پیکره
دوره ۱۵، شماره۴۳ ، بهار۱۴۰۵ صفحه ۱ تا۱۶

مقاله پژوهشی

سبک گرانژ به مثابه طراحی گرافیک ساخت‌شکن: موردپژوهی دیوید کارسن

امیر حسین مصری‌پور[۱]؛ سودابه صالحی[۲]

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
۲. نویسنده مسئول، دانشیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.
Email: s.salhi@art.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴،۴،۲۲ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴،۹،۱۶ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴،۱۰،۱۲

چکیده

مقدمه: سبک گرانژ در اواسط دهۀ ۱۹۸۰، هم‌زمان با گسترش پست‌مدرنیسم در هنر و طرح ایده‌های ساخت‌شکنانه پدیدار شد. دیوید کارسن با رویکردی نوآورانه و طراحی‌های منحصربه‌فرد خود، این سبک را از بستر موسیقی به حوزۀ طراحی گرافیک منتقل کرد. هدف اصلی این تحقیق، تبیین ویژگی‌های سبک گرانژ به‌مثابه طراحی گرافیک ساخت‌شکن از طریق واکاوی پیوند میان این سبک و مبانی تفکر ساخت‌شکن در آثار کارسن است. همچنین، این مطالعه به دنبال پاسخ به این پرسش‌هاست که کدام ویژگی‌های بصری گرانژ بیشترین فراوانی را در آثار او داشته و کدام ابعاد از تفکر ساخت‌شکن در این طراحی‌ها مشهودتر هستند؟

روش پژوهش: پژوهش حاضر از نظر هدف، توسعه‌ای و از نظر ماهیت داده‌ها، کیفی و از نوع مورد پژوهی است. برای انجام آن، منابع مکتوب مرتبط با تفکر ساخت‌شکن، طراحی گرافیک ساخت‌شکن و سبک گرانژ مرور شد و بر اساس آن‌ها چک‌لیستی از ویژگی‌های تحلیلی و یک مدل مفهومی به‌دست آمد. در ادامه ۳۶۹ نمونه پوستر و صفحه‌آرایی از وب‌گاه دیوید کارسن با استفاده از چک‌لیست ویژگی‌های سبکی گرانژ بررسی شد. سپس، سه اثر که بیشترین میزان انطباق با ویژگی‌های گرانژ را داشتند انتخاب و بر اساس چارچوب نظری پژوهش تحلیل شدند.

یافته‌ها: نتایج بررسی ۳۶۹ نمونه از آثار کارسن نشان می‌دهد که ویژگی‌های سبک گرانژ عمدتاً در سه حوزۀ نحوۀ تولید، ترکیب‌بندی و کاربرد بافت نمود یافته‌اند. پنج ویژگی با بیشترین فراوانی (بالای ۷۳ درصد)، به ترتیب عبارت‌اند از: نحوۀ تولید رایانه‌ای، عناصر درهم‌ریخته، عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده، کاربرد بافت و عناصر دارای عمق و بُعد. در مقابل، سه ویژگی شامل نوشتار گرانژی، لبه‌های پاره شده و کاربرد عکس با حالت کدالیت، کمترین فراوانی (زیر ۱۲ درصد) را داشته‌اند.

نتیجه‌گیری: تحلیل سه نمونۀ منتخب نشان می‌دهد که تفکر ساخت‌شکنانه در آثار دیوید کارسن از طریق به‌کارگیری نوشتار گرانژی یا تصاویر ناقص برای ایجاد چندمعنایی، استفاده از عناصر اضافی به‌منظور جلب‌توجه به حاشیه‌ها و بهره‌گیری از تکنیک‌های رایانه‌ای یا سنتی که به بینامتنیت و عدم استقلال اثر می‌انجامند، قابل مشاهده است. هم‌نشینی تحلیل کیفی با نتایج فراوانی ویژگی‌های سبک گرانژ، به‌روشنی نشان می‌دهد که ساخت‌شکنی در آثار کارسن، عمدتاً بر ایجاد چندمعنایی استوار است؛ امری که از طریق عناصر پرتکراری چون درهم‌ریختگی، عناصر اضافی، بافت و ایجاد عمق محقق می‌شود.

کلیدواژه

گرانژ، ساخت‌شکنی، طراحی گرافیک، تایپوگرافی ساخت‌شکن، دیوید کارسن

ارجاع به این مقاله: مصری‌پور، امیر حسین و صالحی، سودابه. (۱۴۰۵). سبک گرانژ به مثابه طراحی گرافیک ساخت‌شکن: موردپژوهی دیوید کارسن. پیکره، ۱۵(۴۳)، ۱-۱۶.

DOI: https://doi.org/10.22055/pyk.2025.20478

©2026 by the Authours.This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0 license)
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0

مقدمه و بیان مسئله

پیدایش سبک گرانژ[۱] در طراحی‌گرافیک، هم‌زمان با ظهور پست‌مدرنیسم[۲] و تفکر ساخت‌شکن[۳] در دهه ۱۹۸۰ بود. این تفکر که به دنبال برهم زدن ثبات، سلسله مراتب و مرکزیت در متون و ساختارها بود، به‌سرعت در هنر و سپس در طراحی‌گرافیک با عنوان «طراحی‌گرافیک ساخت‌شکن» نمود یافت. در این میان، دیوید کارسن[۴] با طراحی‌های منحصربه‌فرد و قاعده‌شکنانه خود در مجله «ری‌گان[۵]»، این شیوه طراحی را به اوج رساند و آثار او به نماد بصری و کاربردی سبک گرانژ تبدیل شدند. از آنجا که سبک گرانژ در آثار کارسن، در عمل، تلاش برای برهم زدن اصول طراحی مدرن و نظم‌یافته است، بسیاری از منتقدان این آثار را بازتاب تفکر ساخت‌شکن می‌دانند. اما خلأ اصلی پژوهش در اینجاست که علی‌رغم شباهت‌های ظاهری و ادعاهای رایج، یک مدل تحلیلی نظام‌مند و مستدل برای تبیین دقیق رابطهٔ میان تفکر ساخت‌شکن و سبک گرانژ در ادبیات پژوهشی وجود ندارد. به‌عبارت دیگر، هنوز مشخص نیست که شاخصه‌های اصلی سبک گرانژ در آثار دیوید کارسن چگونه به‌صورت ساختارمند با مفاهیم فلسفی ساخت‌شکنی پیوند می‌یابند و کدامیک از این ابعاد در آثار او برجسته‌تر هستند. بنابراین، پژوهش حاضر می‌کوشد با ارائه یک چارچوب تحلیلی منسجم و پاسخ به چند پرسش کلیدی، این خلأ را جبران کرده و به گسترش مرزهای دانش در این حوزه یاری رساند. پرسش اصلی پژوهش آن است که پیوند سبک گرانژ و تفکر ساخت‌شکنی در آثار کارسن چگونه قابل تبیین و توضیح است؟ افزون بر این، برای دستیابی به پاسخی جامع، پژوهش به این پرسش‌ها کلیدی نیز می‌پردازد: کدام ویژگی‌های سبک گرانژ در آثار دیوید کارسن، بیشترین فراوانی و نمود بصری را دارند؟ و کدام ابعاد از تفکر ساخت‌شکن در طراحی‌های او مشهودتر هستند؟

روش پژوهش

این پژوهش از نوع بنیادی است؛ زیرا می‌کوشد با ارائهٔ یک چارچوب تحلیلی نو، مرزهای دانش در حوزهٔ طراحی گرافیک ساخت‌شکن را گسترش دهد و رابطه‌ای مستدل و ساختارمند میان مبانی نظری ساخت‌شکنی و ویژگی‌های بصری سبک گرانژ در آثار دیوید کارسن برقرار سازد. افزون بر این، تحقیق حاضر در زمرهٔ پژوهش‌های موردپژوهی نیز قرار می‌گیرد. به پژوهش‌هایی که به توصیف و تحلیل عمیق یک موضوع یا مصداق خاص می‌پردازند، مورد پژوهی گفته می‌شود (Yin, 2018, 35). در این پژوهش، دیوید کارسن به‌عنوان مورد مطالعه انتخاب شده است، زیرا وی از چهره‌های شناخته شده و تأثیرگذار جنبش گرانژ در طراحی گرافیک به‌شمار می‌رود و از او به‌عنوان پدر تایپوگرافی گرانژ یاد می‌شود (Patterson & Saville, 2012, 86). در این مطالعه، تفکر ساخت‌شکن و طراحی گرافیک ساخت‌شکن به‌عنوان بنیان‌های سبک گرانژ در نظر گرفته می‌شوند. این مبانی نظری از طریق مطالعهٔ منابع چاپی و الکترونیکی استخراج و در قالب دو دیاگرام جمع‌بندی می‌شوند تا مدلی تحلیلی برای واکاوی آثار از منظر ساخت‌شکنی فراهم آید. سپس، بر اساس مرور ادبیات پژوهش، چک‌لیستی محقق ساخته در قالب یک جدول تدوین می‌شود تا ویژگی‌های شاخص طراحی گرافیک گرانژ را به‌مثابه متغیرهای قابل مشاهده در آثار کارسن مشخص سازد. در ادامه، ۳۶۹ نمونه از طراحی‌های گرافیکی دیوید کارسن با استفاده از این چک‌لیست مور دبررسی قرار می‌گیرند تا درصد فراوانی هر یک از شاخصه‌های گرانژ در آثار او تعیین شود. پس از تحلیل نتایج و استخراج فراوانی ویژگی‌های گرانژ، سه اثر که بیشترین میزان برخورداری از این شاخصه‌ها را دارند، انتخاب و بر اساس چارچوب تحلیلی مشخص به‌صورت تفصیلی تحلیل می‌شوند. در تحلیل آثار دیوید کارسن، از روش ترکیبی استفاده شده است؛ بدین معنا که ابتدا تمامی نمونه‌ها به‌روش شبه‌کمی بررسی می‌شوند

و سپس چند نمونه به‌روش کیفی تحلیل می‌گردند. پژوهش‌های ترکیبی، تحقیقاتی هستند که در آن‌ها روش‌های کمی و کیفی به‌طور هم‌زمان به‌کار گرفته می‌شوند (Creswell, 2002, 208).

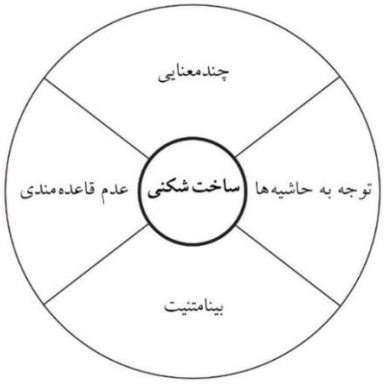
پیشینه پژوهش

برای شناخت دقیق‌تر سبک گرانژ و شاخصه‌های آن در طراحی گرافیک، پژوهش حاضر بر مطالعه و تحلیل آثار دیوید کارسن تمرکز دارد. در ابتدا، پیشینه‌های پژوهشی مرتبط مورد بررسی قرار گرفت. نتایج این بررسی نشان می‌دهد تاکنون پژوهشی به‌طور مستقیم به تحلیل ویژگی‌های سبک گرانژ در طراحی گرافیک یا به‌صورت مستقل به آثار دیوید کارسن نپرداخته است؛ با این حال، در حوزهٔ طراحی گرافیک ساخت‌شکن، مطالعات قابل توجهی در دسترس است. «شمس جاوی» (۱۳۹۲) در پایان‌نامهٔ خود، تأثیر ولفگانگ وینگارت[۱۴] بر شکل‌گیری طراحی ساخت‌شکن را تحلیل کرده و ارتباط آن را با سبک سوئیس[۱۵] و موج نو بررسی می‌کند. او همچنین گرانژ را به‌عنوان یکی از تکنیک‌های مرتبط با آثار وینگارت مطرح می‌سازد. «مباشری» (۱۳۸۹) نیز در پژوهش خود، تأثیر اندیشه‌های ساخت‌شکن را بر کاربرد حروف در طراحی تبلیغات چاپی بررسی کرده و ویژگی‌هایی چون سازماندهی تصادفی و چندلایه بودن را به‌عنوان شاخصه‌های طراحی گرافیک ساخت‌شکن در آثار اپریل گریمن[۱۶]، نویل برادی[۱۷] و دیوید کارسن شناسایی می‌کند. همچنین، «پوینر[۱۸]» (2003) در کتاب «نه به قواعد بیش‌تر: طراحی گرافیک و پست‌مدرنیسم[۱۹]»، به‌تفصیل به پیشینهٔ ساخت‌شکنی و تأثیر آن بر طراحی گرافیک می‌پردازد و اشاره‌ای گذرا به‌سبک گرانژ و آثار دیوید کارسن دارد. همچنین، «هلر[۲۰] و فیلی[۲۱]» (2006) در کتاب «استایل‌پدیا: راهنمایی بر شیوه‌ها، ویژگی‌های خاص و مفاهیم طراحی گرافیک[۲۲]»، ابتدا گرانژ را در حوزهٔ موسیقی و سپس در طراحی گرافیک -با تمرکز بر تایپ‌فیس‌ها- معرفی کرده و به دیوید کارسن نیز اشاره می‌کنند. « گومز-پالاسیو[۲۴] و ویت[۲۳] » (2011) نیز در کتاب «طراحی گرافیک، مرجع: راهنمای بصری زبان، کاربردها و تاریخچه طراحی گرافیک[۲۵]»، تاریخچهٔ تایپ‌فیس‌های گرانژ را بررسی کرده و به مجلهٔ ری‌گان اشاره‌ای دارند، هرچند به رابطهٔ عمیق این مجله با سبک گرانژ نمی‌پردازند. در مجموع، مرور ادبیات پژوهش نشان می‌دهد که نه‌تنها مطالعه‌ای مستقل و نظام‌مند دربارهٔ سبک گرانژ انجام نشده است، بلکه مطالب موجود نیز غالباً پراکنده و فاقد چارچوب تحلیلی منسجم‌اند و عمدتاً در راستای معرفی دوره‌ای خاص از تاریخ طراحی گرافیک ارائه شده‌اند. از این‌رو، ضرورت انجام پژوهش حاضر برای تبیین دقیق‌تر ویژگی‌های سبک گرانژ و بنیان‌های نظری مرتبط با آن، به‌روشنی آشکار می‌شود.

تفکر ساخت‌شکن

مفهوم ساخت‌شکنی برای نخستین‌بار در سال ۱۹۶۷ توسط ژاک دریدا در کتاب «گراماتولوژی» مطرح شد (Derrida, 1977, 14). این رویکرد، یعنی ساخت‌شکنی، زیرمجموعهٔ نظریهٔ انتقادی پساساختارگرایی است و راه را به‌سوی پست‌مدرنیسم هموار می‌سازد (Newall & Pooke, 2021, 169). اصطلاح تفاوط[۲۶] دریدا، هم ایدهٔ تفاوت سوسور[۲۷] و هم تعویق مداوم معنا را در برمی‌گیرد. او استدلال می‌کند که معنای یک نشانه پیوسته به تعویق می‌افتد، زیرا معنای نهایی آن به معانی سایر نشانه‌ها در متن یا تصویر وابسته است. فرآیند بررسی این ارجاع مداوم نشانه‌ها به یکدیگر، ساخت‌شکنی نامیده می‌شود (Newall & Pooke, 2021, 97). در تفکر ساخت‌شکن، متن همواره دارای عناصری نادیدنی و فراتر از داده‌ها است (احمدپناه و آفرین، ۱۳۹۳، ۵۴). بدین ترتیب، نوشتار به تعبیر ساخت‌شکنی، ماهیتی چند ساحتی و چندوجهی می‌یابد و تعدد تعابیر، شالودهٔ ایده‌های عقل‌گرا و

خردمدار را بر هم می‌ریزد. در این دیدگاه، معنای واحد، ثبات و یکپارچگی جایگاهی ندارد و هر متن می‌تواند به‌طور هم‌زمان حامل معانی متعدد و حتی متضاد باشد (Richards, 2008, 18). ساخت‌شکنی در پست‌مدرنیسم، به‌عنوان رویکردی که حواشی را برجسته کرده و از عقلانیت مدرنیته دور می‌شود، شناخته می‌شود. لیوتار[۲۸] بر این باور است که نظام‌های ارزشی و ایدئولوژی‌های کلی که برای نظم جامعه مطرح شده بودند، دیگر قابل اعتماد نیستند و خود به مسئله‌ای چالش‌برانگیز تبدیل شده‌اند (Lyotard, 1984, 40). این دیدگاه، عقلانیت فراگیر مدرنیته را که به‌دنبال تبیین همه‌چیز در قالب یک چارچوب واحد بود، رد می‌کند. «پاول فایرابند[۲۹]»، فیلسوف علم، نیز دربارهٔ روش‌های علمی معتقد است: «تنها قاعده‌ای که روند کار را ساکن نمی‌کند این است که هر چیزی پیش می‌رود» (Feyerabend, 1993, 5). بنابراین، ساخت‌شکنی یکی از ستون‌های اصلی پست‌مدرنیسم محسوب می‌شود. از دیگر جنبه‌های مهم تفکر ساخت‌شکن، اصل «بینامتنیت»[۳۰] است. بر اساس این اصل می‌توان گفت که هیچ اثری مستقل از آثار دیگر و هیچ متنی جدا از متون دیگر وجود ندارد؛ بلکه آثار مکمل یکدیگر محسوب می‌شوند و از طریق شبکه‌ای درهم تنیده به یکدیگر مرتبط هستند. درواقع، هر متنی به‌نوعی از نتایج یا مسیرهای موجود در متون دیگر تغذیه می‌کند و به‌طور کامل مستقل نیست (احمدپناه و آفرین، ۱۳۹۳، ۵۸). می‌توان این مسئله را با گوناگونی و التقاط‌گرایی افراطی موجود در هنر و فرهنگ پست‌مدرن، مرتبط دانست (Newall & Pooke, 2021, 186-187). تمامی پیامدها و جنبه‌های تفکر ساخت‌شکن که در منابع مکتوب بررسی شده‌اند، در مجموع در چهار محور کلی، مطابق نمودار ۱، قابل طبقه‌بندی‌اند.

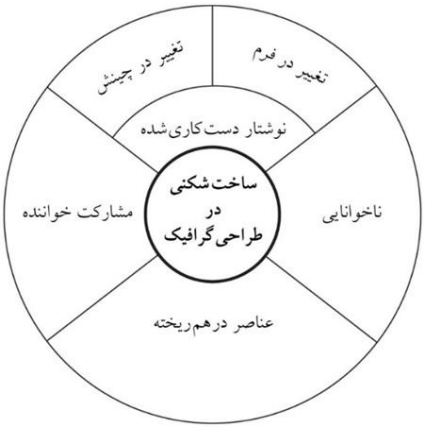


نمودار ۱. ویژگی‌های کلی ساخت‌شکنی، بر اساس مرور منابع مکتوب. منبع: نگارندگان.

ساخت‌شکنی در طراحی گرافیک

در دهۀ ۱۹۸۰، آکادمی هنر کرنبروک[۳۱] تحت مدیریت کاترین مک‌کوی[۳۲]، زمینهٔ پیوند اندیشه‌های پساساختارگرایانه با طراحی گرافیک را فراهم کرد. این آکادمی با استفاده از ایجاد درهم‌ریختگی در ترکیب‌بندی متون، مانند تقسیم نوشته به ستون‌های نامنظم و ایجاد مسیرهای خوانش پلکانی، راه را برای رویکردهای نوین در طراحی هموار ساخت. دانشجویان این آکادمی نقش مهمی در گسترش اندیشهٔ پساساختارگرایانه در هنرهای بصری داشتند (Lupton & Miller, 1994; Poynor, 2003, 50-51). در اوایل دهۀ ۱۹۹۰، فیلیپ مگز[۳۳] اصطلاح «ساخت‌شکن» را برای طراحی گرافیک و تایپوگرافی به‌کار برد و آن را به‌معنای «تجزیهٔ یک کل متحد یا برهم‌زدن نظم زیربنایی طراحی گرافیک» تعریف کرد. در طراحی گرافیک ساخت‌شکن، ناخوانایی به‌عنوان مفهومی محوری مطرح می‌شود و هدف آن گشودن معنا به‌روی مخاطب و دعوت او به مشارکت فعال در فرایند تفسیر و ساخت

معناست. لاپتن[۳۴] و میلر[۳۵] (1994) نیز بر این باورند که مطالعهٔ تایپوگرافی ساخت‌شکن به بررسی ساختارهایی گرافیکی می‌پردازد که نفوذ دراماتیک فرم‌های بصری در محتوای نوشتاری را فراهم می‌سازد. در این رویکرد، طراحی گرافیک به‌مثابه ابزاری انتقادی برای به‌چالش کشیدن اصول تثبیت شده، آشکار ساختن و بازنگری هنجارهای نمایش است (Poynor, 2003, 66-67). به‌طور کلی، ویژگی‌های طراحی گرافیک ساخت‌شکن در نمودار ۲ قابل مشاهده است.



نمودار ۲. ویژگی‌های کلی طراحی گرافیک ساخت‌شکن، بر اساس مرور منابع مکتوب. منبع: نگارندگان.

پیدایش گرانژ

با ظهور پست‌مدرنیسم در طراحی گرافیک پس از دههٔ هفتاد میلادی، چند سبک ساخت‌شکن نسبتاً منسجم در این حوزه شکل گرفت. در همین زمان، به‌ویژه در اواخر قرن بیستم، طراحان بیشتری به طراحی مبتنی بر حس و شهود رو آوردند و چارچوب‌های عقلانی را پشت سر نهادند. درواقع، پست‌مدرنیسم در طراحی گرافیک حاصل شرایطی بود که در آن، طراحان دل‌زده از شیوه‌های ساختارگرایانه[۳۶] و فرم‌های گریدبندی شده[۳۷] به‌سوی مسیرهای تازه‌ای حرکت کردند. از جنبش‌هایی که در این حوزه به‌عنوان سبک‌های ساخت‌شکن شناخته می‌شوند، به‌طور کلی می‌توان به سبک‌های موج نو، پانک و گرانژ اشاره کرد (مباشری، ۱۳۸۹). گرانژ در پاییز ۱۹۹۱ بعد از انتشار آهنگ «بوی روح نوجوانی می‌دهد[۳۸]» از گروه نیروانا، وارد جریان اصلی هنر موسیقی شد. سیاتل که مرکز شکل‌گیری این سبک به‌شمار می‌رفت، شهری رقت‌انگیز و افسرده‌کننده بود. این سبک از این شهر پدیدار شد، اما محدود به این شهر نماند و در سراسر جهان گسترش یافت (Yarm, 2011, 11-14). گرانژ در میان جوانان بیش از آن که صرفاً یک سبک هنری باشد، به‌مثابه یک فرهنگ ظهور کرد و در برابر جریان مد رایج، نقشی ضد مد ایفا نمود. این سبک به هنر اجرا نزدیک بود و افرادی که در این حیطه فعالیت داشتند، دارای ظاهری نامرتب، سرکش و ضد اجتماع بودند. موسیقی گرانژ بازتابی از نارضایتی و بی‌تفاوتی نسل جوان آن دوره بود (Heller, 2015, 202; Heller & Fili, 2006, 149; Yarm, 2011, 427-445). دههٔ ۱۹۹۰ میلادی با انفجار رسانه‌ها همراه شد و در این میان، مجلات سهم قابل‌توجهی از فضای رسانه‌ای را به‌خود اختصاص دادند. دیوید کارسن دقیقاً در همین سال‌ها، بیشترین میزان بی‌نظمی و گسست از قواعد مرسوم را در طراحی گرافیک مجلات پدید آورد (Worthington et al., 2008, 10). او با اتکا به نیروی بصری تایپوگرافی، پیام اصلی ترکیب‌بندی‌های خود را منتقل

می‌کرد. این رویکرد در طراحی گرافیک، بعدها به‌عنوان جنبش طراحی گرافیک گرانژ شناخته شد (Adams et al., 2019, 23).

دیوید کارسن و ری‌گان

کارسن ناسازگاری با قواعد طراحی گرافیک و ویراستاری را از دوران فعالیت خود در مجلهٔ «بیچ کالچر[۳۹]» در دههٔ هشتاد میلادی آغاز کرد. در این مجله، او کادر مشخصی برای ترکیب‌بندی عناصر تعیین نمی‌کرد. همچنین، از بدترین تایپ‌فیس‌های موجود برای ایجاد تایپوگرافی‌های جذاب خود استفاده می‌کرد (Poynor, 2003, 62). ماروین اسکات جرت[۴۰] که کار کارسن را در مجلهٔ بیچ کالچر دیده بود، از او درخواست کرد تا مدیر هنری ری‌گان شود. او در ری‌گان آزادی عمل بیشتری برای ایجاد ارتباط احساسی با مخاطب داشت. نتیجهٔ این آزادی عمل کارسن در طراحی گرافیک مجلهٔ ری‌گان، آن را به یکی از الگوهای طراحی گرافیک تبدیل کرد و این مجله به پرآوازه‌ترین پروژهٔ شکل گرفته در سبک گرانژ تبدیل شد (Gomez-Palacio & Vit, 2011, 149; Poynor, 2003, 62-63).



تصویر ۱. دو صفحه از ری‌گان تحت مدیریت هنری دیوید کارسن. منبع: Carson, 2001.

کارسن، با برگزاری کارگاه‌ها و مدیریت هنری مجله ری‌گان، دنیای طراحی گرافیک را با شیوهٔ تجربی آشنا کرد؛ رویکردی که برای بسیاری از طراحان تازگی داشت. همکاری موفق او با شرکت‌های بزرگ، سبک ساخت‌شکنانه‌اش را بیش از پیش مطرح ساخت. قاعده‌گریزی و پیروی از رویکردی ساخت‌شکنانه از ویژگی‌های اصلی طراحی کارسن به‌شمار می‌رود، زیرا او برای ارتباط مؤثر با مخاطب، هرگونه قواعد را زیر پا می‌گذاشت (Poynor, 2003, 61-62). کارسن در ری‌گان و بیچ کالچر از تکنیک‌های رایانه‌ای بهره می‌برد و با ایجاد فواصل غیرمتعارف بین حروف و کلمات، اصول معمول فاصله‌گذاری را رعایت نمی‌کرد. تکنیک‌های او شامل تایپوگرافی‌های دست‌کاری شده، حروف تغییر شکل یافته و ترکیب‌بندی‌های بدون سازمان بود. گاهی این تکنیک‌ها برای بیان بهتر موضوع به‌کار می‌رفت و گاهی تنها به‌صورت تجربی و بی‌دلیل استفاده می‌شد (Gomez-Palacio & Vit, 2011, 330; Heller & Fili, 2006, 149). در جمع‌بندی نهایی، ویژگی‌های سبک گرانژ که از مرور ادبیات به‌دست‌آمده‌اند، در سه دستهٔ عناصر، ترکیب‌بندی و نحوهٔ تولید طبقه‌بندی شده‌اند. جدول ۱ این جمع‌بندی را نشان می‌دهد.

جدول ۱. ویژگی‌های سبک گرانژ در طراحی گرافیک. منبع: نگارندگان،۱۴۰۴.

عناصر	تصویری	استفاده از کدالیت[۴۰]/ ایجاد اعوجاج/ ایجاد بافت/ نویز یا خش/ کثیفی/ پاشش رنگ/ استفاده از لکه/ لبه‌های پاره شده/ عناصر اضافی سردرگم‌کننده
	نوشتاری	عدم استفاده از تایپ‌فیس‌های معمول/ تایپوگرافی متأثر از گرافیتی نوشتار پریشان/ کثیف/ خراشیده، نویز یا خش
	رنگ	قاعدهٔ خاصی مطرح نشده
ترکیب‌بندی	جابه‌جایی عناصر/ عمق و بعد در اثر ترکیب تکنیک‌های سنتی و دیجیتال/ چندلایه	
نحوهٔ تولید	شیوه‌های رایانه‌ای/ پاره کردن کاغذ/ اسکن کردن/ تکنیک سنتی و دیجیتال به‌صورت ترکیبی	
ویژگی‌های کلی	پست‌مدرنیستی/ ساخت‌شکنانه/ بر ضد پیش‌فرض‌های از پیش تعیین شده/ بر ضد پیش‌فرض‌های رایانه‌ای/ بر ضد مادی‌گرایی مدرنیستی/ بر ضد بی‌روحیه بودن مدرنیستی/ ظاهر ضد فناوری/ تخریب شده/ ناقص بودن/ ماندگار در حافظه/ منحصربه‌فرد/ بیان‌گرانه بودن/ جذاب/ جوان‌پسند/ انقلابی/ ظاهر دچار انحطاط/ پرانرژی/ پر از خشم/ توهین‌آمیز/ دارای منشأ خرده‌فرهنگی/ دارای حس طراحی‌های زیرزمینی	

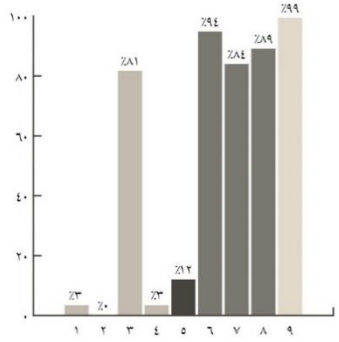
واکاوی شبه‌کمی نمونه آثار دیوید کارسن

نخستین گام در این پژوهش، جمع‌آوری آثار دیوید کارسن بود. پس از بررسی منابع موجود، کامل‌ترین مجموعه آثار او در وب‌گاه شخصی‌اش با دسته‌بندی مشخص یافت شد. این آثار شامل پوستر، صفحه‌آرایی، رابط کاربری، هویت بصری، بسته‌بندی، دکوراتیو، کلاژ، جلد موسیقی، عکس، ویدئو و موارد متفرقه بودند. با شمارش نمونه‌ها، مشخص شد که پوسترها (۱۷۵ نمونه) و صفحه‌آرایی‌ها (۱۹۴ نمونه)، بیشترین سهم را از مجموع ۵۳۰ اثر جمع‌آوری شده دارند. بنابراین، برای تمرکز بیشتر، تنها این دو دسته در پژوهش حاضر بررسی شدند. در این راستا، پوسترها با شناسهٔ A و صفحه‌آرایی‌ها شناسهٔ B مشخص و هر نمونه برای بررسی جداگانه شماره‌گذاری شد. در مرحلهٔ بعد، لازم بود ابزاری برای بررسی نمونه‌ها طراحی شود. به‌همین منظور، ویژگی‌های استخراج شده از مرور ادبیات (جدول ۱) بازبینی شدند. پس از بازنگری، برخی ویژگی‌های مشابه با هم ادغام شدند تا مدلی یکپارچه‌تر حاصل شود (جدول ۲). به‌عنوان مثال، تایپوگرافی خراشیده، خمیده، کوبیده، آلوده و نویزدار، همگی تحت عنوان «تایپوگرافی دست‌کاری شده» قرار گرفتند. همچنین، برخی ویژگی‌های غیرقابل بررسی از منابع حذف شدند؛ مانند «عدم استفاده از تایپ‌فیس‌های معمول» که تشخیص آن در میان تایپ‌فیس‌های پرتعداد امروزی امکان‌پذیر نیست.

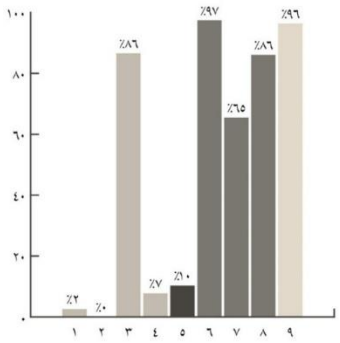
جدول ۲. چک‌لیست توسعه‌یافته برای تحلیل نمونه‌ها بر اساس جدول ۱. منبع: نگارندگان.

عناصر بصری	تصویری	۱. کاربرد عکس دارای حالت کدالیت ۲. اعوجاج در تصویر و بافت ۳. کاربرد بافت ۴. لبه‌های پاره شده
	نوشتاری	۵. نوشتار گرانژی
ترکیب‌بندی		۶. عناصر درهم‌ریخته ۷. عناصر دارای عمق و بعد ۸. استفاده از عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده
نحوهٔ تولید		۹. رایانه‌ای

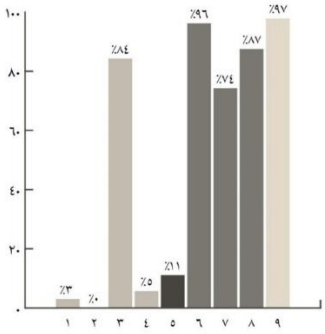
پس از آماده‌سازی جدول به‌عنوان ابزار ارزیابی، برای اطمینان از اعتبار و پایایی پژوهش، ابتدا ۲۰ نمونه آزمایشی (۱۰ پوستر و ۱۰ صفحه‌آرایی) بررسی شدند. این ارزیابی اولیه به‌رفع ابهامات در تعاریف عملیاتی و اصلاح متغیرهای مورد مطالعه کمک کرد. و مراحل بعدی نیز ادامه یافت در مجموع کل نمونه‌ها چندین‌بار مورد ارزیابی قرار گرفتند تا نتایج دقیق‌تری حاصل شود. در نهایت، ۳۶۹ نمونه (پوستر و صفحه‌آرایی) با استفاده از چک‌لیست ساخته شده بر اساس مرور ادبیات، مورد بررسی قرار گرفتند. یافته‌ها سپس به‌صورت نمودارهای درصد فراوانی ارائه و تحلیل شدند؛ این نمودارها فراوانی ویژگی‌های سبک گرانژ در مجموعه آثار دیوید کارسن را نشان می‌دهند. نمودار ۳ بیان می‌کند که در پوسترهای کارسن، «تکنیک رایانه‌ای» پرکاربردترین ویژگی گرانژ و «اعوجاج در عناصر تصویری» کم کاربردترین است. ویژگی‌های مرتبط با ترکیب‌بندی و «کاربرد بافت» نیز از خصوصیات اصلی گرانژ در پوسترهای او محسوب می‌شوند. نتایج بررسی صفحه‌آرایی‌ها (نمودار ۴) نیز مشابه است؛ «عناصر درهم‌ریخته» و «تولید رایانه‌ای» بیشترین فراوانی را دارند و تفاوت معناداری بین دو دسته از آثار در به‌کارگیری ویژگی‌های گرانژ مشاهده نمی‌شود. با ترکیب نتایج هر دو نمودار (نمودار ۵)، ترتیب کاربرد ویژگی‌های گرانژ در آثار کارسن مشخص می‌شود که برای وضوح بیشتر در جدول ۳ نیز ارائه شده است. بر اساس این جدول، آثار کارسن از نظر نحوهٔ تولید، ترکیب‌بندی و کاربرد بافت، به‌سبک گرانژ تعلق دارند. ترکیب‌بندی گرانژ در آثار او ناشی از «عناصر درهم‌ریخته»، «عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده» و «عناصر دارای عمق و بُعد» است. گفتنی است که «بافت» در آثار کارسن بیشتر از «عناصر دارای عمق و بُعد» به‌کار رفته است. در نهایت، «عناصر نوشتاری گرانژی» به‌ندرت در آثار او دیده می‌شوند. همچنین، «لبه‌های پاره شده» و «کاربرد عکس با حالت کدالیت» نیز به‌عنوان عناصر تصویری گرانژ کاربرد چندانی ندارند و «اعوجاج در عناصر تصویری» در هیچ‌یک از آثار او مشاهده نمی‌شود.



نمودار ۳. درصد فراوانی ویژگی‌های گرانژ در پوسترهای دیوید کارسن. منبع: نگارندگان.



نمودار ۴. درصد فراوانی ویژگی‌های گرانژ در صفحه‌آرایی‌های دیوید کارسن. منبع: نگارندگان.



نمودار ۵. درصد فراوانی ویژگی‌های گرانژ در آثار مورد بررسی دیوید کارسن. منبع: نگارندگان.

بنابراین، می‌توان استدلال کرد که کارسن با استفاده از «درهم‌ریختگی» و «عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده»، در آثارش پیچیدگی ایجاد کرده و از قواعد معمول فاصله می‌گیرد. این پیچیدگی و ابهام منجر به «چندمعنایی» در آثار او شده و بازتاب‌دهنده‌ی فرهنگ جوانان آن دوره است؛ یعنی همان نارضایتی و بی‌تفاوتی که پیش‌تر در موسیقی گرانژ بازتاب یافته بود و کارسن آن را به دنیای طراحی گرافیک منتقل کرد. «کاربرد بافت» و «عناصر دارای عمق و ُبعد» علاوه بر ایجاد ابهام در درک معنا، حالتی روایی و داستانی نیز به آثار او می‌بخشند. استفاده محدود کارسن از «نوشتار گرانژی»، «لبه‌های پاره شده» و «عکس‌های دارای حالت کدالیت» نشان می‌دهد که این ویژگی‌ها تنها در برخی پروژه‌ها مناسب هستند؛ زیرا به‌کارگیری بیش از حد آن‌ها می‌تواند طرح را بیش از اندازه گرانژی، آلوده و نامناسب برای انواع سفارش‌های گرافیکی کند.

جدول ۳. ترتیب فراوانی هر ویژگی بررسی شده در آثار کارسن. منبع: نگارندگان.

محدودهٔ فراوانی	دسته‌بندی ویژگی	ویژگی سبک گرانژ
فراوانی بالای ۷۳ درصد	نحوهٔ تولید	۱. رایانه‌ای
	ترکیب‌بندی	۲. عناصر درهم‌ریخته
		۳. استفاده از عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده
	عناصر تصویری	۴. کاربرد بافت
	ترکیب‌بندی	۵. عناصر دارای عمق و ُبعد
فراوانی زیر ۱۲ درصد	عناصر نوشتاری	۶. نوشتار گرانژی
	عناصر تصویری	۷. لبه‌های پاره شده
		۸. کاربرد عکس با حالت کدالیت
بدون فراوانی	عناصر تصویری	۹. اعوجاج در عناصر تصویری

گرانژ، طراحی و تفکر ساخت‌شکن در آثار کارسن

این بخش به تحلیل سه اثر منتخب دیوید کارسن می‌پردازد که در آزمون پیشین، بالاترین میزان ویژگی‌های گرانژ را دارا بودند. در این بررسی، نحوهٔ بروز ویژگی‌های گرانژ و ارتباط آن‌ها با طراحی گرافیک ساخت‌شکن و تفکر ساخت‌شکنانه مورد کاوش قرار می‌گیرد. درواقع، با انتخاب آثاری که بیشترین ویژگی‌های گرانژ را دارند، می‌توان به‌درک جامع‌تری از شیوهٔ به‌کارگیری این خصوصیات و پیوندشان با ساخت‌شکنی دست یافت.

۱. نمونه‌ی B۱۷۴: این اثر که طرح جلدی برای مجلهٔ وال‌پیپر[۴۱] است؛ بیشترین تعداد ویژگی‌های گرانژ را در میان آثار مورد بررسی دارد (تصویر ۲). وال‌پیپر که در سال ۱۹۹۶ به‌عنوان یک مجلهٔ چاپی تأسیس شد، اکنون به یک برند رسانه‌ای چندکاناله و مرجع جهانی در حوزهٔ طراحی گرافیک تبدیل شده است. این مجموعه به کشف استعدادهای نوظهور و تقویت همکاری‌های خلاق شهرت دارد (Prince, 2022). عبارت «نسخهٔ دست‌ساز دیوید کارسن» در کنار عنوان مجله نشان می‌دهد که این شماره از مجلهٔ وال‌پیپر با طراحی و تکنیک‌های سنتی دیوید کارسن ساخته شده است.

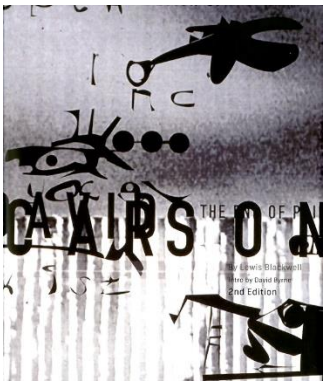


تصویر ۲. طرح جلد مجلهٔ وال‌پیپر اثر کارسن. منبع: Carson, 2012.

با توجه به نمودارهای ۱ و ۲، می‌توان سبک گرانژ را به‌مثابه تجلی ساخت‌شکنی در این پوستر درک کرد. همانطور که در نمودار ۲ ویژگی‌های طراحی گرافیک ساخت‌شکن جمع‌بندی شده است، تغییر در فرم نوشتار و در قالب نوشتار گرانژی در این اثر قابل مشاهده است. حروف قرمزرنگ در این طراحی، حالتی از پریشانی، پوسیدگی و خراشیدگی دارند، گویی رنگ قرمز از روی صفحه خراشیده یا ریخته شده است. چیدمان نوشتار و دیگر عناصر طراحی نیز فاقد نظم مشخص است؛ نوشتار هم‌راستا نیست و در مواردی حروف با هم تداخل دارند. عناصر تصویری علاوه بر تداخل با یکدیگر، با نوشته‌ها نیز همپوشانی دارند. بخش نوشتاری کلاژ به‌کلی ناخواناست، به‌طوری که استفاده از حروف پراکنده و تکه‌تکه باعث شده هیچ کلمه‌ای به‌درستی قابل تشخیص نباشد. در این طراحی، تلاش خواننده یا تماشاگر اثر برای خواندن کلمات موجود در کلاژ، نوعی مشارکت او در خلق معنا را نشان می‌دهد. ذهن بیننده با مشاهده این طرح، تلاش می‌کند ارتباط معناداری بین حروف و بخش‌های مختلف تصویری برقرار کند. برای مثال، ترکیب حروف S، E و A در کنار یکدیگر می‌تواند نشان دهد که کارسن قصد ایجاد کلمه «دریا»[۴۲]را داشته است و با توجه به علاقه او به موج‌سواری، این کلمه می‌تواند شخص کارسن را به بیننده یادآور شود. سایر تصاویر موجود در طرح نیز بیانگر علاقه و گذشته کارسن هستند و قسمت‌های برش خورده‌ای از عکس‌های دریا

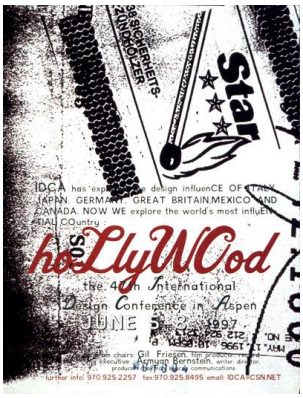
و ساحل در شب و روز را به نمایش می‌گذارند. با بررسی کلی این اثر، می‌توان ویژگی‌های طراحی گرافیک ساخت‌شکن را در آن مشاهده کرد و در نتیجه، آن را ساخت‌شکنانه تلقی نمود. با تطبیق این اثر با نمودار ۱، می‌توان آن را از منظر تفکر ساخت‌شکن نیز تحلیل کرد. عدم خوانایی همراه با پراکندگی حروف و تصاویر باعث ایجاد ویژگی چندمعنایی در اثر می‌شود، به‌گونه‌ای که هر بیننده با ذهنیت متفاوت در مواجهه با طرح جلد این مجله ممکن است برداشت کاملاً متفاوتی داشته باشد. افزون بر این، همانطور که دریدا مطرح می‌کند، یک متن لزوماً نیازی به پیروی از ساختار متعارف ندارد، طرح کارسن نیز از قواعد صفحه‌آرایی پیروی نمی‌کند. درواقع، عدم قاعده‌مندی در چینش و انتخاب عناصر در این اثر به‌نوعی باعث پراکندگی اطلاعات موجود شده است. همچنین، با نگاه به این اثر نمی‌توان تنها یک موضوع را به‌خاطر آورد. در حقیقت، این طرح جلد از نظر موضوعی منسجم نیست. عدم مرکزیت و توجه به حواشی در اثر را می‌توان نتیجه به‌کارگیری تکنیک کلاژ دانست؛ چرا که تصاویر مختلف -از بافت سطح چوب، سر یک زن تا تصویرسازی یک شخصیت ریش‌دار- به‌سختی با یکدیگر مرتبط می‌شوند. می‌توان ویژگی «بینامتنیت» در این اثر را نتیجهٔ به‌کارگیری کلاژ و ترکیب تصاویر و نوشته‌های بریده شده از مجلات و منابع دیگر دانست. بینامتنیت یکی از اصول بنیادین تفکر ساخت‌شکن است و بر این نکته تأکید دارد که هیچ اثری مستقل از آثار دیگر وجود ندارد و هیچ متنی عاری از تأثیر متون دیگر نیست.

۲. نمونهٔ B۷۸: کارسن این طرح جلد را برای کتاب «پایان پرینت[۴۳]» طراحی کرده است. لوییس بلک‌ول[۴۴] این کتاب را دربارهٔ طراحی گرافیک کارسن به رشته تحریر درآورده است. از منظر ویژگی‌های طراحی گرافیک ساخت‌شکن (نمودار ۲)، این اثر قابل تحلیل است و در آن، تغییر در فرم و چیدمان بخش نوشتاری، از ویژگی‌های مشهود طراحی گرافیک ساخت‌شکن به‌شمار می‌آید. حروف پراکنده و گرانژی در ترکیب با اشکال انتزاعی، باعث ناخوانایی متن شده‌اند. روی هم قرار گرفتن کلماتی مانند دیوید، کارسن و پایان پرینت موجب می‌شود کسی که با نام و موضوع کتاب آشنا نیست، نتواند آن‌ها را به‌راحتی بخواند. رنگ به‌کار رفته برای نام نویسنده و سایر اطلاعات، کنتراست کمی با زمینه دارد و در نتیجه، خوانایی مناسبی ندارند. حروف ناقص و تخریب شده، باعث می‌شوند مخاطب با اثر ارتباط برقرار کند و طراحی در حافظهٔ او ماندگار شود. ذهن بیننده با مشاهده این طرح جلد می‌تواند برداشت‌های متفاوتی داشته باشد؛ مثلاً نیمهٔ بالایی پس‌زمینه ممکن است تصویری از آسمان و نیمهٔ پایینی دری شبیه گاراژ به‌نظر برسد. این ابهام در سراسر طرح وجود دارد و موجب مشارکت مخاطب در ایجاد معنا می‌شود. اشکال انتزاعی و شباهت برخی از آن‌ها به‌حروف انگلیسی یا اشکال معنادار نیز بخش دیگری از این ابهام را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند. برای نمونه می‌توان شکل یک ابر، یک چشم، پرنده یا نردبان را در برخی از این اشکال انتزاعی متصور شد. همچنین، کاربرد حروفی مانند o، c و n در میان اشکال انتزاعی می‌تواند یادآور نام کارسن در ذهن بیننده باشد. با نگاهی به اثر از دید تفکر ساخت‌شکن (نمودار ۱)، ابهام آن را می‌توان به‌عنوان عاملی برای چندمعنایی قلمداد کرد. ناخوانایی و درهم‌ریختگی می‌تواند بازتاب عدم قاعده‌مندی باشد و استفاده از عناصر اضافی و سردرگم‌کننده می‌تواند توجه مخاطب را به حاشیه‌ها جلب کند. استفاده کارسن از تصویر برش خورده و بزرگ شده و تلفیق آن با یک تایپ‌فیس از پیش موجود، نمونه‌ای از بینامتنیت است.



تصویر ۳. طرح جلد کتاب «پایان پرینت» اثر کارسن. منبع: Carson, 2013.

۳. نمونه‌ی A۱۵۹: این پوستر برای کنفرانس طراحی آسپِن[۴۵] به نام هالیوود[۴۶] طراحی و در یک مجله منتشر شده است (Carson, 2002). بررسی این پوستر از منظر طراحی گرافیک ساخت‌شکن و تفکر ساخت‌شکنی (نمودارهای ۱ و ۲)، نشان می‌دهد که تغییر در فرم و چینش حروف وجود دارد و در بخشی از نوشتار، ناخوانایی مشهود است. در این اثر، عناصر نوشتاری و تصویری به‌صورت درهم‌ریخته دیده می‌شوند. نوشتار هم‌راستا نیست و در مواردی حروف با هم تداخل دارند. عناصر تصویری نیز علاوه بر تداخل با یکدیگر، با نوشته‌ها هم‌پوشانی دارند. خطوط اضافی، بافت شن مانند و حروف و اعداد بی‌معنی، همگی جزو عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده به‌شمار می‌روند. قرار گرفتن حروف با رنگ‌های متفاوت روی یکدیگر، حس عمق و بُعد ایجاد کرده و برخورد بافت با حروف، حالتی گرانژی، پریشان و آلوده به آن‌ها بخشیده است. برخی از حروف و کلمات ناقص صرفاً به‌عنوان بخشی از طرح زمینه استفاده شده‌اند و برای خوانده شدن طراحی نشده‌اند. این ویژگی، مشارکت خواننده و در نتیجه چندمعنایی را در اثر ایجاد می‌کند. با این حال، نوشته‌های اطلاع‌رسان در پوستر قابل‌شناسایی و خواندن هستند و به کنفرانس طراحی آسپِن با نام هالیوود اشاره دارند. ستاره‌های روی بستهٔ چوب‌کبریت همراه با کلمهٔ ستاره می‌توانند اهمیت افراد حاضر در کنفرانس را نشان دهند؛ حتی طرح کبریت روشن نیز بر اهمیت رویداد تأکید دارد. از سوی دیگر، ارتباط مستقیمی بین عناصر تصویری پوستر و موضوع طراحی گرافیک مشاهده نمی‌شود، اما شیوهٔ خاص طراحی، معنا و ارزش آن را تنها برای مخاطبان آشنا با دنیای هنر و طراحی قابل درک می‌سازد. از دیگر ویژگی‌های ساخت‌شکن این پوستر، عدم قاعده‌مندی در چینش و استفاده از عناصر است. به‌کارگیری عناصر تصویری نامربوط با موضوع نیز نشان‌دهندهٔ توجه به حواشی و عدم مرکزیت موضوعی است. در نهایت، استفاده از عناصر نوشتاری و تصویری برگرفته از بستهٔ چوب کبریت یا شماره‌های بارکد محصول، بیانگر بینامتنیت و عدم استقلال معنایی این پوستر است.



تصویر ۴. پوستر تبلیغاتی برای کنفرانس طراحی آسپن. منبع: Carson, 2002

نتیجه‌گیری

در این پژوهش، پس از روشن شدن جایگاه تفکر ساخت‌شکن در طراحی گرافیک و ارتباط آن با سبک گرانژ از طریق مرور ادبیات، برای شناخت بیشتر و تبیین ویژگی‌های این سبک، آثار دیوید کارسن، به‌عنوان یک طراح ساخت‌شکن، بررسی و تحلیل شد. در گام نخست، فراوانی ویژگی‌های سبک گرانژ در کل آثار کارسن مورد بررسی قرار گرفت تا آثاری که بیشترین ویژگی‌های گرانژ را دارند، شناسایی شوند. نتایج نشان داد که ویژگی‌های سبک گرانژ عمدتاً در سه حوزهٔ نحوهٔ تولید، ترکیب‌بندی و کاربرد بافت در آثار او نمود دارند. ویژگی‌هایی از گرانژ که بیشترین حضور را در آثار کارسن داشتند و در بیش از ۷۳ درصد از نمونه‌ها مشاهده شدند، به ترتیب عبارت‌اند از: «نحوهٔ تولید رایانه‌ای»، «عناصر درهم‌ریخته»، «عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده»، «کاربرد بافت» و «عناصر دارای عمق و بُعد». سایر ویژگی‌های گرانژ، به‌جز یک مورد که در هیچ‌یک از آثار او مشاهده نشد، با فراوانی کمتر از ۱۲ درصد در آثار کارسن به‌کار رفته‌اند و شامل «نوشتار گرانژی»، «لبه‌های پاره‌شدهٔ تصاویر» و «عکس دارای حالت کدالیت» هستند. ویژگی گرانژی که در آثار او دیده نشد، «اعوجاج عناصر بصری» بود. بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت که کارسن با استفاده از «درهم‌ریختگی» و «عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده»، نوعی پیچیدگی و سرپیچی از قواعد طراحی را در آثار خود ایجاد می‌کند. این پیچیدگی و ابهام می‌تواند «چندمعنایی» را در آثار او به‌وجود آورد و بازتاب‌دهندهٔ احساسات و فرهنگ جوانان آن دوره باشد؛ همان نارضایتی و بی‌تفاوتی که پیش‌تر در موسیقی گرانژ دیده می‌شد و کارسن آن را به دنیای طراحی گرافیک منتقل کرده است. افزون بر این، «کاربرد بافت» و «عناصر دارای عمق و بُعد» نه‌تنها می‌توانند موجب ابهام و تأخیر در درک معنا شوند، بلکه حالتی روایی و داستانی نیز به آثار او می‌بخشند. در نهایت، پس از بررسی فراوانی متغیرها در آثار کارسن، سه اثر با بیشترین شاخصه‌های گرانژ برای مطالعهٔ دقیق‌تر انتخاب شدند. نتایج تحلیل این سه اثر نشان داد که طراحی گرافیک ساخت‌شکن در آثار کارسن در بسیاری از شاخصه‌ها با سبک گرانژ هم‌پوشانی دارد. برای نمونه، «عناصر درهم‌ریخته» هم در گرانژ و هم در طراحی گرافیک ساخت‌شکن مطرح است و نوشتار دست‌کاری شده به‌عنوان ویژگی طراحی گرافیک ساخت‌شکن، در گرانژ به‌صورت محدود با عنوان «نوشتار گرانژی» ظاهر می‌شود. همچنین، پیامدهای رویکرد ساخت‌شکنانه در هر سه اثر گرانژ کارسن تأیید شد. در تحلیل نمونه‌های منتخب، ارتباط تفکر ساخت‌شکن با طراحی گرافیک ساخت‌شکن و سبک گرانژ مورد توجه قرار گرفت و مشخص شد که چگونه این تفکر در طراحی‌های کارسن نمود یافته است. با تحلیل این آثار، مشخص شد که چندمعنایی را می‌توان نتیجهٔ نوشتار دست‌کاری شده گرانژ یا استفاده ناقص از تصاویر و دیگر عناصر بصری دانست. ویژگی عناصر اضافی و

سردرگم‌کننده در سبک گرانژ را نیز می‌توان با عدم مرکزیت و توجه به حاشیه‌ها در تفکر ساخت‌شکن مرتبط دانست. استفاده از تکنیک‌های رایانه‌ای و سنتی مانند کلاژ، عامل ایجاد بینامتنیت در اثر محسوب می‌شود. به این ترتیب، آثار کارسن با بهره‌گیری از ویژگی‌های سبک گرانژ، تفکر ساخت‌شکنانه را به نمایش می‌گذارند. در نهایت، ساخت‌شکنی در آثار کارسن عمدتاً از طریق ایجاد چندمعنایی با استفاده از عناصر درهم‌ریخته، عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده، کاربرد بافت و عناصر دارای عمق و بُعد شکل می‌گیرد. یافته‌های کمی پژوهش، قویاً بر این امر دلالت دارند که کارسن از طریق این ویژگی‌های پرشمار، به‌طور عمدی ابهام و سرپیچی از قواعد کلاسیک طراحی را ایجاد می‌کند. برای نمونه، استفاده از «عناصر اضافی یا سردرگم‌کننده» مستقیماً در تضاد با اصل سادگی و کارایی قرار می‌گیرد و با حذف مرکزیت، مخاطب را به تعامل بیشتر با حاشیه‌ها وامی‌دارد. «درهم‌ریختگی» و «کاربرد بافت» نیز با افزایش پیچیدگی ادراکی، از درک معنای ساده جلوگیری کرده و به چندمعنایی می‌انجامند. بنابراین، فراوانی این عناصر، دال بر آن است که ساخت‌شکنی در آثار کارسن، با ابهام آغاز شده و به چندلایگی معنا ختم می‌شود.

پیشنهادهای پژوهش

۱. پیشنهاد می‌شود با بهره‌گیری از مدل مفهومی و چک‌لیست ویژگی‌های بصری تدوین‌شده در این پژوهش، آثار طراحان گرافیک معاصر ایران مورد واکاوی قرار گیرد. این امر نه‌تنها امکان سنجش میزان نفوذ سبک گرانژ در طراحی گرافیک ایران را فراهم می‌آورد، بلکه می‌تواند زمینه‌ساز تحلیل‌های انتقادی در راستای بازخوانی هویت بصری بومی و تعدیل تأثیرات جریان‌های جهانی باشد.

۲. می‌توان از چارچوب و روند تحلیلی این پژوهش جهت واکاوی سایر سبک‌ها و آثار طراحان پیشرو در حوزه‌ی گرافیکِ ساخت‌شکن بهره جست.

مشارکت‌های نویسنده

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه نگارنده اول در مقطع کارشناسی ارشد رشته ارتباط تصویری با عنوان «جنبش گرانژ در گرافیک‌دیزاین: موردپژوهی دیوید کارسن» و با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه هنر ایران است.

تقدیر و تشکر

این مقاله فاقد تشکر و قدردانی است.

تضاد منافع

نویسنده (نویسندگان) هیچ تضاد منافع احتمالی پیرامون تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله را اعلام نکردند.

منابع مالی

نویسنده (نویسندگان) هیچ گونه حمایت مالی برای تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله دریافت نکردند.

پی‌نوشت

۱. Deconstructive: با بررسی مطالب ترجمه شده در این زمینه می‌توان پی‌برد که معادل مورد وفاق همه برای این واژه وجود ندارد. در این پژوهش از معادل ساخت‌شکن که پیشنهاد داریوش آشوری (۱۹۹۶) در فرهنگ انگلیسی- فارسی علوم انسانی است، استفاده شده است.

2. Jacques Derrida
3. Of grammatology
4. modernism
5. postmodernism
6. international style
7. Bauhaus
8. new wave
9. punk
10. grunge
11. Seattle
12. Nirvana
13. Ray Gun
14. Wolfgang Weingart
15. swiss style
16. April Greiman
17. Neville Brody
18. Rick Poynor
19. No More Rules: Graphic Design and Postmodernism
20. Steven Heller
21. Louise Fili
22. Stylepedia: A guide to Graphic Design Mannerisms, Quirks, and Conceits
23. Armin Vit
24. Bryony Gomez-Palacio
25. Graphic Design, Referenced: A Visual Guide to the Language, Applications, and History of Graphic Design
26. différance
27. Ferdinand de Saussure
28. Jean-François Lyotard
29. Paul Feyerabend
30. intertextuality
31. Cranbrook Academy of Art
32. Katherine McCoy
33. Philip Meggs
34. Ellen Lupton
35. J. Abbott Miller
36. constructivist
37. grid system
38. Smells Like Teen Spirit
39. Beach Culture
40. Marvin Scott Jarrett
41. Wallpaper
42. sea
43. The End of Print
44. Lewis Blackwell
45. Aspen
46. Hollywood

۴۰. کدالیت (kodalith)، عکس‌های سیاه و سفید با کنتراست بسیار بالا هستند در کدالیت‌ها تنالیته‌های میانی عکس‌ها حذف میشوند ولی شخصیت متمایز هر فرد در عکس‌ها مشخص است.

منابع

- احمدپناه، سید ابوتراب و آفرین، فریده. (۱۳۹۳). خوانش ساختارشکنانه آثارِ جوزف کاسوت. *نامهٔ هنرهای تجسمی و کاربردی*، ۷(۱۴)، ۴۹-۶۶. Doi: 10.30480/vaa.2015.239

- شمس جاوی، لادن. (۱۳۹۲). *بررسی اندیشه‌ها و تأثیرات ولفگانگ وینگارت بر طراحی ساخت‌شکن* کارشناسی ارشد ارتباط تصویری). دانشگاه هنر تهران.
- مباشری، شهره. (۱۳۸۹). *بررسی تأثیر اندیشه‌های ساختارشکن بر کاربرد حروف در تبلیغات رسانه‌های چاپی* [پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد ارتباط تصویری). دانشگاه هنر تهران.
- Adams, S., Seddon, T., Dawson, P. & Foster J. (2019). *Graphic design rules: 365 essential design dos and don'ts* (Illustrated ed.). Princeton architectural press.
- Carson, D. (2001). *Raygun magazine* [Image]. David Carson Design. Retrieved December 28, 2025, from https://www.davidcarsondesign.com/t/2001/08/10/raygun-magazine/
- Carson, D. (2002). *Ad in Print magazine for the Aspen design conference* [Image]. David Carson Design. Retrieved December 28, 2025, from https://www.davidcarsondesign.com/t/2002/03/21/ad-in-print-magazine-for-the-aspen-design-conference/
- Carson, D. (2012). *Wallpaper [Image]. David Carson Design*. Retrieved December 28, 2025, from https://www.davidcarsondesign.com/t/2012/05/31/wallpaper/
- Carson, D. (2013). *The end of print... again* [Image]. David Carson Design. Retrieved December 28, 2025, from https://www.davidcarsondesign.com/t/2013/01/26/the-end-of-print-again/- Derrida, J. (1977). *Of grammatology*. (G. C. Spivak, Trans.). Johns Hopkins University Press. (Original work published 1967)
- Creswell, J. W. (2002). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2nd ed.). Sage Publications.
- Feyerabend, P. (1993). *Against method*. Verso Books.
- Derrida, J. (1977). *Of grammatology*. (G. C. Spivak, Trans.). Johns Hopkins University Press. (Original work published 1967)
- Gomez–Palacio, B. & Vit, A. (2011). *Graphic design, referenced: A visual guide to the language, applications, and history of graphic design*. Rockport publishers.
- Heller, S. (2015). *The education of a graphic designer* (3th ed.). Allworth.
- Heller, S., & Fili, L. (2006). *Stylepedia: A guide to graphic design mannerisms, quirks, and conceits (1st ed.).* Chronicle books.
- Lupton, E., & Miller, J. A. (1994). Deconstruction and graphic design: History meets theory. *Visible Language*, 28(4), 345-366.
- Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge*. (G. Bennington & B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press.
- Newall, D., & Pooke, G. (2021). *Art history: The basics*. Routledge.
- Patterson, J., & Saville, J. (2012). *viscomm Bundle 1: A guide to visual communication design*. Cambridge University Press.
- Poynor, R. (2003). *No more rules: Graphic design and postmodernism*. Yale university press.
- Prince, B. (2022, November 15). *About wallpaper**. Wallpaper*. https://www.wallpaper.com/contact-us-ID
- Richards, K. M. (2008). *Derrida reframed: A guide for the arts student*. I.B. Tauris.
- Worthington, S., Jaques, D., Broekman, P. V. M., & Shaughnessy, A. (2008). *Mute magazine: Graphic design*. Eight Books.
- Yarm, M. (2011). *Everybody loves our town: An oral history of grunge (Illustrated ed.).* Crown.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and Methods*. SAGE Publications.