

مهدی احمدی *

تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۴/۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۱/۷/۱۰

پیشنهادی برای انتقال مفاهیم در کارگاه طراحی نشانه**

چکیده

طراحی نشانه، یکی از دروس مهم کارگاهی رشته گرافیک در دانشگاه‌هاست. بر همین اساس برای آموزش این درس از سوی نگارنده سنجشی انجام گرفت، تا از میان شیوه‌های مختلف، بهترین شیوه برای آموزش انتخاب شود. طبقه‌بندی موضوع انتقال مفاهیم زیبایی شناختی همواره چالش‌هایی به همراه داشته ولی تا موضوع به اشتراک گذاشته نشود، مشکلات همچنان لاینحل باقی خواهند ماند. از این‌رو این پژوهش سعی در تبیین روش‌هایی دارد که با وضعیت فعلی پذیرش و سطح استعداد دانشجویان نزدیک باشد. در سال‌های اخیر، مشکلات فراوانی دامن‌گیر مدرسان رشته گرافیک برای تدریس شده که تا حد زیادی به تنوع دانشجویان این رشته مربوط می‌شود. به نظر می‌رسد سطح دانشجویان نسبت به دو دهه‌ی قبل تفاوت آشکاری نموده است. از این رو منطقی است با توجه به تفاوت‌های سنی، جنسیتی و بهره‌ی هوشی دانشجویان در شرایط یکسان به یافتن شیوه‌های جدید و کارآمدتر آموزش هنر اقبال بیشتری نشان داده شود. در این پژوهش ابعاد مختلف پیش‌برد درس کارگاه طراحی نشانه مورد بررسی واقع شده است. نتایج به دست آمده بیان‌کننده ضرورت یافتن شیوه‌های آموزش در کارگاه مذکور است.

کلیدواژه‌ها:

نشانه

طراحی

گرافیک

دانشجو

کارگاه

عضو هیأت علمی دانشکده هنر دانشگاه شهید چمران اهواز *

52mehdiahmadi@gmail.com

**این مقاله مستخرج از طرح پژوهشی به نام «کلاس‌بندی در انتقال مفاهیم زیباشناسی مورد نیاز در طراحی نشانه» است که با حمایت حوزه معاونت پژوهشی دانشگاه آزاد اسلامی آبادان انجام شده است.

مقدمه

تلاش برای طبقه‌بندی مفاهیم هنری همواره چالشی بزرگ برای هنر پژوهان بوده است. چرا که روند شکل‌گیری آن در بسیاری موارد برای خالق اثر نیز به درستی روشن نیست. حیطه‌ی فعالیت‌های هنری در دنیای کنونی مرز روشنی ندارد و حتی شناخت آثار هنری خوب و ارزش‌گذاری آن در موارد بسیاری با تناقضاتی از طرف مدعیانش همراه است. با این همه مفید بودن دوره‌های آموزشی بر همگان پوشیده نیست.

در کلاس آموزش طراحی نشانه شیوه‌های متفاوتی از سوی اساتید این درس اجرا می‌شود. براساس نتایج متفاوت به دست آمده در پایان چند نیمسال در تدریس کارگاه نشانه، تصمیم بر آن شد تا با تجزیه و تحلیل نتایج به دست آمده، معایب و فواید آن برای انتقال به مدرسین این کارگاه ثبت شود. تجربه‌ی، به‌دست آمده گویای آن است که تقسیم‌بندی و برنامه‌ریزی انتقال اطلاعات و همچنین طبقه‌بندی آن می‌تواند تلاشی در گام اول انتقال باشد. «تلاش برای تأسیس آکادمی هنری به جرجو وازاری برمی‌گردد (۱۵۶۲). اما مهم‌ترین و تأثیرگذارترین مدرسه هنرهای کاربردی، باهاوس بوده است. تا اواخر دهه‌ی ۱۹۶۰ اکثر مدارس هنری در اروپا و آمریکا دست‌کم بخشی از برنامه‌های آموزشی باهاوس را پذیرفتند» (پاکباز، ۱۳۶۷).

هر چند ممکن است پیش از این موارد هم پیرامون آموزش هنر منابعی وجود داشته باشد، اما فعالیت‌های ثبت شده و مستند زیادی در این زمینه در دست نیست. این تحقیق سعی دارد سعی گامی هر چند کوچک، در زمینه‌ی برطرف کردن این خلاء دارد.

فرضیه‌های تحقیق

با توجه به پیشینه‌ای مختصری که پیش‌تر ذکر شد، تلاش‌های مدرسه هنری باهاوس نهایتاً به پذیرفتن این اصل انجامید که کلیات مربوط به شکل‌گیری اثر هنری قابل بخش‌پذیری به اجزای کوچک‌تر و قابل انتقال است. این نکته به عنوان نقطه‌ی شروع در فرضیه‌ی این تحقیق مطرح شده است. بنابراین امکان فصل‌بندی و لایه‌بندی مفاهیم زیباشناسی در ساختار هنری در یک بخش جزئی مانند طراحی نشانه و استفاده از ظرفیت‌های مختلف ارتباطی بین‌فردی در امر انتقال مفاهیم مورد نظر بوده است.

روش تحقیق

این تحقیق با بهره‌گیری از مطالعه‌ی اسنادی و میدانی و به روش توصیفی و پیمایشی، که با توزیع پرسشنامه، میان ۴۵ دانشجویان دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد آبادان توزیع شده است، به اجرا در آمده و در مرحله‌ی بعد پس از جمع‌آوری و تحلیل اطلاعات، برآیند آن‌ها مورد تفسیر قرار گرفته است. در این پژوهش، ابتدا به یکی از رایج‌ترین شیوه‌ها در تدریس این کارگاه اشاره شده و سپس سه شیوه بر اساس فرضیه‌های مختلف و با شرایط متفاوتی اجرا شد، تا بتوان از میان آن‌ها به محدوده‌ی توانایی عملی دانشجویان پی برد.

پیش فرض ها

۱. اطلاعات ارائه شده به دانشجویان از حیث ضرورت می تواند به سه دسته‌ی اصلی تقسیم شود. دسته‌ی اول اطلاعاتی است که دانشجویان در طی پیمایش مسیر درس، شخصاً بدان دست می یابند و ضرورتی ندارد مدرس از ابتدا برای انتقال اطلاعات وارد عمل شود. این دسته از اطلاعات به مرور زمان از طرف دانشجویان کسب می شود. مثلاً سواد نظری در باب موضوع انتخابی یکی از مواردی است که در تمامی این فرآیند مورد نظر نبوده است. به عنوان مثال قرار نیست کسی در مورد انتخاب تصویری یک شیء خاص برای موضوع انتخابی خود، مورد ارزیابی قرار گیرد. دسته‌ی دوم اطلاعاتی است که فهم آن می تواند به پیشبرد و فهم دانشجویان کمک کند و در سطح بالاتر از دسته‌ی اول قرار می گیرد. این دسته به عنوان مهم ترین سطح اطلاعات، در شکل گیری راه کار برای شیوه ها مؤثر بوده است.
- دسته‌ی سوم سطحی از اطلاعات است که باید در کارگاه های تکمیلی تر و یا در سطوح بالاتر بدان پرداخته شود و بنابراین این مورد جزء این پژوهش نبوده و در این برنامه ریزی جای نگرفته است، مانند مقوله‌ی نشانه شناسی که در بحث محتوایی برای یک نشانه اهمیت پیدا می کند.
۲. با توجه به این که همه‌ی دانشجویان تسلط یکسانی با رایانه نداشته اند، بر این اساس سعی شده مشکلات عدم توانایی آن ها در این زمینه با صرف وقت بیشتر و آموزش نرم افزار لازم از طرف مدرس جبران شود.
۳. الگوی ده گانه ای که برای پیشبرد کمی و کیفی کارگاه طراحی نشانه طرح شده است، نباید آن را صرفاً معطوف به الگوهای ضروری در ارزیابی نشانه دانست.
۴. هر کدام از شیوه ها لزوماً قرار نیست به عنوان تنها شیوه مؤثر در سطح مقدماتی به آزمون گذاشته شود. هدف نهایی هر شیوه نهایتاً دستیابی نتایج موردی یا جزئی تر است.
۵. قرار است بازنمایی اشکال در این سطح (پایه) به صورت طبیعت گرایی یا استیلیزه شده باشد. تجرید و انتزاع فرم به خاطر سوابق کم هنرجویان به سطوح بالاتر سپرده شده است که شامل این پژوهش نیست.

ابعاد ده گانه‌ی مورد نظر در پیش برد درس کارگاه طراحی نشانه

طراحی نشانه یا آرم یکی از دروس اصلی گرافیک در مقطع کارشناسی این رشته است. منظور از نشانه عبارت است از: "نقشی مشخص شده برای معرفی، یک فرد، سازمان و مانند این موارد که پس از آن، علامت طراحی شده هویت آن سازمان یا فرد را نشان می دهد." آرم هم همین تعریف را دارد. این که در کاربرد واژه ها در رشته های مختلف و از جمله رشته های هنری، نظرات یکسانی وجود ندارد موضوع جدیدی نیست. « آرم واژه های فرانسوی است و در چند دهه اخیر در زبان حرفه ای و محاوره ای فارسی رایج شده است. از حدود دهه شصت شمسی، به پیشنهاد استادان رشته ی ارتباط تصویری، اصطلاح "نشانه" به جای آرم به کار گرفته شد. اما در سال های اخیر با گسترش دامنه رشته نشانه شناسی (Simiology) دیگر نمی توان نشانه را به مفهوم محدود آرم به کار برد و در نتیجه غالباً از همان اصطلاح آرم در محاوره یا نوشتار استفاده می شود که به مفهوم نقشی مشخص برای معرفی مؤسسه، کارخانه، اداره، خدمت و مانند آن است. (افشار مهاجر، ۱۳۸۸: ۶۹). گمان نگارنده بر این است که، کلمه‌ی نشانه هر جا با گرافیک و یا ارتباط تصویری همراه باشد همان مفهوم آرم "فرانسوی" را دارد، بنابراین نگارنده در ادامه‌ی مقاله‌ی خود از کلمه‌ی نشانه بهره می گیرد.

"نشانه" از جوانب مختلف قابل ارزیابی است. برای حصول به نتیجه‌ی مطلوب در گام نخست باید ابعاد آن را به درستی شناخت و پس از آن مشخص شود که هر شیوه تا کجا می‌تواند برنامه‌ی ما را به پیش ببرد و همچنین معلوم شود، هر راه حل چه مزایا و مضراتی دارد. ابعاد ده‌گانه‌ای که برای شناخت موضوع قابل تصور است به شرح زیر می‌باشد:

۱. استعداد و هوش شخصی غیر اکتسابی
 ۲. استعداد اکتسابی بالفعل (آموخته‌های قبلی)
 ۳. تجربیات تجسمی (طراحی، مبانی)
 ۴. تجربه‌ی زبان بصری
 ۵. شناخت فضای مثبت و منفی
 ۶. تناسب اجزای مختلف
 ۷. مهارت‌های اجرایی و تکنیکی
 ۸. خلاقیت
 ۹. سواد نظری برای طراحی نشانه
 ۱۰. دارا بودن ویژگی‌های کاربردی نشانه
- موارد فوق به عنوان ده شاخص برای ابعاد کیفی و کمی هر الگو به کار می‌رود. به عبارتی بعد از بیان هر شیوه از این ده شاخص برای سنجش بهتر و دقیق‌تر روش‌های مختلف استفاده می‌شود.

۱. استعداد و هوش شخصی غیر اکتسابی

بر اساس نظریه هوارد گاردنر^۱؛ توانایی دانشجویان را باید در یک زمینه‌ی مشترک و به صورت متفاوت ارزیابی کرد و بدان معنی است که همیشه در بررسی حصول نتایج به اهمیت شیوه‌ی دریافت نتیجه واقف بوده و تاثیرات مثبت و منفی آن را بر پایه‌ی استدلال بسنجیم.

۲. استعداد اکتسابی بالفعل (آموخته‌های قبلی)

یکی از مسائل پیش‌رو، یک‌دست نبودن دانشجویان است. هر چند از نظر رتبه‌های اکتسابی، دانشگاه آنان را در یک رده قرار می‌دهد اما واضح است که در مقوله‌های متفاوت می‌توانند توانایی‌های بسیار متفاوتی از خود نشان دهند و ما در این جا مبنای تفکیک را میزان سطح برخورد با موضوع قرار داده‌ایم. درگیر شدن با هر مسئله، می‌تواند نکاتی را به ما بیاموزد. این نکته را از آن جا می‌توان ثابت کرد که نوع واکنش هر فرد در برخورد با مسأله‌ای قدیمی و یا جدید مورد بررسی و مقایسه قرار گیرد. هر فرد در دفعات متعددی که با یک نکته روبرو می‌شود رفتار متفاوتی از خود نشان داده و تجربیات پیشین، می‌تواند شرایط بهتری را برای انتخاب در مقابل فرد قرار دهد.

نکته‌ای که در این جا باید به آن پرداخت، این است که رشد و درک بصری در تمامی افراد یکسان نبوده و از سوی دیگر، نظام ورودی دانشگاه‌ها در ایران در آزمون اولیه، بیشتر بر اساس توانایی‌های زبان شناختی، منطقی، ریاضی و قدرت حافظه بوده است و کمتر به درک و هوش بصری و تصویری پرداخته است. در مرحله‌ی ثانویه، وقتی قدرت تجسمی و هوش تصویری آن‌ها مورد ارزیابی قرار می‌گیرد تعدادی از افراد شایسته‌تر در مرحله‌ی قبلی آزمون رقابت را به سایرین باخته‌اند و دیگر در این قسمت نیستند تا در زمینه توانایی خود جایگاهی را که شایسته‌ی آن هستند احراز کنند.

۳. توانایی هنرجویان از نظر پیشینه‌ی تجسمی

برای حصول نتیجه‌ی بهتر، باید هنرجویان را از نظر توانایی‌های تجسمی و همچنین تمرین‌های

۱- تئوری هوش‌های چندگانه نظریه‌ایست آموزشی که اولین بار توسط هوارد گاردنر تنظیم و ارائه گردیده‌است. هنگامی که واژه «هوش» به گوش ما می‌خورد معمولاً مفهوم ضریب‌هوشی (IQ) به ذهنمان می‌آید. هوش معمولاً به عنوان توانایی‌های بالقوه عقلانی تعریف می‌شود. چیزی که ما با آن زاده می‌شویم، چیزی که قابل اندازه‌گیری است و ظرفیتی که تغییر دادن آن دشوار است. اما در سال‌های اخیر دیدگاه‌های دیگری نسبت به هوش پدید آمده‌است. یکی از این دیدگاه‌ها، نظریه هوش چندگانه است که توسط هوارد گاردنر، روان‌شناس دانشگاه هاروارد، ارائه گشته است. بر طبق این نظریه، دیدگاه‌های روان‌سنجی سنتی نسبت به هوش، بسیار محدود و ضعیف است. گاردنر نظریه‌اش را نخستین بار در کتاب «قاب‌های ذهنی: نظریه هوش چندگانه»، در سال ۱۹۸۳ ارائه کرد. به عقیده او همه انسان‌ها دارای انواع مختلفی از هوش هستند. او در کتاب خود، هشت نوع مختلف هوش را معرفی نموده و احتمال داده است که نوع نهمی نیز به عنوان «هوش هستی‌گرا» وجود داشته باشد. طبق نظریه گاردنر، برای به دست آوردن تمام قابلیت‌ها و استعداد‌های یک فرد، نباید تنها به بررسی ضریب هوشی پرداخت بلکه انواع هوش‌های دیگر او مثل هوش موسیقایی، هوش درون فردی، هوش تصویری-فضایی و هوش کلامی-زبانی نیز باید در نظر گرفته شود. نظریه گاردنر با انتقاداتی از سوی روان‌شناسان و مربیان روبرو گشته‌است. منتقدان می‌گویند تعریف گاردنر از هوش بسیار وسیع و گسترده است و هشت نوع هوشی که او تعریف کرده فقط نشان دهنده‌ی استعدادها، خصوصیات شخصیتی و توانایی‌هاست. از دیگر نقاط ضعف نظریه گاردنر می‌توان به کمبود پژوهش‌های عملی پشتیبان آن اشاره کرد. اما با وجود این، نظریه هوش چندگانه محبوبیت زیادی در بین مربیان و آموزش‌گران پیدا کرده‌است و بسیاری از معلمان از این نظریه در انتخاب شیوه تدریس خود استفاده می‌کنند. در این مقاله با هشت نوع هوش مختلفی که گاردنر تعریف کرده‌است بیشتر آشنا می‌شویم.

«طراحی نشانه» را از لحاظ سهولت و سختی به چند گروه تقسیم کرد. برای هر مؤلفه سه سطح قابل تمیز وجود دارد:

سطح یک: در این سطح هنرجویانی قرار می‌گیرند که سابقه‌ی تجربی زیادی ندارند. مانند کسانی که در مقطع قبل از دانشگاه در رشته‌های غیر تجسمی درس خوانده‌اند و همچنین کسانی که این درس در مقطع کاردانی به آن‌ها ارائه می‌شود.

سطح دو: در این سطح، دانشجویان مقطع کارشناسی ناپیوسته و آنان که در دوره‌ی متوسطه، سابقه‌ی تحصیل در رشته‌های تجسمی داشته‌اند، قرار می‌گیرند.

سطح سه: افرادی در این سطح قرار می‌گیرند که مفاهیم اولیه تجسمی را آموخته‌اند و حداقل در حدود ۲۰۰ ساعت سابقه‌ی تجربه در بحث «نشانه» را دارا باشند. دانشجویان مقطع کارشناسی ارشد و یا کارشناسی پیوسته یا ناپیوسته با تجربه‌ی مفید و هدفمند می‌توانند در این سطح قرار بگیرند.

۴. تجربه زبان بصری

سطح عالی تر برخورد با هر تصویر هنگامی است که هنرمند به شکل آگاهانه قواعد و قوانین اولیه را رعایت کرده یا از آن‌ها عدول می‌کند. قدر مسلم این که برای شکست قواعد اولیه، رسیدن به سطح بالاتر شناخت و درایت ضروری است. باید این را اضافه کرد که این مرحله (شکستن قوانین) در بالاترین سطح زبان بصری قابل اجراست و در سطوح ابتدایی اجرای آن امر آموزش را بسیار سخت می‌کند.

۵. شناخت فضای مثبت و منفی

فضای مثبت و منفی دو تفکیک اساسی برای هر تصویر است. در توضیح فضای مثبت و منفی برای مثال باید گفت؛ هر خطی که بر روی کاغذ می‌کشیم به عنوان فضای مثبت در نظر گرفته شده و زمینه‌ی آن فضای منفی خواهد بود. هنرمندان تجسمی سنتی در رشته‌های مختلف به خوبی با این موضوع آشنا بوده‌اند. در خوشنویسی سنتی به آن "سواد و بیاض" گفته می‌شود. سواد همان «خط» نوشته شده و زمینه آن «بیاض» گفته می‌شود. این دقت در اسم‌گذاری نشان از اهمیت تعادل بین این دو فضا است.

۶. تناسب اجزای مختلف

یکی از قابلیت‌هایی که طراحی اثر گرافیکی نیازمند آن است، قابلیت اجرایی در اندازه‌های کوچک و بزرگ است. به بیان دیگر؛ اثر گرافیک بایستی در همه‌ی حالات، شخصیت و معنای خود را حفظ نماید و این تنها در حالتی ممکن است که تناسب بین همه‌ی اجزای نشانه رعایت شده باشد.

۷. مهارت‌های اجرایی و تکنیکی

داشتن ایده هنری، تنها نکته‌ی مهم برای دستیابی به یک اثر گرافیک خوب نیست و عواملی دیگر، نظیر مهارت‌های تکنیکی نیز می‌تواند امکان دستیابی به نتیجه را با سرعت بیشتری ممکن سازد. چنانچه کلاس‌های طراحی گرافیک از جنبه‌ی آموزش‌های تکنیکی غنی نباشد، دستیابی هنرجویان به نتایج مورد انتظار با مشکلاتی روبرو خواهد شد.

۸. خلاقیت

خلاقیت در نزد دانشجو، یکی از خصلت‌های تأثیرگذار در طراحی گرافیک است. این ویژگی در سطوح بالاتر آموزش معنا پیدا می‌کند، چرا که در سطوح ابتدایی، هنرجو فقط به فکر برطرف نمودن مشکلات اجرایی بوده و اضافه شدن گزینه‌ای مانند خلاقیت، کار را دشوارتر می‌سازد. دستیابی به خلاقیت نیاز به شناخت و تمرین در رشته هنری مورد نظر دارد و معمولاً هنرجو

در ابتدای راه توانایی آفرینش کار خلاقانه محض را ندارد.

۹. دانش نظری طراحی نشانه

برای طراحی دقیق، هدفمند و هنرمندانه، آگاهی عمیق و گسترده از سوژه در کنار خلاقیت و ایده پردازی، باعث خلق نشانه‌ای می‌شود که از ماندگاری، مقبولیت و اصالت افزون تری برخوردار بوده و این سطح از دانش بایستی توسط دانشجو و در خارج از فضای کلاس و از دل مطالعات و پژوهش‌های وی به دست آید.

۱۰. ویژگی‌های کاربردی طراحی گرافیک (نشانه)

یکی دیگر از ابعاد طراحی نشانه، ویژگی‌های کاربردی آن است. اجرا بر روی سطوح متفاوت و چاپ در اندازه‌های مختلف برای بررسی و شناسایی کارکردها و نقاط ضعف احتمالی نشانه، از نکاتی است که باید به هنگام طراحی به آن توجه شود. هر چند این مرحله نیز در سطوح مقدماتی جای بحث زیادی ندارد و بیشتر برای مراحل بعدی مورد توجه قرار می‌گیرد.

بررسی یکی از شیوه‌های رایج در کارگاه طراحی گرافیک (نشانه)

شیوه‌ای که در برخی از دانشگاه‌ها (یا اغلب دانشگاه‌ها از نظر مؤلف) از آن استفاده می‌شود این گونه است که در ابتدای ترم، موضوعات به دانشجویان پیشنهاد شده و از آن‌ها می‌خواهند پس از مدتی طرح‌های اولیه را ارائه نمایند. موضوعات می‌توانند، نشانه‌هایی برای یک جشنواره، شرکت مهندسی، تجاری و مانند این‌ها باشند. مشکل عمده‌ی این شیوه، محدودیت زمانی است که اجرای آن را توسط دانشجو دشوار می‌سازد. به عبارتی، گرچه اجرای این شیوه بدون بازه زمانی خاص ممکن است، اما قرار گرفتن آن در چهارچوب ترم، دسترسی به بسیاری از اهداف آموزشی آن را ناممکن می‌کند. به بیان دیگر، وقتی موضوع پیشنهادی را دانشجو دریافت می‌نماید، کار تجربی‌اش را آغاز می‌کند. تجربه‌های اولیه‌ی او معمولاً خیلی شبیه به یکدیگر است و تصورات قبلی از موضوع به حدی گمراه کننده است که برای رسیدن به نتیجه‌ی مطلوب به چند برابر وقت نیاز دارد. در این شیوه دانشجو چندان نمی‌تواند از استادش بهره‌بردار باشد چرا که نوع تمرین این امکان را محدود می‌کند.

دانشجویانی با این شیوه موفقند که از زمینه‌ی قبلی خوبی برخوردار بوده و هوش و توانایی آن‌ها در حد مطلوبی باشد تا مشکلات پیش رو را شخصاً حل کنند.

ساعات کلاس کارگاهی تا اواسط ترم بدون فعالیت می‌ماند و کلاس بازده کمی دارد.

بررسی نتایج شیوه‌ی رایج

در صورتی که آموزش به گونه‌ی مرسوم تحقق یافته باشد، نتایج زیر، بازگو کننده‌ی موارد مهمی خواهد بود. چنانکه مشاهده می‌شود؛ ساعات کار در کلاس و سهم ارتباط میان استاد و دانشجو بسیار اندک است و این یکی از علل اساسی تمایل دانشجو برای کمک گرفتن از دیگران به شمار می‌آید که، نگران کننده است. از سوی دیگر دانشجویانی که خواهان استفاده از فضای کارگاه‌ها هستند، وقتی با این وضعیت روبرو می‌شوند، ممکن است، دچار دل‌زدگی و رخوت شده و نسبت به کلاس و درس بی‌انگیزه می‌گردند. نکته‌ی دیگر این‌که با خالی شدن کلاس از افراد زحمت‌کش و علاقه‌مند، بازده فضای آموزشی و کارگاه‌ها کاهش می‌یابد، همان سهمی که هر دانشجو در بالا بردن سطح آموزش دارد.

در ادامه چند شیوه آزمون شده با تفاوت‌های زیاد از یکدیگر به شرح ذیل ارائه می‌شود:

شیوهی نخست

این شیوه برای ۴۵ نفر از دانشجویان که به صورت تصادفی انتخاب شده بودند در مقطع کارشناسی ناپیوسته (کارگاه گرافیک یک) تجربه شد. ابتداء از دانشجویان خواسته شد تا یک شیء را انتخاب کنند. در این مرحله ویژگی‌های اشیای مناسب با تصاویر انتخابی با مشخصه‌های زیر خواسته شد:

۱. قابل تصور و در دسترس باشند. مانند چهارپایه، گلدان، کلاه
۲. اگر اندازه‌ی کوچکی از اشیاء بزرگتر موجود بود (مانند اسباب بازی‌های مختلف) می‌توانند آن را انتخاب کنند.
۳. شیء منتخب نباید جزئیات کمی داشته باشد چرا که خلاصه کردن اجزاء یکی از فعالیت‌هایی است که در حین این تمرین انجام می‌شود. دانشجویان در طول این تمرین تا حد امکان (تا جایی که بشود شیء اصلی را حدس زد) خلاصه کردن را تجربه می‌کنند.
۴. شیء منتخب باید دارای حجم سه بعدی بوده و از اشکال دو بعدی نمی‌توان استفاده کرد. چرا که قرار است تا از شیء طراحی‌هایی متنوع از زوایای مختلف و هدف مند تهیه شود.
۵. ساختار شیء منتخب پیچیده نباشد، در غیراین صورت دانشجو به هنگام تجزیه و تحلیل شیء دچار سردرگمی می‌شود.
۶. شیء، می‌بایست با راهنمایی و تأیید استاد انتخاب شود.
۷. در مرحله‌ی آخر، استفاده از حروف لاتین توصیه می‌شود، چرا که کار با حروف فارسی پیچیدگی‌ها و دشواری‌های خاص خود را دارد و بیشتر دانشجویان نمی‌توانند از پس تناقض‌های تصویری پیش آمده برآیند. تجربه‌ی کار با حروف فارسی مجال دیگری می‌طلبد.

اهداف شیوهی نخست

در این شیوه سعی شده، بر روی یکی از مشکلات اساسی دانشجویان تمرکز شود. مشکل بزرگ در طراحی نشانه این است که دانشجو نسبت به ساختار شکلی موضوع، شناخت کافی نداشته و تمام برنامه‌های طراحی به عکسی از موضوع که در اختیار دارد، معطوف می‌شود. در بیشتر موارد این عکس که تنها منبع تصویری موضوع است، کفایت نمی‌کند. در این شیوه انتخاب یک شیء که ویژگی‌های ذکر شده فوق را دارد، می‌تواند مشکل شناخت و بررسی بیشتر موضوع را کم کند. دیدن موضوع از زوایای مختلف و با شرایط نوری متفاوت، ایده‌های تصویری جدیدی را در اختیار آن‌ها قرار می‌دهد.

کار در این شیوه در مراحل چندگانه و با نظارت استاد پی گرفته می‌شود و در پایان هر مرحله، جهت رفع نواقص اقدام کرده و برای انجام هر مرحله امتیازی در نظر گرفته شده تا انگیزه‌ی لازم برای فعالیت با نشاط در طول ترم ایجاد شود.

یکی دیگر از مراحل مهم طراحی نشانه، اجرا توسط نرم‌افزار است. بنابراین از دانشجویان خواسته می‌شود تا در فرصت مناسب، مشکلات و نقاط ضعف نرم‌افزاری طراحی را برطرف کنند.

شرح مراحل:

۱. انتخاب شیء برای طراحی نشانه با تأیید استاد
۲. طراحی از زوایای مختلف و شناخت بیشتر موضوع
۳. انتخاب یک زاویه از بین طرح‌های مختلف برای رسامی شدن نشانه
۴. طراحی با نرم‌افزار و خلاصه‌سازی در سه مرحله

۵. انتخاب یکی از موارد خلاصه شده با تأیید استاد و به کارگیری چاشنی‌های تصویری برای تولید هویت متفاوت و زدودن مشکلات.
۶. اضافه کردن حروف به تصویر پایانی و برقراری ارتباط مناسب میان آن‌ها.



تصویر ۱
نمونه کار دانشجوی در شیوه‌ی نخست
منبع: آرشیو آثار کلاسی نگارنده

نتایج شیوه‌ی نخست

نکته‌ی مثبت این شیوه صرف وقت دانشجویان در کلاس و افزایش سهم استاد در پیش‌برد کار است. این نکته عاملی است تا مراجعه به کمک‌های برون کلاسی و سپردن پروژه به دیگران در بازه زمانی انجام مراحل چندگانه کاهش یابد.

در مجموع، این شیوه علی‌رغم مزایای زیادی که دارد ولی به خاطر مشکلاتی که در قسمت شناخت موضوع همچنان وجود دارد، چندان موفقیت آمیز نبوده است. حداقل باید گفت؛ این شیوه برای دانشجویانی که از نظر شناخت‌های قبلی سطح بالاتری داشته‌اند، مناسب‌تر است.

تصویر (۱) شاید نمونه‌ی خوبی برای این شیوه باشد. مشکل این شیوه آن است که اغلب دانشجویان توانایی زیادی در طراحی و کپی برداری از موضوع ندارند، براین اساس پیشنهاد می‌شود که این مورد به عنوان یک شیوه‌ی مکمل مورد استفاده قرار گیرد.

شیوه‌ی دوم

در ابتدا این شیوه با اجرای نمونه‌ای برای دانشجویان توضیح داده شد. از دانشجویان خواسته شده ابتدا با رجوع به منابع موجود نشانه و لوگو، تعدادی از آن‌ها را جمع‌آوری کنند و با انتخاب سه عدد نشانه و تأیید استاد، برای انجام مرحله بعدی کار آماده می‌شوند. در مرحله بعد تصاویر مناسب و منطبق با سبک نشانه انتخابی باید جستجو و یافت شود و نمونه‌ی نهایی باید بر اساس سبک نشانه‌ی کار شده‌ی قبلی تهیه شود.

مراحل شیوه شماره ۲:

۱. جستجو و انتخاب ۱۰ نمونه و تأیید استاد
۲. پیاده‌سازی نشانه تأیید شده در نرم‌افزار انتخابی
۳. رفع اشکالات در پیاده‌سازی الگو و سبک نشانه
۴. پیاده‌سازی ۳ نمونه نشانه با این روش و ۲ نمونه‌ی دیگر به شکل مستقل و بدون تأیید استاد

اهداف شیوه‌ی دوم

در این شیوه با ساده کردن مراحل، سعی شده تا بیشترین توجه، بر سبک‌های اجرایی سایر هنرمندان باشد و به عبارتی؛ بر مهارت‌های اجرایی و تکنیکی و همچنین تجربه‌ی زبان بصری متمرکز شود. به این ترتیب دانشجویان در تلاشی که برای انطباق خواهند داشت با تقلید از شیوه‌ی کار بزرگان این حرفه به رموز طراحی نشانه دست پیدا کنند. در این جا نیز بنا به دلایلی که قبلاً گفته شد از به کار بردن حروف فارسی پرهیز شده تا مشکلات مربوط به نشانه حل و فصل شوند و این که تجربه‌ی حروف فارسی نیازمند تمرین‌های دیگری است تا تفاوت‌های کار با حروف فارسی در برابر حروف لاتین کشف گردد.

نتایج شیوه‌ی دوم

در این شیوه؛ دانشجویان با تمرکز بر روی طراحی نشانه و با نظارت استاد در پایان هر مرحله متأثر از نشانه‌هایی که انتخاب کرده بودند، توانستند نتایج بسیار خوبی کسب کنند. تصویر اولیه را به نشانه تبدیل کردند و چون نمونه‌ای از نشانه داشتند در اجرا کمتر سردرگم شدند.

در حقیقت؛ دانشجویان فقط تلاش کردند تا کارشان را به نمونه شبیه سازند و استاد نیز برای انتقال مفاهیم و پیچیدگی‌های نشانه فرصت بیشتری داشت، زیرا، نشانه تأیید شده بود پس می‌توانست، هدفمندتر عمل کند.

ایرادی که به این روش وارد است این است که؛ دانشجو ممکن است به کارهای انتخابی وابسته شده و در همین مرحله متوقف شود، اما سعی بر آن است تا در ادامه از نظارت و دخالت استاد کاسته گردد. بدین منظور؛ پنج تمرین برای هر ترم در نظر گرفته شده و استاد فقط برای سه مورد اول به دانشجو در انتخاب کمک می‌نماید و برای دو مورد دیگر، دانشجو بایستی کار را به تنهایی به اتمام برساند. از ابتدا به او گفته شده تا انگیزه‌اش تداوم داشته، به ذهن خود برای مستقل شدن اعتماد بیشتری داشته باشد.

نکته‌ی مهم دیگر؛ این که دانشجو امکانات تصویری چندانی در اختیار نداشته و محدوده‌ی انتخاب وی خیلی وسیع نخواهد بود، لذا او باید این فن را فرا گرفته و در اجرا استقلال یابد. همان‌طور که می‌بینیم؛ در این شیوه با تقلید از نشانه‌های طراحان بزرگ به نحوی شگرد کار در آثار جدید اعمال شده است. انتخاب آگاهانه از نمونه‌های برجسته و بهره‌گیری از راهنمایی‌های موثر استاد، می‌تواند دانشجویان را با شیوه‌های مختلف طراحی نشانه آشنا نماید (مجموعه تصاویر شماره ۲).



PRIMM VALLEY
RESORTS



GREAT PLAINS
SEE FARTHER



GREEN LAND

مجموعه تصاویر شماره ۲
نمونه کار دانشجو در شیوه‌ی شماره ۲
منبع: آرشیو آثار کلاسی نگارنده

شیوه‌ی شماره سه

در این شیوه؛ دانشجویان با تصویری که به تأیید استاد رسیده کار خود را در قالب برنامه‌ی رسامی شروع کرده و تلاش می‌نمایند تا به مشخصات تعیین شده برای یک نشانه‌ی مطلوب دست یابند.

شرح مراحل شیوه‌ی سوم

۱. انتخاب تصویر مناسب با مشخصات قابل قبول برای نشانه
۲. رسامی شدن تصویر در برنامه‌ی وکتوری^۲ و خلاصه‌سازی نشانه
۳. اضافه کردن چاشنی تصویری
۴. اضافه کردن حروف متناسب با ساختار تصویر (مجموعه تصویر شماره ۳)

اهداف شیوه‌ی سوم

در این شیوه، هر گونه فعالیت کم اثر از کار حذف شده و می‌توان گفت؛ هر نکته‌ای که جوینده را در رسیدن به هدف خسته می‌کند از برنامه کنار گذاشته شده است ناگفته نماند که، این حذف‌ها، قسمتی از اطلاعات هستند که قبلاً در بخش پیش‌فرض‌ها در تقسیم‌بندی به عنوان سطح اول از آن‌ها نام برده شد و دانشجو در آینده‌ی نزدیک شخصاً به آن سطح دست پیدا خواهد کرد.



مجموعه تصویر شماره ۳: نمونه فعالیت انجام شده از طرف استاد برای تفهیم نحوه‌ی کار در شیوه‌ی سوم، منبع: آرشیو کلاسی نگارنده

نتایج شیوهی سوم

نتایج این شیوه، همانند شیوهی دوم بوده و تنها یک تفاوت اساسی وجود دارد. در واقع، دانشجوی در شیوهی دوم هدف کاملاً مشخصی داشته اما در این شیوه غایت کار چندان معین و واضح نیست. در شیوهی شماره دو، استفاده از سبک‌های گوناگون می‌تواند نتیجه پرباری به همراه آورده و اما شیوهی آخر با تمرکز بر روی تصویر و با حضور و راهنمایی استاد مشکلات کاهش می‌یابد و تأثیرش بر ایجاد شناخت در دانشجو بسیار زیاد خواهد بود. (مجموعه تصاویر شماره ۴)

نتیجه‌گیری

بررسی‌های نگارنده در این مقاله، مبین این نکته است که؛ انتخاب شیوهی مناسب برای اداره کلاس کارگاه نشانه، می‌تواند انگیزه و امید دانشجویان را بالا برده و غالب مشکلات فنی آن‌ها در درون کارگاه با نظارت مدرس کارگاه مرتفع گردیده و بهره‌وری کارگاه و رغبت بهره‌گیری از آن افزون‌تر گردد. انتظار بیش از حد از دانشجو در مرحله‌ی نخست، هیچ کمکی به پیشرفت آن نمی‌کند، بلکه به علت سنگینی تکلیف، برخی از دانشجویان را به اقدامات جبرانی مانند کمک گرفتن از دیگران راغب می‌کند و یا تعداد جلساتی که غیبت می‌کنند بسیار بیشتر از حد معمول می‌شود و در نتیجه منجر به تأخیر در تحویل پروژه‌های کارگاهی می‌گردد. بنابراین شیوهی رایج به علت نقاط مشکلات متعدد شیوه موفقیت‌آمیز نیست.

در این پژوهش در شیوهی نخست، سعی بر آن شد تا با ملموس کردن شیء طراحی شده، مشکل ارتباط با شیء هموار شود اما ضعف در طراحی بیش از آن بود تا در عرض چند جلسه برطرف شود. در نهایت ضعیف‌ترین نتیجه از شیوه شماره یک بدست آمد. در شیوه دوم تقلید و سعی در درک سبک نشانه‌های انتخابی، نکات آموزنده بسیاری را به دانشجویان آموخت. در شیوهی سوم حضور استاد در طی جلسات و حضور مستمر در کلاس بسیار ضروری است چرا که دانشجویان می‌بایست برای برطرف کردن مشکلات تکنیکی، پیاده‌سازی اتودها و حذف اشتباهات مورد راهنمایی قرار بگیرند. نتیجه‌ی کار در این شیوه بسیار رضایت‌بخش ولی در عین حال کمبودهایی داشت.

در نهایت بهترین شیوه برای شروع اولین کارگاه نشانه ترکیبی از شیوه شماره دو و سه است؛ که بدین ترتیب است: شیوه شماره‌ی دو به علت این‌که سبک (style) نهایی به دست آمده و فقط باید آن را با طرح مناسب کرد، برای شروع به کار می‌تواند تمرین بسیار خوبی باشد. بهتر است نمونه‌های انتخابی سبک متفاوت باشد تا به دانش تکنیکی و اجرایی هنرجویان اضافه شود و از طرفی تحت تأثیر زیادی از یک سبک قرار نگیرند.

اجرای سه نشانه با شیوه شماره دو. اولین و دومین با راهنمایی استاد باشد.

اجرای سه نشانه دیگر با شیوه شماره سه. تمرین اول با کمک استاد و مابقی مستقل باشد.



WITHE HOURSE



FORD MUSTANG



MY SHOSE

مجموعه تصاویر شماره ۴

نمونه کار دانشجو در شیوهی شماره ۳

منبع: آرشو آثار کلاسی نگارنده

۲- برنامه‌های وکتوری به برنامه‌هایی مانند Freehand، Corel و یا Illustrator گفته می‌شود که پایه‌ی تشکیل آن منحنی‌ها و خطوط است. این تقسیم‌بندی معمولاً در مقابل Bitmap که پایه تشکیل تصویر در آن Pixel است قرار می‌گیرد.

منابع

الف: فارسی:

- افشار مهاجر، کامران (۱۳۸۵)، گرافیک مطبوعاتی، انتشارات سمت، تهران.
- افشار مهاجر، کامران (۱۳۸۸)، شناخت گرافیک ۲، انتشارات فاطمی، تهران.
- باسویل، ن. (۱۳۸۴)، روانشناسی افراد موفق از دیدگاه تحلیل رفتار متقابل، انتشارات مادر، تهران.
- لوسی اسمیت، ا. (۱۳۸۵)، مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم، موسسه فرهنگی هنری پژوهشی چاپ و نشر نظر، تهران.
- لوسی اسمیت، ا. (۱۳۸۲)، مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم جهانی شدن و هنر جدید، موسسه فرهنگی هنری پژوهشی چاپ و نشر نظر.
- گاردنر، هوارد. (۱۳۸۲)، تغییر در ساختار ذهن، نشر خجسته، تهران.

ب: غیر فارسی:

- Cathrine, f , (2003) , Logo lounge, china, rockort publisher.