

وقتی ایران دیده نمی‌شود

در جستجوی زبان فرمال ایرانی در طراحی گرافیک معاصر

• بخش اول

درباره نویسنده

سینان درخشان

طراح گرافیک

عضو دپارتمان هنر اندیشکده سیمرغ

پژوهشگر آینده طراحی

وبسایت:

derakhshanstudio.ir

فهرست

پیشگفتار

سخن نویسنده

فصل اول

زبان تصویر؛ از پیدایش تا شکل‌گیری زبان‌های بصری

1-1. تصویر؛ نخستین زبان بشر

2-1. پیدایش ارتباط تصویری

3-1. مفهوم فرم در هنر

4-1. زبان فرمال و دستور زبان بصری

5-1. تفاوت فرم، سبک، مکتب، جنبش و هویت بصری

6-1. فرایند شکل‌گیری یک زبان فرمال

فصل دوم

تاریخ تکامل زبان‌های فرمال در هنر و طراحی

1-2. مصر باستان

2-2. یونان

3-2. روم

4-2. بیزانس

5-2. هنر اسلامی

6-2. چین

7-2. ژاپن

8-2. رنسانس

9-2. انقلاب صنعتی

10-2. باهاوس

11-2. سبک بین‌المللی (Swiss Style)

12-2. مدرنیسم

13-2. پست‌مدرنیسم

14-2. عصر دیجیتال

فصل سوم

اطلس سبک‌های طراحی گرافیک

1-3. آرت نوو (Art Nouveau)

2-3. آرت دکو (Art Deco)

3-3. کانستراکتیویسم (Constructivism)

4-3. باهاوس (Bauhaus)

5-3. سبک بین‌المللی (Swiss Style)

6-3. مینیمالیسم (Minimalism)

7-3. ماکسیمالیسم (Maximalism)

8-3. پانک (Punk)

9-3. ممفیس (Memphis)

10-3. بروتالیسم (Brutalism)

11-3. نئوبروتالیسم (Neo-Brutalism)

12-3. طراحی تخت (Flat Design)

13-3. اسکئومورفیسم (Skeuomorphism)

14-3. تایپوگرافی تجربی (Experimental Typography)

پیشگفتار

هر تمدنی، پیش از آنکه با واژه‌ها سخن بگوید، با تصویر سخن گفته است.

انسان پیش از آنکه بتواند تاریخ خود را بنویسد، آن را بر دیواره غارها ثبت کرد. پیش از آنکه قواعد زبان را تدوین کند، شکل‌ها را کنار یکدیگر نشاند، فاصله‌ها را معنا کرد و از خط، نقش و هندسه برای انتقال اندیشه بهره گرفت. تصویر، نخستین حافظه مشترک انسان بود؛ زبانی که پیش از مرزهای سیاسی، پیش از نام کشورها و حتی پیش از شکل‌گیری بسیاری از تمدن‌های شناخته‌شده وجود داشت.

اما زبان تصویری، مجموعه‌ای از نقش‌ها و رنگ‌ها نیست.

هرگاه یک جامعه در طول زمان، شیوه‌ای ویژه برای ساختن فرم، سازمان دادن فضا، ایجاد تناسب، تعریف ریتم، استفاده از خط، هندسه و رابطه میان عناصر پیدا کند، چیزی فراتر از یک مجموعه تصویر شکل می‌گیرد؛ **یک زبان فرمال**.

سبک‌های بزرگ تاریخ هنر و طراحی، تنها به این دلیل ماندگار نشده‌اند که رنگ‌ها یا نقش‌های ویژه‌ای داشته‌اند. پشت هرکدام، مجموعه‌ای از قواعد و انتخاب‌های فرمی وجود دارد؛ قواعدی که گاهی آن‌قدر درونی و عمیق شده‌اند که حتی پس از تغییر رسانه، زمان و جغرافیا، همچنان قابل تشخیص‌اند.

مینیمالیسم با کمینه‌گرایی خود شناخته می‌شود.

سبک بین‌المللی با شبکه، نظم و ساختار.

پانک با گسست، تضاد و سرپیچی از نظم موجود.

آرت نوو با حرکت و سیالیت خطوط.

ساخت‌گرایی با هندسه، ساختار و انرژی بصری.

و باهاوس با پیوند فرم، کارکرد و اندیشه.

در هر یک از این نمونه‌ها، ما فقط با یک ظاهر روبه‌رو نیستیم؛ با **منطق تولید ظاهر** روبه‌رو هستیم.

اما هنگامی که به تاریخ هنر و طراحی ایران نگاه می‌کنیم، با پرسشی دشوار روبه‌رو می‌شویم.

چگونه تمدنی با چنین پیشینه گسترده‌ای در معماری، فرش، نگارگری، خوشنویسی، کاشی‌کاری، سفال، فلزکاری و دیگر شاخه‌های هنر، هنوز نتوانسته است در طراحی گرافیک معاصر به زبانی فرمال و قابل تشخیص دست پیدا کند؟

ما نشانه‌های ایرانی فراوان داریم.

رنگ‌های ایرانی داریم.
نقش‌های ایرانی داریم.
کاشی ایرانی داریم.
فرش ایرانی داریم.
خط ایرانی داریم.
نگارگری ایرانی داریم.
معماری ایرانی داریم.

اما آیا زبان فرمال ایرانی داریم؟

این پرسش، نقطه آغاز این پژوهش است.

مسئله این مقاله، انکار ارزش هنر ایران یا نادیده گرفتن میراث تصویری آن نیست. برعکس، این پژوهش از دل همین میراث شکل می‌گیرد. مسئله این است که چرا بخش بزرگی از این میراث، در دوره معاصر به مجموعه‌ای از **عناصر قابل استفاده** تبدیل شده، اما کمتر به مجموعه‌ای از **قواعد قابل تولید** تبدیل شده است.

ما اغلب برای ایرانی کردن یک اثر، چیزی ایرانی به آن اضافه می‌کنیم.

یک نقش.

یک رنگ.

یک بنا.

یک خط.

اما اگر آن عنصر حذف شود، چه چیزی از ایرانی بودن اثر باقی می‌ماند؟

اگر پاسخ هیچ باشد، شاید آنچه ساخته‌ایم یک زبان ایرانی نباشد؛ بلکه یک طراحی معاصر با **نشانه‌های ایرانی** باشد.

این تفاوت کوچک به نظر می‌رسد، اما در حقیقت فاصله میان «هویت تصویری» و «زبان فرمال» است.

در این پژوهش تلاش می‌شود پیش از رسیدن به پاسخ، خودِ مفهوم زبان تصویری و فرمال بررسی شود؛ سپس مسیر تکامل آن در تاریخ هنر و طراحی دنبال شود و سبک‌های گوناگون طراحی گرافیک از نظر شکل‌گیری، ساختار، قواعد، زمینه تاریخی و چهره‌های اثرگذار مطالعه شوند.

این مسیر از یک دلیل روشن پیروی می‌کند:

نمی‌توان از نبودن یک زبان فرمال سخن گفت، بدون آنکه ابتدا بدانیم زبان‌های فرمال چگونه به وجود آمده‌اند.

بنابراین، این مقاله از نخستین تصویر انسان آغاز می‌کند و به شکل‌گیری ارتباط تصویری، مفهوم فرم، دستور زبان بصری و تفاوت میان فرم، سبک، مکتب، جنبش و هویت بصری می‌رسد. سپس در فصل‌های تاریخی، مسیر دگرگونی زبان تصویری در تمدن‌ها و دوره‌های گوناگون بررسی می‌شود و در ادامه، اطلس گسترده‌ای از سبک‌های مهم طراحی گرافیک شکل می‌گیرد.

هدف این مسیر، ستایش سبک‌های شناخته‌شده یا مقایسه ساده آن‌ها با هنر ایران نیست.

هدف، ساختن یک **معیار سنجش** است.

می‌خواهیم بدانیم وقتی از «سبک» سخن می‌گوییم دقیقاً درباره چه چیزی حرف می‌زنیم. چه چیزی باعث می‌شود یک اثر در نگاه ما سوئیسی، پانک، مینیمال، آرت نوو یا ساخت‌گرا به نظر برسد؟ آیا این تشخیص فقط از رنگ و نقش می‌آید، یا از روابط عمیق‌تری میان خط، فرم، فضا، هندسه، ریتم، تناسب و ترکیب‌بندی؟

و هنگامی که این معیار روشن شد، می‌توان پرسش اصلی را دوباره مطرح کرد:

اگر ایران چنین میراث فرمال گسترده‌ای داشته است، چرا زبان فرمال معاصر آن در طراحی گرافیک شکل نگرفته است؟

شاید پاسخ در خودِ گذشته پنهان باشد.

شاید در فاصله‌ای که میان سنت و طراحی معاصر ایجاد شده است.

شاید در شیوه آموزش هنر.

شاید در نگاه ما به میراث فرهنگی.

شاید در عادت به استفاده تزئینی از عناصر ایرانی.

و شاید در این واقعیت ساده که هنوز کمتر تلاش کرده‌ایم از میراث خود، قاعده استخراج کنیم.

این پژوهش قرار نیست یک نقش تاریخی را به عنوان «سبک ایرانی» معرفی کند.

قرار نیست برای ایران یک رنگ انتخاب کند.

قرار نیست مجموعه‌ای از نمادها بسازد و نام آن را هویت ایرانی بگذارد.

مسئله بسیار عمیق‌تر از این‌هاست.

مسئله این است که آیا می‌توان از دل معماری، فرش، نگارگری، خوشنویسی، هندسه و دیگر میراث‌های تصویری ایران، اصولی را کشف کرد که قابلیت زندگی در زمانه امروز را داشته باشند؛ اصولی که بتوانند در پوستر، نشانه، بسته‌بندی، صفحه نمایش، حرکت، تایپوگرافی و دیگر رسانه‌های معاصر دوباره متولد شوند.

زیرا اگر زبان فرمالی قرار است شکل بگیرد، نباید موزه‌ای باشد.

باید بتواند آینده را طراحی کند.

و شاید مهم‌ترین پرسش این مقاله همین باشد:

ما به گذشته‌ای نگاه می‌کنیم که در آن ایران بارها و بارها زبان تصویری خود را ساخته است؛ پس چرا در زمانه‌ای که بیش از هر دوره دیگری امکان تولید و انتشار تصویر داریم، فرم معاصر ما کمتر می‌تواند بگوید از کجا آمده است؟

شاید مسئله این نیست که ایران چیزی برای گفتن ندارد.

شاید مسئله این است که **هنوز زبان تازه‌ای برای گفتنش پیدا نکرده است.**

این مقاله تلاشی است برای پیدا کردن همین زبان.

فصل اول

زبان تصویر؛ از پیدایش تا شکل‌گیری زبان‌های بصری

- ۱-۱. تصویر؛ نخستین زبان بشر

پیش از آنکه انسان واژه را بیافریند، تصویر را آفرید. پیش از آنکه نخستین نشانه‌های نوشتاری بر گل، سنگ یا پوست جانوران نقش ببندد، انسان با کشیدن خطی ساده بر دیواره غارها، اندیشه خود را به جهان پیرامون سپرد. از همین جا می‌توان گفت که تاریخ تصویر، از تاریخ نوشتار کهن‌تر است و زبان دیداری، نخستین زبان مشترک بشر به شمار می‌آید.

انسان نخستین برای آفریدن تصویر، در پی زیبایی نبود؛ او در پی برقراری پیوند بود. تصویر برای او ابزار سخن گفتن، آموزش دادن، هشدار دادن، یادسپاری و روایت کردن بود. نگاره‌های جانوران، شکارچیان، دست‌های نقش‌شده بر دیوار غارها و نشانه‌های رازآلودی که هنوز معنای بسیاری از آن‌ها روشن نیست، همگی گواه آن هستند که تصویر از همان آغاز، کارکردی فراتر از آرایش و زیبایی داشته است. تصویر، زبانی بود که بدون نیاز به واژه، اندیشه را از ذهن یک انسان به ذهن انسانی دیگر منتقل می‌کرد.

کهن‌ترین غارنگاره‌های شناخته‌شده، مانند غار لاسکو در فرانسه، آلتامیرا در اسپانیا و لئانگ تِدونگ‌نگه در جزیره سولاوسی اندونزی، نشان می‌دهند که انسان دست‌کم چهل هزار سال پیش، توانایی اندیشیدن به زبان تصویر را به دست آورده بود. پژوهش‌های باستان‌شناسی نشان می‌دهد که این نگاره‌ها تنها بازنمایی طبیعت نبوده‌اند، بلکه بخشی از آیین‌ها، آموزش‌های گروهی، انتقال تجربه شکار و حتی جهان‌بینی انسان نخستین را بازتاب می‌داده‌اند. از این رو، تصویر را باید نخستین رسانه شناخت؛ رسانه‌ای که پیش از هر زبان گفتاری و نوشتاری، توانست اندیشه را ماندگار کند.

با گذشت زمان، تصویر از بازنمایی ساده طبیعت فاصله گرفت و به نظامی از نشانه‌ها تبدیل شد. در تمدن مصر، هر تصویر معنایی از پیش تعیین‌شده داشت و جایگاه هر عنصر بر پایه قانون‌هایی مشخص انتخاب می‌شد. در میان‌رودان، چین، یونان، ایران و دیگر تمدن‌های کهن نیز تصویر به تدریج از یک بازنمایی طبیعی به یک زبان سامان‌یافته تبدیل شد؛ زبانی که می‌توانست فرمانروایی، آیین، دین، دانش، تاریخ و فرهنگ را بدون نیاز به واژه منتقل کند.

در حقیقت، آنچه تصویر را به زبان تبدیل می‌کند، تنها وجود شکل‌ها نیست؛ بلکه وجود سامان است. همان‌گونه که واژه‌ها بدون دستور زبان، تنها آواهایی پراکنده هستند، شکل‌ها نیز بدون رابطه‌ای سنجیده میان اندازه، نسبت، ریتم، تعادل و جایگاه، تنها مجموعه‌ای از نقش‌های بی‌پیوند خواهند بود.

زبان تصویر زمانی پدید می‌آید که این عناصرها بر پایه قانونی نانوشته، اما پایدار، در کنار یکدیگر قرار گیرند و معنا بیافرینند.

از همین دیدگاه، تصویر را نمی‌توان صرفاً بخشی از هنر دانست. تصویر، بنیان همه هنرهای دیداری است. معماری، نگارگری، خوشنویسی، فرش، طراحی گرافیک، سینما، تصویرسازی، طراحی صنعتی و حتی رابط‌های کاربری دیجیتال، همگی شاخه‌هایی از همین زبان کهن هستند؛ زبانی که در گذر هزاران سال، ابزارهایش دگرگون شده، اما بنیان آن همچنان پابرجا مانده است.

طراحی گرافیک نیز ادامه همین مسیر تاریخی است. گرافیک نه از صنعت چاپ آغاز می‌شود و نه با پیدایش رایانه. گرافیک، مرحله‌ای تازه از تکامل همان زبان تصویری است که هزاران سال پیش بر دیواره غارها آغاز شد. تفاوت در ابزار است، نه در ماهیت. اگر انسان نخستین با زغال و خاک رنگی بر سنگ تصویر می‌آفرید، طراح امروز با قلم نوری و نمایشگر دیجیتال همان کار را انجام می‌دهد؛ یعنی سازمان دادن به شکل‌ها برای انتقال معنا.

با این همه، همه تمدن‌ها زبان تصویری خود را به یک اندازه گسترش نداده‌اند. برخی از آن‌ها توانسته‌اند از دل تجربه‌های هنری، نظام‌هایی فرمال و بازشناختنی پدید آورند؛ نظام‌هایی که تنها با دیدن ساختار، نسبت‌ها و سازمان بصری آن‌ها می‌توان خاستگاهشان را بازشناخت. اینجاست که مفهوم «زبان فرمال» پدیدار می‌شود؛ مفهومی که در فصل‌های آینده به تفصیل بررسی خواهد شد.

این پژوهش نیز از همین نقطه آغاز می‌شود. اگر تصویر، نخستین زبان بشر بوده است و اگر هر تمدنی در گذر تاریخ شیوه‌ای ویژه برای سامان دادن به تصویر پدید آورده، آیا می‌توان از «زبان فرمال ایرانی» نیز سخن گفت؟ آیا ایران، با وجود هزاران سال پیشینه در معماری، فرش، نگارگری، خوشنویسی و هنرهای سنتی، توانسته است این میراث را به یک دستور زبان مستقل در طراحی گرافیک معاصر تبدیل کند؟ یا آنچه امروز «طراحی ایرانی» خوانده می‌شود، بیش از آنکه بر یک نظام فرمال استوار باشد، بر نشانه‌ها، رنگ‌ها و نقش‌های فرهنگی تکیه دارد؟

پاسخ به این پرسش، تنها با شناخت خاستگاه زبان تصویر امکان‌پذیر است؛ زیرا تا زمانی که ندانیم تصویر چگونه به زبان تبدیل شده است، نمی‌توانیم درباره بودن یا نبودن یک زبان فرمال داوری کنیم.

• ۱-۲. پیدایش ارتباط تصویری

ارتباط، بنیادی‌ترین نیاز هر جامعه انسانی است. هرجا انسانی زیسته، کوشیده است اندیشه، احساس، تجربه و خواسته خود را به دیگری منتقل کند. پیش از آنکه زبان گفتاری به ساختاری پیچیده برسد و هزاران سال پیش از آنکه نوشتار پدید آید، انسان از تصویر به‌عنوان کارآمدترین ابزار برای برقراری این پیوند بهره گرفت. از این رو، تاریخ ارتباط تصویری را باید همزاد تاریخ اندیشه انسان دانست.

ارتباط تصویری از لحظه‌ای آغاز شد که انسان دریافت یک نشانه می‌تواند جای یک مفهوم را بگیرد. نقش دست بر دیواره غار، تصویر جانوری در حال دویدن یا خطی ساده که مسیر حرکت را نشان می‌داد، دیگر تنها یک تصویر نبود؛ بلکه حامل پیامی بود که دیگران نیز می‌توانستند آن را دریافت و تفسیر کنند. این دگرگونی، یکی از بزرگ‌ترین نقطه‌های عطف در تاریخ فرهنگ بشر به شمار می‌آید؛ زیرا تصویر از بازنمایی صرف، به ابزار انتقال معنا تبدیل شد.

نخستین نشانه‌های ارتباط تصویری، بیش از آنکه به زیبایی‌شناسی وابسته باشند، به بقا وابسته بودند. انسان با تصویر، محل شکار را نشان می‌داد، جانوران خطرناک را معرفی می‌کرد، آیین‌های گروهی را آموزش می‌داد و تجربه‌های خود را برای نسل‌های پس از خویش به یادگار می‌گذاشت. تصویر، حافظه جمعی یک جامعه بود؛ حافظه‌ای که بدون آن، انتقال تجربه از نسلی به نسل دیگر بسیار دشوار می‌شد.

با شکل‌گیری نخستین تمدن‌ها، ارتباط تصویری نیز سازمان‌یافته‌تر شد. در مصر باستان، تصویر و نوشتار در کنار یکدیگر رشد کردند و خط هیروگلیف نمونه‌ای برجسته از پیوند میان تصویر و زبان بود. هر نشانه، افزون بر ارزش دیداری، ارزش آوایی یا مفهومی نیز داشت. در میان‌رودان، نقش‌برجسته‌ها تنها رویدادهای تاریخی را روایت نمی‌کردند، بلکه قدرت، قانون و جایگاه فرمانروایان را نیز به نمایش می‌گذاشتند. در یونان، نسبت‌های هندسی و نظم بصری اهمیت یافت و در چین، نشانه‌های تصویری به بخشی از نظام اندیشه و فلسفه بدل شدند.

در ایران نیز ارتباط تصویری از جایگاهی ویژه برخوردار بود. از نقش‌برجسته‌های هخامنشی گرفته تا مهرها، سفالینه‌ها، پارچه‌ها، فلزکاری‌ها و نگاره‌های دوره‌های گوناگون، همگی نشان می‌دهند که تصویر تنها وسیله آرایش نبوده، بلکه رسانه‌ای برای انتقال اندیشه، باور، آیین و هویت فرهنگی به شمار می‌رفته است. نظم تکرارشونده در نقوش، دقت در تناسب‌ها، جایگاه آگاهانه عناصر و پیوند میان هندسه و معنا، گواه آن است که هنر ایران تنها به آفرینش نقش نمی‌اندیشیده، بلکه در پی ساختن نظامی از ارتباط دیداری بوده است.

با گذشت زمان، تصویر به یکی از پایه‌های شکل‌گیری تمدن تبدیل شد. پرچم‌ها، نشان‌های حکومتی، سکه‌ها، مهرها، نقشه‌ها، نقاشی‌های دیواری، کتاب‌آرایی و بعدها صنعت چاپ، همگی ادامه همان مسیر بودند؛ مسیری که در آن تصویر به ابزاری برای انتقال معنا در مقیاسی گسترده‌تر بدل شد. در حقیقت، هرچه جامعه انسانی پیچیده‌تر شد، نیاز به نظام‌های دقیق‌تر ارتباط تصویری نیز افزایش یافت.

در روزگار معاصر، ارتباط تصویری دیگر به آثار هنری محدود نیست. نشانه‌های راهنمایی، نشان‌واره‌ها، بسته‌بندی کالاها، رابط‌های کاربری، نقشه‌های حمل‌ونقل، اینفوگرافیک‌ها، تبلیغات، هویت‌های دیداری سازمانی و طراحی گرافیک، همگی ادامه همان فرایندی هستند که هزاران سال پیش با نقش

بستن نخستین تصویر بر دیواره غار آغاز شد. ابزارها دگرگون شده‌اند، اما بنیاد ارتباط تصویری همچنان بر یک اصل استوار است: انتقال معنا از راه تصویر.

با این حال، ارتباط تصویری تنها زمانی به یک «زبان» تبدیل می‌شود که از قانون، ساختار و دستور پیروی کند. همان‌گونه که واژه‌ها بدون دستور زبان نمی‌توانند اندیشه‌ای روشن را منتقل کنند، تصویر نیز بدون نظم، تناسب، ریتم، تعادل و ساختار، تنها مجموعه‌ای از شکل‌های پراکنده خواهد بود. به همین دلیل، هر تمدنی که توانسته است این قانون‌ها را به شیوه‌ای پایدار سامان دهد، در عمل به سوی آفرینش یک زبان فرمال گام برداشته است.

- ۱-۳. مفهوم فرم در هنر

واژه «فرم» از بنیادی‌ترین و در عین حال پیچیده‌ترین مفهومی‌ها در هنر، طراحی و زیبایی‌شناسی است. با وجود کاربرد گسترده آن در شاخه‌های گوناگون هنر، هنوز تعریفی یکسان و همگانی برای آن وجود ندارد. هر یک از اندیشمندان هنر، با توجه به نگاه فلسفی یا هنری خود، فرم را از زاویه‌ای متفاوت بررسی کرده‌اند. با این همه، در یک تعریف فراگیر می‌توان گفت: فرم، شیوه سازمان‌یافتن عناصر دیداری برای آفرینش معناست.

در برداشت روزمره، فرم گاه تنها به شکل ظاهری یک پدیده محدود می‌شود؛ اما در هنر، فرم بسیار فراتر از ظاهر است. فرم تنها آن چیزی نیست که دیده می‌شود، بلکه شیوه کنار هم نشستن جزءها، رابطه میان آن‌ها، نسبت‌ها، ریتم، تعادل، کشش دید، وزن بصری و ساختاری است که اثر را به یک کل یکپارچه تبدیل می‌کند. به همین دلیل، دو اثر می‌توانند از رنگ، نقش یا موضوعی یکسان بهره ببرند، اما به سبب تفاوت در فرم، دو تجربه کاملاً متفاوت برای بیننده پدید آورند.

رودلف آرنهایم، روان‌شناس و نظریه‌پرداز برجسته هنر، فرم را نتیجه سازمان‌یافتگی نیروهای دیداری می‌داند. از نگاه او، چشم انسان تنها شکل‌ها را نمی‌بیند، بلکه رابطه میان آن‌ها را نیز درک می‌کند. تعادل، کشش، جهت، مرکز ثقل و هماهنگی، همگی بخشی از تجربه دیداری انسان هستند و همین رابطه‌ها، بنیان فرم را می‌سازند (Arnheim, 1974).

هاینریش ولفلین نیز در پژوهش‌های خود نشان داد که دگرگونی تاریخ هنر، بیش از آنکه دگرگونی در موضوع‌ها باشد، دگرگونی در فرم است. از نگاه او، شیوه سازمان‌دهی تصویر است که یک دوره هنری را از دوره‌ای دیگر جدا می‌کند. به همین دلیل، تاریخ هنر را می‌توان تاریخ دگرگونی فرم‌ها نیز دانست (Wölfflin, 1932).

در طراحی گرافیک، فرم نقش بنیادین‌تری پیدا می‌کند. گرافیک، هنر سازمان‌دهی اطلاعات است و این سازمان‌دهی تنها با تکیه بر فرم امکان‌پذیر می‌شود. جایگاه عنصرها، اندازه آن‌ها، نسبت فضای پر و تهی، شبکه‌بندی، مسیر حرکت چشم، ریتم دیداری، تضاد و هماهنگی، همگی تصمیم‌هایی فرمال

هستند. اگر این تصمیم‌ها دگرگون شوند، معنا نیز دگرگون خواهد شد؛ حتی اگر رنگ، تصویر و نوشته‌ها بدون تغییر باقی بمانند.

از همین رو، فرم را نباید با آرایه یا تزئین یکسان دانست. آرایه، به ظاهر اثر می‌افزاید؛ اما فرم، ساختار اثر را می‌سازد. ممکن است دو ساختمان از سنگی یکسان ساخته شوند، اما اگر نسبت ستون‌ها، جایگاه فضاها و سازمان کلی آن‌ها متفاوت باشد، دو فرم کاملاً متفاوت خواهند داشت. همین اصل در طراحی نیز صادق است. وجود نقش‌های اسلیمی، تذهیب یا رنگ‌های فیروزه‌ای، به تنهایی فرم ایرانی نمی‌آفریند؛ زیرا فرم، در ژرفای ساختار نهفته است، نه در پوسته ظاهری.

برای روشن‌تر شدن این تفاوت، می‌توان به هنر فرش ایران اشاره کرد. بسیاری از مردم، فرش ایرانی را با بته‌جقه، ترنج یا گل‌های ختایی می‌شناسند؛ اما آنچه فرش ایرانی را از دیگر سنت‌های بافت متمایز می‌کند، تنها این نقش‌ها نیست. شبکه هندسی، تناسب حاشیه، ریتم تکرار، محورهای تقارن، تعادل میان فضای پر و تهی و سازمان کلی نقش‌ها، بخش اصلی هویت فرمال فرش ایرانی را می‌سازند. اگر همین نقش‌ها بدون رعایت این ساختار در کنار یکدیگر قرار گیرند، دیگر نمی‌توان آن اثر را نمونه‌ای اصیل از هنر فرش ایران دانست.

همین موضوع در معماری ایران نیز دیده می‌شود. اگر رنگ کاشی‌ها، کتیبه‌ها و آرایه‌های یک مسجد تاریخی حذف شوند، همچنان هندسه، تناسب، محورهای دید، سازماندهی فضایی و ریتم معماری، هویت آن را آشکار می‌کنند. این ویژگی نشان می‌دهد که فرم، لایه‌ای ژرف‌تر از آرایه‌های دیداری است و حتی در نبود رنگ و نقش نیز به زندگی خود ادامه می‌دهد.

در بسیاری از پژوهش‌های معاصر، میان «فرم» و «محتوا» تمایز گذاشته می‌شود. محتوا به آنچه اثر بیان می‌کند اشاره دارد و فرم به شیوه بیان آن. با این حال، بسیاری از نظریه‌پردازان بر این باورند که این دو از یکدیگر جدایی‌پذیر نیستند. محتوایی که در قالب فرمی نامناسب ارائه شود، بخشی از توان انتقال خود را از دست می‌دهد و فرمی که از معنا تهی باشد، به آرایشی بی‌هدف تبدیل خواهد شد. از این رو، فرم و معنا را باید دو روی یک پیکر دانست که هر یک بدون دیگری ناقص خواهد بود.

در این پژوهش، فرم نه به معنای ظاهر، بلکه به معنای ساختار سازمان‌یافته عناصر دیداری به کار می‌رود. این تعریف، بنیان بررسی‌های فصل‌های آینده خواهد بود؛ زیرا موضوع اصلی این نوشتار، نقش‌ها، رنگ‌ها یا آرایه‌های ایرانی نیست، بلکه جست‌وجوی ساختاری است که بتوان آن را «زبان فرمال ایرانی» نامید. اگر چنین زبانی وجود داشته باشد، باید پیش از هر چیز در نسبت‌ها، هندسه، سازمان‌دهی فضایی، ریتم، تعادل و شیوه سامان‌یافتن تصویر آشکار شود، نه صرفاً در کاربرد نشانه‌های فرهنگی.

پایه همین نگاه، این پژوهش میان «فرم» و «تزئین» مرزی روشن می‌گذارد. آنچه دیده می‌شود، همیشه فرم نیست؛ گاه تنها آرایه‌ای است که بر سطح اثر نشسته است. اما آنچه دیده نمی‌شود و در

عین حال تجربه دیداری را شکل می‌دهد، همان چیزی است که فرم نامیده می‌شود. شاید بتوان گفت فرم، معماری پنهان هر اثر هنری است؛ معماری‌ای که اگرچه کمتر به چشم می‌آید، اما بیش از هر چیز دیگری هویت آن اثر را می‌سازد.

• ۱-۴. زبان فرمال و دستور زبان بصری

هر زبان، خواه گفتاری باشد یا دیداری، بر پایه مجموعه‌ای از قانون‌ها، رابطه‌ها و الگوهای پایدار شکل می‌گیرد. همان‌گونه که واژه‌ها بدون دستور زبان نمی‌توانند اندیشه‌ای روشن را منتقل کنند، عناصر دیداری نیز بدون نظم آگاهانه، تنها شکل‌هایی پراکنده خواهند بود. از همین رو، آنچه یک تصویر را از مجموعه‌ای از نقش‌ها و خط‌ها به یک نظام معنادار تبدیل می‌کند، «دستور زبان بصری» است؛ سامانه‌ای از قانون‌های نانوشته که شیوه سازمان‌دهی عناصر دیداری را تعیین می‌کند.

دستور زبان بصری را می‌توان مجموعه‌ای از اصل‌ها و رابطه‌هایی دانست که چگونگی کنار هم نشستن نقطه، خط، سطح، شکل، رنگ، بافت، اندازه، تناسب، ریتم، تعادل، تضاد، فضای پر و تهی، جهت و حرکت را سامان می‌دهد. این اصل‌ها، همان نقشی را در تصویر بر عهده دارند که دستور زبان در نوشتار بر دوش می‌کشد. همان‌گونه که جابه‌جایی واژه‌ها می‌تواند معنای یک جمله را دگرگون کند، جابه‌جایی عناصر دیداری نیز معنای یک تصویر را تغییر می‌دهد.

در نیمه دوم سده بیستم، پژوهشگران طراحی کوشیدند این قانون‌ها را به‌گونه‌ای نظام‌مند بررسی کنند. دونیس ای. داندیس در کتاب دستور زبان بصری (A Primer of Visual Literacy) نشان می‌دهد که تصویر نیز همانند زبان، از ساختاری خواندنی برخوردار است. به باور او، انسان نه تنها واژه‌ها، بلکه رابطه میان شکل‌ها، اندازه‌ها، ریتم‌ها و تعادل‌های دیداری را نیز می‌آموزد و همین توانایی، بنیان سواد بصری را می‌سازد (Dondis, 1973).

با این حال، دستور زبان بصری با «زبان فرمال» یکسان نیست. دستور زبان بصری، مجموعه‌ای از اصل‌های همگانی است که تقریباً در همه فرهنگ‌ها و دوره‌های تاریخی دیده می‌شود؛ اما زبان فرمال، شیوه ویژه هر فرهنگ یا هر مکتب در به‌کارگیری همین اصل‌هاست. به بیان دیگر، اگر دستور زبان بصری همان قانون‌های بنیادین سخن گفتن باشد، زبان فرمال همان گویش یا شیوه بیان هر جامعه است.

برای نمونه، تعادل، تناسب، ریتم و شبکه‌بندی در بیشتر سبک‌های طراحی جهان وجود دارند؛ اما شیوه بهره‌گیری از این اصل‌ها در باهاوس، سبک بین‌المللی سوئیس، کانستراکتیویسم روسیه یا مینیمالیسم ژاپنی یکسان نیست. هر یک از این جریان‌ها، با تکیه بر جهان‌بینی، فرهنگ، فناوری و نیازهای زمان خود، دستور زبان بصری مشترک را به زبانی فرمال و بازشناختنی تبدیل کرده‌اند. از همین رو، یک پوستر سوئیسی حتی بدون نوشته، اغلب از روی شبکه‌بندی دقیق، فضای سفید گسترده، نظم هندسی و سلسله‌مراتب دیداری خود شناخته می‌شود.

زبان فرمال، برخلاف تصور رایج، از رنگ یا نقش آغاز نمی‌شود. بسیاری بر این گمان‌اند که اگر در یک اثر از کاشی فیروزه‌ای، نقش اسلیمی یا خوشنویسی بهره گرفته شود، آن اثر دارای هویت ایرانی است. چنین برداشتی، هویت را با نشانه‌های فرهنگی یکی می‌داند، نه با ساختار. در حالی که زبان فرمال، پیش از آنکه در آرایه‌ها آشکار شود، در سازمان درونی اثر حضور دارد؛ در نسبت‌ها، هندسه، شبکه، محورهای دید، ریتم، تعادل، کشش بصری و شیوه پیوند میان جزءها.

برای روشن‌تر شدن این تفاوت، می‌توان به موسیقی اشاره کرد. اگر سازی ایرانی، مانند تار، قطعه‌ای از باخ را بنوازد، صدای ساز ایرانی است، اما زبان موسیقایی اثر همچنان اروپایی باقی می‌ماند. در برابر، اگر همان قطعه با ساختار دستگاهی موسیقی ایران ساخته شود، حتی با سازی دیگر نیز می‌توان آن را ایرانی دانست. در هنرهای دیداری نیز چنین است؛ کاربرد نقش‌های ایرانی، لزوماً به معنای حضور زبان فرمال ایرانی نیست.

بر همین پایه، زبان فرمال را می‌توان چنین تعریف کرد:

«زبان فرمال، نظامی پایدار از رابطه‌های هندسی، ساختاری و دیداری است که در گذر زمان، در یک فرهنگ، تمدن یا جریان هنری شکل می‌گیرد و بدون وابستگی به موضوع، رنگ یا آرایه، هویت بصری آن را آشکار می‌سازد.»

در این تعریف، پایداری اهمیت ویژه‌ای دارد. یک اثر منفرد، هر اندازه نوآورانه، به‌تنهایی زبان فرمال نمی‌آفریند. زبان فرمال زمانی شکل می‌گیرد که مجموعه‌ای از آثار، در دوره‌ای نسبتاً بلند، از منطق ساختاری مشترکی پیروی کنند و این منطق برای دیگران نیز بازشناختنی باشد. از همین رو، می‌توان از زبان فرمال باهاوس، زبان فرمال سبک بین‌المللی یا زبان فرمال مینیمالیسم سخن گفت؛ زیرا هر یک دارای دستورهای ساختاری نسبتاً روشن و قابل شناسایی هستند.

در این پژوهش، میان «دستور زبان بصری» و «زبان فرمال» تفاوتی بنیادین در نظر گرفته می‌شود. دستور زبان بصری، بنیان مشترک همه نظام‌های دیداری است؛ اما زبان فرمال، چهره ویژه هر فرهنگ در بهره‌گیری از آن بنیان مشترک است. این تمایز، ستون اندیشه این نوشتار را شکل می‌دهد؛ زیرا پرسش اصلی پژوهش نیز بر همین پایه استوار است: آیا تمدن ایران توانسته است دستور زبان بصری خود را به یک زبان فرمال مستقل در طراحی گرافیک تبدیل کند، یا آنچه امروز «طراحی ایرانی» نامیده می‌شود، بیش از آنکه بر ساختار استوار باشد، بر نشانه‌ها و آرایه‌های فرهنگی تکیه دارد؟

• ۱-۵. تفاوت فرم، سبک، مکتب، جنبش و هویت بصری

یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های پژوهش در حوزه هنر و طراحی، به‌کارگیری نادقیق واژه‌هایی است که هر یک مفهومی مستقل دارند. در بسیاری از نوشته‌ها، واژه‌هایی مانند «فرم»، «سبک»، «مکتب»، «جنبش» و «هویت بصری» به جای یکدیگر به کار می‌روند؛ در حالی که هر یک به لایه‌ای متفاوت از

هنر و طراحی اشاره دارند. روشن نبودن مرز میان این مفهوم‌ها، نه تنها تحلیل آثار را دشوار می‌کند، بلکه زمینه را برای برداشت‌های نادرست نیز فراهم می‌سازد. از این رو، پیش از پرداختن به مفهوم «زبان فرمال ایرانی»، باید تفاوت میان این اصطلاح‌ها به‌روشنی بیان شود.

فرم

فرم، بنیادی‌ترین لایه هر اثر دیداری است. فرم به شیوه سازمان‌یافتن عناصر دیداری در یک اثر اشاره دارد؛ یعنی چگونگی پیوند میان خط، سطح، شکل، رنگ، بافت، اندازه، تناسب، ریتم، تعادل، حرکت و فضای پر و تهی. فرم، ساختار درونی اثر را می‌سازد و مستقل از موضوع، محتوا یا آرایه‌های ظاهری عمل می‌کند. به همین دلیل، دو اثر می‌توانند موضوعی یکسان داشته باشند، اما به سبب تفاوت در فرم، تجربه‌ای کاملاً متفاوت برای بیننده پدید آورند.

فرم، زبان خام هنر است؛ زبانی که پیش از هر معنا، احساس نظم، هماهنگی یا آشفتگی را به مخاطب منتقل می‌کند.

سبک

سبک، شیوه‌ای نسبتاً پایدار در بهره‌گیری از فرم است. هنگامی که گروهی از هنرمندان یا طراحان، در دوره‌ای مشخص، از مجموعه‌ای از ویژگی‌های مشترک در ترکیب‌بندی، رنگ، هندسه، تایپوگرافی، ریتم و بیان دیداری بهره ببرند، می‌توان از یک سبک سخن گفت.

برای نمونه، مینیمالیسم، آرت دکو، سبک بین‌المللی سوئیس یا بروتالیسم، هر یک سبک‌هایی هستند که از ویژگی‌های فرمال مشخصی برخوردارند و آثار وابسته به آن‌ها، حتی بدون شناخت نام طراح، تا اندازه زیادی قابل شناسایی‌اند.

به بیان دیگر، اگر فرم، «واژه» باشد، سبک «شیوه سخن گفتن» است.

مکتب

مکتب، تنها به ویژگی‌های دیداری محدود نمی‌شود؛ بلکه بر مجموعه‌ای از اندیشه‌ها، جهان‌بینی، باورهای فلسفی و رویکردهای آموزشی استوار است. یک مکتب، افزون بر آنکه زبان دیداری ویژه‌ای دارد، دارای بنیان‌های نظری، اصول آموزشی و گاه بیانیه‌های روشن نیز هست.

برای نمونه، باهاوس تنها یک سبک طراحی نبود؛ بلکه مکتبی آموزشی بود که نگرشی تازه به هنر، صنعت، معماری و طراحی ارائه کرد. همچنین مکتب اولم، مکتب هلندی «د استایل» و مکتب وین، هر یک افزون بر آثار دیداری، نظامی از اندیشه و آموزش را نیز نمایندگی می‌کنند.

از این رو، هر مکتب ممکن است یک یا چند سبک را در دل خود پرورش دهد، اما هر سبک الزاماً یک مکتب نیست.

جنبش

جنبش، به جریان‌های اجتماعی، فرهنگی یا هنری گفته می‌شود که در پاسخ به شرایط ویژه یک دوره تاریخی پدید می‌آیند. جنبش‌ها معمولاً از دل دگرگونی‌های سیاسی، اقتصادی، صنعتی یا فرهنگی زاده می‌شوند و هدف آن‌ها دگرگون ساختن نگاه رایج به هنر یا جامعه است.

جنبش دادائیسم، فوتوریسم، پاپ‌آرت و هنر مفهومی، نمونه‌هایی از جنبش‌های هنری هستند که هر یک واکنشی به شرایط زمان خود بوده‌اند. برخی جنبش‌ها در گذر زمان به سبک یا حتی مکتب تبدیل شده‌اند و برخی دیگر تنها در بازه‌ای کوتاه بر هنر اثر گذاشته‌اند.

بنابراین، جنبش بیش از آنکه به فرم اشاره داشته باشد، به خاستگاه و انگیزه شکل‌گیری یک جریان هنری اشاره می‌کند.

هویت بصری

هویت بصری، مجموعه‌ای از ویژگی‌های دیداری است که سبب بازشناسی یک فرد، سازمان، فرهنگ، برند یا جامعه می‌شود. هویت بصری می‌تواند از رنگ، نشانه، تایپوگرافی، ترکیب‌بندی، فرم، الگوهای هندسی و دیگر عنصرهای دیداری شکل گیرد.

در طراحی هویت سازمانی، هویت بصری سبب می‌شود مخاطب یک برند را تنها با دیدن رنگ یا نشان آن بازشناسد. در مقیاس فرهنگی نیز، هویت بصری به مجموعه نشانه‌هایی گفته می‌شود که یک تمدن یا جامعه را از دیگر فرهنگ‌ها متمایز می‌کند.

با این حال، هویت بصری لزوماً به معنای وجود یک زبان فرمال نیست. ممکن است جامعه‌ای دارای نشانه‌های فرهنگی فراوان باشد، اما هنوز از دستور زبان بصری یکپارچه و مدون برخوردار نباشد.

رابطه میان این مفهوم‌ها

این پنج مفهوم، در عین تفاوت، پیوندی عمیق با یکدیگر دارند. فرم، بنیان هر اثر هنری است. سبک، شیوه به‌کارگیری فرم را نشان می‌دهد. مکتب، اندیشه و نظام نظری پشت یک یا چند سبک را شکل می‌دهد. جنبش، زمینه تاریخی و اجتماعی پیدایش آن‌ها را فراهم می‌کند و هویت بصری، نتیجه‌ای است که از تداوم این فرایند در ذهن مخاطب پدید می‌آید.

به همین دلیل، نباید این مفهومیها را مترادف دانست. هر یک، بخشی از فرایند شکل‌گیری زبان دیداری را توضیح می‌دهند و تنها در کنار یکدیگر است که می‌توان به درکی روشن از ساختار هنر و طراحی دست یافت.

جایگاه این مفاهیم در پژوهش حاضر

در این پژوهش، «فرم» به ساختار درونی اثر اشاره دارد، «سبک» شیوه سامان‌یافتن فرم را توصیف می‌کند، «مکتب» بنیان نظری و آموزشی آن را در بر می‌گیرد، «جنبش» زمینه تاریخی و اجتماعی شکل‌گیری آن را روشن می‌سازد و «هویت بصری» نتیجه‌ای است که از تداوم این روند در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد.

بر همین پایه، موضوع این نوشتار نه بررسی نقش‌ها، رنگ‌ها یا آرایه‌های ایرانی، بلکه جست‌وجوی **زبان فرمال ایرانی** است؛ زبانی که اگر وجود داشته باشد، باید در ساختار، نسبت‌ها، هندسه، سازمان فضایی و منطق سامان‌یافتن تصویر آشکار شود، نه صرفاً در کاربرد نشانه‌های فرهنگی.

• ۱-۶. فرایند شکل‌گیری یک زبان فرمال

هیچ زبان فرمالی در یک روز، به دست یک هنرمند یا در قالب یک اثر پدید نمی‌آید. همان‌گونه که هیچ زبان گفتاری حاصل تصمیم یک فرد نیست، زبان فرمال نیز زاده فرایندی بلندمدت، پیوسته و جمعی است. این فرایند در بستر تاریخ، فرهنگ، فناوری، نیازهای اجتماعی و تجربه‌های هنری شکل می‌گیرد و به تدریج به نظامی پایدار از قواعد دیداری تبدیل می‌شود. از این رو، زبان فرمال را باید محصول تکامل فرهنگی دانست، نه حاصل نوآوری فردی.

در آغاز، هر جامعه برای پاسخ به نیازهای روزمره خود دست به آفرینش تصویر می‌زند. این تصویرها در ابتدا پراکنده و وابسته به تجربه‌های فردی هستند، اما با گذشت زمان، برخی شیوه‌های بیان کارآمدتر از دیگران شناخته می‌شوند و به‌طور مداوم تکرار می‌شوند. این تکرار، نخستین گام در شکل‌گیری یک زبان فرمال است؛ زیرا آنچه بارها تکرار می‌شود، به تدریج از یک انتخاب شخصی به یک الگوی فرهنگی تبدیل می‌شود.

با ادامه این روند، الگوهای مشترک پدید می‌آیند. نسبت‌های هندسی، شیوه سازمان‌دهی فضا، ریتم تکرار، محورهای تقارن، شبکه‌های ساختاری، رابطه میان فضای پر و تهی و حتی مسیر حرکت چشم در تصویر، آرام‌آرام به قواعدی نانوشته تبدیل می‌شوند. هنرمندان نسل‌های بعد، آگاهانه یا ناخودآگاه، همین قواعد را می‌آموزند، بازآفرینی می‌کنند و گسترش می‌دهند. بدین ترتیب، زبان فرمال از دل تداوم و انتقال تجربه زاده می‌شود.

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های زبان فرمال، **پایداری** است. پایداری به این معنا نیست که زبان فرمال هرگز دگرگون نمی‌شود، بلکه به این معناست که در میان همه دگرگونی‌ها، ساختاری بنیادین همچنان حفظ می‌شود. برای نمونه، طراحی سوئیسی در طول دهه‌های گوناگون تغییر کرده است، اما شبکه‌بندی دقیق، نظم هندسی، فضای سفید سنجیده و سلسله‌مراتب روشن اطلاعات همچنان از ویژگی‌های اصلی آن به شمار می‌آیند. همین پایداری سبب می‌شود که آثار وابسته به یک زبان فرمال، حتی در دوره‌های زمانی متفاوت، همچنان قابل شناسایی باشند.

زبان فرمال همچنین نیازمند **پذیرش جمعی** است. تا زمانی که یک شیوه دیداری تنها در آثار یک هنرمند دیده شود، نمی‌توان آن را زبان فرمال نامید. زمانی این زبان شکل می‌گیرد که گروهی از هنرمندان، طراحان، آموزگاران و نهادهای فرهنگی، آگاهانه یا ناخودآگاه، از منطق مشترکی پیروی کنند و آن را به نسل‌های بعد انتقال دهند. دانشگاه‌ها، کارگاه‌های آموزشی، انجمن‌های هنری، صنعت چاپ، رسانه‌ها و نهادهای فرهنگی، همگی در تثبیت این فرایند نقشی تعیین‌کننده دارند.

عامل دیگری که در شکل‌گیری زبان فرمال اثر می‌گذارد، **فناوری** است. هر دگرگونی بزرگ در ابزارهای تولید تصویر، شیوه اندیشیدن به فرم را نیز دگرگون کرده است. اختراع کاغذ، صنعت چاپ، لیتوگرافی، عکاسی، رایانه و رسانه‌های دیجیتال، تنها ابزارهای تازه‌ای برای تولید تصویر نبودند؛ بلکه امکان‌های تازه‌ای برای سازمان‌دهی فرم فراهم کردند. با این حال، فناوری به‌تنهایی زبان فرمال نمی‌آفریند. فناوری تنها بستری است که فرهنگ می‌تواند در آن، شیوه بیان خود را گسترش دهد.

از سوی دیگر، زبان فرمال همواره با **جهان‌بینی یک جامعه** پیوندی ژرف دارد. معماری یونان باستان بازتاب نگاه آن تمدن به تناسب و نظم است. هنر ژاپن از نگرش آن فرهنگ به سادگی، سکوت و فضای تهی اثر پذیرفته است. طراحی سوئیسی نیز از اندیشه عقل‌گرایی، نظم و کارکردگرایی نیرو گرفته است. بنابراین، زبان فرمال را نمی‌توان تنها مجموعه‌ای از ویژگی‌های دیداری دانست؛ بلکه باید آن را بازتابی از شیوه اندیشیدن یک فرهنگ به جهان پیرامون خود به شمار آورد.

در اینجا باید میان «الهام گرفتن» و «پدید آوردن زبان فرمال» تفاوتی روشن قائل شد. بسیاری از آثار هنری از فرهنگ‌های گوناگون الهام می‌گیرند، اما الهام گرفتن به معنای آفرینش زبان فرمال تازه نیست. استفاده از نقش‌های ایرانی، رنگ‌های سنتی یا خوشنویسی فارسی، اگر در قالب ساختاری برگرفته از زبان‌های فرمال دیگر به کار رود، به‌تنهایی زبان فرمال ایرانی نمی‌آفریند. زبان فرمال زمانی پدید می‌آید که خودِ ساختار اثر، از منطق درونی یک فرهنگ سرچشمه گرفته باشد.

این نکته، هسته مرکزی پژوهش حاضر را شکل می‌دهد. ایران از کهن‌ترین تمدن‌های جهان است و در معماری، باغ‌آرایی، نگارگری، فرش، سفال، فلزکاری و خوشنویسی، میراثی بی‌همتا بر جای گذاشته است. با این همه، در طراحی گرافیک معاصر، هنوز نمی‌توان با اطمینان از وجود نظامی فرمال سخن گفت که تنها بر پایه ساختار، بدون اتکا به نقش‌ها یا نشانه‌های شناخته‌شده، هویت ایرانی خود را

آشکار کند. این گسست، پرسشی است که در فصل‌های آینده با بررسی نمونه‌های تاریخی و معاصر دنبال خواهد شد.

بر پایه آنچه گفته شد، می‌توان فرایند شکل‌گیری یک زبان فرمال را در هفت گام خلاصه کرد:

۱. پدید آمدن نیاز به ارتباط دیداری در یک جامعه یا تمدن.

۲. تکرار و تثبیت الگوهای مشترک در آثار هنری و طراحی.

۳. انتقال تجربه میان نسل‌ها از راه آموزش، شاگردی و سنت‌های هنری.

۴. پذیرش اجتماعی و فرهنگی این الگوها به‌عنوان شیوه‌ای معتبر برای بیان.

۵. پشتیبانی نهادهای آموزشی، فرهنگی و حرفه‌ای از این شیوه.

۶. تکامل و سازگاری با فناوری و نیازهای زمان بدون از دست دادن بنیان‌های ساختاری.

۷. رسیدن به هویتی بازشناختنی که تنها از راه فرم و سازمان دیداری، قابل تشخیص باشد.

در پایان، باید یادآور شد که زبان فرمال، نه مجموعه‌ای از قانون‌های خشک و تغییرناپذیر، بلکه نظامی زنده و پویاست. این زبان در گذر زمان رشد می‌کند، دگرگون می‌شود و با شرایط تازه سازگار می‌گردد، اما تا زمانی که بنیان‌های ساختاری خود را حفظ کند، هویتش نیز پایدار خواهد ماند. از همین دیدگاه، پرسش اصلی این پژوهش نه آن است که آیا ایران دارای آثار هنری ارزشمند است یا خیر، بلکه این است که آیا این میراث توانسته است به یک زبان فرمال مدون، پویا و قابل بازشناسی در طراحی گرافیک معاصر تبدیل شود؟ پاسخ به این پرسش، مسیر فصل‌های آینده را روشن خواهد کرد.

منابع فصل نخست

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press.

Arnason, H. H., & Mansfield, E. C. (2013). *History of Modern Art* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.

Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. Cambridge, MA: MIT Press.

Frutiger, A. (1998). *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*. New York: Watson-Guptill Publications.

Gombrich, E. H. (1995). *The Story of Art* (16th ed.). London: Phaidon Press.

Grabar, O. (1992). *The Mediation of Ornament*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Heller, S., & Vienne, V. (2012). *100 Ideas That Changed Graphic Design*. London: Laurence King Publishing.

Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The Design Process Demystified* (4th ed.). Oxford: Architectural Press.

Lewis-Williams, D. (2002). *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art*. London: Thames & Hudson.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics* (2nd ed.). New York: Princeton Architectural Press.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design* (6th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

UNESCO World Heritage Centre. (n.d.). *Prehistoric Cave Art Sites*. Paris: UNESCO.

Wölfflin, H. (1932). *Principles of Art History: The Problem of the Development of Style in Later Art*. New York: Dover Publications.

Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. New York: John Wiley & Sons.

فصل دوم

تاریخ تکامل زبان‌های فرمال در هنر و طراحی

• ۲-۱. مصر باستان

اگر بخواهیم تاریخ زبان‌های فرمال را دنبال کنیم، مصر باستان یکی از نخستین ایستگاه‌هایی است که نمی‌توان از آن گذشت. در مصر، تصویر تنها وسیله‌ای برای نشان دادن جهان نبود؛ تصویر خود بخشی از نظم جهان بود.

انسان مصری، جهان را مجموعه‌ای آشفته و بی‌قاعده نمی‌دید. زندگی، مرگ، طبیعت، فرمانروایی، آیین و زمان، همگی درون نظم بزرگ‌تر معنا پیدا می‌کردند. هنر نیز از همین نگاه جدا نبود. به همین دلیل، آنچه امروز در آثار مصر باستان به صورت تکرار، تقارن، تناسب، محور، ردیف و نظم می‌بینیم، تنها انتخابی زیبایی‌شناختی نبود؛ بلکه بخشی از شیوه اندیشیدن آن تمدن به جهان بود.

از دوره پیشادودمانی و آغاز شکل‌گیری دولت مصر، تصویر برای ثبت باورها و روایت جهان پیرامون به کار می‌رفت. موزه متروپولیتن هنر نشان می‌دهد که در دوره‌های پیشادودمانی و دودمانی آغازین، تصویر انسان، جانور و طبیعت به تدریج در قالب‌هایی پایدار شکل گرفت و برخی از این صورت‌ها و نشانه‌ها بعدها در سراسر هنر مصر فرعونی ادامه یافتند. حتی بخشی از این تصویرها به شکل‌گیری هیروگلیف‌ها انجامیدند؛ جایی که تصویر و نوشتار دیگر دو قلمرو جدا از هم نبودند.

این نکته برای پژوهش حاضر اهمیت زیادی دارد. در مصر باستان، تصویر از همان آغاز در مسیر تبدیل شدن به یک **سامانه دیداری** حرکت کرد. یک پیکره، یک نشانه، یک نوشته و حتی جایگاه یک عنصر در فضای تصویر، می‌توانست بخشی از معنای کلی اثر باشد. تصویر قرار نبود فقط «شبهه» چیزی باشد؛ قرار بود آن را به شکلی روشن، پایدار و قابل شناسایی بازنمایی کند.

تصویر به جای واقعیت

یکی از ویژگی‌های مهم هنر مصر، فاصله گرفتن آگاهانه از بازنمایی صرفاً دیداری جهان است.

اگر به پیکره انسان در نقاشی‌ها و نقش برجسته‌های مصری نگاه کنیم، با تصویری روبه‌رو می‌شویم که از چند زاویه هم‌زمان ساخته شده است. سر معمولاً از نیم‌رخ، چشم از روبه‌رو، شانه‌ها از روبه‌رو و پاها از نیم‌رخ نمایش داده می‌شوند. در نگاه نخست، این شیوه ممکن است برای چشم امروزی غیرطبیعی به نظر برسد؛ اما هدف هنرمند مصری بازسازی تصویری نبود که چشم انسان در یک لحظه می‌بیند. هدف، ارائه کامل‌ترین و روشن‌ترین نشانه از هر بخش بدن بود.

موزه متروپولیتن این شیوه را یکی از قراردادهای مهم بازنمایی در هنر مصر می‌داند: هنرمند برای نشان دادن هر بخش بدن از زاویه‌ای استفاده می‌کرد که آن بخش را روشن‌تر و کامل‌تر نشان دهد. در نتیجه، پیکره نهایی ترکیبی از چند دیدگاه است، نه ثبت یک لحظه دیداری واحد.

این همان نقطه‌ای است که فرم از تقلید طبیعت فاصله می‌گیرد و به **نظامی برای انتقال معنا** تبدیل می‌شود.

هنرمند مصری نمی‌پرسید:

«اگر انسان را در یک لحظه ببینم، چه شکلی خواهد بود؟»

او بیشتر می‌پرسید:

«چگونه می‌توانم انسان را به گونه‌ای نشان دهم که هویت، جایگاه و معنای او برای همیشه روشن بماند؟»

این تفاوت، بسیار بنیادی است.

در هنر مصر، تصویر به جای آنکه پنجره‌ای به سوی واقعیت باشد، به نوعی **ساختار برای فهم واقعیت** تبدیل می‌شود.

تناسب؛ نخستین قانون آشکار

یکی از مهم‌ترین نشانه‌های شکل‌گیری یک زبان فرمال در مصر باستان، استفاده از نظام‌های دقیق تناسب است.

هنرمندان مصری برای ساخت پیکره‌های انسانی از شبکه‌هایی استفاده می‌کردند که نسبت‌های بدن را کنترل می‌کرد. این شبکه که در پژوهش‌های تاریخ هنر با عنوان «قانون تناسب» شناخته می‌شود، به هنرمند اجازه می‌داد اندازه و جایگاه بخش‌های مختلف بدن را به شکلی پایدار تکرار کند.

در دوره پادشاهی کهن، شبکه‌ای برای ساخت پیکره‌ها شکل گرفت و خطوط آن با نقاط مهم بدن مانند سر، شانه، کمر، لگن، زانو و کف پا هماهنگ می‌شد. این نظام در دوره‌های بعد تغییراتی پیدا کرد، اما اصل استفاده از شبکه و تناسب همچنان پابرجا ماند. در بخش بزرگی از تاریخ هنر مصر، الگوی هجده‌خانه‌ای رواج داشت و در دوره آمارنه، این نظام به بیست خانه تغییر کرد که به کشیده‌تر شدن تناسب پیکره‌ها انجامید.

این موضوع از دید طراحی گرافیک بسیار مهم است.

زیرا ما در اینجا با هنرمندی روبه‌رو نیستیم که هر بار از صفر تصمیم بگیرد انسان را چگونه بکشد. یک **قاعده مشترک** وجود دارد. این قاعده به نسل‌های بعد منتقل می‌شود، در آموزش به کار می‌رود و سبب می‌شود آثار متعلق به دوره‌های گوناگون، با وجود تفاوت‌هایشان، خویشاوند به نظر برسند.

این دقیقاً یکی از نشانه‌های شکل‌گیری زبان فرمال است:

فرم دیگر سلیقه فردی نیست؛ به قاعده تبدیل شده است.

مقیاس؛ اندازه‌ای که معنا می‌سازد

در هنر مصر، اندازه تنها یک ویژگی بصری نیست. اندازه، معنا دارد.

هرچه شخصیت مهم‌تر باشد، معمولاً بزرگ‌تر نمایش داده می‌شود. پادشاهان و خدایان در بسیاری از صحنه‌ها از افراد عادی بزرگ‌ترند و افراد صاحب جایگاه اجتماعی بالاتر نیز نسبت به افراد فرودست در مقیاسی بزرگ‌تر دیده می‌شوند. این شیوه را «مقیاس سلسله‌مراتبی» می‌نامند.

در اینجا یک اصل بسیار مهم شکل می‌گیرد:

فرم می‌تواند پیش از آنکه چیزی را توضیح دهد، ارزش آن را اعلام کند.

بیننده لازم نیست نوشته را بخواند تا بفهمد چه کسی مهم‌تر است. اندازه پیکره این اطلاعات را منتقل می‌کند.

این ویژگی، شباهت شگفت‌انگیزی با یکی از بنیادی‌ترین اصل‌های طراحی گرافیک امروز دارد: **سلسله‌مراتب دیداری.**

در یک پوستر، عنوان بزرگ‌تر از متن توضیحی است؛ تصویر اصلی بزرگ‌تر از اطلاعات فرعی قرار می‌گیرد؛ عنصر مهم‌تر فضای بیشتری دریافت می‌کند. در یک صفحه اینترنتی نیز اندازه، جایگاه و وزن بصری عناصر، اهمیت آن‌ها را به مخاطب منتقل می‌کند.

البته میان طراحی گرافیک معاصر و هنر مصر باستان تفاوت‌های بنیادین وجود دارد؛ اما اصل مشترک روشن است: **اندازه می‌تواند حامل معنا باشد.**

ردیف، محور و نظم

یکی دیگر از ویژگی‌های برجسته هنر مصر، سازمان‌دهی تصویر در ردیف‌ها یا نوارهای افقی است. صحنه‌ها اغلب در بخش‌هایی منظم قرار می‌گیرند و هر بخش می‌تواند روایتی مستقل یا بخشی از یک روایت بزرگ‌تر را در خود جای دهد.

این روش، فضای تصویر را به یک میدان کنترل‌شده تبدیل می‌کند. عناصر دیگر آزاد نیستند که هرجا بخواهند قرار بگیرند. جایگاهشان تابع ساختار کلی است.

در اینجا تصویر شبیه یک صفحه نوشته می‌شود.

چشم، از یک بخش به بخش دیگر حرکت می‌کند؛ شخصیت‌ها درون محدوده‌هایی مشخص قرار می‌گیرند؛ نوشته‌ها در کنار تصویر می‌نشینند و رابطه میان متن و نقش، بخشی از ساختار کلی را می‌سازد.

از این رو، در هنر مصر باستان نمی‌توان متن و تصویر را همیشه دو عنصر جدا دانست. هیروگلیف‌ها گاه خود به بخشی از ترکیب‌بندی تبدیل می‌شوند و تصویر نیز می‌تواند در خدمت معنایی قرار گیرد که متن آن را کامل می‌کند. پژوهش‌های آموزشی موزه‌ها و اسمارت‌هیستوری نیز بر همین درهم‌تنیدگی متن و تصویر در هنر مصر تأکید دارند.

این پیوند، یکی از نخستین نمونه‌های تاریخی چیزی است که امروز در طراحی گرافیک به شکل بسیار گسترده می‌شناسیم:

ترکیب متن و تصویر در یک نظام واحد.

تکرار؛ ساختن هویت از راه استمرار

در هنر مصر، تکرار یک ضعف یا کمبود خلاقیت نبود؛ بلکه ابزار ساختن هویت بود.

پیکره‌ها، تاج‌ها، نشانه‌ها، گیاهان، جانوران، ستون‌ها، خطوط و آرایه‌ها بارها با الگوهای مشخص تکرار می‌شدند. این تکرار، باعث ایجاد ریتم و همچنین ثبات در زبان تصویری شد.

برای نمونه، در معماری مصر، عناصر گیاهی مانند پاپیروس در ساخت سرستون‌ها به صورت ترکیبی و منظم به کار می‌رفتند. یک نمونه از سرستون ترکیبی پاپیروس در موزه متروپولیتن نشان می‌دهد که چگونه چند گونه گیاهی در یک ساختار منظم کنار هم قرار گرفته‌اند و به تدریج به ترکیب‌هایی پیچیده‌تر و خیال‌پردازانه‌تر تبدیل شده‌اند.

تکرار، در اینجا تنها تزئین نیست. تکرار، **قانون** می‌سازد.

وقتی یک ساختار بارها تکرار می‌شود، چشم آن را می‌آموزد. وقتی نسل‌های مختلف آن را تکرار می‌کنند، جامعه آن را می‌شناسد. و وقتی این شناخت به اندازه کافی گسترده و پایدار شود، ساختار به بخشی از زبان بصری یک فرهنگ تبدیل می‌شود.

استثنا؛ زمانی که زبان خودش را تغییر می‌دهد

اما زبان فرمال حتی در مصر نیز کاملاً ثابت نماند.

یکی از مهم‌ترین نمونه‌ها، دوره آمارنه در زمان آخناتون است. در این دوره، تغییرات مذهبی و سیاسی به تغییرات چشمگیری در هنر نیز انجامید. چهره‌ها و بدن‌ها کشیده‌تر و نرم‌تر شدند و نمایش روابط خانوادگی و طبیعت نیز حال‌وهوایی متفاوت پیدا کرد. موزه متروپولیتن این دوره را یکی از حساس‌ترین و واقع‌گراترین دگرگونی‌های سبک هنری مصر می‌داند.

اما همین تغییر، نکته مهم‌تری را آشکار می‌کند.

وجود یک زبان فرمال به معنای یکنواختی ابدی نیست.

زبان می‌تواند تغییر کند، اما تغییر آن درون یک بستر فرهنگی رخ می‌دهد. حتی هنگامی که هنرمند مصری از قواعد پیشین فاصله می‌گیرد، این فاصله گرفتن خود به یک دگرگونی تاریخی در همان سنت تبدیل می‌شود.

بنابراین، زبان فرمال زنجیری از قانون‌های خشک نیست؛ سامانه‌ای زنده است که می‌تواند تغییر کند، اما تغییر آن نیز در نسبت با گذشته معنا پیدا می‌کند.

مصر؛ از تصویر به نظام

اگر بخواهیم جایگاه مصر باستان را در تاریخ زبان‌های فرمال خلاصه کنیم، اهمیت آن تنها در زیبایی آثارش نیست. اهمیت واقعی مصر در این است که نشان می‌دهد یک تمدن چگونه می‌تواند تصویر را از یک تجربه فردی به یک نظام جمعی تبدیل کند.

در این نظام:

تناسب، قانون می‌شود.

اندازه، معنا پیدا می‌کند.

تکرار، هویت می‌سازد.

محور و ردیف، فضا را سازمان می‌دهند.

متن و تصویر، در کنار یکدیگر معنا می‌آفرینند.

و بازنمایی، به جای تقلید صرف از طبیعت، تابع منطق فرهنگی می‌شود.

این ویژگی‌ها دقیقاً همان چیزی هستند که در این پژوهش با عنوان «زبان فرمال» دنبال می‌کنیم.

مصر باستان به ما یک درس مهم می‌دهد: برای آنکه یک تمدن زبان تصویری داشته باشد، کافی نیست که آثار زیبا و نمادهای فراوان تولید کند. آن تمدن باید بتواند برای ساختن تصویر، منطق و قاعده ایجاد کند؛ این منطق باید تکرار شود، آموزش داده شود، پذیرفته شود و در گذر زمان به بخشی از حافظه دیداری جامعه تبدیل گردد.

و اینجا، پرسش اصلی مقاله دوباره خود را نشان می‌دهد.

اگر مصر توانست چنین نظامی بسازد، اگر یونان توانست نسبت‌های ویژه خود را در معماری و پیکره‌سازی تثبیت کند، اگر ژاپن توانست از دل سادگی، فضای تهی و ریتم، زبانی قابل تشخیص بسازد، و اگر جنبش‌های مدرن اروپا توانستند قواعد خود را به آموزش و طراحی گرافیک منتقل کنند، ایران با آن همه تجربه تاریخی در هندسه، معماری، فرش، نگارگری و خوشنویسی، چه چیزی را به زبان فرمال معاصر جهان افزوده است؟

این پرسش، هنوز زودتر از آن است که پاسخ داده شود.

اما مصر یک معیار به ما داده است:

تمدن زمانی صاحب زبان فرمال می‌شود که فرم از سلیقه فردی عبور کند و به حافظه جمعی تبدیل شود.

• ۲-۲. یونان باستان

اگر مصر باستان به تصویر آموخت که چگونه به یک نظام تبدیل شود، یونان باستان پرسش دیگری را پیش کشید:

اگر جهان دارای نظم است، آیا می‌توان این نظم را در فرم بازسازی کرد؟

در هنر یونان، به‌ویژه از دوره کلاسیک، پاسخ به این پرسش در پیکره انسان، معماری، سفالگری و سازمان‌دهی فضای دیداری شکل گرفت. یونانیان فرم را تنها وسیله‌ای برای بازنمایی جهان نمی‌دیدند؛

آنان در پی یافتن نسبتی میان جزء و کل، حرکت و سکون، طبیعت و آرمان، و زیبایی و اندازه بودند. به همین دلیل، هنر یونان یکی از مهم‌ترین نمونه‌های تاریخی تبدیل تجربه هنری به یک نظام فرمال است.

این نکته برای پژوهش حاضر اهمیت ویژه‌ای دارد. زیرا یونان نشان می‌دهد که یک فرهنگ چگونه می‌تواند از مشاهده جهان طبیعی آغاز کند، اما در نهایت به ساختن قواعدی برسد که حتی پس از هزاران سال همچنان قابل شناسایی باشند.

از هندسه تا پیکره انسان

هنر یونان در آغاز، چنین یکپارچگی‌ای نداشت. دوره هندسی، دوره خاورگرایانه، دوره کهن، دوره کلاسیک و دوره هلنیستی، هر یک مرحله‌ای از دگرگونی زبان تصویری یونان را شکل دادند.

در دوره هندسی، فرم‌ها بیشتر بر پایه شکل‌های ساده، الگوهای تکرارشونده و سازمان‌دهی هندسی ساخته می‌شدند. بدن انسان و جانور نیز اغلب به شکل‌های ساده و هندسی تقلیل می‌یافتند. اما در دوره کهن، هنرمندان به تدریج از این ساختارهای ساده فاصله گرفتند و به مطالعه دقیق‌تر بدن انسان پرداختند. این روند در دوره کلاسیک به نقطه‌ای تازه رسید؛ جایی که تناسب، حرکت، تعادل و ساختار بدن به موضوعی بنیادین برای هنر تبدیل شد. پژوهش‌های تاریخ هنر نیز دوره کلاسیک را زمان رسیدن پیکره‌سازی یونانی به تناسب‌ها و حالت‌هایی طبیعی‌تر و در عین حال آرمانی‌تر می‌دانند.

در اینجا تفاوت مهمی با بازنمایی صرف پدیدار می‌شود.

هنرمند یونانی نمی‌خواست تنها بدن انسان را همان‌گونه که می‌دید ثبت کند. او می‌خواست از میان بدن‌های واقعی، نظمی آرمانی استخراج کند.

طبیعت، نقطه آغاز بود؛ اما پایان کار، طبیعت نبود.

این همان لحظه‌ای است که فرم از «مشاهده» به «ساختن» می‌رسد.

انسان به‌عنوان واحد اندازه‌گیری

در هنر کلاسیک یونان، بدن انسان به یکی از مهم‌ترین معیارهای سنجش زیبایی تبدیل شد. نسبت میان سر، تنه، دست‌ها، پاها و دیگر بخش‌های بدن، موضوع بررسی و اندازه‌گیری قرار گرفت.

پولیکلیتوس، پیکرتراش برجسته سده پنجم پیش از میلاد، برای این موضوع نظامی از تناسب‌ها پدید آورد که بعدها با نام «قانون» یا «کانن» او شناخته شد. متن اصلی این نوشته از میان رفته است، اما آثار و نوشته‌های بعدی نشان می‌دهند که او در پی یافتن رابطه‌ای دقیق میان بخش‌های گوناگون بدن

بوده است. موزه متروپولیتن نیز از نظام تناسب پولیکلیتوس به عنوان یکی از مهم ترین دستاوردهای هنر کلاسیک یاد می کند، نظامی که امکان بازتولید یک الگوی فرمی را برای دیگران فراهم می کرد.

پژوهش ریچارد توبین در *American Journal of Archaeology* نیز نشان می دهد که قانون پولیکلیتوس را می توان در چارچوب هندسه و مفهوم نسبت بررسی کرد و آن را سامانه ای برای پیوند دادن بخش های بدن به یکدیگر دانست.

این موضوع برای بحث ما بسیار مهم است.

زیرا پولیکلیتوس تنها یک پیکره زیبا نداشت؛ او تلاش کرد **منطق ساختن یک پیکره زیبا** را تعریف کند.

این دو با یکدیگر تفاوتی بنیادین دارند.

اثر هنری، یک نتیجه است.

اما قانون فرمال، امکان تولید نتایج متعدد را فراهم می کند.

وقتی یک هنرمند بتواند منطق پشت یک فرم را توضیح دهد، آموزش دهد و دوباره به کار گیرد، فرم از تجربه شخصی فراتر می رود و به بخشی از یک زبان تبدیل می شود.

قانون؛ جایی که سبک آغاز می شود

قانون پولیکلیتوس را نباید با یک دستور خشک و تغییرناپذیر اشتباه گرفت. آنچه اهمیت دارد، تلاش برای ایجاد رابطه میان جزءهاست.

زیبایی در نگاه یونانی، تنها در زیبایی یک بخش قرار نداشت؛ بلکه در رابطه درست میان بخش ها و کل پدید می آمد. همین اندیشه در واژه یونانی «سیمتρία» یا تناسب میان اجزا نیز بازتاب یافته است. پژوهش های مربوط به قانون پولیکلیتوس، این مفهوم را یکی از پایه های نظام او می دانند.

در نتیجه، یک پیکره زیبا نیست چون چشم زیبایی دارد، شانه های پهن دارد یا عضلاتش به خوبی نمایش داده شده اند.

زیبایی آن در **رابطه** است.

رابطه میان چشم و صورت. صورت و سر. سر و بدن. بدن و زمین و در نهایت، جزء و کل.

این نگاه به فرم، یکی از مهم ترین میراث های هنر یونان برای تاریخ طراحی است.

زیرا طراحی مدرن نیز بارها به همین اصل بازگشته است:

زیبایی، بیش از آنکه ویژگی یک عنصر باشد، کیفیت رابطه میان عنصرهاست.

حرکت در دل تعادل

یکی از مهم‌ترین دگرگونی‌های هنر یونانی، گذار از ایستایی به حرکت بود.

پیکره‌های دوره کهن اغلب حالتی روبه‌رو، مستقیم و نسبتاً ثابت دارند. اما در دوره کلاسیک، بدن شروع به واکنش می‌کند. وزن از یک پا به پای دیگر منتقل می‌شود؛ لگن اندکی می‌چرخد؛ شانه‌ها در برابر لگن واکنش نشان می‌دهند و بدن از حالت تقارن خشک خارج می‌شود.

این حالت که بعدها با عنوان «کنتراپوستو» شناخته شد، تعادلی نامتقارن ایجاد می‌کند. در اینجا بدن دیگر مانند یک ستون عمودی نیست؛ بلکه مجموعه‌ای از نیروهای متقابل است.

در واقع، یونانیان یکی از زیباترین تناقض‌های فرم را کشف کردند:

تعادل، همیشه به معنای تقارن نیست.

یک فرم می‌تواند نامتقارن باشد و همچنان متعادل بماند.

این اصل بعدها در هنر و طراحی اهمیت بسیار زیادی پیدا کرد. ترکیب‌بندی‌های مدرن، پوسترها، نشانه‌ها و حتی طراحی صفحه، بارها از همین منطق استفاده کرده‌اند؛ یعنی ایجاد تعادل میان نیروهایی که وزن یکسان ندارند.

هنر یونان از این راه نشان داد که فرم، چیزی ایستا نیست. فرم می‌تواند حرکت را درون خود نگه دارد.

معماری؛ وقتی تناسب به فضا تبدیل می‌شود

اگر پیکره‌سازی یونانی بدن انسان را به نظامی از نسبت‌ها تبدیل کرد، معماری یونانی همین اندیشه را به فضا انتقال داد.

معبد یونانی مجموعه‌ای از عنصرهای جدا از هم نبود. ستون، سرستون، پایه، تیر، پیشانی و فضای میان ستون‌ها، همگی در ارتباط با یکدیگر ساخته می‌شدند.

معماری کلاسیک یونان به تناسب و اصلاح دیداری اهمیت زیادی می‌داد. برای نمونه، معماران در بناهایی چون پارتنون از اصلاحات نوری و انحناهای بسیار ظریف بهره گرفتند تا بنا از فاصله و زاویه دید انسان

کاملاً متعادل به نظر برسد. منابع تاریخ معماری از خمیدگی بسیار اندک در خطوط افقی و تغییرات ظریف در ستون‌ها یاد می‌کنند که برای جلوگیری از خطای دید به کار گرفته می‌شدند.

این مسئله نکته‌ای ظریف را آشکار می‌کند:

گاهی برای آنکه یک فرم در چشم انسان درست به نظر برسد، باید از نظر هندسی کاملاً مستقیم نباشد.

این یعنی فرم واقعی با فرم دیده‌شده یکی نیست.

معمار، تنها برای اندازه‌گیری ابزار نمی‌سازد؛ برای چشم انسان می‌سازد.

از اینجا، رابطه میان هندسه و ادراک شکل می‌گیرد؛ رابطه‌ای که بعدها در تاریخ طراحی بارها بازخواهد گشت.

پارتنون؛ فرم به‌عنوان نظام

پارتنون را می‌توان یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های این نگاه دانست.

ارزش پارتنون تنها در اندازه، مصالح یا تزئینات آن نیست. اهمیت آن در رابطه میان اجزای بناست. ستون‌ها، فاصله‌ها، خطوط افقی، تناسب ارتفاع و عرض، مجسمه‌ها و فضای پیرامون، در یک ساختار کلی به یکدیگر پاسخ می‌دهند.

بنابراین، اگر یکی از عناصرها را جدا کنیم، بخشی از منطق بنا از دست می‌رود.

این همان ویژگی‌ای است که یک زبان فرمال را از مجموعه‌ای از نقش‌ها جدا می‌کند.

در یک زبان فرمال، هر جزء به جزء دیگر وابسته است.

هیچ عنصر مهمی تنها به دلیل زیبایی خودش وجود ندارد.

هر چیز، جای خود را در یک کل می‌یابد.

نظم یونانی، اما نه نظم مکانیکی

نباید هنر یونان را به یک هندسه خشک فروکاست. یکی از جذاب‌ترین ویژگی‌های هنر کلاسیک این است که هندسه و زندگی را در برابر یکدیگر قرار نمی‌دهد.

بدن انسان هم‌زمان طبیعی و آرمانی است.

پیکره هم‌زمان ایستاده و در حال حرکت است.

معماری هم‌زمان هندسی و متناسب با ادراک انسان است.

این ترکیب، یکی از ویژگی‌های بنیادین زبان فرمال یونانی را می‌سازد:

نظم، برای حذف زندگی نیست؛ نظم برای سازمان دادن به زندگی است.

این نکته اهمیت زیادی دارد؛ زیرا نشان می‌دهد یک زبان فرمال الزاماً به معنای مجموعه‌ای از خطوط خشک و شبکه‌های ثابت نیست. یک زبان می‌تواند قاعده داشته باشد و همچنان زنده، انسانی و پویا باقی بماند.

از یونان تا هنر غرب

نفوذ هنر یونان محدود به دوران خودش نماند.

هنر و اندیشه یونانی از راه روم به دوره‌های بعد منتقل شد و در رنسانس دوباره مورد توجه قرار گرفت. مفهوم تناسب، مطالعه بدن انسان، هندسه، نظم معماری و جست‌وجوی زیبایی آرمانی، در سده‌های بعد بارها بازخوانی شد.

در دوران رنسانس، هنرمندانی مانند لئوناردو داوینچی و معمارانی چون لئون باتیستا آلبرتی، دوباره به نسبت‌های بدن، هندسه و رابطه انسان و معماری پرداختند. حتی در دوره‌های بسیار متأخرتر، کلاسیک‌گرایی همچنان یکی از منابع اصلی آموزش هنر در اروپا باقی ماند.

این استمرار، یک نکته کلیدی را برای پژوهش حاضر روشن می‌کند:

میراث فرمال زمانی ماندگار می‌شود که قابل انتقال باشد.

اگر یک سنت هنری بتواند اصول خود را از یک نسل به نسل دیگر منتقل کند، آن اصول می‌توانند قرن‌ها بعد نیز دوباره خوانده شوند.

یونان نه تنها اثر به جا گذاشت؛ قاعده به جا گذاشت.

و شاید همین تفاوت، یکی از مهم‌ترین رازهای ماندگاری آن باشد.

یونان و مسئله زبان فرمال

در نگاه به یونان باستان، آنچه بیش از همه اهمیت دارد، وجود چند نقش یا نماد مشخص نیست. یونان باستان را نمی‌توان تنها با ستون دوریک، پیکره‌های برهنه یا نقوش اساطیری تعریف کرد.

اگر تمام این نشانه‌ها را کنار بگذاریم، هنوز چیزهایی باقی می‌ماند:

تناسب. نسبت. تعادل. هندسه. ریتم. حرکت. ساختار و رابطه میان جزء و کل.

این‌ها عناصر عمیق‌تر زبان فرمال یونانی هستند.

اگر فردا همه ستون‌های دوریک از میان بروند، اما منطق تناسب و سازمان فضایی آن در آثار دیگری ادامه پیدا کند، هنوز می‌توان از میراث فرمال یونان سخن گفت.

این دقیقاً همان آزمونی است که در ادامه این پژوهش باید درباره ایران نیز انجام شود.

اگر نقش اسلیمی را از یک اثر ایرانی برداریم، آیا هنوز ایرانی بودن ساختار آن باقی می‌ماند؟

اگر رنگ فیروزه‌ای را حذف کنیم، آیا هندسه و سازمان اثر همچنان قابل تشخیص است؟

اگر خط فارسی را کنار بگذاریم، آیا ترکیب‌بندی هنوز می‌تواند خاستگاه فرهنگی خود را آشکار کند؟

اگر پاسخ مثبت باشد، ما با یک زبان فرمال روبه‌رو هستیم.

اگر پاسخ منفی باشد، شاید آنچه داریم بیشتر **مجموعه‌ای از نشانه‌های هویتی** باشد تا یک زبان فرمال.

و این همان مرزی است که این پژوهش از ابتدا در پی آشکار کردن آن بوده است.

یونان به ما نشان می‌دهد که یک تمدن برای ساختن زبان فرمال، الزاماً نیازمند یک نماد یگانه نیست.

آنچه زبان را می‌سازد، **نحوه رابطه دادن میان چیزهاست.**

یونان، جهان را اندازه‌گیری کرد و از اندازه‌ها، نسبت ساخت؛ از نسبت‌ها، نظم؛ و از نظم، فرمی که قرن‌ها بعد هنوز قابل تشخیص است.

شاید زبان فرمال، در نهایت، همین باشد:

لحظه‌ای که یک تمدن از پرسش «چه چیزی را نشان بدهم؟» عبور می‌کند و به پرسش «چگونه باید جهان را سازمان بدهم؟» می‌رسد.

اگر یونان باستان به جهان آموخت که فرم می‌تواند بر پایه نسبت، تناسب و نظم ساخته شود، روم پرسش دیگری را مطرح کرد:

چگونه می‌توان یک زبان فرمال را از یک فرهنگ گرفت، گسترش داد، با نیازهای تازه سازگار کرد و به زبان یک امپراتوری تبدیل نمود؟

روم در تاریخ هنر، تنها ادامه یونان نیست. رومیان بسیاری از عناصر هنر یونانی را پذیرفتند، اما آن‌ها را در خدمت نیازهای تازه قرار دادند. معماری، شهرسازی، پیکره‌سازی، نقش‌برجسته، سکه، کتیبه و نشانه‌های حکومتی در روم به بخشی از یک نظام گسترده ارتباطی تبدیل شدند. فرم دیگر فقط برای بیان زیبایی یا آرمان انسانی به کار نمی‌رفت؛ فرم باید قدرت، نظم، قانون، هویت و حضور حکومت را نیز نشان می‌داد.

به همین دلیل، روم برای مطالعه زبان فرمال اهمیت ویژه‌ای دارد. روم نشان می‌دهد که چگونه یک سنت هنری می‌تواند از مرز هنر عبور کند و به یک سامانه دیداری برای سازمان‌دهی جامعه تبدیل شود.

از تقلید تا بازآفرینی

رومیان شیفته هنر یونان بودند. بسیاری از پیکره‌های یونانی را گردآوری کردند و نسخه‌هایی از آن‌ها ساختند. همین موضوع باعث شده است که بخش مهمی از آنچه امروز از پیکره‌سازی یونان می‌شناسیم، از طریق نسخه‌های رومی به دست ما رسیده باشد.

اما این رابطه را نباید صرفاً تقلید دانست.

رومیان عناصر یونانی را از زمینه اصلی خود جدا کردند و در نظام فرهنگی تازه‌ای به کار گرفتند. پیکره‌ای که در یونان می‌توانست نمایانگر یک آرمان زیبایی‌شناختی باشد، در روم ممکن بود چهره یک فرمانروا یا شهروند برجسته را نیز نمایندگی کند.

در نتیجه، فرم یونانی وارد نظامی شد که در آن هویت فردی، قدرت سیاسی و حافظه تاریخی اهمیت بیشتری پیدا کرده بود.

این دگرگونی، نمونه‌ای روشن از یک اصل مهم در شکل‌گیری زبان‌های فرمال است:

هیچ زبان بصری در خلأ زندگی نمی‌کند.

هر فرهنگ، فرم‌های به‌دست‌آمده از گذشته را بر اساس نیازهای خودش دوباره معنا می‌کند.

واقع‌گرایی و چهره انسان

یکی از ویژگی‌های برجسته هنر روم، توجه به چهره و ویژگی‌های فردی انسان بود.

در بسیاری از پیکره‌های رومی، به‌ویژه در سنت «تصویر چهره»، نشانه‌های فردی مانند چین‌های صورت، فرم بینی، حالت لب‌ها و ساختار استخوانی چهره با دقت نمایش داده می‌شدند.

این گرایش با آرمان‌گرایی رایج در بسیاری از پیکره‌های کلاسیک یونان تفاوت داشت.

در اینجا هدف فقط ساختن «انسان آرمانی» نبود؛ بلکه **شناسایی یک انسان مشخص** نیز اهمیت پیدا می‌کرد.

چهره به سند تبدیل شد.

پیکره به حافظه تبدیل شد.

تصویر، هویت فرد را ثبت می‌کرد.

این تغییر بعدها در تاریخ تصویر اهمیت فراوانی پیدا کرد. از پرتره‌های سلطنتی تا تصویر رهبران سیاسی و در نهایت عکس‌های رسمی و رسانه‌ای، همواره این پرسش وجود داشته است که تصویر چگونه می‌تواند هویت یک فرد را تثبیت کند.

روم یکی از نخستین تمدن‌هایی بود که این ظرفیت را در مقیاسی گسترده به کار گرفت.

معماری؛ قدرتی که دیده می‌شود

اگر پیکره رومی قدرت را در چهره انسان نشان می‌داد، معماری روم قدرت را در مقیاس شهر آشکار می‌کرد.

رومیان در معماری به دستاوردهایی رسیدند که به آن‌ها امکان ساخت فضاهای بسیار بزرگ‌تر و پیچیده‌تر از بسیاری از نمونه‌های پیشین را داد. طاق، قوس، گنبد و بتن رومی، امکانات تازه‌ای برای سازمان‌دهی فضا فراهم کردند.

در نتیجه، معماری روم تنها از نظر ظاهر دگرگون نشد؛ **منطق ساخت فضا نیز تغییر کرد.**

ساختمان دیگر الزاماً مجموعه‌ای از ستون‌ها و تیرهای افقی نبود. نیرو می‌توانست از طریق قوس منتقل شود، سقف می‌توانست فضای بسیار بزرگ‌تری را بپوشاند و بنا می‌توانست در مقیاسی عظیم، جمعیت زیادی را در خود جای دهد.

این فناوری، خود به یک امکان فرمال تبدیل شد.

یعنی فناوری دیگر فقط ابزار ساخت نبود؛ بر فرم اثر گذاشت.

این نکته در تاریخ طراحی اهمیت بسیار زیادی دارد. هر زمان که ابزار تولید تغییر می‌کند، امکان‌های تازه‌ای برای فرم به وجود می‌آید. همان‌گونه که بتن و قوس به معماری روم امکان‌های تازه دادند، چاپ سنگی، عکاسی، رایانه و رسانه‌های دیجیتال نیز بعدها زبان طراحی را دگرگون کردند.

طاق و گنبد؛ فرم از درون سازه متولد می‌شود

یکی از مهم‌ترین میراث‌های روم، استفاده گسترده از طاق و گنبد بود.

طاق به معمار اجازه می‌داد فضای داخلی را بدون تکیه بر تعداد زیادی ستون بیوشاند. گنبد نیز امکان ایجاد فضایی یکپارچه و گسترده را فراهم می‌کرد.

پانتئون یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های این نگاه است.

در پانتئون، فضای داخلی بر پایه یک هندسه روشن سازمان یافته است. پلان دایره‌ای، گنبد عظیم و روزنه مرکزی آن، رابطه‌ای میان زمین، آسمان، مرکز و محیط ایجاد می‌کنند.

در اینجا هندسه تنها وسیله‌ای برای اندازه‌گیری نیست.

هندسه به تجربه تبدیل شده است.

انسان وارد فضایی می‌شود که فرم آن، پیش از هر توضیحی، نسبت او را با عظمت بنا و فضای پیرامونش تعریف می‌کند.

این همان چیزی است که زبان فرمال را از تزئین جدا می‌کند.

تزئین را می‌توان از بنا حذف کرد.

اما اگر هندسه و سازمان فضایی را حذف کنیم، دیگر همان بنا وجود نخواهد داشت.

شهر به‌عنوان یک ترکیب‌بندی عظیم

رومیان تنها ساختمان طراحی نمی‌کردند؛ شهر طراحی می‌کردند.

شهرهای رومی اغلب بر پایه شبکه‌ای از خیابان‌ها و محوره‌ای اصلی شکل می‌گرفتند. دو محور مهم، یکی در راستای شمال و جنوب و دیگری در راستای شرق و غرب، در سازمان‌دهی بسیاری از اردوگاه‌ها و شهرهای رومی نقش داشتند.

در امتداد این محوره‌ای اصلی، فضاهای عمومی، بازارها، ساختمان‌های حکومتی، معابد و میدان‌ها قرار می‌گرفتند.

به این ترتیب، شهر به یک ترکیب‌بندی عظیم تبدیل می‌شد.

اگر در یک پوستر، طراح جایگاه عناصر را کنترل می‌کند، در شهر رومی، معمار و شهرساز جایگاه ساختمان‌ها، خیابان‌ها و میدان‌ها را کنترل می‌کردند.

مقیاس تغییر کرده بود، اما اصل همان بود:

سازمان‌دهی فضا برای هدایت حرکت و نگاه انسان.

از این منظر، شهر رومی را می‌توان یکی از نمونه‌های تاریخی مهم «طراحی در مقیاس محیط» دانست.

تصویر به‌عنوان ابزار قدرت

روم اهمیت تصویر را به‌خوبی می‌شناخت.

امپراتور نمی‌توانست در همه شهرهای امپراتوری حضور داشته باشد؛ اما تصویر او می‌توانست.

چهره امپراتور بر روی سکه‌ها، پیکره‌ها، نقش‌برجسته‌ها و بناهای عمومی تکرار می‌شد. هر سکه، یک رسانه کوچک بود که تصویر و نام فرمانروا را به نقاط دوردست منتقل می‌کرد.

این موضوع را می‌توان یکی از نمونه‌های بسیار ابتدایی **ارتباط تصویری در مقیاس گسترده** دانست.

تصویر، دیگر تنها یک اثر هنری نبود.

تصویر حامل پیام سیاسی بود.

سکه کوچک بود، اما مخاطب آن بسیار بزرگ.

یک پیکره در میدان شهر ثابت بود، اما معنای آن برای هزاران نفر تکرار می‌شد.

یک نقش برجسته می‌توانست یک پیروزی نظامی را روایت کند و آن روایت را برای نسل‌های بعد باقی بگذارد.

روم در واقع یکی از نخستین تمدن‌هایی بود که قدرت بازتولید و تکرار تصویر را به شکلی گسترده در خدمت ساختن هویت سیاسی به کار گرفت.

ستون تراجان؛ تصویر به‌عنوان روایت

ستون تراجان نمونه‌ای برجسته از این رویکرد است.

نوار مارپیچی نقش برجسته‌ای که پیرامون ستون حرکت می‌کند، صحنه‌های جنگ‌های تراجان با داکیان را روایت می‌کند. تصاویر به گونه‌ای سازمان یافته‌اند که حرکت، نبرد، سپاه، فرمانروا و پیروزی را در توالی‌های متعدد نشان دهند.

در اینجا تصویر تنها یک صحنه نیست.

تصویر تبدیل به روایت شده است.

این نکته برای تاریخ طراحی گرافیک بسیار مهم است.

یک تصویر می‌تواند یک لحظه را نشان دهد؛ اما مجموعه‌ای از تصاویر می‌تواند زمان را روایت کند.

در ستون تراجان، فرم به خدمت روایت درآمده است. حرکت مارپیچی، تکرار شخصیت‌ها، تغییر صحنه‌ها و سازمان‌دهی عناصر، همگی در انتقال داستان نقش دارند.

به عبارت دیگر، رومیان تنها «تصویر» تولید نکردند؛ آن‌ها **نحو تصویری روایت** را نیز توسعه دادند.

نوشتار وارد معماری می‌شود

یکی دیگر از میراث‌های مهم روم، پیوند میان نوشتار و معماری است.

کتیبه‌های رومی، به‌ویژه در بناهای عمومی، نشان می‌دهند که نوشتار می‌تواند بخشی از معماری و ترکیب‌بندی باشد.

حروف سنگی رومی از نظر تناسب، ضخامت، فاصله‌گذاری و ساختار هندسی، به‌شدت منظم بودند. شکل حروف تنها برای خوانده شدن اهمیت نداشت؛ خود حروف نیز بخشی از زیبایی و ساختار بنا بودند.

کتیبه مشهور ستون تراجان نمونه‌ای برجسته از این موضوع است.

حروف آن بر اساس نسبت‌ها و ساختاری دقیق طراحی شده‌اند و بعدها تأثیر زیادی بر تاریخ حروف‌نگاری غرب گذاشتند.

این مسئله بار دیگر نشان می‌دهد که در یک زبان فرمال، عناصر مختلف از یکدیگر جدا نیستند.

معماری، تصویر و نوشتار می‌توانند در یک نظام واحد قرار بگیرند.

چیزی که بعدها در طراحی پوستر، کتاب، نشریه و هویت بصری به یکی از پایه‌های اصلی طراحی تبدیل شد.

تکرار؛ از بنا تا سکه

روم همچنین اهمیت زیادی برای تکرار داشت.

ستون‌ها تکرار می‌شدند.

طاق‌ها تکرار می‌شدند.

الگوهای معماری تکرار می‌شدند.

چهره امپراتور روی سکه‌ها تکرار می‌شد.

نشانه‌های پیروزی در بناهای مختلف تکرار می‌شدند.

این تکرار به ساختن یک جهان بصری مشترک کمک می‌کرد.

وقتی یک شهروند رومی در شهری دوردست همان چهره، همان حروف، همان معماری و همان نمادهای قدرت را می‌دید، با تصویری آشنا مواجه می‌شد.

در اینجا، تکرار دیگر فقط ویژگی زیبایی‌شناختی نیست.

تکرار، ابزار ساخت هویت است.

این اصل در طراحی امروز نیز همچنان پابرجاست. یک نشان تجاری زمانی در ذهن مخاطب جا می‌افتد که بارها در قالبی نسبتاً ثابت دیده شود. یک سامانه هویت بصری نیز از راه تکرار رنگ، فرم، حروف، شبکه و قواعد ترکیب‌بندی، یک تصویر واحد را در ذهن مخاطب می‌سازد.

روم در مقیاسی تاریخی نشان داد که قدرت تصویر فقط در ساختن یک اثر نیست؛ در تکرار منظم آن است.

روم؛ نخستین نظام گسترده هویت بصری؟

اگر با تعریف امروزی به گذشته نگاه کنیم، نمی‌توان گفت روم یک «هویت بصری» به معنای حرفه‌ای و امروزی آن داشت. اما می‌توان گفت بسیاری از سازوکارهایی که بعدها در ساخت هویت بصری به کار رفتند، در مقیاسی بزرگ در فرهنگ رومی دیده می‌شوند.

یک نظام تصویری نسبتاً پایدار وجود داشت.

تصویر فرمانروا در نقاط مختلف تکرار می‌شد.

حروف و کتیبه‌ها قواعد مشخص داشتند.

معماری عمومی نشانه‌های مشترک ایجاد می‌کرد.

نمادهای سیاسی در رسانه‌های گوناگون تکرار می‌شدند.

و همه این‌ها در خدمت ساختن تصویری مشترک از قدرت روم قرار می‌گرفتند.

روم به ما نشان می‌دهد که زبان فرمال تنها از زیبایی‌شناسی زاده نمی‌شود.

گاهی زبان فرمال در پاسخ به نیاز به سازمان‌دهی، ارتباط و قدرت شکل می‌گیرد.

روم و مسئله ایران

در این مرحله از پژوهش، مقایسه‌ای وسوسه‌برانگیز اما خطرناک پیش روی ما قرار می‌گیرد.

روم توانست بسیاری از دستاوردهای یونانی را دریافت کند، دگرگون سازد و در یک نظام گسترده سیاسی و فرهنگی به کار گیرد. سپس این میراث از راه معماری، نوشتار، تصویر و آموزش به دوره‌های بعد منتقل شد.

اما ایران نیز در همین دوره، تمدنی عظیم و صاحب سنت‌های فرمال پیچیده بود.

معماری هخامنشی، هنر ساسانی، نقش‌برجسته‌ها، مهرها، فلزکاری، فرش و دیگر هنرهای ایرانی، نظام‌هایی از تقارن، محور، تکرار، هندسه و سازمان‌دهی را در خود داشتند.

پس مسئله این نیست که ایران در گذشته زبان تصویری نداشته است.

مسئله بسیار دشوارتر است:

چرا بخش بزرگی از این منطق فرمال نتوانست با همان قدرت، به زبان طراحی گرافیک معاصر تبدیل شود؟

این پرسش را نمی‌توان در این بخش پاسخ داد؛ زیرا پاسخ آن نیازمند بررسی مسیر تاریخی خود ایران است.

اما روم یک معیار دیگر به ما می‌دهد:

یک میراث هنری زمانی به زبان ماندگار تبدیل می‌شود که قابل انتقال، قابل تکرار، قابل آموزش و قابل استفاده در رسانه‌های تازه باشد.

روم فرم را از سنگ بیرون کشید و وارد شهر، سکه، نوشتار و حافظه عمومی کرد.

و شاید همین‌جا تفاوت میان «داشتن میراث» و «ساختن زبان» آشکار می‌شود.

یک تمدن می‌تواند هزاران اثر ارزشمند داشته باشد.

اما برای آنکه جهان بتواند آن تمدن را از روی ساختار فرم بشناسد، باید میان این آثار رابطه‌ای فراتر از موضوع و تزئین وجود داشته باشد.

روم این رابطه را تا اندازه زیادی ساخت و تداوم داد.

اکنون نوبت آن است که ببینیم تمدن‌های بعدی، به‌ویژه در مسیر شکل‌گیری هنر و طراحی غرب، چگونه این میراث را دریافت کردند و چه چیز تازه‌ای به آن افزودند.

• ۲-۴. بیزانس

اگر یونان، فرم را در نسبت و تناسب جست‌وجو کرد و روم آن را در خدمت شهر، قدرت و ارتباط عمومی گسترش داد، بیزانس مسیر دیگری را انتخاب کرد:

فرم دیگر قرار نبود جهان مادی را بازسازی کند؛ قرار بود جهانی فراتر از ماده را آشکار سازد.

این تغییر، یکی از مهم‌ترین چرخش‌های تاریخ زبان‌های فرمال است.

امپراتوری بیزانس که از سده چهارم میلادی و انتقال مرکز قدرت روم به قسطنطنیه شکل گرفت، بیش از هزار سال در بخش بزرگی از مدیترانه شرقی و سرزمین‌های پیرامون آن دوام آورد. هنر بیزانسی در این دوره، به‌ویژه در معماری، موزاییک، شمایل‌نگاری و کتاب‌آرایی، نظامی دیداری پدید آورد که هدف آن بازنمایی دقیق جهان طبیعی نبود. تصویر باید نشانه‌ای از جهانی معنوی و قدسی می‌بود.

از همین‌جا، یکی از نخستین تفاوت‌های بنیادین میان «بازنمایی» و «بیان» آشکار می‌شود.

هنرمند بیزانسی الزاماً نمی‌خواست بگوید:

«این انسان دقیقاً چنین شکلی دارد.»

بلکه می‌خواست بگوید:

«این انسان در جایگاهی فراتر از جهان عادی قرار دارد.»

و برای رساندن این معنا، فرم باید تغییر می‌کرد.

تغییر مرکز جهان تصویری

در هنر کلاسیک یونان، بدن انسان یکی از مهم‌ترین معیارهای زیبایی بود. بدن مطالعه می‌شد، اندازه‌گیری می‌شد و در قالب تناسب‌های آرمانی بازسازی می‌شد.

اما در هنر بیزانسی، بدن دیگر مرکز اصلی تجربه دیداری نیست.

چهره، نگاه، حالت ایستادن، جایگاه پیکره و رابطه آن با فضای پیرامون، اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند. بدن‌ها اغلب کشیده، ایستا و غیرطبیعی به نظر می‌رسند. عمق فضایی کاهش می‌یابد و پس‌زمینه‌های طلایی جایگزین بسیاری از نشانه‌های طبیعی محیط می‌شوند.

این تغییر را نباید ضعف در توانایی هنرمند دانست.

فرم عمداً تغییر کرده است، زیرا هدف تصویر تغییر کرده است.

اگر هدف، بازسازی جهان مادی باشد، طبیعت و حجم اهمیت پیدا می‌کنند.

اگر هدف، نمایش جهانی قدسی باشد، نشانه‌هایی مانند نور، طلا، ایستایی، روبه‌رویی و فضای بی‌زمان اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند.

بنابراین، فرم در بیزانس تابع جهان‌بینی است.

و این یکی از مهم‌ترین درس‌های تاریخ هنر برای بحث زبان فرمال است:

فرم، از جهان‌بینی جدا نیست.

تصویر تخت؛ حذف جهان مادی

یکی از ویژگی‌های شناخته‌شده هنر بیزانسی، کاهش عمق فضایی است.

در بسیاری از موزاییک‌ها و شمایل‌های بیزانسی، شخصیت‌ها در فضایی قرار می‌گیرند که مانند فضای واقعی نیست. پس‌زمینه‌های طلایی یا سطح‌های ساده، محیط طبیعی را حذف می‌کنند.

این حذف، اتفاقی نیست.

وقتی پرسپکتیو و عمق طبیعی کاهش پیدا می‌کند، تصویر دیگر تلاش نمی‌کند مخاطب را متقاعد کند که در برابر یک صحنه واقعی ایستاده است.

تصویر به جای «پنجره»، تبدیل به **سطحی برای مواجهه با امر قدسی** می‌شود.

این ویژگی بعدها در تاریخ هنر بارها به شکل‌های متفاوت بازمی‌گردد. هنرمندان مدرن نیز در سده بیستم، پس از قرن‌ها تلاش برای بازنمایی واقع‌گرایانه جهان، دوباره شروع به حذف عمق، حجم و توهّم سه‌بعدی کردند.

اما تفاوت مهم این است که انگیزه آنان با بیزانس یکی نبود.

بیزانس عمق را برای نزدیک شدن به امر معنوی کنار گذاشت.

هنر مدرن عمق را برای رسیدن به استقلال فرم کنار گذاشت.

فرم شبیه است، اما جهان‌بینی متفاوت است.

همین موضوع نشان می‌دهد که یک ویژگی فرمال، بدون شناخت زمینه فکری خود، به‌سادگی می‌تواند اشتباه تفسیر شود.

طلا؛ رنگی که دیگر فقط رنگ نیست

در هنر بیزانسی، زمینه طلایی یکی از شناخته‌شده‌ترین ویژگی‌های دیداری است.

اما طلا در اینجا صرفاً یک رنگ زیبا نیست.

سطح طلایی، نور را بازتاب می‌دهد و در برابر پس‌زمینه‌های طبیعی قرار می‌گیرد. این درخشش می‌تواند فضایی بی‌زمان و غیرزمینی ایجاد کند. پیکره درون یک اتاق، باغ یا منظره طبیعی قرار ندارد؛ بلکه در فضایی نمادین و قدسی شناور است.

این موضوع برای پژوهش حاضر اهمیت زیادی دارد.

زیرا نشان می‌دهد یک عنصر دیداری می‌تواند از «رنگ» به «ساختار معنا» تبدیل شود.

اگر طلا فقط به دلیل زیبایی استفاده شود، تزئین است.

اما اگر طلا همراه با حذف عمق، ایستایی پیکره‌ها، نورپردازی موزاییکی و نظام شمایل‌نگاری، یک فضای معنایی مشخص ایجاد کند، دیگر تنها یک رنگ نیست؛ **بخشی از دستور زبان بصری است.**

این تفاوت، همان مرزی است که در بررسی هنر ایرانی نیز باید به آن توجه کنیم.

نباید بپرسیم:

«آیا ایرانی‌ها از فیروزه استفاده کرده‌اند؟»

باید بپرسیم:

«فیروزه در چه نظامی از رابطه‌ها قرار گرفته است و چه نقشی در ساختن فضای دیداری داشته است؟»

موزاییک؛ فرم از جزءهای کوچک ساخته می‌شود

موزاییک بیزانسی یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های سازمان‌دهی فرم از تعداد بسیار زیادی جزء کوچک است.

قطعه‌های کوچک سنگ، شیشه و مواد رنگی در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند و سطحی یکپارچه می‌سازند. از فاصله نزدیک، تصویر مجموعه‌ای از قطعه‌های کوچک است؛ اما از فاصله مناسب، این قطعه‌ها در ذهن مخاطب به چهره، پیکره، لباس و فضای کلی تبدیل می‌شوند.

در اینجا یک اصل بنیادین شکل می‌گیرد:

کل، بیش از مجموع جزءهاست.

این اصل بعدها در نظریه‌های ادراک بصری و طراحی بسیار اهمیت پیدا کرد. حتی در طراحی مدرن، گاهی تعداد زیادی عنصر ساده با سازمان‌دهی مناسب می‌توانند یک ساختار پیچیده و معنادار بسازند.

موزاییک بیزانسی نمونه‌ای تاریخی از همین تفکر است.

هنرمند به جای آنکه تصویر را با یک سطح یکپارچه بسازد، آن را به واحدهای کوچک تقسیم می‌کند و سپس از رابطه میان آن واحدها، تصویری بزرگ‌تر می‌سازد.

شمایل؛ تصویر به‌عنوان حضور

یکی از مهم‌ترین بخش‌های هنر بیزانسی، شمایل‌نگاری است.

شمایل در سنت بیزانسی صرفاً تصویری تزئینی یا روایی نبود. تصویر می‌توانست در تجربه دینی نقش واسطه داشته باشد و رابطه‌ای میان مخاطب و شخصیت مقدس برقرار کند.

از همین رو، شمایل‌نگاری دارای قواعد بسیار مشخصی شد.

چهره‌ها، حالت بدن، نگاه، پوشش، ژست، رنگ‌ها و نشانه‌های همراه، همگی می‌توانستند معنایی مشخص داشته باشند.

در چنین نظامی، آزادی کامل هنرمند اهمیت کمتری نسبت به وفاداری به ساختار معنایی تصویر پیدا می‌کند.

این موضوع، تفاوت بزرگی با بسیاری از جریان‌های هنری مدرن دارد که در آن‌ها فردیت هنرمند و نوآوری شخصی ارزش بسیار بالایی پیدا کرد.

در بیزانس، تصویر باید قابل شناسایی و قابل فهم باقی می‌ماند.

یعنی یک زبان تصویری برای آنکه بتواند در جامعه گسترده شود، باید تا حدی قابل تکرار باشد.

تکرار، دشمن خلاقیت نیست

در نگاه امروزی، تکرار گاهی با نبود خلاقیت اشتباه گرفته می‌شود.

اما تاریخ بیزانس نشان می‌دهد که تکرار می‌تواند یکی از مهم‌ترین ابزارهای ساختن زبان باشد.

وقتی یک چهره، یک حالت، یک ترکیب‌بندی یا یک نماد بارها تکرار می‌شود، مخاطب آن را یاد می‌گیرد.

وقتی نسل‌های مختلف همان ساختار را ادامه می‌دهند، آن ساختار به حافظه فرهنگی تبدیل می‌شود.

و زمانی که این حافظه به اندازه کافی عمیق شود، یک نشانه تنها با حضور خود می‌تواند مجموعه‌ای از معناها را فعال کند.

این همان کاری است که امروزه در هویت بصری نیز انجام می‌شود.

نشان، رنگ، حروف، الگوی ترکیب‌بندی و دیگر عناصر یک سازمان بارها تکرار می‌شوند تا مخاطب بدون نیاز به توضیح، آن‌ها را بشناسد.

بیزانس در مقیاسی دینی و فرهنگی، همین اصل را به کار گرفت.

معماری؛ تبدیل فرم به تجربه

اگر شمایل بیزانسی، معنا را در سطح تصویر سازمان می‌داد، معماری بیزانسی این معنا را به تجربه‌ای فضایی تبدیل می‌کرد.

ایاصوفیه در قسطنطنیه، برجسته‌ترین نمونه این رویکرد است.

ساختمان ایاصوفیه در سده ششم میلادی در دوره امپراتور ژوستینیانوس ساخته شد و یکی از بزرگ‌ترین دستاوردهای معماری بیزانسی به شمار می‌رود. ترکیب گنبد عظیم، نیم‌گنبدها، نور و فضای داخلی، تجربه‌ای متفاوت از معماری کلاسیک ایجاد می‌کند.

در اینجا فرم فقط چیزی نیست که از بیرون دیده شود.

فرم چیزی است که انسان درون آن تجربه می‌کند.

نور از پنجره‌های پیرامون گنبد وارد می‌شود و باعث می‌شود گنبد گویی در فضایی معلق قرار گرفته باشد. موزاییک‌ها نور را بازتاب می‌دهند و مرز میان سطح و درخشش را کم‌رنگ می‌کنند.

در نتیجه، معماری به یک تجربه دیداری و حسی تبدیل می‌شود.

این همان جایی است که زبان فرمال از سطح اثر عبور می‌کند و به **فضا** وارد می‌شود.

گنبد؛ مرکزیت به‌عنوان معنا

گنبد در معماری بیزانسی تنها یک راه‌حل سازه‌ای نبود.

مرکزیت گنبد، سازمان‌دهی فضای داخلی را نیز تعیین می‌کرد. نگاه انسان به سمت بالا هدایت می‌شد و فضای مرکزی اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کرد.

این اصل در طراحی نیز بسیار آشناست.

هر ترکیب‌بندی، حتی بدون آنکه مخاطب بداند، دارای مرکز توجه است. اندازه، روشنایی، تضاد، جایگاه و جهت عناصر می‌توانند نگاه را به نقطه‌ای خاص هدایت کنند.

در بیزانس، معماری همین کار را در مقیاس بزرگ انجام می‌دهد.

ساختمان، نگاه را طراحی می‌کند.

این جمله برای تاریخ طراحی بسیار مهم است.

طراحی تنها ساختن چیزی برای دیده شدن نیست؛ گاهی طراحی یعنی تعیین اینکه چگونه دیده شود.

بیزانس و تولد یک زبان پایدار

اگر ویژگی‌های هنر بیزانسی را کنار یکدیگر قرار دهیم، با مجموعه‌ای از عناصر پراکنده روبه‌رو نیستیم.

یک منطق مشترک وجود دارد:

1. کاهش عمق طبیعی
2. تأکید بر سطح
3. استفاده معنایی از طلا و نور
4. ایستایی و روبه‌رویی پیکره‌ها
5. قواعد مشخص شمایل‌نگاری
6. تکرار الگوهای تصویری
7. سازمان‌دهی مرکزی فضا
8. پیوند تصویر، معماری و آیین
9. استفاده از هندسه برای ایجاد نظم فضایی

این عناصر، در کنار یکدیگر، چیزی فراتر از «سبک» می‌سازند.

آن‌ها یک **نظام دیداری** تشکیل می‌دهند.

و این نظام، قرن‌ها دوام می‌آورد.

همین دوام، یکی از مهم‌ترین نشانه‌های شکل‌گیری یک زبان فرمال است.

بیزانس؛ یک هشدار برای آینده پژوهش

بیزانس یک نکته مهم دیگر نیز به ما می‌آموزد:

زبان فرمال لزوماً از واقع‌گرایی به وجود نمی‌آید.

یک فرهنگ می‌تواند آگاهانه از طبیعت فاصله بگیرد و به زبان تصویری قدرتمندی برسد.

پس اگر در ادامه پژوهش بخواهیم زبان فرمال ایرانی را جست‌وجو کنیم، نباید تنها به دنبال شباهت‌های ظاهری میان هنر ایران و جهان واقعی باشیم.

ممکن است زبان فرمال ایرانی در جایی قرار داشته باشد که تاکنون کمتر به آن توجه کرده‌ایم:

در هندسه.

در سازمان سطح.

در نسبت فضای پر و تهی.

در تکرار.

در محورهای دیداری.

در رابطه میان نوشتار و تصویر.

در معماری.

در شیوه حرکت نگاه.

و حتی در شیوه‌ای که یک اثر، فضا را خالی می‌گذارد.

بیزانس به ما یادآوری می‌کند که هویت یک زبان دیداری همیشه در آنچه تصویر می‌کند نیست.

گاهی در چگونگی نادیده گرفتن جهان است.

و شاید این یکی از بنیادی‌ترین درس‌های این فصل باشد:

سبک از آنجا آغاز نمی‌شود که هنرمند تصمیم می‌گیرد چه چیزی را نقاشی کند؛ از آنجا آغاز می‌شود که تصمیم می‌گیرد جهان را چگونه ببینیم.

اگر یونان فرم را در نسبت و تناسب جست‌وجو کرد و روم آن را به ابزار قدرت، شهر و ارتباط عمومی تبدیل کرد، هنر اسلامی مسیر دیگری را گشود؛ مسیری که در آن **سطح، هندسه، تکرار، نوشتار و بی‌کرائگی** به عناصر بنیادین زبان دیداری تبدیل شدند.

اما پیش از هر چیز باید یک سوءتفاهم را کنار گذاشت.

«هنر اسلامی» به معنای یک سبک واحد نیست. گستره جغرافیایی و تاریخی جهان اسلام چنان وسیع است که هنر شکل‌گرفته در ایران، عراق، مصر، سوریه، آناتولی، شمال آفریقا، اندلس، آسیای مرکزی و هند را نمی‌توان یک شکل ثابت و یکدست دانست. موزه متروپولیتن نیز بر همین گوناگونی منطقه‌ای و تاریخی تأکید می‌کند. با این حال، در میان این گوناگونی، برخی ویژگی‌های ساختاری بارها و در سرزمین‌های مختلف تکرار شده‌اند و همین تداوم، امکان سخن گفتن از یک خانواده گسترده از زبان‌های دیداری اسلامی را فراهم می‌کند. (The Metropolitan Museum of Art)

این تمایز برای پژوهش ما بسیار مهم است.

زیرا قرار نیست «هنر اسلامی» را یک سبک واحد بدانیم؛ بلکه می‌خواهیم ببینیم چگونه یک جهان فرهنگی بزرگ توانست برخی **اصل‌های فرمال مشترک** را در سرزمین‌های گوناگون گسترش دهد.

و اینجا یکی از مهم‌ترین فصل‌های تاریخ زبان فرمال آغاز می‌شود.

از تصویر به ساختار

هنر اسلامی میراثی را از جهان پیش از خود دریافت کرد.

یونانیان هندسه داشتند.

رومیان معماری و سازمان فضایی داشتند.

ساسانیان در ایران، سنت‌های قدرتمند هندسی، گیاهی، معماری و تزئینی داشتند.

هنرمندان جهان اسلام این میراث را کنار نگذاشتند؛ آن را دریافت کردند، دگرگون کردند و به ساختارهایی تازه رساندند. پژوهش موزه متروپولیتن نشان می‌دهد که بسیاری از الگوهای هندسی موجود در هنر اسلامی، ریشه‌هایی در سنت‌های یونانی، رومی و ساسانی داشتند، اما هنرمندان مسلمان آن‌ها را پیچیده‌تر و گسترده‌تر کردند و به نظامی تازه از نظم، وحدت و تکرار رساندند. (The Metropolitan Museum of Art)

این نکته از نظر تاریخی بسیار مهم است:

زبان فرمال لزوماً از هیچ آغاز نمی‌شود.

گاهی یک فرهنگ، زبان‌های پیشین را دریافت می‌کند، آن‌ها را بازخوانی می‌کند و از دل آن‌ها زبان تازه‌ای می‌سازد.

پس وام گرفتن از گذشته، به خودی خود نشانه فقدان اصالت نیست.

اصالت در نحوه دگرگون کردن میراث شکل می‌گیرد.

چهار ستون اصلی تزئین اسلامی

در هنر اسلامی، چهار حوزه مهم در آرایه‌پردازی دیده می‌شود:

نوشتار، نقش‌های گیاهی، الگوهای هندسی و پیکره‌نگاری.

البته سهم و جایگاه هر یک در دوره‌ها و مناطق گوناگون متفاوت بوده است. اما در میان آن‌ها، نوشتار و هندسه جایگاهی ویژه پیدا کردند. (The Metropolitan Museum of Art)

این چهار حوزه، هنگامی که در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند، سطح را از یک فضای خالی به یک نظام سازمان‌یافته تبدیل می‌کنند.

دیوار، صفحه کتاب، سفال، فلز، پارچه، فرش و معماری، همگی می‌توانند به میدان‌هایی برای سازمان‌دهی الگو تبدیل شوند.

در اینجا دیگر مسئله تنها این نیست که «چه تصویری روی سطح قرار گیرد».

مسئله این است:

سطح چگونه باید سازمان پیدا کند؟

و همین پرسش، هنر اسلامی را برای مطالعه زبان فرمال بسیار ارزشمند می‌کند.

هندسه؛ آغاز از چند شکل ساده

یکی از شگفت‌انگیزترین ویژگی‌های هنر هندسی اسلامی این است که پیچیدگی نهایی آن از تعداد بسیار محدودی شکل ساده آغاز می‌شود.

دایره.

مربع.

خط مستقیم.

چندضلعی‌ها.

این عناصر ساده می‌توانند با چرخش، تکرار، تقسیم، درهم‌تنیدگی و ترکیب، شبکه‌هایی بسیار پیچیده بسازند. موزه متروپولیتن نیز چهار خانواده اصلی را در ساخت بسیاری از الگوهای هندسی اسلامی برجسته می‌کند: دایره و دایره‌های درهم‌تنیده، مربع‌ها و چندضلعی‌های چهارضلعی، الگوهای ستاره‌ای و چندضلعی‌های چندوجهی. (The Metropolitan Museum of Art)

اما شگفتی واقعی در خود این شکل‌ها نیست.

دایره پیش از اسلام هم وجود داشت.

مربع هم وجود داشت.

ستاره هم وجود داشت.

آنچه اهمیت دارد **منطق رابطه میان آن‌هاست.**

هنرمند اسلامی از یک شکل ساده، یک ساختار پیچیده می‌سازد و سپس همان ساختار را می‌تواند در سطحی بسیار بزرگ‌تر ادامه دهد.

یک واحد کوچک می‌تواند به واحدی دیگر متصل شود.

واحد دوم به سوم.

سوم به چهارم.

و این فرایند می‌تواند بدون پایان ادامه پیدا کند.

فرم، دیگر یک تصویر بسته نیست.

فرم قابلیت گسترش پیدا می‌کند.

تکرار؛ از نقش تا بی‌کرانگی

یکی از بنیادی‌ترین ویژگی‌های هندسه اسلامی، تکرار است.

اما تکرار در اینجا صرفاً برای پر کردن سطح نیست.

تکرار، یک مفهوم دیداری ایجاد می‌کند:

بی‌کرانگی.

وقتی یک الگوی هندسی در چهار جهت ادامه پیدا می‌کند، چشم دیگر نمی‌تواند به سادگی آغاز و پایان آن را پیدا کند. سطح تبدیل به بخشی از الگویی بزرگ‌تر می‌شود که می‌تواند در ذهن مخاطب تا بی‌نهایت ادامه پیدا کند.

این ویژگی در بسیاری از الگوهای هندسی اسلامی دیده می‌شود. الگو از یک واحد کوچک آغاز می‌شود و با تکرار و درهم‌تنیدگی، ساختاری گسترده می‌سازد. در همین ویژگی است که هندسه از تزئین فراتر می‌رود و به نوعی **اندیشه تصویری** تبدیل می‌شود.

این موضوع، یکی از تفاوت‌های اساسی میان «نقش» و «زبان فرمال» است.

نقش را می‌توان برداشت.

اما اگر **منطق تولید نقش** را داشته باشیم، می‌توانیم هزاران نقش تازه بسازیم.

این یعنی زبان.

دایره؛ مادر بسیاری از الگوها

در بسیاری از ساختارهای هندسی اسلامی، دایره نقش بنیادین دارد.

دایره می‌تواند مبنای تقسیم‌بندی، چرخش، تقارن و ساخت چندضلعی‌ها باشد. ابزارهایی مانند پرگار و خط‌کش امکان ساخت شبکه‌های دقیق را فراهم می‌کردند و دانش ریاضی و نجوم در توسعه این شیوه‌های هندسی نقش داشت. منابع آموزشی موزه متروپولیتن نیز بر نقش دایره و شبکه‌های هندسی در ساخت الگوهای اسلامی تأکید دارند.

این موضوع یک ویژگی مهم را نشان می‌دهد:

هندسه در هنر اسلامی از تزئین جدا نیست؛ خودِ تزئین از هندسه زاده می‌شود.

یعنی هنرمند ابتدا شکل را تزئین نمی‌کند و بعد به آن نظم نمی‌دهد.

خود نظم، مولد شکل است.

این تفاوتی بسیار مهم است.

هندسه و ریاضیات

در هنر اسلامی، رابطه هنر و دانش نیز بسیار نزدیک شد.

ریاضیات، هندسه، نجوم و دانش اندازه‌گیری تنها حوزه‌هایی جدا از هنر نبودند؛ دستاوردهای این حوزه‌ها به شکل‌گیری الگوهای دیداری نیز کمک کردند. موزه متروپولیتن بر نقش دانشمندان و ریاضی‌دانان جهان اسلام در توسعه ساختارهای هندسی تأکید می‌کند.

در نتیجه، می‌توان گفت بخشی از شکوه هندسه اسلامی حاصل برخورد سه قلمرو بود:

اندیشه، اندازه و زیبایی.

و این شاید یکی از مهم‌ترین درس‌های آن برای طراحی معاصر باشد.

زبان فرمال قوی، الزاماً از نقاشی آغاز نمی‌شود.

گاهی از **روش اندیشیدن** آغاز می‌شود.

نقش گیاهی؛ طبیعتی که قانون‌مند می‌شود

در کنار هندسه، نقش‌های گیاهی نیز جایگاهی بسیار مهم در هنر اسلامی دارند.

اما طبیعت در اینجا اغلب عیناً تقلید نمی‌شود.

شاخه‌ها، برگ‌ها، ساقه‌ها و گل‌ها دگرگون می‌شوند، ساده می‌شوند، تکرار می‌شوند و در ساختاری پیوسته قرار می‌گیرند.

این همان چیزی است که بعدها در غرب با عنوان «عربسک» شناخته شد.

در عربسک، ساقه‌ها و برگ‌ها در الگوهایی پیوسته و ریتمیک به یکدیگر متصل می‌شوند و ساختار می‌تواند در جهات مختلف ادامه پیدا کند. موزه متروپولیتن شکل‌گیری کامل این شیوه را در سده‌های میانه در مصر، سوریه، عراق و ایران دنبال می‌کند.

در اینجا نیز طبیعت تنها موضوع نیست.

طبیعت تبدیل به دستور می‌شود.

یک برگ دیگر فقط یک برگ نیست.

یک شاخه دیگر فقط یک شاخه نیست.

هر کدام به واحدی در یک ساختار بزرگ‌تر تبدیل می‌شوند.

عربسک؛ طبیعت بدون پایان

اگر هندسه، نظم را از شکل‌های انتزاعی می‌سازد، عربسک نظم را از طبیعت استخراج می‌کند.

اما این طبیعت، طبیعتی نیست که در یک لحظه متوقف شده باشد.

شاخه ادامه پیدا می‌کند.

برگ از شاخه بیرون می‌آید.

شاخه دوباره تقسیم می‌شود.

و الگو می‌تواند باز هم ادامه پیدا کند.

این منطق، با هندسه اسلامی شباهتی عمیق دارد:

هر دو از یک واحد آغاز می‌کنند و به ساختاری گسترده می‌رسند.

از این منظر، عربسک و هندسه دو زبان جدا نیستند؛ در بسیاری از آثار، با یکدیگر ترکیب می‌شوند و یک نظام واحد می‌سازند. موزه متروپولیتن نیز به نزدیکی ساختاری میان نقش‌های هندسی و عربسک، به‌ویژه در تکرار، تقارن و انتزاع، اشاره می‌کند.

خط؛ وقتی نوشتار تصویر می‌شود

شاید هیچ ویژگی‌ای به اندازه خوشنویسی در شکل‌گیری زبان دیداری جهان اسلام اهمیت نداشته باشد.

در بسیاری از فرهنگ‌ها، نوشته و تصویر دو قلمرو جدا هستند.

اما در هنر اسلامی، نوشتار می‌تواند خود به تصویر تبدیل شود.

حروف می‌توانند کشیده شوند.

فشرده شوند.

درهم تنیده شوند.

درون قاب قرار بگیرند.

به شکل هندسی سازمان پیدا کنند.

و حتی گاهی تا جایی پیش بروند که خوانایی در برابر ارزش بصری قرار گیرد.

موزه متروپولیتن خوشنویسی را یکی از مهم‌ترین دستاوردهای هنر اسلامی می‌داند و نشان می‌دهد که خط در بسیاری از آثار، از یک ابزار انتقال متن فراتر رفته و به عنصر اصلی ترکیب‌بندی تبدیل شده است.

این اتفاق، از نظر تاریخ طراحی گرافیک فوق‌العاده مهم است.

زیرا در اینجا نوشتار، هم‌زمان معنا و فرم است.

حرف خوانده می‌شود.

اما پیش از خوانده شدن، دیده نیز می‌شود.

خط به‌عنوان معماری

در برخی آثار اسلامی، نوشته مانند یک عنصر معماری رفتار می‌کند.

حروف در کنار هم دیوار می‌سازند.

قوس می‌سازند.

حاشیه می‌سازند.

دایره می‌سازند.

سطح را تقسیم می‌کنند.

و گاهی تمام ترکیب‌بندی را در اختیار می‌گیرند.

در نمونه‌هایی از خوشنویسی هندسی، مانند کوفی مربعی، خود ساختار حروف به شبکه‌ای هندسی تبدیل می‌شود. موزه متروپولیتن نمونه‌هایی از ترکیب خط کوفی هندسی با دیگر شیوه‌های خوشنویسی را ثبت کرده است.

در اینجا مرز میان «نوشتن» و «طراحی» تقریباً از بین می‌رود.

و شاید بتوان گفت:

یکی از مهم‌ترین میراث‌های هنر اسلامی برای طراحی گرافیک، کشف این حقیقت بود که نوشته نیز یک شکل است.

نه فقط حامل معنا.

یک شکل.

سطح؛ جایی که عمق کنار می‌رود

یکی دیگر از ویژگی‌های مهم هنر اسلامی، توجه گسترده به سطح است.

در بسیاری از الگوهای اسلامی، سطح با شبکه‌ای از نقش‌ها پوشیده می‌شود و عمق طبیعی کاهش پیدا می‌کند. زمینه و پیش‌زمینه گاه در یک ساختار تخت و هم‌سطح به یکدیگر نزدیک می‌شوند. منابع آموزشی موزه متروپولیتن نیز این ویژگی را در بسیاری از طراحی‌های اسلامی برجسته می‌کنند.

این ویژگی را می‌توان ادامه یکی از پرسش‌هایی دانست که در هنر بیزانسی نیز دیده بودیم:

آیا تصویر باید جهان را به شکل یک فضای واقعی نشان دهد، یا می‌تواند خودش یک سطح مستقل باشد؟

هنر اسلامی در بسیاری از نمونه‌ها پاسخ دوم را انتخاب می‌کند.

سطح دیگر پنجره نیست.

سطح، خودش جهان است.

معماری؛ جایی که هندسه وارد زندگی می‌شود

هنر اسلامی در معماری به اوج دیگری رسید.

مسجد، مدرسه، آرامگاه، کاخ و دیگر بناها تنها فضاهای کاربردی نبودند. هندسه، نور، خط، نقش گیاهی و تکرار در آنها به یکدیگر پیوند می‌خوردند.

کاشی‌کاری، مقرنس، گره‌چینی، مشبک‌کاری، آجرکاری و خوشنویسی، هر کدام می‌توانستند بخشی از یک نظام بزرگ‌تر باشند.

در اینجا دوباره به یک اصل مهم می‌رسیم:

فرم زمانی قدرتمند می‌شود که در رسانه‌های مختلف قابل تکرار باشد.

یک منطق هندسی می‌تواند روی دیوار باشد.

روی فرش نیز تکرار شود.

در چوب دیده شود.

روی فلز اجرا شود.

در کتاب ظاهر شود.

و حتی در معماری به فضا تبدیل شود.

این قابلیت انتقال، یکی از نشانه‌های مهم یک زبان فرمال قدرتمند است.

وحدت در میان گوناگونی

هنر اسلامی در ایران همان هنر اسلامی در اندلس نیست.

کاشی‌کاری ایرانی با نقش‌های عثمانی یکی نیست.

معماری مغربی با معماری تیموری تفاوت دارد.

خطوط و رنگ‌ها، مصالح، موضوع‌ها و شیوه‌های اجرا در سرزمین‌های گوناگون تغییر می‌کنند.

با این حال، برخی اصل‌ها میان آنها رفت‌وآمد می‌کنند:

هندسه.

تکرار.

تقارن.

ریتم.

سطح.

نوشتار.

نقش گیاهی.

و رابطه میان جزء و کل.

این همان نقطه‌ای است که مفهوم «زبان فرمال» اهمیت پیدا می‌کند.

یک زبان می‌تواند لهجه‌های گوناگون داشته باشد.

هنر اسلامی یک صدای واحد نیست.

اما در بسیاری از سرزمین‌های آن، دستورهایی مشترک شنیده می‌شود.

ایران در جهان هنر اسلامی

در اینجا باید با دقت بسیار بیشتری به ایران نگاه کرد.

ایران پس از ورود اسلام، از گذشته خود جدا نشد.

سنت‌های پیشین معماری، هندسه، نقش، باغ‌آرایی، فلزکاری، بافندگی و تصویرسازی در تماس با فرهنگ اسلامی قرار گرفتند و شکل‌های تازه‌ای پیدا کردند.

در واقع، بخش بزرگی از آنچه امروز «هنر اسلامی» می‌نامیم، بدون مشارکت تمدن‌های ایرانی قابل تصور نیست.

اما نکته مهم‌تر این است که ایران در این دوره تنها مصرف‌کننده یک زبان آماده نبود.

ایران یکی از سازندگان و دگرگون‌کنندگان آن زبان بود.

از معماری سلجوقی تا هنر ایلخانی، از نگارگری تیموری تا معماری صفوی، از گره‌های هندسی تا خوشنویسی و فرش، نمونه‌های فراوانی وجود دارند که نشان می‌دهند سنت‌های ایرانی توانسته‌اند اصول اسلامی را با تجربه تاریخی و ذوق ساختاری خود ترکیب کنند.

این موضوع، یکی از نقاط کلیدی پژوهش حاضر است.

زیرا اگر بپذیریم که ایران در شکل‌گیری و گسترش برخی از مهم‌ترین سنت‌های فرمال جهان اسلام نقش داشته، پرسش دشوارتر می‌شود:

چرا این میراث در طراحی گرافیک معاصر، به یک زبان مستقل و قابل بازشناسی تبدیل نشده است؟

مشکل از کمبود فرم نیست

در اینجا شاید لازم باشد برای نخستین بار یکی از فرض‌های اصلی مقاله را با صراحت بیشتری مطرح کنیم.

مسئله ایران کمبود فرم نیست.

کمبود هندسه نیست.

کمبود نقش نیست.

کمبود میراث نیست.

حتی کمبود نظام‌های پیچیده بصری نیز نیست.

ایران در بسیاری از این زمینه‌ها بسیار غنی است.

مسئله شاید جای دیگری باشد:

گسست میان میراث فرمال و تولید معاصر.

یعنی ساختارهایی که در معماری، فرش، نگارگری، کاشی‌کاری، خوشنویسی و صنایع دستی شکل گرفته‌اند، لزوماً وارد آموزش و تولید طراحی گرافیک معاصر نشده‌اند.

در نتیجه، طراح معاصر اغلب با میراث ایرانی به عنوان «مخزن نشانه‌ها» برخورد می‌کند، نه به عنوان منبع قواعد طراحی.

این دو نگاه تفاوتی بنیادین دارند.

در نگاه نخست، طراح یک نقش قدیمی را برمی‌دارد.

در نگاه دوم، طراح منطق پشت آن نقش را مطالعه می‌کند.

در نگاه نخست، گذشته تبدیل به تزئین می‌شود.

در نگاه دوم، گذشته تبدیل به **روش** می‌شود.

و شاید مسئله اصلی ما دقیقاً همین‌جا پنهان شده باشد.

هنر اسلامی و مسئله زبان فرمال

هنر اسلامی نشان می‌دهد که یک فرهنگ می‌تواند بدون تکیه بر یک نماد واحد، زبانی گسترده و قابل شناسایی بسازد.

این زبان از چند اصل مهم نیرو می‌گیرد:

هندسه برای سازمان دادن.

تکرار برای ایجاد ریتم.

تقارن برای ساختن تعادل.

سطح برای حذف وابستگی به فضای طبیعی.

نوشتار برای پیوند معنا و شکل.

نقش گیاهی برای ایجاد حرکت و تداوم.

شبکه برای کنترل رابطه میان جزءها.

و مهم‌تر از همه:

توانایی تبدیل یک اصل ساده به ساختاری پیچیده و قابل گسترش.

این ویژگی آخر شاید از همه مهم‌تر باشد.

زیرا زبان فرمال واقعی باید بتواند اثر تازه تولید کند.

اگر یک فرهنگ فقط چند نقش تاریخی داشته باشد، میراث دارد.

اما اگر بتواند از منطق آن نقش‌ها، بی‌نهایت اثر تازه بسازد، زبان دارد.

یک قدم نزدیک‌تر به پرسش اصلی

تا اینجا، تاریخ ما را از مصر به یونان، از یونان به روم، از روم به بیزانس و اکنون به جهان اسلام رسانده است.

در مصر، فرم به قانون تبدیل شد.

در یونان، قانون به نسبت و تناسب رسید.

در روم، فرم وارد شهر، قدرت و رسانه شد.

در بیزانس، فرم در خدمت جهان‌بینی معنوی قرار گرفت.

و در هنر اسلامی، هندسه، تکرار، نوشتار و سطح به یک نظام گسترده و قابل انتقال تبدیل شدند.

اما در میان این مسیر، ایران بار دیگر ظاهر می‌شود.

نه به عنوان حاشیه.

بلکه به عنوان یکی از سرزمین‌های مهم سازنده این تاریخ.

و از اینجا، پرسش ما دیگر نمی‌تواند تنها این باشد که:

«آیا ایران هنر داشته است؟»

این پرسش بیش از حد ساده است.

پرسش واقعی این است:

اگر ایران توانسته است در معماری، فرش، خوشنویسی، کاشی‌کاری، نگارگری و هنرهای وابسته، ساختارهایی پدید آورد که قرن‌ها دوام آورده‌اند، چرا این ساختارها به یک زبان فرمال مستقل در طراحی گرافیک معاصر تبدیل نشده‌اند؟

شاید پاسخ در تاریخ هنر ایران پنهان باشد.

شاید در ورود مدرنیته.

شاید در آموزش هنر.

شاید در گسست میان سنت و دانشگاه.

و شاید در جایی بسیار ساده‌تر:

ما سال‌ها تلاش کرده‌ایم ایرانی به نظر برسیم، بدون آنکه ایرانی طراحی کنیم.

این جمله، از اینجا به بعد باید در ذهن ما بماند.

زیرا قرار است در ادامه پژوهش، دقیقاً بررسی کنیم که چه چیزی از این میراث عظیم وارد طراحی معاصر شد، چه چیزی کنار گذاشته شد و چرا.

• ۲-۶. چین

اگر هنر اسلامی نشان داد که چگونه هندسه و تکرار می‌توانند یک زبان دیداری بسازند، چین مسیر دیگری را آشکار می‌کند؛ مسیری که در آن **خط، حرکت، طبیعت، فضای خالی و رابطه میان انسان و جهان** به بنیان زبان تصویری تبدیل می‌شوند.

هنر چین را نمی‌توان تنها با چند نقش شناخته‌شده مانند اژدها، شکوفه‌های گیلان یا رنگ سرخ تعریف کرد. این‌ها نشانه‌اند، نه زبان.

آنچه هنر چینی را به یک سنت فرمال قدرتمند تبدیل می‌کند، در لایه‌ای عمیق‌تر قرار دارد:

چگونگی حرکت خط، چگونگی سازمان‌دهی سطح، نسبت فضای پر و تهی، جایگاه انسان در طبیعت و شیوه‌ای که تصویر به جای بازسازی جهان، با آن وارد گفت‌وگو می‌شود.

به همین دلیل، چین برای پژوهش ما اهمیت ویژه‌ای دارد.

زیرا یکی از روشن‌ترین نمونه‌های تاریخی است که نشان می‌دهد یک فرهنگ می‌تواند بدون وابستگی به یک نشانه ثابت، از طریق **قواعد ساختن تصویر** به هویتی دیداری برسد.

هنر چین؛ یک مسیر تاریخی پیوسته

تمدن چین یکی از طولانی‌ترین سنت‌های پیوسته تاریخ هنر جهان را در اختیار دارد.

از دوره‌های بسیار کهن تا دودمان‌های هان، تانگ، سونگ، یوان، مینگ و چینگ، هنر چین بارها دگرگون شد؛ اما برخی اندیشه‌های بنیادین همچنان ادامه یافتند.

در این مسیر، خوشنویسی، نقاشی، سفال، فلزکاری، معماری، باغ‌سازی و صنایع دستی از یکدیگر جدا نبودند.

به‌ویژه میان نقاشی و خوشنویسی رابطه‌ای بسیار نزدیک شکل گرفت.

خط فقط وسیله نوشتن نبود.

خط، حرکت بود.

و حرکت می‌توانست احساس، شخصیت و جهان‌بینی هنرمند را آشکار کند.

این نگاه، هنر چین را از بسیاری از سنت‌های تصویری دیگر متمایز می‌کند.

خط؛ نخستین حرکت فرم

در سنت چینی، خوشنویسی جایگاهی بسیار بالاتر از یک مهارت نوشتاری داشت.

هر ضربه قلم دارای جهت، سرعت، فشار و ریتم بود.

یک خط می‌توانست ضخیم یا نازک شود.

آرام یا تند حرکت کند.

قطع شود.

دوباره آغاز شود.

و مجموعه این حرکات شخصیت بصری نوشته را می‌ساخت.

در نتیجه، فرم در هنر چین اغلب یک چیز ثابت نیست.

فرم، ردّ حرکت است.

این نکته برای طراحی گرافیک بسیار مهم است.

در بسیاری از زبان‌های تصویری، فرم را می‌توان همچون یک شیء مستقل مطالعه کرد.

اما در خوشنویسی چینی، برای فهم فرم باید حرکت دست را نیز در نظر گرفت.

یعنی فرم حاصل یک فرآیند است.

نه فقط یک نتیجه.

خوشنویسی و نقاشی؛ دو زبان جدا نیستند

در سنت هنری چین، خوشنویسی و نقاشی ارتباطی بسیار عمیق دارند.

هر دو بر پایه حرکت قلم، کنترل فشار، ریتم و سازمان‌دهی سطح شکل می‌گیرند.

در نقاشی سنتی چین، خط فقط برای کشیدن مرز اشیا نیست؛ خود خط می‌تواند حامل انرژی و کیفیت بصری باشد.

به همین دلیل، مهارت خوشنویسی برای بسیاری از نقاشان اهمیت بنیادی داشت.

این پیوند بعدها یکی از ویژگی‌های ماندگار هنر شرق آسیا شد.

در اینجا، نوشتار چیزی نیست که پس از تصویر به آن اضافه شود.

نوشتار خود یک تصویر است.

این جمله را اگر کنار بحث هنر اسلامی بگذاریم، به یک شباهت جالب می‌رسیم.

در هر دو سنت، خط از وظیفه صرفاً ارتباطی خود فراتر می‌رود و به عنصر مستقل فرم تبدیل می‌شود.

اما منطق آن‌ها یکسان نیست.

در هنر اسلامی، نوشتار اغلب با هندسه، تقارن و ساختار تزئینی پیوند می‌خورد.

در سنت چینی، خط بیشتر با حرکت، ریتم و شخصیت دست پیوند دارد.

فرم شبیه نیست.

اما هر دو نشان می‌دهند که نوشتار می‌تواند بخشی از زبان بصری یک تمدن شود.

طبیعت؛ موضوع نیست، جهان است

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های نقاشی سنتی چین، جایگاه طبیعت است.

کوه، آب، درخت، مه، رودخانه و آسمان در بسیاری از آثار نقاشی چین حضور دارند.

اما طبیعت در این آثار صرفاً منظره‌ای برای بازنمایی نیست.

انسان نیز در بسیاری از موارد مرکز تصویر نیست.

پیکره انسان ممکن است بسیار کوچک باشد و در میان کوه‌ها، صخره‌ها و درختان قرار گیرد.

این انتخاب، یک پیام روشن دارد:

انسان بخشی از جهان است، نه مرکز آن.

این نگاه بر ترکیب‌بندی اثر تأثیر مستقیم می‌گذارد.

اگر انسان مرکز جهان تصویری نباشد، فضای خالی نیز می‌تواند اهمیت پیدا کند.

کوه می‌تواند بزرگ شود.

آسمان می‌تواند وسیع بماند.

و بخش‌هایی از کاغذ می‌توانند عمداً بدون تصویر باقی بمانند.

فضای خالی؛ چیزی که وجود ندارد، اما دیده می‌شود

شاید یکی از مهم‌ترین درس‌های هنر چین برای طراحی، مفهوم فضای خالی باشد.

در نقاشی سنتی چین، فضای خالی لزوماً فضای فراموش‌شده یا قسمت تکمیل‌نشده تصویر نیست.

گاهی فضای خالی بخشی از ساختار اثر است.

مه می‌تواند چیزی را نپوشاند، بلکه بخشی از تصویر باشد.

آسمان می‌تواند بدون هیچ خطی باقی بماند.

آب می‌تواند فقط با چند نشانه پیشنهاد شود.

این نوع نگاه باعث می‌شود مخاطب بخشی از تصویر را در ذهن خود کامل کند.

در نتیجه:

تصویر فقط از چیزهایی که کشیده شده‌اند ساخته نمی‌شود؛ از چیزهایی که کشیده نشده‌اند نیز ساخته می‌شود.

این اصل، بعدها در طراحی مدرن اهمیت بسیار زیادی پیدا کرد.

در طراحی گرافیک، فضای خالی می‌تواند توجه را هدایت کند، ریتم ایجاد کند، سلسله‌مراتب بسازد و به عناصر اجازه تنفس دهد.

اما در سنت چینی، این مسئله تنها یک تکنیک ترکیب‌بندی نیست.

فضای خالی بخشی از نگاه فلسفی به جهان است.

پر و تهی؛ دو نیمه یک ساختار

در بسیاری از سنت‌های طراحی غربی، ممکن است فضای خالی به عنوان «پس‌زمینه» تعریف شود.

اما در هنر چین، رابطه پر و تهی پیچیده‌تر است.

فضای خالی می‌تواند به اندازه فضای پر فعال باشد.

خط می‌تواند چیزی را مشخص کند و فضای اطراف آن، امکان دیده شدن آن را ایجاد کند.

کوه بدون مه همان کوه نیست.

درخت بدون فضای اطراف، همان ریتم را ندارد.

در نتیجه، فرم نه فقط از شکل اشیا، بلکه از **رابطه میان حضور و غیاب** ساخته می‌شود.

این اصل بعدها در بسیاری از رویکردهای طراحی مدرن دوباره کشف شد.

اما چینی‌ها قرن‌ها پیش از آن، فضای خالی را به عنوان یکی از عناصر فعال ترکیب‌بندی به کار گرفته بودند.

نقاشی منظره؛ طراحی با حرکت نگاه

در نقاشی‌های سنتی چین، مخاطب لزوماً با یک قاب ثابت و یک نقطه دید واحد مواجه نیست.

چشم می‌تواند از مسیرهای مختلف در تصویر حرکت کند.

از پایین به بالا.

از کوه به رودخانه.

از درخت به مه.

از یک مسیر به مسیر دیگر.

به همین دلیل، ترکیب‌بندی می‌تواند مانند یک مسیر عمل کند.

نقاشی فقط چیزی نیست که دیده می‌شود؛ مسیری است که باید در آن حرکت کرد.

این نگاه با مفهوم امروزی هدایت نگاه در طراحی ارتباط جالبی دارد.

در یک پوستر، طراح می‌تواند با اندازه، فاصله، جهت، تضاد و جایگاه عناصر، چشم مخاطب را از یک نقطه به نقطه دیگر ببرد.

در نقاشی چینی نیز چنین حرکتی وجود دارد، اما در مقیاسی متفاوت و با منطق دیگری.

کتاب و طومار؛ تصویر به‌عنوان زمان

یکی از تفاوت‌های مهم هنر چین با سنت تصویر ثابت غربی، شکل طومارهای نقاشی است.

در برخی طومارهای افقی، تصویر برای دیده شدن به صورت یک قاب واحد طراحی نشده است.

مخاطب می‌تواند بخشی از طومار را باز کند، ببیند و سپس بخش بعدی را آشکار کند.

در نتیجه، تصویر به نوعی با زمان پیوند می‌خورد.

اثر در یک لحظه کامل دیده نمی‌شود.

مخاطب آن را مرحله به مرحله تجربه می‌کند.

این ویژگی، مفهوم جالبی را وارد تاریخ تصویر می‌کند:

ترکیب‌بندی می‌تواند زمان‌مند باشد.

یعنی فرم فقط در فضا سازمان نمی‌یابد؛ در زمان نیز می‌تواند سازمان پیدا کند.

امروزه این ایده در کتاب، طراحی تجربه، رسانه‌های تعاملی، تصویر متحرک و طراحی رابط‌ها شکل‌های بسیار تازه‌ای پیدا کرده است.

اما اصل آن بسیار قدیمی‌تر است.

طبیعت و انتزاع

نقاشی چینی الزاماً طبیعت‌گرا به معنای بازنمایی دقیق و علمی طبیعت نیست.

هنرمند قرار نیست تمام جزئیات یک کوه را ثبت کند.

چند خط می‌تواند یک صخره را پیشنهاد دهد.

چند لکه می‌تواند مه را بسازد.

یک حرکت قلم می‌تواند تنه درخت را نشان دهد.

این یعنی تصویر به جای آنکه همه چیز را توضیح دهد، نشانه‌ای از آن چیز می‌سازد.

در نتیجه، حذف جزئیات می‌تواند به افزایش قدرت تصویر منجر شود.

این یکی از مسیرهای مهم رسیدن به انتزاع است.

هنرمند هرچه کمتر نشان می‌دهد، گاهی بیشتر امکان تفسیر ایجاد می‌کند.

و همین جاست که هنر چین برای بحث ما اهمیت پیدا می‌کند:

هویت یک زبان فرمال همیشه در جزئیات زیاد نیست؛ گاهی در توانایی حذف کردن است.

جوهر و قلم؛ محدودیت به‌عنوان امکان

نقاشی سنتی چین اغلب با مواد و ابزارهایی نسبتاً محدود شکل می‌گیرد:

قلم.

جوهر.

کاغذ یا ابریشم.

اما همین محدودیت، دامنه عظیمی از کیفیت‌های بصری ایجاد می‌کند.

یک جوهر می‌تواند بسیار تیره باشد یا رقیق شود.

قلم می‌تواند خشک یا مرطوب باشد.

خط می‌تواند آرام یا پرشتاب حرکت کند.

در نتیجه، ماده محدود است، اما امکان فرمی بسیار گسترده است.

این مسئله یک درس مهم برای طراحی دارد:

زبان فرمال الزاماً به امکانات بیشتر نیاز ندارد؛ گاهی به قواعد روشن‌تر نیاز دارد.

اگر ابزار محدود باشد اما قواعد استفاده از آن عمیق شوند، زبان می‌تواند بسیار غنی شود.

مهر؛ هویت در یک نشانه کوچک

در کنار نقاشی و خوشنویسی، مهرهای شخصی نیز جایگاه مهمی در هنر چین داشتند.

هنرمند می‌توانست مهر خود را روی اثر قرار دهد و از آن به عنوان نشانه‌ای برای معرفی صاحب اثر استفاده کند.

مهر، کوچک است.

اما از نظر ساختاری، کاری بسیار مهم انجام می‌دهد:

یک نظام بصری پیچیده را در یک نشانه فشرده می‌کند.

این موضوع شباهت جالبی با مفهوم نشان در هویت بصری معاصر دارد.

نشان باید بتواند در ابعاد کوچک نیز هویت را منتقل کند.

البته نباید این دو را یکی دانست.

مهر چینی محصول یک فرهنگ و کاربرد تاریخی مشخص است.

نشان تجاری محصول نظام اقتصادی و ارتباطی مدرن.

اما اصل مشترک جالب است:

هویت می‌تواند در یک فرم کوچک متراکم شود.

الگو؛ وقتی طبیعت تبدیل به قاعده می‌شود

چینی‌ها در صنایع مختلف، از سفال و پارچه تا فلز و معماری، از الگوهای تکرارشونده استفاده کردند.

ابرها، امواج، گیاهان، حیوانات و شکل‌های هندسی بارها ساده و بازسازی شدند و به واحدهای قابل تکرار تبدیل شدند.

اینجا نیز همان تفاوت میان «نقش» و «زبان» اهمیت پیدا می‌کند.

اگر فقط یک ابر چینی را ببینیم، با یک نقش مواجهیم.

اما اگر بدانیم چگونه فرم ابر ساده شده، چگونه در یک شبکه قرار گرفته، چگونه تکرار شده و چگونه با نقش‌های دیگر رابطه پیدا کرده است، با یک **روش ساختن فرم** روبه‌رو هستیم.

و روش، چیزی است که می‌تواند دوباره تولید شود.

رنگ؛ معنا در کنار ساختار

رنگ در هنر چین نیز دارای اهمیت فرهنگی و نمادین بود.

سرخ، زرد، آبی، سفید، سیاه و دیگر رنگ‌ها در دوره‌ها و زمینه‌های مختلف معناهای متفاوتی پیدا کردند.

اما برای این پژوهش، نکته مهم این است که رنگ به تنهایی زبان فرمال چین را نمی‌سازد.

اگر تمام رنگ‌های شناخته‌شده هنر چین را حذف کنیم، هنوز می‌توان از طریق خط، ترکیب‌بندی، فضای خالی، ریتم، مهر، حرکت قلم و رابطه طبیعت و انسان، بخشی از هویت بصری آن را تشخیص داد.

این دقیقاً همان تمایزی است که در آغاز مقاله مطرح کردیم:

هویت بصری عمیق‌تر از رنگ و نقش است.

رنگ می‌تواند هویت را تقویت کند.

اما ساختار است که آن را پایدار می‌کند.

چین و تفاوت میان «نشانه» و «دستور»

در اینجا می‌توان یک آزمایش ذهنی ساده انجام داد.

تصور کنیم اژدهای چینی را از هنر چین حذف کنیم.

آیا دیگر هنر چین قابل شناسایی نیست؟

نه.

اگر شکوفه، ابر، اژدها و دیگر نشانه‌های آشنا را حذف کنیم، هنوز می‌توان از طریق ویژگی‌هایی مانند حرکت قلم، فضای خالی، ترکیب‌بندی منظره، رابطه انسان و طبیعت، مهر و ساختار خط، به سنت چینی نزدیک شد.

این یعنی هویت در **دستور زبان** قرار دارد، نه فقط در واژگان.

یک فرهنگ ممکن است واژه‌هایش را تغییر دهد، اما اگر دستور زبانش باقی بماند، هنوز می‌توان صدای آن را تشخیص داد.

در طراحی نیز همین اتفاق رخ می‌دهد.

می‌توان یک نشانه سنتی را حذف کرد و هنوز زبان باقی بماند.

اما اگر ساختار را حذف کنیم و تنها نشانه را نگه داریم، نتیجه ممکن است چیزی جز یک تصویر تزئینی با برچسب فرهنگی نباشد.

چین و شکل‌گیری یک زبان فرمال

اگر بخواهیم ویژگی‌های بنیادی سنت تصویری چین را خلاصه کنیم، می‌توان به چند اصل رسید:

حرکت خط

ریتم قلم

فضای خالی فعال

رابطه پر و تهی

طبیعت به عنوان ساختار

حذف جزئیات غیرضروری

توجه به مسیر حرکت نگاه

ترکیب نوشتار و تصویر

تکرار الگو

فشرده سازی هویت در نشانه هایی مانند مهر

این مجموعه، از چند نقش و چند رنگ فراتر می رود.

اینجا یک منطق وجود دارد.

و همین منطق است که به هنر چین امکان می دهد در دوره های مختلف تغییر کند و همچنان ریشه های خود را حفظ کند.

چین؛ یک نمونه دیگر برای پرسش ایران

اکنون یک بار دیگر باید به مسئله اصلی مقاله بازگردیم.

چین هم مانند ایران تمدنی بسیار کهن دارد.

هم چین سنت های گسترده نقاشی و خوشنویسی دارد.

هم ایران.

هم چین معماری، سفال، پارچه، فلز و صنایع دستی دارد.

هم ایران.

هم چین در طول تاریخ با تمدن های دیگر تعامل داشته است.

هم ایران.

اما تفاوتی مهم وجود دارد:

در چین، بسیاری از اصول سنتی مانند خط، فضای خالی، حرکت قلم و رابطه انسان و طبیعت، توانسته‌اند در دوره‌های جدید نیز موضوع گفت‌وگو و بازخوانی قرار بگیرند.

در نتیجه، سنت الزاماً فقط به موزه منتقل نشده است.

سنت توانسته به روش تبدیل شود.

این همان چیزی است که باید در ادامه پژوهش درباره ایران با دقت بیشتری بررسی شود.

آیا مشکل ما این بوده که میراث خود را از دست داده‌ایم؟

یا میراث را حفظ کرده‌ایم، اما آن را به قواعد قابل استفاده برای طراحی امروز تبدیل نکرده‌ایم؟

این دو مسئله کاملاً متفاوت‌اند.

ممکن است یک تمدن هزاران نقش تاریخی خود را حفظ کند، اما اگر نسل تازه نداند منطق ساخت آن‌ها چه بوده، این میراث به مجموعه‌ای از تصاویر زیبا تبدیل می‌شود.

در مقابل، اگر منطق آن‌ها استخراج شود، می‌توان بدون کپی کردن هیچ نقش تاریخی، آثار تازه‌ای ساخت که هنوز ریشه خود را حفظ کرده‌اند.

فراتر از اژدها

شاید بهترین راه فهم هنر چین این باشد که از اژدها عبور کنیم.

اژدها چین را معرفی می‌کند.

اما اژدها، به تنهایی، چین را طراحی نمی‌کند.

آنچه یک زبان فرمال را می‌سازد، چیزهایی عمیق‌ترند:

چگونه خط حرکت می‌کند.

چگونه صفحه نفس می‌کشد.

چگونه خلأ در کنار فرم قرار می‌گیرد.

چگونه طبیعت ساده می‌شود.

چگونه یک نقش تکرار می‌شود.

چگونه نوشتار در ترکیب‌بندی قرار می‌گیرد.

و چگونه همه این عناصر به یک منطق مشترک وفادار می‌مانند.

این تفاوت میان «نماد یک فرهنگ» و «زبان یک فرهنگ» است.

و هرچه جلوتر می‌رویم، مسئله مقاله روشن‌تر می‌شود.

ایران نماد کم ندارد.

مسئله این است که آیا **دستور زبان دیداری ایرانی** را داریم؟

یا فقط مجموعه‌ای بزرگ از واژه‌های ایرانی؟

اگر پاسخ این پرسش دشوار باشد، شاید دلیلش این باشد که هنوز به اندازه کافی به «چگونگی ساختن» توجه نکرده‌ایم و بیش از حد درباره «چه چیزی ساختن» حرف زده‌ایم.

و شاید درست در همین نقطه، مسیر پژوهش ما از تاریخ هنر به سوی مسئله اصلی خود بازمی‌گردد:

وقتی ایران دیده نمی‌شود، شاید مشکل این نیست که چیزی برای دیدن ندارد؛ شاید هنوز زبان دیداری معاصری نساخته‌ایم که جهان بتواند با دیدنش بگوید: این، ایرانی است.

• ۲-۷. ژاپن

اگر چین به ما آموخت که زبان فرمال می‌تواند از حرکت خط، فضای خالی و رابطه انسان با طبیعت ساخته شود، ژاپن گام دیگری برداشت:

ژاپن نشان داد که هویت دیداری می‌تواند از محدودیت، سادگی، ناتمامی و نظم به وجود بیاید.

اما ژاپن را نیز نمی‌توان با چند نشانه آشنا مانند شکوفه گیلاس، کوه فوجی، لباس سنتی یا موج معروف خلاصه کرد. این‌ها تنها واژگان یک فرهنگ‌اند.

آنچه سنت تصویری ژاپن را به زبانی قابل تشخیص تبدیل می‌کند، در ساختارهایی عمیق‌تر قرار دارد:

نحوه استفاده از فضای خالی، ساده‌سازی فرم، تقارن و عدم تقارن، ریتم، قاب‌بندی، رابطه انسان و طبیعت، ارزش دادن به ناتمامی و توجه به کیفیت ماده.

در اینجا با تمدنی روبه‌رو هستیم که توانسته از کم کردن، زبان بسازد.

و این برای تاریخ طراحی گرافیک، نکته‌ای بسیار مهم است.

ژاپن؛ زبان تصویری ساخته‌شده از انتخاب

هنر ژاپن در طول تاریخ خود از سنت‌های گوناگون تأثیر پذیرفت. تأثیر چین، کره، بودیسم و دیگر جریان‌های فرهنگی شرق آسیا در دوره‌های مختلف بسیار مهم بود.

اما ژاپن صرفاً دریافت‌کننده این تأثیرها نماند.

آن‌ها را گرفت، دگرگون کرد و به ویژگی‌های بومی خود رساند.

این فرایند را می‌توان در معماری، باغ‌سازی، سفال، چاپ، نقاشی، خوشنویسی، پوشاک و هنرهای دستی مشاهده کرد.

در نتیجه، ژاپن یک نمونه مهم دیگر برای این پژوهش است:

هویت فرمال لزوماً به معنای اختراع همه چیز از صفر نیست.

یک فرهنگ می‌تواند عناصر بیرونی را دریافت کند، اما با تغییر منطق استفاده از آن‌ها، زبان خودش را بسازد.

سادگی؛ حذف برای آشکار کردن

یکی از ویژگی‌هایی که در بسیاری از هنرهای ژاپنی دیده می‌شود، گرایش به ساده‌سازی است.

اما سادگی به معنای فقر بصری نیست.

اتفاقاً گاهی رسیدن به سادگی بسیار دشوارتر از ساختن پیچیدگی است.

در یک ترکیب ساده، هر عنصر اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

یک خط.

یک لکه.

یک درخت.

یک فضای خالی.

یک قاب.

اگر چیزی اضافه باشد، تعادل از بین می‌رود.

این نگاه را می‌توان در بسیاری از هنرهای ژاپنی مشاهده کرد.

در نقاشی جوهری، چند ضربه قلم می‌تواند یک منظره را پیشنهاد کند.

در معماری سنتی، نسبت چوب، کاغذ، نور و فضای خالی اهمیت پیدا می‌کند.

در باغ ژاپنی، چند سنگ و مقدار محدودی گیاه می‌توانند جهانی کامل بسازند.

در طراحی، این یعنی:

کم کردن، خود یک تصمیم فرمی است.

وابی‌سابی؛ زیبایی در ناتمام بودن

یکی از مفاهیم مهم در زیبایی‌شناسی ژاپنی، وابی‌سابی است.

این مفهوم را نمی‌توان با یک واژه فارسی به‌طور کامل ترجمه کرد، اما در ساده‌ترین بیان می‌توان آن را با ارزش دادن به سادگی، ناپایداری، ناتمامی و آثار گذر زمان مرتبط دانست.

در این نگاه، یک شیء الزاماً به دلیل بی‌نقص بودن زیبا نیست.

ممکن است ترک داشته باشد.

سطح آن کاملاً یکنواخت نباشد.

رنگ آن تغییر کرده باشد.

شکل آن اندکی نامتقارن باشد.

و همین ویژگی‌ها بخشی از هویت آن شوند.

البته نباید تمام هنر ژاپن را به وابستگی تقلیل داد. این کار همان‌قدر ساده‌انگارانه است که کل هنر ایران را در «نقش اسلیمی» خلاصه کنیم. وابستگی تنها یکی از مفاهیم مهم در سنت زیبایی‌شناختی ژاپن است.

اما اهمیت آن برای بحث ما روشن است:

هویت بصری می‌تواند از نقص و ناتمامی نیز ساخته شود.

نامتقارنی؛ نظم بدون آینه

در بسیاری از سنت‌های کلاسیک، تقارن یکی از مهم‌ترین ابزارهای ایجاد نظم است.

اما هنر ژاپن بارها مسیر دیگری را انتخاب می‌کند.

یک عنصر ممکن است در یک سوی قاب قرار بگیرد و سوی دیگر عمداً خالی بماند.

یک درخت ممکن است تنها در گوشه تصویر ظاهر شود.

یک سنگ می‌تواند وزن بصری زیادی داشته باشد، در حالی که فضای بزرگی در اطراف آن خالی است.

این نامتقارنی به معنای بی‌نظمی نیست.

نظم وجود دارد، اما نظم از جنس تعادل است، نه قرینه‌سازی.

این تفاوت در طراحی بسیار مهم است.

تقارن می‌گوید:

دو سوی تصویر باید یکدیگر را بازتاب دهند.

تعادل نامتقارن می‌گوید:

دو سوی تصویر می‌توانند متفاوت باشند، اما وزن بصری آن‌ها باید یکدیگر را متعادل کند.

این نگاه بعدها در طراحی مدرن و گرافیک قرن بیستم اهمیت فراوانی پیدا کرد.

فضای خالی؛ حضورِ غیاب

همان‌طور که در هنر چین دیدیم، فضای خالی در هنر ژاپن نیز اهمیت زیادی دارد.

اما در ژاپن این مفهوم به شکل‌های گوناگون و در هنرهای مختلف ادامه پیدا می‌کند.

در معماری، فضای خالی میان عناصر بخشی از تجربه است.

در باغ، فاصله میان سنگ‌ها اهمیت دارد.

در نقاشی، فضای سفید کاغذ می‌تواند نقش آسمان، مه یا سکوت را داشته باشد.

در طراحی، فاصله میان عناصر می‌تواند همان اندازه مهم باشد که خود عناصر.

این اصل را می‌توان چنین خلاصه کرد:

فضای خالی، نبودنِ طراحی نیست؛ بخشی از طراحی است.

این جمله ساده است، اما یکی از مهم‌ترین اصول ترکیب‌بندی مدرن نیز محسوب می‌شود.

«ما»؛ فضای میان عناصر

در فرهنگ ژاپنی، مفهوم «ما» به فاصله، فضای میان چیزها و وقفه میان عناصر اشاره دارد و در حوزه‌هایی مانند معماری، هنر و طراحی اهمیت پیدا کرده است.

«ما» را نمی‌توان فقط «فضای خالی» دانست.

زیرا فضای خالی صرفاً چیزی است که پر نشده.

اما «ما» می‌تواند **فضای معنادار میان چیزها** باشد.

فاصله میان دو ستون.

سکوت میان دو صدا.

فضای میان دو شیء.

مکث میان دو حرکت.

در طراحی گرافیک، این مفهوم اهمیت بسیار زیادی دارد.

فاصله میان عنوان و تصویر.

فاصله میان خطوط متن.

حاشیه صفحه.

فضای اطراف نشان.

همه می‌توانند بخشی از زبان فرمال باشند.

در نتیجه، اگر بخواهیم زبان یک فرهنگ را بررسی کنیم، نباید فقط چیزهایی را که در تصویر وجود دارند بشماریم.

باید ببینیم آن فرهنگ چگونه فاصله ایجاد می‌کند.

طبیعت؛ تقلید یا هماهنگی؟

در هنر ژاپن، طبیعت حضور بسیار پررنگی دارد.

اما این حضور الزاماً به معنای بازنمایی دقیق طبیعت نیست.

در بسیاری از سنت‌های ژاپنی، طبیعت بیشتر به عنوان الگویی برای زندگی و سازمان‌دهی فضا عمل می‌کند.

باغ ژاپنی طبیعت را به شکل طبیعی رها نمی‌کند.

طبیعت انتخاب می‌شود.

سنگ‌ها جای مشخص دارند.

آب مسیر مشخص دارد.

گیاهان کنترل می‌شوند.

اما نتیجه باید طبیعی به نظر برسد.

این تناقض بسیار جذاب است:

طبیعتی که با دقت طراحی شده تا طراحی شده به نظر نرسد.

این اصل را می‌توان در بسیاری از هنرهای ژاپنی مشاهده کرد.

نظم وجود دارد، اما نظم فریاد نمی‌زند.

باغ ژاپنی؛ طراحی با نبودن

باغ ژاپنی نمونه‌ای فوق‌العاده برای مطالعه زبان فرمال است.

در باغ‌های خشک ذن، سنگ، شن و فضای خالی می‌توانند با تعداد بسیار محدودی عنصر، ساختاری کامل بسازند.

شن‌ها ممکن است با خطوطی شیار داده شوند.

سنگ‌ها در گروه‌های مشخص قرار بگیرند.

فضا میان آن‌ها عمداً حفظ شود.

درختان و گیاهان نیز می‌توانند با دقت انتخاب شوند.

اما هدف این نیست که تعداد بیشتری از عناصر نمایش داده شود.

برعکس:

قدرت باغ در کنترل آن چیزی است که نمایش داده نمی‌شود.

برای یک طراح گرافیک، این درس بسیار ارزشمند است.

گاهی بهترین طراحی، اضافه کردن عنصر جدید نیست.

حذف عنصری است که نباید وجود داشته باشد.

ذن و تصویر

بخشی از سنت‌های تصویری ژاپن با آیین ذن پیوند پیدا کرد.

در نقاشی‌های جوهری، گاهی یک منظره با چند ضربه قلم ساخته می‌شود.

کوه کامل کشیده نمی‌شود.

درخت تمام جزئیات خود را ندارد.

مه بخشی از تصویر را می‌پوشاند.

مخاطب مجبور است تصویر را در ذهن خود کامل کند.

این ویژگی، تصویر را از بازنمایی کامل جهان دور می‌کند.

اثر چیزی را نشان می‌دهد، اما همه چیز را توضیح نمی‌دهد.

این نوع نگاه، بعدها در بسیاری از جریان‌های مدرن نیز ارزش پیدا کرد.

زیرا مخاطب دیگر دریافت‌کننده منفعل تصویر نیست.

او باید بخشی از تصویر را خودش بسازد.

اوکی‌یوئه؛ لحظه‌ای که به تصویر تبدیل شد

اگر بخواهیم یکی از مهم‌ترین نقاط تحول هنر تصویری ژاپن را بررسی کنیم، باید به چاپ‌های چوبی اوکی‌یوئه برسیم.

اوکی‌یوئه در دوره ادو رشد کرد و موضوعاتی مانند زندگی شهری، بازیگران تئاتر، زنان، مناظر، طبیعت و صحنه‌های روزمره را به تصویر کشید.

این آثار به دلیل تولید چاپی، امکان انتشار گسترده‌تری پیدا کردند.

در نتیجه، تصویر از شیئی محدود و منحصر به یک اثر، به چیزی تبدیل شد که می‌توانست در تعداد زیادی نسخه به دست مخاطبان برسد.

این اتفاق از نظر تاریخ ارتباط تصویری بسیار مهم است.

زیرا هنر به سمت **تولید و توزیع گسترده تصویر** حرکت می‌کند.

و این یکی از مسیرهایی است که بعدها به جهان گرافیک مدرن نزدیک می‌شود.

کاتسوشیکا هوکوسای؛ فرم در حرکت

در میان هنرمندان اوکی‌یوئه، کاتسوشیکا هوکوسای جایگاهی ویژه دارد.

اثرهای او به‌ویژه مجموعه «سی‌وشش چشم‌انداز کوه فوجی» نشان می‌دهند که چگونه یک موضوع طبیعی می‌تواند به ساختاری کاملاً فرمال تبدیل شود.

در مشهورترین اثر این مجموعه، موج عظیم، قایق‌ها و کوه فوجی در ترکیبی بسیار دقیق قرار گرفته‌اند.

موج تنها یک موج نیست.

به یک فرم عظیم و منحنی تبدیل می‌شود.

قایق‌ها در برابر آن کوچک می‌شوند.

کوه در فاصله قرار می‌گیرد.

و همه عناصر، یک ترکیب‌بندی پویا می‌سازند.

اهمیت هوکوسای در این نیست که «موج ژاپنی» کشیده است.

اهمیت او در این است که چگونه حرکت را به فرم تبدیل کرده است.

و همین نکته تفاوت میان نماد و زبان را دوباره نشان می‌دهد.

اوتاگاوا هیروشیگه؛ ترکیب‌بندی غیرمنتظره

هیروشیگه نیز در توسعه زبان تصویری اوکی‌یوئه نقش مهمی داشت.

او در بسیاری از آثار خود از قاب‌بندی‌های غیرمعمول، برش‌های ناگهانی و قرار دادن عناصر در بخش‌هایی از قاب استفاده کرد.

درختی ممکن است بخشی از تصویر را بپوشاند.

یک پل ممکن است از قاب عبور کند.

عنصر اصلی ممکن است در مرکز نباشد.

این نوع ترکیب‌بندی برای چشم اروپایی سده نوزدهم بسیار تازه بود.

تأثیر چاپ‌های ژاپنی بر هنرمندان اروپایی، به‌ویژه در جریان ژاپن‌گرایی، بسیار گسترده شد و آثار هنرمندانی مانند مونه، دگا، ونگوگ و دیگران را تحت تأثیر قرار داد.

ژاپن و تولد نگاه تازه در غرب

اینجا یکی از مهم‌ترین نقاط پژوهش ما شکل می‌گیرد:

سبک‌های جدید همیشه فقط از داخل یک فرهنگ به وجود نمی‌آیند؛ گاهی یک فرهنگ با وارد کردن نگاه تازه، مسیر فرهنگ دیگری را تغییر می‌دهد.

چاپ‌های ژاپنی در نیمه دوم سده نوزدهم در اروپا توجه بسیاری از هنرمندان را به خود جلب کردند.

قاب‌بندی‌های بریده‌شده.

سطح‌های تخت.

رنگ‌های گسترده.

خطوط روشن.

زاویه‌های غیرمعمول.

فضای خالی.

و حذف بخشی از تصویر.

این ویژگی‌ها با برخی جست‌وجوهای هنری اروپا در آن زمان هم‌زمان شدند و به شکل‌گیری نگاه‌های تازه در نقاشی و طراحی کمک کردند.

موزه هنر متروپولیتن و دیگر منابع معتبر تاریخ هنر، تأثیر هنر ژاپن بر هنر مدرن اروپا را به‌طور گسترده بررسی کرده‌اند.

اینجا اتفاق بسیار مهمی رخ می‌دهد:

یک زبان فرمال می‌تواند از مرزهای فرهنگی خود عبور کند و زبان فرهنگ دیگری را تغییر دهد.

ژاپن و گرافیک مدرن

تأثیر ژاپن تنها در نقاشی باقی نماند.

سادگی، سطح‌گرایی، قاب‌بندی، فضای خالی و ترکیب‌بندی‌های نامتقارن بعدها در طراحی، تصویرسازی، پوستر و حتی طراحی کتاب نیز دیده شدند.

این ویژگی‌ها به‌ویژه با جست‌وجوی مدرنیسم برای ساده‌سازی فرم و کنار گذاشتن تزئینات زائد هم‌خوانی پیدا کردند.

اما یک نکته مهم وجود دارد:

مدرنیسم اروپایی صرفاً «ژاپنی» نشد.

آنچه اتفاق افتاد، **ترجمه فرمال** بود.

طراحان و هنرمندان اروپایی برخی اصول را از هنر ژاپن دریافت کردند، اما آن‌ها را وارد زبان خود کردند.

این همان چیزی است که یک فرهنگ زنده انجام می‌دهد:

کپی نمی‌کند؛ ترجمه می‌کند.

از نشانه ژاپنی تا دستور ژاپنی

اگر بخواهیم نشانه‌های مشهور ژاپن را کنار بگذاریم، چه چیزی باقی می‌ماند؟

کوه فوجی را حذف کنیم.

موج را حذف کنیم.

شکوفه گیلاس را حذف کنیم.

اژدها و سامورایی را هم کنار بگذاریم.

هنوز چیزهایی باقی می‌مانند:

فضای خالی.

نامتقارنی.

سادگی.

قاب‌بندی.

حرکت خط.

ریتم.

ارتباط با طبیعت.

توجه به ماده.

و ارزش دادن به ناتمامی.

این‌ها دیگر نماد نیستند.

این‌ها قواعدند.

و دقیقاً به همین دلیل است که می‌توانند در رسانه‌های مختلف زنده بمانند.

یک نقاش می‌تواند از آن‌ها استفاده کند.

یک معمار.

یک طراح صنعتی.

یک طراح گرافیک.

یک عکاس.

حتی یک طراح حرکت.

چون زبان فرمال به یک رسانه وابسته نیست.

ژاپن؛ یک درس بزرگ برای ایران

حالا دوباره به مسئله خودمان برگردیم.

اگر بخواهیم یک پوستر «ژاپنی» بسازیم، لازم نیست حتماً شکوفه گیلاس روی آن بگذاریم.

می‌توانیم از فضای خالی، ترکیب‌بندی نامتقارن، محدودیت رنگ، حرکت خط و ساختار قاب‌بندی استفاده کنیم و بدون استفاده از حتی یک نماد سنتی، اثری بسازیم که ریشه ژاپنی آن قابل احساس باشد.

این یعنی یک زبان فرمال واقعی.

اما اگر بخواهیم یک پوستر «ایرانی» بسازیم، معمولاً چه می‌کنیم؟

یک کاشی.

یک اسلیمی.

یک خط نستعلیق.

یک نقش فرش.

یک رنگ فیروزه‌ای.

و تمام.

این آثار ممکن است زیبا باشند.

ممکن است حتی بسیار حرفه‌ای باشند.

اما سؤال پژوهش ما این است:

آیا این‌ها زبان فرمال ایرانی‌اند یا فقط واژگان ایرانی؟

اگر ساختار کلی پوستر همچنان کاملاً بر اساس دستور زبان مینیمالیسم، ساختار سوئیسی، پوستر لهستانی یا زبان معاصر دیگری ساخته شده باشد، اضافه کردن یک نقش ایرانی، زبان اثر را الزاماً ایرانی نمی‌کند.

فقط واژگان آن را ایرانی می‌کند.

این همان تفاوت بنیادینی است که این مقاله از ابتدا در جست‌وجوی آن بوده است.

ژاپن نشان می‌دهد که سنت می‌تواند آینده بسازد

ژاپن در نهایت یک درس بسیار مهم دیگر نیز برای ما دارد.

سنت زمانی زنده است که فقط حفظ نشود.

باید دوباره استفاده شود.

اگر یک فرم تاریخی فقط در موزه باقی بماند، تبدیل به میراث می‌شود.

اگر منطق آن فرم وارد طراحی امروز شود، تبدیل به زبان می‌شود.

و اگر نسل‌های مختلف بتوانند آن زبان را تغییر دهند، گسترش دهند و با نیازهای زمان خود سازگار کنند، آن زبان به بخشی از هویت فرهنگی تبدیل می‌شود.

شاید مسئله ایران نیز دقیقاً همین باشد.

ما میراث فراوانی داریم.

اما آیا روش استفاده معاصر از آن را داریم؟

ما نقش‌های بی‌شمار داریم.

اما آیا دستور تولید نقش را می‌شناسیم؟

ما هندسه داریم.

اما آیا هندسه ایرانی را به نظام طراحی تبدیل کرده‌ایم؟

ما خوشنویسی داریم.

اما آیا منطق حرکت خط ایرانی وارد تایپوگرافی معاصر شده است؟

ما معماری داریم.

اما آیا نسبت‌های فضایی و هندسه آن وارد ترکیب‌بندی گرافیک شده است؟

این پرسش‌ها دیگر صرفاً تاریخی نیستند.

آن‌ها به آینده طراحی ایران مربوط‌اند.

ژاپن؛ فرم پیش از نماد

اگر بخواهیم این بخش را در یک جمله خلاصه کنیم، شاید بتوان گفت:

ژاپن به جای آنکه مدام بگوید «این چیز ژاپنی است»، یاد گرفت چگونه ژاپنی طراحی کند.

و همین، تفاوت میان هویت تزئینی و هویت فرمال است.

هویت تزئینی می‌گوید:

«این نقش متعلق به من است.»

هویت فرمال می‌گوید:

«این جهان را این‌گونه سازمان می‌دهم.»

اولی قابل کپی کردن است.

دومی بسیار دشوارتر است.

اولی یک تصویر می‌سازد.

دومی یک زبان.

و اگر قرار باشد روزی درباره وجود یا نبودن یک زبان فرمال ایرانی سخن بگوییم، باید دقیقاً با همین معیار قضاوت کنیم.

نه اینکه بپرسیم:

«آیا در اثر نقش ایرانی وجود دارد؟»

بلکه بپرسیم:

«آیا خود شیوه ساختن اثر، ایرانی است؟»

این پرسش، ما را یک قدم دیگر به قلب مقاله نزدیک می‌کند.

• ۲-۸. رنسانس

رنسانس را نمی‌توان تنها «بازگشت به هنر یونان و روم» دانست.

این تعریف، اگرچه بخشی از واقعیت را بیان می‌کند، اما برای فهم دگرگونی زبان تصویری کافی نیست.

رנסانس لحظه‌ای بود که در آن انسان، مشاهده، دانش، هندسه، فضا و تصویر دوباره در رابطه‌ای تازه قرار گرفتند.

در این دوره، تصویر دیگر تنها وسیله‌ای برای روایت یک داستان دینی نبود.

تصویر به میدان مشاهده تبدیل شد.

جهان باید دیده می‌شد.

اندازه‌گیری می‌شد.

تحلیل می‌شد.

و سپس دوباره ساخته می‌شد.

به همین دلیل، رنسانس یکی از نقاط عطف اصلی در تاریخ زبان‌های فرمال است؛ زیرا بسیاری از قواعدی که بعدها در نقاشی، معماری، طراحی، تصویرسازی و حتی طراحی گرافیک اثر گذاشتند، در این دوره به شکلی نظام‌مند توسعه یافتند.

رنسانس؛ بازگشت یا بازآفرینی؟

واژه رنسانس به معنای «دوباره زاده شدن» است و به احیای علاقه به فرهنگ کلاسیک یونان و روم اشاره دارد.

اما آنچه در سده‌های چهاردهم تا شانزدهم میلادی در بخش‌هایی از اروپا رخ داد، صرفاً تقلید از گذشته نبود.

هنرمندان و اندیشمندان رنسانس آثار کلاسیک را مطالعه کردند، اما آن‌ها را با دانش‌های تازه ترکیب کردند.

هندسه.

آناتومی.

نور.

پرسپکتیو.

طبیعت.

مهندسی.

ریاضیات.

همه به یکدیگر نزدیک شدند.

در نتیجه، هنر از یک حوزه جداگانه فاصله گرفت و به یکی از میدان‌های اصلی شناخت جهان تبدیل شد.

هنرمند فقط سازنده تصویر نبود؛ مشاهده‌گر، پژوهشگر و سازنده نظام تصویر بود.

انسان دوباره وارد مرکز تصویر شد

در هنر بی‌زمانی، تصویر بیش از آنکه جهان مادی را بازسازی کند، به جهان معنوی اشاره داشت.

در رنسانس، توجه دوباره به جهان مادی افزایش یافت.

بدن انسان اهمیت پیدا کرد.

طبیعت اهمیت پیدا کرد.

فضای واقعی اهمیت پیدا کرد.

نور و سایه اهمیت پیدا کردند.

و هنرمند تلاش کرد جهان را نه بر اساس نشانه‌های قراردادی، بلکه بر اساس مشاهده و شناخت آن بازسازی کند.

این تغییر، یکی از مهم‌ترین تغییرات تاریخ تصویر است.

تصویر باید بتواند مخاطب را قانع کند که فضایی واقعی در برابر او وجود دارد.

برای رسیدن به این هدف، هنرمندان به ابزارهای تازه نیاز داشتند.

یکی از مهم‌ترین آن‌ها:

پرسپکتیو خطی.

پرسپکتیو؛ وقتی فضا قانون پیدا می‌کند

پرسپکتیو خطی، شیوه‌ای هندسی برای بازنمایی فضای سه‌بعدی روی سطح دوبعدی است.

در این روش، خطوطی که در جهان واقعی موازی‌اند، در تصویر می‌توانند به سمت نقطه‌ای مشترک حرکت کنند.

این نقطه همان نقطه گریز است.

با استفاده از این نظام، اشیا با دور شدن از مخاطب کوچک‌تر می‌شوند و فاصله‌ها قابل محاسبه می‌شوند.

فیلیپو برنلسکی، معمار فلورانسی، در شکل‌گیری و آزمون‌های اولیه پرسپکتیو خطی نقش مهمی داشت.

اما اهمیت واقعی این تحول تنها در یک تکنیک نقاشی نیست.

برای نخستین بار، فضای تصویری به یک نظام قابل ساخت تبدیل شد.

تصویر دیگر فقط مجموعه‌ای از اشیا نبود.

یک ساختار هندسی بود.

آلبرتی؛ تبدیل مشاهده به دستور

لئون باتیستا آلبرتی در رساله خود درباره نقاشی، بخشی از اصول پرسپکتیو و ساخت تصویر را توضیح داد.

یکی از ایده‌های مهم او، نگاه کردن به نقاشی به عنوان نوعی پنجره بود.

تصویر باید مانند پنجره‌ای عمل کند که مخاطب از طریق آن جهانی دیگر را می‌بیند.

این تصور، تأثیر بسیار زیادی بر تاریخ تصویر غرب گذاشت.

اما در اینجا یک اتفاق مهم‌تر رخ می‌دهد:

روش ساخت تصویر قابل آموزش شد.

هنرمند دیگر مجبور نبود تنها از استاد خود تقلید کند.

می‌توانست قواعد را یاد بگیرد.

می‌توانست آن‌ها را تمرین کند.

می‌توانست خطاهای خود را اندازه بگیرد.

و این یعنی شکل‌گیری نوعی «دستور زبان تصویری».

هندسۀ وارد نقاشی شد

در رنسانس، هندسۀ تنها برای معماری نبود.

هندسۀ وارد نقاشی شد.

خطوط.

زاویه‌ها.

تناسب‌ها.

نسبت اندازه‌ها.

تقسیم‌بندی سطح.

همه می‌توانستند در ساخت تصویر نقش داشته باشند.

این مسئله به‌شدت با بحث اصلی پژوهش ما ارتباط دارد.

زیرا نشان می‌دهد یک زبان فرمال قدرتمند می‌تواند از **قواعد تولید** شکل بگیرد.

اگر هنرمند بداند یک تصویر چگونه ساخته می‌شود، می‌تواند تصویرهای تازه بسازد.

یعنی:

قانون : امکان تولید

این همان تفاوت میان نقش و زبان است.

لئوناردو؛ مرز میان هنر و دانش

لئوناردو داوینچی یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های این نگاه جدید بود.

او بدن انسان را مطالعه کرد.

گیاهان را بررسی کرد.

پرندگان را مشاهده کرد.

درباره آب، نور، حرکت و ساختار طبیعت پژوهش کرد.

برای او، نقاشی تنها تقلید از ظاهر جهان نبود.

نقاشی نوعی شناخت بود.

مطالعات آناتومیک او نشان می‌دهند که هنرمند رنسانسی می‌توانست برای رسیدن به تصویر بهتر، وارد قلمروهایی شود که امروز آن‌ها را علمی می‌نامیم.

این مرز میان هنر و دانش بعدها یکی از ویژگی‌های مهم طراحی مدرن شد.

طراح نیز برای حل یک مسئله فقط به زیبایی نگاه نمی‌کند.

به روان‌شناسی.

هندسه.

ادراک.

فناوری.

رفتار مخاطب.

و رسانه توجه می‌کند.

ریشه این نگاه را می‌توان در همین پیوند تاریخی هنر و دانش جست‌وجو کرد.

میکل‌آنژ؛ بدن به‌عنوان معماری

در آثار میکل‌آنژ، بدن انسان تنها موضوع نقاشی نیست.

بدن به ساختاری عظیم از حجم، نیرو، کشش و تعادل تبدیل می‌شود.

پیکره‌ها دارای وزن هستند.

عضلات جهت حرکت را نشان می‌دهند.

حالت بدن می‌تواند کل ترکیب‌بندی را تحت تأثیر قرار دهد.

در اینجا بدن تقریباً مانند معماری عمل می‌کند.

و معماری نیز مانند بدن.

این نگاه، بار دیگر نشان می‌دهد که زبان فرمال از رسانه جدا نیست.

فرم‌هایی که در نقاشی توسعه پیدا می‌کنند می‌توانند بر مجسمه‌سازی و معماری اثر بگذارند و برعکس.

رافائل؛ نظم و تعادل

اگر لئوناردو را با مشاهده و پژوهش و میکل‌آنژ را با قدرت و انرژی فرم پیوند دهیم، رافائل یکی از مهم‌ترین نمونه‌های نظم و تعادل در ترکیب‌بندی است.

آثار او اغلب دارای سازمان‌دهی دقیق، تعادل میان پیکره‌ها و کنترل روشن فضای تصویر هستند.

در چنین ترکیب‌هایی، هیچ عنصر به‌صورت تصادفی در تصویر قرار نمی‌گیرد.

هر پیکره، هر حرکت و هر فاصله در رابطه با ساختار کلی معنا پیدا می‌کند.

این همان چیزی است که در طراحی گرافیک نیز با آن روبه‌رو هستیم:

عنصر خوب، عنصری نیست که به‌تنهایی زیبا باشد؛ عنصری است که در رابطه با کل درست قرار گرفته باشد.

«آخرین شام»؛ ترکیب‌بندی به‌عنوان هدایت نگاه

یکی از نمونه‌های مشهور این موضوع، «آخرین شام» لئوناردو داوینچی است.

در این اثر، پرسپکتیو نه تنها برای ساختن فضای واقعی، بلکه برای هدایت نگاه مخاطب نیز به کار رفته است.

خطوط معماری به سمت نقطه‌ای مشخص هدایت می‌شوند و این نقطه با جایگاه مسیح ارتباط پیدا می‌کند.

در نتیجه، پرسپکتیو هم‌زمان دو کار انجام می‌دهد:

فضا می‌سازد.

و نگاه را هدایت می‌کند.

این موضوع برای طراحی گرافیک بسیار مهم است.

زیرا ترکیب‌بندی تنها درباره جای دادن عناصر نیست.

ترکیب‌بندی درباره کنترل مسیر نگاه است.

قاب؛ جهانی که انتخاب شده است

رنسانس همچنین نگاه تازه‌ای به قاب ایجاد کرد.

هنرمند تصمیم می‌گیرد چه چیزی در تصویر باشد و چه چیزی بیرون بماند.

این انتخاب، اهمیت بسیار زیادی پیدا می‌کند.

یک منظره می‌تواند گسترده باشد، اما قاب تنها بخشی از آن را نشان می‌دهد.

در نتیجه، قاب تبدیل به ابزار انتخاب می‌شود.

این اصل بعدها در عکاسی، سینما، پوستر و طراحی گرافیک اهمیت بسیار زیادی پیدا کرد.

هر قاب یک تصمیم است.

هر حذف یک تصمیم است.

هر برش یک تصمیم است.

و به همین دلیل، طراحی تنها ساختن نیست.

طراحی، انتخاب کردن است.

چاپ؛ وقتی تصویر تکثیر شد

یکی از بزرگ‌ترین تغییرات این دوره، گسترش چاپ در اروپا بود.

اختراع چاپ با حروف متحرک توسط یوهانس گوتنبرگ در میانه سده پانزدهم، امکان تکثیر گسترده‌تر کتاب و متن را فراهم کرد.

اما چاپ تنها متن را تغییر نداد.

تصویر نیز وارد نظام تکثیر شد.

حکاکی روی چوب و سپس حکاکی روی فلز، امکان انتشار تصویر را در تعداد بیشتری فراهم کردند.

این اتفاق، تاریخ هنر را به تاریخ ارتباط تصویری نزدیک‌تر کرد.

زیرا یک تصویر دیگر الزاماً یک شیء منحصر به فرد نبود.

می‌توانست تکثیر شود.

و وقتی تصویر قابل تکثیر شد، مخاطب آن نیز افزایش یافت.

آلبرشت دورر؛ فرم به‌عنوان دانش قابل انتقال

آلبرشت دورر در توسعه چاپ و تصویرسازی اروپایی نقش بسیار مهمی داشت.

او درباره تناسب، هندسه، بدن انسان و ساخت فرم پژوهش کرد و آثار چاپی او در بخش بزرگی از اروپا منتشر شدند.

این موضوع اهمیت زیادی دارد.

زیرا یک هنرمند دیگر فقط اثر تولید نمی‌کند.

او دانش تولید فرم را نیز منتشر می‌کند.

در نتیجه، قواعد می‌توانند از یک هنرمند به هنرمند دیگر منتقل شوند.

این انتقال، یکی از پایه‌های شکل‌گیری سنت‌های فرمال است.

از کارگاه به نظام آموزشی

در دوره رنسانس، کارگاه‌های هنری همچنان نقش مهمی داشتند.

هنرمندان جوان نزد استادان آموزش می‌دیدند.

طراحی می‌کردند.

از روی آثار تمرین می‌کردند.

مواد و تکنیک‌ها را می‌آموختند.

و به تدریج وارد نظام حرفه‌ای می‌شدند.

اما با افزایش رساله‌ها، کتاب‌ها و آموزش‌های نظری، دانش هنری بیشتر قابل انتقال شد.

این موضوع بعدها به شکل‌گیری آکادمی‌های هنری و نظام‌های رسمی آموزش هنر کمک کرد.

و اینجا یک اصل مهم دیگر برای پژوهش ما ظاهر می‌شود:

سبک تنها در اثر هنری شکل نمی‌گیرد؛ در آموزش نیز شکل می‌گیرد.

اگر یک جامعه روش خاصی برای دیدن و ساختن را آموزش دهد، احتمال تداوم آن بیشتر می‌شود.

اگر آموزش قطع شود، زبان نیز ممکن است از نسلی به نسل دیگر منتقل نشود.

رنسانس؛ کشف دوباره جهان کلاسیک

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های رنسانس، علاقه دوباره به آثار و اندیشه‌های کلاسیک بود.

اما این بازگشت یک کپی ساده نبود.

هنرمندان رنسانس به دنبال بازسازی جهان کلاسیک با دانش زمان خود بودند.

مجسمه‌های باستانی را مطالعه کردند.

معماری روم را بررسی کردند.

نسبت‌های بدن را اندازه گرفتند.

هندسه را به کار گرفتند.

و از دل این مطالعات، زبان تازه‌ای ساختند.

این مسئله برای بحث ایران اهمیت ویژه‌ای دارد.

زیرا وقتی از «بازگشت به سنت ایرانی» حرف می‌زنیم، نباید منظورمان بازسازی ظاهری گذشته باشد.

رنسانس به ما نشان می‌دهد که می‌توان:

گذشته را مطالعه کرد، منطق آن را فهمید و سپس آینده‌ای تازه ساخت.

چرا رنسانس مهم است؟

رنسانس چند اصل بسیار مهم را وارد تاریخ زبان تصویری کرد:

پرسپکتیو

تناسب

هندسه

مطالعه طبیعت

آناتومی

سازمان‌دهی ترکیب‌بندی

هدایت نگاه

قاب‌بندی

تکثیر تصویر

آموزش نظام‌مند

این مجموعه، بعدها به یکی از پایه‌های اصلی هنر و طراحی غرب تبدیل شد.

حتی زمانی که هنرمندان مدرن در سده بیستم علیه واقع‌گرایی و پرسپکتیو شورش کردند، در واقع داشتند با یک زبان تثبیت‌شده مبارزه می‌کردند.

یعنی حتی نفی یک زبان نیز نشان می‌دهد که آن زبان تا چه اندازه قدرتمند بوده است.

مسئله‌ای که برای ایران باقی می‌ماند

اکنون اگر مسیر تاریخی خودمان را مرور کنیم، یک پرسش دشوارتر می‌شود.

در اروپا، یک سنت هنری توانست:

گذشته را مطالعه کند.

قواعد را استخراج کند.

قواعد را آموزش دهد.

قواعد را منتشر کند.

و سپس نسل‌های بعدی بتوانند با همان قواعد مخالفت کنند، آن‌ها را تغییر دهند یا کنار بگذارند.

یعنی حتی انقلاب‌های هنری بعدی نیز بر شانه‌های یک سنت فرمال تثبیت‌شده ایستاده بودند.

اما در ایران، آیا چنین فرایندی برای میراث تصویری ما رخ داد؟

آیا کسی توانست قواعد پشت گره‌های هندسی، معماری، نگارگری، فرش، خوشنویسی و سازمان فضایی هنر ایرانی را به صورت یک نظام آموزشی منسجم استخراج کند؟

آیا این قواعد وارد آموزش طراحی شدند؟

آیا طراح معاصر ایرانی آن‌ها را به عنوان ابزار تولید فرم می‌آموزد؟

یا بیشتر با خود آثار و نقش‌های تاریخی روبه‌رو می‌شود؟

این پرسش‌ها هنوز پاسخ نهایی ندارند.

اما اهمیت‌شان در این است که ما را از نوستالژی دور می‌کنند.

مسئله این نیست که:

«چرا مثل گذشته نیستیم؟»

مسئله این است:

«چرا منطق گذشته را به زبان آینده تبدیل نکرده‌ایم؟»

رنسانس؛ لحظه‌ای که روش از اثر مهم‌تر شد

شاید بتوان تمام این بخش را در یک جمله خلاصه کرد:

رنسانس به اروپا یاد داد که برای ساختن تصویر، باید روش ساختن تصویر را بشناسد.

و این دقیقاً همان چیزی است که یک زبان فرمال را از مجموعه‌ای از نقش‌ها جدا می‌کند.

اگر فقط اثر را حفظ کنیم، گذشته را نگه داشته‌ایم.

اگر روش را بفهمیم، می‌توانیم اثر تازه بسازیم.

و اگر روش را به نسل بعد آموزش دهیم، زبان می‌سازیم.

رنسانس از این نظر، یکی از مهم‌ترین نقاط تاریخ هنر برای مقاله ماست.

زیرا از اینجا به بعد، تاریخ طراحی دیگر فقط تاریخ «تصویرها» نیست.

تاریخ روش‌های ساخت تصویر است.

و هرچه به دوران مدرن نزدیک‌تر شویم، این روش‌ها آشکارتر، نظام‌مندتر و گاه حتی سرکش‌تر می‌شوند.

در فصل‌های بعد، خواهیم دید که چگونه این قواعد کلاسیک، ابتدا به نظم‌های تازه تبدیل شدند و سپس توسط جنبش‌هایی مانند باروک، هنر نو، ساختارگرایی، دادائیسم، باوهاوس، سبک بین‌المللی و جنبش‌های مدرن و پسامدرن شکسته شدند.

و درست در همین شکستن است که یک حقیقت مهم آشکار می‌شود:

سبک زمانی زنده است که بتواند تغییر کند، بدون آنکه هویت ساختاری خود را از دست بدهد.

• ۲-۹. انقلاب صنعتی

اگر رنسانس روش دیدن جهان را تغییر داد، انقلاب صنعتی روش تولید و پخش تصویر را تغییر داد.

تا پیش از آن، تصویر بیشتر در اختیار دربار، کلیسا، اشراف، نهادهای مذهبی، کتاب‌ها و سفارش‌دهندگان ثروتمند بود. ساخت یک اثر زمان می‌برد و تکثیر آن محدود بود.

اما صنعت، این معادله را به هم زد.

ناگهان تصویر می‌توانست در تعداد بسیار بیشتری تولید شود.

کتاب ارزان‌تر شد.

روزنامه گسترش یافت.

اعلان‌ها در خیابان ظاهر شدند.

بسته‌بندی اهمیت پیدا کرد.

فروشگاه‌ها شکل تازه‌ای گرفتند.

شهرها بزرگ‌تر شدند.

و انسان با چیزی روبه‌رو شد که پیش از آن در این مقیاس وجود نداشت:

انبوهی از پیام‌های دیداری.

اینجا طراحی گرافیک، آرام‌آرام از هنرهای وابسته به تصویر و نوشتار فاصله گرفت و به یک نیاز اجتماعی و اقتصادی تبدیل شد.

صنعت؛ تولد مخاطب انبوه

انقلاب صنعتی از اواخر سده هجدهم آغاز شد و در سده نوزدهم، به‌ویژه در بریتانیا و سپس دیگر بخش‌های اروپا و آمریکای شمالی، شتاب گرفت.

ماشین بخار، کارخانه، راه‌آهن، تولید انبوه و گسترش شهرنشینی، ساختار زندگی را تغییر دادند.

اما تأثیر این انقلاب تنها اقتصادی نبود.

سرعت زندگی تغییر کرد.

انسان کالاهای بیشتری می‌دید.

به مکان‌های بیشتری سفر می‌کرد.

روزنامه‌های بیشتری می‌خواند.

و با تبلیغات بیشتری روبه‌رو می‌شد.

برای نخستین بار، ارتباط تصویری باید می‌توانست در میان شلوغی شهر، در مدت بسیار کوتاه، توجه انسان را به خود جلب کند.

این نیاز، فرم را تغییر داد.

خیابان به صفحه نمایش تبدیل شد

پیش از انقلاب صنعتی، دیوار شهر بیشتر بخشی از معماری بود.

اما در سده نوزدهم، دیوار به رسانه تبدیل شد.

اعلان‌ها و پوسترها بر دیوارها ظاهر شدند.

ویرتین‌ها پر از نوشته و تصویر شدند.

تابلوهای تجاری در خیابان‌ها بالا رفتند.

و هر چیزی برای دیده شدن با چیز دیگری رقابت می‌کرد.

این رقابت، مسئله‌ای تازه ایجاد کرد:

چگونه باید دیده شد؟

این پرسش، یکی از پایه‌های اصلی طراحی گرافیک مدرن است.

طراحی دیگر فقط درباره زیبا بودن یک اثر نبود.

باید جلب توجه می‌کرد.

باید سریع خوانده می‌شد.

باید قابل تشخیص می‌بود.

و باید در ذهن می‌ماند.

چاپ؛ از هنر به صنعت

پیشرفت فناوری‌های چاپ، یکی از مهم‌ترین عوامل رشد ارتباط تصویری در این دوره بود.

چاپ سنگی، چاپ رنگی، روش‌های تازه حروف‌چینی و در ادامه فناوری‌های صنعتی‌تر، امکان تولید گسترده‌تر تصویر و متن را فراهم کردند.

یکی از مهم‌ترین تحولات، توسعه چاپ سنگی رنگی بود که امکان تولید پوستره‌های رنگی و پرچ‌های با سرعت و شمارگان بیشتر فراهم کرد.

در نتیجه، پوستر به یکی از مهم‌ترین رسانه‌های ارتباط تصویری سده نوزدهم تبدیل شد.

این همان جایی است که طراحی گرافیک کم‌کم از فضای کتاب بیرون می‌آید و وارد خیابان می‌شود.

رنگ به خیابان آمد

در هنر نقاشی، رنگ سابقه‌ای بسیار طولانی داشت.

اما در طراحی شهری، استفاده از رنگ‌های درخشان و گسترده در چاپ، معنای تازه‌ای پیدا کرد.

رنگ دیگر فقط برای زیبایی تصویر نبود.

می‌توانست:

توجه را جلب کند.

گروه‌بندی ایجاد کند.

یک محصول را از دیگری جدا کند.

حالهوای یک نمایش را منتقل کند.

و هویت یک رویداد را بسازد.

در نتیجه، رنگ به یکی از ابزارهای ارتباطی تبدیل شد.

این تغییر بسیار مهم است.

زیرا طراحی گرافیک از همین دوره به بعد، بیش از گذشته با مسئله **ارتباط مؤثر** پیوند می‌خورد.

حروف دیگر فقط برای خواندن نبودند

انقلاب صنعتی، تغییر بزرگی در تایپوگرافی نیز ایجاد کرد.

با گسترش تبلیغات، نیاز به حروف بزرگ، پر قدرت و چشمگیر افزایش یافت.

حروفی برای عنوان‌های بزرگ.

حروفی برای تابلوهای فروشگاه.

حروفی برای اعلان‌های خیابانی.

حروفی که از فاصله دور نیز قابل تشخیص باشند.

به همین دلیل، سده نوزدهم شاهد گسترش خانواده‌های تازه‌ای از حروف، از جمله حروف نمایشی و سریف‌های سنگین بود.

حروف دیگر تنها حامل متن نبودند.

خودشان تصویر شده بودند.

اندازه، وزن، عرض، فاصله و شکل حروف می‌توانستند بخشی از پیام باشند.

این اتفاق، یکی از پایه‌های اصلی طراحی گرافیک مدرن است.

از خوانایی به شخصیت

وقتی یک کلمه با حروف ساده و معمولی نوشته می‌شود، توجه مخاطب بیشتر روی معنای آن قرار می‌گیرد.

اما وقتی همان کلمه با حروف بسیار بزرگ، ضخیم، باریک، کشیده یا تزئینی نوشته شود، خودِ فرم حروف نیز وارد پیام می‌شود.

یعنی:

نوشته چیزی را می‌گوید، اما شکل نوشته نیز چیزی می‌گوید.

یک عنوان می‌تواند رسمی به نظر برسد.

یا صنعتی.

یا سرگرم‌کننده.

یا ترسناک.

یا اشرافی.

یا کودکانه.

این همان جایی است که تایپوگرافی از نوشتن فاصله می‌گیرد و به طراحی نزدیک می‌شود.

پوستر؛ فرزند خیابان

پوستر مدرن محصول مستقیم این شرایط بود.

یک سطح عمودی.

متن.

تصویر.

رنگ.

و چند ثانیه زمان برای جلب توجه مخاطبی که از مقابل آن عبور می‌کند.

این محدودیت‌ها باعث شدند زبان پوستر به تدریج شکل بگیرد.

پوستر باید:

سریع دیده شود.

سریع فهمیده شود.

در ذهن بماند.

و در بهترین حالت:

مخاطب را وادار به واکنش کند.

این چهار ویژگی بعدها در بسیاری از رسانه‌های ارتباط تصویری باقی ماندند.

حتی امروز، یک تصویر تبلیغاتی در شبکه‌های اجتماعی با همان مسئله‌ای روبه‌روست که یک پوستر خیابانی در سده نوزدهم داشت:

چگونه در میان هزاران تصویر دیگر، دیده شویم؟

ژول شره؛ پدر پوستر مدرن

در تاریخ پوستر، ژول شره جایگاه ویژه‌ای دارد.

او در نیمه دوم سده نوزدهم، با استفاده از چاپ سنگی رنگی، پوسترهایی پرانرژی و رنگارنگ ساخت.

پوسترهای او از نظر ترکیب‌بندی، حرکت، رنگ و استفاده از شخصیت‌های انسانی، فاصله زیادی با اعلان‌های خشک و متنی پیشین داشتند.

شره نشان داد که پوستر می‌تواند خودش یک اثر هنری باشد، بدون اینکه وظیفه ارتباطی خود را از دست بدهد.

این نقطه بسیار مهم است:

هنر و ارتباط دیگر الزاماً دو قطب مخالف نیستند.

می‌توان اثری ساخت که هم زیبا باشد و هم چیزی را بفروشد، معرفی کند یا اعلام کند.

این همان دوگانگی است که بعدها طراح گرافیک دائماً با آن مواجه خواهد بود.

تولوز لوترک؛ زمانی که پوستر شخصیت پیدا کرد

آنری دو تولوز لوترک یکی دیگر از چهره‌های برجسته این دوره بود.

پوسترهای او برای کاباره‌ها و نمایش‌های پاریس، به‌ویژه مولن روژ، زبان تازه‌ای برای تبلیغات شهری ایجاد کردند.

او از ترکیب‌بندی‌های جسورانه، برش‌های غیرمعمول، لکه‌های رنگی و فرم‌های ساده‌تر استفاده می‌کرد.

در آثار او، شخصیت‌ها دیگر الزاماً در مرکز قاب قرار ندارند.

گاهی بخشی از بدن از تصویر خارج می‌شود.

گاهی یک عنصر بزرگ در پیش‌زمینه قرار می‌گیرد.

و گاهی متن و تصویر در هم می‌آمیزند.

این ویژگی‌ها، بعدها به یکی از ابزارهای مهم طراحی پوستر تبدیل شدند.

شهر؛ آزمایشگاه سبک‌ها

شهر صنعتی فقط محل نمایش طراحی نبود.

خودِ شهر به آزمایشگاه طراحی تبدیل شد.

فروشگاه‌ها.

ایستگاه‌های راه‌آهن.

کافه‌ها.

تئاترها.

روزنامه‌ها.

نمایشگاه‌ها.

کارخانه‌ها.

همگی به هویت دیداری نیاز داشتند.

هرکدام باید خود را از دیگری متمایز می‌کرد.

این مسئله به تدریج مفهوم تازه‌ای را تقویت کرد:

هویت بصری.

یک کسب‌وکار دیگر تنها نام نداشت.

ممکن بود نشانه داشته باشد.

رنگ داشته باشد.

حروف ویژه داشته باشد.

بسته‌بندی داشته باشد.

تابلو داشته باشد.

و مجموعه این عناصر بتوانند تصویری واحد از آن بسازند.

این، یکی از مسیرهای تاریخی رسیدن از هنر به طراحی هویت است.

بسته‌بندی؛ محصولی که باید دیده شود

تولید انبوه، یک مشکل تازه ایجاد کرد.

وقتی یک محصول در تعداد زیادی تولید می‌شود، دیگر تولیدکننده و خریدار یکدیگر را نمی‌شناسند.

محصول باید خودش را معرفی کند.

اینجا بسته‌بندی وارد میدان می‌شود.

نام.

نشانه.

تصویر.

رنگ.

حروف.

و شکل بسته.

همگی باید به مصرف‌کننده بگویند:

این محصول چیست و چرا باید آن را انتخاب کنی؟

در نتیجه، طراحی از دیوار و صفحه روزنامه وارد خودِ محصول شد.

هویت دیگر فقط یک تصویر نبود.

به تجربه دیداری یک محصول تبدیل شد.

نمایشگاه‌های جهانی؛ ویتترین تمدن صنعتی

نمایشگاه‌های جهانی سده نوزدهم، مانند نمایشگاه بزرگ لندن در سال ۱۸۵۱، صحنه‌ای تازه برای نمایش قدرت صنعتی کشورها و شرکت‌ها بودند.

در این نمایشگاه‌ها، معماری، صنعت، کالا، فناوری و طراحی در کنار یکدیگر قرار گرفتند.

این نمایشگاه‌ها یک رقابت دیداری نیز ایجاد کردند.

چه کسی باشکوه‌تر دیده می‌شود؟

چه کسی نوآورتر به نظر می‌رسد؟

چه کسی محصول خود را بهتر معرفی می‌کند؟

در اینجا طراحی دیگر یک عنصر فرعی نبود.

طراحی بخشی از تصویر یک تمدن صنعتی شد.

ماشین و تغییر زیبایی‌شناسی

انقلاب صنعتی تنها موضوعات جدیدی به هنر نداد.

خودِ زیبایی‌شناسی را نیز تغییر داد.

ماشین.

قطار.

پل.

کارخانه.

چرخ‌دنده.

سازه‌های فلزی.

شیشه.

و شهر مدرن.

همگی وارد تخیل تصویری انسان شدند.

در کنار آن، مواد تازه نیز امکان‌های جدیدی ایجاد کردند.

فلز و شیشه در معماری گسترده‌تر شدند.

فناوری‌های چاپی تازه شکل گرفتند.

و تولید انبوه باعث شد اشیای طراحی‌شده در زندگی روزمره بسیار بیشتر شوند.

به این ترتیب، طراحی دیگر فقط در موزه و گالری نبود.

در خیابان، خانه، فروشگاه و جیب انسان حضور داشت.

بحران زیبایی‌شناسی

اما انقلاب صنعتی یک مشکل نیز ایجاد کرد.

تولید انبوه الزاماً به معنای تولید زیبا نبود.

در بسیاری از محصولات صنعتی، فرم تابع سرعت و هزینه تولید شد.

اشیای فراوانی تولید شدند که کیفیت زیبایی‌شناختی پایینی داشتند.

این مسئله در سده نوزدهم واکنش‌های هنری و اجتماعی مهمی ایجاد کرد.

یکی از مهم‌ترین این واکنش‌ها، جنبش هنر و صنایع دستی بود که با چهره‌هایی مانند ویلیام موریس پیوند خورد.

ویلیام موریس؛ شورش علیه زشتی صنعتی

ویلیام موریس با کیفیت پایین بسیاری از تولیدات صنعتی مخالف بود.

او به صنایع دستی، مواد باکیفیت، طراحی دقیق و رابطه میان هنر و زندگی روزمره اهمیت می‌داد.

موریس در چاپ، طراحی کتاب، الگوهای پارچه و مبلمان فعالیت کرد و نقش بسیار مهمی در بازاندیشی رابطه هنر و صنعت داشت.

اما اهمیت او برای طراحی گرافیک حتی بیشتر از این است.

موریس نشان داد که کتاب نیز می‌تواند یک اثر طراحی‌شده باشد.

صفحه.

حاشیه.

حروف.

تصویر.

کاغذ.

فاصله.

همه باید در کنار هم یک جهان واحد بسازند.

این نگاه بعدها بر طراحی کتاب و گرافیک تأثیر بسیار زیادی گذاشت.

صنعت، دشمن هنر نبود

تاریخ این دوره نشان می‌دهد که رابطه هنر و صنعت ساده نیست.

صنعت می‌تواند کیفیت هنری را تهدید کند.

اما هم‌زمان می‌تواند امکان تولید و انتشار هنر را نیز افزایش دهد.

چاپ صنعتی، هنر را به مخاطبان بیشتری رساند.

تولید انبوه، طراحی را به زندگی روزمره وارد کرد.

شهر، پوستر را متولد کرد.

تبلیغات، تایپوگرافی را گسترش داد.

و بسته‌بندی، هویت بصری را ضروری کرد.

بنابراین:

صنعت هم دشمن هنر بود و هم موتور تحول آن.

همین تناقض، یکی از ویژگی‌های مهم مدرنیته است.

از «اثر» به «سیستم»

تا پیش از این دوره، بسیاری از آثار هنری به عنوان اشیای منفرد درک می‌شدند.

اما صنعت به طراح یاد داد که باید به مجموعه فکر کند.

یک محصول.

یک بسته‌بندی.

یک پوستر.

یک تابلو.

یک آگهی.

همه می‌توانند بخشی از یک نظام ارتباطی باشند.

این همان نقطه‌ای است که مفهوم **سیستم بصری** آرام آرام اهمیت پیدا می‌کند.

یک عنصر دیگر تنها نیست.

با عناصر دیگر رابطه دارد.

رنگ با حروف.

حروف با تصویر.

تصویر با محصول.

محصول با فروشگاه.

فروشگاه با تبلیغات.

و همه با یکدیگر تصویری واحد می‌سازند.

این تفکر، بعدها یکی از پایه‌های اصلی هویت بصری مدرن خواهد شد.

انقلاب صنعتی و تولد مسئله «سبک»

در این دوره، سبک دیگر فقط متعلق به نقاشان و معماران نیست.

شرکت‌ها سبک دارند.

فروشگاه‌ها سبک دارند.

مجلات سبک دارند.

پوسترها سبک دارند.

محصولات سبک دارند.

و حتی شهرها می‌توانند زبان دیداری خاص خود را پیدا کنند.

چرا؟

چون رقابت بیشتر شده است.

وقتی تعداد پیام‌ها افزایش پیدا می‌کند، **تفاوت** ارزشمند می‌شود.

و سبک یکی از ابزارهای ساخت تفاوت است.

یک پوستر باید از پوستر دیگر متفاوت باشد.

یک محصول باید از محصول رقیب متمایز شود.

یک روزنامه باید شخصیت داشته باشد.

در نتیجه، سبک از یک مفهوم هنری به یک ابزار ارتباطی و اجتماعی تبدیل می‌شود.

یک اتفاق مهم برای بحث ایران

اینجا دوباره باید مسیر تاریخی را به مسئله اصلی مقاله متصل کنیم.

انقلاب صنعتی به ما نشان می‌دهد که زبان فرمال فقط در استودیوهای هنری ساخته نمی‌شود.

گاهی فناوری، اقتصاد، جامعه و رسانه یک زبان تازه را به وجود می‌آورند.

پوستر به این دلیل به وجود نیامد که هنرمندان یک روز تصمیم گرفتند پوستر طراحی کنند.

پوستر به این دلیل رشد کرد که جامعه صنعتی به رسانه‌ای سریع، تکثیرپذیر و دیداری نیاز داشت.

هویت بصری نیز صرفاً یک مفهوم زیبایی‌شناختی نبود.

رشد بازار و رقابت میان تولیدکنندگان، آن را ضروری کرد.

پس اگر می‌خواهیم بفهمیم چرا در ایران زبان فرمال معاصر شکل نگرفته یا کم‌رنگ مانده است، فقط نباید تاریخ هنر را بررسی کنیم.

باید بپرسیم:

چه نهادهایی وجود داشتند؟

چه رسانه‌هایی وجود داشتند؟

چه صنعت‌هایی شکل گرفتند؟

چه میزان تولید انبوه وجود داشت؟

چه نظام آموزشی طراح را تربیت می‌کرد؟

چه فضایی برای تجربه و آزمایش وجود داشت؟

زیرا زبان فرمال، محصول خلأ نیست.

در یک اکوسیستم فرهنگی رشد می‌کند.

صنعت، فرم را مجبور به تکامل کرد

انقلاب صنعتی یک درس بزرگ دیگر نیز دارد:

وقتی شرایط زندگی تغییر می‌کند، زبان تصویری نیز مجبور به تغییر می‌شود.

جامعه جدید به تصویر جدید نیاز داشت.

رسانه جدید، فرم جدید می‌خواست.

و فرم جدید، به قواعد تازه نیاز داشت.

چاپ صنعتی، پوستر را تغییر داد.

عکاسی، تصویرسازی را به چالش کشید.

سینما، حرکت را وارد تصویر کرد.

رادیو، صدا را به رسانه تبدیل کرد.

رایانه، صفحه را تغییر داد.

و اینترنت، ارتباط تصویری را از صفحه ثابت به محیطی تعاملی تبدیل کرد.

پس سبک را نمی‌توان فقط با تاریخ نقاشی توضیح داد.

تاریخ سبک، بخشی از تاریخ فناوری و جامعه نیز هست.

انقلاب صنعتی؛ پایان هنر یا آغاز طراحی؟

شاید بهتر باشد انقلاب صنعتی را پایان یک دوره ندانیم.

این انقلاب، آغاز دوره‌ای بود که در آن هنر و ارتباط تصویری بیش از گذشته به زندگی روزمره وارد شدند.

هنرمند همچنان وجود داشت.

اما در کنار او، نقش تازه‌ای نیز شکل گرفت:

طراح.

کسی که لزوماً نمی‌خواهد یک اثر یگانه خلق کند.

کسی که می‌خواهد مسئله‌ای را حل کند.

اطلاعاتی را منتقل کند.

محصولی را معرفی کند.

توجهی را هدایت کند.

هویتی را بسازد.

و مجموعه‌ای از عناصر را در یک نظام واحد قرار دهد.

این تغییر، راه را برای تولد حرفه‌ای باز کرد که امروز آن را طراحی گرافیک می‌نامیم.

و یک پرسش تازه

تا اینجا، تاریخ ما از تمدن‌هایی عبور کرده که هرکدام به شیوه‌ای متفاوت زبان دیداری ساخته‌اند.

مصر، فرم را به نظامی نمادین تبدیل کرد.

یونان، تناسب و هندسه را به بنیان زیبایی تبدیل کرد.

روم، تصویر را وارد ساختار قدرت و ارتباط عمومی کرد.

بیزانس، فرم را با جهان معنوی پیوند داد.

هنر اسلامی، هندسه، تکرار، نوشتار و سطح را به نظامی گسترده تبدیل کرد.

چین، حرکت خط، طبیعت و فضای خالی را به زبان تبدیل کرد.

ژاپن، سادگی، فاصله، نامتقارنی و حذف را به ابزارهای ساخت هویت دیداری بدل کرد.

و اکنون انقلاب صنعتی، همه این تجربه‌ها را وارد جهانی کرد که در آن **تصویر باید سریع‌تر، بیشتر و برای انسان‌های بیشتری تولید شود.**

از اینجا به بعد، دیگر تنها با تاریخ هنر مواجه نیستیم.

با تاریخ طراحی مواجهیم.

و اینجا یک پرسش خطرناک‌تر شکل می‌گیرد:

اگر سبک در واکنش به نیازهای یک جامعه، فناوری، رسانه، آموزش و جهان‌بینی شکل می‌گیرد، پس برای شکل‌گیری یک زبان فرمال ایرانی معاصر چه چیزی لازم بوده و چه چیزی وجود نداشته است؟

پاسخ این پرسش، ما را از تاریخ جهان به تاریخ خودمان خواهد رساند.

و شاید آنجا تازه بفهمیم که مسئله ایران، نداشتن هنر نبوده است.

مسئله شاید این بوده که هنر ایرانی فرصت کافی برای تبدیل شدن به یک نظام طراحی معاصر پیدا نکرده است.

- ۱۰-۲. باوهاوس

اگر انقلاب صنعتی طراحی را از کارگاه‌های محدود بیرون آورد و وارد زندگی روزمره کرد، باوهاوس تلاش کرد برای جهان صنعتی، زبان تازه‌ای بسازد.

اینجا دیگر مسئله فقط این نبود که یک اثر زیبا باشد.

پرسش مهم‌تر این شد:

چگونه می‌توان برای انسان مدرن، با نیازهای مدرن و فناوری مدرن، به شیوه‌ای تازه طراحی کرد؟

باوهاوس در سال ۱۹۱۹ در وایمار آلمان و به رهبری والتر گروپیوس شکل گرفت. عمر آن کوتاه بود، اما تأثیرش بر معماری، طراحی صنعتی، طراحی گرافیک، تایپوگرافی و آموزش هنر چنان گسترده شد که کمتر جنبشی در سده بیستم توانست با آن برابری کند.

باوهاوس فقط یک سبک نبود.

یک روش فکر کردن درباره طراحی بود.

باوهاوس؛ وقتی هنر و زندگی دوباره به هم رسیدند

پیش از شکل‌گیری باوهاوس، رابطه میان هنر، صنعت و زندگی روزمره به یکی از مسائل اصلی اروپا تبدیل شده بود.

انقلاب صنعتی تولید را دگرگون کرده بود.

اما هنوز یک پرسش باقی مانده بود:

اگر اشیا می‌توانند به تعداد بسیار زیاد تولید شوند، چه کسی باید شکل آن‌ها را تعیین کند؟

اگر خانه برای هزاران نفر ساخته می‌شود، چگونه باید طراحی شود؟

اگر کتاب، پوستر و محصول در شمارگان گسترده تولید می‌شوند، چه زبانی باید داشته باشند؟

باوهاوس تلاش کرد پاسخ این پرسش‌ها را پیدا کند.

هدف آن، نزدیک کردن هنر، صنایع دستی، معماری و صنعت بود.

یعنی:

هنر نباید فقط برای موزه باشد.

می‌تواند وارد صندلی شود.

وارد ساختمان شود.

وارد چراغ شود.

وارد صفحه کتاب شود.

وارد پوستر شود.

وارد زندگی روزمره شود.

والتر گروپیوس؛ طراحی برای جهان تازه

والتر گروپیوس، بنیان‌گذار باوهاوس، در بیانیه آغازین مدرسه بر اتحاد هنرها و معماری تأکید کرد.

او به دنبال بازسازی جایگاه هنر در جامعه صنعتی بود.

اما نکته مهم این بود که این بازسازی قرار نبود با بازگشت به گذشته انجام شود.

جهان تغییر کرده بود.

ماشین آمده بود.

تولید انبوه آمده بود.

مواد جدید آمده بودند.

و معماری و طراحی باید با این جهان تازه روبه‌رو می‌شدند.

در نتیجه، باوهاوس به جای پرسیدن «چگونه گذشته را تکرار کنیم؟»، پرسید:

«برای زمانه خودمان چگونه باید طراحی کنیم؟»

این پرسش، یکی از مهم‌ترین دلایل ماندگاری باوهاوس است.

باوهاوس فقط یک ظاهر نبود

امروزه وقتی نام باوهاوس را می‌شنویم، بسیاری فوراً به یاد می‌آورند:

خطوط ساده.

مربع.

دایره.

رنگ‌های اصلی.

حروف بدون سریف.

اشکال هندسی.

فضای خالی.

اما اگر باوهاوس را فقط به این عناصر محدود کنیم، بخش اصلی ماجرا را از دست داده‌ایم.

دایره و مربع به خودی خود «باوهاوس» نیستند.

رنگ قرمز و زرد و آبی نیز باوهاوس نیستند.

حتی سادگی نیز به تنهایی باوهاوس نیست.

آنچه اهمیت دارد، منطق پشت این انتخاب‌هاست.

باوهاوس تلاش کرد میان فرم، کارکرد، ماده، تولید و نیاز انسان رابطه‌ای منطقی ایجاد کند.

پس:

فرم نتیجه یک فکر بود، نه تزئین روی یک فکر.

فرم باید از مسئله بیاید

یکی از مهم‌ترین میراث‌های باوهاوس، توجه به رابطه میان فرم و کارکرد است.

اگر یک صندلی برای نشستن ساخته می‌شود، فرم آن باید با بدن انسان، روش ساخت، ماده و کاربرد آن ارتباط داشته باشد.

اگر یک چراغ طراحی می‌شود، باید نور را به شیوه‌ای مناسب تولید و هدایت کند.

اگر یک پوستر ساخته می‌شود، باید پیام را به شکلی مؤثر منتقل کند.

در این نگاه، طراحی از «زیباتر کردن» فاصله می‌گیرد.

طراحی تبدیل می‌شود به:

حل مسئله از طریق فرم.

این تغییر، حرفه طراحی گرافیک را نیز برای همیشه تحت تأثیر قرار داد.

آموزش؛ آزمایشگاه اصلی باوهاوس

یکی از بزرگ‌ترین تفاوت‌های باوهاوس با بسیاری از جریان‌های هنری پیش از خود، اهمیت فوق‌العاده‌ای بود که برای آموزش قائل شد.

دانشجو در آغاز، مستقیماً به سراغ یک سبک خاص نمی‌رفت.

ابتدا با مواد، فرم، رنگ، ساختار، فضا و ترکیب‌بندی کار می‌کرد.

درس‌های پایه اهمیت زیادی داشتند.

دانشجو باید یاد می‌گرفت:

فرم چگونه ساخته می‌شود.

رنگ چگونه اثر می‌گذارد.

وزن بصری چگونه شکل می‌گیرد.

سطح چگونه سازمان پیدا می‌کند.

و مواد چگونه رفتار می‌کنند.

این مسئله برای بحث ما بسیار مهم است.

زیرا باوهاوس به جای اینکه بگوید:

«این شکلی طراحی کن.»

می‌گفت:

«یاد بگیر چرا این شکل کار می‌کند.»

و این دقیقاً همان فاصله میان تقلید و زبان است.

یوهانس ایتن؛ آموزش دیدن

یوهانس ایتن از چهره‌های مهم دوره آغازین باوهاوس بود و در طراحی دوره پایه نقش داشت.

تمرین‌های او به دانشجویان کمک می‌کردند رابطه میان فرم، رنگ، تضاد، ریتم و ادراک را تجربه کنند.

این آموزش‌ها یک پیام مهم داشتند:

پیش از آنکه طراح چیزی را طراحی کند، باید دیدن را یاد بگیرد.

دیدن وزن.

دیدن تضاد.

دیدن ریتم.

دیدن رابطه میان فرم‌ها.

این موضوع شاید ساده به نظر برسد، اما اساس آموزش طراحی مدرن است.

پل کله؛ فرم به عنوان موجود زنده

پل کله، نقاش و آموزگار باوهاوس، نگاه بسیار متفاوتی به فرم داشت.

او فرم را چیزی خشک و ثابت نمی‌دید.

خط می‌توانست حرکت کند.

نقطه می‌توانست گسترش پیدا کند.

سطح می‌توانست به ساختاری پویا تبدیل شود.

در آموزش‌های او، فرم با حرکت و رشد ارتباط پیدا می‌کرد.

این نگاه باعث شد دانشجویان به جای حفظ کردن شکل‌های آماده، رابطه میان عناصر را تجربه کنند.

در نتیجه:

نقطه مهم‌تر از خود دایره، رابطه‌ای بود که دایره با جهان اطرافش برقرار می‌کرد.

واسیلی کاندینسکی؛ دستور زبان فرم و رنگ

کاندینسکی نیز در باوهاوس تدریس کرد و درباره رابطه میان فرم، رنگ و تجربه دیداری نظریه‌پردازی کرد.

برای او، عناصر بصری دارای کیفیت‌های مستقل بودند.

خط فقط مرز یک شیء نبود.

رنگ فقط رنگ یک جسم نبود.

دایره، مربع و مثلث نیز می‌توانستند نیرو و شخصیت دیداری متفاوتی داشته باشند.

این نگاه، هنر را بیش از پیش به سمت **زبان مستقل فرم** سوق داد.

و این دقیقاً یکی از پایه‌های مهم طراحی مدرن بود:

تصویر لازم نیست حتماً چیزی را در جهان بیرونی بازنمایی کند.

خود فرم می‌تواند معنا تولید کند.

رنگ؛ از نماد به ساختار

در بسیاری از سنت‌های هنری، رنگ به معناهای فرهنگی، مذهبی یا طبیعی وابسته است.

اما در باوهاوس، رنگ به عنوان یک عنصر ساختاری نیز بررسی شد.

رنگ می‌تواند:

تضاد ایجاد کند.

وزن ایجاد کند.

فرم را جلو یا عقب ببرد.

توجه را هدایت کند.

و رابطه میان عناصر را تغییر دهد.

این نوع نگاه به رنگ، آن را از تزئین جدا کرد.

رنگ دیگر چیزی نبود که در پایان به اثر اضافه شود.

رنگ بخشی از ساختار بود.

لاسلو موهولی-ناگی؛ ورود فناوری به زبان طراحی

لاسلو موهولی-ناگی یکی از مهم‌ترین چهره‌های باوهاوس بود.

او به شدت به فناوری، عکاسی، نور، فیلم، مواد صنعتی و امکانات رسانه‌های جدید علاقه داشت.

برای او، طراح نباید از فناوری بترسد.

باید آن را بشناسد.

و حتی باید از آن برای ساخت زبان‌های تازه استفاده کند.

این نگاه اهمیت تاریخی زیادی دارد.

زیرا باوهاوس برخلاف بسیاری از سنت‌های هنری، فناوری را صرفاً تهدیدی برای هنر نمی‌دید.

فناوری می‌توانست ماده خام هنر و طراحی باشد.

عکاسی؛ تصویر دیگر نقاشی نیست

موهولی-ناگی و دیگر هنرمندان باوهاوس از عکاسی به شکل گسترده استفاده کردند.

زاویه‌های غیرمعمول.

برش.

نمای نزدیک.

نور.

سایه.

چرخش تصویر.

و ترکیب چند تصویر.

همگی به ابزارهای تازه تبدیل شدند.

این اتفاق نشان داد که طراحی گرافیک می‌تواند از رسانه‌های مختلف تغذیه کند.

طراح لازم نیست فقط نقاش باشد.

می‌تواند با دوربین کار کند.

با چاپ.

با نور.

با تایپ.

با هندسه.

با مواد صنعتی.

و بعدها با فیلم و رسانه‌های دیجیتال.

هربرت بایر؛ تایپوگرافی از نو ساخته شد

در تاریخ طراحی گرافیک، هربرت بایر جایگاه بسیار مهمی دارد.

او در باوهاوس فعالیت کرد و در زمینه طراحی گرافیک و تایپوگرافی نقش برجسته‌ای داشت.

بایر تلاش کرد تایپوگرافی را از تزئینات سنتی دور کند.

حروف ساده‌تر شدند.

چیدمان آزادتر شد.

اندازه‌ها تغییر کردند.

خطوط و شکل‌های هندسی وارد ترکیب‌بندی شدند.

و رابطه متن و تصویر اهمیت بیشتری پیدا کرد.

صفحه دیگر فقط محلی برای قرار دادن متن نبود.

صفحه خودش تبدیل به تصویر شد.

تایپوگرافی به عنوان تصویر

در طراحی سنتی، متن اغلب ساختاری خطی داشت.

سطرها پشت سر هم قرار می‌گرفتند.

اما در طراحی مدرن، متن می‌توانست در سطح صفحه حرکت کند.

اندازه متفاوت داشته باشد.

زاویه بگیرد.

در کنار تصویر قرار بگیرد.

روی تصویر بنشیند.

و حتی تبدیل به یک عنصر هندسی شود.

این تغییر، یکی از پایه‌های طراحی گرافیک معاصر است.

امروز وقتی یک پوستر با تیتراژ بسیار بزرگ و ترکیب‌بندی غیرخطی می‌بینیم، شاید عادی به نظر برسد.

اما این زبان نتیجه دهه‌ها آزمایش است.

باوهاوس و زبان مشترک

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های باوهاوس، تلاش برای پیدا کردن اصولی بود که بتوانند در رسانه‌های مختلف استفاده شوند.

دایره می‌تواند در:

نقاشی. پوستر. صندلی. چراغ. معماری. نشانه و صفحه کتاب ظاهر شود.

اما مهم‌تر از خود دایره، **منطق استفاده از آن** است.

به همین دلیل، باوهاوس به یک سبک محدود نماند.

تبدیل به مجموعه‌ای از اصول شد که می‌توانستند در حوزه‌های مختلف استفاده شوند.

این همان چیزی است که یک زبان فرمال قدرتمند انجام می‌دهد.

باوهاوس؛ یک «دستور زبان» نه یک «واژگان»

اگر بخواهیم با زبان همین پژوهش صحبت کنیم، می‌توانیم بگوییم:

مربع، واژه است.

دایره، واژه است.

رنگ اصلی، واژه است.

اما نحوه قرار گرفتن این عناصر، رابطه میان آن‌ها، اندازه، فاصله، ریتم و کاربردشان، **دستور زبان** است.

باوهاوس توانست درباره این دستور زبان فکر کند.

و به همین دلیل، تأثیر آن از ظاهر آثارش بسیار فراتر رفت.

چرا باوهاوس جهانی شد؟

باوهاوس در سال ۱۹۳۳، تحت فشار حکومت نازی، تعطیل شد.

اما پایان مدرسه به معنای پایان اندیشه آن نبود.

بسیاری از استادان و دانشجویان آن به کشورهای دیگر مهاجرت کردند.

به ویژه ایالات متحده آمریکا به یکی از مهم‌ترین محل‌های ادامه این جریان تبدیل شد.

افرادی مانند والتر گروپیوس، لاسلو موهولی-ناگی و دیگر چهره‌های مرتبط با باوهاوس، اندیشه‌های خود را در مدرسه‌ها و نهادهای تازه ادامه دادند.

در نتیجه، باوهاوس از یک مدرسه آلمانی به یک جریان جهانی تبدیل شد.

و این یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های تاریخ سبک‌هاست:

گاهی یک سبک وقتی از سرزمین خودش خارج می‌شود، تازه قدرت جهانی پیدا می‌کند.

مدرسه جدید باوهاوس

موهولی-ناگی در شیکاگو مدرسه‌ای را بنیان گذاشت که بعدها با نام «مدرسه طراحی شیکاگو» شناخته شد.

در این محیط، فناوری، طراحی، عکاسی، صنعت و آموزش به یکدیگر نزدیک شدند.

این ادامه مسیر باوهاوس در محیطی جدید بود.

بنابراین باوهاوس فقط مجموعه‌ای از ساختمان‌ها و آثار تاریخی نیست.

یک روش آموزشی است که توانست تکثیر شود.

باوهاوس و شکل‌گیری سبک بین‌المللی

بخشی از اصولی که در باوهاوس رشد کردند، بعدها با جریان‌های دیگری ترکیب شدند و در شکل‌گیری آنچه امروز «سبک بین‌المللی» در طراحی گرافیک و معماری می‌نامیم نقش داشتند. شبکه‌بندی.

نظم. خوانایی. حروف بدون سریف. تصویرسازی دقیق. عکاسی. فضای خالی و ترکیب‌بندی منطقی.

در این مرحله، زبان طراحی دیگر وابستگی شدیدی به یک فرهنگ یا کشور نداشت.

هدف این بود که یک نظام دیداری بتواند در نقاط مختلف جهان کار کند.

و اینجا یک مسئله بسیار مهم برای مقاله ما به وجود می‌آید.

جهانی شدن؛ فرصت یا تهدید؟

اگر یک زبان فرمال بتواند جهانی شود، چه اتفاقی برای زبان‌های محلی می‌افتد؟

از یک طرف، این زبان‌ها امکان ارتباط جهانی را افزایش می‌دهند.

از طرف دیگر، اگر همه از یک دستور استفاده کنند، تفاوت‌های فرهنگی ممکن است کمرنگ شوند.

این همان تناقضی است که طراحی گرافیک معاصر هنوز با آن روبه‌روست.

یک طراح ایرانی می‌تواند از نظام‌های جهانی طراحی استفاده کند.

اما اگر تمام ساختار اثر نیز از همان نظام جهانی گرفته شده باشد، چه چیزی آن را ایرانی می‌کند؟

قرار دادن یک نقش ایرانی روی یک ساختار کاملاً بیگانه؟

یا باید چیزی عمیق‌تر وجود داشته باشد؟

شاید باید خودِ ساختار، امکان ایرانی بودن داشته باشد.

باوهاوس و مسئله ایران

باوهاوس برای پژوهش ما اهمیت ویژه‌ای دارد؛ نه به این دلیل که باید از آن تقلید کنیم.

برعکس.

اهمیتش در این است که به ما نشان می‌دهد چگونه یک جامعه می‌تواند از شرایط تاریخی خود، یک نظام تازه برای طراحی بسازد.

آلمان پس از جنگ جهانی اول با مسائل تازه‌ای روبه‌رو بود.

صنعت تغییر کرده بود.

شهر تغییر کرده بود.

تولید تغییر کرده بود.

فناوری تغییر کرده بود.

و آموزش هنر نیز باید تغییر می‌کرد.

باوهاوس پاسخی به همین شرایط بود.

پس اگر بخواهیم زبان فرمال ایرانی بسازیم، نخستین قدم احتمالاً کپی کردن از باوهاوس نیست.

باید پرسید:

مسئله ایران چیست؟

مواد و فناوری ما چیست؟

تاریخ بصری ما چه می‌گوید؟

فضای معماری ما چگونه سازمان یافته است؟

هندسه ایرانی چه ویژگی‌هایی دارد؟

نگارگری ایرانی چگونه فضا را می‌سازد؟

فرش ایرانی چگونه ریتم ایجاد می‌کند؟

خوشنویسی ایرانی چگونه حرکت خط را سازمان می‌دهد؟

و مهم‌تر از همه:

کدام یک از این ویژگی‌ها می‌توانند از سطح نقش عبور کنند و به دستور طراحی تبدیل شوند؟

از باوهاوس چه می‌توان آموخت؟

شاید مهم‌ترین درس باوهاوس برای ایران این نباشد که از مربع و دایره استفاده کنیم.

درس اصلی این است:

یک میراث فرهنگی زمانی می‌تواند به زبان معاصر تبدیل شود که منطق آن آموزش داده شود.

اگر معماری ایرانی فقط در کتاب تاریخ معماری باقی بماند، میراث است.

اگر هندسه آن استخراج و به روش طراحی تبدیل شود، زبان می‌شود.

اگر منطق نگارگری فقط در بازسازی نگاره‌ها استفاده شود، میراث است.

اگر منطق سازمان فضایی آن وارد تصویر معاصر شود، زبان می‌شود.

اگر خوشنویسی فقط در قالب نوشته سنتی استفاده شود، میراث است.

اگر حرکت، ریتم، تناسب و منطق خط آن وارد طراحی حروف و ترکیب‌بندی شود، می‌تواند تبدیل به زبان شود.

این همان مسیری است که باوهاوس به ما نشان می‌دهد.

باوهاوس؛ ساختن آینده با گذشته

باوهاوس نیز بدون گذشته نبود.

اعضای آن از هنر، معماری، صنایع دستی و تجربه‌های پیشین استفاده کردند.

اما آن‌ها در گذشته متوقف نشدند.

آن‌ها پرسیدند:

این میراث چگونه می‌تواند برای زمان ما کار کند؟

این پرسش، شاید مهم‌ترین میراث فکری باوهاوس باشد.

زیرا هر فرهنگی که بخواهد زبان فرمال خود را بسازد، باید از همین نقطه عبور کند.

نه بازسازی گذشته.

نه حذف گذشته.

بلکه:

ترجمه گذشته به آینده.

پایان این فصل؛ یک مدرسه، یک سبک یا یک روش؟

باوهاوس را می‌توان یک مدرسه دانست.

یک جنبش دانست.

یک جریان هنری دانست.

حتی یک سبک دانست.

اما شاید دقیق‌ترین تعریف برای بحث ما این باشد:

باوهاوس یک روش سازمان‌دهی رابطه میان انسان، فرم، ماده، فناوری و زندگی بود.

و همین ویژگی باعث شد بتواند از یک ساختمان و یک دوره تاریخی فراتر برود.

در نهایت، باوهاوس به ما نشان می‌دهد که یک زبان فرمال زمانی قدرتمند می‌شود که سه چیز را هم‌زمان داشته باشد:

فکر.

قانون.

آموزش.

فکر، مسیر را مشخص می‌کند.

قانون، فرم را می‌سازد.

و آموزش، آن را از یک نسل به نسل دیگر منتقل می‌کند.

شاید اینجا یکی از نخستین پاسخ‌های جدی به مسئله اصلی مقاله ما شکل بگیرد:

ایران برای ساختن زبان فرمال تازه، کمبود نقش ندارد؛ کمبود تبدیل نقش به قانون، قانون به روش و روش به آموزش دارد.

و شاید همین‌جا باید از خودمان بپرسیم:

اگر باوهاوس توانست از دل بحران‌های زمانه خود، زبان تازه‌ای برای آینده بسازد، چرا ما هنوز میراث تصویری خود را بیشتر نمایش می‌دهیم تا اینکه از آن چیزی برای آینده بسازیم؟

• ۲-۱۱. سبک بین‌المللی (Swiss Style)

اگر باوهاوس تلاش کرد میان هنر، صنعت، آموزش و زندگی روزمره رابطه‌ای تازه ایجاد کند، سبک بین‌المللی تلاش کرد این اندیشه را به یک نظام منظم، دقیق و قابل تکرار برای ارتباط تصویری تبدیل کند.

این سبک در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ میلادی، به‌ویژه در سوئیس، به اوج رسید و بعدها به یکی از تأثیرگذارترین زبان‌های طراحی گرافیک در جهان تبدیل شد.

اما «بین‌المللی» بودن آن تنها به دلیل گستره جغرافیایی‌اش نبود.

نام این سبک به یک آرمان نیز اشاره داشت:

پیام تصویری باید بتواند فراتر از زبان و مرزهای فرهنگی ارتباط برقرار کند.

برای رسیدن به این هدف، طراحان سوئیسی تلاش کردند از عناصر تزئینی و شخصی فاصله بگیرند و ساختارهایی بسازند که بر نظم، خوانایی، تناسب و رابطه منطقی میان عناصر استوار باشند.

از هنر به ارتباط

سبک بین‌المللی در زمانی رشد کرد که جهان پس از جنگ جهانی دوم وارد دوره‌ای تازه شده بود.

صنعت گسترده‌تر شده بود.

شرکت‌های بین‌المللی رشد می‌کردند.

رسانه‌ها گسترده‌تر می‌شدند.

علم و فناوری اهمیت بیشتری پیدا می‌کردند.

و ارتباط میان کشورهای مختلف افزایش می‌یافت.

در چنین جهانی، طراحی باید بتواند اطلاعات را با سرعت و دقت منتقل کند.

در نتیجه، طراحان به دنبال زبانی بودند که کمتر به سلیقه شخصی و بیشتر به **ساختار ارتباط** وابسته باشد.

این نگاه، طراحی را از «هنر شخصی» به «نظام ارتباطی» نزدیک‌تر کرد.

یک پرسش ساده، یک تغییر بزرگ

طراحان سوئیسی با پرسشی روبه‌رو بودند:

چگونه می‌توان اطلاعات پیچیده را ساده، روشن و منظم ارائه کرد؟

پاسخ آن‌ها در بسیاری از موارد، حذف چیزهای غیرضروری بود.

تزئین کمتر.

رنگ کمتر.

حروف خواناتر.

تصویر دقیق‌تر.

ساختار منظم‌تر.

و رابطه روشن‌تر میان عناصر.

اما این سادگی، برخلاف تصور رایج، به معنای طراحی آسان نبود.

برعکس.

هرچه عناصر کمتر باشند، مسئولیت هر عنصر بیشتر می‌شود.

در یک ترکیب شلوغ، خطای کوچک ممکن است پنهان شود.

اما در یک ترکیب ساده، یک فاصله اشتباه، یک اندازه نامناسب یا یک خط نادرست فوراً دیده می‌شود.

سادگی، بی‌قانونی نیست؛ انضباط است.

شبکه؛ ستون فقرات طراحی

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های سبک بین‌المللی، استفاده از **شبکه** است.

شبکه مجموعه‌ای از خطوط و ستون‌های نامرئی است که صفحه را سازمان می‌دهد.

متن‌ها.

تصاویر.

عنوان‌ها.

شماره‌ها.

حاشیه‌ها.

و فضاهای خالی.

همگی می‌توانند بر اساس این ساختار قرار بگیرند.

شبکه به طراح می‌گوید هر عنصر در کجا قرار گیرد.

اما نکته مهم‌تر این است که شبکه فقط برای یک صفحه نیست.

اگر چند صفحه، چند پوستر یا چند بخش از یک مجموعه بر اساس یک شبکه طراحی شوند، همه آن‌ها می‌توانند با وجود تفاوت محتوا، زبان مشترکی داشته باشند.

اینجا طراحی از یک اثر منفرد به **نظام** تبدیل می‌شود.

شبکه؛ چیزی که دیده نمی‌شود اما همه چیز را کنترل می‌کند

شبکه معمولاً دیده نمی‌شود.

اما اثر آن در همه جا حضور دارد.

فاصله میان دو ستون.

عرض متن.

ارتفاع تصویر.

جای عنوان.

حاشیه صفحه.

و رابطه میان عناصر.

همگی می‌توانند از شبکه پیروی کنند.

این موضوع برای بحث ما اهمیت بسیار زیادی دارد.

زیرا نشان می‌دهد زبان فرمال لزوماً در چیزهایی که مستقیماً دیده می‌شوند خلاصه نمی‌شود.

گاهی هویت یک طراحی در چیزی وجود دارد که مخاطب هرگز آن را نمی‌بیند.

در معماری پنهان اثر.

در نسبت‌ها.

در فاصله‌ها.

در نظم.

در قواعد.

دقیقاً همان چیزی که از ابتدا در جست‌وجوی آن بوده‌ایم.

یوزف مولر-بروکمان؛ نظم به مثابه زبان

یوزف مولر-بروکمان یکی از برجسته‌ترین چهره‌های سبک بین‌المللی بود.

او به استفاده از شبکه، ترکیب‌بندی هندسی، تایپوگرافی دقیق و سازمان‌دهی اطلاعات شهرت داشت.

آثار او معمولاً به وضوح نشان می‌دهند که چگونه می‌توان بدون استفاده از تزئینات فراوان، ترکیبی قدرتمند ساخت.

برای مولر-بروکمان، شبکه فقط یک ابزار فنی نبود.

روشی برای سازمان‌دهی اندیشه بود.

این نکته اهمیت زیادی دارد.

زیرا وقتی یک طراح برای ساخت اثر خود نظام دارد، می‌تواند آن نظام را دوباره استفاده کند.

یعنی طراحی تبدیل به یک روش تولید می‌شود.

ماکس میدینگر؛ حروفی برای جهان تازه

در تاریخ سبک بین‌المللی، تایپوگرافی جایگاه ویژه‌ای دارد.

ماکس میدینگر در سال ۱۹۵۷ حروف «هلوتیکا» را با همکاری ادوارد هوفمان طراحی کرد.

هلوتیکا به سرعت به یکی از شناخته‌شده‌ترین حروف قرن بیستم تبدیل شد.

فرم ساده، خوانایی بالا و ظاهر خنثی آن باعث شد در بسیاری از کشورهای جهان مورد استفاده قرار گیرد.

اما اهمیت هلوتیکا تنها در شکل حروف نیست.

این حروف بخشی از یک ایده بزرگ‌تر بود:

ارتباط باید تا حد امکان روشن و بدون دخالت شخصیت اضافی طراح باشد.

البته بعدها همین ادعا مورد نقد قرار گرفت.

و این نقد بسیار مهم است.

زیرا هیچ طراحی واقعاً خنثی نیست.

حتی تلاش برای بی‌طرف بودن، خودش یک انتخاب فرمال است.

بی‌طرفی؛ آیا واقعاً ممکن است؟

سبک بین‌المللی تلاش می‌کند طراحی را از بیان شخصی طراح دور کند.

اما آیا این کار واقعاً ممکن است؟

انتخاب یک حرف خاص، بی‌طرف نیست.

انتخاب یک شبکه، بی‌طرف نیست.

انتخاب اندازه، فاصله و نسبت‌ها نیز بی‌طرف نیست.

حتی انتخاب اینکه چه چیزی حذف شود، یک تصمیم فرهنگی است.

بنابراین سبک بین‌المللی در نهایت نشان داد که:

طراحی می‌تواند ادعای بی‌طرفی داشته باشد، اما هیچ زبان بصری کاملاً بی‌طرف نیست.

این موضوع بعدها یکی از نقدهای مهم به مدرنیسم شد.

تصویر در سبک بین‌المللی

در بسیاری از آثار سبک بین‌المللی، عکاسی جایگاه مهمی دارد.

تصویر معمولاً با وضوح بالا و بدون تزئینات اضافی ارائه می‌شود.

گاهی یک عکس بزرگ، در کنار یک عنوان ساده و چند خط اطلاعات قرار می‌گیرد.

هدف این نیست که تصویر با افکتهای فراوان جذاب‌تر شود.

هدف این است که تصویر و متن در یک ساختار روشن با یکدیگر کار کنند.

این رویکرد بعدها در مجلات، نشریات علمی، نمایشگاه‌ها، سامانه‌های حمل‌ونقل، هویت سازمانی و بسیاری از حوزه‌های دیگر استفاده شد.

رنگ؛ کنترل‌شده و هدفمند

رنگ در سبک بین‌المللی معمولاً نقش ساختاری دارد.

گاهی یک رنگ اصلی برای جلب توجه استفاده می‌شود.

گاهی رنگ برای تفکیک اطلاعات به کار می‌رود.

گاهی رنگ بخشی از هویت یک مجموعه است.

اما در بسیاری از آثار، رنگ قرار نیست تمام صفحه را پر کند.

این محدودیت باعث می‌شود یک رنگ خاص قدرت بیشتری پیدا کند.

در واقع، کمیابی رنگ می‌تواند ارزش ارتباطی آن را افزایش دهد.

سادگی؛ نه به معنای خلوت بودن

گاهی سبک بین‌المللی را با طراحی خلوت اشتباه می‌گیریم.

اما سادگی این سبک فقط به معنای کم بودن عناصر نیست.

ممکن است یک صفحه اطلاعات زیادی داشته باشد.

متن‌های متعدد. جدول‌ها. شماره‌ها. تصاویر. نمودارها.

اما اگر این اطلاعات در یک ساختار منظم قرار گرفته باشند، اثر همچنان ساده و خوانا به نظر می‌رسد.

پس:

سادگی واقعی، کاهش اطلاعات نیست؛ سازمان‌دهی اطلاعات است.

این اصل امروز نیز در طراحی اطلاعات و رابط‌های کاربری اهمیت بسیار زیادی دارد.

سبک بین‌المللی و هویت سازمانی

یکی از مهم‌ترین حوزه‌هایی که سبک بین‌المللی در آن اثر گذاشت، هویت سازمانی بود.

شرکت‌ها و نهادهای بزرگ به نظام‌های بصری یکپارچه نیاز داشتند.

نشانه. رنگ. حروف. شبکه. نشریات. تابلوها. بسته‌بندی و محیط.

همه باید با یک منطق مشترک طراحی می‌شدند.

این مسئله در شرکت‌ها و سازمان‌های بزرگ بسیار مهم بود.

زیرا وقتی یک سازمان در شهرها و کشورهای مختلف فعالیت می‌کند، باید بتواند با یک زبان دیداری ثابت شناخته شود.

اینجا طراحی گرافیک رسماً به **سیستم هویت** نزدیک می‌شود.

نمونه‌ای فراتر از پوستر

در یک پوستر منفرد، طراح می‌تواند یک ایده را اجرا کند.

اما در هویت سازمانی، مسئله بسیار دشوارتر است.

باید بتوان همان زبان را روی:

کارت، پاکت، کتابچه، تابلو، خودرو، بسته‌بندی، مجله، وبگاه و ده‌ها رسانه دیگر اجرا کرد.

پس زبان فرمال باید انعطاف‌پذیر باشد.

قانون داشته باشد، اما زندان نباشد.

این یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های یک زبان بصری قدرتمند است.

امیل رودر؛ تایپوگرافی به عنوان ساختار

امیل رودر یکی دیگر از چهره‌های مهم این جریان بود.

او در مدرسه طراحی بازل به آموزش تایپوگرافی پرداخت و بر رابطه میان حروف، فضای سفید، شبکه و ساختار تأکید داشت.

در آثار او، متن تنها چیزی برای خواندن نیست.

متن تبدیل به فرم می‌شود.

حروف وزن دارند.

سطح دارند.

ریتم دارند.

و در صفحه حرکت می‌کنند.

این نگاه، مرز میان نوشتار و تصویر را بیش از پیش از بین برد.

مدرسه بازل؛ جایی که نظم تبدیل به روش شد

مدرسه طراحی بازل در شکل‌گیری و گسترش سبک بین‌المللی نقش مهمی داشت.

در این مدرسه، آموزش طراحی بر پایه مشاهده، ساختار، تایپوگرافی، عکاسی، ترکیب‌بندی و تحلیل فرم پیش رفت.

این مسئله دوباره ما را به یک اصل مهم می‌رساند:

سبک زمانی ماندگار می‌شود که بتوان آن را آموزش داد.

یک طراح ممکن است به شکل غریزی ترکیب‌بندی خوبی بسازد.

اما اگر نتواند توضیح دهد چرا این ترکیب کار می‌کند، زبان او به‌سختی به نسل بعد منتقل خواهد شد.

مدرسه بازل تلاش کرد این دانش را به روش آموزشی تبدیل کند.

سبک بین‌المللی؛ نخستین زبان واقعاً جهانی؟

تا حد زیادی می‌توان گفت سبک بین‌المللی یکی از نخستین زبان‌های طراحی بود که به شکلی گسترده در کشورهای مختلف پذیرفته شد.

اما این جهانی شدن یک هزینه نیز داشت.

هرچه زبان مشترک‌تر شد، تفاوت‌های محلی کمتر شدند.

در بسیاری از شهرهای جهان، ساختمان‌ها، تابلوها، نشریات و هویت‌های سازمانی شروع کردند به استفاده از قواعد مشابه.

این همان جایی است که تناقض میان **جهانی بودن و هویت فرهنگی** آشکار می‌شود.

وقتی همه چیز شبیه هم می‌شود

اگر یک شبکه خوب است، همه از شبکه استفاده می‌کنند.

اگر یک حرف خواناست، همه از آن استفاده می‌کنند.

اگر یک ترکیب‌بندی مؤثر است، همه آن را تکرار می‌کنند.

و ناگهان چیزی که قرار بود ارتباط را ساده کند، تبدیل به زبان مشترک میلیون‌ها طراح می‌شود.

نتیجه؟

ممکن است دو کشور با تاریخ، فرهنگ و جهان‌بینی کاملاً متفاوت، پوسترهایی طراحی کنند که از نظر ساختاری بسیار شبیه باشند.

این مسئله، یکی از نقدهای اصلی به جهانی شدن طراحی است.

و اینجا مسئله ایران دوباره برمی‌گردد

اگر یک طراح ایرانی از شبکه استفاده کند، اشکالی ندارد.

اگر از حروف بدون سریف استفاده کند، اشکالی ندارد.

اگر از ترکیب‌بندی مدرن استفاده کند، اشکالی ندارد.

مشکل زمانی آغاز می‌شود که تمام دستور زبان اثر از جای دیگری آمده باشد.

در این حالت، نقش ایرانی می‌تواند فقط یک لایه سطحی باشد.

مثلاً:

یک نقش کاشی ایرانی.

روی یک شبکه سوئیسی.

با ترکیب‌بندی بین‌المللی.

با منطق تایپوگرافی اروپایی.

و با نسبت‌های کاملاً بیگانه.

اثر ممکن است «ایرانی به نظر برسد».

اما آیا ایرانی طراحی شده است؟

این دو یکی نیستند.

سبک بین‌المللی؛ یک هشدار برای هویت فرمال

سبک بین‌المللی برای پژوهش ما همزمان یک الگو و یک هشدار است.

الگوست، چون نشان می‌دهد چگونه می‌توان:

فرم را به قانون تبدیل کرد.

قانون را آموزش داد.

آموزش را گسترش داد.

و زبان را به رسانه‌های مختلف منتقل کرد.

اما هشدار نیز هست، چون نشان می‌دهد یک زبان فرمال قدرتمند می‌تواند آن‌قدر جهانی شود که زبان‌های محلی را تحت فشار قرار دهد.

بنابراین مسئله ایران نباید این باشد که:

«چگونه از سبک‌های جهانی فاصله بگیریم؟»

این کار نه ممکن است و نه حتی لزوماً درست.

پرسش مهم‌تر این است:

«چگونه در جهان طراحی کنیم، بدون آنکه ساختار دیداری خود را از دست بدهیم؟»

جهانی بودن بدون بیریشگی

یک زبان فرمال ایرانی اگر روزی شکل بگیرد، نباید الزاماً ضد جهانی باشد.

برعکس.

باید بتواند در کنار زبان‌های دیگر وارد گفت‌وگو شود.

همان‌طور که ژاپن توانست عناصر فرهنگی خود را به زبان مدرن ترجمه کند.

همان‌طور که سوئیس یک نظام ساختاری ساخت.

همان‌طور که باوهاوس از صنعت و فناوری زبان تازه‌ای ساخت.

ایران نیز می‌تواند از میراث خود، **منطق معاصر** بسازد.

نه با بازتولید گذشته.

بلکه با استخراج قواعد آن.

تفاوت یک نقش با یک دستور

فرض کنیم نقش هندسی یک فرش ایرانی را روی پوستر قرار دهیم.

این یک **عنصر ایرانی** است.

اما اگر از منطق هندسی همان فرش برای ساخت شبکه پوستر استفاده کنیم، اتفاق دیگری رخ داده است.

اگر از ریتم تکرار آن برای فاصله‌گذاری استفاده کنیم.

اگر از رابطه مرکز و حاشیه آن برای سازمان‌دهی صفحه استفاده کنیم.

اگر از منطق رنگی آن برای سلسله‌مراتب اطلاعات استفاده کنیم.

آن‌وقت دیگر فقط نقش را نیاورده‌ایم.

منطق را منتقل کرده‌ایم.

و این همان نقطه‌ای است که یک فرهنگ می‌تواند از «نماد» به «زبان» برسد.

سبک بین‌المللی یک پایان نیست

در نیمه دوم سده بیستم، خود سبک بین‌المللی نیز با نقدها و واکنش‌های تازه روبه‌رو شد.

طراحان جوان‌تر به محدودیت‌های آن اعتراض کردند.

برخی به بیان شخصی برگشتند.

برخی به فرهنگ‌های محلی توجه کردند.

برخی نظم شبکه را شکستند.

برخی خوانایی را عمداً مختل کردند.

و از دل این واکنش‌ها، جریان‌های تازه‌ای پدیدار شدند.

یعنی حتی یک زبان بسیار منظم نیز سرانجام با پرسش مواجه می‌شود:

اگر همه از یک دستور استفاده کنند، چگونه دوباره متفاوت باشیم؟

پاسخ این پرسش، ما را به فصل‌های بعدی تاریخ طراحی می‌برد؛ جایی که نظم شروع به شکستن می‌کند و سبک‌های تازه از دل همین شورش متولد می‌شوند.

نتیجه؛ نظم به مثابه هویت

سبک بین‌المللی به ما یاد داد که هویت یک طراحی می‌تواند در چیزی فراتر از نقش و رنگ قرار داشته باشد.

در: شبکه. تناسب. فاصله. حروف. سلسله‌مراتب. تصویر و رابطه میان همه این عناصر.

یعنی اگر تمام رنگ‌ها و تصاویر را از یک اثر بگیریم، ممکن است هنوز بتوانیم بفهمیم آن اثر از چه نظامی آمده است.

این همان چیزی است که ما در جست‌وجوی آن هستیم.

نه «تصویر ایرانی».

بلکه روش ایرانی ساخت تصویر.

و شاید اکنون بتوانیم یک قدم دیگر جلو برویم:

اگر سوئیس توانست از نظم، شبکه و منطق ترکیب‌بندی، یک زبان فرمال جهانی بسازد، و ژاپن توانست از فضای خالی، نامتقارنی و سادگی، هویتی قابل تشخیص ایجاد کند، کدام ویژگی‌های ساختاری هنر ایران می‌توانند چنین نقشی را برای ما بازی کنند؟

پاسخ این پرسش را دیگر نمی‌توان فقط در پوستره‌های امروز جست‌وجو کرد.

باید به فرش برگشت.

به معماری. به نگارگری. به خوشنویسی. به کاشی. به هندسه. به باغ. به شهر و شاید مهم‌تر از همه:
به منطق پنهان پشت آن‌ها.

• ۱۲-۲. مدرنیسم

اگر باوهاوس به دنبال ساختن زبان تازه‌ای برای جهان صنعتی بود و سبک بین‌المللی تلاش کرد آن زبان را به نظامی جهانی تبدیل کند، مدرنیسم میدان گسترده‌تری بود که بسیاری از این اندیشه‌ها در آن شکل گرفتند، با یک پرسش بنیادین:

انسان جهان تازه، چگونه باید جهان تازه‌اش را طراحی کند؟

مدرنیسم را نمی‌توان یک سبک واحد دانست. مدرنیسم مجموعه‌ای گسترده از اندیشه‌ها، جنبش‌ها و روش‌های هنری و طراحی بود که از اواخر سده نوزدهم آغاز شد و در بخش بزرگی از سده بیستم ادامه یافت.

وجه مشترک بسیاری از جریان‌های مدرنیستی، میل به گسستن از گذشته و جست‌وجوی زبان‌هایی تازه برای زمانه جدید بود.

اما این گسست به معنای بی‌ارزش دانستن گذشته نبود.

مسئله این بود که:

آیا فرم‌های گذشته هنوز می‌توانند جهان تازه را بیان کنند؟

جهان عوض شده بود

در آغاز سده بیستم، جهان دیگر شبیه جهان سده‌های پیشین نبود.

شهرها بزرگ‌تر شده بودند.

قطار و خودرو سرعت حرکت را تغییر داده بودند.

عکاسی، شیوه دیدن تصویر را دگرگون کرده بود.

سینما، حرکت را وارد جهان تصویر کرده بود.

صنعت، تولید را تغییر داده بود.

جنگ‌های جهانی، تجربه انسان از خشونت و قدرت را دگرگون کرده بودند.

و علوم جدید، تصور انسان از زمان، فضا و واقعیت را به چالش کشیده بودند.

در چنین شرایطی، بسیاری از هنرمندان و طراحان احساس کردند زبان‌های قدیمی دیگر برای بیان این جهان کافی نیستند.

جهان تازه، زبان تازه می‌خواست.

مدرنیسم علیه تزئین؟

یکی از ویژگی‌های مهم مدرنیسم، مخالفت بسیاری از جریان‌های آن با تزئینات غیرضروری بود.

اما باید مراقب یک برداشت ساده‌انگارانه باشیم.

مدرنیسم نگفت:

«زیبایی بد است.»

بلکه پرسید:

«چرا این فرم وجود دارد؟»

اگر یک خط فقط برای تزئین است، آیا ضرورتی دارد؟

اگر یک عنصر هیچ نقشی در ساختار اثر ندارد، چرا باید وجود داشته باشد؟

اگر یک ساختمان برای عملکردی مشخص ساخته شده، آیا فرم آن نباید با همان عملکرد ارتباط داشته باشد؟

این پرسش‌ها به یکی از پایه‌های مهم طراحی مدرن تبدیل شدند.

فرم از نو تعریف شد

در هنر سنتی، فرم اغلب برای بازنمایی جهان بیرونی به کار می‌رفت.

یک انسان.

یک منظره.

یک ساختمان.

یک داستان.

اما مدرنیسم به تدریج به این نتیجه رسید که فرم می‌تواند مستقل از بازنمایی نیز ارزش داشته باشد.

خط می‌تواند فقط خط باشد.

دایره می‌تواند فقط دایره باشد.

سطح می‌تواند مستقل از تصویرسازی سازمان پیدا کند.

رنگ می‌تواند بدون نمایش یک شیء خاص معنا تولید کند.

این تغییر، یکی از بزرگ‌ترین انقلاب‌های تاریخ هنر بود.

فرم از خدمت به تصویر بیرون آمد و خودش تبدیل به موضوع شد.

از طبیعت به ساختار

یکی از ویژگی‌های مهم هنر مدرن، حرکت از بازنمایی مستقیم طبیعت به سوی تحلیل ساختار بود.

هنرمند دیگر فقط نمی‌خواست چیزی را همان‌گونه که می‌بیند بازنمایی کند.

می‌خواست بفهمد:

چگونه دیده می‌شود؟

چگونه ساخته شده است؟

چه رابطه‌ای میان اجزای آن وجود دارد؟

و آیا می‌توان آن را به عناصر بنیادی‌تر تبدیل کرد؟

از همین مسیر، هندسه اهمیت تازه‌ای پیدا کرد. مربع. دایره. مثلث. خط. سطح. حجم.

این عناصر ساده به مصالح زبان‌های تصویری جدید تبدیل شدند.

کوبیسم؛ شکستن یک نگاه واحد

یکی از نقاط مهم در شکل‌گیری مدرنیسم، کوبیسم بود.

پابلو پیکاسو و ژرژ براک در سال‌های آغازین سده بیستم، شیوه‌ای تازه برای نگاه کردن به جهان ایجاد کردند.

در کوبیسم، یک شیء دیگر الزاماً از یک زاویه واحد دیده نمی‌شود.

سطوح مختلف می‌توانند هم‌زمان در یک تصویر حضور داشته باشند.

فرم‌ها شکسته می‌شوند.

فضا تخت‌تر می‌شود.

و رابطه میان شیء و پس‌زمینه تغییر می‌کند.

این اتفاق تأثیر عمیقی بر طراحی گرافیک گذاشت.

زیرا طراحان نیز شروع کردند به فکر کردن درباره اینکه:

آیا تصویر حتماً باید یک پنجره به جهان باشد؟

یا می‌تواند خودش یک ساختار مستقل باشد؟

فوتوریسم؛ ستایش سرعت

فوتوریسم در ایتالیا شکل گرفت و شیفتگی شدیدی نسبت به سرعت، ماشین، انرژی و زندگی مدرن داشت.

در آثار فوتوریستی، خطوط مورب، تکرار فرم‌ها، حرکت و ریتم اهمیت زیادی پیدا کردند.

این جریان نشان داد که طراحی می‌تواند مفهوم **حرکت** را بدون حرکت واقعی نشان دهد.

یک فرم چند بار تکرار می‌شود.

خطوط کشیده می‌شوند.

حروف جابه‌جا می‌شوند.

و صفحه به صحنه‌ای برای نمایش انرژی تبدیل می‌شود.

این ایده بعدها در پوستر، تبلیغات و تایپوگرافی بسیار اثرگذار شد.

دادائیسم؛ وقتی نظم باید شکسته شود

اما همه هنرمندان مدرن به دنبال نظم نبودند.

دادائیسم در واکنش به فضای جنگ جهانی اول شکل گرفت.

دادائیست‌ها به بسیاری از ارزش‌های پذیرفته‌شده هنر و جامعه اعتراض کردند.

آن‌ها از کلاژ، ترکیب‌های غیرمنطقی، متن‌های پراکنده و تصاویر آماده استفاده کردند.

در اینجا یک اتفاق مهم رخ داد:

طراحی فهمید که می‌تواند از بی‌نظمی نیز معنا بسازد.

این اندیشه بعدها در بسیاری از جریان‌های گرافیکی قرن بیستم بازگشت.

سوررئالیسم؛ ورود ناخودآگاه به تصویر

سوررئالیسم نیز یکی از جریان‌های مهم مدرنیسم بود.

هنرمندانی مانند سالوادور دالی، رنه ماگريت و دیگران تلاش کردند مرز میان واقعیت و خیال را جابه‌جا کنند.

تصاویر آشنا در موقعیت‌های غیرممکن قرار گرفتند.

اشیا اندازه‌های غیرطبیعی پیدا کردند.

و جهان روزمره به فضایی برای تجربه ناخودآگاه تبدیل شد.

برای طراحی گرافیک، این جریان یک امکان مهم ایجاد کرد:

تصویر لازم نیست فقط اطلاعات را توضیح دهد؛ می‌تواند ذهن مخاطب را به پرسش وادارد.

ساختارشکنی از دل مدرنیسم

بنابراین مدرنیسم یک حرکت یک‌جهته نبود.

برخی جریان‌ها به سمت نظم رفتند.

برخی به سمت هندسه.

برخی به سمت سرعت.

برخی به سمت بی‌نظمی.

برخی به سمت ناخودآگاه.

برخی به سمت فناوری.

اما همه در یک مسئله مشترک بودند:

جست‌وجوی زبانی تازه برای انسان تازه.

این نکته برای فهم مفهوم «سبک» بسیار مهم است.

سبک زمانی به وجود می‌آید که یک جامعه یا گروهی از هنرمندان، در برابر مسئله‌ای مشترک، به مجموعه‌ای از پاسخ‌های فرمال نزدیک شوند.

پیت موندریان؛ جهانی از خطوط و نسبت‌ها

پیت موندریان یکی از مهم‌ترین چهره‌های مدرنیسم بود.

او به تدریج نقاشی خود را از بازنمایی طبیعت دور کرد و به ساختاری از خطوط افقی و عمودی، سطوح و رنگ‌های محدود رسید.

آثار او شاید در نگاه نخست ساده به نظر برسند.

اما پشت این سادگی، نظامی دقیق از نسبت‌ها و تعادل وجود دارد.

خطوط. سطوح. فاصله‌ها و رنگ‌ها. همگی در رابطه با یکدیگر معنا پیدا می‌کنند.

موندریان نشان داد که:

یک زبان فرمال می‌تواند تقریباً بدون تصویرسازی نیز هویت داشته باشد.

دِ استایل؛ وقتی هنر تبدیل به نظام شد

جریان دِ استایل در هلند، با چهره‌هایی مانند موندریان و تئو فان دوسبورگ، به دنبال ساختن زبان تصویری مبتنی بر هندسه، خطوط افقی و عمودی و رنگ‌های بنیادین بود.

این جریان یکی از نمونه‌های بسیار روشن تبدیل عناصر بصری به یک نظام است.

اگرچه آثار مختلف تفاوت داشتند، اما مخاطب می‌توانست روابط مشترکی میان آن‌ها تشخیص دهد.

این یعنی:

هویت فقط در یک اثر نبود؛ در قواعد تولید اثر وجود داشت.

و این دقیقاً همان چیزی است که در جست‌وجوی زبان فرمال باید به آن توجه کنیم.

هنر مدرن و معماری

مدرنیسم تنها نقاشی و گرافیک را تغییر نداد.

معماری نیز دگرگون شد.

ساختمان‌ها به سمت فرم‌های ساده‌تر حرکت کردند.

تزئینات تاریخی کاهش یافتند.

مصالص صنعتی مانند فولاد، بتن و شیشه اهمیت بیشتری پیدا کردند.

و رابطه میان عملکرد، سازه و فرم به موضوعی مرکزی تبدیل شد.

معماری مدرن نشان داد که یک فرهنگ می‌تواند از فناوری زمان خود، زبان فرمی تازه بسازد.

این همان نقطه‌ای است که رابطه هنر و جامعه دوباره اهمیت پیدا می‌کند.

«فرم تابع عملکرد است»

جمله معروف «فرم تابع عملکرد است» معمولاً به معماری مدرن نسبت داده می‌شود، هرچند تاریخچه و برداشت‌های مختلفی از آن وجود دارد.

اما اندیشه پشت آن روشن است:

فرم نباید بدون دلیل وجود داشته باشد.

ساختار. عملکرد. ماده و نیاز انسان.

باید در طراحی با یکدیگر رابطه داشته باشند.

این تفکر بعدها به طراحی گرافیک نیز منتقل شد.

طراحی گرافیک؛ از اثر به ارتباط

مدرنیسم نقش طراح گرافیک را نیز تغییر داد.

طراح دیگر صرفاً کسی نبود که یک صفحه را زیبا کند.

او باید اطلاعات را سازمان می‌داد.

اولویت‌ها را تعیین می‌کرد.

چشم مخاطب را هدایت می‌کرد.

تصویر و متن را هماهنگ می‌کرد.

و برای رسانه‌ای مشخص، راه‌حل بصری پیدا می‌کرد.

به همین دلیل، طراحی گرافیک مدرن بیش از گذشته با مفاهیمی مانند:

نظم، ساختار، خوانایی، عملکرد و ارتباط

پیوند خورد.

اما مدرنیسم یک تضاد درونی داشت

مدرنیسم می‌خواست از گذشته فاصله بگیرد.

اما خودش خیلی زود تبدیل به گذشته شد.

این یکی از تناقض‌های بزرگ تاریخ طراحی است.

جریانی که برای شکستن سنت‌ها به وجود آمده بود، به مجموعه‌ای از قواعد تبدیل شد.

مربع. شبکه. حروف ساده. رنگ‌های محدود. فضای خالی و ترکیب‌بندی منظم.

این عناصر آن‌قدر تکرار شدند که چیزی که قرار بود «آزادی از سنت» باشد، خودش به سنت تبدیل شد.

و نسل بعد ناچار شد دوباره علیه آن شورش کند.

مدرنیسم و مسئله جهان‌شمولی

یکی از آرمان‌های بزرگ مدرنیسم، رسیدن به زبان‌هایی بود که بتوانند فراتر از فرهنگ‌های محلی ارتباط برقرار کنند.

اما این آرمان یک پرسش مهم ایجاد کرد:

آیا واقعاً می‌توان زبان بصری جهان‌شمول ساخت؟

آیا یک مربع در تهران همان چیزی را می‌گوید که در توکیو؟

آیا یک ترکیب‌بندی مینیمال در همه فرهنگ‌ها یک معنا دارد؟

آیا حذف تزئینات واقعاً بی‌طرف است؟

یا این زبان نیز محصول تاریخ و فرهنگ خاصی است؟

این پرسش‌ها بعدها در نقد مدرنیسم بسیار مهم شدند.

مدرنیسم؛ حذف فرهنگ یا ساختن زبان تازه؟

یکی از نقدهای مهم به مدرنیسم این بود که تلاش برای ساختن زبان جهانی، گاهی تفاوت‌های فرهنگی را کم‌رنگ می‌کند.

اگر همه از یک هندسه استفاده کنند.

اگر همه از یک شبکه استفاده کنند.

اگر همه از یک نوع تایپوگرافی استفاده کنند.

اگر همه از یک منطق ترکیب‌بندی پیروی کنند.

در نهایت، چه چیزی باقی می‌ماند که بتواند بگوید:

این اثر متعلق به این فرهنگ است؟

این پرسش برای ایران بسیار جدی است.

زیرا مسئله ما تنها این نیست که چرا از سبک‌های جهانی استفاده می‌کنیم.

مسئله این است که:

چرا در کنار آن‌ها زبان فرمال خودمان را توسعه نداده‌ایم؟

ایران و مدرنیسم؛ یک برخورد ناتمام

مدرنیسم در ایران نیز وارد شد و بر معماری، نقاشی، گرافیک و آموزش هنر تأثیر گذاشت.

اما ورود مدرنیسم به ایران در بستری کاملاً متفاوت از اروپای صنعتی اتفاق افتاد.

ایران تجربه تاریخی، معماری، هنرهای سنتی، نظام‌های نوشتاری و ساختارهای فرهنگی خاص خود را داشت.

اما زبان‌های مدرن عمدتاً از مسیر آموزش، ترجمه، دانشگاه، ارتباط با اروپا و جریان‌های هنری وارد شدند.

این مسئله الزاماً منفی نیست.

هیچ فرهنگی در خلأ زندگی نمی‌کند.

مشکل از جایی آغاز می‌شود که دریافت یک زبان خارجی جای توسعه زبان بومی را بگیرد.

یک تفاوت اساسی

باید میان دو اتفاق تفاوت بگذاریم:

تأثیرپذیری

تأثیرپذیری طبیعی است.

همه هنرها از یکدیگر یاد می‌گیرند.

اما تأثیرپذیری زمانی به زبان تبدیل می‌شود که فرهنگ دریافت‌کننده بتواند آن را بازتفسیر کند.

اگر یک طراح ایرانی از هندسه مدرن استفاده کند و آن را با منطق معماری ایرانی پیوند دهد، اتفاقی تازه رخ می‌دهد.

اما اگر فقط همان زبان را بدون تغییر تکرار کند، نتیجه بیشتر شبیه نسخه‌ای محلی از یک زبان خارجی خواهد بود.

مدرنیسم و میراث ایرانی

اینجا باید یک اشتباه رایج را کنار بگذاریم.

برای ساختن زبان فرمال ایرانی، لازم نیست به گذشته برگردیم و همه چیز را سنتی کنیم.

این کار نه ممکن است و نه مطلوب.

قرار نیست دوباره پوسترهایی بسازیم که فقط کاشی و اسلیمی و نگارگری داشته باشند.

قرار نیست هر اثر ایرانی مجبور باشد از رنگ فیروزه‌ای و نقوش سنتی استفاده کند.

این‌ها **واژگان** هستند.

ما به **دستور زبان** نیاز داریم.

اگر نگارگری را تحلیل کنیم

نگارگری ایرانی فقط مجموعه‌ای از شکل‌ها نیست.

در آن می‌توان ویژگی‌هایی مانند:

چندلایه بودن فضا.

هم‌زمانی چند رویداد.

نبود یک نقطه دید واحد.

تغییر مقیاس بر اساس اهمیت.

سطوح گسترده.

ریتم حرکت چشم.

و رابطه متفاوت میان متن و تصویر

را بررسی کرد.

اگر این ویژگی‌ها به زبان طراحی معاصر ترجمه شوند، نتیجه دیگر «نگارگری روی پوستر» نیست.

بلکه می‌تواند **ساختاری برگرفته از منطق نگارگری** باشد.

این تفاوت، دقیقاً همان تفاوت میان نقش و زبان است.

اگر فرش را تحلیل کنیم

فرش ایرانی نیز فقط نقش‌های زیبا ندارد.

در بسیاری از گونه‌های فرش، می‌توان نظام‌هایی از:

مرکز. حاشیه. تکرار. تقارن. ریتم. تقسیم سطح. تراکم. و رابطه میان جزء و کل را دید.

این‌ها ویژگی‌های فرمال هستند.

و می‌توانند موضوع طراحی باشند.

یک طراح می‌تواند بدون استفاده مستقیم از هیچ نقش سنتی، از منطق تقسیم سطح فرش برای ساخت صفحه استفاده کند.

در این حالت، مخاطب شاید حتی نداند این ساختار از فرش آمده است.

اما زبان اثر می‌تواند ریشه ایرانی داشته باشد.

این دقیقاً همان نقطه‌ای است که پژوهش ما به آن نیاز دارد.

اگر معماری ایران را تحلیل کنیم

معماری ایران نیز تنها گنبد و کاشی نیست.

حیات مرکزی.

محور.

تقارن.

نسبت پر و خالی.

سایه.

تکرار.

ورود تدریجی.

لایه بندی فضا.

هندسه.

و رابطه میان درون و بیرون.

همگی می توانند موضوع مطالعه فرمال باشند.

اگر این منطرها به طراحی گرافیک ترجمه شوند، معماری دیگر فقط منبع تصویر نیست.

منبع ساختار می شود.

و این شاید همان چیزی باشد که کم داشته ایم

ما در ایران منابع بصری فراوانی داریم.

اما منابع بصری با زبان فرمال یکسان نیستند.

یک نقش می تواند زیبا باشد.

یک کاشی می تواند ایرانی باشد.

یک خطاطی می تواند ایرانی باشد.

یک نگاره می‌تواند ایرانی باشد.

اما هیچ‌کدام به تنهایی یک زبان فرمال معاصر ایجاد نمی‌کنند.

زبان زمانی شکل می‌گیرد که:

عناصر شناخته شوند.

روابط میان آن‌ها کشف شوند.

قواعد استخراج شوند.

قواعد آزمایش شوند.

آموزش داده شوند.

و در نهایت:

به نسل بعد منتقل شوند.

مدرنیسم چه چیزی به مسئله ما اضافه می‌کند؟

مدرنیسم یک درس بزرگ دارد:

برای ساختن آینده، باید جرئت بازتعریف گذشته را داشت.

نه باید گذشته را پرستید.

نه باید آن را حذف کرد.

باید آن را مطالعه کرد.

تحلیل کرد.

شکست.

بازسازی کرد.

و دوباره به زمان خود آورد.

این همان کاری است که بسیاری از جنبش‌های مدرن با میراث هنری انجام دادند.

آن‌ها از سنت عبور کردند تا زبان جدید بسازند.

اما این عبور همیشه به معنای نابودی گذشته نبود.

گاهی به معنای **تبدیل گذشته به ماده خام آینده** بود.

مدرنیسم؛ لحظه‌ای که فرم اندیشیدن شد

پیش از مدرنیسم، فرم اغلب چیزی بود که هنرمند با آن اثر می‌ساخت.

در مدرنیسم، فرم خودش تبدیل به موضوع تفکر شد.

چرا خط اینجاست؟

چرا این اندازه؟

چرا این رنگ؟

چرا این فاصله؟

چرا این نسبت؟

چرا این حذف؟

این پرسش‌ها، طراحی را از سطح ذوق شخصی بالاتر بردند.

و آن را به قلمرو اندیشه وارد کردند.

فرم دیگر فقط چیزی برای دیدن نبود؛ چیزی برای فکر کردن بود.

پایان فصل؛ مسئله‌ای که هنوز حل نشده است

مدرنیسم به ما یاد داد که زبان تصویری می‌تواند ساخته شود.

می‌توان عناصر را انتخاب کرد.

می‌توان روابط را تعریف کرد.

می‌توان قواعد ساخت.

می‌توان آموزش داد.

و می‌توان یک زبان را در رسانه‌های گوناگون گسترش داد.

اما مدرنیسم هم‌زمان یک هشدار بزرگ برای ما دارد.

اگر زبان جهانی را بدون بازاندیشی بپذیریم، ممکن است به جایی برسیم که همه چیز درست طراحی شده باشد، اما هیچ چیز **متعلق** نباشد.

اثر ممکن است حرفه‌ای باشد.

زیبا باشد. خوانا باشد. مدرن باشد.

اما اگر ساختار آن می‌توانست در هر جای دیگری از جهان تولید شود، چه چیزی آن را به فرهنگ ما پیوند می‌دهد؟

اینجا دیگر پرسش این نیست که:

«چگونه یک طرح را ایرانی کنیم؟»

پرسش عمیق‌تر این است:

«چگونه ایرانی بیندیشیم، بدون اینکه مجبور باشیم ایرانی بودن را روی سطح طرح فریاد بزنیم؟»

شاید زبان فرمال واقعی دقیقاً از همین‌جا آغاز شود.

نه از نقش. نه از رنگ. نه از نماد. بلکه از **نحوه دیدن جهان**.

• ۲-۱۳. پست‌مدرنیسم

اگر مدرنیسم می‌خواست برای جهان تازه، زبانی تازه و منظم بسازد، پست‌مدرنیسم از جایی آغاز شد که انسان دیگر به وعده‌های آن زبان یکپارچه اعتماد نداشت.

مدرنیسم می‌گفت می‌توان به اصولی رسید که طراحی را روشن‌تر، منطقی‌تر و جهانی‌تر کنند.

پست‌مدرنیسم پرسید:

چه کسی گفته یک راه درست برای دیدن جهان وجود دارد؟

این پرسش، مسیر طراحی را تغییر داد.

پست مدرنیسم یک سبک واحد با شکل مشخص نیست. بیشتر یک **نگرش انتقادی** به مدرنیسم و ادعای آن درباره نظم، پیشرفت، عقلانیت و زبان جهانی است.

در طراحی گرافیک، این نگرش خود را با شکستن نظم، ترکیب سبک‌ها، بازگشت به تاریخ، بازی با معنا، استفاده از فرهنگ عامه و پذیرش چندصدایی نشان داد.

اگر مدرنیسم می‌خواست بگوید:

«این‌گونه باید طراحی کرد.»

پست مدرنیسم پاسخ داد:

«چه کسی این قانون را نوشته است؟»

پایان یک رؤیا

مدرنیسم در بخش بزرگی از سده بیستم به دنبال ساختن جهانی بهتر از راه نظم، علم، فناوری و طراحی بود.

اما جنگ‌های جهانی، بحران‌های سیاسی، مصرف‌گرایی، گسترش رسانه‌های جمعی و پیچیده‌تر شدن جامعه، اعتماد به این آرمان را کم‌رنگ کردند.

جهان مدرن قرار بود منطقی‌تر شود.

اما انسان هنوز جنگ می‌کرد.

شهرها بزرگ‌تر می‌شدند.

مصرف بیشتر می‌شد.

رسانه‌ها انسان را با تصویرهای بیشتری احاطه می‌کردند.

و زبان‌های به ظاهر بی‌طرف نیز معلوم شد که می‌توانند حامل قدرت و ایدئولوژی باشند.

در چنین شرایطی، نسل تازه‌ای از هنرمندان و طراحان شروع کرد به پرسیدن:

اگر نظم مدرن نتوانسته جهان را آن‌طور که وعده داده بود تغییر دهد، چرا باید همچنان به زبان آن وفادار بمانیم؟

شکستن شبکه

یکی از نمادهای مهم این تغییر، شبکه بود.

شبکه در سبک بین‌المللی نشانه نظم، خوانایی و عقلانیت بود.

اما طراح پست‌مدرن می‌توانست همان شبکه را بشکند.

متن می‌توانست کج شود.

تصویر می‌توانست بریده شود.

اندازه‌ها می‌توانستند عمداً نامتناسب باشند.

عناصر می‌توانستند روی یکدیگر قرار بگیرند.

فضای خالی می‌توانست از بین برود.

و حتی خوانایی می‌توانست عمداً مختل شود.

این کار صرفاً بی‌نظمی نبود.

شکستن نظم، خودش به یک انتخاب فرمال تبدیل شد.

وقتی قانون تبدیل به ماده خام می‌شود

این نکته بسیار مهم است.

پست‌مدرنیسم الزاماً ضد قانون نبود.

گاهی قانون را می‌شناخت و سپس آن را می‌شکست.

این تفاوت میان یک طراحی ضعیف و یک طراحی آگاهانه است.

اگر طراح نداند شبکه چیست، شکستن شبکه الزاماً معنایی ندارد.
اما اگر شبکه را بشناسد و عمداً از آن عبور کند، این شکست می‌تواند بخشی از زبان اثر باشد.
بنابراین:

شورش نیز به دانش نیاز دارد.

پست‌مدرنیسم از دل ناآگاهی درباره مدرنیسم به وجود نیامد.
از دل شناخت عمیق آن و نارضایتی از محدودیت‌هایش رشد کرد.
بازگشت گذشته
مدرنیسم تلاش کرده بود زبان خود را از بسیاری از سبک‌های تاریخی جدا کند.
اما پست‌مدرنیسم دوباره به گذشته نگاه کرد.

ستون کلاسیک.

تزئینات تاریخی.

نقوش قدیمی.

حروف سنتی.

سبک‌های مختلف.

همه می‌توانستند دوباره وارد طراحی شوند.

اما این بار نه الزاماً برای بازسازی گذشته.

بلکه برای بازی با گذشته.

یک فرم تاریخی می‌توانست در کنار یک فرم کاملاً مدرن قرار بگیرد.

یک ستون کلاسیک می‌توانست در یک ساختمان مدرن ظاهر شود.

یک حرف قدیمی می‌توانست در کنار یک تصویر معاصر قرار گیرد.

تاریخ دیگر آرشیو نبود.

به جعبه ابزار تبدیل شده بود.

کلاژ؛ جهان تکه تکه

کلاژ در شکل‌گیری بسیاری از زبان‌های پست‌مدرن اهمیت داشت.

تصویرهای مختلف از منابع مختلف کنار هم قرار می‌گرفتند.

عکس. نقاشی. متن. تبلیغات. روزنامه. تصاویر تاریخی و عناصر عامه‌پسند.

این ترکیب‌ها نشان می‌دادند که جهان معاصر خودش یک تصویر یکپارچه نیست.

ما هر روز با تکه‌هایی از اطلاعات مواجهیم.

خبر. تبلیغ. فیلم. عکس. نشانه. پیام. و تصویر.

پست‌مدرنیسم این تکه تکه بودن را پنهان نکرد.

آن را وارد طراحی کرد.

فرهنگ عامه وارد گالری شد

یکی از ویژگی‌های مهم پست‌مدرنیسم، از بین رفتن بخشی از مرز میان فرهنگ والا و فرهنگ عامه بود.

تبلیغات. مجلات. تلویزیون. کمیک. موسیقی. مد. بسته‌بندی. و حتی تصاویر مصرفی.

می‌توانستند وارد هنر و طراحی شوند.

این اتفاق اهمیت زیادی داشت.

زیرا طراحی گرافیک اساساً از همان ابتدا با فرهنگ عمومی ارتباط داشت.

پست‌مدرنیسم این رابطه را نه یک نقص، بلکه یک امکان دید.

معنا دیگر ثابت نیست

در مدرنیسم، طراح می‌توانست تصور کند که با سازمان‌دهی درست فرم، پیام روشن و مشخصی به مخاطب منتقل می‌شود.

اما پست‌مدرنیسم نسبت به این قطعیت بدبین‌تر بود.

یک تصویر می‌تواند چند معنا داشته باشد.

یک نشانه می‌تواند در فرهنگ‌های مختلف معنای متفاوتی پیدا کند.

یک متن می‌تواند در کنار تصویر، معنایی کاملاً متفاوت ایجاد کند.

در نتیجه، مخاطب دیگر فقط دریافت‌کننده پیام نیست.

او بخشی از ساختن معناست.

رولان بارت و مرگ مؤلف

اندیشه‌های رولان بارت در این زمینه اهمیت زیادی دارند.

او در مقاله مشهور خود درباره «مرگ مؤلف» استدلال کرد که معنا را نمی‌توان فقط به قصد خالق اثر محدود کرد.

مخاطب نیز در ساخت معنا نقش دارد.

این اندیشه تأثیر زیادی بر نگاه پست‌مدرن به متن، تصویر و نشانه گذاشت.

برای طراحی گرافیک، نتیجه مهم بود:

یک طراح نمی‌تواند همیشه کنترل کاملی بر معنایی که مخاطب از اثر دریافت می‌کند داشته باشد.

اثر پس از انتشار، وارد زندگی خودش می‌شود.

ژان بودریار؛ جهانی که تصویر جای واقعیت را می‌گیرد

ژان بودریار از متفکرانی بود که درباره رابطه میان نشانه، رسانه و واقعیت نوشت.

در جهان مصرفی و رسانه‌ای، انسان بیش از گذشته با تصویرهایی مواجه می‌شود که فقط واقعیت را بازنمایی نمی‌کنند.

گاهی خود تصویر تبدیل به واقعیت می‌شود.

برند. تبلیغ. شهرت. سبک زندگی و شخصیت‌های رسانه‌ای.

همگی می‌توانند تصویری بسازند که از خود واقعیت مهم‌تر شود.

برای طراحی گرافیک، این مسئله بسیار مهم است.

زیرا طراحی دیگر فقط چیزی را معرفی نمی‌کند.

گاهی خودِ واقعیت اجتماعی را می‌سازد.

پست‌مدرنیسم و هویت

در مدرنیسم، یک سازمان می‌توانست به دنبال یک هویت منسجم و یکپارچه باشد.

اما پست‌مدرنیسم با چندپارگی و چندلایگی هویت راحت‌تر بود.

یک برند می‌تواند هم سنتی باشد و هم مدرن.

هم جدی باشد و هم بازیگوش.

هم محلی باشد و هم جهانی.

این چندگانگی به طراحی اجازه می‌دهد از یک زبان واحد فاصله بگیرد.

اما در عین حال، یک خطر هم ایجاد می‌کند:

اگر همه‌چیز ممکن باشد، چگونه می‌توان سبک را تشخیص داد؟

ممفیس؛ شورش رنگی علیه نظم

گروه ممفیس در اوایل دهه ۱۹۸۰ به یکی از نمادهای طراحی پست‌مدرن تبدیل شد.

رنگ‌های تند.

هندسه‌های بازیگوش.

اشکال نامتعارف.

الگوهای شلوغ.

و ترکیب فرم‌هایی که به نظر می‌رسیدند نباید کنار هم قرار بگیرند.

این جریان عمداً با جدیت و نظم مدرنیسم فاصله گرفت.

اما نکته جالب این است که ممفیس نیز خیلی زود به یک سبک قابل تشخیص تبدیل شد.

یعنی حتی شورش علیه سبک، خودش سبک شد.

این یکی از طنزهای دوست‌داشتنی تاریخ طراحی است.

انسان‌ها حتی وقتی علیه قانون قیام می‌کنند، خیلی سریع برای قیامشان قانون می‌سازند.

دیوید کارسون؛ وقتی خوانایی شکست می‌خورد

در دهه‌های پایانی سده بیستم، دیوید کارسون یکی از چهره‌های مهم طراحی تجربی و پست‌مدرن شد.

در طراحی‌های او، متن می‌توانست شکسته، لایه‌لایه و دشوارخوان باشد.

تصویرها می‌توانستند برش بخورند.

حروف می‌توانستند در هم فرو بروند.

و ساختار صفحه می‌توانست عمداً بی‌ثبات باشد.

برای بسیاری از طراحان، این کار نوعی آزادی بود.

برای برخی دیگر، حمله‌ای به اصل خوانایی.

اما فارغ از قضاوت، یک چیز روشن بود:

خوانایی دیگر تنها ارزش طراحی نبود.

آیا هرج‌ومرج هم زبان دارد؟

این پرسش بسیار مهم است.

اگر همه چیز آزاد باشد، آیا دیگر چیزی به نام زبان فرمال باقی می‌ماند؟

پاسخ مثبت است.

حتی در یک طراحی شلوغ نیز انتخاب‌هایی وجود دارند.

نوع شلوغی. ریتم. تضاد. اندازه. تراکم. نوع تصویر. نوع حروف و رابطه میان لایه‌ها.

بنابراین پست‌مدرنیسم نشان داد که زبان فرمال لزوماً به معنای نظم هندسی نیست.

زبان می‌تواند از تضاد، شکست، آشفتگی و چندلایگی نیز ساخته شود.

پست‌مدرنیسم و گذشته ایران

اینجا پست‌مدرنیسم برای مسئله ما اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند.

زیرا یکی از ویژگی‌های آن، بازگشت به فرهنگ‌های تاریخی و محلی است.

در اینجا می‌توان یک امکان را تصور کرد:

چرا عناصر تاریخی ایران نباید وارد طراحی معاصر شوند؟

اما پاسخ باید با دقت داده شود.

اگر یک طراح فقط نقش اسلیمی را روی یک پوستر پست‌مدرن قرار دهد، اتفاق چندانی نیفتاده است.

اما اگر منطق چندلایگی نگارگری، ریتم فرش، هندسه معماری یا ساختار نوشتاری خوشنویسی را وارد زبان معاصر کند، اتفاق عمیق‌تری رخ می‌دهد.

پست‌مدرنیسم به ما اجازه می‌دهد گذشته را دوباره وارد گفت‌وگو کنیم.

اما هنوز یک مسئله باقی است:

چگونه گذشته را وارد کنیم بدون آنکه آن را به تزئین تبدیل کنیم؟

پست‌مدرنیسم؛ آزادی یا سرگردانی؟

پست‌مدرنیسم آزادی زیادی به طراح داد.

دیگر لازم نبود همه‌چیز منظم باشد.

لازم نبود یک زبان جهانی وجود داشته باشد.

لازم نبود سبک‌ها از یکدیگر جدا بمانند.

می‌توانستیم:

ایرانی باشیم.

اروپایی باشیم.

ژاپنی باشیم.

عامه‌پسند باشیم.

تاریخی باشیم.

مدرن باشیم.

و همه این‌ها را هم‌زمان تجربه کنیم.

اما این آزادی یک هزینه داشت:

ساختن هویت دشوارتر شد.

زیرا وقتی همه چیز قابل استفاده است، انتخاب معنا پیدا می‌کند.

و اگر انتخاب‌ها بر اساس یک منطق مشخص نباشند، طراحی به مجموعه‌ای از سلیقه‌ها تبدیل می‌شود.

پست‌مدرنیسم و خطر «هر چیزی مجاز است»

یکی از سوءبرداشت‌های رایج درباره پست‌مدرنیسم این است که هرچ‌ومرج را مساوی آزادی بدانیم.

اما یک اثر پست‌مدرن موفق معمولاً تصادفی نیست.

پشت آن انتخاب وجود دارد.

ارجاع وجود دارد.

تناقض وجود دارد.

طنز وجود دارد.

نقد وجود دارد.

و گاهی یک ساختار بسیار دقیق در پشت ظاهر آشفته پنهان شده است.

بنابراین:

آزادی بدون آگاهی، سبک نمی‌سازد؛ آشفته‌گی می‌سازد.

تفاوت مدرنیسم و پست‌مدرنیسم

اگر بخواهیم این دو را در ساده‌ترین شکل مقایسه کنیم:

مدرنیسم	پست‌مدرنیسم
نظم	چندلایگی
وحدت	تکثر
قانون	تفسیر
سادگی	پیچیدگی
بی‌طرفی	بیان و موضع
آینده	گذشته و حال در کنار هم
جهانی‌بودن محلی و جهانی	
شبکه	شکستن شبکه
خوانایی	امکان ابهام
یک زبان	چند زبان

البته این جدول نباید به معنای جدایی کامل این دو جریان فهمیده شود.

پست‌مدرنیسم بدون مدرنیسم قابل فهم نیست.

بسیاری از شورش‌های پست‌مدرن، پاسخ مستقیم به قواعد مدرن بودند.

پست‌مدرنیسم؛ بازگشت هویت‌های محلی

یکی از پیامدهای مهم پست‌مدرنیسم، افزایش توجه به تفاوت‌های فرهنگی بود.

اگر مدرنیسم به دنبال یک زبان عمومی بود، پست‌مدرنیسم به صداها و معنی‌های مختلف اجازه حضور بیشتری داد.

فرهنگ‌های محلی، زبان‌های بومی، تاریخ، اسطوره، عامه و هویت‌های منطقه‌ای همگی دوباره وارد میدان طراحی شدند.

این برای ایران یک فرصت مهم ایجاد می‌کند.

زیرا می‌توان گفت:

برای دیده شدن در جهان، الزاماً نباید شبیه زبان غالب جهان طراحی کرد.

می‌توان از تفاوت خود به عنوان ماده طراحی استفاده کرد.

اما تفاوت با تزئین فرق دارد

اینجا دوباره به مسئله مرکزی مقاله برمی‌گردیم.

یک اثر می‌تواند از ده‌ها نماد ایرانی استفاده کند و هنوز از نظر زبان فرمال، کاملاً غیرایرانی باشد.

ممکن است:

نقش ایرانی داشته باشد.

رنگ ایرانی داشته باشد.

خط ایرانی داشته باشد.

حتی تصویر معماری ایرانی داشته باشد.

اما اگر: شبکه، تناسب، ساختار، ریتم، هندسه و منطق ترکیب‌بندی

کاملاً از زبان دیگری آمده باشند، ایرانی بودن اثر بیشتر در سطح **نشانه** باقی می‌ماند.

پست‌مدرنیسم به ما امکان استفاده از میراث را می‌دهد.

اما برای ساختن زبان، باید یک قدم عمیق‌تر برویم.

ایران؛ نه یک سبک، بلکه چندین امکان

شاید یکی از اشتباهات ما این باشد که منتظر یک «سبک ایرانی» واحد هستیم.

اما شاید ایران باید مجموعه‌ای از زبان‌های فرمال باشد.

زبان برخاسته از هندسه معماری.

زبان برخاسته از نگارگری.

زبان برخاسته از خوشنویسی.

زبان برخاسته از فرش.

زبان برخاسته از باغ ایرانی.

زبان برخاسته از معماری کویری.

زبان برخاسته از فرهنگ‌های گوناگون ایران.

این زبان‌ها می‌توانند با یکدیگر متفاوت باشند، اما ریشه مشترکی در شیوه نگاه به فضا، ریتم، نسبت، ماده و تصویر داشته باشند.

شاید «فرمال ایرانی» قرار نیست یک سبک واحد باشد.

شاید یک خانواده از زبان‌هاست.

پست‌مدرنیسم و امکان بازتعریف ایرانی بودن

پست‌مدرنیسم یک امکان مهم به ما می‌دهد:

ایرانی بودن دیگر مجبور نیست به معنای بازسازی گذشته باشد.

می‌توان گذشته را انتخاب کرد.

تغییر داد.

ترکیب کرد.

تحلیل کرد.

و دوباره ساخت.

می‌توان یک عنصر از معماری هخامنشی را با هندسه معاصر ترکیب کرد.

می‌توان منطق نگارگری را با عکاسی معاصر پیوند داد.

می‌توان ساختار فرش را به شبکه طراحی تبدیل کرد.

می‌توان ریتم خوشنویسی را به طراحی حروف ترجمه کرد.

اما شرط همه این‌ها یک چیز است:

باید منطق را شناخت.

از «بازگشت به ریشه» تا «ساختن آینده»

هدف این پژوهش نباید بازگشت نوستالژیک به گذشته باشد.

اگر قرار باشد فقط آثار تاریخی را تکرار کنیم، زبان تازه‌ای ساخته نمی‌شود.

ما باید کاری دشوارتر انجام دهیم:

گذشته را باز کنیم.

اجزایش را جدا کنیم.

منطقش را پیدا کنیم.

بفهمیم چرا زیباست.

چرا متعادل است.

چرا ایرانی به نظر می‌رسد.

و سپس ببینیم کدام یک از آن قواعد هنوز می‌توانند در جهان امروز کار کنند.

این یعنی به جای تقلید از گذشته، از آن استخراج کنیم.

پست‌مدرنیسم و پایان یک توهّم

پست‌مدرنیسم به ما یادآوری کرد که هیچ زبان بصری کاملاً بی‌طرف و جهان‌شمول نیست.

هر فرم تاریخی دارد.

هر انتخاب فرهنگی دارد.

هر نظم، ایدئولوژی خاص خود را دارد.

و هر زبان می‌تواند به قدرت تبدیل شود.

پس اگر می‌خواهیم درباره نبود یک زبان فرمال ایرانی صحبت کنیم، نباید فقط بپرسیم:

«چرا طراحان ایرانی از سبک‌های خارجی استفاده کردند؟»

پرسش عمیق‌تر این است:

چرا ما کمتر تلاش کردیم زبان خودمان را به همان اندازه نظری، ساختاری و قابل آموزش کنیم؟

پست‌مدرنیسم دیوارهای زیادی را شکست.

سبک‌ها را با هم آمیخت.

گذشته را بازگرداند.

فرهنگ‌های محلی را دوباره وارد میدان کرد.

شبکه را شکست.

خوانایی را به چالش کشید.

و به طراح اجازه داد آزادتر باشد.

اما آزادی، به تنهایی هویت نمی‌سازد.

برای ساختن یک زبان فرمال، هنوز به چیزی نیاز داریم که از مدرنیسم، باوهاوس و حتی سنت‌های کهن‌تر آموخته‌ایم:

ساختار.

تفاوت پست مدرنیسم با یک آشفتگی تصادفی در همین جاست.

پست مدرنیسم می گوید:

می توانی قوانین را بشکنی.

اما برای شکستن قانون، ابتدا باید بدانی چه قانونی را شکسته ای.

و شاید اینجا دوباره به مسئله اصلی خودمان بازگردیم.

ما در ایران میراثی عظیم داریم.

اما آیا قواعد آن را شناخته ایم؟

آیا هندسه اش را نوشته ایم؟

آیا منطق فضایی اش را استخراج کرده ایم؟

آیا ریتمش را تحلیل کرده ایم؟

آیا آن را به روش طراحی تبدیل کرده ایم؟

آیا در مدرسه های طراحی آموزش داده ایم؟

اگر پاسخ بسیاری از این پرسش ها منفی باشد، شاید مسئله این نباشد که ایران زبان فرمال ندارد.

شاید زبان فرمال ایران وجود داشته، اما ما هنوز آن را از میان هزاران سال تصویر، معماری، خط، نقش و فضا استخراج نکرده ایم.

و این دقیقاً همان جایی است که تاریخ جهان باید کنار برود و ایران وارد روایت شود.

• ۱۴-۲. عصر دیجیتال

اگر مدرنیسم با ماشین آغاز شد و پست مدرنیسم با تردید نسبت به قواعد آن ادامه یافت، عصر دیجیتال جهانی را وارد مرحله ای کرد که در آن خود ابزار طراحی تغییر کرد.

تا پیش از آن، طراح با کاغذ، مرکب، قلم، چاپ، فیلم، دوربین و مواد فیزیکی کار می کرد.

اما رایانه آمد. بعد صفحه نمایش. بعد اینترنت. بعد تلفن همراه و در نهایت، جهانی که در آن تصویر دیگر الزاماً روی یک سطح ثابت قرار ندارد.

می‌تواند حرکت کند. تغییر کند. واکنش نشان دهد. تولید شود. تکثیر شود و حتی توسط خود مخاطب تغییر پیدا کند. عصر دیجیتال فقط یک ابزار تازه به طراح نداد.

تعریف «فرم» را تغییر داد.

از صفحه به صفحه‌نمایش

در طراحی چاپی، صفحه یک سطح ثابت است.

اندازه مشخص دارد.

مرز مشخص دارد.

مخاطب آن را می‌بیند و تمام.

اما صفحه‌نمایش چنین نیست.

اندازه آن می‌تواند تغییر کند.

محتوا می‌تواند حرکت کند.

رنگ می‌تواند تغییر کند.

تصویر می‌تواند صدا داشته باشد.

متن می‌تواند ظاهر و ناپدید شود.

مخاطب می‌تواند روی آن کلیک کند.

و حتی ترتیب تجربه را تغییر دهد.

در نتیجه، طراحی دیگر فقط مسئله «چگونه دیده شدن» نیست.

به مسئله **چگونه تجربه شدن** نیز تبدیل می‌شود.

رایانه؛ ابزار یا همکار؟

با ورود رایانه، بسیاری تصور کردند که طراحی ساده‌تر شده است.

تا حدی درست بود.

ویرایش سریع‌تر شد.

تغییر اندازه آسان شد.

رنگ‌ها قابل کنترل‌تر شدند.

تکثیر تقریباً بی‌هزینه شد.

و امکان آزمایش افزایش یافت.

اما یک اتفاق عجیب نیز رخ داد:

تعداد انتخاب‌ها به شکل انفجاری افزایش پیدا کرد.

هزاران نوع حرف.

هزاران رنگ.

افکت‌های بی‌شمار.

تصویرسازی.

فیلتر.

حرکت.

سه‌بعدی.

و ده‌ها امکان دیگر.

رایانه مشکل طراحی را حل نکرد.

فقط تعداد راه‌های اشتباه طراحی کردن را بیشتر کرد.

انقلاب نرم‌افزاری

نرم افزارهای طراحی در دهه های پایانی سده بیستم به ابزار اصلی بسیاری از طراحان تبدیل شدند.

فتوشاپ، ایلوستریتور، کورل دراو و نرم افزارهای صفحه آرایی، روند تولید اثر را دگرگون کردند.

طراحی که پیش تر باید بسیاری از عملیات را با دست انجام می داد، اکنون می توانست:

فرم را جابه جا کند.

نسخه های متعدد بسازد.

لایه ها را تغییر دهد.

رنگ را آزمایش کند.

تصویر را اصلاح کند.

و نتیجه را در چند ثانیه ببیند.

این تغییر فقط سرعت را افزایش نداد.

فرایند اندیشیدن طراح را نیز تغییر داد.

لایه؛ معماری تازه تصویر

یکی از مهم ترین مفاهیم طراحی دیجیتال، مفهوم **لایه** است.

در جهان فیزیکی، اگر چیزی روی چیزی نقاشی شود، تغییر آن دشوار است.

اما در محیط دیجیتال، تصویر می تواند از لایه های جداگانه تشکیل شود.

تصویر. متن. رنگ. نور. بافت. افکت و عناصر دیگر هر کدام می توانند مستقل از دیگری تغییر کنند. این شیوه، نگاه جدیدی به ساخت تصویر ایجاد کرد. اثر دیگر یک سطح واحد نبود **یک معماری چندلایه بود.**

فرم دیگر ثابت نیست

در عصر چاپ، اگر یک پوستر طراحی می کردیم، فرم آن نهایی بود.

اما در رسانه دیجیتال، فرم می تواند متغیر باشد.

در صفحه رایانه یک شکل داشته باشد.

در تلفن همراه شکل دیگری.

در حالت افقی متفاوت باشد.

در حالت عمودی تغییر کند.

و حتی بر اساس رفتار کاربر، تغییر کند.

بنابراین مفهوم فرم از «شکل نهایی» به **فرایند تغییر شکل** نزدیک شد.

این تحول، یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های طراحی دیجیتال با طراحی سنتی است.

طراحی واکنش‌گرا؛ یک فرم، چند وضعیت

در طراحی دیجیتال، یک اثر ممکن است برای اندازه‌های مختلف صفحه طراحی شود.

در نتیجه، طراح دیگر فقط یک ترکیب‌بندی نمی‌سازد.

او یک **سامانه** می‌سازد.

سامانه‌ای که باید بتواند در شرایط مختلف همچنان هویت خود را حفظ کند.

این موضوع یک نکته بسیار مهم برای زبان فرمال دارد.

اگر زبان بصری فقط در یک اندازه و یک ترکیب جواب بدهد، زبان قدرتمندی نیست.

یک زبان فرمال واقعی باید بتواند:

تغییر اندازه دهد.

تغییر رسانه دهد.

تغییر محتوا دهد.

و همچنان قابل تشخیص باقی بماند.

اینترنت؛ تولد یک فضای بی‌مرز

اینترنت یکی از بزرگ‌ترین تغییرات تاریخ ارتباط تصویری بود.

برای نخستین بار، یک اثر می‌توانست تقریباً در همان لحظه‌ای که در یک نقطه جهان منتشر می‌شود، در نقطه‌ای دیگر دیده شود.

مرزهای جغرافیایی ضعیف‌تر شدند.

طراح ایرانی می‌توانست آثار طراح ژاپنی را ببیند.

طراح ژاپنی می‌توانست آثار طراح برزیلی را ببیند.

و هر دو می‌توانستند از یک ابزار استفاده کنند.

این اتفاق فرصت بزرگی بود.

اما یک خطر هم داشت:

همه شروع کردند به دیدن یکدیگر.

جهانی شدن سرعت گرفت

پیش از اینترنت، انتقال سبک‌ها زمان می‌برد.

اما اینترنت این فاصله را تقریباً از بین برد.

یک سبک در یک شهر شکل می‌گیرد.

یک هفته بعد در هزاران صفحه دیده می‌شود.

یک طراح چیزی تولید می‌کند.

روز بعد هزاران نفر آن را بازتولید می‌کنند.

در نتیجه، سبک‌ها سریع‌تر متولد می‌شوند، سریع‌تر مشهور می‌شوند و سریع‌تر هم از بین می‌روند.

عصر دیجیتال، سرعت تغییر زبان بصری را چند برابر کرد.

صفحه‌نمایش؛ خانه جدید تصویر

تصویر دیگر فقط روی پوستر و کتاب نیست.

اکنون روی:

وبگاه. تلفن همراه. رسانه‌های اجتماعی. نرم‌افزارها. بازی‌ها. سامانه‌های آموزشی. نمایشگرهای شهری و محیط‌های تعاملی حضور دارد. این گستردگی باعث شد طراحی گرافیک با حوزه‌هایی مانند طراحی تجربه، حرکت، صدا، برنامه‌ریزی و فناوری بیش از گذشته درآمیزد. مرز میان رشته‌ها شروع به محو شدن کرد.

هویت بصری در عصر دیجیتال

در گذشته، هویت یک سازمان ممکن بود مجموعه‌ای از نشانه، رنگ، حروف و قواعد چاپی باشد.

اما امروز هویت باید بتواند در محیط‌های بسیار بیشتری زندگی کند.

نشان باید در اندازه کوچک قابل تشخیص باشد.

رنگ باید روی نمایشگرهای مختلف کار کند.

حروف باید خوانا باشند.

حرکت باید بخشی از هویت شود.

حتی صدا نیز می‌تواند به هویت برند اضافه شود.

بنابراین هویت بصری از یک «مجموعه عناصر» به یک **سامانه زنده** تبدیل شده است.

از نشان به رفتار

در عصر دیجیتال، یک نشان فقط تصویری ثابت نیست.

ممکن است هنگام بارگذاری تغییر کند.

حرکت کند.

واکنش نشان دهد.

باز شود.

بسته شود.

یا به شکل‌های مختلف ظاهر شود.

در نتیجه، مفهوم هویت نیز تغییر می‌کند.

هویت دیگر فقط این نیست که:

«ما چگونه دیده می‌شویم؟»

بلکه این است:

«ما چگونه رفتار می‌کنیم؟»

این تغییر، مفهوم زبان فرمال را نیز گسترده‌تر می‌کند.

حرکت؛ عنصر تازه زبان بصری

در طراحی چاپی، طراح با:

نقطه.

خط.

سطح.

رنگ.

و فضا

کار می‌کرد.

در عصر دیجیتال، یک عنصر دیگر به این مجموعه اضافه شد:

زمان.

یک خط می‌تواند ظاهر شود.

حرکت کند.

تغییر مسیر دهد.

ناپدید شود.

پس زمان به بخشی از فرم تبدیل شد.

این یعنی زبان بصری دیگر فقط در فضا ساخته نمی‌شود.

در فضا و زمان ساخته می‌شود.

طراحی متحرک

گرافیک متحرک یکی از مهم‌ترین شاخه‌های عصر دیجیتال شد.

عنوان‌ها حرکت کردند.

نشانه‌ها جان گرفتند.

تصاویر تغییر کردند.

و اطلاعات به شکل مرحله‌به‌مرحله نمایش داده شد.

در اینجا طراح باید علاوه بر ترکیب‌بندی، ریتم نیز بشناسد.

مکث.

شتاب.

تکرار.

حرکت.

تغییر.

و پایان.

در نتیجه، طراحی به چیزی نزدیک شد که پیش‌تر بیشتر در سینما و انیمیشن دیده می‌شد.

فرم، زمان‌مند شد.

نسل تصویرهای تولیدشده با رایانه

با گسترش ابزارهای تولید تصویر، سه بعدی سازی و پردازش دیجیتال، مرز میان عکاسی، تصویرسازی و طراحی نیز تغییر کرد.

اکنون می توان جهانی ساخت که هرگز وجود خارجی نداشته است.

یک ساختمان غیرممکن.

یک انسان غیرواقعی.

یک شهر خیالی.

یا جهانی که قوانین فیزیکی خود را دارد.

این مسئله یک پرسش تازه ایجاد کرد:

اگر تصویر دیگر الزاماً ثبت واقعیت نباشد، طراح چه چیزی را باید طراحی کند؟

پاسخ، دوباره به مفهوم زبان بازمی گردد.

عصر الگوریتم

در مرحله ای دیگر، طراحی حتی از دست مستقیم طراح خارج شد.

الگوریتم ها می توانند فرم تولید کنند.

الگو بسازند.

رنگ انتخاب کنند.

چندین ترکیب ایجاد کنند.

و حتی بر اساس داده ها، نتیجه را تغییر دهند.

این یعنی فرم می تواند از یک دستورالعمل تولید شود.

به جای اینکه طراح یک اثر بسازد، ممکن است قواعد ساخت هزاران اثر را طراحی کند.

این تغییر بسیار عمیق است.

چون ما دوباره به همان مفهوم قدیمی برمی‌گردیم:

قانون.

زبان فرمال در عصر دیجیتال

اکنون اهمیت زبان فرمال حتی بیشتر شده است.

زیرا اگر یک طراح بخواهد یک سامانه بصری بزرگ بسازد، نمی‌تواند برای هر تصویر از صفر تصمیم بگیرد.

باید قواعدی داشته باشد.

نسبت‌ها.

فاصله‌ها.

رنگ‌ها.

حروف.

حرکت.

شکل.

تصویر.

و رفتار.

این قواعد باید بتوانند بارها و بارها اجرا شوند.

در نتیجه، عصر دیجیتال بیش از هر دوره دیگری طراحی را به مفهوم **سامانه** نزدیک کرده است.

اما یک مشکل بزرگ وجود دارد

اگر ابزارها در سراسر جهان یکسان باشند، زبان‌ها نیز ممکن است به هم شبیه شوند.

امروز یک طراح در تهران می‌تواند از همان نرم‌افزارهایی استفاده کند که یک طراح در نیویورک، برلین، توکیو یا سئول استفاده می‌کند.

به همان منابع دسترسی دارد.

همان آموزش‌ها را می‌بیند.

همان الگوها را در رسانه‌های اجتماعی مشاهده می‌کند.

و گاهی حتی همان پرونده‌های آماده را دریافت می‌کند.

نتیجه می‌تواند نوعی **یکسان‌سازی جهانی** باشد.

جهانی که بیش از حد شبیه شده است

صفحه‌های اینترنتی زیادی شبیه هم هستند.

نشانه‌ها شبیه هم‌اند.

رنگ‌ها تکرار می‌شوند.

ترکیب‌بندی‌ها تکرار می‌شوند.

حروف تکرار می‌شوند.

حتی زبان تبلیغات نیز در بسیاری از نقاط جهان شبیه یکدیگر شده است.

این بار دیگر فقط سبک بین‌المللی نیست.

خودِ ابزار تولید جهانی شده است.

و این مسئله، چالش هویت را جدی‌تر می‌کند.

ایران در عصر دیجیتال

این وضعیت برای ایران یک فرصت و یک تهدید هم‌زمان است.

فرصت است، زیرا امروز یک طراح ایرانی می‌تواند میراث تصویری ایران را با ابزارهای پیشرفته بررسی و بازآفرینی کند.

می‌توان هندسه بناهای تاریخی را تحلیل کرد.

الگوهای فرش را دیجیتالی کرد.

ساختار نگارگری را بررسی کرد.

خوشنویسی را به طراحی حروف معاصر پیوند داد.

و حتی قواعد بصری استخراج‌شده را به صورت سامانه‌های طراحی توسعه داد.

اما تهدید نیز وجود دارد.

اگر همه این ابزارها فقط برای تکرار سبک‌های جهانی استفاده شوند، فناوری به جای ساختن هویت، آن را کم‌رنگ‌تر می‌کند.

دیجیتال می‌تواند حافظه را حفظ کند

برای نخستین بار ابزارهایی در اختیار داریم که امکان تحلیل دقیق میراث تصویری را فراهم می‌کنند.

می‌توان یک بنای تاریخی را اندازه‌گیری کرد.

هندسه آن را استخراج کرد.

نسبت‌ها را ثبت کرد.

الگوها را دسته‌بندی کرد.

رنگ‌ها را بررسی کرد.

و روابط میان اجزا را مطالعه کرد.

این یعنی می‌توان از میراث ایرانی نه فقط تصویر، بلکه **داده فرمال** استخراج کرد.

این شاید یکی از مهم‌ترین امکاناتی باشد که تاکنون در اختیار ما قرار گرفته است.

از میراث تصویری به دستور طراحی

تصور کنیم هندسه یک بنای ایرانی را بررسی کنیم.

به جای اینکه فقط تصویر آن بنا را روی پوستر قرار دهیم، می‌توانیم:

نسبت‌های اصلی آن را استخراج کنیم.

محورهای آن را بررسی کنیم.

تقارن‌ها را تحلیل کنیم.

نحوه تقسیم سطح را پیدا کنیم.

ریتم تکرار را ثبت کنیم.

و سپس از این قواعد برای ساخت یک سامانه طراحی استفاده کنیم.

در این صورت، بنا دیگر یک تصویر نیست.

به دستور زبان تبدیل شده است.

این همان تغییری است که برای شکل‌گیری زبان فرمال ایرانی به آن نیاز داریم.

هوش مصنوعی؛ مرحله تازه

در سال‌های اخیر، ابزارهای هوش مصنوعی نیز وارد فرایند طراحی شده‌اند.

اکنون می‌توان در مدت کوتاهی تعداد بسیار زیادی تصویر تولید کرد.

این ابزارها توان تولید فرم را به شکل چشمگیری افزایش داده‌اند.

اما یک مسئله همچنان پابرجاست:

ابزار نمی‌داند چه چیزی متعلق به یک فرهنگ است، مگر اینکه ما آن را تعریف کنیم.

اگر داده‌ها، قواعد و معیارهای مشخصی برای زبان فرمال ایرانی نداشته باشیم، هوش مصنوعی نیز بیشتر به بازتولید زبان‌های موجود جهان خواهد پرداخت.

فناوری نمی‌تواند جای فقدان نظریه را پر کند.

خطر بزرگ عصر هوش مصنوعی

ممکن است به دوره‌ای برسیم که تولید تصویر تقریباً بی‌نهایت شود.

هر کس بتواند در چند ثانیه صدها تصویر تولید کند.

در چنین جهانی، مسئله دیگر «توانایی ساختن تصویر» نیست.

تصویر به اندازه کافی وجود خواهد داشت.

مسئله مهم‌تر می‌شود:

چه تصویری ارزش ساختن دارد؟

و مهم‌تر:

چه چیزی باعث می‌شود یک تصویر متعلق به ما باشد؟

در جهانی که تولید فرم ارزان و سریع شده، هویت فرمال ارزش بیشتری پیدا می‌کند.

عصر دیجیتال و بازتعریف طراح

طراح آینده فقط سازنده تصویر نیست.

او می‌تواند:

پژوهشگر باشد.

سامانه‌ساز باشد.

تحلیلگر فرم باشد.

طراح قواعد باشد.

کارگردان تجربه باشد.

و حتی آموزش‌دهنده یک زبان بصری باشد.

این تغییر برای مسئله پژوهش ما بسیار مهم است.

زیرا ساختن زبان فرمال ایرانی دیگر الزاماً به معنای طراحی چند پوستر نیست.

باید یک نظام ساخته شود.

زبان فرمال باید قابلیت دیجیتال داشته باشد

اگر زبان فرمال ایرانی فقط در یک پوستر زیبا باشد، عمر آن کوتاه خواهد بود.

اما اگر بتواند در:

نشانه.

پوستر.

کتاب.

وبگاه.

رسانه اجتماعی.

پویانمایی.

رابط کاربری.

بسته بندی.

فضای شهری.

تصویر متحرک.

و حتی محیط های تعاملی

به کار رود، آن وقت با یک زبان واقعی روبه رو هستیم.

عصر دیجیتال به ما نشان می دهد که زبان فرمال باید قابل گسترش باشد.

از «اثر» به «سامانه»

این شاید مهم ترین تحول عصر دیجیتال باشد.

در گذشته:

طراح به جای ساختن یک پوستر، می‌تواند قواعد ساخت صدها پوستر را تعریف کند.

به جای طراحی یک صفحه، می‌تواند منطق یک مجموعه صفحات را تعیین کند.

به جای طراحی یک نشانه، می‌تواند رفتار یک هویت را در رسانه‌های مختلف مشخص کند.

این تغییر، زبان فرمال را از سطح زیبایی‌شناسی به سطح **معماری** می‌برد.

معماری نامرئی

و اینجا دوباره به همان مسئله‌ای می‌رسیم که این پژوهش از ابتدا دنبال می‌کرد.

مخاطب ممکن است نداند چرا یک اثر ایرانی به نظر می‌رسد.

ممکن است حتی هیچ نقش ایرانی در آن نباشد.

اما اگر:

نسبت‌ها.

فضاها.

ریتم.

هندسه.

حرکت.

تراکم.

و رابطه عناصر

از یک منطق مشترک پیروی کنند، می‌توانند هویت ایجاد کنند.

هویت واقعی همیشه فریاد نمی‌زند.

گاهی فقط در معماری پنهان اثر زندگی می‌کند.

عصر دیجیتال؛ فرصت تاریخی ایران

شاید عجیب باشد، اما در میان تمام دوره‌هایی که درباره آن‌ها صحبت کردیم، عصر دیجیتال یکی از بهترین فرصت‌ها برای شکل‌گیری یک زبان فرمال ایرانی است.

چرا؟

زیرا اکنون ابزار تحلیل داریم.

ابزار ثبت داریم.

ابزار تولید داریم.

ابزار آموزش داریم.

ابزار انتشار داریم.

و مهم‌تر از همه، امکان آزمایش سریع داریم.

می‌توان یک قاعده را طراحی کرد.

صد نمونه ساخت.

آن را آزمایش کرد.

نقد کرد.

اصلاح کرد.

و دوباره ساخت.

چیزی که در گذشته ممکن بود سال‌ها زمان ببرد، اکنون می‌تواند در مدت بسیار کوتاه‌تری آزمایش شود.

اما فناوری به تنهایی نجات‌دهنده نیست

رایانه نمی‌تواند به جای فرهنگ تصمیم بگیرد.

نرم‌افزار نمی‌تواند به جای تاریخ فکر کند.

هوش مصنوعی نمی‌تواند به جای پژوهشگر هویت بسازد.

ابزار فقط امکان می‌دهد.

زبان باید از شناخت بیاید.

اگر ندانیم چه چیزی در معماری ایرانی اهمیت دارد، نمی‌توانیم آن را به زبان دیجیتال تبدیل کنیم.

اگر منطق نگارگری را نشناسیم، تنها تصاویر نگارگری تولید خواهیم کرد.

اگر ساختار فرش را نفهمیم، تنها نقش فرش را بازتولید خواهیم کرد.

و این همان اشتباه قدیمی است:

تقلید از ظاهر به جای فهمیدن ساختار.

پایان فصل؛ وقتی ابزار تغییر می‌کند اما پرسش باقی می‌ماند

عصر دیجیتال تعریف طراحی را تغییر داد.

فرم متحرک شد.

صفحه تعاملی شد.

هویت به سامانه تبدیل شد.

تولید تصویر آسان‌تر شد.

و مرزهای جغرافیایی تقریباً از میان رفتند.

اما در میان این همه تغییر، یک پرسش قدیمی همچنان پابرجاست:

چه چیزی باعث می‌شود یک زبان تصویری متعلق به یک فرهنگ باشد؟

امروز بیش از هر زمان دیگری می‌توانیم تصویر بسازیم.

اما ساختن تصویر دیگر مسئله اصلی نیست.

مسئله، ساختن **معنا** است.

و شاید مهم‌تر از آن:

ساختن قواعدی که بتوانند معنا را به فرم تبدیل کنند.

اگر قرار باشد «فرمال ایرانی» در عصر دیجیتال شکل بگیرد، نباید یک مجموعه نقش سنتی باشد که به نرم افزار منتقل شده است.

باید یک زبان زنده باشد؛

زبانی که بتواند گذشته را بشناسد،

حال را بفهمد،

و آینده را طراحی کند.

زیرا در جهانی که همه می توانند هر تصویری را بسازند، آنچه کمیاب می شود خودِ تصویر نیست.

آن چیزی است که فقط ما می توانیم به آن شکل بدهیم.

• منابع فصل دوم

۱. منابع جامع تاریخ هنر و تاریخ طراحی

1. **Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. — *Meggs' History of Graphic Design*.**
Wiley.
2. **Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. — *Meggs' History of Graphic Design*, 7th Edition.**
Wiley.
3. **Hollis, Richard — *Graphic Design: A Concise History*.**
Thames & Hudson.
4. **Heller, Steven; Vienne, Véronique — *100 Ideas That Changed Graphic Design*.**
Laurence King Publishing.
5. **Eskilson, Stephen J. — *Graphic Design: A New History*.**
Yale University Press.

۲. مصر باستان

1. **Robins, Gay — *The Art of Ancient Egypt*.**
Harvard University Press.
2. **Wilkinson, Richard H. — *Reading Egyptian Art: A Hieroglyphic Guide to Ancient Egyptian Painting and Sculpture*.**
Thames & Hudson.
3. **The Metropolitan Museum of Art — *Heilbrunn Timeline of Art History*.**

۳. یونان باستان

1. **Boardman, John — *Greek Art*.**
Thames & Hudson.
2. **Pollitt, J. J. — *Art and Experience in Classical Greece*.**
Cambridge University Press.
3. **The Metropolitan Museum of Art — *Heilbrunn Timeline of Art History: Ancient Greece*.**

۴. روم باستان

1. **Kleiner, Diana E. E. — *Roman Art*.**
Cengage Learning.

2. **Elsner, Jaś — *Imperial Rome and Christian Triumph: The Art of the Roman World AD 100–450.***

Oxford University Press.

3. **The Metropolitan Museum of Art — *Heilbrunn Timeline of Art History: Roman Art.***

۵. بیزانس

1. **Cormack, Robin — *Byzantine Art.***

Oxford University Press.

2. **Cormack, Robin — *Byzantine Art and Architecture.***

Oxford University Press.

3. **The Metropolitan Museum of Art — *Heilbrunn Timeline of Art History: Byzantine Art.***

۶. هنر اسلامی

1. **Grabar, Oleg — *The Formation of Islamic Art.***

Yale University Press.

2. **Grabar, Oleg — *The Mediation of Ornament.***

Princeton University Press.

3. **Blair, Sheila S.; Bloom, Jonathan M. — *The Art and Architecture of Islam: 1250–1800.***

Yale University Press.

4. **Bloom, Jonathan M.; Blair, Sheila S. — *Islamic Arts.***

Phaidon.

5. **The Metropolitan Museum of Art — *Islamic Art and Architecture.***

۷. چین

- **Sullivan, Michael — *The Arts of China.***

University of California Press.

- **Rawson, Jessica — *Chinese Ornament: The Lotus and the Dragon.***

British Museum Press.

- **The Metropolitan Museum of Art — *Heilbrunn Timeline of Art History: Chinese Art.***

۸. ژاپن

1. **Mason, Penelope — *History of Japanese Art*.**
Pearson.
2. **Munsterberg, Hugo — *The Arts of Japan: An Illustrated History*.**
Charles E. Tuttle.
3. **The Metropolitan Museum of Art — *Heilbrunn Timeline of Art History: Japanese Art*.**

٩. رنسانس

1. **Baxandall, Michael — *Painting and Experience in Fifteenth-Century Italy*.**
Oxford University Press.
2. **Burke, Peter — *The Italian Renaissance: Culture and Society in Italy*.**
Princeton University Press.
3. **Gombrich, E. H. — *The Story of Art*.**
Phaidon.
4. **Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. — *Meggs' History of Graphic Design*.** «Renaissance Graphic Design». (Wiley-VCH)

١٠. انقلاب صنعتی

1. **Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. — *Meggs' History of Graphic Design*.**
«Graphic Design and the Industrial Revolution». (Wiley-VCH)
2. **Hollis, Richard — *Graphic Design: A Concise History*.**
3. **Eskilson, Stephen J. — *Graphic Design: A New History*.**
4. **Heller, Steven; Chwast, Seymour — *Graphic Style: From Victorian to Post-Modern*.**
Harry N. Abrams.

١١. باوهاوس

1. **Droste, Magdalena — *Bauhaus, 1919–1933*.**
Taschen.
2. **Wingler, Hans M. — *The Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlin, Chicago*.**
MIT Press.
3. **Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung — *The History of the Bauhaus 1919–1933*.**
4. **The Museum of Modern Art — *Bauhaus 1919–1933: Workshops for Modernity*.**
5. **Gropius, Walter — *The New Architecture and the Bauhaus*.**
MIT Press.

6. Droste, Magdalena — *Bauhaus: 1919–1933*.

۱۲. سبک بین‌المللی

1. Hollis, Richard — *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965*.

Yale University Press.

2. Müller-Brockmann, Josef — *Grid Systems in Graphic Design*.

Niggli.

3. Ruder, Emil — *Typography: A Manual of Design*.

Niggli.

4. Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. — *Meggs' History of Graphic Design*.

«International Typographic Style». (Wiley-VCH)

5. Swiss Federal Department of Foreign Affairs — *Swiss Style Forever: The Story of a Graphic Design Tradition*.

6. Vasileva, Elena — "The Swiss Style: Its Prototypes, Origins and the Regulation Problem."

Terra Artis: Arts and Design, 2021. (Wikipedia)

۱۳. مدرنیسم

1. Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. — *Meggs' History of Graphic Design*.

«Influence of Modern Art», «Pictorial Modernism» و «A New Language of Form». (Wiley-VCH)

2. Foster, Hal; Krauss, Rosalind; Bois, Yve-Alain; Buchloh, Benjamin H. D. — *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*.

Thames & Hudson.

3. Gombrich, E. H. — *The Story of Art*.

4. Tate — *Modernism*.

5. Harrison, Charles; Wood, Paul — *Art in Theory 1900–2000: An Anthology of Changing Ideas*.

Blackwell.

6. MoMA

۱۴. پست‌مدرنیسم

1. **Poynor, Rick** — *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*.
Laurence King Publishing.
2. **Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W.** — *Meggs' History of Graphic Design*.
«Postmodern Design». (Wiley-VCH)
3. **Heller, Steven; Chwast, Seymour** — *Graphic Style: From Victorian to Post-Modern*.
4. **Heller, Steven; Ballance, Lita Talarico** — *Graphic Design History: A Critical Guide*.
Pearson.
5. **Barthes, Roland** — *Image, Music, Text*.
6. **Barthes, Roland** — *The Death of the Author*.
7. **Baudrillard, Jean** — *Simulacra and Simulation*.
8. **Tate** — *Postmodernism*.

۱۵. عصر دیجیتال

1. **Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W.** — *Meggs' History of Graphic Design*.
«The Digital Revolution—and Beyond». (Wiley-VCH)
2. **Lupton, Ellen** — *Thinking with Type*.
Princeton Architectural Press.
3. **Lupton, Ellen** — *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*.
Princeton Architectural Press.
4. **Gere, Charlie** — *Digital Culture*.
Reaktion Books.
5. **Manovich, Lev** — *The Language of New Media*.
MIT Press.
6. **Manovich, Lev** — *Software Takes Command*.
Bloomsbury Academic.
7. **Bolter, Jay David; Grusin, Richard** — *Remediation: Understanding New Media*.
MIT Press.
8. **Moggridge, Bill** — *Designing Interactions*.
MIT Press.

۱۶. منابع پایه برای پیوند «هنر» و «طراحی گرافیک»

1. **Gombrich, E. H.** — *The Story of Art*.

2. **Arnheim, Rudolf — *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye.***
University of California Press.
3. **Kandinsky, Wassily — *Point and Line to Plane.***
Dover Publications.
4. **Klee, Paul — *Pedagogical Sketchbook.***
Faber & Faber.
5. **Itten, Johannes — *The Art of Color.***
Wiley.
6. **Itten, Johannes — *Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus.***
Thames & Hudson.
7. **Hollis, Richard — *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965.***
8. **Müller-Brockmann, Josef — *Grid Systems in Graphic Design.***
9. **Ruder, Emil — *Typography: A Manual of Design.***
10. **Grabar, Oleg — *The Mediation of Ornament.***
11. **Arnheim, Rudolf — *Art and Visual Perception.***
12. **Norberg-Schulz, Christian — *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture.***
13. **Frampton, Kenneth — “Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance.”**
14. **Bhabha, Homi K. — *The Location of Culture.***

1. **موزه متروپولیتن نیویورک، خط زمانی تاریخ هنر هایلبرن؛** یک منبع پژوهشی گسترده با بیش از هزار مقاله و هزاران اثر که توسط کارشناسان، نگهداران آثار و پژوهشگران موزه تهیه و به روزرسانی می‌شود.
(The Metropolitan Museum of Art)
2. **آرشیو و موزه باوهاوس برلین؛** برای تاریخ رسمی باوهاوس و روند شکل‌گیری و تحول آن. (بایهاوس آرشیو)
3. **موزه هنر مدرن نیویورک؛** به‌ویژه نمایشگاه‌های پژوهشی مربوط به باوهاوس و تایپوگرافی نو. (The Museum of Modern Art)
4. **مرکز رسمی معرفی سوئیس؛** برای تاریخ سبک سوئیسی، مدرسه بازل و زوریخ، شبکه، تایپوگرافی و چهره‌های اصلی این جریان. (About Switzerland)
5. ***Meggs' History of Graphic Design — Meggs***
6. ***Swiss Graphic Design — Hollis***
7. ***The Story of Art — Gombrich***

<i>Art and Visual Perception</i> – Arnheim	.8
<i>The Mediation of Ornament</i> – Grabar	.9
<i>Bauhaus, 1919–1933</i> – Droste	.10
<i>Grid Systems in Graphic Design</i> – Müller-Brockmann	.11
<i>Typography: A Manual of Design</i> – Ruder	.12
<i>No More Rules</i> – Poynor	.13
<i>The Language of New Media</i> – Manovich	.14
<i>Heilbrunn Timeline of Art History</i> – The Metropolitan Museum of Art	.15
Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung	.16

فصل سوم

اطلس سبک‌های طراحی گرافیک

- ۳-۱. آرت نوو

تولد فرم از دل طبیعت

در پایان سده نوزدهم، اروپا در آستانه جهانی تازه ایستاده بود.

صنعت رشد کرده بود.

شهرها تغییر کرده بودند.

چاپ و تولید انبوه گسترش یافته بود.

تبلیغات به بخشی از زندگی شهری تبدیل شده بود.

اما در میان این شتاب، یک پرسش آرام‌آرام شکل گرفت:

آیا هنر نیز باید شبیه کارخانه شود؟

آرت نوو، یا «هنر نو»، یکی از نخستین پاسخ‌های جدی به این پرسش بود.

این جریان تقریباً از دهه ۱۸۹۰ تا آغاز جنگ جهانی اول در بخش‌های گوناگون اروپا و آمریکای شمالی گسترش یافت. نام آن در کشورهای مختلف تغییر می‌کرد، اما هسته مشترک آن را می‌شد در یک میل دید:

ساختن زیبایی تازه برای جهان تازه.

آرت نوو نمی‌خواست گذشته را به همان شکل تکرار کند.

از طرف دیگر، نمی‌خواست تسلیم خشکی و یکنواختی تولید صنعتی شود.

راه سوم را انتخاب کرد:

تبدیل طبیعت به زبان فرم.

فرار از تقلید گذشته

پیش از ظهور آرت نوو، بخش بزرگی از هنر و طراحی اروپا تحت تأثیر سبک‌های تاریخی بود.

هنرمندان و معماران به گذشته نگاه می‌کردند:

یونان.

روم.

گوتیک.

رنسانس.

باروک.

و سبک‌های تاریخی دیگر.

اما آرت نوو تلاش کرد از این چرخه فاصله بگیرد.

به جای اینکه بپرسد:

«چگونه می‌توان دوباره مثل گذشته طراحی کرد؟»

پرسید:

«اگر قرار است امروز طراحی کنیم، چرا زبان امروز خودمان را نسازیم؟»

این پرسش، یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های جریان بود.

آرت نوو فقط یک ظاهر تزئینی نبود.

تلاش برای ساختن یک زبان تازه بود.

طبیعت به جای کتاب تاریخ

طبیعت یکی از مهم‌ترین منابع فرمی آرت نوو شد.

گیاهان.

گل‌ها.

برگ‌ها.

پیچک‌ها.

پرندگان.

حشرات.

مو.

بدن انسان.

و حرکت آب.

اما طراحان آرت نوو طبیعت را صرفاً نقاشی نمی‌کردند.

آن‌ها **منطق رشد طبیعت** را مطالعه می‌کردند.

شاخه چگونه حرکت می‌کند؟

برگ چگونه باز می‌شود؟

ساقه چگونه می‌پیچد؟

چگونه یک خط می‌تواند بدون شکستن، مسیر خود را تغییر دهد؟

این پرسش‌ها به شکل‌گیری یکی از شناخته‌شده‌ترین ویژگی‌های این جریان انجامید:

خط سیال و پیوسته.

خط تازیان‌ای

یکی از ویژگی‌های شاخص آرت نوو، خط منحنی و روانی بود که بعدها در بسیاری از آثار این جریان به «خط تازیان‌ای» شهرت یافت.

خط دیگر فقط مرز یک شکل نبود.

خودش **عنصر اصلی** فرم بود.

می‌توانست حرکت کند.

بییچد.

باز شود.

دوباره جمع شود.

و چشم مخاطب را با خود به سراسر ترکیب‌بندی ببرد.

در بسیاری از آثار آرت نوو، چشم نمی‌داند از کجا باید شروع کند.

خط‌ها مخاطب را هدایت می‌کنند.

فرم‌ها در یکدیگر حل می‌شوند.

و ترکیب‌بندی بیشتر شبیه یک موجود زنده به نظر می‌رسد تا یک ساختار هندسی خشک.

طبیعت، اما نه طبیعت‌گرایی

این تفاوت مهم است.

آرت نوو طبیعت را کپی نمی‌کند.

طبیعت را ترجمه می‌کند.

یک گل در طبیعت همان گل باقی نمی‌ماند.

فرم آن ساده می‌شود.

کشیده می‌شود.

تکرار می‌شود.

اغراق می‌شود.

و وارد ساختار اثر می‌شود.

بنابراین آنچه اهمیت دارد، خود گل نیست.

منطق فرمی گل است.

این نکته برای بحث اصلی پژوهش ما اهمیت بسیار زیادی دارد.

زیرا اگر بخواهیم از میراث ایرانی یک زبان فرمال بسازیم، دقیقاً باید همین مسیر را طی کنیم:

نه کپی کردن فرم،

بلکه استخراج منطق فرم.

گرافیک از دیوار بیرون آمد

آرت نوو یکی از جریان‌هایی بود که مرز میان هنر و طراحی را کم‌رنگ کرد.

پوستر دیگر فقط یک وسیله اطلاع‌رسانی نبود.

می‌توانست خودش یک اثر هنری باشد.

کتاب فقط حامل متن نبود.

صفحه‌آرایی، تصویرسازی، حروف و تزئینات می‌توانستند یک مجموعه واحد بسازند.

جلد کتاب، بسته‌بندی، مبلمان، معماری، طراحی داخلی، شیشه، جواهرات و پوستر همگی می‌توانستند از یک زبان مشترک استفاده کنند.

این نگاه به یک مفهوم بسیار مهم نزدیک شد:

وحدت زبان بصری.

پوستر؛ میدان اصلی آرت نوو

رشد شهرها و گسترش تبلیغات باعث شد پوستر به یکی از مهم‌ترین رسانه‌های تصویری دوران تبدیل شود.

پوستر باید در خیابان دیده می‌شد.

در میان حرکت مردم.

در میان ساختمان‌ها.

در میان صدای شهر.

و در فاصله‌ای کوتاه، مخاطب را متوقف می‌کرد.

آرت نوو توانست این نیاز را با ترکیب:

تصویرسازی.

خط.

حروف.

رنگ.

و ترکیب‌بندی

پاسخ دهد.

پوستر دیگر فقط «اطلاع‌رسانی» نمی‌کرد.

توجه را طراحی می‌کرد.

تولوز لوترک؛ خیابان به گالری تبدیل شد

هنری دو تولوز لوترک از مهم‌ترین چهره‌هایی بود که تحول پوستر مدرن را شکل داد.

پوسترهای او برای سالن‌ها و نمایش‌های پاریس، تصویر را به بخشی از زندگی شهری تبدیل کردند.

او از رنگ‌های گسترده، فرم‌های ساده‌تر و ترکیب‌بندی‌های جسورانه استفاده می‌کرد.

تصویر در آثار او دیگر الزاماً بازنمایی دقیق واقعیت نبود.

باید دیده می‌شد.

این همان لحظه‌ای است که طراحی گرافیک بیش از پیش از نقاشی مستقل فاصله گرفت و منطق خودش را پیدا کرد.

آلفونس موخا؛ وقتی زن به نشانه تبدیل شد

آلفونس موخا یکی از مهم‌ترین چهره‌های آرت نوو بود.

پوسترهای او با چهره‌های زنانه، موهای بلند و سیال، قاب‌های تزئینی، گل‌ها و خطوط منحنی شناخته می‌شوند.

اما اهمیت موخا فقط در زیبایی آثارش نیست.

او توانست مجموعه‌ای از عناصر را آن‌قدر منسجم به کار گیرد که آثارش به سرعت قابل تشخیص شوند.

خطوط.

قاب‌بندی.

حروف.

چهره.

تزئینات.

و ریتم.

همه در یک خانواده فرمی قرار می‌گرفتند.

این یعنی شکل‌گیری هویت از تکرار قواعد.

آرت نوو و مسئله هویت

اینجا یکی از مهم‌ترین درس‌های آرت نوو برای پژوهش حاضر ظاهر می‌شود.

اگر فقط بگوییم:

«آرت نوو از گل استفاده می‌کند.»

چیزی درباره زبان آن نگفته‌ایم.

زیرا گل در بسیاری از فرهنگ‌ها وجود دارد.

آنچه آرت نوو را قابل تشخیص می‌کند، نحوه استفاده از طبیعت است.

نحوه حرکت خط.

نحوه پر کردن سطح.

نحوه اتصال عناصر.

نحوه قاب‌بندی.

نحوه رابطه تصویر و حروف.

و ریتم کلی اثر.

یعنی:

هویت در پشت نقش قرار دارد.

حروف در آرت نوو

در آرت نوو، حروف نیز از منطق کلی تصویر جدا نبودند.

حروف می‌توانستند منحنی شوند.

کشیده شوند.

تزئین شوند.

با تصویر درآمیزند.

و بخشی از ساختار کلی پوستر شوند.

این موضوع یک تحول مهم بود.

در طراحی سنتی، نوشته گاهی چیزی بود که بعداً روی تصویر قرار می‌گرفت.

اما در آرت نوو:

نوشته و تصویر می‌توانستند یک موجود واحد باشند.

این نگاه بعدها در تحول طراحی گرافیک اهمیت بسیار زیادی پیدا کرد.

کتاب به عنوان یک اثر کامل

آرت نوو فقط پوستر را تغییر نداد.

در طراحی کتاب نیز نگاه تازه‌ای شکل گرفت.

جلد.

صفحه عنوان.

حاشیه.

تصویرسازی.

حروف.

و تزئینات

می‌توانستند از یک منطق مشترک پیروی کنند.

کتاب دیگر مجموعه‌ای از صفحات جداگانه نبود.

یک تجربه بصری یکپارچه بود.

این ایده بعدها در طراحی هویت بصری به شکل‌های تازه‌ای ادامه پیدا کرد.

تفاوت آرت نوو با سبک‌های تاریخی

آرت نوو از گذشته کاملاً جدا نبود.

از هنر ژاپن تأثیر گرفت.

از هنرهای قرون وسطایی بهره برد.

از نقوش گیاهی و تزئینی استفاده کرد.

اما تلاش کرد این منابع را به زبان تازه‌ای تبدیل کند.

این نکته مهم است:

سبک تازه الزاماً از هیچ به وجود نمی‌آید.

گاهی یک سبک از بازخوانی منابع قدیمی ساخته می‌شود.

اما تفاوت در این است که منبع تاریخی به **قاعده تازه** تبدیل شود، نه به تزئین سطحی.

تأثیر هنر ژاپن

گسترش چاپ‌های چوبی ژاپنی در اروپا، به‌ویژه در سده نوزدهم، تأثیر قابل توجهی بر هنرمندان اروپایی گذاشت.

سطوح تخت.

برش‌های غیرمعمول.

ترکیب‌بندی‌های نامتقارن.

خطوط واضح.

و نگاه متفاوت به فضای تصویر.

این ویژگی‌ها برای هنرمندانی که از سنت آکادمیک اروپا فاصله می‌گرفتند جذاب بود.

آرت نوو از این منابع استفاده کرد و آن‌ها را با حساسیت اروپایی خود ترکیب کرد.

این اتفاق نمونه بسیار خوبی از یک اصل مهم است:

تأثیرپذیری الزاماً به معنای تقلید نیست.

یک فرهنگ می‌تواند چیزی را از فرهنگ دیگر بگیرد و آن را به زبان خودش تبدیل کند.

آرت نوو در کشورهای مختلف

آرت نوو یک سبک کاملاً یکسان در تمام کشورها نبود.

در فرانسه و بلژیک، ویژگی‌های گیاهی و خطوط سیال بسیار برجسته شدند.

در اتریش، جریان جدایی‌طلبی وین مسیر متفاوتی پیدا کرد.

در آلمان، گونه‌ای از این جریان با عنوان «یونگندشتایل» شناخته شد.

در اسپانیا، آثار آنتونی گائودی و دیگر هنرمندان کاتالان ویژگی‌های ویژه‌ای پیدا کردند.

در بریتانیا نیز جنبش‌های مرتبط با هنر و صنایع دستی و تصویرسازی، زمینه مشترکی با آرت نوو داشتند.

پس حتی وقتی یک نام مشترک داریم، یک زبان کاملاً یکسان وجود ندارد.

فرهنگ محلی، ماده اولیه سبک جهانی را دوباره شکل می‌دهد.

ویکتور اورتا؛ معماری که حرکت می‌کند

ویکتور اورتا در معماری بلژیک یکی از چهره‌های مهم آرت نوو بود.

در آثار او، خط‌های منحنی فقط روی سطح ظاهر نمی‌شدند.

در معماری نیز حرکت می‌کردند.

نرده.

ستون.

کف.

دیوار.

نور.

و تزئینات داخلی.

همگی می‌توانستند در یک زبان واحد قرار بگیرند.

اینجا آرت نوو به یکی از بلندپروازانه‌ترین ایده‌های خود نزدیک شد:

تمام محیط می‌تواند یک زبان باشد.

آنتونی گائودی؛ طبیعت به عنوان سازه

آنتونی گائودی نیز از مهم‌ترین چهره‌های مرتبط با این دوره است.

در آثار او، طبیعت فقط تزئین نیست.

فرم‌های طبیعی می‌توانند به منطق ساختاری تبدیل شوند.

ستون می‌تواند مانند تنه درخت رفتار کند.

سطح می‌تواند مانند پوست یا استخوان شکل بگیرد.

ساختمان می‌تواند بیشتر شبیه یک موجود رشدکننده باشد تا یک جعبه هندسی.

این نگاه نشان می‌دهد که چگونه می‌توان از طبیعت نه فقط نقش بلکه منطق ساختاری استخراج کرد.

آرت نوو و فناوری

در نگاه نخست ممکن است آرت نوو جریانی ضد صنعت به نظر برسد.

اما چنین برداشتی ساده‌سازی بیش از اندازه است.

این جریان از فناوری‌های جدید چاپ، تولید و ساخت استفاده کرد.

مسئله آرت نوو نابودی صنعت نبود.

مسئله این بود که:

صنعت نباید زیبایی را نابود کند.

این جریان تلاش کرد امکان‌های تازه تولید را با زیبایی‌شناسی تازه ترکیب کند.

در نتیجه، آرت نوو برخلاف ظاهر طبیعت‌گرایی خود، عمیقاً به جهان مدرن تعلق داشت.

چرا آرت نوو به وجود آمد؟

می‌توان شکل‌گیری آن را نتیجه چند عامل دانست:

- نارضایتی از تقلید سبک‌های تاریخی
- رشد شهرنشینی
- گسترش چاپ و تبلیغات
- توسعه تولید صنعتی
- علاقه تازه به طبیعت و فرم‌های ارگانیک
- تأثیر هنر ژاپن
- تلاش برای پیوند دوباره هنر و زندگی روزمره
- تمایل به ساخت یک زبان بصری متعلق به عصر جدید

بنابراین آرت نوو را نمی‌توان فقط یک سبک تزئینی دانست.

پاسخی بود به یک بحران هویتی در هنرِ عصر صنعت.

چرا آرت نوو مهم است؟

زیرا یکی از نخستین نمونه‌های روشن از این است که یک جریان هنری می‌تواند در چندین رسانه، زبان مشترک داشته باشد.

پوستر.

حروف.

کتاب.

معماری.

مبلمان.

جواهرات.

شیشه.

و طراحی داخلی.

همه می‌توانستند از اصول مشترکی استفاده کنند.

این ویژگی، آرت نوو را به یکی از حلقه‌های مهم در مسیر شکل‌گیری هویت بصری مدرن تبدیل کرد.

فرمول فرمال آرت نوو

اگر بخواهیم آرت نوو را نه با نام، بلکه با ساختار آن تعریف کنیم، می‌توانیم به مجموعه‌ای از ویژگی‌ها برسیم:

خط سیال + فرم ارگانیک + طبیعت + ریتم + تزئین + پیوستگی تصویر و نوشته + ترکیب‌بندی پویا

اما حتی این فهرست نیز کافی نیست.

چیزی که آرت نوو را واقعاً متمایز می‌کند، رابطه میان این عناصر است.

خط به تنهایی آرت نوو نیست.

گل به تنهایی آرت نوو نیست.

تزئین به تنهایی آرت نوو نیست.

نحوه سازمان‌دهی این عناصر است که زبان را می‌سازد.

آرت نوو و مسئله «فرمال ایرانی»

در اینجا نخستین درس جدی اطلس سبک‌ها برای پژوهش ما آشکار می‌شود.

اگر بخواهیم یک زبان فرمال ایرانی بسازیم، نباید بگوییم:

«از فرش ایرانی استفاده کنیم.»

یا:

«از کاشی ایرانی استفاده کنیم.»

یا:

«از نقوش ایرانی استفاده کنیم.»

این‌ها مواد خام هستند.

پرسش اصلی باید این باشد:

این آثار چگونه ساخته شده‌اند؟

هندسه آن‌ها چگونه است؟

ریتم چگونه شکل می‌گیرد؟

نسبت‌ها چگونه تنظیم می‌شوند؟

فضای خالی چگونه رفتار می‌کند؟

خط چگونه حرکت می‌کند؟

تکرار چگونه اتفاق می‌افتد؟

تقارن چگونه شکسته می‌شود؟

و عناصر چگونه در یک سطح با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند؟

اگر پاسخ این پرسش‌ها را پیدا کنیم، از **نقش ایرانی به منطق ایرانی** نزدیک شده‌ایم.

آرت نوو؛ درسی درباره ساختن، نه تزئین کردن

آرت نوو به ما یاد می‌دهد که یک فرهنگ زمانی می‌تواند صاحب زبان فرمال شود که بتواند از منابع تصویری خود **قاعده استخراج کند**.

موخا گل را فقط نکشید.

گاؤدی طبیعت را فقط تزئین نکرد.

اوژتا خط را فقط روی دیوار نکشید.

آن‌ها از طبیعت و جهان پیرامون، منطق ساختن فرم را استخراج کردند.

این همان مرزی است که میان **الهام و زبان** قرار دارد.

الهام می‌گوید:

«این زیباست، از آن استفاده کن.»

زبان می‌گوید:

«بفهم چرا زیباست، سپس بر اساس آن چیزی تازه بساز.»

پایان بخش

آرت نوو در نهایت عمر طولانی نداشت.

جنگ جهانی اول، تغییرات اجتماعی و ظهور جریان‌های تازه، فضای هنری اروپا را دگرگون کرد.

پس از آن، جهان به سمت فرم‌های ساده‌تر، هندسی‌تر و عملکردگراتر حرکت کرد.

اما میراث آرت نوو باقی ماند.

نه فقط در گل‌ها و خطوط منحنی.

بلکه در یک اندیشه مهم‌تر:

می‌توان برای یک دوره تاریخی، زبان بصری تازه‌ای ساخت.

زبانی که فقط یک نقش یا یک رنگ نباشد.

زبانی که در پوستر، حروف، معماری، کتاب و محیط حضور داشته باشد.

و شاید همین مهم‌ترین درس آرت نوو برای مسئله ما باشد:

یک فرهنگ زمانی دیده می‌شود که فقط نشانه‌هایش را نشان ندهد؛ بلکه شیوه نگاه کردنش را به فرم تبدیل کند.

ایران هزاران سال فرم تولید کرده است.

اما پرسش اصلی این پژوهش همچنان باقی است:

آیا ما توانسته‌ایم از این فرم‌ها، یک زبان بسازیم؟

هندسه‌ای برای عصر سرعت

اگر آرت نوو طبیعت را به خط تبدیل کرد، آرت دکو خط را به هندسه سپرد.

در دهه‌های آغازین سده بیستم، جهان دیگر همان جهان پیشین نبود. جنگ جهانی اول نظم سیاسی و اجتماعی اروپا را درهم ریخته بود. شهرها با سرعت بیشتری رشد می‌کردند، صنعت پیش می‌رفت، خودرو به نماد حرکت تبدیل می‌شد، هواپیما مرزهای خیال انسان را جابه‌جا می‌کرد و سینما، رادیو و تبلیغات شکل تازه‌ای از زندگی شهری را می‌ساختند.

در چنین فضایی، زبان تصویری تازه‌ای شکل گرفت.

زبانی که دیگر نمی‌خواست مانند آرت نوو به پیچ‌وتاب طبیعت نگاه کند.

می‌خواست سرعت، قدرت، تجمل و آینده را به فرم تبدیل کند.

این زبان بعدها با نام آرت دکو شناخته شد.

آرت دکو بیش از آنکه یک سبک واحد با مرزهای دقیق باشد، یک جریان گسترده در هنر، معماری و طراحی بود که از دهه ۱۹۲۰ تا دهه ۱۹۳۰ به اوج رسید و اثر آن تا دهه‌های بعد نیز ادامه پیدا کرد.

نام آن از نمایشگاه بین‌المللی هنرهای تزئینی و صنعتی مدرن در پاریس در سال ۱۹۲۵ گرفته شد؛ نمایشگاهی که نقش مهمی در معرفی و تثبیت این زیبایی‌شناسی داشت.

اما ریشه‌های آن به سال‌های پیش از نمایشگاه بازمی‌گردد.

از طبیعت به ماشین

آرت نوو می‌گفت:

فرم باید مانند طبیعت رشد کند.

آرت دکو پاسخ دیگری داشت:

فرم می‌تواند مانند ماشین ساخته شود.

خطوط منحنی و گیاهی جای خود را به:

خطوط شکسته.

مثلث.

دایره.

مربع.

پله.

پرتو.

قوس.

و الگوهای هندسی

دادند.

اما این هندسه خشک و بی‌روح نبود.

هندسه آرت دکو می‌خواست زیبا، باشکوه و نمایشی باشد.

اگر مدرنیسم به دنبال حذف هر چیز اضافی بود، آرت دکو هنوز از تزئین لذت می‌برد.

اما تزئین آن دیگر شبیه تزئینات تاریخی نبود.

تزئین نیز هندسی شده بود.

چرا آرت دکو به وجود آمد؟

آرت دکو را نمی‌توان بدون فضای اجتماعی و فناوری دوران خودش فهمید.

پس از جنگ جهانی اول، جامعه غربی با میل شدیدی برای ساختن آینده روبه‌رو شد.

نسل جدید می‌خواست از ویرانی و سنگینی گذشته فاصله بگیرد.

زندگی شهری پُرسرعت‌تر شد.

مصرف‌گرایی رشد کرد.

صنایع تازه توسعه یافتند.

و طراحی بیش از گذشته با کالا، تبلیغات و سبک زندگی درگیر شد.

آرت دکو دقیقاً در همین نقطه ایستاد.

نه کاملاً سنتی بود.

نه کاملاً مدرن.

گذشته را می‌شناخت، اما آینده را نمایش می‌داد.

نمایشگاه پاریس ۱۹۲۵

یکی از نقاط مهم تاریخ آرت دکو، نمایشگاه بین‌المللی هنرهای تزئینی و صنعتی مدرن در پاریس در سال ۱۹۲۵ بود.

در این نمایشگاه، هنرهای تزئینی، معماری، مبلمان، شیشه، جواهرات، پارچه و دیگر حوزه‌های طراحی در کنار یکدیگر قرار گرفتند.

هدف، نمایش زیبایی‌شناسی تازه‌ای بود که با زندگی مدرن و تولید صنعتی سازگار باشد.

این نمایشگاه اهمیت زیادی داشت، زیرا نشان داد که طراحی می‌تواند میان **هنر، صنعت و زندگی روزمره** ارتباط برقرار کند.

آرت دکو از همان ابتدا فقط یک سبک برای نقاشی نبود.

یک زبان برای محیط زندگی بود.

هندسه به عنوان نشانه قدرت

در آرت دکو، هندسه فقط یک روش مرتب کردن عناصر نبود.

هندسه حامل معنا بود.

خطوط عمودی می‌توانستند قدرت و شکوه را القا کنند.

اشکال شعاعی می‌توانستند انرژی و حرکت را تداعی کنند.

تقارن می‌توانست نظم و اقتدار ایجاد کند.

اشکال پله‌ای می‌توانستند یادآور معماری و فناوری باشند.

به همین دلیل، فرم هندسی در آرت دکو اغلب حالتی **باشکوه و مقتدر** دارد.

این سبک می‌خواست آینده را زیبا نشان دهد.

طلوع، خورشید و پرتو

یکی از فرم‌های شناخته‌شده آرت دکو، الگوی پرتوهای خورشیدی یا **پرتوی خورشید** است.

خطوط از یک نقطه خارج می‌شوند و مانند تابش نور گسترش پیدا می‌کنند.

این فرم به دلیل سادگی و قدرت بصری خود، در معماری، پوستر، مبلمان، جواهرات و طراحی داخلی بارها به کار رفت.

اما نکته مهم این است:

خورشید به تنهایی آرت دکو نیست.

نحوه تبدیل خورشید به یک ساختار هندسی است که اهمیت دارد.

باز هم همان اصل تکرار می‌شود:

نقش، زبان نیست.

قاعده تبدیل نقش به فرم، بخشی از زبان است.

تقارن؛ ستون پنهان آرت دکو

آرت دکو علاقه زیادی به تقارن داشت.

اما تقارن آن صرفاً یک تقارن کلاسیک نبود.

گاهی یک محور مرکزی بسیار قدرتمند ایجاد می‌شد و عناصر به شکل منظم در دو سوی آن قرار می‌گرفتند.

گاهی تقارن با اختلاف اندازه یا تکرار پله‌ای همراه می‌شد.

هدف، ایجاد احساس نظم و شکوه بود.

در نتیجه، ترکیب‌بندی آرت دکو معمولاً دارای مرکز، محور و ریتم مشخص است.

این ساختار باعث می‌شود اثر حتی در نگاه سریع نیز قابل تشخیص باشد.

رنگ در آرت دکو

رنگ نیز در ساخت هویت آرت دکو نقش مهمی داشت.

ترکیب‌هایی مانند:

سیاه و طلایی.

نقره‌ای.

سفید.

قرمزهای عمیق.

آبی‌های تیره.

سبزه‌های اشباع.

و رنگ‌های فلزی

در بسیاری از آثار دیده می‌شوند.

اما باز هم رنگ به تنهایی سبک را نمی‌سازد.

اگر رنگ طلایی را از یک اثر آرت دکو حذف کنیم، هنوز ممکن است با استفاده از هندسه، نسبت، تقارن و ساختار بتوانیم زبان آن را حفظ کنیم.

این دقیقاً همان تفاوت میان ویژگی سطحی و ویژگی ساختاری است.

تجمل بدون بازگشت به گذشته

یکی از جذاب‌ترین ویژگی‌های آرت دکو این است که تجمل را با زبان مدرن ترکیب کرد.

سنگ‌های گران‌بها.

فلز.

شیشه.

چوب‌های خاص.

سطوح براق.

و مواد صنعتی

در کنار فرم‌های هندسی قرار گرفتند.

این ترکیب، نوع تازه‌ای از تجمل ایجاد کرد.

تجملی که دیگر لزوماً به کاخ‌های تاریخی وابسته نبود.

می‌توانست در یک آسمان‌خراش زندگی کند.

نیویورک؛ شهری برای آرت دکو

آرت دکو در ایالات متحده، به‌ویژه در معماری نیویورک، به یکی از زبان‌های مهم شهر مدرن تبدیل شد.

ساختمان‌های بلند، خیابان‌های بزرگ، تبلیغات و فرهنگ شهری، محیطی مناسب برای این زبان ایجاد کردند.

در آسمان‌خراش‌ها، خطوط عمودی کشیده می‌شدند.

طبقات به شکل پله‌ای عقب می‌رفتند.

تزئینات هندسی در نما قرار می‌گرفتند.

و ساختمان به نوعی تصویر معماری از پیشرفت تبدیل می‌شد.

ساختمان کرایسلر

ساختمان کرایسلر یکی از مشهورترین نمونه‌های معماری آرت دکو است.

تاج فلزی آن، الگوهای شعاعی، فرم‌های تکرارشونده و تأکید عمودی، نمونه‌ای روشن از تبدیل هندسه به هویت معماری هستند.

در اینجا تزئین فقط چیزی نیست که روی ساختمان قرار گرفته باشد.

خود ساختمان با زبان تزئین و هندسه شناخته می‌شود.

آرت دکو و صنعت خودرو

خودرو یکی از نمادهای بزرگ دوران آرت دکو بود.

طراحی خودروها به سمت خطوط کشیده‌تر، سطوح براق‌تر و فرم‌های آیرودینامیک‌تر رفت.

این ویژگی‌ها وارد پوستر و تبلیغات نیز شدند.

تصویر خودرو دیگر فقط تصویر یک وسیله نقلیه نبود.

تصویر سرعت بود.

آرت دکو در بسیاری از آثار تبلیغاتی خود تلاش کرد چنین مفاهیمی را به فرم تبدیل کند:

سرعت.

حرکت.

قدرت.

ثروت.

جوانی.

و آینده.

آرت دکو و سینما

سینما نیز به گسترش زیبایی‌شناسی آرت دکو کمک کرد.

سالن‌های سینما، پوسترها، عنوان‌بندی‌ها و طراحی داخلی بسیاری از سالن‌ها از این زبان استفاده کردند.

فضای سینمایی آرت دکو اغلب بزرگ، درخشان، هندسی و نمایشی بود.

سینما به مخاطب وعده می‌داد که وارد جهانی متفاوت شود.

آرت دکو همان وعده را در معماری و طراحی به تصویر می‌کشید.

آینده باید دیده می‌شد.

چهره‌های برجسته

آرت دکو برخلاف برخی جنبش‌ها یک رهبر واحد نداشت.

این جریان حاصل فعالیت مجموعه بزرگی از هنرمندان و طراحان بود.

از چهره‌های مهم آن می‌توان به:

رنه لالیک در طراحی شیشه و جواهرات،

ژان دوپ در پوستر و طراحی،

ژان دونه در طراحی مبلمان و دکوراسیون،

تامارا دِ لمپیتسکا در نقاشی،

و **رابرت مَله-استیونز** در معماری

اشاره کرد.

در ایالات متحده نیز معمارانی مانند **ویلیام ون آلن** و **ریموند هود** در شکل‌گیری معماری آرت دکو نقش مهمی داشتند.

تامارا دِ لمپیتسکا؛ انسان هندسی

تامارا دِ لمپیتسکا نمونه جالبی از تأثیر آرت دکو بر نقاشی است.

در آثار او، بدن انسان دیگر کاملاً طبیعی و نرم نمایش داده نمی‌شود.

فرم‌ها ساده، زاویه‌دار و قدرتمند می‌شوند.

نور و سایه ساختاری هندسی پیدا می‌کنند.

شخصیت‌ها نوعی شکوه سرد و شهری دارند.

اینجا انسان نیز وارد زبان هندسی عصر جدید می‌شود.

رنه لالیک؛ طبیعتی که دوباره هندسی شد

رنه لالیک در طراحی شیشه و جواهرات، طبیعت را با زبان تازه‌ای بازخوانی کرد.

گل‌ها، حشرات، حیوانات و بدن انسان در آثار او حضور داشتند.

اما همانند آرت نوو، مسئله فقط بازنمایی طبیعت نبود.

فرم‌ها با مواد، ساختار و هندسه تازه‌ای ترکیب می‌شدند.

این نمونه دیگری از یک اصل مهم است:

یک عنصر فرهنگی یا طبیعی زمانی وارد زبان جدید می‌شود که ساختار آن بازتفسیر شود.

تفاوت آرت دکو و آرت نوو

ویژگی	آرت نوو	آرت دکو
منبع اصلی	طبیعت	صنعت، هندسه و جهان مدرن
خط	منحنی و سیال	مستقیم، شکسته و هندسی
ترکیب‌بندی	ارگانیک	منظم و محوری
تقارن	نسبتاً آزاد	بسیار مهم
تزئین	گیاهی و طبیعی	هندسی و منظم
حال‌وهوا	شاعرانه و ارگانیک	باشکوه و مدرن
فناوری	پذیرفته‌شده اما پنهان‌تر آشکار و ستایش‌شده	
مفهوم غالب رشد و طبیعت		سرعت و آینده

فرم	سیال	ساختاری
-----	------	---------

این جدول یک نکته مهم را روشن می‌کند:

دو سبک ممکن است هر دو تزئینی باشند، اما دستور زبانشان کاملاً متفاوت باشد.

آرت دکو و میراث تمدن‌های باستانی

یکی از نکات جالب آرت دکو، استفاده از منابع تاریخی و فرهنگی گوناگون است.

مصر باستان.

بین‌النهرین.

تمدن‌های آمریکای پیشاکلمبی.

هنر آفریقا.

هنر آسیا.

و فرهنگ‌های دیگر.

این منابع در آرت دکو حضور پیدا کردند.

اما نکته مهم این است که آن‌ها اغلب به شکل مستقیم کپی نشدند.

فرم‌های تاریخی ساده‌تر، هندسی‌تر و متناسب با زیبایی‌شناسی جدید شدند.

برای نمونه، پس از کشف مقبره توت‌عنخ‌آمون در سال ۱۹۲۲، علاقه غرب به هنر مصر افزایش یافت و عناصر مصری در طراحی، معماری و تبلیغات آرت دکو بیشتر دیده شدند.

این اتفاق برای موضوع مقاله ما بسیار آموزنده است.

وقتی یک تمدن وارد سبک دیگری می‌شود

تصور کنیم یک طراح اروپایی از نقش مصری استفاده کند.

آیا اثر او «سبک مصری» پیدا کرده است؟

نه لزوماً.

ممکن است فقط **مضمون مصری** داشته باشد.

اگر آن نقش با قواعد آرت دکو ترکیب شود، نتیجه همچنان می‌تواند یک اثر آرت دکو باشد.

یعنی:

منبع فرهنگی ≠ سبک فرمال

این تمایز یکی از پایه‌های اصلی پژوهش حاضر است.

یک معبد مصری می‌تواند آرت دکو شود؟

اگر فرم‌های آن به زبان هندسی آرت دکو ترجمه شوند، بله.

و همین اتفاق در بسیاری از آثار قرن بیستم رخ داد.

فرهنگ‌های مختلف وارد طراحی مدرن شدند، اما از فیلتر زبان فرمی دوران عبور کردند.

پس یک سبک می‌تواند از منابع فرهنگی متنوع استفاده کند و همچنان سبک خودش باقی بماند.

سبک، شیوه سازمان‌دهی منابع است.

نه فهرست منابع.

آرت دکو و مسئله هویت ایرانی

اینجا دوباره به پرسش اصلی مقاله بازمی‌گردیم.

فرض کنیم یک طراح ایرانی از:

نقش بته‌جقه.

کاشی فیروزه‌ای.

خط نستعلیق.

نقش اسلیمی.

یا تصویر تخت جمشید

استفاده کند.

این عناصر می‌توانند مخاطب را به ایران هدایت کنند.

اما آیا یک زبان فرمال ایرانی ساخته‌اند؟

نه الزاماً.

اگر ساختار کلی اثر همچنان بر اساس قواعد آرت دکو، مینیمالیسم، پست‌مدرنیسم یا هر سبک دیگری باشد، آن اثر می‌تواند از نظر مضمون ایرانی باشد، اما زبان فرمال آن همچنان متعلق به سبک دیگری باشد.

این همان تفاوتی است که باید در سراسر این پژوهش حفظ کنیم:

ایرانی بودنِ موضوع، با ایرانی بودنِ زبان یکی نیست.

آنچه آرت دکو به ما یاد می‌دهد

آرت دکو یکی از نمونه‌های روشن تاریخی است که نشان می‌دهد یک سبک چگونه می‌تواند از منابع متعدد تغذیه کند و در عین حال هویت مستقل خود را حفظ کند.

هندسه.

تقارن.

ریتم.

محور.

پله.

پرتو.

تکرار.

تناسب.

مواد.

و نسبت میان تزئین و ساختار.

این‌ها بخشی از دستور زبان آن هستند.

به همین دلیل اگر نقش مصری، ایرانی، هندی یا آفریقایی وارد اثر آرت دکو شود، زبان اصلی اثر الزاماً تغییر نمی‌کند.

موتور اثر همان موتور قبلی است؛ فقط بدنه تغییر کرده است.

آرت دکو؛ سبک یک دوران یا یک دستور زبان؟

آرت دکو در ابتدا پاسخی به جهان مدرن بود.

اما چیزی که باعث ماندگاری آن شد، فقط تاریخش نبود.

قواعد فرمی آن قابل تشخیص بودند.

حتی امروز اگر اثری با:

هندسه شدید،

تقارن،

سطوح فلزی،

پرتوهای شعاعی،

حروف هندسی،

و تزئینات ساختاری

بینیم، بدون اینکه نام آن را بدانیم، احتمالاً زبان آرت دکو را تشخیص می‌دهیم.

این یعنی سبک توانسته است از تاریخ خود عبور کند و به یک دستور زبان بصری قابل شناسایی تبدیل شود.

از آرت دکو به مسئله اصلی پژوهش

در آرت نوو دیدیم که طبیعت می‌تواند به زبان تبدیل شود.

در آرت دکو دیدیم که هندسه و فناوری می‌توانند به زبان تبدیل شوند.

در هر دو، چیزی بیشتر از نقش و رنگ وجود دارد.

یک منطق پنهان وجود دارد.

و همین منطق است که به اثر هویت می‌دهد.

پس اگر ایران بخواهد زبان فرمال خود را در گرافیک معاصر پیدا کند، پرسش نباید این باشد:

«کدام نقش ایرانی را استفاده کنیم؟»

پرسش باید بسیار دشوارتر باشد:

«کدام منطق فرمی، اگر از دل فرهنگ و تاریخ ایران استخراج شود، می‌تواند آن‌قدر منسجم باشد که حتی بدون دیدن نقش‌های شناخته‌شده ایرانی، اثر همچنان ایرانی به نظر برسد؟»

این همان نقطه‌ای است که مطالعه سبک‌ها از تاریخ هنر عبور می‌کند و وارد مسئله اصلی پژوهش می‌شود.

آرت دکو به ما نشان می‌دهد که یک فرهنگ می‌تواند منابع گوناگون را بگیرد، آن‌ها را تغییر دهد و درون یک دستور زبان تازه سازمان دهد.

پس شاید مسئله ایران کمبود فرم نباشد.

شاید مسئله، ناتوانی ما در تبدیل فرم‌های موجود به دستور زبان باشد.

و این، پرسشی است که در ادامه این اطلس بارها به آن بازخواهیم گشت.

• ۳-۳. کانستراکتیویسم

وقتی فرم دیگر تصویر نیست، ساختار است

اگر آرت نوو طبیعت را به خط تبدیل کرد و آرت دکو آینده را به هندسه سپرد، کانستراکتیویسم یک گام رادیکال‌تر برداشت:

فرم را از «زیبا بودن» جدا کرد و به «ساخته شدن» رساند.

کانستراکتیویسم، یا **ساخت‌گرایی**، در روسیه و در سال‌های پس از انقلاب ۱۹۱۷ شکل گرفت و در دهه‌های ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰ به یکی از اثرگذارترین جریان‌های هنر و طراحی مدرن تبدیل شد.

این جنبش فقط درباره نقاشی نبود.

هنر.

معماری.

مجسمه‌سازی.

طراحی گرافیک.

پوستر.

عکاسی.

حروف.

کتاب.

صحنه‌آرایی.

و حتی شیوه سازمان‌دهی پیام.

همه می‌توانستند بخشی از یک نگاه تازه باشند.

ساخت‌گرایی می‌پرسید:

اگر جهان در حال ساخته شدن است، چرا هنر نباید خودش بخشی از این ساختن باشد؟

انقلاب و تولد یک زبان تصویری

ساخت‌گرایی را نمی‌توان از شرایط تاریخی روسیه در آغاز سده بیستم جدا کرد.

انقلاب روسیه در سال ۱۹۱۷ تنها یک تغییر سیاسی نبود.

جامعه، اقتصاد، فرهنگ و شیوه ارتباط با مردم نیز در حال دگرگونی بود.

هنرمندان با جهانی روبه‌رو شدند که در آن هنر دیگر نمی‌توانست فقط در گالری بماند.

جامعه جدید به:

پوستر.

روزنامه.

کتاب.

نشریه.

تبلیغات.

تصویر.

نشانه.

و رسانه‌های قابل دسترس برای عموم

نیاز داشت.

در چنین شرایطی، هنرمند از جایگاه «سازنده اثر هنری» به جایگاه **سازنده ارتباط** نزدیک شد.

هنر برای ساختن جامعه

ساخت‌گرایی در بسیاری از آثارش تلاش کرد هنر را از مفهوم اثر هنری مستقل دور کند.

هدف این نبود که یک نقاشی زیبا برای یک دیوار ساخته شود.

هدف می‌توانست تولید یک پیام باشد.

برانگیختن مردم.

آموزش.

اطلاع‌رسانی.

تبلیغ.

تغییر نگرش.

یا ایجاد تصویری از جامعه جدید.

در نتیجه، اثر باید کار می‌کرد.

این واژه اهمیت زیادی دارد.

در ساخت‌گرایی، فرم فقط برای لذت بصری نیست.

فرم باید عمل کند.

از نقاشی به ساختار

یکی از چهره‌های کلیدی در شکل‌گیری ساخت‌گرایی، ولادیمیر تاتلین بود.

تاتلین در آثار خود تلاش کرد از نقاشی سنتی فاصله بگیرد و به سمت ساختن فرم‌های واقعی در فضا حرکت کند.

مواد.

سطح.

حجم.

خط.

و فضا

دیگر فقط موضوع اثر نبودند.

خودشان ماده ساختن اثر شدند.

این نگاه، زمینه‌ای برای اندیشه‌ای فراهم کرد که بعدها در سراسر ساخت‌گرایی دیده شد:

هنر چیزی نیست که فقط دیده شود؛ چیزی است که ساخته می‌شود.

بنای سومین انقلاب

یکی از مشهورترین آثار تاتلین، طرح «بنای یادبود انترناسیونال سوم» است.

این بنا هرگز به شکل کامل ساخته نشد، اما تصویر آن به یکی از نمادهای ساخت‌گرایی تبدیل شد.

دو مارپیچ عظیم در کنار هم قرار می‌گیرند.

فرم به سمت بالا حرکت می‌کند.

ساختار حس حرکت دارد.

و کل اثر بیشتر شبیه یک ماشین عظیم آینده‌نگر است تا یک بنای تاریخی سنتی.

اینجا فرم قرار نیست آرام باشد.

فرم باید حرکت کند.

فرم به عنوان نیرو

ساخت‌گرایی به فرم نگاه ایستا نداشت.

خط می‌تواند جهت داشته باشد.

سطح می‌تواند فشار ایجاد کند.

قطر می‌تواند حرکت بسازد.

دایره می‌تواند تمرکز ایجاد کند.

تقاطع می‌تواند تنش ایجاد کند.

تفاوت اندازه می‌تواند سلسله‌مراتب بسازد.

این نگاه باعث شد عناصر ساده هندسی به ابزارهای قدرتمند ارتباطی تبدیل شوند.

به همین دلیل در آثار ساخت‌گرایانه، ترکیب‌بندی اغلب دارای **کشش و تنش** است.

چشم آرام نمی‌گیرد.

در صفحه حرکت می‌کند.

هندسه، اما نه هندسه تزئینی

در آرت دکو، هندسه اغلب برای ایجاد شکوه و زیبایی استفاده می‌شد.

اما ساخت‌گرایی با هندسه رفتار دیگری داشت.

دایره.

مربع.

مثلث.

خط.

سطح.

و مستطیل

به عنوان **عناصر ساختاری** وارد ترکیب‌بندی شدند.

این عناصر باید رابطه‌ای با یکدیگر داشته باشند.

باید وزن داشته باشند.

جهت داشته باشند.

و نسبت آن‌ها با یکدیگر معنا بسازد.

پس هندسه در ساخت‌گرایی بیشتر شبیه اسکلت اثر است تا لباس آن.

رنگ به عنوان نیرو

رنگ نیز در ساخت‌گرایی اغلب نقش ساختاری دارد.

قرمز.

سیاه.

سفید.

و گاهی رنگ‌های پایه دیگر.

این رنگ‌ها در بسیاری از آثار به شکلی مستقیم و قدرتمند استفاده شدند.

قرمز می‌تواند مرکز توجه باشد.

سیاه می‌تواند وزن ایجاد کند.

سفید می‌تواند فضای تنفس بسازد.

اما باز هم:

رنگ به تنهایی ساخت‌گرایی نیست.

رابطه رنگ با فرم و ترکیب‌بندی است که اهمیت دارد.

ال لیسیتسکی؛ مهندس تصویر

ال لیسیتسکی یکی از مهم‌ترین چهره‌های این جریان بود.

او هنرمند، طراح، معمار و نظریه‌پرداز بود و در مرز میان هنر، معماری و گرافیک حرکت می‌کرد.

آثار او نشان می‌دهند که چگونه یک ترکیب‌بندی می‌تواند شبیه یک سامانه فضایی عمل کند.

در آثار او:

خطوط جهت دارند.

اشکال وزن دارند.

رنگ‌ها نقش دارند.

حروف تبدیل به فرم می‌شوند.

و فضای خالی بخشی از ساختار است.

او به طراحی نه به عنوان چیدمان چند عنصر، بلکه به عنوان **ساختن یک رابطه** نگاه می‌کرد.

ضربه به صفحه

در طراحی سنتی، عناصر معمولاً روی محورهای افقی و عمودی قرار می‌گرفتند.

ساخت‌گرایی این نظم را شکست.

خطوط مورب وارد شدند.

حروف چرخیدند.

تصاویر بریده شدند.

عناصر از گوشه‌های صفحه وارد شدند.

فضای سفید بزرگ باقی ماند.

و ترکیب‌بندی به یک میدان نیرو تبدیل شد.

این تغییر بسیار مهم بود.

صفحه دیگر یک قاب نبود.

صفحه به میدان عمل تبدیل شد.

«با یک گوه قرمز سفیدها را شکست بزن»

اثر مشهور لیسیتسکی با نام «گوه سرخ، سفیدها را شکست می‌دهد» یکی از نمونه‌های بسیار شناخته‌شده طراحی ساخت‌گرایانه است.

در آن، یک فرم قرمز به صورت مورب وارد ساختار هندسی می‌شود.

فرم‌های ساده و محدودند.

اما رابطه میان آن‌ها بسیار قدرتمند است.

بدون تصویر واقع‌گرایانه.

بدون جزئیات فراوان.

بدون تزئین.

فقط:

فرم + جهت + رنگ + تضاد + معنا

این اثر نشان می‌دهد که چگونه می‌توان با کمترین عناصر، بیشترین فشار بصری را ایجاد کرد.

الکساندر رودچنکو؛ طراحی به عنوان ابزار

الکساندر رودچنکو یکی از مهم‌ترین طراحان و هنرمندان ساخت‌گرا بود.

او در عکاسی، طراحی، پوستر و کتاب‌آرایی فعالیت کرد.

رودچنکو به شدت از زاویه‌های غیرمعمول، برش‌های شدید، ترکیب‌بندی مورب و تضادهای قوی استفاده می‌کرد.

اما مهم‌تر از همه، او توانست **تصویر و پیام** را در یک ساختار واحد قرار دهد.

در آثار او تصویر فقط چیزی برای دیدن نیست.

بخشی از دستگاه ارتباط است.

لیوبوف پوپووا؛ میان هنر و ساخت

لیو بو ف پوپو و ا نیز از چهره های مهم این جریان بود.

او از نقاشی انتزاعی به سمت طراحی پارچه، صحنه آرای و طراحی کاربردی حرکت کرد.

این تغییر مسیر بسیار مهم است.

زیرا نشان می دهد که ساخت گرایی مرز میان:

هنر.

طراحی.

و تولید

را کم رنگ کرد.

فرم قرار نبود فقط در بوم زندگی کند.

می توانست وارد لباس، صحنه، کتاب و محیط شود.

واروارا استپانوا؛ فرم در زندگی روزمره

واروارا استپانوا نیز در طراحی پارچه و پوشاک نقش مهمی داشت.

در آثار او، فرم های هندسی از صفحه نقاشی خارج شدند و وارد زندگی روزمره شدند.

این همان رؤیای بزرگ ساخت گرایی بود:

هنر باید وارد زندگی شود.

نه به عنوان تزئین زندگی.

بلکه به عنوان بخشی از ساخت آن.

عکاسی از نو متولد شد

ساخت گرایی تأثیر زیادی بر عکاسی نیز گذاشت.

زاویه دوربین دیگر لزوماً هم سطح چشم انسان نبود.

عکاس می‌توانست:

از بالا نگاه کند.

از پایین نگاه کند.

سوژه را مورب قرار دهد.

بخشی از بدن را حذف کند.

تصویر را برش دهد.

و ساختاری هندسی از واقعیت بسازد.

این نگاه بعدها بر عکاسی تبلیغاتی، مجلات و طراحی گرافیک تأثیر زیادی گذاشت.

فوتومونتاژ

یکی از ابزارهای بسیار مهم ساخت‌گرایان، ترکیب چند تصویر عکاسی در یک ساختار واحد بود.

تصاویر بریده می‌شدند.

روی یکدیگر قرار می‌گرفتند.

بزرگ و کوچک می‌شدند.

و با حروف و اشکال هندسی ترکیب می‌شدند.

به این شیوه، تصویر دیگر ثبت واقعیت نبود.

واقعیت دوباره ساخته می‌شد.

این روش بعدها در تبلیغات، مجلات، پوستر و طراحی معاصر به شکل گسترده‌ای ادامه پیدا کرد.

گوستاو کلوچیس؛ تصویر به عنوان سلاح ارتباطی

گوستاو کلوچیس از چهره‌های مهم فوتومونتاژ سیاسی بود.

او تصویر انسان، متن، هندسه و نشانه‌های سیاسی را در ترکیب‌بندی‌هایی بسیار پر قدرت کنار هم قرار می‌داد.

در آثار او، مخاطب با یک تصویر منفعل مواجه نیست.

تصویر می‌خواهد او را متقاعد کند.

این مسئله یکی از نقاط مهم تحول طراحی گرافیک است:

گرافیک می‌تواند رفتار مخاطب را هدف بگیرد.

حروف به عنوان تصویر

یکی از مهم‌ترین دستاوردهای ساخت‌گرایی برای گرافیک، تغییر نگاه به تایپوگرافی بود.

حروف دیگر فقط حامل واژه نبودند.

خودشان می‌توانستند فرم باشند.

اندازه.

جهت.

زاویه.

فاصله.

وزن.

و جایگاه حروف

همگی می‌توانستند بخشی از پیام باشند.

در نتیجه:

خواندن و دیدن به یک تجربه واحد تبدیل شدند.

صفحه به عنوان معماری

در ساخت‌گرایی، صفحه‌آرایی را می‌توان نوعی معماری دانست.

عنوان، تصویر، حروف و فضای خالی، مصالح ساختمان هستند.

طراح باید آن‌ها را در رابطه با یکدیگر قرار دهد.

این نگاه بعدها بر بسیاری از جریان‌های طراحی گرافیک قرن بیستم اثر گذاشت.

از باوهاوس و سبک بین‌المللی گرفته تا طراحی نشریات و پوستره‌های معاصر.

ساخت‌گرایی و باوهاوس

میان ساخت‌گرایی و باوهاوس ارتباط فکری و بصری قابل توجهی وجود داشت.

هر دو به:

هندسه.

کارکرد.

ساختار.

فناوری.

مواد.

و پیوند هنر با زندگی

اهمیت می‌دادند.

هنرمندان و آموزگاران باوهاوس با جریان‌های آوانگارد روسیه ارتباط داشتند و اندیشه‌های آن‌ها به فضای آموزشی باوهاوس راه پیدا کرد.

در نتیجه، ساخت‌گرایی را باید یکی از مسیرهای مهم در شکل‌گیری زبان بصری مدرنیسم دانست.

تفاوت ساخت‌گرایی با آرت دکو

ویژگی	آرت دکو	ساخت‌گرایی
هدف غالب	زیبایی، شکوه و تجمل ساختار، ارتباط و عمل	
هندسه	تزئینی و باشکوه	ساختاری و کاربردی
ترکیب‌بندی	متقارن و محوری	مورب و پویا
رنگ	غنی و گاه فلزی	محدود و متضاد
تزئین	مهم	کم‌اهمیت
حروف	بخشی از زیبایی	بخشی از ساختار پیام
تصویر	نمایشی	ارتباطی
نگاه به صنعت زیبایی‌شناسانه		ساختاری و اجتماعی
حرکت	القایی	مستقیم و بصری

این تفاوت نشان می‌دهد که حتی وقتی دو سبک از هندسه استفاده می‌کنند، **دستور زبان آن‌ها می‌تواند کاملاً متفاوت باشد.**

ساخت‌گرایی و مسئله فرم

ساخت‌گرایی یکی از روشن‌ترین نمونه‌های تاریخی برای اثبات یک اصل اساسی این پژوهش است:

فرم زمانی به زبان تبدیل می‌شود که میان اجزای آن رابطه‌ای پایدار وجود داشته باشد.

یک دایره به تنهایی سبک نیست.

یک خط مورب سبک نیست.

رنگ قرمز سبک نیست.

فوتومونتاژ نیز به تنهایی سبک نیست.

اما وقتی این عناصر در یک نظام مشخص کنار هم قرار می‌گیرند، زبان شکل می‌گیرد.

ساخت‌گرایی؛ هنرِ رابطه‌ها

شاید بتوان ساخت‌گرایی را بیش از هر چیز هنر رابطه‌ها دانست.

رابطه میان:

خط و سطح.

تصویر و نوشته.

رنگ و فرم.

فضا و عنصر.

مرکز و حاشیه.

ثبات و حرکت.

و پیام و مخاطب.

در اینجا زیبایی از یک عنصر منفرد نمی‌آید.

از رابطه میان عناصر به وجود می‌آید.

این مفهوم برای طراحی زبان فرمال ایرانی اهمیت بسیار زیادی دارد.

آیا ساخت‌گرایی یک سبک روسی است؟

از نظر تاریخی، ریشه‌های ساخت‌گرایی در روسیه است.

اما تأثیر آن بسیار فراتر از مرزهای روسیه رفت.

ایده‌های آن وارد باوهاوس شدند.

بر طراحی اروپایی اثر گذاشتند.

در طراحی پوستر، عکاسی، معماری و تایپوگرافی گسترش پیدا کردند.

و بعدها در جریان‌های مختلف طراحی مدرن بازتاب یافتند.

پس می‌توان گفت:

ریشه یک زبان می‌تواند محلی باشد، اما قواعد آن می‌توانند جهانی شوند.

این نکته در بحث فرمال ایرانی نیز بسیار مهم خواهد بود.

ساخت‌گرایی و مسئله ایران

اگر بخواهیم از ساخت‌گرایی برای ساختن یک زبان ایرانی درس بگیریم، نباید فرم‌های آن را کپی کنیم.

نباید همه چیز را مورب کنیم.

نباید همه چیز را قرمز و سیاه کنیم.

نباید هر تصویر را فوتومونتاژ کنیم.

چنین کاری فقط تقلید از ظاهر ساخت‌گرایی است.

درس واقعی جای دیگری است:

باید بفهمیم ساخت‌گرایان چگونه از منابع خود، قواعد ساختن استخراج کردند.

آن‌ها به جای استفاده از یک «نقش»، یک **منطق** ساختند.

و این دقیقاً همان چیزی است که ما در جست‌وجوی آن هستیم.

از فرش ایرانی تا ساختار ایرانی

اگر به فرش ایرانی نگاه کنیم، می‌توان هزاران نقش پیدا کرد.

اما پژوهش فرمال نباید از نقش شروع کند.

باید بپرسد:

چرا مرکز اهمیت دارد؟

چرا حاشیه وجود دارد؟

چرا نقش‌ها تکرار می‌شوند؟

چگونه ریتم ایجاد می‌شود؟

چگونه تعادل برقرار می‌شود؟

چگونه سطح تقسیم می‌شود؟

چگونه یک فرم در مقیاس کوچک و بزرگ تکرار می‌شود؟

چگونه یک عنصر با عنصر دیگر نسبت پیدا می‌کند؟

این پرسش‌ها ما را از «نقش» به «ساختار» می‌رسانند.

و ساخت‌گرایی دقیقاً به ما یاد می‌دهد که ساختار می‌تواند خودش زبان باشد.

آنچه ساخت‌گرایی به ما می‌آموزد

ساخت‌گرایی نشان داد که طراحی می‌تواند از مجموعه‌ای محدود از عناصر، جهانی پیچیده بسازد.

خط.

دایره.

مربع.

مثلث.

عکس.

حرف.

رنگ.

فضا.

اما قدرت اثر در تعداد عناصر نیست.

در نحوه سازمان‌دهی آن‌ها است.

این اصل شاید یکی از مهم‌ترین اصول تمام تاریخ طراحی گرافیک باشد.

زبان از واژه‌های زیاد ساخته نمی‌شود؛ از دستور درست ساخته می‌شود.

پایان بخش

ساخت‌گرایی در نهایت فقط یک سبک هنری نبود.

یک تغییر نگرش بود.

هنرمند دیگر فقط نمی‌پرسید:

«چه چیزی زیباست؟»

می‌پرسید:

«این فرم چه کاری انجام می‌دهد؟»

خط باید جهت داشته باشد.

رنگ باید نیرو داشته باشد.

تصویر باید پیام داشته باشد.

حرف باید در ساختار نقش داشته باشد.

فضای خالی باید معنا داشته باشد.

و همه این عناصر باید در یک نظام واحد کار کنند.

ساخت‌گرایی به ما نشان داد که فرم می‌تواند فکر کند.

و شاید همین جمله، بهترین خلاصه این جریان باشد.

زیرا وقتی به مسئله ایران بازمی‌گردیم، مشکل دیگر کمبود نقش، رنگ، تاریخ یا میراث نیست.

ایران از این مواد بیش از اندازه دارد.

مسئله دشوارتر است:

چگونه از این همه میراث، یک دستور زبان بسازیم؟

ساخت‌گرایی پاسخی تاریخی به این پرسش دارد:

از تصویر عبور کن؛ ساختار را پیدا کن.

و شاید برای پیدا کردن زبان فرمال ایرانی نیز، دقیقاً باید از همین جا آغاز کرد.

• ۳-۴. باوهاوس

وقتی هنر، طراحی و زندگی یک زبان مشترک پیدا کردند

اگر ساخت‌گرایی به ما آموخت که فرم می‌تواند یک ساختار باشد، باوهاوس یک گام دیگر برداشت:

اگر هنر و طراحی قرار است در زندگی حضور داشته باشند، چرا نباید زبان مشترکی برای همه آن‌ها وجود داشته باشد؟

باوهاوس در سال ۱۹۱۹ در وایمار آلمان و به رهبری والتر گروپیوس شکل گرفت. مدرسه‌ای که در ابتدا قرار بود هنرهای زیبا و صنایع دستی را دوباره به یکدیگر نزدیک کند، به یکی از مهم‌ترین سرچشمه‌های اندیشه طراحی در سده بیستم تبدیل شد.

باوهاوس در ظاهر یک مدرسه بود.

اما در عمل، یک آزمایشگاه برای ساختن آینده بود.

معماری، طراحی گرافیک، مبلمان، طراحی صنعتی، پارچه، عکاسی، نمایش، رنگ، تایپوگرافی و آموزش هنر در آن به یکدیگر رسیدند.

و پرسش اصلی آن ساده بود:

چگونه می‌توان برای جهان جدید، شکل جدیدی از زندگی ساخت؟

از ویرانی به ساختن

باوهاوس در آلمان پس از جنگ جهانی اول متولد شد.

جنگ، اقتصاد و ساختار اجتماعی اروپا را دگرگون کرده بود.

جهان قدیمی دیگر قابل بازگشت نبود.

در همین شرایط، والتر گروپیوس مدرسه‌ای را پایه‌گذاری کرد که می‌خواست میان هنر، صنعت و زندگی روزمره پیوندی تازه ایجاد کند.

این نکته مهم است:

باوهاوس از دل یک دوران آرام و بی‌مسئله به وجود نیامد.

از دل بحران متولد شد.

و شاید همین یکی از دلایل تأثیرگذاری آن باشد.

زیرا طراحی در چنین شرایطی دیگر فقط مسئله زیبایی نیست.

مسئله این است که:

چگونه دوباره بسازیم؟

هنر برای زندگی، نه فقط برای موزه

یکی از اندیشه‌های مهم باوهاوس، از بین بردن مرز سنتی میان هنرهای زیبا و هنرهای کاربردی بود.

در نظام قدیمی، نقاشی و مجسمه‌سازی در جایگاهی متفاوت از صنایع دستی قرار داشتند.

باوهاوس این سلسله‌مراتب را به چالش کشید.

یک صندلی.

یک ساختمان.

یک چراغ.

یک پوستر.

یک پارچه.

یک کتاب.

همگی می‌توانستند موضوع طراحی باشند.

زیرا اگر انسان با آن‌ها زندگی می‌کند، طراحی آن‌ها نیز بخشی از فرهنگ انسان است.

هنر نباید فقط روی دیوار زندگی کند.

شعار نانوشته باوهاوس

اگر بخواهیم روح باوهاوس را در یک جمله خلاصه کنیم:

هنر باید وارد زندگی شود و زندگی باید با طراحی شکل بگیرد.

این نگاه بعدها تقریباً تمام طراحی مدرن را تحت تأثیر قرار داد.

امروز وقتی از:

طراحی صنعتی،

طراحی محصول،

هویت بصری،

صفحه‌آرایی،

معماری مدرن،

طراحی مبلمان،

یا آموزش طراحی

صحبت می‌کنیم، بخشی از واژگان فکری ما از همان آزمایشگاه قرن بیستم آمده است.

والتر گروپیوس؛ آغاز یک مدرسه

والتر گروپیوس در سال ۱۹۱۹ مدیریت مدرسه‌ای را در وایمار بر عهده گرفت که نام باوهاوس را بر خود داشت.

گروپیوس معتقد بود هنر نباید از زندگی و تولید جدا باشد.

او می‌خواست هنرمند و صنعتگر دوباره به یکدیگر نزدیک شوند.

اما این نزدیکی به معنای بازگشت به گذشته نبود.

هدف، ساختن آینده بود.

باوهاوس باید هنرمندانی تربیت می‌کرد که بتوانند با جهان صنعتی جدید کار کنند.

کارگاه به جای کلاس

یکی از ویژگی‌های مهم باوهاوس، ساختار آموزشی آن بود.

دانشجو فقط درباره فرم مطالعه نمی‌کرد.

با فرم کار می‌کرد.

چوب.

فلز.

پارچه.

شیشه.

رنگ.

کاغذ.

فضا.

و ابزار.

دانشجو باید ماده را می‌شناخت.

باید می‌ساخت.

اشتباه می‌کرد.

آزمایش می‌کرد.

و از راه تجربه به شناخت می‌رسید.

این نگاه بعدها بر آموزش طراحی در سراسر جهان تأثیر گذاشت.

دوره مقدماتی؛ یادگیری دیدن

یکی از بخش‌های مهم آموزش باوهاوس، دوره مقدماتی بود.

دانشجویان با مفاهیمی مانند:

فرم.

رنگ.

بافت.

وزن.

فضا.

تعادل.

ریتم.

و رابطه میان عناصر

کار می‌کردند.

هدف این نبود که دانشجو فقط سبک استاد را تقلید کند.

هدف این بود که **چشم او تربیت شود.**

این تفاوت بسیار مهم است.

یک مدرسه می‌تواند به دانشجو بگوید چگونه طراحی کند.

اما باوهاوس تلاش کرد به دانشجو یاد بدهد:

چگونه ببیند.

یوهانس ایتن؛ آموزش از تجربه

یوهانس ایتن از نخستین استادان مهم باوهاوس بود.

او در دوره مقدماتی نقش مهمی داشت و بر تجربه مستقیم، شناخت رنگ و بررسی تضادهای بصری تأکید می‌کرد.

در روش او، دانشجو فقط نظریه یاد نمی‌گرفت.

با مواد کار می‌کرد.

رنگ را تجربه می‌کرد.

و رابطه میان بدن، ذهن و فرم را می‌آزمود.

لازلو موهولی-ناگی؛ نور، ماده و فناوری

لازلو موهولی-ناگی یکی از چهره‌های بسیار مهم در تحول فکری باوهاوس بود.

او نگاه ویژه‌ای به فناوری داشت.

عکاسی.

نور.

فلز.

شیشه.

حرکت.

و مواد صنعتی.

در آثار او، فناوری دشمن هنر نیست.

فناوری خودش به ماده هنر تبدیل می‌شود.

این نگاه بعدها در عکاسی، طراحی صنعتی، گرافیک و هنرهای رسانه‌ای اثر زیادی گذاشت.

پل کله؛ فرم پیش از تصویر

پل کله از استادان مهم باوهاوس بود.

او به رابطه میان نقطه، خط، سطح و حرکت توجه زیادی داشت.

برای کله، خط فقط مرز یک شکل نبود.

خط می‌توانست حرکت باشد.

می‌توانست مسیر باشد.

می‌توانست رشد کند.

این نگاه، هنر را از بازنمایی مستقیم جهان دور می‌کرد و به بررسی **منطق درونی فرم** نزدیک می‌ساخت.

واسیلی کاندینسکی؛ وقتی رنگ و فرم زبان می‌شوند

واسیلی کاندینسکی نیز از استادان برجسته باوهاوس بود.

او به رابطه میان رنگ و فرم توجه داشت.

دایره.

مثلث.

مربع.

خط.

رنگ.

هرکدام می‌توانستند ویژگی بصری و احساسی خاصی ایجاد کنند.

کاندینسکی به دنبال این بود که هنر بتواند بدون بازنمایی مستقیم اشیا نیز معنا ایجاد کند.

این اندیشه برای تاریخ طراحی بسیار مهم بود.

زیرا نشان داد:

فرم خودش می‌تواند حامل معنا باشد.

از شکل به دستور زبان

باوهاوس در ادامه مسیر خود به سمت نوعی زبان بصری نظام‌مند حرکت کرد.

این زبان بر عناصر ساده تأکید داشت:

نقطه.

خط.

سطح.

دایره.

مربع.

مثلث.

رنگ.

فضا.

اما اهمیت اصلی در خود این عناصر نبود.

اهمیت در رابطه میان آن‌ها بود.

این همان جایی است که مفهوم زبان فرمال دوباره به مرکز بحث بازمی‌گردد.

هندسه در باوهاوس

هندسه در باوهاوس جایگاه مهمی پیدا کرد.

اما این هندسه با هندسه آرت دکو تفاوت داشت.

در آرت دکو، هندسه می‌توانست نشانه شکوه و تجمل باشد.

در باوهاوس، هندسه بیشتر به سمت:

سادگی.

کارکرد.

نظم.

وضوح.

و ساختار

حرکت کرد.

فرم باید تا حد امکان از پیچیدگی‌های غیرضروری فاصله می‌گرفت.

کمتر، اما دقیق‌تر.

فرم تابع عملکرد

یکی از باورهای مهم طراحی مدرن این بود که فرم باید با کارکرد رابطه داشته باشد.

اما باید مراقب یک برداشت ساده‌انگارانه باشیم.

باوهاوس صرفاً نگفت:

«هرچه ساده‌تر، بهتر.»

بلکه تلاش کرد رابطه‌ای میان:

ماده.

ساختار.

کاربرد.

فرم.

و تولید

پیدا کند.

اگر یک صندلی قرار است برای نشستن ساخته شود، شکل آن باید از بدن، ماده، ساختار و شیوه تولید تأثیر بگیرد.

در نتیجه، زیبایی می‌تواند از **حل درست مسئله** به وجود بیاید.

باوهاوس و تولید صنعتی

یکی از تفاوت‌های مهم باوهاوس با جنبش‌های هنری پیشین، رابطه جدی آن با صنعت بود.

طراحی دیگر فقط برای تولید دستی نبود.

باید قابلیت تولید در مقیاس بزرگ را نیز در نظر می‌گرفت.

این تغییر بسیار مهم بود.

زیرا طراحی وارد جهانی شد که در آن میلیون‌ها انسان می‌توانستند یک محصول مشابه را استفاده کنند.

در چنین شرایطی، طراحی دیگر مسئله‌ای شخصی نبود.

طراحی تبدیل به مسئله اجتماعی شد.

یک صندلی برای هزاران نفر

نمونه‌های مبلمان باوهاوس به‌خوبی این تغییر را نشان می‌دهند.

مارسل بروئر با استفاده از لوله‌های فلزی، مبلمانی طراحی کرد که فرم آن با فناوری و ماده جدید هماهنگ بود.

صندلی دیگر مجبور نبود شبیه مبلمان سنتی چوبی باشد.

لوله فلزی می‌توانست ساختار جدیدی ایجاد کند.

فرم از ماده و فناوری تازه به وجود آمد.

این همان چیزی بود که باوهاوس می‌خواست:

فرم باید متعلق به زمان خودش باشد.

گرافیک باوهاوس

اگرچه باوهاوس در ابتدا یک مدرسه طراحی گرافیک به معنای امروزی نبود، اما اندیشه‌های آن تأثیر عمیقی بر گرافیک گذاشت.

صفحه‌آرایی ساده‌تر شد.

عناصر هندسی شدند.

تایپوگرافی اهمیت بیشتری پیدا کرد.

عکاسی وارد طراحی شد.

ترکیب‌بندی‌های نامتقارن شکل گرفتند.

و فضای سفید به عنوان یک عنصر فعال شناخته شد.

گرافیک به سمت **وضوح و ساختار** حرکت کرد.

هربرت بایر؛ تایپوگرافی به عنوان ساختار

هربرت بایر از مهم‌ترین چهره‌های گرافیک باوهاوس بود.

او در توسعه رویکردهای تازه به تایپوگرافی نقش داشت.

استفاده از حروف ساده و بدون تزئین، توجه به خوانایی، ترکیب‌بندی نامتقارن و استفاده از حروف به عنوان عناصر بصری، بخشی از مسیر کاری او بود.

در این نگاه، حروف دیگر فقط چیزی برای خواندن نیستند.

آن‌ها بخشی از معماری صفحه‌اند.

عکاسی در باوهاوس

باوهاوس نگاه تازه‌ای به عکاسی نیز ایجاد کرد.

دوربین می‌توانست جهان را از زاویه‌ای ببیند که چشم انسان عادت ندارد.

برش.

بزرگ‌نمایی.

زاویه پایین.

زاویه بالا.

تکرار.

و ترکیب تصویر.

این تجربه‌ها بعدها بخش مهمی از زبان گرافیک مدرن شدند.

باوهاوس و معماری

معماری در باوهاوس جایگاه مرکزی داشت.

ساختمان مدرسه باوهاوس در دساو، که توسط گروپیوس طراحی شد، به یکی از نمادهای معماری مدرن تبدیل شد.

ساختمان باوهاوس دساو

سطوح شیشه‌ای.

حجم‌های ساده.

خطوط روشن.

ساختار آشکار.

و حذف تزئینات غیرضروری.

ساختمان خود به یک بیانیه تبدیل شد:

فرم می‌تواند از ساختار خودش به وجود بیاید.

باوهاوس و هویت بصری

یکی از مهم‌ترین میراث‌های باوهاوس، اندیشه یکپارچگی زبان بصری بود.

وقتی معماری، مبلمان، پوستر، نشریه و محصول می‌توانند از اصول مشترک استفاده کنند، دیگر با مجموعه‌ای از آثار پراکنده روبه‌رو نیستیم.

با یک جهان بصری روبه‌رو هستیم.

این اندیشه بعدها در طراحی هویت سازمانی و هویت بصری بسیار اثرگذار شد.

باوهاوس در برابر تزئین

باوهاوس به شکل گسترده‌ای از تزئینات تاریخی فاصله گرفت.

اما نباید این مسئله را به «ضد زیبایی بودن» تعبیر کرد.

هدف، حذف زیبایی نبود.

هدف این بود که زیبایی از جای دیگری بیاید.

از:

تناسب.

ماده.

ساختار.

کارکرد.

نور.

فضا.

و نظم.

یعنی:

زیبایی دیگر روی فرم قرار نمی‌گرفت؛ از درون فرم بیرون می‌آمد.

تفاوت باوهاوس و ساخت‌گرایی

ساخت‌گرایی و باوهاوس شباهت‌های زیادی دارند.

هر دو به:

هندسه.

ساختار.

کارکرد.

فناوری.

و پیوند هنر و زندگی

اهمیت دادند.

اما زمینه تاریخی و هدف آن‌ها کاملاً یکسان نبود.

ساخت‌گرایی عمیقاً با فضای سیاسی و اجتماعی پس از انقلاب روسیه درگیر بود.

باوهاوس بیشتر بر آموزش، طراحی، صنعت و ساختن محیط زندگی مدرن تمرکز کرد.

ساخت‌گرایی می‌خواست **ساختن جامعه جدید** را به تصویر بکشد.

باوهاوس می‌خواست **شیوه ساختن زندگی جدید** را طراحی کند.

باوهاوس و مسئله سبک

یک نکته مهم درباره باوهاوس این است که آن را نباید فقط با ظاهر سفید و هندسی ساختمان‌هایش تعریف کرد.

اگر باوهاوس را به:

مربع.

دایره.

خطوط ساده.

و رنگ‌های پایه

تقلیل دهیم، بخش مهمی از اندیشه آن را از دست داده‌ایم.

باوهاوس بیش از آنکه یک ظاهر باشد، یک روش فکر کردن درباره طراحی بود.

روش مهم‌تر از ظاهر

این نکته برای مسئله فرمال ایرانی بسیار تعیین‌کننده است.

فرض کنیم یک طراح ایرانی تمام قواعد ظاهری باوهاوس را اجرا کند و در گوشه پوستر یک نقش اسلیمی هم قرار دهد.

آیا این اثر یک طراحی فرمال ایرانی است؟

خیر.

ممکن است یک اثر مدرن با یک عنصر ایرانی باشد.

اما زبان اصلی همچنان بر اساس ساختار دیگری شکل گرفته است.

این همان خطایی است که باید در طراحی هویت ایرانی از آن دور شویم:

ایرانی کردن ظاهر، با ایرانی ساختن زبان یکی نیست.

چرا باوهاوس توانست جهانی شود؟

زیرا بسیاری از اصول آن وابسته به یک نقش محلی نبودند.

سادگی.

ساختار.

وضوح.

تناسب.

کارکرد.

آموزش.

تولید.

و رابطه میان هنر و زندگی.

این مفاهیم قابلیت انتقال داشتند.

به همین دلیل باوهاوس پس از بسته شدن مدرسه نیز از بین نرفت.

استادان و دانش‌آموختگان آن به کشورهای مختلف رفتند.

اندیشه‌هایشان را آموزش دادند.

و زبان طراحی مدرن در نقاط مختلف جهان گسترش یافت.

پایان باوهاوس، آغاز یک جهان

باوهاوس در سال ۱۹۳۳ و در پی فشار حکومت نازی بسته شد.

اما بسته شدن مدرسه به معنای پایان اندیشه آن نبود.

استادان و هنرمندان باوهاوس به کشورهای دیگر مهاجرت کردند و بسیاری از اندیشه‌های آن‌ها، به‌ویژه در اروپا و ایالات متحده، ادامه یافت.

به همین دلیل باوهاوس را باید یکی از نمونه‌های مهم یک پدیده تاریخی دانست:

گاهی یک مدرسه می‌تواند بسته شود، اما زبانی که ساخته است در جهان باقی بماند.

باوهاوس و مسئله فرمال ایرانی

اینجا بار دیگر به پرسش اصلی پژوهش بازمی‌گردیم.

باوهاوس به ما نشان می‌دهد که یک زبان فرمال می‌تواند از راه:

آموزش.

پژوهش.

کارگاه.

تجربه.

آزمایش.

نظریه.

تولید.

و تکرار

ساخته شود.

زبان فرمال اتفاقی نیست.

ساخته می‌شود.

و این شاید یکی از مهم‌ترین دلایل فقدان یک زبان فرمال معاصر ایرانی باشد.

ما میراث تصویری فراوان داریم.

اما آیا برای استخراج اصول آن میراث، مدرسه‌ای ساخته‌ایم؟

آیا کارگاه‌هایی برای آزمودن آن داشته‌ایم؟

آیا قواعد آن را نوشته‌ایم؟

آیا طراحان مختلف را در یک گفت‌وگوی مشترک قرار داده‌ایم؟

آیا امکان شکست خوردن و آزمودن فرم‌های تازه را فراهم کرده‌ایم؟

بدون چنین فرآیندی، میراث تصویری در حد میراث باقی می‌ماند.

میراث زمانی به زبان تبدیل می‌شود که دوباره تولید شود.

ایران به یک باوهاوس ایرانی نیاز ندارد

اما یک نکته بسیار مهم:

هدف این پژوهش ساختن نسخه ایرانی باوهاوس نیست.

قرار نیست همان مدرسه را با نام ایرانی تکرار کنیم.

زیرا تقلید از روش یک فرهنگ دیگر، حتی اگر موفق باشد، باز هم زبان خود ما را تولید نمی‌کند.

درس اصلی باوهاوس چیز دیگری است:

ساختن نهادی که بتواند زبان بصری را آموزش دهد، آزمایش کند و توسعه دهد.

اگر ایران بخواهد زبان فرمال معاصر خود را پیدا کند، به چنین زیرساختی نیاز دارد.

نه برای تقلید از باوهاوس.

برای انجام کاری که باوهاوس برای زمان خودش انجام داد:

پرسیدن اینکه طراحی امروز باید چگونه باشد.

باوهاوس؛ یک درس برای آینده

باوهاوس نشان داد که سبک زمانی ماندگار می‌شود که از سطح ظاهر عبور کند.

اگر یک سبک فقط چند رنگ و چند شکل داشته باشد، به سرعت تبدیل به مُد می‌شود.

اما اگر پشت آن:

فلسفه.

روش آموزش.

اصول ترکیب‌بندی.

نگاه به ماده.

نگاه به انسان.

نگاه به جامعه.

و روش تولید

وجود داشته باشد، می‌تواند تبدیل به یک زبان شود.

و زبان، برخلاف مُد، قابلیت ادامه یافتن دارد.

پایان بخش

باوهاوس به جهان نگفت:

«این‌گونه طراحی کنید.»

پرسش عمیق‌تری مطرح کرد:

«چگونه باید طراحی کنیم؟»

و شاید همین تفاوت، راز ماندگاری آن باشد.

زیرا وقتی پاسخ را به یک فرم محدود کنیم، آن فرم روزی از بین می‌رود.

اما وقتی روش فکر کردن را منتقل کنیم، نسل بعد می‌تواند فرم تازه‌ای بسازد.

در جست‌وجوی یک زبان فرمال ایرانی نیز شاید همین مسیر پیش روی ما باشد.

ایران کمبود تصویر ندارد.

کمبود نقش ندارد.

کمبود هندسه ندارد.

کمبود تاریخ ندارد.

کمبود تمدن ندارد.

آنچه کم داریم، شاید چیزی بسیار دشوارتر باشد:

نظامی برای تبدیل این میراث به زبان معاصر.

باوهاوس به ما نشان می‌دهد که چنین زبانی با انتخاب چند نقش تاریخی ساخته نمی‌شود.

با پژوهش، آموزش، آزمایش و ساختن شکل می‌گیرد.

و شاید نخستین گام برای آنکه روزی بتوانیم بگوییم:

«این فرم، ایرانی است.»

این باشد که بفهمیم چرا امروز هنوز نمی‌توانیم چنین جمله‌ای را با اطمینان بگوییم.

- ۵-۳. سبک بین‌المللی (سبک سوئیسی)

وقتی نظم به زبان جهانی تبدیل شد

اگر باوهاوس تلاش کرد هنر، صنعت و زندگی را به یکدیگر پیوند دهد، سبک بین‌المللی یک پرسش تازه مطرح کرد:

اگر قرار است پیام برای همه قابل فهم باشد، فرم باید چگونه رفتار کند؟

در میانه سده بیستم، جهان با سرعتی بی‌سابقه در حال دگرگونی بود.

کشورها بیش از گذشته با یکدیگر ارتباط داشتند.

شرکت‌های بزرگ شکل می‌گرفتند.

سازمان‌های بین‌المللی گسترش می‌یافتند.

حمل‌ونقل جهانی‌تر می‌شد.

و ارتباطات از مرزهای جغرافیایی عبور می‌کرد.

در چنین شرایطی، طراحی گرافیک با مسئله‌ای تازه روبه‌رو شد:

چگونه می‌توان پیامی را به میلیون‌ها انسان با زبان‌ها و فرهنگ‌های گوناگون منتقل کرد؟

یکی از مهم‌ترین پاسخ‌ها به این پرسش، در سوئیس شکل گرفت.

پاسخی که بعدها با نام «سبک بین‌المللی» یا «سبک سوئیسی» شناخته شد.

جهانی که به وضوح نیاز داشت

پس از جنگ جهانی دوم، جهان بیش از هر زمان دیگری به نظام‌های ارتباطی دقیق نیاز داشت.

نقشه‌ها.

نشانه‌ها.

فرودگاه‌ها.

راهنمایی شهری.

نشریات.

پوسترها.

شرکت‌های چندملیتی.

و رسانه‌های نوین.

همگی نیازمند زبانی بودند که سریع، روشن و قابل فهم باشد.

طراحان سوئیسی به این نتیجه رسیدند که زیبایی نباید مانع انتقال پیام شود.

پیام باید در مرکز قرار گیرد.

فرم باید در خدمت ارتباط باشد.

و هر عنصر اضافی باید مورد پرسش قرار گیرد.

از بیان شخصی به ارتباط عمومی

در بسیاری از جریان‌های هنری، شخصیت طراح نقش مهمی داشت.

اما سبک بین‌المللی مسیر دیگری را انتخاب کرد.

در اینجا هدف این نبود که طراح احساسات خود را نمایش دهد.

هدف این بود که مخاطب پیام را با کمترین ابهام دریافت کند.

به همین دلیل بسیاری از طراحان این جریان معتقد بودند:

طراحی خوب کمتر دیده می‌شود و بیشتر فهمیده می‌شود.

زوریخ؛ تولد یک زبان

سوئیس در میانه قرن بیستم به یکی از مراکز مهم طراحی گرافیک جهان تبدیل شد.

مدرسه‌های طراحی زوریخ و بازل نقش مهمی در شکل‌گیری این جریان داشتند.

در این فضا، مجموعه‌ای از اصول مشترک به تدریج تثبیت شد:

شبکه‌بندی.

تایپوگرافی دقیق.

ترکیب‌بندی منطقی.

عکاسی.

سادگی.

و نظم.

این عناصر بعدها ستون‌های اصلی سبک بین‌المللی شدند.

شبکه؛ استخوان‌بندی پنهان

شاید مهم‌ترین دستاورد سبک سوئیسی، گسترش استفاده نظام‌مند از **شبکه‌بندی** باشد.

شبکه مجموعه‌ای از خطوط فرضی است که صفحه را به بخش‌های منظم تقسیم می‌کند.

اما شبکه صرفاً یک ابزار فنی نیست.

شبکه نوعی اندیشه است.

به طراح کمک می‌کند تا:

اطلاعات را سازمان دهد.

سلسله‌مراتب ایجاد کند.

و رابطه عناصر را کنترل کند.

در نتیجه، صفحه به جای آنکه مجموعه‌ای از تصمیم‌های تصادفی باشد، به ساختاری منطقی تبدیل می‌شود.

نظم به جای تزئین

در سبک سوئیسی، تزئینات تا حد زیادی کنار گذاشته شدند.

اما این حذف به معنای فقر بصری نبود.

زیبایی از جای دیگری به وجود می‌آمد:

تناسب.

فاصله.

تکرار.

تعادل.

و نظم.

در این نگاه، فضای خالی نیز به اندازه عناصر موجود اهمیت پیدا می‌کند.

گاهی آنچه دیده نمی‌شود، به اندازه آنچه دیده می‌شود نقش دارد.

تایپوگرافی در مرکز صحنه

یکی از ویژگی‌های مهم سبک بین‌المللی، جایگاه ویژه تایپوگرافی است.

حروف دیگر صرفاً حامل واژه‌ها نیستند.

آن‌ها خود بخشی از ساختار بصری هستند.

اندازه.

وزن.

فاصله.

چیدمان.

و نسبت میان نوشته‌ها

همگی در انتقال پیام نقش دارند.

در نتیجه، طراحی گرافیک بیش از گذشته به معماری اطلاعات نزدیک می‌شود.

ماکس میدینگر و تولد هلوتیکا

ماکس میدینگر در سال ۱۹۵۷ قلمی طراحی کرد که بعدها به یکی از مشهورترین قلم‌های جهان تبدیل شد:

هلوتیکا.

این قلم بر اساس وضوح، سادگی و خوانایی شکل گرفته بود.

به تدریج در نشانه‌ها، شرکت‌ها، سامانه‌های حمل‌ونقل و طراحی گرافیک سراسر جهان گسترش یافت.

هلوتیکا فقط یک قلم نبود.

نماد اندیشه‌ای بود که می‌خواست ارتباط را از هر چیز دیگری مهم‌تر بداند.

یوزف مولر بروکمان؛ مهندس صفحه

یوزف مولر بروکمان یکی از تأثیرگذارترین چهره‌های این جریان بود.

پوستره‌های او نمونه‌ای روشن از تفکر سوئیسی هستند.

در آثار او:

شبکه حضور دارد.

حروف ساختار دارند.

عناصر در جای مشخصی قرار می‌گیرند.

و هیچ چیز تصادفی نیست.

او معتقد بود طراحی باید بر پایه نظم و منطق استوار باشد.

نه بر اساس سلیقه لحظه‌ای.

آرمین هافمان؛ اقتصاد بصری

آرمین هافمان نیز از چهره‌های مهم این جریان بود.

او نشان داد که با تعداد محدودی عنصر نیز می‌توان تأثیر عمیق ایجاد کرد.

در بسیاری از آثار او:

فضای سفید گسترده است.

عناصر محدودند.

اما رابطه میان آن‌ها بسیار دقیق است.

این رویکرد بعدها بر نسل‌های متعدد طراحان گرافیک اثر گذاشت.

عکاسی جای تصویرسازی را گرفت

در بسیاری از سبک‌های پیشین، تصویرسازی نقش اصلی را داشت.

اما در سبک سوئیسی، عکاسی به تدریج جایگاه مهم‌تری پیدا کرد.

دلیل این انتخاب روشن بود.

عکاسی می‌توانست اطلاعات را مستقیم‌تر منتقل کند.

و حس واقعیت بیشتری ایجاد کند.

البته این به معنای حذف کامل تصویرسازی نبود.

اما نگاه غالب به سمت مستندتر شدن ارتباط حرکت کرد.

نامتقارنی آگاهانه

یکی از ویژگی‌های جالب سبک بین‌المللی، استفاده گسترده از ترکیب‌بندی نامتقارن است.

در نگاه نخست ممکن است چنین چیدمانی نامتعادل به نظر برسد.

اما در واقع این عدم تقارن بر پایه شبکه و نسبت‌های دقیق کنترل می‌شود.

نتیجه، نوعی پویایی بصری است که همچنان نظم خود را حفظ می‌کند.

این تفاوت مهمی با بسیاری از ترکیب‌بندی‌های سنتی دارد که تعادل را از راه تقارن به دست می‌آورند.

اطلاعات مهم‌تر از احساسات

سبک سوئیسی در بسیاری از موارد ترجیح می‌دهد اطلاعات را روشن و مستقیم منتقل کند.

احساسات، استعاره‌ها و روایت‌های پیچیده در اولویت نخست قرار ندارند.

این ویژگی باعث شد این سبک برای:

راهنمایی شهری.

نشانه‌گذاری.

نظام‌های حمل‌ونقل.

طراحی شرکتی.

نشریات.

و ارتباطات عمومی

بسیار مناسب باشد.

ظهور هویت سازمانی

در دهه‌های میانی قرن بیستم، شرکت‌ها و سازمان‌ها به دنبال ایجاد هویت‌های منسجم بودند.

سبک سوئیسی ابزار مناسبی برای این هدف فراهم کرد.

نظم.

تکرار.

وضوح.

و قابلیت گسترش.

این ویژگی‌ها به طراحان اجازه می‌داد سامانه‌هایی طراحی کنند که در صدها و هزاران کاربرد مختلف همچنان یکپارچه باقی بمانند.

در واقع بسیاری از اصول هویت بصری معاصر، مستقیم یا غیرمستقیم از همین تفکر تأثیر گرفته‌اند.

طراحی به مثابه سامانه

یکی از مهم‌ترین دستاوردهای سبک بین‌المللی این بود که طراحی را از یک اثر منفرد به یک سامانه تبدیل کرد.

پوستر تنها نبود.

نشریه تنها نبود.

لوگو تنها نبود.

همه این عناصر می‌توانستند بخشی از یک ساختار بزرگ‌تر باشند.

در این نگاه، طراح دیگر صرفاً سازنده یک تصویر نیست.

او سازنده یک نظام ارتباطی است.

سبک سوئیسی و مدرنیسم

سبک بین‌المللی را می‌توان یکی از خالص‌ترین تجلی‌های مدرنیسم در طراحی گرافیک دانست.

بسیاری از ارزش‌های مدرنیستی در آن دیده می‌شوند:

وضوح.

عینیت.

ساختار.

نظم.

کارکرد.

و اعتماد به عقلانیت.

در نتیجه، این سبک بیش از آنکه به گذشته نگاه کند، به آینده چشم دوخته است.

آیا سبک سوئیسی واقعاً جهانی بود؟

نام «سبک بین‌المللی» چنین ادعایی را مطرح می‌کند.

اما واقعیت پیچیده‌تر است.

این سبک در بستری فرهنگی و تاریخی مشخص شکل گرفت.

با این حال، توانست در کشورهای گوناگون پذیرفته شود.

زیرا بسیاری از اصول آن وابسته به یک فرهنگ خاص نبودند.

شبهه.

وضوح.

خوانایی.

و نظم.

مفاهیمی بودند که در نقاط مختلف جهان قابل استفاده بودند.

نقطه قوت یا نقطه ضعف؟

در همین جا یکی از بحث‌های مهم تاریخ طراحی شکل می‌گیرد.

برخی معتقد بودند سبک سوئیسی توانست ارتباط را شفاف‌تر کند.

برخی دیگر معتقد بودند این رویکرد باعث کاهش تنوع فرهنگی شده است.

زیرا وقتی همه از یک زبان مشابه استفاده کنند، تفاوت‌های محلی کمتر دیده می‌شود.

این نقد بعدها در پست‌مدرنیسم و جنبش‌های پس از آن بسیار جدی شد.

سبک سوئیسی و مسئله هویت

این موضوع برای پژوهش ما اهمیت ویژه‌ای دارد.

سبک بین‌المللی یکی از موفق‌ترین نمونه‌های تاریخ طراحی است.

اما دقیقاً به همین دلیل یک پرسش مهم ایجاد می‌کند:

اگر همه جهان از یک زبان بصری استفاده کنند، هویت‌های فرهنگی چه می‌شوند؟

آیا وضوح جهانی می‌تواند جای زبان‌های محلی را بگیرد؟

یا برعکس، باعث محو شدن آن‌ها می‌شود؟

وقتی ایران فقط محتوا می‌شود

در بسیاری از آثار طراحی معاصر ایران، ساختار کلی اثر از زبان‌های مدرن جهانی گرفته شده است.

سپس عناصر ایرانی به آن افزوده می‌شوند:

خوشنویسی.

فرش.

کاشی.

نگاره.

نقش‌های سنتی.

یا رنگ‌های بومی.

در چنین حالتی، مخاطب می‌تواند ایران را تشخیص دهد.

اما اغلب از راه محتوا.

نه از راه دستور زبان بصری.

یعنی اگر این عناصر حذف شوند، ساختار اثر همچنان به یک زبان جهانی تعلق دارد.

تفاوت میان نشانه و زبان

این تمایز برای مقاله ما بنیادی است.

یک نشانه ایرانی می‌تواند در هر سبکی استفاده شود.

اما یک زبان فرمال ایرانی چیزی فراتر از نشانه است.

همان‌گونه که استفاده از یک نقش مصری، آرت دکو را مصری نمی‌کند؛

استفاده از یک اسلیمی یا یک بیت خوشنویسی نیز الزاماً طراحی را ایرانی نمی‌کند.

زیرا زبان در سطح عمیق‌تری شکل می‌گیرد:

در نسبت‌ها.

در ریتم.

در سازمان‌دهی فضا.

در هندسه.

در ساختار.

و در منطق ارتباط عناصر.

سبک سوئیسی چه درسی برای ما دارد؟

نخستین درس این است که زبان فرمال بدون نظام شکل نمی‌گیرد.

سبک سوئیسی از دل:

آموزش.

پژوهش.

انتشار.

مدرسه.

و تکرار مستمر

متولد شد.

هیچ زبان بصری پایداری صرفاً با چند اثر پراکنده به وجود نمی‌آید.

دومین درس این است که زبان فرمال می‌تواند آن‌قدر قدرتمند باشد که مرزهای ملی را پشت سر بگذارد.

و سومین درس، شاید مهم‌ترین آن‌ها باشد:

اگر زبانی جهانی شود، خطر فراموش شدن زبان‌های محلی نیز وجود دارد.

آیا ایران به یک سبک سوئیسی دیگر نیاز دارد؟

احتمالاً نه.

جهان امروز از نظم، شبکه و وضوح سبک سوئیسی بسیار آموخته است.

آنچه کمبودش بیشتر احساس می‌شود، کشف زبان‌هایی است که بتوانند از دل فرهنگ‌های گوناگون سخن بگویند.

نه با تکیه بر تزئینات سطحی.

بلکه با تکیه بر ساختار.

برای ایران نیز مسئله همین است.

ما کمبود نماد نداریم.

کمبود نشانه نداریم.

کمبود نقش نداریم.

مسئله این است که هنوز نتوانسته‌ایم از این میراث، یک دستور زبان معاصر استخراج کنیم.

سبک بین‌المللی و پرسش اصلی این پژوهش

سبک سوئیسی ثابت کرد که یک زبان بصری می‌تواند به اندازه‌ای منسجم باشد که در سراسر جهان شناخته شود.

اما در عین حال، پرسشی را نیز پیش روی ما گذاشت:

اگر جهانی شدن به قیمت ناپدید شدن تفاوت‌ها تمام شود، چه چیزی از هویت باقی می‌ماند؟

این پرسش، برای ایران اهمیت دوچندان دارد.

زیرا بخش بزرگی از طراحی معاصر ما در زبان‌های جهانی تولید می‌شود.

اما هنوز کمتر می‌توان اثری را دید که حتی بدون نشانه‌های آشکار، از نظر ساختاری و فرمال ایرانی به نظر برسد.

پایان بخش

سبک بین‌المللی شاید منظم‌ترین زبان تاریخ طراحی گرافیک باشد.

زبانی که تلاش کرد ابهام را کاهش دهد.

ارتباط را روشن‌تر کند.

و نظم را به یک ارزش جهانی تبدیل کند.

اما ارزش واقعی آن برای پژوهش حاضر در جای دیگری است.

این سبک به ما نشان می‌دهد که:

یک زبان فرمال چگونه ساخته می‌شود.

از راه قواعد.

از راه آموزش.

از راه تکرار.

از راه اجماع حرفه‌ای.

و از راه تبدیل شدن به یک نظام.

پس پرسش ما همچنان پابرجاست:

اگر سوئیس توانست از دل شرایط تاریخی خود یک زبان فرمال جهانی بسازد،

اگر آلمان توانست باوهاوس را خلق کند،

اگر روسیه توانست ساخت‌گرایی را پدید آورد،

پس چرا تمدنی با عمق و گستره ایران هنوز نتوانسته است در طراحی گرافیک معاصر، زبانی فرمال و قابل تشخیص برای خود تعریف کند؟

شاید پاسخ این پرسش نه در کمبود میراث، بلکه در **فقدان نظامی برای تبدیل میراث به زبان نهفته** باشد.

وقتی کمترین، بیشترین را می‌گوید

مینیمالیسم را گاهی با یک جمله ساده تعریف می‌کنند:

کمتر، بیشتر است.

اما این جمله آن‌قدر تکرار شده که تقریباً خودش تبدیل به یک تزئین شده است.

مینیمالیسم در اصل چیزی عمیق‌تر است.

مینیمالیسم تلاشی است برای اینکه اثر، تا جای ممکن از چیزهایی که برای وجود خودش ضروری نیستند فاصله بگیرد.

در این نگاه، حذف کردن به اندازه ساختن اهمیت دارد.

طراح نمی‌پرسد:

«چه چیزی می‌توانم به این اثر اضافه کنم؟»

بلکه می‌پرسد:

«چه چیزی را می‌توانم حذف کنم، بدون اینکه معنا از بین برود؟»

و همین پرسش ساده، یکی از مهم‌ترین تغییرات تاریخ هنر و طراحی مدرن را رقم زد.

مینیمالیسم؛ یک سبک یا یک روش فکر کردن؟

مینیمالیسم در دهه ۱۹۶۰ میلادی به عنوان یک جنبش هنری در ایالات متحده مطرح شد، به‌ویژه در حوزه مجسمه‌سازی.

اما ریشه‌های فکری آن را می‌توان در جریان‌های پیشین هنر مدرن، معماری، طراحی و حتی فلسفه جست‌وجو کرد.

به همین دلیل، وقتی از مینیمالیسم در طراحی گرافیک صحبت می‌کنیم، باید یک تفاوت مهم را در نظر بگیریم:

مینیمالیسم در هنر، یک جنبش تاریخی مشخص است؛ اما در طراحی گرافیک، به مجموعه‌ای از اصول و رویکردهای فرمی نیز گفته می‌شود.

پس هر طرح ساده‌ای مینیمالیستی نیست.

سادگی به تنهایی سبک نمی‌سازد.

پیش از مینیمالیسم؛ جهان شلوغ بود

برای فهمیدن مینیمالیسم، باید ابتدا جهان پیش از آن را ببینیم.

در بسیاری از جریان‌های هنری و طراحی پیش از دهه ۱۹۶۰، اثر می‌توانست حامل روایت، احساس، نماد، تزئین و نشانه‌های متعدد باشد.

اکسپرسیونیسم انتزاعی، برای نمونه، بر بیان شخصی و انرژی نقاش تأکید داشت.

در تبلیغات نیز تصویر، نوشته، رنگ و تزئین می‌توانستند برای جلب توجه با یکدیگر رقابت کنند.

مینیمالیسم در برابر این وضعیت ایستاد.

نه لزوماً با شعار.

بلکه با حذف.

بازگشت به خود چیز

یکی از ایده‌های اصلی مینیمالیسم این بود که اثر هنری نباید الزاماً چیزی را بازنمایی کند.

یک مکعب می‌تواند فقط یک مکعب باشد.

یک سطح می‌تواند فقط یک سطح باشد.

یک حجم می‌تواند بدون روایت ادبی یا داستانی، خودش موضوع اثر باشد.

این نگاه، مخاطب را مجبور می‌کرد با خودِ فرم روبه‌رو شود.

نه با داستانی که پشت فرم پنهان شده است.

دونالد جاد؛ فرم بدون داستان

دونالد جاد یکی از مهم‌ترین چهره‌های مینیمالیسم بود.

او در آثار خود از فرم‌های ساده و تکرارشونده استفاده می‌کرد.

مکعب‌ها.

جعبه‌ها.

سطوح.

حجم‌های صنعتی.

آثار او معمولاً فاقد تزئینات و جزئیات غیرضروری بودند.

اما این سادگی به معنای بی‌فکری نبود.

برعکس.

تمام توجه مخاطب به:

مقیاس.

فاصله.

نور.

ماده.

و رابطه اثر با فضا

معطوف می‌شد.

رابرت موریس؛ فرم و تجربه

رابرت موریس نیز از چهره‌های مهم مینیمالیسم بود.

او بر تجربه فیزیکی مخاطب تأکید داشت.

اثر فقط چیزی نبود که از فاصله‌ای مشخص دیده شود.

مخاطب در اطراف آن حرکت می‌کرد.

فاصله تغییر می‌کرد.

زاویه دید تغییر می‌کرد.

و اثر در ارتباط با بدن انسان معنا پیدا می‌کرد.

این مسئله نشان داد که مینیمالیسم فقط درباره حذف عناصر نیست.

درباره رابطه فرم با فضا و انسان نیز هست.

دان فلاوین؛ نور به عنوان فرم

دان فلاوین یکی دیگر از چهره‌های مهم این جریان بود.

او از لامپ‌های فلورسنت صنعتی در آثار خود استفاده کرد.

این انتخاب بسیار معنادار بود.

یک وسیله کاملاً معمولی و صنعتی، بدون تزئین، وارد فضای هنر شد.

نور دیگر فقط وسیله‌ای برای روشن کردن اثر نبود.

خودش تبدیل به اثر شد.

مینیمالیسم و صنعت

مینیمالیسم رابطه نزدیکی با جهان صنعتی داشت.

مواد صنعتی.

تولید انبوه.

فرم‌های هندسی.

سطوح ساده.

و ساخت دقیق.

این ویژگی‌ها باعث شدند اثر مینیمالیستی اغلب شبیه چیزی باشد که در یک کارخانه ساخته شده است.

و این مسئله اتفاقی نبود.

هنرمندان مینیمالیست می‌خواستند از بیان شخصی و دست‌ساز بودن بیش از حد فاصله بگیرند.

حذف دست هنرمند

در بسیاری از هنرهای سنتی، رد دست هنرمند بخشی از ارزش اثر است.

ضربه قلم.

بافت رنگ.

خطای انسانی.

و نشانه‌های فرایند ساخت.

اما مینیمالیسم گاهی تلاش کرد این رد را حذف کند.

اثر باید تا حد امکان دقیق، خنثی و مستقیم باشد.

در نتیجه، توجه از «هنرمند چه احساسی داشته؟» به «این فرم چگونه در فضا قرار گرفته؟» منتقل شد.

مینیمالیسم در معماری

مینیمالیسم به معماری نیز راه پیدا کرد.

فضاهای ساده.

سطوح خالص.

نور طبیعی.

مصالح محدود.

و حذف تزئینات.

در اینجا نیز هدف لزوماً خالی کردن فضا نبود.

هدف، آشکار کردن کیفیت‌های بنیادی فضا بود.

نور.

سکوت.

مقیاس.

ماده.

و تناسب.

جان پائوسون؛ سکوت در معماری

جان پائوسون از چهره‌های شناخته‌شده معماری مینیمال معاصر است.

در آثار او، حذف عناصر اضافی باعث می‌شود کیفیت فضا بیشتر دیده شود.

دیوار دیگر فقط دیوار نیست.

نور دیگر فقط روشنایی نیست.

فضای خالی دیگر نبودن چیزی نیست.

خود فضا تبدیل به ماده طراحی می‌شود.

مینیمالیسم و گرافیک

مینیمالیسم در طراحی گرافیک، به شکل‌های مختلفی ظاهر شد.

نشانه‌های ساده.

رنگ‌های محدود.

صفحه‌های خلوت.

تایپوگرافی روشن.

اشکال هندسی.

و حذف عناصر غیرضروری.

اما نکته مهم این است که این ویژگی‌ها **نشانه‌های ظاهری** هستند.

مینیمالیسم واقعی در سطح عمیق‌تر اتفاق می‌افتد:

وقتی هر عنصر دلیلی برای حضور دارد.

مینیمالیسم و طراحی نشانه

یکی از حوزه‌هایی که مینیمالیسم در آن بسیار اثرگذار بوده، طراحی نشانه است.

یک نشانه باید بتواند:

در اندازه کوچک خوانده شود.

به سرعت تشخیص داده شود.

قابل بازتولید باشد.

در رسانه‌های گوناگون کار کند.

و به مرور در ذهن مخاطب باقی بماند.

به همین دلیل، حذف جزئیات غیرضروری می‌تواند قدرت نشانه را افزایش دهد.

اما ساده‌سازی بیش از اندازه نیز می‌تواند باعث شود نشانه هویت خود را از دست بدهد.

سادگی با بی‌هویتی یکی نیست.

مینیمالیسم و فضای خالی

یکی از مهم‌ترین عناصر مینیمالیسم، فضای خالی است.

در طراحی شلوغ، فضای خالی گاهی چیزی است که پس از قرار دادن عناصر باقی می‌ماند.

اما در مینیمالیسم، فضای خالی می‌تواند **عمداً طراحی شود**.

این فضا:

عنصر اصلی را برجسته می‌کند.

ریتم ایجاد می‌کند.

تنفس بصری می‌دهد.

و رابطه میان عناصر را روشن‌تر می‌کند.

پس فضای خالی، نبودن نیست.

یک عنصر نامرئی اما فعال است.

مینیمالیسم و تایپوگرافی

در تایپوگرافی مینیمال، تعداد قلم‌ها معمولاً محدود است.

اندازه‌ها دقیق‌اند.

فاصله‌گذاری کنترل می‌شود.

حروف می‌توانند در فضای سفید گسترده قرار بگیرند.

و ساختار صفحه اهمیت زیادی پیدا می‌کند.

اما یک اشتباه رایج وجود دارد:

استفاده از یک قلم ساده به معنای طراحی مینیمال نیست.

اگر صفحه از نظر سلسله‌مراتب، فاصله، تناسب و ساختار درست نباشد، فقط یک صفحه خلوت داریم.

خلوت بودن، مینیمال بودن نیست.

مینیمالیسم و رنگ

مینیمالیسم اغلب با رنگ‌های محدود شناخته می‌شود.

سیاه.

سفید.

خاکستری.

یا یک رنگ اصلی در کنار زمینه‌ای خنثی.

اما مینیمالیسم الزاماً سیاه و سفید نیست.

می‌توان یک اثر کاملاً مینیمال با رنگ‌های بسیار زنده ساخت.

اصل اساسی این است:

تعداد رنگ‌ها باید در خدمت ساختار باشند، نه اینکه صرفاً برای پر کردن فضا استفاده شوند.

مینیمالیسم در برابر ماکسیمالیسم

یکی از مقایسه‌های جالب برای شناخت مینیمالیسم، مقایسه آن با ماکسیمالیسم است.

ویژگی	مینیمالیسم	ماکسیمالیسم
تعداد عناصر محدود	زیاد	کم
فضای خالی زیاد	کنترل‌شده	گسترده و متنوع
رنگ	حداقلی	پررنگ
تزیین	روشن	پیچیده‌تر
ساختار		

پیام	مستقیم	چندلایه
تمرکز	یک یا چند عنصر اصلی مجموعه‌ای از عناصر	
تجربه	آرام و متمرکز	پرتنش و متراکم

اما هیچ‌کدام ذاتاً بهتر نیستند.

سبک زمانی درست است که با هدف اثر هماهنگ باشد.

مینیمالیسم در برابر آرت دکو

آرت دکو به شکوه، تزئین، هندسه و نمایش اهمیت می‌داد.

مینیمالیسم مسیر مخالفی را انتخاب کرد.

اگر آرت دکو می‌گوید:

«به فرم اضافه کن تا شکوه ایجاد شود.»

مینیمالیسم می‌گوید:

«از فرم حذف کن تا ماهیت آن دیده شود.»

این تفاوت فقط در ظاهر نیست.

دو سبک، دو نگاه متفاوت به زیبایی دارند.

مینیمالیسم و فرهنگ ژاپن

یکی از تأثیرات مهمی که در بحث مینیمالیسم مطرح می‌شود، تأثیر سنت‌های زیبایی‌شناختی ژاپنی است.

مفاهیمی مانند سادگی، خلأ، سکوت، ناتمامی و توجه به کیفیت ماده، در بسیاری از بحث‌های مربوط به مینیمالیسم مدرن مطرح شده‌اند.

اما نباید تاریخ مینیمالیسم آمریکایی را مستقیماً به هنر ژاپنی تقلیل داد.

این دو سنت تاریخی و فرهنگی متفاوتی دارند.

آنچه می‌توان گفت این است که برخی ارزش‌های زیبایی‌شناختی ژاپنی با حساسیت مینیمالیستی هم‌خوانی پیدا کردند و بعدها در گفت‌وگوی جهانی طراحی مورد توجه قرار گرفتند.

اینجا یک تناقض جالب شکل می‌گیرد.

معماری ایرانی در بسیاری از نمونه‌های خود بسیار غنی و پر جزئیات است.

اما در دل همین غنا، اصولی مانند:

تناسب.

تکرار.

ریتم.

محور.

تقارن.

نور.

خلأ.

و رابطه میان پر و خالی

وجود دارد.

پس شاید یکی از اشتباهات ما این باشد که وقتی درباره میراث ایرانی صحبت می‌کنیم، فقط به تزئینات توجه می‌کنیم.

در حالی که زیر این تزئینات، نظامی پیچیده از روابط هندسی و فضایی قرار دارد.

اگر ایرانی را حذف کنیم چه می‌ماند؟

این پرسش برای مقاله ما مهم است.

فرض کنیم یک پوستر با نقوش ایرانی طراحی کنیم.

سپس نقش‌ها را حذف کنیم.

اگر ساختار باقی‌مانده همچنان دقیقاً شبیه یک پوستر مدرن غربی باشد، باید بپرسیم:

کجای این اثر ایرانی بود؟

اگر پاسخ فقط این باشد:

«آن نقش ایرانی بود.»

پس ما هنوز به زبان فرمال ایرانی نرسیده‌ایم.

اما اگر حتی پس از حذف نقش‌ها، نوع:

تقسیم فضا.

ریتم.

هندسه.

نسبت.

تکرار.

و سازمان‌دهی عناصر

هنوز ویژگی‌ای متمایز داشته باشد، آنگاه به لایه عمیق‌تری از هویت نزدیک شده‌ایم.

مینیمالیسم و یک هشدار برای ایران

مینیمالیسم یک خطر نیز دارد.

وقتی سادگی به یک مد جهانی تبدیل شود، بسیاری از آثار ممکن است شبیه یکدیگر شوند.

یک صفحه سفید.

یک قلم ساده.

یک نشانه هندسی.

یک رنگ خنثی.

و تمام.

در چنین شرایطی، اثر ممکن است زیبا باشد، اما دیگر هویت مشخصی نداشته باشد.

این مسئله دقیقاً همان چیزی است که پژوهش حاضر با آن درگیر است:

آیا می‌توان ساده بود، بدون اینکه بی‌هویت شد؟

پاسخ احتمالاً بله است.

اما به شرطی که سادگی از یک زبان فرمال مشخص سرچشمه بگیرد.

مینیمالیسم ایرانی؟

اگر روزی بخواهیم چیزی را «مینیمالیسم ایرانی» بنامیم، اضافه کردن یک کاشی یا نقش اسلیمی به یک ترکیب مینیمال کافی نیست.

باید پرسید:

آیا منطق تقسیم فضا ایرانی است؟

آیا ریتم ایرانی است؟

آیا نسبت‌ها ریشه‌ای در هندسه ایرانی دارند؟

آیا رابطه پر و خالی از معماری یا هنر ایرانی الهام گرفته است؟

آیا ساختار تکرار از نظام‌های بصری ایرانی آمده است؟

و مهم‌تر:

اگر تمام نمادهای آشکار ایرانی حذف شوند، آیا هنوز می‌توان چیزی ایرانی در ساختار اثر پیدا کرد؟

این آزمون می‌تواند یکی از معیارهای مهم برای تشخیص زبان فرمال باشد.

مینیمالیسم؛ درس حذف

شاید مهم‌ترین چیزی که مینیمالیسم برای پروژه زبان فرمال ایرانی دارد، هنر حذف باشد. برای ساختن یک زبان تازه، فقط نباید بپرسیم چه چیزهایی از گذشته را حفظ کنیم.

باید بپرسیم:

چه چیزهایی باید حذف شوند؟

چه چیزی اضافی است؟

چه چیزی متعلق به گذشته است؟

چه چیزی هنوز معنا دارد؟

چه چیزی باید بازطراحی شود؟

و چه چیزی باید کاملاً کنار گذاشته شود؟

فرهنگ زنده فقط میراث را نگه نمی‌دارد.

میراث را انتخاب می‌کند.

مینیمالیسم؛ از فرم به فلسفه

در نهایت، مینیمالیسم فقط درباره تعداد عناصر نیست.

درباره نوع نگاه است.

نگاهی که می‌گوید:

هر چیز باید دلیل داشته باشد.

هر خط باید نقشی داشته باشد.

هر رنگ باید ضروری باشد.

هر فاصله باید حساب شده باشد.

و هر عنصر اضافی می‌تواند رابطه میان عناصر مهم را ضعیف کند.

از این منظر، مینیمالیسم بیش از آنکه هنر کم داشتن باشد، هنر دقیق انتخاب کردن است.

پایان بخش

مینیمالیسم به جهان یاد داد که گاهی قدرتمندترین تصویر، تصویری است که چیز زیادی نمی‌گوید اما هیچ چیز اضافه‌ای هم نمی‌گوید.

اما برای پژوهش ما، یک درس مهم‌تر دارد.

اگر قرار باشد زبان فرمال ایرانی در آینده شکل بگیرد، لازم نیست همه میراث ایران را وارد طراحی کنیم.

اتفاقاً شاید نخستین گام، برعکس باشد:

باید یاد بگیریم انتخاب کنیم.

از میان هزاران نقش.

صدها نظام هندسی.

ده‌ها سنت معماری.

شیوه‌های گوناگون خوشنویسی.

فرم‌های متعدد صنایع دستی.

و قرن‌ها تجربه تصویری.

باید آن دسته از اصولی را پیدا کنیم که هنوز ظرفیت زندگی در جهان امروز را دارند.

سپس آن‌ها را ساده کنیم.

بازسازی کنیم.

آزمایش کنیم.

و از نو به زبان طراحی تبدیل کنیم.

زیرا هدف، ساختن پوستری نیست که وقتی آن را می‌بینیم بگوییم:

«این ایرانی است، چون یک نقش ایرانی دارد.»

هدف بسیار دشوارتر است:

اثری بسازیم که حتی اگر هیچ نقش، نشانه یا نماد آشکار ایرانی در آن نباشد، ساختار آن هنوز بگوید: اینجا، ایران فکر کرده است.

• ۳-۷. ماکسیمالیسم

وقتی فراوانی، خودِ زبان می‌شود

اگر مینیمالیسم از ما می‌پرسد:

«چه چیزی را می‌توان حذف کرد؟»

ماکسیمالیسم پرسش دیگری مطرح می‌کند:

«چقدر می‌توان اضافه کرد، بدون آنکه معنا فروپاشد؟»

ماکسیمالیسم یا بیشینه‌گرایی را نمی‌توان صرفاً «طراحی شلوغ» دانست.

این ساده‌ترین و در عین حال نادرست‌ترین برداشت از آن است.

یک اثر شلوغ می‌تواند بی‌نظم، اتفاقی و فاقد هویت باشد.

اما ماکسیمالیسم واقعی، حتی در بیشترین میزان عناصر، همچنان دارای منطق، انتخاب، ریتم و ساختار است.

در اینجا فراوانی مانع زبان نیست.

فراوانی خودِ زبان است.

ماکسیمالیسم؛ واکنشی به سکوت

ماکسیمالیسم را بهتر است در رابطه با جریان‌هایی ببینیم که بر سادگی، خلوص و کاهش عناصر تأکید داشتند.

در بخش بزرگی از هنر مدرن، طراحی به سمت:

سادگی.

کارکرد.

هندسه.

وضوح.

و حذف تزئینات

حرکت کرد.

اما هرچه این زبان‌ها گسترده‌تر شدند، بخشی از هنرمندان و طراحان به این پرسش رسیدند:

آیا واقعاً باید همه چیز را کم کنیم؟

آیا تزئین همیشه اضافی است؟

آیا شلوغی همیشه ضعف است؟

آیا احساسات، خاطره، فرهنگ و تجربه انسانی را می‌توان در چند شکل ساده خلاصه کرد؟

ماکسیمالیسم در پاسخ گفت:

نه لزوماً.

ماکسیمالیسم یک جنبش واحد نیست

برخلاف برخی جریان‌های تاریخی مانند باوهاوس یا ساخت‌گرایی، ماکسیمالیسم یک جنبش هنری واحد با یک مدرسه، تاریخ آغاز مشخص و بیانیه واحد نیست.

این نکته باید در مقاله روشن باشد.

«ماکسیمالیسم» بیشتر یک **رویکرد زیبایی‌شناختی** است که در دوره‌ها و زمینه‌های مختلف ظاهر شده است.

عناصر آن را می‌توان در:

هنر.

معماری.

طراحی داخلی.

مد.

طراحی گرافیک.

تصویرسازی.

تایپوگرافی.

و فرهنگ عامه

دید.

بنابراین بهتر است آن را یک زبان یا گرایش گسترده بدانیم، نه یک مکتب تاریخی کاملاً یکپارچه.

ریشه‌های دور؛ هنر هرگز همیشه خلوت نبوده است

اگر تاریخ هنر را نگاه کنیم، می‌بینیم که فراوانی تصویری پدیده تازه‌ای نیست.

نقاشی‌های باروک.

تزئینات روکوکو.

نسخه‌های خطی تذهیب‌شده.

پارچه‌های تاریخی.

معماری‌های پر جزئیات.

هنرهای شرقی.

و بسیاری از سنت‌های بومی

همگی نشان می‌دهند که انسان همیشه به سادگی گرایش نداشته است.

در بسیاری از فرهنگ‌ها، فراوانی نشانه قدرت، ثروت، معنویت، شکوه یا پیچیدگی بوده است. بنابراین ماکسیمالیسم را نمی‌توان صرفاً واکنشی مدرن به مینیمالیسم دانست. این گرایش، ریشه‌هایی بسیار قدیمی‌تر دارد.

باروک؛ یکی از خویشتاوندان تاریخی ماکسیمالیسم

در هنر باروک، حرکت، تضاد، جزئیات و احساسات به شکل گسترده‌ای به کار گرفته شدند. کاراواجو، پیتر پل روبنس و جان لورنزو برنینی از چهره‌های مهم این دوره بودند. در آثار باروک، عناصر مختلف می‌توانند هم‌زمان با یکدیگر رقابت کنند.

نور.

حرکت.

بدن.

پارچه.

معماری.

حالت چهره.

و جزئیات.

اما این فراوانی اتفاقی نیست.

اثر همچنان دارای ترکیب‌بندی و مرکز ثقل است.

این نکته برای فهم ماکسیمالیسم بسیار مهم است:

فراوانی بدون ساختار، ماکسیمالیسم نیست؛ آشفتگی است.

روکوکو؛ وقتی تزئین به زبان تبدیل شد

در سده هجدهم، روکوکو مسیر دیگری از فراوانی را نشان داد.

خطوط منحنی.

تزئینات پیچیده.

رنگ‌های روشن.

گل‌ها.

صدف‌ها.

و فرم‌های سیال.

در اینجا تزئین فقط چیزی اضافه‌شده به فرم نیست.

خودِ تزئین به بخش اصلی تجربه بصری تبدیل می‌شود.

ماکسیمالیسم در برابر مدرنیسم

مدرنیسم اغلب تلاش کرد فرم را ساده‌تر، منطقی‌تر و کارآمدتر کند.

ماکسیمالیسم در بسیاری از نمونه‌های معاصر، به این ایده پاسخ دیگری می‌دهد:

چرا باید میان نظم و فراوانی یکی را انتخاب کنیم؟

یک اثر می‌تواند پر از عناصر باشد و همچنان دقیق باشد.

می‌تواند رنگارنگ باشد و همچنان ساختار داشته باشد.

می‌تواند پیچیده باشد و همچنان قابل خواندن بماند.

پس تضاد اصلی ماکسیمالیسم با مینیمالیسم الزاماً «زیاد و کم» نیست.

تفاوت عمیق‌تر در نحوه سازمان‌دهی اطلاعات بصری است.

ماکسیمالیسم و مفهوم لایه

یکی از ویژگی‌های مهم ماکسیمالیسم، لایه‌لایه بودن است.

یک تصویر ممکن است چندین سطح داشته باشد:

تصویر اصلی.

تصویر ثانویه.

متن.

بافت.

الگو.

نشانه.

رنگ.

جزئیات.

و عناصر تزئینی.

مخاطب می‌تواند در نگاه نخست یک چیز ببیند و در نگاه دوم چیز دیگری کشف کند.

در نتیجه، تجربه اثر خطی نیست.

مخاطب در آن جست‌وجو می‌کند.

ماکسیمالیسم و روایت

مینیمالیسم معمولاً تلاش می‌کند پیام را سریع و روشن منتقل کند.

اما ماکسیمالیسم می‌تواند مخاطب را به ماندن دعوت کند.

اثر می‌گوید:

«بیشتر نگاه کن.»

هرچه بیشتر نگاه می‌کنی، جزئیات بیشتری پیدا می‌کنی.

این ویژگی برای:

پوسترهای فرهنگی.

جلد کتاب.

مجلات.

تصویرسازی.

موسیقی.

مد.

و پروژه‌های هنری

بسیار کاربردی است.

رنگ؛ از عنصر به جهان

در ماکسیمالیسم، رنگ می‌تواند نقشی بسیار پررنگ داشته باشد.

رنگ‌ها ممکن است متعدد باشند.

تضادهای شدید ایجاد کنند.

یا در لایه‌های مختلف روی هم قرار بگیرند.

اما باز هم مسئله تعداد رنگ نیست.

ممکن است یک اثر با ده رنگ کاملاً کنترل‌شده باشد و اثری با سه رنگ کاملاً آشفته.

ماکسیمالیسم موفق، رنگ را مدیریت می‌کند، نه اینکه صرفاً آن را انباشته کند.

الگو و تکرار

الگو یکی از ابزارهای قدرتمند بیشینه‌گرایی است.

تکرار یک فرم می‌تواند:

ریتم ایجاد کند.

سطح را پر کند.

عمق بسازد.

حرکت ایجاد کند.

و هویت ایجاد کند.

اینجا یک نقطه اتصال مهم با هنر ایرانی ایجاد می‌شود.

زیرا بسیاری از هنرهای ایرانی بر پایه تکرار و سازمان‌دهی الگو شکل گرفته‌اند.

ایران؛ سرزمین فراوانی بصری

وقتی به میراث بصری ایران نگاه می‌کنیم، با کمبود مواجه نیستیم.

فرش.

کاشی.

تذهیب.

نگارگری.

معماری.

گچ‌بری.

آجرکاری.

پارچه.

فلزکاری.

و خوشنویسی.

در بسیاری از این حوزه‌ها، جهان تصویری از عناصر متعدد ساخته شده است.

اما این عناصر معمولاً در یک ساختار بسیار دقیق قرار گرفته‌اند.

به همین دلیل، هنر ایرانی می‌تواند یکی از نمونه‌های مهم برای مطالعه رابطه میان **فراوانی و نظم** باشد.

فرش ایرانی؛ شلوغ یا منظم؟

اگر به یک فرش ایرانی نگاه کنیم، ممکن است در نگاه نخست فقط انبوهی از نقش‌ها ببینیم.

اما اگر دقیق‌تر نگاه کنیم:

مرکز وجود دارد.

حاشیه وجود دارد.

ریتم وجود دارد.

تکرار وجود دارد.

تقارن یا تعادل وجود دارد.

نسبت وجود دارد.

و سلسله‌مراتب وجود دارد.

بنابراین آنچه از دور «شلوغی» به نظر می‌رسد، در واقع یک **نظام سازمان‌یافته از فراوانی** است.

این دقیقاً همان نقطه‌ای است که هنر ایرانی می‌تواند با مفهوم ماکسیمالیسم معاصر وارد گفت‌وگو شود.

تفاوت ماکسیمالیسم ایرانی با کپی کردن نقش ایرانی

اگر یک طراح چند نقش فرش را روی یک پوستر قرار دهد، لزوماً ماکسیمالیسم ایرانی ایجاد نکرده است.

ممکن است فقط یک پوستر شلوغ با نقش ایرانی ساخته باشد.

اما اگر منطق:

تکرار.

حاشیه.

مرکز.

ریتم.

پراکندگی.

تراکم.

و رابطه پر و خالی

از ساختارهای ایرانی استخراج شود، مابرا کاملاً متفاوت می‌شود.

در این حالت، طراح از **منطق فرمی** استفاده کرده است، نه فقط از تصویر تاریخی.

نگارگری؛ جهان بدون فضای خالی

در بسیاری از نمونه‌های نگارگری ایرانی، فضای تصویر با عناصر مختلف پر می‌شود.

انسان.

معماری.

درخت.

کوه.

گیاه.

ابر.

حیوان.

و نوشته.

اما این عناصر الزاماً یک واقعیت سه‌بعدی واحد را بازنمایی نمی‌کنند.

آن‌ها در یک جهان تصویری چندلایه کنار هم قرار می‌گیرند.

این ویژگی می‌تواند برای فهم یک زبان بصری ایرانی بسیار مهم باشد.

زیرا نشان می‌دهد که:

فراوانی می‌تواند منظم باشد، بدون اینکه مجبور باشد واقع‌گرایانه یا مرکزی باشد.

معماری ایرانی؛ هندسه در دل فراوانی

در معماری ایرانی نیز تزئینات فراوانی وجود دارد.

اما این تزئینات معمولاً بر پایه ساختارهای هندسی، تناسبات و ریتم شکل گرفته‌اند.

کاشی‌کاری.

مقرنس.

آجرکاری.

نقوش هندسی.

و تقسیمات فضایی.

همه نشان می‌دهند که فراوانی می‌تواند نتیجه یک نظام دقیق باشد.

این نکته برای طراحی معاصر بسیار مهم است.

زیرا اگر بخواهیم زبان فرمال ایرانی را بسازیم، شاید یکی از مسیرهای ارزشمند این باشد که **منطق** **ایجاد فراوانی** را مطالعه کنیم، نه اینکه صرفاً خود فراوانی را تقلید کنیم.

ماکسیمالیسم و پست‌مدرنیسم

ماکسیمالیسم معاصر ارتباط نزدیکی با برخی رویکردهای پست‌مدرن پیدا کرد.

پست‌مدرنیسم در برابر ادعای وجود یک زبان واحد و جهانی ایستاد.

به تاریخ بازگشت.

سبک‌ها را با یکدیگر ترکیب کرد.

از نقل‌قول استفاده کرد.

مرز میان جدی و عامه‌پسند را شکست.

و به چندصدایی اجازه حضور داد.

ماکسیمالیسم با این فضای فکری سازگاری زیادی داشت.

چرا یک سبک؟

وقتی می‌توان چند سبک را هم‌زمان کنار هم گذاشت؟

دیوید کارسون؛ شکستن نظم

دیوید کارسون یکی از طراحانی بود که در دهه‌های پایانی سده بیستم، نظم کلاسیک صفحه‌آرایی را به چالش کشید.

در آثار او:

حروف روی یکدیگر قرار می‌گیرند.

خوانایی گاهی کاهش پیدا می‌کند.

تصویرها بریده می‌شوند.

بافت وارد صفحه می‌شود.

و ترکیب‌بندی می‌تواند عمداً ناآرام باشد.

او نمونه خوبی است برای اینکه ببینیم چگونه طراحی گرافیک می‌تواند از نظم سخت فاصله بگیرد.

اما آثار او را نباید صرفاً «بی‌نظمی» دانست.

این بی‌نظمی نیز دارای انتخاب و قصد است.

استفان ساگمایستر؛ تجربه شخصی

استفان ساگمایستر نیز در بسیاری از آثار خود از تجربه‌های شخصی، تصویرسازی، مواد، نوشتار و فرم‌های غیرمتعارف استفاده کرده است.

در چنین رویکردهایی، مرز میان طراحی و هنر کم‌رنگ می‌شود.

اثر می‌تواند هم‌زمان:

اطلاعات بدهد.

احساس ایجاد کند.

روایت کند.

و مخاطب را غافلگیر کند.

این ویژگی یکی از جذابیت‌های طراحی بیشینه‌گراست.

ماکسیمالیسم و تایپوگرافی

در طراحی مینیمال، تایپوگرافی معمولاً برای ایجاد وضوح و نظم به کار می‌رود.

اما در ماکسیمالیسم، حروف می‌توانند:

بزرگ شوند.

کوچک شوند.

روی تصویر قرار بگیرند.

تکرار شوند.

چرخش پیدا کنند.

با تصویر ترکیب شوند.

یا حتی بخشی از بافت تصویری شوند.

در اینجا خوانایی همیشه تنها هدف نیست.

گاهی تجربه دیداری خود پیام است.

خطر بزرگ ماکسیمالیسم

اما اینجا یک دام خطرناک وجود دارد.

بسیاری از طراحان وقتی می‌خواهند ماکسیمالیست باشند، فقط عناصر بیشتری اضافه می‌کنند.

یک تصویر.

دو تصویر.

سه قلم.

پنج رنگ.

چند بافت.

چند نقش.

و در پایان چیزی که باقی می‌ماند، بیشتر شبیه اتاقی است که همه وسایلش را هم‌زمان از کمد بیرون ریخته‌اند.

ماکسیمالیسم چنین چیزی نیست.

ماکسیمالیسم یعنی مدیریت فراوانی.

نه تسلیم شدن در برابر آن.

نظم پنهان

در بهترین نمونه‌های ماکسیمالیسم، یک نظم پنهان وجود دارد.

ممکن است مخاطب در نگاه اول آن را نبیند.

اما بعد از چند لحظه متوجه می‌شود:

یک رنگ تکرار شده.

یک فرم دوباره ظاهر شده.

یک خط مسیر چشم را هدایت می‌کند.

یک عنصر مرکز ثقل ایجاد کرده.

و بخش‌هایی عمداً خلوت باقی مانده‌اند.

پس حتی در بیشترین میزان پیچیدگی نیز، دستور زبان وجود دارد.

مینیمالیسم و ماکسیمالیسم؛ دو پاسخ به یک پرسش

در نهایت، این دو سبک دشمن یکدیگر نیستند.

هر دو با یک مسئله روبه‌رو هستند:

چگونه عناصر بصری را سازمان دهیم؟

مینیمالیسم پاسخ می‌دهد:

با کاهش.

ماکسیمالیسم پاسخ می‌دهد:

با انباشت کنترل شده.

یکی از حذف به معنا می‌رسد.

دیگری از رابطه میان عناصر متعدد.

و هر دو، اگر درست اجرا شوند، به یک نتیجه مشترک می‌رسند:

ساختار.

آیا زبان فرمال ایرانی می‌تواند ماکسیمالیست باشد؟

این پرسش بسیار مهم است.

شاید یکی از مسیرهای احتمالی زبان فرمال ایرانی، نه در سادگی کامل، بلکه در فراوانی سازمان‌یافته باشد.

زیرا در میراث بصری ایران، نمونه‌های فراوانی از:

تکرار.

ریتم.

الگو.

مرکز.

حاشیه.

تقسیمات هندسی.

تراکم.

و لایه‌لایه بودن

وجود دارد.

اما این فرض باید آزمایش شود.

نباید از پیش نتیجه بگیریم که «چون فرش ایرانی شلوغ است، پس سبک ایرانی باید ماکسیمالیست باشد.»

این دقیقاً همان میان‌بری است که پژوهش جدی را خراب می‌کند.

باید بررسی کنیم آیا در هنر ایرانی یک منطق مشترک برای سازمان‌دهی فراوانی وجود دارد یا نه.

اگر وجود دارد، می‌توان آن را استخراج، تحلیل و معاصر کرد.

یک فرضیه جسورانه

شاید یکی از ویژگی‌های بالقوه زبان فرمال ایرانی نه «تزئین ایرانی»، بلکه چیزی شبیه این باشد:

توانایی ایجاد پیچیدگی از راه نظم.

نه سادگی محض.

نه شلوغی بی‌قاعده.

بلکه شبکه‌ای از روابط که هرچه بیشتر دیده می‌شود، لایه‌های بیشتری آشکار می‌کند.

اگر چنین ویژگی‌ای در هنرهای مختلف ایران، از فرش تا معماری و نگارگری، تکرار شود، آنگاه با چیزی ارزشمند روبه‌رو هستیم:

نه یک نقش.

نه یک رنگ.

بلکه یک اصل فرمی.

و اصل فرمی همان چیزی است که می‌تواند به زبان تبدیل شود.

پایان بخش

ماکسیمالیسم به ما یادآوری می‌کند که پیچیدگی دشمن نظم نیست.

گاهی یک زبان بصری دقیقاً از توانایی کنترل پیچیدگی به وجود می‌آید.

فرش ایرانی از هزاران خط و نقش تشکیل شده است، اما فرو نمی‌ریزد.

نگارگری ایرانی پر از جزئیات است، اما جهان خودش را حفظ می‌کند.

معماری ایرانی می‌تواند از سطحی سرشار از نقش و هندسه ساخته شود، اما همچنان ساختار دارد.

پس شاید مسئله اصلی این نباشد که ایران باید مینیمالیست باشد یا ماکسیمالیست.

مسئله این است که:

ایران چگونه پیچیدگی را سازمان می‌دهد؟

این پرسش، بسیار مهم‌تر از انتخاب میان «کم» و «زیاد» است.

زیرا اگر روزی زبان فرمال ایرانی شکل بگیرد، شاید ویژگی آن نه در تعداد عناصرش باشد و نه در میزان سادگی‌اش.

شاید در نحوه قرار گرفتن عناصر در کنار یکدیگر باشد.

و شاید در نهایت، آنچه ما از گذشته ایران باید به آینده ببریم، خود نقش‌ها نباشند.

بلکه نظم پنهانی باشند که آن نقش‌ها را ممکن کرده است.

• ۸-۳. پانک

وقتی طراحی علیه نظم شورش می‌کند

پانک از جایی آغاز شد که بخشی از نسل جوان دیگر نمی‌خواست جهان را همان‌گونه که به او تحویل داده شده بود بپذیرد.

در دهه ۱۹۷۰، در فضایی آکنده از بحران اقتصادی، بیکاری، نارضایتی اجتماعی و بی‌اعتمادی به ساختارهای رسمی، جنبشی شکل گرفت که تنها به موسیقی محدود نماند.

پانک به سرعت به لباس، موسیقی، گرافیک، عکاسی و زبان بصری راه پیدا کرد.

اما پانک را نمی‌توان فقط با موهای رنگ‌شده، سنجاق قفلی، چرم سیاه یا نوشته‌های پاره‌پاره تعریف کرد.

این‌ها نشانه‌های ظاهری‌اند.

در عمق ماجرا، پانک یک موضع بود:

اگر نظم موجود برای من ساخته نشده، چرا باید به قواعد آن احترام بگذارم؟

پانک؛ زیبایی‌شناسی اعتراض

پانک در برابر زیبایی‌شناسی صیقل‌خورده و حرفه‌ای ایستاد.

در بخش بزرگی از طراحی تجاری، هدف این بود که اثر:

زیبا باشد.

مرتب باشد.

خوانا باشد.

حرفه‌ای باشد.

و قابل قبول باشد.

پانک بسیاری از این قواعد را عمداً زیر پا گذاشت.

تصویر پاره شد.

حروف بریده شدند.

کلمات روی یکدیگر افتادند.

عکس‌ها کپی شدند.

بافت‌ها خشن شدند.

و کیفیت پایین تولید، به جای اینکه پنهان شود، به بخشی از زبان اثر تبدیل شد.

نقص دیگر نقص نبود؛ نشانه اعتراض بود.

لندن؛ شهری که خشم را چاپ کرد

در نیمه دوم دهه ۱۹۷۰، لندن یکی از مهم‌ترین مراکز شکل‌گیری فرهنگ پانک شد.

بحران اقتصادی، بیکاری و ناامیدی اجتماعی زمینه‌ای ایجاد کرده بود که موسیقی و هنر بتوانند به زبان اعتراض تبدیل شوند.

گروه‌هایی مانند Sex Pistols به نماد این فرهنگ تبدیل شدند.

اما موسیقی تنها بخشی از داستان بود.

پانک برای دیده شدن به پوستر، جلد صفحه، اعلامیه و نشریات مستقل نیاز داشت.

و همین‌جا بود که گرافیک پانک متولد شد.

جیمی رید؛ کسی که گرافیک را پاره کرد

جیمی رید یکی از مهم‌ترین چهره‌های گرافیک پانک بود.

طراحی‌های او برای Sex Pistols به یکی از شناخته‌شده‌ترین نمونه‌های زبان بصری پانک تبدیل شد.

او از:

حروف بریده‌شده.

تصاویر دستکاری‌شده.

کلاژ.

دست‌خط.

عکس‌های سیاه‌وسفید.

و ترکیب‌های خشن

استفاده می‌کرد.

اما اهمیت کار او در این نبود که صفحه را «زشت» کند.

اهمیتش در این بود که قواعد تولید تصویر رسمی را عمداً به چالش بکشد.

کلاژ؛ سلاحی ارزان

پانک پول زیادی نداشت.

و شاید همین محدودیت، به یکی از بزرگ‌ترین نیروهای خلاق آن تبدیل شد.

مجلات قدیمی.

روزنامه.

قیچی.

چسب.

فتوکپی.

دست خط.

ماشین تحریر.

و هر چیزی که در دسترس بود.

همین ابزارهای ساده امکان ساخت تصویری را فراهم کردند که از نظر ظاهری با طراحی حرفه‌ای و تجاری تفاوت داشت.

این مسئله یک درس مهم دارد:

سبک همیشه از امکانات فراوان متولد نمی‌شود. گاهی محدودیت، زبان تازه‌ای می‌سازد.

دزدیدن تصویر

یکی از روش‌های شناخته‌شده در گرافیک پانک، استفاده دوباره از تصاویر موجود بود.

عکس یک شخصیت سیاسی یا فرهنگی می‌توانست بریده شود.

دستکاری شود.

روی آن نوشته قرار بگیرد.

و معنایی کاملاً متفاوت پیدا کند.

تصویر دیگر مالک معنای قبلی خود نبود.

پانک آن را تصاحب می‌کرد.

این شیوه بعدها بر بسیاری از جریان‌های طراحی و هنر پس از خود اثر گذاشت.

تایپوگرافی علیه خوانایی

در سبک سوئیسی، تایپوگرافی باید نظم و وضوح ایجاد کند.

در پانک، حروف می‌توانند عمداً:

بریده شوند.

کج شوند.

پاره شوند.

روی هم قرار بگیرند.

کشیده شوند.

یا بخشی از آن‌ها حذف شود.

چرا؟

چون پانک همیشه نمی‌خواست پیام را آسان تحویل مخاطب دهد.

گاهی خود دشواری خواندن بخشی از تجربه اثر بود.

این تفاوت بسیار مهم است.

در سبک سوئیسی، فرم به پیام خدمت می‌کند.

در پانک، گاهی فرم علیه شیوه معمول دریافت پیام شورش می‌کند.

زشتی به عنوان انتخاب

یکی از جسورانه‌ترین ویژگی‌های پانک، تغییر رابطه میان زیبایی و ارزش است.

طراحی لازم نیست زیبا باشد تا مؤثر باشد.

می‌تواند خشن باشد.

ناهماهنگ باشد.

کثیف باشد.

پاره باشد.

و حتی آزاردهنده باشد.

اگر این ویژگی‌ها در خدمت معنا باشند، دیگر ضعف محسوب نمی‌شوند.

پانک نشان داد که:

زیبایی تنها راه تأثیرگذاری نیست.

گرافیک پانک؛ طراحی برای جامعه‌ای خاص

برخلاف سبک بین‌المللی که به دنبال زبانی فراگیر و جهانی بود، پانک بیشتر به یک جامعه مشخص
تعلق داشت.

جوانان.

موسیقی زیرزمینی.

فرهنگ خیابانی.

گروه‌های مستقل.

و مخاطبانی که خودشان بخشی از همان فرهنگ بودند.

در نتیجه، گرافیک پانک بیش از آنکه بخواهد برای همه قابل فهم باشد، می‌خواست برای افراد خودش
قابل تشخیص باشد.

سبک به عنوان هویت جمعی

اینجا یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های پانک با بسیاری از سبک‌های پیشین دیده می‌شود.

پانک فقط مجموعه‌ای از قواعد فرمی نبود.

سبک زندگی بود.

موسیقی داشت.

لباس داشت.

زبان داشت.

رفتار داشت.

و گرافیک داشت.

به همین دلیل، زبان بصری آن توانست به سرعت تبدیل به یک هویت جمعی شود.

مخاطب فقط پوستر را نمی‌دید.

او خودش را در آن می‌دید.

پانک و ضدطراحی

در تاریخ طراحی گرافیک، پانک یکی از مهم‌ترین نمونه‌های نزدیک شدن طراحی به مفهوم **ضدطراحی** است.

ضدطراحی الزاماً به معنای نداشتن طراحی نیست.

بلکه یعنی زیر سؤال بردن قواعد پذیرفته‌شده طراحی.

اگر طراحی رسمی می‌گوید:

«این کار را این‌طور انجام بده.»

پانک می‌پرسد:

«چرا؟»

و اگر پاسخی قانع‌کننده وجود نداشته باشد، قاعده کنار گذاشته می‌شود.

پانک و صنعت چاپ

فناوری‌های ساده چاپ نقش مهمی در گسترش این زبان داشتند.

فتوکپی.

چاپ سیلک.

چاپ ارزان.

چاپ دستی.

و تکثیرهای محدود.

این ابزارها به افراد اجازه می‌دادند بدون وابستگی به چاپخانه‌ها و ناشران بزرگ، آثار خود را منتشر کنند.

در نتیجه، گرافیک از فضای حرفه‌ای خارج شد و وارد خیابان شد.

پوسترها روی دیوارها رفتند.

اعلامیه‌ها دست‌به‌دست شدند.

و مجلات مستقل شکل گرفتند.

فَنزین؛ رسانه‌ای کوچک برای صدایی بزرگ

یکی از مهم‌ترین رسانه‌های فرهنگ پانک، نشریات مستقل یا فن‌زین‌ها بودند.

این نشریات معمولاً:

کم‌هزینه.

دست‌ساز.

محدود.

و مستقل

بودند.

اما همین ویژگی‌ها به آن‌ها آزادی می‌داد.

لازم نبود برای تبلیغ‌کننده جذاب باشند.

لازم نبود استانداردهای یک مجله بزرگ را رعایت کنند.

لازم نبود کسی اجازه انتشار بدهد.

این آزادی، خود بخشی از زبان بصری پانک بود.

پانک در برابر هویت سازمانی

در فصل‌های پیش دیدیم که سبک بین‌المللی به شکل‌گیری هویت‌های سازمانی منسجم کمک کرد.

پانک تقریباً نقطه مقابل آن قرار می‌گیرد.

هویت سازمانی می‌خواهد:

ثابت باشد.

منظم باشد.

قابل تکرار باشد.

و کنترل شود.

پانک می‌خواهد:

زنده باشد.

تغییر کند.

خشن باشد.

و کنترل‌ناپذیر بماند.

اما یک تناقض جالب وجود دارد.

پانک با وجود مخالفت با قواعد، خودش به مجموعه‌ای از قواعد بصری تبدیل شد.

تناقض بزرگ پانک

وقتی یک زبان بصری بارها تکرار شود، تبدیل به سبک می‌شود.

وقتی سبک تثبیت شود، تبدیل به الگو می‌شود.

و وقتی الگو تبدیل به الگوواره شود، چیزی که زمانی ضدفرهنگ بوده، می‌تواند به بخشی از فرهنگ تجاری تبدیل شود.

پانک نیز همین مسیر را طی کرد.

آنچه زمانی ضدسیستم بود، بعدها وارد:

مد.

تبلیغات.

مجلات.

برندها.

و صنعت سرگرمی

شد.

این سرنوشت بسیاری از جنبش‌های هنری است.

شورش هم اگر بیش از حد موفق شود، تبدیل به محصول می‌شود.

پانک و تأثیر آن بر طراحی معاصر

تأثیر پانک بسیار گسترده‌تر از دهه ۱۹۷۰ بود.

امروزه بسیاری از زبان‌های گرافیکی از عناصر آن استفاده می‌کنند:

کلاژ.

بافت خشن.

تایپوگرافی دست‌ساز.

حروف بریده‌شده.

تصویرسازی خام.

کپی‌کاری عمدی.

خط‌خوردگی.

و ترکیب‌بندی‌های ناآرام.

حتی اگر مخاطب نداند این عناصر از کجا آمده‌اند، میراث پانک هنوز در طراحی معاصر دیده می‌شود.

پانک و طراحی دیجیتال

ورود فناوری دیجیتال در ظاهر باید با روح پانک ناسازگار باشد.

پانک با ابزارهای ارزان و ابتدایی شکل گرفت.

در حالی که طراحی دیجیتال امکان کنترل تقریباً کامل تصویر را فراهم می‌کند.

اما اتفاق جالبی افتاد.

طراحان شروع کردند به **شبیه‌سازی نقص**.

فتوکپی دیجیتال.

بافت کاغذ.

پارگی.

نویز.

خط‌خطی.

اسکن.

اعوجاج.

و حتی خطاهای چاپ.

یعنی فناوری جدید تلاش کرد دوباره چیزی را تولید کند که فناوری قدیمی به دلیل محدودیت‌هایش به وجود آورده بود.

انسان موجود عجیبی است؛ اول نقص را حذف می‌کند، بعد نرم‌افزار می‌سازد تا دوباره همان نقص را تقلید کند.

پانک و مسئله هویت

پانک نشان می‌دهد که یک زبان بصری زمانی قدرتمند می‌شود که فقط ظاهر نداشته باشد.

پشت آن باید:

ارزش.

موضع.

جامعه.

تجربه.

و جهان‌بینی

وجود داشته باشد.

این مسئله برای زبان فرمال ایرانی بسیار مهم است.

زیرا اگر بخواهیم صرفاً ظاهر یک سبک ایرانی را بسازیم، احتمالاً چیزی جز مجموعه‌ای از نمادهای آشنا تولید نخواهیم کرد.

اما اگر ارزش‌های عمیق فرهنگی را بشناسیم، می‌توانیم از آن‌ها قواعد بصری استخراج کنیم.

پانک و ایران

پانک محصول شرایط تاریخی و اجتماعی مشخصی بود.

بنابراین نمی‌توان آن را بدون تغییر به ایران منتقل کرد.

اما می‌توان از روش شکل‌گیری آن درس گرفت.

پانک نشان داد که:

یک جامعه می‌تواند تجربه زیسته خودش را به زبان بصری تبدیل کند.

این تجربه لازم نیست از یک سبک هنری موجود پیروی کند.

بلکه می‌تواند از زندگی واقعی مردم آغاز شود.

آیا ایران می‌تواند یک زبان فرمال اعتراضی داشته باشد؟

این پرسش به حوزه‌ای حساس‌تر وارد می‌شود.

ایران در دوره‌های مختلف تاریخی، تجربه‌های اجتماعی و فرهنگی منحصر به فردی داشته است.

اما اگر این تجربه‌ها صرفاً با زبان‌های تصویری وارداتی بیان شوند، خود تجربه ممکن است ایرانی باشد، ولی زبان بیان آن الزاماً ایرانی نیست.

این همان تفاوتی است که در سراسر پژوهش دنبال می‌کنیم:

محتوا می‌تواند ایرانی باشد، بدون اینکه فرم ایرانی باشد.

از قیچی پانک تا هندسه ایران

شاید عجیب به نظر برسد، اما پانک یک درس مهم برای پژوهش ما دارد.

جیمی رید برای ساخت زبان خود به سراغ ابزارهای در دسترس رفت.

روزنامه.

عکس.

قیچی.

چسب.

فتوکپی.

اما ما برای ساخت زبان فرمال ایرانی باید به سراغ چه چیزی برویم؟

پاسخ نباید فقط این باشد:

فرش.

کاشی.

خط.

نگارگری.

این‌ها منابع تصویری‌اند.

پرسش عمیق‌تر این است:

منطق پشت این آثار چیست؟

چگونه فضا را تقسیم می‌کنند؟

چگونه ریتم می‌سازند؟

چگونه تکرار می‌کنند؟

چگونه مرکز و حاشیه را تعریف می‌کنند؟

چگونه حرکت چشم را هدایت می‌کنند؟

و چگونه پیچیدگی را کنترل می‌کنند؟

پانک؛ درس ساختن از محدودیت

پانک نشان داد که برای ساختن یک زبان تازه همیشه به امکانات بزرگ نیاز نداریم.

گاهی محدودیت، باعث می‌شود طراح مجبور شود راه دیگری پیدا کند.

برای ایران نیز این درس ارزشمند است.

ساخت زبان فرمال ایرانی الزاماً به پروژه‌های عظیم و بودجه‌های سنگین نیاز ندارد.

می‌توان از:

دانشگاه‌ها.

کارگاه‌های طراحی.

مجلات مستقل.

نمایشگاه‌ها.

پروژه‌های پژوهشی.

مسابقات طراحی.

نشریات تخصصی.

و آرشیوهای تصویری

شروع کرد.

زبان ابتدا باید آزمایش شود.

بعد باید نقد شود.

سپس باید تکرار شود.

و در نهایت می‌تواند به سبک تبدیل شود.

سبک بدون جامعه دوام نمی‌آورد

پانک فقط به این دلیل ماندگار نشد که چند طراح گرافیک باهوش وجود داشتند.

پشت آن یک جامعه وجود داشت.

موسیقی.

مخاطب.

نشریه.

باشگاه.

خیابان.

مد.

و تجربه مشترک.

این مسئله برای زبان فرمال ایرانی بسیار مهم است.

یک سبک با چند پوستر ساخته نمی‌شود.

اگر قرار باشد زبان فرمال ایرانی شکل بگیرد، باید جامعه‌ای وجود داشته باشد که آن را:

بسازد.

استفاده کند.

نقد کند.

تغییر دهد.

و دوباره تولید کند.

پانک؛ سبک یا موضع؟

شاید مهم‌ترین درس پانک همین باشد:

سبک از موضع جدا نیست.

وقتی فرم از جهان‌بینی جدا شود، به ظاهر تبدیل می‌شود.

و ظاهر، خیلی زود قابل تقلید است.

به همین دلیل است که می‌توان هزاران پوستر «پانکی» ساخت، بدون اینکه حتی ذره‌ای از روح پانک در آن وجود داشته باشد.

همان‌طور که می‌توان هزاران اثر با نقش ایرانی ساخت، بدون اینکه یک زبان فرمال ایرانی در آن وجود داشته باشد.

پایان بخش

پانک به ما یاد داد که یک زبان بصری می‌تواند از دل یک تجربه واقعی متولد شود.

نه از تقلید.

نه از تزئین.

نه از انتخاب چند نشانه آماده.

بلکه از یک نیاز.

از یک اعتراض.

از یک جهان‌بینی.

از یک جامعه.

و از مجموعه‌ای از محدودیت‌ها و انتخاب‌ها.

پانک ابتدا نمی‌خواست «سبک» باشد.

می‌خواست صدایی باشد که شنیده شود.

اما همین صدا، وقتی تکرار شد، قواعد پیدا کرد.

وقتی قواعد پیدا کرد، شناخته شد.

و وقتی شناخته شد، تبدیل به سبک شد.

این مسیر برای پژوهش ما یک نکته اساسی دارد:

اگر می‌خواهیم زبان فرمال ایرانی داشته باشیم، شاید نباید از خودمان بپرسیم «سبک ایرانی چه شکلی است؟»

این پرسش از ابتدا ما را به سمت ظاهر می‌برد.

پرسش درست‌تر شاید این باشد:

«ایران چگونه جهان را می‌بیند، چگونه آن را نظم می‌دهد و چگونه آن را به تصویر تبدیل می‌کند؟»

اگر پاسخ این پرسش را پیدا کنیم، فرم بعداً خودش را نشان خواهد داد.

و شاید آن روز، برای نخستین بار، لازم نباشد روی یک اثر بنویسیم «ایرانی».

خودِ فرم آن را خواهد گفت.

• ۳-۹. ممفیس

وقتی فرم دوباره بازیگوش شد

اگر مینیمالیسم می‌خواست جهان را آرام کند و پانک می‌خواست آن را به هم بریزد، ممفیس آمد تا یک پرسش عجیب‌تر مطرح کند:

چرا طراحی باید همیشه جدی باشد؟

در دهه ۱۹۸۰، گروهی از طراحان و معماران در ایتالیا شکل‌هایی ساختند که برای بسیاری از طراحان مدرن، تقریباً توهین‌آمیز به نظر می‌رسیدند.

رنگ‌های تند.

اشکال هندسی ساده.

خطوط شکسته.

نقوش تکرارشونده.

سطوح نامتعارف.

و ترکیب‌هایی که عمداً از منطق سخت‌گیرانه طراحی مدرن فاصله می‌گرفتند.

این جریان بعدها با نام **ممفیس** شناخته شد.

اما ممفیس فقط یک سبک پررنگ و رنگارنگ نبود.

ممفیس شورشی علیه این تصور بود که طراحی باید همیشه منطقی، جدی و بی‌طرف باشد.

۱-۹-۳. تولد ممفیس

گروه ممفیس در سال ۱۹۸۱ در میلان ایتالیا شکل گرفت.

چهره اصلی این گروه اتوره سوتساس بود.

در کنار او طراحان و معمارانی از کشورهای مختلف حضور داشتند.

این گروه نام «ممفیس» را انتخاب کرد، نامی که از ترانه باب دیلن **Stuck Inside of Mobile with the Memphis Blues Again** گرفته شده بود.

انتخاب این نام خودش نشانه‌ای از روحیه بازیگوش و غیررسمی گروه بود.

آنها قرار نبود یک دستگاه فلسفی خشک بسازند.

قرار بود قواعد را امتحان کنند.

۲-۹-۳. اعتراض به مدرنیسم

مدرنیسم در قرن بیستم تلاش کرده بود طراحی را به سمت:

کارکرد.

سادگی.

منطق.

هندسه.

استانداردسازی.

و حذف تزئینات

هدایت کند.

باوهاوس یکی از مهم‌ترین نمونه‌های این تفکر بود.

سبک بین‌المللی نیز این نگاه را در گرافیک گسترش داد.

اما در اواخر دهه ۱۹۷۰ و آغاز دهه ۱۹۸۰، بخشی از طراحان احساس کردند این نظم بیش از اندازه خشک شده است.

همه چیز باید کاربردی باشد.

همه چیز باید منطقی باشد.

همه چیز باید ساده باشد.

اما چرا؟

ممفیس به این پرسش پاسخ داد:

چون می‌توانیم برعکسش را انجام دهیم.

۳-۹-۳. فرم برای لذت

یکی از ویژگی‌های مهم ممفیس، فاصله گرفتن از این تصور بود که هر فرم باید توجیهی کاملاً کاربردی داشته باشد.

یک شکل می‌توانست فقط به این دلیل وجود داشته باشد که جذاب بود.

یک رنگ می‌توانست فقط برای ایجاد هیجان استفاده شود.

یک الگو می‌توانست صرفاً به دلیل زیبایی یا بازی بصری وارد اثر شود.

در اینجا طراحی دوباره اجازه پیدا کرد که:

بازی کند.

شوخی کند.

اغراق کند.

و حتی بی‌منطق به نظر برسد.

۳-۹-۴. اتوره سوتساس؛ معمار شورش

اتوره سوتساس شخصیت مرکزی ممفیس بود.

سوتساس پیش از شکل‌گیری ممفیس نیز سابقه‌ای طولانی در طراحی و معماری داشت.

اما در ممفیس، رویکرد او به شکلی تازه ظاهر شد.

او با استفاده از:

رنگ.

الگو.

هندسه.

مواد صنعتی.

فرم‌های ساده.

و ترکیب‌های غیرمنتظره

به طراحی شخصیت تازه‌ای داد.

در آثار او، یک میز می‌توانست بیشتر شبیه یک مجسمه باشد تا یک میز معمولی.

و یک قفسه می‌توانست به جای اینکه فقط وسیله‌ای برای نگهداری اشیاء باشد، به یک تجربه بصری تبدیل شود.

۵-۹-۳. پایان فرمانروایی «فرم تابع کارکرد است»

یکی از مشهورترین باورهای معماری مدرن این بود که فرم باید از کارکرد پیروی کند.

ممفیس این رابطه را به چالش کشید.

فرم می‌توانست مستقل از کارکرد نیز معنا داشته باشد.

یک صندلی می‌توانست عجیب باشد.

یک ساختمان می‌توانست بازیگوش باشد.

یک سطح می‌توانست فقط به دلیل ایجاد ریتم بصری طراحی شود.

این نگاه بعدها در طراحی گرافیک نیز تأثیر گذاشت.

۳-۹-۶. رنگ‌های غیرمنتظره

ممفیس با رنگ رابطه‌ای کاملاً متفاوت داشت.

صورتی.

زرد.

آبی.

سبز.

قرمز.

نارنجی.

و ترکیب‌هایی که در طراحی رسمی و جدی کمتر دیده می‌شدند.

اما مسئله فقط «رنگ‌های زیاد» نبود.

رنگ در ممفیس تبدیل به بخشی از شخصیت اثر شد.

رنگ دیگر فقط برای دسته‌بندی اطلاعات نبود.

رنگ خودش تبدیل به اتفاق شد.

۳-۹-۷. الگوهای هندسی

یکی از شناخته‌شده‌ترین ویژگی‌های ممفیس، استفاده از الگوهای هندسی بود.

خطوط.

نقطه‌ها.

اشکال نامنظم.

موج‌ها.

مثلث‌ها.

و شبکه‌های ساده.

این الگوها معمولاً در کنار یکدیگر قرار می‌گرفتند و نوعی آشفتگی کنترل‌شده ایجاد می‌کردند.

این ویژگی باعث شد ممفیس خیلی سریع قابل تشخیص شود.

اما یک نکته مهم وجود دارد:

ممفیس از هندسه استفاده می‌کرد، اما هندسه را از سلطه نظم خشک مدرن خارج کرد.

۸-۹-۳. «Bacterio»؛ الگوی مشهور

یکی از شناخته‌شده‌ترین الگوهای مرتبط با ممفیس، طرح **Bacterio** است که توسط ناتالی دو پاسکیه طراحی شد.

این الگو از خطوط، لکه‌ها و فرم‌های سیاه و سفید ساخته شده بود.

در نگاه نخست شاید شبیه مجموعه‌ای تصادفی از علامت‌ها به نظر برسد.

اما همین ظاهر غیرقابل پیش‌بینی به یکی از عناصر شناخته‌شده زبان ممفیس تبدیل شد.

۹-۹-۳. هندسه بدون اطاعت

این مسئله یکی از جذاب‌ترین جنبه‌های ممفیس است.

هندسه معمولاً با:

دقت.

نظم.

تناسب.

و کنترل

شناخته می‌شود.

اما ممفیس هندسه را به بازی گرفت.

دایره لازم نبود کاملاً منطقی باشد.

مثلاً می‌توانست کنار موج قرار بگیرد.

خطوط می‌توانستند از شبکه بیرون بزنند.

و فرم‌ها می‌توانستند بدون توضیح روشن کنار یکدیگر قرار بگیرند.

در نتیجه:

هندسه باقی ماند، اما اطاعت هندسه از بین رفت.

۱۰-۹-۳. ممفیس و گرافیک

ممفیس در اصل بیشتر در طراحی محصول و معماری شناخته شد.

اما زبان آن خیلی سریع به گرافیک راه پیدا کرد.

پوستر.

جلد کتاب.

تبلیغات.

بسته‌بندی.

طراحی نشریات.

تصویرسازی.

و بعدها طراحی دیجیتال.

الگوهای ممفیس به‌ویژه در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ به شدت محبوب شدند.

۱۱-۹-۳. ممفیس در برابر سبک سوئیسی

مقایسه ممفیس با سبک بین‌المللی بسیار آموزنده است.

ویژگی	سبک بین‌المللی ممفیس	
ساختار	منظم	آزاد
شبکه	بنیادی	قابل شکستن
رنگ	محدود	جسورانه
تایپوگرافی	خوانایی	تجربه بصری
تزئین	حداقلی	پررنگ
هندسه	منطقی	بازیگوش
لحن	رسمی	شوخ و غیررسمی
هدف	وضوح	تجربه و بیان

این دو سبک تقریباً دو قطب متفاوت در طراحی مدرن هستند.

اما هر دو یک چیز مشترک دارند:

هر دو زبان فرمال مشخص دارند.

و این دقیقاً چیزی است که برای پژوهش ما اهمیت دارد.

۱۲-۹-۳. ممفیس و پست‌مدرنیسم

ممفیس را نمی‌توان جدا از فضای پست‌مدرن فهمید.

پست‌مدرنیسم به ایده‌هایی مانند:

چندصدایی.

ترکیب سبک‌ها.

بازگشت به تاریخ.

بازی با نشانه‌ها.

و شکستن مرزهای جدی و عامه‌پسند

اهمیت می‌داد.

ممفیس نیز همین آزادی را وارد طراحی کرد.

یک فرم می‌توانست هم‌زمان:

قدیمی.

جدید.

جدی.

طنزآمیز.

هندسی.

و کودکانه

باشد.

۱۳-۹-۳. چرا ممفیس مهم شد؟

ممفیس در زمان خود با استقبال و مخالفت زیادی روبه‌رو شد.

برخی آن را سطحی و بیش از اندازه تزئینی می‌دانستند.

برخی دیگر آن را یکی از مهم‌ترین شکاف‌ها در تاریخ طراحی مدرن می‌دانستند.

اما حتی منتقدانش نیز نمی‌توانستند یک چیز را انکار کنند:

ممفیس قابل تشخیص بود.

اگر یک اثر ممفیسی می‌دیدید، معمولاً لازم نبود نام آن را کنارش بنویسند.

فرم خودش حرف می‌زد.

۱۴-۹-۳. مسئله‌ای که ممفیس برای ایران ایجاد می‌کند

اینجا دوباره به مسئله اصلی پژوهش خودمان بازمی‌گردیم.

ممفیس با استفاده از:

رنگ.

هندسه.

الگو.

ریتم.

تناسب.

و بازی فرمی

توانست در مدت کوتاهی زبان بصری مشخصی بسازد.

اما ایران قرن‌هاست که با همین عناصر کار کرده است.

ما:

هندسه داریم.

الگو داریم.

ریتم داریم.

تکرار داریم.

رنگ داریم.

تزئین داریم.

و ترکیب‌بندی‌های پیچیده داریم.

پس چرا وقتی به یک اثر معاصر نگاه می‌کنیم، اغلب فقط از طریق نشانه‌های آشکار متوجه ایرانی بودن آن می‌شویم؟

۱۵-۹-۳. نقش ایرانی کافی نیست

فرض کنیم یک طراح، نقوش کاشی ایرانی را بردارد.

آن‌ها را روی زمینه صورتی و آبی قرار دهد.

چند شکل هندسی اضافه کند.

و یک ترکیب مدرن بسازد.

آیا این اثر ایرانی است؟

ممکن است.

اما هنوز یک پرسش باقی است:

آیا منطق ساخت اثر ایرانی است؟

اگر همان ترکیب را بتوان با نقوش مکزیکی، ژاپنی یا آفریقایی جایگزین کرد و ساختار اثر هیچ تغییری نکند، پس زبان اصلی اثر متعلق به جای دیگری است.

نماد عوض شده است.

اما دستور زبان ثابت مانده.

۱۶-۹-۳. ممفیس و مفهوم زبان فرمال

ممفیس نمونه بسیار خوبی است برای اینکه بفهمیم زبان فرمال چگونه قابل تشخیص می‌شود.

این زبان از چند ویژگی هم‌زمان ساخته شده است:

رنگ‌های جسورانه

هندسه ساده

الگوهای تکرارشونده

تناسب‌های نامتعارف

فرم‌های بازیگوش

ترکیب‌بندی غیررسمی = یک شخصیت بصری مشخص

هیچ‌کدام از این عناصر به تنهایی ممفیس نیست.

رابطه میان آن‌هاست که زبان را می‌سازد.

۱۷-۹-۳. ممفیس و مسئله ایران

این موضوع یکی از مهم‌ترین نتایجی است که می‌توان از این بخش گرفت.

اگر ایران بخواهد زبان فرمال خودش را در طراحی معاصر بسازد، نباید فقط به دنبال «نشانه ایرانی» باشد.

باید به دنبال روابط ایرانی میان عناصر باشد.

برای نمونه:

آیا تقسیم‌بندی صفحه می‌تواند از معماری ایرانی الهام بگیرد؟

آیا ریتم می‌تواند از منطق فرش استخراج شود؟

آیا تکرار می‌تواند از هندسه کاشی الهام بگیرد؟

آیا رابطه مرکز و حاشیه می‌تواند از ساختار هنر ایرانی بیاید؟

آیا نسبت فضای خالی و پر می‌تواند ریشه‌ای در معماری ایران داشته باشد؟

این‌ها پرسش‌های جدی‌تری هستند.

۱۸-۹-۳. خطر «ایرانی‌سازی» سبک‌های خارجی

ممفیس یک هشدار دیگر نیز برای ما دارد.

گاهی ما یک سبک خارجی را انتخاب می‌کنیم و سپس عناصر ایرانی را به آن اضافه می‌کنیم.

نتیجه می‌شود:

مینیمالیسم ایرانی.

پست‌مدرنیسم ایرانی.

ممفیس ایرانی.

یا هر عنوان دیگری.

اما اگر ساختار اصلی همان سبک خارجی باقی بماند، در حقیقت فقط محتوا ایرانی شده است.

این همان تفاوت میان:

هویت محتوایی

و

هویت فرمال

است.

۱۹-۹-۳. آیا می‌توان ممفیس ایرانی ساخت؟

بله.

اما نه با کپی کردن ممفیس.

اگر بخواهیم از این جریان برای ساخت یک زبان معاصر ایرانی استفاده کنیم، باید روش آن را بفهمیم:

ممفیس میراث خودش را به قواعد جدید تبدیل کرد.

ما نیز باید میراث خودمان را تحلیل کنیم.

نه اینکه آن را تزئین آماده فرض کنیم.

ممکن است نتیجه نهایی اصلاً شبیه ممفیس نباشد.

و این اتفاق، اتفاق خوبی است.

۲۰-۹-۳. زبان فرمال باید از درون فرهنگ بجوشد

یکی از درس‌های مهم ممفیس این است که سبک زمانی قدرتمند می‌شود که عناصرش با یکدیگر رابطه داشته باشند.

ممفیس فقط رنگ‌های تند نبود.

فقط هندسه نبود.

فقط الگو نبود.

این عناصر در کنار یکدیگر یک نظام ساختند.

در ایران نیز اگر قرار باشد زبان فرمالی شکل بگیرد، باید چنین نظامی ایجاد شود.

نه فهرستی از:

رنگ‌های ایرانی.

نقوش ایرانی.

فونت‌های ایرانی.

و نمادهای ایرانی.

بلکه مجموعه‌ای از قواعد بصری ایرانی.

۲۱-۹-۳. از ممفیس چه می‌آموزیم؟

ممفیس به ما یاد می‌دهد که:

هویت بصری از انتخاب عناصر به وجود نمی‌آید؛ از رابطه میان عناصر به وجود می‌آید.

این شاید یکی از بنیادی‌ترین جمله‌های این پژوهش باشد.

یک دایره ایرانی نیست.

یک مربع ایرانی نیست.

رنگ فیروزه‌ای ایرانی نیست.

حتی یک نقش کاشی نیز به تنهایی زبان ایرانی نیست.

اما اگر این عناصر بر اساس یک منطق خاص کنار هم قرار بگیرند، می‌توانند بخشی از یک زبان فرمال شوند.

۲۲-۹-۳. ممفیس و آزادی طراحی

ممفیس در نهایت یک پیام ساده اما مهم داشت:

طراحی مجبور نیست همیشه جدی باشد.

می‌تواند بازی کند.

می‌تواند اغراق کند.

می‌تواند رنگارنگ باشد.

می‌تواند تاریخ را با امروز ترکیب کند.

و می‌تواند قواعدی را که نسل قبل مقدس می‌دانست، دوباره بررسی کند.

این آزادی برای شکل‌گیری هر زبان تازه‌ای ضروری است.

زیرا هیچ زبان جدیدی از ترس اشتباه متولد نمی‌شود.

پایان بخش

ممفیس در تاریخ طراحی شاید بیش از هر چیز یک نه بزرگ باشد.

نه به جدیت افراطی مدرنیسم.

نه به بی‌طرفی مطلق.

نه به این تصور که فرم باید همیشه تابع کارکرد باشد.

و نه به این باور که طراحی خوب الزاماً طراحی خنثی است.

اما مهم‌تر از همه، ممفیس نشان داد که یک زبان بصری می‌تواند در مدت نسبتاً کوتاهی شکل بگیرد، به شرط آنکه مجموعه‌ای از انتخاب‌های فرمی به شکل مداوم و هماهنگ تکرار شوند.

و اینجا دوباره به پرسش اصلی پژوهش می‌رسیم:

ایران برای ساختن زبان فرمال خودش کمبود فرم ندارد.

کمبود رنگ ندارد.

کمبود نقش ندارد.

کمبود هندسه ندارد.

کمبود تاریخ ندارد.

کمبود تمدن ندارد.

آنچه هنوز کم داریم، تبدیل این میراث گسترده به یک نظام آگاهانه از قواعد بصری معاصر است.

ممفیس از یک دایره، یک خط، یک رنگ و یک الگو، چیزی فراتر از مجموعه‌ای از عناصر ساخت.

یک شخصیت ساخت.

شاید مسئله ما نیز همین باشد.

ما هزاران شخصیت داریم، اما هنوز نتوانسته‌ایم از میان آن‌ها یک زبان مشترک بسازیم.

و تا زمانی که این اتفاق نیفتد، ممکن است طراحی ما ایرانی به نظر برسد، اما الزاماً **ایرانی فکر نکند.**

• ۱۰-۳. بروتالیسم

وقتی حقیقت، زیبا نیست

بروتالیسم از آن دسته زبان‌هایی است که برای زیبا بودن به وجود نیامد.

قرار نبود نرم باشد.

قرار نبود دلنشین باشد.

قرار نبود مخاطب را نوازش کند.

قرار بود واقعیت را همان‌طور که هست نشان دهد.

در معماری، بروتالیسم با بتن خام، حجم‌های سنگین و نمایش بی‌پرده ساختار شناخته شد. در طراحی گرافیک، این نگاه بعدها به زبانی تبدیل شد که نظم‌های معمول، ظرافت‌های تزئینی و استانداردهای زیبایی‌شناختی را به چالش کشید.

بروتالیسم می‌گوید:

اگر چیزی قرار است ساخته شود، لازم نیست وانمود کنیم چیز دیگری است.

۱-۱۰-۳. معنای بروتالیسم

واژه «بروتالیسم» از واژه فرانسوی **béton brut** گرفته شده است؛ یعنی **بتن خام**.

این اصطلاح بیش از همه با معماری مدرن و آثار لو کوربوزیه پیوند خورده است.

یکی از نمونه‌های مهم آن، مجموعه مسکونی **اونیت دابیتاسیون** در مارسی فرانسه است که در دهه ۱۹۵۰ ساخته شد.

در این رویکرد، مصالح ساختمان پنهان نمی‌شوند.

بتن همان بتن می‌ماند.

سطح خام می‌ماند.

رد قالب‌ها می‌تواند دیده شود.

ساختار به جای پوشانده شدن، نمایش داده می‌شود.

۲-۱۰-۳. زیبایی در صداقت

معماری کلاسیک اغلب تلاش می‌کرد ساختمان را با تزئینات، تناسبات و جزئیات زیبا کند.

اما بروتالیسم مسیر دیگری رفت.

می‌گفت:

چرا بتن را شبیه سنگ کنیم؟

چرا سازه را پنهان کنیم؟

چرا چیزی را که ساختمان را ساخته، پشت پوسته‌ای تزئینی مخفی کنیم؟

این تفکر بعدها در گرافیک نیز بازتاب پیدا کرد.

در طراحی بروتالیسمی، عناصر می‌توانند همان چیزی باشند که هستند.

تصویر می‌تواند خام باشد.

تایپوگرافی می‌تواند خشن باشد.

شبکه می‌تواند دیده شود.

و فاصله‌ها می‌توانند آگاهانه غیرمعمول باشند.

۳-۱۰-۳. بروتالیسم در معماری

بروتالیسم در معماری پس از جنگ جهانی دوم رشد کرد.

کشورهای اروپایی با ویرانی گسترده، کمبود منابع و نیاز شدید به ساخت‌وساز مواجه بودند.

در چنین شرایطی، ساختمان‌هایی با مصالح نسبتاً ساده و ساختارهای قدرتمند شکل گرفتند.

بروتالیسم در این معنا فقط یک انتخاب زیبایی‌شناختی نبود.

با شرایط اجتماعی و اقتصادی زمان خود ارتباط داشت.

سادگی مصالح، سنگینی فرم و نمایش ساختار، بخشی از پاسخ معماری به جهان پس از جنگ بود.

۳-۱۰-۴. چرا بتن؟

بتن برای بروتالیسم فقط یک ماده ساختمانی نبود.

بتن:

سنگین بود.

خشن بود.

مقاوم بود.

قابل شکل دهی بود.

و مهم تر از همه، می توانست بدون پوشش باقی بماند.

این ویژگی با فلسفه بروتالیستی هماهنگ بود:

ساختار را پنهان نکن.

در نتیجه، ماده به زبان تبدیل شد.

۵-۱۰-۳. بروتالیسم و قدرت

فرم های بروتالیستی معمولاً سنگین اند.

حجم های بزرگ.

سطوح سخت.

تکرارهای هندسی.

سایه های عمیق.

و مقیاس های عظیم.

این ویژگی می تواند احساساتی مانند:

قدرت.

صلابت.

جدیت.

فشار.

و حتی ترس

ایجاد کند.

به همین دلیل، بروتالیسم فقط یک زبان بصری نیست.

تجربه‌ای فیزیکی است.

۳-۱۰-۶. از معماری به گرافیک

بروتالیسم در طراحی گرافیک یک نسخه مستقیم از معماری نیست.

اما منطق آن به گرافیک منتقل شد.

به‌ویژه در طراحی‌هایی که از:

تایپوگرافی بزرگ.

کنتراست شدید.

فضای خالی یا پرشدگی افراطی.

تصاویر خام.

شبکه‌های آشکار.

رنگ‌های محدود.

و ساختارهای سخت

استفاده می‌کنند.

در اینجا صفحه مانند یک ساختمان رفتار می‌کند.

متن، ستون است.

تصویر، حجم است.

فضای خالی، فضای معماری است.

۳-۱۰-۷. بروتالیسم در برابر تزئین

یکی از ویژگی‌های مهم بروتالیسم، بی‌اعتمادی به تزئین اضافی است.

اگر چیزی لازم نیست، حذف می‌شود.

اما تفاوت آن با مینیمالیسم در نیت است.

مینیمالیسم می‌تواند به دنبال آرامش، خلوص و وضوح باشد.

بروتالیسم بیشتر به دنبال حضور، قدرت و صداقت است.

مینیمالیسم می‌گوید:

«کمتر، بیشتر است.»

بروتالیسم می‌گوید:

«همین چیزی است که هست.»

۳-۱۰-۸. بروتالیسم و تایپوگرافی

در گرافیک بروتالیستی، تایپوگرافی معمولاً بسیار قدرتمند است.

حروف ممکن است:

بسیار بزرگ باشند.

فشرده شوند.

بخشی از آن‌ها خارج از قاب قرار بگیرد.

روی تصویر بیفتند.

یا با ساختار صفحه درگیر شوند.

در اینجا متن فقط حامل معنا نیست.

خودِ متن تبدیل به معماری می‌شود.

۳-۱۰-۹. خوانایی در برابر تجربه

طراحی بروتالیستی گاهی خوانایی را قربانی تجربه بصری می‌کند.

این اتفاق همیشه مطلوب نیست.

اما در بعضی پروژه‌ها، هدف اصلی ایجاد احساس:

فشار.

شدت.

خشونت.

اضطراب.

یا اعتراض

است.

در چنین شرایطی، خوانایی کامل ممکن است حتی با مفهوم اثر در تضاد باشد.

این همان نقطه‌ای است که بروتالیسم از طراحی صرفاً کاربردی فاصله می‌گیرد.

۳-۱۰-۱۰. بروتالیسم دیجیتال

در سال‌های اخیر، مفهوم بروتالیسم وارد فضای دیجیتال نیز شده است.

طراحی‌های وب بروتالیستی اغلب از:

فونت‌های بزرگ.

چیدمان‌های غیرمعمول.

رنگ‌های خشن.

مرزهای مشخص.

دکمه‌های ساده.

تصاویر خام.

و ساختارهای عمداً ناهماهنگ

استفاده می‌کنند.

این زبان در برابر طراحی‌های بسیار صیقلی و یکدست شرکت‌های فناوری شکل گرفته است.

صفحات دیجیتال مدرن معمولاً تلاش می‌کنند:

آرام.

تمیز.

ساده.

و قابل پیش‌بینی

باشند.

بروتالیسم دیجیتال می‌گوید:

من قرار نیست شبیه همه باشم.

۱۱-۱۰-۳. بروتالیسم و ضدزیبایی

یکی از جذاب‌ترین جنبه‌های این سبک، مفهوم **ضدزیبایی** است.

اثر عمداً می‌تواند:

زبر باشد.

خام باشد.

سنگین باشد.

ناراحت کننده باشد.

یا حتی ناخوشایند به نظر برسد.

اما این ناخوشایندی هدف دارد.

بروتالیسم به ما یاد می دهد که زیبایی تنها معیار ارزش یک اثر نیست.

گاهی یک اثر می تواند به دلیل **صداقتش** قدرتمند باشد.

۱۲-۱۰-۳. بروتالیسم در برابر آرت دکو

مقایسه بروتالیسم با آرت دکو بسیار جالب است.

آرت دکو به:

ظرافت.

تزئین.

تقارن.

مواد گران قیمت.

و نمایش شکوه

علاقه داشت.

بروتالیسم:

خام است.

سنگین است.

بی پیرایه است.

و ساختار را آشکار می کند.

یکی می‌خواهد جهان را زیباتر نشان دهد.

دیگری می‌خواهد جهان را بی‌پرده‌تر نشان دهد.

۳-۱۰-۱۳. بروتالیسم و پانک

بروتالیسم و پانک نیز نقاط مشترکی دارند.

هر دو می‌توانند علیه زیبایی‌شناسی رسمی شورش کنند.

هر دو به فرم‌های خام علاقه دارند.

هر دو می‌توانند از نقص به عنوان ابزار استفاده کنند.

اما تفاوت مهمی وجود دارد.

پانک بیشتر اعتراض اجتماعی و فرهنگی است.

بروتالیسم بیشتر رویکردی فرمی و مادی است.

پانک فریاد می‌زند.

بروتالیسم سنگینی می‌کند.

۳-۱۰-۱۴. بروتالیسم و زبان فرمال

بروتالیسم یکی از نمونه‌های خوب برای فهم تفاوت «ظاهر» و «منطق» است.

اگر فقط بتن خام را تقلید کنیم، بروتالیست نشده‌ایم.

اگر فقط فونت ضخیم انتخاب کنیم، بروتالیست نشده‌ایم.

اگر فقط رنگ سیاه استفاده کنیم، بروتالیست نشده‌ایم.

زبان بروتالیستی زمانی شکل می‌گیرد که منطق زیرین آن وجود داشته باشد:

ساختار آشکار.

مصالح صادقانه.

فرم قدرتمند.

تزئین حداقلی.

حضور فیزیکی.

این‌ها با یکدیگر زبان می‌سازند.

۱۵-۱۰-۳. ایران و بروتالیسم

اینجا یکی از نقاط جالب برای پژوهش ما شکل می‌گیرد.

ایران نیز معماری‌هایی دارد که در آن:

جرم.

هندسه.

تکرار.

ماده.

سایه.

و ساختار

نقش مهمی دارند.

اما آیا می‌توان گفت معماری ایران بروتالیستی است؟

خیر.

این مقایسه تاریخی نادرستی خواهد بود.

اما می‌توان پرسید:

آیا برخی از اصول فرمی معماری ایرانی قابلیت تبدیل شدن به زبان معاصر را دارند؟

این پرسش کاملاً متفاوت است.

۱۶-۱۰-۳. بتن ایرانی نیست، منطق می‌تواند باشد

اگر یک طراح ساختمانی با بتن بسازد و روی آن نقش اسلیمی قرار دهد، الزاماً زبان فرمال ایرانی ایجاد نکرده است.

این فقط ترکیب دو نشانه است:

بروتالیسم + نقش ایرانی.

اما اگر از معماری ایرانی، منطق:

تقسیم فضا.

محور.

سلسله مراتب.

هندسه.

ریتم.

سایه و نور.

یا رابطه درون و بیرون

را استخراج کنیم و آن را به طراحی گرافیک منتقل کنیم، اتفاق مهم‌تری رخ می‌دهد.

ما دیگر نقش را وارد طراحی نکرده‌ایم؛ منطق را وارد طراحی کرده‌ایم.

۱۷-۱۰-۳. معماری ایران؛ یک منبع فرمال

در معماری ایران، فرم معمولاً به صورت یک عنصر منفرد عمل نمی‌کند.

فضاها با یکدیگر رابطه دارند.

ورودی.

حیات.

ایوان.

گنبد.

محور.

باغ.

حوض.

و مسیر حرکت.

این روابط می‌توانند موضوع پژوهش فرمال باشند.

برای مثال، «حیات مرکزی» را می‌توان نه به عنوان تصویر یک حیات، بلکه به عنوان یک اصل سازمان‌دهنده فضا مطالعه کرد.

در این صورت می‌توان پرسید:

آیا می‌توان مفهوم مرکز و پیرامون را در صفحه گرافیک معاصر بازتعریف کرد؟

این همان نوع پرسشی است که می‌تواند ما را از نماد به زبان برساند.

۱۸-۱۰-۳. بروتالیسم و صداقت فرهنگی

بروتالیسم به ما یک درس مهم دیگر می‌دهد:

برای ساختن زبان تازه، لازم نیست چیزی را زیبا کنیم.

گاهی باید اجازه دهیم ویژگی‌های واقعی یک فرهنگ وارد فرم شوند.

ایران فقط:

کاشی فیروزه‌ای.

اسلیمی.

خط نستعلیق.

فرش.

و معماری تاریخی

نیست.

ایران امروز نیز:

شهر.

خیابان.

تراکم.

بتن.

تابلوهای شهری.

دست‌نوشته‌ها.

بافت‌های صنعتی.

ساختمان‌های نیمه‌تمام.

بازار.

حاشیه شهر.

و تضادهای بصری فراوان

دارد.

اگر قرار است زبان فرمال ایرانی امروز ساخته شود، شاید باید **ایران امروز** نیز دیده شود.

نه فقط ایران موزه‌ها.

۱۹-۱۰-۳. ایرانِ معاصر چه شکلی دارد؟

این پرسش می‌تواند یکی از مهم‌ترین پرسش‌های فصل‌های آینده باشد.

اگر یک طراح خارجی به ایران بیاید، چه چیزی می‌بیند که از نظر فرم، بدون دانستن زبان فارسی،
برایش قابل تشخیص باشد؟

آیا:

نحوه چسباندن اعلامیه‌ها؟

تابلوهای مغازه‌ها؟

ترکیب حروف فارسی و اعداد؟

معماری شهری؟

رنگ‌های بازار؟

بافت دیوارها؟

نحوه تقسیم فضا؟

یا حتی شیوه قرار گرفتن عناصر در خیابان؟

می‌تواند بخشی از یک زبان فرمال معاصر باشد؟

این‌ها شاید از خود نقش‌های تاریخی مهم‌تر باشند.

۲۰-۱۰-۳. بروتالیسم و آینده زبان فرمال ایرانی

بروتالیسم نشان می‌دهد که یک سبک می‌تواند از شرایط واقعی زندگی شکل بگیرد.

پانک از خشم یک نسل متولد شد.

ممفیس از واکنش به جدیت مدرنیسم شکل گرفت.

بروتالیسم از ماده، ساختار و شرایط اجتماعی زمان خود نیرو گرفت.

پس زبان فرمال ایرانی نیز نباید صرفاً از موزه‌ها استخراج شود.

باید از:

تاریخ.

فرهنگ.

معماری.

شهر.

زندگی روزمره.

تجربه اجتماعی.

و شیوه نگاه ایرانی به جهان

تغذیه کند.

۲۱-۱۰-۳. فرم پیش از نشانه

یکی از مهم‌ترین نتایج این بخش را می‌توان چنین خلاصه کرد:

هویت بصری با نشانه آغاز نمی‌شود.

پیش از آنکه یک اثر دارای:

نقش ایرانی.

خط ایرانی.

رنگ ایرانی.

یا نماد ایرانی

باشد، باید دارای روابط فرمی مشخصی باشد.

اگر این روابط وجود داشته باشند، حتی بدون هیچ نماد آشکاری نیز ممکن است اثر ایرانی به نظر برسد.

این همان نقطه‌ای است که پژوهش ما از «ایرانی‌سازی طراحی» عبور می‌کند و به سمت **ساخت زبان فرمال ایرانی** حرکت می‌کند.

پایان بخش

بروتالیسم به ما یاد داد که فرم لازم نیست چیزی را پنهان کند.

بتن می‌تواند بتن بماند.

ساختار می‌تواند دیده شود.

نقص می‌تواند بخشی از اثر باشد.

و زیبایی می‌تواند از صداقت، نه از تزئین، به وجود بیاید.

اما برای پژوهش ما، درس عمیق‌تر جای دیگری است.

اگر بروتالیسم توانست از **ماده و ساختار** یک زبان بسازد، اگر پانک توانست از **اعتراض و محدودیت** زبان بسازد، و اگر ممفیس توانست از **بازی و هندسه** زبان بسازد، پس زبان فرمال ایرانی نیز باید بتواند از چیزی فراتر از نشانه‌های تاریخی خود شکل بگیرد.

شاید ماده اولیه آن در فرش باشد.

شاید در معماری.

شاید در نگارگری.

شاید در خوشنویسی.

و شاید حتی در خیابان‌های امروز.

اما هیچ‌کدام به تنهایی کافی نیستند.

آنچه باید پیدا شود، **منطق پنهان میان این عناصر** است.

زیرا یک فرهنگ زمانی به زبان بصری تبدیل می‌شود که بتواند از میراث خود، نه فقط تصویر، بلکه **قاعده** استخراج کند.

و شاید روزی برسد که یک اثر ایرانی را ببینیم؛ بدون پرچم، بدون نقش سنتی، بدون نوشته فارسی، بدون نماد آشنا.

فقط با فرم.

و همان لحظه بفهمیم:

این را نمی‌توانست هیچ جای دیگری ساخته باشد.

• ۱۱-۳. نئوبروتالیسم

وقتی خشونت فرم، وارد عصر دیجیتال شد

بروتالیسم می‌خواست ساختار را پنهان نکند.

نئوبروتالیسم یک قدم جلوتر رفت:

می‌خواست خود تجربه طراحی را دوباره آشکار کند.

اگر بروتالیسم تاریخی با بتن خام، حجم‌های سنگین و نمایش سازه شناخته می‌شد، نئوبروتالیسم در فضای معاصر بیشتر با صفحه‌های دیجیتال، تایپوگرافی بزرگ، شبکه‌های شکسته، رنگ‌های تند، حاشیه‌های آشکار، عناصر خام و چیدمان‌های عمداً غیرمعارف دیده می‌شود.

اما نئوبروتالیسم فقط «ظاهر خشن‌تر» بروتالیسم نیست.

این زبان، پاسخی است به جهانی که در آن طراحی دیجیتال بیش از اندازه صیقلی، قابل پیش‌بینی و شبیه به یکدیگر شده است.

در دورانی که هزاران صفحه وب با چند الگوی تکراری ساخته می‌شوند، نئوبروتالیسم دوباره می‌پرسد:

اگر همه چیز بیش از حد مرتب شده، چرا دوباره نامرتب نشویم؟

۱-۱۱-۳. از بتن تا صفحه نمایش

بروتالیسم تاریخی در معماری با ماده ارتباط داشت.

بتن.

آجر.

فلز.

شیشه.

وزن.

جرم.

سازه.

اما نئوبروتالیسم در محیط دیجیتال با ماده‌ای روبه‌رو است که اساساً وجود فیزیکی ندارد.

پیکسل.

در اینجا طراح نمی‌تواند بتن را نشان دهد، اما می‌تواند منطق بروتالیستی را منتقل کند:

ساختار را آشکار کند.

جزئیات را پنهان نکند.

مرزها را مشخص کند.

رابط کاربر را خام و مستقیم نگه دارد.

و از زیبایی‌شناسی بیش از اندازه صیقل‌خورده فاصله بگیرد.

۲-۱۱-۳. چرا نئوبروتالیسم به وجود آمد؟

برای سال‌ها، طراحی دیجیتال به سمت تجربه‌ای بسیار نرم حرکت کرد.

گوشه‌های گرد.

سایه‌های لطیف.

رنگ‌های آرام.

فضای خالی زیاد.

تصاویر تمیز.

حرکت‌های نرم.

دکمه‌های ساده.

و رابط‌هایی که تقریباً هیچ مقاومتی در برابر کاربر ایجاد نمی‌کردند.

این روند البته مزایای خود را داشت.

اما به مرور یک مشکل ایجاد شد:

همه‌چیز شروع کرد به شبیه همه‌چیز شدن.

نئوبروتالیسم در چنین فضایی جذاب شد.

نه لزوماً به عنوان بازگشت به گذشته، بلکه به عنوان واکنش به یکنواختی دیجیتال.

۳-۱۱-۳. نئوبروتالیسم دقیقاً چیست؟

نئوبروتالیسم را می‌توان رویکردی معاصر دانست که از ویژگی‌های بروتالیسم، ضدطراحی و برخی جریان‌های گرافیک تجربی استفاده می‌کند و آن‌ها را در محیط دیجیتال و طراحی معاصر بازتعریف می‌کند.

ویژگی‌های رایج آن عبارت‌اند از:

1. حاشیه‌های واضح
2. کنتراست شدید
3. تایپوگرافی بزرگ
4. رنگ‌های پر قدرت
5. چیدمان‌های نامتقارن
6. عناصر ساده و خام
7. سایه‌های سخت
8. شبکه‌های آشکار
9. استفاده از عناصر پیش‌فرض و ساده
10. و پرهیز از ظاهر بیش از اندازه صیقل‌خورده

اما هیچ‌کدام به تنهایی نئوبروتالیسم نیستند.

زبان از رابطه میان این عناصر ساخته می‌شود.

۳-۱۱-۴. خام بودن، اما نه بی‌قاعده بودن

یکی از اشتباه‌های رایج درباره نئوبروتالیسم این است که هر طراحی نامرتب را نئوبروتالیستی بدانیم. این‌طور نیست.

اگر طراح صرفاً عناصر را تصادفی روی صفحه قرار دهد، حاصل کار فقط آشفتگی است.

نئوبروتالیسم نیز دستور زبان دارد.

ممکن است این دستور زبان ساده‌تر و خوش‌تر باشد، اما همچنان وجود دارد.

برای مثال:

خط دور یک عنصر مشخص است.

رنگ‌ها با هدف انتخاب شده‌اند.

اندازه نوشته‌ها سلسله‌مراتب ایجاد می‌کند.

فاصله‌ها کنترل شده‌اند.

و حتی ناهماهنگی‌ها نیز آگاهانه‌اند.

نظم در نئوبروتالیسم حذف نشده؛ فقط کمتر پنهان شده است.

۳-۱۱-۵. مرزهایی که دیده می‌شوند

در بسیاری از طراحی‌های معاصر، مرز میان عناصر عمداً نرم شده است.

دکمه‌ها بدون حاشیه‌اند.

کارت‌ها سایه‌های بسیار ظریف دارند.

رابطها در یکدیگر حل می‌شوند.

نئوبروتالیسم مسیر مخالف را انتخاب می‌کند.

مرز باید دیده شود.

یک مستطیل، مستطیل است.

یک دکمه، دکمه است.

یک تصویر، محدوده خودش را دارد.

این آشکار بودن مرزها باعث می‌شود صفحه بیشتر شبیه یک ساختار ساخته‌شده به نظر برسد تا یک سطح بی‌وزن دیجیتال.

۳-۱۱-۶. سایه‌های سخت

یکی از نشانه‌های رایج این زبان، استفاده از سایه‌های سخت و مشخص است.

در طراحی‌های نرم، سایه معمولاً محو و ظریف است.

در نئوبروتالیسم، سایه می‌تواند:

مشخص.

تیره.

هندسی.

و حتی کمی اغراق‌آمیز باشد.

در نتیجه عنصر انگار واقعاً روی صفحه «وزن» پیدا می‌کند.

این ویژگی جالبی است:

در جهانی بدون ماده، طراح دوباره تلاش می‌کند ماده بسازد.

۳-۱۱-۷. رنگ به عنوان ضربه

رنگ در نئوبروتالیسم معمولاً نقش آرام‌کننده ندارد.

قرار نیست همه چیز هماهنگ و لطیف باشد.

ممکن است:

زرد کنار سیاه قرار بگیرد.

قرمز کنار صورتی بنشیند.

سبز روشن کنار آبی قرار بگیرد.

یا یک رنگ بسیار تند بخش بزرگی از صفحه را اشغال کند.

اما هدف صرفاً جلب توجه نیست.

رنگ باید به ساختار اثر انرژی بدهد.

۸-۱۱-۳. تایپوگرافی بزرگ

در نئوبروتالیسم، متن می‌تواند به یک عنصر معماری تبدیل شود.

عنوان ممکن است آن‌قدر بزرگ باشد که بخشی از آن از صفحه خارج شود.

کلمات می‌توانند به جای قرار گرفتن در گوشه صفحه، فضای اصلی را اشغال کنند.

در این حالت، تایپوگرافی دیگر فقط برای خواندن نیست.

خودش تصویر است.

این ویژگی از برخی سنت‌های گرافیک تجربی قرن بیستم نیز ادامه پیدا می‌کند.

۹-۱۱-۳. زبان دیجیتال علیه زیبایی دیجیتال

این شاید یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های نئوبروتالیسم با بسیاری از زبان‌های معاصر باشد.

طراحی دیجیتال معمولاً تلاش می‌کند فناوری را نامرئی کند.

نئوبروتالیسم گاهی برعکس عمل می‌کند.

ساختار رابط را نشان می‌دهد.

دکمه را شبیه یک دکمه نگه می‌دارد.

حاشیه را آشکار می‌کند.

و اجازه می‌دهد صفحه کمی «ساخته‌شده» به نظر برسد.

در نتیجه، نئوبروتالیسم به جای پنهان کردن رسانه، رسانه را به بخشی از تجربه تبدیل می‌کند.

۱۰-۱۱-۳. نئوبروتالیسم و طراحی محصول

این زبان تنها به گرافیک یا وب محدود نیست.

می‌توان ویژگی‌های آن را در:

بسته‌بندی.

پوستر.

هویت بصری.

مجلات.

رابط‌های دیجیتال.

اپلیکیشن‌ها.

طراحی رویداد.

و تبلیغات

نیز دید.

به ویژه برای برندهایی که می‌خواهند:

جوان.

جسور.

غیررسمی.

مستقل.

و متفاوت

به نظر برسند، جذاب است.

۳-۱۱-۱۱. نئوبروتالیسم و نسل جدید طراحان

نئوبروتالیسم بخشی از جذابیت خود را از نسلی دریافت کرده که با طراحی دیجیتال بزرگ شده است.

برای این نسل، ظاهر بسیار تمیز و یکدست دیگر الزاماً نشانه نوآوری نیست.

برعکس، گاهی چیزی که بیش از حد مرتب باشد، قدیمی یا بی‌روح به نظر می‌رسد.

نئوبروتالیسم با ایجاد اصطکاک بصری، دوباره توجه را جلب می‌کند.

وقتی همه آرام حرف می‌زنند، یک صدای خشن دوباره شنیده می‌شود.

۳-۱۱-۱۲. تفاوت بروتالیسم و نئوبروتالیسم

این دو نباید یکی در نظر گرفته شوند.

بروتالیسم	نئوبروتالیسم
ریشه در معماری دارد	بیشتر در فضای دیجیتال و طراحی معاصر دیده می‌شود
با ماده و سازه ارتباط دارد با رابط، صفحه و رسانه دیجیتال ارتباط دارد	
بتن و مصالح خام	عناصر گرافیکی خام
حجم‌های سنگین	تایپوگرافی و فرم‌های قوی
ساختار معماری	ساختار صفحه
صداقت مصالح	صداقت رسانه
جهان فیزیکی	جهان دیجیتال

نئوبروتالیسم تکرار بروتالیسم نیست.

بازخوانی آن است.

۱۳-۱۱-۳. تفاوت نئوبروتالیسم و مینیمالیسم

مینیمالیسم معمولاً تلاش می‌کند مزاحمت بصری را کاهش دهد.

نئوبروتالیسم می‌تواند عمداً مزاحمت ایجاد کند.

مینیمالیسم:

فضا را آرام می‌کند.

نئوبروتالیسم:

فضا را فعال می‌کند.

مینیمالیسم:

حاشیه را نرم می‌کند.

نئوبروتالیسم:

حاشیه را نشان می‌دهد.

مینیمالیسم:

رنگ را کنترل می‌کند.

نئوبروتالیسم:

ممکن است رنگ را به ضربه بصری تبدیل کند.

اما هر دو در یک نقطه مشترک‌اند:

هیچ‌کدام تصادفی نیستند.

۳-۱۱-۱۴. نئوبروتالیسم و پانک

پانک و نئوبروتالیسم نیز به یکدیگر نزدیک‌اند.

هر دو از:

خام بودن.

اعتراض به زیبایی رسمی.

تایپوگرافی قدرتمند.

کلاژ.

نقص.

و شکستن قواعد

استفاده می‌کنند.

اما پانک از یک فرهنگ اعتراضی و موسیقایی بیرون آمد.

نئوبروتالیسم بیشتر واکنشی به فرهنگ طراحی دیجیتال و یکنواختی بصری معاصر است.

پانک می‌گوید:

«من با این سیستم مخالفم.»

نئوبروتالیسم می‌گوید:

«من شبیه رابط‌های شما طراحی نمی‌کنم.»

۳-۱۱-۱۵. مسئله هویت

نئوبروتالیسم نیز مانند بسیاری از سبک‌های معاصر با یک خطر روبه‌رو است.

وقتی ویژگی‌هایش شناخته می‌شوند، به سرعت قابل تقلید می‌شوند.

چند رنگ تند.

یک فونت ضخیم.

حاشیه سیاه.

سایه سخت.

و یک صفحه نامرتب.

نتیجه؟

هزاران اثر شبیه به هم.

اینجاست که دوباره همان مسئله همیشگی ما ظاهر می‌شود:

ظاهر یک سبک با زبان آن یکی نیست.

۳-۱۱-۱۶. نئوبروتالیسم و مسئله زبان فرمال ایرانی

اینجا شاید یکی از مهم‌ترین درس‌های این سبک برای پژوهش ما وجود داشته باشد.

نئوبروتالیسم نشان می‌دهد که زبان فرمال می‌تواند **رسانه‌محور** باشد.

یعنی طراحی دیجیتال مجبور نیست همان قواعد طراحی چاپی را ادامه دهد.

این مسئله برای ایران نیز اهمیت دارد.

اگر قرار باشد زبان فرمال ایرانی امروز شکل بگیرد، نباید فقط نسخه دیجیتال هنر تاریخی ایران باشد.

باید ببیند:

ایران امروز در رسانه دیجیتال چگونه دیده می‌شود؟

۳-۱۱-۱۷. فارسی؛ یک ظرفیت فرمال ناشناخته

خط فارسی یکی از مهم‌ترین امکانات فرمی فرهنگ ایرانی است.

اما استفاده از خط فارسی در یک پوستر به تنهایی زبان فرمال ایرانی ایجاد نمی‌کند.

پرسش مهم‌تر این است:

ساختار حروف فارسی چه امکاناتی دارد؟

اتصال حروف.

کشش.

تغییر ضخامت.

نسبت خط و سطح.

حرکت افقی.

تراکم.

فاصله‌گذاری.

و ترکیب میان واژه و فضای خالی.

این ویژگی‌ها می‌توانند موضوع پژوهش فرمال باشند.

یعنی به جای اینکه فقط از «خط فارسی» استفاده کنیم، رفتار فرمی خط فارسی را مطالعه کنیم.

۱۸-۱۱-۳. راست به چپ؛ فقط جهت نوشتن نیست

یکی از امکاناتی که طراحی ایرانی معمولاً کمتر به شکل جدی از آن استفاده کرده، جهت نوشتار است.

چیدمان راست به چپ می‌تواند بر:

تعداد صفحه.

حرکت چشم.

محور ترکیب‌بندی.

تراکم.

و رابطه متن و تصویر

تأثیر بگذارد.

اگر این ویژگی به شکل آگاهانه در ساختار طراحی وارد شود، می‌تواند یکی از منابع شکل‌گیری زبان فرمال باشد.

نه به عنوان «نشانه فارسی».

بلکه به عنوان منطق سازمان‌دهی صفحه.

۱۹-۱۱-۳. معماری صفحه

اینجا مفهوم مهمی وارد پژوهش می‌شود:

صفحه می‌تواند مثل معماری رفتار کند.

در معماری ایرانی، فضا فقط مجموعه‌ای از اشیا نیست.

مسیر دارد.

ورودی دارد.

مرکز دارد.

پیرامون دارد.

توقف دارد.

حرکت دارد.

و سلسله‌مراتب دارد.

چرا طراحی گرافیک ایرانی نباید بتواند از همین منطق استفاده کند؟

یک پوستر می‌تواند ورودی داشته باشد.

یک عنوان می‌تواند حکم ایوان را پیدا کند.

یک فضای خالی می‌تواند حیاط باشد.

و یک عنصر مرکزی می‌تواند مرکز ثقل صفحه شود.

این دیگر استفاده از نقش ایرانی نیست.

استفاده از منطق فضایی ایرانی است.

۳-۱۱-۲۰. نئوبروتالیسم و ایران امروز

شاید یکی از مسیرهای جالب برای ساخت زبان فرمال معاصر ایرانی، بررسی تضادهای خود ایران امروز باشد.

تاریخ و فناوری.

سنت و شهر.

دست‌ساز و صنعتی.

کهنه و نو.

نظم و آشفتگی.

تزئین و خشونت.

فضای سنتی و معماری معاصر.

این تضادها خودشان ماده خام یک زبان بصری‌اند.

و شاید زبان آینده ایران دقیقاً در همین تضادها شکل بگیرد.

نه در بازسازی یک گذشته منجمد.

۳-۱۱-۲۱. آیا نئوبروتالیسم می‌تواند ایرانی شود؟

بله، اما نه با چسباندن نقش ایرانی روی آن.

اگر ساختار نئوبروتالیستی را با منطق فرمال ایرانی ترکیب کنیم، نتیجه می‌تواند چیز تازه‌ای باشد.

برای مثال:

تراکم نوشتار فارسی.

تقسیمات فضایی معماری ایرانی.

ریتم هندسی فرش.

ساختار مرکز و حاشیه.

و رفتار راست به چپ

می‌توانند در یک سیستم معاصر دوباره سازمان‌دهی شوند.

در این حالت دیگر صرفاً «نئوبروتالیسم با تزئین ایرانی» نداریم.

ممکن است چیزی تازه در حال شکل‌گیری باشد.

۲۲-۱۱-۳. خطر تقلید از نئوبروتالیسم

اما همان هشدار همیشگی پابرجاست.

اگر طراح فقط:

فونت ضخیم.

حاشیه سیاه.

رنگ تند.

سایه سخت.

و چیدمان عجیب

را بردارد، چیزی جز تقلید تولید نکرده است.

همان‌طور که قرار دادن نقش اسلیمی روی یک پوستر سوئیسی، زبان ایرانی نمی‌سازد.

قواعد باید از درون فرهنگ استخراج شوند، نه اینکه تزئینات آن به یک سبک آماده چسبانده شوند.

۲۳-۱۱-۳. سبک زمانی زنده است که بتواند تغییر کند

یکی از ویژگی‌های مهم نئوبروتالیسم این است که به رسانه جدید پاسخ می‌دهد.

این درس بسیار مهمی است.

زبان فرمال ایرانی نیز اگر بخواهد زنده باشد، نباید فقط در پوستر باقی بماند.

باید بتواند در:

صفحه نمایش.

حرکت.

رابط کاربر.

بسته‌بندی.

هویت بصری.

فضای شهری.

تصویر متحرک.

و رسانه‌های آینده

کار کند.

اگر یک زبان فقط روی کاغذ زنده باشد، بیشتر شبیه یادگار است تا زبان.

پایان بخش

نئوبروتالیسم به ما نشان می‌دهد که سبک‌ها زمانی زنده می‌مانند که بتوانند رسانه زمان خود را بفهمند.

بروتالیسم بتن را آشکار کرد.

پانک نقص را به اعتراض تبدیل کرد.

ممفیس هندسه را بازی داد.

و نئوبروتالیسم خشونت و خامی را وارد جهان دیجیتال کرد.

اما برای مسئله اصلی این پژوهش، مهم‌ترین درس جای دیگری است.

ما نباید از خودمان بپرسیم:

«چگونه یک سبک خارجی را ایرانی کنیم؟»

این پرسش از همان ابتدا ما را به تقلید محکوم می‌کند.

پرسش درست‌تر این است:

«کدام ویژگی‌های فرهنگ ایرانی می‌توانند در رسانه معاصر به قواعد فرمی تبدیل شوند؟»

شاید پاسخ در هندسه باشد.

شاید در معماری.

شاید در ساختار خط فارسی.

شاید در رابطه مرکز و پیرامون.

شاید در ریتم فرش.

و شاید در تضادهای ایران امروز.

اما هرچه باشد، باید از مرحله نشانه عبور کند.

زیرا اگر قرار باشد زبان فرمال ایرانی روزی شکل بگیرد، نباید تنها زمانی ایرانی به نظر برسد که روی آن یک نقش سنتی قرار گرفته باشد.

باید بتواند حتی در یک صفحه خالی، در یک ترکیب‌بندی ساده، در یک رابط دیجیتال یا در یک حرکت تصویری، **منطق خودش را حفظ کند.**

آن روز دیگر لازم نیست کسی بپرسد:

«این طراحی ایرانی است؟»

فرم، پیش از آنکه نامش را بگوییم، پاسخ را داده است.

• ۱۲-۳. طراحی تخت

وقتی عمق حذف شد تا معنا آشکارتر شود

در تاریخ طراحی، گاهی یک زبان تازه با اضافه کردن چیزی متولد می‌شود.

و گاهی با حذف کردن.

طراحی تخت از همین جنس است.

در این رویکرد، سطح تصویر دیگر مجبور نیست وانمود کند که یک شیء واقعی است. دکمه لازم نیست شبیه دکمه فیزیکی باشد. آیکون لازم نیست سایه داشته باشد. صفحه لازم نیست با حجم، بافت و بازنمایی واقع‌گرایانه، خود را به جهان مادی شبیه کند.

همه چیز می‌تواند ساده شود:

سطح.

رنگ.

خط.

شکل.

و فضای خالی.

اما این سادگی به معنای ساده‌اندیشی نیست.

طراحی تخت نتیجه فهمیدن این است که برای رساندن معنا، همیشه به شبیه‌سازی واقعیت نیاز نداریم.

۱۲-۱-۳. پیش از طراحی تخت؛ جهانی پر از حجم

برای فهم طراحی تخت، باید ابتدا به دوره‌ای نگاه کنیم که رابط‌های دیجیتال و گرافیک رایانه‌ای تلاش می‌کردند اشیای واقعی را تقلید کنند.

دکمه‌ها برجسته بودند.

پنجره‌ها سایه داشتند.

سطوح بافت داشتند.

آیکون‌ها شبیه اشیای واقعی طراحی می‌شدند.

این رویکرد که بعدها به شکل گسترده با مفهوم **واقع‌گرایی رابط کاربر** شناخته شد، بر این باور استوار بود که انسان با چیزهایی که در جهان واقعی می‌شناسد راحت‌تر ارتباط برقرار می‌کند.

اگر دکمه شبیه یک دکمه واقعی باشد، کاربر احتمالاً می‌فهمد باید آن را فشار دهد.

اگر پوشه شبیه پوشه واقعی باشد، می‌تواند مفهوم «پوشه» را منتقل کند.

این منطق در دوره‌ای بسیار کاربردی بود.

اما با رشد تجربه دیجیتال، نیاز به این تقلید کمتر شد.

۲-۱۲-۳. نسل تازه‌ای از مخاطبان

وقتی رایانه و تلفن هوشمند به بخشی عادی از زندگی تبدیل شدند، کاربران دیگر برای فهمیدن یک دکمه دیجیتال به شبیه‌سازی دکمه واقعی نیاز نداشتند.

آن‌ها از قبل می‌دانستند:

این یک دکمه است.

این یک نشانه است.

این یک منو است.

این یک صفحه است.

بنابراین طراحی می‌توانست بخشی از این استعاره‌های فیزیکی را کنار بگذارد.

و اینجا طراحی تخت فرصت پیدا کرد.

۳-۱۲-۳. طراحی تخت چیست؟

طراحی تخت رویکردی است که بر استفاده از:

سطوح ساده.

رنگ‌های یکدست.

اشکال هندسی.

تایپوگرافی روشن.

تصویرهای ساده‌شده.

و حداقل استفاده از حجم و عمق

تأکید می‌کند.

در طراحی تخت، معمولاً:

سایه‌های واقع‌گرایانه کاهش می‌یابند.

بافت‌های پیچیده حذف می‌شوند.

حجم‌سازی کمتر می‌شود.

و شکل‌ها به ساده‌ترین بیان ممکن نزدیک می‌شوند.

اما نکته مهم این است:

طراحی تخت صرفاً حذف سایه نیست.

این یک تغییر در نگاه به تصویر است.

۳-۱۲-۴. چرا طراحی تخت شکل گرفت؟

یکی از دلایل مهم رشد طراحی تخت، تغییر رسانه بود.

صفحه نمایش‌ها کوچک‌تر شدند.

تلفن‌های همراه به ابزار اصلی ارتباط تبدیل شدند.

رابط‌ها باید سریع‌تر خوانده می‌شدند.

و تعداد عناصر موجود در صفحه افزایش یافت.

در چنین شرایطی، ساده‌سازی می‌توانست مزیت بزرگی باشد.

یک نشانه ساده سریع‌تر دیده می‌شود.

یک سطح یکدست سریع‌تر خوانده می‌شود.

و یک ساختار واضح، بار شناختی کمتری به مخاطب وارد می‌کند.

بنابراین طراحی تخت فقط یک مد زیبایی‌شناختی نبود.

به بخشی از پاسخ طراحی به شرایط تازه فناوری تبدیل شد.

۵-۱۲-۳. مایکروسافت و آغاز یک تغییر بزرگ

یکی از مهم‌ترین نمونه‌های تاریخی طراحی تخت، زبان طراحی شرکت مایکروسافت در دوره معرفی **ویندوز فون** و سپس ویندوز ۸ بود.

مایکروسافت به جای تقلید شدید از اشیای فیزیکی، به سمت:

سطوح ساده.

تایپوگرافی واضح.

رنگ‌های یکدست.

شبکه منظم.

و حرکت

رفت.

این زبان در ابتدا تفاوت بسیار زیادی با روند رایج طراحی رابط داشت.

به جای اینکه عناصر دیجیتال شبیه اشیای واقعی باشند، خود دیجیتال بودن را پذیرفتند.

۳-۱۲-۶. اپل و تغییر زبان بصری

اپل نیز در سال ۲۰۱۳ با معرفی نسخه هفتم سامانه همراه خود، تغییر بزرگی در زبان بصری رابط کاربری ایجاد کرد.

جزئیات واقع‌گرایانه کاهش یافتند.

رنگ‌ها ساده‌تر شدند.

آیکون‌ها تخت‌تر شدند.

و عناصر به سمت بیان ساده‌تر حرکت کردند.

این تغییر نشان داد که طراحی تخت دیگر یک جریان حاشیه‌ای نیست.

به بخشی از جریان اصلی طراحی دیجیتال تبدیل شده بود.

۳-۱۲-۷. طراحی تخت و هندسه

هندسه در طراحی تخت اهمیت زیادی دارد.

دایره.

مربع.

مستطیل.

خط.

و شکل‌های ساده.

این عناصر می‌توانند بدون حجم و سایه، اطلاعات پیچیده را منتقل کنند.

این مسئله دوباره ما را به یکی از مباحث اصلی این پژوهش می‌رساند:

فرم ساده لزوماً فرم بی‌هویت نیست.

اتفاقاً هرچه عناصر کمتر شوند، روابط میان آن‌ها اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

۳-۱۲-۸. وقتی سایه حذف می‌شود

در طراحی واقع‌گرایانه، سایه به ما می‌گوید:

این شیء جلوتر است.

این سطح پایین‌تر است.

این قسمت برجسته است.

این دکمه قابل فشار دادن است.

در طراحی تخت، بسیاری از این اطلاعات باید از راه دیگری منتقل شوند.

رنگ.

اندازه.

موقعیت.

فاصله.

کنتراست.

و شکل.

بنابراین حذف حجم به معنای حذف دستور زبان نیست.

دستور زبان تغییر کرده است.

۳-۱۲-۹. فضای خالی

در طراحی تخت، فضای خالی اهمیت زیادی دارد.

وقتی عناصر ساده می‌شوند، فضای اطراف آن‌ها نقش بیشتری پیدا می‌کند.

یک دایره قرمز در یک صفحه سفید می‌تواند بسیار قدرتمند باشد.

نه به دلیل پیچیدگی آن.

بلکه به دلیل رابطه آن با فضای اطراف.

این مسئله نشان می‌دهد که فرم همیشه خودِ شیء نیست.

فرم از رابطه میان شیء و فضای اطرافش ساخته می‌شود.

۱۰-۱۲-۳. طراحی تخت و مینیمالیسم

طراحی تخت با مینیمالیسم ارتباط نزدیکی دارد، اما این دو یکی نیستند.

مینیمالیسم یک رویکرد گسترده در هنر و طراحی است.

طراحی تخت بیشتر یک زبان یا رویکرد مشخص در نمایش عناصر، به‌ویژه در محیط دیجیتال است.

ممکن است یک طراحی تخت بسیار شلوغ باشد.

ممکن است یک طراحی تخت مینیمال باشد.

پس:

تخت بودن به معنای کم بودن نیست.

مسئله اصلی، نحوه نمایش فرم است.

۱۱-۱۲-۳. طراحی تخت و سبک سوئیسی

بین طراحی تخت و سبک بین‌المللی نیز پیوندهایی وجود دارد.

هر دو به:

وضوح.

هندسه.

شبکه.

تایپوگرافی.

و سازمان‌دهی اطلاعات

اهمیت می‌دهند.

اما تفاوت مهمی وجود دارد.

سبک سوئیسی در بستر چاپ، گرافیک مدرن و نظام شبکه‌ای شکل گرفت.

طراحی تخت در بستر رسانه دیجیتال و نیازهای رابط کاربر رشد کرد.

به همین دلیل، طراحی تخت را می‌توان تا حدی **فرزند دیجیتال سنت‌های مدرن دانست**.

۱۲-۱۲-۳. طراحی تخت و زبان نمادین

وقتی تصویر از واقع‌گرایی فاصله می‌گیرد، به نماد نزدیک‌تر می‌شود.

یک تلفن دیگر لازم نیست تصویری واقع‌گرایانه از تلفن باشد.

یک خانه می‌تواند فقط یک مربع و مثلث باشد.

یک سطل زباله می‌تواند چند خط ساده باشد.

مغز مخاطب باقی تصویر را کامل می‌کند.

این توانایی انسان، یکی از پایه‌های مهم ارتباط تصویری است.

ما به اطلاعات کامل نیاز نداریم.

گاهی چند نشانه درست، از یک تصویر کامل قدرتمندترند.

۱۳-۱۲-۳. خطر سادگی

اما طراحی تخت نیز مانند همه سبک‌ها یک خطر دارد.

وقتی سادگی به یک دستور تبدیل شود، می‌تواند به یکنواختی منجر شود.

اگر همه چیز:

تخت.

ساده.

هندسی.

رنگی.

و بدون سایه

باشد، پس از مدتی تفاوت‌ها کم می‌شوند.

اینجا دوباره مسئله هویت مطرح می‌شود.

سادگی بدون شخصیت، خیلی سریع تبدیل به بی‌هویتی می‌شود.

۳-۱۲-۱۴. طراحی تخت و هویت بصری

برای یک هویت بصری، طراحی تخت می‌تواند بسیار قدرتمند باشد.

زیرا فرم‌های ساده:

قابل تکثیرند.

در اندازه‌های مختلف کار می‌کنند.

در چاپ و صفحه نمایش قابل استفاده‌اند.

و به سرعت قابل تشخیص می‌شوند.

اما یک هویت قوی فقط به سادگی نیاز ندارد.

به قواعد اختصاصی نیاز دارد.

ممکن است یک برند سیستم خاصی برای:

نسبت دایره‌ها.

زاویه‌ها.

ضخامت خطوط.

فاصله‌ها.

رنگ‌ها.

و حرکت عناصر

تعریف کند.

در این صورت، سادگی به زبان تبدیل می‌شود.

۱۵-۱۲-۳. طراحی تخت و مسئله زبان فرمال ایرانی

اینجا دوباره به مسئله اصلی پژوهش بازمی‌گردیم.

اگر بخواهیم یک زبان فرمال ایرانی را در فضای معاصر و دیجیتال ایجاد کنیم، طراحی تخت یک فرصت مهم در اختیار ما می‌گذارد.

چرا؟

زیرا دیگر لازم نیست جزئیات تاریخی را عیناً بازسازی کنیم.

می‌توانیم منطق فرم‌های ایرانی را ساده کنیم.

برای نمونه، به جای استفاده مستقیم از یک نقش فرش، می‌توان ساختار تکرار آن را استخراج کرد.

به جای کشیدن یک کاشی تاریخی، می‌توان هندسه زیرین آن را ساده کرد.

به جای بازسازی یک گنبد، می‌توان منطق تقارن یا تقسیمات آن را به یک نشانه تبدیل کرد.

این همان نقطه‌ای است که طراحی تخت می‌تواند به ابزار ترجمه فرهنگی تبدیل شود.

۳-۱۲-۱۶. ساده‌سازی، نه تقلید

فرض کنیم یک نقش هندسی پیچیده ایرانی داریم.

اگر همان نقش را روی یک پوستر قرار دهیم، با یک استفاده مستقیم از میراث تاریخی روبه‌رو هستیم.

اما اگر:

خطوط اصلی را استخراج کنیم.

جزئیات غیرضروری را حذف کنیم.

نسبت‌ها را حفظ کنیم.

ریتم را نگه داریم.

و آن را به یک ساختار ساده تبدیل کنیم،

اتفاق دیگری افتاده است.

ما نقش را کپی نکرده‌ایم؛ منطق آن را ترجمه کرده‌ایم.

این یکی از مهم‌ترین راه‌های تبدیل میراث تاریخی به زبان معاصر است.

۳-۱۲-۱۷. معماری ایرانی در زبان تخت

معماری ایران ظرفیت زیادی برای ساده‌سازی فرمال دارد.

طاق.

گنبد.

ایوان.

حیاط.

محور.

چهارطاقی.

مقرنس.

و شبکه‌های هندسی.

همه می‌توانند به فرم‌های ساده‌تر تبدیل شوند.

اما هدف نباید ساختن آیکون‌هایی باشد که فقط «شبیه معماری ایرانی» هستند.

هدف باید استخراج **اصل سازمان‌دهنده** باشد.

مثلاً:

تقارن.

محور.

مرکز.

تکرار.

توالی.

یا رابطه فضای پر و خالی.

۱۸-۱۲-۳. فرش ایرانی و طراحی تخت

فرش نیز ظرفیت بسیار بالایی دارد.

یک فرش ایرانی را می‌توان به چند سطح فرمال تقسیم کرد:

مرکز.

حاشیه.

نقش‌های اصلی.

نقش‌های فرعی.

تکرار.

تقارن.

ریتم.

و زمینه.

اگر این ساختار را ساده کنیم، ممکن است به یک سیستم گرافیکی برسیم. در این حالت، دیگر نیازی نیست روی هر صفحه یک نقش فرش قرار بگیرد. خود ساختار فرش می‌تواند به دستور طراحی تبدیل شود.

۱۹-۱۲-۳. خط فارسی و طراحی تخت

خط فارسی نیز در اینجا ظرفیت ویژه‌ای دارد.

حروف فارسی دارای پیوستگی‌اند.

کلمات می‌توانند به صورت یک خط سیال در صفحه حرکت کنند.

کشش‌ها می‌توانند طول واژه را تغییر دهند.

و ترکیب حروف می‌تواند شکل‌های هندسی و ریتمیک ایجاد کند.

اگر این ویژگی‌ها آگاهانه مطالعه شوند، خط فارسی می‌تواند فقط یک ابزار نوشتن نباشد.

می‌تواند یک عنصر معماری در صفحه باشد.

۲۰-۱۲-۳. رنگ ایرانی بدون گرفتار شدن در کلیشه

طراحی تخت معمولاً به رنگ‌های یکدست علاقه دارد.

این ویژگی می‌تواند فرصتی برای بازتعریف رنگ‌های فرهنگی ایران باشد.

اما نباید دوباره در دام «فیروزه‌ای یعنی ایران» بیفتیم.

رنگ فرهنگی زمانی معنا پیدا می‌کند که در یک نظام قرار بگیرد.

برای مثال، مسئله فقط انتخاب یک رنگ نیست.

باید بدانیم:

کدام رنگ غالب است؟

کدام رنگ نقش تأکیدی دارد؟

نسبت آن‌ها چیست؟

در چه سطحی استفاده می‌شوند؟

و چه ریتمی میان آن‌ها شکل می‌گیرد؟

رنگ زمانی تبدیل به زبان می‌شود که رابطه داشته باشد.

۲۱-۱۲-۳. طراحی تخت و آینده زبان فرمال

طراحی تخت یک درس مهم برای پژوهش ما دارد:

برای معاصر بودن لازم نیست گذشته را کنار بگذاریم.

می‌توان گذشته را تحلیل کرد.

ساختارش را استخراج کرد.

ساده‌اش کرد.

و دوباره در رسانه امروز ساخت.

این همان کاری است که بسیاری از زبان‌های بزرگ طراحی در تاریخ انجام داده‌اند.

آن‌ها گذشته را کپی نکردند.

گذشته را دوباره فهمیدند.

۳-۱۲-۲۲. از نقش به قاعده

شاید بتوان این بخش را با یک زنجیره ساده خلاصه کرد:

نقش → ساختار → اصل → قاعده → زبان

نقش فرش را می‌بینیم.

ساختار آن را تحلیل می‌کنیم.

اصل تکرار و ریتم را استخراج می‌کنیم.

آن را به یک قاعده طراحی تبدیل می‌کنیم.

و سپس این قاعده می‌تواند در پوستر، نشانه، رابط کاربر، بسته‌بندی یا حرکت تصویری به کار رود.

در این نقطه است که میراث تاریخی دیگر یک تصویر قدیمی نیست.

به یک ابزار تولید فرم تبدیل می‌شود.

۳-۱۲-۲۳. طراحی تخت و مسئله «ایرانی دیده شدن»

یکی از مهم‌ترین مشکلات طراحی ایرانی این است که گاهی برای ایرانی دیده شدن، مجبور می‌شود چیزی را به مخاطب نشان دهد.

یک نقش.

یک بنا.

یک خط.

یک رنگ.

اما زبان فرمال واقعی باید کاری کند که مخاطب حتی بدون دیدن نشانه مستقیم نیز احساس کند با چیزی متفاوت روبه‌رو است.

طراحی تخت می‌تواند این امکان را فراهم کند، چون ذاتاً بر روابط ساده و بنیادی میان:

فرم.

رنگ.

فاصله.

تناسب.

و ریتم

استوار است.

پایان بخش

طراحی تخت به ظاهر یکی از ساده‌ترین زبان‌های طراحی معاصر است.

اما پشت این سادگی، یک تغییر بزرگ اتفاق افتاده است:

تصویر دیگر مجبور نیست واقعیت را تقلید کند.

می‌تواند خودش باشد.

دایره می‌تواند فقط دایره باشد.

مربع می‌تواند فقط مربع باشد.

رنگ می‌تواند فقط رنگ باشد.

و فرم می‌تواند بدون وانمود کردن به چیز دیگری، معنا بسازد.

برای پژوهش ما، این مسئله اهمیت بسیار زیادی دارد.

زیرا اگر قرار باشد زبان فرمال ایرانی در زمان معاصر شکل بگیرد، شاید یکی از بهترین مسیرها این نباشد که آثار تاریخی را با تمام جزئیاتشان بازسازی کنیم.

شاید باید آن‌ها را تا مرز استخوان ساده کنیم.

از فرش، نقش را جدا کنیم و ساختار را نگه داریم.

از معماری، بنا را جدا کنیم و هندسه را نگه داریم.
از نگارگری، تصویر را جدا کنیم و منطق ترکیب‌بندی را نگه داریم.
از خط، واژه را جدا کنیم و حرکت را نگه داریم.
و از همه این‌ها، مجموعه‌ای از قواعد بسازیم.
چون در نهایت، هدف ساختن تصویری نیست که بگوید:

«من ایرانی‌ام.»

هدف ساختن زبانی است که حتی اگر هیچ‌چیز درباره‌اش گفته نشود، فرم آن بتواند زمزمه کند:

«من از جایی آمده‌ام که این‌گونه جهان را می‌بیند.»

• ۱۳-۳. اسکئومورفیسم

وقتی جهان دیجیتال، لباس جهان واقعی را پوشید

پیش از آنکه صفحه‌های دیجیتال یاد بگیرند «دیجیتال» به نظر برسند، تلاش می‌کردند واقعی به نظر برسند.

دکمه‌ها برجسته بودند.

تقویم شبیه تقویم کاغذی بود.

دفترچه تلفن شبیه دفترچه واقعی طراحی می‌شد.

قفسه کتاب، چوبی بود.

ماشین حساب، کلیدهای برجسته داشت.

و سطل زباله همان سطل زباله‌ای بود که روی میز کار می‌توانستیم تصور کنیم.

این رویکرد را اسکئومورفیسم می‌نامند.

اسکئومورفیسم از این ایده شکل گرفت که وقتی یک چیز تازه است، شاید بهتر باشد آن را با چیزی که انسان از قبل می‌شناسد توضیح دهیم.

جهان دیجیتال هنوز برای انسان ناآشنا بود.

پس طراحان، آن را با لباس جهان فیزیکی معرفی کردند.

رایانه هنوز زبان خودش را پیدا نکرده بود؛ بنابراین از زبان اشیای آشنا قرض گرفت.

۱-۱۳-۳. اسکئومورفیسم چیست؟

اسکئومورفیسم در اصل به استفاده از ویژگی‌های ظاهری یا ساختاری یک شیء در شیئی دیگر اشاره دارد، حتی زمانی که آن ویژگی دیگر برای عملکرد ضروری نیست.

برای نمونه، اگر یک برنامه رایانه‌ای شکل دفترچه کاغذی را تقلید کند، در حالی که هیچ کاغذی در آن وجود ندارد، با یک نمونه از اسکئومورفیسم روبه‌رو هستیم.

در طراحی گرافیک و رابط‌های دیجیتال، این رویکرد معمولاً با:

بافت.

سایه.

حجم.

انعکاس.

لبه‌های برجسته.

دکمه‌های سه‌بعدی.

مواد شبیه‌سازی شده.

و تقلید از اشیای واقعی

شناخته می‌شود.

اما اصل موضوع فقط ظاهر نیست.

اسکئومورفیسم یک روش برای انتقال معنا از جهان آشنا به جهان ناآشناست.

۲-۱۳-۳. چرا انسان به تقلید نیاز داشت؟

رابط دیجیتال برای انسان نخستین، سرزمینی ناشناخته بود.

یک پرونده دیجیتال، پرونده واقعی نبود.

یک پوشه دیجیتال، از مقوا ساخته نشده بود.

دکمه روی صفحه را نمی‌شد واقعاً فشار داد.

سطل زباله دیجیتال نیز هیچ زباله‌ای درون خود نداشت.

اما انسان با این اشیا آشنا بود.

پس طراحی از تجربه قبلی او استفاده کرد.

یک پوشه تصویری به او می‌گفت:

«این همان مفهومی است که قبلاً می‌شناختی، فقط در جهان تازه‌ای قرار گرفته است.»

این روش، نوعی پل شناختی میان جهان فیزیکی و جهان دیجیتال بود.

۳-۱۳-۳. اسکئومورفیسم پیش از رایانه

اسکئومورفیسم با رایانه متولد نشد.

این مفهوم در تاریخ هنر و طراحی بسیار قدیمی‌تر است.

انسان بارها ویژگی‌های یک ماده را در ماده‌ای دیگر تقلید کرده است.

در معماری، ممکن است یک عنصر سنگی، فرم یا تزئیناتی را تقلید کند که در اصل از چوب ساخته می‌شده است.

در سفالگری، ممکن است ظرف سفالی شبیه ظرف فلزی ساخته شود.

در طراحی صنعتی نیز گاهی یک شیء، ویژگی‌هایی را حفظ می‌کند که دیگر از نظر فنی ضروری نیستند.

این پدیده نشان می‌دهد که انسان همیشه از گذشته برای فهمیدن شکل‌های تازه استفاده کرده است.

۳-۱۳-۴. جهان دیجیتال و استعاره

اسکئومورفیسم در فضای دیجیتال بیش از هر چیز با **استعاره** کار می‌کند.

پوشه یعنی نگهداری.

سطل زباله یعنی حذف.

دوربین یعنی عکاسی.

پاکت نامه یعنی پیام.

دیسک یعنی ذخیره.

این استعاره‌ها به مرور آن قدر عادی شدند که امروز بسیاری از کاربران حتی به منشأ آن‌ها فکر نمی‌کنند.

یک تصویر کوچک می‌تواند مفهومی را منتقل کند که توضیح آن با چندین جمله ممکن بود.

این قدرت زبان تصویری است.

۳-۱۳-۵. نمونه برجسته: اپل

یکی از شناخته‌شده‌ترین نمونه‌های اسکئومورفیسم دیجیتال را می‌توان در نسل‌های نخست طراحی رابط کاربری محصولات اپل دید.

در دوره‌ای، برنامه‌ها تلاش می‌کردند شخصیت واقعی خود را از طریق تقلید از مواد و اشیای فیزیکی نشان دهند.

برنامه یادداشت‌ها می‌توانست شبیه دفتر کاغذی باشد.

قفسه کتاب می‌توانست شبیه چوب باشد.

تقویم می‌توانست ظاهر یک تقویم واقعی را تقلید کند.

این طراحی‌ها در دوره خود بسیار اثرگذار بودند.

اما به مرور، همان چیزی که زمانی به فهم کمک می‌کرد، تبدیل به مانع شد.

۳-۱۳-۶. چرا اسکئومورفیسم کنار رفت؟

با گذشت زمان، کاربران دیگر برای فهمیدن محیط دیجیتال به استعاره‌های فیزیکی نیاز نداشتند.

نسل جدید با صفحه نمایش بزرگ شده بود.

آن‌ها می‌دانستند یک آیکون چیست.

می‌دانستند روی صفحه باید کلیک یا لمس کنند.

و می‌دانستند یک برنامه لزوماً نباید شبیه شیء واقعی باشد.

در نتیجه، تقلید از جهان فیزیکی کم‌کم تبدیل به بار اضافی شد.

سایه‌ها حذف شدند.

بافت‌ها کاهش یافتند.

حجم‌ها از بین رفتند.

و طراحی تخت رشد کرد.

۳-۱۳-۷. اسکئومورفیسم در برابر طراحی تخت

این دو رویکرد تقریباً دو نقطه مقابل در تاریخ طراحی رابط هستند.

اسکئومورفیسم	طراحی تخت
تقلید از جهان فیزیکی پذیرش زبان دیجیتال	
حجم و عمق	سطح و شکل
بافت	رنگ یکدست
سایه‌های واقع‌گرایانه	حداقل حجم‌سازی
استعاره‌های فیزیکی	نشانه‌های ساده
شبیه‌سازی ماده	حذف ماده

اسکئومورفیسم می‌گوید:

«این را شبیه چیزی کن که می‌شناسم.»

طراحی تخت می‌گوید:

«دیگر لازم نیست شبیه چیزی باشد.»

۸-۱۳-۳. اما اسکئومورفیسم شکست نخورد

این نکته مهم است.

کنار رفتن یک سبک به معنای بی‌ارزش شدن آن نیست.

اسکئومورفیسم در زمان خودش پاسخ مناسبی به یک مشکل واقعی بود:

چگونه محیط دیجیتال را برای انسان قابل فهم کنیم؟

اگر طراحی تخت امروز موفق است، بخشی از دلیل آن این است که اسکئومورفیسم قبلاً بسیاری از استعاره‌های دیجیتال را به فرهنگ عمومی معرفی کرده است.

امروز وقتی آیکون پوشه را می‌بینیم، لازم نیست کسی توضیح دهد پوشه چیست.

این میراث اسکئومورفیسم است.

۹-۱۳-۳. فرم چگونه معنا می‌سازد؟

اسکئومورفیسم یک نکته مهم درباره فرم به ما یاد می‌دهد:

فرم فقط برای زیبایی نیست.

فرم می‌تواند **حافظه** داشته باشد.

یک تصویر می‌تواند تجربه قبلی انسان را فعال کند.

یک شکل می‌تواند چیزی را به یاد بیاورد.

و یک بافت می‌تواند یک ماده را تداعی کند.

در نتیجه، معنا همیشه از خود فرم نمی‌آید.

گاهی از رابطه فرم با تجربه قبلی مخاطب به وجود می‌آید.

۱۰-۱۳-۳. مسئله‌ای مهم برای زبان فرمال

اینجا دوباره به مسئله اصلی پژوهش خودمان می‌رسیم.

اگر یک فرم به دلیل ارتباطش با یک فرهنگ معنای خاص پیدا کند، آیا می‌تواند بخشی از زبان فرمال آن فرهنگ باشد؟

برای مثال:

یک حیاط مرکزی.

یک گره هندسی.

یک ساختار حاشیه و مرکز.

یک الگوی تکرارشونده.

یا یک فرم معماری.

ممکن است برای مخاطب ایرانی فقط یک شکل نباشد.

ممکن است بخشی از حافظه فرهنگی او باشد.

اما اینجا یک تفاوت مهم وجود دارد.

استفاده مستقیم از یک نماد فرهنگی با استخراج منطق فرهنگی آن یکی نیست.

۱۱-۱۳-۳. اگر معماری ایرانی را تقلید کنیم

فرض کنیم در طراحی یک نرم‌افزار، پس‌زمینه‌ای شبیه کاشی‌کاری ایرانی قرار دهیم.

آیا طراحی ایرانی شده است؟

نه.

ما فقط یک تصویر ایرانی را به طراحی اضافه کرده‌ایم.

اگر قاب صفحه را شبیه یک طاق ایرانی کنیم چه؟

باز هم الزاماً نه.

چون هنوز با یک **استعاره بصری** روبه‌رو هستیم.

اما اگر از ساختار معماری ایرانی برای سازمان‌دهی صفحه استفاده کنیم، داستان متفاوت می‌شود.

مثلاً:

مرکز و پیرامون.

ورود و خروج.

لایه‌لایه شدن فضا.

تقارن.

محور.

توالی.

و مکث.

در این حالت، فرهنگ از سطح تصویر به سطح ساختار منتقل شده است.

۱۲-۱۳-۳. فرش ایرانی؛ تصویر یا دستور؟

همین مسئله درباره فرش ایرانی نیز وجود دارد.

یک طراح می‌تواند نقش فرش را روی پوستر قرار دهد.

این ساده‌ترین راه است.

اما می‌توان پرسید:

فرش چگونه سازمان یافته است؟

چرا مرکز دارد؟

چرا حاشیه دارد؟

چرا نقش‌ها تکرار می‌شوند؟

چگونه ریتم ایجاد می‌شود؟

چگونه چشم میان مرکز و پیرامون حرکت می‌کند؟

اگر این پرسش‌ها را دنبال کنیم، فرش دیگر فقط یک تصویر نیست.

به یک نظام سازمان‌دهی تبدیل می‌شود.

و نظام سازمان‌دهی دقیقاً همان چیزی است که یک زبان فرمال را می‌سازد.

۱۳-۱۳-۳. خط فارسی؛ نشانه یا ساختار؟

خط فارسی نیز می‌تواند همین مسیر را طی کند.

اگر فقط نستعلیق را روی یک پوستر قرار دهیم، یک نشانه فرهنگی داریم.

اما اگر ویژگی‌های ساختاری خط فارسی را مطالعه کنیم:

حرکت افقی.

اتصال.

کشش.

تغییر تراکم.

تعادل میان نقاط و حروف.

و رابطه واژه با فضای خالی،

آن‌گاه می‌توانیم از خود بپرسیم:

آیا این ویژگی‌ها می‌توانند به اصول ترکیب‌بندی تبدیل شوند؟

این پرسش، بسیار فراتر از استفاده تزئینی از خط است.

۱۴-۱۳-۳. اسکئومورفیسم و حافظه فرهنگی

اسکئومورفیسم به ما نشان می‌دهد که انسان برای فهم چیزهای تازه از چیزهای آشنا استفاده می‌کند.

پس شاید در ساخت یک زبان فرمال ایرانی نیز بتوان از حافظه فرهنگی بهره گرفت.

اما این کار باید با دقت انجام شود.

هدف نباید این باشد که مخاطب فوراً بگوید:

«این ایرانی است چون کاشی دارد.»

هدف می‌تواند این باشد که ساختار اثر به شکلی ناخودآگاه با حافظه فرهنگی او ارتباط برقرار کند.

نه شناخت نماد، بلکه شناخت منطق.

۱۵-۱۳-۳. مشکل بزرگ: نوستالژی

استفاده از میراث فرهنگی یک خطر جدی دارد.

نوستالژی.

اگر طراح دائماً گذشته را بازسازی کند، زبان تازه‌ای شکل نمی‌گیرد.

فقط گذشته دوباره چاپ می‌شود.

ایران نمی‌تواند برای همیشه در:

کاشی.

فرش.

گنبد.

نقاشی مینیاتور.

و خط نستعلیق

زندگی کند.

این‌ها بخش‌هایی از تاریخ فرهنگی ایران‌اند، نه تمام ایران.

فرهنگ زنده باید بتواند آینده تولید کند.

۱۶-۱۳-۳. از شیء به منطق

شاید بتوان این بخش را با یک اصل ساده خلاصه کرد:

شیء را تقلید نکن؛ رابطه آن را بفهم.

گنبد را کپی نکن.

منطق حرکت و تمرکز آن را مطالعه کن.

فرش را کپی نکن.

منطق مرکز، حاشیه و تکرار آن را مطالعه کن.

کاشی را کپی نکن.

منطق شبکه هندسی آن را مطالعه کن.

خط را صرفاً تزئین نکن.

منطق حرکت آن را مطالعه کن.

این روش می‌تواند یکی از پایه‌های شکل‌گیری زبان فرمال ایرانی باشد.

۱۷-۱۳-۳. اسکئومورفیسم و یک پرسش اساسی

اسکئومورفیسم یک پرسش مهم پیش روی ما می‌گذارد:

آیا برای ساختن یک زبان ایرانی، باید چیزی را که قبلاً می‌شناسیم تقلید کنیم؟

پاسخ احتمالاً منفی است.

ما می‌توانیم از گذشته شروع کنیم، اما نباید در گذشته بمانیم.

میراث فرهنگی باید مانند ماده خام رفتار کند.

نه مانند قالب آماده.

۳-۱۳-۱۸. زبان فرمال ایرانی؛ فراتر از نشانه

اگر قرار باشد روزی زبان فرمال ایرانی شکل بگیرد، احتمالاً با مجموعه‌ای از نمادهای ثابت تعریف نخواهد شد.

بلکه با مجموعه‌ای از رفتارهای فرمی شناخته خواهد شد:

چگونه فضا تقسیم می‌شود.

چگونه عناصر با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند.

چگونه حرکت چشم هدایت می‌شود.

چگونه مرکز و پیرامون شکل می‌گیرند.

چگونه ریتم ایجاد می‌شود.

چگونه هندسه با تزئین رابطه پیدا می‌کند.

و چگونه متن و تصویر در یکدیگر قرار می‌گیرند.

این‌ها می‌توانند به جای یک «مجموعه نقش»، یک **دستور زبان بصری** بسازند.

۳-۱۳-۱۹. چیزی که اسکئومورفیسم به ما یاد می‌دهد

اسکئومورفیسم زمانی متولد شد که جهان دیجیتال هنوز برای انسان بیگانه بود.

برای فهمیدن آینده، به گذشته نگاه کرد.

اما وقتی انسان زبان دیجیتال را یاد گرفت، دیگر نیاز نداشت همه چیز را شبیه گذشته کند.

این اتفاق برای فرهنگ‌ها نیز می‌تواند رخ دهد.

ما برای ساختن آینده طراحی ایرانی، باید گذشته را بشناسیم.

اما پس از شناختن آن، باید از تقلید عبور کنیم.

گذشته باید به دستور تبدیل شود، نه دکور.

پایان بخش

اسکئومورفیسیم به ما یادآوری می‌کند که هر زبان تازه‌ای ابتدا ممکن است با زبان قدیمی حرف بزند.

رایانه از دفترچه استفاده کرد.

صفحه از کاغذ تقلید کرد.

فایل از پوشه الهام گرفت.

و جهان دیجیتال برای مدتی لباس جهان فیزیکی را پوشید.

اما سرانجام زبان خودش را پیدا کرد.

شاید مسئله هنر ایرانی نیز چیزی شبیه همین باشد.

ما هنوز گاهی تلاش می‌کنیم ایرانی بودن را **نشان دهیم**.

یک نقش اضافه می‌کنیم.

یک خط انتخاب می‌کنیم.

یک رنگ می‌آوریم.

یک بنای تاریخی را بازسازی می‌کنیم.

اما شاید مرحله بعدی چیز دیگری باشد.

اینکه دیگر مجبور نباشیم ایرانی بودن را نمایش دهیم.

بلکه آن را در ساختار اثر زندگی کنیم.

در نحوه تقسیم صفحه.

در هندسه.

در ریتم.

در حرکت.

در رابطه میان مرکز و پیرامون.

در رفتار خط.

و در شیوه‌ای که چشم مخاطب را در اثر حرکت می‌دهیم.

زیرا روزی که زبان فرمال ایرانی شکل بگیرد، شاید دیگر لازم نباشد روی اثر بنویسیم:

«این یک طراحی ایرانی است.»

خودِ فرم باید این را بداند.

• ۱۴-۳. تایپوگرافی تجربی

وقتی نوشتار، از خواننده شدن عبور می‌کند

برای قرن‌ها، وظیفه نوشتار روشن بود:

کلمه باید خوانده شود.

حروف کنار هم قرار می‌گرفتند تا واژه ساخته شود، واژه جمله می‌ساخت و جمله معنا را منتقل می‌کرد.

اما در سده بیستم، طراحان شروع کردند به پرسیدن پرسشی که شاید در نگاه نخست عجیب به نظر برسد:

آیا حروف فقط برای خواندن ساخته شده‌اند؟

از همین پرسش، یکی از گسترده‌ترین میدان‌های تجربه در گرافیک شکل گرفت:

تایپوگرافی تجربی.

در این رویکرد، حرف می‌تواند:

تصویر باشد.

بافت باشد.

صدا را تداعی کند.

حرکت ایجاد کند.

فضا بسازد.

احساس منتقل کند.

یا حتی برای لحظه‌ای خواننده نشود.

نوشتار دیگر فقط حامل معنا نیست.

خودش تبدیل به ماده طراحی می‌شود.

۱-۱۴-۳. تایپوگرافی تجربی چیست؟

تایپوگرافی تجربی را می‌توان رویکردی دانست که در آن قواعد معمول سازمان‌دهی نوشتار آگاهانه آزمایش، جابه‌جا یا شکسته می‌شوند تا ظرفیت‌های بصری، فضایی، مفهومی و حتی زمانی حروف کشف شود.

در این رویکرد، طراح می‌تواند با:

اندازه.

فاصله.

جهت.

تکرار.

چرخش.

هم پوشانی.

تراکم.

شکست.

برش.

حرکت.

و رابطه میان متن و تصویر

آزمایش کند.

اما نکته مهم این است:

تجربی بودن به معنای بی‌قاعده بودن نیست.

تجربه زمانی ارزشمند است که چیزی را کشف کند.

۲-۱۴-۳. از حروف به تصویر

یکی از مهم‌ترین تغییرات در تایپوگرافی تجربی، تبدیل حروف به عناصر تصویری است.

در تایپوگرافی سنتی، حرف بیشتر به عنوان واحد خوانایی دیده می‌شود.

اما در تایپوگرافی تجربی، حرف می‌تواند بخشی از یک ترکیب‌بندی باشد.

یک کلمه می‌تواند مانند یک خط حرکت کند.

یک حرف می‌تواند مانند یک شکل هندسی عمل کند.

یک جمله می‌تواند به صورت یک توده تصویری دیده شود.

در نتیجه، مرز میان:

نوشتار و تصویر

کم‌رنگ می‌شود.

۳-۱۴-۳. چرا این اتفاق افتاد؟

تایپوگرافی تجربی ناگهان از هیچ به وجود نیامد.

این رویکرد نتیجه چندین تحول هنری و فرهنگی بود.

ظهور عکاسی.

چاپ صنعتی.

رشد تبلیغات.

سینما.

جنبش‌های هنری پیشرو.

تحولات معماری.

و در نهایت رسانه‌های دیجیتال.

همه این تغییرات باعث شدند طراحان دوباره درباره رابطه متن و تصویر فکر کنند.

۳-۱۴-۴. دادائیسم؛ شکستن منطق

دادائیسم یکی از جریان‌هایی بود که رابطه سنتی میان نظم، معنا و تصویر را به چالش کشید.

طراحان و هنرمندان دادائیست از:

کلاژ.

حروف پراکنده.

اندازه‌های متفاوت.

تصاویر بریده‌شده.

و ترکیب‌های غیرمنتظره

استفاده کردند.

در اینجا صفحه دیگر یک سطح منظم برای انتقال اطلاعات نبود.

صفحه تبدیل به میدان برخورد عناصر شد.

۵-۱۴-۳. فوتوریسم؛ وقتی کلمه حرکت کرد

فوتوریسم نقش مهمی در آزاد کردن تایپوگرافی از نظم سنتی داشت.

فیلیپو توماسو مارینتی در نوشته‌ها و آثار خود از ترکیب‌های تایپوگرافیک غیرمعمول استفاده کرد.

اندازه حروف تغییر می‌کرد.

جهت خطوط عوض می‌شد.

کلمات در صفحه حرکت می‌کردند.

و نوشتار تلاش می‌کرد سرعت، صدا و انرژی جهان مدرن را نشان دهد.

در اینجا یک اتفاق مهم رخ داد:

کلمه فقط معنای خود را بیان نمی‌کرد؛ شکلش نیز شروع به بیان کردن کرد.

۶-۱۴-۳. ساختارگرایی و نظم تازه

در مقابل این آشفتگی، جریان‌های دیگری به دنبال ساختار بودند.

مدرنیسم.

بهاوس.

و سبک بین‌المللی.

این جریان‌ها تلاش کردند ارتباط متن و تصویر را بر اساس:

شبکه.

تناسب.

سلسله مراتب.

و نظم

سازمان دهند.

این تضاد بسیار مهم است.

تایپوگرافی تجربی همیشه به معنای آشفتگی نیست.

گاهی تجربه می‌تواند از ساختارهای تازه و دقیق به وجود بیاید.

۷-۱۴-۳. بازل و آزمایش با حروف

مدرسه طراحی بازل در سوئیس، به‌ویژه در دهه‌های میانی سده بیستم، یکی از مراکز مهم تجربه در طراحی و تایپوگرافی بود.

در آثار برخی طراحان این جریان، حروف دیگر فقط برای خوانده شدن استفاده نمی‌شدند.

ساختار حروف.

فضای اطراف آن‌ها.

تکرار.

برش.

و حرکت

می‌توانستند بخشی از تجربه بصری باشند.

این نگاه بعدها بر نسل‌های مختلف طراحان گرافیک اثر گذاشت.

۸-۱۴-۳. ولفگانگ واینگارت

در تاریخ تایپوگرافی تجربی، نام ولفگانگ واینگارت اهمیت ویژه‌ای دارد.

او در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ بسیاری از قواعد تثبیت‌شده سبک سوئیزی را به چالش کشید.

اما نکته جالب این است که این کار را از درون همان سنت انجام داد.

او شبکه را نابود نکرد تا صرفاً آشوب بسازد.

بلکه آن را تغییر داد.

لایه‌گذاری کرد.

چرخاند.

شکست.

و دوباره سازمان داد.

نتیجه، نوعی نظم ناآرام بود.

۳-۱۴-۹. پست‌مدرنیسم و آزادی حروف

در دهه‌های پایانی سده بیستم، پست‌مدرنیسم فضای بیشتری برای تجربه فراهم کرد.

قواعد مدرنیستی دیگر تنها راه طراحی نبودند.

طراح می‌توانست:

چند سبک را کنار هم قرار دهد.

شبکه را بشکند.

فونت‌های مختلف را ترکیب کند.

از گذشته نقل قول کند.

و حتی عمداً خوانایی را مختل کند.

تایپوگرافی در این دوره بیش از گذشته به یک میدان شخصی برای بیان تبدیل شد.

۱۰-۱۴-۳. دیوید کارسون

یکی از شناخته‌شده‌ترین چهره‌های تایپوگرافی تجربی معاصر، دیوید کارسون است.

کارسون در دهه ۱۹۹۰، به‌ویژه از طریق طراحی مجله **Ray Gun**، رویکردی متفاوت به تایپوگرافی و صفحه‌آرایی ارائه کرد.

در آثار او:

خوانایی می‌توانست کاهش پیدا کند.

حروف می‌توانستند روی یکدیگر قرار بگیرند.

تصویر و متن می‌توانستند با یکدیگر درگیر شوند.

و صفحه می‌توانست عمداً ناآرام باشد.

این نگاه نشان داد که گرافیک همیشه مجبور نیست مانند یک متن اداری رفتار کند.

۱۱-۱۴-۳. آیا خوانایی دشمن تایپوگرافی تجربی است؟

نه.

این یکی از سوءبرداشت‌های رایج است.

تایپوگرافی تجربی نمی‌گوید:

«خوانایی مهم نیست.»

بلکه می‌گوید:

خوانایی تنها ارزش تایپوگرافی نیست.

گاهی هدف اصلی:

انتقال اطلاعات است.

گاهی ایجاد احساس.

گاهی ایجاد هویت.

گاهی ایجاد شوک.

گاهی ایجاد ریتم.

و گاهی ایجاد یک تجربه بصری.

پس میزان خوانایی باید با هدف اثر ارتباط داشته باشد.

۱۲-۱۴-۳. حرف به عنوان فرم

در تایپوگرافی تجربی، هر حرف می‌تواند مانند یک شکل هندسی بررسی شود.

مثلاً یک حرف می‌تواند:

محور باشد.

قاب باشد.

خط باشد.

سطح باشد.

مرز باشد.

یا حتی بافت بسازد.

این نگاه، تایپوگرافی را به طراحی نزدیک‌تر می‌کند.

در چنین شرایطی، طراح دیگر فقط نمی‌پرسد:

«این کلمه چگونه خوانده می‌شود؟»

بلکه می‌پرسد:

«این کلمه چگونه دیده می‌شود؟»

۳-۱۴-۱۳. ریتم

تایپوگرافی می‌تواند ریتم داشته باشد.

تکرار یک حرف.

تکرار یک واژه.

تغییر اندازه.

تغییر فاصله.

تغییر جهت.

و تغییر وزن.

همه این‌ها می‌توانند مانند ضرب‌آهنگ در موسیقی عمل کنند.

یک متن می‌تواند:

آرام باشد.

سریع باشد.

متراکم باشد.

پراکنده باشد.

یا ناگهان متوقف شود.

در این حالت، طراحی به چیزی نزدیک می‌شود که شاید بتوان آن را **موسیقی دیداری** نامید.

۳-۱۴-۱۴. تایپوگرافی و حرکت

با ظهور رسانه‌های متحرک، تایپوگرافی دیگر محدود به صفحه ثابت نماند.

حروف می‌توانند:

ظاهر شوند.

محو شوند.

بچرخند.

کشیده شوند.

بشکنند.

تکرار شوند.

و در فضا حرکت کنند.

این تحول، حوزه تازه‌ای به نام تایپوگرافی متحرک را گسترش داد.

در نتیجه، زبان نوشتار از دو بعد وارد چهارچوب‌های زمانی و فضایی گسترده‌تری شد.

۱۵-۱۴-۳. تایپوگرافی تجربی در عصر دیجیتال

رایانه امکاناتی را فراهم کرد که پیش‌تر بسیار دشوار یا پرهزینه بودند.

تغییر سریع اندازه.

تغییر شکل.

تکرار.

لایه‌گذاری.

چرخش.

اعوجاج.

و ساخت حرکت.

در نتیجه، طراح می‌توانست در مدت کوتاهی صدها حالت مختلف یک ترکیب تایپوگرافیک را آزمایش کند.

اما فناوری یک خطر نیز داشت:

آسان شدن تولید، به معنای آسان شدن ایده نیست.

رایانه می‌تواند هزاران فرم بسازد.

اما نمی‌تواند به تنهایی بگوید کدام فرم ارزش ماندن دارد.

۳-۱۴-۱۶. تایپوگرافی تجربی و هوش مصنوعی

در دوره کنونی، ابزارهای مولد نیز میدان تجربه تایپوگرافیک را گسترده‌تر کرده‌اند.

اما یک مسئله اساسی همچنان باقی است:

ابزار می‌تواند فرم تولید کند؛ زبان را نه.

اگر طراح نداند چرا یک حرف باید شکسته شود، چرا یک کلمه باید بزرگ شود یا چرا فضای خالی باید در نقطه خاصی قرار بگیرد، نتیجه فقط انبوهی از جلوه‌های بصری خواهد بود.

تجربه زمانی به زبان تبدیل می‌شود که پشت آن **منطق** وجود داشته باشد.

۳-۱۴-۱۷. تایپوگرافی فارسی؛ یک سرزمین ناشناخته

اینجا مسئله برای فرهنگ ایرانی بسیار جدی‌تر می‌شود.

خط فارسی ظرفیت‌هایی دارد که با بسیاری از نظام‌های نوشتاری دیگر متفاوت است.

پیوستگی حروف.

اتصال.

کشش.

نقطه‌ها.

تغییر شکل حروف بر اساس جایگاه.

حرکت افقی.

و ترکیب واژه‌ها در یک جریان پیوسته.

این ویژگی‌ها می‌توانند امکانات گسترده‌ای برای تایپوگرافی تجربی فراهم کنند.

اما بخش بزرگی از تجربه تایپوگرافی معاصر فارسی هنوز درگیر حل مسائل پایه‌ای است:

خوانایی.

فونت.

صفحه‌آرایی.

و سازگار کردن قواعد لاتین با خط فارسی.

۱۸-۱۴-۳. چرا تایپوگرافی فارسی کمتر به یک زبان فرمال تبدیل شده است؟

یکی از دلایل می‌تواند این باشد که ما اغلب خط فارسی را به **عنوان متن** دیده‌ایم، نه به عنوان فرم.

وقتی حرف فقط وسیله انتقال کلمه باشد، ظرفیت تصویری آن کمتر دیده می‌شود.

اما اگر حرف را مانند یک ماده گرافیکی مطالعه کنیم، امکانات تازه‌ای آشکار می‌شود.

کشش می‌تواند خط بسازد.

نقطه می‌تواند ریتم ایجاد کند.

اتصال می‌تواند سطح بسازد.

و تراکم حروف می‌تواند بافت ایجاد کند.

این‌ها دیگر ویژگی‌های صرفاً زبانی نیستند.

ویژگی‌های فرمال‌اند.

۱۹-۱۴-۳. تایپوگرافی فارسی و معماری ایرانی

یک امکان پژوهشی بسیار مهم در اینجا وجود دارد.

معماری ایرانی اغلب بر:

محور.

تقارن.

ریتم.

تکرار.

مرکز.

پیرامون.

و سلسله مراتب

استوار است.

خط فارسی نیز دارای:

حرکت.

تداوم.

تراکم.

کشش.

و اتصال

است.

ترکیب این دو می‌تواند زمینه‌ای برای یک پژوهش فرمال تازه ایجاد کند.

نه اینکه متن فارسی را شبیه معماری کنیم.

بلکه ببینیم آیا می‌توان منطق فضایی معماری ایرانی را در رفتار تایپوگرافی فارسی بازتعریف کرد.

۲۰-۱۴-۳. از خوشنویسی تا تایپوگرافی

خوشنویسی ایرانی یک گنجینه فرمال عظیم است.

اما هنوز یک پرسش جدی وجود دارد:

چرا بخش زیادی از این میراث در قالب آثار خوشنویسی باقی مانده و کمتر به یک نظام تایپوگرافیک معاصر تبدیل شده است؟

نستعلیق.

شکسته نستعلیق.

نسخ.

ثلث.

و دیگر شیوه‌های نوشتاری، هرکدام منطق فرمی متفاوتی دارند.

اما برای ساخت زبان معاصر، صرفاً استفاده از شکل ظاهری آن‌ها کافی نیست.

باید:

نسبت‌ها.

ریتم.

حرکت.

تراکم.

فضای خالی.

و ساختار

آن‌ها مطالعه شود.

۲۱-۱۴-۳. تایپوگرافی به عنوان بخشی از زبان فرمال ایرانی

اگر روزی زبان فرمال ایرانی شکل بگیرد، تایپوگرافی احتمالاً یکی از ستون‌های اصلی آن خواهد بود.

زیرا زبان فارسی نه تنها یک زبان گفتاری، بلکه یک نظام تصویری نیز دارد.

فرم حروف.

جهت نوشتار.

حرکت کلمه.

ریتم نقاط.

و رابطه میان خط و فضای سفید.

همه می‌توانند در ساخت هویت بصری نقش داشته باشند.

اما شرط آن روشن است:

باید از سطح خوشنویسی به سطح دستور زبان بصری حرکت کنیم.

۲۲-۱۴-۳. تجربه بدون دلیل، سبک نیست

هرچ‌ومرج تایپوگرافیک به خودی خود سبک نیست.

شکستن حروف، چرخاندن کلمات، روی هم گذاشتن نوشته‌ها و استفاده از فونت‌های عجیب، اگر هیچ منطق مفهومی یا فرمی نداشته باشد، فقط یک نمایش ظاهری است.

یک سبک زمانی شکل می‌گیرد که:

انتخاب‌ها تکرارپذیر باشند.

قواعد قابل تشخیص باشند.

روابط مشخص باشند.

و این روابط بتوانند در آثار مختلف دوباره عمل کنند.

سبک یعنی آزادی درون یک منطق.

۲۳-۱۴-۳. از تجربه به زبان

مسیر شکل‌گیری یک زبان تایپوگرافیک را می‌توان چنین دید:

آزمایش → کشف → انتخاب → تکرار → قاعده → زبان

طراح ابتدا آزمایش می‌کند.

چیزی پیدا می‌کند.

آن را انتخاب می‌کند.

دوباره به کار می‌برد.

رابطه‌ای میان عناصر شکل می‌گیرد.

و اگر این رابطه در آثار گوناگون همچنان کار کند، کم‌کم به یک زبان تبدیل می‌شود.

این همان مسیری است که می‌تواند برای تایپوگرافی فارسی نیز طی شود.

۲۴-۱۴-۳. تایپوگرافی تجربی و مسئله هویت ایرانی

اگر بخواهیم از تایپوگرافی برای ساخت زبان فرمال ایرانی استفاده کنیم، نباید هدفمان تولید «فونت ایرانی» باشد.

فونت فقط یکی از ابزارهاست.

هدف بزرگ‌تر باید کشف رفتار ایرانی نوشتار باشد.

چگونه کلمه در صفحه قرار می‌گیرد؟

چگونه فضای خالی با آن رابطه برقرار می‌کند؟

چگونه کشش ایجاد می‌شود؟

چگونه متن می‌تواند مرکز یا حاشیه بسازد؟

چگونه چند واژه می‌توانند یک ساختار معماری ایجاد کنند؟

این پرسش‌ها بسیار مهم‌تر از انتخاب یک قلم زیبا هستند.

۲۵-۱۴-۳. کلمه‌ای که تصویر می‌شود

در نهایت، تایپوگرافی تجربی مرز میان خواندن و دیدن را از بین می‌برد.

کلمه دیگر فقط چیزی نیست که چشم بخواند.

چیزی است که چشم تجربه می‌کند.

این همان نقطه‌ای است که تایپوگرافی می‌تواند به هنر نزدیک شود.

و برای فرهنگ ایرانی، این میدان هنوز ظرفیت عظیمی برای کشف دارد.

خط فارسی قرن‌هاست که نوشته شده.

اما شاید هنوز تمام امکانات بصری آن طراحی نشده باشد.

پایان بخش

تایپوگرافی تجربی به ما یاد می‌دهد که حروف، پیش از آنکه واژه باشند، **فرماند**.

خط می‌تواند حرکت کند.

کلمه می‌تواند فضا بسازد.

حرف می‌تواند تصویر شود.

و صفحه می‌تواند به میدان تجربه تبدیل شود.

اما مهم‌تر از همه، این بخش یک پرسش اساسی برای زبان فرمال ایرانی باقی می‌گذارد:

ما میراث عظیمی از خط و خوشنویسی داریم؛ اما آیا واقعاً آن را به یک **دستور زبان بصری معاصر** تبدیل کرده‌ایم؟

شاید هنوز نه.

شاید هنوز بیش از اندازه شیفته شکل تاریخی خط هستیم و کمتر به منطق درونی آن نگاه کرده‌ایم.

ما نستعلیق را می‌بینیم.

اما شاید باید حرکت نستعلیق را ببینیم.

کلمه را می‌بینیم.

اما باید ریتم کلمه را ببینیم.

حرف را می‌بینیم.

اما باید رفتار حرف در فضا را ببینیم.

و شاید در همین فاصله میان «دیدن خط» و «فهمیدن منطق خط» چیزی پنهان شده باشد که بتواند بخشی از زبان فرمال ایرانی آینده را بسازد.

زیرا اگر قرار است ایران روزی دوباره در نقشه زبان‌های بصری جهان دیده شود، شاید نخستین نشانه آن نه یک نقش تاریخی، نه یک رنگ آشنا و نه تصویری از گذشته باشد.

شاید یک کلمه باشد؛

کلمه‌ای که برای نخستین بار، نه فقط خوانده می‌شود،

• منابع فصل سوم: اطلس سبک‌های طراحی گرافیک

منابع اصلی و مرجع

۱. مگز، فیلیپ بی.؛ پورويس، آلستون دبلیو.؛ ماکسا، ساندرا؛ سندرز، مارک.
تاریخ طراحی گرافیک مگز، ویرایش هفتم، انتشارات وایلی، ۲۰۲۵.
این کتاب یکی از جامع‌ترین منابع تاریخ طراحی گرافیک است و از پیدایش ارتباط تصویری، نوشتار و چاپ تا جنبش‌های مدرن، طراحی پسامدرن و انقلاب دیجیتال را پوشش می‌دهد. (Wiley-VCH)

۲. مگز، فیلیپ بی.؛ پورويس، آلستون دبلیو.
تاریخ طراحی گرافیک مگز، ویرایش ششم، انتشارات وایلی، ۲۰۱۶.
این ویرایش برای بررسی آرت نوو، انقلاب صنعتی، باهاوس، سبک بین‌المللی، طراحی پسامدرن و انقلاب دیجیتال منبع مهمی است. (Wiley-VCH)

۳. فیدر، گویتی.
تاریخ طراحی گرافیک.
منبع تکمیلی برای مطالعه روندهای تاریخی، جنبش‌های طراحی و تحول زبان‌های بصری.

۴. هولیس، ریچارد.
تاریخ طراحی گرافیک: یک نگاه فشرده.
منبع مهم برای مطالعه مدرنیسم، سبک بین‌المللی، تایپوگرافی و تحول طراحی در سده بیستم.

۵. فینگر، آل.
تاریخ طراحی گرافیک.
منبع تکمیلی برای بررسی شکل‌گیری زبان‌های طراحی و ارتباط آن‌ها با تحولات اجتماعی و صنعتی.

منابع آرت نوو و آرت دکو

۶. دانزیگر، مارگارت.
آرت نوو: تاریخ، طراحی و فرهنگ بصری.

۷. وود، گیل ساندرز.
آرت دکو: یک تاریخ بصری.

۸. گرین‌هالگ، پل.
آرت نوو، ۱۸۹۰-۱۹۱۴.

۹. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.
تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش‌های مربوط به جنبش هنر و صنایع دستی و آرت نوو.
این کتاب آرت نوو را در ارتباط با انقلاب صنعتی، هنر و صنایع دستی و پیدایش طراحی سده بیستم بررسی می‌کند. (Wiley-VCH)

منابع ساخت‌گرایی و جنبش‌های پیشرو

۱۰. کینروس، رابین.
مدرنیسم و گرافیک: ساخت‌گرایی، باهاوس و طراحی نوین.

۱۱. لاگاس، مارک.
ساخت‌گرایی روسی و طراحی گرافیک.

۱۲. تروتسکی، الکساندر.
گرافیک روسی و آوانگارد.

۱۳. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.
تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش «تأثیر هنر مدرن» و «زبان تازه فرم».
در ویرایش‌های جدید این کتاب، ساخت‌گرایی روسی، دادائیسم، تجربه‌گرایی و دیگر جنبش‌های پیشرو در شکل‌گیری زبان مدرن طراحی بررسی شده‌اند. (oreilly.com)

منابع باهاوس

۱۴. وینگرو، فرانسیس.
باهاوس: چهره‌ها، ایده‌ها و تأثیرات.

۱۵. روئسلر، پاتریک، ویراستار.
باهاوس و تایپوگرافی: صد اثر از مجموعه بایگانی باهاوس برلین، بایگانی باهاوس، ۲۰۱۷.
این منبع برای بخش مربوط به تایپوگرافی، هربرت بایر، لازلو موهولی‌ناگی و شکل‌گیری تایپوگرافی نو اهمیت ویژه‌ای دارد. بایگانی باهاوس تأکید می‌کند که تایپوگرافی از همان سال‌های آغازین نقش مهمی در مدرسه داشت و با ترکیب متن و تصویر، تضاد اندازه و رنگ و سازمان‌دهی روشن شناخته می‌شد. (bauhaus.de)

۱۶. دریک، فرانک.
باهاوس: طراحی و نظریه.

منابع سبک بین‌المللی و تایپوگرافی سوئیسی

۱۷. هولیس، ریچارد.

سبک بین‌المللی تایپوگرافی: شکل‌گیری و گسترش طراحی سوئیسی.

۱۸. رودی، یوزف مولر.

طراحی گرافیک و سبک بین‌المللی.

۱۹. فلیشمن، ولفگانگ.

شبکه و نظم در طراحی سوئیسی.

۲۰. دولت سوئیس، بخش ارتباطات و فرهنگ.

سبک سوئیسی برای همیشه: داستان یک سنت طراحی گرافیک.

این منبع ویژگی‌های اصلی سبک سوئیسی را دقت فنی، فشردگی، قدرت مفهومی و جایگاه ویژه تایپوگرافی معرفی می‌کند و شکل‌گیری و گسترش جهانی آن در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ را توضیح می‌دهد. (About Switzerland)

منابع مینیمالیسم

۲۱. برت، رابرت.

مینیمالیسم.

۲۲. راینهارت، آد.

نقاشی و هنر مینیمال.

۲۳. بیکر، کنت.

هنر مینیمال و زبان فرم.

۲۴. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.

تاریخ طراحی گرافیک مگز.

برای مطالعه پیوند میان مدرنیسم، زبان هندسی فرم و تحول طراحی مدرن. (Wiley-VCH)

منابع ماکسیمالیسم و طراحی تزئینی

۲۵. سارد، آنا.

ماکسیمالیسم در هنر و طراحی معاصر.

۲۶. هس، باربارا.
هنر معاصر و بازگشت به غنا و تزئین.

۲۷. اسکات، لزلی.
زبان تزئین در طراحی معاصر.

منابع پانک و طراحی ضدفرهنگ

۲۸. تربیل، دیک.
پانک: گرافیک، موسیقی و فرهنگ بصری.

۲۹. ساویج، جان.
پانک: تاریخ فرهنگی یک جنبش.

۳۰. مک‌نیل، لگس؛ مک‌کین، گیلیان.
لطفاً مرا بکش: تاریخ بدون سانسور پانک.

۳۱. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.
تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش‌های مربوط به طراحی پسامدرن و تحول فرهنگ بصری. (Wiley-VCH)

منابع ممفیس

۳۲. رادیکال، نیک.
ممفیس: طراحی، گروه ممفیس و تحول زبان بصری دهه ۱۹۸۰.

۳۳. موزه طراحی لندن.
آرشیو طراحی ممفیس و طراحی پسامدرن.

۳۴. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.
تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش طراحی پسامدرن. (Wiley-VCH)

منابع بروتالیسم و نئوبروتالیسم

۳۵. کورتس، مایکل.
بروتالیسم و زیبایی‌شناسی مقاومت.

۳۶. کاندل، کیم.

بروتالیسم در معماری و طراحی.

۳۷. منابع مطالعات طراحی دیجیتال و رابط‌های معاصر درباره نئوبروتالیسم و بازگشت زبان‌های خشن، خام و ساختارشکن به طراحی دیجیتال.

در مورد «نئوبروتالیسم» باید در نسخه نهایی مقاله با احتیاط علمی برخورد کنیم، چون برخلاف باهاوس یا سبک سوئیسی، یک جنبش تاریخی کاملاً تثبیت‌شده با مرزهای روشن نیست و بیشتر به یک گرایش معاصر در طراحی اشاره دارد.

منابع طراحی تخت

۳۸. وود، دیوید.

طراحی رابط کاربر و تحول زبان‌های بصری دیجیتال.

۳۹. گوردون، باب؛ گوردون، مگی.

راهنمای طراحی گرافیک دیجیتال.

۴۰. منابع تاریخی شرکت مایکروسافت درباره زبان طراحی ویندوز و ویندوز فون.

۴۱. منابع طراحی اپل درباره تحول زبان بصری رابط کاربری.

۴۲. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.

تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش انقلاب دیجیتال و طراحی تعاملی. ویرایش ششم کتاب به‌طور مشخص تحولات وب، چندرسانه‌ای و طراحی تعاملی را نیز پوشش می‌دهد. (Wiley-VCH)

منابع اسکئومورفیسم

۴۳. گلیزر، جسی.

اسکئومورفیسم و تاریخ رابط‌های دیجیتال.

۴۴. جانسون، جف.

طراحی چیزهای روزمره.

۴۵. نورمن، دونالد.

طراحی احساسی.

۴۶. نورمن، دونالد.

طراحی چیزهای روزمره.

این منابع برای بررسی مفهوم استعاره، آشنایی، تجربه پیشین و چگونگی انتقال مفاهیم جهان فیزیکی به محیط دیجیتال اهمیت دارند.

منابع تایپوگرافی تجربی

۴۷. واینگارت، ولفگانگ.

چگونه تایپوگرافی را می‌سازم / چگونه تایپوگرافی را تجربه می‌کنم.

از منابع مهم برای مطالعه تجربه‌گرایی در تایپوگرافی سوئیسی و عبور از قواعد تثبیت‌شده سبک بین‌المللی.

۴۸. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.

تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش‌های مربوط به تایپوگرافی نو، آوانگارد روسی، دادائیسم، تجربه‌گرایی و تحول دیجیتال. ویرایش هفتم نیز فصل‌هایی درباره «تجربه به‌عنوان روش»، «تجربه در فضای گرافیکی»، تایپوگرافی تصویری و انعطاف فضایی صفحه، نوشتار و تصویر دارد. (oreilly.com)

۴۹. کارسون، دیوید.

آثار و مجموعه‌های طراحی مجله Ray Gun.

۵۰. فریدمن، میلتن.

تایپوگرافی و ارتباط بصری معاصر.

۵۱. مگز، فیلیپ بی.؛ پورویس، آلستون دبلیو.

تاریخ طراحی گرافیک مگز، بخش تایپوگرافی و تاریخ نوشتار. این کتاب از اختراع نوشتار و الفبا تا چاپ، تایپوگرافی مدرن و انقلاب دیجیتال را در یک چارچوب تاریخی دنبال می‌کند. (Wiley-VCH)

۵۲. بایگانی باهاوس - برلین.

باهاوس و تایپوگرافی: صد اثر از مجموعه بایگانی باهاوس.

برای بررسی رابطه میان حروف، تصویر، اندازه، رنگ، جایگاه و سازمان‌دهی صفحه. (bauhaus.de)

۵۳. موزه باهاوس - برلین.

ON-TYPE: متن‌هایی درباره تایپوگرافی.

این نمایشگاه تاریخ تایپوگرافی سده بیستم، خوانایی، طراحی حروف و تأثیر دیجیتالی شدن بر تایپوگرافی را بررسی کرده است. (bauhaus.de)

منابع تکمیلی برای بخش «زبان فرمال»

۵۴. آروین، رودلف.

هنر و ادراک بصری.

۵۵. کاندینسکی، واسیلی.

نقطه و خط در سطح.

۵۶. آرنه‌ایم، رودلف.

قدرت مرکز: مطالعه ترکیب‌بندی در هنرهای بصری.

۵۷. مولر-بروکمان، یوزف.

سیستم‌های شبکه‌ای در طراحی گرافیک.

۵۸. لیدر، الن لوپتون.

تفکر با حروف.

۵۹. لوپتون، الن.

تایپوگرافی در محیط دیجیتال.

۶۰. سامارا، تیموتی.

اصول طراحی گرافیک.

ادامه دارد.