

## سوالات فصل سوم

- ۱- یکی از ساختمان‌های قدیمی را که مرمت شده‌اند ببینید و نظر خودتان را درباره آن بگوئید.
  - ۲- نظرتان را در مورد ساختمان‌های قدیمی بنویسید.
  - ۳- در شهر خودتان به فضاهای مختلفی نگاه کنید ببینید می‌توانید تصور کنید اگر تغییری در آن داده شود چه می‌شود؟ مثلاً اراضی بایر به فضای سبز یا میدانی فقط برای پیاده‌ها، شهر بدون اتومبیل و ... خانه‌ها همه بلند یا همه یک طبقه فضای ایجاد شده را توصیف کنید.
  - ۴- به نقشه شهرها نگاه کنید مثلاً شهر خودتان، ببینید می‌توانید از روی نقشه اندازه واقعی را تجسم کنید تا کجا جزئیات را به یاد می‌آورید؟
  - ۵- تاریخچه زندگی بخشی از فضائی قدیمی را بخوانید یا بپرسید و سعی کنید زمان آن موقع را در ذهنتان ترسیم کنید می‌توانید خودتان را در آن زمان قرار دهید برای این کار چه اطلاعاتی لازم دارید - آنها را بنویسید.
  - ۶- به یک اثر از گذشته (هرچه باشد) نگاه کنید ببینید چه ارزش‌هایی را همراه خود دارد. نام ببرید.
  - ۷- به تصاویر یک نقاشی یا مجسمه یا بنا یا خوشنویسی نگاه کنید در مقایسه با چند مورد نظیرش قدرت، لطافت، ظرافت، خشونت و مانند آن را در شکل‌ها یا حجم‌های آن پیدا کنید این معانی را با روحیه هنرمندی اگر معلوم است یا با روحیه زمان ایجاد اثر مقایسه کنید مثلاً هخامنشیان (تخت جمشید) صفویه (اصفهان) زندیه (شیراز) قاجاریه (تهران) و ...
  - ۸- شکل‌های مهم یا حجم‌های مهم در یک تصویر یا ساختمان یا شهر را مشخص کنید طوری که اگر نباشند آن شکل و ساختمان یا شهر به شکلی دیگر، ساختمانی دیگر و شهری دیگر تبدیل می‌شود این کار را با تصویر کپی و لاک می‌توانید انجام دهید موارد حذف شده را دوباره طور دیگری بکشید.
  - ۹- چند فضا را که معنا و احساس قدرت را بیان می‌کنند نشان دهید.
- برای مطالعه بیشتر به کتاب‌های تاریخ هنر مراجعه نمایید.
- ۱۰- چند فکر بدیع برای تغییر فضا در خیابان‌ها یا میدان‌های مشهور ایران طرح کنید (با توجه به صفحه ۳۳).

## بخش دوم – فضاهای تصویری

– فصل اول – فضای نقاشی

- چند نوع فضا داریم
- روش‌های معمول نشان دادن فضا
- اندازه
- ارزش نوری
- خط
- بافت

- علمی
- پرسپکتیو :
- واقعی :

## چند نوع فضا داریم

با تمهیداتی می‌شود روی سطح دو بعدی با علم به خطای دید، بیش از دو بُعد را القا کرد. فضاسازی با عمق کم و با عمق زیاد مربوط به همان سطح دو بُعدی است. از آنجا که به سختی می‌توان دید را روی دو بعد نگهداشت، فضایی مجازی در اطراف تابلو به سمت جلو و عقب ایجاد می‌شود که شخص آن را احساس می‌کند. آیا به جز این فضای مجازی فضاهای دیگری هم وجود دارد؟

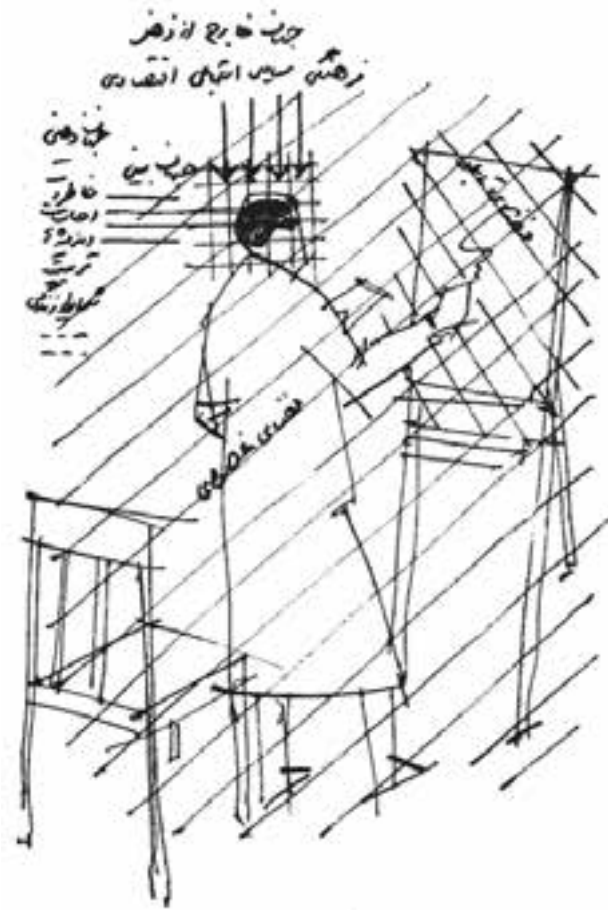
نقاشی انواع مختلفی دارد که اگر چه بیشتر آنها با وسایل و تکنیک‌های مختلف نقاشی شده و به غیر از نقاشی دیواری قابل حمل و نقل هستند نهایتاً و معمولاً روی دیواری نصب می‌شوند.

ممکن است نقاش ایده‌ها، احساس‌ها و تمایلات شخصی خود را روی بومی بیان کند او در این حالت، چه، کار ذهنی انجام دهد یا الهام بگیرد در هر حال به مخاطب، کمتر می‌اندیشد و بیشتر برای ارضای تمایل خود نقاشی می‌کند. بنابراین، پس از اتمام کار، از نظر نقاش کار تمام شده است. اما ممکن است این اثر سر از موزه درآورد، ممکن است در منزل شخصی کسی یا دفتر کاری، هتلی و ... مورد استفاده قرار گیرد و موجب اتمام کار دیگری شود. که در این صورت لازم است فضای موضوع تابلو با فضای مکان و محل نصب آن تناسب داشته باشد.

با توجه به مطالب بالا، چند نوع فضا طرح شد:

### ۱- فضای خصوصی: معمولاً فاصله‌ای است که نقاش

با تابلوی خود رابطه برقرار می‌کند، گاهی می‌ایستد، گاهی راه می‌رود، گاهی می‌نشیند و کارش را تماشا می‌کند، فکر می‌کند، تغییر می‌دهد و ... و بسته به نوع نقاشی و شرایط روحی و کاری نقاش، اندازه این فضا تغییر می‌کند. اما فضای اصلی همان است که نقاش در آن نقاشی می‌کند. پس بهترین فاصله و محل برای دیدن نقاشی هم همان است. از آنجا که تابلو فقط یکی است می‌بایست جلوی آن در حدود همان فاصله قرار گرفت و به آن



نگاه کرد. این تابلو تکثیر نشدنی است. عکس‌ها و چاپ‌های از روی آن، دیگر خود آن تابلو نیست. فقط در محدوده فضای اصلی خصوصی است که با تابلو رابطه خاصی برقرار می‌شود.

### ۲- انتخاب تابلو برای محلی خاص: در این مرحله،

فضایی که تابلو به اضافه مکان خودش ایجاد می‌کند، فضای جدیدی است. این انتخاب که خود نوعی طراحی فضا است گاهی توسط طراح داخلی، طراح موزه و ... صورت می‌گیرد.

### ۳- فضای بین تابلو و بیننده در محل: در این صورت،

مجموعه‌ای از فضای اول، دوم و فضایی که بیننده با توجه به خصوصیات فردی، ذهنی دارد، به صورت فضای تازه‌ای خلق می‌شود که با هر بیننده تغییر می‌کند و متفاوت از دیگری است اگرچه وجه اشتراک زیاد باشد. نقاشی دیواری، اگر در فضای

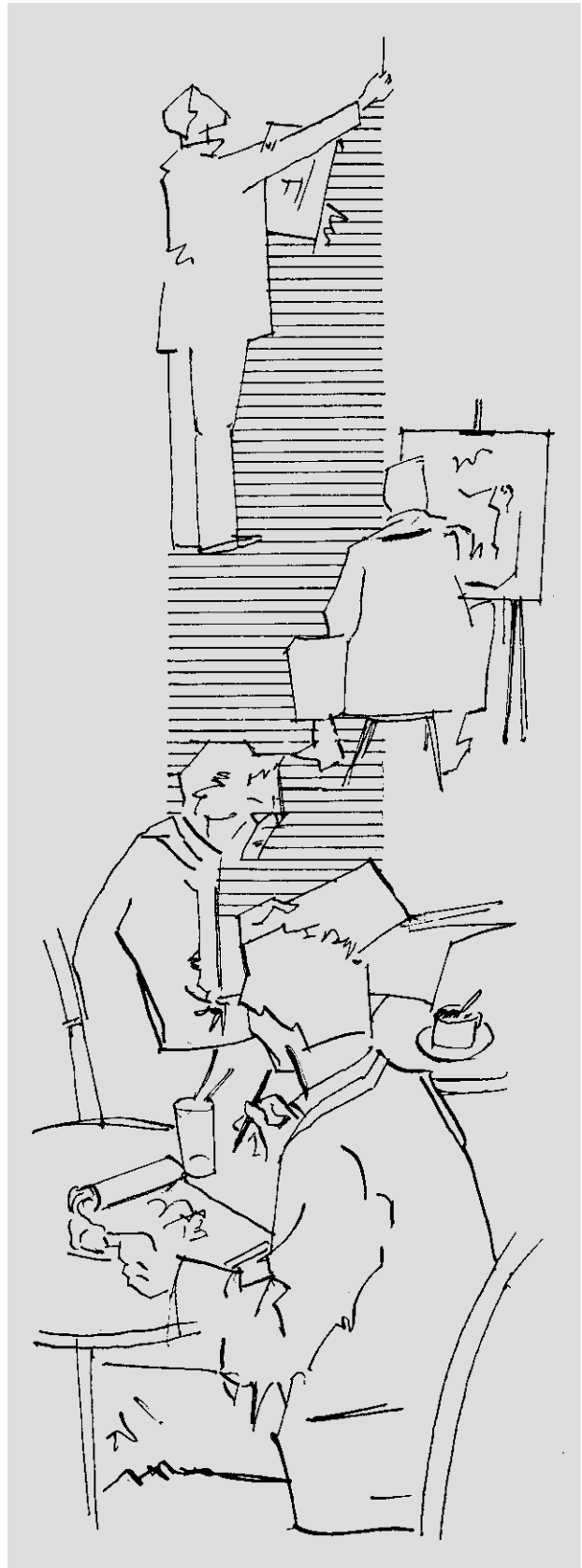
داخلی باشد، طراح ساختمان یا مالک آن با توجه به معماری فضا، موضوع آن را به نقاش سفارش می‌دهند یا موضوع و تکنیک را به‌عهده خود او می‌گذارند.

در هر حال نوعی از فضا که مجموعه‌ای از شرایط محیطی را دربردارد، ایجاد می‌شود. می‌توانید احساس کنید، اگر معمار ساختمان از ابتدا محلی برای نقاشی دیواری در نظر بگیرد، تا حدودی موضوع و تکنیک آن را متناسب فضای معماری دیده است. در این صورت پس از اتمام کار چند نوع فضا وجود دارد؟ از گذشته‌های دور در بسیاری از اماکن مذهبی مثل کلیساها حتی برای سطوح مدور زیر گنبدها و در اماکن عمومی که احتمال خراب شدن آنها کمتر بوده این نقاشی‌ها دیده می‌شوند. مهارت زیادی لازم است که زیرگنبد با ارتفاع زیاد روی سطحی مدور به‌گونه‌ای طراحی شود که بیننده از پایین، اشکال را متناسب و با پرسپکتیو صحیح ببیند.

نوع دیگر نقاشی دیواری در فضای آزاد و در مقیاس شهر روی بدنه ساختمان‌ها یا دیوارهای خاصی که عمده‌اً برای نقاشی آماده شده یا ناخواسته ایجاد شده‌اند، نقاشی می‌شود. موضوع و اندازه اشیا، شخصیت‌ها در نقاشی دیواری تابع مکان و فاصله بیننده و سرعت حرکت آنها است.

در نقاشی‌های سفارشی (بیشتر روی بوم):

- موضوع و اندازه نقاشی به نقاش سفارش داده می‌شود.
- نقاش از روی مدل نقاشی می‌کند اما بسته به حال و هوا و روحیاتش، در آن دخل و تصرف کرده به‌گونه‌ای نقاشی می‌کند که گاهی به‌سختی می‌توان مدل را از مورد نقاشی بازشناخت.
- گاهی برای نقاشی از صورت افراد، لازم است نقاش خصوصیات درونی آنها را بداند تا در چهره‌ها انعکاس یابد و ...
- در این صفحه چند تصویر است، در بعضی موارد شبیه هستند. آیا می‌توانید توضیح دهید چند نوع فضا در آنها پیدا می‌شود؟ شباهت‌ها و اختلاف‌ها را بیان کنید.
- در کدام فضا بهتر است فهم نقاشی آسان و سریع باشد؟
- می‌توانید بگویید کدام بخش از فضاهایی که در این دو صفحه مطرح شد، قابل طراحی و کدام بخش قابل طراحی نیست؟



## روش‌های معمول نشان دادن فضا

### ● اندازه

ما معمولاً بزرگی ابعاد یا اندازه را دلیل بر نزدیک بودن و کوچکی آن را دلیل بر فاصله و دوری در فضا می‌پنداریم. در تابلوی زیر اندازه برای ایجاد فضا و بعد به کار رفته است.



سورا . عصر یکشنبه در جزیره

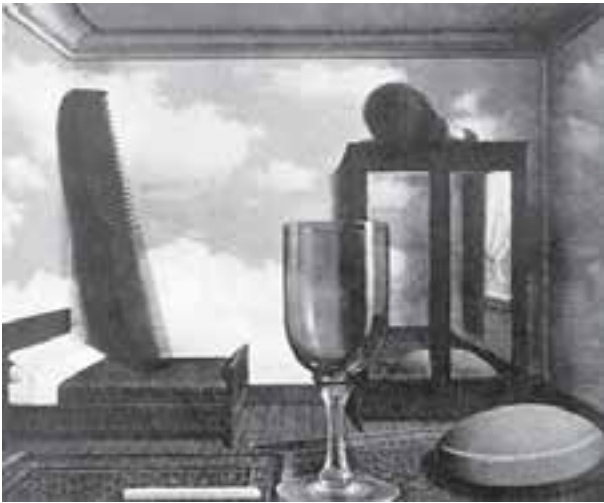
گاهی از اندازه برای اهمیت دادن به موضوعی استفاده می‌شود. مثلاً در تابلوی زیر، بزرگی اندازه «مادانا» به خاطر اهمیت اوست، در ضمن تمام افراد دیگر تصویر شده، هم اندازه بوده و از لحاظ جهت ایستادن یکنواخت‌اند بجز شکل، مادانا که برخلاف جهت دیگران است.



ستایش‌هگی

از تغییر اندازه غیر معمول اشیاء می‌شود فضاهای تخیلی و عجیب به وجود آورد.

از اغراق در اندازه یک شکل یا اشکال و یا بخشی از یک شکل یا شخصیت داستان، فیلم و تابلو... می‌توان مفاهیم تازه‌ای ساخت. شکل زیر صحنه‌ای از اختلاف اندازه اشیاء که در مقیاس آن اغراق شده است.



منتخب از نمایشگاهی در زوریخ

شکل زیر که در یک قوری می‌باشد گونه‌ای با مهارت عکاسی شده است که به نظر یک سفینه می‌رسد. زیرا عامل مقایسه وجود ندارد.



## ارتباط بین اندازه اشیا و محل قرار گرفتن آنها

اگر چیزی برای کودک مهم جلوه کند، آن را بزرگ تر نقاشی می کند. مثلاً اگر کودک ۴ یا ۵ ساله ای بخواهد نشان دهد که سرش درد می کند، ممکن است یک سر بزرگ بکشد. کودک اصولاً نسبت اشیا به یک دیگر را حس نمی کند. برای مثال ممکن است پدرش را بزرگ تر از یک درخت و گلی را بزرگتر از خانه ترسیم کند.

دید او با دید بزرگسالان فرق می کند، بزرگی و کوچکی اشیا در نقاشی هایش دارای معانی عاطفی هستند. آنچه برایش مهم نباشد کوچک می کشد یا اصولاً نادیده می انگارد.

با بالا رفتن سن کودک، کم کم روابط منطقی تری در نقاشی های او به وجود می آید و به همان میزان که نسبت ها و اندازه ها را صحیح تر می کنند و رعایت می کند، رابطه عاطفی او با اشیا و اشخاص ضعیف تر می شود.

در نقاشی های کودکان، قسمت های مورد علاقه و پرارزش تر نه تنها با بزرگ تر شدن اندازه نسبی آنها بلکه با قرار گرفتن آنها در قسمت های مختلف کاغذ یا نقاشی مشخص می شود. گاهی کودک در نقاشی هایش مواردی که به آنها علاقه دارد یا در نظر او اهمیت بیشتری دارند، رنگ می کند.

ما بزرگسالان وقتی شکلی را ترسیم می کنیم نخست توجهمان به سوی چشم انداز فضای موضوع جلب می شود و بعد از آن که این مهم را درک کردیم به اصل مطلب یعنی کشیدن موضوع، عمق و اندازه ها می پردازیم.

اما برای کودک، مسأله فضا و سطح، مشکل اصلی نیست. بلکه توجه او بیشتر به اشیا و اشخاص معطوف می شود که می خواهد آنها را ترسیم کند.

اگر نتواند عمق را برساند، هیچ ناراحتی به خود راه نمی دهد... .

با تغییر اندازه آثار بیاد ماندنی زیادی خلق شده اند مانند: در کتاب *سفر سحرآمیز* دانشمندی را که فرمول جدیدی پیدا کرده در فرودگاه می ربایند و در حادثه رانندگی، خون در مغزش لخته می شود.

گروه دیگری که به تکنولوژی کوچک کردن اشیا به مدت معینی، از طریق تابش اشعه، دست یافته اند، او را در حالت مجروح به آزمایشگاه می برند و تعدادی متخصص را در سفینه ای فرستاده آنها را کوچک می کنند به اندازه ای که از طریق تزریق با سرنگ در شاهرگ، سفینه در مسیر رسیدن به مغز قرار گرفته تا در زمان محدودی قبل از بزرگ شدن سفینه خون لخته شده را از بین ببرند ... .

در کتاب *مسخ اثر کافکا* ... او که دچار زندگی ماشینی و یکنواخت و کسل کننده ای شده است، یک روز صبح از خواب بیدار می شود با کمال تعجب می بیند تبدیل به سوسکی به بزرگی یک آدم شده است و ... .

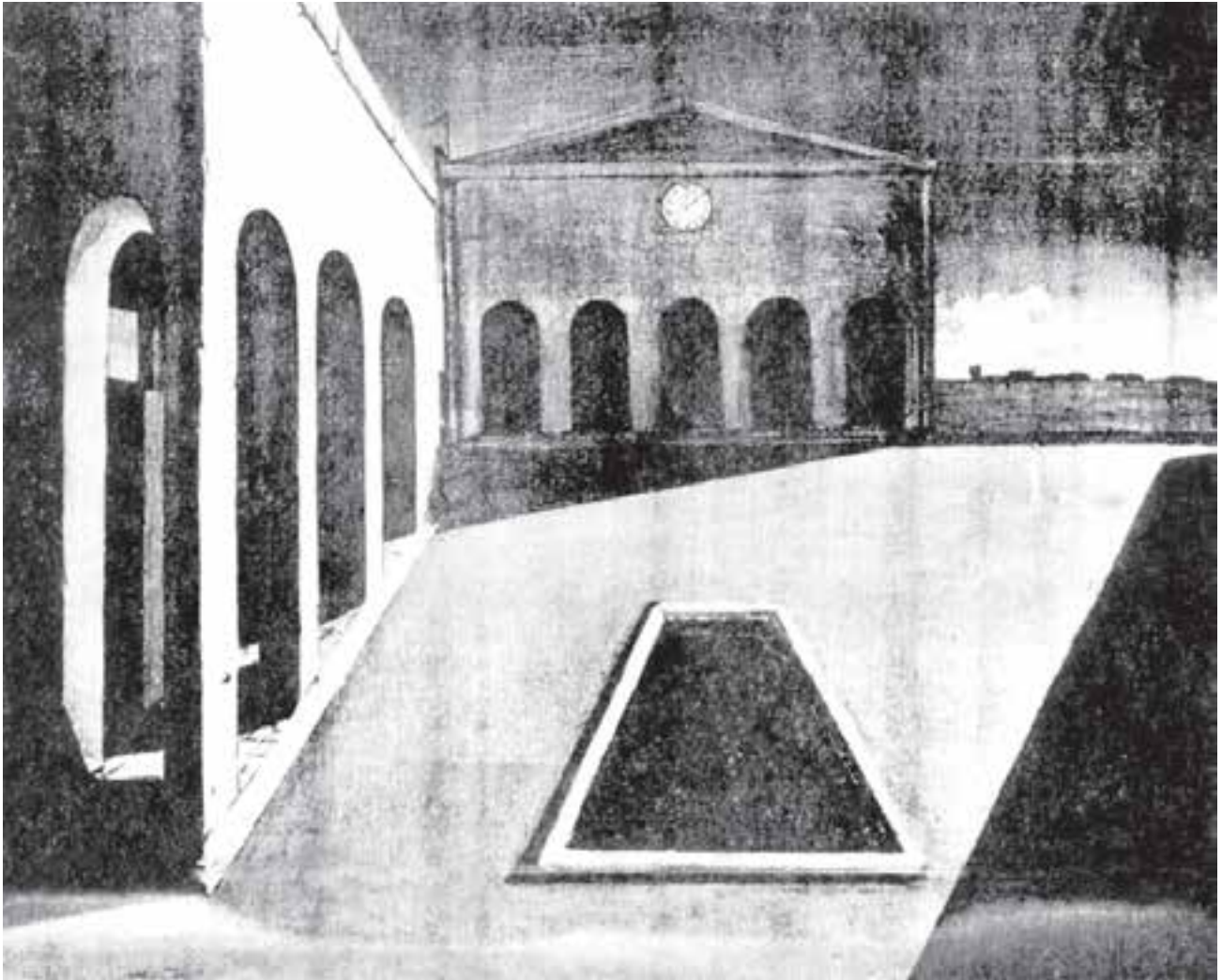
در کتاب *گالیور* وقتی او به ساحل می افتد و به هوش می آید می بیند توسط آدم کوچولوها با تارهای نازک بی شماری به زمین دوخته شده است و ... .

در فیلم های زنده، انیمیشن، کتاب ها، نقاشی ها، داستان های مصور و نظایر آن، شاهد نمونه های زیادی از وقایع تخیلی هستیم که با تغییر اندازه ساخته و پرداخته شده اند.

در بخشی از کره زمین، نسلی از مورچه به دلیل آزمایشات اتمی آنقدر بزرگ شدند که ... .

آیا شما هم می توانید داستان هایی را از راه تغییر اندازه تخیل کرده بنویسید؟ اگر چه کوتاه باشد.





سایه در این اثر کیفیت فیزیکی و روانی دارد و نمایانگر زمان است.

خوشحالی شاعر اثر جورجو دکریکو

## ارزش نوری و فضا

ارزش نوری بستگی به مواضع نور و تاریکی دارد. هرگاه منبع نوری در جلوی اثر باشد، اشیای قسمت جلوی زمینه، روشن خواهند بود. در این هنگام، زمینه میانی و زمینه عقبی به ترتیب و به تدریج تیره می‌شوند و از سطح تصویر دور شده در عمق فضا می‌روند. هرگاه منبع نوری در عقب قرار گیرد، نظم ارزش نوری برعکس خواهد شد. به‌طور طبیعی از نظر ما اشیای جلوتر، واضح‌تر و دارای

تضاد نوری بیشتری بوده و اشیای دور، کمتر واضح و به‌سوی خاکستری‌های خنثی در کنار سیاه و سفید قرار می‌گیرند و با فاصله در عمق دیده می‌شوند. سایه‌ها نیز در القای فضای عمیق سهم به‌سزایی دارند.

در تصویر صفحه مقابل:

پایین دست راست نور از جلو

بالا، راست. نور از وسط (نور میانی)

چپ، نور از عقب به‌سوی جلو



بخشی از تابلوی فراخوانده شدن قدیس متی کاراواجو

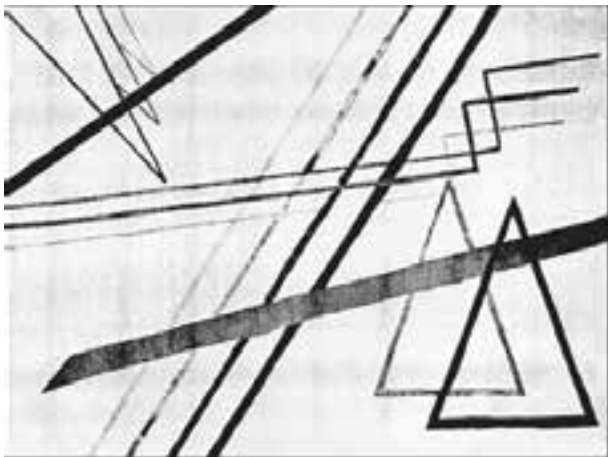


تابلوی یوسف نجار، ژرژ دولاتور



تابلوی بازگشت فرزند، رامبراند





## خط و فضا

خط نشان‌دهنده امتداد و مشخص‌کننده یک جهت است. چشمان ناظر را از یک نقطه یا ناحیه به نقطه یا ناحیه دیگر می‌کشاند (به‌عنوان رابط عمل می‌کند).

خط رابطی است میان جلو، وسط و عقب (زمینه) و از این طریق در وحدت بخشیدن به اثر، هنرمند را یاری می‌دهد.

خط دارای ویژگی‌های فیزیکی دیگری هم هست. مثلاً بلند، کوتاه، ضخیم، نازک، مستقیم، شکسته و منحنی که هر یک نمایانگر نوع متفاوتی از بیان فضایی و حرکتی هستند. یک خط بلند و ضخیم به نظر می‌رسد که شیء بزرگی است (یک تأکید فضایی) و لذا بیننده آن را به خود نزدیک‌تر حس می‌کند.

خطوطی که جلوی هم قرار می‌گیرند بویژه در جهت‌های مخالف یکدیگر (مثلاً عمودی و افقی) بیان فضایی متفاوت و قوی دارند.

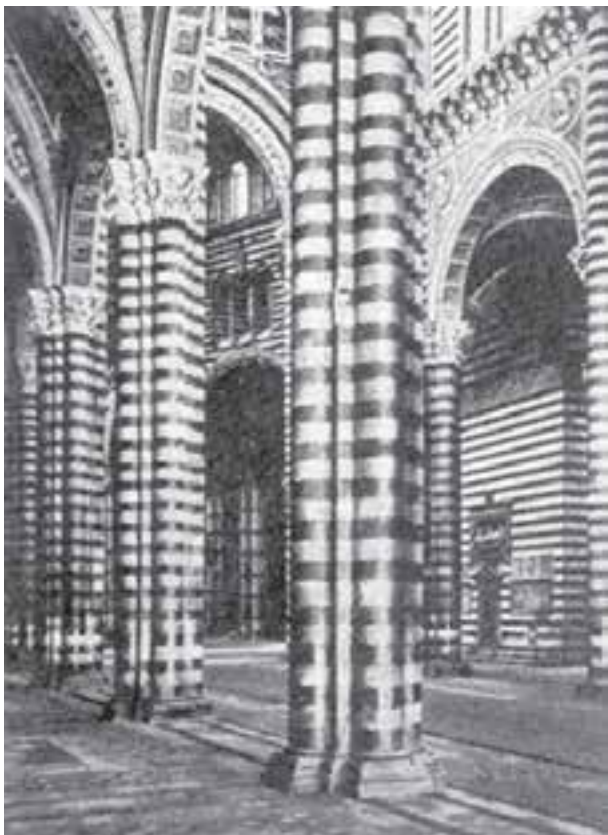
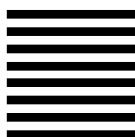
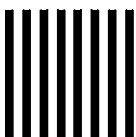
با تغییرات ارزش نوری در این خطوط می‌توان خصوصیات فضایی حاصله را تقویت کرد.

به نظر می‌رسد که خط مایل از سطح تصویری به عمق فضا در حرکت است در حالی که خطوط افقی و عمودی عمدتاً حالت سکون دارند.

خطوط موج، حلقوی، ماریچ، زیگزاگ، بسته به حالت‌های آنها قابلیت انطباق با همه‌گونه فضا را دارند. به نظر می‌رسد که این خطوط پیش می‌آیند و پس می‌روند و از یک موقعیت فضایی به موقعیت فضایی دیگر نقل مکان می‌کنند.

در شکل مقابل فضا را در جایی که خطوط روی سطوح نباشند با حالتی که در شکل می‌بینید مقایسه کنید چه تفاوتی خواهد داشت.

در شکل صفحه بعد، حالات القایی فضایی خطوط، متفاوت است. خطوط ضخیم و بلند، نازک و کوتاه، جهت حرکت خطوط و ارزش نوری هر کدام دارای بیانی خاص در ایجاد فضایی نظامی دارند.





تصویری از زیل واکر، کار با قلم و مرکب

## بافت و فضا

بافت به سطح، غنای زیادی می‌بخشد. بافت علاوه بر جنبهٔ تزئینی، برجستگی و عمق روی سطح را هم نشان می‌دهد. بافت‌های دقیق، واضح و پررنگ، به‌نظر پیش آمده و بافت‌های محو و غیرواضح پس‌رفته نشان می‌دهند. و به این صورت نوعی القاء بعد از طریق بافت میسر می‌شود.

بسته به این که بافت متعلق به کدام سطح یا حجم یا جسمی باشد، احساس متفاوتی را ایجاد می‌کند. برای مثال جمعیت وقتی از فاصلهٔ دور دیده می‌شود، بافتی را ایجاد می‌کند اگر فشرده باشند یا پراکنده، اگر منظم باشند یا نامنظم، اگر درحال حرکت باشند یا ساکن و اگر لباس خاصی بر تن داشته باشند مانند لشگری که عازم جنگ است با نیزه و کلاه خود یا با تفنگ و ساز و برگ جدید، براق یا مات هر کدام باشد بافت خاصی را از دور ایجاد می‌کند. هر قدر به جمعیت نزدیک‌تر شویم، بافت درشت‌تر خواهد شد. تا وقتی که به یک نفر برسیم، پوست بدن و لباس او می‌تواند بافت دیگری باشد. اگر با ذره‌بین یا با میکروسکپ پوست بدن را ببینیم بسته به آن که درشت‌نمایی چقدر باشد، بافت تغییر می‌کند.

در شهر هم ساختمان‌ها از دور یا از بالای سر آنها مانند دید از هواپیما مشابه جمعیت به‌نظر می‌رسد بسته به آن که کدام شهر باشد فشرده مثل کویر باز مثل شمال ایران کوهستانی و ... شهری با آسمانخراش‌های زیاد، فشرده یا متراکم می‌تواند بافت‌های متعددی ایجاد کند. اگر نزدیک شویم تا به خانه یا ساختمان برسیم مصالحی که در نما یا بام‌ها به کار رفته، بافت جدیدی است، تأسیساتی که روی بام‌ها وجود دارد بافت را تغییر می‌دهد و ...

ناگفته نماند که: با آنکه رنگ خود مقوله جداگانه‌ای است لکن در فضا با بافت ترکیب شده، بافت رنگی را ایجاد می‌کند. برای مثال، بافت زبر با رنگ تیره و همان بافت با رنگ روشن بسیار در ایجاد فضا متفاوت عمل می‌کنند.



شهر سنتی تونس



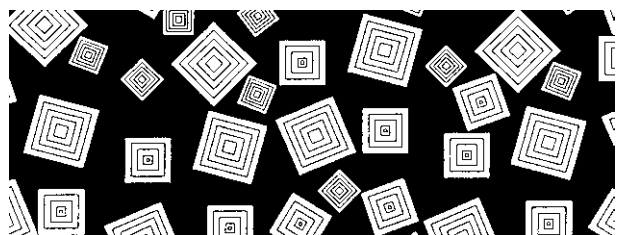
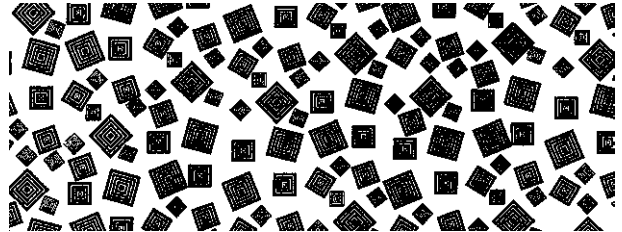
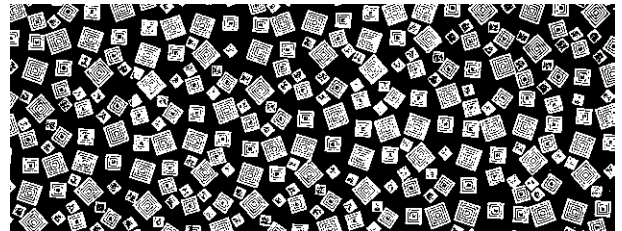
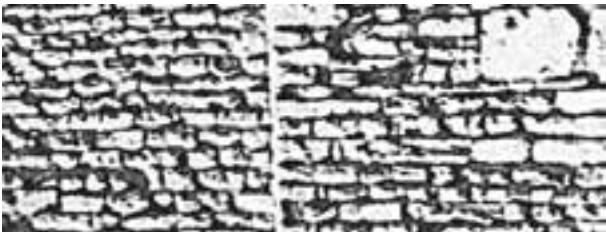
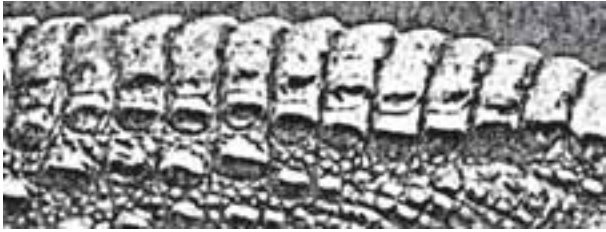
تصویر هوایی بخشی از شهر تونس



تصویر هوایی از شهر صنعا

درعکس‌های هوایی بالا سه منظره از ارتفاع‌های مختلف را می‌بینید. حتی از یک ارتفاع (عکس بالا) بافت‌های مختلف از ریز تا درشت را می‌بینیم و با کم کردن ارتفاع، بافت از ریز تا درشت و از نرم تا زبر تغییر می‌کند.





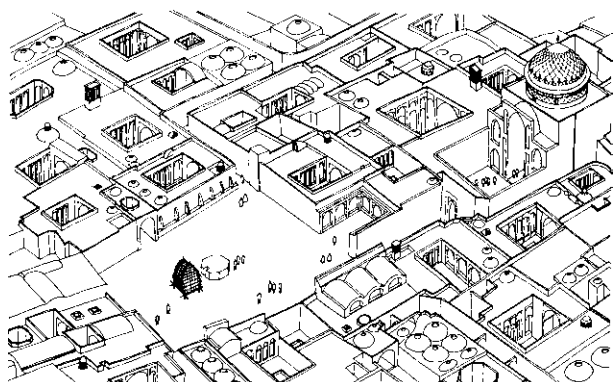
در هنرهای بصری از این خطا به نوعی صرف نظر می شود.  
 دو تصویر بالا، بالایی نوعی سنگ کاری روی دیوار و  
 بعدی بخشی از پوست یک سوسمار است.  
 سه تصویر پایین بخش هایی از سنگ کاری نمای یک دیوار  
 است. با تغییر اندازه، جنس و محل قرار دادن سنگ ها از نظر  
 فاصله و ترتیب، به بافت های مختلف می رسیم.

بافت عکس بالا که تصویری از جمعیت فشرده از ریز تا  
 درشت است، با تغییر فاصله تغییر می کند و در سه تصویر بعدی  
 یک نوع پارچه ژاپنی با نقوشی در اندازه های متفاوت. با آنکه  
 جنس یکی است اما بافت به نظر متفاوت است. معمولاً بافت با  
 قوه لامسه سروکار دارد. اما به علت کثرت استفاده همزمان از  
 لامسه و باصره این حس به تدریج به قوه باصره ترجمه شده است  
 لذا با چشم نوع بافت را تعیین می کنیم اگرچه دید خطا کند. اما

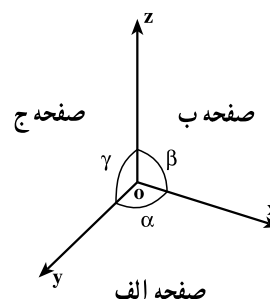
## پرسپکتیو

برای نشان دادن تصویر سه بعدی روی صفحه دو بعدی معمولاً پرسپکتیو و قوانین آن را به کار می‌برند. این قوانین با استفاده از خطای دید به دست آمده است و عمق کاذب و بعد مجازی ایجاد شده می‌تواند تصویری از فضای سه بعدی را بدهد. پرسپکتیوها بسته به کاربرد آن، انواع مختلفی دارند. به طور کلی می‌شود پرسپکتیوها را به دو دسته علمی و واقعی تقسیم کرد.

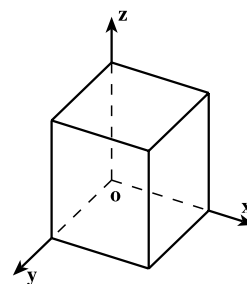
پرسپکتیوهای علمی: آنهایی هستند که با استفاده از سه محور که در بیرون صفحه عمود بر هم هستند نشان داده می‌شوند.



میدان وقت الساعة یزد



زوایای  $\alpha$  و  $\beta$  و  $\gamma$  در صفحه تصویر برابر قرارداد هر اندازه‌ای باشند فرض بر این است که در عالم واقع با هم برابر و  $90^\circ$  درجه هستند لذا  $o$  یک کنج قائم فرض می‌شود. مثلاً یک مکعب مستطیل به صورت زیر نشان داده می‌شود.

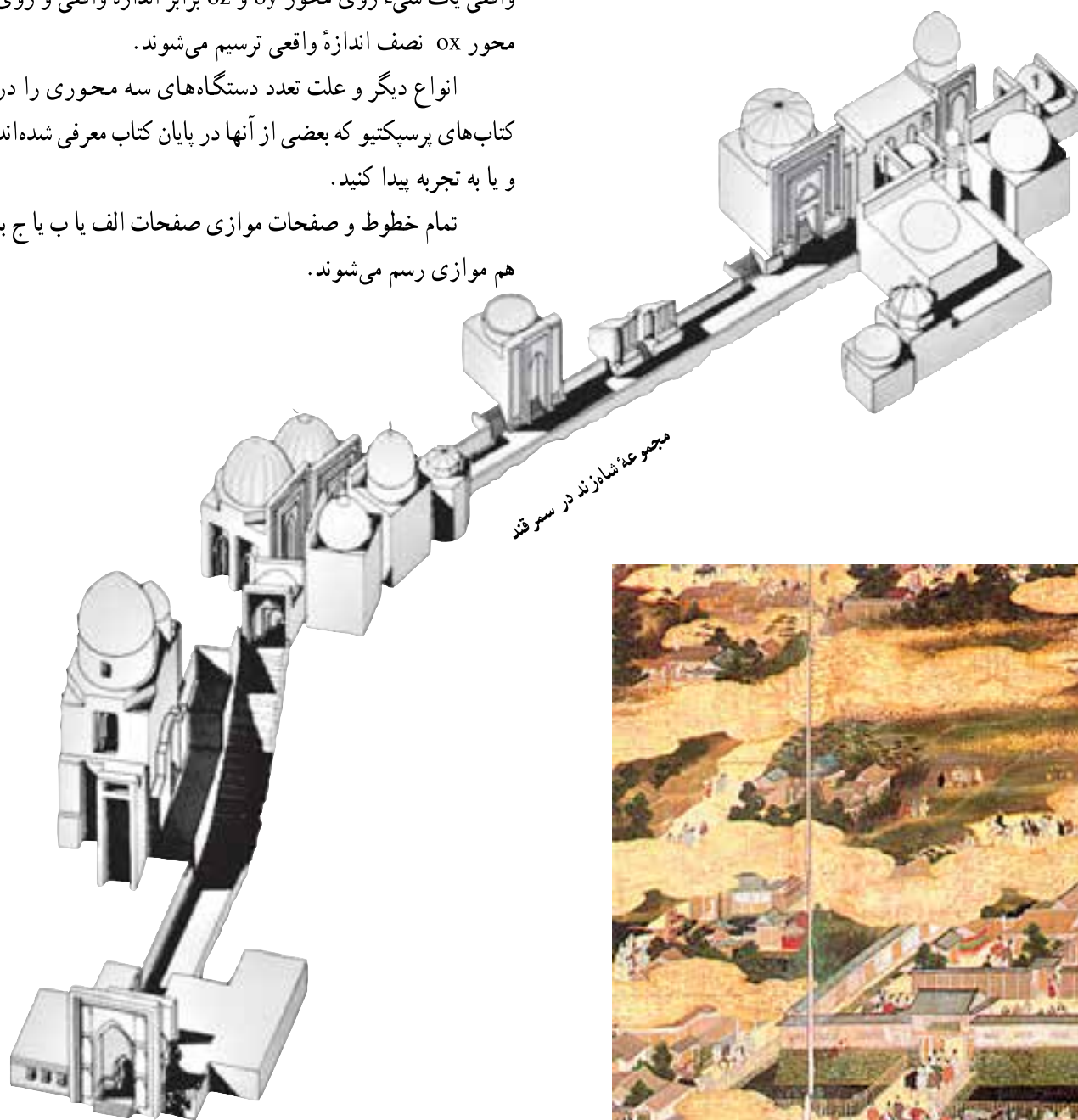


حالت‌های خاصی که بین  $\alpha$  و  $\beta$  و  $\gamma$  در صفحه تصویر پیدا می‌شود هرکدام کاربرد و اسمی خاص گرفته‌اند. برای مثال اگر در صفحه تصویر  $\alpha = \beta = \gamma = 120^\circ$  باشد، اندازه‌های واقعی یک شیء روی محورها با همان نسبت واقعی ترسیم می‌شوند.





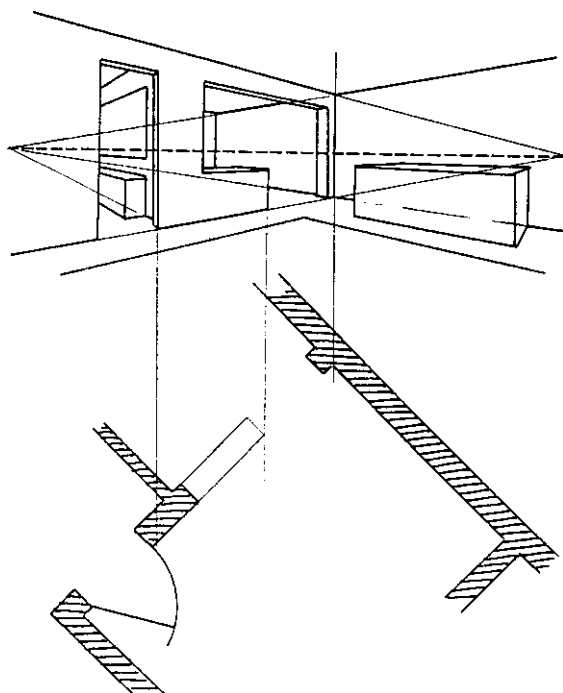
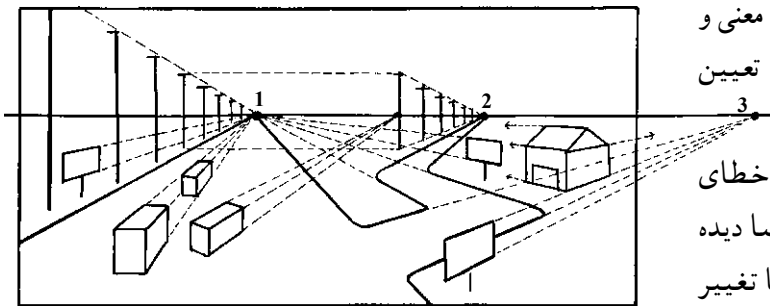
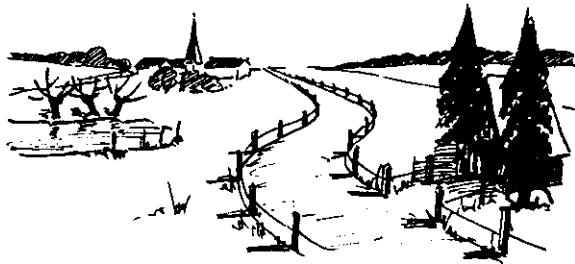
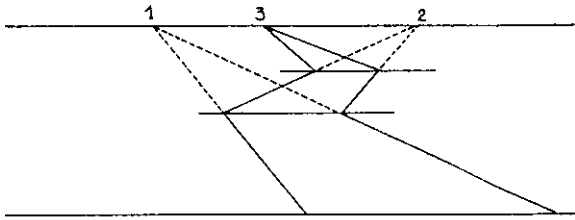
اگر در صفحه تصویر  $\alpha = \beta = 135^\circ$  باشد، اندازه‌های واقعی یک شیء روی محور  $OY$  و  $OZ$  برابر اندازه واقعی و روی محور  $OX$  نصف اندازه واقعی ترسیم می‌شوند. انواع دیگر و علت تعدد دستگاه‌های سه محوری را در کتاب‌های پرسپکتیو که بعضی از آنها در پایان کتاب معرفی شده‌اند و یا به تجربه پیدا کنید. تمام خطوط و صفحات موازی صفحات الف یا ب یا ج با هم موازی رسم می‌شوند.



کاربرد این پرسپکتیوها بیشتر برای تهیه نقشه‌های فنی و مقاطع دقیق است. از جمله در معماری و طراحی صنعتی. اما بعضی از حالت‌های خاص آن در نقاشی و نماهای دور بخصوص پرسپکتیوهای از دید پرنده استفاده می‌شود. در این دستگاه‌ها اشیای نزدیک و دور برخلاف پرسپکتیوهای واقعی، نسبت اندازه‌ها تغییر نمی‌کند و ناظر همه‌جا حضور دارد.



نقاشی ژاپنی ۱۶۲۰م و پایتخت امپراطوری



پرسپکتیوهای واقعی: که مانند حاصل کار دوربین عکاسی هستند در واقع یک نظام هندسی است که اندازه‌ها و فواصل اشیاء را به یک نظم وحدت یافته فضایی تبدیل می‌کند. موقعیت اشیاء و اجسام با مقایسه و چگونگی قرار گرفتن آنها در جلو و عقب یکدیگر به دست می‌آیند.

اندازه، موضع، تقارب متوازی، سایه روشن رنگ و بافت از ویژگی‌های این پرسپکتیوها هستند.

این نوع پرسپکتیو بنا بر موقعیت ناظر، اندازه و فاصله او تا موضوع، انواع مختلفی پیدا می‌کند که همه بر این پایه استوار هستند که تمام نقاط موازی هم به نقطه‌ای که روی خط دید (ارتفاع چشم از زمین) قرار می‌گیرد، می‌رسند. لذا به تعداد دسته خط‌های موازی با هم نقطه تقارب یا گریز به وجود می‌آید.

شیء جلو، بزرگ‌تر و شیء عقب، کوچک‌تر است، نقاط گریز و ناظر در محل خاصی قرار می‌گیرند که به پرسپکتیو معنی و مفهوم می‌دهند. از روی پرسپکتیو می‌توان محل ناظر را تعیین کرد.

القای فضا از طریق پرسپکتیو واقعی که بر اساس خطای دید ایجاد می‌شود، محدود به همان زاویه‌ای است که فضا دیده می‌شود. در حالی که چشم ما در حرکت مداوم است و با تغییر مکان، بخش‌های زیادی از یک فضا را به طور پیوسته ادراک می‌کند.

**مهم‌ترین پرسپکتیوهای واقعی به ترتیب کثرت کاربرد:**

با یک نقطه گریز: معمولاً برای فضاهای داخلی و مناظر با افق باز، مسیرهای طولانی از مقابل که به افق برسند و ...  
با دو نقطه گریز: معمولاً فضاهای بیرونی یا اشیاء بزرگ نزدیک ناظر، فضاهای داخلی و ...

با سه نقطه گریز: معمولاً فضاهای شهری با ساختمان‌های مرتفع از پایین و بالا، شهر با دید پرنده روی آسمان‌خراش‌ها.  
با چند نقطه گریز، چند یک نقطه‌ای: چند دو نقطه‌ای یا سه نقطه‌ای و ترکیبی از آنها که در مجموعه‌هایی که غیرمنظم یا در جهات مختلف قرار می‌گیرند.

این نوع پرسپکتیو (واقعی) در خلق آثار هنری بخصوص در مقطعی از تاریخ به کار آمده که ادامه دارد.

