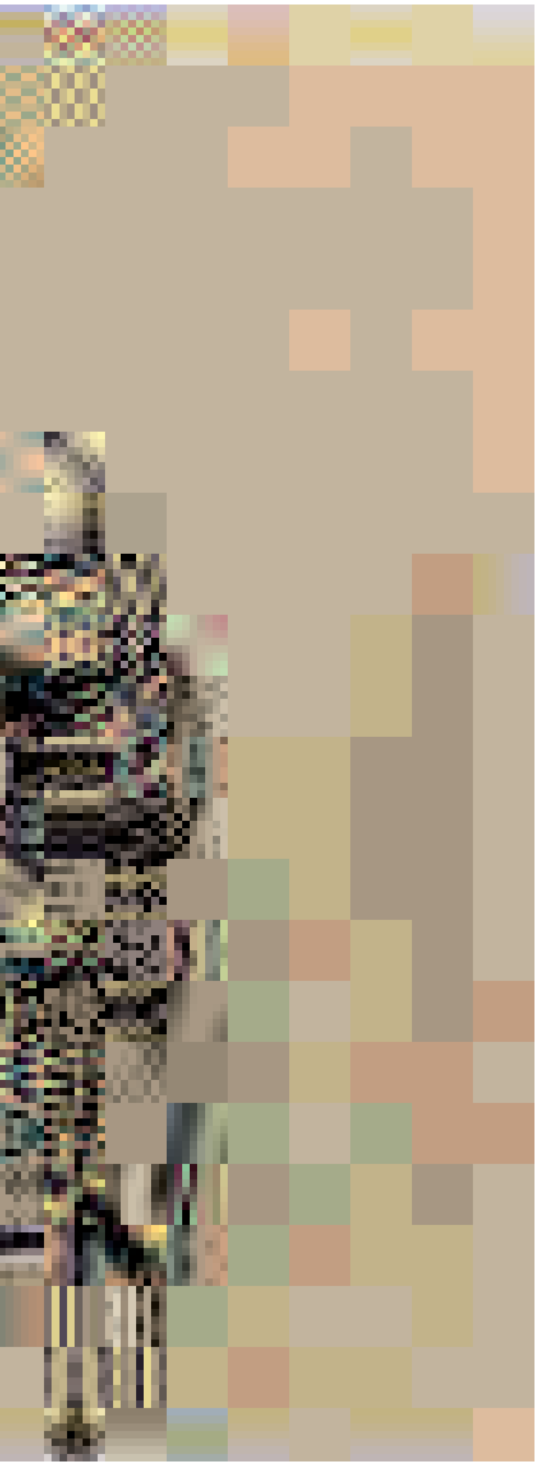
भीख लेते हुए भिखारी, रेमब्रां की एचिंग

2
अध्याय

ग्राफ़िक कला डिज़ाइन और ग्राफ़िक डिज़ाइन

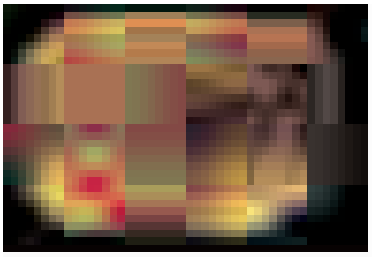


ग्राफिक कला और डिज़ाइन मानव जाति के इतिहास में गुहाचित्रों (गुफाओं में पाई जाने वाली चित्रकारी) से लेकर आधुनिक युग के चकाचौंध कर देने वाले निऑन साइन विज्ञापनपट्टों तक विभिन्न रूपों में बिखरी पड़ी है। ऐतिहासिक काल में और अपेक्षाकृत हाल में दृश्य संचार के विभिन्न माध्यमों में भी, विज्ञापन कला, ग्राफिक डिज़ाइन और ललित कला के बीच का अंतर बहुत कुछ धुँधला पड़ गया है और कहीं-कहीं तो उनका अलग समझा जाने वाला क्षेत्र परस्पर मिल गया है। सिद्धांत, नियम, पद्धतियाँ और भाषा जैसे अनेक ऐसे तत्व हैं जो इन तीनों कलाओं में समान रूप से पाए जाते हैं। ग्राफिक डिज़ाइन का मूल उद्देश्य सूचना या जानकारी को प्रस्तुत करना, विचारों, भावों और अभिव्यक्तियों को रूप प्रदान करना और मनुष्य के अनुभवों को कलाकृतियों के रूप में प्रस्तुत करना है।

ग्राफ़िक कला

अंग्रेज़ी के ग्राफिक शब्द की व्युत्पत्ति यूनानी (ग्रीक) भाषा के शब्द *ग्राफिकॉस* (graphikos) से हुई है। इसका तात्पर्य है लिखना, रेखाचित्र बनाना (जो शाब्दिक न होकर चित्रमय या प्रतीकात्मक हो) और 'कला' का अर्थ है ऐसा कौशल जो किसी सुन्दर वस्तु या सृजनात्मक कल्पना से उत्पन्न कृति के निर्माण में प्रयुक्त होती है। सामान्य रूप से ग्राफिक कला के क्षेत्र में शुभंकरों (लोगो) के रूपांकन से लेकर पुस्तक मुद्रण तक, प्रतीक के रूपांकन से लेकर कलात्मक छाप बनाने (print making) तक, वाणिज्यिक कलाओं से लेकर ललित कलाओं तक सभी कुछ शामिल हैं। रेखाचित्र, संकेत और प्रतीक भी चाहे वे मुद्रित हों या चित्रित, ग्राफिक कला के शीर्षक के अंतर्गत आते हैं लेकिन इस 'ग्राफिक कला' शब्द का प्रयोग अधिकतर छपाई या मुद्रण संबंधी गतिविधियों के लिए ही किया जाता है।

इतिहास में ग्राफिक डिज़ाइन की जड़ों तक पहुँचना संभव है। मनुष्य हमेशा यह इच्छा करता रहा है कि वह अपने ज्ञान, कुशलताओं और जीवन के अनुभवों को दूसरों के प्रति अभिव्यक्त करे और उन्हें आगे आने वाली पीढ़ियों के लिए सुरक्षित रखे। उसकी यही प्रेरक शक्ति विविध रूपों में प्रकट हुई है। मनुष्य ने सबसे पहले शारीरिक संकेतों, मुद्राओं और प्रतीकों के माध्यम से अपने विचारों



चित्र 2.1 गुहा-चित्र, अल्तामीरा, स्पेन

तथा मनोभावों को अभिव्यक्त करने और दूसरों तक पहुँचाने का प्रयत्न किया। आगे चलकर वह इस कार्य (भावाभिव्यक्ति) के लिए किस्सों-कहानियों आदि के रूप में शब्दों या भाषा का प्रयोग करने लगा, और इसके बाद तो उसने इस प्रयोजन के लिए कुछ दृश्य रूपों को अपना लिया जो गुफाओं में भित्तिचित्रों या शिलाचित्रों और मिट्टी, लकड़ी, धातु, कागज़ और किसी भी अन्य उपलब्ध सामग्री पर की गई चित्रकारी, नक्काशी, संगतराशी, लिखावट आदि के रूप में सुरक्षित हैं।

सन् 1940 में खोजी गई आरेखीय अभिव्यक्तियों को प्रागैतिहासिक कला का सर्वोत्कृष्ट और प्राचीनतम नमूना माना जाता है। उन आकृतियों के बारे में किए गए कार्बन-तिथि निर्धारण से ऐसा प्रतीत होता है कि ये रेखाचित्र 15000 से 17000 वर्ष पहले किसी समय दक्षिण-पश्चिमी फ्रांस के डोरडोन क्षेत्र में मौण्टिनेक के पास की गुफाओं में रचे गए थे। जहाँ तक चित्रलेखीय प्रतिरूपण (pictographic representation) का सवाल है, इनमें सबसे पुराने चित्र लगभग 5000 वर्ष पहले बनाए गए थे और सबसे हाल की लिखित भाषा लगभग 1000 वर्ष पुरानी है। इसी प्रकार यूरोप में, स्पेन के माउंट विस्पियरीज़ की अल्तामीरा गुफाओं में पाए गए गुहाचित्र पुरापाषाण युग के कला-शिल्पों जैसे ही हैं। ये सब ग्राफिक डिज़ाइन और ग्राफिक कला से उत्पन्न अन्य सभी क्षेत्रों के इतिहास में महत्वपूर्ण मील के पत्थर हैं।

चित्र 2.3 भीमबेटका के गुहा चित्र, भारत

भारत में, भोपाल के पास भीमबेटका की 600 से अधिक गुफाओं में ऐसी चित्रकारियाँ हैं जो भारत की प्राचीनतम प्रागैतिहासिक चित्रकारियाँ मानी जाती हैं। भीमबेटका की गुफाएँ यूनेस्को से मान्यताप्राप्त 24 विश्व धरोहरों में सबसे प्राचीन मानी जाती हैं। अति प्राचीन काल में इन गुफाओं को लोगों द्वारा आश्रय के रूप में काम में लाया जाता था। इस प्रकार पुरापाषाण युग से लेकर मध्ययुग तक की सभी कालावधियों में बने चित्र पाए जाते हैं। चित्र समय के साथ-साथ मानवता के विकास को प्रतिबिंबित करते हैं।

ये चित्र अति प्राचीन हैं और इनमें जीव-जन्तुओं को नाना रूपों में सक्रिय या आराम करते हुए बड़ी कुशलता के साथ चित्रित किया गया है। ये चित्रकारियाँ उनके कलाकारों की नक्शानवीसी (draughtsmanship) पैनी नज़र, याददाश्त और चित्रण कौशल को दर्शाते हैं, जिससे ऐसा प्रतीत होता है मानो उन्होंने चित्रण के लिए आवश्यक सामग्रियों की अपर्याप्तता की परिसीमाओं को पार कर दिया था। ये चित्र गुफाओं की ऊबड़-खाबड़ दीवारों पर बनाए गए हैं। उनमें से कुछ चित्रकारियों का अर्थ अभी तक जाना नहीं जा सका है।

क्या ये सृजनात्मक चित्र किसी जादुई शक्ति के प्रतीक हैं जिनके माध्यम से चमत्कार द्वारा उस शक्ति को प्रसन्न करके अनुकूल बनाने का प्रयत्न किया गया था?

क्या जानवरों को चित्रित करके शिकार करने की ताकत पाने की कोशिश की गई थी?

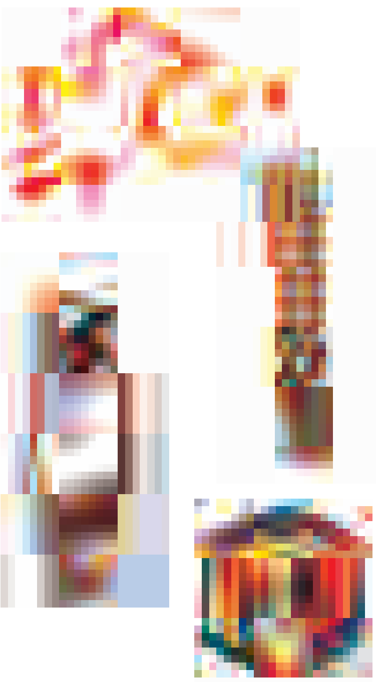
अथवा वे आदिकालीन कलाकार थे जिनके पास देने के लिए कोई संदेश नहीं था लेकिन उनमें सृजन की अभिलाषा अवश्य थी?

इन प्रश्नों के उत्तर देना आसान नहीं है लेकिन एक बात निश्चित है कि यह उनके अनुभवों का सबसे पहला प्रलेखन अथवा निरूपण है।

चित्र 2.3 'लॉस कैप्रिकोस,' गोया का ताम्रपट्ट उत्कीर्णन (एक्वाटिन्ट)

विश्व की सभी सभ्यताओं में जीवन के अनुभवों के चित्रण और निरूपण के लिए ग्राफिक पद्धतियों का उपयोग किए जाने का पर्याप्त साक्ष्य मिलता है। किंतु, उन दिनों इसे ग्राफिक डिज़ाइन नहीं कहा जाता था। इतिहास बताता है कि यूरोप में पुनर्जागरण (renaissance) के दौरान और उसके बाद चित्रकला से ग्राफिक डिज़ाइन की उत्पत्ति हुई। प्रारंभ में इसे ग्राफिक कला कहा जाता था। ग्राफिक कलाओं को रेखाचित्रण, चित्रकला, उत्कीर्णन, शिलामुद्रण (lithography), काष्ठकला (wood-cut), छाप कला और मुद्रण प्रक्रिया आदि के रूप में परिभाषित किया जाता था।

सत्रहवीं तथा अठारहवीं शताब्दियों के दौरान उत्कीर्णकों (engrainers) ने अन्य कलाकारों की कृतियों की नकल की। इसके बाद छायाचित्रण (फोटोग्राफी) कीत कनीकोंन ेछ ापब नाने(print making)म ेंउ त्कीर्णनक ीप्र क्रियाक ा स्थान ले लिया। इसके लिए अधिकतर पुनरुत्पादक तकनीकें (reproductive technique) और तत्संबंधी प्रक्रियाएँ अपनाई गईं और इस क्रियाकलाप में सक्रिय कलाकारों तथा शिल्पकारों को ग्राफिक कलाकार कहा गया। अनेक पेशेवर कलाकार, जैसे ड्यूर जो व्यक्ति चित्र उकेरने वाला पहला कलाकार था, और लुकास क्रैनेक ने अपनी कृतियों के पुनरुत्पादन के लिए अम्लांकन (एचिंग) और काष्ठचित्रण का सहारा लिया। रेम्ब्रां ने 300 से भी अधिक प्लेटें तैयार कीं और ग्राफिक कलाओं के इस माध्यम की अभिव्यंजनात्मक संभावनाओं को खोजने का प्रयास किया। उन्नीसवीं शताब्दी में बहुत से प्रभाववादी और उत्तर-प्रभाववादी कलाकारों, जैसे गोया, मैने, डेगा, रेनॉयर, गौगें आदि ने सौंदर्यपरक और अभिव्यंजनात्मक माध्यम के रूप में शिलामुद्रण की प्रक्रिया को नए और मौलिक तरीकों से काम में लिया।



चित्र 2.4 भिन्न-भिन्न डिज़ाइन

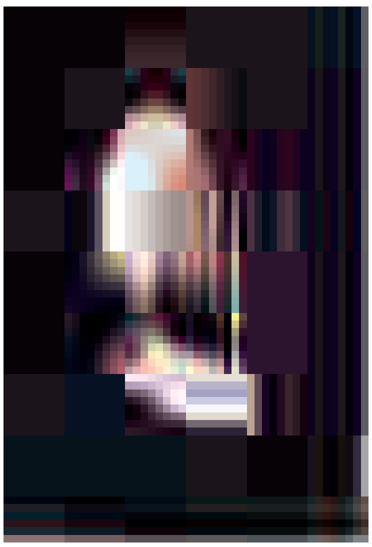
आलेखन (डिज़ाइन) क्या है?

आलेखन (*फ्रेंच-डिजिन; इटालियन-डिजेनो; संस्कृत-कल्प, रचना*)

पुनर्जागरण काल में, डिज़ाइन को इटली में चित्रकला का एक अभिन्न अंग समझा जाता था; तब वहाँ डिज़ाइन विषय की एक सुव्यवस्थित शब्दावली आविष्कृत की गई। पंद्रहवीं शताब्दी के आसपास, कलाशास्त्रियों ने यह पता लगाया कि चित्रकला के चार तत्व होते हैं अर्थात् डिज़ाइन, रंग, संयोजन (composition) और आविष्कार (invention)।

उस काल यानी पंद्रहवीं शताब्दी में, कला समीक्षक डिज़ाइन को दो भागों में बाँटा करते थे : आंतरिक डिज़ाइन (disegno interno) और बाह्य डिज़ाइन (disegno esterno) अपने विस्तृत अर्थ में डिजेनो का मतलब था एक

सृजनात्मक विचार जो कलाकार के मन-मस्तिष्क में मौजूद होता था और अक्सर यह सोचा जाता था कि वह विचार प्रारंभिक आरेख (ड्राइंग) या संकल्पनाश्रित



चित्र 2.7 एक्वाटिंट माध्यम में ग्राफिक प्रिंट

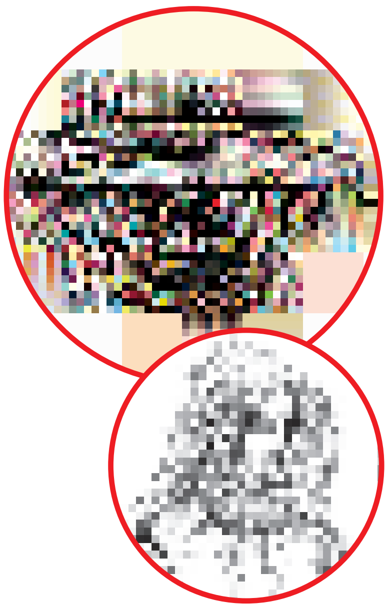
'डिजाइन करने' का अर्थ है कोई नई चीज़ जैसे नए किस्म का मोबाइल फोन बनाना या कोई अविष्कार करना।

'डिज़ाइन' करने का अर्थ है किसी कार्यक्रम या उत्सव के लिए योजना तैयार करना या उसे योजनाबद्ध और सुव्यवस्थित रीति से संपन्न करने के लिए व्यवस्था करना।

'डिज़ाइन करने' का अर्थ है कोई लक्ष्य या उद्देश्य अथवा अभिप्राय रखना, जैसे कोई ऐसा वाहन डिज़ाइन करना जिससे प्रदूषण नहीं होगा।

'डिज़ाइन करने' का अर्थ है किसी कलात्मक या अत्यंत कुशलतापूर्ण रीति से किसीच ीज़क ीर चनाक रनाय ा कसीक ार्यक ा नष्पादनक रनाज ैसे,ि कसी विज्ञापन के लिए कोई कलाकृति तैयार करना।

इस प्रकार, हम देखते हैं कि संज्ञा या क्रिया के रूप में 'डिज़ाइन' शब्द के भिन्न-भिन्न संदर्भों में अनेक अर्थ या प्रयोग होते हैं। डिज़ाइन शब्द प्रक्रिया और उसके फलस्वरूप उत्पन्न वस्तु दोनों का द्योतक होता है। अब तक आपने यह भलीभांति समझ लिया होगा कि जब किसी संकल्पना की रचना कर ली जाती है और आप किसी विचार को विकसित करने की प्रक्रिया में जुट जाते हैं तो वह क्रिया के रूप में डिज़ाइन का सूचक होता है। जब आप स्वयं सुंदर प्रतिरूप (डिज़ाइन) बनाने लगते हैं तो वह डिज़ाइन का संज्ञा यानी मूर्तरूप होता है और अंत में किसी संकल्पना की एक नई डिज़ाइन भी होती है।



चित्र 2.6 विभिन्न वस्तुओं के रेखाचित्र

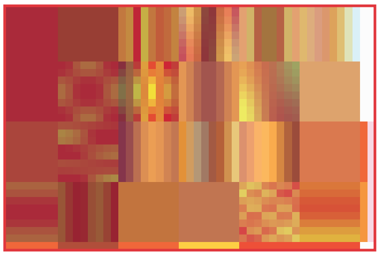
मोटे तौर पर, डिज़ाइन की दो अवस्थाएँ होती हैं। उनमें से पहली अवस्था मानसिक प्रक्रिया की होती है जिसमें कल्पना करना, मन में चित्र बनाना और नई संकल्पनाएँ या विचार उत्पन्न करना शामिल होता है। दूसरी अवस्था उन विचारों कोअ भिव्यक्तय ाम ूर्तरूपप्र दानक रनेक ीह ोतीह ै,ि जसकेि लएअ भिव्यक्ति और/या संचार के किसी माध्यम का प्रयोग किया जाता है। जब मन-मस्तिष्क में कोई विचार उत्पन्न होता है तो वह अमूर्त रूप में होता है। फिर दूसरी अवस्था में यह किसी रूप में अभिव्यक्त किया जाता है जो देखा या समझा जा सकता है। कोई व्यक्ति संकल्पना का खाका खींच सकता है, उसे किसी कागज़ के टुकड़े पर लिख सकता है, उसे अपने हाव-भाव या शारीरिक संकेतों या मुद्राओं से अभिव्यक्त कर सकता है, इत्यादि। पहली अवस्था को आंतरिक डिज़ाइन यानी मानसिक आकृति या विचार उत्पन्न करने की अवस्था कह सकते हैं और दूसरी अवस्था को बाह्य डिज़ाइन यानी मानसिक आकृति या विचार को भौतिक रूप में अभिव्यक्त करना कहा जाता है। इसलिए, 'डिज़ाइन' की सबसे सरल परिभाषा निम्नलिखित होगी :

डिज़ाइन संकल्पनाओं या विचारों को, जो कुछ हद तक नए होते हैं, उत्पन्न करने और उन्हें अभिव्यक्त या निरूपित करने की एक सोद्देश्य अथवा साभिप्राय गतिविधि होती है। इस गतिविधि की उपज या परिणाम को डिज़ाइन कहा जाता है।

ग्राफ़िक डिज़ाइन का परिचय

ग्राफ़िक डिज़ाइन – एक कहानी

ग्राफिक डिज़ाइन ग्राफिक कलाओं से भिन्न होती है क्योंकि ग्राफिक डिज़ाइन लक्ष्य-प्रधान होती है यानी उसका कोई निश्चित लक्ष्य होता है जबकि ग्राफिक

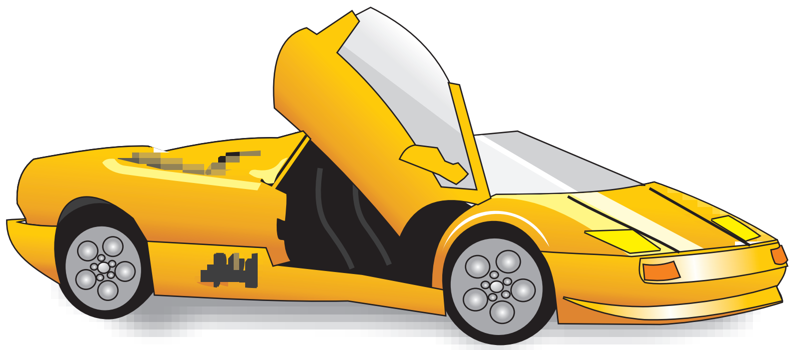


चित्र 2.7 एक वस्त्र की डिज़ाइन

चित्र 2.8 एक मकान का वास्तुकलात्मक नक्शा

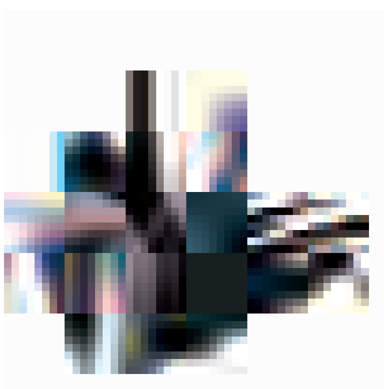
चित्र 2.8 किसी उपभोक्ता के अनुकूल पूरे उपकरण का भी डिज़ाइन किया जा सकता है अथवा उसकी आसानी के लिए उपकरण केवल आरेखीय चित्रों का भी हो सकता है

विचारों तथा भावों को दृश्य भाषा के बुनियादी तत्वों; जैसे – बिंदु, रेखा, रंग, पोत, आकृति, रूप, द्विआयामी तथा त्रिआयामी अंतराल व टाइपफेस आदि का प्रयोग करते हुए दृश्य भाषा के मूल सिद्धांतों; जैसे – संतुलन, लय, अनुपात, सममिति (symmetry), विषमता और समरसता को ध्यान में रखते हुए बोध के माध्यम से अभिव्यक्त करती है।



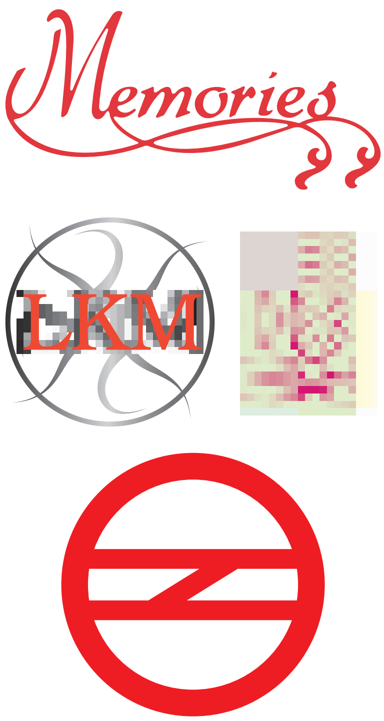
चित्र 2.10 एक आधुनिक मोटरगाड़ी

चित्र 2.11 सौर ऊर्जा चालित वाहन

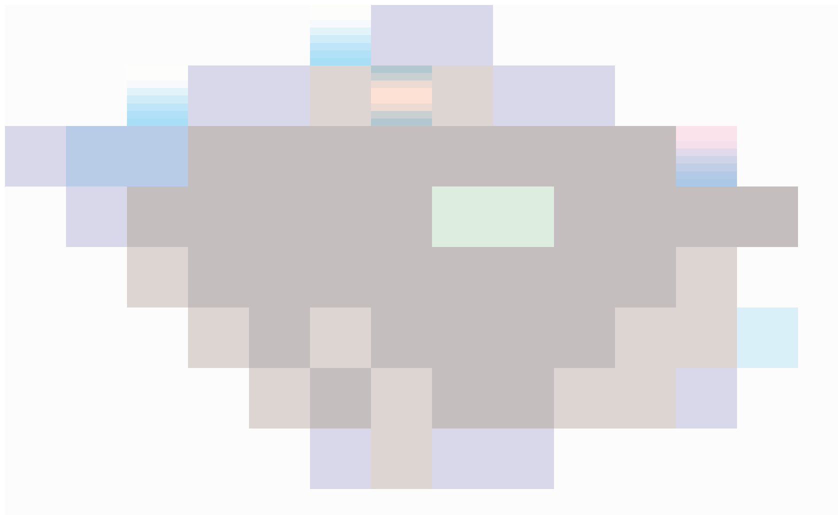


चित्र 2.12 संरचनात्मक डिज़ाइन

चित्र 2.13 लेटरहैड डिज़ाइन



चित्र 2.14 लोगो डिज़ाइन



प्रश्नावली

1. ग्राफिक कला और ग्राफिक डिज़ाइन के बीच क्या अंतर होता है? निजी उदाहरण देते हुए स्पष्ट करें।

2. डिज़ाइन क्या है? ग्राफिक डिज़ाइन के उदाहरणों का प्रयोग करते हुए डिज़ाइन के बारे में डेविड पाइ की संकल्पनाओं का विस्तृत विवेचन करें।

3. अपने शब्दों में 'ग्राफिक डिज़ाइन' की परिभाषा दें।

प्रायोगिक

अपने विद्यालय के किसी उत्सव, वार्षिक समारोह या खेल दिवस के