



دایره چهار رنگ

مؤسسه فرهنگی و هنری
وابسته به گروه پژوهش‌های عفرای

مجموعه موتیف و لوگو گنجینه پنهان

تألیف و تدوین: داریوش مختاری
برگرفته از کتاب سیری در هنر ایران
تألیف: پرویز، فیلیس اکرمی

مجموعه موتیف و لوگو
گنجینه پنهان

تألیف و تدوین: داریوش مختاری

برگرفته از کتاب سیری در هنر ایران

تألیف: پرویز، فیلیس اکرمی

سرشناسه: مختاری، داریوش، ۱۳۳۳-

عنوان و نام پدیدآور: گنجینه پنهان برگرفته از کتاب سیری در هنر ایران آرتر پوپ و فیلیس اکرم /

داریوش مختاری؛ کاری از گروه پژوهشی عفرای.

مشخصات نشر: تهران: موسسه فرهنگی هنری دایره چهاررنگ، انتشارات دایره چهار رنگ، ۱۳۹۱.

مشخصات ظاهری: ۱۹۲ ص.: مصور.

فروست: مجموعه موتیف و لوگو؛ ۱.

یادداشت: کتاب حاضر بر اساس تصاویر کتاب "سیری در هنر ایران"

نوشته آرتر پوپ و فیلیس اکرم، طراحی شده است.

یادداشت: نمایه. عنوان دیگر: سیری در هنر ایران.

موضوع: لوگوها - طراحی موضوع: نشانه نگاری

شناسه افزوده: پوپ، آرتور اپهام، ۱۸۸۱ - ۱۹۶۹ م. سیری در هنر ایران (از دوران پیش از تاریخ تا امروز)

شناسه افزوده: اکرم، فیلیس، ۱۸۹۳ - م. سیری در هنر ایران (از دوران پیش از تاریخ تا امروز)

شناسه افزوده: گروه پژوهشی عفرای

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۲۹۵۲-۴-۱

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۱ ۱۹۳/۹۸ NC

رده‌بندی دیویی: ۷۴۱/۶

شماره کتابشناسی ملی: ۲۶۸۲۳۱۱

موتیف و لوگو، گنجینه گنهان

Motif & Logo- Hidden Treasure

داریوش مختاری

Darush Mokhtari 09123360193

d_mokhtari2000@yahoo.com-www.DarushMokhtari.com

صفحه آرایی: آتلیه گرافیک گروه پژوهشی عفرای (نشر دایره چهار رنگ)

Layout: AfraviGroup Studio

لیتوگرافی، چاپ و صفحه‌آرایی: مجاب

چاپ اول، اردیبهشت ۱۳۹۱

تیراژ: ۳,۰۰۰ نسخه | بهار ۹۵

تلفن پخش: ۸۸۶۹۲۲۷۰ - ۸۶۳۷۴۴۹

همه حقوق این اثر متعلق به ناشر است

گروه پژوهشی عفرای

موسسه فرهنگی هنری و انتشارات دایره چهار رنگ

تهران - صندوق پستی ۱۴۱۵۵.۱۶۳۶

info@afrazi.com - www.afrazi.com



دایره چهار رنگ

موسسه فرهنگی و هنری
وابسته به گروه پژوهشی عفرای



AfraviGroup

Graphic, Printing & Training

گروه پژوهشی عفرای



www.ketab.ir

تقدیم به تمام انسانهای آزاده

و استادان عزیزم روئین پاکباز

پرویز تناولی

قباد شیوا

محمد احصائی

جلال شباهنگی

موتیف و لوگو

فهرست

موتیف و لوگو

فهرست

.....	مقدمه ناشر	۵
.....	راهنمای استفاده از کتاب	۶
.....	مقدمه طراح گرافیک	۱۵
.....	درباره روند تهیه کتاب	۱۹
.....	بخش موتیف و لوگو	۱۸۱
.....	فهرست موضوعات مختلف موتیف	

مقدمه ناشر:

گروه پژوهشی عfraوی از سال ۱۳۸۲ با ارائه اولین کتاب خود با عنوان، آنچه طراحان گرافیک ناظران چاپ می‌دانند، کار پژوهشی خود را آغاز کرد و طی سال‌های بعدی، سایت، کتاب‌های متعدد، آموزش، نشریه، محصولات الکترونیکی و مینارهای فراوانی در زمینه اهداف پژوهشی، آموزشی خود انجام داده است.

اکنون در افق تازه‌ای از راه‌های گروه به جهت سرعت بخشیدن به اهداف طراحی شده، از دانش‌مآلات و اطلاعات آنلاین گرافیک و چاپ بهره گرفته‌ایم تا اطلاع‌رسانی خود را به علاقمندان و دانشجویان مخاطب افزایش دهیم.

به دنبال این تصمیم ضمن دعوت از دوستان، فراخوانی مبنی بر همکاری پژوهشی از طریق سایت و کتاب‌های منتشر شده، بلام کردیم.

نشر دایره چهاررنگ، متعلق به گروه پژوهشی عfraوی، سال ۱۳۹۰ تاسیس شد و از این پس به شکل تخصصی به انتشار کتاب‌های گرافیک و چاپ خواهد پرداخت.

کتاب «مجموعه موتیف و لوگو- گنجینه پنهان» دومین کتاب از مجموعه جدید گروه پژوهشی عfraوی است که توسط دوست عزیز آقای ریوش اختاری به رشته تحریر درآمده است.

این کتاب، دقیقاً در راستای اهداف گروه، تالیف و برای کاربردی تر شدن آن طبقه‌بندی‌های خاصی انجام شده است. امید آن‌که برای همگان مفید باشد.

بهرام عfraوی

مدیر نشر دایره چهاررنگ

راهنمای استفاده از کتاب:

کتاب موتیف و لوگو، کتابی است کاربردی برای ایده‌یابی طراحی لوگوهای ایرانی. با بررسی آثار خلق شده در کتاب قادر خواهید بود، برای هر سفارش، طراحی مناسبی را بگویند و نقش برجسته‌ها و گرافیک باستان ارائه نمایید. برای آن‌که لوگوی مناسب خود را طراحی کنید مراحل زیر پیشنهاد می‌شود:

۱- توضیحات طراح را در ابتدای کتاب مطالعه کنید و از نظرات داده شده در رسیدن به لوگو مطلع شوید.

۲- کتاب را آرام آرام ورق زده، موتیف‌ها را لوگوی به دست آمده از آن را ملاحظه کنید. سعی شده که در کنار موتیف، اتوهای لوگوی کار شده نیز قرار گیرد. آن‌ها را بررسی نمایید.

۳- به فهرست‌های انتهای کتاب رجوع کنید و براساس طبقه‌بندی موضوعی، موضوع سفارش خود را یافته، به لوگوهای مربوطه رجوع کنید و بررسی کنید به چه شکل می‌توانید موضوع خود را با بکارگیری موتیف‌های باستان ارائه نمایید. برای مثال چنانچه سفارشی دارید که در آن بایستی از پیرمرد حیوان استفاده نمایید، به طبقه‌بندی موضوعی حیوان رجوع کنید و لوگوهای کار شده در آن‌ها چهره حیوان باستانی برگرفته از موتیف‌های مختلف را ببینید و براساس آن، سفارش خود را طراحی نمایید.

۴- باز هم با مراجعه به فهرست‌های کتاب، از روی طبقه‌بندی شباهت موتیف می‌توانید به همان صورت که در شماره ۳ توضیح داده شد عمل نمایید.

۵- اگر دنبال موتیف و لوگوهای دوره خاصی می‌گردید نیز می‌توانید به فهرست مراجعه نمایید و با یافتن دوره مورد نظر خود به آن‌ها مراجعه کنید.

مقدمه طراح گرافیک:

این کتاب در خصوص کتاب توضیحاتی مختصرا لازم می‌دانم. در تمام طرح‌ها نوعی خلاقانه گویا دیده می‌شود، منتها در طرح‌های سکه و تندیس‌ها دخل و تصرف‌ها به صورت دیگری انجام شدند. در مورد سکه‌ها از تکنیک‌های کامپیوتری استفاده شده، چون اصل طرح سکه‌ها، وضوح کافی نداشتند. سعی کردم که همه طرح‌ها مستند گونه (همان‌طور که در کتاب هم آمده)، آن‌ها را پیاده کنم.

این طرح‌ها با امکان Trace به شکل اتوماتیک انجام شده، تا بستری باشند برای خلق اثر هنری طراح. در مورد تندیس‌ها باید گفت دخل و تصرف‌های خاصی انجام شده و لوگوهای کار شده که با طرح‌های اصلی متفاوت هستند، اما سعی شده است که اصل و فرم کار حفظ شود و همین که نوعی قرینگی و زیبایی خاصی در آن‌ها لحاظ شود و به کارآید. تندیس‌ها تقادری از طرح اصلی به دور هستند اما در کل از مایه‌های طرح اصلی سرچشمه گرفته‌اند. مثلا در جایی پرسپکتیوهای اعمال شده بر روی جام‌ها را برپین برده‌ام تبدیل به طرح‌های دو بعدی کردم.

به طور مثال در مورد تندیس‌ها و فیگورها، طراح دوران قدیم با طراح پیش بزرگ و فراخی برای سینه و در مقابل کمری باریک، فضای بیهوش‌های ایجاد کرده بود که در این جا با اصلاح و آینه کردن آن بخش اضافی، فضای سینه را حذف کردم. این طرح‌ها به صورت دستی و فی البداهه کار شده بودند که من آن‌ها را تبدیل به طرح‌هایی حساب شده و دارای اصول و قاعده کردم. مثلا اگر خطی به ضخامت ۲ میلی‌متر وجود داشت، این ۲ میلی‌متر را در تکرار خطوط

لحاظ کرده‌ام. اگر نقش‌ها به دور از قرینگی بودند، آن‌ها را متقارن کرده‌ام، زیرا هنرمند آن زمان با امکانات محدود زمان خود کار می‌کرده است و قرینگی را در حد بصری انجام می‌داده اما در طرح‌های جدید، قرینگی با کامپیوتر ایجاد شده و درصد خطا پایین آمده است. نکته‌ی جالب این‌که در آن زمان تقسیماتی که در دایره انجام می‌گرفته، همگی دستی و تقسیمات کاملاً درستی بودند. ما این تقسیمات را با کامپیوتر ایجاد می‌کنیم.



چهره‌ها از گرافیک بالایی برخوردارند. این مسئله هم برای من و هم برای دانشجویان و فعالان گرافیک جالب است. توازن، قرینگی و زیبایی در طرح‌ها لحاظ شده است. از برخی طرح‌ها هم نسخه‌ی نگاتیو و هم پرتیو تهیه شده است، زیرا هر کدام می‌توانند اثرگذاری خاص خود را داشته باشند. در یکی از طرح‌ها که شبیه به قندان است، فرم‌ها به شکلی فوق‌العاده درنبراکند شده‌اند ولی خود ظرف، نامتناسب است. سعی من بر این بوده که فرم‌ها را متناسب کنم.



یکی از اتفاقات لحاظ شده در این مجموعه، ایجاد دو مدل فضا برای طرح‌هاست، طرح‌های مثبت و طرح‌های منفی. فضای منفی را در دایره و مربع و به طور کلی در فرم‌های نامشخص قرار داده‌ام و این مسئله، خود، زیبایی خاصی را به این آثار داده است.

در مورد نقش‌های هندسی و تجریدی کاملاً سعی بر این بوده است که به صورت هندسی با آن‌ها برخورد شود سعی شده است که این گونه طرح‌ها آنالیز و در یک هندسه‌ی ریاضی‌گون اعمال شوند.



حالت بعضی از فرم‌ها حتی برای خود من هم مجهول بودند، اما سعی کردم از لحاظ بصری به نتیجه‌ای دلخواه برسم. من بر این نقش‌ها حیواناتی را دیدم که کاملاً غیر واقع و سورئال هستند. این موجودات که هنرمند در طراحی‌های خود از آن‌ها استفاده کرده، یا در طرح‌های اسکنان را بدون سر می‌بینیم که به جای سر، سه خط از بالا تا پایین، رسم شده است.

