



## طراحی از فضاهای معماری

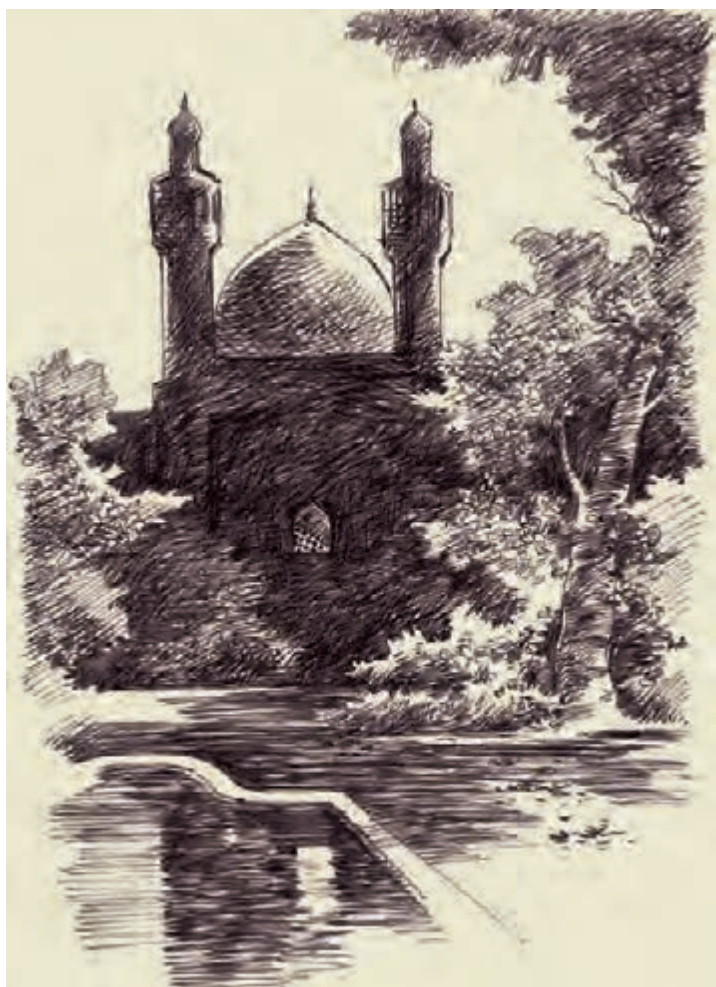
هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل، فراگیر باید بتواند:

- ۱- با توجه به پرسپکتیو خطی از بناها طراحی کند.
- ۲- از طریق تبدیل فضای معماری به احجام هندسی طراحی کند.
- ۳- از فضای خارجی بنا طراحی کند.
- ۴- از فضاهای داخلی بنا طراحی کند.
- ۵- با توجه به سایه روشن زاویه‌ی تابش نور، از بناهای مختلف طراحی کند.
- ۶- از فضاهای معماری سنتی طراحی کند.
- ۷- از فضاهای معماری امروزی طراحی کند.

### مقدمه

کشور ما ایران، مملو از بناهای تاریخی مختلف است، که متناسب با شرایط اقلیمی مختلف، بافت معماری متفاوت و متنوعی دارد و این موضوع برای طراحان از نظر شناخت فرهنگ، محیط و جامعه‌ی خود دارای اهمیت فراوان است. این بناها، هویت گذشته تاریخ ما را با خود به همراه دارد. نحوه‌ی ساخت و طراحی، فضا سازی، تزیینات و هماهنگی چشم‌نواز آن، بیانگر فرهنگ و تمدن کهن و سرشار از زیبایی پیشینیان ماست.

پس از این که در فصل اول یاد گرفتید که چگونه منظره را ببینید و از آن طراحی کنید اینک در این فصل، چگونگی طراحی از ابنیه و فضای معماری را خواهید آموخت. طراحی از بناهای تاریخی و معماری شهری امروز برای افزایش درک و شناخت شما و به کارگیری اصول صحیح طراحی به منظور رسیدن به نتیجه‌ی مطلوب صورت می‌گیرد.



تصویر ۱-۲- خودنویس روی کاغذ - اصفهان - مدرسه‌ی چهار باغ - مؤلف

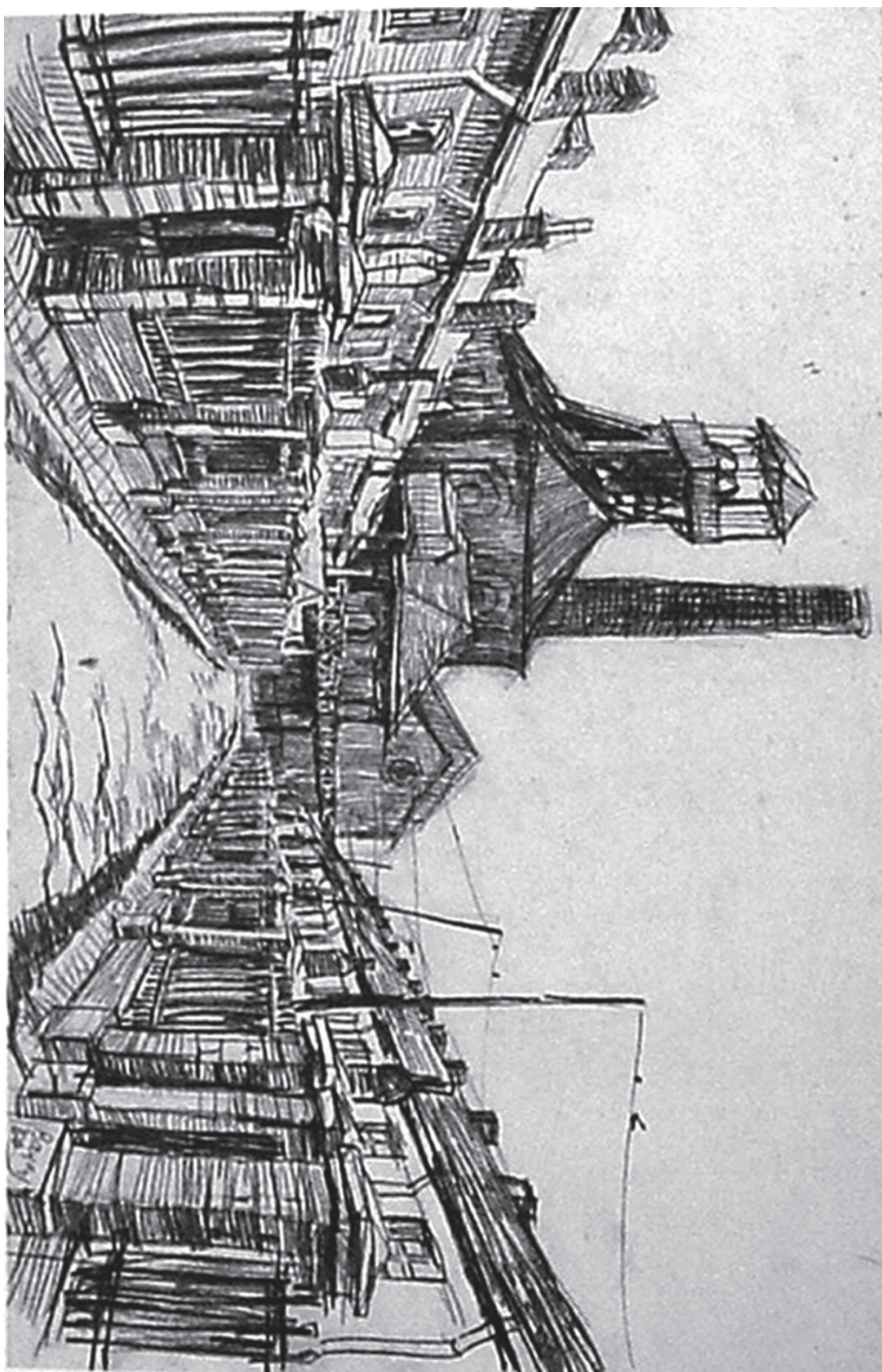


تصویر ۲-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد

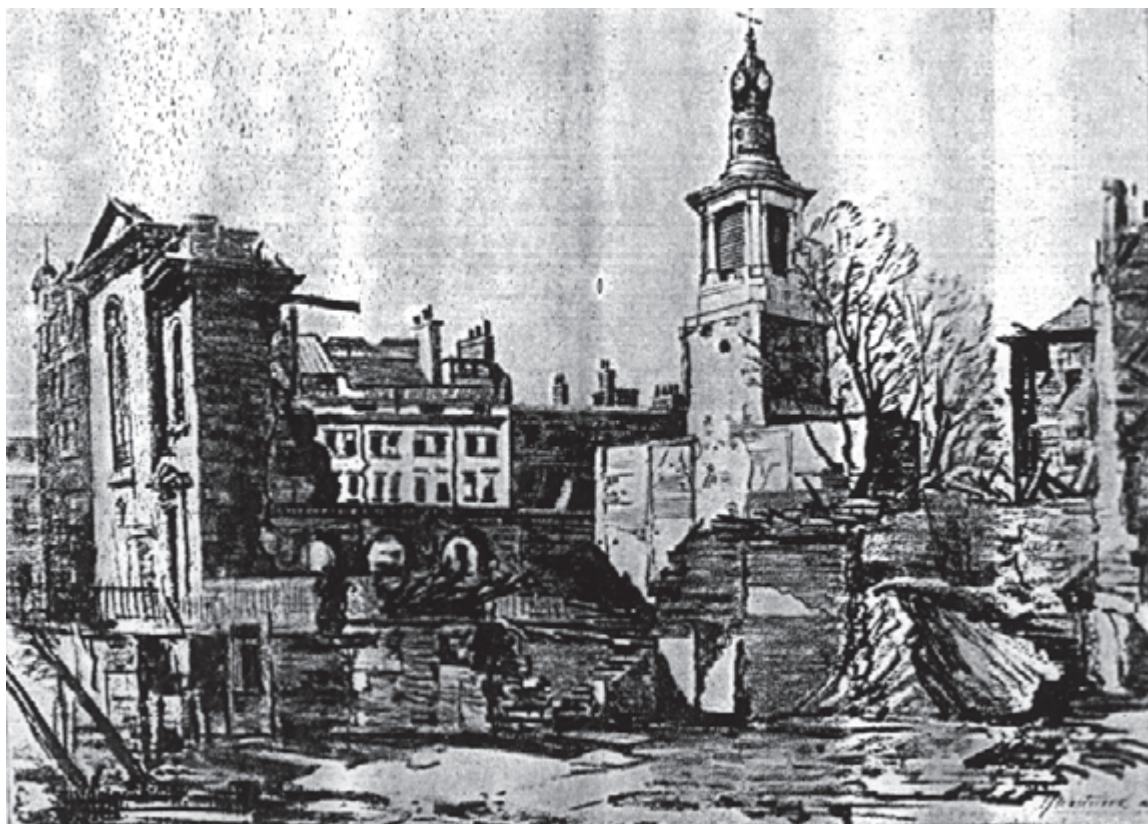


تصویر ۲-۳- ارنست واتسون - طراحی با مداد

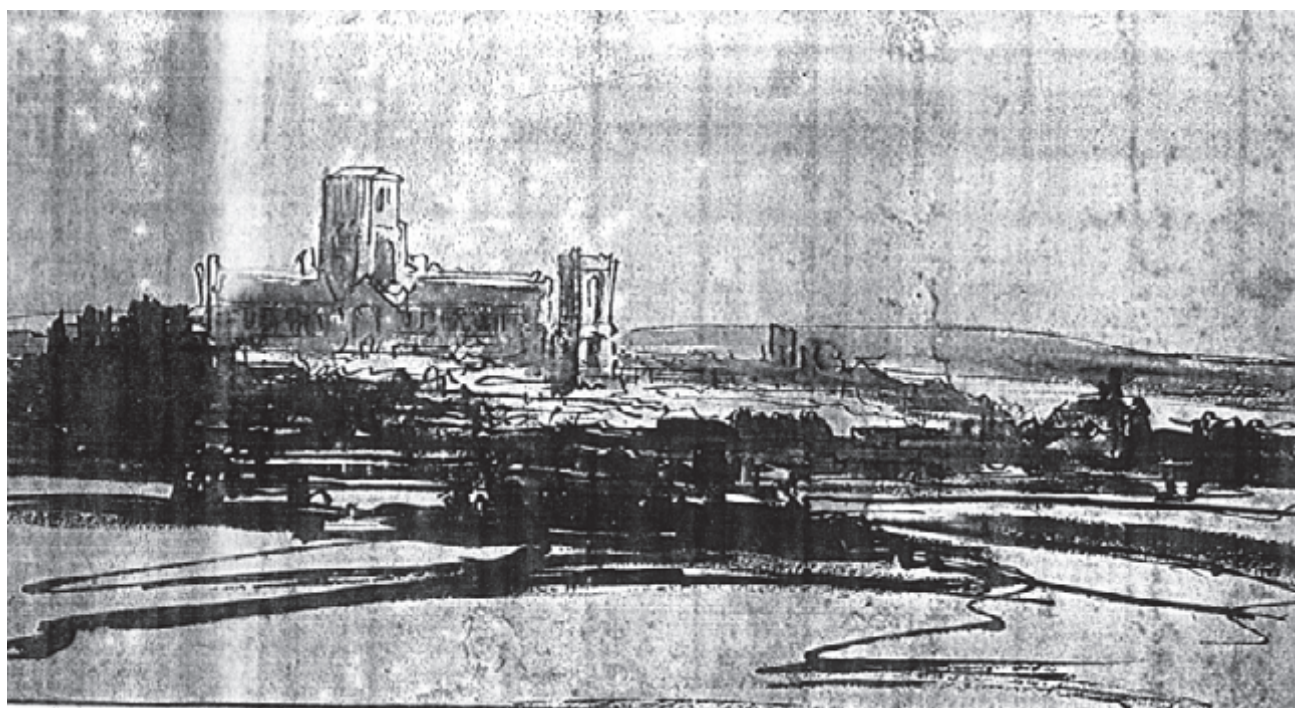
تصویر ۴-۲- پایتر نقاش آلمانی - طراحی با مداد



در این جا به نمونه‌هایی از طراحی فضاهای شهری و فضاهای سنتی توجه نموده و به روش‌های طراحی آن‌ها دقت نمایید.



تصویر ۲-۵- خرابی‌های جنگ - اثر وست وود<sup>۱</sup> - مداد روی کاغذ - ۱۹۴۶



تصویر ۲-۶- دورنمای شهر - رمبرانت - قلم مو و آب مرکب - حدود ۱۶۴۰

۱- P.J. Westwood



تصویر ۲-۷- محمودخان شریف ملک الشعرا - آبرنگ روی مقوا - ۱۲۸۸ ه.ق



تصویر ۲-۸- باغ و عمارت کامرانیه - ابوتراب غفاری - طرّاحی با مداد - ۱۳۰۵ هجری قمری



تصویر ۹-۲- ایوان شیشکین - مداد روی مقوا - ۱۸۷۸



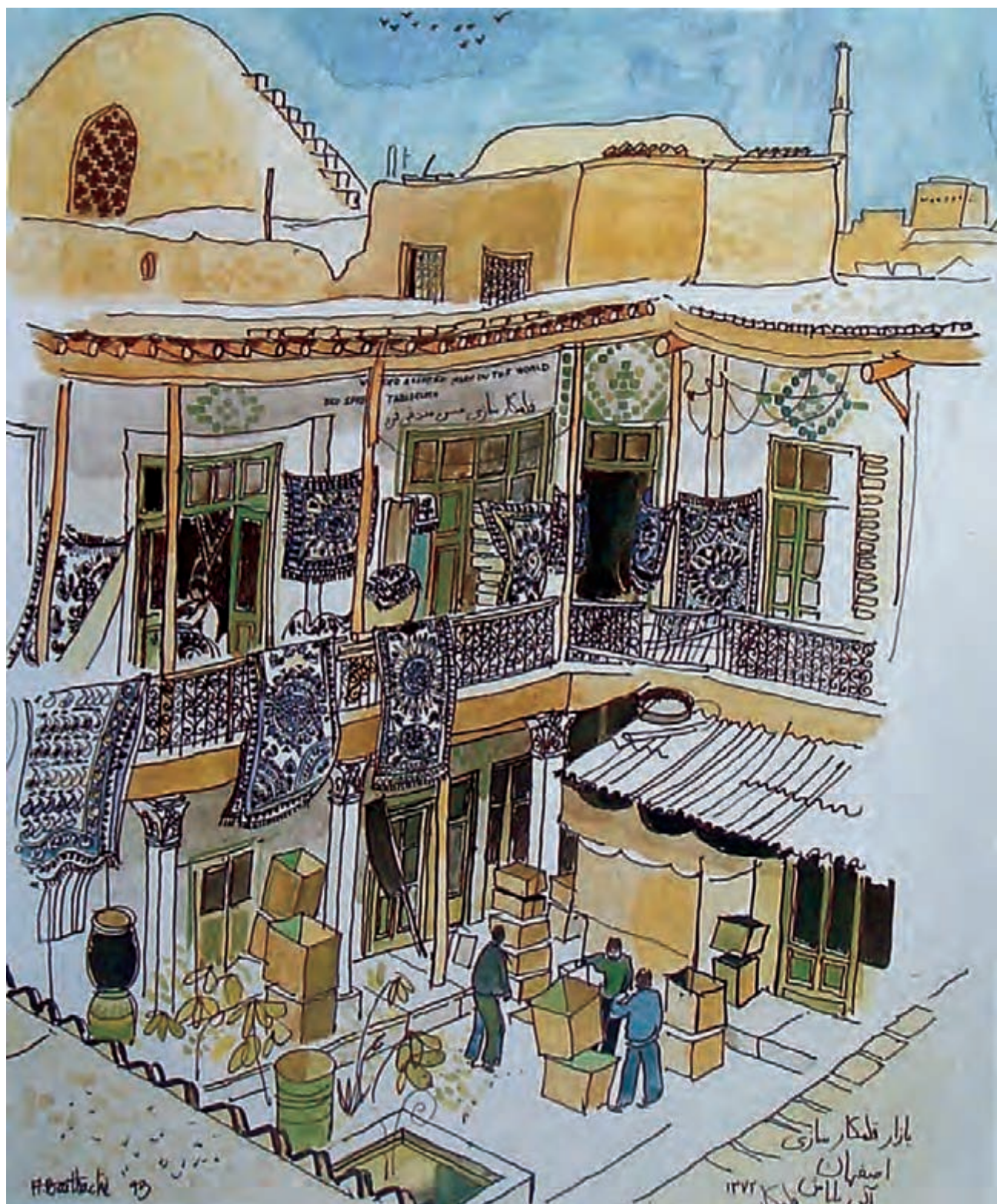
تصویر ۱۰-۲- ویسلا - قلم فلزی و مرکب - ۱۸۵۹ میلادی



تصویر ۱۱-۲- وان گوگ - پل متحرک - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۷۵ میلادی



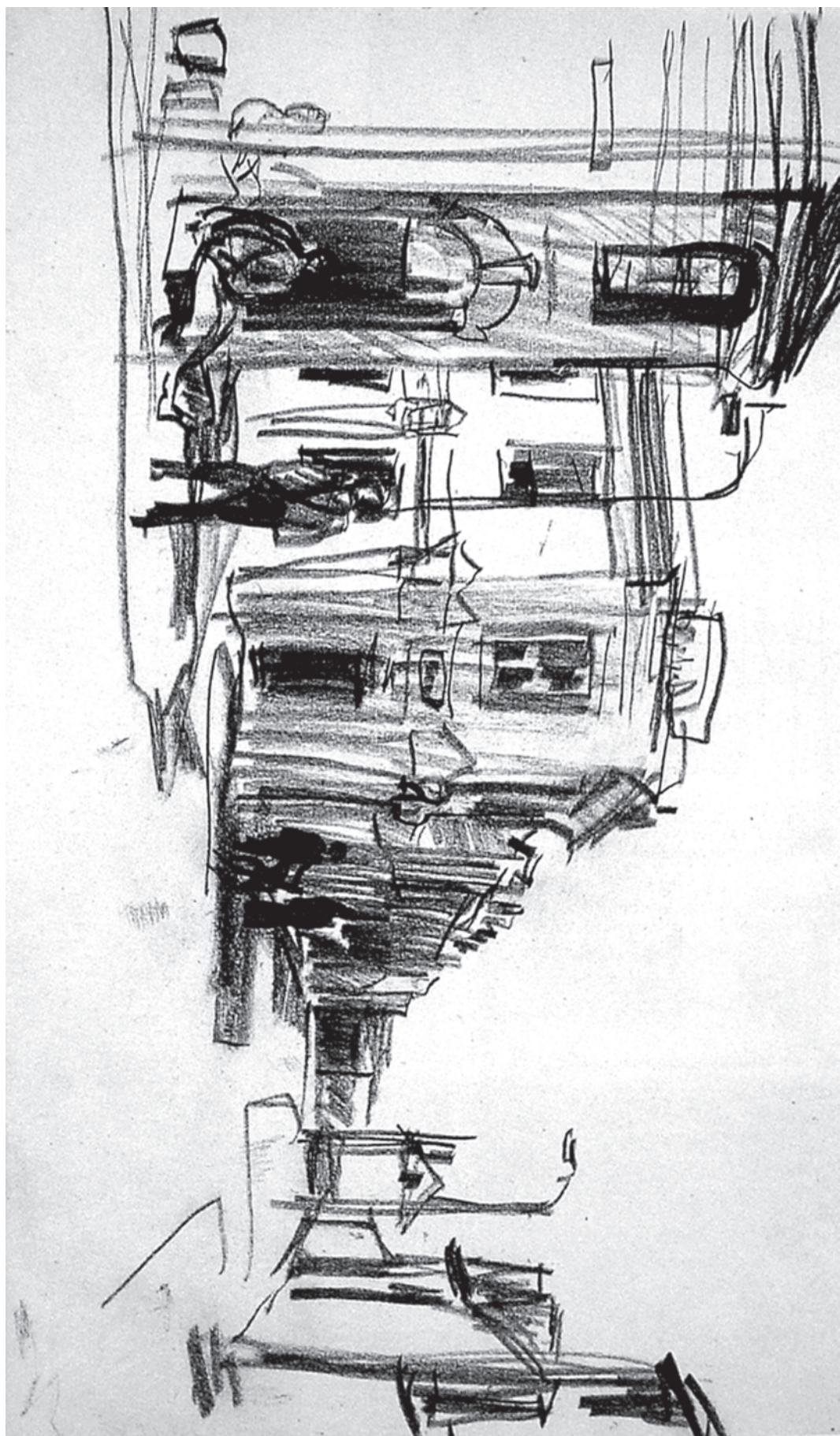
تصویر ۱۲-۲- باینز - نقاش آلمانی - طراحی با مداد



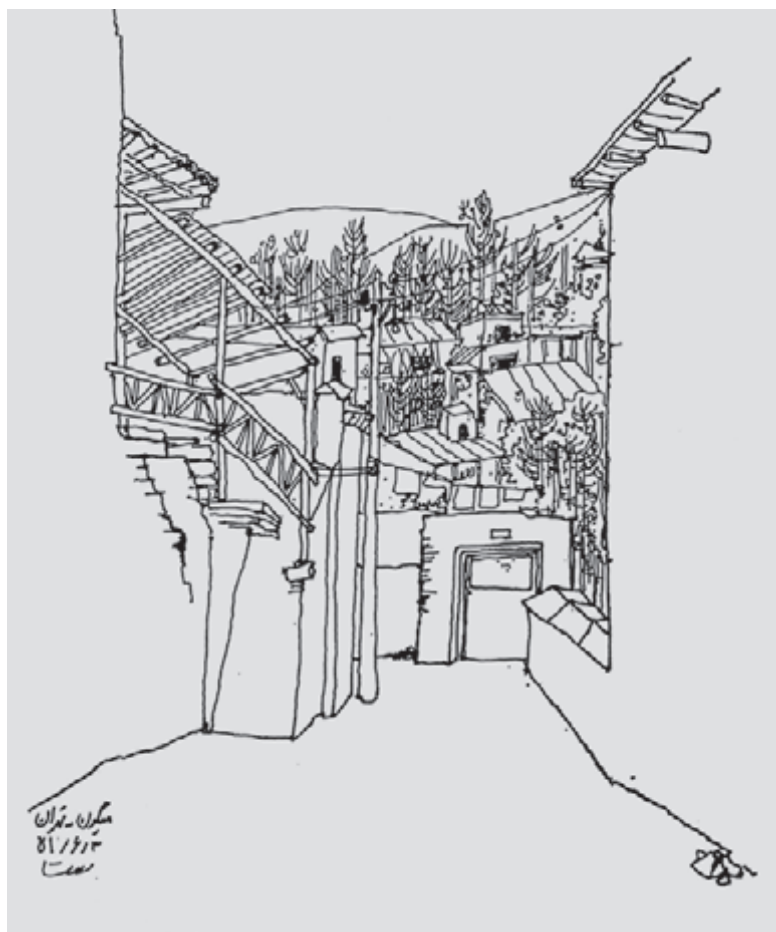
تصویر ۱۳-۲- آلن بایاش<sup>۱</sup> - آپرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

۱- Alain Bailhache

آلن بایاش نقاش فرانسوی الاصل که به موضوعات ایرانی علاقه مند است.



تصویر ۱۴-۲- بائیز - نقاش آلمانی - طراحی با مداد



تصویر ۱۵-۲- مصطفیٰ عمرانی - طراح باراپید - ۱۳۵۱



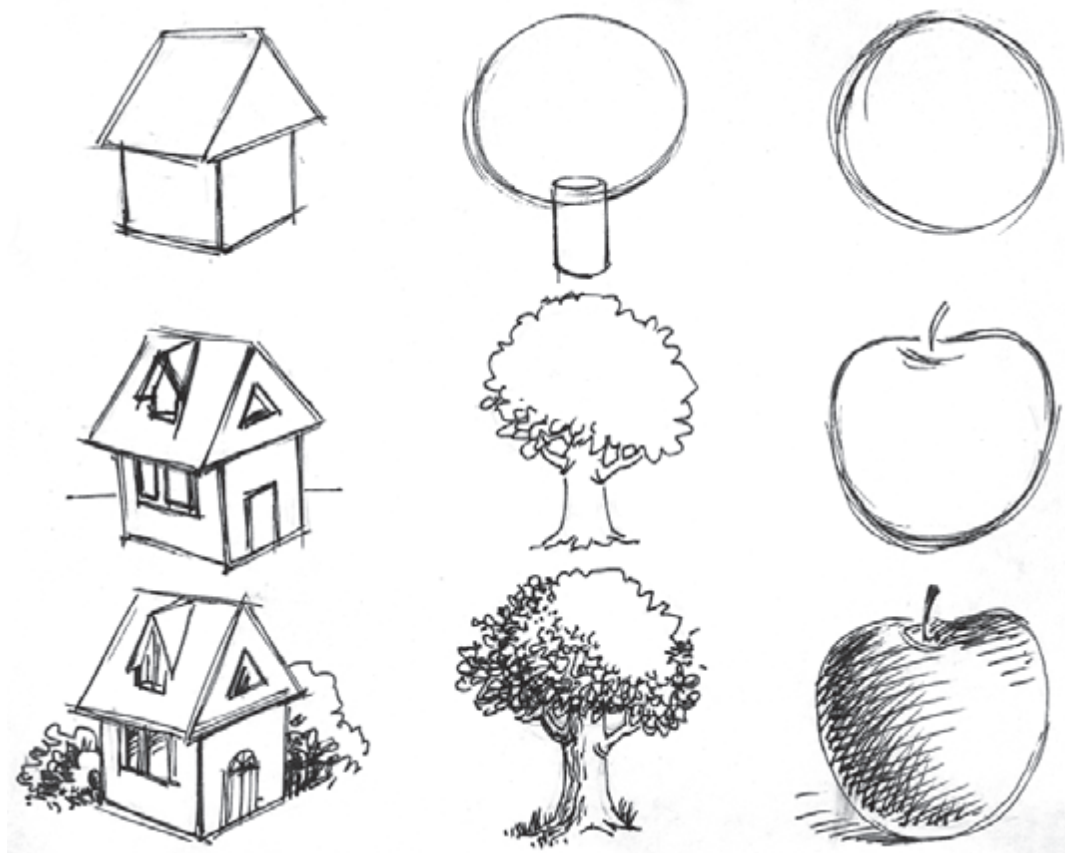
تصویر ۱۶-۲- آلن بایاش - آبرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

- ۱- از آثار هنرمندان این مجموعه کپی برداری کنید.
- ۲- طرح‌هایی با موضوع معماری از هنرمندان مختلف را ببینید و آن‌ها را بررسی کنید (معماری شهری - معماری سنتی).
- ۳- با توجه به زاویه دید، تکنیک و نحوه اجرای آثار هنرمندان این مجموعه از پیرامون و اطراف خود طراحی کنید.

## ۱-۲- اصول اولیه

همانطور که موضوع یک سیب یا یک درخت از نظر اصول و قواعد به هم نزدیک است در طراحی از یک ساختمان با ابعاد بزرگ نیز همان اصول وجود دارد. قواعد طراحی برای موضوعات متفاوت مشترک است، ولی اندازه‌های بزرگ ساختمانی، سنجش تناسب و مقیاس‌ها را برای طراحی، کمی دشوار می‌سازد. برای این کار باید به تناسب میان فضا، طبیعت، بنا و نسبت آن با انسان توجه کنید.

شما در طراحی از طبیعت بی جان و یا منظره، که در فصل قبل به آن پرداختیم، ویژگی‌های مختلف یک طرح خوب را یاد گرفته‌اید. برای طراحی از بناها نیز باید همان اصولی را که در بخش طراحی از طبیعت گفته شد در نظر داشته باشید. قوانینی چون: کادر، نقطه‌ی دید، ترکیب‌بندی، اشکال هندسی، نحوه‌ی ساده کردن و ... . روش طراحی از ابعاد کوچک و یا بزرگ متفاوت نیست،



تصویر ۱۷-۲- طراحی با خودنویس

ویژگی‌های موضوع مبهم به نظر آید - برای طراحی از یک بنا نیز باید فاصله‌ی مناسبی را در نظر بگیریم. برای برخورداری از دید بهتر در طراحی، توصیه می‌شود، حداقل پنج برابر اندازه‌ی موضوع از آن فاصله بگیرید و سپس به طراحی مشغول شوید.

صحیح دیدن تناسبات ساختمان، به فاصله‌ی شما از موضوع کاملاً مرتبط است. به همین ترتیب، از یک حجم کوچک برای طراحی نیز باید فاصله‌ی معقول داشت - نه آنقدر نزدیک باشیم که مقیاس‌ها را درست نبینیم و نه آنقدر دور بمانیم که



تصویر ۱۸-۲- ویسلر - طراحی بازغال - ۱۹۴۳



تصویر ۱۹-۲- کامیل پیسارو - ۱۸۸۰



تصویر ۲۰-۲- آندره وایت<sup>۱</sup> - مداد و مرکب - زمستان - ۱۹۴۸



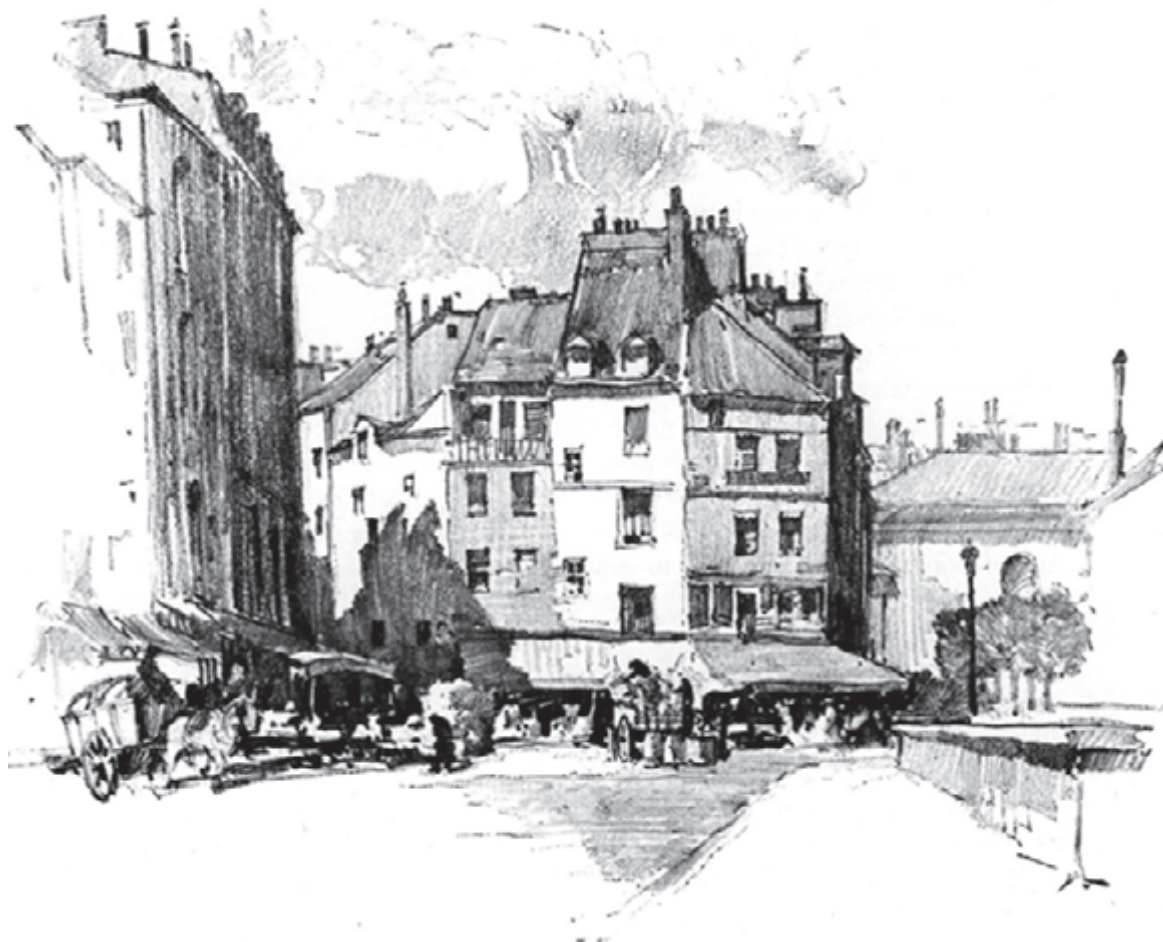
تصویر ۲۱-۲- رمبرانت - قلم و مرکب - ۱۸cm x ۱۰/۳



تصویر ۲۲-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد



تصویر ۲۳-۲



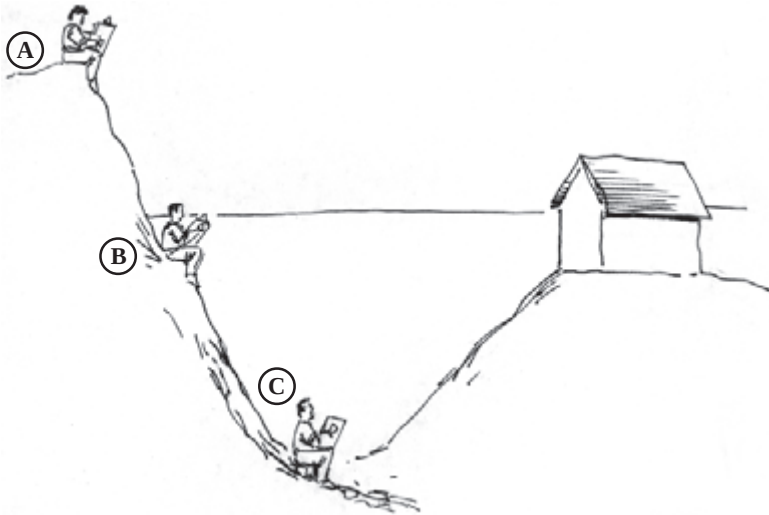
تصویر ۲۴-۲ - ارنست واتسون - طراحی با مداد

## ۲-۲- پرسپکتیو در طراحی از فضاهای معماری (بنا)

موضوعی که در طراحی از بناها، از اهمیت فوق العاده‌ای برخوردار است توجه به علم پرسپکتیو (عمق‌نمایی) است. پرسپکتیو به ما کمک می‌کند تا محل قرارگیری هر چیزی را با تناسب صحیح نسبت به سایر اجسام، سنجیده و طراحی کنیم. شناخت علم پرسپکتیو و رعایت اصول آن، طراحی شما را دقیق و عینی‌تر نمایش می‌دهد.

هدف اصلی آشنایی با پرسپکتیو، صحیح دیدن عناصر و انتقال آن بر صفحه‌ی طراحی است.

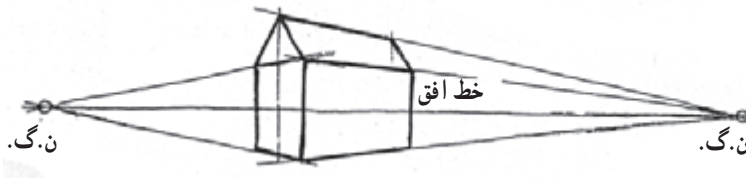
برای طراحی از احوال بزرگی چون ساختمان‌ها، عمده‌ترین خط، «خط افق» است. خط افق، همیشه و در هر حالت در برابر شماست. این خط، همان خطی است که نقاط گریز در روی آن به هم می‌رسند. خطوط دور شونده‌ی موازی با زمین که بالای چشم بیننده قرار دارند به طرف پایین و خطوط پایین خط افق به طرف بالا و در روی این خط با هم برخورد می‌کنند و باعث می‌گردند تا اندازه‌های عمودی به تدریج که از ما دور می‌شوند کوچک و کوچک‌تر به نظر آیند و به این ترتیب، عمق و دوری در طراحی تداعی شود. اگر شما کلبه‌ای را از بالا در مقابل خود مشاهده کنید، سپس از روبرو به آن نگاه کنید و در مرحله‌ی بعد پایین‌تر بیایید و آن را ببینید، ملاحظه خواهید کرد که نحوه‌ی قرارگیری خطوط اصلی کلبه تغییر کرده، در نتیجه دید شما از آن خانه عوض می‌شود (تصاویر ۲-۲۵ و ۲-۲۶).



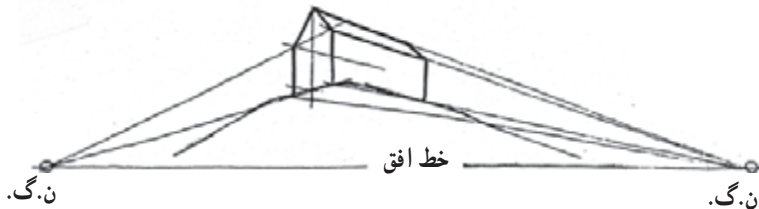
تصویر ۲-۲۵



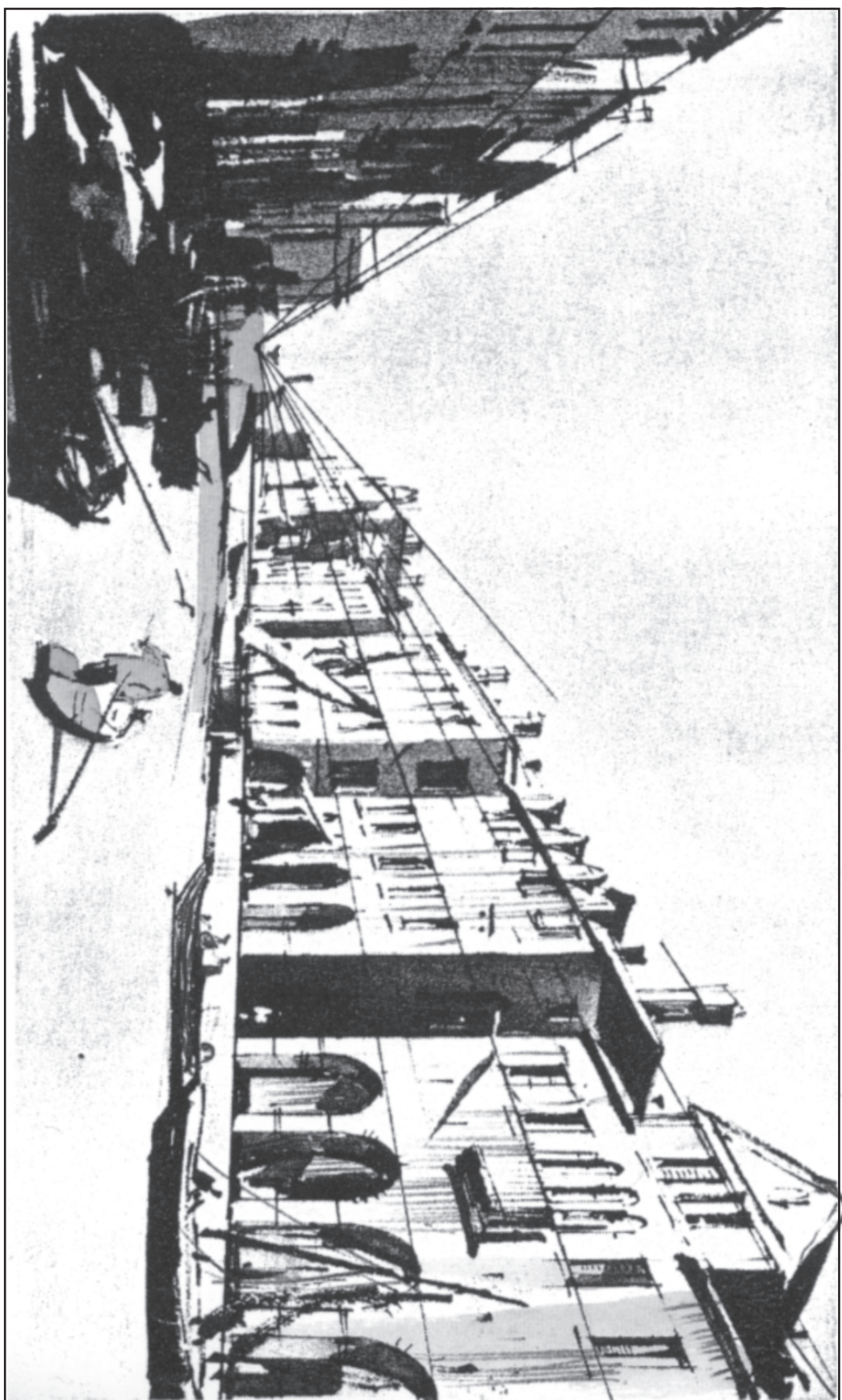
از نقطه‌ی B آن را این طور خواهید دید:



از نقطه‌ی C، خانه به این شکل دیده خواهد شد:



تصویر ۲-۲۶- پرسپکتیو دو نقطه‌ای



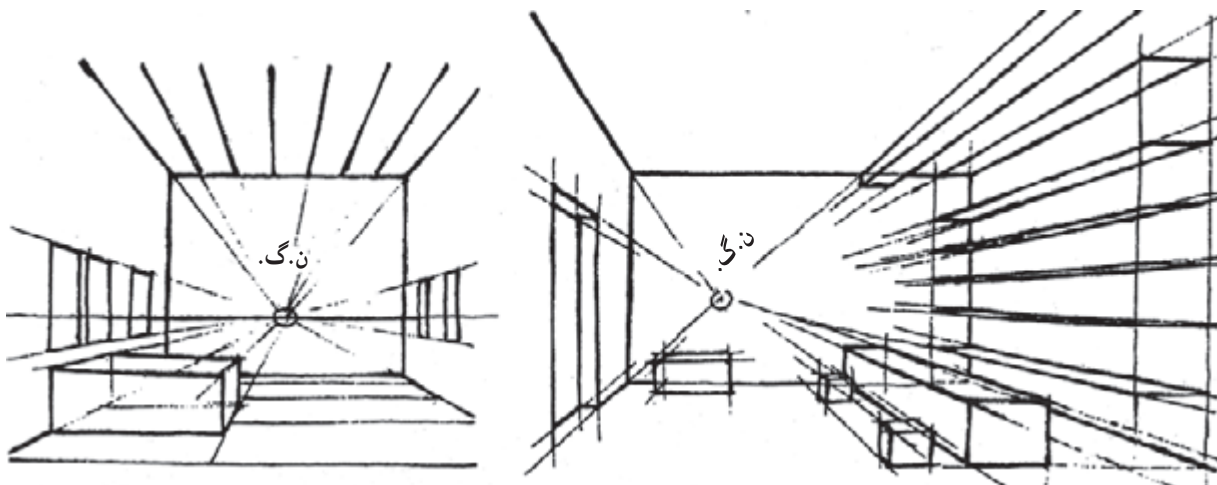
تصویر ۲۷-۲- رولند هیلدر<sup>۱</sup> - پرسپکتیو یک نقطه‌ای - آبرنگ و قلم مو

<sup>۱</sup> - Rowland Hilder

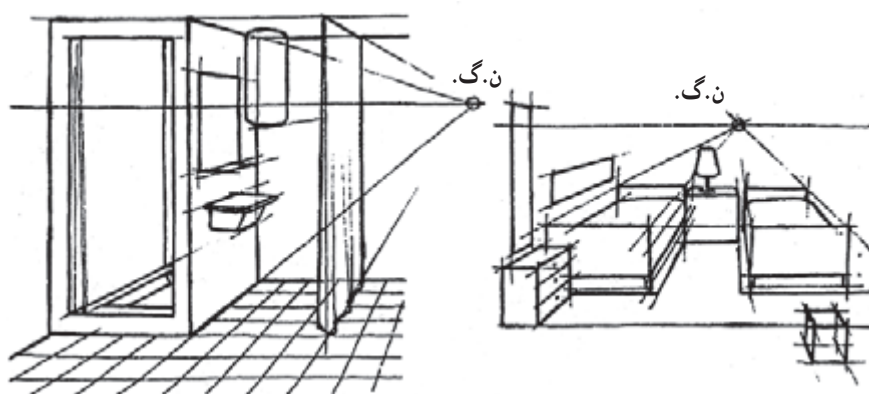


تصویر ۲۸-۲-۱م - خوزه پارامون<sup>۱</sup> - مداد روی کاغذ -  
ن.گ. پرسپکتیو دو نقطه‌ای





پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو یک نقطه‌ای



پرسپکتیو دو نقطه‌ای

تصویر ۲۹-۲

در این جا لازم است با صفحه تصویر آشنا شده و در ضمن طراحی، به آن توجه نمایید.

صفحه تصویر در حقیقت صفحه‌ای نامریی در مقابل صورت نقاش می‌باشد. این صفحه مانند شیشه‌ای است که نقاش از پس آن موضوع را نگاه می‌کند.

پس این صفحه موازی صورت نقاش (ناظر) و عمود بر سطح زمین می‌باشد. پس می‌توان گفت که صفحه نقاشی (تخته شاسی) همان صفحه تصویر می‌باشد.

هنگام طراحی هرگاه یکی از سطوح مکعب (فضای داخلی

یا بیرونی) با صفحه تصویر موازی باشد مکعب به صورت پرسپکتیو یک نقطه‌ای رؤیت می‌گردد. یعنی همه خطوط موازی فقط در یک نقطه به هم برخورد می‌کنند.

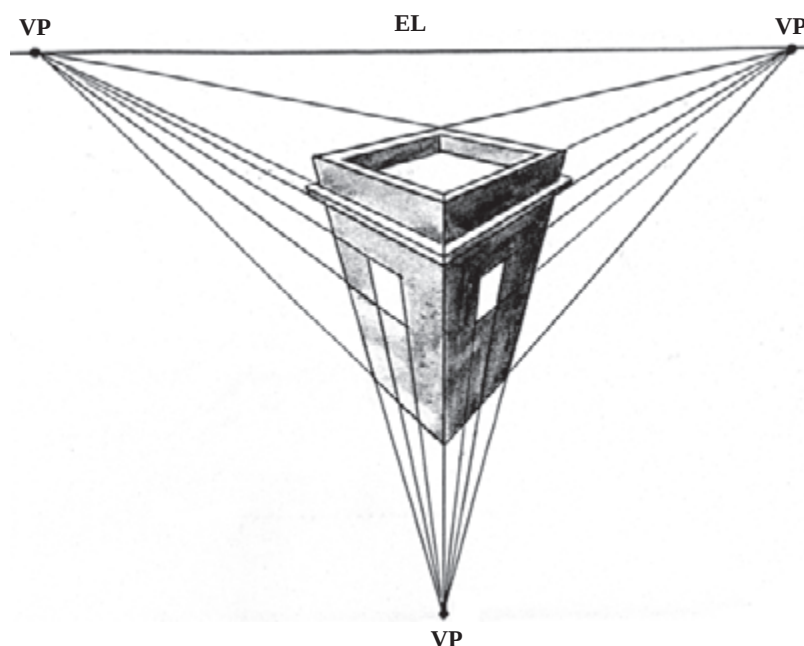
ولی هرگاه طوری قرار بگیریم که هیچ‌یک از سطوح مکعب با صفحه تصویر موازی نباشد، یقیناً مکعب به صورت پرسپکتیو دونقطه‌ای دیده می‌شود. یعنی خطوط اصلی به دو نقطه به‌روی خط افق به هم برخورد می‌کنند. لازم به تذکر است که در هر دو نوع پرسپکتیو نقاط گریز حتماً بر روی خط افق قرار دارند.



تصویر ۳۰-۲- رولند هیلدر - پرسپکتیو یک نقطه‌ای - آب مرکب

به شکل خاصی ست. این نوع از پرسپکتیو را «سه نقطه» ای می‌گویند. کاربرد پرسپکتیو سه نقطه ای بسیار کم است.

اگر از بالای یک ساختمان مرتفع نگاهی به پایین بیندازید نحوه ی قرارگیری خطوط از چشم شما (همانند تصویر ۲-۳۱)



تصویر ۲-۳۱- پرسپکتیو سه نقطه ای

## ۲-۳- ساده کردن

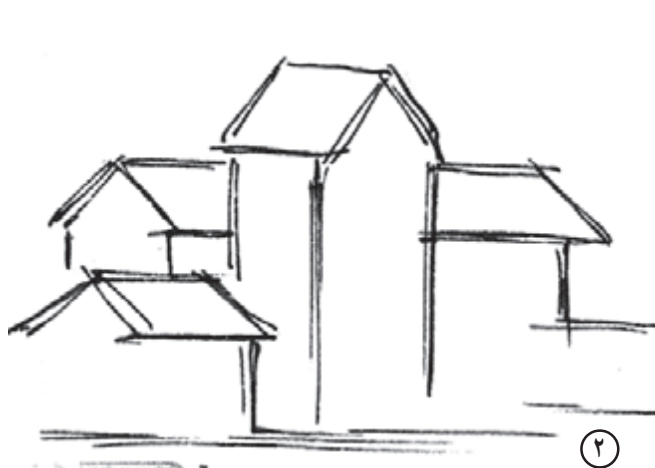
### ۲-۳-۱- فضای خارجی: از موارد مهمی که در فصل

پیش به آن اشاره شد، نحوه ی ساده کردن عناصر در منظره و به کارگیری فرم های ساده شده در کالبد آن برای رسیدن به نتیجه ی درست بود. اینجا نیز از همین شیوه استفاده کنید. در مواجهه با فضاهای ساختمانی پیچیده و شلوغ، گیج و مقهور نشوید. یادتان باشد که از اصلی ترین کارهای یک طراح موفق، ساده کردن عناصر در صفحه ی طراحی ست.

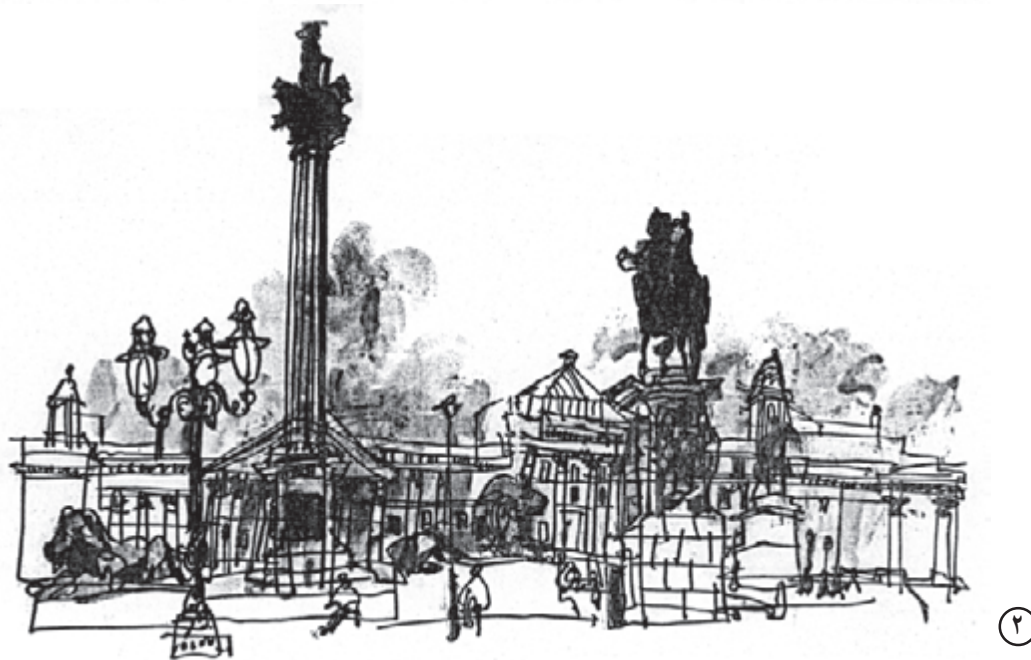
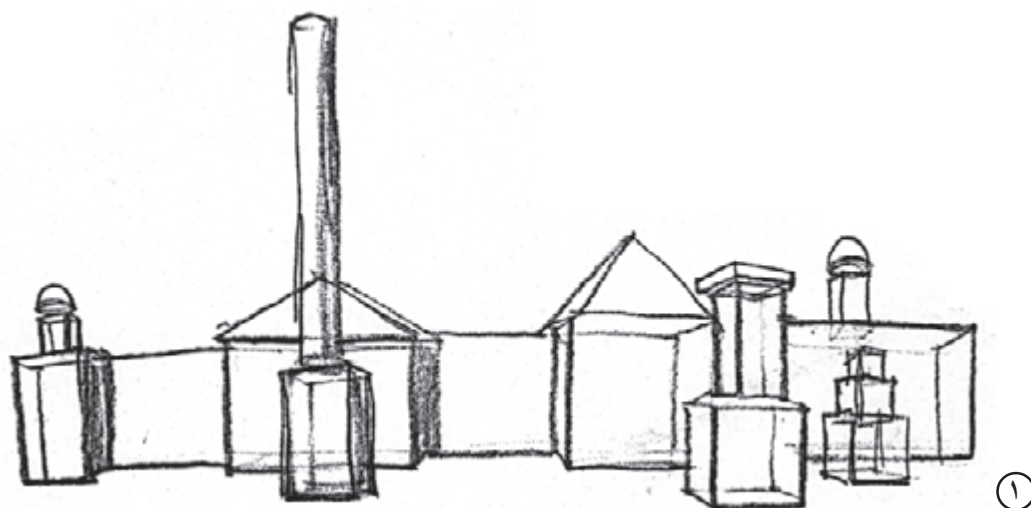
اول، کلیت هندسی شکل بناها را در نظر بگیرید. می دانید که ساختمان ها مجموعه ای از مکعب های، هرم ها، استوانه ها و یا

اشکال دیگر هستند. سعی کنید این اشکال را در فرم های ساختمانی ببینید و با خطوط کم رنگ، بر روی صفحه ی کار خود رسم نمایید. ساختمان ها را به صورت مکعب هایی فرض کنید که در کنار هم و یا روی هم قرار گرفته اند.

البته این تمرین همیشگی نیست و پس از مدتی ذهن شما ساختار هندسی را در کالبد عناصر معماری تجسم خواهد کرد. با این کار و حذف ریزه کاری ها و فرعیات در ساختمان، شما می توانید فرم های بزرگ را بهتر تشخیص داده، اصول صحیحی را برای کلیت طراحی خود در نظر بگیرید.



تصویر ۳۲-۲- خودنویس



تصویر ۳۳-۲- برت رادسون<sup>۱</sup> - قلم مو و مرکب - ۱۹۸۵

کلبه با درخت و کوه پس‌زمینه، با اندازه‌گیری به کمک مداد و چشم، درصد اشتباه را به حداقل می‌رساند. به یاد داشته باشید که با این عمل چشم ورزیده می‌شود و رفته رفته مقیاس‌ها را بهتر تشخیص می‌دهد.

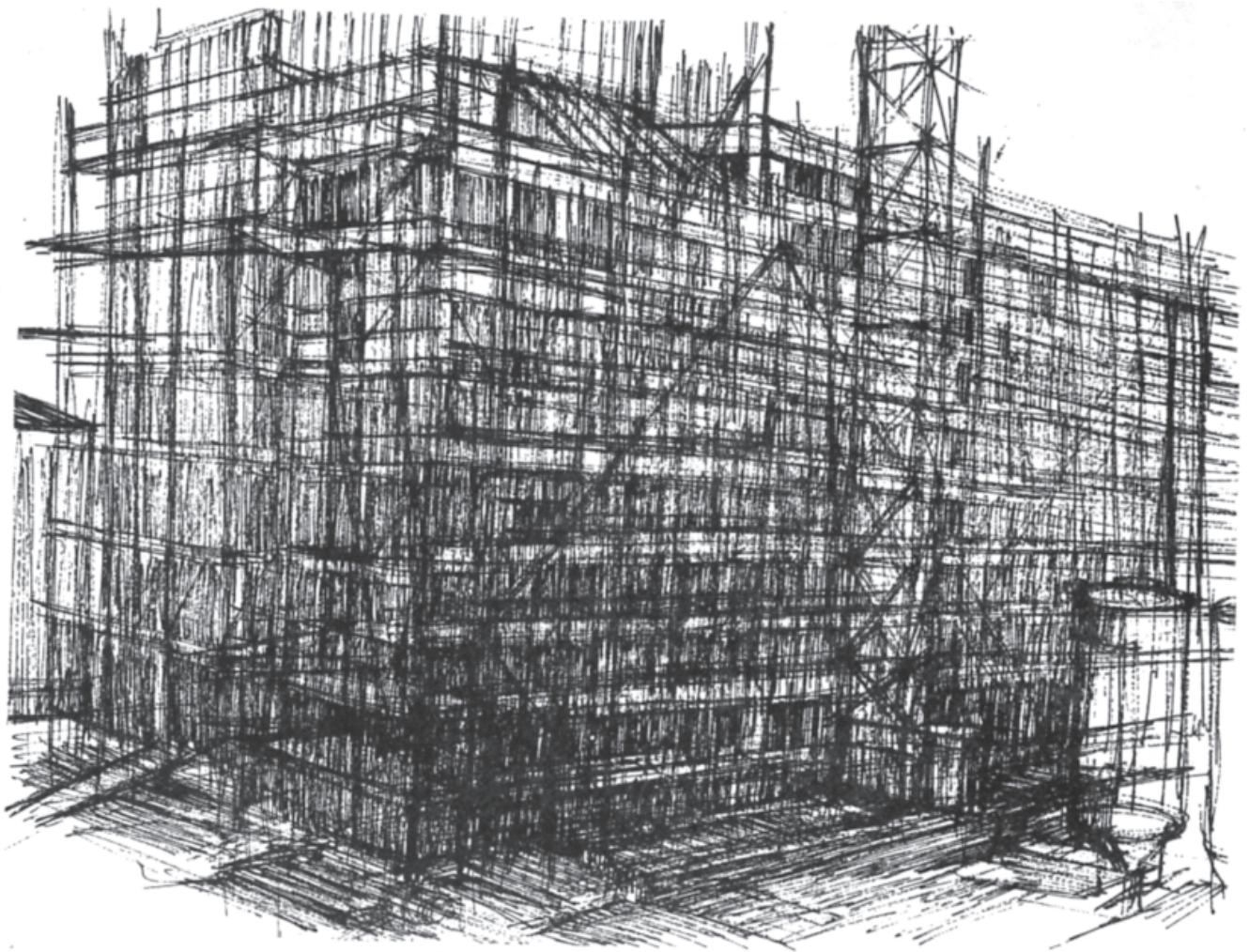
پس از ترسیم فرم‌های ساده شده‌ی ساختمانی باید به اجزا و هماهنگی آن در کنار هم و ارتفاع مختلفی که وجود دارد و همچنین فواصل اشیا نسبت به هم یا احجام گوناگون دقت کنید. در فصل پیش گفته شد که اندازه‌گیری با مداد، کمک مؤثریست برای دقیق بودن تناسبات در طراحی. مثلاً نسبت یک



تصویر ۳۴-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد



تصویر ۳۵-۲- کانکوسیوا-۱- قلم و مرکب روی کاغذ



تصویر ۳۶-۲- گل ویتسر<sup>۱</sup> - قلم فلزی - قرن بیستم



تصویر ۳۷-۲- سهراب سپهری - قلم فلزی و مرکب - نزدیک کاشان - ۱۳۵۲



تصویر ۳۸-۲- آلن بایاش - نقاش فرانسوی الاصل - آبرنگ و روان نویس - ۱۹۹۳

## ۲-۳-۲- فضای داخلی: طراحی از فضاهای داخلی

در همان کارگاهی که حضور دارید بسیار مناسب است. در این مورد، مناسب‌ترین پرسپکتیو، یک نقطه‌ای است. این نوع پرسپکتیو معمولاً برای داخل ساختمان (اتاق، کارگاه، کلاس و سالن‌های مختلف) به کار می‌رود. برای شروع به کار باید حتماً خط افق را مناسب با وضعیت خود (نشسته یا ایستاده) مشخص کنید. سپس خطوط اصلی طرح را ترسیم کنید. تمام خطوط دورشونده‌ی موازی با زمین که بالاتر از چشم شما، نظیر بالای پنجره‌ها، خط جداکننده‌ی دیوار و سقف و بالای درب به نظر می‌رسد که با فاصله گرفتن از شما روبه پایین شیب دارند و تمام خط‌های افقی پایین چشم، نظیر لبه‌ی میز، لبه‌ی پایین پنجره و خط‌های پایین دیوار رو به بالا شیب دارند و البته همانطور که می‌دانید، تمام خط‌های عمودی با فاصله گرفتن از ما کوچک‌تر می‌شوند.

حال اگر وضعیت خود را به گونه‌ای تغییر دهیم که نقطه‌ی گریز از مرکز خط افق جابه‌جا شود و به طرف چپ یا راست منتقل گردد وضعیت اشیا کمی تغییر می‌کند. مثلاً مطابق تصویر ۴۰-۲، اگر به طرف هر کدام از دیوارها نزدیک شویم مقدار بیش‌تری از اشیا و دیوار مقابل قابل رؤیت می‌گردد. در ادامه،

چند نمونه طراحی از فضاهای داخلی برای تمرین و آگاهی بیش‌تر شما آورده شده است به آن‌ها توجه کنید و در تمرینات به کار گیرید.



تصویر ۳۹-۲- طراحی از فضای داخلی با توجه به پرسپکتیو یک نقطه‌ای - خودنویس



تصویر ۴۰-۲- گل ویتسر - روان نویس روی کاغذ



تصویر ۲۴۱- ارنست واتسون - طراحی با مداد و با استفاده از پاک‌کن



تصویر ۴۲-۲- طراحی با خودنویس - بازار اصفهان

- ۱- از یک ساختمان نزدیک محل زندگی خود، در مرحله‌ی اول به صورت اشکال هندسی طراحی کنید و سپس جزئیات را به آن بیفزایید.
- ۲- با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای از ساختمان‌های اطراف محل زندگی خود در سه حالت زیر طراحی نمایید. (فضای خارجی)
  - الف - زاویه‌ی نشسته بر روی زمین
  - ب - زاویه‌ی ایستاده
  - ج - از طبقه‌ی دوم ساختمان
- ۳- با رعایت اصول پرسپکتیو دو نقطه‌ای از ساختمان‌های اطراف محل زندگی خود در سه حالت زیر طراحی نمایید. (فضای خارجی)
  - الف - زاویه‌ی نشسته بر روی زمین
  - ب - زاویه‌ی ایستاده
  - ج - از طبقه‌ی دوم ساختمان
- ۴- با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای از داخل کارگاه طراحی به صورت خطی طراحی کنید.
- ۵- با رعایت اصول پرسپکتیو دو نقطه‌ای از داخل کارگاه طراحی به صورت خطی طراحی کنید.
- ۶- از داخل اتاق محل زندگی خود با رعایت اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای طراحی کنید. (هیچ‌یک از اشیای داخل اتاق با هم موازی نیستند)
- ۷- از داخل اتاق محل زندگی خود با رعایت اصول پرسپکتیو دو نقطه‌ای طراحی کنید. (هیچ‌یک از اشیای داخل اتاق با هم موازی نیستند).
- ۸- از یک ساختمان مرتفع با رعایت اصول پرسپکتیو سه نقطه‌ای در دو حالت زیر طراحی کنید.
  - الف - در حالت نشسته بر روی زمین
  - ب - در حالت بالاتر از ارتفاع ساختمان
 (در همه‌ی این تمرینات به محل قرارگیری خط افق توجه شود).

## ۲-۴- سایه روشن

برای شروع یک طرح با سایه روشن، نیاز به تعدادی نمونه طراحی به صورت اسکیس‌های اولیه دارید. این اسکیس‌ها، راهنمای خوبی برای انتخاب بهترین زاویه دید از موضوع است. جدا از زاویه دید مطلوب، سایه روشن نیز در این اسکیس‌ها قابل ارزیابی است (تصویر ۲-۴۳).

شما می‌توانید این اسکیس‌ها را با توجه به کادر و نحوه قرارگیری موضوع و سایه روشن مطالعه کنید و بهترین ترکیب را

انتخاب کرده، سپس به کار اصلی مشغول شوید.

برای طراحی در اندازه‌ی مثلاً  $۳۵ \times ۴۵$ ، با فشار کم مداد روی صفحه طراحی خطوطی رسم کنید تا شکل کلی و قالب اصلی طرح نمایان شود.

پس از آنکه طراحی خطی با توجه به موضوع کامل گردید، سعی کنید با مدادهای پررنگ سایه‌های اصلی را روی طرح اضافه نمایید. قوانین اجرای سایه - روشن که در فصل پیش به طور کامل توضیح دادیم، در اینجا نیز قابل استفاده است.



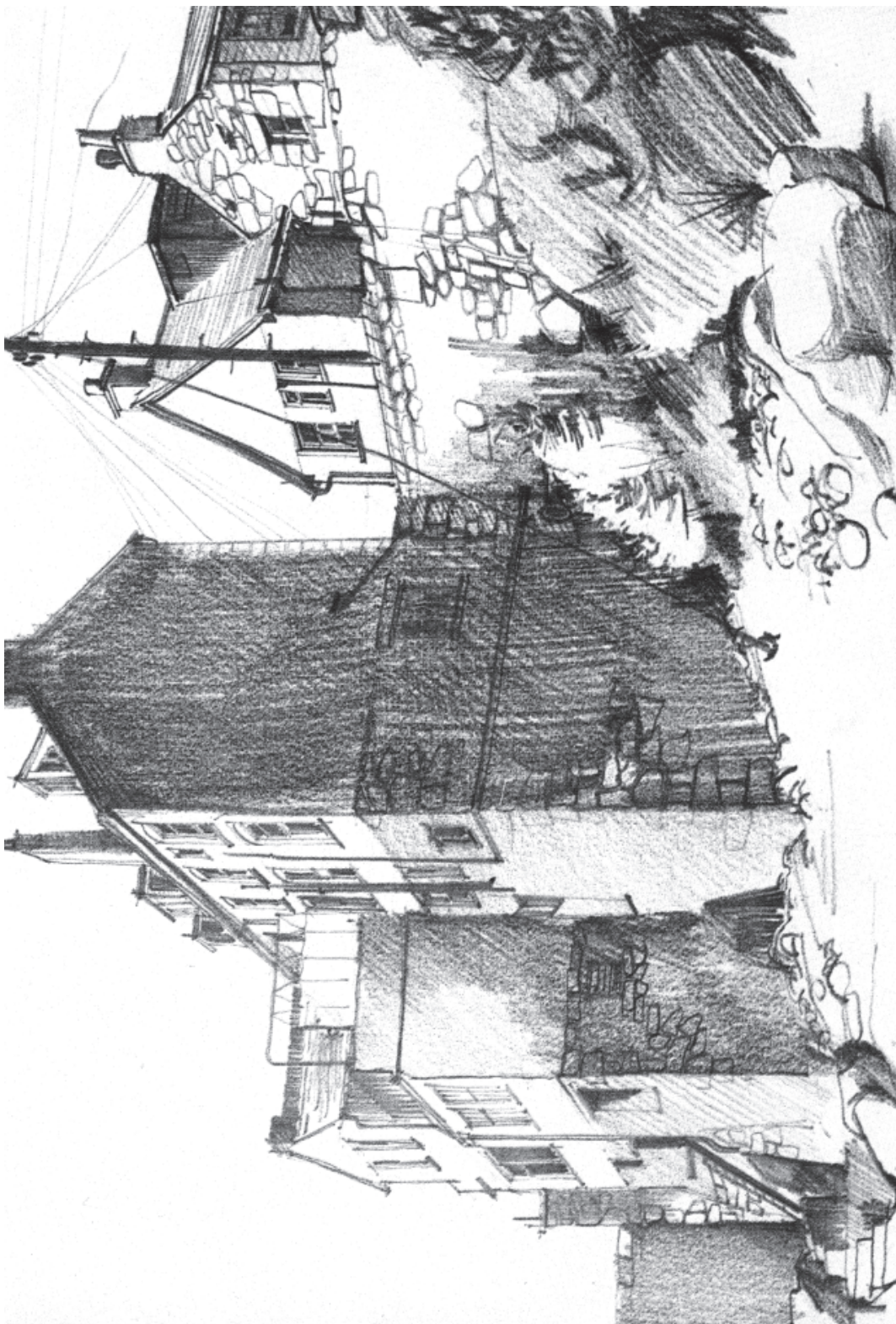
تصویر ۲-۴۳- سیمانده<sup>۱</sup>- مداد روی کاغذ - ۱۹۹۲ میلادی



تصویر ۲۴۴- ریچارد بولتون - طراحی با ماژیک و قلم



تصویر ۴۵-۲- ارنست واتسون - طراحی با مداد از روی عکس



تصویر ۴۶-۲- جان جکسن، طراحی با مداد

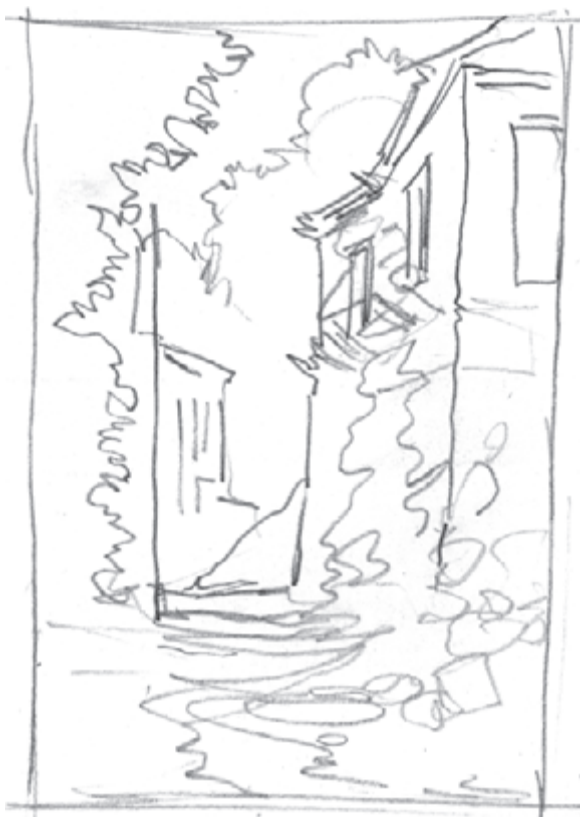
استفاده از پرسپکتیو خاکستری و توجه به نور، جو، دوری و نزدیکی و به کارگیری تون‌های خاکستری، طرح شما را کامل‌تر نشان می‌دهد. برای مطالعه‌ی بهتر از جهت سایه‌ها همانند تصویر ۲-۴۷، طرح‌هایی از یک موضوع با سایه روشن متفاوت و در زمان متفاوت انجام دهید.

در طراحی از بناها و ساختمان‌ها در فضای باز، جهت نور خورشید و شیب سایه‌ها از اهمیت زیادی برخوردار است. بدین ترتیب که سطوحی که در مقابل نور قرار می‌گیرند در تمام ساختمان‌های موضوع طرح شما، روشن و سطوح پشت، در تیرگی هستند و هم‌چنین شیب سایه‌ها کاملاً عین هم قرار می‌گیرند.



تصویر ۲-۴۷ - جودی واگنر<sup>۱</sup> - مرکب و مداد - یک موضوع با چند سایه روشن متفاوت و جهت نور متفاوت

①



③



②



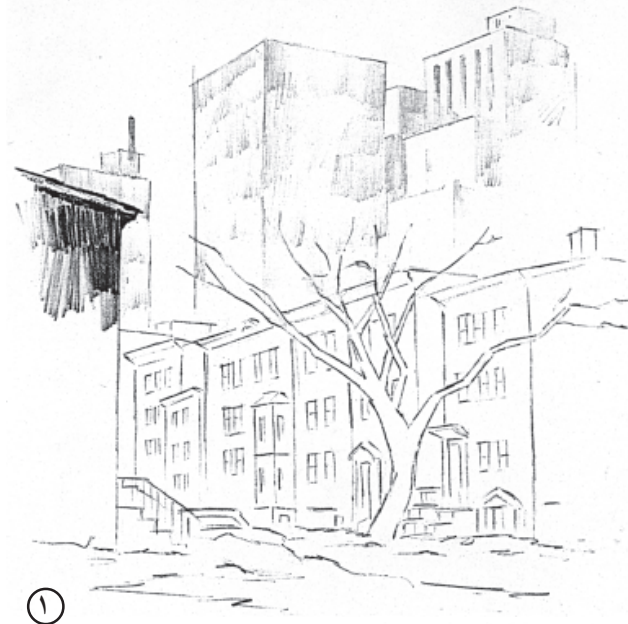
تصویر ۴۸-۲- مراحل طراحی با مداد - روستای کشاور - مؤلف

قالب اصلی طرح را با مداد کم رنگ ترسیم کنید و سپس با اطمینان آن را با قلم کامل نمایید.

زغال نیز برای اجرای طراحی سایه روشن مناسب است، همان طور که می دانید زغال وسیله ای است که باید در طراحی با سطوح بزرگ از آن استفاده کرد، کلیت اجرای طرح دارای اهمیت فراوان است و جزئیات آن طبعاً مثل مداد یا قلم فلزی نخواهد بود، اما یک دستی زیبایی به طرح شما می بخشد.

بهترین وسیله برای ایجاد سایه روشن در ابنیه مداد است. چون قابلیت مدادهای کم رنگ برای خطوط متعدد و هم چنین مدادهای پررنگ برای سایه روشن و بافت های متفاوت، به کار گرفته می شود.

هم چنین استفاده از قلم فلزی، خودنویس یا روان نویس برای طراحی و سایه روشن مناسب است، ولی از آن جا که این خطوط قابل پاک کردن نیست توصیه می کنیم در مرحله ی نخست



۱



۳



۲

تصویر ۴۹-۲- فردیناند پتریه- مراحل طراحی با مداد- ۱۹۹۱



②



①

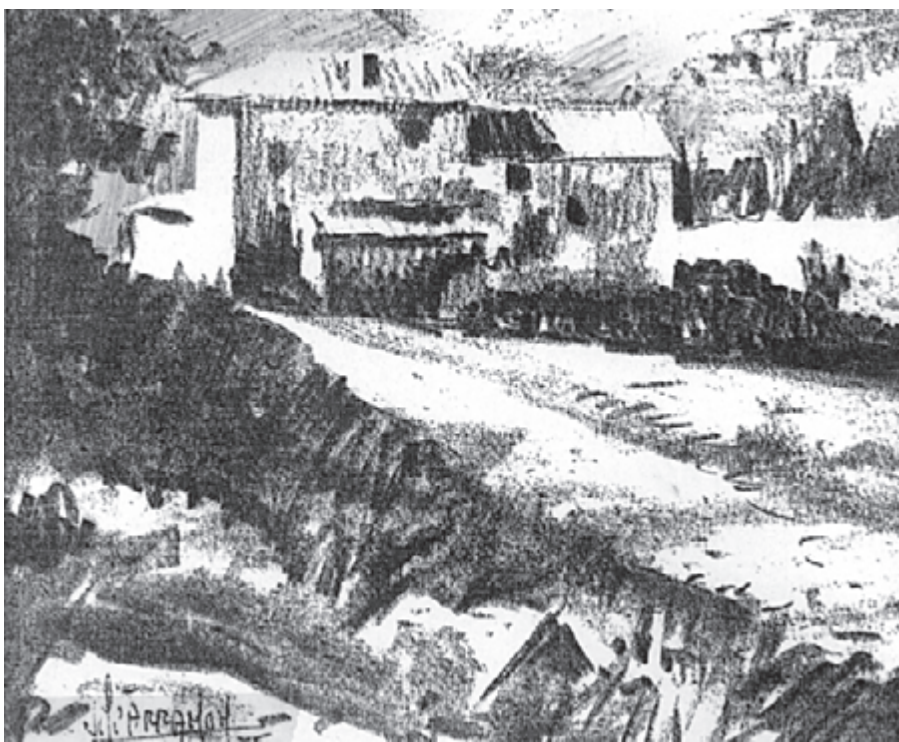


④



③

تصویر ۵۰-۲- فردیناند پتریه - مراحل طراحی با مداد - ۱۹۹۱ میلادی



تصویر ۵۱-۲- خوزه پارامون - طراحی  
بازغال



تصویر ۵۲-۲- خوزه پارامون - طراحی با مداد



تصویر ۵۳-۲- فردیناند پتریه - طراحی با مداد از روی عکس



تصویر ۲-۵۴- ریچارد بولتون - طراحی با قلم و مایزیک



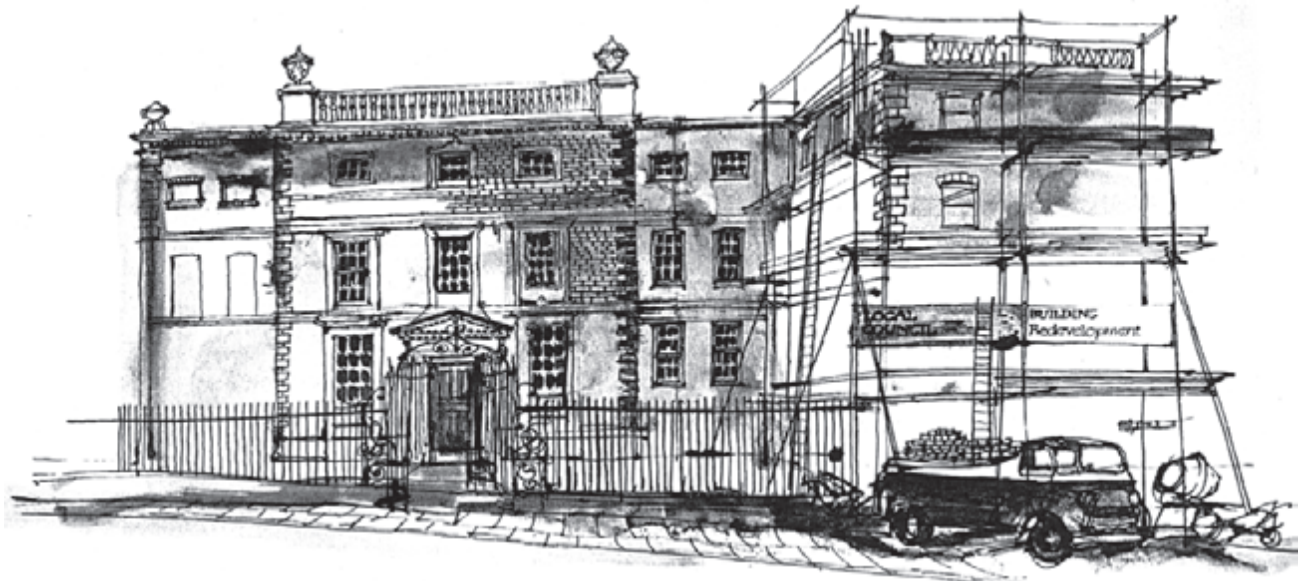
تصویر ۲-۵۵- پیسارو - حکاکی روی فلز - ۱۸۷۵ میلادی



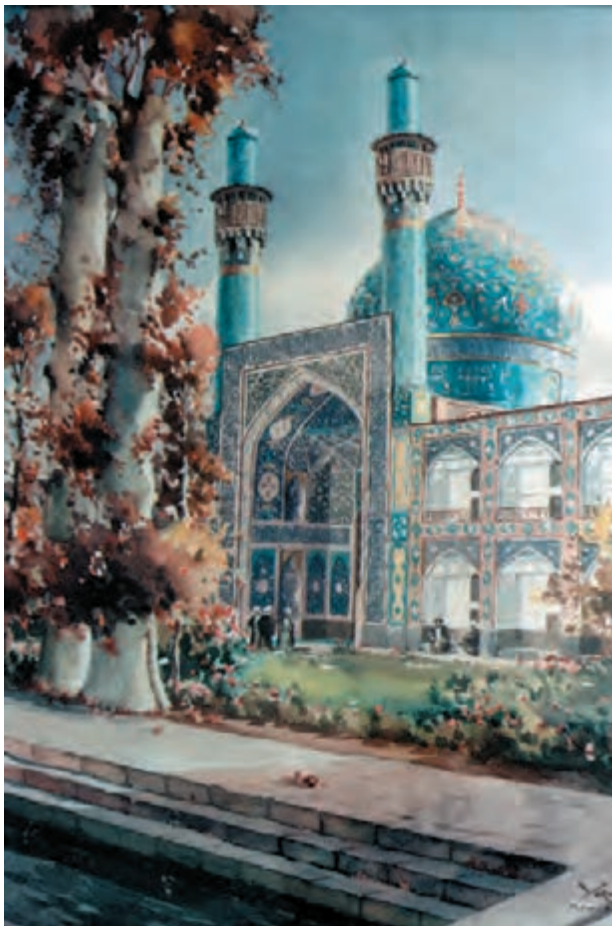
تصویر ۲-۵۶- اثر پتیه - طراحی با مداد - ۱۹۹۱



تصویر ۵۷-۲- فردیناند پتريه - طراحی با مداد از روی عکس



تصویر ۵۸-۲- رون رانسون<sup>۱</sup> - آب مرکب و روان نویس - ۱۹۸۳ میلادی



تصویر ۵۹-۲- یرواند نهاپتیان<sup>۲</sup> - آبرنگ - ۱۹۷۰ میلادی

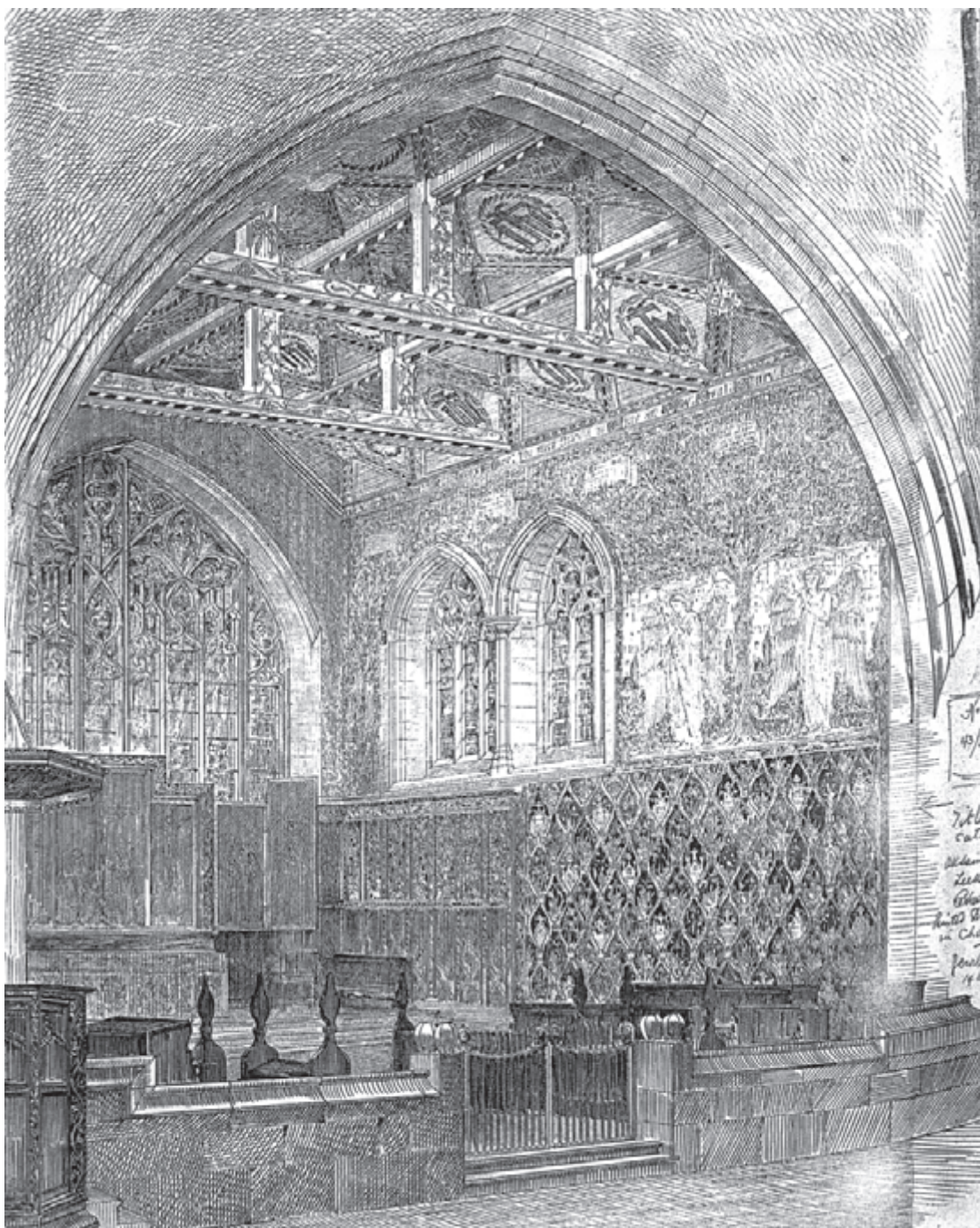
## ۵-۲- طراحی از معماری سنتی

برای طراحی از فضای معماری سنتی و زیبای ایران، بهتر است در مرحله‌ی اول این مکان‌ها را از نزدیک ببینید و با دقت اشکال و روابط موزون تشکیل‌دهنده‌ی آن را از نظر بگذرانید و بررسی نمایید و سپس به طراحی مشغول شوید. انجام این کار، مشکل نیست، کافی است به اصول کلی این عناصر پی ببرید، مثلاً ویژگی سردرها، طاقی‌های قوسی شکل، فرم دیوارها و ستون‌های زیر سقف حیاط و یا حوض وسط آن را که عموماً اشکالی قرینه‌ای دارند به دقت نگاه کنید.

به یاد داشته باشید که اگر درک درستی از این محیط پیدا کنید می‌توانید به راحتی آن را روی صفحه‌ی طراحی خود ثبت نمایید. همان‌طور که در قسمت قبل نیز گفته شد ابتدا اشکال کلی و هندسی را در زمینه‌ی طرح پیاده کنید و سپس جزئیات را با توجه به خصوصیات بنا، به این زمینه اضافه نمایید.

۱- Ron Ranson

۲- Yervand Nahapetian نقاش ارمنی مقیم اصفهان



تصویر ۶۰-۲ اثر جرالدهُرسلی<sup>۱</sup> - قلم و آبرنگ - ۱۸۹۱ میلادی

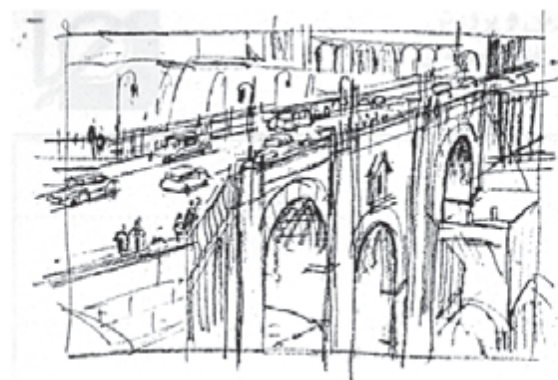
آن را واقعی‌تر نشان می‌دهد.  
در فضاهای سنتی لازم است به خطوط و فرم‌های نرم و  
سیال توجه ویژه‌ای داشته باشید تا حس عمیق‌تری را به بیننده  
انتقال دهید.

در این گونه معماری تزینات نقش بسیار عمده‌ای بازی  
می‌کند. تزین بنا، گاهی به شکل کاشی‌کاری و یا آجر کاری است  
و در جای دیگر، به شکل پنجره و نرده و... می‌باشد. توجه و  
حوصله‌ی بیش‌تر به عناصر تزینی، طرح شما را زیباتر و جلوه‌ی

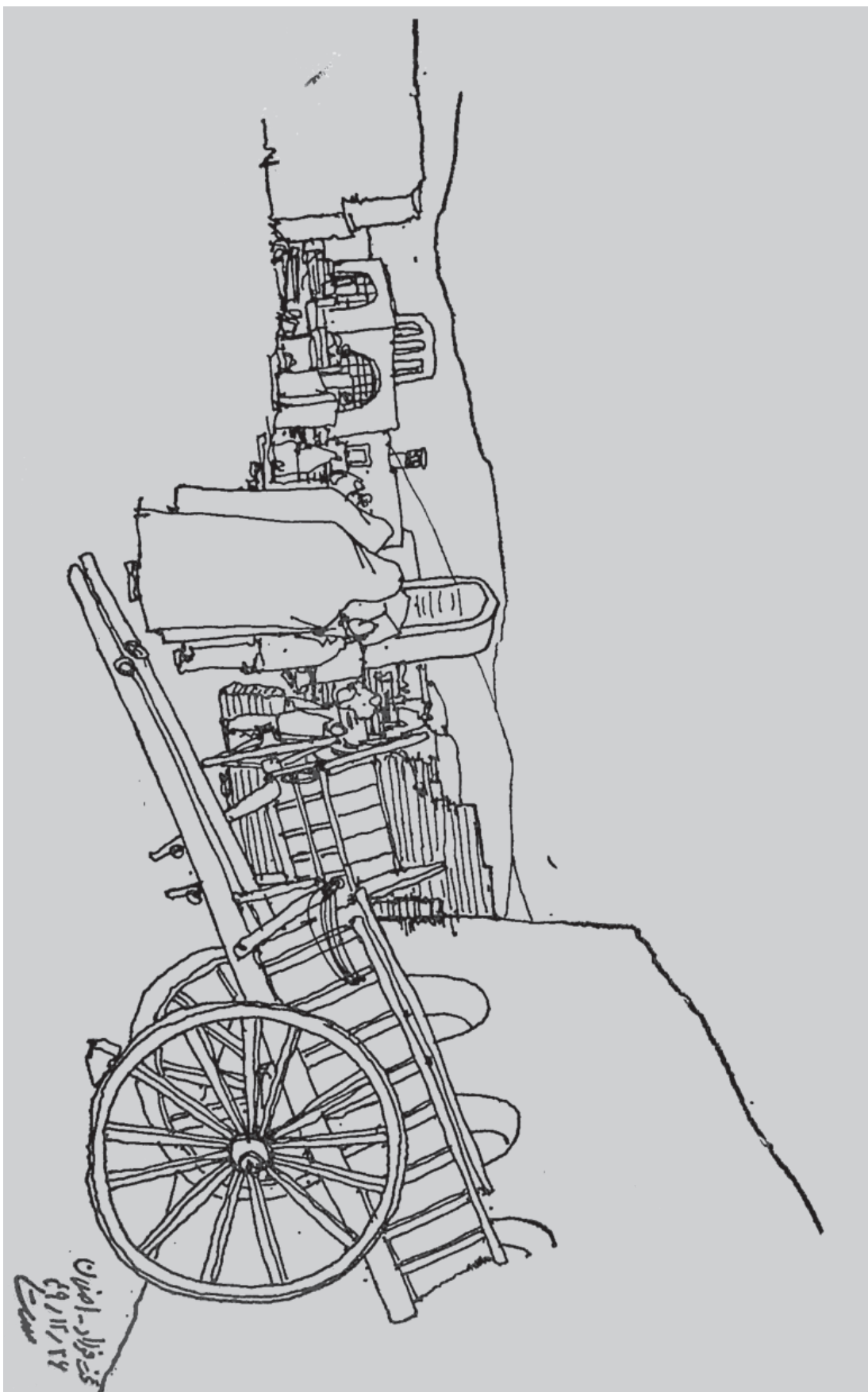
<sup>۱</sup> - Gerald Horsley



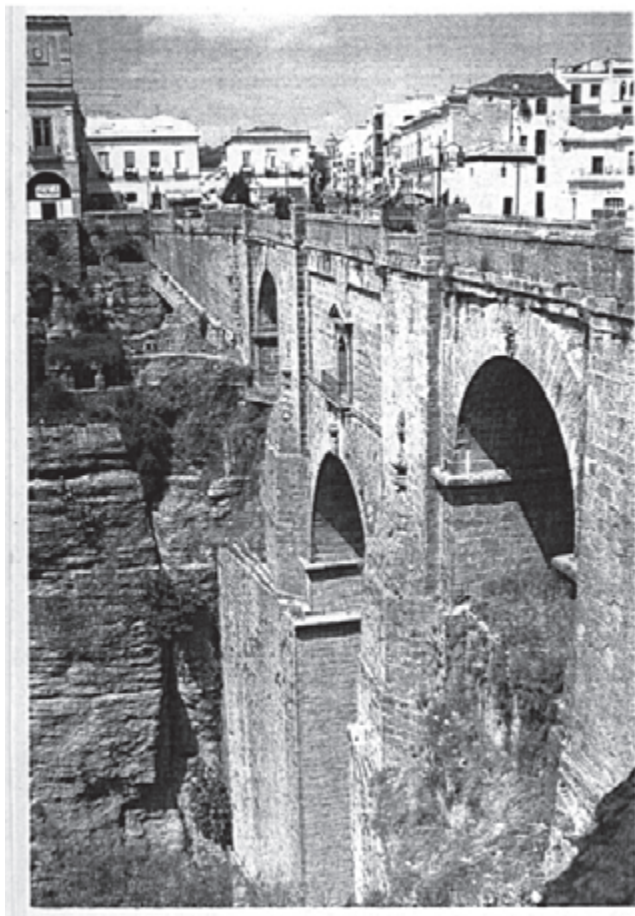
تصویر ۶۱-۲- اثر جان جکسن - مداد روی کاغذ



تصویر ۶۲-۲- اثر تام هیل<sup>۱</sup> - طراحی سریع با دو دید متفاوت - طراحی با مداد



تصویر ۶۳-۲- مصطفیٰ عمرانی - طراحی با رابید - ۱۳۴۹



تصویر ۶۴-۲- تام هیل - طراحی با مداد



تصویر ۶۵-۲- خودنویس روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۲-۶۶- خودنویس روی کاغذ - مؤلف



تصویر ۲-۶۸- طراحی با مداد - طراح ناشناس

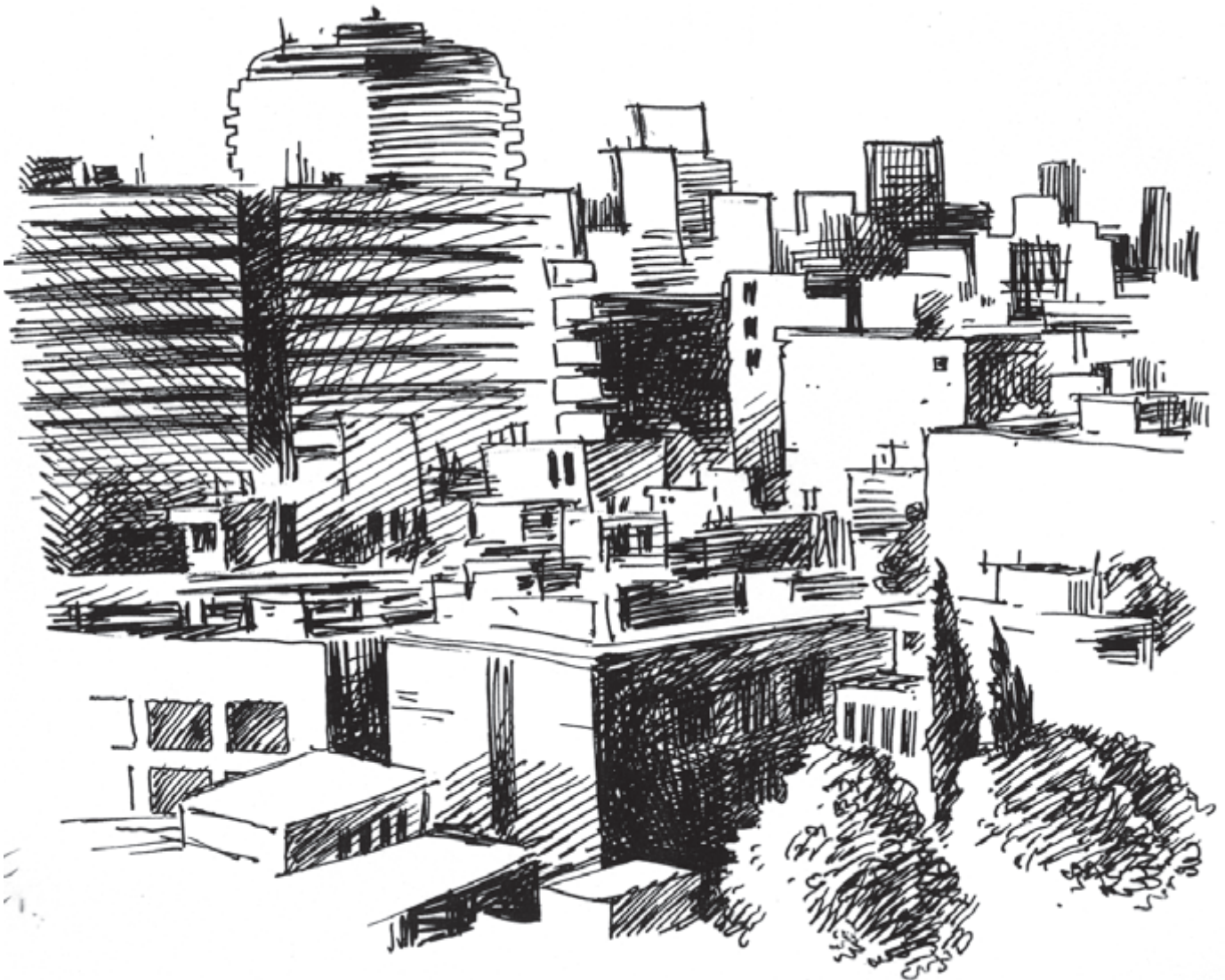


تصویر ۲-۶۷- خودنویس روی کاغذ

## ۲-۶- طراحی از معماری جدید

دارای اهمیت فراوان بود ولی در طراحی از معماری جدید برعکس، خطوط متقاطع، درهم و زاویه دار مورد توجه است. همان قدر که در طراحی از بناهای سنتی آرامش، سکون و صمیمیت بر فضا حاکم است در اینجا شلوغی، ازدحام و پراکندگی در طرح شما نقش بازی می کنند. شما نمی توانید نسبت به این مفاهیم و روح حاکم بر این فضاها بی اعتنا باشید چون حسی که از فضا دارید قطعاً با نحوه ی خط کشیدن و ساختار اصلی طراحی باید در هماهنگی کامل باشد.

برای طراحی از معماری معاصر کافی است نگاهی به اطراف خود بیندازید و از همان جایی که قرار دارید شروع به طراحی نمایید. از حدود ۸۰ سال پیش که معماری شهری به تدریج در کشور ما از شکل سنتی به شکل امروزی آن تبدیل گردید زیبایی های آن فراموش شد و صرفاً کارکرد و انبوه سازی مورد توجه قرار گرفت، که آن نیز شاید لازمه ی جامعه ی پرجمعیت امروز باشد. در طراحی از معماری سنتی نقش منحنی ها در کلیت طرح،



تصویر ۲-۶۹- خودنویس روی کاغذ

- ۱- به محله‌های قدیمی و یا آثار معماری تاریخی شهرتان بروید. در مرحله‌ی اول اسکیس‌های متعددی از زوایای مختلف انجام دهید و سپس یک کار بزرگ از آن محل طراحی کنید. مجموعه‌ی اسکیس‌ها و کار اصلی را با دوستانتان در کارگاه مورد بررسی قرار دهید.
- ۲- از معماری امروزی شهرتان بازدید نمایید. در مرحله‌ی اول اسکیس‌های متعددی از زوایای مختلف انجام دهید و سپس با توجه به ارتباط سطوح خاکستری بهترین را انتخاب و یک کار بزرگ از آن طراحی کنید.
- ۳- از یک ساختمان (معماری سنتی یا امروزی) در دو زمان صبح و عصر با توجه به ارتباط سایه‌ها و با سایه‌روشن متفاوت طراحی کنید.
- ۴- به بخش‌های قدیمی و شلوغ شهرتان بروید و در زمان‌های کوتاه، شروع به طراحی سریع (اسکیس) کنید.
- ۵- با توجه به مراحل اجرایی تصاویر ۶۱-۲ تا ۶۴-۲ از موضوع نزدیک محل زندگی خود طراحی کنید و سایه‌روشن را در آن‌ها بررسی نمایید.
- ۶- با وسایل مختلف چون مداد، روان‌نویس، قلم فلزی، زغال و از یک موضوع واحد طراحی کنید. سپس بهترین وسیله و هماهنگ با آن موضوع را انتخاب کرده، در اندازه‌ی بزرگ یک طرح کامل انجام دهید.