

طراحی برای نیاز و به ویژه از سوی ویکتور پاپانک مورد توجه قرار گرفت. با این حال فقط از دهه هشتاد به بعد بود که اولین نشانه‌های یک رویکرد جدید آشکار شد. این امر به علت توجه عموم به موضوعات زیست محیطی و این باور بود که می‌توان با اتکا به مصرف محصول «سبز» دگرگونی مؤثری در شیوه‌های تولید و مصرف ایجاد کرد. از همین گروه طراحی مایکل پیتر توجه خاصی به این رویکرد نشان داد. گروه مایکل پیتر یک دفتر مشاوره طراحی بود که عموماً برای طرح‌های هماهنگ با مسائل زیست محیطی به ویژه در حوزه طراحی بسته‌بندی حسن شهرت یافته است. این گروه توجه خود را به کاربرد مواد قابل بازیافت معطوف کرد و نظراتی را درباره شیوه «زندگی سبز» مطرح کرد. برخی منتقدین و مفسرین این حرکت‌ها را صرفاً نوعی دستاویز مودبانه برای مطرح کردن نوعی مشاوره طراحی جدید به منظور رقابت با دیگر رقیبان ارزیابی کردند.

با این حال بسط و گسترش طرح سبز تأثیر پایداری بر رشد آگاهی عموم نسبت به کاربرد مواد، مقابله با منسوخیت و بهینه‌سازی مصرف انرژی در تولید محصولات و فرایندهای ساخت داشت. اما در دهه ۱۹۹۰ آشکار شد که طرح سبز آن گونه که در دهه هفتاد تصور می‌شد، یک موج زود گذر و موقت نبوده است و ضرورت توجه به مسائلی چون چگونگی مصرف انرژی، همواره به علت وقوع حوادثی چون بحران خلیج فارس در ۱۹۹۰ که حاصل آن از دست رفتن نفت و نابودی محیط زیست بود، تقویت شده است. با این حال طرح سبز باید به عنوان عامل هماهنگ کننده‌ای در ساختار از پیش موجود صنعت و مصرف رایج عمل کند و نباید پیشنهادات بنیادی‌تری پاپانک و مولیسون را در برگیرد.

## دنیای پیرامون منبع الهام سفالگر

پیتر کورتو

رابطه هنرمند سفالگر با دنیای پیرامون خود و رابطه اثر هنری وی با همین دنیا همیشه مورد توجه کسانی است که به تأثیر متقابل اثر هنری با زمینه خلق آن علاقه‌مندند. معمولاً از سفالگران یا مجسمه‌سازانی که دارای یک سبک یا گرایش شخصی چشمگیر هستند سؤال می‌شود که ایده‌های خود را از کجا اخذ می‌کنند و یا منابع الهام آنها چیست. پاسخ‌ها همواره متفاوت است و غالباً شگفت‌انگیز. منابع الهام ایده‌های این هنرمندان از معمول‌ترین تا نامتعارف‌ترین منابع متنوع است.

سبک یا گرایش هنرمندان ارتباط مستقیمی با مرحله طراحی آنها دارد. طراحی (Design) بخشی از فرایند سفالگری و حجم‌سازی محسوب می‌شود. به بیان دیگر بدون درک درستی از فرایند طراحی مرتبط با آن نمی‌توان یک اثر هنری سفالی خلق کرد. افراد مبتدی غالباً بر این



تصوراند که صرفاً کسب مهارت در روش‌های اصلی شکل‌دهی به گِل کفایت می‌کند. اما این تصور صحیح نیست. البته تردیدی نیست که این جوانب از کار حائز اهمیت است ولی این بدان معنا نیست که تأثیر و اهمیت طراحی نادیده انگاشته شود. زیرا این دو هم‌بسته یکدیگرند. یکی از مهم‌ترین جنبه‌های فرایند طراحی، یافتن و تفسیر منابع الهام و انگیزه‌های کار طراحی است. از این‌رو اگر بخواهیم ویژگی‌هایی را که موجب خلق یک اثر هنری سفالی شده ارزشیابی کنیم، باید چند نکته را علاوه بر معیارهای ذوقی شخصی خودمان مدنظر قرار دهیم. مسئله اصلی این است که خالق اثر سفالی قصد انجام چه کاری را داشته است؟ برای مثال اگر وی قصد داشته تا یک اثر کاربردی نظیر فنجان و نعلبکی بسازد، در آن صورت موفقیت طرح در آن خواهد بود که شیء ساخته شده تا چه حد کارکرد مورد نظر را تأمین می‌کند و یا اگر هنرمند سفالگر قصد ساخت یک سردیس را داشته است، آنچه که باید مورد توجه قرار گیرد میزان شباهت اثر با مدل است.

البته در مورد آثار با فرم‌های انتزاعی و یا غیر کاربردی (تزئینی یا نمادین) به ملاک و معیارهای دیگری نیاز است. زیرا در این موارد آثار را باید صرفاً بر اساس تعابیر زیبایی‌شناختی مورد ارزیابی قرار داد علاوه بر این باید تجربه و قابلیت‌های فنی را نیز مدنظر داشت.

معمولاً هنرمند ایده اولیه طرح را از منابع مختلفی اخذ می‌کند، منابعی همچون: یک چشم-انداز طبیعی، یک برگ درخت، ماشین، منظره شهری، بافت یک قطعه چوب یا پارچه، روزنامه، عکس، کتاب و یا صرفاً تخیلات و رویاهای خود، اما از هر یک از این منابع الهام تفسیر متفاوتی عرضه می‌شود و کشف احتمالات بالقوه آن بستگی به ذوق و نبوغ هنرمند دارد.

هنگامی که هنرمند طرح خود را انتخاب و آن را بر روی کاغذ ثبت کرد آن‌گاه کار خود را با استفاده از مواد و مصالح مورد نظر شروع می‌کند. با این حال شروع کار عملی به هیچ وجه به معنای پایان مرحله طراحی و ارائه ایده و نوآوری نیست. در همین مرحله نیز ممکن است که هنرمند برخی ایده‌های جدید به ذهنش برسد که موجب بهبود و اصلاح طرح اولیه شود. همین مرحله کار که در آن ایده‌های اولیه و اصلاحات حین اجرای کار با کنشی متقابل تداوم می‌یابد یکی از مراحل جذاب و شگفت‌انگیز کار هنری است. زیرا خود اثر در حال شکل‌گیری و رسانه منبعی برای الهام ایده‌های جدید می‌شود. تجربه‌ای که بسیاری از هنرمندان از آن سخن گفته‌اند.

برای دستیابی به نتایج بهتر، باید تمامی احتمالات موجود و تصاویر اخذ شده از دنیای بیرون در دسترس باشد. از این‌رو ضروری است آن دسته از منابعی که به نظر جالب و ایده برانگیز است در آرشیو نگهداری کرد، با این حال باید به یاد



داشت که محیط کار را نباید زیاد شلوغ کرد. برای این منظور می‌توان در قسمت مشخص و مجزایی از کارگاه، جای کوچکی برای نمایش این گونه آثار در نظر گرفت.

دو نوع منبع اصلی موجود است: منابع دست اول، یعنی منابعی که خود در وحله اول یا بی-واسطه تجربه می‌شوند؛ و منابع دست دوم که مواردی را شامل می‌شود که به صورت با واسطه تجربه می‌شوند؛ منابعی چون برنامه‌های تلویزیون و رادیو، فیلم نمایش و انواع کتاب، مجله و روزنامه از آن جمله‌اند.

### تصاویری از طبیعت

دنیای طبیعی، منبع پایان‌ناپذیری از تصاویر بصری را فراهم می‌سازد؛ می‌توان شکل‌ها، بافت‌ها، نقوش و رنگ‌های طبیعت را به وجهی زیبا به اثر سفالی تبدیل کرد. مثلاً می‌توان در کنار ساحل انواع علف‌های دریایی، صدف، شن، فسیل، یا حتی موجودات زنده ساحلی چون ستاره دریایی شقایق دریایی را پیدا کرد. همچنین می‌توان درختان، علف‌ها، گل‌ها، میوه‌ها و سبزیجات را به دقت مطالعه و بررسی کرد، برخی از آنها را خشک کرد و مراحل خشک شدن و تغییرات آن را مشاهده کرد. به عنوان مثال کاکتوس و قارچ و نظایر آنها شکل‌ها و بافت‌های خارق‌العاده‌ای دارند که بسیار مورد توجه هنرمندان است.

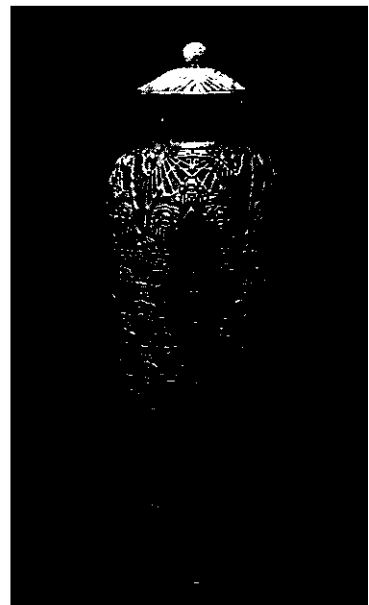
گاه نیز هنرمند منابع الهام خود را در جزئیات ریز می‌جوید و بر کیفیات ظریف‌تر یک ساقه، گلبرگ یا هسته متمرکز می‌شود. گاه نیز تلاش می‌کند که از کلیت یک درخت یا گیاه به عنوان منبع الهام طرح خود بهره‌گیرد.

### تصاویری از دنیای ماشینی و مصنوع

ابزارها، دستگاه‌ها، آلات موسیقی، اسباب‌بازی‌های کودکان، لوازم آشپزخانه، و انواع مختلف اشیاء روزمره‌ای که در هر خانه پیدا می‌شود، گاه می‌توانند منبع انگیزشی غیر منتظره‌ای برای ایده‌طراحی باشند. پارچه و بافته‌های مختلف، از جنس پشم یا جرم، می‌تواند اساسی برای کشف نقوش جالب باشد و یا طرح‌های مناسبی را برای تزئینات ظاهری سفال به دست دهد. به علاوه خود لباس یا پاپوش هم می‌تواند شکل‌ها و بافت‌های جدیدی را به ذهن تداعی کند.

### ایده‌هایی از دنیای پیرامون ما

غالباً محیط ما خود می‌تواند به عنوان منبع شگفت‌انگیزی از ایده‌های الهام‌بخش باشد. با این حال غالباً بسیاری از ما از قابلیت‌های بصری پیرامونی خود غافلیم. هر محیطی جلوه کاملاً متفاوتی را به دوصورت بصری و فضایی عرضه می‌کند. مثلاً یک منظره روستایی با خطوط و بافت‌های طبیعی آن، رنگ‌های مات، و صمیمیت محیط آن را با یک منظره شهری با جاده‌ها و ساختمان‌های آن، رنگ‌های تند و شلوغی و تراکم جمعیت، اتومبیل‌ها و اتوبوس‌هایی که چنین صحنه‌هایی را بر می‌کنند. مقایسه کنید و خطوط معماری بناها، صف اتوبوس‌ها و شکل وسایل نقلیه را مورد توجه قرار دهید. بناها به ویژه گستره وسیعی را برای ابداع فرم‌های سطح یا صفحه‌ای به نمایش می‌گذارند.



## موزه‌ها و گالری‌ها

اگرچه هیچ جایگزینی برای تجربه دست اول در زمینه آزمون روش‌های مختلف وجود ندارد، اما هر کسی که به کار سفالگری و سرامیک علاقه‌مند است، باید تا حد امکان به بازدید موزه‌ها و گالری‌ها برود، تا دریابد که سفالگران در طول تاریخ چگونه به خلق آثار سفالی پرداخته‌اند. نمایشگاه آثار سفالگری معاصر را نیز می‌توان در مراکز فرهنگی و گالری‌های خصوصی (تجاری) یافت.

بسیاری از دانشجویان که برای نخستین بار از موزه بازدید می‌کنند، تصور می‌کنند که تمام تلاش و تفکرشان صرفاً باید معطوف به مجموعه آثار سفالی شود. در حالی که موزه‌ها نه فقط مجموعه ارزشمندی از آثار سفال و سرامیک را گردآورده، بلکه منابع انگیزش بصری دیگری را هم عرضه می‌کنند - مثلاً یادمان‌ها، اشیاء و مصنوعات روزمره از فرهنگ‌های مختلف و مناطق مختلف که می‌توانند ایده‌های جدیدی به ذهن تداعی کنند.

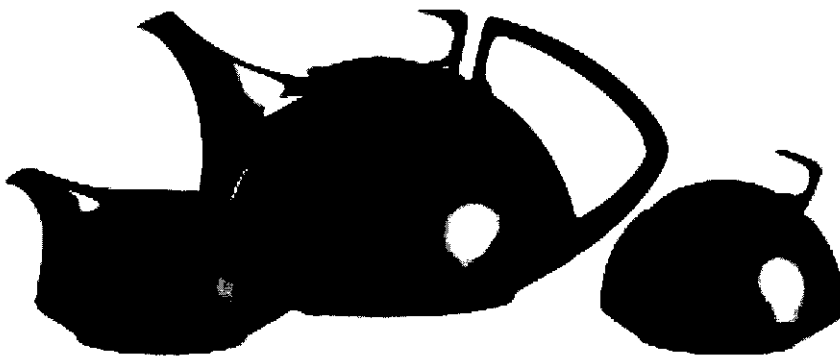
می‌توان آثار و مصنوعات یک مقطع مشخص از تاریخ را مورد توجه قرار داد و اعتقادات و دل-مشغولی آن دوره به خصوص را در ذهن مجسم کرد و دید که چگونه این تفکرات بر خلق آثار هنری آنها تأثیر نهاده است. ابزارها، سلاح‌ها و جواهرات می‌توانند به عنوان منابع بالقوه طراحی مورد ملاحظه قرار گیرند. بازدید از بخش تاریخ طبیعی موزه‌ها، که در آن انواع اسکلت، فسیل، سنگواره، و حیوانات خشک شده نگهداری می‌شود نیز می‌تواند بسیار سودمند و جالب باشد. عیب اصلی مطالعه آثار به نمایش درآمده در موزه یا گالری‌ها این است که دور از دسترس و تحت محافظت هستند و لذا امکان لمس کردن آنها وجود ندارد. این امر به ویژه برای آثار سفالی که باید حتماً آنها را در دست گرفت و لمس کرد تا به طور کامل کیفیاتی چون وزن، شکل و بافت آن را ارزشیابی کرد مصداق دارد. گاه با هماهنگی قبلی می‌توان مجوز چنین کاری را برای بخش-های خاصی از نمایشگاه به دست آورد. اما این بستگی به موزه یا گالری خاص دارد. معمولاً در گالری‌های تجاری و خصوصی امکان دست زدن به آثار وجود دارد.

## منابع دست دوم

منظور از مواد منبع دست دوم، برخلاف مواد منبع دست اول، آنهایی هستند که به عنوان منبع غیر مستقیم الهام به کار می‌روند - اگرچه این به معنی کپی کردن یا الگو برداری ساده از یک طرح نیست، اما یکی از روش‌هایی است که می‌توانید یک ایده را در قالب طرحی تفسیر کرد. برای مثال، بسیاری از ایده‌ها و تصاویر پیچیده را می‌توان از داستان‌های خبری الهام گرفت - نحوه کاربرد هنرمند از این منابع و این که چه چیز از آن را مؤکد کرد و کدام را کنار نهاد، مشخصه اثر هنری را تعیین خواهد کرد.

منابع دست دوم به ویژه برای خلق آثار مجسمه‌ای مفید است، زیرا منبع پایان‌ناپذیری از ایده-های متنوع را که می‌توان بر محور آن اثر هنری را شکل داد فراهم می‌سازد. از این گذشته می‌توان از آنها به عنوان اساسی برای تزئینات سطحی نیز سود جست.

تهیه و نگهداری مجموعه‌ای از عکس‌ها و تصاویر بریده شده که به صورت موضوعی دسته-بندی شده باشند می‌تواند منبع ارجاع مفیدی برای هنرمند باشند. مواردی که در زیر ذکر شده،



فقط نمونه‌ای از این نوع منابع است: کتاب و تصاویر درباره تاریخ طبیعی، کتاب و نقشه‌های جغرافیایی و زمین‌شناسی، مجلات و کتاب‌های علمی، نقاشی‌ها، عکس‌ها، طرح‌هایی از زمین، دریا، و مناظر شهری؛ نقاشی، عکس و طرح از ماشین، اتومبیل، قطار و هواپیما؛ طرح‌های ترسیمی و فنی، عکس، طرح و نقشه ساختمانی و معماری، آثار برجسته نقاشی، طراحی و مجسمه‌سازی، انواع مختلف مجله و روزنامه؛ آثار سفالی، افسانه‌های پریان، داستان‌های کلاسیک.

### ثبت اطلاعات

معمولاً هنرمند پیش از شروع کار تا حد امکان اطلاعاتی از منابع خود گرد می‌آورد. این کار به وی امکان می‌دهد تا موضوع را از نزدیک و با دید انتقادی مورد بررسی قرار دهد و غالباً جزئیات جالبی را که در غیر این صورت محتمل نبود، آشکار سازد. به تجربه ثابت شده که این کار موجب افزایش آگاهی وی از شکل، فرم، بافت و نقش می‌شود. این اطلاعات می‌تواند به طرق مختلف همچون طراحی سریع (اسکیس)، عکس - یا در گستره محدودی - به صورت یادداشت ثبت و نگهداری شود. غالباً بهترین حالت به کارگیری تلفیقی از همه این موارد است.

### طراحی سریع (اسکیس)

این کار احتمالاً بهترین روش ثبت اطلاعات است، اما فقط یک تصویر دو بعدی از منبع مورد نظر را فراهم می‌کند. از این رو اگر قرار است که از طرح برای ساخت مجسمه یا سفال استفاده شود و نه صرفاً برای تزئینات سطحی، آنگاه باید طرح‌هایی از زوایا و نقاط دید مختلف تهیه شود تا بدین ترتیب تصویر کاملی از موضوع پدید آید.

اگر هنرمند نیازی به جزئیات نداشته باشد معمولاً توجه خود را بیشتر بر روی شکل و ساختار موضوع متمرکز می‌کند و در صورت لزوم فرم موضوع را نخست به مجموعه‌ای از شکل‌های ساده هندسی تجزیه کرده و آن‌گاه جزئیات بیشتر را به آن می‌افزاید. اما اگر قرار باشد جزئیات، نقوش یا بافت خاصی از موضوع به طور دقیق ثبت شود، توجه خود را بر روی بخش کوچکی از آن متمرکز می‌کند. برای مثال اگر یک کلم پیچ قرمز را برش دهیم و پیچیدگی لایه‌های برگ‌های داخلی آن را مورد بررسی دقیق قرار دهیم. در این صورت در خواهیم یافت که یک اینچ مربع از چنین ماده‌ای خود می‌تواند مجموعه کاملی از نقوش را برای استفاده در تزئینات سطحی به

دست دهد.

اگرچه ضرورتی ندارد که فرد سفالگر خود یک نقاش مجرب باشد اطلاعات طراحی را به صورتی صحیح یا کارا ثبت کند، اما ضروری است که در زمینه طراحی سریع تمرین کرده و مسلط باشد، زیرا این کار بخش حیاتی فرایند طراحی محسوب می شود.

در هر صورت هنرمند سفالگر به هنگام انتخاب طرح خود، علاوه بر معیارهای زیبایی، باید به ملاحظات کاربردی طرح هم توجه کند و هر گاه فرم یا شکلی بیابد که به خوبی پاسخ-

گوی هر دو نیاز باشد، از آن به عنوان موضوعی که با تغییراتی می توان

آن را گسترش داد و طرح های متنوعی پدید آورد

استفاده کند. ممکن است وی از تزئینات سطحی کار به

عنوان مکملی برای شکل اثر نهایی بهره ببرد.

برای مثال اگر شکل کلی اثر ملهم از گل باشد،

می تواند سطح کار را برای تجسم حالاتی چون

تا خوردن یا روی هم افتادن گلبرگ ها، برش

دهد. اگر اثر ملهم از مناظر طبیعت باشد، می تواند

از بافت، لعاب و رنگی که تداعی گر دنیای طبیعی

است، استفاده کند.



### طراحی سفال های کاربردی

طراحی هرگونه سفالینه کاربردی، آشکارا با این حقیقت محدود می شود که باید نخست و پیش از هر چیز بتواند کارکرد مورد نظر خود را به درستی انجام دهد. برای مثال طرح یک قوری موفق، طراحی است که چای را به خوبی در خود جا می دهد و به هنگام استفاده به آسانی از آن جاری شود. هر چقدر کارکرد جام خاص تر باشد، الزامات بیشتری در طرح وجود خواهد داشت.

خلق یک طرح جدید ولی کاربردی مستلزم آزمون و خطای زیادی است، و معمولاً در نوآوری ها و ابتکارات این حوزه خاص ویژگی های سستی همچنان باید آشکار باشد. وقتی هنرمند با طرح هایی برای آثار سفالی کاربردی به تجربه می پردازد، معمولاً کار را با ایجاد تغییرات ظریف در شکل های اصلی شروع می کند و اجازه می دهد که ایده های جدید به تدریج به ذهنش خطور کند. وی برای تغییر شخصیت طرح ها از جزئیات کوچک ولی چشمگیر استفاده می کند - مثلاً محل قرارگیری و شکل دسته یا نوع در پوش یک جام یا قوری. البته این تغییرات ضرورتاً اساسی و بنیادین نیستند.

### سوررنالیسم

گاه هنرمند از همان روش هایی که برای ساخت مجسمه های واقع گرایانه استفاده می برد، برای خلق مجسمه های سوررنالیستی نیز بهره می گیرد. اشیاء و آدم ها را می توان با جزئیات واقعی و دقیق، اما در زمینه های کاملاً نامتعارف و غریب که گرچه غیر واقعی است ولی بسیار

دقیق است، بازنمایی کرد. اشیاء روزمره و معمولاً بدون جذابیت، همچون تیوب خمیر دندان، را می‌توان با تناسبات غول‌آسا بزرگ کرد: شکل‌ها و اشیاء نامتجانس می‌توانند با یکدیگر گروه‌بندی شوند و ارتباط بین آنها گسسته شود؛ مجسمه‌ای که در نگاه نخست ممکن است به نظر کاملاً آشنا برسد، می‌تواند از زوایای دیگر کاملاً متفاوت و غیرمنتظره به نظر برسد.

### طراحی انتزاعی

گاه نیز هنرمند، با فرم‌های کاملاً انتزاعی به تجربه‌گری می‌پردازد و شکل‌ها، اشیاء و ایده‌های جالب و نامتعارف را می‌یابد و از آنها به عنوان منبع الهام بهره می‌گیرد. وی از این اشکال به عنوان نقاط شروعی برای کشف شکل‌ها و فرم‌های جدید استفاده می‌کند. معمولاً جنبه‌های خاصی از منبع الهام را که چشمگیر است از زمینه و بستر اولیه آن مجزا می‌سازد تا بدین ترتیب هویت اولیه خود را از دست بدهند. سپس با استفاده از منابعی که کیفیات و ویژگی‌های منفرد را بدون وجود هرگونه شباهتی انتقال می‌دهند، طراحی نو ابداع می‌کند. برای مثال اگر بخواهد طراحی خلق کند که ایده حرکت مکانیکی یک دستگاه را نشان دهد باید توجه خود را بر ایده‌هایی در باب حرکت و عمل متمرکز کند. وی همواره هر ایده‌ای را نخست بر روی کاغذ امتحان کرده، و طرح‌های سریعی از آن می‌زند تا ببیند که طرح را چگونه در ذهن تجسم کرده است. آنگاه طرح‌هایی را با استفاده از ماکت‌های گلی ساده به صورت سه بعدی تجسم می‌بخشد تا ایده خامی از اثر نهایی پدید آورد.

Crentu, Peter, Creative Pottery, Colone, UK, 1998.

## طراحی گرافیک در دوره جنگ جهانی دوم

ریچارد هولیس پرتال جامع علوم انسانی

بی‌شک طراحی گرافیک به دلیل رابطه نزدیکش با مسائل و تحولات اجتماعی و سیاسی جامعه نقش عمده‌ای در فضای بصری زندگی عموم مردم ایفا می‌کند. این نقش به ویژه در دوره‌های خاص بسیار چشمگیرتر است. دوره‌هایی مانند جنگ، انتخابات سیاسی، ظهور اعتراضات اجتماعی، بحران‌های سیاسی و... عرصه گسترده‌ای را برای ظهور آثار تبلیغی و اطلاع‌رسانی گرافیکی فراهم می‌کند. در این دوره‌ها ضرورت اطلاع‌رسانی صحیح، مؤثر و چشمگیر بیش از هر زمانی است از این رو گرافیکی این دوره‌ها به ویژه طراحی پوستر خود شاخص و معرف سیر تحولات سریع و تأثیرگذار آنهاست. در این مقاله تأثیر طراحی گرافیک در دوره جنگ جهانی دوم بررسی شده و آثار گرافیکی ملل مختلف درگیر جنگ با هم مقایسه و ارزیابی شده است.