تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۲/۱۵
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۷/۸

مینا موهبتی[۱]
مریم لاری[۲]
بهمن نامور مطلق *[۳]
ابوالفضل داودی رکن‌آبادی[٤]
سودابه صالحی[٥]

بررسی خوانش تکوینی در مطالعه آثار طراحی گرافیک معاصر ایران (مطالعه موردی: طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی»)

چکیده

همواره پیوستگی دو حوزهٔ خوانش و خلق آثار هنری، نمایانگر این امر است که ارتقای هر یک، سبب رشد کیفی حوزهٔ دیگر می‌شود. روند خلق و تکامل شاخه‌های هنری نشان می‌دهد که خوانش مناسب و پرداختن به چگونگی خلق آثار هنری می‌تواند موجب ارتقای آفرینش‌های هنری آینده شود. بنابراین، در مورد رشته‌های جوان و پرمخاطبی همچون طراحی گرافیک در ایران، شناخت و انتخاب رویکرد مناسب این خوانش و متناسب بودنش با ویژگی‌های اثر هنری امری حائز اهمیت است. این مقاله، با این فرض که به نظر می‌رسد، نقد تکوینی دارای قابلیت‌ها و مؤلفه‌هایی است که می‌تواند در خوانش آثار طراحی گرافیک مؤثر واقع شود و درنتیجه گامی مؤثر در جهت رشد کیفی این آثار و به‌تبعِ آن فرهنگ دیداری جامعهٔ ایرانی برداشته شود، به پژوهش می‌پردازد. نخست، با مرور مبانی نظری حوزه‌های طراحی گرافیک و نقد تکوینی، داده‌های موردنیاز جمع‌آوری شد. سپس در راستای روش توصیفی-تحلیلی با رویکرد کیفی، مورد تحلیل و ارزیابی قرار داده شده‌اند. در این راستا، طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی» از شاخه گرافیک فرهنگی به‌عنوان نمونهٔ مطالعاتی انتخاب و به شیوهٔ تکوینی

۱. دانشجوی دکتری، گروه پژوهش هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
۲. استادیار، گروه هنر، واحد اسلام شهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اسلام شهر، ایران
۳. دانشیار، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران
٤. دانشیار، دانشکده هنر و معماری، واحد یزد، دانشگاه آزاد اسلامی، یزد، ایران
٥. دانشیار، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران

*این مقاله مستخرج از رساله دکتری نویسنده اول با عنوان «مطالعه تفکر بصری در آثار سه طراح گرافیک ایران با رویکرد نقد تکوینی» می‌باشد که با راهنمایی نویسنده دوم و سوم و مشاوره نویسنده چهارم و پنجم در دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران در حال انجام است.

مـورد بازخوانـی قـرار گرفـت. یافته‌هـا نشـان می‌دهـد کـه قابلیت‌هـا و کارکردهـای نقـد تکوینـی چـون تمرکـز بـر فراینـد و ارائـۀ درک بهتـری از متـن، شـناخت مؤلـف، خلاقیـت و تخیـل هنـری او، شـیوه‌ها و اسـلوب‌های اجـرا بـا مسـیری کـه در طراحـی اثـر گرافیکـی طـی می‌شـود هم‌خوانـی و تناسـب لازم را دارد. بنابرایـن، رویکـرد تکوینـی در نقـد آثـار گرافیکـی می‌توانـد به‌عنـوان ابـزاری مناسـب بـرای خوانـش ایـن آثـار مؤثـر واقـع شـود.

کلیدواژه‌ها: نقد، نقد تکوینی، طراحی گرافیک، تفکر طراحی، نان سال‌های جوانی

مقدمه

مطالعـه و مـرور رونـد خلـق و تحـول آثـار هنـری، به‌وضـوح نمایـان می‌سـازد کـه دو حـوزۀ نقـد و خلـق آثـار هنـری همـواره در راسـتای یکدیگـر حرکـت کرده‌انـد و ارتقـای هریـک از ایـن دو حـوزه، سـبب پیشـرفت و رشـد کیفـیِ حـوزۀ دیگـر و همچنیـن پیدایـش شـیوه‌ها و روش‌هـای نویـن در ماهیـت آن حـوزه شـده اسـت. نوئـل کارول، نظریه‌پـرداز معاصـر در حـوزه هنـر، نقـش نقـد را در فرهنـگ معاصـر، حیاتـی می‌دانـد و ذکـر کـرده اسـت کـه مصرف‌کننـدگان فرهیختـۀ هنرهـا، متّکـی بـه منتقـدان هسـتند تـا بتواننـد از عهـدۀ رویارویـی بـا انبـوه آثـار هنـری عرضه‌شـده در رسـانه‌های گوناگـون برآینـد و از منتقـدان در فهـم و ارزیابـی مجموعـۀ عظیـم آثـار هنـری پیش‌رو، انتظـار یـاری مـی‌رود (کارول، ۱۳۹۳: ۸). همان‌گونـه کـه تاریـخ هنـر سرشـار از شـرح و توصیـف رویدادهـای هنـری و زندگی‌نامـۀ هنرمنـدان اسـت، نقـد هنـر نیـز بـر تحلیـل، درک، قضـاوت و ارزیابـی آثـار هنـری تمرکـز دارد کـه در بطـن خـود دارای گونه‌هـا و رویکردهـای متعـددی هسـتند. در ایـن میـان، نقـد تکوینـی یکـی از گونه‌هـای نقـدِ پساسـاختارگرایانه محسـوب می‌شـود کـه متن‌محـور نیسـت و بـه رونـد خلـق اثـر، خلاقیت‌هـای فـردی مؤلـف و تأثیـرات جهان‌زیسـت مؤلـف بـر او و اثـرش توجـه دارد. ایـن مقالـه، بـه دنبـال مطالعـه، بررسـی و شـناخت نقـد تکوینـی در جهـت خوانـش آثـار حـوزۀ طراحـی گرافیـک اسـت تـا گامـی در جهـت رشـد کیفـی ایـن آثـار برداشـته شـود. طراحـی گرافیـک از زمـرۀ هنرهـای کاربـردی اسـت کـه رسـالت و هـدف برقـراری ارتبـاط تصویـری و انتقـال پیـام و اطلاعـات از طریـق تصاویـر و داده‌هـای بصـری بـه مخاطـب را بـر عهـده دارد؛ همان‌گونـه کـه انجمـن گرافیـک ایـران، وظیفـۀ طراحـی گرافیـک را ارائـه راه‌حـل مناسـب بصـری بـرای تسـهیل در ارتباطـات موردنیـاز جامعـه تعریـف کـرده اسـت (افشـارمهاجر، ۱۳۸۸: ۷۷). بنابرایـن، می‌تـوان انتظـار داشـت آنچـه در حیطـۀ حرفـۀ طراحـی گرافیـک خلـق، تولیـد و پخـش می‌شـود، در مقایسـه بـا سـایر شـاخه‌های هنـری کـه دغدغـۀ تکثیـر و دیـده شـدن در ابعـاد گسـترده را ندارنـد، به‌مراتـب نقـش مؤثرتـری در رشـد و جهت‌دهـی بـه فرهنـگ دیـداری یـک جامعـه را ایفـا می‌کنـد. از سـوی دیگـر، آثـار طراحـی گرافیـک بـه دلیـل کاربـردی بـودن نسـبت بـه آثـار هنـری دیگـر، بسـیار کمتـر موردتوجـه منتقـدان قـرار می‌گیرنـد و از شـانس کمتـری بـرای بهره‌جویـی از نظـر و رأی منتقـدان هنـری و اسـتفاده از دیدگاه‌هـای آنـان در جهـت رشـد و ارتقـا، برخـوردار اسـت.

رونـد آفرینـش آثـار طراحـی گرافیـک در ایـران اگرچـه نسـبت بـه سـایر هنرهـای تجسـمی همچـون نقاشـی، نگارگـری و خوشنویسـی نوپاسـت و از ورود ایـن رشـته بـه دانشـگاه‌های

ایران نزدیک به نیم‌قرن می‌گذرد، اما همسو با سایر حرفه‌ها و دانش‌های جهانی مرتبط با مقولهٔ طراحی، در مسیر خلق خود از فرآیند تفکر طراحی و همچنین تفکر بصری که از مراحل اصلی تفکر طراحی است، بهره می‌برد. امروزه، باوجود پیشرفت‌های حوزهٔ تکنولوژی و ظهور ابزارهای نوین در زمینهٔ طراحی گرافیک، اهمیت تفکر بصری و شیوه‌های مختلف آن همچون ترسیم پیش‌طرح‌های اولیه، دست‌نگاری و خط‌خطی‌های اولیه، همچنان به قدرت خود باقی است. تجربهٔ طراحان گرافیک بیانگر این امر است که ابزارها و تکنولوژی‌های نوین در مرحلهٔ تفکر بصری و ایده‌پردازی، نقش مؤثری ایفا نمی‌کنند و فاقد توانایی تفکر و خلاقیت هستند و می‌توان گفت بازدهی اصلی این ابزارها تنها در مراحل بسط، ارائه و اجرای ایده‌ها و راه‌حل‌های به‌دست‌آمده است. بنابراین، بخشی که در فرآیند خلق آثار طراحی گرافیک حاوی تفکر انسانی است و نقش ارزشمندی در آفرینش آن‌ها ایفا می‌کند، روند تفکر بصری و کیفیت آن است. تفکر بصری را می‌توان به‌طور خلاصه، چرخه‌ای از تصور، ایده‌پردازی، بصری‌سازی و ترسیم اولیه ایده‌ها تعریف کرد که طراحان در فرآیند تفکر طراحی و پرداختن به مسئله موردنیاز به طراحی، بارها و بارها چرخهٔ تفکر بصری و سیر تکوینی آن را تا رسیدن به مناسب‌ترین راه‌حل و طرح نهایی می‌پیمایند. ماهیت تکوینی فرایند طراحی گرافیک و چرخهٔ تفکر بصری، ضرورت بررسی خوانش تکوینی را در مطالعهٔ آثار طراحی گرافیک آشکار می‌سازد. این مقاله با این فرض که به نظر می‌رسد نقد تکوینی دارای شاخصه‌ها و مؤلفه‌هایی است که می‌تواند در خوانش آثار طراحی گرافیک مؤثر واقع شود، به پژوهش می‌پردازد. هدف اصلی، شناسایی اهمیت و جایگاه شیوهٔ خوانش تکوینی و قابلیت‌های آن در خوانش آثار طراحی گرافیک ایران است و در مسیر خود به دنبال پاسخ به این سؤال اصلی خواهد بود که: کدام قابلیت‌ها و شاخصه‌های رویکرد نقد تکوینی می‌تواند به‌عنوان ابزاری مؤثر و کلیدی در جهت خوانش و نقد آثار طراحی گرافیک ایران عمل کند؟ و دو سؤال فرعی: اهداف و کاربردهای فرآیند نقد تکوینی کدام‌اند؟ و روند خلق آثار طراحی گرافیک و پرداختن به مسئله موردنظر طراحی گرافیک چگونه است؟ در ادامهٔ روند پژوهش، اثری گرافیکی به‌عنوان نمونهٔ مطالعاتی با رویکرد تکوینی مورد خوانش قرار می‌گیرد.

پیشینه پژوهش

ژان ایو تادیه (۱۳۸۷)، ریشه‌های نقد تکوینی را در کتاب نقد ادبی در قرن بیستم، نهضت رمانتیزم آلمانی دانسته است. می‌توان گفت در این نهضت، خلاقیت فردی موردتوجه قرار می‌گیرد و این مبحثی است که بعدها در نقد تکوینی موردتوجه قرار می‌گیرد. جد دپمان و همکارانش (۲۰۰٤)، مجموعه‌ای در رابطه با نقد تکوینی جمع‌آوری و به چاپ رسانده‌اند که در آن یازده نوشتار در مورد نقد تکوینی گردآوری شده است. این گردآوری، اولین مجموعه‌ای محسوب می‌شود که پس از شکل‌گیری نقد تکوینی در فرانسه و رشد آن در قرن بیستم، در انگلستان، در قرن بیست و یکم منتشر شده است. ایرناریما مکاریک (۱۳۸۸)، نیز در مجموعه‌ای که در ۱۹۹۳م تحت عنوان دانش‌نامهٔ نظریه‌های ادبی معاصر گردآوری نموده، پیشینهٔ توجه به فرآیند خلق اثر هنری را

تـا جنبـش رمانتیـک، در قـرن هجدهـم میـلادی ردیابـی کـرده اسـت. لویزهـای (۲۰۰۲)، از بنیان‌گـذاران نقـد تکوینـی، آغـازِ کار مطالعـات حـوزۀ نقـد تکوینـی در ادبیـات را به‌طـور مشـخص، ۱۹٦۸م می‌دانـد. زمانـی کـه یـک تیـم تحقیقاتـی روی دست‌نوشـته‌ها و نسـخه‌های خطـی به‌دست‌آمده از هانریـش هایـن، مشـغول بـه‌کار شـدند. پژوهشـگاه آی‌تـی آی‌ام (۱۹۸۲) در دهـۀ هشـتاد میـلادی، در فرانسـه، جهـت انجـام مطالعـات تخصصـی در حـوزۀ نقـد تکوینـی در ادبیـات، شـکل گرفتـه اسـت و در ۱۹۹۲م پژوهش‌هـای میان‌رشـته‌ای خـود را در زمینـۀ علـوم و هنرهـا آغـاز کـرد. ایـن مؤسسـه، در فاصلـۀ ۱۹۹٤-۱۹۹۲م، همایش‌هایـی را بـا عنـوان «هنرهـا و علـوم: بایگانـی آفرینـش»، در مـدت ایـن دو سـال برگـزار می‌کنـد.

بهمـن نامورمطلـق و شـکرالله اسـداللهی تجـرق (۱۳۸۸) در کتـاب نقـد تکوینـی در هنـر و ادبیـات، بـر ایـن بـاور هسـتند کـه نقـد تکوینـی بـه فرآینـد زایـش و تکویـن اثـر هنـری می‌پـردازد و مراحـل شـکل‌گیری اثـر، دارای نظـم و منطقـی اسـت کـه امـکان و شـرایطِ مطالعـۀ روشـمند را فراهـم مـی‌آورد. پژوهـش آنـان، زمینه‌هـای شـناخت و معرفـی نقـد تکوینـی و همچنیـن بسـتر گسـترش آن از حـوزۀ ادبیـات بـه سـایر شـاخه‌های هنـری، به‌ویـژه هنرهـای تجسـمی در ایـران را فراهـم سـاخت. حبیـب آیت‌اللهـی (۱۳۸٤) در کتـاب شـیوه‌های مختلـف نقـد هنـر، ایـن روش نقـد را به‌اجمـال معرفـی کـرده اسـت. شـمارۀ هفتـم از پژوهش‌نامـۀ فرهنگسـتان هنـر (۱۳۸٦)، بـه ویژه‌نامـۀ نقـد تکوینـی اختصاص‌یافتـه و شـامل چهـار مقالـۀ تخصصـی بـا رویکـرد نقـد تکوینـی اسـت. اسـداللهی (۱۳۸٦)، در ایـن ویژه‌نامـه، بـه شـرح شـیوۀ نقـد تکوینـی و پیشـینۀ آن در ادبیـات می‌پـردازد. نامورمطلـق (۱۳۸٦)، نقـد تکوینـی را در هنـر موردمطالعـه و بررسـی قـرار می‌دهـد. منیـژه کنگرانـی (۱۳۸٦)، بـه بررسـی و تحلیـل تابلـوی نقاشـی گرنیکا، اثـر پیکاسـو پرداختـه اسـت. باغبـان ماهـر (۱۳۸٦)، در ایـن ویژه‌نامـه، اثـر سـعید معیـری‌زاده به‌نـام «جامه‌هـای کاغذیـن» را بـه ایـن شـیوه بازخوانـی کـرده و ایـن مقالـه، برگرفتـه از پایان‌نامـۀ کارشناسی‌ارشـد محقـق، تحـت عنـوان «نقدتکوینـی یکـی از آثـار نگارگـری معاصـر ایـران» اسـت کـه در زمـرۀ اولیـن پژوهش‌هـای انجام‌شـده در ایـران، به‌شـیوۀ نقـد تکوینـی بـر روی یکـی از آثـار حـوزۀ تجسـمی محسـوب می‌شـود.

بیدختـی (۱۳۸۹)، در رسـالۀ دکتـری خـود تحـت عنـوان «کاربـرد شـیوۀ نقـد تکوینـی در شـناخت و تحلیـل عکاسـی ایـران»، ایـن روش را در تجزیـه و تحلیـل آثـار عکاسـان معاصـر بـه‌کار گرفتـه اسـت. نخجیـری (۱۳۹٤)، در پژوهشـی بـا عنـوان «نقـد تکوینـی نقاشـی معاصـر ایرانـی»، روش‌شناسـی تکوینـی را موردبررسـی قـرار داده و تابلـوی «گلایـه»، اثـر رضـا رینـه‌ای را بازخوانـی نمـوده اسـت. شـریفی‌مهرجردی و پورمنـد (۱۳۹۱)، در پژوهشـی بـا عنـوان «رویکـرد بـه نقاشـی دیـواری مسـجدجامع خرمشـهر بـه شـیوۀ تکوینـی»، مراحـل تکویـن نقاشـی دیـواری مسـجدجامع خرمشـهر را کـه توسـط ناصـر پلنگـی خلـق شـده اسـت، موردمطالعـه قـرار داده و نتایـج را در مقالـه‌ای بـه همیـن عنـوان منتشـر کـرده اسـت. نیـگل کـراس (۲۰۰۷)، رونـد شـکل‌گیری فرآینـد طراحـی را به‌صـورت یـک مبحـث علمـی و دانشـگاهی از آغـاز موردبررسـی قـرار داده اسـت و مطالعـۀ خـود را در مقالـۀ «چهـل سـال پژوهـش طراحـی» منتشـر می‌کنـد. الـن لاپتـن (۱۳۹٤)، در کتـاب تفکـر طراحـی گرافیـک، بـه شـیوه‌های حـل مسـئله، فراینـد راه‌حل‌یابـی، ایده‌یابـی و بـه تصویـر درآوردن ایده‌هـا

پرداخته است. تونی بوزان (۱۹۹۶)، مطالعات پیوسته‌ای در حوزهٔ تفکر بصری انجام داده است و در کتاب خود تحت عنوان چگونه از تفکر شعاعی برای افزایش نیروی بالقوه و دست‌نخوردهٔ مغزتان استفاده کنید؟ بیان می‌کند تفکر شعاعی نیاز به بصری‌سازی، استفاده از تصاویر و رنگ دارد و به طراحان می‌آموزد تا قلمرو مسئله را جستجو و کشف کنند و با طرح یک ایدهٔ اصلی و مرکزی بتوانند مفاهیم و ایده‌های مرتبط را طرح‌ریزی کنند. برایان لاوسون (۱۳۹۵)، در کتاب طراحان چگونه می‌اندیشند؟ از اصطلاح نقشهٔ طراحی در تبیین تفکر بصری استفاده می‌کند و چنین نقشه‌ای را در حکم بخشی از روند اندیشیدن طراح می‌داند و شیوهٔ انجام فرآیند طراحی را، طراحی از راه ترسیم معرفی می‌کند. نتایج پژوهش افشارمهاجر (۱۳۸۸)، در مقالهٔ «تفکر بصری در کتاب‌های درسی دانشگاهی» گویای این امر است که طراحی گرافیک، به‌عنوان یکی از شاخه‌های اصلی طراحی، با فرآیند تفکر طراحی و تفکر بصری ارتباط تنگاتنگی دارد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از منظر هدف کاربردی و از منظر روش، توصیفی-تحلیلی است. در روند پژوهش، ادبیات و مبانی نظری حوزهٔ نقد تکوینی از یک‌سو و حوزه‌های طراحی گرافیک، تفکر طراحی و به‌تبع آن تفکر بصری از سوی دیگر، از طریق مطالعهٔ اسناد و منابع مکتوب، موردبررسی قرارگرفته و داده‌های موردنیاز گردآوری شده‌اند. در راستای دستیابی به پاسخ سؤالات تحقیق از طریق رویکرد کیفی، داده‌های گردآوری‌شده ابتدا، تحلیل و سپس مورد ارزیابی قرار داده شده‌اند. در این راستا، اثری از شاخهٔ گرافیک فرهنگی از مجید عباسی، طراح گرافیک معاصر ایرانی، به‌عنوان نمونهٔ مطالعاتی انتخاب و به شیوهٔ تکوینی مورد بازخوانی قرار گرفته است. اثر موردنظر، طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی»، نوشتهٔ هانریش بل است که در ۱۳۸۰ش، توسط نشر چشمه منتشر شده است.

نقد تکوینی

در جهان معاصر، شیوه‌های گوناگونی از نقد، تأویل، تأیید یا انکار آثار هنری و سبک‌های آنان مطرح و به‌کار گرفته می‌شود و هر یک اهداف مختلفی همچون درک، فهم، تفسیر، تبیین، قضاوت و ارزیابی دارند. در این میان، آنچه اهمیت دارد، انتخاب رویکرد و روش خوانش و نقد مناسب و هماهنگ با اثر هنری است تا بتواند به‌عنوان ابزاری قابل استناد و کارآمد به خدمت بازخوانی اثر هنری درآید. خوانش تکوینی در زمرهٔ نقدهای معاصر است که بر مسائل مربوط به تکوین اثر تمرکز دارد و بر این عقیده است که آگاهی از روند شکل‌گیری یک متن و اثر طریقه‌ای است که ما را به درک و فهم بهتر آن رهنمون می‌سازد. پیدایش و شکل‌گیری نقد تکوینی، دارای روند و مراحلی است که برای شناخت بهتر ریشه‌های آن به‌مرور این روند پرداخته می‌شود. همان‌گونه که آورده شد، تادیه، رمانتیزم آلمانی را زمینهٔ شکل‌گیری نقدتکوینی می‌داند. مکاریک نیز پیشینهٔ توجه به فرآیند خلق اثر هنری (که در مقابل اثر هنری به‌مثابه

محصـول حاضـر و آمـاده قـرار می‌گیـرد) را تـا جنبـش رمانتیـک در قـرن هجدهـم میـلادی ردیابـی کـرده اسـت. اگرچـه بـه عقیـده او، رمانتیک‌هـا هرگـز بوطیقایـی دربـارۀ نـگارش، سـاخته و پرداختـه نکرده‌انـد تـا در کنـار نظریه‌هـای آنـان، در بـاب تخیـل جـای گیـرد، امـا در ایـن میـان، نظـر مشـهور ادگار آلن‌پـو دربـارۀ فلسـفۀ آفرینـش شـعر در قـرن نوزدهـم میـلادی توانسـت از منظـر تأکیـد بـر نیـروی مسـتقل و زوایـای صـور شـاعرانه و همچنیـن عیان‌سـازی پشـت‌پرده خلـق، نقـش مؤثـری ایفـا کنـد (مکاریـک، ۱۳۹۳: ۳۵۸-۳۵۷). فورسـت تأثیـر جنبـش رمانتیـک در نقـد را توجـه و ارزیابـی آن دربـارۀ ارزش‌هـای انسـانی می‌دانـد، زیـرا همـراه بـا اصطـلاح رمانتیـک در ایـن جنبـش، ویژگی‌هایـی چـون خلاقیـت، نبـوغ و ابـداع در ذهـن تداعـی می‌شـوند (فورسـت، ۱۳۸۷: ۲۷).

در میـان منتقـدان فرانسـوی، آثـار لانسـون نیـز بـه حیطـۀ نقـد تکوینـی نزدیـک شـده اسـت و مشـهورترین کار او در زمینـۀ نقـد ادبـی بـا اصـول نقـد تکوینـی هم‌خوانـی دارد. ایـن نقـد دربـارۀ اثـری اسـت بـا عنـوان «نامه‌هایـی از پـل و ویرژینـی» کـه بخـش نهایـی کتـاب جامعـی اسـت، به‌نـام مطالعـۀ طبیعـت و توسـط سـن-پیر دو برنـار، در قـرن هجدهـم میـلادی بـه رشـته تحریـر درآمـده اسـت. لانسـون در ایـن مطالعـه نشـانه‌های ذوق و اسـتعداد نویسـنده و نیـز نشـانه‌هایی از خلق‌وخـو و دغدغه‌هـای هنرمنـد را جسـتجو می‌کنـد و بـا مقایسـه چرک‌نویس‌هـا بـا متـن نهایـی بـه نتایجـی دسـت می‌یابـد. همچنیـن بخشـی از چرک‌نویـس را برتـر از متـن نهایـی ارزیابـی می‌کنـد. بنابرایـن، ایـن برداشـت معمـول را کـه متـن آخریـن، همیشـه بهتریـن متـن اسـت، بـه چالـش می‌کشـد (تادیـه، ۱۳۷۸: ۳۱۸).

در انگلسـتان، گوسـتاو رودلـر در دانشـگاه آکسـفورد، نظریه‌هـای آغازیـن نقدتکوینـی را پایه‌ریـزی کـرد. او نقـد را به‌نقـد بیرونـی و نقـد درونـی تفکیـک کـرد. نقـد بیرونـی، اظهـارات نویسـنده و دوسـتانش را گـردآوری و مکاتبـات او را بررسـی می‌کنـد تـا بـا مشـاهده آنچـه نویسـنده بـا مصالـح وام گرفتـه انجـام داده اسـت، موجـب تشـخیص ماهیـت و گرایـش اسـتعدادش شـود. نقـد درونـی، بـا شـناخت دست‌نوشـته‌ها آغـاز می‌شـود کـه تضمین‌کننـده هوشـمندی متـن اسـت. طـرح اولیـه و اصلاح‌هـا، چنانچـه بتـوان جهت‌هـای ثابـت در آن یافـت، بـه شـناخت گرایش‌هـای آگاهانـه و ناآگاهانـه هنرمنـد کمـک می‌کنـد (همـان: ۳۲۰). نقـد درونـی، بخشـی اسـت کـه از آن به‌عنـوان مطالعـات پیشـامتنی نام‌بـرده می‌شـود و نقـد بیرونـی، مطالعـۀ پیرامتن‌هـا، فرامتن‌هـا و پیش‌متن‌هـای یـک اثـر محسـوب می‌گـردد.

رهیافـت تکوینـی مـدرن در ادبیـات کـه ویراسـتاران و ناقـدان ادبـی، در اوایـل قـرن بیسـتم میـلادی بـه‌کار گرفته‌انـد، وجـود خـود را مدیـون دو انقـلاب مـوازی در روش‌شناسـی اسـت. یکـی دسـت‌یازیدن بـه روانشناسـی و به‌ویـژه مفهـوم ناخـودآگاه در مطالعـۀ آفرینـش هنـری و دیگـری، کاربسـت روش‌هـای ویرایـش سـنتی در مـورد نویسـندگان مـدرن یـا تقریبـاً معاصـر. پی‌یـر اودیـا، رابطـۀ بیـن نویسـنده و اثـرش را به‌صـورت علمـی بررسـی می‌کنـد. او در ۱۹۲٤م، در کتـاب شـرح‌حال اثـر هنـری، مقدمـات بسـیاری از پژوهش‌هـای تکوینـی مـدرن را فراهـم سـاخت. در ایـن راه، او هـم بـر ضـرورت وقایع‌نـگاری دقیـق نـگارش تأکیـد می‌کـرد و اذعـان داشـت کـه هـر کنـش آفرینـشِ ادبـی، هـم شـامل تصمیمـات آگاهانـه مؤلـف اسـت کـه شـاید آینـدگان کشفشـان کننـد و هـم شـامل کنش‌هـای ناخـودآگاه او کـه شـاید کشـف

نشده باقی بمانند (مکاریک، ۱۳۹۳: ۳۶۰-۳۵۹). اودیا، با واردکردن عنصر زمان در تکوین نوشتار و همچنین با تأکید بر اصل اندیشهٔ مولد در خلاقیت اثر، نظریه‌های جدیدی را در بررسی تکوینی آثار ارائه کرد. از نظر او، در آغاز خلق هنری هنرمند تحت تأثیر نوعی محرک، تصویر، تصور، هیجان و یا تفکر است که اندیشهٔ مولد محسوب می‌شود و باید در پیشامتن‌های اثر آن را جستجو کرد (اسداللهی، ۱۳۸٦: ٦٦).

طبق آنچه تادیه آورده است، کارهای دیگری توسط منتقدان ادبی، در بازهٔ زمانی ۱۹۷۰-۱۹۵۰م، صورت گرفت که از نخستین پژوهش‌های نقد تکوینی محسوب می‌شوند، همچنین کاری که ژاک شرر، بر اثر مالارمه، کتاب ارائه داده است و موردتوجه نقد تکوینی قرار گرفته است (تادیه، ۱۳۷۸: ۳۲۵). پل والری نیز به‌نوبهٔ خود، به تغییر توجه زیبایی‌شناسی از محصول به تولید کمک کرد. او محصول را تابعی از فرایند نامید. والری، پیچیدگی‌های فنی و ذهنی جذابی در فرایند خلاقیت یافت. علاقهٔ او به فرایند بیش از محصول، یک پس‌زمینهٔ نظری برای تمرکز نقد تکوینی بر روی تغییر ترکیب‌بندی‌ها و فرایند خلاقیت فراهم می‌کند (Deppman and et al.,2004: 6 introduction). باوجود زمینه و بستر مناسبی که تحقیقات و پژوهش‌های صورت یافته، به وجود آورده بودند، نقد تکوینی، پیش از دههٔ ۱۹۷۰م، به‌طور رسمی جریان نیافت. ظهور جریان‌های ساختارگرایی، نظریه‌های لوی‌استروس و تمرکز و پافشاری ساختارگرایان بر متن، همگی توجه بر مطالعات دست‌نوشته‌ها و نسخه‌های خطی را تحت تأثیر خود قرار دادند. مهم و اساسی قلمداد کردن متن به‌تنهایی، موجب نادیده گرفتن سیر پیدایش و تکوین آن شد. سرانجام در دههٔ ۱۹۷۰م ژان بلمن نوئل، کتاب متن و پیشامتن (درآمدی نظری بر چرک‌نویس‌های میلوش) را منتشر کرد و واژهٔ پیشامتن، به‌عنوان نقطهٔ آغاز نقد تکوینی موردتوجه واقع گشت.

برخلاف سایر شاخه‌های نقد هنری که به متن نهایی و اثر پایانی می‌پردازند، شیوهٔ تکوینی در زمرهٔ نقدهایی است که تنها بر متن پایانی تمرکز ندارد، بلکه به دنبال بررسی مراحل شکل‌گیری و تکوین اثر هنری است و به روند، فرآیند و مصالح تولید آن، اهمیت می‌دهد. نامورمطلق و اسداللهی، آن را به جنین‌شناسی اثر هنری تشبیه کرده‌اند و بر این باورند همان‌گونه که تولد یک انسان، مراحل خاص جنینی دارد، خلق اثر هم دارای مراحل و منازل خاص خود است (نامورمطلق و اسداللهی، ۱۳۸۸: ۱۱). الگوی تحلیل تکوینی، ابتدا از مطالعات نسخه‌های خطی ادبی مدرن ایجادشده و می‌تواند به سایر جلوه‌های آفرینش گسترش یابد. مطالعات تکوینی هیچ‌گاه موضوعات هنری را نادیده نگرفته است و به‌مثابه پیکرهٔ اصلی نقد تکوینی موردتوجه قرار گرفته‌اند (نامورمطلق و اسداللهی، ۱۳۸۸: ۱۰۸ به نقل از Biasi, 2000: 1).

طبق آنچه آورده شد می‌توان گفت، مطالعهٔ آثار هنری شاخه‌های گوناگون ادبی، تجسمی، نمایشی و غیره می‌تواند از منظر نقد تکوینی صورت گیرد، اما آنچه در این رویکرد اهمیت دارد و اصل مهمی در این شیوه محسوب می‌شود، وجودِ ردپای مسیر خلق و تکوین است. خوانش تکوینی، از مسیر پیشامتن‌های تولیدشده و به‌جامانده از یک اثر هنری می‌گذرد و توجه خود را به هر آنچه بر فرایند خلق تأثیر گذاشته و

تغییرات پیشامتنی را موجب شده است، معطوف می‌کند. بنابراین، منتقد تکوینی با هدف ارائه درک بهتری از متن و اثر، شناخت مؤلف، خلاقیت و تخیل هنری او، شیوه‌ها و اسلوب‌های استفاده‌شده در خلق اثر، تأثیرات محیط و همچنین شرایط زیست مؤلف بر اثر، به پژوهش می‌پردازد و در مسیر این بررسی، مدارک پیشامتنی (دست‌نوشته‌ها، پیش‌طرح‌ها، دست‌نگاری‌ها و غیره) و سایر مدارک و مستندات نوشتاری، دیداری و شنیداری موردنیاز همچون زندگینامه مؤلف، وقایع و شرایط پیرامون مؤلف، رویدادهای اجتماعی، نقدها و نظرات دیگران، مصاحبه‌ها و غیره را جمع‌آوری کرده و پروندهٔ تکوینی لازم را تشکیل می‌دهد.

نقد تکوینی و روابط بینامتنی

آنچه در بینامتنیت مطرح می‌شود و دغدغهٔ اصلی پژوهش‌های این حوزه محسوب می‌شود، ارتباط یک متن با متن‌های دیگر است. اصطلاح بینامتنیت، نخستین‌بار توسط ژولیا کریستوا، در دههٔ ۱۹۶۰م مطرح شد و سپس با نظریه‌های ژرار ژنت، گسترش و از جنبش‌های ساختارگرایانه به پساساختارگرایانه منتقل شد و بسط یافت. طبق گفتهٔ مکاریک، نظریهٔ بینامتنیت اعتقاد دارد که متن، یک نظام بسته، مستقل و خودبسنده نیست، بلکه پیوندی دوسویه و تنگاتنگ با سایر متون دارد و همواره گفتگویی مستمر میان متن درونی با برون‌متن‌ها برقرار است (مکاریک، ۱۳۹۳: ۷۲). همان‌گونه که پیش‌تر ذکر شد، می‌توان ظهور خوانش تکوینی را در ۱۹۷۲م، به‌واسطهٔ ابداع اصطلاح پیشامتن، توسط ژان بلمن نوئل دانست. اگر سرگذشت و فرآیند اثر هنری را به سه مرحله بزرگ تقسیم کنیم، عبارت خواهند بود از: نخست، پیشامتن از شروع تا متن نهایی، دوم متن نهایی و سوم پسامتن، یعنی تحولات متن پس از متن نهایی. خوانش تکوینی به مرحلهٔ نخست زندگی اثر توجه دارد و به مطالعهٔ این مرحله می‌پردازد (نامورمطلق و اسداللهی، ۱۳۸۸: ٤). در حقیقت، پیشامتن‌ها در خوانش تکوینی جایگاه ویژه‌ای دارند و محور اصلی مطالعه محسوب می‌شوند. مرحلهٔ پسامتنی، به معنای تحولات متن پس از ارائهٔ نهایی، اغلب موردتوجه خوانش تکوینی واقع نمی‌شوند، اما می‌توان گفت در تحولات هنری معاصر، ماهیت رسانه‌های مختلف جهت ارائهٔ اثر هنری، این امر تا حدودی تغییر کرده است. در برخی از شاخه‌های هنری، همچون عکاسی، گرافیک و غیره، مراحل بازتولید، تکثیر و چاپ یکی از ویژگی‌های اصلی و خصوصیات تفکیک‌ناپذیر آن‌ها به شمار می‌آیند که همه از تحولات متن نهایی و مراحل پسامتنی حکایت دارند.

باغبان‌ماهر، با در نظر گرفتن روابط بینامتنی، در رابطه با جمع‌آوری متن‌های مؤثر در روند خوانش و تشکیل پرونده تکوینی برای اثر هنری، مدارک موردنیاز را این‌گونه شرح داده است: ۱. پیشامتن: همهٔ اسناد مادی مربوط به تکوین متن که منتهی به متن نهایی می‌شود. ۲. پیرامتن: اطلاعات مربوط به وقایع و اتفاقات تأثیرگذار در جریان خلق متن را دربر می‌گیرد. ۳. فرامتن: اطلاعاتی که هنرمند درباره شکل‌گیری و تکوین اثرش ارائه می‌دهد. ٤. پیش‌متن: سایر متون نهایی و آثار هنری مربوط به هنرمندان دیگر که به نحوی در متن اصلیِ موردبررسی، حضور دارند یا منشأ الهام، تأثیرپذیری

و یـا اقتبـاس هنرمنـد بوده‌انـد (باغبان‌ماهـر، ۱۳۸٦: ۱۳۹). بـه نظـر ژنـت، پیشـامتن یعنـی آنچـه پیـش از خلـق متن‌نهایـی شـکل می‌گیـرد (احمـدی، ۱۳۷۵: ۳۲۰) پیرامتن‌هـا در زمـان زایـش اثـر بـر مؤلـف تأثیـر داشـته‌اند. نقـد تکوینـی فرانسـه تـلاش کـرد تـا بازتـاب ایـن بعـد زمانـی را بـه متن‌هـا بازگردانـد بـا جسـتجوی تأثیـرات اجتماعـی، اقتصـادی و شـرایط فرهنگـی در متـن و همچنیـن بـا مطالعهٔ تاریـخ خـودِ متـن (Deppman, and et al.,2004:5 introduction). ژنـت، مفهـوم فرامتـن را بـرای ترسـیم شـیوه‌هایی بـه‌کار می‌گیـرد کـه متـون از آن طریـق می‌تواننـد به‌طـور نظام‌منـد تأویـل و فهـم شـوند (آلـن، ۱۳۹۵: ۱٤۷). بنابرایـن، طبـق ایـن تعریـف، خـود نقدهـا در زمـرهٔ فرامتن‌هـا جـای می‌گیرنـد. متن‌هـای مرتبـط بـا اثـر را می‌تـوان بـه دو دسـته کلـی تقسـیم کـرد. مدارکـی کـه بـه تکویـن درونـی اثـر مربـوط هسـتند و مدارکـی کـه بـه هـر نحـوی موجـب تکویـن بیرونـی اثـر می‌شـوند. نامورمطلـق بـه نقـل از گرزیـون در ایـن بـاره تأکیـد کـرده اسـت: مدارکـی را کـه بـه پیشـامتن مربـوط می‌شـوند، مـدارک مربـوط بـه تکویـن درونـی اثـر تلقـی می‌کنـد و مـدارک دیگـری همچـون فرامتـن، پیرامتـن و غیـره را از دسـته مـدارک تکویـن بیرونـی می‌نامـد (نامورمطلـق و اسـداللهی، ۱۳۸۸: ۲۱).

روابـط بینامتنـی، بـه زیرشـاخه‌های دیگـری نیـز قابل‌تقسـیم هسـتند کـه در شـکل‌گیری و نظم‌بخشـی بـه پرونـدهٔ تکوینـی، حائـز اهمیـت اسـت. پیشـامتن‌های یـک اثـر را می‌تـوان بـه دو گونـه تقسـیم کـرد: نخسـت، پیشـامتن‌های منفصـل کـه شـامل پیش‌طرح‌هـای متعـدد و گوناگونـی هسـتند کـه در راسـتای متـن نهایـی تولیـد می‌شـوند و دسـتهٔ دوم، پیشـامتن‌های متصـل هسـتند کـه به‌صـورت پیوسـته، از آغـاز تـا شـکل‌گیری نهایـی متـن، ایجـاد می‌شـوند. پیرامتن‌هـا، به‌عنـوان متونـی کـه شـرایط برون‌متنـی، ازجملـه سیاسـی، اجتماعـی، خانوادگـی و همچنیـن تحـولات و سـبک‌های هنـری را شـامل می‌شـوند، می‌تـوان در دو شـاخه طبقه‌بنـدی کـرد. پیرامتن‌هـای درونـی کـه به‌طـور مسـتقیم و بی‌واسـطه، بـه متـن اصلـی متصـل هسـتند، ماننـد طـرح روی جلـد، مقدمـه، پی‌نوشـت، پیشـگفتار. پیرامتن‌هـای برونـی کـه به‌طـور منفصـل بـا متـن اصلـی قـرار می‌گیرنـد، همچـون تبلیغـات، گـزارش، پوسـترِ معرفـیِ اثـر و غیـره. در خصـوص فرامتن‌هـا نیـز می‌تـوان دو بخـش مؤلفـی و غیرمؤلفـی را در نظـر گرفـت. فرامتن‌هـای مؤلفـی، یادداشـت‌های مؤلـف، صحبت‌هـا و مصاحبه‌هـای او در خصـوص اثـرش و رونـد شـکل‌گیری آن اسـت و فرامتن‌هـای غیرمؤلفـی، نقل‌قول‌هـا و آثـاری اسـت کـه توسـط دیگـران، در رابطـه بـا اثـر و شـکل‌گیری آن، تولیـد شـده‌اند. تقسـیم‌بندی مؤلفـی و غیرمؤلفـی، در مـورد پیشـامتن‌ها نیـز قابل‌تعمیـم اسـت. پیش‌متن‌هـای مؤلفـی، آثـار پیشـین مشـابه اثـر نهایـی اسـت کـه توسـط همیـن مؤلـف خلـق شـده‌اند. پیش‌متن‌هـای غیرمؤلفـی، آثـار سـایر هنرمنـدان اسـت کـه به‌صـورت خـودآگاه و یـا ناخـودآگاه بـر تولیـد اثـر نهایـی توسـط مؤلـف تأثیـر گذاشـته و الهام‌بخـش او بوده‌انـد.

فرایند طراحی گرافیک

ماهیـت طراحـی گرافیـک چیـزی نیسـت جـزء برقـراری ارتبـاط بصـری بـا مخاطـب. می‌تـوان گفـت مهم‌تریـن کارکـرد طراحـی گرافیـک، ترجمـهٔ اطلاعـات بـه داده‌هـای بصـری و انتقـال آن بـه مخاطـب اسـت. ارتبـاط بصـری در تاریـخ بشـری قدمتـی کهـن دارد. فیلیـپ مگـز ریشـه‌های

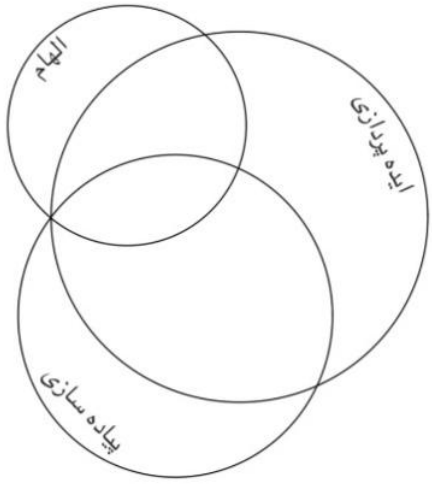
آن را در پیدایش نوشتار و نگارش بصری می‌داند. او رابطهٔ ترسیم شکل و نوشتن را بسیار نزدیک تلقی می‌کند و هر دو را راه‌های طبیعی رساندن ایده‌ها می‌داند. انسان بدوی برای ثبت و انتقال معلومات خود، در ابتدا از شکل مدد گرفت (مگز، ۱۳۸٦: ۷). اگرچه، این موارد به نحوی تعریف ماهیت طراحی گرافیک را بازگو می‌سازد، اما پیدایش گونه‌های سنتی و سپس صنعتی چاپ بود که امکان شکل‌گیری حوزهٔ طراحی گرافیک را به‌صورت حرفه و دانشی مستقل فراهم ساخت. به‌طور سنتی، نقش طراح گرافیک این است که با استفاده از نشانه‌ها و نمادهای فرهنگی، اطلاعاتی را به مخاطب از پیش تعیین‌شده، منتقل کند. پیام ارتباطی توسط زبان بصری و زیبایی‌شناسی مرکب از نشانه‌ها، نمادها، گرافیک، پرداخت دیداری و سایر انواع داده‌های تصویر بنیاد، اطلاعات را به مخاطب منتقل می‌کند (نبت و اگلش، ۱۳۸٦: ۳۰). در دوران معاصر، در حوزهٔ طراحی گرافیک، همچون سایر حوزه‌های دیگر طراحی، فرایند تفکر طراحی، به‌عنوان روندی شکل‌دهنده و هدایت‌کننده، نقشی کلیدی در آفرینش آثار گرافیکی بر عهده دارد. تفکر طراحی فرآیندی است که طی آن صورت‌مسئله که نیازهای طراحی و طراحی در آن تعریف و مطرح شده است پس از ارجاع به طراح و تیم طراحی، ایده‌پردازی و راه‌حل‌یابی می‌شود و درنهایت، به اجرا درمی‌آید. این فرآیند، به مراحل متعددی قابل‌تقسیم است. موزوتا، تفکر طراحی را دنبال کردن فرآیند خلاقانه و نوآوری می‌داند و شش مرحلهٔ صفر تا پنج برای آن قائل می‌شود (جدول ۱).

جدول ۱: مراحل فرآیند بر اساس دیدگاه موزتا تفکر طراحی (مأخذ: نگارندگان)

مرحله	عنوان	هدف	کاربرد
۰	جستجو	شناسایی و تعریف مسئله	نشانگر هدف، منابع و برنامه‌ریزی
۱	تحقیق	بررسی وضع موجود، درک مسئله و ابعاد آن	شناسایی دقیق مسئله، بایدها و نبایدها
۲	اکتشاف	ایده‌پردازی و طراحی ایده‌های متعدد	خلق و ارائه بصری راه‌حل‌ها از طریق دست‌نگاره‌ها
۳	توسعه	انتخاب ایده و طرح مناسب و بسط آن	نمایش دادن و ارائه مدل مفهومی با جزئیات
٤	تحقق	ارائه مدل در ابعاد واقعی با جزئیات اجرایی	ارائه و نمونه‌سازی راه‌حل نهایی
٥	ارزیابی	آزمایش و کنترل طرح نهایی	مشخص کردن بازخورد طرح و انجام اصلاحات لازم

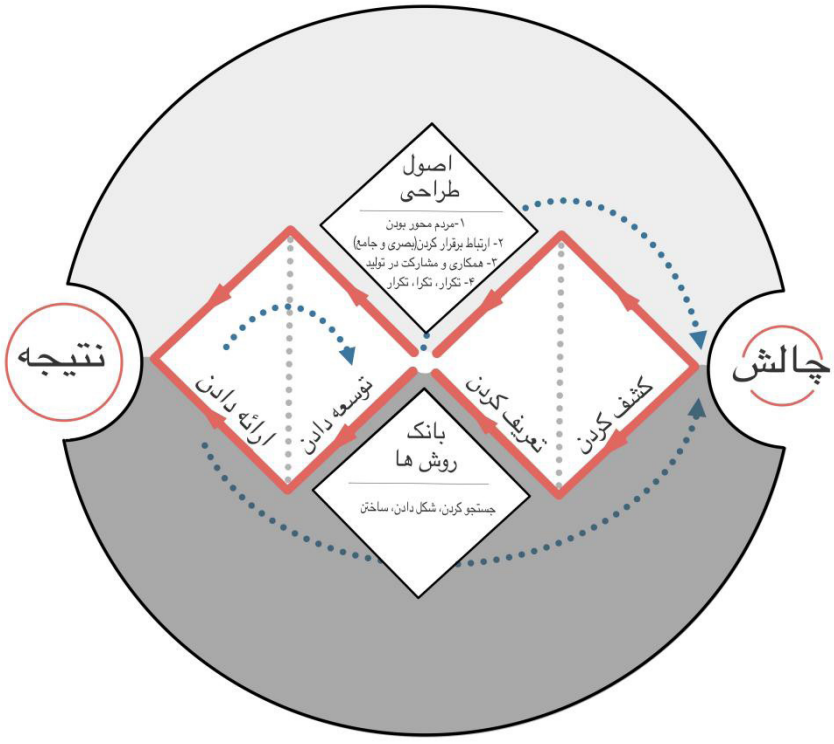
مرحلهٔ صفر یا جستجو که در آن یک فرصت یا نیاز بالقوه شناسایی می‌شود. هدف این مرحله، گسترش عرصهٔ بررسی به‌منظور شناسایی مسئله‌ای است که طراحی می‌تواند آن را حل کند. مرحلهٔ یک یا تحقیق که در آن طراح فرصت موردنظر را بررسی می‌کند و در خصوص آن سؤالاتی مطرح و داده‌ها را جمع‌آوری می‌کند. در این مرحله، شناسایی دقیق پروژه و سپس تعریف ایده و مفهوم بعدی آن انجام می‌گیرد. مرحلهٔ دو یا اکتشاف که در این مرحله پس از درک کلیات مسئله، طراح همهٔ منابع خلاقه‌اش را به‌کار می‌گیرد تا ایدهٔ مفهومی اولیه را از طریق دست‌نگاره‌ها و اشکال متفاوت مشخص سازد. این مرحله به روشن شدن محورهای خلاقیت و سبک‌های بصری متفاوت می‌انجامد. مرحلهٔ اکتشاف، با انتخاب یک یا چند مسیر خلاقه و با توجه به اولویت‌های تعریف‌شده در مسئلهٔ طراحی، خاتمه می‌یابد. ارائهٔ کار به‌صورت بصری در این مرحله، این امکان را فراهم می‌آورد تا عکس‌العمل‌های مسئولین مختلف پروژه،

تجزیه و تحلیل شود و نوعی گفتگو دربارهٔ عناصر بصری پروژه به وجود آید. مرحلهٔ سه یا توسعه که در آن راه‌حل‌های انتخاب‌شده به‌طور رسمی ارائه می‌شوند. مدل در ابعاد واقعی ایجاد می‌شود و محدودیت‌های فنی شناسایی می‌گردد. مرحلهٔ چهار یا تحقق که در آن طراح، روی تحقق نمونهٔ ساخته‌شده و ارائهٔ مدل واقعی منتخب کار می‌کند. او اسناد اجرایی و تدابیری را تهیه می‌کند که بیانگر جزئیات اجرای طرح است. مرحلهٔ پنج یا ارزیابی که در سه مرحلهٔ کنترل فنی، آزمایش محاسبات و ارزیابی دیدگاه به آزمایش طرح نهایی می‌پردازد (موزوتا، ۱۳۸۸: ۲۷-۲٤). براون، سه فاز الهام، ایده‌پردازی و پیاده‌سازی را به‌عنوان مراحل تفکر طراحی معرفی می‌کند. او عقیده دارد، این سه فاز غیرخطی هستند (نمودار ۱) و در مسیر فرآیند همپوشانی خواهند داشت (Brown, 2008: 88).



نمودار ۱: سه فاز تفکر طراحی در دیدگاه براون (Brown, 2008: 88-89)

شورای طراحی بریتانیا در ۲۰۰٤م، ساختار و روشی برای چگونگی فرآیند تفکر طراحی خلاق و مراحل آن ارائه داده و آن را مدل دو الماس نام‌گذاری کرده است (نمودار ۲). طبق نمودار، مسیر فرآیند از دو نمودار الماس شکل تشکیل‌شده و درمجموع دارای چهار مرحله است: ۱. کشف: درک مسئله و دستورکار طراحی از طریق تحقیق پیرامون مسئله و صحبت با افراد تحت تأثیر مسئله. ۲. تعریف: رسیدن به بینش مخاطب و تنظیم دستورکار خلاق از طریق اطلاعات به‌دست‌آمده از مرحلهٔ کشف. ۳. توسعه: بسط و گسترش راه‌حل‌های گوناگون برای مسئله. ٤. تحویل: آزمایش راه‌حل‌ها در مقیاس کوچک، انتخاب و اصلاح راه‌حل مناسب برای نهایی‌سازی (Design Council, 2009). مرحلهٔ کشف و توسعه، همان‌گونه که توسط خطوط نمودار بازنمایی شده‌اند، توسط تفکر واگرا هدایت می‌شوند که شامل تعدد و گوناگونی ایده‌ها یا راه‌حل‌ها هستند. در مرحلهٔ تعریف و تحویل، عکس این قضیه صادق است و تفکر همگرا، فرآیند طراحی را تا رسیدن به جمع‌بندی و نتیجه مناسب هدایت می‌کند.



نمودار ۲: مدل تفکر طراحی نوآورانه دو الماس (Design Council, 2009)

در مرحلـه ایده‌پـردازی از فرآینـد طراحـی، تفکـر بصـری جـای دارد کـه جوهـرهٔ تفکـر طراحـی اسـت. تفکـر بصـری و توانمنـدی بصری‌سـازی یکـی از شـاخص‌های مهـم تفکـر طراحـی محسـوب می‌شـود و ابـزاری بـرای ارائـهٔ مؤثـر راه‌حـل بـه مخاطبـان اسـت (Owen, 2007: 24). مرحلـه‌ای کـه تصـورات و داده‌هـای ذهنـی طراحـان از طریـق اشـکال و تصاویـر بـه عینیـت در می‌آینـد. لازیـو، تفکـر بصـری را تفکـری می‌نامـد کـه از محصـولات بینایـی، تخیـل و ترسـیم اسـتفاده می‌کنـد و در نهایـتِ امـر بـا یـک فکرِ ترسـیم شـده روبـرو هسـتیم (لازیـو، ۱۳۹۳: ٦). به‌نظـر آرنهایـم، درک بصـری آدمـی بـا قـوهٔ تفکـر او رابطـهٔ تنگاتنگـی دارد و تفکـر بصـری، بخشـی از تفکـر شـهودی اسـت کـه دریافـت و درک بصـری مـا را نسـبت بـه هـر موضوعـی شـکل می‌بخشـد (Arnheim, 1969: 13). از زاویـه دیـد دیگـری دن رام، تفکـر بصـری را کـه طراحـان از آن درجهـت حل‌مسـأله و ایده‌یابـی بهـره می‌بـرد، فرآینـدی چهـار مرحلـه‌ای معرفـی می‌کنـد: ۱. مرحلـهٔ دیـدن کـه در آن چشـم محرک‌هـای بیرونـی را دریافـت می‌کنـد. ۲. مرحلـهٔ نـگاه کـردن کـه در آن پـردازش اطلاعـات صـورت می‌گیـرد. ۳. مرحلـهٔ تصورکـردن کـه در آن ذهـن وارد عمـل شـده و تصمیم‌گیـری نسـبت بـه راه‌حـل مسـأله صـورت می‌گیـرد. ٤. مرحلـهٔ نشـان دادن کـه در آن طـراح راه‌حـل تصورشـده را بـرای خـود یـا دیگـران بـا ابزارهـای مختلـف بازگـو می‌کنـد (Roam, 2008: 1-8). طبـق آنچـه آورده شـد، طـراح گرافیـک هنـگام دریافـت سـفارش طراحـی بـا یـک صورت‌مسـئله مواجـه اسـت کـه بـرای راه‌حل‌یابـی آن از مسـیر و فراینـد تفکـر طراحـی اسـتفاده می‌کنـد. نسـبت بـه مسـئله

شناخت یافته، بر اساس معیارها مسئله به‌واسطهٔ نگاه کردن، دیدن، تخیل و تصور، ایده‌پردازی می‌کند و با دست‌نگاری، ایده‌ها را از حالت ذهنی به عینی مبدل ساخته و آن‌ها را مدیریت می‌کند. در فرایند طراحی مسیر ایده‌یابی و چرخهٔ بصری‌سازی ایده‌ها یا همان مرحلهٔ تفکر بصری تا رسیدن به راه‌حل برگزیده و سپس ارزیابی آن، به‌عنوان طرح نهایی ادامه می‌یابد.

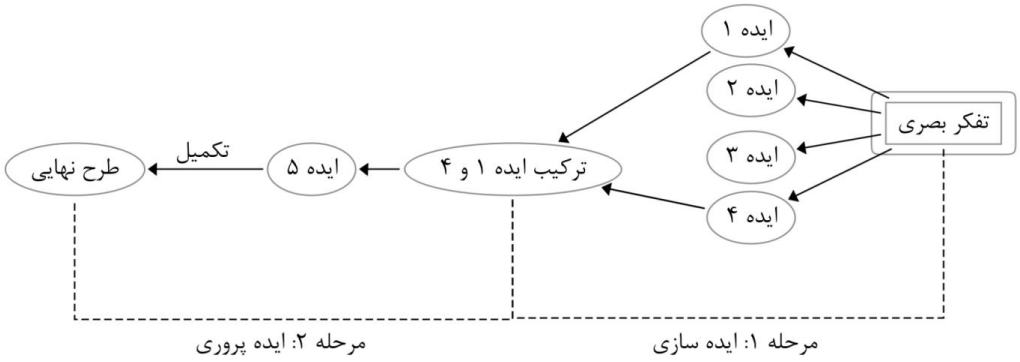
پیشامتن، پیرامتن، فرامتن و پیش‌متن در طراحی گرافیک

با توجه به اهمیت پیشامتن در نقد تکوینی، لازم است چگونگی عناصر پیشامتنی در طراحی گرافیک شرح داده شود. در حوزهٔ طراحی گرافیک همانند سایر حوزه‌هایی که در ماهیت خود از تفکر طراحی بهره می‌برند، روند طراحی، مرحلهٔ تفکر بصری را پیش‌روی طراح قرار می‌دهد و این مرحله‌ای است که طراح با استفاده از داده‌هایی که در مراحل تحقیق و شناخت صورت‌مسئله طراحی به دست آورده است، ایده‌یابی و ایده‌پردازی را آغاز می‌کند.

این مرحله، مانند خلق هر اثر هنری دیگری با متبادر شدن ایده‌ای به ذهن طراح آغاز می‌شود. سپس اقدام به طرح‌زدن، ترسیم و تولید دست‌نگاره‌هایی در جهت ثبت و بیان ایده‌ها و راه‌حل‌های خلاقانهٔ خود می‌نماید. بررسی روند و سیر تکاملی تفکر بصری از خلق و عینیت بخشیدن به تعداد گوناگونی راه‌حل و ایده حکایت دارد. طبق نظر لاوسون، این ایده‌های مختلف، زنجیره‌ای از راه‌حل‌های متعدد هستند که هرکدام از ایدهٔ قبلی تطور یافته‌اند (لاوسون، ۱۳۹۵: ۳٤٥).

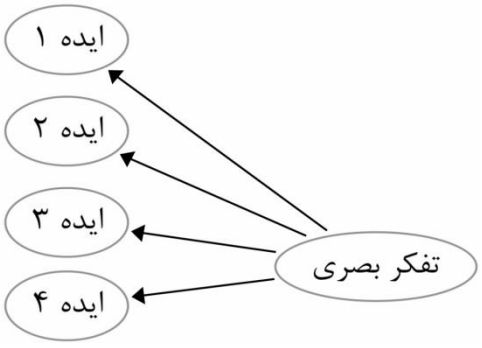
به مدد تفکر بصری و بصری‌سازی، امکان دیده‌شدن هم‌زمان راه‌حل‌های گوناگون به وجود می‌آید و این امر مدیریت ایده‌های متعدد، انتخاب مناسب‌ترین ایده از میان آن‌ها و نهایی‌سازی آن را فراهم می‌سازد (نمودار ۳). ورامینی، ایده‌یابی را دارای دو مرحله می‌داند: مرحلهٔ ایده‌سازی که در آن ایده‌های آزمایشی (مرحلهٔ ۱ از نمودار ۳) به‌عنوان سرنخ‌های ممکن، تدبیر می‌شوند و مرحلهٔ دیگر، ایده‌پروری که طراح با انتخاب از بین ایده‌های ممکن و ترکیب آن‌ها و به جریان انداختن و تکمیل آن‌ها به طرح و هدف نهایی (مرحلهٔ ۲ از نمودار ۳) دست می‌یابد (ورامینی، ۱۳۹۲: ۱۲).

با توجه به ویژگی‌های ذکرشده در خصوص تفکر بصری، از منظر نقد تکوینی، تمامی دست‌نگاره‌ها و دست‌نوشته‌های طراح که هنگام پیمودن مسیر تفکر بصری از خود به‌جای گذاشته است، در زمرهٔ پیشامتن‌های اثر نهایی قرار می‌گیرند و لازم است توسط منتقد تکوینی گردآوری و واکاوی شوند. در این مرحله، پیشامتن‌ها به دو دسته طبقه‌بندی می‌شوند. دستهٔ اول، پیش‌طرح‌های مختلف و متعددی هستند که طراح هنگام مواجههٔ اولیه با مسئله و جستجوی راه‌حل آن در صور گوناگون و متعدد خلق کرده است و هر یک از این پیش‌طرح‌ها، اگرچه در جهت حل یک مسئله واحد شکل گرفته‌اند، اما ماهیتی مستقل و متفاوت از یکدیگر دارند و به‌عنوان پیشامتن‌های منفصل (نمودار ٤) یک اثر گرافیکی قلمداد می‌شوند.



نمودار ۳: مدیریت ایده‌های متعدد در مرحلهٔ اکتشاف (مأخذ: نگارندگان)

دستهٔ دوم که همانا پیشامتن‌های متصل (نمودار ۵) خواهند بود، شامل مجموعهٔ طرح‌های تکمیلی یا حذف و اضافه‌هایی است که طراح در جهت پیشبرد و تکوین یکی از ایده‌های برگزیده، از میان پیش‌طرح‌های متعدد مرحلهٔ قبل انجام داده است، تاجایی‌که به طرح نهایی دست یابد. واکاوی این دو گونهٔ متفاوت از پیشامتن‌ها می‌تواند اطلاعات ارزنده‌ای از اهداف موردنظر نقد تکوینی برای منتقد به ارمغان آورد.



نمودار ۴: پیشامتن منفصل در ایده‌پردازی (نگارندگان)

نمودار ۵: پیشامتن متصل در ایده‌پردازی (نگارندگان)

در فرآیند خلق یک اثر گرافیکی پیرامتن‌ها نمودهای مختلفی دارند. پیرامتن‌ها، پاره‌ای از متون هستند که تمامی شرایط برون‌متنی اثر، مانند وضع سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، خانوادگی و همچنین سبک‌ها و تکنیک‌های مختلف هنری که بر خلق اثر تأثیر داشته‌اند را دربر می‌گیرند. نامورمطلق به نقل از ژرار ژنت آورده است: به‌ندرت یک متن به‌طور عریان وجود دارد و همواره در پوششی از متن‌واره‌هایی است که آن را به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم دربر گرفته‌اند (نامورمطلق، ۱۳۸۶: ۸۳-۹۸).

ازجمله پیرامتن‌ها، می‌توان به پیشگفتار، پیشکش‌نامه، مقدمه، طرح جلد، تبلیغ و غیره اشاره کرد. پیرامتن‌ها در تشکیل پروندهٔ تکوینی اثر در دو دسته درون‌متنی و برون‌متنی جای می‌گیرند. پیرامتن‌های درونی، به‌طور مستقیم و بی‌واسطه به متن اصلی متصل هستند، مانند طرح جلد، تیتراژ فیلم و پیشگفتار. پیرامتن‌های برونی، به‌طور مجزا و منفصل از متن اصلی قرار می‌گیرند، مانند گزارش‌ها، تبلیغات یک اثر و غیره. در طراحی یک اثر گرافیکی پیرامتن‌ها چون شرایط و عقاید فردی طراح، وضعیت اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، تحولات هنری و پیشرفت‌های تکنولوژی بی‌شک در مرحلهٔ خلق و ایده‌پردازی دخیل خواهند بود که می‌توان با مراجعه به مستندات تاریخی نوشتاری و تصویری به‌جامانده در بازهٔ زمانی خلق اثر، آن‌ها را کشف، جمع‌آوری و مطالعه کرد. از دیگر پیرامتن‌های تأثیرگذار در طراحی آثار گرافیکی دو نوع متن نوشتاری هستند تحت عنوان دستورالعمل طراحی و دستورالعمل خلاق که در فرایند حل‌مسئله تیم سفارش‌گیرنده، خواسته‌ها و صورت‌مسئله سفارش‌دهنده را جهت انتقال به تیم طراحی، به‌طور موجز و گویا در قالب دستورالعمل طراحی آماده می‌سازد و سپس بر اساس معیارها و رویکرد موردنیاز طراحی، دستورالعمل خلاق جهت هدایت طراح و تیم طراحی آماده می‌شود. این دو می‌توانند به‌عنوان پیرامتن‌های برونی به منتقد تکوینی در جهت شناسایی بهتر فرآیند طراحی و خلق طرح نهایی کمک فراوانی کند.

فرامتن‌ها، مدارک و شواهد برون‌متنی هستند که داده‌هایی در خصوص تکوین اثر در آن‌ها موجود است. بنا بر آنچه نامورمطلق ذکر کرده است: فرامتنیت بر اساس روابط تفسیری و تأویلی بنا شده است. هرگاه متنی به نقد، تفسیر، تشریح، انکار و تأیید متن نهایی اقدام کند، رابطهٔ آن با متن اصلی، رابطهٔ فرامتنی خواهد بود (نامورمطلق، ۱۳۸٦: ۹۸-۸۳). فرامتن‌ها در دو دسته مؤلفی و غیرمؤلفی جای می‌گیرند. فرامتن‌های مؤلفی که توسط خود طراح و خالق اثر گرافیکی تولید و ارائه می‌شوند و هدف آن‌ها تفسیر و تشریح اثر توسط طراح است، مانند تمامی مصاحبه‌ها، یادداشت‌ها و مقالات مؤلف اثر، در خصوص همان اثر. فرامتن‌های غیرمؤلفی توسط شخص یا نهادی غیر از مؤلف و خالق اثر ارائه می‌شوند، مانند بسیاری از نقدهایی که به تأویل و تفسیر اثر می‌پردازند. همان‌گونه که پیش‌تر ذکر شد، پیش‌متن‌ها به متن‌های هنری پیشینی اشاره دارد که خالق اثر به‌صورت خودآگاه یا ناخودآگاه، در جهت آفرینش اثر خود از آن الهام و بهره گرفته است. این پیش‌متن‌ها، می‌توانند آثار پیشینِ خودِ طراح باشند که آن‌ها را پیش‌متن مؤلفی می‌نامیم. اگر آثاری باشند که توسط سایر هنرمندان و طراحان خلق‌شده و در خلق اثر نهایی طراحی گرافیک تأثیر داشته‌اند، در دسته پیش‌متن‌های غیرمؤلفی جای می‌گیرند.

محتوای پروندهٔ تکوینی اثر طراحی گرافیک

با توجه به موارد ذکرشده، در جهت خوانش یک اثر طراحی گرافیک پروندهٔ مطالعهٔ تکوینی شامل مدارک و مستندات پیشامتنی، فرامتنی، پیرامتنی و پیش‌متنی به شرح جدول ۲ قابل جمع‌آوری و دسته‌بندی خواهد بود که روند خوانش تکوینی را نظام‌مند خواهد کرد.

جدول ۲: محتوای پرونده تکوینی یک اثر گرافیکی (مأخذ: نگارندگان)

پیشامتن	منفصل	پیش‌طرح‌های متعدد اولیه مربوط به ایده‌های مستقل از یکدیگر در خصوص یک صورت‌مسئله واحد.
	متصل	سیر تکوینی ایدهٔ برگزیده تا رسیدن به طرح نهایی
پیرامتن	درونی	اثر گرافیکی خود داری طرح جلد، مقدمه، پیش‌درآمد، تیتراژ و مواردی از این دست باشد.
	بیرونی	دستورالعمل طراحی و خلاق، گزارش مربوط به طراحی اثر و تبلیغات یک اثر.
فرامتن	مؤلفی	یادداشت، مصاحبه و مقالات خود طراح در خصوص طرح نهایی.
	غیرمؤلفی	مصاحبه‌ها، گزارش‌ها، نقدها و مقالات سایرین در خصوص طرح نهایی.
پیش‌متن	مؤلفی	آثار پیشین خود طراح که بر طرح نهایی اثر داشته‌اند.
	غیرمؤلفی	آثار سایر هنرمندان که در خلق طرح نهایی تأثیر گذاشته‌اند.

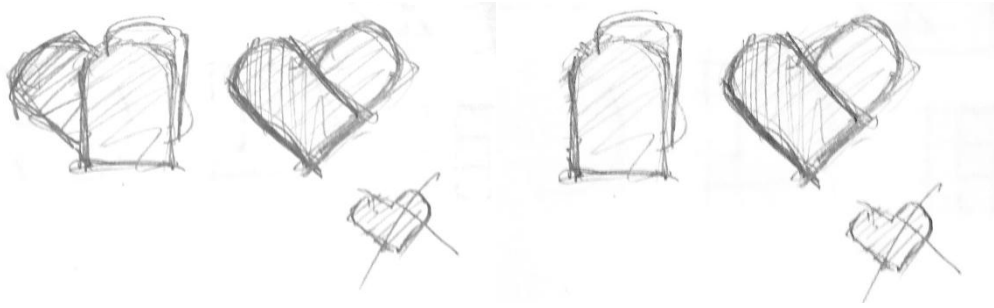
پیکرهٔ مطالعاتی: طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی»

در ادامه، برای درک بهتر و شناسایی اجزاء معرفی‌شده در فرآیند نقدتکوینی و کارکرد آن‌ها در خوانش آثار طراحی گرافیک، به بررسی و مطالعهٔ طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی» نوشتهٔ هانریش بل پرداخته خواهد شد که در ۱۳۸۰ش توسط مجید عباسی، طراح گرافیک معاصر ایران، خلق و توسط نشر چشمه منتشر گردیده است.

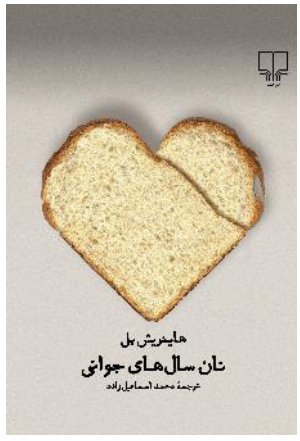
بررسی پروندهٔ تکوینی و فرایند طراحی در پیکرهٔ مطالعاتی

پیشامتن: اثر موردمطالعه، طرح جلدی است که توسط ناشر با در اختیار گذاشتن خلاصه‌ای از رمان، به طراح سفارش داده شده است (دستورکار طراحی). مجید عباسی، این خلاصه را چنین شرح می‌دهد: «رمان روایتی عاشقانه دارد که در زمان جنگ جهانی دوم رخ می‌دهد، زمانی که فقر و گرسنگی تا حدی شدید بود که مردم به خاطر تکه‌ای نان باید اسکناس‌های زیادی پرداخت می‌کردند. در این زمان، میان دو تن بر سر قرصی نان، عشقی شکل می‌گیرد». روند ایده‌پردازی (آغاز تفکر بصری) اثر بر اساس توضیحات طراح، این‌گونه بوده است: با مطالعه و بررسی خلاصه داستان تصویری از دو مفهوم اصلی در داستان که همانا عشق و نان بود در ذهن طراح شکل می‌گیرد و تعامل تصویری این دو مفهوم در ذهن (مرحلهٔ تصورکردن در روند تفکر بصری) او را به‌سوی ایدهٔ اولیهٔ این طرح جلد رهنمون می‌گردد. در تصور طراح برشی از نان تست که با تکنیک فتومونتاژ به‌عنوان نشانهٔ عشق به شکل قلب درآمده بود گویی در قالبی قلب شکل پخته شده بود (ایده اولیه در تصور و تخیل طراح). زمانی که طراح بسته‌ای نان تست تهیه می‌کند و در استودیو مشغول پیش‌طرح زدن و خلق تصویر از برش‌های نان بود (مرحلهٔ نشان دادن در روند تفکر بصری)، متوجه می‌شود که ایجاد فرم قلب با قرار دادن دو برش نان تست در دو جهت مختلف به روی یکدیگر (تصویر ۱، ۲) امکان‌پذیر است و در تکنیک اجرایی دیگر نیازی به فتومنتاژ نخواهد بود و با عکاسی صرف، تصویر موردنظر شکل خواهد یافت. بنابراین، طراح مراحل بسط و نمونه‌سازی ایدهٔ خود را به‌وسیلهٔ عکاسی تکمیل کرده و پس از انجام مرحلهٔ عکاسی، عکس به‌دست‌آمده، بی‌هیچ زائده، زیاده‌گویی و تغییری در مرکز کادر تصویر قرار داده شده است. سایر اطلاعات نوشتاری طرح جلد، شامل نام نویسنده، عنوان کتاب و نام مترجم به‌صورت وسط‌چین (تصویر ۳) صفحه‌آرایی شده‌اند. لوگوی انتشارات در

گوشهٔ بالا سمت راست کادر تصویر قرار داده شده و متن نهایی شکل گرفته است. در روند نقد تکوینیِ این اثر، پیشامتن‌های زیادی شکل نیافته است. از حیث محتوا یک ایدهٔ اصلی به ذهن طراح متبادر گشته است که در مسیر بصری‌سازی با استفاده از دو شیوهٔ اجرایی و تکنیک مختلف به پیشامتن منفصل منجر شده‌اند. درنهایت یکی از این دو انتخاب و با استفاده از عکاسی اجرا شده است.



تصویر ۱، ۲: پیشامتن اثر (مأخذ: آرشیو خصوصی طراح اثر)



تصویر ۳: متن نهایی اثر (مأخذ: آرشیو خصوصی طراح اثر)

پیرامتن: جهت شناسایی رویدادها و شرایط مؤثر در تکوین طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی» پس از مرور وقایع اجتماعی و تحولات فرهنگی-هنری دوران زیست مجید عباسی می‌توان بر تأثیر نکات زیر تأکید کرد: از نظر اجتماعی طراح از زمرهٔ نسلی است که دانش‌آموختهٔ رشتهٔ ارتباط تصویری به‌صورت دانشگاهی بودند و قبل از ایشان نسل‌های پیشین طراحی گرافیک ایران، هنرمندان سایر رشته‌ها و زمینه‌های هنری، چون نقاشی، خطاطی، معماری و غیره بودند که به‌کار طراحی گرافیک نیز می‌پرداختند. همچنین با نگاهی به سیر حرفه‌ای این طراح می‌توان به این نکته اشاره کرد که طراحی جلد، یکی از اصلی‌ترین فعالیت‌های حرفه‌ای او محسوب می‌شود. ذوق و علاقهٔ او به این شاخه از طراحی گرافیک به دوران نوجوانی بازمی‌گردد و این امر بعدها او را به سمت طراحی جلد کتاب و دنبال کردن طراحی‌های موفق اساتیدی همچون مرتضی

ممیـز، فرشـید متقالـی، ابراهیـم حقیقـی، بهـزاد گلپایگانـی و غیـره به‌ویـژه در زمینـهٔ طراحـی جلـد سـوق می‌دهـد. پیشـامد تأثیرگـذار دیگـر، تأسـیس انتشـارات دیـد کـه حاصـل همـکاری مجیـد عباسـی به‌عنـوان طـراح، بـا دو تـن از دوسـتانش به‌عنـوان نویسـنده و ناشـر بـود، قـرار گرفتـن سـفارش‌دهنده، طـراح و ناشـر در یـک مجموعـه، امـکان آزادی عمـل بیشـتری را جهـت تجربـهٔ سـاده‌گویی، شـفافیت و نوگرایـی در طراحـی جلدهـا بـرای مجیـد عباسـی بـه ارمغـان مـی‌آورد (عباسـی، ۱۳۸٤: ۷). نکتـهٔ مؤثـر دیگـر در تکویـن طـرح جلـد رمـان «نـان سـال‌های جوانـی»، بـه گفتـهٔ خـود طـراح، همـکاری نزدیـک او بـا دوسـتی عـکاس، در مقطـع زمانـی خلـق ایـن اثـر (تصویـر ۳) اسـت کـه موجـب پررنگ‌شـدن حضـور عکـس و عکاسـی (تصویـر ٤، ٥) در بیـان طرح‌هایـش شـده اسـت. مـوارد مذکـور، همگـی در زمـرهٔ پیرامتن‌هـای درونـی یـک اثـر محسـوب می‌شـوند و به‌وضـوح، بـر روی چگونگـی شـیوهٔ تفکـری، سـبک طراحـی و تکنیـک اجرایـی او در فراینـد طراحـی تأثیـر گذاشـته‌اند. در رابطـه بـا پیرامتن‌هـای بیرونـی اثـر، به‌طـور مشـخص می‌تـوان بـه خلاصـهٔ داسـتان اشـاره کـرد کـه توسـط ناشـر، به‌عنـوان دسـتورکار طراحـی، بـه طـراح ارائه‌شـده و نقطـهٔ آغـاز فرآینـد طراحـی اسـت.

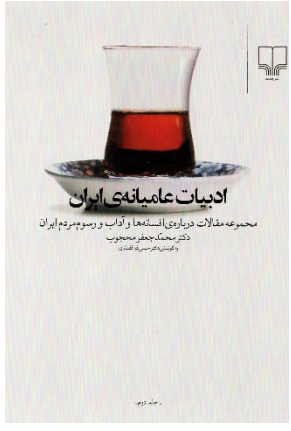
تصویر ۴: طرح جلد کتاب گرافیک ایران ۱ (عباسی، ۱۳۸٤: ۲٤)

تصویر ۵: طرح جلد کتاب قصه آن سال‌ها (همان: ۷۷)

فرامتـن: در دسـتهٔ فرامتن‌هـای غیرمؤلفـی می‌تـوان بـه نوشـتهٔ آیدیـن آغداشـلو در خصـوص طـرح جلدهـای طراحی‌شـده توسـط مجیـد عباسـی اشـاره کـرد: مجموعـهٔ جلدهای مجید عباسـی نشـانه‌ای اسـت از شـکل‌گیری جهـان درخشـان ذهنـی پویـا و پـرکار کـه هـم پشـتوانهٔ کهـن و گذشـتهٔ خـود را می‌شناسـد و هـم رو در عرصـهٔ پرتپـش و آکنـده از خلاقیـت گرافیـک جهانـی

دارد. جهـان تصویـری مجیـد عباسـی، حاصلـی سـاده، ظریـف، نجیـب و ملایـم داده اسـت. اشـاره‌های ظریـف و هوشـمندانه در کارهـای متعددنـد، ماننـد اسـتفاده از عکـس «شـابلون حـروف» بـرای جلـد مجموعـهٔ مقاله‌هـای ممیـز (تصویـر ٦) و از همیـن قبیـل اسـت جلـد کتاب‌هـای هانریـش بـل، فرانـک پاولـوف و محمدجعفـر محجـوب (تصویـر ۷). فرامتـن دیگـر نوشـتهٔ اووه لـوش طـراح آلمانـی اسـت: کارهـای مجید عباسـی بـا طراحـی گرافیـک مینیمـال و معانـی تایپوگرافـی ایرانـی نمونـهٔ کاملـی از ترکیـب ماهرانـه دو نـوع نوشـتار فارسـی و لاتیـن اسـت. او به‌خوبـی پیشـینهٔ خـود را بـا گرافیـک امـروزی کـه بیشـتر غربـی اسـت تلفیـق کـرده و چیزهایـی منحصربه‌فـرد خلـق می‌کنـد. آنتـون بکـه طـراح هلنـدی فضـای کارهـای عباسـی را شـاعرانه می‌دانـد و بـن بـاس نیـز عقیـده دارد کارهـای او بسـیار روشـن و واضـح، سـاده و بـدون پیچیدگـی هسـتند (عباسـی، ١٣٨٤: ٩-٥). فرامتـن مؤلفـی مطالعـهٔ تکوینـی ایـن اثـر، شـرح و توضیحاتـی اسـت کـه مجیـد عباسـی در خصـوص مراحـل خلـق ارائـه داده اسـت. هنرمنـد، ایـن اثـر را متعلـق بـه مقطعـی از دوران فعالیتـش می‌دانـد کـه دیگـر دوران تجربـهٔ اسـتفاده از قابلیت‌هـای گوناگـون نرم‌افـزار فتوشـاپ و تکنیـک فتومونتـاژ را پشت‌سـر گذاشـته و بـه اسـتفاده از عکاسـی و امکانـات نـاب عکـس در سـاده‌گویی و شـفاف بـودن بـا مخاطـب در بیـان ایده‌هایـش روی آورده اسـت.

تصویر ۶: طرح جلد مجموعه مقالات مرتضی ممیز (عباسی، ١٣٨٤: ٥٨)



تصویر ۷: طرح جلد دوم کتاب ادبیات عامیانه، نوشته دکتر محجوب (همان: ٤٨-٤٦)

٤- پیش‌متن‌ها: در دستهٔ پیش‌متن‌های غیرمؤلفی اثر، طی صحبتی که با طراح صورت گرفته است، ایشان به این امر اشاره دارند که همواره دانش‌های مختلفی همچون تاریخ هنر و آشنایی با مکاتب هنری مختلف، در زمینه‌ها و رشته‌های هنری متفاوتی همچون ادبیات، موسیقی، نقاشی و غیره بر فرآیند تفکر طراحی و تفکر بصری یک هنرمند تأثیرگذاری خود را دارا هستند و در کنار همهٔ این‌ها، به‌طور مشخص به تأثیرپذیری خود از طراحانی اشاره دارد که در آثار خود، پیام موردنظر را با حداقل عناصر بصری ممکن و به شیوهٔ ساده‌گویی و گزیده‌گویی بیان و تصویر کرده‌اند. همان‌گونه که در پیرامتن‌ها اشاره شد، بخشی از آثار طراحی جلد مرتضی ممیز و همچنین به گفتهٔ خود طراح، آثاری از دو طراح مطرح اروپایی، اووه لوش از کشور آلمان و آلن لوکرنک از کشور فرانسه به‌طورقطع در زمرهٔ پیش‌متن‌های غیرمؤلفی قرار می‌گیرند که در مسیر تفکر بصری طراح و روند طراحی او در خلق بخشی از آثارش که طرح جلد رمان «نان سال‌های جوانی» نیز از آن جمله است، تأثیرگذار بوده‌اند. پیرو صحبت‌های انجام‌شده با طراح، در خصوص پیش‌متن‌های مؤلفی، طراح با اشاره به این نکته که در دههٔ هفتاد شمسی مصادف با ظهور نسخه‌های اولیهٔ نرم‌افزارهای طراحی همچون فتوشاپ و گرایش برخی از طراحان گرافیک ایران به استفاده از آن‌ها در این حوزه، او نیز همسو با این جریان معاصر به استفاده از این تکنولوژی نوین روی می‌آورد و به‌تبع آن بر استفاده از تکنیک‌هایی همچون فتومونتاژ تمرکز می‌کند، اما پس از پشت‌سرگذاردن تجربه‌های این‌چنین، در اواخر دههٔ هفتاد و اوایل دههٔ هشتاد شمسی، استفادهٔ خالص از عکس و عکاسی با کمترین آرایه، دخل و تصرف در آن، برای طراح پررنگ و جایگزین شیوه‌های پیشین می‌شود و به‌موازات این رویکرد، همراهی و همکاری نزدیک دوستی عکاس در این دوره، شرایطی فراهم می‌سازد تا آثاری طراحی شوند که در اغلب آن‌ها، یک تصویر تک عنصری، حامل نشانه‌ای برآمده از دل‌زندگی و فرهنگ روزمرهٔ مردم، به‌عنوان فرستنده و منتقل‌کنندهٔ اصلی پیام موردنظر آثار، نقش‌آفرینی کند و در ویژگی مشترک همهٔ آن‌ها، تکنیک عکاسی و صفحه‌آرایی ساده و گویا است.

تحلیل پیکرهٔ مطالعاتی

پس از گردآوری اسناد موردنظر در پروندهٔ تکوینی طرح جلد موردمطالعهٔ این پژوهش، می‌توان از طریق داده‌ها و مفاهیم به‌دست‌آمده از روابط بینامتنی اثر، روند خلق و طراحی آن را در جهت اهداف موردنظر نقد تکوینی (درک و دریافتی بهتر از خود اثر، شناخت مؤلف و شیوهٔ طراحی مؤلف) بازسازی نمود. با توجه به موارد و مراحل ذکرشده در خصوص چرخهٔ کار در طراحی گرافیک و جایگاه فرآیند تفکر طراحی در آن، می‌توان گفت ارائهٔ خلاصهٔ این رمان توسط ناشر از مرحله آغاز، سفارش کار طراحی به طراح محسوب می‌شود و همچنین پیرامتنی است که به دلیل فرهنگی بودن این نوع از سفارش طراحی، در جایگاه دستورکار طراحی برای طراح قرار می‌گیرد. همان‌گونه که در پیشامتن‌های این کار مشاهده شد، طراح در مراحل کشف و تعریف مسئله در فرایند تفکر طراحی، ابتدا با مطالعه خلاصهٔ داستان به‌مثابه صورت‌مسئلهٔ طراحی و در جمع‌آوری اطلاعات اولیه طراحی، دو مضمون اصلی داستان، یعنی عشق

و در کنـار آن جنـگ و دشـواری‌هایش، ازجملـه سـختی خریـد نـان را اسـتخراج کـرده اسـت. در مرحلـهٔ توسـعه و ایده‌پـردازی از فراینـد تفکـر طراحـی، بـا انتخـاب دو تصویـر نـان و قلـب بـه ارائـهٔ راه‌حـل بصـری خـود در جهـت انتقـال محتـوای اصلـی داسـتان بـه مخاطـب می‌پـردازد. توضیحـات عباسـی، شـیوهٔ او در خلـق ایـن اثـر را چنیـن روشـن می‌سـازد کـه ابتـدا، او راه‌حـل بصـری خـود را بـا دریافت‌هایـش از موضـوع به‌صـورت نانـی قلبـی شـکل تجسـم (مرحلـه تصـور کـردن در تفکـر بصـری) کـرده و ایـدهٔ اولیـه در ذهـن او شـکل یافتـه اسـت، سـپس در مرحلـهٔ عینیـت بخشـیدن بـه ایـده و پیش‌طـرح زدن (مرحلـه ترسـیم کـردن و نشـان دادن در تفکـر بصـری) درمی‌یابـد کـه تصویـر قلـب، نه‌تنهـا به‌سـادگی بـا قرارگیـری دو بـرش از نـان، در دو جهـت مخالـف بـروی یکدیگـر بـه وجـود می‌آیـد، بلکـه ایـن ترکیـب دو قطعـه‌ای در تداعـی عشـق جـاری میـان دو تـن در داسـتان بسـیار گویاتـر از یـک قطعـه نـان بـه شـکل قلـب اسـت (مرحلـهٔ توسـعه و بسـط ایـده).

از نـگاه نقـد نیـز می‌تـوان گفـت خـط به‌جامانـده از ایـن ترکیـب دوتایـی بـر تصویـر قلـب نیـز حامـل مناسـبی اسـت بـرای مفهـوم دشـواری‌های مسـیر ایـن عشـق و موجـب غنی‌تـر شـدن تصویـر نهایـی شـده اسـت. در ادامـه، طـراح تصویـر نهایی را بـا پس‌زمینـه‌ای از رنگ خاکسـتری تیـره بـه روشـن کـه نشـان از جنـگ و تأثیـرش بـر فضـای داسـتان دارد، ارائـه می‌دهـد (مرحلـه تحویـل). چگونگـی ایجـاد پیشـامتن‌ها کـه هـم از حیـث تعـداد حداقـل هسـتند و هـم از حیـث مفهـوم موجـز و خلاصـه، همین‌طـور انتخـاب شـیوهٔ عکاسـی و اسـتفاده از عکـس گرفته‌شـده به‌صـورت خالـص بـا حداقـل ویرایـش جهـت ارائـه نهایـی اثـر کـه بـا یـک صفحه‌آرایـی سـاده و ایسـتا، همچنیـن کمتریـن، امـا گویاتریـن اطلاعـات نوشـتاری ممکـن، به‌عنـوان طـرح جلـد موردنظـر، همگـی حاکـی از تأکیـد و تمرکـز طـراح، در برقـراری ارتباطـی سـاده، شـفاف، موجـز و درعین‌حـال تأثیرگـذار و هوشـمندانه بـا مخاطـب دارد. بررسـی وجـوه مشـترک میـان داده‌هـای به‌دسـت‌آمده در اسـناد پیرامتنـی، فرامتنـی و پیش‌متنـی همچـون دنبـال کـردن طـرح جلدهـای موفقـی همچـون آثـار ممیـز، گلپایگانـی و غیـره، فعالیـت در انتشـارات دیـد و همـکاری بـا سـایر ناشـران کـه درمجمـوع رویکـردی فرهنگـی در طراحـی گرافیـک محسـوب می‌شـود، دنبـال کـردن آثـار کمینه‌گـرای طراحـان خارجـی چـون لـوش و لوکرنـک همگـی تأکیـدی بـر ایـن امـر اسـت کـه مجیـد عباسـی از زمـرهٔ طراحانـی اسـت کـه به‌صـورت حرفـه‌ای بـر طراحـی جلـد کالاهـای فرهنگـی ازجملـه کتـاب، مجلـه و سـی‌دی تمرکـز و در ایـن زمینـه تبحـر دارد. هم‌راسـتا بـا آن، او ضمـن مطالعـه و دنبـال کـردن آثـار طراحـان موفـق و تأثیرگـذار داخلـی و خارجـی، همـواره بـه تجربـه و ارائـهٔ شـیوه‌های شـخصی و منحصربه‌فـرد خـود می‌پـردازد. به‌وضـوح دیـده می‌شـود کـه طـراح در شـیوهٔ بیانـی آثـارش، بـه اسـتفاده از نشـانه‌ها و عناصـر بصـری سـاده و گویایـی معتقـد اسـت کـه در زندگـی و فرهنـگ مـردم ایـران به‌طـور روزمـره، به‌کـرات دیده‌شـده و به‌نوعـی در فرهنـگ، هویـت و حافظـهٔ بصـری مخاطـب جـای دارنـد. انتخـاب عکاسـی به‌عنـوان تکنیـک و شـیوهٔ اجرایـی او در دورهٔ شـکل‌گیری ایـن اثـر نیـز همسـو و تقویت‌کننـدهٔ ایـن سـبک و شـیوهٔ بیانـی اوسـت کـه درنهایـت امـر منتهـی بـه دریافتـی سـاده، سـریع و شـفاف از سـوی مخاطـب اثـر می‌گـردد.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف شناسایی اهمیت و جایگاه شیوهٔ خوانش تکوینی و قابلیت‌های آن، در خوانش آثار طراحی گرافیک ایران انجام شده است. مطالعهٔ مبانی نظری حوزه نقد تکوینی نشان می‌دهد که این شیوه از نقد برخلاف بسیاری از شاخه‌های نقد بر متن نهایی، قضاوت و ارزیابی آن تمرکز ندارد، بلکه رسالت اصلی آن واکاوی فرایند خلق و تمرکز بر چگونگی تولید اثر هنری و تخیل هنرمند است. در این راستا، نقد تکوینی می‌تواند در ماهیت خود کارکردهای دیگری همچون شناخت مؤلف، شناخت شیوه‌های تفکر و تخیل هنری، ایده‌پردازی، اسلوب و راه‌کارهای ارائه و اجرای اثر و همین‌طور اهداف آموزشی داشته باشد. در ادامه، این پژوهش با مطالعهٔ روند خلق یک اثر طراحی گرافیک و در نظر گرفتن مراحلی همچون مطالعه و تحقیق در خصوص صورت‌مسئله طراحی، تهیه دستورکار طراحی و دستورکار خلاقه، جهت تفهیم و انتقال بهتر صورت‌مسئله به طراح، بهره‌مندی از تفکر بصری و ایده‌پردازی در جهت حل مسئله و نیازهای طراحی، ظهور ایده‌های متعدد و مدیریت آن‌ها توسط طراح، گزینش مناسب‌ترین ایده و تکوین و اجرای آن تا رسیدن به ارائه طرح نهایی، می‌توان به اهمیت «روند و فرآیند» که در خلق یک اثر گرافیکی جریان دارد، آگاهی یافت. همچنین، طراحان گرافیک بسته به نوع سفارش، جهت در میان گذاشتن ایده‌ها و راه‌حل‌های طراحی با تیم طراحی و سفارش‌دهنده اغلب روند تصویری نوشتاری به‌عنوان پیشامتن در مسیر طراحی تولید می‌کنند. ازآنجایی‌که رسانه‌های مختلفی به‌عنوان حامل پیام، در حیطهٔ طراحی گرافیک ایفای نقش می‌کنند و همچنین اثر گرافیک، اغلب با گستردگی طیف و حجم مخاطب روبرو است و هنری اجتماعی محسوب می‌شود، بنابراین دانش‌ها و مهارت‌های طراح گرافیک، شرایط و اوضاع سیاسی و اجتماعی حاکم بر دوران زیست طراح، امری مهم و مؤثر در طراحی و تولید آثار گرافیکی است. با مقایسه روند و تطابق حجم و نوع مدارکی و شواهدی که طراح گرافیک در تمامی مراحل خلق اثر برجای می‌گذارد و همچنین سایر عوامل تأثیرگذار بر روند تولید و خلق اثر گرافیک می‌توان گفت قابلیت شکل‌گیری یک پروندهٔ تکوینی غنی برای اثر گرافیکی شامل کلیهٔ مدارک پیشامتنی، فرامتنی، پیرامتنی و پیش‌متنی وجود دارد. درنتیجه، قابلیت‌ها و کارکردهای نقد تکوینی همچون تمرکز بر فرایند و ارائهٔ درک بهتری از متن، شناخت مؤلف، خلاقیت و تخیل هنری او، شیوه‌ها و اسلوب‌های اجرا با مسیری که در طراحی اثر گرافیکی طی می‌شود، همخوانی و تناسبات لازم را دارد و نتایج مستخرج از رویکرد تکوینی می‌تواند موجب رشد کیفی جنبه‌های مختلف آثار آتی طراحی گرافیک گردد. همچنین شایان ذکر است درزمینهٔ آموزش طراحی گرافیک نیز این قابلیت وجود خواهد داشت که با آشکار شدن شیوه‌های طراحان توسط نقد تکوینی، امکان شکل‌گیری الگوهای آموزشی مؤثری برای هنرجویان و مخاطبین این حوزه فراهم گردد، چراکه یکی از مهم‌ترین قدم‌های طراحی گرافیک، تفکر بصری محسوب می‌شود که مرحله‌ای فرآیندی و روندمند است و تنها با پرداختن به طرح نهایی اثر گرافیکی که مرحلهٔ آخر کل فرایند است، نمی‌توان به این روند آگاهی یافت و شیوهٔ خوانش تکوینی، توانایی

بازسازی مرحلهٔ تفکر بصری و آموزش آن را امکان‌پذیر و تسهیل خواهد ساخت.

فهرست منابع

احمدی، بابک. (۱۳۷۵). ساختار و تأویل متن. ج۱. تهران: مرکز.
اسداللهی، شکرالله. (۱۳۸٦). «روش نقد تکوینی در ادبیات. فرهنگستان هنر. (شماره ۷)، ۹۲-٦۲.
افشارمهاجر، کامران. (۱۳۸۸). «تفکر بصری در کتاب‌های درسی دانشگاهی». نامه هنرهای تجسمی و کاربردی. (شماره ۳)، ۷۵-۸٦.
آیت‌اللهی، حبیب‌الله. (۱۳۸٤). شیوهٔ مختلف نقد هنر. تهران: سوره مهر.
ایو تادیه، ژان. (۱۳۷۸). نقد ادبی در قرن بیستم. ترجمه مهشید نونهالی. تهران: نیلوفر.
باغبان‌ماهر، سجاد. (۱۳۸٦). «نقد تکوینی اثری از نگارگری معاصر ایران». فرهنگستان هنر. (شماره۷)، ۱۵۱-۱۳٦.
بیدختی، محمدعلی. (۱۳۸۹). «نقد تکوینی در شناخت و تحلیل عکاسی ایران». پایان‌نامه دکتری. تهران: دانشگاه تربیت مدرس.
شریفی‌مهرجردی، علی‌اکبر، و حسنعلی برومند. (۱۳۹۱). «رویکرد به نقاشی دیواری مسجد جامع خرمشهر به شیوهٔ تکوینی». نامه هنرهای تجسمی و کاربردی. (شماره ۹)، ۵۲-۳۷.
عباسی، مجید. (۱۳۸٤). راهیان و راویان. تهران: دید.
فورست، لیلیان. (۱۳۸۷). رمانتیسم. ترجمه مسعود جعفری. تهران: مرکز.
کارول، نوئل. (۱۳۹۳). درباره نقد. ترجمه صالح طباطبایی. تهران: نشر نی.
کنگرانی، منیژه. (۱۳۸٦). «نقد تکوینی گرنیکا». فرهنگستان هنر. (شماره ۷)، ۱۳۵-۱۱۵.
لاپتن، الن. (۱۳۹٤). تفکر طراحی گرافیک: آن‌سوی طوفان مغزی. ترجمه نازیلا محمدقلی‌زاده. تهران: فرهنگسرای میردشتی.
لازیو، پل. (۱۳۹٦). تفکر ترسیمی برای معماران و طراحان. ترجمه سعید آقایی. تهران: پرهام نقش.
لاوسون، برایان. (۱۳۹۵). طراحان چگونه می‌اندیشند: ابهام‌زدایی از فرآیند طراحی. ترجمه حمید ندیمی. تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
مکاریک، ایدناریما. (۱۳۹۳). دانش‌نامهٔ نظریه‌های ادبی معاصر. ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی. تهران: آگه.
مگز، فیلیپ. (۱۳۸٦). تاریخ طراحی گرافیک. ترجمه ناهید اعظم فراست و غلامحسین فتح‌الله نوری. تهران: سمت.
نامورمطلق، بهمن، و شکرالله اسداللهی تجرق. (۱۳۸۸). نقد تکوینی در هنر و ادبیات. تهران: علمی فرهنگی.
نامورمطلق، بهمن. (۱۳۸٦). «ترامتنیت مطالعه روابط یک متن با دیگر متن‌ها». پژوهش‌نامه علوم انسانی دانشگاه شهید بهشتی. (شماره ٥٦)، ۹۸-۸۳.
نبت، آ، و ر. اگلش. (۱۳۸٦). «زیبایی‌شناسی پویا و تعاملی: تسهیل مشارکت احساسی عاطفی مخاطب در فرآیند طراحی خلاقه». ترجمه روبرت صافاریان. حرفه هنرمند. (شماره ۱۹)، ۳۳-۳۰.
نخجیری، هدی. (۱۳۹٤). «نقد تکوینی نقاشی معاصر ایرانی: مورد مطالعاتی اثر گلایه از رضا

رینــه‌ای». پایان‌نامــه کارشناسی‌ارشــد. تهــران: دانشــگاه پیــام نــور مرکــز شــرق.
ورامینی، نیما. (۱۳۹۲). تفکر خلاق در گرافیک. تهران: هنر نو.
Arnheim, Rudolf. (1969). *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press.
Biasi, Pierre-Marc de. (2000). *La génétique des textes*. Paris: Nathan.
Brown, Tim (2008). "Design Thinking, Harvard Business Review", www.hbr.org, June, 84-92.
Buzan, Tony. (1996). *How to Use Radiant Thinking to Maximize Your Brain Uptopped Potential*. New York: Plume.
Cross, Nigel. (2007). "Forty Years of Design Research". *Design Studies*. (vol 28), 1-4.
Dan, Roam. (2008). The Back of the Napkin. USA: Penguin Group.
Deppman, Jed, and et al.(2004). *Genetic Criticism: Texts and Avant-Textes, Philadelphia: University of Pensilvania Press*. Massachusetts: Harvard University Press.
Owen, C. (2007). "Design Thinking: Notes on Its Nature and Use". *Design Research Quarterly*. (vol 1), 16-27.
https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond

پی‌نوشت‌ها:

۱. Noel Carroll
۲. Genetic Criticism
۳. در کلیــهٔ مباحــث ایــن مقالــه «طراحــی» به‌عنــوان ترجمــه واژهٔ دیزایــن بــا مفهــوم طرح‌ریــزی و ســاماندهی رفــع مســئله در نظــر گرفتــه شــده اســت.
٤. Design Thinking
٥. Visual Thinking
٦. Jean-Yves Tadie
۷. La Critique littéraire au XXe siècle (Literary criticism in the ۲۰th century)
۸. Romanticism Movement
۹. Jed Deppman, Danial Ferre and Micheal Gorden
۱۰. Irena Rima Makaryk
۱۱. Encyclopedia of Contemporary Literary Theory
۱۲. Louis Hay
۱۳. Heinrich Heine
۱٤. ITEM: Institue for Modern Text and Manuscripts
۱٥. Arts et Sciences: Les Archives dela creation
۱٦. Guernica
۱۷. Nigel Cross
۱۸. Ellen Lapten
۱۹. Tony Buzan
۲۰. Bryan Lawson
۲۱. Design Drawing
۲۲. Das Brot der frühen Jahre
۲۳. Heinrich Boll
۲٤. Edgar Allan Poe
۲٥. La Philosophie de la Composition

۲۶. Lilian R. Furst
۲۷. G. Lanson
۲۸. Paul et Virginie
۲۹. Saint-Pierre de Bernard
۳۰. G. Rudler
۳۱. Pierre Audiat
۳۲. Jacques Scerer
۳۳. Mallarme
۳۴. Le livre
۳۵. Paul Valery
۳۶. Claud Levi-Strauss
۳۷. Jean Bellemin-Noel
۳۸. le texte et l’avant-texte: Les Bronuillons d’un poeme de Milosz
۳۹. Intertextuality
۴۰. Julia Kristeva
۴۱. Gerard Genette
۴۲. Pretext
۴۳. Para text
۴۴. Meta Text
۴۵. Hyper Text
۴۶. Almuth Gresillon
۴۷. Phillip B. Meggs
۴۸. Tim Brown
۴۹. British Design Council
۵۰. Double Diamoond
۵۱. Discovver
۵۲. Define
۵۳. Dan Roam
۵۴. Design Brief
۵۵. Creative Brief

۵۶. اطلاعات این بخش طی مصاحبه‌ای که با طراح اثر، مجید عباسی و همچنین یادداشت‌های گردآوری‌شده در کتاب راویان و راهیان، تنظیم گردیده است.

۵۷. Frank Pavlov
۵۸. Uwe Loech
۵۹. Anthon Beeke
۶۰. Ben Bos
۶۱. Alain Le Quernec
۶۲. Minimal