

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

به نام خدا

تمامی حقوق مادی و معنوی این پایان نامه تحصیلی متعلق به دانشگاه شاهرود است و هرگونه نقل مطالب با ذکر نام دانشگاه شاهرود، نام استاد راهنما و دانشجو بلامانع است. دانشجویان در صورتی می توانند نسبت به چاپ مقاله مستخرج از پایان نامه خود اقدام کنند که مقاله مورد تأیید استاد راهنما قرار گرفته باشد. همچنین به هنگام چاپ مقاله ذکر نام استاد راهنما ضروری است. عدم رعایت موارد فوق موجب پیگرد قانونی است.

« معاون آموزشی و تحصیلات تکمیلی »



دانشگاه شاهرود

دانشکده هنر

پایان نامه

جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته تصویرسازی

عنوان پایان نامه مطالعه تصویر سازی داستانی در طراحی مسکات (mascot)

استاد راهنما: جناب آقای عبدالرضا چارئی

عنوان پروژه عملی: تصویر سازی داستانی مسکات (mascot) جهت ارائه محصولات ورزشی

(شامل وسایل شنا، کوهنوردی، دوچرخه سواری، بدمینتون و.....)

استاد راهنما: جناب آقای محسن محمدی

استاد مشاور جناب آقای پرویز اقبالی

نام دانشجو

سمیه ابراهیمی .

زمستان ۱۳۸۸



دانشکده هنر دانشگاه شاهد

چکیده پایان نامه

این چکیده به منظور چاپ در نشریات دانشگاه تهیه شده است

عنوان پایان نامه: مطالعه تصویر سازی داستانی در طراحی مسکات (mascot)

استاد راهنما: جناب آقای عبدالرضا چارئی

استاد مشاور: جناب آقای پرویز اقبالی

نام دانشجو: سمیه ابراهیمی

شماره دانشجویی: ۸۶۷۴۹۶۰۰۸

رشته: تصویر سازی

چکیده:

مسکات یکی از نشانه های جدید مطرح شده در تصویر سازی تبلیغاتی امروز ایران و جهان می باشد. ریشه لغوی مسکات (Mascot) به معنی خوش یمن ، خوش اقبال می باشد . شخصیت های داستانی مسکات وظایفی از جمله تبلیغات ، فرهنگ سازی ، ارتقاء اطلاعات مخاطب و .. دارند به دلیل ویژگی های داستانی آن تاثیر و ماندگاری زیادی در بیننده دارند ، هدف اصلی از این رساله تخصصی نمودن طراحی شخصیت های داستانی مسکات توسط یک تصویر گر و جای گرفتن این مقوله در حوضه توانایی های یک تصویرگر و همچنین ویژگی های خاص تصویر سازی داستانی مسکات در ارتباط با مخاطبین می باشد . در این تحقیق روند شکل گیری شخصیت های داستانی و چگونگی تاثیر گذاری بیشتر در این شخصیت ها را بررسی کرده و شناخت نسبی در حوزه تصویر سازی داستانی مسکات برای تصویر سازان تبلیغاتی و طراحان گرافیک می باشد و باعث ارتقاء نوینی در فرهنگ تصویری می باشد .

واژگان کلیدی : مسکات ، تصویر سازی ، داستان

نظر استاد راهنما: برای چاپ در نشریات مربوط به دانشگاه مناسب است. تاریخ امضاء

با سپاس فراوان از استاد راهنمای گرامی جناب آقای چاری و همچنین راهنمایی های جناب آقای اقبالی و آقای محمدی که در ارائه و تدوین این رساله کمک های خود را از من دریغ نداشته و همکاری و مساعدت فراوان داشته اند. امید وارم این رساله بتواند راهگشایی برای طراحان گرافیک ، تصویر سازان و تمام علاقه مندان هنر باشد .

پیشگفتار :

از رواج مسکات ها در ایران بیش از چند سالی نیست که می گذرد اما باید بیان کنم که منبع فارسی و مورد اطمینانی وجود ندارد که بتوان در این رابطه رجوع و کسب اطلاعات کرد تا جایی که بعضا حتی تلفظ صحیح این کلمه نیز درست بیان نمی شود و گاهی حتی بسیاری از تصویر گران و طراحان گرافیک نیز نام مسکات را نشنیده اند علاقه به موضوعات جدید در حوضه تصویر سازی مرا بر این داشت تا موضوع تصویر سازی داستانی مسکات را به عنوان موضوع رساله خود بر گزینم .

در هنر امروز جهان اصطلاحات کاربردی بسیاری وارد شده است که مسکات نیز از جمله آنها می باشد . مسکات زائیده سنت و صنعت هستند که با حفظ اصالت فرهنگی و بومی آن سرزمین در صنعت و تکنولوژی ظهور یافته است . مسکات با ظاهری انسانی ، حیوانی و ابزاری مورد توجه قرار می گیرد و به احساسات و رفتار های انسان امروزی یاری می رسانند .

در سطح جهانی با اضافه شدن مخاطبان مسکات و گسترش و کاربردی تر شدن روز افزون مسکات شاهد افزایش استقبال مخاطبین از این شخصیت های دوست داشتنی هستیم ، امید وارم روز به روز در عرصه فرهنگی ، تبلیغات ، جامعه شناسی و غیره مسکات بتوانند هرچه خلاق تر و نو آورانه تر وظیفه ارتباطی خود را به سر انجام برسانند . دنیای رقابتی و پر مخاطب ما همیشه به دنبال نوآوری و پیشرفت می باشد و مسکات می توانند گوشه ای از این خواسته را اجابت کنند .

مقدمه:

روش تحقیق در رساله حاضر به شیوه توصیفی و تحلیل محتوا است، بدین صورت که چگونگی موضوع و وضع موجود بررسی شده است و به توصیف آن پرداخته شده و ویژگی ها و صفات آن و لزوم ارتباط بین متغیرها مورد مطالعه قرار گرفته است که جنبه کاربردی دارد. روش گردآوری اطلاعات کتابخانه ای و میدانی می باشد و در جمع آوری مطالب از کتاب ها، مقالات و مجلات مرتبط به صورت فیش برداری استفاده شده است. همچنین اینترنت و عکسبرداری نیز جزء ابزار گردآوری اطلاعات در تحقیق حاضر بوده است و بیش از پنجاه نمونه به صورت انتخابی از آثار مسکات طراحی شده مورد بررسی قرار گرفته شده است روش تجزیه و تحلیل اطلاعات کیفی می باشد که در این شیوه مبنا و معیار عقل و منطق و تفکر و استدلال است و اسناد، مدارک و اطلاعات موجود مورد بررسی قرار گرفته و حقیقت و واقعیت کشف و درباره فرضیه ها اظهار نظر می شود و اسناد و مدارک که از نوشته ها و جمع آوری، طبقه بندی، مقایسه و تحلیل آنها فرضیه های ارائه شده ارزیابی می شود. حاصل این جمع آوری در سه بخش طبقه بندی شده است. در فصل اول به بیان تعاریف و اصطلاحات موجود پرداخته شده است تعریف تصویر، تصویر سازی و مسکات از این جمله هستند. در ادامه به توضیحی از تاریخچه مسکات و پیشینه آن پرداخته شده است. در فصل دوم توجه بیشتر بر روی واژه مسکات معطوف است و انواع نشانه ها برای یافتن جایگاه مسکات مورد بررسی قرار گرفته است و در ادامه به طبقه بندی مسکات از نظر کارکرد و حالات اجرایی پرداخته شده است در این فصل ارکان موثر در تصویر سازی مسکات مانند: فضا سازی، رابطه داستان و مسکات، زاویه دید، ترکیب بندی، رنگ، کادر، توهم حرکت و نور مورد بررسی قرار گرفته است. و در نهایت در فصل سوم به تجزیه و تحلیل ده نمونه از نمونه های جامعه آماری و بیان نتیجه گیری، پاسخ گویی به فرضیه ها و سوالات پرداخته شده است.

کلیات تحقیق:

پیشینه و ضرورت انجام تحقیق:

۱- در پایان نامه آقای مزدک کیائیان که در مقطع کارشناسی دانشگاه شاهد انجام گرفته است از مسکات به عنوان یک نشانه تصویری نام برده شده است و در حوزه نشانه شناسی مورد بررسی قرار گرفته است و کلیاتی پیرامون نشانه ها و حالت های مختلف نشانه بیان شده است و در قسمتی دیگر

نیز از نماد و رمز استفاده شده است و اشاره ای به فضا سازی و جایگاه این شخصیت ها در تصویر سازی نشده است .

– در کتابی که با عنوان مسکات توسط خانم میر کریمی و با مقدمه ای از آقای استاد عبدالرضا چاری (هئیت علمی دانشکده هنر شاهد) توسط انتشارات مارلیک به چاپ رسیده است در آن به انواع مسکات های تجاری ، نظامی ، ملی و اشاره شده است و اشاره ای به فضا سازی و جایگاه این شخصیت ها در تصویر سازی نشده است .

- در مقاله ای که توسط آقای استاد عبدالرضا چاری در ماهنامه سگال چاپ شده است نمونه های نو تبلیغات (مسکات) اشاره شده است .

تعریف مساله:

شخصیت های داستانی که به تازگی نام مسکات را بر آنها نهاده اند زمانی بس اندک است که وارد ایران شده است و با توجه به این که این شخصیت ها بسیار مورد توجه بیننده قرار می گیرد و خیلی سریع در حافظه بیننده جای می گیرد می توان از این مورد در بسیاری از موارد استفاده کرد . و این در حالی است که در حال حاضر شاید بسیاری از هنر مندان حتی این اصطلاح را بسیار نا آشنا و غریب می پندارند در حالی که طراحی این شخصیت ها خیلی سریع تر از آنکه تحقیقی پیرامون چگونگی آنها انجام شود رایج و همه گیر شده است . شخصیت های داستانی مسکات وظایفی از جمله تبلیغات ، فرهنگ سازی ، ارتقاء اطلاعات مخاطب و .. را دارد و به دلیل ویژگی های داستانی آن تا ثیر زیادی در بیننده دارد . حال امید داریم با انجام این تحقیق بتوان روند شکل گیری این شخصیت های داستانی و چگونگی تا ثیر گذاری بیشتر را در این شخصیت ها بررسی کنیم و نتیجه این تحقیق برای طراحان و تصویر سازان و طراحان گرافیک مفید باشد .

بیان سواالها:

- ۱- آیا شخصیت های داستانی مسکات در حوزه تصویر سازی جای دارد ؟
- ۲- آیا فضا سازی در تصویر سازی داستانی مسکات جایگاه ویژه ای دارد ؟

فرضیه ها :

۱- به نظر می رسد شخصیت های داستانی مسکات با ارتباطی که بین متن و تصویر دارند می تواند در بخش تصویر سازی قرار گیرند.

۲- به نظر می رسد فضا سازی در تصویر سازی داستانی مسکات از جایگاه ویژه ای برخوردار است .
اهداف اصلی : تخصصی نمودن شخصیت های داستانی مسکات توسط یک تصویر ساز و جای گرفتن این مقوله در حوزه توانایی های یک تصویر گر
هدف فرعی : ویژگی های خاص تصویر سازی داستانی مسکات در ارتباط با مخاطبین .

نتایج اصلی تحقیق حاضر، چه کاربردهایی خواهد داشت؟

نتایج بدست آمده از این تحقیق باعث می شود شناخت نسبی در حوزه تصویر سازی مسکات برای تصویر سازان و طراحان باشد و باعث ارتقاء نوینی در فرهنگ تصویری می گردد .

روش انجام تحقیق و روش گردآوری اطلاعات و ابزار آن:

روش انجام تحقیق توصیفی و روش گرد آوری اطلاعات کتابخانه ای و ابزار گرد آوری اطلاعات به صورت فیش برداری ، استفاده از رایانه و اینترنت و مشاهده تصاویر می باشد .

معرفی جامعه آماری، روش نمونه گیری و تعداد نمونه :

روش نمونه گیری و تعداد نمونه: انتخابی و ۵۰ نوع می باشد .

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات:

روش تجزیه و تحلیل به صورت کیفی خواهد بود .

فصل اول - آشنایی با مسکات

۱-۱-۱- تعریف تصویر

۱-۱-۲- تصویر سازی چیست ؟

۱-۲-۱- تعریف واژه مسکات (mascot) (خوش یمن)

۱-۳-۱- ریشه لغوی کلمه مسکات

۱-۴-۱- تاریخچه مسکات

۱-۵-۱- پیشینه مسکات با رویکردی به اساطیر ایران

۱-۱- تعریف تصویر :

واژه تصویر یا "Image" که ریشه لاتین آن "Imaginer" از "Imitari" می باشد ، ریشه اصلی آن "Imitation" است ، و به معنای تقلید می باشد . تصویر ساخته انسان می باشد و می توان آن را نظامی از نشانه ها دانست که بیان کننده یک موضوع غایب می باشد، و دارای کاربردهای متنوع و جامع است . افلاطون در تعریف واژه تصویر چنین بیان می دارد: تصویر نخست از سایه ها و سپس از بازتاب هایی که بر سطح آب یا بر سطح اشیاء نیمه براق ، صیقلی یا درخشان مشاهده می شود تشکیل می شود .

به عبارت دیگر می توان این گونه بیان داشت که آنچه با فرآیندهای بازنمایی مشابه آینه بازتاب می یابد تصویر نامیده می شود . به عبارت دیگر تصویر انعکاس یا بازنمایی حقیقت یا واقعیت دیگری است .

فرآیند انتزاع و تجدید یعنی شکل گیری مفاهیم و سپس ایجاد تفکر امکان شناخت تصویر معنایی را بوجود می آورد. تصویر اشیاء و پدیده ها در ادراک حسی و حافظه تصویری یا دیداری سبب بازشناسی محیط پیرامون ما می شود .

در نگاهی به آفرینش آثار هنری ، دیده می شود که :در عالم تصویری گاهی چند حرکت قلم موی هنرمند می تواند بازگو کننده عالمی باشد که نوشته ها و کلام ها از آن ناتوان می مانند . درنگاهی گذرا به تاریخ، می توان حساسیت بشر را به تصویر دریافت کرد . آنچه را که می بیند در مغزش تحلیل می کند و سپس آن را به تصویر می کشاند . حال با امکانات محدود و ابزارهای ابتدایی اشکال و تصاویر را بر دیواره غارها و معابد نقش می کردند ، می توان هدف آنها را نوعی برقراری ارتباط با دیگران دانست ، این ارتباط تصویری نوعی زبان تلقی می شود برای پیام رساندن یا بیان موضوعی خاص .

۱-۱-۲- تصویر سازی چیست ؟

تصویر سازی را در زبان فرانسه و انگلیسی به "illustration" می شناسند. در زبان عربی "مصور" کسی است که کار تصویر گری و تصویر سازی را بر عهده دارد. خداوند در قرآن کریم از خود به عنوان مصور یاد می کند.

((هو الله الخالق الباری المصور له لا سماء الحسنی)) سوره حشر آیه ۲۴. اوست خدایی که آفریدگار است، صورت بخش است، اسمهای نیکو از آن اوست. در تاریخ هنر همه آنهایی که دستی بر قلم داشتند و می توانستند با ابزارهای مختلف و روشهای گوناگون موضوع و مفهوم خاصی را به تصویر بکشند، با عنوان تصویر ساز شناخته می شدند باور ها و انگیزه های دینی، اجتماعی، اقتصادی و در پاره ای از موارد تفکرات توهم آمیز انسان را از آغاز حضورش بر کره خاکی وا داشته است تا با به کار گیری هنر تصویر سازی راوی وقایع تاریخی و مسائل مختلف روزمره زندگی خود باشد.

تصویر سازی و نگارش در حقیقت از یک ریشه مشترک نشأت می گیرد. امروزه از حروف و تصویر سازی بدون هیچ گونه تمایزی برای توضیح موضوعی استفاده می کنیم. هر کدام به منظور برقراری ارتباط و ایجاد یک تصویر ذهنی مطمئن به کار گرفته می شود. موضوع برقراری ارتباط ممکن است با مطالعه بر روی تصویر سازی گله ای از گوزن های شمالی باشد که توسط انسان اولیه با کمک خطوط ساده روی دیوار ترسیم شده است. در این مطالعه، بر اساس نشانه شناسی می توان به اطلاعاتی دست یافت.

از یک جهت همه هنر ها جنبه تصویر سازی داشته اند و از جهتی دیگر، تصویر سازی خود به عنوان ادبیات مقدماتی بشر محسوب می شده است. نیاز به نوشتن ساده ترین هدف انسان در تصویر سازی اولیه بوده است. آنچه بیان شد مهمترین وجه تمایز بین تصویر سازی و هنر تزئینی است. برای مدت زمان کوتاه تصویر سازی به این منظور پی گیری شد، اما به زودی نگارش الفبایی جایگزین آن گردید.

در قرون وسطی، هنگامی که نسخه های خطی برای تعلیم و تعلم و یا خرید و فروش و ثروت اندوزی نگارش و تصویر سازی می شد، هنر تزئینی ارج و قرب بیشتری داشت، گرچه در همان قرون ابتدایی در دوره هایی که ستن های خاصی رایج بود، گاهی تصویر سازی دارای اهمیت بیشتری نسبت به کارهای تزئینی بود. از طرفی، شواهدی وجود دارد که نشان می دهد در آن

دوره تفاوت چندانی بین این دو شیوه هنری وجود نداشته است. همچنین در این دوره، نماد گرایی، بخش مهمی از هنر را شامل می شده است و فرآیند نماد گرایی منجر به طراحی نشانه برای کتابها شد که نتیجه آن، اشتراک بین دو هنر متفاوت تصویر سازی و هنر تزئینی شد. می توان یاد آور شد که در آن روزگار اغلب کارها جنبه تصویرسازانه داشته است، هر چند کاربرد تزئینی پیدا کرده باشد.

در اغلب کتابهای مربوط به تاریخچه تصویر سازی، بین نسخه های خطی و کتب چاپی تمایز قائل می شدند. در این تمایز، کتب قدیمی تر تصویر سازی را از خانواده هنر نقاشی می دانند تا گرافیک. این نویسندگان برای این نظر خود دلایلی می آورند. آنها بر این باورند که تصویر سازی های کوچک "Miniature" نسخه های خطی دارند، و اگر کار بر روی این نسخه های خطی به تعداد زیاد و به طور گسترده و وسیع انجام نمی گرفت، هرگز این همه کتاب مصور به چاپ نمی رسید. در تقسیم بندی های امروزی که نتیجه گسترش و تنوع تخصص های هنری است،

تصویر سازی در زیر مجموعه ارتباط تصویری (گرافیک) "Graphic" قرار می گیرد. اگر چه این هنر به جهت کاربرد گسترده آن در طول تاریخ بشر و به ویژه روزگار کنونی تبدیل به یک رشته تخصصی مستقل شده است. ولی باید توجه داشت که یک طراح گرافیک در کنار یک تصویر گر پیوند مناسبی به جهت اجراء آثاری نظیر طراحی مسکات های تجاری و غیره خواهند داشت. به نسبت رشد کمی و کیفی جوامع بشری و به خصوص، با تغییر و تحول عمده ای که در زمینه بهره گیری از تکنولوژی نوین صورت گرفته، کاربرد گرافیک رشد چشمگیری پیدا کرده است.

بررسی آثار مختلف دوره های تاریخی روشنگر این واقعیت است که اغلب آثار ارائه شده در زمینه نقاشی، حجاری، نقوش برجسته و مانند آن بیشتر جنبه تصویر سازی داشته است. هنرمندان تصویر گر بر خلاف هنر مندان رشته هایی دیگر تجسمی که با ابزار و امکانات مختلف می دانند. تصویر سازی از نظر تاریخی دارای قدمت بسیار است، به گونه ای که برای بیان تاریخچه آن باید از تصویر سازی های انسان اولیه در مرحله غار نشینی آغاز کرد.

در حال حاضر تصویر سازان در زمینه های گوناگون فعالیت دارند. تصویر سازی مطبوعاتی، کتاب کودک، علمی، فرهنگی، فیلم های نقاشی متحرک (انیمیشن) "Animation" و کامپیوتر از جمله فعالیت هایی است که تصویر گران امروزی به آن می پردازند. تصویر سازی ها در طول تاریخ مانند

تصویر سازی های روی دیوار های غار های مختلف ، با قدمتی حدود ۱۷ هزار سال قبل و پس از آن، تصویر سازی های تمدن های باستانی ایران، بین النهرین، یونان و مصر، تصویر سازی های روی پوست حیوانات که نخستین کتب تصویر سازی شده تلقی می شوند ، و نیز تصویر سازی های کهن دست ساز کاغذی عمدتاً بیان کننده این واقعیت هستند که تصویر گران با بهره جویی از این فن تلاش نموده اند راوی وقایع مختلف روزگاران خود باشند و بیانگر عقاید دینی و حوادث تاریخی و روشن کننده برخی علوم نظری و عملی و متون ادبی خود باشند .

تصویر سازی هنری است که هنرمند به کمک آن اقدام به روایت گری تصویری می کند . در واقع تقویت درک مفاهیم مختلف علمی، ادبی به کمک تصویر و احساس ملموس تر وقایع تاریخی وظیفه اصلی تصویر سازی است . اولین تجربه های تصویر گرایانه را بشر در مرحله غار نشینی به منصفه ظهور رساند . آثار بدست آمده از درون غار ها بیانگر این واقعیت است که انسان اولیه بی تجربه اما هوشمند است و پس از آشنایی با مواد رنگی طبیعی اطراف خود به این ابتکار تاریخی دست یافت که می تواند به کمک خطوط و سطوح رنگی، تصاویری را روی سطوح مختلف از جمله دیواره های غار ها ترسیم کند . شاید نقش دست رنگ شده انسان غار نشین نماد نخستین امضای انسان باشد و درک این واقعیت در وهله نخست ، برای او بسیار شگفت آور بود . در ضمن ، این تجربه به او آموخت که با کمی تمرین می تواند به خلق تصاویر مختلف بپردازد . و از این پس بود که توانست به کمک آفرینش تصاویر ، موجب کشف این خصوصیت بارز انسانی یعنی «خلاقیت» گردد . تصویر مهمترین ابزار بیان انسان در طول هزاران سال گذشته بوده است .

سعی در تبیین واژه ها ، معانی و مفاهیم مورد نظر در قالب تصویر ، عامل اصلی ابداع خط تصویری عیلامی ، سومری و هیروگلیف " Hieroglyph " در مصر باستان شد .

بدون شک و تردید خط تصویری مهمترین کاربرد تصویر سازی در زمینه پیام رسانی و ارتباطات بشری است . مسلماً اجداد خط های کنونی ، تصویر های نخسین اند ، و کتاب های چاپی امروز که در آنها مفاهیم ، به خط بیان می شود ، تکامل یافته تصویر های روی سطوحی است که در دسترس بشر بوده اند . بنابر این ، اگر به تعبیری ، دوره های نخستین فرهنگ و تمدن را در مقایسه با عصر کنونی ، از نظر حد . حدود آگاهی و شناخت ، همچون دوران کودکی انسان به حساب آوریم ،

می توان گفت که انسان ، دوران کودکی خویش را با کمک کتابهای مصور همان دوران طی کرده ، رشد یافته و به عصر حاضر رسیده است .

از طریق بررسی و پیگیری تاریخ تصویر سازی می توان مسیر اصلی تمدن را در طول تاریخ ازدوران باستان تا عصر کنونی به راحتی تشخیص داد . این بررسی اطلاعات زیاد راجع به ادبیات ، فلسفه ، معماری ، نوع لباسهای اقوام مختلف و نوع ظروفي که استفاده می کرده اند برای ما فراهم می کند. حتی از طریق بررسی نوع تصاویر از نظر هنری می توان به میزان گسترش تمدن در زمانهای مختلف پی برد .

تصویر از گویا ترین و روشن ترین اسناد تاریخ بشر است . این اسناد در صورتی که آگاهانه و کارشناسانه بررسی شود ، اطلاعات دقیق و غیر انکاری را به ما ارائه خواهد داد . تصویر سازی ها اسنادی ارزشمند هستند که هرگز به ما دروغ نمی گویند .

زبان تصویر و ارتباط بصری از لحاظ توان ، خواه برای آشتی دادن انسان با شناخت خویش و خواه برای موجودیتی یکپارچه بخشیدن به او از معتبر ترین وسایل است . زبان تصویر به انسان امکان می دهد که تجربه کند و تجربیاتش را در شکل قابل مشاهده مستند سازد . هنر های تجسمی ، تجلیات عالی زبان بصری هستند ، و بنابراین ابزار هایی آموزشی هستند که قیمتی بر آنها متصور نیست .

در گذشته مصور کردن محدوده مشخصی نداشت و تخصص در آن دارای ویژگی معینی نبود . هر کسی که دستی به قلم داشت می توانست مصور یا تصویر گر باشد و هر هنرمندی مدعی تصویر گری هم بود . طراحان ، حکاکان ، نقاشان و مجسمه سازان و غیره ، کارشان را مصور کردن و تصویر گری می دانستند ، زیرا که می پنداشتند اثرشان را بر اساس تصویر کردن موضوعی به وجود می آورند . تصویر گری عبارت از تجسم تصویری یک موضوع برای نمایش بهترین فضای مطلوب و در نهایت درک بهتر آن است . بیان تصویری در تمام هنر ها یکسان عمل می کند هر چند که وسایل و شیوه های اجرایی آنها با هم متفاوت است و این تفاوت ها اجرایی فقط گاهی مرز های ظریفی را در بیان آنها ایجاد می کند .

هنر تصویر سازی به عنوان هنری کاربردی که در طول تاریخ حیات بشر جهت بیان بهتر و روشنتر وقایع تاریخی و متون ادبی ، مذهبی و علمی به یاری او آمده ، تحت تاثیر تحولات فکری جوامع

بشری مسیر خود را تعیین نموده و سیر تکاملی آن تا به امروز ادامه دارد. بدون شک، هنر تصویر سازی همانند دیگر رشته های هنری با ظهور نحله های فکری مختلف و نظریات زیبایی شناختی مختلف، تحت تاثیر قرار گرفته و مسیر های تکاملی متفاوتی را طی نموده است. اما عنصر ثابت این نخصص هنری در طول تاریخ بشر جنبه روایی آن بوده که آن را از دیگر رشته های هنری مجزا ساخته است.

ظهور رنسانس و تغییر و تحول عظیم و زیر بنایی در فرهنگ و تمدن غرب و ظهور تفکرات فلسفی جدید؛ تاثیری عمیق بر مباحث نظری هنر و شیوه کار هنرمندان گذاشت که نتایج آن هم اکنون نیز مشاهده می شود. تصویر سازی نیز از این تحولات بی نصیب نبود و ظهور سبک های هنری جدید و تکنیک های اجرایی مدرن بر شیوه کار هنرمندان تصویر ساز نیز به طور جدی موثر افتاد.^۱ سیر تحول آرام هنر تصویر سازی در قرون وسطی در اروپا به ویژه در دوره فاجار در ایران نتایج نامطلوبی را به همراه داشت. همزمان با گذر دوران به تحولات دیگری رسید تا به امروز که هنرمندان معاصر به تصویر سازی های دیجیتالی رو آورده اند و دنیای بزرگی از طرح و رنگ را پیش رو دارند.

۱-۲- تعریف واژه مسکات "mascot" (خوش خبر) :

مسکات "mascot" (خوش خبر) یک حیوان یا شخصی است که به عنوان یک شمایل نمادین، توسط یک تیم یا گروهی در اختیار گرفته می شود.^۲ با توجه به تعریفی که از مسکات ارائه گردید می توان این طور استنباط کرد که مسکات نماد یک گروه است، خواه این گروه یک تیم ورزشی باشد یا یک کارخانه تولید محصول خاص یا یک مدرسه و یا هر گروه دیگر.

واژه مسکات "mascot"، (خوش خبر) در لغت به معنی یک شخص، حیوان یا شیء می باشد که شانس می آورد، موفقیت یک مسکات به توانایی آن در جلب توجه مخاطبان و ماندگاری آنها وابسته است.

^۱ وایت الکس، عناصر طراحی گرافیک، مترجم: الهه پور، چاپ اول، نشر آبان ۱۳۸۸ ص ۲۰
^۲ www.worknet.com

در دایره المعارف اینترنتی ویکی پدیا "Wikipedia" مسکات چنین تعریف شده است: مسکات یک حیوان یا شخصیت انسانی است برای نشان دادن یک گروه با هویت مشترک . در اغلب مدارس، تیم های ورزشی به وسیله مسکات هایشان شناخته می شوند.

تخیل ، تصور و تجسم در آفرینندگی هنری مسکات " mascot "(خوش خبر) نقش بسیار مهمی دارند. طرح اولیه مسکات توسط هنرمند اغلب به صورت تصویری در ذهن وی مجسم می شود بسیاری از طراحان مسکات "mascot"(خوش خبر) و دیگر هنرمندان خبر می دهند که تمام یا قسمتی از طرح خود را در رؤیا یا تخیل دیده اند سپس زمان درازی را برای پرداختن به جزئیات دقیق و محاسبات اجرایی سپری کرده اند . در دنیای امروز رایانه ها به طراحی مسکات "mascot" (خوش خبر) مسیر تازه ای داده است . تصویر سه بعدی از واقعیت مجازی در مسکات ایجاد فضای تازه ای می کند . امروزه به کمک ابزار و وسایل گوناگون فضاهایی خلق می شود که از لحاظ تأثیر گذاری نه تنها مشابه اشیاء و فضاهای واقعی است بلکه در بیشتر موارد به مخاطب امکان ایجاد کنش متقابل می دهد .

خواستگاه مسکات را شاید بتوان از عقاید اقوام مختلف به خوش یمن بودن و یا با برکت بودن و شانس به همراه آوردن بعضی از اشیاء و یا حیواناتی که در هنگام نبرد و یا مبارزه به یاری آنها می آیند ، دانست . در بسیاری از کشور ها سمبلی به عنوان نماد خوش یمنی وجود دارد به عنوان مثال خرس در روسیه ، خروس در فرانسه، گربه یا شیر در کشور ما ایران، خرس پاندا در چین و کانگوروا در استرالیا که در بعضی موارد تصویر کارتونی یا کاریکاتوری از این حیوانات به عنوان نماد یا علامت بازی های المپیک بین المللی در کشور های برگزار کننده مورد استفاده قرار می گیرد.

۱-۳- ریشه لغوی کلمه مسکات " mascot " (خوش یمن)

ریشه لغوی کلمه مسکات "mascot" انگلیسی می باشد که از کلمه فرانسوی "Mascotte" اقتباس شده است و معادل آن در فارسی به معنی خوش یمن ، خوش خبر ، شگون آور، سحر، افسون ، برکت خانه و یا نظر قربانی آمده است . این اقتباس در سال ۱۸۶۷، اندکی بعد از پیدایش لغت فرانسوی صورت گرفته است که بوسیله اپرای "La mascotte" که در دسامبر ۱۸۸۰ اجرا شد معروف و شناخته گردید. در سال ۱۸۸۰ یک آهنگ ساز فرانسوی به نام ادموند آدران " Edmond Audran" اپرایی عامیانه نوشت که " LaMascotte " نامیده شد که این واژه عامیانه ی فرانسوی از

کلمه "Masco" به معنی جادوگر گرفته شده است. نام این اپرای معروف در انگلیسی "The Mascot" ترجمه شد. به این ترتیب در زبان انگلیسی لغت جدیدی برای نامیدن حیوان، شخص، انسان و یا هر چیز دیگری که شانس می آورد، به وجود آمد. کلمه فرانسوی "Mascotte" از کلمه پرووانسی "Mascoto" که از کلمه "Masco" به معنای جادوگر اقتباس شده و جادوگری، افسون و سحر معنی می دهد. کلمه "Masco" احتمالاً از واژه ی لاتین "Masca" به معنی جادوگر یا شیخ اخذ شده است.^۳

۱-۴- تاریخچه مسکات (mascot)

در این بخش سعی به ساخت تاریخچه ای برای مسکات نیست، چون همانطور که قبلاً اشاره شد چند دهه ای پیش نیست که از عمر کلمه مسکات می گذرد و جایگاه طولی در تاریخ هنر ندارد؛ در ضمن از اصطلاحات نو در حوزه تصویر سازی امروز بشمار می آید. بلکه نشانه ها و تصاویری را که در راستای کاربرد و معنی کلمه مسکات در گذشته دیده می شود را با تعریف امروز این کلمه پیوند داده تا پیشرفتی در طراحی این نشانه نو حاصل شود.

مسلماً هنر یکی از بزرگترین آثار فعالیت بشر است. ملل و اشخاص بی هنر خشن و نیمه وحشی اند. ملت ها و شهرهایی که اکنون به غایت مورد ستایش می باشند آنهایی هستند که به هنر به اندازه جنگ و بازرگانی اهمیت داده اند و ثروت و شرف و کوشش خود را بی حساب صرف ایجاد آثار زیبا کرده اند. ونام با افتخار آنها در جهان جاویدان شده است به این ترتیب یکی از وسایل مهم تعیین رتبه تمام ملل در تاریخ، کامیابی در هنر است، زیرا گذشته از همه چیز هنر یکی از گرانبهاترین آثار بشر می باشد. تحول و قدرت به هیچ وجه سعادت آدمی را تأمین نمی کند حقیقت هنر بزرگ در نظر اول به ندرت مشهور است زیرا که غالباً بسیار عمیق و ظریف است.

بشر از ابتدا با نقش های حجاری شده و نقاشی های خود بر دیواره غارها، تصاویر پرچم ها، تصاویر مهرها و دیگر علائم و نمادها سعی داشت تا پیام خود را به دیگران انتقال دهد. از طرفی دیگر خط ها و تصاویر یافت شده از ظروف و سکه ها به منظور ایجاد ارتباط با نسل های بعد، وهم نسلی های آنها علاقه بشر اولیه را در ایجاد تصاویر مورد نظر خود نشان می دهد. می توان علاوه بر نقش

^۳ Mizerski, R. (1995), "The Relationship Between Cartoon Trade Character mascot Recognition and attitude Toward Product category in Young Children," Journal of Marketing, p 58-70.

ارتباطی آنها جنبه جادوگرانه و سحر آمیز بودن آنها را نیز اضافه دانست . نقاشی بر سقف و دیوار غار ، و نیز گاهی کنده کاری روی سنگ ، با دوده زغال یا سوخته استخوان مخلوط با پیه جانوران و یا با رنگ های کانی ، مانند گل اخرا و خاک سرخ با نقوشی ساده و انتزاعی بر پایه ایمانی جادویی اجرا می شده است . قدمت هنر نقاشی و کنده کاری بر بدنه غار و صخره بیش از ۲۰ هزار سال قبل از میلاد و کنده کاری روی استخوان چندی پس از آن تخمین زده شده است . که عموماً مشتمل بوده است بر شکل های انتزاعی و بسیار ساده شده از فیگور انسان در حال شکار جانوران با کمان و پیکان ، یا رقص دسته جمعی مردان و زنان ، ویا گله های چهارپایانی چون گاو وحشی و بز کوهی و گوزن ، البته با محتوایی آرمانی و جادویی که چنین نقوشی در بر داشته اند .^۴

به بیان دیگر از گذشته های دور آدمی از شکل و شمایل حیوانات و اشیاء و حتی انسانها نشانه هایی را برای خود انتخاب می کرده است و تصویر آنها را بر روی مهر ها ، سکه ها ، ظروف ، بیرق ها و غیره نقش می کرده اند هر کدام از این نشانه ها معنا و مفهوم خاصی برای آن اعضاء گروه یا قبیله یا طایفه داشته است . این شمایل ها نموداری از دلیری ، زیبایی ، سرافرازی ، نیرومندی و بلند پروازی به شمار می آمده است ، که در طول تاریخ دچار دگرگونی هایی شد و نماد هایی را برای هر دسته از مردم یا قبیله به جا گذاشته است ، و با خوش یمن بودن ، با برکت بودن و شانس به همراه آوردن همراه شده بودند و بسیار مورد توجه مردمان آن منطقه قرار گرفته است ، امروز شاید بتوان نام مسکات به معنای خوش یمن ، خوش خبر ، شگون آور ، سحر ، افسون ، برکت خانه و یا نظر قربانی بر آنها نهاد .

۱-۵- پیشینه مسکات (mascot) با رویکردی به اساطیر ایران

در بسیاری از دوره های قدیم ایران ، پیکره جانوران و پرنده گانی مانند شاهین ، بز کوهی ، شیر و... را بر روی مهر ها و بیرق ها ی خود حک می کردند و از این تصاویر به عنوان نشان و نماد خود بهره می جستند و گویا اینکه نمادی جادوگرانه و سحر آمیز برای آنها در نظر می گرفتند . هر یک از این جانوران و پرنده گان که انتخاب می کردند ، دلیل مخصوص به خود داشتند که دارای ویژگی های مختلفی نظیر قدرت ، شکست ناپذیری ، درندگی ، سخت کوشی و غیره... بوده اند . سنت ها ارتباط نزدیکی با نقش حک شده بر روی آن بیرق ها و مهر ها و پرچم ها داشته اند . بهترین منابع

^۴ بی مگز، فیلیپ ، تاریخ طراحی گرافیک ، نشر سمت ، تهران ۱۳۸۷، ص ۴۲

ما در به تصویر در آوردن شخصیت های خاص ایرانی، داستانهای اساطیری و یا عامیانه می باشد. در داستان های اساطیری قهرمان ها و یا ضد قهرمان ها با ویژگی های خاصی که به آنها القا می شود در اذهان به یاد می ماندند. ما از ابتدا تا انتهای زندگی یمان در داستان و قصه ها غوطه ور هستیم. روایت ها از همان هنگامی که لالایی مادر را می شنویم در زندگی ما شروع می شود. داستان ها در شناخت غریب و آشنایی ما با آنها کمک بسیاری می کند و الگو هایی برای واقعیت های روزمره به دست می دهند.

دانیل چندلر از جمله نشانه شناسان چنین بیان می دارد: تبدیل تجربیات به اشکال روایی یکی از ویژگی های اصلی انگیزه انسان برای تهیه معنا می باشد.

در داستان ها از اتفاقاتی سخن می گوئیم که برای آدم ها، حیوانات، فضایی ها، و غیره اتفاق افتاده است و زنجیره ای از اتفاقات را پی می گیریم، داستان ها در چهار چوب زمانی خاص، صورت می گیرد که این زمان یا خیلی کوتاه مانند قصه های کودکانه و یا بسیار طولانی مانند رمان می باشد اما موردی که بیشتر از طول زمان داستان در درجه اهمیت می باشد تصویر سازی ذهنی که مخاطب از قهرمان مورد علاقه خود دارد و این قهرمان با ویژگی ها و خصلت های مخصوص به خود جلوه گر می باشد خواننده از دریچه رفتار و کلام قهرمان خود پند می گیرد و یا پی به آموزش هایی می برد این در حالی است که شخصیت های مسکات نیز دارای این ویژگی مهم هستند که به طور مستقیم مخاطب خود را تحت فشار قرار نمی دهند تا حتما آنچه را که بیان می دارند توسط مخاطبان مورد قبول قرار گیرد بلکه با شوخ طبعی، غیر مستقیم پند آموزی می کنند. باید دانست که انسان از اینکه به طور خاص مورد گوشتزد و تذکر قرار گیرد بسیار بیزار است اما با کمک مسکات های فرهنگی می توان به آسانی به هدف نهایی خود یعنی بر اندازی فرهنگ های غلط و جایگزین کردن جنبه مثبت آن نائل آمد. . شخصیت های مسکات هر کدام ویژگی های مثبتی را به طور غیر مستقیم به مخاطب خود ابلاغ می کنند و سبب آموزش و فرهنگ سازی در سطح وسیعی می کردند. تصویر گران مسکات باید به این موارد توجه خاص و بسیار داشته باشند.

از جمله گنجینه های هنر و ادبیات ایرانی و داستانهای اساطیری، شاهنامه حکیم ابوالقاسم فردوسی می باشد در آن به پهلوانی و رشادت قهرمانان ایرانی اشاره شده است. در کتاب شاهنامه فردوسی به مواردی از حضور نماد هایی در دوران کهن تاریخ ایران باستان بر خورد می کنیم. نماد های