

مجموعه آثار گرافیکی موریس اشر

با مقدمه و توضیحاتی از هنرمند

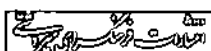
ترجمه: محمدرضا عبدالعلی
مژگان جایز

ادبیات و هنر ایران



سرشناسه : اشتر ، موریتس کورنلیس ، ۱۸۹۸ - ۱۹۷۲ م . Escher, M.C., (Maurits Cornelis)
عنوان و نام پدیدآور : مجموعه آثار گرافیکی موریتس اشتر با مقدمه و توضیحاتی از هنرمند / اموریتس
کورنلیس اشتر . مترجم محمدرضا عبدالعلی، مژگان جایز .
مشخصات نشر : تهران : فرهنگسرای میردشتی ، ۱۳۸۹
مشخصات ظاهری : ۷۷ ص : مصور .
شابک : ۹۷۸-۹۶۴-۷۱۴۱-۶۹-۷
وضعیت فهرست نویسی : فیبا
یادداشت : عنوان اصلی : M. C. Escher the graphic work introduced and explained
by the artist

موضوع : اشتر ، موریتس کورنلیس ، ۱۸۹۸-۱۹۷۲ م . - زمینه و موضوع
شناسه افزوده : عبدالعلی ، محمدرضا . ۱۳۶۲ . - مترجم
شناسه افزوده : جایز ، مژگان . ۱۳۶۲ . - مترجم
رده بندی کنگره : ۳۲۸۸ م ۵ الف ۱ / NF ۶۷۰
رده بندی دیویی : ۷۶۹/۹۲
شماره کتابشناسی ملی : ۱۷۰۲۸۹۴



مجموعه آثار گرافیکی موریتس اشتر

ترجمه: محمدرضا عبدالعلی، مژگان جایز

ویرایش: آشا محرابی

صفحه آرایی و طراحی جلد: ترانه متواضع

تفکیک رنگ: محمود رسایی، لیلا افزالی

لیتوگرافی: فرایند گویا

چاپ و یووی: ابیانه

صحافی: سپیدار

مدیر تولید: علی زارعی

ناشر: فرهنگسرای میردشتی

نوبت چاپ: اول ۱۳۸۹

شمارگان : ۳۰۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۷۱۴۱-۶۹-۷

قیمت : ۷۰۰۰۰ ریال

M.C. Escher the graphic work

Translation: Mohammadreza Abdolali, Mojgan Jayez

Editor: Asha Mehrabi

Layout & Cover Design: Taraneh Motevaze

Color Separation: Mahmood Rasaii, Leila Afzali

Lithography: Farayand-e Gooya

Print & UV: Abyaneh 2010

Binding: Sepidar

Product Manager: Ali Zarei

Publisher: Mirdashti Farhangsara

Number Print: First 2010

Circulation: 3000

ISBN: 978-964-7141-69-7

Price: 70000 Rials

تهران: میدان انقلاب - ابتدای کارگر جنوبی - نیش وحید نظری - مجتمع

تجاری نادر تلفن: ۰۲۱ - ۶۶۴۹۰۶۶۰ - فکس: ۰۲۱ - ۶۶۴۹۱۹۶۸

مشهد: چهار راه لشکر - بطرف میدان ده دی - پاساژ دینیه

تلفن: ۰۵۱۱ - ۸۵۴۴۹۵۱ - فکس: ۰۵۱۱ - ۸۵۱۴۷۶۱

Address: Nader blag, Valiud Nazari St., South Karagar St., Inqelab sq.

Tehran-IRAN. Tel.: (+9821) 66490660-2 Fax: (+9821) 66491968

Address: Mirdashti Farhangsara, Ahend to Dey sq., Didanika Passage, Lashkar

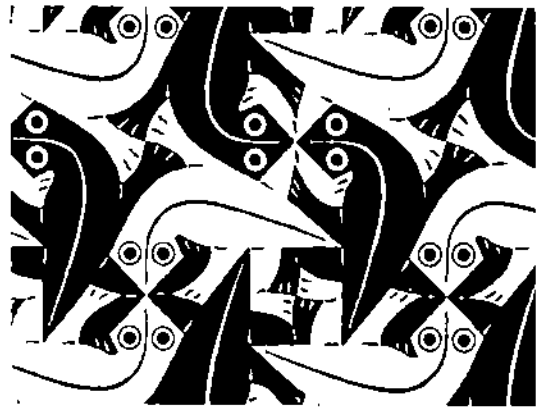
Junction - Mashhad - IRAN Tel.: (+98511) 8544951 Fax: (+98511) 8514761



هشت سر چاپ با گراوور چوبی (woodcut Stamped Print. ۱۹۲۲ میلادی)

این اثر مربوط به زمانی است که اشر دانش آموز مدرسه معماری و هنرهای تزئینی دره‌ارلم بوده است. می‌توان این طرح را اولین تجربه او در تقسیم‌بندی منظم سطح اثر محسوب کرد و این نشان می‌دهد که وی خیلی زود در مراحل اولیه آموزش، استفاده از تکرار برای ایجاد ریتم را درک کرده است. در کلیشه چوبی ای که برای تولید این اثر به کار رفته هشت سر شامل ۴ زن و ۴ مرد روی چوب حکاکی شده است. با چاپ پیوسته این کلیشه بر سطح کاغذ می‌توان تا بی‌نهایت فضای اثر را ادامه داد.

۴۰	نوار موبیوس Moebius band II	۵	مقدمه
۴۱	حلقه های هم مرکز Concentric Rinds	۷	گروه بندی و توضیحات
۴۲	مارپیچ ها Spirals		
۴۳	مارپیچ های کروی Sphere Spirals		I. چاپ های اولیه Early prints
۴۴	نوار موبیوس Moebius band I	۱	برج بابل Tower of Babel
۴۵	پوسته Rind	۲	کاستروالوا Castrovalva
۴۶	حلقه اتصال Bond of union	۳	نخل Palm
	V. تصاویر آینه ای Mirror images	۴	چهره ای از مهندس جی.ای. اشبر G.A. Escher
۴۷	سطح موج Rippled Surface	۵	دریای مشعشع Fluorescent sea
۴۸	چاله گل آلود Puddle	۶	سنت پیتر، رم St. Peter, Rome
۴۹	سه دنیا Three worlds	۷	رویا Dream
۵۰	اشیاء بی جان با حباب انعکاسگر Still Life with Reflecting globe		II. تقسیم بندی با قاعده صفحه Regular division of a plane
۵۱	دست با کره انعکاسگر Hand with Reflecting globe	۸	قوها Swans
۵۲	سه گوی Three Spheres II	۹	اسب سواران Horsemen
۵۳	شبثم Dewdrop	۱۰	دو صفحه متقاطع Two Intersecting planes
۵۴	چشم Eye	۱۱	روز و شب Day and Night
	VI. واژگونی Inversion	۱۲	خورشید و ماه Sun and Moon
۵۵	مکعب با نوار جادویی Cube with Magic Ribbon	۱۳	آسمان و آب I Sky and Water I
۵۶	مقعر و محدب Concave and Convex	۱۴	آسمان و آب II Sky and Water II
	VII. اجسام چند وجهی Polyhedrons	۱۵	رهايي Liberation
۵۷	سیاره دوگانه Double planetoid	۱۶	سبب Development I
۵۸	سیاره چهار ضلعی Tetrahedral planetoid	۱۷	تکامل Verbum
۵۹	نظم و آشفتگی Order and Chaos	۱۸	سطح کروی با ماهی ها Sphere surface With fishes
۶۰	جاذبه Gravitation	۱۹	مسیر زندگی II Path of life II
۶۱	ستاره ها Stars	۲۰	کوچک تر و کوچک تر Smaller and Smaller
۶۲	کرم های صامت Flat Worms	۲۱	گرداب ها Whirlpools
	VIII. نسبت ها Relativities	۲۲	دایره I Circle Limit I
۶۳	دنیاي دیگر Another World	۲۳	محدوده مربع Square Limit
۶۴	بالا و پایین High and Low	۲۴	محدوده دایره I Circle Limit II
۶۵	چرخیدن Curl-Up	۲۵	محدوده دایره II Circle Limit
۶۶	خانه راه پله ها House of Stairs	۲۶	ماهی ها و پولک ها Fishes and Scales
۶۷	نسبت Relativity	۲۷	پروانه ها Butterflies
	IX. تضاد میان سطح صاف و مارپیچی Conflict flat-spatial	۲۸	خزنده ها Reptiles
۶۸	سه کره Three Spheres	۲۹	چرخه Cycle
۶۹	دستان طراح Drawing Hands	۳۰	برخورد Encounter
۷۰	ایوان Balcony	۳۱	آینه جادویی Magic Mirror
۷۱	ستونهای دوریسی Doric columns	۳۲	دگردیسی Metamorphose
۷۲	نمایشگاه چاپ Print Gallery	۳۳	تقدیر Predestination
۷۳	اژده ها Dragon	۳۴	موزائیک I Mosaic I
	X. ساختمان های غیر ممکن Impossible buildings	۳۵	موزائیک II Mosaic II
۷۴	کلاه فرنگی Belvedere		III. فضاهای نامحدود Unlimited spaces
۷۵	بالا رفتن و پایین آمدن Ascending and Descending	۳۶	ژرفا Depth
۷۶	آبشار Waterfall	۳۷	تقسیم فضای مکعبی Cubic space division
		۳۸	سه سطح متقاطع Three intersecting planes
			IV. دایره های فضایی و مارپیچ Spatial rings and spirals
		۳۹	گره ها Knots



که اگر به اندازه کافی درباره مزیت‌های گراور و جانبی آن‌ها نداشتیم نمی‌توانستیم آنها را خلق کنیم. در خلق آثار رنگی اغلب هر دو تکنیک برجسته‌کاری را ترکیب می‌کنم به این ترتیب که از گراور انتهایی برای جزئیات سیاه و از گراور جانبی برای بخش‌های رنگی استفاده می‌کنم. دوران شور و اشتیاق من برای تحقیق در مواد و تکنیک‌های مورد استفاده در گرافیک و درک محدودیت‌های آنها، از ۱۹۲۲ تا ۱۹۳۵ طول کشید. در این دوران آثار زیادی را طراحی کردم (حدود ۷۰ گراور و کنده‌کاری چوبی و ۴۰ چاپ سنگی). واقعیت این است که مهاجرت من از ایتالیا در سال ۱۹۳۸ به بعد باعث شد تا به تصویر کشیدن ایده‌های شخصی‌ام متمرکز شوم. هنگامی که در سوئیس، بلژیک و هلند زندگی می‌کردم متوجه شدم نمای ساختمان‌ها، چشم‌انداز و معماری این کشورها به نسبت آنچه که مخصوصاً در جنوب ایتالیا به چشم می‌خورد، از برجستگی کمتری برخوردار است و به همین خاطر ناچار شدم از تجسم کاملاً مستقیم و واقع‌گرایانه محیط اطرافم صرف نظر کنم. بدون شک این شرایط تا حد بسیار زیادی باعث تجسم تصورات درونی من شد. از طرف دیگر، علاقه من به چاپ‌های دستی بار دیگر شکوفا شد. در ۱۹۴۶ بود که من برای اولین بار با تکنیک سیاه و سفید و قدیمی «چینگ» آشنا شدم. خاکستری مخملی و سایه‌های سیاه آن چنان مرا مجذوب کرد که

اچینگ، نوعی چاپ دستی که با حکاکی خطوط ظریف بر P. Etching, Mezzotint روی سطح مس یا فلزی دیگر تیرگی‌ها و سایه روشن‌ها ایجاد می‌شود.

زمان زیادی را صرف آموختن حکاکی روی صفحه مسی کردم، تکنیکی که امروزه تقریباً متروک شده است. طولی نکشید که معلوم شد این تکنیک قرار است آزمایش بزرگی برای سنجش صبر و بردباری من نیز باشد. این تکنیک برای هر کسی که فکر می‌کند زمانی برای هنر دادن ندارد، بیش از حد وقت و انرژی می‌گیرد. من تا امروز در تمام این سال‌ها تنها ۷ اثر چاپ اچینگ داشته‌ام که آخرین آنها در ۱۹۵۱ م چاپ شده است. هرگز گونه‌های دیگر حکاکی را تمرین نکردم؛ از زمانی که با این تکنیک آشنا شدم، آگاهانه قلم‌زنی و اچینگ (حکاکی روی صفحه مسی) را کنار گذاشتم. ریشه این مسئله را باید در این واقعیت یافت که من ترجیح می‌دهم تصاویر را به جای خطوط از طریق ایجاد تضاد تیره و روشن ترسیم کنم. یک خط باریک سیاه روی زمینه سفید، که شاخص قلم‌زنی و حکاکی روی صفحه مسی است، تنها به عنوان جزئی از یک بخش سایه خورده محسوب می‌شود، اما برای ترسیم تضاد تیره و روشن کافی نیست. به علاوه برخلاف چاپ پلانوگرافی^۶ و چاپ برجسته^۷، در حکاکی صفحه مسی سفید بیشتر نقطه شروع محسوب می‌شود. ایجاد یک خط باریک سفید روی سطح تیره، که روش‌های چاپ برجسته برای ایجاد آن کاملاً مناسب هستند، عملاً در کار با صفحه مسی غیرممکن است. از سوی دیگر لازم به ذکر است روی صفحه مسی می‌توان به سادگی یک خط سیاه نازک روی زمینه سفید ایجاد کرد ولی این کار در مورد گراور و کنده‌کاری چوبی کار بسیار دشواری محسوب می‌شود. به جز آثار شماره ۱ تا ۵، سایر آثار این کتاب با این دیدگاه ارائه شده‌اند که خط فکری خاصی را بیان کنند. ایده‌هایی که اساس خلق این آثار محسوب می‌شوند شاهدی بر شگفتی و حیرت من نسبت به قوانین طبیعت که بر دنیای پیرامون ما حکمفرما هستند، می‌باشد. هر کسی که حسی از حیرت و شگفتی را درک کرده باشد می‌فهمد که این مسئله برای خودش بسیار شگفت‌انگیز است. پس از آنکه با سرسختی یا رموز دنیای پیرامون روبه‌رو شدم و به تحلیل و تفکر در مشاهدات خود پرداختم، در نهایت به قلمروی ریاضیات روی آوردم. اگرچه مطلقاً تجربه‌ای از تعلیم یا کسب دانش در زمینه علوم محض چون ریاضی نداشت‌ام اما به نظر می‌رسد بیشتر از همکاران هنری خودم با ریاضی‌دانان اشتراک دارم. با توجه به آنچه در ابتدای این مقدمه درباره ویژگی‌های ارائه خاص آثارم مطرح شد، به نظر غیرمنطقی می‌رسد که نه فقط در مقدمه، بلکه در معرفی هر یک از آثار این همه لغات را برای توصیف آنها به کار ببرم. اما این یک واقعیت است که مردم اغلب درک معنای یک تصویر را از طریق نوشته‌هایی که آنها را توصیف می‌کنند راحت‌تر می‌دانند تا اینکه راه مستقیم نگاه کردن به خود آثار را انتخاب کنند. اگرچه که راه اول دوسرگردان مطلب محسوب شود. به همین دلیل است که نوشتار توصیفی را نیز به این کتاب اضافه کرده‌ام. نقایص توصیفاتی که ارائه شده بر من پوشیده نیست، اما نمی‌توانستم این کار را به شخص دیگری سپارم. زیرا صرف‌نظر از اینکه آثار من چقدر به نظر خودم عینی و غیرشخصی می‌رسند، تا آنجا که اطلاع دارم تعداد بسیار قلیلی از همکارانم به روشی مشابه من به آنچه پیرامون ماست واکنش نشان می‌دهند و این خود موضوع دیگری است که باعث شگفتی من می‌شود.



نهایتاً، پس از تلاش‌های فراوان - هنگامی که تقریباً هیچ تدبیری باقی نمانده که از آن استفاده نکرده باشم - موفق می‌شوم که رویاهای دلفریب را در قالب نامفهوم بصری یک اسکیس ادراکی دقیق بگنجانم. پس از آن مرحله دوم شروع می‌شود که گرافیکی کردن اثر است و برای من به منزله استراحت است، زیرا در این مرحله ادامه کار توسط دست انجام می‌شود و ذهن می‌تواند استراحت کند.

در ۱۹۲۲ میلادی، هنگامی که از مدرسه معماری و طراحی تزئینی در هارلم فارغ‌التحصیل شدم، تا حد زیادی تحت تأثیر معلم آقای «جسرون دمسکیتا»^۱ بودم که تکنیک‌های گرافیک را از او آموخته بودم. شخصیت محکم او روی بسیاری از کسانی که در آن مدرسه هنرجوی او بودند تأثیر گذاشت. در آن هنگام کنده‌کاری روی چوب (یعنی کنده‌کاری روی یک قطعه چوب که معمولاً چوب درخت گلابی است و یک طرف آن کنده‌کاری می‌شود و طرف دیگر بافت طبیعی چوب باقی می‌ماند) بسیار بیشتر از امروز در گرافیک مرسوم بود. من تمایل به گراور چوبی را از معلم به ارث بردم و یکی از دلایل ارادت همیشگی من به وی این است که به من نحوه ساخت و استفاده از گراورهای ساخته‌شده از سطح جانبی چوب^۲ را آموخت. در ۷ سال ابتدایی کارم که مقیم ایتالیا بودم، فقط از همین وسیله استفاده می‌کردم. این وسیله برای ایجاد تصاویر بزرگ بسیار بهتر از گراورهایی با برش مقطعی چوب که گران نیز هستند کاربرد دارد. در دوران پرشور جوانی قطعات عظیمی از چوب گلابی را که بیش از ۳ فوت طول و ۲ فوت عرض داشتند کنده‌کاری می‌کردم. در ۱۹۲۹ برای اولین بار از چاپ سنگی استفاده کردم و در ۱۹۳۱ دستام را در استفاده از اسکنه برای حکاکی گراور انتهایی^۳ آزمودم. حتی امروزه هم گراور چوبی برای من یکی از مهم‌ترین ابزارها محسوب می‌شود. هرگاه که نیاز به سایه‌پردازی یا رنگ‌پردازی دقیق‌تری برای بیان تصاویر و در نتیجه استفاده از دو یا چند کلیشه باشد، کنده‌کاری و ساخت گراور چوبی^۴ مزیت‌های بسیاری بر حکاکی روی چوب^۵ دارد. در این سال‌ها با نقوش و طرح‌های مختلفی روبه‌رو شده‌ام

هر فردی از آغاز جوانی خود را وقف تمرینات و استفاده از تکنیک‌های طراحی گرافیک کرده باشد، مطمئناً در نهایت به مرحله‌ای می‌رسد که تصور می‌کند به حالت ایده‌آل، یعنی تسلط کامل بر حرفه‌اش رسیده است. در این مرحله است که طراح از طراحی کردن لذت فراوانی می‌برد و تمامی وقت خود را به آن اختصاص می‌دهد. طراحی به حدی او را مجذوب می‌کند که حتی انتخاب موضوع طراحی نیز برای او به منزله کشف ابعاد خاصی از تکنیک حرفه‌اش محسوب می‌شود. برای یک هنرمند لذت و احساس رضایت فراوانی در ایجاد یک اثر نهفته است. طراح به صورت اکتسابی مهارت‌های هنری را به دست می‌آورد و به درک جامعی از خواص مواد و تکنیک‌ها می‌رسد.

او می‌آموزد که هدفی واقعی را دنبال کند و با تسلط کامل از ابزارهای در دسترس، که مهم‌ترین آنها قبل از هر چیز دوست او هستند، استفاده کند. من شخصاً سال‌های زیادی را در همین مرحله خودفریبی گذراندم. سپس زمانی رسید که گویا عینک خودفریبی را از چشم برداشتم و پی بردم که تسلط بر تکنیک‌های طراحی دیگر تنها هدف من محسوب نمی‌شود، چرا که آرزوی دیگری در سر می‌پروراندم که تا آن زمان هرگز متوجه آن نشده بودم. ایده‌هایی که به ذهنم می‌رسید هیچ ارتباطی با هنر گرافیک نداشت، بلکه شامل مفاهیمی بود که آنقدر مرا شگفتا کرده بودند که اشتیاق زیادی برای در میان گذاشتن آنها با دیگران داشتم. این مفاهیم قابلیت تبدیل به لغت‌ها را نداشتند، زیرا اندیشه‌هایی نبودند که بتوان آنها را در قالب ادبیات گنجانید، بلکه نوعی تصاویر ذهنی بودند که تنها از طریق تصاویر بصری می‌توانستیم آنها را برای دیگران قابل درک کنم. در این مرحله به ناگهان روش ارائه این تصاویر اهمیت خود را نسبت به گذشته از دست داد. مطمئناً آدم عاقل این همه سال را بی هیچ سودی صرف تمرینات گرافیک نمی‌کند؛ اما گرافیک نه تنها برای من تبدیل به یک عادت شده بود، بلکه تکنیکی بود که توسط آن علاوه بر خلق آثار هنری با تعداد زیادی از هموعانم که مورد نظر من بودند، ارتباط برقرار می‌کردم و پرداختن به گرافیک برای ادامه این ارتباط ضروری بود. اگر روشی را که در دوران حرفه‌ای‌ام برای خلق آثارم استفاده می‌کردم با آثاری که بیان‌کننده افکار خاصم هستند، مقایسه کنم، باید اعتراف کنم که همچون دو قطب متضاد از هم فاصله دارند. آنچه اغلب در گذشته اتفاق می‌افتاد این بود که از بین تعدادی اسکیس یکی را که به نظرم مناسب می‌رسید انتخاب کرده و با استفاده از تکنیکی که در آن لحظه به نظرم جالب می‌آمد بازنمایی می‌کردم. اما اکنون از بین همه تکنیک‌هایی که تا حدی بر آنها تسلط دارم، تکنیکی را انتخاب می‌کنم که بیش از بقیه بتواند اندیشه خاصی را که ذهنم را فرا گرفته، منعکس کند. امروزه شکل‌گیری یک اثر گرافیک را می‌توان محصول دو مرحله کاملاً متمایز دانست. فرایند کار با جستجوی یک فرم بصری آغاز می‌شود. فرمی که بتواند رشته افکار طراح را با حداکثر وضوح نشان دهد. معمولاً در این مرحله زمان زیادی صرف می‌شود تا من فرمی را در ذهنم تصور کنم، اگرچه هنوز هم بین تصویر ذهنی تا تصویر بصری تفاوت بسیاری وجود دارد؛ گاهی تصویر ذهنی به حدی واضح است که به غلط تصور می‌کنیم آن را می‌بینیم، هر چقدر تلاش کنیم باز هم نمی‌توانیم آن تصویر را با همان کمال و وضوحی که در ذهن بوده است بازنمایی کنیم.

۱. Jessorun de Masquita

۲. Side-grained منظور ساخت قالب با استفاده از کنده‌کاری روی وجه جانبی چوب است که موازی با الوند‌های آن است

۳. End-grained منظور ساخت قالب با استفاده از کنده‌کاری روی مقطع چوب است که عمود بر الوند‌های آن است

۴. Woodcut استفاده از قالبی که به روش گراور جانبی ساخته شده است

۵. Wood-engraving استفاده از قالبی که به روش گراور انتهایی ساخته شده است