

خانه گرافیک

(طراحی مرکز خلاقیت های گرافیکی)

مؤلف:

جهان دانش

سرشناسه	دانش، جهان
عنوان و نام پدیدآور	خانه گرافیک (طراحی مرکز خلاقیت های گرافیکی) مولف: جهان دانش
مشخصات نشر	شیراز، صبح انتظار، ۱۳۹۶
مشخصات ظاهری	۱۶۷ص: مصور جدول؛ ۲۲×۲۹ س م.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۷۶۸۵-۷۶-۱
وضعیت فهرست نویسی	فیپا
یادداشت	کتابنامه
موضوع	معماری - طراحی
موضوع	Architectural design
موضوع	گرافیک
موضوع	Graphic arts
رده بندی کنگره	۱۳۹۶ خ ۲ / ۵ ۹۹۸ NC
رده بندی دیویی	۷۴۱/۶۰۹
شماره کتابشناسی ملی	۴۷۱۹۵۸۳

www.ketab.ir

◀ خانه گرافیک / طراحی مرکز خلاقیت های گرافیکی

◀ مولف: جهان دانش

◀ ویرایش ادبی: دکتر سمیه رضایی

◀ صفحه آرای: سیده فاطمه طباطبایی فرد

◀ طراح جلد: هانی رضایی

◀ قطع: رحلی

◀ ناظر چاپ: شهربانو زارعیان

◀ امور چاپ: دیجیتال مهر

◀ شمارگان: ۵۰۰

◀ نوبت چاپ: اول / زمستان ۱۳۹۹

◀ قیمت: ۵۰۰۰۰ تومان

◀ شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۶۸۵-۷۶-۱

◀ ارتباط با ناشر: ۰۹۳۶۳۲۳۵۰۰۲

◀ کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است.

فهرست

عنوان	صفحه
مقدمه.....	۱۵
فصل اول: تعریف گرافیک.....	۱۹
۱-۱ تعریف گرافیک.....	۲۱
۱-۲ تاریخ طراحی گرافیک.....	۲۴
۱-۲-۱ دوره‌ی پیش از تاریخ.....	۲۴
۱-۲-۲ عصر نوسنگی.....	۲۵
خاور نزدیک باستان.....	۲۵
۱-۲-۳ خاور نزدیک باستان.....	۲۷
۱-۲-۴ مصری‌ها.....	۲۷
۱-۲-۴-۱ فنیقی‌ها.....	۲۸
۱-۲-۵ یونانی‌ها/ اتروسک‌ها/ رومی‌ها.....	۲۹
۱-۲-۵-۱ یونانی‌ها.....	۲۹
۱-۲-۵-۲ اتروسک‌ها.....	۲۹
۱-۲-۵-۳ رومی‌ها.....	۲۹
۱-۲-۶ قرون وسطا: آغاز، میانه، انجام.....	۲۹
۱-۲-۷ اوج قرون وسطا.....	۳۰
۱-۲-۸ اواخر قرون وسطا.....	۳۱
۱-۲-۱ اوایل رنسانس.....	۳۵
۱-۲-۱-۱ رنسانس و چاپ.....	۳۶
۱-۲-۲ کتب چاپی آغازین.....	۳۷
۲-۲ رنسانس متری و شیوه‌گرایی.....	۳۷
۱-۲-۲ گرافیک در فرانسه.....	۳۷
۲-۲-۲ گرافیک در فلاندرز (بلژیک کنونی).....	۳۸
۱-۲-۲-۲ چاپ گود.....	۳۸
۳-۲-۲ گرافیک در آلمان.....	۳۹
۴-۲-۲ گرافیک در انگلستان.....	۳۹
۳-۲ عصر مطلق‌گرایی و توسعه.....	۳۹
۱-۳-۲ گرافیک در هلند.....	۳۹
۲-۳-۲ گرافیک در فرانسه.....	۳۹
۳-۳-۲ گرافیک در انگلستان.....	۴۰
۴-۳-۲ گرافیک در آمریکا.....	۴۱

۴۱	۵-۳-۲ روزنامه‌های اولیه
۴۱	۴-۲ عصر روشنگری انقلاب
۴۱	۱-۴-۲ گرافیک در انگلستان
۴۲	۲-۴-۲ گرافیک در فرانسه
۴۲	۴-۴-۲ گرافیک در آمریکا
۴۲	۵-۴-۲ پیدایش لیتوگرافی
۴۳	۵-۲ عصر استعمارطلبی، ملی‌گرایی و صنعتی‌شدن
۴۳	۱-۵-۲ گرافیک در انگلستان
۴۳	۲-۵-۲ مطبوعات عامه‌پسند و ظهور هنرمند تصویرساز
۴۴	۳-۵-۲ گرافیک در آمریکا
۴۵	۴-۵-۲ عکاسی و چاپ
۴۵	۵-۵-۲ لیتوگرافی و کرومولیتوگرافی
۴۶	۶-۲ صلح جنگ و انقلاب
۴۶	۱-۶-۲ طراحی گرافیک در آلمان
۴۷	۲-۶-۲ طراحی گرافیک در اتریش
۴۷	۳-۶-۲ طراحی گرافیک در انگلستان
۴۷	۴-۶-۲ طراحی گرافیک در آمریکا
۴۸	۷-۲ میانه‌ی دو جنگ
۴۸	۱-۷-۲ طراحی گرافیک در آلمان
۴۹	۱-۱-۷-۲ یان تشچهیلد و طراحی حروف جدید
۴۹	۲-۱-۷-۲ مونتاژ عکس (فوتومونتاژ)
۴۹	۲-۷-۲ طراحی گرافیک در شوروی
۴۹	۳-۷-۲ طراحی گرافیک در هلند
۵۰	۴-۷-۲ طراحی گرافیک در فرانسه
۵۰	۵-۷-۲ طراحی گرافیک در سوئیس
۵۰	۶-۷-۲ طراحی گرافیک در ایتالیا
۵۰	۷-۷-۲ طراحی گرافیک در انگلستان
۵۱	۸-۷-۲ طراحی گرافیک در آمریکا
۵۱	الکسی برودویچ:
۵۲	۸-۲ جنگ جهانی دوم و عنصر اتم
۵۲	۱-۸-۲ طراحی گرافیک در آمریکا
۵۵	۲-۸-۲ طراحی گرافیک در سوئیس
۵۵	۳-۸-۲ طراحی گرافیک در هلند

۵۵	۹-۲ عصر جوانان، دگرگونی و فضا
۵۵	۱-۹-۲ طراحی گرافیک در آمریکا
۵۶	۲-۹-۲ طراحی گرافیک در سوئیس
۵۶	۳-۹-۲ طراحی گرافیک در انگلستان
۵۶	۴-۹-۲ طراحی گرافیک در ژاپن
۵۷	۵-۹-۲ حروف چینی نوری
۵۷	۱۰-۲ تروریسم و جنگ ستارگان ۱۹۸۰
۵۷	۱۱-۲ تاریخ گرافیک ایران
۵۷	۱-۱۱-۲ محمد بهرامی
۶۲	۲-۱۱-۲ محمد جوادی پور (بنیان‌گذار گرافیک در دانشکده‌ی هنرهای زیبا)
۶۳	۳-۱۱-۲ حسین حقیقی
۶۳	۴-۱۱-۲ گرافیک ایران (وضعیت کنونی)
۶۴	۱-۴-۱۱-۲ شاخه‌های درختی به نام گرافیک
۶۶	۵-۱۱-۲ جایگاه گرافیک ایران در جهان
۶۷	گرافیک و زمینه‌های استفاده از آن
۶۹	۱-۳: گرافیک و زمینه‌های استفاده از آن
۷۱	۲-۳ انواع طراحی
۷۱	۳-۳ گرافیک محیطی
۷۱	۱-۳-۳ گرافیک محیطی و عناصر آن
۷۲	۲-۳-۳ نقش سنت و فرهنگ در گرافیک محیطی
۷۳	۳-۳-۳ اهداف اولیه‌ی گرافیک محیطی
۷۴	۴-۳-۳ راه‌های بیان در طراحی گرافیک محیطی
۷۴	۵-۳-۳ نقش گرافیک محیطی در اجتماع
۷۵	۶-۳-۳ گرافیک داخلی
۷۵	۷-۳-۳ جایگاه گرافیک در طراحی محیطی
۷۷	۴-۳ انسان و فضاهای زندگی
۸۱	۱-۴ فرآیند طراحی گرافیک
۸۱	۲-۴ آغاز فرآیند طراحی گرافیک
۸۲	۳-۴ روند طراحی گرافیک
۸۴	۴-۴ نتیجه‌گیری و مرحله‌ی نهایی طرح
۸۵	۵-۴ تکنیک‌های خلاقیت و تخیل
۸۵	۱-۵-۴ خلاقیت به عنوان یکی از اصلی‌ترین ایده‌های موضوع کلی پروژه
۸۵	۲-۵-۴ خلاقیت و تکنیک‌های آن از منظر کامران افشار نادری

۸۸	۳-۵-۴ انواع تخیل:
۸۸	۱-۳-۵-۴ تخیل تقلیدی:
۸۸	۲-۳-۵-۴ تخیل خلاق:
۸۹	۴-۵-۴ زمینه‌های خلاقیت:
۹۰	۱-۴-۵-۴ اقتباس:
۹۰	۲-۴-۵-۴ تغییر متن:
۹۱	۳-۴-۵-۴ بازنویسی:
۹۲	۵-۵-۴ تخیل در معماری:
۹۲	۶-۵-۴ اختراع و خلاقیت:
۹۳	۷-۵-۴ تخیل:
۹۳	۱-۷-۵-۴ تکنیک‌های تخیل:
۹۴	۸-۵-۴ تغییر:
۹۵	۱-۸-۵-۴ کشف قابلیت‌های بیانی (expressive) مصالح جدید:
۹۵	۲-۸-۵-۴ تغییر جنس:
۹۵	۳-۸-۵-۴ بازسازی فرمی آشنا با مصالح متفاوت:
۹۶	۴-۸-۵-۴ کشف قابلیت‌های واقعی مصالح ناشناخته:
۹۶	۵-۸-۵-۴ کشف امکانات جدید در به‌کارگیری مصالح شناخته‌شده:
۹۶	۶-۸-۵-۴ تغییر عملکرد:
۹۷	۷-۸-۵-۴ تغییر ابعاد:
۹۷	۱۰-۸-۵-۴ تغییر مشخصه‌های یک مکان:
۹۷	۱۱-۸-۵-۴ تغییر منظم:
۹۹	۹-۵-۴ تکنیک‌های خلاقیت:
۱۰۰	۱-۹-۵-۴ نمایش ارزش:
۱۰۰	۲-۹-۵-۴ نظم و بی‌نظمی:
۱۰۱	۳-۹-۵-۴ پر و خالی:
۱۰۱	۴-۹-۵-۴ سبک و سنگین:
۱۰۲	۵-۹-۵-۴ طبیعی و مصنوعی:
۱۰۲	۶-۹-۵-۴ نو و قدیمی:
۱۰۲	۱۰-۵-۴ ابهام:
۱۰۳	۱۱-۵-۴ تنش:
۱۰۳	۶-۴ گرافیک و معماری و بررسی تشابهات:
۱۰۵	۷-۴ هدف و ضرورت طراحی خانه گرافیک:
۱۰۹	۱-۵ بررسی نمونه‌های موردی و مشابه:

مقدمه

خلق معماری نه در جهت ارضای مادی و نیاز روزمرگی انسان است، بلکه فرصتی برای بروز نیروهای تصور تخیل و بیان آرمان‌های ذهنی معمار در قالب فضاهای قابل زیست است. از این رهگذر است که نیازهای زیستی روزمره‌ی انسان نیز در قالب فضاهای غنی‌شده به تحقق می‌پیوندد و نمایانگر ضرورت‌های معنوی و نمادین زندگی مردم می‌گردد. در حقیقت، اندیشه‌ورزی هنرمند معمار در آنچه می‌آفریند به روشنی نمایان است. شکل و فرم فضای ساخته‌شده در کلیت کالبدی‌اش، به مثابه‌ی یک دژ هنری می‌تواند و باید نماینده‌ی نوع اندیشه و تخیل و باورهای ذهنی معمار باشد.

شکل گرفتن فضای معماری، پیوندی ناگسستنی با ارزش‌های فرهنگی و قومی، ویژگی‌های اقلیمی، تاریخ تحولات اجتماعی و فرهنگی و فرهنگ ذخیره معمار دارد. یک اثر معماری امروز مانند هر اثر هنری دیگر زاینده‌ی ساختار ذهنی هنرمند و پیوند با جهان هستی و تمامی رویدادها و تحولات همه‌جانبه‌ی دوران معاصر است. معمار با دست‌آفریده‌ی خویش باید از خود و ژرفای احساس و اندیشه‌ی خود و از همه‌ی زمان‌ها و هویت ملی و باورها و سنت‌های پر بار هنر و معماری سرزمین خویش سخن بگوید. این همه محقق نخواهد شد جز از راه دست یافتن و تسلط کامل بر مبانی و دانش‌های هنر و معماری دیروز و امروز جهان و پروراندن همه‌جانبه‌ی سه نیروی چشم، ذهن و دست. که از عناصر بنیادین آفرینش هنری به شمار می‌آیند. چشم با تکیه بر فرهنگ ذخیره هنرمند می‌بیند. ذهن آنچه را که دیده شده است به تحلیل می‌کشد و با احساس و عاطفه هنرمند می‌آمیزد و نهایتاً انتخاب میکند و بالاخره دست با کمک گرفتن از دانش‌های فنی و تکنیکی، می‌آفریند.

روند آفرینش معماری مانند هر اثر هنری دیگر با گذر از جهانی «عینی» به جهانی «ذهنی» شکل می‌گیرد. معمار به (ماده) شکل می‌بخشد و خالق «فضا» است. در حقیقت، معمار در مسیر شکل دادن به فضا، متناسب با ویژگی‌های ذهنی خویش و با توجه به سنت‌ها و ارزش‌های فرهنگی و قوی و نیز با بهره‌وری از دستاوردها و تحولات دوران معاصر، هویت خویش را در فضای غنی‌شده جاری می‌سازد. هویت نه به آن معنی که عناصری صوری و ظاهری از سنت دستمایه کار قرار گیرند، که این جز به ابتذال و فرو غلتیدن در گرداب بی‌هویتی نخواهد انجامید.