

طراحی ۵

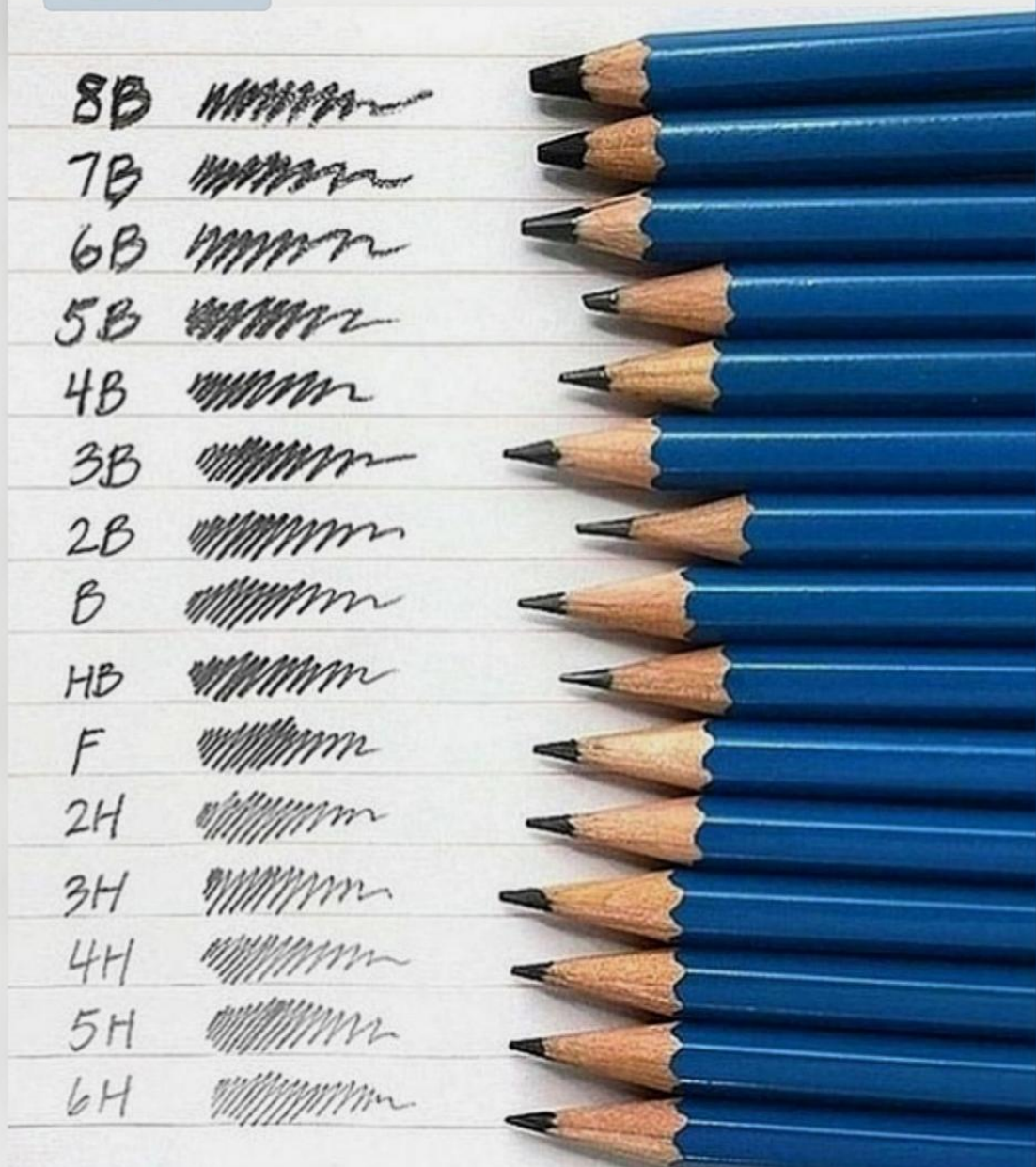
دانشگاه فنی و حرفه‌ای

دانشکده زینب کبری همدان

گروه گرافیک

مدرس: نگین یالیزبان

نیمسال ۹۸_۹۹



بسمه تعالی

با سلام و آرزوی سلامتی و سالی نیک برای دانشجویان عزیز

با توجه به دستور و بخشنامه ی ریاست محترم دانشگاه، مبنی بر آموزش مجازی دروس این نیمسال تحصیلی، مطالب درس طراحی ۵ به صورت فایل pdf خدمت شما ارائه میگردد. و بررسی تمرینات و پرسش و پاسخ، از طریق گروه مجازی در whatsapp انجام میگردد.

مطالب ارائه شده به عنوان آشنایی کلی و یادآوری مفاهیم پایه ی طراحی میباشد و ادامه ی جلسات با توجه به روند تمرینات شما پیش خواهد رفت.

لطفا تمرینهای خود را در whatsapp به شماره ۰۹۱۸۵۴۳۵۰۶۵ ارسال نمایید.

موفق باشید

باتشکر

مقدمه

هنر به طور کلی قدرتمندترین شیوه بیانی است که انسان بوجود آورده تا از طریق آن درباره ی جهان، انسان یا درون خود مفهومی را بیان کند.

آثار هنری نتیجه ی تجربه و احساس بشر هستند و احساسات و ادراکات او را نسبت به جهان نمایان میکنند، از آغاز تاریخ، طراحی برای ایجاد ارتباط میان انسان و جهان پیرامون و برقراری ارتباط با دیگران بکار گرفته شده است.

طراحی تلاشی است برای باز آفریدن جهان و کنار گذاشتن تصاویر عادی موجودات و پدیده ها در جهت ایجاد طرحی نو که تفکر انسان را برانگیزد، پس هر طراح بزرگی جهان را از نو میسازد تا ما را از آنچه به طور معمول به آن می نگرییم به سوی دنیای تصویری دیگری بکشاند و نوعی دیگر دیدن را به ما بیاموزد.

همانگونه که موسیقی در قالب اصوات موزون و هماهنگ احساسات انسان را بیان میکند، بخشی از زیباترین احساسات انسانی هم در قالب تصاویر و طرح ها نمایان شده است، از اینرو طراحی مانند موسیقی با الهام از طبیعت آغاز میشود اما از آن فراتر میرود و با تخیل و تجسم به دنیای ذهنی هنرمند پا میگذارد.

انسان از طریق احساس و اندیشه با طبیعت ارتباط برقرار میکند و زیبایی و وحدت آنرا درک میکند، کشف قوانین طبیعت و درک هماهنگی عناصر گوناگون آن منجر به شناخت میشود. قوانین علمی و آثار هنری محصول این شناخت هستند.

مشاهده ی دقیق پدیده های طبیعت، تجسم واقعیات و تجربه ی ناشناخته ها دنیای جدیدی را به روی ما میگذشاید. اولین برداشتهای آدمی از طبیعت از درون غارها آغاز شد، پس از آن، طبیعت همواره به منزله ی مهمترین تکیه گاه طراح مورد توجه بوده است. از اینرو شناخت طبیعت و توانایی طراحی از آن دارای اهمیت زیادی است.

ابراز علاقه به رشته هایی که با تصویر سر و کار دارند، با طراحی از موضوعات مختلف آغاز میشود، ما به کمک طراحی، دیگران را با تصاویر ذهنی خود آشنا میکنیم. تحصیل در این رشته ها به منظور آموختن قواعد زبان تصویری برای بیان افکار و احساسات شخصی به صورت تجسمی است. زیرا به کمک آشنایی با دستور زبان بصری میتوانیم برداشتهای خود را از موضوعات مختلف، هرچه بهتر نشان دهیم. اگرچه بیان بسیاری از مفاهیم به کمک کلمات صورت میگیرد اما بیان بعضی از مفاهیم بدون طراحی ممکن نیست.

طراح میتواند مفاهیم پیچیده و ایده های نو را با سرعت و سهولت و به بهترین نحو القا کند.

زبان تصویر هم مانند هر زبان دیگری الفبا و قواعد دستوری خاصی دارد، تنها پس از کسب توانایی در استفاده ی صحیح این قواعد میتوان در این زمینه نوآوری کرد و آثار هنری ارزنده ای ارائه داد. همانگونه که شاعر پس از تسلط بر زبان برای بیان افکار و احساسات خود حتی قواعد دستوری را درهم میریزد و ساختار جدیدی می آفریند، طراح نیز پس از فراگیری الفبای طراحی، میتواند روشهای تازه ای برای بیان مفاهیم مورد نظر خود بوجود بیاورد.

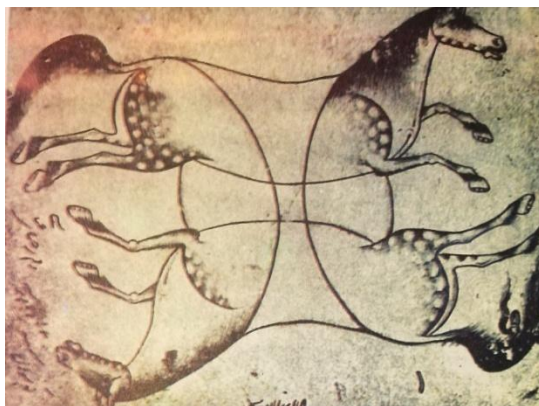
طراحی علاوه بر جنبه ی کاربردی، به صورت مستقل نیز دارای ارزش هنری است چنانکه هدف از نوشتن کلمات، بیان مفاهیم مختلف است، اما هنر خوشنویسی علاوه بر بیان مطلب برای نگارش نیز ارزش هنری ایجاد میکند و آنرا از حیطه ی کاربرد صرف خارج میکند. رسیدن به این درجه از مهارت و توانایی، پس از مراحل ابتدایی و تمرینات عملی و کسب تجربه، میسر میشود

« راه آموختن طراحی، طراحی کردن است »

مفهوم طراحی

طراح با ابزار بسیار ساده و بیشتر با کمک خطوط، احساساتی را که کلمات قادر به بیان آن نیستند را نمایان میکند. طراحی باز آفریدن تصاویر عینی و نمایش تصاویر ذهنی برای تجسم بخشیدن به واقعیت است. طراحی به دلیل سهولت و صراحت و قدرت بیان در تمام رشته های هنرهای تجسمی مورد استفاده قرار میگیرد.

طراحی مستقل در ایران با هنرمندانی مثل محمدی و شیخ محمد آغاز شد و در زمان رضا عباسی به اوج رسید. تصویر ۱



تصویر ۱- اثر رضا عباسی قرن دهم هجری

اما طراحی به مفهومی که امروز می‌شناسیم، ریشه در غرب دارد.

طراحی را در دو حوزه ی **Design** و **Drawing** مطرح میکنیم. طراحی یا **Drawing** بیشتر احساسات فی البداهه ی طراح را بیان میکند اما **Design** نوعی طراحی مرحله به مرحله و بر مبنای اصول است که جنبه ی کاربردی دارد.

Drawing بیشتر طرحهای تصاویر انسان، حیوانات، گیاهان و اشیاست که اغلب با مداد و زغال و گچ و مرکب اجرا میشود و شامل سه گونه است:

۱- اسکیس یا یادداشتهای تصویری که همراه با شور و هیجان، احساسات لحظه ای و فی البداهه ی طراح را بیان میکند، بعضی از اسکیسها جنبه ی مقدماتی دارند و برای تهیه ی اثر هنری دیگری اجرا میشوند. تصویر ۲



تصویر ۲- اثر لئوناردو داوینچی

۲- اتود یا پیش طرح، تمرین طراحی با دقت و در مدت زمان بیشتری اجرا و تکمیل میشود. مطالعه و تمرین طراحی در واقع به شناخت موضوعات مختلف و ایجاد توانایی در اجرای دقیق آنها کمک میکند. اتود هم ممکن است مرحله‌ی مقدماتی کار هنری دیگری باشد و به طراح کمک میکند تا بهترین نمونه و جالبترین زاویه دید را انتخاب کند. تصویر ۳



تصویر ۳- اثر لئوناردو داوینچی

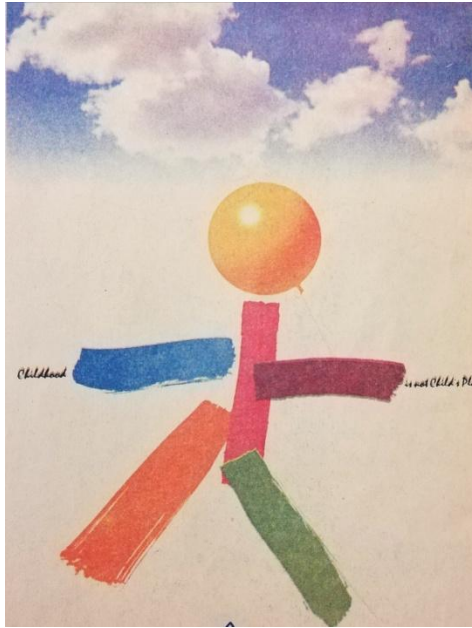
۳- گونه ی سوم طراحی کامل است، در این طرح مجموعه ی کاملی از انسان، فضا و... بر پایه اصول آناتومی، عمق نمایی و حجم نمایی است. تصویر ۴

همچنین برداشتهای شخصی و تجربه های آزاد طراح از موضوعات گوناگون با بیان مستقل به صورتهای مختلف در حوزه ی Drawing مطرح میشود.



تصویر ۴- اثر ژان اگوست دمینیک انگر

Design دامنه ی وسیعتری دارد، این نوع طراحی شامل مراحل ترکیب عناصری چون خط، شکل، رنگ، بافت و فضا بر پایه ی اصول طرح است یعنی بر پایه ی تعادل، تناسب، ریتم، هماهنگی، و جنبه ی کاربردی دارد. ترکیب یا مجموعه سازی و طراحی آثار گرافیکی، طراحی صنعتی، طراحی معماری، طراحی فضای داخلی، طراحی لباس و... در این زمینه مطرح میشود. تصویر ۵



تصویر ۵- اثر مرتضی ممیز، پوستر موزه ی پلاکات اسن آلمان

در مراحل تهیه ی اثر نهایی این حوزه هم از اسکیس یا پیش طرح استفاده میشود.

تاریخچه ی طراحی

از نظر تاریخی قدیمی ترین آثار کشف شده در این زمینه، مربوط به سی هزار سال پیش است (هنر دوران غارنشینی).

آثار هنری را در کل به سه دوره تقسیم میکنیم:

دوره ی هنر نمادین: انتقال معانی به کمک نشانه های تصویری که شامل هنر عصر سنگ، هنر تمدنهای باستانی و هنر تمدنهای دینی. در هنر عصر سنگ و هنر تمدنهای باستانی، نمادهای اساطیری بکار میرفته و در هنر تمدنهای دینی، نمادهای مذهبی استفاده میشده.

در آثار عصر سنگ، با ابزارهای ساده و روی دیواره ی غارها و ظروف سفالی و پوست حیوانات و چوب بوجود می آمده. این طرحها حالات و حرکات حیوانات را به صورت نزدیک به طبیعت نشان میداده و نماد قدرت جادویی آنهاست. تصاویر درون غارها پس از گذشت سالها ساده تر و انتزاعی تر شدند مثل تصاویر غارهای لرستان و سفالینه هایی که مربوط به عصر سنگ است که برای بیان اعتقادات مذهبی با اشکال هندسی و حیوانی نمادین نقش شده و قدیمیترین آثار هنری تمدنهای باستانی هم مربوط به بین النهرین میشود.

تصویر ۶ تا ۹



تصویر ۷- مربوط به عصر میانه سنگی، اسپانیا،
حدود ۸۰۰۰ سال قبل از میلاد



تصویر ۶- مربوط به عصر دیرینه سنگی



تصویر ۸- مکشوف در شوش (خوزستان)

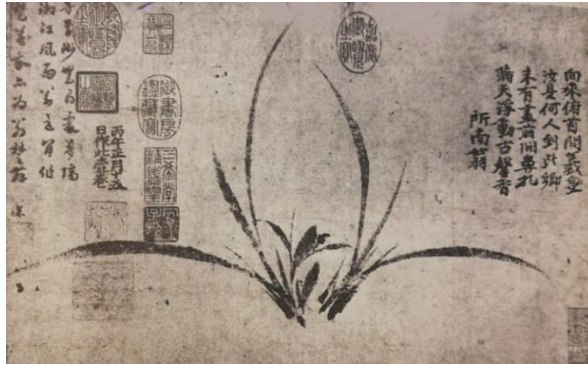


تصویر ۹- مربوط به هنر آشور، خرساباد

در هنرهای مذهبی، برای مفاهیم مذهبی از نمادها استفاده شده مثل هنر مسیحیت. همچنین در هند تصاویر نمادین مربوط به صحنه های زندگی بودا است و در چین هم روش خاص و بسیار ساده ای بوده که هنرمند بعد از ساعتها تفکر و تعمق در موضوع در یک لحظه ی خاص به سرعت طراحی میکرده و آن هم جنبه ی نمادین را نشان میدهد. تصویر ۱۰ و ۱۱

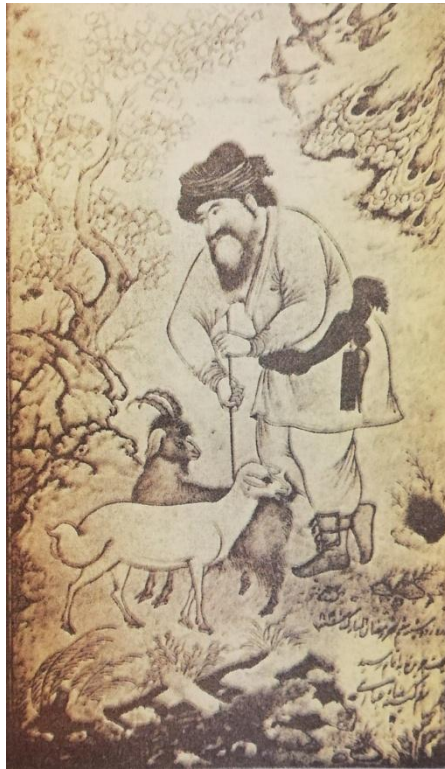


تصویر ۱۰- کلیسای سن رمی، حدود ۱۱۹۰ میلادی



تصویر ۱۱- اثر هسیاچانگ، ۱۳۸۸-۱۴۷۰ م گل‌های ارکید

هنر اسلامی هم با نمایش انسان و موجودات دیگر، شیوه‌ای نمادین را ایجاد می‌کرده مثل طراحیهای مکتب اصفهان. تصویر ۱۲



تصویر ۱۲- اثر رضا عباسی قرن یازدهم هجری

دوره‌ی هنر واقع‌نما: نمایش و تقلید از طبیعت، آنگونه که دیده می‌شود. شامل هنر یونان، روم باستان، هنر دوره‌ی رنسانس تا دوران هنر نوین.

هنرمندان یونانی برای اولین بار در تاریخ آثاری به تقلید از طبیعت بوجود آوردند و به نمایش واقع‌نمایانه‌ی طبیعت، به کالبد شناسی، برجسته‌نمایی، و نمایش فضای سه بعدی توجه کردند و به نمایش بدن انسان و حالات و حرکات او از زوایای مختلف توجه کردند. هنرمندان روم باستان هم بر پایه‌ی هنر یونان باز هم به نمایش واقع‌گرایانه‌ی طبیعت نزدیک شدند و اولین نمونه‌های شبیه‌سازی از چهره‌ی افراد را بوجود

آوردند و علاوه بر منظره ی طبیعی، طبیعت بیجان و صحنه های عادی زندگی مردم هم تصویر کردند. رومیان بدون رعایت قوانین علمی حجم نمایی و عمق نمایی، با کوچک نمایی و دور و نزدیک کردن، به نمایش فضای سه بعدی می پرداختند.

از دوره ی رنسانس، هنرمندانی مانند جوتو، مازاتچو، دوناتللو، لئو ناردو داوینچی و میکل آنژ نمایش تصاویر سه بعدی را به صورت علمی پایه ریزی کردند و این هنرمندان برای شناخت کالبد شناسی انسان و حیوان، کشف و تکمیل قواعد عمق نمایی و حجم نمایی تلاش کردند. تصویر ۱۳



تصویر ۱۳- اثر لئوناردو داوینچی حدود ۱۵۱۲ م

بعد از دوران رنسانس نمایش واقع گرانه ی طبیعت در آثار بروگل، رامبراند، گویا، کوربه، مانه و بسیاری از هنرمندان دیگر ادامه یافت. تصویر ۱۴



تصویر ۱۴- اثر پیتر بروگل ۱۵۵۶م

دوره ی هنر ذهنی: نمایش تصاویر ذهنی. با تحولات اجتماعی اقتصادی سیاسی قرن بیستم، سبکهای هنری هم تغییر کردند و زمینه ی حرکتهای تازه ای ایجاد شد و هنر مدرن و پست مدرن مطرح شد. مهمترین ویژگی هنر دوران مدرن، کنار گذاشتن روشهای واقع گرایی و تقلید از طبیعت و گرایش به ذهنیت و بیان فردیت هنرمند بود.

هنر مدرن یا مدرنیسم در پی تحولات سده ی نوزدهم بوجود آمد و آثار هنرمندانی نظیر سزان، گوگن، ون گوگ باعث ایجاد این تحول شد. سبکهای فوویسم، اکسپرسیونیسم، کوبیسم، هنر انتزاعی و سوررئالیسم هم مربوط به این دوران است. تصویر ۱۵ و ۱۶

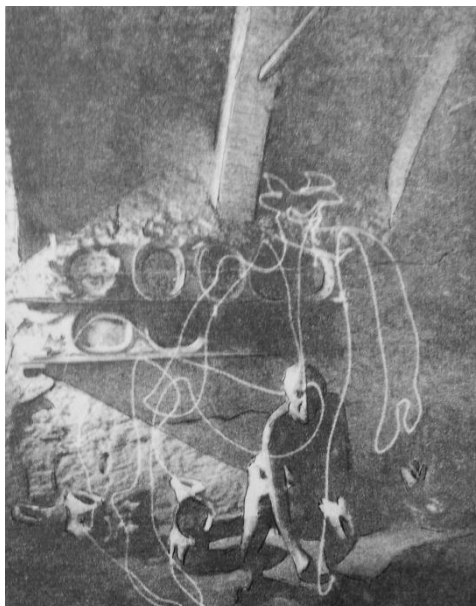


تصویر ۱۶- اثر پل کله ۱۸۷۹-۱۹۴۰م



تصویر ۱۵- اثر ویکتور وازارلی ۱۹۴۴م

با پیدایی هنر مدرن، بر اساس نظریات جدید، رشته های هنری هم به هم نزدیکتر شده اند و شیوه ی بکارگیری عناصر و ابزار هم تغییر کرد، حتی برای طراحی از نور استفاده شد و بدین ترتیب چهارچوبهای معمول طراحی در هم شکست. تصویر ۱۷



تصویر ۱۷ - اثر پابلو پیکاسو ۱۹۷۳-۱۸۸۱م

پست مدرنیسم هم در این دوران در پی نوآوری مداوم از هنر، بر خلاف مدرنیسم، بازگشت به عناصر و ویژگیهای هنر گذشته را مجاز دانست. هنرمند پست مدرنیست به دلخواه از نمادها، اساطیر و تصاویر تاریخی و علائم روزمره در آثار خود استفاده کرد. گرایشهای هنری اواخر قرن بیستم را شامل میشود که در هنر، ادبیات و فلسفه که جدا ماندگی و بیگانگی فرد را در جهان بحران زده ی نوین می نمایاند.

قدرت و حساسیت بصری

انسان برای برقراری ارتباط با جهان به چشم و نحوه ی دیدن خود وابستگی زیادی دارد، عمل دیدن سریع انجام میشود و در همان زمان، ذهن تصاویر و اطلاعات را دریافت و ضبط میکند، حس بینایی برای تشخیص و فهم بصری پدیده های موجود در محیط، انرژی ناچیزی لازم دارد. اگرچه همه ی انسانها نگاه میکنند، بسیاری از آنها نمی بینند و مهمتر اینکه مثل هم نمی بینند. نگاه کردن یک واکنش طبیعی و ساده است درحالی که دیدن با تشخیص، سنجش و تفکر همراه است. هنرمندان بیشتر و بهتر از دیگران به جهان و پدیده های موجود در آن توجه دارند، طراح با دید جستجوگر خود، پدیده های طبیعت را بررسی میکند و

چشم را به کشف ویژگیهای آن عادت میدهد. تفاوت میان طراح و دیگران در کیفیت دیدن آنهاست، قدرت و حساسیت بصری طراح، به مرور زمان و با تجربه و تمرین تقویت میشود.

آنچه چشم دیده و ذهن دریافت کرده، دست با کمک خطوط بر روی کاغذ تصویر میکند بنابراین ایجاد تصویر به ارتباط همزمان میان چشم، ذهن و دست نیاز دارد. یکی از مهمترین مسائل طراحی تغییر در نوع مشاهده است. ما از دوران کودکی به اشیا و موضوعات اطراف خود نگاه میکنیم و دائماً آنها را با هم مقایسه میکنیم، تفاوت اندازه ها، اشکال، گوناگونی رنگها و جنس اشیاء، پارچه، شیشه و فلز در ذهنمان نقش می بندد. ما برای طراحی به حساسیت بصری بیشتری نیازمندیم. تقویت حساسیت بصری باعث میشود اندازه ها و اشکال را دقیقتر تشخیص دهیم. علاوه بر این ما هنگام نگاه کردن به اشیاء و موجودات، تنها بخشی از ویژگیهای آنها را مورد توجه قرار میدهیم درحالی که برای طراحی به دید عمیقتر و دقیقتری نیاز داریم، توجه به شکل، حجم، رنگ و بافت آنچه در اطراف ما وجود دارد و خصوصیات ویژه ی هر کدام، نگاه کردن را به دیدن تبدیل میکند.

سالها پیش از اختراع دوربین عکاسی که امکان ثبت تصویر موجودات وجود نداشت طراحان و نقاشان با دقت و حساسیت قوق العاده طبیعت و اجزای آنرا در آثار خود به نمایش درمی آوردند. طراحان با تقویت حساسیت بصری حتی نظم ریاضی طبیعت را کشف کردند همچنین دریافتند که فواصل رویش برگ بر ساقه ی گیاهان نظم خاصی دارد و در اجزای بدن انسان و حیوانات نسبتهای خاصی برقرار است. آنها قواعد ریاضی خطای دید انسان را در نمایش اندازه و فاصله کشف کردند.

تعمق در طبیعت به هنرمندان کمک میکند تا از ویژگیهای طبیعت در آثار هنری خود استفاده کنند. طراح در پدیده های طبیعت چیزی را میبیند یا نظمی را کشف میکند که دیگران ندیده اند سپس این دید تازه را در اثر هنری خود به دیگران نشان میدهد.

انتخاب زاویه ی دید مناسب هم به حساسیت و دقت نظر نیاز دارد بررسی نمونه های ارزشمند طراحی و دقت در شیوه ی کار استادان هم حساسیت بصری ما را نسبت به موضوعات مختلف تقویت میکند. تغییر در حساسیت دیداری انسان به صورت مستقیم بر تصاویری که ایجاد میکند تأثیر می گذارد.

کادر

طراحی اغلب در فضا یا محدوده ی مشخصی انجام میشود. در هنرهای تجسمی بخصوص در نقاشی، گرافیک و عکاسی فضا با یک کادر محدود میشود و به بیانی دیگر کادر فضا را به دو بخش درونی و بیرونی تقسیم میکند که فضای درونی آن بیشتر مورد نظر است. بنابراین مفهوم فضا در هنرهای تجسمی با مفهوم فضا در طبیعت متفاوت است. طراح برای قرار دادن موضوع در کادر از احساس غریزی خود استفاده میکند مثل کودکان. با توجه به نمونه های طراحی استادان با روشهای مناسب جاسازی عناصر در فضای کادر آشنا

میشویم. امروزه برای طراحی اغلب از کادرهای استاندارد استفاده میشود و محل قرارگیری موضوع و اندازه ی آن نسبت به کادر اهمیت زیادی دارد. جایگزینی عناصر به بهترین نحو در کادر به حساسیت بصری و توجه زیاد نیاز دارد. تصویر ۱۸



تصویر ۱۸

قرارگیری موضوع در کادر فضای مثبت و منفی ایجاد میکند، فضای مثبت بخشهای پر شده ی تصویر و فضای اشغال شده و فضای منفی، پس زمینه یا فضای اشغال نشده است. فضای مثبت یا محل قرارگیری عناصر در کادر، وزن یا سنگینی ایجاد میکند، فضای درون کادر دارای نیرو و وزن است، این نیروها در نقطه ی مرکزی به تعادل میرسند و تحرک خود را از دست میدهند همچنین فضای پایین کادر وزن بیشتری دارد که مربوط به تداعی ذهنی انسانها از جاذبه است. و سنگینی زمین و سبکی آسمان در احساس وزن بیشتر بخش پایین کادر موثر است. تصویر ۱۹





تصویر ۱۹

محور تقارنهای عمودی و افقی هم مرکز تجمع نیروهای کادر است. بنابراین ایجاد تعادل میان دو بخش در کادر اهمیت زیادی دارد، این تعادل هم تعادل متقارن است که به کمک قرینه سازی و ایجاد توازن میان اجزای تصویر بوجود می آید یا تعادل نامتقارن است که پخش اجزای تصویر بدون استفاده از تساوی و از طریق ایجاد سبکی و سنگینی در قسمتهای مختلف کادر، تحرک تصویری بیشتری ایجاد میشود.

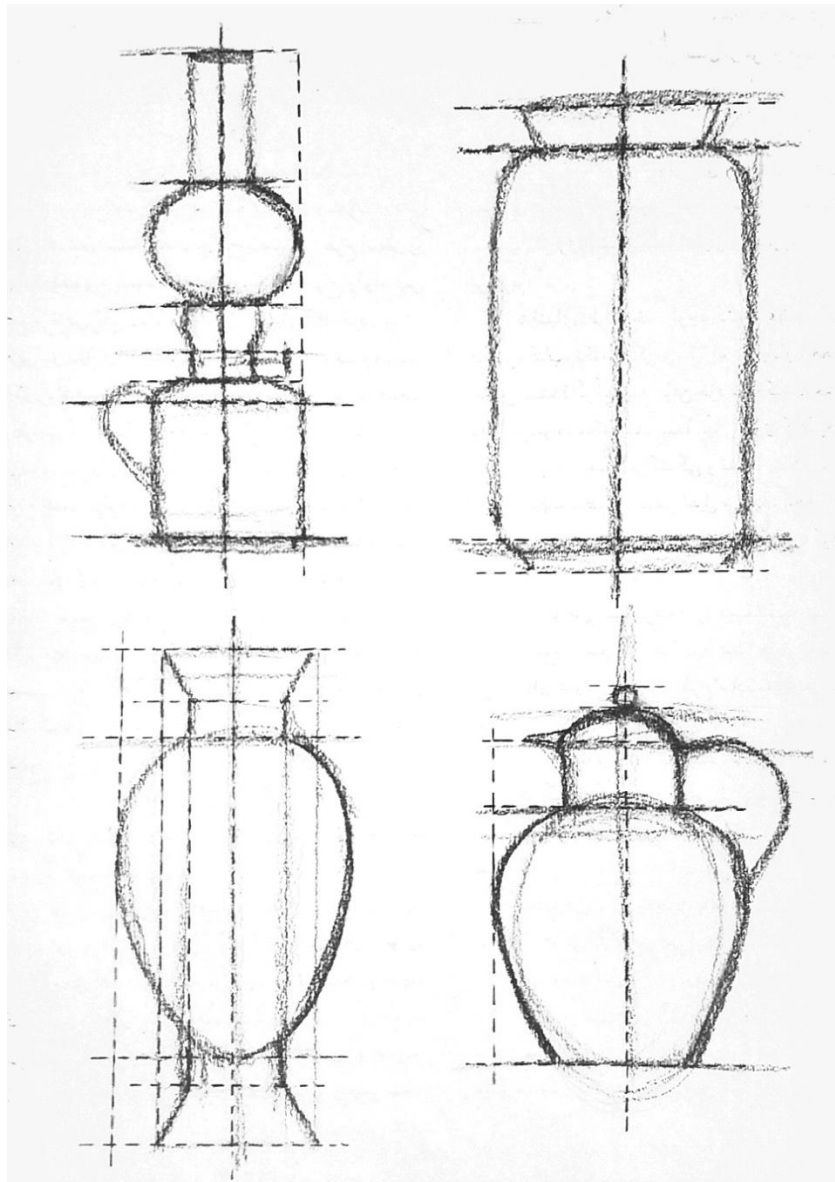
کادر به طراح کمک میکند که وزن عناصر مختلف را در یک چهارچوب مشخص به راحتی بسنجد و میان عناصر تصویر و چهارچوب کادر، تعادل ایجاد کند.

ساده کردن

طراح برای نمایش تصویر خاص ذهنی خود موضوع را میتواند بسیار ساده کند. در طراحی معماری، طراحی صنعتی، طراحی گرافیک طرح خلاصه شده ی انسان و اشیاء نمایش داده میشود. ساده کردن به قدرت و حساسیت بصری نیاز دارد. طراح چشم خود را تربیت میکند تا با حذف جزئیات و توجه به دید کلی، موضوعات مختلف را بصورت ساده شده نمایش دهد. ساده کردن، درک کلی موضوع و روابط موجود میان اجزا را آسان میکند و مهمترین ویژگی آنرا نمایش میدهد.

برای نمایش ساده شده ی پدیده ها از محورهای عمودی و افقی کمک میگیریم و برای جداسازی آنها در کادر هم از این ویژگی استفاده میکنیم. زمانی که محور عمودی اهمیت بیشتری دارد از کادر افقی و اگر محور افقی اهمیت داشته باشد از کادر افقی استفاده میکنیم.

ساده کردن اشکال و احجام به طراح کمک میکند با حذف جزئیات به درک کلی از عناصر دست یابد. همچنین از طریق ساده کردن ارتباط میان اجزای موضوع را می سنجم و نسبتهای صحیحی را در طرح ایجاد میکنیم. تصویر ۲۰



تصویر ۲۰

انسان از طریق ساده کردن اشکال و احجام طبیعت به شکلها و احجام هندسی دست یافته است، همچنین با استفاده از اشکال هندسی به ساختار اصلی و طرح کلی هر پدیده ای نزدیک میشود. بنابراین اهمیت شناخت طبیعت در آموزش طراحی مشخص میشود. مطالعه و جستجوی دقیق پدیده های طبیعی نقطه ی آغاز طراحی است. شناخت کامل و توانایی بازنمایی طبیعت اهمیت زیادی دارد اما هنر در حد تقلید طبیعت باقی نمی ماند و هنرمند با خلق آثاری به موازات زیباییهای طبیعت میپردازد.