

## هدف کلی

آشنایی با تعاریف و مفاهیم رشته‌های مختلف هنرهای تجسمی (طراحی، نقاشی، مجسمه‌سازی، معماری، گرافیک، عکاسی و طراحی صنعتی).

### طراحی

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل هنرجو باید بتواند:

- طراحی را تعریف کند.
- تاریخچه‌ی طراحی را به اختصار شرح دهد.
- نقش طراحی در هنرهای دیگر را توضیح دهد.

#### طراحی چیست؟

طراحی، یکی از اولین فعالیت‌های هنرمند در روند پدیدآوردن اثر هنری است. در مرحله‌ی طراحی، تغییر و تحولات ضروری «از اندیشه تا عمل» رخ می‌دهد. آنچه در طراحی اهمیت دارد جریان و روند خلق هنری یا شیوه‌ی هنرمندانه است. در آثار طراحان بزرگ، طراحی نه تنها منبعی از الهام هنرمندانه به‌شمار می‌آید که خود به‌ابزاری بیانگرانه بدل می‌شود. طراحی بیانگر ظرافت، خشونت، غم، شادی و به دیگر سخن، آینده‌ی تمام‌نمای مکنونات قلبی هنرمند است (تصویر ۱).



تصویر ۱ - لئوناردو داوینچی<sup>۱</sup>، مطالعاتی در نبرد سوارکاران، ۱۵۰۳م - قلم و مرکب - ۱۲۰ × ۸۳ سانتی‌متر

۱- Leonardo Davinci

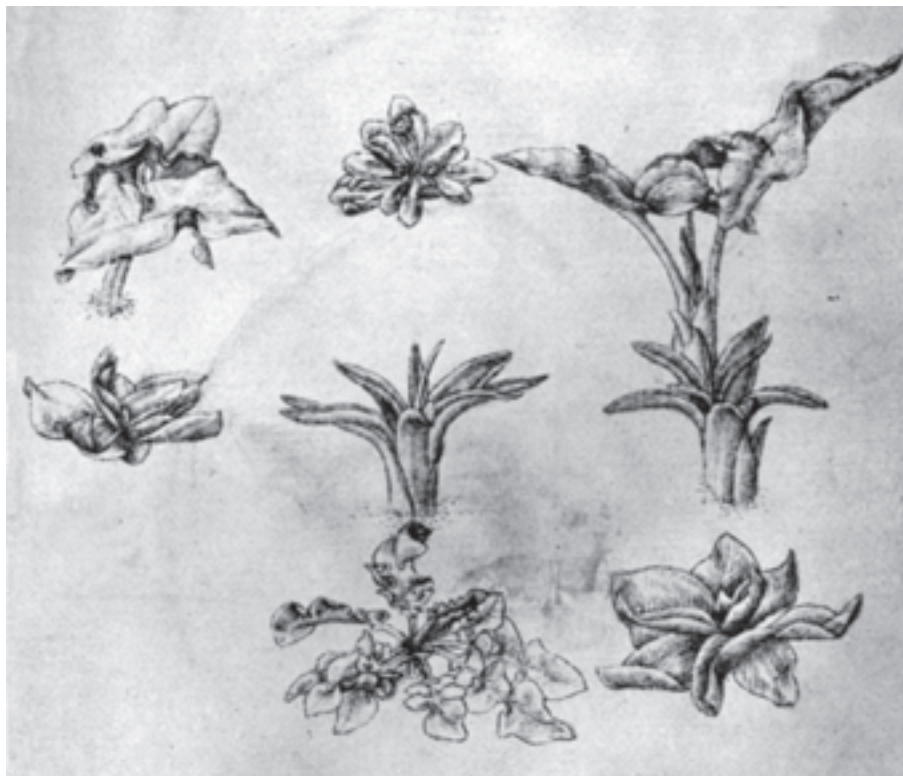
طراحی امکان دارد به صورت طرح مقدماتی (اسکیس)<sup>۱</sup>، یا خط خطی‌های به ظاهر بی هدف یا به صورت اتود<sup>۲</sup> (تصویر ۲- الف- ب- ج) باشد. چنین آثاری، راهی بسیار اساسی، برای بیان احساسات هنرمند است؛ بی آن که بتواند آرزوها و امیال درونی خود را به عمد کتمان یا مخفی کند.



تصویر ۲- الف- رمبرانت<sup>۳</sup> (۱۶۶۹-۱۶۰۶م: هلند)، حمل صلیب توسط مسیح (ع) - ترسیم به سال ۱۶۳۵م - قلم و مرکب و قلم‌مو (۲۶ × ۱۴ سانتی‌متر) - برلین (نمونه‌ای از اسکیس)



تصویر ۲- ب- داوینچی - مطالعه‌ی یک اسب - به سال ۱۴۹۰ - قلم فلزی روی کاغذ آبی‌رنگ (۲۱ × ۱۵/۵ سانتی‌متر)



تصویر ۲- ج- بیزانلو<sup>۱</sup> (۱۴۵۵-۱۳۹۷ م: ایتالیا) مطالعه‌ی گل‌ها- قلم و مرکب- موزی لوور پاریس-  
(نمونه‌ای از طراحی مطالعاتی یا اتود)



تصویر ۳- رمبرانت. مطالعه برای از صلیب پایین آوردن حضرت مسیح (ع)- قلم پرو قلم نی و مرکب قهوه‌ای،  
(۲۰ × ۱۹ سانتی‌متر)





تصویر ۴- لوکاس کراناخ<sup>۱</sup> (۱۵۵۳-۱۴۷۲: آلمان)، گراز وحشی سیاه- قلم و مرکب با آبرنگ (۲۵ × ۱۷ سانتی‌متر) (از ۱۹۴۵ این اثر مفقود شده است) - نمونه‌ای از طراحی دقیق پُرکار

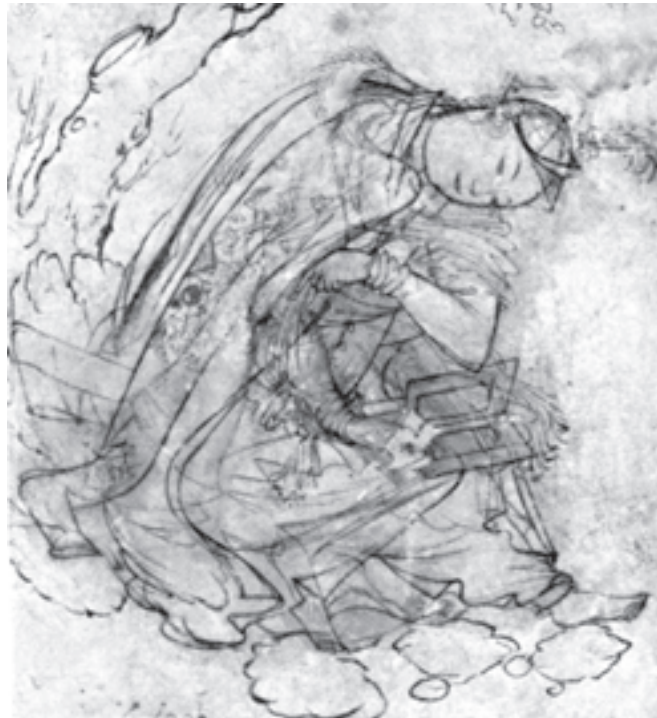
طراحی در ابتدا جزء وسایلی کمکی برای به تحقق رسیدن کار نهایی یا اثر هنری به شمار می‌آمد و نزد هنرمندان کار هنری مستقل تلقی نمی‌شد، امروزه اغلب طراحی‌ها مستقل بوده، نبوغ، سبک و روحیه‌ی خالق به گونه‌ای کامل و شخصی در آن نمودار می‌شود؛ از این رو، اهداف و عملکردها در ایجاد طراحی متفاوت بوده، می‌توان تمامی آن‌ها را به دو گروه کلی تقسیم کرد:

**گروه اوّل:** این گروه شامل طرح‌های تمرینی طراحان شرقی از جمله ایرانی‌ها مانند مشق و تکرار حروف خوش‌نویسی که به منظور آمادگی ذهن و دست طراح انجام می‌گیرد. (تصویر ۵ الف و ب) هم‌چنین آثاری که به مطالعه‌ی بخش‌ها و اجزای یک اثر نهایی مانند تابلو یا مجسمه می‌پردازد. (تصویر ۶) یا طرح‌هایی که نشانگر نوعی روند و جریان خاص و جرقه‌های اولیه‌ی ایجاد و خلق یک اثر هنری یا حتی فنی هستند (تصویر ۷ الف و ب). نکته‌ی گفتنی در این طرح‌ها این است که آن‌ها بیش‌تر در ارتباط با هنرهای دیگر ترسیم می‌شوند. این اثر نهایی ممکن است نسبت به طرح اولیه کاملاً تغییر یابد و با مواد و مصالح متفاوتی اجرا شده باشد (تصویر ۸ الف و ب). طرح مقدماتی (تصویر ۲ الف) و طراحی مطالعه (اتود تصویر ۶) سبب می‌شود هنرمند شکل نهایی کارش را بهتر دریابد.



تصویر ۵- الف - تمرین خوش‌نویسی (شکسته‌ی نستعلیق)، سیاه مشق اثر میرزا غلامرضا اصفهانی.  
 به شباهت خطوط طراحی دوره‌ی صفویه و این قطعه‌ی خوش‌نویسی توجه کنید. از مجموعه‌ی آقای ادیب برومند،  
 ۱۹/۵ × ۱۳/۳ سانتی‌متر

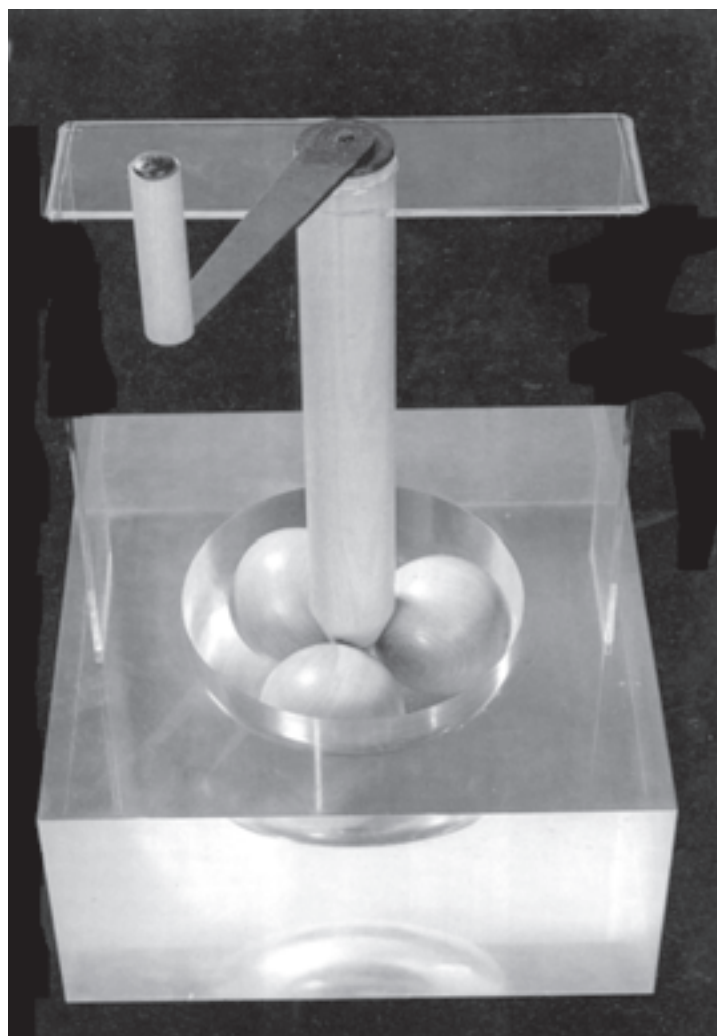




تصویر ۵ - ب - دختری در حال مطالعه، دوره‌ی صفویه یک مشق ایرانی (اسکیس)



تصویر ۶ - لئوناردو داوینچی، مطالعه‌ی دست - قلم فلزی و گچ سیاه روی کاغذ



تصویر ۷- ب - ماشین ساخته شده بر اساس طرح ابتکاری تصویر ۷- الف





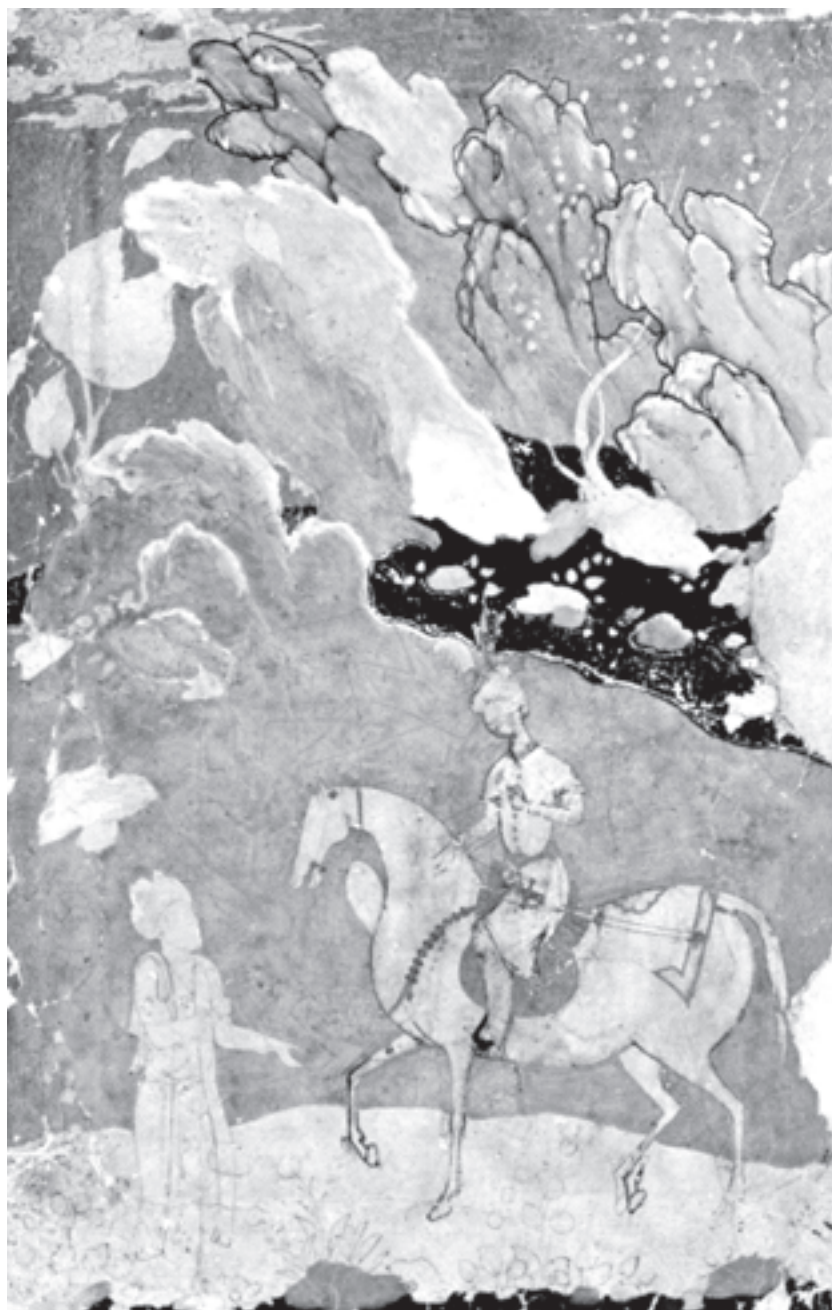
تصویر ۸ — الف — لئوناردو داوینچی؛ یکی از اسکیس‌های مربوط به تصویر ۸ ب



تصویر ۸ — ب — لئوناردو داوینچی: رنگ روغن؛ به سال ۱۵۰۸م؛ موزهی لوور؛ پاریس



بعد از رنسانس<sup>۱</sup> (قرن ۱۵م) طراحی تا حدودی دارای ارزش مستقل گردید. قبل از آن هنرمندان بیش تر براساس طرح‌ها و الگوهای استادان پیشین یا استادکارهایشان کار می‌کردند؛ از این رو، مانند زمان ما به هنر خلاقه و مستقل، نگاه امروزی نداشتند. این به معنای بی‌ارزش بودن کار آن‌ها نیست بلکه فقط نشانگر نگرش در ایجاد و خلق آثار در طول تاریخ است. بعضی از طراحی‌های قبل از رنسانس فقط به منظور گذاشتن لایه‌های رنگی روی آثار انجام می‌گرفتند که در نگارگری یا نقاشی ایران به این نوع طرح‌ها «بیرنگ» می‌گویند (تصویر ۹).



تصویر ۹ — ملاقات شاه و شاعر؛ مکتب تبریز؛ صفوی؛ (ق ۱۶م) موزی متروپولیتین (آمریکا) نمونه‌ای از «بیرنگ» که مختصر رنگی هم دارد.



در دوره‌ی قبل از رنسانس – با توجه به این که طراحی همانند امروزه معنای مستقلی نداشت – بسیاری از طرح‌های ارزشمند به دست خود هنرمندان نابود می‌شدند. طرح‌هایی نیز وجود دارند که بیش‌تر نمایانگر روند خلق آثار دیگر هنری، جزییات معماری، شناخت اعضای انسان (آناتومی) و حتی نشانگر مشخصات دقیق ماشین‌های علمی و فنی (دیاگرام یا نمودار) هستند (تصویر ۷ الف و ب).

گاه اتفاق می‌افتد که هنرمند، حالت‌ها و شکل‌های مختلف یک موضوع را روی کاغذ، برای شناخت و مطالعه‌ی بهتر، ترسیم می‌کند (تصویر ۱۰). امروزه این آثار ارزش زیادی یافته‌اند، زیرا باعث درک صحیح از روند و جریان خلق یک اثر شده‌اند؛ ایده‌های بسیار پیچیده‌ای ممکن است در همین اندیشه‌های اولیه و به ظاهر خام و ابتدایی شکل بگیرد و توسعه یابد.



تصویر ۱۰- لئوناردو داوینچی – طرح‌هایی برای مطالعه‌ی اسب و حالت‌های آن

گروه دوم: این گروه به طور کلی شامل طرح‌هایی می‌شود که فقط با هدف ساخت طراحی، به مثابه‌ی یک کار هنری مستقل، انجام می‌گیرد، حتی اگر به موضوع و مفهوم خاصی اشاره نداشته باشد. این طرح‌ها، بر اساس حس زیباشناختی طراح ساخته می‌شود. امروزه هنرمندان برای طراحی بسیار ارزش قائل‌اند، زیرا با توجه به تحولات گسترده در معنای طراحی، این هنر، اصل اساسی همه‌ی هنرهای تجسمی به‌شمار می‌آید. به طور کلی تعاریف متعددی که از طراحی داده شده تنها گویای بخشی از ویژگی‌های آن است. خاطرنشان می‌کنیم که خطوط و نشانه‌ها، اساس طراحی هستند. خطوط و نشانه‌ها به وسیله‌ی اشیای متحرک و اثرگذار (قلم، زغال، مداد و...) و با دست طراح، کشیده می‌شوند، از این رو یک حالت حرکت در تمامی آثار طراحی مشهود است. گاه این حرکت آرام و روان بوده (تصویر ۱۱) گاهی نیز تند، خشن و هیجانی است (تصویر ۱۲). بر این اساس، طراح با توجه به شخصیت و روحیه‌ی خود به یکی از این نمونه‌ها گرایش دارد.



تصویر ۱۱- پابلو پیکاسو<sup>۱</sup> (۱۹۷۳-۱۸۸۱م؛ اسپانیا) چهره‌ی ولار، مداد گرافیتی،  
 (۳۲ × ۴۷ سانتی‌متر) موزه‌ی متروپولیتین نیویورک

## طراحی به معنای دراوینگ<sup>۱</sup>

طراحی عبارت است از محصول و نتیجه‌ی عملی که از کشیدن خطوط بر روی سطح انجام می‌گیرد. زبان طراحی برای ضبط و کشیدن خطوط کلی، نیز ثبت تصاویری به کار می‌رود که طراح آن را مشاهده، تصور و تخیل کرده و سپس اجرا نموده است. طراحی به دیگر سخن، «گونه‌ای بازنمایی تصویری یا نقش‌آفرینی است، عمدتاً با تأکید بر عنصر خط»<sup>۲</sup>. طراحی همواره یکی از درونی‌ترین و شخصی‌ترین انواع هنرها شناخته شده است. از اوایل رنسانس، هر گونه طراحی مقدماتی، قسمت اصلی جریان خلق هنرمندانه به‌شمار می‌آمده است، زیرا فکر و تخیل، نخست از طریق طراحی به‌ظهور می‌رسد و نمایان می‌گردد.



تصویر ۱۲- ویلیام دکونینگ<sup>۳</sup> متولد ۱۹۰۴: هلندی - آمریکایی - قلم و مرکب - گالری ملی هنر واشنگتن

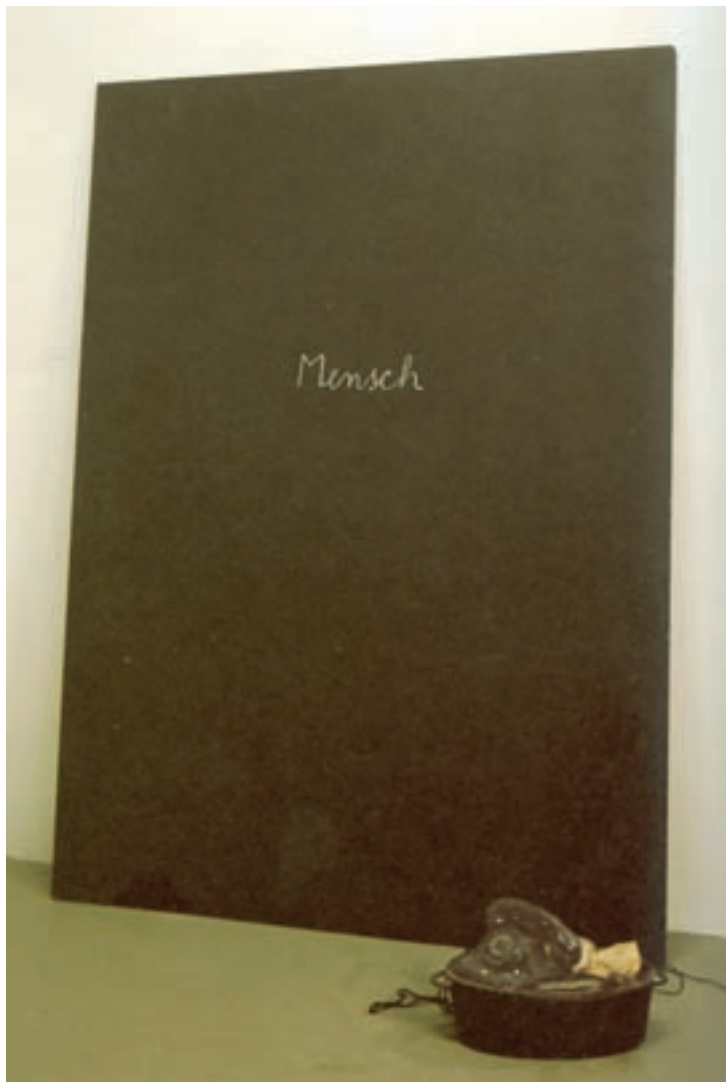
۱- Drawing

۲- روئین پاکباز - دائرةالمعارف هنر - ص ۳۴۸.

۳- Willem de Kooning



یادآور می‌شود که با توجه به آغاز سده‌ی بیست و یکم میلادی، برخی دامنه‌ی طراحی را وسیع‌تر از آنچه ذکر شد می‌دانند و معتقدند بسیاری دیگر از فعالیت‌های خلاقه که مبتنی بر تعریف‌های کلاسیک طراحی نیست، باید آن‌ها را با معانی و تحولات امروزی سنجید؛ از این رو نمی‌توان روش تعیین کننده و مشخصی برای آن‌ها ترسیم کرد. برای نمونه، مواردی از کلاژ<sup>۱</sup> (تصویر ۱۳)، هنر مفهومی<sup>۲</sup> (تصویر ۱۴ الف) و بسیاری از نقاشی‌ها و آثار متفاوت



تصویر ۱۳- گلوکنر<sup>۳</sup> کاغذ قرمز و سفید  
تاشده روی کاغذ ابری، قهوه‌ای، ۱۹۳۵م،  
متشکل از کولاژ- کاغذ تاشده و  
لاک الکل، گالری گونار باوتل، برلین

تصویر ۱۴- الف- جوزف بویز<sup>۴</sup> (آلمان)، انسان، ۱۹۷۲م، یک اثر اینستالشن (چیده‌مان)،  
پانل ورنی خورده روی چوب فشرده، گچ، اتو!، کوارتز و تلفن! ۸۰ × ۱۵۰ × ۲۰۰ سانتی‌متر

امروزی را طراحی می‌دانند (تصویر ۱۴ ب). بسیاری از تعاریف، با توجه به تحولات روز در همه‌ی زمینه‌ها، جامع و مانع نیستند و بسیاری از مفاهیم نیز با یکدیگر ادغام شده، مفاهیم جدیدی پدید آمده‌اند، می‌توان به این آثار، که با این نگرش‌ها ساخته شده‌اند، توجه کرد و آن‌ها را نیز در تعاریف طراحی جای داد.

۱- Collage - تکه چسبانی

۲- Conceptual art

۳- Glöckner

۴- Joseph Beuys



تصویر ۱۴ - ب - رزماری تروکل<sup>۱</sup> (آلمان) نام اثر، مادر، ۱۹۹۴، ماسک گچی با ۸ طرح آویخته در فرم دایره

طراحی در نزد هنرمندان و طراحان، به دلایل متفاوتی صورت می گیرد و نسبت ارزش گذاری و توجه به آن، در نزد طراحان متفاوت است. برخی، به گونه ای طراحی می کنند که گویی مشغول نقاشی هستند. طراحی برخی دیگر نیز به نظر می رسد با نقاشی هایشان از نظر روش کار متفاوت است. به هر حال، این موضوع نسبی است، یا گاهی در بین آثار طراحی یک هنرمند به تصاویری برمی خوریم که ارتباطی با آثار شناخته شده ی هنرمند ندارد، به طوری که به نظر می آید در حدّ مشق (اتود)هایی برای یک حرکت یا یک فکر باشد.

آثار طراحی یا نقاشی برخی از هنرمندان دقیقاً برگرفته از آثار دیگران است.

همین امر سبب می شود تا هنرمند بتواند ریزه کاری ها و عناصر تشکیل دهنده ی اثر هنرمند اصلی را کشف و بازآفرینی کند (تصویر ۱۵ الف و ب).



تصویر ۱۵ - الف - انگر<sup>۱</sup> (۱۸۶۷-۱۷۸۰ م؛  
فرانسه) پرتوی مادام هایارد (Hayard)، ۱۸۱۲ م  
- مداد گرافیتی بر روی کاغذ سفید بافت‌دار  
(۲۳ × ۱۸ سانتی‌متر) - موزه هنر فوگ (Fogg)



تصویر ۱۵ - ب - ویلیام کادی<sup>۲</sup> مطالعه و تمرین  
از روی طراحی انگر (۱۵ الف)، ترسیم به سال  
۱۹۶۱ م - با مداد گرافیتی - از مجموعه گالری  
دانشگاه یل (Yale)

۱- Ingres

۲- Cuday



عده‌ای از هنرمندان، برای اجرای نهایی کارشان موضوعات مختلفی را در هم می‌آمیزند. این طرح‌ها ممکن است نتیجه‌ی مشاهده‌ی دقیق جزئیات طبیعت، زندگی، مرگ یا ترکیبی از کلیه‌ی آن‌ها بوده (تصویر ۱۶ الف، ب و ج) و حتی ترکیبی از تراوشات ذهنی هنرمند باشند.



تصویر ۱۶ — پابلو پیکاسو (۱۹۷۳ — ۱۸۸۱ م؛ اسپانیا). الف — تابلوی گرنیکا (مربوط به فجایع جنگ‌های داخلی اسپانیا)، تصاویر ب و ج — اسکیزها و طراحی حالت‌های اولیه مربوط به تابلوی اصلی (تصویر الف)



تصویر ۱۶ — ب



تصویر ۱۶ — ج

طرح‌هایی هستند که تنها به قصد طراحی انجام می‌شوند؛ یعنی: طراحی آزادانه به شیوه‌ای مستقل برای بیان احساسات فردی (تصویر ۱۷). طراحی برای طراحی، که ابتدا در خاور دور (چین و ژاپن) به اوج خود رسید. آنان برای حفظ تأثیر ضربه‌های قلمشان، از به کار بردن رنگ‌های تیره و مات خودداری می‌کردند. (تصویر ۱۸ الف و ب) طراوت بیش‌تر آثار «آب مرکبی» ناشی از همین امر است.



تصویر ۱۷ — پیکاسو، چهره‌ی الگا (همسرش) به سال ۱۹۲۱م، زغال، مرکب و پاستل (۶۳ × ۴۸ سانتی‌متر)

در ایران نیز افرادی چون «رضا عباسی» (۱۶۳۵ - ۱۵۶۵م) و پیروانش، به طراحی توجه‌ای خاص داشته‌اند (تصویر ۱۹).



تصویر ۱۸ - الف - میاموتو موساشی (ژاپن): هوتی، جنگ خروس را تماشا می‌کند - مرکب روی کاغذ



تصویر ۱۸ - ب - کاتسوشیکاو کوسای (۱۸۴۹ - ۱۷۶۰م. ژاپن) قلم‌مو و مرکب روی کاغذ (۳۹ × ۳۷ سانتی‌متر)





تصویر ۱۹- رضاعباسی، (دوره‌ی صفوی)- سال ترسیم طراحی ۱۵۹۸م- گالری فریر (Freer) واشنگتن- (هماهنگی خطوط منحنی پیرمرد و خط نستعلیق در این طرح مشهود است).



تصویر ۲۰- پیکاسو - چهره‌ی استراوینسکی (آهنگساز روس) نمونه‌ای از طراحی خطوط محیطی

سرعت دست طراح بسته به نوع طراحی ممکن است کند یا تند باشد. در طراحی «خطوط محیطی»، حرکت ابزار طراحی و چشم در یک هماهنگی، خطوطی آرام، تدریجی و ثابت دارد. (تصاویر ۲۰ و ۲۱) اما در طراحی «اسکیس» یا طراحی حالت، سرعت کار برای ثبت حس و حالت کلی مدل به حساب می‌آید (تصویر ۲۲). ارزش هر طراحی معمولاً به موضوع آن چندان ربطی ندارد، نکته‌ی مهم نحوه‌ی برخورد طراح با عناصر بصری در کادر تصویر است و داشتن احساس و شناخت قوی و نیز داشتن دانش کافی درباره‌ی موضوعی است که قرار است



تصویر ۲۱ - ماتیس (۱۸۶۹ - ۱۹۵۴ م فرانسه)،  
نمونه‌ی خطوط محیطی (خطوطی که سرعت حرکت  
دست و ترسیم خطوط در آن آرام و کند است).



تصویر ۲۲ - طراحی اسکس (حالت) از منظره، اثر آلفرد سیسلی (فرانسه، قرن ۱۹ م)



ترسیم کند. در طراحی، موضوعات و مفاهیم عالی تر لزوماً ارزش بالاتر از موضوعات پست تر یا ساده تر ندارند مگر به جهت ارزش‌های بصری و تجسمی. برای مثال می‌توان به «پوتین‌های کهنه» ون‌گوگ<sup>۱</sup> (تصویر ۲۳)، که ظاهراً موضوع بی‌ارزشی دارد، با طرح‌های میکل‌آنژ که حاوی مضامین اسطوره‌ای، مذهبی و تاریخی است اشاره نمود (تصویر ۲۴). روحیه و احساس هنرمند نیز در انتخاب وسیله و نوع کار دخالت دارد و از این رو، او را به سمت آن وسیله و ابزاری می‌کشاند که با روحیه‌اش سازگاری داشته باشد. به همین علت، گاه نسخه‌برداری از آثار استادانی که به سبب روحی و روانی، و شخصیت خطوط به کار رفته در آثارشان، به روحیه‌ی ما نزدیک تراند در انتخاب صحیح و شیوه‌ی کار، بسیار تأثیرگذار و مناسب است.

طراحی ممکن است به درجات متفاوتی از واقعیت، دور (خیالی) یا به آن نزدیک باشد. طراحی خیالی موجب می‌شود تا از تکیه‌ی بیش از حد به مدل یا موضوع کار، دوری کنیم و زمینه‌های رشد تخیل خود را فراهم آوریم. ضمن آن که طراحی از واقعیت ممکن است توانایی و اعتماد به نفس ما را در طراحی و دیدن دقیق محیط پیرامون تقویت سازد که همین امر، به اندازه‌ی تخیل لازم و ضروری به نظر می‌رسد.

برخی از طراحان به حذف جزئیات غیرلازم تمایل دارند و طراحی خود را به ساده‌ترین اجزای ممکن و به حداقل می‌رسانند (تصویر ۱۸ الف و ب) عده‌ای نیز به طراحی‌های پرکار و با جزئیات بیش‌تر گرایش دارند. (تصاویر ۴، ۲۴، ۲۷ و ۲۹). با این همه، طراحی اعم از پرکار یا ساده، نباید عناصر اضافی داشته باشد، بلکه باید عناصر آن به کم‌ترین مقدار برسد. هر هنرمندی، متناسب با احساس و روحیه‌ی خود، به نوع خاصی از طراحی و شیوه‌ی ایجاد خطوط گرایش بیش‌تری دارد؛ برای مثال، تمایل به طرح‌ها و خطوط بسیار حساس و عاطفی، از



تصویر ۲۳- ونسان ون‌گوگ (۱۸۹۰- ۱۸۵۳م، هلند) - طراحی از پوتین



تصویر ۲۴- میکل آنجلو بوناروتی (میکل آنژ)، (۱۵۶۴-۱۴۷۵م: ایتالیا)، پایین آوران عیسی (ع) از صلیب، ۱۵۵۵م، گچ قرمز روی کاغذ نخودی (۲۸ × ۳۸ سانتی متر) موزهی آشمولن، آکسفورد (انگلیس)

هنرمندی با خصوصیات روانی و روحی «ون گوگ» بر می آید (تصویر ۲۵)، همان گونه که تمایل به آرامش و روانی خطوط در آثار «ماتیس»، ناشی از آرامش روحیه و شخصیت اوست (تصویر ۲۶). کسانی که به نظم و تعدیل هم زمان عناصر تصویری علاقه مندند، ممکن است به آثار هنرمندانی چون «انگر» توجه نشان دهند (تصویر ۱۵ الف) و افرادی هم که به خطوطی با ضربات سریع و ناگهانی تمایل دارند، به کار هنرمندانی چون «رامبراند» علاقه مند شوند (تصاویر ۲ الف و ۳).





تصویر ۲۵ - ونسان ون گوگ - ترسیم به سال ۱۸۸۸ - قلم نی و مرکب (۲۴ × ۳۲ سانتی متر). موزهی گوگنهایم (نیویورک)

پاره‌ای از طرح‌ها، کنترل شده‌تر (تصویر ۲۷) و بعضی نیز آزادترند و شاید به همین سبب، دارای خطوط و حرکات پیش‌بینی ناپذیر و هیجان‌انگیزتری باشند (تصاویر ۲ الف و ۳). پاره‌ای دیگر از آثار هم‌دارای هر دو ویژگی هستند (تصویر ۲۸ الف و ب).

طراحی آزادانه یا فی‌البداهه را برای دستیابی به جوهره‌ی مدل و تسخیر و بیرون کشیدن آن نیاز داریم؛ هم‌چنین به مهارت کنترل شده یا تحلیل‌گرایانه نیز برای آراستن و برجسته کردن یک موضوع نیازمندیم (برای مثال در برخی آثار، امر فی‌البداهه بودن بر تحلیل و دقت غلبه دارد و از این رو دارای خطوط شتاب‌آلود و به اصطلاح «پرتابی» هستند). این گونه طراحان در اسکیس‌های خود، کار را با مجموعه‌ای از خطوط آزاد و تصادفی آغاز می‌کنند، اما به تدریج از میان همان خطوط تصادفی، برای مثال شکل سر یک شیر، یک انسان یا هر چیز دیگری پیدا می‌شود. شاید خطوط اولیه در ابتدا فی‌البداهه باشند، اما سرانجام به خطوط دقیق‌تر و کنترل شده‌تر تبدیل می‌شوند (تصویر ۲۸ الف).



در طراحی، تغییر ضخامت‌های خطوط و حالت پرتابی و سریع، حاکی از انرژی‌های آزاد شده، طراوت و سرزندگی است (تصاویر ۲ الف، ۳ و ۱۲).

خطوط بعضی دیگر از هنرمندان مانند «ون‌گوگ»، نیرومند هستند و از درونی پرتهاپ و دردناک سرچشمه می‌گیرند که بسا ناشی از زندگی تلخ و پر درد هنرمند باشد (تصاویر ۲۵ و ۲۶).



تصویر ۲۶ - ون‌گوگ، منظره‌ای از آرل (Arles) ترسیم به سال ۱۸۸۸ م - قلم و مرکب (۴۳ × ۵۵ سانتی‌متر)



تصویر ۲۷ - جُرجو مُراندی<sup>۱</sup> (۱۸۹۰ - ۱۹۶۴) - ایتالیا، طبیعت بی‌جان، ۱۹۳۳ م - چاپ تیزایی (اچینگ)، موزه هنر مدرن نیویورک

۱- Morandi



تصویر ۲۸- الف- ادگار دگا<sup>۱</sup> (۱۹۱۷-  
۱۸۳۴م، فرانسه) چهره‌ی ادوارد مانه (نقاش)  
(تعادل بین فی‌البداهگی و کنترل شدگی)



تصویر ۲۸- ب- اُژن دلاکروا<sup>۲</sup> (۱۸۶۳-  
۱۷۹۸م؛ فرانسه)- سر یک شیر با قلم فلزی  
و مرکب (۱۶ × ۲۰ سانتی‌متر)- مجموعه‌ی  
خصوصی

موضوعات انتخابی طراح، رابطه‌ی مستقیمی با محیط اطراف او دارد. دلیل توجه خاص «بروگل»<sup>۱</sup> به روستانشینان (تصویر ۲۹) و «مورانندی»<sup>۲</sup> به اشیاء و طبیعت بی‌جان پیرامون (تصویر ۲۷)، جملگی به علت لذت خاصی است که هنرمند از این مضامین بر می‌گیرد و به همین سبب، شناخت بیش‌تری از آن‌ها دارد.



تصویر ۲۹ - پیتر بروگل (۱۵۶۹ - ۱۵۲۵/۳۰)، بهار - ترسیم به سال ۱۵۶۵ م - طراحی - آلبرتینا - وین (اتریش)

موضوع طراحی بسیار متنوع است. برای نمونه، گاه بیانگر واقعه‌ای است (تصاویر ۲ الف، ۱۶ و ۲۴)، گاهی توصیف‌گر مردم و مکان‌ها می‌باشد (تصاویر ۲۵، ۱۷ و ۲۹) و برخی نشانگر حرکت و سرعت تحولات جامعه است (تصاویر ۳۰ الف و ب، ۳۱ و ۱۴ الف و ب). تعدادی دیگر نیز نشان‌دهنده‌ی احساس هنرمند به اشیاء و محیط پیرامون (تصویر ۲۷) و همچنین تعدادی نمایانگر خواب‌ها و رؤیاها هستند (تصویر ۳۲).

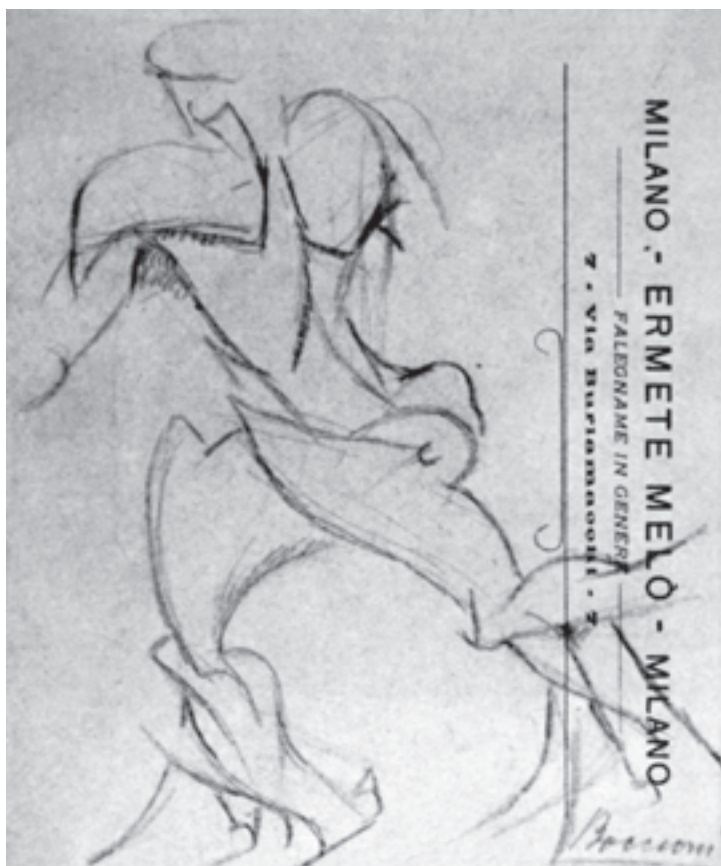
۱- Bruegel (Brueghel - Breugel)

۲- Morandi





تصویر ۳۰- الف- دینامیسم<sup>۱</sup> [پویایی] یک دوچرخه سوار- قلم فلزی و مرکب روی کاغذ- ۱۹۱۳م (۱۵/۱ × ۲۴/۱ سانتی متر)- اثر امبرتو بوتچونی<sup>۲</sup> هنرمند فوتوریست



تصویر ۳۰- ب- اسکیز برای مجسمه ی فوتوریستی (ج) اثر بوتچونی- مداد روی کاغذ. (۱۲/۴ × ۱۵/۵ سانتی متر)- موزه ی هنرهای مدرن، نیویورک (فوتوریست ها سعی در نشان دادن حرکت داشتند).



تصویر ۳۱ - آمبرتو بوتچونی - شکل‌های بدیع تداوم در فضا ۱۹۱۳



تصویر ۳۲ - مارک شاگال<sup>۱</sup> - گل‌ها، زن و پرنده - به سال ۵۳ - ۱۹۵۲ - گواش

## اصطلاحات طراحی

پیش طرح (اسکیس)<sup>۱</sup>: پیش طرح یا طرح کم پرداخت عبارت است از نوعی طراحی اولیه، تند و مقدماتی (بدون ریزه کاری از یک ترکیب، یا بخشی از یک ترکیب، یا نمونه ای مقدماتی و غالباً کوچک از یک نقاشی) که شناخت و تصور کلی از اثر در دست تهیه شکل می گیرد. پیش طرح، برای کار در اندازه ی کامل استفاده می شود؛ از این رو نباید آن را با مطالعه یعنی اتود یا مشق هنری اشتباه گرفت. پیش طرح نقاشی منظره، معمولاً یادداشت های سریع و کوچک، برای مطالعه تأثیرات نور در یک صحنه ی خاص، یا حل مسایل هنری و ترکیب بندی یا نورپردازی است و به این قصد تهیه می گردد که در آینده به آن ها مراجعه شود (تصویر ۲۱).

پیش طرح های برخی از هنرمندان بسیار با اهمیت تلقی می شوند و نوعی روان بودن و آزادی عمل در آن ها وجود دارد که شاید در تابلوهای رنگی و تمام شده ی آن ها مشاهده نشود (تصویر ۳۳). دفتر پیش طرح، نوعی آلبوم کوچک است که در جیب جای می گیرد و برای ثبت آنی، از یک حالت خاص، همواره در دسترس است (تصویر ۳۴).



تصویر ۳۳ – جان کنستابل (۱۸۳۷ – ۱۷۷۶؛ انگلستان)، مطالعه ی ابرها – ۱۸۳۰م – مداد گرافیتی و آبرنگ (۲۳ × ۱۹ سانتی متر)  
موزه ی ویکتوریا و آلبرت (لندن)

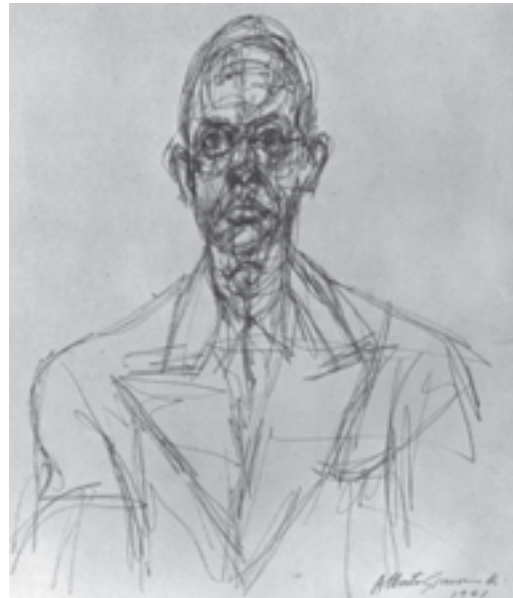




تصویر ۳۴- دفترچه‌های اسکيس طراحي و پيش طرح‌های نقاشی

مشق (اتود) یا مطالعه‌ی اجزا<sup>۱</sup>: عبارت است از طرح یا نقاشی‌ای از یک جزء، برای مثال بخشی از یک پیکره یا دست یا پارچه، به منظور مطالعه و استفاده از آن در یک ترکیب‌بندی بزرگ‌تر که آن را نباید با طرح کم پرداخت یا اسکیس اشتباه گرفت، زیرا مطالعه‌ی اجزا یا اتود ممکن است گاه اجرا یا پرداختی کاملاً دقیق داشته و تنها بخشی از یک ترکیب باشد (تصویر ۶).

طرح خط خطی<sup>۲</sup>: طرحی سریع از حالت بدن و موضوعات دیگر است که در آن ابزار طراحی از روی کاغذ برداشته نمی‌شود. در نتیجه، طراحی به خط خطی کردن کاغذ شباهت دارد (تصویر ۳۵).



تصویر ۳۵— آلبرتو جاگمیتی<sup>۳</sup> (۱۹۴۶—۱۹۰۱ م.  
سوئیس)، چهره‌ی هربرت لایست در اورکت پدرش—  
۱۹۶۱— قلم روان‌نویس روی کاغذ— (۳۲ × ۵۰  
سانتی‌متر) (نمونه‌ای از خطوطی که با حرکت مداوم  
روان‌نویس خلق شده‌اند).

روش خودکاری یا اتوماتیسم<sup>۴</sup>: یکی از شیوه‌های سوررئالیست‌ها برای طراحی است که در آن چشم را می‌بندند و به دست مجال می‌دهند تا آزادانه و فارغ از هدایت آگاهانه، به کار طراحی بپردازد (تصویر ۳۶). طراحی سرسری و غیرارادی<sup>۵</sup>: طرحی که طراح معمولاً عامدانه طراحی نمی‌کند و بیشتر حالتی ناخودآگاه دارد مانند طرح‌هایی که هنگام صحبت‌های تلفنی کشیده می‌شوند یا طرح‌هایی که در حالتی کاملاً ناخودآگاه حاصل خط خطی‌های بازی‌گونه باشد.



تصویر ۳۶— ژان (هانس) آرب<sup>۶</sup> (۱۹۶۶—۱۸۴۱؛  
فرانسه) طراحی اتوماتیسم— ۱۹۱۶ م. قلم مو و مرکب  
روی کاغذ خاکستری— موزه هنرمدرن، نیویورک  
(نمونه‌ای از طراحی اتوماتیسم)

۱— Study

۲— Scribble drawing

۳— Giacometti

۴— Automatism

۵— Doodle

۶— Arp

زیر کار سایه روشن‌دار<sup>۱</sup>: به‌طرحی می‌گویند که معمولاً به صورت تک رنگ و با استفاده از رنگ‌های خنثی – برای مشخص ساختن تیرگی‌ها و روشنایی‌های نقاشی رنگ روغن، قبل از مرحله‌ی رنگ‌گذاری – اجرا شود (تصویر ۳۷).



الف



ب

تصویر ۳۷- یان ورمیر<sup>۲</sup> (۱۶۷۵-۱۶۳۲ م؛ هلند) تصویر (الف) طرح زیر ساخت تابلوی نهایی (تصویر ب) است. سایه روشن کلی روی طرح اولیه زده می‌شود و در نهایت، کار اتمام نقاشی براساس همان سایه‌های دقیق اولیه پیش می‌رود.

۱- Layin

۲- Vermeer



طراحی حالت، طراحی از بدن<sup>۱</sup>: نوعی طراحی است که هنرمند به طراحی از حرکات و حالات بدن، برای شناخت بهتر و استفاده‌ی آن‌ها در کار مانند نقاشی، مجسمه‌سازی و نظایر آن، مشغول می‌شود (تصویر ۳۸).



تصویر ۳۸- میکل آنژ<sup>۲</sup> (۱۵۶۴-۱۴۷۵ م؛ ایتالیا)، گچ طراحی (۳۲ × ۲۵ سانتی‌متر) - موزه‌ی لوور، پاریس

### طراحی به معنای دیزاین<sup>۳</sup>

واژه‌ی انگلیسی «دیزاین»، از واژه‌ی ایتالیایی «دی‌سیکنو»<sup>۴</sup> و لغت فرانسوی «دسن»<sup>۵</sup> هر دو به معنای «طراحی» گرفته شده است. طراحی به معنای دیزاین به طور کلی دارای دو مفهوم جداگانه است. مفهوم نخست، بر روند سازمان‌دهی «عناصر بصری»؛ (خط، رنگ، بافت و مانند آن) با تکیه بر «اصول طرح». (تعادل، ریتم، تناسب، هماهنگی، وحدت و نظایر آن) دلالت دارد. بدین ترتیب، روندی است برای آفرینش هر کار هنری و سازمان‌دهی آن در حیطه‌ی هنرهای تجسمی (نقاشی، مجسمه‌سازی و...)، هم‌چنین معادلی است برای «ترکیب‌بندی» یا «کمپوزیسیون» در نقاشی. اما امروزه در معنای دوم و به طور کلی در اشاره به «هنر تجاری»، «طراحی صنعتی» و «گرافیک» به کار می‌رود و از آن به صورت قسمت اصلی مراحل ساخت، بازاریابی و فروش محصولات دارای تولید انبوه، یاد

۱- Gestural drawing

۲- Michelangelo

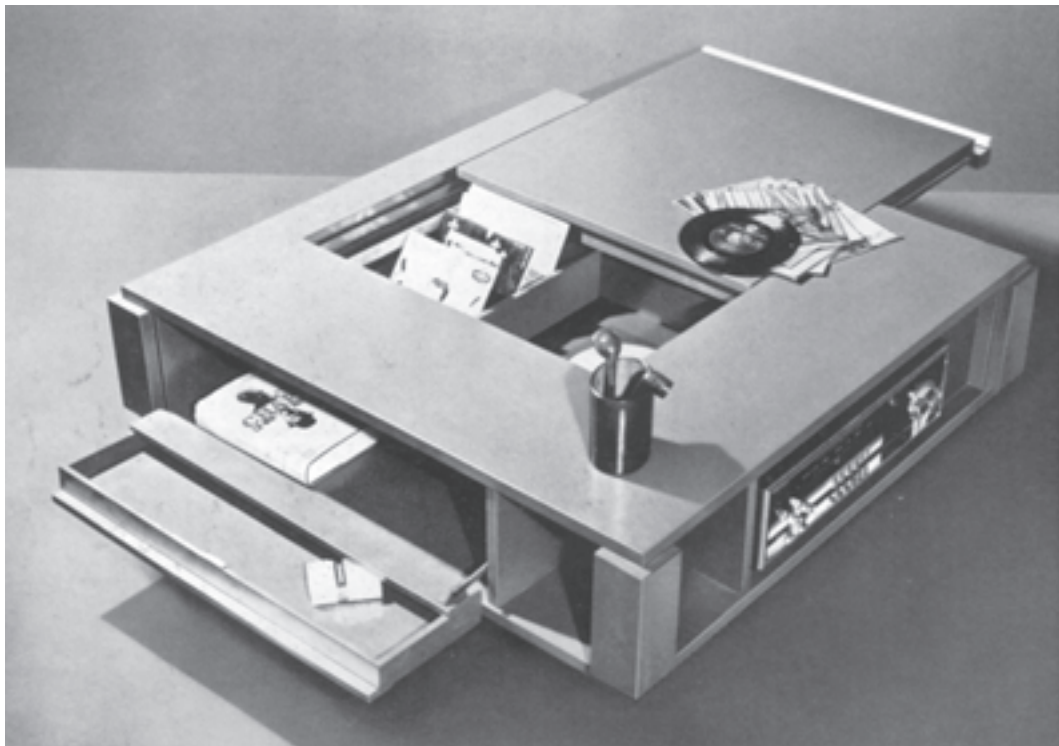
۳- Design

۴- Disegno

۵- Dessin

می‌شود. برای رسیدن به این معنا و مفهوم، دیزاین با سیر تحول طولانی‌ای در غرب همراه بوده است. پیشینه‌ی این تحول، به زمان انقلاب صنعتی در اروپا و کشورهای غربی در اواخر قرن ۱۷ و اوایل قرن ۱۸ میلادی می‌رسد؛ یعنی حرفه و تولید محدود به تولید انبوه انجامید و این امر از طریق سازمان‌دهی مجدد کار و استفاده از نیروی ماشین (حذف مراحل سنتی تولید کالا) صورت گرفت. به تدریج مراحل دیزاین یا طراحی محصول از مرحله‌ی ساخت آن جدا شد. این جدایی بدین معنا بود که هر محصول قبل از تولید، طراحی و برنامه‌ریزی شود که همین کار به حرفه‌ی خاصی منجر شد، یعنی، کار مشخصی که فقط شامل طراحی محصول بود و با مراحل تولیدی کالا چندان ارتباطی نداشت. به افرادی که چنین کاری را بر عهده دارند طراح صنعتی یا «دیزاینر»<sup>۱</sup> می‌گویند.

دیزاین در قرن بیستم، مانند هر هنر دیگر با تحولات بسیاری روبه‌رو گشت؛ برای مثال، تأثیرات مدرسه‌ی «باوهاوس»<sup>۲</sup> که سعی در وحدت هنرمند و صنعتگر و معمار داشت، یا نظریه‌های مدرن در اواخر قرن بیستم که به انتقاد از دیزاین و بازنگری اندیشه‌های مربوط به آن می‌پرداخت جملگی در تحول دیزاین مؤثر بودند. با همه‌ی این تحولات آن چه مسلم است، وجود انکار ناپذیر انواع و اقسام محصولات طراحی شده در زندگی روزمره‌ی ماست، زیرا طراحی دیزاین یا طراحی محصول به یقین به صورت جزیی از فرهنگ اجتماعی بشر درآمده است (تصویر ۳۹).



تصویر ۳۹ - کارلو ویگانو<sup>۳</sup> ایتالیایی - ۱۹۶۸ - یک میز چندکاره

۱- Designer

۲- Bauhaus

مدرسه و مکتب هنری که «گروبیوس»، هنرمند آلمانی آن را در اوایل قرن بیستم به منظور وحدت هنرمند و صنعتگر، تأسیس کرد، اما در دوران نازی‌ها به کارش خاتمه داد. با این همه، تأثیرات آن در طراحی صنعتی و دیزاین محصول هم‌چنان پابرجاست.

۳- carlo viganò

## نقش طراحی در هنرهای دیگر

هنرمندان رشته‌های مختلف برای رسیدن به هدف نهایی خود با کشیدن طرح‌ها و تجربه‌های بصری به شکلی که دقیقاً مورد نظر آن‌هاست، به این مهم می‌رسند. در ضمن، با این کار، راحت‌تر و سریع‌تر اندیشه‌های خویش را مطرح می‌سازند و گسترش می‌دهند؛ نیز اشتباهات احتمالی خود را برطرف می‌کنند. در آثار تمام هنرمندانی که در هنرهای دیگری چون نقاشی، مجسمه‌سازی، معماری، طراحی صحنه، طراحی صنعتی و مانند آن فعالیت دارند، طراحی نقش عمده و اساسی دارد. جریان خلق یک اثر تجسمی و هنری، به‌طور خلاصه، شامل مراحل متعددی از طرح‌های اجمالی و تجربی است که به تدریج پالوده می‌شود و به انتخاب نهایی نزدیک‌تر می‌گردد.

در ادامه به نقش طراحی در بعضی از هنرها می‌پردازیم.

**نقاشی:** بخش اعظم کاربرد طراحی در زمینه‌ی هنر نقاشی است. طراحی و نقاشی تقریباً مسیر مشترکی طی نموده‌اند؛ ضمن آن که دارای ویژگی‌های مشترک فراوانی هستند. پیش از آن که نقاش به تصویر کردن نهایی اشیا یا اشکال مورد نظر خویش بپردازد، طرح‌های مختلفی از آن تهیه می‌کند. این امر نشانگر آن است که نقاش در پی به‌دست آوردن تسلط و نظارت بیش‌تر و کامل‌تر بر کار خود است. او در ابتدای کار، پاره‌ای طراح‌های اجمالی خیالی یا واقعی تهیه می‌کند؛ سپس عناصر و اصول بصری<sup>۱</sup> مختلفی که ممکن است در اثر خود بگنجاند، می‌آزماید؛ آن‌گاه ترکیب‌بندی‌های احتمالی کارش را بررسی می‌کند و در آن‌ها عناصر هنری لازم را می‌آزماید.

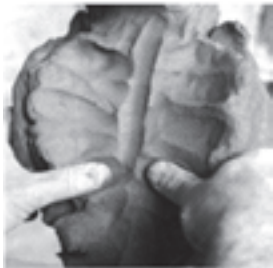
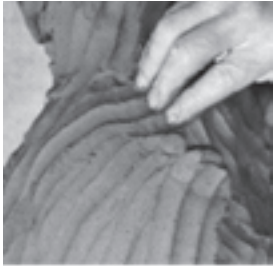
در یک تابلو، نقاش می‌تواند برخی از عناصر موجود در تابلو را تا حدودی خلاصه کند، جزئیات زاید بصری را حذف نماید و در نتیجه، تصویری روشن به بیننده عرضه کند. او در این کار همانند طراح است؛ با این تفاوت که ابزار متفاوت‌تری، در اختیار دارد که همان «رنگ» است؛ هرچند که گاهی عنصر رنگ نیز نمی‌تواند تفاوت واقعی بین طرح یا نقاشی باشد. امروزه گاهی با عناصری روبه‌رو می‌شویم که مرز سنتی بین طراحی و نقاشی در آن‌ها تا حدود زیادی از بین رفته است.

**مجسمه‌سازی:** مجسمه‌سازی می‌تواند نوعی طراحی سه‌بعدی باشد که در آن به جای ابزار طراحی از ابزار کار مجسمه‌سازی مانند: چکش، سنگ، چوب؛ گل نرم و نظیر آن استفاده می‌شود. علاوه بر آن، طرح‌هایی که به صورت اتود یا طرح مقدماتی یک مجسمه، از جهت‌های مختلف تهیه می‌شوند (تصاویر ۴۲ و ۳۰ ب) و یا در هنگام تراش و حجم دادن به سنگ یا چوب، یا کار با گل و گِج و افزودن یا کاستن مواد، همه به نوعی طراحی به‌شمار می‌آیند. از طریق طراحی، می‌توان اصلاحات فراوانی در مجسمه انجام داد. مجسمه‌ساز با کم و زیاد کردن گل یا موم، حجم مورد نظر را به دست می‌آورد و در واقع آن را طراحی می‌کند. حتی هنگامی که یک مجسمه‌ی مفتولی ساخته می‌شود آن هم به نوعی طراحی به‌شمار می‌آید. هر مجسمه مانند تمام اشیای سه‌بعدی و حجم‌دار دارای زوایای متعدد قابل رؤیت است و از هر زاویه‌ای مانند تابلوی نقاشی یا طراحی است که در سطح دو بعدی می‌توان آن را ترسیم کرد (تصویر ۴۰).

---

۱- به عناصری چون: خط، نقطه، سطح و... عناصر بصری و اصولی همچون: تعادل، تناسب، هماهنگی، وحدت و... «اصول طراحی»





تصویر ۴۰- میکل آنژ (دوره‌ی رنسانس)، مجسمه‌ی سنگی - برده‌ی جوان

تصویر ۴۱- ساختن مجسمه از طریق افزایشی (گل)

روش گل یا موم، به نسبت سایر روش‌های مجسمه‌سازی آزادتر و تجربی‌تر است و پیکر تراش می‌تواند هرگونه اصلاحی در آن صورت دهد؛ از این رو، مجسمه‌سازی با این مواد، به طرح‌های مقدماتی و اولیه در طراحی بیش‌تر شبیه است (تصویر ۴۱). هر چند مجسمه‌ساز معمولاً در مراحل اولیه و قبل از ساخت نیز همانطور که ذکر شد برای مطالعه بهتر و تصحیح معایب احتمالی اثر نهایی خود از اتودها و طرح‌های اولیه بسیار سود می‌جوید (تصاویر ۳۰- ب و ۴۲).

معماری: وجه اشتراک معماری و پیکر تراشی، سه بعدی بودن آن‌هاست در معماری، موضوع اصلی و اولیه، ایجاد فضاهای بسته‌ای است که انسان را از مخاطرات محیط محفوظ نگاه دارد. ابتدایی‌ترین واحد ساختمانی یعنی خانه، مکانی است سقف‌دار که در آن، انسان می‌تواند بخوابد، غذا تهیه کند، کار کند و از گرما و سرما محفوظ



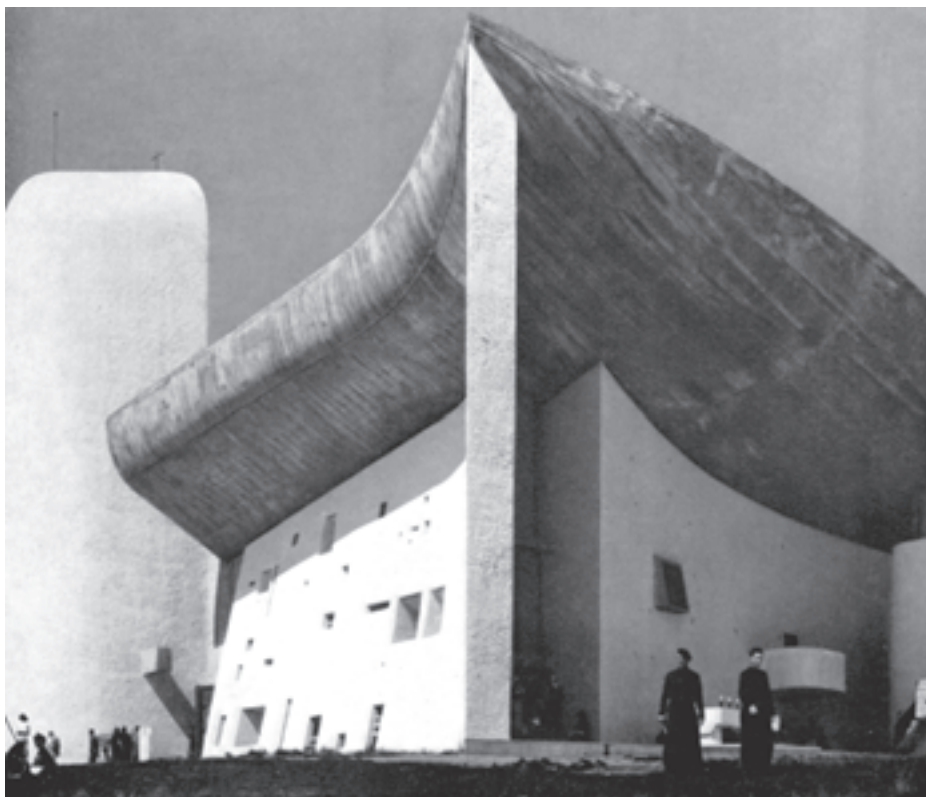
تصویر ۴۲- هنری مور، اسکیز رنگی برای مجسمه

بماند. بعدها با گسترش شهرنشینی و پیشرفت فرهنگ و تمدن، معماری با اشکال و کارکردهای دیگری پدیدار گردید؛ از جمله: ساخت بناهای تفریحی، بهداشتی، زیارتی و مانند آن که به کارکردهای قبلی معماری افزوده شد. در شکل و سبک ساخت بناهای عمومی و خصوصی، علاوه بر کارکرد و کاربرد اجتماعی خاص، سلیقه و خواسته‌ی گروه یا افرادی که آن را طراحی می‌کنند دخالت دارد. افزون بر آن، سنت‌های فرهنگی جامعه‌ی مورد نظر که اغلب آن‌ها تحت تأثیر عوامل ملی، جغرافیایی و مذهبی جامعه هستند، در شکل‌دهی اثر معماری نقش دارند. هر قدر شناخت هنری و زیباشناختی و ذوق معمار زیادتر باشد به همان اندازه جنبه‌ی هنری و زیباشناختی آثار افزون‌تر خواهد شد، بنابراین، دیگر کاربرد آثار و بناها در نظر نخواهد بود، بلکه آن چه توجه آدمی را جلب می‌کند زیبایی آن آثار است و تنها از منظر زیباشناختی ارزیابی می‌شوند (تصاویر ۴۳ و ۴۴). با این همه، معمار مجبور است به هر دو





تصویر ۴۳- آنتونی گائودی<sup>۱</sup> - نمازخانه‌ی کلونی‌گول بارسلونا - (۱۹۱۴-۱۸۹۸م) نمونه‌ی معماری خلاقانه. گائودی می‌خواست به صورتی امروزی و با ترکیب خلاقه، آثار بزرگ معماران سده‌های میانه «گوتیک» را ادامه دهد.



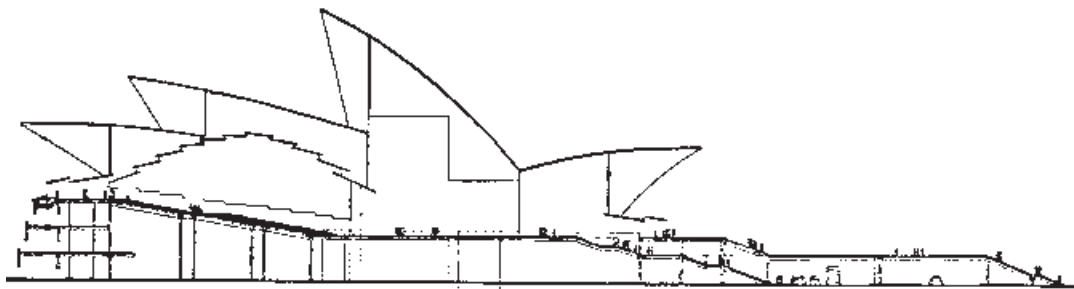
تصویر ۴۴- لوکوربوزیه<sup>۲</sup> - نمازخانه‌ی نوتردام دومات - بین سال‌های ۱۹۵۰ الی ۱۹۵۵ - نمای جنوبی

۱- Antoni Gaudí

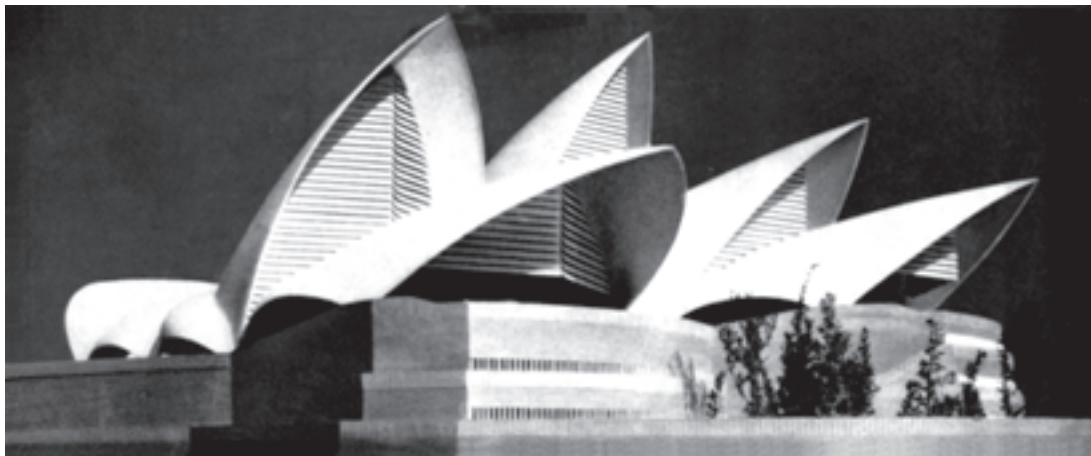
۲- Le Corbusier



جنبه‌ی فنی و هنری، احاطه کافی داشته باشد. معماران از طراحی برای ساخت پروژه‌ی بنا استفاده می‌کنند. طرح‌ها ابتدا ممکن است اسکیس‌های خامی بیش نباشند، اما در ادامه ظریف‌تر و کامل‌تر می‌شوند و به شکل مطلوب در می‌آیند. هنگام طراحی و ترسیم نقشه برای ساختمان، هرچه به مراحل نهایی نزدیک‌تر می‌شویم جزئیاتی نظیر محل درها، پنجره‌ها و مانند آن، هم‌چنین ابعاد آن‌ها باید با دقت بیش‌تری مشخص شود. این امر بسیار مهم است که نقشه دقیقاً بیانگر ابعاد و مقیاس‌ها باشد، زیرا بیننده یا سفارش دهنده باید بتواند به وسیله‌ی نقشه، وضع و حالت ساختمان را مجسم نماید (تصویر ۴۵ الف، ب و ج) معمولاً سفارش دهندگان طرح یا معماری، توانایی تجسم فضایی را ندارند و یا برای این کار تعلیم ندیده‌اند. معماران گاهی همراه نقشه‌ی کار، یک طرح یا نقاشی را ضمیمه می‌کنند تا به وسیله‌ی آن بتوانند ساختمان را به صورت سه‌بعدی و تمام شده مشاهده نمایند. حتی گاهی مدل‌های کوچک (ماکت) نیز تهیه می‌کنند.



تصویر ۴۵ - الف



تصویر ۴۵ - ب



تصویر ۴۵- ج- جورن اوتزن<sup>۱</sup> طراحی برای اپراخانه‌ی سیدنی، ۱۹۵۶- شامل نقشه (الف)، نمای شرقی (ب) و فضای داخلی (ج) ساختمان

**عکاسی:** عوامل متغیر و بسیاری وجود دارند که عکاس با انتخاب آن‌ها می‌تواند دیدگاه خود را در تصویر اعمال کند. بیش‌تر عکاسان حرفه‌ای طراحی کارشان را در ذهن خود ترسیم می‌کنند. تفاوت طراح با عکاس شاید در این است که طراح، گستره و صفحه‌ی سفیدی در اختیار دارد تا تصاویر ذهنی‌اش را به آن بکشد، اما عکاس از تصویری شروع می‌کند که پیشاپیش کامل است و روبه‌روی آن قرار دارد. عکاس با «دیدن» و «یافتن» تصویری به ظاهر کامل زمینه‌ای در اختیار دارد که برای مثال، نقاش، بوم سفید یا یک صفحه‌ی خالی را پیش‌روی خود دارد. ذهن عکاس در هنگام عکاسی دارای عملکردی بسیار فعال است که عکاس را قادر می‌سازد در یک لحظه تصویر را در اختیار بگیرد. رسیدن به این حالت، با سعی و تلاش میسر است. او در نتیجه‌ی این حالت ذهنی، کم‌کم به سمت موضوعات خاصی پیش می‌رود که به آن تمایل بیش‌تری دارد. در عکاسی، ساختمان تصویری عکس را می‌توان براساس غریزه‌ی فطری و هنری پرورش یافته به نمایش درآورد و با استفاده صحیح از ابزار عکاسی و نمایش عناصر بصری (تجسمی) جهت داده‌شده، به نتایج شبیه یک طراحی یا هر وسیله تجسمی دیگر رسید. با همه‌ی شباهت‌های موجود ناگزیر بین عکاسی و سایر هنرهای بصری عکس نه طراحی است، نه معماری. عکاسی بیش از هر چیز، نوعی گزینش و انتخاب است (تصویر ۴۶).

۱- jorn Utzon

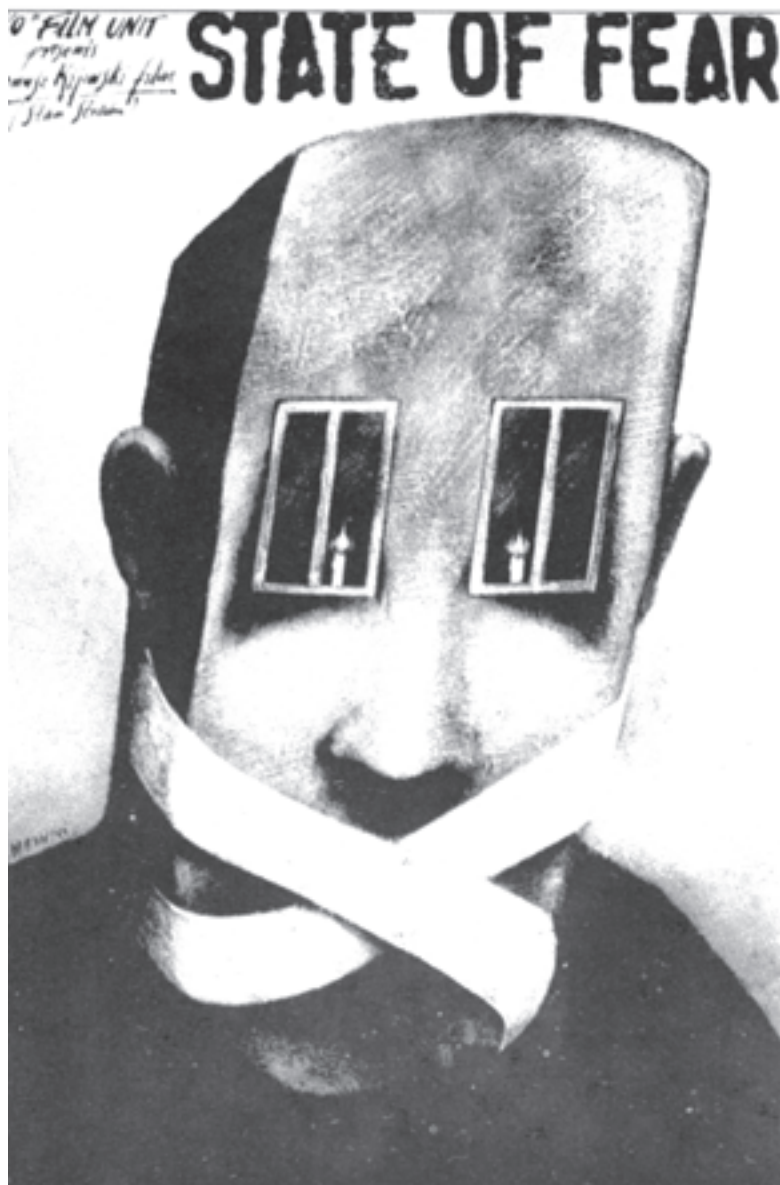


تصویر ۴۶ — هانری کاتیه برسون — فرانسوی — عکس به سال ۱۹۳۲ م

**طراحی گرافیک و تصویرسازی:** با ابداع حروف مخصوص حروف چینی برای چاپ و توسعه‌ی این صنعت (از اواسط قرن ۱۵ م)، به طور کلی زمینه برای پیدایش طراحی گرافیک مهیا شد. طراحی گرافیک یکی از ده‌ها کاری بود که پیشگامان اولیه‌ی چاپ، خود ناگزیر آن را انجام می‌دادند. طراحی گرافیک به صورتی که امروزه می‌شناسیم، تا زمان انقلاب صنعتی در اروپا، وجود نداشت، در این زمان با پیشرفت فنون چاپ و کاغذسازی، امکان استفاده از تزئینات و تصاویر بدیع همراه با متن نوشته شده، میسر شد. کم‌کم طراحان گرافیک سعی کردند تا اصول چاپ را فراگیرند و کار خود را با چاپ‌خانه‌ها هماهنگ سازند. این همکاری، دلیل اصلی پیشرفت و بهبود طراحی برای چاپ در دوره‌ی معاصر است. طراحی گرافیک شاخه‌های بسیاری را در بر می‌گیرد؛ از جمله:

طراحی حروف، نشانه (آرم)، بوستر، تصویرسازی، بسته‌بندی، سربرگ، طرح روی جلد کتاب و نظیر آن. طراح گرافیک یا گرافیس‌ت برای یافتن راه‌حل نهایی در کار خود، پیش‌طرح‌های کوچکی از کار تهیه می‌کند که در واقع کوچک شده یا نمونه‌ای از طرح اصلی است. این طرح‌های اولیه، در مرحله‌ی شروع کار گرافیس‌ت بسیار سودمند هستند، زیرا آنان به وسیله‌ی آن، راه حل‌های مختلف یا تغییرات لازم را می‌آزمایند. بسیاری از طرح‌ها را به سبب کوچکی می‌توان در زمان کوتاهی تهیه کرد، تغییر داد یا یک‌جا و یک‌باره آن‌ها را کنار هم چید و براساس آن‌ها، در نهایت تصمیم گرفت. پس از تهیه‌ی طرح‌های کوچک، از میان آن‌ها طرح مناسبی انتخاب می‌گردد و از روی آن در مقیاس نهایی و اصلی، طرح یا کار نهایی اجرا می‌شود؛ سپس با متن ترکیب می‌گردد. این نوع طرح‌ها را «لی‌آوت»<sup>۱</sup> می‌نامند، که معنای تقریبی آن، آرایش کلی صفحه است (تصویر ۴۷).





تصویر ۴۷ — آندره پاگوفسکی<sup>۱</sup>  
(لهستان) — پوستری برای یک  
فیلم (یک لی آوت با طرح‌ها و  
پیش‌طرح‌های اولیه)

تصویرسازی (ایلوسترسیون): برخی از طراحان و نقاشان، افزون بر خلق تابلوهای نقاشی یا طراحی، به تصویرسازی و مصورسازی مطبوعات یا کتاب می‌پردازند، اما هنرمندان متخصص این کار، پایه‌پای طراحان گرافیک، به صورت حرفه‌ای، صرفاً به تصویرسازی مشغول‌اند. تصویرسازی انواع گوناگونی دارد که از آن جمله است شرح نحوه‌ی کار ماشین تا تصویرسازی یک قطعه شعر یا داستان یا یک کتاب خاص که هر یک با شیوه‌ای خاص صورت می‌گیرد (تصویر ۴۸ الف و ب). هنرمندان، نقاشان و طراحان بزرگی در مقاطعی از زندگی و هنرشان به تصویرسازی روی آورده‌اند. نتیجه‌ی فعالیت آن‌ها در این حیطة دارای ارزش‌های فراوانی است که در واقع تجربه‌گری و غنا را به این رشته افزوده‌اند. آن آثار با آن که به قصد تصویرسازی آفریده شده‌اند، امروزه آثاری با ارزش مستقل تلقی می‌شوند که در واقع کارکردی زیبا شناختی یافته‌اند، و در گالری‌ها، موزه‌ها و سایر مراکز حفظ و نگهداری می‌شوند.

<sup>۱</sup> — Andrzej Pogowski



تصویر ۴۸- الف — براد هالند<sup>۱</sup>



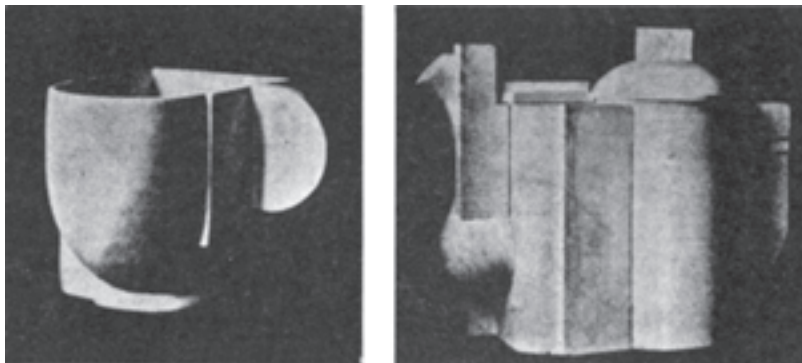
تصویر ۴۸- ب — طراح تمبر —  
مارک هِس — تصویرسازی به  
مناسبت بیستمین کنگره‌ی جهانی  
پُست

طراحی صنعتی (دیزاین): «به‌طور کلی، تاریخ طراحی صنعتی، بررسی تلاش بی‌وقفه‌ی هنرمندان و طراحان، به منظور نزدیک‌سازی مهارت ماشین و تفکر هنرمند طراح با در نظر گرفتن خواسته‌های استفاده‌کنندگان در ابعاد

<sup>۱</sup> — Brad Holland

مختلف است»<sup>۱</sup> طراحی صنعتی نشانگر رابطه با محیط و موقعیت کار، نیز تطبیق دستگاه‌ها و تجهیزات فنی با نیازهای جسمانی مصرف کننده است؛ مانند طراحی گوشی تلفن که متناسب با دست و صورت ساخته شده است. در طراحی صنعتی، فرایند طراحی همیشه فردی نبوده گاهی نیز گروهی و جمعی است. قدمت تاریخ طراحی صنعتی، به ایجاد اولین اتحادیه‌های صنفی در قرون وسطی برمی گردد. در اواسط قرن هیجدهم میلادی، در طراحی محصول، به جنبه‌ی تجاری بیش‌تر از جنبه‌ی هنری توجه شد، از این رو، کیفیت محصولات پایین آمد. در قرن ۱۹ و به هنگام انقلاب صنعتی، بین طراحی و تولید محصول، بسیار فاصله افتاد، زیرا طراحی و تزئینات ناشیانه، شکافی بین سبک کار و کارکرد محصول ایجاد نمود. هسته‌ی اولیه‌ی طراحی صنعتی مربوط به مدرسه‌ی «باوهاوس» در آلمان است. این مدرسه در اوایل قرن بیستم تأسیس شد و تعالیم آن برگرفته از جنبش انگلیسی هنرها و صنایع دستی در قرن ۱۹ بود. در باوهاوس، تلاش‌هایی به منظور ایجاد وحدت بین هنرمند و صنعتگر صورت گرفت که تأثیر آن هنوز نیز پابرجاست.

به تدریج، طراحی صنعتی در نزد صنعتگران و مردم اهمیت روزافزونی یافت؛ به گونه‌ای که محصولات تولیدی بخشی از جهان تصویری اطراف ما شدند. برخی از صنعتگران و کارخانه‌داران نیز دریافتند که لزوماً تولید محصولات طراحی شده از محصولات طراحی نشده گران‌تر تمام نمی‌شود.



تصویر ۴۹- کازیمیر ماله ویچ- فنجان و قوری برای «سفالسازی دولتی»- پترزبورگ ۱۹۲۰م



تصویر ۵۰- صندلی دسته‌دار- طرح از فرانک لوید رات، ۱۸۹۵م

۱- طراحی صنعتی - جان هسکت - ترجمه‌ی غلامرضا رضایی نصر، انتشارات سمت - ص ۳.