

(۱۶۹۷-۱۷۶۴)

^۱ - Hogarth



تصویر ۵۳-۳ طراحی از مسعود سعدالدین

تمرین

- ۱- با دوستان همکلاسی خود، مقابل هم نشسته، از چهره‌ی یک‌دیگر طراحی کنید.
- ۲- با استفاده از آینه نیز می‌توانید زمانی طولانی را به طراحی از چهره‌ی خود اختصاص دهید. با تغییر دادن حالات چهره (خشم، تبسم، لبخند، تعجب) دگرگونی‌های چهره‌ی خود را طراحی کنید و یا از آینه‌هایی که تصاویری با اعوجاج به دست می‌دهند استفاده کنید.
- ۳- چند طراحی از چهره را در یک صفحه طراحی کنید.

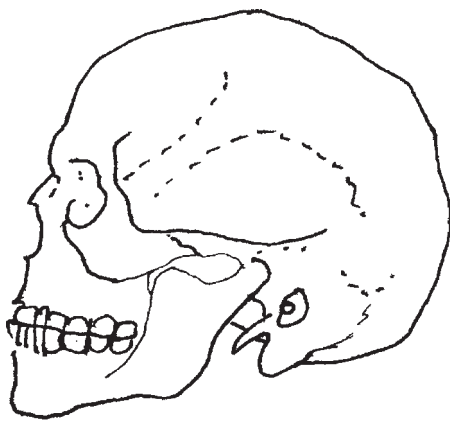


تصویر ۵۴-۳ طرح از کته کل‌ویتس^۱

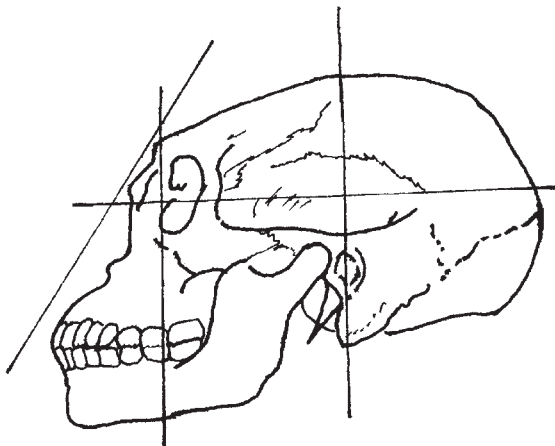
۳-۶- طراحی از سر

شکل سر با نحوه قرارگیری و اندازه‌ی استخوان‌های آن ارتباط مستقیم دارد و شکل چهره و حالت آن نیز تابع همین قرارگیری است. دگرگونی و تغییرات نژادی را نیز به همین طریق از شکل مجموعه‌ی استخوان‌ها (جمجمه) می‌توان تشخیص داد. خصوصاً هنگامی که سر را از پهلو نظاره می‌کنیم این تفاوت‌ها خود را واضح‌تر نشان خواهند داد (تصاویر ۳-۵۵ و ۳-۵۶ و ۳-۵۷).

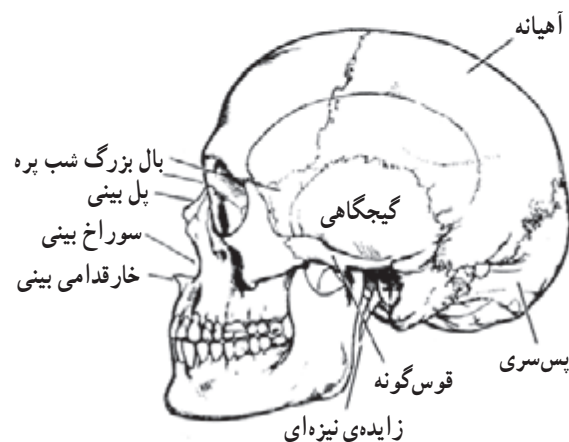
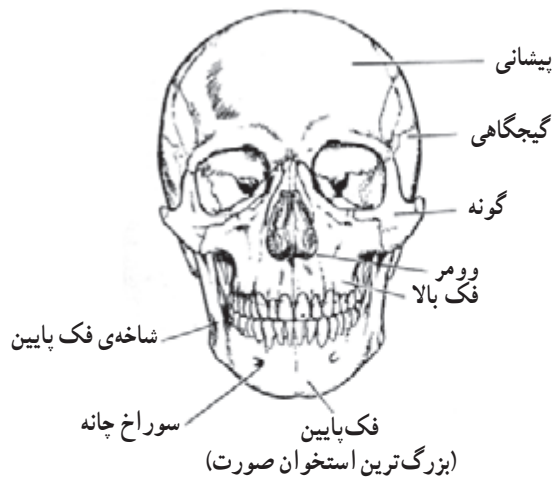
عامل مهم دیگری که در این تفاوت‌ها مؤثر است حضور ماهیچه‌ها و عضلات صورت است که شما را قادر می‌سازد تا به راحتی حس‌هایی مانند ترس، نگرانی، ناراحتی و یا شادی را در چهره‌ها تشخیص دهید. بسیاری از خطوطی که به مرور زمان بر چهره می‌نشینند نیز ناشی از تداوم حرکتی این عضلات است و به همین دلیل است که چهره‌های خندان و خوشرو با چهره‌های عبوس و نگران تفاوت‌های آشکار دارند.



تصویر ۳-۵۵- جمجمه‌ی انسان



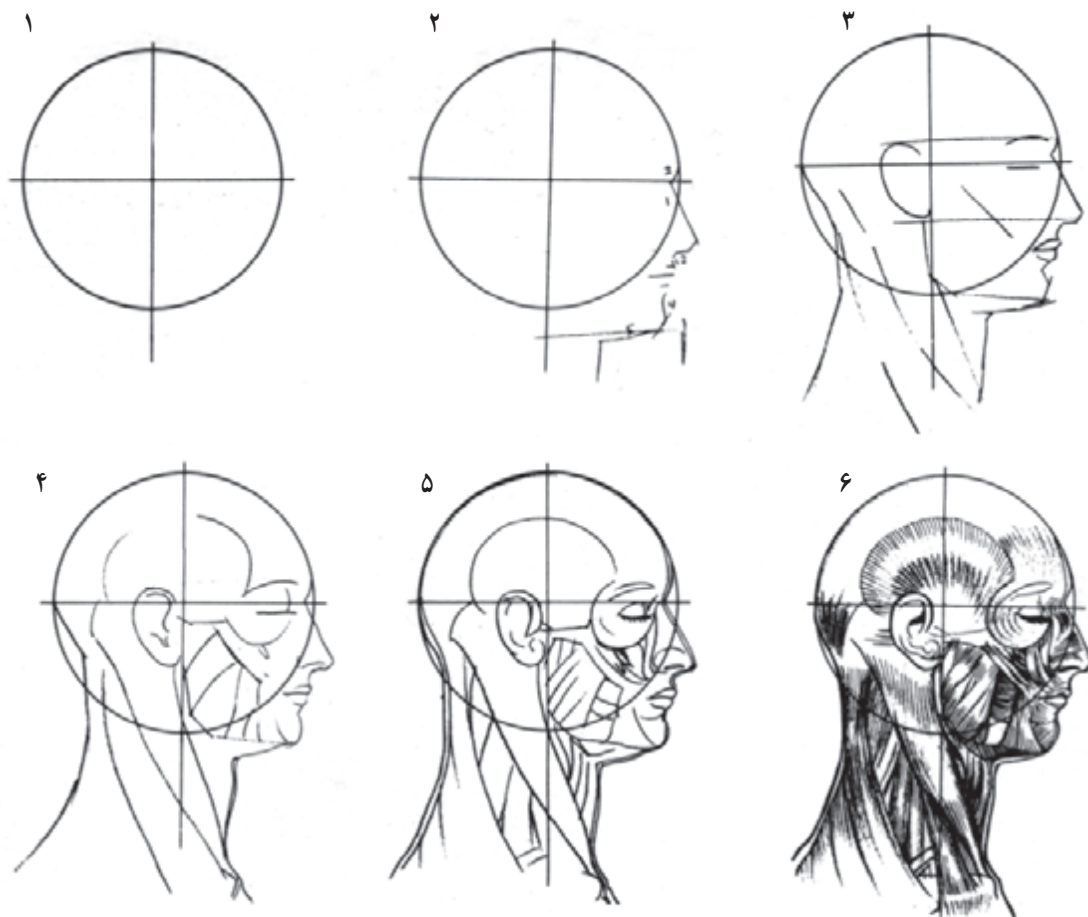
تصویر ۳-۵۶- جمجمه‌ی حیوان



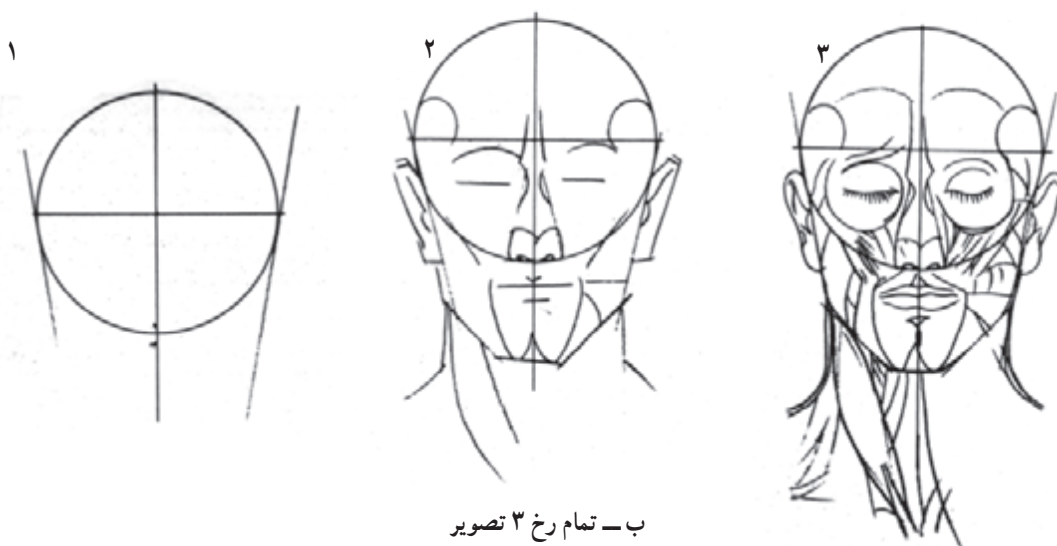
تصویر ۳-۵۷

که در زیر پوست است تشخیص دهید. البته اهمیت دانستن قرارگیری ماهیچه‌ها تا حدیست که بتوان راحت تر خطوط چهره را تشخیص داد. از این رو، شکل و نام ماهیچه‌ها تأثیر مهمی در کار شما نخواهد داشت (تصاویر ۵۸-۳).

به تصاویر مربوط به استخوان‌ها و ماهیچه‌های سر دقت کنید و با توجه زیاد، سعی کنید این مجموعه را به خاطر داشته باشید. طراحی‌های ساده از استخوان‌ها و ماهیچه‌های سر به شما کمک خواهد نمود تا در طراحی از روی مدل نیز بتوانید آنچه را



الف - نیمرخ ۶ تصویر



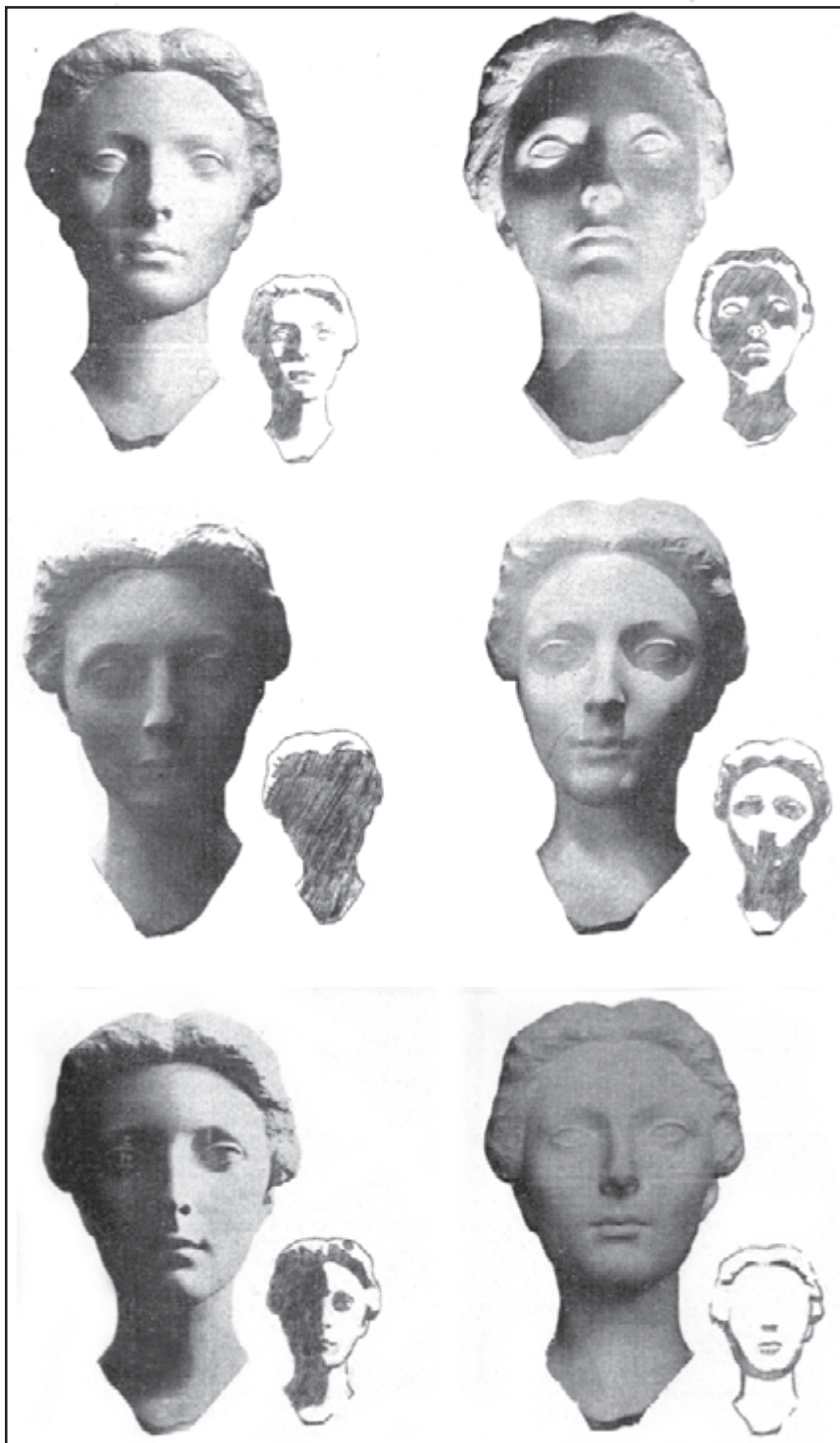
ب - تمام رخ ۳ تصویر

تصویر ۵۸-۳- طراحی‌های ماهیچه‌های (عضلات) صورت از روبه‌رو و نیمرخ

بسیار کمک خواهد نمود.

با استفاده از تصاویری که در مجلات و روزنامه‌ها از چهره می‌بینید، حالت‌های مختلف ایجاد شده از نورهای تابیده از زوایای مختلف را مشخص کنید. زیرا تأثیری که سایه روشن بر چهره به جای می‌گذارد بسیار قابل توجه است (تصویر ۳-۵۹).

تصویر چهره‌ای جوان را با چهره‌ی کسی که عمری بر او گذشته است مقایسه کنید. در صورت امکان سعی کنید هر دو تصویر متعلق به یک نفر ولی در دو مقطع سنی متفاوت باشد. توجه به تغییر فرم عضلات چهره، اضافه شدن خطوط در پیشانی، دور چشم‌ها و دور دهان و دیگر تغییرات چهره، به شناخت شما



تصویر ۳-۵۹



تصویر ۶۰-۳- گوستاو کوربه^۱ - نقاش فرانسوی (۱۸۷۷-۱۸۱۹)

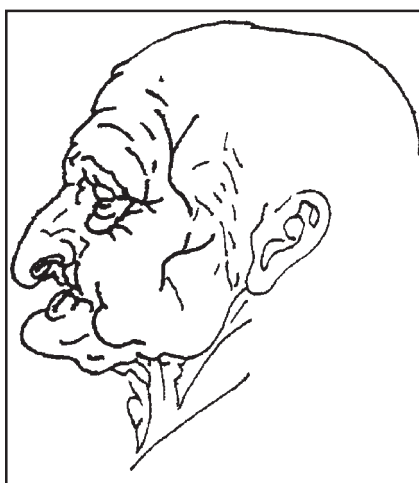


تصویر ۶۱-۳- پرتره ژولیت کوزبه - ۲۰×۲۶ cm - مداد روی کاغذ

تصویر ۶۲-۳- رمبرانت (قرن ۱۷ هلند)



تصویر ۶۴-۳ طرح سر کودک - اثر
لئوناردو داوینچی - قرن شانزده میلادی



تصویر ۶۳-۳



تصویر ۶۵-۳ طراحی از حالات چهره اثر جان استر^۱ هنرمند معاصر

تمرین

- ۱- از مجسمه طراحی کنید تا اجزای آن را به خاطر بسپارید. سپس با تغییر زاویه‌ی نور به طراحی بپردازید.
- ۲- با تغییر جهت زاویه‌ی نور از چهره طراحی کنید. اگر بتوانید بعد از هر بار طراحی مجسمه، با نورهای یکسان، به طراحی چهره بپردازید، فرصت خوبی برای مقایسه به دست آورده‌اید.

۱- Jane Sterrett

۱-۶-۳- تناسبات چهره: با استفاده از آینه‌ای که تمام چهره‌ی شما را نشان دهد از صورت خود طراحی کنید. لازم است طراحی‌هایتان تند و سریع باشد بی‌آن‌که درگیر شباهت شوید. بسیار خوب خواهد بود اگر دوستی برایتان مدل قرارگیرد به شرط



تصویر ۶۶-۳

آن که خود را ملزم به نشان دادن شباهت ندانید زیرا هدف از این تمرین، فقط شناسایی و نحوه‌ی قرارگیری اجزای صورت است. این تمرین را می‌توانید با خط‌خطی کردن مداد یا روان‌نویس یا حتی خودکار انجام دهید.



تصویر ۶۷-۳

با پهنای زغال یا مدادی که نوک آن را کمی بلندتر تراشیده‌اید سعی کنید برجستگی و فرورفتگی‌های چهره را نشان دهید (تصویر ۶۸-۳).

در این تمرین تابش نور اهمیت خود را دارد. زیرا چنان‌چه نور از زاویه‌ای بتابد که بتواند فرورفتگی‌ها و برجستگی‌های فرم صورت را بهتر نشان دهد، شما می‌توانید با دقت بیش‌تری این تمرین را انجام دهید.

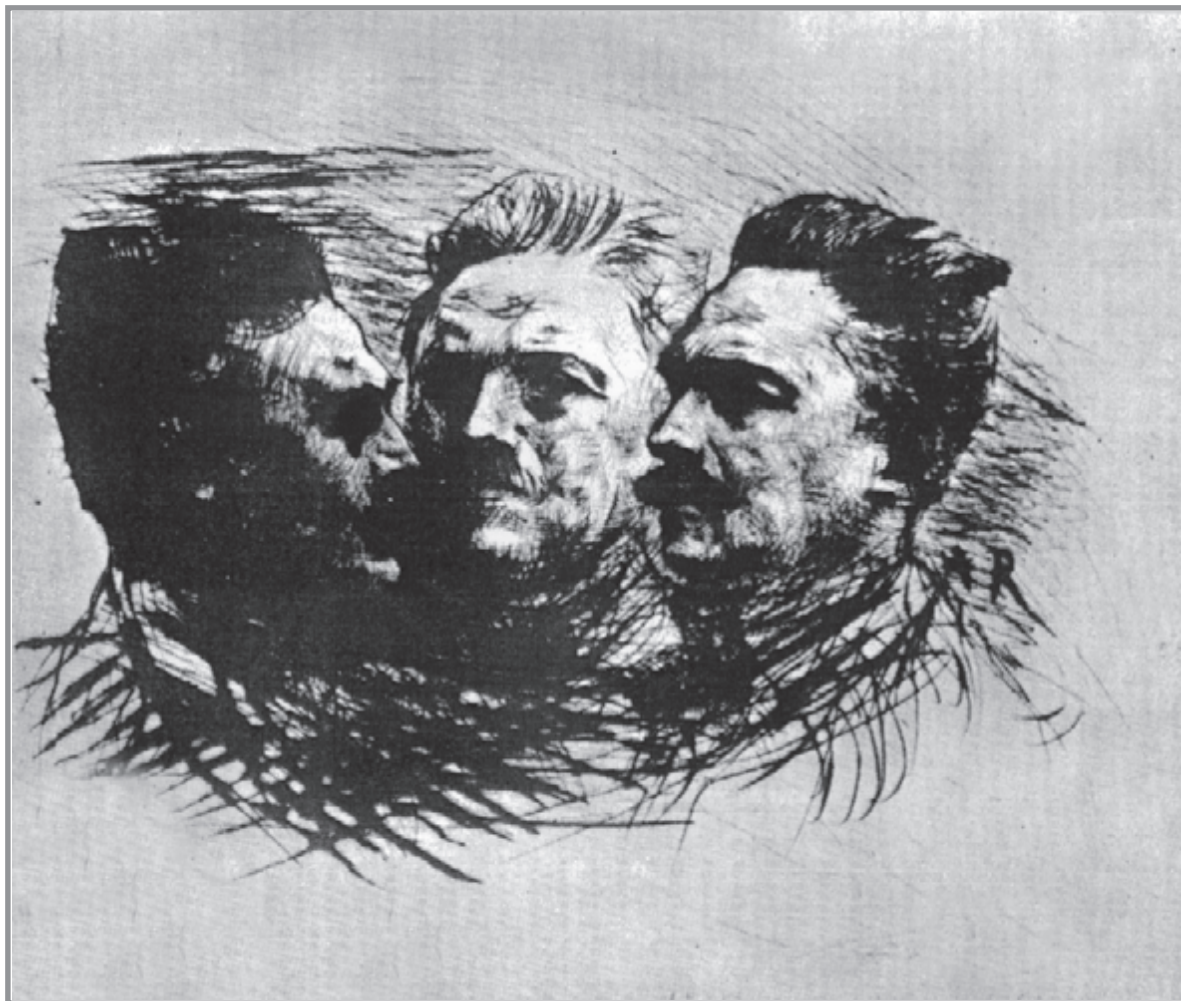


تصویر ۶۸-۳- طراحی از هانری ماتیس^۱ - نقاش فرانسوی (۱۸۶۹-۱۹۵۴)

۱- Matisse

مقایسه‌ای را برایتان فراهم می‌آورد تا قسمت‌های برجسته و فرورفته را از دو زاویه بررسی کنید (تصویر ۶۹-۳).

این تمرین را به گونه‌ای دیگر تکرار کنید. بر روی یک صفحه، چهره‌ی مدل را در حالات روبه‌رو و نیم‌رخ طرّاحی کنید. هم اندازه بودن و در کنار هم قرار گرفتن این دو طرّاحی، فرصت

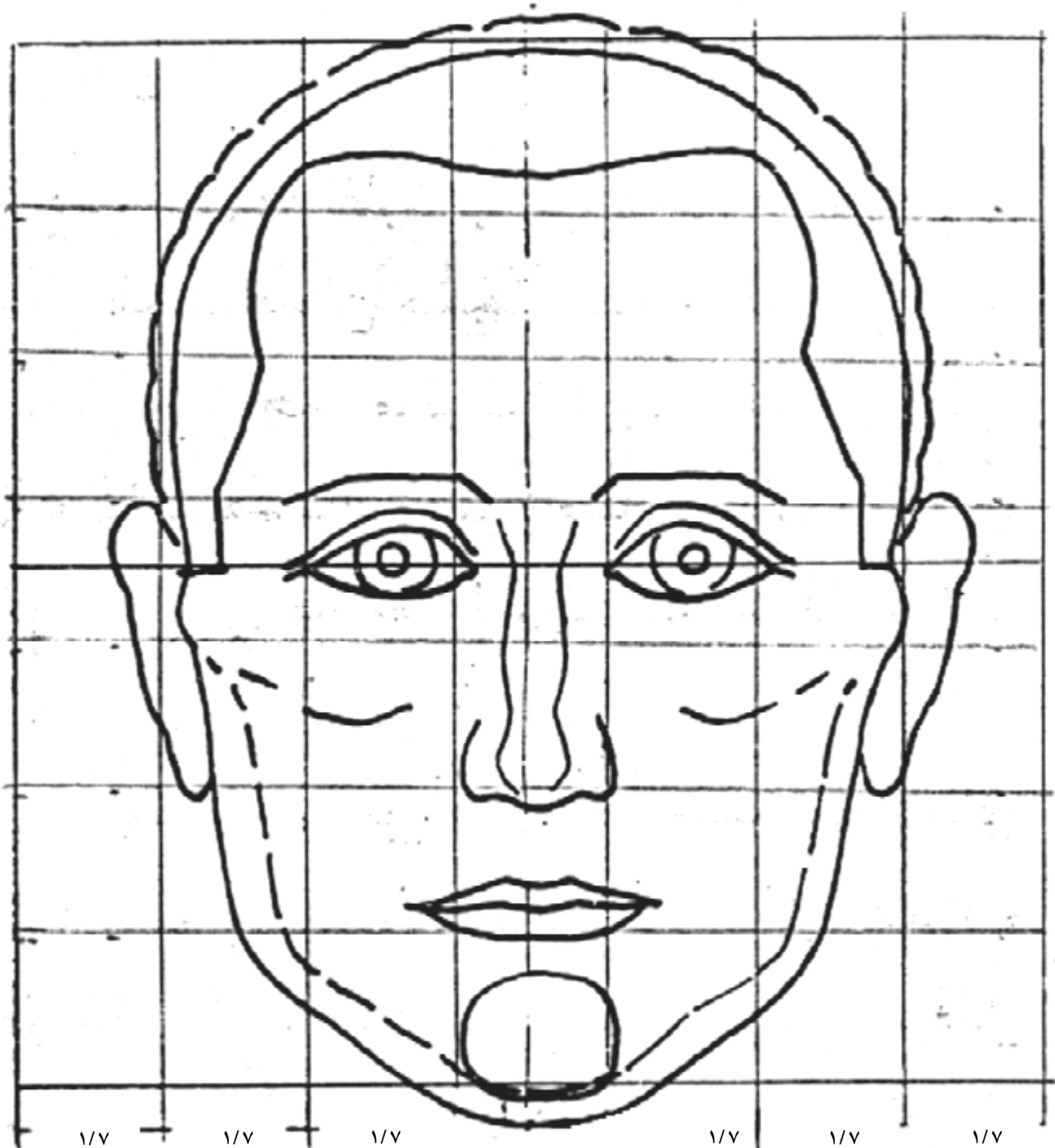


تصویر ۶۹-۳ طرح از رودن^۱ - مجسمه‌ساز فرانسوی - چهره‌ی هنری بک (۱۹۱۷-۱۸۴۰)

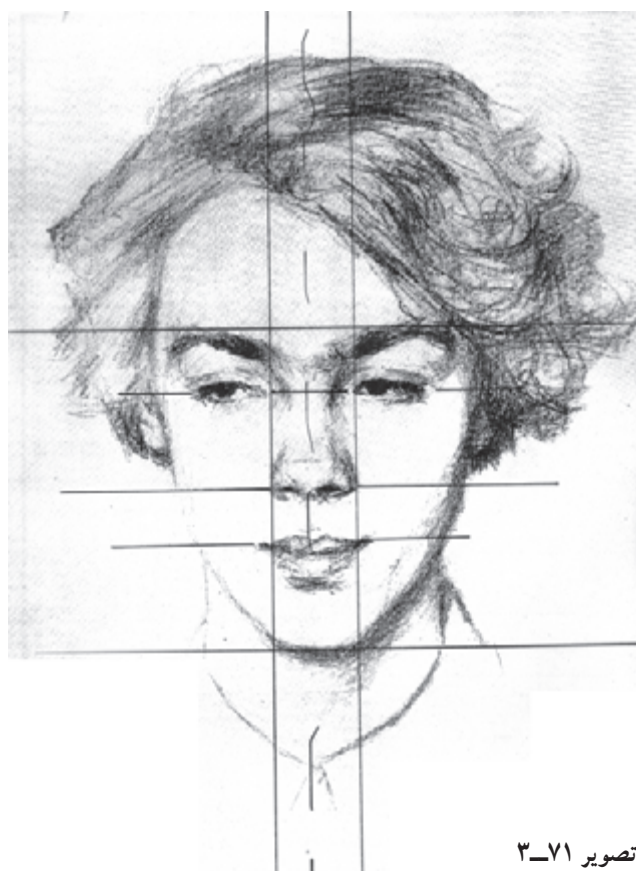
تصویر به دست آمده بی‌شبهت به تصویر ۷۱-۳ نیست. در این تصویر که یکی از تناسبات معمول چهره را نشان می‌دهد سر را درون مربعی (که ضلعش تقریباً مساوی طول سر است) قرار می‌دهند که به هفت قسمت مساوی تقسیم شده است. خط وسط، از میان چشم‌ها عبور می‌کند و پایه‌ی بینی، بر روی اندازه‌ی تقریبی $\frac{1}{4}$.

طرّاحی ساده‌ای از چهره‌ی خود یا مدل رسم کنید. وارد جزئیات نشوید. حتی می‌توانید فرم سر را به شکل بیضی رسم کرده، جای اجزای صورت، چشم‌ها، بینی، لب‌ها، ابروها و گوش‌ها را مشخص کنید. حال، بر روی طرحی که پیش‌رو دارید خطوط مقابل را امتداد دهید. خط ابروها، خط چشم‌ها، کناره‌های دهان و خطی از کنار پره‌های بینی و موازی بینی مانند تصویر ۷۰-۳.

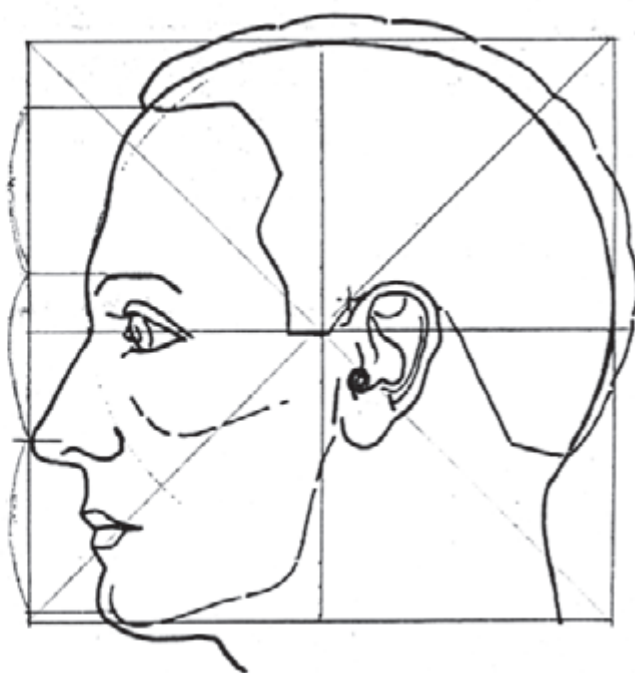
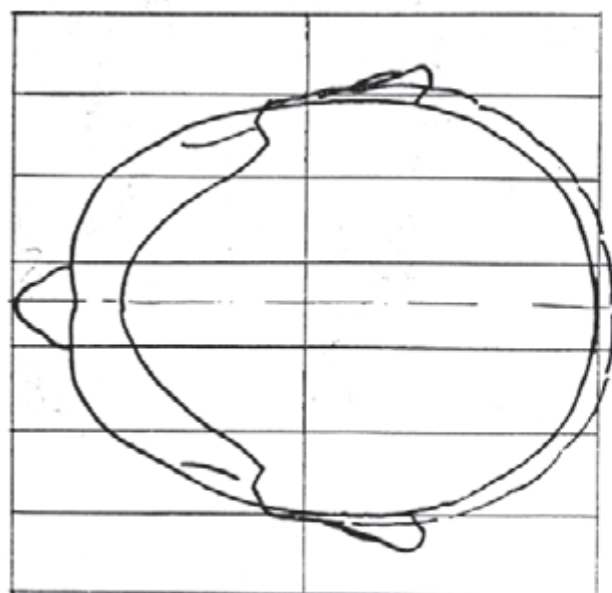
^۱ - Rodin



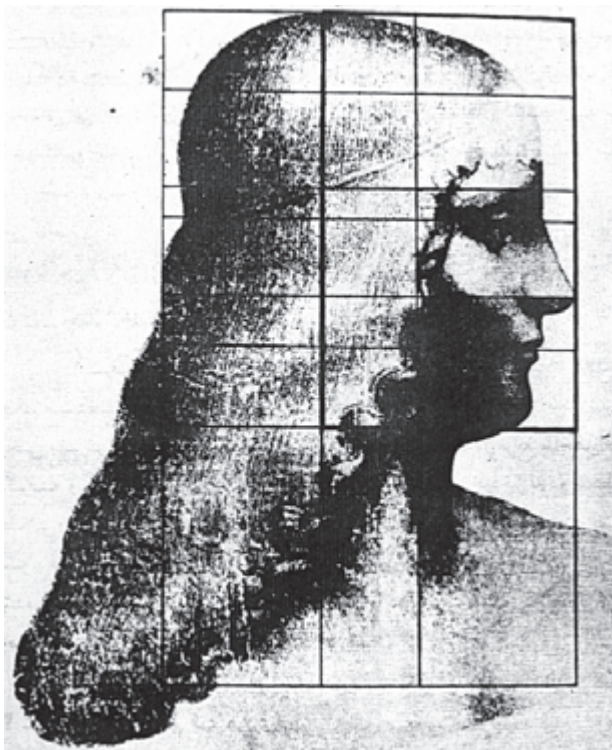
تصویر ۷۰-۳



تصویر ۳-۷۱



تصویر ۳-۷۲



تصویر ۷۳-۳- چهره‌ی ایزابل دست - اثر لئوناردو داوینچی -
تحلیل هندسی از ماتیلانیکا

این اندازه‌ها و تناسبات مانند تمامی نسبت‌های ارایه شده، فرضی است و مربوط به دورانی است که سعی می‌شد برای زیبایی (مثلاً زیباترین چهره) اندازه‌هایی وضع شود. اینان برای آن‌که بتوانند واحدی را مشخص کنند طول و عرض چشم را ملاک قرار می‌دادند به‌طور مثال: فاصله‌ی دو چشم، یک طول چشم و برای پهنای سر، پنج چشم و برای فاصله‌ی ابرو با چشم پهنای یک چشم، و پهنای بینی در قسمت پرها به اندازه‌ی یک چشم و اندازه‌ی دهان به اندازه‌ی یک برابر و نیم طول چشم.

حال در دوران معاصر تفاوت‌های فردی و تنوع چهره‌ها خود کششی است برای طراحی کردن، بنابراین دوری کردن از فرمول‌ها به اثر شما جاذبه‌ای خاص می‌بخشد.

تمرین

— از چهره‌های دوستان خود طراحی کنید (از روبه‌رو و نیم‌رخ). توجه به تناسبات چهره هدف عمده‌ی شما باشد.

غیر این صورت و رعایت نکردن آن در طراحی، چشم‌ها زل و خیره شده به‌نظر می‌آیند.

از آن‌جا که چشم را بر ملاکننده‌ی اسرار درون دانسته‌اند، وضعیت چشم‌ها و حالاتی که به خود می‌گیرند به گونه‌ای است که چهره را بسیار تحت تأثیر خود قرار می‌دهند. حالت چشم‌ها در افراد مختلف متفاوت است ولی به‌طور کلی تمامی چشم‌ها حالت بادامی دارند، کمی باریک‌تر، درشت‌تر و یا کمی گردتر.

در تقسیمات سر، همواره از چشم به عنوان واحد نام برده‌اند. اینان، از طول و عرض چشم استفاده کرده، تناسبات را بیان کرده‌اند. براساس همان تناسبات تخمینی، خط میانی سر از وسط چشم‌ها می‌گذرد و فاصله‌ی چشم‌ها از یک‌دیگر یک چشم است و در حالت نیم‌رخ بر روی خطی قرار می‌گیرند که از پره‌های بینی روبه بالا می‌رود.

۲-۶-۳ چشم‌ها: چشم، عضو حساس و کروی شکلی است که درون چشم خانه یا کاسه‌ی چشم قرار گرفته است و به وسیله‌ی استخوان‌های ابرو، پیشانی و گونه محافظت می‌شود. پلک‌ها که پوسته‌ی نازکی هستند از رویه‌ی کروی چشم محافظت می‌کنند. پلک پایینی تقریباً ثابت است و پلک بالایی مانند سایه‌بان باز و بسته می‌شود و در حالت چشم باز، پلک بالا جمع شده، بالای چشم قرار می‌گیرد. پلک بالایی قوس بزرگ‌تری را در برمی‌گیرد. موهای کوتاهی به نام مژه بر روی لبه‌ی خارجی پلک‌ها روئیده تا چشم را از گرد و غبار و نور محافظت کنند.

روی بخش کروی چشم که قابل مشاهده است دایره‌های رنگینی می‌بینیم که در افراد مختلف این رنگ‌ها متفاوتند و معمولاً دایره‌ی مرکزی تیره‌تر است. در حالت عادی، بخشی از دایره‌ی رنگی (عنیه) که دایره‌ی مرکزی تیره‌تر (مردمک) را در درون خود دارد، در زیر پلک بالایی قرار می‌گیرد و دیده نمی‌شود. در



تصویر ۷۴-۳- نقاشی از فیلیپو لیبی^۱ (۱۴۶۹-۱۴۰۶)

زاویه‌های دو طرف چشم یکسان و یک شکل نیستند. در زاویه‌های بیرونی، پلک‌ها بر روی هم قرار می‌گیرند. پلک پایین به طرف بالا متمایل است و پلک بالا به طرف پایین، ولی در زاویه‌های درونی به خاطر غشای صورتی رنگی که در میان دو پلک قرار می‌گیرد کمی حالت فرورفتگی وجود دارد.

در تصاویر ۳-۷۵ و ۳-۷۶ می‌توانید حالات مختلف چشم را ببینید.



تصویر ۳-۷۵- طرح از ویلیام تیسون



تصویر ۳-۷۶

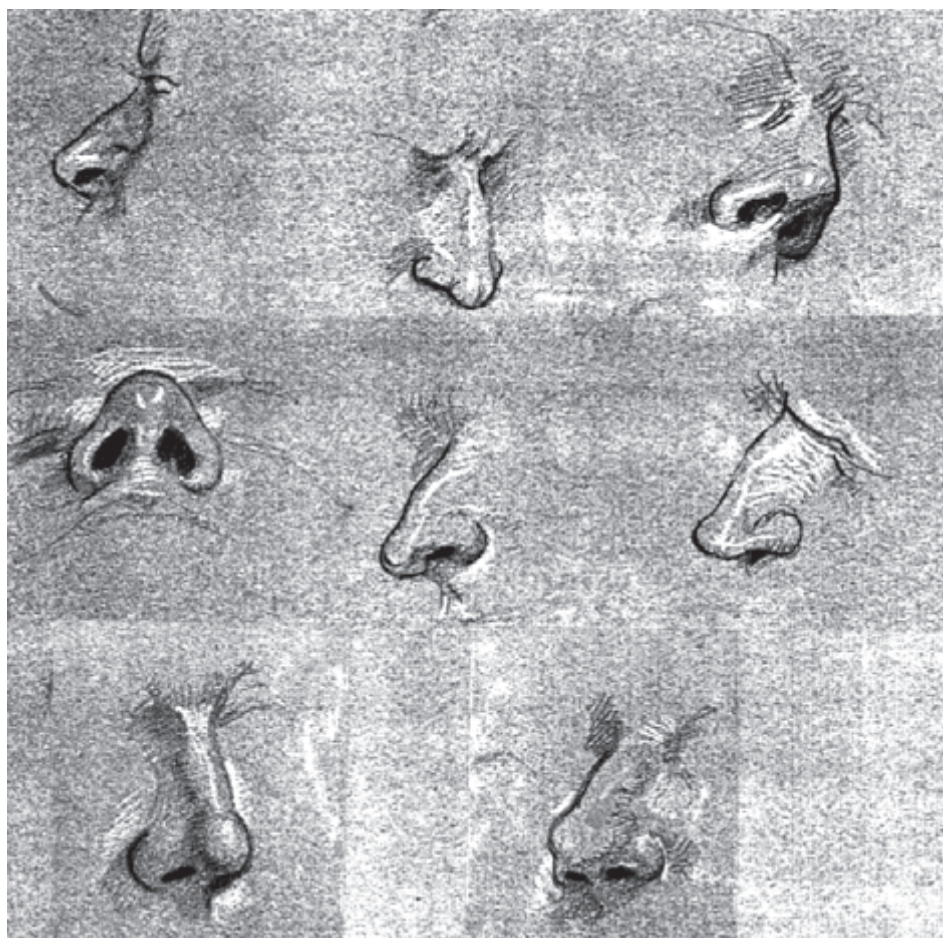


تصویر ۷۷-۳- در این تصویر که اثر ساندرو بوتیچلی^۱ (۱۴۴۴-۱۵۱۰) است سه حالت از چشم را مشاهده می‌کنید.

- ۱- با کمک آینه از چشم‌های خود طراحی کنید. یکی از چشم‌ها (طرف راست یا چپ) را طراحی کرده، قرینه‌ی آن را رسم کنید.
- ۲- دو طراحی را با یک‌دیگر مقایسه کنید. آیا چشم‌هایتان کاملاً قرینه هستند؟ نتیجه باید معمولاً منفی باشد زیرا کم‌تر کسی یافت می‌شود که چشم‌هایی کاملاً قرینه داشته باشد.
- ۳- با انگشتان خود به آرامی پوست صورت (اطراف چشم) را کمی به طرف پایین یا بالا کشیده، حالت‌های مختلف چشم را طراحی کنید. این تمرین درک شما را از شکل روی چشم و حالت پلک‌ها افزایش خواهد داد.

تنفس و بویایی ست بر عهده دارند.
دقت در ترسیم این بخش و شکل قرارگیری‌اش بر پشت لب بالایی می‌تواند آن گونه که به نظر می‌آید، چندان دشوار نباشد. پهنای پایه‌ی بینی را با کمی تغییر به اندازه‌ی طول یک چشم تخمین زده، محل قرارگیری‌اش را بر روی خطی ($\frac{1}{4}$ پایین چهره) دانسته‌اند که با توجه به یکسان نبودن شکل بینی در چهره‌ی افراد باید این اندازه‌ها را به‌عنوان یک فرض به حساب آورد. بخش بالای بینی، استخوانی و بخش پایینی آن غضروفی‌ست (تصاویر ۳-۷۸ و ۳-۷۹ و ۳-۸۰).

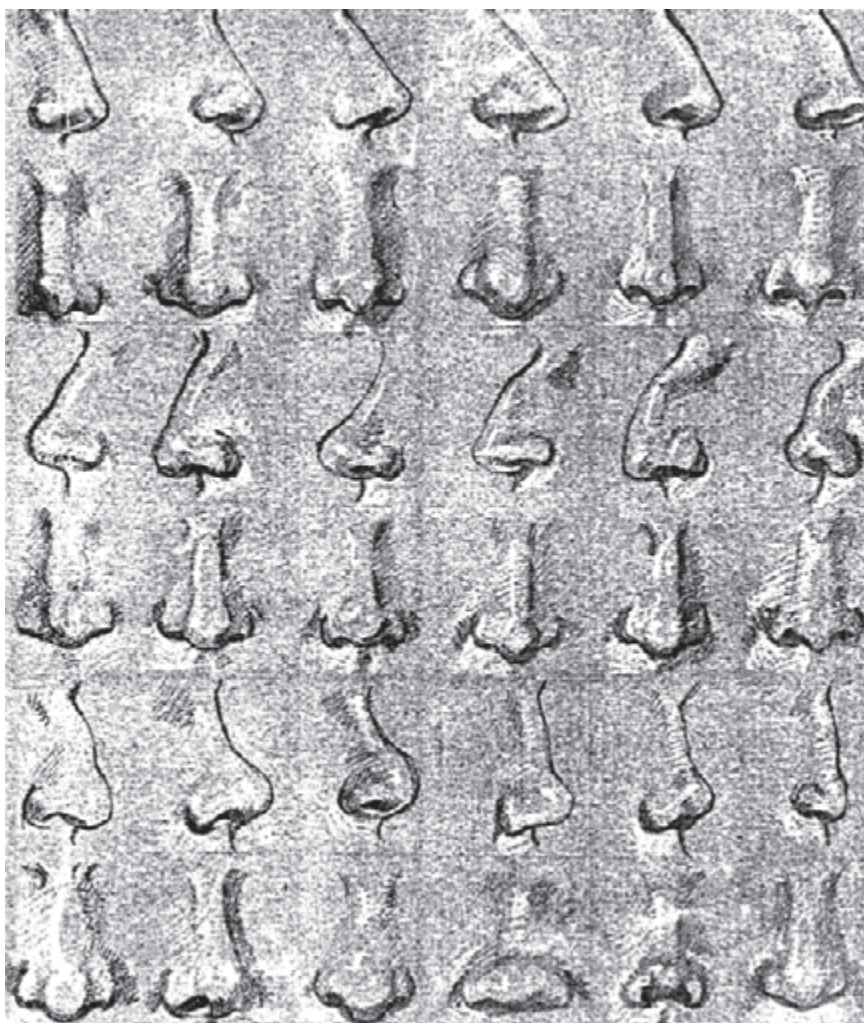
۳-۶-۳ بینی: در تصویر نیم‌رخ از چهره، به‌خوبی درمی‌یابیم که بینی برجسته‌ترین عضو صورت است و در ترکیب چهره نقش مهمی را برعهده دارد. در ساده‌ترین حالت، بینی، تجسمی از یک هرم است که قاعده‌اش روبه پایین و محل قرارگیری حفره‌های آن است. شکل بینی در نوری متناسب، حالت واقعی خود را نشان می‌دهد و پره‌ها، پل (قوز) و برجستگی آن به خوبی نمایان می‌شود. حفره‌های بینی و تیغه‌ی غضروفی که حایل بین آن دو است (و به قلاب تشبیه شده است) نقش اصلی عملکرد بینی را که همان



تصویر ۳-۷۸



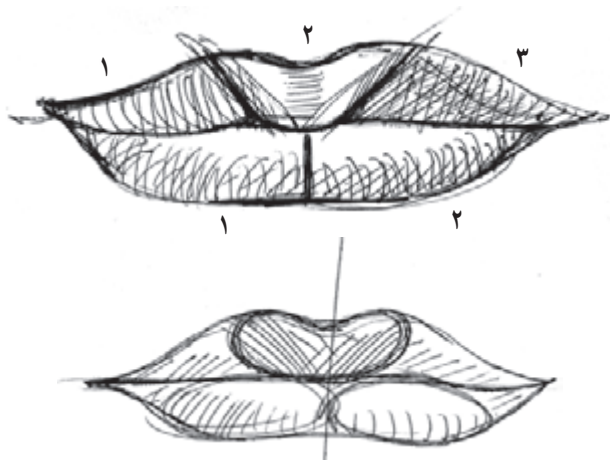
تصویر ۳-۷۹



تصویر ۳-۸۰

تمرین

- ۱- در زاویه‌های مختلف از بینی طراحی کنید.
- ۲- در حالت‌های مختلف (به صورتی که حالت بینی تغییر کند) از بینی خود طراحی کنید.



تصویر ۳-۸۱

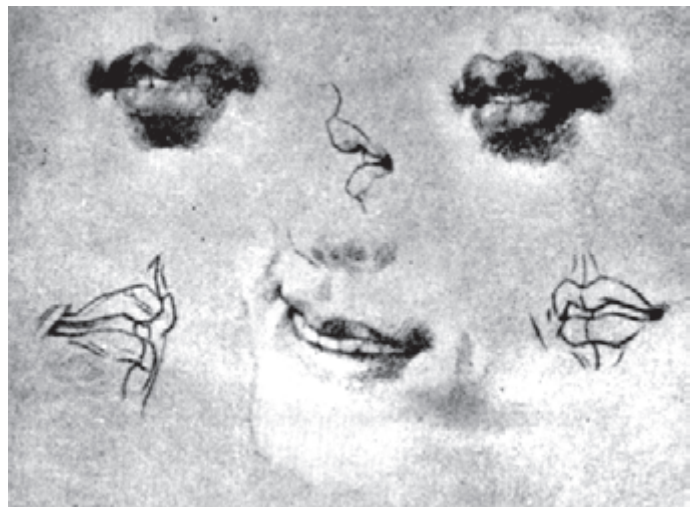


تصویر ۳-۸۲

۴-۶-۳-دهان: دهان با شکل لب‌ها مشخص می‌شود. قرارگیری لب‌ها هم بستگی به قوس دندان‌ها دارد. برجستگی دهان نیز مانند بینی در حالت نیم‌رخ نمایان‌تر است. لب‌ها شیب کوتاهی به طرف دهان دارند. لب بالا معمولاً جلوتر از لب پایین قرار می‌گیرد و لب پایین به‌تر و کلفت‌تر از لب بالا نمایان می‌شود. لب بالا تیره‌تر از لب پایین به‌نظر می‌رسد زیرا غالباً نور از بالا می‌تابد و لب بالا در سایه قرار می‌گیرد.

لب‌ها در حالت طبیعی شکلی قرینه دارند، به‌هنگام تبسم یا خندیدن شکل دندان‌ها نمایان می‌شود و در فرم لب‌ها حالت کشیدگی به طرف گوشه‌های دهان به‌وجود می‌آید. در تصاویر ساده مانند علامت هنر نمایش (تئاتر)، دو چهره‌ی خندان و گریان را به کمک فرم لب‌ها مشخص کرده‌اند. از این‌رو می‌توان دریافت که این عضو متحرک در بیان عاطفی در چهره چه نقش مهمی را برعهده دارد.

برای ساده‌تر کردن شکل دهان، لب بالا را به سه قسمت و لب پایین را به دو قسمت تقسیم کرده‌اند (تصاویر ۳-۸۱، ۳-۸۲ و ۳-۸۳).



تصویر ۳-۸۳

تمرین

- ۱- شکل دهان را در حالت تبسم و خندیدن طراحی کنید.
- ۲- شکل‌های مختلفی را که دهان در ادا کردن حروف فارسی به لب‌ها می‌دهد طراحی کنید.

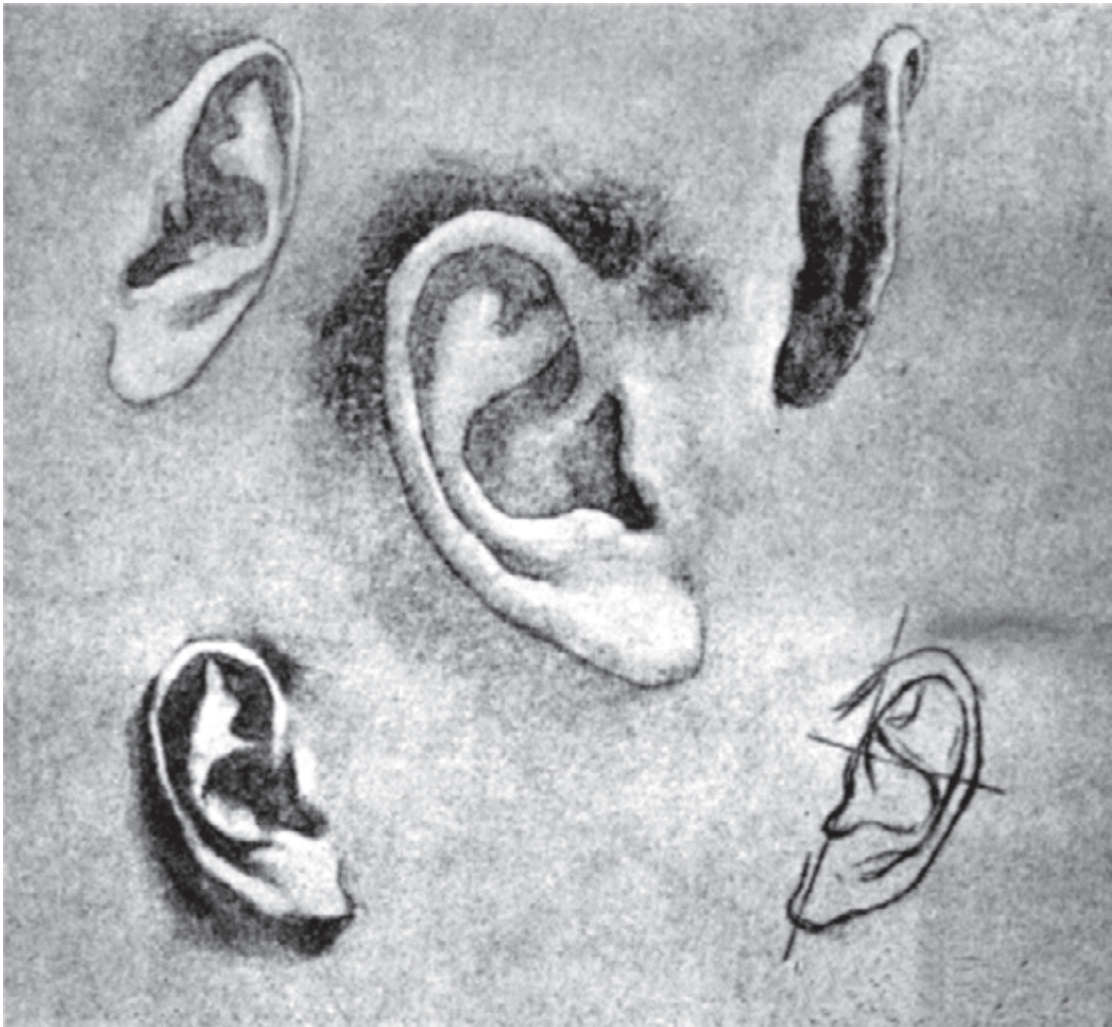
۵-۶-۳- گوش: گوش، شکل ثابتی دارد (متحرک

نیست) و معمولاً به واسطه‌ی قرار گرفتن در زیر مو، کلاه و یا روسری کم‌تر نمایان می‌شود و در حالت نیمرخ است که خود را به تمامی می‌نمایاند.

طراحی از گوش، پیچیدگی خود را دارد، که جز با تمرین و تکرار نمی‌توان بدان رسید. شکل گوش از پشت سر مانند دهانه‌ی شیپور است و از روبه‌رو مانند صدف جلوه می‌کند. در قسمت بالا پهن است و به قسمت باریک‌تری منتهی می‌شود که

«نرمه‌ی گوش» نام دارد. گوش در شکل ساده و اغراق شده‌اش علامت سؤال را تداعی می‌کند (تصویر ۸۴-۳).

اندازه‌ی تقریبی گوش را می‌توان با اندازه‌ی بینی برابر دانست (مانند تمامی اندازه‌های داده شده تقریبی و نسبی است و فقط برای ساده‌تر شدن تناسبات به کار می‌رود). توجه به زاویه‌ای که گوش بر روی سر قرار می‌گیرد شما را از خطای دید در طراحی می‌رهاند.



تصویر ۸۴-۳

تمرین

— طراحی از گوش، با استفاده از مدل واقعی، بهتر می‌تواند انجام شود. از جهت‌های مختلف سر (روبه‌رو، نیمرخ و پشت سر) از گوش طراحی کنید.

۶-۳-۲ مو، ابرو و چانه: مو، ابرو و چانه، قسمت‌هایی از چهره هستند که شاید در تمرین‌های طراحی از آن‌ها غفلت شود ولی اهمیت این اعضا در ترکیب چهره بسیار زیاد است و به‌هنگام طراحی، خصوصاً به شکل اغراق‌آمیز، نقش بسیار مؤثری دارند.

هنگام طراحی از مو باید حجم و جنس مو را در نظر گرفت. موهای بلند و کوتاه و موهای نرم و صاف یا فردار و موج‌دار هر کدام ویژگی‌های مخصوص به‌خود را دارند که با کمی صبر و حوصله، می‌توان در ترسیم موها مهارت پیدا کرد. برخورد کلیشه‌ای با مو، یک‌دست سیاه کردن و یا فقط خط خطی کردن آن، از زیبایی طراحی تان می‌کاهد.

در ترسیم مو و ابرو، گذاشتن سطحی خاکستری با پهنای مداد و یا زغال و کار کردن روی آن با نوک مداد می‌تواند حالت طبیعی موها و ابروها را بیش‌تر نشان دهد. سطح موی سر خصوصاً به‌هنگام تمیزی، موج‌دار است و نور را با ظرافت خاصی منعکس می‌کند. این ویژگی، بسیاری از طراحان را با شیفتگی به طراحی واداشته است (تصاویر ۳-۸۵، ۳-۸۶، ۳-۸۷ و ۳-۸۸).



تصویر ۸۵-۳ طراحی از پیکاسو



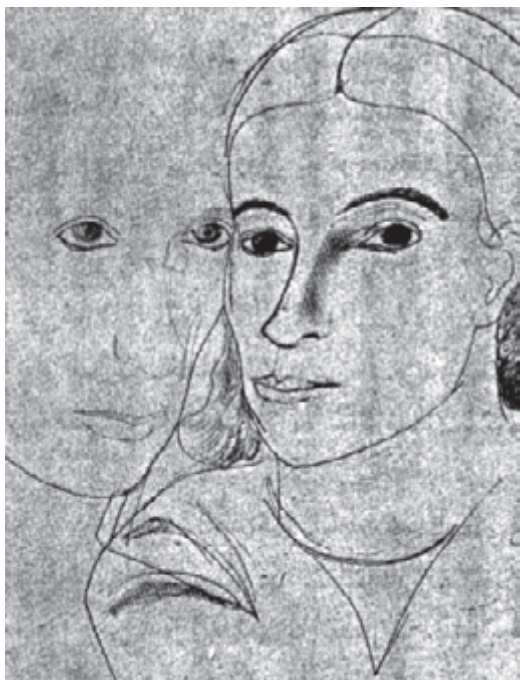
تصویر ۸۷-۳



تصویر ۸۶-۳ طراحی از رافائل (۱۴۸۳-۱۵۲۰)



تصویر ۸۸-۳- جان سینگر سارجنت - طراحی مداد گرافیت - قرن ۱۹ میلادی



تصویر ۸۹-۳- بن نیکلسن^۱ - تصویری از باربارا هیپورت

ابرو نیز مانند مژه‌ها محافظت از چشم را برعهده دارد. فاصله‌ی بین چشم و ابرو را پهنای یک چشم دانسته‌اند. چشم و ابرو را هماهنگ با هم بهتر می‌توان طراحی کرد. ابرو عضو متحرکی نیست ولی به واسطه‌ی حرکت پوست پیشانی، قابلیت جابه‌جایی دارد و هنگام بروز حالتی در چهره یکی از اعضای مؤثر نشان‌دهنده‌ی حس است که در پشت چهره می‌گذرد مانند حس تعجب، اخم کردن و.... باشد (تصویر ۸۹-۳).

^۱ Nicholson

است که با سنجیدن همه‌ی اجزای صورت، کارت‌ان را هماهنگ پیش ببرید. این سنجش، به شما در تشخیص بهتر اندازه‌ها و نسبت‌ها کمک فراوانی خواهد کرد. هماهنگ پیش بردن کار و اثر به منزله‌ی آن است که هر لحظه تمامی قسمت‌های اثر به یک اندازه پرداخت شده باشد یعنی شما طراحی چشم را به تنهایی به پایان نبرید و بعد به بینی بپردازید و بعد به دهان، بلکه باید هر لحظه که دست از کار می‌کشید تمام قسمت‌های اثر به یک اندازه کار شده باشد.

چانه هم مانند بینی و دهان و دیگر اجزای صورت، در چهره‌های مختلف شکل متفاوتی دارد: چانه‌های باریک و تیز، پهن و گوشتالود و یا صاف و گرد و چانه‌هایی که فرورفتگی دارد. چانه در چهره‌ی کودک کمتر نمایان است و در سن پیری نمایان‌تر و مشخص‌تر می‌شود. چانه را باید با کلیت صورت در نظر گرفت و به هنگام طراحی از اغراق کردن و برجسته‌تر کردن آن حذر نمود مگر آن که بخواهید طرحی طنزآمیز رسم کنید. در طراحی از چهره به یاد داشته باشید که بهترین شیوه آن



تصویر ۹۰-۳- طراحی از اتو دیکس - طراح آلمانی (۱۸۹۱-۱۹۶۹)

در تصاویری که به چهره اختصاص داده شده است
به حالات مختلف اجزای صورت دقت کنید (تصاویر ۳-۹۱ الی
۳-۱۰۸).



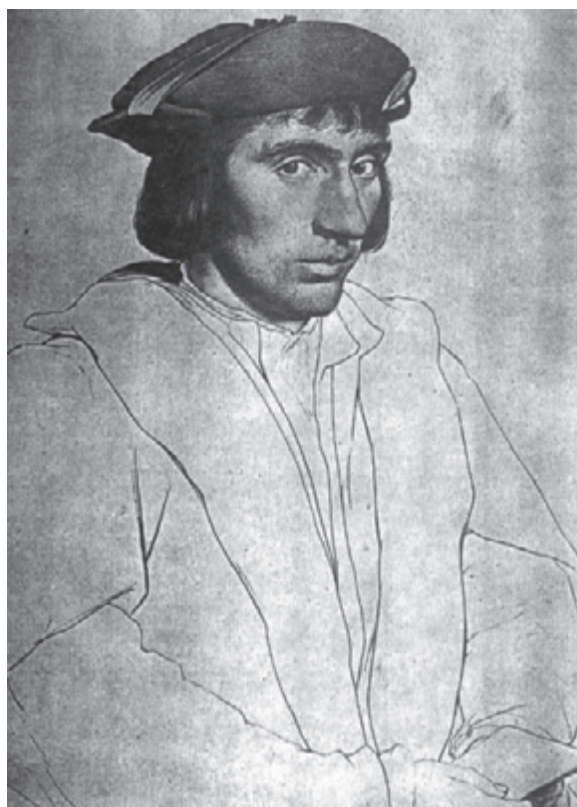
تصویر ۳-۹۳



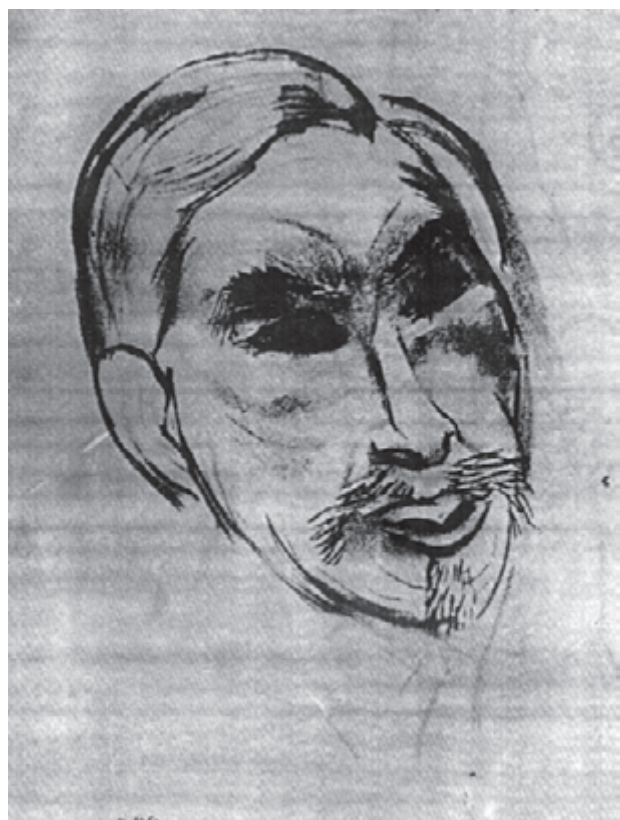
تصویر ۳-۹۱



تصویر ۳-۹۲ - طرح از موريس اوتريلو - نقاش
فرانسوی (۱۸۸۳-۱۹۵۵)



تصویر ۳-۹۴



تصویر ۳-۹۶ - طراحی از ماتیس



تصویر ۳-۹۵



تصویر ۳-۹۷ طراحی از پُلایی نولو - طراح و نقاش ایتالیایی (آنتونیو ۱۴۹۸-۱۴۳۲)



تصویر ۳-۹۸ طراحی از ماتیس



تصویر ۹۹-۳ طرح از ساندرو بوتیچلی (۱۵۱۰-۱۴۴۴)



تصویر ۱۰۱-۳ طراحی از ساندرو بوتیچلی



تصویر ۱۰۰-۳ طراحی از ساندرو بوتیچلی



تصویر ۳-۱۰۲- طراحی از ماتیس



تصویر ۳-۱۰۴



تصویر ۳-۱۰۳



تصویر ۳-۱۰۶



تصویر ۳-۱۰۵



تصویر ۳-۱۰۸



تصویر ۳-۱۰۷

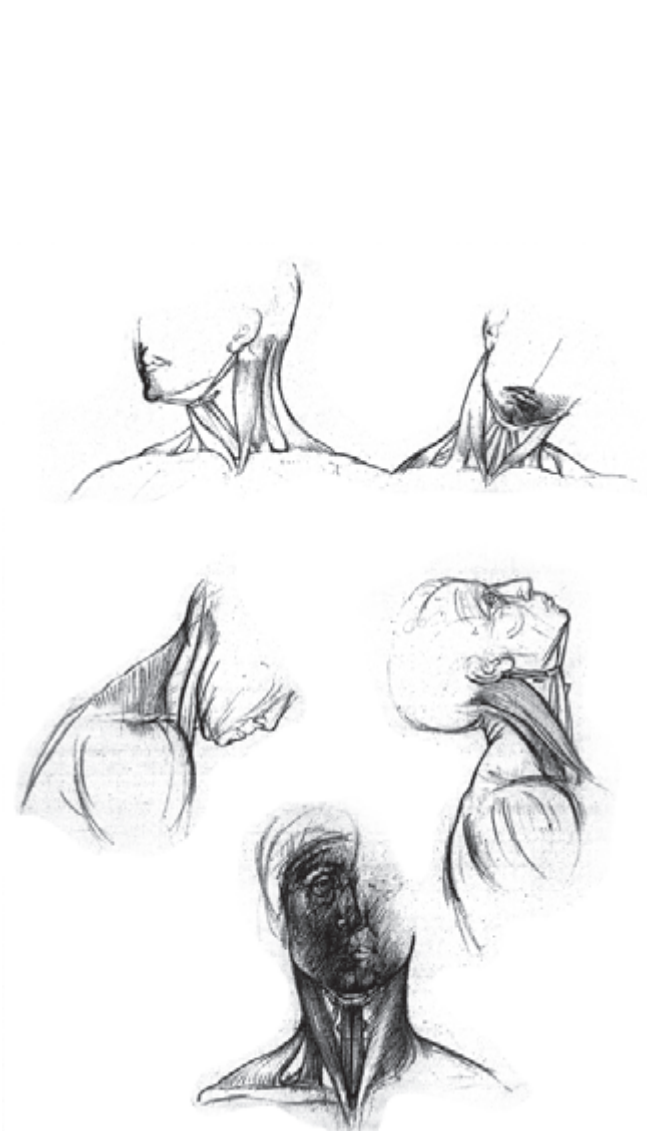
۳-۷- گردن

موضوعات مهمی است که باید با جدیت بدان پرداخت، زیرا از مشکلات طراحی که به این بخش از اندام کم توجهی نشان می‌دهند، طبیعی نبودن و مصنوعی جلوه کردن طرح‌هایی است که رسم می‌کنند خصوصاً به هنگام طراحی از مدل‌هایی که با لباس حالت گرفته‌اند (تصاویر ۳-۱۰۹ و ۳-۱۱۰).

بخشی از ستون مهره‌ها را که حفاصل بین استخوان‌های ترقوه تا جمجمه قرار گرفته است «گردن» می‌نامیم که به وسیله‌ی ماهیچه‌های احاطه شده، از امکانات حرکتی مؤثری برخوردار است. شناختن ماهیچه‌های گردن و نحوه‌ی قرارگیری آن‌ها، از



تصویر ۳-۱۱۰



تصویر ۳-۱۰۹

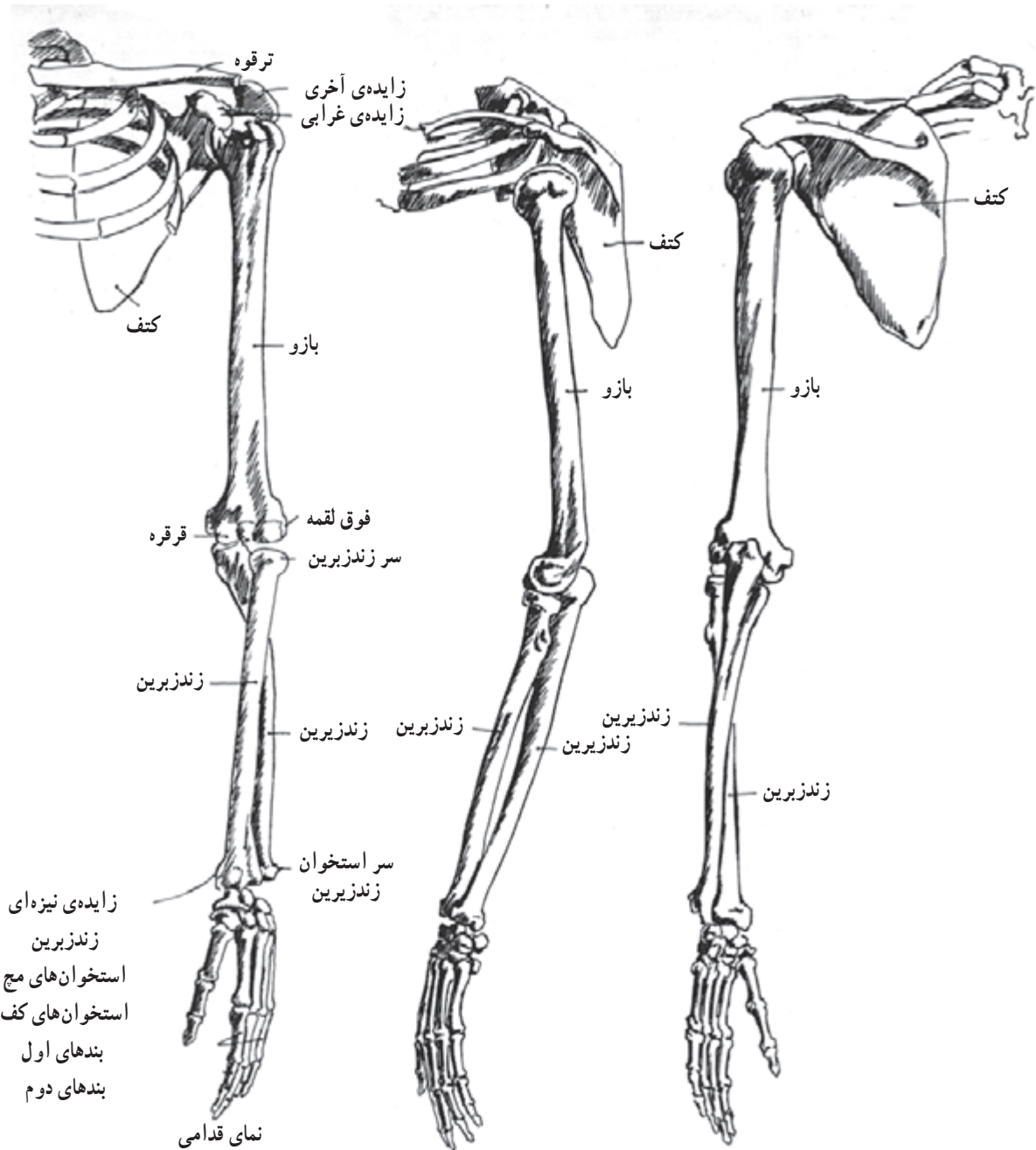
تمرین

— از گردن، زمانی که سر به حالات مختلف گردش نموده است، طراحی کنید. به محل اتصال سر به گردن و گردن به شانه‌ها توجه نمایید. به نحوه‌ی قرارگیری گردن در داخل یقه نیز توجه داشت باشید.

دست، عضو پرتحرک اندام انسان است و به واسطه‌ی اعمال مختلفی که انجام می‌دهد شکل‌های متنوعی به خود می‌گیرد. از این رو همواره به‌عنوان موضوعی جذاب در طراحی مورد دقت و تمرین بوده است.

تعداد مفاصل و ماهیچه‌ها و نحوه‌ی قرار گرفتن انگشتان، خصوصاً انگشت شست که تقریباً عمود بر کف دست است، این عضو بدن آدمی را قادر می‌سازد تا از ظریف‌ترین تا دشوارترین

اعمال را برعهده بگیرد و نیز بیانگر مفاهیم ارتباطی ساده‌ای مانند اشاره، دعوت به سکوت و یا فرمان ایست باشد. توجه به دست و تمرین بیش‌تر از آن می‌تواند شما را از ضعفی که بعضی از طراحان بدان دچار هستند دور سازد. در تصاویر زیر شکل استخوان‌هایی را مشاهده می‌کنید که در مجموعه دست نام برده می‌شود (از سر شانه تا آرنج - از آرنج تا مچ - و از مچ تا سرانگشتان).

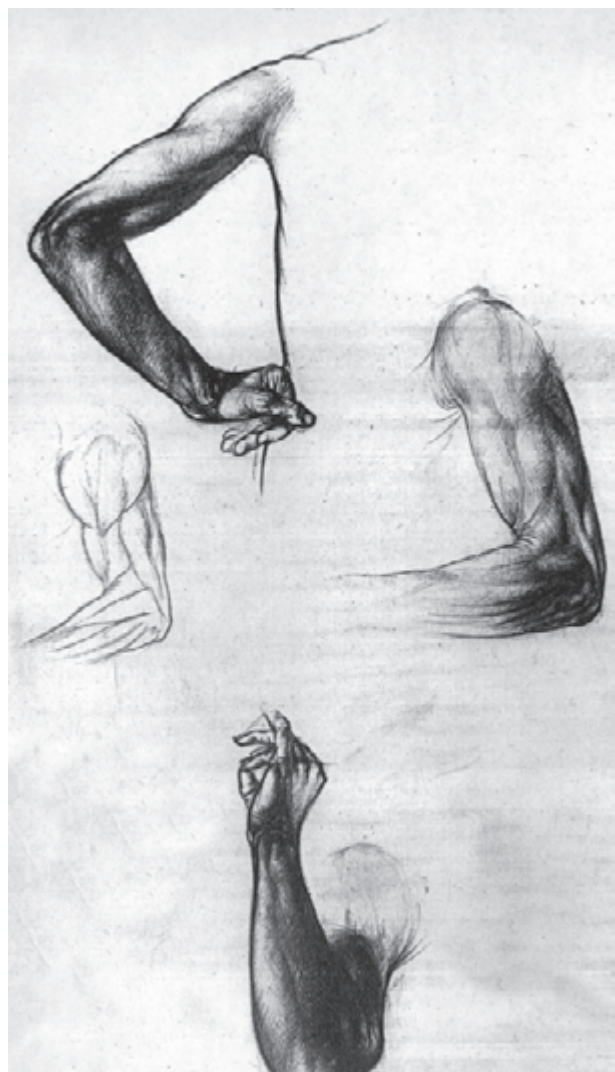


تصویر ۱۱۱-۳

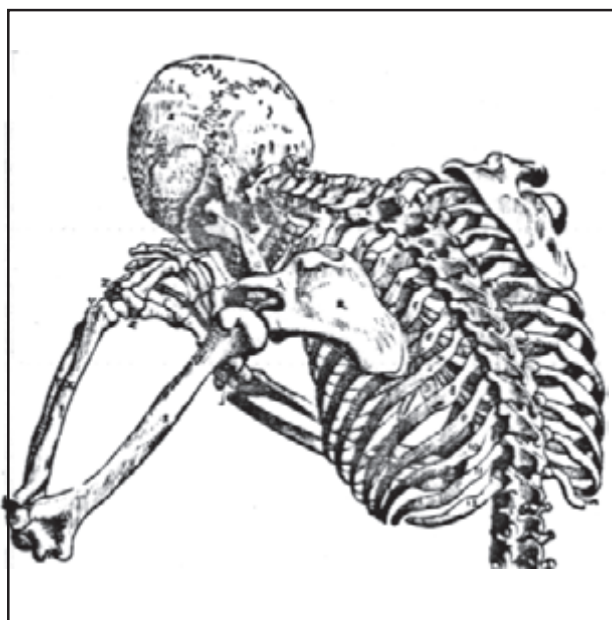
دقت کنید. شناخت و کارکرد ماهیچه‌هایی که به حرکت کتف، بازو و ساعد کمک می‌کنند و حالاتی که به هنگام باز و بسته شدن به خود می‌گیرند می‌تواند بخش مهمی از مسایل طراحی را برایتان آسان نماید و پشتمان‌های شود برای درک و دریافت انواع حرکت و فیگورهای قسمت فوقانی اندام.

بازو، استخوان محکم و بلندی‌ست که سر برآمده‌اش در حفره‌ی استخوان کتف قرار می‌گیرد و در انتها (قسمت آرنج) به استخوان‌های ساعد وصل می‌شود و بلندترین استخوان بالاتنه است.

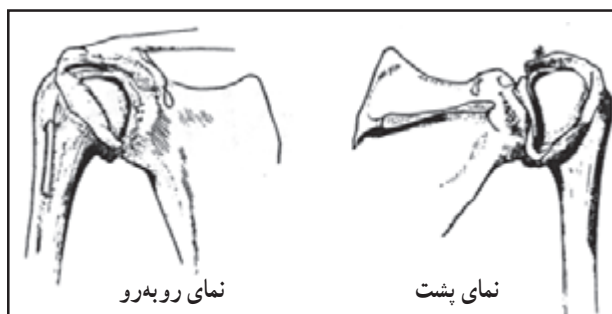
استخوان‌های بازو به وسیله‌ی استخوان مثلی شکلی به نام «استخوان کتف» بنابر شکل قرار گرفتنش (که به کمک استخوان باریکی به نام ترقوه به استخوان جناغ سینه وصل است) امکان حرکتی زیادی دارد. استخوان کتف به کمک عضلات بازو آزادانه بر قفسه‌ی سینه حرکت می‌کند. در تصویر ۱۱۲-۳ محل قرارگیری استخوان کتف بر پشت قفسه‌ی سینه مشخص است. سعی کنید به کمک آینه و یا لمس دست، حرکت بازو و کتف را بهتر دریابید و یا به هنگام تماشای حرکات ورزشی ورزشکارانی که از دست کمک می‌گیرند (خصوصاً کشتی‌گیران)



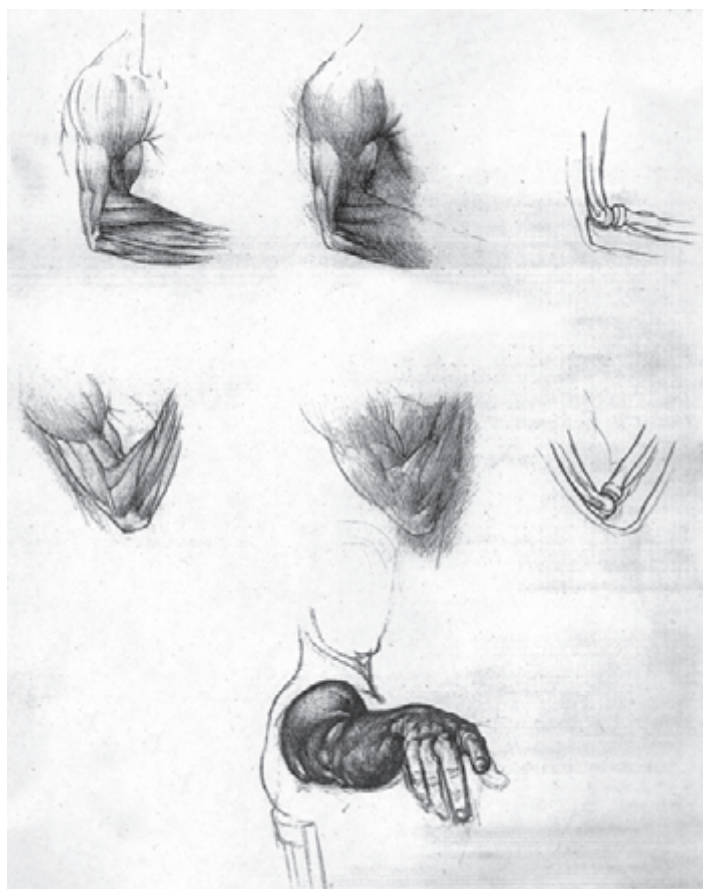
تصویر ۱۱۴-۳



تصویر ۱۱۲-۳



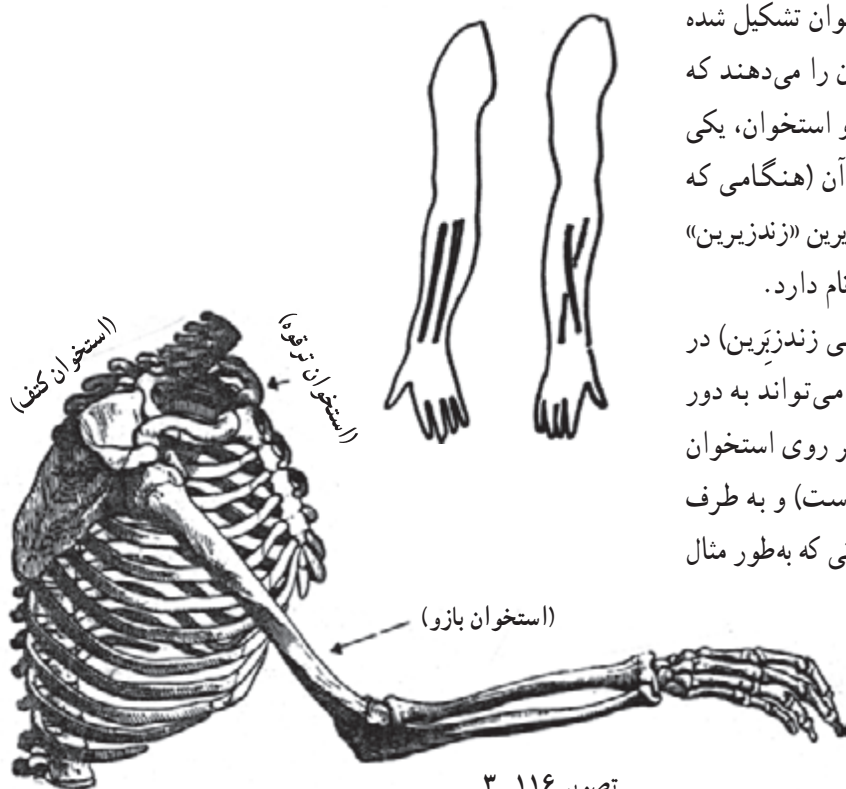
تصویر ۱۱۳-۳- شکل قرارگیری استخوان بازو و استخوان کتف



تصویر ۳-۱۱۵

ساعد (از آرنج تا میچ دست) از دو استخوان تشکیل شده است که بر روی هم حرکت می‌کنند و این امکان را می‌دهند که میچ دست بتواند به راحتی گردش کند. از این دو استخوان، یکی در انتهای شست قرار دارد و دیگری در زیر آن (هنگامی که دست را از روبه‌رو می‌بینیم) که به استخوان زیرین «زندزیرین» می‌گویند و آن که در بالا قرار دارد «زندزیرین» نام دارد.

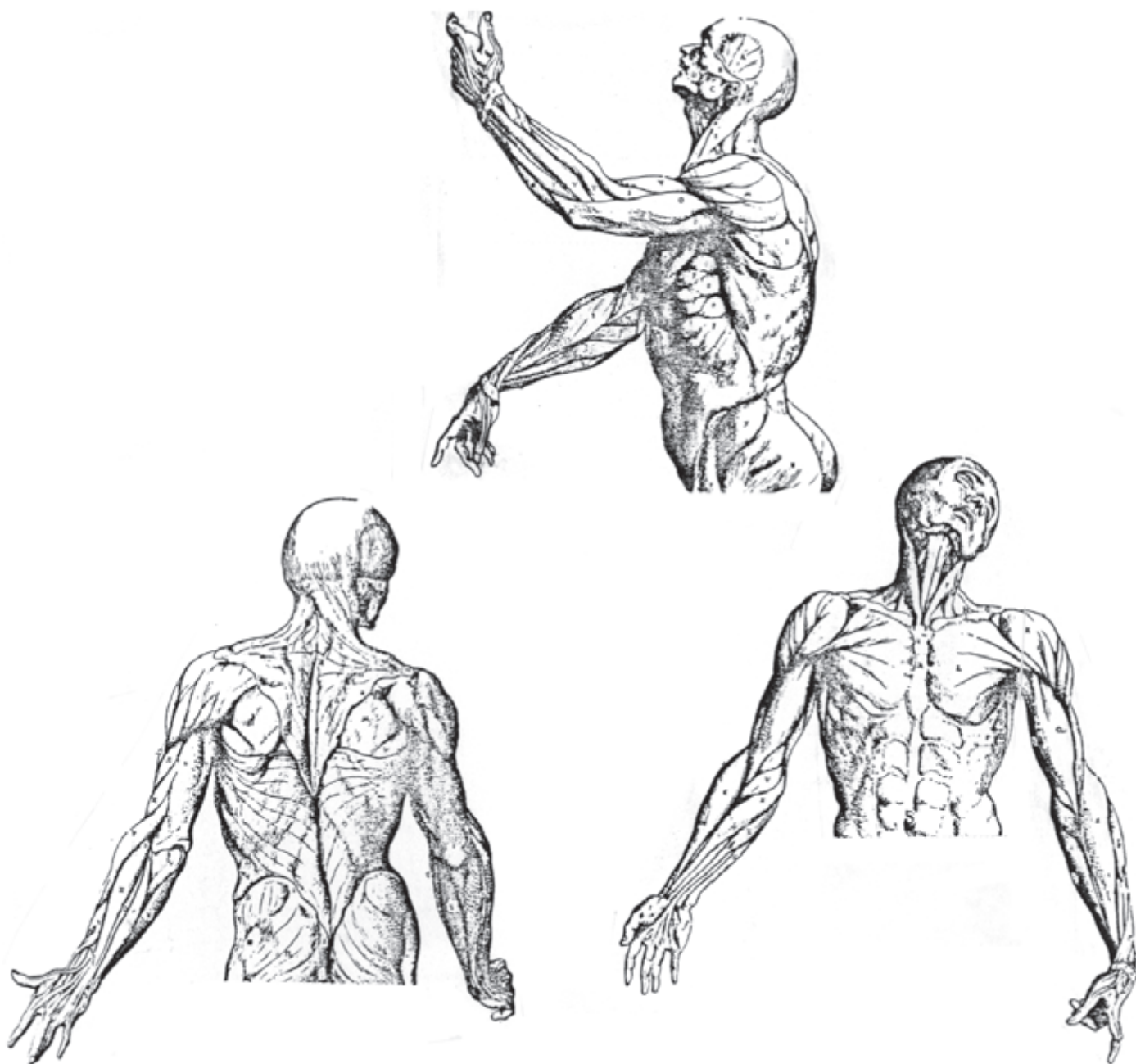
استخوانی که در رو قرار می‌گیرد (یعنی زندزیرین) در انتهای شست تحرک بیشتری دارد زیرا هم می‌تواند به دور خود بچرخد و هم حرکت لولایی داشته باشد (بر روی استخوان زیرین) و هم تاشدن میچ به طرف درون (کف دست) و به طرف بیرون (پشت دست) را آسان می‌کند. مثل حرکاتی که به طور مثال برای بستن و باز کردن یک پیچ لازم است.



تصویر ۳-۱۱۶

می‌رسانند. در تصاویر زیر شما می‌توانید ماهیچه‌های دست را از زوایای مختلف مشاهده کنید.

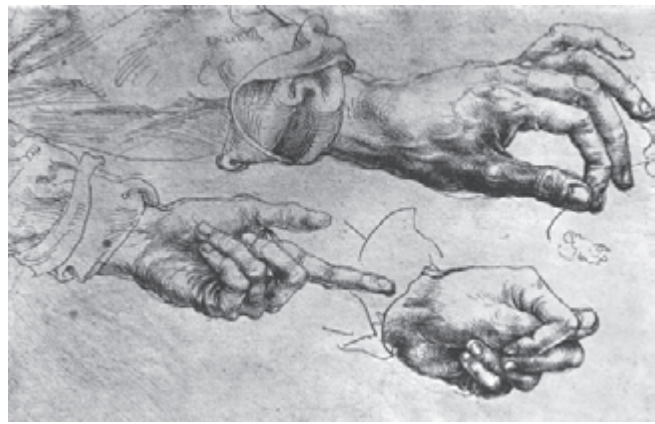
مفصل‌های متحرک بدن، به وسیله‌ی عضلاتی احاطه می‌شوند که با انقباض و انبساط خود به حرکت استخوان‌ها یاری



تصویر ۱۱۷-۳

آن احتیاج دارید دریافت بهتر حرکات و حالات عضلات است. با تمرین‌هایی از مدل زنده می‌توانید به آنچه با دیدن این تصاویر در ذهنتان مانده شکلی زنده و دقیق‌تر بدهید.

دقت در نحوه‌ی قرارگیری ماهیچه‌ها، مسأله‌ی اصلی یادگیری شماسست. شاید به خاطر سپردن نام‌ها کار آسانی نباشد و در حقیقت کمک چندانی هم به حساب نیاید. آنچه شما به درک

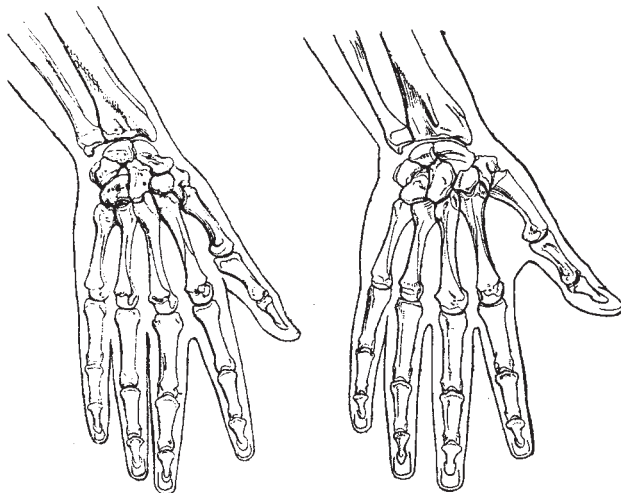


تصویر ۱۱۸-۳ طرح‌ها از آلبرت دورر^۱ - نقاش و طراح آلمانی (۱۴۷۱-۱۵۲۸)

بندهای انگشتان را به هم وصل کنند خط‌های قوسی شکل به دست خواهد آمد که تقریباً موازی با یکدیگرند و ریتم خاصی را مشخص می‌کنند (تصویر ۱۲۰-۳).

دست انسان به مثابه‌ی یک ابزار پیچیده عمل می‌کند و شامل انگشتان، کف دست و مچ می‌باشد.

انگشتان، از بندهایی تشکیل شده‌اند که به مجموعه‌ی استخوان‌های مچ منتهی می‌شوند. این مجموعه‌ی استخوانی از هشت استخوان کوچک تشکیل شده است که قابلیت چرخیدن در جهات مختلف و انجام حرکات ظریف و متنوع را به کف دست می‌دهد.



استخوان‌های دست زن

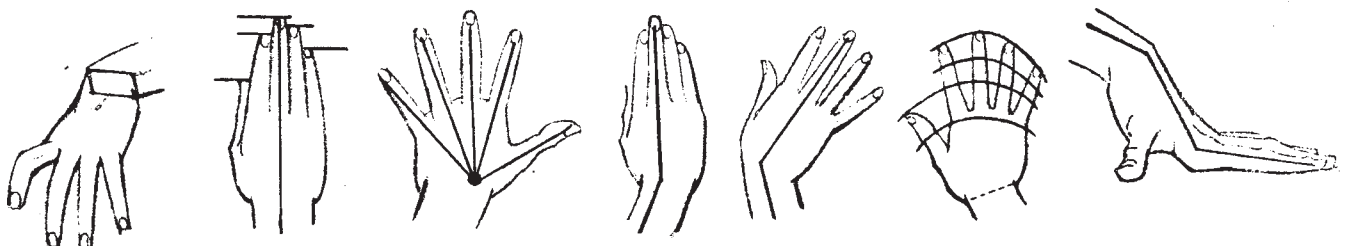
استخوان‌های دست مرد

تصویر ۱۱۹-۳

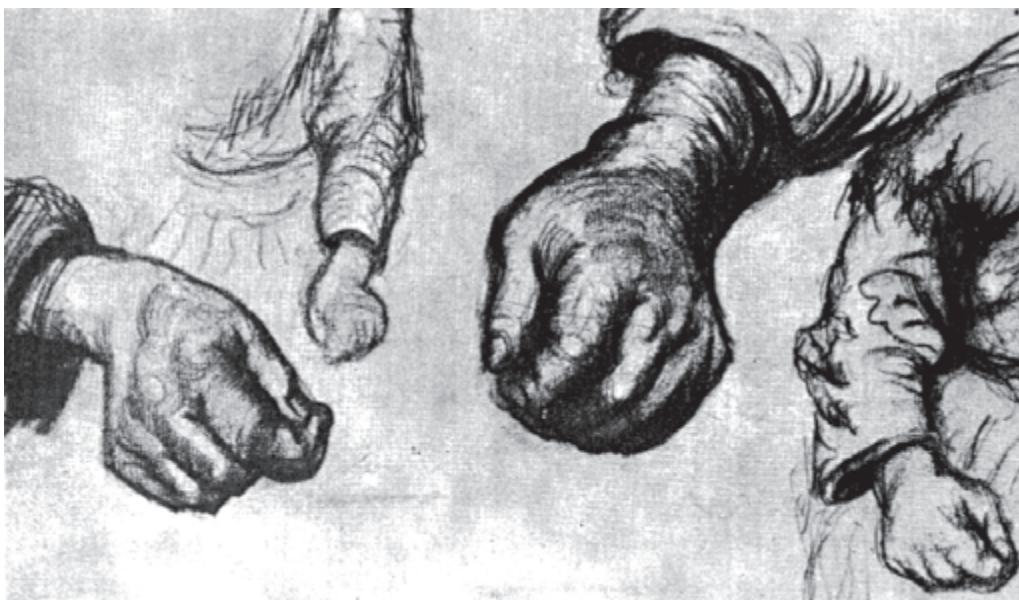
قسمت پهن مچ به قسمت پهن کف دست قفل شده است و هرگز تغییر نمی‌کند. بنابراین وقتی که مچ دست می‌چرخد کف دست را هم می‌چرخاند. البته این چرخش به کمک حرکات استخوان‌های ساعد انجام می‌گیرد و می‌تواند به یک نیم دایره‌ی کامل برسد. مچ دست در حالت بسته کمتر از حالت باز خاصیت خم‌شدگی دارد.

دست، از جمله اعضای ست که بدون کمک گرفتن از آینه به راحتی می‌توانید از آن طراحی کنید و حالات مختلف آن را باز شناسید.

با وصل کردن نوک انگشتان به یکدیگر و یا خطوطی که



تصویر ۱۲۰-۳



تصویر ۱۲۱-۳- طراحی از دست- وان گوگ



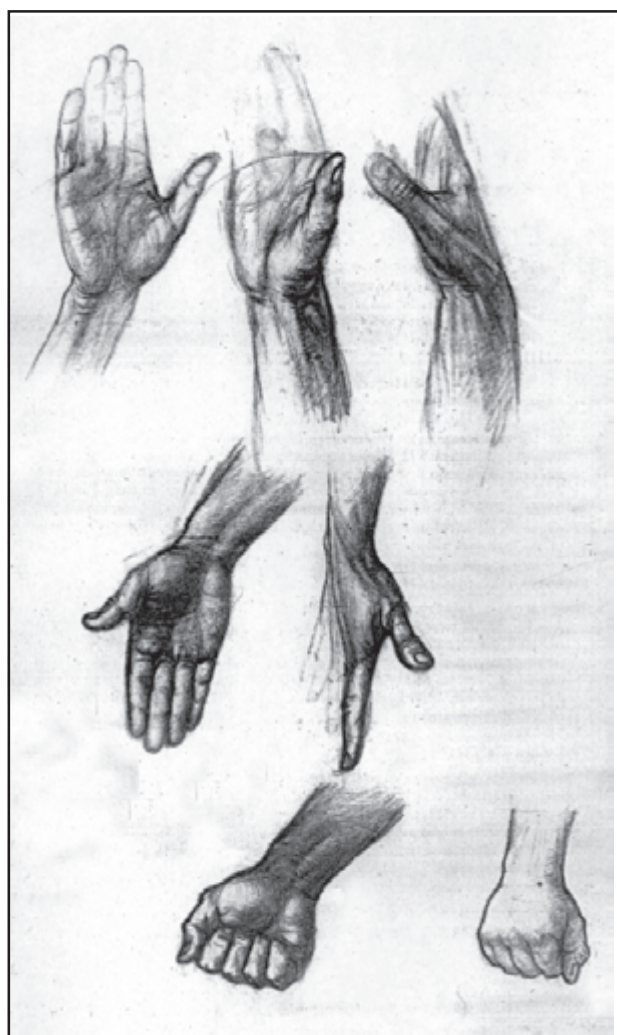
تصویر ۱۲۲-۳- طراحی از آدلف وان منتسل^۱ (۱۹۰۵-۱۸۱۵)

بر شکل ظاهری دست‌ها تأثیر بگذارد. برای طول دست (از میچ تا سر انگشتان) اندازه‌های مختلفی را برشمرده‌اند. مثلاً برای اندازه‌ی دست با یک دهم طول بدن، و اندازه‌ی دیگری که ملموس‌تر و کاربردی‌تر است؛ یعنی برای با اندازه‌ی صورت (از چانه تا محل رویش موی سر).

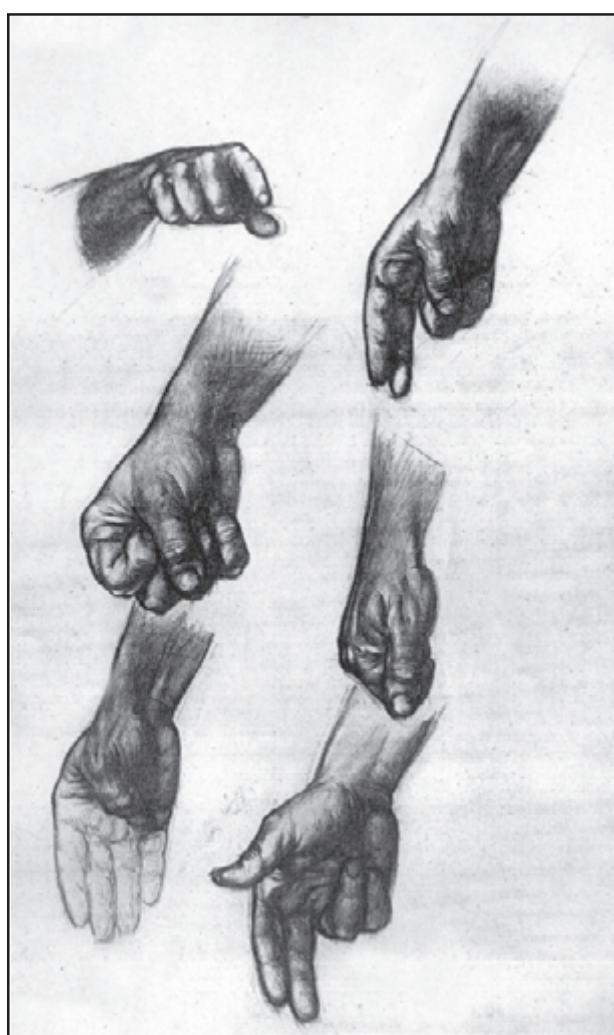
دست‌ها در اندازه و شکل ظاهری با یکدیگر تفاوت‌هایی دارند و این فرق‌ها در جزئیات بیش‌تر قابل مشاهده است. کلفتی یا کشیدگی انگشتان، اندازه و نحوه‌ی قرارگیری انگشت شست و تغییراتی که براساس ویژگی‌های حرفه‌ای به‌وجود می‌آید مانند انجام کارهایی بسیار ظریف نظیر عمل جراحی یا تراش الماس و کارهای سخت مانند کشاورزی و باغبانی و کار با اجسام سنگین که می‌تواند



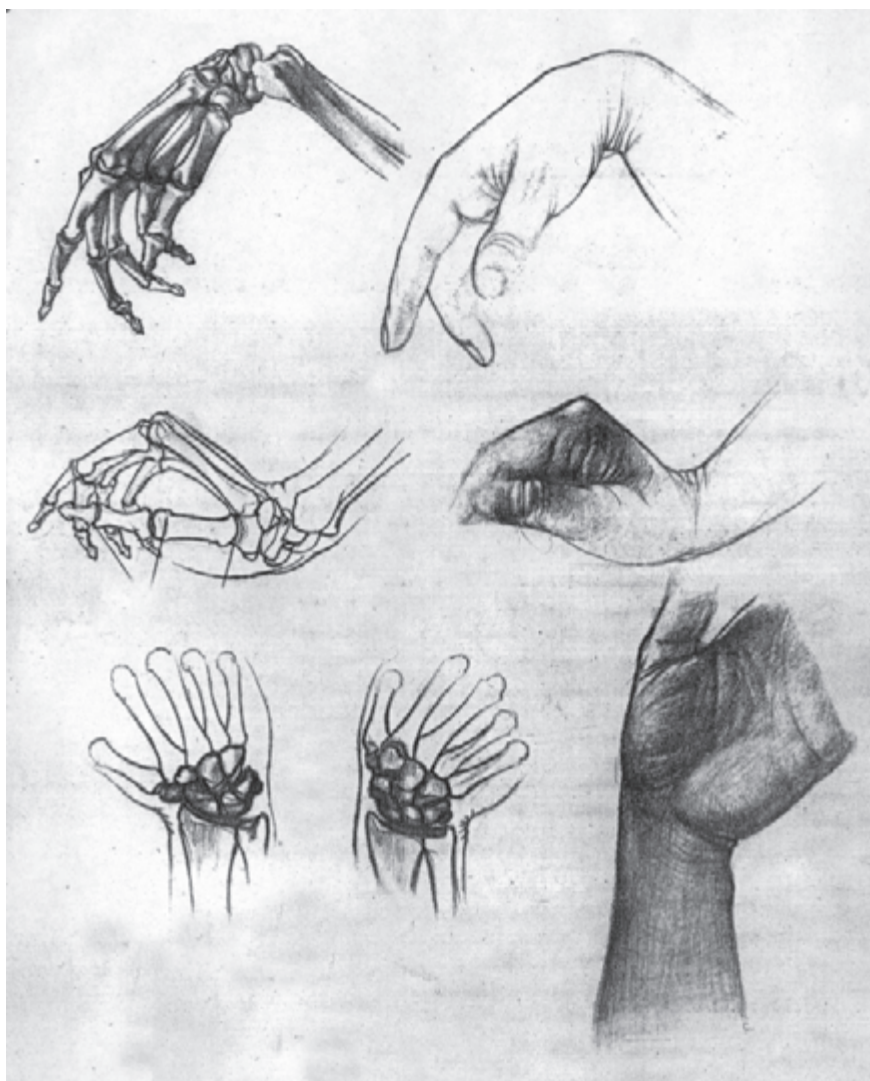
تصویر ۳-۱۲۳



تصویر ۳-۱۲۵



تصویر ۳-۱۲۴



تصویر ۱۲۶-۳

میچ بیش‌تر از قسمت داخلی کف دست می‌باشد.
آثار نقاشان مختلف که به طراحی از دست پرداخته‌اند جالب
توجه است.

کف دست در قسمت انگشت‌شست، بزرگ‌تر از عرض
دست در قسمت انگشتان است، و این قسمت بزرگ‌تر از عرض
آن در محل اتصال به میچ است ولی ضخامت (قطر آن) در قسمت



تصویر ۱۲۷-۳- طراحی ژاپنی - حرکت‌های دست



تصویر ۳-۱۲۹



تصویر ۳-۱۲۸



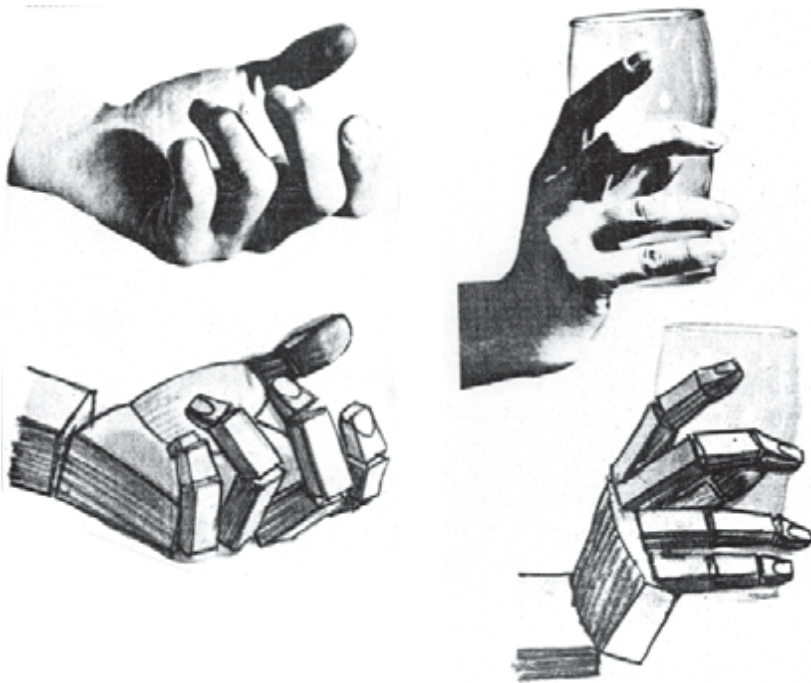
تصویر ۳-۱۳۱ - پابلو پیکاسو



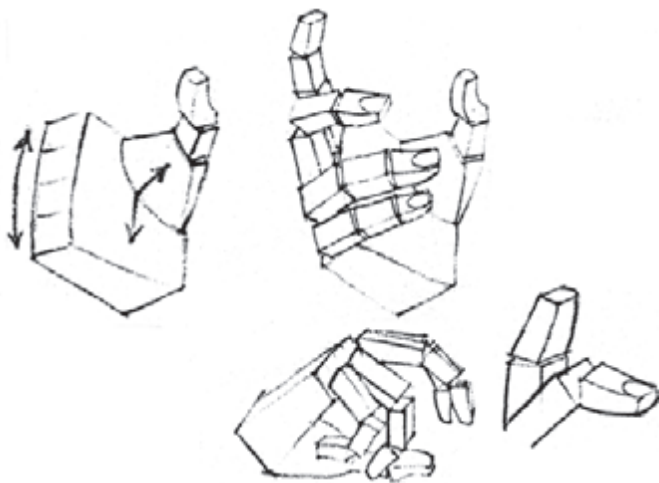
تصویر ۳-۱۳۰

در طراحی‌ها و نقاشی‌های زیادی، دست‌ها نقش محوری دارند. همانند طراحی تصویر ۳-۱۳۱ که احساس کلی کار، به وسیله‌ی حرکت دست‌ها نمود پیدا می‌کند.

توجه کنید از ریتمی که مابین
مفاصل و بندهای انگشتان برقرار است به
هنگام طراحی چه دریافتی خواهید داشت؟
این ریتم و اندازه‌ها چه کمکی به شما
خواهند نمود؟



تصویر ۳-۱۳۲



تصویر ۳-۱۳۳

تمرین

۱- دست را در دو حالت باز (در حالتی که انگشتان از یکدیگر فاصله دارند) و بسته (در حالت جمع شده در کف دست) طراحی کنید.

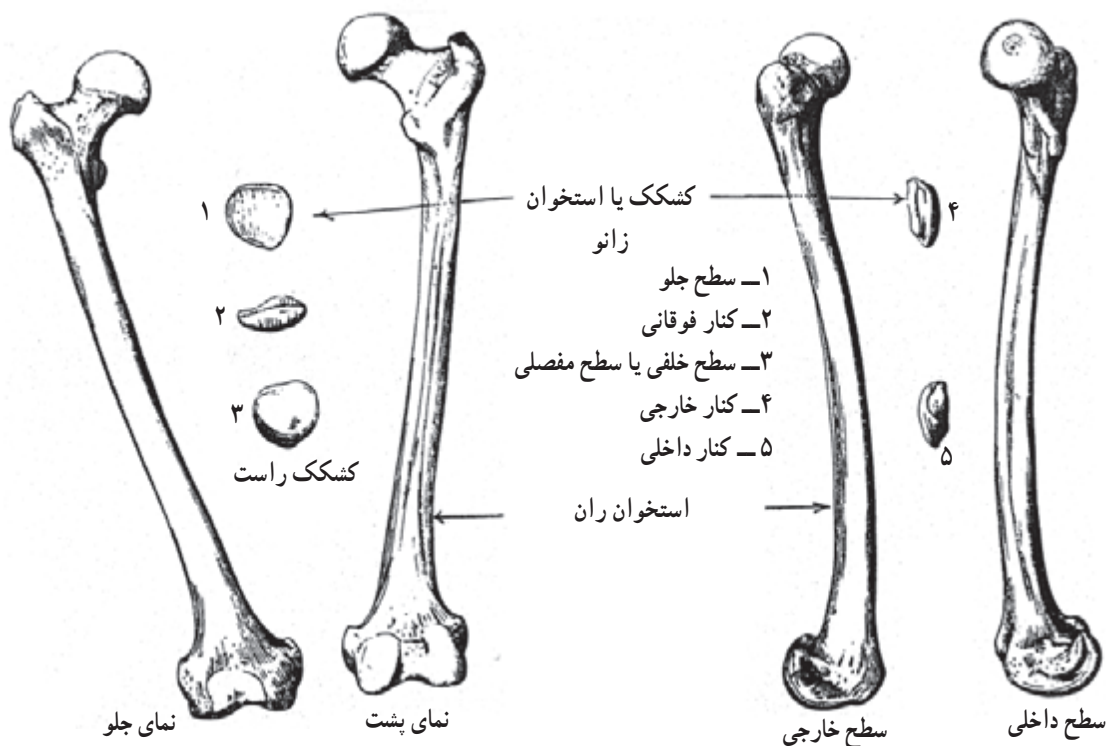
۲- نحوه‌ی قرارگیری انگشت شست با دیگر انگشتان متفاوت است. با توجه به نحوه‌ی قرارگیری این انگشت طرح‌هایی رسم کنید که انگشت شست در حالت جمع شده در کف دست، و طرحی دیگر که انگشت شست بیرون از کف دست و به حالت ایستاده (در حالی که نوک تمامی انگشتان به هم چسبیده) باشد. به حالت لولایی انگشتان دقت نمایید.

۳- از دست‌ها در حالات مختلف طراحی کنید. از دست‌ها در حالی که با اشیای ظریف و حجیم کار می‌کنند طراحی نمایید.

که در بالای خود دارد درون حفره‌ی لگن خاصره جای می‌گیرد. استخوان بازو در قسمت آرنج به دو استخوان منتهی می‌شود که حرکت مچ دست را در حالت چرخش آسان می‌نماید. استخوان ران نیز در قسمت زانو به دو استخوان ختم می‌شود که به آسان‌تر شدن حرکت چرخشی مچ پا کمک می‌کند. شکل قرارگیری استخوان بازو به گونه‌ای است که امکان حرکت بیشتری را به دست می‌دهد و تنوع حرکاتش بیشتر از استخوان ران است (تصاویر ۱۳۴-۳ و ۱۳۵-۳).

دست و پا از نظر کلی، شباهت‌هایی دارند. دست از کتف شروع و به بازو، ساعد و کف دست تقسیم می‌شود و با نوک انگشتان به انتها می‌رسد. پا از لگن خاصره شروع و به ران، ساق و کف پا تقسیم می‌گردد و با نوک انگشتان پا به انتها می‌رسد. استخوان بازو بزرگ‌ترین و محکم‌ترین استخوان بالاتنه است.

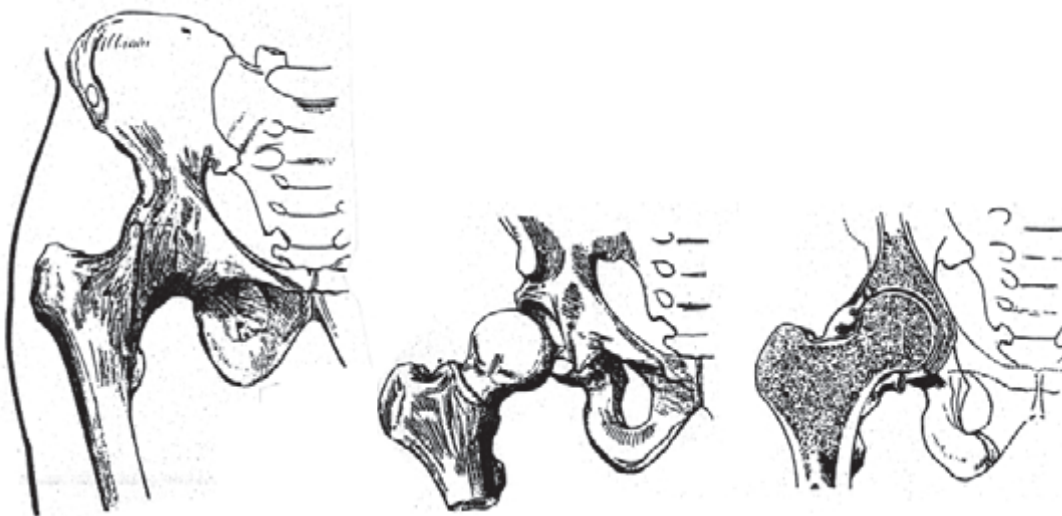
استخوان ران بزرگ‌ترین، کلفت‌ترین و محکم‌ترین استخوان اندام انسان است که به وسیله‌ی برجستگی کروی شکلی



تصویر ۱۳۴-۳

در محل تلاقی استخوان‌های ران و ساق، استخوانی به نام «کشک» قرار گرفته است که سطح بیرونی این اتصال را پوشش می‌دهد (تصویر ۱۳۷-۳).

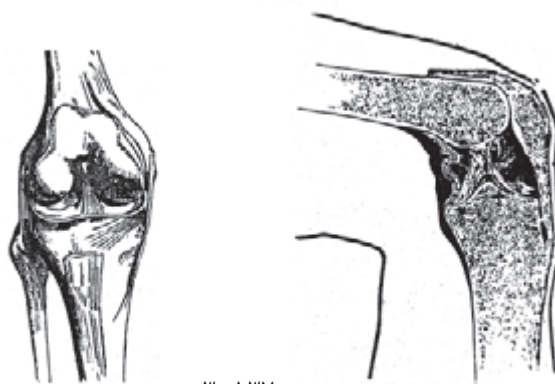
استخوان ران از بالا به لگن خاصره و در پایین به استخوان ساق منتهی می‌شود و استخوان باریک‌تری را در کنار خود دارد که به طرف بیرون پا جای گرفته است. این دو استخوان را به خاطر شکل ظاهری آن‌ها «درشت نی» و «نازک نی» می‌نامند (تصویر ۱۳۶-۳).



تصویر ۳-۱۳۵- نحوه‌ی اتصال استخوان ران با لگن خاصره



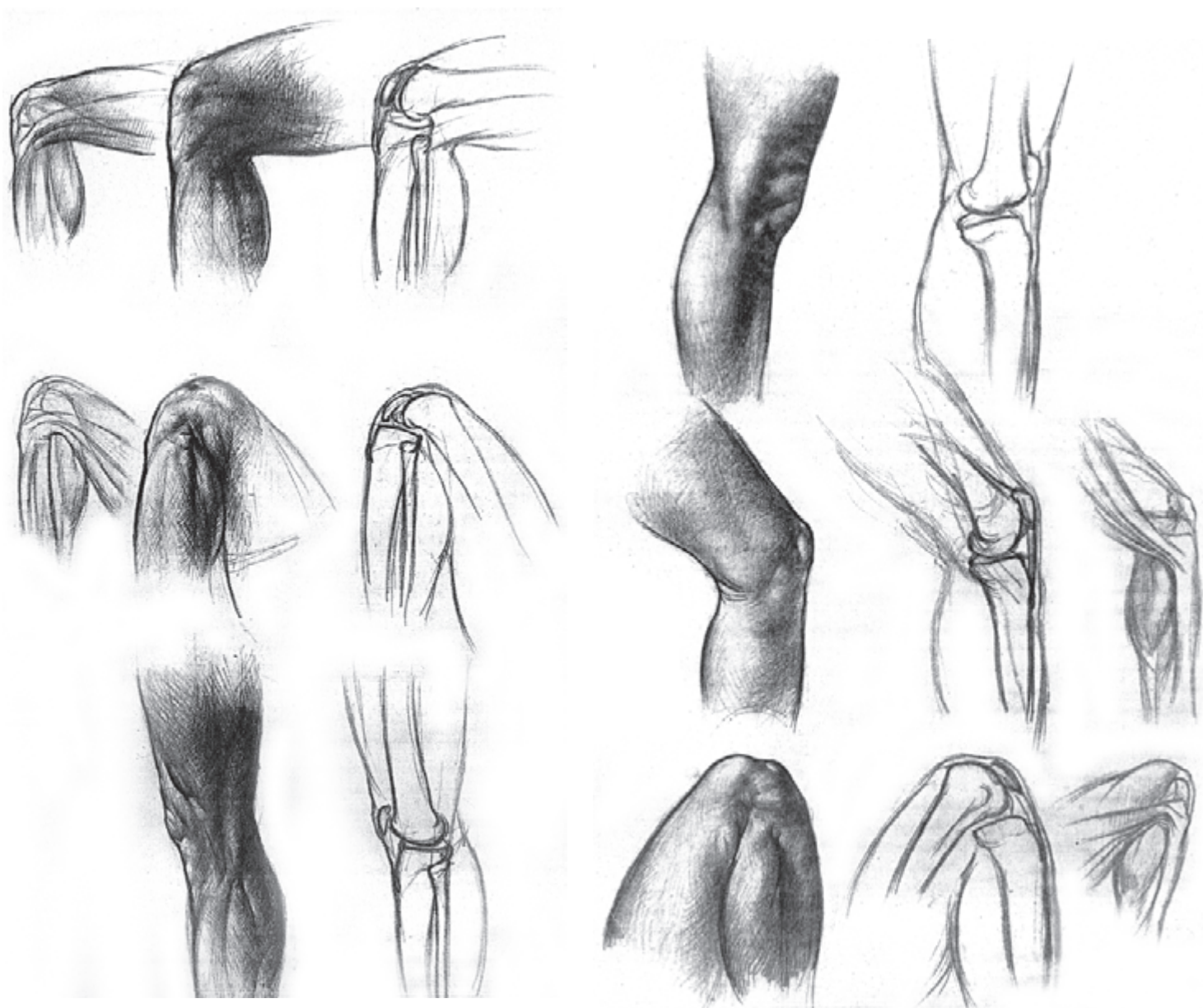
تصویر ۳-۱۳۶



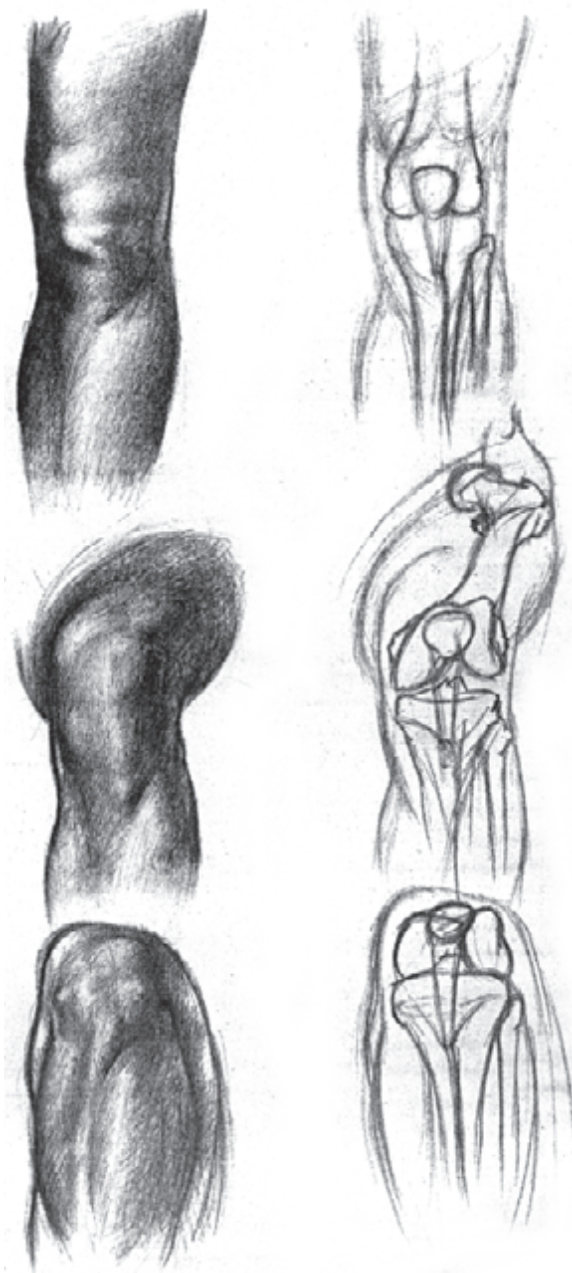
تصویر ۳-۱۳۷

عضلات و ماهیچه‌های پا، امکان حرکت و چرخش را برای این عضو میسر ساخته و شکل کلی پا را نیز تشکیل می‌دهند. بنابراین برای به دست آوردن توانایی طراحی طراحی درست و بدون عیب از پا، دقت و توجه به این ماهیچه‌ها و به خاطر سپردن آن‌ها ضروری می‌باشد. در صورت امکان با رفتن به مکان‌های ورزشی و یا مراجعه به کتاب‌ها و مجلات ورزشی می‌توانید اطلاعات زیادی در این زمینه کسب کنید (تصاویر ۳-۱۳۸ و ۳-۱۳۹).

کف پا از تعداد زیادی استخوان کوچک تشکیل شده است که در کنار هم شکلی منحنی را به وجود می‌آورند. قوز این منحنی به طرف بالا و گودی آن در کف پاست و با توجه به این انحناست که کف پا می‌تواند سنگینی وزن بدن را تحمل کند. کف پا در ایستایی، راه رفتن، دویدن و حرکات نرمشی و جهشی نقش مهمی را بر عهده دارد (تصاویر ۳-۱۴۰ و ۳-۱۴۱).



تصویر ۳-۱۳۸



تصویر ۳-۱۳۹



تصویر ۳-۱۴۱- کنار داخلی



تصویر ۳-۱۴۰- کنار خارجی استخوان های پا

در طراحی ساده از مچ و کف پا شکلی هرمی به دست می آید که مانند پایه ای عمل می کند و اندام بر روی آن قرار دارد. هرگونه سهل انگاری در طراحی آن می تواند طراحی ما را مخدوش و دچار مشکل نماید. سه بخش مچ و کف و انگشتان در پا نیز مانند دست قابل تفکیک و مطالعه است. ولی تفاوت عمده ی پا با دست در نحوه ی قرارگیری این مجموعه می باشد.

کف دست با اندکی انحنا، در امتداد استخوان های بازو و ساعد قرار می گیرد. اگر کف دست را بر روی سطح صاف قرار دهیم مچ دست بالاتر قرار می گیرد ولی در پا به گونه ی دیگری ست و کف پا در امتداد استخوان های ساق و ران نیست بلکه به شکل پایه ای عمل می کند که استخوان های ران و ساق عمود بر آن قرار می گیرد. توجه به مچ پا که شامل قوزک، پاشنه و قسمت جلوی

پاشنه است بسیار حایز اهمیت می باشد.

مچ پا از مچ دست حجیم تر است و یک استخوان نسبت به مچ دست (که از ۱۸ استخوان ساخته شده) کمتر دارد. این مجموعه ی استخوانی که محکم و کوتاه هستند همانند استخوان های مچ دست در دو ردیف منظم قرار ندارند.

انگشت شست در پا کوتاه تر از انگشت شست دست است و تفاوت دیگری که با آن دارد در نحوه ی قرارگیری ست که با دیگر انگشتان پا در یک راستا قرار دارد (تصاویر ۱۴۲-۳ تا ۱۴۵-۳).

اندازه ی طول پای مردان (از پاشنه تا نوک انگشتان) به اندازه ی تقریبی یک ششم طول بدن می رسد و طول پای زنان کوچک تر و حدوداً یک هشتم طول بدن آنهاست.

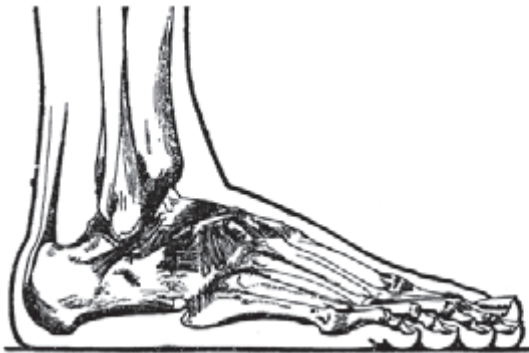


سطح تحتانی استخوان های پا



سطح فوقانی استخوان های پا

تصویر ۱۴۲-۳



تصویر ۱۴۳-۳

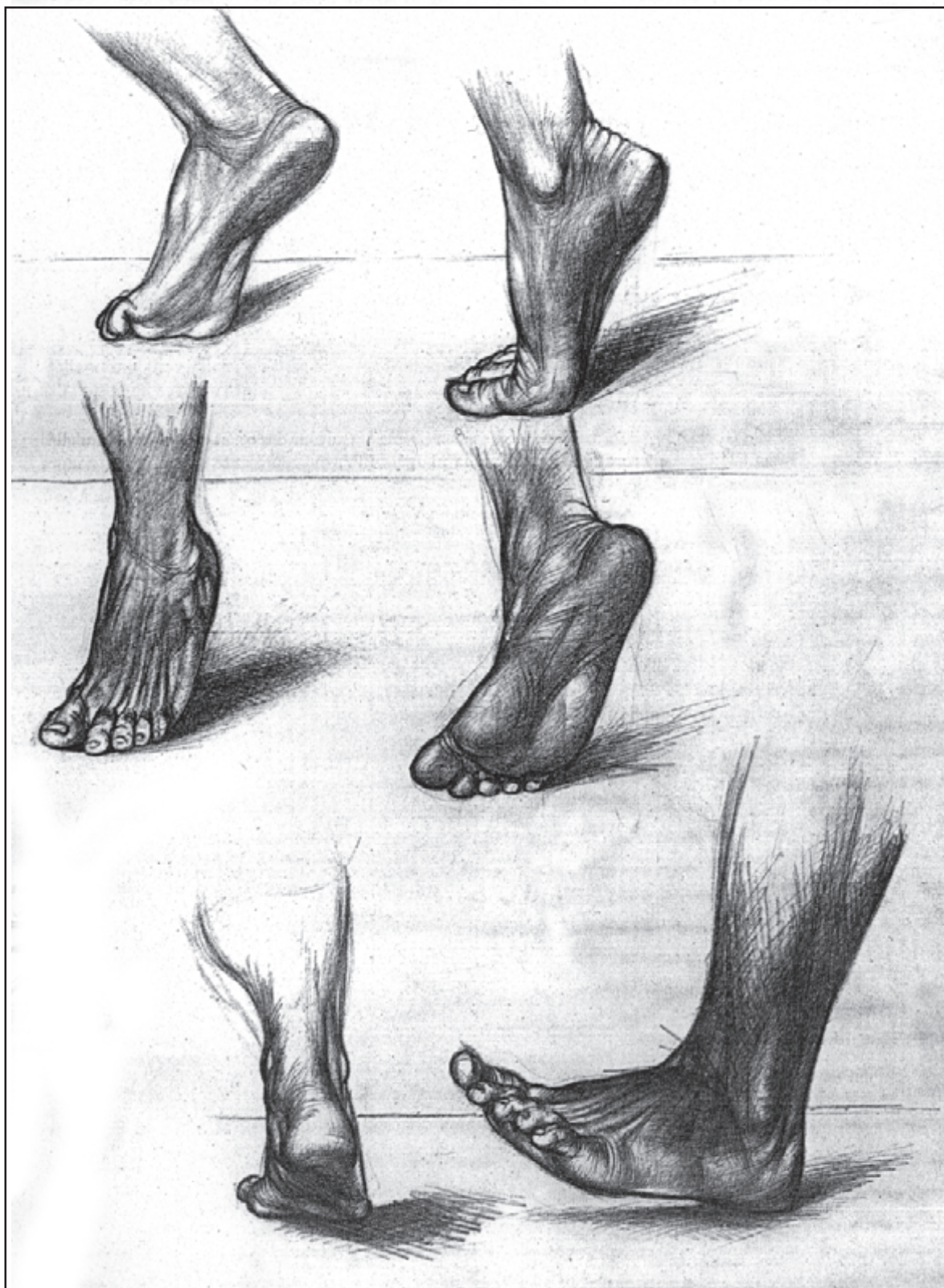


پای مرد



پای زن

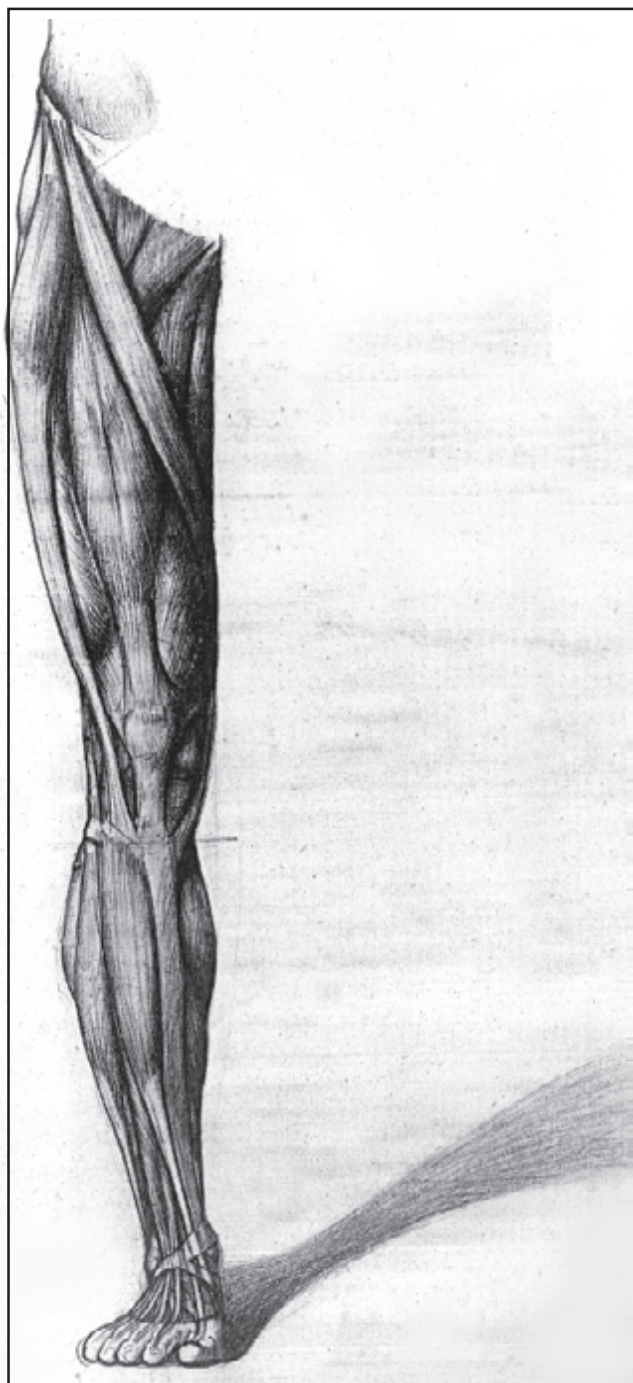
تصویر ۱۴۴-۳



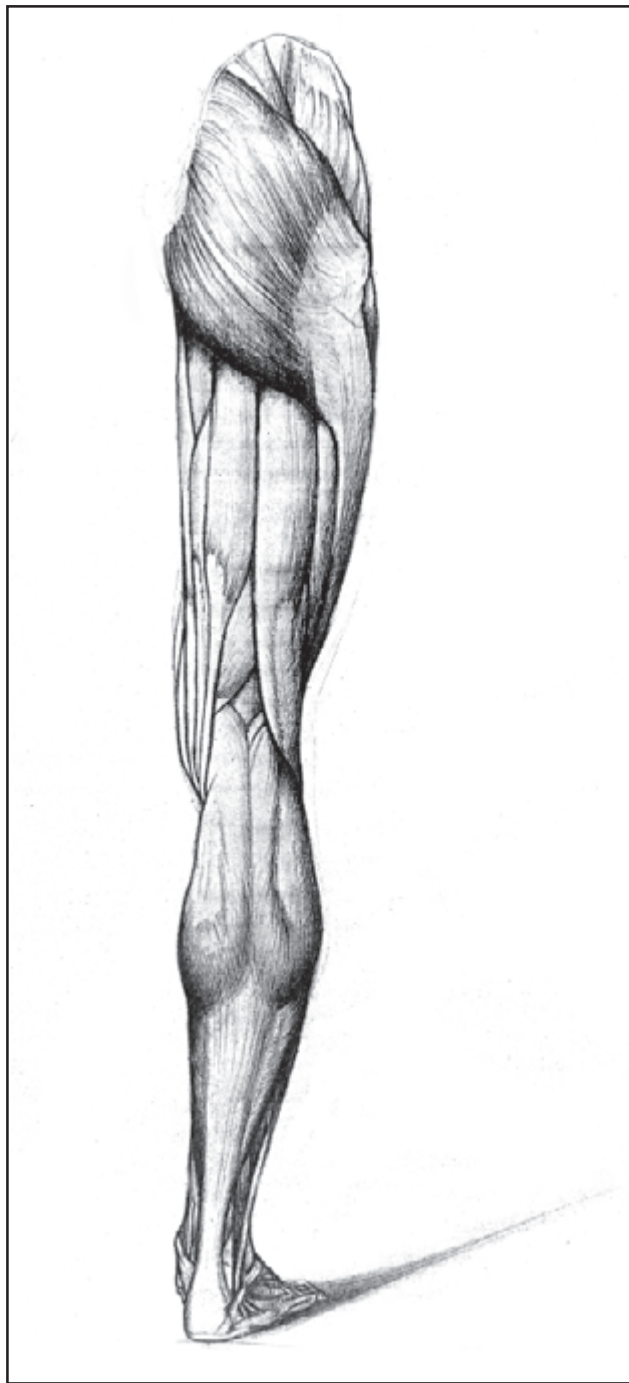
تصویر ۳-۱۴۵

تسریع حرکت‌های مختلف پا می‌شوند (تصاویر ۳-۱۴۶ الی ۳-۱۴۹).

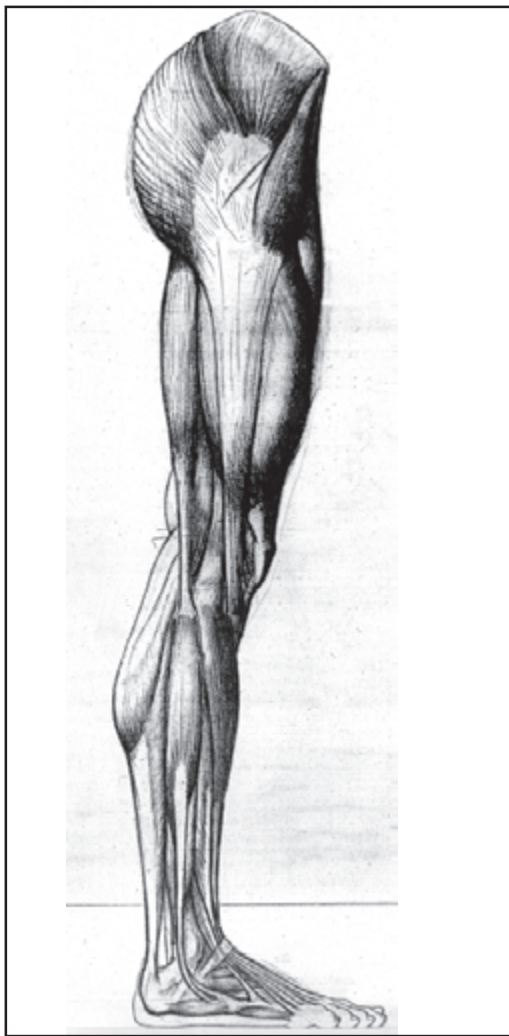
در تصاویری که در پی می‌آید شما، نقش ماهیچه‌ها را که بر روی استخوان‌های پا کشیده شده‌اند می‌بینید که باعث



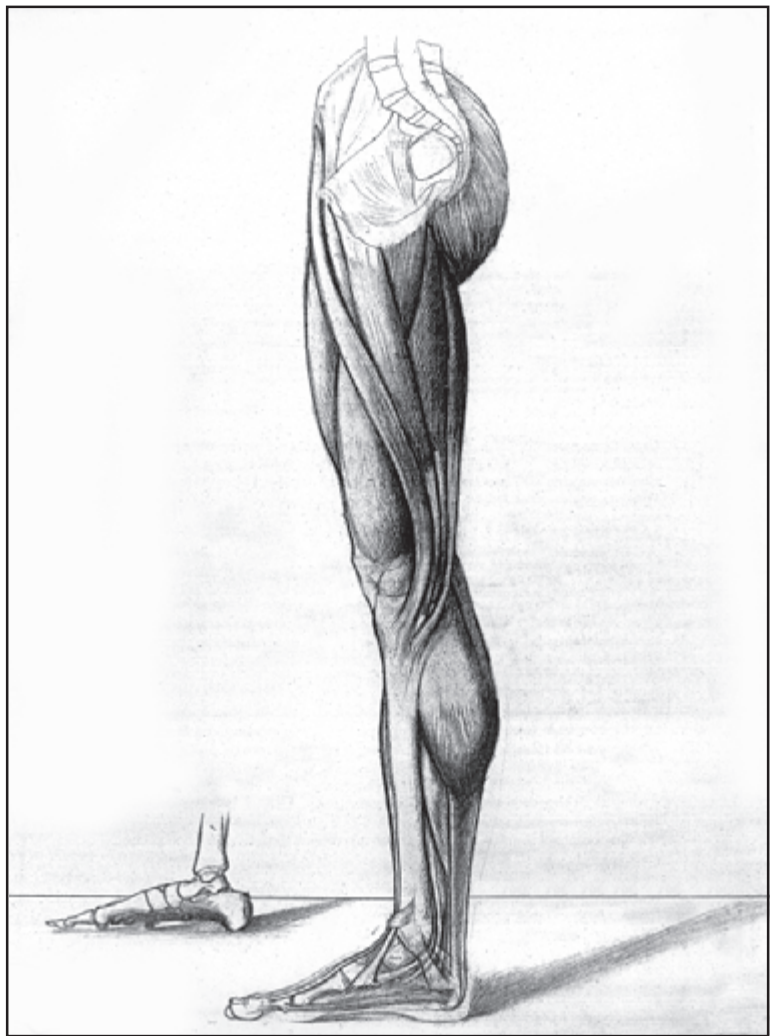
تصویر ۳-۱۴۷



تصویر ۳-۱۴۶



تصویر ۳-۱۴۹



تصویر ۳-۱۴۸

تمرین

- ۱- پا را در حالت‌های ایستاده، نشسته بر روی صندلی و نشسته بر روی زمین طراحی کنید.
- ۲- پا را از میچ تا انگشتان از زاویه‌ی روبه‌رو و پهلو، در حالت قرارگیری روی پنجه‌ی پا و قرار گرفتن روی پاشنه‌ی پا طراحی کنید.
- ۳- پا را از میچ در حالتی که در کفش قرار گرفته طراحی کنید.

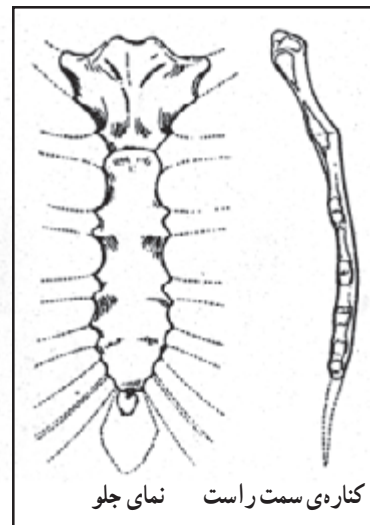
۱-۳- قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها

ستون فقرات (ستون مهره‌ها)، مجموعه‌ای است از استخوان‌های حلقه‌ای شکل که روی هم قرار گرفته‌اند و حفاصل سر تا لگن خاصره را در برمی‌گیرند. تحرک بالاتنه بستگی به نرمش و انعطاف‌پذیری این مهره‌ها دارد. قفسه‌ی سینه از دنده‌ها که استخوان‌هایی باریک و منحنی

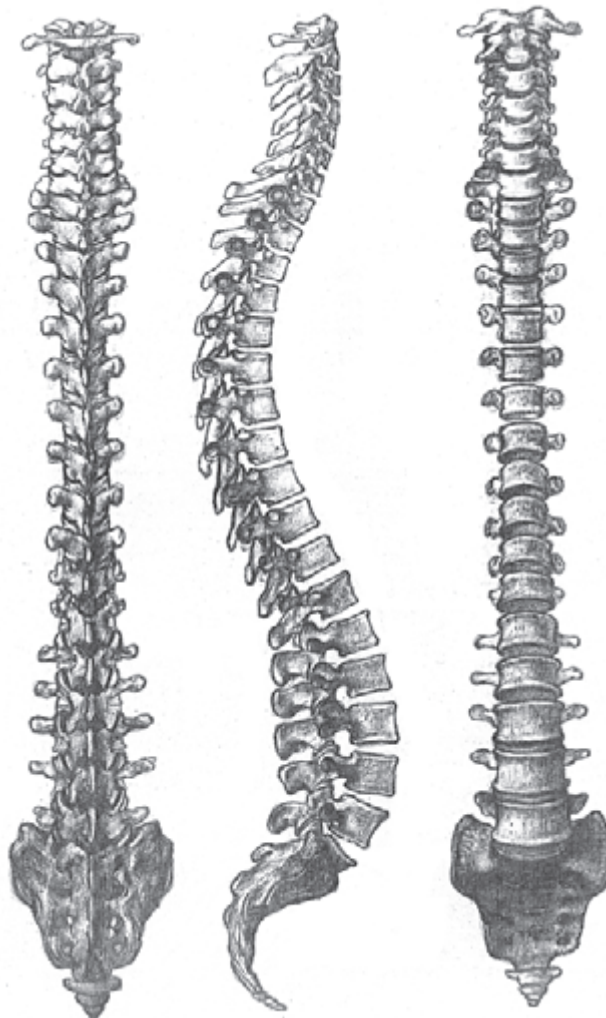
هستند تشکیل شده است. این دنده‌ها از دو طرف به ستون مهره‌ها و جناغ سینه وصل هستند و در کل، شکلی مانند قفس را تداعی می‌کنند. تعداد دنده‌ها در بدن آدمی ۱۲ جفت است که هفت تای آنها به وسیله‌ی غضروف بالایی دنده‌ها به جناغ سینه که استخوان باریک مسطحی است وصل می‌شوند (به تصاویر ۳-۱۵۰ تا ۳-۱۵۵ توجه کنید).



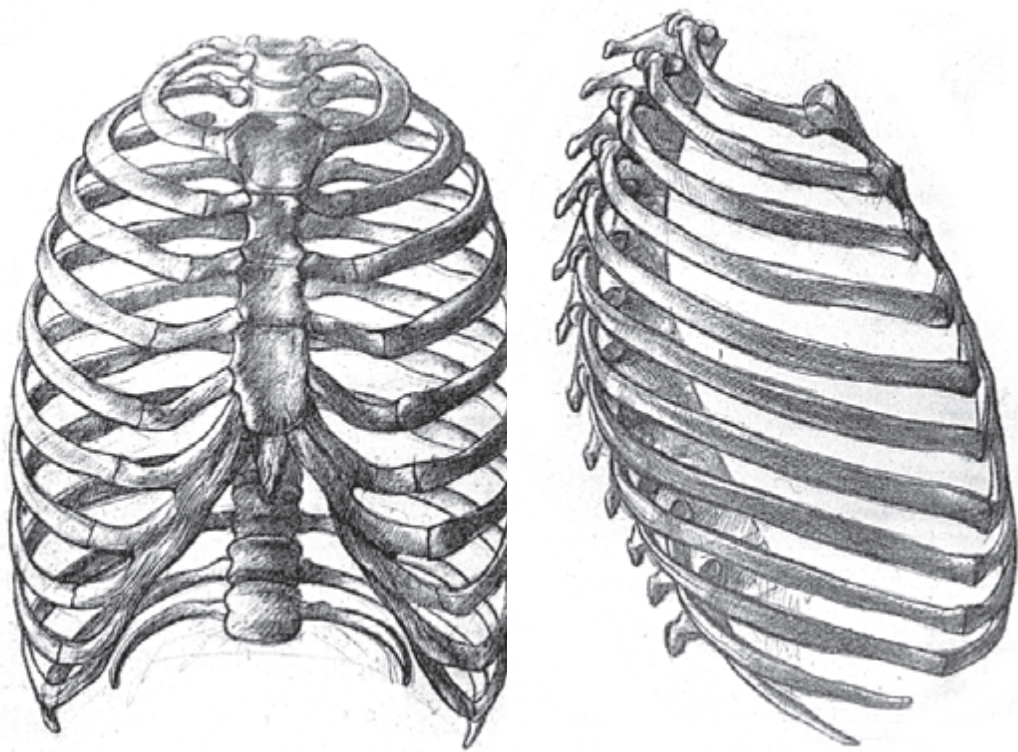
تصویر ۳-۱۵۱- دنده‌ها و غضروف آن از نمای بالا



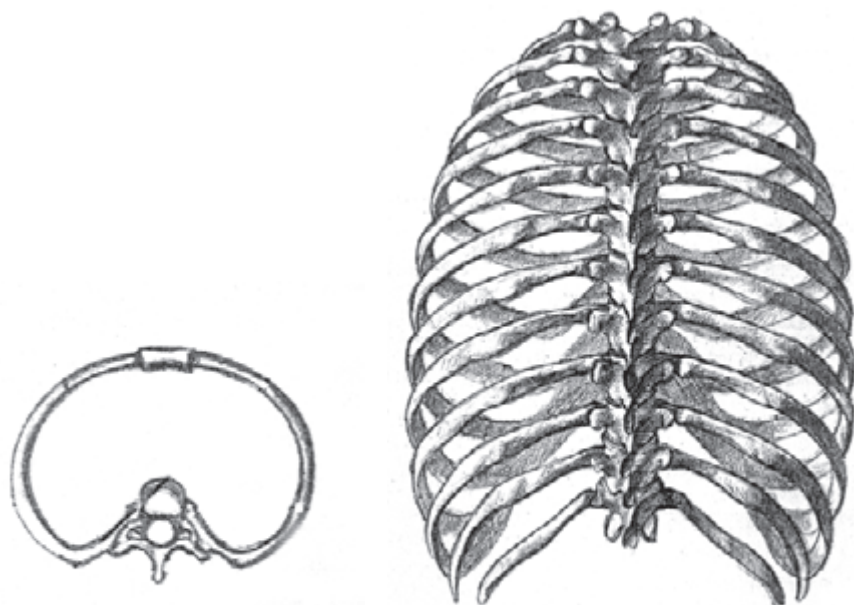
تصویر ۳-۱۵۰- استخوان جناغ سینه



تصویر ۳-۱۵۲



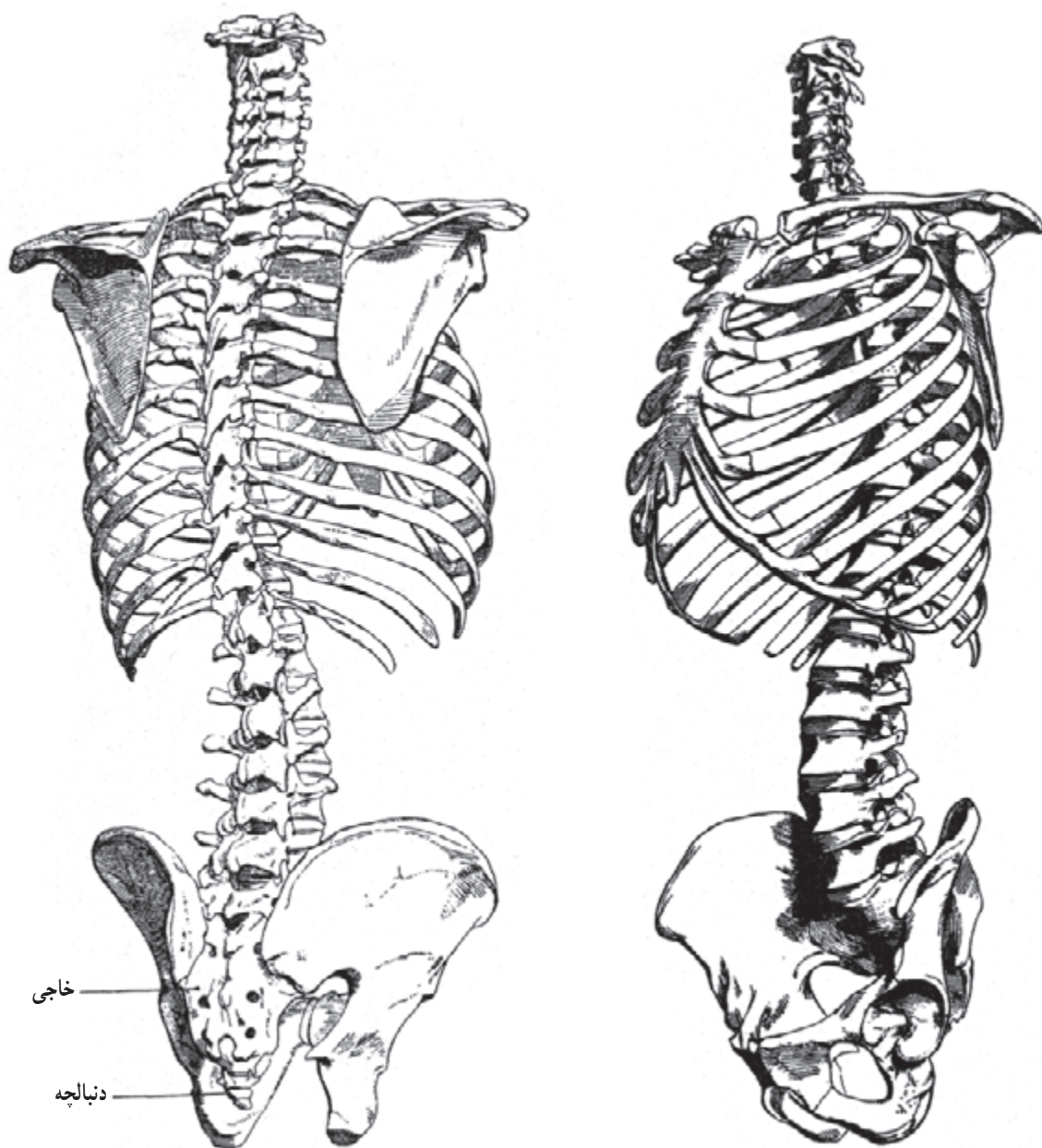
تصویر ۳-۱۵۳



تصویر ۳-۱۵۴

تمرین

– با استفاده از مدل‌های اسکلتی قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها را طراحی کنید.

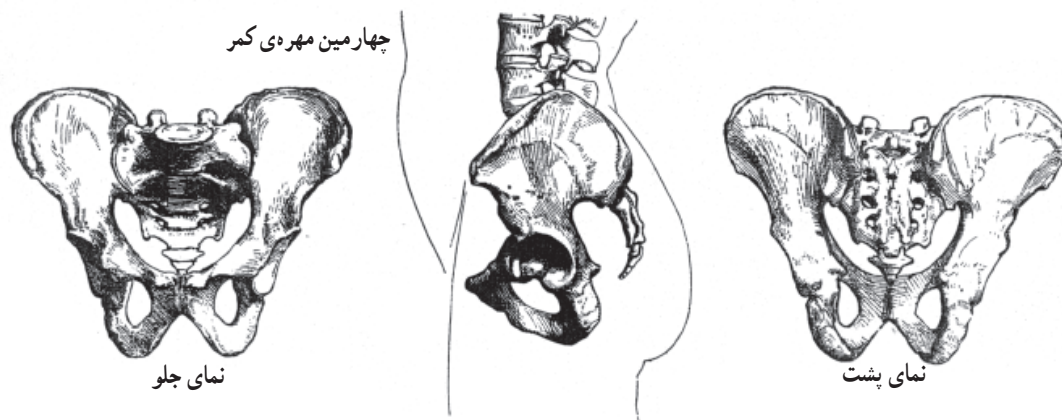


تصویر ۳-۱۵۵

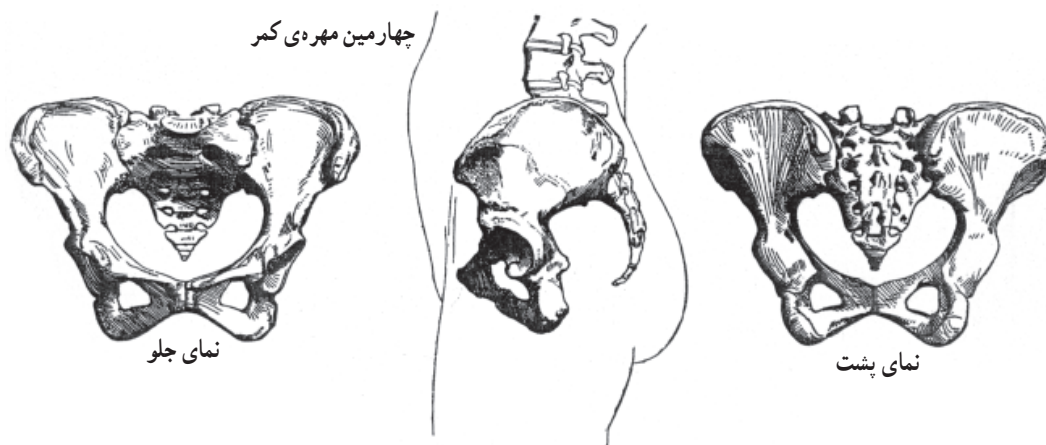
۳-۱۱- لگن خاصره

لگن خاصره بی‌شباهت به شکل پروانه نیست و یا به شکل دوزنقه‌ای متساوی‌الساقین است که ضلع پهن آن در بالا قرار می‌گیرد. بالای لگن خاصره محل اتصال مهره‌ها است و در طرفین

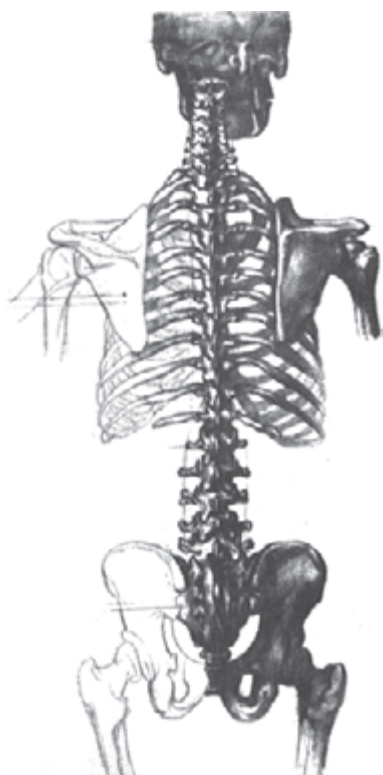
پایین محل اتصالات با استخوان ران که قسمت برجسته و کروی استخوان ران در گودی لگن قرار می‌گیرد. عمده‌ترین فرق اندام زن با مرد در شکل لگن خاصره است که در زنان پهن‌تر و کوتاه‌تر از مردان است (تصاویر ۳-۱۵۶، ۳-۱۵۷، و ۳-۱۵۸).



تصویر ۱۵۶-۳ - لگن خاصره در مردان

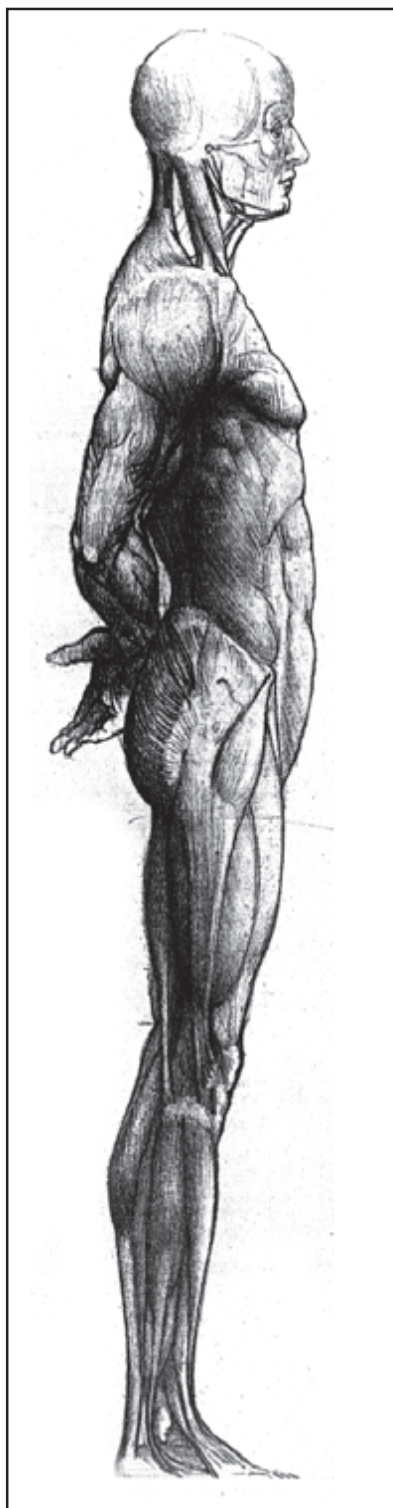


تصویر ۱۵۷-۳ - لگن خاصره در زنان

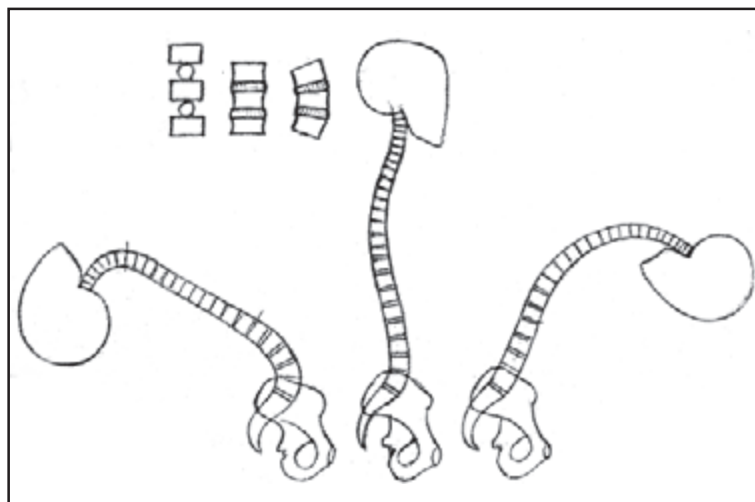


تصویر ۱۵۸-۳

طراحان با طرح‌هایی سریع و ساده از سر و ستون مهره‌ها و لگن خاصره و استخوان‌های دست و پا (استخوان‌بندی بدن) ترکیب‌ها و شکل‌های حرکتی اندام را تجربه می‌کنند. اینان، سعی می‌کنند راه‌هایی را برای آسان‌تر شدن هماهنگی و مقایسه‌ی اندام‌ها به‌دست آورند. توجه به شکل ستون مهره‌ها یکی از شاخص‌هایی است که به دقت در نظر گرفته می‌شود زیرا به مثابه‌ی خطی، تنه را (از پشت سر) به دو نیم راست و چپ تقسیم می‌کند و در طرح‌هایی که از پهلوی رسم می‌شود شکل تعیین‌کننده‌ای برای اندام دارد.

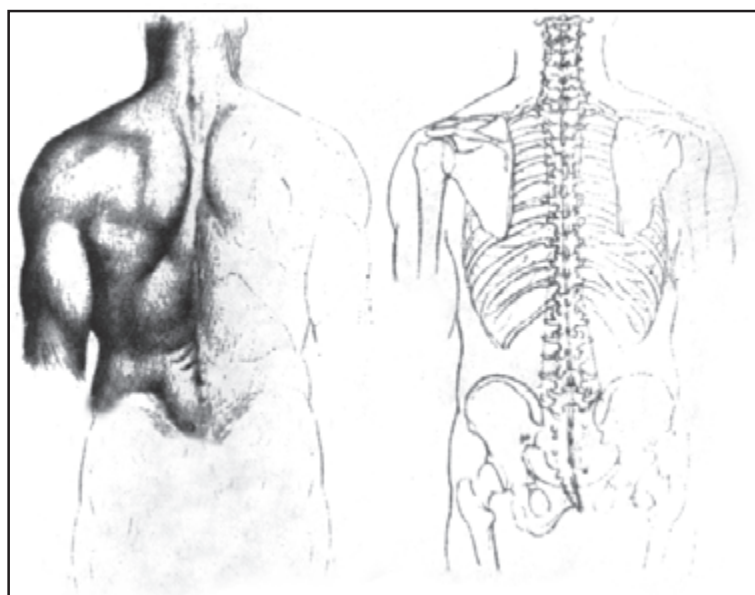


تصویر ۳-۱۶۱



تصویر ۳-۱۵۹

در نهایت، برای ساده کردن مباحث گذشته می‌توان ساختار اندام را به دو بخش درونی و بیرونی تقسیم کرد. منظور از بخش درونی، همان شناخت و کارکرد استخوان‌ها یا اسکلت انسان است که پایه‌ی اصلی فرم و اندازه‌های بدن را تشکیل می‌دهد و بخش بیرونی پوشش ماهیچه‌ای است که روی استخوان‌ها را می‌پوشاند. آنچه به چشم می‌آید همین پوشش (لایه‌ی) بیرونی است و دانستن هر کدام کمکی است به شناخت و درک شما از اندام که کار را برای آفرینش‌های بعدیتان به راحتی هموار خواهد کرد (تصاویر ۳-۱۵۹ الی ۳-۱۶۴).



تصویر ۳-۱۶۰



تصویر ۱۶۲-۳



تصویر ۱۶۴-۳



تصویر ۱۶۳-۳ طراحی از رافائل

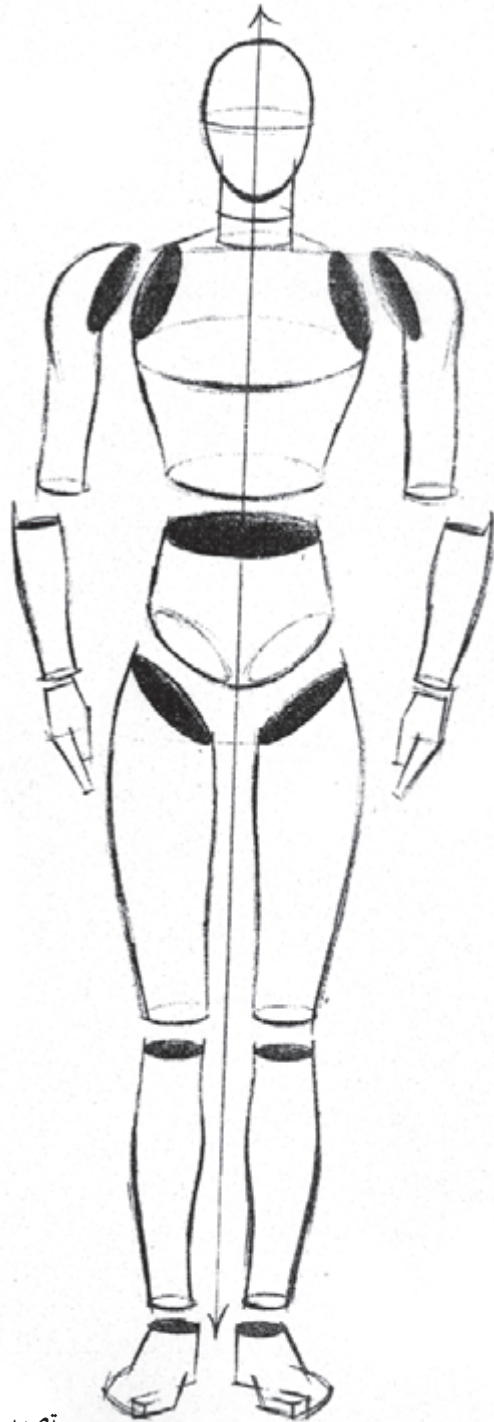
تمرین

– با استفاده از مدل اسکلتی، شکل و نحوه‌ی قرارگیری لگن خاصره را در ارتباط با ستون مهره‌ها و اتصال به استخوان‌های پا طراحی کنید.

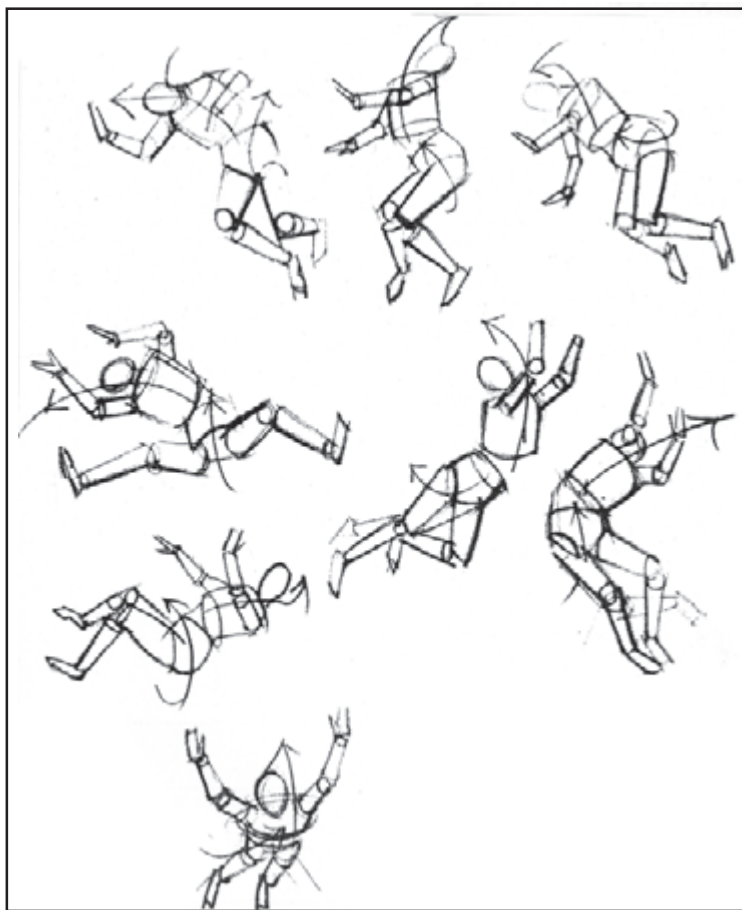
۱۲-۳- طراحی از اندام انسان با توجه به فرم‌های ساده‌ی هندسی

بدن، حجمی متحرک است و شرایط همه احجام را دارد. سه بعدی است و دیگر آن‌که در حرکات مختلف بخشی از آن از چشم دور می‌ماند. (البته این امر، بستگی به نحوه‌ی قرارگیری مدل در مقابل شما دارد.) بنابراین شما باید بعد از شناخت اولیه

اندازه‌ها و چگونگی ساختار اندام، بتوانید با ساده کردن این مجموعه (عضلات، استخوان‌ها و مفاصل) شکل حرکتی اندام را راحت‌تر تمرین کنید (تصاویر ۱۶۵-۳ الی ۱۷۰-۳). ابتدا با استفاده از مجلات ورزشی، عضلات و اندام‌ها را به شکل حجم‌های هندسی درآورده، سپس به تکرار آن‌ها پردازید.



تصویر ۱۶۵-۳



تصویر ۳-۱۶۶



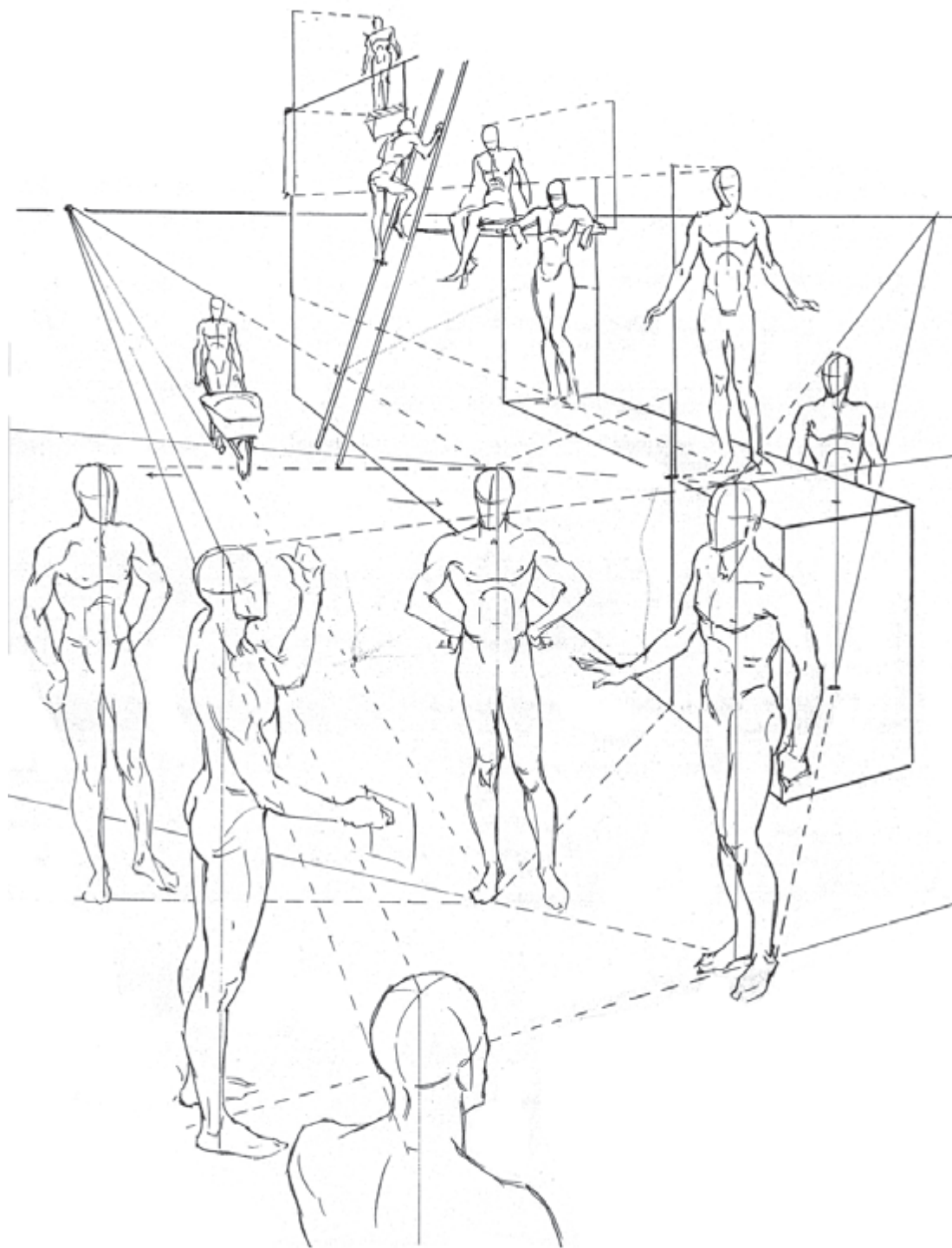
تصویر ۳-۱۶۷



تصویر ۳-۱۶۸



تصویر ۳-۱۶۹



تصویر ۱۷۰-۳- شکل اندام در پرسپکتیو

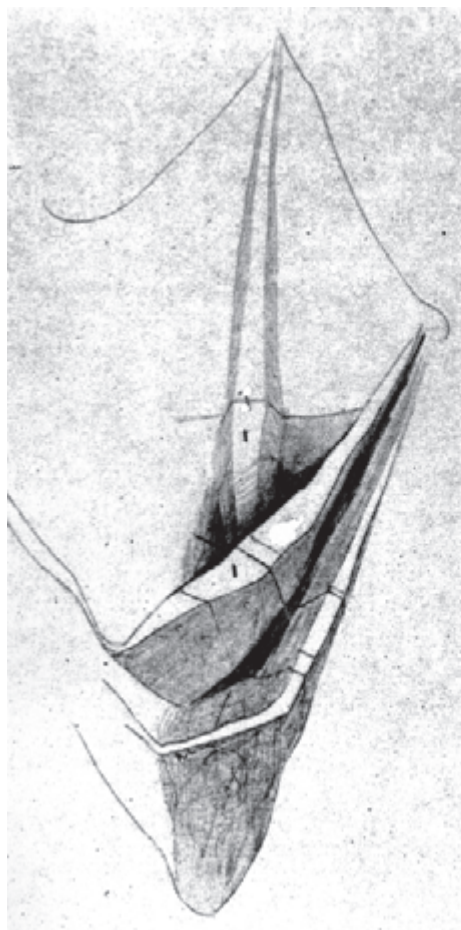
تمرین

- ۱- طراحی اندام را به شکل فرم‌های ساده‌ی هندسی تجربه کرده‌اید. با استفاده از طرح‌هایی که از نمایش ماهیچه‌ها در درس‌های گذشته داشته‌اید، حالت‌های هندسی آن طرح‌ها را تکرار کنید.
- ۲- حالت‌های دیگری را به آن طرح‌ها بیفزایید.

۱۳-۳- مطالعه‌ی چین و چروک پارچه

مطالعه‌ی پارچه، از مواردی است که همواره بین طراحان و نقاشان معمول بوده است. پارچه‌ها به علت تنوع در جنسیت، مهارت‌های خاص خود را می‌طلبند. سایه‌ها و نورهایی که در پارچه‌ای مانند اطلس وجود دارد کاملاً با پارچه‌ای ضخیم با بافتی بسیار درشت متفاوت است. بنابراین کنجکاو در این جهت برای شما بسیار ضروری است زیرا بسیاری از مدل‌هایی که شما از روی آن‌ها طراحی می‌کنید لباسی به تن دارند که بخش زیادی از اندام را می‌پوشاند. در نهایت شما پارچه‌هایی را طراحی می‌کنید که تابعی از شکل اندام هستند و چین و شکن‌های خاصی را به نمایش می‌گذارند. با توجه به این موضوع درک دو گانه را باید همزمان به کار ببندید. شناخت اولیه از پارچه و نحوه‌ی قرارگیری سایه‌ها و نورها بر روی آن، شما را در جهت پیشرفت کارتان کمک خواهد کرد.

به هنگام طراحی از چین و شکن‌های پارچه، به نحوه‌ی قرارگیری سطوح نور و سایه و نیمسایه‌ها توجه کنید. این سطوح با نظمی مشخص در کنار هم قرار می‌گیرند و در ساده‌ترین شکل خود، سه سطح نور، نیم‌سایه و سایه را به نمایش می‌گذارند و یا نور در میان نیم‌سایه‌ها و بعد سایه‌ها قرار می‌گیرد (تصویر ۱۷۱-۳). تفاوت پارچه‌ها در بازتاب نور و کنار هم نشینی نور و نیم‌سایه‌ها و سایه‌ها مشخص می‌گردد (جدا از بافت ریز و درشت پارچه). واتو^۱، نقاش فرانسوی (۱۶۸۴-۱۷۲۱) در بیش‌تر کارهایش به افراد ثروتمند و اشرافی دوران خود نظر دارد. با گچ‌های رنگی لباس‌های بلند و پرچین و شکن آن‌ها را تصویر می‌کند که اغلب از پارچه‌های براق و ساتن مانند دوخته شده‌اند (تصاویر ۱۷۳-۳ و ۱۷۴-۳).



تصویر ۱۷۱-۳



تصویر ۱۷۲-۳- میکل آنژ (۱۵۶۴-۱۴۷۵) پیکره‌ساز ایتالیایی که با قلم فلزی پارچه‌ی ضخیم ردای این مرد را طراحی کرده است.



تصویر ۱۷۳-۳- اثر واتو- نقاش فرانسوی



تصویر ۱۷۴-۳- اثر واتو- طراحی با مداد گرافیت

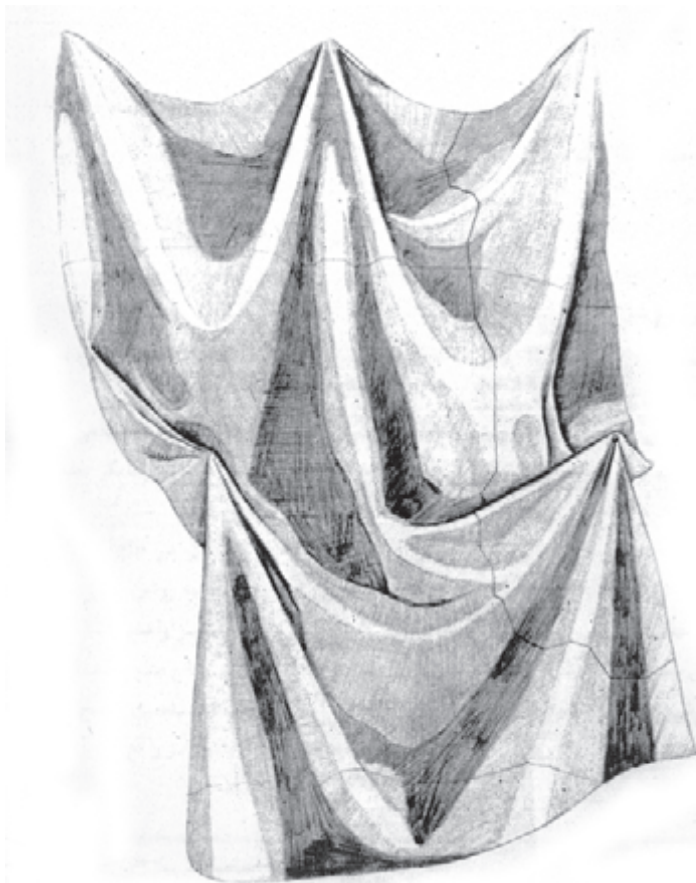


تصویر ۱۷۵-۳ گوستاو کلیمت نقاش و طراح اتریشی در این طراحی برخوردی بسیار ساده و راحت با موضوع پارچه دارد. در مقایسه با طراحی فراگونار نقاش فرانسوی که پیچش زیاد و حالات منحنی پارچه در طراحی او تداعی کننده طوفان است (تصویر ۱۷۶-۳). این نوع طراحی برای فراگونار که می خواهد موضوعی عاطفی را نقش کند بسیار کارآمد است.

تصویر ۱۷۵-۳- طراحی با مداد - گوستاو کلیمت^۱ - نقاش و طراح اتریشی (۱۸۶۲-۱۹۱۸)



تصویر ۱۷۶-۳- طراحی (بخشی از اثر) از ژان انوره فراگونارد^۱ - نقاش فرانسوی (۱۸۰۶-۱۷۳۲)



پارچه‌ی سفیدی را به دیوار سنجاق کرده مشغول طراحی شوید. می‌توانید در ابتدا تیره‌ترین قسمت‌ها را مشخص کرده، سپس در مقایسه با تیره‌ترین قسمت، خاکستری‌ها را مشخص نمایید. در تمرین‌های بعدی پارچه‌ی خاکستری و سیاه می‌تواند به تمرین‌های شما نظم خاصی بدهد. ابتدا از پارچه‌های ساده و مات شروع کنید تا به انواع دیگر برسید.

تصویر ۱۷۷-۳



تصویر ۱۷۸-۳- بارتولومئو - طراحی با مداد گرافیت

زانو زدن برای نیایش اثر طراح بارتولومئو، که با گچ‌های رنگی کار شده است (تصویر ۱۷۸-۳).

چروک‌های لباس تابع فرم و حالت زن نیایشگر است ولی طراح قصد ساختن طرح دقیقی از پارچه را نداشته و بیشتر فرم بالاتنه‌ی مدل مورد نظر بوده است خصوصاً تیره گرفتن چهره برای عام نمودن شخصیت مورد نظر و حس خاصی که می‌تواند به بیننده القا کند.

تمرین

- یک طرف پارچه‌ای را به دیوار سنجاق کرده، ادامه‌ی آن را بر روی اشیایی مانند کتری، پارچ آب، صندلی و... قرار دهید به گونه‌ای که فرم این اشیا را به خود بگیرد. آن‌گاه طراحی کنید (حداقل با سه شیء مختلف).

۱۴-۳- طراحی پرکار

ابتدا مدل را در شکلی ساده و هندسی جای می‌دهید. اگر مدل روی صندلی بود هر دو را با هم و به صورت یک کل ببینید. این طرح کلی به شما فرصت می‌دهد که شکل قرارگیری طرح را در صفحه بسنجید، خصوصاً در ارتباط با کناره‌های کاغذ (تصویر ۱۷۹-۳).

سپس مانند پیکرتراشی که می‌خواهد پیکره‌ای را از درون سنگ خارج کند و قسمت‌های پیرامونی را که اضافه هستند می‌تراشد تا به خود اندام برسد (تصویر ۱۸۰-۳)، شما نیز چنین

می‌کنید و فضای منفی را مشخص کرده تا به حالت مدل می‌رسید. در این مرحله در پی مشخص کردن سایه‌ها، نیم‌سایه‌ها و قسمت‌های روشن مدل باشید. بسیاری از نقاشان عادت دارند با چشم نیم باز به مدل نگاه کنند. این عمل آن‌ها را در یکپارچه کردن سایه‌ها و روشنی‌ها کمک می‌کند و همچنین بهتر می‌توانند روابط فرم‌های مدل را با هم بسنجند. طراحی‌تان در حال شکل گرفتن است و شما فرصت پیدا خواهید کرد که با در اختیار داشتن زمان به جزئیات بیش‌تری بپردازید.



تصویر ۳-۱۸۰



تصویر ۳-۱۷۹

با پرداختن به بافت‌های متنوعی که در مدل می‌یابید
طراحی‌تان حال و هوای خاصی پیدا می‌کند (تصویر ۳-۱۸۱).



تصویر ۳-۱۸۱ طراحی از ونسان وان‌گوگ

با در اختیار داشتن وسایل متنوعی که بتواند امکان استفاده از روشن‌ترین تا تیره‌ترین خاکستری‌ها را به شما بدهد کارتان آسان‌تر پیش خواهد رفت. اگر با زغال طراحی می‌کنید استفاده از پاک‌کن برای قسمت‌های روشن، ضروری به نظر می‌رسد. در انتخاب کاغذ حساس باشید و از رنگ کاغذ نیز (مثلاً خاکستری ملایم) می‌توانید در حالت نیم‌سایه‌ها استفاده کنید. در

این شرایط، مداد یا گچ سفید و سیاه احتیاج دارید تا بتوانید سایه‌روشنی را که لازم دارید به‌دست آورید. طراحی پرکار از طرح ساده‌ی دو بعدی شروع و به تصویری سه بعدی بر روی کاغذ منتهی می‌شود. در طراحی پرکار از تجربه‌های دروس گذشته و آنچه آموخته‌اید مانند طراحی حالت، طراحی محیطی، طراحی از پارچه و شکل دادن به اندام‌ها بهره می‌برید.



تصویر ۱۸۲-۳- طراحی از اتو دیکس - نقاش و طراح آلمانی (۱۹۶۹-۱۸۹۱)

می‌کند سرآغازی ست برای کوشش مهمی که در نهایت به خصلت‌های شخصی طراح منجر می‌شود. زاویه‌ی طراحی از مدل، نحوه‌ی اجرای طراحی، ضرباهنگ قلم زدن و ... در فرصتی که لازمه‌ی طراحی پرکار است، خود را بهتر می‌نمایاند (به تصاویر ۱۸۲-۳ تا ۱۹۰-۳ توجه کنید).

برای مدل، حالتی را در نظر بگیرید که بتواند زمان زیادی در آن حالت بماند. هر چند می‌توانید زمانی را برای استراحت مدل اختصاص دهید و بعد دوباره همان حالت را تکرار کنید. همان‌طور که گفته شد طراحی خود را از کل به جزء دنبال کنید. این عمل شما را از بسیاری از خطاها مصون نگه می‌دارد. پرداختن به طراحی پرکار که صبر و حوصله‌ی زیادی طلب



تصویر ۱۸۳-۳ طراحی از رمبرانت - نقاش هلندی (۱۶۶۹-۱۶۰۶)



تصویر ۱۸۵-۳ طراحی از ادگار دگا - نقاش فرانسوی (۱۸۳۴-۱۹۱۷)



تصویر ۱۸۴-۳ طراحی از میکل آنژ - مجسمه‌ساز ایتالیایی (۱۵۶۴-۱۴۷۵)



تصویر ۱۸۷-۳- طرحی از فرانسوا میله



تصویر ۱۸۶-۳- اثر اگوست رنوار^۱ - فرانسوی (۱۸۴۱-۱۹۱۹)



تصویر ۱۸۹-۳- طراحی از دانت گابریل روستی - انگلیسی (۱۸۸۲-۱۸۲۸)



تصویر ۱۸۸-۳- چهره‌ی «پاگانی نی» - اثر انگری^۲ - نقاش فرانسوی (۱۷۸۶-۱۸۶۷)

۱- با استفاده از رنگ‌های سیاه، خاکستری و سفید، از مدل طراحی کنید. البته می‌توانید از رنگ کاغذ به مثابه‌ی یکی از رنگ‌ها استفاده کرده، برای انتخاب کاغذ دقت بیشتری به عمل آورید.

۲- با استفاده از آب مرکب، قسمت‌های مختلف سایه و روشن کار را مشخص کرده، با قلم هاشور طرحتان را کامل کنید.

۳- در یک مکان عمومی قرار بگیرید (بهتر است در جایی قرار گیرید که کمتر دیده شوید زیرا ممکن است توجه دیگران، باعث دشواری کارتان شود.) و شروع به طراحی تند از آدم‌هایی کنید که با عجله یا به کندی در حال رفت و آمد و صحبت و خرید و فروش هستند. سعی کنید هیاهو و شلوغی به طراحی شما راه یابد و در یک صفحه فیگورهای زیادی رسم کنید.



تصویر ۱۹۰-۳ طراحی از ادلف وان مینسل (۱۹۰۵-۱۸۱۵)

۱۵-۳- استفاده از ابزارهای متفاوت در طراحی

پس از این که از راه استمرار و تمرین در طراحی به شناخت کافی از اندام و درک نسبی اندازه‌های آن دست یافتید، زمان آن است که کار با ابزاری غیر از مداد مانند آب مرکب، قلم فلزی، زغال طراحی و غیره را تجربه کنید. زیرا این ابزارها از نظر تنوع و تکنیک می‌توانند حس‌های متفاوتی را در طراحی ایجاد و به

بیننده منتقل نمایند.

تصویر ۱۹۱-۳ رمبرانت نقاش هلندی قرن هفدهم این طرح را با قلم مو و آب مرکب و روی کاغذی با بافت درشت کار کرده است. حرکت قلم مو نشان‌دهنده‌ی سرعت و جسارت در کار طراح می‌باشد که بسیار هنرمندانه انجام گرفته است.



تصویر ۱۹۱-۳ اثر رمبرانت



تصویر ۱۹۲-۳- پل کلی^۱ - نقاش آلمانی (۱۸۷۹-۱۹۴۰)

تصویر ۱۹۲-۳ پرتراهی که به دست پل کلی با قلم مو و آب مرکب کار شده است. در مقایسه با کار رمبرانت، پل کلی با استفاده از کاغذی با بافت ریز و مرکبی رقیق تر فضایی رؤیایی را به نمایش گذاشته است.



تصویر ۱۹۳-۳- طرح از پیکاسو

پیکاسو (۱۸۸۱-۱۹۷۳) در این طراحی با استفاده از قلم مو و مرکب، طرف راست طرح را با نوک قلم مو و طرف چپ را با پهنای آن کار کرده است. با دست یا کاغذ، ابتدا طرف راست و بعد طرف چپ را براساس خطی که از وسط بینی رد شده است بپوشانید، تا شیوهی کار نقاش را واضح تر ببینید. این طراحی از چهره به دو بخش کامل تقسیم شده است: بخشی که در نور قرار دارد و بخشی که در سایه واقع است (تصویر ۱۹۳-۳).



تصویر ۱۹۴-۳- چهره- قلم آهنی و مرکب- اثر امیلیانو گرکو^۱-

طراح ایتالیایی- قرن ۲۰

در طراحی تصویر ۱۹۴-۳ که با قلم آهنی و مرکب کار شده، طراح به خوبی از امکانات قلم فلزی سود برده است. به نحوی قرارگیری خطوط در کنار هم و بر روی هم دقت کنید. طراح با هاشورهای ریز و درشت، بافت‌های متنوعی را به وجود آورده و گاه با فشار زیادتر بر نوک قلم، خطوط پهن‌تری را کشیده است.

سایه روشن مشخص و تندی که در طرح مشاهده می‌شود نشان از نور شدیدی دارد که از طرف راست، پشت سر مدل می‌تابد. هاشورهای ممتد و یکسویه‌ای را که با سرعت زیاد رسم شده است و مدل موها را نشان می‌دهد، با بخش‌های دیگر طرح مقایسه کنید. دیدن این طرح چه حسی را در بیننده به وجود می‌آورد؟ نرمش یا تندی، مصمم بودن و یا تردید و...؟ آیا می‌توانید با قلم هاشور سعی در به وجود آوردن ریتمی داشته باشید که در این طرح به کار رفته است؟



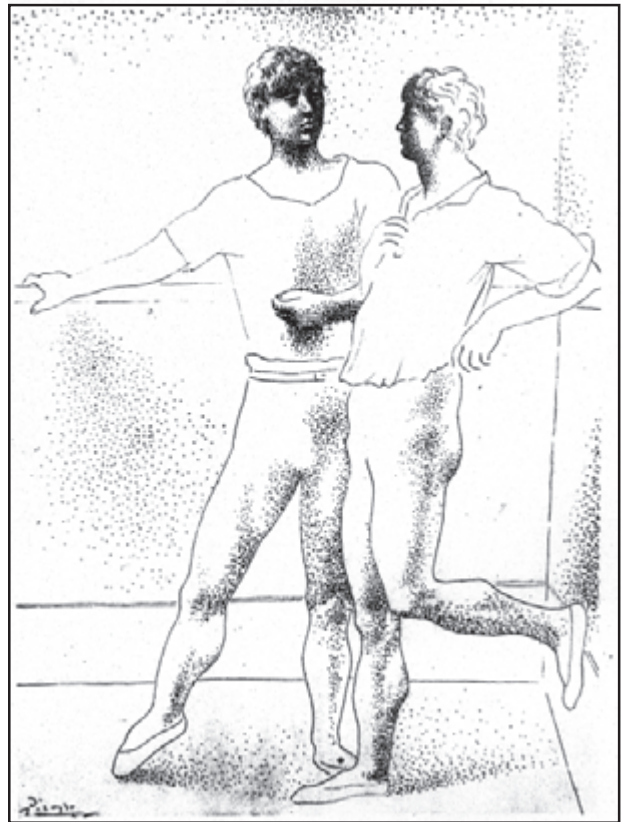
تصویر ۱۹۵-۳- طراحی دست به وسیله‌ی هاشور

باشد.

با قلم و مرکب می‌توان طرحی مانند طرح تصویر ۳-۱۹۶ را
بی ریخت، طرحی که می‌تواند آرام و بسیار با حوصله کار شده



تصویر ۳-۱۹۷- طراحی پیکاسو از چهره‌ی همسرش با
خطوطی روان و آزاد



تصویر ۳-۱۹۶- اثر پیکاسو



تصویر ۳-۱۹۸- طراحی از پیکاسو

استفاده از گچ‌ها در طراحی بسیار معمول است. گچ‌های
خشک مانند پاستل و گچ‌های روغنی مانند مداد شمعی، هر کدام
در جای خود حس و حال خاصی به طراحی‌هایتان می‌بخشد.
تنها مشکل در این زمینه، نگهداری این نوع طراحی‌هاست که
حتماً باید با افشانه‌های مخصوص (اسپری فیکساتیو) آن‌ها را
ثابت نمود (تصاویر ۳-۱۹۹ و ۳-۲۰۰).



تصویر ۲۰۰-۳- طرحی از تولوز لوترک - نقاش و طراح فرانسوی (۱۸۶۵-۱۹۰۱) که بازغال کار شده است. استفاده از پهنای زغال چه به صورت خط و چه به صورت سطح، به خوبی نمایان است.



تصویر ۱۹۹-۳- طرحی از «واتو» هنرمند فرانسوی (۱۷۲۱-۱۶۸۴) که با گچ‌های رنگی ساخته شده است.



تصویر ۲۰۱-۳- طراحی بازغال - ادگار دگا - ۳۲/۵×۲۳/۸cm

- ۱- با گذاشتن کاغذی معمولی، بر روی سطحی با بافت برجسته مشغول طراحی شوید. دقت کنید فشار وسیله‌ای که با آن طراحی می‌کنید به گونه‌ای باشد که سطح ناهموار در طرحتان تأثیر بگذارد.
- ۲- کاغذهای گوناگون با بافت‌های مختلف تهیه کرده، با وسایل مختلف روی آن طراحی کنید. کاغذها حتی‌الامکان به یک اندازه باشند تا در پایان، با کنار هم قرار دادن آن‌ها و نتایجی که با وسایل مختلف به دست آورده‌اید آلبومی در اختیار داشته باشید. با استفاده از چسب چوب و یا چسب‌های مختلف می‌توانید کاغذهای معمولی را به کاغذ بافت‌دار تبدیل کنید.
- همچنین می‌توانید با هر وسیله‌ای که بتوان آن را در جوهر زد و خط به‌وجود آورد طراحی کنید. (حتی با بستن چند چوب بسیار نازک مانند چوب جارو) مهم به دست آوردن بافت‌های متفاوتی است که در طراحی‌ها به‌وجود می‌آورد.

دوستانی که برایتان مدل ایستاده‌اند، اگر بیانگر حالت خاصی باشد مثلاً یک درگیری، یا کشیدن طنابی و یا نمایاندن حرکتی ورزشی، شما را در این که هدفی مشخص را در طراحی‌تان نشان دهید ترغیب خواهد کرد و طراحی شما موفق‌تر خواهد بود. البته می‌توانید با استفاده از یک مدل هم ترکیب چند نفره بسازید. به شرطی که از قبل با یک طرح ساده، نحوه‌ی جای‌گیری افراد را در صفحه مشخص کرده، سپس از مدل بخواهید که برایتان فیگورهای لازم را گرفته، شما طراحی کنید.

۱۶-۳- روند ساختن ترکیب‌های بیش از یک نفر
از دوستان خود بخواهید با قرار گرفتن در کنار هم، فرصتی برای طراحی شما فراهم آورند. شما با طراحی سریع حالت، همان‌گونه که در طراحی از مدل تک نفره داشته‌اید از آن‌ها طراحی کنید. برای درک بهتر، کافی‌ست طراحی سریع حالت را به گونه‌ای انجام دهید که گویی در حال طراحی از مجموعه‌ای به هم پیوسته هستید. این ساده‌ترین برخوردی است که می‌توانید با آن یک ترکیب چند نفره به‌وجود آورید (مانند طرحی از پیکاسو که با خط و نقطه چین کار کرده است تصویر ۱۹۶-۳). نحوه‌ی قرار گرفتن



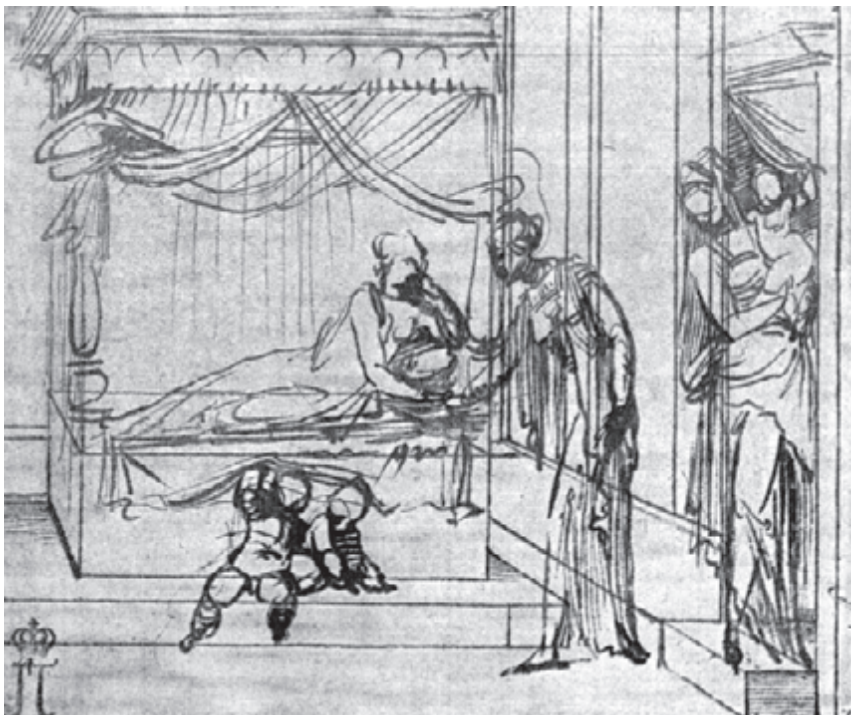
تصویر ۲۰۲-۳- پابلو پیکاسو - حکاکی روی فلز (۱۹۷۳-۱۸۸۱ میلادی)



تصویر ۳-۲۰۳ - طرح از سانزیو رافائل - نقاش ایتالیایی (۱۵۲۰-۱۴۸۳)

بسیاری از نقاشان با استفاده از تکرار یک مدل به نتیجه‌ی دلخواه دست یافته‌اند.

به طرح تصویر ۳-۲۰۳ دقت کنید. مرد ایستاده در تصویر دوبار تکرار شده و می‌توان گفت اگر قرار بر استفاده از مدل بود، طراح می‌توانست از دو مدل (یک زن و یک مرد) استفاده و از آن‌ها به شکل‌های مختلف طراحی کند و بتواند موضوعی داستانی را نشان دهد.



تصویر ۳-۲۰۴ - طرح از باتجو باندینلی^۱ - نقاش ایتالیایی (۱۵۶۰-۱۴۹۳)

در تصویر ۳-۲۰۴ همان‌طور که پیداست ابتدا فضای موردنظر طراحی شده و سپس فیگور افراد به آن اضافه شده است. فیگورهایی که می‌توانسته به وسیله‌ی یک مدل انجام گیرد و طراح، آن‌ها را سر جای خود قرار دهد. یعنی طراح در ابتدا معماری موردنظر خود را که می‌تواند مربوط به مکان مشخص و یا غیرمشخص باشد مبنای اثر، قرار داده و بعد اندام‌ها را بنا به اندیشه‌ای که در سر داشته در فضا مستقر ساخته است. نوع مناسبی که بین آدم‌های درون طرح برقرار است بیننده را آماده می‌کند تا منتظر شنیدن روایتی از یک داستان باشد.

^۱ - Bandinelli

است. نوع خط‌ها و بافت به‌وجود آمده، فضای صمیمانه‌ای را از یک خانواده‌ی روستایی نشان می‌دهد که در حال عبورند بی‌آن‌که این سؤال را در ذهن به‌وجود آورد که از کجا می‌آیند و به کجا می‌روند. این طرح از فرانسوا میله نقاش فرانسوی است که همواره در آثارش به‌روستاییان و زندگی روزمره‌ی آن‌ها پرداخته است.



تصویر ۲۰۵-۳ طراحی از میله

حالت قرار گرفتن آدم‌ها در کنار هم، فضایی که در آن قرار دارند و ترکیب سایه و روشن طرح است که از ما دعوت می‌کند تا بیننده‌ی روایتی باشیم و یا فقط نظاره‌گر لحظه‌ای از یک زندگی. چنانکه در طرح تصویر ۲۰۵-۳ مردی افسار حیوانی را در دست دارد و زنی بر حیوان سوار است که کودکش را در آغوش گرفته

خانواده‌ی آقای توماس مور (فیلسوف انگلیسی که سمت وزارت را برعهده داشت) را به تصویر درآورد (تصویر ۲۰۶-۳).

در ترکیب دیگری که پیش‌طرحی است برای تابلویی بزرگ اثر هانس هولباین، طراح آلمانی (۱۴۹۸-۱۵۴۳) وی خواسته تا



تصویر ۲۰۶-۳ طراحی از هانس هولباین^۱

نحوه‌ی قرارگیری آدم‌ها و نوع ارتباطشان بی‌شباهت به جمع‌شدن برای گرفتن یک عکس دسته‌جمعی نیست. در فضایی که ساده ولی با دقت کار شده است توماس مور که غرق در اندیشه است در مرکز قرار دارد و یاران او در کنارش جمع شده‌اند و زن‌ها مشغول گفتگویند. طرح، دقیق است و طراح یادداشت‌هایی درباره‌ی انتخاب رنگ در خود طرح، ارایه کرده است. فضای خالی بالای سر آدم‌ها فرصتی می‌دهد تا اثر بسیار شلوغ جلوه نکند. مقایسه‌ی تصویر خانواده‌ی پرجمعیت آقای مور با تصویر ۲۰۷-۳ از خانواده‌ی سه نفره‌ای که به پدر و مادر خلاصه می‌شود

بسیار جالب خواهد بود. چهره‌ی شاد کودک در آغوش مادری که با یکدست فرزندش را در بر گرفته و دست دیگرش را بر روی دست همسرش نهاده است فضایی صمیمانه را به‌وجود آورده است. شکل قرارگرفتن اعضای خانواده و نگاهشان به بیننده است که تصوّر عکس ماندی را در ذهن ما به‌وجود می‌آورد. در طرح بعدی، تصویر دیگری از خانواده را می‌بینید که این طرح هم از نقاش فرانسوی ژان دومینیک آنگر (۱۸۶۷-۱۷۸۶) است (تصویر ۲۰۸-۳).



تصویر ۲۰۷-۳- طراحی از ژان دومینیک آنگر (۱۸۶۷-۱۷۸۶)



تصویر ۲۰۸-۳- طرح از ژان دومینیک انگر

طراحی تصویر ۲۰۹-۳ که با گچ‌های رنگی کار شده و فرآگونار (۱۷۳۲-۱۸۰۶) می‌باشد. نامش «هنرمند در استودیو» است. اثر طراح فرانسوی ژان انوره



تصویر ۲۰۹-۳- اثری از فرآگونار

نحوه‌ی نشستن و حالت قرار گرفتن پاهای مرد آیا می‌تواند تصویری از یک هنرمند را نشان دهد؟ در پس زمینه چه اشیایی قرار گرفته‌اند؟ با دیدن این طرح آیا فضای کار یک هنرمند به ما منتقل می‌شود؟

مکان‌های شلوغ مانند بازارها و میدان‌های خرید و فروش، پارک‌ها، فضای مدرسه در ساعات غیردرسی (استراحت و ورزش)، فرصت‌های خوبی به شما می‌دهد که از جمع‌های کوچک و بزرگ که در حال تبادل و گفتگو هستند طراحی کنید و مهم‌تر از آن، خصلت‌های رفتاری آدم‌ها را در محیط‌های مختلف بررسی نمایید.

برای گذاردن پس زمینه هم مشکلی نخواهید داشت زیرا می‌توانید از فضای موجود کمک بگیرید.

با کمک ابزاری ساده برای طراحی‌های سریع خود، در حیات مدرسه حرکت کنید و با طراحی از جمع‌های دو سه نفره، سعی کنید حالت کلی این جمع‌های کوچک را در طراحی‌تان ثبت کنید. زیاد در قید آن نباشید که در نخستین قدم‌ها طراحی‌هایتان شناسنامه‌ی کاملی داشته باشند اعم از جنسیت آدم‌ها، تیپ‌ها و کاری که در آن درگیر هستند. در آغاز کار بیش‌تر در پی تمرینی باشید برای ساختن ترکیب‌های چند نفره.



تصویر ۲۱۰-۳



تصویر ۲۱۱-۳



تصویر ۲۱۲-۳- مسعود سعدالدین



تصویر ۲۱۳-۳

برای کسی که فقط قصد دارد در جایی ایستاده، به تماشای آدم‌های در حال رفت و آمد بپردازد ایستگاه‌ها و ترمینال‌ها همیشه جذاب بوده‌اند. مسافران، باربرها، کودکانی که دست مادر خود را گرفته‌اند، آن‌هایی که با شتاب حرکت می‌کنند و معمولاً در حال تنه زدن به آدم‌هایی هستند که خونسرد و آرام راه می‌روند و یا برخورد آدم‌هایی که همیشه به عکس دیگران در حال حرکتند و در نهایت، آن‌هایی که روی نیمکت‌ها نشسته و ساک‌ها و چمدان‌های متعدد دور خود چیده‌اند. چنین محیطی هر لحظه آماده‌ی حوادث گوناگون است؛ حوادثی که می‌تواند برای خود قصه‌ای باشد. بنابراین طراحی‌هایی که در چنین فضایی به وجود می‌آید می‌تواند حال و هوای خاص خود را انتقال دهد. حتی می‌تواند این طرح‌ها براساس نام‌های انتخابی از قبل کار شده باشد نام‌هایی که شما را ترغیب نموده بر آن اساس مجموعه‌ای از طراحی را به وجود

آورید. مانند: مسافر، استراحت، انتظار و می‌توانید با دوستان طراحان مکانی را از قبل شناسایی کرده با وسایلی جمع و جور که آزادی عمل را از شما نگیرد و امکان تحرک کافی را در اختیار شما بگذارد، به آنجا رفته، در جایی قرار بگیرید که بتوانید کاملاً راحت باشید. می‌توانید در فرصتی مناسب به مقایسه‌ی طرح‌هایتان بپردازید. دیدن تفاوت‌های فردی شما در انتخاب و نوع نگاه به موضوعات، با دوستان دیگری که در همان محیط به طراحی پرداخته‌اند بسیار جالب خواهد بود. برای بعضی از طراحان، آدم‌ها مهم هستند و برای بعضی دیگر، فضا و معماری یک محل، اهمیت بیشتری دارد. طرح‌هایی از فلیکس توپولسکی را نشان می‌دهد که از فضای کشور بنگلادش کار کرده است (تصاویر ۲۱۴-۳، ۲۱۵-۳ و ۲۱۶-۳).



تصویر ۲۱۴-۳



تصویر ۲۱۵-۳

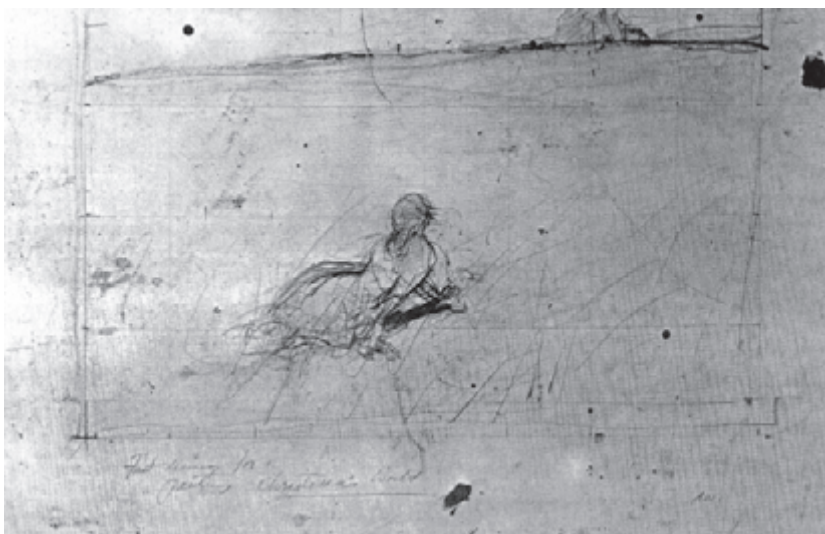
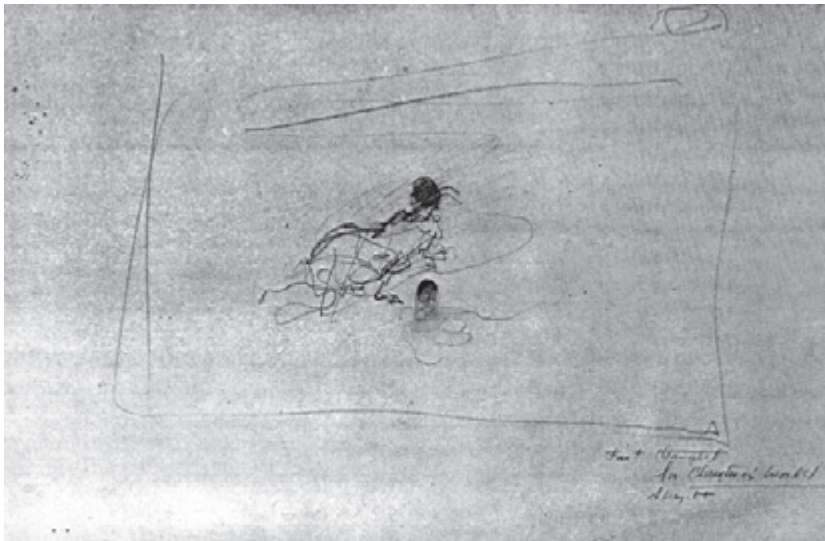


تصویر ۲۱۶-۳



تصویر ۲۱۷-۳ دور از خانه - اثر اندرو وایت (۱۹۱۷)

اندرو وایت نقاش معاصر آمریکایی در تابلوی «دور از خانه»، یک فیگور انسانی را در پایین صفحه قرار داده در حالی که نگاهش به طرف بالای تابلو است و در خط الرأس چند کلبه‌ی کوچک را با یک خانه نشان داده است. سطح زمین که بخش بزرگی از تابلو را در بر گرفته با بافت سبزه و علف مانند پوشیده شده است که فضای آرامی را به دست می‌دهد جدا ماندن کلبه‌ای که در وسط تابلو است یادآور قهرمان دور از خانه‌ای است که در پایین تابلو و با حالتی زمین‌گیر نشان داده شده است. حال، بعد از دیدن اصل اثر به طرح‌هایی که هنرمند نقاش را به سوی اثر نهایی رهنمون شده است نگاهی بیندازید و به تغییرات توجه کنید (تصاویر ۲۱۷-۳ و ۲۱۸-۳).



تصویر ۲۱۸-۳ پیش‌طرح‌های اندرو وایت برای تابلوی دور از خانه



طراحی‌های تصاویر ۲۱۹-۳ و ۲۲۰-۳ که اثر ادوارد مونش نقاش نروژی (۱۸۶۳-۱۹۴۴) است. طراح از شگرد خاصی پیروی می‌کند. او برای به سامان رساندن طراحی‌هایش، ابتدا فیگور مشخصی را در قسمت جلوی طراحی قرار می‌دهد و آنگاه در پس‌زمینه، از فیگورهای کوچک‌تر که کامل‌کننده‌ی تصویر صحنه‌ی جلو هستند (طرح تصویر ۲۱۹-۳) سود می‌برد. نوع آدم‌های پس‌زمینه به معنی اثر کمک زیادی می‌کنند چنان‌که در این تصویر بی‌توجهی عابران نسبت به پیرزن ژنده‌پوش مچاله شده، بر معنای مشخصی که طراح قصد نشان‌دادنش را دارد بسیار تأکید می‌کند (تصویر ۲۲۰-۳).

تصویر ۲۱۹-۳ اثری از ادوارد مونش^۱



تصویر ۲۲۰-۳ اثری از ادوارد مونش



تصویر ۳-۲۲۱- طرح از محمدعلی بنی اسدی

در نهایت تصویری را می‌نگریم (تصویر ۳-۲۲۱) که به قصد تصویرسازی قصه‌ای کار شده است و بخشی از ماجرا را به تصویر می‌کشد. سه نفر که وضعیتی تقریباً غیرمعمول دارند در کنار هم قرار گرفته‌اند و به نقطه‌ای خاص خیره شده‌اند. ماجرا یا اتفاق قصه در بیرون از کادر اتفاق می‌افتد. گذاردن سه ماه، هر یک بر بالای سریکی از شخصیت‌ها می‌تواند به فضای غیرمعمول طراحی کمک کند و نبودن پس‌زمینه جزبافتی ساده به بی‌مکان بودن قصه اشاره دارد و به گنگی ماجرا (رمزی که بعد از خواندن قصه دریافت می‌شود) می‌افزاید (تصویر ۳-۲۲۲).



تصویر ۳-۲۲۲- اثر پابلو پیکاسو

ترکیب‌های بیش از یک نفر

- ۱- سه ترکیب در فضای بسته مانند کلاس درس، فضای خانواده، محیط کار و ... بسازید.
- ۲- سه ترکیب در فضای باز مانند پارک، محل بازی بچه‌ها، پیرمردها و نیمکت‌های پارک، رفت و آمد یا جمع شدن برای اتفاق یا حادثه‌ای در خیابان و ... بسازید.
- ۳- براساس یک قصه ی بسیار ساده سه طرح بسازید.
- ۴- سه ترکیب را با مشخصات زیر بسازید : حالت مدل در هر سه طرح یکسان باشد ولی فضای پیرامون تغییر کند به گونه‌ای که هر طرح بیانگر موضوع خاصی باشد.

۱۷-۳- برخورد طراحان با سوژه‌ی انسان

به طرح‌هایی که در این صفحات آمده است توجه کنید. طرح‌هایی که حاصل برخورد متفاوتی‌ست که هنرمندان دوره‌های مختلف با موضوع انسان داشته‌اند.

در تصویر ۲۲۳-۳ پیتربل روبنس (۱۶۴۰-۱۵۷۷) نقاش فلاندری به مطالعه‌ی دست و پا در وضعیتی خاص پرداخته است. طرح‌هایی مانند این طرح را در کارهای دیگر طراحان نیز می‌بینیم که به تک تک اندام‌ها به تنهایی و یا در ارتباط با هم پرداخته‌اند تا به هنگام آفریدن طرح نهایی مشکلی نداشته باشند.



تصویر ۲۲۳-۳- روبنس - مطالعه‌ی پا (۱۶۴۰-۱۵۷۷)

۲۲۴-۳ تا ۲۲۷-۳.

ژان فرانسوا میله، طراحی‌هایی از این دست فراوان دارد. او در پی مطالعه‌ی اندام و شیوه‌های مختلفی‌ست که بتواند انسان‌ها را به هنگام کار در تابلوهایش جان بخشد. خصوصاً روستاییان را به هنگام انجام دادن کارهای سخت و طاقت‌فرسا.

ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵-۱۸۱۴) نقاش فرانسوی، در طرح‌های زیادی که از خود به جا گذاشته، علاقه‌ی خود را به مطالعه‌ی اندام انسان در حال کار به نمایش می‌گذارد. او در طرح‌هایش روستاییان، شیوه‌ی زندگی‌شان و اعمال سخت و طاقت‌فرسایی را که با آن مواجه هستند، نشان می‌دهد (تصاویر



تصویر ۲۲۵-۳- خوشه چینان - اثر میله



تصویر ۲۲۴-۳



تصویر ۲۲۷-۳



تصویر ۲۲۶-۳

خط‌ها در این طرح، قاطعیت طراحی قبل (تصویر ۳-۲۲۹) را ندارند و بیش‌تر مردّدند و این تفاوت روحیه‌ی دو نقاش را (به واسطه‌ی خطوطشان) کاملاً به نمایش می‌گذارد.



تصویر ۳-۲۲۸ — دلاکروا^۱ — زن الجزایری

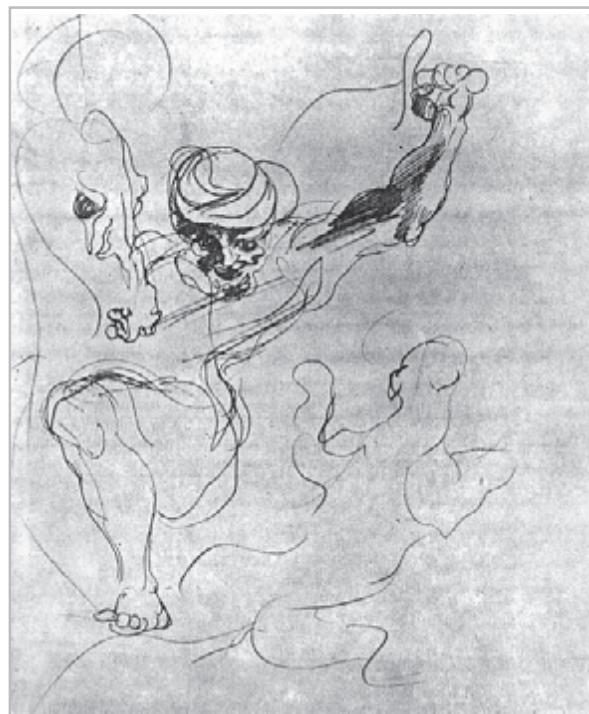
تصاویر ۳-۲۲۸ و ۳-۲۲۹ طرح‌هایی‌ست از اوژن دلاکروا نقاش فرانسوی (۱۸۶۳-۱۷۹۸) او در این طراحی‌ها با خطوط تند و پرهیجان سوزده‌های مورد علاقه‌اش را کار کرده است. به طراحی زن الجزایری (تصویر ۳-۲۲۸) که با قلمی ضخیم‌تر از قلم هاشور معمولی کار شده است دقت کنید.

بیش از هر چیز ریتم خطوطی که با شتاب خاصی به وجود آمده‌اند به چشم می‌آید. در طرح بعدی جنگ یک عرب با پلنگ (تصویر ۳-۲۲۹) با کم‌ترین خطوط، تحرک، خشم و هیجان را یک‌جا به نمایش می‌گذارد.

مقایسه‌ی طرح تصویر ۳-۲۲۹ (جنگ یک عرب با پلنگ) با طرح تصویر ۳-۲۳۰ (زنی نشسته بر روی یک صندلی) اثر نقاش اتریشی گوستاو کلیمت (۱۹۱۸-۱۸۶۲) جالب خواهد بود. در طرح «زنی نشسته بر روی صندلی»، خط‌ها خصوصاً در قسمت بالاتنه‌ی لباس زن مغشوش و درهم است و درگیری طراح را با خود نشان می‌دهد که ضمن طراحی مشغول تصمیم‌گیری‌ست و تردید دارد که چگونه بهترین حالت ممکن را نشان دهد. برخلاف خطوط چهره که تقریباً به سادگی موفق شده است شباهت و حالت روحی زن را نشان دهد.



تصویر ۳-۲۳۰ — طرحی از گوستاو کلیمت زنی نشسته بر روی صندلی



تصویر ۳-۲۲۹ — دلاکروا (جنگ یک عرب با پلنگ)



تصاویر ۲۳۱-۳ و ۲۳۲-۳ دو طرح از پیکاسو با سوژه‌هایی یکسان و پرداختی مشابه است.

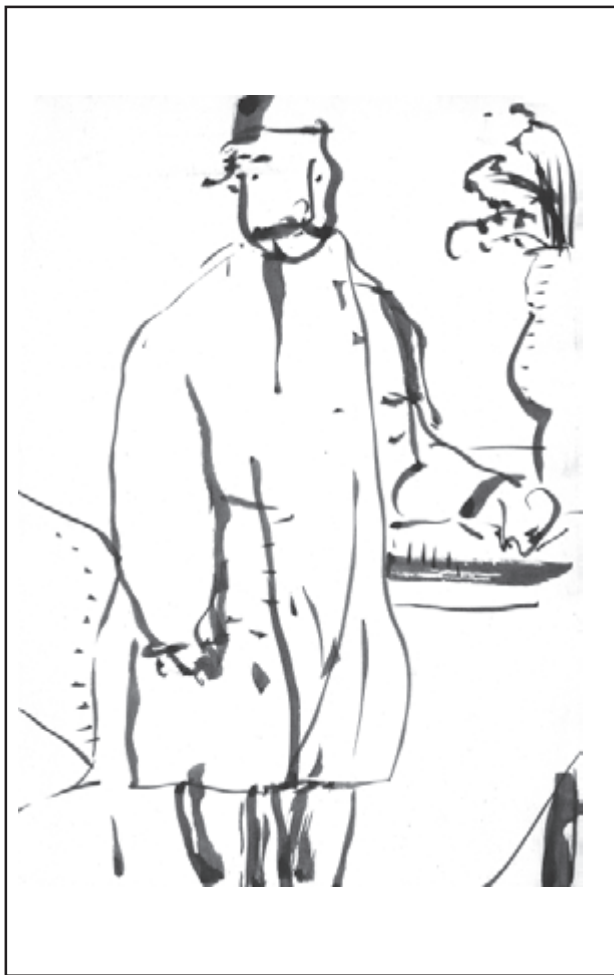
مردی نشسته بر روی صندلی که مدل هر دو اثر از دوستان نزدیک پیکاسو هستند. در این دو طرح، قصد پیکاسو ساختن طرح بوده است و نه پیش‌طرحی برای تابلو. برخلاف طراحی زنی نشسته بر روی صندلی (تصویر ۲۳۰-۳) که گوستاو کلیمت به عنوان مقدمه برای ساخت یک تابلو کار کرده است. بنابراین یک نوع ناتمامی در آن طرح مشخص و پیدا بود در صورتی که در کارهای پیکاسو طرح‌ها کامل است و از جمله کارهای نزدیک به طبیعت این نقاش می‌باشد.

در دو طرحی که به دنبال هم می‌آید، (تصاویر ۲۳۳-۳ و ۲۳۴-۳) طراح سوژه‌ی موردنظر خود را با قلم مو و مرکب رسم کرده است. طراح، در این طرح‌ها از طبیعت خیلی دور نشده است ولی متناسب با طنزی که موردنظرش بوده، اغراق کرده است.

تصویر ۲۳۱-۳- طرحی از پیکاسو



تصویر ۲۳۲-۳- طرح از پیکاسو



تصویر ۲۳۴-۳- طرح از محمدعلی بنی اسدی



تصویر ۲۳۳-۳- طرح از محمدعلی بنی اسدی

(تصویر ۲۳۵-۳) طرح‌هایی ست از هنری مور^۱، پیکره‌ساز انگلیسی (۱۹۸۶-۱۸۹۸) که توجه او را به حجم و اهمیت آن، در طرح‌هایش می‌بینیم.

حال به بررسی طرح‌هایی می‌پردازیم که طراح در جهت نگرش و خواسته‌های ذهنی خود از شکل طبیعی انسان دور شده است. البته این تفاوت‌ها آنقدر نیست که در برخورد با این آثار نتوان بی برد که مقصود اندام انسان بوده است. «گروه‌های خانواده»



تصویر ۲۳۵-۳- گروه‌های خانواده - ۱۹۴۴ - هنری مور

آلبرتو جاکومتی، پیکره‌ساز سوئیسی (۱۹۰۱-۱۹۶۶) نیز در طرح‌هایش از شکل طبیعی انسان دور می‌شود و با خطوطی مستقیم و چرخان توده‌ی سیم‌مانندی را به‌وجود می‌آورد که بر فرازش سری کوچک قرار گرفته است. او در طراحی فقط به رنگ سیاه بسنده نکرده، بلکه بر روی آن با خطوط سفید کار کرده است. رنگ سفید، باعث گسستگی تداوم خط‌ها شده و به حال و



تصویر ۲۳۶-۳- جاکومتی^۱

هوایی که در نظر داشته نزدیک‌تر شده است (تصویر ۲۳۶-۳). بخش برخورد طراحان با سوژه‌ی انسان را با طرحی از یک هنرمند ایرانی به پایان می‌رسانیم. طراح چندان به قواعد طبیعی وفادار نبوده است و کمال زیبایی، نقطه‌ی اوجی‌ست که طراح قصد رسیدن به آن را داشته است (تصویر ۲۳۷-۳).



تصویر ۲۳۷-۳- طراحی ایرانی (قرن شانزدهم) -
اثر محمد مؤمن

تمرین شخصی

- دفتری را برای چسباندن طرح‌هایی که می‌توانید از آثار هنری جمع‌آوری کنید فراهم سازید و درباره‌ی هر طرح توضیحاتی بدهید. می‌توانید این کار را با دوستانتان (به‌صورت گروهی) انجام دهید.
- طراح از چه ابزاری استفاده کرده است؟
- عناصر و اشیای درون طرح را نام ببرید.
- وفاداری طراح نسبت به طبیعت به چه میزان بوده است؟ نزدیک به طبیعت، اغراق شده در شکل طبیعی و دور شدن کامل از طبیعت و ...
- طراح قصد بازگویی چه حالت و یا موضوعی را داشته است؟

^۱- Giacometti

منابع و مأخذ

- ۱- رویین پاکباز، دایرةالمعارف هنر، انتشارات تدوین، واحد پژوهش، فرهنگ معاصر، ۱۳۷۸.
- ۲- کنت کلارک، سیر منظره‌پردازی در هنر اروپا، ترجمه‌ی بهنام خاوران، نشر ترمه، ۱۳۷۰.
- ۳- ژن فرانک، طراحی از منظره با مداد، ترجمه‌ی ع. شروه، انتشارات فرهنگسرا.
- ۴- رویین پاکباز، نقاشی ایران از دیرباز تا امروز، نشر نارستان، ۱۳۷۹.
- ۵- نقاشی‌ها و طرح‌های سهراب سپهری، انتشارات سروش، ۱۳۶۹.
- ۶- پروفیسور گل ویتسر، طراحی از طبیعت، ترجمه‌ی م. کرامتی، انتشارات بهار، ۱۳۶۷.
- ۷- دی بترز، زبان نقاشی، فرم و محتوا، ترجمه‌ی داراب بهنام شباهنگ، نشر چکامه، ۱۳۷۰.
- ۸- فردریک - جی. گارنر، طراحی از درخت، ترجمه‌ی ع. شروه، انتشارات بهار، ۱۳۶۲.
- ۹- برت دادسون، کلیدهای طراحی، ترجمه‌ی ع. شروه، انتشارات فرهنگسرا، ۱۳۷۵.
- ۱۰- والتر رید، برخوردی هنرمندانه با طراحی و ساخت بدن انسان، ترجمه‌ی افسون آشتی.
- ۱۱- جان. و. وندریول، طراحی از مدل زنده پیکر انسان، ترجمه‌ی م. کرامتی.
- ۱۲- والتر ئی فاستر، آناتومی برای استادان و دانشجویان، ترجمه‌ی ع. شروه.
- ۱۳- Jeno Bracsay، کالبدشناسی هنری.
- ۱۴- GREAT DRAWINGS OF ALL TIME, KODANSHA, 1978.
- ۱۵- HELEN GARDNER 'S - ART THROUGH, THE AGES, HARCOURT BRACE JOVANOVIICH, 1975.
- ۱۶- EUGENE M. FRANDZEN.
SKET CHING PAINTING. FOSTER ART SERVICE, INC. , 1970.
- ۱۷- WATER COLOR - FIX - IT BOOK HASSELT & WAGNER , NORTH LIGHT BOOKS, 1992.
- ۱۸- WATER COLOUR - JOSE´ M. PARRAMON PHAIDON. 1993.
- ۱۹- DRAWING LANDSCAPE IN PENSIL BY FEADINAD PETRIE WATSON GUPTILL 1992.
- ۲۰- STARTING WITH WATERCOLOUR, ROWLAND HILDER, HERBERT, 1993.
- ۲۱- VRUBEL, AURORA ART PUBLISHERS LENINGRAD 1975.

