

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

اللّٰهُمَّ صَلِّ عَلٰى مُحَمَّدٍ وَآلِ مُحَمَّدٍ وَعَجِّلْ فَرْجَهُمْ



طراحی (۲)

پایه یازدهم

دوره دوم متوسطه

رشته های گرافیک - نقاشی

گروه تحصیلی هنر

زمینه خدمات

شاخه فنی و حرفه ای

۷۵°

سمندریان، محمود

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

266 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 کارداش 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:

مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:

شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کارداش
دارا افسارقوچانی، محمد امیدی، حمیدرضا جهانی، سیدحسن سلطانی، عادل قلی‌زاده، آنه
محمد تاتاری، سید همایون موسوی و حسین مرادنژاد (اعضای شورای برنامه‌ریزی)
محمود سمندریان (فصل ۱ و ۲)، محمودعلی بنی اسدی (فصل ۳) (اعضای گروه تالیف)

مدیریت آماده‌سازی هتری:

شناسه افزوده آماده‌سازی:

نشانی سازمان:

تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)

تلفن: ۰۹۶۱۱۶۳۸۸۸، دورنگار: ۰۹۲۶۴۸۸۳۰، کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

وبگاه: www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir

ناشر:

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج -

خیابان ۶۱ (داروپخت) تلفن: ۰۹۱۶۵۸۸۵۰، دورنگار: ۰۹۱۶۵۸۵۰، صندوق پستی:

۳۷۵۱۵-۱۲۹

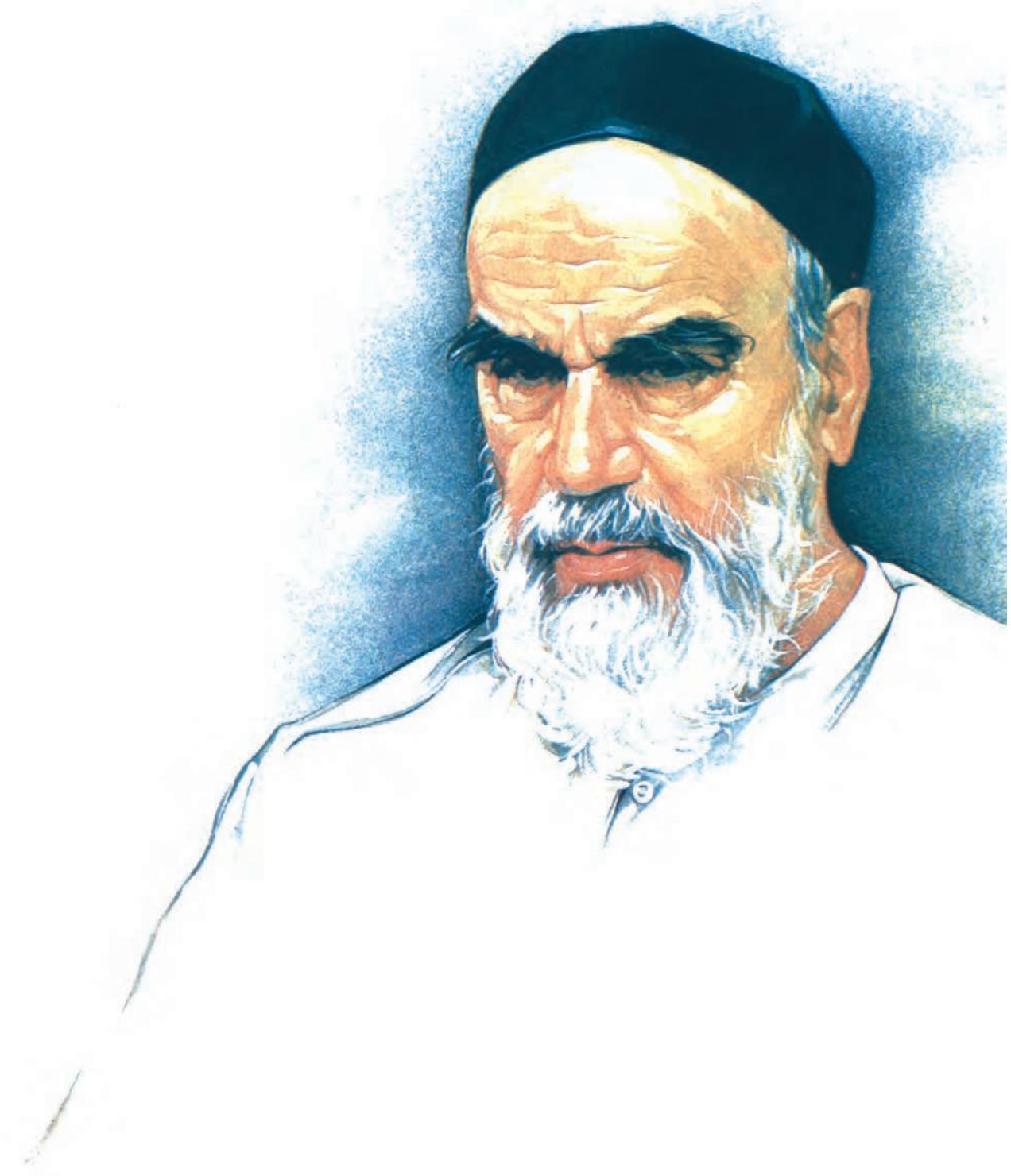
چاپخانه:

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»

سال انتشار و توزیع چاپ:

چاپ چهارم: ۱۳۹۹

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، تلحیص، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان منوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



هُنْرُ عَبَارَتْتَ ازْ دِيْدَنِ وَحْ سَعْتَ دَرَانَا نَاهَا

امام خمینی «قدس سرّه»

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 باب |
| 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 | ۱-۲- اصول اولیه |
| ۱۰۹ | ۱-۲- پرسپکتیو در طراحی از فضاهای معماری (بنا) |
| ۱۱۴ | ۱-۲-۳- ساده کردن |
| ۱۱۴ | ۱-۲-۳-۱- فضای خارجی |
| ۱۲۰ | ۱-۲-۳-۲- فضای داخلی |
| ۱۲۴ | ۱-۲-۴- سایه روشن |
| ۱۳۶ | ۱-۲-۵- طراحی از معماری سنتی |
| ۱۴۳ | ۱-۲-۶- طراحی از معماری جدید |

فصل سوم : طراحی از انسان

مقدمه

- ۱۴۵
۱۴۵
۱۴۷
۱۵۰
۱۵۲
۱۵۶
۱۵۷
۱۵۹
۱۶۵
۱۶۷
۱۷۲
۱۷۷
۱۸۲
۱۸۶
۱۹۰
۱۹۲
۱۹۳
۱۹۴
۲۰۳
۲۰۴
۲۱۴
۲۲۱
۲۲۴
۲۲۸
۲۳۲
۲۳۶
۲۴۲
۲۴۷
۲۵۹
- ۳-۱_ اشاره‌ای کوتاه به سیر تحول طراحی از اندام انسان
۳-۲_ طراحی از انسان
۳-۲-۱_ طراحی حالت
۳-۲-۲_ طراحی مبتنی بر حافظه
۳-۲-۳_ طراحی خطوط محیطی یا خطوط کناره
۳-۳_ تنشیات و تقسیمات اندام انسان
۳-۴_ شناخت کلی استخوان‌های بدن (اسکلت)
۳-۴-۱_ شناخت استخوان‌های بدن (اشارة به جزئیات)
۳-۴-۵_ طراحی از چهره
۳-۴-۶_ طراحی از سر
۴-۱_ تنشیات چهره
۴-۲_ چشم‌ها
۴-۳_ بینی
۴-۴_ دهان
۴-۵_ گوش
۴-۶_ مو، ابرو و چانه
۴-۷_ گردن
۴-۸_ دست
۴-۹_ پا
۱۰_ قفسهٔ سینه و ستون مهره‌ها
۱۱_ لگن خاصره
۱۲_ طراحی از اندام انسان با توجه به فرم‌های ساده هندسی
۱۳_ مطالعهٔ چین و چروک پارچه
۱۴_ طراحی پرکار
۱۵_ استفاده از ابزارهای متفاوت در طراحی
۱۶_ روند ساختن ترکیب‌های پیش از یک نفر
۱۷_ برخورد طراحان با سوژه انسان

همکاران محترم و دانش آموزان عزیز :

پیشنهادات و نظرات خود را درباره محتوای این کتاب به نشانی
تهران- صندوق پستی شماره ۴۸۷۴/۱۵ دفتر تألیف کتاب های درسی
فنی و حرفه ای و کار دانش، ارسال فرمایند.

info@tvoecd.sch.ir

پیام نگار (ایمیل)

www.tvoecd.sch.ir

وب گاه (وب سایت)

این کتاب طی سال های تحصیلی ۱۳۸۱-۸۲ و ۱۳۸۲-۸۳ توسط ۲۷ نفر از هنرآموزان سراسر کشور از دیدگاه چارچوب کلی کتاب درسی و قابلیت های 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 حرفه ای از دیدگاه صحت مطالب و کاربردی بودن آن اعتباربخشی گردید و نتایج در این کتاب اعمال شد.

مقدمه

آموزش طراحی، فرآیندی است که طی آن به هنرجو فرصت داده می‌شود تا با اصول و روش‌های تجربه شده‌ی 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، به ویژه 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 چراخ راه‌ما 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 فراگرفته‌اید و در این درس با سه حوزه‌ی طبیعت (منظره)، معماری، انسان و اصول آموزشی پیشرفت‌های آشنا می‌شوید تا ضمن انجام تمرینات به شناخت کیفی طراحی نیز دست پیدا نمایید. در قسمت‌هایی که تمریناتی با عنوان کپی‌برداری از آثار طراحان بزرگ پیشنهاد شده، هدف تقلید سطحی از آن آثار نبوده و پیش‌تر برخورد تزدیک‌تر 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 قبل قبول نبوده و متن کتاب تنها برای راهنمایی و ایجاد رغبت و شناخت در هنرجویان ارایه گردیده است.

دفترتألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کارداش

هدف کلی

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

طرّاحی از منظره

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

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

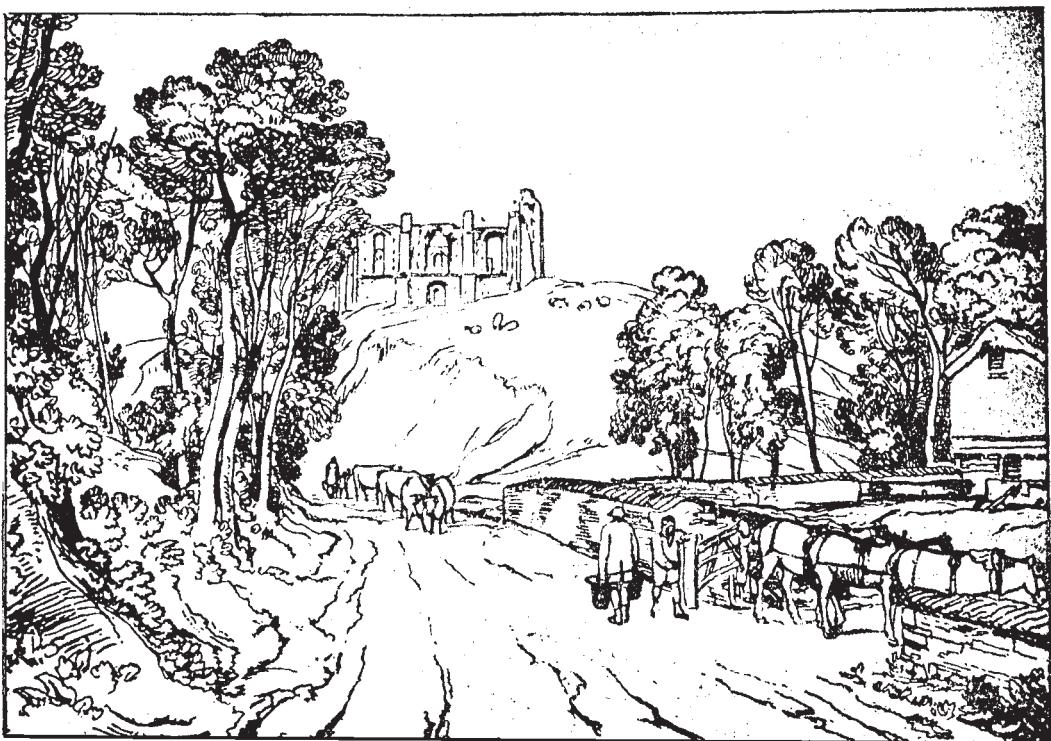
مقدمه

هسته‌ی زندگی. طبیعت با احساس آدمی پیوندی نزدیک دارد و دیدن آن، همیشه او را به آرامش و تعمّق دعوت می‌کند. طرّاحی 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 تحرکی است که در طبیعت جریان دارد و این تغییر و تحولات یعنی



تصویر ۱— ریچارد پارکر بنینتون^۱— حکاکی روی فلز— ۱۸۵۰



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



تصویر ۲— میخائیل وروبیل^۲ — مداد روی کاغذ — ۱۸۸۵



تصویر ۴—۱— عایت الله نظری نوری — طراحی با مداد — ۱۳۷۹— ۵/۱۰×۱۰/۵ cm



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



تصویر ۶-۱- سهراب سپهری - آب مرکب روی کاغذ - ۱۳۵۲ - ۴۶×۲۶cm



تصویر ۷-۱- سهراب سپهری - آب مرکب روی کاغذ - ۱۳۵۲ - ۴۶×۲۶cm

که گاه به سرعت و گاه به کندی انجام می‌بزیرد. فصل‌ها تغییر می‌کنند و طبیعت چهره‌های متفاوتی به خود می‌گیرد و طراح برای طراوت و شکوه بخسیدن 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 جزی 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 فضول 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 به وجود آورید که همه‌ی عظمت و زیبایی طبیعت را با خود داشته باشد.

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 هر آن‌چه در طبیعت می‌بینیم علاوه بر شکل ظاهری آن، لازم است که بتوان برای درک این سرزندگی و تحرک به هسته‌ی درونی این اجزا نیز بی‌پریم 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



تصویر ۸—۱—ایشمیوس^۱—۱۹۴۲—۱۸۶۴—مداد روی کاغذ—۵cm×۲۲cm



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



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

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 (۱۳۰۷-۱۳۵۹) نکته‌ای را درباره‌ی درک بهتر رابطه‌ی میان شناخت جهان، احساس هنرمند و نقاشی یادآوری می‌کیم. 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.

بونجه‌زاری سر راه،

بعد جالیز خیار، بوته‌های گل رنگ

و فراموشی خاک.

لب آبی

گیوه‌ها را کندم، و نشستم، پاها در آب:

«من چه سیز امروز

و چه اندازه تنم هوشیار است!

نکند اندوهی، سر رسید از پس کوه.

چه کسی پشت درختان است؟

هیچ، می‌چرد گاوه‌ی 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:

مهریانی هست، سبب 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 نه دشت، بروم تا سر کوه.

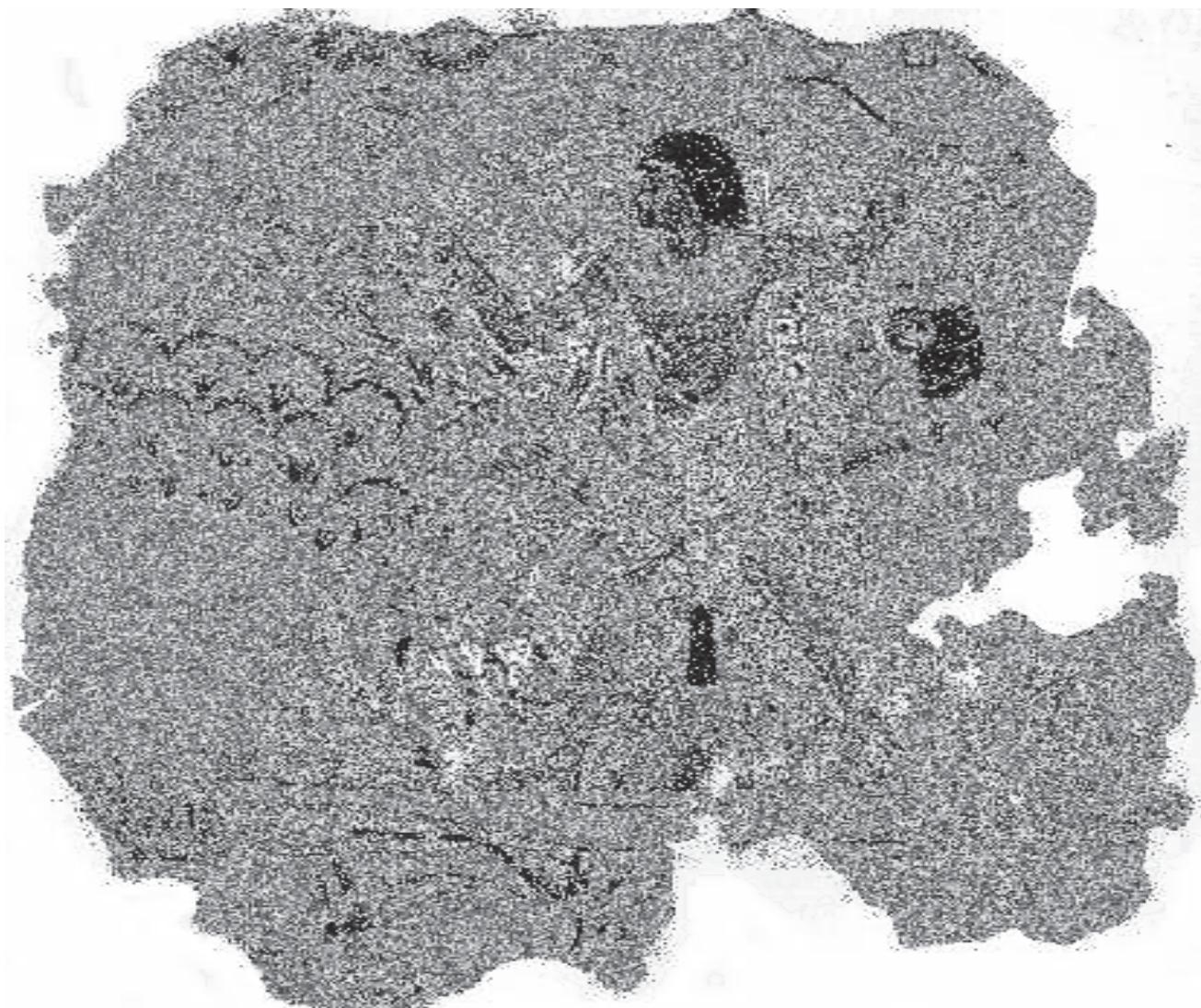
دورها آوازی است، که مرا می‌خواند.»

سهراب سپهری

طراحی باروان نویس روی کاغذ — ۱۳۵۰ — ۲۵×۲۵ cm

۱-۱- تاریخچه

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



تصویر ۱-۱- نقاشی نمادگرایانه - مصر باستان - موزه لندن

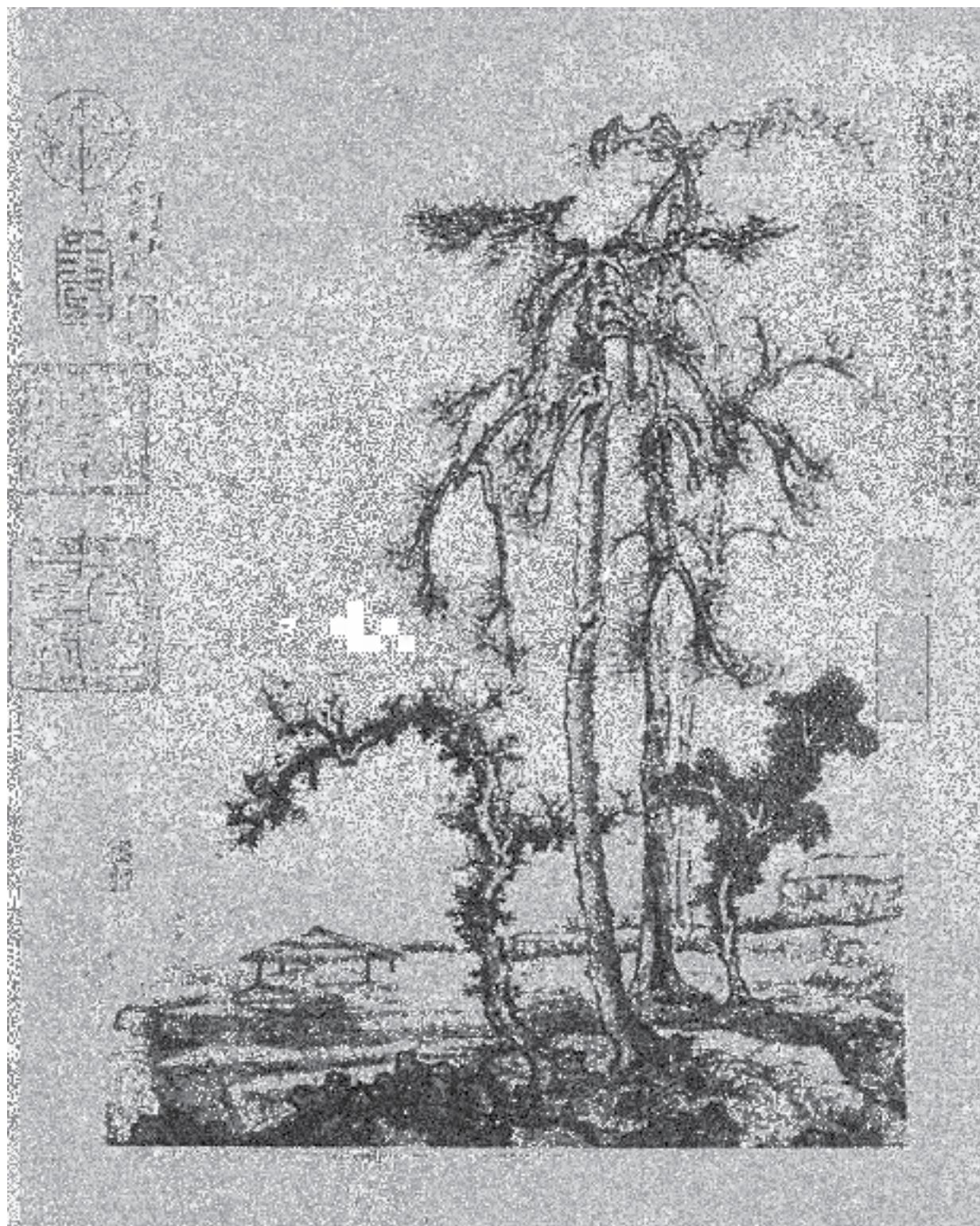
به خصوص در هنر مشرق زمین نیز به عنوان یک اصل تلقی می شد. دیدن و درک طبیعت و خلوت در آن یک عبادت بود (تصاویر ۱-۱۲ تا ۱-۱۵)، هرمندان شرقی و همچنین ایرانی از همه اجزای طبیعت بهره می جستند تا دریافت روحانی و عارفانه‌ی خود از هستی را منعکس سازند.

گل‌ها، برگ‌ها، درختان و کوه‌ها همه «شیابی» بودند که می شد به طور مجرد آن‌ها را دید و به صورت نمادین در کار هم نقش کرد. آثار بجا مانده از مصر باستان، بین‌المللی و یونان از این جمله‌اند.

در گذشته‌های دور این توجه به نمادگرایی و تریین،



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



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



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



تصویر ۱۵—مورویاما اکویو^۲—نقاشی ژاپنی—مرکب رنگی روی کاغذ—حدود قرن ۱۸

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 زرژ سورا^۲ (نقاش امپرسیونیست) هنرمندان و متقدان بر این بودند که نورپردازی فصلی از دانش نقاشی است.

در هنر مغرب زمین نیز تا قبل از رنسانس، این نگرش وجود داشت. در منظره‌پردازی نمادگرایانه، جزئیات تصویر به نحوه‌ی تربینی 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 ۱-۱۶).



تصویر ۱-۱۶ – نقاشی منظره در روم باستان

گرفت ولی مهمترین تحولات در سده‌ی نوزدهم مدیون هنرمندان «باریزون^۳، امپرسیونیست‌ها^۴ و پستامپرسیونیست‌ها^۵» بود که وسیع‌آمیز به موضوع منظره‌ی طبیعی پرداختند.

در دوران رنسانس^۶، چشم‌اندازها فقط پس‌زمینه‌ای برای پیکره‌ها و تک‌چهره‌ها بودند تا این که از سده‌ی هجدهم میلادی، منظره‌پردازی چون گونه‌ای از نقاشی مورد توجه اروپاییان قرار

۱— Leonardo Davinci

۲— Seurat

۳— رنسانس (RENAISSANCE) : رنسانس یا بازیابی، 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 «ولد دویاره‌ی هنر و ادبیات تحت تأثیر سرمشق‌های کلاسیک باستان» و یا «کشف جهان و انسان» تعریف کردند.

۴— باریزون (BARBIZON) : مکتب [گروه] جمعی از منظره‌نگاران فرانسوی که نام دهکده‌ی باریزون واقع در کناره‌ی جنگل فنتن بلو در حومه‌ی پاریس بر آن‌ها نهاده شد. هنرمندان مکتب باریزون 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 اقبالش شد و این کلمه به معنی «احساس» طلوع آفتاب است. در اوخر 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 است نه چندان روش درباره‌ی آثار هنرمندانی چون پل سزان، ونسان ونگوگ و پل گوگن که در برابر نقاشی امپرسیونیست واکنش شان دادند. هنرمندان پست امپرسیونیست با اهمیت دادن به صراحة فرم و استحکام ساختار و با تأکید بر بیان درونی به مدد رنگ و شکل از طبیعت گرایی امپرسیونیسم فراتر رفته و راههایی برای تحول نقاشی سده‌ی بیستم گشودند.



تصویر ۱۷—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؟

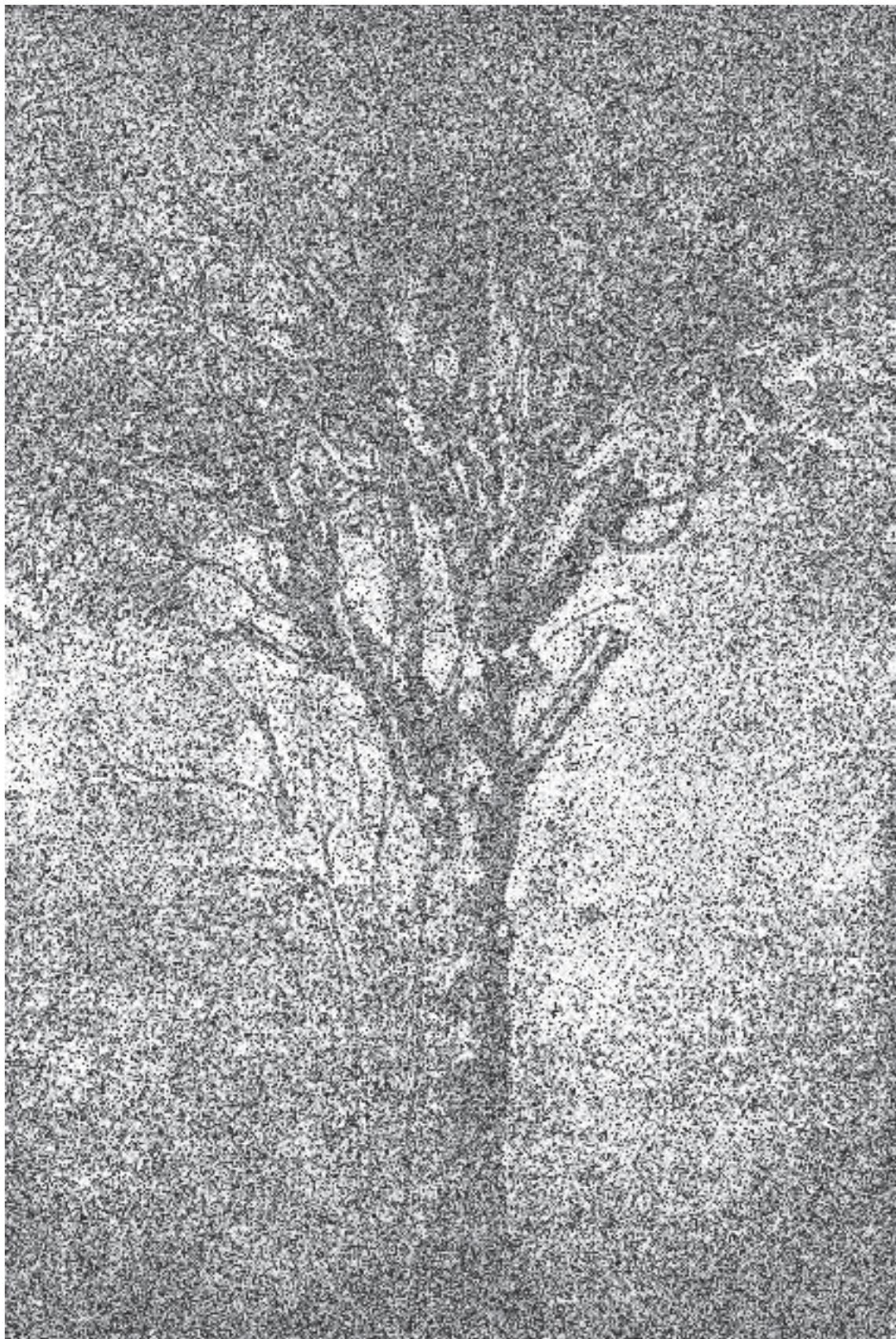
آیا تا به حال به تفاوت‌های آن‌ها دقت کرده‌اید؟

چرا طرح‌های مصری با طرح‌های دیگر تمدن‌های هم عصر خود متفاوت است؟

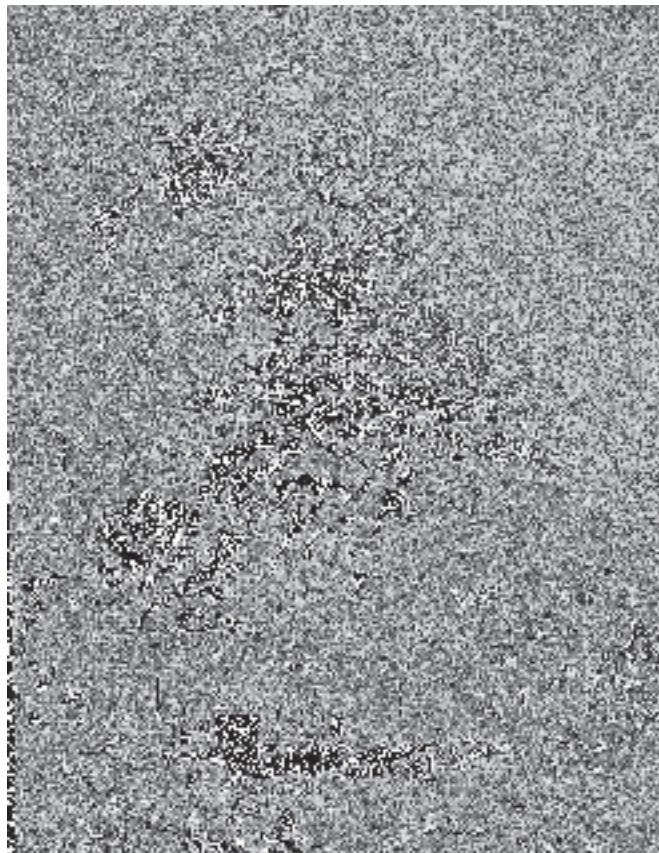
در ادامه به تعدادی از نمونه‌های طراحی مربوط به دوره‌ها و تمدن‌های مختلف توجه نمایید.

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.

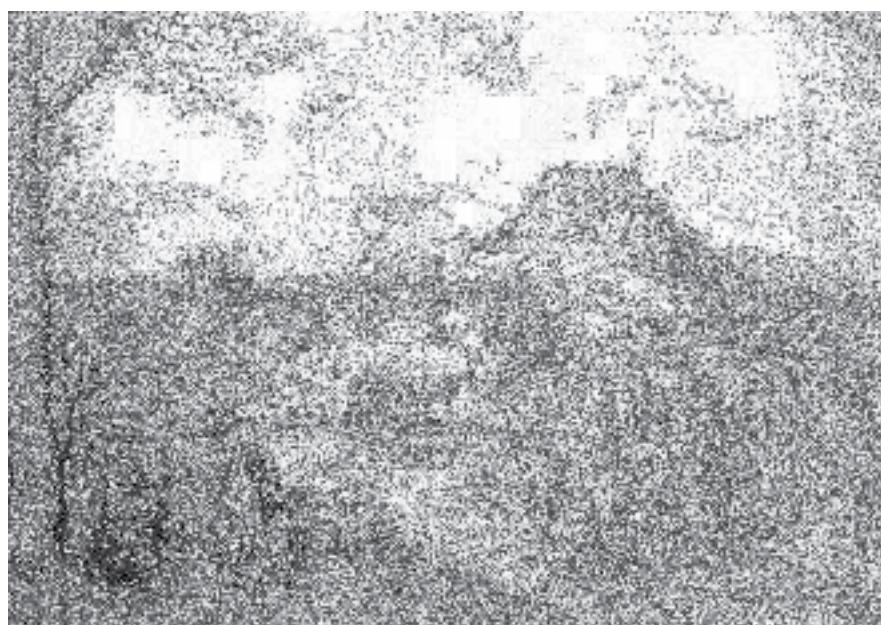
در مواردی نیز تأثیراتی که طبیعت پیرامون به هنرمند تحمل می‌کرد موجب می‌شد که شکل و نوع آثار با هم تفاوت‌های ظاهری داشته باشد.



تصویر ۱۸—لئوناردو داوینچی—مداد روی کاغذ—حدود ۱۴۷۰



تصویر ۱۹—۱—Wolf Huber^۱ — قلم فلزی — ۱۵۱۵ میلادی — ۲۱/۱×۱۶cm



تصویر ۱۹—۲—Pieter Bruegel^۲ — قلم فلزی — ۱۵۶۰میلادی — ۲۸×۲۰cm



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



تصویر ۲۲—مارکو سادلر
اکسکودیت — قلم فلزی — حدوداً
۱۶۰۰ میلادی



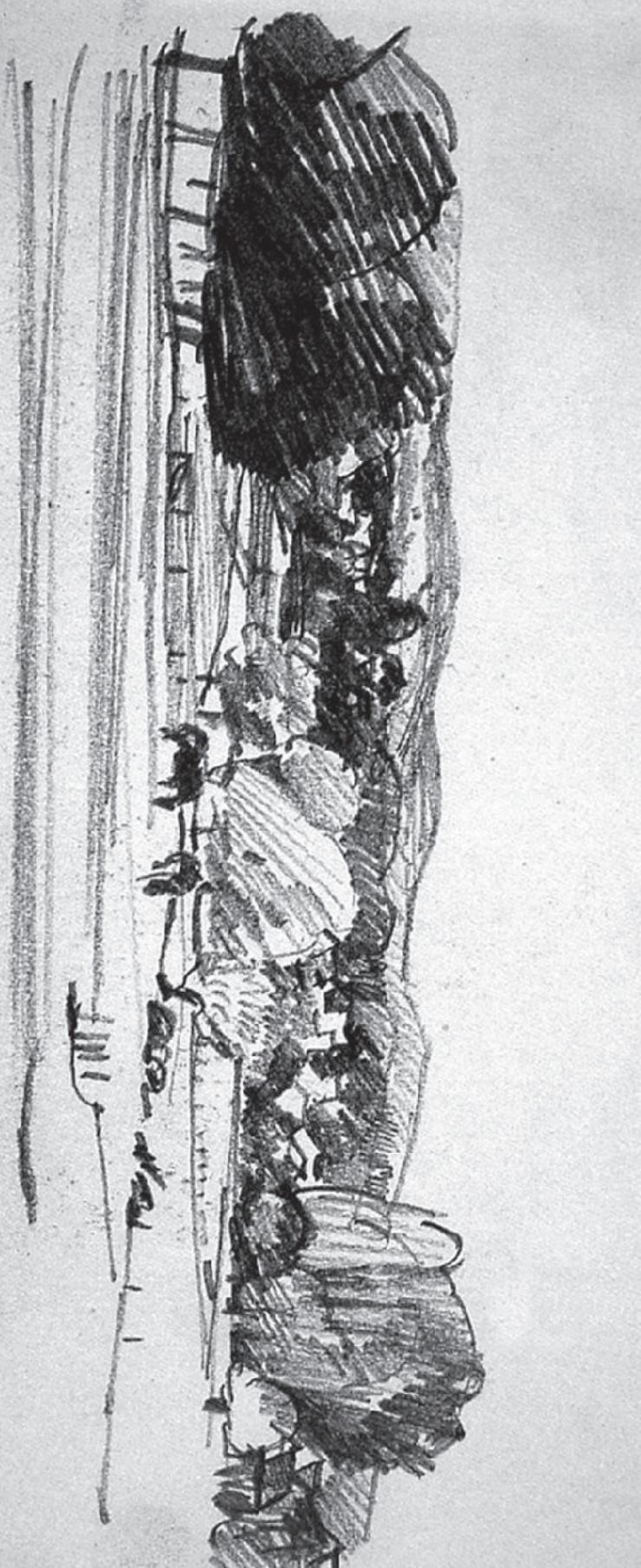
تصویر ۲۳-۱- جان بوت^۱ - مداد روی کاغذ - ۴۳/۵×۵/۵cm



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



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



تصویر ۴۶—۱—باپت'—قرن بیستم—نقاش آلمانی—طراحی با مداد



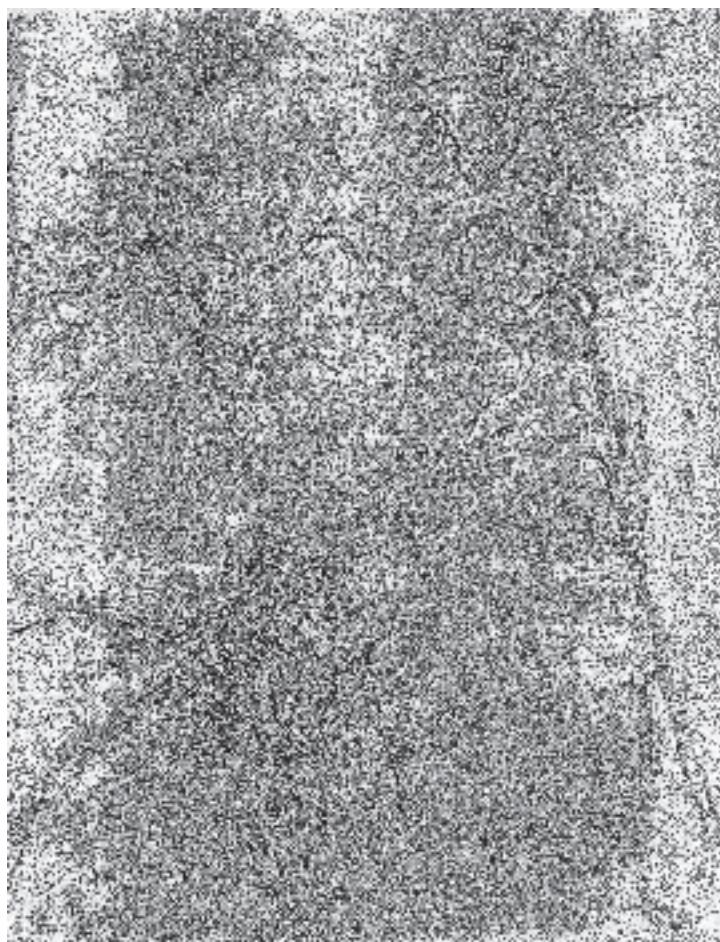
تصویر ۲۷—ایوان شیشکین^۱—۱۸۷۷—
طراحی با مداد



تصویر ۲۸—ایوان شیشکین—۱۸۷۷—طراحی با مداد



تصویر ۱-۲۹—کامیل پیسارو^۱—حکاک—حدود ۱۸۷۰



تصویر ۳۰—جورج گروز^۲—مداد روی کاغذ—۱۹۴۴—۴۸×۳۷cm



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

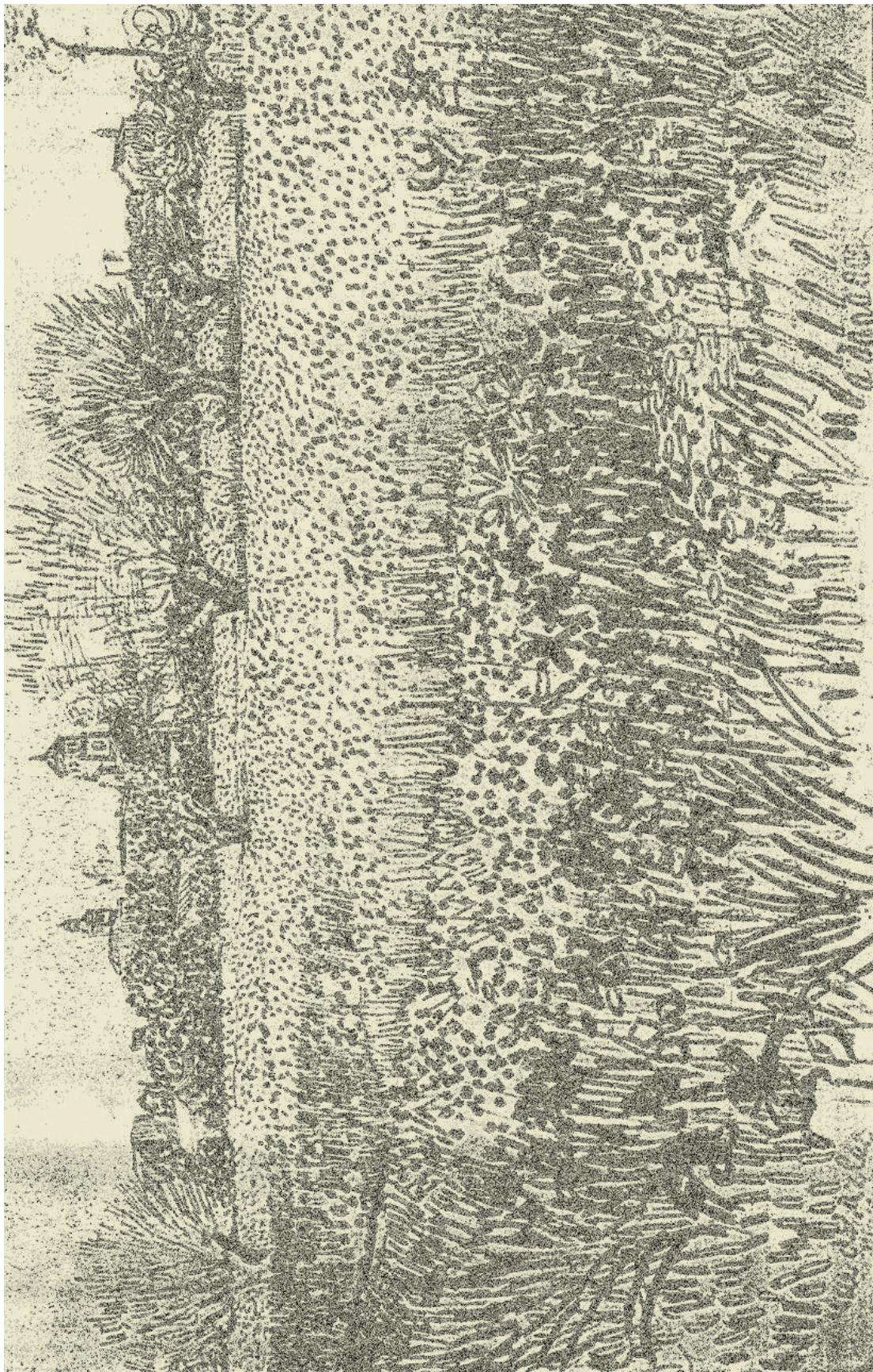


تصویر ۳۲—رمبرانت—قلم مو و مرکب—۱۶۵۰میلادی—۱۳×۲۰cm



تصویر ۳۳—کورو—زغال روی کاغذ—۱۵×۳۵cm

تصویر ۱۴-۱ - وان گوگ - چلم مو مرکب - حدود ۱۸۸۱



۱— Vansan Van Gogh



تصویر ۳۵—۱—وان گوگ—قلم فنزی—حدود ۱۸۷۰

تصویر ۳۳—۱—دان گوگ—قلم مود مکب—حدود ۱۸۸۱

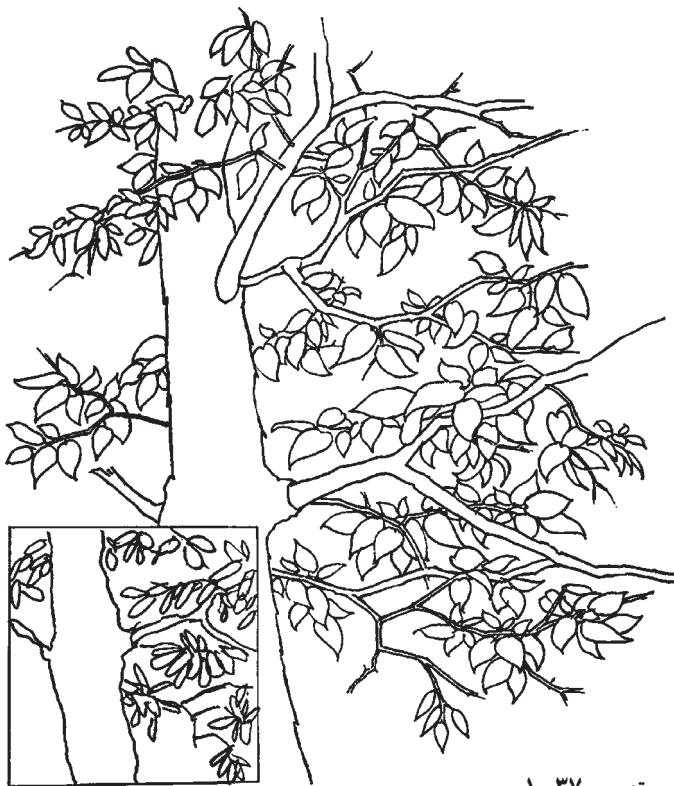


- ۱- آثار طراحی چند هنرمند را با توجه به انواع خطوط، بافت و نوع قلم‌گذاری مورد بررسی قراردهید و نمونه‌هایی از آن‌ها را که بیشتر دوست دارید در کادرهایی به ابعاد $7\times 7\text{cm}$ ارایه دهید و در کلاس، در مورد تفاوت آن‌ها بحث کنید؟ (حداقل ۱۰ مورد).
- ۲- چند طراحی را با توجه به تفاوت‌های ابزاری انتخاب 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 کپی برداری کنید.

۲-۱- مراحل انجام کار (اصول اولیه)

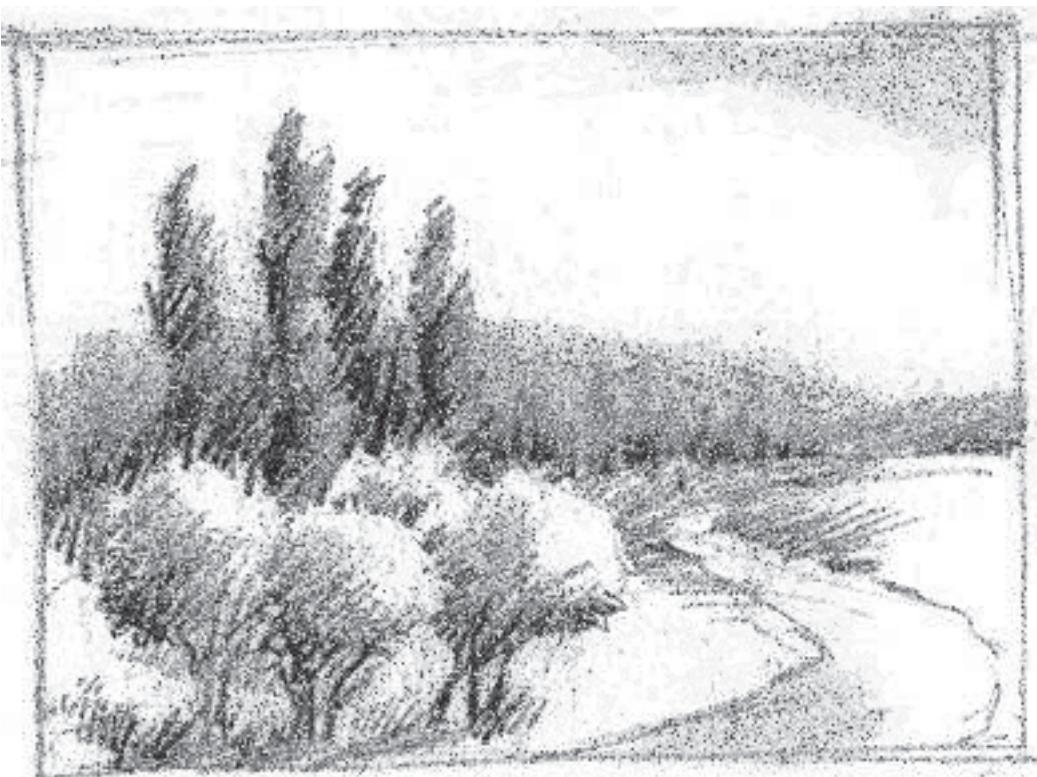
- ۱- انتخاب نقطه‌ی دید در طبیعت
- ۲- منظره‌یاب
- ۳- کادر

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



تصویر ۱-۳۷

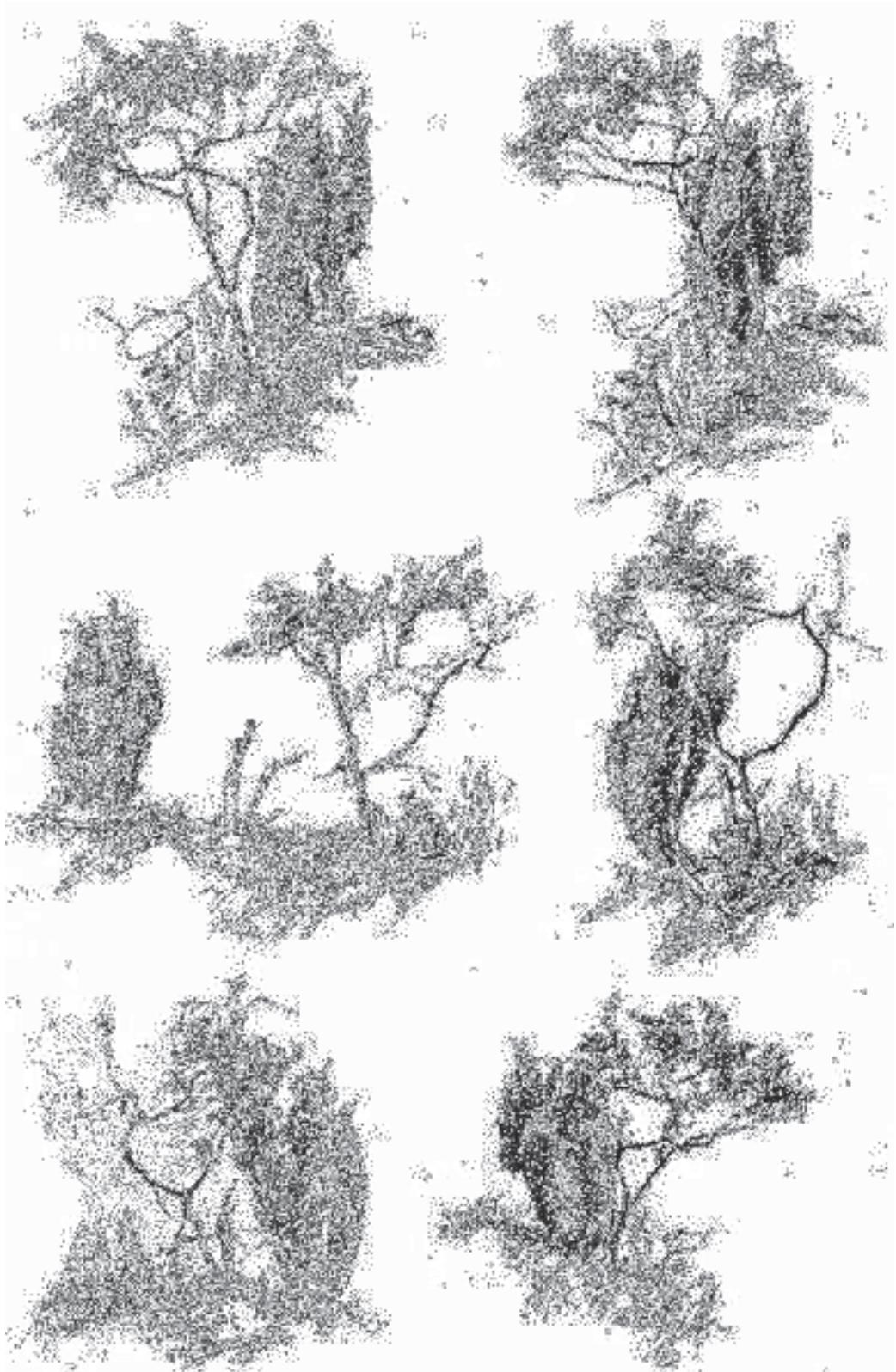
۱-۱- انتخاب نقطه‌ی دید در طبیعت: وقتی قدم به طبیعت می‌گذارید و می‌خواهد بخشی را برای طراحی انتخاب کنید «نقطه‌ی دید» برای طرح شما، دارای اهمیت فراوان است (تصویر ۱-۳۷). پس از انتخاب قسمتی از منظره‌ی رویروی خود برای کار، توجه داشته باشید که یک یا دو قدم به چپ و یا به راست، به جلو یا به عقب، تمام ترکیبِ موردنظر 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 در می‌یابد 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 ۱-۳۸—دید از بالا—طراحی با مداد



تصویر ۱-۳۹—دید از پایین—طراحی با مداد



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

به منظره‌ی مقابله‌گاه کرده، بخش دلخواه خود را بباید و این شبیه قاب کردن بخش مورد نظر در طراحی است. به یاد داشته باشید که نحوه‌ی برش کادر میانی منظره‌یاب کاملاً با انتخاب کادر طراحی شما در ارتباط است.

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



تصویر ۱-۴۱ - منظره‌یاب

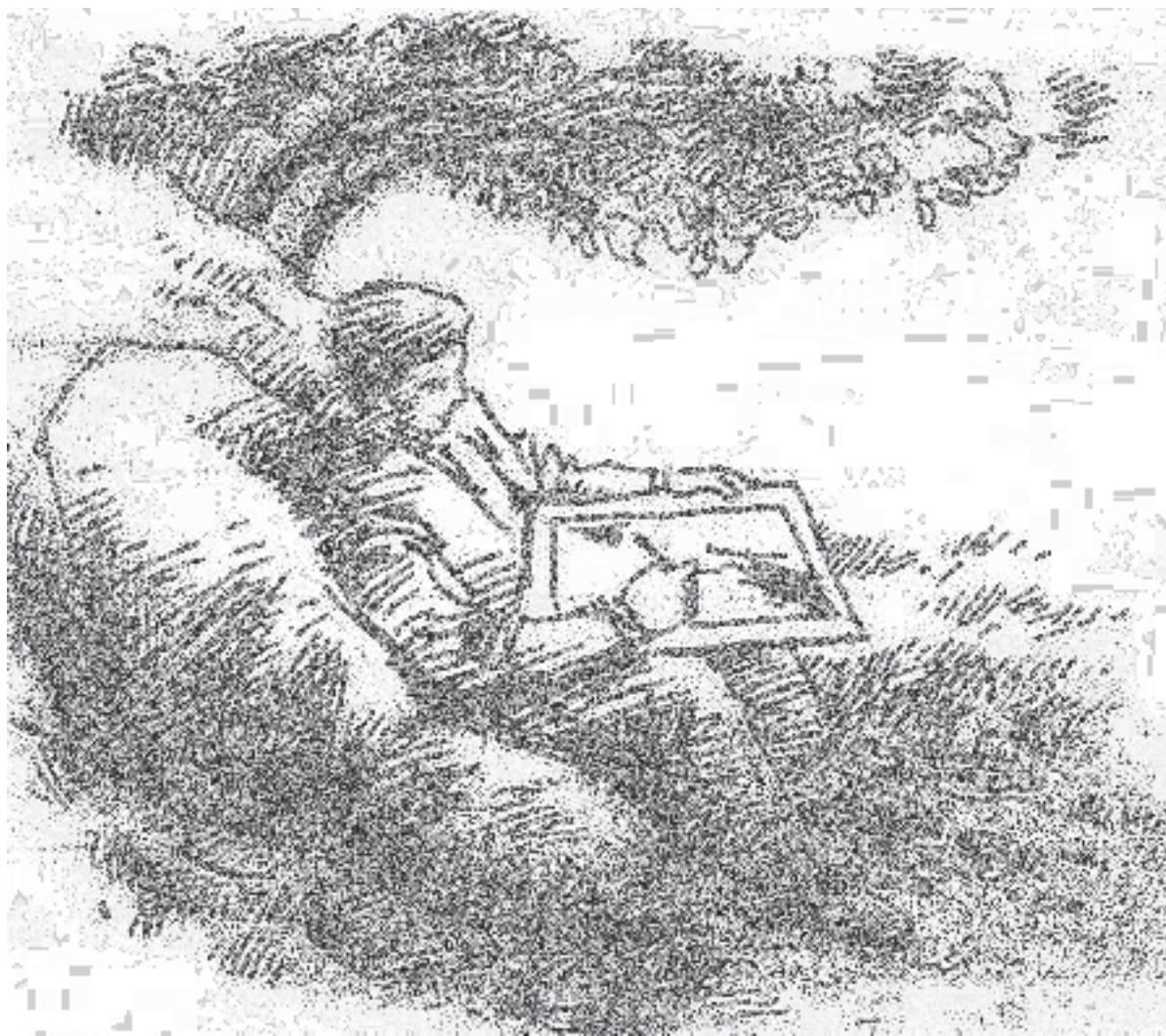
دیگر (کناره‌های کادر) در ارتباط قرار می‌گیرد و معنای خاصی می‌باید. خطوط عمودی، خطوط افقی و یا خطوط مایل هر یک معنای خاصی را القا می‌کنند. برای طراحی از مناظر گوناگون؛ درک مناسبات درونی کادر و به کارگیری خطوط مختلف می‌تواند گامی بلند در جهت القای یک مفهوم و به دست آوردن ترکیبی زیبا و خوش‌آهنگ بهشمار آید. 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 مناسب نیست. پس توجه داشته باشید که موضوع شما با

۳-۱-۲- 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 اثراپذیری 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 بوجود آورد. زیرا هر خطی که در این حدود رسم شود با چهار خط

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

کادر، ارتباط تنگاتنگ دارد.

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

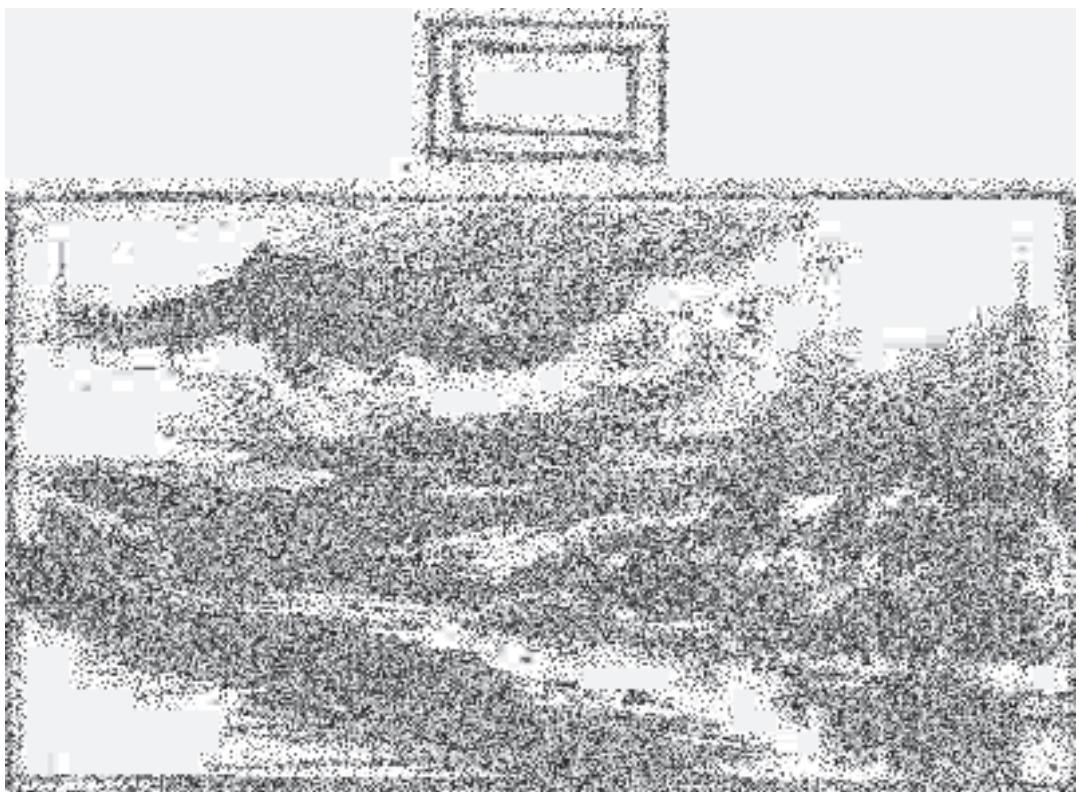


تصویر ۱-۴۲- انتخاب جای مناسب برای انجام کار

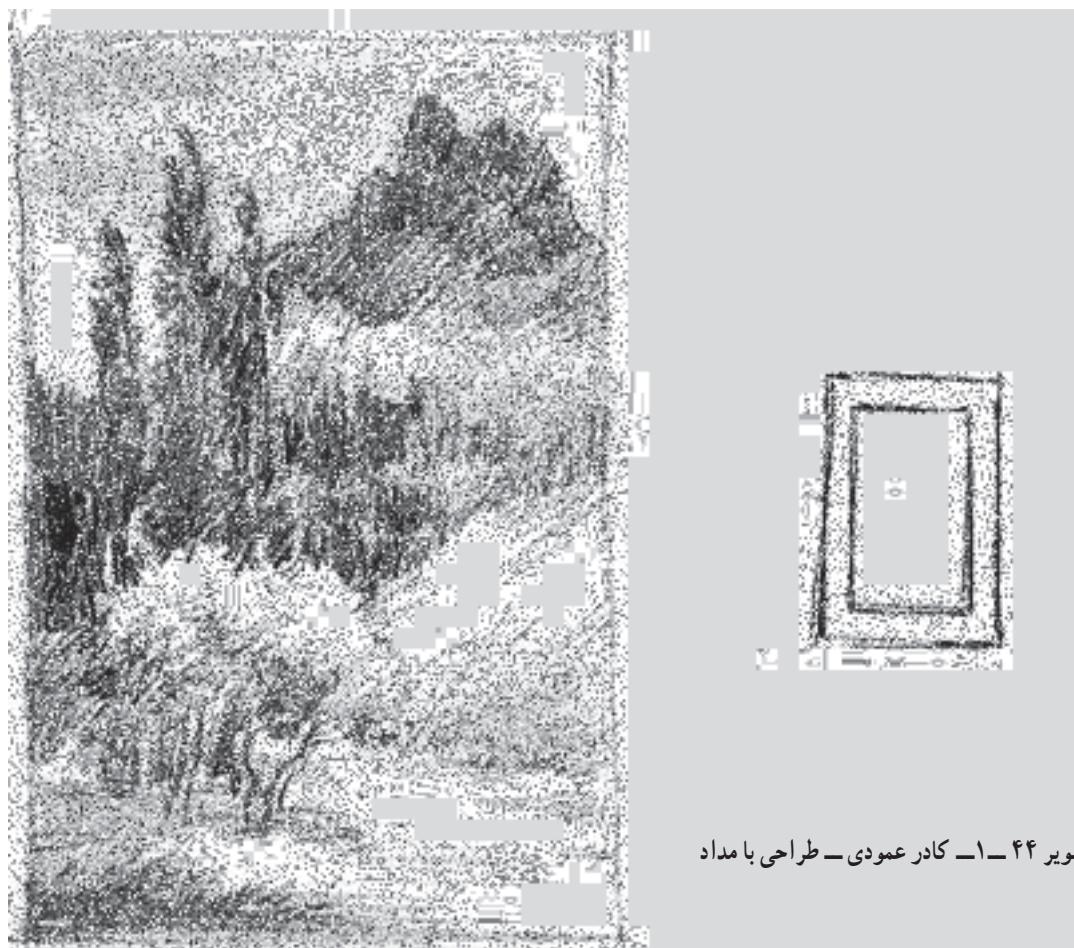
و یا ساختمان‌های شهری استفاده کنید (تصاویر ۱-۴۳، ۱-۴۴ و ۱-۴۵).

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

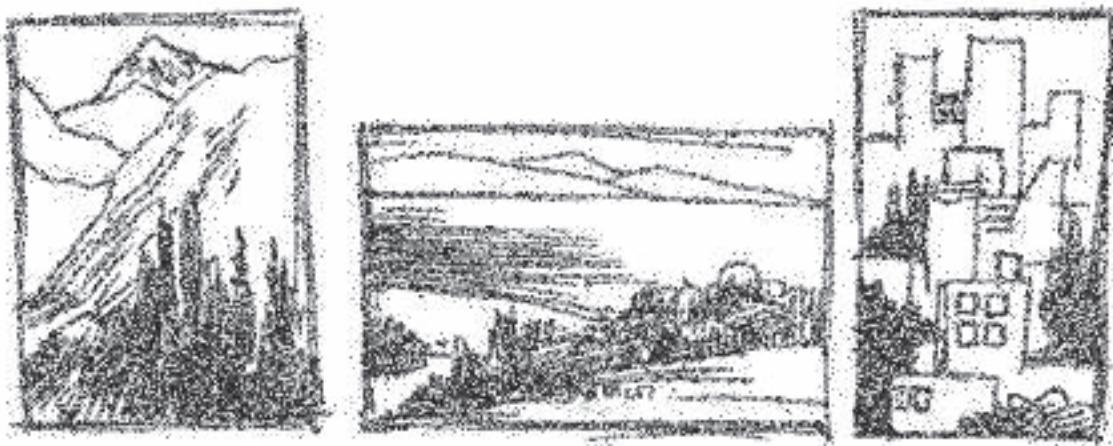
در این مرحله، کادر طراحی را با موضوع خود هماهنگ سازید. کادر با موضوع مرتبط است و این، با نتیجه‌ی کار شما در ارتباط مستقیم قرار می‌گیرد. به طور مثال، شما می‌توانید از کادر افقی برای نمایش دریا، صحراء و دشت‌های وسیع بهره گیرید و یا از کادر عمودی برای موضوعاتی نظیر کوه‌های بلند، درختان



تصویر ۱۴۳—کادر افقی—طراحی با مداد



تصویر ۱۴۴—کادر عمودی—طراحی با مداد

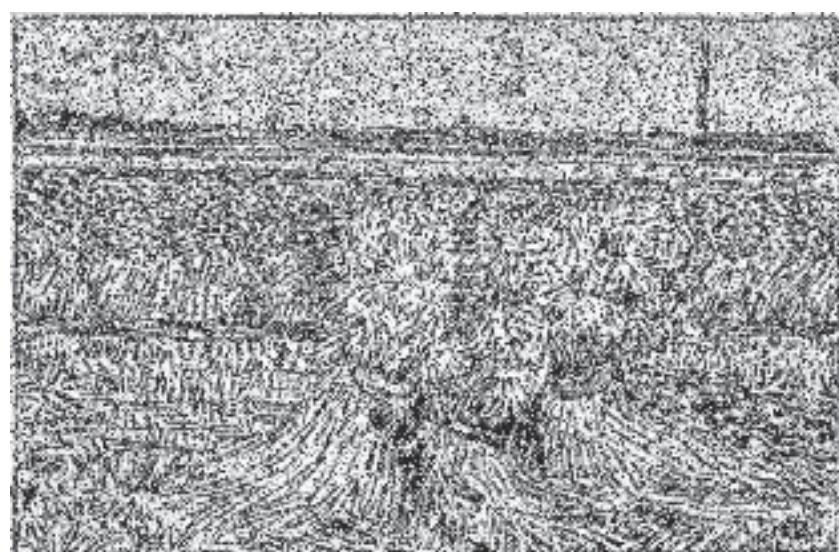


تصویر ۴۵— کادرهای مناسب با موضوع

با تصور این که تمامی آن‌چه بالای خط افق (با فاصله) قرار می‌گیرد در آسمان، و آن‌چه در پایین این خط است بر روی زمین قرار دارد، می‌توان 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 اگر چند درخت در امتداد یکدیگر، از شما دور می‌شوند اندازه‌ی درخت جلویی بزرگتر از دیگر درخت‌هاست و بقیه‌ی درخت‌ها، به تناسب کوچک و کوچکتر به نظر می‌رسند (تصویر ۴۶—۱).

پس از انتخاب کادر با توجه به موضوع، اصلی‌ترین و اوّلین خط در کادر «خط افق» است. این خط شکل نگاه درست شما به طبیعت را نمایش می‌دهد.

۴—۲— خط افق: همان‌طور که می‌دانید محل تلاقی زمین و آسمان را اصطلاحاً «خط افق» می‌گویند. ما در کنار دریا این خط را کاملاً روی چشم‌های خود می‌بینیم. این خط، در هر حالت، نشسته یا ایستاده و حتی بالاتر، جلوی چشم بیننده قرار می‌گیرد. خط افق مشخصه‌ی خوبی است که به واسطه‌ی نحوه‌ی قرار گرفتن آن در کادر، می‌تواند ما را در بهتر ترسیم کردن یک منظره یاری کند (تصویر ۴۶—۱).

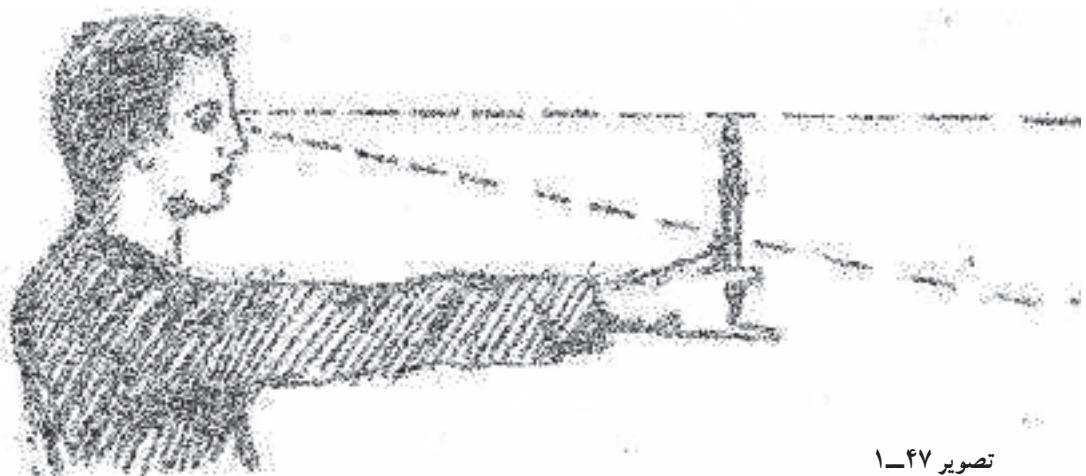


تصویر ۴۶—۱— وان گوگ — قلم مو و مرکب — حدود ۱۸۷۰

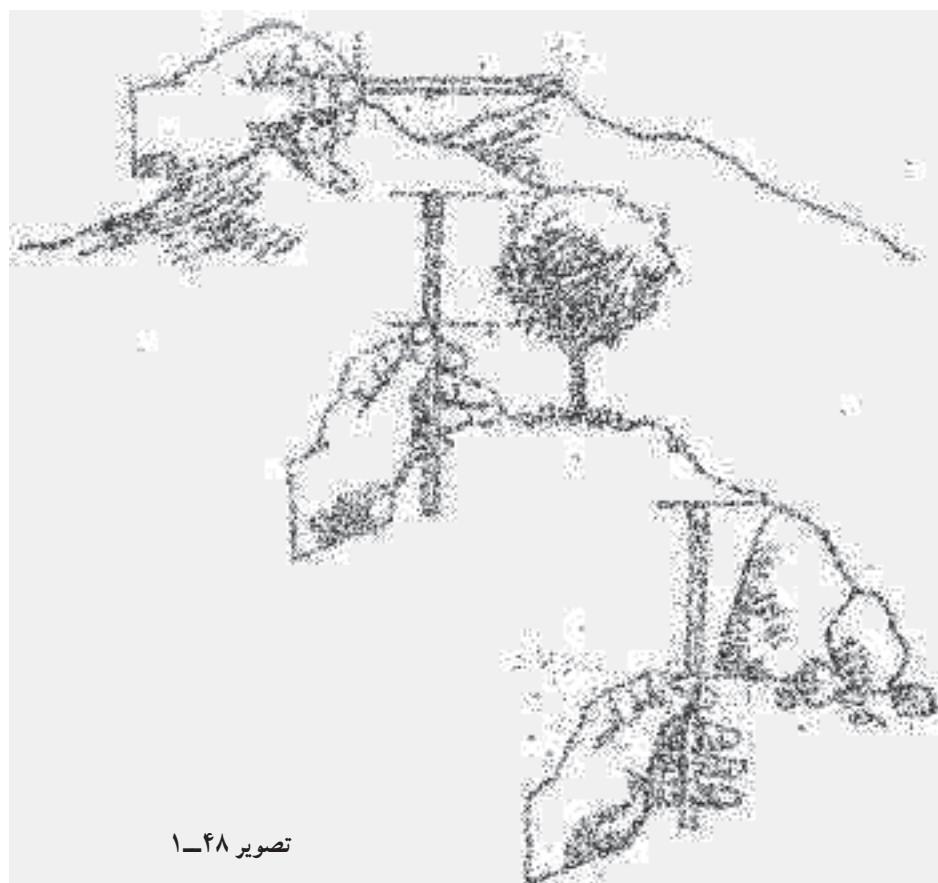
۱— پرسپکتیو (PERSPECTIVE) (ژرفانمایی): نظام بازنمایی فضای سه بعدی واقعی، بر بهنه‌ی دو بعدی تصویر است.

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

۱-۲-۵ 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



تصویر ۱-۴۷



تصویر ۱-۴۸

۶-۲- ترکیب‌بندی: ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون^۱)، مهمترین فرآیند در شکل‌گیری 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 اجزاء تشکیل‌دهنده‌ی اولیه‌ی آن باشد.

برای طراحی از منظره نیز امکان دارد هر عنصر با ویژگی‌هایش جلوه‌ی زیبایی داشته باشد ولی این عناصر را باید بهشیوه‌ای در

کنار هم قرار داد تا در یک کلیت، زیبا به نمایش درآیند.

مثالاً اگر در سمت راست تصویر درخت بزرگی کشیده، 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).

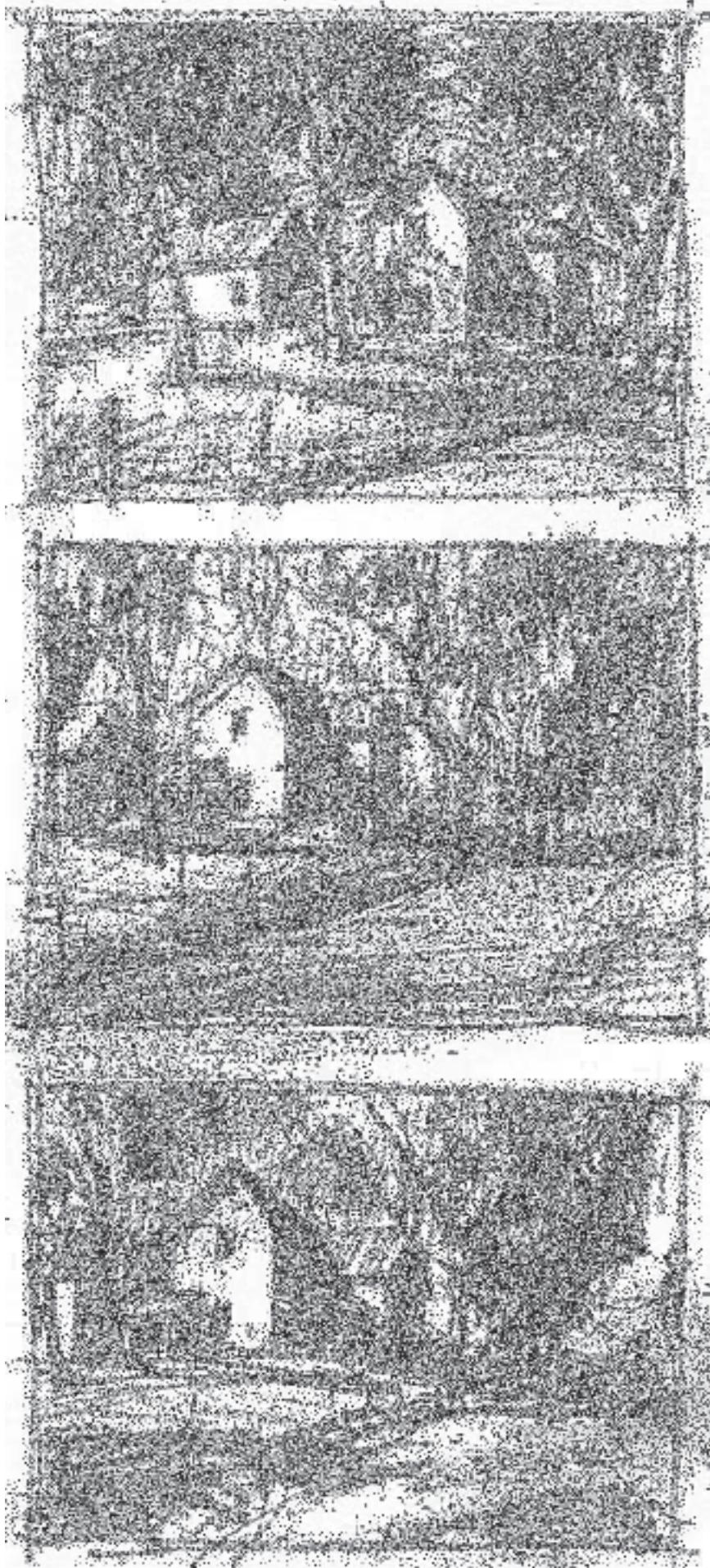


تصویر ۴۹-۱- یک منظره با دو ترکیب متفاوت



تصویر ۵۰-۱- انتخاب بخشی از موضوع

۱- کمپوزیسیون (COMPOSITION): عمل سازماندهی همه‌ی عناصر یک اثر هنری است به منظور ایجاد یک کل منسجم و حاوی بیان هنری.



تصویر ۱-۵۱- یک موضوع با سه ترکیب

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

نمونه اسکیس‌های^۱ انجام شده در تصاویر ۵۲–۱، راهنمای خوبی برای شما خواهد بود.

بنابراین سعی نمایید جهت بهترشدن کار نهایی از هر موضوع چند اتود در اندازه‌های کوچک انجام داده و از میان آن‌ها 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 بهترشدن کار توجه نمایید.

برای این‌که اجزای کوچک مثل علف‌ها، سنگ‌ریزه‌ها، شاخه‌ای درهم پیچیده و برگ‌ها، توجه شمارا به خود جلب نکند با چشم نیم باز به طبیعت نگاه کنید، با این کار فرم^۲ و ساختمان اجسام را بهتر می‌توان دید و شکل کلی آن قطعاً درست‌تر بر صفحه‌ی کاغذ شما نقش خواهد بست. در حین کار اگر شکلی به نظرتان جالب آمد آن را با اهمیت‌تر از سایر اجزا بسازید. اغراق در بعضی از قسمت‌ها و حذف و صرف نظر کردن از قسمت‌های دیگر، از وظایف یک طراح است.

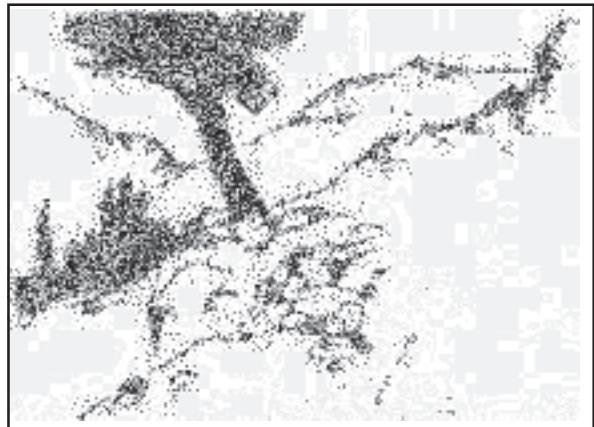
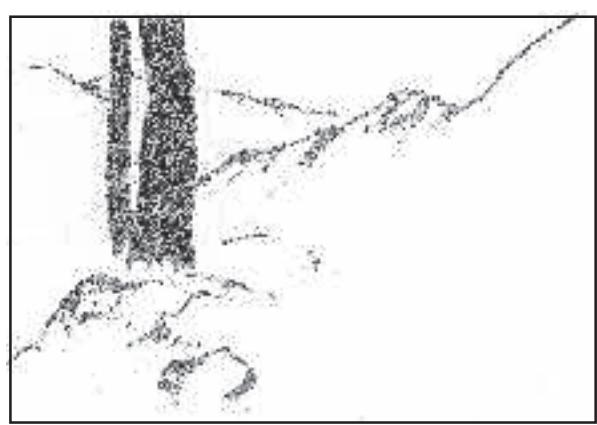
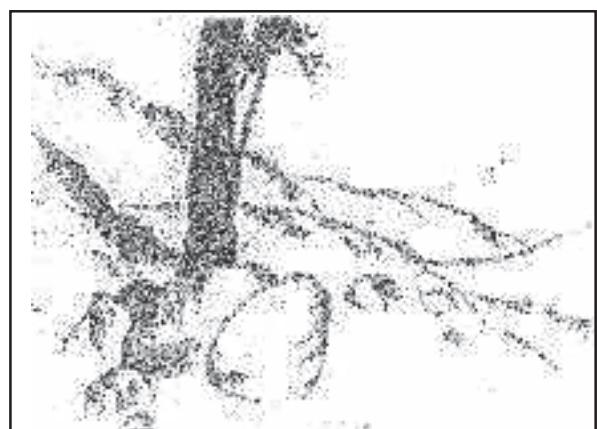
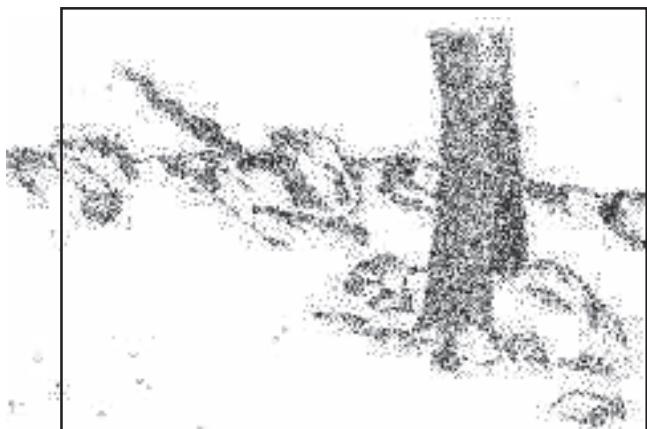
برای طراحی منظره، همیشه سعی کنید از خطوط کلی و عناصر اصلی طبیعت به ترکیب زیبا و منسجم برسید. همان‌طور که اشاره شد با منظره‌یاب، تصویر مورد نظر خود را در طبیعت انتخاب کنید و سپس به بررسی اجزا و عناصر موجود در آن بپردازید. کوه‌ها و سنگ‌ها، درختان و سبزه‌ها، رودخانه و دریا، آسمان و ابرها، خانه‌های روستایی و پل‌ها همه دارای ویژگی‌های خاص خود هستند. بنابراین، سعی کنید این ویژگی‌ها را دقیق بینید و در ارتباط با هم بسنجید.

در این بخش با تجسم اشکال ساده‌ی هندسی در بنیاد تمام عناصر در طبیعت، آن‌ها را به صورت کلی و ساده، بر روی صفحه‌ی کار خود رسم نمایید. نکته‌ی قابل تأمل برای یک طراح منظره، ایجاد تعادل و هماهنگی بین این اشکال در طبیعت است. ترکیب‌بندی عناصر طبیعت در مراحل اولیه، کاری مشکل به نظر می‌رسد ولی مطمئناً با تمرین و ساده کردن آن‌ها می‌توانید بر این مشکل فائق آیید.

در طرحی، اندازه‌ی آسمان را بیشتر کنید و در طرح دیگر، زمین را، و یا با جابه‌جا کردن چند درخت در کادر (همانند تصویر ۵۲–۱) به بهترین ترکیب برسید.

۱- اسکیس (SKETCH) : پیش طرح یا طراحی تند به منظور یادداشت؛ و یا نمونه‌ای مقدماتی – غالباً کوچک اندازه – از یک نقاشی که انگاره‌ای کلی از کار نهایی را به دست می‌دهد. معمولاً نقاشان برای حل مسائلی چون انتخاب قواره‌ی کار، ترکیب‌بندی و طرز نورپردازی، این طرح‌های مقدماتی را تهیه می‌کنند.

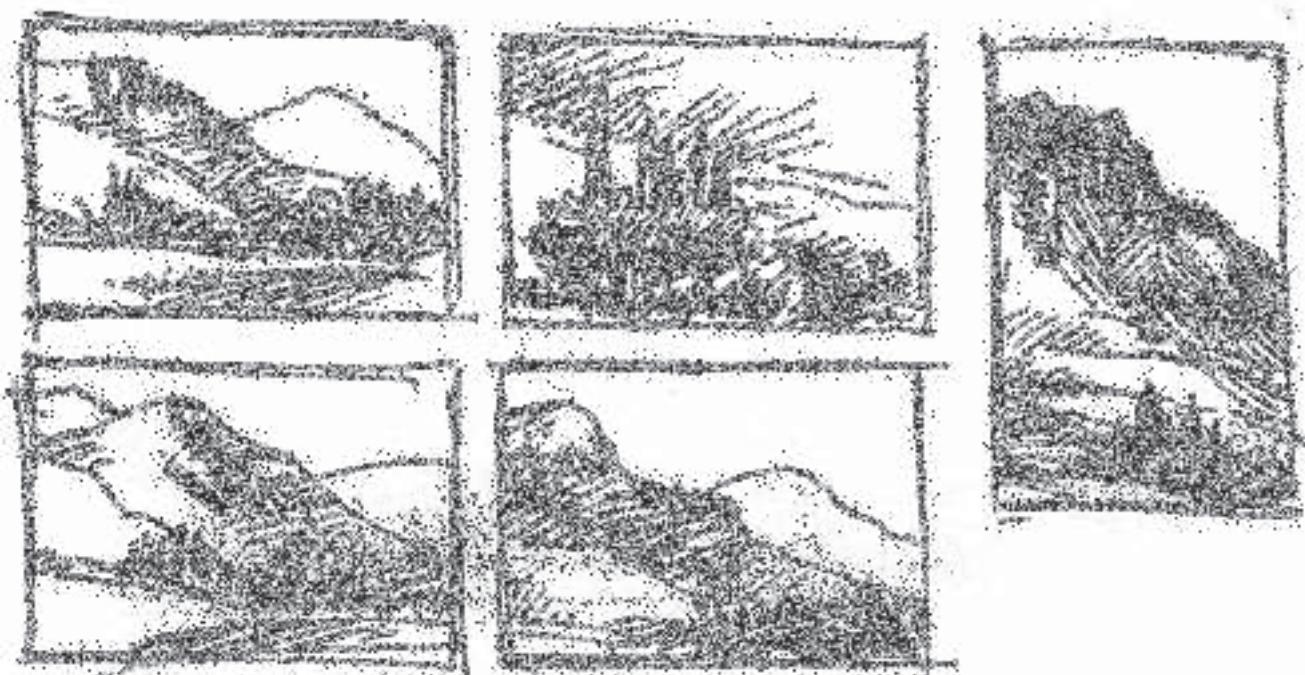
۲- فرم (FORM) (صورت و شکل) : در هنر بصری به معنای شکل دو بعدی یا سه بعدی، توپُر یا میان تنهی است.



تصویر ۱۵۲— ترکیب‌بندی‌های گوناگون و ساده — شهراب سپهری — روان‌نویس روی کاغذ — ۱۳۵۰



تصویر ۵۳—۱— اتودهای مختلف از زوایای گوناگون

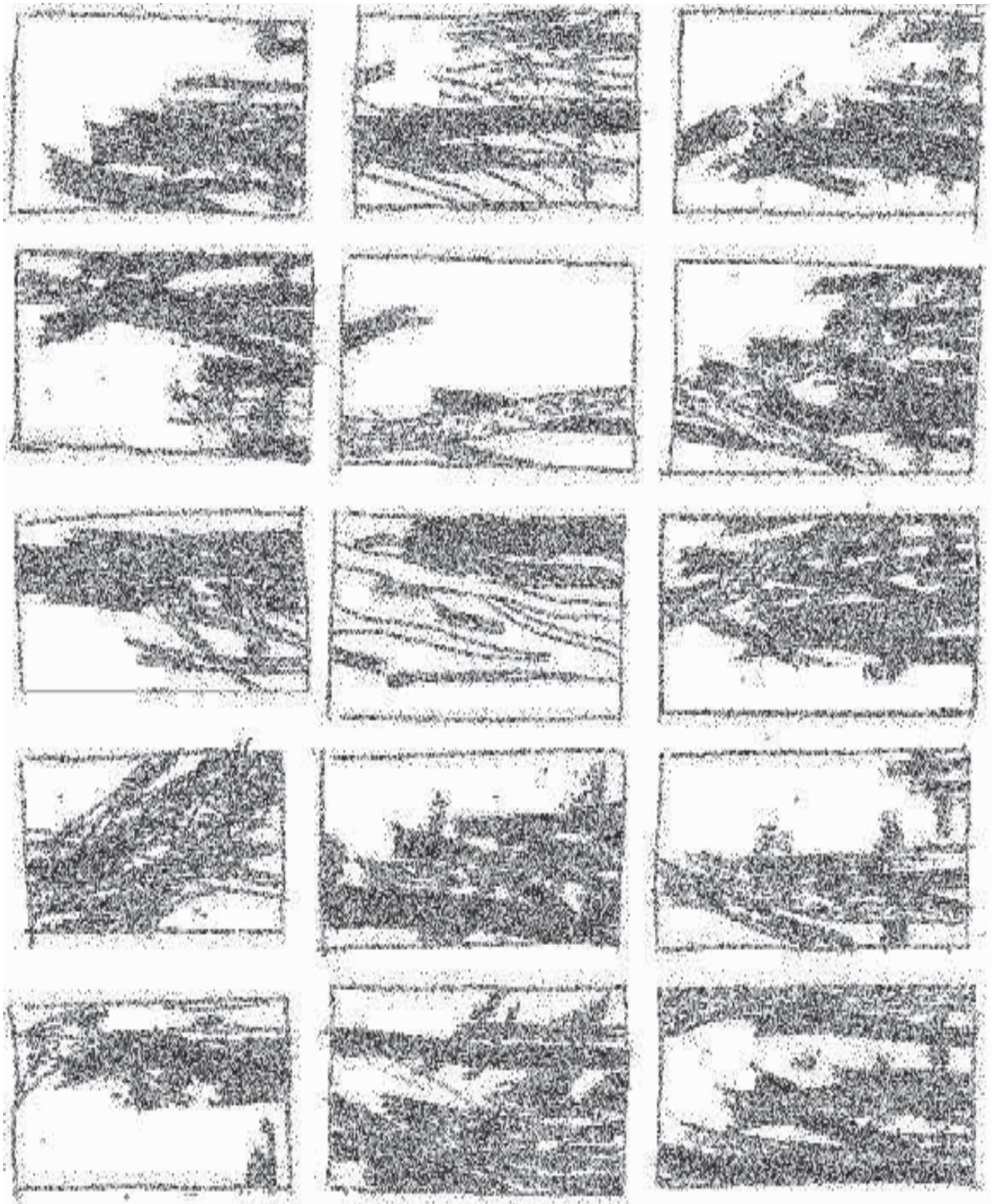


تصویر ۵۴—۱— اتودهای مختلف از زوایای گوناگون— طراحی با خودنویس (از یک منظره)



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

تصویر ۵۶—۱— سه راب سپهری — اسکیس از درخت — روان نویس — ۱۳۵۰



- ۱- با وسایل مختلف از موضوعات گوناگون در طبیعت اسکیس هایی تهیه کنید.
 - ۲- اسکیس های 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 ترکیب بندی 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 منظره یاب 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 منظره یاب افقی متناسب با کادر نهایی از طبیعت حداقل پنج اتود انجام دهید)
 - ۶- از یک منظره با تغییر و جابه جا کردن عناصر چند اتود انجام داده و با انتخاب یکی از آنها که دارای ترکیب بندی بهتری می باشد 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.
-

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

طراحی یک روند است. شمار 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 ۱-۵۸ و ۱-۵۹، 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.

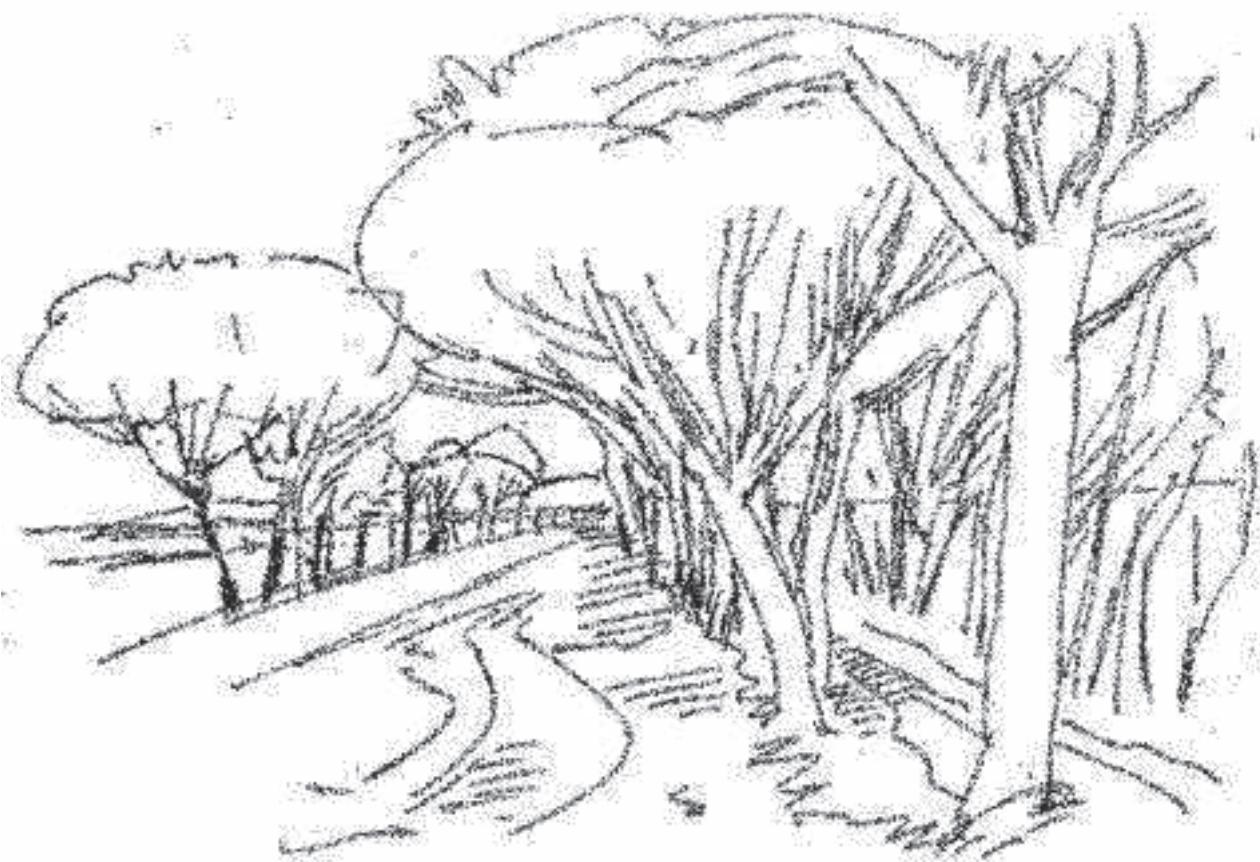
۷-۲-۱- مراحل اجرای طراحی: در مرحله‌ی اول، باید از کل به جز شروع کنید. یعنی اول بزرگ‌ترین فرمی را که می‌بینید طراحی کنید. شکل‌های دیگر را فراموش نمایید و فقط اشکال بزرگ را بینید. فرم‌های بزرگ در طبیعت می‌تواند خط‌های کناری کوه‌ها و یا خطوطی باشد که آسمان را از زمین جدا می‌کند و یا ممکن است شکلی باشد که 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 شما می‌تواند کمک مؤثری بنماید، اول آن شکلی را که با چشم نیم باز می‌بینید طراحی کنید. (این نوع طراحی، پایه‌ای است که می‌توان طرح



تصویر ۱-۵۷-الف- خطوط اصلی ترکیبات



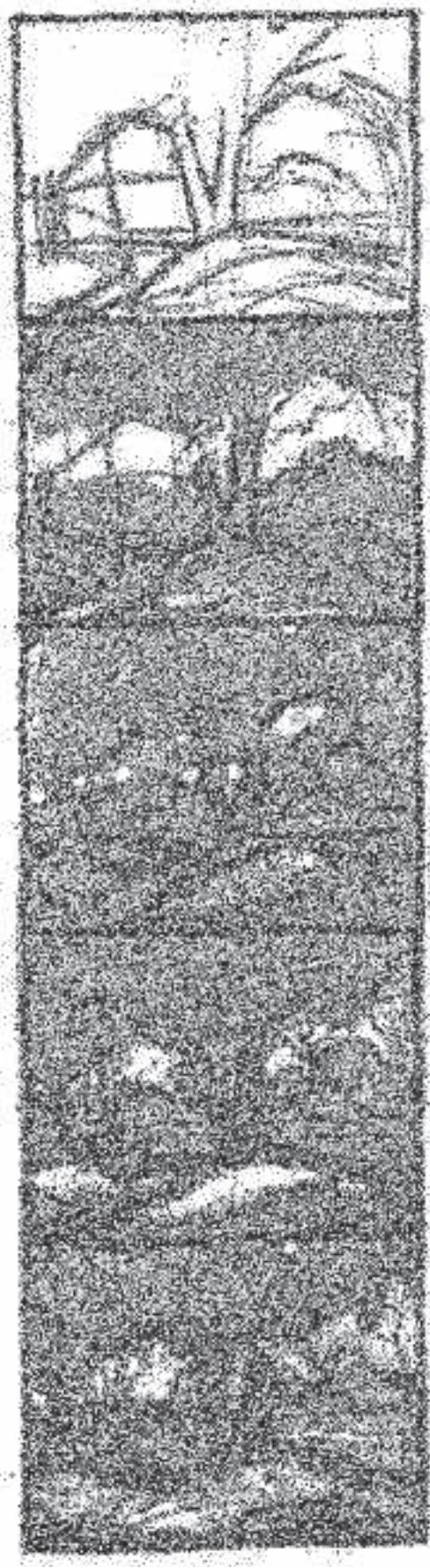
تصویر ۱-۵۷-ب- طرح تکمیل شده



تصویر ۱-۵۸-الف - خطوط اصلی ترکیب



تصویر ۱-۵۸-ب - طرح کامل شده



تصویر ۵۹—۱—فرانز^۱—اجرای مرحله به مرحله کار طراحی

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 پر تضاد یا پرکنتراست^۱ در سایه و روشن فراهم می‌کند.

۱-۲-۸ - 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



تصویر ۱-۶- ریچارد بولتون^۲ - طراحی با مازیک و قلم

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

۲- Boulton



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



تصویر ۱-۶۲—سهراب سپهابی—روان‌نویس روی کاغذ—۱۳۵۰

را طوری انتخاب نمود که به توان به سهولت، برداشت اوّلیه 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



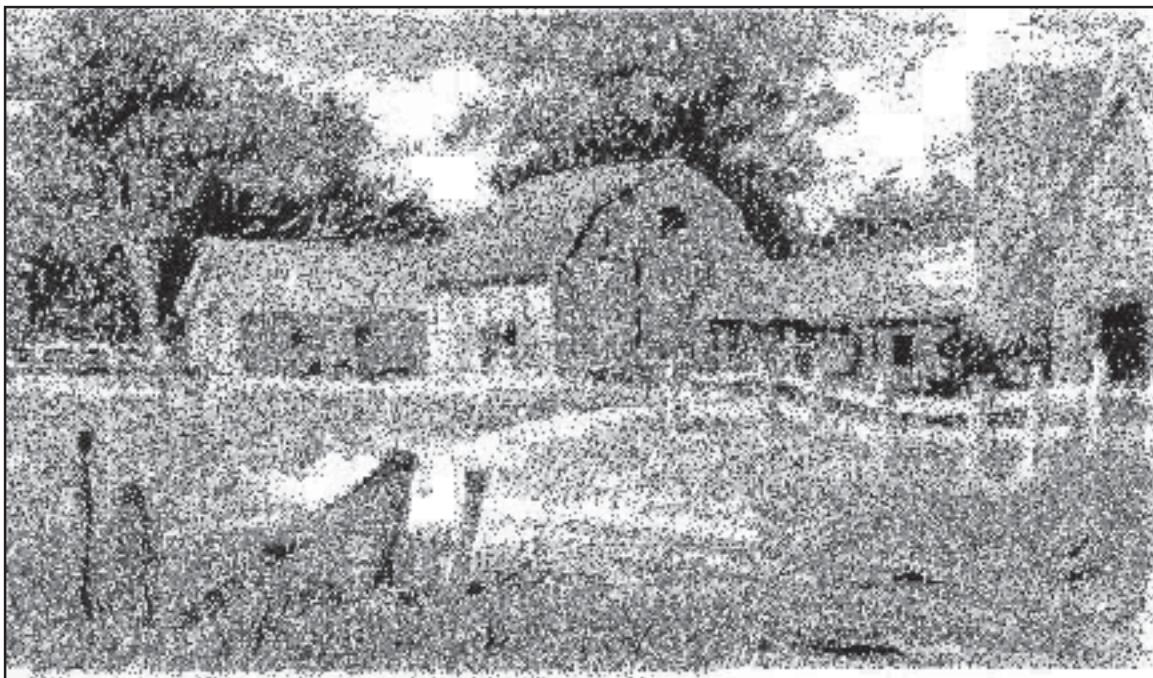
تصویر ۶۳-۱-الف - طراحی در صبح



تصویر ۶۳-۱-ب - طراحی در عصر

سایه‌های جلو در طرح اجرا نمایید. ممکن است شما همه‌چیز را به‌وضوح بینید، 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) جوی است، اکنون که کیفیت نور را بررسی می‌کنیم، تلاش کنید خطوط و سایه‌های دور را کم رنگ‌تر از خطوط و



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

۱- پرسپکتیو خطی و جوی (خاکستری): اجرا و به کارگیری خطوط و سطوح کم رنگ در بخش‌های دور در منظره و تأکید بیشتر در سطوح و خطوط جلو برای نمایش بهتر عمق و ژرف نمایی.



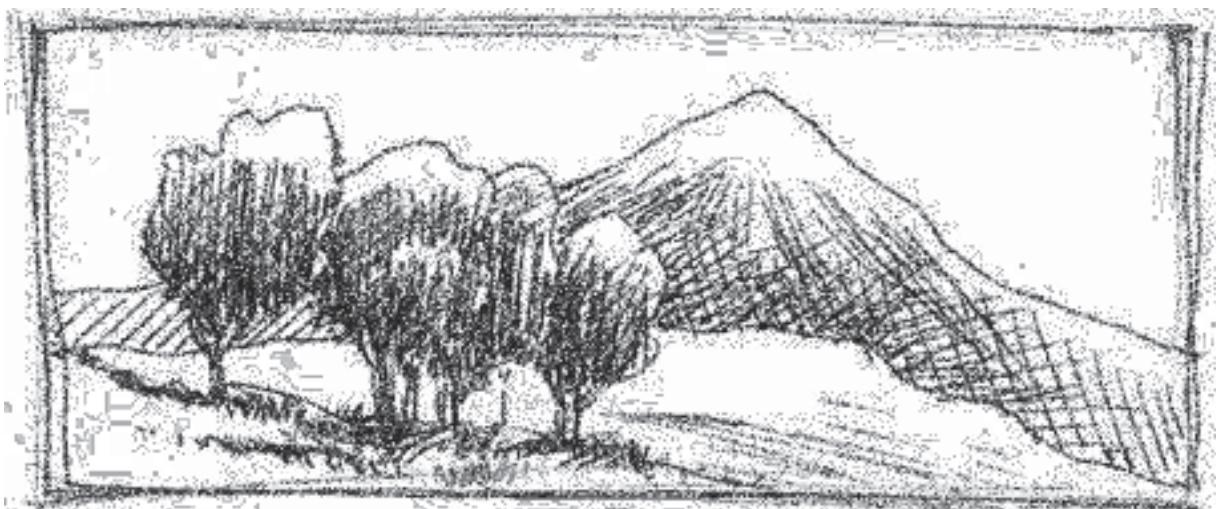
تصویر ۶۴-۱-ب—فردیناند پتریه—طراحی با مداد—یک موضوع در چند زمان متفاوت

می‌کند. سایه‌ها کشیده و در جهت مخالف تابش نور، روی زمین گسترده شده‌اند (تصویر ۶۴-۱).

در طرح سوم، فضای 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 ۶۷-۱).

در روزهای آفتابی الگوی نور—سایه، به‌وضوح 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 ۶۵-۱).

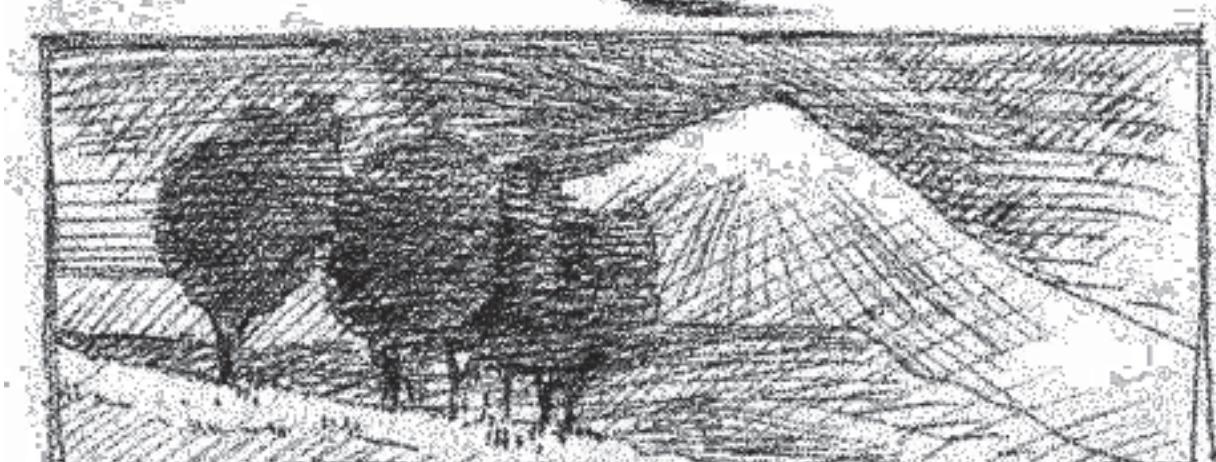
در طرح دوم، هنگام غروب، آسمان تیره‌تر دیده می‌شود و آفتاب کاملاً از کنار به درختان می‌تابد. لکه‌های روشنی که صرفاً بخش کوچکی از درختان را روشن کرده آن‌ها را از هم جدا



١-٦٥



١-٦٦



١-٦٧

- 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 می‌باشند سایه بزنید و اشکال نزدیک‌تر را از آن‌چه هست پررنگ‌تر بسازید. آیا بعد و فضای در کار شما بیشتر نشده 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- استانلی مالتزمن^۱ - طراحی با مداد روی کاغذ



تصویر ۱-۶۹— طراحی با قلم فلزی

سرعتِ عمل شمارا در حین طراحی می‌طلبد. همان‌طور که قبل اگفته شد سعی کنید از کل به جزء بروید و دراینجا نیز کلی بیینید. بهترین راه این است که اول خاکستری‌ها را فراموش نمایید و فقط منظره را به سیاه و سفید تبدیل کرده و به جای سایه‌های مختلف مرزان‌ها را مشخص کنید. برای موفقیت در چنین تمرینی، لازم است که منظره‌ی موردنظر قابلیت تباین (کنتراست) شدید را داشته باشد.

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 متعدد و به کارگیری تباین (کنتراست) نور و سایه با اینار 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



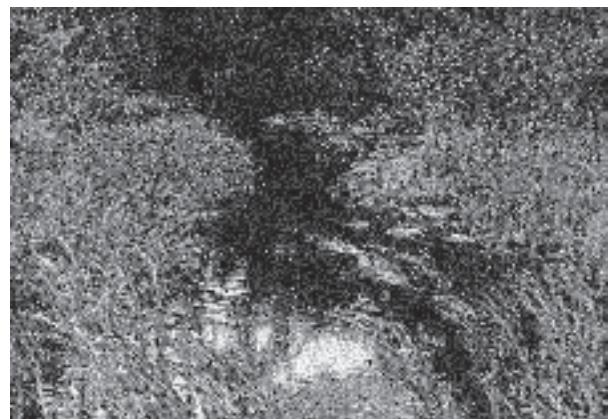
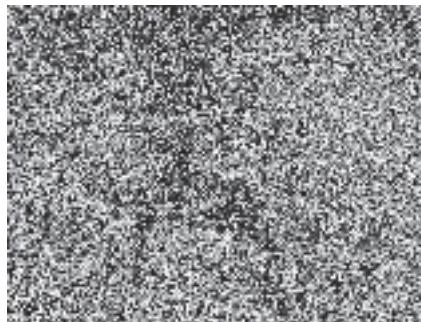
تصویر ۰۱-۷۰— وانگوگ — مداد و زغال

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

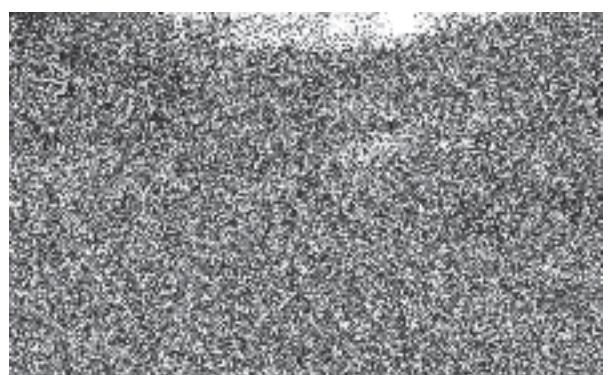
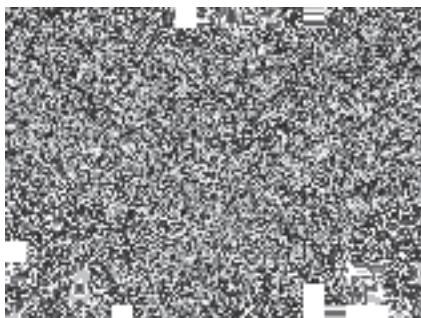
پس از این که بخش‌های مثبت و منفی طرح را با سایه‌های شدید مشخص کردید، خاکستری‌های تیره و سیاه را در یک گروه و خاکستری‌های روشن و سفید را در گروه دیگر قرار دهید و به طرح اضافه کنید. این تمرین می‌تواند در اندازه‌های کوچک و از زاویه دیدهای مختلف به صورت اسکیس انجام گیرد تا شما، به درک صحیح از فضای مثبت و منفی و نیز، روابط سایه‌ها با



تصویر ۱-۷۱ - کامیل کورو^۱ - ۱۸۴۰ - ۴۰×۲۷ cm



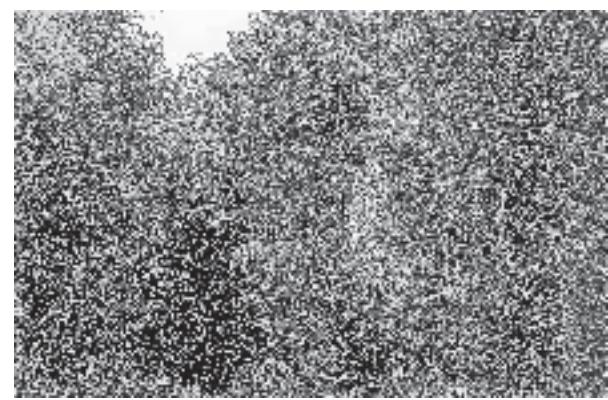
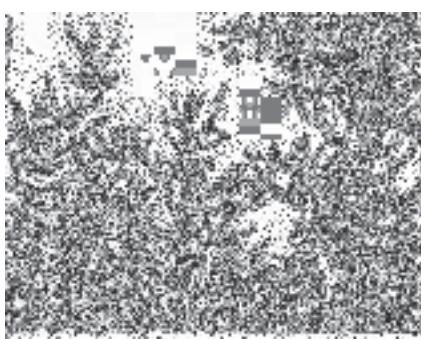
تصویر ۱_۷۲



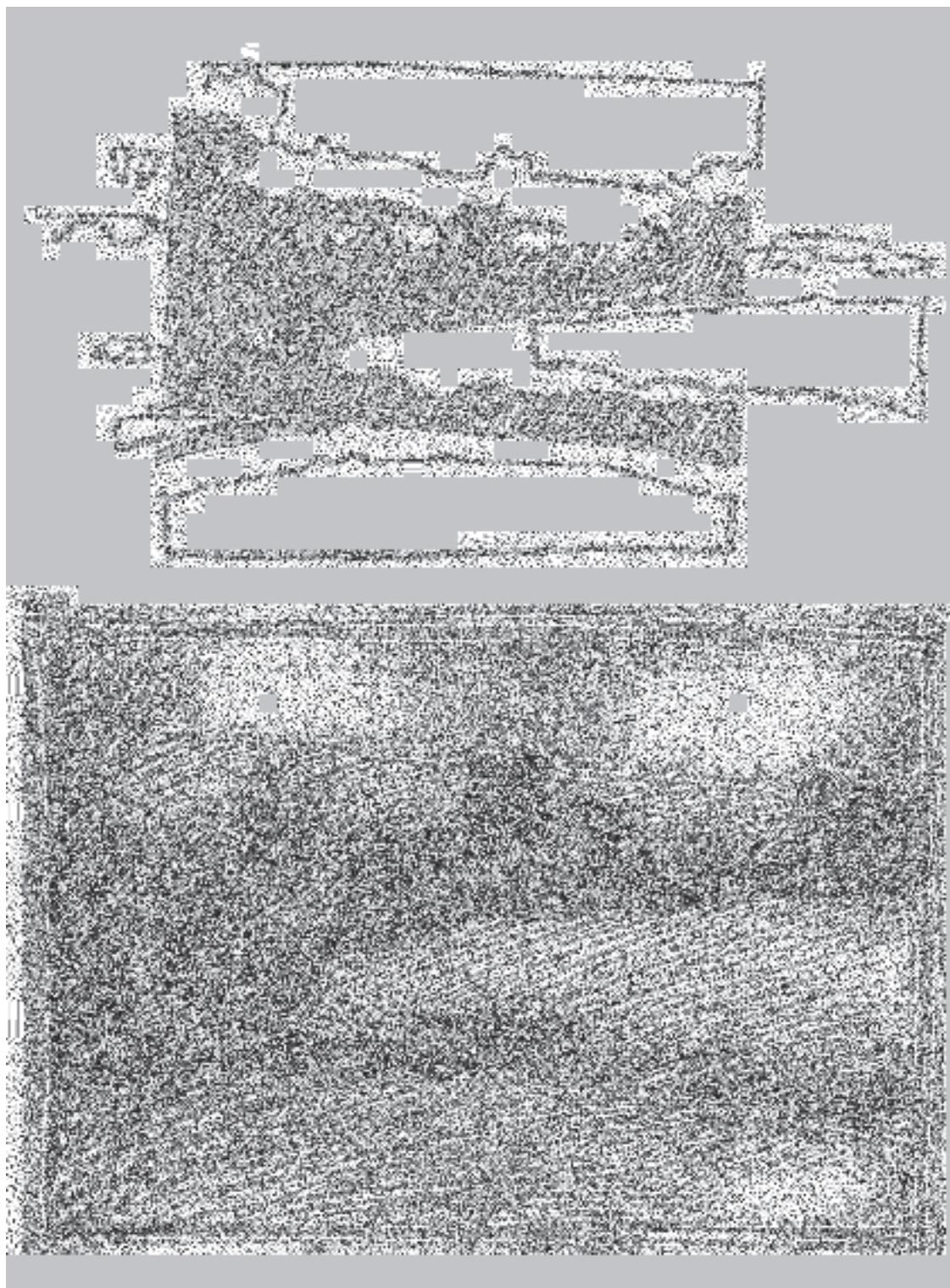
تصویر ۱_۷۳



تصویر ۱_۷۴



تصویر ۱_۷۵



١_٧٦ تصوير

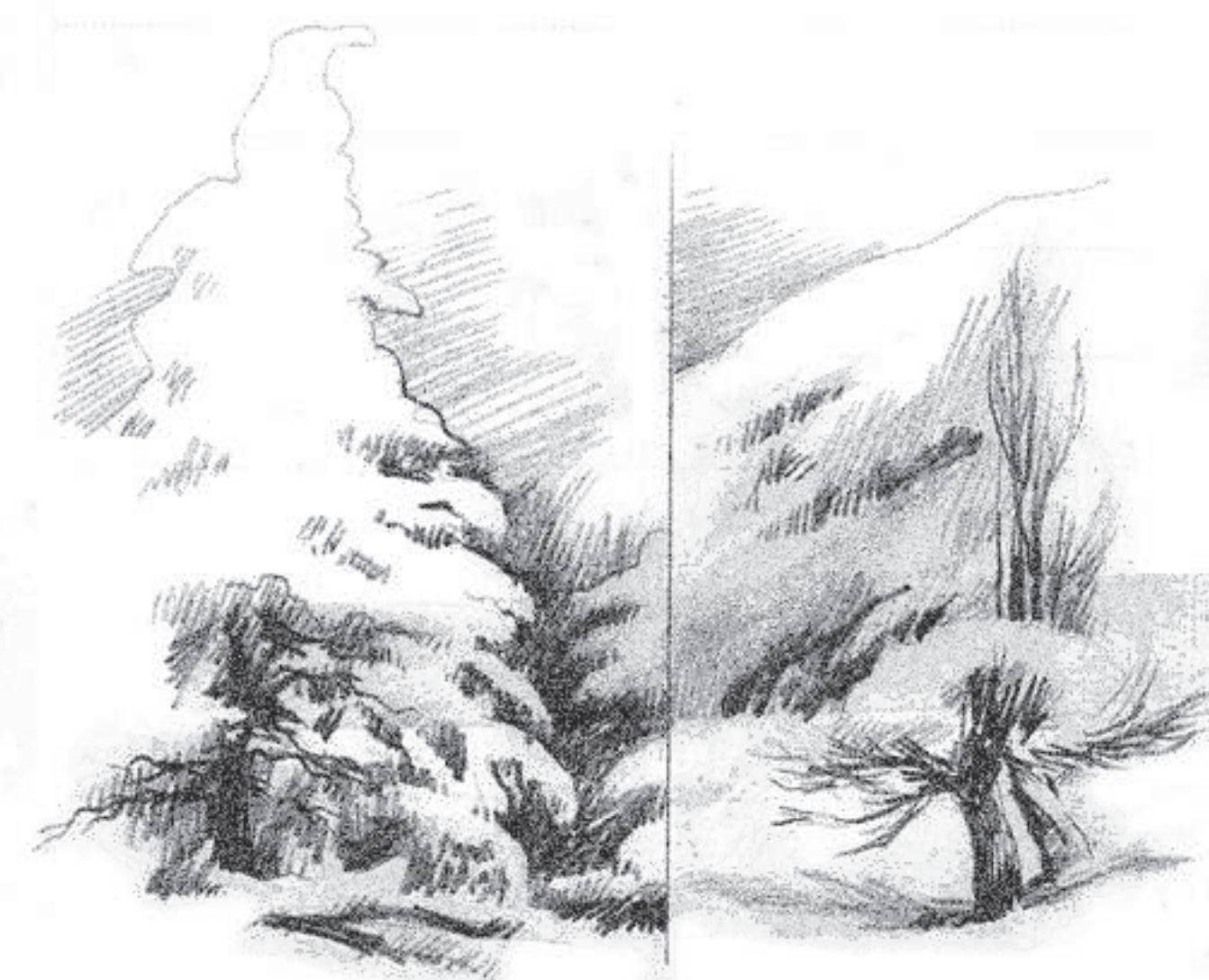
تیرگی مختلف استفاده کنید و از همه امکان تیرگی و خاکستری مدادهایتان بهره گیرید. مثلاً می‌توانید تیره‌ترین بخش منظره را با فشار زیادی که به مداد B6 می‌آورید روی طرح ثبت نمایید و سفیدی کاغذ را روشن‌ترین بخش فرض کنید سپس هر چقدر خاکستری‌های پیش‌تری به کار ببرید، جذابیت اثر طراحی شما بیش‌تر خواهد شد.

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

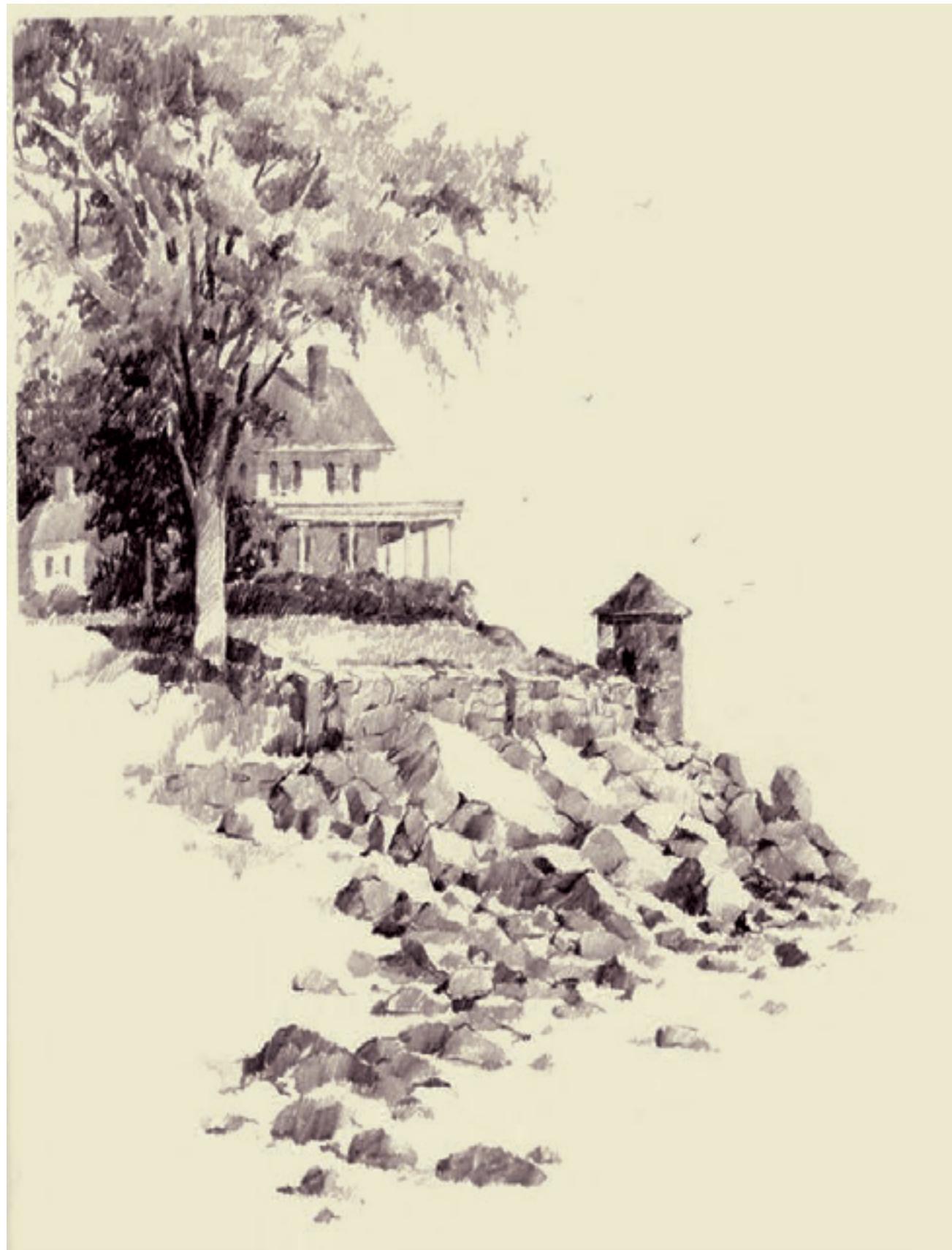
یکی از مشکلات اصلی در فرآگیری طراحی، پیش‌دانسته‌های ماست. هنرجویان عموماً در مراحل اولیه‌ی فرآگیری طراحی با علم به این که برف سفید است در به کار بردن سایه از خود مقاومت نشان می‌دهند. با مشاهده‌ی طرح‌های برفی (تصویر ۱-۷۷) معلوم می‌شود که در صحنه‌های برفی نه تنها سایه‌ها کم‌رنگ نیستند بلکه با تیرگی و تباين (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



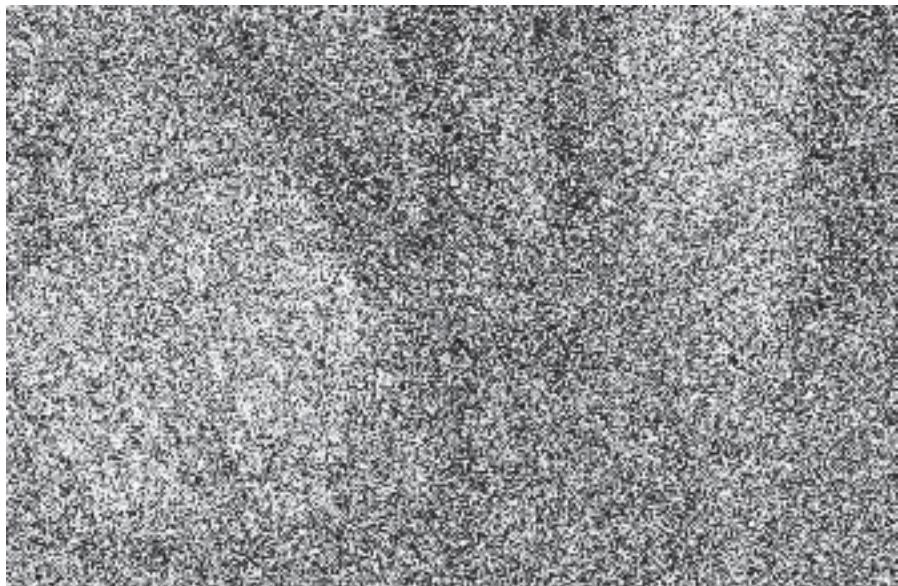
تصویر ۱-۷۷- طراحی با مداد روی کاغذ - منظره برفی



تصویر ۱-۷۸ - فریدن‌اند پتریه - طراحی با مداد



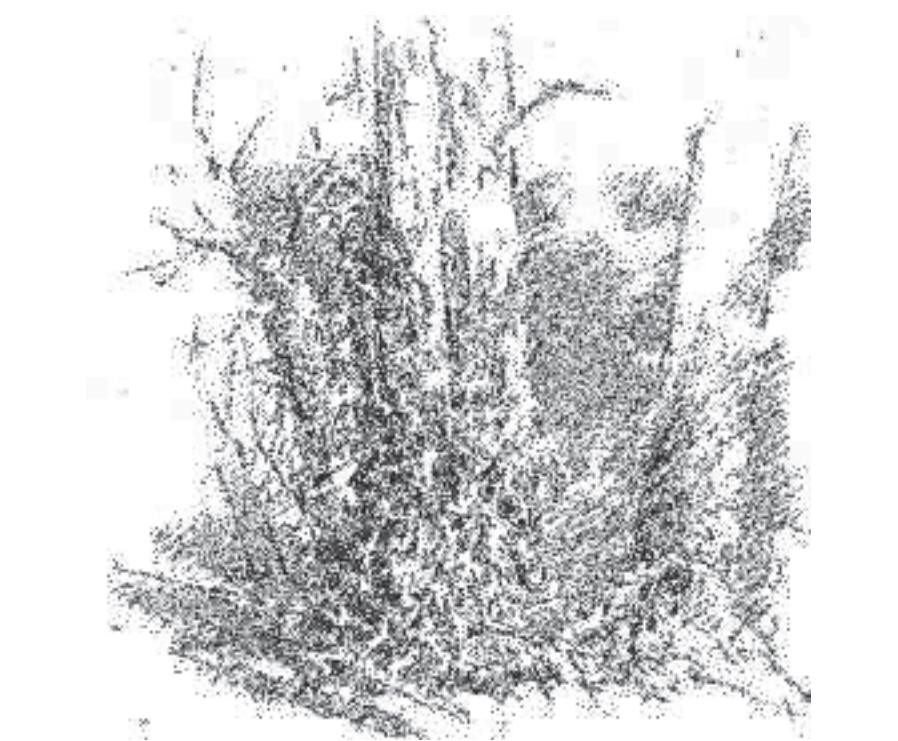
تصویر ۱-۷۹ - ارنست واتسون^۱ - طراحی با مداد



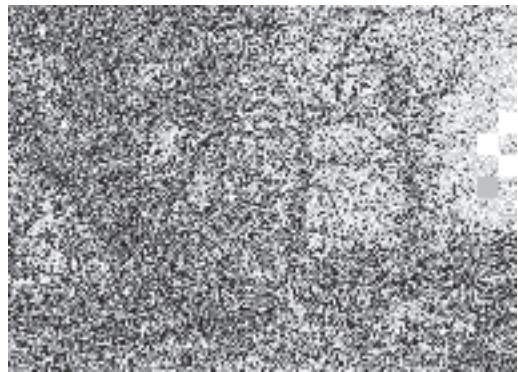
تصویر ۱-۸۰- موضوع اصلی



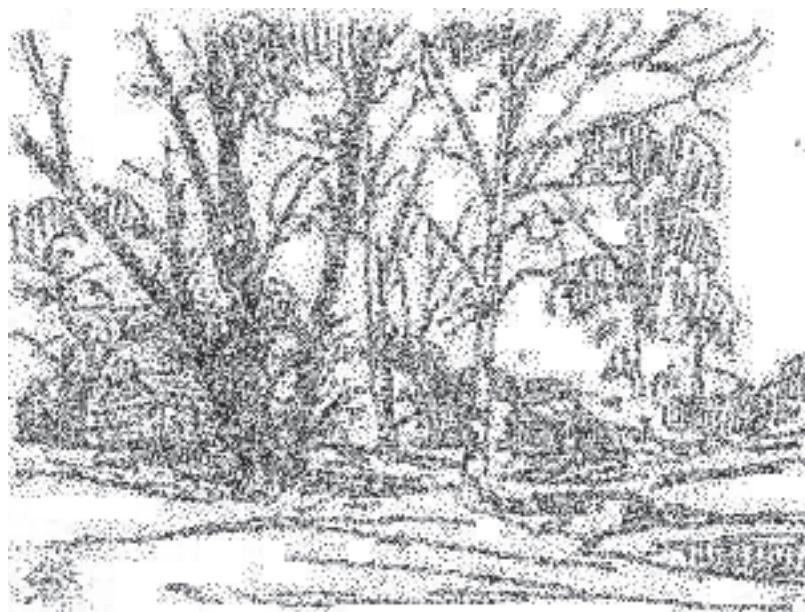
تصویر ۱-۸۱- طراحی با روان‌نویس



تصویر ۱-۸۲- طراحی با مداد



تصویر ۸۳-۱- موضوع اصلی



تصویر ۸۴-۱- طراحی با قلم فلزی



تصویر ۸۵-۱- طراحی با رنگ روغن رقیق

تصویر ۶۴—۱—ارنسٹ واتسون—طریقی با مداد





تصویر ۸۷—۱—ریکارد بولتون—مäri—باقلم و مژیک رنگی

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

سرانجام، سایه—روشن‌های دقیق‌تر و جزیيات بیشتری را با استفاده از سلطه‌ی دست خود، برای نشان دادن الگوی نور—سایه و لبه‌ای 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 یک دیگر سنجید. توجه داشته باشید که یک‌دستی و واحد بودن کار طراحی در حوزه‌های مختلف مثل: ابزار، نقطه دید، ترکیب‌بندی و نحوه اجرای تکنیکی، در مراحل گوناگون از اهمیت خاصی برخوردار است. از شروع طراحی، در گیر جزیيات بخش کوچکی از طرح نشود، 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 تزدیکی بهتری را به دست آورید.

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

۴—۱—پنج نکته‌ی مهم برای طراحی از منظره

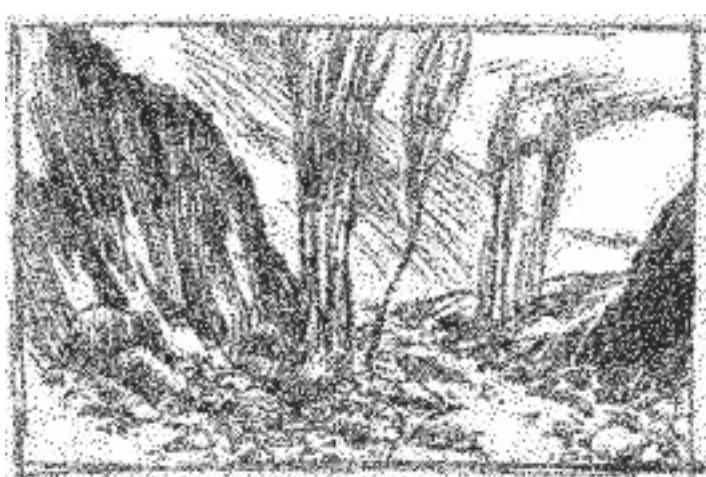
در رویارویی با یک منظره که به نظر پیچیده می‌نماید از مشکلات آن نهراسید و سعی کنید پنج نکته ذیل را رعایت کنید تا کار شما ساده و نتیجه‌ی آن مطلوب گردد:

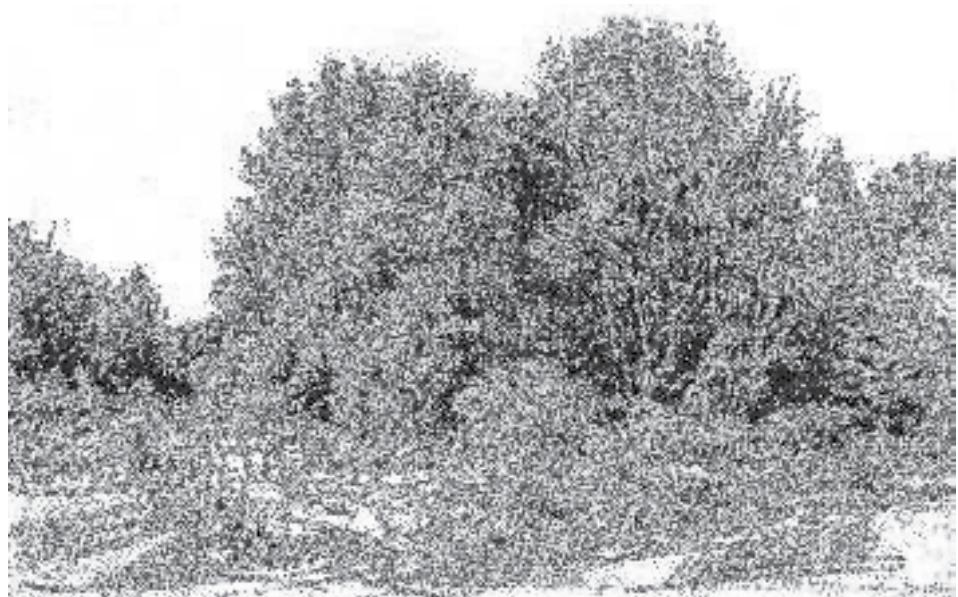
۱—کاغذ طراحی را به دور از تابش مستقیم نور آفتاب نگه‌دارید.

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.

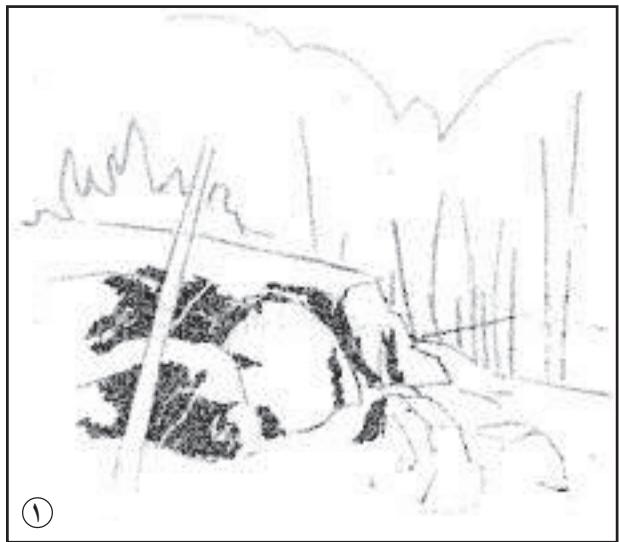
۲—در حین طراحی با چشم نیم باز طبیعت را نگاه کنید. با چشم نیم باز می‌توان عناصر طبیعت را ساده‌تر و خلاصه‌تر دید و طراحی را با ترکیب سنجیده‌تری انجام داد. در ضمن، با چشم نیم باز می‌توان تعداد سایه‌ها را بر سه سایه‌ی اصلی خلاصه کرد: روشن، نیمه روشن، تاریک. در اینجا سفیدی کاغذ چهارمین درجه روشنایی طراحی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

۳—قبل از کار اصلی، پیش طرح‌های 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 پیش طرح‌ها موفقیت





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

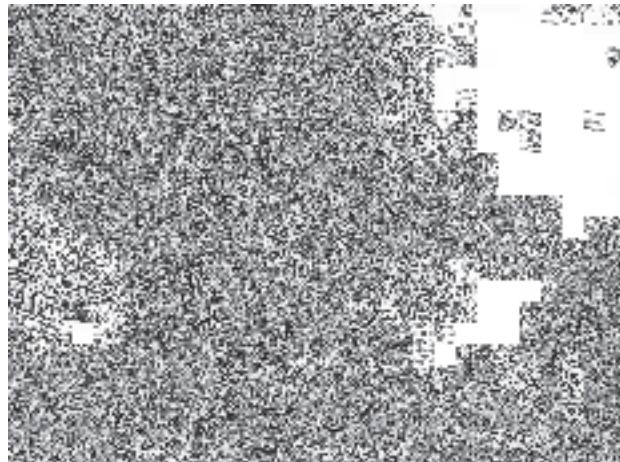


تصویر ۱-۸۹—فردیناند پتریه^۱—طراحی با مداد



تصویر ۱-۹۰—فردیناند پتریه—طراحی با مداد

- ۱- منظره‌ای را انتخاب کنید سپس نورها را از سایه‌ها جدا سازید. توصیه می‌شود در اندازه‌های کوچک (اسکیس) 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 سازید.
- ۳- با وسایل مختلف همچون؛ مداد، روان‌نویس، زغال، آب‌مرکب 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: اسکیس‌های اولیه، زاویه دید مختلف، ترکیب‌بندی‌های متفاوت، سایه روشن در زمان مختلف و اجرای نهایی از بهترین اسکیس را به دیوار زده آثار هم‌دیگر را بینید 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 به نمایش گذارد. درختان، گوناگون هستند و در اشکال مختلف. بعضی از درختان تنہ‌ی بسیار بلند و شاخه‌های ریز دارند و گروهی دارای تنہ‌ی کوتاه با شاخه‌هایی بلند هستند که گاه نرم و خمیده و روبه پایین‌اند و بعضی دیگر بیچیده، درهم و رو به بالا می‌باشند (تصاویر ۱-۹۱ تا ۱-۹۴).

تصویر ۱-۹۱



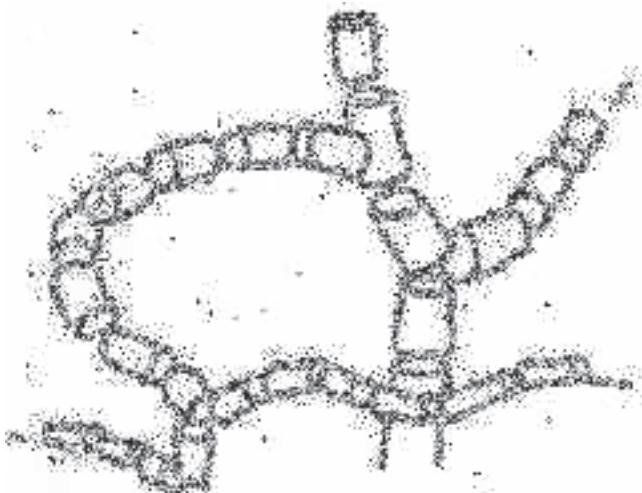
تصوير ١-٩٢



تصوير ١-٩٣

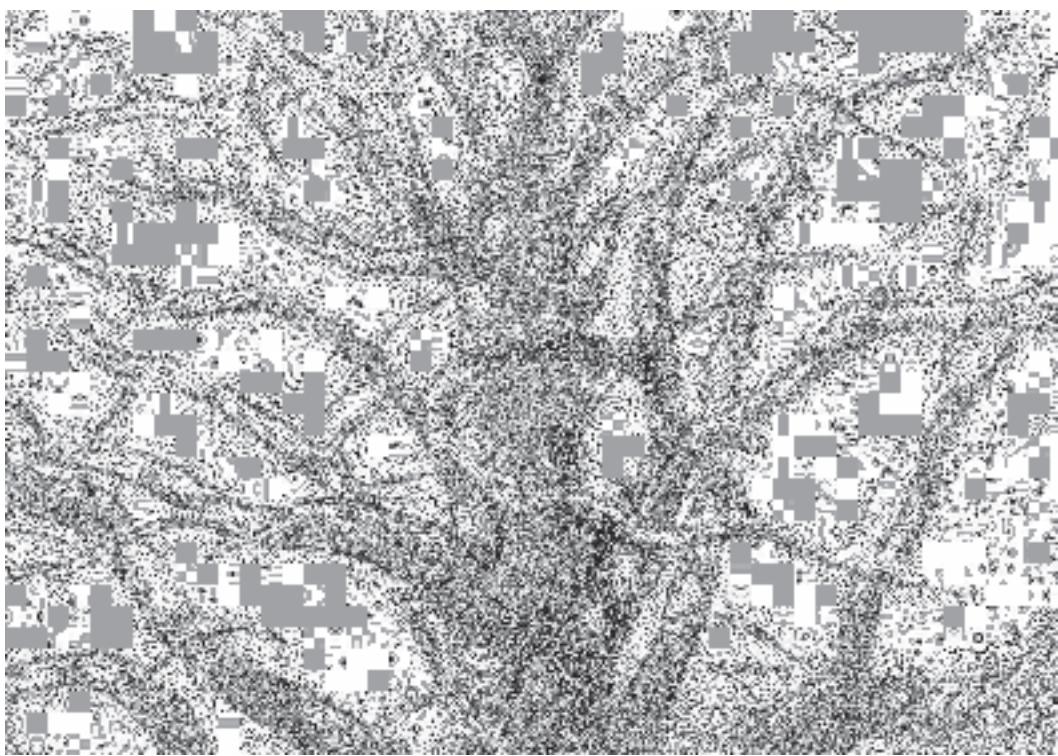


تصوير ١-٩٤



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

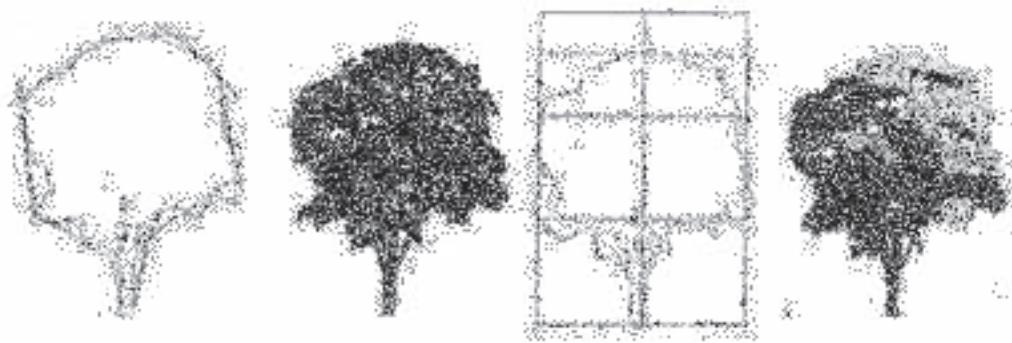
اصولاً اگر تنہی درخت به دو شاخه‌ی اصلی تقسیم شود، شاخه‌های بعدی و کوچک‌تر نیز دو شاخه‌ای هستند. حرکت شاخه‌های اصلی در هر حالتی که باشد شاخه‌های ریزتر نیز تابع همان حرکت‌اند و از یک نظم پیروی می‌کنند. این نظم در درختان مختلف، متفاوت دیده می‌شود. تنہ، ضخیم‌ترین بخش پایه‌ای درخت است و شاخه‌ها پله هر چه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



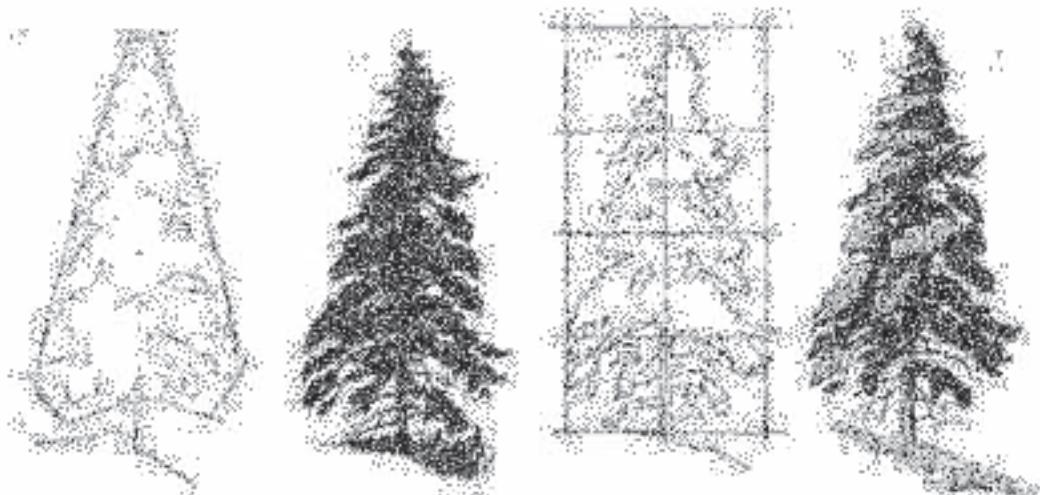
تصویر ۱-۹۵

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 ایجاد کننده‌ی بافت برگ گونه – می‌تواند کمک مؤثری در نشان دادن مجموعه‌ی برگ‌ها باشد. در برخورد با سطوح پربرگ، تکرار توأم با تنوع، باید راهنمای شما باشد.

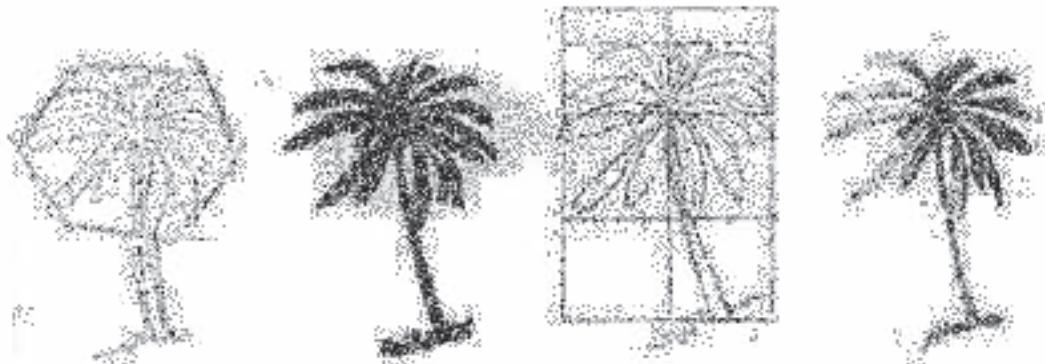
حال می‌توانید به طرح کل درخت پردازید و مجموعه‌ی کلی برگ‌ها را روی بدنه اضافه کنید. در طراحی از درخت، همواره برای نشان دادن برگ‌ها با شکل کلی رو برو هستید. اما بهتر است بار دیگر، برگ‌های درختان مختلف را با ویژگی‌های خاص خود ببینید. در انجام طراحی خود، ابتدا سطوح اصلی را در مجموعه‌ی برگ‌ها مورد توجه قرار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



تصویر ۱-۹۶-الف



تصویر ۱-۹۶-ب



تصویر ۱-۹۶-ج

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

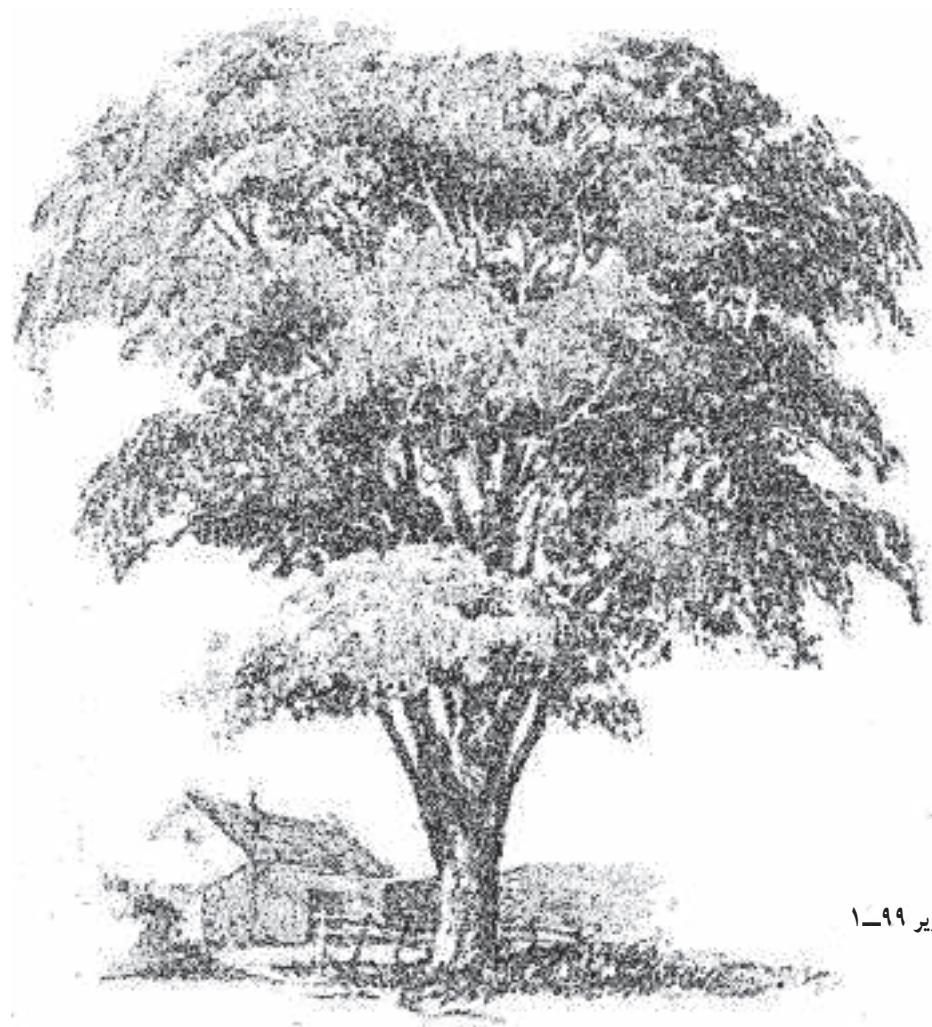
خطها و حرکات قلم باید ویژگی‌های شاخ و برگ را نشان دهد. این امر، به دقت شما نسبت به موضوع بستگی دارد. برای افزایش نمود عینی درخت در بخش‌هایی از طرح، برگ‌ها و شاخه‌ها را مشخص‌تر نمایش دهید. در طراحی از شاخه‌ها همان‌طور که قبلًاً اشاره شد سعی کنید ابزار طراحی را در جهت رویش شاخه‌ها



تصویر ۹۷—۱—ریچارد بوترن—طریقی با مژیک رنگی



تصویر ۱-۹۸



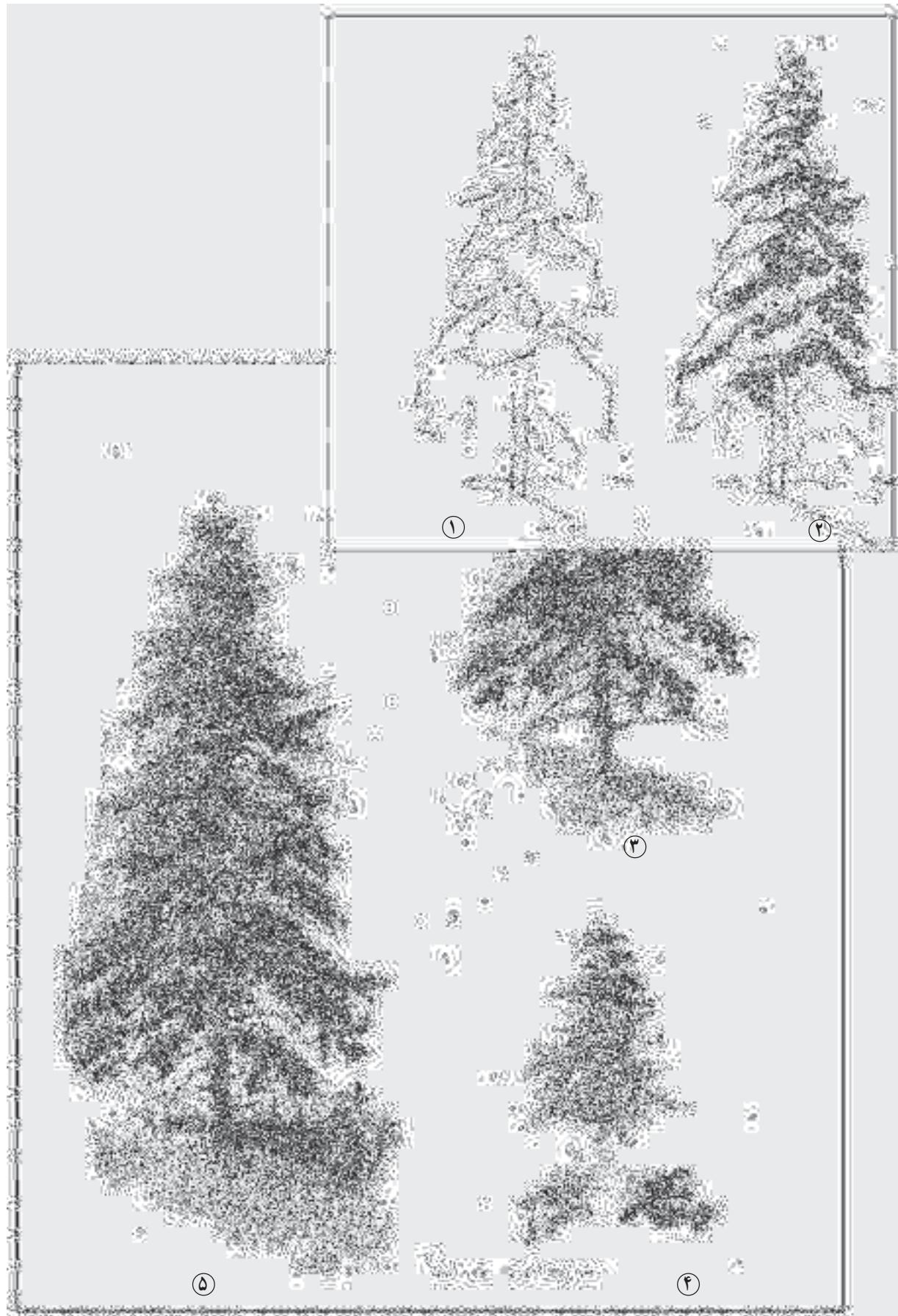
تصویر ۱-۹۹



تصویر ۱-۱۰



تصویر ۱-۱۰۱



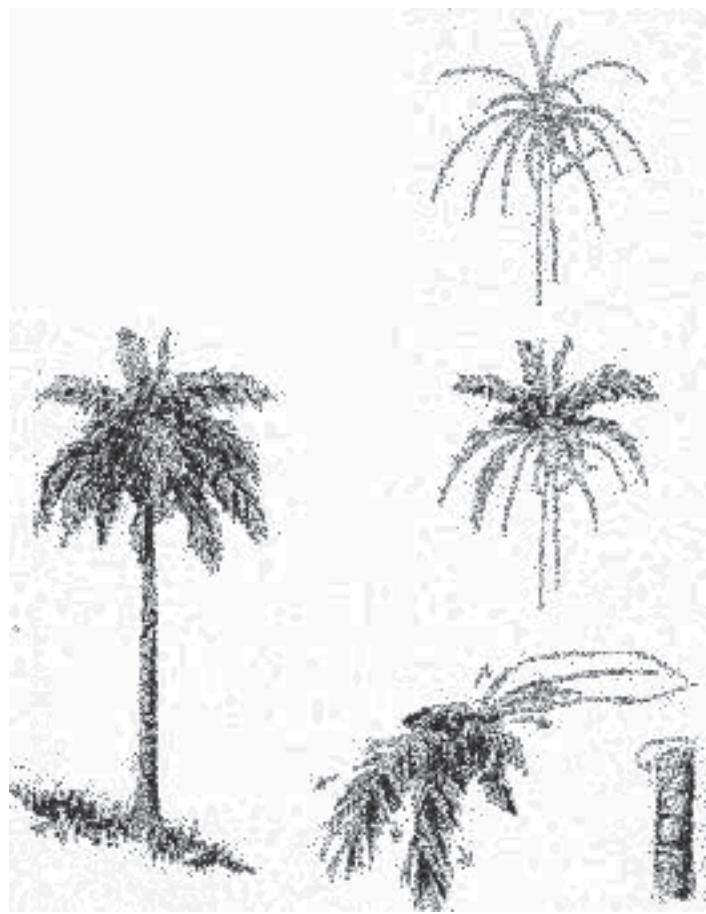
تصویر ۲-۱۰-۱- فریدنанд پتریه - مراحل طراحی با مداد از یک درخت



١-١٠٣ تصوير



تصوير ١-١٤



تصوير ١-١٥

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— عمق در طبیعت — قلم فلزی روی کاغذ — مؤلف



تصویر ۱۰۷— خودنویس روی
کاغذ گلاسه — مؤلف



تصویر ۱۰۸— فریدنand پتریه — طراحی با مداد

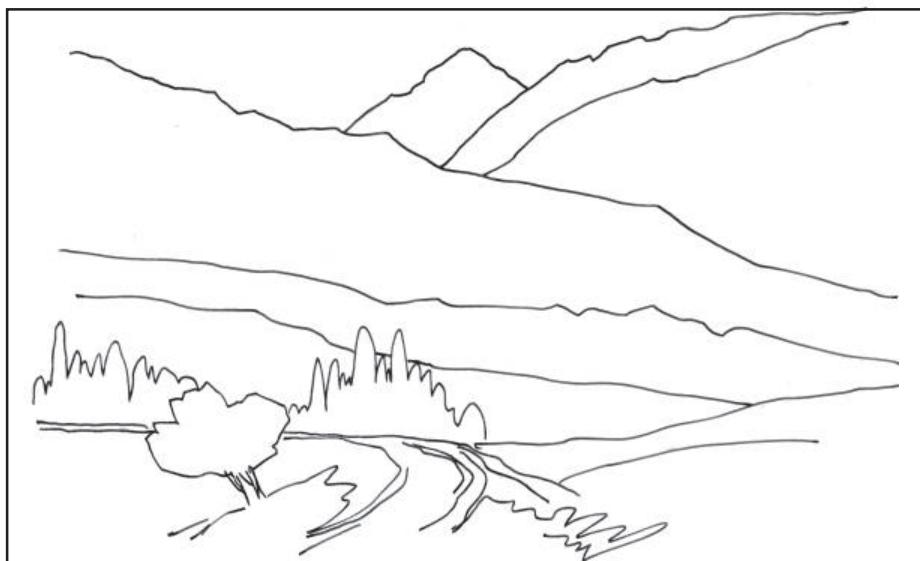


تصویر ۹-۱۰- طراحی با قلم فلزی روی کاغذ

۶-۱- طراحی از کوه

در طراحی از منظره‌ی کوهستانی، اولین خطوطی که رسم می‌شود خطوط کناری کوه‌ها و جدا کردن آن‌ها از آسمان و از هم دیگر است (تصویر ۱-۱۱). توجه داشته باشید که پس از کشیدن شکل کلی کوه حرکت قلم شما باید به هنگام طراحی با فرم اوچ و فرود آن هماهنگ باشد. کوه‌های نزدیک، با خطوط ضخیم‌تر رسم می‌شوند و از نظر سایه - روشن مباین تر (پرکنتر است) 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 (تصویر ۱-۱۱ تا ۱-۱۴).

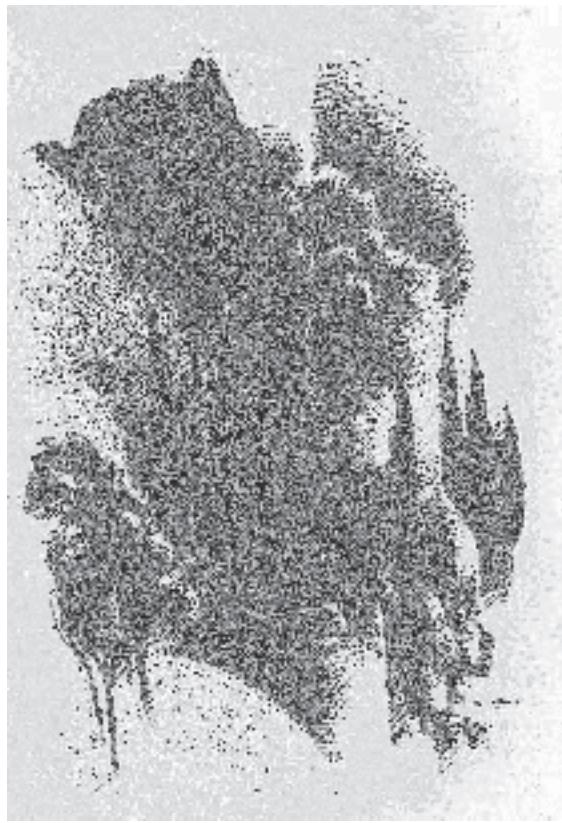
کوه از اصلی‌ترین عناصر موجود در طبیعت است و سبک شکوه و بزرگی در آثار طراحان و هنرمندان محسوب می‌گردد. طراحی از کوه به تصویر ماستواری و صلابت می‌بخشد و ایجاد فضایی کند. هر قدر کوه‌ها به ما نزدیک‌تر باشند ویژگی عظمت آن‌ها بیش‌تر آشکار می‌شود و هرچه به دور می‌روند گستردگی و عمق بیش‌تری به طرح می‌دهند. سنگ‌ها،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



تصویر ۱-۱۱-الف



تصویر ۱-۱۱-ب - طراحی با خودنویس - مؤلف



تصویر ۱۱۱— طراحی کوه — قلم فلزی روی مقوا — مؤلف — ۱۳۷۸



تصویر ۱۱۲— طراحی از کوه — با خودنویس روی کاغذ — مؤلف



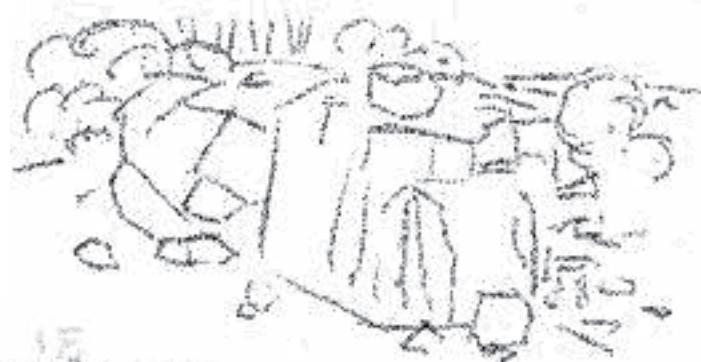
تصویر ۱۱۳— طراحی با خودنویس روی کاغذ— مؤلف



تصویر ۱۱۴— رمبرانت— قلم و مرکب— ۱۵×۲۰ cm

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 تزدیک 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



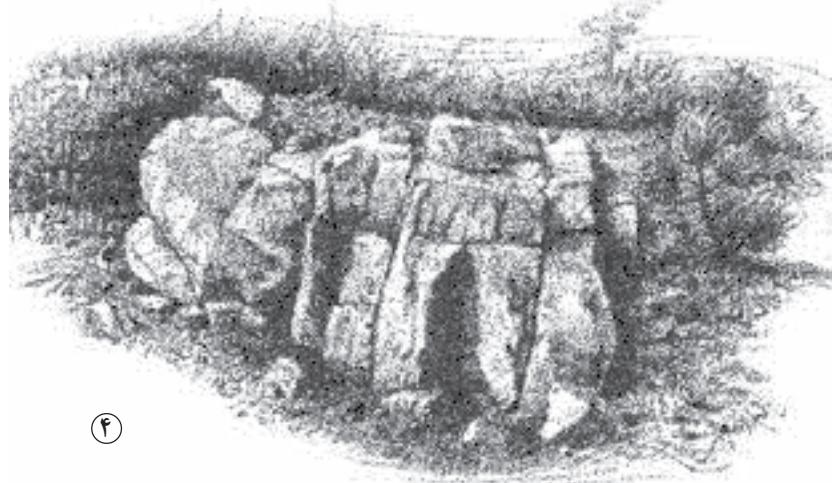
①



②



③



④

تصویر ۱۱۵-۱. مراحل طراحی از یک تخته سنگ

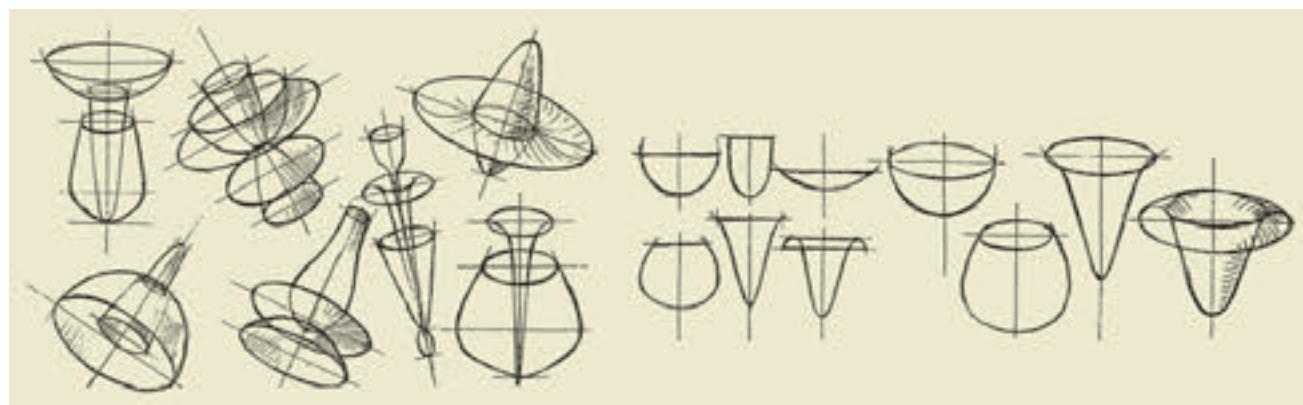


تصویر ۱۱۶-۱

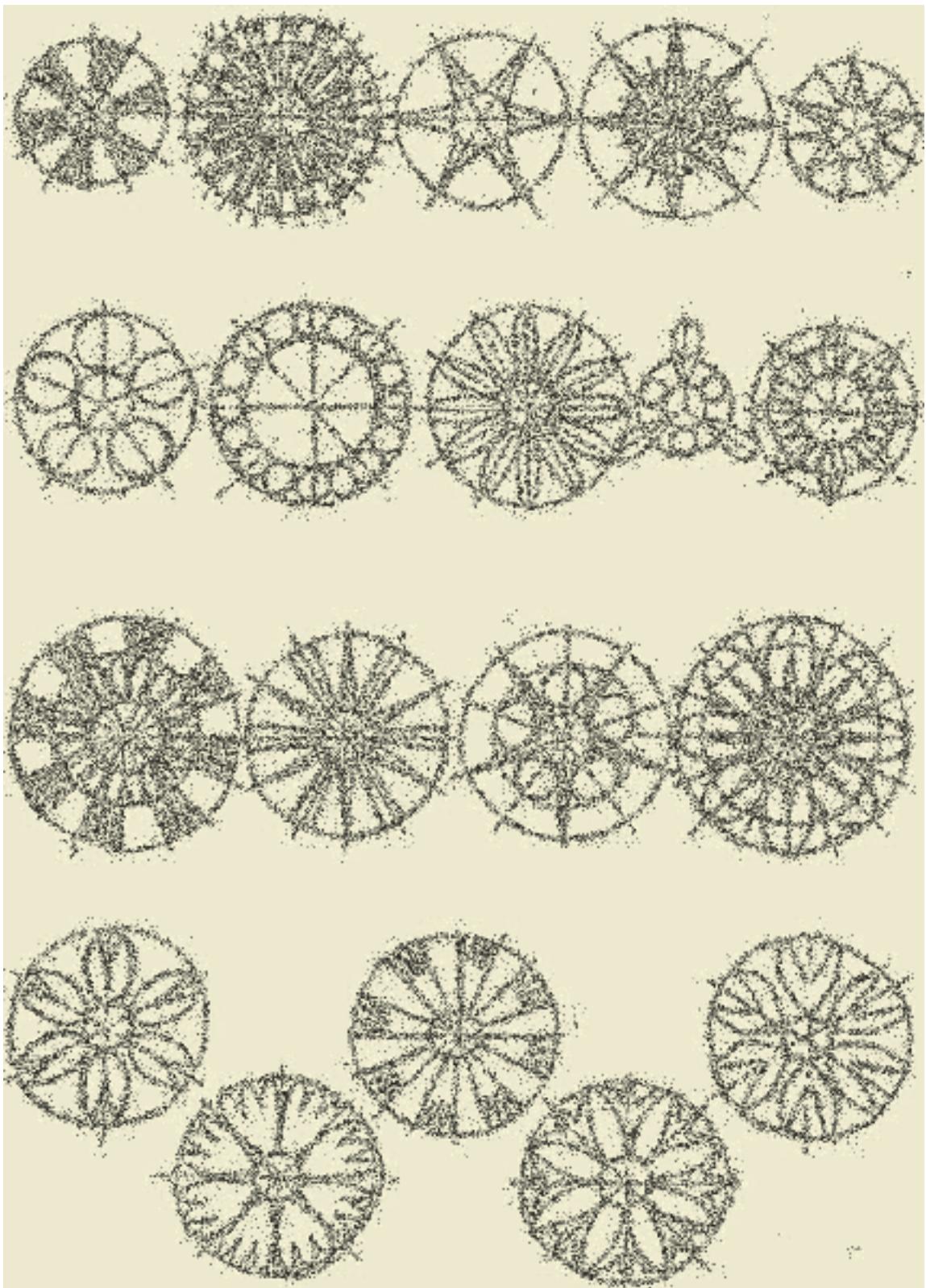
دهانه‌ی آن باز و به طرف بالاست و یا نیم کره‌ای که شبیه یک کاسه برگشته است. حالت کلی گل را کم رنگ ترسیم کنید و قسمت مرکزی آن را آنچنان که می‌بینید مشخص نمایید و سپس گلبرگ‌ها را نسبت به مرکز گل با توجه به حالت قرار گرفتنشان به طور ساده طراحی کنید. برای گلبرگ‌ها، جهت حرکت و بافت هر یک را در نظر داشته باشید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

۷-۱- طراحی از گل

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 تجسس، 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



تصوير ١١٨



تصویر ۱۱۹— 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 ۱۱۲)، طرحی را به طور آزاد و از کل به جزء شروع کنید و زمانی که جزئیات فرمی را کامل کردید سعی نمایید با ظرافت بیشتر سایه و روشن آن را کار کنید.

در طراحی از گل باید خطوطی به کار 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 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 به جای این که به کلیت فرم گل با توجه



۱



۲



۳



۴



۵

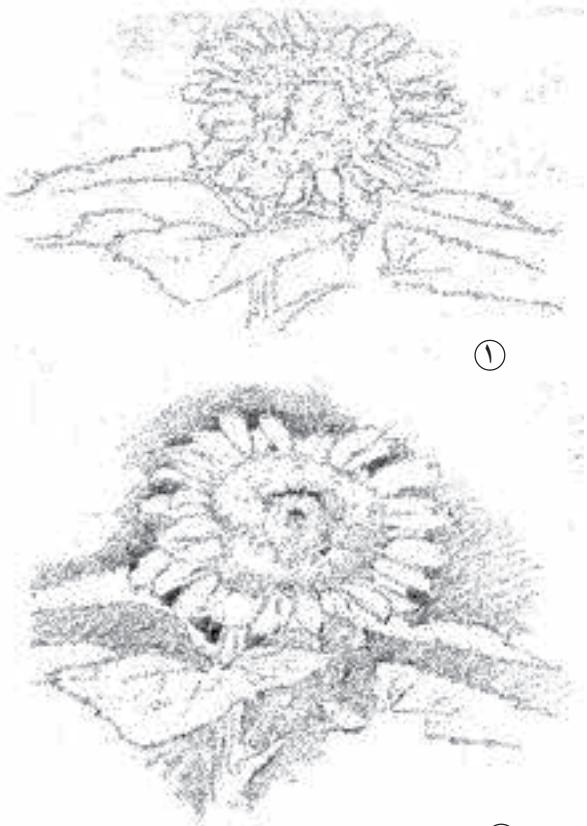


۶

تصویر ۱۲۰-۱- مرحل طراحی از گل



❸



❶

❷

تصویر ۱-۱۲۱



❶

❷

تصویر ۱-۱۲۲

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 ملايم‌تر امکان‌پذیر است.

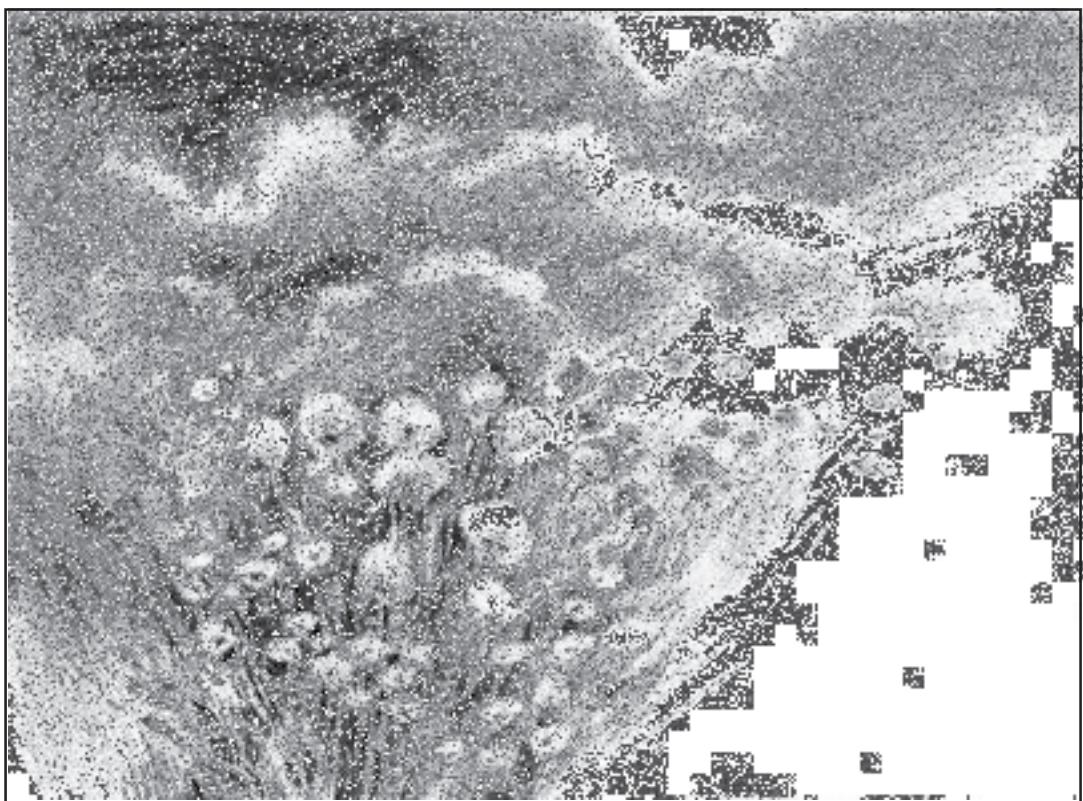
در اين گونه طراحی‌ها ایجاد تمرکز به زیبایی کار کمک فراوان می‌کند و طراحی را به لحاظ ترکیب‌بندی زیباتر نمایش می‌دهد. برای ایجاد تمرکز، چند گل در قسمت جلو را باوضوح و دقیق پیش‌تری بسازید و بقیه قسمت‌ها را به شکلی که ترکیب زیبایی را نمایش دهد ساده و کلی‌تر اجرا کنید (تصاویر ۱-۱۲۴ و ۱-۱۲۵).

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 پیش‌تری نشان دهید.

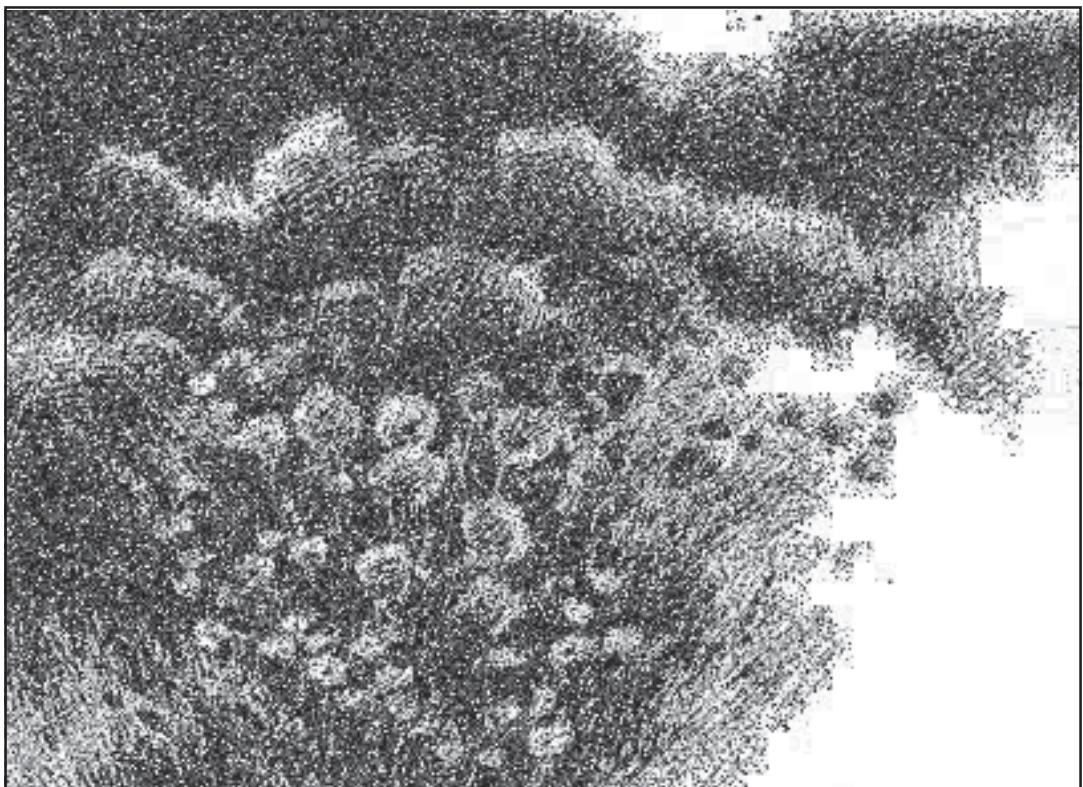
ساقه‌ها، علف‌ها و برگ‌ها در یک دشت گل به فراوانی دیده می‌شوند. اینجا نیز باید این مجموعه‌ی شلوغ را ساده کنید تا زیبایی و جذابیت طراحی از گل را تحت تأثیر قرار ندهد. نحوه‌ی سایه و روشن و حرکت خطوط باید در جهت نحوه‌ی رویش



تصویر ۱-۱۲۳- میخائل وربل - آب مرکب و مداد روی کاغذ



تصویر ۱۲۴—مداد روی کاغذ سفید



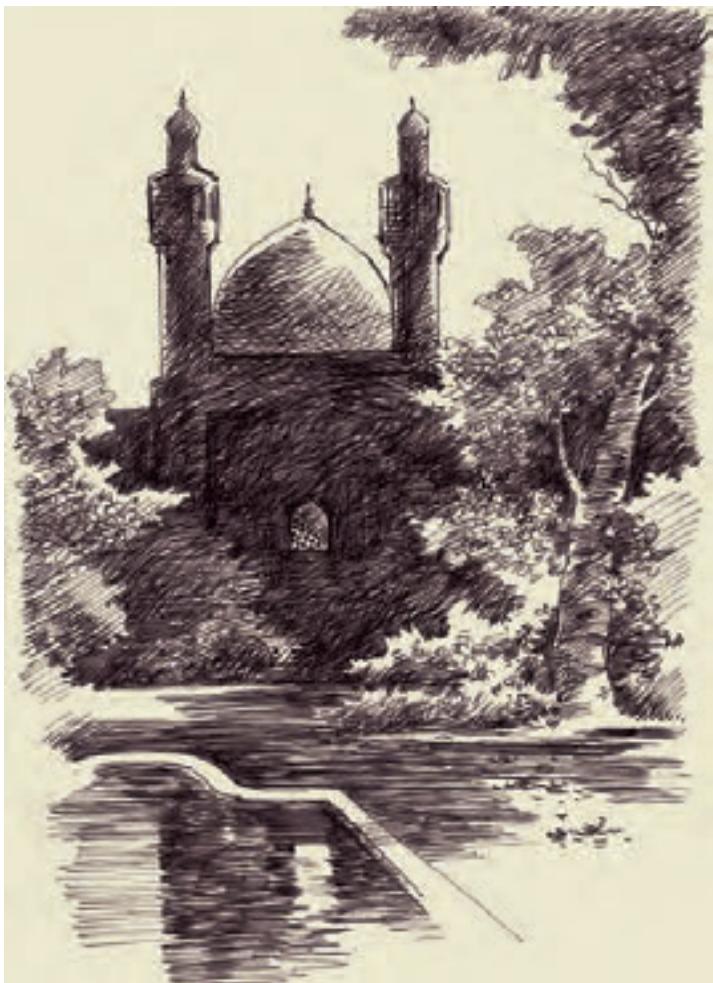
تصویر ۱۲۵—آب مرکب و قلم فلزی روی مقوا

- ۱- درباره‌ی ساختمان تنه و شاخه‌های درختان گوناگون در فصل زمستان به مطالعه و طراحی پردازید.
- ۲- به کمک پهنا و نوک مداد، حداقل پنج نمونه مطالعه در زمینه‌ی ابوه 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 ظرفات، 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- دسته گلی را به کارگاه بیاورید. در مرحله‌ی نخست، به صورت تک تک از آن‌ها طراحی کرده، ساختار هریک را بررسی کنید سپس به صورت دسته‌ای از آن طراحی کنید.
- ۱۱- به شیوه‌ی ساخت و ساز، از پنج نوع گل، بارنگ 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 هر یک را مناسب با موضوع بررسی نمایید.

طراحی از فضاهای معماری

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

- ۱- با توجه به پرسپکتیو خطی از بنای 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 روش زاویه‌ی تابش نور، از بنای مختلف طراحی کند.
- ۶- از فضاهای معماری سنتی طراحی کند.
- ۷- از فضاهای معماری امروزی طراحی کند.

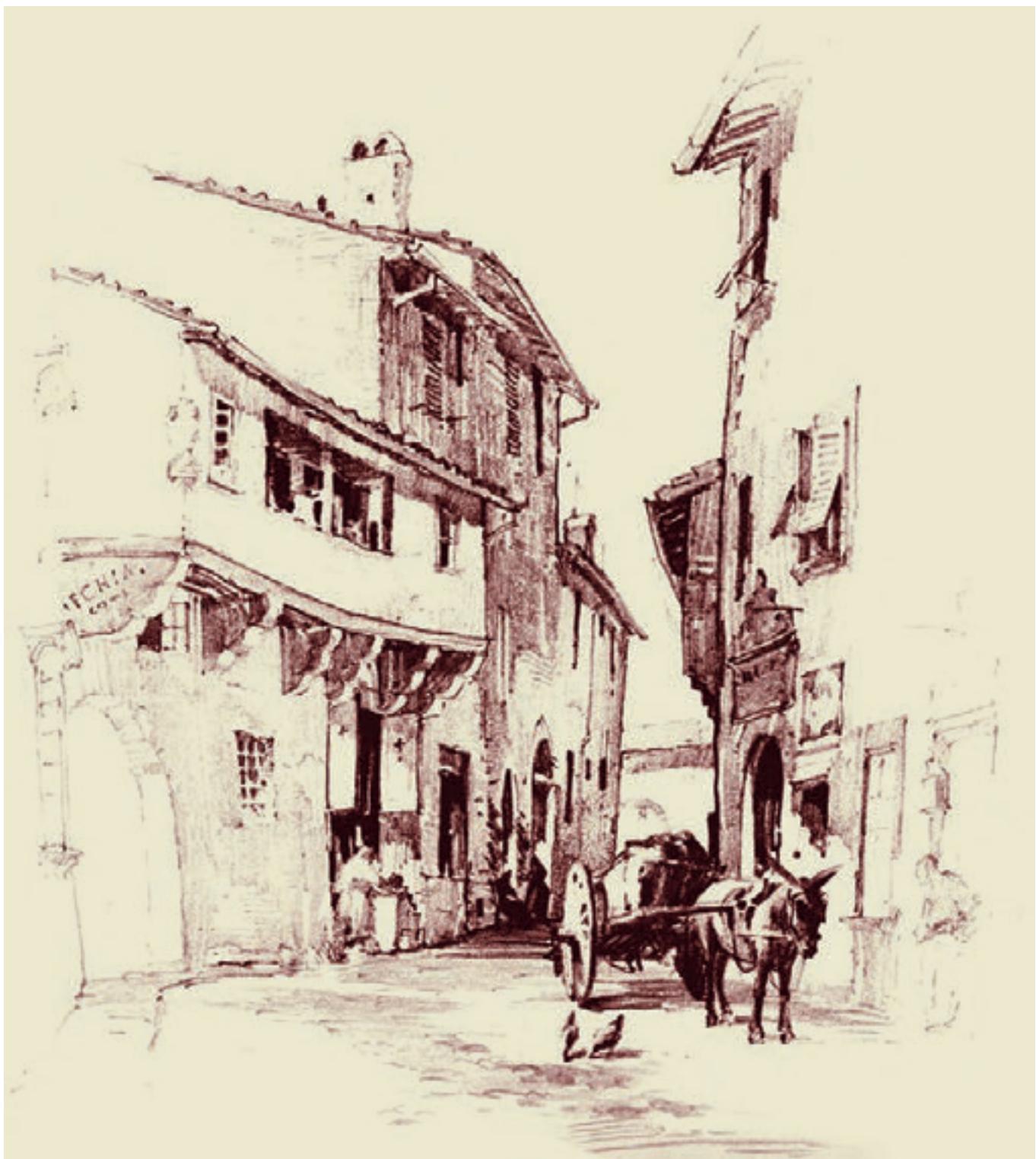


تصویر ۱-۲- خودنویس روی کاغذ - اصفهان - مدرسه‌ی چهار باغ - مؤلف

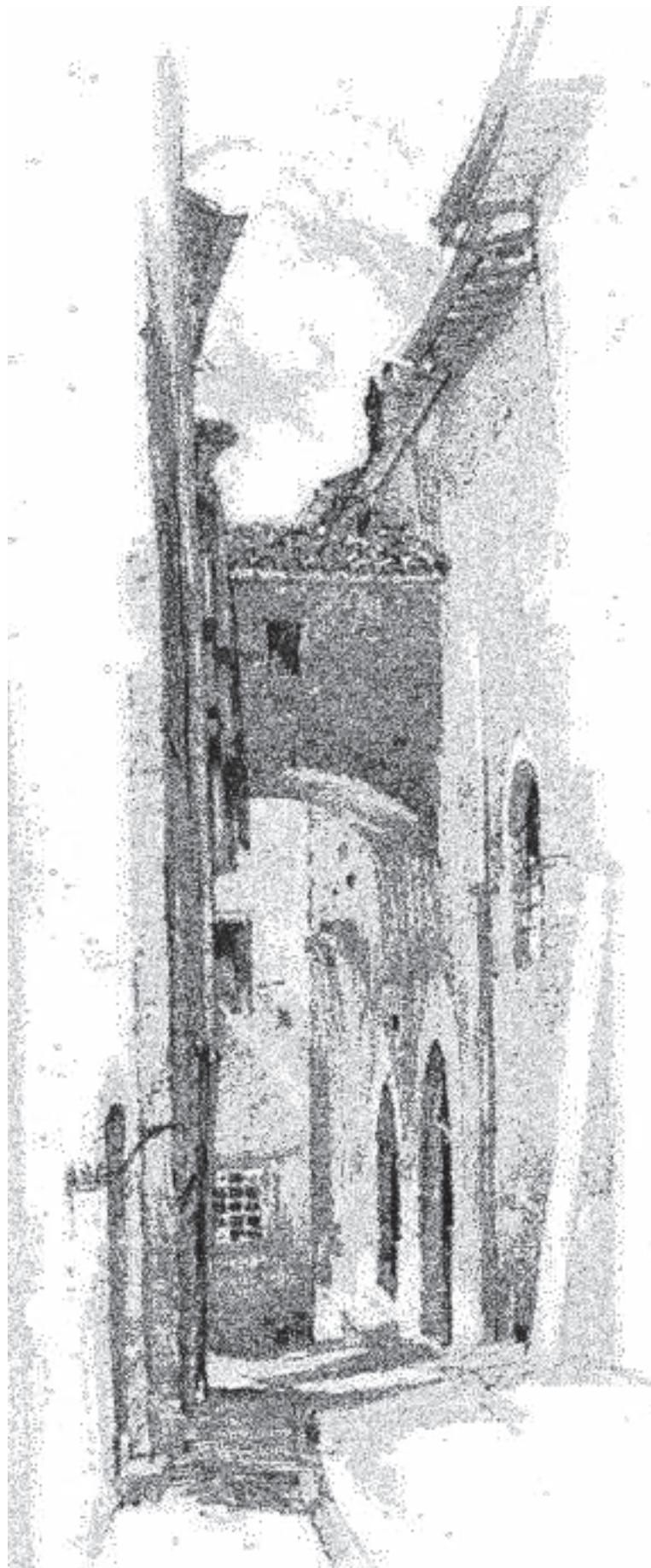
مقدمه

کشور ما ایران، مملو از بنای‌های تاریخی مختلف است، که مناسب 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 بنای‌ها، هویت گذشته تاریخ ما را با خود به همراه دارد. نحوه‌ی ساخت و طراحی، فضاسازی، 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 اینه و فضای معماری را خواهید آموخت. طراحی از بنای‌های 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.

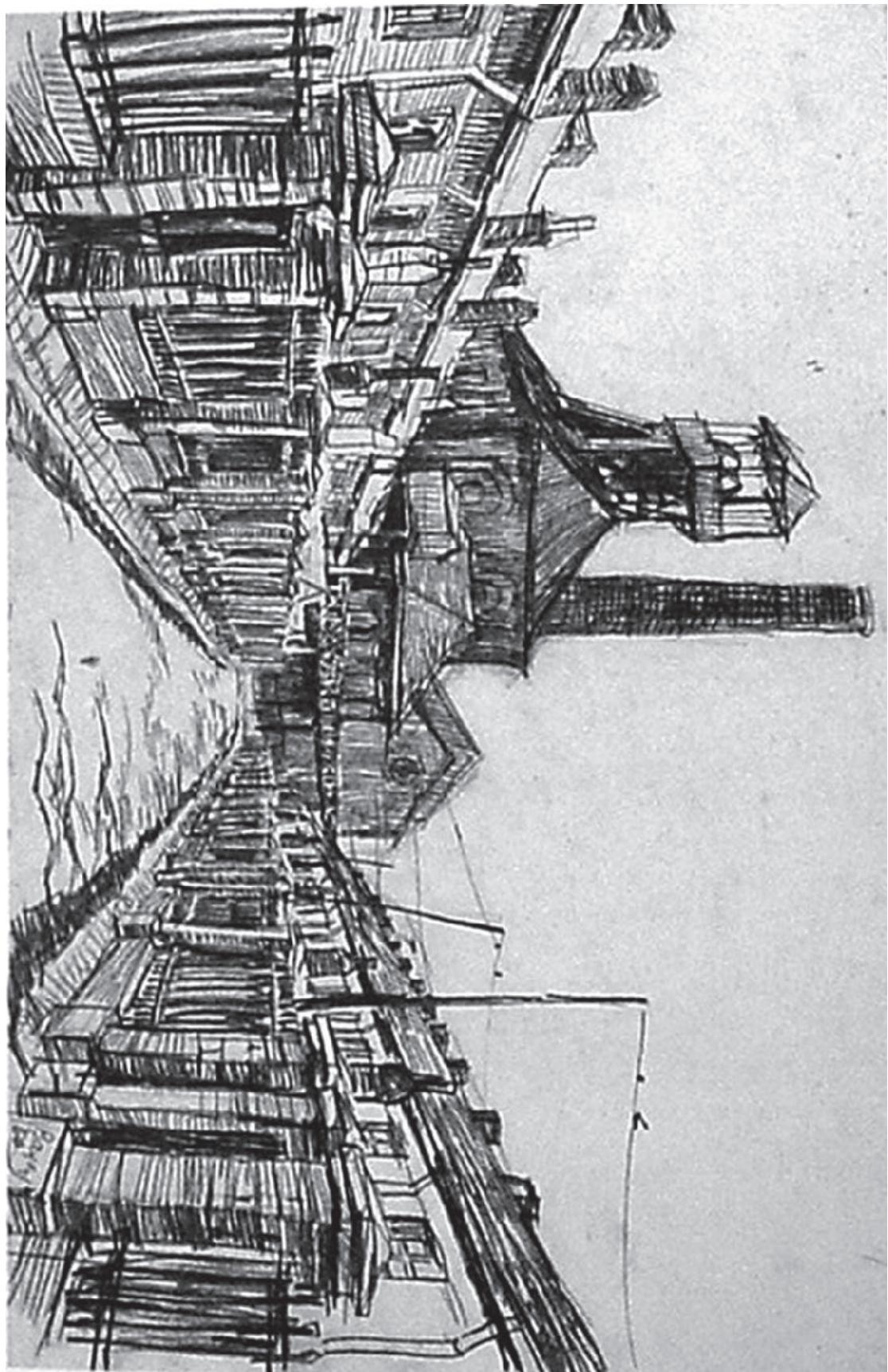


تصویر ۲-۲ - ارنست واتسون - طراحی با مداد

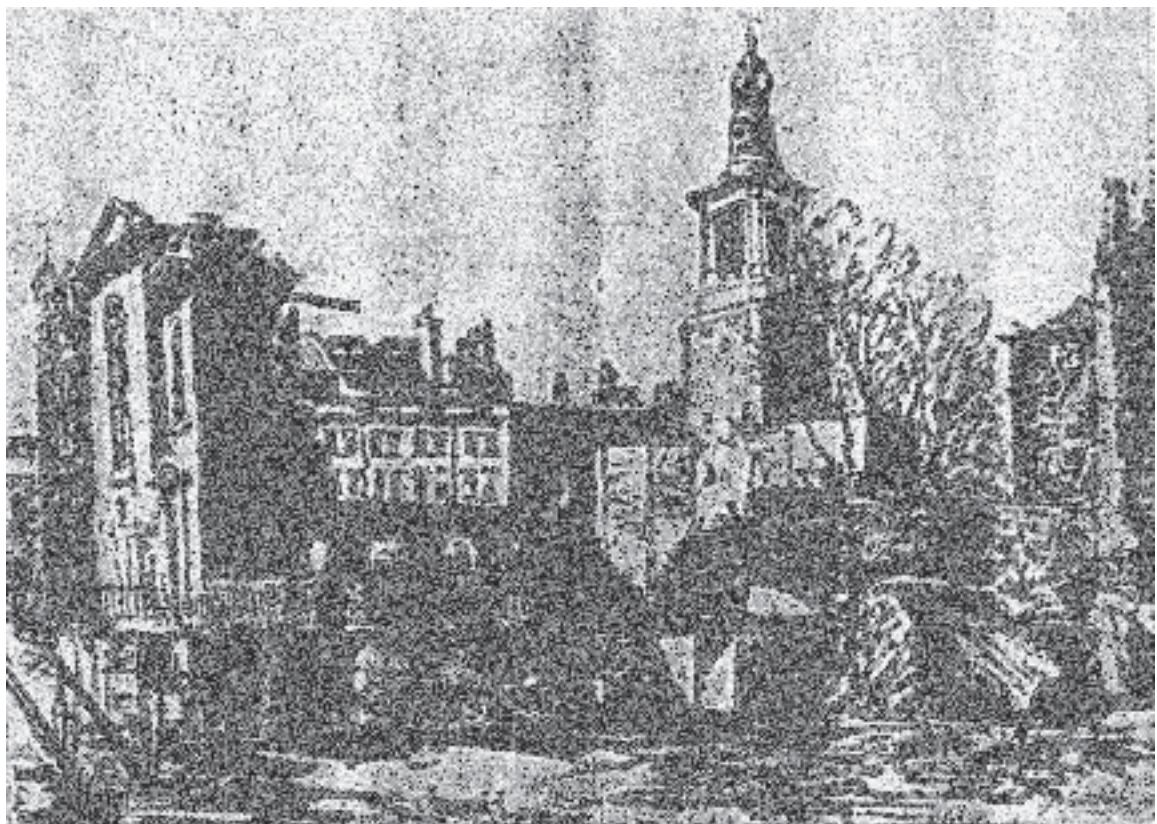


تصویر ۳-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد

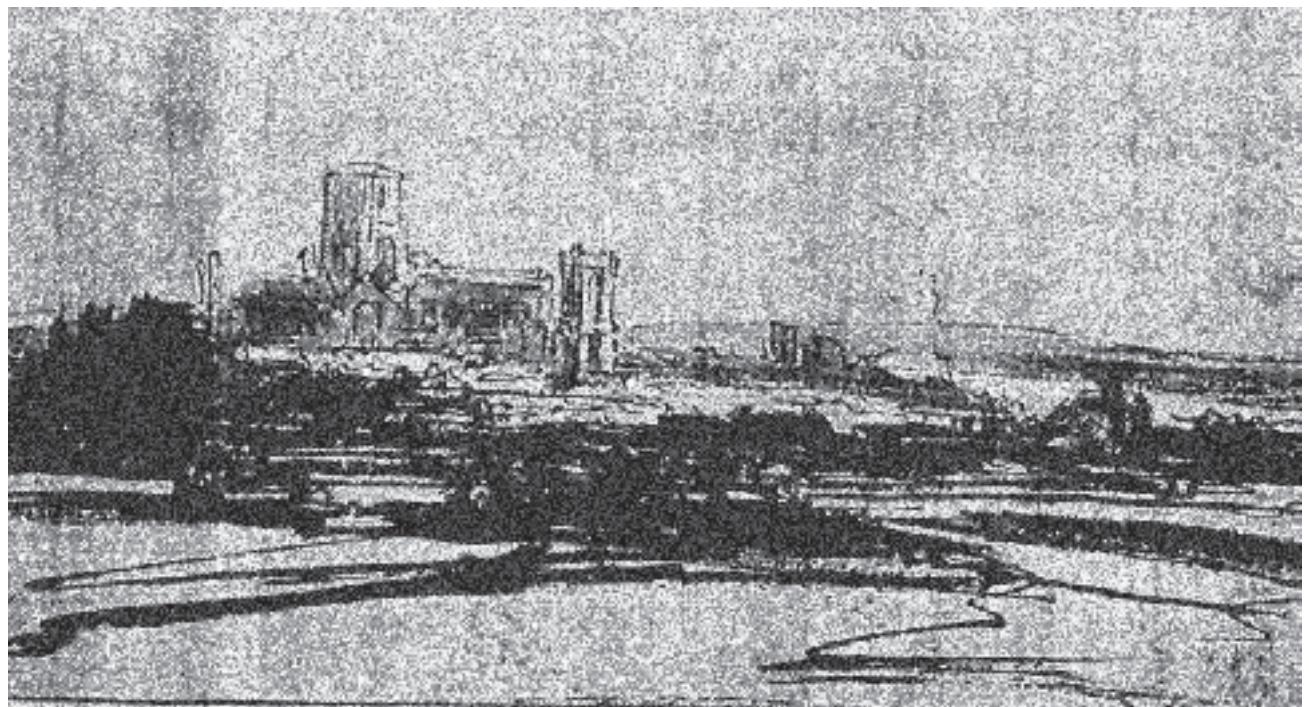
تصویر ۴— بازیز نقاش آلمانی— طراحی با مداد



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



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



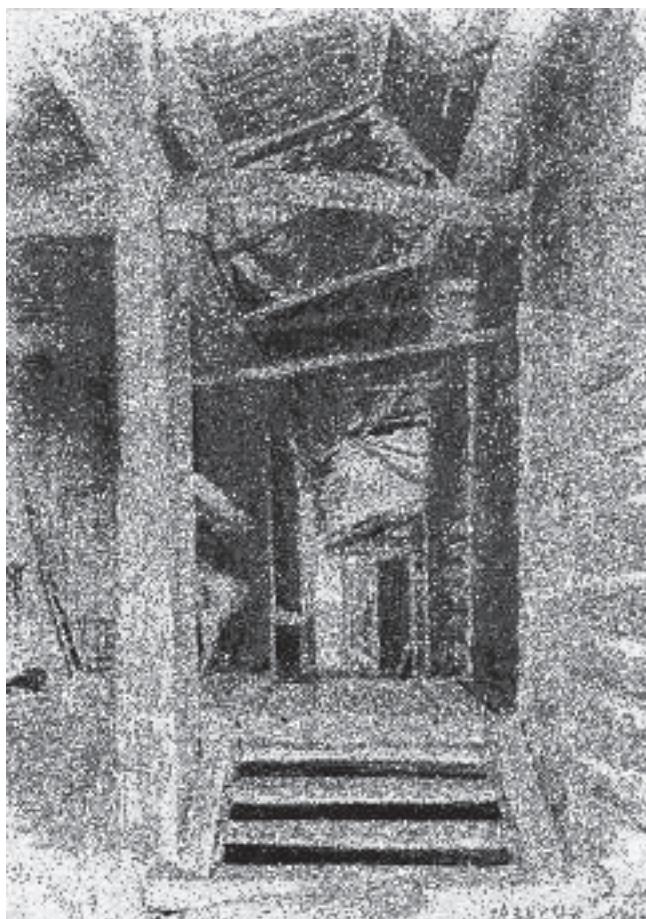
تصویر ۶-۲- دورنمای شهر - رمبرانت - قلم مو و آب مرکب - حدود ۱۶۴۰



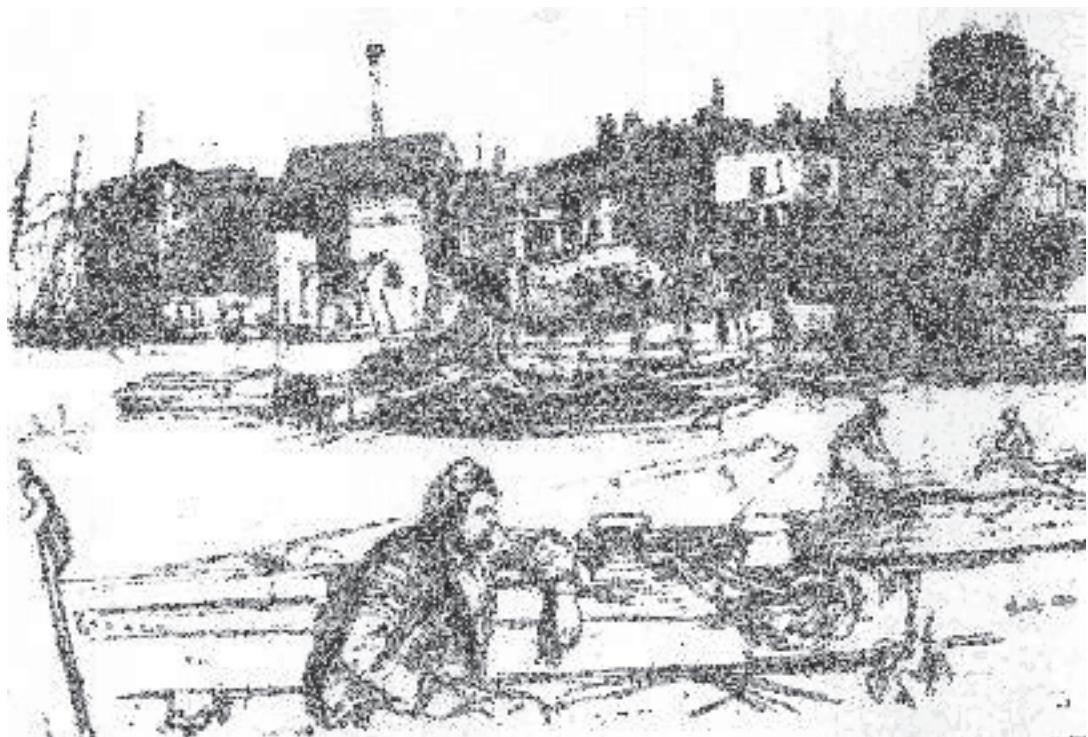
تصویر ۷— محمود خان شریف ملک الشعرا — آبرنگ روی مقوا — ۱۲۸۸ هـ ق.



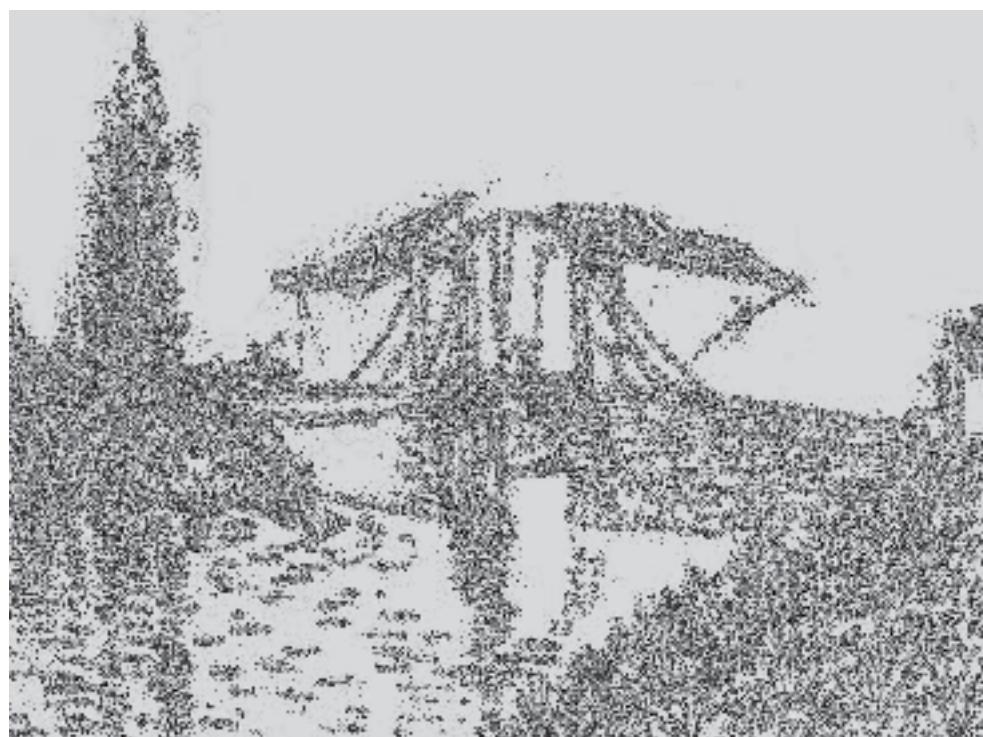
تصویر ۸— باغ و عمارت کامرانیه — ابوتراب غفاری — طراحی با مداد — ۱۳۰۵ هجری قمری



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



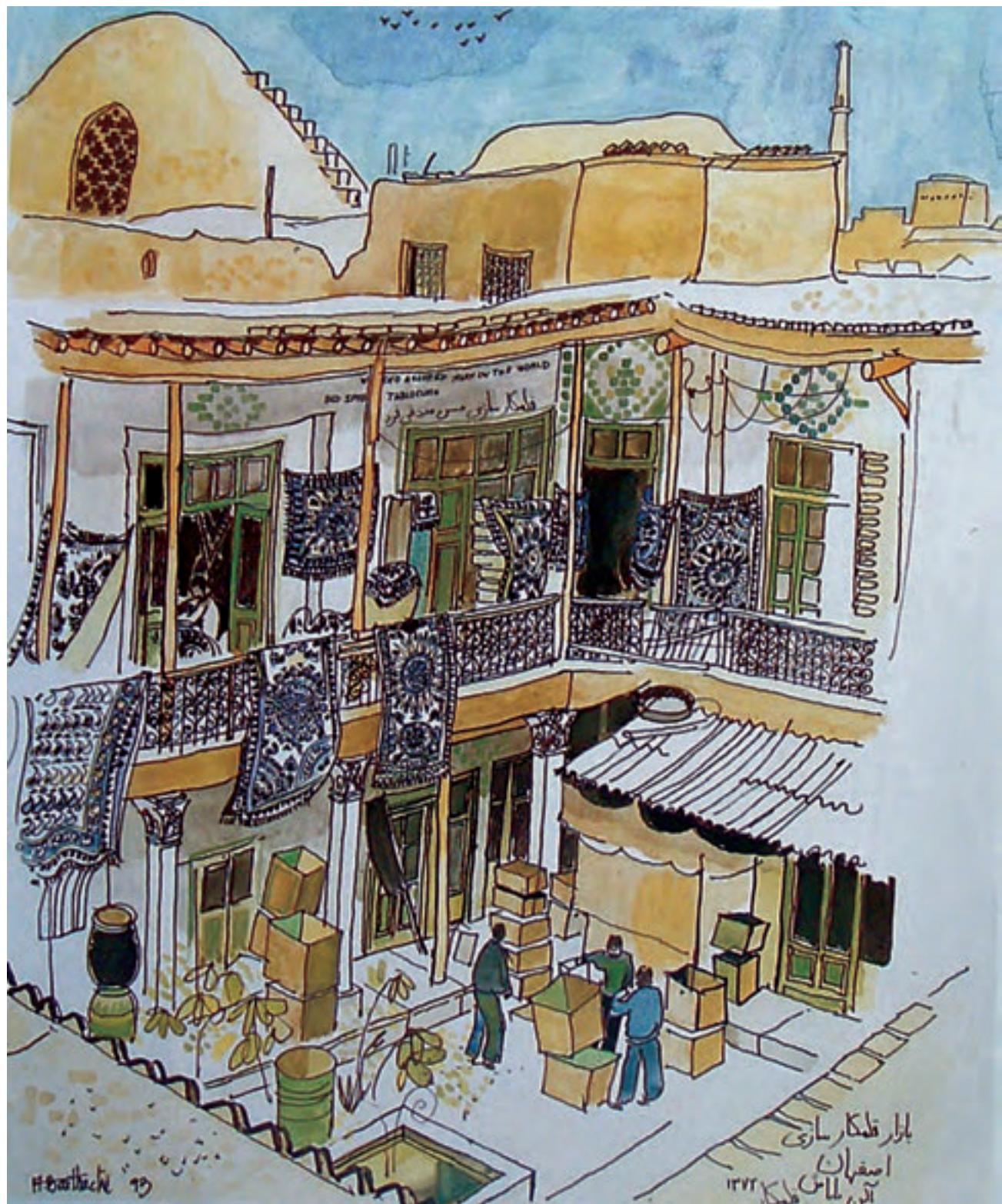
تصویر ۱۰-۲ - ویسلر^۱ - قلم فلزی و مرکب - ۱۸۵۹ میلادی



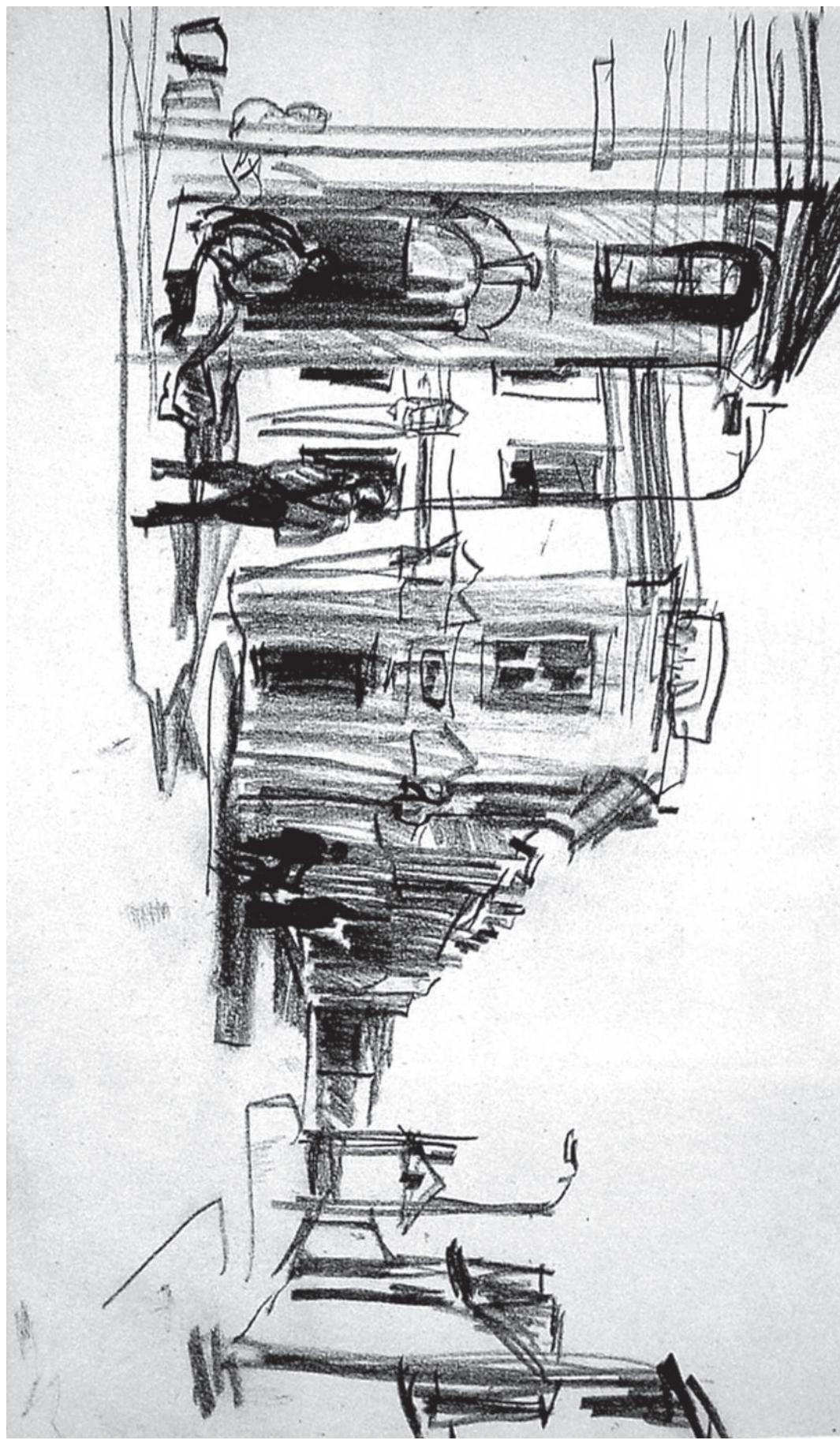
تصویر ۱۱-۲- وان گوگ - پل متحرک - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۷۵ میلادی



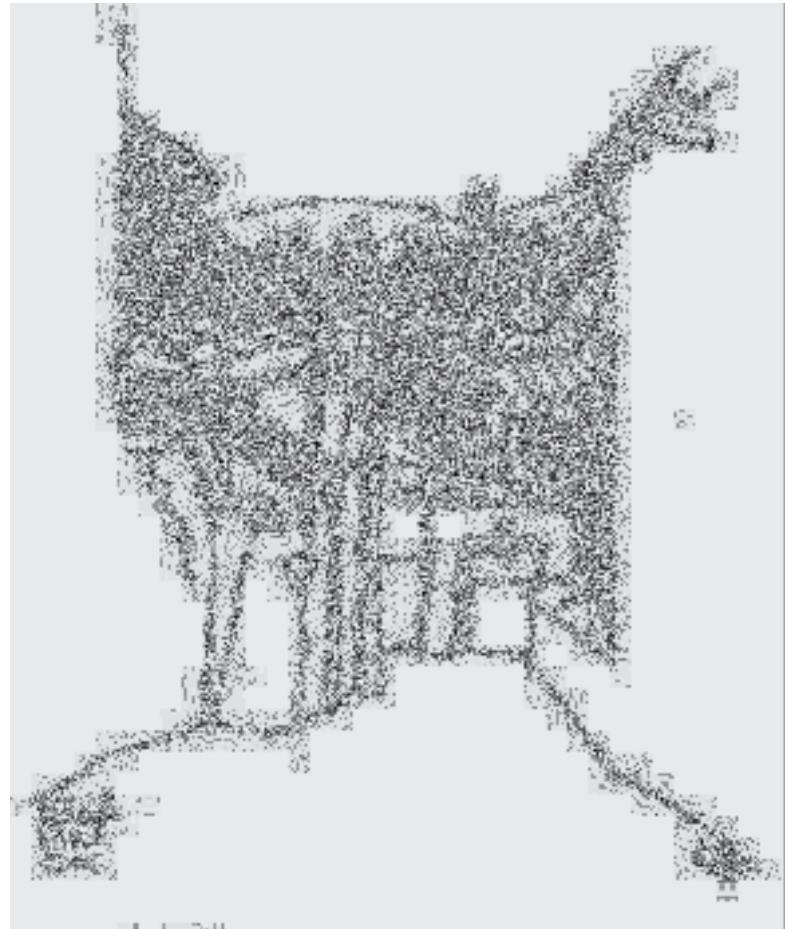
تصویر ۱۲-۲- باینر - نقاش آلمانی - طراحی با مداد



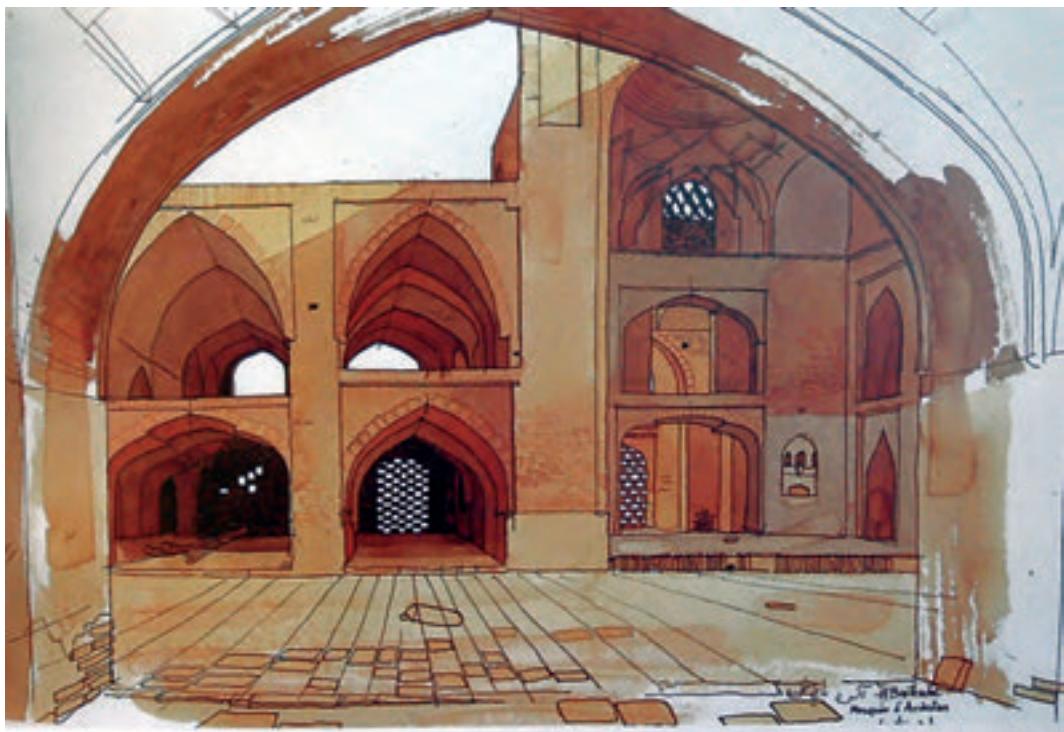
تصویر ۱۳-۲- آلن بایاش^۱ - آبرنگ و روآن نویس - ۱۹۹۳



تصویر ۱۴—۲—بایز—نقاش آلمانی—طریقی با مداد



تصویر ۱۵—۲—مصطفی عمرانی—طراحی باراپید—۱۳۵۱



تصویر ۱۶—۲—آلن بایاش—آبرنگ و رواننویس—۱۹۹۳

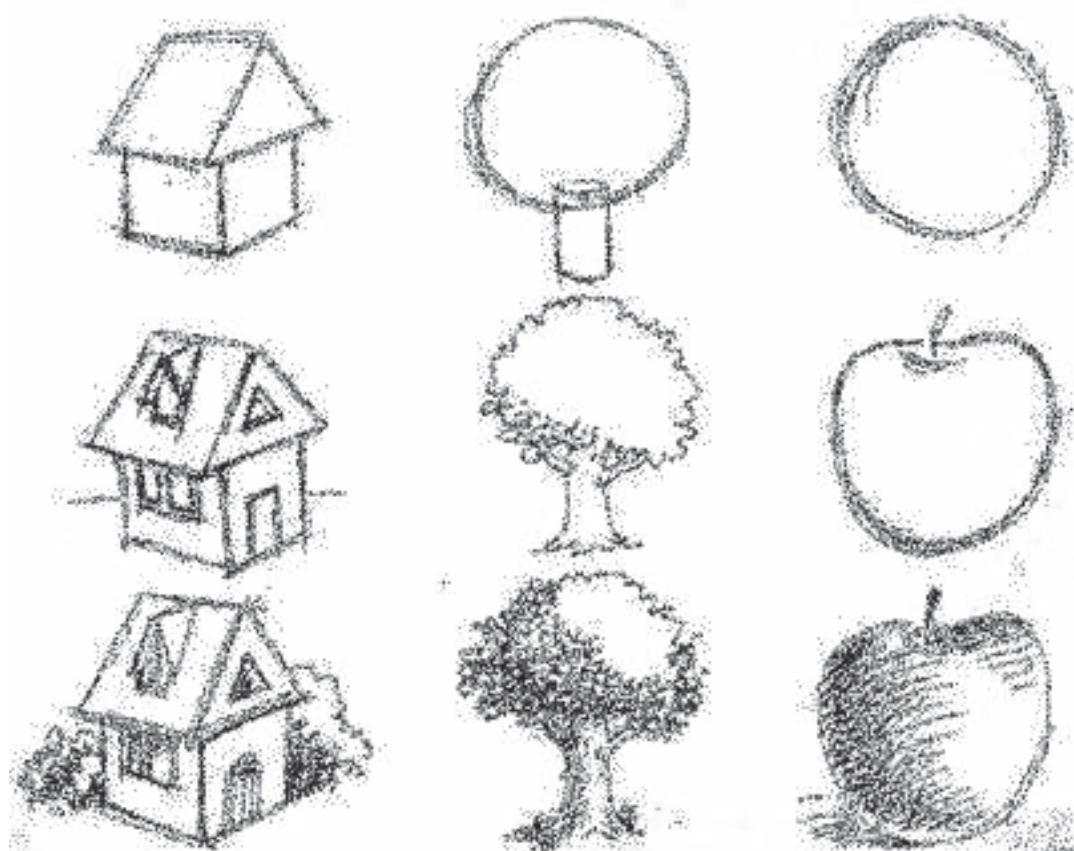
- ۱- از آثار هنرمندان این مجموعه کپی برداری کنید.
- ۲- طرح‌هایی با موضوع معماری از هنرمندان مختلف را بیینید و آن‌ها را بررسی کنید (معماری شهری - معماری سنتی).
- ۳- با توجه به زاویه‌ی دید، تکنیک و نحوه‌ی اجرای آثار هنرمندان این مجموعه از پیرامون و اطراف خود طراحی کنید.

همانطور که موضوع یک سبب یا یک درخت از نظر اصول و قواعد به هم تزدیک 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، سنجهش تناسبات و مقیاس‌ها را برای طراحی، کمی دشوار می‌سازد. برای این کار باید به تناسبات میان فضا، طبیعت، بنا و نسبت آن با انسان توجه کنید.

۱-۲- اصول اولیه

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 بنایان 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

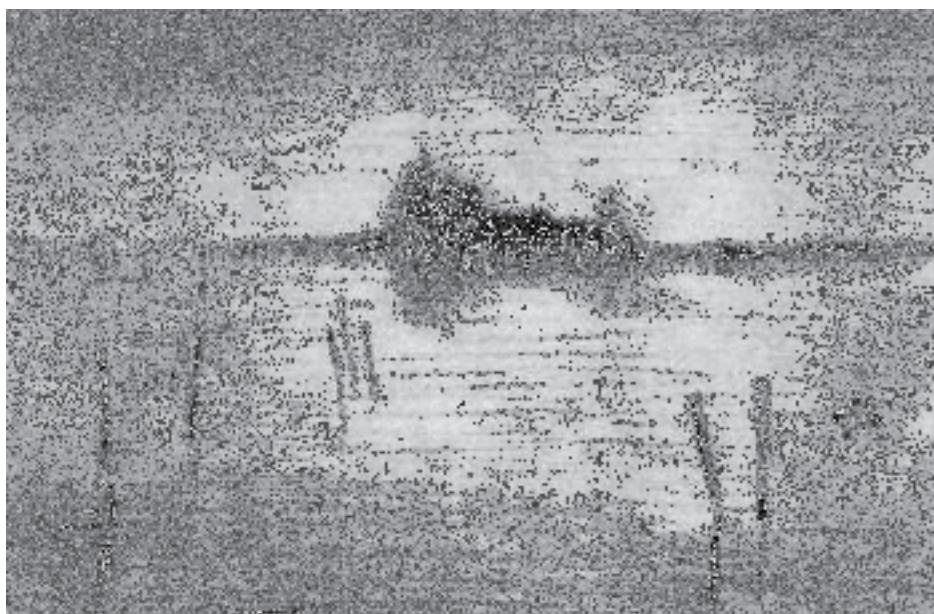
روش طراحی از احجام کوچک و یا بزرگ متفاوت نیست،



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.

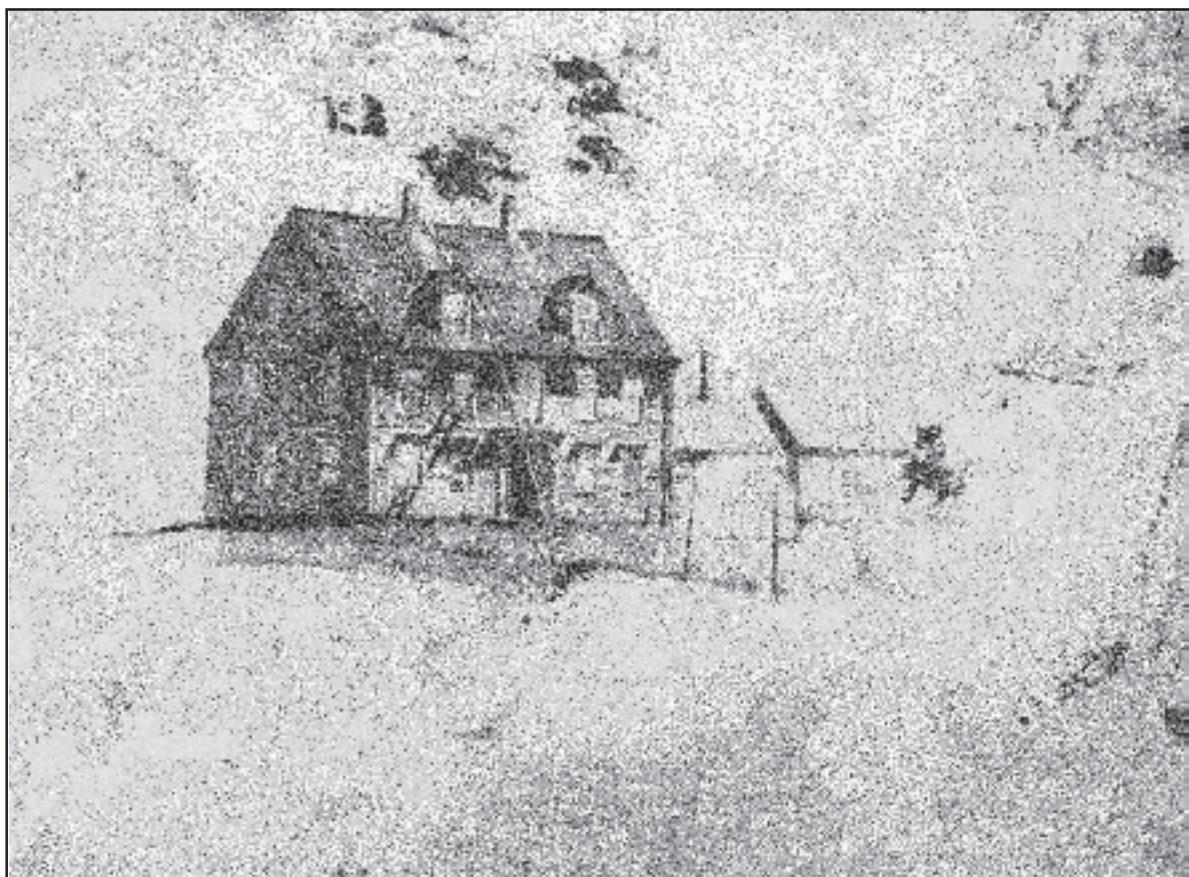
صحیح دیدن تناسبات ساختمان، به فاصله‌ی شما از موضوع کاملاً مرتبط است. به همین ترتیب، از یک حجم کوچک برای طراحی نیز باید فاصله‌ی معقول داشت – نه آنقدر نزدیک باشیم که مقیاس‌ها را درست نبینیم و نه آنقدر دور بمانیم که



تصویر ۱۸ – ویسلر – طراحی با زغال – ۱۹۴۳



تصویر ۱۹ – کامیل پیسارو – ۱۸۸۰



تصویر ۲۰—آندره وايت^۱—مداد و مرکب—زمستان—۱۹۴۸



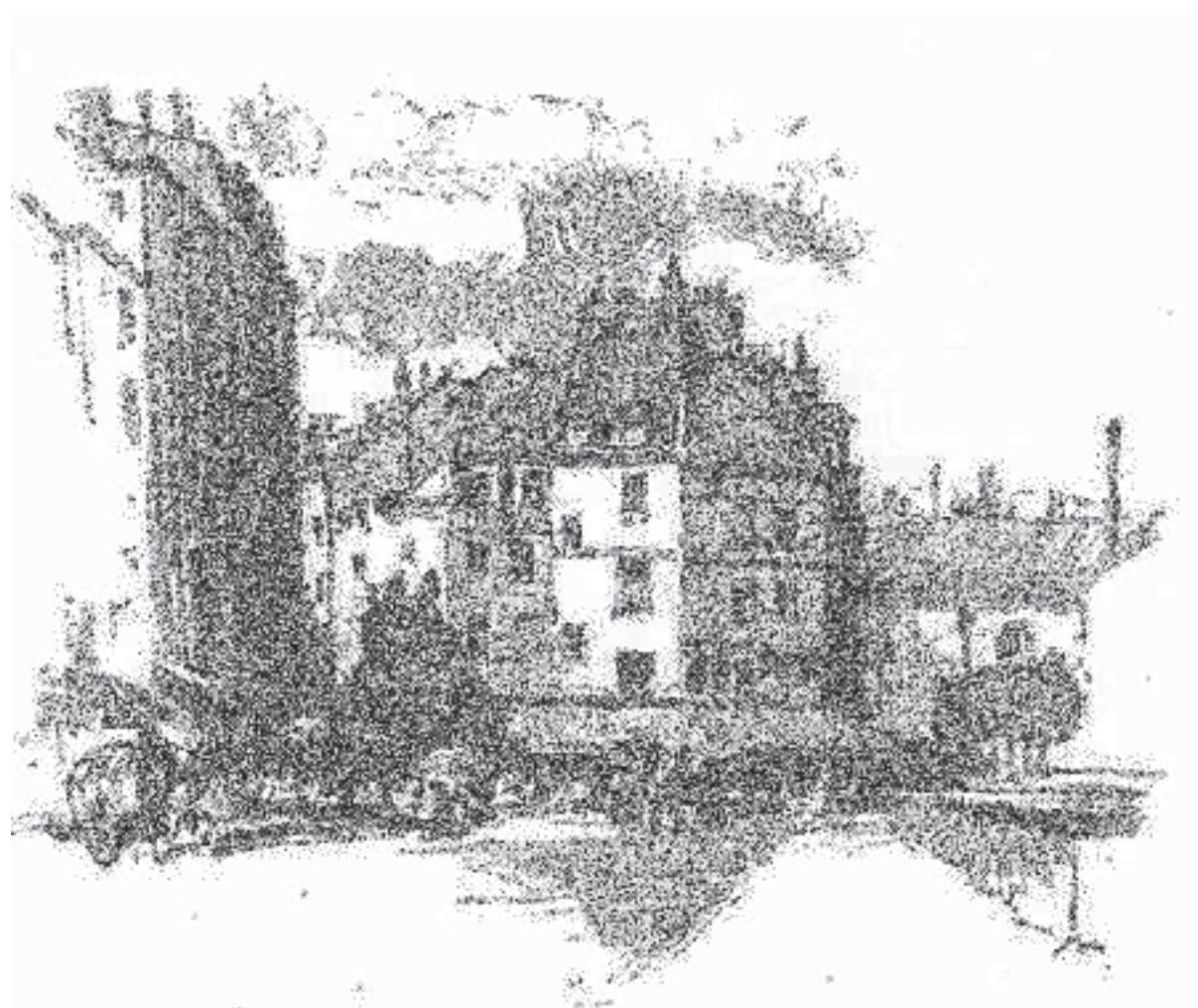
تصویر ۲۱—رمبرانت—قلم و مرکب—۱۸×۳۰cm



تصویر ۲۲-۲۲ - ارنست واتسون - طراحی با مداد



تصویر ۲-۲۳



تصویر ۲-۲۴ - 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 عینی تر نمایش می‌دهد.

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

برای طراحی از احجام 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 یینده 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 رویرو به آن نگاه کنید و در مرحله‌ی بعد پایین تر 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 A، بر فراز بلندی، خانه را شبیه به این می‌بینید:



از نقطه‌ی B آنرا این طور خواهید دید:

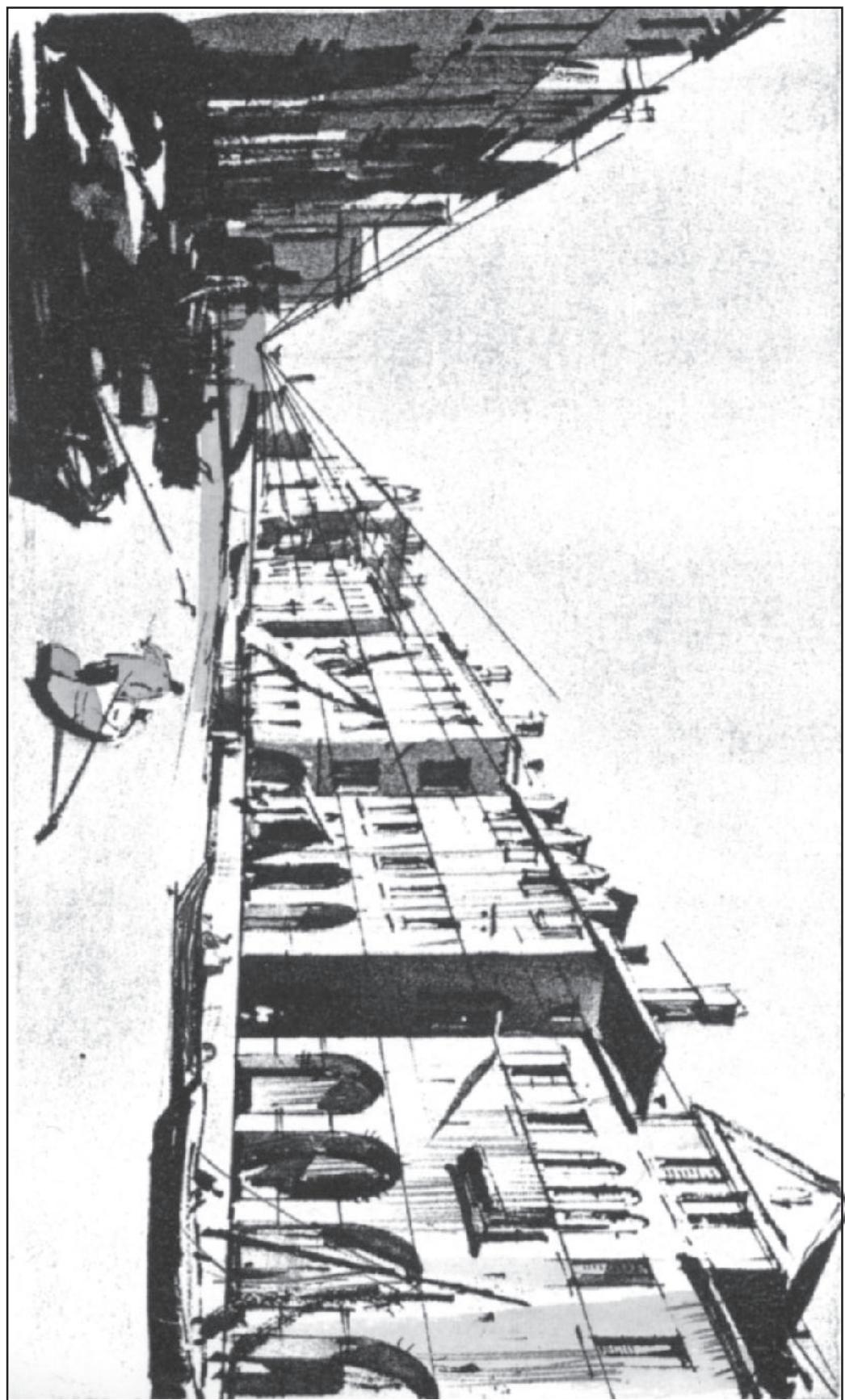


از نقطه‌ی C، خانه به این شکل دیده خواهد شد:



تصویر ۲-۲۶- پرسپکتیو دو نقطه‌ای

مەلۇمۇ ئىنلىكىندا — ئەپتەرىنە كەنگەرەتىندا — سەرەتىلەر — ۲۰۱۷ءەن بىر



\— Rowland Hilder

ن.گ.

ن.گ.

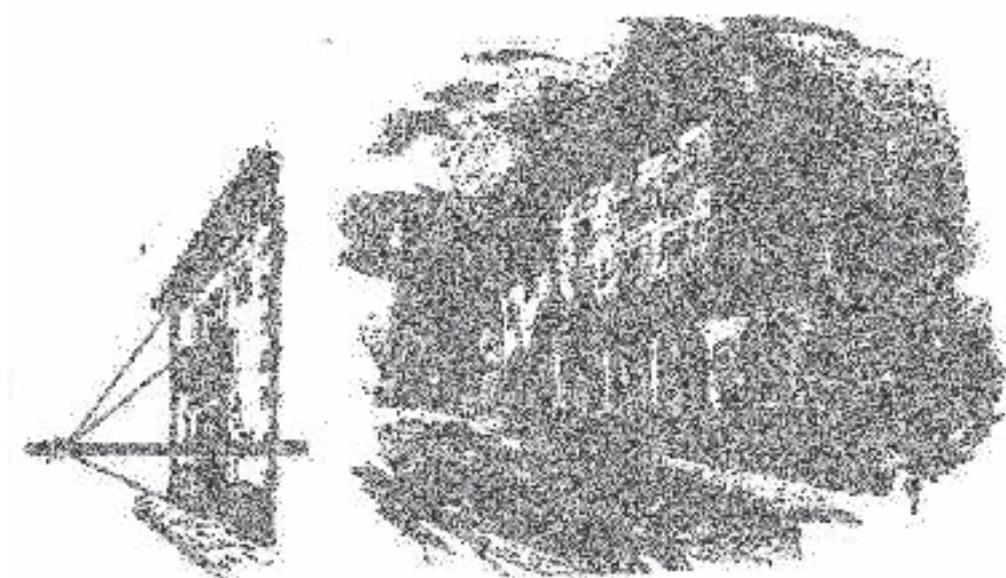


ن.گ.

ن.گ.



ن.گ.



ن.گ.



تصویر ۲۸-۲-ام - خوزه پارامون^۱ - مداد روی کاغذ -

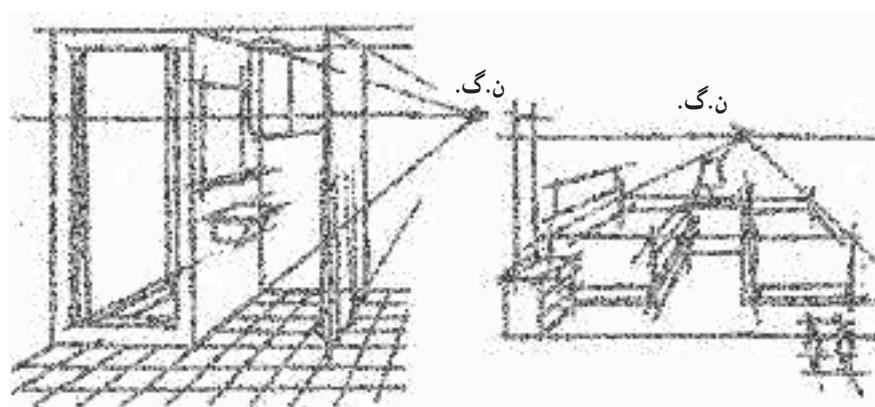
پرسپکتیو دو نقطه‌ای

ن.گ.

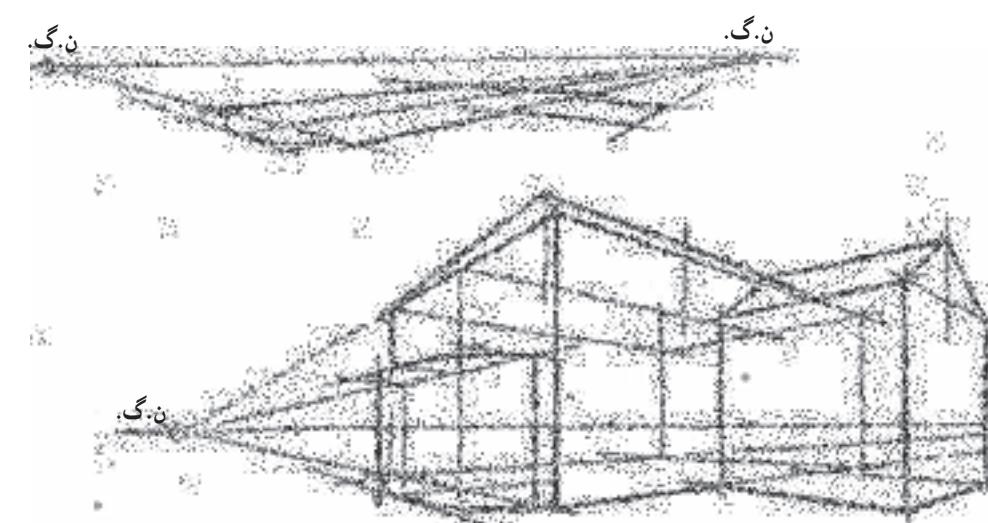




پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو دو نقطه‌ای

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.

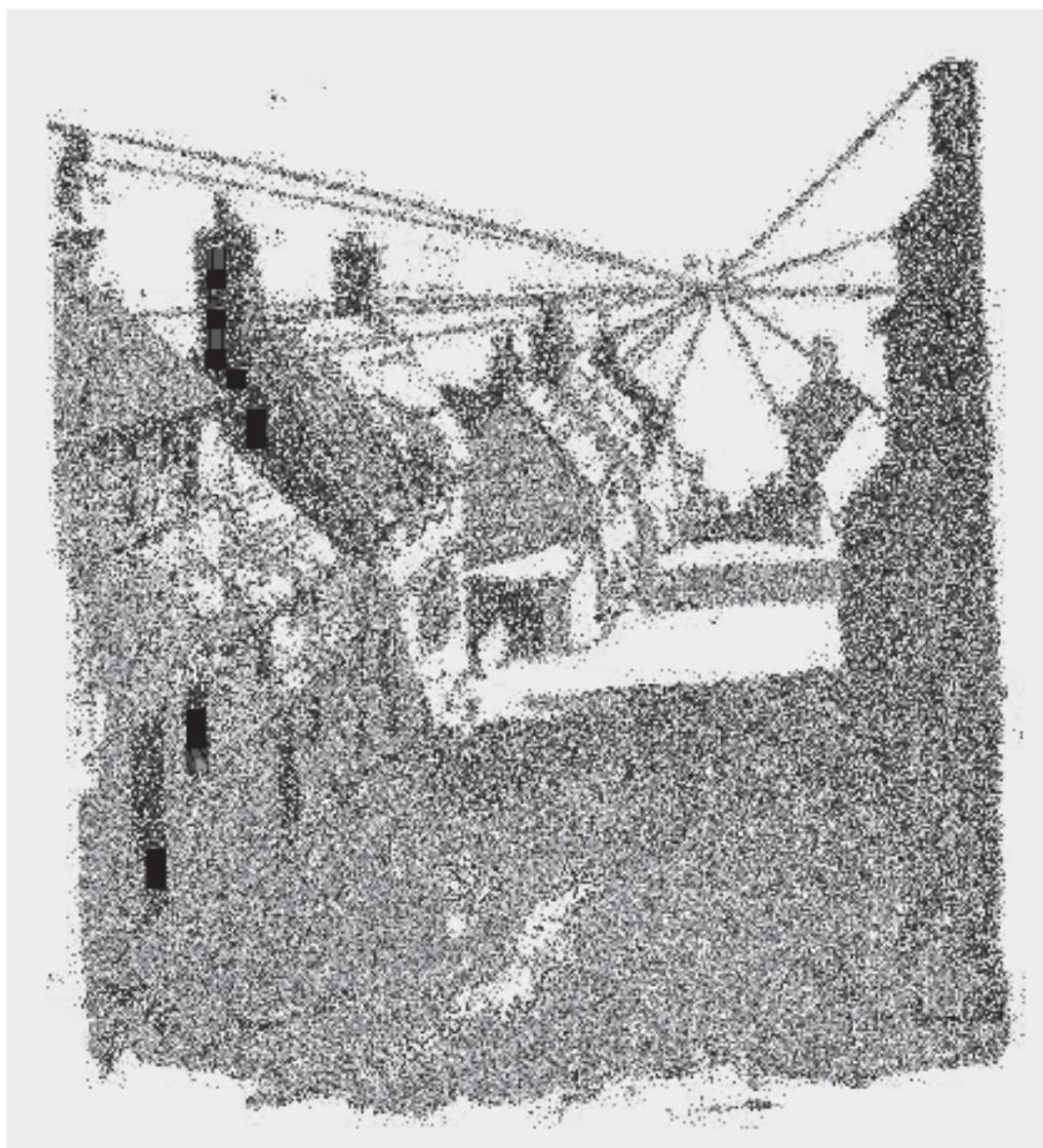
ولی هرگاه طوری قرار بگیریم که هیچ‌یک از سطوح مکعب با صفحه تصویر ما موازی نباشد، یعنی مکعب به صورت پرسپکتیو دونقطه‌ای دیده می‌شود. یعنی خطوط اصلی به دو نقطه به روی خط افق به هم برخورد می‌کنند. لازم به تذکر است که در هر دو نوع پرسپکتیو نقاط گریز حتماً بر روی خط افق قرار دارند.

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

صفحه تصویر در حقیقت صفحه‌ای نامربی 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 (تحته شاسی) همان صفحه تصویر می‌باشد.

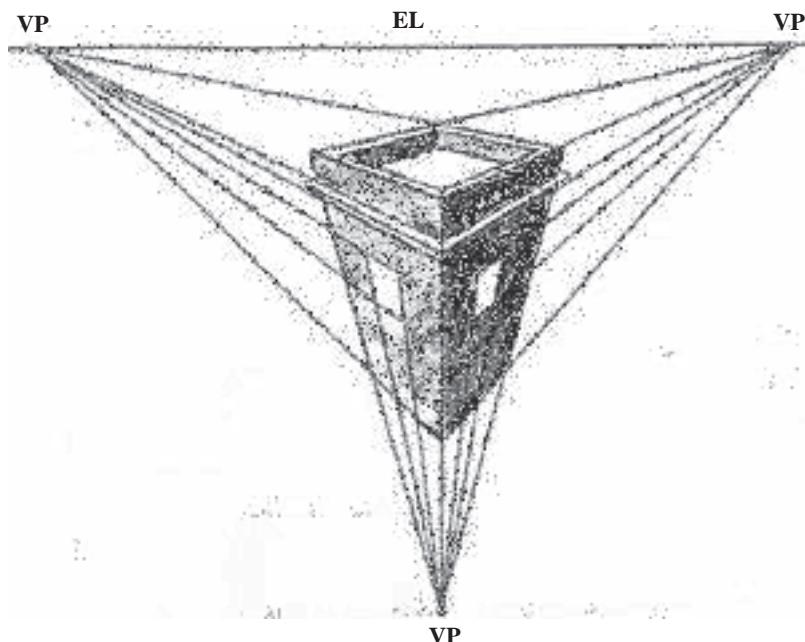
هنگام طراحی هرگاه یکی از سطوح مکعب (فضای داخلی



تصویر ۳-۲- رولند هیلدر - پرسپکتیو یک نقطه‌ای - آب مرکب

به شکل خاصی است. این نوع از پرسپکتیو را «سه نقطه‌ای می‌گویند. کاربرد پرسپکتیو سه نقطه‌ای بسیار کم است.

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



تصویر ۲-۳۱- پرسپکتیو سه نقطه‌ای

اشکال دیگر هستند. سعی کنید این اشکال را در فرم‌های ساختمانی بینند و با خطوط کم‌رنگ، بر روی صفحه‌ی کار خود رسم نمایید. ساختمان‌ها را به صورت مکعب‌هایی فرض کنید که در کنار هم و با روی هم قرار گرفته‌اند.

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 کاری‌ها و فرعیات در ساختمان، شما می‌توانید فرم‌های بزرگ را بهتر تشخیص داده، اصول صحیحی را برای کلیت طراحی خود در نظر بگیرید.

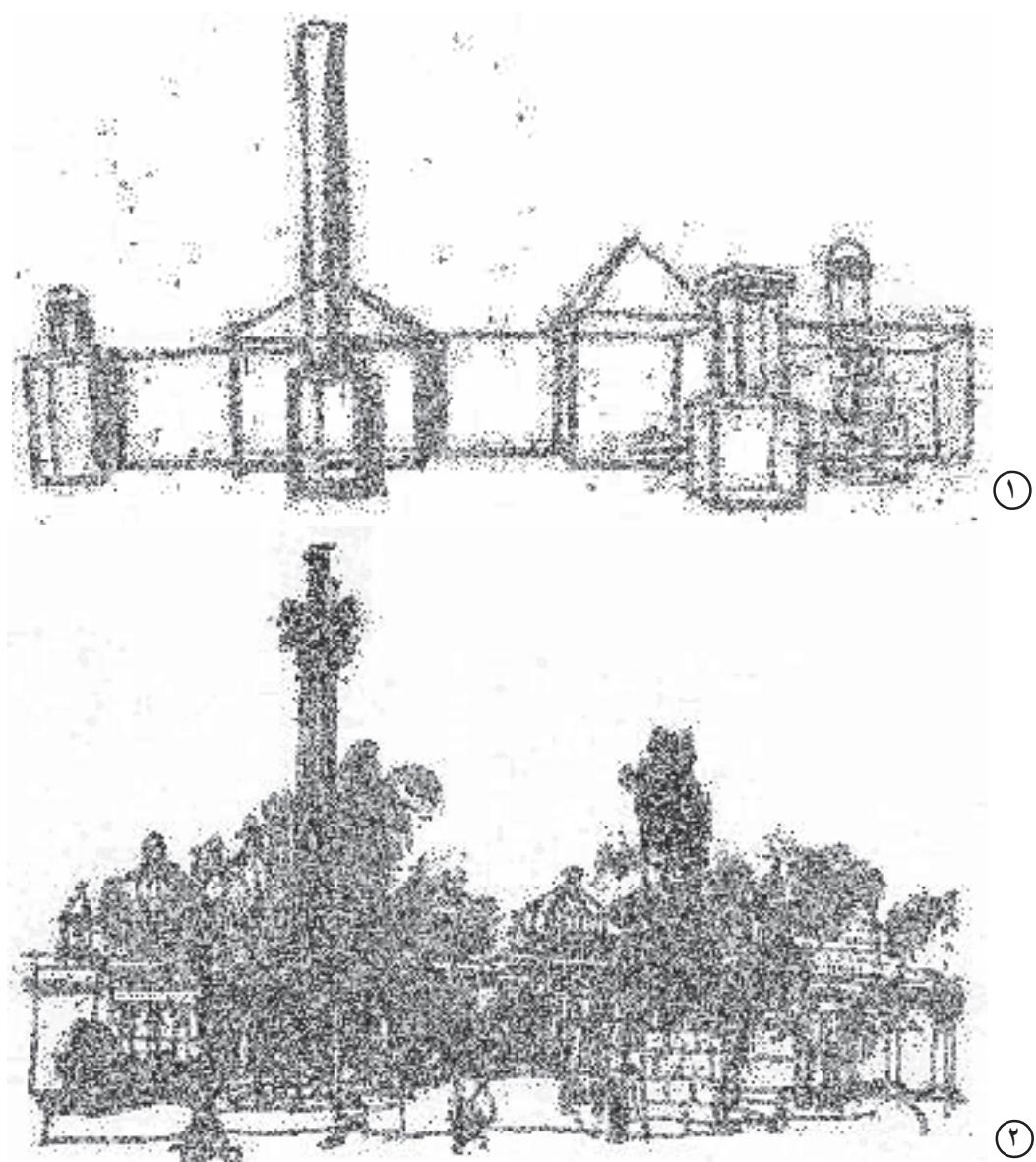
۲-۳- ساده کردن

۲-۳- فضای خارجی: از موارد مهمی که در فصل پیش به آن اشاره شد، نحوه‌ی ساده کردن عناصر در منظره و به کارگیری فرم‌های ساده شده در کالبد آن برای رسیدن به نتیجه‌ی درست بود. اینجا نیز از همین شیوه استفاده کنید. در مواجهه با فضاهای ساختمانی پیچیده و شلوغ، گیج و مقهور نشود. یادتان باشد که از اصلی‌ترین کارهای یک طراح موفق، ساده کردن عناصر در صفحه‌ی طراحی است.

اول، کلیت هندسی شکل بنای را در نظر بگیرید. می‌دانید که ساختمان‌ها مجموعه‌ای از مکعب‌های، هرم‌ها، استوانه‌ها و یا



تصویر ۳۲-۲- خودنویس



تصویر ۳۳-۲- برترادسون^۱ - قلم مو و مرکب - ۱۹۸۵

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

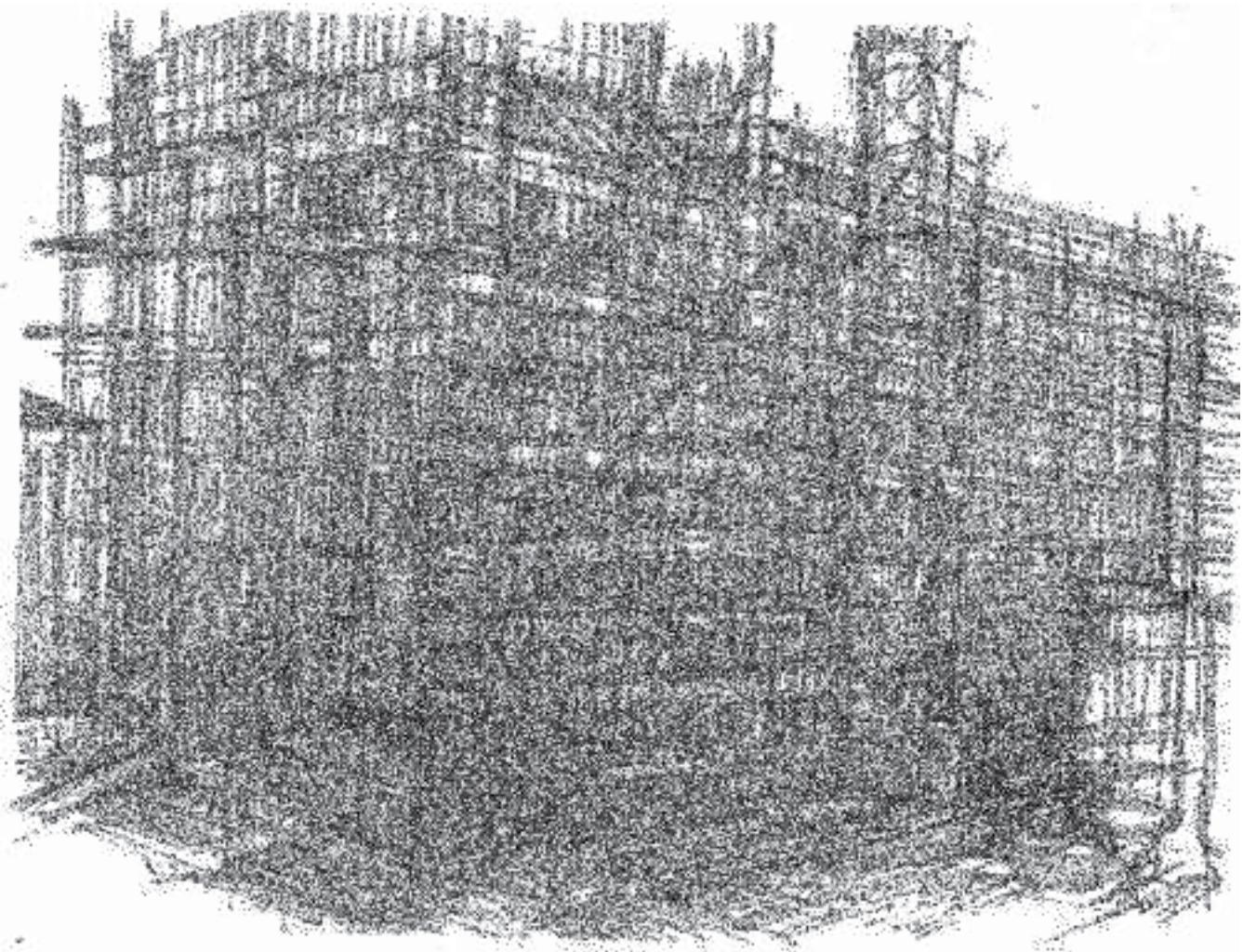
پس از ترسیم فرم‌های ساده شده‌ی ساختمانی باید به اجزا و هماهنگی آن در کنار هم و ارتفاع مختلفی که وجود دارد و همچنین فوacial اشیا نسبت به هم یا احجام گوناگون دقت کنید. در فصل پیش گفته شد که اندازه‌گیری با مداد، کمک مؤثریست برای دقیق بودن تناسبات در طراحی. مثلاً نسبت یک



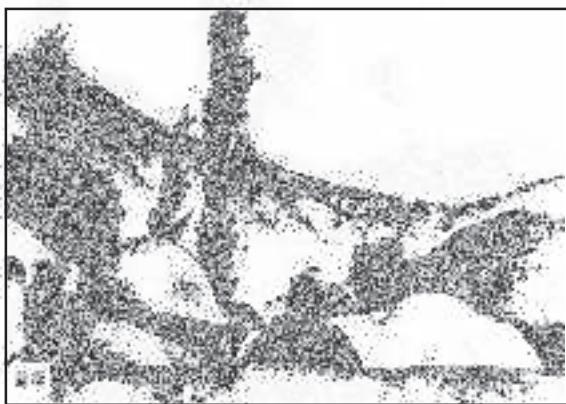
تصویر ۴-۲-۳۴- ارنست واتسون - طراحی با مداد



تصویر ۳۵-۲- کانکلوسیوا^۱- قلم و مرکب روی کاغذ



تصویر ۳۶-۲—گل ویتر^۱ — قلم فلزی — قرن بیستم



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



تصویر ۲-۳۸ - آلن بایاش - نقاش فرانسوی اصل - آبرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

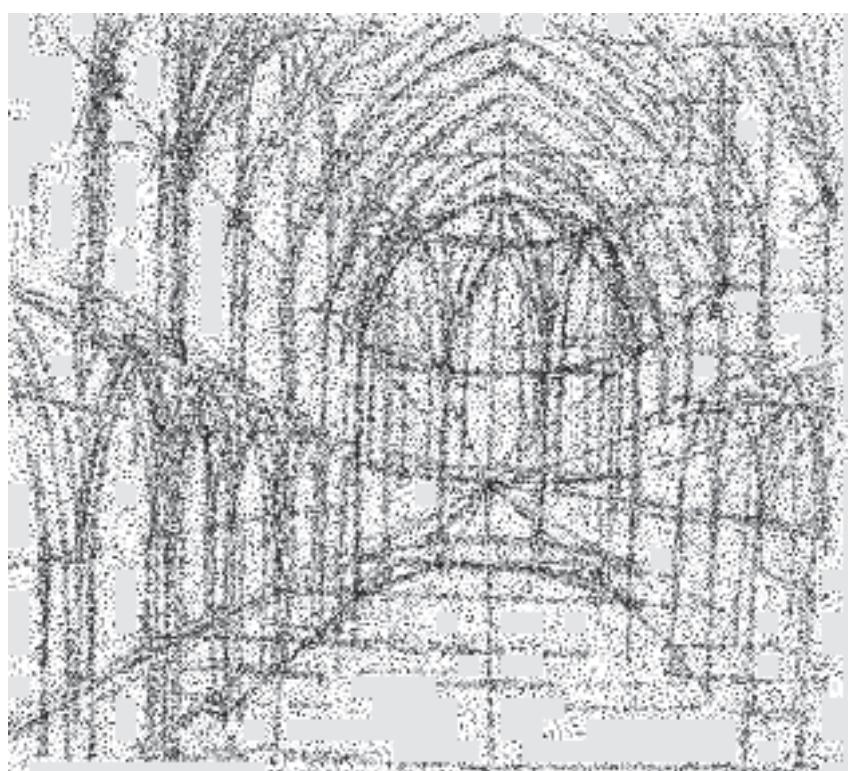
چند نمونه طراحی از فضاهای داخلی برای تمرین و آگاهی بیشتر شما آورده شده است به آن‌ها توجه کنید و در تمرینات به کار گیرید.



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

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 رویه 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 جایه‌جا شود و به طرف چپ یا راست منتقل گردد وضعیت اشیا کمی تغییر می‌کند. مثلاً مطابق تصویر ۴۰، اگر به طرف هر کدام از دیوارها نزدیک شویم مقدار بیش‌تری از اشیا و دیوار مقابل قابل روئیت می‌گردد. در ادامه،



تصویر ۲-۴۰—گل ویتسر—روان‌نویس روی کاغذ



تصویر ۴۱-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد و با استفاده از پاک کن



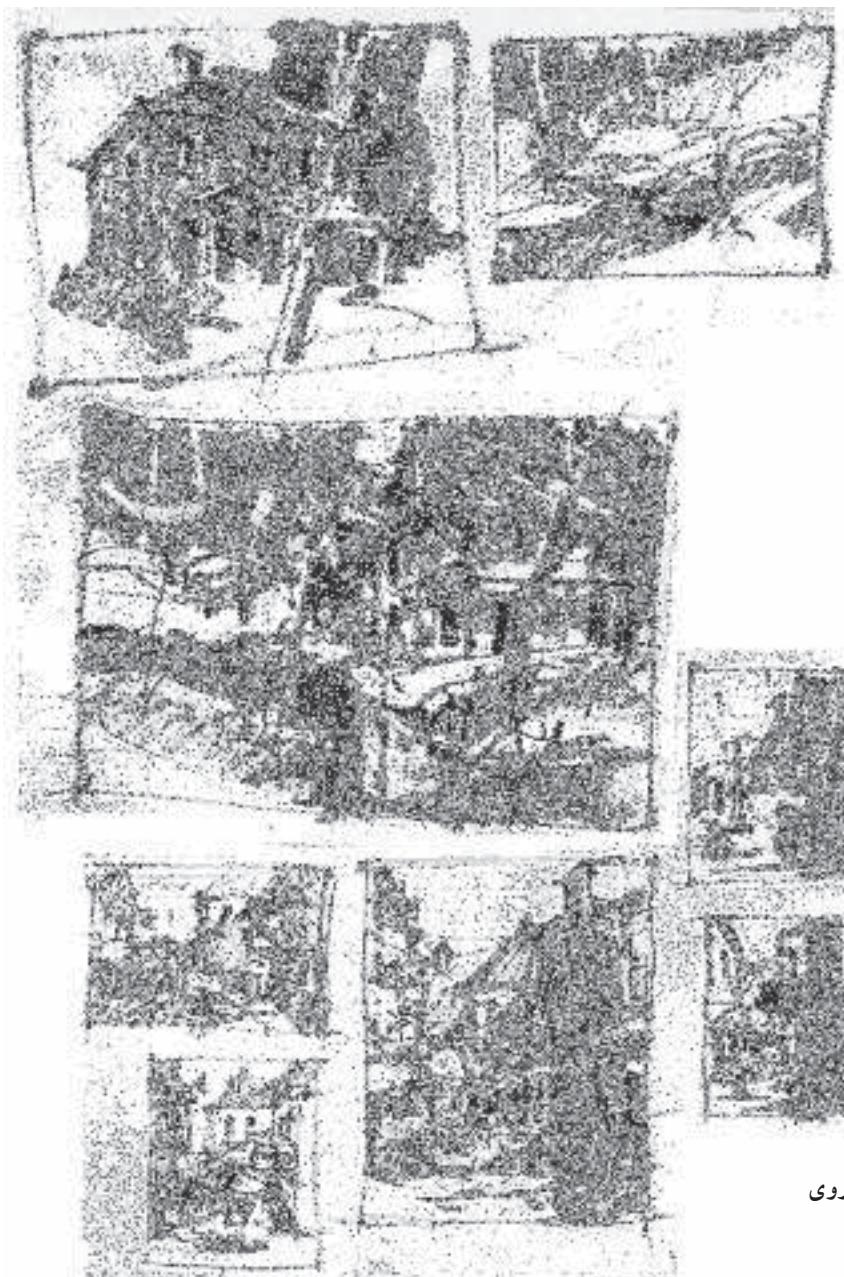
تصویر ۴۲-۲- طراحی با خودنویس - بازار اصفهان

- ۱- از یک ساختمان تزدیک محل زندگی خود، در مرحله‌ی اول به صورت اشکال هندسی طراحی کنید و سپس جزییات 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 دونقطه‌ای از داخل کارگاه طراحی به صورت خطی طراحی کنید.
 - ۶- از داخل اتاق محل زندگی خود با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای طراحی کنید. (هیچ یک از اشیای داخل اتاق با هم موازی نیستند)
 - ۷- از داخل اتاق محل زندگی خود با رعایت اصول پرسپکتیو دونقطه‌ای طراحی کنید. (هیچ یک 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).
-

۴-۲- سایه روشن

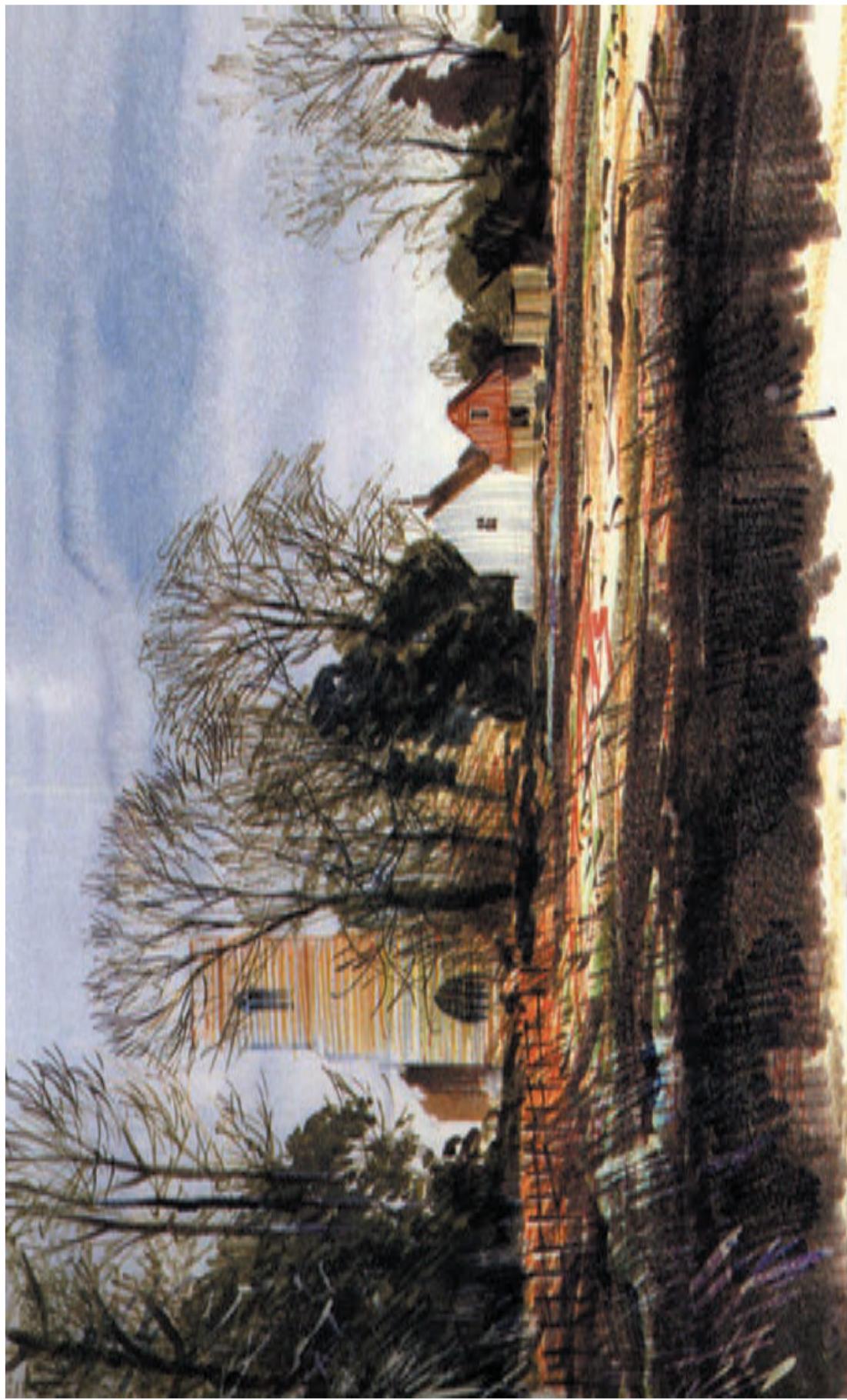
انتخاب کرده، سپس به کار اصلی مشغول شوید.
برای طرحی در اندازه‌ی مثلاً 45×35 ، با فشار کم مداد
روی صفحه طراحی خطوطی رسم کنید تا شکل کلی و قالب
اصلی طرح نمایان شود.
پس از آنکه طراحی خطی با توجه به موضوع کامل گردید،
سعی کنید با مدادهای پرنگ سایه‌های اصلی را روی طرح اضافه
نمایید. قوانین اجرای سایه - روشن که در فصل پیش به‌طور
کامل توضیح دادیم، در اینجا نیز قابل استفاده است.

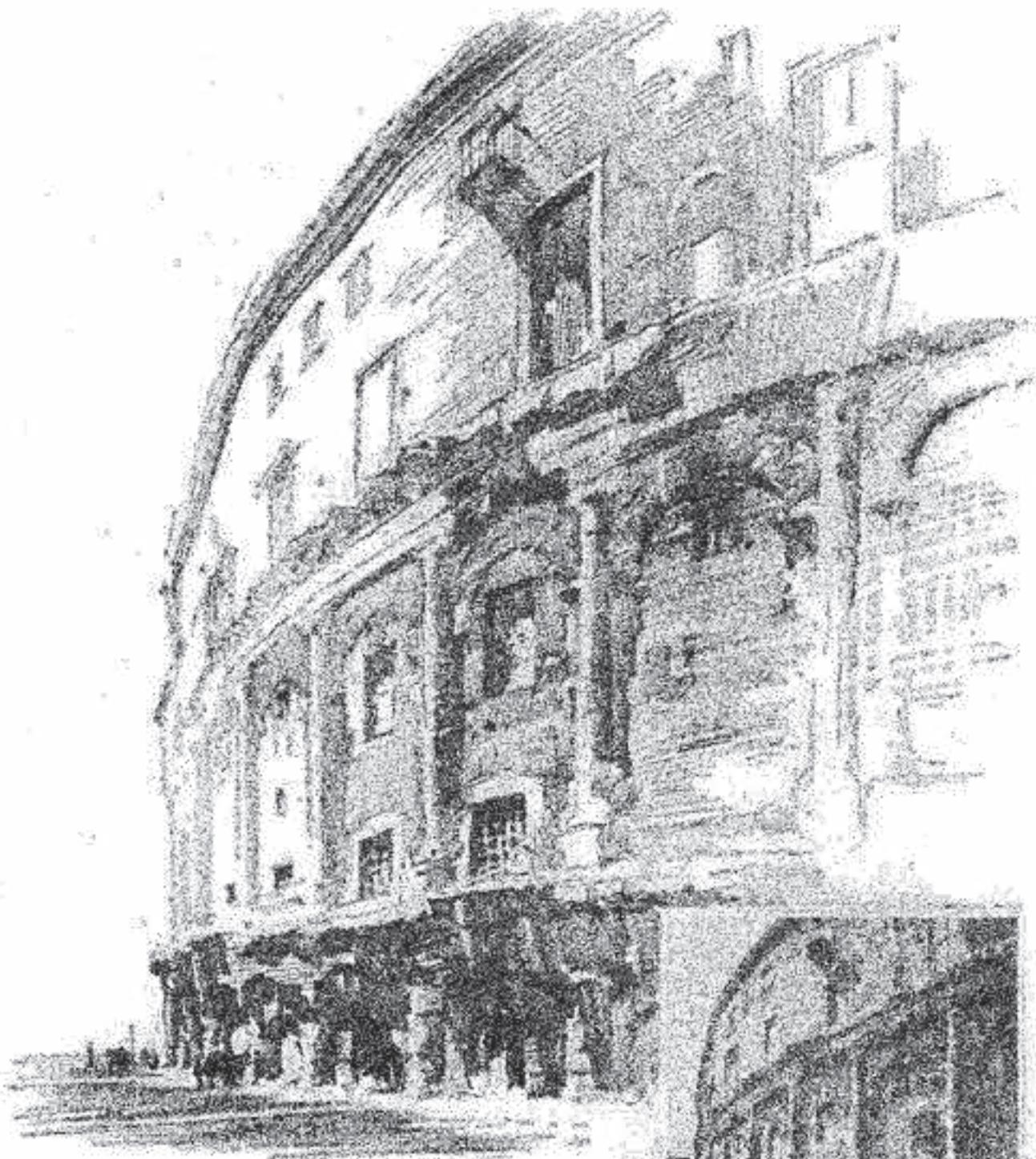
برای شروع یک طرح با سایه روشن، نیاز به تعدادی نمونه
طرّاحی به صورت اسکیس‌های اولیه دارید. این اسکیس‌ها،
راهنمای خوبی برای انتخاب بهترین زاویه‌ی دید از موضوع است.
جدا از زاویه‌ی دید مطلوب، سایه روشن نیز در این اسکیس‌ها
قابل ارزیابی است (تصویر ۴۳-۲).
شما می‌توانید این اسکیس‌ها را با توجه به کادر و نحوه
قرارگیری موضوع و سایه روشن مطالعه کنید و بهترین ترکیب را



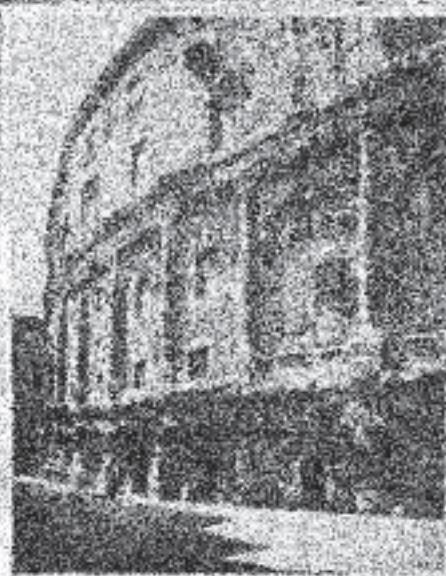
تصویر ۴۳-۲- سیماندله^۱ - مداد روی
کاغذ - ۱۹۹۲ میلادی

تصویر ۴-۲- ریچارد بولتون - طراحی با مازک و قلم

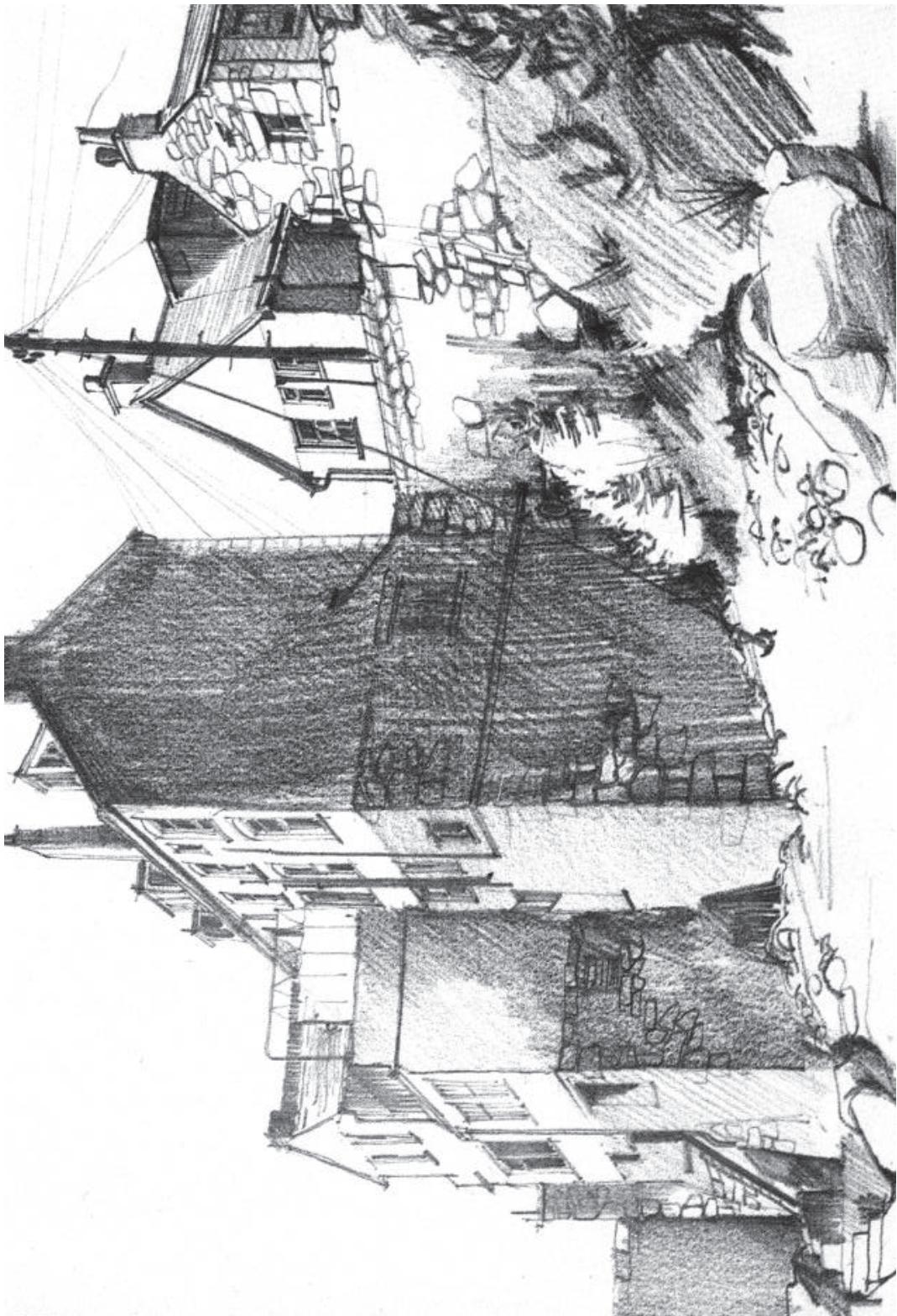




تصویر ۲۵—ارنست واتسون—طراحی با مداد از روی عکس



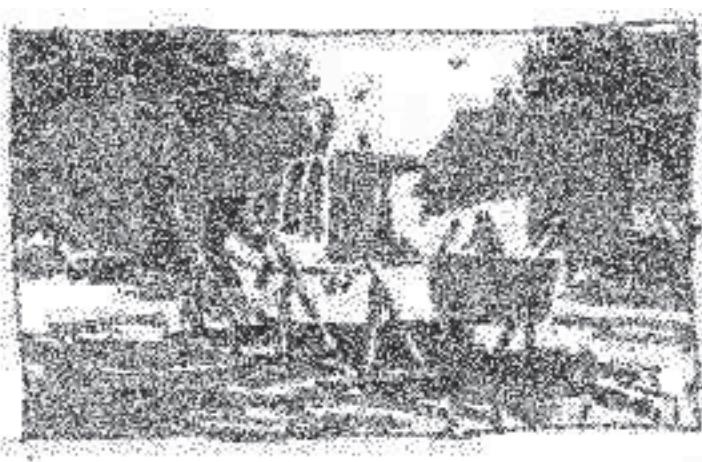
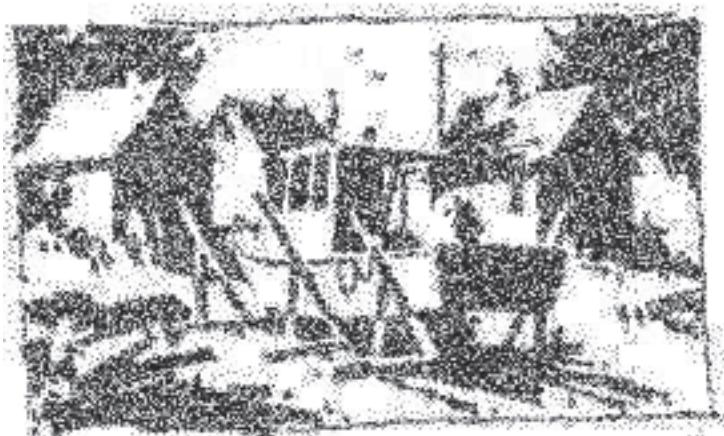
تصویر ۴۶—۳—جان جکسون—طراحی با مداد



\— John Jackson

استفاده از پرسپکتیو خاکستری و توجه به نور، جوّ، 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.

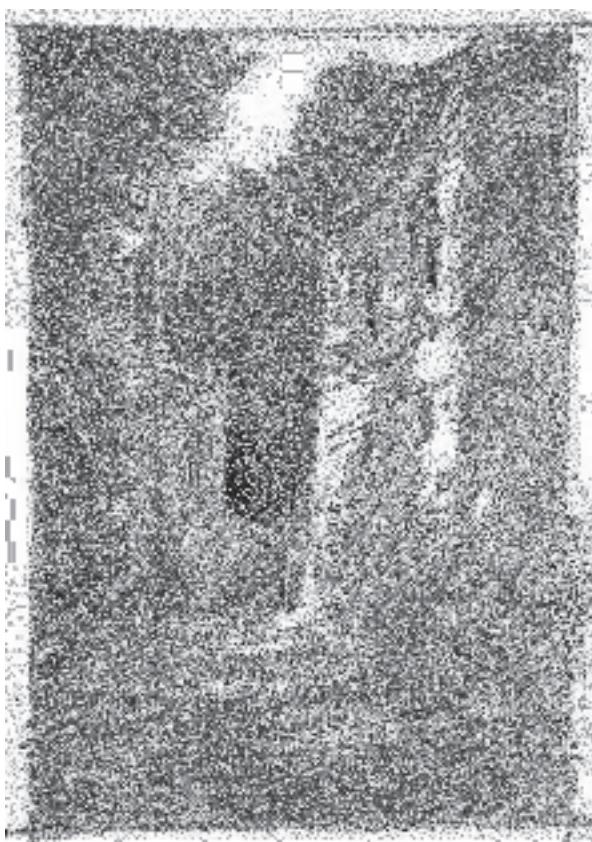
در طراحی از بناها و ساختمان‌ها در فضای باز، جهت نور خورشید و شب سایه‌ها از اهمیّت زیادی برخوردار است. بدین‌ترتیب که سطوحی که در مقابل نور قرار می‌گیرند در تمام ساختمان‌های موضوع طرح شما، روشن و سطوح پشت، در تیرگی هستند و هم‌چنین شب سایه‌ها کاملاً عین هم قرار می‌گیرند.



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



①



③



②

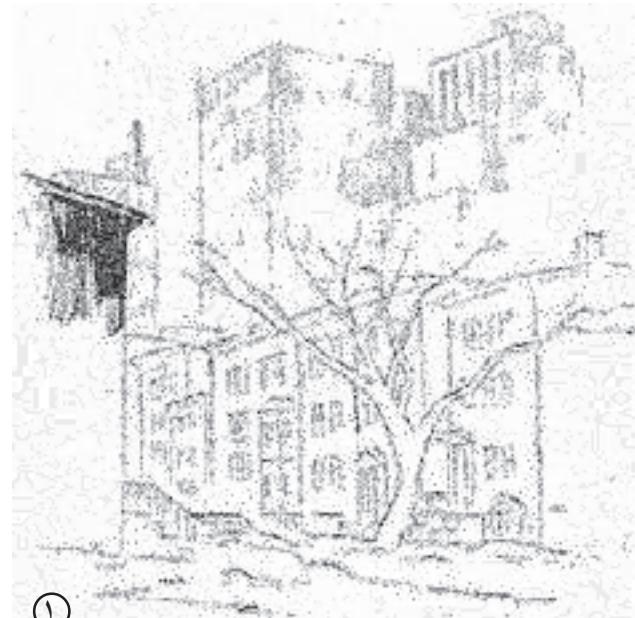
تصویر ۲-۴۸—مراحل طراحی با مداد—روستای کشار—مؤلف

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، همان‌طور که می‌دانید زغال وسیله‌ای 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 یک‌دستی زیبایی به طرح شما می‌بخشد.

بهترین وسیله برای ایجاد سایه روشن در اینیه مداد است. چون قابلیت مدادهای کم رنگ برای خطوط متعدد و هم‌چنین مدادهای پررنگ برای سایه روشن و بافت‌های متفاوت، به کار گرفته می‌شود.

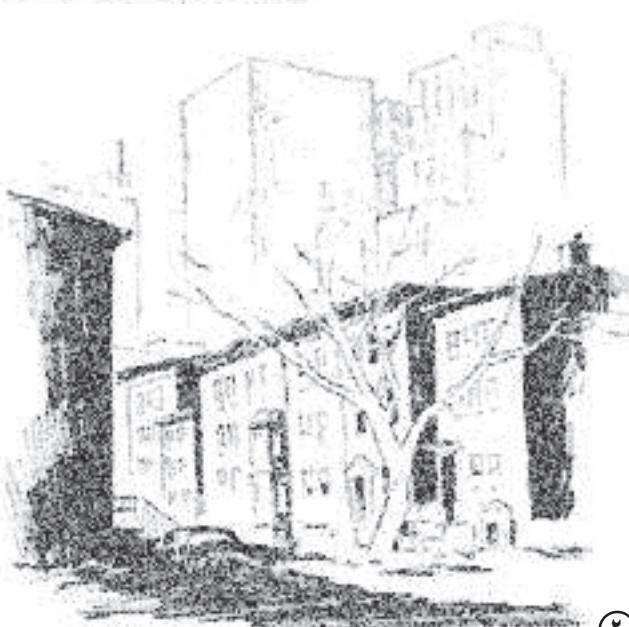
هم‌چنین استفاده از قلم فلزی، خودنویس یا روان‌نویس برای طراحی و سایه روشن مناسب است، ولی از آنجا که این خطوط قابل پاک کردن نیست توصیه می‌کنیم در مرحله‌ی نخست



①



③



②

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



۲



۱



۴

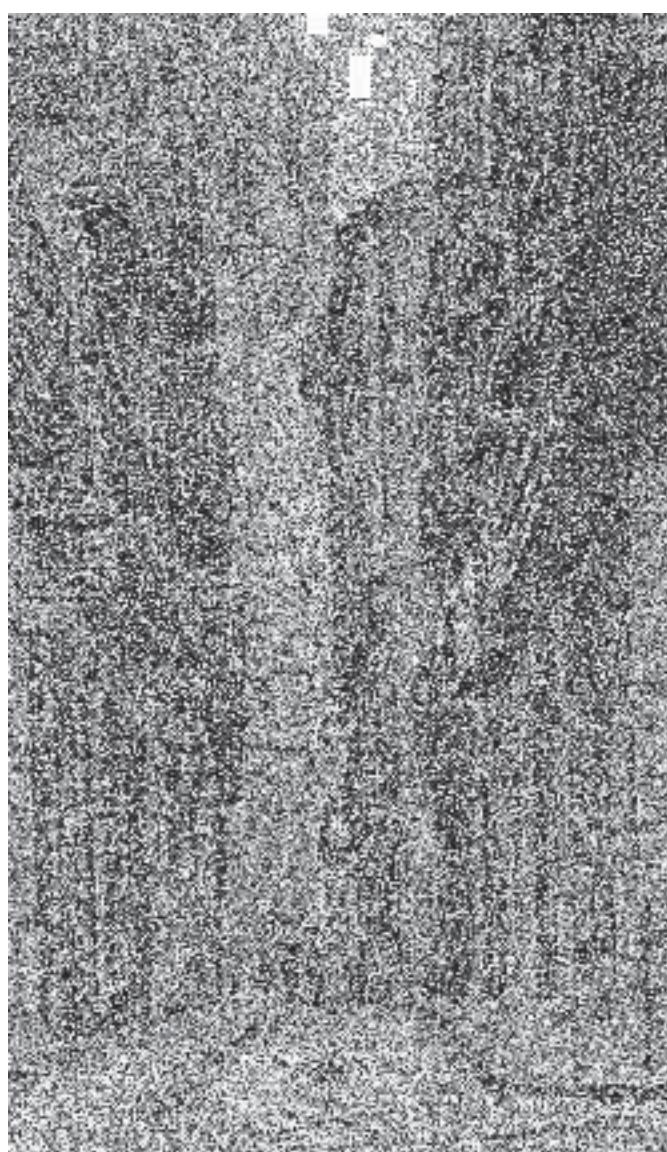


۳

تصویر ۵—۲— فریدناد پتریه — مراحل طراحی با مداد — ۱۹۹۱ میلادی



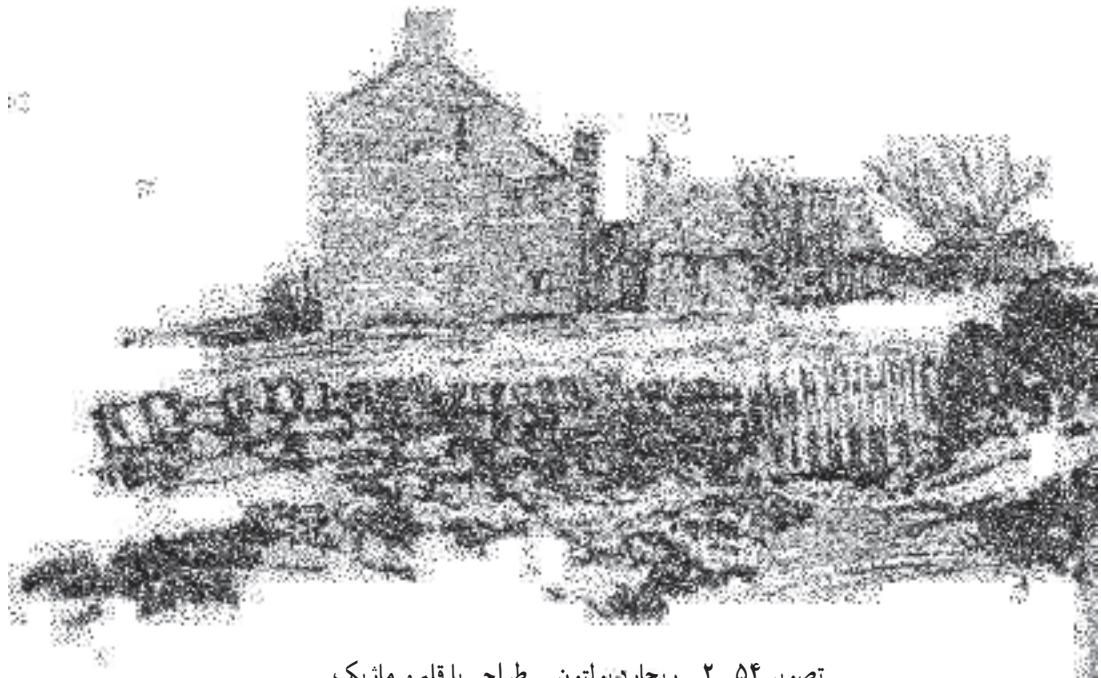
تصویر ۵۱-۲—خوزه پارامون—طراحی
با زغال



تصویر ۵۲-۲—خوزه پارامون—طراحی با مداد



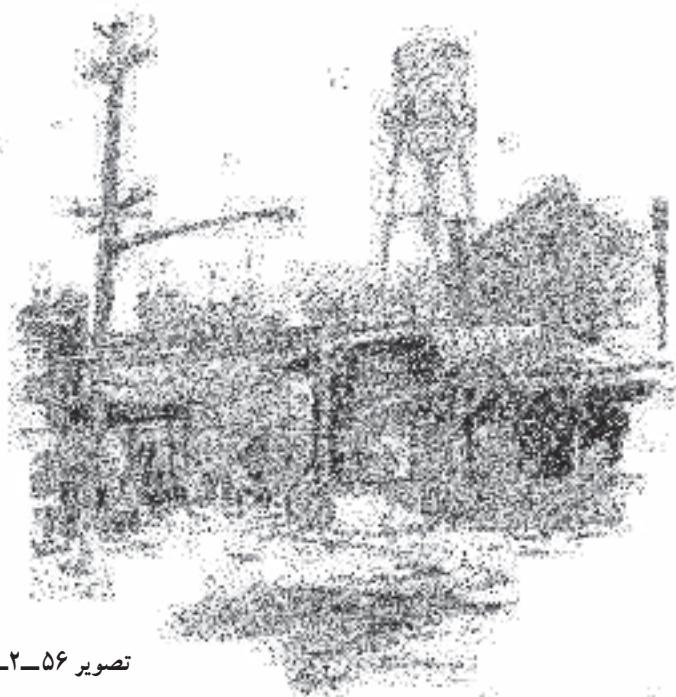
تصویر ۵۳-۲- فریدن‌اند پتریه - طراحی با مداد از روی عکس



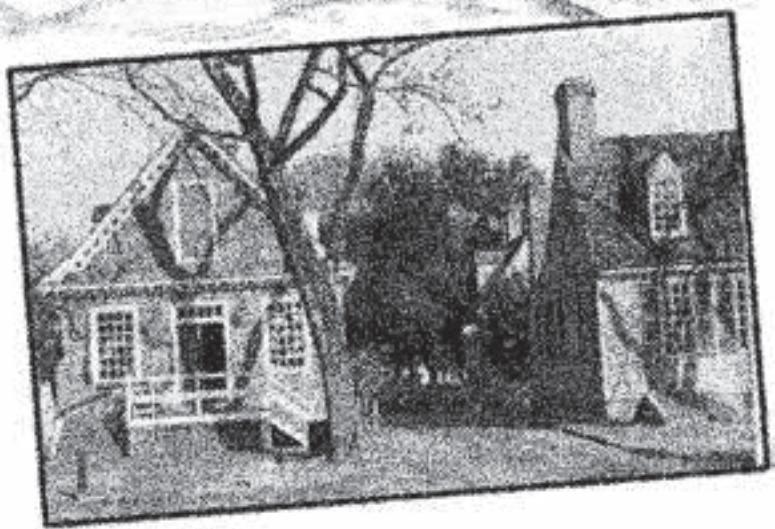
تصویر ۴-۵۴—ریچارد بولتون—طراحی با قلم و مازیک



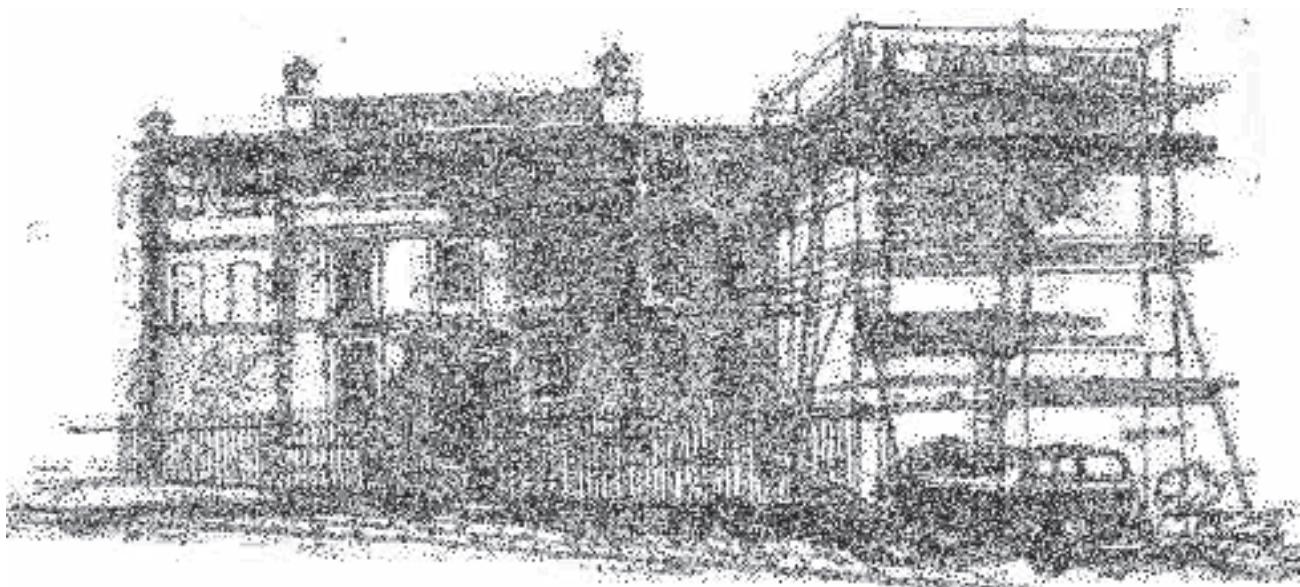
تصویر ۴-۵۵—پیسارو—حکاکی روی فلز—۱۸۷۵ میلادی



تصویر ۴-۵۶—اثر بتریه—طراحی با مداد—۱۹۹۱



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



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

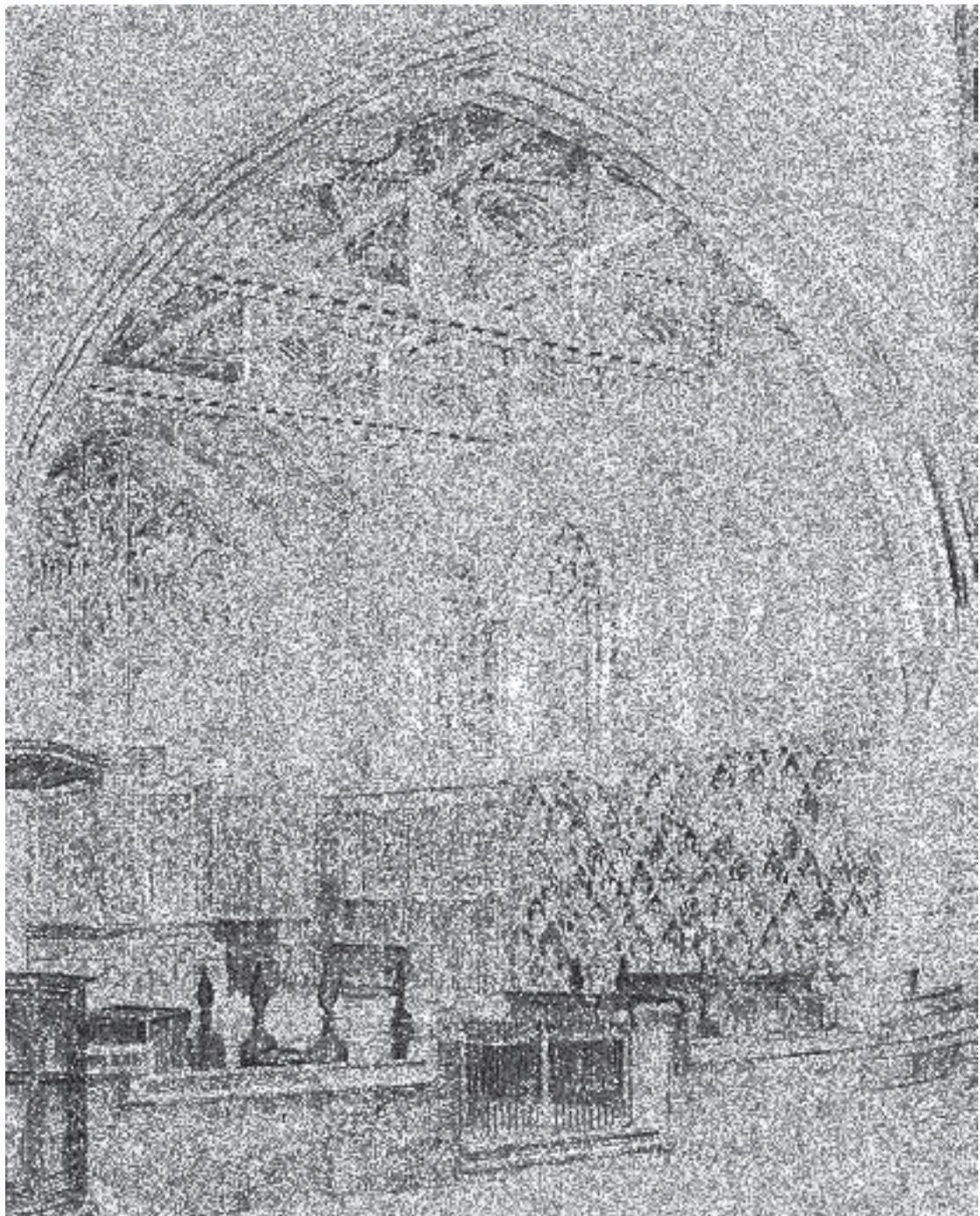


تصویر ۵۹—۲—یرواند نهادپتیان^۲—آبرنگ—۱۹۷۰ میلادی

۲—۵— طراحی از معماری سنتی

برای طراحی از فضای معماری سنتی و زیبای ایران، بهتر است در مرحله‌ی اول این مکان‌ها را از تزدیک بینید 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، مثلًاً 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.



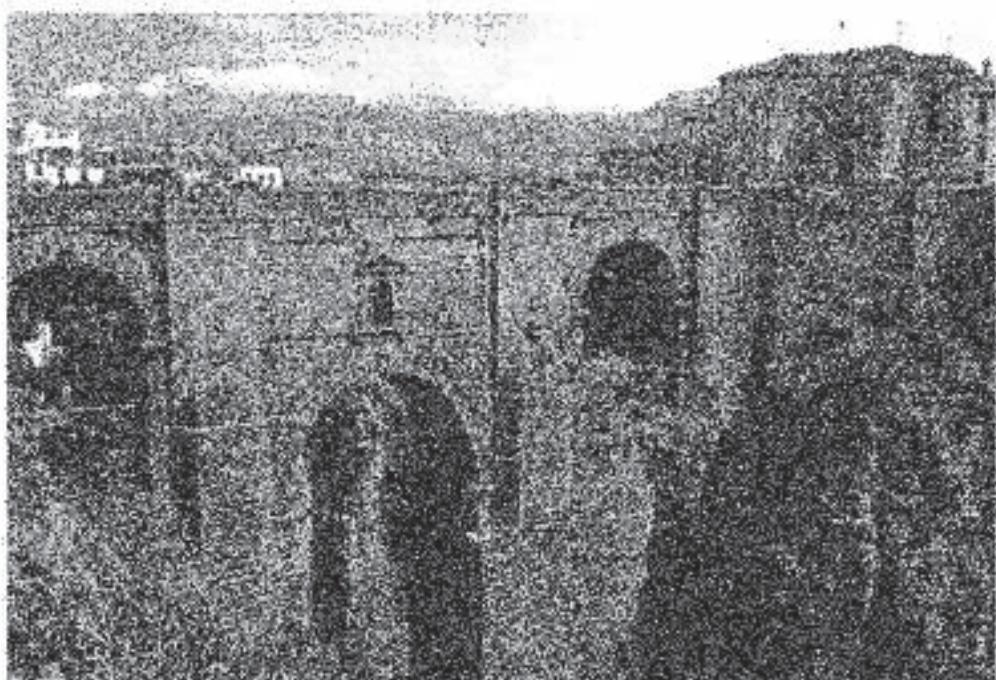
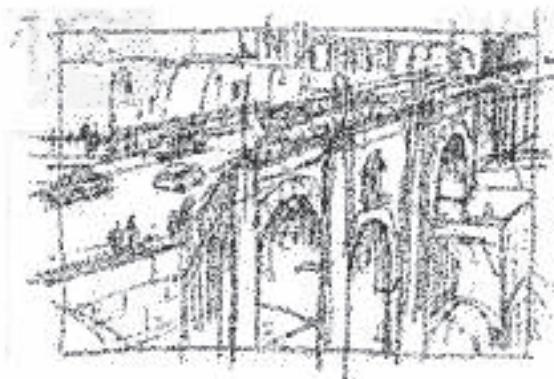
تصویر ۲۶— اثر جرالد هرسلی^۱— قلم و آبرنگ— ۱۸۹۱ میلادی

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

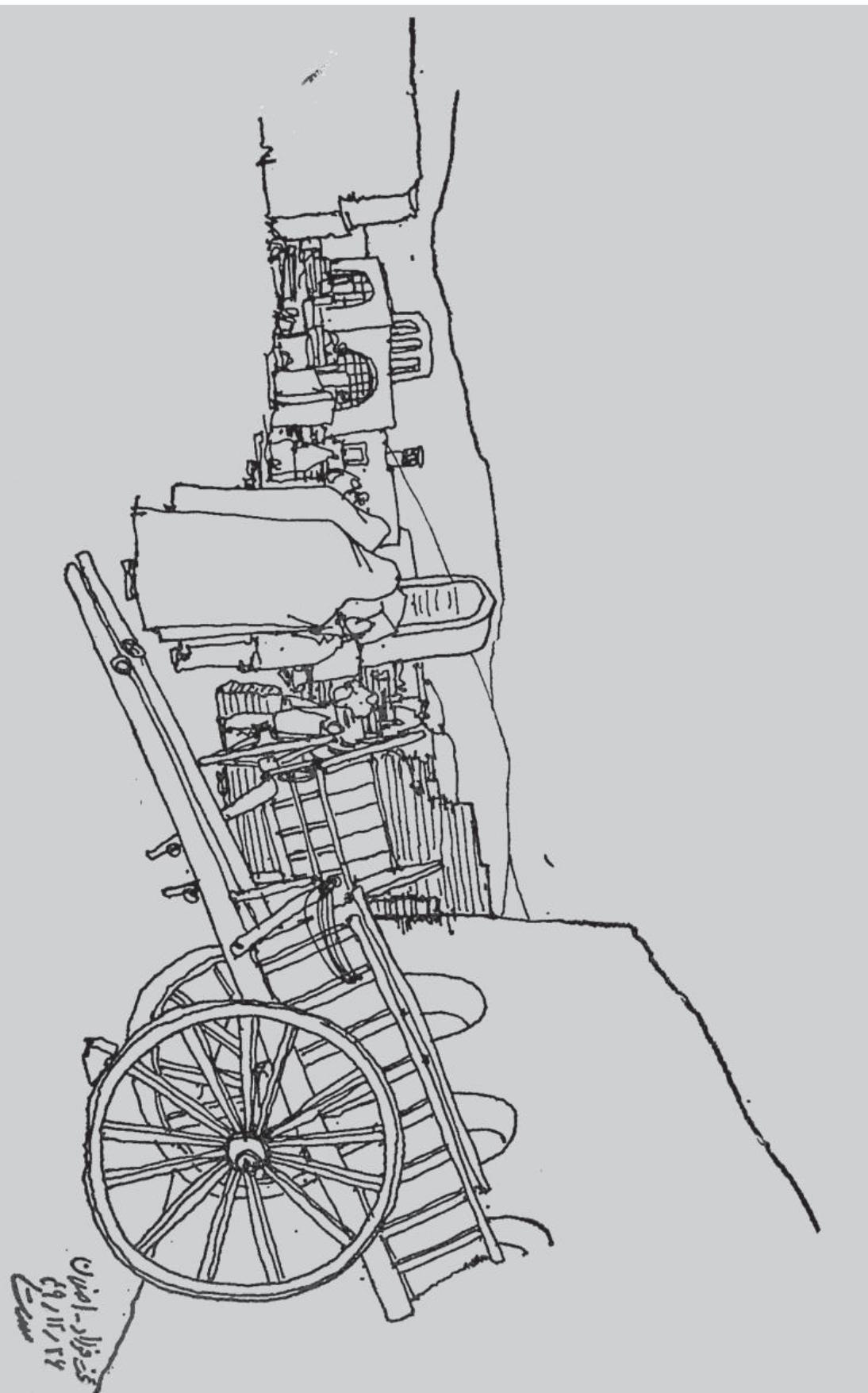
در این گونه معماری تزیینات نقش بسیار عمدت‌ای بازی
می‌کند. تزیین بنا، گاهی به شکل کاشی‌کاری و یا آجر کاری است
و در جای دیگر، به شکل پنجره و نرده و... می‌باشد. توجه و
حواله‌ی بیش‌تر به عناصر تزیینی، طرح شما را زیباتر و جلوه‌ی



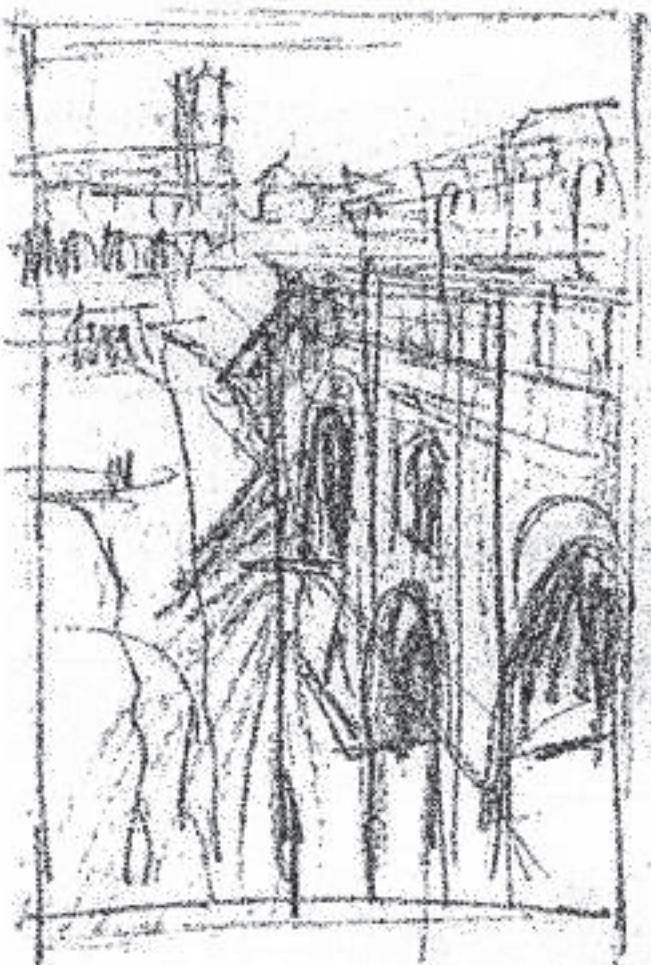
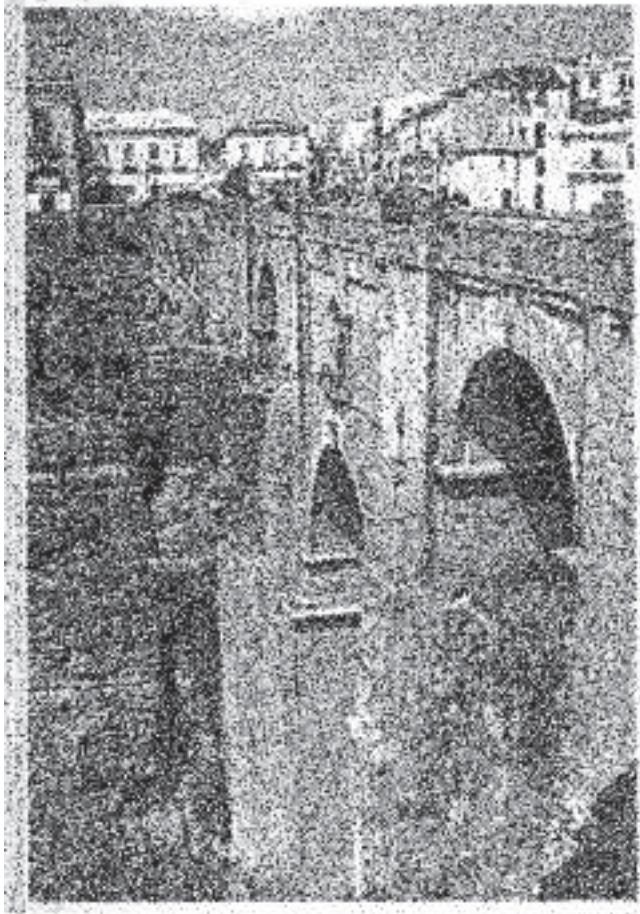
تصویر ۶۱-۲- اثر جان جکسن - مداد روی کاغذ



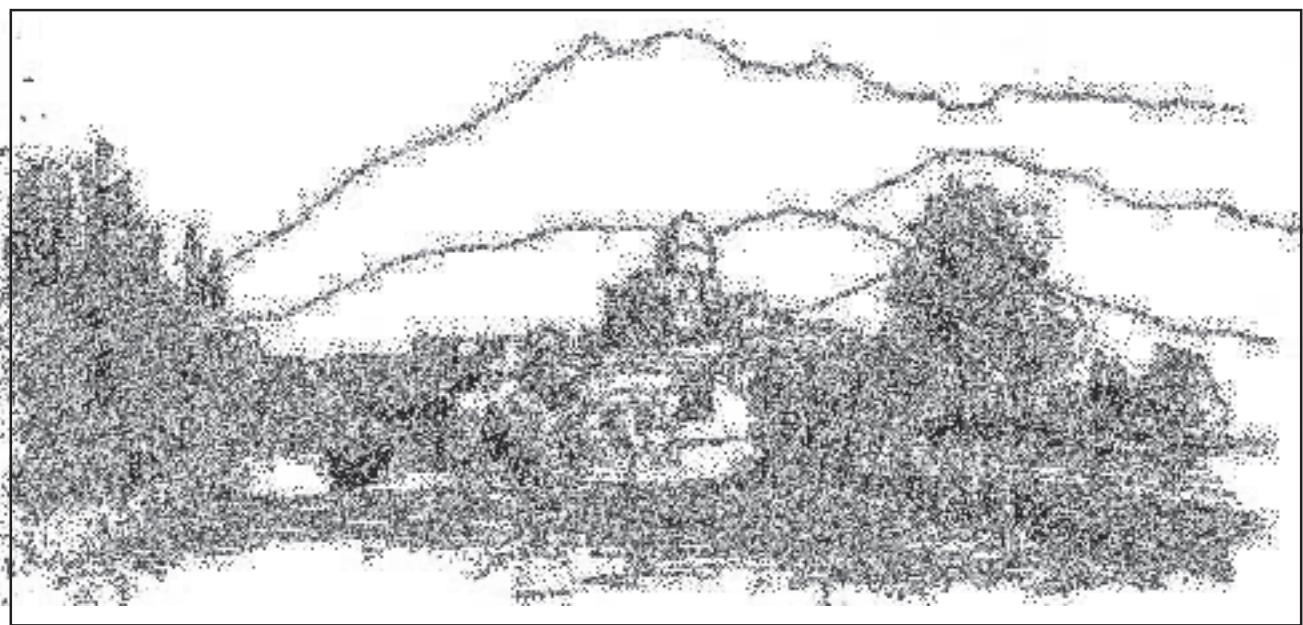
تصویر ۶۲-۲- اثر تام هیل^۱ - طراحی سریع با دو دید متفاوت - طراحی با مداد



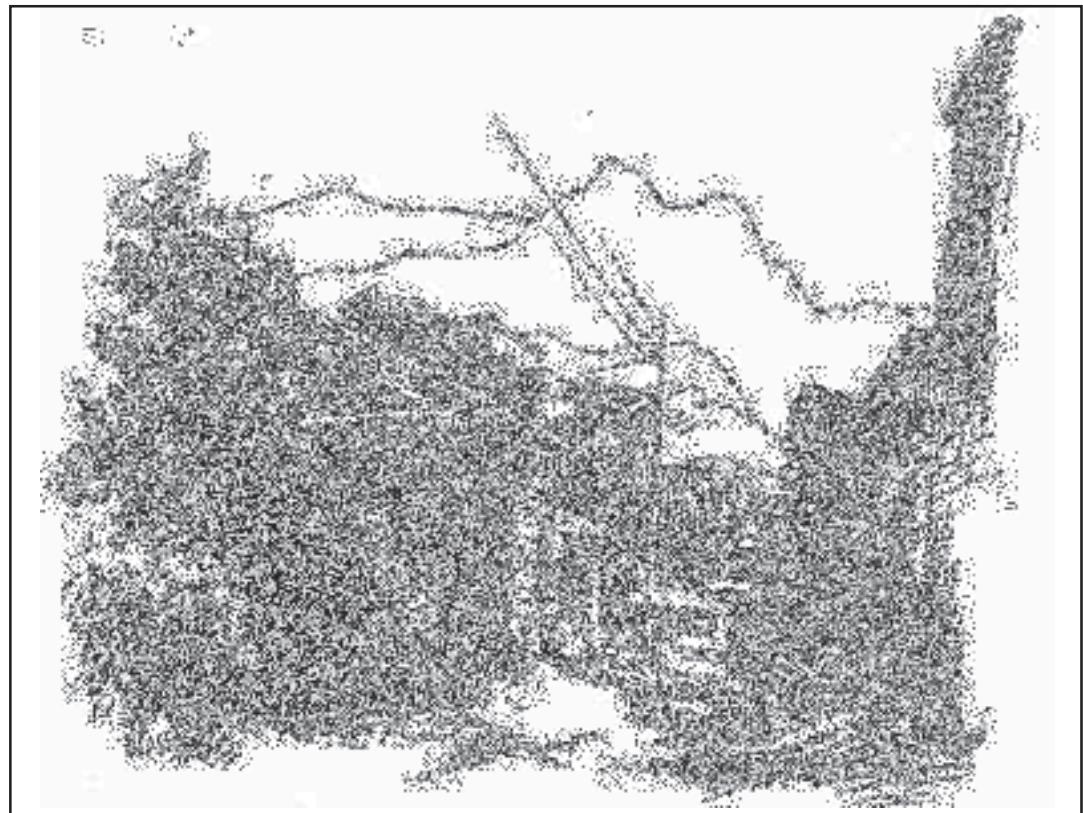
تصویر ۳۶۳—مصنفی عربانی—طراحی با رایت—۱۳۴۹



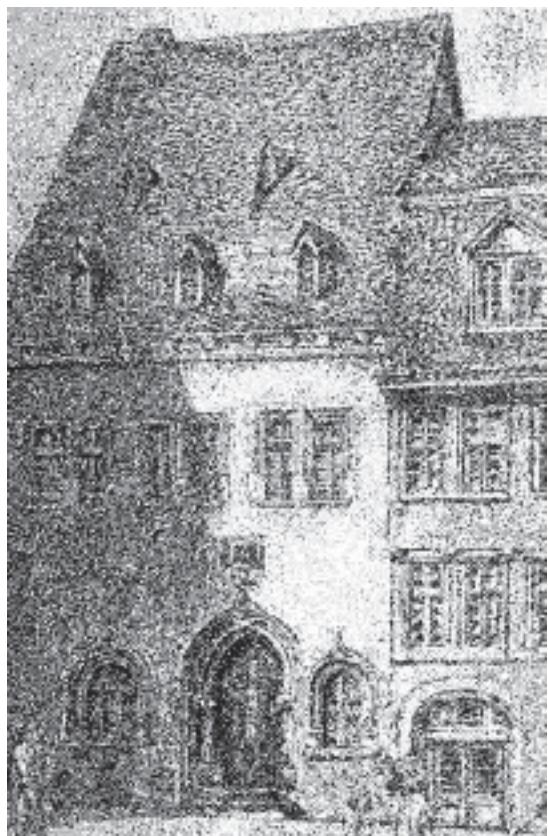
تصویر ۶۴-۲- تام هیل - طراحی با مداد



تصویر ۶۵-۲- خودنیس روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۶۶-۲- خودنویس روی کاغذ - مؤلف



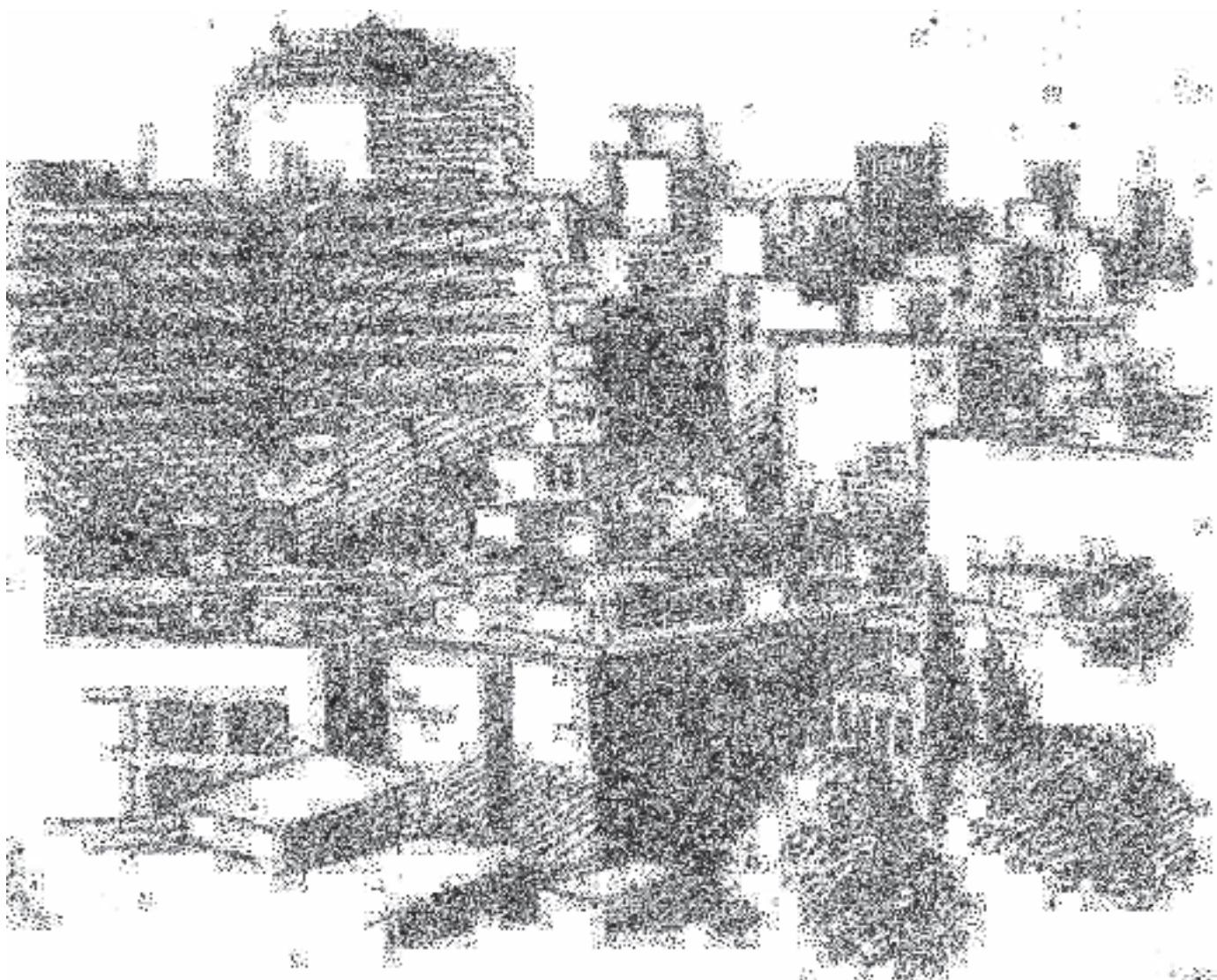
تصویر ۶۸-۲- طراحی با مداد - طراح ناشناس



تصویر ۶۷-۲- خودنویس روی کاغذ

۶-۲- طراحی از معماری جدید

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 زیبایی‌های آن فراموش شد و صرفاً کارکرد و انبوه‌سازی مورد توجه قرار گرفت، که آن نیز شاید لازمه‌ی جامعه‌ی پرجمعیت امروز باشد. در طراحی از معماری سنتی نقش منحنی‌ها در کلیت طرح،



تصویر ۶۹-۲- 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 ۶۱-۶۴ تا ۲-۶۴ از موضوع تزدیک محل زندگی خود طراحی کنید و سایه‌روشن را در آن‌ها بررسی نمایید.
 - ۶- با وسائل 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، فرآگیر 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 بر جسته) - حدود ۱۳۰۰ ق.م - سنگ آهک رنگ آمیزی شده - موزه‌ی لوور - پاریس



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



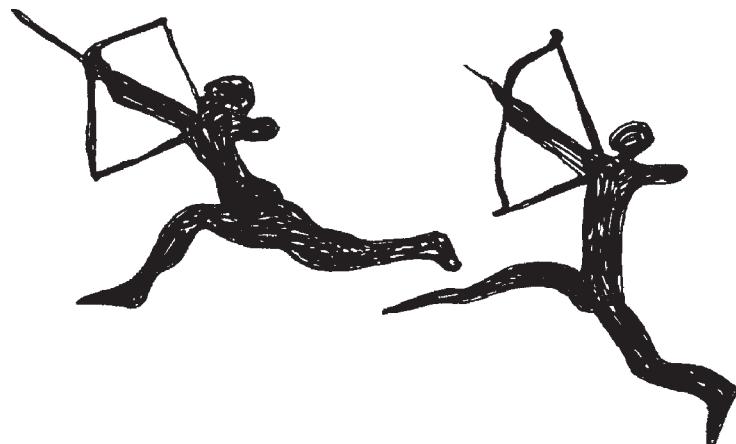
تصویر ۳-۳—کوتوله مراد دوم—اثر یک هنرمند ایرانی (قرن شانزدهم میلادی)

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

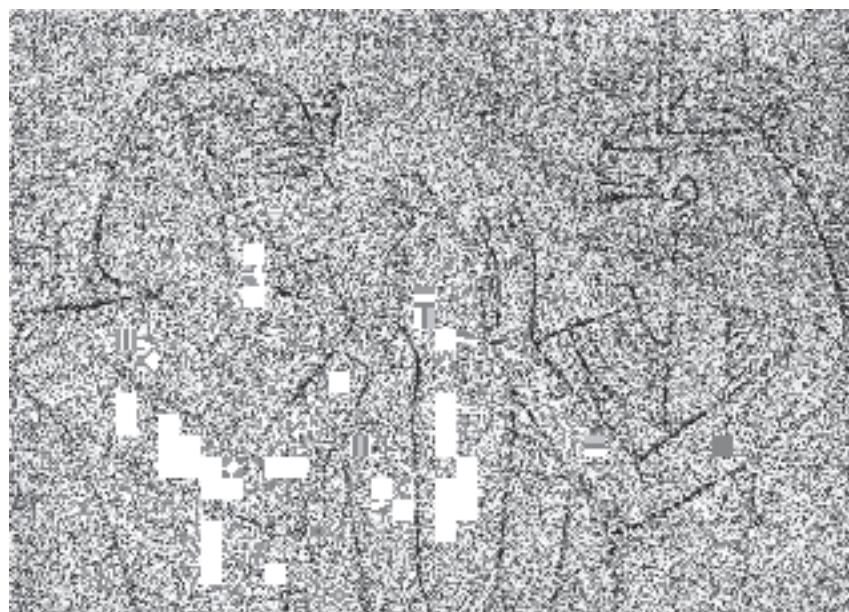
بعد از دیوار نگاره‌های غارها به آثار طراحی هنرمندان مصر و یونان، ایتالیا (رنسانس) از اندام آدمی بر می‌خوریم. طراحی‌هایی که موجب تحولاتی در شناخت از چگونگی سازوکار اندام انسان شده‌اند (تصاویر ۱-۳ تا ۳-۵).

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

اگر در جستجوی نقطه‌ی آغاز برای طراحی از اندام انسان باشیم درنهایت به دیوار نگاره‌های غارها می‌رسیم که انسان شکارچی را در کنار حیوانات بهنمایش می‌گذارد. انسان‌های درون این تصاویر دارای اندام‌های کشیده و ساده‌ای هستند که به تناسبات آن‌ها کم‌تر توجه شده، نقش‌ها فقط تصوری از انسان را می‌نمایاند. این نقش‌ها غالباً بدین قصد طراحی



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



تصویر ۵-۳- 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 رو به رو هستیم. تصاویر این دوره کم تحرک بوده و عمدتاً با خطوط کناره نما شکل گرفته‌اند. پاها و بالاتنه هریک از زاویه‌ای جداگانه ترسیم شده‌اند. (پاها از پهلو و بالاتنه‌ها از رو به رو) غالب موضوعات مربوط به آدم‌هایی است که به انجام کاری



تصویر ۶-۳—مصر باستان (نقش بر جسته)

مؤثری برداشته شود. موققیت هرمندان 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).

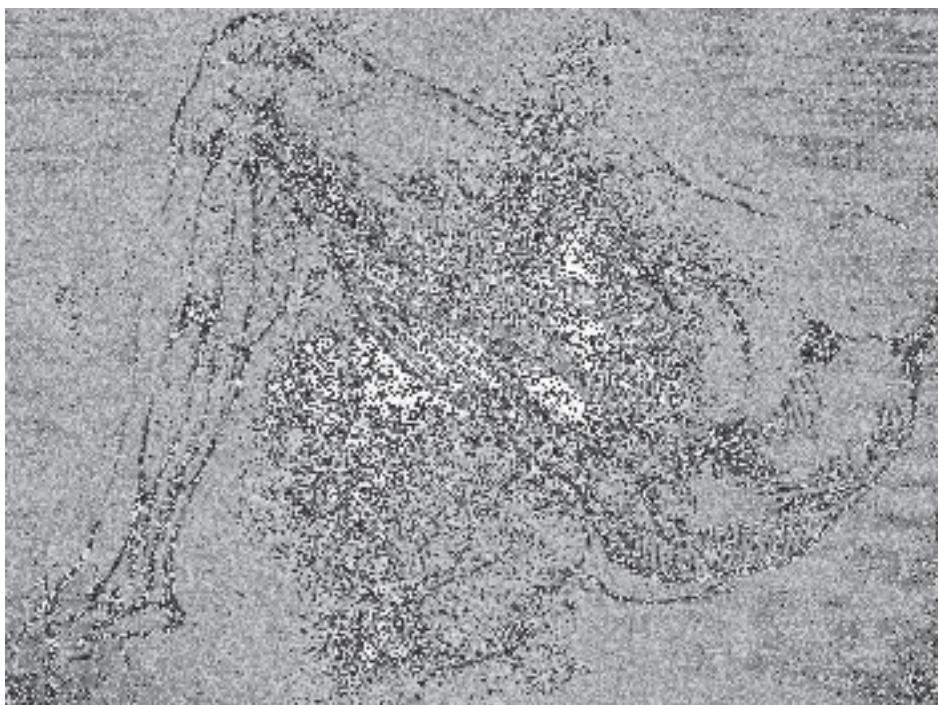
در هنر یونان توجه به اندازه‌ها و تناسبات جدی‌تر می‌شود و استادان هنر و هنرمندان در پی پدید آوردن و منظم نمودن معیارهای دست‌یابی به تناسبات برای انسان ایده‌آل بودند که بتوانند براساس آن زیبایی موردنظر خود را خلق کنند. این امر باعث شد که در عرصه شناخت و درک صحیح از اندام انسان گام‌های



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

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

در دوران رنسانس، کالبد‌شناسی 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 آن - اسکیس برای کلیسای مدیسی - اسکیس آناتومیکی بدن

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

بنابراین ابتدا انجام طراحی‌های سریع را به شما پیشنهاد می‌کنیم و سپس طراحی‌هایی را که انجامشان زمان طولانی‌تری به خود اختصاص می‌دهد. این شیوه باعث خواهد شد که حافظه‌ی تصویری شما به خوبی 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).

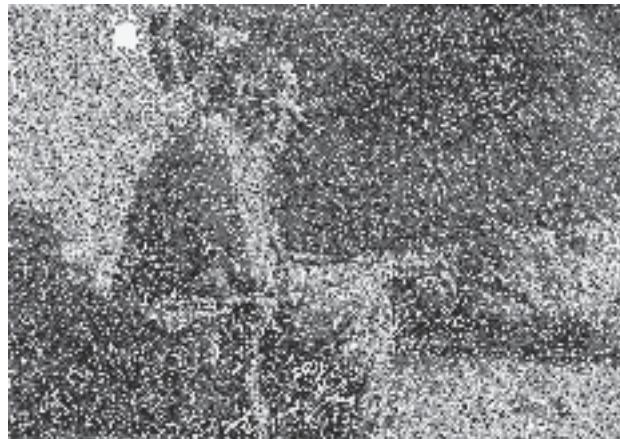
اینک که وسائل تشریح به قدری پیشرفته نموده که دیگر ناشناخته‌ای در این زمینه باقی نمانده است، درک ما از اندام انسان چگونه خواهد بود؟ آیا یک طراح باید مانند یک پزشک از تمامی جزئیات اندام انسان سردرآورده و تمامی مهره‌های ریز و استخوان‌های کوچک را در جای خود بشناسد؟ آیا این حد از کنجکاوی لازم است و می‌تواند 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.

دانستن درکی درست از اندام انسان کافی است که نیازهای ما را به هنگام طراحی برآورده سازد و این درک از راه مطالعه‌ی مستمر که همان طراحی و ممارست در آن است به دست 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



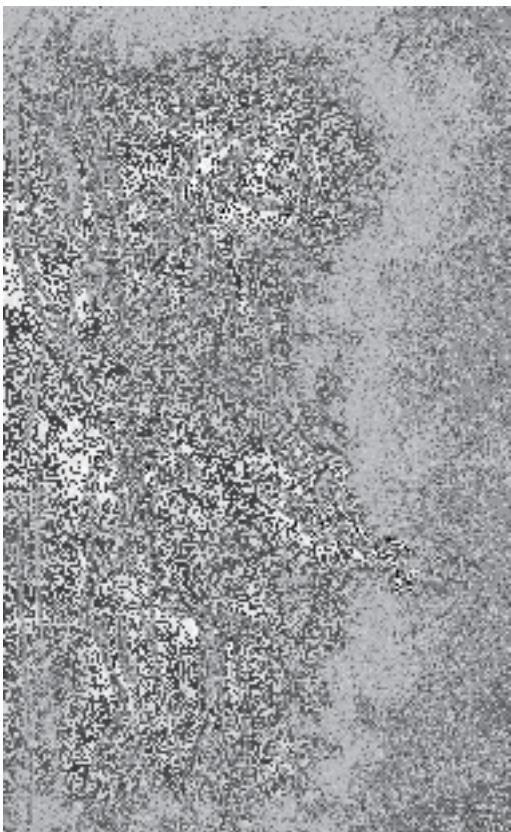
تصویر ۹-۳- طراحی از اندروروایت (متولد ۱۹۱۷)



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



تصویر ۱۲-۳- اثر ژان فرانسوا میله^۱ (۱۸۱۴-۱۸۷۵)



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

۱-۳-۲- طراحی حالت: ابتدا وسایلی که فرصت لازم برای طراحی های سریع را فراهم می کند آماده نمایید. رو به روی مدل قرار گرفته، از او بخواهید که در فاصله های زمانی کوتاه حرکت کند و حالت های مختلفی به خود بگیرد و شما بدون آن که در فکر جزئیات باشید با طرح هایی سریع حالت مدل را آن گونه که در مقابل خود می بینید بر روی کاغذ آورید. این نوع طراحی را «طراحی حالت» نیز می گویند زیرا طراح فقط در پی رسم کردن حالتی است که مدل به خود گرفته است. استفاده از پهنانی زغال یا گچ برای چنین مقصودی مناسب تر است.

هنگام طراحی از مدل، به نحوه قرار گیری اعضای بدن و هماهنگی عضلات دقت کنید، خصوصاً هنگامی که مدل با حالت قرار گیری 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 کدامیک از عضلات و اندامها می گردد (تصاویر ۱۲-۳-۱۴).



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



تصویر ۱۵-۳—اثر راخام^۱ هنرمند روسی

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

دیگر نور را از کل طرح تفکیک کنید. سپس نقش خط را که به تحرک 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 جزئیات 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 (۱۵۰۴—۱۵۴۰) — 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، دستِ طراح کار رسامی را بر روی کاغذ انجام می‌دهد. هر عاملی که باعث

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

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 دقیق تر شدن نحوه 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 بی مطالعه و دقیق دیدن نیستند و آن‌چه را که یاد گرفته‌اند تکرار می‌کنند.

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

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

هنگام شروع به طراحی، عمودی یا افقی گرفتن کاغذی که بر روی آن طراحی می‌کنید با توجه به نحوه 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 درنظر بگیرید. بررسی خطوط تعادلی (ایستایی) مدل، شاخص خوبی برای شروع طراحی است.



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



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

۲-۳- طراحی مبتنی بر حافظه: مدل را دقایقی، 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. آن‌گاه از مدل بخواهید که حرکت را تغییر داده، به حالت آرامش برگرد. حال آن‌چه را که به خاطر سپرده‌اید بروی 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 تدریجیاً 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 بگجانید. در طراحی رو به رو (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 موردنظر 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 پیچده‌تری 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.

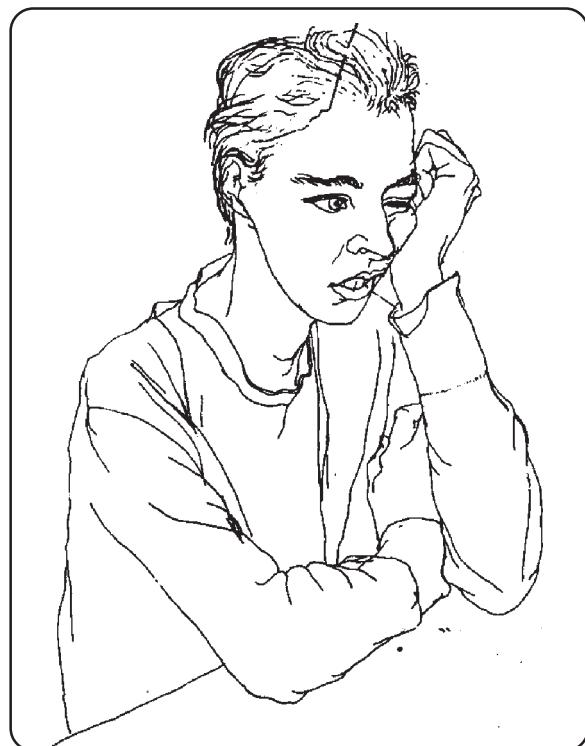


تصویر ۳-۲۰— طراحی از ادگار دگا^۱ — ۳۷×۲۴cm — مداد و کاغذ
خاکستری

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 است که وقتی می گوییم لبه بیرونی مدل،قصد ما
این نیست که شبیه نقشه‌ی جغرافیایی کشورها طراحی کنیم که
 فقط محدوده‌ی بیرونی را مشخص می کنند. بلکه مقصود طی
کردن خطوطی است که با چشم قابل مشاهده‌اند (تصاویر ۳-۲۰
و ۳-۲۱).



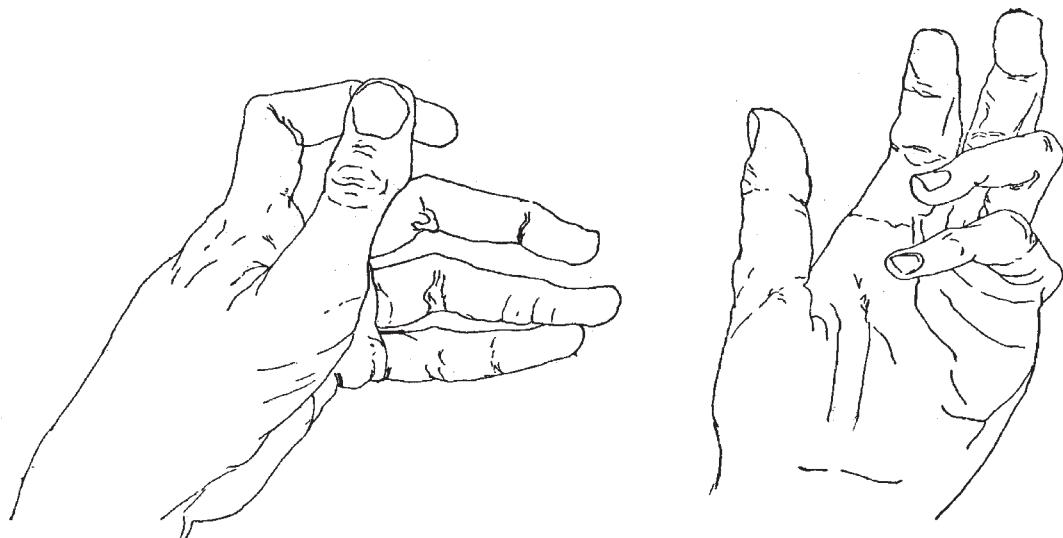
تصویر ۳-۲۱

بعد از مدتی تمرین خطوط طراحی محیطی و غلبه کردن بر نجگاوی 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.

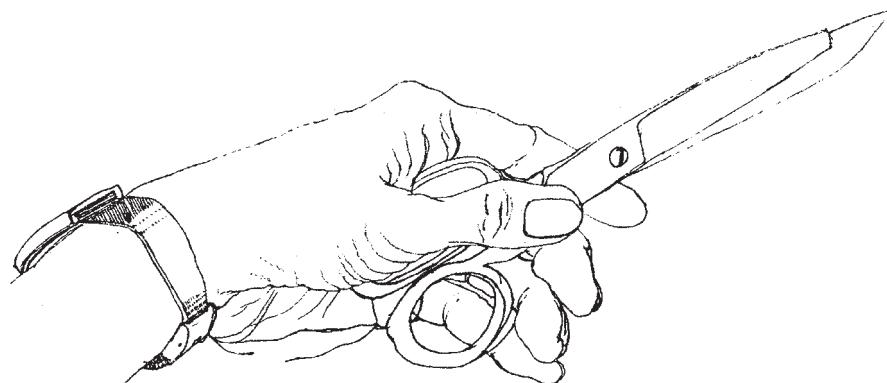
شما همچنین می‌توانید برای کسب مهارت بیشتر از دست‌ها و پاهای خود طراحی کنید (تصاویر ۳-۲۲ و ۳-۲۳). طراحی از اعضای خانواده‌هنگامی که به استراحت می‌پردازند فرصت خوبی است؛ چون کمتر حالت خود را تغییر می‌دهند.

سعی کنید بر نیرویی که از روی عادت و ادارت‌تان می‌کند مدام به صفحه‌ی کاغذتان نگاه کنید غلبه کرده، ترسی از خطاطکردن 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 به وجود آورید. صبوری و شناخت صحیح مسیر می‌تواند شما را به سر منزل مقصود برساند.



تصویر ۳-۲۲



تصویر ۳-۲۳

مؤثر بر اندام آدمیست). بنابراین، آن‌چه پیشنهاد می‌شود تنها به عنوان نقطه‌ی شروعی است که بتوان در آغاز کار به طور 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 بپردازید (تصویر ۳-۳۴).

۳-۳-۳- تنشیبات و تقسیمات اندام انسان

در طول تاریخ، درباره‌ی تنشیبات 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 تنشیبات را در طراحی همه‌ی افراد، به‌طور یکسان به کار برد. زیرا تفاوت‌های تزادی، نوع زندگی و برخوردار بودن یا نبودن از بسیاری از امکانات باعث می‌شود که شرایط رشد برای همه یکسان نباشد (برای مثال نوع تغذیه و ورزش از عوامل



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

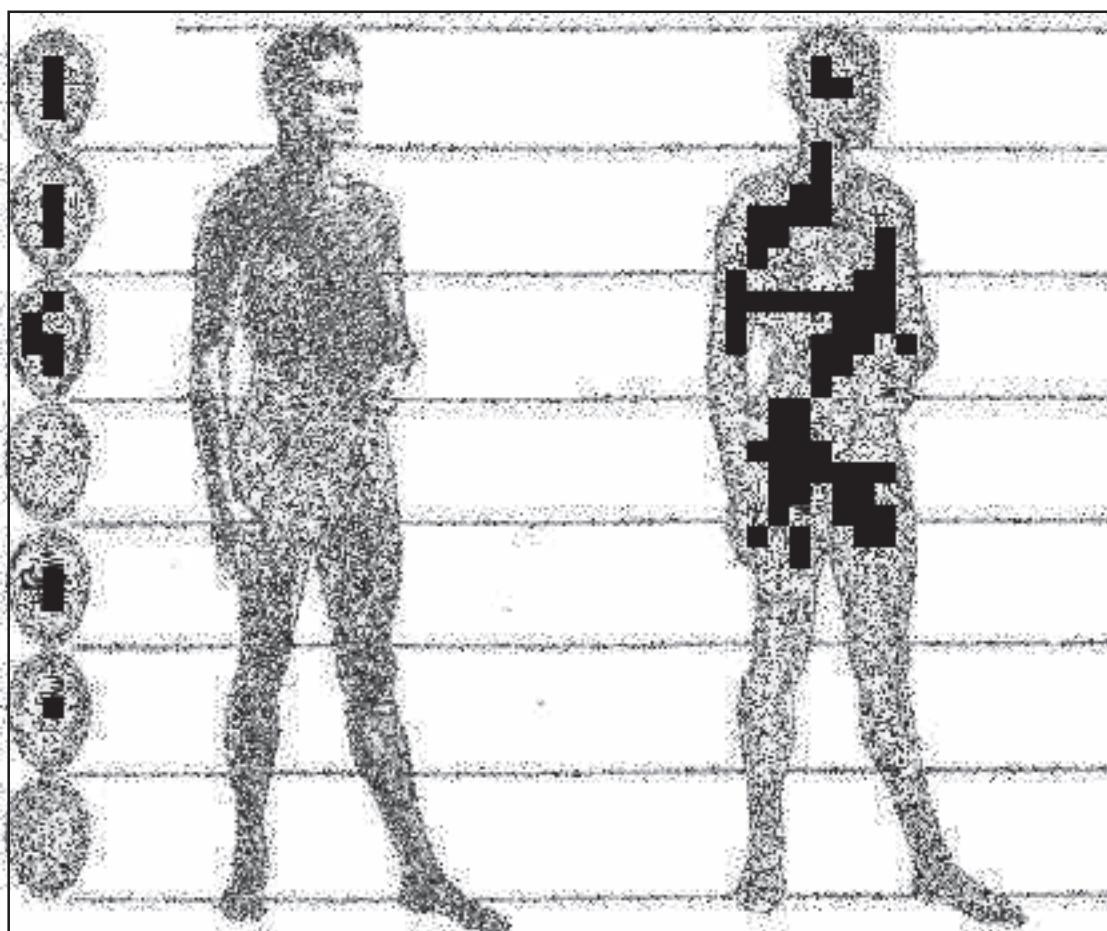
رسم می کردند. به طور طبیعی نیز چنین است که در طول چند قرن اندازه ها به یک میزان نباشد و گاه به اندازه های هشت سر در طول بدن و گاهی هم به اندازه $\frac{3}{4}$ طول سر تقسیم شده است (تصویر ۳-۲۶). در این بخش، اندازه های مختلف را برای آشنایی شما ارایه می کنیم و دیگر باره تأکید داریم که رسیدن به نتیجه (برای یک طراحی خوب) مستلزم تمرینات دقیق و تلاش مستمریست که باید از جانب شما انجام شود و به خاطر سپردن اندازه های داده شده هدف نهایی برای شما نیست. پس بهتر است تقسیم بندی ای را که آسان تر می توانید به خاطر بسیارید مدنظر قرار دهید تا به نگام طراحی در گیر محاسبه های پیچیده نشوید و به یاد داشته باشید که عموماً این اندازه ها در حالات ایستاده کاربرد بهتری دارند.

همان گونه که در تصویر مشاهده می کنید تقسیم بدن به ۸ طول سر، راحت تر و ساده تر در ذهن جای می گیرد (تصویر ۳-۲۶).

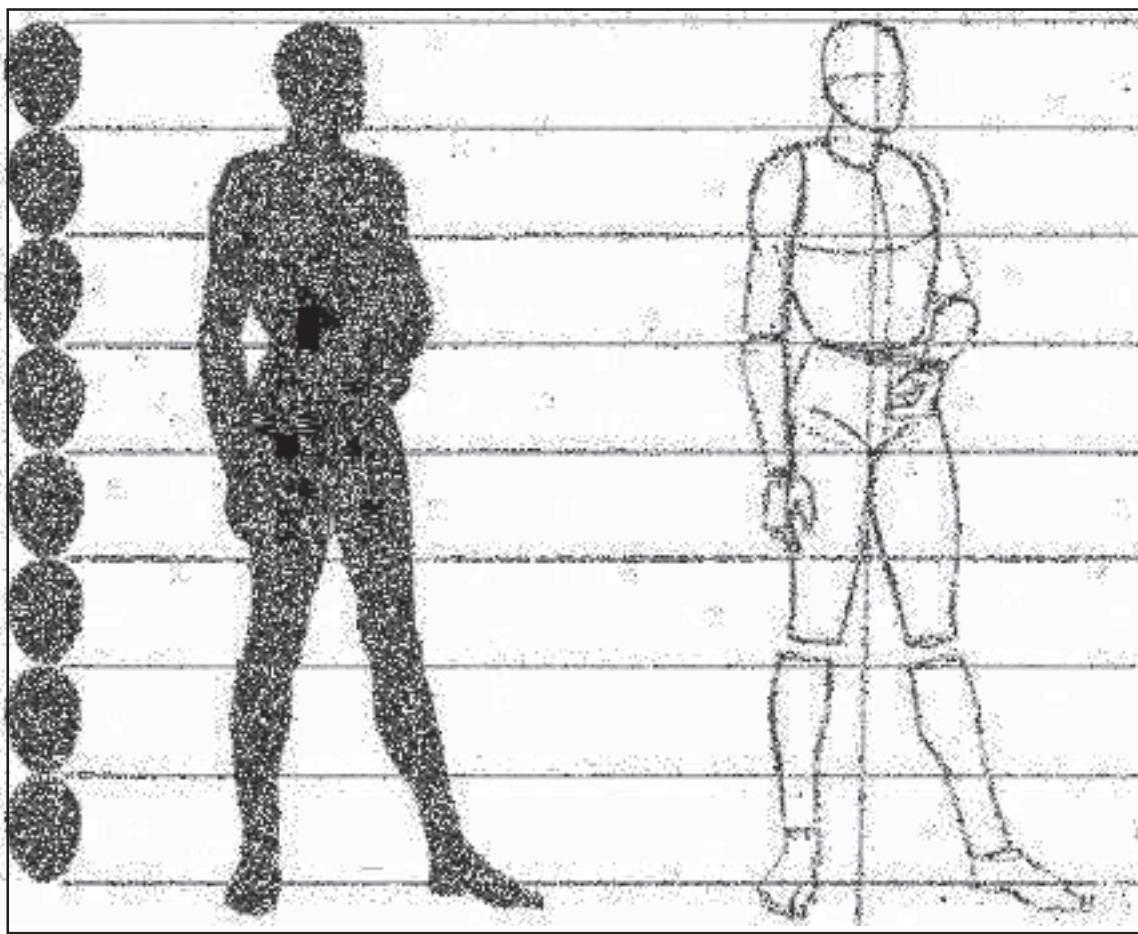
برای بررسی و محاسبه نمودن اندازه های بدن آدمی معمولاً یکی از اعضا (عموماً طول سر) به عنوان واحد در نظر گرفته شده و براساس آن واحد، طول بدن اندازه گیری می شود.

برای اندازه گیری طول و عرض سر، از واحدهای مختلف مانند : طول یک چشم و یا طول انگشتان باز شده دست (وجب) به عنوان واحدهای شاخص استفاده شده است. یونانی ها که معمولاً همه چیز را با قاعده و نظم هندسی می سنجیدند و سعی داشتند اندازه هایی را وضع کنند که با ایده آل هایشان از نظر زیبایی هم خوانی داشته باشد، توانسته بودند از اندازه ای اندام آدمی، برابر با هفت و نیم طول سر، آثار بسیار زیبایی در زمینه ای نقاشی و خصوصاً مجسمه سازی به وجود آورند (تصویر ۳-۲۵).

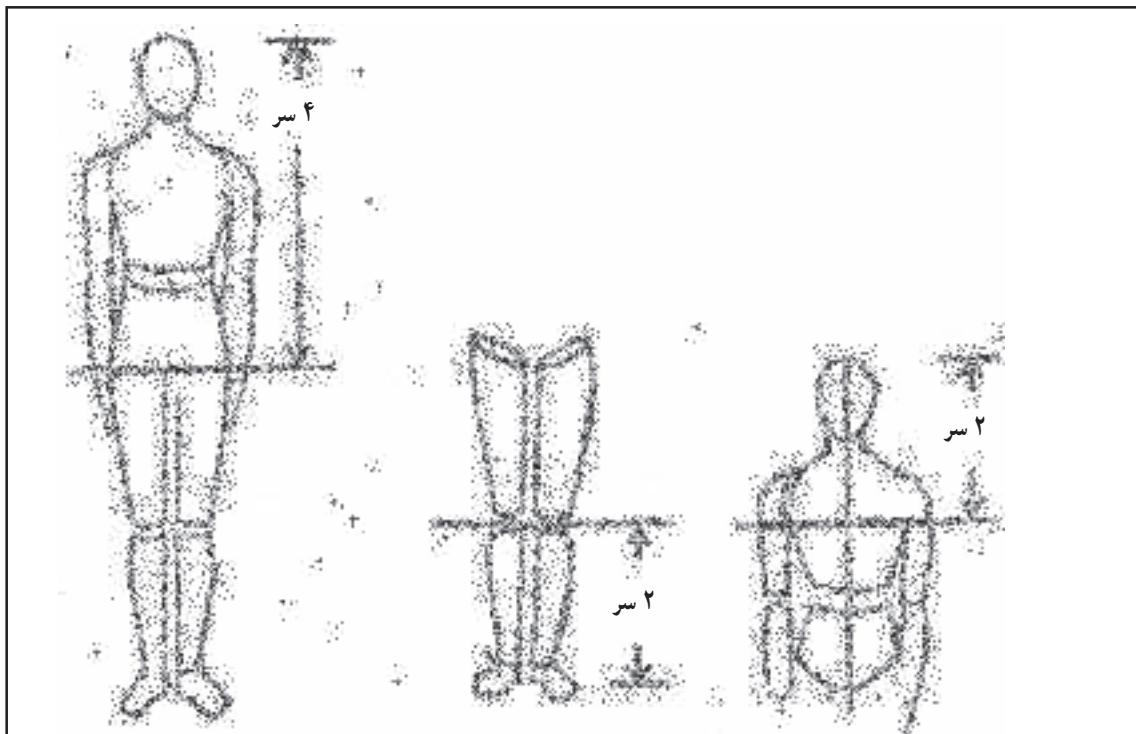
البته در زمان های بعد هنرمندان از این قاعده سریچی کردند و خواستند نسبت های دقیق تری از زمان خود ارائه دهند، و حتی در جایی که تصویر می کردند برای نتیجه های بهتر احتیاج به اغراق و کشیده تر ساختن اندام دارند، پیکره ها را دراز تر از حد معمول



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



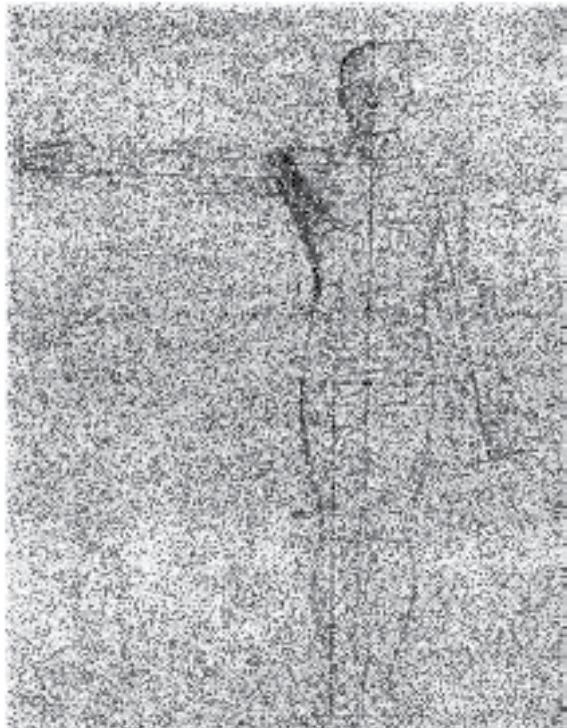
تصویر ۲۶-۳- اندام تقسیم شده به هشت طول سر



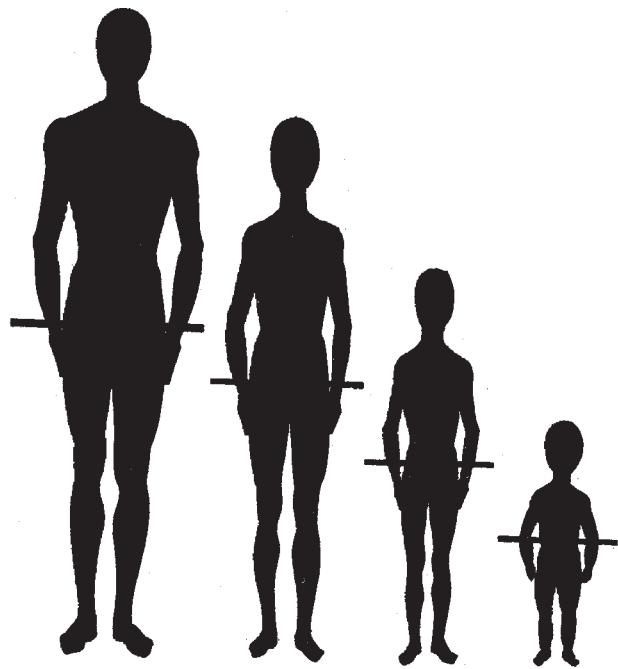
تصویر ۲۷-۳-



تصویر ۳-۲۹



تصویر ۳-۲۸

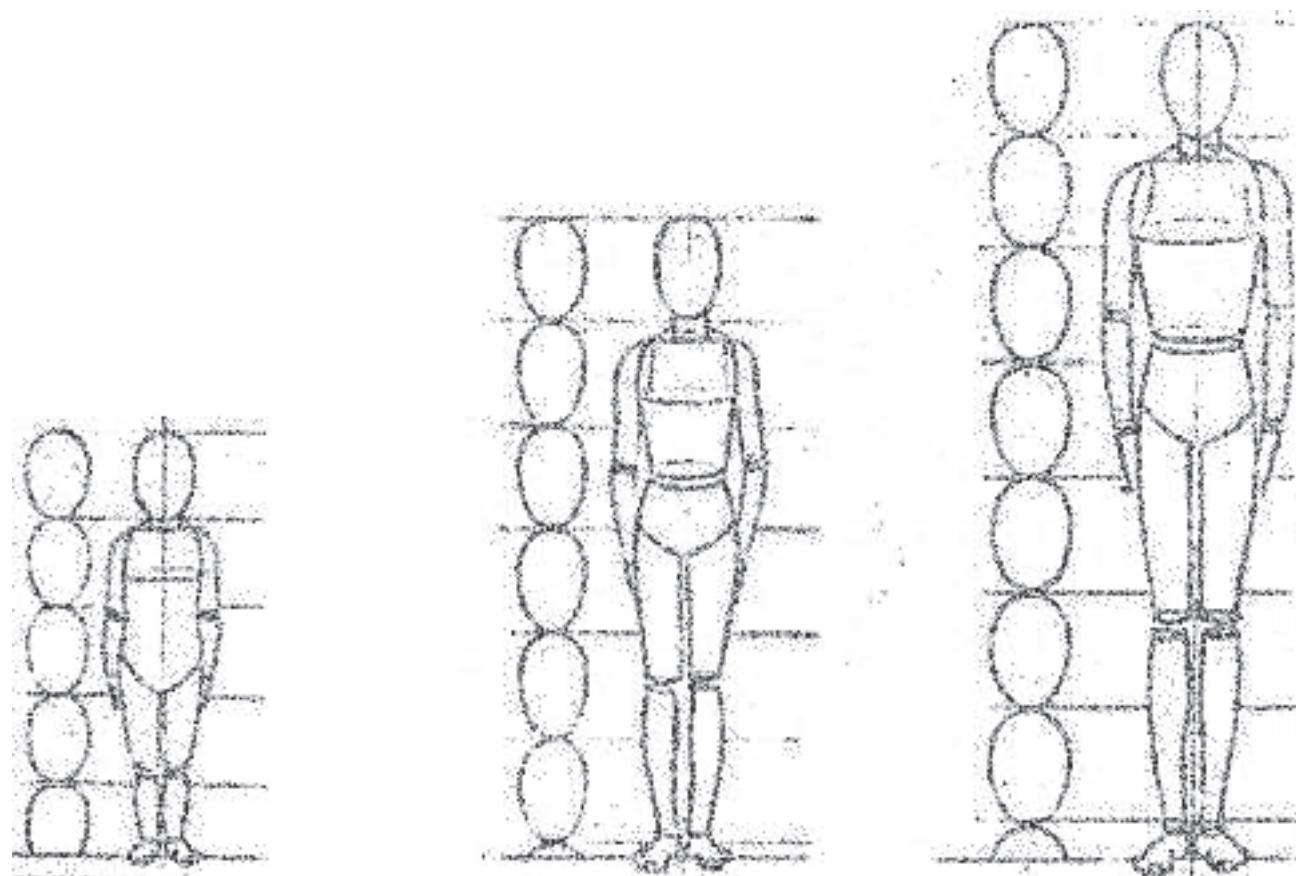


تصویر ۳-۳۰ - خط افقی نمایانگر مرکز بدن است.

آنچه در بسیاری از این اندازه‌ها رعایت می‌شود اندازه‌ی تقریبی اندام انسان به دو قسمت مشخص نیم‌تنه‌ی بالایی و نیم‌تنه‌ی 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.... همچنین می‌توانید آن را با خطوط عمودی و افقی لبه‌های کاغذ بسنجد (تصاویر ۲-۳۲ و ۲-۳۳).

حال که با نسبت‌های تقریبی آشنا شدید به خاطر 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 بدست آورید. دیگر این که مدل‌هایی را که برای طراحی انتخاب می‌کنید همه در حالت ایستاده نیستند که این اندازه‌ها همچنان سازگار باشند. بنابراین، سنجش شما باید منطبق با طبیعت (مدل) باشد. نسبت‌ها را با هم بسنجدید و دقت

تمرین

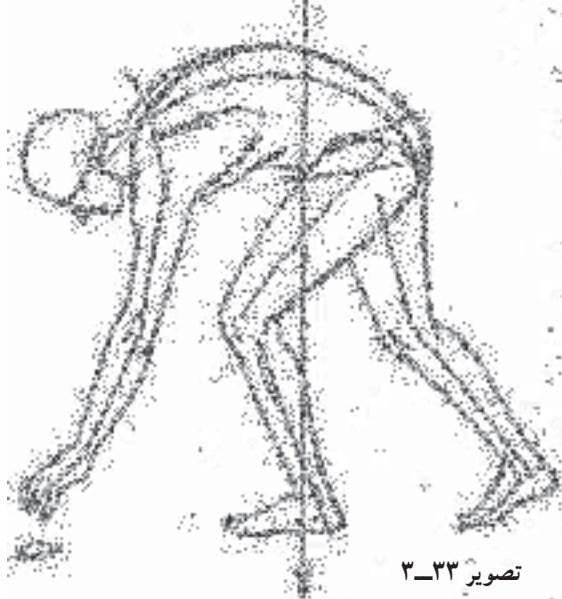
– از مدل در حالت ایستاده یا نشسته (از زاویه پهلو) طراحی کنید. سعی کنید از تناسباتی که آموخته‌اید استفاده

کنید.

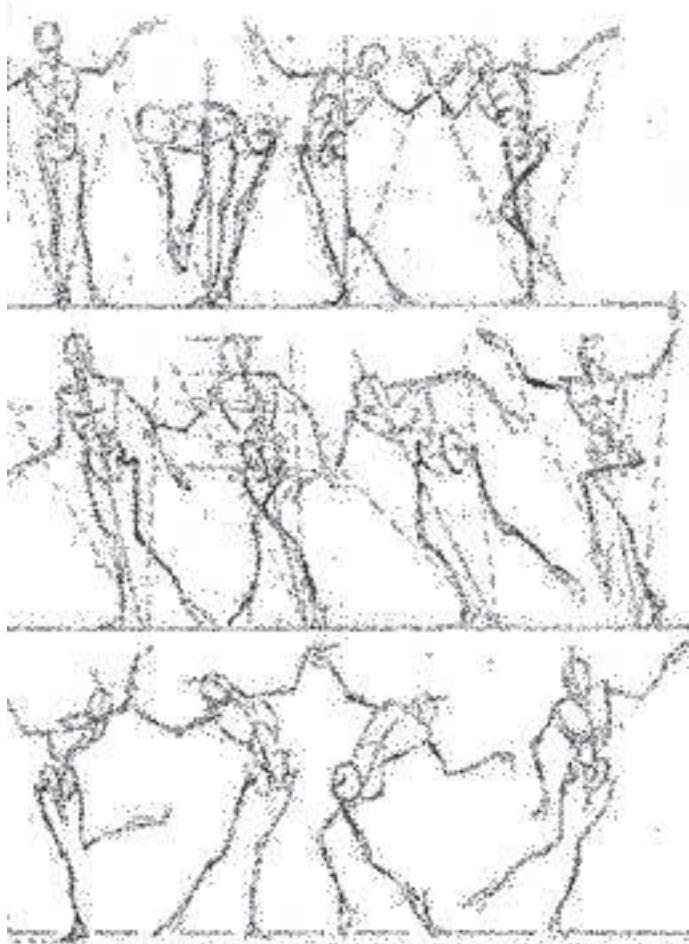
از نکاتی که باید به هنگام طراحی از اندام مورد توجه قرار دهید محدودیت‌هایی سنت که اندام انسان با تمام انعطاف و تحرکش دارد. مثلاً مفصل آرنج بیش از حد باز نمی‌شود و به پشت برنمی‌گردد و یا مفصل زانو به اندازه‌ی 18° درجه باز می‌شود. در همهٔ حالت‌ها، بدن حالت تعادلی خود را حفظ می‌کند مگر در حال پرت شدن و یا شیرجه رفتن که لحظاتی بسیار گذراست. بنابراین می‌توان خطی فرضی را عمود بر زمین به عنوان 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 بیدا کردن تعادل از شاغل استفاده کنید.



تصویر ۳-۳۳



تصویر ۳-۳۲

۴-۳- 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 بی‌های پوشانده‌اند که حرک آن را در جهت حرکت مفاصل آسان‌تر می‌کنند.

برای این که انسان بتواند سریعاً باشد، استخوان‌های نیم‌تنه 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 مج‌دست و مج‌پا فراهم می‌سازد. استخوان بازو به استخوان ترقه وصل است به گونه‌ای که امکان حرکت چرخشی دارد. استخوان ران به لگن خاصره وصل

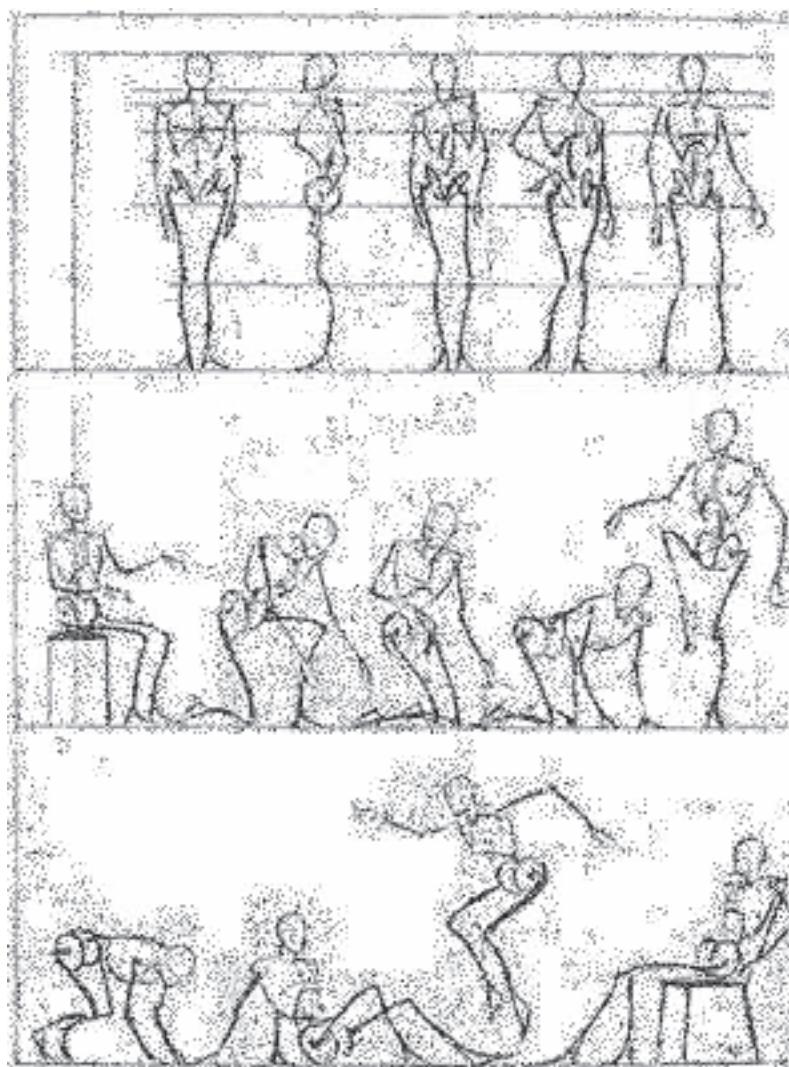
است و حرکتی محدود‌تر از بازو دارد.

استخوان‌های سینه که شکل قفس مانندی دارند از پشت بهستون 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 به‌عهده دارد.

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

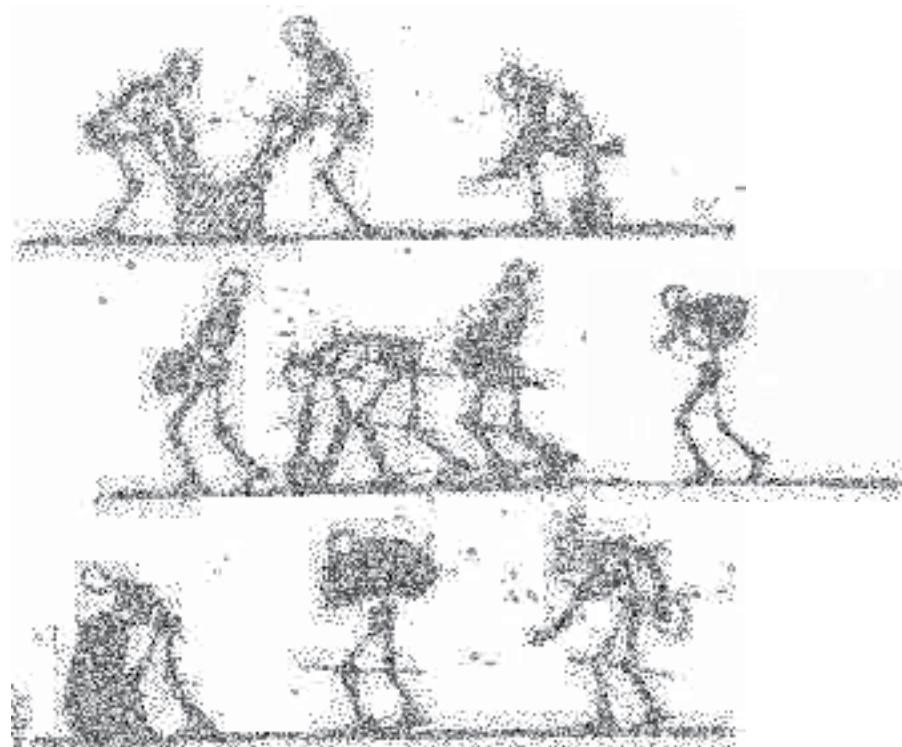
شما می‌توانید با طراحی از روی مفتول سیمی، خود را آماده‌ی مراحل بعدی طراحی آناتومی کنید (تصویر ۳-۳۴).



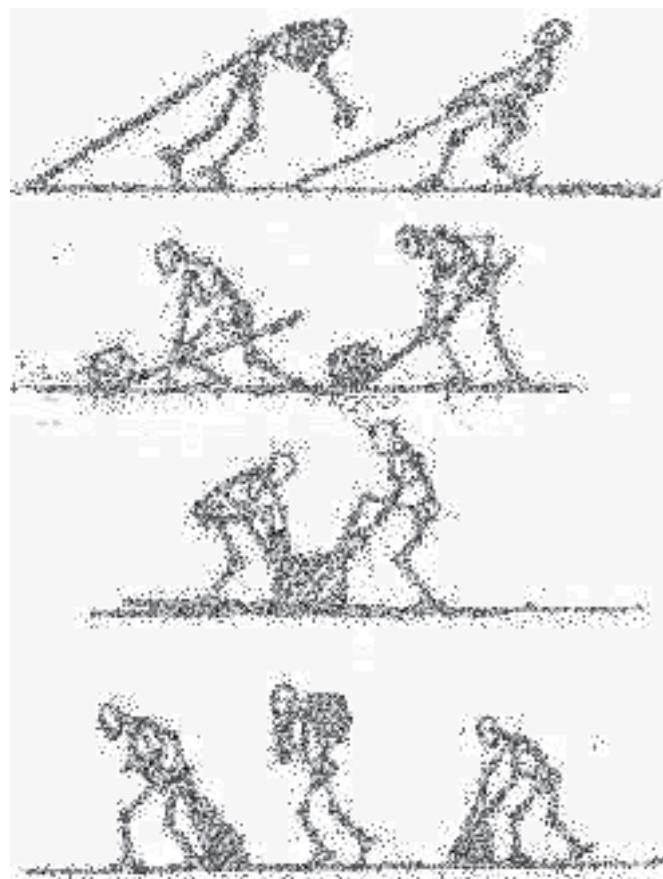
تصویر ۳-۳۴

می کنیم. شما نیز به کمک نیروی تخیل خود و یا با استفاده از مفهول سیمی (اسکلت) تمرین هایی از این دست انجام دهید.

در این صفحات توجه شما را به طرح هایی تخیلی که در ارتباط با شکل ساده شده اسکلت انجام گرفته است جلب



تصویر ۳-۳۵

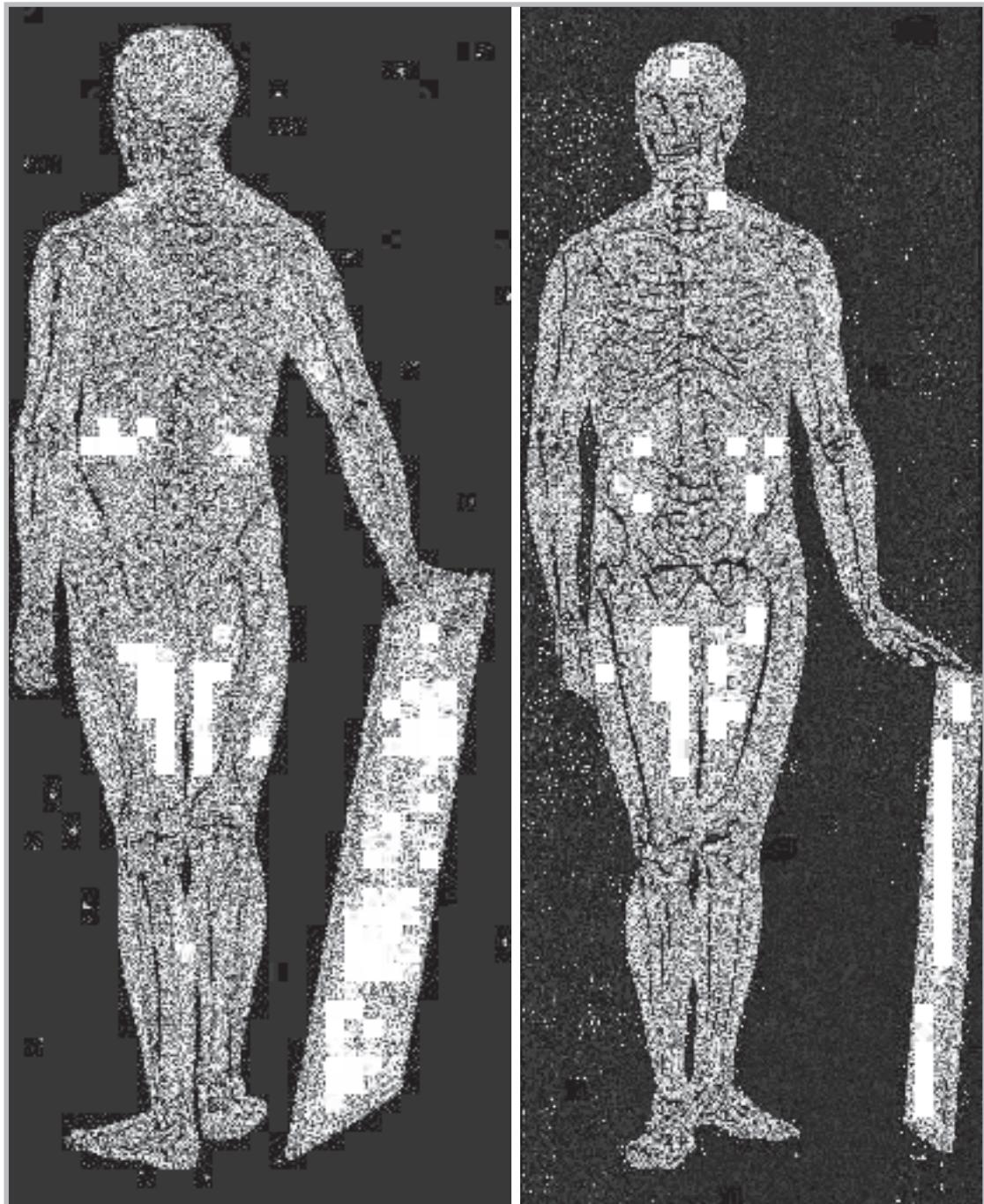


تصویر ۳-۳۶

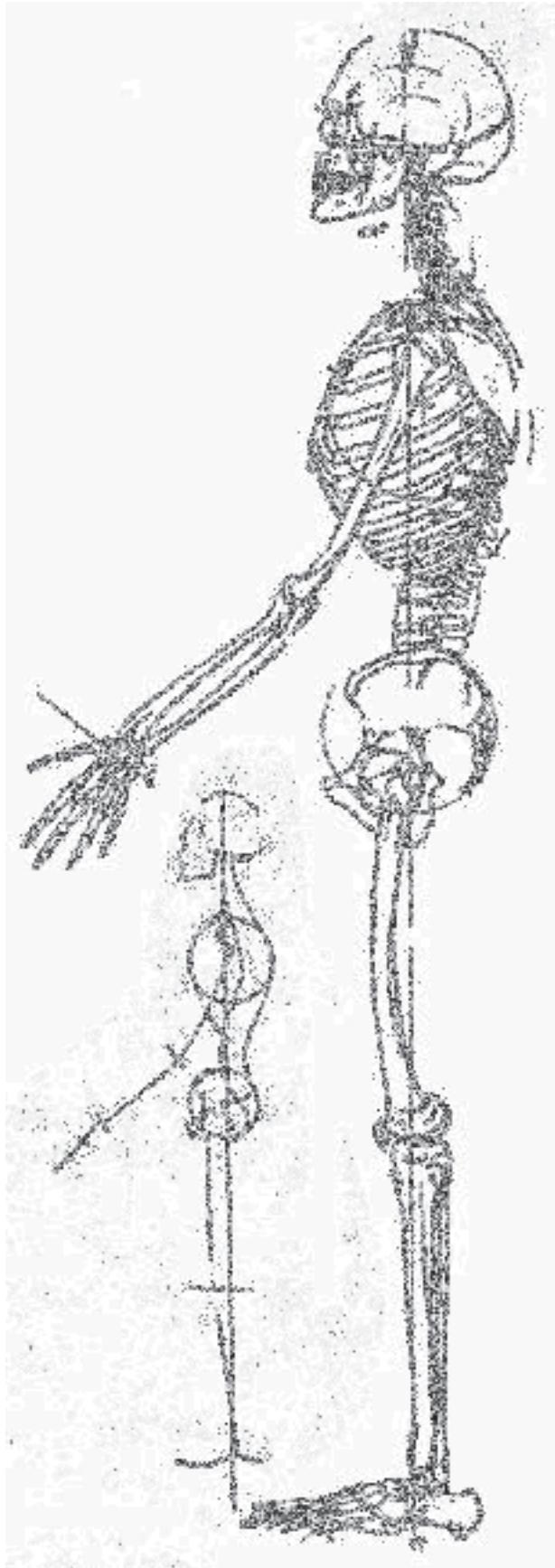
هستید باید ملکه‌ی ذهن شما بشود. رژینالد مارش، نقاش امریکایی (۱۸۹۸-۱۹۵۴) برای رسیدن به مهارت زیاد در طراحی اندام انسان، صدها طرح مربوط به آناتومی را از روی آثار نقاشان بزرگ رقم زده است. حاصل کار او مجموعه‌ای بزرگ شد برای راهنمایی هنرجویانی که می‌خواستند آناتومی را بشناسند (تصاویر ۳-۳۷ و ۳-۳۸).

۱-۴-۳-شناخت استخوان‌های بدن (اشاره به جزئیات):
شما با شکل ساده شده‌ی استخوان‌بندی بدن (اسکلت) انسان آشنا شدید. حال با دقت در تصاویری که در بی می‌آید، نحوه‌ی قرارگیری و شکل دقیق‌تر استخوان‌ها را در اندام انسان به‌حاطر بسپارید.

در انجام کارهایی مانند آموختن، مهم‌ترین عامل موفقیت در گیر شدن تمامی ذهن است. قدمًا می‌گفتند چیزی که به دنبالش



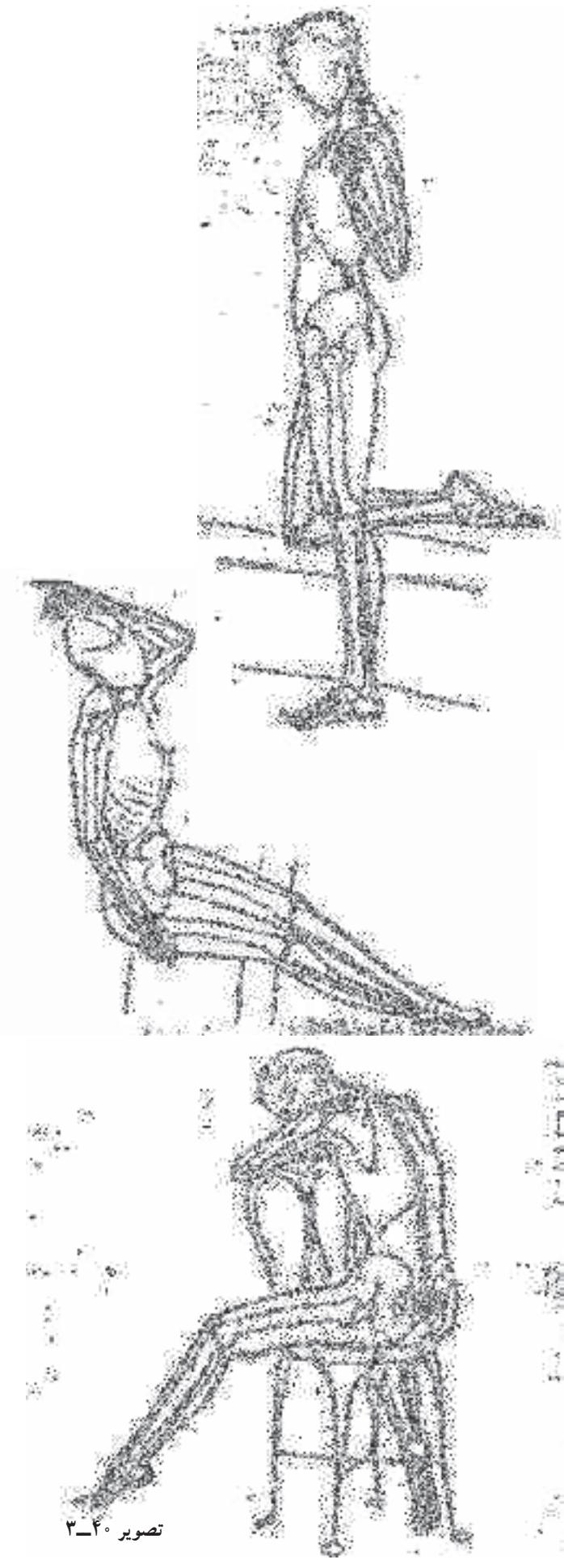
تصویر ۳-۳۷



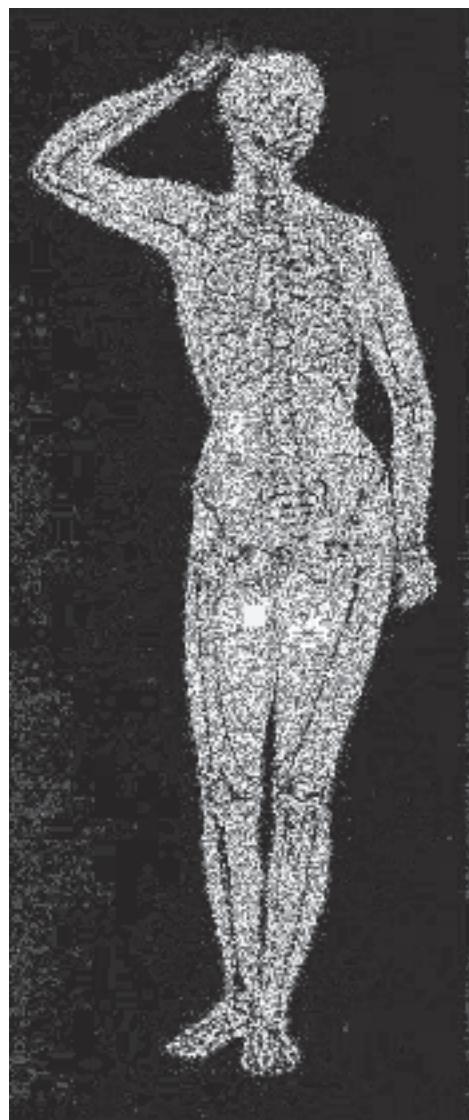
٣_٣٨ تصوير

از مقایسه‌ی تصویر ۳-۳۹ با ۳-۳۷ و ۳-۳۸ بی‌خواهید
برد که در اندازه‌ی اسکلت‌ها تفاوت‌هایی وجود دارد. لگن
خاصره‌ی 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 ۳-۴۰



تصویر ۳-۳۹



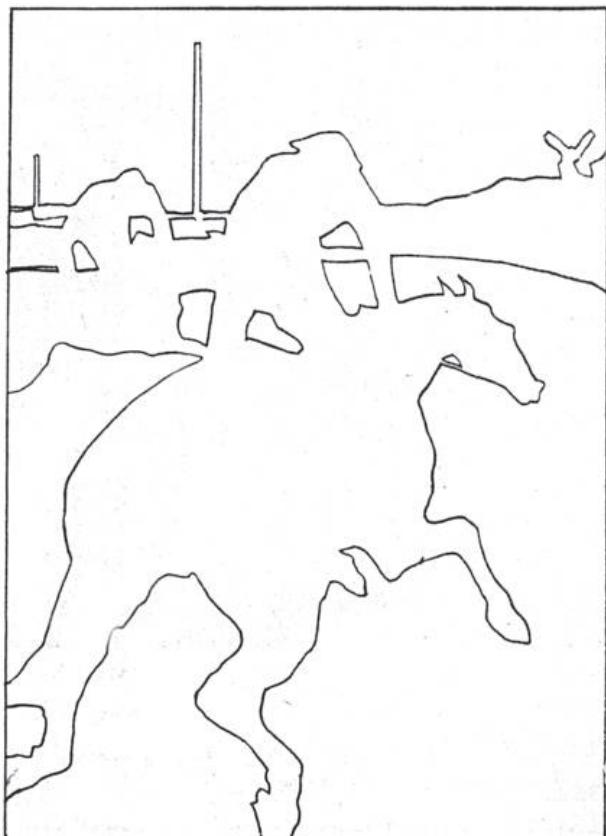
تصویر ۳-۴۱—ژرژ روئو^۱—نقاش فرانسوی—پدر کوچولو (۱۹۲۷)

بسیاری از طراحان، از اسکلت به عنوان یک شخصیت در آثارشان استفاده کرده و طراحی‌های زیبایی به وجود آورده‌اند «ژرژ روئو» و «ادوارد مونش» 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 نحوه 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 ۴۳-۴۴ و ۳-۴).



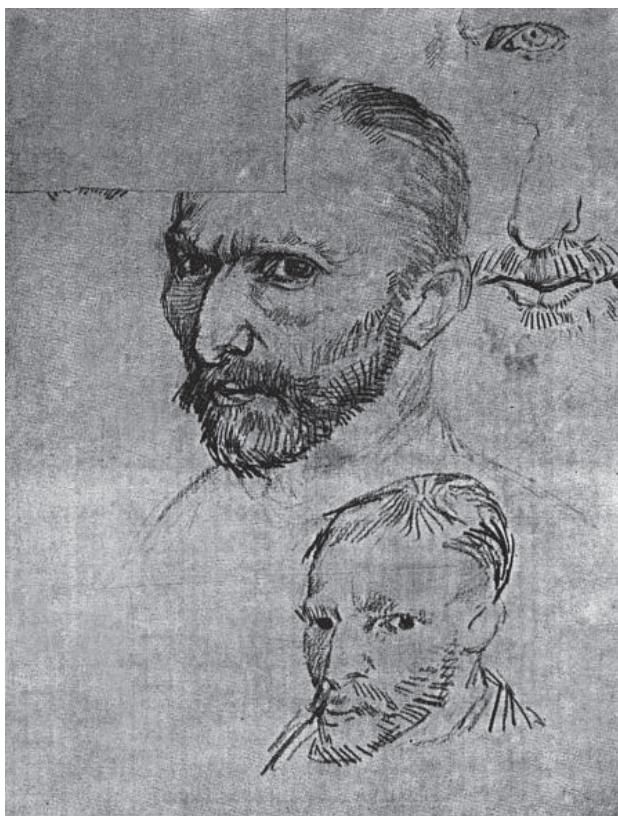
تصویر ۴۴-۳



تصویر ۴۳-۳- طراحی از تولوز لو ترک

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، حسی پایدار است و ممکن است برای بسیاری از شما این موضوع آن قدر جذاب شود که بخواهید در سراسر عمر به آن پیردازید 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

(۱۸۵۰—۱۸۹۰)



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

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

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

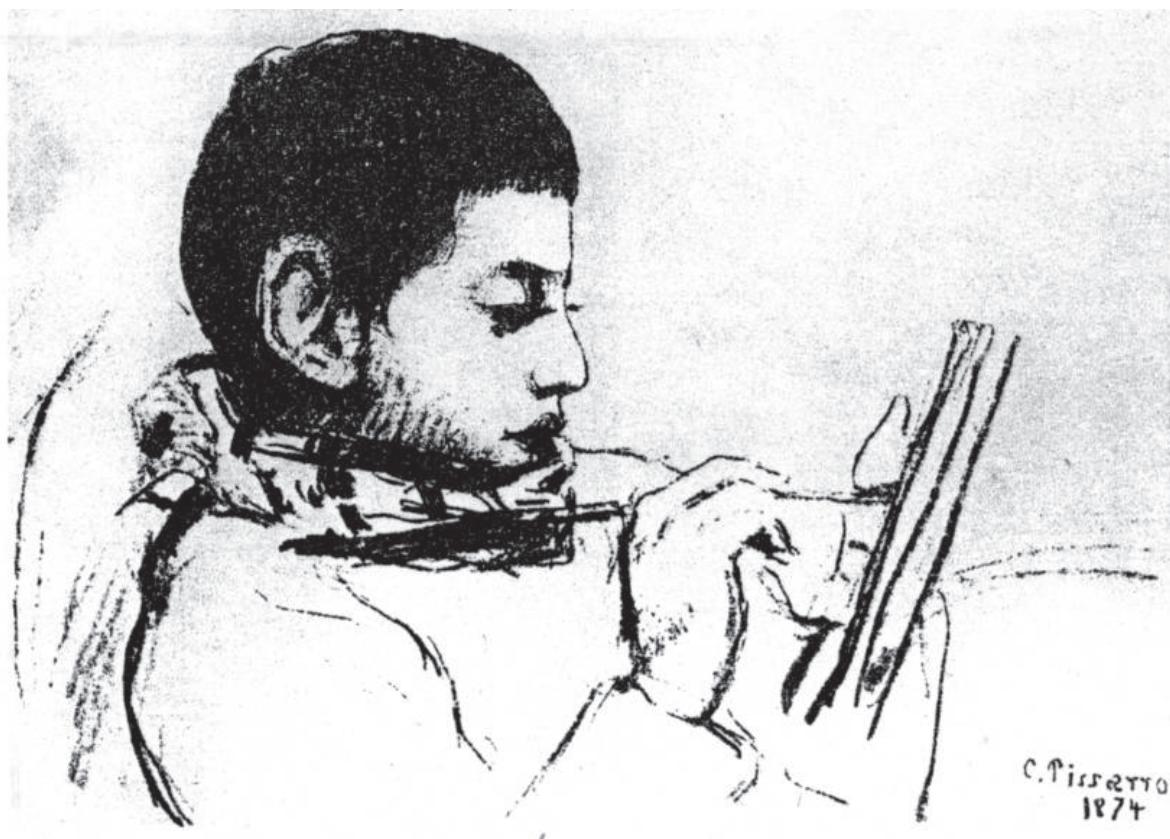


تصویر ۴۷-۳—رمبرانت—نقاش و طراح هلندی (۱۶۰۶-۱۶۶۹)



تصویر ۴۸— طراحی از پیکاسو (چهره‌ی فرزندش پل)

یکی از موضوعات مورد علاقه‌ی پیکاسو نیز، طراحی از چهره‌ی خود و یا تزدیکانش بود. در زمان پیکاسو عکاسی پیشرفت زیادی کرده بود ولی آن‌چه او را ترغیب می‌نمود که از چهره‌ی آشناش طراحی کند، همان علاقه و دقت در چهره و طراحی از آن بود. او حتی وقتی کسی را برای طراحی تزد خود نمی‌یافت از عکس‌های تزدیکانش استفاده می‌کرد، نه این که بخواهد عیناً عکس را کپی کند بلکه فقط از آن کمک می‌گرفت (تصویر ۴۸-۳).



تصویر ۴۹— ۳— پتره‌ی — لوسین پرس پیسارو (۱۸۷۴)



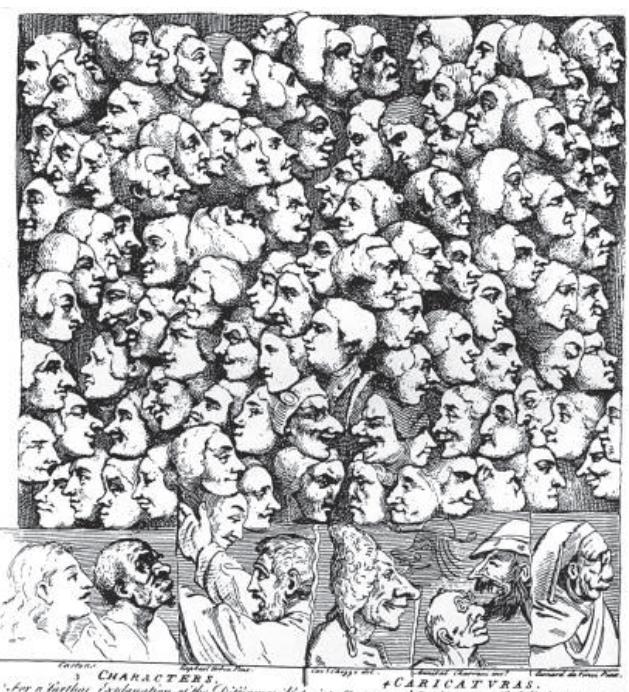
تصویر ۳-۵۰ طراحی از لئوناردو داوینچی (۱۴۵۲-۱۵۱۹)



تصویر ۳-۵۲ طرح از ویلیام هوگارت (۱۷۶۱-۱۸۴۵)

کنگکاوی لئوناردو داوینچی طراح، نقاش و دانشمند قرن پانزدهم را در طرح هایی که از سالمندان کشیده است به خوبی در می یابیم. چهره هایی که گذشت زمان بر آن ها تأثیر گذاشته است. داوینچی، این چهره ها را زمانی کشیده است که همه در بی ترسیم چهره های زیبا و بدون عیب بودند و کشیدن یعنی کج و نازیما نشان آن بود که طراح از ترسیم چهره ای بی عیب نتوان است (تصویر ۳-۵۰).

برای بسیاری از طراحان نیز کشیدن چهره های مختلف در یک صفحه جزو سرگرمی ها و تمرین ها به شمار می رود.



تصویر ۳-۵۱ ویلیام هوگارت^۱ (شخصیت ها و کاریکاتور ها)

(۱۶۹۷-۱۷۶۴)



تصویر ۵۳—۳— طراحی از مسعود سعدالدین

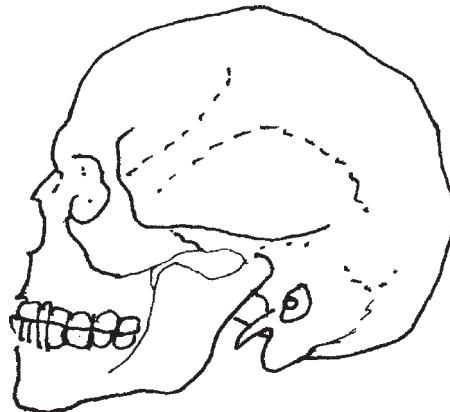
تمرین

- ۱— با دوستان همکلاسی خود، مقابله هم نشسته، از چهره‌ی یک دیگر 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.

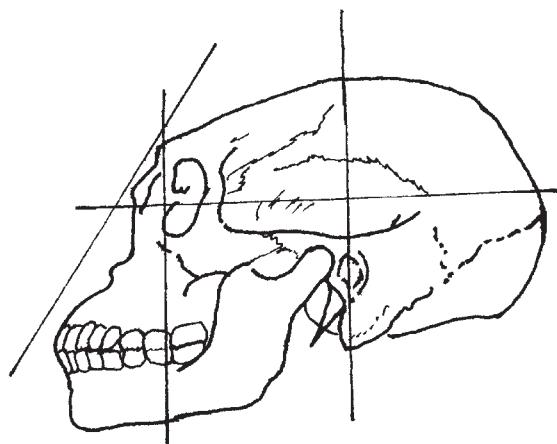


تصویر ۵۴—۳— طرح از کته کلوبیتس^۱

۶-۳- طراحی از سر



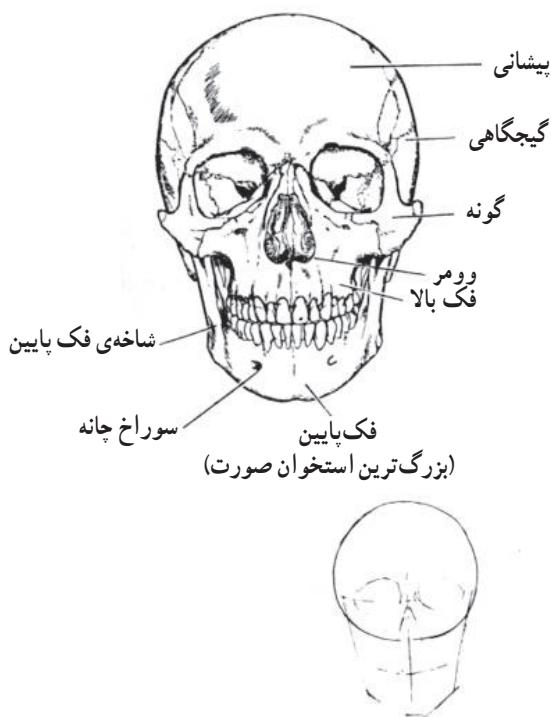
تصویر ۳-۵۵- جمجمه انسان



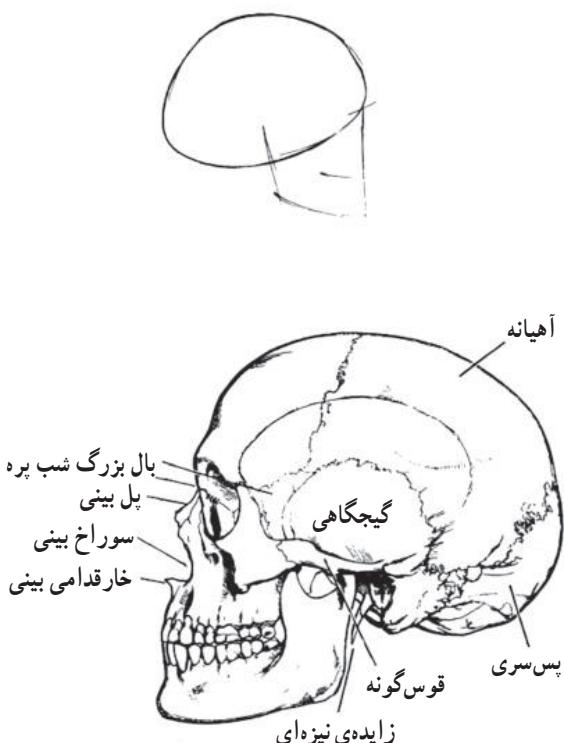
تصویر ۳-۵۶- جمجمه حیوان

شکل سر با نحوه قرارگیری و اندازه استخوان های آن ارتباط مستقیم دارد و شکل چهره و حالت آن نیز تابع همین قرارگیری است. دگرگونی و تغییرات نزدی را نیز به همین طریق از شکل مجموعه استخوان ها (جمجمه) می توان تشخیص داد. خصوصاً هنگامی که سر را از پهلو نظاره می کنیم این تفاوت ها خود را واضح تر نشان خواهد داد (تصاویر ۳-۵۵ و ۳-۵۶ و ۳-۵۷).

عامل مهم دیگری که در این تفاوت ها مؤثر است حضور ماهیچه ها و عضلات صورت است که شما را قادر می سازد تا به راحتی حس هایی مانند ترس، نگرانی، ناراحتی و یا شادی را در چهره ها تشخیص دهید. بسیاری از خطوطی که به مرور زمان بر چهره می نشینند نیز ناشی از تداوم حرکتی این عضلات است و به همین دلیل است که چهره های خندان و خوشرو با چهره های عبوس و نگران تفاوت های آشکار دارند.

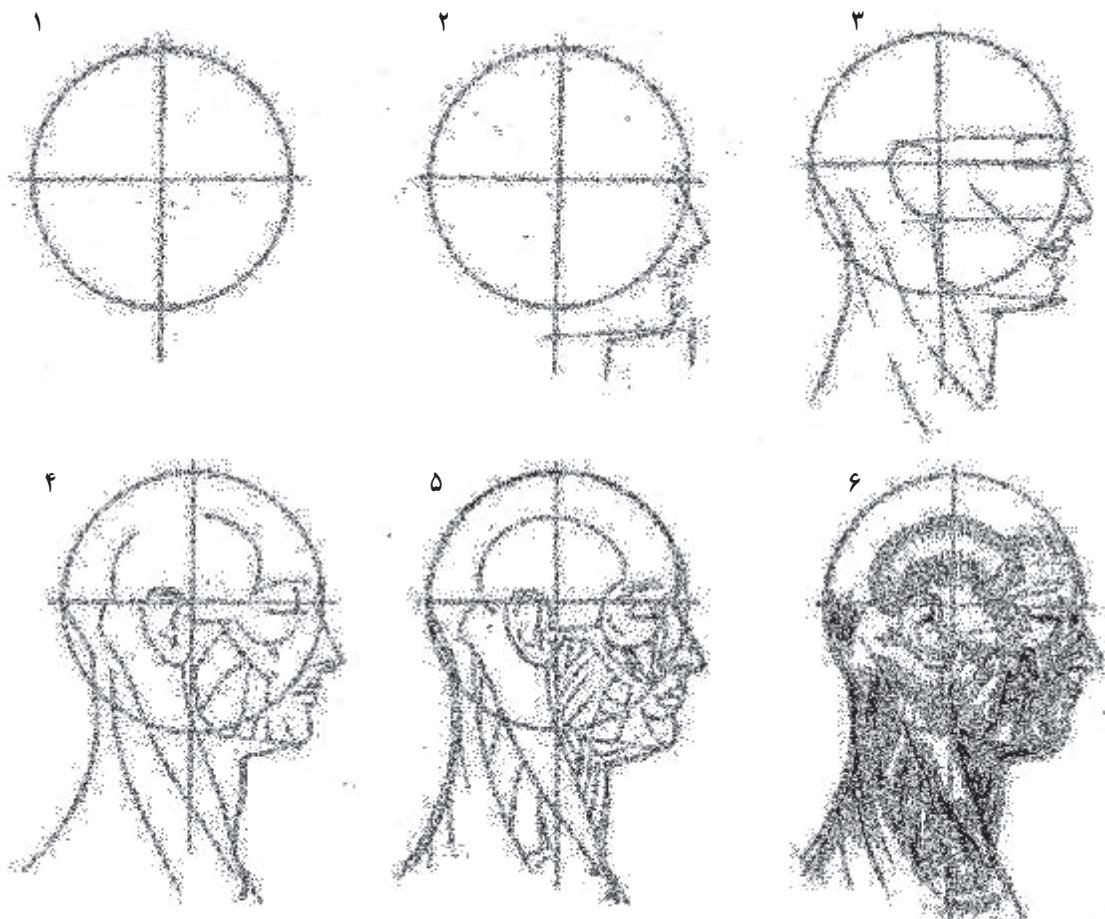


تصویر ۳-۵۷

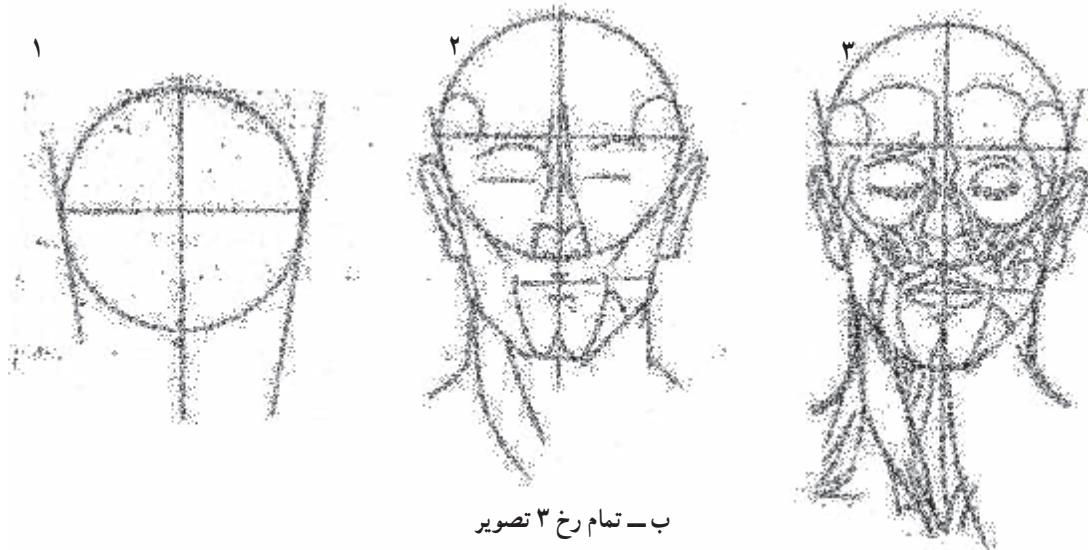


که در زیر پوست است تشخیص دهد. البته اهمیت دانستن قرارگیری ماهیچه‌ها تا حدی است که بتوان راحت‌تر خطوط چهره را تشخیص داد. از این رو، شکل و نام ماهیچه‌ها تأثیر مهمی در کار شما نخواهد داشت (تصاویر ۳-۵۸).

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



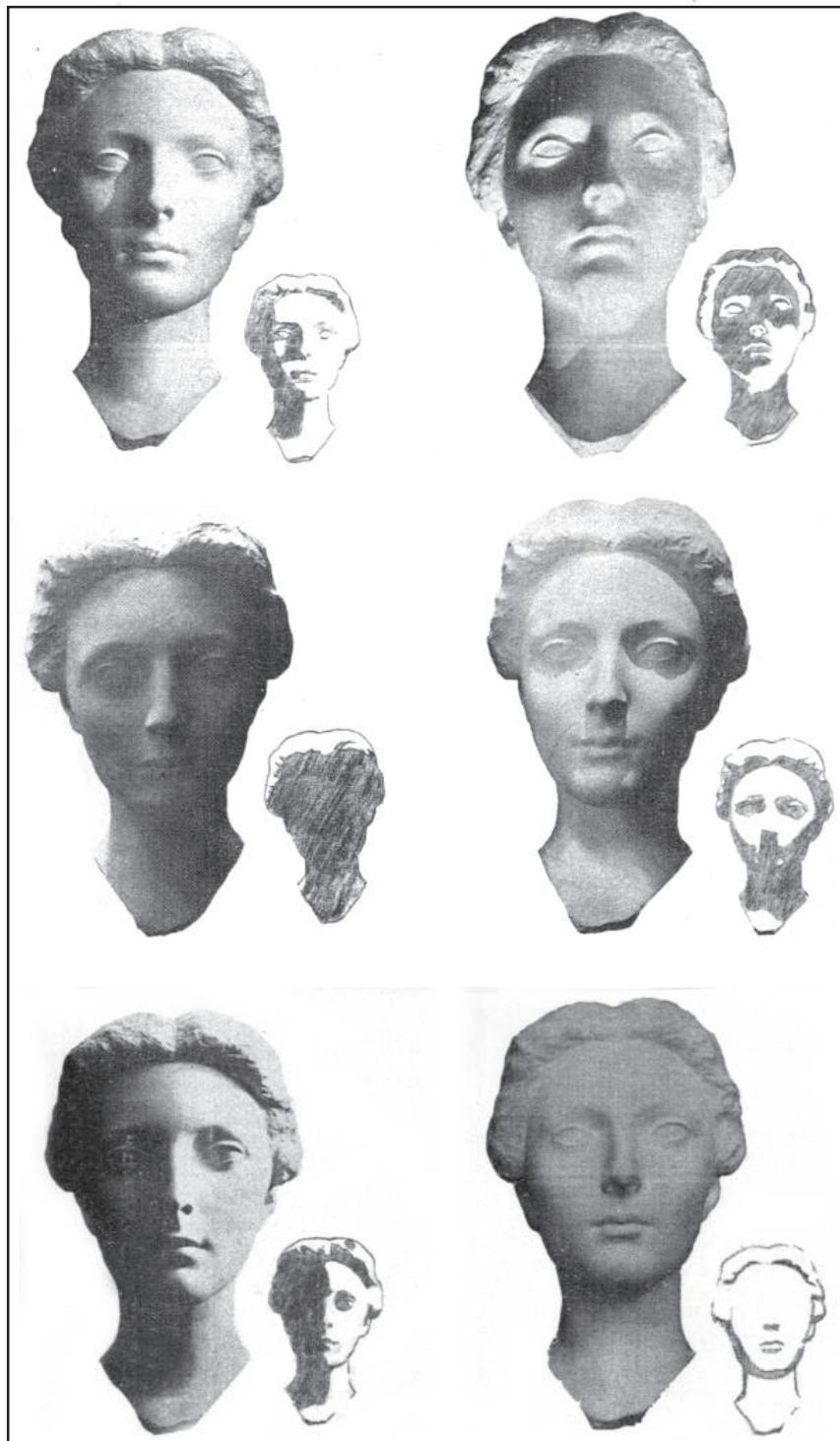
ب - تمام رخ ۳ تصویر

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

بسیار کمک خواهد نمود.

با استفاده از تصاویری که در مجلات و روزنامه‌ها از چهره می‌بینید، حالت‌های مختلف ایجاد شده از نورهای تاییده 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 (۱۸۱۹—۱۸۷۷)

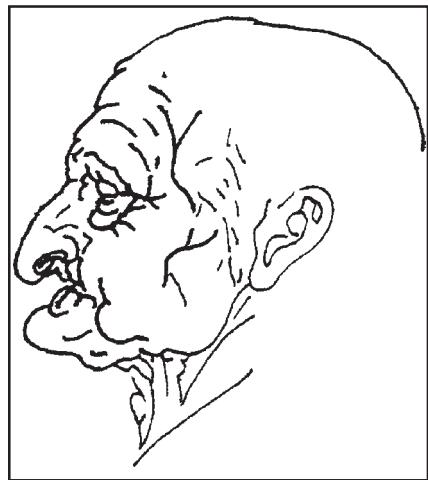


تصویر ۶۱—۳—پرتره ژولیت کوزبی^۲—۲۶×۲۰ cm—
داد روی کاغذ

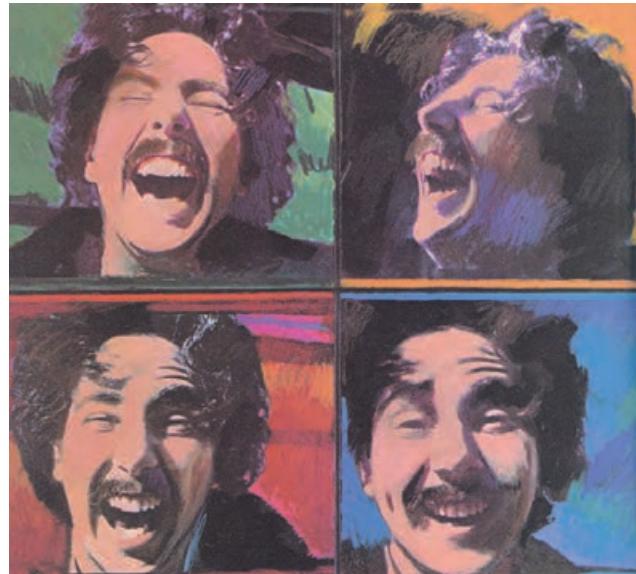
تصویر ۶۲—۳—رمبرانت (قرن ۱۷ هلند)



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



تصویر ۶۳-۳

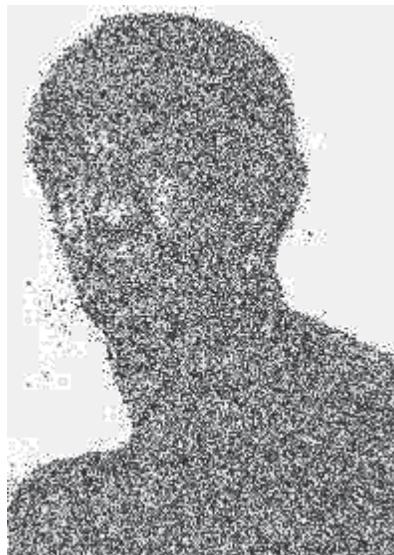


تصویر ۶۵-۳- طراحی از حالات چهره اثربان استرت^۱ هنرمند معاصر

تمرین

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

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

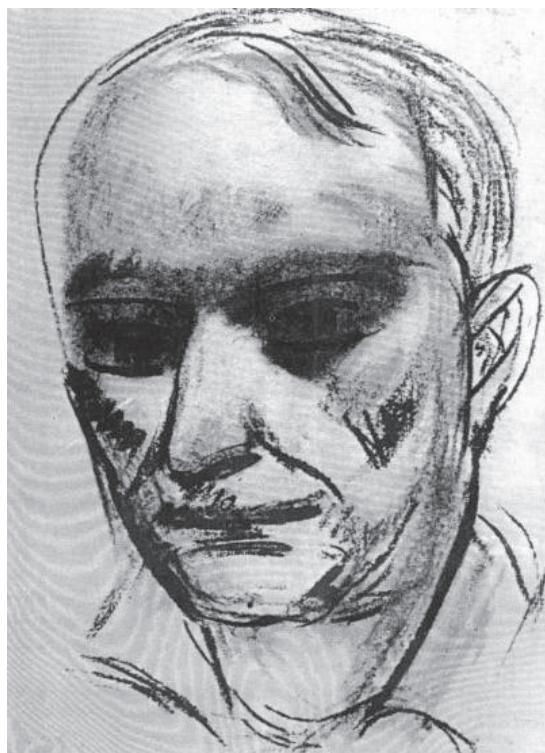


تصویر ۳-۶۷

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



تصویر ۳-۶۶



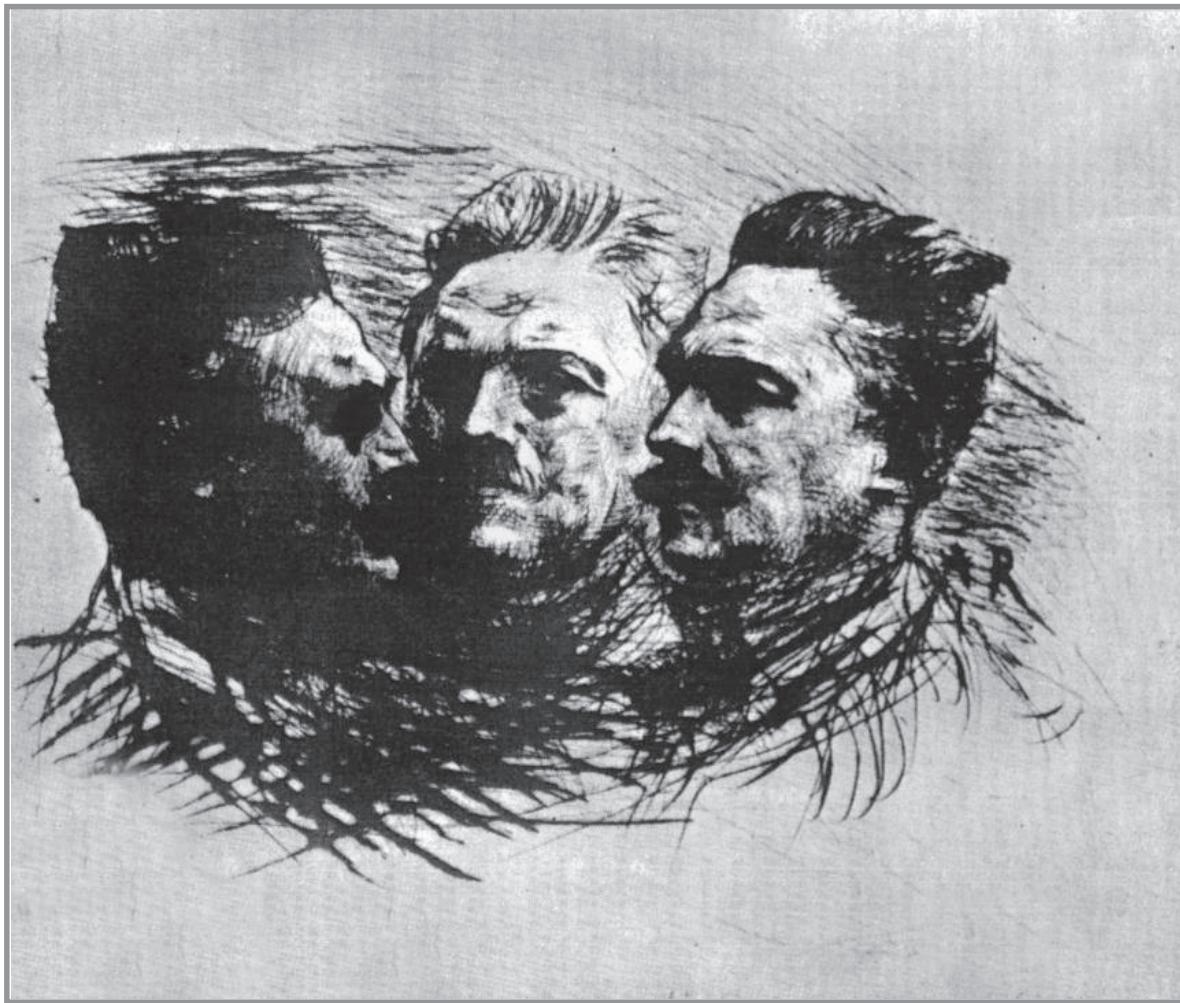
تصویر ۳-۶۸- طراحی از هانری ماتیس^۱ - نقاش فرانسوی (۱۸۶۹-۱۹۵۴)

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

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 دقّت بیشتری این تمرین را انجام دهید.

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

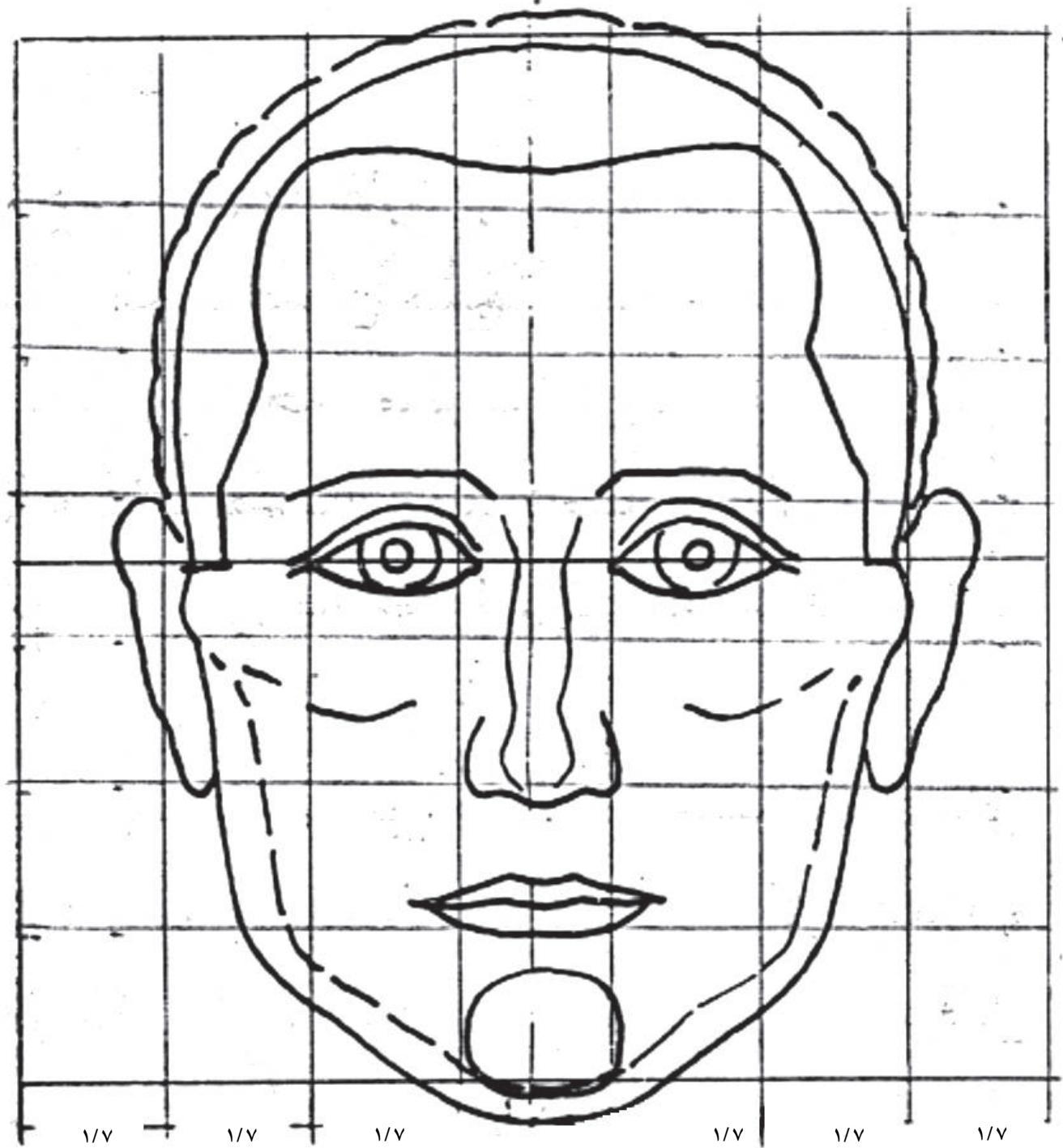
این تمرین را به گونه‌ای دیگر تکرار کنید. بر روی یک صفحه، چهره‌ی مدل را در حالات رو به رو و نیم‌خ‌طراحی کنید. هم اندازه بودن و در کنار هم قرار گرفتن این دو طراحی، فرصت



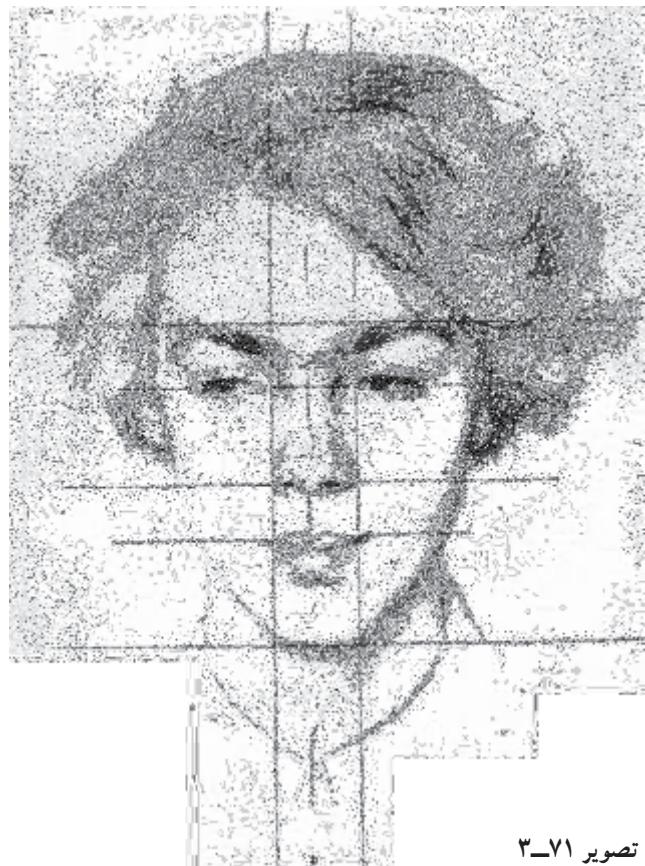
تصویر ۳-۶۹— طرح از رودن^۱ — مجسمه‌ساز فرانسوی — چهره‌ی هنری بک (۱۸۴۰—۱۹۱۷)

تصویر به‌دست آمده بی‌شباهت به تصویر ۳-۷۱ 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. خط‌وسط، از میان چشم‌ها عبور می‌کند و پایه‌ی بینی، بر روی اندازه‌ی تقریبی $\frac{1}{4}$.

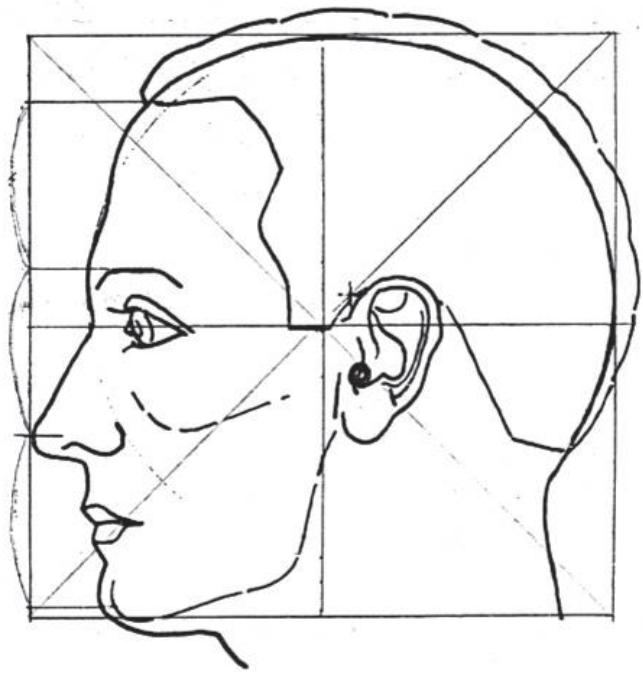
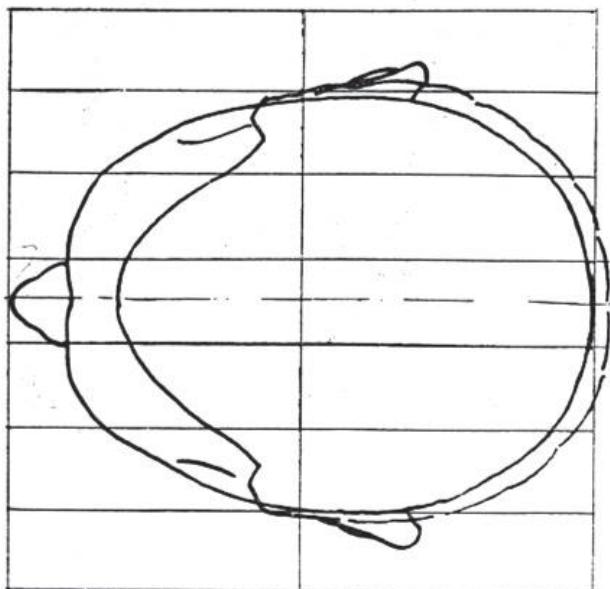
طراحی ساده‌ای از چهره‌ی خود یا مدل رسم کنید. وارد جزیات نشوید. حتی می‌توانید فرم سر را به شکل بیضی رسم کرده، جای اجزای صورت، چشم‌ها، بینی، لب‌ها، ابروها و گوش‌ها را مشخص کنید. حال، بر روی طرحی که پیش رو دارید خطوط مقابل را امتداد دهید. خط‌ابروها، خط‌چشم‌ها، کناره‌های دهان و خطی از کنار پره‌های بینی و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



٣-٧° تصوير



٣-٧١ تصوير



٣-٧٢ تصوير



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

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 آن که بتوانند واحدی را مشخص کنند طول و عرض چشم را ملاک قرار می‌دادند به طور مثال : فاصله‌ی دو چشم، یک طول چشم و برای پهنهای سر، پنج چشم و برای فاصله‌ی ابرو با چشم پهنهای یک چشم، و پهنهای بینی در قسمت پره‌ها 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 رویه‌رو و نیمرخ). توجه به تناسبات چهره هدف عمدی شما باشد.

غیر این صورت و رعایت نکردن آن در طراحی، چشم‌ها زُل و خیره شده به نظر می‌آیند.

از آن‌جا که چشم را بر ملاک‌گذاری اسرار درون داشته‌اند، 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 به طور 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 رویه بالا می‌رود.

۲-۳- 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 بازو و سته می‌شود و در حالت چشم باز، پلک بالا جمع شده، بالای چشم قرار می‌گیرد. پلک بالایی قوس بزرگ‌تری را در بر می‌گیرد. موهای کوتاهی به نام مژه بر روی لبه‌ی خارجی پلک‌ها روییده تا چشم را از گرد و غبار و نور محافظت کنند.

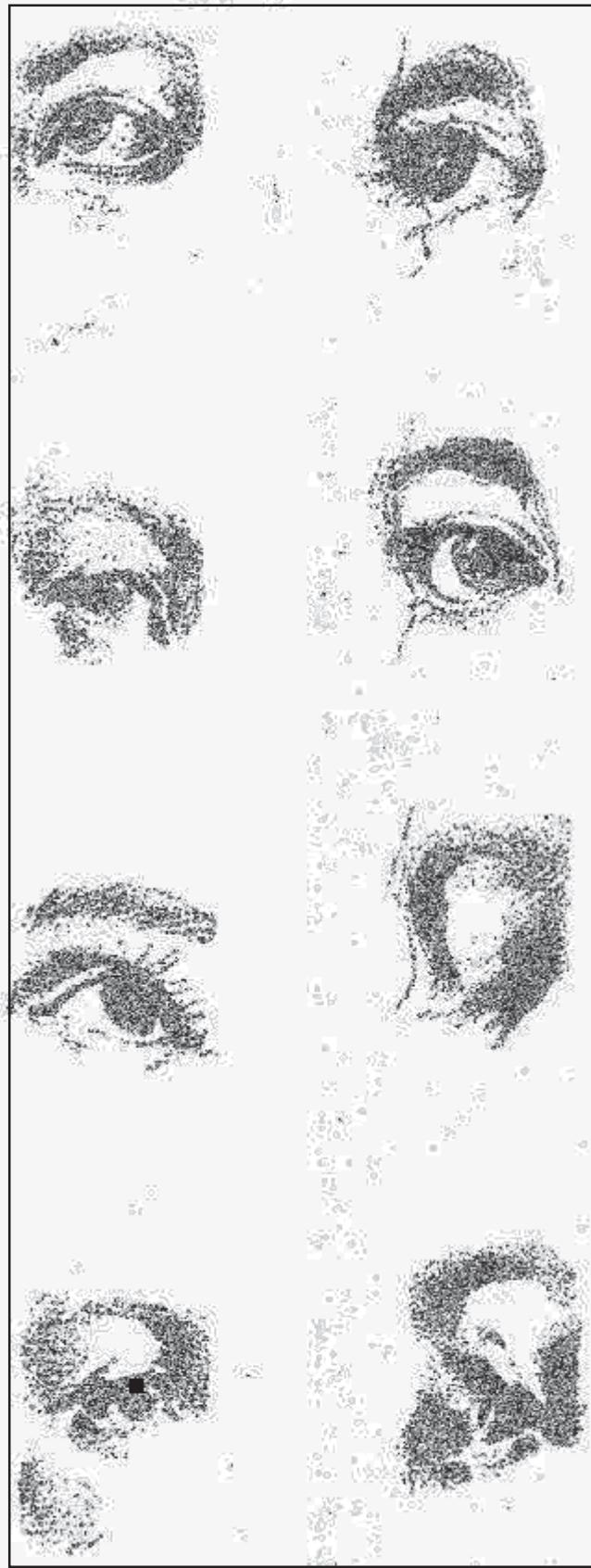
روی بخش کروی چشم که قابل مشاهده است دایره‌های رنگینی می‌بینیم که در افراد مختلف این رنگ‌ها متفاوتند و معمولاً دایره‌ی مرکزی تیره‌تر است. در حالت عادی، بخشی از دایره‌ی رنگی (عنیته) که دایره‌ی مرکزی تیره‌تر (مردمک) را در درون خود دارد، در زیر پلک بالایی قرار می‌گیرد و دیده نمی‌شود. در



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

زاویه‌های دو طرف چشم یکسان و یک شکل نیستند. در زاویه‌های پیروزی، 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 ۳-۷۶



تصویر ۳-۷۵ - طرح از ویلیام تیسون



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

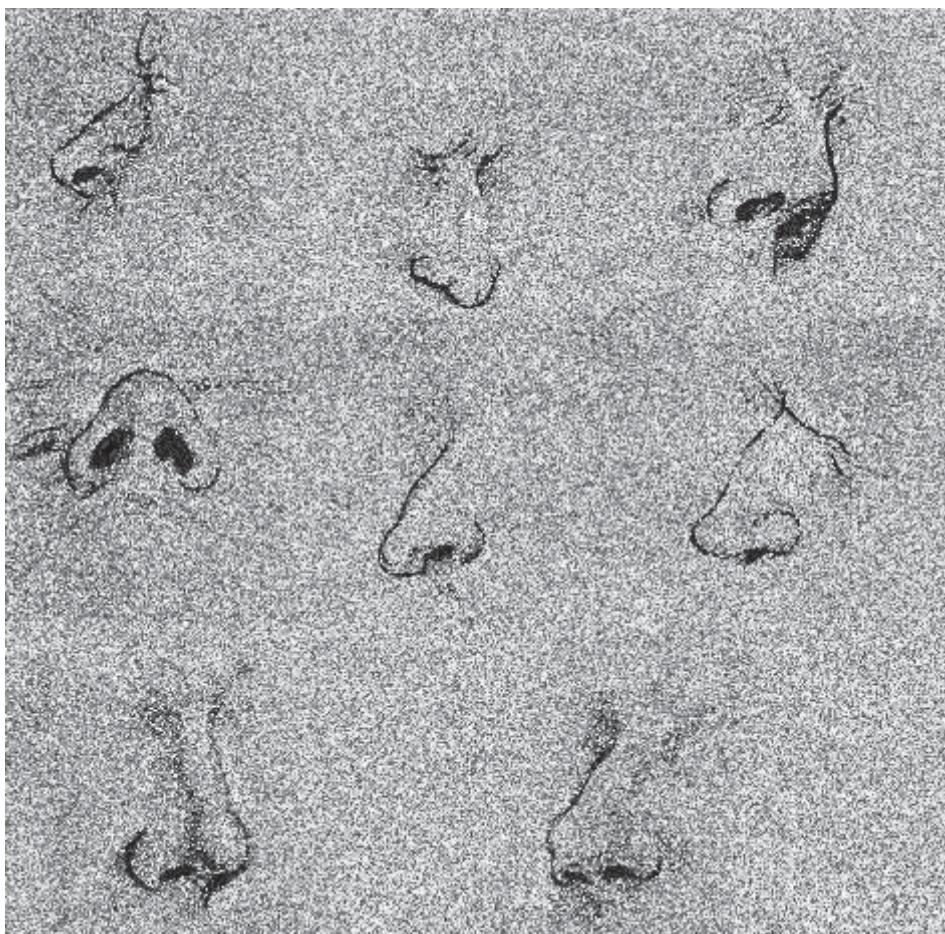
- ۱- با کمک آینه از چشم‌های خود طراحی کنید. یکی از چشم‌ها (طرف راست یا چپ) را طراحی کرده، قرینه‌ی آن را رسم کنید.
- ۲- دو طراحی را با یکدیگر مقایسه کنید. آیا چشم‌هایتان کاملاً قرینه هستند؟ نتیجه باید معمولاً منفی باشد زیرا کمتر کسی یافته می‌شود که چشم‌هایی کاملاً قرینه داشته باشد.
- ۳- با انگشتان خود 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 است بر عهده دارند.

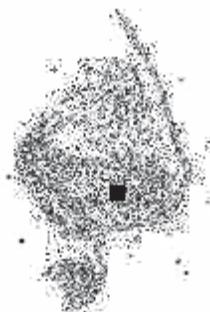
دقت در ترسیم این بخش و شکل قرارگیری اش بر پشت لب بالایی می‌تواند آن گونه که به نظر می‌آید، چندان دشوار نباشد.
پهنای پایه‌ی بینی را با کمی تغییر به اندازه‌ی طول یک چشم تخمین زده، محل قرارگیری اش را بر روی خطی ($\frac{1}{4}$ پایین چهره) دانسته‌اند که با توجه به یکسان نبودن شکل بینی در چهره‌ی افراد باید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

۳-۶-۳- بینی: در تصویر نیم‌رخ از چهره، به خوبی درمی‌یابیم که بینی برجسته‌ترین عضو صورت است و در ترکیب چهره نقش مهمی را بر عهده دارد. در ساده‌ترین حالت، بینی، تجسسی از یک هرم است که قاعده‌اش رو به پایین و محل قرارگیری حفره‌های آن است.

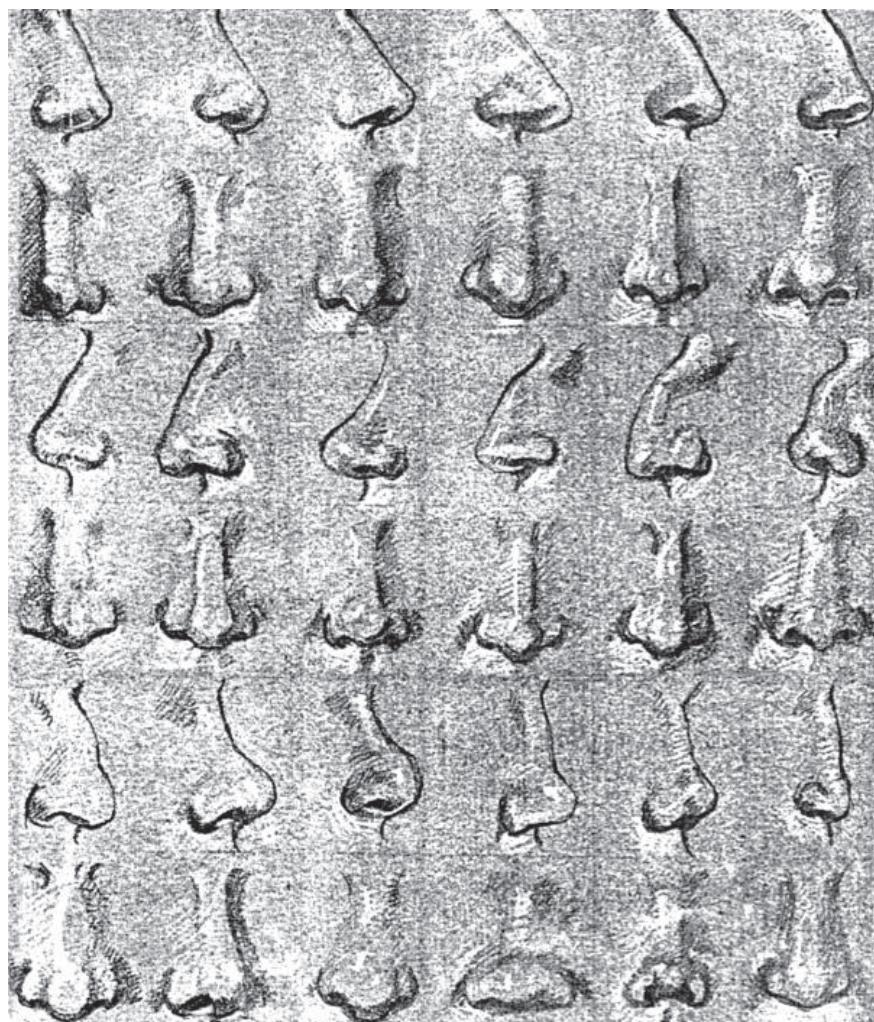
شكل بینی در نوری متناسب، حالت واقعی خود را نشان می‌دهد و پره‌ها، پل (قوز) و برجستگی آن به خوبی نمایان می‌شود. حفره‌های بینی و تیغه‌ی غضروفی که حایل بین آن دو است (و به قلاب تشبیه شده است) نقش اصلی عملکرد بینی را که همان



تصویر ۳-۷۸



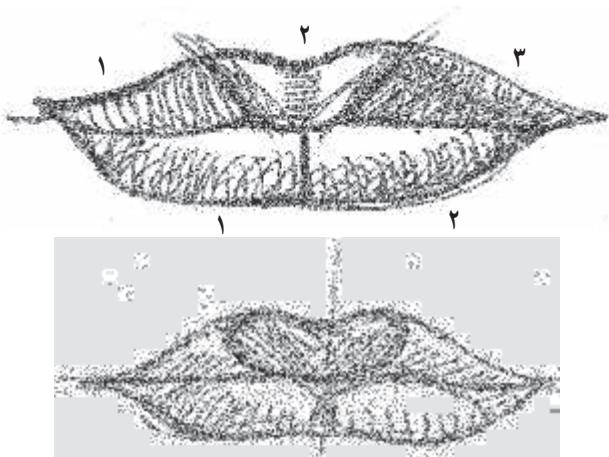
تصویر ۳-۷۹



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

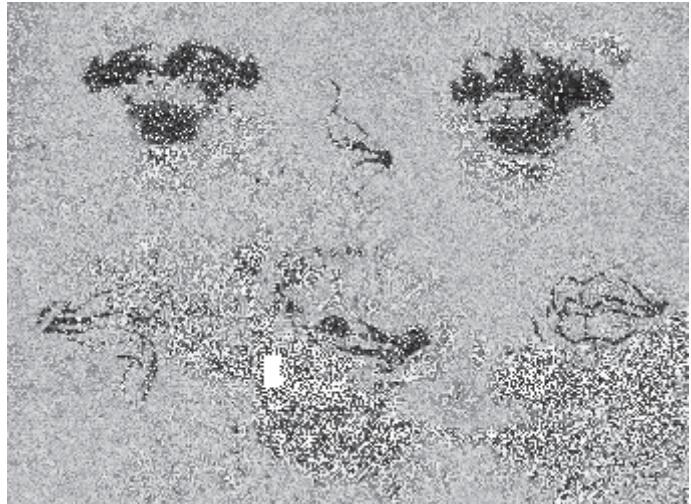


تصویر ۳-۸۲

۳-۶-۴ 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 پهن‌تر و کلفت‌تر از لب بالا نمایان می‌شود. لب بالا تیره‌تر از لب پایین به نظر می‌رسد زیرا غالباً نور از بالا می‌تابد و لب بالا در سایه قرار می‌گیرد.

لب‌ها در حالت طبیعی شکلی قرینه دارند، به‌هنگام تبسیم یا خنده‌یدن شکل دندان‌ها نمایان می‌شود و در فرم لب‌ها حالت کشیدگی به طرف گوشه‌های دهان به وجود 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 بر عهده 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

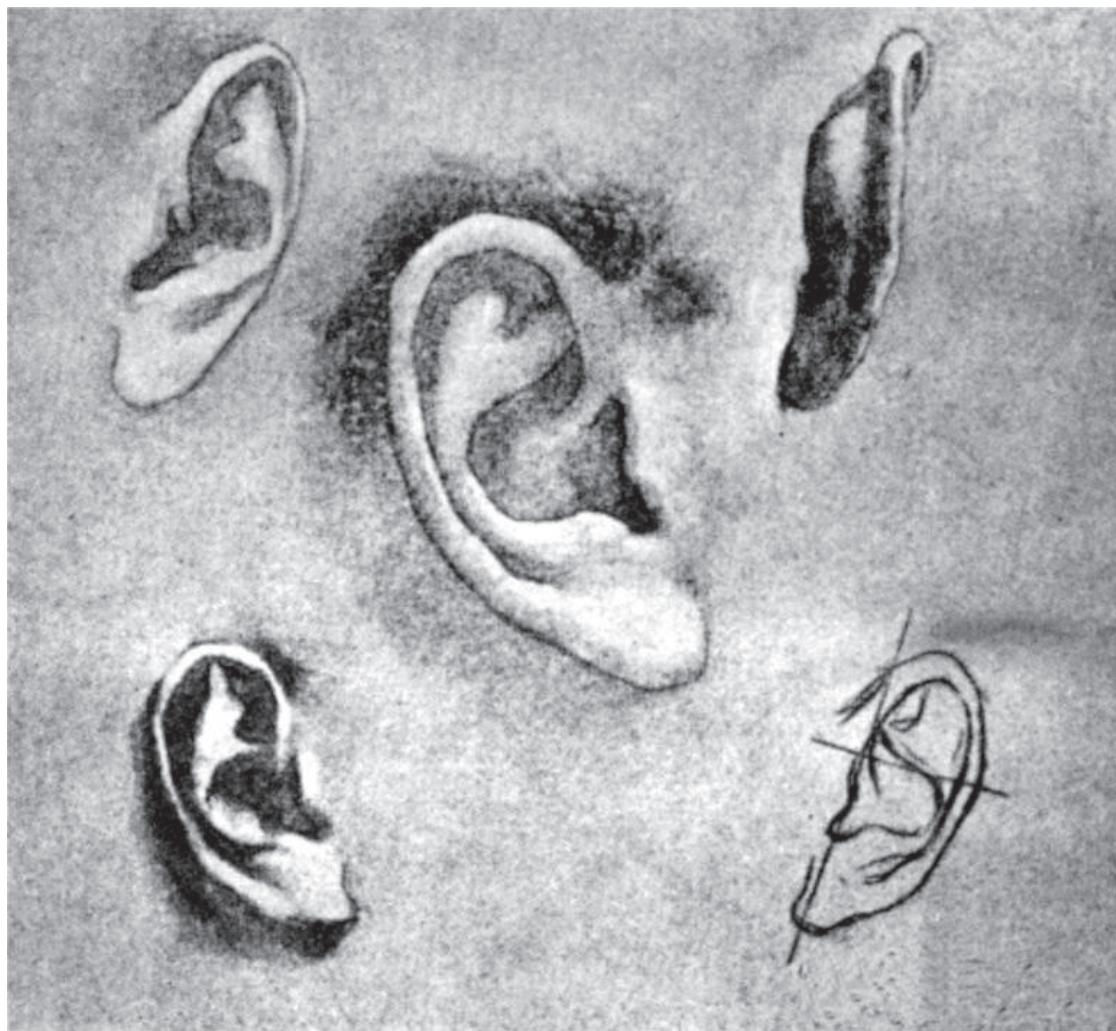
- ۱- شکل دهان را در حالت تبسیم و خنده‌یدن طراحی کنید.
- ۲- شکل‌های مختلفی را که دهان در ادا کردن حروف فارسی به لب‌ها می‌دهد طراحی کنید.

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

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.

۶-۳-۵ گوش: گوش، شکل ثابتی دارد (متحرك 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 به‌تمامی 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 رو به رو مانند صدف جلوه می‌کند. در قسمت بالا پهن است و به قسمت باریک‌تری منتهی می‌شود که



تصویر ۳-۸۴

تمرین

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

۶-۳-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 بهنگام 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 موّاج هر کدام ویژگی‌های مخصوص به خود را دارند که با کمی صبر و حوصله، می‌توان در ترسیم موها مهارت پیدا کرد. برخورد کلیشه‌ای با مو، یک دست سیاه کردن و یا فقط خط خطی کردن آن، از زیبایی طراحی تان می‌کاهد.

در ترسیم مو و ابرو، گذاشتن سطحی خاکستری با پهنانی 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 به هنگام تمیزی، موّاج 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، ۳-۸۸ و ۳-۸۹).



تصویر ۳-۸۵- طراحی از پیکاسو



تصویر ۳-۸۷



تصویر ۳-۸۶- طراحی از رافائل^۱ (۱۴۸۳-۱۵۲۰)



تصویر ۸۸—۳—جان سینگر سارجنت—طراحی مدادگرافیت—قرن ۱۹ میلادی



تصویر ۸۹—۳—بن نیکلسن^۱—تصویری از باربارا هپورث

ابرو نیز مانند مژه‌ها محافظت از چشم را بر عهده دارد.
فاصله‌ی بین چشم و ابرو را پهنانی یک چشم دانسته‌اند. چشم و
ابرو را همانگ با هم بهتر می‌توان طراحی کرد.
ابرو عضو متخرکی نیست ولی به واسطه‌ی حرکت پوست
پیشانی، قابلیت جایه‌جایی دارد و هنگام بروز حالتی در چهره یکی
از اعضای مؤثر نشان‌دهنده‌ی حسی است که در پشت چهره
می‌گذرد مانند حس تعجب، اخم کردن و... .
پهنانی ابرو و رنگ آن می‌تواند از ویژگی‌های یک چهره
باشد (تصویر ۸۹—۳).

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 تنها بی‌بهای پایان ببرید 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 یا صاف و گرد و چانه‌هایی که فرورفتگی دارد. چانه در چهره‌ی کودک کمتر نمایان است و در سن پیری نمایان تر 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 ۳-۹۰- 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

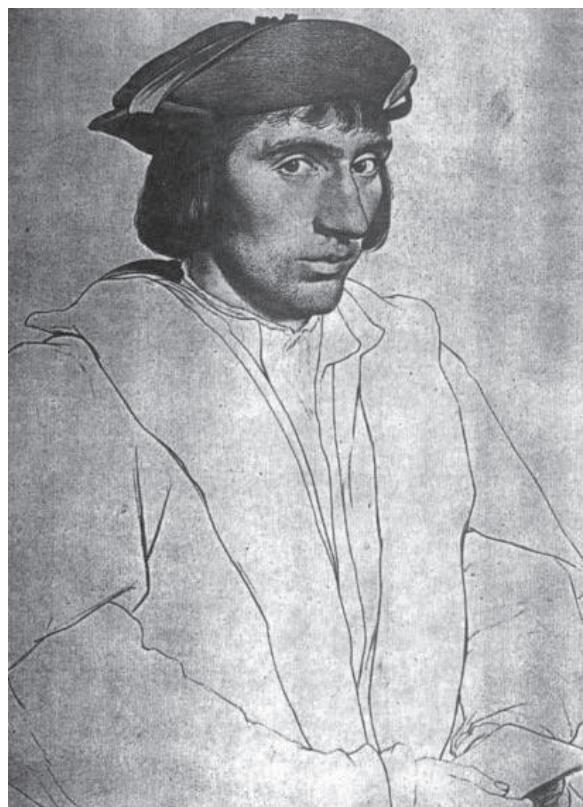


تصویر ۳-۹۱

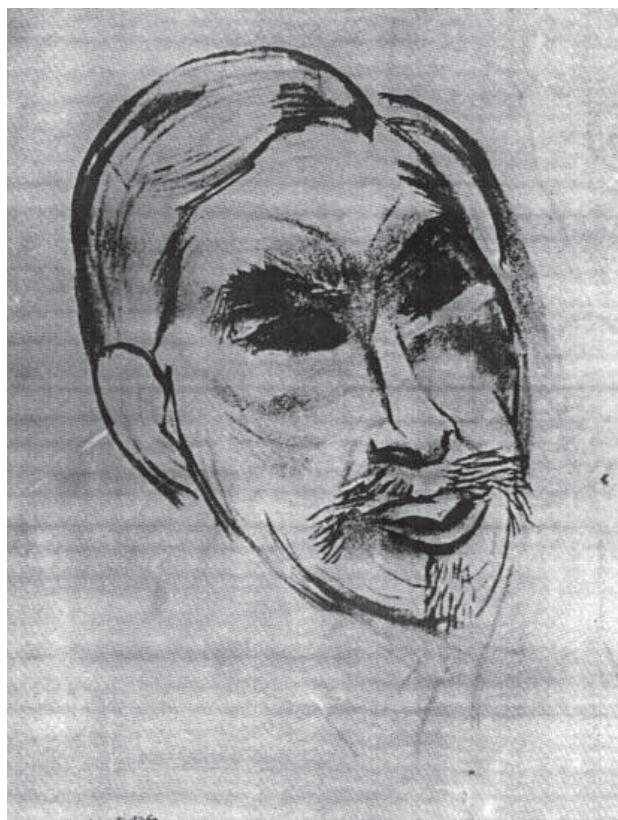


تصویر ۳-۹۲— طرح از موریس اوتریلو^۱ — نقاش
فرانسوی (۱۸۸۳—۱۹۵۵)

تصویر ۳-۹۳



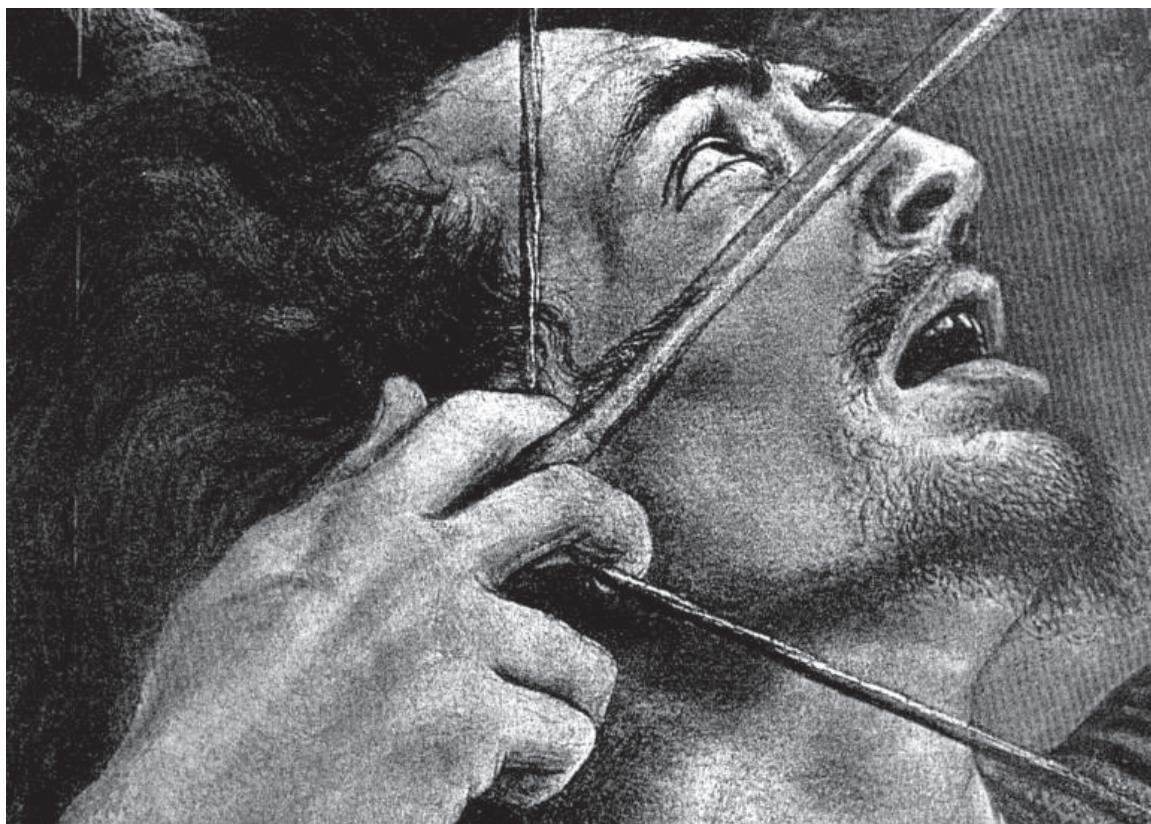
تصویر ۳-۹۴



تصویر ۳-۹۶ طراحی از ماتیس



تصویر ۳-۹۵



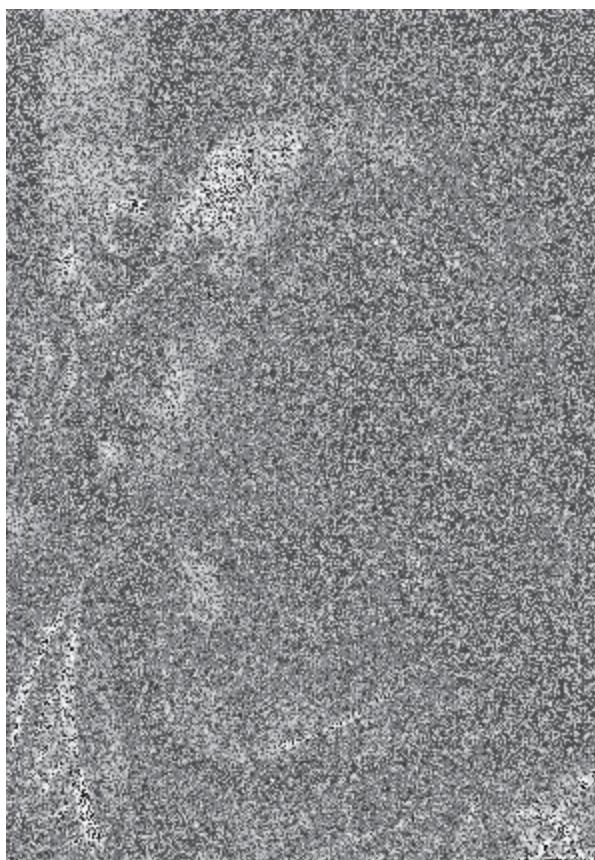
تصویر ۹۷-۳- طراحی از پلایی ئولو - طراح و نقاش ایتالیایی (آنونیو ۱۴۳۲-۱۴۹۸)



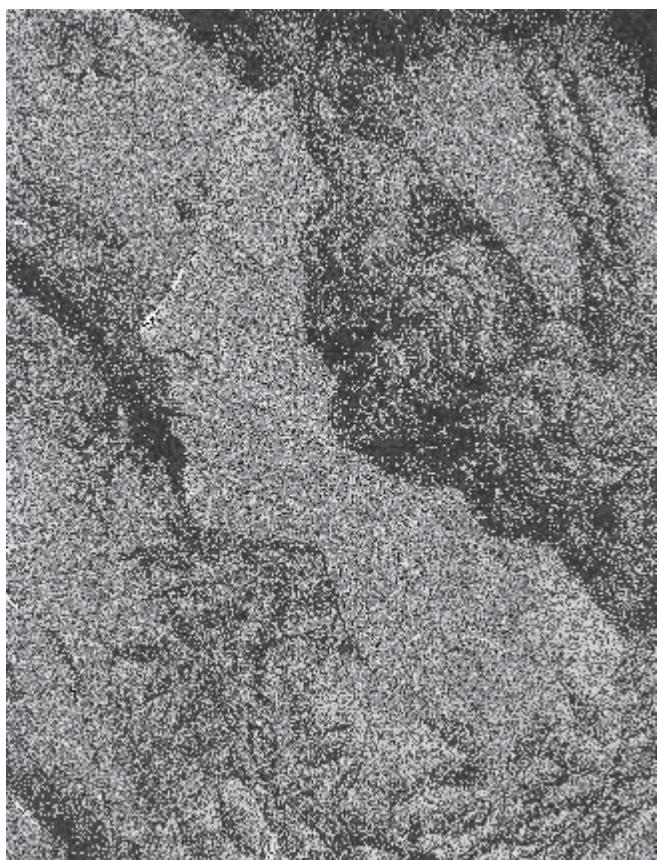
تصویر ۹۸-۳- طراحی از ماتیس



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



تصویر ۱۰۱-۳- طراحی از ساندرو بوتیچلی



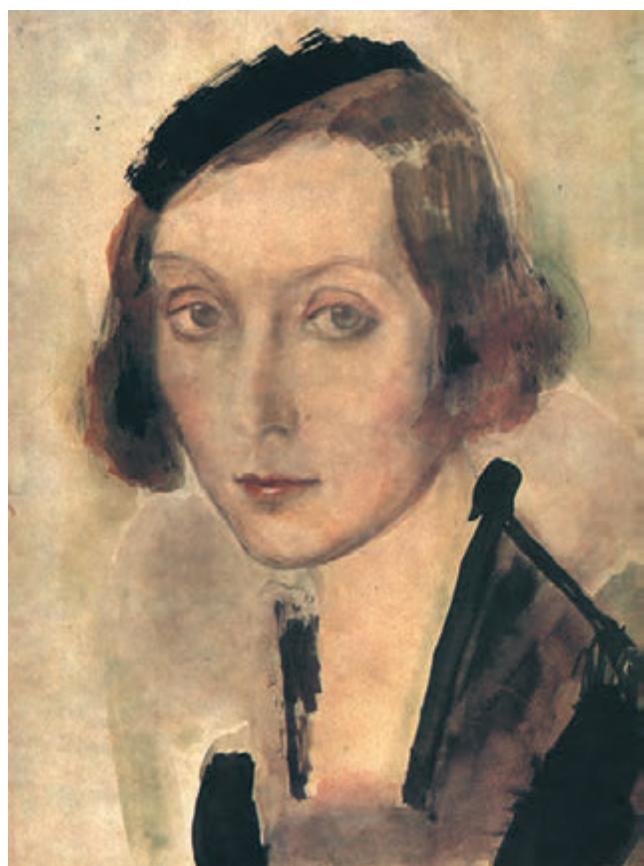
تصویر ۱۰۰-۳- طراحی از ساندرو بوتیچلی



تصویر ۳-۱۰۲- طراحی از ماتیس



تصویر ۴-۱۰۳



تصویر ۳-۱۰۴



٣-١٠٦ تصوير



٣-١٠٥ تصوير



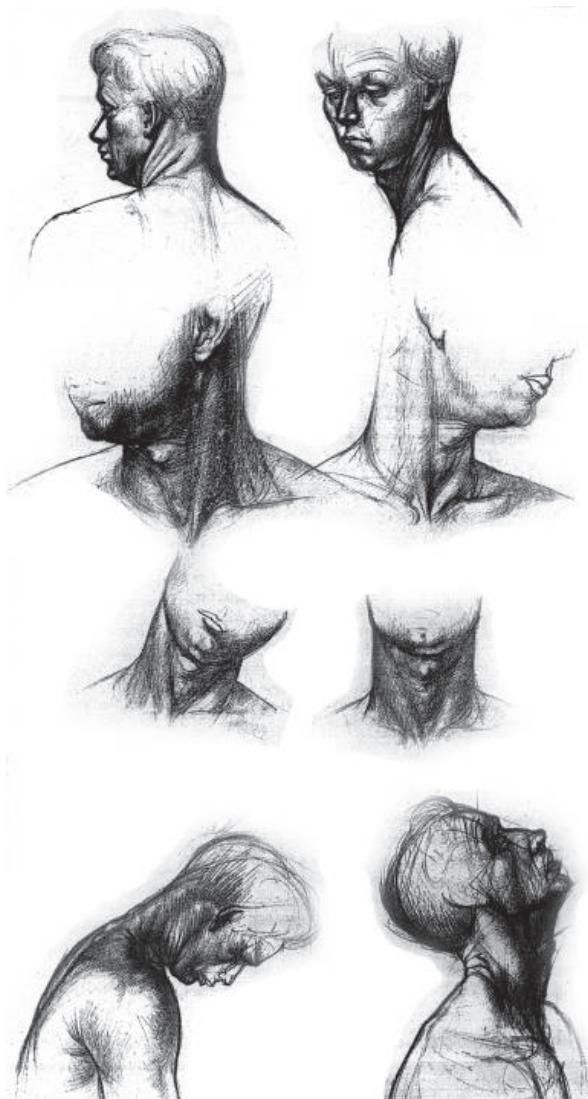
٣-١٠٨ تصوير



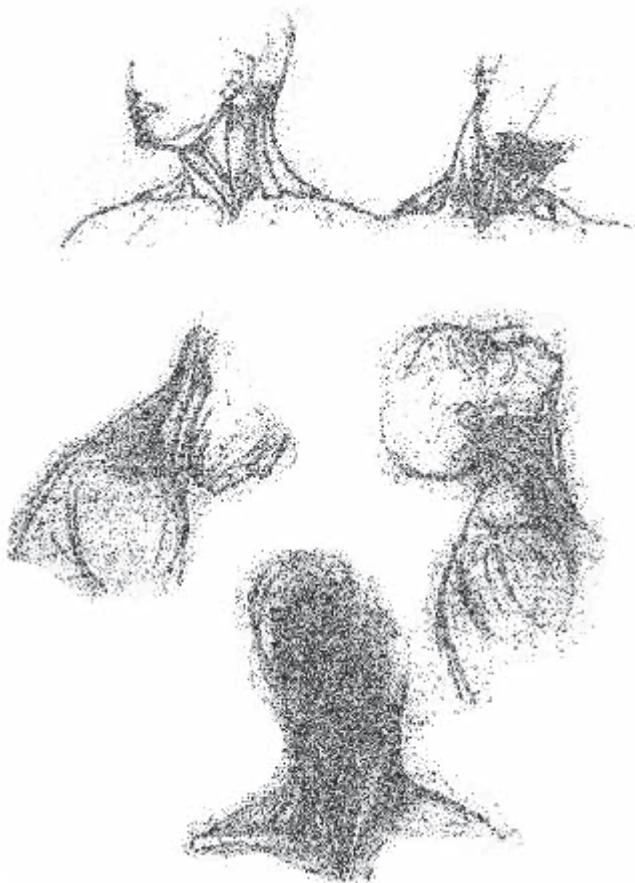
٣-١٠٧ تصوير

۳-۷ گردن

بخشی از ستون مهره‌ها را که حدفاصل 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.

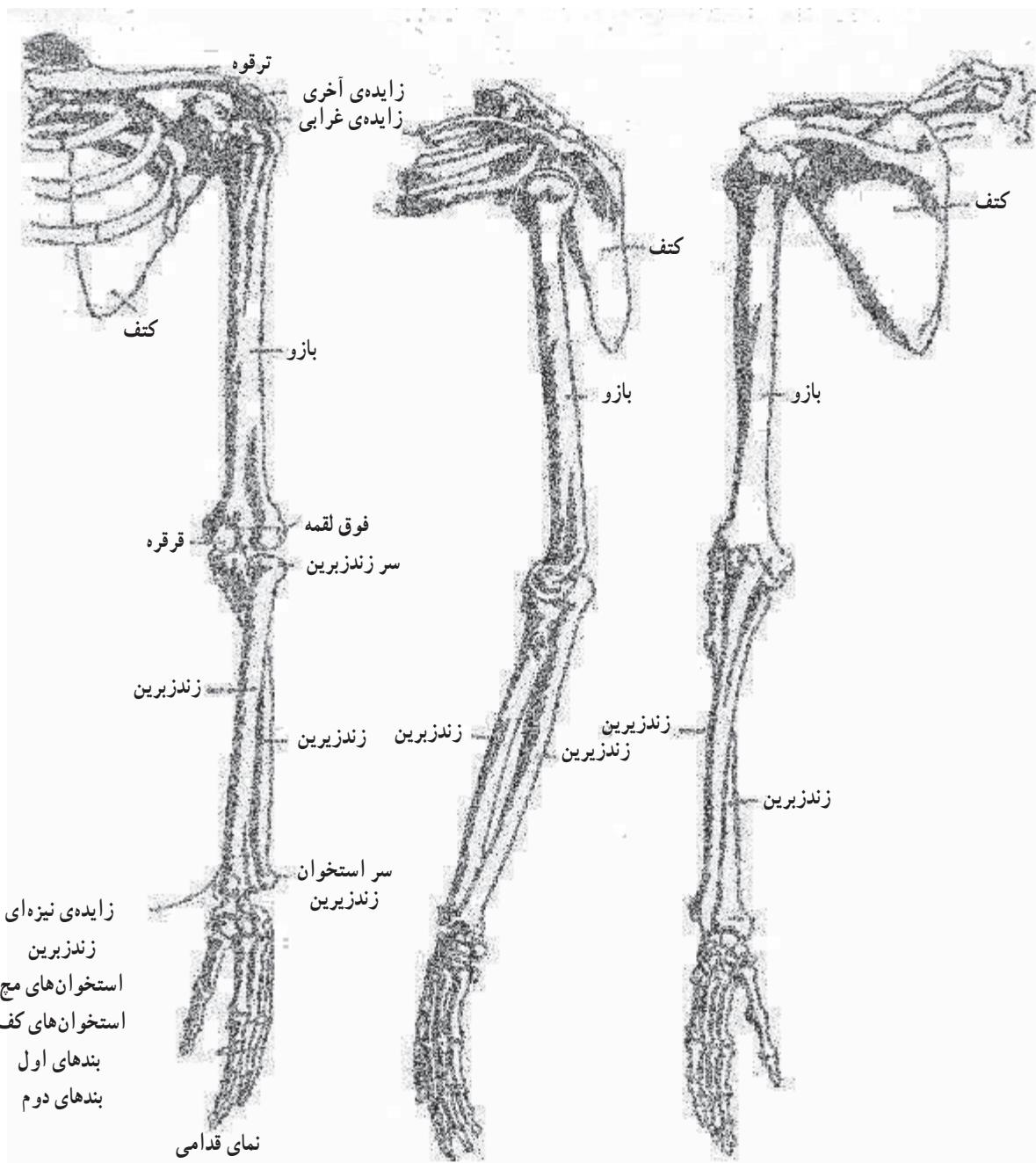
اعمال را بر عهده بگیرد و نیز بیانگر مفاهیم ارتباطی ساده‌ای مانند اشاره، دعوت به سکوت و یا فرمان ایست باشد.

توجه به دست و تمرین بیشتر از آن می‌تواند شما را از ضعفی که بعضی از طراحان بدن دچار هستند دور سازد. در تصاویر زیر شکل استخوان‌هایی را مشاهده می‌کنید که در مجموعه دست نام برد می‌شود (از سرشانه تا آرنج - از آرنج تا مج - و از مج تا سرانگشتان).

۳-۸- دست

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

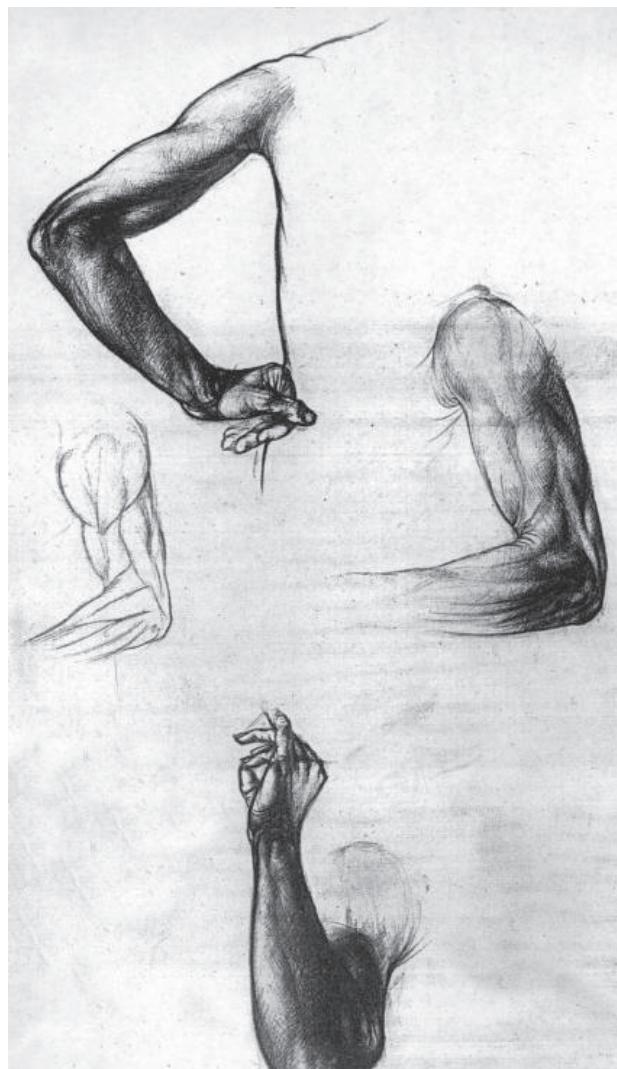
تعداد مفاصل و ماهیچه‌ها و نحوه‌ی قرار گرفتن انگشتان، خصوصاً انگشت شست است که تقریباً عمود بر کف دست است، این عضو بدن آدمی را قادر می‌سازد تا از ظریف‌ترین تا دشوارترین



تصویر ۱۱۱-۳

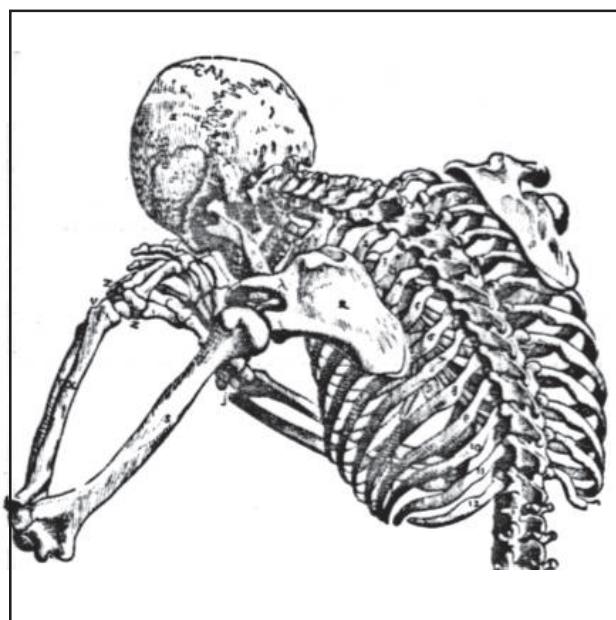
دقت کنید. شناخت و کارکرد ماهیچه‌هایی که به حرکت کتف، بازو و ساعد کمک می‌کنند و حالاتی که به هنگام باز و بسته شدن به خود می‌گیرند می‌تواند بخش مهمی از مسایل طراحی را برایتان آسان نماید و پشتونهای شود برای درک و دریافت انواع حرکت و فیگورهای قسمت فوقانی اندام.

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



تصویر ۳-۱۱۴

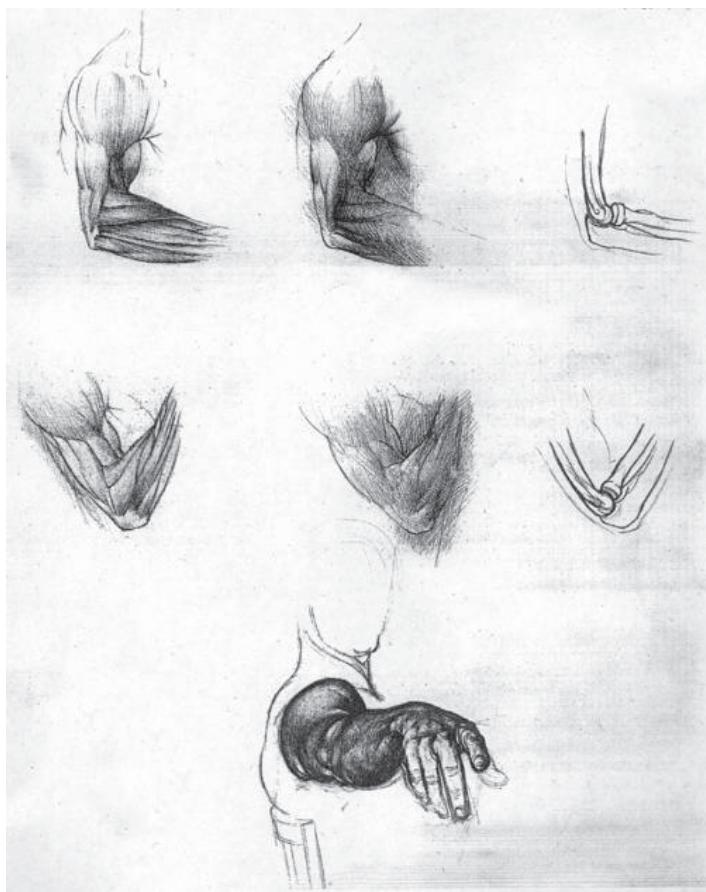
استخوان‌های بازو به وسیله‌ی استخوان مثلثی شکلی به نام «استخوان کتف» بنابر شکل قرار گرفته‌اند (که به کمک استخوان باریکی به نام ترقوه به استخوان جناغ سینه وصل است) امکان حرکتی زیادی دارد. استخوان کتف به کمک عضلات بازو آزادانه بر قفسه‌ی سینه حرکت می‌کند. در تصویر ۳-۱۱۲ محل قرارگیری استخوان کتف بر پشت قفسه‌ی 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 کشتی گیران)



تصویر ۳-۱۱۲



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



تصویر ۳-۱۱۵

ساعده (از آرنج تا مج دست) از دو استخوان تشکیل شده است که بر روی هم حرکت می‌کنند و این امکان را می‌دهند که مج 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 رو به رو می‌بینیم) که به استخوان زیرین «زندرین» می‌گویند و آن که در بالا قرار دارد («زندرین») نام دارد.

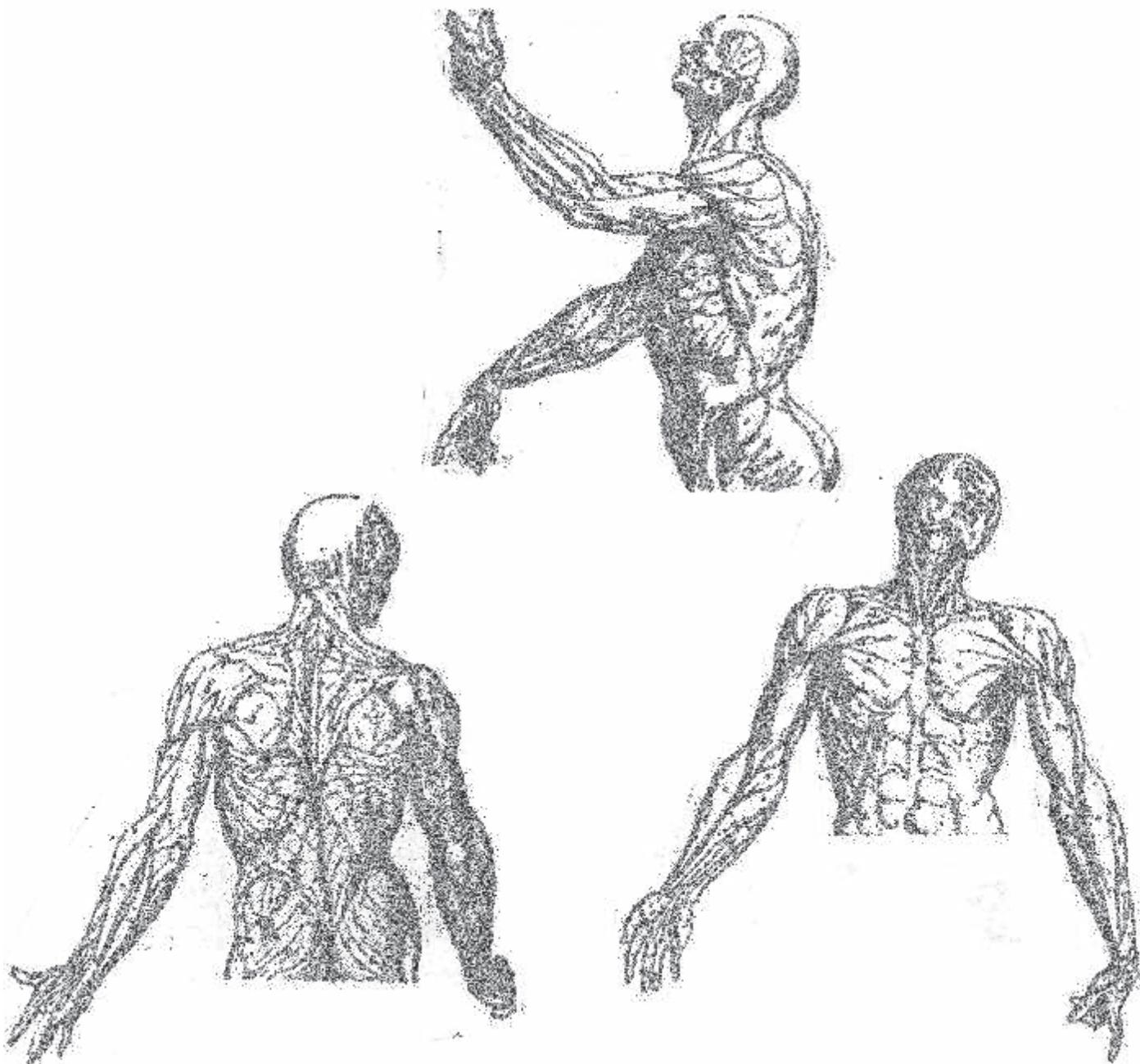
استخوانی که در رو قرار می‌گیرد (یعنی زندرین) در انتهای شست تحرک بیشتری دارد زیرا هم می‌تواند به دور خود بچرخد و هم حرکت لولایی داشته باشد (بر روی استخوان زیرین) و هم تا شدن مج به طرف درون (کف دست) و به طرف بیرون (پشت دست) را آسان می‌کند. مثل حرکاتی که به طور مثال برای بستن و باز کردن یک پیچ لازم است.



تصویر ۳-۱۱۶

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

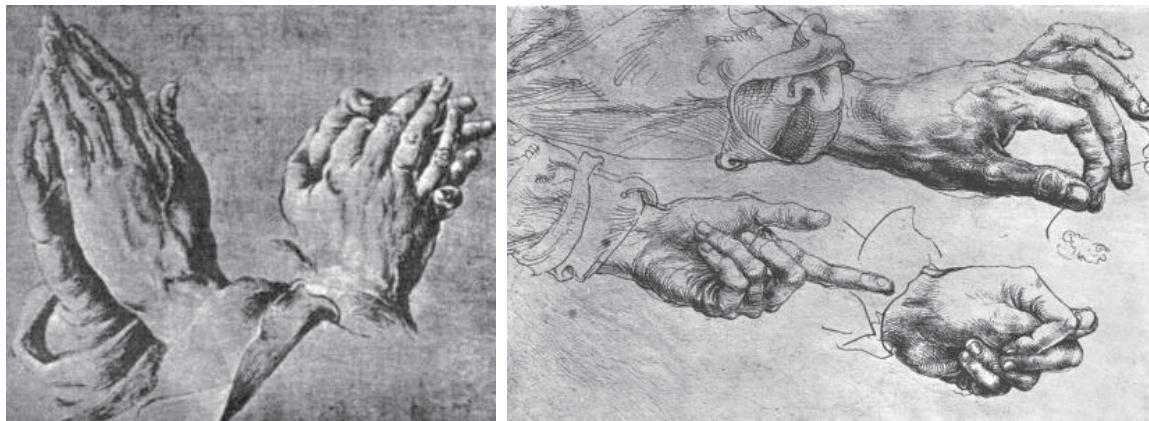
مفصل‌های متحرک بدن، به وسیله‌ی عضلاتی احاطه می‌شوند که با انقباض و انبساط خود به حرکت استخوان‌ها یاری



تصویر ۳-۱۱۷

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، مسئله‌ی اصلی یادگیری شماست. 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 خطاهای قوسی شکل به دست خواهد آمد که تقریباً موازی با یکدیگرند و ریتم خاصی را مشخص می‌کنند (تصویر ۱۲۰^۲).

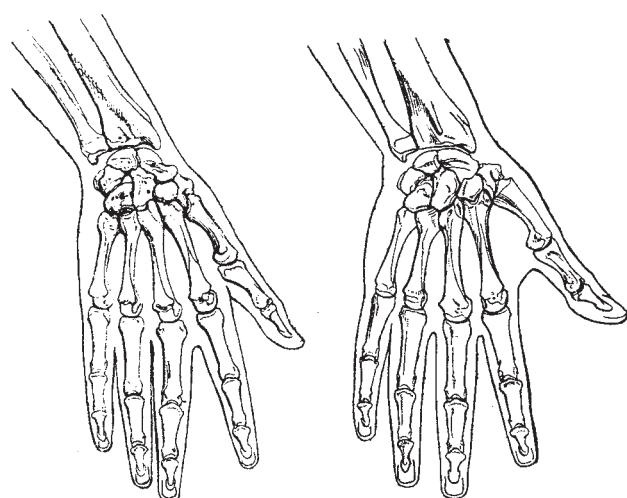
دست انسان به مثابه‌ی یک ابزار پیچیده عمل می‌کند و شامل انگشتان، کف دست و مچ می‌باشد.

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 ظرف و متنوع را به کف دست می‌دهد.

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 خم شدگی دارد.

دست، از جمله اعضایی است که بدون کمک گرفتن از آینه به راحتی می‌تواند از آن طراحی کنید و حالات مختلف آن را بازشناسید.

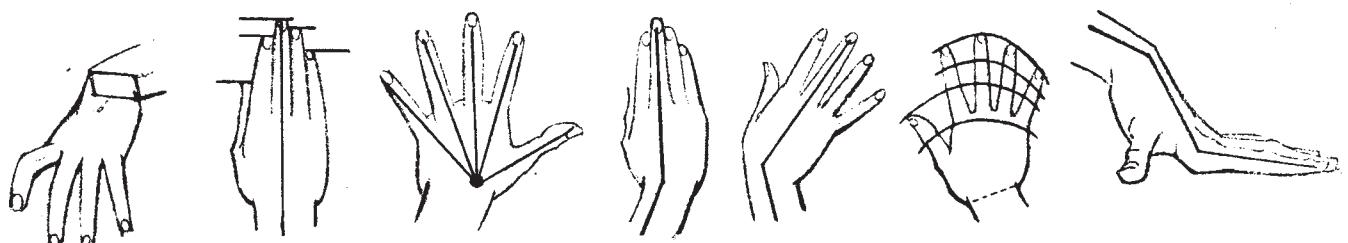
با وصل کردن نوک انگشتان به یکدیگر و یا خطوطی که



استخوان‌های دست زن

استخوان‌های دست مرد

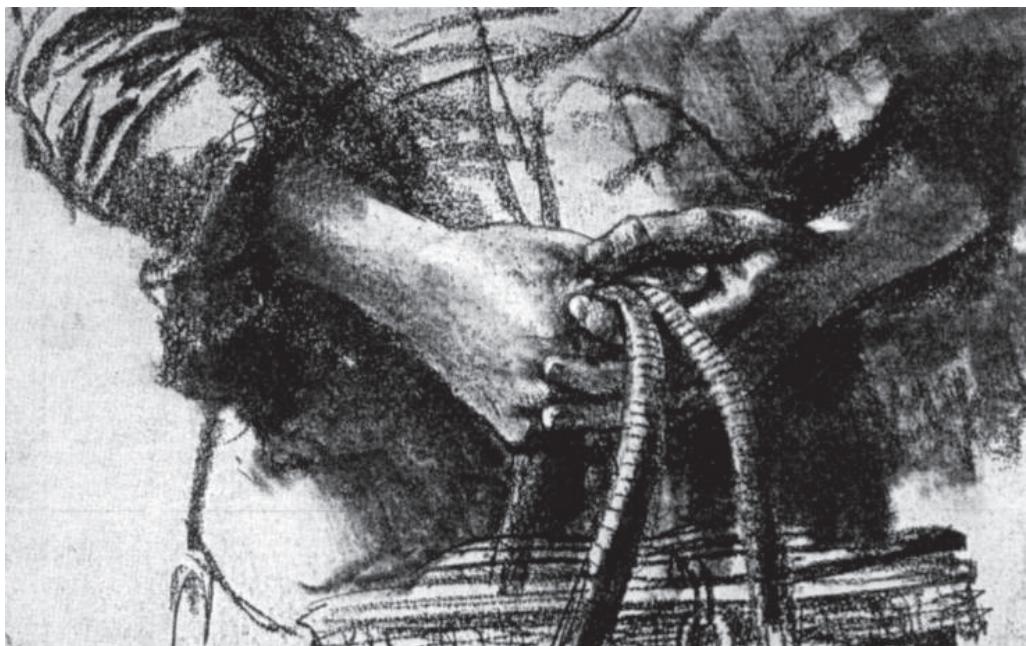
تصویر ۱۱۹—۳



تصویر ۱۲۰—۳



تصویر ۱۲۱—۳— طراحی از دست—وان گوگ



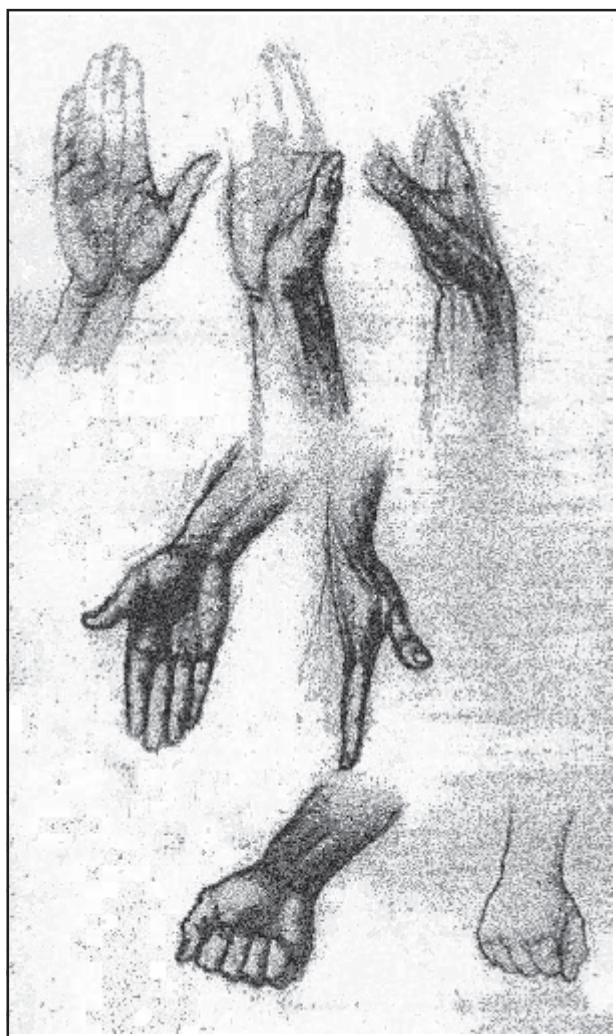
تصویر ۱۲۲—۳— طراحی از آدلف وان مِنتسل^۱ (۱۸۱۵—۱۹۰۵)

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

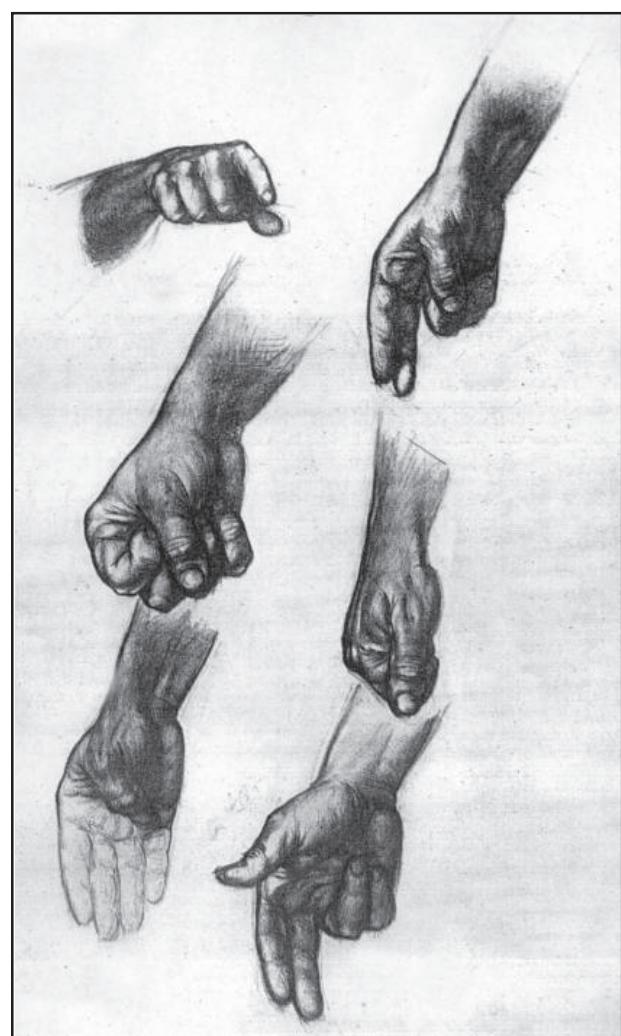
دست‌ها در اندازه و شکل ظاهری با یکدیگر تفاوت‌هایی دارند و این فرق‌ها در جزئیات بیش‌تر قابل مشاهده است. کلفتی یا کشیدگی انگشتان، اندازه و نحوه‌ی قرارگیری انگشت‌شست و تغییراتی که براساس ویژگی‌های حرفه‌ای به وجود می‌آید مانند انجام کارهای بسیار ظریف نظری عمل جراحی یا تراش الماس و کارهای سخت مانند کشاورزی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



٣-١٢٣ تصوير



٣-١٢٥ تصوير



٣-١٢٤ تصوير



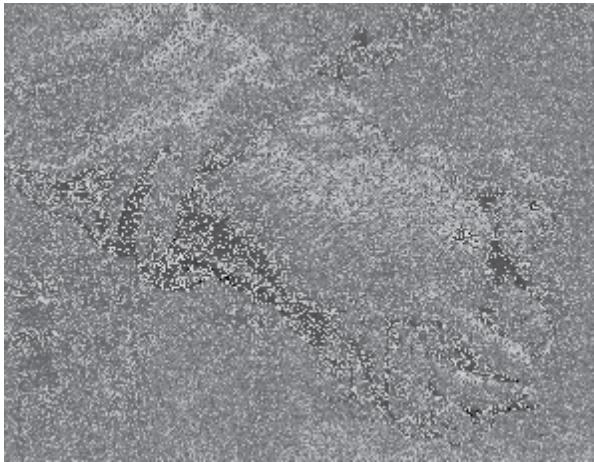
تصویر ۴-۱۲۶

مچ بیش تر از قسمت داخلی کف دست می باشد.
آثار نقاشان مختلف که به طراحی از دست پرداخته اند جالب
توجه است.

کف دست در قسمت انگشت شست، بزرگ تر از عرض
دست در قسمت انگشتان است، و این قسمت بزرگ تر از عرض
آن در محل اتصال به مچ است ولی ضخامت (قطر آن) در قسمت



تصویر ۳-۱۲۷— طراحی ژاپنی — حرکت های دست



تصویر ۳-۱۲۹



تصویر ۳-۱۲۸



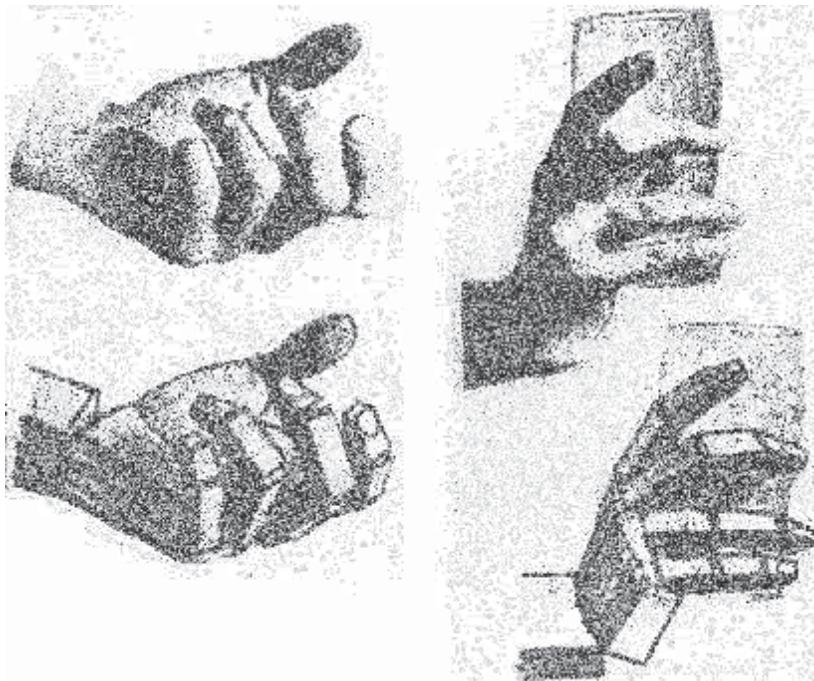
تصویر ۳-۱۳۱—پابلو پیکاسو



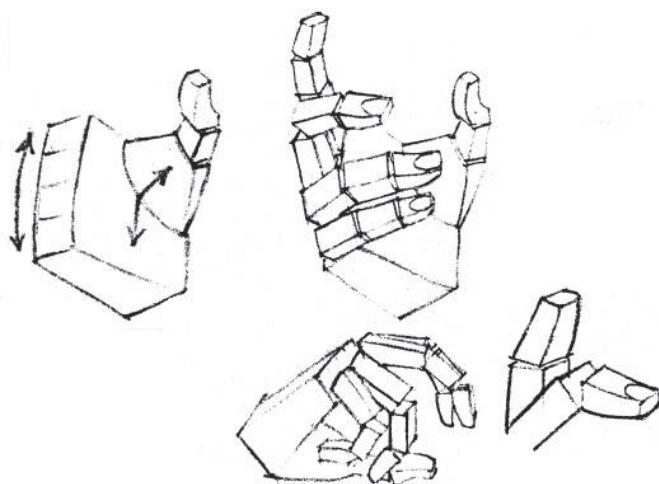
تصویر ۳-۱۳۰

در طراحی ها و نقاشی های زیادی، دست ها نقش محوری دارند. همانند طراحی تصویر ۳-۱۳۱ که احساس کلی کار، به وسیله‌ی حرکت دست ها نمود پیدا می‌کند.

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



تصویر ۳-۱۳۲



تصویر ۳-۱۳۳

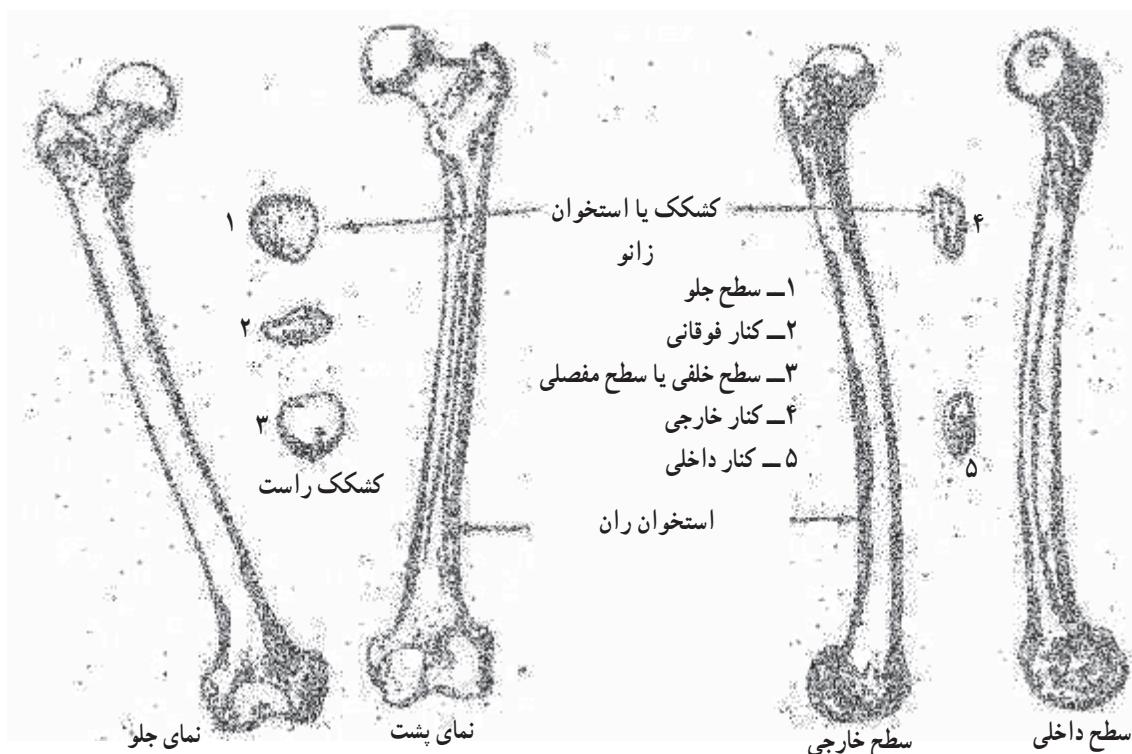
تمرین

- 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- نحوه قرارگیری انگشت شست با دیگر انگشتان متفاوت است. با توجه به نحوه 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 حجمی 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 حرکات بیشتر از استخوان ران است (تصاویر ۳-۱۳۴ و ۳-۱۳۵).

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

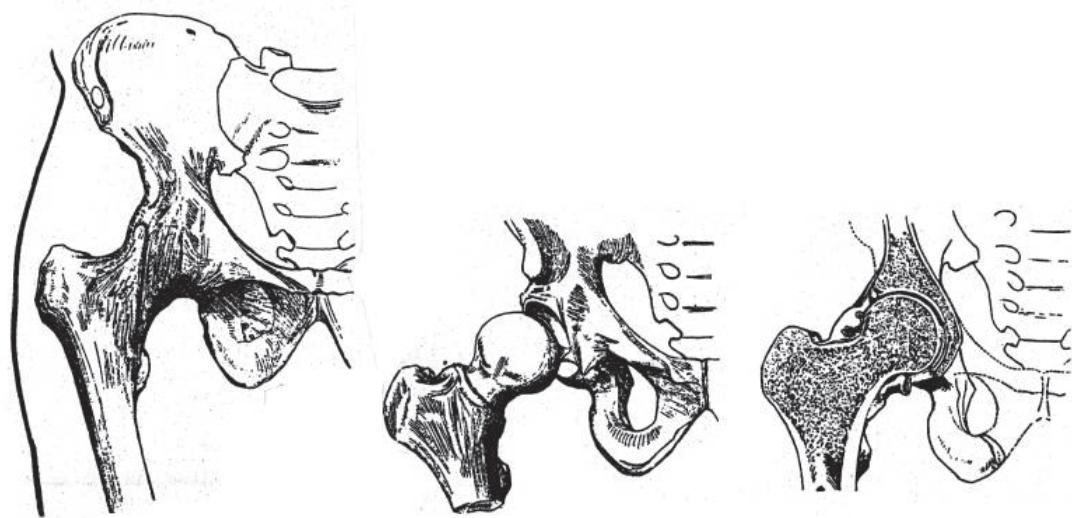
استخوان ران بزرگ‌ترین، کلفت‌ترین و محکم‌ترین استخوان اندام انسان است که به وسیله‌ی برجستگی کروی شکلی



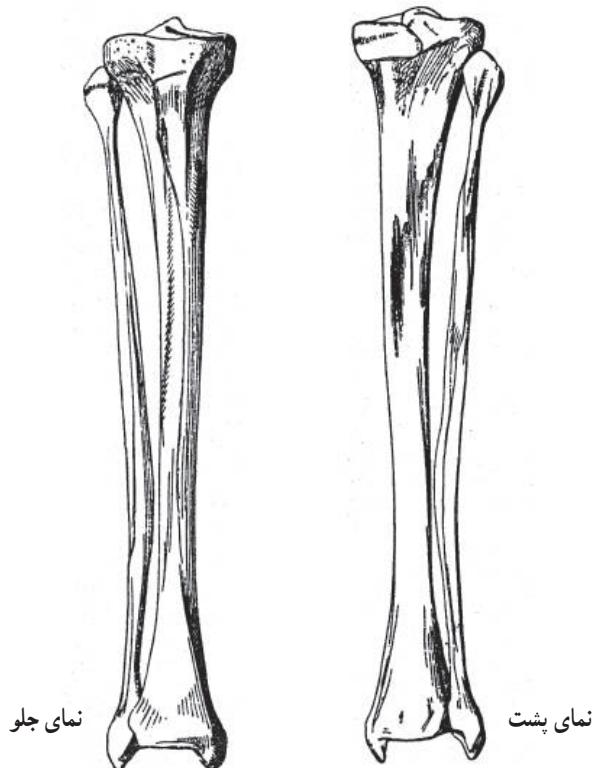
تصویر ۳-۱۳۴

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

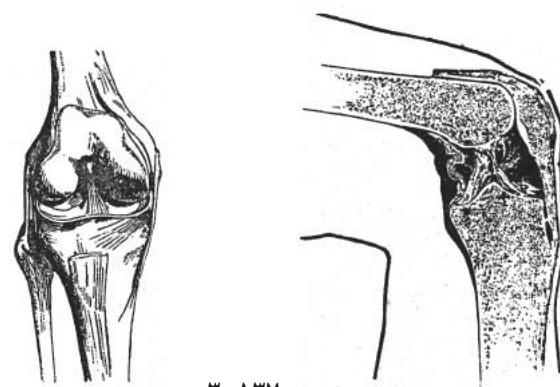
استخوان ران از بالا به لگن خاصره و در پایین به استخوان ساق منتهی می‌شود و استخوان باریک‌تری را در کنار خود دارد که به طرف بیرون پا جای گرفته است. این دو استخوان را به‌خاطر شکل ظاهری آن‌ها «درشت‌نی» و «نازک‌نی» می‌نامند (تصویر ۳-۱۳۶).



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



تصویر ۱۳۶

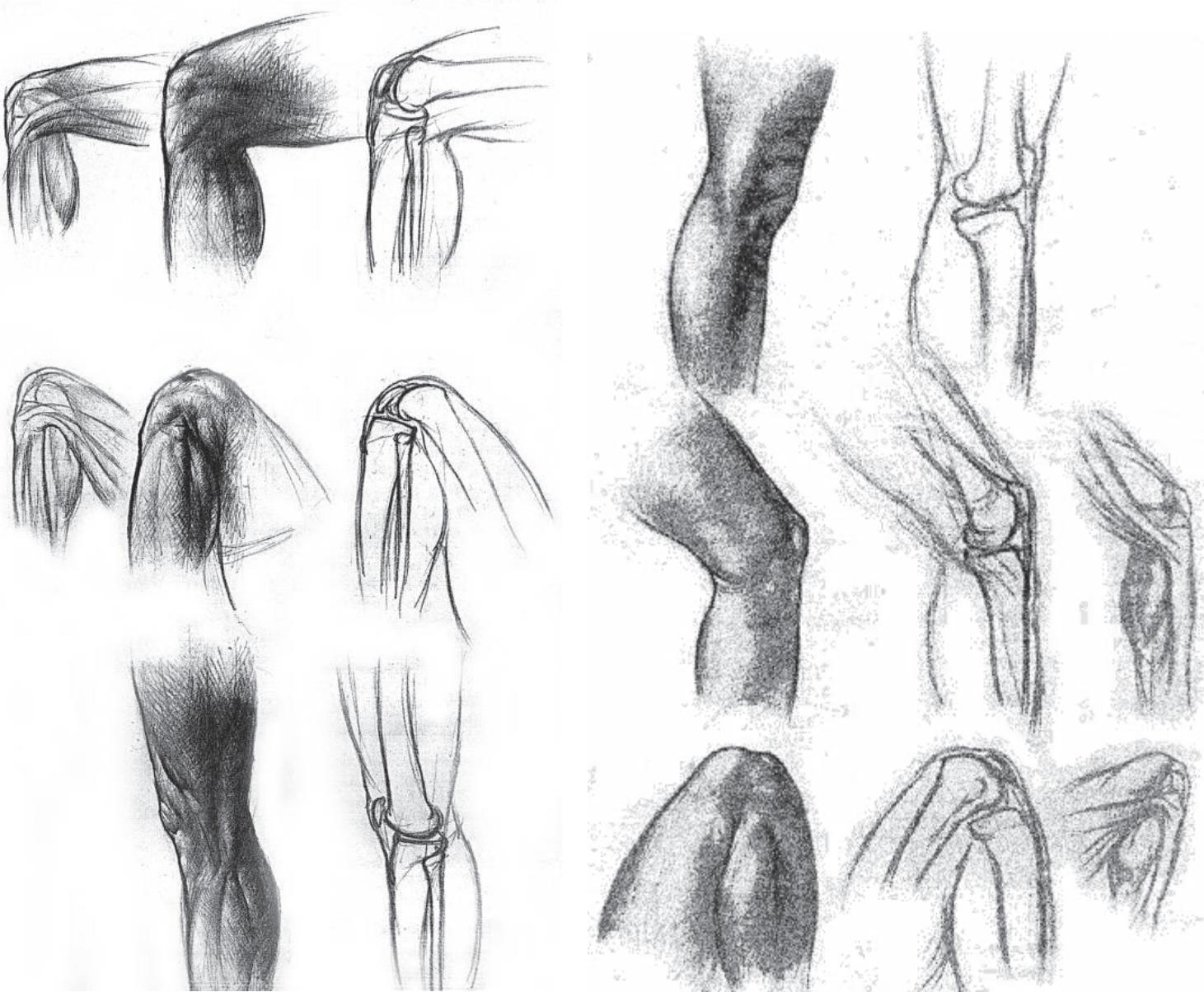


تصویر ۱۳۷

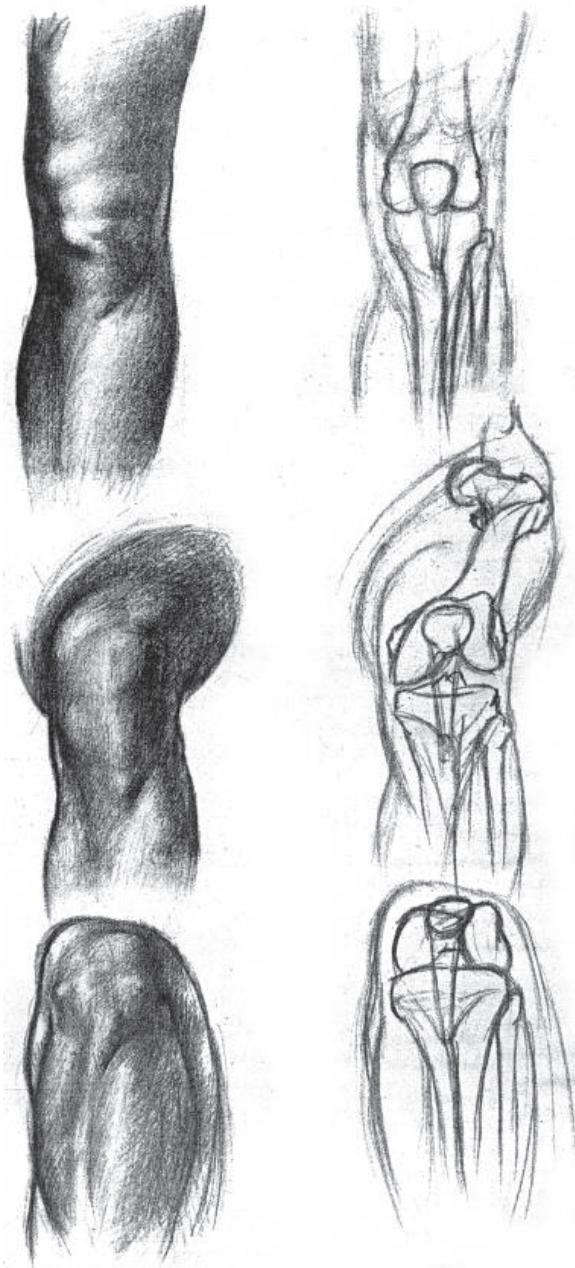
کف پا از تعداد زیادی استخوان کوچک تشکیل شده است که در کنار هم شکلی منحنی را به وجود می آورند. قوز این منحنی به طرف بالا و گودی آن در کف پاست و با توجه به این انحصار که کف پا می تواند سنگینی وزن بدن را تحمل کند.

کف پا در ایستایی، راه رفتن، دویدن و حرکات نرمشی و جهشی نقش مهمی را بر عهده دارد (تصاویر ۳-۱۴۰ و ۳-۱۴۱).

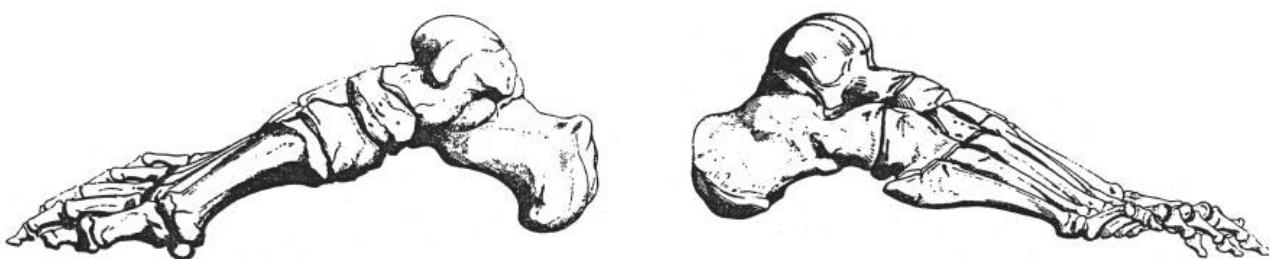
عضلات و ماهیچه های پا، امکان حرکت و چرخش را برای این عضو میسر ساخته و شکل کلی پارانیز تشکیل می دهند. بنابراین برای به دست آوردن توانایی طراحی درست و بدون عیب از پا، دقت و توجه به این ماهیچه ها و به خاطر سپردن آن ها ضروری می باشد. در صورت امکان با رفتن به مکان های ورزشی و یا مراجعته به کتاب ها و مجلات ورزشی می توانید اطلاعات زیادی در این زمینه کسب کنید (تصاویر ۳-۱۳۸ و ۳-۱۳۹).



تصویر ۳-۱۳۸



تصویر ۳-۱۳۹



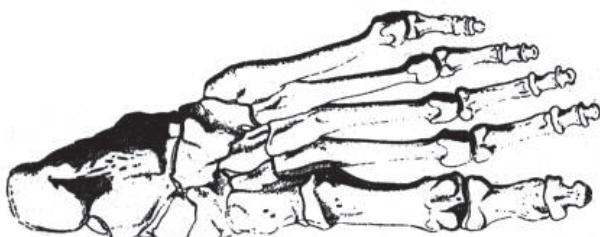
تصویر ۳-۱۴۱—کنار داخلی

تصویر ۳-۱۴۰—کنار خارجی استخوان‌های پا

پاشنه است بسیار حائز اهمیت می‌باشد.
مچ پا از مچ دست حجمی‌تر است و یک استخوان نسبت به
مچ دست (که از ۱۸ استخوان ساخته شده) کمتر دارد. این
مجموعه‌ای استخوانی که محکم و کوتاه هستند همانند
استخوان‌های مچ دست در دو ردیف منظم قرار ندارند.

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

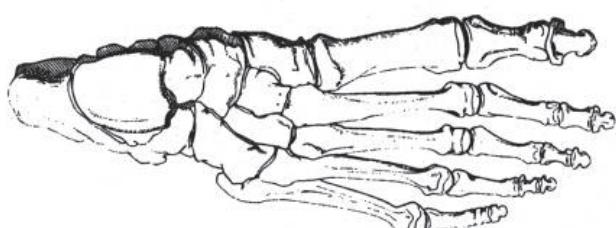
اندازه‌ی طول پای مردان (از پاشنه تا نوک انگشتان) به
اندازه‌ی تقریبی یک ششم طول بدن می‌رسد و طول پای زنان
کوچک‌تر و حدوداً یک هشتم طول بدن آن‌هاست.



سطح تحتانی استخوان‌های پا

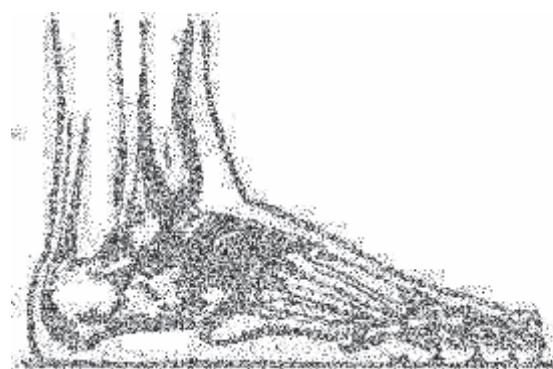
در طراحی ساده از مچ و کف پا شکلی هرمی به دست می‌آید
که مانند پایه‌ای عمل می‌کند و اندام بر روی آن قرار دارد. هرگونه
سهولانگاری در طراحی آن می‌تواند طراحی ما را مخدوش و
دچار مشکل نماید. سه بخش مچ و کف و انگشتان در پا نیز مانند
دست قابل تفکیک و مطالعه است. ولی تفاوت عمدی پا با دست
در نحوه قرارگیری این مجموعه می‌باشد.

کف دست با اندکی انحنا، در امتداد استخوان‌های بازو و
ساعد قرار می‌گیرد. اگر کف دست را ببروی سطح صاف قرار دهیم
مچ دست بالاتر قرار می‌گیرد ولی در پا به گونه‌ی دیگری است و کف
پا در امتداد استخوان‌های ساق و ران نیست بلکه به شکل پایه‌ای
عمل می‌کند که استخوان‌های ران و ساق عمود بر آن قرار می‌گیرد.
توجه به مچ پا که شامل قوزک، پاشنه و قسمت جلوی

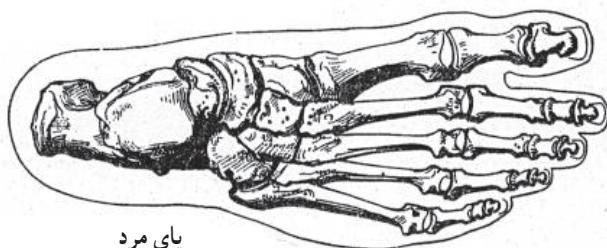
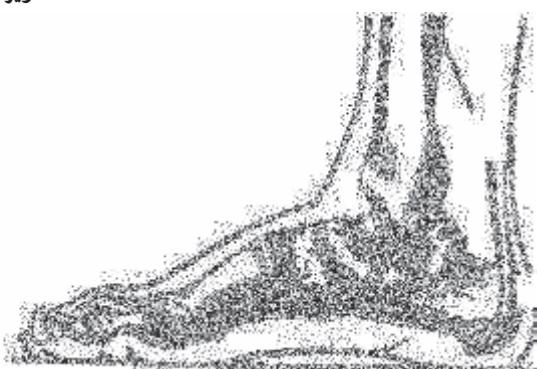


سطح فوقانی استخوان‌های پا

تصویر ۳-۱۴۲

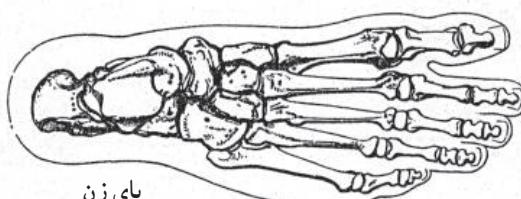


تصویر ۳-۱۴۳

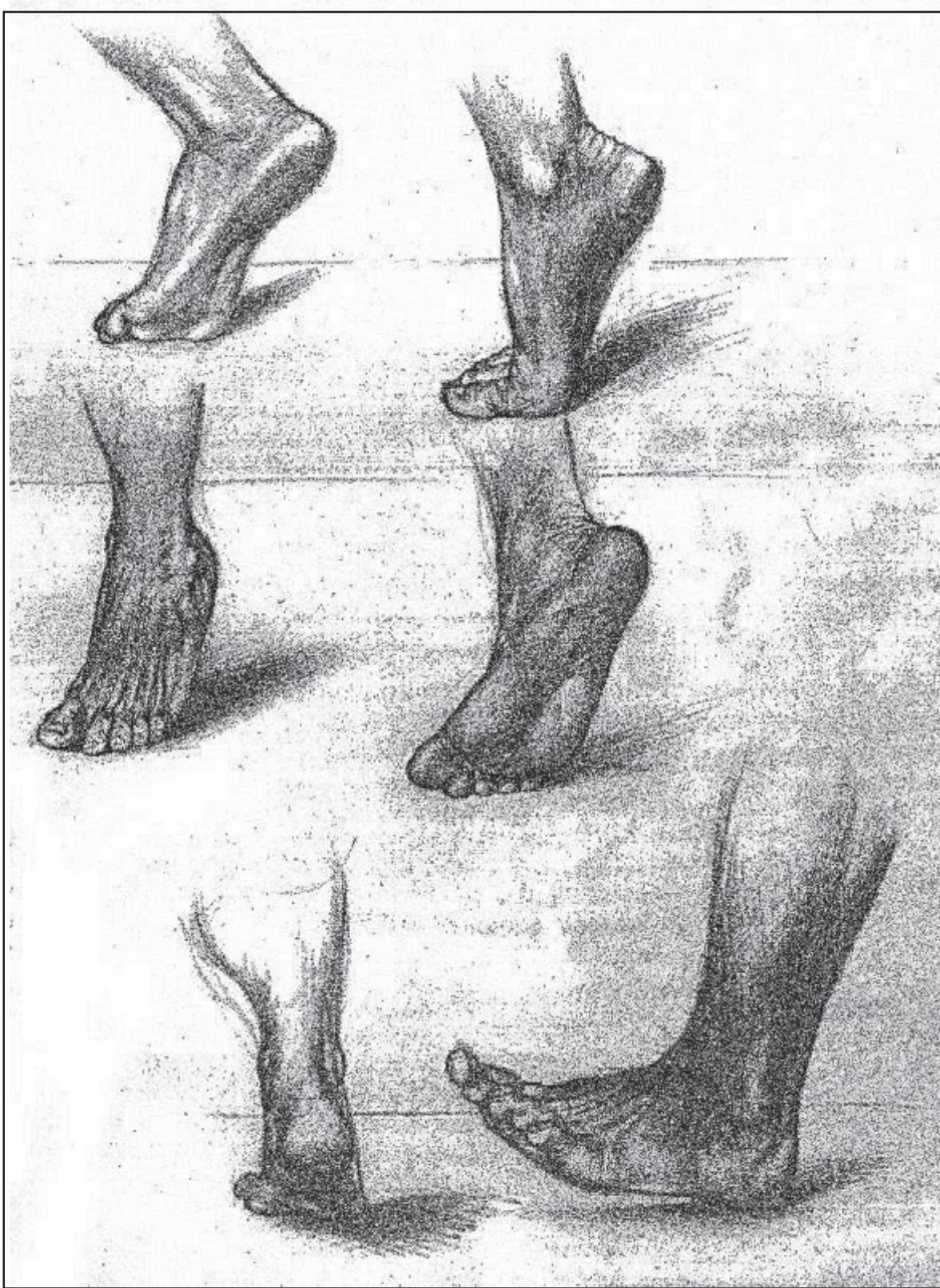


پای مرد

تصویر ۳-۱۴۴



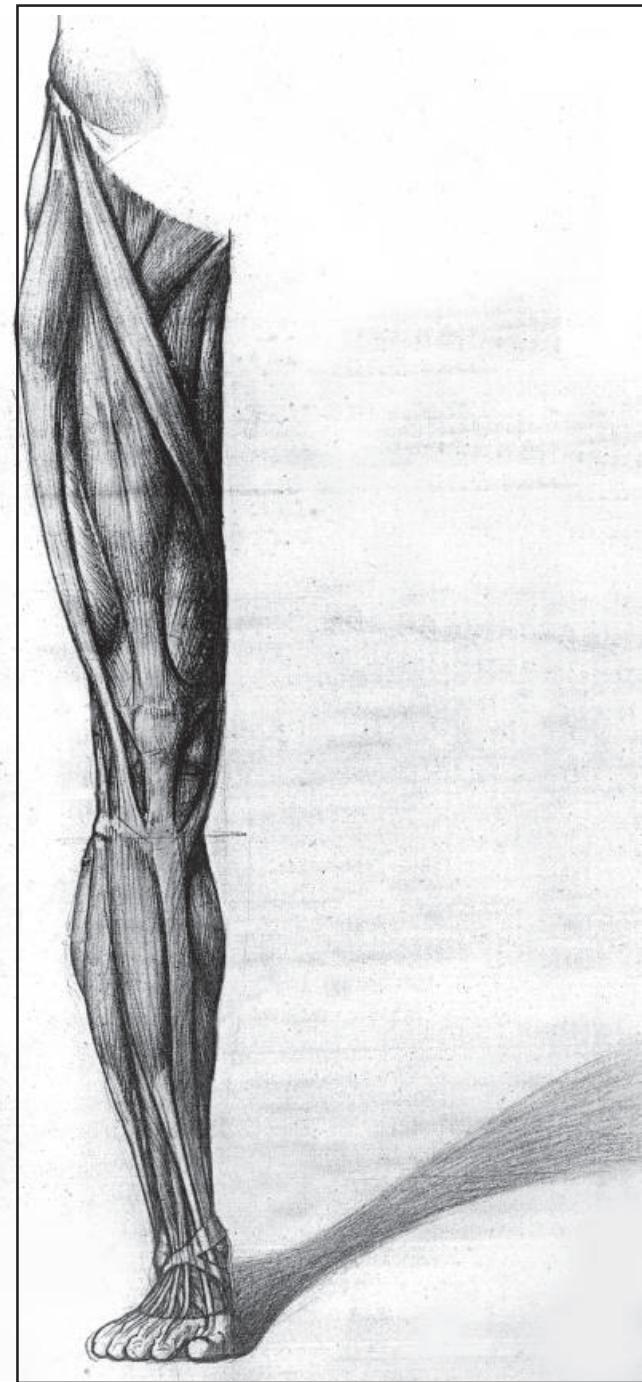
پای زن



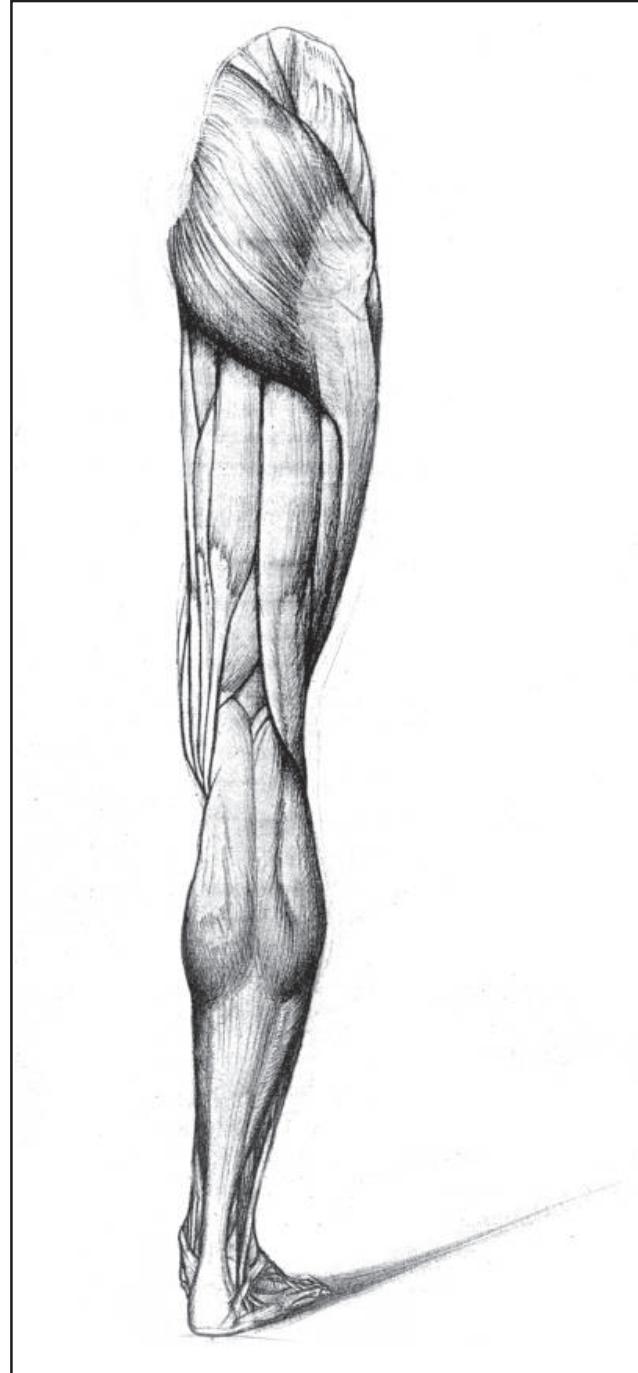
٣-١٤٥ تصوير

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

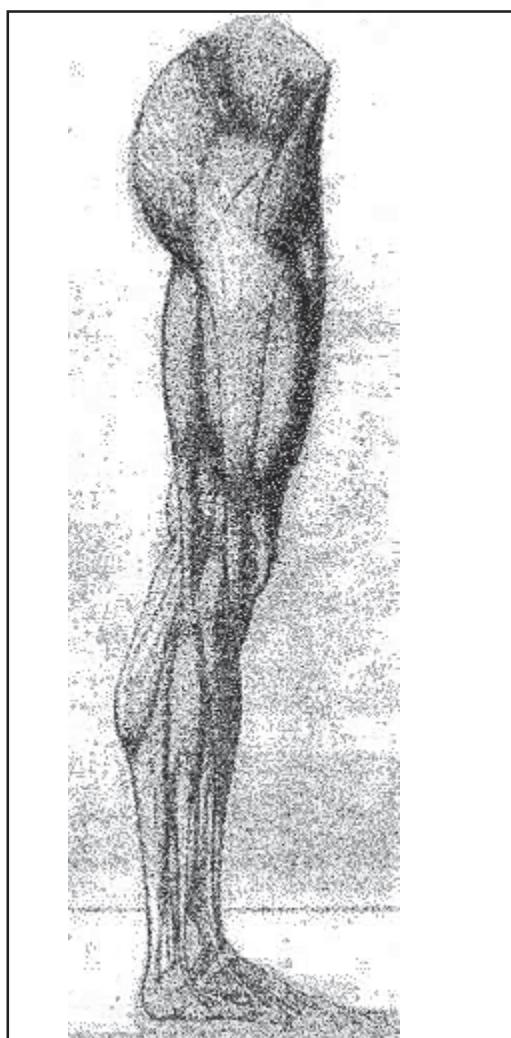
در تصاویری که در بی‌می آید شما، نقش ماهیچه‌ها را که بر روی استخوان‌های پا کشیده شده‌اند می‌بینید که باعث



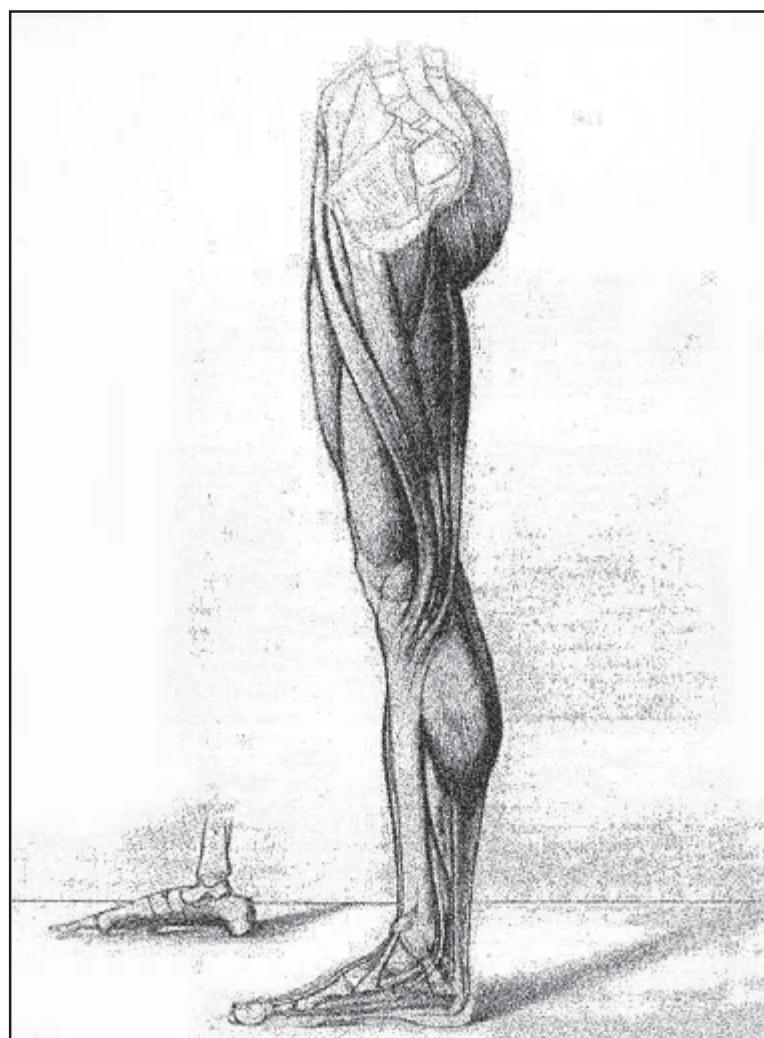
تصویر ۳-۱۴۷



تصویر ۳-۱۴۶



تصویر ۳-۱۴۹



تصویر ۳-۱۴۸

تمرین

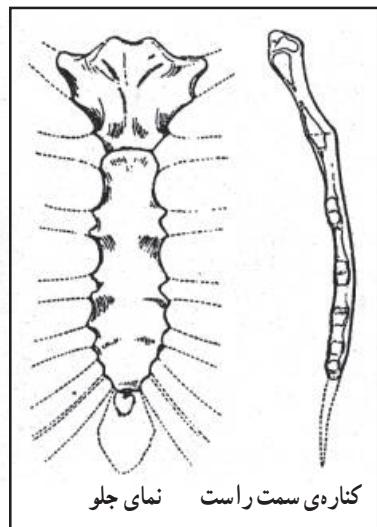
- ۱- پا را در حالت های ایستاده، نشسته بر روی صندلی و نشسته بر روی زمین طراحی کنید.
- ۲- پا را از مچ تا انگشتان از زاویه‌ی روبه‌رو و پهلو، در حالت قارگیری روی پنجه‌ی پا و قرار گرفتن روی پاشنه‌ی پا طراحی کنید.
- ۳- پا را از مچ در حالتی که در کفش قرار گرفته طراحی کنید.

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

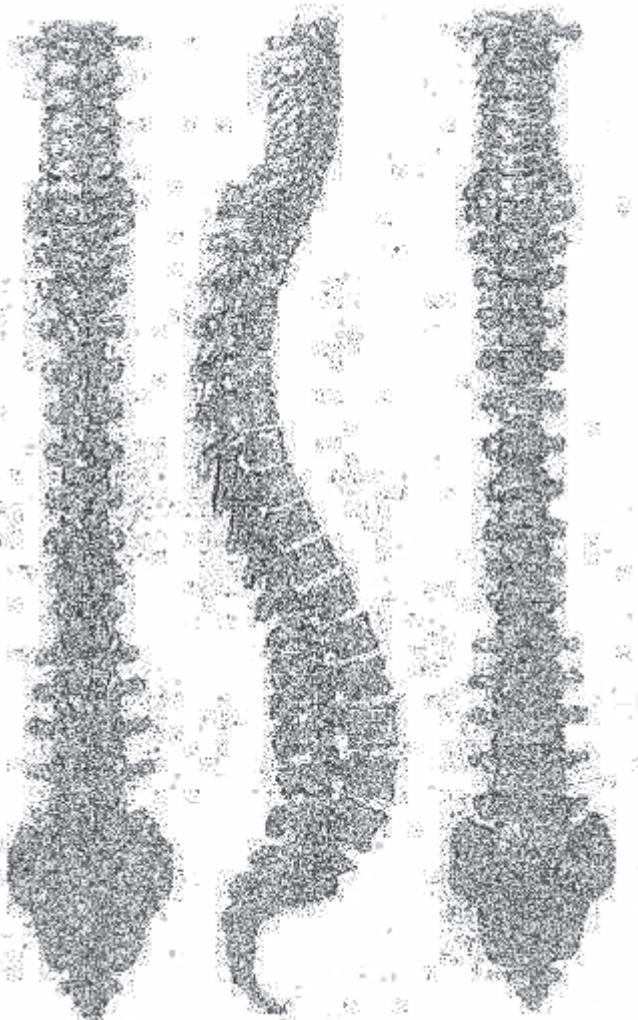
۱۰-۳- قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها
ستون فقرات (ستون مهره‌ها)، مجموعه‌ای است از استخوان‌های حلقه‌ای شکل که روی هم قرار گرفته‌اند و حدفاصل سر تا لگن خاصره را در بر می‌گیرند. حرک بالاتنه بستگی به نرمش و انعطاف‌پذیری این مهره‌ها دارد.
قفسه‌ی سینه از دندنه‌ها که استخوان‌هایی باریک و منحنی



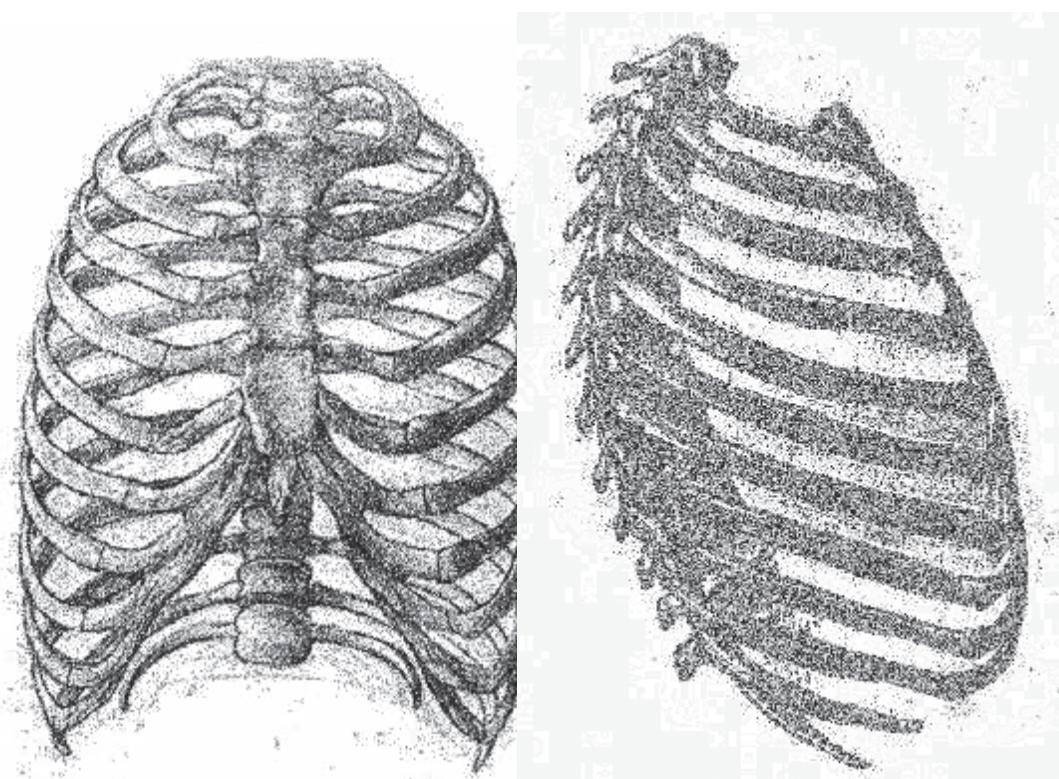
تصویر ۱۵۱-۳- دندها و غضروف آن از نمای بالا



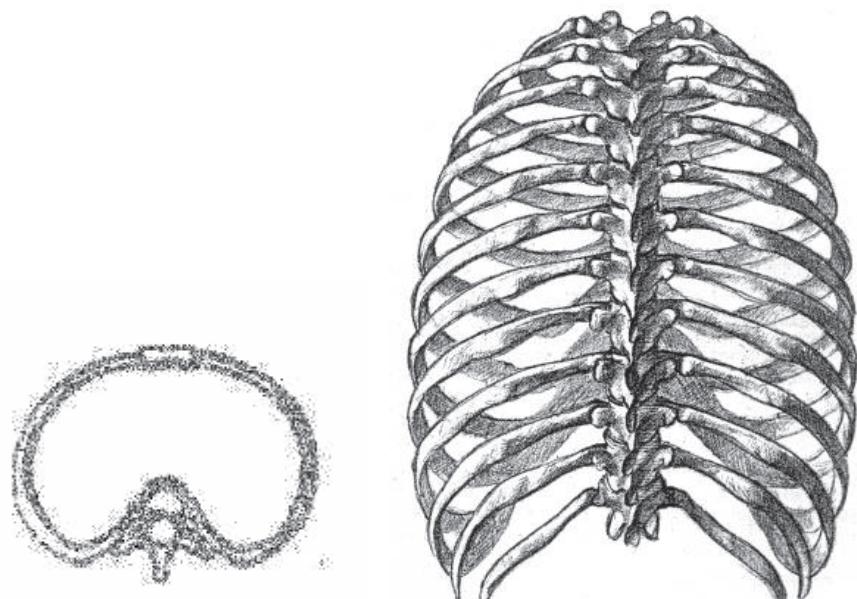
تصویر ۱۵۲-۳- استخوان جناغ سینه



تصویر ۱۵۲



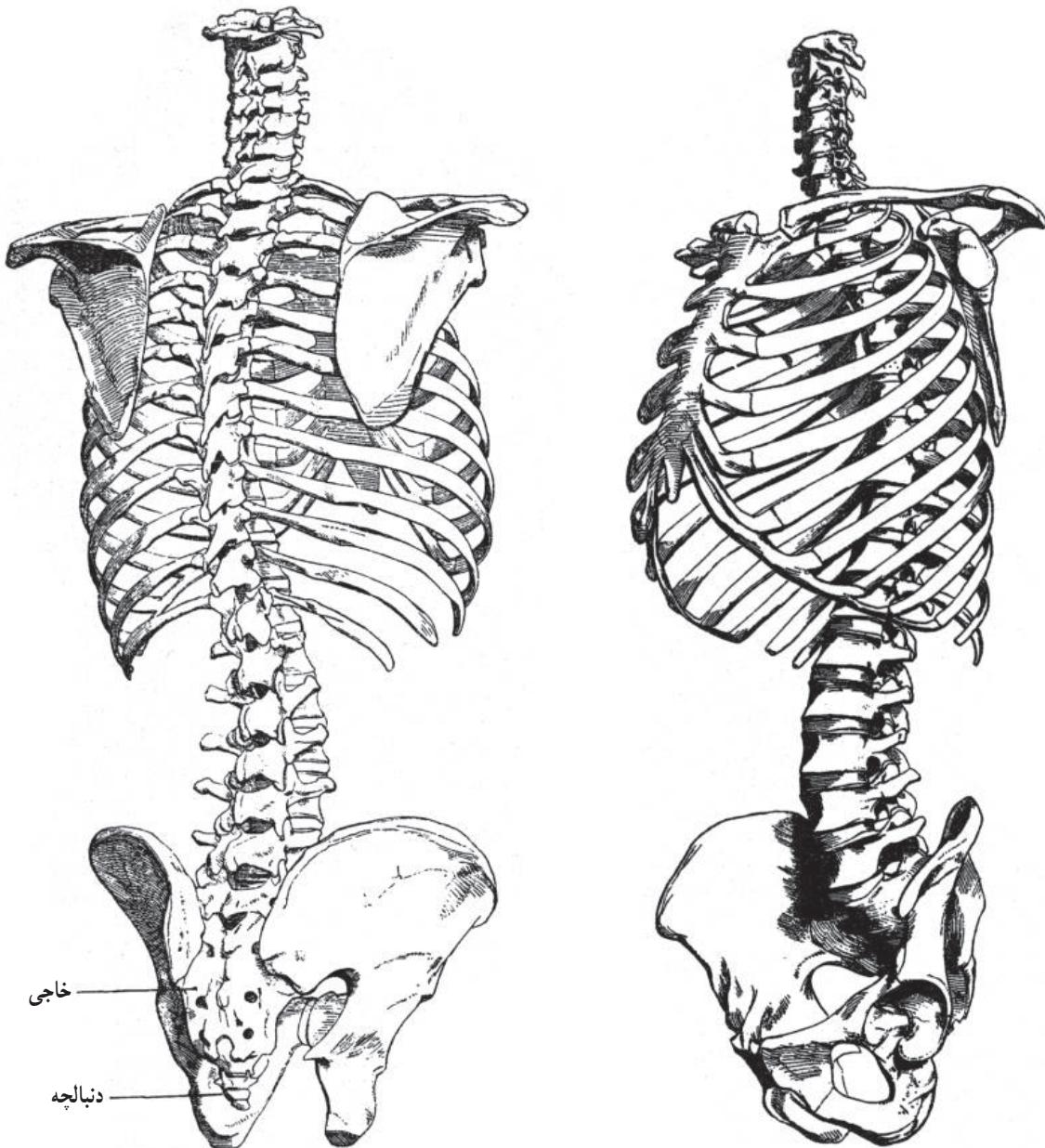
تصویر ۳-۱۵۳



تصویر ۳-۱۵۴

تمرین

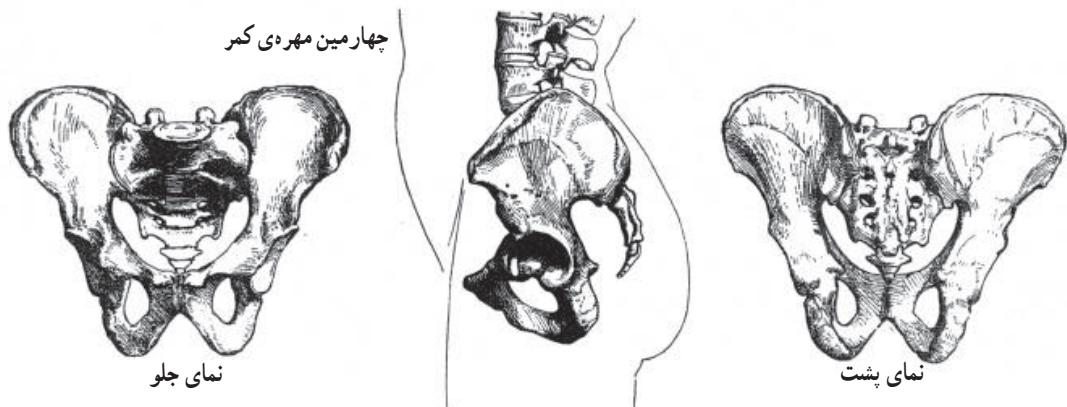
— با استفاده از مدل‌های اسکلتی قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها را طراحی کنید.



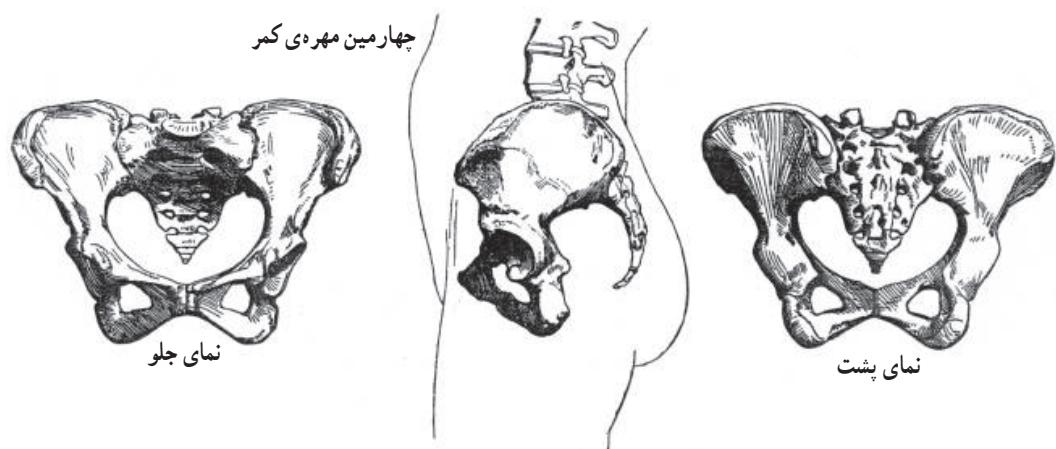
تصویر ۳-۱۵۵

پایین محل اتصالات با استخوان ران که قسمت برجسته و کروی استخوان ران در گودی لگن قرار می‌گیرد. عمدۀ ترین فرق اندام زن با مرد در شکل لگن خاصره است که در زنان پهن‌تر و کوتاه‌تر از مردان است (تصاویر ۳-۱۵۶، ۳-۱۵۷، ۳-۱۵۸ و ۳-۱۵۹).

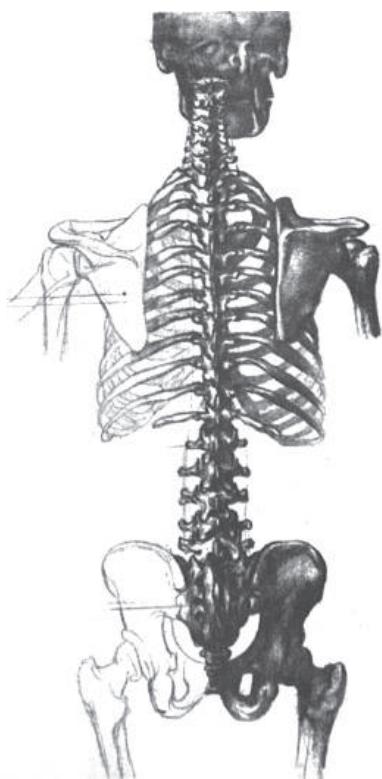
۱۱-۳- لگن خاصره
لگن خاصره بی‌شباهت به شکل پروانه نیست و یا به شکل ذوزنقه‌ای متساوی الساقین است که ضلع پهن آن در بالا قرار می‌گیرد. بالای لگن خاصره محل اتصال مهره‌ها است و در طرفین



تصویر ۳-۱۵۶ - لگن خاصه در مردان

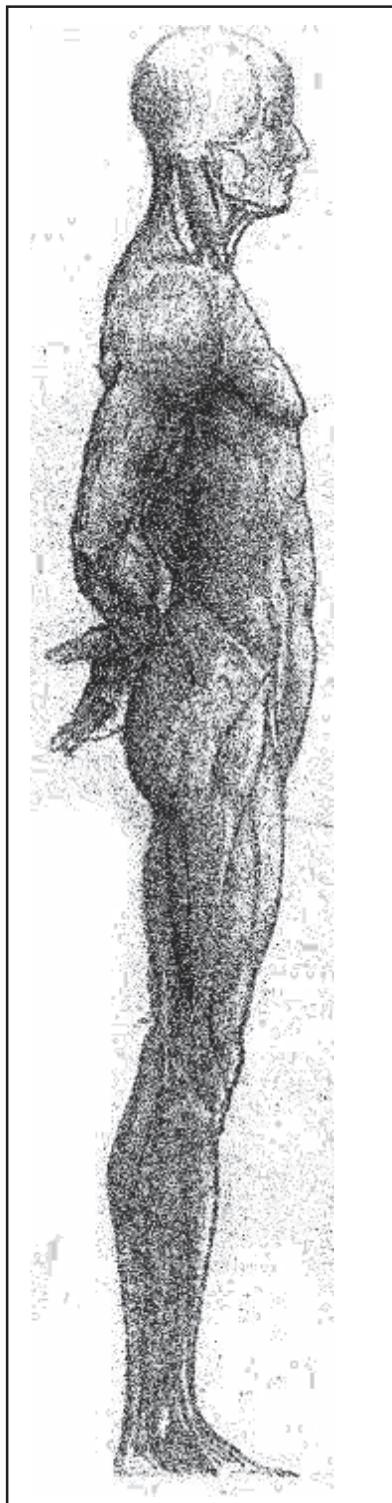


تصویر ۳-۱۵۷ - لگن خاصه در زنان

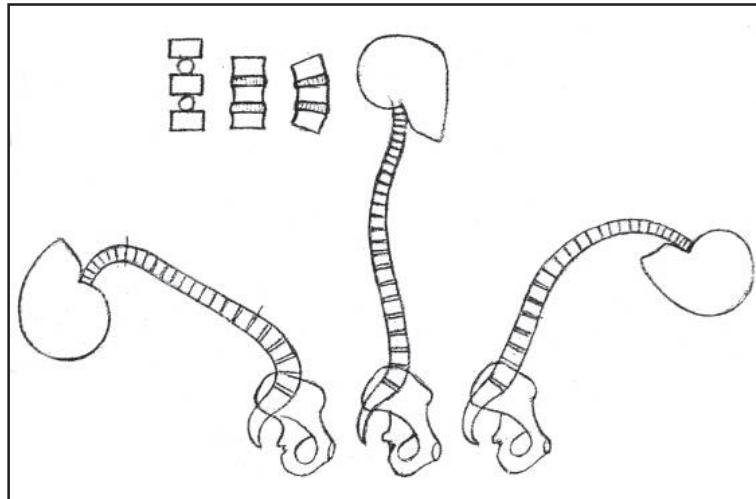


تصویر ۳-۱۵۸

طراحان با طرح‌های سریع و ساده از سر و ستون مهره‌ها و لگن خاصه 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 به دست آورند. توجه به شکل ستون مهره‌ها یکی از شاخص‌هایی است که به دقت در نظر گرفته می‌شود زیرا به مثابه‌ی خطی، تن را (از پشت سر) به دو نیم راست و چپ تقسیم می‌کند و در طرح‌هایی که از بپلو رسم می‌شود شکل تعیین‌کننده‌ای برای اندام دارد.

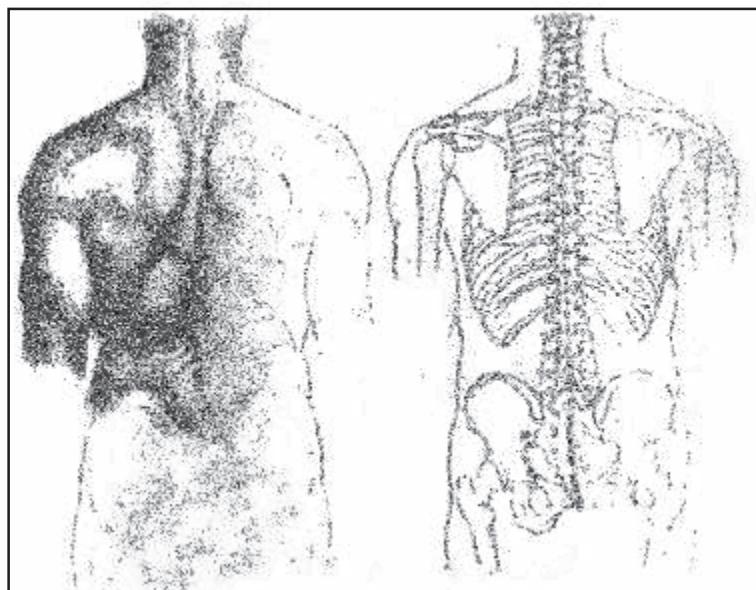


تصویر ۳-۱۶۱



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 ۳-۱۶۲



تصویر ۳-۱۶۴



تصویر ۳-۱۶۳- طراحی از رافائل

تمرین

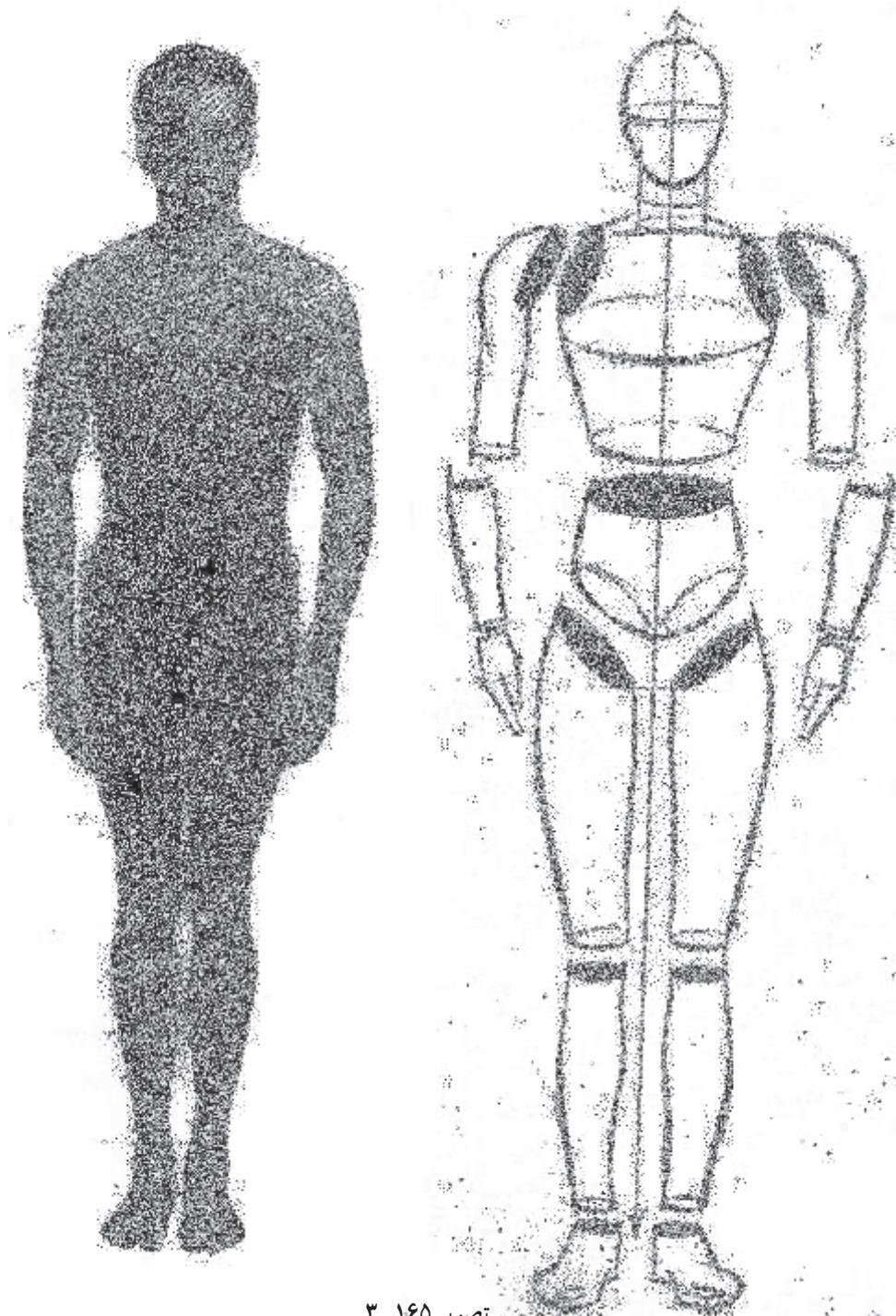
- با استفاده از مدل اسکلتی، شکل و نحوه قرارگیری لگن خاصره را در ارتباط با ستون مهره‌ها و اتصال به استخوان‌های پا طراحی کنید.

اندازه‌ها و چگونگی ساختار اندام، بتوانید با ساده کردن این مجموعه (عضلات، استخوان‌ها و مفاصل) شکل حرکتی اندام را راحت‌تر تمرین کنید (تصاویر ۳-۱۶۵-۳-۱۷۰).

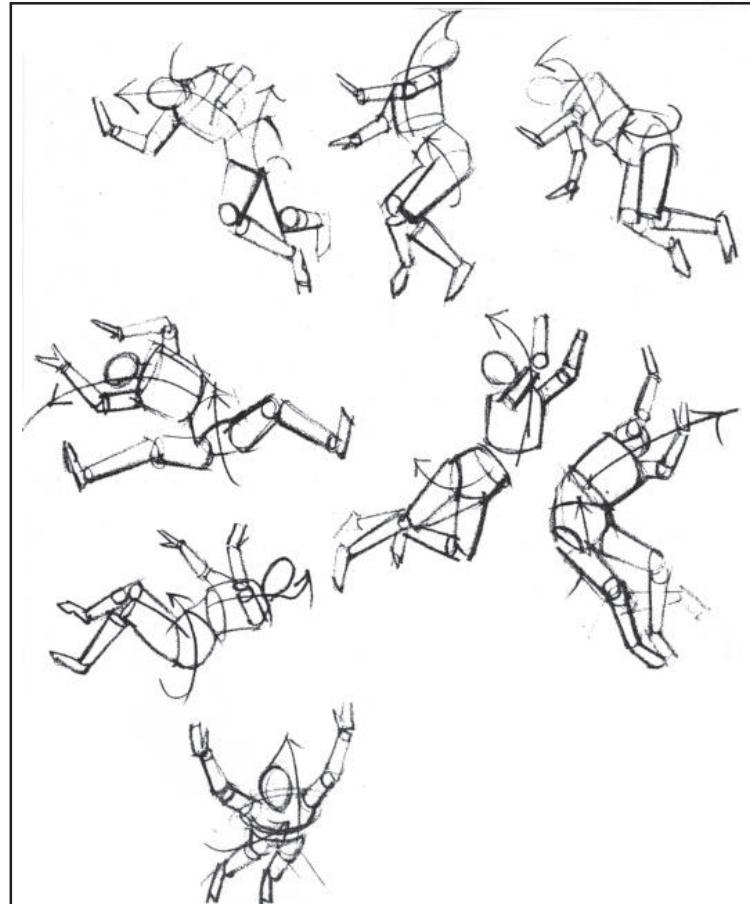
ابتدا با استفاده از مجلات ورزشی، عضلات و اندام‌ها را به شکل حجم‌های هندسی درآورده، سپس به تکرار آن‌ها پردازید.

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

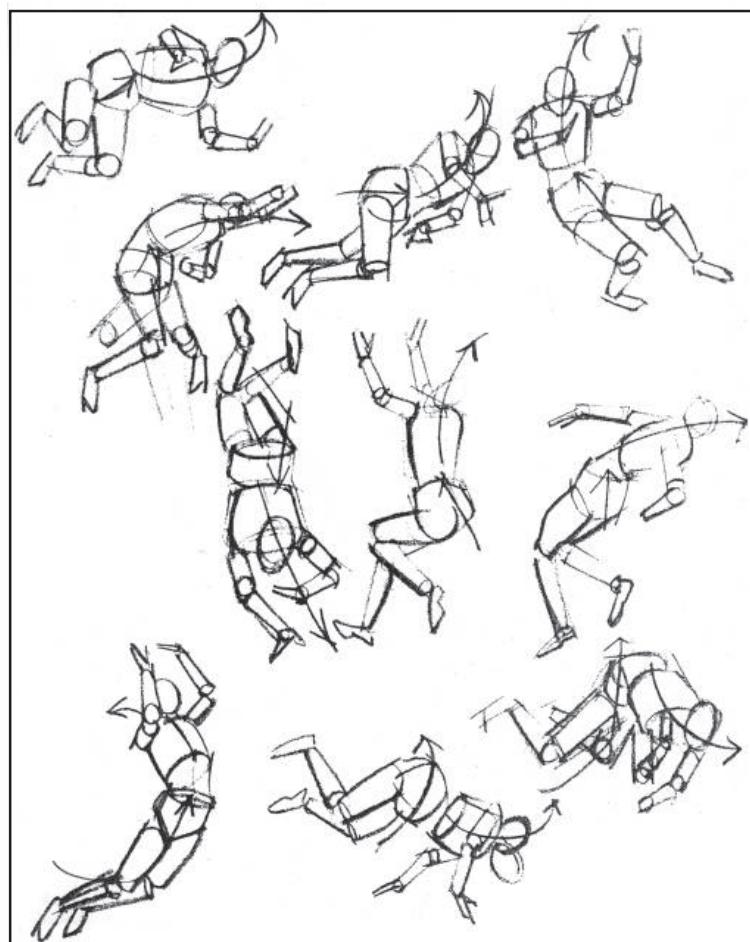
بدن، حجمی متحرک است و شرایط همه احجام را دارد. سه بعدی است و دیگر آن‌که در حرکات مختلف بخشی از آن از چشم دور می‌ماند. (البته این امر، بستگی به نحوه‌ی قرارگیری مدل در مقابل شما دارد). بنابراین شما باید بعد از شناخت اولیه



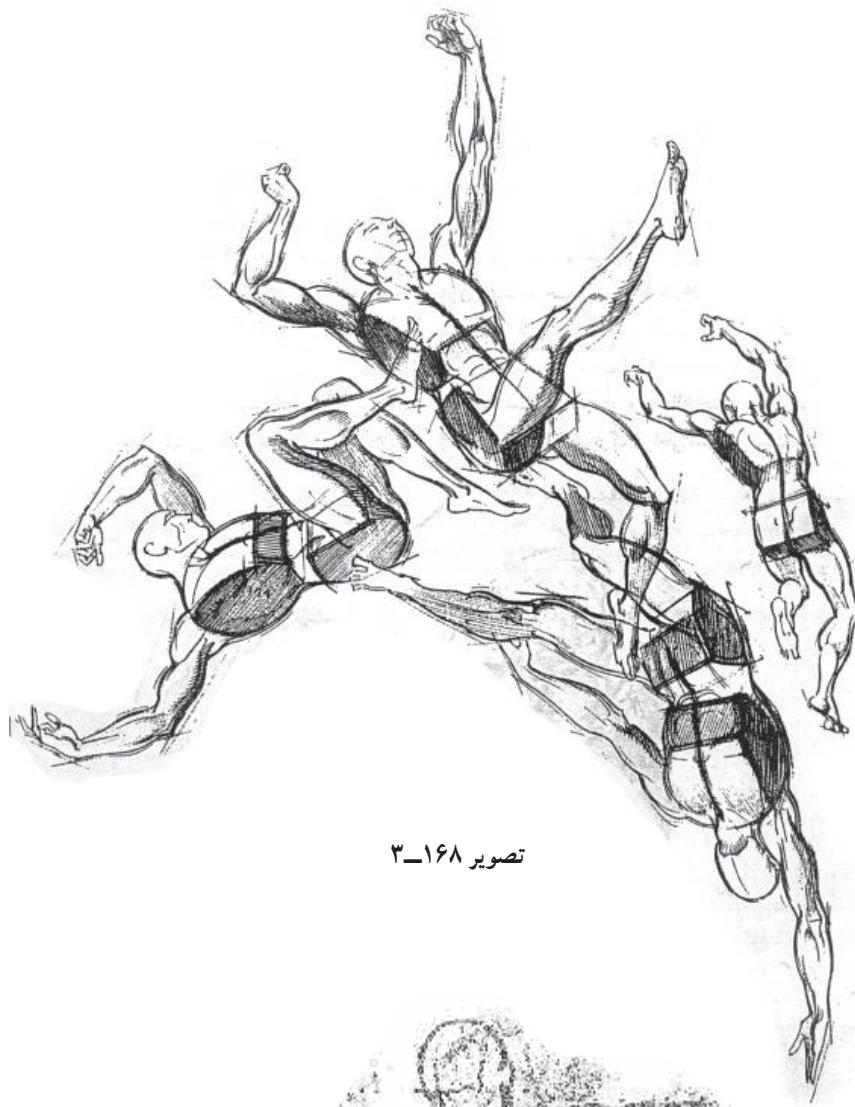
تصویر ۳-۱۶۵



٣-١٦٦ تصوير



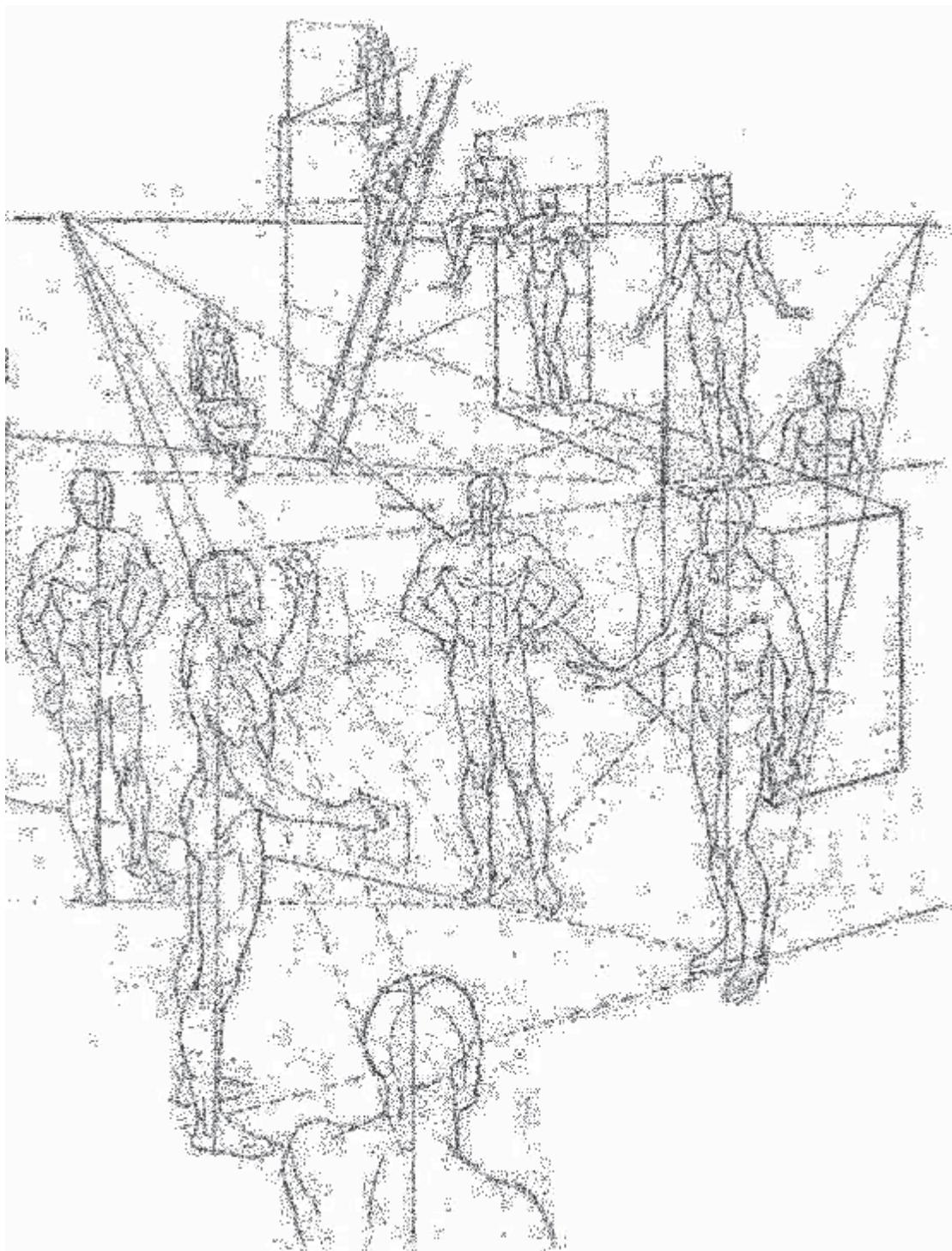
٣-١٦٧ تصوير



٣-١٦٨ تصوير



٣-١٦٩ تصوير



تصویر ۱۷۰-۳- شکل اندام در پرسپکتیو

تمرین

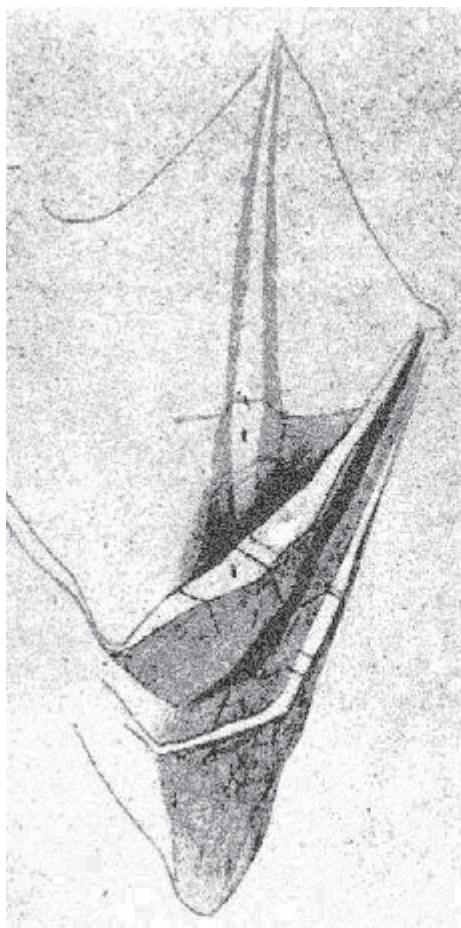
- ۱- طراحی اندام را به شکل فرم‌های ساده‌ی هندسی تجربه کرده‌اید. با استفاده از طرح‌هایی که از نمایش ماهیچه‌ها در درس‌های گذشته داشته‌اید، حالت‌های هندسی آن طرح‌ها را تکرار کنید.
- ۲- حالت‌های دیگری را به آن طرح‌ها بیفزایید.

به هنگام طراحی از چین و شکن‌های پارچه، به نحوی قرارگیری سطوح نور و سایه و نیمسایه‌ها توجه کیم. 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 ۳-۱۷۱). تفاوت پارچه‌ها در بازتاب نور و کنار هم‌نشینی نور و نیمسایه‌ها و سایه‌ها مشخص می‌گردد (جدا از بافت ریز و درشت پارچه).

وانو^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 ۳-۱۷۲ و ۳-۱۷۴).

۳-۱۳- 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 سیار درشت متفاوت است. بنابراین کنجکاوی 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 بیندید. شناخت اولیه از پارچه و نحوی قرارگیری سایه‌ها و نورها بر روی آن، شما را در جهت پیشرفت کارتان کمک خواهد کرد.



تصویر ۳-۱۷۱





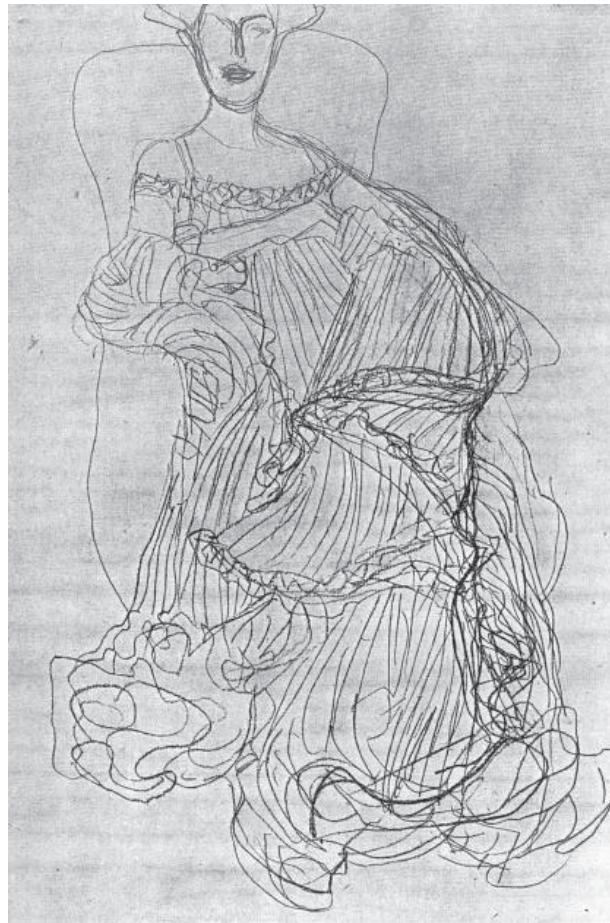
تصویر ۳-۱۷۲—میکل آنژ (۱۴۶۴-۱۵۲۵) پیکره‌ساز ایتالیایی که با قلم فلزی پارچه‌ی ضخیم ردای این مرد را طراحی کرده است.



تصویر ۳-۱۷۳—اثر واتو—نقاش فرانسوی



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

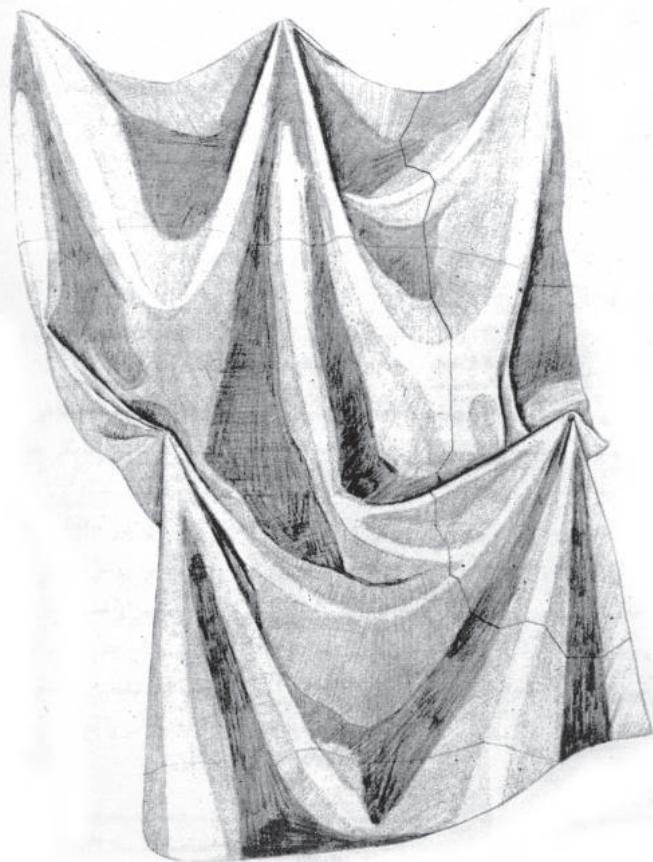


تصویر ۳-۱۷۵— گوستاو کلیمت نقاش و طراح اتریشی در این طراحی برخورده بسیار ساده و راحت با موضوع پارچه دارد. در مقایسه با طراحی فراگونار نقاش فرانسوی که پیچش زیاد و حالات منحنی پارچه در طراحی او تداعی کننده‌ی طوفان است (تصویر ۳-۱۷۶). این نوع طراحی برای فراگونار که می‌خواهد موضوعی عاطفی را نقش کند بسیار کارآمد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

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



تصویر ۳-۱۷۶— طراحی (بخشی از آن) از زان انوره فراگونار^۱ — نقاش فرانسوی (۱۸۰۶—۱۷۳۲)



تصویر ۳-۱۷۷

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 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 موردنظر و حسّ 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).

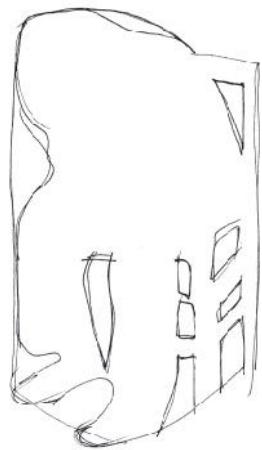
می‌کنید و فضای منفی را مشخص کرده تا به حالت مدل می‌رسید.
در این مرحله در پی مشخص کردن سایه‌ها، نیمسایه‌ها و قسمت‌های روشن مدل باشید.

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 سنجند.
طراحی تان در حال شکل گرفتن است و شما فرصت پیدا خواهید کرد که با در اختیار داشتن زمان به جزیيات بیشتری پردازید.

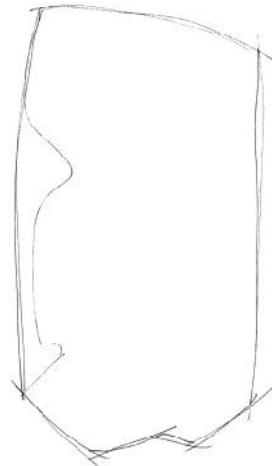
۱۴-۳- طراحی پرکار

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 بسنجدید، 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



تصویر ۳-۱۸۰



تصویر ۳-۱۷۹

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



تصویر ۳-۱۸۱- طراحی از ونسان وان گوگ

این شرایط، مداد یا گچ سفید و سیاه احتیاج دارید تا بتوانید سایه روشنی را که لازم دارد بدست 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 شکل‌دادن به اندام‌ها بهره می‌برید.

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



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

می‌کند سرآغازی است برای کوشش مهمی که در نهایت به خصلت‌های شخصی طراح منجر می‌شود.

زاویه‌ی طراحی از مدل، نحوه‌ی اجرای طراحی، ضرباً هنگ قلم زدن و ... در فرصتی که لازمه‌ی طراحی پرکار است، خود را بهتر می‌نمایاند (به تصاویر ۱۸۲-۳ تا ۱۹۰ توجه کنید).

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



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



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



تصویر ۱۸۶-۳- طرحی از میکل آنژ - مجسمه‌ساز ایتالیایی (۱۴۷۵-۱۵۶۴)



تصویر ۱۸۷—۳— طرحی از فرانسوای میله



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



تصویر ۱۸۹—۳— طراحی از دانه گابریل روستی — انگلیسی (۱۸۲۸—۱۸۸۲)



تصویر ۱۸۸—۳— چهره‌ی «پاگانی نی» — اثر انگر^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 و ان منسل (۱۸۱۵-۱۹۰۵)

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 یافته‌ید، 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 حسن‌های 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 ۳-۱۹۲—پل کلی^۱ — نقاش آلمانی (۱۸۷۹—۱۹۴۰)



تصویر ۳-۱۹۳—طرح از پیکاسو

تصویر ۳-۱۹۲ پرتره‌ای 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 رقیق‌تر فضایی رویابی را به نمایش گذاشته است.

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 پهناهی 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 پیوشانید، تا شیوه‌ی کار نقاش را واضح‌تر بینید. 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 ۳-۱۹۳).



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 نحوه‌ی 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 روش مشخص و تندی که در طرح مشاهده می‌شود نشان از نور شدیدی دارد که از طرف راست، پشت سر مدل می‌تابد. هاشورهای ممتدا 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؟



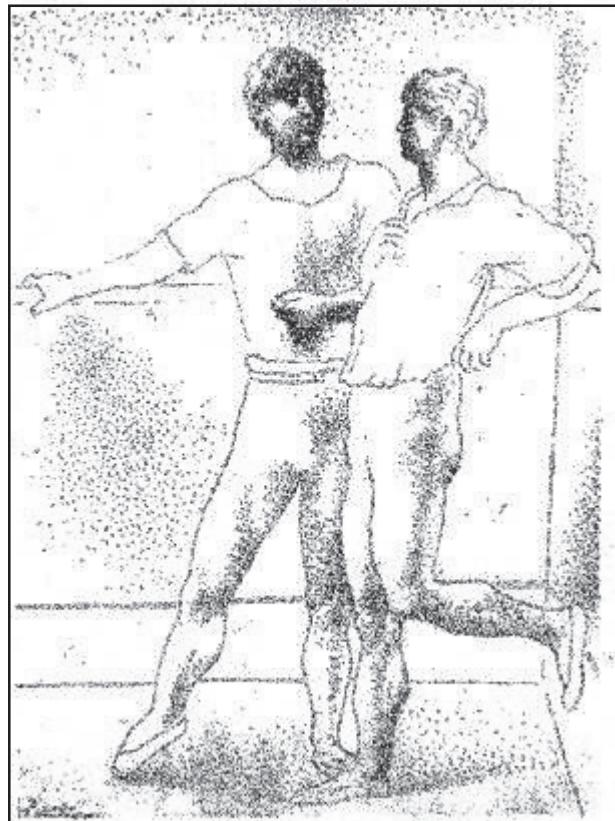
تصویر ۱۹۵-۳- طراحی دست به وسیله‌ی هاشور

باشد.

با قلم و مرکب می‌توان طرحی مانند طرح تصویر ۳-۱۹۶ را بی‌ریخت، 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 طراحی هایتان می‌بخشد. تنها مشکل در این زمینه، نگهداری این نوع طراحی‌هاست که تتماً باید با افسانه‌های مخصوص (اسپری فیکساتیو) آن‌ها را ثابت نمود (تصاویر ۳-۱۹۹ و ۳-۲۰۰).



تصویر ۳-۲۰۰— طرحی از تولوز لو ترک — نقاش و طراح فرانسوی (۱۸۶۵—۱۹۰۱) که با زغال کار شده است. استفاده از پهنانی زغال چه به صورت خط و چه به صورت سطح، به خوبی نمایان است.

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



تصویر ۳-۲۰۱— طراحی با زغال — 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. کاغذهای حتی الامکان 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 به وجود آورد طراحی کنید. (حتی با بستن چند چوب بسیار نازک مانند چوب جارو) مهم به دست آوردن بافت‌های متفاوتی است که در طراحی هابوجود می‌آورید.

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، کافی است طراحی سریع حالت را به گونه‌ای انجام دهید که گویی در حال طراحی از مجموعه‌ای به هم پیوسته هستید. این ساده‌ترین برخورداری است که می‌توانید با آن یک ترکیب چند نفره به وجود آورید (مانند طرحی از پیکاسو که با خط و نقطه‌چین کار کرده است تصویر ۱۹۶-۳). نحوه‌ی قرار گرفتن



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

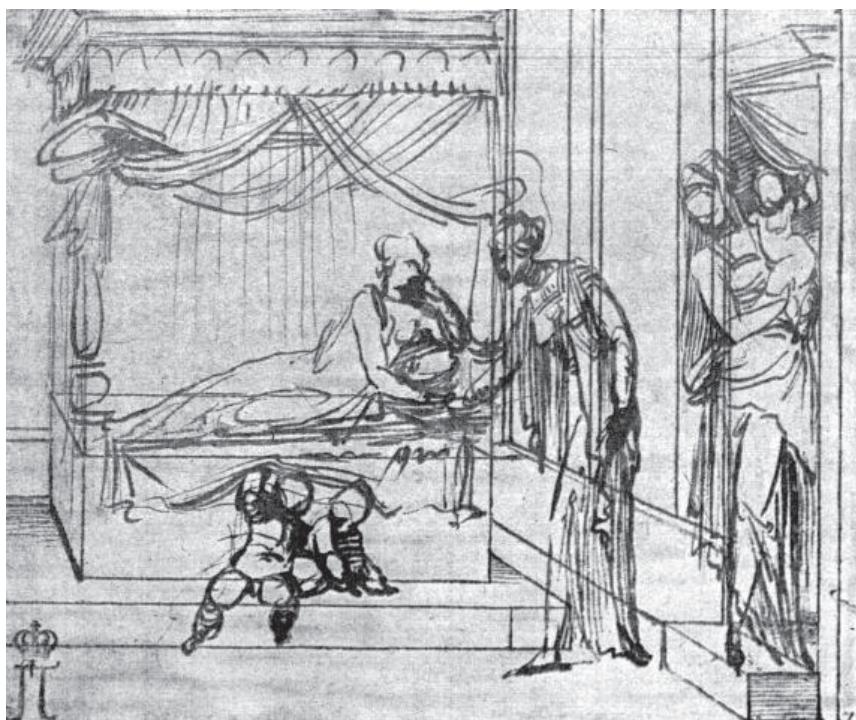
بسیاری از نقاشان با استفاده از تکرار یک مدل به نتیجه‌ی دلخواه دست یافته‌اند.

به طرح تصویر ۳-۲۰ 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 ۳-۲۰-۳— طرح از سانزیو رافائل— نقاش ایتالیایی (۱۴۸۳—۱۵۲۰)



تصویر ۳-۲۰-۴— طرح از باتجو باندینی^۱— نقاش ایتالیایی (۱۴۹۳—۱۵۶۰)

در تصویر ۴-۲۰ 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 سرجای 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 سرداشته در فضا مستقر ساخته است. نوع مناسبتی که بین آدم‌های درون طرح برقرار است بیننده را آماده می‌کند تا منتظر شنیدن روایتی از یک داستان باشد.

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

حال 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



تصویر ۲۰۵ – ۳ طراحی از میله

خانواده‌ی آقای توماس مور (فیلسوف انگلیسی که سمت وزارت را بر عهده داشت) را به تصویر درآورد (تصویر ۲۰۶).

در ترکیب دیگری که پیش‌طرحی است برای تابلویی بزرگ اثر هانس هول拜ن، طراح آلمانی (۱۴۹۸–۱۵۴۳) وی خواسته تا



تصویر ۲۰۶ – ۳ طراحی از هانس هول拜ن^۱

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 به وجود آورده است. شکل قرارگرفتن اعضای خانواده و نگاهشان به یینده است که تصویر عکس مانندی را در ذهن ما به وجود می‌آورد. در طرح بعدی، تصویر دیگری از خانواده را می‌بینید که این طرح هم از نقاش فرانسوی زان دومینیک انگر (۱۷۸۶–۱۸۶۷) است (تصویر ۲۰۸–۳).

نحوه‌ی قرارگیری آدم‌ها و نوع ارتباطشان بی‌شباهت به جمع‌شدن برای گرفتن یک عکس دسته جمعی نیست. در فضایی که ساده ولی با دقت کار شده است تماس 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 بادداشت‌هایی 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 از خانواده‌ی سه نفره‌ای که به پدر و مادر خلاصه می‌شود



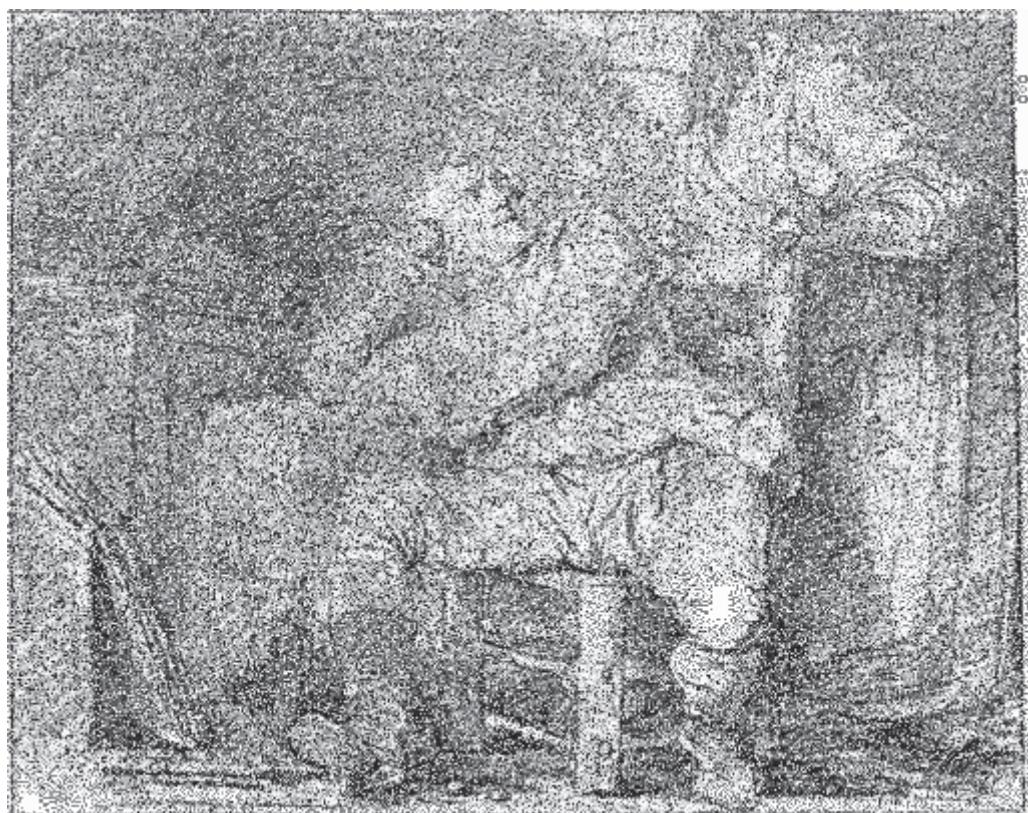
تصویر ۲۰۷— طراحی از زان دومینیک انگر (۱۷۸۶—۱۸۶۷)



تصویر ۸-۲۰۳- طرح از ژان دومینیک انگر

طراحی تصویر ۸-۲۰۹ که با گچ‌های رنگی کار شده و فراگونار (۱۷۳۲-۱۸۰۶) می‌باشد.

نامش «هنرمند در استودیو» است. اثر طراح فرانسوی ژان انوره



تصویر ۹-۲۰۹- اثری از فراگونار

برای گذاردن پس زمینه هم مشکلی نخواهد داشت زیرا می توانید از فضای موجود کمک بگیرید.

با کمک ابزاری ساده برای طراحی های سریع خود، در حیاط مدرسه حرکت کنید و با طراحی از جمع های دو سه نفره، سعی کنید حالت کلی این جمع های کوچک را در طراحی تان ثبت کنید. زیاد در قید آن نباشید که در نخستین قدم ها طراحی هایتان شناسنامه‌ی کاملی داشته باشند اعم از جنسیت آدم ها، تیپ ها و کاری که در آن درگیر هستند. در آغاز کار بیشتر در بی تمرینی باشید برای ساختن ترکیب های چند نفره.

نحوه‌ی نشستن و حالت قرار گرفتن پاهای مرد آیا می تواند 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 می شود؟

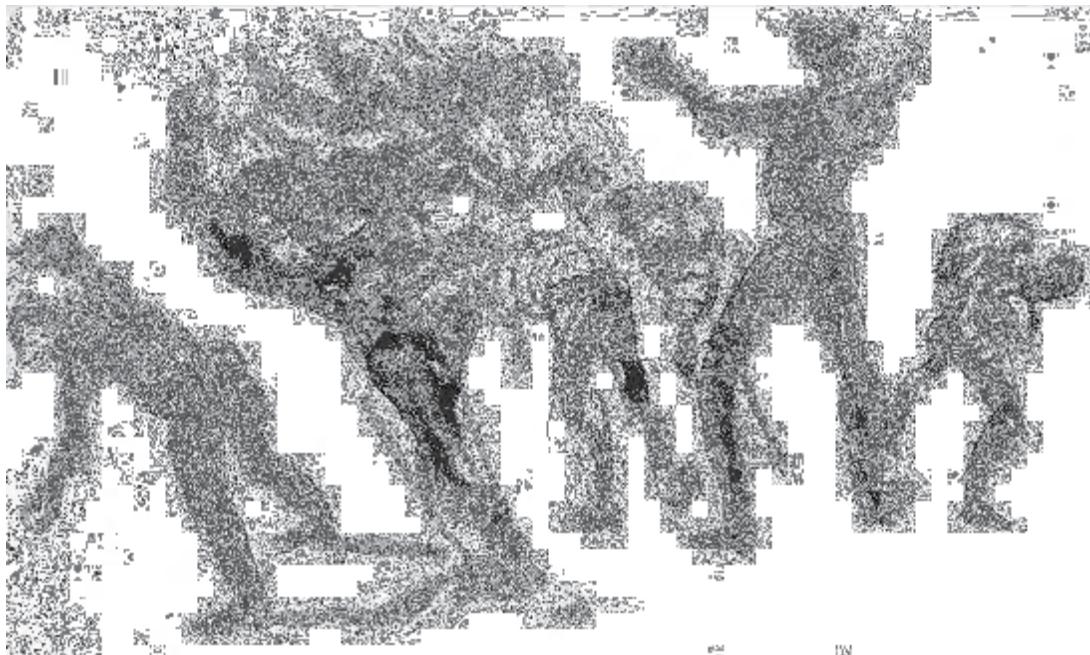
مکان های شلوغ مانند بازارها و میدان های خرید و فروش، پارک ها، فضای مدرسه در ساعت غیر درسی (استراحت و ورزش) فرصت های خوبی به شما می دهد که از جمع های کوچک و بزرگ که در حال تبادل و گفتوگو هستند طراحی کنید و مهمتر از آن، خصلت های رفتاری آدم ها را در محیط های مختلف بررسی نمایید.



تصویر ۳-۲۱۱



تصویر ۳-۲۱۰



تصوير ٣_٢١٢ - مسعود سعد الدين



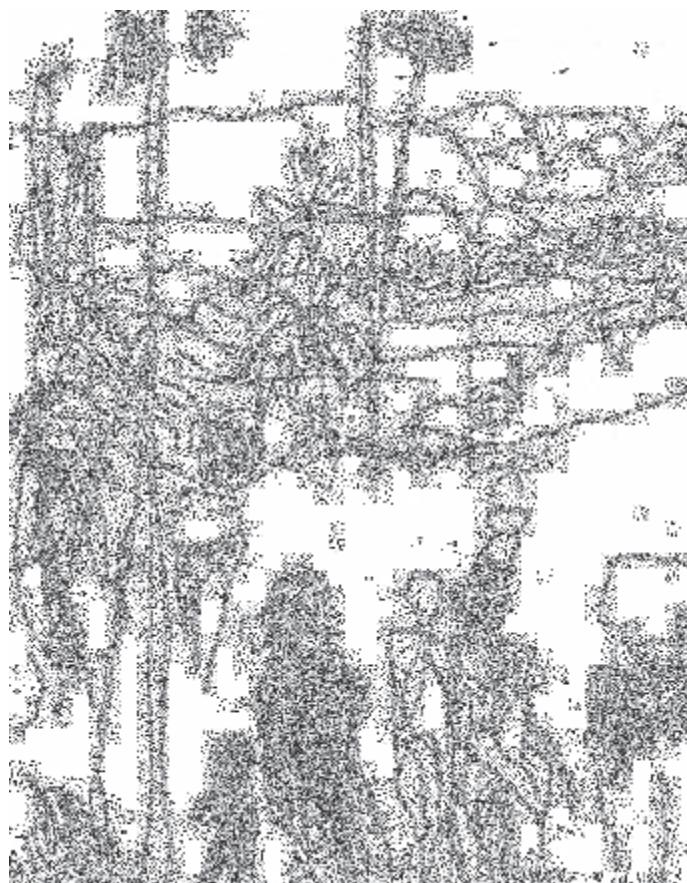
تصوير ٣_٢١٣

آورید. مانند : مسافر، استراحت، انتظار و
 می توانید 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. می توانید در فرصتی مناسب به مقایسه‌ی طرح هایتان پردازید. دیدن تفاوت‌های فردی شما در انتخاب و نوع نگاه به موضوعات، با دوستان دیگری که در همان محیط به طرّاحی 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 ۲-۲۱۴، ۳-۲۱۵، ۳-۲۱۶ و ۴-۲۱۷).

برای کسی که فقط قصد دارد در جایی ایستاده، به تماشای آدم‌های در حال رفت و آمد پردازد 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 تنہ 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 قبیل کار شده باشد نام‌هایی که شمارا ترغیب نموده بر آن اساس مجموعه‌ای از طراحی را به وجود



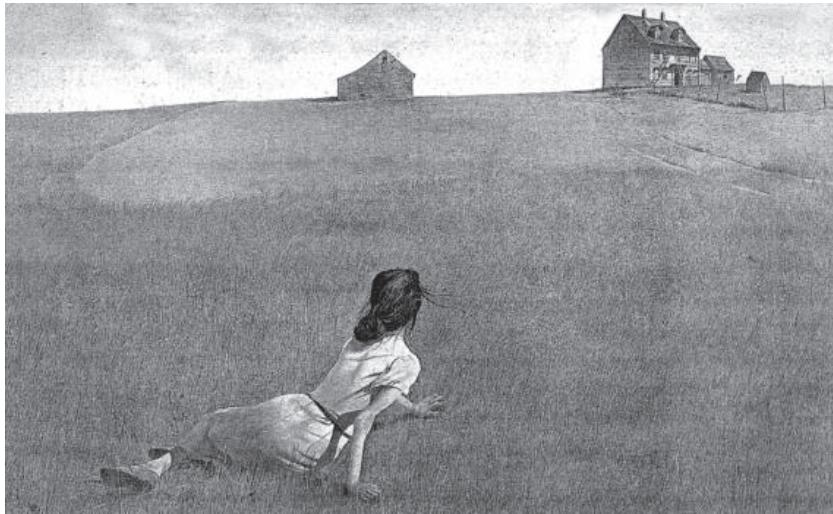
تصویر ۴-۲۱۴



تصویر ۳-۲۱۵

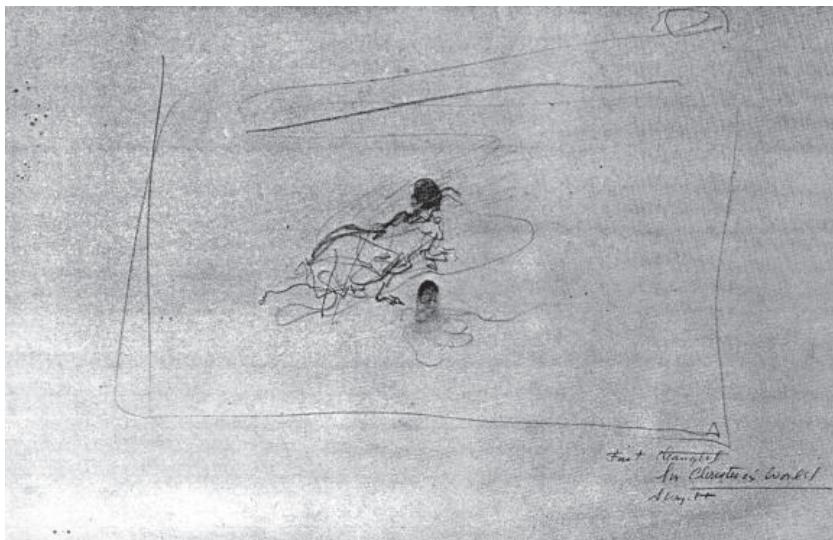


تصویر ۳-۲۱۶



تصویر ۳-۲۱۷— دور از خانه — اثر اندرُو وايت (۱۹۱۷)

اندرو وايت نقاش معاصر امریکایی 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 باافت 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 است. حال، بعد از دیدن اصل اثر به طرح‌هایی که هرمند نقاش را به سوی اثر نهایی رهنمون شده است نگاهی بیندازید و به تغییرات توجه کنید (تصاویر ۳-۲۱۷ و ۳-۲۱۸).



تصویر ۳-۲۱۸— پیش طرح‌های اندرُو وايت برای تابلوی دور از خانه



طراحی‌های تصاویر ۳-۲۱۹ و ۳-۲۲۰ 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 پس زمینه، از فیگورهای کوچک‌تر که کامل کننده‌ی تصویر صحنه‌ی جلو هستند (طرح تصویر ۳-۲۱۹) سود می‌برد. نوع آدم‌های پس زمینه به معنی اثر کمک زیادی می‌کنند چنان‌که در این تصویر بی‌توجهی عابران نسبت به پیرزن زنده‌پوش چاله شده، بر معنای مشخصی که طراح قصد نشان دادنش را دارد بسیار تأکید می‌کند (تصویر ۳-۲۲۰).

تصویر ۳-۲۱۹—اثری از ادوارد مونش^۱



تصویر ۳-۲۲۰—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 سر یکی از شخصیت‌ها می‌تواند به فضای غیرمعمول طراحی کمک کند و نبودن پس زمینه جز باقی ساده به بی‌مکان بودن قصه اشاره دارد و به گنجی 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 جمع‌شدن برای اتفاق یا حادثه‌ای در خیابان و ... بسازید.
- ۳- براساس یک قصه‌ی 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 به‌گونه‌ای که هر طرح یانگر موضوع خاصی باشد.



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

. ۳-۲۲۴ تا ۳-۲۲۷ .

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

۱۷-۳- برخورد طراحان با سوزه‌ی انسان

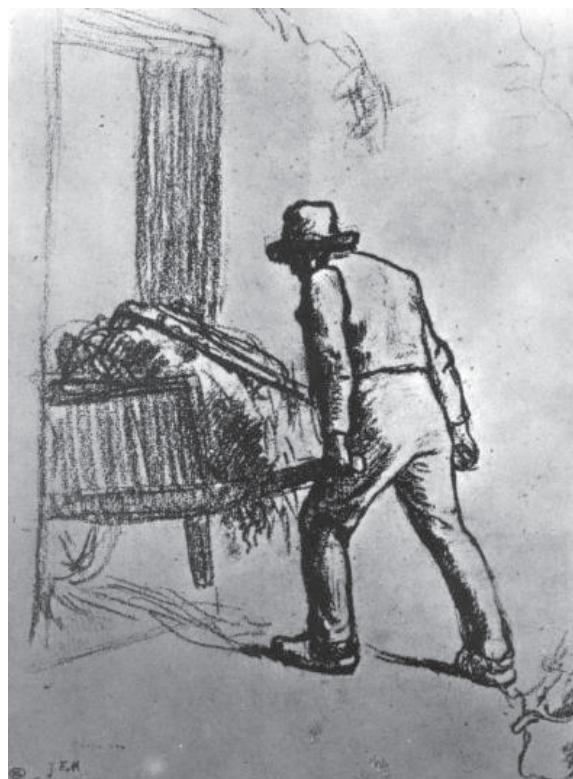
به طرح‌هایی که در این صفحات آمده است توجه کنید. طرح‌هایی که حاصل برخورد متفاوتی است که هنرمندان دوره‌های مختلف با موضوع انسان داشته‌اند.

در تصویر ۳-۲۲۳- پیتریل روبنس (۱۵۷۷-۱۶۴۰) 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 تنها ی و یا در ارتباط با هم پرداخته‌اند تا به هنگام آفریدن طرح نهایی مشکلی نداشته باشند.

ژان فرانسوای میله (۱۸۱۴-۱۸۷۵) نقاش فرانسوی، در طرح‌های زیادی که از خود به جا گذاشت، 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 ۳-۲۲۵ - خوشچیان - اثر میله



تصویر ۳-۲۲۴



تصویر ۳-۲۲۷



تصویر ۳-۲۲۶

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



تصویر ۳-۲۲۸-دلاکروا^۱-زن الجزایری



تصویر ۳-۲۳۰-دلاکروا^۱-زنان کلیمت زنی نشسته بر روی صندلی

تصاویر ۳-۲۲۸ و ۳-۲۲۹ طرح‌هایی‌ست از اوژن دلاکروا نقاش فرانسوی (۱۷۹۸-۱۸۶۳) او در این طراحی‌ها با خطوط تندر و پرهیجان سوزه‌های 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 (۱۸۶۲-۱۹۱۸) جالب خواهد بود. در طرح «زنی نشسته بر روی صندلی»، خط‌ها خصوصاً در قسمت بالاتنه‌ی لباس زن مغشوش و درهم است و در گیری طراح را با خود نشان می‌دهد که ضمن طراحی مشغول تصمیم‌گیری است 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 ۳-۲۲۹-دلاکروا (جنگ یک عرب با پلنگ)



تصویر ۳-۲۳۱— طرح از پیکاسو

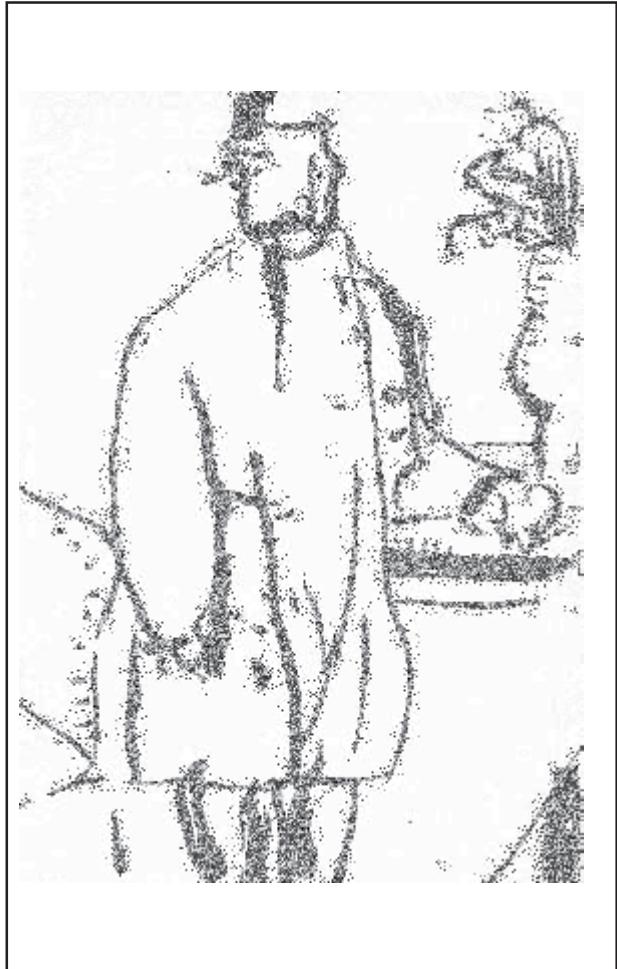
تصاویر ۳-۲۳۱ و ۳-۲۳۲ دو طرح از پیکاسو با سوزه‌های بکسان و پرداختی مشابه است.

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 ۳-۲۳۰) 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 ۳-۲۳۳ و ۳-۲۳۴) طراح سوزه‌ی 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 ۳-۲۳۲— طرح از پیکاسو



تصویر ۳-۲۳۴ – طرح از محمدعلی بنی‌اسدی



تصویر ۳-۲۳۳ – طرح از محمدعلی بنی‌اسدی

(تصویر ۳-۲۳۵) طرح‌هایی است از هنری مور^۱، پیکره‌ساز انگلیسی (۱۸۹۸-۱۹۸۶) 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 بی‌برد که مقصود اندام انسان بوده است. «گروه‌های خانواده»



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

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 اوجی است که طراح قصد رسیدن به آن را داشته است (تصویر ۲۳۷-۳).



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

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



تصویر ۲۳۶-۳— جاکومتی^۱

تمرین شخصی

دفتری را برای چسباندن طرح‌هایی که می‌توانید از آثار هنری جمع‌آوری کنید فراهم سازید و درباره‌ی هر طرح توضیحاتی بدھید. می‌توانید این کار را با دوستانتان (به صورت 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؟

منابع و مأخذ

- ۱- رویین پاکباز، دایرةالمعارف هنر، انتشارات توین، 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 سهرا ب سپهری، انتشارات سروش، ۱۳۶۹.
- ۶- پروفسور گل ویتسر، طراحی از طبیعت، ترجمه‌ی م. کرامتی، انتشارات بهار، ۱۳۶۷.
- ۷- دی بترز، زبان نقاشی، فرم و محتوا، ترجمه‌ی داراب بهنام شباهنگ، نشر چکame، ۱۳۷۰.
- ۸- فردربیک - جی. گارنز، طراحی از درخت، ترجمه‌ی ع. شروه، انتشارات بهار، ۱۳۶۲.
- ۹- برت دادسون، کلیدهای طراحی، ترجمه‌ی ع. شروه، انتشارات فرهنگسرا، ۱۳۷۵.
- ۱۰- والتر رید، برخوردي هنرمندانه با طراحی و ساخت بدن انسان، ترجمه‌ی افسون آشتی.
- ۱۱- جان. و. وندربول، 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 JOVANOVICH, 1975.

۱۶- EUGENE M. FRANDZEN.

SKETCHING PAINTING. FOSTER ART SERVICE, INC. , 1970.

۱۷-WATER COLOR - FIX - IT BOOKHASSELT & 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.

