

سوالات فصل دوم

- ۱- با استفاده از کادرهای باریک و بلند (عمودی) چند موضوع را طراحی کنید که متناسب با آن کادر باشند.
 - ۲- با استفاده از کادرهای باریک و کشیده (افقی) چند موضوع را طراحی کنید که متناسب با آن کادر باشند.
 - ۳- با استفاده از کادرهای مربع چند موضوع را طراحی کنید که متناسب با آن کادر باشند.
 - ۴- با ترکیب چند کادر مختلف در یک صفحه داستانی را طراحی کنید.
 - * برای انجام تمرینات بالا از عکس یا بریده جراید استفاده کنید اگر طراحی خوبی دارد آنها را طراحی کنید.
 - ۵- از طریق عکاسی و کادربندی مناسب موقع چاپ عکس در تاریکخانه یا پس از چاپ توسط دستگاه زیرآکس (برای بزرگ و کوچک کردن) تمرینات صفحات ۵۴ و ۵۵ و به خصوص ۵۶ را با موضوعات دیگری انجام دهید و نتیجه آن را با کتاب مقایسه کنید. چه تغییراتی لازم دارد؟
 - ۶- بررسی کنید کدام نوشته‌ها با کدام موضوع‌ها و با کدام اندازه نوشته برای کادرهای بالا مناسب است. آیا ارتباطی بین تصاویر و نوشته‌ها وجود دارد؟ ستونهای کوتاه روزنامه را با جملات معمولاً طولانی کتاب رمان بررسی کنید.
 - ۷- از کنار هم گذاشتن تصاویر بریده جراید - نوشته‌های چاپی و کادر مناسب چند موضوع مختلف با معنی ایجاد کنید.
 - ۸- به مینیاتورهای با ارزش ایرانی نگاه کنید (قدیم و جدید) آنها را با هم مقایسه و وجه مشترک و افتراق آنها را توضیح دهید.
 - ۹- با بزرگ و کوچک کردن بخشهایی از یک تصویر آنها را در چند تصویر طوری کنار هم قرار دهید که تصویر قبلی را به گونه دیگری و با معنی دیگری نشان دهد.
- برای اطلاعات بیشتر به کتابهای زیر مراجعه کنید.
- کتابهای داستان مصور کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کتابخانه مرجع کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
 - کتاب نقاشی قهوه‌خانه‌ای اثر هادی سیف - موزه رضا عباسی
 - کتاب احوال و آثار نقاشان قدیم ایران، تألیف محمد علی کریمزاده تبریزی ۳ جلد
 - کتابهای مینیاتورهای ایرانی
 - کتابهای مربوط به سینما و تلویزیون در زمینه‌های کادربندی و اصول آن (کتابخانه دانشکده صدا و سیما - کتابخانه رشته سینما دانشکده هنرهای نمایشی دانشگاه هنر و کتابخانه دانشکده هنرهای زیبا).

بخش سوم – واقعیت و خیال

- نگاه نقاش
- فضای رؤیا
- حد تخیل
- تداعی
- فضای عجیب
- خطای دید
- خیال در دو بعد
- درک بعد چهارم



نگاه نقاش

هر اثری در نظر مردم زمانه خودش معنایی متفاوت با نظر مردم در زمانه دیگر دارد.

اغلب، منشأ و مورد الهام نقاشی برای دوره‌های بعد از خود حائز اهمیت بوده است. اگر به نقاشی‌های مینیاتور خودمان نگاه کنیم ملاحظه می‌کنیم لباس، وسایل و آنچه در آن بکار رفته است با واقعیت تفاوت دارد. اگر به تابلوی کمال‌الملک از کاخ گلستان نگاه کنیم بعد کاخ گلستان را بینیم و دوباره به تابلو نگاه



منظره‌ای در جنوب چین

کنیم احساس خاصی نسبت به اثر و زمان آن پیدا خواهیم کرد. کشف هر نکته‌ای که در تابلو به کار رفته و مقایسه آن با واقعیت آن، موضوع پژوهش عده زیادی از هنرمندان و محققین هنری است که از موضوعات بسیار با ارزش تلقی می‌شود.

در تابلوهایی که با شیوه‌های سنتی و خاصی نقاشی شده و بیشتر ذهنی هستند اشیاء، لباس و مناظر و نظایر آن به هر حال در ذهن هنرمند به تجسم درآمده و خود از یک واقعیتی اگرچه تصرف شده، الهام گرفته است. در تابلوی صفحه مقابل با قرار گرفتن کلاه خود کنار میدان رزم که به شیوه مینیاتور نقاشی شده است ذهن ما بین تجسم واقعی جنگ و تصور نقاشی در حرکت است.

در تابلوهایی که از روی شیئی یا طبیعتی نقاشی می‌شوند با آنکه موضوع واقعی است حاصل کار متفاوت است بعضی سعی کرده‌اند مانند دوربین عکاسی واقعی نقاشی کنند و بعضی برداشت‌های شخصی خود را به تصویر کشیده‌اند. علت تفاوت نقاشی‌ها، تفاوت در نقاش‌ها و نوع نگاه آنها به موضوع و نوع بیان است و این بستگی به شرایط محیط و حال نقاش دارد. در تصویر این صفحه، نقاش چینی منظره‌ای را نقاشی کرده که امروزه مکان آن را پیدا کرده‌اند همانطور که ملاحظه می‌شود میزان تغییر و تصرف در برداشت از واقعیت به شیوه نقاشی چینی کاملاً آشکار است.



اثر وانگ هوی نقاش چینی قرن ۱۷م

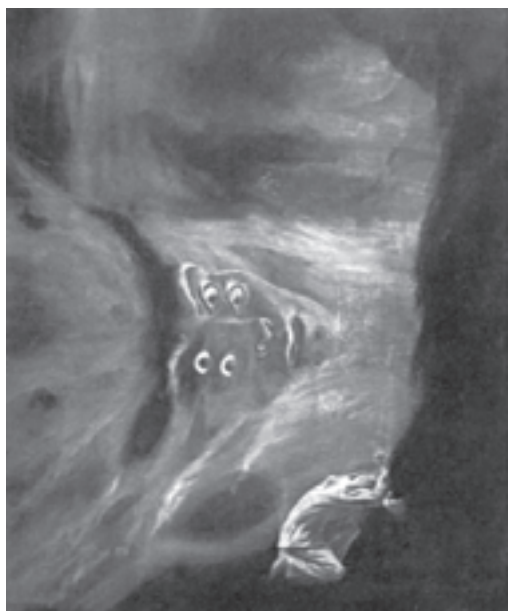
فضای رؤیا

همه ما خواب می بینیم. خواب ها انواع مختلف دارند گاهی ریشه آنها در جسم و روان ماست. خستگی، بیماری، ناگواری ها و موفقیت های روزمره، انتظارها... که نمی دانیم اما در خواب احساس می شود و براساس آن خواب خوب یا پریشانی را می بینیم. گاه خواب منشأ جسمانی ندارد و قابل اعتنا هم نیست. گاهی خواب ها با آنکه به نظر مغشوش و درهم می آید، اما حاوی اطلاعات زیادی است که موضوع کار خوابگزاران است. گاهی خواب و رؤیا حکایت از حقیقتی می کند که از ظرفیت درک و فهم ما خارج است و ما به آن کابوس می گوئیم، حال آنکه خواب های بزرگی هستند که کمتر به سراغ کسی می روند و حقیقت آن به قدری عظیم است که از ترس بیدار می شویم. رؤیا فضای مبهمی است با جابه جایی در زمان، اشخاص و تفاوت زیاد در واقعیت های بیرونی و دنیایی که برای ما ناشناخته است و توصیف آن بسیار مشکل.

پس از رؤیا اگر آن را ننویسیم و به یاد نیاوریم، سرعت تمام یا بخش هایی از آن حذف می شود. هنرمندان و روانکاوان تلاش کرده اند این فضای عجیب را که رؤیا نام دارد و پر از توهم و واقعیت است بشکافند و نشان دهند. کارل گوستاو یونگ روانپزشک و روانکاو محقق سوئیسی پسر یک کشیش بود که مباحث مهمی را در روانشناسی طرح کرد. او در ۱۹۶۱ درگذشت مهمترین کمک او به دانش روانشناسی، برداشت او از مفهوم ناخودآگاه است که آن را بخش زنده و واقعی از زندگی هر فردی می داند، و معتقد است زبان ناخودآگاه را سمبول ها تشکیل می دهند و رؤیاها وسایل ارتباطی آن هستند. این سمبول ها برای انسان اعم از آنکه در اساطیر و داستان های پریان باشند یا در هنرهای بصری، دارای جاذبه درونی بسیار مهمی هستند سمبل معرف چیزی مبهم، ناشناخته یا پنهان از ماست و به بیش از معنی آشکار خود دلالت می کند. او سال ها میان اقوام بومی زندگی کرد و راز سمبل های متعددی را پیدا و بیان کرد. او می گوید ما خود را به یاری خرد مطمئن ساخته ایم که طبیعت را مقهور خود کرده ایم.



ما آنچنان اسیر سرپنجه خودآگاهی خود هستیم که این حقیقت قدیمی را که خداوند به طور عمده از طریق رؤیا با ما سخن می گوید،





تصویر بالا: منظره زمستان است که نقاش آلمانی (فردریش) کشیده است. دورنماها و مناظر در عالم رؤیا مانند جهان هنر غالباً نمودار یک حالت روحی غیر قابل وصف هستند.

تصویر پایین صفحه (راست): نمونه‌ای از هنر «سوررئالیستی» کفش‌های قرمز کار رنه مارگریت، مقدار زیادی از اثر مشوش سازنده نقاشی سوررئالیستی ناشی از پیوند یا نزدیک سازی اشیاء غیر مرتبط است که غالباً صورت سنخیت نامعقول و رؤیا مانند دارد.

تابلوی صفحه مقابل بالا: فیلسوف در مقابل کتاب باز ۱۶۳۳ اثر رامبراند. پیرمرد نگاه می‌کند به کتاب در حالی که برگشته است به سمت داخل به نظر یونگ هر یک از ما باید ضمیر ناخودآگاه خود را استخراج کند.

تابلوی صفحه مقابل پایین: کاری از نقاش سوئسی خاورز است. نشان دهنده یک روان زنانه که چهار چشم دارد و به شکل یک صورت رؤیایی تسخیر کننده و ترسناک ظاهر می‌شود.

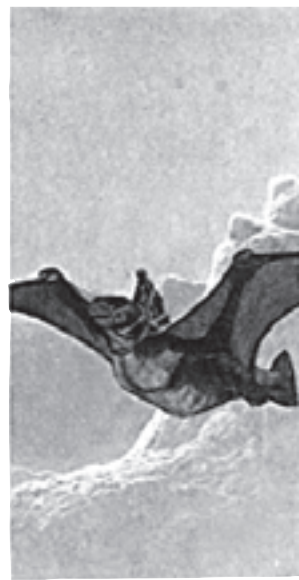
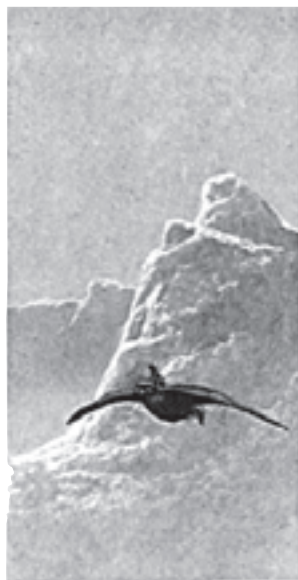
فراموش کرده‌ایم. او از این طریق اضطراب‌ها و ناکامی‌های انسان امروز را توضیح می‌دهد.

بعد از او شاگردانش که بسیارند، در عرصه روانکاوی و در عرصه هنر چه در سینما و هنرهای نمایشی و چه هنرهای بصری راه او را ادامه داده‌اند. در این دو صفحه چند تصویر از کتاب انسان و سمبولهایش انتخاب شده‌اند.



خوب است حوادث داستان
تخیلی با هم تناسب داشته و در
محدوده انتظار رخ دهد و بر حوادث
و زمان رخداد آنها و شخصیت‌های
داستان، منطقی حاکم باشد و گرنه
فضایی مغشوش و به هم ریخته
خواهیم داشت.

برای ایجاد تداوم در داستان،
هر واقعه باید خواننده را در انتظار
واقعه دیگر قرار دهد.



حدّ تخیل

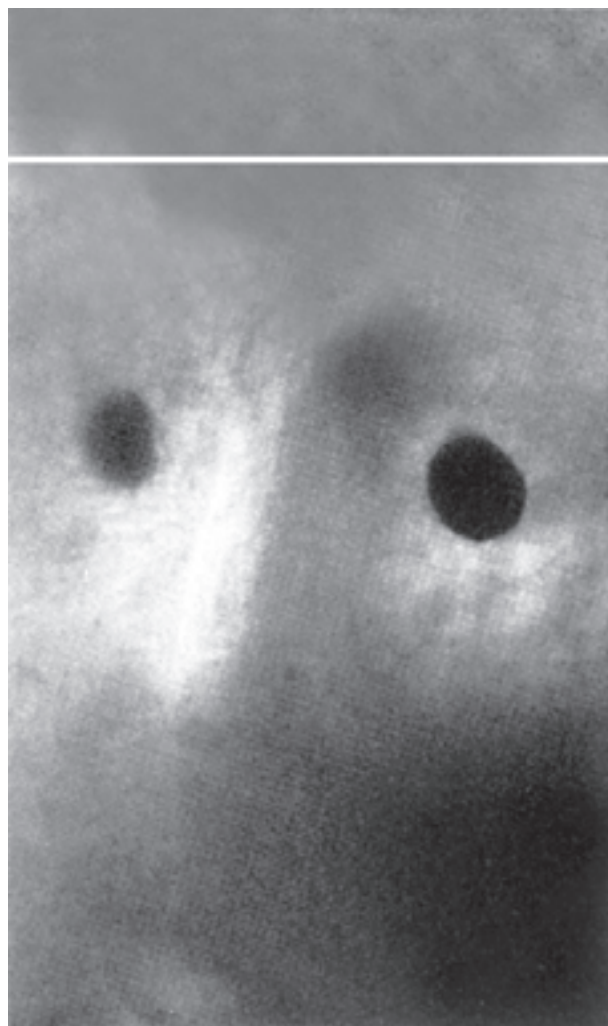
در داستان‌های تخیلی، حد تخیل برای قبول آن داستان اهمیت دارد. برای مثال در داستان صفحهٔ مقابل که بعضی از صحنه‌های آن نشان داده شده است و به روش داستان مصور طرح شده، هم موضوع و هم شیوهٔ ارائه، هردو تخیلی است. داستان این گونه شروع می‌شود.

«در درهٔ بزرگی به نام آشیانه، در بلندی‌های منطقه‌ای کوهستانی و وسیع روی زمین و در زمان تحولات بین سیاره‌ها. خزندگان بزرگ بالدار به وجود آمده و رشد کردند و انسان که شرایط زندگی‌اش در آن منطقه متحول شده و توانسته بود خود را با آن منطقه عجیب سازگار کند موجودات بالدار را به خدمت گرفته بود، دریایی از مه غلیظ آنجا را از زمین‌های پایین جدا می‌کرد...»
در این داستان علت به وجود آمدن شرایط خاص منطقه را فعل و انفعالات بین سیاره‌ها عنوان می‌کند که می‌تواند دلیلی باشد برای باور کردن تخیل موجود در داستان. لذا حدّ آن، منطقه‌ای است جدا با جانورانی بزرگ که پرواز می‌کنند و انسانی که خود را با شرایط آنجا تطبیق داده و از آنها استفاده می‌کند در این صورت فضای ذهن ما آمادهٔ قبول حوادث داستان در محدودهٔ ذکر شده

است. نقاشی هم به روشن شدن محدودهٔ تخیل کمک می‌کند زیرا شکل و فضای اتفاقات تجسم عینی پیدا می‌کند. رنگ خفیف و یکدست و مه‌آلود و با فضایی مبهم و هیبت عجیب جانور بالدار و لباس ظاهر سوار همگی در این تجسم نقش دارند.

ممکن بود در این داستان علت بودن جانوران بالدار را هر چیز دیگری عنوان کند مانند آمدن از سیارهٔ دیگر و مانند آن در این صورت انتظار ما از نوع وقایع داستان بیشتر یا کمتر می‌شد. میزان انتظار ما از نوع حوادث یک داستان تخیلی، حدّ تخیل را در آن داستان تعیین می‌کند، که در طراحی فضای داستان اهمیت زیادی دارد. این حدابتدا از عنوان، تصاویر و متن حاصل می‌شود. شایعه نام تصویر زیر است. موجودی زشت را با چشم‌های زیادی در بدنش نشان می‌دهد که از مقابل نمایی پر از پنجره که بخشی از مردم او را نگاه می‌کنند به سرعت می‌گذرد بخش دیگر مردم ادامهٔ این موجود در حال حرکت را می‌سازند و با او در حال حرکتند. هرکس می‌تواند یکی از آنها باشد. موضوع تابلو واقعی است اما شکل بیان آن تخیلی است. موضوع در این تابلو تمام می‌شود اما خارج از آن در ذهن ما تداوم می‌یابد. تصویرگر در بیان مفهوم شایعه موفق است.





تداعی

ذهن این آمادگی را دارد که با توجه به مجموعه شرایط گذشته هرکس برداشت‌های متفاوتی از هر تصویر داشته باشد اما از کنار هم قرار گرفتن آنها اگر تصاویر در ایجاد تصویر ذهنی، موضوع خاصی را دنبال کند، تصویری تقریباً مشابه در اذهان ایجاد می‌کند و برداشت‌های متفاوت را به هم نزدیک می‌کند. تعداد تصاویر، نحوه قرار گرفتن آنها کنار هم، اندازه آنها، رنگ و بافت آنها، خود تصاویر و سابقه ذهنی از آنها و ... همه می‌توانند در این برداشت مؤثر واقع شوند. یعنی تداعی موضوعی خاص از طریق تصاویر متفاوت.

نترسید! اتفاقی نیفتاده، این تصاویر به هم مربوط نیستند.
 - تصویر بالا سمت راست روی جلد کتابی است مربوط به اشباح که از این طریق معرفی شده است.
 - تصویر بالا سمت چپ مربوط به چند فریم از یک فیلم است که در یک آفیش روسی به کار رفته است.
 - تصویر صفحه مقابل یک تمهید سینمایی از یک فیلم است از کتاب معماری و فیلم.
 از کنار هم قرار گرفتن آنها ارتباطی ذهنی ایجاد شده است که منجر به خلق فضایی جدید می‌شود.



فضای عجیب

موریس اشتر که از معماری و گرافیک در خلق آثارش بهره برده است با الهام از نقوش اسلامی جنوب اسپانیا و با تغییر تدریجی نظمی کاملاً هندسی و تبدیل آن به اشیاء و جانداران مختلف و با استفاده از خطای دید و یا با استفاده از اشکال منظم هندسی به عنوان زیر نقش و خلق آثاری بدیع روی آنها، استفاده از فضاهای نامتعارف و تضاد میان سطح و حجم، سیاه و روشن با معنی کردن فضاهای مثبت و منفی بین اشکال و ... فضاهایی غیر قابل باور، عجیب، متفکرانه، تکان دهنده و ... ایجاد می کند.

آیا شما هم می توانید با استفاده از زیر نقشی هندسی فضاهایی تخیلی و شگرف ایجاد کنید؟

سعی کنید با استفاده از قدرت تخیل و تجسم و ترسیم، این کار را انجام دهید.

به تصاویر این صفحه خوب نگاه کنید. فکر کنید سپس نظر خود را بیان کنید.



شکل بالا سیاره

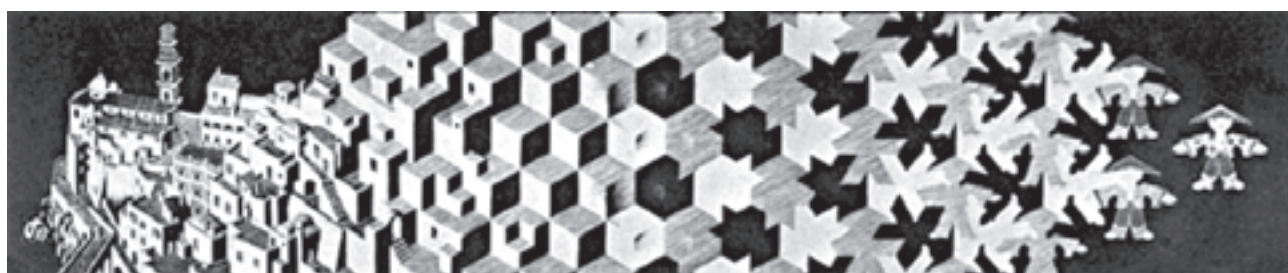
کوچکی است که از دو هرم
منظم سه گوش وارونه و
متداخل تشکیل شده است.



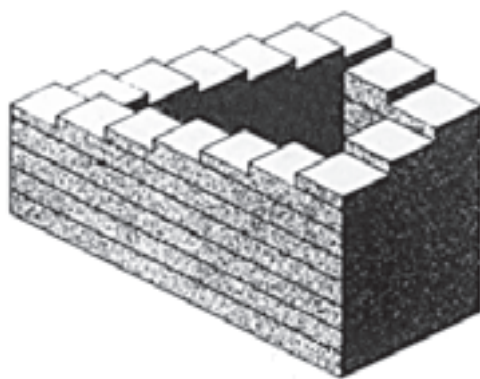
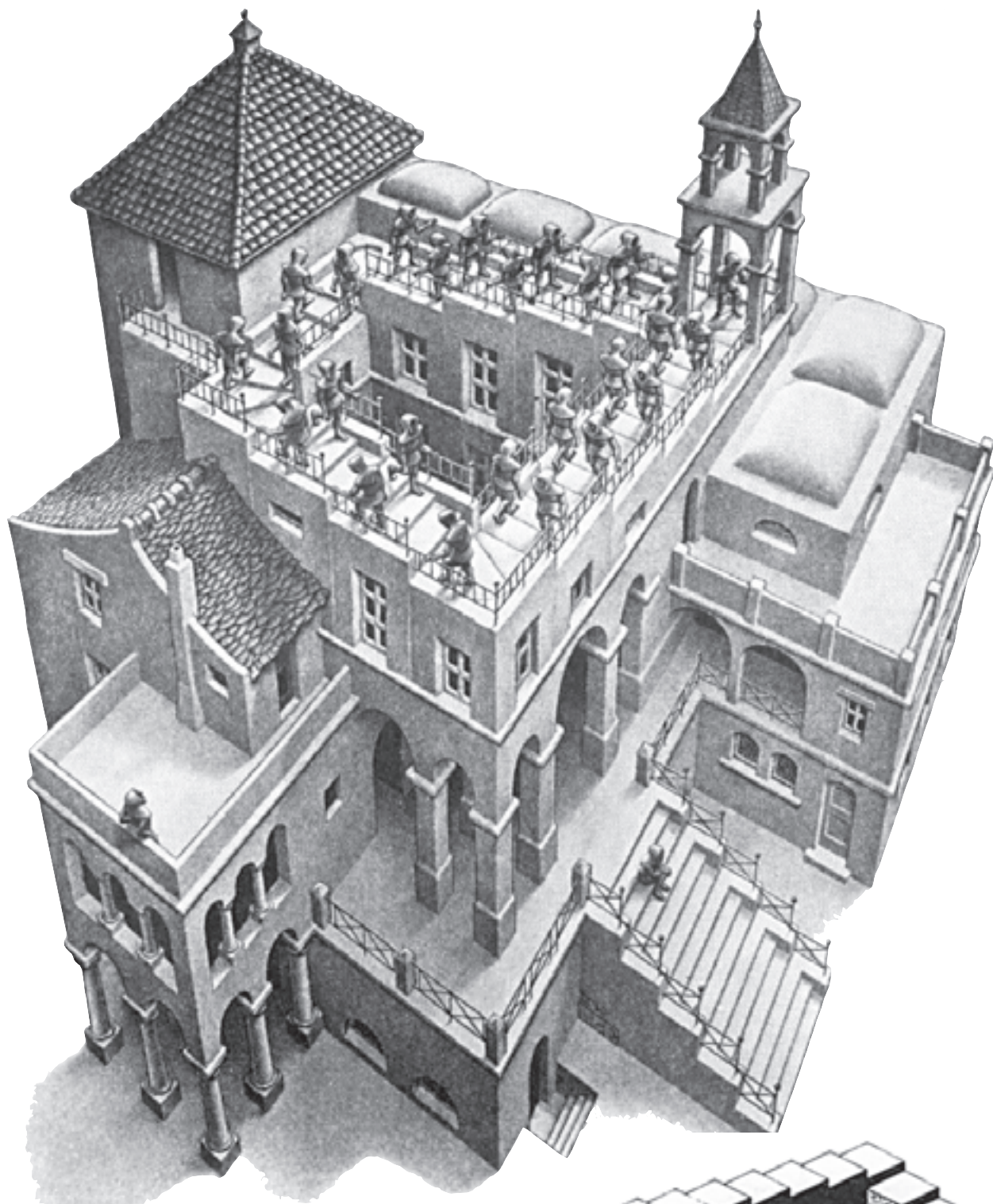
تابلوی خزندگان



تابلوی روز و شب . (پرنندگان سفید روز و پرنندگان
سیاه نشان دهنده شب هستند)



تابلوی مسخ یک (انسان و شهر)

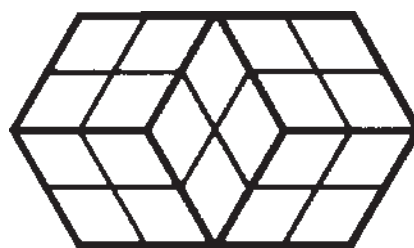


از بالا به پایین پله: ساختمانی با حیاطی مرکزی و مربع
 شکل دارای بامی عجیب است. این بام از پله‌هایی بی پایان ساخته
 شده است. پله‌ها فقط بالا می‌روند یا فقط پایین می‌آیند بدون آنکه به
 مقصدی برسند. ساکنان آن که شاید نماینده فرقه‌ای ناشناخته باشند
 این حرکت مرارت‌بار را به‌طور مداوم تکرار می‌کنند اما بی‌فایده و...



برجسته و گود

تصاویر بالا که از نمونه‌های میکروسکوپی است.
 دو تصویر مثل هم هستند که یکی از آنها نسبت به دیگری ۱۸۰
 درجه چرخیده است.
 اگر از نزدیک آنها را نگاه کنیم، در فاصله خاصی از چشم، اشکال
 به صورت برجسته (متورم) و گود به نظر می‌آیند.



اگر به مرکز تصویر بالا نگاه کنید گاهی سمت چپ و گاهی
 راست برجسته و گود می‌شوند.

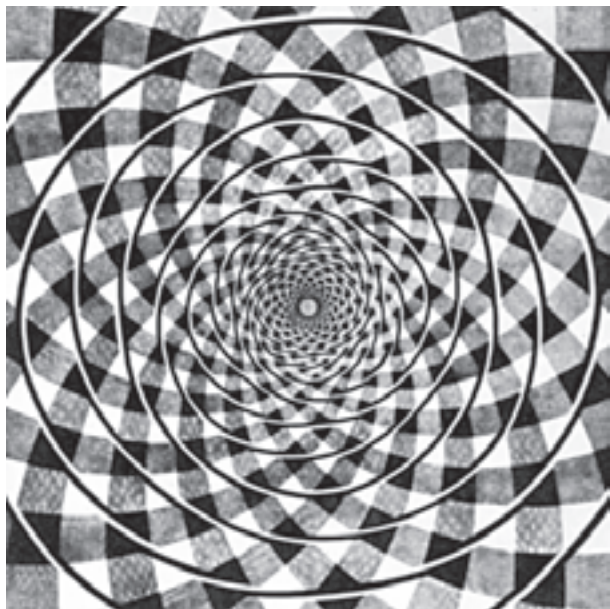
احساس حرکت واقعی می‌شود. کنار هم قرار گرفتن رنگ‌های
 متضاد ایجاد احساس حرکت می‌کند خطاها انواع مختلف دارد
 در گرافیک، نقاشی، معماری و ... از این خاصیت دستگاه
 بینایی گاهی برای پوشیدن عیب‌ها و گاهی برای خلق فضاهای
 بدیع استفاده می‌شود.

تصاویر مقابل، اتاق تغییر شکل یافته‌ای را نشان می‌دهد.
 سه دیوار که محدوده اتاق را می‌سازد عمودی اما با زوایای
 غیر قائمه، زمین در گوشه چپ، پایین و دور و در گوشه راست
 بلندتر و نزدیک‌تر است. تصاویر بالایی دو باریک اتاق را نشان
 می‌دهد که جای پدر و پسر عوض شده است. نگاه از زاویه
 تعیین‌شده (عکاسی شده) همه موارد غیر عادی را پوشانده و اتاق

خطای دید

دستگاه بینایی ما طوری است که به بهترین وضعی در
 محدوده فعالیت‌های مورد نیاز ما عمل می‌کند. بیش از این محدوده
 گاهی دچار خطا می‌شود که به آن اصطلاحاً خطای دید می‌گویند.
 اختراعات و کشفیات متعددی براساس این خطاها شده و به عبارتی
 آنچه برای ما محدودیت به حساب می‌آید، تبدیل به امکانی تازه
 شده است. اختراع سینما که به واسطه یکی از محدودیت‌های
 دستگاه بینایی صورت پذیرفته حاصل یک توهم است. زیرا چیزی
 به عنوان حرکت در فیلم وجود خارجی ندارد. به خاطر آن که
 تصویر در چشم $\frac{1}{24}$ ثانیه دوام دارد تصویر بعدی می‌تواند آن را
 ادامه دهد و به این صورت ۲۴ تصویر در یک ثانیه باعث ایجاد

در شکل زیر، اثر گرافیک از مجموعه خطاهای چشمی است. خالقین این نوع آثار معمولاً روانشناسانی بودند در اوایل قرن ۲۰ که روی نقوش توهم را تحقیق کرده‌اند. در نقوش هندسی متشکل از دوایر متحد‌المركز، دواير منظم ديگري است که بر اثر تداخل خطوط، مانع از تمرکز روی تصویر می‌شوند.



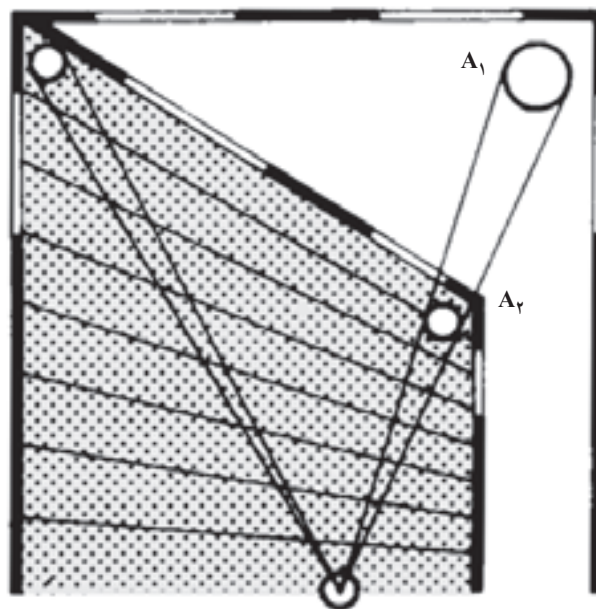
شکل زیر که از ترکیب خطوط متقارب و موازی تشکیل شده است نمونه معمولی از خطای دید است که اندازه‌های مساوی، نامساوی به نظر می‌رسند.

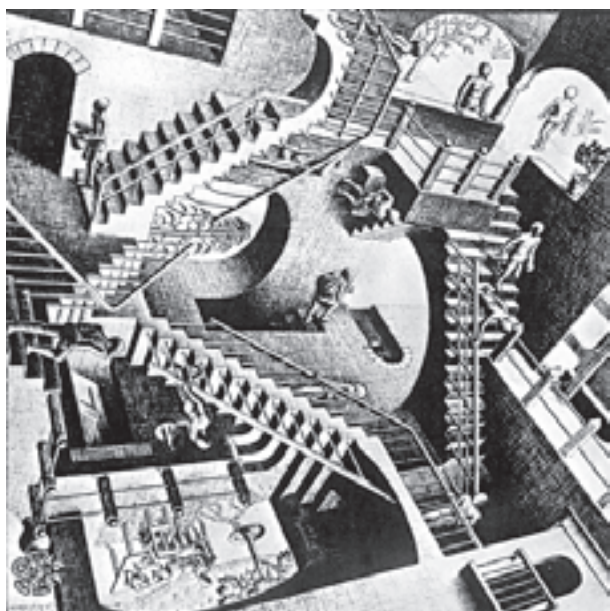


تصویر سمت راست؛ پرسپکتیو که خود حاصل خطای دید است از نقطه و زاویه تعیین شده باعث می‌شود که شخصی که در گوشه A قرار دارد به نظر غول‌آسا آید زیرا او در گوشه A_1 و در زاویه قائمه تصور می‌شود.



غیرعادی را عادی به تصور می‌آورد و اندازه و ارتفاع پدر و پسر را که کاملاً عادی است غیرعادی به نظر می‌آورد.





نسبیت: کاری از اِشر؛ بستگی دارد از کجا نگاه کنید.

در تصویر بالا، هر رویه مسطح در اثر درعین حال هم دیوار، هم سقف و هم کف به‌شمار می‌رود. اِشر تابلوهایی ساخته است که فقط در دو بعد امکان وجود پیدا می‌کند. ایجاد شگفتی و درک فضاهایی در موقعیت‌های ناممکن. خلق فضاهایی که با تجربه عادی و هر روزی ما، معقول به‌نظر نمی‌آید.

تصویر مقابل مربوط به موزه هنر مدرن در نیویورک است به نام تأسیساتی در اتاق پروژه. در این جا معماری به عنوان یک فضا که عملکرد معمول ندارد و به عنوان یک هنر مستقل بدون داشتن کاربرد دارای معنا می‌شود. در این فضا کف، آزاد است، صندلی و بقیه تأسیسات روی سقف و بدنه‌ها هستند.

تصویر بالا، فضایی است خیالی که واقعیت بیرونی ندارد اما در نظر اول منطقی و واقعی به‌نظر می‌رسد. تصویر مقابل، فضایی است واقعی و در نظر اول غیرمنطقی و خیالی به‌نظر می‌رسد.

هر دو تصویر ما را با پدیده‌های عجیب و تکان‌دهنده روبرو می‌کنند که به دنبال خود تردید در آنچه برای ما واقعی به‌نظر می‌رسد و روزمره شده است را دارد.



کاری از اِشر

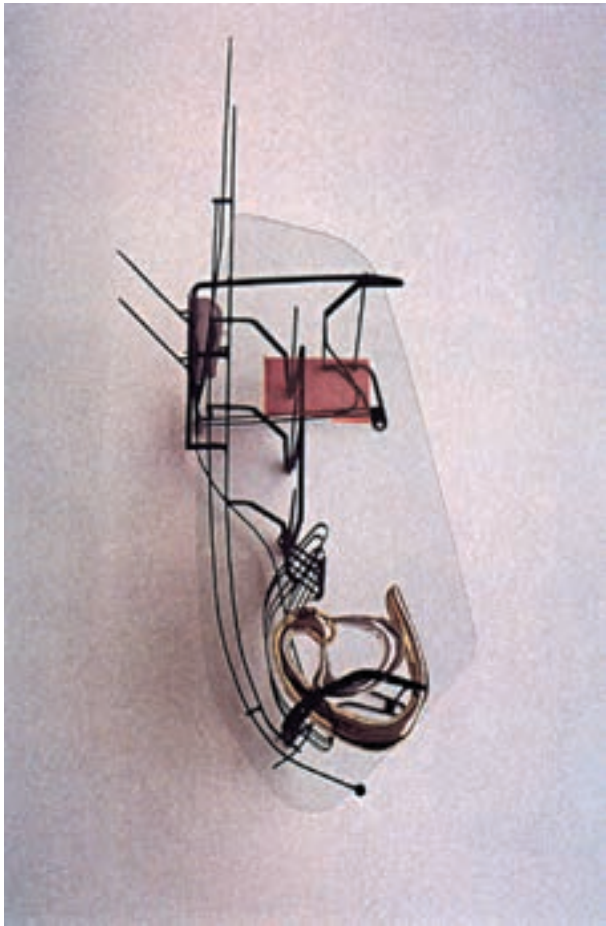
خیال در دو بعد، خیال در سه بعد

آثار هنری بسته به آن که چگونه به آنها نگاه شود، می‌تواند معنی شود. هر قدر میزان تخیل در اثر بیشتر باشد، امکان چند معنایی شدن آن هم بیشتر می‌شود. تا جایی که یک اثر ممکن است دو معنای مخالف هم پیدا کند. اما قرائن دیگر می‌توانند معنای آن را به سویی خاص متمایل کنند.

برای مثال اثر بالا که یک اثر دوبعدی است به راحتی می‌تواند تبدیل به یک اثر سه‌بعدی (مجسمه) شود. در حالت اول فضا احساس می‌شود در حالت دوم فضا ساخته می‌شود.

می‌توان گفت تصویر یا تصویری از انسان تهی امروز است می‌توان گفت انسانی است که از جسم خالی و با حرکت مارپیچ حول محوری معنوی به تعالی می‌رسد تا قرینه معنا چه باشد؟





از مجلهٔ A.D. شمارهٔ ۱۱۸

درک بُعد چهارم

تجسمی از حرکت می‌دهد. به این تصوّر فرم‌های پویا، براق و مات به این حرکت کمک می‌کند. در تعریف نقاشی کوبیسم، کوبیست‌ها می‌گویند می‌خواهند گذشته از قسمتی که به چشم می‌خورد، قسمت‌های پنهان و نامرئی

– تصاویر بالا مربوط به یک میز و صندلی است و تصاویر سمت چپ بخشی در همان میز است که بزرگ شده است. فضای ایجاد شده، فضایی است که بیرون و درون آن را، چپ و راست و پایین و بالا را در عین حال و با هم می‌توان دید، به عبارتی



از کتاب طراحی شهری تری فارل



به داخل و برعکس، مفهوم حس حرکت و زمان را آشکار می‌کند. نزدیک به آنچه در تعریف نقاشی کویسم آمد. در این صورت در این نوع فضاها و فضاسازی‌ها احساس بعد چهارم واضح‌تر و عینی‌تر به نظر می‌آید.

را نیز نشان داده و تمام جهات و عناصر اساسی هرچیز را در آن واحد مجسم سازند.

در تصاویر بالا، بخشی از یک ساختمان از بیرون و از داخل نشان داده شده، شیشه‌های بلند و طولانی فضا را کاملاً سبک کرده‌اند. سنگینی توده ساختمان دیده نمی‌شود.

انعکاس و شفافیت از بیرون و داخل مفهوم آنها (بیرون و درون) را تغییر داده است.

اگر داخل ساختمان بایستیم داخل و بیرون را و اگر بیرون باشیم، بیرون و داخل و انعکاس کل فضای بیرون را در آن واحد درک و احساس می‌کنیم.

در این جا بین ساختمان و میز تحریر مشابهتی وجود دارد که هردو توده ماده را تا حد ممکن از بین برده‌اند. احساس جهات مختلف در یک لحظه و حرکت چشم از بالا به پایین و از خارج