

فصل اول

« طراحی »



تصویر ۱- نقاشی دیواری از مقبره «آمنمحب»: حدود ۱۴۵۰
قبل از میلاد؛ طیوه؛ مصر

طراحی یکی از قدیمی‌ترین روش‌های برقراری ارتباط میان انسان‌ها است که بیشتر با ابزارهای ساده و به کمک خطوط اجرا می‌شود. طراحی به معنی، «باز آفریدن تصاویر عینی یا تجسم بخشیدن به تصاویر ذهنی است.» قدیمی‌ترین مطالب ضبط شده به وسیله انسان به صورت تصویر است و نزدیک به سی هزار سال پیش ترسیم شده است.

در دوران‌های مختلف تاریخ دید هنرمندان و شیوه طراحی آنها دستخوش تغییرات شده است. در مشرق زمین میان طراحی و نقاشی تفاوتی وجود نداشت (چون هر دو با قلم مو انجام می‌شد). هنرمندان شرقی طبیعت را آن گونه که می‌دیدند نمی‌کشیدند و تصاویرشان ذهنی بوده است. خلاقیت، ابداع و الهام از طبیعت از خصوصیات طرح‌های شرقی است.

نکته ۱: هنرمندان قدیم ایران نیز طراحی و نقاشی را از هم جدا نمی‌دانستند، طرح را با مداد می‌کشیدند و به این طرح مدادی «بی‌رنگ» می‌گفتند و سپس داخل آن را رنگ آمیزی می‌کردند.

نکته ۲: طراحی مستقل در ایران با هنرمندانی مثل «محمدی و شیخ‌محمد» آغاز شد و سپس در آثار طراح بزرگ ایران «رضا عباسی» به اوج رسید.

نکته ۳: طراحی به دلیل سهولت، صراحت و قدرت بیان، پایه تمام رشته‌های هنرهای تجسمی است.

طراحی در دو حوزه «Design» و «Drawing» مطرح می‌شود که طراحی یا Drawing بیش‌تر احساسات فی‌البداهه طراح را بیان می‌کند و Design نوعی طراحی مرحله به مرحله و بر مبنای اصول است که جنبه کاربردی دارد.

نکته ۴: Drawing دامنه بسیار وسیعی دارد و بیش‌تر این طرح‌ها تصاویر انسان، حیوانات، طبیعت و اشیاء است که با مداد، ذغال، گچ و مرکب اجرا می‌شوند.

Drawing شامل سه دسته مهم: اسکیس یا یادداشت‌های تصویری، اتود یا (پیش‌طرح) و طراحی کامل است:

اسکیس (یادداشت تصویری): نوعی طراحی سریع است که احساس لحظه‌ای طراح را بیان می‌کند. در آن به جزئیات توجه نمی‌شود و اغلب جنبه مقدماتی برای تهیه اثر دیگری دارد.

اتود: (پیش طرح) تمرین طراحی است که در مدت زمان بیشتری نسبت به اسکیس تهیه و تکمیل می‌شود. به نوعی بررسی اشکال، حجم‌ها، حالات و زوایای مختلف برای شناخت کامل از موضوع و قوی شدن اجرا است. اتود به طراح کمک می‌کند تا بهترین نمونه و جالبترین زاویه دید را برای اثر نهایی انتخاب کند. (تصویر ۲)

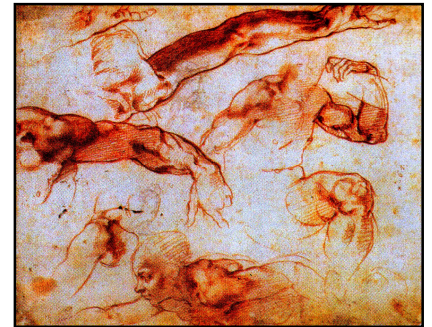
طراحی کامل: مجموعه کاملی از اجزای مختلف شامل فضا، انسان و حیوان بر پایه اصول، آناتومی، عمق نمایی و حجم نمایی است.



تصویر ۴ - نمونه طراحی لباس، اثر «ایسائو یاجیما»



تصویر ۳ - نمونه‌ی طراحی گرافیک - اثر «مرتضی ممیز»؛ پوستر موزه پلاکات اسن (ESSEN) آلمان



تصویر ۲ - اثر «میکل آنژ»؛ ۱۵۶۴-۱۴۷۵ میلادی

نکته ۵: Design دامنه وسیع تری دارد این نوع طراحی شامل مراحل ترکیب عناصر بصری و فضا بر پایه اصول طرح است و جنبه کاربردی دارد. ترکیب یا مجموعه‌سازی و طراحی آثار گرافیکی، طراحی صنعتی، معماری، طراحی فضای داخلی، طراحی لباس و... در این حوزه مطرح می‌شود. با در نظر گرفتن هدف Design مراحل براساس اصول تخصصی تکمیل می‌شود.

مثال ۱: کدام گزینه صحیح نیست؟

- (۱) Desing، طراحی مرحله به مرحله است.
- (۲) Drawing جنبه کاربردی دارد.
- (۳) اتود یا پیش طرح (تمرین) با دقت انجام می‌شود و مدت زمان بیشتری برای تکمیل آن صرف می‌شود.
- (۴) طرح کامل طراحی است بر پایه اصول آناتومی، حجم و عمق نمایی.

پاسخ: گزینه «۲» Desing کاربردی است و عموماً هدفی را پیگیری می‌کند.

مثال ۲: کدام گزینه نادرست است؟

- (۱) دیزاین جنبه کاربردی دارد.
- (۲) طراحی یا Drawing بیشتر احساسات فی البداهه طراح را بیان می‌کند.
- (۳) طراحی یا Drawing نوعی طراحی مقدماتی مرحله به مرحله و بر مبنای اصول است.
- (۴) گزینه‌های ۱ و ۲

پاسخ: گزینه «۳» Draw به معنی طراحی است و تعریف مربوط به Desing است.

ابزار و تکنیک‌ها

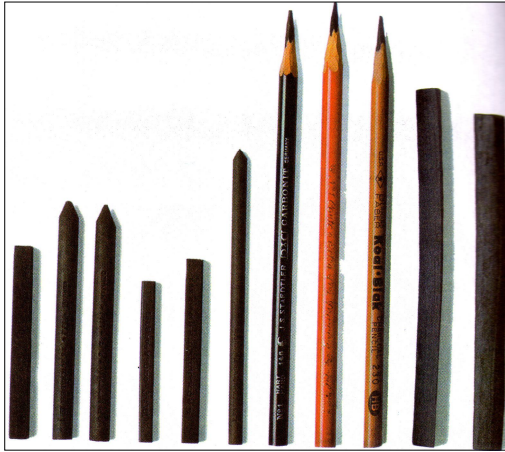
مداد

مداد متداولترین وسیله‌ی طراحی است. مداد و ذغال از جمله وسایل خشک طراحی محسوب می‌شوند و کار با آنها بسیار ساده است. مغز مداد در دو نوع گرافیتی و غیرگرافیتی موجود است.

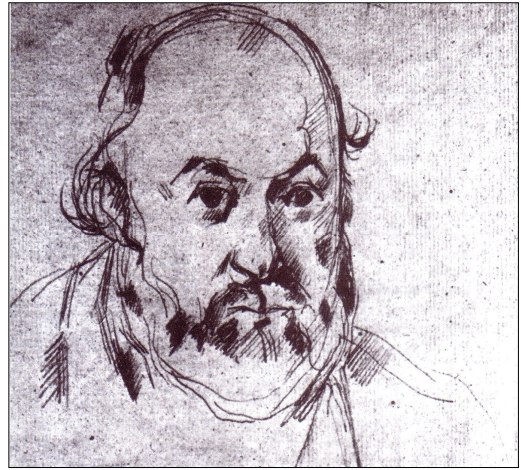
مداد گرافیتی: مدادی است که مغز آن از ترکیب کربن و گل رس ساخته شده است. هر قدر گل رس بیشتر باشد مداد سخت‌تر است که به آن مداد H می‌گوئیم. (که برای طراحی روی کاغذ پوستی و کالک (نقشه‌کشی) مناسب است. مداد H برای طراحی خطوط ظریف و حساس نیز مناسب است (طراحی‌های مهندسی) و هر چه گرافیت مداد بیشتر باشد نرم‌تر است که به آن مداد B می‌گوئیم هر قدر شماره B بیشتر باشد مداد نرم‌تر و اثر باقی مانده از آن تیره‌تر است. مدادهای HB مدادهای معمولی هستند و برای رسم خطوط معمولی استفاده می‌شوند. مغز مدادها از Hq تا Bq درجه‌بندی می‌شوند. سختی مداد با H (Hardness)، سیاهی با B (Blackness) و نرمی آن با F (Fineness) مشخص می‌شود.

نکته ۶: با مداد می‌توانیم روی هر نوع کاغذ (به غیر از گلاسه) طراحی کنیم ولی کاغذ زبر و ضخیم بهتر است.

نکته ۷: اثر مداد براق است. با مداد می‌توان هم خط کشید و هم سایه روشن زد.



تصویر ۶- انواع مداد - ذغال و کرایون»



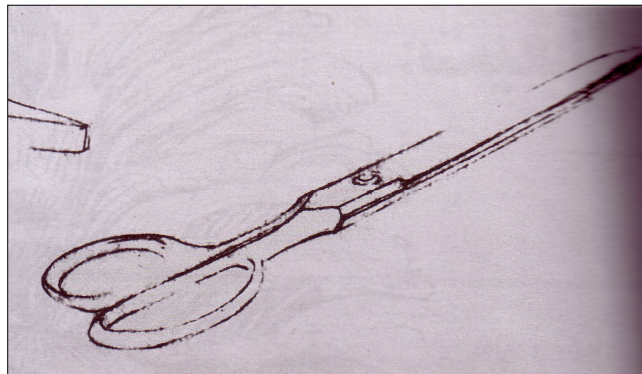
تصویر ۵- طراحی با مداد، اثر «سزان»؛ حدود ۱۹۰۰ - ۱۸۹۷ میلادی



تصویر ۸- اثر «دگا»؛ ۱۹۱۷-۱۸۳۴ میلادی - مداد



تصویر ۷- اثر «انگر»؛ ۱۸۲۰ میلادی - مداد



تصویر ۹- اثر نل ولی ور - مطالعه فیچی - ۱۹۵۲ - مداد روی کاغذ کاهی

مدادهای غیرگرافیتی: این ابزار از نظر شکل ظاهری شبیه مدادهای معمولی است. دو نوع خشک و چرب آن «کنته کرایون» و «کرایون» نامیده می‌شوند. تأثیر آن مثل مداد گرافیتی براق نیست و تیرگی آن مشابه تأثیر ذغال روی کاغذ است. با این مداد مانند ذغال درجات تیره و روشن متنوعی می‌توان ایجاد کرد. (از نوک تا پهنا)

کدام مثال ۳: استفاده از مدادهای B و H همزمان در کدام نوع طراحی کاربرد دارد؟

- (۱) اسکیس
(۲) ساخت و ساز
(۳) طراحی محیطی
(۴) طراحی سریع
- پاسخ: گزینه «۲» در ساخت و ساز از B و H همزمان استفاده می‌شود.

کنته

کنته کرایون معمولاً به شکل شمش‌های چهار گوش است که نسبتاً فشرده، غیرچوب و گچی است و شکننده‌تر از پاستل است. علاوه بر سیاه و سفید، به رنگهای قهوه‌ای تیره و سپیا نیز وجود دارد.



تصویر ۱۱- کرایون، اثر «مونه»؛ ۱۸۷۲ میلادی



تصویر ۱۰- کرایون، اثر «مونه»؛ ۱۸۸۲ میلاد



تصویر ۱۳- شاگر کاپریونیون - هیلاری سیمنت - بدن بزرگ - ۱۹۹۵ - کرایون خشک و قلم روغنی



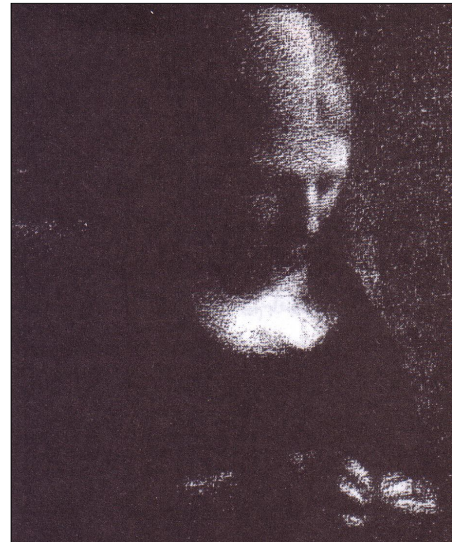
تصویر ۱۲- اثر «آنتوان گراف» ۱۸۱۳ - ۱۷۳۶ میلادی



تصویر ۱۴- اثر «سرا»



تصویر ۱۶- اثر «سرا»؛ ۱۸۸۱ میلادی



تصویر ۱۵- اثر «سرا»؛ ۲- ۱۸۸۱ میلادی



تصویر ۱۸- اثر «داوینچی»



تصویر ۱۷- کنته کرایون، اثر «سرا»؛ حدود ۹×۱۲cm - ۱۸۸۲ میلادی



تصویر ۱۹- اثر «جوانی فرانچسکو بار پیری گوئرچینو»؛ ۱۵۹۱-۱۶۶۶ میلادی



تصویر ۲۰- اثر «وان گوگ»

نکته ۸: گرافیت نوعی ماده آلی است (کربن) و سخت‌ترین آن الماس و نرم‌ترین آن گرافیت است.

نکته ۹: سپیا، رنگ قرمز قهوه‌ای متوسطی است که در طراحی بدن از آن استفاده می‌شود.

ذغال

ذغال، قدیمی‌ترین ابزار طراحی است. شاخه‌های نازک مو یا بید را در فضای سربسته حرارت می‌دهند تا به ذغال تبدیل شود. ذغال بسیار شکننده است. اثر ذغال را می‌توان پاک کرد. ولی اثر ذغالهای فشرده به راحتی پاک نمی‌شوند. ذغال فشرده از دوده و ماده‌ی چسبان می‌سازند و به شکل قلمه‌های گرد یا ۶ وجهی در می‌آورند. می‌توان با ذغال، تنالیده ایجاد کرد (در حالت تیره روشن زیاد) با نوک آن خط کشید و با پهنا درجه تیرگی ایجاد کرد با کم و زیاد کردن فشار دست می‌توان تیرگی و روشنی ذغال را کنترل کرد. اثر ذغال را می‌توان با فیکساتیو (ثابت کن) ثابت کرد تا در اثر تماس با دست یا ابزار دیگر طراحی مخدوش نشود. ذغال برای اسکیس و طراحی حالت مناسب است.



تصویر ۲۲- ساحر فلوت‌زن. غار، لاسکوس سی هزار سال پیش از میلاد



تصویر ۲۱- نقاشی غار دوشه در لرستان - ذغال نیم سوخته و چربی حیوانات

نکته ۱۰: کاغذ مناسب برای ذغال کاغذ زیر و پرزدار است. پرزهای کاغذ گرده‌های ذغال را به خود جذب می‌کنند. ون‌گوگ هنرمند هلندی آثار زیادی با استفاده از ذغال طراحی ترسیم کرده است.

کلمه مثال ۴: اثر مداد کنته اثر مداد اثر ذغال است.

(۲) براق - براق - براق

(۱) براق نیست - براق - کمی براق

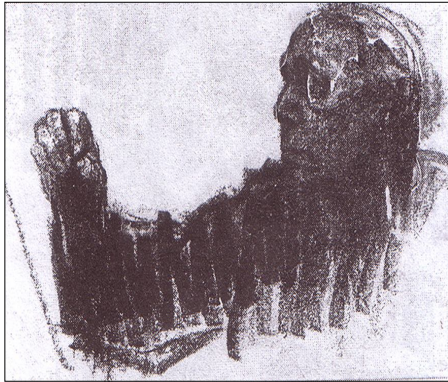
(۴) براق نیست - کمی براق - براق نیست

(۳) کمی براق - براق نیست - براق

پاسخ: گزینه «۱» اثر مداد کنته براق نیست اثر مداد براق و اثر ذغال کمی براق است.



تصویر ۲۳- اثر «کنته کل ویتنس»؛ ۱۸۶۷-۱۹۴۵ میلادی



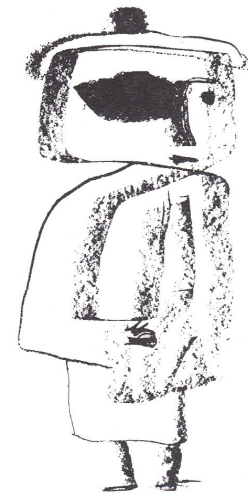
تصویر ۲۴- اثر «کل ویتنس»؛ ۱۹۳۳ میلادی



تصویر ۲۵- بیت موندریان - ۱۹۰۶- ذغال روی کاغذ



تصویر ۲۶- اثر «سپهری»



تصویر ۲۷- طراحی با پهنای ذغال اثر پل کلی



تصویر ۲۸- درو. طرح زغالی. اثر وان گوگ. هلند، قرن ۲۰