

# شیوه طراحی ۲

ویژه هنرجویان رشته گرافیک

محسن وزیری مقدم

سروش

تهران ۱۳۹۸

شماره ترتیب انتشار: ۱۰۷۳ / ۷

## فهرست عناوین

|     |   |    |                                      |
|-----|---|----|--------------------------------------|
| ۷۵  | رنسانس ایتالیا                          | ۷  | پیشگفتار                             |
|     | <b>فصل ۳</b>                            | ۹  | کالبدشناسی هنری                      |
| ۸۷  | طراحی از اندام انسان                    |    | <b>فصل ۱</b>                         |
| ۸۷  | ۱. طراحی از روی آدمک چوبی               | ۱۷ | ساختار اندام                         |
| ۹۱  | ۲. طراحی از مدل زنده                    | ۱۷ | تناسب اندام                          |
| ۹۵  | ۳. طراحی آزاد از اندام                  | ۱۹ | تناسب اندام در روند تاریخ هنر        |
| ۱۰۰ | ۴. مراحل چهارگانه پیدایش طرح اندام      | ۲۵ | اندام زیبا                           |
| ۱۰۴ | ۵. تحلیل طراحی اساتید دوران رنسانس      |    | <b>فصل ۲</b>                         |
| ۱۱۲ | ۶. تمرینهای پیشنهادی                    | ۳۷ | اسکلت یا ساختار استخوانی اندام       |
| ۱۱۹ | ۷. طراحی به شیوه سایه‌نما               | ۳۸ | ۱. مجسمه                             |
|     | <b>فصل ۴</b>                            | ۴۰ | ۲. مهره‌های پشت                      |
| ۱۲۵ | طراحی از چهره و سر انسان                | ۴۴ | ۳. استخوانهای قفسه سینه              |
| ۱۲۵ | حالات نه‌گانه حرکات چهره و مجسمه        | ۴۵ | ۴. استخوانهای شانه                   |
| ۱۲۷ | تحلیل چهره از پیکاسو                    | ۴۵ | ۵. ترقوه                             |
| ۱۲۸ | تحلیل چهره از وان‌گوگ                   | ۴۵ | ۶. استخوانهای کتف                    |
| ۱۲۸ | تمرین سر و گردن از روی مدل              | ۵۱ | ۷. استخوان دست                       |
|     | <b>فصل ۵</b>                            | ۵۳ | ۸. استخوان بازو                      |
| ۱۳۹ | فضای تجسمی در دورانها                   | ۵۴ | ۹. استخوان انگشت                     |
| ۱۴۷ | درک فضا - فضای درونی و بیرونی           | ۵۸ | ۱۰. لگن خاصره                        |
| ۱۵۰ | ارتباطات فضایی در هنر گرافیک            | ۶۰ | ۱۱. استخوان ران و ساق پا             |
|     | طراحی از انسان در محیط زیست و تمرینهایی | ۶۶ | ۱۲. کف پا                            |
| ۱۵۸ | برای ورزیده شدن دست                     | ۷۰ | از تمرینهای ساختار اندام چه آموختید  |
| ۱۶۹ | رابطه اندام و فضا                       | ۷۲ | عضلات اندام                          |
| ۱۷۶ | تجربیات عملی                            |    | کشف مجسمه لااوکنته و تأثیر آن در هنر |

|  |     |                       |  |     |  |
|--|-----|-----------------------|--|-----|--|
|  |     |                       | <b>فصل ۶</b>                                 |     |  |
|  |     |                       | طراحی خیالی (اسکیس)                          | ۱۸۳ | تغییر شکل اندام انسان                    |
|  |     |                       | طرح اولیه در نگاره‌سازی                      | ۱۸۴ | پیراستن اندام انسان                      |
|  |     |                       | طرح اولیه در هنر معماری و فیلم‌سازی          | ۱۸۸ | <b>فصل ۹</b>                             |
|  |     |                       | طراحی کوتاه مدت از اندام و فضای اطراف او     | ۱۹۴ | شیوه‌های فنی هنر گرافیک                  |
|  |     |                       | نظریات ترستان کوربید، پل کلی، جورجیو و       |     | خراش نگاری - چاپ دستی                    |
|  |     |                       | ازادی پیرامون طراحی خیالی                    | ۱۹۸ | ۱. شیوه تک چاپ                           |
|  |     |                       | طراحی خیالی از حالات و حرکات انسان           | ۲۰۱ | ۲. مونوتیپ گرافیک                        |
|  |     |                       | <b>فصل ۷</b>                                 |     | ۳. چاپ دستی به وسیله کلیشه‌های مقوایی    |
|  |     |                       | پنداره ذهنی و پدیده‌های عینی                 | ۲۱۳ | ۴. چاپ دستی به وسیله مقوای کنده‌کاری شده |
|  |     |                       | ۱. چگونگی پیدایش پنداره ذهنی                 | ۲۱۳ | ۵. کنده‌کاری روی چوب و لینولیوم          |
|  |     |                       | ۲. دیدن                                      | ۲۱۵ | ۶. خراش نگاری روی فلز                    |
|  |     |                       | ۳. دنیای ذهن                                 | ۲۱۵ | خراش نگاری مستقیم روی فلز (کنده‌کاری     |
|  |     |                       | ۴. عقل و احساس                               | ۲۱۶ | خشک)                                     |
|  |     |                       | برگردان نمودن پنداره‌های ذهنی به تصاویر قابل |     | چاپ دستی به شیوه لیتوگرافی               |
|  |     |                       | شناخت  | ۲۲۵ | <b>فصل ۱۰</b>                            |
|  |     |                       | <b>فصل ۸</b>                                 |     | آشنایی با هنر گرافیک                     |
|  |     |                       | تغییر شکل اندام انسان                        | ۲۴۵ | ارتباط                                   |
|  |     |                       | آغازگران دگرگونی فرم                         | ۲۴۵ | تقسیم‌بندی علائم                         |
|  |     |                       | تجزیه تحلیل فرم در مکتب کوبیزم               | ۲۴۶ | کاربرد گرافیکی علائم و نشانه‌ها          |
|  |     |                       | تحلیل نوازندگان دوره‌گرد، ساخته پیکاسو       | ۲۵۲ | هنر گرافیک و پدیده‌های تبلیغاتی          |
|  |     |                       | دگرذیسی فرم در تصویر گاومیش، ساخته           |     | تمرینهای پیشنهادی برای ساختن علامات      |
|  |     |                       | پیکاسو                                       | ۲۵۹ |  |
| <b>فصل ۱۱</b>                                | ۲۷۱ | تحلیل نگاره گرنیکا    |  |     |  |
| نمادها و اسطوره‌ها در هنر ما قبل تاریخ ایران | ۲۷۵ | تغییر شکل اندام انسان |  |     |  |
| ۳۵۹  | ۲۸۱ | پیراستن اندام انسان   |  |     |  |
| دیدگاه اساتید پیرامون خط و طرح               | ۳۷۶ |                       |  |     |  |
| دیدگاه ماتیس درباره طراحی                    | ۳۹۲ |                       |  |     |  |

## کالبدشناسی هنری

برخی از هنرآموزان بر این اعتقادند که اندام انسان را می توان حتی بدون شناخت اجزای آن، یعنی بدون آگاهی از ساختار استخوانها و کاربرد مفاصل و عضلات، طراحی کرد. در اینجا این سؤال مطرح می شود که: اگر طراحی و یا نقاشی اندام انسان را بدون استفاده از علم «کالبدشناسی هنری» می توان انجام داد، پس چرا هنرمندانی مثل داوینچی (leonardo davinci) و یا میکلائجلو (michelangelo) «دو تن از نوابغ دوران رنسانس» که از شهرت و ثروت و احترام کافی برخوردار بودند، با پرداخت رشوه به نگهبانان بیمارستان سنت اسپیری (sant spi rito) در فلورانس، شبها را در پرتو نور لرزان شمع، کنار اجساد مردگان به سر می بردند و مخفیانه به کالبد شکافی می پرداختند (آن هم در دورانی که نبش قبر و شکافتن جسد مرده جرم بزرگی شناخته می شد و مرتکبین آن را به عنوان بی حرمتی به قوانین کلیسا به زندان می انداختند.)؟

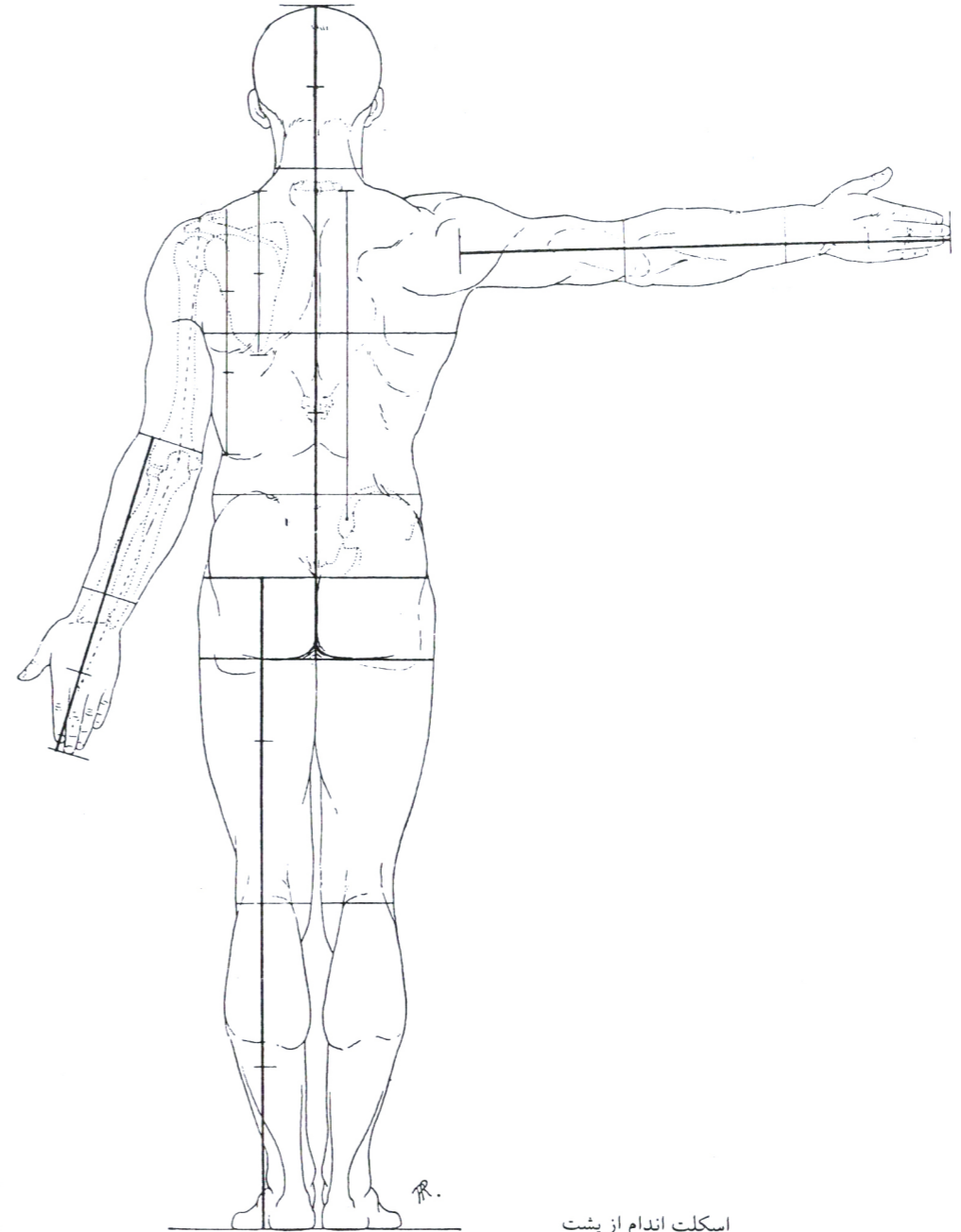
اگر ضرورت شناخت آناتومی و پی بردن به ساختمان درونی اندام انسان، آنها را وادار به انجام این کار پر مشقت نکرده بود، پس چه عاملی مسبب آن بوده؟ «وقتی انسان تمام شب را در کنار استخوانها و گوشت مردگان بگذراند، معده اش طغیان می کند.» این جمله را لئوناردو، در دفترچه یادداشت هنری اش در قرن پانزدهم میلادی نوشته است و بنا به گفته منتقد همزمانش جورجو وازاری؛ او این جمله را هنگامی نوشت که در اثر تماس پی در پی با اجساد، به بیماری استفراغ مبتلا شده بود. در همین ایام میکلائجلو، به دلیل اینکه جرئت کرده بود جسد يك نفر از خانواده کورسینی (corsini) را به منظور کسب دانش آناتومی، بشکافد، مورد تعقیب قانونی قرار گرفت و به دادگاه خوانده شد. همه ی این کوششها به این خاطر بود که هنرمندان می خواستند قواعد حاکم بر بدن انسان را کشف کنند و از ساختمان درونی آن آگاه شوند تا به هنگام آفرینش يك پدیده هنری، از آن بهره مند گردند. اگر هنرمندان بزرگ آگاهی از ساختمان درونی اندام انسان را ضروری دانسته اند، چگونه ما این ضرورت ندیده بگیریم و با نگاهی سطحی، پوسته ظاهری اندام را طراحی کنیم؟ و اگر آن قوانین را نشناسیم، چگونه خواهیم توانست ترکیبی از شکلها و حرکات اندام انسان را با نیروی حافظه نقش کنیم؟

پس مانیز به پیروی از آن ره روان بزرگ هنر، به آموختن کالبدشناسی هنری، تا آن حد که مورد نیاز هنر «طراحی - گرافیک» است می پردازیم و ساختار استخوانها و عضلات را تک تک مورد بررسی قرار می دهیم و از روی آنها تمرین می کنیم. این دانش تجربی و عملی، زیربنای کارهای آینده شما در زمینه های متنوع هنر گرافیک را فراهم خواهد ساخت، «دانشی که بدون آن نخواهید توانست محتویات اندیشه تان را با اطمینان به روی کاغذ منتقل سازید.»

درباره کالبدشناسی هنری در کتاب شیوه طراحی، به تفصیل گفت و گو شده، ولی از آنجا که ممکن است همه شما آن کتاب را در اختیار نداشته باشید، در اینجا نیز به این مطلب اشاره خواهیم کرد و این تجربه را تا آنجا که به عمل طراحی کمک کند، دنبال می کنیم.



اندام کودک  
قلم و مرکب ساخته میکلائجلو



اسکلت اندام از پشت