

Received: 2022/01/15

Accepted: 2022/04/16

Study Interaction of Positive and Negative Space in Noma bar's Works based on Figure and Ground principle in Gestalt theory

Zeinab Saedzade, Faculty member of non-profit higher education institutions Sepehr, Isfahan, Iran

Soodabeh Salehi, Associate professor, Department of Graphic, School of Visual Arts, Iran University of Art, Tehran, Iran

Abstract

The content of high visual volume in front of humans makes paying attention to information to convey messages become one of the main problems of graphic designers. One of the solutions that designers face in order to create creativity and attract the audience's attention is to use games and create the Interaction between positive and negative spaces in design. In fact, in these works, the use of creativity and efficiency from a negative space is discussed, which in addition to turning it into a positive form and creating proper coordination between positive and negative spaces, Trying to use principled negative space in presenting concepts.

Therefore, the purpose of this study was to determine how to use the interaction of positive and negative spaces by identifying the main principles of Gestalt theory and the law of role and context and its impact on visual perception. This research is applied in terms of purpose and qualitative and case study in terms of research method. The sample population of this research was the posters designed by the contemporary designer Noma Bar, which were purposefully selected. The study tools were observations and tables designed by researchers. In the present study, after in-depth observation of 38 prototypes, they were visually described and then the descriptions were coded. Then, by developing a sample evaluation table based on a review of Gestalt laws and reaching the results of coding, 14 samples were selected and discussed in the main part of the research from the perspective of the relationship between figure and ground. Also, the volume of prototypes in this section is sufficiently determined; This means that whenever the results of the sample analysis are repeated, further examination of the samples is avoided.

In the composition of visual works in general and consequently in the composition of posters in particular, it is expected that the image surface will always be divided into two independent parts, namely positive space and negative space or figure and ground, but the results This study indicates that in the studied samples, the positive and negative space in Noma Bar posters usually have a two-way function; In designing his posters, Noma bar has avoided creating a 100% distinction between these two spaces as much as possible and has always tried to create a close and inseparable connection between them in his works so that through this technique he can present his concepts with a new visual and creative perspective; So that either all the space around the positive figure or part of this space has become a new figure that despite the borderless connection to the background, they present themselves as a figure or the positive space. In fact, this positive use of the background negative space of the work has been done so well that in some cases, the shape created in the poster background is more in line with the rules of a shape in the theory of figure and Gestalt ground than and the positive space They mostly engage the audience.

Keywords: Poster Design, Gestalt Theory, Positive Space, Negative Space, Noma Bar's Posters.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۷/۱۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۱۲/۲۱

زینب سعیدزاده^۱، سودابه صالحی^۲

مطالعه تعامل فضای مثبت و منفی در آثار نوما بار* با تکیه بر نظریه شکل و زمینه‌ی گشتالت

چکیده

امروزه حجم بالای اطلاعات بصری موجب شده است تا جلب توجه مخاطب برای انتقال پیام دشوار شود و این مورد به یکی از دغدغه‌های اصلی طراحان تبدیل گردد. یکی از راه‌حل‌های مؤثر که برای ایجاد خلاقیت و جلب توجه مخاطب پیش روی طراحان قرار دارد، استفاده از بازی و تعامل میان فضاهای مثبت و منفی اثر است. استفاده هم‌زمان از فضای مثبت و منفی تصویر ویژگی‌ایست که در این پژوهش در پوستره‌های طراح گرافیک معاصر، نوما بار بررسی شده است. هدف پژوهش حاضر، تعیین نحوه‌ی استفاده از تعامل فضاهای مثبت و منفی با تکیه بر نظریه گشتالت در طراحی پوستر بوده است.

این پژوهش از منظر هدف کاربردی و از نظر روش کیفی است؛ بدین معنا که تمام عناصر بصری موجود در نمونه‌های مورد بررسی با توجه به نظریه گشتالت و جداول طراحی شده توسط پژوهشگران مورد مشاهده، تحلیل و توصیف کیفی قرار گرفته‌اند. جامعه‌ی نمونه‌ی این پژوهش پوستره‌های طراحی شده توسط نوما بار بوده که به صورت هدفمند انتخاب شده‌اند. پس از مشاهده‌ی عمیق ۳۸ نمونه، توصیف بصری آنها، کدگذاری توصیف‌ها و توسعه‌ی جدول ارزیابی این نمونه‌ها بر اساس مرور قوانین گشتالت و به دست آمدن نتایج کدگذاری‌ها، ۱۴ نمونه که تطابق بیش‌تری با موضوع مورد بحث داشته‌اند انتخاب شده و از منظر رابطه‌ی شکل و زمینه بحث شده‌اند. نتایج پژوهش حاکی از آن است که در نمونه‌های مورد بررسی، فضای مثبت و منفی در پوستره‌های نوما بار معمولاً کارکردی دوجانبه دارند؛ به‌طوری که یا تمام فضای اطراف نقش مثبت و یا قسمتی از این فضا تبدیل به نقش جدیدی شده‌اند که با وجود اتصال بدون مرز به زمینه، خود را به عنوان نقش یا همان فضای مثبت جلوه می‌دهند. در واقع، این استفاده مثبت از فضای منفی زمینه‌ی اثر تا به حدی خوب انجام پذیرفته است که در برخی موارد، شکل ایجاد شده در زمینه‌ی پوستر به نسبت فضای مثبت، تطابق بیش‌تری با قوانین نقش بودن یک شکل در نظریه‌ی شکل و زمینه‌ی گشتالت داشته و حتی بیش‌تر چشم مخاطب را درگیر خود می‌کند.

کلید واژه‌ها: طراحی پوستر، نظریه‌ی گشتالت، فضای مثبت، فضای منفی، پوستره‌های نوما بار

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد ارتباط تصویری زینب سعیدزاده، با عنوان ایده‌های خلاق در طراحی پوستر با استفاده از تعامل فضای مثبت و منفی: مطالعه موردی پوستره‌های نوما بار به راهنمایی دکتر سودابه صالحی است.

^۱ استادیار، گروه آموزشی ارتباط تصویری، موسسه آموزش عالی سپهر، اصفهان، ایران

Email: zeinabsaidzade@yahoo.com

^۲ دانشیار، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران

مقدمه

در طول تاریخ طراحی گرافیک، طراحان برای تأثیرگذاری هر چه بیش‌تر همواره به دنبال کشف راه‌حل‌های مناسب برای ارائه‌ی خلاقانه و جذاب آثار خود به مخاطبان بوده‌اند. امروزه، با رشد کمی رسانه‌های اجتماعی و حجم بالای اطلاعات بصری، عرضه‌ی آثار ارتباطی متفاوت، خلاق و دارای جذابیت برای دیده و مطرح شدن، بسیار دشوار شده است. از این رو، مطالعه و ارزیابی راه‌کارهای مورد استفاده‌ی طراحان گرافیک می‌تواند به دیگر طراحان برای یافتن راه‌حل‌های موثر یاری رساند. یکی از راه‌حل‌های متنوعی که برای ایجاد فضای بصری مناسب و خلاق پیش روی طراحان قرار دارد، استفاده از بازی و تعامل میان فضاهای مثبت و منفی است.

در یک اثر تجسمی، فضای منفی یا زمینه، فضای مثبت را قابل رویت کرده و به آن ارزش می‌بخشد. فضای منفی حتی می‌تواند بسیار کارآمدتر از یک زمینه‌ی صرف عمل کند؛ به طوری که استفاده‌ی خلاقانه و هم‌زمان از فضای مثبت و منفی را در آثار طراحان بزرگی همچون موریس اش^{۱۳} و شیگو فوکودا^{۱۴} می‌توان مشاهده کرد. در سال‌های اخیر، یکی از طراحانی که از این ترفند به خوبی در آثارش بهره گرفته، نوما بار است. نوما بار از هنرمندان معاصر است که آثار و به‌خصوص پوستره‌های طراحی شده توسط او در این زمینه چشم‌گیر بوده و بررسی آنها از این منظر می‌تواند به طراحان علاقه‌مند به این حوزه یاری رساند. با این مقدمه، هدف اصلی از پژوهش حاضر تعیین نحوه‌ی تعامل فضاهای مثبت و منفی در طراحی پوستر به‌طور عام و پوستره‌های نوما بار به‌طور خاص بوده است. سوال اصلی پژوهش پیش‌رو این بوده که چگونه می‌توان از تعامل فضای مثبت‌تصص و منفی در طراحی خلاق پوستر استفاده کرد؟ در این راستا، ضمن معرفی قانون شکل و زمینه در نظریه‌ی گشتالت و تأثیر آن در ادراک بصری تلاش شده تا چگونگی به‌کارگیری این قانون و ارتباط فضاهای مثبت و منفی در پوستره‌های نوما بار مطالعه و بررسی شود.

روش پژوهش

پژوهشی که گزارش بخشی از آن در قالب این نوشتار عرضه می‌شود، از منظر هدف کاربردی و از نظر داده از نوع کیفی بوده است. جامعه‌ی نمونه‌ی این پژوهش ۳۸ پوستر توسط نوما بار طراحی شده که در چهار گروه مشخص بر اساس سفارش‌دهنده‌ی آثار دسته‌بندی گشته‌اند و شامل پوستره‌های طراحی شده برای شرکت آی‌بی‌ام^{۱۵}، شرکت کوکاکولا، شبکه‌ی تلویزیونی آی‌تی‌وی وان^{۱۶} و پوستره‌های فیلم می‌شدند. (جدول ۱) نمونه‌های مورد مطالعه از طریق منابع الکترونیکی به‌خصوص وب‌سایت‌های معتبر طراحی گرافیک، وب‌سایت شخصی هنرمند و صفحات شخصی او در شبکه‌های مجازی به صورت هدفمند^{۱۷} انتخاب شده‌اند. در واقع، نمونه‌هایی در تحقیق بررسی شده‌اند که در آنها به‌طور هم‌زمان و کاربردی از دو فضای مثبت و منفی استفاده شده است. اطلاعات زمینه‌ای پژوهش نیز از طریق مراجعه به منابع الکترونیکی و اسناد و مقالات مکتوب گرد آورده شده‌اند. ابزار اولیه برای بررسی نمونه‌های به دست آمده، مشاهده^{۱۸} بوده، بدین معنا که پس از مشاهده‌ی عمیق نمونه‌ها، آنها توصیف شده‌اند و متن‌های نوشتاری به دست آمده، کدگذاری گردیده‌اند. از میان کدهای به دست آمده، آنهایی که در راستای اهداف اصلی این پژوهش بودند، انتخاب گردیده و درون یک جدول مرتب شدند. از این جدول، به عنوان ابزاری برای تجزیه و تحلیل بصری کل نمونه‌ها و انتخاب نمونه‌های اصلی و نهایی هم‌راستا با موضوع پژوهش حاضر استفاده شده است (جدول ۲). سپس در راستای ساخت یک ابزار برای بررسی فضای مثبت و منفی در نمونه‌ها، سعی شده تا ویژگی‌هایی که در چگونگی تشخیص نقش از زمینه موثر بودند، نیز دسته‌بندی شوند و از آنها برای ارزیابی چگونگی تعامل فضای مثبت و منفی پوستره‌های نوما بار، استفاده گردد (جدول ۳ تا ۶). جدول نهایی مبنای بررسی ۱۴ نمونه‌ای قرار گرفته

که گزارش آن در این نوشتار ارائه می شود. گفتنی است که حجم نمونه ها در این بخش به صورت کفایی تعیین شده، بدین معنا که وقتی نتایج حاصل از تحلیل نمونه ها به تکرار رسیده، بررسی نمونه های بیش تر متوقف شده است.

جدول ۱: گروه بندی اولیه نمونه های جامعه هدف و کدهای مربوط به هر گروه

سفرارش دهنده ها کدها	شرکت آی بی ام	شبکه ی آی تی وی وان	پوسترهای فیلم	شرکت کوکاکولا	جمع کل
کد مورد نظر	A	B	C	D	-
تعداد نمونه ها	۲۲	۶	۶	۴	۳۸

منبع: نگارندگان

جدول ۲: نتایج بررسی بصری کل نمونه های اولیه

موارد مورد بررسی	نتایج و توضیحات
نوع کادر	همه ۳۸ مورد کادر عمودی داشته اند.
قرینگی یا نبود قرینگی ترکیب بندی	۲۹ مورد قرینه / ۹ مورد نبود قرینگی.
موقعیت عناصر بصری در کادر	۲۴ مورد وسط کادر / ۶ مورد محدوده پایین کادر / ۵ مورد محدود راست کادر / ۲ مورد سمت چپ کادر / ۱ مورد محدود بالای کادر.
تعداد رنگ در تصاویر	۱۵ مورد دو رنگ / ۱۸ مورد سه رنگ / ۳ مورد چهار رنگ / ۱ مورد پنج رنگ / ۱ مورد ۶ رنگ.
رنگ غالب در تصاویر	مشکی ۱۶ مورد / آبی ۸ مورد / قرمز ۴ مورد / بنفش ۴ مورد / زرد ۲ مورد / کرم، سرمه ای، نارنجی و خاکستری هر کدام ۱ مورد.
وجود بافت	۳۶ مورد بدون بافت / ۲ مورد دارای بافت.
وجود سطح دوبعدی یا سه بعدی در تصویر	همه ۳۸ مورد ساختار دو بعدی داشتند.
وجود عناصر مشترک بین دو تصویر	در ۲۱ مورد عناصر مشترک بین دو تصویر وجود دارد و در ۱۷ مورد وجود ندارد.
اتصال تصویر دوم به زمینه	۲۸ مورد تصویر متصل به زمینه دارد و ۱۰ مورد این ویژگی را ندارند.

منبع: نگارندگان

پیشینه ی تحقیق

مرور پژوهش های مرتبط با موضوع پژوهش حاضر روشن می کند که بحث نظریه ی گشتالت و فضای مثبت و منفی تاکنون از جنبه های گوناگونی بررسی شده است. مثلاً، رضازاده (۱۳۸۷)، افشارمهajer (۱۳۸۸)، رمضانی و روشن فکر (۱۳۹۱) و غلامی رستم و دیگران (۱۳۹۴) به بررسی کلی نظریه گشتالت و کارکرد آن در زمینه هنر، طراحی و معماری پرداخته اند. رضازاده (۱۳۸۷) در مقاله ای با عنوان کاربرد نظریه گشتالت در هنر

و طراحی در قالب یک تحقیق مروری نحوه‌ی شکل‌گیری و کاربرد نظریات مختلف گشتالت در هنر را به‌طور کلی توضیح داده‌است. افشارمه‌اجر (۱۳۸۸) در مقاله‌ای با عنوان کاربرد نظریه ادراک دیداری گشتالت در صفحه‌آرایی کتاب‌های درسی به بررسی چگونگی تاثیرگذاری این اصول بر طراحی و صفحه‌آرایی کتاب‌های درسی پرداخته‌اند. هم‌چنین، رمضانی و روشن‌فکر (۱۳۹۱) در کتاب چرا؟ چگونه؟ طراحی گرافیک با رویکرد گشتالتی به تبیین خلاصه‌ای از چگونگی درک کل‌نگر و روانشناسی ادراک بصری گشتالت و نشان دادن روابط ساختاری در آثار هنری، در جهت فهم کلی آنها پرداخته‌اند. غلامی‌رستم و دیگران (۱۳۹۴) نیز در مقاله خود با عنوان گشتالت در طراحی باغ ایرانی به بررسی چستی نظریه‌ی گشتالت و معیارهای حاصل از آن در تحلیل پلان باغ‌های تاریخی ایران پرداخته‌اند.

هم‌چنین، جمالی و مراثی (۱۳۹۰) و بیدی (۱۳۹۰) بیش‌تر از منظر بعد معنوی و یا فلسفی به رابطه‌ی فضای مثبت و منفی و تاثیر آن در هنر و دیزاین پرداخته‌اند. جمالی و مراثی (۱۳۹۰) در مقاله خود میزان فضای منفی موجود در تزئینات معماری اسلامی دوره صفویه را با نمونه مشابه آن در دوره‌ی قاجار مقایسه کرده و فضای منفی را فضایی متعالی در تزئینات معماری اصیل ایرانی دوره صفویه معرفی می‌کنند که در دوره قاجار با وجود تاثیرات هنر غربی در این‌گونه آثار کم‌رنگ شده‌است. در این رابطه، بیدی (۱۳۹۰) نیز در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد خود در روند یک پژوهش توصیفی-تحلیلی به کاربست نظریه‌ی بین و یانگ به عنوان یکی از نافذترین اصول چارچوب فلسفی خاور دور نظر داشته و به جست‌وجوی مشخصه‌های کلیدی این نماد در مکاتب هنری غرب و تطبیق و تحلیل آنها پرداخته‌است.

مرور پیشینه‌ی پژوهش هم‌چنین حاکی از آن است که برخی از پژوهش‌ها به کاربرد فضای منفی و مثبت در شاخه‌های مختلف دیزاین نظر داشته‌اند. در این رابطه می‌توان به پایان‌نامه‌های کارشناسی ارشد ضرابی‌اصفهانی (۱۳۸۹) و کاظمی‌تبار امیرکلایی (۱۳۹۲) اشاره کرد. ضرابی‌اصفهانی (۱۳۸۹) ضمن بررسی کاربرد فضای منفی در شاخه‌های مختلف هنر و دیزاین از جمله معماری، مجسمه‌سازی و خوش‌نویسی، در نمونه‌اعلان‌های منتشر شده در دهه‌ی اخیر، نسبت فرم و فضا و تقسیمات فضایی را نیز مطالعه کرده‌است. هم‌چنین، کاظمی‌تبار امیرکلایی (۱۳۹۲) فضای مثبت و منفی، گرید و تناسبات در طراحی آرم‌های تصویری طراحی شده در دوره‌ی انقلاب اسلامی ایران را تحلیل کرده‌است.

گروهی دیگر از پژوهش‌های مرتبط با موضوع پژوهش حاضر به‌طور خاص به نقش فضای مثبت و منفی در طراحی پوستر پرداخته‌اند که از جمله‌ی آنان می‌توان به پژوهش سراج و رهبرنیا (۱۳۹۸) اشاره کرد. آنان در مقاله‌ای تحت عنوان پیام‌رسانی فضای منفی در پوستر به بررسی شکل‌های ایجاد شده با استفاده از خطای باصره در فضای منفی ۹ پوستر از دوسالانه جهانی پوستر تهران پرداخته‌اند.

با نگاهی اجمالی به پژوهش‌های انجام شده در زمینه‌ی نظریات گشتالت، فضای منفی و رابطه‌ی آنها با فرم در طراحی پوستر درمی‌یابیم که اگرچه در این زمینه تاکنون تحقیقات و پژوهش‌های فراوانی صورت گرفته، اما تاکنون چگونگی تعامل فضای مثبت و منفی در طراحی پوستر با استفاده از تطابق عناصر بصری آنها با قواعد شکل بودن یک طرح در نظریه‌ی شکل-زمینه‌ی گشتالت که مورد نظر این پژوهش بوده، بررسی نشده‌است. هم‌چنین باید اشاره کرد نمونه‌های مورد بررسی یعنی پوسترهای نوما بار نیز پیش‌تر مورد چنین تحلیلی واقع نشده‌اند.

نظریه‌ی گشتالت

به صورت طبیعی، در میدان دید ما اژه‌های مختلف با اشکال و ابعاد گوناگون حضور دارند. از دیرباز نحوه‌ی ادراک این اژه‌ها از زوایای مختلف مورد بحث و بررسی اندیشمندان بوده‌است. با ظهور روانشناسی گشتالت به عنوان نظریه‌ی ادراکی در آلمان در اوایل قرن بیستم، تجربه‌های روان‌شناختی، ناشی از عناصر حسی ولی

متفاوت از آنها محسوب شدند. در واقع، نظریه‌ی گشتالت با تاکید بر فرایند ادراکی، در مقابل دیدگاه‌های اجزانه‌ای قرار گرفت که از راه تجزیه‌ی اشیا به اجزا کوچک‌تر، به مطالعه‌ی محتویات ذهنی می‌پرداختند (پاکباز، ۱۳۸۷: ۴۵۴؛ Mather, 2006, 33-34).

گشتالت در زبان آلمانی به معنای انگاره^۶ و یا فرم^۷ است. در زبان فارسی نیز می‌توان آن را معادل مفاهیمی همچون مشاهده‌ی متراکم، کل، هیات، تمامیت و یا قالب دانست. اما باید به این نکته نیز توجه داشت که هیچ یک از مفاهیم ذکر شده نمی‌توانند به تنهایی معنای کاملی برای واژه‌ی گشتالت باشند. شاید به همین دلیل گسترده بودن مفهوم گشتالت است که هیچ ترجمه‌ی مستقیمی از این لغت در زبان‌های مختلف صورت نگرفته است. به طور کلی، در زبان انگلیسی معنی لغوی گشتالت به شکل‌بندی یا کل سازمان یافته اشاره دارد (برونو، ۱۳۸۶؛ شاپوریان، ۱۳۸۶: ۱۷۲؛ عابدی، ۱۳۹۱: ۱۸۵).

به دلیل ارتباط نزدیک قوانین گشتالت با ادراک فضای بصری، حدود یک دهه بعد از ظهور اولیه‌ی نظریه‌ی گشتالت در روانشناسی، تأثیرات این نظریه به دنیای هنر نیز وارد شد و بسیاری از هنرمندان و طراحان بزرگ اوایل قرن بیستم، همچون واسیلی کاندینسکی^۸، پل کله^۹ و جوزف آلبرز^{۱۰} آشکارا در آثار خود از این نظریه استفاده کردند (Behrens, 2004). مدتی بعد با حضور پی‌درپی روانشناسان گشتالت در باهاوس و ارائه‌ی سخنرانی‌های متنوع در ارتباط با نظریه‌ی ادراک بصری گشتالت، تأثیرات این نظریه در دیدگاه‌های دیگر هنرمندان نیز نهادینه شد (King and Wertheimer, 2009, 157). کافکا^{۱۱} و آرنه‌ایم^{۱۲} از جمله افرادی بودند که در راستای مسائل مربوط به ارتباط هنر و قوانین روانشناسی گشتالت فعالیت کرده و آنها را به هنرمندان دیگر معرفی نمودند (Behrens, 2004).

فضای مثبت و منفی

یکی از مباحثی که در نظریه‌ی گشتالت مطرح است، روابط متقابل شکل (فضا یا فرم مثبت) و زمینه‌ی آن (فضای منفی) است. چشم ما معمولاً برای به دست آوردن درک درست از ساختمان فضایی در یک محدوده‌ی بصری، فضا را در دو گروه متضاد مثبت و منفی سازماندهی می‌کند. فضای مثبت چیزی است که فرم منفی را احاطه می‌کند و فضای منفی به فضای خالی اطراف فرم مثبت اطلاق می‌شود و باید دانست که اشکال و عناصر مثبت بدون وجود زمینه متضاد نمی‌توانند وجود داشته باشند (Wong, 1993, 127؛ جعفرنیا، ۱۳۸۶: ۶۴-۶۵). فرم معمولاً به عنوان فضای اشغال شده درک می‌شود، ولی در عین حال می‌تواند به عنوان فضای خالی محصور با فضای اشغال شده نیز در نظر گرفته شود. در حالت اول، فرم مثبت بوده و در حالت دوم، به عنوان فرم منفی شناخته می‌شود. به عبارتی، هر چیزی را که می‌بینیم، یا عنصری اصلی (نقش^{۱۴}) است و یا عاملی فرعی که به آن فضای منفی یا زمینه^{۱۵} نیز گفته می‌شود (Turnbull, 2011؛ and Phillips, 2008, 85؛ لپتون، ۱۳۹۱: ۶۵). فضای منفی، فضای خالی و محصور در میان عناصر موجود در آثار معماری، مجسمه‌سازی، نقاشی، طراحی گرافیک را شامل می‌شود که نقش مهمی در شکل‌گیری ترکیب‌بندی آنها دارد. فضای منفی به مشخص‌تر کردن و شکل دادن به فضاهای مثبت تصویر و هم‌چنین، به تعریف بهتر محتوایی که در بخش مثبت اثر وجود دارد، کمک می‌کند. فضای منفی در هنرهای بصری را گاهی فضای سفید نیز می‌نامند (لوسی‌اسمیت، Turnbull, 2011: 1380).

رابطه نقش و زمینه در نظریه‌ی گشتالت

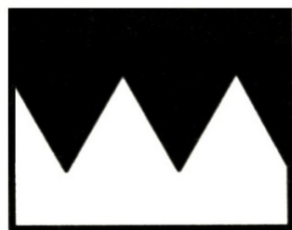
گاهی تشخیص نقش از زمینه دشوار است، در این حالت ما با ابهام در فضا روبه‌رو هستیم (Wong, 1993, 131). شرایط ویژه‌ای در یک تصویر باعث می‌شود تا یک شکل نسبت به دیگر فضاهای تصویر حکم نقش

را در زمینه دارا گردد. طبق نظریات ادگار روبین، به طور کلی فضاهایی که از نظر ظاهری، همگن، همگام و نزدیک به هم به نظر می‌رسند، به محرک همسانی برای اجزای شبکه چشم تبدیل می‌شوند. این تحریکات به غشاء مغز ارسال می‌گردد و باعث می‌شود آن قسمت از تصویر به عنوان یک کلیت مستقل دیده شود. در نتیجه، فضاهایی که شبکه‌ی چشم را به طور یکسان تحریک می‌کنند و شبکه، اطلاعات آنها را به مغز ارسال می‌نماید، به صورت یک واحد فیگوراتیو دیده شده و حکم نقش پیدا می‌کنند؛ به استثنای مواردی که همه‌ی قسمت‌های تصویر به یک اندازه اجزای شبکه را تحریک می‌نمایند، هم چون نماد بین و یانگ در فرهنگ چین (تصویر ۱) که در آن، هر دو قسمت تصویر به طور هم زمان می‌توانند نقش یا زمینه باشند (آرنابولد و گاربانیاتی، ۱۳۸۰: ۷۸-۷۹).

همواره در فضای بصری، تشخیص و تفکیک نقش و زمینه با مشکلاتی هم‌راه بوده است. به اعتقاد آرنه‌ایم (۱۳۸۹: ۲۸۹-۲۸۸) اصطلاحات نقش و زمینه تنها تا جایی مفید هستند که ما با اشکالی واضح، فرو بسته و با خطوط مرزی مشخص روبه‌رو می‌شویم و شکل در فضایی به نسبت تهی و باز قرار دارد؛ اما شرایط بصری به ندرت تا این حد ساده است. باید در نظر داشت که حتی در ساده‌ترین حالت، بیش از یک عامل تعیین‌کننده برای مشخص کردن جایگاه نقش و زمینه وجود دارد و ادراک بصری انسان حاصل تاثیر مجموع این عوامل است. به همین سبب، محققان همواره برای آسان‌تر شدن تشخیص نقش از زمینه به دنبال راه‌حل‌هایی بوده‌اند و برای این مهم ویژگی‌هایی را در نظر گرفته‌اند که آنها را می‌توان چنین جمع‌بندی کرد:

۱. نقش همواره محدود و دارای حد و مرز است؛ در حالی که زمینه نامحدود است. روبین مطرح می‌کند که سطح محصور شده معمولاً به صورت شکل دیده می‌شود و سطح محصورکننده که حد آن مشخص نیست، زمینه را می‌سازد. اما باید به این موضوع توجه داشت که حتی با در نظر گرفتن این مهم، گاهی با توجه به نوع دید ما نسبت به محیط این روابط قابل تغییر هستند (آرنه‌ایم، ۱۳۸۹: ۲۸۳).
۲. معمولاً نقش دارای اجزاست، ولی زمینه فاقد اجزاست یا دارای اجزاییست که چنان در هم مستحیل شده‌اند که توجه نمی‌شوند.
۳. «نقش چون دارای اجزاست یک گشتالت یا کلیت است، ولی زمینه گشتالت ندارد» (شاپوریان، ۱۳۸۶: ۹۶-۹۷).
۴. عموماً نقش نسبت به زمینه برجسته‌تر است.
۵. نقش از زمینه کوچک‌تر است. به اعتقاد روبین، فضاهایی که در نسبت کوچک‌ترند، معمولاً در هیبت شکل بر ما ظاهر می‌شوند.
۶. زمینه همواره در پشت نقش قرار دارد و نقش جلوتر از آن قرار می‌گیرد.
۷. هر جسم و یا شی متحرک در زمینه‌ی ثابت، حکم نقش را دارد (شاپوریان، ۱۳۸۶: ۹۶-۹۷). (آرنه‌ایم، ۱۳۸۹: ۲۸۷) به نقل از جیمز جی گیبسون^{۱۸} مطرح می‌کند که تحرک نسبی هم می‌تواند ما را در روشن شدن این که کدام فضا نقش است و کدام قسمت زمینه، یاری رساند.
۸. بخش زیرین معمولاً شکل دیده می‌شود. روبین در فصلی از کتاب خود با عنوان قواعد حاکم بر شکل‌نمایی یک سطح می‌نویسد: "اگر حوزه بصری ما از دو بخش که از جهت افقی تفکیک شده، تشکیل شده باشد (تصویر ۲)، معمولاً بخش تحتانی به صورت شکل جلوه‌گر می‌شود". باید توجه داشت که چه بخش پایین تصویر تیره و چه روشن باشد، قاعده‌ی روبین مبنی بر شکل بودن تصویر تحتانی به قوت خود باقی می‌ماند (آرنه‌ایم، ۱۳۸۹: ۲۸۵).
۹. قسمت‌های قرینه‌ی تصویر معمولاً گرایش بیش‌تری به فیگور شدن دارند (تصویر ۳). در واقع، تقارن یک فضا آن را مستعد دیده شدن به صورت نقش می‌نماید (آرنابولد و گاربانیاتی، ۱۳۸۰: ۸۱؛ آرنه‌ایم، ۱۳۸۹: ۲۸۵).

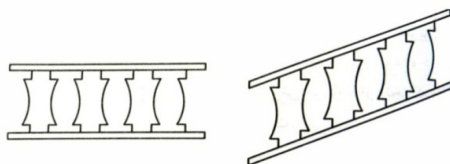
۱۰. اگر در رابطه با نقش و زمینه، با عامل رنگ روبه‌رو باشیم، می‌توان گفت رنگ‌های گرم نسبت به رنگ‌های سرد قابلیت بیش‌تری برای نقش شدن دارند.



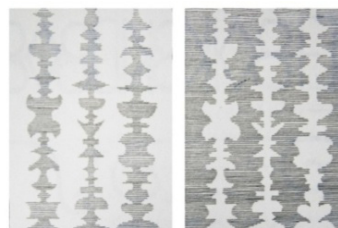
تصویر ۲: عامل نقش بودن بخش تحتانی (آرنهایم، ۱۳۸۹: ۲۸۵)



تصویر ۱: بین و یانگ (آکادمی طوسی، بدون تاریخ)



تصویر ۴: عامل محدب و مقعر (آرنهایم، ۱۳۸۹: ۲۸۵)



تصویر ۳: عامل قرینگی (آرنابولدی و گاربانیاتی، ۱۳۸۰: ۸۱)

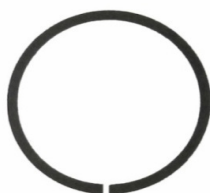
۱۱. اصولاً شکل‌های محدب بیش‌تر از شکل‌های مقعر خود را به صورت نقش به نمایش درمی‌آورند (تصویر ۴). اما در این قاعده استثنا نیز وجود دارد. مثلاً، همان‌طور که در قسمت سمت راست تصویر ۴ مشاهده می‌شود، زمانی که فضای مقعر نسبت به فضای محدب از تقارن و سادگی بیش‌تری برخوردار باشد، شکل دیده می‌شود (آرنهایم، ۱۳۸۹: ۲۸۵).

۱۲. فرم‌های بسته نسبت به فضاهای باز، بیش‌تر نقش محسوب می‌شوند (تصویر ۵). گفتنی است که طبق قانون بسته‌شدن یا تکمیل گشتالت، چشم انسان به نوعی با تکمیل اطلاعات ظاهری می‌تواند یک فضای باز را نیز فرم محسوب کند؛ مثلاً، یک خط منحنی نزدیک به فرم دایره را با بستن شکستگی به صورت یک دایره کامل ادراک می‌کند (تصویر ۶).

۱۳. سطوح ساده‌تر معمولاً به صورت نقش نمایان می‌شوند.

۱۴. سطوح متراکم‌تر معمولاً به عنوان نقش فهمیده می‌شوند و سطوح کم‌تراکم زمینه.

۱۵. سطوح دارای بافت یا رنگ نسبت به سطوح خالی بیش‌تر به صورت نقش دیده می‌شوند (گارت، ۱۳۸۱: ۸۶).



تصویر ۲: عامل نقش بودن بخش تحتانی (آرنهایم، ۱۳۸۹: ۲۸۵)



تصویر ۱: بین و یانگ (آکادمی طوسی، بدون تاریخ)

در طول تاریخ هنر، ابهام در فضا و مشکل در تشخیص نقش و زمینه به عنوان ابزار ایجاد خلاقیت در اثر، دست‌مایه‌ی هنرمندان و طراحان قرار گرفته است. در ادامه، نحوه‌ی استفاده از این ترفند در آثار پوستر نوما بار بحث می‌شود.

تعامل فضای مثبت و منفی در آثار نوما بار

نوما بار، طراح گرافیک، تصویرساز، هنرمند پرکار و خلاق معاصر است که تا کنون آثار متنوعی از او شامل طراحی جلد مجله، تصویرسازی برای نشریات، طراحی پوستر و غیره به چاپ رسیده است. هم چنین، بارها نمایشگاه های انفرادی متنوعی از آثار او در لندن، پاریس و نیویورک برپا شده است (No date^{۱۹} Dutch Uncle). او با استفاده از تکنیک خاص خود در استفاده ی هم زمان و تعاملی از فضای مثبت و منفی، برای شماره های متعدد مجلات معتبری همچون، تایم آوت^{۲۰} اکونومیست^{۲۱}، اسپرت^{۲۲}، بی بی سی، وال پیپر^{۲۳}، وریچ ندرلند^{۲۴}، اینترنشنال^{۲۵} و غیره روی جلد طراحی کرده است (تصویر ۷). نوما بار به کرات در طراحی پوسترهای خود از ابهام در فضای مثبت و منفی بهره گرفته و با این تکنیک مجموعه پوسترهایی را نیز برای آی بی ام، فولکس واگن^{۲۶}، کوکاکولا و غیره طراحی کرده است. وی هم چنین، تعداد زیادی پوستر فیلم و نیز پوسترهایی با مفاهیم تجاری، اجتماعی و سیاسی تولید کرده است.

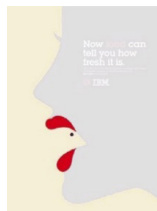
نوما بار در روند طراحی های خلاقانه ی خود به دنبال ایجاد حداکثر ارتباط بصری با حداقل عناصر است. او طراحیست که با آثارش شوک ایجاد می کند و تصاویرش را در قالب فضای مثبت و منفی و با استفاده از تعامل میان این دو فضا به نمایش می گذارد؛ بدین معنا که به فضای منفی بین و اطراف عناصر تصویر خود، شخصیت و ماهیت تصویری می بخشد (Noma bar, No date; Dutch Uncle, No date).

در ادامه، گزارش بررسی ۱۴ نمونه از پوسترهای نوما بار از منظر ویژگی های فرم های مثبت و منفی آنها و نحوه ی تشخیص نقش از زمینه در این پوسترها در قالب جداول ۳ تا ۶ ارائه می گردد. در واقع در این نمونه ها، شکل های عمده ی قابل مشاهده در پوسترها ارزیابی شده اند و از نظر میزان دارا بودن ویژگی های نقش بودن یک شی در نظریه گشتالت ارزیابی شده اند. لازم به توضیح است که در بررسی این نمونه ها، در مواردی که تصویر از چند جهت کادر را قطع کرده، آن تصویر فرم بسته در نظر گرفته نشده است. هم چنین، در نمونه های مورد مطالعه، فرم هایی که به نسبت دیگر فرم ها دارای شکل قابل درک تر و ساده تر بوده اند، در جدول، جزء فرم های ساده محسوب شده اند. در بررسی چگونگی استفاده از رنگ در فرم ها نیز منظور از درخشان بودن رنگ، بالا بودن رنگینگی فام نبوده، بلکه برجسته بودن و در اولویت دیده شدن به واسطه ی رنگ مد نظر قرار گرفته است؛ مثلاً، رنگ سفید و رنگ های گرم به نسبت رنگ های سرد، در اولویت دیده شدن در نظر گرفته شده است. در ضمن، در بررسی نمونه ها، شکلی کوچک به حساب آمده که به نسبت دیگر تصاویر موجود، از بقیه کوچک تر بوده است. هم چنین، تمام تصاویری که متشکل از چند سطح (بیش از یک سطح) بوده اند، دارای اجزا در نظر گرفته شده اند و اجزای مشترک که کارکرد دوجانبه داشته اند برای هر دو تصویر، جزء در نظر گرفته شده اند.

جدول ۳: بررسی نقش یا زمینه بودن عناصر بصری موجود در مجموعه پوسترهای تبلیغی شرکت IBM (منبع: نگارندگان).							
عوامل موثر بر نقش دیده شدن یک شکل بر اساس قواعد نظریه شکل و زمینه گشتالت							
دارای اجزا باشد	کوچکتر از دیگر عناصر باشد	بخش تحتانی تصویر باشد	قرینه باشد	رنگ گرم تر یا درخشان تر داشته باشد	فرم آن بسته باشد	شکل آن ساده تر از دیگر اشکال باشد	دارای بافت باشد
✓	✓	-	-	-	-	-	-
طرح سر و بال های باز شده ی یک مرغ که از فاصله ی بین دو لب زن و فضای منفی سمت چپ تصویر ایجاد شده، به دلیل دارای اجزا بودن و دارا بودن ابعاد کوچک تر نسبت به فرم صورت نقش محسوب می گردد.							
طرح نیم رخ به دلیل دارا بودن رنگ پرمایه تر، دارای اجزا بودن و شکل صریح و ساده تر آن در ترکیب بندی خود را به عنوان نقش به نمایش می گذارد.							
✓	-	-	-	✓	-	✓	-
✓	-	-	-	✓	✓	✓	-
طرح دست دارای اجزا، فرم ساده تر و رنگ های درخشان تر و گرم تر به نسبت دیگر عناصر تصویر می باشد و فرم آن بسته است؛ به همین سبب می توان آن را نقش نامید.							
طرح سر انسان که از فضای خالی بین دو انگشت دست ایجاد شده، به دلیل دارا بودن فرم قرینه، دارای اجزا بودن، قرارگیری در بخش تحتانی تصویر و کوچک تر بودن به نسبت سایر عناصر با ویژگی های نقش بودن در نظریه گشتالت تطابق دارد.							
✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
رنگ مشکی پس زمینه با هیچ کدام از قواعد شکل بودن در نظریه نقش و زمینه گشتالت تطابق ندارد و می توان آن را زمینه اثر دانست.							
-	-	-	-	-	-	-	-



تصویر ۷: پوستر تبلیغی شرکت IBM برای مواد غذایی. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).



تصویر ۸: پوستر تبلیغی شرکت IBM با موضوع امنیت خدمات بانکی. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).

✓	-	-	✓	✓	✓	-	-
تصویر اتومبیل نارنجی رنگ، با دارا بودن چهار ویژگی فرم بسته، دارای اجزا بودن، فرم ساده تر و رنگ گرم تر نسبت به دیگر عناصر موجود، واضح ترین نقش در این پوستر است.							
تصویر سگ به خاطر فرم بسته، دارای اجزا بودن و کوچک تر بودن نسبت به دیگر عناصر موجود به عنوان نقش نمایان شده است.							
✓	✓	-	-	-	-	-	-
سطح وسیع رنگی پشت تصاویر که در اینجا با رنگ آبی به نمایش در آمده است با هیچ یک از ویژگی های دال بر نقش بودن یک شکل در حوزه ی بصری تطابق ندارد و در نتیجه زمینه ی پوستر محسوب می شود.							
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	✓	✓	✓	-	-	-
فرم چنگال و چاقو با دارا بودن سه مورد از عوامل نقش بودن یک شکل، یعنی فرم بسته، شکل ساده و رنگ پر مایه ی مشکی، وظیفه ی نقش بودن را در تصویر بر عهده دارند.							
فرم ماهی ایجاد شده در فضای خالی بین دسته چنگال و چاقو را با دارا بودن چهار ویژگی دارای بافت و اجزا بودن و کوچک تر بودن نسبت به دیگر عناصر بصری پوستر می توان یک نقشی مشخص در این پوستر دانست.							
✓	✓	-	-	-	✓	-	✓
رنگ سبزی پس زمینه با هیچ کدام از قواعد شکل بودن در نظریه نقش و زمینه گشتالت تطابق ندارد و می توان آن را زمینه پوستر دانست.							
-	-	-	-	-	-	-	-



تصویر ۹: پوستر تبلیغی IBM با موضوع کاهش آلودگی هوا. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).

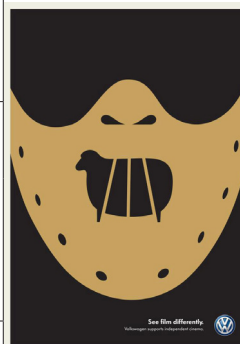
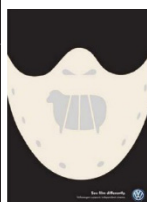
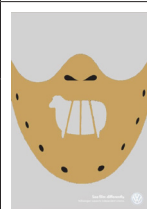
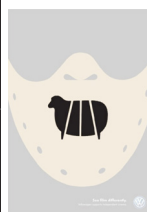
تصویر ۱۰: پوستر تبلیغی IBM با موضوع بازاریابی مواد غذایی. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).

جدول ۴: بررسی نقش یا زمینه بودن عناصر بصری موجود در پوسترهای تبلیغاتی برنامه‌ی تلویزیونی بی عدالتی ^۷ ، شبکه‌ی آی‌تی‌وی‌ان (منبع: نگارندگان).								
عوامل موثر بر نقش دیده شدن یک شکل بر اساس قواعد نظریه شکل و زمینه گشتالت								پوسترهای مورد بررسی
دارای اجزا باشد	کوچکتر از دیگر عناصر باشد	بخش تحتانی تصویر باشد	قرینه باشد	رنگ گرم‌تر یا درخشان‌تر داشته باشد	فرم آن بسته باشد	شکل آن ساده‌تر از دیگر اشکال باشد	دارای بافت باشد	
-	✓	-	-	-	-	-	-	پوستر ۱۱: پوستر برنامه تلویزیونی بی عدالتی با موضوع خشونت در روابط همسران. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).
طرح نیم رخ انسان تنها با دارا بودن ابعاد کوچک‌تر نسبت به فرم دست سعی در نقش نشان دادن خود دارد.								
طرح دست با دارا بودن رنگ درخشان‌تر، شکل صریح و ساده‌تر و فرم بسته، خود را به عنوان نقش به نمایش می‌گذارد.								
-	-	-	-	✓	✓	✓	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	
سطح مشکی پشت تصاویر با هیچ یک از ویژگی‌های نقش بودن یک شکل در نظریه گشتالت تطابق ندارد و در نتیجه، زمینه‌ی پوستر محسوب می‌شود.								
طرح سفید رنگ صورت مرد با دارا بودن سه ویژگی، فرم بسته، دارای اجزا بودن و رنگ درخشان و بولد، بیش‌ترین میزان توجه را به عنوان نقش در این پوستر به خود جلب می‌کند.								
✓	-	-	-	✓	✓	-	-	
سطح سیاه رنگ میان دو فضای سفید که شکل یک اسلحه را به نمایش می‌گذارد، با این که جزیی از زمینه است اما با استفاده از قواعد گشتالت یعنی شکل ساده و کوچک‌تر بودن آن به نسبت دیگر عناصر، به عنوان نقش رویت می‌گردد.								
-	✓	-	-	-	-	-	-	پوستر ۱۲: پوستر برنامه تلویزیونی بی عدالتی با موضوع شاهدان خلاف کار. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).

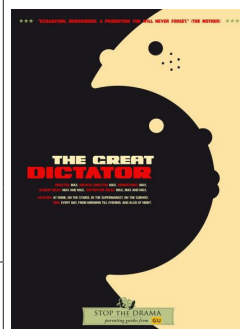
جدول ۵: بررسی نقش یا زمینه بودن عناصر بصری موجود در مجموعه پوسترهای فیلم (منبع: نگارندگان).							
عوامل موثر بر نقش دیده شدن یک شکل بر اساس قواعد نظریه شکل و زمینه گشتالت							
دارای اجزا باشد	کوچکتر از دیگر عناصر باشد	بخش تحتانی تصویر باشد	قرینه باشد	رنگ گرم تر یا دخشان تر داشته باشد	فرم آن بسته باشد	شکل آن ساده تر از دیگر اشکال باشد	دارای بافت باشد
✓	✓	-	-	-	✓	-	-
فرم بدن گوسفند به خاطر کوچک تر بودن به نسبت تصویر ماسک، فرم بسته داشتن و دارای اجزا بودن (برش های بدن گوسفند) نقش است.							
طرح ماسک نیز دارای اجزای داخلی، رنگ گرم و درخشان و فرم بسته است و به اندازه گوسفند خود را به عنوان نقش به نمایش می گذارد.							
✓	-	-	-	✓	✓	-	-
-	-	-	✓	-	-	-	-
سطح مشکی اطراف تصویر مرکزی، یک ویژگی از ویژگی های نقش بودن یک شکل را دارا است؛ اما به دلیل وجود عامل مقایسه و تاثیر بیش تر قدرت بصری دو تصویر دیگر، این فضا را می توان به عنوان زمینه تصویر در نظر گرفت.							
در این پوستر طرح کرم رنگ سمت راست کادر که شبیه سر یک ماهی بزرگ است، به دلیل دارا بودن سه ویژگی رنگ درخشان تر، دارای اجزا بودن و اشغال کردن فضای کمتر (کوچک تر بودن) نسبت به تصویر دیگر، نقش محسوب می گردد.							
✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
طرح ماهی سیاه رنگ سمت چپ تصویر، به دلیل هم آهنگی با دو ویژگی های، دارای اجزا بودن و داشتن شکل ساده تر، دومین نقش تصویر محسوب می شود.							
✓	-	-	-	-	-	✓	-

آنالیز و تفکیک بصری اجزای پوسترها

پوسترهای مورد بررسی

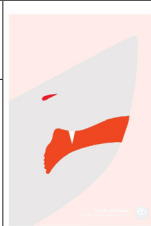


تصویر ۱۵: پوستر فیلم سکوت بره ها. (فیس بوک طراح، بدون تاریخ).

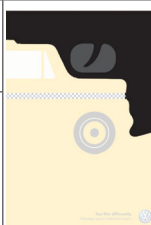
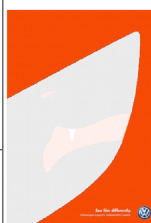
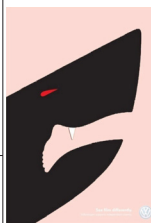


تصویر ۱۶: پوستر فیلم دیکتاتور بزرگ. (پینترست، بدون تاریخ).

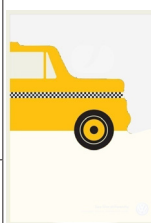
✓	✓	-	-	✓	-	-	-
طرح پای انسان که در واقع از فضای منفی دهان باز کوسه ایجاد شده است، دارای اجزا بوده (برش زخم یا و قطره خون)، کوچک تر از فرم کوسه است و رنگ آن گرم تر است و این سه ویژگی این فرم را به نقش تبدیل کرده است.							
شکل کوسه با دارا بودن دو مورد از ویژگی های ذکر شده یعنی دارای اجزا بودن (چشم و دندان که البته کارکرد دو جانبه دارند) و فرم بسته خود را به عنوان نقش به نمایش می گذارد.							
✓	-	-	-	-	-	✓	-
رنگ نارنجی زمینه به استثنای قسمتی که تبدیل به فرم پا شده است، با وجود داشتن رنگ گرم تر و درخشان تر به این دلیل که به نسبت دو سطح دیگر بسیار کم تر از قوانین نقش بودن یک شکل پیروی می کند زمینه ی پوستر دیده می شود.							
-	-	-	✓	-	-	-	-
✓	✓	-	-	-	-	-	-
فرم اسلحه با دارا بودن دو مورد از این قواعد یعنی دارای اجزا بودن و کوچک تر بودن، به عنوان نقش در تصویر نگاه را به خود جلب می کند.							
فرم تاکسی زرد رنگ، به دلیل دارا بودن سه ویژگی از قواعد نقش بودن در نظریه ی گشتالت یعنی دارای اجزا و بافت بودن و رنگ درخشان و گرم تر، نقش اول تصویر محسوب می شود.							
✓	-	-	✓	-	-	-	✓
رنگ زرد یک سوم پایین کادر را می توان بنا به اصل تکمیل با یک خط فرضی از فرم تاکسی جدا کرد. سطح باقی مانده با دو ویژگی رنگ درخشان تر و بخش تحتانی تصویر هم آهنگ است ولی فرم تصویری مشخصی ندارد و نمی تواند نقش باشد. هم چنین، این سطح به دلیل ارتباط ناگسستگی اش با فرم تاکسی، به صورت قطعی زمینه نیز نمی باشد، اما در مقایسه با دو تصویر دیگر به زمینه بودن گرایش بیش تری دارد.							
-	-	-	✓	-	✓	-	-



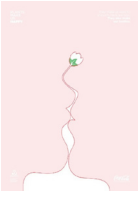
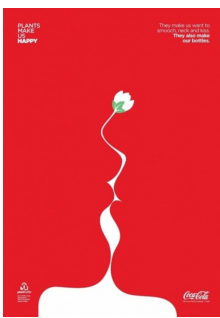
تصویر ۱۷: پوستر فیلم آرواره ها. (پینترست، بدون تاریخ).



تصویر ۱۸: پوستر فیلم راننده تاکسی (پینترست، بدون تاریخ).



جدول ۶: بررسی نقش یا زمینه بودن عناصر بصری موجود در مجموعه پوسترهای تبلیغی کوکاکولا (منبع: نگارندگان)

عوامل موثر بر نقش دیده شدن یک شکل بر اساس قواعد نظریه شکل و زمینه گشتالت								آنالیز و تفکیک بصری اجزای پوسترها	پوسترهای مورد بررسی
دارای اجزا باشد	کوچکتر از دیگر عناصر باشد	بخش تحتانی تصویر باشد	قرینه باشد	رنگ گرم تر یا درخشان تر داشته باشد	فرم آن بسته باشد	شکل آن ساده تر از دیگر اشکال باشد	دارای بافت باشد		
✓	✓	-	-	✓	✓	-	-		
تصویر شاخه‌ی گل سفید رنگ ایجاد شده از فضای خالی ما بین دو چهره، با دارا بودن چهار ویژگی از ویژگی‌های نقش بودن در نظریه‌ی نقش و زمینه‌ی گشتالت یعنی داشتن رنگ درخشان تر و کوچک تر بودن نسبت به عناصر دیگر و داشتن فرم بسته و دارای اجزا بودن، اولین نقش مشخص در پوستر است.									
در تصویر دو نیم رخ قرمز رنگی که در حال بوسیدن یکدیگر هستند، استفاده از رنگ گرم و شکل ساده تر، باعث نقش دیده شدن این بخش شده است.									تصویر ۱۹: پوستر تبلیغاتی برند کوکاکولا با مفهوم عشق. (فوییز، بدون تاریخ).
-	-	-	-	✓	-	✓	-		
تصویر سفید رنگ دو دست به دلیل دارای اجزا بودن، رنگ درخشان داشتن و فرم بسته‌ی آنها، از اولین نقش‌های قابل رویت پوستر محسوب می‌شوند. آنها، از اولین نقش‌های قابل رویت پوستر محسوب می‌شوند.									
✓	-	-	-	✓	✓	-	-		تصویر ۲۰: پوستر تبلیغاتی برند کوکاکولا با مفهوم صلح. (فوییز، بدون تاریخ).
طرح پرنده‌ی قرمز رنگی که از فضای منفی بین دو دست ایجاد شده است، به عنوان نقش دیده می‌شود؛ چرا که این تصویر هم، با دو ویژگی از قوانین نقش بودن یعنی دارای اجزا و رنگ گرم بودن، تطابق دارد.									
✓	-	-	-	✓	-	-	-		
تصویر گیاه سبز رنگی که در محل تقاطع دو دست قرار دارد، با دو مورد از ویژگی‌های نقش بودن از نظریه گشتالت یعنی کوچک ترین تصویر بودن، فرم بسته و شکل ساده به نسبت اجزای دیگر هم‌آهنگی دارد و نقش است.									(ادامه آنالیز تصویر ۲۰)
✓	-	-	-	✓	✓	✓	-		
-	-	-	-	✓	-	-	-		
اگر مطابق تصویر با خطی فرضی، شکل پرنده را از زمینه‌ی قرمز پوستر جدا کنیم، این بخش از تصویر نیز به خاطر رنگ گرم قرمز آن، یکی از ویژگی‌های نقش بودن را داراست، اما به آن دلیل که کمترین ویژگی را در مقابل دیگر عناصر تصویر دارد می‌تواند حکم پس زمینه طرح را نیز داشته باشد.									

جمع‌بندی تحلیل پوسترهای مجموعه آی بی ام: مقایسه‌ی نتایج به دست آمده از جدول ۳ نشان می‌دهد که طراح از فضاهای خالی فرم‌های برجسته و اصلی موجود در پوسترها (دهان فرم نیم‌رخ در تصویر ۷، انگشتان دست در تصویر ۸، پنجره ماشین در تصویر ۹ و چنگال و چاقو در تصویر ۱۰) برای نقش کردن زمینه استفاده کرده و برای تحقق این امر از عوامل موثر در نقش دیده شدن یک زمینه در نظریه‌ی گشتالت استفاده کرده‌است. هم‌چنین، در آثار این گروه، همیشه یک زمینه‌ی کلی نیز در پوستر باقی می‌ماند که قابلیت نقش شدن ندارد. **جمع‌بندی تحلیل پوسترهای شبکه‌ی آی تی وی وان:** در پوسترهای این مجموعه، طراح از تمایز شدید دو رنگ سیاه و سفید برای انتقال پیام استفاده کرده و با تغییر کوچکی در زمینه، آن را در بخش‌هایی که با شکل اصلی تماس دارد، در تعامل قرار داده و تبدیل به شکل کرده‌است. به نظر می‌رسد در این دسته از پوسترها معمولاً چشم بیننده با کامل کردن نقشی که از زمینه زاده می‌شود، با اصل تکمیل که به صورت ناخودآگاه در مغز ما رخ می‌دهد، قادر است علاوه بر شکل اصلی موجود در پوستر، شکل دیگری را نیز ببیند.

جمع‌بندی تحلیل پوسترهای فیلم: با بررسی عوامل موثر بر نقش بودن یک عنصر بصری در تصویر در این مجموعه می‌توان نتیجه گرفت که بازطراح از فضاهای خالی موجود در نقش اصلی پوستر برای تبدیل به نقش دوم سود برده‌است و چشم بنا به اصل تکمیل قادر است که بخشی از زمینه را به عنوان شکل دوم ببیند. در این پوسترها البته از تفاوت رنگ‌های فام‌دار و بی‌فام نیز برای برجسته کردن فرم و دیده شدن زمینه به عنوان شکل به خوبی استفاده شده‌است. در پوسترهای این مجموعه گاه تفکیک نقش و زمینه به راحتی ممکن نیست (مثل تصویر ۱۶). در واقع، در این نمونه‌ها نقش و زمینه مدام در حال تبدیل شدن به یک دیگر هستند و هیچ بخشی که فقط به عنوان زمینه عمل کند، وجود ندارد.

جمع‌بندی تحلیل پوسترهای تبلیغی کوکاکولا: در این مجموعه نیز طراح از تمام فضای بصری که در اختیار داشته است، برای ایجاد فضای مثبت و پویا در پوستر استفاده کرده است؛ به طوری که در تصویر ۱۹ می‌توان گفت چیزی به عنوان پس‌زمینه صرف وجود ندارد. در این جا، دو تصویر با خطوط کنارنمای مشترک ایجاد شده‌اند که هر کدام چیزی را به عنوان یک نقش برای ارائه دارند و بنا به ترجیح مخاطب و این که در هر لحظه بخواهد به کدام تصویر نگاه کند، تصویر مخالف حکم زمینه را برای آن پیدا می‌کند. البته این ویژگی در رابطه با دیگر آثار نیز وجود دارد و همان طور که گفته شد معمولاً طراح از فضاهای منفی بین یا اطراف نقش اصلی برای تولید چنین ویژگی‌ای استفاده می‌کند.

به طور کلی، از جمع‌بندی جداول ۳ تا ۶ می‌توان نتیجه گرفت که فضای مثبت و منفی در پوسترهای نوما بار معمولاً کارکردی دوجانبه دارند؛ به طوری که یا تمام فضای اطراف نقش مثبت و یا قسمتی از این فضا تبدیل به نقش جدیدی شده‌اند که با وجود اتصال بدون مرز به زمینه، خود را به عنوان نقش یا همان فضای مثبت جلوه می‌دهند. این استفاده مثبت از فضای منفی زمینه‌ی اثر گاه تا به حدی خوب انجام پذیرفته است که شکل ایجاد شده در زمینه‌ی پوستر به نسبت فضای مثبت، تطابق بیش‌تری با قوانین نقش بودن یک شکل در نظریه‌ی شکل و زمینه‌ی گشتالت داشته و حتی بیش‌تر چشم مخاطب را درگیر خود می‌کند.

نتیجه‌گیری

در طول تاریخ هنر، استفاده از تعامل فضای مثبت و منفی و ایجاد ابهام در فضا با ساخت تصاویر و نقش‌ها در زمینه اثر، به عنوان راه‌کاری خلاقانه سابقه‌ای طولانی دارد. هم‌چنین، قانون نقش و زمینه به عنوان یکی از اصول اصلی نظریه‌ی روانشناسی گشتالت و در ارتباط با ادراک بصری آثار هنری همواره مطرح بوده و باعث شکل‌گیری تفکرات و آثار هنری مختلف در این زمینه شده است.

از میان قوانین مربوط به ادراک بصری در نظریه‌ی گشتالت، قانون نقش و زمینه و قواعد مربوط به چگونگی تفکیک نقش از زمینه همچون، نقش دیده‌شدن سطوح ساده‌تر، ارجحیت فرم بسته نسبت به فرم باز،

کوچک تر بودن نقش به نسبت زمینه و غیره قواعدی هستند که در ادراک هرچه بهتر فضای بصری به مخاطب کمک می کنند. طراحان می توانند با یاری گرفتن از این قواعد، مفاهیم مورد نظر خود را به راحتی و با تمرکز بر آن قسمت از تصویر که خود در نظر دارند، ارائه کنند و بدین سان به صورت کاربردی نظریه ی گشتالت را جزو اصول اولیه ی طراحی خود قرار دهند.

به طور کلی در ترکیب بندی آثار بصری و به تبع آن در ترکیب بندی پوسترها به طور اخص انتظار می رود تا سطح تصویر همواره به دو بخش مستقل یعنی فضای مثبت و فضای منفی و یا نقش و زمینه تقسیم شود، اما نوما بار در خلق آثار خود، این قاعده ی معمول را بر هم زده و دست به بازی با این دو فضا می زند تا معانی جدیدی را خلق کند. نوما بار تا حد امکان در طراحی پوستره های خود از ایجاد تمایز صد در صدی بین این دو فضا دوری کرده و همواره سعی در ایجاد ارتباطی تنگاتنگ و جدانشدنی بین آنها داشته است. به طوری که مشاهده می شود، در آثار مورد بررسی، تمام سطح زمینه و یا حداقل قسمتی از آن، خود ارائه دهنده ی فرم یا مفهومی است که در عین این که در بسیاری از موارد با زمینه یکی شده، ولی باز هم قابل رویت بوده و تاثیرگذار است. با توجه به نتایج حاصل از این پژوهش بنا به قوانین نقش بودن یک شکل در نظریه ی نقش و زمینه ی گشتالت، زمینه ای که تبدیل به یک تصویر شده نیز تا حدود زیادی نقش محسوب می گردد و چیزی فراتر از یک زمینه ی صرف است.

بررسی نحوه ی تعامل فضایی مثبت و منفی در آثار نوما بار، به عنوان راه حلی خلاق و کارآمد در زمینه ی طراحی پوستر می تواند کاربرد داشته باشد. چرا که با استفاده صحیح از بخش زمینه اثر برای طراحی و ارائه ایده تصویری مناسب، به بیننده فرصت داده می شود تا از عادت های معمول در دیدن فضاهای بصری فاصله بگیرد و تصویری نو با دیدگاهی متفاوت را رویت نماید.

پی نوشت ها

1. Noma Bar
2. Maurits Cornelis Escher
3. Shigeo Fukuda
4. IBM: International Business Machines Corporation
5. ITV1
6. purposeful sampling
7. observation
8. configuration
9. form
10. Wassily Kandinsky
11. Paul Klee
12. Josef Albers
13. Kurt Kafka
14. Rudolf Arnheim
15. figure
16. ground
17. Edgar Rubin
18. James J. Gibson
19. Dutch Uncle
20. Time out
21. Economist
22. Sport
23. Wall Paper
24. Vrije Nederland
25. International

26. Volkswagen
27. Injustice

فهرست منابع

- افشار مهاجر، کامران (۱۳۸۸). «کاربرد نظریه ادراک دیداری گشتالت در صفحه‌آرایی کتاب‌های درسی». هنرهای تجسمی (هنرهای زیبا)، (شماره ۴۰)، ۳۳-۴۰.
- آرنابولد، ماریو و گاربانیاتی، انریکو (۱۳۸۰). پیدایش فرم (ترجمه مینا نوری). تهران: انتشارات دانشگاه هنر.
- آرنه‌ایم، رودلف (۱۳۸۹). هنر و ادراک بصری روانشناسی چشم خلاق (ترجمه مجید اخگر). تهران: انتشارات سمت.
- برونو، فرانک جو (۱۳۸۶). فرهنگ توصیفی روانشناسی (ترجمه فرزانه طاهری). تهران: انتشارات رشد.
- بیدی، حامد (۱۳۹۰). «تحلیل تطبیقی نظریه‌ی تناوب بین و یانگ در ادوار مختلف تاریخ هنر غرب از قرن ۱۵ تا ۱۹ میلادی»، (پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد پژوهش هنر). دانشگاه هنر، دانشکده هنرهای کاربردی.
- پاکباز، رویین (۱۳۸۷). دایره‌المعارف هنر. تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- جعفری، محسن (۱۳۸۶). فرم و فضا در طراحی صنعتی. تهران: انتشارات سیمای دانش.
- جمالی، شادی و مراثی، محسن (۱۳۹۰). «مقایسه رابطه فضای مثبت و منفی در کاشی کاری مسجد امام خمینی (ره) اصفهان با مسجد و مدرسه مطهری تهران». نگره، (شماره ۱۸)، ۸۳-۹۵.
- داندیس، دونیس (۱۳۹۱). مبادی سواد بصری (ترجمه مسعود سپهر). تهران: انتشارات سروش.
- رضازاده، طاهر (۱۳۸۷). «کاربرد نظریه گشتالت در هنر و طراحی». آینه خیال، (شماره ۹)، ۳۷-۳۱.
- رمضانی، جاوید و روشن فکر، مریم (۱۳۹۱). چرا؟ چگونه؟ طراحی گرافیک با رویکرد گشتالتی. تهران: انتشارات اشجع.
- سراج، مطهره و رهبرنیا، زهرا (۱۳۹۸). «پیام‌رسانی فضای منفی در پوستر». هنرهای تجسمی، دوره‌ی ۲۴، (شماره ۱)، ۱۱۷-۱۲۴.
- شاپوریان، رضا (۱۳۸۶). اصول کلی روانشناسی گشتالت. تهران: انتشارات رشد.
- ضرابی اصفهانی، آسیه (۱۳۸۹). «مطالعه‌ی اهمیت فضای منفی در ساختار ترکیب بندی اعلان»، (پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد ارتباط تصویری). دانشگاه شاهد، دانشکده هنر.
- عابدی، علی (۱۳۹۱). گرافیک تجزیه تحلیل و نقد. تهران: انتشارات کتاب آمه.
- غلامی رستم، نسیم؛ بمانیان، محمدرضا و انصاری، مجتبی (۱۳۹۴). «گشتالت در طراحی پلان باغ ایرانی». جلوه هنر. سال هفتم، (شماره ۱۳)، ۶۳-۷۲.
- کاظمی تبار امیرکلایی، حسن (۱۳۹۲). «بررسی فضای منفی در نشانه‌های تصویری دوره‌ی انقلاب اسلامی ایران»، (پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد ارتباط تصویری)، دانشگاه شاهد، دانشکده هنر.
- گارت، لیلیان (۱۳۸۱). مبانی هنرهای تجسمی به شیوه‌ای خلاق (ترجمه عربعلی شروه). تهران: انتشارات اسرار دانش.
- لوسی اسمیت، ادوارد (۱۳۸۰). فرهنگ اصطلاحات هنری (ترجمه‌ی فرهاد گشایش). تهران: انتشارات عفاف.
- Behrens, R. (2004). Art design and Gestalt theory. Retrieved October 11, 2020 from <http://www.leonardo.info/isast/articles/behrens.html/>
- Dutch Uncle. (no date). NomaBar. Retrieved December 2020 from <http://www.dutchuncle.co.uk/noma-bar/>
- King, B., & Wertheimer, M. (2009). Max Wertheimer and Gestalt theory. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Lupton, E & Phillips, J. C2008). .). *Graphic design: The new basics*. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Mather, G. (2006). *Foundations of Perception* . New York, NY: Psychology Press.
- Noma Bar, A. (no date). NomaBar interview. *Grain edit*. Retrieved November 2020 from <http://grainedit.com/2010/03/17/noma-bar-interview/>
- Turnbull, C. (2011). Using white space (or negative space) in your designs. Retrieved April 12, 2020 from <http://webdesign.tutsplus.com/>
- Wong, W. (1993). Principles of form and design. New York, NY: Van Nostrand Reinhold.