بحث بعنوان

دراسة عناصر الطبيعة كمدخل لتصميم مفردات زخرفية مبتكرة تصلح لإنتاج أفلام الرسوم المتحركه وقصص الأطفال المُصَورة

دراسة بحثيه على طلبة الفرقه الأولى قسم التربية الفنية بكلية التربيه النوعيه جامعه المنوفية

مقدم من الباحثه

د/ ايمان محمد على نوار

٢٠١٧

مقدمه:

لطالما عانت المجتمعات العربية من الغزو الثقافى ،وعدم القدره على مواكبه التطور الفكري ،والاتجاهات الثقافية الحداثيه التى آثرت بصورة كبيرة على هوياتها الثقافيه ،وأفكار الآجيال الناشئه ،حتى أصبح الموروث الثقافى المتأصل فى عقول النشئ مستمد من الثقافة الغربية ،والإتجاهات الفكريه العالميه التى باتت تحرك النسق الثقافى العالمى.

ومما لاشك فيه أن الأنظمه التعليميه فى المجتمعات العربيه كان لها دوراً مؤثراً ساهم بصورة كبيرة فى إحداث هذا التأثير نتيجه النمطيه والتقليديه فى تناول المقررات الدراسيه وما لذلك من آثر سلبى فى تنميه عقول الدارسين "**إن أنظمة التعليم التقليدية قد أتاحت للطلاب شعور بالمزيد من الارتياح بالا يكونوا مبدعين**"[١].

"**فأن تكون مبدعاً فى فصول دراسية تقليديه آمر يصعب على الطلاب لأنهم يخشون إستكشاف أفكار جديده ويخشون الفشل**"[٢].

ولا شك أن الثقافات العالمية تميزت بالتطور الفكري والإتجاهات الثقافية الحداثيه، التى وجب التفاعل معها وتَقَبْل تفاعلها مع الثقافه والهويه العربيه ،ولكن دون أن تُحدِث بها من التأثير ،أو التغيير إلا بالقدر الذى تسمح به الموروثات الثقافيه العربيه ، ودون السماح بطمس الهويه وتغيير المفاهيم. "**فإرتباط الفن ببيئته ومجتمعه لا ينفى إحتواءه على قيم إنسانية شامله تخاطب الانسان أنى كان،**

---

[١]- cole, sugiokamd yamagata- lynch- 1999, 'supportive classroom environments for creativity in higher education' ,journal of creative behavior, vol.33.issue 4 ,p.8.

2-kawenski,m., 1991,'encouraging creativity in design', ,journal of creative behavior, vol.25.issue 3 p.236.

بل الواقع أنه بقدر ما تتعمق جذور الفن فى تربة المجتمع ،وبقدر ما تحمل من طابع هذا المجتمع تتأتى قدرتها على صدق تمثيل الانسان".[١]

من هنا وجب الإتجاه لتطوير الفكر ،والإتجاهات والأساليب التدريسية فى مجال الفن التشكيلي بصفه عامة ،ومجال التصميم الزخرفى بصفة خاصة بإعتباره ركيزه ،ومدخل للإبتكار وإعمال العقل، بما يؤهل المتعلمين للتعامل مع تلك الإتجاهات الثقافية بعقول مُعَدَه ومثقلة للتناول والتفاعل معها بما لا يطمس تلك العقول ويحولها فقط إلى متلقى ،بل كأدوات للتحليل والتطوير فى هذه الافكار ،والأكثر من ذلك لإنتاجها ونشرها لتكون لها الرياده كما هو منوط بها منذ أقدم العصور.

"**ربما تنجم المشكله لغياب دور المبدعين عن التغيير الثقافى والإجتماعى ،ولأن أنظمة التعليم العربية تعتمد إعتماداً كلياً على طُرق تدريس قديمة ،حيث يتم نقل المعرفة بشكل سلبى من المعلمين الى الطلاب ،وهكذا بيئة تعليمية تقليدية لا تُشَجِع على الإبداع**"[٢].

من هذا المنطلق بدأ التفكير فى مشكله البحث الحالى ،حيث أن محتوى مقرر مادة التصميم للفرقه الاولى بقسم التربية الفنية بالعديد من كليات التربية النوعيه يشمل على تحليل عناصر الطبيعه ونظمها فى ضوء ما يمكن من قوانين ونظم ،بالاضافه للتعريف بالتصميم وإستخدام التجريب فى عناصر وأسس التصميم والتعبير عن الافكار من خلال هذه الخطوط والاشكال[٣].

---

[١]- حسن حشمت،٢٠٠٥،"تجاربى فى الفن والحياة"، الهيئه المصرية العامه للكتاب،طبعه اولى،ص٧.

[٢] - سلمان بن عامر الحجرى،٢٠١٤، "مفهوم الابداع فى التصميم الجرافيكى ودورة فى تعزيز ثقة الطلبه فى مهنة التصميم"، بحث منشور بالمؤتمر الدولى العلمى الرابعلكلية الآداب قسم التصميم الجرافيكى، جامعة الزينوه –الأردن.

[٣] - مرفق نموذج من الاهداف العامه ومحتوى مُقرر الفرقه الاولى لمادة التصميم بقسم التربيه الفنية بكلية التربيه النوعيه جامعه المنوفية – نموذجاً-.

وفى ضوء ذلك تقوم أقسام التربيه الفنيه بمعظم الكليات بتدريس المنهج لتطبيق تلك الصورة النمطيه من خلال إستخدام قطاعات من دراسات الطبيعه وتكرارها بسبل عديده لإنتاج لوحات زخرفيه تتحقق فيها قيم التصميم الجماليه ،كما قد تتجه بعض الأقسام فى بعض الكليات لإستخدام برامج الكمبيوتر جرافيك وأشهرها photo shop فى تحقيق نفس الأفكار ولكن بتقنيات ومعالجات أكثر تطورا بما تتيحه تلك البرامج من إمكانات ومؤثرات .

وهى إتجاهات وجهد محمود ،ولكن بمقارنه ذلك بما يحيط به من مؤثرات ،وخبرات ،وأفكار عالميه ،ومتطلبات سوق العمل وما يفرضه من ترسيخ ثقافه رياده الآعمال ودفع عجله التطوير الفكرى والابتكار المستمر من خلال مفهوم التنمية المستدامة ، فإن الأمر يحتاج لإعاده نظر ،وهنا تتبلور مشكله البحث الحالى حيث تدور حول الكيفية التى يمكن بها تطوير أُسلوب تدريس مادة التصميم بالفرقه الأولى بأقسام التربيه الفنيه وبالتالى المنظومة الفكرية للدارسين ، من خلال تناول محتوى المقرر وتحقيق أهدافه برؤى معاصرة ومغايره لما هو سائد ، وبما يتوافق مع متطلبات سوق العمل ،ويتيح للخريجين الفرصه للمنافسه والرياده بفكر واع وقدرات عقليه إبتكاريه .

وحيث أن الإتجاهات الفكرية العالميه باتت تفرض الإتجاه للحداثية ،وتطوير أساليب الفكر والإبداع "**فالتصميم الزخرفى كمجال من مجالات التربية الفنية يحاول مواكبة عصر التكنولوجيا فى عملية وضع المناهج الخاصة به ،أو تدريسة بالكليات المُتَخصصة ،والإعتماد على التقنيات والخامات والاجهزة الحديثة ليكون المُخرج النهائى لأعمال الطلاب فى مجال التصميم الزخرفى قد إستفاد من معطيات عصر التكنولوجيا مما يُثرى تلك التصميمات**" [1]،وتماشيا مع التطور فى متطلبات سوق

[1] - بركات سعيد محمد،٢٠١٤،" جماليات التصميمات الزخرفية فى عصر التكنولوجيا"، بحث منشور بالمؤتمر الخامس بكليه التربية الفنية،جامعه حلوان،ص ١،٢.

العمل ،وترسيخ ثقافه ريادة الأعمال من خلال تحقيق التنميه وتطوير الفكر الابداعى المستمر، فقد رأت الباحثه تناول محتوى المقرر بما يحتويه من إتجاه لدراسة نماذج وعناصر الطبيعه ،بالاضافه لدراسه كل من مفهوم وعناصر وأُسس التصميم من خلال معالجة مختلفة ،حيث يقوم الدارس بدراسة لعنصر أو أكثر من عناصر الطبيعه سواء كان دراسة لعنصراً كاملاً كدراسة تفصيليه لورقه الشجر ،أو أجزاء منها كدراسات لقطاعات طوليه وعرضيه لبعض أشكال الخضر والفاكهه ،أو دراسات لأجزاء تفصيليه كأجزاء من القواقع والأصداف والشعاب المرجانيه ،أو بعض الكائنات التى تتميز أسطحها بثراء الشكل والملمس.

ومن خلال تلك الدراسات والتى ترى الباحثه إتاحتها كلها أمام الطلبه –لتنميه مفهوم المشاركه الفعاله والعمل الجماعى ،ومشاركه وتبادل الأفكار والرؤى وما لذلك من مردود إيجابى على ثقل الخبرات وبلورة الافكار– ، يقوم كل طالب بمعالجه تلك القطاعات سواء بكامل أجزاءها ،أو بإستخدام أجزاء منها من خلال عمليات التصميم المُمَثله فى التحليل والتركيب ،الحذف والاضافه ،التكبير والتصغير ،التحوير ،وإعادة الصياغه فى إنتاج مفردات زخرفيه تتوافر فى صياغاتها قيم ومفاهيم التصميم الزخرفى الجماليه ،فضلا عن صلاحيتها كمفردات يمكن صياغتها فى قصص الاطفال المصوره ،أو معالجتها فى أفلام الرسوم المتحركه. حيث يمكن للطلبه من خلال إستخدام البرامج المتخصصه إنتاج العديد من الأفلام والقصص بإستخدام تلك المفردات.

وعلى ذلك تكمن مشكله البحث فى الاجابه على التساؤل التالى:

مشكله البحث:

- هل يمكن معالجه قطاعات من عناصر مستمده من الطبيعه لإنتاج مفردات وعناصر زخرفيه مبتكرة تصلح لإنتاج أفلام الرسوم المتحركه ،وقصص الأطفال المصوره؟

أهداف البحث:

- إنتاج مفردات زخرفيه مبتكرة من خلال معالجه الدراسات التفصيليه لقطاعات وعناصر مستمده من الطبيعه.
- إستخدام عمليات التصميم فى معالجة المفردات الزخرفيه لتصلح كعناصر قصصيه فى أفلام الرسوم المتحركه وقصص الأطفال المصورة.

فروض البحث:

- إن إستخدام عمليات التصميم فى معالجه دراسات عناصر الطبيعه يسهم فى إنتاج مفردات زخرفية مختلفه عن الأصل وتتميز بالجده.
- يمكن صياغة المفردات الزخرفيه الناتجه عن معالجه دراسات الطبيعه كعناصر تصلح فى قصص الأطفال المصورة وأفلام الرسوم المتحركة.

أهمية البحث:

- بلورة رؤى فكريه جديده من خلال معالجه محتويات المقرر الدراسى بإتجاهات فكرية مختلفة.

- حث الطلبة على التفكير الإبداعى واطلاق العنان للتخيل من خلال إستخدام علاقات وعمليات تصميميه متعدده فى إنتاج مفردات وعناصر جديده.

حدود البحث:

تقتصر حدود البحث على

- إنتاج عدد من المفردات والعناصر الزخرفيه التى تتميز بالجده ،وتتحقق فى صياغاتها قيم التصميم الزخرفى من خلال معالجه مجموعه من الدراسات التفصيليه لعناصر مستمده من الطبيعه بإستخدام عمليات التصميم المختلفه .

- صياغه المفردات والعناصر الناتجه بصورة تصلح معها كعناصر مصورة فى أفلام الرسوم المتحركة ،أو قصص الاطفال المصورة ، بإجراء عمليات التصميم بصورة يدويه ،أو من خلال برنامج photo shop .

- يقتصر تطبيق التجربه على طلبه الفرقه الاولى بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعه المنوفية .

منهجية البحث:

- يستخدم البحث المنهج الوصفى بما يتضمنه من تحليل وإدراك العلاقات ما بين التصميم الزخرفى بمقوماته وخصائصه ،والمفرده الزخرفيه كأحد عناصر التصميم ،بالاضافه لمفهوم الإبداع فى مجال التصميم الزخرفى ودورة فى تنميه الفكر بما يُحَقق مفهوم التنميه المستدامه من خلال مراحل عملية التصميم ، وعمليات التصميم ودورها فى العملية التصميمية.

- يستخدم المنهج التَجْرُبى فى إجراء تجربة البحث .

- يستخدم المنهج الإستقرائى فى تحليل النتائج وإستخلاص التوصيات.

مصطلحات البحث:

التصميم الزخرفى: "التصميم الزخرفي هو عمل فني ذى بعدين أو ثلاثة أبعاد كما قد يحتوى على البعد الرابع –الزمن– أو الخامس – الحركة– ، وهو يشغل حيز من الفراغ ، ويرتبط ويتأثر بكل من فكرة العمل ،وفكر ورؤية الفنان ومفرداته ،ويستخدم كل من عناصر و أُسس التصميم بالإضافة إلى الخامات والتقنيات المختلفة لتحقيق هدف أو فكرة محددة مسبقاً من قِبَل المصمم وذلك من خلال مراحل العملية التصميمية –فهو وسيط مادي لفكرة أو موضوع يرسله الفنان ويستقبله المتلقي"[١].

المفردة التشكيلية :" هي شكل أو هيئة لها خصائص ودلالات ذاتية ،يستوحيها الفنان أو ينشئها ويوظفها فى صياغات متعددة ،أو يستخدمها فى التعبير عن الأعمال الفنية بأفكارها وأهدافها المتعددة ، محققاً من خلال صياغاتها المتعددة الأبعاد الوظيفية والجمالية لتلك الأعمال ،وذلك من خلال مجموعة من العمليات التي تشتمل على خبرته السابقة، ورؤيته ،وإسلوبة، والتقنيات المختلفة لإستخدام الخامات ،وكذلك أسس وعناصر التصميم "[٢].

عمليات التصميم: هى مجموعه من الاجراءات المتسلسله التى يقوم المُصَمم بها للوصول للهدف المُراد ،او إيجاد حلول مناسبه للمشكله التصميميه.

---

[١] - ايمان محمد على،٢٠٠١، مداخل لاستحداث وصياغة مفردات تشكيليه في مجال تصميم اللوحة الزخرفية"، رسالة ماجستير غير منشورة، كليه التربية النوعية، جامعه عين شمس ،ص١٥٦.

[٢] - المرجع السابق ،ص١٤.

و"هى مجموعه من الخطوات الإجرائيه التى يتم إتخاذها نحو إيجاد حل لمشكلة تصميمية معينه"[١]

الإبداع: "الإبداع هو لغه إبتداء الشيء ،أو صنعه على غير مثال سابق"

ويراه هاريس:" بأنة القدرة على التخيل أو إختراع أشياء جديدة عن طريق التوليف بين الأفكار وتعديلها ،أو تغييرها"[٢].

التفكير الابداعى "يعنى القدرة على إنتاج ما هو فريد من نوعه ، وهو نوع من التفكير الذى يوضع فى نمط معين بحيث يؤدى إلى نتائج إبداعية ،وهونشاط عقلى يهدف إلى الوصول لنتائج وحلول غير تقليدية لحل المشكلات"[٣]

التنميه المستدامه: "هي التنمية المتجددة والقابلة للإستمرار"، وهى:" التنمية التي تُلبي إحتياجات البشر في الوقت الحالي دون المساس بقدرة الأجيال القادمة على تحقيق أهدافها، وتركز على النمو الإقتصادي المتكامل المستدام والإشراف البيئي والمسؤولية الإجتماعية"[٤].

أولاً التصميم الزخرفى:

إن التصميم هو العمليه العقلية التى يقوم بها الإنسان للتعبير عن فكره ورؤيتة تجاه موضوع أو فكرة ما، ومنذ أقدم العصور وحتى الأن فقد إتخذ التصميم والتصميم الزخرفى –كأحد اشكال علم التصميم–

---

[١] -اسماعيل شوقى،١٩٩٧،"الفن والتصميم"، دار زهراء الشرق،طبعه اولى،ص ٣٦.

[٢] - مجدى حبيب،١٩٩٦،"التفكير الاسس النظرية والاستراتيجيات"،مكتبه نهضة مصر ،طبعه اولى،ص .

[٣] - احمد الحسينى،٢٠٠٨، "فن التصميم الفلسفة والنظرية والتطبيق"، وزارة الثقافة والاعلام –بغداد، طبعه اولى،ص ١٢٧.

4- https://www.seo-ar.net

سبل ووسائط عديده ومتنوعه لإظهار الفكرة وتحقيقها بصورة فعليه أمام المتلقى ،فكانت الوسائط معبرة ليس فقط عن فكر المُصمم ،ولكن عن عناصر وأُسس تصميمية تم التعامل معها وصياغتها من قِبَل الفنان المُصمم لتجعل تلك الوسائط منطلقات فكرية تخاطب العقول بما تحمله من رسائل تصميمية ،وقيم جمالية ،إضافه لطبيعتها وخصائصها التى تُسهم فى إكساب التصميم والفكرة عمقاً ،وثراءاً ،وأبعاداً مفاهيمية تسهم فى ثقل عقول المتلقين وهو ما يُعَد من خصائص التصميم الزخرفى.

"**يُعتبر التصميم حواراً مستمراً لا يتوقف يبدأ لحظة مجابهه المُصَمم للإشكالية ،ويستمر عبر بناء الفكره ومعالجتها وكل أركان العملية الابتكارية ،بل لابد وان يستمر هذا الحوار بعد عملية الإنجاز..... وقد يصح ان نسمى هذا الحوار حوار الانتاج والابتكار بين المُصَمم والتصميم**"[1]

فالتصميم والتصميم الزخرفى –كأحد أشكال التصميم– عمل فنى ذى طبيعه وخصائص تسهم فى إنشاء تكوينه البنائى ،وصياغه عناصرة بما يُحقق فكرته، ويضفى عليها الاساس الجمالى والثراء الفنى الذى من خلالة يخاطب الفنان المُصمم جمهوره بالصورة التى تُحقق التفرد لعمله وفكرته.

وهو جهد منظم لخطة هادفه ،وهذة الخطة هى مجموعه من الخطوات المُتتاليه ،والمتناميه عن طريق الإبداع ،تستهدف وظائف مُحَددة يتم فيها تجميع العناصر التى تخدم الهدف النهائى للتصميم فى وحدة متكامله.

وفى ذلك يُعَرِف جون ديوى التصميم بأنه:" ذلك التنظيم الذى تُنَسق فيه العناصر بحيث تُصبح وحده تعبيرية "[2].

---

[1] - اياد حسين عبد الله،٢٠٠٨، "فن التصميم"، دار الثقافة والاعلام، حكومه الشارقة، الجزء الاول، الطبعة الاولى، ص ١١٨.

[2] - جون ديوى، ١٩٦٣،" الفن خبرة"، دار النهضه العربية، طبعه اولى،ص ١٩٧.

التصميم بما يحتويه من عمليات ، ومراحل العمليه التصميميه ،فضلاً عن الفكره أو الهدف الذى يسعى المُصمم لتحقيقه سواء كان فنياً أو تطبيقياً فهو لابد أن يشتمل على عملية الابداع وبالتالى الابتكار والتفرد ،"**فالتفكير التصميمي هو منهج للحل العملى والابداعى لمشاكل وقضايا يُراد لها أن تُحَقق نتائج مستقبلية أفضل**"[١] ،حيث ينبغى على المُصمم أن يأتى بالجديد بدءاً بالفكرة ،ومروراٍ بطرق تنفيذها من خلال معالجه المعطيات وإستخدام الأدوات والخامات ،وحتى صياغات العناصر والمفردات انتهاءاً بالمخرج النهائى الذى يخرج للمتلقى .

وفى ذلك يذكر احمد الحسينى:"أن الدور الاساسى للعملية الابداعية فى التصميم يكمن فى تحقيق الفكرة بطريقة ليست جديده فحسب ،بل وموضوعيه تحقق فاعليتها من خلال مدى ملائمتها للهدف ،وتحقيقها له بأفضل صورة ممكنه بما يحقق الفائده الاشمل والأعم"[٢] .

التصميم إذن عمليه إبداعيه فى كل جوانبه ،ويعتمد على مدى قدره المُصمم على التفكير الإبداعى والذى يعنى:"**القدرة على انتاج ما هو فريد من نوعه**"[٣]. وهو ما يعنى تطوير الفكر وتنميه القدرات العقليه بصوره مستمرة طالما كان المُصمم دائم العمل والتفكير فى حلول للمشكلات ،أو بلورة الأفكار التى يسعى لتحقيقها ،وهو ما يتوافق مع مفهوم التنميه المستدامة ،والذى يعنى فى أحد جوانبة بتنمية العقول وتطويرها وثقلها، ويتضح ذلك من خلال توضيح البعد الإجتماعى للتنمية المستدامة :"**البعد الإجتماعى للتنمية المستدامة يتضمن التنمية البشرية التى تهدف لتحسين مستوى الرعاية الصحيه والتعليم**"[٤].

1- www.wikipedia.org. concept of plastic design.

[٢] - احمد الحسينى ،٢٠٠٨، فن التصميم –الفلسفه–النظريه– التطبيق ،طبعه أولى، وزاره الثقافه والاعلام– بغداد .

[٣] – المرجع السابق.

[٤] - www.wikipedia.org , the concept of sustainable development.

ثانياً عمليات التصميم:

يقوم التصميم على مجموعة من العمليات التى تُحَدد الخصائص والدلالات لكل من العناصر والمفردات، كما تُحَدد العلاقات الشكليه بينها داخل بناء التصميم بما يُسهم ليس فقط فى تحقيق الأهداف الوظيفية ،بل والأسس الجماليه له.

وتلك العمليات ليست ثابتة أو مُلزمة لكل فنان مُصَمم ،بل تختلف أساليب إستخدامها ،ومدى الإعتماد عليها وفق رؤيه كل فنان مُصَمم ،ووفقاً لما يفرضه التصميم بكل جوانبة الشكلية ، والوظيفية، والجمالية، ومن تلك العمليات:

- **التحليل وإعادة التركيب:** وهما أول ما يقوم به المُصَمم من عمليات تجاه العناصر والمفردات محل الدراسة ، وهما عمليتان تستدعيان دراسة المُفردة دراسة كاملة ومُفَصلة ، ومعرفة خصائصها الشكلية ودلالاتها الرمزيه ، وإمكاناتها التشكيلية والتَشْكُلية ،والتى من خلالها يتحدد مدى طواعية تلك المفردة أو هذا العنصر لإجراءات التشكيل والتَشْكُل ،وإمكانيات إجراء عمليات أخرى لتطويعها داخل التصميم مثل إعادة الصياغه ، والتحوير ،وإمكانيات الإستنباط والابتكار من خلال دراستها ،وتحليل إمكاناتها الشكليه ودلالاتها الرمزيه لإنتاج مُفردات وعناصر جديدة فى أشكالها ودلالاتها .

- **إعادة الصياغه:** تُعد من العمليات المهمة للمُصَمم عند إعداد ،وإعادة تشكيل المُفردات والعناصر لتتحول من كونها عناصر طبيعية لها خصائص ودلالات شكليه مُعينة الى عناصر زُخرفية تصلح للتشكيل والتكرار داخل بناء التصميمات الزخرفية، فى ذلك يذكر اسماعيل شوقى" **أنه لتكوين زُخرف من نموذج دُرِس مسبقاً يجب إعداد هذا النموذج ،وإصلاحه قبل إدخاله فى الزخرفه لأن الصورة الطبيعية نفسها لا تصلح طبيعتها للزخرفه**

دون تهذيب أشكالها ،وتنظيمها حسب الحاجه اليها ،ويجب مراعاة الشكل العام وتحقيق التوازن فى جنباتها"[1].

- **التحوير:** وهى عملية تعتمد على الإمكانات الشكلية ،والخصائص الدلالية للمفردة أو العنصر ، وترتبط بمدى قدرة الفنان الُصَمم على التخيل ،وإمكاناته التشكيلية فى مجال التصميم ، بالإضافه لخبرتة السابقه فى المجال.

- **التصغير والتكبير:** يلجأ الفنان المُصَمم لتلك العملية عند تكرارة لعنصر أو مفردة ،أو أجزاء منها داخل جنبات التصميم وفقاً للأساس البنائى ،وبما يُحَقق الإتزان والوحده ،كما قد يستخدمها مع عمليات أخرى كإعاده الصياغه والتحوير لإنتاج أو إستنباط مفردات وعناصر جديده تخدم أهدافه التصميمية.

- **الحذف والإضافه:** تُعَد من العمليات المهمه فى إعادة تشكيل وإعداد الأشكال خاصه المُستمده من الطبيعه ،أو لإبتكار عنصر أو مفردة ذات خصائص ودلالات تتوافق مع الفكرة أو الهدف المراد تحقيقه وتقديمه للمتلقى بما لا يُخِل بالنسب والعلاقات الشكلية بين أجزاء وجنبات تلك المفردات والعناصر.

ثالثاً مراحل عملية التصميم والابتكار:

أن الوصول لتحقيق الغرض ،أو الهدف من التصميم يستدعى مرور المُصَمم بمجموعه من الخطوات والعمليات المتتالية والمتناميه ،حيث تترتب كل مرحله منها على نتائج المرحله السابقه لها ، فالمُصَمم يُحَلل ، ويثفَسر، ويصيغ ، ويقيم ، ثم يُعِيد صياغه فى مجموعه من الإجراءات التى تختلف بإختلاف

[1] -إسماعيل شوقى، الفن والتصميم، مرجع سابق، ص ٢١٥.

المواقف التصميمية ،ولكن هناك مجموعه من الخطوات العامه تُعَد مراحل لعملية التصميم لمجابهه آى موقف تصميمى وهى:

- مرحله تحديد المشكله وتحليل جوانبها ودراسة أبعادها – تحديد الهدف من التصميم–.
- مرحله البحث عن حلول مناسبه من خلال الاطلاع ،والتجريب ،وإسترجاع الخبرات السابقه ،والإستقراء ،وإستنباط القواعد والأسس التى يتم بناء الحل وفقاً لها – مرحله وضع تصور للفكرة والاساس البنائى للتصميم–.
- مرحله البناء وإختيار العناصر والمفردات التى تتوافق وتحقيق الهدف وصياغتها بأساليب ورؤى مختلفة– مرحله خلق الحلول التصميميه –.
- مرحلة الإشراق والتحقيق وفيها يكتمل بناء العمل التصميمى من خلال تبلور جوانب الفكرة وعناصرها فى ذهن المُصمم من خلال إختيارة للحلول المناسبه من بين تجاربة السابقه ،حيث يقوم فى تلك المرحلة بإثبات الفكرة وصياغتها فى الصورة النهائيه لها – مرحله تنفيذ التصميم–.
- مرحلة التقييم وفيها يقوم المُصَمم بتحليل معطيات المنتج النهائى وتقييم مدى تحقيقه للهدف الذى وضعه مسبقاً ،حيث تستمر محاولات الفنان وتجاربة المستمرة فى صقل ، وتعديل ، وتهذيب التصميم بعناصرة ومقوماته ليتوافق مع الهدف ،أو لتقديم الفكرة فى أفصل صورة ممكنه– مرحلة تقويم الحل النهائى وإعاده الصياغه– .

من خلال شرح لعمليات ومراحل عمليه التصميم يتضح ان عمليه التصميم هى فى واقعها عمليه مستمرة من التفكير، التجريب، وإعادة الصياغة ،بل وإعادة التقييم فى ديمومة مستمرة تتداخل في مراحلها عمليه الإبداع لخلق وابتكار فكر ورؤيه جديده ومتفرده ،وهى بذلك تسعى لتحقيق مفهوم التنمية المستدامة وتحقيق خصائصها المتمثله فى:

-"التنميه المستدامه عمليه متجدده وقابلة للإستمرار.
- هى تنميه تُلبى إحتياجات الحاضر دون المساس بقدرة الأجيال القادمة على إشباع إحتياجاتها [1]

رابعاً المفردة التشكيلية كأحد عناصر التصميم الزخرفى:

عرف "أوكفرك Okverk" **المفردة التشكيلية بأنها:"عنصر بناء العمل الفنى ،يستخدمها المصمم لإظهار الشكل الفيزيائي أو التعبير عن العمل الفنى"**[2].

يؤكد هذا التعريف على أهمية المفردة ودورها كعنصر رئيسي في إبراز جوانب العمل الفنى ومضمونة ،وقد حدد وظائف المفردة في إظهار الشكل الفيزيائي- وهو ما يعنى إظهار ماهية الشكل ، فالمربعية مثلا هي صفة الشكل المربع تتحقق وتظهر من خلاله ، والشجرية هي صفة وخاصية للشجرة تظهر من خلالها كما يتضح فيها معالمها وخصائصها-.

مما سبق يمكن القول أن المفردة تحتوى على خصائص ودلالات ذاتية تكسبها كيانها وماهيتها المستقلة ،كما تستخدم للتعبير عن فكرة العمل من خلال رؤية الفنان وأسلوب صياغته لها ، فالمفردة تحمل دلالات وخصائص ذاتية، بالإضافة لما يُحمِلها به الفنان من خلال صياغاته لها من دلالات نابعة من فكرة العمل

---

[1]- www.wikipedia.org , the concept of sustainable development, previous source.

[2]- Ocvirk O.G. And Others, "Art Fundamentals", Wm.C.Brown Publisher, 1981, P.24.

والمفردة التشكيليه كأحد عناصر التصميم ،هى عنصر له إستقلاليته وتفردة نظراً لما يُحملها به الفنان من رسائل ،وما يضفيه عليها من صياغات تسعى لتحقيق فكرة ،او بث رساله ، فهى عنصر مهم بل هى أساس عمليه التصميم القائم على المفردات التشكيليه ، وتسعى المفرده من خلال الصياغه الى التعبير عن وجهه نظر خاصة ،ورؤيه متفرده بل هى إنعكاس لطابع الفنان ، وهى التى تُميز أعماله الفنيه عن غيرها،" فهى أحد عناصر التصميم الأكثر تركيباً ،والتى يقوم عليها بناء العمل الفنى ،ويعتمد عليها الفنان المُصمم فى اضفاء معنى ،أو بث رساله أو مفهوم نابع من فكرة عملة الفنى.....وتُسهم المفرده فى إبراز مفهوم العمل الفنى بالإضافه لخصائصها الشكلية ،والتى يجب أن تتوافق مع مضمون العمل وتصميمه".[1]

تجربة البحث:

تم تطبيق تجربة البحث على طلبة الفرقة الاولى قسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعه المنوفية –نموذجاً– ،وقد قامت تجربه البحث على المراحل التالية:

- عمل دراسات تفصيليه لمختارات من عناصر الطبيعه سواء كانت كلٍ واحد ، أو من خلال إختيار وتحديد بعض القطاعات التفصيليه منها وفقاً لمما تتميز به من ثراء التفاصيل الشكلية وتنوع الملامس ، وبما يوافق خصائص محتوى مقرر التصميم للفرقة الاولى ، ويُسهم فى تحقيق الأهداف المرجوه من تدريسه.

- إستخدام عمليات التصميم المُمَثله فى التحليل والتركيب، التكبير والتصغير، الحذف والإضافة ،التحوير، إعاده الصياغه ،فى إنتاج مفردات وعناصر زخرفيه مُستنبطه من تلك الدراسات وتتميز بالجده.

---

[1] - ايمان محمد على، مداخل لإستحداث وصياغة مفردات تشكيلية فى مجال تصميم اللوحة الزخرفية"،مرجع سابق، ص ٤٨.

- صياغه بعض تلك المفردات ،وبلورتها بصورة تصلح معها كعناصر لأفلام الرسوم المتحركه وقصص الأطفال المُصَورة.

النتائج

- إن الإتجاه للأسلوب اللا نمطى فى تطبيق محاور محتوى المُقرر الدراسى يسهم فى دفع الطلاب للإبتكار وتغيير المفهوم الفكرى التقليدى، كما أسهم فى مواكبه التطور الفكرى فى مجال التصميم والتصميم الزخرفى بل والدخول فى منافساته وريادته.

- إن تطبيق عمليات التصميم المختلفه من خلال خطوات وإجراءات البحث ،أسهم فى تحقيق الجده والتنوع الفكرى للدارسين من خلال إنتاج كل منهم لعدد كبير ومتنوع من المفردات الزخرفيه التى تختلف عن الآصل وتتميز بالجده والإبتكار.

- أن إعاده صياغه المفردات الناتجه أنتج عناصر ومفردات جديده تصلح فى مجال إنتاج أفلام الرسوم المتحركه ،وقصص الأطفال المُصَورة ، وهو ما يُعَد مرحله جديده من حث الفكر الابداعى والتخيلي لدى الدارسين.

التوصيات:

- إستمرار البحث والتجريب فى مجال التصميم والتصميم الزخرفى بصفه خاصه بما يثرى العمليه التصميميه ويسهم فى إنتاج وبلوره أفكار ورؤى جديده فى المجال.

- تناول محتويات المُقررات الدراسيه التصميميه فى كليات التربية النوعية –اقسام الفنون – بأساليب ورؤى متنوعه تتماشى مع متطلبات سوق العمل ، وتسعى للكشف عن القدرات العقلية الكامنه لدى الدارسين ، وهى فى ذات الوقت مستمده من محتويات وأهداف تلك المقررات بما يسهم فى إكساب الدارسين إتجاهات فكرية مغايره تسمح لهم بالتفكير بأساليب مواكبه للتغيرات العلميه والثقافيه المحيطه بهم.

- تكاتف وتعاون أساتذه التصميم على تحقيق فكرة التنميه المستدامة من خلال تطوير الفكر ،وثقل الخبرات التدريسيه ،وتطوير المنتج التعليمي – الدارسين– بما يُسهم فى إنتاج الأفكار الخلاقه.

المراجع:

١. أحمد الحسينى ،٢٠٠٨، فن التصميم –الفلسفه-النظريه- التطبيق ،طبعه أولى، وزاره الثقافه والاعلام- بغداد .

٢. إسماعيل شوقى،١٩٩٧،"الفن والتصميم"، دار زهراء الشرق،طبعه اولى.

٣. إياد حسين عبد الله،٢٠٠٨، "فن التصميم"، دار الثقافة والاعلام، حكومه الشارقة، الجزء الاول، الطبعة الاولى.

٤. جون ديوى، ١٩٦٣،" الفن خبرة"، دار النهضه العربية، طبعه اولى.

٥. حسن حشمت،٢٠٠٥،"تجاربى فى الفن والحياة"، الهيئه المصرية العامه للكتاب،طبعه اولى.

٦. مجدى حبيب،١٩٩٦،"التفكير الاسس النظرية والاستراتيجيات"،مكتبه نهضة مصر ،طبعه اولى.

٧. سلمان بن عامر الحجرى،٢٠١٤، "مفهوم الابداع فى التصميم الجرافيكى ودورة فى تعزيز ثقة الطلبه فى مهنة التصميم"، بحث منشور بالمؤتمر الدولى العلمى الرابع لكلية الآداب قسم التصميم الجرافيكى، جامعة الزينوه –الأردن.

٨. بركات سعيد محمد،٢٠١٤،" جماليات التصميمات الزخرفية فى عصر التكنولوجيا"، بحث منشور بالمؤتمر الخامس بكليه التربية الفنية،جامعه حلوان.

٩. ايمان محمد على،٢٠٠١،" مداخل لإستحداث وصياغة مفردات تشكيلية فى مجال تصميم اللوحة الزخرفية"، رسالة ماجستير غير منشورة،كليه التربيه النوعية ،جامعه عين شمس .

10. cole, sugiokamd yamagata- lynch- 1999, 'supportive classroom environments for creativity in higher education',jornal of creative behavioure, vol.33.issue 4.

11. kawenski,m., 1991,'encouraging creativity in design', ,jornal of creative behavioure, vol.25.issue 3 .

12. 10- Ocvirk O.G. And Others, "Art Fundamentals", Wm.C.Brown Publisher, 1981, P.24.

13. 11- www.wikipedia.org , the concept of sustainable development.

14. 12- https://www.seo-ar.net

ملخص البحث

عنوان البحث: دراسة عناصر الطبيعة كمدخل لتصميم مفردات زخرفية مبتكرة تصلح لإنتاج أفلام الرسوم المتحركه وقصص الأطفال المُصَورة

يتناول البحث رؤية فكريه معاصرة لتطوير سبل تدريس وتناول محتوى المقرر الدراسى لماده التصميم ،وعلاقة ذلك بمواكبه التطور الفكرى والثقافى العالمى ،وما لة من آثر فى تعزيز التفكير الإبداعى ،والقدرات التخيليه ،والمهارات الإبتكاريه لدى دارسى الفنون ،والذى يصب بدوره فى ترسيخ ثقافة التنمية الشاملة والمستدامه وتطبيقاتها فى مجال الفنون التشكيليه بأفرعها المختلفة والتى منها مجال التصميم الزخرفى من خلال إبتكار مفردات زخرفية تصلح لإنتاج افلام الرسوم المتحركه ،وكعناصر فى قصص الأطفال المُصورة.

كما تؤكد على ضرورة وضع مفاهيم ورؤى جديدة لتناول محتويات المُقررات الدراسية بكليات الفنون للارتقاء بالامكانات والطاقات الكامنه ،وتفعيل الدور المنوط بالتربويين ومدرسى التصميم فى تنمية قدرات الدارسين ،وتحديد محاور القوة والضعف فى المقررات الدراسية بما يُعَزز تحقيق التطور الفكرى والابتكارى لخريجى تلك الكليات ويساعدهم على المنافسة العالميه ،بل والريادة من خلال المشاركه

الكلمات المفتاحية:

التصميم الزخرفى– المفرده التشكيلية– الابداع فى عمليات التصميم– التصميم والتنميه المستدامه

Research Summary

Research Title: The study of the elements of nature as an entrance to the design of innovative plastic motives suitable for the production of animated films and children's stories.

The research deals with contemporary thinking to develop ways of teaching and dealing with the content of the curriculum for the design subject, and its relationship with the global intellectual and cultural development, and to enhance creative thinking, imaginative abilities and creative skills among the art students. And its applications in the field of plastic arts with its various branches, including the field of decorative design through the creation of decorative vocabulary suitable for the production of animation films, and as elements in children's stories.

It also emphasizes the need to develop new concepts and visions to deal with the contents of the curricula in the faculties of arts to raise the potential and

potential energies, and activate the role of educators and design teachers in developing the abilities of the students, and identify the strengths and weaknesses in the curriculum to promote the achievement of intellectual development and innovation of graduates of these colleges and helps them to compete globally , And even leadership through participation and keeping abreast of contemporary cultural and intellectual developments.

Key words:

Plastic Design – Plastic Motif - Creativity in design processes - Design and sustainable development.

مرفق (١) نموذج من الاهداف ومحتوى مقرر مادة التصميم للفرقة الاولى قسم التربية الفنية –كلية التربية النوعية جامعه المنوفية.

الأهداف العامة للمقرر :

يهدف الى تنمية الأبتكار التشكيلي للطالب و تعريفه بالقواعد و الأسس الموضوعية التي يقوم عليها التصميم من خلال :

- التعرف على عناصر و اسس التصميم
- كيفية رؤية الجمال الطبيعي الذي يتميز بنظام محكم يحقق القيم الجمالية من ايقاع و تنوع و اتزان..... الخ
- اكتساب الخبرات اللازمة و المهارات الأدائية للتصميم.

المحتوى

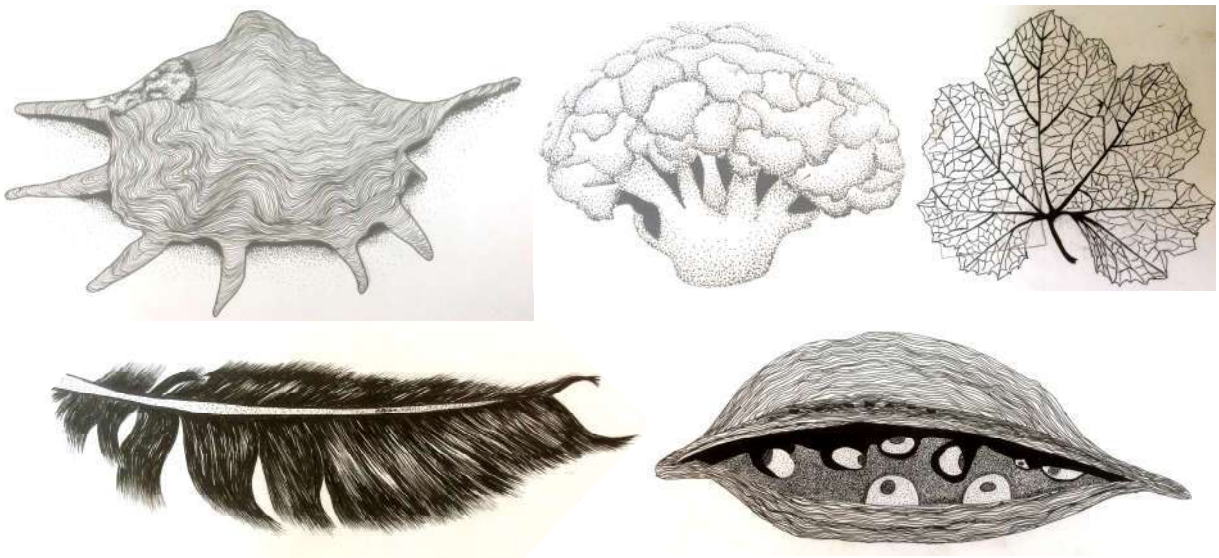
الموضوع	عدد الساعات	محاضرة	ساعات ارشاد دروس اكاديمية / عملية
• تعريف الطالب نبذة عن التصميم و عناصره و جمالياته	4		
• دراسة العناصر من الطبيعة يمكن للطالب من خلالها التعرف على القيم الجمالة الطبيعية	12		
• التدريب على تحليل العناصر الطبيعية مستخدما عناصر التصميم	12		

• عمل تصميم بالحبر الشيني من خلال دراسة الطالب للعناصر الطبيعية و تحليلها	12		
• عمل اسكتشات لتصميمات متكاملة و متنوعة تمكن الطالب من تحقيق جماليات التصميم	16		
• متابعة تطبيق التصميمات و تنفيذها بالحبر الشيني	16		
• عمل تصميمات و تجارب متنوعة لتدريب الطالب على توليد و خلق الحلول التصميمية	16		
• تعريف الطالب نبذة عن اللون	4		
• عمل تدريبات على استخدام اللون من خلال دراسته للألوان الأساسية و الثانوية	12		
• عمل تدريبات لونية يستخدم فيها الطالب التدرج اللوني	8		

النتائج التعليمية المستهدفة للمقرر(ILOs)

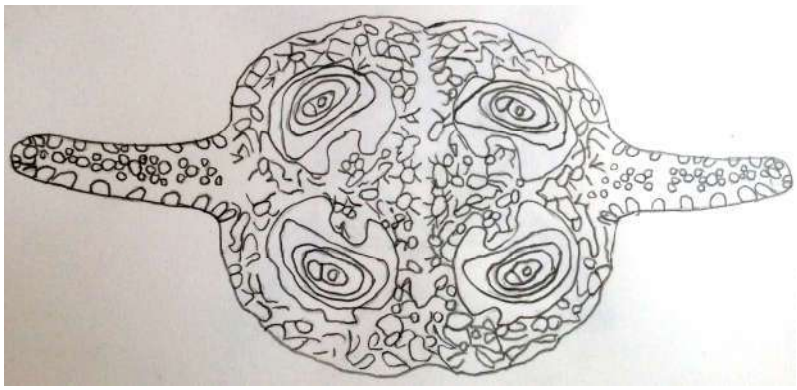
• المعرفة و الفهم	• 1تعريف الطالب بفن التصميم و مفرداته • –2يتعرف على خامات الأبيض و الأسود و الألوان و يدرك خصائص كل منها
• المهارات الذهنية	ب –1 _يحلل العناصر الطبيعية و ينظمها في ضوء ما تملكه الطبيعة من قوانين و نظم كونية ب –2_يقوم بتحليل و وقراءة التصميمات وصولا الى منطق القوة و الضعف
• المهارات العلمية و الحرفية	ت ـ – 1اكتساب مهارة و اتقان في تنفيذ التصميمات. ت . 2 استخدام التجريب في عناصر و اسس التصميم و التعبير عن افكاره من خلال لغة الخطوط و الأشكال.
• المهارات العامة والمنقولة	ث – 1 – تقدير الأعمال و الفنون السابقة التي انشأها الفنانون الآخرون و الثقافات الأخرى ث – 2 – يتعرف على التقنيات المعاصرة للأعمال الفنية

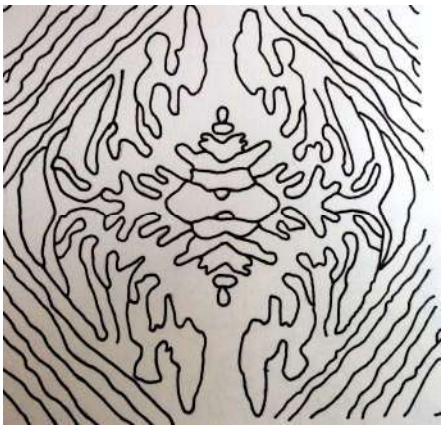
أولاً : نماذج من الدراسات التفصيليه لمختارات من عناصر الطبيعه:

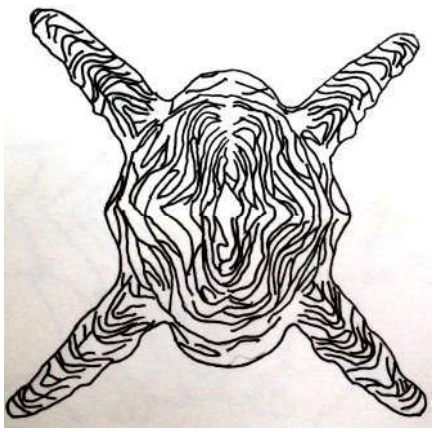


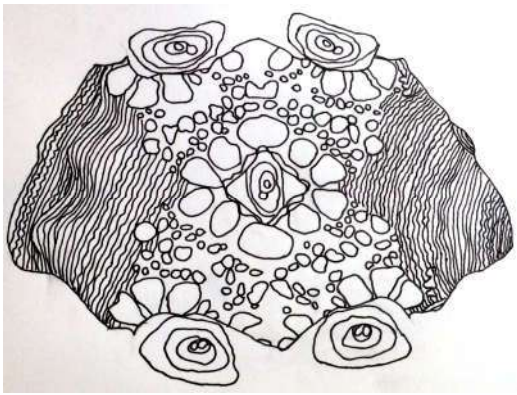
ثانياً: نماذج من دراسات لقطاعات من مختارات من عناصر الطبيعه:

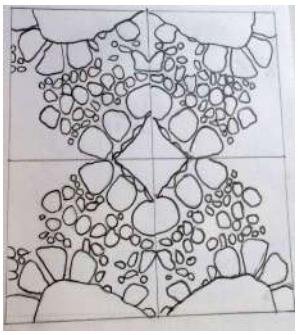
ثالثاً : نماذج من المفردات والعناصر الزخرفيه الناتجه عن معالجة والإستنباط من الدراسات السابقه

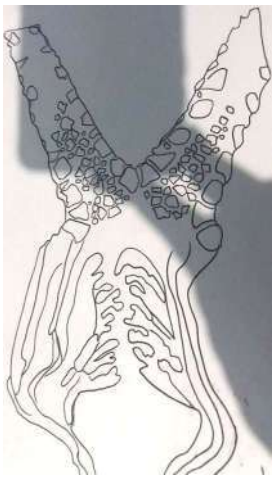


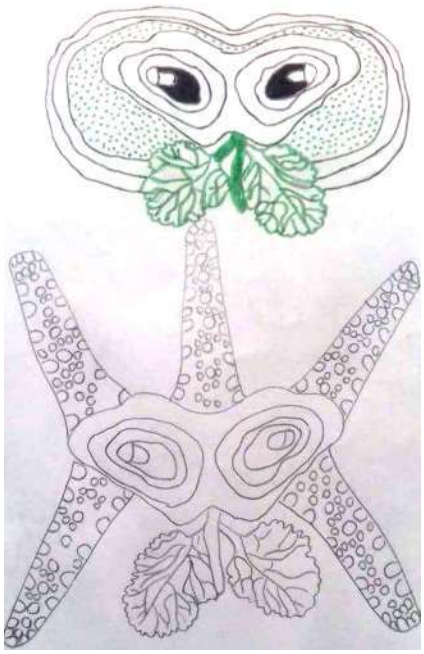




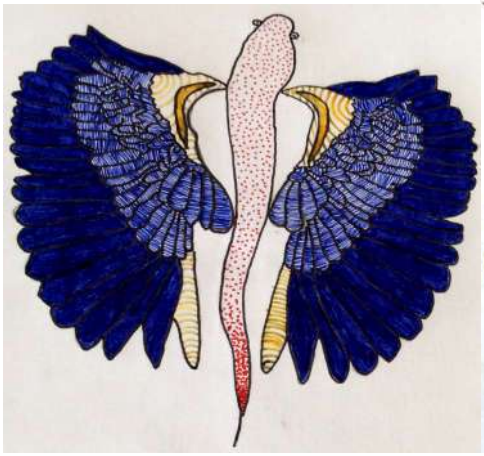


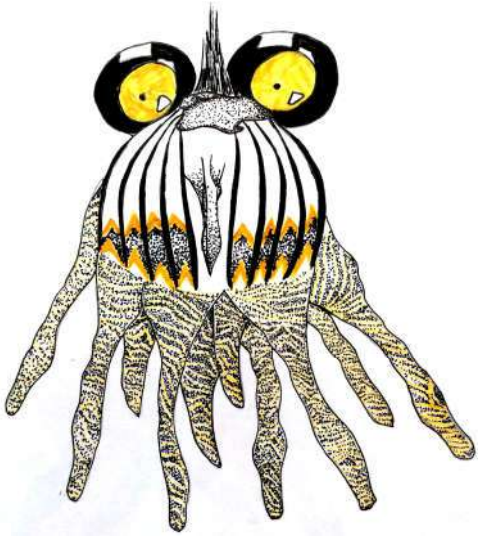


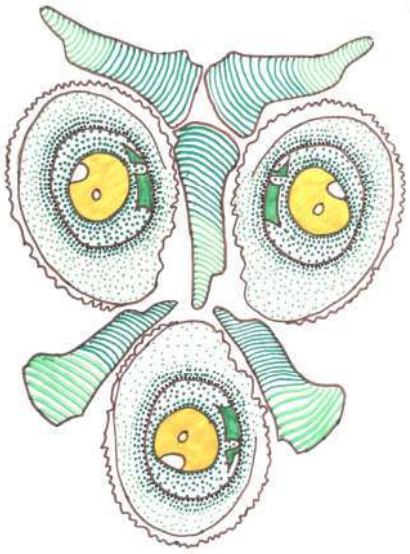


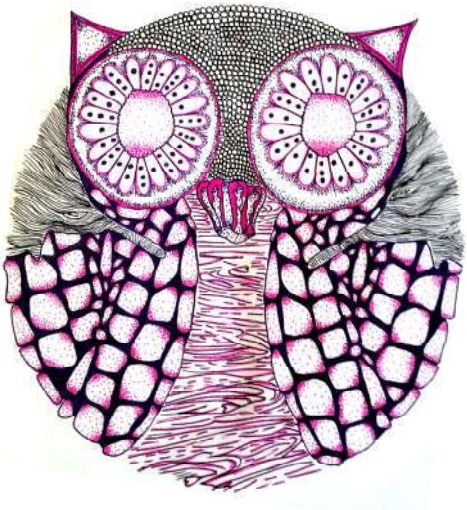


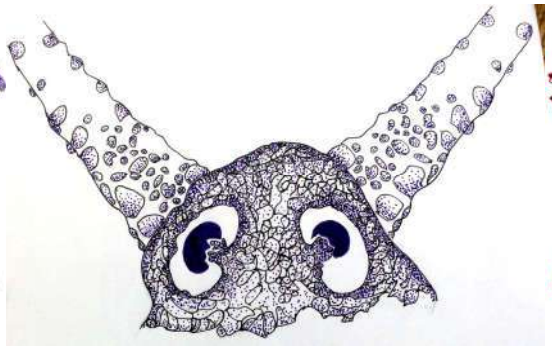
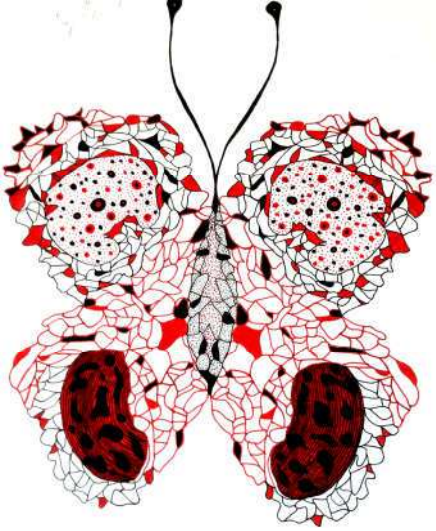
رابعاً: نماذج من المفردات الزخرفيه بعد إجراء عمليات التصميم بالصورة التى تصلح معها كعناصر لافلام الرسوم المتحركه وقصص الاطفال المصورة:

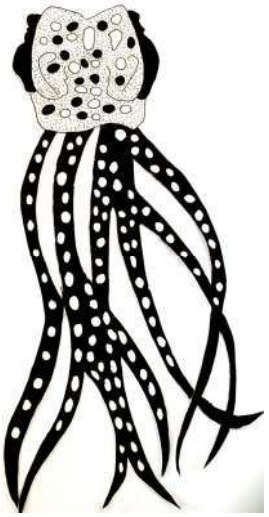
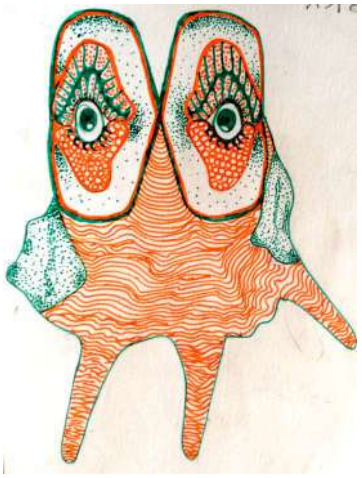








خامساً : نماذج تجربه إعاده صياغه العناصر بإستخدام برنامج photo shop