

اصول و مبانی هنر طراحی

قسمت اول

هنر دینی پاییز و زمستان ۳۸۵ شماره ۱ و ۲



۱ - طراحی از قدیمی ترین هنرهایی است که به دست بشر به وجود آمده و پیشینه آن قبل از خط و حتی نقاشی است و نمونه هایی از این هنر دیرپا و کهن در مکان های مختلف جهان در اختیار دسترس محققین است که دال بر این مدعاست. بشر اولیه از آنجایی که ساده زندگی می کرده و گرفتار مقررات مدنی و قید و بندها و عقاید و سلاقی بی شمار هموعان خود نبوده، به پیروی از پیشامدهای زندگی، ساده می زیسته و ساده فکر می کرده و بالاخره هنر خود را به سادگی به ظهور می رسانده است انسان های اولیه مدل و پدیده ای را (که اغلب از حیوانات بودند) در نظر گرفته و به مخیله و حافظه خود می سپرده زواید و جزئیات آن را ندیده انکاشته و در عوض شکل، هیاکل را مدنظر قرار داده و بلکه در نشان دادن اصول اشکال مبالغه می ورزیدند و به طراحی آن به روی دیواره غارها و یا پوست حیوانات و یا پوست درخت می پرداختند.

۲ - طراحی به سوی واقعگری (Realism) روی نهاد و سعی هنرمندان بر آن شد که تا سر حد امکان هنر طراحی را به واقعیت و طبیعت نزدیک و شبیه سازند و تقریباً چنین هم کردند و اگر به عنوان نمونه، دو هنرمند یعنی آلبرت دورر (۱۴۷۱-۱۵۲۸) آلمانی و ژان اوگوست دومینک انگر (۱۷۸۰-۱۸۶۷) فرانسوی را از والاترین طراحان واقع گرا نام بریم چیزی به کزاف نگفته ایم. بعد از این به طراحانی می رسیم که از این مراحل هم گذشته و آثار خود را از قالب واقعگرایی به در برده و رو به مکتب هیجان نمایی (Expressionism) نهادند. در این مکتب حالات شدید و هیجانات را با خطوطی خشن و گاه کج و معوج می نمایانند. در پستی و بلندی سطوح و خصوصیات بنیادی اجسام و هیاکل اغراق به خرج داده که می توان حتی بعضی از آنها را به کاریکاتور منسوب نمود. یکی از معروف ترین طراحان این مکتب آنوره دومیه (۱۸۰۸-۱۸۷۹) فرانسوی است که با قلم توانا و آزاد و سیال خود، افکار و ذات اشخاص را در طرح چهره و دست و حالات بدن آنها منعکس می سازد. طراحی های طنز آلود دومیه که از دیر و حافظه ای فوق العاده قوی و خط های پرحرکت و روان که دارای بافت های مختلف و ریتم و حرکاتی موزون هستند، وی را یکی از بزرگترین طراحان جهان محسوب داشته است. قبل از او هنرمند سترگ و بی بدیل میکال آنژ (۱۴۷۵-۱۵۶۴) ایتالیایی ظهور کرده بود که با قلم سحر خود بدن انسان را از زوایای مختلف و پیچش های متعدد به نقش درآورده و گاه آنها را به پرسپکتیو برده که قدرت او در این امر، اهل نظر و هنر را به حیرت و می دارد. فراموش نکنیم که میکال آنژ در نشان دادن عضلات و همچنین حرکات بدن انسان مبالغه می نمود و از این راه اثر هنر خود را به بهترین وجه ظاهر نموده و به طور کلی استحکام و جسمانیت جنبه های جهان مرئی را آزمایش می کرده است.

۳ - طراحی بیانگر تفکر و اندیشه و احساسات هنرمند هنرهای تجسمی است. هنرمند با چشم پرورش یافته و با بصیرت خود، مختصات و ظرایف پدیده های عالم را اخذ کرده و آن را از صافی ذهن عبور داده و با احساسات و سلیقه خویش درآمیخته و بدین طریق بازآفرینی خود را از طبیعت به هم نوعان خود عرضه می دارد.

۴ - یک طراح توانا و هنرمند واقعی کسی است که قادر باشد با بینش و ذهن وسیع خود درون موجودات را چون برون، عیان ساخته و اندیشه و ذهن خود را به دیگر کسان بیان و منتقل می دارد.

۵ - طراحی که پایه و اساس کلیه هنرهای تجسمی بخصوص نقاشی است امروزه در بسیاری از موارد از توجه لازم برخوردار نیست. طراحی آکادمیک به دلایل متعددی چون نداشتن یک روند صحیح و کامل بخصوص در مقاطع دانشگاهی نه تنها دانشجوی را در رسیدن به روشی آگاهانه

اصول و مبانی هنر طراحی



هنر دینار

هنر دینی یا نیز و زمستان ۱۳۸۵ شماره اول ۲۲

جهت دریافتن دیدگاهی نو یاری نمی دهد، بلکه بسیاری از هنرمندان جوان و خلاق ما آن را زائد و دست و پاگیر تشخیص می دهند و متأسفانه عدم پشتوانه ی صحیح آکادمیک به صورتی ریشه دار در کارهای امروز هنرمندان جوان ما دیده می شود.

از طراحی به مثابه نیرومندترین ابزار بیان تصویری یاد کرده اند. ابزارش بسیار ساده و در دسترس همه است. بومیان استرالیا با حداقل ابزار ممکن و رنگ های طبیعی: سفید آب، آخرا و آجری و با یک قطعه چوب (به مقیاس یک چوب کبریت) روی پوسته هایی که از درختان تنومند جدا کرده اند طراحی می کنند. با شاخه چوبی که امواج آب آن را به کفاره دریا انداخته است، می توان روی ماسه های نم دار ساحل بازتاب های ذهن یک انسان خلاق را تجربه کرد. با یک مداد و یک صفحه کاغذ می شود همواره نوآوری یک ذهن پویا و آفریننده را عینیت بخشید و یا می توان با تکه مفتولی دور ریخته شده و یا یک سیم، طرحی در فضا افکند که مبین ذهنیت، جهان بینی و دانش یک هنرمند باشد.

۶- طراحی که از لایه های ژرف و شفاف احساس می جوشد، بیانی صمیمی است و چون درونی و بیواسطه است، سریعاً با بیننده ارتباط می یابد و پیام خود را به اندیشه و ذهن وی منتقل می کند. در عین حال طراحی، شالوده و اساس تمام آفرینش های هنری است که به نحوی با فضا، زمان و حرکت (در قالب های متعدد و بی پایان) ارتباط می یابند.

۷- اگر قرار است نقاش، مجسمه ساز، معمار، گرافیکست، انیماتور، کارگردان، طراح صحنه و لباس و... موفق باشیم بدون دانش و تسلط بر امر طراحی، توفیق در این حرفه ها امری غیر ممکن خواهد بود. چه بسیار دیده شده است که هنرمند جوانی، پس از سال ها کار و تجربه اندوزی در حرفه ای که انتخاب کرده است، دلیل عمده عدم توفیق خود را در این می یابد که در طراحی ضعیف است و همین امر موجب بسیاری از ناکامی های وی در رسیدن به مرحله نهایی و گذشتن از مرز خامی و رسیدن به



بختگی و قدم گذاشتن به افق های رشد حرفه است.

۸ - در تجربه های آموزشی و به هنگام نقد و تحلیل آثار جوانان و مواجهه مستقیم با آفریده های هنریشان، نخستین سوال که از ذهن اغلب حرفه ای ها می گذرد، این پرسش اساسی ذهن است، که آیا اثر ارائه شده دارای طرحی به سامان است، یا خیر؟ پس از آن است که سایر مسایل تصویری نظیر: ضرباهنگ، نور، رنگ، هماهنگی، نوآوری و... مورد تحلیل قرار می گیرند. (البته منکر این واقعیت غیر قابل انکار نمی توان بود که این عوامل تاثیر متقابل بر یکدیگر دارند و نمی شود آنها را منفصل از هم بررسی نمود).

۹ - هنر طراحی اگر از نظر واژه به آن نگریسته شود شاید به معنای طرح کردن باشد، یعنی ما چیزی را ترسیم کنیم و از این نقطه نظر طراحی به لباس های مختلف در می آید؛ یعنی در رشته های مختلف معنای متعددی را به خودش اختصاص می دهد. اگر مقصود این است که طراحی از دید نقاشی مورد بررسی قرار گیرد، طراحی زیر بنای اندیشه یک هنرمند است که به وسیله طرحش به روی کاغذ می آید که بعداً این اندیشه را به صورت گرافیک یا نقاشی یا هر رشته دیگر شکل می دهد.

این ساختار اولیه اندیشه یک هنرمند را که به روی یک سطح دو بعدی کاغذ شکل می گیرد می توان به زبان ساده، طراحی بنامیم.

این اولین نشانه از ارزش های قوی تجسمی یک هنرمند است که برای شکل دهی به آن روی کاغذ نقش می بندد. اولین حرکتی است که به صورت ملموس قابل لمس ما با دید، دریافت می شود.

طراحی در رشته های مختلف مثل گرافیک، طراحی صنعتی، نقاشی... از نظر قوه خلاقه ارزش های مختلفی پیدا می کند، مثل نقاشی و

مجسمه سازی نیست برای همین است که وقتی از 'میکل آنژ' پرسیدند که چگونه مجسمه داوود را ساختی در جواب گفت:

من کاری انجام ندادم این درون سنگ زندانی بود و من سنگ ریزه های اطراف آنرا جدا کردم و او را آزاد نمودم، یعنی دارد از خلاقیت و قوه تجسم خودش صحبت می کند و قبل از اینکه به روی کاغذ ببرد آنرا می دیده است یا بیان لئوناردو داوینچی (نقاش) که می گوید: اگر هنرمندی بخواهد تجسم خلاقه اش را برانگیزد باید به دیوارهای کهنه نظر کند.

یعنی می خواهد بگوید که قوه ی تجسم می تواند آن شکل و فرمی را که مدنظر است از داخل آن از طریق طراحی نو بیاورد.

۱۰ - زبان تصویر به عنوان ابزاری در دست هنرمند برای بیان آنچه که می خواهد بگوید همواره مطرح بوده است.

زبان تصویر، گاه برای شناخت خویش، انسان و گاه برای موجودیت یکپارچه دادن به انسان از مهمترین و معتبرترین وسایل بیانی است.

زبان تصویر امکان می دهد که آدمی تجربه کند و این تجربه را در شکل قابل مشاهده مستند سازد.

طراحی به عنوان روشی خلاق و سازمان یافته و عملی همراه با تفکر و اندیشه از جمله زبانهای تصویری به شمار می رود. طراحی زیربنای بسیاری از هنرهای تجسمی مثل نقاشی، گرافیک و... است و قدمت آن به عمر تاریخ می رسد و در واقع تاریخ ما در این هنرها است طراحی به واسطه حذف فعال رنگ جریتم بیشتری دارد و ما با صراحت بیشتری به اندیشه هنرمند می توانیم دست پیدا کنیم.

۱۱ - زبان بصری ابتدا از طریق مبانی یعنی اساس و پایه و ساختار شکل می گیرد؛ زبان بصری زیر بنای تجسم و خلاقیت هنرمندان و دانشجویان را فراهم می کند.

این مبانی هنرهای تجسمی که در عرصه حاضر از آن صحبت می‌کنیم بدون توجه به معیارهای گذشته، در عصر حاضر مفهوم پیدا نمی‌کند. همان طور اگر شما به تاریخ هنر نگاه بکنید و آن گوگن، گوگن از هنرهای خاور دور استفاده کردند، پیکاسو از هنر ایبریایی و ماسک‌های سیاه و هنر آفریقایی بهره برده، ژرژونو از شیشه‌های منقوش دوره ی کوتیک و ماتیس که آمد از مینیاتورهای ایرانی استفاده نمود. پس جدید و قدیم در اینجا معنا پیدا نمی‌کند. بلکه یک حرکت قدیمی می‌تواند جرعه ای و حرکتی نو برای سازندگی و حرکت جدید و خلاقه باشد.

۱۲ - از اوایل قرن بیستم برخورد بسیار خصوصی و نزدیکی، که نقاش با طراح‌های خودش داشت تبدیل شد به برخوردی بلاواسطه و سریع آن نو طراحی که نقاش با دست آزاد و راحت خط می‌کشید و ذهنیات خودش را پیدا می‌کرد نقاشان قرن بیستم به بعد این برخورد را با رنگ و ابزار خودشان کردند. سرعت عمل بیشتر شد و برخورد طراحی گونه با کار خودشان کردند، یعنی آن کشف و شهودی که نقاشان قبل (قبل از قرن بیستم) انجام می‌دادند این بار نقاشان در کارهای اصلی خود آن کشف و شهود را حذف کردند و برخورد بلا واسطه ای را پیش گرفتند و این طور شد که مرز بین طراحی و نقاشی از بین رفت. پس نمی‌توان گفت از جایی تا جایی دیگر طراحی و از آن به بعد نقاشی است این دو با هم ادغام شدند و طراحی خصوصیت نقاشی و نقاشی خصوصیت طراحی را به خود گرفته است.

۱۳ - اصول بنیادی تا کردن یک تلسکوپ و تا کردن کاغذ، مثلاً برای به دست آوردن شکل یک پرنده قو، عملاً یکی است و تفاوت چندانی با هم ندارد. در نتیجه پیدا کردن روشی بهتر برای تا

کردن کاغذ را می‌توان به موضوع چگونگی تا کردن بسیاری از اشیای دیگر تعمیم داد.

در ژاپن، دانشمندان برای طراحی بدنه خودروها از اوریکامی محاسباتی استفاده می‌کنند، به طوری که اتاقک خودرو در جریان تصادف آسیب کمتری خواهد دید. در همین حال یک شرکت طراحی در آلمان در حال ارائه راه‌های موثرتری برای طراحی کیسه ایمنی هوا روی فرمان خودروها است.

مایکل لافونس، از شرکت اوریکامیدو استودیو در امریکا، می‌گوید: رفتار و واکنش مواد باید قابل پیش بینی و قابل اطمینان باشد.

وی می‌افزاید: اما وقتی که می‌خواهید یک نوع ورقه را تا بزنید و یا باز کنید و اگر می‌خواهید با استفاده از دستگاهی یک جسم مسطح را تغییر شکل دهید، باید نوعی دانش عملی درباره تا کردن اشیاء داشته باشید.

فوس معتقد است: باید از طریق ارقام و فنون مهندسی به ماشین بیاموزید که با این سطح چه می‌خواهید بکنید. با وجود این، هرچند که ماشین‌ها بیش از پیش در ایجاد اشکال پیچیده اوریکامی مهارت پیدا می‌کنند، اما برخی از کارشناسان معتقدند که کامپیوتر هرگز نمی‌تواند جانشین مهارت هنری انسان شود.

ریچارد الکساندر، از شرکت اوریکامیدو استودیو می‌گوید: زیبایی اوریکامی اغلب در جنبه‌هایی است که رایانه قادر به پیش بینی آن نیست. یک هنرمند هرگز نمی‌خواهد برای طراحی این نوع ترکیب‌ها از کامپیوتر استفاده کند.

الکساندر بر این عقیده است که اوریکامی طراحی کاملاً آزادانه و انتزاعی اما واقع‌گرایانه کاغذ مجاله شده‌ای است که چنین زیبا می‌نماید و محصول کار مسلماً یک اثر مستقل هنری خواهد بود.