

آموزش هنر طراحی

اسکیس از مردم

صورت و پیکر
جووانی سیواردی



مترجم: بیتا ابراهیمی



انتشارات

۳	مقدمه
۴	ابزار و مواد
۶	شروع کار
۸	مجموعه‌ای از چهره‌ها
۲۶	مجموعه‌ای از پیکرها
۴۶	طراحی تندیس: مجسمه‌هایی از موزه رودن، پاریس



نوامبر ۲۰۰۷

جوانی گوگلیمو سیواردی در ۲۲ جولای سال ۱۹۴۷ در میلان ایتالیا به دنیا آمد. همزمان با آموزش در زمینه‌های پیکرتراشی، چهره‌پردازی و تصویرگری در مدرسه آزاد طراحی آکادمی دی‌بردا، در زمینه طب و جراحی نیز مشغول تحصیل بود و بیش از یک دهه را صرف تصویرگری و سفارشات هنری روزنامه‌ها، مجله‌ها و جلد کتاب‌ها کرد. سیواردی طی سفرهایی که به فرانسه و دانمارک داشت نمایشگاه انفرادی از آثارش برگزار و علاقه‌اش به مطالعه و تحقیق در پیوند بین آناتومی پزشکی و فرم بدن انسان را که توسط او به تصویر کشیده شده بود دنبال کرد. سیواردی تجربه‌هایش را از راه آموزش آناتومی، طراحی از مدل زنده و چهره‌پردازی در مدارس و موسسات طی چندین سال به دست آورد که نتیجه آن چاپ کتاب‌های مختلفی از این هنرمند است.



اشارت چاپ

اسکیس از مردم

مؤلف: جوانی سیواردی

مترجم: بیتا ابراهیمی

♦ اجرا و نظارت چاپ: محمد نجفی‌زاده

♦ لیتوگرافی، چاپ و صحافی: طیف‌نگار

♦ نوبت چاپ: اول، پاییز ۱۳۹۲؛ تیراژ: ۱۵۰۰ جلد

♦ قیمت: ۵۵۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۵۵۴-۳۵-۵

ISBN: 978 - 964 - 2554 - 35 - 5

حق چاپ محفوظ و مخصوص ناشر است.

نشانی: خیابان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، خیابان وحید نظری غربی،

پلاک ۹۹، طبقه چهارم، واحد ۹

تلفن: ۸ - ۶۶۹۷۵۰۰۷؛ فکس: ۶۶۹۷۰۷۱۶

www.chav.ir

info@chav.ir

سرشناسه

عنوان و نام پدیدآور: اسکیس از مردم: صورت و پیکر / جوانی سیواردی؛

مترجم: بیتا ابراهیمی.

مشخصات نشر: تهران: چاپ، ۱۳۹۲.

مشخصات ظاهری: ۶۴ ص: مصور: ۲۹×۲۲ س

شابک: 978-964-2554-35-5

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: *Sketching people: faces and figures*, 2011

یادداشت: بالای عنوان: آموزش هنر طراحی.

عنوان دیگر: آموزش هنر طراحی.

موضوع: طراحی انسان - فن

موضوع: بدن انسان در هنر

شناسه افزوده: ابراهیمی، بیتا، ۱۳۵۵ - مترجم.

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۲ ۵ الف ۹ س / NC ۷۶۵

رده‌بندی دیویی: ۷۴۳ / ۴

شماره کتابشناسی ملی: ۳۱۸۶۶۴۱

طراحی بدن انسان یکی از غنی‌ترین و پیچیده‌ترین تجربیاتی است که هنرمند با آن مواجه می‌شود. اما، اگر شما بخواهید کل بدن انسان را و یا تنها چهره را ترسیم کنید، غنای این تجربه را تنها می‌توانید با کار و تلاش سخت کسب کنید. روش متداول برای یادگیری طراحی بدن انسان، یادگیری با تمرین در طول دوره زندگی است: یادگیری فرم آناتومی مدل‌های زنده. همراه با این شیوه که قرن‌هاست بنیان آموزش هنرمندان را می‌سازد، راه‌هایی هم برای فاصله گرفتن از شیوه بررسی مدل زنده و داوطلب به صورت آکادمیک وجود دارند. شما می‌توانید از دیگران هم طراحی کنید، افرادی که اطراف ما، در خیابان‌ها یا مکان‌های عمومی هستند، افرادی با اندازه‌ها و شکل‌های متفاوت، و ژست‌ها، حالات و قیافه‌های بسیار متنوع. برای اینکه بتوانید از این نوع آموزش هم برخوردار شوید، باید یک عادت را در خودتان پرورش دهید: حتی یک روز را هم بدون طراحی نگذرانید و از افرادی که زندگی عادی و روزانه خود را می‌گذرانند، طراحی‌های سریع یا اسکیس‌هایی بکشید.

اسکیس چیست؟ اسکیس تعریف و همچنین اهداف یا پایان‌های متفاوتی دارد، اما این عبارت عموماً به طراحی نسبتاً سریع از چیزی در زندگی واقعی اطلاق می‌شود، نوعی طراحی که بسیار تند و با چند ضربه قلم اساسی ایجاد می‌شود. به علاوه اسکیس می‌تواند یک طرح گرافیکی خلاصه باشد که حاصل یک تجربه مهم است، می‌تواند نقطه آغاز یک پروژه باشد، می‌تواند

ابزاری برای جمع‌آوری اطلاعات بصری پیش از یک کار عظیم باشد و می‌تواند بررسی‌های ابتدایی برای یک کار پیچیده و بزرگ باشد و در نهایت می‌تواند کاری باشد برای بررسی موضوعی که یا به صورت یک کل دیده می‌شود و یا موضوعی که جزئیات آن مد نظر است. طراحی اسکیزی، با هر هدفی که انجام شود، ابزاری ارزشمند و غنی‌ترین منبع اطلاعات و یادآوری برای هنرمند است. به عنوان یک قاعده، طراحی اسکیزی برای نمایش عمومی انجام نمی‌شود. این طراحی ابتدایی و شخصی است و به همین دلیل است که به هنرمند اجازه می‌دهد کاملاً آزادانه، ناخودآگاه و اکتشافی کار را تجربه کند. آگاهی یافتن از اینکه چطور بتوان افراد غریبه را با حالات و در شرایط مختلفی تصویر کرد، یکی از نکات مهم در آموزش فنی هنرمندان است و به رشد توانایی‌های هنرمند کمک زیادی می‌کند. در حقیقت، پشتکار در تمرین طراحی اسکیزی باعث تقویت قدرت مشاهده هنرمند می‌شود و توانایی مشاهده عمیق را در او ایجاد می‌کند و این امر خود به هنرمند کمک می‌کند که در تصمیم‌گیری‌های سریع، مطمئن و حیاتی قدرتمندتر عمل کند. این بدان دلیل است که توانایی طراحی افراد، با تمام تفاوت‌هایی که در چهره، بدن، ژست، حرکت و غیره دارند، بیش از هر چیز نتیجه مشاهده دقیق و متفکرانه همراه با آگاهی لازم از آناتومی و نسبت‌هاست که همه این‌ها، در نهایت، بر مبنای تفسیر شخصی هنرمند شکل می‌گیرند.



در اصل، اسکیس همان "تبرداری تصویری" است و هیچ دلیلی ندارد که نتوان آن را روی هر تکه کاغذ یا سطح نرمی انجام داد، به‌ویژه زمانی که قرار است طرحی خلاصه و فی‌الباده از محیطی زیبا و یا یک سوژه انسانی به دست آید. بسیاری از هنرمندان روی دستمال‌های کاغذی، رسیده‌ها، گوشه‌های روزنامه یا روی صفحات کتاب یا روی تکه‌های کاغذ بسته‌بندی و یا حتی روی دیوار استودیو یا پشت بوم‌های نقاشی‌شده‌شان هم اسکیس می‌زنند. اما، مشخص است که بجز موقعیت‌های غیرمنتظره، استفاده از مواد مناسب بهتر است. این مواد می‌تواند شامل یک دفترچه با صفحات بی‌خط باشد، یک دفترچه کوچک (۱۴×۹ سانتی‌متری) یا متوسط (۲۱×۱۳ سانتی‌متری) و یا حتی دفترهای نقاشی بزرگی که هنرمندان از آنها استفاده می‌کنند. بعضی از هنرمندان خودشان دفترها یا دفترچه‌های اسکیس درست می‌کنند و برای این کار کاغذهایی با کیفیت و اندازه‌ای که مناسب کارشان است انتخاب می‌کنند. شما می‌توانید این کار را به سادگی با تا کردن صفحات کاغذ و وصل کردن آنها به هم و قرار دادن یک جلد سخت (یک جلد خوب که بهترین زیردستی را برای تکه داشتن دفترچه اسکیس با یک دست فراهم می‌کند) ایجاد کنید.

دفترچه‌های اسکیس موجود در بازار، به اندازه‌ای اند که می‌توان آنها را در جیب گذاشت و این امکان را فراهم می‌کنند که بشود آنها را با خود به همه‌جا برد. کاغذ هم در وزن‌ها، رنگ‌ها و کیفیت‌های متفاوتی موجود است: کاغذهای سبک که برای اسکیس با مداد مناسب‌اند، کاغذهای کمی کلفت‌تر و سنگین‌تر که می‌توان روی آنها با خودکار و مدادرنگی طراحی کرد، و کاغذهای سنگین‌تری که برای طراحی با تکنیک‌های خیس (آبرنگ، آب‌مرکب و غیره) مناسب‌اند، که البته استفاده زیاد از آب حتی این کاغذها را هم چروک می‌کند. بد نیست ورقه‌های نازکی از کاغذ را بین کاغذهایی که طراحی کرده‌اید بگذارید تا از پخش شدن یا لکه شدن آنها جلوگیری کنید، به‌ویژه اگر با گرافیت نرم کار کرده‌اید. همین روش محافظتی را می‌توانید در زمان اسکیس‌زدن هم به کار ببرید تا دست‌تان که روی کاغذ قرار می‌گیرد، مواد را پخش نکند. اسکیس طراحی سریعی است و همیشه باید روان، آزاد و مختصر باشد - ویژگی‌هایی که این طراحی را از طراحی‌های دقیق یا طراحی‌هایی کاملاً کار شده جدا می‌کند. در نتیجه ابزار مناسب برای این کار، ابزاری‌اند که به راحتی انتخاب و استفاده شوند و در عین حال با تکنیک و سبک هنرمند هم هماهنگی داشته باشند.

مداد: می‌توان از مدادهای معمولی استفاده کرد: مدادهایی که از یک نوک در یک بدنه چوبی ساخته شده‌اند و یا مدادهایی فلزی که نوک درون آنها قرار می‌گیرد (مدادهای مکانیکی). این مدادها

نوک‌های بسیار باریکی دارند که ضخامت‌شان بین ۰/۵ تا ۰/۷ میلی‌متر است. نوک این مدادها خیلی شکننده است، اما مزیت‌شان این است که برای تیز کردن‌شان به مدادتراش نیاز ندارید. مدادها با تراکم نوک متفاوتی در بازار وجود دارند که دامنه‌ای از سخت‌ترین (9H) تا نرم‌ترین (9B) را در برمی‌گیرند و مدادهای HB و B در میانه این دامنه قرار دارند. مدادهای نرم یک اثر پررنگ و قابل پخش شدن روی صفحه برجا می‌گذارند که برای طراحی‌های فوری بسیار مناسب است، اما عموماً برای کار کردن روی کاغذهایی کوچک‌تر از ۳۰×۲۰ سانتی‌متر چندان خوب نیست. مدادهای میانه و سخت برای ایجاد خطوطی باریک‌تر و کشیدن جزئیات در اسکیس (که به هر حال باید سریع و خلاصه باشند) مناسب‌اند و می‌توان آنها را حتی روی کاغذهای بسیار کوچک هم به راحتی به کار برد.

مداد بدون چوب و مدادشمعی: این‌ها مدادهایی هستند که از تکه‌ای گرافیت به ضخامت ۵ تا ۱۵ میلی‌متر تهیه شده‌اند و باید آنها را به تنهایی یا با یک بدنه فلزی که برای این کار تهیه شده، نگه داشت. این مدادها عموماً از خمیر گرافیت تهیه می‌شوند و در دامنه نرم تا خیلی نرم (B تا 9B) موجودند و به همین دلیل است که اغلب در زمان استفاده از کاغذهای بزرگ مورد استفاده قرار می‌گیرند. این مدادها به شما اجازه می‌دهند که خطوطی پهن‌تر یا نواحی سایه‌دار بزرگی را با چند ضربه قلم ایجاد کنید.

زغال: ماده‌ای بسیار شکننده و نرم است، به‌ویژه زمانی که با ترکه‌های زغال شده درست شود. می‌توان با آنها خطوطی قوی و واضح رسم کرد و یا نقاشی‌هایی کشید که سایه‌هایی محو و نامرتب دارند. در هر حال، با توجه به اینکه زغال ماده‌ای شکننده است، چندان برای طراحی روی کاغذهای کوچک یا دفتر اسکیس کوچک مناسب نیست. البته یک نوع زغال که به‌صورت فشرده تهیه می‌شود، ابزار بدی نیست، زیرا اثری غلیظ روی کاغذ دارد و ظاهر طرحی که از آن به‌جا می‌ماند مانند ظاهر گرافیت‌های نرم است.

مدادرنگی: مدادرنگی کیفیتی شبیه به مدادهای مکانیکی دارد، استفاده از آن آسان است و خطوطی نرم و واضح ایجاد می‌کند، می‌توان با آنها به شیوه‌ای ساده جزئیات رنگی یک سوژه پیچیده را نشان داد، برای مثال وقتی پرتوهای را ترسیم می‌کنید و یا اشخاصی با لباس‌های رسمی به رنگ‌های مختلف را می‌کشید.

قلم و جوهر: این ابزار استفاده گسترده‌ای دارد و می‌توان با آن اسکیس‌های سریع و مختصری ایجاد کرد. اما استفاده از آنها به نسبت مداد مهارت بیشتری می‌خواهد، چون اثری روی کاغذ می‌گذارد که قابل پاک کردن نیست. بنابراین هنرمندی که از آنها استفاده می‌کند باید جسارت لازم را داشته باشد، همچنین باید به دست‌اش مطمئن باشد تا در نهایت اثری که ایجاد می‌شود، خط‌خطی، پر از