

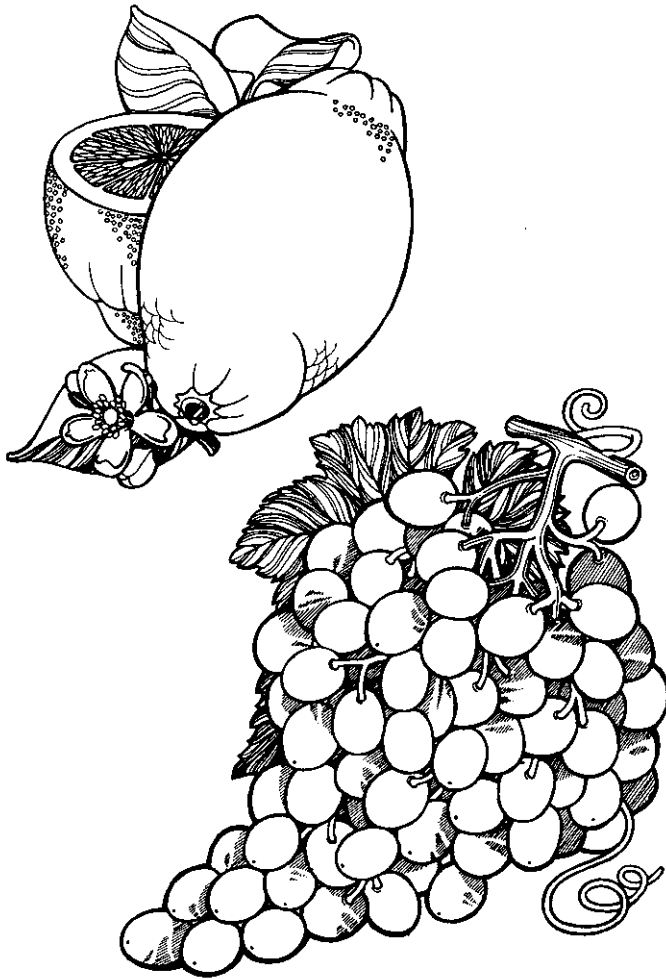
فصل اول

نقش مایه و نشانه

آشنایی با مراحل ساده‌سازی یک تصویر، جهت دست‌یابی به یک نشان تصویری

در عصر کنونی با توجه به شتاب زندگی ماشینی و حجم بالای تبلیغاتی که روزانه ذهن و اندیشه را به گونه‌ای اعجاب‌آور و خارج از تصور، آماج خود قرار می‌دهد، شعار و تبلیغاتی موفق‌تر است که بتواند به سادگی در ذهن مخاطب راه یابد، و با کوچک‌ترین اشاره‌ای به یادآورده شود و افراد آن را به راحتی بپذیرا باشند.

این امر در طراحی نشانه (اعم از تصویری و نوشتاری) از عوامل مهم به شمار می‌آید. اگر به پیشینه‌ی زندگی بشر و آثار به جای مانده از تمدن‌های کهن توجه شود، گواهی مناسب در تأیید آنچه گفته شد، دیده می‌شود. (شکل‌های ۱۱-۱ بخش موتیف) مردمان تمدن‌های گذشته با نقوشی ساده و انتزاعی که بر دیواره‌ی غارها، سفالینه‌ها و سایر ابزار و ادوات زندگی از خود به جای گذاشته‌اند، فرهنگ و تمدن آن عهد را به ما منتقل نموده‌اند. در حال حاضر نیز طراحان نشانه سعی در رسیدن به چنین زبانی ساده و گویا دارند.



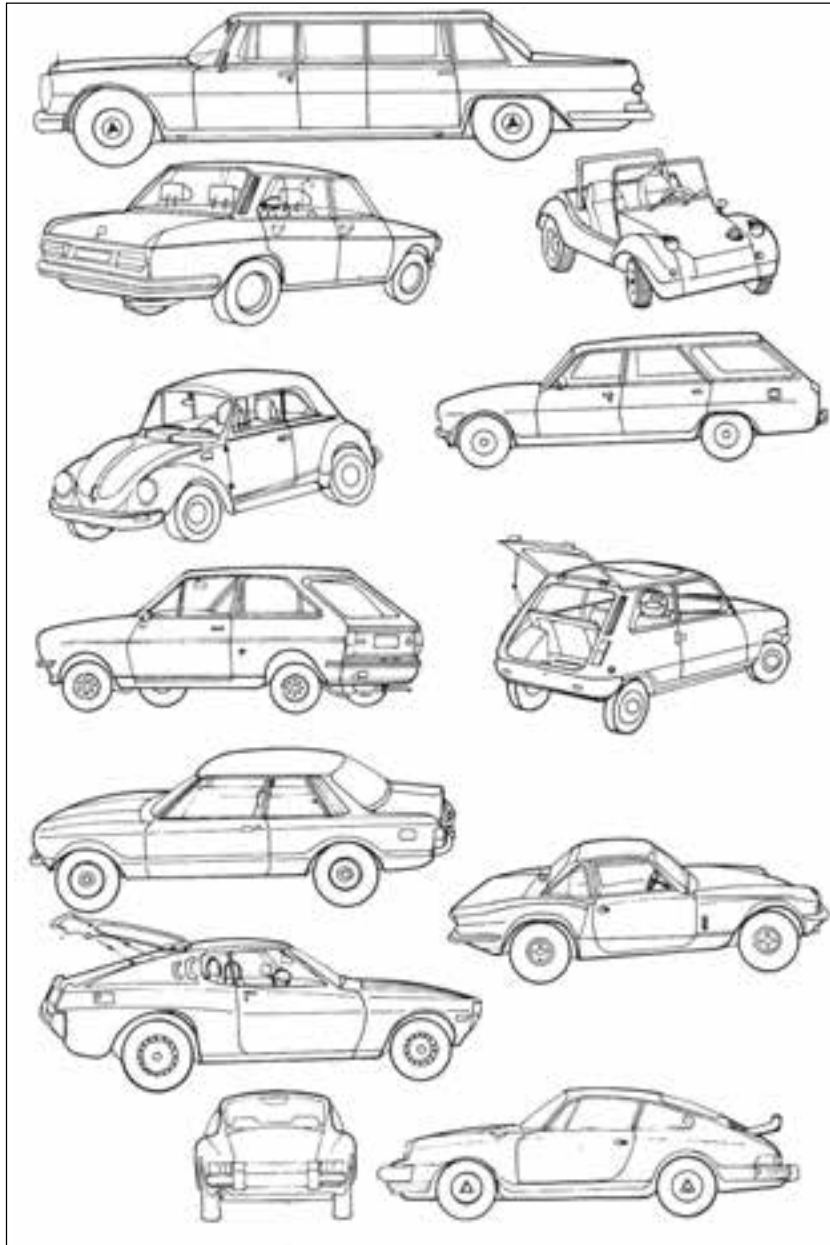
شکل ۱-۱- همان‌گونه که در تصویر می‌بینید، طرح به صورت محیطی با استفاده از یک تصویر، فقط با مختصری سایه‌روشن و بافت، اجرا گردیده است.

تمرین

از هنرجویان خواسته شود که با انتخاب یک شیء، یا تصویر به تمرینات زیر بپردازند:

۱- با استفاده از قلم راپیدوگراف ۰/۵ و ۰/۳ میلی‌متر طراحی محیطی یک شیء، یا تصویر موردنظر را با دست‌آزاد در ابعاد

A4 اجرا کنند (شکل‌های ۱-۱ و ۱-۲).



شکل ۱-۲- در این مرحله تمامی سایه‌ها و یا بافت‌های اضافی حذف شده است و فقط طرح محیطی مشاهده می‌گردد.

۲- با استفاده از قلم راییدوگراف و به صورت تضاد سیاه و سفید و با حذف درجات خاکستری، سعی در خلاصه کردن همان تصویر در قطع A4 نمایند (شکل های ۱-۳، ۱-۴، ۵، ۱-۱ و ۱-الف).



شکل ۱-۳- در این تصاویر کلیه‌ی سطوح خاکستری اضافه حذف شده است و فقط با استفاده از سطوح سیاه و سفید، همانند یک فیلم پرکنتراست (تضاد بالا)۱، تصویر طراحی شده است. این اولین گام برای دست یافتن به تصویری ساده است.

۱- high contrast



شکل ۴-۱- در تصاویر نمونه‌های دیگری از ساده‌سازی با استفاده از حذف خاکستری‌ها دیده می‌شود.



شکل ۵-۱- همان گونه که در تصویر می بینید با حداقل رنگ و با تلفیق خط و سطح به ساده سازی تصاویر پرداخته شده است. ولی تصاویر هنوز دارای جزئیات تصویری اند. در مرحله ی بعدی با حذف این جزئیات تصویر تا حد قابل توجهی ساده خواهد شد.

۳- با استفاده از عنصر سطح، سعی کنند تصویر به دست آمده را با حذف زوائد تا حد ممکن در قطع A4 ساده نمایند

(شکل های ۶-۱ و ۷-۱).



شکل ۶-۱- در این مرحله تصاویر دیگر تبدیل به یک نشان تصویری شده اند و طراح زاویه ی دید خود را تغییر داده و تا آنجا که توانسته است جزئیات را حذف کرده و از تلفیق خط و سطوح تخت به تصویری ساده و جذاب دست یافته است.



شکل ۷-۱- در این تصاویر با حذف جزئیات، شما تصاویری ساده شده را، در حد یک نشان تصویری مشاهده می کنید. این سادگی توسط خطوط و یا سطوح تخت به دست آمده است.

۴- حال به خاطر تفاوت کیفی، به هنرجویان پیشنهاد شود تا با استفاده از عنصر خط، تصویر به دست آمده را با حذف خطوط

اضافی تمرین ۲، و طرح را به صورت خطی و با ضخامت ۵/۰ سانتی متر تا حد ممکن ساده کنند (شکل ۸-۱-ب).

۵- در مرحله ی نهایی با تغییر زاویه ی دید (ترجیحاً نمای جانبی و یا دید از بالا) عنصر طراحی شده را تبدیل به یک نشان

تصویری ساده شده کنند (شکل ۸-۱-ج).



(الف)

شکل الف - مرحله ی الگوبرداری از طبیعت با استفاده از عنصر خط و سطوح سیاه و سفید را نشان می دهد.



(ب)

شکل ب - مرحله ی حذف برخی جزئیات و درجات تیرگی را نمایش می دهد. طراح با افزایش ضخامت خط توانسته است تصویری نمادگونه به صورت خطی به وجود آورد.



(ج)

شکل ج - در مرحله ی آخر طراح زاویه ی دید خود را به کلی تغییر داده و با حذف بسیاری از جزئیات سعی در ساده سازی اتو کرده و توانسته است نمادی ساده، جذاب و ماندگار پدید آورد.

شکل ۸-۱- در این تصاویر مراحل ساده ی دسترسی به یک نشان تصویری را می بینید.

توانایی و کسب مهارت در رسامی و اجرا

هرچند که امروزه نرم افزارهای ترسیمی نظیر Corel draw و Free hand امکان ترسیم دقیق را در کوتاه ترین زمان به ما می دهند، ولی با توجه به این که هنرجویان رشته ی گرافیک باید بتوانند چنین ترسیماتی را نیز با دست انجام دهند، بهتر است قبل از این که بخواهند به اجرای نشان پردازند، برای کسب آمادگی بیش تر در رسیدن به کسب مهارت در رسامی، تمرینات زیر را انجام دهند.

۱- ترسیم خطوط صاف

۲- ترسیم خطوط متقاطع

۳- ترسیم خطوط منحنی

۴- طریقه ی ساخت شابلون

۵- اجرای ساده ی یک نشان (بازسازی یک نشان)

ابزار و وسایل رسامی

۱- کاغذ گلاسه

۲- انواع قلم راپیدوگراف

۳- خط کش رسامی ۲۰ یا ۳۰ سانتی متری (غیرفلزی)

۴- گونیا

۵- انواع پیستوله

۶- انواع شابلون دایره، بیضی، مربع

۷- تیغ جراحی یا سایر ابزار خراش

۸- پرگار مخصوص قابل اتصال به راپیدوگراف

۹- کاغذ سمباده ی نرم

۱۰- فیلم رادیولوژی یا پلک ضخیم

تمرین

۱- از هنرجویان بخواهید با استفاده از قلم راپیدوگراف ۰/۲، خطوطی صاف و ممتد به فاصله ی یک سانتی متر از یکدیگر و به طول ۲۰ سانتی متر، در قطع A4 ترسیم نمایند. سپس همین تمرین را با قلم راپیدوگراف ۰/۵ و به فاصله ی نیم سانتی متر از یکدیگر انجام دهند.

۲- با استفاده از قلم راپیدوگراف ۰/۵ به صورت شطرنجی خانه هایی با فاصله ی یک سانتی متری را در کاغذ A4 ترسیم نمایند.

۳- با استفاده از پرگار و قلم راپیدوگراف ۰/۲، دایری متحدالمرکز به فاصله ی یک سانتی متر از یکدیگر در قطع A4 ترسیم نمایند.

۴- با استفاده از پرگار و راپیدوگراف ۰/۲ دایری متحدالمرکز ترسیم نمایند و به تدریج فواصل دایر را از یکدیگر با نظمی خاص کم کنند.

۵- هنرجویان با استفاده از فیلم رادیولوژی، تیغ و سمباده ی نرم قوس های مختلفی را به صورت شابلون درآورند.

۶- حال با توجه به تمرینات فوق از هنرجویان بخواهید یک نماد را به دلخواه انتخاب و سعی کنند آن را عیناً بازسازی نمایند.

پرسش

- ۱- به شکل‌های فرش‌ها به دقت نگاه کنید (شکل‌های ۹-۱-ج، د و ه). طرح‌های به‌کارگرفته شده در این تصاویر از چه نقوشی الهام گرفته‌اند؟
- ۲- آیا از این گونه طرح‌ها در صنایع دستی شهر شما یافت می‌شود؟
- ۳- چه اطلاعاتی از پیشینه‌ی تاریخی این نقش‌ها دارید؟
- ۴- آیا تا به حال به این موضوع فکر کرده‌اید که نیاکان هنرمند ما از این نقش‌ها چگونه برای تزیین استفاده می‌کرده‌اند؟
- ۵- آیا تا کنون به فکر گرده برداری از آن‌ها افتاده‌اید؟
- ۶- به نظر شما این گونه نقش‌ها چه نام دارند؟
- ۷- آیا می‌دانید این نقش‌های تزیینی به چند دسته تقسیم می‌شوند؟
- ۸- سعی کنید یک نمونه از انواع مختلف آن را پیدا کرده و از تلفیق آن‌ها طرح‌های جدیدی به وجود آورید.
- ۹- آیا تا به حال فکر کرده‌اید که در خلق تصاویر جدید چگونه می‌توان با الهام از طبیعت و نقش‌های ساده شده دست به ابداع و نوآوری زد؟
- ۱۰- به نظر شما این گونه نقش‌ها در هنر گرافیک امروزی به‌غیر از کاربرد سنتی‌شان تأثیر دیگری دارند و یا می‌توانند داشته باشند؟

دانش‌افزایی

دارد. از این نقوش، از گذشته تا کنون، در تزیین ساختمان‌ها، حواشی لباس‌ها و منسوجات، زیورآلات، ظروف و غیره استفاده شده است (شکل ۱۰-۱-الف و ب). در ایران نیز از گذشته‌های دور این نقش‌ها حضور گسترده‌ای داشته‌اند و زینت‌بخش کاخ

نقش‌مایه یا موتیف^۱

به یک عنصر تصویری، یا ترکیبی از عناصر تصویری، که در یک ترکیب‌بندی تکرار شود، «نقش‌مایه» یا «موتیف» گویند (شکل ۹-۱-الف و ب) که در هنرهای تزیینی کاربردی فراوان

۱- motif

عنصر اصلی شکل‌های زیر که به صورت منظم تکرار شده است و در هنرهای تزئینی و مستظرفه کاربرد فراوان دارد، موتیف یا نقش مایه نامیده می‌شود. شکل‌های صفحات بعد - با نقش مایه‌های خاص هریک - نمونه‌هایی از گچ‌بری‌ها و قالب‌های گچی مربوط به عهد ساسانی را نشان می‌دهد.

شاهان و جواهرات آنان تا زندگی عادی مردم و ظروف سفالی بوده‌اند (شکل ۱۱-۱-الف و ب وج). از ویژگی‌های اصلی این گونه نقش‌ها، می‌توان به کاربرد ردیفی آن‌ها به صورت تکرار شدنشان اشاره کرد. این گونه نقش‌های تزئینی به لحاظ شکل ظاهری به ترتیب زیر دسته‌بندی می‌شوند:

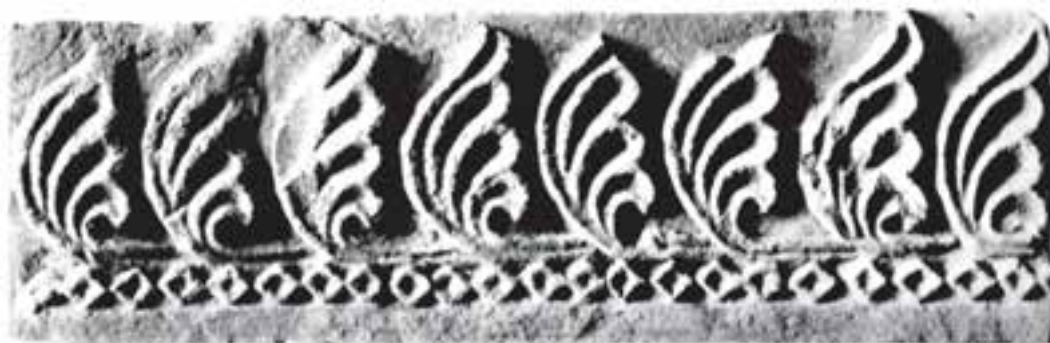
۱- نقوش جانوری

۲- نقوش گیاهی

۳- نقوش هندسی



شکل ۹-۱-الف



شکل ۹-۱-ب



شکل ۹-۱-د

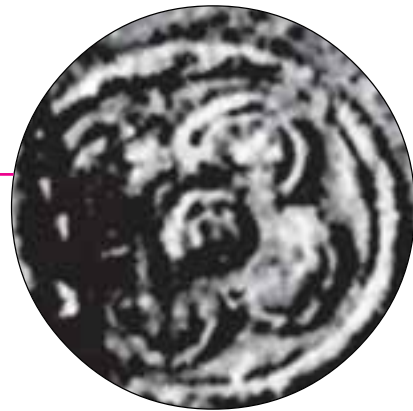
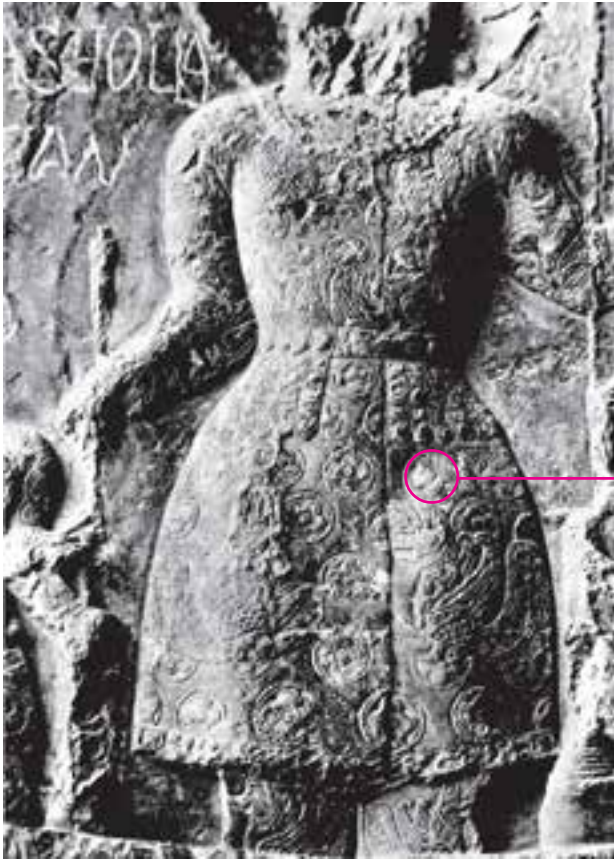


شکل ۹-۱-ج



شکل ۹-۱-هـ

شکل ۱-۱-الف در این تصویر که مربوط به کاخ شوش، هنر عهد هخامنشی، است، ردیف‌های تکرار شونده‌ی سربازان هخامنشی که از آن‌ها برای تزیین دیوارهای کاخ، با استفاده از آجرهای لعابدار، استفاده شده است را مشاهده می‌کنید.



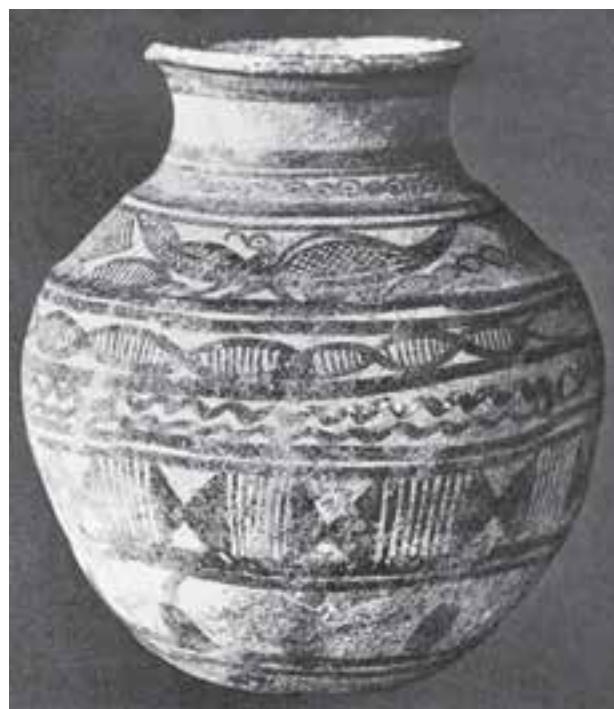
شکل ۱-۱-ب - نمونه‌ای از تزیینات لباس مربوط به هنر عهد ساسانی (طاق بستان - کرمانشاه) بیانگر کاربرد نقوش در تزیین لباس است.



شکل ۱۱-الف - سینی با نقش مایه‌ی حیوانی و گیاهی، مربوط به عهد ساسانی، از جنس برنز

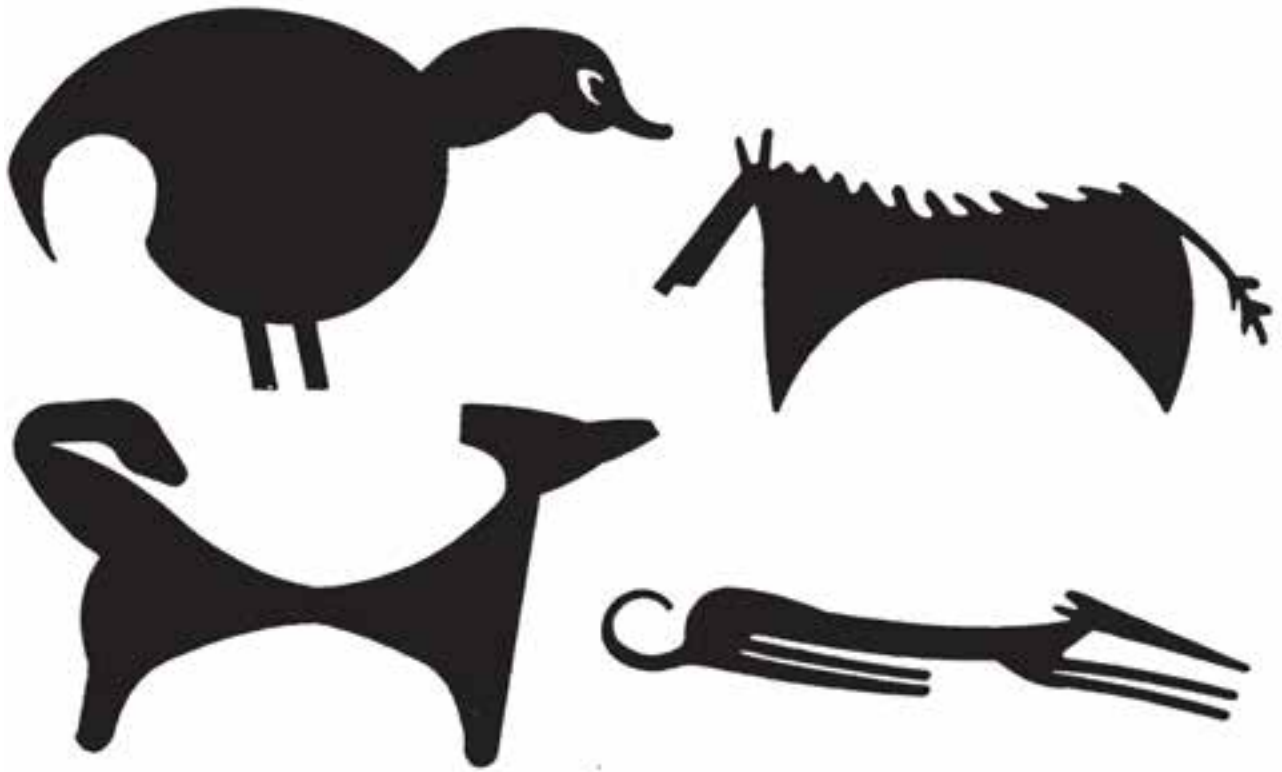


شکل ۱۱-ج - نقاشی روی سفال، مربوط به تمدن نهاوند.



شکل ۱۱-ب - نقاشی روی سفال، مربوط به تمدن شوش.

همان‌گونه که در شکل‌ها مشاهده می‌کنید، نقش‌ها به صورت نوارهای تزیینی و به صورت تکرار شونده جهت تزیین به کار گرفته شده‌اند و یک نقش با تکرار شدن توانسته است سطح ظروف را پوشش دهد.



شکل ۱۲-۱- نمونه‌هایی از نقش‌مایه‌های جانوری ساده شده.



شکل ۱۴-۱



شکل ۱۳-۱

در شکل‌های ۱۳-۱ تا ۱۴-۱ مهرهای نقوش حیوانی که به صورت تکرار و به صورت منظم آمده‌اند، مشاهده می‌شوند.



شکل ۱۵-۱- نقش مایه‌ی تزئینی با نقش طوطی، مربوط به هنر اروپا. همان‌طور که در تصویر می‌بینید هنرمند در این اثر با استفاده از شیوه‌ی نگاتیو و بوزتیو (مثبت و منفی) توانسته است به شیوه‌ای نو به نوارهای تزئینی دست یابد.

پرسش

- ۱- به نظر شما ساده‌ترین راه برای دست‌رسی به این‌گونه از نقوش چیست؟
- ۲- شما برای شروع و دست‌یافتن به یک نقش تکرار شونده‌ی تزئینی ساده چه راه‌حلی را پیشنهاد می‌کنید؟

دانش‌افزایی

۱- نقش مایه با نقوش جانوری

تصویر اصلی این گونه نقش مایه‌ها نقوش حیوانات، انسان و گاه تلفیق آن‌ها با یکدیگر است. در دوران گذشته از تلفیق این نقوش با هم برای تزیین ظروف طلا و نقره و دیواره‌ی کاخ‌ها استفاده می‌شده و لذا قدمتی طولانی دارد.

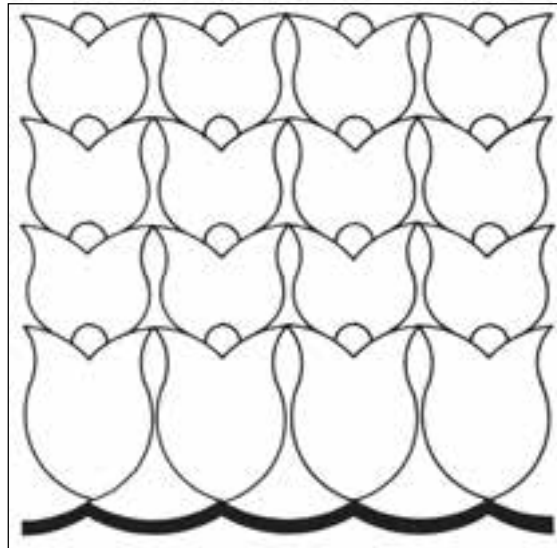
۲- نقش مایه با نقوش گیاهی

تصویر اصلی این گونه نقش مایه‌ها نقوش گیاهی، میوه‌ها و شاخ و برگ آنهاست. استفاده از این گونه نقش‌ها در سراسر تاریخ روتق و کاربرد فراوان داشته است اما هنرمندان دوره‌ی اسلامی، با

توجه به تحریم صورت‌نگاری، به این نقوش گرایش بیش‌تری پیدا کردند. آنان به تدریج توانستند از واقع‌گرایی دور شوند و به نقوش اسلیمی و گیاهی ساده‌تری دست یابند (شکل‌های ۱۶-۱ تا ۱۹-۱). به‌طور کلی، در دوره‌ی اسلامی از این نقوش‌ها بیشتر برای طراحی فرش، تذهیب، کتیبه‌نگاری و تزیین ظروف سفالی استفاده شده است.

۳- نقش مایه با نقوش هندسی

تصویر اصلی این گونه نقش مایه‌ها تلفیقی از صور هندسی و یا نقش‌هایی با ویژگی هندسی است.



شکل ۱۶-۱- گچ‌بری برجسته‌ی کاخ هخامنشی در شوش: با نقش گیاهی گل لاله



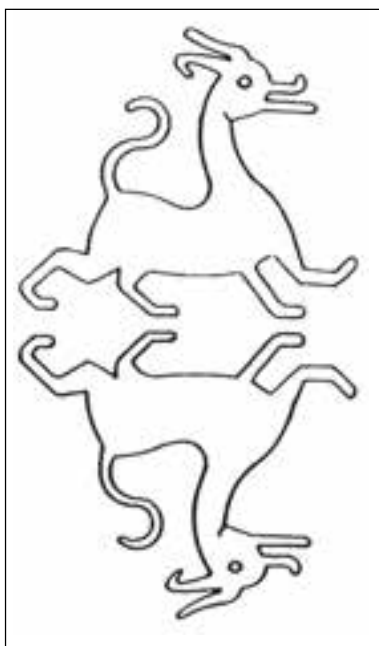
شکل ۱۷-۱- لوح گچی برجسته، مربوط به هنر ساسانی، با نقش گیاهی



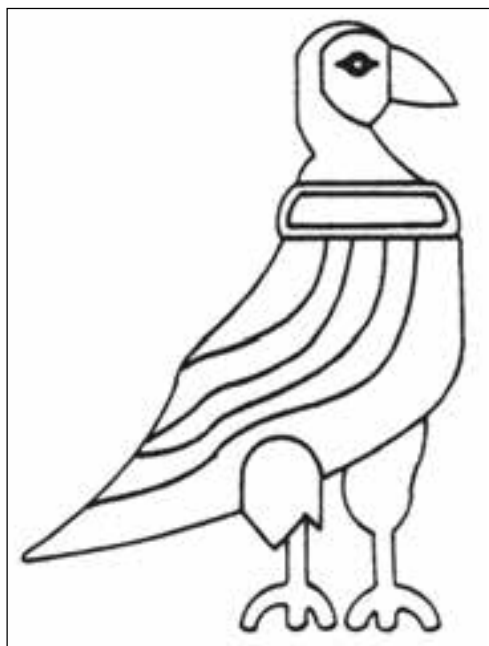
شکل ۱۸-۱- گچ‌بری برجسته، مربوط به هنر ساسانی، با نقش گیاهی



شکل ۱۹-۱- گچ‌بری برجسته با نقش گیاهی، کاخ کیش عهد ساسانی



شکل ۲۱-۱- پرنیان ساسانی، با نقش حیوانی ازدها



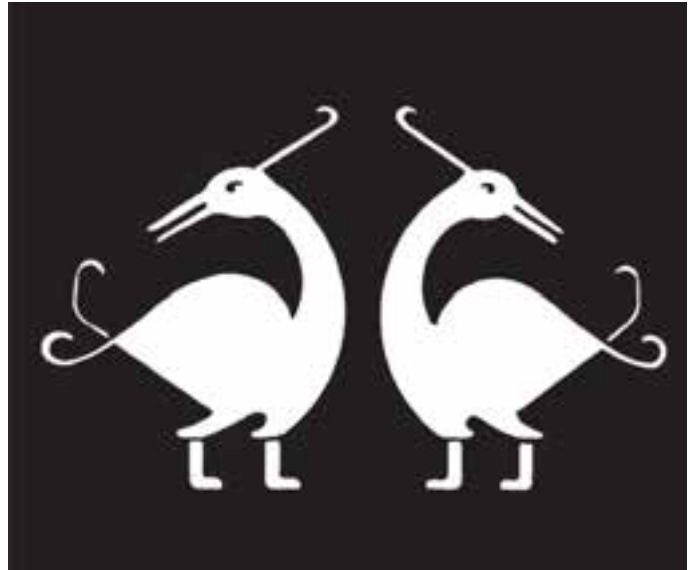
شکل ۲۰-۱- طرحی از پارچه‌ی پرنیان ساسانی، با نقش برنده

تمرین

۱- از هنرجویان خود بخواهید تا به گردآوری نقوش گیاهی از صنایع دستی شهر خود و یا سایر شهرها بپردازند، سپس با تلفیق و تکرار آن‌ها سعی نمایند نقش مایه‌ی جدیدی به وجود آورند.



شکل ۲۳-۱- نقاشی روی سفال با نقش هندسی، مربوط به تمدن شوش



شکل ۲۲-۱- پرندگان ساسانی، با نقش حیوانی غاز

- ۲- با استفاده از نقش شکل ۲۳-۱، و با تکثیر پذیری به شیوه‌ی شکل‌های ۲۴-۱ و ۲۵-۱ سعی کنید به یک نقش مایه دست یابید. این تمرین را می‌توانید در گروه‌های چند نفری انجام دهید.
- ۳- یک تصویر حیوان انتخاب کنید و از آن جهت ایجاد یک نقش مایه به صورت سیاه‌گون یا سایه‌وار استفاده نمایید.



شکل ۲۵-۱- پلاک گلی با نقش هندسی، مربوط به تمدن هخامنشی



شکل ۲۴-۱- نقاشی روی سفال با نقش هندسی، مربوط به تمدن شوش

پرسش

۱- آیا راه حل‌های دیگری برای دست یافتن به این‌گونه نقش مایه‌ها می‌توانید پیشنهاد کنید؟

۲- به نظر شما کدام روش‌ها برای دسترسی به این‌گونه نقوش مناسب‌ترند؟

هندسی ساده آثاری زیبا و بدیع به وجود آورده‌اند.

در تمدن کهن شوش نقوش تزئینی هندسی، برای تزئین ظروف کاربرد فراوان داشته است و هنرمندان آن عهد با اشکال

دانش‌افزایی

در خاتمه از هنرجویان بخواهید موارد زیر را به دقت مطالعه نمایند. سپس به صورت گروهی در مورد مطالب پرسیده شده پاسخ دهند و یا تمرینات آن را در گروه‌های کوچک انجام دهند.

انواع نقش مایه‌ها قبل و بعد از اسلام رایج بوده است. بیشترین نوع کاربرد آن بعد از اسلام در هنر آجرکاری، خاتم‌کاری، کاشیکاری و منبت‌کاری مشاهده می‌گردد (شکل ۱-۲۶).



شکل ۱-۲۶- مهر گلی با نقش هندسی، تمدن شوش

پرسش

- ۱- واژه‌ی فارسی معادل «موتیف» چیست؟
- ۲- از لحاظ شکل ظاهری موتیف‌ها به چند دسته تقسیم می‌شوند؟
- ۳- ویژگی اصلی یک موتیف چیست؟
- ۴- موتیف‌ها بیشتر برای چه مواردی به کار گرفته می‌شوند؟
- ۵- در محلی که شما زندگی می‌کنید موتیف‌های سنتی، شامل چه نقش‌هایی می‌باشند؟
- ۶- سعی کنید با استفاده از موتیف‌های سنتی و تلفیق آن‌ها یک نقش مایه‌ی جدید به وجود آورید.
- ۷- با استفاده از موتیف‌ها سعی کنید یک اثر گرافیکی خلق نمایید. (ترجیحاً آستر بدرقه، نشانه، سربرگ و یا اوراق اداری، ساک دستی و یا کاغذ کادو).

دانش‌افزایی

تمدن‌های کهن با استفاده از نمادها سعی در بیان مفاهیم گوناگون داشته‌اند و شاید ابتدایی‌ترین مفاهیم و مهم‌ترین عناصر برای آنان عناصر چهارگانه‌ی آب، باد، خاک و آتش بوده است. این امر موجب گشت تا برای عناصر مهمی که در زندگی انسان همواره نقش و اهمیتی خاص داشته‌اند علامت‌هایی را در نظر گیرند. به گونه‌ای که این نمادها حتی بر ظروف معمولی و ابزارآلاتی که روزانه از آن‌ها استفاده می‌کردند نقش و حک شدند (شکل ۲۸-۱).



شکل ۲۸-۱- ظرف منقوش به نقش بز - مربوط به تمدن شوش

نقش و تصویر، وسیله‌ای برای ارتباط

انسان از دیرباز درصدد ارتباط با هم‌نوعان خود بوده و برای این امر از شیوه‌های گفتاری، ترسیمی و نمایشی به خوبی سود جسته است.

به ویژه، ارتباطات ترسیمی یا به بیان جامع‌تر - ارتباطات تصویری - همواره نقش ویژه‌ای در برقراری ارتباط میان انسان‌ها داشته است.

با گذشت زمان، در مشرق زمین، برای نخستین بار سومریان موفق به ابداع خط میخی که اولین خط شناخته شده است گردیدند (شکل ۲۷-۱). این خط بنیان و اساسش همانا تصویر است.

دلیل نام‌گذاری این خط به خط میخی، شبیه بودن آن به شکل میخ است. کاتبان خط میخی را با استفاده از ابزار نوک‌تیز بر لوح گلی به شیوه‌ی گود کردن می‌نوشتند. اصولاً این خط برای نوشتن روی سنگ و یا خشت ابداع شده بود و شکل اجزای آن هماهنگ با این فرایند حکاکی بود.



شکل ۲۷-۱- تصویر بیانگر نمونه‌ای از خط میخی است.

همان‌گونه که در تصویر مشاهده می‌شود، نقوش حیوانات مختلف که هر کدام بیانگر یک نماد می‌باشند، زینت بخش ظروف زندگی مردم عادی بوده است.

پرسش

- ۱- به نظر شما نقوش، در تمدن‌های گذشته، به غیر از جنبه‌ی تزیینی چه کاربرد دیگری داشته‌اند؟
 - ۲- آیا می‌دانید به این نقوش که معنا و مفهومی فراتر از نقش تزیینی یافته‌اند چه می‌گویند؟
 - ۳- آیا جایگاه و کاربرد این نقوش در عصر حاضر نیز همانند گذشته است؟ تفاوت کاربردشان در چه می‌باشد؟
- * برای دست یافتن به این پاسخ می‌توانید در قالب گروه‌های چند نفری به جمع‌آوری اطلاعات بپردازید، اطلاعات خود را به کلاس بیاورید و با مشارکت دیگر هنرجویان، پیرامون آن‌ها بحث و تبادل نظر کنید.

دانش‌افزایی

در ایران می‌باشد^۱. علاوه بر غارهای باستانی، نقوش ترسیم شده بر سفالینه‌های سیلک کاشان گواهی دیگر بر این مدعا است و اغلب نقش‌های موجود بر این ظروف با الهام از نقوش ساده‌ی هندسی و حیوانی می‌باشند که به رنگ قهوه‌ای تیره رنگ‌آمیزی شده‌اند. نکته‌ی جالب توجه در این‌گونه نمادها همانا تطبیق فن و شیوه‌ی ترسیم آن‌ها با اصول و شیوه‌های ساده‌سازی در هنر گرافیک امروز است.

آنچه در این‌گونه نمادها به صورت واضح و مشترک دیده می‌شود عبارت است از:

- ۱- هماهنگی و انسجام شیوه‌های اجرایی در طراحی.
- ۲- هماهنگی بین فضاهای مثبت و منفی (سیاه و سفید) در نمادهای نوشتاری و تصویری اصول فوق به طرز دقیق و هنرمندانه به کار گرفته شده است. این نقوش، در طول

امروزه دیگر نمادهای تصویری در زبان‌ها جایگاهی ندارند، تنها زبان و خط چینی است که به صورت اندیشه‌نگار^۱ هنوز هم در حد نمادهای تصویری گذشته خود باقی مانده که این خود موجب دشواری فراگیری این خط و زبان شده است؛ خط چینی بالغ بر هزار نماد تصویری دارد.

انسان‌ها در طول زمان به تدریج فراگرفتند که برای انتقال مفاهیم از طریق تصویر و یا نوشته، اصل مهم و اساسی همان ساده‌پردازی در قالب شکل ظاهری نمادها است که موجب هرچه ساده و سهل‌تر شدن ارتباط می‌گردد.

در سرزمین ما ایران نیز، از گذشته‌های بسیار دور (حدود ۸۰۰۰ سال پیش) علائم و نمادهایی بر دیواره‌ی غارهای میرملاس واقع در لرستان حک و نقش شده‌اند که خود بیانگر قدمت و جایگاه نماد

۱- Ideogram

۲- هگل، تاریخ هنر را به سه دوره‌ی سمبولیک، کلاسیک و رمانتیک، تقسیم می‌کند. بنابراین تمدن‌های مختلف بشری همه در آغاز، هنر سمبولیک یا نمادین را تجربه کرده‌اند.

تاریخ بر بناها، دست‌بافت‌ها، نگارگری‌ها و سایر هنرهای ظریف ایرانی نقش شده و هنر گرافیک ایران را تحت تأثیر خود قرار داده‌اند. در عصر حاضر - به خصوص از دهه‌ی چهل شمسی تا کنون - در جامعه‌ی ما، نشان‌های تصویری و نوشتاری رشدی پرشتاب همراه با نوآوری داشته‌اند که در داخل کشور و نیز جوامع

تمرین

در قالب گروه‌های دو یا سه نفری به جمع‌آوری نقوش و نمادهای موجود در صنایع دستی بپردازید. برای خود یک دسته‌بندی به وجود آورید. سعی کنید پیرامون این نقش‌ها و علت یا انگیزه‌ی پیدایی آن‌ها به بحث و گفت‌وگو بپردازید.

* هنرآموز عزیز، در این تمرین شما به هنرجویان قدرت بیان در مورد موضوعات خواهید آموخت سعی کنید در مواقعی که هنرجویان از بحث خارج می‌شوند با راهنمایی‌های خود آن‌ها را جهت دست‌یافتن به پرسش و پاسخ‌های منطقی هدایت کنید.

دانش‌افزایی

نشانه (آرم)^۱

واژه‌های آرم، نشانه، سمبل و نماد واژگانی می‌باشند که به‌طور روزمره در زبان محاوره‌ای ما گاه و بی‌گاه شنیده می‌شوند. آنچه اهمیت دارد معنا و مفهوم این واژه‌هاست که به اختصار مهم‌ترین تعاریف آن‌ها را در این‌جا توضیح می‌دهیم:

آرم، واژه‌ای فرانسوی است که در دهه‌های اخیر به حیطه‌ی فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی راه یافته‌است و در دانشگاه‌ها و مراکز آموزشی هنر کاملاً واژه‌ای پذیرفته شده است و واژه‌ی «نشانه» مناسب‌ترین معادل برای «آرم» در زبان فارسی می‌باشند.

گاهی به جای آرم از کلمه‌ی «سمبل»^۲ نیز استفاده می‌شود.

در فرهنگ فارسی عمید معادل واژه‌ی سمبل عبارت است از: «نشانه، نشان، علامت، اشاره، رمز، نمونه، نماینده، شعار، و علامتی که معرف چیزی باشد» است. در حقیقت نشانه، آرم یا سمبل، بیانگر چیزی است که در ذهن فرد، بر مفهوم یا چیزی دیگر دلالت کند و چه بسا در بسیاری موارد چون نامی تصویری برای فرد، مکان و یا مؤسسه‌ای به شمار آید، و به عبارتی «آنچه ما سمبل می‌نامیم عبارت است از یک اصطلاح، یک نام، یا حتی تصویری که ممکن است نماینده‌ی چیز مأنوسی در زندگی روزانه باشد»^۳.

۱- Arme

۲- Symbol

۳- انسان و سمبل‌هایش



نمایشگاه کتاب جمهوری اسلامی
ایران، طراح: محمدحسین حلیمی



انتشارات سروش، طراح: قباد
شیوا



کانون پرورش فکری کودکان و
نوجوانان، طراح: محمد پولادی —
محمد رضا عرفانی



سازمان ورزشی زنان کشور،
طراح: مرتضی ممیز



نمایشگاه دو سالانه‌ی کاریکاتور،
طراح: جواد پویان



مؤسسه‌ی امور سینمایی فارابی،
طراح: مرتضی ممیز



باشگاه ورزشی فنی و حرفه‌ای،
طراح: اسدالله چهره‌پرداز



نمایشگاه جمهوری اسلامی ایران
در ژاپن، طراح: مرتضی ممیز



ستاد نمایشگاه‌های خارج از کشور،
طراح: مصطفی اسلامی



ساختمان اجلاس سران کشورهای
اسلامی، طراح: مرتضی ممیز

شکل ۲۹-۱- الف — نمونه‌ای از نشانه‌های فرهنگی (تصویری)

نشانه‌ها به تدریج در تمدن‌های گوناگون برای خود جایگاهی مناسب پیدا کرده و در قالب تصویر و نوشته در حیطه‌های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی در جوامع گوناگون رسوخ کردند. امروزه اهمیت نشانه‌ها تا بدان جاست که در شاخه‌ی هنر گرافیک در مدارس و دانشگاه‌ها دارای واحد درسی تخصصی است.

تمرین

از هنرجویان بخواهید معنی لغات زیر را از فرهنگ لغت بیابند و در مورد تفاوت‌های آن‌ها در کلاس بحث کنند:
Sign, Mark, Trade mark, Logo, Emblem, Brand.

انواع نشانه از نظر موضوعی

۱- نشانه‌های فرهنگی: به آن دسته از نشانه‌هایی که شامل دربرگیرنده‌ی فعالیت نهادها، سازمان‌ها و افراد حقیقی یا حقوقی در زمینه‌ی فرهنگی و اعتلای فرهنگ جامعه است نشانه‌ی فرهنگی گویند. این گونه نشانه‌ها برگرفته از فرهنگ بومی و سنتی جوامع بوده و اغلب رنگ و بوی فرهنگ بومی هر جامعه را دارا می‌باشند. در هر کشور بسیاری از سازمان‌ها علاقه دارند که نشانه‌ای ویژه داشته باشند و در ایران نیز با توجه به پشتوانه‌ی غنی فرهنگی آن در چند دهه‌ی اخیر این گونه نمادها نقش و منزلتی خاص برای خود یافته‌اند (شکل ۲۹-۱- الف و ب).



موزه‌ی رضا عباسی، طراح: مرتضی ممیز، خوشنویسی: محمد احصایی



فرهنگسرای نیاوران، طرح و خوشنویسی: محمد احصایی



روایت فتح، طراح: رضا عابدینی



سرلوحه نشریه‌ی شریف، طراح: مرتضی ممیز



مسجد جمکران، طراح: مسعود نجابتی



شبکه‌ی دو صدا و سیما، طراح: جواد پویان



نمایشگاه‌های قرآن کریم، طراح: مصطفی اسداللهی



بیمه‌ی آسیا، طراح: مصطفی اسداللهی

شکل ۲۹-۱-ب - نمونه‌ای از نشانه‌های فرهنگی (نوشتاری)

۲- نشانه‌های تجاری^۱: به گونه‌ای از نشانه‌ها که به صورت یک نشانه‌ی تصویری یا نوشتاری، جهت مشخص نمودن نوع محصولات و یا ارائه‌ی خدمات سازنده و تولیدکننده‌ی خاص تجاری به کار گرفته می‌شوند، نشانه‌ی تجاری می‌گویند. این گونه نشانه‌ها گاه به تنهایی معرف محصول و یا نوعی از فعالیت تولیدی می‌باشند که در گذشته بیشتر به صورت تصویری بودند. در گذشته‌های نه‌چندان دور حتی بر سردر مغازه‌های افراد و مشاغل مختلف مشابه این نمونه‌های تصویری دیده می‌شد. به‌عنوان مثال، فردی که کفاش بود، بر سردر مغازه یا دکان او شکل و تصویر

کفش به کار گرفته می‌شد. با پیشرفت جوامع و به دنبال آن بالا رفتن فهم و سواد بصری، به تدریج خط و خط‌نوشته نیز جهت معرفی این گونه مؤسسات برای خود جای باز کرد. جامعه‌ی ما نیز از این امر مستثنی نبود به خصوص که در ایران از گذشته‌های دور خط جایگاهی ویژه داشته است. در چند دهه‌ی اخیر نیز توسط طراحان معاصر ایرانی نشانه‌هایی از این دست به‌وجود آمد. (تصویر ۳-۱) به طوری که اکنون با توجه به گسترش و پیشرفت صنایع و کارخانجات مختلف تعداد چنین نشانه‌هایی در جامعه‌ی ما روزبه‌روز بیشتر می‌شود.



شرکت ملی فولاد، طراح: مرتضی ممیز



لاستیک خوزستان، طراح: مرتضی ممیز



شرکت سایپا، طراح: مرتضی ممیز



شرکت خودروسازی پژو

شکل ۳-۱- در این تصاویر انواع نمادهای تجاری برای مؤسسات مختلف مشاهده می‌شود، برای طراحی این نمادها از عناصر تصویری و نوشتاری استفاده شده است.

انواع نشانه از نظر بصری

نشانه‌ها با توجه به عناصر و ساختار تشکیل دهنده‌ی آن‌ها، به گروه‌های زیر تقسیم می‌شوند:

۱- نشانه‌های تصویری (Pictogram)

۲- نشانه‌های نوشتاری (Logotype)

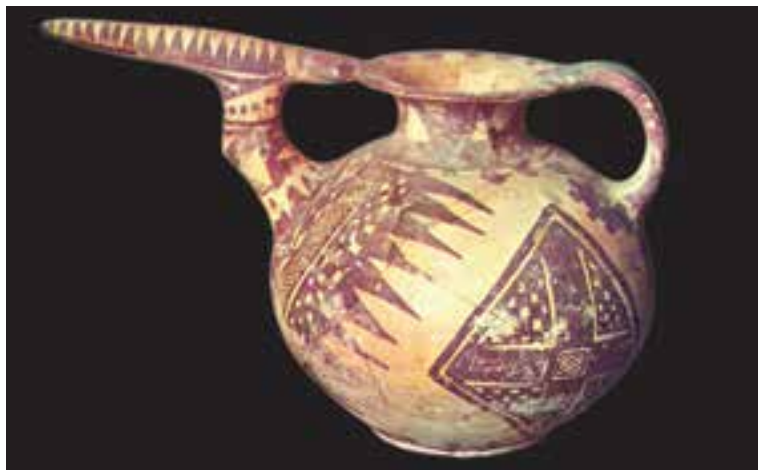
۳- نشانه‌های تلفیقی

۱- نشانه‌ی تصویری (Pictogram): این گونه نشانه‌ها،

همان‌گونه که از نامشان پیداست، عنصر اصلی تشکیل دهنده‌ی آن‌ها تصویر است و به واسطه‌ی تصویر، بیشترین مفاهیم موجود در نشانه به مخاطب انتقال می‌یابد. این گونه نشانه‌ها گاه از یک یا چند تصویر تشکیل می‌شوند - که البته پیشنهاد می‌شود از کم‌ترین و واضح‌ترین تصویر جهت نشان استفاده کرد - و گاه آن‌ها به شیوه‌ی مستقیم یا غیرمستقیم خود بیان‌کننده‌ی مفهوم خاصی می‌باشند. به‌عنوان مثال در نشانه‌ای که برای یک شرکت هواپیمایی به نام «سیمرغ» طراحی می‌شود، می‌توان از تصویر

پرنده‌ی سیمرغ استفاده نموده (شیوه‌ی مستقیم)، و در موردی دیگر مؤسسه‌ای که فعالیت اصلی آن گردشگری است می‌تواند از تصویر پرنده‌ی سیمرغ جهت نشان خود بهره‌گیرد (شیوه‌ی غیرمستقیم). در مورد اخیر از تصویر سیمرغ به‌عنوان نشانه‌ای از وسایل مختلف سفر (پرواز با هواپیما) به صورت استعاری استفاده شده است.

در ادبیات ملت‌های مختلف همواره از زبان استعاره برای انتقال مفاهیم به صورت غیرمستقیم استفاده شده است و گاه نیز طراحان از تلفیق هر دو شیوه به طراحی نشانه پرداخته‌اند. نیاکان ما به جادوی انتقال مفاهیم از طریق تصویر کاملاً واقف بودند، و از این امر نهایت استفاده را جهت ثبت اندیشه‌ها، آداب و روش زندگی و وقایع مهم به عمل آورده‌اند. آنچه توجه ما را به خود جلب می‌کند سادگی تصاویر و گاه انتزاع خارق‌العاده‌ای است که طراحان امروزی تلاش می‌کنند به آن دست یابند (شکل‌های ۳۱-۱ تا ۳۳-۱).



شکل ۳۱-۱ - ظرف سفالین - سیلک، شهر مردگان - سده‌ی نهم و هشتم قبل از میلاد



شکل ۳۲-۱ در گذشته‌های نه‌چندان دور پدران ما به اهمیت استفاده از نقوش تصویری بر روی نشان‌ها و مهرها پی برده بودند و از نقش‌های حیوانی و چهره‌های انسانی جهت مهرهای شخصی خود که اغلب از جنس فلز برنج بود استفاده می‌کردند و گاه نیز از این نقش‌ها بر روی نگین انگشتری خود برای مهر سود می‌جستند.



شکل ۱-۳۳- الف



شکل ۱-۳۳- ب

عنصر اصلی در طراحی این نمادها انسان است. در شکل ۱-۳۳- الف، طراحی با اندام انسان و در شکل ۱-۳۳- ب، طراحی به وسیله اجزای بدن انسان (سر انسان) صورت گرفته است. طراحان در این تصاویر سعی کرده‌اند به شیوه‌های ساده و گاه قدری طبیعت‌گرایانه جهت دست یافتن به نمادهای تصویری جدیدی دست یابند.



نشانه برای یک رویداد فرهنگی،
طراح: مصطفی اسداللهی



جشنواره‌ی فیلم کودکان و نوجوانان،
طراح: علی وزیریان



مؤسسه‌ی ترجمه و نشر کتاب، طراح:
مسعود سپهر



سازمان مدارک فرهنگی انقلاب
اسلامی، طراح: محمدحسین حلیمی

شکل ۳۴-۱- نشانه‌های تصویری ساده‌شده‌ی فوق به سادگی در ذهن مخاطب جای می‌گیرند و از ماندگاری بالایی برخوردارند. این نشانه‌ها خود نیز از بیان موضوعی بسیار بالایی برخوردارند.

نمادها و نشانه‌های تصویری از لحاظ انتقال مفهوم و شیوه‌ی بیانی خود به چند نوع، به شرح زیر، تقسیم می‌شوند:
الف- نمادها و نشانه‌هایی که مفهوم نمادین آن‌ها با موضوع، ارتباطی مستقیم دارد و صراحتاً و به شیوه‌ی مستقیم به نوع خدمات و فعالیت مؤسسه یا نهادی اشاره می‌نماید؛ برای مثال به نشانه‌ی یک مؤسسه‌ی انتشاراتی می‌توان اشاره کرد که از تصویر کتاب جهت طراحی آن استفاده شده است (شکل ۳۵-۱).



شکل ۳۵-۱- شهر کتاب، طراح: علی خورشیدپور

نباید فراموش کرد که نشان تصویری هر قدر ساده‌تر باشد ماندگاری بیش‌تری در ذهن مخاطب خواهد داشت. لذا طراح باید در کار طراحی هرگونه نماد و نشان این امر را سرلوحه‌ی کار قرار دهد. همان‌طور که در شکل ۳۴-۱ می‌بینید عملکرد و فعالیت یک نهاد، مؤسسه یا سازمان خاص از طریق تصویر به سادگی قابل انتقال است. برخی مواقع ممکن است جهت طراحی یک نشانه، طراح مجبور به استفاده از چند تصویر شود. در این حالت بهتر است ابتدا تصاویر به صورت مجزا از یکدیگر ساده شوند و سپس نسبت به قرارگیری، ترکیب و تلفیق آن‌ها با هم اقدام شود. در نهایت باید سعی شود ساختاری نو به وجود آید تا عملکرد آن نهاد یا سازمان به خوبی بیان گردد.

تمرین

به همراه دو یا سه نفر از هم کلاسی‌های خود به جمع‌آوری نمادهایی که با موضوع ارتباط مستقیم دارند بپردازید، سپس

آن‌ها را به کلاسی آورده و مورد نقد و بررسی قرار دهید.



شکل ۳۶-۱- پارس خودرو، طراح: پازوکی

ب- نمادها و نشانه‌هایی که مفهوم و معنای نمادین آن‌ها با نوع فعالیت و موضوعشان ارتباط غیرمستقیم دارد، همانند نشانه‌ی کارخانه‌ی اتومبیل‌سازی پارس خودرو (شکل ۳۶-۱). این گونه نشان‌ها را در کارخانه‌های سازنده‌ی سایر ماشین‌ها در سطح جهانی نیز می‌توان یافت.

تمرین

با دویا سه نفر از هم کلاسی‌های خود به جمع‌آوری نشانه‌هایی بپردازید که با موضوعشان ارتباط غیرمستقیم دارند. سپس آن‌ها را مورد نقد و بررسی قرار دهید. آیا نمونه‌های دیگری را می‌شناسید که این گونه باشند؟

دارد. برای مثال، نشانه‌ی دانشگاه تهران (شکل ۳۷-۱) که برگرفته از نقوش بومی و سنتی دوره‌ی ساسانیان است و روحی کاملاً ایرانی دارد.

ج- نمادها و نشانه‌هایی که با موضوع هیچ نوع ارتباطی، مستقیم یا غیرمستقیم، ندارند و تصویری که جهت طراحی این گونه نشانه‌ها انتخاب می‌شود بیشتر حال و هوای فرهنگ بومی را



شکل ۳۷-۱- دانشگاه تهران، بازسازی: مرتضی ممیز

می‌توان از نشان «گمرک ایران» و نشان «معاونت پیشگیری سازمان بهزیستی کشور» نام برد که در نظر اول اصلاً با نوع خدمات رسانی‌شان ارتباطی ندارند ولی مخاطب، به تدریج، آن‌ها را به‌عنوان نوع فعالیت آن مؤسسات می‌پذیرد و با دیدن آن‌ها به یاد آن شرکت‌ها و ارائه‌ی خدماتشان خواهد افتاد (شکل ۳۸-۱).

د- نمادها و نشانه‌هایی که از نقوش و تصاویر ساده شده‌ی انتزاعی تشکیل شده‌اند. این گونه نمادها در ابتدا هیچ‌گونه مفهوم و بیانی از نوع خدمات و فعالیت‌های مؤسسه، شرکت یا نهاد مورد نظر را به ذهن متبادر نمی‌سازند، بلکه نشانه، به تدریج، خود به‌عنوان نمادی برای آن مؤسسه در اذهان جای می‌گیرد و بیان‌کننده‌ی مفاهیم و نوع فعالیت آن مؤسسه خواهد شد. برای مثال



انجمن زیست‌شناسی، طراح: مسعود سپهر



گمرک ایران، طراح: مرتضی ممیز



معاونت پیشگیری سازمان بهزیستی کشور، طراح: ایرج انواری



شرکت سازه گستر، تولید قطعات خودرو، طراح: ایرج میرزا علیخانی



مجتمع همایش‌های بین‌المللی جمهوری اسلامی ایران، طراح: علی خورشیدپور



شرکت ملی فولاد ایران، طراح: مرتضی ممیز



سازمان مبارزه با سوانح طبیعی، طراح: مرتضی ممیز

شکل ۳۸-۱- تصاویر بیانگر نشان‌های انتزاعی می‌باشند. این‌گونه نشان‌ها در نگاه اول با موضوع چندان مرتبط به نظر نمی‌رسد ولی با کمی تأمل درمی‌یابیم که هریک با الهام از ریشه‌ای تصویری و ساده شدن به این مرحله رسیده است و در گذر زمان معنی و مفهوم خاص خود را در ذهن افراد ثبت می‌نماید.