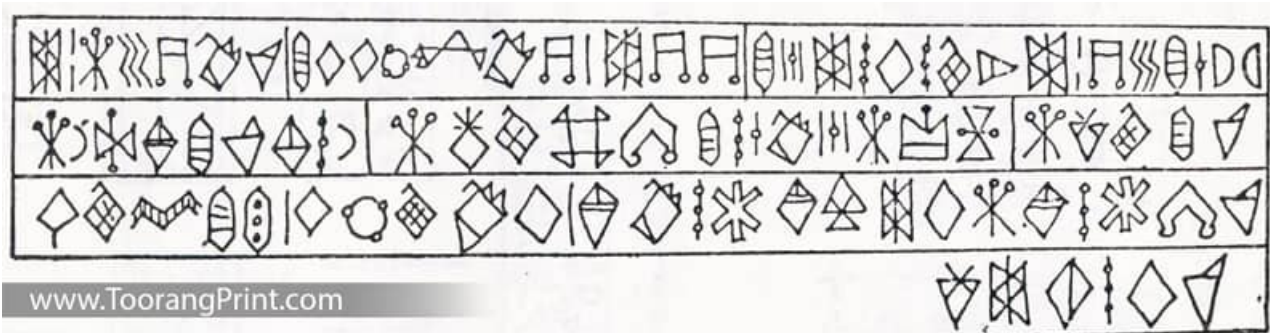


همان‌طور که پیش‌تر گفته شد؛ به‌واسطه گستردگی حیطه هنرهای تصویری طراحی (ارتباط تصویری) می‌توان پیشینه‌ای دیرین را به هنر طراحی گرافیک نسبت داد. ارتباط مقوله طراحی گرافیک با فرهنگ و اساطیر و سیر تحولات تاریخی‌شان از مواردی است که نمی‌توان آن را نادیده گرفت. همان‌طور که در مقاله پیشین گفته شد بشر از آن‌سان که خود را شناخت علاقه‌اش را به تصویرگری بر دیواره غارها و سنگ‌ها و صخره‌ها و ابزارآلات دست‌ساز خویش نشان داد، او از تصویرگری به‌عنوان راهی برای شناخت هرچه بیشتر محیط اطرافش و غلبه بر هر آنچه نمی‌توانست چیره‌اش شود استفاده می‌کرد! در برخی موارد هم هدف پیام‌رسانی به آیندگانش و فرار دادن تجربه‌اش در اختیار نسل‌های بعد از خویش جهت تسریع آگاهی‌شان بوده، آنچه او نقش می‌کرده را چیزی فراتر از نقاشی باید دانست! او ذهنی خلاق و کنجکاو داشت و از هیچ فرصتی برای پیاده‌سازی آنچه در ذهن داشت دریغ نمی‌کرد. باید گفت نقش یکی از نخستین محصولات قوای بصری انسان است. انسان موجودی نقش‌پرداز است. خاستگاه نقش از دوره‌های تاریخی فرا می‌گذرد و تا اعماق پیش از تاریخ به عقب باز می‌گردد.

اصلی‌ترین ابزار مورد استفاده در فرهنگ تئوریک، ابزارهای گرافیکی / بصری هستند که به شیوه‌ای نمادین / رمزگانی مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرند. ابزارهای گرافیکی / بصری در بطن فرهنگ اسطوره‌ای ارتقاء یافتند؛ با این‌حال تا پیش از ابداع خط و نگارش، بهره‌گیری از آن‌ها درون قلمرو روایات اسطوره‌ای باقی ماند. به نقل از دانلد، از میان هزاران زبان به تکلم درآمده در زمان‌ها و مکان‌های متفاوت، کمتر از یک دهم آن‌ها فرم‌های نگارش مختص به خود را پرورش دادند. بدین ترتیب، می‌توان اذعان داشت که نگارش نمتنها ابداعی نو که پدیده‌ای کمیاب نیز هست.

سیر تطور ابزارهای گرافیکی / بصری نگارشی بس پیچیده بوده و مسیرهای متفاوتی را پشت سر گذاشته است. نمادهای بصری نگارشی را می‌توان به سه گونه طبقه‌بندی کرد: نمادهای تصویری، اندیشه نگار و نمادهای آوا نشان. گونه تصویری از اساس بر هنجارها و قواعد بصری اتکا داشته و لزوماً در ساختارهای زبانی سهیم نیست. مهارت‌های تصویری می‌توانند متمایز از زبان شفاهی یا مکتوب باشند و نخستین جنبه از نمادهای تئوریک ارتقاء یافته در فرهنگ‌های انسانی نیز همین نمادهای گرافیکی / بصری بوده‌اند.

نخستین مکتوبات فاقد اصل آوایی بودند. در واقع نخستین نشانه‌های نوشتاری نیت آوایی نداشته و تنها تصاویری بودند که مبتنی بر سنتی مشخص معنادار می‌شدند. این تصاویر را «اندیشه نگار» می‌نامند که در مرحله‌ای بعد از نمادهای تصویری جای دارند. این‌گونه نوشتارها فاقد جمله و جمله‌بندی بودند و نشانه‌ها درون جعبه‌هایی مشخص دسته‌بندی می‌شدند و هر جعبه‌ای در کلیت خود حاوی پیامی خاص بود. تنها در انتهای این مسیر بود که نشانه‌های بصری با زبان گفتاری پیوند یافتند. (عسگر پور، ۱۳۹۵: ۵۳)

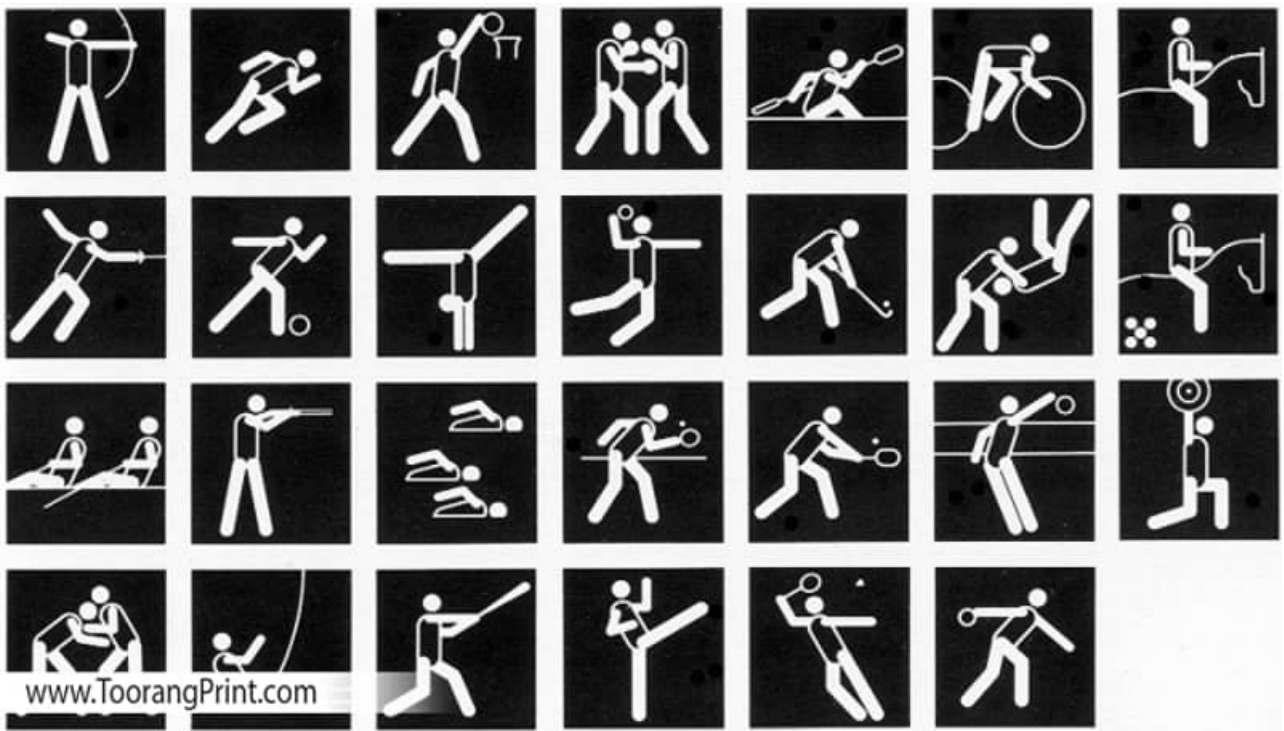


افرادی چون دکتر نظام‌الدین نوری در پژوهش خود در باب خلاصه‌ای از تاریخ طراحی گرافیک این‌گونه می‌نویسند: ارتباطات تصویری تاریخی طولانی دارد. وقتی انسان اولیه برای غذا شکار می‌کرد و جای پنجه‌های حیوانی را در گل می‌دید، در حقیقت به یک شکل گرافیکی نگاه می‌کرد، او در فکرش حیوان را می‌دید.

گرافیک می‌تواند مجموعه‌ای از علائم باشد؛ مانند حروف در الفبا، یا فرم‌هایی در مجموعه‌هایی دیگر مانند علائم کنار جاده‌ها. اگر علائم گرافیکی را پهلوئی هم بگذاریم یا تصویر شکل می‌گیرد، مانند خطوط یک طرح یا مجموعه نقاطی که یک عکس را به وجود می‌آورند (چنانچه اگر یک عکس را با ذره یا لوپ از نزدیک مشاهده کنیم آن را به صورت مجموعه‌ای از نقاط می‌بینیم). طراحی گرافیک حرفه‌ای است برای خلق کردن یا انتخاب علائم و چیدن آن‌ها در صفحه به نحوی که ایده‌ای را انتقال دهد.

علامت گرافیکی یک عکس نیست، تصاویر گرافیکی بیشتر از یک تصویرسازی بصری هستند که دیده یا تصور شده‌اند. آن‌ها علائمی هستند که اجزای آن معنایی به خصوصی دارند و نحوه‌ی قرار گرفتن آن‌ها در کنار هم می‌تواند حاکی از مفهومی نو باشد.

بیشتر اوقات کلمات و تصاویر باهم استفاده می‌شوند، در یک طراحی گرافیک ممکن است متن (کلمات) غالب باشد یا تصویر و در مواردی هم مفهوم هرکدام با دیگری معین و مشخص شود. مثلاً دقت در انتخاب کلمات که به یک تصویر گنگ معنا و مفهوم می‌بخشد می‌تواند به بهتر انتقال یافتن ایده طراح کمک زیادی نماید.



منابع: عسگر پور، وحید، ۱۳۹۵، پیش از تاریخ نقش‌ها، تهران، انتشارات سمت

