

طراحی

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل هنرجو باید بتواند:

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

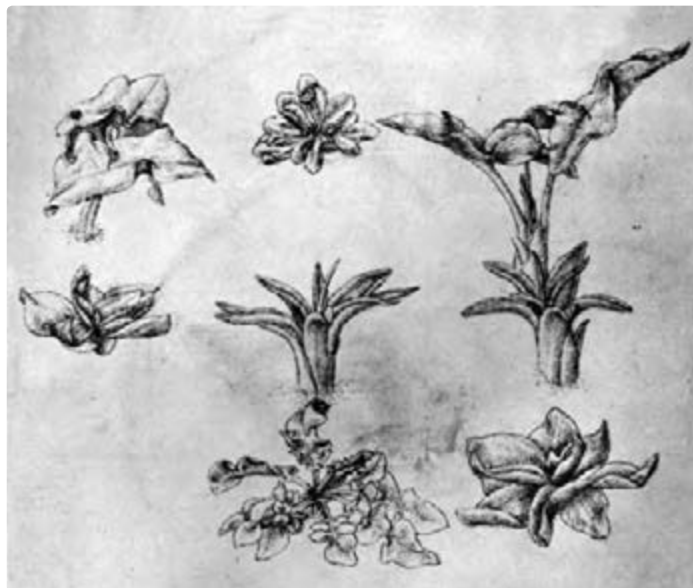
طراحی چیست؟

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



تصویر ۱ - لئوناردو داوینچی^۱، مطالعاتی در نبرد سوارکاران، ۱۵۰۳م - قلم و مرکب - ۱۲۰ × ۸۳ سانتی‌متر

طراحی امکان دارد به صورت طرح مقدماتی (اسکیس)^۱، یا خط خطی‌های به ظاهر بی‌هدف یا به صورت اتود^۲ (تصویر ۲ الف و ب) باشد. چنین آثاری، راهی بسیار اساسی، برای بیان احساسات هنرمند است؛ بی‌آن‌که بتواند آرزوها و امیال درونی خود را به عمد کتمان یا مخفی کند.



تصویر ۲- ب- پیزانلو^۳ (۱۴۵۵-۱۳۹۷ م: ایتالیا) مطالعه گل‌ها- قلم و مرکب- موزه لوور پاریس - (نمونه‌ای از طراحی مطالعاتی یا اتود)



تصویر ۲- الف- دارینجی- مطالعه یک اسب- به سال ۱۴۹۰- قلم فلزی روی کاغذ آبی‌رنگ (۲۱×۱۵/۵ سانتی‌متر)



تصویر ۳- لوکاس کراناخ^۴ (۱۵۵۳-۱۴۷۲: آلمان)، گراز وحشی سیاه- قلم و مرکب با آبرنگ (۱۷×۲۵ سانتی‌متر) (از ۱۹۴۵ این اثر مفقود شده است)- نمونه‌ای از طراحی دقیق پُرکار

۱- Sketch (پیش طرح)

۲- Etude (study - مطالعه)

۳- Pisanello

۴- Lucas Cranach

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 روحیه 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 اول: 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 ۴ الف و ب) هم چنین آثاری که به مطالعه بخش‌ها و اجزای یک اثر نهایی مانند تابلو یا مجسمه می‌پردازد. (تصویر ۵) یا طرح‌هایی که نشانگر نوعی روند و جریان خاص و جرقه‌های اولیه‌ی ایجاد و خلق یک اثر هنری یا حتی فنی هستند (تصویر ۶ 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 بیابد و با مواد و مصالح متفاوتی اجرا شده باشد (تصویر ۷ الف و ب). طرح‌های مقدماتی (تصویر ۱۲ الف) و طراحی مطالعه (اتود تصویر ۵) سبب می‌شود هنرمند شکل نهایی کارش را بهتر دریابد.



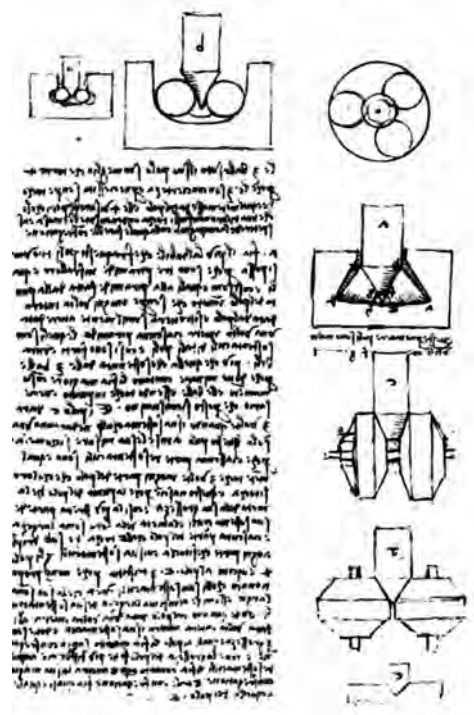
تصویر ۴- الف - تمرین خوش‌نویسی (شکسته نستعلیق)، سیاه مشق اثر میرزا غلامرضا اصفهانی.
به شباهت خطوط طراحی دوره صفویه و این قطعه خوش‌نویسی توجه کنید. از مجموعه آقای ادیب پرومند، ۱۹/۵ × ۱۳/۳ سانتی‌متر



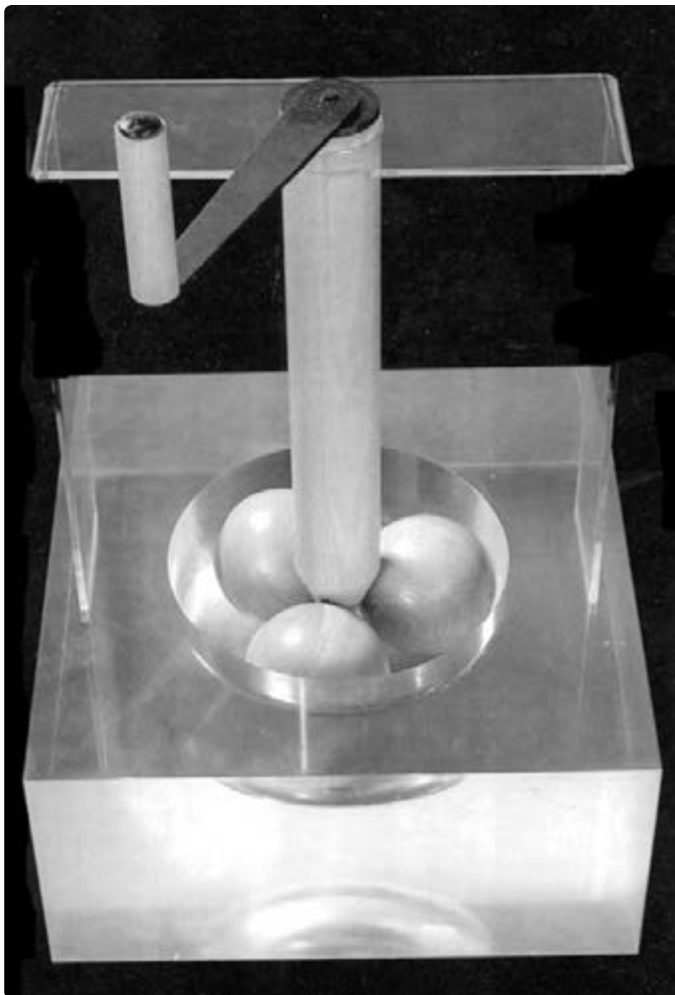
تصویر ۴- ب- دختری در حال مطالعه، دوره صفویه یک مشق ایرانی (اسکیز)



تصویر ۵- لئوناردو داوینچی، مطالعه دست - قلم فلزی و گچ سیاه روی کاغذ



تصویر ۶-الف- لئوناردو داوینچی؛ طراحی برای یک ماشین



تصویر ۶-ب- ماشین آسیاب دستی ساخته شده براساس طرح ابتکاری تصویر ۷الف



تصویر ۷-الف- لئوناردو داوینچی؛ یکی از اسکیس‌های مربوط به تصویر ۷ ب



تصویر ۷-ب — لئوناردو داوینچی؛ رنگ روغن؛ به سال ۱۵۰۸م؛ موزه لوور؛ پاریس

بعد از رنسانس^۱ (قرن ۱۵م) طراحی تا حدودی دارای ارزش مستقل گردید. قبل از آن هنرمندان بیشتر 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 ۸).



تصویر ۸- ملاقات شاه و شاعر؛ مکتب تبریز؛ صفوی؛ (ق ۱۶م) موزه متروپولیتین (آمریکا) نمونه‌ای از «بیرنگ» که مختصر رنگی هم دارد.

در دوره 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 ۶ الف و ب). گاه اتفاق می‌افتد که هنرمند، حالت‌ها و شکل‌های مختلف یک موضوع را روی کاغذ، برای شناخت و مطالعه بهتر، ترسیم می‌کند (تصویر ۹). 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 ۹- لئوناردو داوینچی – طرح‌هایی برای مطالعه اسب و حالت‌های آن

گروه دوم: این گروه به طور کلی شامل طرح‌هایی می‌شود که فقط با هدف ساخت طراحی، به مثابه 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 همه 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 وسیله 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 ۱۰) گاهی نیز تند، خشن و هیجانی است (تصویر ۱۱). بر این اساس، طراح با توجه به شخصیت و روحیه خود به یکی از این نمونه‌ها گرایش دارد.



تصویر ۱۰- پابلو پیکاسو (۱۹۷۳-۱۸۸۱م؛ اسپانیا) چهره ولار، مداد گرافیتی، (۳۲×۴۷ سانتی‌متر) موزه متروپولیتین نیویورک

طراحی عبارت است از محصول و نتیجه 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»^۲. 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 ۱۱- ویلیام دکونینگ^۳ متولد ۱۹۰۴: هلندی- آمریکایی- قلم و مرکب- گالری ملی هنر واشنگتن

۱- Drawing

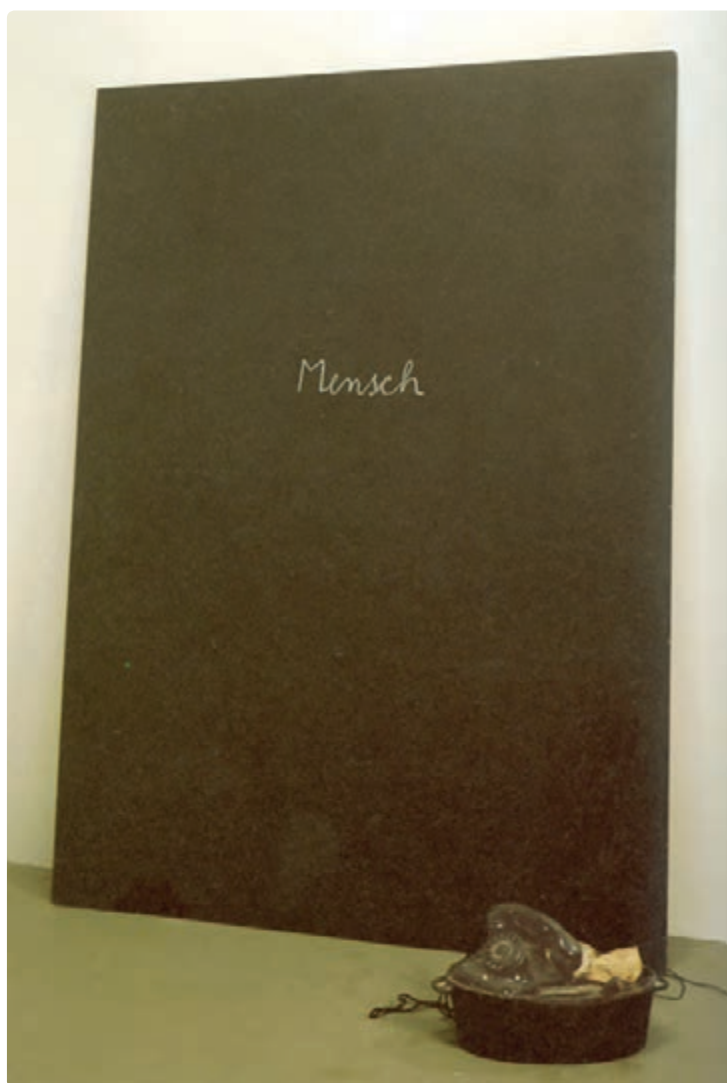
۲- Willem de Kooning

۳- روئین پاکباز- دائرة المعارف هنر- ص ۳۴۸.

یادآور می‌شود که با توجه به آغاز سده بیست و یکم میلادی، برخی دامنه طراحی را وسیع تر 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^۱ (تصویر ۱۲)، هنر مفهومی^۲ (تصویر ۱۳ الف) و بسیاری از نقاشی‌ها و آثار متفاوت امروزی را طراحی می‌دانند (تصویر ۱۳ ب). بسیاری از تعاریف، با توجه به تحولات روز در همه 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.



تصویر ۱۲- گلوکنر^۲ کاغذ قرمز و سفید تا شده
روی کاغذ ابری، قهوه‌ای، ۱۹۳۵م، متشکل از
کولاژ- کاغذ تا شده و لاک الکل، گالری
گونار باوتل، برلین



تصویر ۱۳- الف- جوزف بویز^۴ (آلمان)، انسان، ۱۹۷۲م، یک
اتر اینستالشن (چیده‌مان)، پانل ورنی خورده روی چوب فشرده،
گچ، اتوا، کوارتز و تلفن؛ ۸۰ × ۱۵۰ × ۲۰۰ سانتی‌متر



تصویر ۱۳ - ب - رزماری تروکل^۱ (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، گاهی در بین آثار طراحی یک هنرمند به تصاویری برمی خوریم که ارتباطی با آثار شناخته شده هنرمند ندارد، به طوری که به نظر می آید در حدّ مشق (اتود) هایی برای یک حرکت یا یک فکر باشد. آثار طراحی با 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 اثر هنرمند اصلی را کشف و بازآفرینی کند (تصویر ۱۴ الف و ب).

^۱ - Rosemarie Trockle



تصویر ۱۴- الف- انگرا^۱ (۱۸۶۷- ۱۷۸۰م؛ فرانسه)
 پرترة مادام هايارد (Hayard)، ۱۸۱۲م- مداد گرافيتي
 بر روی کاغذ سفيد بافت دار (۱۸×۲۳ سانتی متر) -
 موزه هنر فوگ (Fogg)



تصویر ۱۴- ب- ویلیام کادی^۲ مطالعه و تمرین از روی
 طراحی انگرا (۱۴ الف)، ترسیم به سال ۱۹۶۱م- با مداد
 گرافيتي - از مجموعه گالری دانشگاه یل (yale)

عده‌ای از هنرمندان، برای اجرای نهایی کارشان موضوعات مختلفی را در هم می‌آمیزند. این طرح‌ها ممکن است نتیجه مشاهده دقیق جزئیات طبیعت، زندگی، مرگ یا ترکیبی از کلیه آنها بوده (تصویر ۱۵ الف، ب و ج) و حتی ترکیبی از تراوشات ذهنی هنرمند باشند.



تصویر ۱۵- پابلو پیکاسو (۱۸۸۱-۱۹۷۳م؛ اسپانیا). الف- تابلوی گرنیکا (مربوط به فجایع جنگ‌های داخلی اسپانیا)،
تصاویر ب و ج- اسکس‌ها و طراحی حالت‌های اولیه مربوط به تابلوی اصلی (تصویر الف)



تصویر ۱۵- ب



تصویر ۱۵- ج

طرح‌هایی هستند که تنها به قصد طراحی انجام می‌شوند؛ یعنی: طراحی آزادانه به شیوه‌ای مستقل برای بیان احساسات فردی (تصویر ۱۶). 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 ۱۷ الف و ب) طراوت بیشتر آثار «آب مرکبی» ناشی از همین امر است.



تصویر ۱۶ — پیکاسو، چهره الگا (همسرش) به سال ۱۹۲۱ م، زغال، مرکب و پاستل (۴۸ × ۶۳ سانتی‌متر)

در ایران نیز افرادی چون «رضا عباسی» (۱۶۳۵ - ۱۵۶۵م) و پیروانش، به طراحی توجه‌ای خاص داشته‌اند (تصویر ۱۸).



تصویر ۱۷- الف - میاموتو موساشی (ژاپن): هوتی، جنگ خروس را تماشا می‌کند - مرکب روی کاغذ



تصویر ۱۷- ب - کاتسوشیکا هاکوسای (۱۸۴۹ - ۱۷۶۰م. ژاپن) قلم مو و مرکب روی کاغذ (۳۹ × ۳۷ سانتی‌متر)



تصویر ۱۸- رضا عباسی، (دوره صفوی) - سال ترسیم طراحی ۱۵۹۸م - گالری فریر (Freer) واشنگتن -
(همانگی خطوط منحنی پیرمرد و خط نستعلیق در این طرح مشهود است).



تصویر ۱۹- پیکاسو- چهره 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 ۱۹ و ۲۰) اما در طراحی «اسکیس» یا طراحی حالت، سرعت کار برای ثبت حس و حالت کلی مدل به حساب می‌آید (تصویر ۲۱). ارزش هر طراحی معمولاً به موضوع آن چندان ربطی ندارد، نکته مهم نحوه برخورد طراح با عناصر بصری در کادر تصویر است و داشتن احساس و شناخت قوی و نیز داشتن دانش کافی درباره موضوعی است که قرار است ترسیم کند. در طراحی، موضوعات و مفاهیم عالی‌تر لزوماً ارزش بالاتر از موضوعات پست‌تر یا ساده‌تر



تصویر ۲۰- ماتیس^۱ (۱۹۵۴-۱۸۶۹م فرانسه)،
نمونه خطوط محیطی (خطوطی که سرعت حرکت
دست و ترسیم خطوط در آن آرام و کند است).



تصویر ۲۱- طراحی اسکیس (حالت) از منظره، اثر آلفرد سیسلی (فرانسه، قرن ۱۹م)

ندارند مگر به جهت ارزش‌های بصری و تجسمی. برای مثال می‌توان به «پوتین‌های کهنه» ون‌گوگ^۱ (تصویر ۲۲)، که ظاهراً موضوع بی‌ارزشی دارد اشاره نمود، 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 روحیه ما نزدیک‌تراند در انتخاب صحیح و شیوه 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 تکیه 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 اندازه 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 ۱۷ الف و ب) عده‌ای نیز به طراحی‌های پرکار و با جزئیات بیشتر گرایش دارند. (تصاویر ۳، ۲۵ و ۲۷). 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 روحیه خود، به نوع خاصی از طراحی و شیوه ایجاد خطوط گرایش بیشتری دارد؛ برای مثال، تمایل به طرح‌ها و خطوط بسیار حساس و عاطفی، از هنرمندی با خصوصیات روانی و روحی «ون‌گوگ» بر می‌آید (تصویر ۲۳)، همان گونه که تمایل به آرامش و روانی خطوط در آثار «ماتیس»، ناشی از آرامش روحیه و شخصیت اوست (تصویر ۲۰).



تصویر ۲۲- ونسان ون‌گوگ (۱۸۹۰-۱۸۵۳ م، هلند)- طراحی از پوتین

کسانی که به نظم و تعدیل هم‌زمان عناصر تصویری علاقه‌مندند، ممکن است به آثار هنرمندانی چون «انگر» توجه نشان دهند (تصویر ۱۴ الف) و افرادی هم که به خطوطی با ضربات سریع و ناگهانی تمایل دارند، به کار هنرمندانی چون «رامبراند» علاقه‌مند شوند (تصاویر ۲ الف و ۳).



تصویر ۲۳- ونسان ون‌گوگ - ترسیم به سال ۱۸۸۸ - قلم نی و مرکب (۲۴ × ۳۲ سانتی‌متر). موزه گوگن‌هایم (نیویورک)

پاره‌ای از طرح‌ها، کنترل شده‌تر (تصویر ۲۵) 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 هم دارای هر دو ویژگی هستند (تصویر ۲۶ الف و ب). طراحی آزادانه یا فی‌البداهه را برای دستیابی به جوهره 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 فی البداهه باشند، اما سرانجام به خطوط دقیق‌تر و کنترل شده‌تر تبدیل می‌شوند (تصویر ۲۶ 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 ۱۱).

خطوط بعضی دیگر از هنرمندان مانند «ون‌گوگ»، نیرومند هستند و از درونی پر التهاب و دردناک سرچشمه می‌گیرند که بسا ناشی از زندگی تلخ و پر درد هنرمند باشد (تصاویر ۲۳ و ۲۴).



تصویر ۲۴ — ون‌گوگ، منظره‌ای از آرل (Arles) ترسیم به سال ۱۸۸۸م — قلم و مرکب (۴۳ × ۵۵ سانتی‌متر)



تصویر ۲۵ — جُرجو مُراندی^۱ (۱۸۹۰ — ۱۹۶۴) — ایتالیا، طبیعت بی‌جان، ۱۹۳۳م — چاپ تیزایی (اچینگ)، موزه هنر مدرن نیویورک



تصویر ۲۶- الف - ادگار دگا (۱۹۱۷ - ۱۸۳۴ م، فرانسه)
چهره ادوارد مانه (نقاش) (تعادل بین فی البداهگی و کنترل شدگی)



تصویر ۲۶- ب- اژن دلاکروا (۱۸۶۳ - ۱۷۹۸ م؛ فرانسه) - سربیک
شیر با قلم فلزی و مرکب (۱۶ × ۲۰ سانتی متر) - مجموعه خصوصی

موضوعات انتخابی طراح، رابطه مستقیمی با محیط اطراف او دارد. دلیل توجه خاص «بروگل»^۱ به روستانشینان (تصویر ۲۷) و «مورانندی»^۲ به اشیا و طبیعت بی جان پیرامون (تصویر ۲۵)، جملگی به علت لذت خاصی است که هنرمند از این مضامین بر می گیرد و به همین سبب، شناخت بیشتری از آنها دارد.



تصویر ۲۷- پیتر بروگل (۱۵۶۹ - ۱۵۲۵/۳۰)، بهار - ترسیم به سال ۱۵۶۵ م - طراحی - آلبرتینا - وین (اتریش)

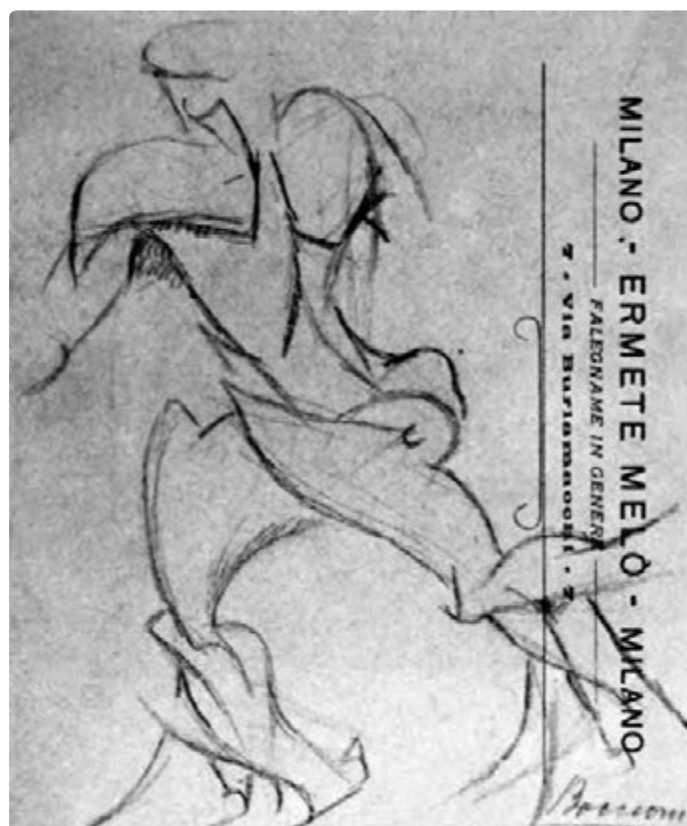
موضوع طراحی بسیار متنوع است. برای نمونه، گاه بیانگر واقعه‌ای است (تصاویر ۲ الف و ۱۵ و ۲۲)، گاهی توصیف‌گر مردم و مکان‌ها می‌باشد (تصاویر ۲۳، ۱۶ و ۲۷) و برخی نشانگر حرکت و سرعت تحولات جامعه است (تصاویر ۲۸ الف و ب، ۲۹ و ۱۳ الف و ب). تعدادی دیگر نیز نشان‌دهنده احساس هنرمند به اشیا و محیط پیرامون (تصویر ۲۵) و هم‌چنین تعدادی نمایانگر خواب‌ها و رؤیاها هستند (تصویر ۳۰).

۱- Bruegel (Brueghel - Breugel)

۲- Morandi



تصویر ۲۸- الف- دینامیسم^۱ [پویایی] یک دوچرخه سوار- قلم فلزی و مرکب روی کاغذ- ۱۹۱۳ م (۱/۲۴×۱۵/۱ سانتی متر)-
اثر امبرتو بوتچونی^۲ هنرمند فوتوریست



تصویر ۲۸- ب- اسکیس برای مجسمه فوتوریستی (ج) اثر بوتچونی- مداد روی کاغذ. (۴/۱۲×۵/۱۵ سانتی متر)-
موزه هنرهای مدرن، نیویورک (فوتوریست ها سعی در نشان دادن حرکت داشتند).



تصویر ۲۹- امبرتو بوتچونی - شکل‌های بدیع تداوم در فضا ۱۹۱۳



تصویر ۳۰- مارک شاگال - گل‌ها، زن و پرنده - به سال ۵۳ - ۱۹۵۲ - گواش

پیش طرح (اسکیس)^۱: 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 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 خاص، یا حل مسایل هنری و ترکیب بندی یا نورپردازی است و به این قصد تهیه می گردد که در آینده به آنها مراجعه شود.

پیش طرح های برخی از هنرمندان بسیار با اهمیت تلقی می شوند و نوعی روان بودن و آزادی عمل در آنها وجود دارد که شاید در تابلوهای رنگی و تمام شده آنها مشاهده نشود (تصویر ۳۱). 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 ۳۲).



تصویر ۳۱- جان کنستابل (۱۸۳۷-۱۷۷۶: انگلستان)، مطالعه ابرها - ۱۸۳۰م - مداد گرافیتی و آبرنگ (۲۳ × ۱۹ سانتی متر) موزه ویکتوریا و آلبرت (لندن)

۱- Sketch



تصویر ۳۲- دفترچه‌های اسکيس طراحي و پيش طرح‌های نقاشی



تصویر ۳۳- آلبرتو جاکمیتی^۳ (۱۹۴۶-۱۹۰۱ م. سوئیس)، چهره
هربرت لایست در اورکت پدرش- ۱۹۶۱- قلم روان نویس روی
کاغذ- (۳۲ × ۵۰ سانتی متر) (نمونه ای از خطوطی که با حرکت مداوم
روان نویس خلق شده اند).



تصویر ۳۴- ژان (هانس) آرپ^۴ (۱۹۶۶-۱۸۴۱ م: فرانسه)
طراحی اتوماتیسم- ۱۹۱۶ م. قلم مو و مرکب روی کاغذ خاکستری-
موزه هنر مدرن، نیویورک (نمونه ای از طراحی اتوماتیسم)

مشق (اتود) یا مطالعه اجزا^۱: عبارت است از طرح یا

نقاشی ای از یک جزء، برای مثال بخشی از یک پیکره با دست یا پارچه، به منظور مطالعه و استفاده از آن در یک ترکیب بندی بزرگ تر که آن را نباید با طرح کم پرداخت یا اسکیس اشتباه گرفت، زیرا مطالعه اجزا یا اتود ممکن است گاه اجرا یا پرداختی کاملاً دقیق داشته و تنها بخشی از یک ترکیب باشد.

طرح خط خطی^۲: طرحی سریع از حالت بدن و موضوعات

دیگر است که در آن ابزار طراحی از روی کاغذ برداشته نمی شود در نتیجه، طراحی به خط خطی کردن کاغذ شباهت دارد (تصویر ۳۳).

روش خودکاری یا اتوماتیسم^۴: یکی از شیوه های

سوررئالیست ها برای طراحی است که در آن چشم را می بندند و به دست مجال می دهند تا آزادانه و فارغ از هدایت آگاهانه، به کار طراحی بپردازد (تصویر ۳۴).

طراحی سرسری و غیرارادی^۵: طرحی که طراح معمولاً

عامدانه طراحی نمی کند و بیشتر حالتی ناخودآگاه دارد مانند طرح هایی که هنگام صحبت های تلفنی کشیده می شوند یا طرح هایی که در حالتی کاملاً ناخودآگاه حاصل خط خطی های بازی گونه باشد.

۱- Study

۲- Scribble drawing

۳- Giacometti

۴- Automatism

۵- Doodle

۶- Arp

زیر کار سایه روشن دار^۱: به طرّحی می‌گویند که معمولاً به صورت تک رنگ و با استفاده از رنگ‌های خنثی - برای مشخص ساختن تیرگی‌ها و روشنایی‌های نقاشی رنگ روغن، قبل از مرحله رنگ‌گذاری - اجرا شود (تصویر ۳۵).



الف



ب

تصویر ۳۵- یان ورمیر^۲ (۱۶۷۵-۱۶۳۲م؛ هلند) تصویر (الف) طرح زیرساخت 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.

طراحی حالت، طراحی از بدن^۱: نوعی طراحی است که هنرمند به طراحی از حرکات و حالات بدن، برای شناخت بهتر و استفاده آنها در کار مانند نقاشی، مجسمه سازی و نظایر آن، مشغول می شود (تصویر ۳۶).



تصویر ۳۶- میکل آنژ^۲ (۱۵۶۴- ۱۴۷۵ م؛ ایتالیا)، گچ طراحی (۳۲ × ۲۵ سانتی متر) - موزه لوور، پاریس

طراحی به معنای دیزاین^۳

واژه انگلیسی «دیزاین»، از واژه ایتالیایی «دی سیکنو»^۴ و لغت فرانسوی «دسن»^۵ هر دو به معنای «طراحی» گرفته شده است. طراحی به معنای دیزاین به طور کلی دارای دو مفهوم جداگانه است. مفهوم نخست، بر روند سازمان دهی «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 سازمان دهی آن در حیطه هنرهای تجسمی (نقاشی، مجسمه سازی و ...). هم چنین معادلی است برای «ترکیب بندی» یا «کمپوزیسیون» در نقاشی. اما امروزه در معنای دوم و به طور کلی در اشاره به «هنر تجاری»، «طراحی صنعتی» و «گرافیک» به کار می رود و از آن به صورت قسمت اصلی مراحل ساخت، بازاریابی و فروش محصولات دارای تولید انبوه، یاد می شود.

۱- Gestural drawing

۲- Michelangelo

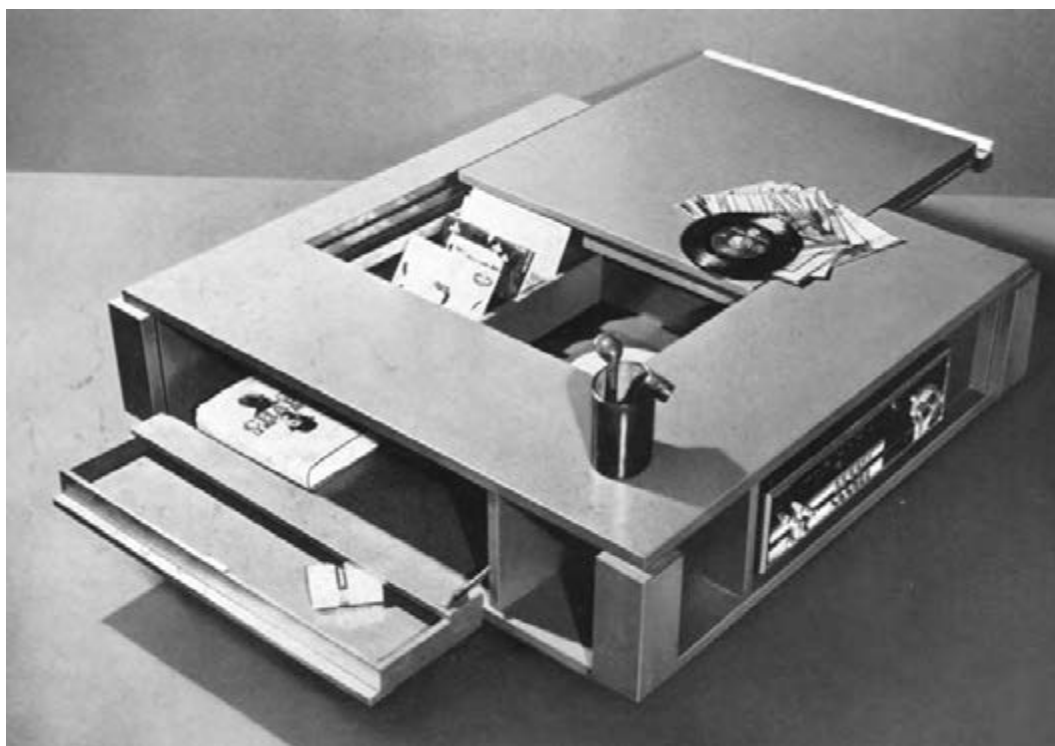
۳- Design

۴- Disegno

۵- Dessin

برای رسیدن به این معنا و مفهوم، دیزاین با سیر تحول طولانی‌ای در غرب همراه بوده است. پیشینه 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 مرحله ساخت آن جدا شد. این جدایی بدین معنا بود که هر محصول قبل از تولید، طراحی و برنامه‌ریزی شود که همین کار به حرفه 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»^۱ می‌گویند.

دیزاین در قرن بیستم، مانند هر هنر دیگر با تحولات بسیاری رو به رو گشت؛ برای مثال، تأثیرات مدرسه «باوهاوس»^۲ که سعی در وحدت هنرمند و صنعتگر و معمار داشت، با 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 همه این تحولات آن چه مسلم است، وجود انکار ناپذیر انواع و اقسام محصولات طراحی شده در زندگی روزمره ماست، زیرا طراحی دیزاین یا طراحی محصول به یقین به صورت جزئی از فرهنگ اجتماعی بشر درآمده است (تصویر ۳۷).



تصویر ۳۷- کارلوویگانو^۳ ایتالیایی- ۱۹۶۸- یک میز چندکاره

۱- Designer

۲- Bauhaus

مدرسه و مکتب هنری که «گروپوس»، 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 Vignani

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، به طور 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 زمینه 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 به دست آوردن تسلط و نظارت بیشتر و کامل‌تر بر کار خود است. او در ابتدای کار، پاره‌ای طرح‌های اجمالی خیالی یا واقعی تهیه می‌کند؛ سپس عناصر و اصول بصری^۱ مختلفی که ممکن است در اثر خود بگنجانند را می‌آزماید؛ آن‌گاه ترکیب بندی‌های 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 (تصویر ۴۰) و یا در هنگام تراش و حجم دادن به سنگ یا چوب، یا کار با گل و گچ و افزودن یا کاستن مواد، همه به نوعی طراحی به شمار 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 مجسمه مفتولی ساخته می‌شود آن هم به نوعی طراحی به شمار 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 ۳۸).

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



تصویر ۳۸- میکل آنژ (دوره رنسانس)، مجسمه سنگی - برده جوان



تصویر ۳۹- ساختن مجسمه از
طریق افزایی (گل)

روش گِل 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 ۳۹). 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 ۲۸- ب و ۴۰).

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 سقف دار که در آن، انسان می‌تواند بخوابد، غذا تهیه کند، کار کند و از گرما و سرما محفوظ بماند. بعدها با گسترش شهرنشینی و پیشرفت فرهنگ

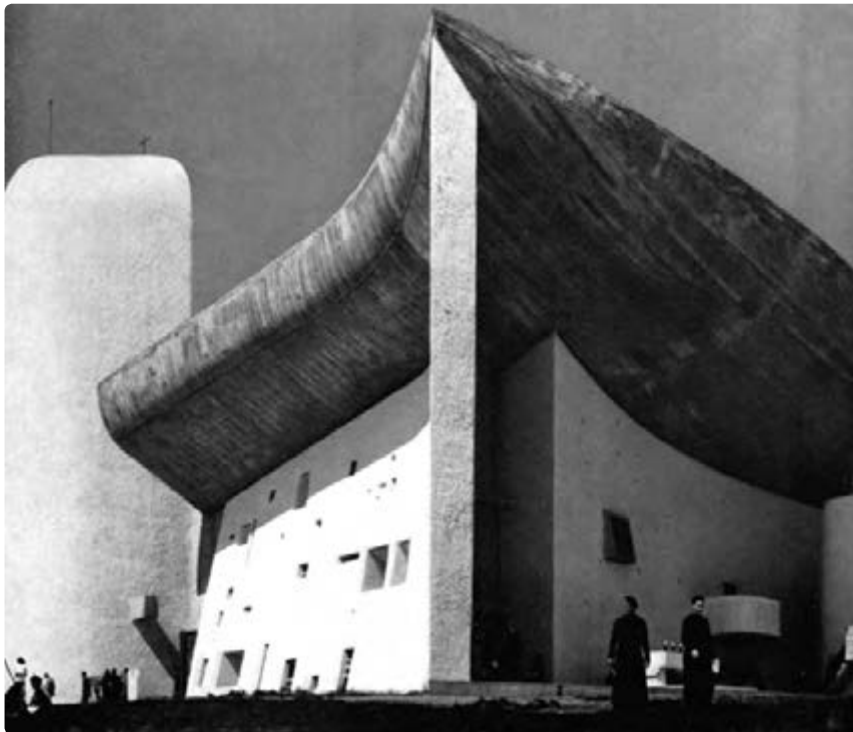


تصویر ۴۰- هنری مور، اسکیس رنگی برای مجسمه

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 خواسته گروه یا افرادی که آن را طراحی می کنند دخالت دارد. افزون بر آن، سنت های فرهنگی جامعه مورد نظر که اغلب آنها تحت تأثیر عوامل ملی، جغرافیایی و مذهبی جامعه هستند، در شکل دهی اثر معماری نقش دارند. هر قدر شناخت هنری و زیباشناختی و ذوق معمار زیادتر باشد به همان اندازه جنبه هنری و زیباشناختی آثار افزون تر خواهد شد، بنابراین، دیگر کاربرد آثار و بناها در نظر نخواهد بود، بلکه آن چه توجه آدمی را جلب می کند زیبایی آن آثار است و تنها از منظر زیباشناختی ارزیابی می شوند (تصاویر ۴۱ و ۴۲). با این همه، معمار مجبور است به هر دو جنبه فنی و هنری، احاطه کافی داشته باشد. معماران از طراحی برای ساخت پروژه بنا استفاده می کنند. طرح ها ابتدا ممکن است اسکیس های خامی بیش نباشند، اما در ادامه ظریف تر و کامل تر می شوند و به

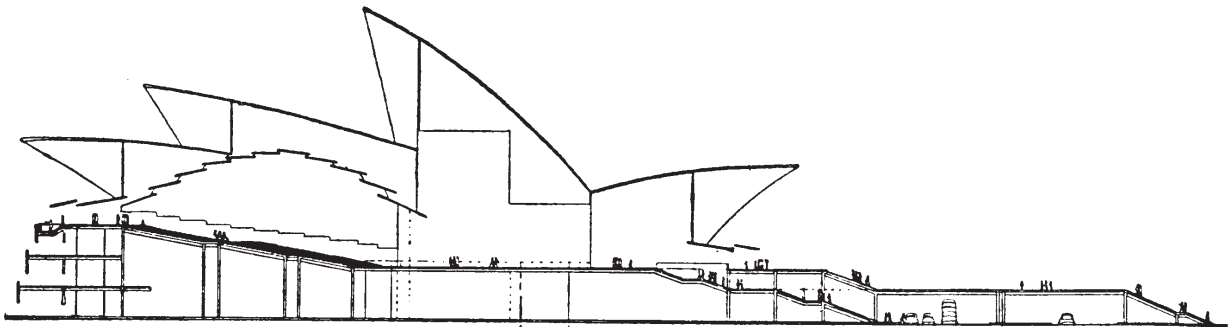


تصویر ۴۱- آنتونی گائودی^۱ - نمازخانه کلونیا گونل بارسلونا - (۱۹۱۴-۱۸۹۸م) نمونه معماری خلاقانه. گائودی می‌خواست به صورتی امروزی و با ترکیب خلاقه، آثار بزرگ معماران سده‌های میانه «گوتیک» را ادامه دهد.



تصویر ۴۲- لوکوربوزیه^۲ - نمازخانه نوتردام دومات - بین سال‌های ۱۹۵۰ الی ۱۹۵۵- نمای جنوبی

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 وسیله نقشه، وضع و حالت ساختمان را مجسم نماید (تصویر ۴۳ 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 نقشه کار، یک طرح یا نقاشی را ضمیمه می‌کنند تا به وسیله آن بتوانند ساختمان را به صورت سه بعدی و تمام شده مشاهده نمایند. حتی گاهی مدل‌های کوچک (ماکت) نیز تهیه می‌کنند.



تصویر ۴۳ - الف



تصویر ۴۳ - ب



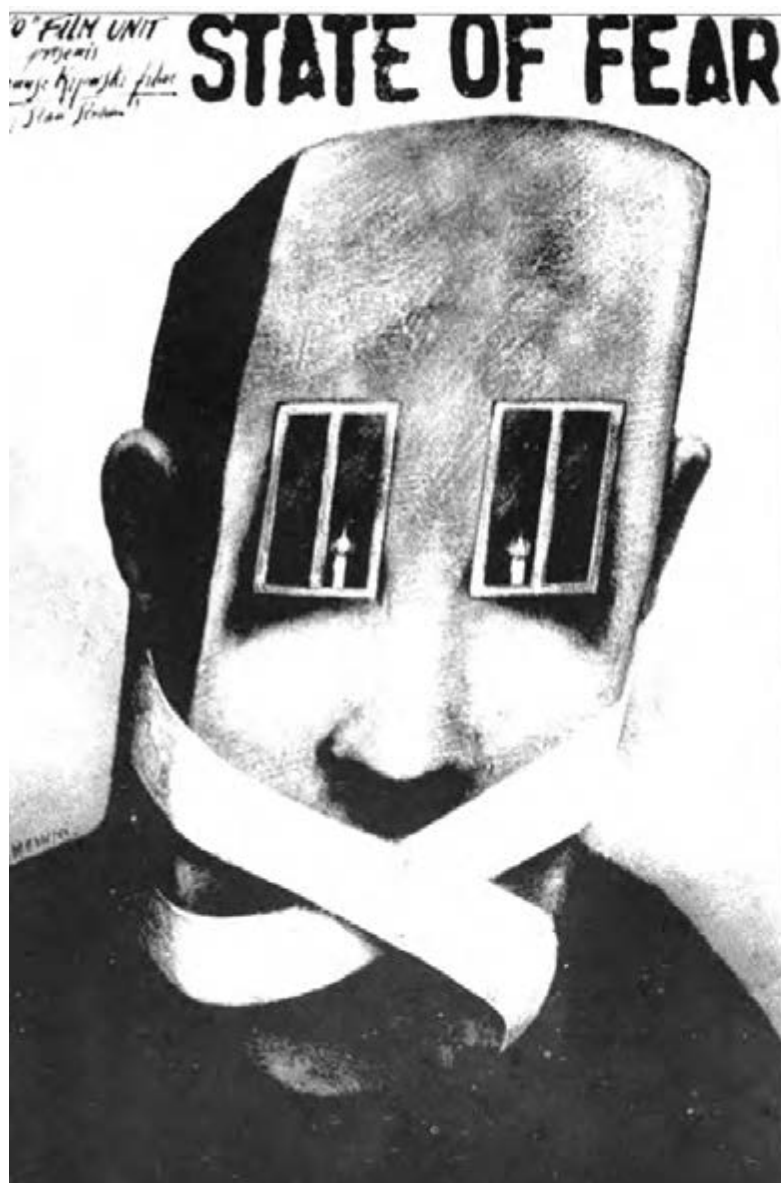
تصویر ۴۳ — ج — جورن اوتزن^۱ طراحی برای ابراخانه سیدنی، ۱۹۵۶ — شامل نقشه (الف)، نمای شرقی (ب) و فضای داخلی (ج) ساختمان

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 صفحه سفیدی در اختیار دارد تا تصاویر ذهنی‌اش را به آن بکشد، اما عکاس از تصویری شروع می‌کند که پیشاپیش کامل است و رو به روی آن قرار دارد. عکاس با «دیدن» و «یافتن» تصویر به ظاهر کامل زمینه‌ای در اختیار دارد که برای مثال، نقاش، بوم سفید یا یک صفحه 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 نتیجه این حالت ذهنی، کم‌کم به سمت موضوعات خاصی پیش می‌رود که به آن تمایل بیشتری دارد. در عکاسی، ساختمان تصویری عکس را می‌توان براساس غریزه فطری و هنری پرورش یافته به نمایش درآورد و با استفاده صحیح از ابزار عکاسی و نمایش عناصر بصری (تجسمی) جهت داده شده، به نتایجی شبیه یک طراحی یا هر وسیله تجسمی دیگر رسید. با همه 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 ۴۴).



تصویر ۴۴- هانری کاتیه برسون - فرانسوی - عکس به سال ۱۹۳۲م

طراحی گرافیک و تصویر سازی: با ابداع حروف مخصوص حروف چینی برای چاپ و توسعه 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 اولیه 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 دوره معاصر است. طراحی گرافیک شاخه‌های بسیاری را در بر می‌گیرد؛ از جمله: طراحی حروف، نشانه (آرم)، پوستر، تصویرسازی، بسته‌بندی، سریرگ، طرح روی جلد کتاب و نظیر آن. طراح گرافیک گرافیکست برای یافتن راه حل نهایی در کار خود، پیش طرح‌های کوچکی از کار تهیه می‌کند که در واقع کوچک شده یا نمونه‌ای از طرح اصلی است. این طرح‌های اولیه، در مرحله شروع کار گرافیکست بسیار سودمند هستند، زیرا آنان به وسیله 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 یک جا و یک باره آنها را کنار هم چید و براساس آنها، در نهایت تصمیم گرفت. پس از تهیه 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»^۱ می‌نامند، که معنای تقریبی آن، آرایش کلی صفحه است (تصویر ۴۵).



تصویر ۴۵ - آندره پاگوفسکی
(لهستان) - پوستری برای یک
فیلم (یک لی آوت با طرح ها و
پیش طرح های اولیه)

تصویرسازی (ایلوسترسیون): برخی از طراحان و نقاشان، افزون بر خلق تابلوهای نقاشی یا طراحی، به تصویرسازی و مصورسازی مطبوعات یا کتاب می پردازند، اما هنرمندان متخصص این کار، پایه پای طراحان گرافیک، به صورت حرفه ای، صرفاً به تصویرسازی مشغول اند. تصویرسازی انواع گوناگونی دارد که از آن جمله است شرح نحوه کار ماشین تا تصویرسازی یک قطعه شعر یا داستان یا یک کتاب خاص که هر یک با شیوه ای خاص صورت می گیرد (تصویر ۴۶ الف و ب). هنرمندان، نقاشان و طراحان بزرگی در مقاطعی از زندگی و هنرشان به تصویرسازی روی آورده اند. نتیجه فعالیت آنها در این حیطه دارای ارزش های فراوانی است که در واقع تجربه گری و غنا را به این رشته افزوده اند. آن آثار با آن که به قصد تصویرسازی آفریده شده اند، امروزه آثاری با ارزش مستقل تلقی می شوند که در واقع کارکردی زیبا شناختی یافته اند، و در گالری ها، موزه ها و سایر مراکز حفظ و نگهداری می شوند.



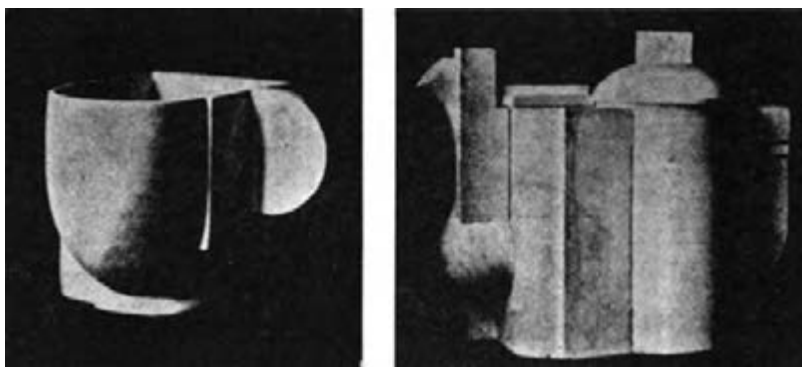
تصویر ۴۶ - الف - براد هالند^۱



تصویر ۴۶ - ب - طراح تمبر - مارک هیس - تصویر سازی به مناسبت بیستمین کنگره جهانی پست

طراحی صنعتی (دیزاین): «به طور کلی، تاریخ طراحی صنعتی، بررسی تلاش بی‌وقفه هنرمندان و طراحان، به منظور نزدیک سازی مهارت ماشین و تفکر هنرمند طراح با در نظر گرفتن خواسته‌های استفاده‌کنندگان در ابعاد مختلف است»^۱ طراحی صنعتی نشانگر رابطه با محیط و موقعیت کار، نیز تطبیق دستگاه‌ها و تجهیزات فنی با نیازهای جسمانی مصرف‌کننده 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 برمی‌گردد. در اواسط قرن هیجدهم میلادی، در طراحی محصول، به جنبه تجاری بیشتر از جنبه 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. هسته اولیه طراحی صنعتی مربوط به مدرسه «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 ۴۷- کازیمیر ماله ویچ - فنجان و قوری برای «سفال‌سازی دولتی» - پترزبورگ ۱۹۲۰م



تصویر ۴۸- صندلی دسته‌دار - طرح از فرانک لویدرات، ۱۸۹۵م

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