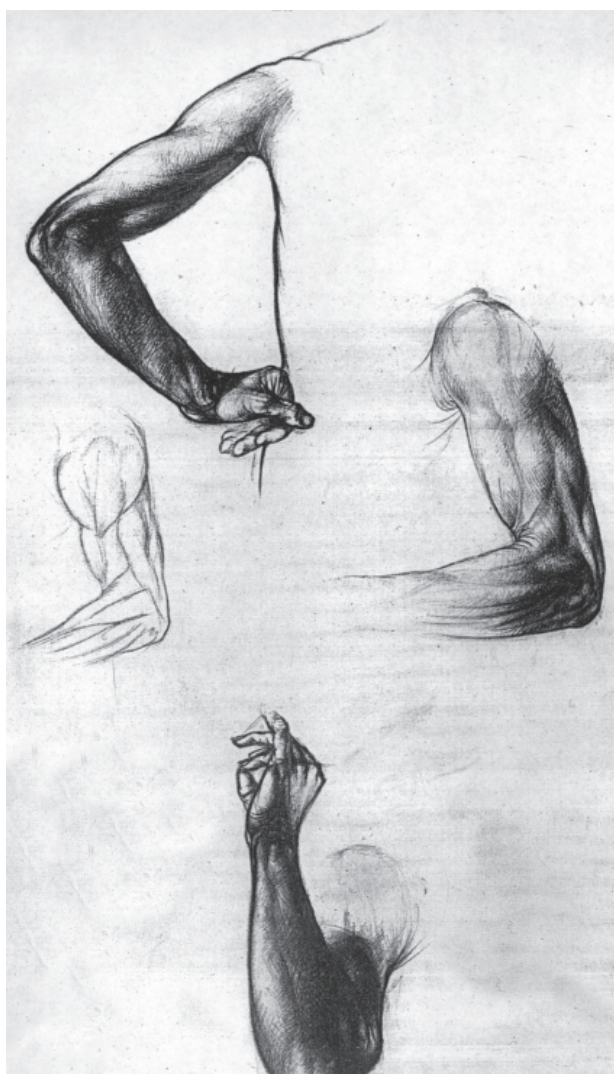


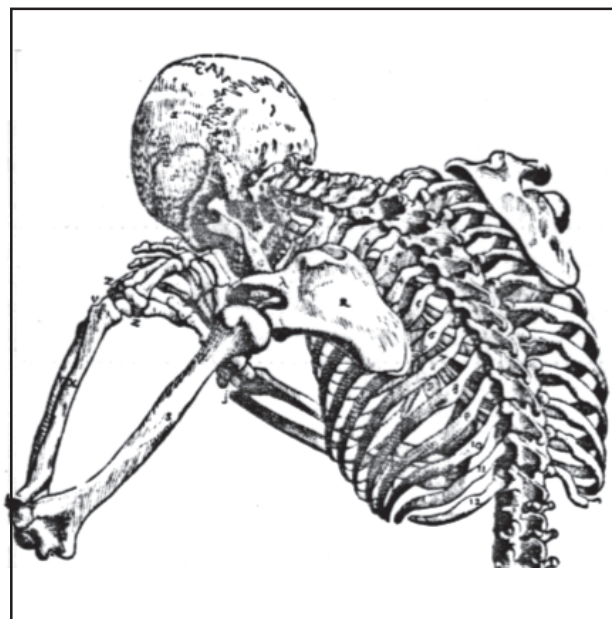
دقت کنید. شناخت و کارکرد ماهیچه‌هایی که به حرکت کتف، بازو و ساعد کمک می‌کنند و حالتی که به هنگام باز و بسته شدن به خود می‌گیرند می‌تواند بخش مهمی از مسایل طراحی را برایتان آسان نماید و پشته‌ای شود برای درک و دریافت انواع حرکت و فیگورهای قسمت فوقانی اندام.

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

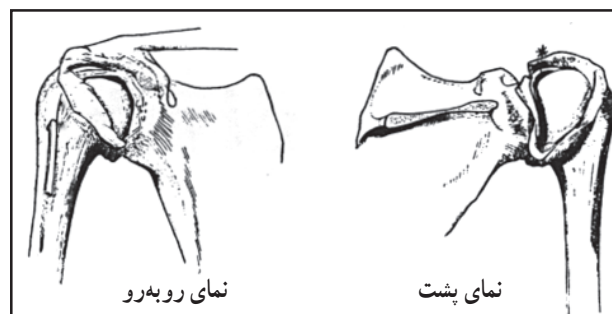


تصویر ۳-۱۱۴

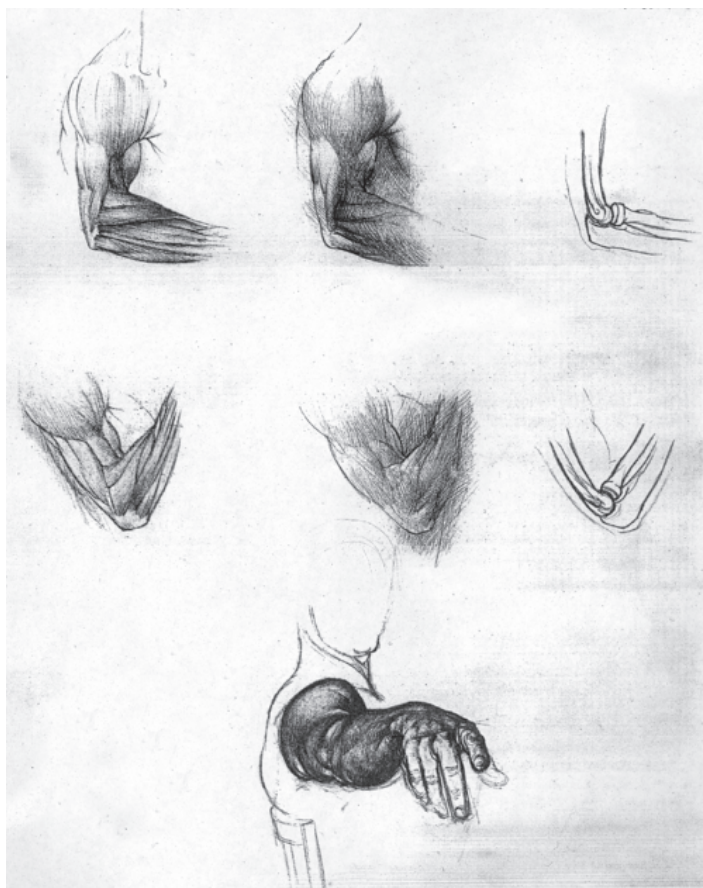
استخوان‌های بازو به وسیله‌ی استخوان مثلثی شکلی به نام «استخوان کتف» بنابر شکل قرار گرفتند (که به کمک استخوان باریکی به نام ترقوه به استخوان جناغ سینه وصل است) امکان حرکتی زیادی دارد. استخوان کتف به کمک عضلات بازو آزادانه بر قفسه‌ی سینه حرکت می‌کند. در تصویر ۳-۱۱۲ محل قرارگیری استخوان کتف بر پشت قفسه‌ی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



تصویر ۳-۱۱۲



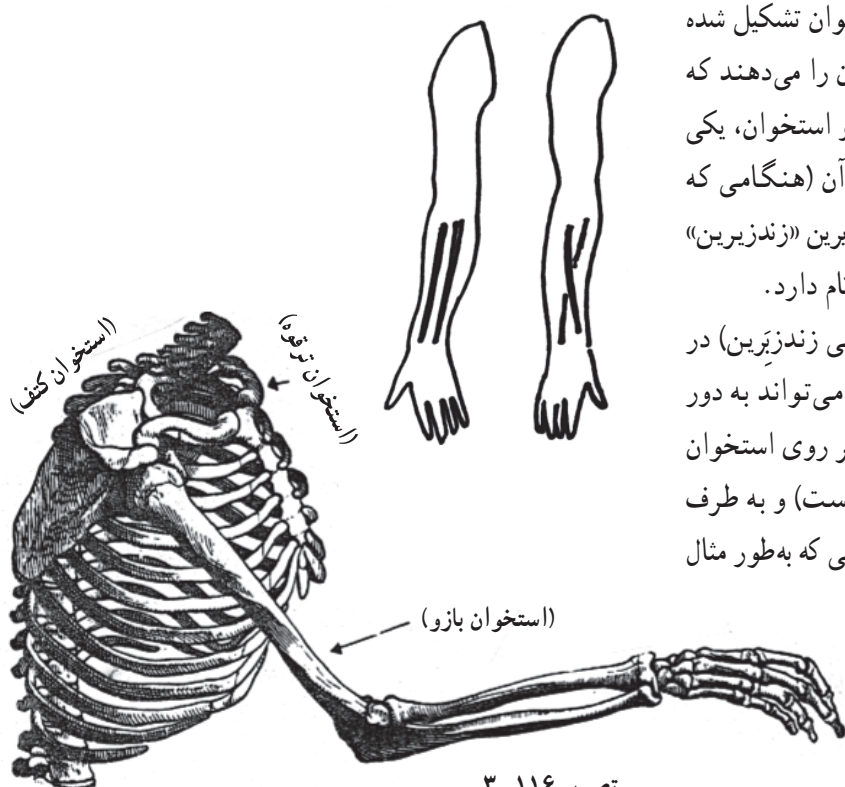
تصویر ۳-۱۱۳ - شکل قرارگیری استخوان بازو و استخوان کتف



تصویر ۳-۱۱۵

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

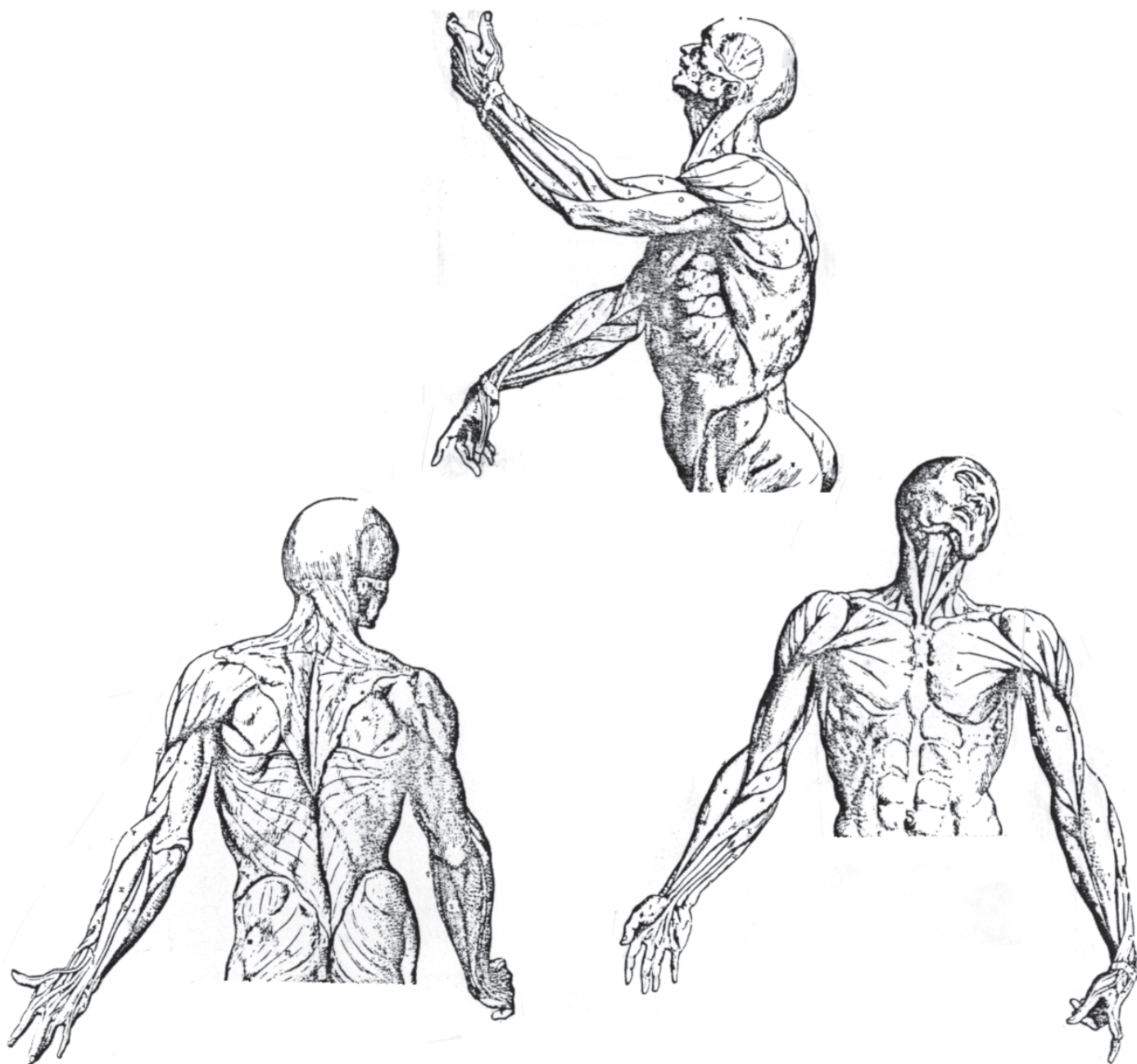
استخوانی که در رو قرار می‌گیرد (یعنی زندزیرین) در انتهای شست تحرک بیشتری دارد زیرا هم می‌تواند به دور خود بچرخد و هم حرکت لولایی داشته باشد (بر روی استخوان زیرین) و هم تاشدن مچ به طرف درون (کف دست) و به طرف بیرون (پشت دست) را آسان می‌کند. مثل حرکاتی که به طور مثال برای بستن و باز کردن یک پیچ لازم است.



تصویر ۳-۱۱۶

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

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

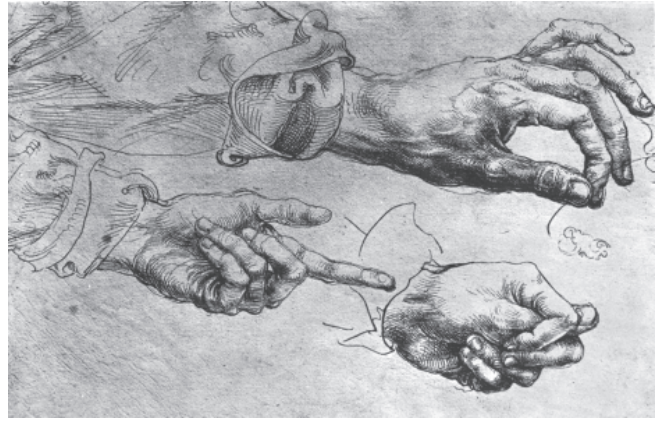


تصویر ۱۱۷-۳

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

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

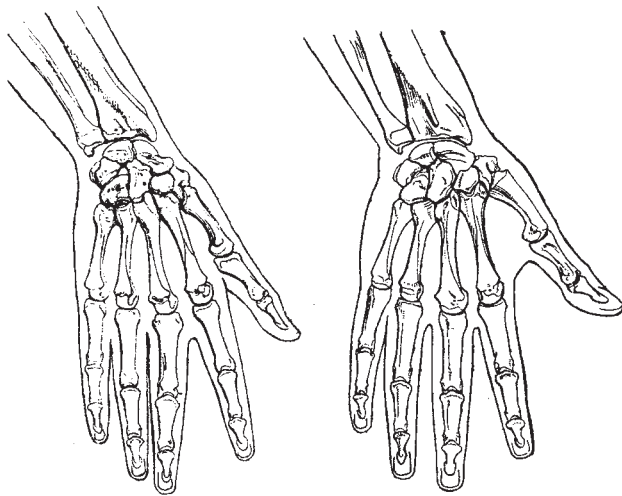




تصویر ۱۱۸-۳- طرح‌ها از آلبرت دورر<sup>۱</sup> - نقاش و طراح آلمانی (۱۴۷۱-۱۵۲۸)

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

دست انسان به مثابه‌ی یک ابزار پیچیده عمل می‌کند و شامل انگشتان، کف دست و مچ می‌باشد. انگشتان، از بندهایی تشکیل شده‌اند که به مجموعه‌ی استخوان‌های مچ منتهی می‌شوند. این مجموعه‌ی استخوانی از هشت استخوان کوچک تشکیل شده است که قابلیت چرخیدن در جهات مختلف و انجام حرکات ظریف و متنوع را به کف دست می‌دهد.



استخوان‌های دست زن

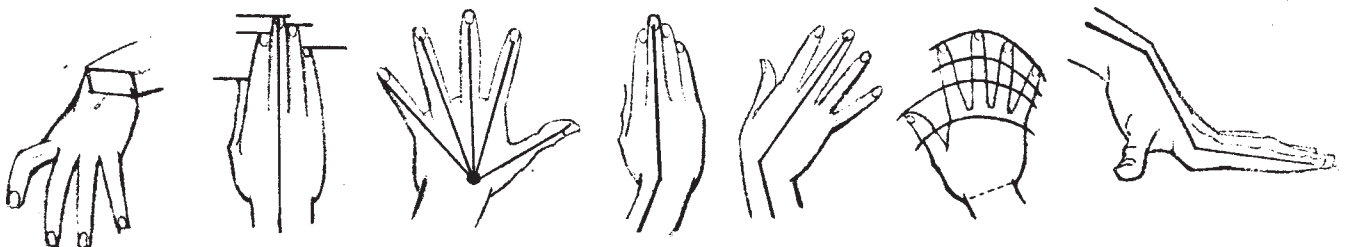
استخوان‌های دست مرد

تصویر ۱۱۹-۳

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

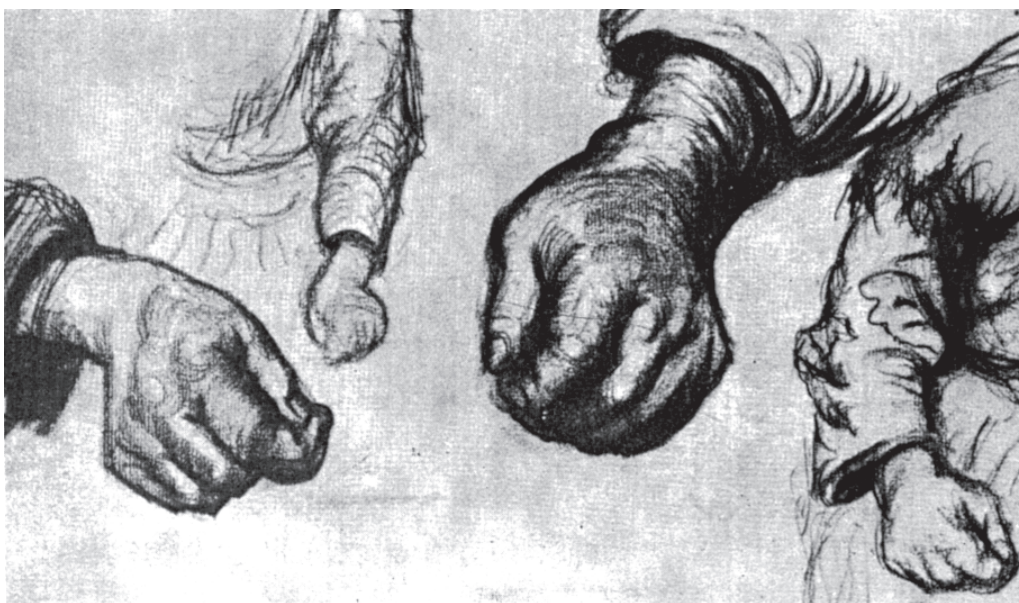
دست، از جمله اعضای ست که بدون کمک گرفتن از آینه به راحتی می‌توانید از آن طراحی کنید و حالات مختلف آن را باز شناسید.

با وصل کردن نوک انگشتان به یکدیگر و یا خطوطی که



تصویر ۱۲۰-۳





تصویر ۱۲۱-۳ طراحی از دست - وان گوگ



تصویر ۱۲۲-۳ طراحی از آدلف وان منتسل<sup>۱</sup> (۱۸۱۵-۱۹۰۵)

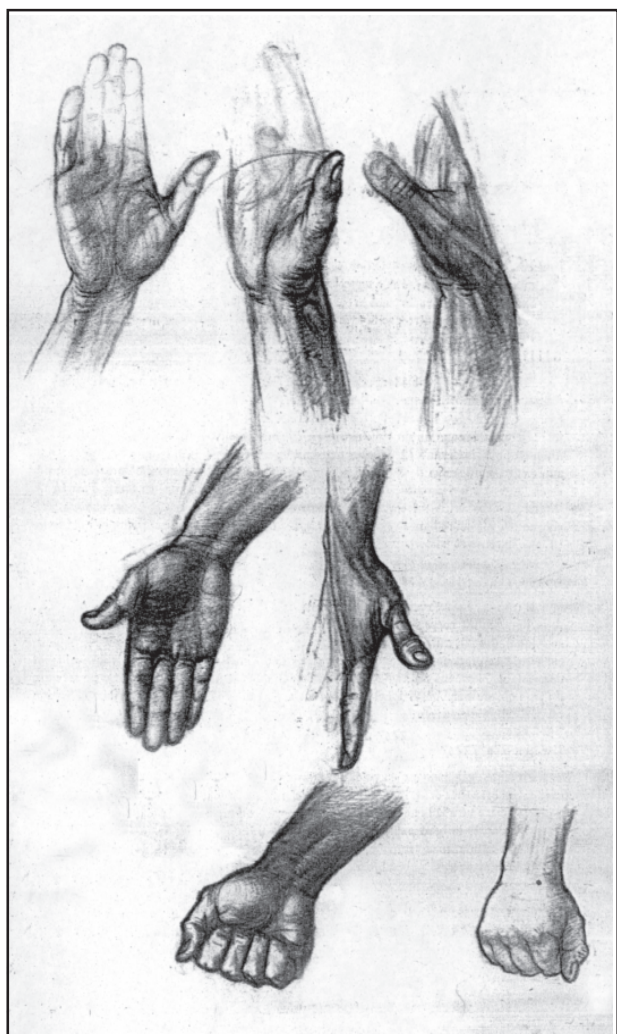
بر شکل ظاهری دست‌ها تأثیر بگذارد. برای طول دست (از میچ تا سر انگشتان) اندازه‌های مختلفی را برشمرده‌اند. مثلاً برای اندازه‌ی دست با یک دهم طول بدن، و اندازه‌ی دیگری که ملموس‌تر و کاربردی‌تر است؛ یعنی برابری با اندازه‌ی صورت (از چانه تا محل رویش موی سر).

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 انگشت شست و تغییراتی که براساس ویژگی‌های حرفه‌ای به‌وجود می‌آید مانند انجام کارهایی بسیار ظریف نظیر عمل جراحی یا تراش الماس و کارهای سخت مانند کشاورزی و باغبانی و کار با اجسام سنگین که می‌تواند

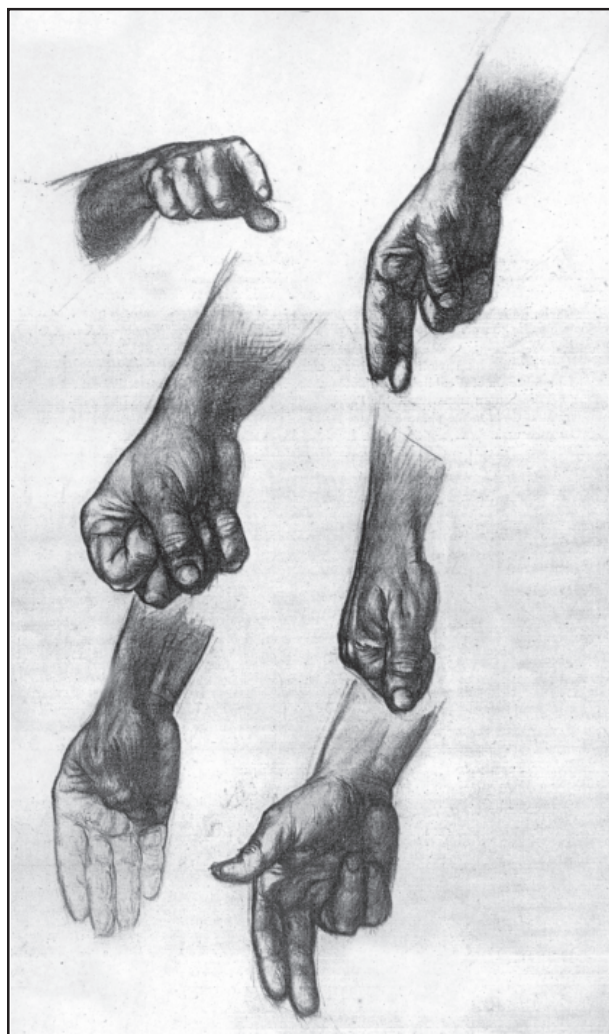
<sup>۱</sup> - Menzel



تصویر ۳-۱۲۳

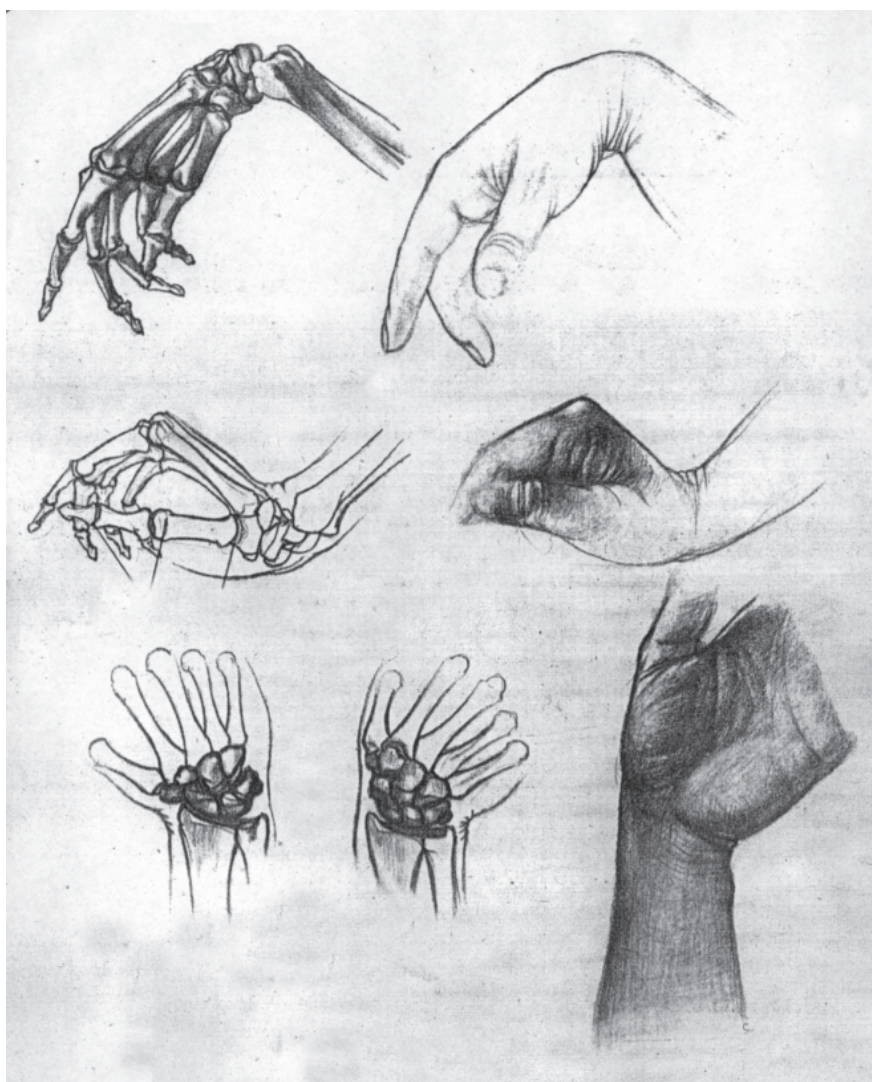


تصویر ۳-۱۲۵



تصویر ۳-۱۲۴





تصویر ۱۲۶-۳

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

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



تصویر ۱۲۷-۳- طراحی ژاپنی - حرکت‌های دست





تصویر ۱۲۹-۳



تصویر ۱۲۸-۳

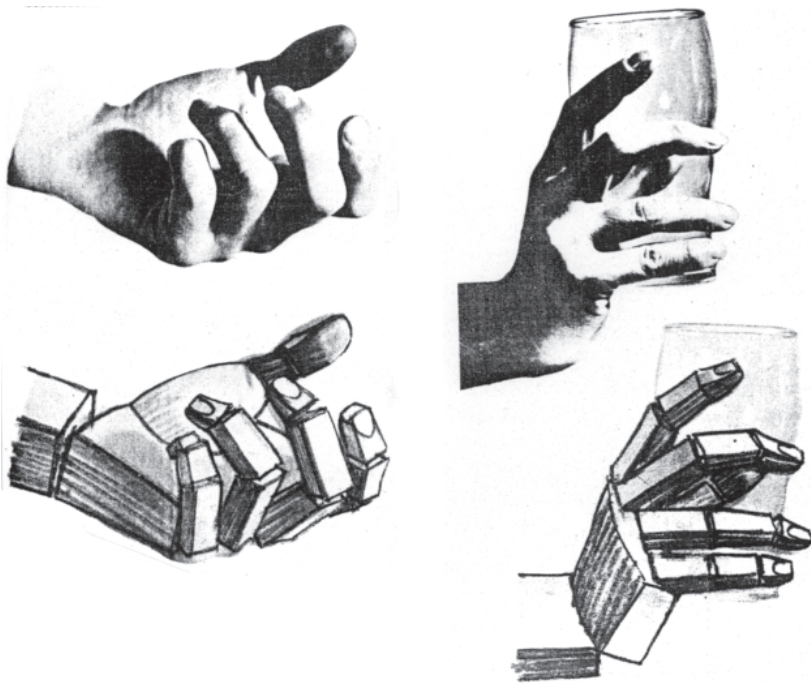


تصویر ۱۳۱-۳ - پابلو پیکاسو



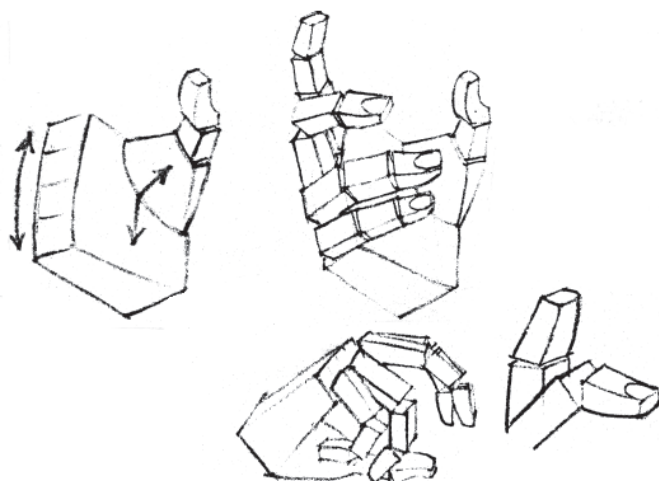
تصویر ۱۳۰-۳

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



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

تصویر ۳-۱۳۲



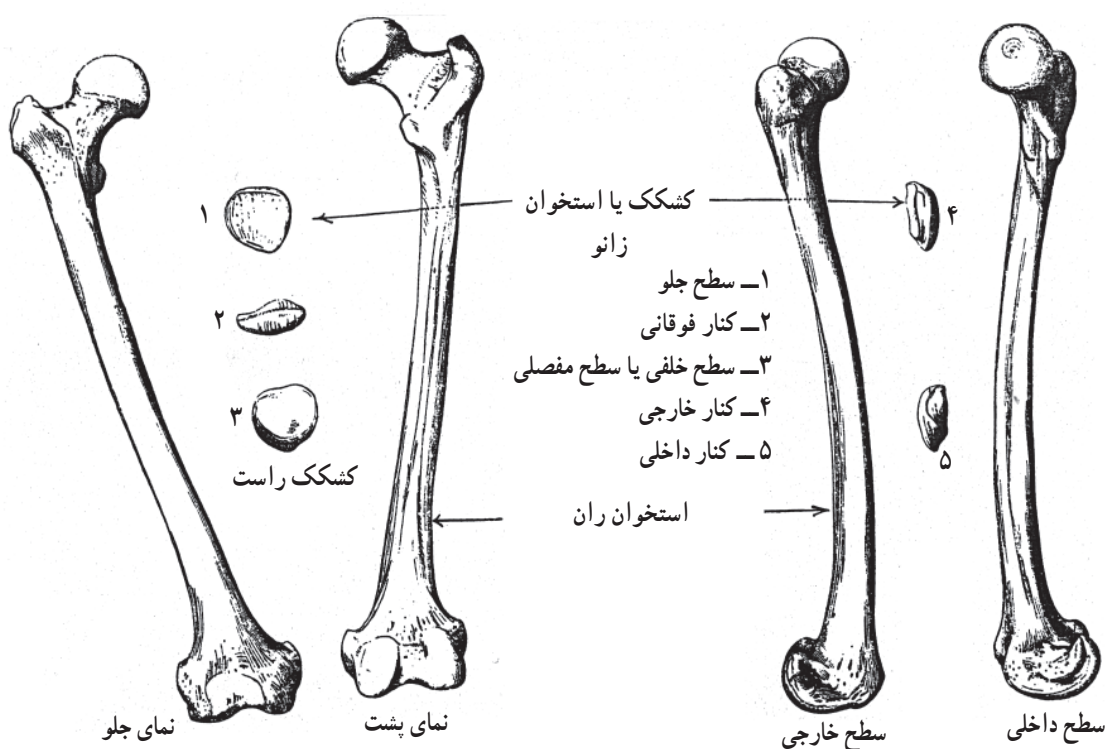
تصویر ۳-۱۳۳

## تمرین

- ۱- دست را در دو حالت باز (در حالتی که انگشتان از یکدیگر فاصله دارند) و بسته (در حالت جمع شده در کف دست) طراحی کنید.
- ۲- نحوه‌ی قرارگیری انگشت شست با دیگر انگشتان متفاوت است. با توجه به نحوه‌ی قرارگیری این انگشت طرح‌هایی رسم کنید که انگشت شست در حالت جمع شده در کف دست، و طرحی دیگر که انگشت شست بیرون از کف دست و به حالت ایستاده (در حالی که نوک تمامی انگشتان به هم چسبیده) باشد. به حالت لولایی انگشتان دقت نمایید.
- ۳- از دست‌ها در حالات مختلف طراحی کنید. از دست‌ها در حالی که با اشیای ظریف و حجیم کار می‌کنند طراحی نمایید.

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

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

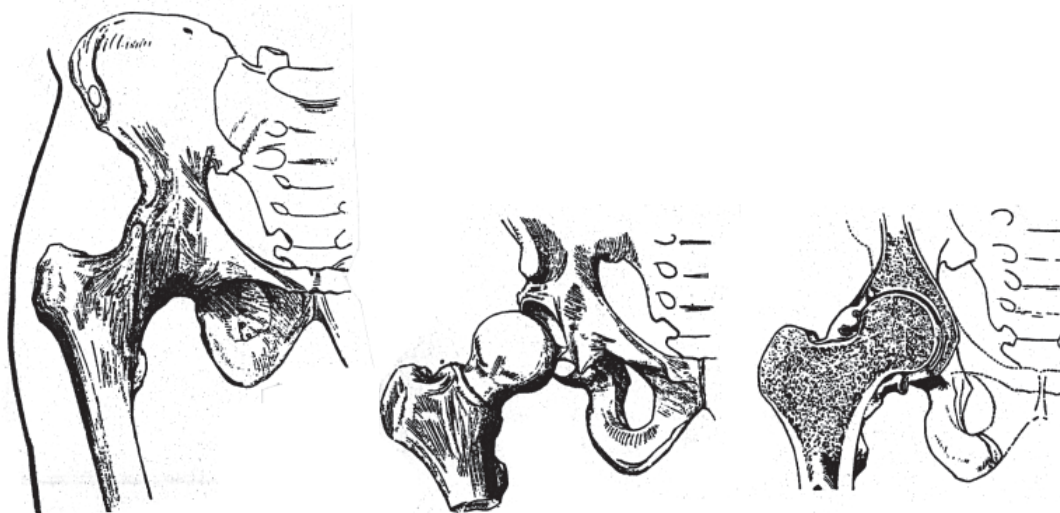


تصویر ۱۳۴-۳

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

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

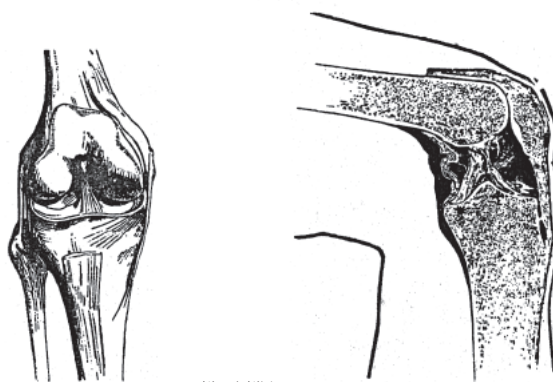




تصویر ۳-۱۳۵- نحوه‌ی اتصال استخوان ران با لگن خاصره



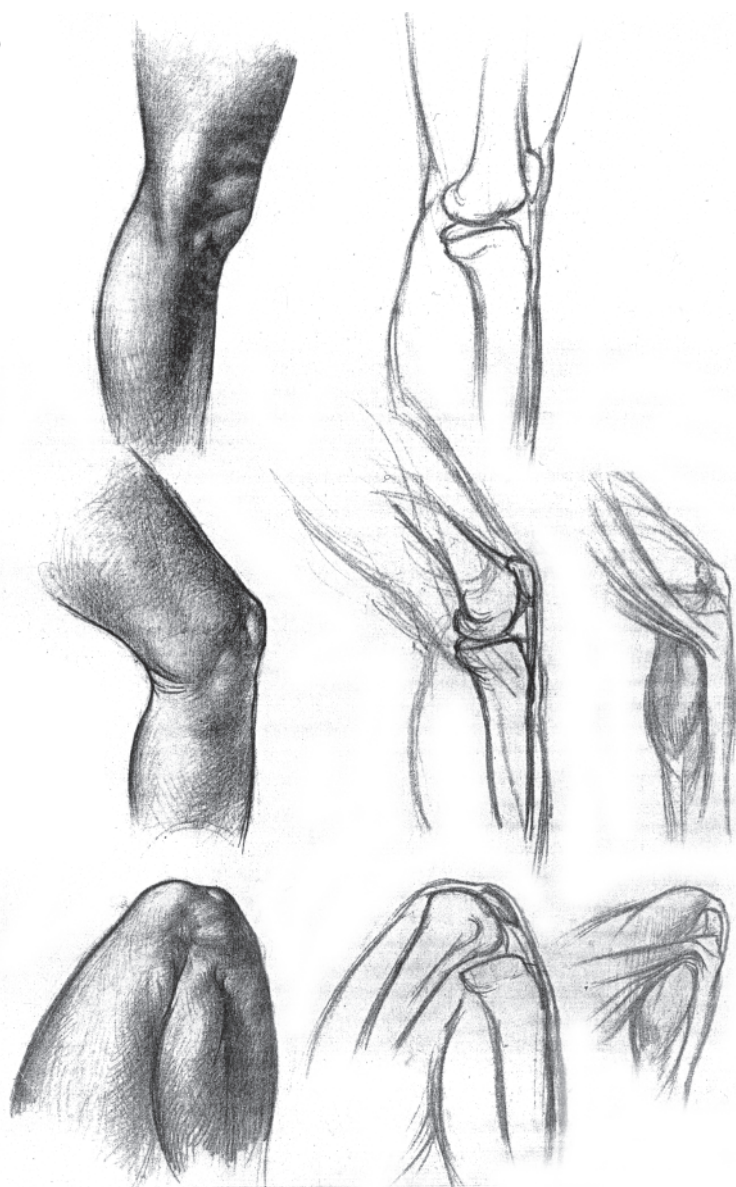
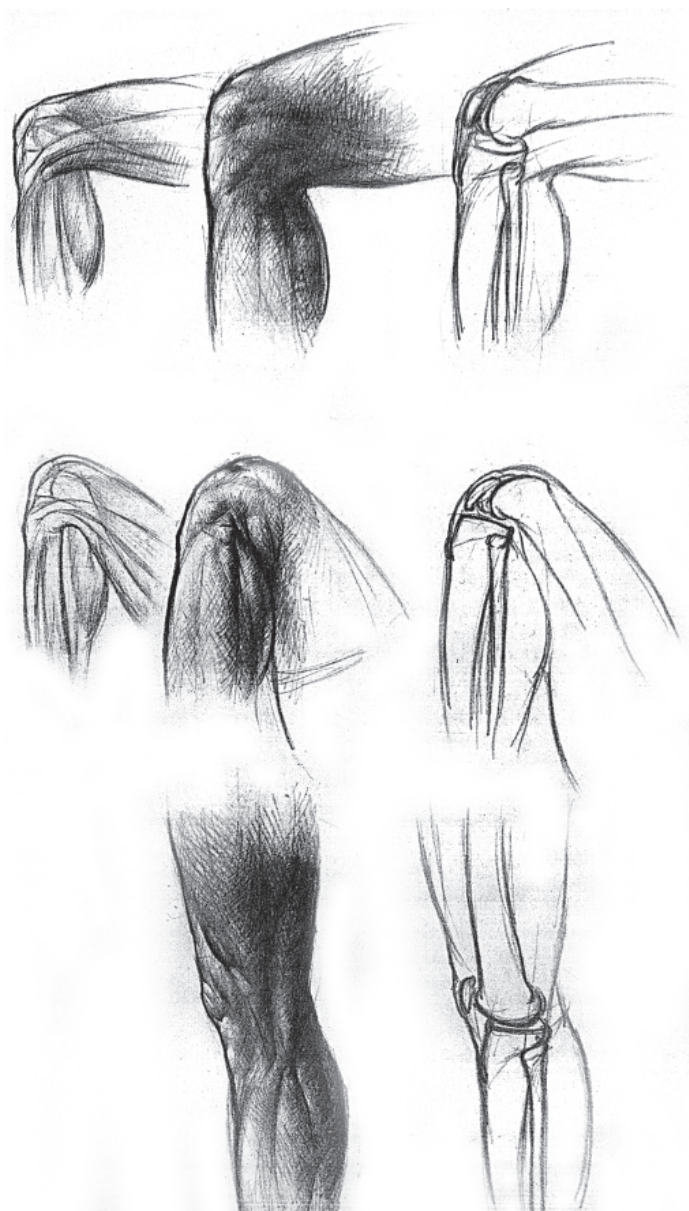
تصویر ۳-۱۳۶



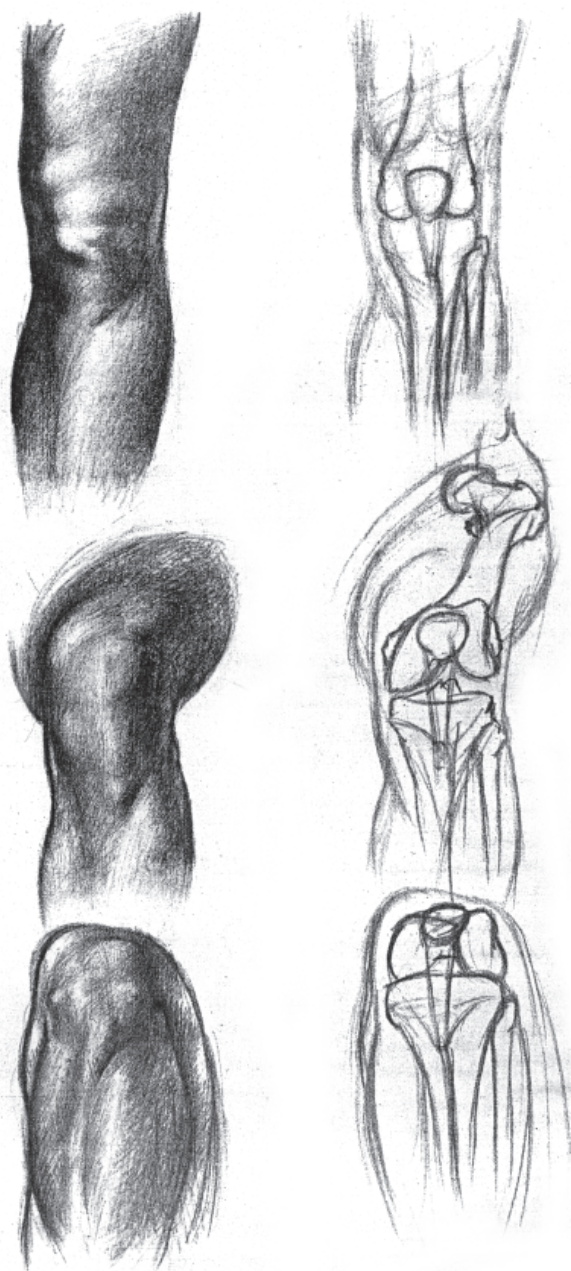
تصویر ۳-۱۳۷

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

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



تصویر ۳-۱۳۸



تصویر ۱۳۹-۳



تصویر ۱۴۱-۳-کنار داخلی



تصویر ۱۴۰-۳-کنار خارجی استخوان های پا



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

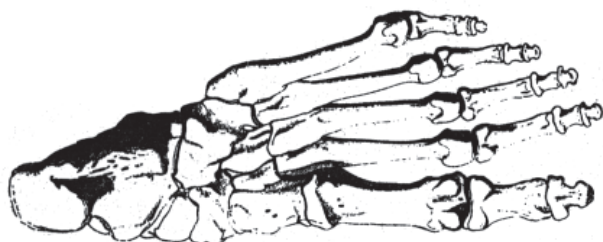
کف دست با اندکی انحنا، در امتداد استخوان های بازو و ساعد قرار می گیرد. اگر کف دست را بر روی سطح صاف قرار دهیم میچ دست بالاتر قرار می گیرد ولی در پا به گونه ی دیگری ست و کف پا در امتداد استخوان های ساق و ران نیست بلکه به شکل پایه ای عمل می کند که استخوان های ران و ساق عمود بر آن قرار می گیرد. توجه به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

پاشنه است بسیار حایز اهمیت می باشد.

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

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

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

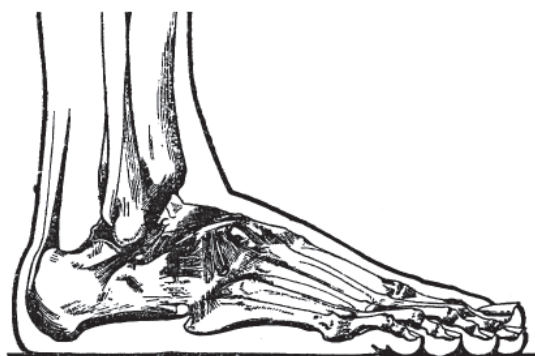


سطح تحتانی استخوان های پا

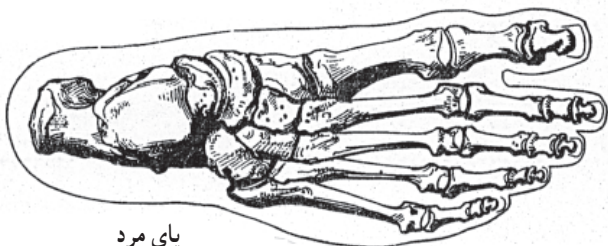


سطح فوقانی استخوان های پا

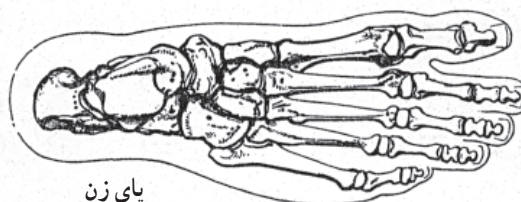
تصویر ۱۴۲-۳



تصویر ۱۴۳-۳

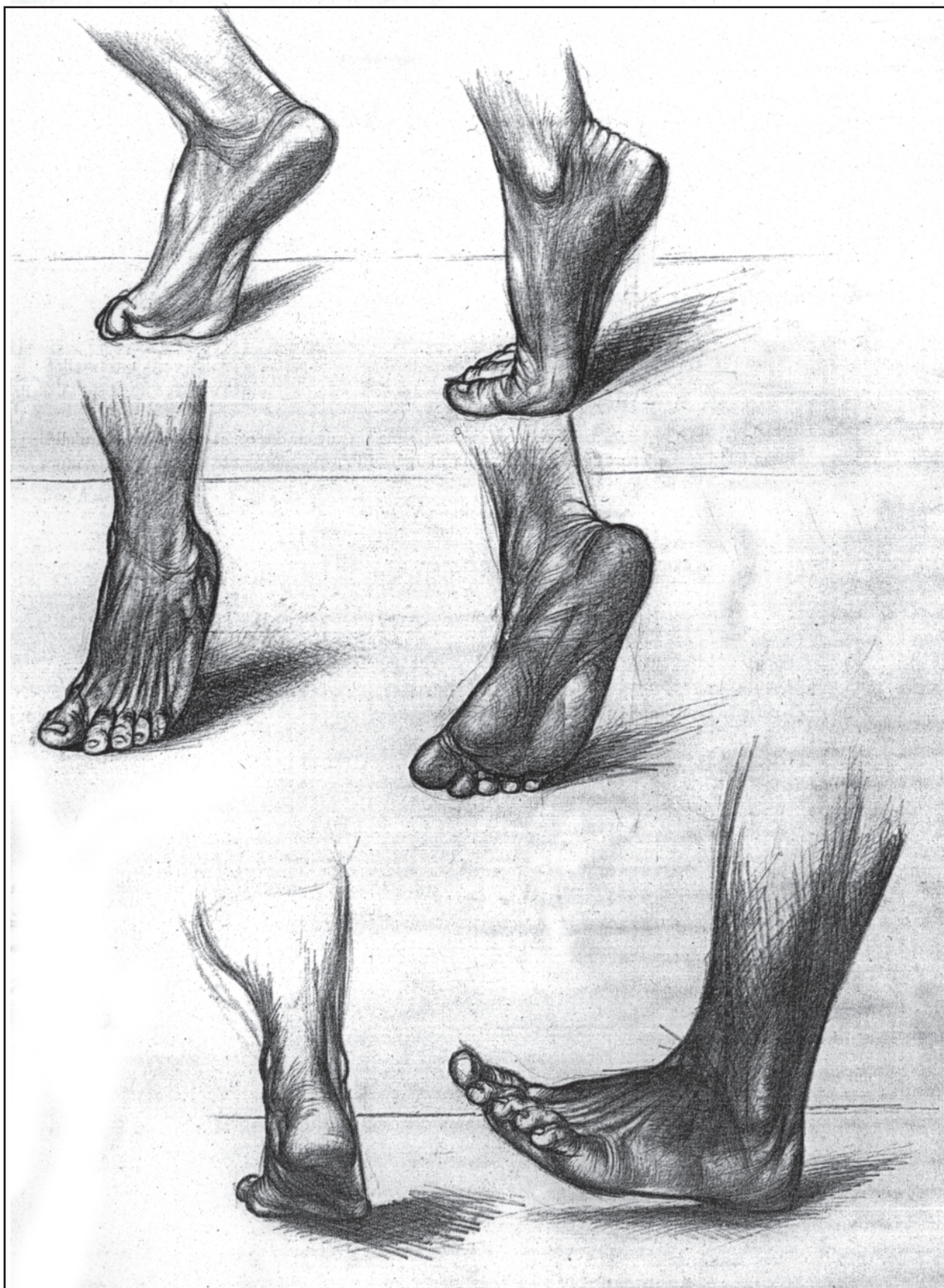


پای مرد



پای زن

تصویر ۱۴۴-۳

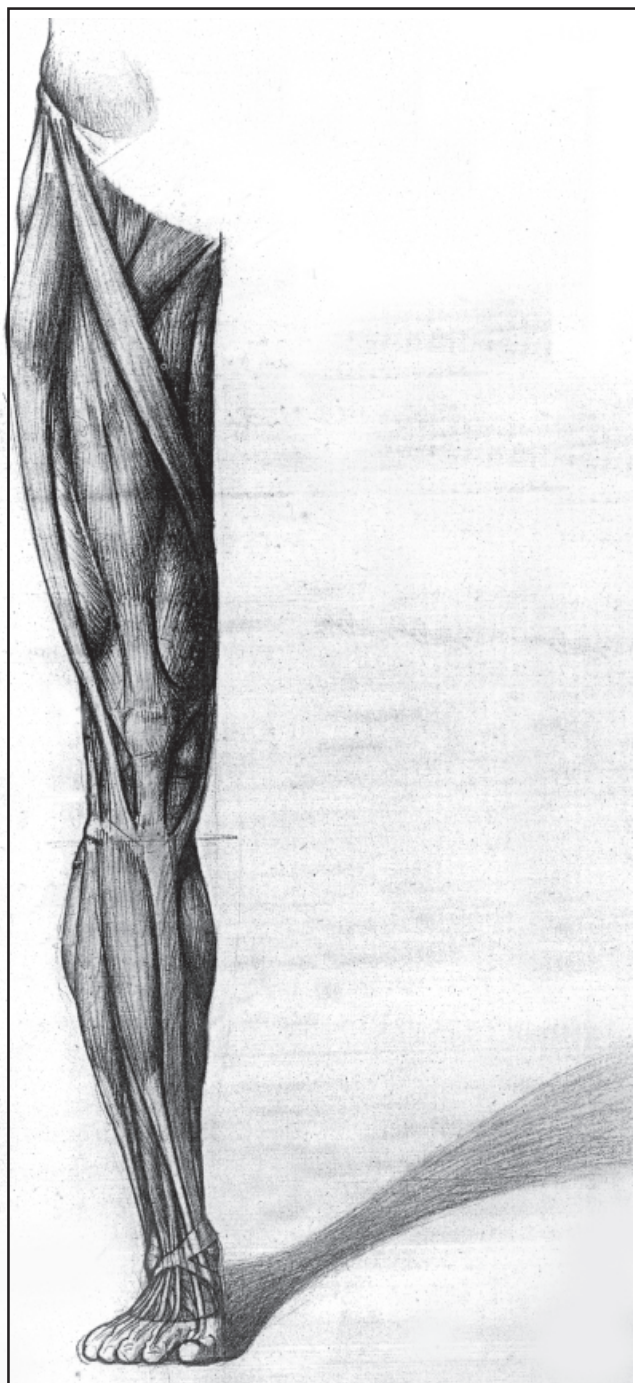


تصویر ۳-۱۴۵

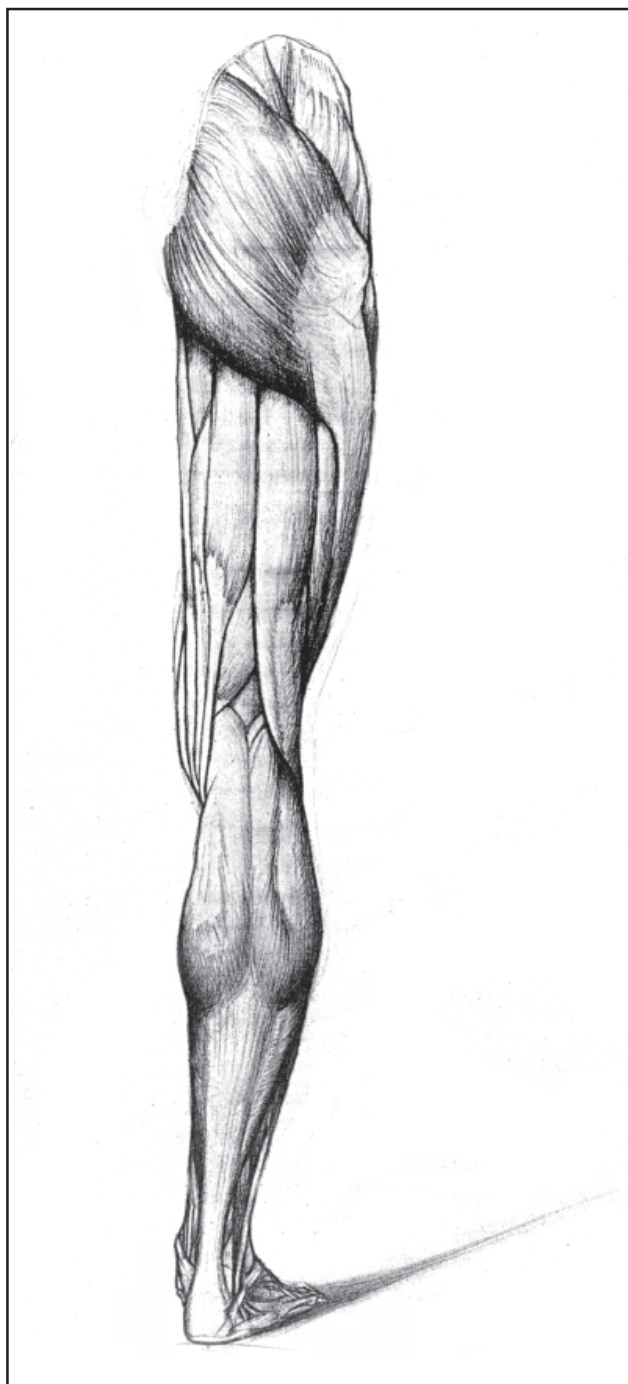


تسریع حرکت‌های مختلف پا می‌شوند (تصاویر ۳-۱۴۶ الی ۳-۱۴۹).

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

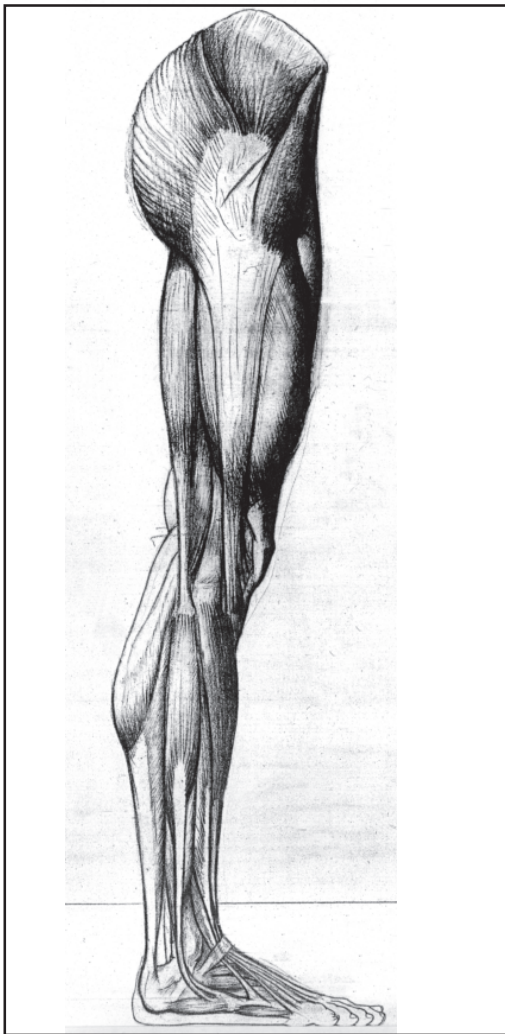


تصویر ۳-۱۴۷

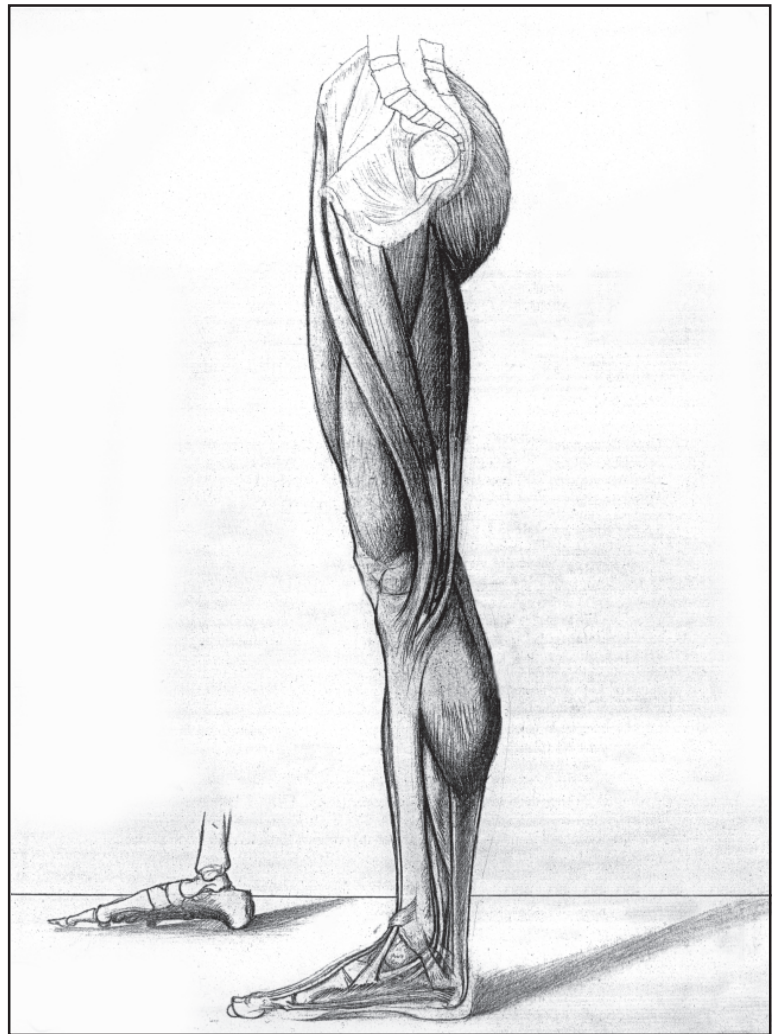


تصویر ۳-۱۴۶





تصویر ۳-۱۴۹



تصویر ۳-۱۴۸

## تمرین

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

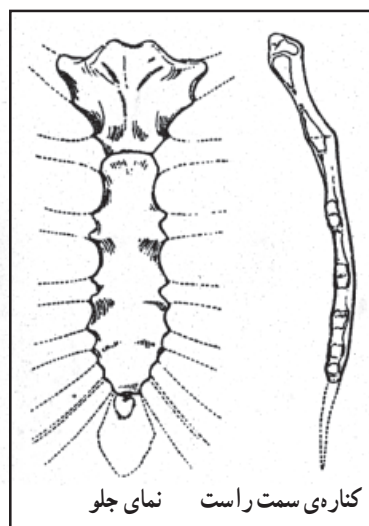
### ۱۰-۳- قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها

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

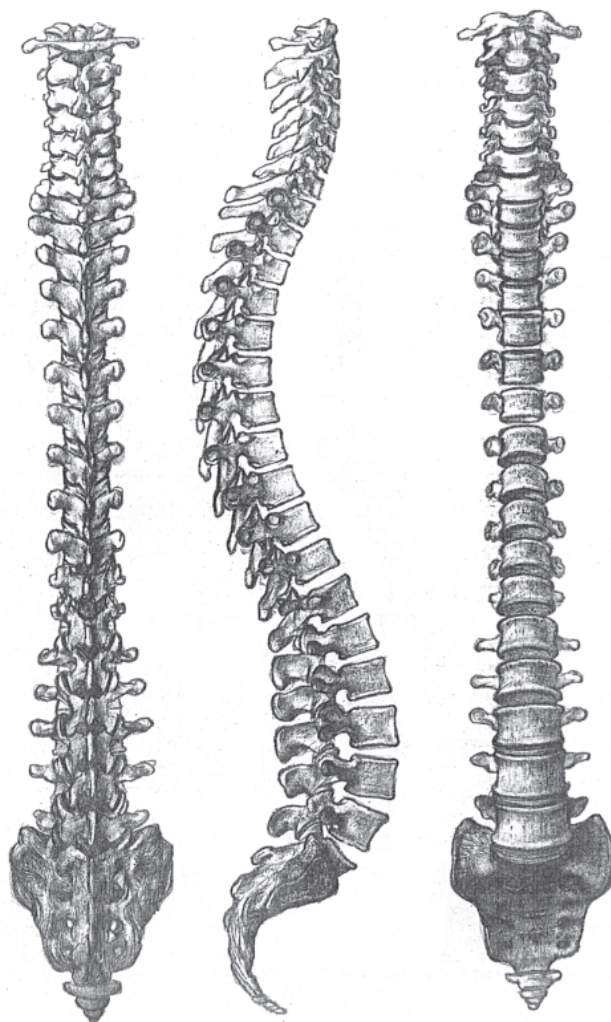
هستند تشکیل شده است. این دنده‌ها از دو طرف به ستون مهره‌ها و جناغ سینه وصل هستند و در کل، شکلی مانند قفس را تداعی می‌کنند. تعداد دنده‌ها در بدن آدمی ۱۲ جفت است که هفت تای آن‌ها به وسیله‌ی غضروف بالایی دنده‌ها به جناغ سینه که استخوان باریک مسطحی است وصل می‌شوند (به تصاویر ۳-۱۵۰ تا ۳-۱۵۵ توجه کنید).



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

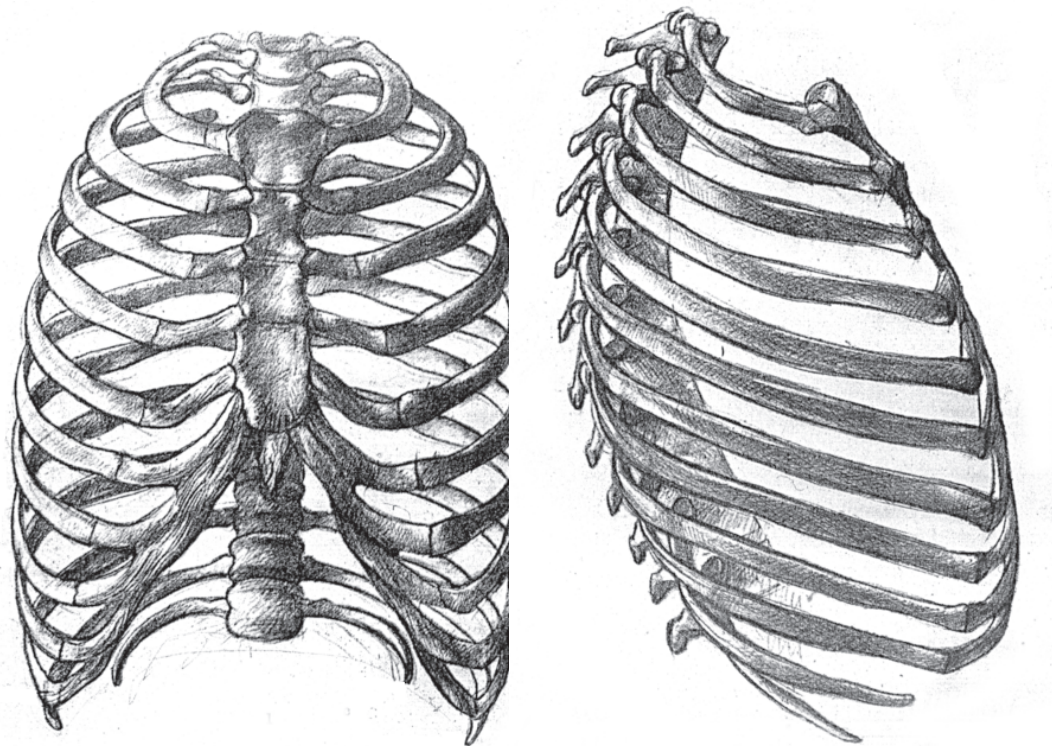


تصویر ۱۵۰-۳- استخوان جناغ سینه

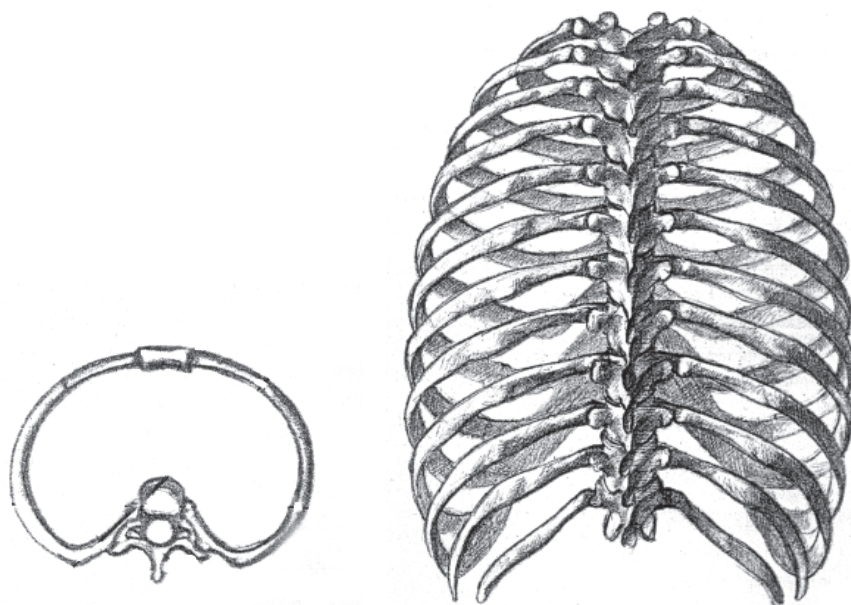


تصویر ۱۵۲-۳





تصویر ۳-۱۵۳

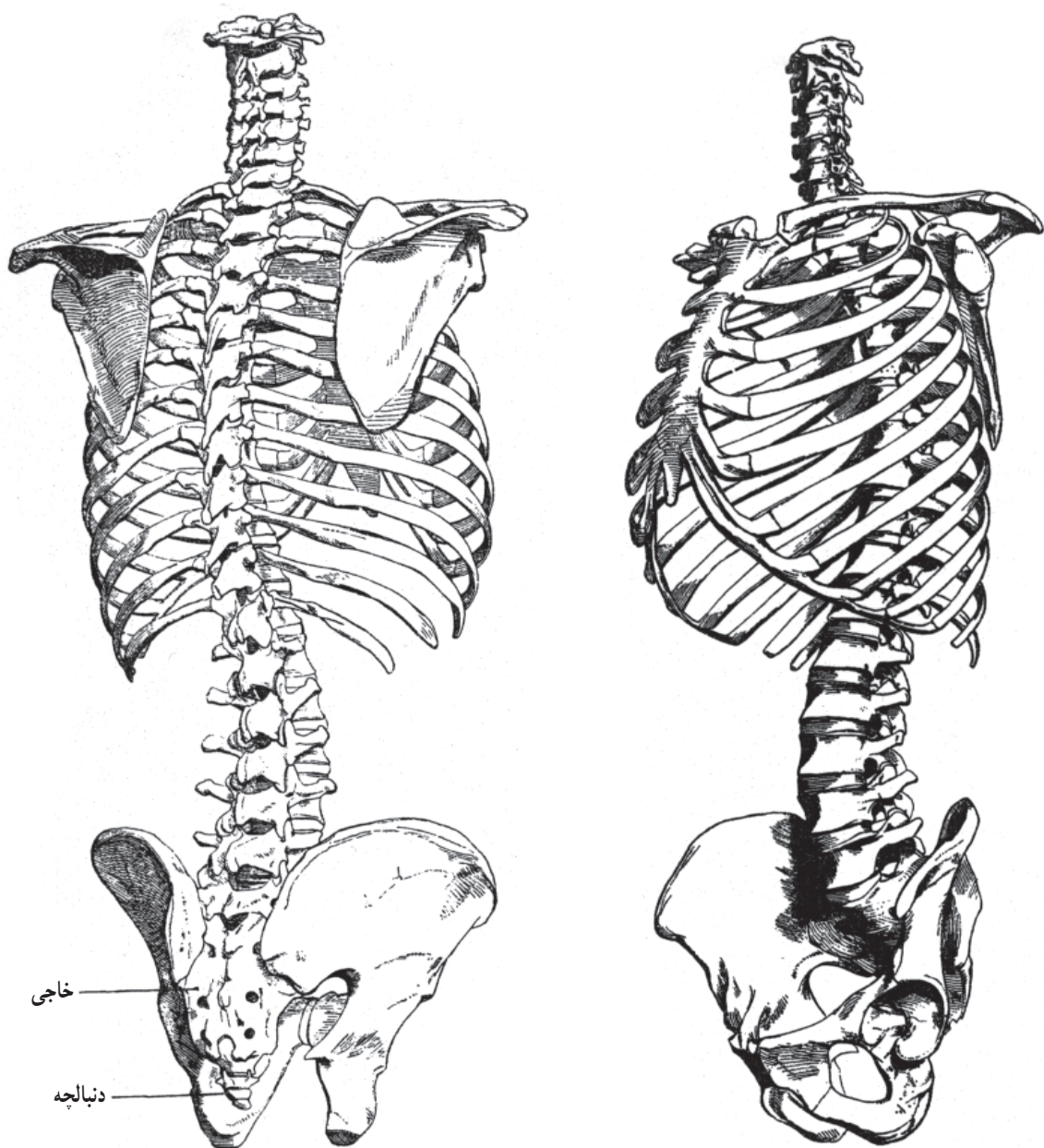


تصویر ۳-۱۵۴

## تمرین

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



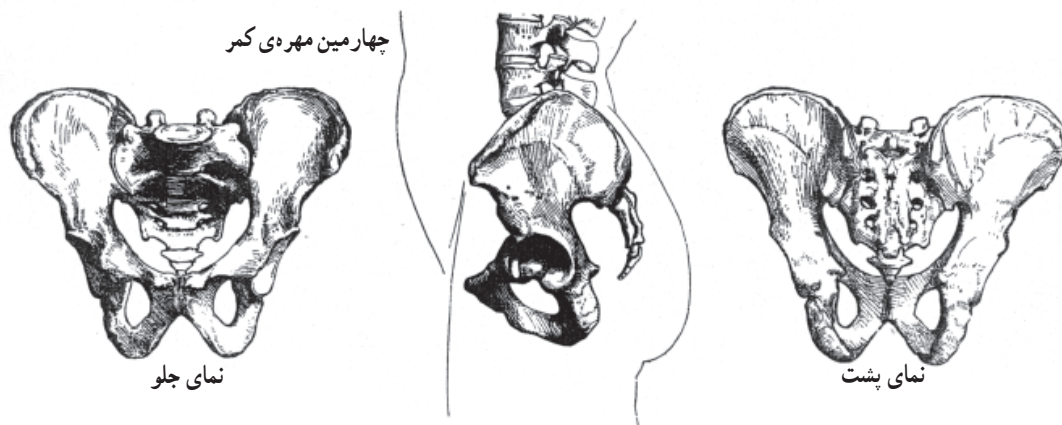


تصویر ۳-۱۵۵

### ۳-۱۱- لگن خاصره

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

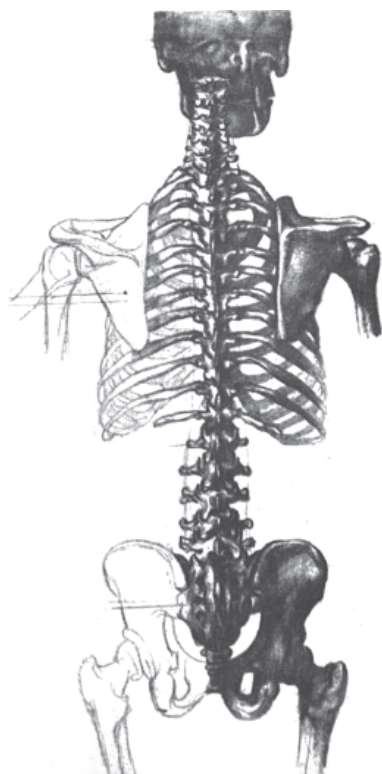
پایین محل اتصالات با استخوان ران که قسمت برجسته و کروی استخوان ران در گودی لگن قرار می‌گیرد. عمده‌ترین فرق اندام زن با مرد در شکل لگن خاصره است که در زنان پهن‌تر و کوتاه‌تر از مردان است (تصاویر ۳-۱۵۶، ۳-۱۵۷ و ۳-۱۵۸).



تصویر ۱۵۶-۳ - لگن خاصره در مردان

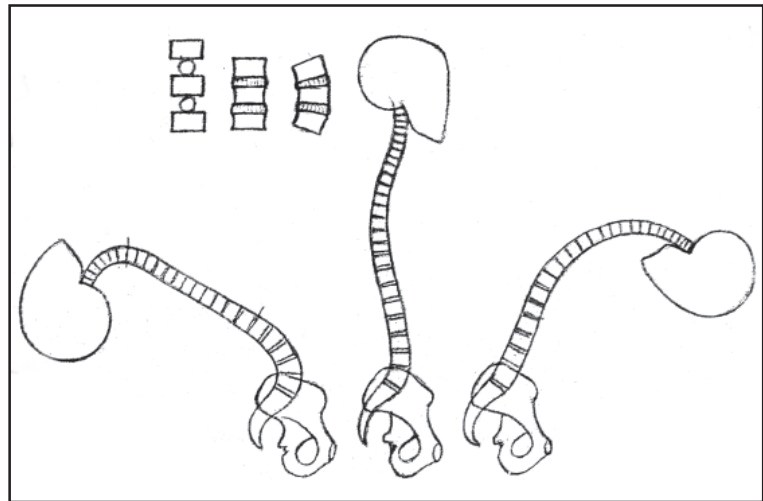


تصویر ۱۵۷-۳ - لگن خاصره در زنان



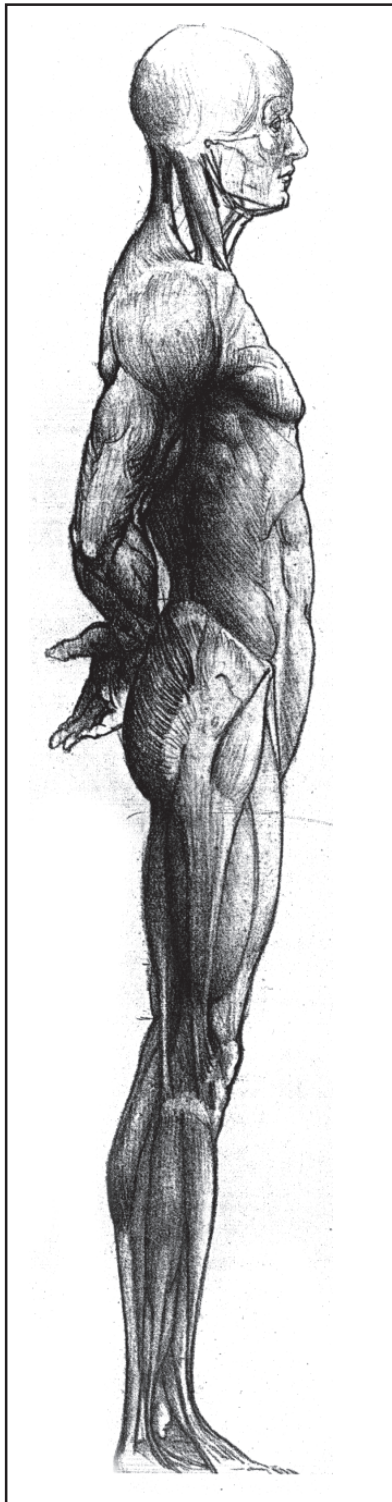
طراحان با طرح‌هایی سریع و ساده از سر و ستون مهره‌ها و لگن خاصره و استخوان‌های دست و پا (استخوان‌بندی بدن) ترکیب‌ها و شکل‌های حرکتی اندام را تجربه می‌کنند. اینان، سعی می‌کنند راه‌هایی را برای آسان‌تر شدن هماهنگی و مقایسه‌ی اندام‌ها به‌دست آورند. توجه به شکل ستون مهره‌ها یکی از شاخص‌هایی است که به دقت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

تصویر ۱۵۸-۳

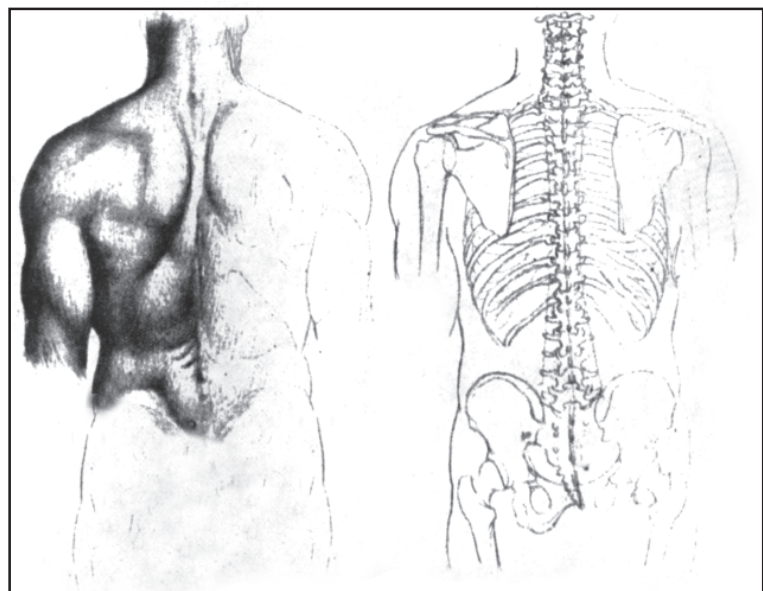


تصویر ۳-۱۵۹

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 ۳-۱۶۱



تصویر ۳-۱۶۰





تصویر ۱۶۲-۳



تصویر ۱۶۴-۳



تصویر ۱۶۳-۳ طراحی از رافائل

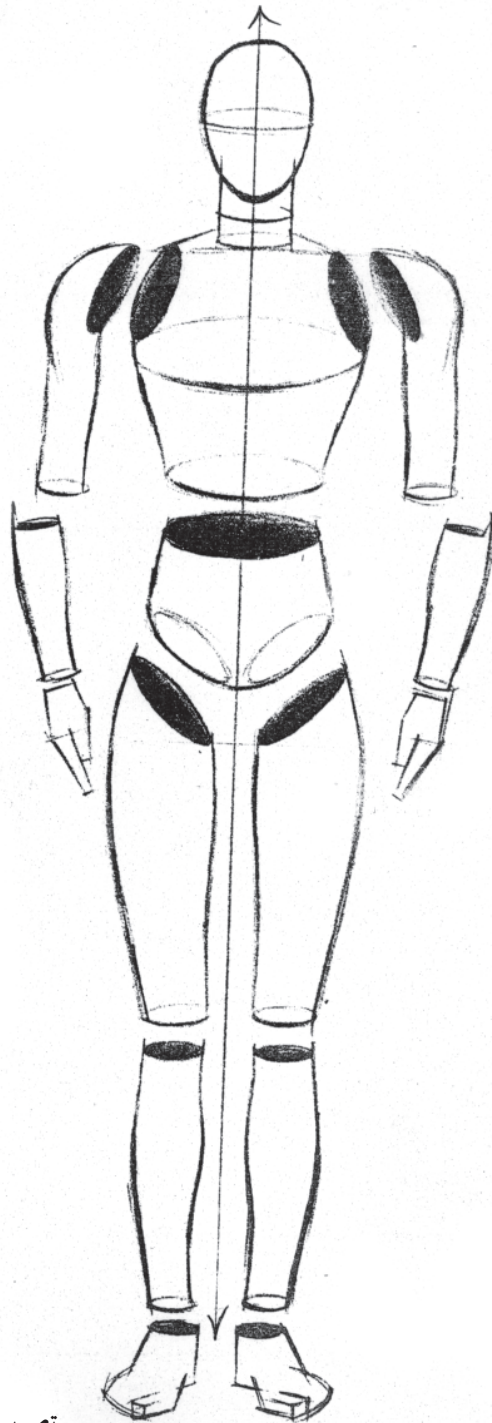
## تمرین

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

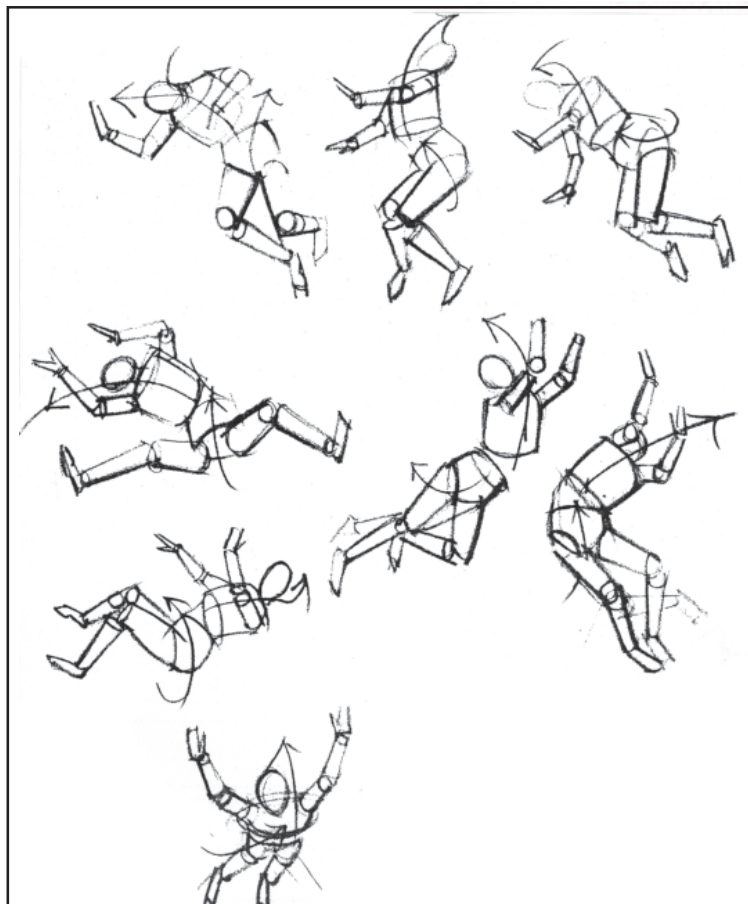
## ۱۲-۳ طراحی از اندام انسان با توجه به فرم‌های ساده‌ی هندسی

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

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



تصویر ۱۶۵-۳

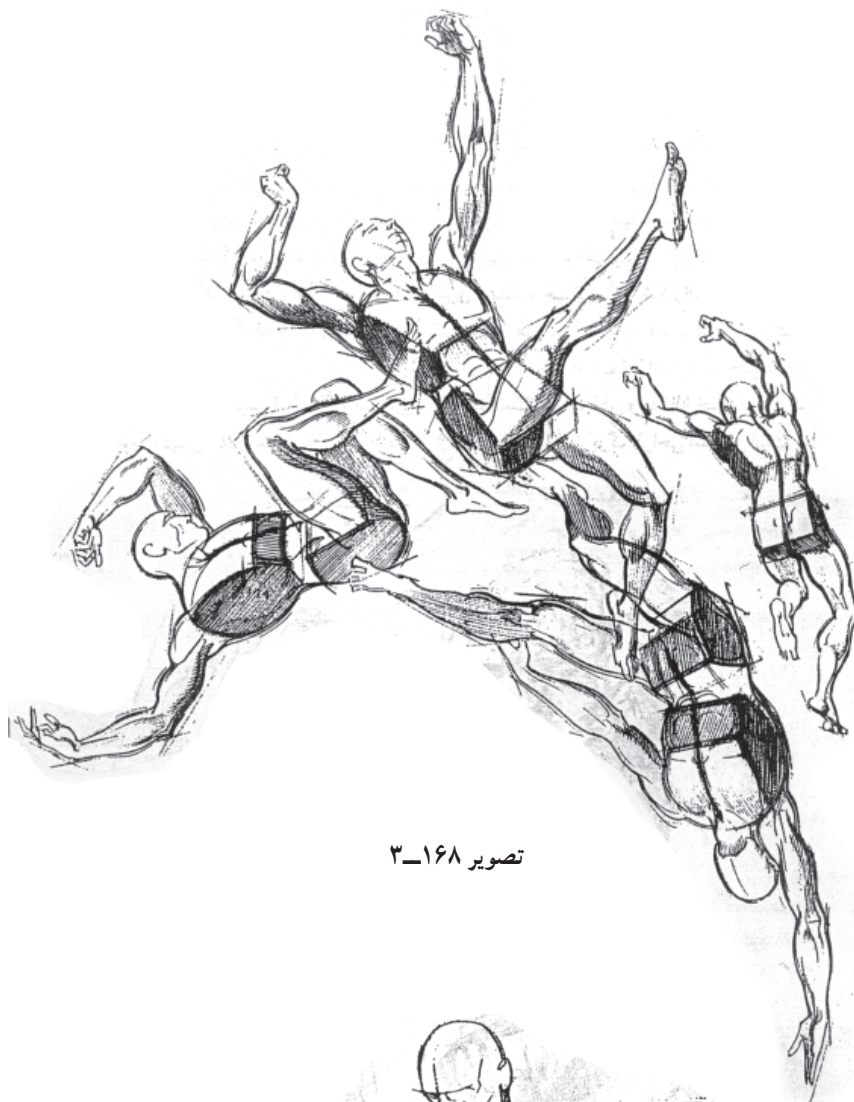


تصویر ۳-۱۶۶



تصویر ۳-۱۶۷

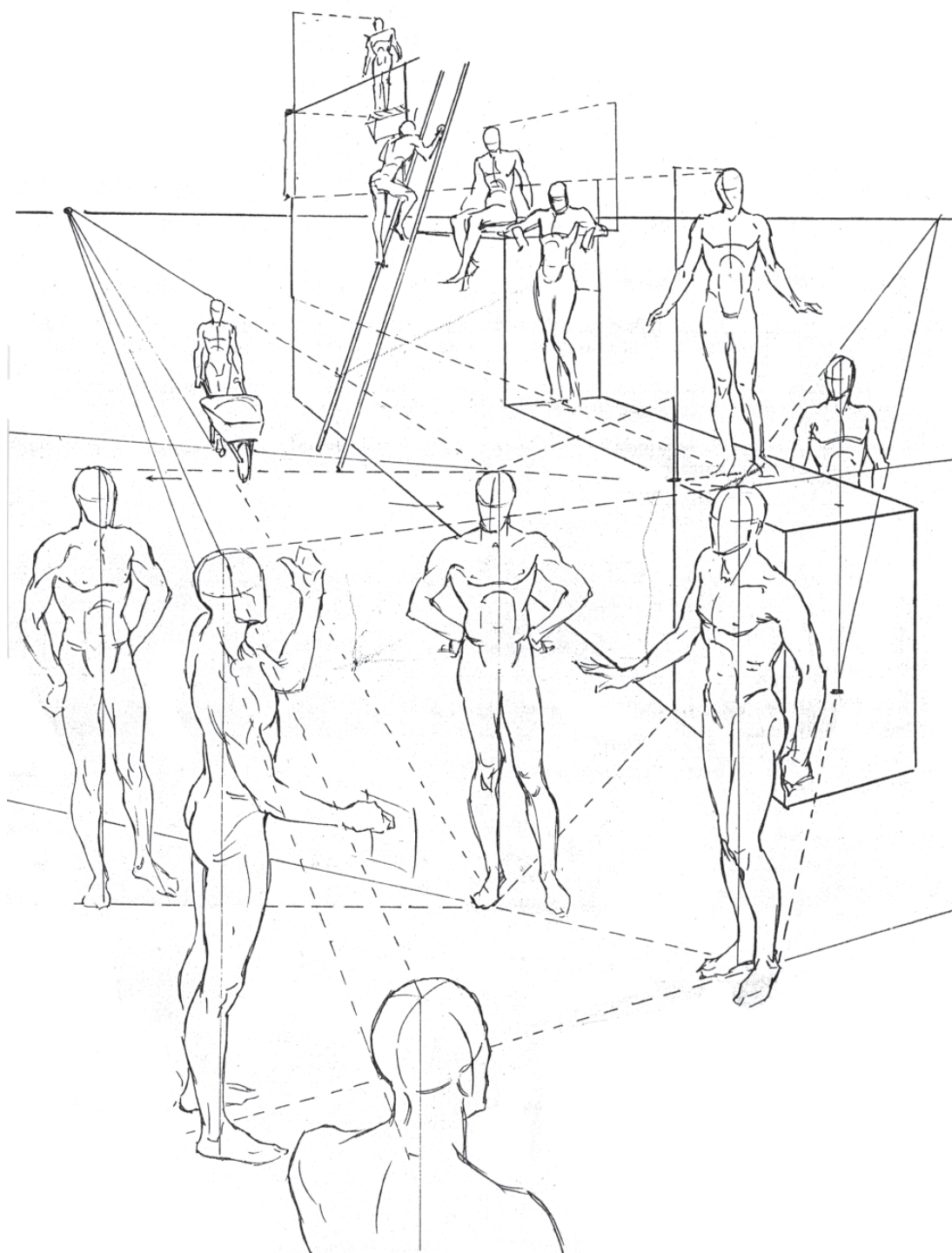




تصویر ۳-۱۶۸



تصویر ۳-۱۶۹



تصویر ۱۷۰-۳- شکل اندام در پرسپکتیو

## تمرین

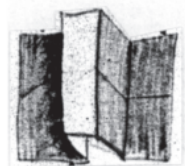
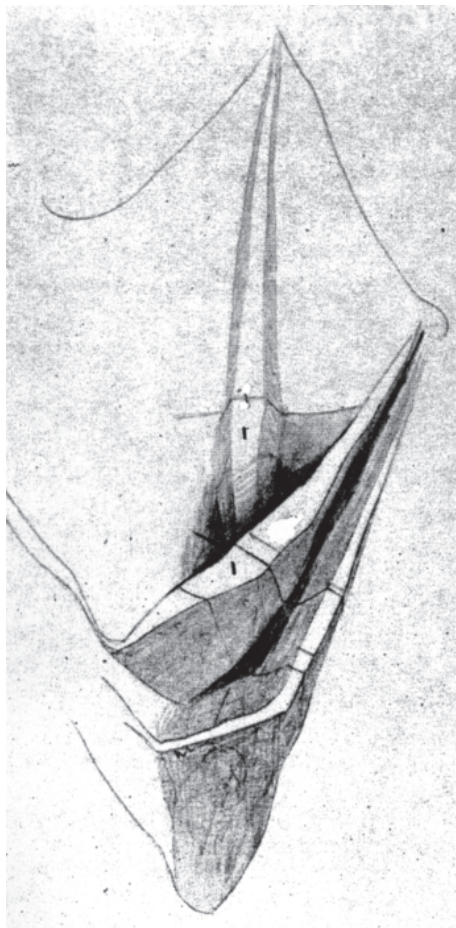
- ۱- طراحی اندام را به شکل فرم‌های ساده‌ی هندسی تجربه کرده‌اید. با استفاده از طرح‌هایی که از نمایش ماهیچه‌ها در درس‌های گذشته داشته‌اید، حالت‌های هندسی آن طرح‌ها را تکرار کنید.
- ۲- حالت‌های دیگری را به آن طرح‌ها بیفزایید.



### ۱۳-۳- مطالعه‌ی چین و چروک پارچه

مطالعه‌ی پارچه، از مواردی است که همواره بین طراحان و نقاشان معمول بوده است. پارچه‌ها به علت تنوع در جنسیت، مهارت‌های خاص خود را می‌طلبند. سایه‌ها و نورهایی که در پارچه‌ای مانند اطلس وجود دارد کاملاً با پارچه‌ای ضخیم با بافتی بسیار درشت متفاوت است. بنابراین 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 ببندید. شناخت اولیه از پارچه و نحوه‌ی قرارگیری سایه‌ها و نورها بر روی آن، شما را در جهت پیشرفت کارتان کمک خواهد کرد.

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



تصویر ۱۷۱-۳



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



تصویر ۱۷۳-۳- اثر واتو - نقاش فرانسوی





تصویر ۱۷۴-۳ اثر واتو - طراحی با مداد گرافیت



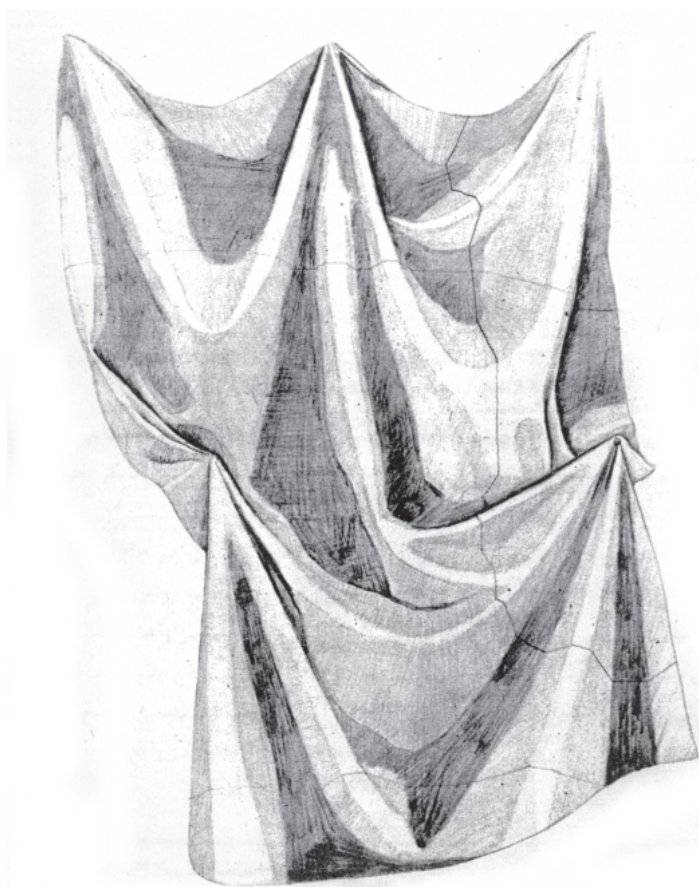
تصویر ۱۷۵-۳ گوستاو کلیمت نقاش و طراح اتریشی در این طراحی برخوردی بسیار ساده و راحت با موضوع پارچه دارد. در مقایسه با طراحی فراگونار نقاش فرانسوی که پیچش زیاد و حالات منحنی پارچه در طراحی او تداعی کننده طوفان است (تصویر ۱۷۶-۳). این نوع طراحی برای فراگونار که می‌خواهد موضوعی عاطفی را نقش کند بسیار کارآمد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

تصویر ۱۷۵-۳ طراحی با مداد - گوستاو کلیمت<sup>۱</sup> - نقاش و طراح اتریشی (۱۸۶۲-۱۹۱۸)





تصویر ۱۷۶-۳- طراحی (بخشی از اثر) از ژان انوره فراگونارد<sup>۱</sup> - نقاش فرانسوی (۱۷۳۲-۱۸۰۶)



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

تصویر ۱۷۷-۳





تصویر ۱۷۸-۳- بارتولومئو - طراحی با مداد گرافیت

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

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

## تمرین

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

## ۱۴-۳- طراحی پرکار

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

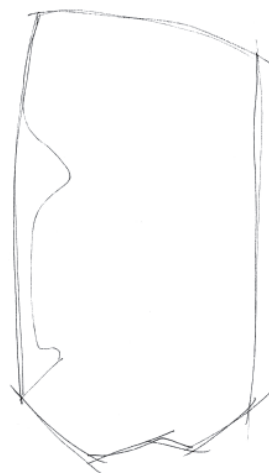
بسیاری از نقاشان عادت دارند با چشم نیم باز به مدل نگاه کنند. این عمل آن‌ها را در یکپارچه کردن سایه‌ها و روشنی‌ها کمک می‌کند و همچنین بهتر می‌توانند روابط فرم‌های مدل را با هم بسنجند. طراحی‌تان در حال شکل گرفتن است و شما فرصت پیدا خواهید کرد که با در اختیار داشتن زمان به جزئیات بیشتری بپردازید.

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

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



تصویر ۳-۱۸۰



تصویر ۳-۱۷۹

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



تصویر ۳-۱۸۱ - طراحی از ونسان وان‌گوگ



با در اختیار داشتن وسایل متنوعی که بتواند امکان استفاده از روشن‌ترین تا تیره‌ترین خاکستری‌ها را به شما بدهد کارتان آسان‌تر پیش خواهد رفت.

اگر با زغال طراحی می‌کنید استفاده از پاک‌کن برای قسمت‌های روشن، ضروری به نظر می‌رسد.

در انتخاب کاغذ حساس باشید و از رنگ کاغذ نیز (مثلاً خاکستری ملایم) می‌توانید در حالت نیم‌سایه‌ها استفاده کنید. در

این شرایط، مداد یا گچ سفید و سیاه احتیاج دارید تا بتوانید سایه‌روشنی را که لازم دارید به‌دست آورید.

طراحی پرکار از طرح ساده‌ی دو بعدی شروع و به تصویری سه بعدی بر روی کاغذ منتهی می‌شود. در طراحی پرکار از تجربه‌های دروس گذشته و آنچه آموخته‌اید مانند طراحی حالت، طراحی محیطی، طراحی از پارچه و شکل دادن به اندام‌ها بهره می‌برید.



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

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

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



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



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



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





تصویر ۱۸۷-۳- طراحی از فرانسوا میله



تصویر ۱۸۶-۳- اثر آگوست رنوار<sup>۱</sup> - فرانسوی (۱۸۴۱-۱۹۱۹)



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



تصویر ۱۸۸-۳- چهره‌ی «پاگانی نی» - اثر انگر<sup>۲</sup> - نقاش فرانسوی  
(۱۷۸۶-۱۸۶۷)



- ۱- با استفاده از رنگ‌های سیاه، خاکستری و سفید، از مدل طراحی کنید. البته می‌توانید از رنگ کاغذ به مثابه‌ی یکی از رنگ‌ها استفاده کرده، برای انتخاب کاغذ دقت بیشتری به عمل آورید.
- ۲- با استفاده از آب مرکب، قسمت‌های مختلف سایه و روشن کار را مشخص کرده، با قلم هاشور طرحتان را کامل کنید.
- ۳- در یک مکان عمومی قرار بگیرید (بهتر است در جایی قرار گیرید که کمتر دیده شوید زیرا ممکن است توجه دیگران، باعث دشواری کارتان شود.) و شروع به طراحی تند از آدم‌هایی کنید که با عجله یا به کندی در حال رفت و آمد و صحبت و خرید و فروش هستند. سعی کنید هیاهو و شلوغی به طراحی شما راه یابد و در یک صفحه فیگورهای زیادی رسم کنید.



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



### ۱۵-۳ استفاده از ابزارهای متفاوت در طراحی

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

بیننده منتقل نمایند.

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



تصویر ۱۹۱-۳ اثر رمبرانت





تصویر ۱۹۲-۳- پل کلی<sup>۱</sup> - نقاش آلمانی (۱۸۷۹-۱۹۴۰)

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



تصویر ۱۹۳-۳- طرح از پیکاسو

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





تصویر ۱۹۴-۳- چهره - قلم آهنی و مرکب - اثر امیلیانو گرکو<sup>۱</sup> -

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



تصویر ۱۹۵-۳- طراحی دست به وسیله‌ی هاشور

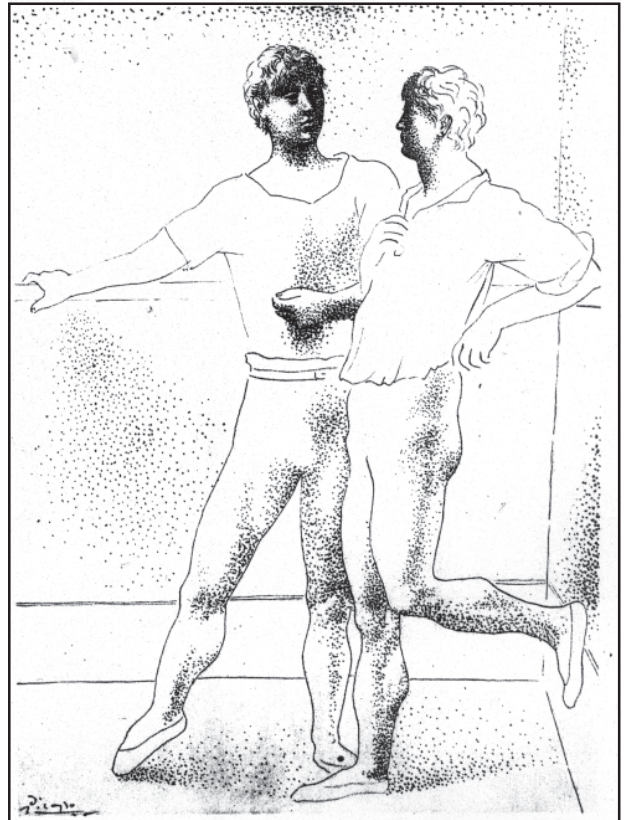


باشد.

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





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



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



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



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

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



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

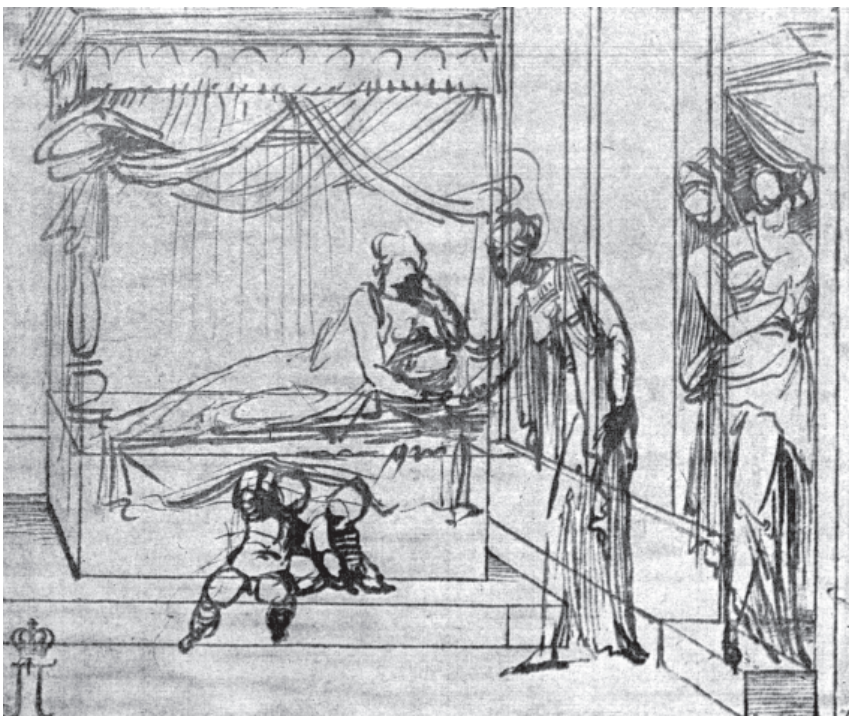




تصویر ۳-۲۰۳ طرح از سانزیو رافائل - نقاش ایتالیایی (۱۵۲۰-۱۴۸۳)

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

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



تصویر ۳-۲۰۴ طرح از باتجو باندینلی<sup>۱</sup> - نقاش ایتالیایی (۱۵۶۰-۱۴۹۳)

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

۱- Bandinelli



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



تصویر ۲۰۵-۳- طراحی از میله

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

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

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



تصویر ۲۰۶-۳- طراحی از هانس هولباین<sup>۱</sup>

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

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



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





تصویر ۲۰۸-۳- طرح از ژان دومینیک انگر

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



تصویر ۲۰۹-۳- اثری از فراگونار

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

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



تصویر ۲۱۱-۳

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

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



تصویر ۲۱۰-۳





تصویر ۲۱۲-۳- مسعود سعدالدین



تصویر ۲۱۳-۳

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

آورید. مانند: مسافر، استراحت، انتظار و ... .

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



تصویر ۳-۲۱۴

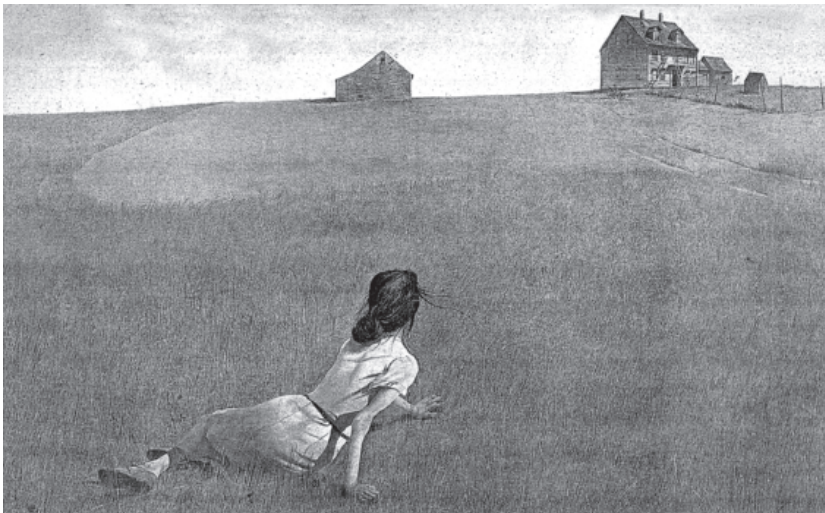




تصویر ۲۱۵-۳

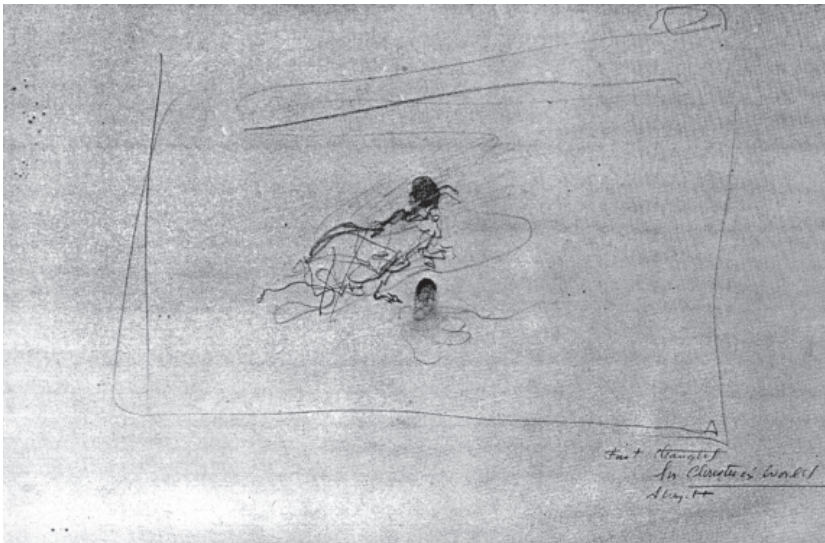


تصویر ۲۱۶-۳



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

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



تصویر ۲۱۸-۳- پیش طرح‌های اندرو وایت 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 پس‌زمینه، از فیگورهای کوچک‌تر که کامل‌کننده‌ی تصویر صحنه‌ی جلو هستند (طرح تصویر ۳-۲۱۹) سود می‌برد. نوع آدم‌های پس‌زمینه به معنی اثر کمک زیادی می‌کنند چنان‌که در این تصویر بی‌توجهی عابران نسبت به پیرزن زنده‌پوش محاله شده، بر معنای مشخصی که طراح قصد نشان‌دادنش را دارد بسیار تأکید می‌کند (تصویر ۳-۲۲۰).

تصویر ۳-۲۱۹- اثری از ادوارد مونش<sup>۱</sup>



تصویر ۳-۲۲۰- اثری از ادوارد مونش





تصویر ۲۲۱-۳ طرح از محمدعلی بنی اسدی

در نهایت تصویری را می‌نگریم (تصویر ۲۲۱-۳) 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 پس‌زمینه جز بافتی ساده به بی‌مکان بودن قصه اشاره دارد و به گنگی ماجرا (رمزی که بعد از خواندن قصه دریافت می‌شود) می‌افزاید (تصویر ۲۲۲-۳).



تصویر ۲۲۲-۳ اثر پابلو پیکاسو



ترکیب‌های بیش از یک نفر

- ۱- سه ترکیب در فضای بسته مانند کلاس درس، فضای خانواده، محیط کار و ... بسازید.
- ۲- سه ترکیب در فضای باز مانند پارک، محل بازی بچه‌ها، پیرمردها و نیمکت‌های پارک، رفت و آمد یا جمع شدن برای اتفاق یا حادثه‌ای در خیابان و ... بسازید.
- ۳- براساس یک 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 به گونه‌ای که هر طرح بیانگر موضوع خاصی باشد.



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

### ۱۷-۳- برخورد طراحان با سوژه‌ی 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 ۲۲۳-۳ پیتربل روبنس (۱۶۴۰-۱۵۷۷) نقاش فلاندری به مطالعه‌ی دست و پا در وضعیتی خاص پرداخته است. طرح‌هایی مانند این طرح را در کارهای دیگر طراحان نیز می‌بینیم که به تک تک اندام‌ها به تنهایی و یا در ارتباط با هم پرداخته‌اند تا به هنگام آفریدن طرح نهایی مشکلی نداشته باشند.

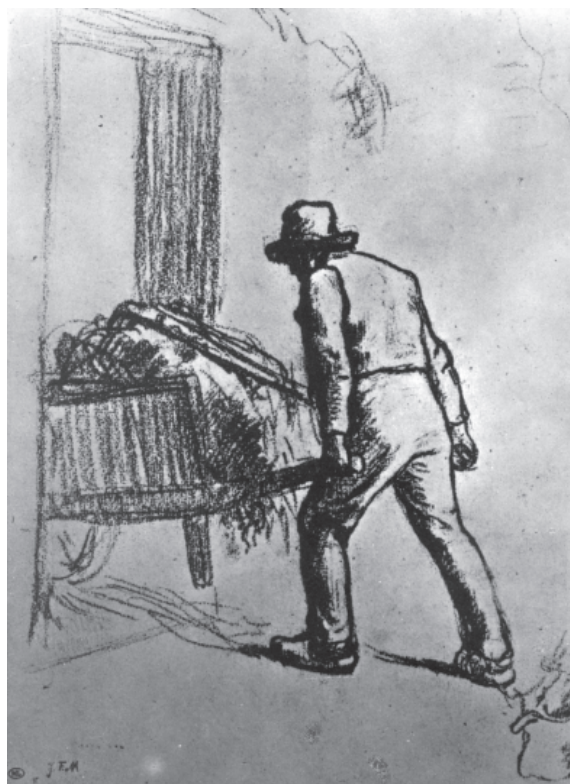
۲۲۴-۳ تا ۲۲۷-۳.

ژان فرانسوا میله، طراحی‌هایی از این دست فراوان دارد. او در پی 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.

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



تصویر ۲۲۵-۳- خوشه‌چینان - اثر میله



تصویر ۲۲۴-۳



تصویر ۲۲۷-۳



تصویر ۲۲۶-۳



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



تصویر ۳-۲۲۸ - دلاکروا - زن الجزایری

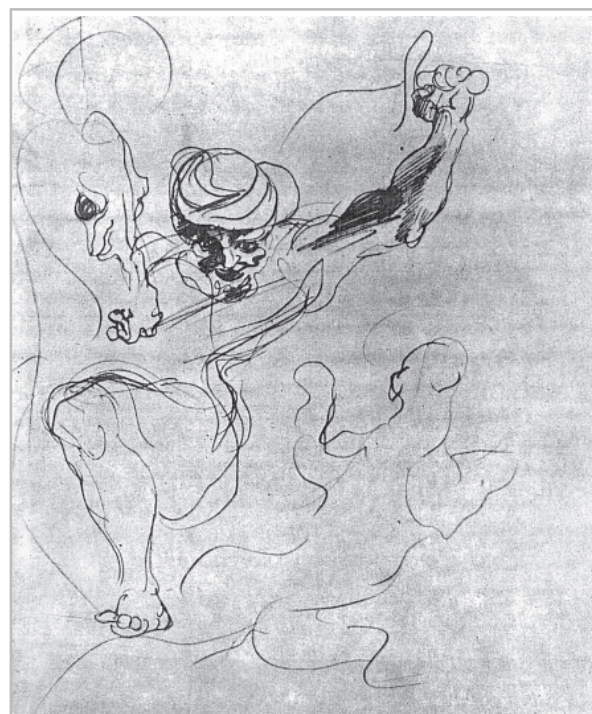
تصاویر ۳-۲۲۸ و ۳-۲۲۹ طرح‌هایی‌ست از اوژن دلاکروا نقاش فرانسوی (۱۸۶۳-۱۷۹۸) او در این طراحی‌ها با خطوط تند و پرهیجان سوژه‌های مورد علاقه‌اش را کار کرده است. به طراحی زن الجزایری (تصویر ۳-۲۲۸) که با قلمی ضخیم‌تر از قلم هاشور معمولی کار شده است دقت کنید.

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 درگیری طراح را با خود نشان می‌دهد که ضمن طراحی مشغول تصمیم‌گیری‌ست و تردید دارد که چگونه بهترین حالت ممکن را نشان دهد. برخلاف خطوط چهره که تقریباً به سادگی موفق شده است شباهت و حالت روحی زن را نشان دهد.



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



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



تصویر ۳-۲۳۱- طرحی از پیکاسو

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

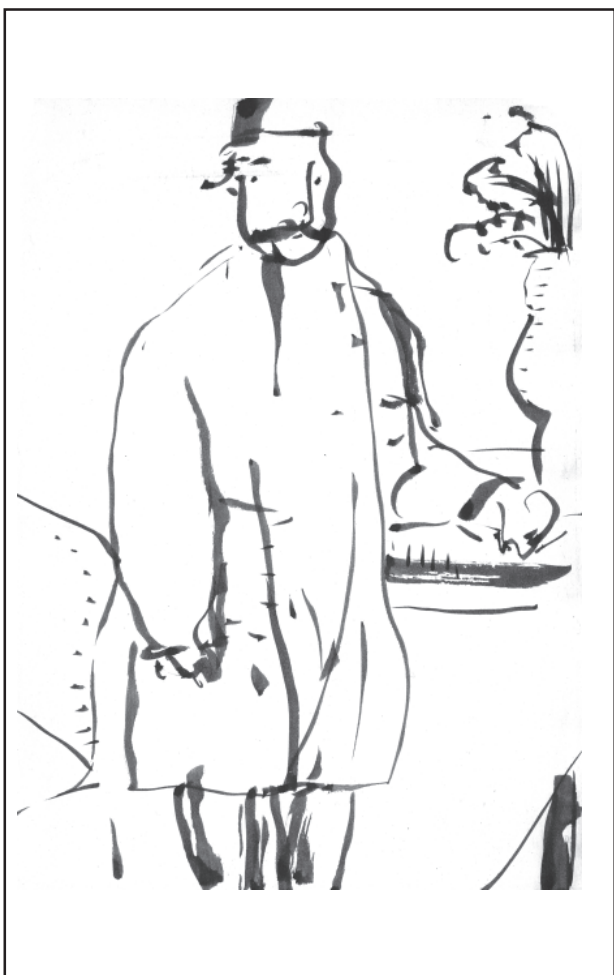
مردی نشسته بر روی صندلی که مدل هر دو اثر از دوستان نزدیک پیکاسو هستند. در این دو طرح، قصد پیکاسو ساختن طرح بوده است و نه پیش‌طرحی برای تابلو. برخلاف طراحی زنی نشسته بر روی صندلی (تصویر ۳-۲۳۰) که گوستاو کلیمت به عنوان مقدمه برای ساخت یک تابلو کار کرده است. بنابراین یک نوع ناتمامی در آن طرح مشخص و پیدا 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 سوژه‌ی موردنظر خود را با قلم مو و مرکب رسم کرده است. طراح، در این طرح‌ها از طبیعت خیلی دور نشده است ولی متناسب با طنزی که موردنظرش بوده، اغراق کرده است.



تصویر ۳-۲۳۲- طرحی از پیکاسو





تصویر ۲۳۴-۳- طرح از محمدعلی بنی‌اسدی



تصویر ۲۳۳-۳- طرح از محمدعلی بنی‌اسدی

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

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



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



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



تصویر ۲۳۶-۳ جاکومتی<sup>۱</sup>



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

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

### تمرین شخصی

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

## منابع و مآخذ

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

