

## مقدمه

آموزش طراحی، فرآیندی است که طی آن به هنرجو فرصت داده می‌شود تا با اصول و روش‌های تجربه‌شده‌ی طراحان مختلف آشنا شده و به صورت عملی آن‌ها را به کار بندد. برخی از تجربیات هنرمندان طراح در گذشته، به قدری غنی و عمیق است که به صورت اصول تقریباً ثابت، به‌ویژه در آموزش طراحی درآمده است. برخورد‌های مختلف و متنوع طراحان با موضوعات مشترک و متفاوت، ما را به امکانات بی‌شمار بیان طراحی رهنمون می‌شود و دریچه‌هایی تازه را از نگاه هنرمندانه آنان به روی ما می‌گشاید. با دقت در آثار هر یک از هنرمندان، متوجه دستخط‌های شخصی آن‌ها می‌شویم که حاصل شناخت خود، محیط، هستی و وجود مطلق خداوند است، که هر کس که خود را شناخت، خدای خود را شناخته است؛ و در مسیر این شناخت، جای پای کسانی که پیش از ما مسیر را پیموده‌اند، می‌تواند چراغ راه ما باشد، اما نه تا مقصد نهایی؛ که مقصد نهایی بس دشوار است و هر کس باید با حواس و زبان و اندیشه و ذهن خود، به منبع وجود وصل شود.

سبک‌های مختلف و متنوع موجود در طول تاریخ هنر حاصل شرایط و نگاه‌های متفاوت به سرچشمه‌ی وجود است و هنرمند با نگاه متفاوت خود، جلوه‌ای دیگر از زیبایی وجود را برای ما ترجمه و بیان می‌کند.

در کتاب طراحی (۱) اصول اولیه طراحی را فرا گرفته‌اید و در این درس با سه حوزه‌ی طبیعت (منظره)، معماری، انسان و اصول آموزشی پیشرفته‌تری آشنا می‌شوید تا ضمن انجام تمرینات به شناخت کیفی طراحی نیز دست پیدا نمایید. در قسمت‌هایی که تمریناتی با عنوان کپی‌برداری از آثار طراحان بزرگ پیشنهاد شده، هدف تقلید سطحی از آن آثار نبوده و بیش‌تر برخورد نزدیک‌تر شما با طرز انتقال موضوع از دید یک طراح (با هدف مطالعه و بررسی) موردنظر بوده است.

همچنین ذکر این نکته نیز ضروری است که طراحی از موضوعات واقعی (در هر سه حوزه‌ی طبیعت، معماری و انسان) دارای بیشترین تأثیر در پیشرفت یادگیری است، بنابراین هنرآموزان محترم، شرایط را به گونه‌ای ایجاد نمایند که هنرجویان بتوانند در مواجهه مستقیم با موضوعات مطرح شده به هدف کلی این درس دست پیدا کنند.

در پایان نحوه‌ی ارزشیابی از آموخته‌های هنرجویان در این واحد درسی به صورت عملی می‌باشد و هنرجویان با استفاده از متن، تصاویر و تمرین‌های کتاب و با راهنمایی هنرآموز خود، در طی سال در خود ایجاد قابلیت نموده و در پایان سال از آن‌ها آزمون عملی گرفته خواهد شد. بدیهی است هیچ‌گونه ارزشیابی نظری از متن کتاب قابل قبول نبوده و متن کتاب تنها برای راهنمایی و ایجاد رغبت و شناخت در هنرجویان ارایه گردیده است.

دفترتألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

## هدف کلی

توانایی طراحی با توجه به شناخت کیفی در سه حوزه‌ی طبیعت، معماری و انسان.

### طراحی از منظره

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

- ۱- با توجه به ترکیب‌بندی و با دید کلی از طبیعت با خط طراحی کند.
- ۲- با توجه به تأثیر نور و کیفیت سایه روشن از منظره طراحی کند.
- ۳- با توجه به تفکیک (آنالیز) و ترکیب خاکستری‌ها از منظره طراحی کند.
- ۴- با توجه به ترکیب‌بندی و با دید کلی از درخت، کوه و گل طراحی کند.
- ۵- با توجه به تأثیر کیفیت نور و سایه روشن از درخت و کوه و گل طراحی کند.
- ۶- با توجه به تفکیک و ترکیب خاکستری‌ها از درخت و کوه و گل طراحی کند.

#### مقدمه

هسته‌ی زندگی. طبیعت با احساس آدمی پیوندی نزدیک دارد و دیدن آن، همیشه او را به آرامش و تعمق دعوت می‌کند. طراحی از طبیعت در مراحل اولیه برای کسب مهارت و در مراحل پیشرفته‌تر بازتابی از احساسات و بیان هنری هنرمند است.

برای طراحان و نقاشان جذابیت طبیعت زنده، همواره منشأ الهام، شور و شگفتی بوده است. این توجه به خاطر پویایی و تحرکی است که در طبیعت جریان دارد و این تغییر و تحولات یعنی



تصویر ۱-۱- ریچارد پارکز بنینتون<sup>۱</sup> - حکاکی روی فلز - ۱۸۵۰

<sup>۱</sup> - Richard Parkes Bonington



تصویر ۱-۲- ویلیام ترنر<sup>۱</sup> - مداد روی کاغذ - تپه سنت کاترین - ۱۸۱۹



تصویر ۱-۳- میخائیل وروبل<sup>۲</sup> - مداد روی کاغذ - ۱۸۸۵





تصویر ۴-۱- عنایت‌الله نظری نوری - طراحی با مداد - ۱۳۷۹ - ۷/۵×۱۰/۵cm



تصویر ۵-۱- فرانزن<sup>۱</sup> - طراحی با مداد و گواش - ۱۹۷۰

۱- Eugene M. Frandzen





تصویر ۱-۶ - سهراب سپهری - آب مرکب روی کاغذ - ۱۳۵۲ - ۳۶×۲۶cm



تصویر ۱-۷ - سهراب سپهری - آب مرکب روی کاغذ - ۱۳۵۲ - ۳۶×۲۶cm

طبیعت، یک کل به هم پیوسته است که از اجزای گوناگون تشکیل شده است و جدا از اختلاف ظاهری، شکل، اندازه و بافت، در کنار هم، هماهنگی کاملی را به تماشا می‌گذارد. توده‌ی ابرها در کنار ایستایی درختان به همراه رود رونده و سختی سنگ‌ها و هر آن‌چه در طبیعت می‌بینیم علاوه بر شکل ظاهری آن، لازم است که بتوان برای درک این سرزندگی و تحرک به هسته‌ی درونی این اجزا نیز پی‌بریم و تعمق کنیم و با تمرین‌های مداوم، خود را قادر سازیم تا این سرزندگی و شکوه را با خطوط طراحی خود پیوند زنیم و زیبایی‌های آن را به تصویر کشیم. به یاد داشته باشید که آن‌چه با قلم طراحی خلق می‌شود عصاره‌ی طبیعت است، نه سیمای ظاهری آن. عصاره‌ای که در لحظات انجام کار جان می‌گیرد و ماهیتش بر سازنده‌ی طرح نیز از پیش معلوم نبوده است.

عناصر طبیعت با همه‌ی گوناگونی خود در ارتباط با یکدیگر نوعی تعادل پویا را به نمایش می‌گذارند. زیرا طبیعت زنده و در حال تغییر است و زمان در حال گذر و ما شاهد تغییراتی هستیم

که گاه به سرعت و گاه به کندی انجام می‌پذیرد. فصل‌ها تغییر می‌کنند و طبیعت چهره‌های متفاوتی به خود می‌گیرد و طراحی برای طراوت و شکوه بخشیدن به آثار خود به نگاه دقیق و کنجکاو محتاج است تا بتواند قوانین طبیعت را درک کرده، تأثیری را که عوامل محیطی بر یکدیگر می‌گذارند ببیند.

طراحی از یک منظره، باید یک واحد هماهنگ باشد نه واحدهای «بریده»‌ای از محیط پیرامون. هر جزیی باید از طریق فرم و محیط خود، در خدمت مجموعه‌ی کلی تصویر باشد و این موضوع کاملاً با ترکیب‌بندی طراحی شما مرتبط است. در عین حال، تکنیک‌های متنوع در طراحی این امکان را به شما می‌دهد تا ویژگی‌هایی همچون نور، سایه، وضعیت محیط، بافت و فصول مختلف را به وضوح ترسیم نمایید تا به مرور زمان و با تمرین مداوم و با برخورداری از چشمی دقیق و دستی مسلط و توانا بتوانید اثری به‌وجود آورید که همه‌ی عظمت و زیبایی طبیعت را با خود داشته باشد.



تصویر ۸-۱- ایلشمیوس<sup>۱</sup> - ۱۹۴۲-۱۸۶۴ - مداد روی کاغذ - ۱۳×۲۲/۵cm





تصویر ۹-۱- رمبرانت<sup>۱</sup> - قلم و مرکب - ۱۸×۲۳/۳cm



تصویر ۱۰-۱- هایلدر<sup>۲</sup> - آب مرکب و مداد روی کاغذ - ۱۹۶۶

۱- Rembrandt

۲- Rowland Hilder



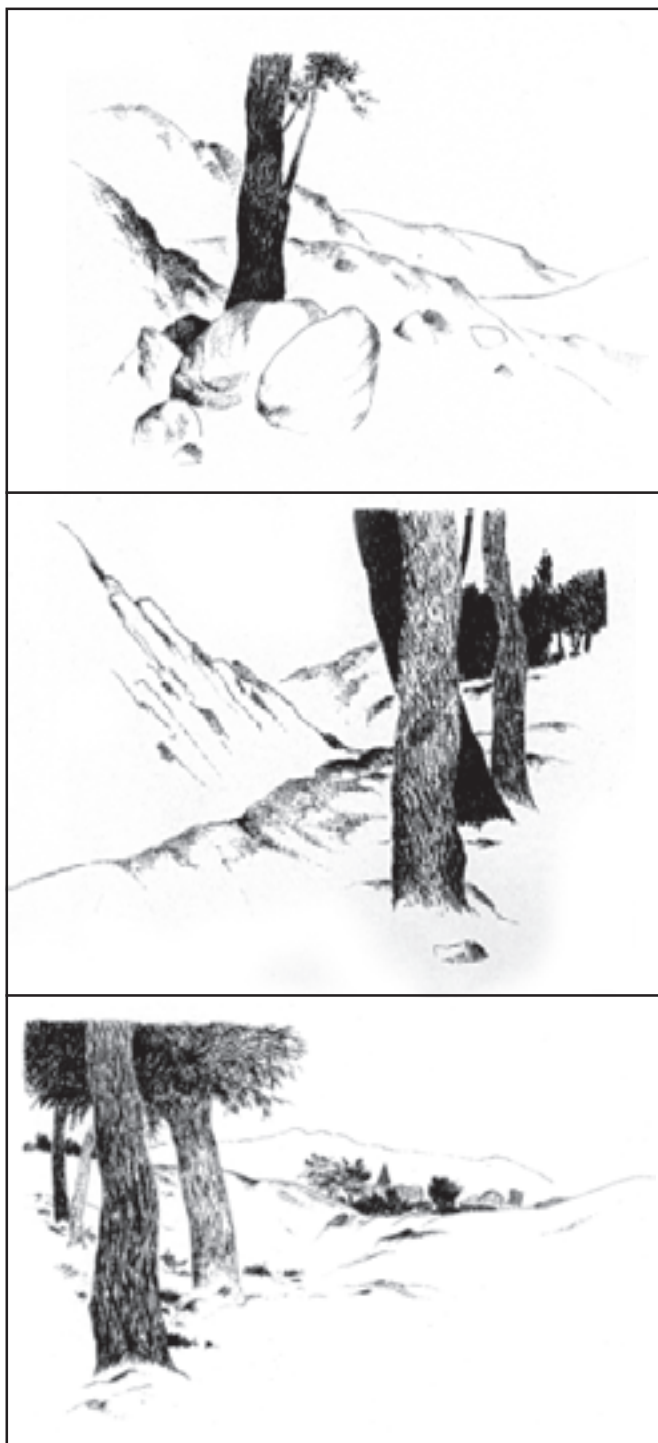
مجموعه آورده شده بهتر درک خواهید کرد. اساس شعرها و همچنین طرح‌های او را سادگی، خلوص، آزادمنشی و صمیمیت تشکیل می‌دهند.

طبیعت آموزگار بزرگی ست، از او بیاموزیم.  
در زیر شعری از این هنرمند را می‌خوانید.

در اینجا به پاس احترام به استاد بزرگوار سهراب سپهری (۱۳۵۹-۱۳۰۷) نکته‌ای را درباره‌ی درک بهتر رابطه‌ی میان شناخت جهان، احساس هنرمند و نقاشی یادآوری می‌کنیم. اگر شعرهای سهراب را خوانده باشید آثار طراحی او را که در این

### در گلستانه

دشت‌هایی چه فراخ!  
کوه‌هایی چه بلند!  
در گلستانه چه بوی علفی می‌آمد!  
من در این آبادی، بی چیزی می‌گشتم:  
بی خوابی شاید،  
بی نوری، ریگی، لبخندی.  
پشت تبریزی‌ها،  
غفلت پاکی بود، که صدایم می‌زد.  
پای نی‌زاری ماندم، باد می‌آمد، گوش دادم:  
چه کسی با من، حرف می‌زد؟  
سوسماری لغزید.  
راه افتادم.  
یونجه‌زاری سر راه،  
بعد جالیز خیار، بوته‌های گل رنگ  
و فراموشی خاک.  
لب آبی  
گیوه‌ها را کندم، و نشستم، پاها در آب:  
«من چه سبزم امروز  
و چه اندازه تنم هوشیار است!  
نکند اندوهی، سر رسد از پس کوه.  
چه کسی پشت درختان است؟  
هیچ، می‌چرد گاوی در کرت.  
ظهر تابستان است.  
سایه‌ها می‌دانند، که چه تابستانی است.  
سایه‌هایی بی‌لک،  
گوشه‌ای روشن و پاک،  
کودکان احساس! جای بازی اینجا است.  
زندگی خالی نیست:  
مهربانی هست، سیب هست، ایمان هست.  
آری  
تا شقایق هست، زندگی باید کرد.  
در دل من چیزی است، مثل یک پیشه‌ی نور، مثل خواب دم صبح  
و چنان بی‌تابم، که دلم می‌خواهد  
بدوم تا ته دشت، بروم تا سر کوه.  
دورها آوایی است، که مرا می‌خواند.»



طراحی باروان نویس روی کاغذ — ۱۳۵۰ — ۳۵×۲۵ cm

سهراب سپهری

## ۱-۱- تاریخچه

پس از آنکه در ترسیم گیاهان و حیوانات به نوعی واقع‌نمایی شبه علمی دست یافت، هنوز در نگارش طبیعت، ذهنی نمادگرا داشت (تصویر ۱-۱).

آدمی در ابتدا هنگامی که هنوز هنری نمادگرایانه داشت، مظاهر قابل دسترس خود در طبیعت را به نقش می‌کشید. اما از آنجا که طبیعت بسی گسترده بود و به درک در نمی‌آمد، وی حتی



تصویر ۱-۱- نقاشی نمادگرایانه - مصر باستان - موزه‌ی لندن

به‌خصوص در هنر مشرق زمین نیز به‌عنوان یک اصل تلقی می‌شد. دیدن و درک طبیعت و خلوت در آن یک عبادت بود (تصاویر ۱-۱۲ تا ۱-۱۵)، هنرمندان شرقی و همچنین ایرانی از همه اجزای طبیعت بهره می‌جستند تا دریافت روحانی و عارفانه‌ی خود از هستی را منعکس سازند.

گل‌ها، برگ‌ها، درختان و کوه‌ها همه «اشیایی» بودند که می‌شد به‌طور مجرد آن‌ها را دید و به‌صورت نمادین در کنار هم نقش کرد. آثار بجا مانده از مصر باستان، بین‌النهرین و یونان از این جمله‌اند.

در گذشته‌های دور این توجه به نمادگرایی و تزئین،





تصویر ۱۲-۱- معین مصور- مکتب اصفهان حدود ۱۰۴۹- ۱۵/۷×۱۲/۲cm





تصویر ۱۳-۱- تی چی پو<sup>۱</sup> - نقاشی چینی - مرکب روی کاغذ برنج - ۴۸×۶۸cm



تصویر ۱۴-۱- یانگ یشینگ<sup>۱</sup> - نقاشی ژاپنی - مرکب روی کاغذ برنج



تصویر ۱۵-۱- مورویاما اکیو<sup>۲</sup> - نقاشی ژاپنی - مرکب رنگی روی کاغذ - حدود قرن ۱۸

۱- Yang Yisheng

۲- Maruyama Okyo



در هنر مغرب زمین نیز تا قبل از رنسانس، این نگرش وجود داشت. در منظره‌پردازی نمادگرایانه، جزئیات تصویر به نحوه‌ی تزیینی یا در قالب نوعی الگوی بیانی آرایش می‌یافت. در این خصوص می‌توان به منظره‌ی آرمانی از موضوعات مرسوم در دیوارنگاره‌های منازل رومیان باستان اشاره کرد (تصویر ۱۶-۱).

در قرن پانزده میلادی، پس از آن که هنرمندان به ادراک نور در طبیعت دست یافتند، تحوّل بزرگی در منظره‌پردازی عینی (NATURE) رخ نمود. از لئوناردو داوینچی<sup>۱</sup> تا ژرژ سورا<sup>۲</sup> (نقاش امپرسیونیست) هنرمندان و منتقدان بر این بودند که نورپردازی فصلی از دانش نقاشی است.



تصویر ۱۶-۱- نقاشی منظره در روم باستان

در دوران رنسانس<sup>۳</sup>، چشم‌اندازها فقط پس‌زمینه‌ای برای پیکره‌ها و تک‌چهره‌ها بودند تا این که از سده‌ی هجدهم میلادی، منظره‌پردازی چون گونه‌ای از نقاشی مورد توجه اروپاییان قرار

گرفت ولی مهمترین تحولات در سده‌ی نوزدهم مدیون هنرمندان «باربیزون»<sup>۴</sup>، امپرسیونیست‌ها<sup>۵</sup> و پست‌امپرسیونیست‌ها<sup>۶</sup> بود که وسیعاً به موضوع منظره‌ی طبیعی پرداختند.

۱- Leonardo Davinci

۲- Seurat

۳- رنسانس (RENAISSANCE): رنسانس یا باززایی، عموماً به جنبش فکری و عقلانی گفته می‌شود که در سده‌ی چهاردهم میلادی از شهرهای شمالی ایتالیا شروع و در سده‌ی شانزدهم به اوج خود رسید. هنرمندان و اندیشمندان، رنسانس را «تولد دوباره‌ی هنر و ادبیات تحت تأثیر سرمشق‌های کلاسیک باستان» و یا «کشف جهان و انسان» تعریف کرده‌اند.

۴- باربیزون (BARBIZON): مکتب [گروه] جمعی از منظره‌نگاران فرانسوی که نام دهکده‌ی باربیزون واقع در کناره‌ی جنگل فُنتین بلو در حومه‌ی پاریس بر آن‌ها نهاده شد. هنرمندان مکتب باربیزون طرح‌های مقدماتی را در طبیعت تهیه می‌کردند و پرده‌های نهایی را در کارگاه می‌ساختند.

۵- امپرسیونیسم (IMPRESSIONISM): عنوان امپرسیون از تابلویی به همین نام، اثر کلود مونه اقتباس شد و این کلمه به معنی «احساس» طلوع آفتاب است. در اواخر قرن ۱۹ میلادی، گروهی از نقاشان جوان سعی کردند تا جهان اطراف خود را به همان صورتی نقاشی کنند که آن را احساس می‌کردند و نه به گونه‌ای که به شیوه‌های قدیم معمول بود. این شیوه را مهمترین پدیده‌ی هنر نقاشی مدرن به شمار می‌آورند.

۶- پست امپرسیونیسم (POST. IMPRESSIONISM): اصطلاحی است نه چندان روشن درباره‌ی آثار هنرمندانی چون پل سزان، ونسان ونگوگ و پل گوگن که در برابر نقاشی امپرسیونیست واکنش نشان دادند. هنرمندان پست امپرسیونیست با اهمیت دادن به صراحت فرم و استحکام ساختار و با تأکید بر بیان درونی به مدد رنگ و شکل از طبیعت‌گرایی امپرسیونیسم فزاینده و راه‌هایی برای تحول نقاشی سده‌ی بیستم گشودند.





تصویر ۱۷-۱- ریدونل. اف - قلم فلزی - حدوداً ۱۴۰۰ میلادی

ولی در همه‌ی این آثار طراحی یک نکته مشترک وجود دارد. آیا می‌دانید در کدام نکته این آثار با هم وجه اشتراک دارند؟ آیا تا به حال به تفاوت‌های آن‌ها دقت کرده‌اید؟ چرا طرح‌های مصری با طرح‌های دیگر تمدن‌های هم عصر خود متفاوت است؟ در ادامه به تعدادی از نمونه‌های طراحی مربوط به دوره‌ها و تمدن‌های مختلف توجه نمایید.

در این قسمت به این نکته اشاره می‌نمایم که هنرمندان در هر دوره و در هر عصری با توجه به تأییراتی که از پیرامون خود می‌گیرند به صورتی کاملاً آگاهانه آثاری را به وجود می‌آورند. تشابهات و تفاوت‌های موجود در آثار ارایه شده از طرف هنرمندان به عواملی چون فرهنگ و شرایط اجتماعی، اقتصادی، جغرافیایی و ... بستگی دارد. در مواردی نیز تأییراتی که طبیعت پیرامون به هنرمند تحمیل می‌کرد موجب می‌شد که شکل و نوع آثار با هم تفاوت‌های ظاهری داشته باشد.





تصویر ۱۸-۱- لئوناردو داوینچی - مداد روی کاغذ - حدود ۱۴۷۰





تصویر ۱۹-۱- ولف هابر<sup>۱</sup> - قلم فلزی - ۱۵۱۵ میلادی - ۲۱/۱×۱۶cm



تصویر ۲۰-۱- پیتر بروگل<sup>۲</sup> - قلم فلزی - ۲۰×۲۸cm

۱- Wolf Huber

۲- Pieter Bruegel



تصویر ۱-۲۱- لوکاس ون اودن<sup>۱</sup> -  
قلم مو و مرکب - ۱۶۲۶ - ۲۱×۳۱ cm



تصویر ۱-۲۲- مارکو سادلر  
اکسکودیت - قلم فلزی - حدوداً  
۱۶۰۰ میلادی





تصویر ۲۳-۱- جان بوت<sup>۱</sup> - مداد روی کاغذ - ۲۸/۵×۴۳/۵cm



تصویر ۲۴-۱- آلبرت کاپ<sup>۲</sup> - مداد روی کاغذ - ۱۷۱۰ میلادی - ۱۹×۳۱cm

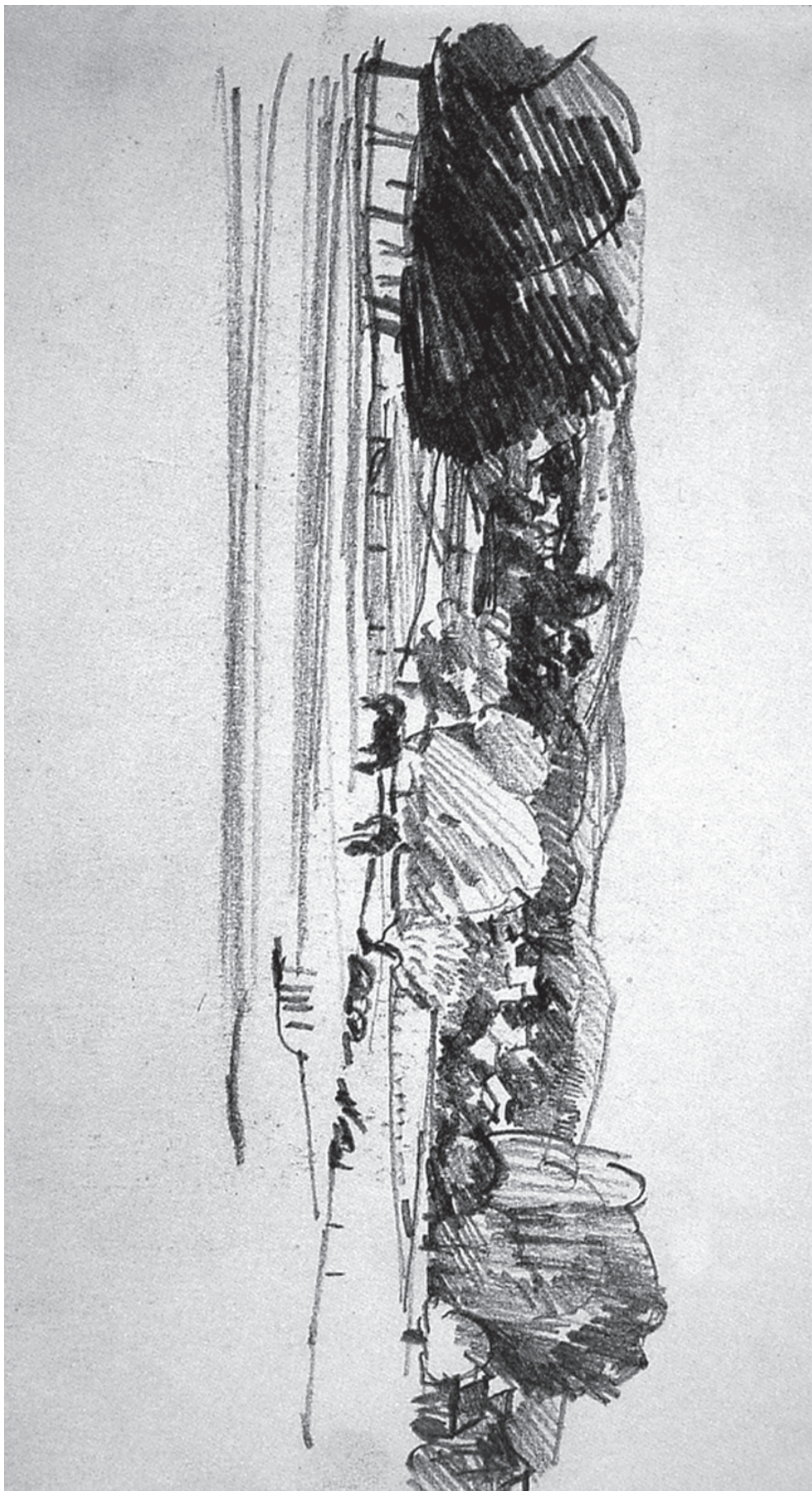
۱- Jan Both

۲- Albert Coyp



تصویر ۲۵-۱- روبنس- مداد روی کاغذ- ۳۵×۲۹cm





تصویر ۶۴-۱- بانیز' - قرن بیستم - نقاش آلمانی - طراحی با مداد





تصویر ۲۷-۱- ایوان شیشکین<sup>۱</sup> - ۱۸۷۷-  
طراحی با مداد



تصویر ۲۸-۱- ایوان شیشکین - ۱۸۷۷- طراحی با مداد





تصویر ۲۹-۱- کامیل پیسارو<sup>۱</sup> - حکاکی - حدود ۱۸۷۰



تصویر ۳۰-۱- جورج گروز<sup>۲</sup> - مداد روی کاغذ - ۱۹۴۴ - ۴۸×۳۷cm





تصویر ۱-۳۱- رمبرانت - قلم مو و مرکب - ۱۶۵۰ میلادی - ۱۲×۲۰ cm



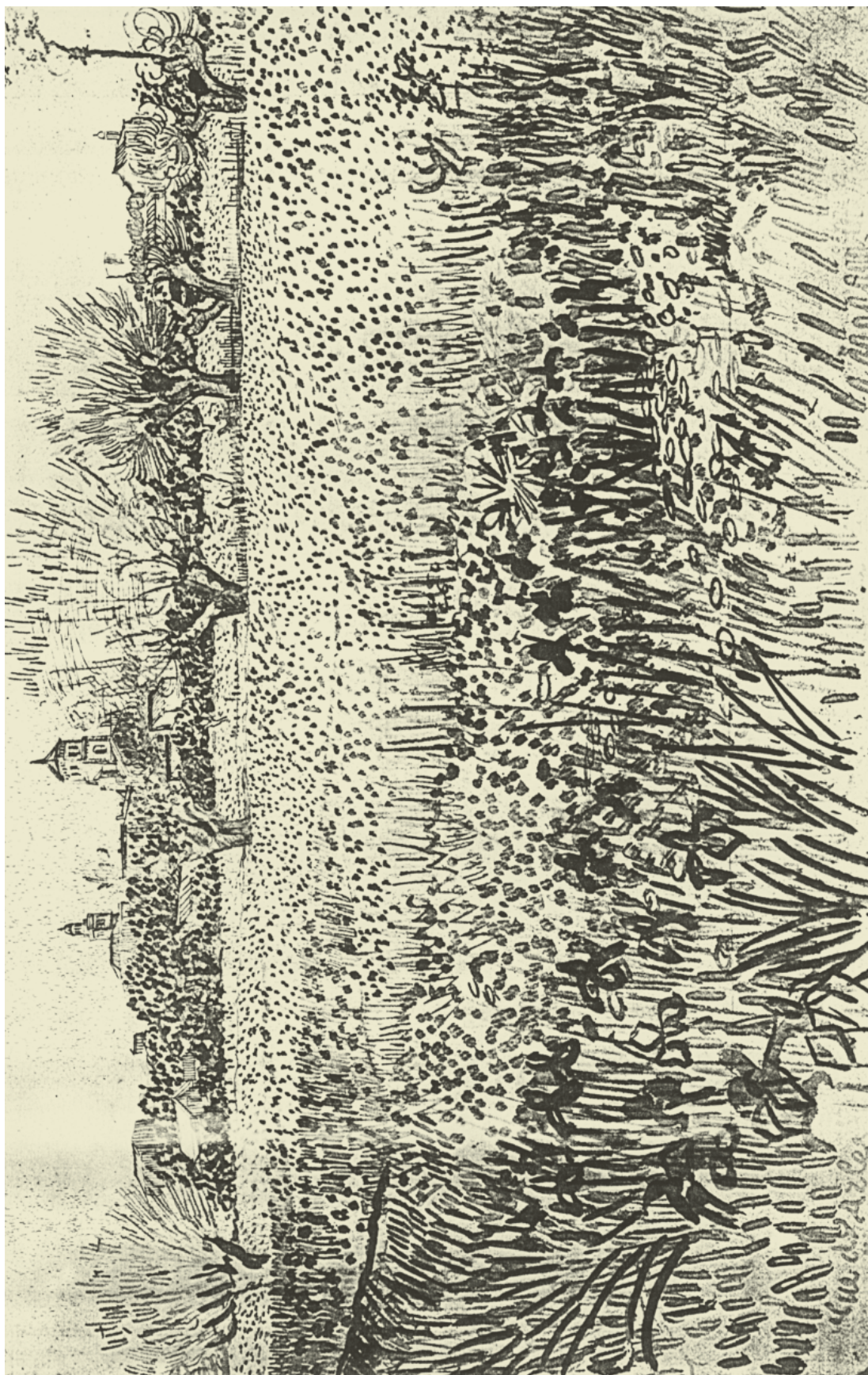
تصویر ۱-۳۲- رمبرانت - قلم مو و مرکب - ۱۶۵۰ - ۱۳×۲۰ cm





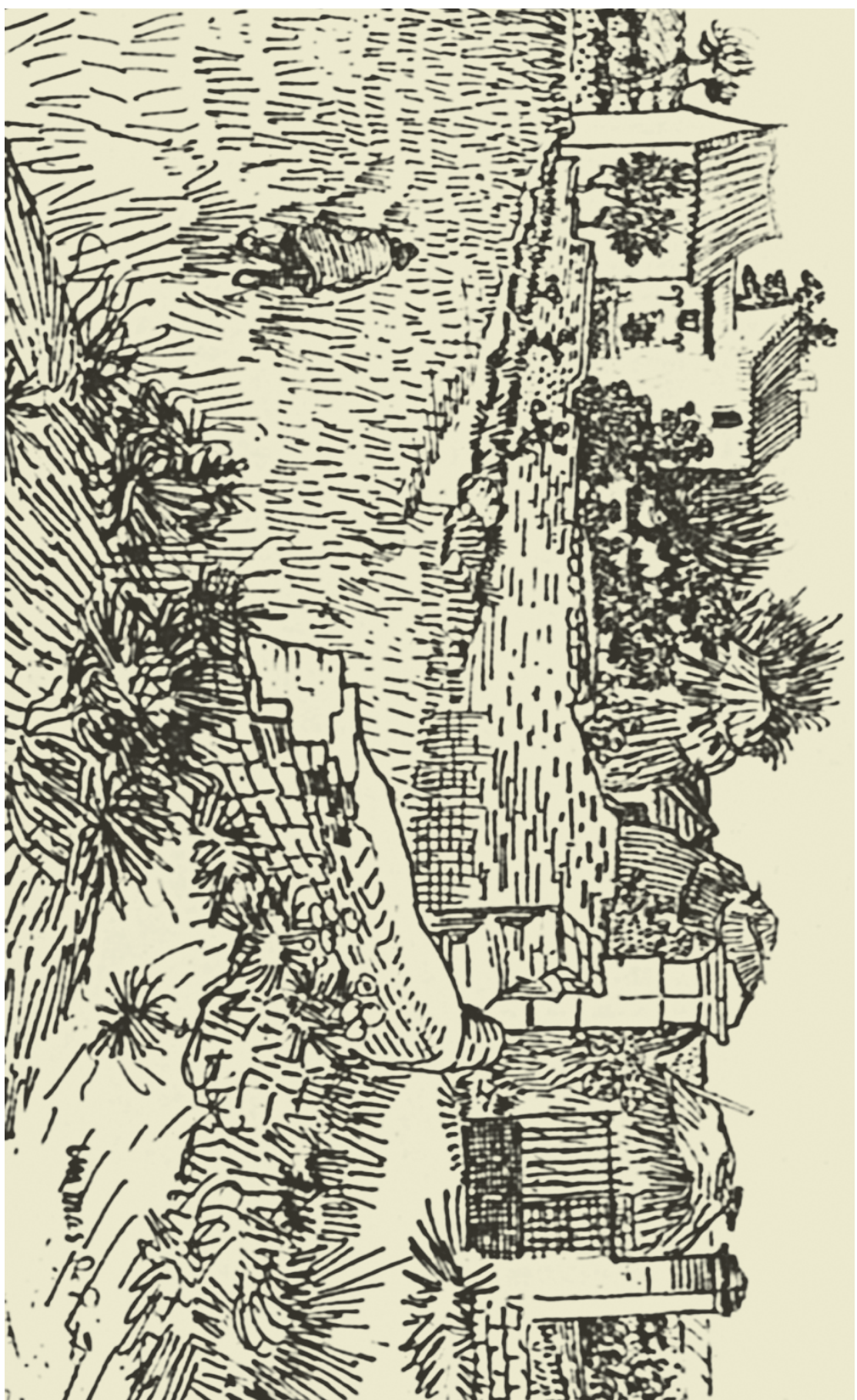
تصویر ۳۳-۱- کورنر - زغال روی کاغذ - ۲۵x۳۵cm





تصویر ۳۴-۱- وان گوگ<sup>۱</sup> - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۸۰





تصویر ۳۵-۱- وان گورگ - قلم فلزی - حدود ۱۸۷۵



تصویر ۱-۳۶- وان گوگ - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۸۰





- ۱- آثار طراحی چند هنرمند را با توجه به انواع خطوط، بافت و نوع قلم‌گذاری مورد بررسی قرار دهید و نمونه‌هایی از آن‌ها را که بیش‌تر دوست دارید در کادرهایی به ابعاد  $7 \times 7 \text{ cm}$  ارایه دهید و در کلاس، در مورد تفاوت آن‌ها بحث کنید؟ (حداقل ۱۰ مورد).
- ۲- چند طراحی را با توجه به تفاوت‌های ایزاری انتخاب نموده و در کادرهای  $7 \times 7 \text{ cm}$  ارایه دهید و در کلاس در مورد تفاوت آن‌ها بحث کنید؟ (حداقل ۵ مورد).
- ۳- تفاوت طرح‌های تمدن مصر باستان با طرح‌های تمدن چین باستان در چیست؟ در چند سطر بنویسید.
- ۴- از آثار هنرمندانی که در این مجموعه آمده به صورت آزاد کپی‌برداری کنید.

## ۲-۱- مراحل انجام کار

(اصول اولیه)

- ۱- انتخاب نقطه‌ی دید در طبیعت
- ۲- منظره‌یاب
- ۳- کادر
- ۴- خط افق
- ۵- اندازه‌گیری
- ۶- ترکیب‌بندی
- ۷- نحوه و مراحل اجرای طراحی
- ۸- تأثیر کیفیت نور

به هنرجویان توصیه می‌شود به طبیعت رفته، اصول را در خود طبیعت فراگیرند.



تصویر ۱-۳۷

۱-۲-۱- انتخاب نقطه‌ی دید در طبیعت: وقتی قدم به طبیعت می‌گذارید و می‌خواهید بخشی را برای طراحی انتخاب کنید «نقطه‌ی دید» برای طرح شما، دارای اهمیت فراوان است (تصویر ۱-۳۷). پس از انتخاب قسمتی از منظره‌ی روبروی خود برای کار، توجه داشته باشید که یک یا دو قدم به چپ و یا به راست، به جلو یا به عقب، تمام ترکیب‌موردنظر شما را تغییر می‌دهد. شاید لازم باشد مختصری بالاتر و پایین‌تر بروید تا از منظره‌ی مقابل خود دید بهتری داشته باشید. غالباً اتفاق می‌افتد که طراح نقطه‌ی خوبی را پیدا می‌کند و پس از نشستن درمی‌یابد که همه چیز عوض شده است (تصاویر ۱-۳۸ تا ۱-۴۰) در این حالت استفاده از «منظره‌یاب» می‌تواند کمک مؤثری برای انتخاب «نقطه‌ی دید» شما باشد.



تصویر ۳۸-۱- دید از بالا - طراحی با مداد



تصویر ۳۹-۱- دید از پایین - طراحی با مداد





تصویر ۴۰-۱- نقاط دید مختلف از یک موضوع - راپیدوگراف

**۲-۲-۱- منظره یاب:** از گذشته رسم بر این بود که بیشتر نقاشان برای رسیدن به ترکیبی مناسب در چشم اندازهای طبیعی، از وسیله‌ای به نام «منظره یاب» استفاده می‌کردند. این وسیله، مقوایی است به اندازه‌ی حدوداً  $15 \times 20$  سانتی متر که در وسط آن کادر مستطیل شکلی تعبیه شده تا طراح از میان این روزنه

به منظره‌ی مقابل نگاه کرده، بخش دلخواه خود را بیابد و این شبیه قاب کردن بخش موردنظر در طراحی است. به یاد داشته باشید که نحوه‌ی برش کادر میانی منظره یاب کاملاً با انتخاب کادر طراحی شما در ارتباط است.



تصویر ۴۱-۱ - منظره یاب

**۳-۲-۱- کادر:** بدون شک هر صفحه‌ای پیش از تماس قلم، کاغذی سفید است که هنوز اثری بر خود ندارد و هنگامی که نقش آفرینی شروع می‌شود، سفیدی کاغذ با خطوط یا لکه‌های رنگی شروع به اثرپذیری می‌نماید. محدوده‌ای را که طراح روی صفحه‌ی طراحی شروع به کار می‌کند «کادر» می‌گویند. مشخص کردن این محدوده به طراح کمک می‌کند تا در جای دادن عناصر انتخابی با سنجش خطوط عمودی و افقی کادر، ترکیبی هماهنگ به وجود آورد. زیرا هر خطی که در این حدود رسم شود با چهار خط

دیگر (کناره‌های کادر) در ارتباط قرار می‌گیرد و معنای خاصی می‌یابد. خطوط عمودی، خطوط افقی و یا خطوط مایل هر یک معنای خاصی را القا می‌کنند. برای طراحی از مناظر گوناگون؛ درک مناسبات درونی کادر و به کارگیری خطوط مختلف می‌تواند گامی بلند در جهت القای یک مفهوم و به دست آوردن ترکیبی زیبا و خوش‌آهنگ به شمار آید. انتخاب موضوع معمولاً با کادر مناسب مرتبط است. یک درخت بلند با کادر افقی کاغذ مناسبی ندارد و یا یک کادر عمودی نیز برای نشان دادن گستردگی یک دشت متناسب نیست. پس توجه داشته باشید که موضوع شما با



تا روابط میان اشیا و تناسبات درست آن‌ها را ببینید و در ارتباط با هم بشناسید. وضعیّت و جایگاه شما نیز حتی المقدور باید به صورتی باشد که بر اثر نشستن یا ایستادن مداوم، مجبور به تغییر حالت و موقعیت نباشید (تصویر ۱-۴۲).

کادر، ارتباط تنگاتنگ دارد. پس از آنکه در مورد نقطه‌ی دید، انتخاب خود را انجام دادید سعی کنید موضوع را به دقت ببینید و هر چیزی را در محل دقیق آن با عناصر پیرامونش بسنجید و اندازه فرم‌های طبیعی را با هم مقایسه کنید. با این کار شما به چشم‌های خود تمرین می‌دهید

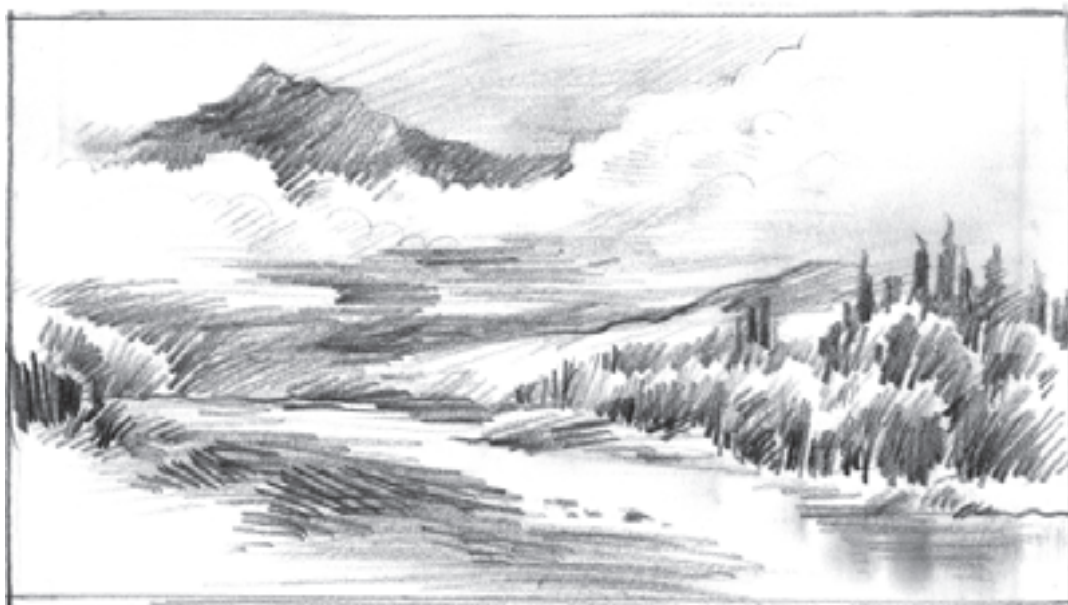


تصویر ۱-۴۲- انتخاب جای مناسب برای انجام کار

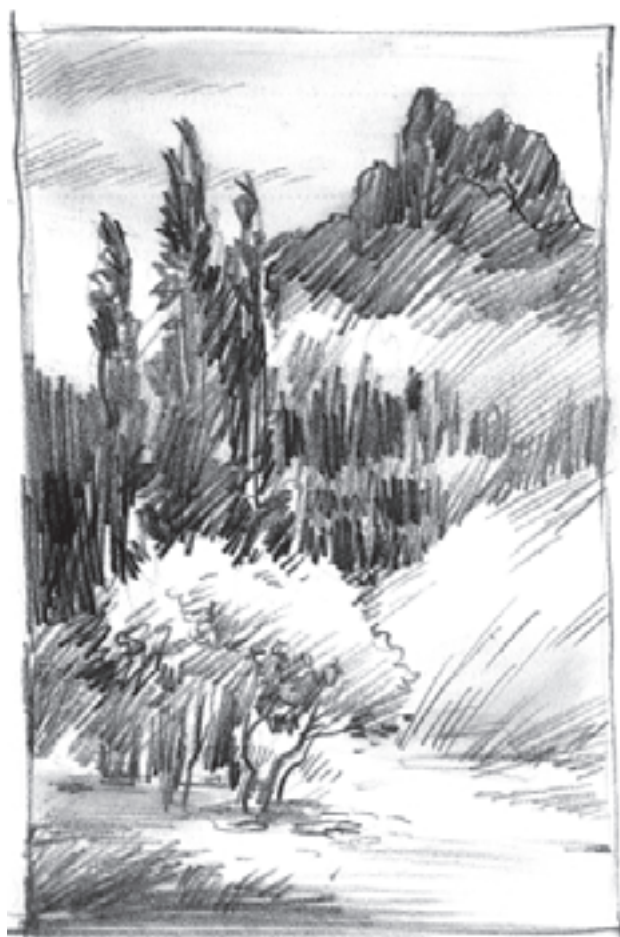
و یا ساختمان‌های شهری استفاده کنید (تصاویر ۱-۴۳، ۱-۴۴ و ۱-۴۵).

نمونه‌های تصاویر ۱-۴۳ و ۱-۴۴ نمونه‌هایی از انتخاب مناسب کادر و موضوع نشان داده شده است.

در این مرحله، کادر طراحی را با موضوع خود هماهنگ سازید. کادر با موضوع مرتبط است و این، با نتیجه‌ی کار شما در ارتباط مستقیم قرار می‌گیرد. به طور مثال، شما می‌توانید از کادر افقی برای نمایش دریا، صحرا و دشت‌های وسیع بهره بگیرید و یا از کادر عمودی برای موضوعاتی نظیر کوه‌های بلند، درختان



تصویر ۴۳-۱- کادر افقی - طراحی با مداد



تصویر ۴۴-۱- کادر عمودی - طراحی با مداد





تصویر ۴۵-۱- کادرهای مناسب با موضوع

با تصور این که تمامی آن چه بالای خط افق (با فاصله) قرار می گیرد در آسمان، و آن چه در پایین این خط است بر روی زمین قرار دارد، می توان در ترسیم فضاهای مختلف از آن بهره گرفت. در اینجا لازم است که هنرجویان به پرسپکتیو<sup>۱</sup> توجه داشته باشند. عناصر هر قدر به ما نزدیکترند بزرگتر و هر چه از ما فاصله می گیرند و به دور می روند کوچکتر به نظر می رسند. مثلاً اگر چند درخت در امتداد یکدیگر، از شما دور می شوند اندازه ی درخت جلویی بزرگتر از دیگر درخت هاست و بقیه ی درخت ها، به تناسب کوچک و کوچکتر به نظر می رسند (تصویر ۴۶-۱).

پس از انتخاب کادر با توجه به موضوع، اصلی ترین و اولین خط در کادر «خط افق» است. این خط شکل نگاه درست شما به طبیعت را نمایش می دهد.

۴-۲-۱- خط افق: همان طور که می دانید محل تلاقی زمین و آسمان را اصطلاحاً «خط افق» می گویند. ما در کنار دریا این خط را کاملاً روبروی چشم های خود می بینیم. این خط، در هر حالت، نشسته یا ایستاده و حتی بالاتر، جلوی چشم بیننده قرار می گیرد. خط افق مشخصه ی خوبی ست که به واسطه ی نحوه ی قرار گرفتن آن در کادر، می تواند ما را در بهتر ترسیم کردن یک منظره یاری کند (تصویر ۴۶-۱).



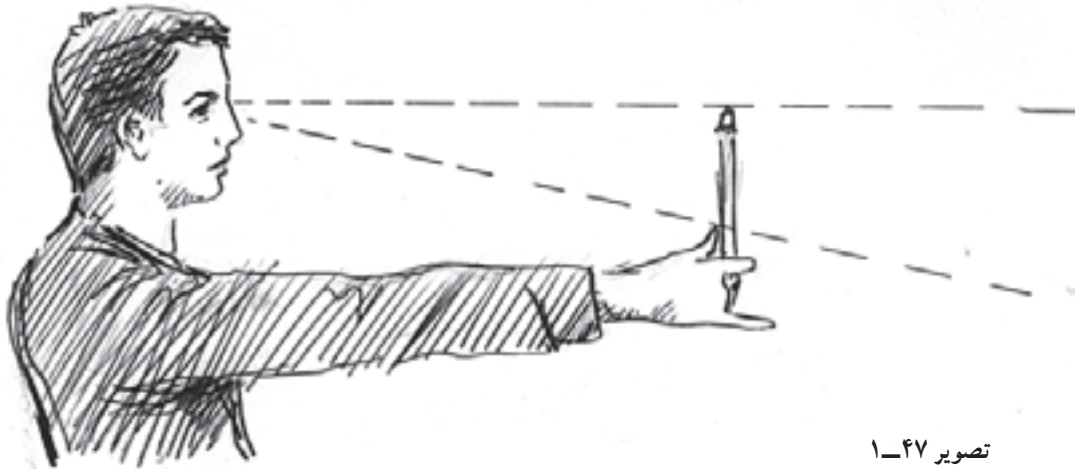
تصویر ۴۶-۱- وان گوگ - قلم مو و مرکب - حدود ۱۸۷۰

۱- پرسپکتیو (PERSPECTIVE) (ژرفانمایی): نظام بازنمایی فضای سه بُعدی واقعی، بر پهنه ی دو بُعدی تصویر است.

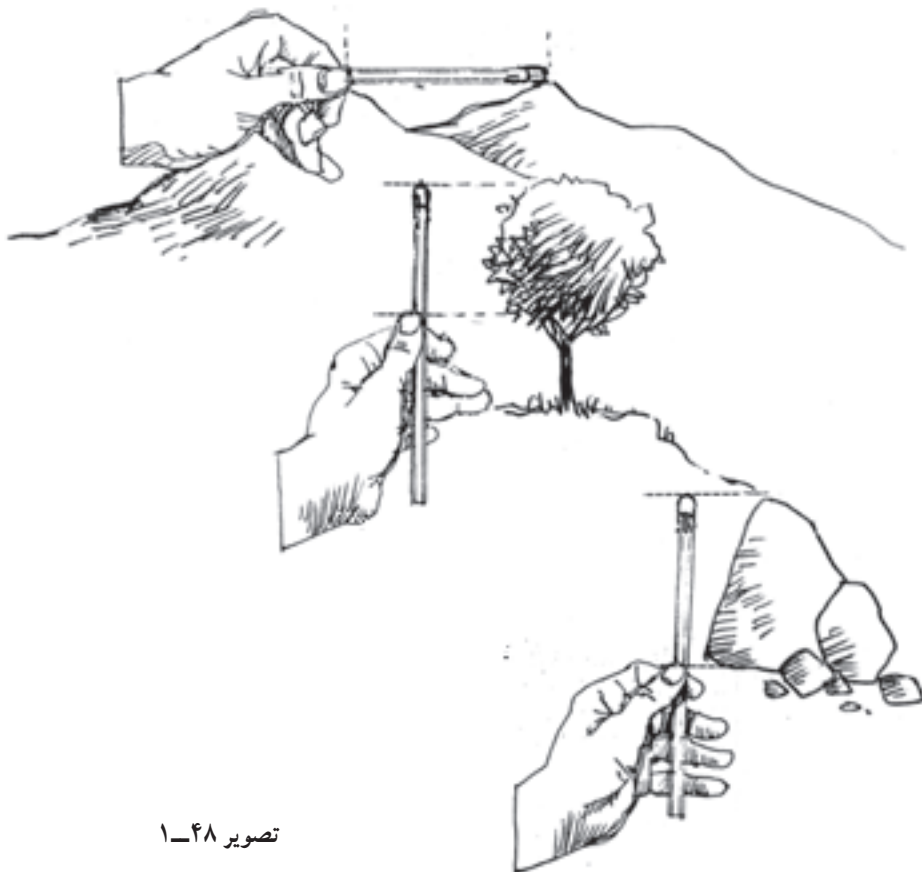
### ۵-۲-۱- اندازه‌گیری: اکنون یک واحد سنجش

انتخاب کنید و از آن برای تمام اندازه‌گیری‌ها استفاده نمایید. ابزار اندازه‌گیری شما می‌تواند مدادی باشد که ته آن را رو به بالا نگاه داشته‌اید. در این حال دست شما کاملاً کشیده و نوک انگشت شست شما بر بدنه‌ی مداد تکیه کرده است. دقت کنید که در تمام

مراحل اندازه‌گیری، دست باید کاملاً کشیده باشد؛ چون کوچکترین تغییر طول دست ارتفاع را به مقدار زیادی تغییر می‌دهد. یک چشم را ببندید و ارتفاع را با ناخن انگشت شست بر روی مداد که در حالت عمودی نگاه داشته‌اید، اندازه‌گیری کنید. نسبت‌ها را با هم بسنجید و اندازه‌ها را به دست آورید (تصاویر ۱-۴۷ و ۱-۴۸).



تصویر ۱-۴۷



تصویر ۱-۴۸





۶-۲-۱- ترکیب بندی: ترکیب بندی (کمپوزسیون)،  
مهمترین فرآیند در شکل گیری یک اثر هنری است. واژه‌ی ترکیب  
در لغت به معنای مرکب کردن و از چند جز، کل جدیدی را  
به وجود آوردن است که چیزی متفاوت از اجزای تشکیل دهنده‌ی  
اولیه‌ی آن باشد.

برای طراحی از منظره نیز امکان دارد هر عنصر با ویژگی‌هایش  
جلوه‌ی زیبایی داشته باشد ولی این عناصر را باید به شیوه‌ای در  
کنار هم قرار داد تا در یک کلیت، زیبا به نمایش درآیند.  
مثلاً اگر در سمت راست تصویر درخت بزرگی کشیدید،  
برای تعادل در سمت چپ طرح به نحوی عمل کنید تا سنگینی  
سمت راست جبران شود. برای این کار لازم نیست حتماً در  
طرف مقابل هم، درختی بکشید. عناصر دیگر نیز چنانچه به دقت  
بررسی و انتخاب شوند، می‌توانند «هم وزن و برابر» درخت به نظر  
آیند (به تصاویر ۴۹- ۱ تا ۵۱- توجه کنید).



تصویر ۴۹- ۱- یک منظره با دو ترکیب متفاوت



تصویر ۵۰- ۱- انتخاب بخشی از موضوع



تصویر ۱-۵۱- یک موضوع با سه ترکیب



برای طراحی منظره، همیشه سعی کنید از خطوط کلی و عناصر اصلی طبیعت به ترکیب زیبا و منسجم برسید. همان طور که اشاره شد با منظره یاب، تصویر مورد نظر خود را در طبیعت انتخاب کنید و سپس به بررسی اجزا و عناصر موجود در آن بپردازید. کوه ها و سنگ ها، درختان و سبزه ها، رودخانه و دریا، آسمان و ابرها، خانه های روستایی و پل ها همه دارای ویژگی های خاص خود هستند. بنابراین، سعی کنید این ویژگی ها را دقیق ببینید و در ارتباط با هم بسنجید.

در این بخش با تجسم اشکال ساده ی هندسی در بنیاد تمام عناصر در طبیعت، آن ها را به صورت کلی و ساده، بر روی صفحه ی کار خود رسم نمایید. نکته ی قابل تأمل برای یک طراح منظره، ایجاد تعادل و هماهنگی بین این اشکال در طبیعت است. ترکیب بندی عناصر طبیعت در مراحل اولیه، کاری مشکل به نظر می رسد ولی مطمئناً با تمرین و ساده کردن آن ها می توانید بر این مشکل فائق آیید.

در طرحی، اندازه ی آسمان را بیشتر کنید و در طرح دیگر، زمین را، و یا با جابه جا کردن چند درخت در کادر (همانند تصویر ۵۲-۱) به بهترین ترکیب برسید.

ارتباط اشکال را با هم و با زمینه، کم و یا زیاد کنید. تناسب آن ها را با هم بسنجید و این کار را تا اندازه ای انجام دهید که به ترکیبی موزون دست یابید.

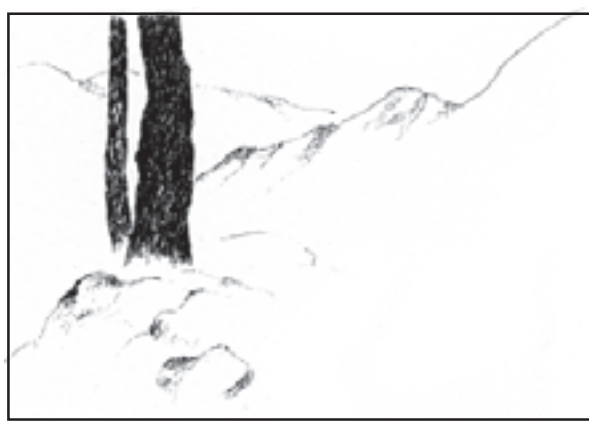
نمونه اسکیس های<sup>۱</sup> انجام شده در تصاویر ۵۲-۱ تا ۵۶-۱، راهنمای خوبی برای شما خواهد بود.

بنابراین سعی نمایید جهت بهتر شدن کار نهایی از هر موضوع چند اتود در اندازه های کوچک انجام داده و از میان آن ها بهترین را انتخاب نمایید و در کادر A4 و A3 طراحی کنید. در اجرای اتود به حذف و اضافه کردن و حتی تغییر مکان، جهت بهتر شدن کار توجه نمایید.

برای این که اجزای کوچک مثل علف ها، سنگ ریزه ها، شاخ های درهم پیچیده و برگ ها، توجه شما را به خود جلب نکند با چشم نیم باز به طبیعت نگاه کنید، با این کار فرم<sup>۲</sup> و ساختمان اجسام را بهتر می توان دید و شکل کلی آن قطعاً درست تر بر صفحه ی کاغذ شما نقش خواهد بست. در حین کار اگر شکلی به نظرتان جالب آمد آن را با اهمیت تر از سایر اجزا بسازید. اغراق در بعضی از قسمت ها و حذف و صرف نظر کردن از قسمت های دیگر، از وظایف یک طراح است.

۱- اسکیس (SKETCH): پیش طرح یا طراحی تند به منظور یادداشت؛ و یا نمونه ای مقدماتی - غالباً کوچک اندازه - از یک نقاشی که انگاره ای کلی از کار نهایی را به دست می دهد. معمولاً نقاشان برای حل مسایلی چون انتخاب قواری کار، ترکیب بندی و طرز نورپردازی، این طرح های مقدماتی را تهیه می کنند.

۲- فرم (FORM) (صورت و شکل): در هنر بصری به معنای شکل دو بُعدی یا سه بُعدی، توپُر یا میان تهی ست.

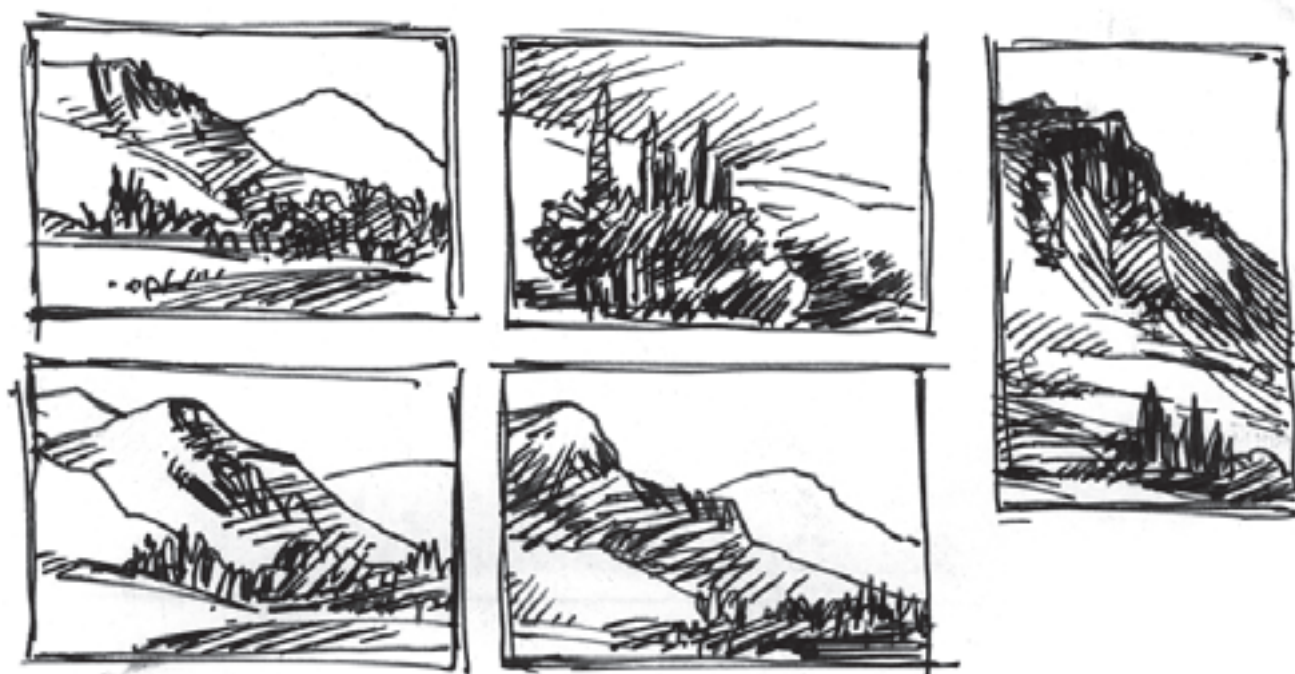


تصویر ۵۲-۱- ترکیب بندی های گوناگون و ساده - سهراب سپهری - روان نویس روی کاغذ - ۱۳۵۰





تصویر ۵۳-۱- اتوهای مختلف از زوایای گوناگون



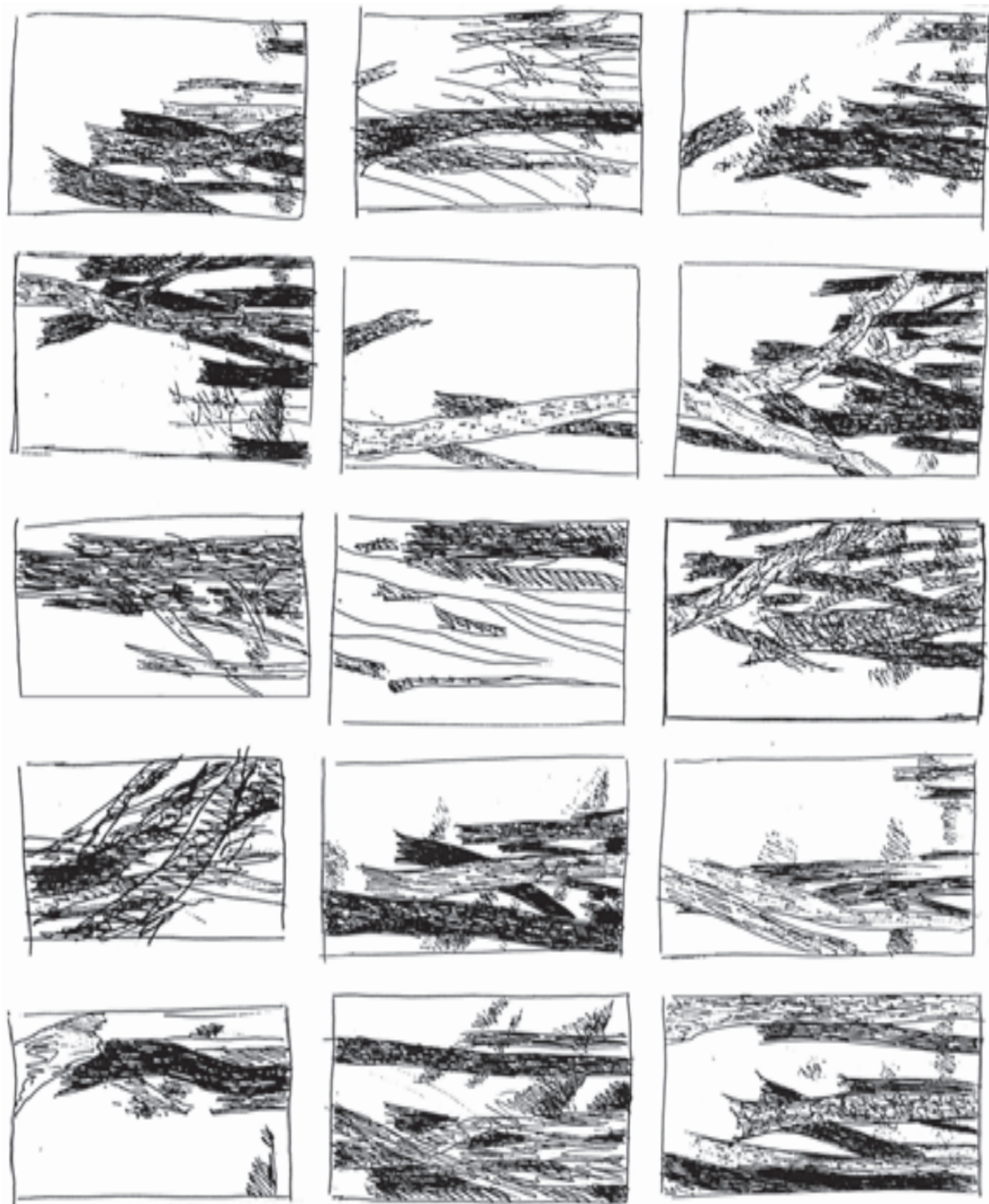
تصویر ۵۴-۱- اتوهای مختلف از زوایای گوناگون - طراحی با خودنویس (از یک منظره)





تصویر ۵۵-۱- اتوهای مختلف از موضوعات گوناگون - طراحی با مداد





تصویر ۵۶-۱- سهو آب سهوی - اسکس از درخت - روان نویس - ۱۳۵۰

- ۱- با وسایل مختلف از موضوعات گوناگون در طبیعت اسکیس‌هایی تهیه کنید.
- ۲- اسکیس‌های انجام شده در طبیعت را به کارگاه بیاورید و به دیوار نصب و سپس به اتفاق هنرجویان دیگر بررسی کنید.
- ۳- از یک موضوع با دو ترکیب‌بندی متفاوت - در یکی آسمان بیش‌تر و زمین کم‌تر و در دیگری زمین بیش‌تر و آسمان کم‌تر - طراحی کنید.
- ۴- در کادر  $30 \times 15 \text{ cm}$  عمودی متناسب با موضوع از طبیعت طراحی کنید.  
(با استفاده از منظره‌یاب عمودی متناسب با کادر نهایی از طبیعت حداقل پنج اتود انجام دهید)
- ۵- در کادر  $30 \times 15 \text{ cm}$  افقی متناسب با موضوع از طبیعت طراحی کنید.  
(با استفاده از منظره‌یاب افقی متناسب با کادر نهایی از طبیعت حداقل پنج اتود انجام دهید)
- ۶- از یک منظره با تغییر و جابه‌جا کردن عناصر چند اتود انجام داده و با انتخاب یکی از آن‌ها که دارای ترکیب‌بندی بهتری می‌باشد کار نهایی را انجام دهید.
- ۷- از یک منظره با تغییر زاویه‌ی دید و با توجه به تغییر زاویه‌ی تابش نور و سایه روشن چند اتود انجام داده و با انتخاب بهترین آن‌ها کار نهایی را با ابزار دلخواه به اتمام رسانید.
- ۸- در صورت امکان از یک منظره چند عکس تهیه نموده (با توجه به تغییر زاویه‌ی دید و زاویه‌ی تابش نور) و بر روی دیوار کارگاه نصب نموده و با هنرجویان دیگر آن‌ها را مورد بررسی قرار دهید.



## ۷-۲-۱- مراحل اجرای طراحی: در مرحله‌ی اول،

باید از کل به جز شروع کنید. یعنی اول بزرگ‌ترین فرمی را که می‌بینید طراحی کنید. شکل‌های دیگر را فراموش نمایید و فقط اشکال بزرگ را ببینید. فرم‌های بزرگ در طبیعت می‌تواند خط‌های کناری کوه‌ها و یا خطوطی باشد که آسمان را از زمین جدا می‌کند و یا ممکن است شکلی باشد که بیش از یک عنصر را در برگیرد. الگو، هر چه باشد فقط از فرم بزرگ آن شروع کنید. دانستن این که کدام شکل بزرگ‌تر است بستگی به خود شما دارد. اگر در این امر تردید دارید چشم نیم باز شما می‌تواند کمک مؤثری بنماید، اول آن شکلی را که با چشم نیم باز می‌بینید طراحی کنید. (این نوع طراحی، پایه‌ای است که می‌توان طرح

اصلی را روی آن بنا کرد.) سپس اشکال کوچک‌تر را در مقایسه با اندازه‌های اشکال بزرگ روی طرح اضافه نمایید. همیشه عناصر در طبیعت را از دور به نزدیک طراحی کنید.

طراحی یک روند است. شما روی کاغذ علایمی می‌گذارید، آن علایم شما را راهنمایی می‌کنند. تا بخش‌های مختلف ترکیب عناصر منظره را روی صفحه‌ی کار خود ثبت کنید.

در تصاویر ۵۷، ۱-۵۸ و ۱-۵۹، خطوط اصلی ترکیب چند طرح نمایش داده شده است. این خطوط کاملاً آزادانه و کم‌رنگ در زمینه‌ی کاغذ طراحی شده‌اند تا در مرحله‌ی بعد بتوان جزئیات را به آن اضافه کرد.



تصویر ۵۷-۱ الف - خطوط اصلی ترکیبات



تصویر ۵۷-۱ ب - طرح تکمیل شده

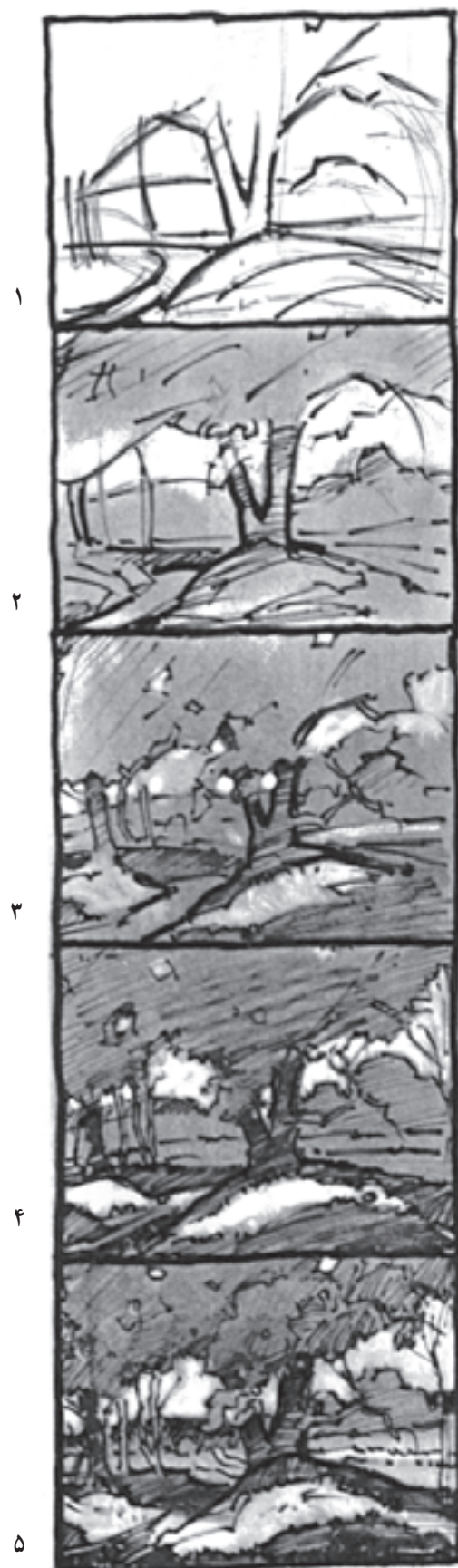


تصویر ۵۸-۱- الف - خطوط اصلی ترکیب



تصویر ۵۸-۱- ب - طرح کامل شده





تصویر ۵۹-۱- فرانزن<sup>۱</sup> - اجرای مرحله به مرحله ی کار طراحی

<sup>۱</sup> - Frandzen

## ۸-۲-۱- تأثیر کیفیت نور: کیفیت نور، چیزی را

در ما بیدار می‌کند. شرایط نوری به خصوصی می‌تواند خاطراتی را در ما زنده کند که این کار از دست کلمات ساخته نیست. توجه و اهمیت دادن به نور و سایه در طراحی منظره، از اساسی‌ترین ویژگی‌های یک طراح موفق است. پس از این که در طراحی خطی

به یک ترکیب زیبا و محکم رسیدیم، ایجاد سایه و روشن، طرح شما را کامل می‌کند.

در کشور ما ایران، اکثر مناطق، دارای نوری فراوان و آفتابی درخشان است. همین امر، بهترین امکان را برای یک طراحی پرتضاد یا پرکنتراست<sup>۱</sup> در سایه و روشن فراهم می‌کند.



تصویر ۱-۶۰- ریچارد بولتون<sup>۲</sup> - طراحی با مازیک و قلم

۱- کنتراست (CONTRAS) (تباين): کیفیتی است حاصل از تضاد و تفاوت بارز میان جلوه‌های دو رنگ مقایسه شده با یکدیگر.

۲- Bollton





تصویر ۱-۶۱- ریچارد بولتون - طراحی با آبرنگ، قلم و ماژیک



تصویر ۱-۶۲- سهراب سپهری - روان نویس روی کاغذ - ۱۳۵۰

را طوری انتخاب نمود که به توان به سهولت، برداشت اولیه و اصلی را با وضعیت قرارگیری سایه‌ها و نور ترسیم کرده و سپس با تیرگی‌های مختلف آن را ثبت نمود (تصویر ۶۳-۱-الف و ب).

در طراحی از طبیعت، مسأله نور و سایه به لحاظ زمانی بسیار اهمیت دارد، چون منبع نور، در طی ساعات مختلف تغییر می‌کند و سایه‌ها نیز در حرکتند. با توجه به این نکته باید موضوع



تصویر ۶۳-۱-الف - طراحی در صبح



تصویر ۶۳-۱-ب - طراحی در عصر



سایه‌های جلو در طرح اجرا نمایید. ممکن است شما همه چیز را به وضوح ببینید، ولی یادتان باشد که با توجه به پرسپکتیو خاکستری، طرح شما دارای عمق و فضا می‌شود.

نکته‌ی بسیار مهم در طراحی از منظره، توجه به (پرسپکتیو خاکستری)<sup>۱</sup> جوّی است، اکنون که کیفیت نور را بررسی می‌کنیم، تلاش کنید خطوط و سایه‌های دور را کم رنگ‌تر از خطوط و



تصویر ۶۴-۱- الف- فردیناند پتریه<sup>۲</sup> - طراحی با مداد - یک موضوع در چند زمان متفاوت

۱- پرسپکتیو خطی و جوّی (خاکستری): اجرا و به‌کارگیری خطوط و سطوح کم‌رنگ در بخش‌های دور در منظره و تأکید بیشتر در سطوح و خطوط جلو برای نمایش بهتر عمق و ژرف‌نمایی.

۲- Ferdinand Petrie



تصویر ۶۴-۱- ب- فردیناند پتريه - طراحی با مداد - یک موضوع در چند زمان متفاوت

می‌کند. سایه‌ها کشیده و در جهت مخالف تابش نور، روی زمین گسترده شده‌اند (تصویر ۶۶-۱).  
در طرح سوم، فضایی ابری از همان منظره نمایش داده شده و تقریباً الگوی نور و سایه در آن وجود ندارد. این حالت، نمونه‌ای از تأثیر نور غیرمستقیم است. درخت‌ها در این طراحی شکل تخت و تیره‌ای شبیه به سایه دارند و سایه‌ای روی زمین دیده نمی‌شود (تصویر ۶۷-۱).

در روزهای آفتابی الگوی نور - سایه، به وضوح مشخص است. درختان با نور آفتابی که از بالا می‌تابد قابل تشخیص هستند؛ سایه‌ها کاملاً زیر درختان قرار دارند و تباین (کنتراست) نور و سایه بسیار شدید به نظر می‌رسد (تصویر ۶۵-۱).  
در طرح دوم، هنگام غروب، آسمان تیره‌تر دیده می‌شود و آفتاب کاملاً از کنار به درختان می‌تابد. لکه‌های روشنی که صرفاً بخش کوچکی از درختان را روشن کرده آن‌ها را از هم جدا

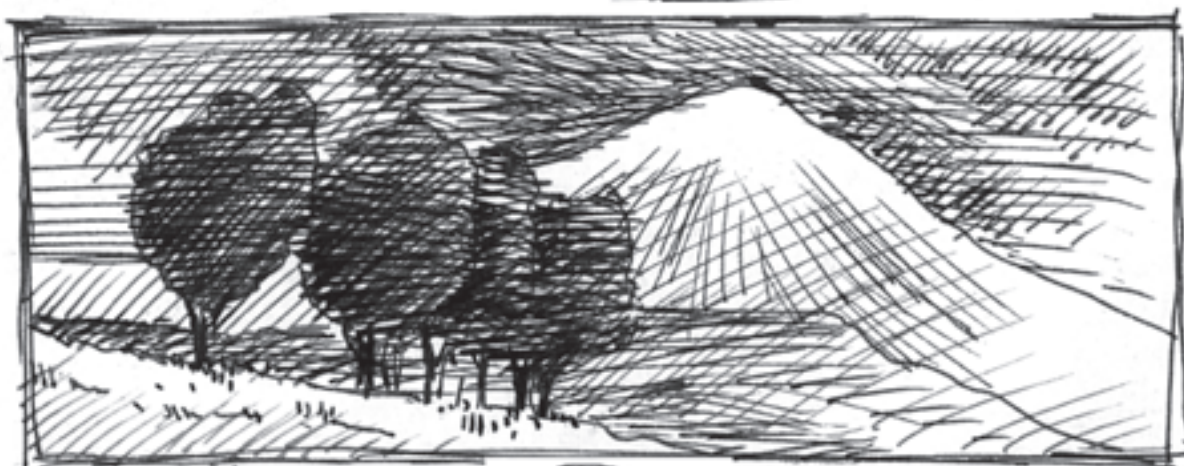




تصویر ۱-۶۵



تصویر ۱-۶۶



تصویر ۱-۶۷

- ۱- با توجه به اشکال بزرگ به کوچک (کل به جزء) و خطوط کلی، طرح‌هایی را رسم نمایید.
- ۲- از تصویر ۱-۵۸ کمک بگیرید و همین روند را با موضوع دلخواه خود انجام دهید.
- ۳- با توجه به پرسپکتیو جوئی و تأثیر نور در طبیعت با مداد، طراحی سایه - روشن انجام دهید.
- ۴- از یک موضوع در صبح و بعدازظهر طراحی کنید. آنگاه آن‌ها را با هم از نظر جهت نور بررسی نمایید.
- ۵- بخشی از طبیعت را انتخاب کنید. عناصری را که دورترند کم‌رنگ‌تر از آن‌چه می‌بینید سایه بزنید و اشکال نزدیک‌تر را از آن‌چه هست پررنگ‌تر بسازید. آیا بُعد و فضا در کار شما بیشتر نشده است؟
- ۶- قسمتی از یک منظره را انتخاب کنید. طرح‌هایی را در روز آفتابی، سپس روز ابری، در صورت برفی بودن و ... انجام دهید.
- ۷- با وسایل مختلف (مداد، زغال، قلم فلزی یا خودنویس، آب مرکب) طراحی با سایه روشن انجام دهید.



تصویر ۱-۶۸ - استانی مالتزمن<sup>۱</sup> - طراحی با مداد روی کاغذ