

سواد بصری :

سواد بدان معناست که گروهی از پیام ها ، برای جمعی از افراد ، دارای معانی مشترکی است .سواد بصری نیز کمابیش به همین معناست یعنی پیام هائی به به وسیله ادراکات انسانی قابل درک و فهم باشد.

مهم ترین عامل بصری :

حس بینایی عبارت است از، توانایی تشخیص و فهم بصری پدیده های موجود در محیط و نیرو هایی که تاثیری عاطفی بر بیننده می گذارند.

کالب کاتنگو(Caleb Gattegno)در کتابی به نام ((در راه فرهنگ بصری)) درباره ماهیت حس باصره چنین می نویسد. ((هر چند همه ما به آسانی و طبیعی می بینیم ، ولی فرهنگ و تمدن خاص مربوط به دیدن و تصویر هنوز به وجود نیامده است .عمل دیدن سریع انجام و همه چیز را به صورتی جامع از نظر می گذراند .هم (آنالیتیکی) یا تحلیلی است و هم در عین حال (سنتیک) یا ترکیبی است.حس بینایی هنگام فعالیت به انرژی ناچیزی احتیاج دارد و تقریباً با سرعت نور عمل می کند و در عین حال به ذهنمان اجازه دریافت و ضبط بی نهایت خبر را در زمانی بس کوتاه تراز ثانیه می دهد.)) این توصیف به خوبی بیانگر قدرت شگفت آور دیدن است و انسان را وادار می کند این نتیجه گیری او را بپذیرد . ((با بینایی ،بی نهایت ها یکباره به ما ارزانی می شوند،صفت بینایی ، غنا و سرشاری است.))

میل و رغبت زیاد انسان نسبت به یک پیام بصری آشکار است.ما به علت های گوناگون همواره می خواهیم دانش و معارف خود را با شواهد بصری تقویت کنیم.مهمترین دلیل برای این تمایل همان صریح و مستقیم بودن تصاویر یا پیام های بصری و در نتیجه نزدیکی و الفت آنها با تجربیات واقعی است.وقتی اولین سفینه فضایی در ماه نشست و اولین گام فضانوردان بر سطح این کره نهاده شد،عده بشماری در سراسر جهان تماشاگر این واقعه بودند.حال تصور کنید چند نفر از این بینندگان حاضرند به جای این پخش مستقیم و دیدنی به یک گزارش مشروح و بسیار شیوای رادیویی درباره آن گوش دهند و یا رپورتاژی چاپی راجع به آن را بخوانند؟

قدیمی ترین مطلب ضبط شده به وسیله انسان به صورت تصویر است و نزدیک به سی هزار سال پیش ترسیم شده است. شکل جدید تقسیم هنر به دو قطب هنر زیبا و کاربردی از نظر معاصران صورت جدیدی گرفته است.امروز میزان اهمیت بیان ذهنی و کاربرد کیفی هنر ملاک آن تقسیم بندی، قرار می گیرد.

تعابیر شخصی همراه با بیان خلاقانه ،به قلمرو و هنرهای زیبا مربوط می شود و توجه به فایده و مورد استفاده ،مربوط به هنرهای کاربردی است .این درست است که یک نقاش به هنگامی که بدون سفارش قبلی تابلویی را می کشد،به شرط آنکه غم بازار و فروش تابلو را نداشته باشد و فقط برای ارضای خودش به آن کار بپردازد،کار او ذهنیت او خواهد بود، ولی کار سفالگری که به ظروف سفالین شکل می دهد نیز به این ترتیب می تواند از جنبه های ذهنی برخوردار باشد، زیرا او ظرفش را به شکلی می سازد که مطبوع و خوشایند خودش باشد.فرق سفالگر با آن نقاش این است که ، سفالگر علاوه بر ذهنیات خودش مسائل دیگری را نیز باید مد باید در نظر بگیرد.او باید ظرف را به صورتی بسازد که مثلاً آب را در خود نگاه دارد،یا به آسانی قابل حمل باشد و یا بتوان به سهولت از آب پر و خالی کرد و غیره.این نوع مسائلی که مربوط به استفاده از شی می شود،عواملی هستند که جنبه ذوقی و ذهنی شخص طراح را محدود می سازند و پاره ای از کیفیات کار را به اجبار به طراح تحمیل می کنند.

در محصولات چاپی نظیر کتاب و مجله و غیره ،عاملی که از نظر اهمیت ، در درجه نخست قرار دارد ،زبان و کلام است و عواملی نظیر طرز قرار گرفتن و ترکیب بندی و شکلها و تصاویر جنبه ثانوی و کمکی نسبت به اولی

دارند. حال آنکه در رسانه های جدید امروز، مثل تلویزیون و فیلم، درست خلاف آن صدق می کند، یعنی عامل بصری یا تصویر در درجه اول است و کلام نسبت به آن جنبه فرعی دارد. ارتباط از طریق چاپ هنوز از بین نرفته است و شاید هم که هرگز از بین نرود، ولی فرهنگ انسانی که تا کنون مغلوب گفتار و زبان بوده است، به تدریج به سوی تصویر و تصویر نگاری روی آورده است.

آرتور کوستلر (Arthur Koestler)، در کتاب، به نام عمل خلاقیت، می نویسد (فکر کردن در ناخودآگاه ما غالباً به صورت تصویر تجلی می یابد، نظیر رویاها و شبه رویاهای پیش از خواب، کابوسها، توهمات بیماران روانی و مکاشفات هنرمندانه. وقتی می گوئیم پیامبران بصیر و بینا هستند { در بسیاری زبان ها متداول است } منظورمان آن است که دیدی روشن و قوی دارند و سخنور بودن آنها دارای اهمیت زیادی نیست، حتی وقتی می خواهیم به کسانی که سخت، درگیر مسائل ادبی و کلام هستند، نهایت احترام را به جا آوریم به آنها بصیر و یا با دیدی روشن اطلاق می کنیم.))

تجسم یا تصور کردن، عبارت از توانایی ما در شکل بخشیدن به تصاویر ذهنی است.

تکامل زبان از تصویر آغاز شد و به صورت تصویر نگاری درآمد که در آن شکل های ساده با معانی روشن و واضح به کار می رفت، سپس به واحدهای آوایی تبدیل شد و سرانجام شکل الفباء به خود گرفت. گرگوری (R.L. Gregory)، مولف کتاب چشم هوشمند، الفباء را به همین مناسبت ((ریاضیات معنا)) خوانده است. هر گامی که در این راه برداشته می شد مسلماً تکاملی بیشتر در ارتباط مؤثرتر میان آدمیان بود. شواهد بسیاری موجود است که نشان می دهد در این جریان امروز، بازگشتی به گذشته مشاهده می شود، یعنی بازگشت به استفاده از تصویر برای برقرار کردن ارتباط؛ و این عقبگرد به دلیل آن است که افراد بشر می خواهند به شکلی مؤثر تر و مستقیم تر با یکدیگر ارتباط یابند.

در یونانی به زبان ((لوگوس)) می گویند، یعنی اندیشه و برهان و درپاره ای دیگر از زبان های اروپایی منطق را ((لوژیک)) یا ((لوژیک)) می خوانند که همه این الفاظ از همان کلمه یونانی لوگوس به معنای زبان اخذ شده است.

کلام ساخته و پرداخته بشر است و عبارت است از قراردادهایی که بدان سبب اخبار و اطلاعات مختلف به صورت رمز یا سمبل در می آید، این رموز حامل و ناقل اخبار هستند و یا اخبار به وسیله آنها ضبط می شوند و به هنگام نیاز، انسان ها با رمزگشایی آنها به مضمون اخبار پی میبرند. به این سبب ساخت کلام، از نوعی منطق برخوردار است که مشابه آن در زبان بصری وجود ندارد.

کلیه اخبار و اطلاعاتی را که ما به صورت تصویر دریافت می کنیم به سه نوع کاملاً متمایز از یکدیگر می توان تفکیک کرد، نخست اخبار بصری که به صورت سیستم سمبلها یا صوررمزی گوناگون هستند؛ دوم اخبار بصری که حالت بازنمایی یا شبیه سازی از محیط خارج را دارند، که در نقاشی، عکاسی، پیکرتراشی، فیلمبرداری و غیره ظاهر می شوند؛ و سوم آنهایی که انتزاعی هستند و در واقع زیرساخت هر نوع تصویری از این جنبه انتزاعی برخوردار است. نوع دوم ساختهای بصری، صورت بازنمایی یا شبیه سازی از دنیای خارج را دارد، این نوع آگاهی به وسیله تصویر به طور حتم، ناشی از تجربیات مستقیم ما از واقعیت است، که می تواند از محسوسات ظاهری فراتر رود. افراد، بسیاری از چیزها را که شخصاً قادر به لمس و تجربه آن نمی باشند، از طریق اینگونه تصاویر و شکل ها و مثالها می آموزند. البته توضیحات کلامی تا حدودی در شناساندن پدیده ها مؤثرند، ولی تصویر دارای کیفیت دیگری است، تصویر یک فیل یا یک نوع ماشین، بیننده را بی وقفه از شکل ظاهر آن مطلع می سازد. حال آنکه فهماندن مطلب از طریق کلام، که در واقع یک سیستم تبدیل به رمز شده است مخاطب را ملزم می سازد به نوبه خود برای درک

معنای آنچه بیان شده است به طور ذهنی کلام را رمزگشایی کند و این امر موجب تاخیر در درک مطلب می شود. خلاصه آنکه گاهی برای فهمیدن کار یک پدیده، دیدن آن و یا دیدن تصویری از آن کافی است. درک اهمیت این موضوع فقط برای بحث آموزش و یادگیری نیست. بلکه کلا برای آن است که بدانیم نزدیک ترین چیز به واقعیت برای ما این نوع تصاویر است. از این روست که ما به چشمان خود اطمینان داریم.

آخرین نوع ارتباط بصری شاید از همه مشکلتر و بیش از دو نوع دیگر برای رشد سواد بصری مهم باشد. این نوع در واقع زیر ساخت و ترکیب بندی ساده و اولیه یا انتزاعی پیامهای بصری است، به عبارت دیگر پیام های خالص بصری است. آنتوان ارنستسواک (Anton Ahrenzweig) نظریه ای در مورد هنر مطرح کرده است که مبنای آن، جریان اولیه مشاهده کردن و رشد در آدمی می باشد و مربوط به مراتب آگاه و ناخودآگاه (The precinsious) یا ثانویه ذهنی می شود. او این تقسیم بندی در انواع ساختهای بصری را با استفاده از واژه سینکرتیستیک (Syncretistic) یا حالت التقاط زمانی یا همزمانی چند موضوع بیان می کند. این واژه بار اول به وسیله پیاژه (Piaget) به کار گرفته شده است. ارنستسواک، این مفهوم را به بینش کودکان از جهان که در هنر آنها نمایان می شود نسبت می دهد. کودک از طریق هنر خود نشان می دهد که از توانایی التقاطی خاص و همساز کردن امور ناخودآگاه و خودآگاه برخوردار است و می تواند میان پدیده های عینی و امور ذهنی، فرقی قائل نشود و ارنستسواک معتقد است که کودک دارای دیدی ((کلی)) (global vision) است و می تواند کلیتها یا تمامیت ها را ببیند. او معتقد است که این استعداد در انسان بالغ نیز کم و بیش باقی می ماند و شناخت این موضوع برای بررسی در این زمینه، وسیله ای کارساز و مفید خواهد بود.

زیر بنای نظریه گشتالت را، ارنفلس (Ehrenfels) این طور بیان می کند: ((اگر دوازده شنونده هر کدام یکی از نتهای آهنگی کوتاه را بشنوند، مجموعه آنچه این دوازده تن تجربه کرده اند با حاصل تجربه کسی که به تنهایی تمام آن نت ها را پشت سر هم شنیده است برابر نخواهد بود.

مهمترین کار در حل یک مسئله بصری، کمپوزیسیون یا ترکیب بندی آن است. رسیدن به معنای مورد نظر در یک عبارت تصویری بستگی زیادی به نوع ترکیب بندی آن دارد، علاوه بر آن ترکیب بندی یک اثر در جلب توجه بیننده نیز نقش بسیار مهمی را ایفا می کند، کسی که می خواهد از راه تصویر با دیگران ارتباط برقرار سازد، در این مرحله بسیار حیاتی از کارش بیش از هر مرحله دیگری می تواند و باید بر کارش احاطه و نظارت کامل داشته باشد، زیرا او برای القای منظورش از بهترین موقعیت برخوردار است.

نحو در دستور زبان عبارت است از روش استفاده از کلمات با ترتیبی درست در جمله و قواعد آن به روشنی تعریف شده است و فهم آن فقط نیازمند اندکی هوش و دقت است. ولی این نوع قواعد در آموزش بصری فقط به ما ترتیب به کار بردن درست اجزای تصویر را نشان می دهد و مسئله چگونگی برخورد ما به جریان کلی ترکیب بندی باقی می ماند.

معنا در پیام های بصری فقط نتیجه جمع شدن تاثیرات حاصل از ترکیب عناصر اولیه نیست، بلکه چگونگی آن تا حدودی زیاد به دستگاه حسی خاصی که در تمام انسانها به طور یکسان عمل می کند، نیز بستگی دارد. به عبارتی ساده تر، وقتی طرحی را به وسیله رنگها، شکلهای، خطوط، بافتها و اندازه هایی به وجود می آوریم و آنها را در کارمان به یکدیگر مربوط، میسازیم. این کار در واقع کمپوزیسیونی است که طراح به وسیله آن می خواسته منظور خود را بیان کند. ولی عمل دیدن مرحله مستقل دیگری در ارتباط بصری است. دیدن، جریان وارد شدن خبر به دستگاه عصبی است که از طریق حس شدن نور بوسیله چشمها صورت می پذیرد. این کار کم و بیش برای همه عادی و

یکسان است. و اگرچنین نبود مردم قادر نبودند درباره معنای پدیده های بصری اشتراک نظر داشته باشند. این دو گام مستقل از یکدیگر، یعنی طرح کردن و دیدن، در عین حال، هم از نظر معنا به طور کلی و هم در مواردی که منظور مشخصی از یک پیام داریم به یکدیگر وابسته اند. تا اینجا به دو معنا در پیام اشاره کردیم، یکی معنا و حال و هوای کلی یک خبر بصری و دیگری معنای خاص و مشخص موجود در آن، ولی بین این دو نوع معنا، نوع دیگری از معنای بصری وجود دارد و آن معنا از نظر کار ویژه آن است، کار ویژه ای که اشیاء به خاطر آن طرح و ساخته شده اند تا به رفع برخی نیازمندیها بپردازند. ظاهراً به نظر می رسد که پیام نهفته در این نوع اشیاء نسبت به موارد استفاده آنها جنبه ناچیز و فرعی دارد، ولی در حقیقت اغلب خلاف آن مشاهده می شود، زیرا بسیار اتفاق می افتد که اشیایی نظیر لباس، خانه بناهای عمومی و حتی آثاری که به وسیله صنعتگران غیر حرفه ای به وجود آمده است، می توانند مطالب زیادی درباره شخصیت کسانی که آن را طراحی کرده اند و یا انتخاب نموده اند، حکایت کنند.

مبانی هنرهای تجسمی چیست؟

ایجاد آثار هنرهای تجسمی و درست درک کردن آن ها نیاز به یک شناخت اولیه از اصول و مبانی هنرهای تجسمی دارد. همین دلیل این مبانی را می توان به الفبا و قواعد درک زبان و ابداع در هنرهای تجسمی و بصری تعبیر کرد. آشنا شدن با مبانی هنرهای تجسمی می تواند تا حد زیادی در درک کردن جهان بصری مؤثر باشد. آنچه در روزگار ما در قالب هنرهای تجسمی جای می گیرد عبارت است از: عکاسی، گرافیک، نقاشی، طراحی و مجسمه سازی. به طور کلی می توان گفت همه هنرهایی که به صورت بصری ارائه یا دیده می شوند و با تصویر سر و کار دارند، اصول و مبانی مشترکی دارند که «مبانی هنرهای تجسمی» یا «مبانی هنرهای بصری» نامیده می شوند. بنابراین در مبانی هنرهای تجسمی الفبای تجسم یا تصویر کردن و همچنین درک آثار هنرهای تجسمی را تجربه خواهیم کرد.

عناصر و کیفیت نیروهای بصری

عناصر و کیفیت نیروهای بصری در هنرهای تجسمی به دو بخش کلی تقسیم می شوند:

1. بخشی که با آنها به طور فیزیکی و ملموس سر و کار داریم مانند: نقطه، خط، سطح، رنگ، شکل، بافت، اندازه و تیرگی - روشنی.
2. کیفیات خاص بصری که بیشتر حاصل تجربه و ممارست هنرمند در به کار بردن عناصر بصری می باشند مانند: تعادل، تناسب، هماهنگی و کنتراست که به نیروهای بصری یک اثر تجسمی استحکام می بخشند.

دیدن

در یک معنای کلی عمل دیدن واکنش طبیعی و خود به خود است که عضو بینایی در مقابل انعکاس نور از خود نشان می دهد و انسان به طور طبیعی رنگ، شکل، جهت، بافت، بعد و حرکت چیزها را به وسیله پیام های بصری دریافت می کند. اما در هنر و نزد هنرمندان دیدن می تواند فراتر از یک عکس العمل طبیعی تعبیر شود. در نگاه هنرمند جهان به صورت عمیق تر اداره می شود. او علاوه بر دیدن اشیاء به روابط و تناسبات آن ها با یکدیگر به دقت توجه می کند. همین توجه و نگاه موشکافانه به جهان و پدیده ها به نحوی در آثار او جلوه گر می شود که گویی هیچ کس دیگر قبلاً آن ها را آن گونه ندیده است.

کادر در هنرهای بصری

کادر یا قاب تصویر محدوده فضا یا سطحی است که اثر تجسمی و تصویری در آن ساخته می شود. به طور کلی منظور از کادر در هنرهایی که با سطح سر و کار دارند و بر سطح به وجود می آیند همان محدوده ای است که هنرمند برای ارائه و اجرای اثر خود بر می گزیند.

کادر می تواند اندازه ها و شکل های گوناگون داشته باشد مثل مربع، مستطیل، لوزی، دوزنقه، دایره، بیضی چند ضلعی یا حتی تلفیقی از این اشکال به صورت منظم و غیرمنظم باشد. هنرمند با انتخاب بخشی از فضا و جدا ساختن آن از سایر بخش ها و فضای پیرامون توسط کادری مشخص دو کار انجام می دهد: اول اینکه ارتباط کادر را با محدوده ی داخلی اثر برقرار می کند و انرژی بصری را که از درون به بیرون گرایش دارد، محصور می سازد. دوم اینکه انرژی های بصری بیرون از کادر را که می خواهند به درون آن نفوذ کنند به کنترل درخواهد آورد.

عناصر بصری (نقطه، خط، سطح و حجم)

نقطه

در هنر تجسمی وقتی از نقطه نام برده می شود، منظور چیزی است که دارای تیرگی یا روشنی، اندازه و گاهی جرم است و در عین حال ملموس و قابل دیدن است. از این نظر در ظاهر تشابهی میان این مفهوم از نقطه با آن چه که در ریاضیات به نقطه گفته می شود، وجود ندارد. در ریاضیات موضوعی ذهنی است که در فضا یا بر صفحه تصور می شود، بدون اینکه قابل دیدن و لمس شدن باشد. نقطه در زبان هنر تجسمی چیزی است کاملاً ملموس و بصری که بخشی از اثر تجسمی را تشکیل می دهد

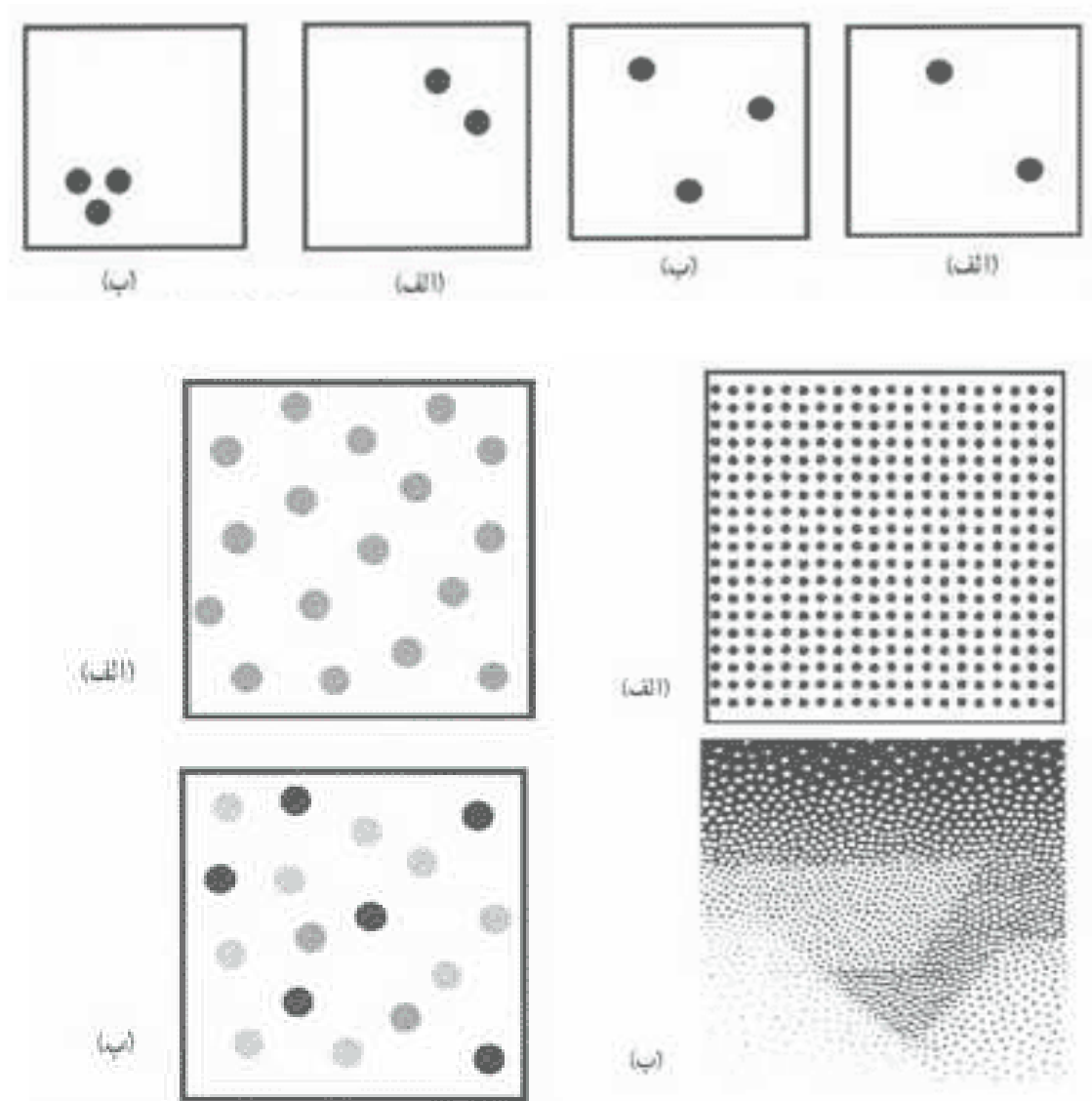


نقطه ی تجسمی یک عنصر بصری نمی است، می تواند بسته ای هیزم، یک بیکره، یک درخت یا پرده ای باشد که در آسمان پرواز می کند.

و دارای شکل و اندازه نسبی است. به عنوان مثال وقتی از فاصله ی دور به یک تک درخت در دشت نگاه می کنیم. به صورت یک نقطه تجسمی دیده می شود. اما وقتی به آن نزدیک می شویم یک حجم بزرگ می بینیم که از نقاط متعدد (برگ ها) و خطوط (شاخه ها) شکل گرفته است. بنابراین محدوده ی فضا یا سطح که همان کادر است نقش تعیین کننده ای در تشخیص دادن نقطه ی تجسمی و معنا پیدا کردن آن دارد. در صورتی که اندازه لکه یا عنصر بصری نسبت به کادر به قدری کوچک باشد که به طور معمول نتوانیم جزئیات آن ها را به صورت سطح یا حجم تشخیص بدهیم، می توانیم به آن نقطه تجسمی یا بصری بگوییم.

موقعیت های مختلف نقطه

بسته به این که نقطه ی بصری در کجای کادر قرار گرفته باشد، موقعیت های متفاوتی را به وجود می آورد. یک نقطه روابط محدود ساده ای با اطراف خود دارد و به همان نسبت توجه مخاطب را به خود جلب می کند. اما چنانچه نقاط بصری متعددی در یک کادر وجود داشته باشند، بر اساس روابطی که از نظر شکل، اندازه ، تیرگی ، روشنی ، رنگ ، بافت ، دوری و نزدیکی با یکدیگر دارند تأثیرات بصری متفاوتی به وجود خواهند آورد. گاهی ممکن است نقطه به عنوان کوچک ترین بخش تصویر تلقی شود. در این صورت در اثر تراکم نقطه های تیره تیرگی حاصل می شود و در اثر پراکندگی آنها روشنی دیده می شود



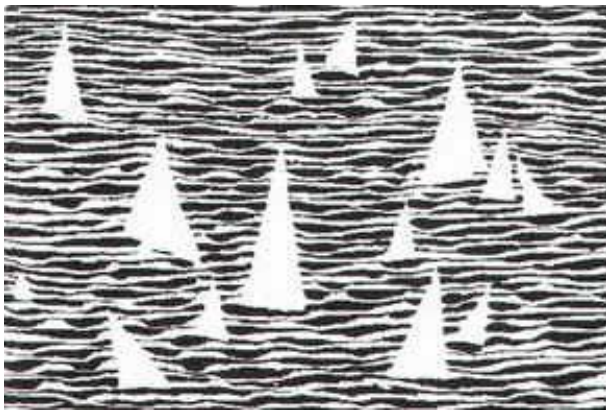
خط

در زندگی روزمره و در طبیعت، خط حضور چشمگیری دارد. در این زمینه می توان مثال های متفاوتی ذکر کرد. نقوش خطی روی لباس ها، ردیف صندلی ها در سالن امتحانات، خطوط آجرهای چیده شده، سیم ها و تیرهای برق، تنه درختان در کنار خیابان ها ، شیارهای شخم و ..

تنوع مثال ها و نمونه ها به خودی خود نشان می دهد که منظور از خط تجسمی معنایی نسبی از خط است و آن نشان دادن یک حرکت ممتد و پیوسته بر سطح یا در فضا است. بنابراین خط می تواند دو بعدی یا سه بعدی باشد.

جهت خط

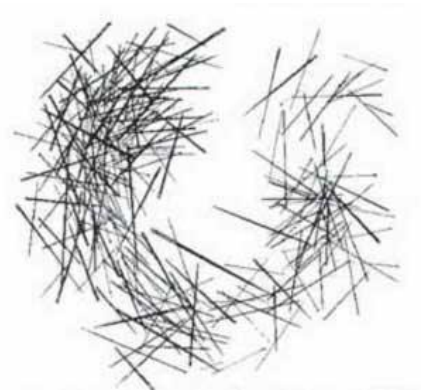
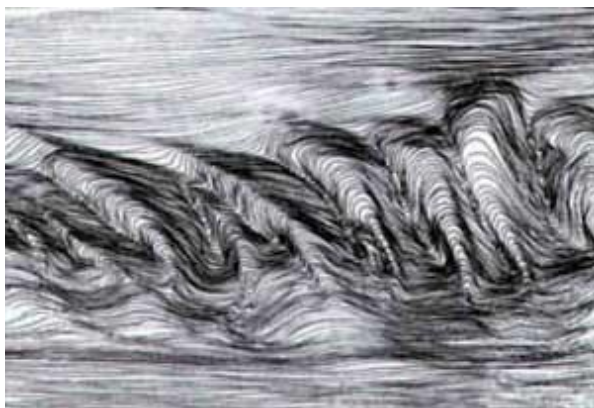
خطوط تجسمی بر اساس جهت حرکت مداوم در یک مسیر کلی به چهار دسته ی اصلی تقسیم می شوند که عبارتند از : الف) خطوط عمودی که در طبیعت به شکل تنه درختان، تیرهای برق و ساختمان های مرتفع دیده می شوند. مفهوم این خطوط می تواند ایستادگی ، مقاومت و استحکام باشد.



ب) خطوط افقی که در طبیعت به صورت سطح زمین، خط افق، پهنه دریا یا یک انسان خوابیده دیده می شود. مفهوم این نوع خط می تواند آرامش ، سکون یا اعتدال باشد.

ج) خطوط مایل که در طبیعت به شکل کناره های کوه، خط رعد در آسمان و سرایشی دیده می شوند. و در یک اثر تجسمی برای نشان دادن تحرک ، پویایی ، خشونت و عدم سکون و ثبات به کار می روند.

د) خطوط منحنی که معمولاً در طبیعت به شکل تپه ماهور، انتشار امواج، پست و بلندی زمین و حرکت بعضی از جانوران دیده می شوند و در یک اثر تجسمی ممکن است برای نمایش دحرکت سیال و مداوم، ملایمت و ملاطفت به کار گرفته شود.



حالت خط

خطوط می توانند در مسیر حرکت خود دارای شرایط زیر باشند :

- 1 - ضخیم یا نازک، قوی یا ضعیف ، تیره یا روشن شوند.
- 2 - به صورت خطوط باریک یا ضخیم یکنواخت باشند.
- 3 - می توانند در جهت مسیر اصلی خود به صورت بریده بریده و یا متعدد باشند.
- 4 - می توانند در جهت مسیر اصلی خود به شکل زیگزاگ، شکسته و یا موجی در می آیند.
- 5 - می توانند به صورت منظم و یا نامنظم در مسیر اصلی حرکت خود تغییر جهت دهند.

کاربرد خط

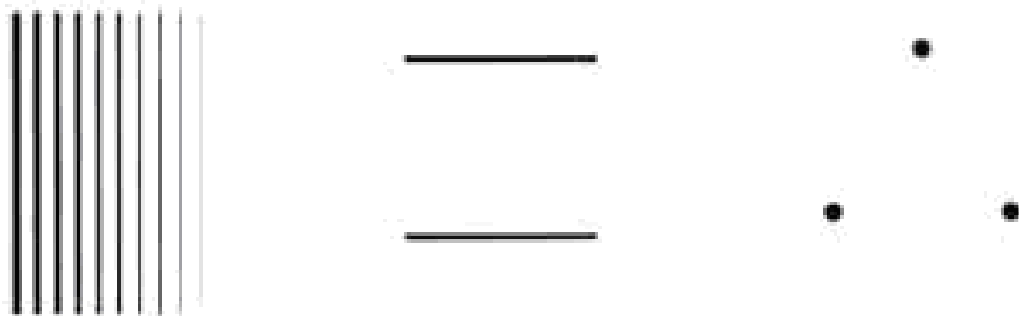
خط عنصر اصلی طراحی است. ترسیم خطوط پیرامونی یک شکل می تواند تصویر اشیا را به نمایش بگذارد. تراکم و انبساط هاشورها حجم و سایه روشن را نشان می دهد. با ضخیم و نازک کردن خط در طراحی، قسمت های سایه دار مشخص می شوند و حالت خطوط جنسیت و بافت اشیا را از لحاظ نرمی، سختی و استحکام مشخص می کند.

در آثار نقاشان طبیعت گرا که شکل های اشیا به دقت ترسیم می شوند، وجود خط به عنوان پایه ی اصلی طرح قابل مشاهده است در نقاشی ایرانی خط همواره جایگاهی پراهمیت دارد. خط همچنین در رشته های دیگر هنر تجسمی نقش متناسب خود را در شکل دهی به اثر بازی می کند. در هنر گرافیک استفاده از خط کاربردهای متنوعی را در طراحی نشانه، در طراحی و ساخت اعلان، تصویرسازی و صفحه آرایی دارد. همچنان که در طراحی لباس، نقشه کشی، طراحی صنعتی، مجسمه سازی و عکاسی نیز خط همواره پایه اصلی اجرا و ترکیب بصری اثر را به عهده دارد.

سطح

شکلی که دارای دو بعد (طول و عرض) باشد سطح نامیده می شود. در طبیعت و در پیرامون ما سطوح به اشکال متنوع وجود دارند. سطح چیزها در طبیعت گاه به صورت هموار و گاه ناهموار و دارای بافت ها نقش های مختلف است.

در هنر تجسمی سطح را به انحای مختلف می توان تجسم بخشید و به وجود آورد، مانند شکل زیر :



حرکت یک باره خط روی سطح، فضای میان در باره خط، فضای میان سه نقطه می تواند تجسمی از سطح را به وجود بیاورد.

سطح ممکن است مستوی باشد مانند یدوار یا کف اتاق، سطح زمین فوتبال یا سطح روی یک کتاب همچنین سطح ممکن است منحنی باشد مانند سطح یک سقف گنبدی.

همه سطح ها از سه شکل هندسی دایره، مربع، مثلث یا ترکیبی از آن ها به وجود می آیند. این شکل ها هر یک خصوصیات قابل مطالعه ای دارند.

دایره : دایره شکل کاملی است که حرکت جاودانه و مداومی را نشان می دهد. همچنین دایره نماد نرمی، لطافت، سیالیت، تکرار، درون گرایی، آرامش روحانی و آسمانی، پاکی و صمیمیت به شمار می آید.

مربع : مربع بر خلاف دایره نماد صلابت، استحکام و سکون است. این شکل مظهر قدرت زمین و مادی و در عین حال از زیباترین اشکال هندسی است.

مثلث : مثلث به واسطه زوایای تندی که دارد سطحی مهاجم و شکلی ستیزنده به نظر می رسد که همواره در حال تحول و پویایی است. بر اساس ترکیب هایی از مثلث می توان ترکیب های ساختاری بسیاری به وجود آورد. استفاده از مثلث و شبکه های مثلثی یک اصل ساختاری در طبیعت و در معماری به شمار می رود.

حجم

به اجسامی که دارای سه بعد : طول، عرض و ارتفاع یا عمق باشند، حجم گفته می شود.

معمولاً همه ی اشیای مادی در طبیعت دارای حجم هستند.

در هنر تجسمی چنانچه یک نقطه را در سه بعد گسترش دهیم و یا یک پیاژه خط را در جهت های مختلف حرکت دهیم، تجسمی از حجم به وجود می آید. به همین جهت در هنر تجسمی حجم ممکن است همیشه ملموس و مادی باشد ولی از نظر بصری وجود داشته باشد که در این صورت می توان به آن حجم مجازی گفت. همان طور که سه شکل دایره، مربع و مثلث به عنوان اشکال پایه برای سطح نام برده شدند. کره، مکعب و هرم را نیز می توان به عنوان اجسام هندسی پایه نام برد. این سه نوع حجم به طور کاملاً منظم به ندرت در طبیعت دیده می شوند. اما به طور کلی همه ی حجم های طبیعت از ترکیب یا تغییر شکل این سه حجم پایه و هندسی به وجود می آیند.

حجم می تواند تو خالی یا توپر باشد. به همین نسبت درون یا بیرون آن اهمیت پیدا می کند. معمولاً فضایی را

که حجم اشغال می کند مثبت می گویند و فضای پیرامون آن یا ما بین دو حجم و یا حفره ی میان یک حجم تو خالی را فضای منفی و گاه حجم منفی می نامند مثل فضای داخل یک لوله قطور.

حجم نمایی در نقاشی

در نقاشی و طراحی حجم با ترفند برجسته نمایی به وسیله سایه - روشن و رنگ و یا با تغییر شکل و اندازه ی

اشکال در اثر عمق نمایی خطی القا می شود. ثبت سه بعدی اشیاء و طبیعت در عکاسی نیز به واسطه نور و سایه روشن صورت می گیرد. در حالی که با نوعی نورپردازی خاص می توان برجستگی و فرورفتگی اجسام را از بین برد و یا در نشان دادن آنها اغراق کرد.

حجم در مجسمه سازی :

حجم، عنصر اصلی کار مجسمه سازان است. نمایش حجم در فضا و روابط متقابل آن با فضای پیرامونش اصل مهم مجسمه سازی است. این روابط در نقش برجسته سازی که از یک سو با نقاشی و از سوی دیگر با معماری در ارتباط است اهمیتی به سزا دارد. نقش برجسته که از یک سمت بسته و محدود است به حجمی گفته می شود که در آن اشیا به صورت کم و بیش برآمده از سطح به نمایش درآمده باشند. در مجموع نقش برجسته حالتی بینا بینی میان نقاشی و مجسمه سازی دارد.

نور و حجم

نقش نور در بازنمایی حجم و خصوصیات آن نیز شایسته توجه است. این نور است که امکان رویت اجسام را در فضا برای ما به وجود می آورد. بسیاری از مجسمه ها و نقش برجسته ها بدون رنگ پردازی ساخته می شوند. به همین دلیل توجه به میزان تیرگی و روشنی برجستگی ها و فرورفتگی ها و ایجاد سایه هایی که در اثر تابش نور به روی آن ها شکل می گیرد قابل اهمیت است.

شکل ، ترکیب و بافت

شکل

در هنرهای تجسمی به کارگیری واژه ی شکل برای بیان حالت و ویژگی های تصویری بسیار متنوع است. به طور کلی، شکل هم به سطح دو بعدی و هم به حجم و هم به نمایش تصویری شکل ها و حجم ها گفته می شود. شکل ها هم به طور طبیعی در پیرامون ما وجود دارند مانند سنگ، صخره ، ابر، درخت و حیوانات، و هم با استفاده از ابزار ساخته می شوند مثل مجسمه ای که از سنگ یا فلز ساخته می شود. همچنین به تصویر آن مجسمه نیز شکل می گویند.

انواع شکل

از نظر قافیه یا حالت، شکل ها یا هندسی و ساده هستند مثل دایره ، مثلث و مربع و یا تلفیقی از این شکل های ساده هستند. مثل شکل سنگ ها و درختان. در یک اثر تجسمی موضوعات ، معانی و احساسات مورد نظر هنرمند از طریق شکل ها و ترکیب آن ها بر بیننده تأثیر می گذارد. به این معنا خطوط، بافت ها ، تیرگی، روشنی و رنگ ها نیز در قالب شکل تأثیرات خود را بر مخاطبان آثار هنری می گذارند.

تغییر و ابداع شکل

در هنر تجسمی با تغییراتی که در یک شکل ساده می توان به وجود آورد، شکل های جدیدی ساخته می شود. هر یک از این شکل های جدید به نحوی می تواند بر ذهن مخاطب تأثیر بگذارد. در این جا چند روش برای ابداع شکل های جدید از شکل های ساده ارائه می گردد.

الف) از طریق برداشتن یا حذف کردن قسمت یا قسمت هایی از یک شکل ساده ی هندسی می توان شکل های جدیدی را به دست آورد.

ب) با ترکیب و کنار هم قرار دادن و تکرار دو یا چند شکل ساده می توان به شکل های متنوع و جدیدی دست یافت.

ج) از طریق برش دادن و یا اصطلاحاً شکستن اشکال و ترکیب مجدد آن ها به صورت دیگر می توان شکل های تازه تری با حالت بصری متنوع به وجود آورد.

ترکیب

ایجاد یک ترکیب موفق هم در جلب توجه مخاطب و بیننده مؤثر است و هم در رساندن پیام بصری مورد نظر هنرمند به مخاطب . در واقع ترکیب عاملی است که با سامان بخشیدن مؤثر به چگونگی چیدمان و نظم عناصر بصری در یک فضا و کادر مشخص بر اساس ذهنیت هنرمند و روابط تجسمی ، سبب می شود تا مخاطبان اثر بتوانند به طرز مؤثری با آن ارتباط برقرار کنند. در یک ترکیب موفق اجرا از کل قابل تفکیک نیستند. زیرا یک اثر وحدت یافته معنایی فراتر و کلی تر از اجزای خود دارد.



در یک ترکیب وجود زمینه برای ایجاد ارتباط بصری میان عناصر و معنی دار شدن شکل‌ها الزامی است. وحدت بخشیدن به عناصر بصری بدون وجود زمینه که به صورت کادر یا فضای کلی اثر نیز می‌تواند تصور شود، امکان‌پذیر نیست.

بدون وجود زمینه شکلی وجود نخواهد داشت و فضای مثبت و منفی پیدا نخواهد کرد. بنابراین با وجود زمینه وجود کادر نیز الزامی است. ترکیب و سامان بخشی به عناصر بصری در ارتباط با شکل کادر انجام می‌شود. علاوه بر کادر که ساختار اصلی در ارتباط با آن شکل می‌گیرد وجود سه عامل زیر در به وجود آوردن یک ترکیب موفق بصری الزامی است:

1- وجود تعادل بصری

2- وجود تناسب و هماهنگی میان عناصر مختلف یک ترکیب

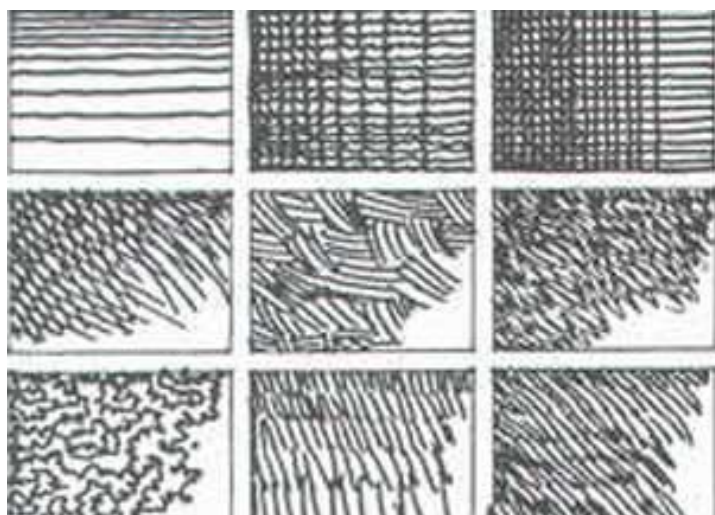
3- وجود رابطه هماهنگ اجزا با کل و با موضوع اثر

از انواع ترکیب می‌توان به طور کلی به دو نوع ترکیب قرینه و غیر قرینه اشاره کرد.

بافت

به طور کلی سطح و رویه هر شی و هر شکلی دارای ظاهر خاصی است که به آن بافت گفته می‌شود. درک کردن بافت هم از طریق لمس کردن و هم توسط احساس بصری میسر است.

در هنر تجسمی درک بافت‌های مختلف از نظر سختی، لطافت، زبری و صافی و هموار یا ناهموار بودن معمولاً با دیدن و به صورت بصری اتفاق می‌افتد.



انواع بافت

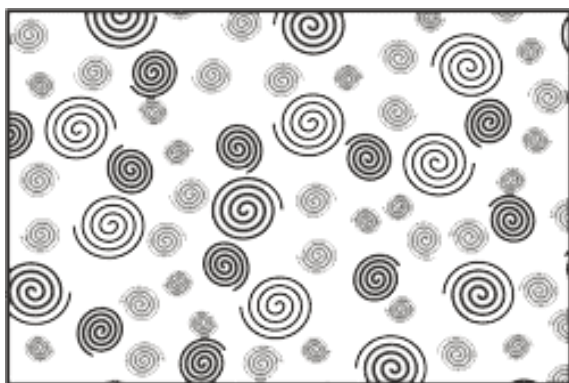
الف) بافت های تصویری : این بافت ها معمولاً به صورت شبیه سازی از اشکال و اشیای طبیعت به صورت واقع نما ساخته و پرداخته می شوند و با رؤیت آنها احساسی را که از طریق لمس چیزها تجربه کرده ایم مجدداً در ما بیداری می کند مثل بافت اشیا در تصاویری که در عکاسی از اشیا ضبط می شود (مانند عکس یک گل یا تصویر ابرها یا تصویر میوه ها)

ب) بافت های ترسیمی : این بافت ها به روش های گوناگون تجربی و برای ایجاد تأثیرات بصری خالص به وجود می آیند. بافت های ترسیمی با استفاده از تراکم و تکرار خطوط در ترکیب های متنوع و یا با استفاده از لکه های تیره - روشن و رنگی و یا به کار گرفتن مواد و ابزارهای مختلف به وجود می آیند. لکه های تیره - روشن و رنگی و یا به کار گرفتن مواد و ابزارهای مختلف به وجود می آیند. تأثیرات بصری این بافت ها بسیار خیال انگیزتر از بافت های لامسه ای و تصویری است.

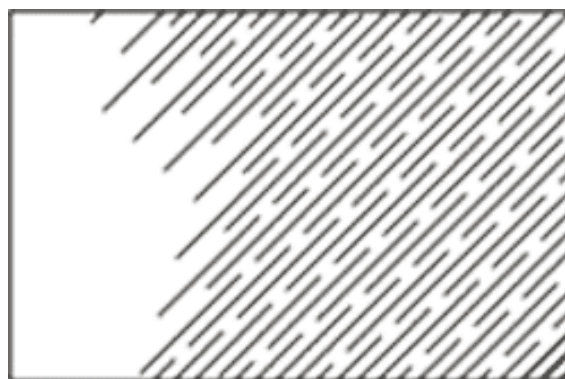
روش های ایجاد بافت

با استفاده از روش های گوناگون می توان بافت های بصری مختلفی ایجاد کرد. برخی از این روش ها عبارتند از :

- 1- ترسیم و تکرار انواع شکل ، خطوط، نقاط و یا نقش مایه های خاص
- 2 - با استفاده از پاشیدن و مالیدن مواد رنگین و مرکب روی سطوح گوناگون و یا به کمک انواع قلم ها و کاردک ها و یا ابزارهای دیگر
- 3 - با استفاده از بافت سطوح طبیعی مواد مختلف که به روی آنها مرکب و رنگ مالیده می شود و سپس برگرداندن آنها به روش چاپ و مهر زدن به روی انواع کاغذ و مقوا
- 4 - خراشیدن و تراشیدن و کنده گری سطوحی که مواد رنگین یا مرکب بر روی آنها مالیده شده است.
- 5 - چوب، فلز، شیشه، پارچه ، سنگ و سایر مواد طبیعی و مصنوعی نیز بافت های طبیعی آماده ای را ایجاد می کنند و گاه به طور مستقیم در یک اثر به کار برده می شوند.



ب - ایجاد بافت با تکرار یک نقش مایه



الف - ایجاد بافت با تکرار خطوط مورب

تناسب، تعادل، تباین، حرکت و ریتم

تناسب

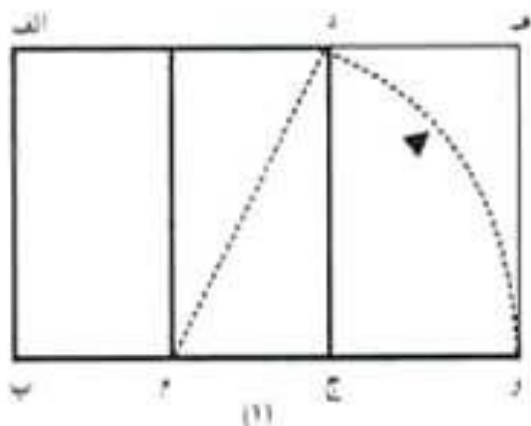
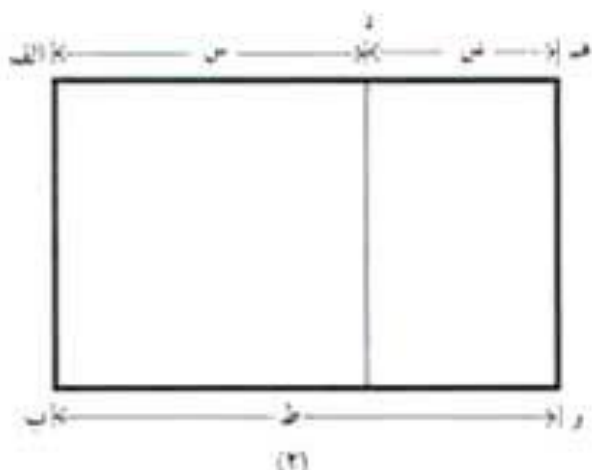
تناسب مفهومی ریاضی است که در هنر تجسمی بر کیفیت رابطه ی مناسب میان اجزای اثر با یکدیگر و با کل اثر دلالت دارد. تناسب یکی از اصول اولیه ی اثر هنری است که رابطه ی بصری هماهنگ میان اجزای آن را بیان می کند.

می توان در یک تابلوی نقاشی روابط متناسبی میان خطوط سیال خیال انگیز، رنگ ها و وسعت سطوح برقرار کرد و یا در یک اثر حجمی روابط مناسبی میان فرورفتگی و برجستگی ها، فضای منفی و فضای مثبت، بافت ها و سطوح مختلف ایجاد کرد.

همانطور که گوش یک نوازنده بلافاصله وجود یک نت خارج را تشخیص می دهد، یک دیده ی حساس و کارآزموده به سرعت عدم تناسب میان رنگها و شکل های یک اثر تجسمی را می بیند.

تناسب طلایی

تناسب در اندازه ها از قوانین خاص پیروی می کند که به آنها اصول و قواعد تقسیمات طلایی و یا تناسبات طلایی گفته می شود. بر اساس تناسبات طلایی یک پاره خط را می توان طوری به دو قسمت تقسیم کرد که نسبت قسمت کوچکتر به قسمت بزرگتر مساوی با نسبت قسمت بزرگتر، کل پاره خط باشد. این نوع تقسیم از نظر بصری و همین طور از نظر منطقی نسبت های زیبایی را میان اجزا با یکدیگر و با کل پدید می آورد که هم در معماری و هم در هنرهای بصری از آن استفاده بسیار شده است.



تعادل

در طبیعت همه چیز به شکل متعادل جاری است. از جمله آمدن شب و روز از پی یکدیگر، تغییرات فصل ها و بسیاری از پدیده های دیگر.

وجود تعادل یکی از لوازم زندگی بشر است. بر همین اساس در هنر نیز تعادل اجزای اثر نقش عمده ای دارد. در یک اثر تجسمی وجود تعادل بصری برای ایجاد تأثیر مثبت بر مخاطبان ضروری و لازم است. در صورت عدم تعادل میان نیروهای بصری مختلف پیام اثر خوشه دار می شود و تأثیرگذاری خود را از دست می دهد. به طور طبیعی انسان هنگام مشاهده ی چیزها آن ها را با محورهای افقی و عمودی در ذهن خود مقایسه می کند و وجود یا عدم تعادل را در آن ها تشخیص می دهد.

اثر هنری بدون تعادل و هماهنگی میان اجزایش، اثری ناقص خواهد بود که قادر به ارائه مطلوب پیام مورد نظر هنرمند نخواهد بود.

ایجاد تعادل بصری

می توان در سطح یک اثر تسجیمی عناصر بصری را نسبت به محور افقی و عمودی آن اثر سازمان دهی کرد. در صورت عدم سازماندهی صحیح نیروهای بصری و خدشه دار شدن هماهنگی میان اجزای یک ترکیب انرژی بصری عناصر یکدیگر را خنثی می سازند.

در واقع وجود تعادل در یک اثر تجسمی مبین تأثیرگذاری متناسب و هماهنگ همه عناصر در آن ترکیب می باشد. چنانچه انرژی بصری همه عناصر به گونه ای سامان داده شود که هیچ بخشی از اثر انرژی بصری دیگر بخش ها را از میان نبرد و باعث اغتشاش بصری نشود، ترکیبی موزون و متعادل به وجود می آید. در سامان بخشیدن به یک اثر متعادل، تیرگی - روشنی، رنگ، اندازه و محل قرار گرفتن عناصر بصری در فضای کار دخالت دارند. ضرورت ایجاد تعادل نه تنها در سطوح و آثار دو بعدی بلکه در همه ی آثار تجسمی به ویژه در مجسمه سازی از اهمیتی اساسی برخوردار است.

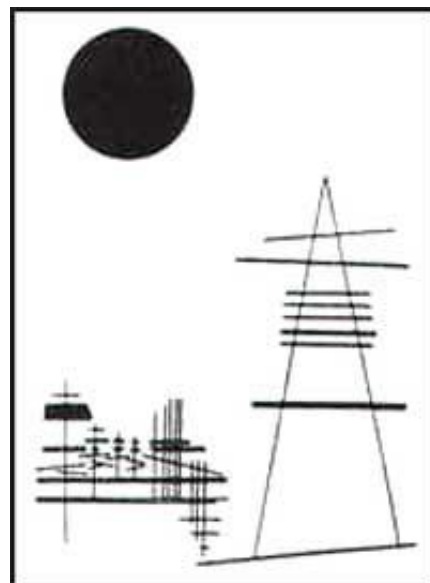
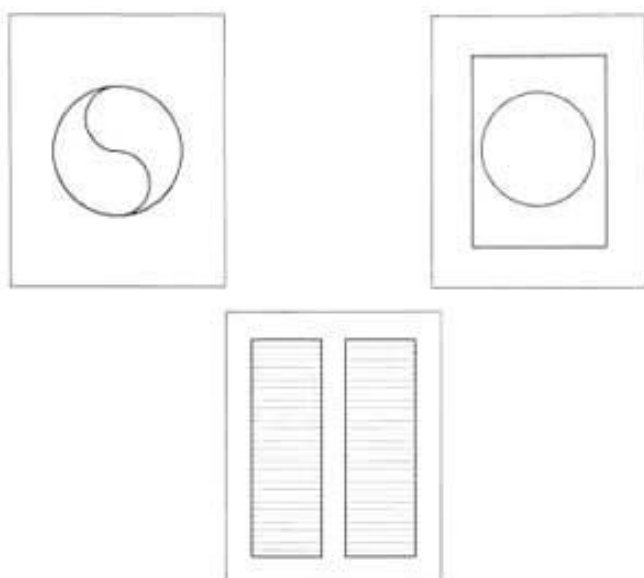
انواع تعادل

الف) تعادل متقارن : به کارگرفتن تعادل قرینه ساده ترین روش برای ایجاد تعادل بصری است. زیرا همه چیز نسبت به محورهای افقی، عمودی و مورب که از وسط اثر عبور می کنند سنجیده می شوند. تعادل قرینه کاملاً طبیعی و سهل الوصول است به راحتی قابل درک می باشد.



شکل ۱۲-۹- محورهای عمودی، افقی و مورب برای ایجاد تعادل متقارن در کادر

ب) تعادل غیر متقارن : در این روش ایجاد تعادل بصری بر اساس فاصله ی شکل ها، عناصر نسبت به محورهای افقی، عمودی و مورب در وسط کادر تعیین نمی شود، بلکه انرژی بصری شکل ها بر اساس اندازه، جهت، تیرگی - روشنی، رنگ، بافت و جای آنها نسبت به یکدیگر و نسبت به کادر تصویر مشخص می شود. در ترکیب هایی که از تعادل غیرمقارن استفاده کرده اند انرژی بصری پرتحرک و پویاتر احساس می شود. در هنر معاصر به واسطه ی پیچیده تر شدن جوامع شکل زندگی و نگاه مخاطبان آثار هنری، بیشتر از تعادل غیرمقارن بهره گرفته می شود.



توازن

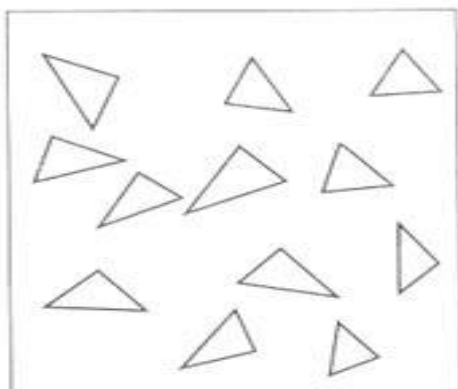
تعادل

توازن

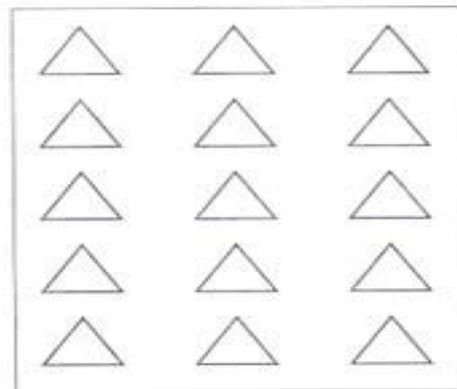
هر گاه در یک اثر تجسمی انرژی بصری اجزای آن با یکدیگر و نسبت به کل اثر متعادل باشند. آن اثر دارای ترکیبی متوازن خواهد بود. اگر چه ممکن است اجزای آن نسبت به یکدیگر قرینه نباشند در واقع توازن بیان کننده روابط متعادل عناصر بصری در یک ترکیب غیرمتقارن است. شکل زیر مسئله توازن میان اجزای یک اثر را به صورت ساده ای نمایش می دهد.

کنتراست

کنتراست به معنای تضاد، تباین و کشمکش متقابل میان عناصر و کیفیت بصری است. کنتراست ارتباط منطقی و در عین حال متضادی را میان اجزا و عناصر مختلف یک ترکیب و یا یک اثر هنری بیان می کند. بهره گرفتن از کنتراست در آثار هنری باعث جلوه ی بیشتر معنی، گویاتر شدن حالت، قوی تر نشان دادن احساس و در نتیجه انتقال مفاهیم و پیام ها به شکلی مؤثرتر و عمیق تر است. در حالی که عدم بهره گیری از کنتراست در کیفیات و عناصر تأثیر گذار معمولاً باعث یکنواختی، ملال و ناپایداری در تأثیرگذاری و عدم جذابیت اثر می شود. در هنر تجسمی تباین یا همان کنتراست بیانگر کیفیتی حسی ناشی از عملکرد متقابل دو یا چند خصوصیت متضاد عناصر بصری است. این تباین ها را می توان از نظر اندازه، جهت، حالت، رنگ، تیرگی، روشنی و بافت شکل ها و یا از نظر فضای پر و فضای خالی، حجم مثبت و حجم منفی، فرورفتگی و برجستگی، شکل و زمینه مورد بررسی قرا داد. البته کنتراست رنگ نیز بعداً مورد بررسی قرار خواهد گرفت.



ب — به واسطه وجود کنتراست جهت در ترکیب شکل های سه گوش، تحرک و پویایی بیشتری در کادر دیده می شود.



الف — ترکیب به وجود آمده به دلیل یکنواختی یکنواخت شکل های سه گوش و عدم استفاده از کنتراست جهت از جاذبه ی کمتری برخوردار است.

حرکت

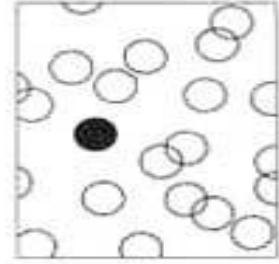
حرکت به معنای تغییر و جابه جایی در مکان و در زمان است. اما این معنا بیشتر به حرکت مکانیکی اطلاق می شود. در حالی که حرکت معنایی عمومی تر و عمیق تر نیز دارد. حرکت به عنوان یکی از مظاهر حیات در هنر نیز کاربردهای خود را دارد. نمایش حرکت در هنر تجسمی با تکرار و توالی یک شکل یا یک حالت به وجود می آید و معمولاً نمایشگر نوعی ریتم (ضرب آهنگ) است. در همین حال اشکال کشیده ی عمودی و افقی و خطوط مداوم و جهت دار و نیز تکرار آنها به دلیل هدایت نگاه از سمتی به سمت دیگر می توانند بیانگر حرکت بصری باشند.



ج - ایجاد حرکت بصری به کمک تکرار و بزرگی - کوچکی شکل سه گوش با جهت رو به بالا



ب - ایجاد حرکت بصری تدریجی با ضخیم و نازک شدن خطوط و فاصله میان آن‌ها



الف - ایجاد حرکت بصری به کمک جابه‌جایی و تداخل شکل‌ها در یکدیگر



ه - ایجاد حرکت بصری به کمک تکرار و تغییر تیرگی - روشنایی یک شکل



د - ایجاد حرکت بصری به کمک نمایش خطوط دورنموده

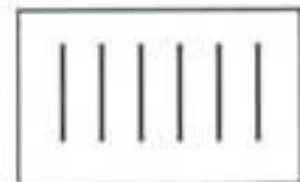
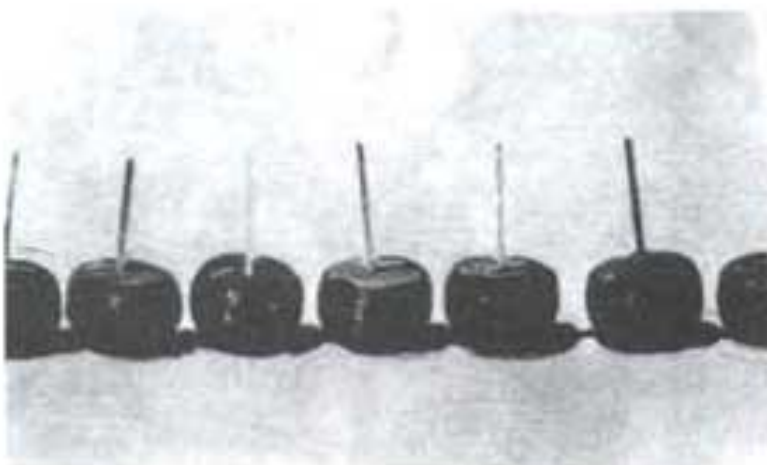
ریتم (ضرب - آهنگ)

ریتم با ضرب - آهنگ واژه‌ای است که معمولاً در موسیقی به کار می‌رود اما در هنرهای تجسمی نیز مرسوم است. در هنر تجسمی ریتم معنایی تصویری دارد و عبارت است از تکرار، تغییر و حرکت عناصر بصری در فضای تجسمی، به عبارت دیگر تکرار منظم و متوالی یک عنصر تصویری ضرب - آهنگ بصری را به وجود می‌آورد.

انواع ریتم

1- تکرار یکنواخت :

در این نوع ضرب - آهنگ یک تصویر به طور یکنواخت و به صورت متوالی تکرار می‌شود. نمای خطی آن در شکل آورده شده است.



شکل ۱-۴۳

شکل ۱-۴۳ - وین نیبر - هفت سیب پخته با زله، ۱۹۶۳م. ریتم یکنواخت سیب‌ها با وجود جریک‌هایی که در آن‌ها زده شده است، عملاً ناظران را خسته کننده به نظر می‌رساند. نمای خطی این نوع ریتم در شکل ۱-۴۳ نمایش داده شده است.

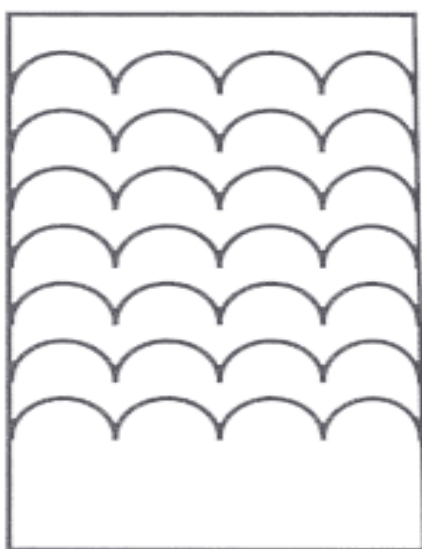
2 - تکرار متناوب :

در این ضرب - آهنگ یک عنصر بصری تکرار می شود اما تکرار آن با تغییرات متناوبی متنوع خواهد شد و هر بار عکس العمل مخاطب و توجه او را با یک حرکت یا یک تصویر میانی تحت تأثیر قرار می دهد. نمای خطی آن در شکل نمایش داده شده است.

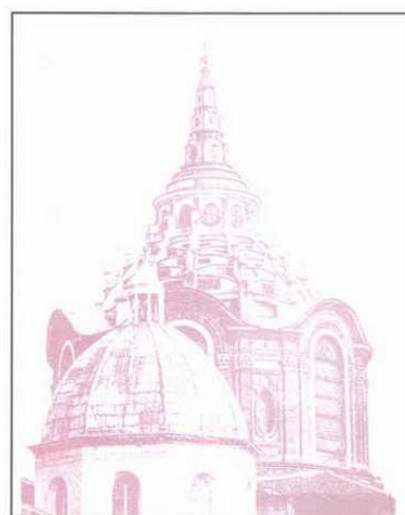


3 - تکرار تکاملی :

در این نوع ضرب - آهنگ یک تصویر و یا یک عنصر بصری از یک مرتبه و حالت خاص شروع می شود و به تدریج با تغییراتی به وضعیت و یا حالتی تازه تر می رسد، به طوری که نوعی رشد و تکامل را در طول مسیر تغییرات خود به دنبال خواهد داشت. نمای خطی آن در شکل نشان داده می شود.



تکرار موجی



شکل ۱-۳۳۵

شکل ۳۳۵-۳- گنبد کلیسای سن سواور، نورین. نمایش از تکرار تکاملی است که به تدریج از زمین به سوی آسمان اوج می گیرد. نمای خطی این نوع ریتم در شکل ۱-۳۳۵ نشان داده شده است.

تکرار تکاملی

4 - تکرار موجی :

این نوع ضرب آهنگ که عمدتاً با استفاده از حرکت منحنی سطوح و خطوط به وجود می آید و از نوعی تناوب هم برخوردار است نمونه ی کاملی از ضرب - آهنگ تجسمی است که در فضای معماری، حجمی و تصویری وجود دارد و به شکل مأنوسی با زندگی انسان پیوند خورده است. نمای خطی آن در شکل نشان داده می شود.

فضای تجسمی

مفهوم فضا در هنر تجسمی با توجه به فاصله ها و ابعاد، اجزا و عناصر بصری یک اثر معنا پیدا می کند. به این ترتیب سازمان دهی فضای تجسمی معمولاً با معنی درک مکان، زمان و اشیا و ارتباط آن ها با یکدیگر انجام می شود. با وجود عناصر بصری و روابط میان آنهاست که می توان از فضا، شکل فضا، فضای مثبت، فضای منفی ،

فضای پر و فضای خالی سخن گفت . بنابراین وقتی از فضای یک اثر سخن به میان می آید، تأثیرات کلی اثر در همه ابعاد مادی و محتوایی آن مورد نظر می باشد.

فضاسازی در آثار هنرمندان را می توان به چند دسته تقسیم کرد:

فضای سه بعد نما (واقع گرا) ، فضای دو بعد نما (غیرواقع گرا) ، فضای همزمان (تلفیقی) و فضای وهمی که در زیر هر یک را به طور خلاصه شرح می دهیم.

الف) فضای سه بعد نما (واقع گرا) :

در این روش برای نمایش فضای سه بعدی به روی سطح دو بعدی از سه بعد نمایی (پرسپکتیو) و تجسم عمق و نشان دادن دوری و نزدیکی استفاده می شود. سه بعد نمایی که معمولاً در آثار نقاشی واقع نما دیده می شود به روش های زیر انجام می گیرد:

1- تغییر اندازه

2 - تغییر رنگ و تیرگی

3 - تغییر وضوح

ب) فضای دو بعد نما (غیرواقع گرا):

ممکن است بدون آنکه قصد واقع نمایی از طبیعت در میان باشد، هنرمند به ایجاد فضا و عمق تجسمی بپردازد. همانند آنچه در آثار گرافیکی و انتزاعی صورت می گیرد. در این روش ایجاد عمق و فضای بصری به روش های زیر انجام می شود :

1 - تغییر اندازه شکل های مشابه به صورتی که برخی از آن ها کوچکتر از برخی دیگر ترسیم و دیده شوند.

2 - تغییر تیرگی یا رنگ به صورتی که برخی از اشکال تیره تر و برخی روشن تر ترسیم شوند.

3 - شفاف نمایی و روی هم قرار گرفتن شکل ها می تواند عمق فضایی ایجاد کند.

4 - تغییر وضوح و بافت شکل ها نیز می تواند عمق بصری ایجاد کند.

5 - ترسیم یک شکل از چند زاویه ی مختلف و یا تغییر شکل و تغییر جهت دادن آن می تواند عمق فضایی را به وجود آورد.

ج) فضای همزمان (تلفیقی):

در برخی از آثار نمایش فضای تجسمی به صورت تلفیقی از فضاسازی واقع نما و دو بعد نما صورت می گیرد. در این روش هنرمند بدون رعایت قواعد واقع نمایی در کل اثر ، ساختار ترکیب خود را از مکان های مختلف به صورت موازی و به طور همزمان شکل می دهد.

د) فضای وهمی :

در برخی از آثار تجسمی هنرمند فضای بصری را طوری با استفاده از نمایش عناصر و شکل های واقع نما به وجود می آورد که در عین حال وهمی و غیرواقعی جلوه می کند. این شیوه از فضاسازی در آثار هنرمندان رمانتیک، نمادگرا و سورئالیست بسیار دیده می شود. نمایش این فضاها که جنبه ای خیالی و ذهنی دارد اگر چه توسط قوه خیال قابل تجسم است اما در واقعیت و به طور طبیعی نمی تواند اتفاق بیفتد یا وجود داشته باشد.