

۵-۳- طراحی از چهره

طراحی از صورت از دوران کودکی مورد توجه است و بچه‌ها با ساده‌ترین شکل آن را رسم می‌کنند و در حافظه داشتن شعر «چشم چشم دو ابرو...» دلیل بر همین مدعاست. بنابراین حس طراحی از چهره، حسّی پایدار است و ممکن است برای بسیاری از شما این موضوع آن قدر 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 ۳-۴۵ و ۳-۴۶).



تصویر ۳-۴۵- طراحی چهره‌ی خود- از ونسان وان گوگ (۱۸۹۰-۱۸۵۰)



تصویر ۳-۴۶- طرح‌ها از اتودیکس' - طراح آلمانی (۱۹۶۹-۱۸۹۱)

استفاده کرده است. طراحی‌های او از مادرش که سنین پیری را می‌گذراند بسیار جذاب و زیباست (تصویر ۳-۴۷).

رمبرانت نقاش هلندی (قرن هفدهم میلادی) طرح‌های زیادی از خود کشیده و یا از چهره‌ی اطرافیان خود برای طراحی



تصویر ۳-۴۷- رمبرانت - نقاش و طراح هلندی (۱۶۰۶-۱۶۶۹)



تصویر ۴۸-۳- طراحی از پیکاسو (چهره‌ی فرزندش پُل)

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 طراحی 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 (تصویر ۴۸-۳).



تصویر ۴۹-۳- پرتزی - لوسین پسر پیسارو (۱۸۷۴)



تصویر ۳-۵۰ طراحی از لئوناردو داوینچی (۱۴۵۲-۱۵۱۹)

کنجکاوی لئوناردو داوینچی طراح، نقاش و دانشمند قرن پانزدهم را در طرح‌هایی که از سالمندان کشیده است به خوبی 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 نازبیا نشان آن بود که طراح از ترسیم چهره‌ای بی‌عیب ناتوان است (تصویر ۳-۵۰).

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



تصویر ۳-۵۲ طرح از لئوپولد بویلی (۱۷۶۱-۱۸۴۵)



تصویر ۳-۵۱ ویلیام هوگارت^۱ - (شخصیت‌ها و کاریکاتورها)

(۱۶۹۷-۱۷۶۴)

۱- Hogarth



تصویر ۵۳-۳- طراحی از مسعود سعدالدین

تمرین

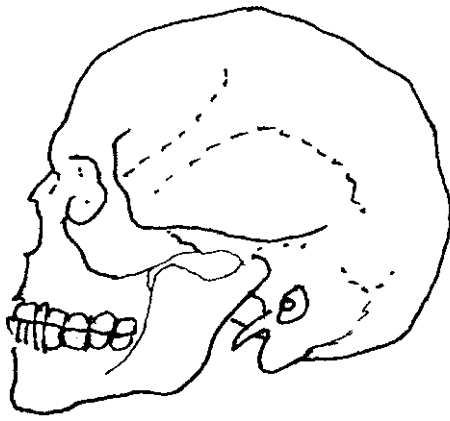
- ۱- با دوستان همکلاسی خود، مقابل هم نشسته، از چهره‌ی یک‌دیگر طراحی کنید.
- ۲- با استفاده از آینه نیز می‌توانید زمانی طولانی را به طراحی از چهره‌ی خود اختصاص دهید. با تغییر دادن حالات چهره (خشم، تبسم، لبخند، تعجب) دگرگونی‌های چهره‌ی خود را طراحی کنید و یا از آینه‌هایی که تصاویری با اعوجاج به دست می‌دهند استفاده کنید.
- ۳- چند طراحی از چهره را در یک صفحه طراحی کنید.



تصویر ۵۴-۳- طرح از کته کُل‌ویتس^۱

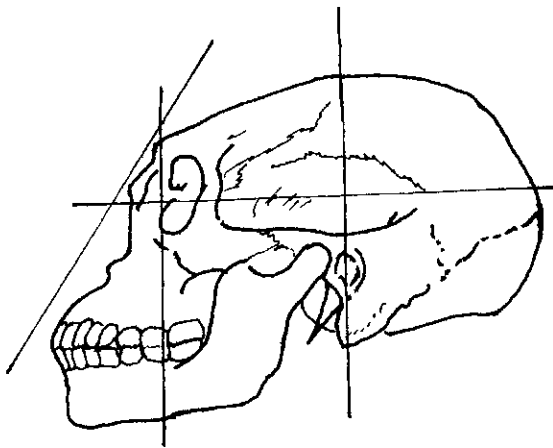
۳-۶- طراحی از سر

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 ۳-۵۵ و ۳-۵۶ و ۳-۵۷).

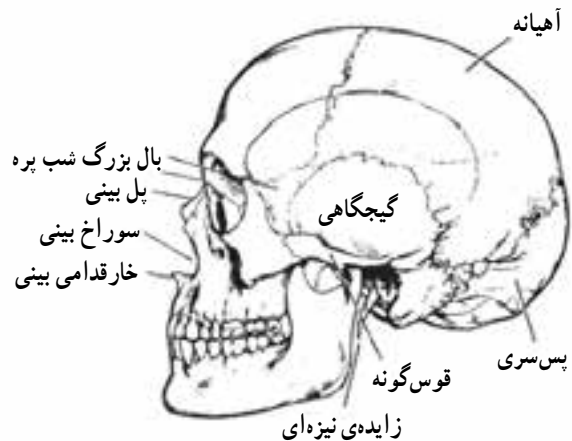
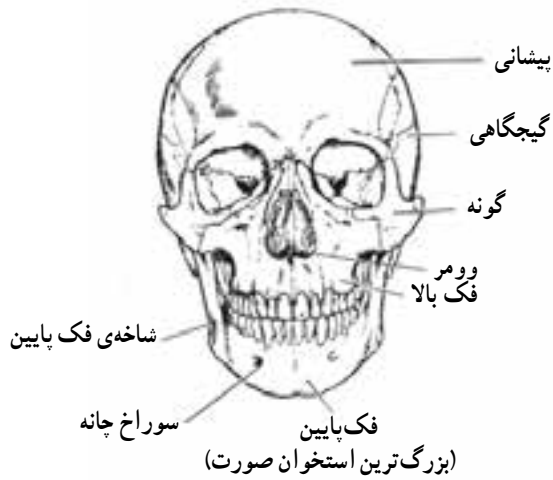


تصویر ۳-۵۵- جمجمه‌ی انسان

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



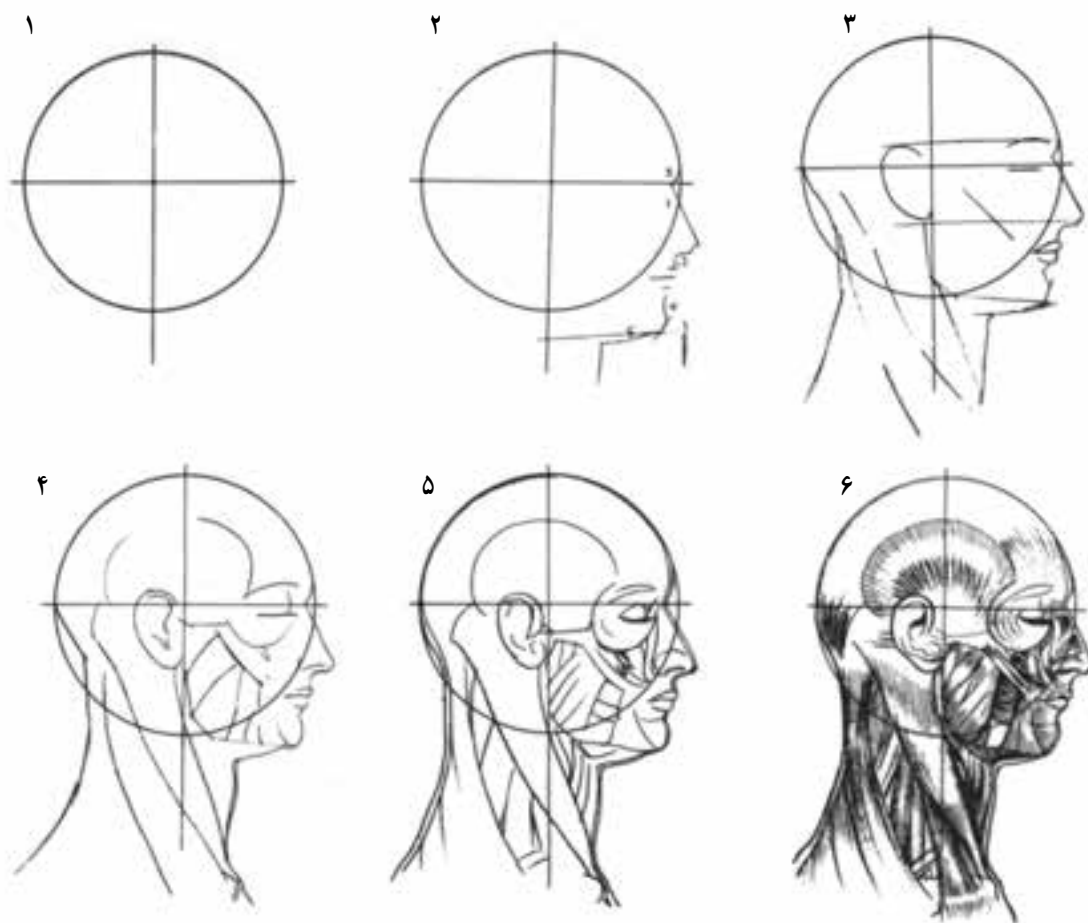
تصویر ۳-۵۶- جمجمه‌ی حیوان



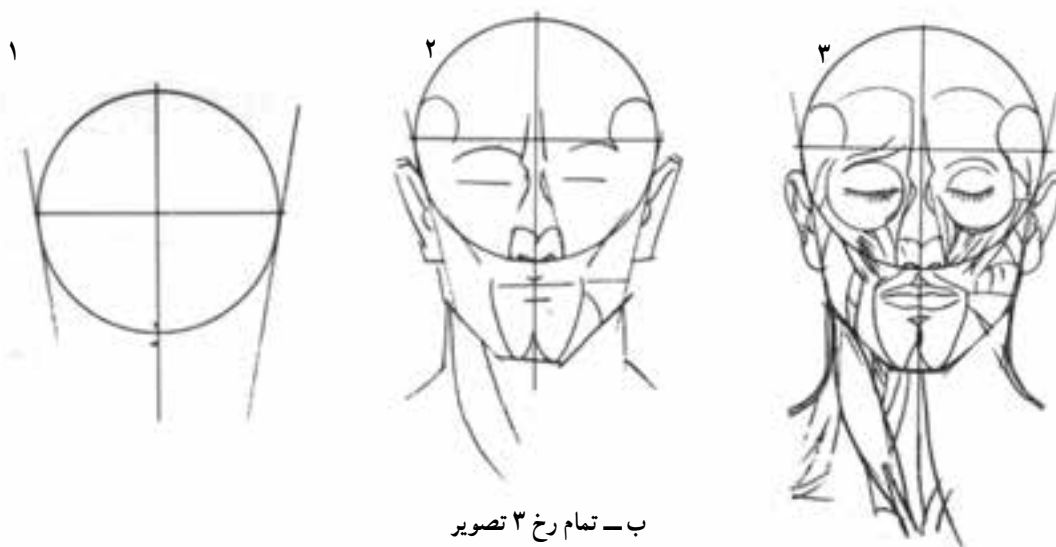
تصویر ۳-۵۷

که در زیر پوست است تشخیص دهید. البته اهمیت دانستن قرارگیری ماهیچه‌ها تا حدیست که بتوان راحت تر خطوط چهره را تشخیص داد. از این رو، شکل و نام ماهیچه‌ها تأثیر مهمی در کار شما نخواهد داشت (تصاویر ۳-۵۸).

به تصاویر مربوط به استخوان‌ها و ماهیچه‌های سر دقت کنید و با توجه زیاد، سعی کنید این مجموعه را به خاطر داشته باشید. طراحی‌های ساده از استخوان‌ها و ماهیچه‌های سر به شما کمک خواهد نمود تا در طراحی از روی مدل نیز بتوانید آنچه را



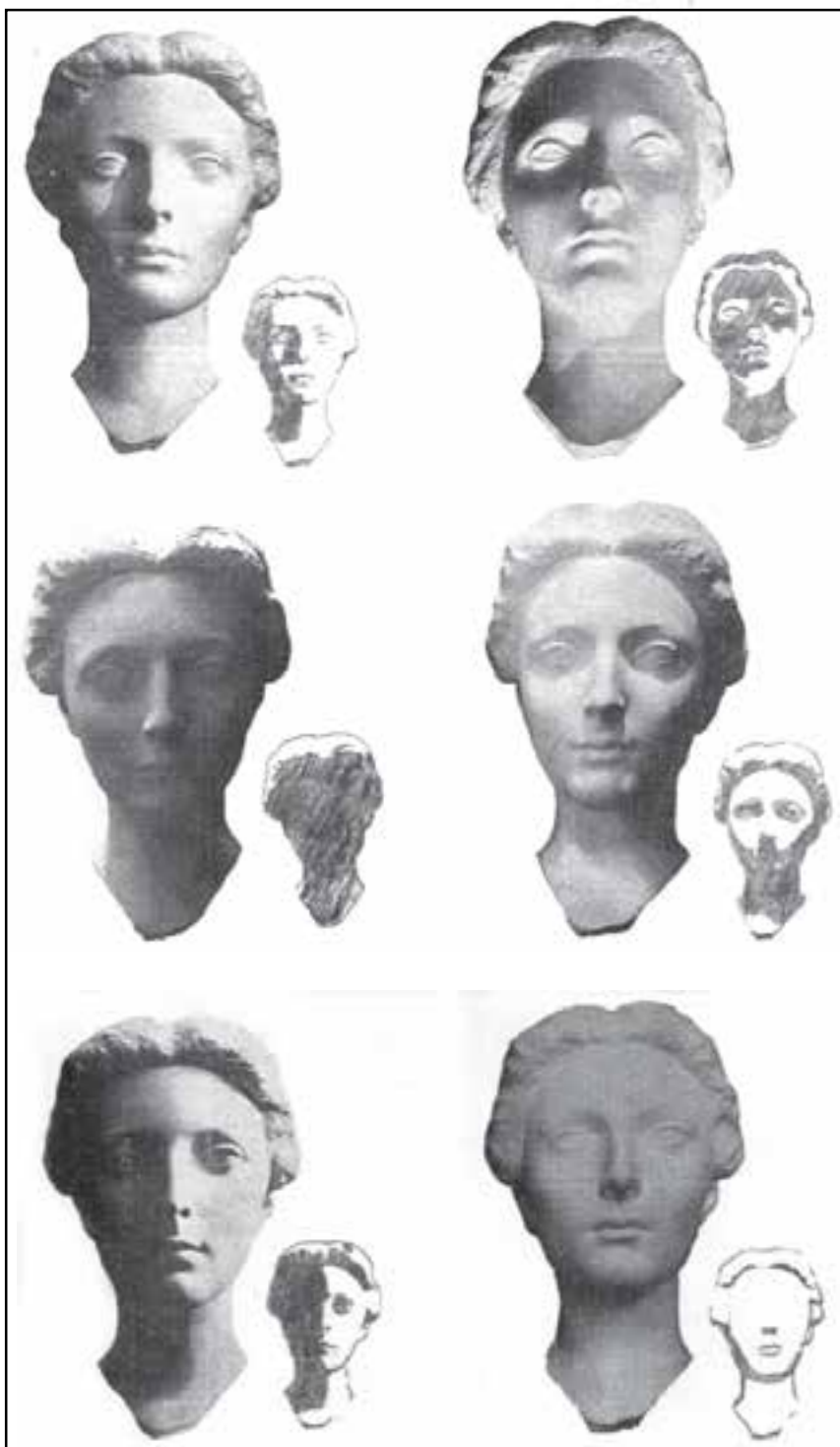
الف - نیمرخ ۶ تصویر



ب - تمام رخ ۳ تصویر

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
 به جای می‌گذارد بسیار قابل توجه است (تصویر ۳-۵۹).

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



تصویر ۳-۵۹



تصویر ۶۰-۳- گوستاو کوربه - نقاش فرانسوی (۱۸۷۷-۱۸۱۹)

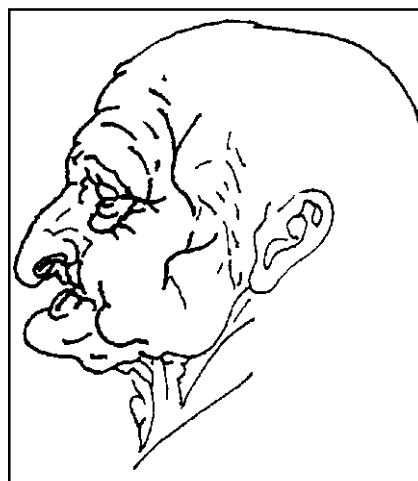


تصویر ۶۱-۳- پرتره ژولیت کوزبه - ۲۶×۲۰cm -
مداد روی کاغذ

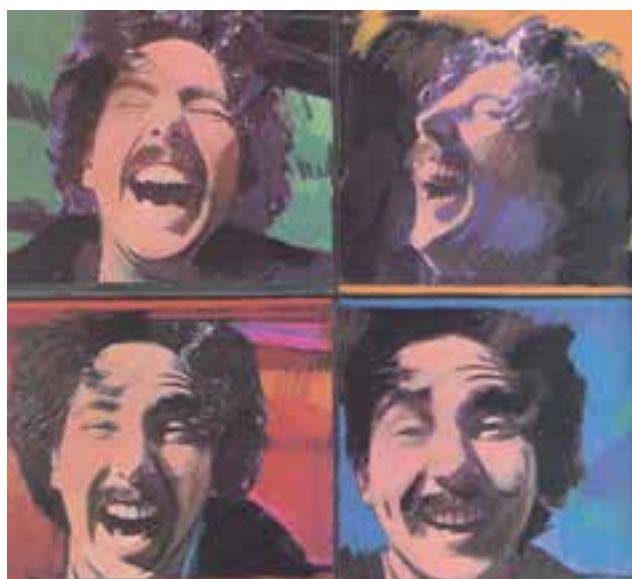
تصویر ۶۲-۳- رمبرانت (قرن ۱۷ هلند)



تصویر ۶۴-۳- طرح سر کودک - اثر
لئوناردو داوینچی - قرن شانزده میلادی



تصویر ۶۳-۳



تصویر ۶۵-۳- طراحی از حالات چهره اثر جان استرت هنرمند معاصر

تمرین

- ۱- از مجموعه طراحی کنید تا اجزای آن را به خاطر بسپارید. سپس با تغییر زاویه‌ی نور به طراحی بپردازید.
- ۲- با تغییر جهت زاویه‌ی نور از چهره طراحی کنید. اگر بتوانید بعد از هر بار طراحی مجموعه، با نورهای یکسان، به طراحی چهره بپردازید، فرصت خوبی برای مقایسه به دست آورده‌اید.

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 ۳-۶۷

۱-۶-۳- 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



تصویر ۳-۶۶



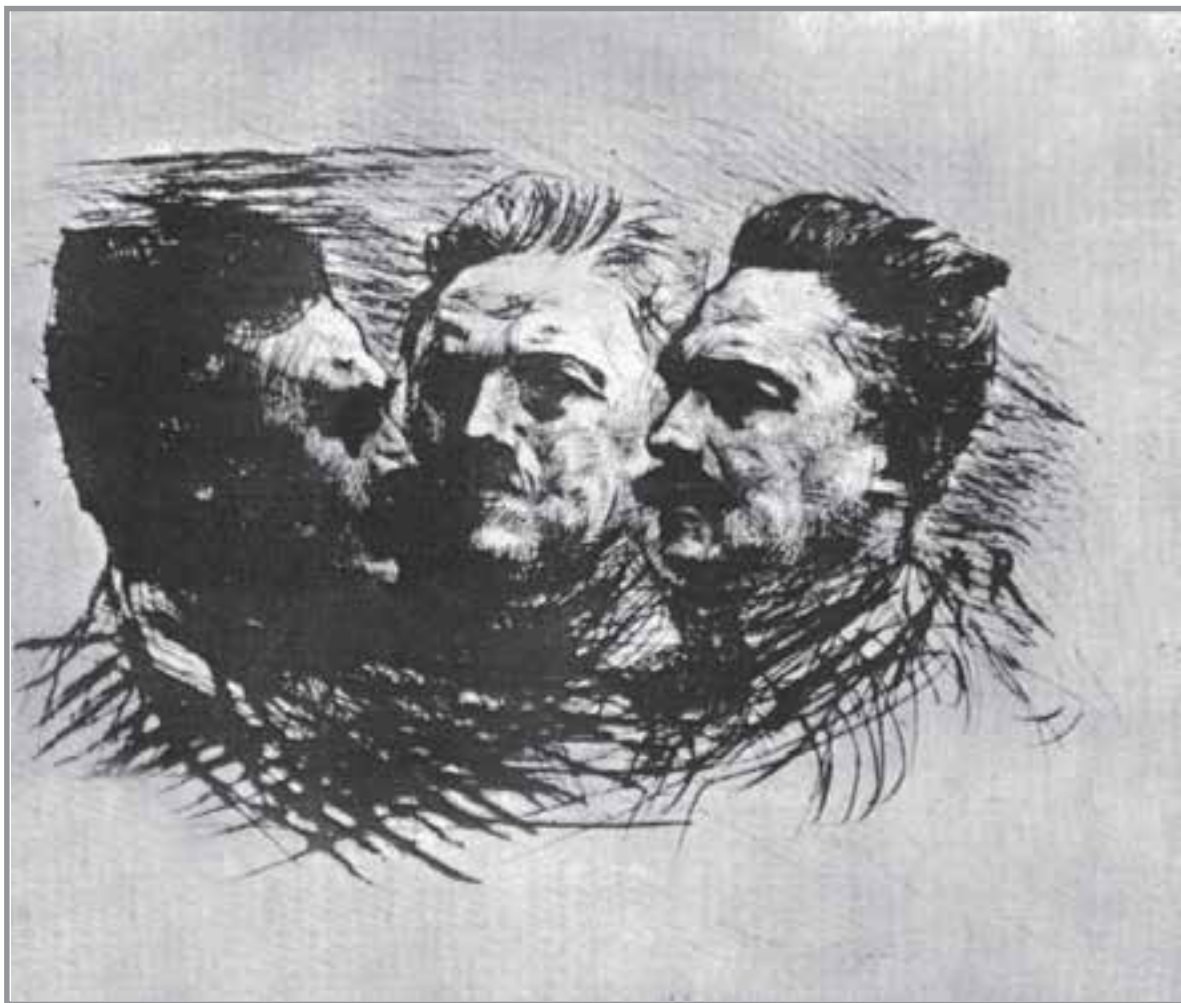
تصویر ۳-۶۸- طراحی از هانری ماتیس^۱ - نقاش فرانسوی (۱۸۶۹-۱۹۵۴)

با پهنای زغال یا مدادی که نوک آن را کمی بلندتر تراشیده‌اید سعی کنید برجستگی و فرورفتگی‌های چهره را نشان دهید (تصویر ۳-۶۸).

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

مقایسه‌ای را برایتان فراهم می‌آورد تا قسمت‌های برجسته و فرورفته را از دو زاویه بررسی کنید (تصویر ۶۹-۳).

این تمرین را به گونه‌ای دیگر تکرار کنید. بر روی یک صفحه، چهره‌ی مدل را در حالات روبه‌رو و نیم‌رخ طراحی کنید. هم اندازه بودن و در کنار هم قرار گرفتن این دو طراحی، فرصت

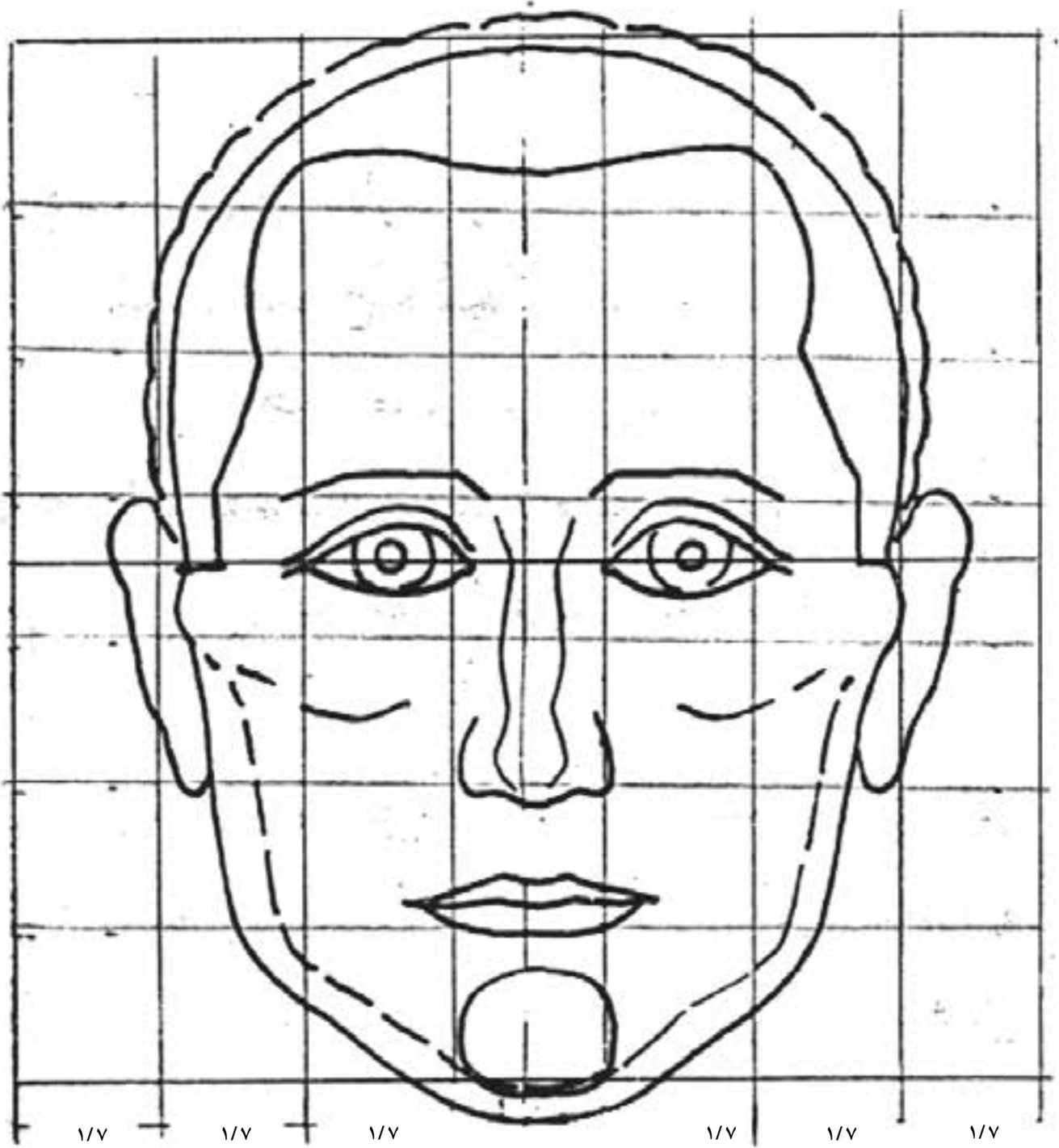


تصویر ۶۹-۳- طرح از رودن^۱ - مجسمه‌ساز فرانسوی - چهره‌ی هنری بک (۱۹۱۷-۱۸۴۰)

تصویر به دست آمده بی‌شبهت به تصویر ۷۱-۳ 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. خط وسط، از میان چشم‌ها عبور می‌کند و پایه‌ی بینی، بر روی اندازه‌ی تقریبی $\frac{1}{4}$.

طراحی ساده‌ای از چهره‌ی خود یا مدل رسم کنید. وارد جزئیات 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 طراحی که پیش‌رو دارید خطوط مقابل را امتداد دهید. خط ابروها، خط چشم‌ها، کناره‌های دهان و خطی از کنار پره‌های بینی و موازی بینی مانند تصویر ۷۰-۳.

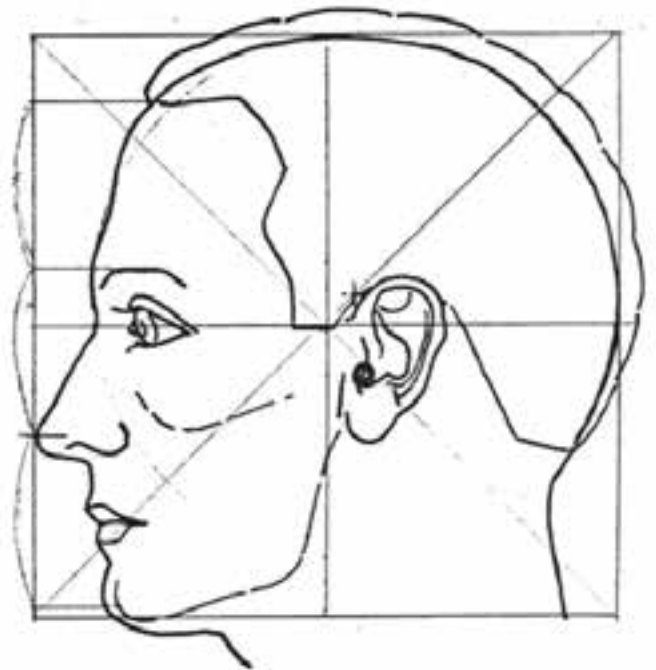
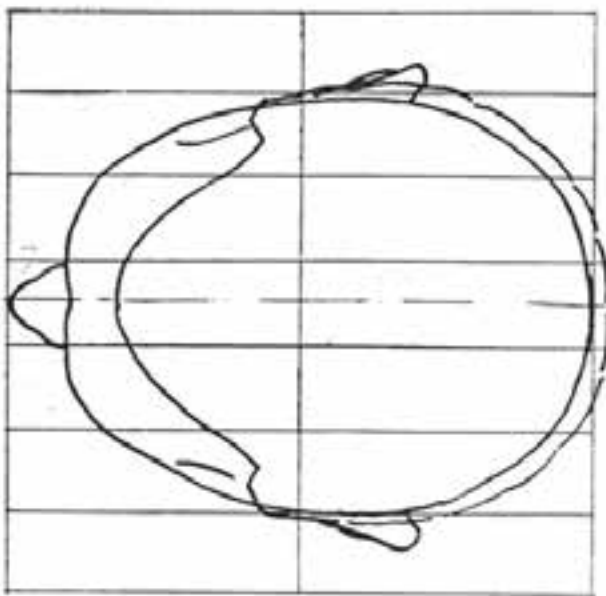
۱- Rodin



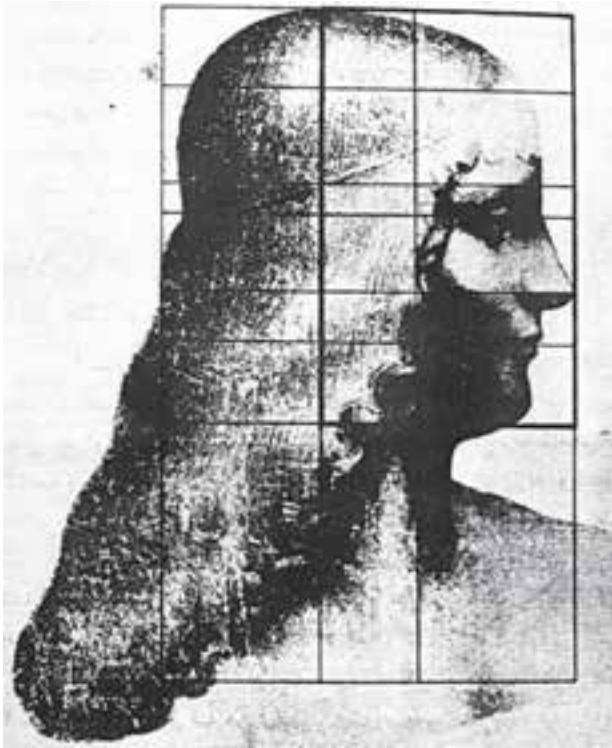
تصویر ۷۰-۳



تصویر ۳-۷۱



تصویر ۳-۷۲



تصویر ۷۳-۳- چهره‌ی ایزابل دست - اثر لئوناردو داوینچی -
تحلیل هندسی از ماتیلایگیکا

این اندازه‌ها و تناسبات مانند تمامی نسبت‌های ارایه شده، فرضی است و مربوط به دورانی است که سعی می‌شد برای زیبایی (مثلاً زیباترین چهره) اندازه‌هایی وضع شود. اینان برای آن که بتوانند واحدی را مشخص کنند طول و عرض چشم را ملاک قرار می‌دادند به طور مثال: فاصله‌ی دو چشم، یک طول چشم و برای پهنای سر، پنج چشم و برای فاصله‌ی ابرو با چشم پهنای یک چشم، و پهنای بینی در قسمت پره‌ها به اندازه‌ی یک چشم و اندازه‌ی دهان به اندازه‌ی یک برابر و نیم طول چشم.

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

تمرین

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

غیر این صورت و رعایت نکردن آن در طراحی، چشم‌ها زل و خیره شده به نظر می‌آیند.

از آن‌جا که چشم را بر ملاکننده‌ی اسرار درون دانسته‌اند، وضعیت چشم‌ها و حالاتی که به خود می‌گیرند به گونه‌ای است که چهره را بسیار تحت تأثیر خود قرار می‌دهند. حالت چشم‌ها در افراد مختلف متفاوت است ولی به‌طور کلی 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. بر اساس همان تناسبات تخمینی، خط میانی سر از وسط چشم‌ها می‌گذرد و فاصله‌ی چشم‌ها از یک‌دیگر یک چشم است و در حالت نیم‌رخ بر روی خطی قرار می‌گیرند که از پره‌های بینی روبه بالا می‌رود.

۲-۶-۳ چشم‌ها: چشم، عضو حساس و کروی شکلی است که درون چشم‌خانه 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 باز و بسته می‌شود و در حالت چشم باز، پلک بالا جمع شده، بالای چشم قرار می‌گیرد. پلک بالایی قوس بزرگ‌تری را در برمی‌گیرد. موهای کوتاهی به نام مژه بر روی لبه‌ی خارجی پلک‌ها روئیده 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 (عنیبیه) که دایره‌ی مرکزی تیره‌تر (مردمک) را در درون خود دارد، در زیر پلک بالایی قرار می‌گیرد و دیده نمی‌شود. در



تصویر ۷۴-۳- نقاشی از فیلیپو لیبی^۱ (۱۴۶۹-۱۴۰۶)

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

در تصاویر ۳-۷۵ و ۳-۷۶ می‌توانید حالات مختلف چشم را ببینید.



تصویر ۳-۷۵- طرح از ویلیام تیسون



تصویر ۳-۷۶



تصویر ۳-۷۷- در این تصویر که اثر ساندر بوتیچلی^۱ (۱۴۴۴-۱۵۱۰) است سه حالت از چشم را مشاهده می‌کنید.

- ۱- با کمک آینه از چشم‌های خود طراحی کنید. یکی از چشم‌ها (طرف راست یا چپ) را طراحی کرده، قرینه‌ی آن را رسم کنید.
- ۲- 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.
- ۳- 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.

تنفس و بویایی ست 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 به حساب آورد. بخش بالای بینی، استخوانی و بخش پایینی آن غضروفی است (تصاویر ۳-۷۸ و ۳-۷۹ و ۳-۸۰).

۳-۶-۳- بینی: در تصویر نیمرخ از چهره، به‌خوبی

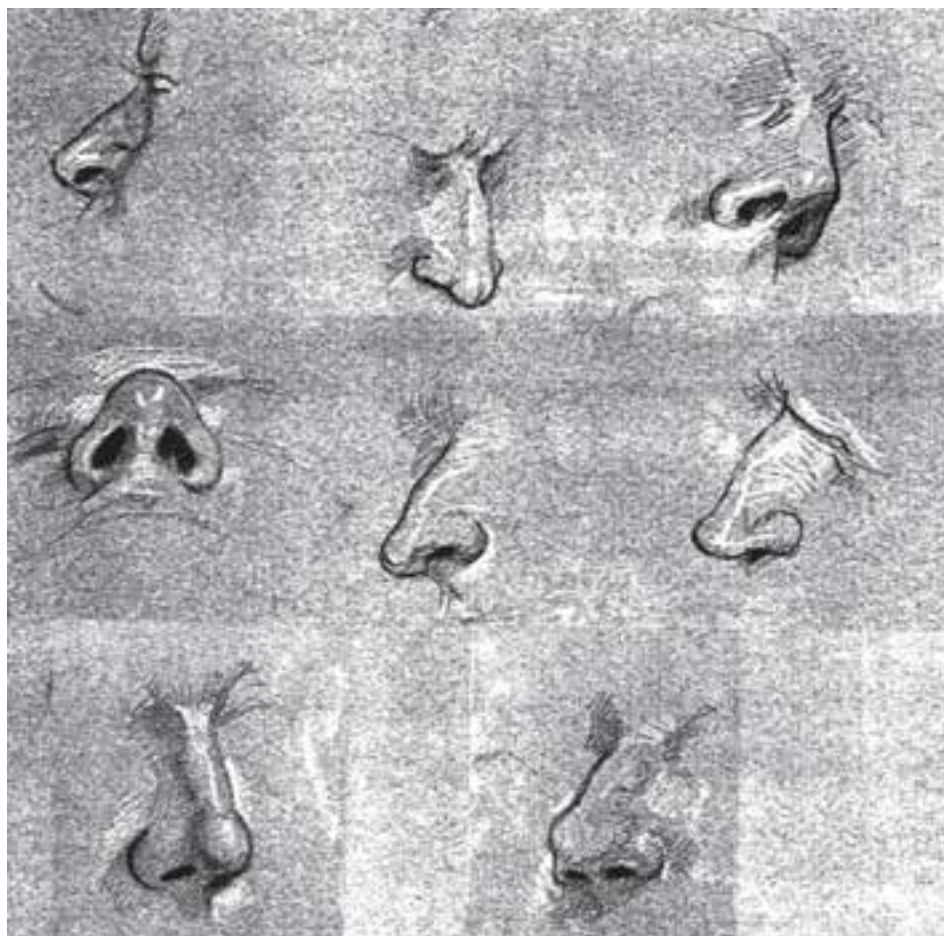
درمی‌یابیم که بینی برجسته‌ترین عضو صورت است و در ترکیب چهره نقش مهمی را برعهده دارد. در ساده‌ترین حالت، بینی، تجسمی از یک هرم است که قاعده‌اش روبه پایین و محل قرارگیری حفره‌های آن است.

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

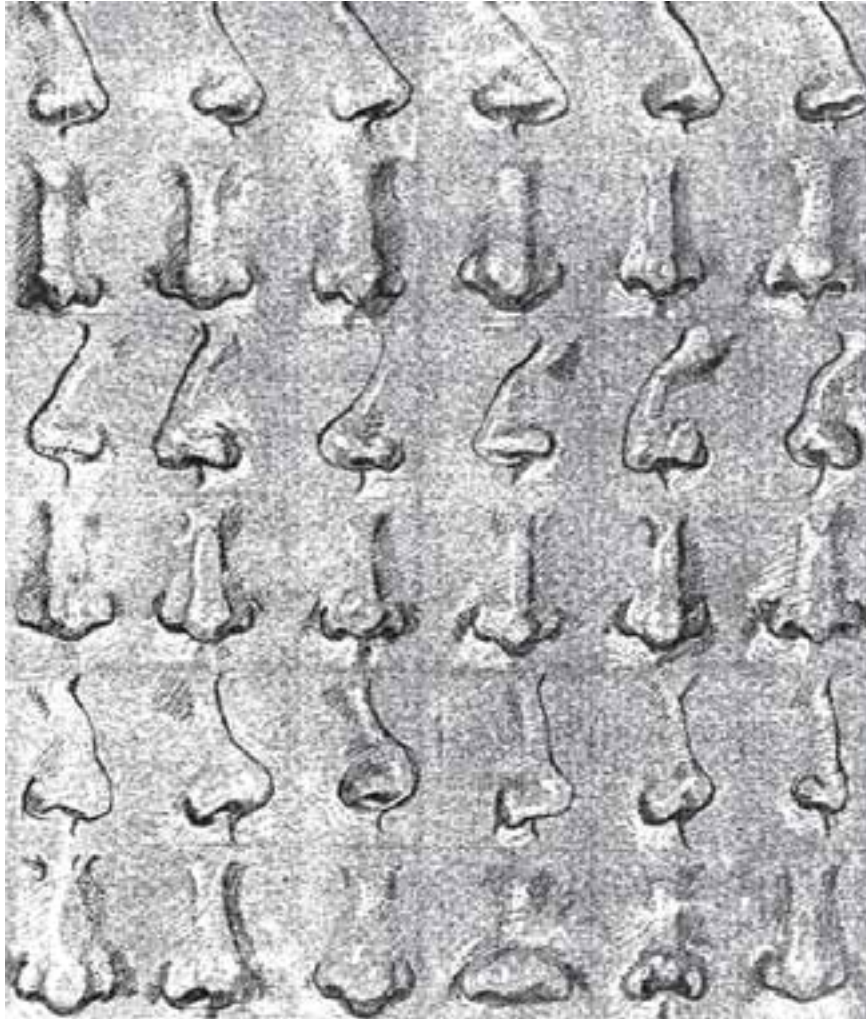
(و به قلاب تشبیه شده است) نقش اصلی عملکرد بینی را که همان



تصویر ۳-۷۸



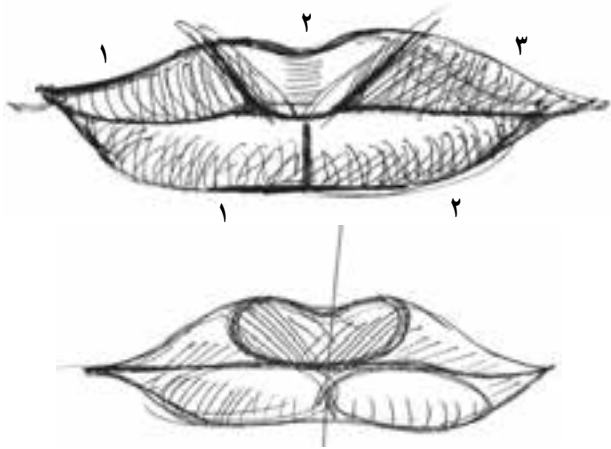
تصویر ۳-۷۹



تصویر ۳-۸۰

تمرین

- ۱- در زاویه‌های مختلف از بینی طراحی کنید.
 - ۲- در حالت‌های مختلف (به صورتی که حالت بینی تغییر کند) از بینی خود طراحی کنید.
-



تصویر ۳-۸۱

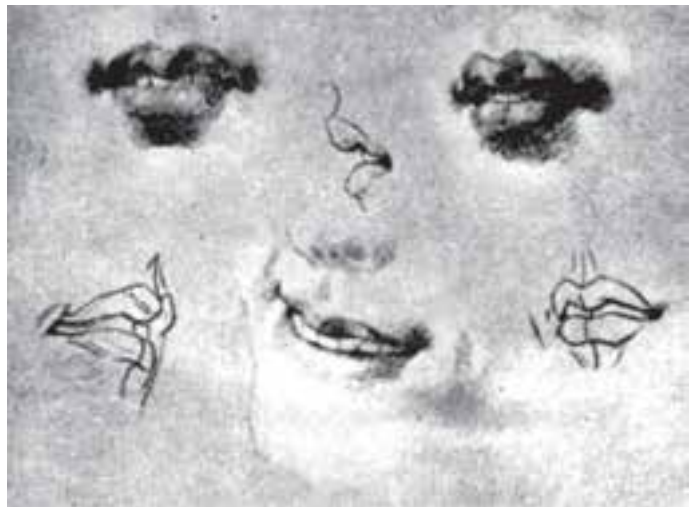
۴-۶-۳-دهان: دهان با شکل لب‌ها مشخص می‌شود. قرارگیری لب‌ها هم بستگی به قوس دندان‌ها دارد. برجستگی دهان نیز مانند بینی در حالت نیم‌رخ نمایان‌تر است. لب‌ها شیب کوتاهی به طرف دهان دارند. لب بالا معمولاً جلوتر از لب پایین قرار می‌گیرد و لب پایین پهن‌تر و کلفت‌تر از لب بالا نمایان می‌شود. لب بالا تیره‌تر از لب پایین به نظر می‌رسد زیرا غالباً نور از بالا می‌تابد و لب بالا در سایه قرار می‌گیرد.

لب‌ها در حالت طبیعی شکلی قرینه دارند، به‌هنگام تبسم یا خندیدن شکل دندان‌ها نمایان می‌شود و در فرم لب‌ها حالت کشیدگی به طرف گوشه‌های دهان به‌وجود می‌آید. در تصاویر ساده مانند علامت هنر نمایش (تئاتر)، دو چهره‌ی خندان و گریان را به کمک 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 ۳-۸۱، ۳-۸۲ و ۳-۸۳).



تصویر ۳-۸۲



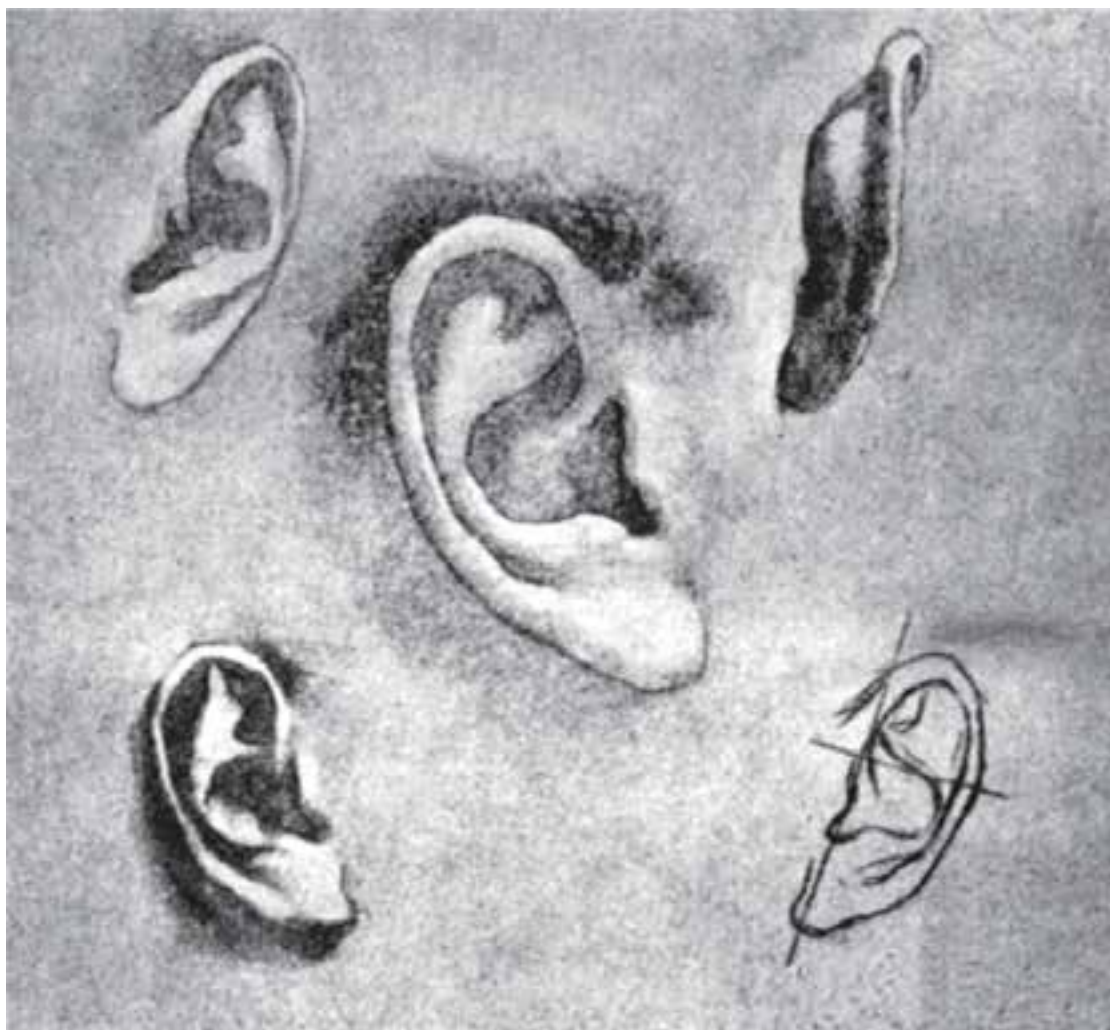
تصویر ۳-۸۳

تمرین

- ۱- شکل دهان را در حالت تبسم و خندیدن طراحی کنید.
- ۲- شکل‌های مختلفی را که دهان در ادا کردن حروف فارسی به لب‌ها می‌دهد طراحی کنید.

«نرمه‌ی گوش» نام دارد. گوش در شکل ساده و اغراق شده‌اش علامت سؤال را تداعی می‌کند (تصویر ۳-۸۴). 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 به کار می‌رود). توجه به زاویه‌ای که گوش بر روی سر قرار می‌گیرد شما را از خطای دید در طراحی می‌رهاند.

۵-۶-۳ 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 به تمامی می‌نمایاند. طراحی 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



تصویر ۳-۸۴

تمرین

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



تصویر ۸۵-۳- طراحی از پیکاسو

۶-۶-۳- مو، ابرو و چانه: مو، ابرو و چانه، قسمت‌هایی از چهره هستند که شاید در تمرین‌های طراحی از آن‌ها غفلت شود ولی اهمیت این اعضا در ترکیب چهره بسیار زیاد است و به‌هنگام طراحی، خصوصاً به شکل اغراق‌آمیز، نقش بسیار مؤثری دارند.

هنگام طراحی از مو باید حجم و جنس مو را در نظر گرفت. موهای بلند و کوتاه و موهای نرم و صاف یا فردار و موج‌هرکدام 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 به‌هنگام تمیزی، موج‌است و نور را با ظرافت خاصی منعکس می‌کند. این ویژگی، بسیاری از طراحان را با شیفتگی به طراحی واداشته است (تصاویر ۸۵-۳، ۸۶-۳، ۸۷-۳ و ۸۸-۳).



تصویر ۸۷-۳



تصویر ۸۶-۳- طراحی از رافائل^۱ (۱۵۲۰-۱۴۸۳)



تصویر ۸۸-۳- جان سینگر سارجنت - طراحی مداد گرافیت - قرن ۱۹ میلادی



تصویر ۸۹-۳- بن نیکلسن - تصویری از باربارا هپورت

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 متحرکی نیست ولی به واسطه‌ی حرکت پوست پیشانی، قابلیت جابه‌جایی دارد و هنگام بروز حالتی در چهره یکی از اعضای مؤثر نشان‌دهنده‌ی حس است که در پشت چهره می‌گذرد مانند حس تعجب، اخم کردن و... باشد (تصویر ۸۹-۳).

است که با سنجیدن همه‌ی اجزای صورت، کارتان را هماهنگ
پیش ببرید. این سنجش، به شما در تشخیص بهتر 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 طراحی 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.

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 کُلّیت صورت در نظر گرفت
و به هنگام طراحی از اغراق کردن و برجسته‌تر کردن آن حذر
نمود مگر آن که بخواهید طرحی طنزآمیز رسم کنید.
در طراحی از چهره به یاد داشته باشید که بهترین شیوه آن



تصویر ۹۰-۳- طراحی از اتو دیکس - طراح آلمانی (۱۸۹۱-۱۹۶۹)

در تصاویری که به چهره اختصاص داده شده است به حالات مختلف اجزای صورت دقت کنید (تصاویر ۳-۹۱ الی ۳-۱۰۸).



تصویر ۳-۹۳



تصویر ۳-۹۱



تصویر ۳-۹۲ - طرح از موريس اوتريلو^۱ - نقاش فرانسوی (۱۸۸۳-۱۹۵۵)

۱- Utrillo



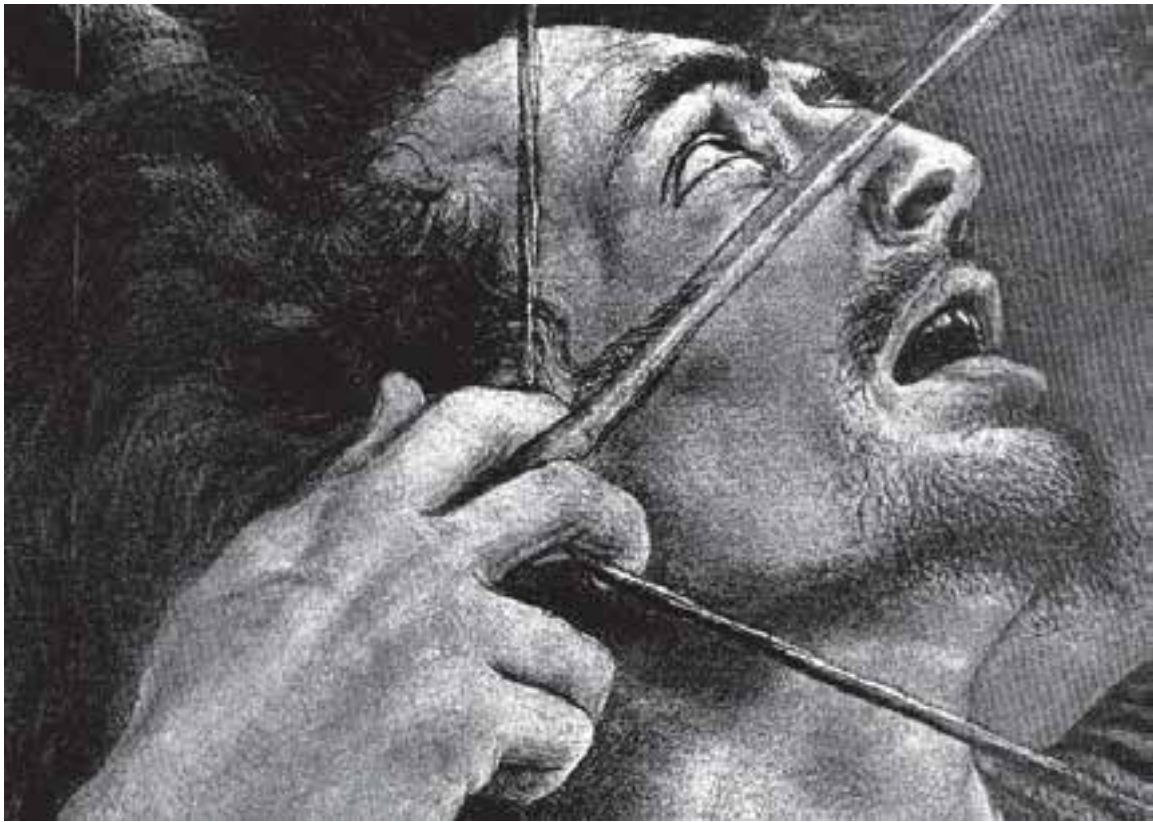
تصویر ۳-۹۴



تصویر ۳-۹۶ - طراحی از ماتیس



تصویر ۳-۹۵



تصویر ۳-۹۷- طراحی از پُلایبی نولو - طراح و نقاش ایتالیایی (آنتونیو ۱۴۹۸-۱۴۳۲)



تصویر ۳-۹۸- طراحی از ماتیس



تصویر ۳-۹۹- طرح از ساندر بوتیچلی (۱۴۴۴-۱۵۱۰)



تصویر ۳-۱۰۱- طراحی از ساندر بوتیچلی



تصویر ۳-۱۰۰- طراحی از ساندر بوتیچلی



تصویر ۳-۱۰۲- طراحی از ماتیس



تصویر ۳-۱۰۴



تصویر ۳-۱۰۳



تصویر ۳-۱۰۶



تصویر ۳-۱۰۵



تصویر ۳-۱۰۸

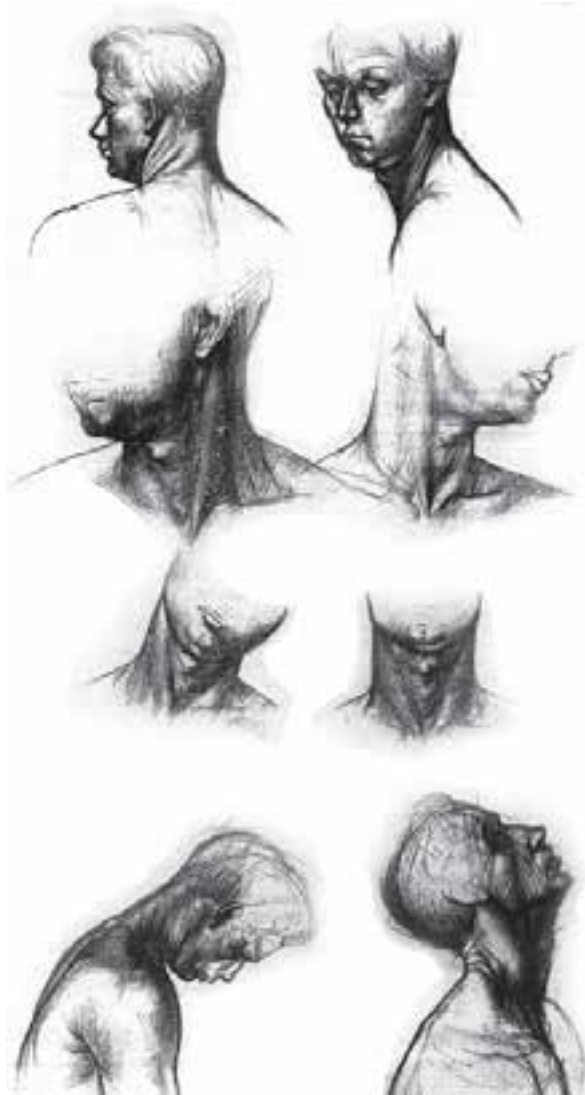


تصویر ۳-۱۰۷

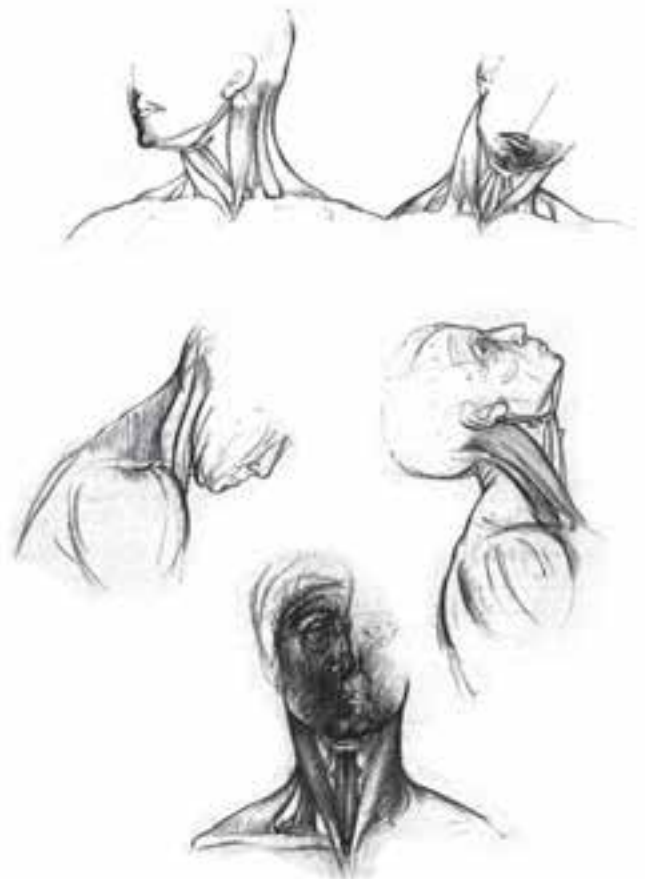
۳-۷- گردن

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 مؤثری برخوردار است. شناختن ماهیچه‌های گردن و نحوه‌ی قرارگیری آن‌ها، از

موضوعات مهمی است که باید با جدیت بدان پرداخت، زیرا از مشکلات طراحی که به این بخش از اندام کم‌توجهی نشان می‌دهند، طبیعی نبودن و مصنوعی جلوه کردن طرح‌هایی است که رسم می‌کنند خصوصاً به هنگام طراحی از مدل‌هایی که با لباس حالت گرفته‌اند (تصاویر ۳-۱۰۹ و ۳-۱۱۰).



تصویر ۳-۱۱۰



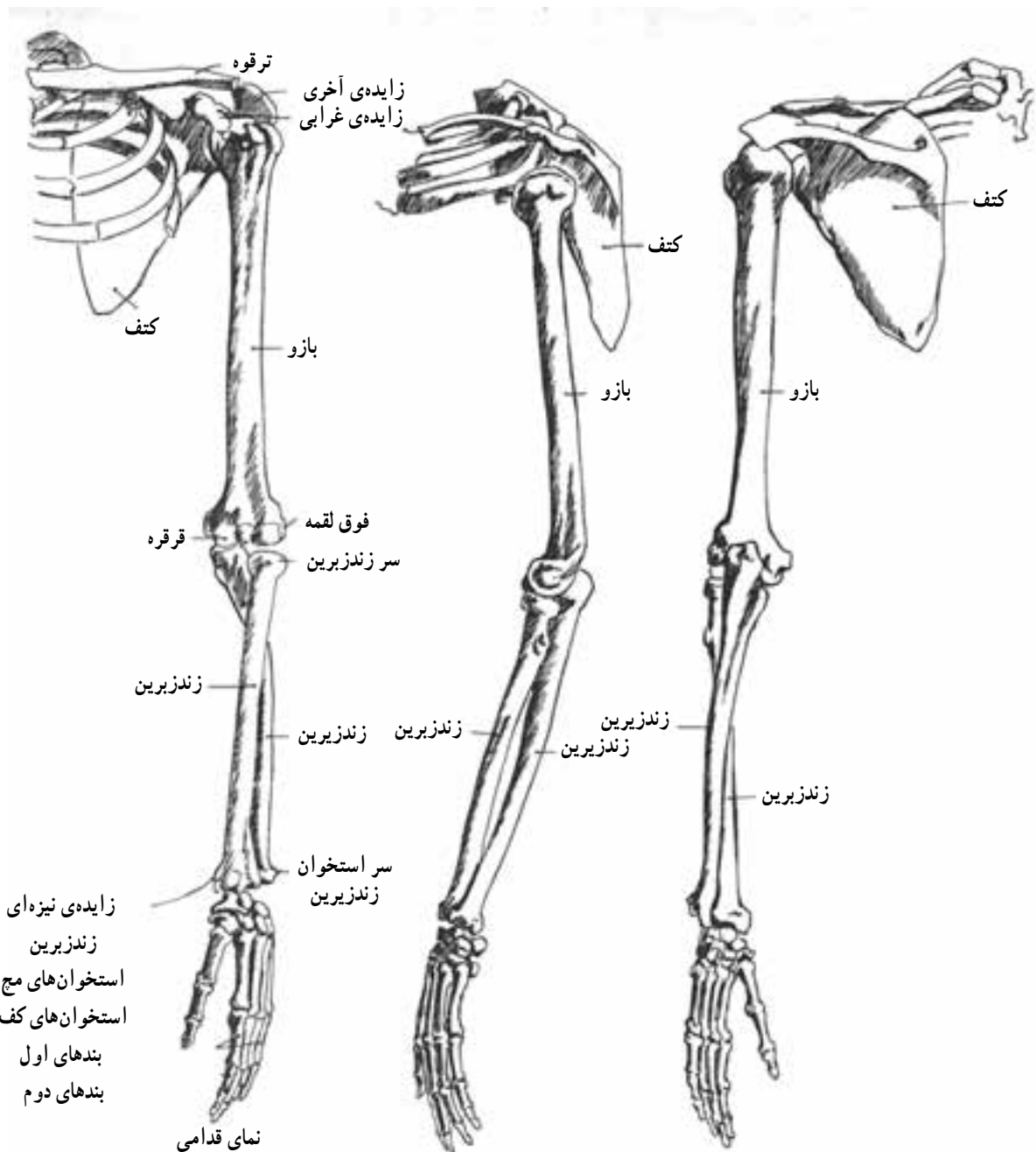
تصویر ۳-۱۰۹

تمرین

– از گردن، زمانی که سر به حالات مختلف گردش نموده است، طراحی کنید. به محل اتصال سر به گردن و گردن به شانه‌ها توجه نمایید. به نحوه‌ی قرارگیری گردن در داخل یقه نیز توجه داشته باشید.

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 وضعی 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 - از آرنج تا مچ - و از مچ تا سرانگشتان).

دست، عضو پرتحرک اندام انسان است و به واسطه‌ی اعمال مختلفی که انجام می‌دهد شکل‌های متنوعی 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



تصویر ۱۱۱-۳