طراحی از انسان

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

۱ــ از موضوع انسان به روش‌های زیر طراحی کند :

الف : طراحی حالت (سریع)

ب : طراحی مبتنی بر حافظه

ج : طراحی خطوط محیطی

۲ــ با توجه به تناسبات و تقسیمات اندام، از انسان طراحی کند.

۳ــ از اجزای بدن انسان طراحی کند.

۴ــ با توجه به فرم‌های هندسی از اندام انسان طراحی کند.

۵ــ از انسان با دقت در جزییات طراحی کند.

۶ــ از موضوع انسان با هدف ساختن ترکیب بیش از یک نفر، طراحی کند.

مقدمه

با نگاهی به تاریخ طولانی هنر نقاشی، طراحی از انسان را موضوعی جذاب و همیشگی می‌یابیم. هر چند نگرش هنرمندان در طی دوران‌های مختلف با یک‌دیگر تفاوت داشته ولی همگی به‌نوعی فعالیت‌های فردی و جمعی انسان را مورد توجه قرار داده، براساس ذهنیت خود کار کرده‌اند.

دیدن آثار دوره‌های مختلف ما را در شناخت و درک شیوه‌هایی که آن‌ها برای طراحی از اندام انسان پیموده‌اند یاری خواهد داد. بنابراین نتیجه‌ی این جستجو می‌تواند الگو و سرمشقی باشد برای یافتن راهی که بتوانیم «چگونه طراحی کردن» را بیاموزیم.



تصویر ۱ــ۳ــ مصر باستان (نقش برجسته) ــ حدود ۱۳۰۰ ق.م ــ سنگ آهک رنگ‌آمیزی شده ــ موزه‌ی لوور ــ پاریس



تصویر ۲ــ۳ــ بخشی از نقاشی دیواری ــ میکل آنژ[۱] (۱۵۶۴ــ ۱۴۷۵)



تصویر ۳ــ۳ــ کوتوله مراد دوم ــ اثر یک هنرمند ایرانی (قرن شانزدهم میلادی)

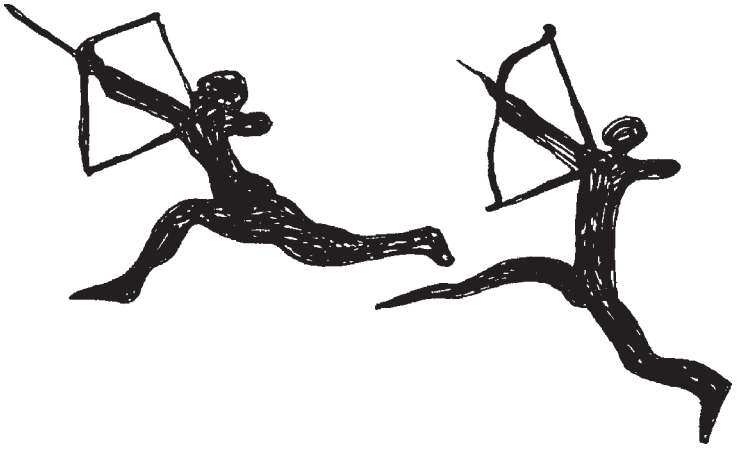
۱ــ Michel Angelo

۱ــ۳ــ اشاره‌ای کوتاه به سیر تحول طراحی از اندام انسان

اگر در جستجوی نقطه‌ی آغاز برای طراحی از اندام انسان باشیم درنهایت به دیوار نگاره‌های غارها می‌رسیم که انسان شکارچی را در کنار حیوانات به‌نمایش می‌گذارد.

انسان‌های درون این تصاویر دارای اندام‌های کشیده و ساده‌ای هستند که به تناسبات آن‌ها کم‌تر توجه شده، نقش‌ها فقط تصوری از انسان را می‌نمایاند. این نقش‌ها غالباً بدین‌قصد طراحی شده‌اند که پیروزی بر حیوانات را هنگام شکار تسریع کنند، زیرا صاحبان آثار بر این باور بوده‌اند که این عمل تأثیر روانی داشته و قدرتشان را افزایش می‌دهد.

بعد از دیوارنگاره‌های غارها به آثار طراحی هنرمندان مصر و یونان، ایتالیا (رنسانس) از اندام آدمی برمی‌خوریم. طراحی‌هایی که موجب تحولاتی در شناخت از چگونگی سازوکار اندام انسان شده‌اند (تصاویر ۱ــ۳ تا ۵ــ۳).



تصویر ۴ــ۳ــ دو تیرانداز ــ طراحی بشر اولیه ــ نقاشی غار دوشه در لرستان



تصویر ۵ ــ۳ــ طراحی مصر باستان

در هنر مصریان، با درک دیگری از طراحی اندام انسان روبه‌رو هستیم. تصاویر این دوره کم‌تحرک بوده و عمدتاً با خطوط کناره نما شکل گرفته‌اند. پاها و بالاتنه هریک از زاویه‌ای جداگانه ترسیم شده‌اند.(پاها از پهلو و بالاتنه‌ها از روبه‌رو)

غالب موضوعات مربوط به آدم‌هایی است که به انجام کاری مشغول هستند و آرامش و سکون خاصی در همه‌ی پیکره‌ها حاکم است.

درک و شناخت طراحان این آثار متأثر از جهان‌بینی و تفکری است که در آن دوره نسبت به جهان پیرامون و زندگی پس از مرگ وجود داشته است (تصویر۶ــ۳).



تصویر ۶ ــ۳ــ مصر باستان (نقش برجسته)

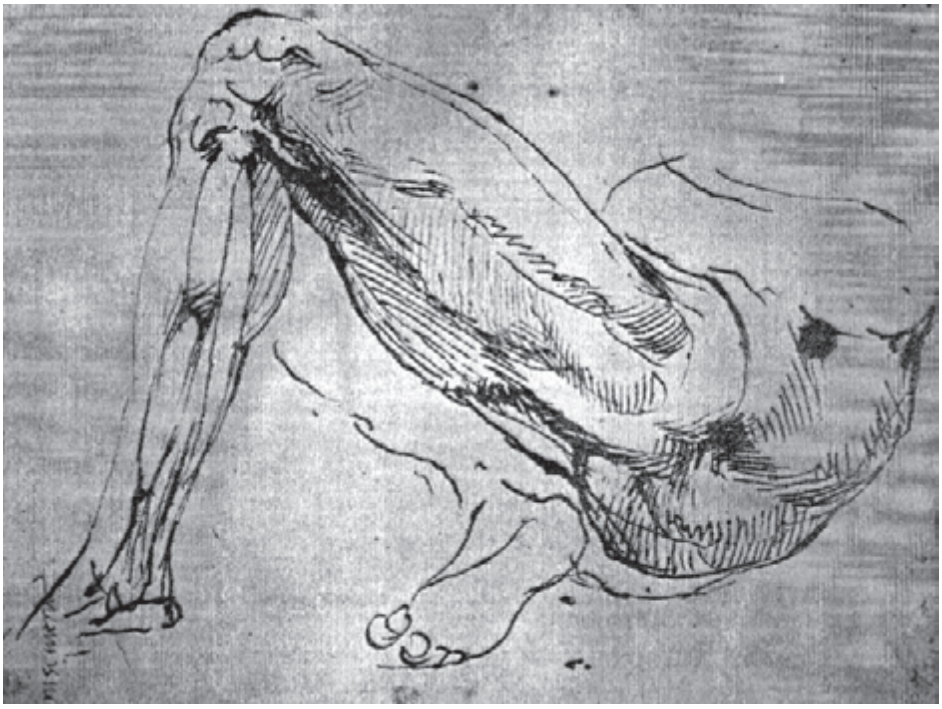
در هنر یونان توجه به اندازه‌ها و تناسبات جدی‌تر می‌شود و استادان هنر و هنرمندان در پی پدید آوردن و منظم نمودن معیارهای دست‌یابی به تناسبات برای انسان ایده‌آل بودند که بتوانند براساس آن زیبایی موردنظر خود را خلق کنند. این امر باعث شد که در عرصه شناخت و درک صحیح از اندام انسان گام‌های مؤثری برداشته شود.

موفقیت هنرمندان در الگوسازی این اندازه‌ها و تناسبات، به‌گونه‌ای بود که در قرن‌های بعد نیز به تناوب مورد توجه قرار گرفت و نقطه‌ی آغازی برای آفرینش‌های بعدی هنر غرب شد (تصویر ۷ــ۳).



تصویر ۷ــ۳ــ موسیقی‌دان (قرن چهارم و پنجم قبل از میلاد یونان)

در دوران رنسانس، کالبد شناسی و تشریح بدن انسان مورد توجه قرار گرفت. استادان طراحی، در این دوره مانند آزمایش‌گرانی بودند که کارشان تشریح بدن انسان و طراحی از آن بود و دستاورد آن آگاهی از چگونگی ساز و کار اندام، استخوان‌ها، ماهیچه‌ها و مفصل‌ها بوده است (تصویر ۸ــ۳).



تصویر ۸ــ۳ــ اثر میکل آنژ ــ اسکیس برای کلیسای مدیسی ــ اسکیس آناتومیکی بدن

اینک که وسایل تشریح به قدری پیشرفت نموده که دیگر ناشناخته‌ای در این زمینه باقی نمانده است، درک ما از اندام انسان چگونه خواهد بود؟ آیا یک طراح باید مانند یک پزشک از تمامی جزییات اندام انسان سردرآورد و تمامی مهره‌های ریز و استخوان‌های کوچک را در جای خود بشناسد؟ آیا این حد از کنجکاوی لازم است و می‌تواند از ما طراحی خوب بسازد؟ دانستن آناتومی برای یک نقاش، از عواملی است که باعث بهبود کار می‌شود و وسیله‌ای است برای رسیدن به هدف، ولی خود، هدف نیست.

داشتن درکی درست از اندام انسان کافی است که نیازهای ما را به هنگام طراحی برآورده سازد و این درک از راه مطالعه‌ی مستمر که همان طراحی و ممارست در آن است به‌دست می‌آید.

۲ــ۳ــ طراحی از انسان

هنگامی که قصد طراحی از انسان را دارید با مجموعه‌ای پیچیده و متنوّع روبه‌رو هستید که ممکن است کار را در ابتدا به‌نظر دشوار نمایاند. برای موفق شدن در شناخت و راحتی در طراحی می‌توانید به مطالعه‌ی هریک از اعضای بدن انسان بپردازید، ولی هنگامی این مطالعه و تمرینات مؤثر خواهد بود که همواره هماهنگی اعضای بدن هنگام انجام هر حرکت و یا مقصود معین را مورد دقت قرار داده و درنظر داشته باشید.

بنابراین ابتدا انجام طراحی‌های سریع را به شما پیشنهاد می‌کنیم و سپس طراحی‌هایی را که انجامشان زمان طولانی‌تری به‌خود اختصاص می‌دهد. این شیوه باعث خواهد شد که حافظه‌ی تصویری شما به‌خوبی بتواند بسیاری از نکات ریز و مهم را به‌خاطر بسپارد. مجموعه‌ی این دقت نظرهاست که درک شما را از اندام انسان تقویت خواهد نمود (تصاویر ۹ــ۳الی ۱۱ــ۳).



تصویر ۹ــ۳ــ طراحی از اندروواِیت (متولد ۱۹۱۷)



تصویر ۱۰ــ۳ــ رمبرانت ــ ۱۶۴۰ــ۱۸/۵×۲۵cm ــ طراحی با قلم و مرکب



تصویر ۱۱ــ۳ــ تئودور چاسِریو[1] ــ ۲۴×۲۷cm ــ مداد و کاغذ سفید

۱ــ Theodore Chasseriau

۱ــ۲ــ۳ــ طراحی حالت: ابتدا وسایلی که فرصت لازم برای طراحی‌های سریع را فراهم می‌کند آماده نمایید. روبه‌روی مدل قرار گرفته، از او بخواهید که در فاصله‌های زمانی کوتاه حرکت کند و حالت‌های مختلفی به خود بگیرد و شما بدون آن‌که در فکر جزییات باشید با طرح‌هایی سریع حالت مدل را آن‌گونه که در مقابل خود می‌بینید بر روی کاغذ آورید. این نوع طرّاحی را «طراحی حالت» نیز می‌گویند زیرا طراح فقط در پی رسم کردن حالتی است که مدل به خود گرفته است. استفاده از پهنای زغال یا گچ برای چنین مقصودی مناسب‌تر است.

هنگام طراحی از مدل، به نحوه‌ی قرارگیری اعضای بدن و هماهنگی عضلات دقت کنید، خصوصاً هنگامی که مدل با حالت قرارگیری‌اش (فیگور) قصد نشان دادن انجام عمل یا کاری را دارد. مانند پرتاب کردن وزنه و یا بلند کردن جسمی سنگین از روی زمین و... .

توجه کنید که این اعمال باعث کشیدگی و یا فشار روی کدام‌یک از عضلات و اندام‌ها می‌گردد (تصاویر ۱۲ــ۳ الی ۱۴ــ۳).



تصویر ۱۲ــ۳ــ اثر ژان فرانسوا میله[1] (۱۸۷۵ــ۱۸۱۴)



تصویر ۱۳ــ۳ــ اثر ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵ــ۱۸۱۴)



تصویر ۱۴ــ۳ــ اثر ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵ــ۱۸۱۴)

۱ــ Millet

از مدل بخواهید حالت‌های ساده‌ای بگیرد و شما طراحی کنید. از مدل بخواهید حرکات مختلف ورزشی را بگیرد. برای این‌که مهارت بیش‌تری پیدا کنید، هر بار زمان هر حالت مدل را کوتاه‌تر قرار دهید (تصاویر ۱۵ــ۳ و ۱۶ــ۳).



تصویر ۱۵ــ۳ــ اثر راخام[1] هنرمند روسی



تصویر ۱۶ــ۳ــ جان سینگرسارجِنت[2] ــ ۱۹۳۰ــ طراحی با مداد

۱ــ Rackham ۲ــ Sargent

طراح در این اثر (تصویـر ۱۷ـ۳) به طراحی حالت اکتفا نکرده بلکه به جزییات بیش‌تری پرداخته است. به یکپارچگی سایه‌ها و نور دقت کنید. با استفاده از کاغذ پوستی یکبار سایه‌ها را و بار دیگر نور را از کلّ طرح تفکیک کنید. سپس نقش خط را که به‌تحرک و حالت شتابان طرح کمک می‌رساند مورد دقت قرار دهید. این تمرین را بدون کاغذ پوستی هم می‌توانید انجام دهید.



تصویر ۱۷ـ۳ـ طرح از فرانچسکو مازولا (۱۵۴۰ـ۱۵۰۴) ـ آب مرکب و قلم فلزی

طراحی از روی مدل فرآیندی است که از دیدن با چشم آغاز می‌گردد و با پیام‌هایی که به مغز فرستاده می‌شود، دستِ طراح کار رسامی را بر روی کاغذ انجام می‌دهد. هر عاملی که باعث کندشدن این روند می‌شود باید حذف گردد و فقط با توجه و دقت زیاد است که می‌توان این روند را به شکلی خلاق و مؤثر شروع و به پایان رساند.

آمادگی: همان‌طور که ورزشکاران، پیش از شروع اعمال ورزشی ابتدا به گرم کردن عضلات خود می‌پردازند که اصطلاحاً به آن «نرمش» می‌گویند، لازم است قبل از شروع هر تمرین طراحی، با خط‌خطی کردن بر روی کاغذ باطله، عضلات درگیر در طراحی را آماده کنید. این عمل باعث آرامش ذهنی گردیده و به تمرکز فکری نیز کمک می‌کند و تأثیر مستقیم و مثبتی در بازدهی کار خواهد داشت.

هنگام شروع به طراحی، عمودی یا افقی گرفتن کاغذی که بر روی آن طراحی می‌کنید با توجه به نحوه‌ی قرارگیری مدل حائزاهمیّت است. زیرا حالت ایستاده، نشسته یا حالت خوابیده هر کدام فضای مطلوب خود را نیاز دارد.

در مرحله اول، شکل قرار گرفتن مدل بر روی صفحه در نظر گرفته می‌شود. در این‌جا برای جلوگیری از اشتباه می‌توانید خط تقارن مدل را با خط میانی کاغذ منطبق کرده، سپس شکل ساده‌ای از حجم مقابل را که می‌تواند حتی به صورت یک شکل ساده‌ی هندسی باشد رسم کرده، هم‌چنین تعادل و فاصله‌ی طرح را با کناره‌ها و بالا و پایین صفحه درنظر بگیرید. بررسی خطوط تعادلی (ایستایی) مدل، شاخص خوبی برای شروع طراحی است.

مدل را به صورت سطوح مختلفی ببینید که در کنار هم چیده شده است. سپس از سطوح بزرگ‌تر شروع به‌طراحی کنید و یا بخشی از مدل را به عنوان واحد اندازه‌گیری فرض کرده و دیگر اجزا را با آن بسنجید.

در زمان طراحی، بیش از آن‌که به دانش خود توجه کنید در جستجوی پیدا کردن قوانین طبیعت و روش درست مشاهده کردن باشید. زیرا طراحی، نوعی مطالعه است و این امکان را برای شما فراهم می‌کند که با دقت زیاد نحوه‌ی قرارگیری اندام‌ها را در کنار هم بررسی کنید. تأکید بر دانسته‌های قبلی و تکرار آن‌ها، یکنواختی و کلیشه‌ای شدن طراحی را به دنبال خواهد داشت. سعی کنید از دانسته‌هایتان کم‌تر کمک بگیرید زیرا بسیاری از هنرجویان وقتی فرمی را آموختند (مثلاً شکل دست یا پا) دیگر درپی مطالعه و دقیق دیدن نیستند و آن‌چه را که یاد گرفته‌اند تکرار می‌کنند.

هنگام کار، فقط طراحی کنید و قضاوت درباره‌ی طراحی را به زمانی موکول کنید که دست از کار کشیده‌اید. آن‌وقت طرح را با مدل مقایسه کنید و اگر بخشی از اندام را درست نکشیده‌اید می‌توانید آن را دوباره در همان صفحه تکرار کنید.



تصویر ۱۸ــ۳ــ طراحی از تولوز لوترک[1] ــ نقاش فرانسوی (۱۹۰۱ــ۱۸۶۴)

۱ــ Toulouse Lautrec

۲ــ۲ــ۳ــ طراحی مبتنی بر حافظه: مدل را دقایقی، به‌همان شکلی که قصد دارید طراحی کنید متوقف نمایید و بدون انجام عمل طراحی با نگاه کردن و دقت زیاد، حالت اصلی مدل را به خاطر بسپارید. آن‌گاه از مدل بخواهید که حرکت را تغییر داده، به حالت آرامش برگردد. حال آن‌چه را که به خاطر سپرده‌اید برروی کاغذ بیاورید (در این تمرین هم مانند طرّاحی حالت، قصد ما طرّاحی فرم کلی از مدل است.).

این عمل، حافظه‌ی بصری شما را تقویت خواهد کرد و باعث می‌شود توجه شما تدریجاً به نقاط اصلی به‌وجود آورنده‌ی حالت (فیگور) بیش‌تر شود و ذهن شما از مسایل فرعی فاصله بگیرد. در طراحی مبتنی بر حافظه، ابتدا به علت نداشتن تمرین فقط حالت کلی مدل را به‌خاطر می‌سپارید. سپس با تمرین بیش‌تر می‌توانید جزییات را به‌خاطر آورده، در طراحی خود بگنجانید.

در طراحی روبه‌رو (تصویر۱۹ــ۳) خط‌های تند و سریع نشان‌دهنده‌ی تأکید طراح بر نحوه‌ی ایستادن و چگونگی حالت بدن می‌باشد.

البته تأکیدی که بر روی صورت و نشان دادن چهره‌ای مشخص به‌کار رفته در این تمرین موردنظر ما نمی‌باشد و قصد ما حالت کلی و ایستایی مدل است. در طراحی مبتنی بر حافظه، جزییات کم‌تر به‌خاطر می‌آید.



تصویر ۱۹ــ۳ــ طراحی از پابلو پیکاسو[1] (۱۹۷۳ــ۱۸۸۱)

تمرین

۱ــ ابتدا از حالت‌های ساده شروع کنید. سپس، از مدل بخواهید حالت‌های پیچیده‌تری به خود بگیرد. طراحی را با حالت کلی طراحی کنیدو بعد جزییات بیش‌تری را به خاطر آورید. در تمرینات اولیه مدل می‌تواند به حالت اول خود باز گردد تا شما دریابید که چه بخشی را فراموش کرده‌اید.

۱ــ Picasso

۳ــ۲ــ۳ــ طراحی خطوط محیطی یا خطوط کناره:

قصد آن است که در کنار تمرینات سریع، برای به‌دست آوردن شکل کلّی (موضوع مورد طراحی) به تمرینات طولانی‌تر و در نتیجه آرام‌تر از اندام انسان نیز پرداخته شود.

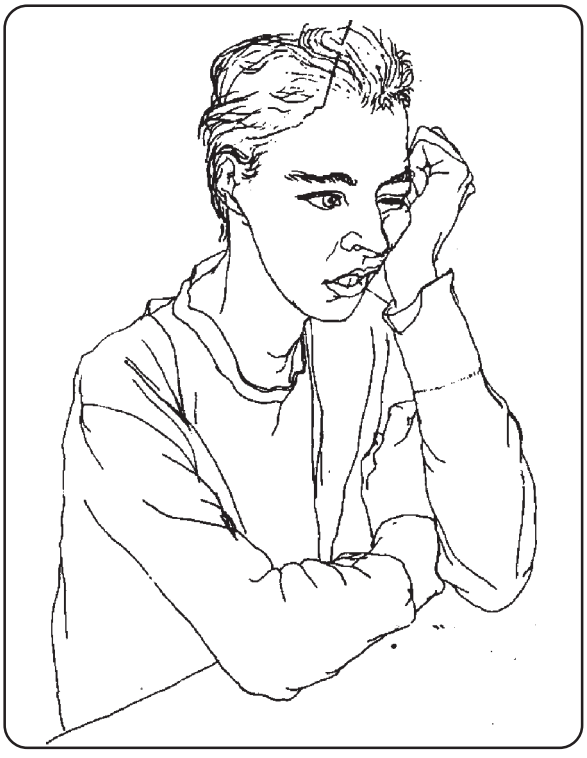
روبه‌روی مدل چنان قرار بگیرید که بتوانید دقایقی طولانی را مشغول کار باشید.

وقتی آماده شدید نوک قلم را برروی کاغذ گذاشته، بدون آن‌که نگاه خود را از مدل بردارید و وقفه‌ای ایجاد کنید، سعی کنید دستتان هماهنگ با حرکت چشم‌هایتان به آرامی لبه‌های بیرونی مدل را طراحی کند.

طبیعی‌ست که وقتی می‌گوییم لبه‌ی بیرونی مدل، قصد ما این نیست که شبیه نقشه‌ی جغرافیایی کشورها طراحی کنیم که فقط محدوده‌ی بیرونی را مشخص می‌کنند. بلکه مقصود طی کردن خطوطی است که با چشم قابل مشاهده‌اند (تصاویر ۲۰ــ۳ و ۲۱ــ۳).



تصویر ۲۰ــ۳ــ طراحی از ادگار دگا[1] ــ ۳۷×۲۴cm ــ مداد و کاغذ خاکستری



تصویر ۲۱ــ۳

۱ــ Degas

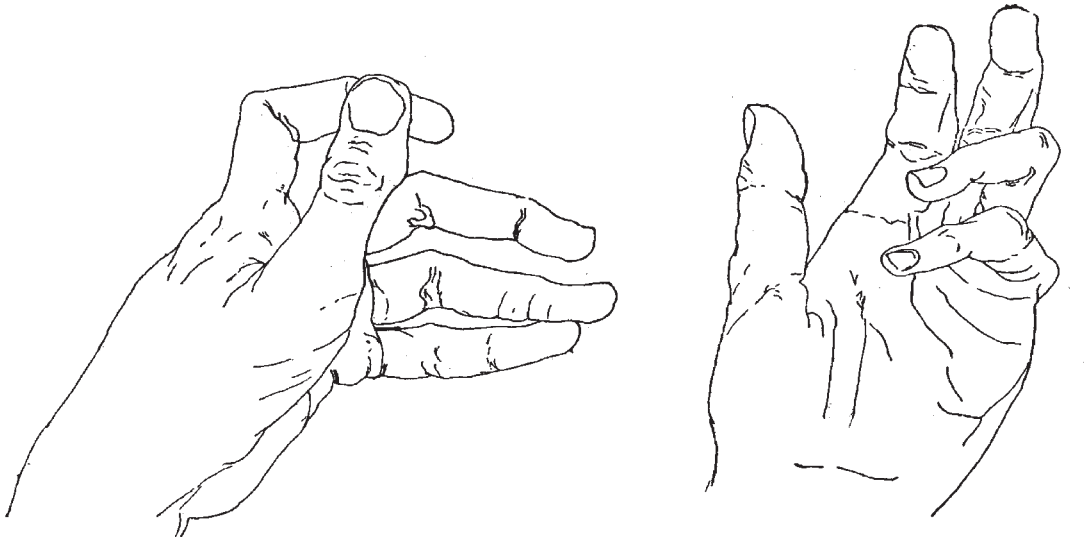
سعی کنید بر نیرویی که از روی عادت وادارتان می‌کند مدام به صفحه‌ی کاغذتان نگاه کنید غلبه کرده، ترسی از خطاکردن نداشته باشید. اگر حس کنید که کارتان درهم و برهم نخواهد شد و نیازی نیست که مدام به کار خود نگاه کنید با اعتماد بیش‌تری کار خواهید کرد و در نتیجه هماهنگی دست و چشم شما بیش‌تر خواهد شد.

نباید از خود انتظار داشته باشید که طراحی‌تان کامل و بی‌نقص باشد. با تمرین و پشتکار و به مرور زمان، مهارت خواهید یافت تا بین چشم و دست‌های خود هماهنگی به‌وجود آورید. صبوری و شناخت صحیحِ مسیر می‌تواند شما را به سر منزل مقصود برساند.

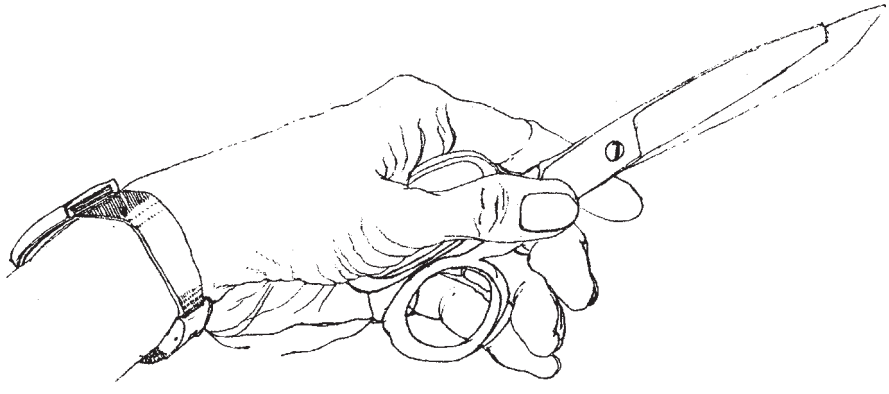
بعد از مدتی تمرین خطوط طراحی محیطی و غلبه کردن بر کنجکاوی و نگاه به صفحه‌ی طراحی خود، می‌توانید لحظاتی را به‌کاغذ نگاه کنید. البته نه برای ارزیابی طرحتان بلکه به خاطر آن‌که اگر در مواجهه با یک تمرین پرکار تمرکز خود را از دست داده باشید، بتوانید موقعیت خود را بر روی صفحه تشخیص داده، به‌حالت اولیه برگردید.

شما هم‌چنین می‌توانید برای کسب مهارت بیش‌تر از دست‌ها و پاهای خود طراحی کنید (تصاویر ۲۲ــ۳ و ۲۳ــ۳).

طراحی از اعضای‌خانواده‌هنگامی‌که به‌استراحت می‌پردازند فرصت خوبی است ؛ چون کم‌تر حالت خود را تغییر می‌دهند.



تصویر ۲۲ــ۳



تصویر ۲۳ــ۳

۳ــ۳ــ تناسبات و تقسیمات اندام انسان

در طول تاریخ، درباره‌ی تناسبات بدن انسان، اندازه‌ها و نسبت‌های مختلفی ارائه شده است که بیش‌تر این تقسیمات برای نمایش دادن یک اندام ایده‌آل انسانی بوده است و به نظر نمی‌آید که بتوان این تناسبات را در طراحی همه‌ی افراد، به‌طور یکسان به‌کار برد. زیرا تفاوت‌های نژادی، نوع زندگی و برخوردار بودن یا نبودن از بسیاری از امکانات باعث می‌شود که شرایط رشد برای همه یکسان نباشد (برای مثال نوع تغذیه و ورزش از عوامل مؤثر بر اندام آدمی‌ست.) بنابراین، آن‌چه پیشنهاد می‌شود تنها به‌عنوان نقطه‌ی شروعی است که بتوان در آغاز کار به‌طور مناسب از آن استفاده نمود و بعد بر اثر استمرار و تلاش و پرداختن به‌طراحی از روی مدل‌های زنده، شناخت خود را به مرحله‌ای برسانید که بتوانید بدون اندازه‌گیری لحظه به لحظه، آزادانه طراحی کنید و حتی در صورت لزوم اندازه‌ها را تغییر داده، به اغراق کردن بپردازید (تصویر ۲۴ــ۳).



تصویر ۲۴ــ۳ــ استراوینسکی ــ اثر پیکاسو (فرانسه قرن بیستم)

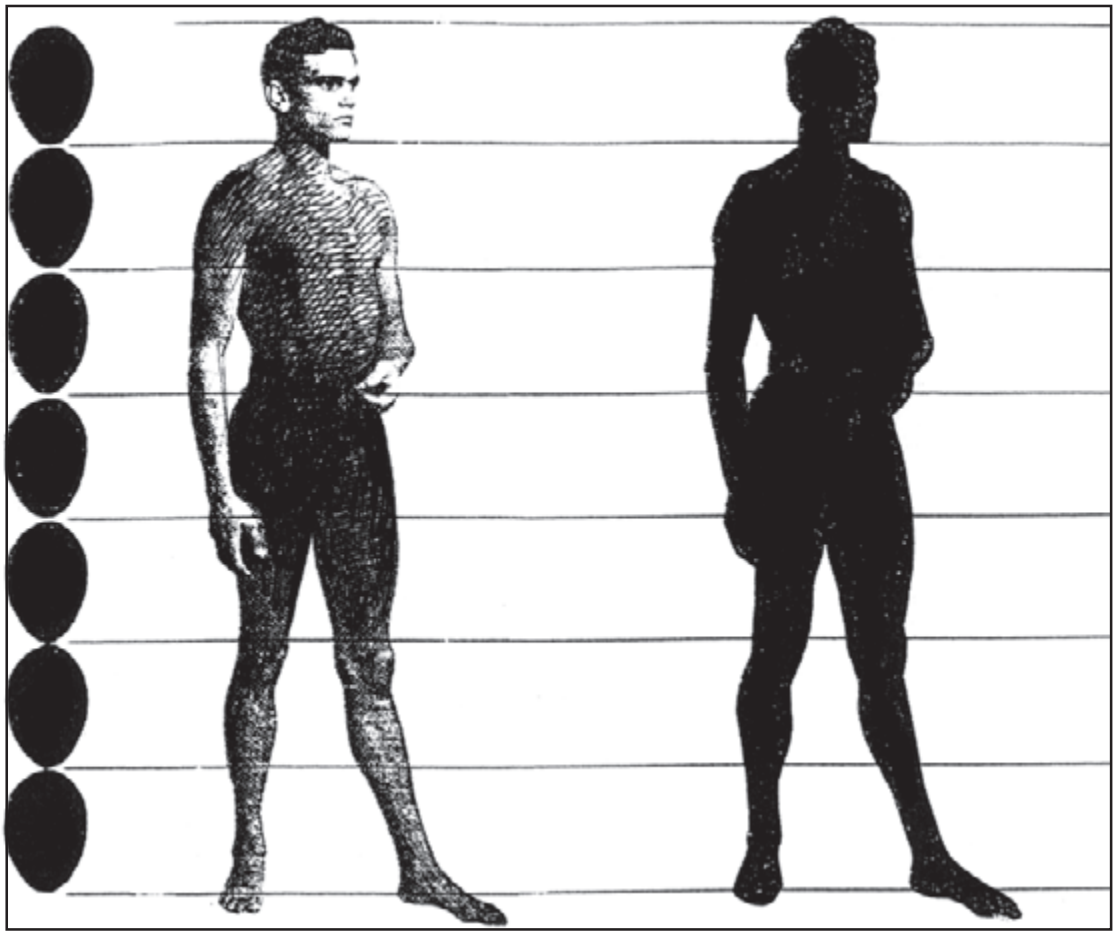
برای بررسی و محاسبه نمودن اندازه‌های بدن آدمی معمولاً یکی از اعضا (عموماً طول سر) به‌عنوان واحد درنظر گرفته شده و براساس آن واحد، طول بدن اندازه‌گیری می‌شود.

برای اندازه‌گیری طول و عرض سر، از واحدهای مختلف مانند : طول یک چشم و یا طول انگشتان باز شده‌ی دست (وجب) به‌عنوان واحدهایی شاخص استفاده شده است. یونانی‌ها که معمولاً همه چیز را با قاعده و نظم هندسی می‌سنجیدند و سعی داشتند اندازه‌هایی را وضع کنند که با ایده‌آل‌هایشان از نظر زیبایی هم‌خوانی داشته باشد، توانسته بودند از اندازه‌ی اندام آدمی، برابر با هفت ونیم طول سر، آثار بسیار زیبایی در زمینه‌ی نقاشی و خصوصاً مجسمه‌سازی به‌وجود آورند (تصویر ۲۵ــ۳).

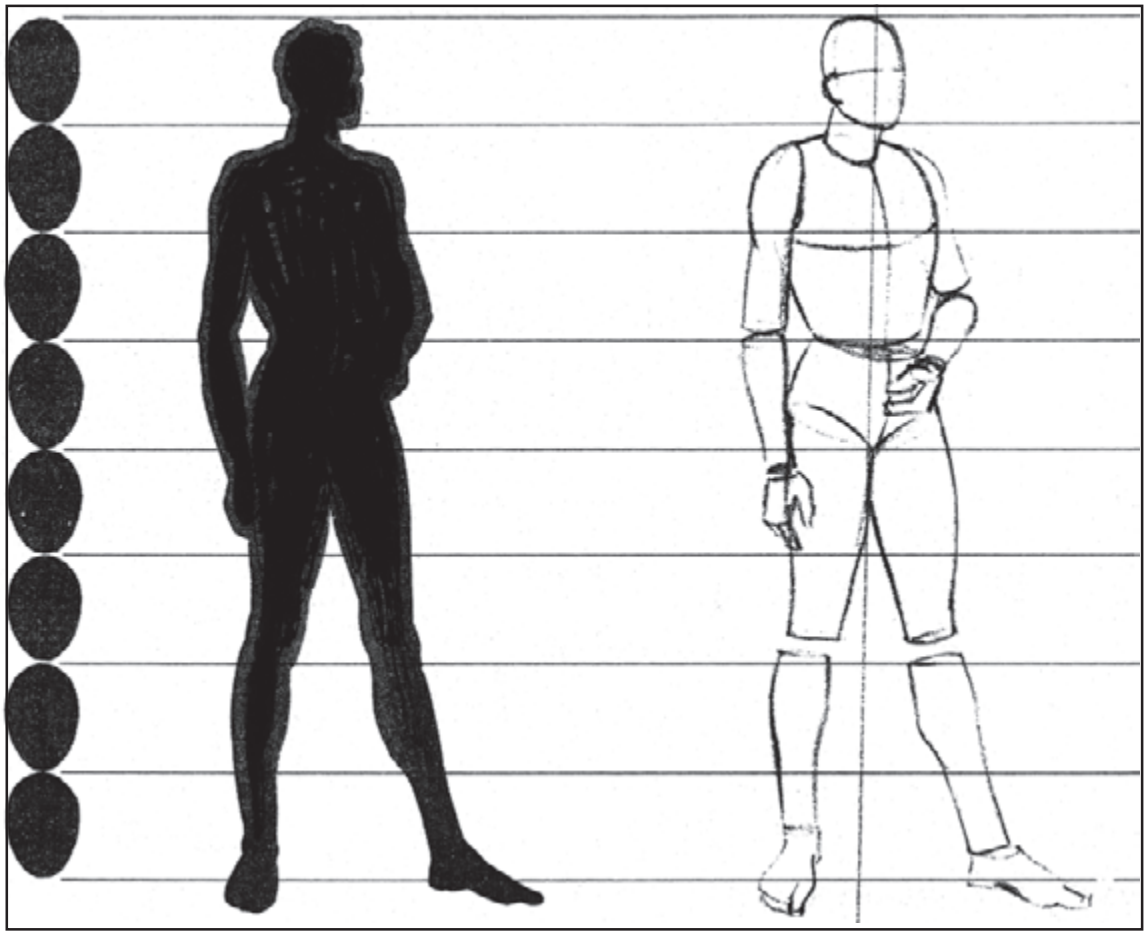
البته در زمان‌های بعد هنرمندان از این قاعده سرپیچی کردند و خواستند نسبت‌های دقیق‌تری از زمان خود ارائه دهند، و حتی در جایی که تصوّر می‌کردند برای نتیجه‌ی بهتر احتیاج به اغراق و کشیده‌تر ساختن اندام دارند، پیکره‌ها را درازتر از حدّ معمول رسم می‌کردند. به‌طور طبیعی نیز چنین است که در طول چند قرن اندازه‌ها به یک میزان نباشد و گاه به اندازه‌های هشت سر در طول بدن و گاهی هم به اندازه‌ی $8\frac{3}{4}$ تقسیم شده است (تصویر ۲۶ــ۳).

دراین بخش، اندازه‌های مختلف را برای آشنایی شما ارایه می‌کنیم و دیگر باره تأکید داریم که رسیدن به نتیجه (برای یک طرّاحی خوب) مستلزم تمرینات دقیق و تلاش مستمری‌ست که باید از جانب شما انجام شود و به خاطر سپردن اندازه‌های داده‌شده هدف نهایی برای شما نیست. پس بهتر است تقسیم‌بندی‌ای را که آسان‌تر می‌توانید به خاطر بسپارید مدنظر قرار دهید تا به‌هنگام طراحی درگیر محاسبه‌ی پیچیده نشوید و به یاد داشته باشید که عموماً این اندازه‌ها در حالات ایستاده کاربرد بهتری دارند.

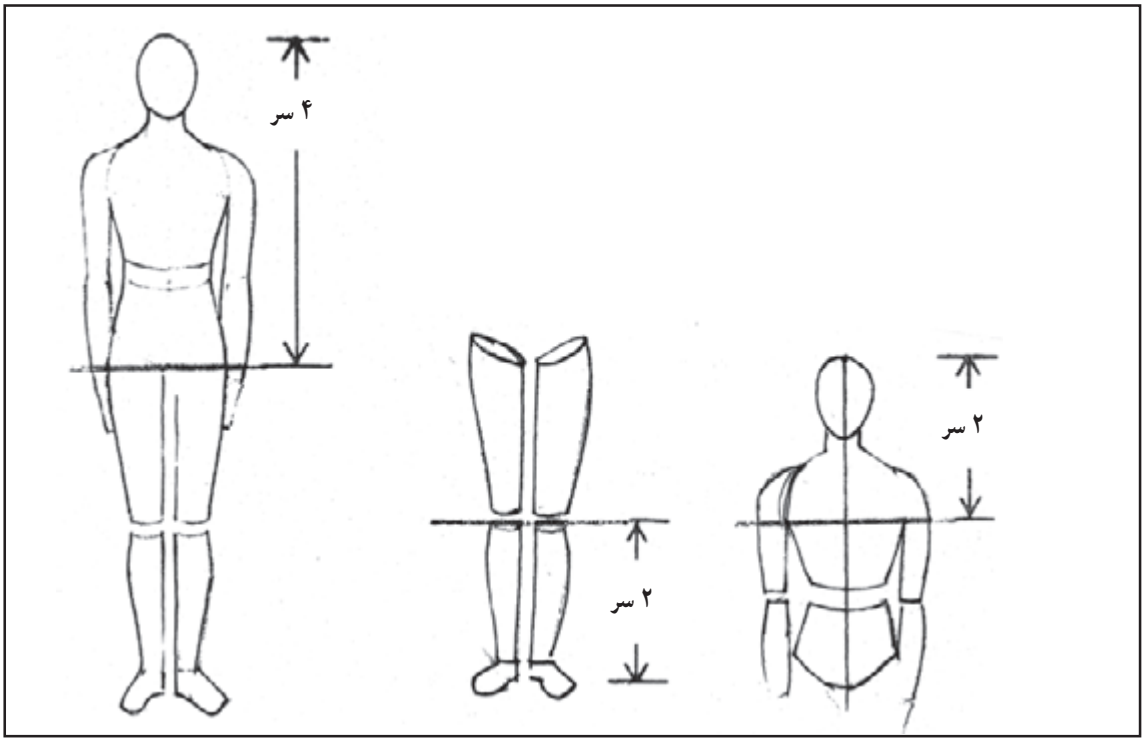
همان‌گونه که در تصویر مشاهده می‌کنید تقسیم بدن به ۸ طول سر، راحت‌تر و ساده‌تر در ذهن جای می‌گیرد (تصویر ۲۶ــ۳).



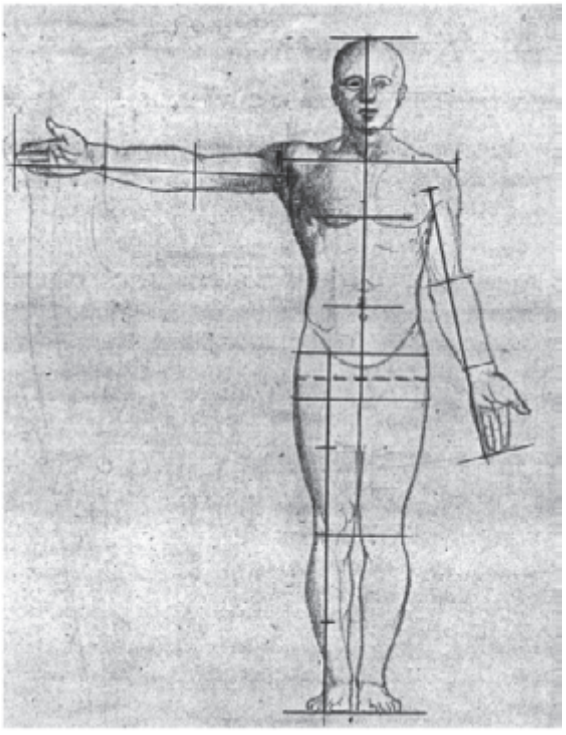
تصویر ۲۵ــ۳ــ اندام تقسیم شده به هفت طول سر



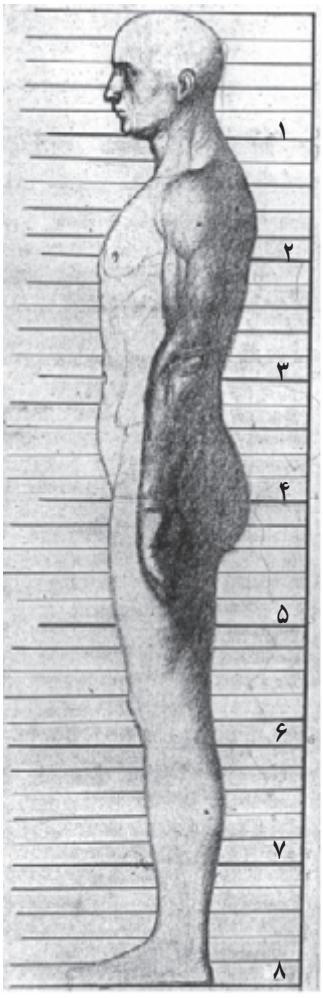
تصویر ۲۶ــ۳ــ اندام تقسیم شده به هشت طول سر



تصویر ۲۷ــ۳

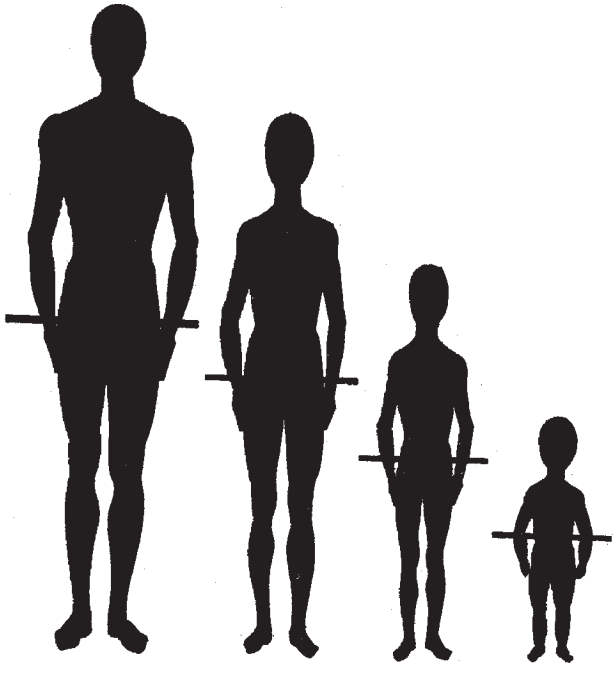


تصویر ۲۸ــ۳



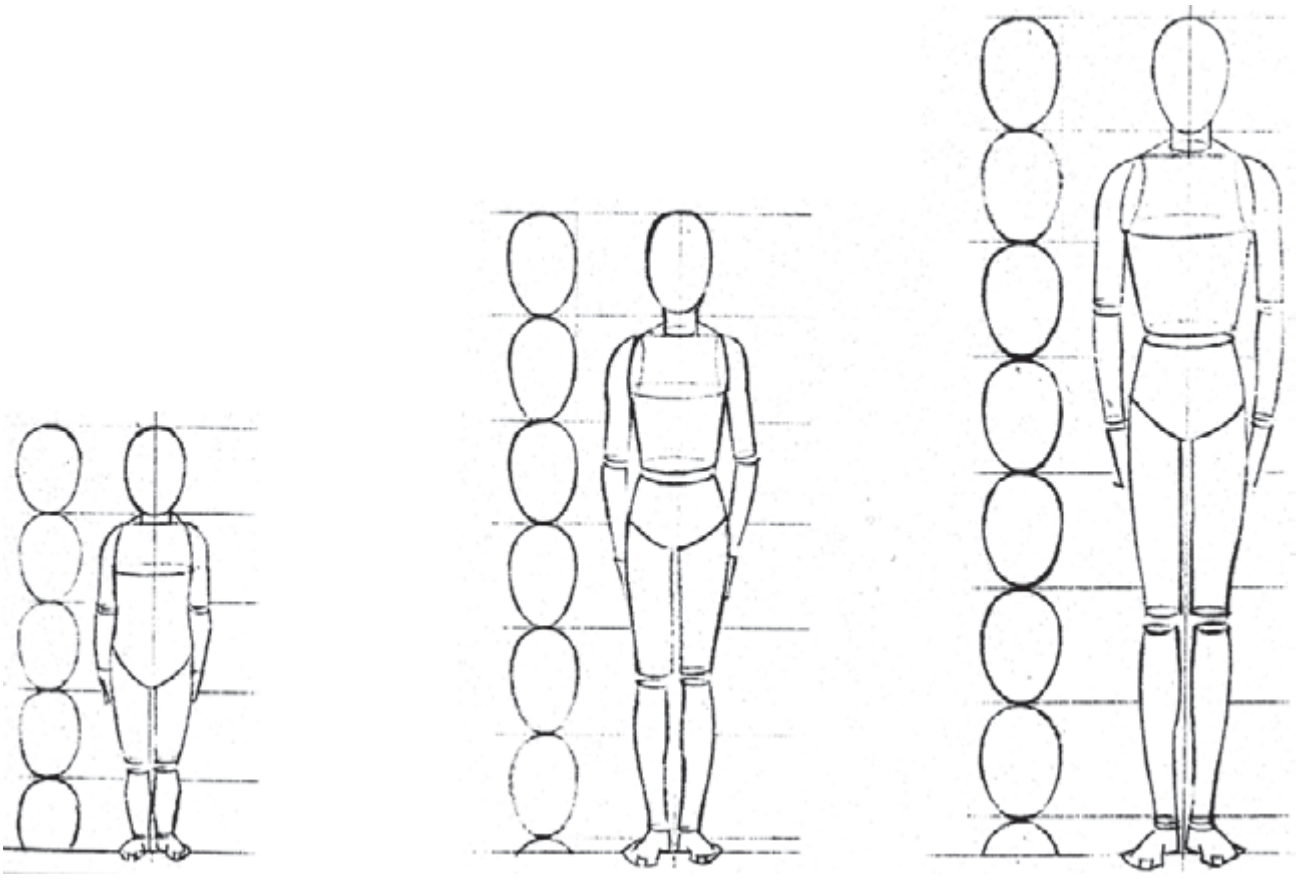
تصویر ۲۹ــ۳

آن‌چه در بسیاری از این اندازه‌ها رعایت می‌شود اندازه‌ی تقریبی اندام انسان به دو قسمت مشخص نیم‌تنه‌ی بالایی و نیم‌تنه‌ی پایینی‌ست که خطّ میانی در افراد بالغ، از زیر ناف عبور می‌کند و در کودکان تا حدود سنی یک‌سال، این خط، از قسمت ناف عبور می‌کند (تصویر ۳۰ــ۳).



تصویر ۳۰ــ۳ــ خط افقی نمایانگر مرکز بدن است.

در تصویر زیر نسبت قد بچه‌ها در سنین مختلف براساس برابری با طول سر تنظیم شده است. در این تقسیم‌بندی، کودکان یک و هشت و دوازده ساله موردنظر بوده‌اند (تصویر ۳۱ــ۳).



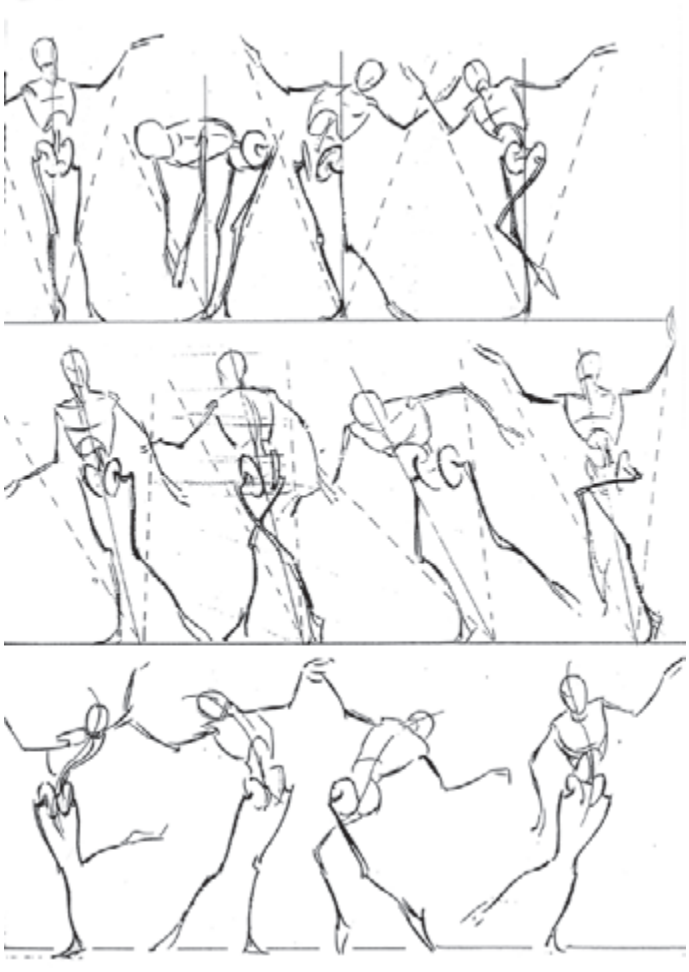
تصویر ۳۱ــ۳

حال که با نسبت‌های تقریبی آشنا شدید به‌خاطر داشته باشید که هنگام طراحی این فرصت را ندارید که با خط‌کش و یا وسیله‌ی دیگر، به اندازه‌گیری بپردازید. بلکه باید به چشمان خود اعتماد کرده، با دقت نسبت‌ها را به‌دست آورید. دیگر این‌که مدل‌هایی را که برای طراحی انتخاب می‌کنید همه در حالت ایستاده نیستند که این اندازه‌ها هم‌چنان سازگار باشند. بنابراین، سنجش شما باید منطبق با طبیعت (مدل) باشد. نسبت‌ها را با هم بسنجید و دقت کنید به وضعیت مفاصل و قسمت‌های متحرک و این‌که در چه امتدادی قرار می‌گیرند. از مقیاس‌های متفاوتی که می‌تواند در اختیار شما باشد خط‌های افقی و عمودیِ کنار یا پشت مدل است. مانند خط کف اتاق، لبه‌های دیوار و عمودی چهارچوب در و.... هم‌چنین می‌توانید آن را با خطوط عمودی و افقی لبه‌های کاغذ بسنجید (تصاویر ۳۲ــ۳ و ۳۳ــ۳).

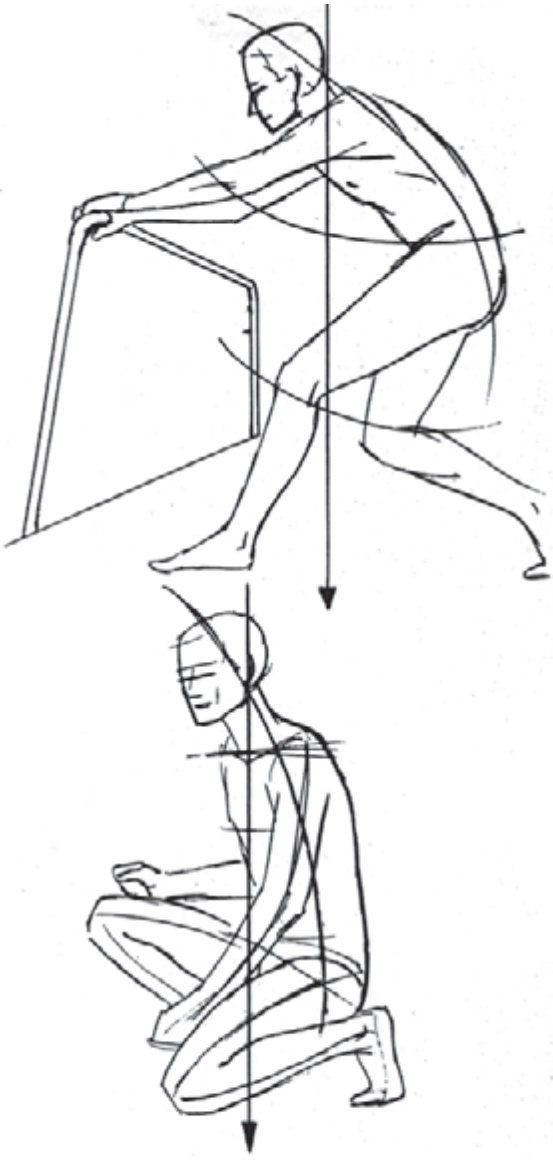
تمرین

ــ از مدل در حالت ایستاده یا نشسته (از زاویه پهلو) طراحی کنید. سعی کنید از تناسباتی که آموخته‌اید استفاده کنید.

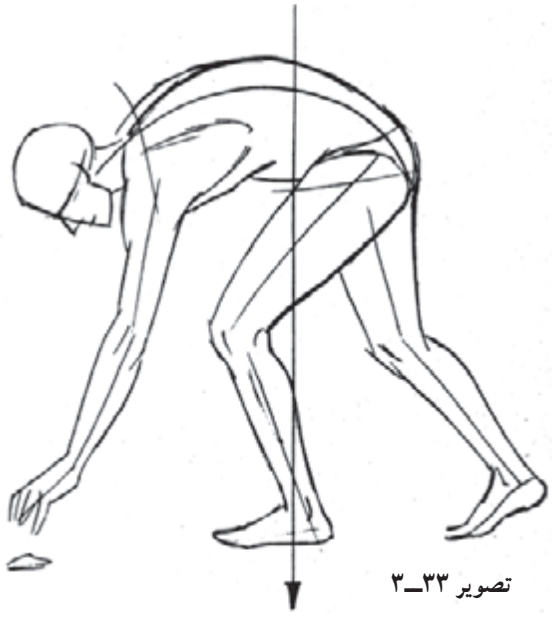
از نکاتی که باید به هنگام طراحی از اندام مورد توجه قرار دهید محدودیت‌هایی‌ست که اندام انسان با تمام انعطاف و تحرکش دارد. مثلاً مفصل آرنج بیش از حد باز نمی‌شود و به پشت برنمی‌گردد و یا مفصل زانو به اندازه‌ی ۱۸۰ درجه باز می‌شود. در همه‌ی حالت‌ها، بدن حالت تعادلی خود را حفظ می‌کند مگر در حال پرت شدن و یا شیرجه رفتن که لحظاتی بسیار گذراست. بنابراین می‌توان خطی فرضی را عمود بر زمین به‌عنوان محور تعادلی درنظر گرفت و براساس آن، نقاطی را که با برقراری تماس با سطح زمین به حفظ این تعادل کمک می‌کنند دریافت و بر آن تأکید کرد.



تصویر ۳۲ــ۳



در طراحی از بدن برای پیدا کردن تعادل از شاغول استفاده کنید.



تصویر ۳۳ــ۳

۴ــ۳ــ شناخت کلی استخوان‌های بدن (اسکلت)

بدن انسان دارای یک اسکلت اولیه است که آن را بر پا نگاه می‌دارد. اندام انسان تابعی از شکل قرارگیری این اسکلت است، که روی آن را ماهیچه‌ها، رباط‌ها و رگ‌ها و پی‌هایی پوشانده‌اند که تحرک آن را در جهت حرکت مفاصل آسان‌تر می‌کنند.

برای این‌که انسان بتواند سرپا بایستد، استخوان‌های نیم‌تنه‌ی پایین قوی‌تر و محکم‌ترند. یک نوع قرینگی در کل بدن به چشم می‌خورد که همانا شباهت بین دست‌ها و پاهاست، که در میانه مفصلی برای خم شدن دارند. قسمت بالای مفصل تک استخوانی و قسمت پایین آن دو استخوانی است. استخوان اصلی بزرگ‌تر و محکم‌تر است و دیگری استخوانی کمکی‌ست که امکان چرخش به دور یک محور را برای مچ دست و مچ پا فراهم می‌سازد.

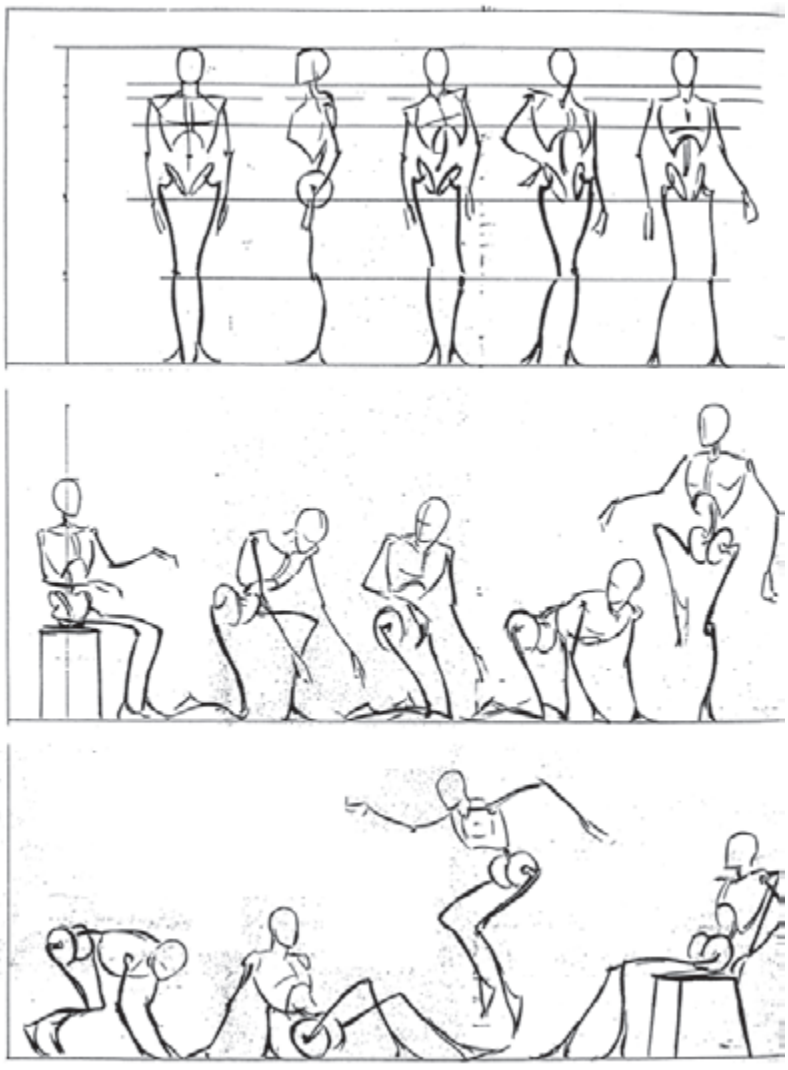
استخوان بازو به استخوان ترقوه وصل است به گونه‌ای که امکان حرکت چرخشی دارد. استخوان ران به لگن خاصره وصل است و حرکتی محدودتر از بازو دارد.

استخوان‌های سینه که شکل قفس مانندی دارند از پشت به‌ستون مهره‌ها وصل هستند. ستون مهره‌ها مانند میله‌ای‌ست که از اولین مهره‌ی گردن که جمجمه بر روی آن قرار دارد، شروع و به لگن خاصره وصل می‌شود. لگن خاصره درست در میانه‌ی بدن است و نقشی مرکزی را برای ثقل بدن دارد.

شناخت امکانات و محدودیت‌های حرکتی این اسکلت، مهم‌ترین نقش را در شناخت ما از ساختار حرکتی پیکر انسان به‌عهده دارد.

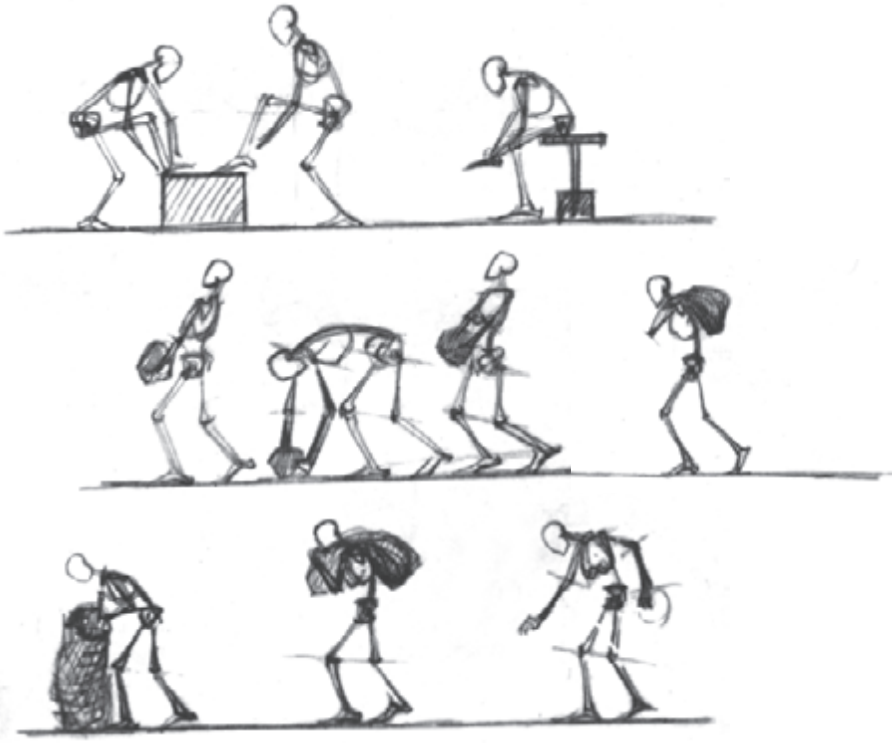
این شکل ساده شده‌ای است از اسکلت آدمی (تصویر ۳۴ــ۳) که شما می‌توانید شبیه آن را با مفتول‌های سیمی نازک، به‌سادگی بسازید و بعد به آن شکل‌های متفاوتی بدهید.

شما می‌توانید با طراحی از روی مفتول سیمی، خود را آماده‌ی مراحل بعدی طرّاحی آناتومی کنید (تصویر۳۴ــ۳).

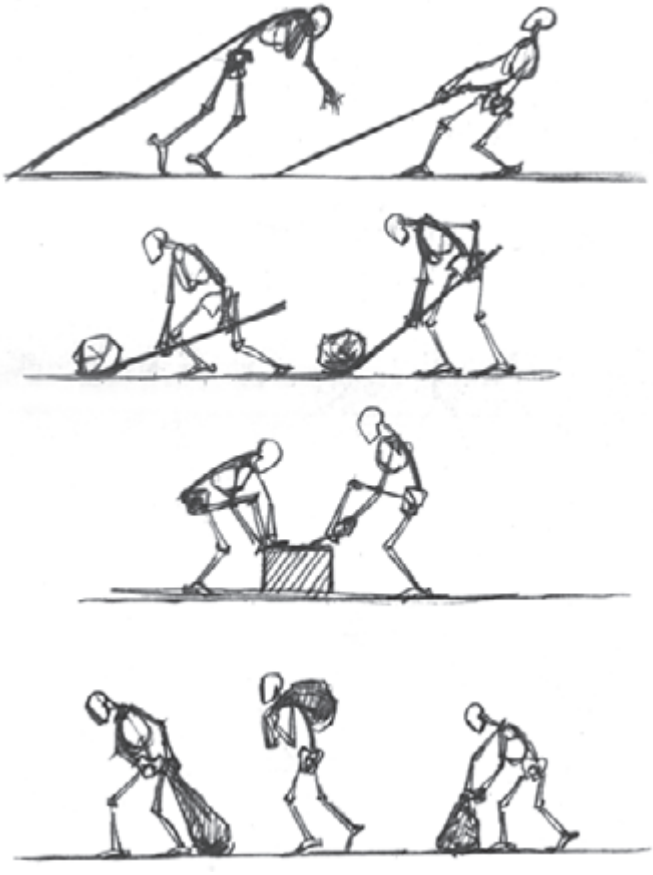


تصویر ۳۴ــ۳

در این صفحات توجه شما را به طرح‌هایی تخیلی که در ارتباط با شکل ساده شده‌ی اسکلت انجام گرفته است جلب می‌کنیم. شما نیز به کمک نیروی تخیل خود و یا با استفاده از مفتول سیمی (اسکلت) تمرین‌هایی از این دست انجام دهید.



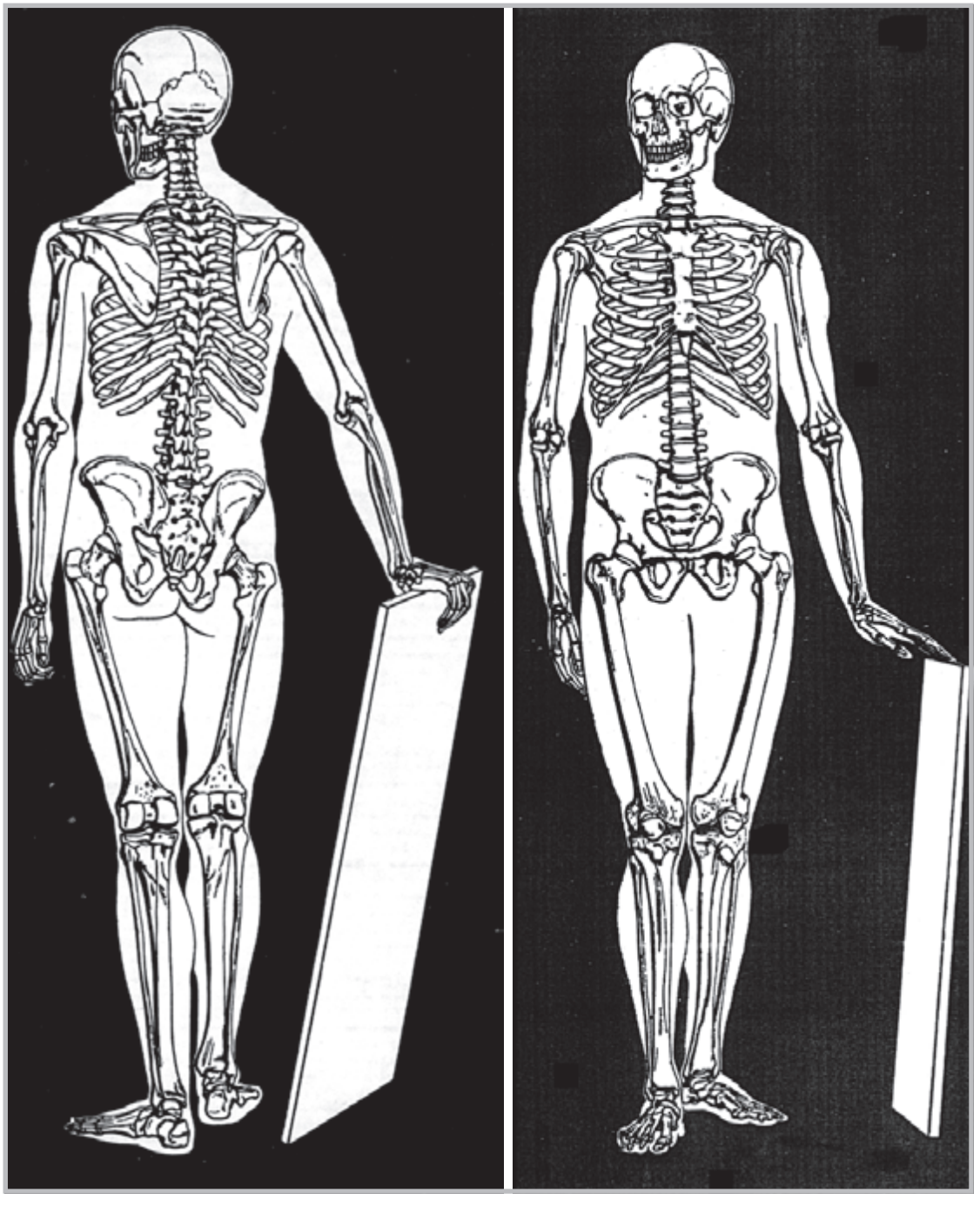
تصویر ۳۵ــ۳



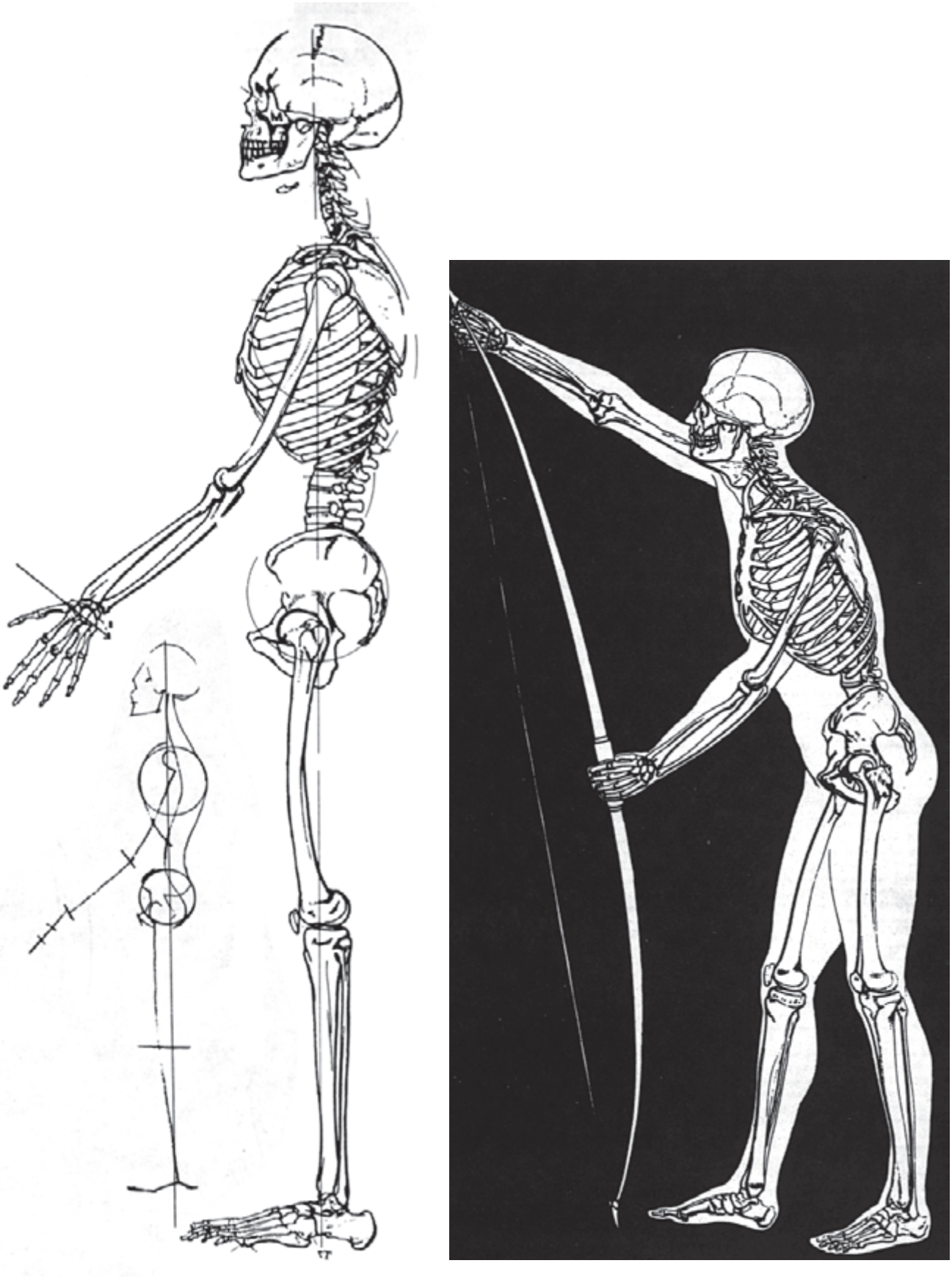
تصویر ۳۶ــ۳

۱ــ۴ــ۳ــشناخت استخوان‌های بدن (اشاره به جزییات) :
شما با شکل ساده شده‌ی استخوان‌بندی بدن (اسکلت) انسان آشنا شدید. حال با دقت در تصاویری که در پی می‌آید، نحوه‌ی قرارگیری و شکل دقیق‌تر استخوان‌ها را در اندام انسان به‌خاطر بسپارید.

در انجام کارهایی مانند آموختن، مهم‌ترین عامل موفقیّت درگیر شدن تمامی ذهن است. قدما می‌گفتند چیزی که به دنبالش هستید باید ملکه‌ی ذهن شما بشود. رژینالد مارش، نقاش امریکایی (۱۹۵۴ــ ۱۸۹۸) برای رسیدن به مهارت زیاد در طراحی اندام انسان، صدها طرح مربوط به آناتومی را از روی آثار نقاشان بزرگ رقم زده است. حاصل کار او مجموعه‌ای بزرگ شد برای راهنمایی هنرجویانی که می‌خواستند آناتومی را بشناسند (تصاویر ۳۷ــ۳ و ۳۸ــ۳).



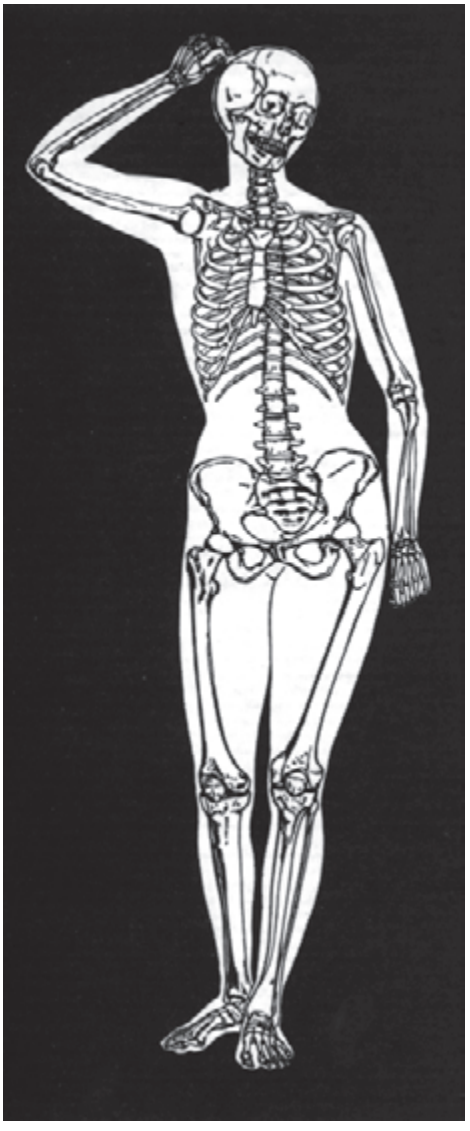
تصویر ۳۷ــ۳



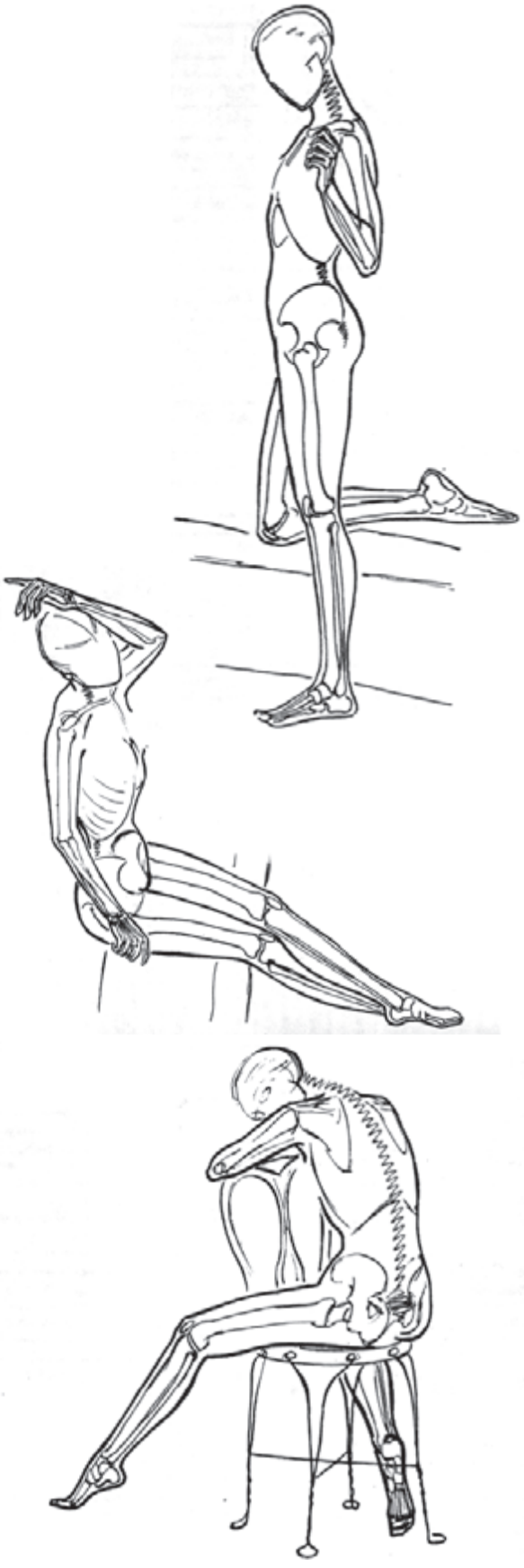
تصویر ۳۸ــ۳

از مقایسه‌ی تصویر۳۹ـ۳ با ۳۷ـ۳ و ۳۸ـ۳ پی‌خواهید برد که در اندازه‌ی اسکلت‌ها تفاوت‌هایی وجود دارد. لگن خاصره‌ی کوتاه و پهن‌تر و باریک بودن عرض شانه‌ها مختص استخوان‌بندی زنان است.

با قرار دادن کاغذ نازک بر روی تصاویری که در دسترس شماست (مثلاً با استفاده از عکس‌های روزنامه‌ها و مجلات ورزشی)، سعی کنید شکل و حالت استخوان‌بندی را مشخص کرده، ترسیم کنید.



تصویر ۳۹ـ۳

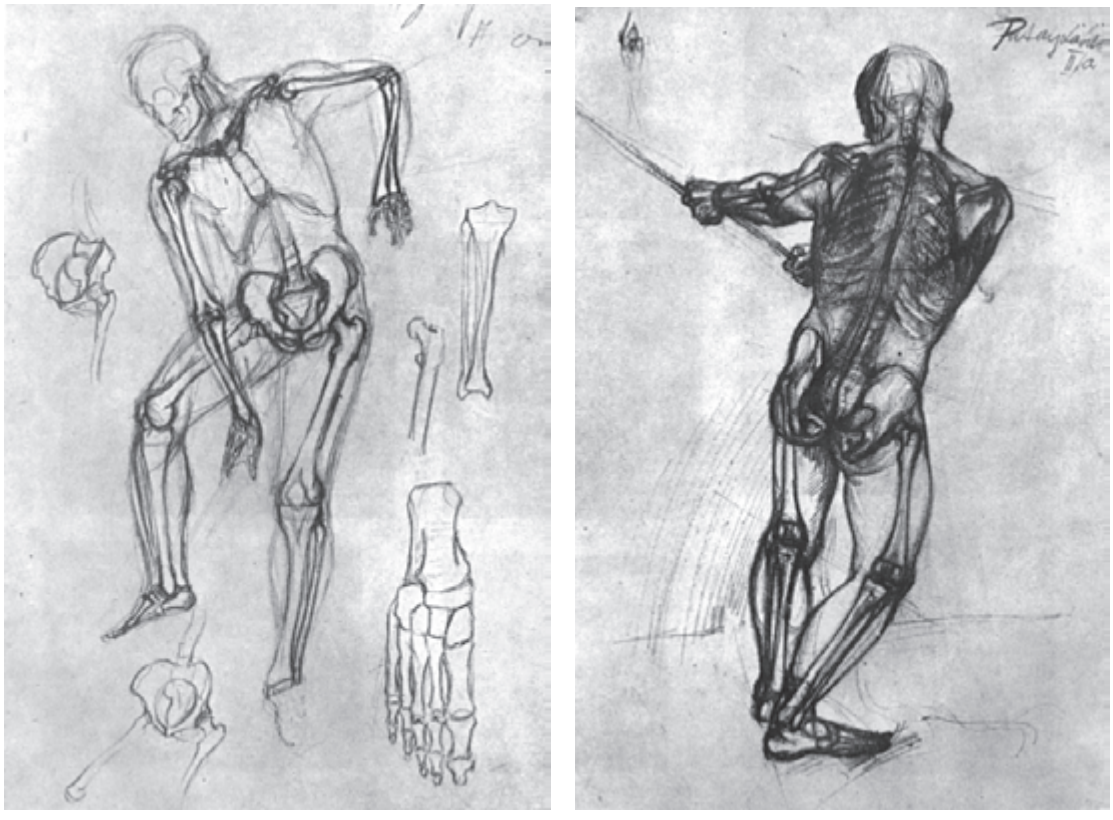


تصویر ۴۰ـ۳

بسیاری از طراحان، از اسکلت به عنوان یک شخصیّت در آثارشان استفاده کرده و طراحی‌های زیبایی به وجود آورده‌اند «ژرژ روئو» و «ادوارد مونش» از طراحانی هستند که از موضوع اسکلت در کارهایشان استفاده کرده‌اند (تصویر ۴۱ــ۳).



تصویر ۴۱ــ۳ــ ژرژ روئو[1] ــ نقاش فرانسوی ــ پدر کوچولو (۱۹۲۷)



تصویر ۴۲ــ۳

۱ــ Rouault

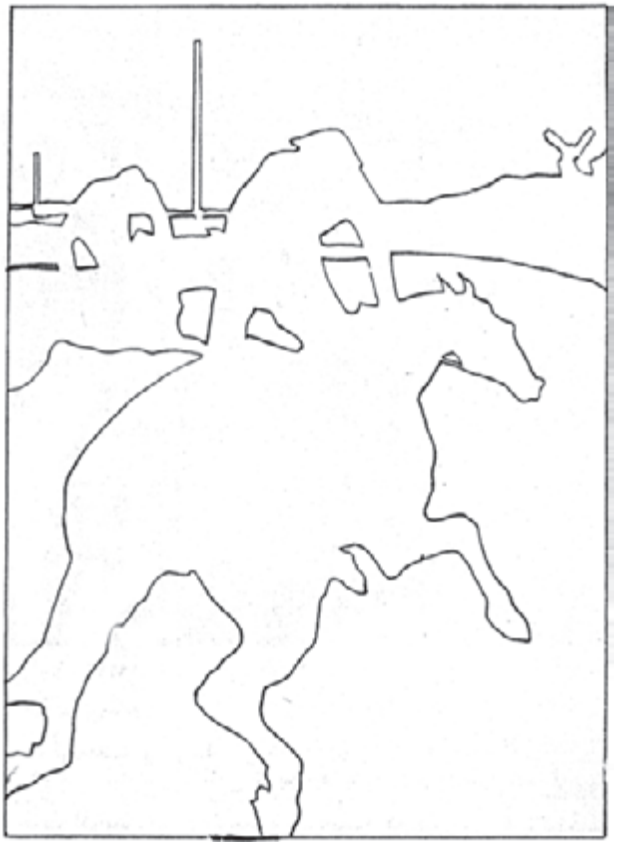
۱ــ اگر امکان طراحی از روی اسکلت‌های آموزشی وجود دارد از نحوه‌ی قرارگیری استخوان‌ها در اندام آدم طراحی کنید. در غیر این صورت، از تصاویر کتاب برای تمرین استفاده نمایید.

۲ــ روبه‌روی مدل قرار گرفته، این بار، با توجه به حالت مدل قرینه‌ی آن را طراحی کنید و یا بعد از یک طراحی، خطی عمود رسم کرده سعی کنید قرینه‌ی آن را بر روی کاغذ بازسازی نمایید.

۳ــ سعی کنید پشت به آفتاب از سایه‌ی خود و دیگر دوستانتان طراحی کنید و یا از مدل به‌گونه‌ای طراحی نمایید که فقط فضای منفی را طراحی کرده باشید. برای درک بهتر فضای منفی می‌توانید نخست از عکس استفاده کرده، سپس از مدلِ زنده طرّاحی کنید (تصاویر ۴۳ــ ۳ و ۴۴ ــ ۳).



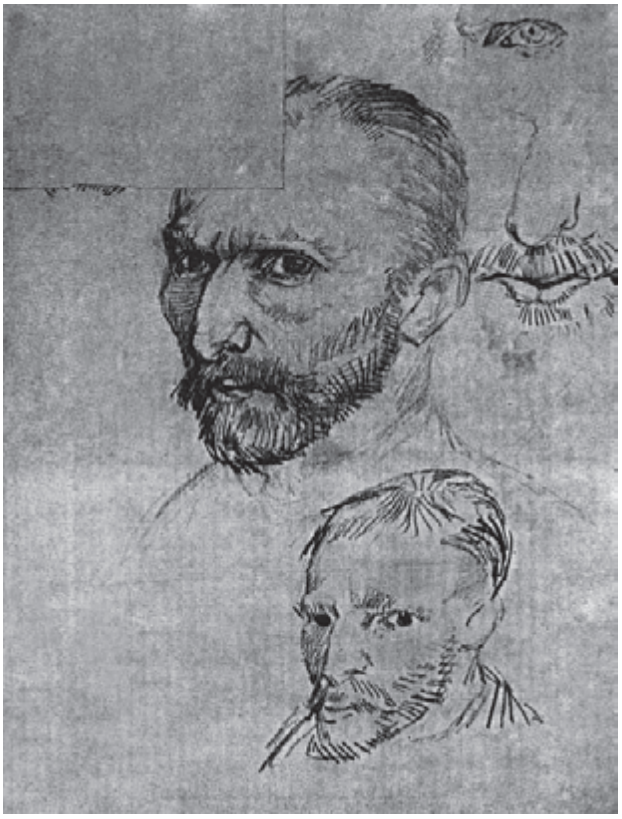
تصویر ۴۳ــ۳ــ طراحی از تولوز لوترک



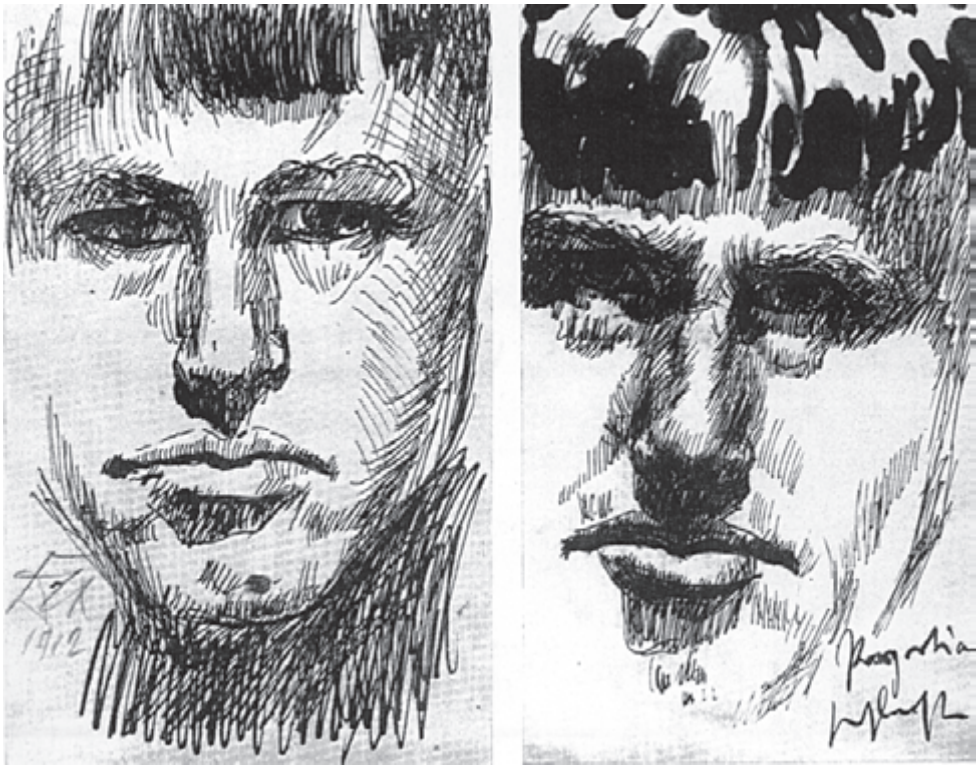
تصویر ۴۴ــ۳

۵ــ۳ــ طراحی از چهره

طراحی از صورت از دوران کودکی مورد توجه است و بچه‌ها با ساده‌ترین شکل آن را رسم می‌کنند و در حافظه داشتنِ شعر «چشم چشم دو ابرو...» دلیل بر همین مدّعاست. بنابراین حس طراحی از چهره، حسّی پایدار است و ممکن است برای بسیاری از شما این موضوع آن‌قدر جذاب شود که بخواهید در سراسر عمر به آن بپردازید هم‌چنان‌که بسیاری از نقاشان در طول زندگی خود بارها و بارها از چهره‌ی خود طراحی کرده‌اند (تصاویر ۴۵ــ۳ و ۴۶ــ۳).



تصویر ۴۵ــ۳ــ طراحی چهره‌ی خود ــ از ونسان وان گوگ (۱۸۵۰ــ۱۸۹۰)



تصویر ۴۶ــ۳ــ طرح‌ها از اتودیکس[1] ــ طراح آلمانی (۱۹۶۹ــ ۱۸۹۱)

۱ــ Dix

رمبرانت نقاش هلندی (قرن هفدهم میلادی) طرح‌های زیادی از خود کشیده و یا از چهره‌ی اطرافیان خود برای طراحی استفاده کرده است. طراحی‌های او از مادرش که سنین پیری را می گذراند بسیار جذاب و زیباست (تصویر۴۷ــ۳).



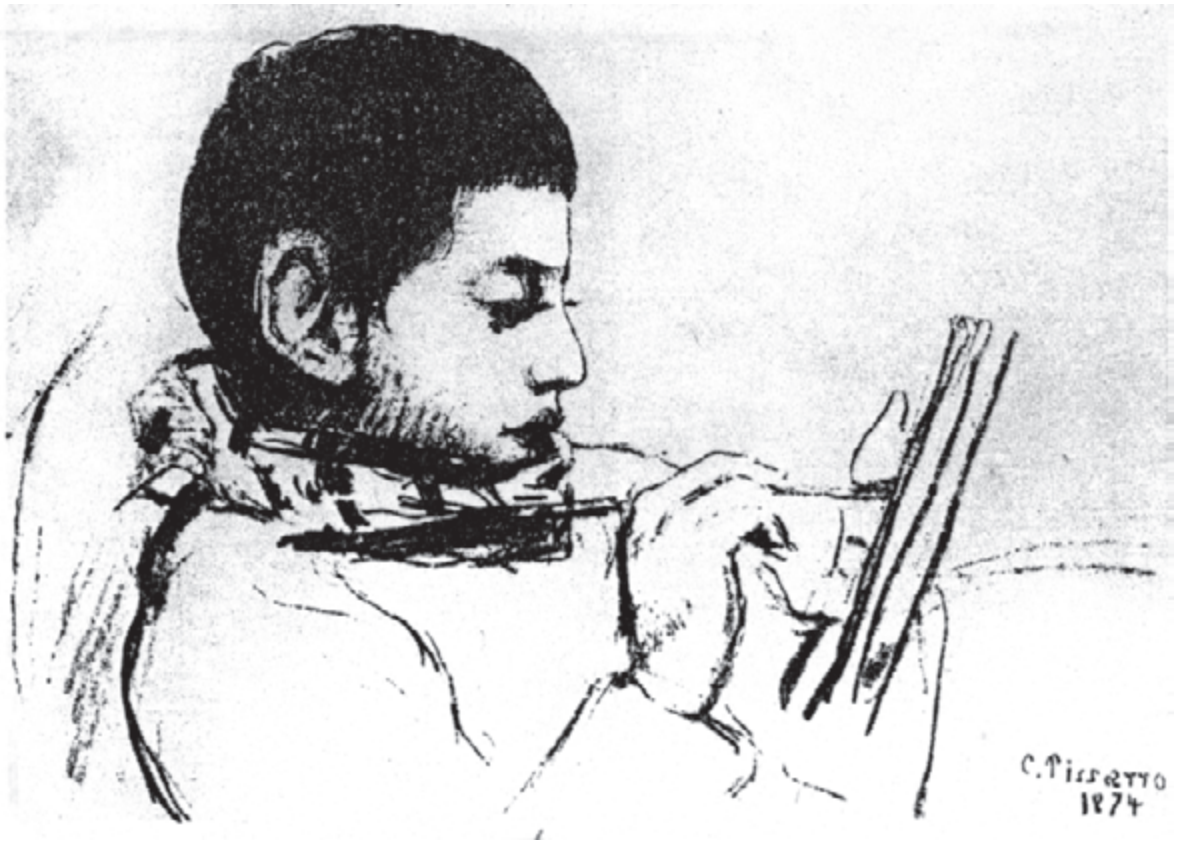


تصویر ۴۷ــ۳ــ رمبرانت ــ نقاش و طراح هلندی (۱۶۶۹ــ۱۶۰۶)

یکی از موضوعات مورد علاقه‌ی پیکاسو نیز، طراحی از چهره‌ی خود و یا نزدیکانش بود. در زمان پیکاسو عکاسی پیشرفت زیادی کرده بود ولی آن‌چه او را ترغیب می‌نمود که از چهره‌ی آشنایانش طراحی کند، همان علاقه و دقت در چهره و طرّاحی از آن بود. او حتی وقتی کسی را برای طراحی نزد خود نمی‌یافت از عکس‌های نزدیکانش استفاده می‌کرد، نه این‌که بخواهد عیناً عکس را کپی کند بلکه فقط از آن کمک می‌گرفت (تصویر۴۸ـ۳).



تصویر ۴۸ـ۳ـ طراحی از پیکاسو (چهره‌ی فرزندش پُل)



تصویر ۴۹ـ۳ـ پرتره‌ی ـ لوسین پسر پیسارو (۱۸۷۴)

کنجکاوی لئوناردو داوینچی طراح ، نقاش و دانشمند قرن پانزدهم را در طرح‌هایی که از سالمندان کشیده است به‌خوبی درمی‌یابیم. چهره‌هایی که گذشت زمان بر آن‌ها تأثیر گذاشته است.

داوینچی، این چهره‌ها را زمانی کشیده است که همه در پی ترسیم چهره‌هایی زیبا و بدون عیب بودند و کشیدن بینی کج و نازیبا نشان آن بود که طراح از ترسیم چهره‌ای بی‌عیب ناتوان است (تصویر ۵۰ــ۳).

برای بسیاری از طراحان نیز کشیدن چهره‌های مختلف در یک صفحه جزو سرگرمی‌ها و تمرین‌ها به‌شمار می‌رود.



تصویر ۵۰ــ۳ــ طراحی از لئوناردو داوینچی (۱۵۱۹ــ۱۴۵۲)



تصویر ۵۱ــ۳ــ ویلیام هوگارث[1] ــ (شخصیت‌ها و کاریکاتورها) (۱۷۶۴ــ۱۶۹۷)



تصویر ۵۲ ــ۳ــ طرح از لئوپولد بویلی (۱۸۴۵ــ۱۷۶۱)

۱ــ Hogarth



تصویر ۵۳ــ۳ــ طراحی از مسعود سعدالدین

تمرین

۱ــ با دوستان همکلاسی خود، مقابل هم نشسته، از چهره‌ی یک‌دیگر طراحی کنید.

۲ــ با استفاده از آینه نیز می‌توانید زمانی طولانی را به طراحی از چهره‌ی خود اختصاص دهید. با تغییر دادن حالات چهره (خشم، تبسم، لبخند، تعجب) دگرگونی‌های چهره‌ی خود را طراحی کنید و یا از آینه‌هایی که تصاویری با اعوجاج به دست می‌دهند استفاده کنید.

۳ــ چند طراحی از چهره را در یک صفحه طراحی کنید.



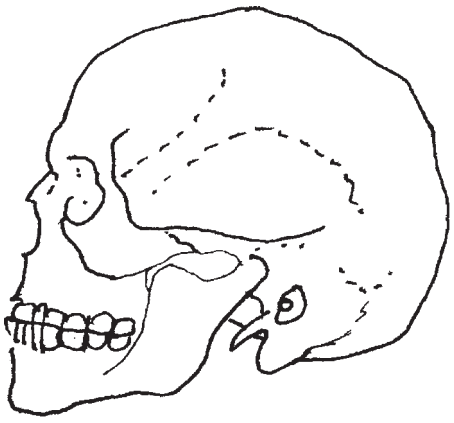
تصویر ۵۴ــ۳ــ طرح از کته کُل‌ویتس[1]

۱ــ Kollwitz

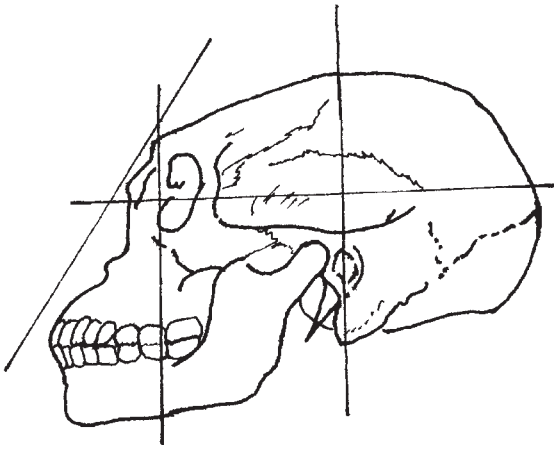
۶ــ۳ــ طراحی از سر

شکل سر با نحوه‌ی قرارگیری و اندازه‌ی استخوان‌های آن ارتباط مستقیم دارد و شکل چهره و حالت آن نیز تابع همین قرارگیری است. دگرگونی و تغییرات نژادی را نیز به همین طریق از شکل مجموعه‌ی استخوان‌ها (جمجمه) می‌توان تشخیص داد. خصوصاً هنگامی که سر را از پهلو نظاره می‌کنیم این تفاوت‌ها خود را واضح‌تر نشان خواهند داد (تصاویر ۵۵ــ۳ و ۵۶ــ۳ و ۵۷ــ۳).

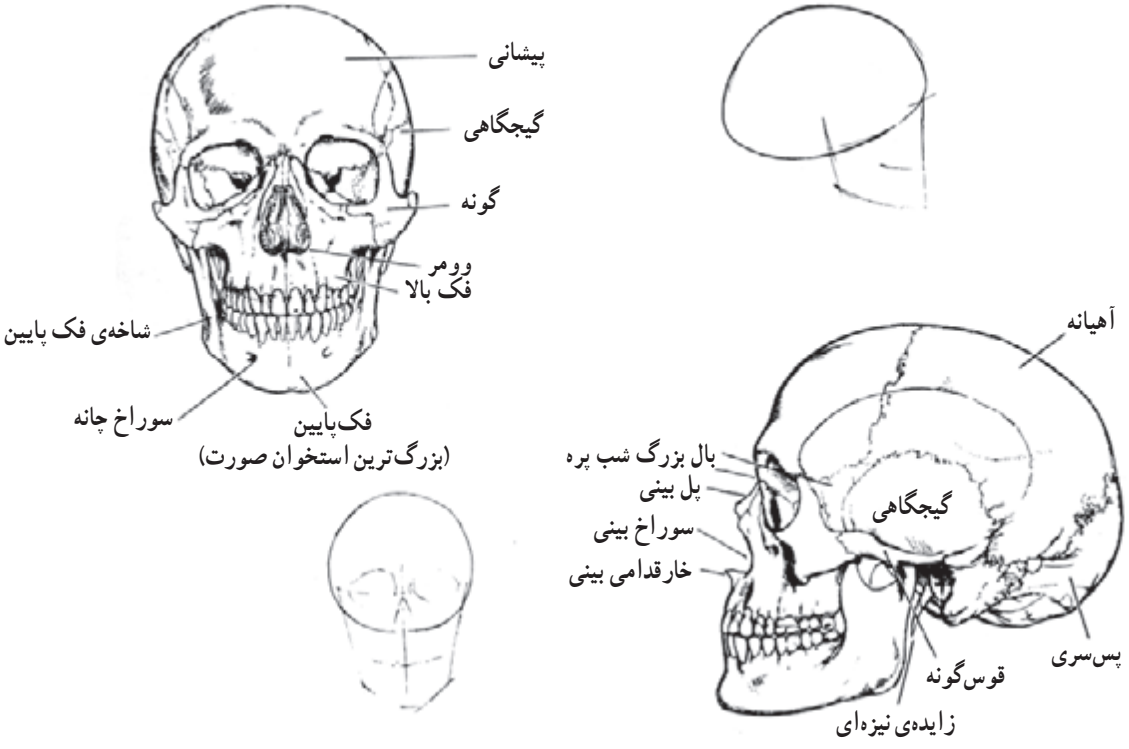
عامل مهم دیگری که در این تفاوت‌ها مؤثّر است حضور ماهیچه‌ها و عضلات صورت است که شما را قادر می‌سازد تا به‌راحتی حس‌هایی مانند ترس، نگرانی، ناراحتی و یا شادی را در چهره‌ها تشخیص دهید. بسیاری از خطوطی که به‌مرور زمان بر چهره می‌نشینند نیز ناشی از تداوم حرکتی این عضلات است و به‌همین دلیل است که چهره‌های خندان و خوشرو با چهره‌های عبوس و نگران تفاوت‌های آشکار دارند.



تصویر ۵۵ ــ۳ــ جمجمه‌ی انسان

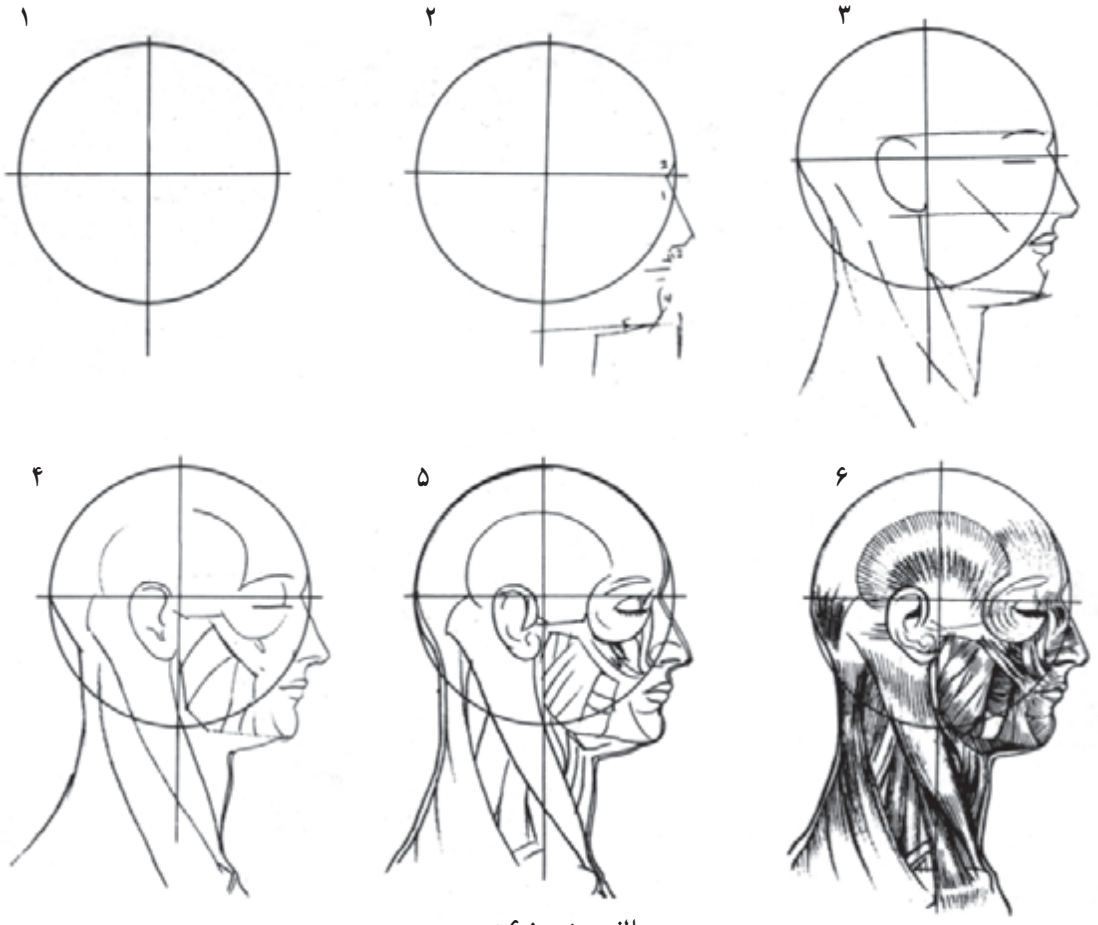


تصویر ۵۶ ــ۳ــ جمجمه‌ی حیوان

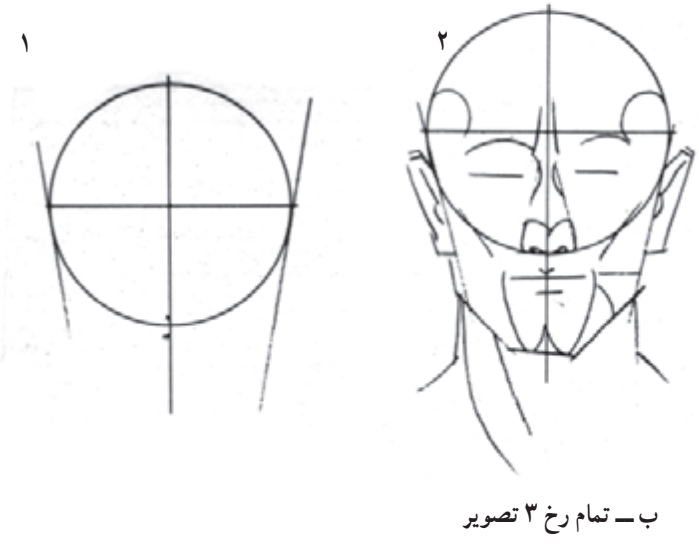


تصویر ۵۷ ــ۳

به تصاویر مربوط به استخوان‌ها و ماهیچه‌های سر دقت کنید و با توجه زیاد، سعی کنید این مجموعه را به‌خاطر داشته باشید. طراحی‌های ساده از استخوان‌ها و ماهیچه‌های سر به شما کمک خواهد نمود تا در طراحی از روی مدل نیز بتوانید آن‌چه را که در زیر پوست است تشخیص دهید. البته اهمّیت دانستن قرارگیری ماهیچه‌ها تا حدی‌ست که بتوان راحت‌تر خطوط چهره را تشخیص داد. از این رو، شکل و نام ماهیچه‌ها تأثیر مهمی در کار شما نخواهد داشت (تصاویر ۵۸ــ۳).



الف ــ نیمرخ ۶ تصویر

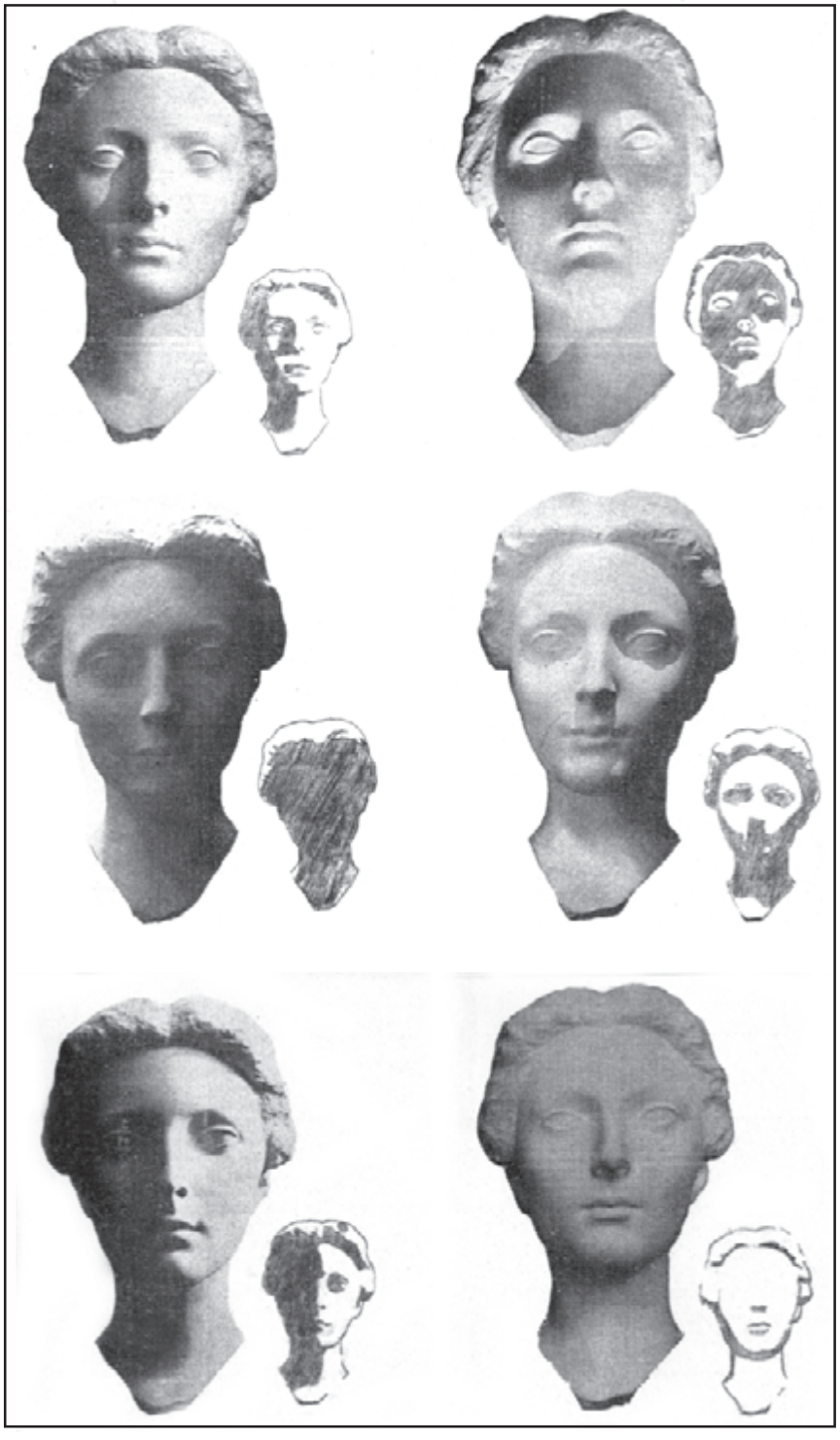


ب ــ تمام رخ ۳ تصویر

تصویر ۵۸ــ۳ــ طراحی‌های ماهیچه‌های (عضلات) صورت از روبه‌رو و نیمرخ

تصویر چهره‌ای جوان را با چهره‌ی کسی که عمری بر او گذشته است مقایسه کنید. در صورت امکان سعی کنید هر دو تصویر متعلق به یک نفر ولی در دو مقطع سنی متفاوت باشد. توجه به تغییر فرم عضلات چهره، اضافه شدن خطوط در پیشانی، دور چشم‌ها و دور دهان و دیگر تغییرات چهره، به شناخت شما بسیار کمک خواهد نمود.

با استفاده از تصاویری که در مجلات و روزنامه‌ها از چهره می‌بینید، حالت‌های مختلف ایجاد شده از نورهای تابیده از زوایای مختلف را مشخص کنید. زیرا تأثیری که سایه روشن بر چهره به‌جای می‌گذارد بسیار قابل توجه است (تصویر ۵۹ــ۳).



تصویر ۵۹ــ۳



تصویر ۶۰ ــ۳ــ گوستاو کوربه[1] ــ نقاش فرانسوی (۱۸۷۷ــ۱۸۱۹)

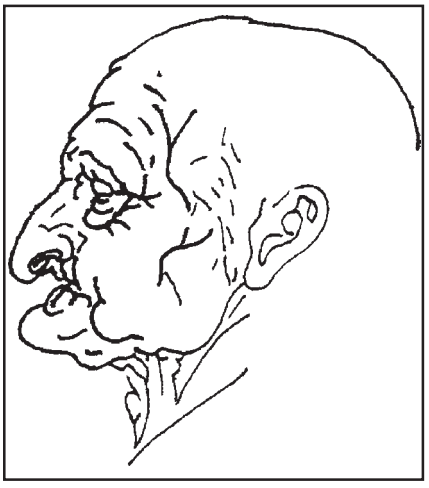


تصویر ۶۱ ــ۳ــ پرتره ژولیتْ کوزْبه ــ ۲۰ cm × ۲۶ ــ
مداد روی کاغذ



تصویر ۶۲ ــ۳ــ رمبرانت (قرن ۱۷ هلند)

۱ــ Courbet



تصویر ۶۳ــ۳



تصویر ۶۴ــ۳ــ طرح سر کودک ــ اثر
لئوناردوداوینچی ــ قرن شانزده میلادی



تصویر ۶۵ ــ۳ ــ طراحی از حالات چهره اثرجان استرت[1] هنرمند معاصر

تمرین

۱ــ از جمجمه طراحی کنید تا اجزای آن را به خاطر بسپارید. سپس با تغییر زاویه‌ی نور به طراحی بپردازید.

۲ــ با تغییر جهت زاویه‌ی نور از چهره طراحی کنید. اگر بتوانید بعد از هر بار طرّاحی جمجمه، با نورهای یکسان، به طرّاحی چهره بپردازید، فرصت خوبی برای مقایسه به‌دست آورده‌اید.

۱ــ Jane Sterrett

۱ــ۶ــ۳ــ تناسبات چهره: با استفاده از آینه‌ای که تمام چهره‌ی شما را نشان دهد از صورت خود طراحی کنید. لازم است طراحی‌هایتان تند و سریع باشد بی‌آن‌که درگیر شباهت شوید. بسیار خوب خواهد بود اگر دوستی برایتان مدل قرارگیرد به شرط آن که خود را ملزم به نشان دادن شباهت ندانید زیرا هدف از این تمرین، فقط شناسایی و نحوه‌ی قرارگیری اجزای صورت است. این تمرین را می‌توانید با خط‌خطی کردن مداد یا روان‌نویس یا حتی خودکار انجام دهید.



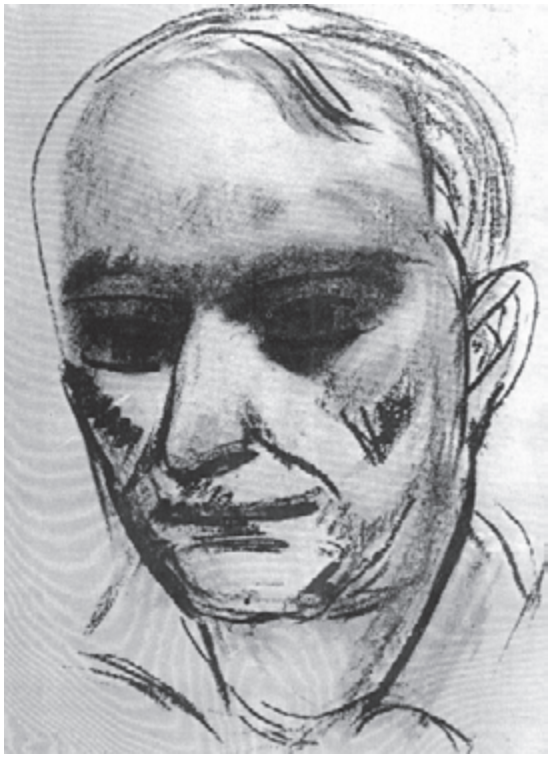
تصویر ۶۶ ــ۳



تصویر ۶۷ ــ۳

با پهنای زغال یا مدادی که نوک آن را کمی بلندتر تراشیده‌اید سعی کنید برجستگی و فرورفتگی‌های چهره را نشان دهید (تصویر ۶۸ــ۳).

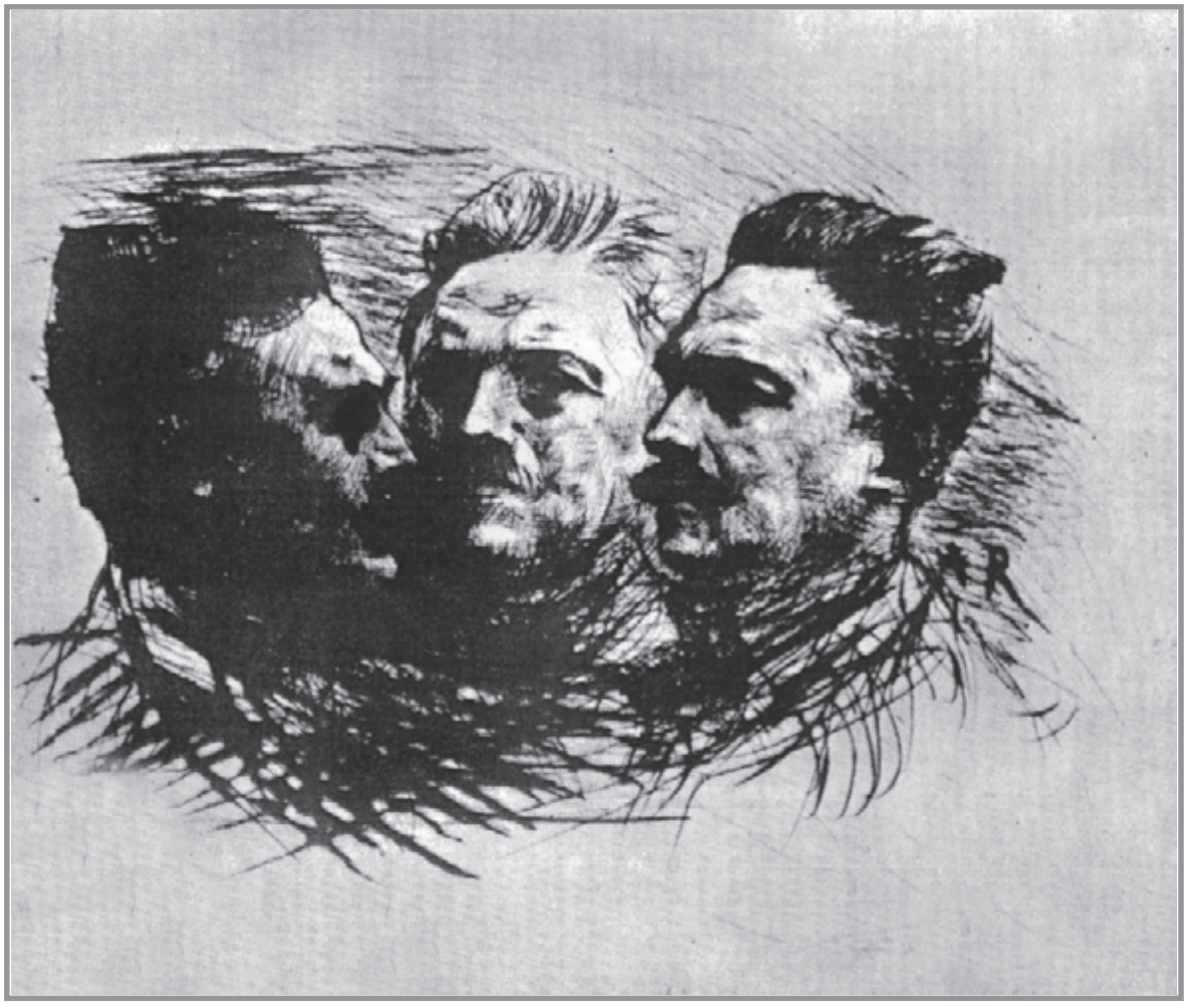
در این تمرین تابش نور اهمیّت خود را دارد. زیرا چنان‌چه نور از زاویه‌ای بتابد که بتواند فرورفتگی‌ها و برجستگی‌های فرم صورت را بهتر نشان دهد، شما می‌توانید با دقّت بیش‌تری این تمرین را انجام دهید.



تصویر ۶۸ــ۳ــ طراحی از هانری ماتیس[1] ــ نقاش فرانسوی (۱۹۵۴ــ۱۸۶۹)

۱ــ Matisse

این تمرین را به‌گونه‌ای دیگر تکرار کنید. بر روی یک صفحه، چهره‌ی مدل را در حالات روبه‌رو و نیمرخ طرّاحی کنید. هم اندازه بودن و در کنار هم قرار گرفتن این دو طرّاحی، فرصت مقایسه‌ای را برایتان فراهم می‌آورد تا قسمت‌های برجسته و فرورفته را از دو زاویه بررسی کنید (تصویر ۶۹ــ۳).



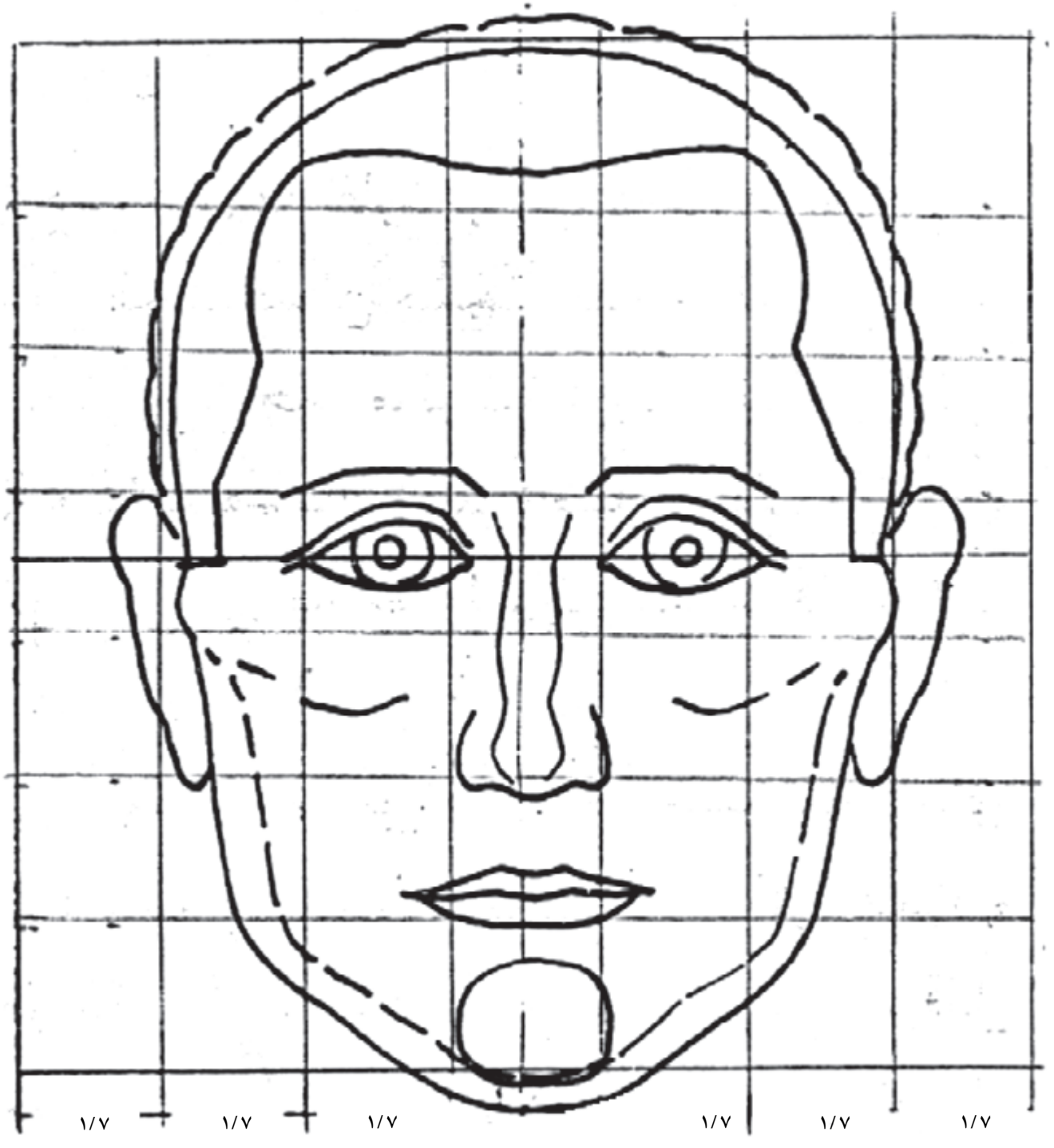
تصویر ۶۹ــ۳ــ طرح از رودن[1] ــ مجسمه‌ساز فرانسوی ــ چهره‌ی هنری بک (۱۹۱۷ــ۱۸۴۰)

طرّاحی ساده‌ای از چهره‌ی خود یا مدل رسم کنید. وارد جزییات نشوید. حتی می‌توانید فرم سر را به شکل بیضی رسم کرده، جای اجزای صورت، چشم‌ها، بینی، لب‌ها، ابروها و گوش‌ها را مشخص کنید. حال، بر روی طرحی که پیش‌رو دارید خطوط مقابل را امتداد دهید. خط‌ابروها، خط‌چشم‌ها، کناره‌های دهان و خطی از کنار پره‌های بینی و موازی بینی مانند تصویر ۷۰ــ۳.

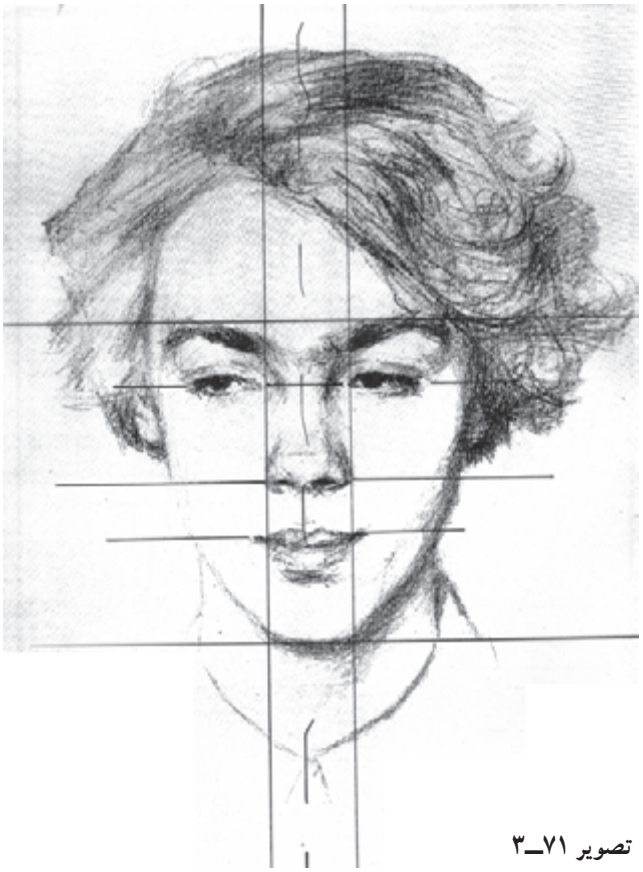
تصویر به‌دست آمده بی‌شباهت به تصویر ۷۱ــ۳ نیست.

در این تصویر که یکی از تناسبات معمول چهره را نشان می‌دهد سر را درون مربعی (که ضلعش تقریباً مساوی طول سر است) قرار می‌دهند که به هفت قسمت مساوی تقسیم شده است. خطّ وسط، از میان چشم‌ها عبور می‌کند و پایه‌ی بینی، بر روی اندازه‌ی تقریبی $\frac{۱}{۴}$.

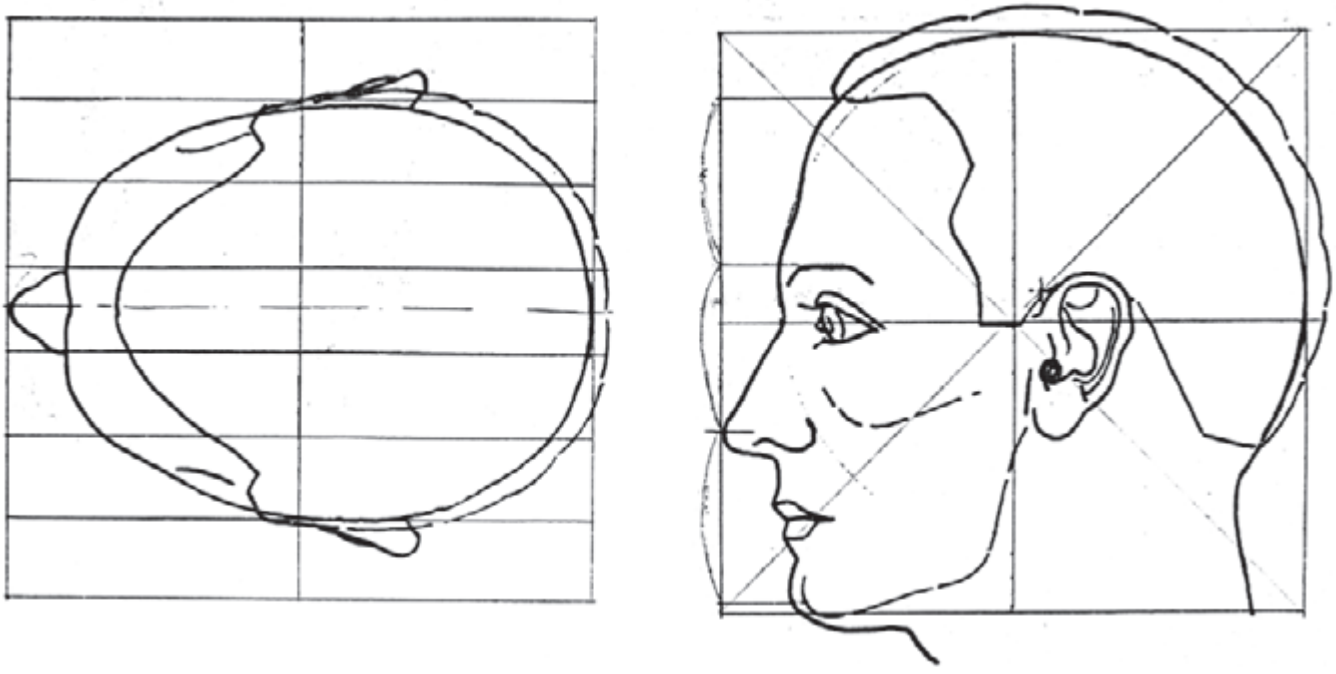
۱ــ Rodin



تصویر ۷۰ـ۳



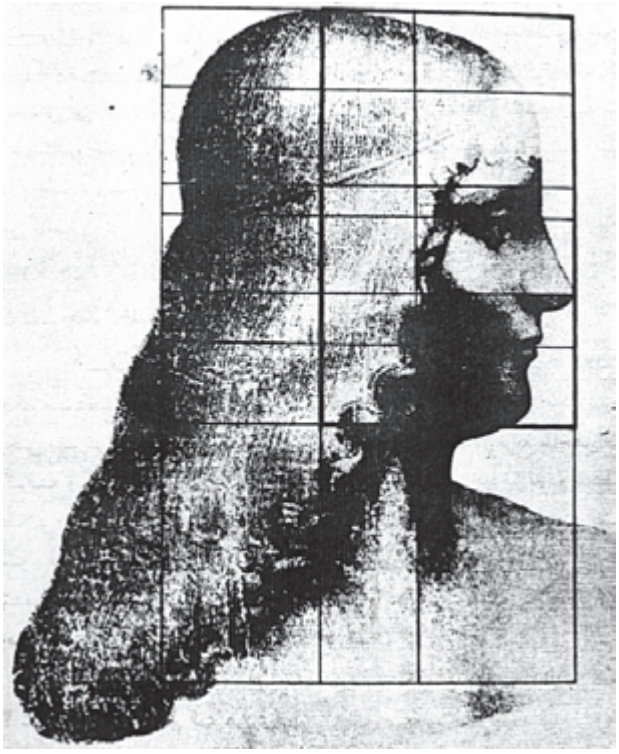
تصویر ۳ــ۷۱



تصویر ۳ــ۷۲

این اندازه‌ها و تناسبات مانند تمامی نسبت‌های ارایه شده، فرضی‌ست و مربوط به دورانی‌ست که سعی می‌شد برای زیبایی (مثلاً زیباترین چهره) اندازه‌هایی وضع شود. اینان برای آن‌که بتوانند واحدی را مشخّص کنند طول و عرض چشم را ملاک قرار می‌دادند به‌طور مثال : فاصله‌ی دو چشم، یک طولِ چشم و برای پهنایِ سر، پنج چشم و برای فاصله‌ی ابرو با چشم پهنای یک چشم، و پهنای بینی در قسمتِ پره‌ها به اندازه‌ی یک چشم و اندازه‌ی دهان به اندازه‌ی یک برابر و نیمِ طولِ چشم.

حال در دوران معاصر تفاوت‌های فردی و تنوع چهره‌ها خود کششی‌ست برای طراحی کردن، بنابراین دوری کردن از فرمول‌ها به اثر شما جاذبه‌ای خاص می‌بخشد.



تصویر ۷۳ــ۳ــ چهره‌ی ایزابل دِست ــ اثر لئوناردو داوینچی ــ تحلیل هندسی از ماتیلا گیکا

تمرین

ــ از چهره‌های دوستان خود طراحی کنید (از روبه‌رو و نیمرخ). توجه به تناسبات چهره هدف عمده‌ی شما باشد.

۲ــ۶ــ۳ــ چشم‌ها: چشم، عضو حساس و کــروی شکلی‌ست که درون چشم خانه یا کاسه‌ی چشم قرار گرفته است و به وسیله‌ی استخوان‌های ابرو، پیشانی و گونه محافظت می‌شود. پلک‌ها که پوسته‌ی نازکی هستند از رویه‌ی کروی چشم محافظت می‌کنند. پلک پایینی تقریباً ثابت است و پلک بالایی مانند سایه‌بان بازوبسته می‌شود و در حالت چشم باز، پلکِ بالا جمع شده، بالای چشم قرار می‌گیرد. پلکِ بالایی قوس بزرگ‌تری را در برمی‌گیرد. موهای کوتاهی به نام مژه بر روی لبه‌ی خارجی پلک‌ها روییده تا چشم را از گرد و غبار و نور محافظت کنند.

روی بخش کروی چشم که قابل مشاهده است دایره‌های رنگینی می‌بینیم که در افراد مختلف این رنگ‌ها متفاوتند و معمولاً دایره‌ی مرکزی تیره‌تر است. در حالت عادی، بخشی از دایره‌ی رنگی (عنبیّه) که دایره‌ی مرکزی تیره‌تر (مردمک) را در درون خود دارد، در زیر پلک بالایی قرار می‌گیرد و دیده نمی‌شود. در غیر این صورت و رعایت نکردن آن در طراحی، چشم‌ها زُل و خیره شده به‌نظر می‌آیند.

از آن‌جا که چشم را برملاکننده‌ی اسرار درون دانسته‌اند، وضعیّت چشم‌ها و حالاتی که به خود می‌گیرند به گونه‌ای‌ست که چهره را بسیار تحت تأثیر خود قرار می‌دهند. حالت چشم‌ها در افراد مختلف متفاوت است ولی به‌طورکلی تمامی چشم‌ها حالت بادامی دارند، کمی باریک‌تر، درشت‌تر و یا کمی گردتر.

در تقسیمات سر، همواره از چشم به عنوان واحد نام برده‌اند. اینان، از طول و عرض چشم استفاده کرده، تناسبات را بیان کرده‌اند. براساس همان تناسبات تخمینی، خطّ میانی سر از وسط چشم‌ها می‌گذرد و فاصله‌ی چشم‌ها از یک‌دیگر یک چشم است و در حالت نیمرخ بر روی خطّی قرار می‌گیرند که از پره‌های بینی روبه بالا می‌رود.



تصویر ۷۴ــ۳ــ نقاشی از فیلیپو لیپی[۱] (۱۴۶۹ــ۱۴۰۶)

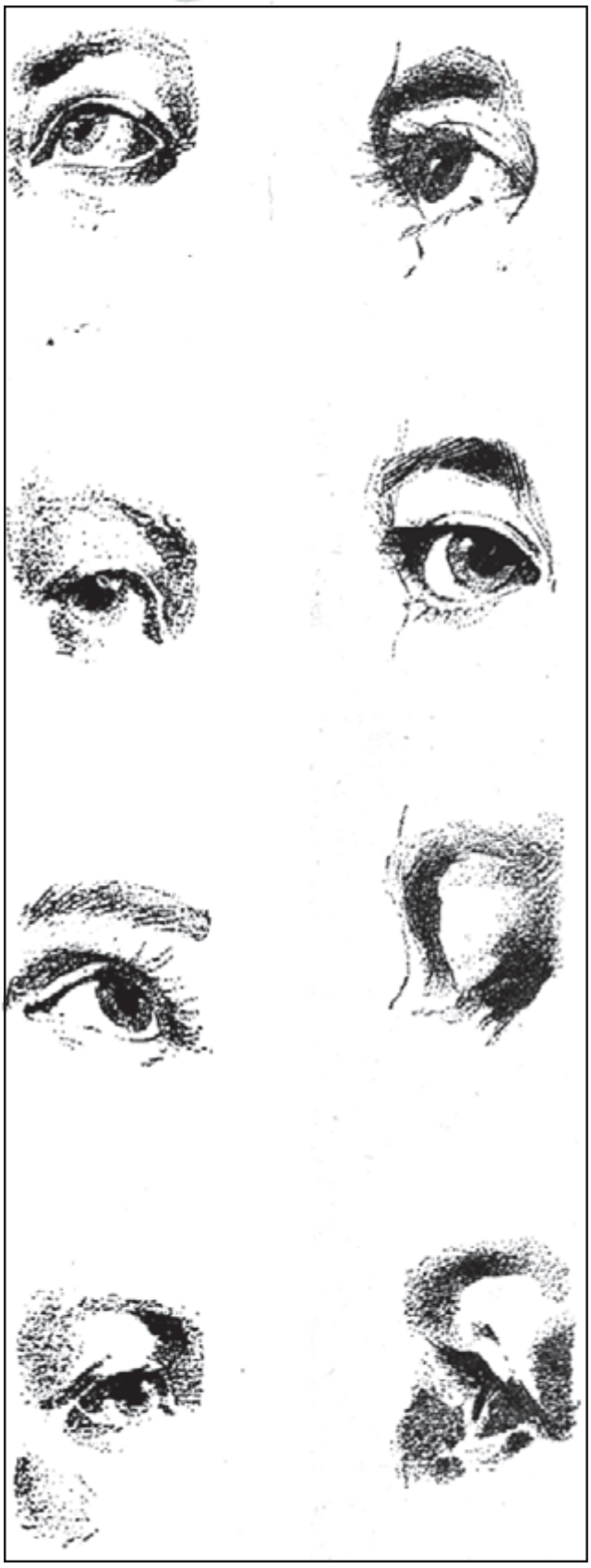
۱ــ Lippi

زاویه‌های دو طرف چشم یکسان و یک شکل نیستند. در زاویه‌های بیرونی، پلک‌ها بر روی هم قرار می‌گیرند. پلک پایین به‌طرف بالا متمایل است و پلک بالا به‌طرف پایین، ولی در زاویه‌های درونی به خاطر غشای صورتی رنگی که در میان دو پلک قرار می‌گیرد کمی حالت فرورفتگی وجود دارد.

در تصاویر۷۵ــ۳ و ۷۶ــ۳ می‌توانید حالات مختلف چشم را ببینید.



تصویر ۷۵ــ۳ــ طرح از ویلیام تیسون



تصویر ۷۶ــ۳



تصویر ۷۷ــ۳ــ در این تصویر که اثر ساندروبوتیچلی[۱] (۱۵۱۰ــ۱۴۴۴) است سه حالت از چشم را مشاهده می‌کنید.

۱ــ Bottichlli

۱ــ با کمک آینه از چشم‌های خود طراحی کنید. یکی از چشم‌ها (طرف راست یا چپ) را طراحی کرده، قرینه‌ی آن را رسم کنید.

۲ــ دو طراحی را با یک‌دیگر مقایسه کنید. آیا چشم‌هایتان کاملاً قرینه هستند؟ نتیجه باید معمولاً منفی باشد زیرا کم‌تر کسی یافت می‌شود که چشم‌هایی کاملاً قرینه داشته باشد.

۳ــ با انگشتان خود به آرامی پوست صورت (اطراف چشم) را کمی به طرف پایین یا بالا کشیده، حالت‌های مختلف چشم را طراحی کنید. این تمرین درک شما را از شکل روی چشم و حالت پلک‌ها افزایش خواهد داد.

۳ــ۶ــ۳ــ بینی: در تصویر نیمرخ از چهره، به‌خوبی درمی‌یابیم که بینی برجسته‌ترین عضو صورت است و در ترکیب چهره نقش مهمی را برعهده دارد. در ساده‌ترین حالت، بینی، تجسّمی از یک هرم است که قاعده‌اش روبه پایین و محل قرارگیری حفره‌های آن است.

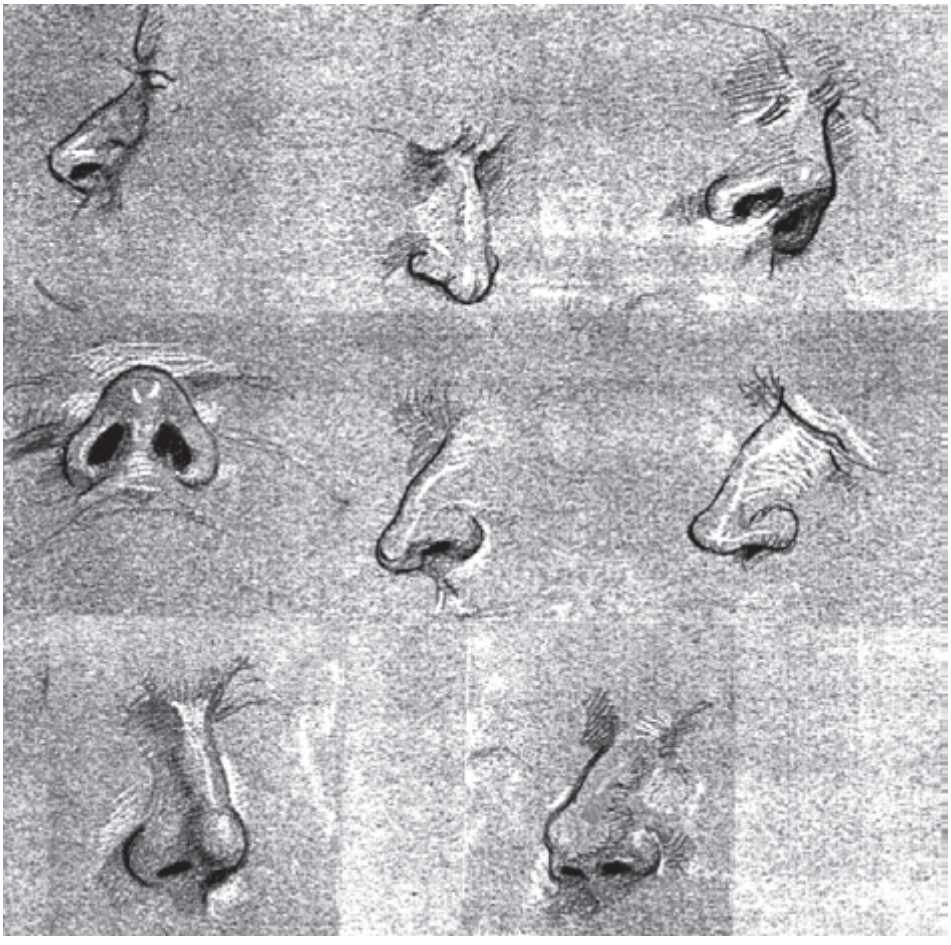
شکل بینی در نوری متناسب، حالت واقعی خود را نشان می‌دهد و پره‌ها، پل (قوز) و برجستگی آن به خوبی نمایان می‌شود.

حفره‌های بینی و تیغه‌ی غضروفی که حایل بین آن دو است (و به قلاب تشبیه شده است) نقش اصلی عملکرد بینی را که همان تنفس و بویایی‌ست بر عهده دارند.

دقت در ترسیم این بخش و شکل قرارگیری‌اش بر پشت لب بالایی می‌تواند آن گونه که به نظر می‌آید، چندان دشوار نباشد.

پهنای پایه‌ی بینی را با کمی تغییر به اندازه‌ی طول یک چشم تخمین زده، محل قرارگیری‌اش را بر روی خطی ($\frac{1}{4}$ پایین چهره) دانسته‌اند که با توجه به یکسان نبودن شکل بینی در چهره‌ی افراد باید این اندازه‌ها را به‌عنوان یک فرض به‌حساب آورد.

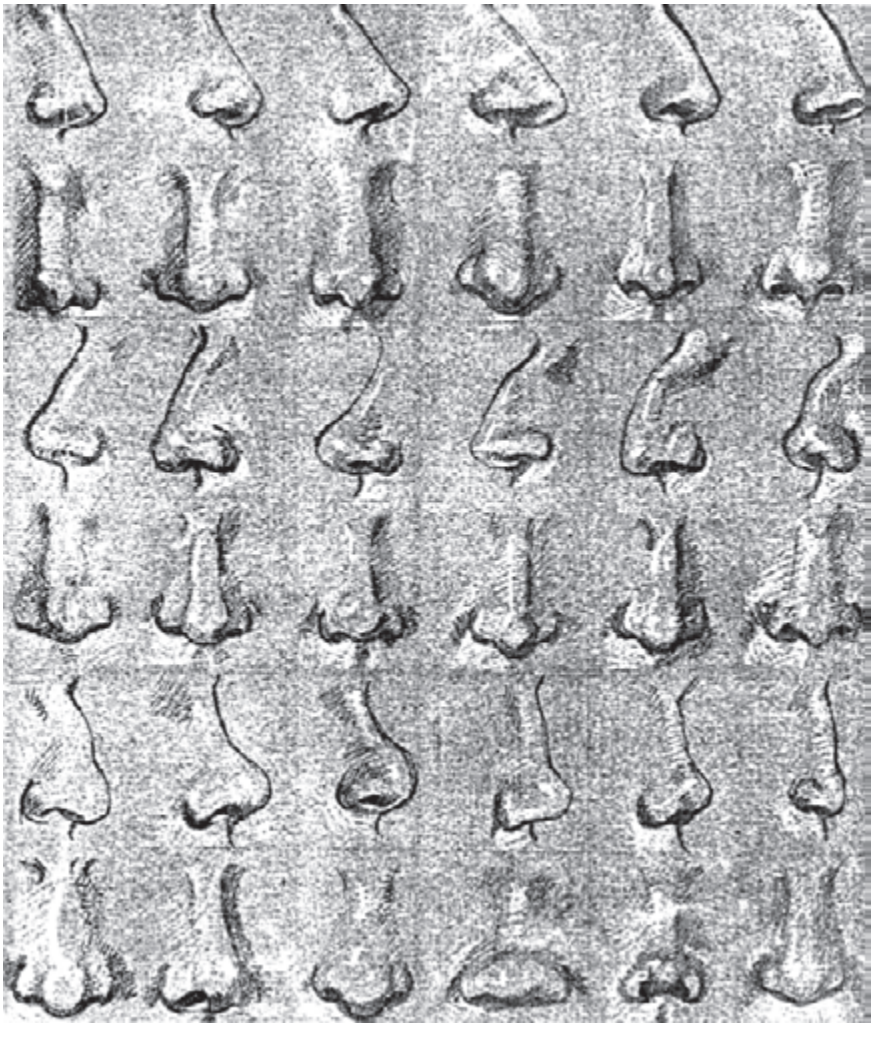
بخش بالای بینی، استخوانی و بخش پایینی آن غضروفی‌ست (تصاویر ۷۸ــ۳ و ۷۹ــ۳ و ۸۰ــ۳).



تصویر ۷۸ــ۳



تصویر ۷۹ــ۳



تصویر ۸۰ــ۳

تمرین

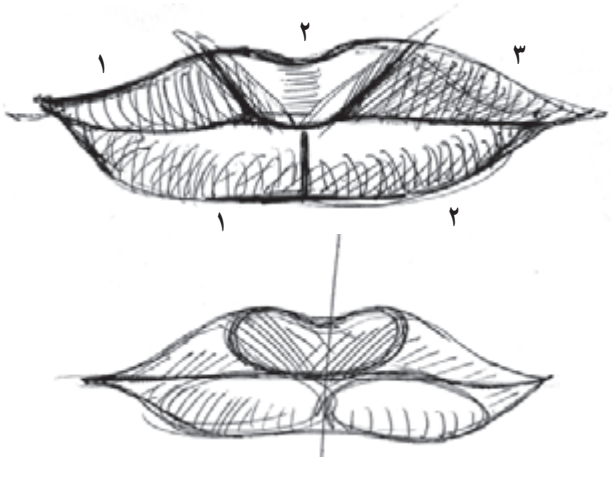
۱ــ در زاویه‌های مختلف از بینی طرّاحی کنید.

۲ــ در حالت‌های مختلف (به صورتی که حالت بینی تغییر کند) از بینی خود طرّاحی کنید.

۴ــ۶ــ۳ــ دهان: دهان با شکل لب‌ها مشخّص می‌شود. قرارگیری لب‌ها هم بستگی به قوس دندان‌ها دارد. برجستگی دهان نیز مانند بینی در حالت نیمرخ نمایان‌تر است. لب‌ها شیب کوتاهی به‌طرف دهان دارند. لب بالا معمولاً جلوتر از لب پایین قرار می‌گیرد و لب پایین پهن‌تر و کلفت‌تر از لب بالا نمایان می‌شود. لب بالا تیره‌تر از لب پایین به‌نظر می‌رسد زیرا غالباً نور از بالا می‌تابد و لب بالا در سایه قرار می‌گیرد.

لب‌ها درحالت طبیعی شکلی قرینه دارند، به‌هنگام تبسم یا خندیدن شکل دندان‌ها نمایان می‌شود و در فرم لب‌ها حالت کشیدگی به‌طرف گوشه‌های دهان به‌وجود می‌آید. در تصاویر ساده مانند علامت هنر نمایش (تئاتر)، دو چهره‌ی خندان و گریان را به‌کمک فرم لب‌ها مشخص کرده‌اند. از این‌رو می‌توان دریافت که این عضو متحرک در بیان عاطفی در چهره چه نقش مهمی را برعهده دارد.

برای ساده‌تر کردن شکل دهان، لب بالا را به سه قسمت و لب پایین را به دو قسمت تقسیم کرده‌اند (تصاویر ۸۱ــ۳ ، ۸۲ــ۳ و ۸۳ــ۳).



تصویر ۸۱ــ۳



تصویر ۸۲ــ۳



تصویر ۸۳ــ۳

تمرین

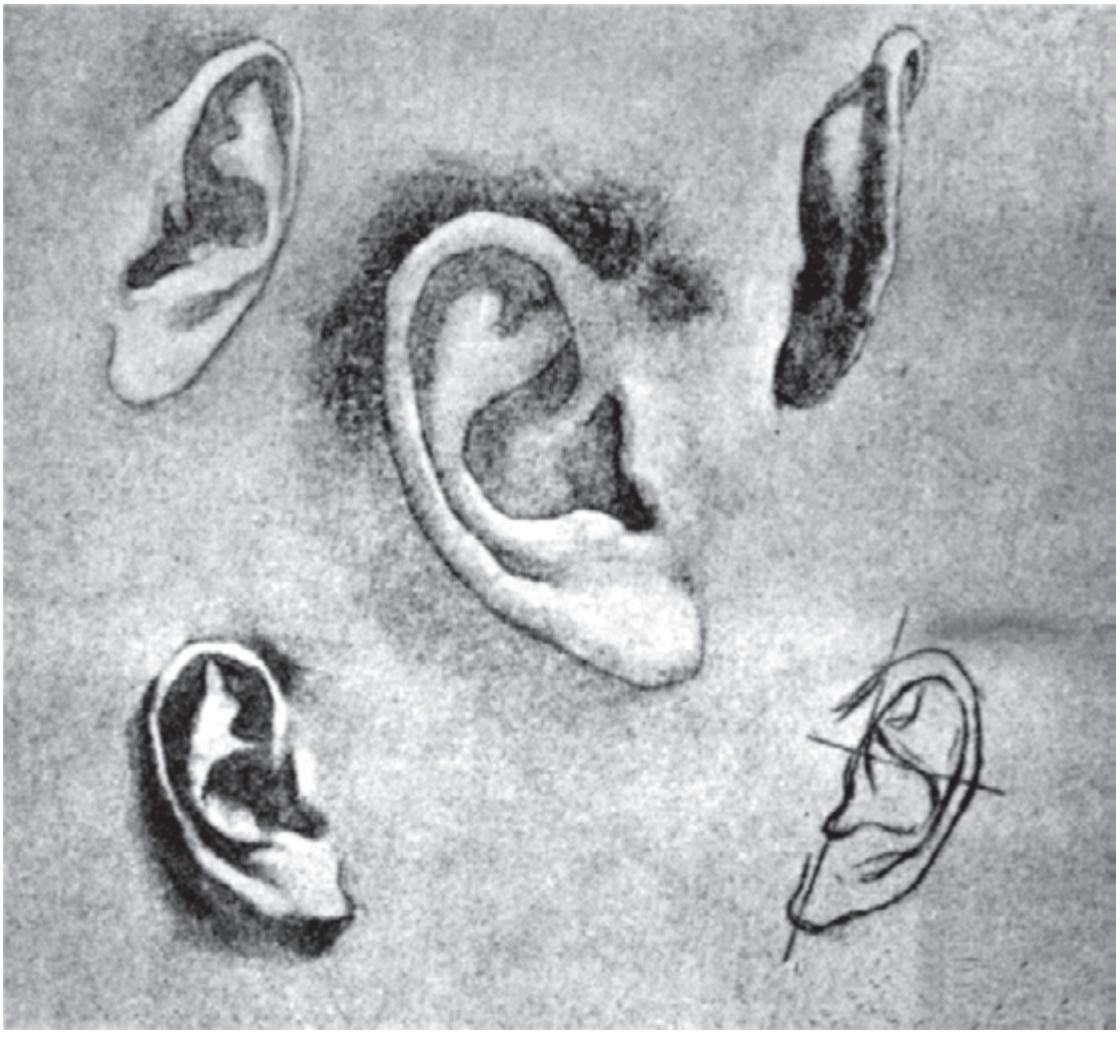
۱ــ شکل دهان را در حالت تبسم و خندیدن طراحی کنید.

۲ــ شکل‌های مختلفی را که دهان در ادا کردن حروف فارسی به لب‌ها می‌دهد طراحی کنید.

۵ــ۶ــ۳ــ گوش: گوش، شکل ثابتی دارد (متحرک نیست) و معمولاً به واسطه‌ی قرار گرفتن در زیر مو، کلاه و یا روسری کم‌تر نمایان می‌شود و در حالت نیمرخ است که خود را به‌تمامی می‌نمایاند.

طرّاحی از گوش، پیچیدگی خود را دارد، که جز با تمرین و تکرار نمی‌توان بدان رسید. شکل گوش از پشت سر مانند دهانه‌ی شیپور است و از روبه‌رو مانند صدف جلوه می‌کند. در قسمت بالا پهن است و به قسمت باریک‌تری منتهی می‌شود که «نرمه‌ی گوش» نام دارد. گوش در شکل ساده و اغراق شده‌اش علامت سؤال را تداعی می‌کند (تصویر ۸۴ــ۳).

اندازه‌ی تقریبی گوش را می‌توان با اندازه‌ی بینی برابر دانست (مانند تمامی اندازه‌های داده شده تقریبی و نسبی است و فقط برای ساده‌تر شدن تناسبات به‌کار می‌رود.). توجه به زاویه‌ای که گوش بر روی سر قرار می‌گیرد شما را از خطای دید در طراحی می‌رهاند.



تصویر ۸۴ــ۳

تمرین

ــ طراحی از گوش، با استفاده از مدل واقعی، بهتر می‌تواند انجام شود. از جهت‌های مختلفِ سر (روبه‌رو، نیمرخ و پشت سر) از گوش طراحی کنید.

۶ــ۶ــ۳ــ مو، ابرو و چانه: مو، ابرو و چانه، قسمت‌هایی از چهره هستند که شاید در تمرین‌های طرّاحی از آن‌ها غفلت شود ولی اهمیّت این اعضا در ترکیب چهره بسیار زیاد است و به‌هنگام طرّاحی، خصوصاً به شکل اغراق‌آمیز، نقش بسیار مؤثّری دارند.

هنگام طراحی از مو باید حجم و جنس مو را درنظر گرفت. موهای بلند و کوتاه و موهای نرم و صاف یا فردار و موّاج هرکدام ویژگی‌های مخصوص به‌خود را دارند که با کمی صبر و حوصله، می‌توان در ترسیم موها مهارت پیدا کرد. برخورد کلیشه‌ای با مو، یک‌دست سیاه کردن و یا فقط خط خطی کردن آن، از زیبایی طراحی‌تان می‌کاهد.

در ترسیم مو و ابرو، گذاشتن سطحی خاکستری با پهنای مداد و یا زغال و کار کردن روی آن با نوک مداد می‌تواند حالت طبیعی موها و ابروها را بیش‌تر نشان دهد. سطح موی سر خصوصاً به هنگام تمیزی، موّاج است و نور را با ظرافت خاصی منعکس می‌کند. این ویژگی، بسیاری از طراحان را با شیفتگی به طرّاحی واداشته است (تصاویر ۸۵ــ۳ ، ۸۶ــ۳ ، ۸۷ــ۳ و ۸۸ــ۳).



تصویر ۸۵ ــ۳ــ طراحی از پیکاسو



تصویر ۸۶ ــ۳ــ طراحی از رافائل[1] (۱۵۲۰ــ۱۴۸۳)



تصویر ۸۷ ــ۳

۱ــ Raphael



تصویر ۸۸ــ۳ــ جان سینگر سارجنت ــ طراحی مداد گرافیت ــ قرن ۱۹میلادی



تصویر ۸۹ ــ۳ــ بن نیکلسن[1] ــ تصویری از باربارا هپورث

ابرو نیز مانند مژه‌ها محافظت از چشم را برعهده دارد. فاصله‌ی بین چشم و ابرو را پهنای یک چشم دانسته‌اند. چشم و ابرو را هماهنگ با هم بهتر می‌توان طراحی کرد.

ابرو عضو متحرّکی نیست ولی به واسطه‌ی حرکت پوست پیشانی، قابلیّت جابه‌جایی دارد و هنگام بروز حالتی در چهره یکی از اعضای مؤثّر نشان‌دهنده‌ی حسی‌ست که در پشت چهره می‌گذرد مانند حس تعجّب، اخم کردن و... .

پهنای ابرو و رنگ آن می‌تواند از ویژگی‌های یک چهره باشد (تصویر ۸۹ــ۳).

۱ــ Nicholson

چانه هم مانند بینی و دهان و دیگر اجزای صورت، در چهره‌های مختلف شکل متفاوتی دارد : چانه‌های باریک و تیز، پهن و گوشتالود و یا صاف و گرد و چانه‌هایی که فرورفتگی دارد. چانه در چهره‌ی کودک کمتر نمایان است و در سن پیری نمایان‌تر و مشخص‌تر می‌شود. چانه را باید با کُلیّت صورت در نظر گرفت و به هنگام طراحی از اغراق کردن و برجسته‌تر کردن آن حذر نمود مگر آن‌که بخواهید طرحی طنزآمیز رسم کنید.

در طراحی از چهره به یاد داشته باشید که بهترین شیوه آن است که با سنجیدن همه‌ی اجزای صورت، کارتان را هماهنگ پیش ببرید. این سنجش، به شما در تشخیص بهترِ اندازه‌ها و نسبت‌ها کمک فراوانی خواهد کرد. هماهنگ پیش بردن کار و اثر به منزله‌ی آن است که هر لحظه تمامی قسمت‌های اثر به یک اندازه پرداخت شده باشد یعنی شما طرّاحی چشم را به تنهایی به پایان نبرید و بعد به بینی بپردازید و بعد به دهان، بلکه باید هر لحظه که دست از کار می‌کشید تمام قسمت‌های اثر به یک اندازه کار شده باشد.



تصویر ۹۰ــ۳ــ طراحی از اتو دیکس ــ طراح آلمانی (۱۹۶۹ــ۱۸۹۱)

در تصاویری که به چهره اختصاص داده شده است به‌حالات مختلف اجزای صورت دقت کنید (تصاویر ۹۱ــ۳ الی ۱۰۸ــ۳).



تصویر ۹۱ــ۳

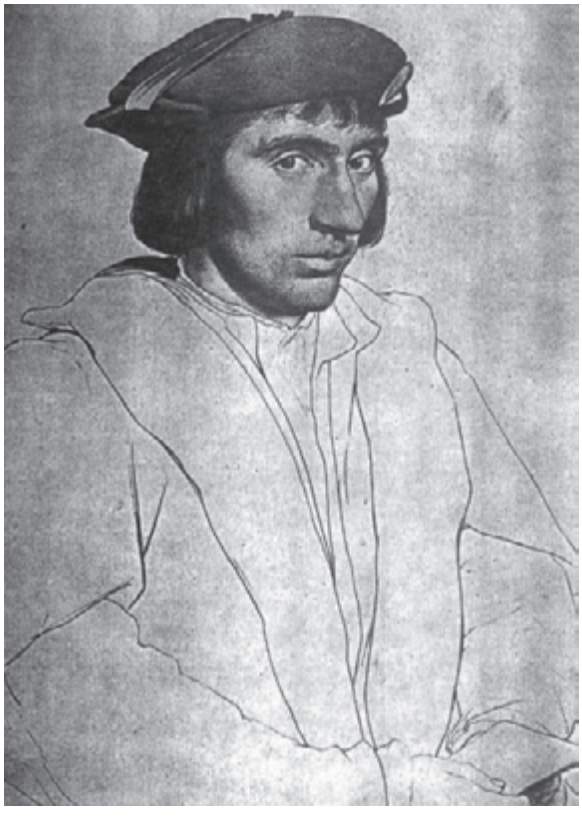


تصویر ۹۲ــ۳ــ طرح از موریس اوتریلو[1] ــ نقاش فرانسوی (۱۹۵۵ــ۱۸۸۳)



تصویر ۹۳ــ۳

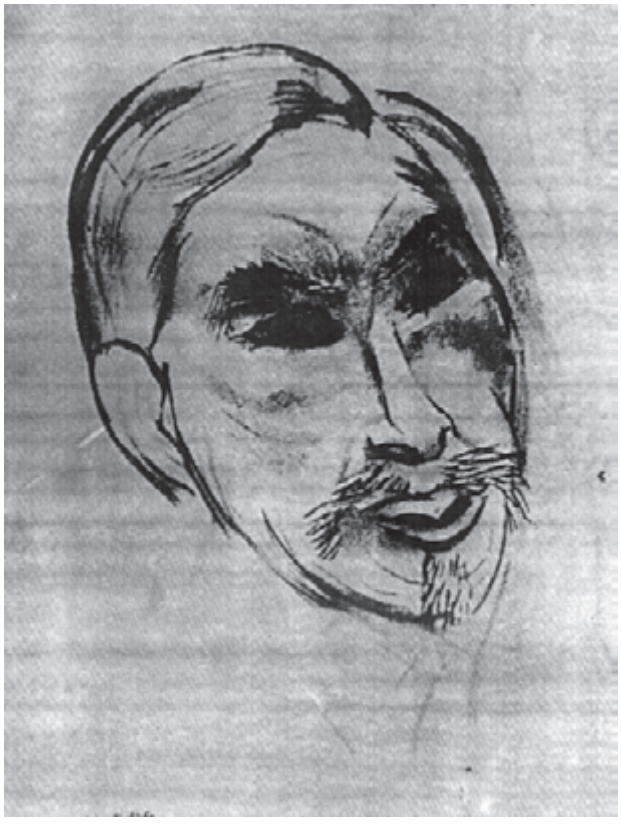
۱ــ Utrillo



تصویر ۹۴ــ۳



تصویر ۹۵ــ۳



تصویر ۹۶ــ۳ــ طراحی از ماتیس



تصویر ۹۷ــ۳ــ طراحی از پُلّایی ئولو ــ طراح و نقاش ایتالیایی(آنتونیو ۱۴۹۸ــ۱۴۳۲)



تصویر ۹۸ــ۳ــ طراحی از ماتیس



تصویر ۹۹ــ۳ــ طرح از ساندروبوتیچلی (۱۵۱۰ــ۱۴۴۴)



تصویر ۱۰۰ــ۳ــ طراحی از ساندروبوتیچلی



تصویر ۱۰۱ــ۳ــ طراحی از ساندروبوتیچلی



تصویر ۱۰۲ــ۳ــ طراحی از ماتیس



تصویر ۱۰۳ــ۳



تصویر ۱۰۴ــ۳



تصویر ۱۰۵ــ۳



تصویر ۱۰۶ــ۳



تصویر ۱۰۷ــ۳

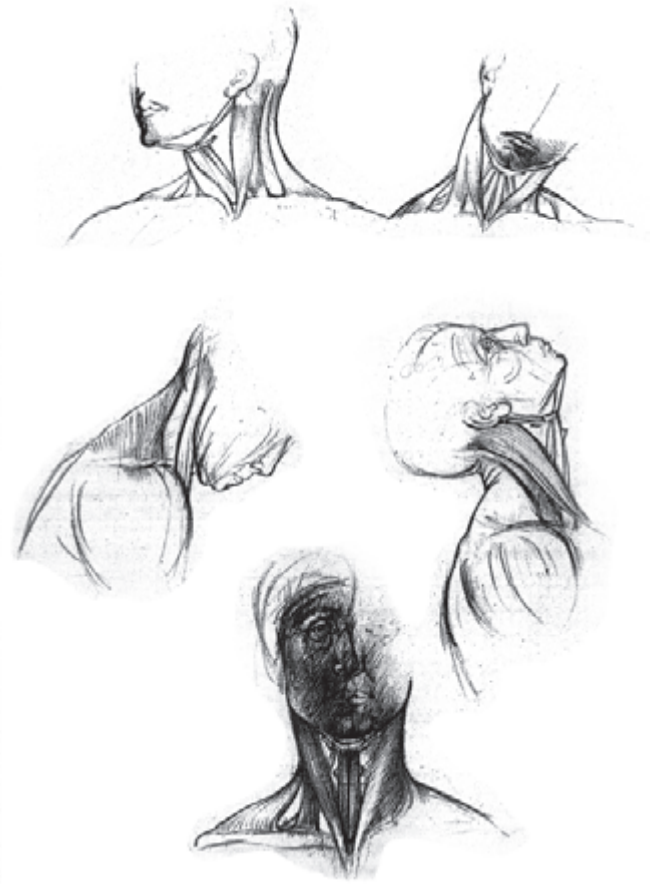


تصویر ۱۰۸ــ۳

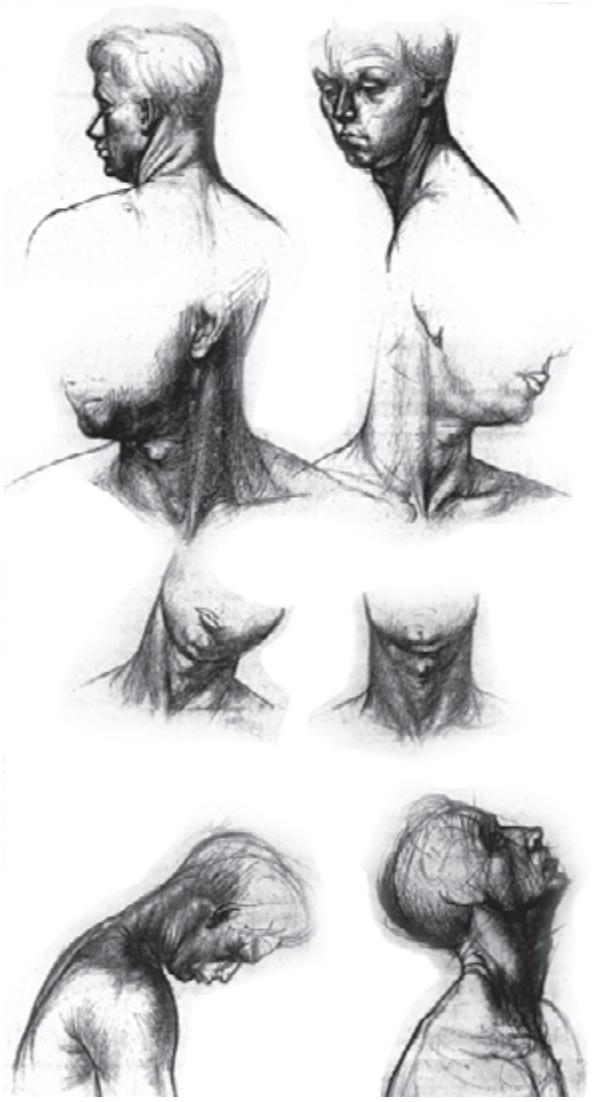
۷ــ۳ــ گردن

بخشی از ستون مهره‌ها را که حدفاصل بین استخوان‌های ترقوه تا جمجمه قرار گرفته است «گردن» می‌نامیم که به وسیله‌ی ماهیچه‌های احاطه شده، از امکانات حرکتی مؤثّری برخوردار است.

شناختن ماهیچه‌های گردن و نحوه‌ی قرارگیری آن‌ها، از موضوعات مهمی‌ست که باید با جدیّت بدان پرداخت، زیرا از مشکلات طراحانی که به این بخش از اندام کم‌توجهی نشان می‌دهند، طبیعی نبودن و مصنوعی جلوه کردن طرح‌هایی‌ست که رسم می‌کنند خصوصاً به هنگام طراحی از مدل‌هایی که با لباس حالت گرفته‌اند (تصاویر ۱۰۹ــ۳ و ۱۱۰ــ۳).



تصویر ۱۰۹ــ۳



تصویر ۱۱۰ــ۳

تمرین

ــ از گردن، زمانی که سر به حالات مختلف گردش نموده است، طراحی کنید. به محلّ اتصال سر به‌گردن و گردن به شانه‌ها توجه نمایید. به نحوه‌ی قرارگیری گردن در داخل یقه نیز توجه داشت باشید.

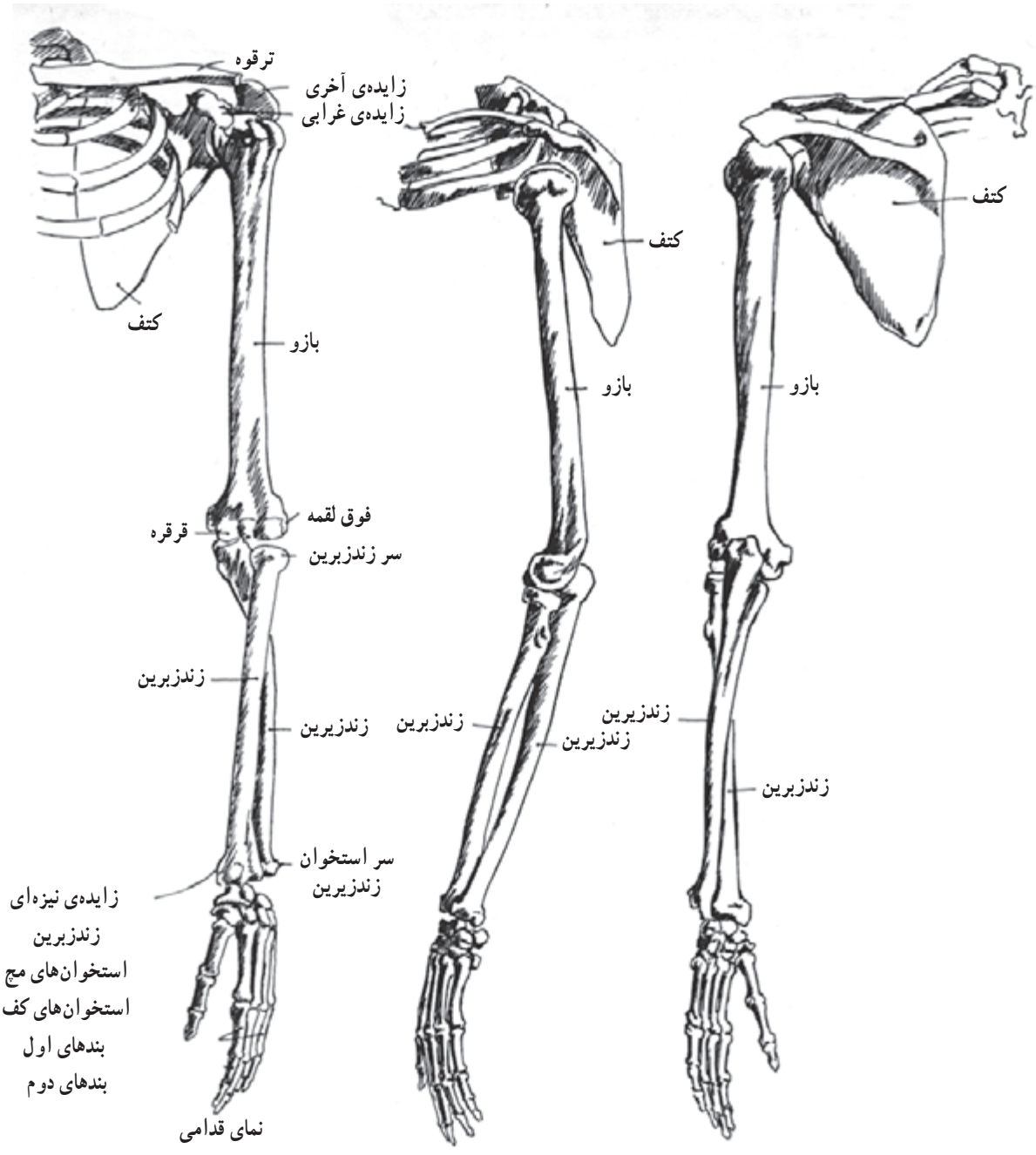
۸ــ۳ــ دست

دست، عضو پرتحرک اندام انسان است و به واسطه‌ی اعمال مختلفی که انجام می‌دهد شکل‌های متنوّعی به خود می‌گیرد. از این رو همواره به‌عنوان موضوعی جذاب در طراحی مورد دقت و تمرین بوده است.

تعداد مفاصل و ماهیچه‌ها و نحوه‌ی قرار گرفتن انگشتان، خصوصاً انگشت شست که تقریباً عمود بر کف دست است، این عضو بدن آدمی را قادر می‌سازد تا از ظریف‌ترین تا دشوارترین اعمال را برعهده بگیرد و نیز بیانگر مفاهیم ارتباطی ساده‌ای مانند اشاره، دعوت به سکوت و یا فرمان ایست باشد.

توجه به دست و تمرین بیش‌تر از آن می‌تواند شما را از ضعفی که بعضی از طراحان بدان دچار هستند دور سازد.

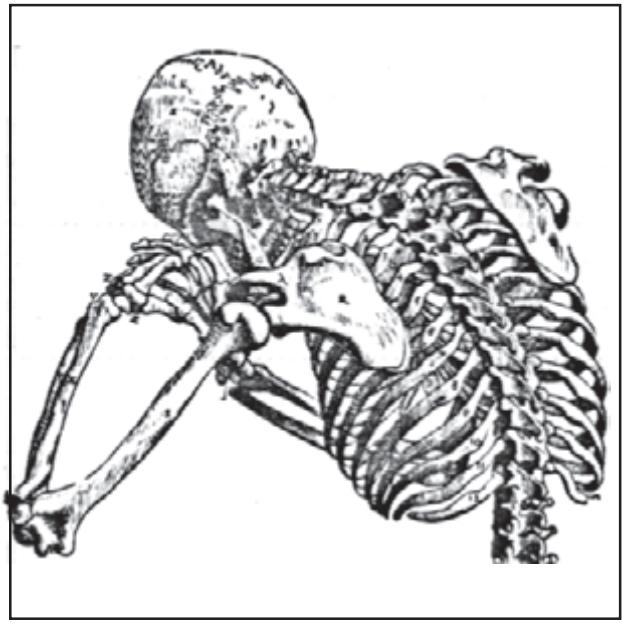
در تصاویر زیر شکل استخوان‌هایی را مشاهده می‌کنید که در مجموعه دست نام برده می‌شود (از سر شانه تا آرنج ــ از آرنج تا مچ ــو از مچ تا سرانگشتان).



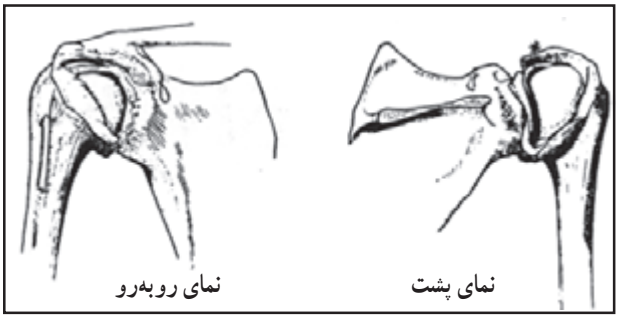
تصویر ۱۱۱ــ۳

استخوان‌های بازو به وسیله‌ی استخوان مثلثی شکلی به نام «استخوان کتف» بنابر شکل قرار گرفتنش (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 ۱۱۲ــ۳ 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) دقت کنید. شناخت و کارکرد ماهیچه‌هایی که به حرکت کتف، بازو و ساعد کمک می‌کنند و حالاتی که به هنگام باز و بسته شدن به خود می‌گیرند می‌تواند بخش مهمی از مسایل طرّاحی را برایتان آسان نماید و پشتوانه‌ای شود برای درک و دریافت انواع حرکت و فیگورهای قسمت فوقانی اندام.

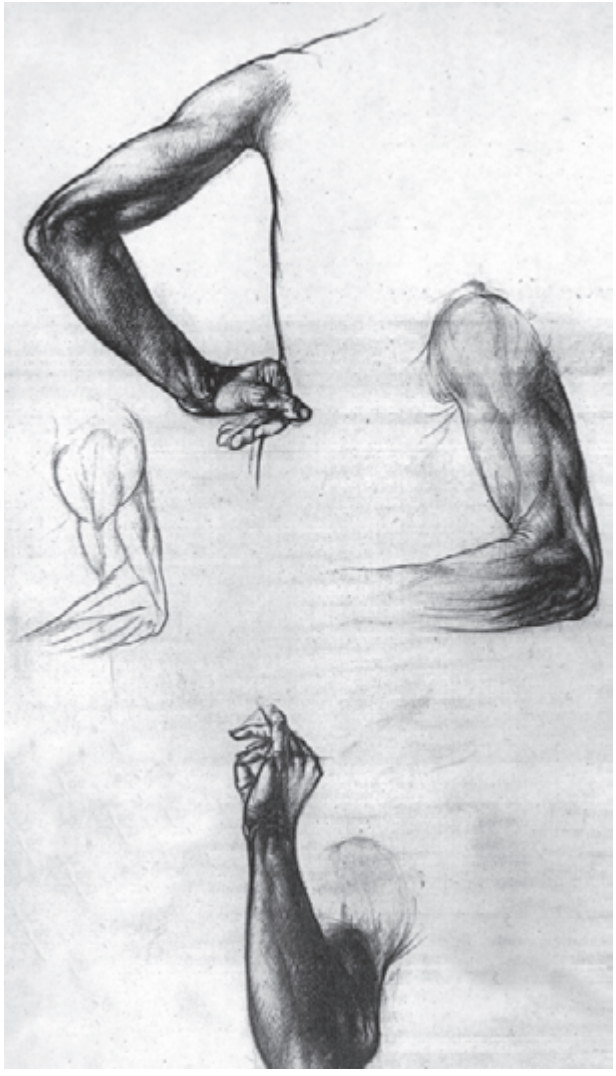
بازو، استخوان محکم و بلندی‌ست که سرِ برآمده‌اش در حفره‌ی استخوان کتف قرار می‌گیرد و در انتها (قسمت آرنج) به‌استخوان‌های ساعد وصل می‌شود و بلندترین استخوان بالاتنه است.



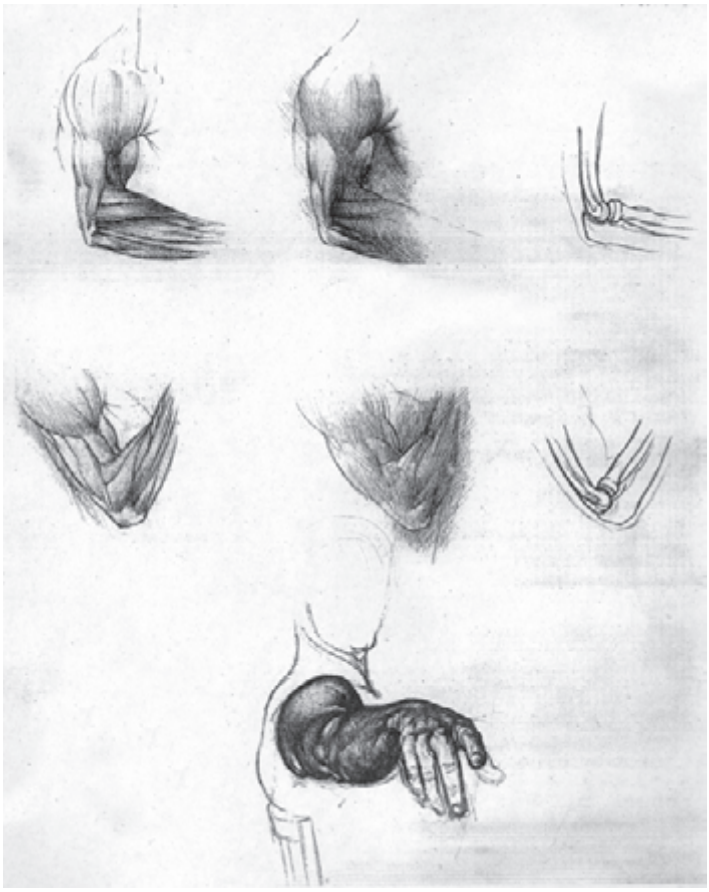
تصویر ۱۱۲ــ۳



تصویر ۱۱۳ــ۳ــ شکل قرارگیری استخوان بازو و استخوان کتف



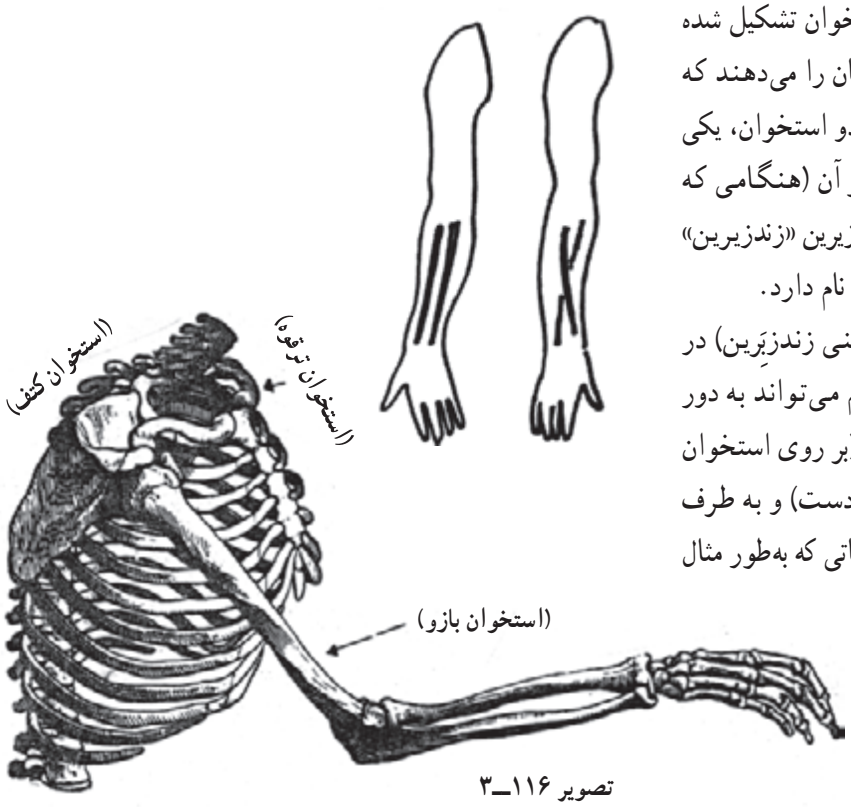
تصویر ۱۱۴ــ۳



تصویر ۱۱۵ــ۳

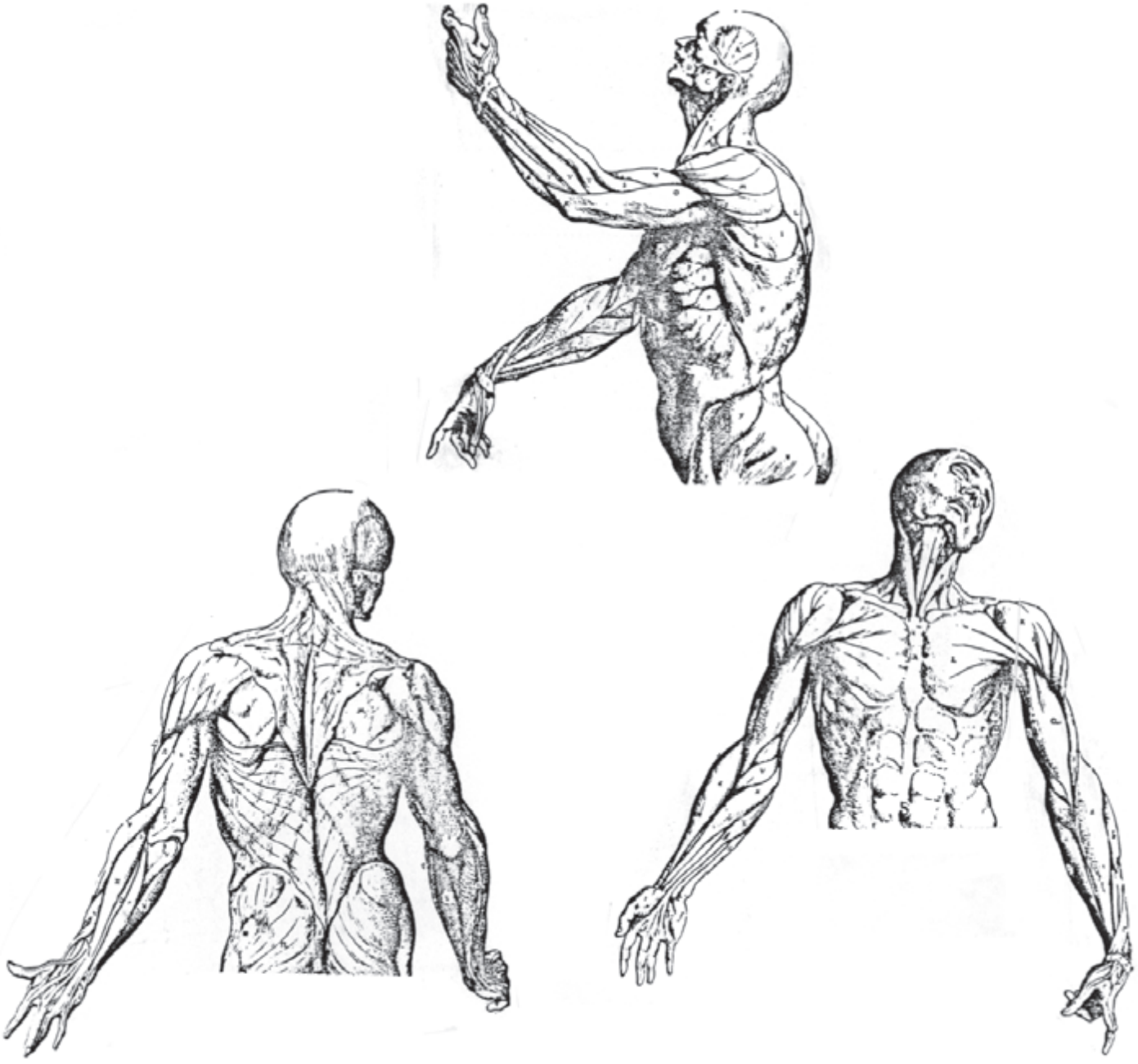
ساعد (از آرنج تا مچ دست) از دو استخوان تشکیل شده است که بر روی هم حرکت می‌کنند و این امکان را می‌دهند که مچ دست بتواند به‌راحتی گردش کند. از این دو استخوان، یکی در انتهای شست قرار دارد و دیگری در زیر آن (هنگامی که دست را از روبه‌رو می‌بینیم) که به استخوانِ زیرین «زندزیرین» می‌گویند و آن‌که در بالا قرار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

استخوانی که در رو قرار می‌گیرد (یعنی زندزبَرین) در انتهـای شست تحرّک 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 به‌طور مثال برای بستن و باز کردن یک پیچ لازم است.



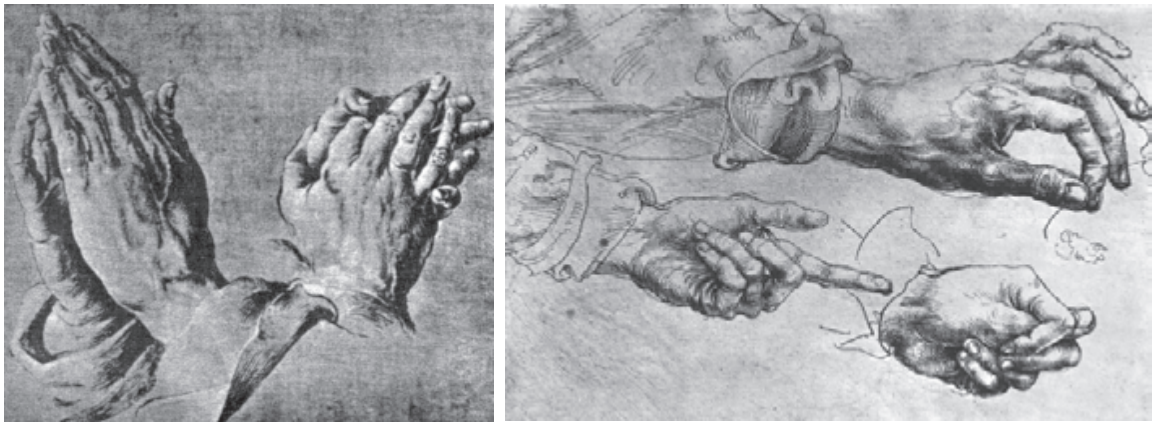
تصویر ۱۱۶ــ۳

مفصل‌های متحرّک بدن، به‌وسیله‌ی عضلاتی احاطه می‌شوند که با انقباض و انبساط خود به حرکت استخوان‌ها یاری می‌رسانند. در تصاویر زیر شما می‌توانید ماهیچه‌های دست را از زوایای مختلف مشاهده کنید.



تصویر ۱۱۷ــ۳

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



تصویر ۱۱۸ــ۳ــ طرح‌ها از آلبرت دورر[1] ــ نقاش و طراح آلمانی (۱۵۲۸ــ۱۴۷۱)

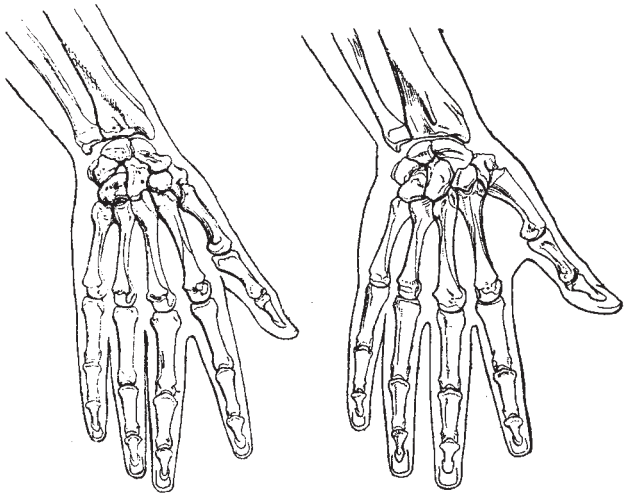
دست انسان به مثابه‌ی یک ابزار پیچیده عمل می‌کند و شامل انگشتان، کف دست و مچ می‌باشد.

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.

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 خاصیّت خم‌شدگی دارد.

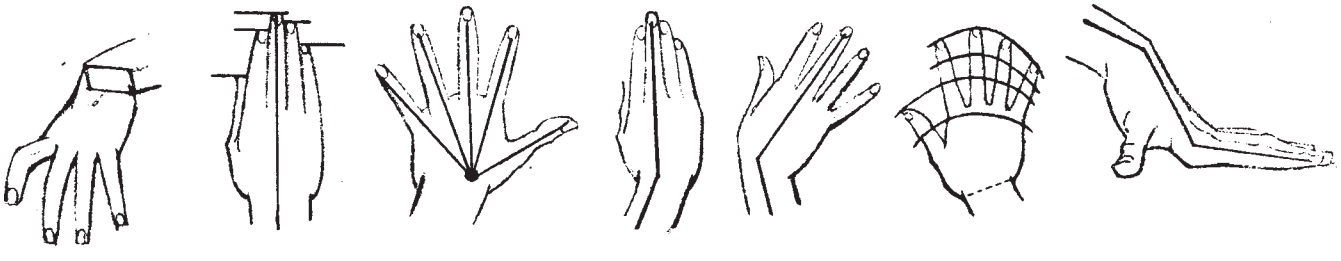
دست، از جمله اعضایی‌ست که بدون کمک گرفتن از آینه به‌راحتی می‌توانید از آن طراحی کنید و حالات مختلف آن را باز شناسید.

با وصل کردن نوک انگشتان به یکدیگر و یا خطوطی که بندهای انگشتان را به هم وصل کنند خط‌های قوسی شکل به‌دست خواهد آمد که تقریباً موازی با یکدیگرند و ریتم خاصی را مشخص می‌کنند (تصویر ۱۲۰ــ۳).



استخوان‌های دست مرد　　استخوان‌های دست زن

تصویر ۱۱۹ــ۳



تصویر ۱۲۰ــ۳

۱ــ Durer



تصویر ۱۲۱ــ۳ــ طراحی از دست ــ وان گوگ



تصویر ۱۲۲ــ۳ــ طراحی از آدلف وان مِنتسِل[1] (۱۹۰۵ــ۱۸۱۵)

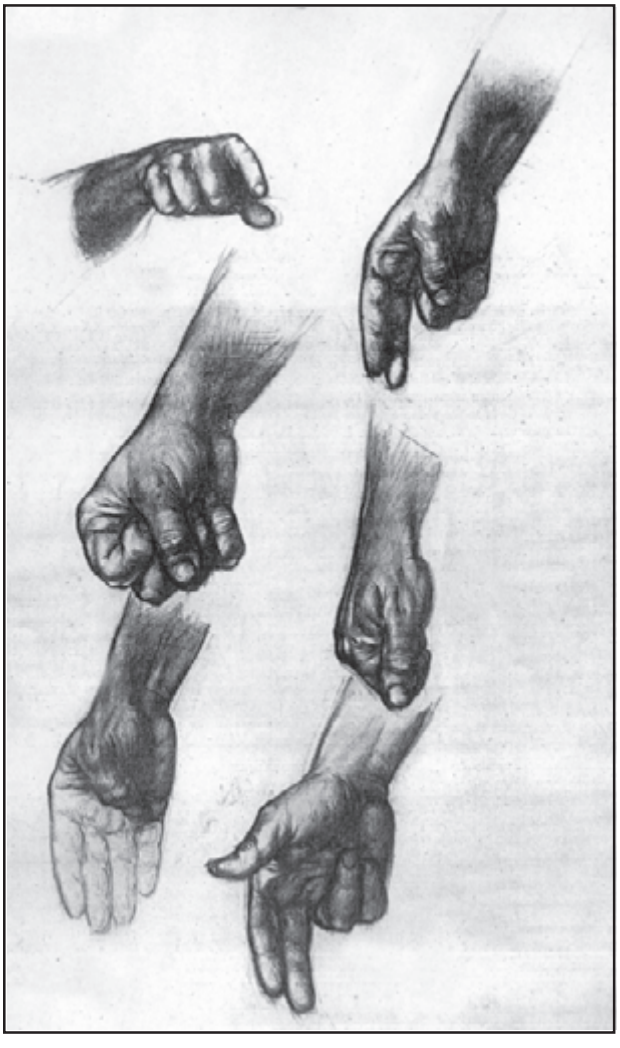
دست‌ها در اندازه و شکل ظاهری با یکدیگر تفاوت‌هایی دارند و این فرق‌ها در جزییات بیش‌تر قابل مشاهده است. کلفتی یا کشیدگی انگشتان، اندازه و نحوه‌ی قرارگیری انگشت‌ِشست و تغییراتی که براساس ویژگی‌های حرفه‌ای به‌وجود می‌آید مانند انجام کارهایی بسیار ظریف نظیر عمل جراحی یا تراش الماس و کارهای سخت مانند کشاورزی و باغبانی و کار با اجسام سنگین که می‌تواند بر شکل ظاهری دست‌ها تأثیر بگذارد.

برای طول دست (از مچ تا سر انگشتان) اندازه‌های مختلفی را برشمرده‌اند. مثلاً برابری 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).

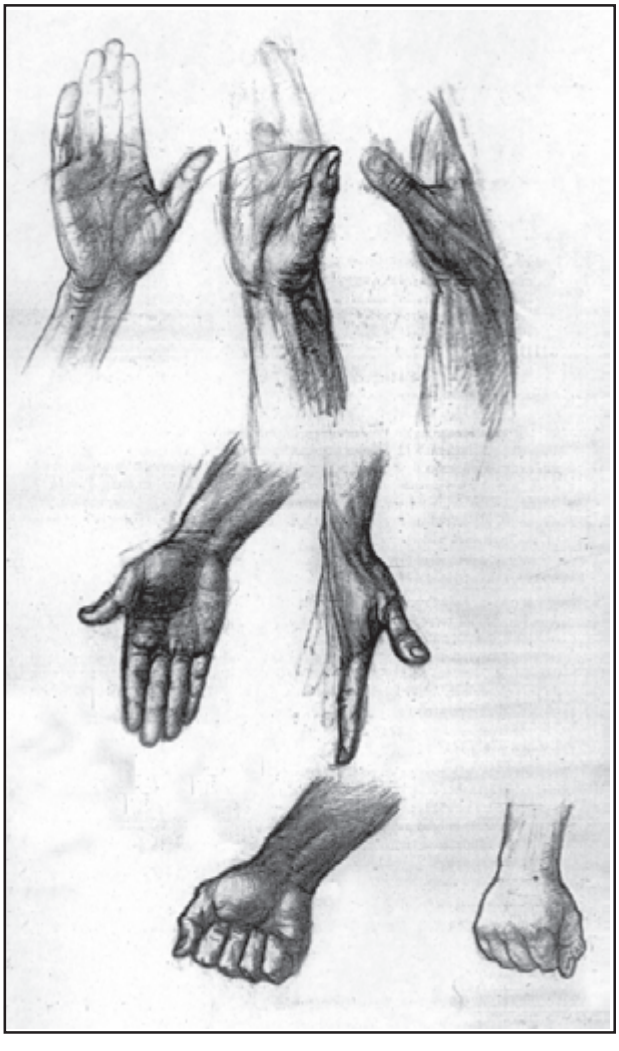
۱ــ Menzel



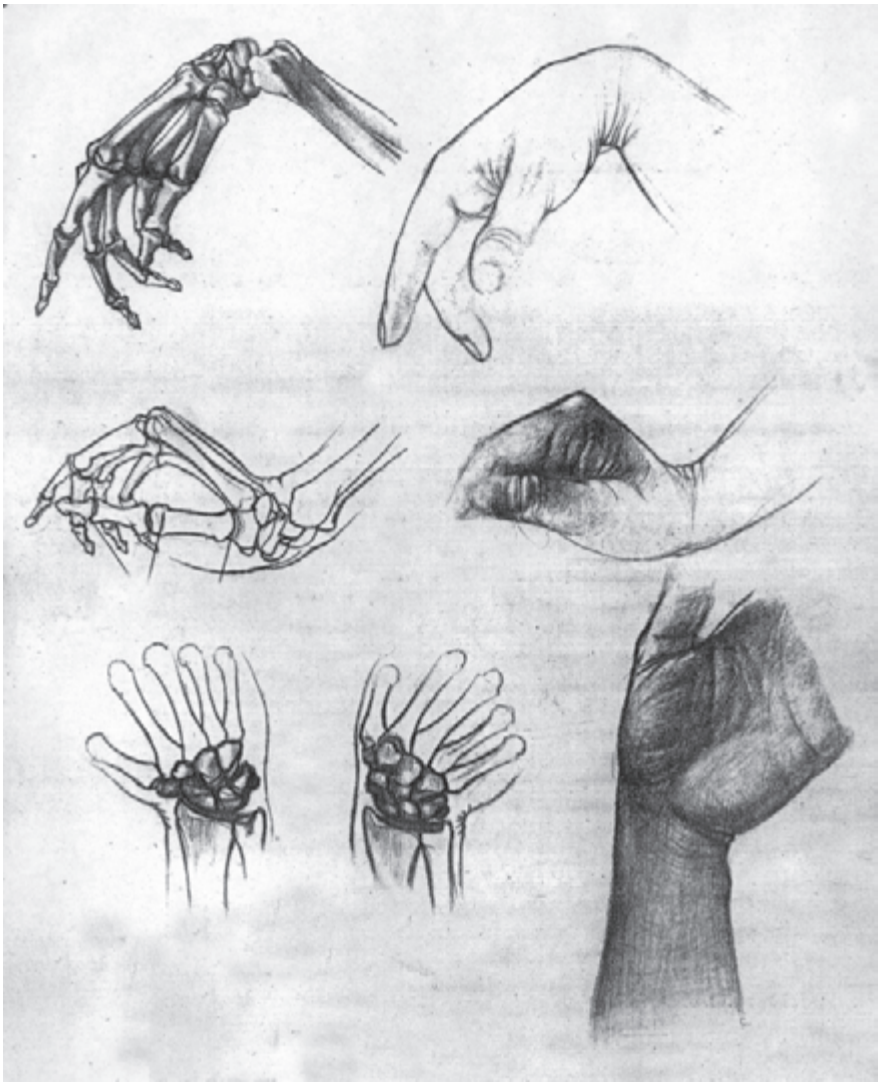
تصویر ۱۲۳ــ۳



تصویر ۱۲۴ــ۳



تصویر ۱۲۵ــ۳



تصویر ۱۲۶ــ۳

کف دست در قسمت انگشتِ شست، بزرگ‌تر از عرض دست در قسمت انگشتان است، و این قسمت بزرگ‌تر از عرض آن در محل اتصال به مچ است ولی ضخامت (قطر آن) در قسمت مچ بیش‌تر از قسمت داخلی کف دست می‌باشد.

آثار نقاشان مختلف که به طراحی از دست پرداخته‌اند جالب توجه است.



تصویر ۱۲۷ــ۳ــ طراحی ژاپنی ــ حرکت‌های دست



تصویر ۱۲۸ــ۳



تصویر ۱۲۹ــ۳



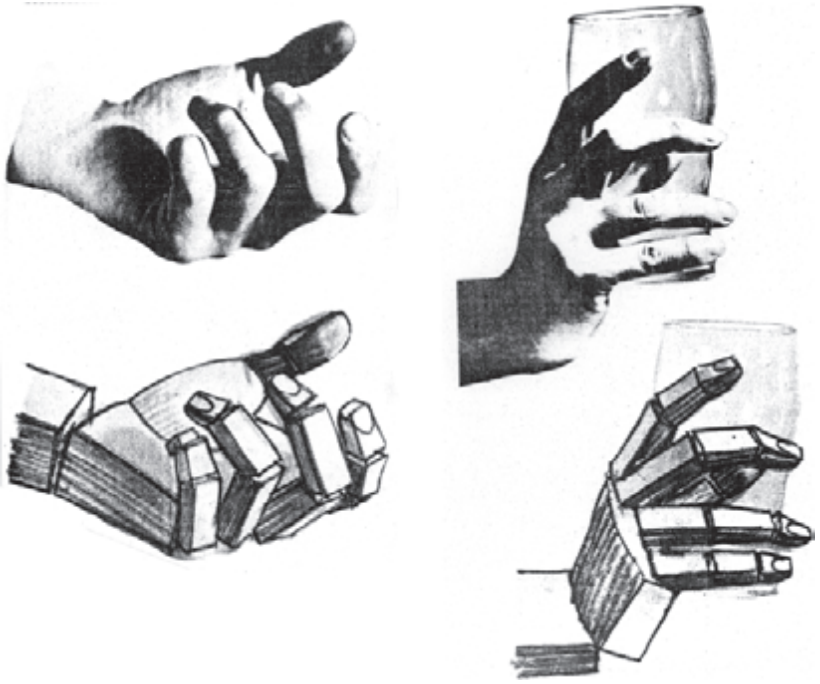
تصویر ۱۳۰ــ۳



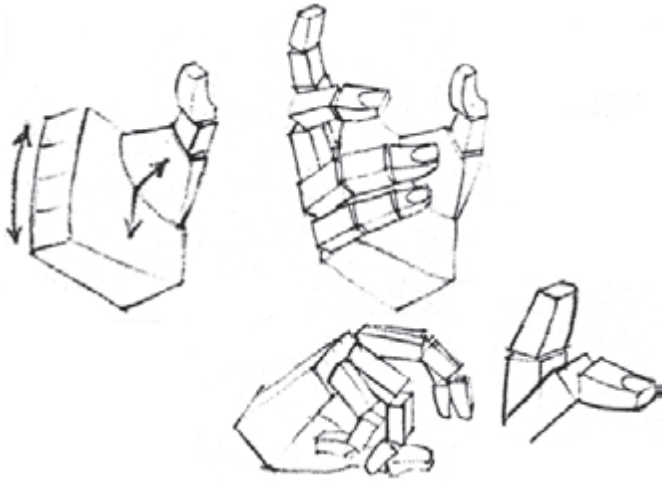
تصویر ۱۳۱ــ۳ــ پابلو پیکاسو

در طراحی‌ها و نقاشی‌های زیادی، دست‌ها نقش محوری دارند. همانند طراحی تصویر ۱۳۱ــ۳ 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 ۱۳۲ــ۳



تصویر ۱۳۳ــ۳

تمرین

۱ــ دست را در دوحالت باز (در حالتی که انگشتان از یکدیگر فاصله دارند) و بسته (در حالت جمع‌شده در کف دست) طراحی کنید.

۲ــ 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 به‌هم چسبیده) باشد. به حالت لولایی انگشتان دقت نمایید.

۳ــ از دست‌ها در حالات مختلف طرّاحی کنید. از دست‌ها در حالی که با اشیای ظریف و حجیم کار می‌کنند طرّاحی نمایید.

۹ــ۳ــ پا

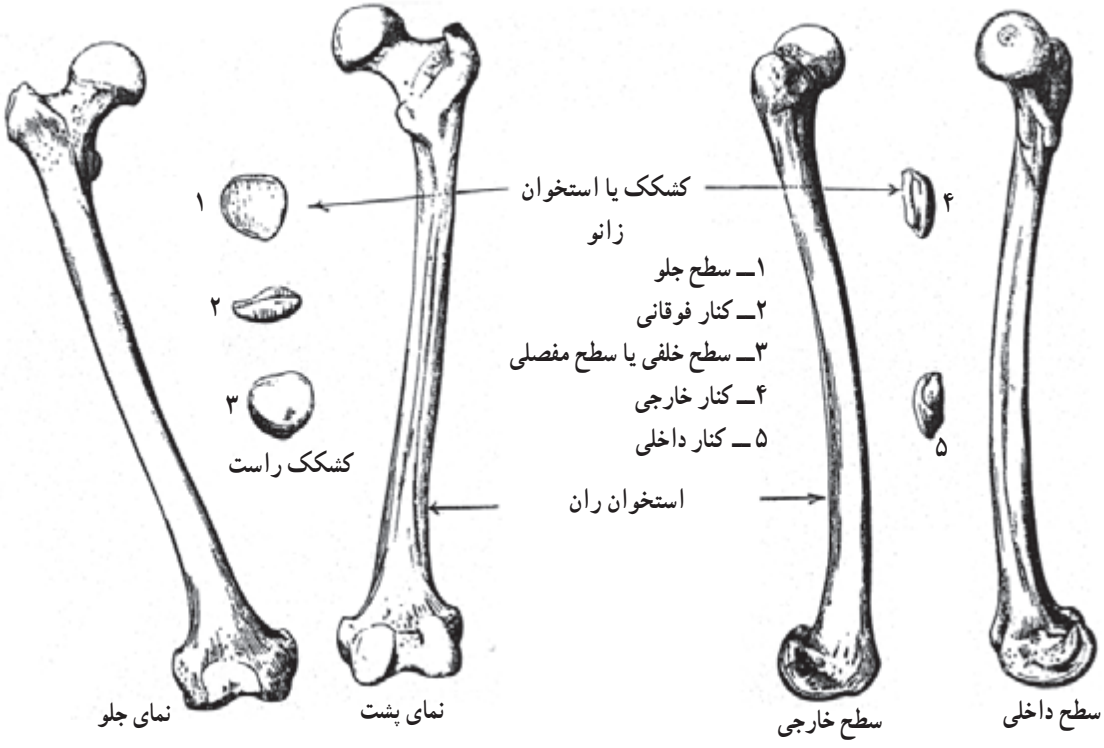
دست و پا از نظر کلی، شباهت‌هایی دارند.

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 که در بالای خود دارد درون حفره‌ی لگن خاصره جای می‌گیرد.

استخوان بازو در قسمت آرنج به دو استخوان منتهی می‌شود که حرکت مچ دست را درحالت چرخش آسان می‌نماید. استخوان ران نیز در قسمت زانو به دو استخوان ختم می‌شود که به آسان‌تر شدن حرکت چرخشی مچ پا کمک می‌کند.

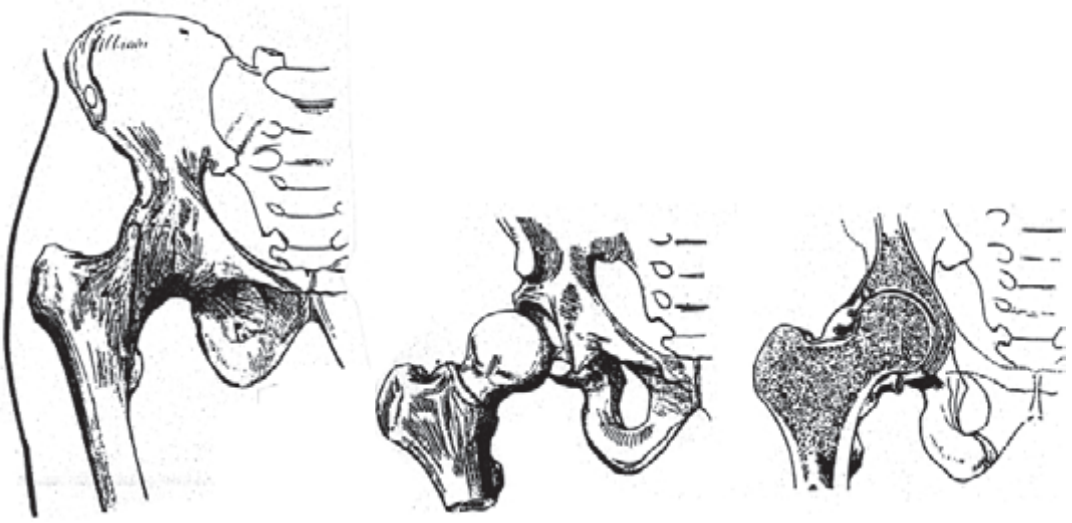
شکل قرارگیری استخوان بازو به‌گونه‌ای است که امکان حرکت بیشتری را به دست می‌دهد و تنوّع حرکاتش بیشتر از استخوان ران است (تصاویر ۱۳۴ــ۳ و ۱۳۵ــ۳).



تصویر ۱۳۴ــ۳

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 به‌خاطر شکل ظاهری آن‌ها «درشت نـی» و «نازک نی» می‌نامند(تصویر ۱۳۶ــ ۳).

در محل تلاقی استخوان‌های ران و ساق، استخوانی به نام «کشکک» قرار گرفته است که سطح بیرونی این اتصال را پوشش می‌دهد (تصویر ۱۳۷ــ۳).

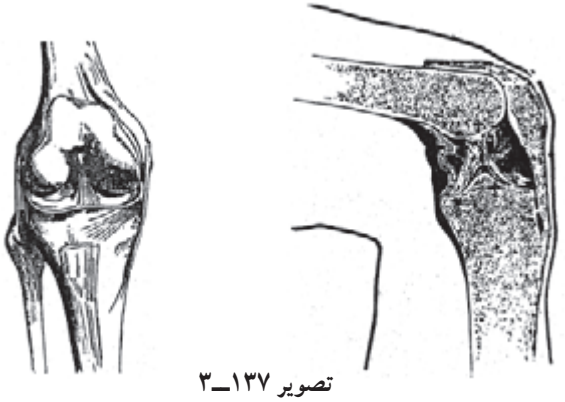


تصویر ۱۳۵ــ۳ــ نحوه‌ی اتصال استخوان ران با لگن خاصره



نمای جلو نمای پشت

تصویر ۱۳۶ــ۳



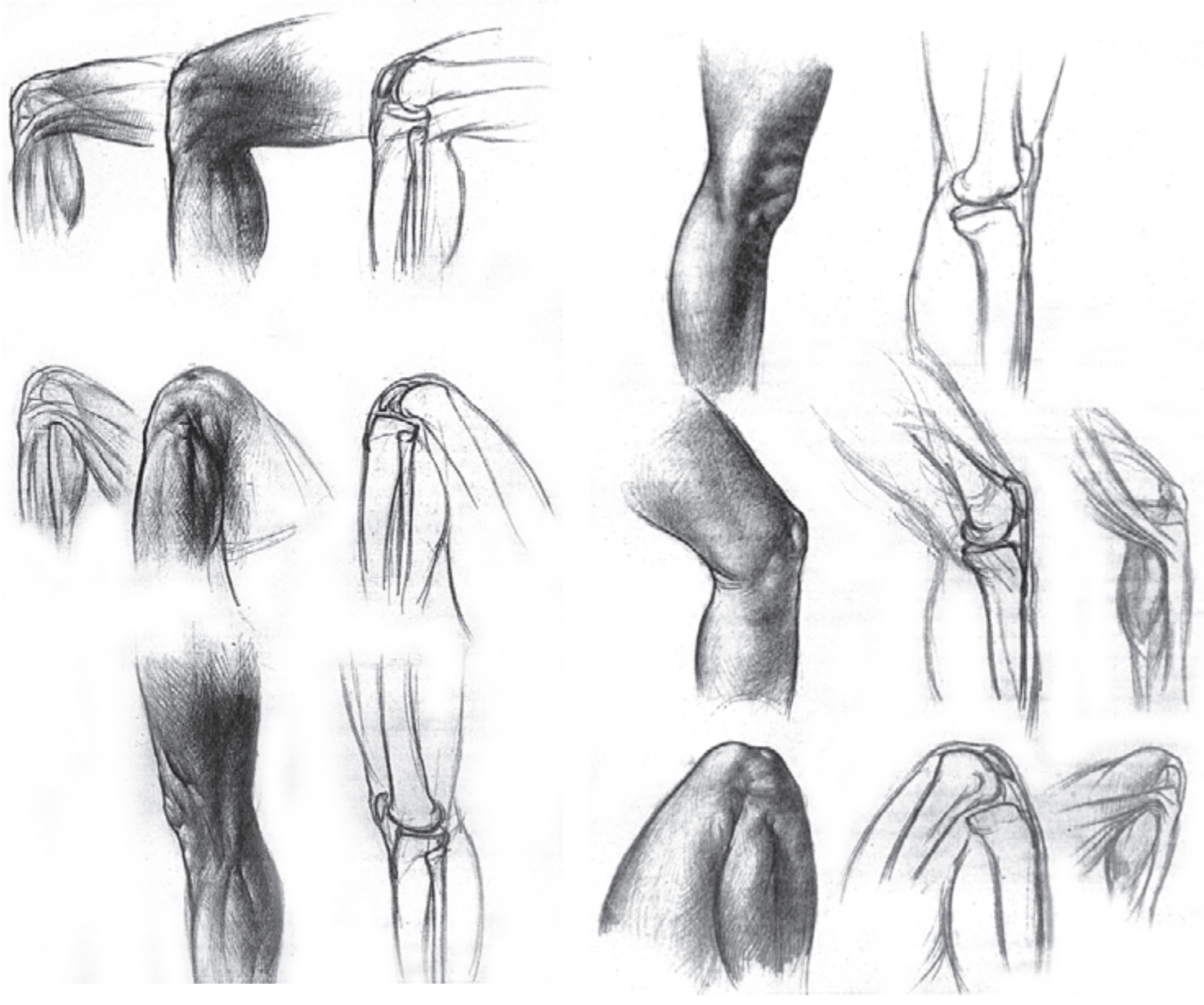
تصویر ۱۳۷ــ۳

عضلات و ماهیچه‌های پا، امکان حرکت و چرخش را برای این عضو میسّر ساخته و شکل کلی پا را نیز تشکیل می‌دهند.

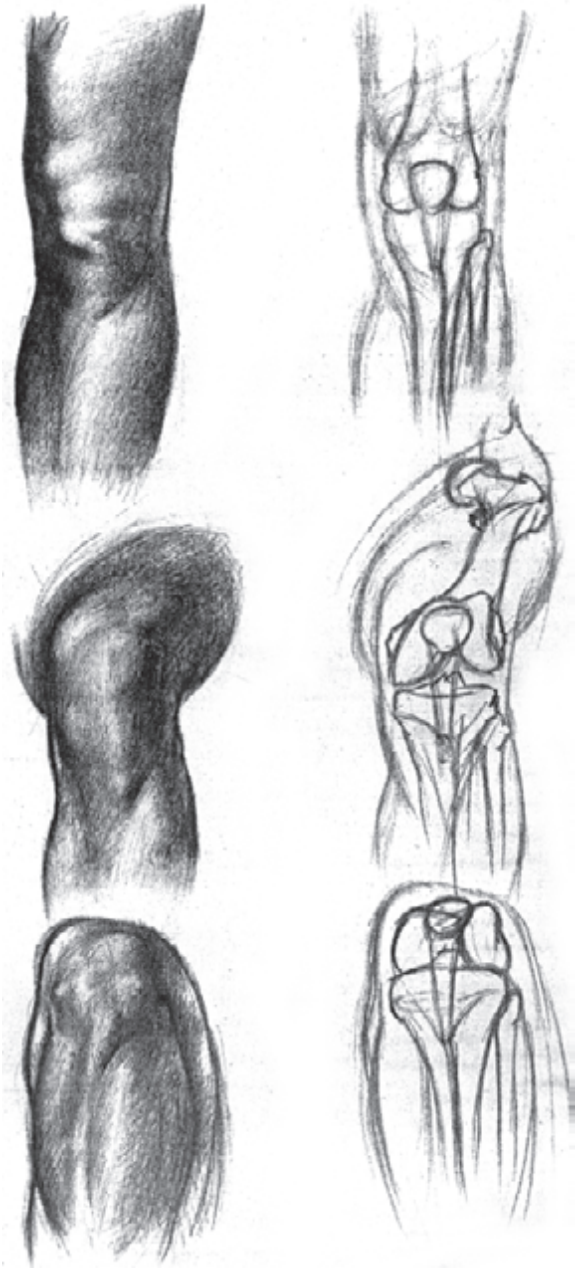
بنابراین برای به دست‌آوردن توانایی طراحی درست و بدون عیب از پا، دقت و توجه به این ماهیچه‌ها و به‌خاطرسپردن آن‌ها ضروری می‌باشد. در صورت امکان با رفتن به مکان‌های ورزشی و یا مراجعه به کتاب‌ها و مجلات ورزشی می‌توانید اطلاعات زیادی در این زمینه کسب کنید (تصاویر ۱۳۸ــ۳ و ۱۳۹ــ۳).

کف پا از تعداد زیادی استخوان کوچک تشکیل شده است که در کنار هم شکلی منحنی را به‌وجود 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 ۱۴۰ــ۳ و ۱۴۱ــ۳).



تصویر ۱۳۸ــ۳



تصویر ۱۳۹ــ۳



تصویر ۱۴۰ــ۳ــ کنار خارجی استخوان‌های پا



تصویر ۱۴۱ــ۳ــ کنار داخلی

درطراحی ساده از مچ و کف پا شکلی هرمی به‌دست می‌آید که مانند پایه‌ای عمل می‌کند و اندام بر روی آن قرار دارد. هرگونه سهل‌انگاری در طرّاحی آن می‌تواند طراحی ما را مخدوش و دچار مشکل نماید. سه بخش مچ و کف و انگشتان در پا نیز مانند دست قابل تفکیک و مطالعه است. ولی تفاوت عمده‌ی پا با دست در نحوه‌ی قرارگیری این مجموعه می‌باشد.

کف دست با اندکی انحنا، در امتداد استخوان‌های بازو و ساعد قرار می‌گیرد. اگر کف دست را برروی سطح صاف قرار دهیم مچ دست بالاتر قرار می‌گیرد ولی در پا به گونه‌ی دیگری‌ست و کف پا در امتداد استخوان‌های ساق و ران نیست بلکه به شکل پایه‌ای عمل می‌کند که استخوان‌های ران و ساق عمود بر آن قرار می‌گیرد.

توجه به مچ پا که شامل قوزک، پاشنه و قسمت جلوی پاشنه است بسیار حایز اهمیت می‌باشد.

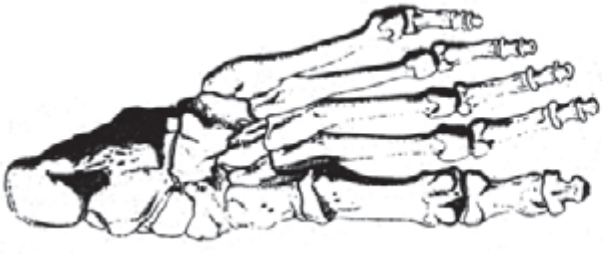
مچ پا از مچ دست حجیم‌تر است و یک استخوان نسبت به مچ دست (که از ۱۸ استخوان ساخته شده) کمتر دارد. این مجموعه‌ی استخوانی که محکم و کوتاه هستند همانند استخوان‌های مچ دست در دو ردیف منظم قرار ندارند.

انگشت شست در پا کوتاه‌تر از انگشت شست دست است و تفاوت دیگری که با آن دارد در نحوه‌ی قرارگیری‌ست که با دیگر انگشتان پا در یک راستا قرار دارد (تصاویر ۱۴۲ــ۳ تا ۱۴۵ــ۳).

اندازه‌ی طول پای مردان (از پاشنه تا نوک انگشتان) به اندازه‌ی تقریبی یک ششم طول بدن می‌رسد و طول پای زنان کوچک‌تر و حدوداً یک هشتم طول بدن آن‌هاست.



سطح فوقانی استخوان‌های پا



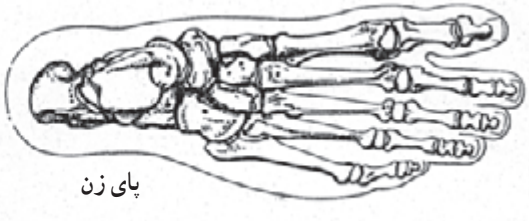
سطح تحتانی استخوان‌های پا

تصویر ۱۴۲ــ۳

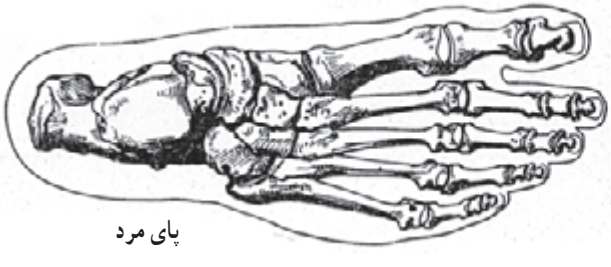




تصویر ۱۴۳ــ۳

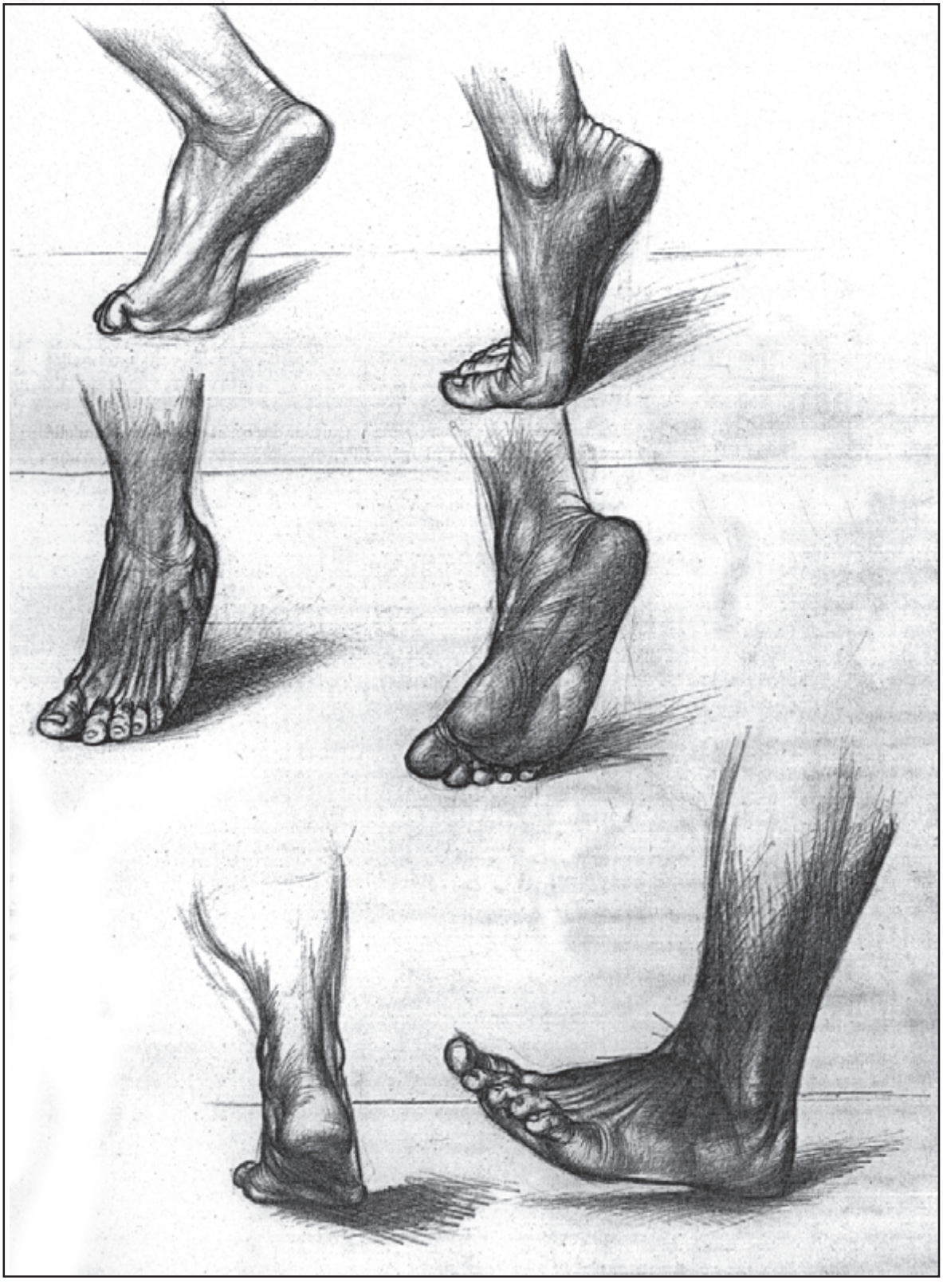


پای زن



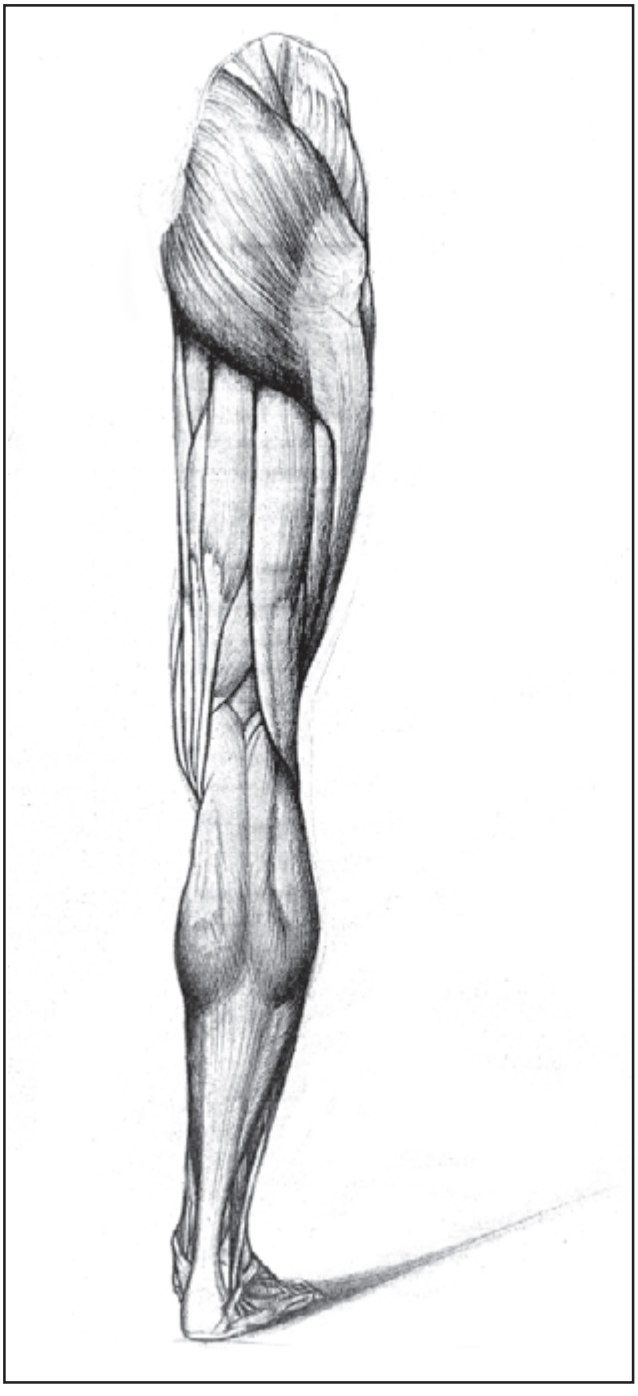
پای مرد

تصویر ۱۴۴ــ۳

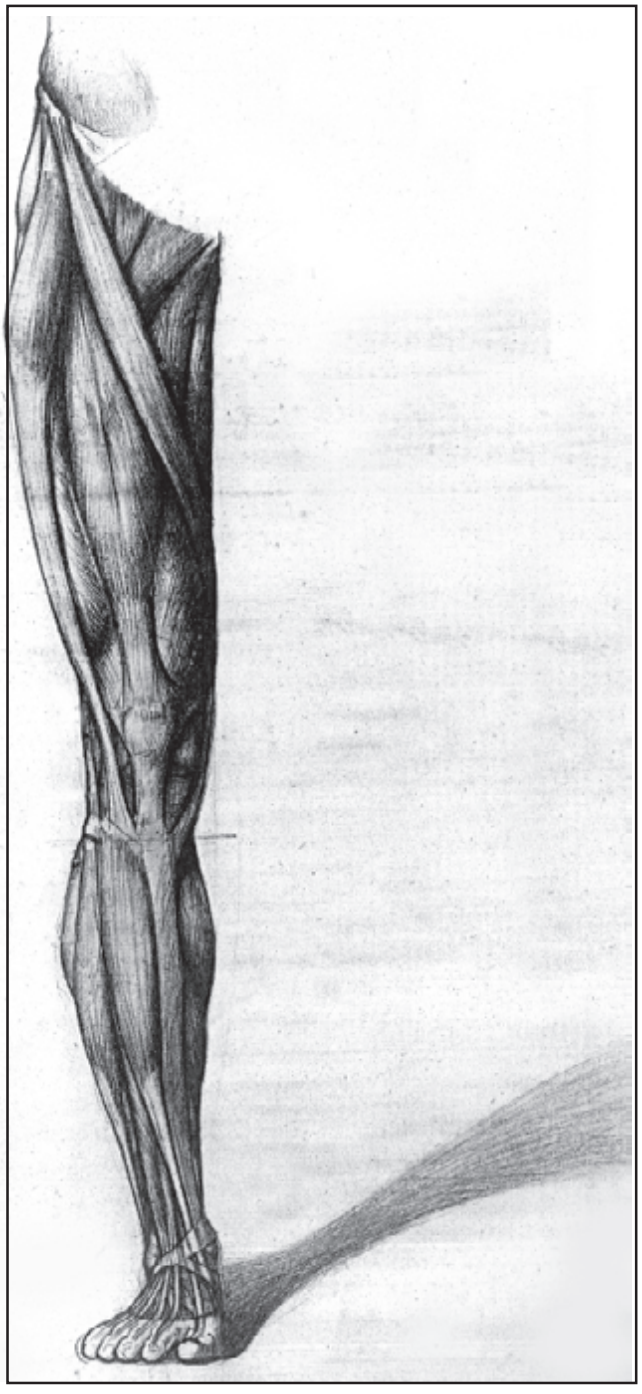


تصویر ۱۴۵ــ۳

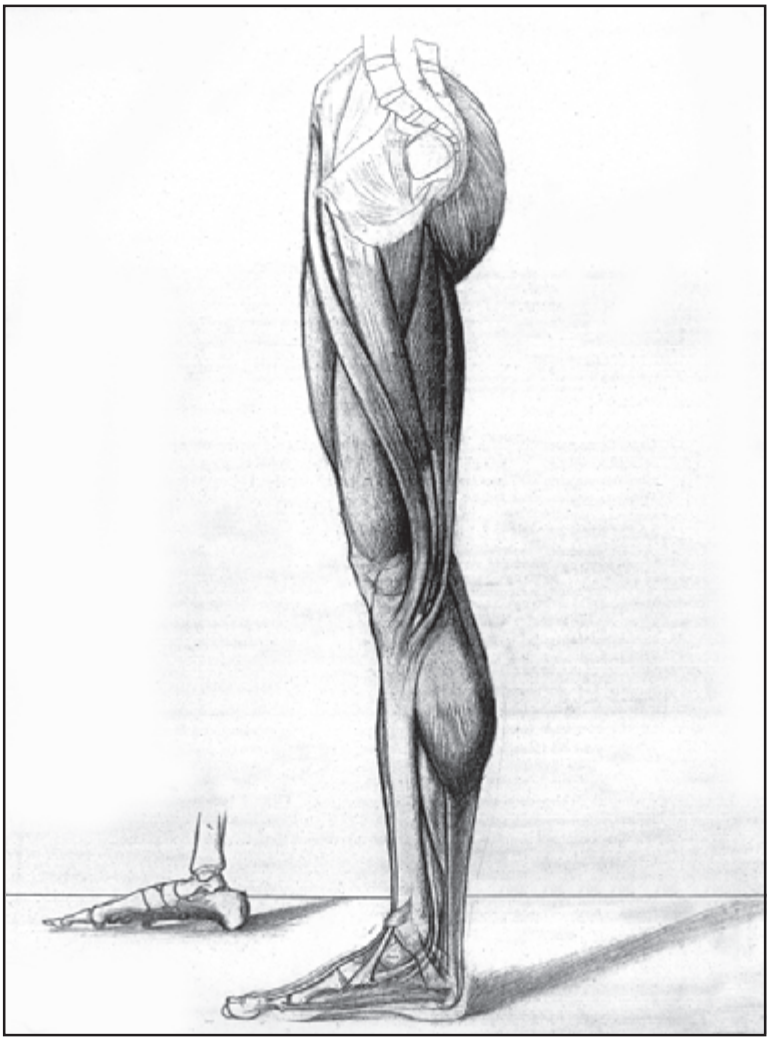
در تصاویری که در پی می‌آید شما، نقش ماهیچه‌ها را که برروی استخوان‌های پا کشیده شده‌اند می‌بینید که باعث تسریع حرکت‌های مختلف پا می‌شوند (تصاویر ۱۴۶ــ۳ الی ۱۴۹ــ۳).



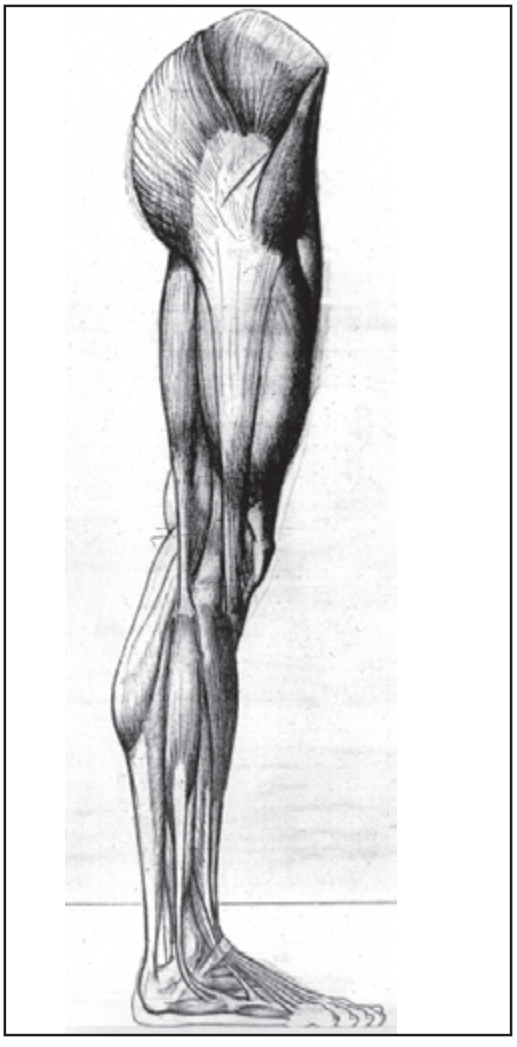
تصویر ۱۴۶ــ۳



تصویر ۱۴۷ــ۳



تصویر ۱۴۸ــ۳



تصویر ۱۴۹ــ۳

تمرین

۱ــ پا را در حالت‌های ایستاده، نشسته بر روی صندلی و نشسته بر روی زمین طراحی کنید.

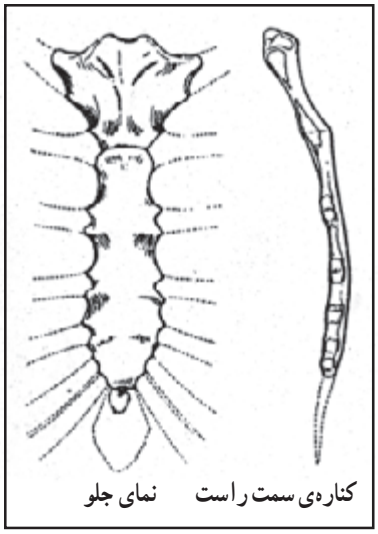
۲ــ پا را از مچ تا انگشتان از زاویه‌ی روبه‌رو و پهلو، در حالت قرارگیری روی پنجه‌ی پا و قرار گرفتن روی پاشنه‌ی پا طراحی کنید.

۳ــ پا را از مچ در حالتی که در کفش قرار گرفته طراحی کنید.

۱۰ــ۳ــ قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها

ستون فقرات (ستون مهره‌ها)، مجموعه‌ای‌ست از استخوان‌های حلقه‌ای شکل که روی هم قرار گرفته‌اند و حدفاصل سر تا لگن خاصره را در برمی‌گیرند. تحرک بالاتنه بستگی به نرمش و انعطاف‌پذیری این مهره‌ها دارد.

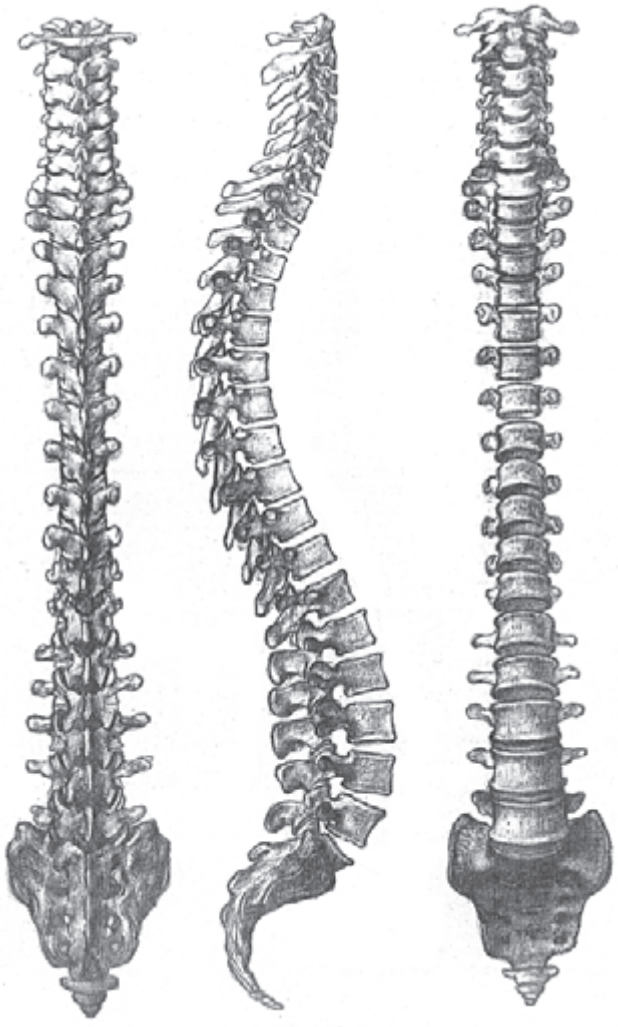
قفسه‌ی سینه از دنده‌ها که استخوان‌هایی باریک و منحنی هستند تشکیل شده است. این دنده‌ها از دو طرف به ستون مهره‌ها و جناغ سینه وصل هستند و در کل، شکلی مانند قفس را تداعی می‌کنند. تعداد دنده‌ها در بدن آدمی ۱۲ جفت است که هفت تای آن‌ها به وسیله‌ی غضروف بالایی دنده‌ها به جناغ سینه که استخوان باریک مسطحی است وصل می‌شوند (به تصاویر ۱۵۰ــ۳ تا ۱۵۵ــ۳ توجه کنید).



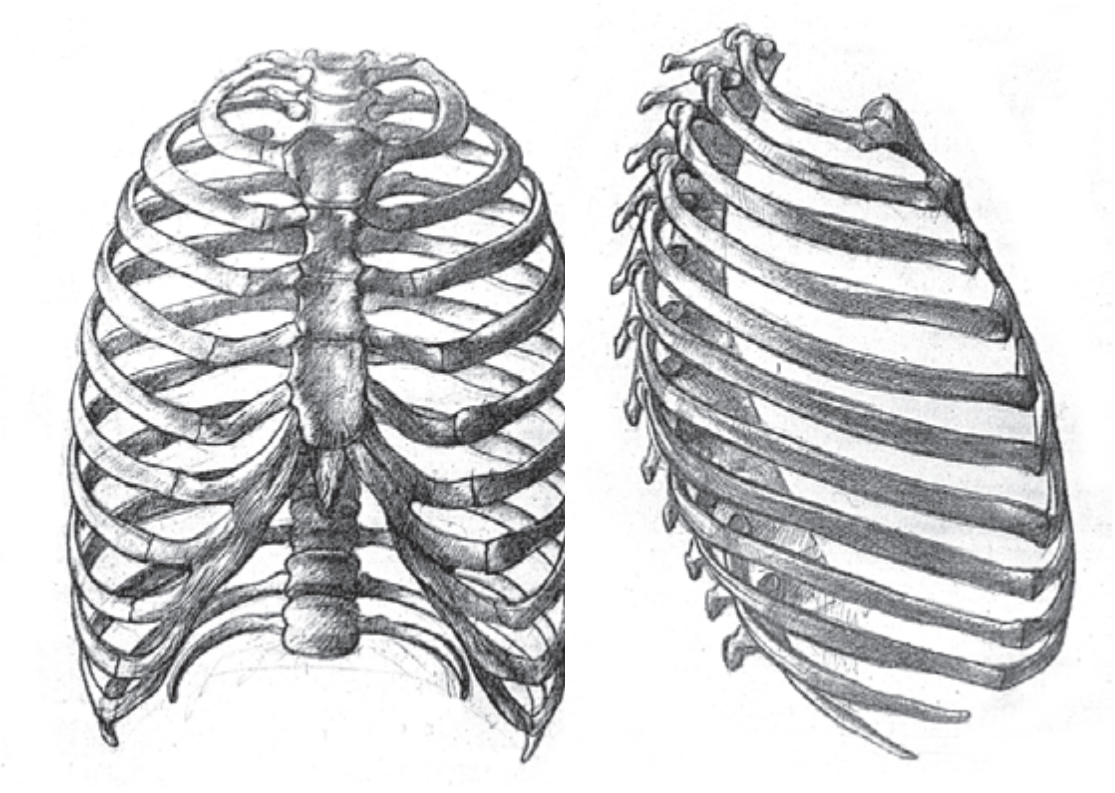
تصویر ۱۵۰ــ۳ــ استخوان جناغ سینه



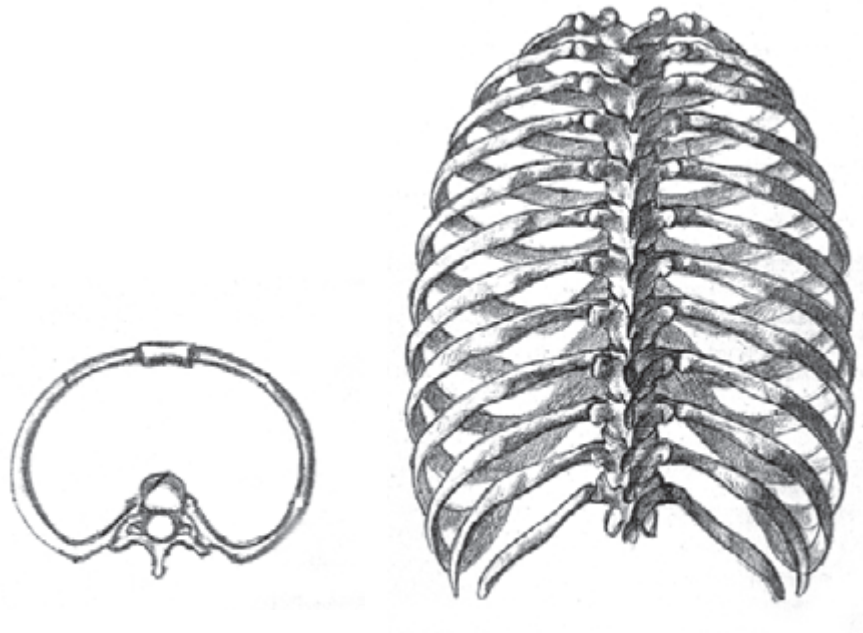
تصویر ۱۵۱ــ۳ــ دنده‌ها و غضروف آن از نمای بالا



تصویر ۱۵۲ــ۳



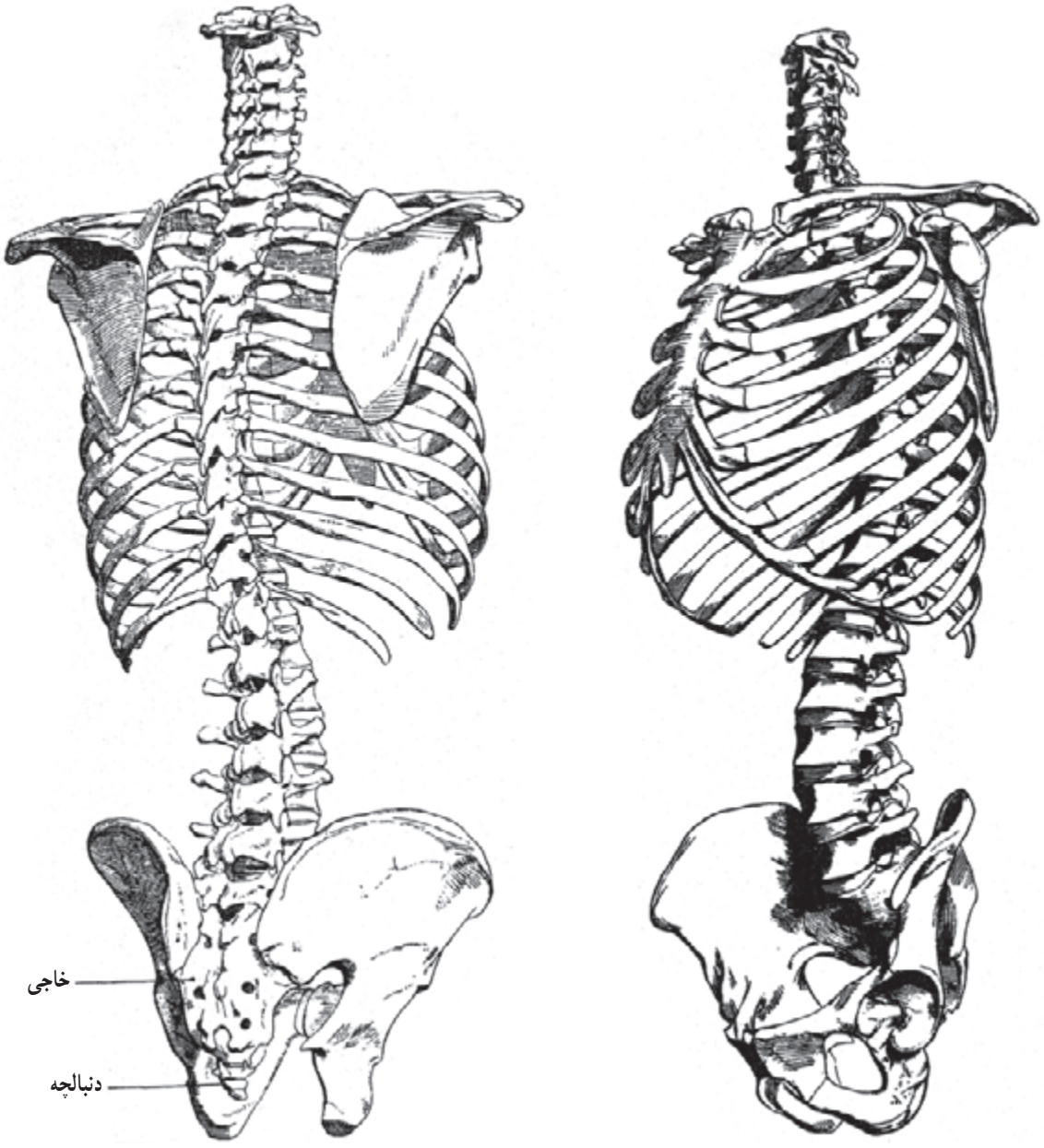
تصویر ۱۵۳ــ۳



تصویر ۱۵۴ــ۳

تمرین

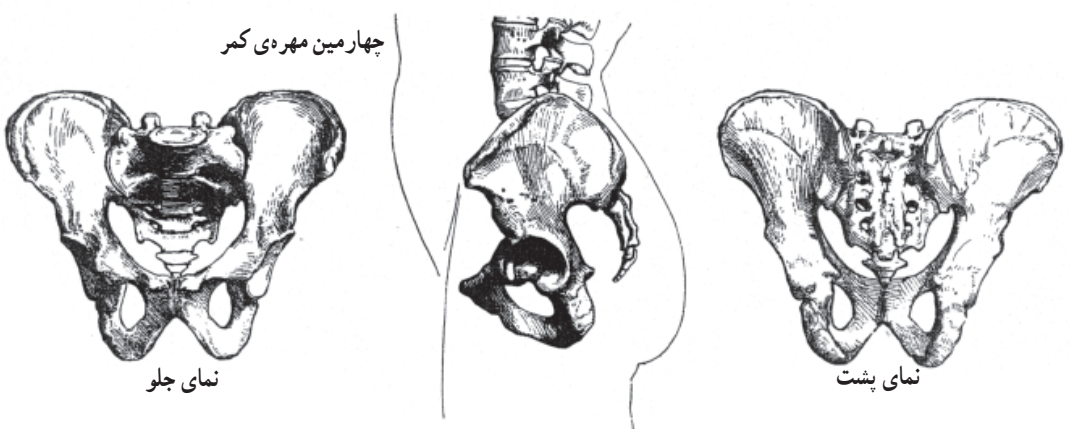
ــ با استفاده از مدل‌های اسکلتی قفسه‌ی سینه و ستون مهره‌ها را طراحی کنید.



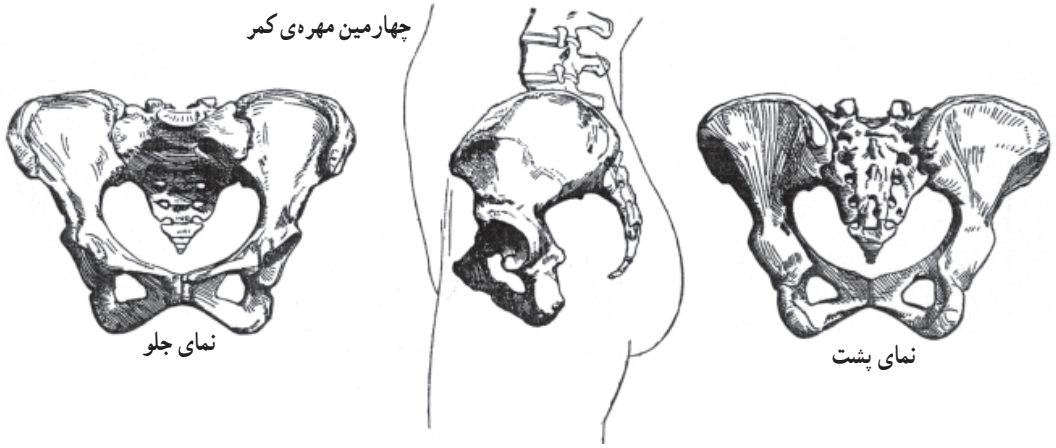
تصویر ۱۵۵ــ۳

۱۱ــ۳ــ لگن خاصره

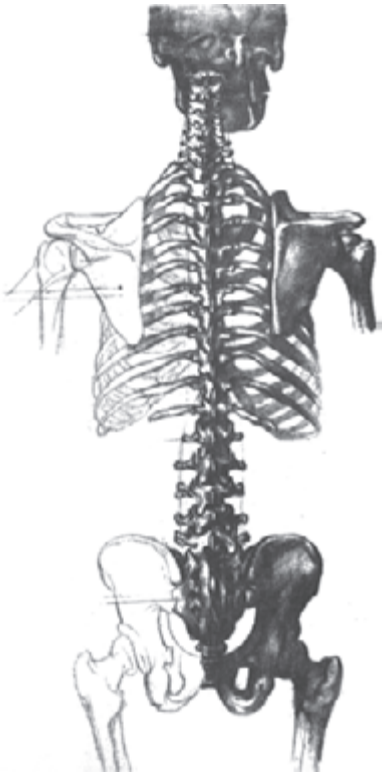
لگن خاصره بی‌شباهت به شکل پروانه نیست و یا به شکل ذوزنقه‌ای متساوی‌الساقین است که ضلع پهن آن در بالا قرار می‌گیرد. بالای لگن خاصره محل اتصال مهره‌ها است و در طرفین پایین محل اتصالات با استخوان ران که قسمت برجسته و کروی استخوان ران در گودی لگن قرار می‌گیرد. عمده‌ترین فرق اندام زن با مرد در شکل لگن خاصره است که در زنان پهن‌تر و کوتاه‌تر از مردان است (تصاویر ۱۵۶ــ۳ ، ۱۵۷ــ۳ و ۱۵۸ــ۳).



تصویر ۱۵۶ــ۳ ــ لگن خاصره در مردان

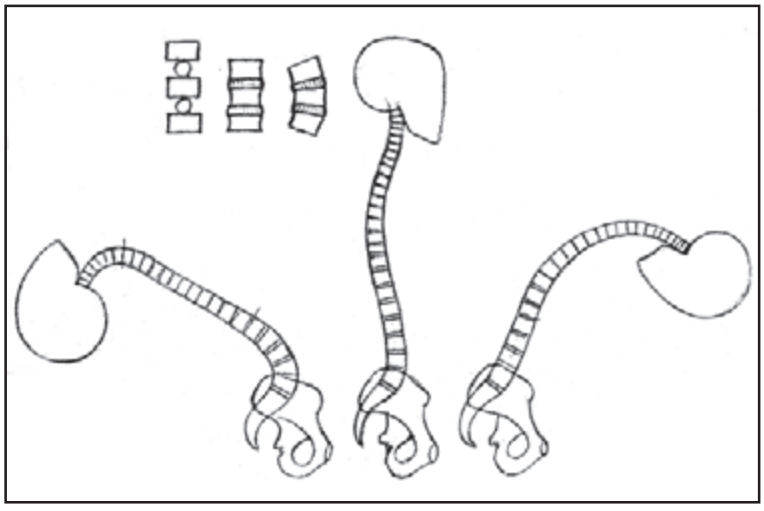


تصویر ۱۵۷ــ۳ ــ لگن خاصره در زنان



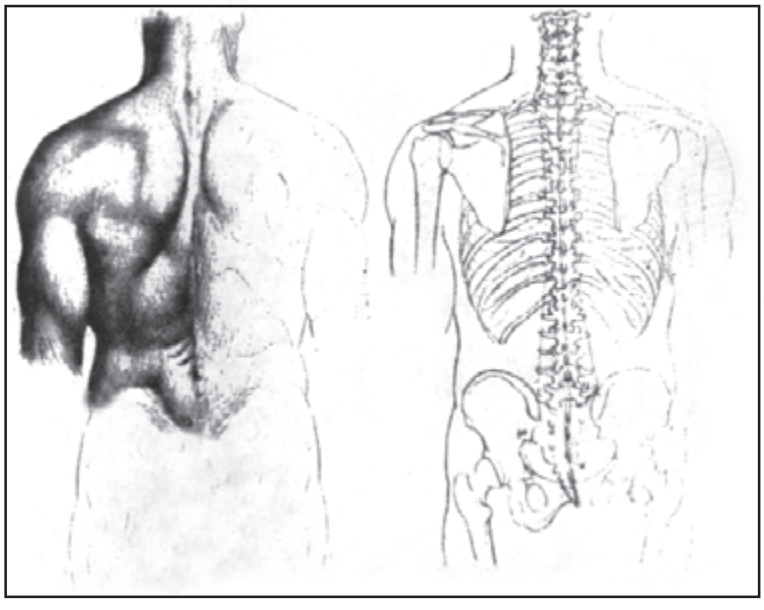
تصویر ۱۵۸ــ۳

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 شاخص‌هایی‌ست 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 پهلو رسم می‌شود شکل تعیین‌کننده‌ای برای اندام دارد.

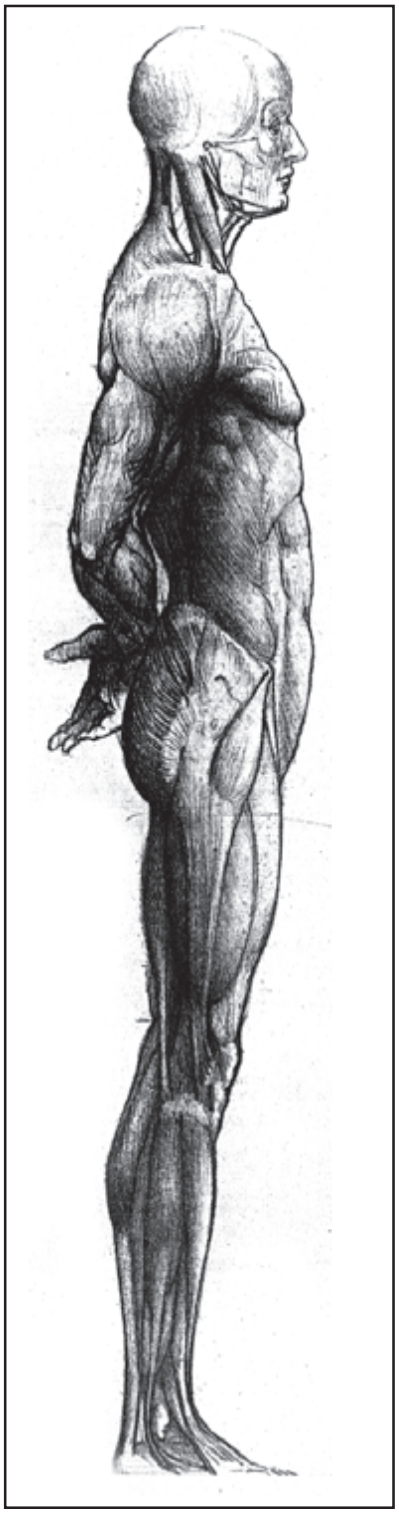


تصویر ۱۵۹ــ۳

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 ماهیچه‌ای‌ست که روی استخوان‌ها را می‌پوشاند. آنچه به چشم می‌آید همین پوشش (لایه‌ی) بیرونی‌ست و دانستن هر کدام کمکی‌ست به شناخت و درک شما از اندام که کار را برای آفرینش‌های بعدیتان به‌راحتی هموار خواهد کرد (تصاویر ۱۵۹ــ۳ الی ۱۶۴ــ۳).



تصویر ۱۶۰ــ۳



تصویر ۱۶۱ــ۳



تصویر ۱۶۲ــ۳



تصویر ۱۶۳ــ۳ــ طراحی از رافائل



تصویر ۱۶۴ــ۳

تمرین

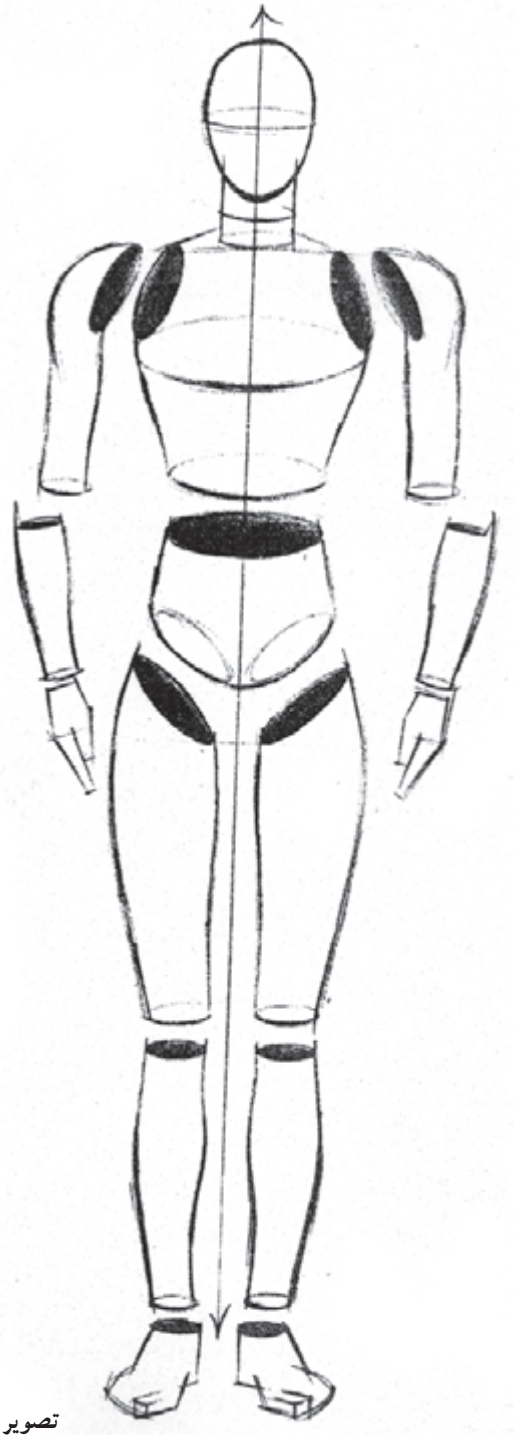
ــ با استفاده از مدل اسکلتی، شکل و نحوه‌ی قرارگیری لگن خاصره را در ارتباط با ستون مهره‌ها و اتّصال به‌استخوان‌های پا طراحی کنید.

۱۲ــ۳ــ طراحی از اندام انسان با توجه به فرم‌های ساده‌ی هندسی

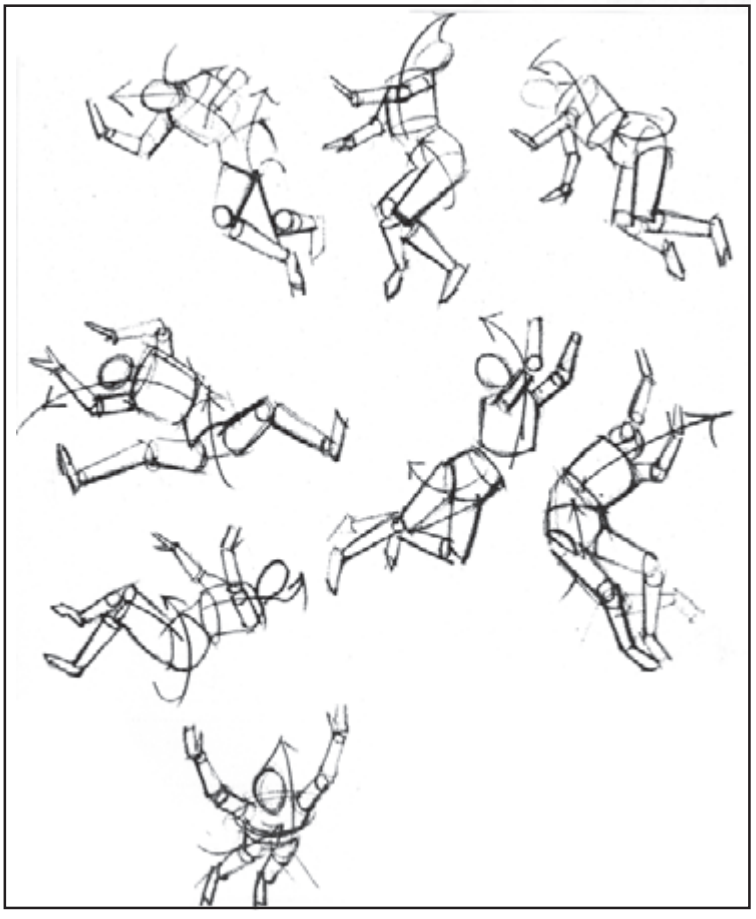
بدن، حجمی متحرک است و شرایط همه احجام را دارد. سه بعدی است و دیگر آن‌که در حرکات مختلف بخشی از آن از چشم دور می‌ماند. (البته این امر، بستگی به نحوه‌ی قرارگیری مدل در مقابل شما دارد.) بنابراین شما باید بعد از شناخت اولیه اندازه‌ها و چگونگی ساختار اندام، بتوانید با ساده کردن این مجموعه (عضلات، استخوان‌ها و مفاصل) شکل حرکتی اندام را راحت‌تر تمرین کنید (تصاویر ۱۶۵ــ۳ الی ۱۷۰ــ۳).

ابتدا با استفاده از مجلات ورزشی، عضلات و اندام‌ها را به شکل حجم‌های هندسی درآورده، سپس به تکرار آن‌ها بپردازید.





تصویر ۱۶۵ــ۳



تصویر ۱۶۶ــ۳



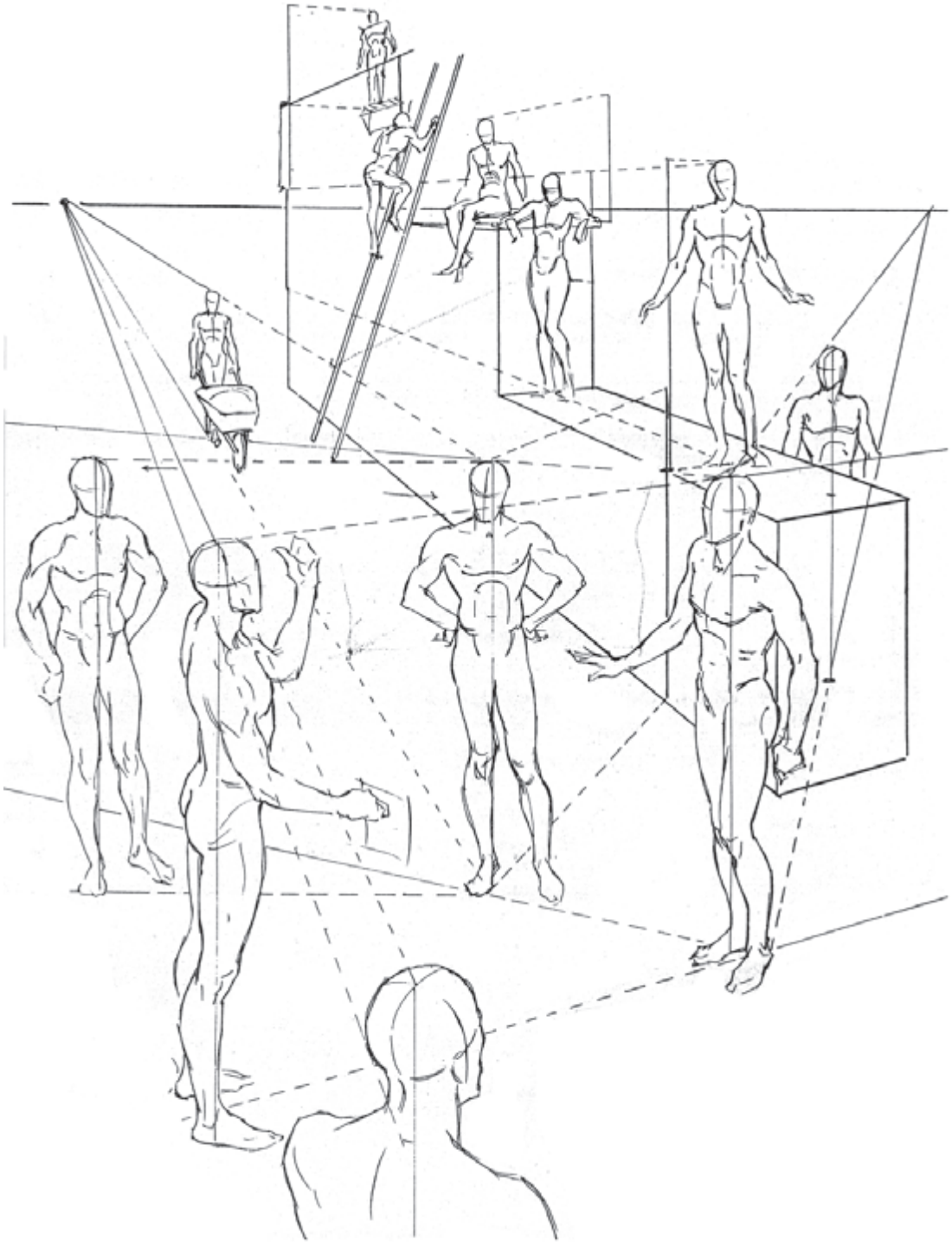
تصویر ۱۶۷ــ۳



تصویر ۱۶۸ــ۳



تصویر ۱۶۹ــ۳



تصویر ۱۷۰ــ۳ــ شکل اندام در پرسپکتیو

تمرین

۱ــ طرّاحی 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.

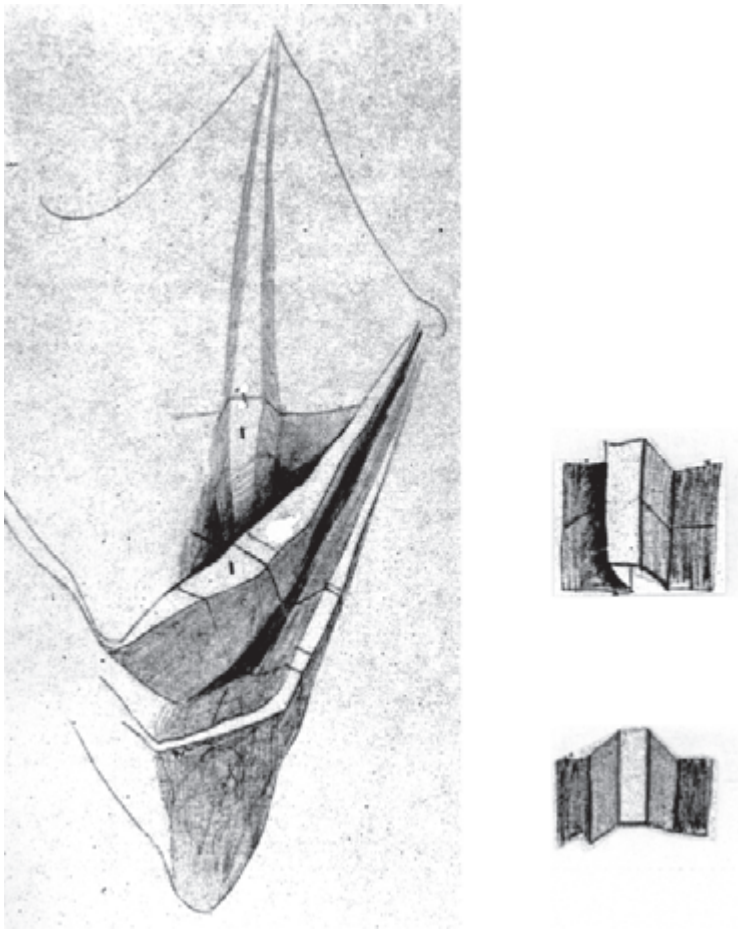
۲ــ حالت‌های دیگری را به آن طرح‌ها بیفزایید.

۱۳ــ۳ــ مطالعه‌ی چین و چروک پارچه

مطالعه‌ی پارچه، از مواردی‌ست که همواره بین طراحان و نقاشان معمول بوده است پارچه‌ها به علت تنوّع 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 ضروری‌ست 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 به‌نمایش می‌گذارند. با توجه به این موضوع درک دو گانه را باید همزمان به‌کار 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 ۱۷۱ــ۳). تفاوت پارچه‌ها در بازتاب نور و کنار هم‌نشینی نور و نیم‌سایه‌ها و سایه‌ها مشخص می‌گردد (جدا از بافت ریز و درشت پارچه).

واتو[۱]، نقاش فرانسوی (۱۷۲۱ــ۱۶۸۴) در بیش‌تر کارهایش به افراد ثروتمند و اشرافی دوران خودنظر 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 ۱۷۳ــ۳ و ۱۷۴ــ۳).



تصویر ۱۷۱ــ۳

۱ــ Watteau



تصویر ۱۷۲ــ۳ــ میکل آنژ (۱۵۶۴ــ۱۴۷۵) پیکره‌ساز ایتالیایی که با قلم فلزی پارچه‌ی ضخیم ردای این مرد را طراحی کرده است.



تصویر ۱۷۳ــ۳ــ اثر واتو ــ نقاش فرانسوی



تصویر ۱۷۴ــ۳ــ اثر واتو ــ طراحی با مداد گرافیت



تصویر۱۷۵ــ۳ 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 تداعی‌کننده‌ی طوفان است (تصویر۱۷۶ــ۳). این نوع طراحی برای فراگونار که می‌خواهد موضوعی عاطفی را نقش کند بسیار کارآمد است.

تصویر ۱۷۵ــ۳ــ طراحی با مداد ــ گوستاو کلیمت[۱] ــ نقاش و طراح اتریشی(۱۹۱۸ــ۱۸۶۲)

۱ــ Klimt



تصویر ۱۷۶ــ۳ــ طراحی (بخشی از اثر) از ژان انوره فراگونار[1] ــ نقاش فرانسوی (۱۸۰۶ــ۱۷۳۲)

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 ۱۷۷ــ۳

۱ــ Fragonard

زانو زدن برای نیایش اثر طراح بارتولومئو، که با گچ‌های رنگی کار شده است (تصویر ۱۷۸ــ۳).

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 شخصیّت موردنظر و حسّ خاصی که می‌تواند به بیننده القا کند.



تصویر ۱۷۸ــ۳ــ بارتولومئو ــ طراحی با مداد گرافیت

تمرین

ــ 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 شئ مختلف).

۱۴ــ۳ــ طراحی پرکار

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 ۱۷۹ــ۳).

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 ۱۸۰ــ۳)، شما نیز چنین 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 جزییات بیش‌تری بپردازید.



تصویر ۱۷۹ــ۳



تصویر ۱۸۰ــ۳

با پرداختن به بافت‌های متنوّعی که در مدل می‌یابید طراحی‌تان حال و هوای خاصی پیدا می‌کند (تصویر ۱۸۱ــ۳).



تصویر ۱۸۱ــ۳ــ 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 طرّاحی 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.

طـراحـی 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 شکل‌دادن به اندام‌ها بهره می‌برید.



تصویر ۱۸۲ــ۳ــ طراحی از اتو دیکس ــ نقاش و طراح آلمانی (۱۹۶۹ــ۱۸۹۱)

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 طرّاحی پرکار که صبر و حوصله‌ی زیادی طلب می‌کند سرآغازی‌ست برای کوشش مهمی که در نهایت به‌خصلت‌های شخصی طرّاح منجر می‌شود.

زاویه‌ی طرّاحی از مدل، نحوه‌ی اجرای طرّاحی، ضرباهنگ قلم زدن و ... در فرصتی که لازمه‌ی طرّاحی پرکار است، خود را بهتر می‌نمایاند (به تصاویر ۱۸۲ــ۳ تا ۱۹۰ــ۳ توجه کنید).



تصویر ۱۸۳ــ۳ــ طرّاحی از رمبرانت ــ نقاش هلندی (۱۶۶۹ــ۱۶۰۶)



تصویر ۱۸۴ــ۳ــ طرحی از میکل آنژ ــ مجسمه‌ساز ایتالیایی (۱۵۶۴ــ ۱۴۷۵)



تصویر ۱۸۵ــ۳ــ طرحی از ادگار دگا ــ نقاش فرانسوی (۱۹۱۷ــ۱۸۳۴)



تصویر ۱۸۶ــ۳ــ اثر اگوست رنوار[۱] ــ فرانسوی (۱۹۱۹ــ۱۸۴۱)



تصویر ۱۸۷ــ۳ــ طرحی از فرانسوا میله



تصویر ۱۸۸ــ۳ــ چهره‌ی «پاگانی نی» ــ اثرِ انگر[۲] ــ نقاش فرانسوی (۱۸۶۷ــ۱۷۸۶)



تصویر ۱۸۹ــ۳ــ طراحی از دانته گابریل روسّتی ــ انگلیسی (۱۸۸۲ــ ۱۸۲۸)

۱ــ Renoir ۲ــ Ingres

تمرین

۱ــ با استفاده از رنگ‌های سیاه، خاکستری و سفید، از مدل طرّاحی کنید. البته می‌توانید از رنگ کاغذ به مثابه‌ی یکی از رنگ‌ها استفاده کرده، برای انتخاب کاغذ دقّت بیش‌تری به عمل آورید.

۲ــ با استفاده از آب مرکب، قسمت‌های مختلف سایه و روشن کار را مشخص کرده، با قلم هاشور طرحتان را کامل کنید.

۳ــ 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 طرّاحی 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 طرّاحی شما راه یابد و در یک صفحه فیگورهای زیادی رسم کنید.



تصویر ۱۹۰ــ۳ــ طراحی از ادلف وان‌مِنتسِل(۱۹۰۵ــ ۱۸۱۵)

۱۵ــ۳ــ استفاده از ابزارهای متفاوت در طراحی

پس از این‌که 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 ۱۹۱ــ۳ 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 ۱۹۱ــ۳ــ اثر رمبرانت

تصویر ۱۹۲ــ۳ پرتره‌ای که به دست پل کلی با قلم‌مو و آب مرکب کار شده است. در مقایسه با کار رمبرانت، پل کلی با استفاده از کاغذی با بافت ریز و مرکبی رقیق‌تر فضایی رؤیایی را به نمایش گذاشته است.



تصویر ۱۹۲ــ۳ــ پل کلی[1] ــ نقاش آلمانی (۱۹۴۰ــ۱۸۷۹)

پیکاسو (۱۹۷۳ــ۱۸۸۱) در این طرّاحی با استفاده از قلم‌مو و مرکب، طرف راست طرح را با نوک قلم‌مو 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 بپوشانید، تا شیوه‌ی کار نقاش را واضح‌تر 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 ۱۹۳ــ۳).



تصویر ۱۹۳ــ۳ــ طرح از پیکاسو

۱ــ Kelly

در طراحی تصویر ۱۹۴ــ۳ که با قلم آهنی و مرکّب کار شده، طراح به خوبی از امکانات قلم فلزی سود برده است. به‌نحوه‌ی قرارگیری خطوط در کنار هم و بر روی هم دقت کنید. طرّاح با هاشورهای ریز و درشت، بافت‌های متنوعی را به‌وجود آورده و گاه با فشار زیادتر بر نوک قلم، خطوط پهن‌تری را کشیده است.

سایه روشن مشخّص 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 به‌وجود می‌آورد؟ نرمش یا تندی، مصمم بودن و یا تردید و ...؟ آیا می‌توانید با قلم هاشور سعی در به‌وجود آوردن ریتمی داشته باشید که در این طرح به کار رفته است؟



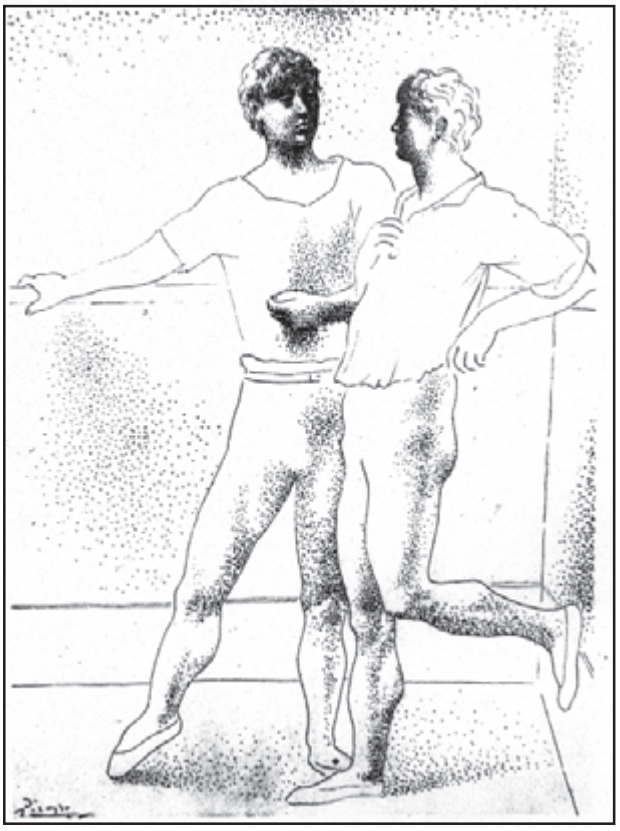
تصویر ۱۹۴ــ۳ــ چهره ــ قلم آهنی و مرکب ــ اثر امیلیانو گرکو[1] ــ طراح ایتالیایی ــ قرن ۲۰



تصویر ۱۹۵ــ۳ــ طراحی دست به‌وسیله‌ی هاشور

۱ــ Greco

با قلم و مرکب می‌توان طرحی مانند طرح تصویر ۱۹۶ـ۳ را پی ریخت، طـرحی که می‌تواند آرام و بسیار بـا حوصله کار شده باشد.



تصویر ۱۹۶ـ۳ـ اثر پیکاسو



تصویر ۱۹۷ـ۳ـ طراحی پیکاسو از چهره‌ی همسرش با خطوطی روان و آزاد

استفاده از گچ‌ها در طرّاحی 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 ۱۹۹ـ۳ و ۲۰۰ـ۳).



تصویر ۱۹۸ـ۳ـ طراحی از پیکاسو



تصویر ۱۹۹ــ۳ــ طرحی از «واتو» هنرمند فرانسوی (۱۷۲۱ــ ۱۶۸۴) که با گچ‌های رنگی ساخته شده است.



تصویر ۲۰۰ــ۳ــ طرحی از تولوز لوترک ــ نقاش و طرّاح فرانسوی (۱۹۰۱ــ۱۸۶۵) که با زغال کار شده است. استفاده از پهنای زغال چه به‌صورت خط وچه به‌صورت سطح، به‌خوبی نمایان است.



تصویر ۲۰۱ــ۳ــ طراحی با زغال ــ ادگار دگا ــ ۳۲/۵×۲۳/۸cm

۱ــ 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.

۲ــ 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 متفاوتی‌ست که در طراحی‌ها به‌وجود می‌آورید.

۱۶ــ۳ــ روند ساختن ترکیب‌های بیش از یک نفر

از دوستان خود بخواهید با قرار گرفتن در کنار هم، فرصتی برای طراحیِ شما فراهم آورند. شما با طراحی سریع حالت، همان‌گونه که در طرّاحی از مدل تک نفره داشته‌اید از آن‌ها طراحی کنید. برای درک بهتر، کافی‌ست طرّاحی سریع حالت را به گونه‌ای انجام دهید که گویی در حال طرّاحی از مجموعه‌ای به هم پیوسته هستید. این ساده‌ترین برخوردی‌ست که می‌توانید با آن یک ترکیب چند نفره به‌وجود آورید(مانند طرحی از پیکاسو که با خط و نقطه‌چین کار کرده است تصویر ۱۹۶ــ۳). نحوه‌ی قرار گرفتن دوستانی که برایتان مدل ایستاده‌اند، اگر بیانگر حالت خاصی باشد مثلاً یک درگیری، یا کشیدن طنابی و یا نمایاندن حرکتی ورزشی، شما را در این‌که 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.



تصویر ۲۰۲ــ۳ــ پابلو پیکاسو ــ حکاکی روی فلز (۱۹۷۳ــ۱۸۸۱ میلادی)

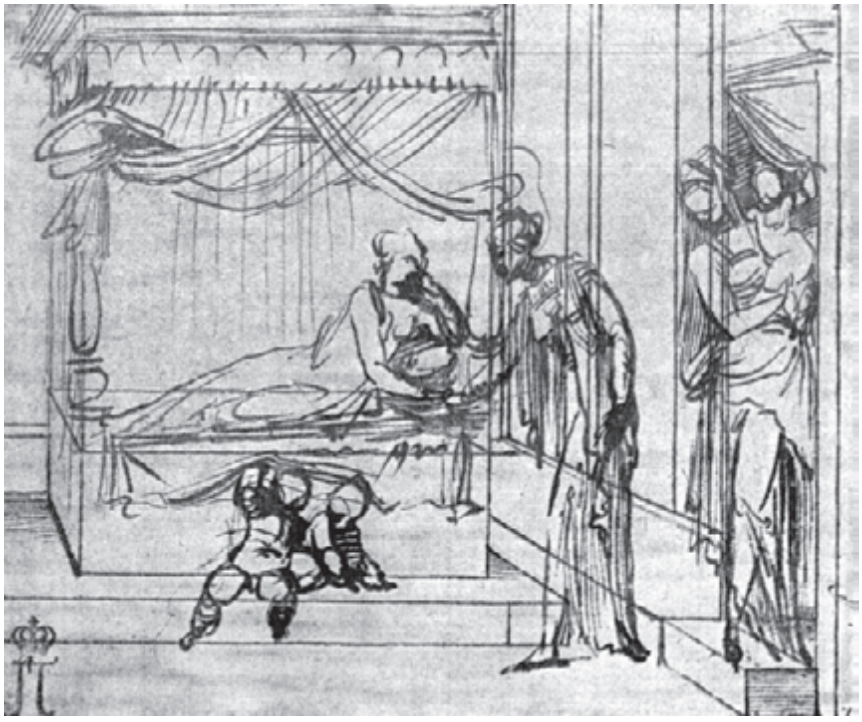
بسیاری از نقاشان با استفاده از تکرار یک مدل به نتیجه‌ی دلخواه دست یافته‌اند.

به طرح تصویر ۲۰۳ــ۳ 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 ۲۰۳ــ۳ــ طرح از سانزیو رافائل ــ نقاش ایتالیایی (۱۵۲۰ــ۱۴۸۳)

درتصویر ۲۰۴ــ۳ 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 سرجای خود قرار دهد. یعنی طراح در ابتدا معماری موردنظر خود را که می‌تواند مربوط به مکان مشخص و یا غیرمشخص باشد مبنای اثر، قرار داده و بعد اندام‌ها را بنا به اندیشه‌ای که در سرداشته در فضا مستقر ساخته است. نوع مناسبتی که بین آدم‌های درون طرح برقرار است بیننده را آماده می‌کند تا منتظر شنیدن روایتی از یک داستان باشد.



تصویر ۲۰۴ــ۳ــ طرح از باتجو باندینلّی[1] ــ نقاش ایتالیایی (۱۵۶۰ــ۱۴۹۳)

۱ــ Bandinelli

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 ــ ۳ مردی افسار حیوانی را در دست دارد و زنی بر حیوان سوار است که کودکش را در آغوش گرفته 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 فرانسوی‌ست که همواره در آثارش به‌روستاییان و زندگی روزمره‌ی آن‌ها پرداخته است.



تصویر ۲۰۵ــ۳ــ طراحی از میله

در ترکیب دیگری که پیش‌طرحی‌ست برای تابلویی بزرگ اثر هانس هولباین، طرّاح آلمانی (۱۵۴۳ــ۱۴۹۸) وی خواسته تا خانواده‌ی آقای توماس‌مور (فیلسوف انگلیسی که سمت وزارت را برعهده داشت) را به تصویر درآورد (تصویر ۲۰۶ــ۳).



تصویر ۲۰۶ــ۳ــ طراحی از هانس هولباین[1]

۱ــ Holbein

نحوه‌ی قرارگیری آدم‌ها و نوع ارتباطشان بی‌شباهت به جمع‌شدن برای گرفتن یک عکس دسته جمعی 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 ۲۰۷ــ۳ 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 مانندی را در ذهن ما به‌وجود می‌آورد.

در طرح بعدی، تصویر دیگری از خانواده را می‌بینید که این طرح هم از نقاش فرانسوی ژان دومینیک اَنگر (۱۸۶۷ــ۱۷۸۶) است (تصویر ۲۰۸ــ۳).



تصویر ۲۰۷ــ۳ــ طراحی از ژان دومینیک انگر (۱۸۶۷ــ۱۷۸۶)



تصویر ۲۰۸ــ۳ــ طرح از ژان دومینیک انگر

طراحی تصویر ۲۰۹ــ۳ که با گچ‌های رنگی کار شده و فراگونار (۱۸۰۶ــ۱۷۳۲) می‌باشد. نامش «هنرمند دراستودیو» است. اثر طراح فرانسوی ژان انوره



تصویر ۲۰۹ــ۳ــ اثری از فراگونار

نحوه‌ی نشستن و حالت قرارگرفتن پاهای مرد آیا می‌تواند تصویری از یک هنرمند را نشان دهد؟ در پسْ 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.

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

با کمک ابزاری ساده برای طراحی‌های سریع خود، درحیاط 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 ۲۱۰ــ۳



تصویر ۲۱۱ــ۳



تصویر ۲۱۲ــ۳ــ مسعود سعدالدین



تصویر ۲۱۳ــ۳

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 متعدّد دور خود چیده‌اند. چنین محیطی هر لحظه آماده‌ی حوادث گوناگون است ؛ حوادثی که می‌تواند برای خود قصه‌ای باشد. بنابراین طراحی‌هایی که در چنین فضایی به‌وجود 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 طراحتان مکانی را از قبل شناسایی کرده با وسایلی جمع و جور که آزادی عمل را از شما نگیرد و امکان تحرّک 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 طرّاحی پرداخته‌اند بسیار جالب خواهد بود. برای بعضی از طرّاحان، آدم‌ها مهم هستند و برای بعضی دیگر، فضا و معماری یک محل، اهمیّت بیش‌تری دارد. طرح‌هایی از فلیکس توپولسکی را نشان می‌دهد که از فضای کشور بنگلادش کار کرده است (تصاویر ۲۱۴ــ۳، ۲۱۵ــ۳ و ۲۱۶ــ۳).



تصویر ۲۱۴ــ۳



تصویر ۲۱۵ــ۳

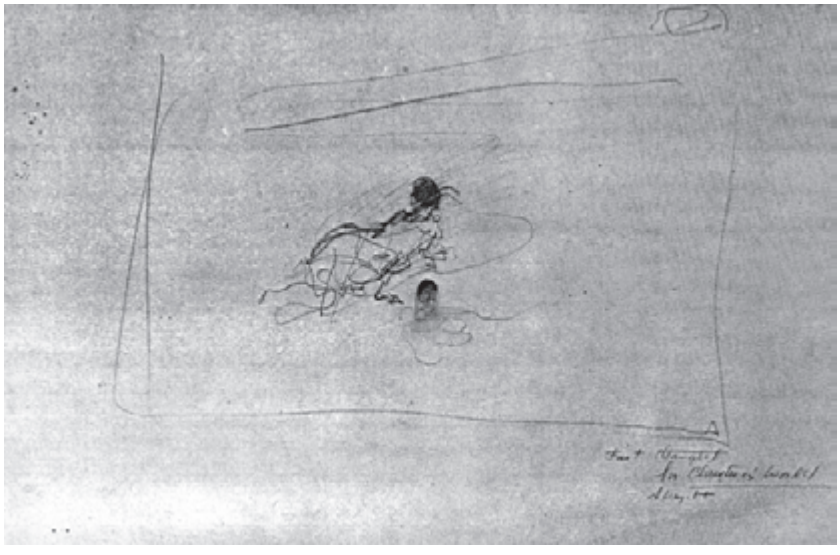


تصویر ۲۱۶ــ۳

اندرو وایِت نقاش معاصر امریکایی در تابلوی «دور از خانه»، یک فیگور انسانی را در پایینِ صفحه قرار داده در حالی که نگاهش به طرف بالای تابلو است و در خط‌الرأس چند کلبه‌ی کوچک را با یک خانه نشان داده است. سطح زمین که بخش بزرگی از تابلو را در برگرفته با بافت سبزه و علفْ مانند پوشیده شده است که فضای آرامی را به دست می‌دهد جدا ماندن کلبه‌ای که در وسط تابلو است یادآور قهرمان دور از خانه‌ای‌ست 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 ۲۱۷ــ۳ و ۲۱۸ــ۳).



تصویر ۲۱۷ــ۳ــ دور از خانه ــ اثر اندرو وایِت (۱۹۱۷)





تصویر ۲۱۸ــ۳ــ پیشْ طرح‌های اندرو وایِت برای تابلوی دور از خانه

طراحی‌های تصاویر ۲۱۹ــ۳ و ۲۲۰ــ۳ که اثر ادوارد مونش نقاش نروژی (۱۹۴۴ــ۱۸۶۳) است.

طرّاح از شگرد خاصی پیروی می‌کند. او برای به سامان رساندن طراحی‌هایش، ابتدا فیگور مشخصی را در قسمت جلوی طرّاحی قرار می‌دهد و آنگاه در پس‌زمینه، از فیگورهای کوچک‌تر که کامل‌کننده‌ی تصویر صحنه‌ی جلو هستند (طرح تصویر ۲۱۹ــ۳) سود می‌برد. نوع آدم‌های پس‌زمینه به معنی اثر کمک زیادی می‌کنند چنان‌که در این تصویر بی‌توجهی عابران نسبت به پیرزن ژنده‌پوش مچاله شده، بر معنای مشخصی که طرّاح قصد نشان‌دادنش را دارد بسیار تأکید می‌کند (تصویر ۲۲۰ــ۳).



تصویر ۲۱۹ــ۳ــ اثری از ادوارد مونش[۱]



تصویر ۲۲۰ــ۳ــ اثری از ادوارد مونش

۱ــ Munch

در نهایت تصویری را می‌نگریم (تصویر ۲۲۱ــ۳) که به‌قصد تصویرسازی قصه‌ای کار شده است و بخشی از ماجرا را به‌تصویر می‌کشد. سه نفر که وضعیّتی 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 طرّاحی 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 ۲۲۲ــ۳).



تصویر ۲۲۱ــ۳ــ طرح از محمّدعلی بنی‌اسدی



تصویر ۲۲۲ــ۳ــ اثر پابلو پیکاسو

ترکیب‌های بیش از یک نفر

۱ــ سه ترکیب در فضای بسته مانند کلاس درس، فضای خانواده، محیط کار و ... بسازید.

۲ــ سه ترکیب در فضای باز مانند پارک، محل بازی بچه‌ها، پیرمردها و نیمکت‌های پارک، رفت و آمد یا جمع‌شدن برای اتفاق یا حادثه‌ای در خیابان و ... بسازید.

۳ــ براساس یک قصه‌ی بسیار ساده سه طرح بسازید.

۴ــ سه ترکیب را با مشخّصات زیر بسازید : حالت مدل در هر سه طرح یکسان باشد ولی فضای پیرامون تغییر کند به‌گونه‌ای که هر طرح بیانگر موضوع خاصی باشد.

۱۷ــ۳ــ برخورد طراحان با سوژه‌ی انسان

به طرح‌هایی که در این صفحات آمده است توجه کنید. طرح‌هایی که حاصل برخورد متفاوتی‌ست که هنرمندان دوره‌های مختلف با موضوع انسان داشته‌اند.

در تصویر ۲۲۳ــ۳ پیترپل روبنس (۱۶۴۰ــ۱۵۷۷) نقاش فلاندری به مطالعه‌ی دست و پا در وضعیّتی 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.



تصویر ۲۲۳ــ۳ــ روبنس ــ مطالعه‌ی پا (۱۶۴۰ــ۱۵۷۷)

ژان فرانسوا میله (۱۸۷۵ــ۱۸۱۴) 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 ۲۲۴ــ۳ تا ۲۲۷ــ۳).

ژان فرانسوا میله، طراحی‌هایی از این دست فراوان دارد. او در پی مطالعه‌ی اندام و شیوه‌های مختلفی‌ست که بتواند انسان‌ها را به هنگام کار در تابلوهایش جان بخشد. خصوصاً روستاییان را به هنگام انجام دادن کارهای سخت و طاقت‌فرسا.



تصویر ۲۲۴ــ۳



تصویر ۲۲۵ــ۳ــ خوشه‌چینان ــ اثر میله



تصویر ۲۲۶ــ۳



تصویر ۲۲۷ــ۳

تصاویر ۲۲۸ــ۳ و ۲۲۹ــ۳ طرح‌هایی‌ست از اوژن دلاکروا نقاش فرانسوی (۱۸۶۳ــ۱۷۹۸) او در این طراحی‌ها با خطوط تند و پرهیجان سوژه‌های مورد علاقه‌اش را کار کرده است. به طراحی زن الجزایری (تصویر ۲۲۸ــ۳) 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 ۲۲۹ــ۳) با کم‌ترین خطوط، تحرک، خشم و هیجان را یک‌جا به نمایش می‌گذارد.

مقایسه‌ی طرح تصویر ۲۲۹ــ۳ (جنگ یک عرب با پلنگ) با طرح تصویر ۲۳۰ــ۳ (زنی نشسته بر روی یک صندلی) اثر نقاش اتریشی گوستاو کلیمت (۱۹۱۸ــ۱۸۶۲) جالب خواهد بود.

در طرح «زنی نشسته بر روی صندلی»، خط‌ها خصوصاً در قسمت بالاتنه‌ی لباس زن مغشوش و درهم است و درگیری طرّاح 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.

خط‌ها در این طرح، قاطعیت طرّاحی قبل (تصویر ۲۲۹ــ۳) را ندارند و بیش‌تر مردّدند و این تفاوت روحیه‌ی دو نقاش را (به واسطه‌ی خطوطشان) کاملاً به نمایش می‌گذارد.



تصویر ۲۲۸ــ۳ــ دلاکروا[1] ــ زن الجزایری



تصویر ۲۳۰ــ۳ــ طرحی از گوستاو کلیمت زنی نشسته بر روی صندلی



تصویر ۲۲۹ــ۳ــ دلاکروا (جنگ یک عرب با پلنگ)

۱ــ Delacroix

تصاویر ۲۳۱ـ۳ و ۲۳۲ـ۳دو 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 پیشْ طرحی برای تابلو. برخلاف طراحی زنی نشسته بر روی صندلی (تصویر ۲۳۰ـ۳) که گوستاو کلیمت به‌عنوان مقدمه برای ساخت یک تابلو کار کرده است. بنابراین یک نوع ناتمامی در آن طرح مشخص و پیدا بود در صورتی‌که 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 ۲۳۳ـ ۳ و ۲۳۴ـ۳) طراح سوژه‌ی موردنظر خود را با قلم‌مو و مرکب رسم کرده است. طرّاح، در این طرح‌ها از طبیعت خیلی دور نشده است ولی متناسب با طنزی که موردنظرش بوده، اغراق کرده است.



تصویر ۲۳۱ـ۳ـ طرحی از پیکاسو



تصویر ۲۳۲ـ۳ـ طرح از پیکاسو



تصویر ۲۳۳ــ۳ ــ طرح از محمّدعلی بنی‌اسدی



تصویر ۲۳۴ــ۳ــ طرح از محمّدعلی بنی‌اسدی

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 پی برد که مقصود اندام انسان بوده است. «گروه‌های خانواده» (تصویر ۲۳۵ــ۳) طرح‌هایی‌ست از هنری مور[۱]، پیکره‌ساز انگلیسی (۱۹۸۶ــ ۱۸۹۸) که توجه او را به حجم و اهمیّت آن، در طرح‌هایش می‌بینیم.

۱ــ Moore



تصویر ۲۳۵ــ۳ــ گروه‌های خانواده ــ ۱۹۴۴ ــ هنری مور

آلبرتو جاکومتی، پیکره‌ساز سوئیسی (۱۹۶۶ــ۱۹۰۱) نیز در طرح‌هایش از شکل طبیعی انسان دور می‌شود و با خطوطی مستقیم و چرخان توده‌ی سیم مانندی را به‌وجود می‌آورد که برفرازش 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 هوایی که در نظر داشته نزدیک‌تر شده است (تصویر ۲۳۶ــ۳).

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 ۲۳۷ــ۳).



تصویر ۲۳۶ــ۳ــ جاکومتی[1]



تصویر ۲۳۷ــ۳ــ طراحی ایرانی (قرن شانزدهم) ــ اثر محمد مؤمن

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.

ــ طراح از چه ابزاری استفاده کرده است؟

ــ عناصر و اشیای درون طرح را نام ببرید.

ــ وفاداری طرّاح نسبت به طبیعت به چه میزان بوده است؟ نزدیک به طبیعت، اغراق شده در شکل طبیعی و دور شدن کامل از طبیعت و ...

ــ طراح قصد بازگویی چه حالت و یا موضوعی را داشته است؟

۱ــ Giacometti