



دانشگاه الزهراء

دانشکده هنر

پایان نامه جهت اخذ مدرک کارشناسی ارشد
رشته ارتباط تصویری

عنوان تئوری

بررسی نقش طراحی گرافیک در ساخت انیمیشن رایانه ای

عنوان عملی

ارائه یک تیزر تبلیغاتی با حفظ ارکان طراحی گرافیک در ساختار آن

استاد راهنما

سرکار خانم دکتر معصومه امین اینانلو

استاد مشاور

جناب آقای علیرضا گلپایگانی

دانشجو

المیرا فخرزاده کرمانی

مهرماه ۱۳۸۸

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تقدیم به تمامی کسانی که مراد را این راه یاری نمودند .

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
	چکیده
	مقدمه
	فصل اول : طراحی و مبانی آن
۱	۱-۱ تعریف طراحی
۱۳	۲-۱ مبانی طراحی
۱۷	۱-۲-۱ نقطه
۱۸	۲-۲-۱ خط
۲۱	۳-۲-۱ سطح
۲۳	۴-۲-۱ حجم
۲۴	۵-۲-۱ اندازه (تناسب)
۲۵	۶-۲-۱ شکل
۲۶	۷-۲-۱ بافت
۲۷	۸-۲-۱ موقعیت
۲۷	۹-۲-۱ جهت
۲۷	۱۰-۲-۱ فضا
۲۸	۱۱-۲-۱ رنگ
	فصل دوم : گرافیک
۳۴	۱-۲ تعریف گرافیک
۳۴	۱-۱-۲ ارتباط
۳۸	۲-۱-۲ تبلیغ
۴۰	۳-۱-۲ گرافیک
۵۱	۲-۲ مبانی گرافیک
۵۱	۱-۲-۲ رنگ
۵۵	۲-۲-۲ بافت
۵۶	۳-۲-۲ بعد
۵۷	۴-۲-۲ حرکت
۵۹	۵-۲-۲ نوشتار
۶۰	۶-۲-۲ ترکیب بندی
	فصل سوم : انیمیشن
۶۱	۱-۳ تعریف انیمیشن
۶۸	۲-۳ تاریخچه انیمیشن
۷۹	۳-۳ مبانی انیمیشن

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۷۹	۱-۳-۳ حرکت و پویایی
۸۲	۲-۳-۳ زمانبندی
۸۴	۳-۳-۳ انیمیشن و خواص مواد
۸۵	۴-۳-۳ رنگ
۹۲	۵-۳-۳ ترکیب بندی
۹۴	۶-۳-۳ صدا
۹۸	۴-۳ زیرشاخه های طراحی انیمیشن
۹۸	۱-۴-۳ طراحی کمیک استریپ
۱۰۰	۲-۴-۳ طراحی استوری بورد
۱۰۲	۳-۴-۳ طراحی شخصیت
۱۰۶	۴-۴-۳ طراحی مدل شیت
۱۰۷	۵-۴-۳ طراحی کلید
۱۰۸	۶-۴-۳ طراحی مابین
۱۰۹	۷-۴-۳ طراحی با تک خط
۱۰۹	۸-۴-۳ طراحی پس زمینه
۱۱۱	۹-۴-۳ طراحی ولی اوت
۱۱۱	۵-۳ شیوه های تولید انیمیشن
۱۱۲	۱-۵-۳ طراحی و نقاشی
۱۱۲	۲-۵-۳ بدون دوربین
۱۱۴	۳-۵-۳ کات اوت و کلاژ
۱۱۴	۴-۵-۳ فتوکلاژ
۱۱۵	۵-۵-۳ ماسه از زیر نورپردازی شده
۱۱۵	۶-۵-۳ تخته سنجاق
۱۱۶	۷-۵-۳ انیمیشن سه بعدی
۱۱۶	۱-۷-۵-۳ انیمیشن خمیری
۱۱۷	۲-۷-۵-۳ انیمیشن عروسکی
۱۱۸	۳-۷-۵-۳ پیکسلیشن
فصل چهارم : گرافیک و انیمیشن	
۱۱۹	۱-۴ گرافیک کامپیوتری
۱۲۴	۲-۴ انیمیشن کامپیوتری
۱۳۴	۳-۴ گرافیک کامپیوتری و انیمیشن در سینما
۱۵۴	۴-۴ گرافیک تلویزیونی

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱۶۲.....	۵-۴ انیمیشن و آگاهی های تبلیغاتی
۱۶۷.....	۶-۴ گرافیک در عنوان بندی
۱۷۲.....	۷-۴ معرفی یک هنرمند
۱۸۱.....	نتیجه گیری
۱۸۴.....	منابع و مآخذ
۱۸۶.....	چکیده انگلیسی

چکیده

هدف مطالب مندرج در این رساله که در چهار فصل به نگارش درآمده ، بیان جایگاه طراحی گرافیک در هنر انیمیشن می باشد . در این مجموعه به بررسی نقش هر چه بیشتر طراحی گرافیک ، در اغلب زمینه ها منجمله ساخت انیمیشن پرداخته شده است، که نه تنها سازندگان نرم افزارهای گرافیکی باید آشنا با طراحی گرافیک باشند بلکه کاربران و تولید کنندگان هنری نیز باید به تأثیر طراحی گرافیک در پیشبرد روند ارائه آثارشان ، واقف باشند . رسانه ها غیر از جنبه های سرگرم کننده که آن نیز عامل جذب مخاطب محسوب می شود ، جنبه های دیگری را نیز در نظر دارند . سازمان هایی منجمله شرکت های سینمایی و همچنین سازمانهای تجاری با استفاده از دستگاه های ارتباط جمعی به شکل های مختلف سعی در جذب مخاطبان بیشتر دارند و تیزرهای تبلیغاتی این مهم را جامه عمل می پوشانند.

در ادامه به کاربرد گرافیک در هنرهای دیگر مانند عنوان بندی فیلم ، گرافیک تلویزیونی و گرافیک کامپیوتری اشاره ای دارد و نیز به بررسی سایر عوامل موثر در انیمیشن یعنی موسیقی ، زمانبندی ، طراحی شخصیت و شناخت عناصر تشکیل دهنده انیمیشن می پردازد . در آخر به معرفی یک هنرمند که در خلق آثار خود « عنوان بندی فیلم » از طراحی گرافیک استفاده نموده ، پرداخته شده است .

مقدمه

طراحی گرافیک با اهمیت روز افزون خود، حرفه‌ای است که به دلیل وابستگی به تکنولوژی تکثیر در دوران مختلف، شکل‌های مختلفی به خود گرفته است. گسترده شدن ارتباطات و روابط بین‌المللی، نیاز به اطلاع‌رسانی و انتشار اطلاعات را با دست‌یابی به روش‌های پیشرفته رسانه‌های جدید به وجود آوردند و طراحی گرافیک نیز از این تحولات بی‌تاثیر نماند. طراحانی که همیشه تحت تاثیر امکانات یا محدودیت‌های ابزار و یا فشارهای اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، با کمک ابداعات، دانسته‌ها و هنر خود توانسته بودند در زمینه انتقال اطلاعات فعال باشند در این دوران توانستند اهداف حرفه‌ای خود را شکل دهند و با کمک تکنولوژی به سطحی برسانند که اکنون شاهد آن هستیم. دنیای امروز به خاطر گستردگی و اهمیت تبلیغات، دنیای گرافیک و جلوه‌های بصری است که به واسطه همین جلوه‌های بصری سلیقه مردم به سمت تصاویر گرافیکی سوق داده می‌شود. هر تصویر گرافیکی حامل پیامی است که قادر است در سریع‌ترین زمان، محتوی و پیام اثر را به مخاطب منتقل سازد.

انیمیشن روش جاندار نمودن چیزها؛ ایجاد تصور حرکت در تصاویر یا اجسام بیجان است. دمیدن توهم حیات است. انیمیشن به دلیل جذابیت و نفوذ گسترده بر افکار مردم می‌تواند در عرصه‌های مختلف در زمینه تبلیغات، آموزش و... مناسب‌ترین وسیله برای تاثیرگذاری عمیق می‌باشد. هنر انیمیشن، هنری مستقل است که ریشه در سینما، نقاشی، گرافیک، ادبیات و موسیقی دارد. تخیل و فانتزی جوهره اصلی آن است. هیچ محدودیتی نمی‌شناسد و قادر

است ذهنیت را عینیت ببخشد . مرزی نمی شناسد و می تواند با زبان تصویر با اقوام و ملل گوناگون ارتباط برقرار کند .

گرافیک و انیمیشن هر دو محصول جامعه نو است که با مولفه های زندگی انسان امروز ، سازگاری دارند . گرافیک و انیمیشن هر دو هنر ، حرفه ، رسانه و زبان ارتباطی هستند . انیمیشن به عنوان تلفیق و ترکیبی از هنرهای دیگر ، همواره از گرافیک بهره برده است .

با شناخت صحیح از امکانات و جذابیت های خاص هر کدام از این دو رشته و با به کار بردن بیان گرافیک در هنر انیمیشن می توانیم در گسترش تاثیر و نفوذ اندیشه و انتقال پیام به مخاطب بیافزاییم . چرا که استادان انیمیشن بر این باورند که گرافیک مانند پله های نردبانی است که می تواند انتهای آن به انیمیشن ختم شود . استفاده و بهره وری از تجربیات و خلاقیت های گرافیکی در ساختمان فیلم انیمیشن موجب بالا بردن سطح این هنر شده است و عملکرد آن را به عنوان رسانه ای موثر افزایش خواهد یافت .

1-1 تعریف طراحی

طراحی معمولاً به مثابه انتظام عناصر بصری برای ایجاد فرم تعریف می شود . این تعریف از طراحی در حوزه رشته های هنرهای زیبا و طراحی کاربردی معتبر است . طراحی به طور عام در برگیرنده شیوه ها ، نظریه ها و پژوهش هایی است که فرم سازی بر آن ها مبتنی است . این تعریف نشان دهنده کاربرد و دلالت های فرم و نقش آن در شکل دادن به فرهنگ یعنی باورها ، اهداف ، آئین ها ، زبان و تاریخ مشترک یک ملت است . در این معنا طراحی فرایند دانش اندوزی است ؛ ابزاری است برای فهم و راهی است برای هدایت تعاملات به مثابه معنا بخشیدن به فرم کالبدی اثر است ¹ .

¹ جان، باورز . مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد)، مترجم: کیوان جورابچی، چاپ اول، تهران 1387 ، انتشارات روزنه ، صفحه 12

واژه طراحی از فعل لاتین designer مشتق گردیده که به معنای آفرینش است. چه این واژه را در شکل اسمی آن بکار ببریم و چه در شکل فعلی آن، طراحی ما را در بر گرفته است: در فرم های ساخت دست بشر و فرم های طبیعی و در شیوه های برقراری ارتباط و فهم دیگران و محیط پیرامونی، طراحی حضوری انکارنکردنی دارد.¹

طراحی گونه ای بازنمایی تصویری یا نقش آفرینی است، عمدتاً با تاکید بر عنصر خط. ممکن است ترسیم مقدماتی برای نقاشی یا مجسمه سازی باشد، یا اثر هنری مستقلی به شمار می آید. در گذشته معنای این واژه محدود بود به ترسیم مقدماتی که به ذهن هنرمند می آید، ولی امروز، «طراحی» در معنای وسیع تر از «ترسیم» به کار برده می شود؛ و بر روند سازماندهی عناصری چون خط، شکل، رنگ، بافت و فضا، با تکیه بر «اصول طرح» دلالت دارد. این اصول بر حسب ویژگیهای هر یک از قالبهای هنری کمابیش تغییر می کنند. با این حال تعادل، ریتم، تناسب و هماهنگی را عام ترین اصول طرح می دانند.²

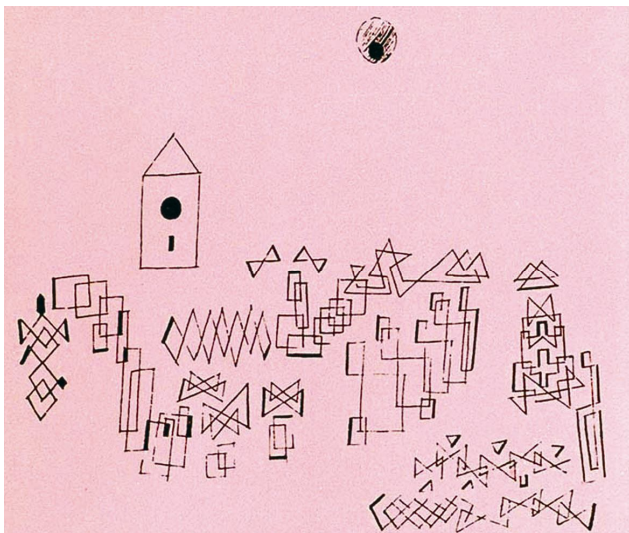
طراحی فرآیند هدفمند آفرینش بصری است و برخلاف نقاشی و مجسمه سازی، که حاصل تحقق تصور و رویاهای شخصی هنرمند است، نیازهای کاربردی را برطرف می کند. یک طرح گرافیکی در مقابل چشمان عموم قرار می گیرد و پیام از پیش مشخص شده ای را انتقال می دهد. هر فراورده صنعتی نیز باید احتیاج مصرف کننده را برطرف کند. به طور خلاصه طرح خوب یعنی بیان بصری جوهر «هر چیز» به بهترین شکل ممکن، خواه آن «چیز» یک پیام باشد یا یک فراورده.³

¹ جان، باورز. مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد)، مترجم: کیوان جورابچی، چاپ اول، تهران، 1387، انتشارات روزنه، صفحه 17

² روپین، پاکباز. دائرة المعارف هنر، چاپ دوم، تهران، 1379، انتشارات فرهنگ معاصر، صفحه 349

³ وسیوس، ونگ. اصول فرم و طرح. مترجم: آزاده بیدار بخت / نسترن لواسانی، چاپ ششم، تهران، 1387، نشر نی، صفحه 43

انسان ها در تمامی اعصار ، به طور غریزی ، هنگامیکه درگیر فعالیت های دیگری هستند ناخواسته دست به ابداع و خلق می زنند . حتی وقتی کودکان با مداد روی کاغذ به رسم خطوط مختلف می پردازند ، در واقع به طور غریزی در تلاش هستند تا آنچه را که دیده اند را برای دیگران تشریح کرده و یا آنچه که می دانند و یا حس می کنند را به دیگران نشان دهند .



1-1-1 طراحی اثر پل کله

اساساً طراحی ، در هر شکلی که باشد باز ابزاری برای دیدن و بیان کردن خواهد بود . طراحی بر دیدی روشن استوار است . از اینرو نیاز به اندیشه ای خاص دارد که به نوبه خود ، اساس فهم و درک را بنا می نهد . طراحی نمی تواند از دیدن و اندیشیدن درباره سرشت اساسی موضوعاتی که عرضه می شود ، مجزا و تفکیک شود .

دانشی و درکی که از طریق طراحی نسبت به واقعیت کسب می شود ، توانایی ما را در طراحی از تخیلات تقویت می کند . همچنان که اندیشه ها می توانند در قالب کلمه در آیند ، ایده ها نیز در طراحی می توانند تجسم یافته تا اندیشه بصری را برانگیزانند و در نهایت تخیلات را¹

¹ فرانسس . د. ک. چینگ . اصول و مبانی طرح ، مترجم : : فرهاد گشایش / محمد حسن اثباتی ، چاپ سوم ، تهران 1387 ، انتشارات مارلیک ، صفحه 6

قوی سازند . هنگامیکه تخیلات و ایده ها در طراحی تجسم یابند ، تصویر حاصل ، حیات خاص و مستقل خود را پیدا کرده و به طور ترسیمی ، ارتباط برقرار می کند . با این حال تمام طراحی ها ، چه به شکلی رسا و گویا و یا نارسا ، نهایتاً با چشم ارتباط برقرار می سازد .¹

در روند طراحی ما به ایجاد واقعیتی جدا که به موازات تجربیاتمان می باشد می پردازیم . اینگونه بیان گرافیکی ، وسایل حیاتی ثبت مشاهدات ، فرم دادن به آنچه که تجسم می کنیم و نهایتاً وسیله ارتباط افکار و تصوراتمان می باشد .²

روند طراحی در جوهره همه طراحی ها فرایندی متقابل از « دیدن » ، « تجسم کردن » و « بیان کردن » تصاویر وجود دارد . تصاویری را که می بینیم ، دریافت و کشف ما را نسبت به دنیای اطرافمان گسترش می دهد . تجسم تصاویر ما را قادر می سازد تا بر حسب روابط بصری فکر کنیم و نیز آنچه را که می بینیم ، درک نماییم . تصاویری را که « طراحی » می کنیم ؛ این توانایی را به ما می دهد تا اندیشه ها و تصورات خود را بیان کرده و به ایجاد نوعی ارتباط دست یابیم . چشم ذهن ، بوجود آورنده تصاویری است که می بینیم و در واقع ، اینها همان تصاویری هستند که ما سعی در طراحی آنها داریم . بنابراین ، طراحی پدیده ای فراتر از مهارت مرتبط به دست است . از اینرو طراحی ، فرایندی فکری _ بصری است که نه فقط به توانایی دیدن ، بلکه به قدرت تجسم ما نیز بستگی دارد .³

در طراحی ما علایمی را بر روی یک سطح بوجود می آوریم تا بدین ترتیب ، تصورات و دریافت هایمان را از واقعیت خارجی ، و نیز تصاویر درونی چشم ذهن را به شکلی ترسیمی⁴

¹ فرانسس . د. ک. چینگ . اصول و مبانی طرح ، مترجم : : فرهاد گشایش / محمد حسن اثباتی ، چاپ سوم ، تهران ، 1387 ، انتشارات مارلیک ، صفحه 6

² همان ، صفحه 9

³ همان ، صفحه 10

⁴ همان ، صفحه 11

ارائه دهیم . در نتیجه ، طراحی وسیله ای اساسی برای بیان کردن و پاسخی طبیعی به آنچه که می بینیم و تجسم می کنیم می باشد. طراحی دنیای مجزایی می آفریند ، دنیایی از تصورات که با چشم ارتباط برقرار می کند . بدین ترتیب ، تصویر طراحی شده بخشی از دنیای بصری ما می شود . هر قدری که این طرح در بیان و ایجاد ارتباط اثر داشته باشد ، باز هم به توانایی ما در دیدن تشابهات ترسیمی ، با آنچه می فهمیم و درک می کنیم ، بستگی دارد . صراحت پیام و مفهوم بودن مفادش ، در گرو توانایی ما در دیدن دقیق تصویر ، بررسی ضرب آهنگ قلم و تمیز دادن نقشها و ارتباط هایی است که به وجود می آورند .¹



2-1-1 طراحی اثر تولوز لوترک

با وجود اینکه طراحی خود یک هنر می باشد اما عملاً به عنوان زیربنای دیگر هنرها، خصوصاً چاپ ، نقاشی و نقش برجسته کاری در نظر گرفته می شود. بدین ترتیب طراحی در کلیه هنرها بدون بکارگیری رنگ به شکل دوبعدی است اگرچه می تواند رنگ و بعد سوم را نیز به نوعی القا نماید. البته برخی طراحی ها سایه دار بوده یا برخی نقش برجسته ها نظیر آثار آگوستینو²

¹ فرانسس . د. ک چینگ . اصول و مبانی طرح ، مترجم : فرهاد گشایش / محمد حسن الیاتی ، چاپ سوم ، تهران ، 1387 ، انتشارات مارلیک ، صفحه 11

² فیلیپ ، راسن . (منظور از طراحی رسیدن به هدف خاصی است)، مترجم : نسیم مهرتبار ، مجله هنر های تجسمی ، شماره 9 ، تابستان 1379 ، صفحه 101

دی دوچو همواره در حد طراحی و بسیار نزدیک به آن باقی می ماند . حتی در بعضی موارد از نقاشانی صحبت می شود که با استفاده از مواد رنگی طراحی می کنند ، یا پیکر تراشان یا مبل سازانی که در ذهنشان طراحی می نمایند . اما بطور عادی طراحی با باقی گذاشتن نشان و علامت بر یک سطح انجام می گیرد .

در طراحی نوعی عنصر طبیعی سینتیک «جنشی» وجود دارد که بیننده در یک نگاه اجمالی آن را در می یابد. بدین ترتیب ، بحث و گفتگو پیرامون ضربه هایی صورت می گیرد که ارتباطات طولی و عرضی ، ایجاد توازن ، فضاهاى مثبت و منفی ، سطوح مستوی ، احجام ، رنگمایه ها ، و بافت های گوناگون را شکل می دهند .¹

سیستم های ذهنی که به شیوه های گوناگون طراحی می انجامد همچون زبان های محاوره ای بر روی درک بشر از دنیای واقعی تمرکز نموده و آن را سامان می دهد . بنابراین ، اهداف گوناگون هنری ، موجب بکارگیری زبان های گوناگون ترسیمی می گردد .²

کیفیت یک طراحی ، به همان اندازه که به مهارت دست در انتقال یک تصویر به روی یک سطح بستگی دارد، همچنین به صحت تصورات بصری ما و آنچه که در خاطره حفظ کرده ایم نیز، بستگی دارد. تصویر طراحی شده خود یک واقعیت مجزایی می شود با مشخصه های ویژه خود که به ذهن ، خوراک می دهد و خود قسمتی از خاطره بصری ما می شود . در حالیکه طراحی از مهارت تجسم و تفکر بصری بهره می جوید ، خلاف آن هم صادق است . در تلاش برای ارائه تصاویری که می بینیم ، طراحی کردن ، دیدن ما را تحریک می کند ، تصورات³

¹ فیلیپ ، راوسن . (منظور از طراحی رسیدن به هدف خاصی است) . مترجم : نسیم مهرتبار ، مجله هنر های تجسمی ، شماره 9 ، تابستان 1379 ، صفحه 101

² همان ، صفحه 102

³ فرانسیس . د. ک چینگ . اصول و مباحث طرح ، مترجم : : فرهاد گشایش / محمد حسن اثباتی ، چاپ سوم ، تهران 1387 ، انتشارات مارلیک ، صفحه 17

بصری ما را پرورش می دهد و به ما کمک می کند تا بر نگاه اجمالی و گذرایی که در زندگی روزمره به آن خو گرفته ایم ، فایق آییم و همچنین می تواند توانایی ما را در حفظ تصاویر بصری در خاطره مان ، تقویت کند .¹



1-1-3 طراحی اثر ونسان ونگوگ

عناصر بصری ، اصول سازماندهی و روش های آفرینش و ارزیابی فرم ، طراحی را محسوس و ملموس می نمایند . اجزاء فعالیت طراحی با اجزایی که برخی دیگر از انضباط های برقراری ارتباط ، مانند زبان ، را هدایت می نمایند ، مشابه نیستند . آشنایی و سپس تسلط بر این اجزاء عامل مهمی در تولید و تفسیر بهتر پیام ها محسوب می شود ؛ با این وجود و بر خلاف زبان ، در طراحی نیاز الزام آوری مبنی بر در کنار هم قرار دادن اجزاء بصری بر اساس مجموعه ای از قوانین منطقی ، که به سهولت از میان مسائل طراحی استخراج شده باشند ، وجود ندارد .²

طراحی را می توان انضباط یا روشی مطالعاتی دانست که نه تنها در مطالعات بصری بلکه در زمینه مطالعات موضوعاتی با ماهیت فرهنگی ، اجتماعی و فلسفی کاربرد دارد . هر چند طراحی³

¹ فرانسس . د . ک . چینگ . اصول و مبانی طرح ، مترجم : : فرهاد گشایش / محمد حسن اثباتی ، چاپ سوم ، تهران 1387 ، انتشارات مارلیک ، صفحه 17

² جان . باورز . مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد) ، مترجم : کیوان جورابچی ، چاپ اول ، تهران 1387 ، انتشارات روزنه ، صفحه 17

³ همان ، صفحه 18

اقدامات کاربردی مشترکی را در زمینه های معماری ، معماری منظر و معماری داخلی ، طراحی صنعتی و طراحی گرافیک و برخی از حرفه های مختلط در بر می گیرد ، با این حال ذاتاً چیزی بیش از این است.



4-1-1 مجسمه اثر هنری مور

از آنجا که روش های آفرینش و ارزیابی طراحی عمدتاً بر مدل ها و دانش های موجود در رشته های دیگر مبتنی است ، لذا طراحی را می توان ذاتاً دانشی میان رشته ای به حساب آورد . طراحی دوبعدی ، و به خصوص طراحی گرافیک ، رشته ای است که مستقیماً از انسان شناسی ، علم ارتباطات و اطلاعات ، آموزش و پرورش ، تاریخ ، روانشناسی و جامعه شناسی متأثر است . به عنوان مثال مطالعات روان شناختی در مورد چگونگی ادراک و فهم پیام ها می توانند در طراحی فرم هایی که مورد استفاده افرادی با پسزمینه های گوناگون هستند کارگشا باشد . به علاوه طراحی ، به شکل انتزاعی تر ، از رشته هایی مانند ادبیات ، موسیقی و فلسفه نیز تاثیر می پذیرد که در پرورش روح خلاقیت نقش مهمی بر عهده دارند . این رشته ها به ما کمک می کنند تا رازهای زندگی را بفهمیم ، با آنها روبرو شویم و آنها را بیان کنیم .¹

¹ جان، باورز . مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد)، مترجم: کیوان جورابچی، چاپ اول، تهران 1387 ، انتشارات روزنه ، صفحه 18

طراحی از نیازهای اصیل و خواست های بنیادی انسان ها سرچشمه می گیرد . از نخستین مدارک ثبت شده تاریخی چنین بر می آید که انسانها طالب همزیستی با ، و همزمان کنترل ، دیگران و محیط طبیعی و مصنوع بوده اند .

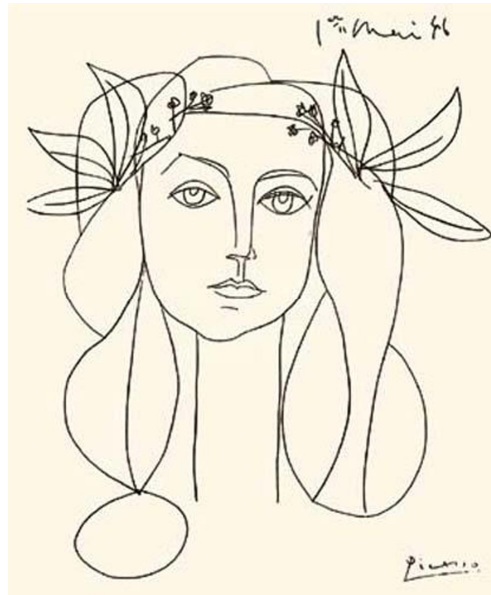
هرچند پایه های فرم در نیازها قرار دارد ، با این حال و علاوه بر این ، شکل گیری فرم تحت تاثیر نیروهایی است که ماهیتی سیاسی ، اقتصادی ، فن آورانه و فلسفی دارند . این نیروها و موضوعات ایجاد شده توسط آنها ، به تنهایی یا به شکل هایی ترکیبی ، در آفرینش نمود ، در فهم و در نحوه استفاده از فرم تاثیرات به سزایی بر جا می گذارند . در کنار برآورده کردن نیازها ، معنادار شدن هر چه بیشتر طراحی از نیازهای اصیل و خواست های بنیادی انسان ها سرچشمه می گیرد . از نخستین مدارک ثبت شده تاریخی چنین برمی آید که انسانها طالب همزیستی با ، و همزمان کنترل دیگران و محیط طبیعی و مصنوع بوده اند .¹



1-1-5 طراحی غار لاسکو

¹ جان، باورز . مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد)، مترجم: کیوان جورابچی، چاپ اول، تهران 1387 ، انتشارات روزنه ، صفحه 20

در کنار برآورده کردن نیازها ، معنادار شدن هر چه بیشتر طراحی هنگامی اتفاق می افتد که موضوعات جامع تری نیز در آن مد نظر قرار گیرد . این موضوعات ، که می توانند شخصی بوده یا در میان بخش های بزرگتری از جامعه مشترک باشند ، در واقع بیانگر مسائل یا شرایطی هستند که راه حل های طراحانه به منظور نشان دادن یا ایجاد تغییر در آنها ارائه می شوند . به عنوان مثال ، می توان به موضوعاتی با ماهیت فرهنگی یا اجتماعی اشاره کرد که مسائلی از قبیل آفرینش و تفاهم میان گروه های نا همگون را به پیش می کشد یا مسائلی مانند تصمیم سازی های اخلاقی را مد نظر قرار می دهد که در اصل موضوعی فلسفی محسوب می شود .



6-1-1 طراحی اثر پابلو پیکاسو

مطالعه جامع در مورد طراحی را می توان از طریق تمرکز بر فرم و عملکرد و شناخت ایدئولوژی های پشتیبان، نیازها ، اهداف و کاربرد های فرم بیان کرد . فهم عملکرد فرم ها ما را در فهم بهتر چگونگی برقرار شدن ارتباط میان انسان ها ، از سویی ، و میان انسان و جهان ، از سوی دیگر ، یاری می رساند.¹

¹ جان، باورز . مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد)، مترجم: کیوان جورابچی، چاپ اول، تهران 1387 ، انتشارات روزنه ، صفحه 20

فرم معانی متعددی دارد که تقریباً بیست معنا بر آن متصور است . بسیاری از این معانی در واژه لاتین *forma* ریشه دارند که خود ماخوذ از واژه ای یونانی است که به معانی مختلفی همچون شکل ، ساختار و ایده به کار برده می شد . در مرکز تمامی این معانی ، فرم را می توان ترکیبی از عناصر اصلی بصری مانند اندازه ، رنگ و بافت تلقی کرد ، از این رو ، فرم چیزی بیش از شکل تنها می باشد . هر فرم را می توان واجد یک عملکرد اولیه و اصلی و مجموعه ای از عملکردهای ثانویه دانست .¹

زیبایی یک فرم ، با وجود تمامی جوانب ذهنی موثر بر آن ، عامل مهمی در آفرینش و ارزیابی آن فرم محسوب می شود . زیبایی شناسی به مثابه شاخه ای از فلسفه که به بحث درباره ماهیت ادراک حسی و تجربه زیبایی و تعریف آن می پردازد ، جایگاه مهمی را در طراحی به خود اختصاص می دهد . فرم هایی که لذت بصری به وجود می آورند ، و شاید فرم های زشت نیز ، می توانند نقشی روشنگر داشته و مخاطب را به پیروی از پیامشان تشویق نمایند . زیبایی شناسی را می توان با توجه به موقعیت های مختلف مسئله ای اولیه تلقی کرد .²

هرچند اولین کار طراحان انتقال پیام ها است با این حال نقشی که ، به شکلی فزاینده ، در طول قرن بیستم بر عهده آنان گذاشته شد عبارت بود از تفسیر و میانجیگری . نقش های اخیر برای ایجاد تعادل میان نیازهای رقابتی مخاطبان ، کارفرمایان و سایر افراد ذی ربطی مد نظر قرار گرفتند که امکان تاثیرگذاری آنها در کار طراحی وجود دارد . با آفرینش پیام ها و همکاری در نشر و پخش آنها نقش های اخیر بیشتر مورد توجه قرار گرفته اند .³

¹ جان، باورز . مقدمه ای بر طراحی دوبعدی (آشنایی با فرم و عملکرد)، مترجم: کیوان جورابچی، چاپ اول، تهران 1387 ، انتشارات روزنه ، صفحه 20

² همان ، صفحه 22

³ همان ، صفحه 27