

مقدمه مترجمان

نویسنده کتاب، فیلیپ بی. مگز در مقدمه به حد کافی درباره روش کار و معیار انتخابهایش توضیح داده است. از این رو مترجمان از توضیح اضافی معافاند. اما در مورد واژگان و پاره‌ای از اصطلاحات خاص بخشهای مرتبط با تاریخ طراحی گرافیک که تعدادشان فراتر از معادل‌هایی است که در زبان فارسی به کار برده می‌شود باید اذعان کنیم که نخواسته‌ایم برابر واژه‌هایی مهجور یا صرفاً ترجمه‌ای را جایگزین مواردی سازیم که در نوع خود جدیدند. بنابراین آنچه در پیش‌رو داشته‌ایم اصطلاحاتی بوده که در کتابهای مرجع دیده شده، از این زمره است: فرهنگ کتاب/علیرضا پورممتاز، دائرةالمعارف هنر/روبین پاکباز، فرهنگ اصطلاحات هنرهای تجسمی/پرویز مرزبان. در مورد برخی از عنوانها ترجیح داده‌ایم اصل لاتین آنها نوشته شود. جاهایی که به صحت ترجمه کاملاً اطمینان داشته‌ایم معادل فارسی جایگزین شده است. ترجمه کتاب براساس چاپ سال 1983 صورت گرفته و با چاپ دوم سال 1992 مقابله کامل شده و حذف و اضافه‌ها در ترجمه نهایی اعمال گردیده است. نویسنده معتقد است که اگر به تمام مواردی که در نظر داشته پرداخته بود، حجم کتاب در قیاس با چاپ فعلی چهاربرابر بیشتر می‌شد. البته خواننده کتاب را در مجموع مورد قضاوت قرار خواهد داد. مخاطب این کتاب طراحان حرفه‌ای و دانشجویان طراحی و کسانی هستند که با دنیای خلاق طراحی گرافیک سروکار دارند یا به آن علاقه‌مندند، این کتاب می‌تواند جنبه مرجع داشته و منبع الهام باشد.

فیلیپ بی. مگز که طراح گرافیک و مدرس طراحی است، استاد طراحی و هنرهای بصری در دانشگاه ویرجینیا کامن‌ولف در ریچموند است. وی استاد مدعو در دانشگاه سیراکوز و مشاور سردبیر نشریه پرینت مگزین بوده است. آثار مگز در ابعاد وسیع منتشر شده از جمله در نشریه سالانه

کامینوکیشن آرتز دیزاین، سالنامه پرینت ریجینال، گرافیک پوستر و چند نشریه دیگر.

عزم مسئولین سازمان سمت به چاپ کتاب با کیفیت و قیمت مناسب بیانگر اهداف آن سازمان در جهت ارتقای سواد بصری در این عرصه است (برخی از تصاویر علی‌رغم جنبه مرجع داشتن با ملاحظات فرهنگی سازمان سمت فاصله داشته و تا حدودی تغییر کرده است. این تصاویر عبارت‌اند از: شکل 4-14، 42-16، 21-21، 29-22، 46-25 و لوح رنگی 87). در اینجا لازم است از عزیزانی که در پیشبرد حل دشواریهای ترجمه و چاپ مناسب کتاب به سهم خود نقش بسزایی داشته‌اند سپاسگزاری گردد: سرکار خانم سهیلا مقدم در بخش کارشناسی کتاب که در تمام موارد پیگیر روال و مراحل تولید کتاب بوده‌اند. بخش تدوین و آماده‌سازی با مدیریت آقای محمود جوان، بخش تولید که با پیشنهادات مترجمان موافقت کرده و کتاب را در ابعاد مناسب با متن اصلی و اسکن و ویرایش تصاویر آماده چاپ نموده‌اند و نیز در بخش حروفچینی سرکار خانم مریم سمیاری که با حوصله تمام تغییرات را اعمال کرده‌اند و نیز سایر عزیزان نادیده‌ای که تلاش آنها موجب چاپ این کتاب گردیده است. نتیجه نهایی کار می‌توانست بهتر از این باشد، امیدواریم در چاپهای بعدی این امکان فراهم گردد، از این رو از پیش از خوانندگان دقیق و موشکاف سپاسگزاری می‌گردد. این کتاب می‌تواند نگاهی به نسبت فراخ به تاریخ طراحی کتاب تلقی شود و دریغ آنکه چاپ آن در زمانی صورت می‌گیرد که بزرگ‌مرد گرافیک ایران، مرتضی ممیز در میان ما نیست. ترجمه این کتاب را به پاس یک عمر تلاش مستمر و نوآوریهای وی در عرصه گرافیک ایران به او تقدیم می‌نماییم.

در چاپ اول تاریخ طراحی گرافیک سعی شد تحول طراحی گرافیک به ترتیب وقایع تاریخی نقل گردد. این شرح وقایع را نیز، می توان دفتر مشاهدات شخصی نگارنده تلقی کرد که طی ده سال تحقیق کامل شده است. دامنه گسترده کار مسئولیت سنگینی بر چاپ دوم کتاب نهاد و برای تأیید منابع در نظر گرفته شده، روش شناسی کاملتر و تلاشهای گسترده در تحقیق را ضروری ساخت.

برای تحقیق در تحول طراحی گرافیک رویکردهای بیشماری امکانپذیر است. این رویکردها شامل: تحقیق در ارتباط بین طراحی و مخاطب، تجزیه و تحلیل ویژگیهای صوری و سبک شناختی و مطالعه تأثیر اجتماعی و اقتصادی آثار طراحی است. هدف این کتاب شناختن و مستند ساختن نوآوری در جنبه های معناشناختی و نحوی ارتباطات بصری است. طراحی گرافیک هر دوره به منظور تشخیص آثار و پدیدآورندگانی که در تکامل جاری این شیوه تأثیر گذار بوده اند، مورد مطالعه قرار گرفته است. اطلاعات گردآمده می تواند برداشت کلی مفیدی برای مطالعات و کار مستقل دیگری، در نظر گرفته شود. در شیوه های تحقیق سنتی هنر پیچ و خمهای مسائل طراحی گرافیک بطور کامل در نظر گرفته نمی شود. تمرکز بر هنرمندان خاصی که در مکاتب یا جنبش های هنری دسته بندی گردیده اند و در کنار شاهکارها و اثر گذاریهای بی نظیرشان شناخته شده اند، نمی تواند به درستی بیانگر تاریخ طراحی گرافیک باشد. اغلب پیشرفتهای جدید از قبیل پیدایش لیتوگرافی و حروفچینی نوری، یا مرهون فناوری است یا حاصل داد و ستد عمومی طراحان گرافیک که بطور گزینشی از کار همدیگر تأثیر پذیرفته اند. در برخی دوره ها تخیل و دیدی پدید آمده که به سادگی نمی توان به افرادی خاص نسبت داد. از طرف دیگر کسانی که به دنبال انکار نقش محوری هنرمندان شاخص اند و پیروالی همگانی در تاریخ طراحی می گردند، نیز، یکجانبه نگرند. طراحان برجسته ای بوده اند که از طریق ابداع فرم های نمادین و حروف نگاری نو و ساختارهای تازه انتقال اطلاعات و تخیل و روش های اصیل، مسیر طراحی گرافیک را شکل داده اند. ندیدن سهم بی نظیر کسانی چون ژان باسکرویل و ال لیسیتسکی در میراث گرافیک، حماقت است. بررسی دقیق تاریخ آثار مشابه اغلب نشان می دهد که از قرار معلوم مسیرهای جمعی خاستگاه قابل تشخیصی دارند: با این وجود هرگاه تحولی جمعی چون آثار گرافیک و بکتوریایی پدید آمده در بسیاری از کارها جهت گیری و

موقعیت آن دوره نمایان بوده است.

تجزیه و تحلیل با دو شیوه همزمانی و در زمانی بررسی طراحی گرافیک را در بسیاری از دشواریها می تواند هدایت کند. همزمانی عبارت از بررسی رویدادهایی است که بطور همزمان محقق شده اند ولی در زمانی مطالعه پدیده هاست آنچنانکه در طی زمان تغییر یافته اند. مثلاً پوستر سال ۱۹۱۸ ای مک نایت کافر برای دیلی هرالد (لوح رنگی ۴۶) یکی از نمونه های قابل تعمق است. از طرفی می توان ارتباط همزمانی آن با آثار هم دوره اش را بررسی کرد و از طرف دیگر ارتباط آن را با آثار قبل و بعدش سنجید. به نظر می رسد که این پوستر به دیگر آثار گرافیک پیشین و نزدیک به زمان خود، شباهت ندارد. اما در سالهای پس از انتشارش، در سایر آثار کافر و دیگران به طور چشمگیری اثر گذار بوده است. چون مفاهیمی که در این پوستر دیده می شود، برداشتی از هنر نوست، برای درک درست آن شناخت کویسم و فتوریسم ضروری است. برای مورخ طراحی که به دلیل رواج سرقت ادبی و التقاط گرایی در ارتباطات جمعی؛ سعی دارد کار اصیل را از میان خیل آثار تقلیدی متمایز سازد؛ شیوه بررسی همزمانی و در زمانی اهمیتی حیاتی دارد. گاهی اوقات بین کار اصیل و تقلیدی فاصله های کوتاه زمانی است، از اینرو جداسازی بین آنها دشوار می گردد و زمینه ی خطا کردن فراهم می شود. تأثیر پذیری را نباید التقاط گرایی دانست؛ زیرا تحول طراحی مرهون پیوستاری است که در طی زمان محقق شده است. تحول حروف نگاری و طراحی قرن هفدهم که در فصل نهم درباره آن بحث شده، فقط نمونه ای از گفت و شنودی است که فراسوی دهه ها و مرزهای ملی رفته است. گذر طراحان از دوره رنسانس به دوره مدرن از طریق فرآیندی که به تدریج پدید آمده، صورت گرفته است.

معیار انتخاب نمونه ها، اغلب متأثر از مسائلی به غیر از سلیقه نگارنده یا عقاید زیباشناختی بوده است. در بیشتر اوقات گزینش نهایی مبتنی بر وضوح در نشان دادن مفهوم، فضای کار یا فرم گرافیک بوده، به رغم اینکه نمونه های دیگری وجود داشته که احتمالاً دارای ویژگیهای ممتاز بوده است. در سایر موارد مشکلات مربوط به کسب مجوز چاپ یا عدم دسترسی به عکس مناسب، انتخاب را معین کرده است.

بسیاری از آثاری که در این کتاب آمده، بیانگر یک مکتب، جنبش سبک یا رویکرد است. مسأله «شاهکار هنری» که به طور مرسوم

نمونه های چاپ اولیه ژاپن و گرافیک هلند از جنگ جهانی دوم به بعد به دلیل محدودیتهای چاپ ذکر نشده است. در تصمیم گیریهای دشوار برای گزینش مطالب کتاب، خطی نسلی دنبال شده که فرهنگ بعد صنعتی تأثیرگذار اولیه و جهت گیری آن به سمت طراحی گرافیک معاصر بوده است. در این ساختار نسلی، مثلاً ارتباطات بصری و چاپ در فرهنگ اولیه چین تأثیر بلا فصل قابل توجهی داشته، در حالی که آثار همزمان با آن مربوط به ایندوس والی، فاقد چنین نقشی بوده است. کویسم مسیر طراحی گرافیک را تغییر داد، ولی فوویسم چنین نکرد. در این رویکرد به تمدن غربی بیشتر اهمیت داده شده، برخلاف گرایش فعلی که به تمدن غربی تأکید حداقلی و به فرهنگ های دیگر بیشتر تأکید می شود. برخی مورخان معتقدند که اگر مسلمانان در نبرد پیوترها (موسوم به نبرد تور) در سال ۷۳۴ ق.م پیروز می شدند، احتمالاً اروپا را تسخیر کرده و فرهنگ اسلامی از جمله رسم الخط عربی را در آنجا رواج می دادند. اگر چنین چیزی پدید آمده بود؛ طبق روش شناسی به کار رفته در این کتاب به الفبای یونانی و لاتین بمثابه نظام های زبان بصری و نیز خاستگاه حروف نگاری بعد صنعتی، کمتر تأکید می شد. انتشارات ون نوسترن رینهولد برای چاپ اول ۳۰۰ صفحه و ۶۰۰ تصویر را در نظر گرفته بود، ولی نسخه ای که من تحویل دادم ۵۰۰ صفحه و ۱۰۰۰ تصویر داشت. برخلاف انتظارم به چاپ بی کم و کاست کتاب رضایت دادند. در چاپ دوم قطع تصاویر بمنظور گنجاندن متن بیشتر؛ کوچک شد. برای افزودن مطالب، تصمیم گیریهای دشوار ضروری بود و بسیاری از طراحان گرافیک که به درستی می توانند مدعی ذکر نامشان در این کتاب باشند، بخاطر محدودیت جا کارشان نیامده است. نگارنده از این دسته طراحان که آثارشان شایستگی ثبت در تاریخ طراحی گرافیک را دارد و کمبود جامانگ این کار گردیده؛ عمیقاً پوزش می طلبد.

این کتاب را رویداد شمار سبک ها تلقی کردن، غلط فهمیدن طراحی گرافیک است. امروزه واژه سبک به ویژگیهایی اطلاق می شود که گاه خواسته های مربوط به بازار دیکته اش می کند. مفهوم اصلی سبک - بیان هنری مشخصی که در تناسب فرم ها و ارتباط آنها با عناصر دیگر در فضای کار است - مخدوش گردیده است. در عین حال که در شیوه تدوین این کتاب ویژگیهای بصری طراحی گرافیک جنبه بسیار اساسی دارد و به تناسب به آن تأکید گردیده، نگارنده به نظرات فلسفی ناپیدای طراحان و معنایی که طراحی گرافیک برای فرهنگ و مخاطب خود قائل است و دلالت فرم ها و ارتباطات نحوی آنها، نیز، بطور یکسان توجه داشته است. در برخی دوره ها مثلاً اواخر قرن نوزدهم - و اوایل قرن بیستم - سبکی چون آرنوو چنان فراگیر بوده که باید فصلی به آن اختصاص داد. در موارد دیگر نامگذاری یک فصل کتاب به واسطه یک سبک بطور مصنوعی، محدود ساختن محتوایست. بنابراین چندین عنوان کلی از قبیل «گرافیک عامه پسند دوره ویکتوریایی»، «مدرنیسم

اثر پدید آمده با مهارت یا استعدادی عالی، یا کاملترین یا نقطه اوج خلایق هنرمند تلقی می گردد، نیز، در مطالعه تاریخ طراحی گرافیک در دسر ایجاد می کند. طراح قرن بیستمی که بیش از سی سال مدیر هنری ماهنامه باشد، مسئولیت ۳۶۰ روجلد و هزاران صفحه سرمقاله را به عهده خواهد داشت و نشریه او احتمالاً با سایرین، که در مخاطب و موضوع و وجه اشتراک دارد؛ بده و بستان رقابتی پیدا نموده و همکارانش نیز دستیاران و کارآموزانی هستند که به دفعات تغییر می کنند. هرگاه طرح روجلد یا طراحی صفحه مقاله از منتخبی تاریخی برگزیده شود، اغلب بهتر است آنرا بجای شاهکاری منفرد، نمونه ای از مجموعه تلقی کرد. شاهکار برجسته به اثری اطلاق شده که در یک دوره تاریخی به سرمشق، سبک یا روح زمان خویش تبدیل گردیده است. از این گذشته احتمال دارد که اثر برگزیده زمانی که مدیر هنری نشریه به تعطیلات رفته، توسط یکی از دستیاران طراحی و اجرا شده باشد. در برخی موارد مدیر هنری یا سرپرست کارگاه نه طراحی خاص بلکه مقامی اسمی برای کاری جمعی است. طراحی گرافیک اغلب فرآیندی است که طراحان یا مدیران هنری و دستیاران، عکاسان، تصویرسازان، حرفه چینان چاپگران و مشتریان را، درگیر موضوع می کند. تعیین ارزش کار همه دست اندرکاران اغلب ناممکن بوده است. خود را عمیقاً سپاسگزار کسانی می دانم که دانش خویش را در اختیارم نهادند و در مشکلاتی چون انتساب، تفسیر و تاریخ گذاری مطالب چاپ اول کتاب یاری ام کردند. اطلاعات تفصیلی یا تصحیح انتساب ها، تاریخ ها و غیره و اجازه تجدیدنظر، که در چاپ آینده امکانپذیر می گردد، بسیار موجب امتنان است.

تعیین کردن شاخص برای این کتاب مشکلات بزرگی پدید آورد. تحول طراحی گرافیک ارتباط نزدیکی با تحول تصویرسازی، عکاسی و فناوری چاپ دارد. با این وجود ارائه ی بحثی جامع از همه این شیوه های مرتبط با هم در قالب یک کتاب ناممکن است. در عین حال که مبادله های تأثیرگذاری بین این شیوه ها صورت گرفته، اما این مسائل فقط در متن تأثیرشان بر تحول طراحی گرافیک آشکار است. در سالهای اخیر طراحی گرافیک مرزهای سنتی را پشت سر نهاده و طراحی گرافیک محیطی و حرکتی (Kinetic) را نیز دربر گرفته است. شرح دامنه های شگفت انگیز طراحی گرافیک در این کتاب میسر نیست، اگرچه سعی شده بخشی از آن در قالب دو نمونه گرافیک متحرک سائول باس و گرافیک محیطی مربوط به مسابقات المپیک در سه کشور بیان شود.

این کتاب را نباید دانشنامه جامع تاریخ طراحی گرافیک دانست، زیرا برای این منظور دست کم سه جلد کتاب با همین قطع لازم است. در اینجا سعی شده مروری مفهومی و تصویری از مراحل برجسته تکامل طراحی گرافیک عرضه شود. بسیاری از دستاوردهای برجسته طراحی گرافیک از قبیل تصویر نسخه ی خطی ایرانی،

گرافیک پرداخته‌اند. بر اساس سازمان‌دهی زمانی در قالب دهه‌ها باید آثارشان را در شش فصل و البته با نتیجه‌گیریهای مغشوشی گنجانید. لذا برای هر بخش یک خط زمانی در نظر گرفته شد تا مقایسه زمانی را آسانتر کند. بسیار خوشنودم که اولین چاپ «تاریخ طراحی گرافیک» علی‌رغم نقایص فراوان با استقبال طراحان، دانشجویان و کسانی که به حرفه‌ی ارتباطات مشغولند و نیز سایر علاقه‌مندان روبرو شده است. امیدوارم که این چاپ جدید با مطالب بیشتر، قطع و حروف‌نگاری تجدیدنظر شده و جدول زمانبندی برای هر بخش و تدوین کتابشناسی برای فصل‌ها و افزودن یک بخش رنگی، بیشتر مقبول گردد.

تصویری» و «تصویر مفهومی» برای آثاری به کار گرفته شد که شباهت‌های مفهومی ناپیدایی دارند ولی نمودهای بصری‌شان بسیار توفیر می‌کند. بطور مثال چنانچه فصل «مدرنیسم تصویری»، «آرت دکو» (هنر تزئینی) نامیده می‌شد، به ناچار موجب حذف آثاری مهم و خارج ساختن آنها از ذیل پارامترهای عنوان مزبور می‌گردید. در این کتاب قبل از تنظیم مطالب به ۵ بخش کلی، که بعد از آن هم از نظر موضوع به فصل‌های مختلف تقسیم‌بندی گردیده؛ ساختارهای متفاوتی در نظر گرفته شد. مشکلات مربوط به ساختار زمانی صرف با بررسی آثار گرافیک پل راند و باردبری تامپسون به سهولت قابل فهم است. هر دو نفر از دهه‌ی ۱۹۳۰ تا ۱۹۹۰، بیش از نیم قرن به طراحی

دستاورد‌های دوره گذشته است؛ بازتابی از نیازها، حساسیتها و نگرشهای دوره مورخ است. محدودیتهای دانش و بینش فردی مانع دستیابی به عینیت می شود.

مفهوم «هنر برای هنر» یعنی توجه کردن به شیئی زیبا، صرفاً به لحاظ جنبه زیبایی شناختی آن تا پیش از سده نوزدهم مصطلح نبود. قبل از انقلاب صنعتی زیبایی اشیاء و تصاویر ساخت انسان به کارکرد آن در جامعه بستگی داشت. ویژگیهای زیبایی شناختی سفالینه‌های یونانی، کتیبه‌های کاهنان مصری و نسخه‌های خطی قرون وسطی، تماماً به ارزش مصرفی آنها مربوط بود. در آن روزگار هنر و زندگی در یک جمع پیوسته به وحدت رسیده بود. طوفان کوبنده انقلاب صنعتی وضع جهان را زیر و زبر کرد و آن را در مسیر دگرگونی و پیشرفت فنی قرار داد، و این دگرگونی، هر لحظه شتاب بیشتری گرفت. در عصر ماشین با سست شدن نقش اجتماعی و اقتصادی هنر و صنعتگری، بین زندگی مادی انسان و نیازهای عاطفی و معنوی او شکاف ایجاد شد. اما همانگونه که برای تجدید وحدت انسان با محیط طبیعی ندهایی برخاست، احیای ارزشهای زیبایی شناختی در محیط ساخته انسان و ارتباطات گسترده به آگاهی روبه افزایشی نیاز داشت. هنرهای طراحی - معماری، معماری داخلی، طراحی گرافیک، طراحی فرآورده، مُد و ... - از جمله وسایل این احیا به شمار می رود. یک بار دیگر حمایت اجتماعی، ساخته‌های بشر و ارتباطات می توانند مردم را به هم نزدیک کنند و ارزشهای زیبایی شناختی و معنوی به خطر افتاده را حیاتی دوباره بخشند. به طور کل وحدت یافتن نیازهای مادی و معنوی در فرایند طراحی می تواند در کیفیت و علت وجودی زندگی شهری در مقیاسی بزرگ تأثیر بگذارد.

تاریخچه طراحی گرافیک بر پایه این باور نوشته شده است که اگر گذشته را درک کنیم، بهتر می توانیم میراث فرهنگی اشیاء زیبا و ارتباطات مؤثر را نگه داریم. با نادیده گرفتن این میراث، و تنگ چشمی نسبت به ارزشها و نیازهای انسانی، در دل تاریکی فرو رفته و در منجلاب سودپرستی دفن خواهیم شد.

واژه ZEITGEIST آلمانی است و در انگلیسی برای آن معادلی وجود ندارد این واژه به معنای «روح زمان» است و به گرایشهای فرهنگی و ذوقی شاخص یک دوره معین تاریخی اشاره می کند. بی واسطگی و خصلت تغییرپذیری طراحی گرافیک با حیات اجتماعی، سیاسی و اقتصادی فرهنگ هر دوره تاریخی پیوند دارد و روح زمانه را دقیقتر از دیگر ابزارهای بیان انسانی نشان می دهد. یکی از طراحان برجسته به نام ایوان چرمایف گفته است: طراحی تاریخ همان تاریخ طراحی است. بشر از روزگار پیش تاریخی به دنبال روشهایی بوده که بتواند ایده‌ها و مفاهیم خویش را به صورت بصری نشان دهد و دانش را در قالب گرافیک محفوظ بدارد و به اطلاعات نظم و روشنی بخشد. افراد مختلفی چون کاتبان، چاپگران و هنرمندان این نیازها را در طول تاریخ برآورده کرده اند. ویلیام ادیسن دوی گینز، کتاب آرای برجسته، به عنوان کسی که به پیامهای چاپی نظم ساختاری و صورت بصری می داد در سال ۱۹۲۲ در توضیح فعالیت خویش اصطلاح «طراح گرافیک» را به کار برد و از آن زمان همین نام برای این حرفه نو برگزیده شد. اما امروزه طراح گرافیک وارث نیاکان برجسته ای است. کاتبان سومری که مخترع خط بودند، صنعتگران مصری که روی برگهای پاپیروس کلمات و تصاویر را درهم آمیختند، باسمه سازان چینی و تذهیب کاران قرون وسطی، چاپگران و حرفه‌چینان سده پانزدهم که نخستین کتابهای چاپی اروپایی را طراحی کردند، جملگی بخشی از میراث غنی و تاریخ طراحی گرافیک هستند. ولی به طور کلی بنیانگذاران اصلی این سنت گمنامند؛ زیرا ارزش اجتماعی و دستاوردهای زیبایی شناختی طراحان گرافیک که بسیاری از آنان هنرمندانی مبتکر و با قدرت تخیل و هوش بالا بوده اند، به حد کفایت شناخته نشده است.

تاریخ تا حد زیادی یک افسانه است؛ چرا که مورخ با نگاهی به گذشته مبارزه‌ها و تلاشهای بشر دنبال یک سلسله معانی است. خلاصه نویسی وقایع، ندانستن علتها و معلولها و فقدان یک دیدگاه برتر عینی خطرهای جدی برای مورخ محسوب می شوند. زمانی که سعی می کنیم دستاوردهای گذشته را ثبت کنیم آنها را از دیدگاه شاخص زمانه خود ارزیابی می کنیم. بدین سان تاریخ قطعاً همان گونه که بیانگر

1. فرایند آفرینش فقط حاصل عقل یا ورزیدگی دست نیست. بلکه حرکت یگانه «عقل، دل و دست در نقشی همزمان» است.

2. ضرب‌المثلی ژاپنی می‌گوید: «ابتدا فنی قابل اطمینان بیاموز؛ سپس خود را به دست الهام بسپار»

3. انسان به مثابه تجلی روحی متعالی یا مولد زندگی «آنچه به عهده دارد» من نمی‌توانم برای شفاف‌سازی هنرمند کاری کنم، این کار از طریق فرایند خلاقیت صورت می‌گیرد.

هربرت بایر

16 مارس 1979