The Effect of Free-hand drawing In Developing the Student's Ability to Devise Creative Solutions in Graphic Design Processes

Dr. Husni Abu-Krayem

Faculty of art and design, Zarqa University, Jordan

***Abstract**: Drawing is considered one of the major areas in preparing and training specialists in the fields of visual arts in general and design in particular. It provides and enhances their intellectual skills and creativity, contributes to the development of mechanisms and tools for visual search, and structural analysis of the visual world. Despite the consensus on the important and effective role of drawing in the composition of the artist and graphic designer, yet the field research indicates to a clear lack of sources and studies dealing with this subject in a scientific manner. The significance of this study stems from establishing a scientific framework to study the effect of drawing in developing the ability of students to devise creative solutions in the processes of graphic design. The study seeks through scientific research to trace its impact in the preparation of structures designer and artist, to provide them with skills to build and analyze the visual world and the ability to produce and develop innovative solutions in the operations of the various design. The study focuses on providing students with experience and skills in drawing, and measuring their impact on the performance of designers and artists. It also focuses on developing mechanisms for research and the visual reasoning of the students, their ability to produce innovative solutions in the processes of graphic design, promote the creative behavior and produce various forms of communication.*

Received September 26, 2012; Accepted January 29, 2013

أثر الرسم اليدوي الحر في تطوير قدرات الطالب على ابتكار الحلول الإبداعية في عمليات تصميم الجرافيك

الدكتور حسني أبو كريم

كلية الفنون والتصميم، جامعة الزرقاء، الأردن

الملخص: يُعدُّ الرسم أحد المجالات الأساسية في إعداد المختصين وتدريبهم في مجالات الفنون البصرية بشكل عام، والتصميم بشكل خاص، فهو يعزز المزيد من المهارات الفكرية والإبداعية لديهم، ويسهم في تطوير آليات البحث البصري وأدواته، والتحليل البنيوي للعالم المرئي. وعلى الرغم من الإجماع على الدور الهام والفاعل للرسم في تكوين الفنان التشكيلي ومصمم الجرافيك، إلا أن البحث الميداني يشير إلى نقص واضح في المصادر والدراسات التي تتناول هذا الموضوع بأسلوب علمي. من هنا تأتي أهمية هذه الدراسة، كونها تؤسس لإطار علمي لدراسة أثر الرسم في تطوير قدرات الطلبة على ابتكار الحلول الإبداعية في عمليات تصميم الجرافيك، وهي تسعى من خلال البحث العلمي لاستقصاء أثره في إعداد بنى المصمم والفنان التشكيلي من ناحية، وتزويده بمهارات بناء العالم المرئي وتحليله، والقدرة على إنتاج حلول إبداعية في عمليات التصميم وتطويرها على اختلافها. وتركز هذه الدراسة على تزويد الطلاب بخبرات ومهارات في الرسم، وقياس مدى تأثيرها في أدائهم مصممين وفنانين، وعلى تطوير آليات البحث والتفكير البصري لديهم، وقدرتهم على إنتاج حلول مبتكرة في عمليات تصميم الجرافيك، وتعزيز السلوك الإبداعي، وإنتاج أشكال مختلفة للاتصال والتواصل البصري.

تاريخ استلام البحث 2012/9/26؛ تاريخ قبول البحث 2013/1/29

المقدمـــــــة:

يعد الرسم المكون الأساسي للبنى الابداعية المكونة لكل العاملين في مجالات الفنون البصرية بعامة، إذ تبدأ العملية من معرفة أبجديات الاستقبال البصري، والإدراك الحسي للصورة البصرية، وتحليلها، بتراتبية تؤمّن عملية النمو الرأسي، بدءاً باستقبال الأشكال البسيطة ثنائية الأبعاد (pure shapes)، وتنتقل إلى ثلاثية الأبعاد (pure forms) عبر عملية مدروسة وممنهجة، تتلخص في إيقاظ الأعضاء المسؤولة عن رؤية العناصر بأشكالها المجردة في الطبيعة، وهذه الأعضاء هي المتسلمات البصرية (receptors) المسؤولة عن رؤية الدرجة اللونية أولا (Rods)، واللون تاليا (Cons)، من خلال الممارسة اليومية، والتمارين اللازمة؛ ليصار إلى نقلها تاليا عبر العصب البصري إلى المنظومة الحسية، التي تعالج هذه المعلومات، وتحيلها إلى مراكز الإدراك الحسي للصورة البصرية في الجهة القفوية من الدماغ، في عملية متناغمة تتكفل بانسياب هذه المفردة البصرية (أو الجملة)؛ ليعاد إنتاجها في إطار عمل أكاديمي بحت، الهدف منه تنمية القدرة على الإبصار، ومن ثم التحليل، وتالياً الإدراك، لتتمخض العملية في نهايتها عن شكل من أشكال المهارة، التي تشكل الأرضية المناسبة لتنفيذ العمل الفني، الذي يأخذ صفة الاحتراف، والكفيل بإكساب الطالب المهارة الكافية لتحليل المشهد البصري ثلاثي الأبعاد، وهو النبع الذي لا ينضب من المفردات ذات الدلالة والقيمة الجمالية، والتي من خلالها، ومن خلال توظيفها، تكون جاهزة لتلائم الفكرة، في إطار إيجاد الحلول المناسبة لأية عملية تصميمية يتعامل الطالب معها.

إن التعاطي الدائم والتخاطب البصري يفضيان بالتدريج بالطالب إلى قراءة واعية لعناصر المشهد البصري، ومعرفة مواطن الجمال في ثنايا ذلك المشهد، وطبيعة الحوار الجمالي بين المساحات والأشكال المختلفة، التي تشكل المخزون الكافي للاستخدام والتوظيف عند الحاجة.

إن مجرد أن يبدأ الطالب بالعصف الذهني على الورق، عن طريق التخطيطات الأولية (sketches)، بعد تعلم مهارة الرسم، لهو كفيل بإخراج الفكرة من هلامية الذاكرة المبهمة، ليصار إلى معالجتها على أرض الواقع، ودراسة مسار العمل، وتحريكه، وتحويله، وتغييره، للوصول إلى النتيجة المثلى في إيجاد الحلول الإبداعية الملائمة للفكرة الأساسية، والموضوع المتناول.

ويعدّ الرسم المهارة الأساسية في تكوين الفنان والمصمم، ويجمع بين مهارات قراءة الصورة، وتحليلها، وتأويلها ذهنيا من

ناحية، ونقل تلك الرؤية وتنفيذها وترجمتها إلى عمل فني، باستخدام عناصر بصرية ذات دلالة. إن اكتساب الممارس للفنون البصرية والتصميم لهذه المهارات، يجعله قادرا على التفاعل مع المتغيرات ذات العلاقة المرتبطة بإنتاج العمل الفني أو التصميم. وتشترك في تكوين هذه المهارة قدرة العين على الإبصار، ونقل الصورة، وتحليلها، ضمن مراحل في مساحات مختلفة من الدماغ البشري، لتدرك فيما بعد وتترجم إلى عمل فني، اعتمادا على عناصر مرئية، باستخدم أبسط الوسائل ذات النظام اللالوني (أقلام الرصاص والفحم وغيرها)، ومعالجة هذه العناصر وتأويلها في مراحل لاحقة، وفقا لرؤية الفنان الخاصة.

«الرسم هو مهارة تأسيسية في التصميم، مع ضرورة حل المشكلات التصميمية، باستخدام قلم الرصاص، مع التدريب لنكون أكثر قدرة على حل المشكلات الأكثر فعالية للخروج بالتصميم الأفضل.»[1].

إن جهوزية البنية الإبداعية للطالب، المكتسبة من المهارات الأساسية للرسم، تجعله قادراً على التعاطي والتفاعل الحر مع المتغيرات ذات العلاقة، وهي كثيرة، وبحرية؛ لامتلاكه القدرة على الإبصار، والتحليل، والإدراك، ومهارات التنفيذ التي توفرها قدرته على الرسم الممنهج المدروس.

مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة البحث في الاعتقاد السائد عن إمكانية دراسة التصميم، منفصلاً عن الكثير من المجالات المعرفية الأخرى، وخصوصاً المتعلقة بما يسمى بمواد التأسيس القائمة على معرفة الدارس بأبسط مفاهيم الإدراك الحسي للصورة البصرية، وتطبيقاتها، إذ يكتفي هذا الاعتقاد بالتمحور حول دراسة البرمجيات الحديثة، وما يمكن أن تقدمه من مفردات، تعدّ في هذا السياق كافية لإيجاد حلول ناجحة لعمليات التصميم بمختلف أنواعها. وأما مهارات الرسم التي تبدأ من عملية الإبصار، إلى التحليل، فالإدراك، ومن ثم إعادة إنتاج ما تم استخلاصه، تخص فقط دارسي الفنون التشكيلية، وليست أساساً مكوّنا لخلق أرضية إبداعية تخص الفنون البصرية كلّها، التي تعتمد القيمة الجمالية، وفك رموزها، ومن ثم توظيفها بطيفها الواسع في عمليات إيجاد الحلول الإبداعية، لعمليات التصميم (في مختلف التخصصات المتعلقة بالتصميم والفنون التطبيقية برمتها). وآليات البحث والتفكير البصري، وتعزيزالسلوك الإبداعي، والكثير من المهارات، التي يوفرها الرسم، ليست بتلك الأهمية للمصمم. وهذه الأفكار موضع نقاش بين العاملين في هذا المجال.

إضافة إلى ذلك فإننا نرى في المنطقة العربية بخاصة، هيمنة شبه مطلقة للصور المعالجة، أو استخدام الخط عنصراً تصميمياً، مع غياب واضح للرسوم التوضيحية، وإن الأسس والعناصر الجرافيكية graphic elements التي تعتمد الرسم والمقدرة على إنتاج الشكل، ليست بتلك الضرورة؛ مما يقلل من الأصالة الإبداعية، وتهميش أنماط قد تفرضها الضرورات الوظيفية في الكثير من مجالات التصميم، ومن أهمها illustration الذي يعتمد الرسم مهارة أساسية لا بديل لها.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية البحث في موضوعه، إذ إن الرسم يُعدّ من أهم المجالات، وأكثرها ضرورة، في إعداد الفنان والمصمم وتكوينهما، فهو يطور المهارات الأساسية في المجالات الفكرية والإبداعية، ويسهم في تطوير آليات البحث البصري وأدواته، والتحليل البنيوي للعالم المرئي، والأساس في التفاعل مع قضية من هذا النوع، اعتماد التحليل والتحليل الهندسي أولاً، يلي ذلك الكثير من المفاهيم المبنية أصلا على هذا المبدأ.

وإن من دواعي إجراء هذه الدراسة النقص الواضح في تناول علاقة الرسم بالتصميم بشكل علمي، وفي أدبيات التصميم بشكل عام، حيث تركزت معظمها في بحث أحادي الجانب، يتناول كلا الطرفين كلاً على حدة، فضلاً عن افتقار المنطقة إلى الدراسات العلمية التي تتناول الموضوع ذاته، الذي يشكل أثرا سلبيا على مجتمع التصميم في المنطقة بشكل عام.

الدراسات السابقة:

تظهر الدراسات السابقة في هذا المجال إسهامات عدد من المصممين الصناعيين والمعماريين في مجال تحديد دور الرسم في التفكير الإبداعي، ومنها إسهامات كل من Lockard, K. 1973, Design Drawing; Laseau, P. 1980, Graphic Thinking For Architects and Designers; and Lawson, B. 1980, How Designers Think; أما في مجال تصميم الجرافيك فإن عدد هذا الدراسات والأبحاث قليل، ولا يغطي الجوانب المختلفة للموضوع. ومن أبرز هذة الدراسات Schenk, P., The nature of the graphic design process within the commercial environment, with particular regard to the role of drawing. والذي ركز على طبيعة عمليات تصميم الجرافيك في البيئة التجارية، مع الاهتمام بدور الرسم فيها. وقد ظهرت دراسات في المملكة المتحدة، تسعى لتحديد دور الرسم في المناهج التي تقدم في أكاديميات الفنون والتصميم، ومن ذلك الاسهام المهم في دور الرسم في العمليات الإبداعية ل Tovey, M.J. 1989, Drawing and CAD in industrial design و Garner, S., 1990,

[1] http://bonfx.com/why-graphic-designers-should-learn-to-draw

Drawing and designing: the cass for reappraisal; و Temple, S., 1994, Thought made visible – the value of sketching; وكذلك لفهم السلوك الإبداعي للمصمم، متضمنا دور الرسم، كما هو موضح في دراسة Cross, N., 1995, Discovering Design Ability، حيث يصف استخدام الرسم وطرق التشكيل الأخرى وسائل لإيجاد الحلول التصميمية، وأحد الجوانب الرئيسة التي تصف ماذا يعمل المصمم، وجزءاً من طرق المعرفة والتفكير والعمل تصميميا; و Goel, V., 1995, Sketches of Thought; و Archer,L. B., 1997, Drawing as a tool for designers. وهناك من بحث في استخدام أدوات الحاسوب في التخطيط والرسم، مثل Verstijen, I. M. And Hennessey, J. M., 1998, sketching and creative discovery. أما في المنطقة العربية فثمة نقص حاد في الدراسات والأبحاث التي تعنى بمجال تصميم الجرافيك، باستثناء ما قدمه عرفات النعيم في هذا المجال، ونصار منصور، وعدنان خوجة، وأحمد شاويش، وآخرون.

وبما أنه لم يتطرق أي من الدراسات السابقة لدور الرسم في التصميم بصورة مباشرة، وفي إعداد مصممي الجرافيك، أخذنا على عاتقنا مسؤولية تغطية هذا المجال. لقد استخدم الرسم على الورق على نطاق واسع في مراحل تصميم الجرافيك وعملياته كلّها، وهذا أمر قابل للإثبات بسهولة؛ حيث إن مكاتب التصميم تحتفظ بأرشيف لأعمالها.

وعلى الرغم من كل ما ذكر، فإن الدراسات التي تناولت هذا الموضوع بأسلوب علمي مسحي واضح محدودة، إذ إن الكثير من هذه الدراسات تناولت الموضوع من وجهة نظر أحادية الجانب، إما مع أو ضد، إلا أن الكثير من الدراسات التي تناولت هذا الموضوع، والتي قللت من أهمية الرسم في كونه أحد الأسس المهمة في عملية التفكير البصري، وإيجاد الحلول المناسبة لعمليات التصميم، لم تذهب إلى حد إلغاء الأثر الإيجابي للرسم، ولكن عدّته عاملاً مساعداً لا رئيساً، لذلك جاءت هذه الدراسة لتؤكد ضرورة استخدام الرسم عاملاً رئيساً وأساساً، لتلمس الطريق في عملية تحليل مكونات المشهد البصري، وصولاً إلى استخدام كل ما ينتج عن ذلك من مهارات، لتوظف من أجل إيجاد الحلول آنفة الذكر في العملية التصميمية. و"إن حقيقة أن بعض المصممين قد حصلوا على نتائج إيجابية في التصميم دون التطرق لكلاسيكية الرسم، لايعني بالضرورة قاعدة ما، ولكن الرسم باليد، والعصف الذهني باستخدام قلم الرصاص، يعد أمراً حاسما لتحسين النتائج في مجال التصميم، وحقيقة أن من يتقنون الرسم يخرجون بنتائج حاسمة وواضحة أكثر ممن لا يجيدونه".[2]

وفي كتاب (التصميم والشكل) يتعرض جوهانزايتين إلى جوهر التصميم منشئه، ومراحل تطوره، وظروف تطوره في مراحل عدة، ويعرض إلى عملية الاستفادة من تجارب فنانين من امثال فننجر) 1871–1956، وديلوني من المدرسة الأورفية، وكل تفاصيل ما كان يسمى بتيار الجمال الجديد، وكاندنسكي 1866–1944، وتولوز لوتريك والوحدات الزخرفية التي نجدها في الصور التوضيحية.

ولكن إيتين لم يكن ليتعرض إلى موضوع الرسم بصفتها مهارة أولية في إيجاد الحلول التصحيحية، وإنما قفز إلى البحث في التفاصيل الجمالية في أعمال التشكيليين، التي استخدمت بشكل واسع في مجال التصميم.

يقول كل من ا.ف. سولافيوف، و ج.ب. سميرنوف، و ي.س. اليكسيفا "بمراقبة الطبيعة، وتتبعها بانتباه، ودراسة خصائصها الموضوعية، تحت مؤثرات مختلفة تنعكس على الجو العام لهذه الطبيعة (العنصر المرئي بكل أنواعه)" وتعد عوامل لا يمكن الاستغناء عنها في تكوين المعرفة وتطور الحالة الإبداعية للفنان، إذ يتحدث هنا المؤلفون عن أهمية الرسم في تشكيل البنية الإبداعية للعاملين في مجال الفنون التشكيلية والتطبيقية، دون الخوض في موضوع الربط المباشر بين الرسم والتصميم. وفي كتاب (الإحساس والإدراك) تتعرض الكاتبة مارجاريت و مارتن إلى عملية الإدراك والاستقبال الحسي للمشهد البصري، وتأثيرهما النفسي من زاوية سايكوفيزيائية، دون التطرق إلى عملية توظيفها في مجال الرسم والتصوير والتصميم.[3]

أسلوب البحث

البحث يقوم على فكرة أن مصمم الجرافيك بحاجة إلى تطوير قدرات ومهارات أساسية في الرسم، تساعده في إنتاج الأفكار التصميمية، وعرضها، وتطبيقها، وفي تعزيز المهام التي تواجهه أثناء عمليات التصميم. ومن هنا فإن البحث يسعى إلى الوقوف على كيفية استخدام الرسم وأنواعه، في مجال تصميم الجرافيك وتطبيقاته المختلفة، في مراحل عملية التصميم كلّها. وتعتمد الدراسة على مجموعة من المنهجيات في تناول هذا الموضوع، تجمع بين المقابلات الشخصية لمصممين، والمتابعة، والمراقبة الميدانية للممارسة العملية في مكاتب التصميم والجامعات، ودراسة الحالة. حيث استخدم المنهج المسحي التحليلي في هذه الدراسة، وتحديد مجتمع الدراسة في عملية استقصائية، الهدف منها تناول عينات من

[2] http://bonfx.com/why-graphic-designers-should-learn-to-draw/S

[3] (1999 مارتن,)

أعمال الطلبة في مجالي الرسم والتصميم، في عدّة جامعات؛ ليصار إلى تحليل الأعمال المتوافرة، ورصد التأثير القائم لمهارات الرسم المستخدمة، ودورها في تطوير آليات البحث البصري لدى هذه الشريحة، في إطار إيجاد الحلول الإبداعية لعملية التصميم، التي تظهر في أعمال التصميم للطلبة أنفسهم موضوع الدراسة والتحليل.

مجالات استخدام الرسم في التصميم

يستخدام الرسم عادة وسيلة لاستكشاف الأفكار، وتسجيلها، وتطويرها، ونقلها؛ وبذلك يتمكن المصمم من أداء مهام إدارية، وتحقيق مخرجات إبداعية، والسيطرة على الإنتاج. ويرى Tovey "أن الرسم يتيح للمصمم أن يأخذ بعين الاعتبار مجموعة من الأفكار التصميمية البديلة في الوقت نفسه".[4]

ويؤدي الرسم دورا مهما في تحليل المشكلة التصميمية وتحديدها، وتطوير أفكار المصممين، وإيجاد الحلول المناسبة للجوانب المختلفة للتصميم. ويرى عرفات النعيم أن "الرسم أداة تفكير وبحث بصرية يستخدمها المصمم لوضع تصوراته الأولى عن موضوع معين، ولاستكشاف الأفكار وإنتاجها، وتقييمها، وتحليلها، ومراجعتها".[5]

وقد استخدم الرسم وسيلة للتمثيل البصري للأفكار (visual presentation)، وأداة لتقييم الحلول التصميمية، حيث تعدل التصاميم والأفكار بخربشات أو رسوم منجزة بعجلة ودون عناية، من أجل مراجعتها. هذه المراجعات تشبه أسلوبيا الرسوم المستخدمة في تحليل الفكرة وإنتاجها. وفي هذا إشارة إلى نوع من الرسم منجز بحرية وبعجلة، مما يسهل تقييم الأفكار الجديدة. و يمكن أن يكون الرسم على وسيط ورقي منتج يدويا، ويمكن أن يكون رقمياً أنتج من رسم يدوي باستخدام الماسح الضوئي، أو بصورة رقمية بالكامل، باستخدام برمجيات الجرافيك.

على المصمم الجرافيكي الاستمرار بالعمل على تطوير حساسيته للخصائص البصرية، وفهم الأسلوب البصري. ويجب إعادة النظر في محتوى مساقات الرسم والتصوير في أكاديميات الفنون والتصميم، لتتضمن تلك المهارات التي لا غنى عنها لتطوير الإمكانات الإبداعية لطلاب التصميم اليوم.

مراحل التصميم:

1. **المرحلة التحضيرية (Preparation Phase)** –وتقتضي استخدام الرسم في جمع المواد البصرية التي يستقبلها المصمم من أصحاب العمل، والتي تسجّل بصريا في صورة رسوم، وتخطيطات، وخربشات سريعة بعجلة، ويمكن استخامها أساساً لتطوير أفكار تصميمية، وتشمل المواد والإشارات التي يجب تناولها في التصميم.
2. **المرحلة الإبداعية (Main Creative Phase)** – وفيها يكون الاستخدام الأكبر للرسم لتعزيز عمليات التحليل (Analysis)، وإنتاج الأفكار (Ideation)، والتأليف والتكوين (Synthesis)، والتقديم والعرض (Presentation)، ومراجعة الحلول التصميمية (Revision of Design Solutions).
3. **مرحلة الإنتاج (Production Phase)** – حيث وجدت هناك رسوم خاصة، تستخدم لإعداد العمل للإنتاج.

هناك مؤشر على أن القسم الأعظم من الرسوم التي ينتجها المصممون حاليا، في المراحل الأولى من عملية التصميم، تُنتج ولا يؤتى بها من مصادر جاهزة. ويعتقد البعض أنه من المهم إيجاد الحلول التصميمية على الورق، قبل الشروع في تنفيذ التصميم باستخدام الحاسوب. وإن إحدى أهم الصعوبات التي تواجه الدراسات في هذا المجال هي عدم وضوح العملية التصميمية خصوصاً أنها محوسبة الآن. في حين أن الدراسة التقليدية توفر سجلا لمراحل تطور الحلول التصميمية كلّها. وعليه فإن الرسم بالشكل التقليدي له دور مهم في مراحل عمليات تصميم الجرافيك جميعها. ويبدو الآن أن هذا النوع من الرسوم يمكن أن نجده في مراحل تطوير الأفكار، وتحليلها، في الرسوم التي أنتجها المصممون أنفسهم. وعادة ما يكون هناك تدخل تكنولوجي في مراحل عملية التصميم، عندما يكون التأليف والتكوين أو الإنتاج مطلوبا. من الواضح أن اتجاهات استخدام الرسم ودوره في عملية التصميم بحاجة إلى دراسة، إذا كان الهدف تتبع ذلك في خطط تصميم الجرافيك في كليات الفنون والتصميم وفي الأكاديميات.

أهمية القدرة على الرسم والموقف من استخدام الرسم في التصميم:

مع ازدياد استخدام الأنظمة الحاسوبية في عمليات تصميم الجرافيك، لتعزيز جودة المنتج، ووسائل عرض الحلول التصميمية وتقديمها، برزت الحاجة إلى دراسة أثر الرسم في التصميم، وفي تطوير القدرات الإبداعية لطلبة التصميم، ودراسة تأثير هذه التكنولوجيا في النماذج التقليدية للتصميم، والقائمة على استخدام الرسم. إن إدخال أجهزة الحاسوب إلى البيئة التعليمية أثر في طريقة تعامل طلبة التصميم مع أعمالهم. وقد شعر بعض الدارسين بالقلق من إمكانية فقدان السيطرة الإبداعية، والتقليل من الثقافة البصرية، حيث يعدّ ذلك تهميشا لأجزاء من العملية التصميمية، كانت مدعمة تقليديا بالرسم. وظهرت مجموعة تساؤلات عن مدى

4 Tovey, M.J. 1989, "Drawing and CAD in industrial design", Design Studies, Vol.10, No.1, pp.24-34.

5 مقابلة خاصة مع الدكتور عرفات النعيم في جامعة الزرقاء، يوم الاثنين، 2012/5/7

حاجة مصممي الجرافيك إلى امتلاك كفايات في الرسم وتطويرها؛ فهناك من ذهب إلى الإقرار بأهمية الرسم في عمليات تصميم الجرافيك، وتكوين المصمم الجرافيكي، وعدّه جزءًا مهما من أي برنامج أكاديمي. وهناك من تجاهل أهميته ولم ير من الضروري أن يطور المصممون مهارات في الرسم والتخطيط، على الرغم من حضورها في تطبيقات تصميم الجرافيك المعاصرة، واكتفى بما توفره الأنظمة الحاسوبية. وهناك من رآه مفيدا في بعض الجوانب دون غيرها.

وهناك مؤشرات كثيرة على أن استخدام الرسم لم يكن موضع تحليل حقيقي في أوساط المصممين؛ فمصممو الجرافيك –على سبيل المثال– لم يطوروا مصطلحات لوصف ممارستهم للرسم، أو ما ينتجونه من رسوم أثناء عملية التصميم، ولديهم مواقف مربكة بشأن ما يؤلف الرسم الحقيقي، مشيرين إلى أنهم لم يوضحوا لأنفسهم الخصائص المحدده لاستخدام الرسم في التصميم.

والمتابع لقضايا التصميم يدرك أهمية استخدام الرسم أساساً لعمليات التصميم، والتفكير، والتحليل، والمراجعة للحلول التصميمية، وفي تكوين المصمم الحقيقي، فالرسم يحتل موقعا مركزيا في الفنون البصرية، وفي تطوير الثقافة البصرية بمجملها، بما في ذلك تصميم الجرافيك. ويفرض المدى الواسع لاستخدامات الرسم في التصميم على المصمم تطوير قدرات وكفايات أساسية في الرسم، وتتوزع هذه القدرات على المهارات الإبداعية والفكرية، والكفايات التقنية والمعرفية، لتقييم فاعلية الرسم وفهم دوره.

وعلى الرغم من تطور الأنظمة الحاسوبية، وسهولة استخدامها في التصميم، إلا أن هناك حاجة دائمة إلى استخدام القلم والرسم؛ لإعطاء شكل للفكرة، ولتطويرها، ولإقناع الآخرين بها.

الخصائص الأساسية للرسوم في تصميم الجرافيك:

تكشف الدراسات المختلفة في هذا المجال عن أن المعايير التقيمية للرسوم تتغير وفقا لطريقة استخدامها. فالرسوم تقدم معلومات بصرية بصورة مناسبة، فيها شيء من التفاصيل التي تساعد في عملية صنع القرار الذي استخدمت من أجله.

ونوع الرسوم المستخدمة يساعد في تحليل المشكلة التصميمية وتحديدها، أما تلك المستخدمة لتقييم الحلول التصميمية فتختلف من حيث الشكل والمعايير المطبقة عليها. ويبتعد بعض المصممين عن تناول ما ينتجونه من رسوم عند تحليل المشكلات التصميمية، ويرون في هذا مثبطا.

وتختلف خصائص الرسوم وفقا للوظيفة التي تؤديها في عمليات تصميم الجرافيك، فهناك الرسوم التخطيطية السريعة، التي تهدف تسجيل مجموعة من الأفكار يجري تطويرها لاحقا، وهناك من الرسوم ما يعزز النص ويفسره، وهناك ما يحدد كيفية ؟إنتاج التصميم وغيره.

ومن المهم أن تخضع هذه الرسوم للتقييم والنقد.

خطة البحث:

استخدمت الإمكانات المتاحة لتحديد أثر الرسم في تطوير قدرات الطالب على ابتكار الحلول الإبداعية في عمليات تصميم الجرافيك والمواقف المختلفة من ذلك. ومن أجل الحصول على صورة تفصيلية لأثر الرسم في تطوير القدرات الإبداعية للطلاب، كان لا بد من تحليل المهام التي ينفذها مصمم الجرافيك، والطريقة المستخدمة في الرسم.

استخدام الرسم في عمليات تصميم الجرافيك:

يساعد الرسم مصمم الجرافيك على أداء مهام إدارية، وتحقيق مخرجات إبداعية، والسيطرة على الإنتاج، وهو أداة للتواصل في قضايا التصميم بين أعضاء فريق التصميم أنفسهم، وبينهم وبين الزبائن كذلك. والمصمم يضبط الطريقة التي يرسم بها، ليقابل احتياجات سياق العمل، وهذا يتأثر بطبيعة العمل، ونوع التنظيم الذي يسعى إليه، ودوره في فريق العمل، وميوله الشخصية، وقدراته الفردية. والرسم يساعد في تنظيم العمل، وضبط توقيته، وإنتاج الأفكار واستكشافها، وتبادلها مع الآخرين.

تصميم الجرافيك والفن:

يذهب بعض الباحثين إلى عدّ تصميم الجرافيك فنا، ويذهب آخرون إلى القول إنه يختلف عن الفن؛ الأمر الذي يثير تساؤلات تتعلق بهوية تصميم الجرافيك، وطبيعة الأنشطة التي يقوم بها مصمم الجرافيك. فالدليل الأول والأضعف على دعم فكرة أن الفن يختلف عن تصميم الجرافيك، من ناحية الاهتمامات والمعنى. فتصميم الجرافيك واضح، ويمكن فهمه بسهولة، أما في الفن فالمعنى غير واضح ولا يدرك بسهولة. وقدّم جوناثان جونز (2004) دليلاً على هذا، عندما كتب عن منحوتة " Lapper Pregnant"، حيث قال: إن هذا العمل سهل ومباشر، الأمر الذي يسقط فكرة عدّه فناً. إن عملية نقل أي شيء بشكل مباشر، وبسهولة، تخرج العمل من كونه فنا؛ وعليه فإن تصميم الجرافيك الذي يعدّ وفقا للكثيرين أداة للتواصل المباشر، وبسهولة، لا يمكن أن يكون فنا.

ولا يمكن تمييز الفن عن تصميم الجرافيك عبر الجدل في المعنى، الذي هو منفتح على أكثر من تأويل، وملتبس، وغامض في الفن، وهو سهل ومبسط في تصميم الجرافيك. وتجدر الإشارة هنا إلى أن المعنى هو نتاج قيم ثقافية واجتماعية، وما هو سهل فهمه

من مجموعة ما، يمكن ألا يكون مفهوما من مجموعة أخرى.

ويختلف تصميم الجرافيك عن الفن من ناحية الوظيفة؛ فتصميم الجرافيك يؤدي وظائف كثيرة، منها الإعلام والإقناع وغيرها، أما الفن فليس له وظيفة محددة. ويختلف تصميم الجرافيك عن الفن كذلك من حيث التعبير والخصائص الفردية؛ لأن الفن تعبير ذاتي، في حين أن تصميم الجرافيك لا يعدّ تعبيراً ذاتيّاً او شخصيّاً. ويرى Benjamin أن بعض الأعمال الفنية تمتلك "هالة" (Aura)، في حين أن الأعمال المنتجة ميكانيكيا، مثل تصميم الجرافيك، تفتقد ذلك. والهالة هنا هي الإحساس بتفرد العمل وأصالته. إضافة إلى أن تصميم الجرافيك ينتج من فرق للتصميم، أما الفن فمن شخص واحد. وتصميم الجرافيك موجود في نسخ متكررة، أما الفن فلا. ويقول Hollis (1994:8): على النقيض من الفنان يخطط مصمم الجرافيك لإنتاج أعداد كبيرة. ويختلف تصميم الجرافيك عن الفن من حيث الأهمية الثقافية؛ ذلك أن الأهمية الثقافية للفن أكبر من تلك التي للتصميم. حيث يُدرك الفن قيمة خالدة، أما تصميم الجرافيك فهو قيمة مؤقتة وفقا ل Cronan (2000:216).[6] والفنانون يستمتعون بمساحة كبيرة من الحرية الإبداعية والاستقلالية، أكثر من مصممي الجرافيك. ويضيف Leo Lionni (1997:182) فكرة التعبير "عندما ترسم، غالبا ما تنظر إلى العمل لتقول إلى أي مدى يعبر عنك، ولكن التعبير عن الذات في تصميم الجرافيك فهو غير ظاهر".[7]

الفنان والمصمم:

يذهب Walker (1983:20) إلى أن منتجات وسائل الاتصال الجماهيري، بما فيها تصميم الجرافيك، هي نتاج عمل مجموعات من المختصين، يعملون فريقاً واحداً استجابة لفكرة، أو طلب، أو خصائص وضعت من أصحاب العمل أو الزبائن. والمختص كما يراه Walker يشمل محرري الصور، والباحثين، والمصورين الفوتوغرافيين، والفنانين، ومنتجي الرسوم المتحركة، ومصممي الجرافيك، ويمكننا إضافة العاملين في التيبوغرافيا، وصفّ الحروف.

الرسم وابتكار الحلول في عمليات تصميم الجرافيك:

لقد أثبتت الدراسات العلمية أن نسبة الخطأ في رؤية الأشياء في الطبيعة كبيرة جداً، تصل في بعض الأحيان إلى 70% اختلافاً عما هي في الأصل، وما هو مثبت في قوانين المنظور الهندسي الحقيقي، وأن الإنسان على مر العصور كان يرى الأشياء بانتقائية مطلقة، منطلقة من احتياجاته التي تفرضها ظروف عصره، وكانت تتشكل صور الأشياء في ذهنية الناظر انطلاقا من فهمه الذهني للموضوع، لا كما هو في حالة التحليل الهندسي، الذي يعتمد بنائيات الأشكال موضوعياً بناء، ودرجة لونية، ولوناً، معتمداً على قوانين فيزيائية تحكم عملية الابصار برمتها.

من هنا تأتي ضرورة دراسة الرسم أساساً لتخصصات الفنون البصرية، بعملية الفصل بين مايسمى بالفهم المسبق للشكل، والموضوعية العلمية لعملية الإبصار،تتبعها عملية تنفيذ محكومة بمجموعة من القوانين العلمية، تبدأ من التحليل الهندسي لبنائية الشكل، ومن بعدها بنائية الدرجة اللونية، اعتماداً على فيزياء الضوء، وكيفية استقبال أسطح المواد المختلفة لشعاع الضوء الطبيعي أو الصناعي، ونسبة امتصاص هذا الشعاع وعكسه، الذي يحدد بدوره حركة الدرجة اللونية على هذه الأسطح، وكيفية تشكلها، وصولاً إلى دراسة المجموعة اللونية المكونة لأسطح المواد المختلفة، التي تدخل فيها الأطوال الموجية للألوان المختلفة، بدءاً من اللون الاحمر، صاحب أطول موجة لونية 750 نانومتر، وانتهاء بالبنفسجي 400 نانومتر، الأمر الذي يؤدي إلى تشكل المجموعات اللونية المختلفة، القابلة للاستخدام في العمليات الإبداعية، وبما يناسب كل حالة، اعتماداً على الأثر السيكولوجي والسوسيولوجي لهذه العناصر.

كل ذلك يتم من خلال عملية منظمة، وممنهجة، تصل في المتدرب إلى استكشاف موضوعي للعالم المرئي بقوانينه العلمية، والذي يؤهل الدارس في مجالات الفنون البصرية لإمكانية تمثل العالم المرئي على حقيقته، ونقله إلى حيز الوجود كما هو، والذي ينقله من طور مهارة الرسم، إلى تحليل الموضوع المتناول، وسبر أغواره، ومعرفة القوانين التي تؤهله لتحليل مواطن القوة والضعف في تناول مفردات هذا العالم، والتي تشكل هي نفسها أسس التحليل والتحكم في عملية التصميم، نتيجة لرصده عملية التكامل الشكلي للسطح، بكل النظم الهندسية المستخدمة في عملية التصميم، وبوصفها مادة جرت دراستها والإحساس بها في الطبيعة، وانتقالاً إلى الصياغات الشكلية المنبثقة عنها، والتي تولد مصاحبة للفكرة التصميمية.

تقول إليزابيث دوري تونستول: إن تعليم الرسم ليس فقط تقنية مهارية للرؤية والاستمتاع، ولكنه مهارة فلسفية، في فهم وضع الإنسان في سياقه البيئي والمكاني (respectful design a proposal journey of design education, ICOGRADA declaration 2011 P 133- 135).

6 Cronan, M, 2001, Name of My Business, in Holland, D.K. (ed.) Design: How Graphic Design Informs Society, NY, Allworth Press.

7 Lionni, L., 1997, The Experience of Seeing, in Heller, S., and Finamore, M. (eds) Design Culture: An Anthology of Writing from the AIGA Journal of Graphic Design, NY: Allworth Press.

إن الرسم عملية تفكير بصري متمثلة في الرصد، والمشاهدة، والملاحظة (observation)، والإدراك الحسي (perception)، والذاكرة (memory)، والتأويل (interpretation)، والتمثيل (representation)، والمحاكاة (imitation)، والتجريب (experimentation): وإن أخذت بصفتها قوانين، تسير بالعمل الأكاديمي، وبمنهجية واضحة، من بدايته إلى الوصول إلى النتائج المرجوة، والتي لا تتوقف عند حدود المحاكاة، والتمثيل، بل تتعداها إلى التأويل، والمبالغة، والاختزال، وتفكيك الشكل وتحطيمه، وإعادة صياغته، ليصار إلى استقباله حسيا عملاً فنياً، فهي القوانين والأسس نفسها التي تستخدم في عمل التصميم، وتحليله، ونقده.[8] و "إخراج الفكرة أو التصور الى حيز الوجود، في تكوين يأخذ شكل رسم ما، أو نموذج، أو قالب، أو نمط، أو بعد، أو خصوصيات شكل ما، التي علي أساسها ينتج العمل الفني الحقيقي، أو التصميم للنموذج التجاري، والذي يساعد علي تحقيق الأهداف التي من أجلها أجريت هذه العملية".[9]

من الثوابت العلمية التي أكدتها دراسات كثيرة في هذا المجال، أن عملية الرسم توفر للمتدرب في مجال الرسم رؤية شمولية scan للمشهد البصري، وبسرعة تفوق عدّة أضعاف ما يراه المشاهد العادي (المتلقي)،» هذا مع أن استمرار بعض حركة التثبيت الخاصة بالعينين قد يستغرق زمنا أطول من ذلك عدة حركات، ونمط هذه الحركات قد يتباين لدى الأفراد الكثيرين وفق الخبرة (الخبرة الكبيرة بالأعمال الفنية في مقابل نقص الخبرة مثلا)، وكذلك لدى الفرد في مراحل متنوعة من حياته.

وخلال الحركة الفعلية للعينين، التي تشغل فقط نحو 10% من زمن الرؤية والمشاهدة، تقل الرؤية (الواضحة الخاصة) للملامح أو الجوانب المميزة على نحو حاد، وتسمى هذه الظاهرة المحو البصري visual smear أو (الإخفاء البصري)، فنحن عندما ننظر إلى موضوع معين (لوحة فان جوخ "ليلة عاصفة" مثلا)، فنحن لا نراه كله في التو واللحظة، كما توحي الفكرة الشائعة، أو كما يقول أصحاب نظرية الجشطلت؛ وإنما نحن نمر عبر سلسلة من عمليات الإحاطة الكلية scans، وليس عملية واحدة تتوقف خلالها العين على جانب معين، ثم نحو جزء آخر، ثم نحو جانب آخر، وهكذا، ونرى كل جانب من جوانبه في لمحة خاطفة سريعة، ثم نركز عيوننا على نقطة أخرى، من أجل القيام بعمليات معرفية إضافية.[10]

إن عملية الرسم التي تعتمد أساسا مبدأ الإنطلاق من الكل للجزء، ومن ثم العودة إلى الكل مرة أخرى، لضمان شمولية المشهد البصري، ومن بعده تنظيم أولوياته، ومراكز السيادة حسب أهميتها، لتتيح للعين التنقل السلس المريح على السطح للوصول إلى النتيجة المرجوة (فلسفة الفنان في الحالة التشكيلية)، وهي نفسها الطريقة التي توصل بوساطتها الرسالة من إعلانية وغيرها في مجال التصميم، إذ تنظم الأسطح، وبصياغات بصرية، في توظيف الفراغ والعناصر الثانوية لخدمة نقاط الاستقطاب البصري، لتحمل الرسالة موضوع الحديث، لذا فإننا نجد أن الثوابت في مجال التعاطي مع الرسم والتصميم كثيرة، يشكل الرسم فيها أساسا لاكتسابها في مجال التصميم، ومن أهمها، أولا: إن المستهدف في الحالتين هي عين المشاهد أو المتلقي، أو الزبون –في حالة التصميم–. وثانيا: إن عملية الرسم تبدأ بالمشاهدة والملاحظة والتصور، وكذلك في حالة التصميم، حيث تتم العملية من خلال فهم بصري شامل للموضوع المنسجم مع فكرته. ثالثا: تأتي عملية التنظيم التي تضمن توضيب الفراغ وترتيب العناصر ضمن هذا الفراغ، بما ينسجم مع الموضوع. ورابعا: تأويل العمل الفني وأسلبته بما يخدم فلسفة الرسام، وبما يخدم الهدف، والوظيفة، والهوية في تصميم المنتج أو أي نوع آخر من التصميم.

خامسا: إن عناصر بناء العمل الفني وأسسه في مجال الرسم، لا تختلف كثيرا عنها في مجال التصميم، من حيث آليات صياغة الشكل، باستخدام المهارات ذاتها في كلتا الحالتين، لضمان توظيف القيم الجمالية لخدمة الفكرة والوظيفة.

أثر الرسم في تطوير قدرات الطالب على ابتكار الحلول الابداعية في عمليات تصميم الجرافيك:

إن تنظيم السطح، وأولويات المشهد الكلي، وترتيب العناصر، وتوظيف مبدأ السلويت، هي من أهم مهارات الرسم التي استخدمت في النموذج رقم (1)، إذ نجد في النموذج رقم (2)، الذي أنتجه صاحب النموذج رقم (1)، وليونة الخط، وفاعلية الكتلة الأساسية داخل الفراغ، والمعرفة التشريحية، وبنائية الدرجة اللونية في النموذج رقم (1)، وهذه هي التي أنتجت الشكل على قاعدة السلويت حلاً بصرياً لجوهر الرسالة المقصودة، إضافة إلى العناصر الأخرى المكملة له.

أما في النموذج رقم (3) فنجد حالة التأويل التي بنيت على أساس مهارة الرسم واضحة المعالم، كما في النموذج رقم (2)، أفضت إلى إيجاد التخطيط الأولي لإنتاج (الشخصية) في مجال الرسوم التوضيحية، وكذلك الرسوم المتحركة، كما تجد في النموذج رقم (4).

---

8 أنظر (Mike W . Lina , Asla, Drawing and Designing with Confidence: A Step-by-Step Guide)

9 http://www.businessdictionary.com/definition/design.html

10 د. عبد الحميد, 2005, ص49.

وفي النموذج رقم (5) نجد مهارة عالية في الصياغة الشكلية في مجال الرسم، من حيث صحة تموضع الكتلة في الفراغ، والبنائية الهندسية الصلبة، والمعرفة التشريحية، وبنائية الدرجة اللونية، وليونة الخط وجمالياته، تفضي إلى استقبال حسي عالي الجودة، نراه ينعكس إيجابا ومهارة في التحوير، وإعادة صياغة الشكل لخدمة الشخصية ذات الدلالة الجرافيكية الوظيفية في النماذج رقم (7-10) للطالب نفسه.

كما نجد في النموذج رقم (6) مهارة استخدام البقعة والخامات المختلفة لإنتاج شكل ذي منحى تعبيري، متموضعا بشكل صحيح في فراغه، ويحمل إيقاعا يدل على أن صاحب هذا النموذج والنماذج (5،6،7) يجيد تحريك إيقاع البقع، للحصول على استقبال بصري حسي جمالي عال، ينعكس ذلك على أعماله في مجال تصميم المنتج، كما في النموذج (11). إن العناصر الشكلية المستخدمة في النموذج رقم (11) جميعها استعيرت من مفردات العمل الفني الذي يجمع بين الرسم والتصوير في توليفة طباعية، كمعالجة الفراغ، والمجموعة اللونية المكونة له، إضافة إلى ذلك سلويت راقصة الباليه ذات الدرجة اللونية الواحدة، أكسب العمل تنوعا داخل الوحدة الواحدة، ووضع الراقصة في مركز السيادة في المنتصف البصري للمساحة، وقد دعم ذلك بحس جرافيكي عال، يتمثل في وضع الخط عموديا داخل الشكل، ليتماهى مع العنصر صاحب السيادة، وليؤكد حضوره، وفي هذا النموذج نرى وضوحا كاملا للبنية التشريحية في بعض الأجزاء، ونرى عملية التحوير وتغييب بعض العناصر لخدمة الهدف الرئيس، بينما نرى حضور التأويل وكسر الشكل في الجزء الأيمن من النموذج للجسد الذكوري بشكل واضح، وذلك لخدمة الفكرة، حيث إن الحركة هي الأساس الذي بحث عنه المصمم، وأسعفه على إنتاجه مقدرته على بناء الشكل، ومن ثم كسره وتحويره بطريقة حسية، واعية تماما للوصول إلى حل بصري، يخدم الفكرة الأساسية. وفي كلا العنصرين لم يذهب المصمم بعيدا في تناول البعد الثالث، عن طريق إضافة الكثير من الظلال، ومناطق الانعكاس، والدرجات اللونية العالية والوسطية، بل اكتفى بالسلويت، وبشكل من أشكال التسطيح؛ لكي لا يخرج العمل من إطار المعالجة الجرافيكية.

وفي النموذجين رقم (8و9) نجد حضورا قويا وفاعلا للخط، ومرونة واختزالا، مما جعل إيصال الفكرة صعبة المنال بطريقة سهلة جدا، وهي إحدى أهم مهارات التصميم، نجد هذه البساطة والليونة في النموذجين رقم (13،14).

في النموذج رقم (15) نجد مهارة وحرفة عالية في مجال الرسم، حيث تتجلى بنائية الرسم الحر بامتداد الخطوط وتقاطعها، وصولا إلى شكل محدد، عن طريق التحليل الهندسي لبناء الشكل ذاته، كما أن عملية معالجة الدرجة اللونية تكفلت بتصنيف المساحات والأسطح وفق أهميتها، حيث نجد تحديد بعض المساحات لخطوط واضحة المعالم، أنتجتها التقاطعات الكثيرة للخطوط، وذلك للحصول على هوية الشكل، بينما جاء تعويم بعض المساحات وتغييبها لتكون داعمة ضمن إيقاع معين للمساحات الأكثر تعبيرا عن شخصية المنتج، الذي انتقل من دراسته عن طريق الرسم البحت إلى التصميم للمنتج نفسه في النموذجين (16، 17) إذ إن تناول الدراسة بواسطة الخط كان بحثا مركزا لإيجاد حل بصري جرافيكي لوظيفة المنتج وفلسفته، حيث نرى اتجاه الخطوط يُشير إلى الحركة الانسيابية الواضحة لاختراق جسم السيارة المنساب للهواء، ومدى فاعلية التأثيرات، في إطار عملية الاستقبال الحسي للمتلقي لهذا الشكل المدروس.

وفي النموذجين رقم (20 و21) نجد مفردات اللوحة التشكيلية حاضرة وبقوة، من حيث توزيع المساحات الهندسية لمجموعتها اللونية المنسجمة، لتشكل سطحا حيا، تتفاعل فيه العناصر بطريقة تعطي المشاهد متعة الاستقبال، وربطا بموضوع التصميم ذاته، حيث يتناول المصمم موضوع مجلة (فنون) إذ إن المهارات المكتسبة من الرسم والتصوير، وفرت للمصمم القدرة على دمج هذه المهارات مع قدرته على استخدام الملامس المختلفة، ومواءمتها مع خطوط النص التي اختيرت بعناية، لتدخل في السياق البصري للتصميم، ليؤدي الغرض المنشود. كما أن التلاعب بحرية في حركة البورتريه، وإخضاعه لتوزيع ينسجم مع طرائق التوزيع الجرافيكي، ودمجه ضمن مساحة السطح الحي، تعطينا فكرة واضحة عن دور المهارات المكتسبة في مجال الرسم والتصوير، وأهمها في هذه النماذج كانت بنائية الشكل الكلي للعمل، وبنائية البورتريه والعناصر الأخرى، وبنائية حركة الدرجة اللونية بتناغمها الجميل، والتوفيق بين كل ما ذكر مع عمل الملامس المناسبة، وأسلبتها بطريقة جرافيكية بحتة، ساعدته على الوصول إلى الحل الأنسب في إخراج العمل.

أما في النموذج رقم (22) فنجد للطالب نفسه أسلوبا مغايرا في المعالجة، حيث جاءت الخطوط المرنة بقلم الرصاص لتشكل إيقاعا حسيا، من الصعب الوصول إلا من خلال الخوض في تجربة الرسم، لتتفاعل من نظام لا لوني للفراغ ولأرضية العمل، مع نظام لوني يحمل وبإيقاع موسيقي الحروف الثلاثة ذات الحجوم المختلفة واللون الأحمر، لتشكل ثلاث نقاط استقطاب بصري، تتكون بواسطتها كلمة النص الأساسي والمركزي للموضوع (ART)، حيث أعطتنا هذه الخطوط، وبتنويعات الدرجة اللونية، فضاء مريحا

قادرا على تشكيل حاضنة للأحرف صاحبة السيادة آنفة الذكر.

وفي الملصق To be or not to be، نجد دخول الرسم، بتأويله وتحريفه، دخولا مباشرا في عملية التصميم، حيث جاء التوزيع العمودي للرسم بمهارة عالية، والتلاعب بالتفاصيل وبحرية الخط لإنتاج فعل تعبيري، احتاج فقط إضافة العنوان الخطي (Slogan) لإنتاج العمل نموذج رقم (23).

كما أن المخزون البصري للطالب، والثقافة العامة في مجال الفنون البصرية، أتاحت للطالب تناول بعض الأعمال الكلاسيكية، واستخدام المهارات المختلفة في الرسم لإعادة إنتاجها في صياغة شخوص الخيال العلمي، المستخدمة بكثرة في مجال الرسوم المتحركة ومجلات الأطفال، التي تعنى بتصميم الشخصيات الكرتونية، كأخذ نموذج لفينوس حاملة الجرة بعلاقاتها الكلاسيكية، وتحويرها وتحويلها إلى إحدى هذه الشخصيات، كما في النموذج رقم (24)، وكذلك عمل الفنان الروسي إيغوروف، للشخص الجالس على مكعب، بكل علاقاته التي كانت خاضعة لقوانين الرسم في ذلك العصر (القرن الثامن عشر)، والتلاعب، والمبالغة في الحركة التشريحية، وتضخيمها مع استبدال الرأس بنموذج من الشخوص الآلية، التي نراها بشكل دائم في عصرنا، لترشدنا إلى ما يمكن أن تعطيه المهارات في مجال الرسم، من مجال واسع للاستخدام في أي حقل من حقول التصميم، كما في النموذج رقم (25). رسم رقم (192) من كتاب تعليم الرسم للمؤلفين سالافيوفا أ.م سميرنوف .ج.ب، اليكسييفا ي.س. دار النشر اسكوستفا، موسكو 1953. وكذلك نرى اتكاء المصمم نفسه على المقدرة في الرسم، والتشريح في عمل تصاميم صناعية، تأخذ الطابع العضوي، المستمد من تكوين المخلوقات الحية، وعلى رأسها الإنسان. النماذج رقم (26، و27، و28).

إن كل ما قام به الطالب نفسه، يظهر الجذر فيه في تخطيطاته الحية، الأمر الذي ساعده على استقصاء مواطن الفعل التعبيري، عند الأشخاص في الواقع، وبحرفية عالية، أتاحت له ربط مواطن الفعل التعبيري بذهنية المتلقي، والتلاعب بها من أجل خلق انطباع، لا مجرد التسويق السطحي، كما في النموذجين رقم (18، و19) وهذه عينة بسيطة من أعمال الطالب نفسه، وهناك الكثير من النماذج التي يمكن أن تكون موضوعا لدراسات لاحقة.

النتائـــــج:

1. هناك ضرورة ملحة لصياغة برامج في الرسم، قادرة على العناية بالبنية الأكاديمية والإبداعية لطلبة التصميم، وتخرجهم من دائرة التنفيذ إلى القدرة على إيجاد الفكرة، عن طريق دراسة المعالجات البصرية، وامتلاك المهارات الكافية للقيام بذلك.
2. ضرورة تطوير آليات الاستقبال الحسي، عن طريق التعاطي مع المشهد البصري، بواسطة العصف الذهني على الورق، بقلم الرصاص أو أي أداة أخرى من أدوات الرسم.
3. ضرورة تعميم هذه البرامج على مؤسسات التعليم العالي في هذا المجال، لتطال الشريحة الكبرى من طلبة الفنون البصرية بشكل عام، وطلبة التصميم بشكل خاص.
4. ضرورة العناية بالتربية الجمالية لدى طلبة المدارس الراغبين في الالتحاق بمؤسسات التعليم العالي المتخصصة في مجالات التصميم، والعمل على تطوير مهارات الرسم الأساسية لخدمة الغرض ذاته.
5. ضرورة ربط مساقات الرسم بالتصميم؛ لتشكل تكاملا بين ما يمتلكه الطالب من المهارات اليدوية، وما يتعلمه في مجالات التكنولوجيا الحديثة المستخدمة في هذا المجال.
6. ضرورة الاستفادة من التجارب العربية، والإقليمية، والدولية المتقدمة في هذا المجال، والتي تشكل أرضية خصبة لمواكبة حركة التطور الدائمة في مجالات التصميم بمختلف أنواعه.

المراجـــــع:

[1] عبد الحميد، شاكر (يناير، 2005) عصر الصورة، سلسلة عالم المعرفة، الكويت.

[2] مارتين و. مارجريت (1999)، الإحساس والإدراك، ترجمة أروى العامري، عمان–الجامعة الأردنية

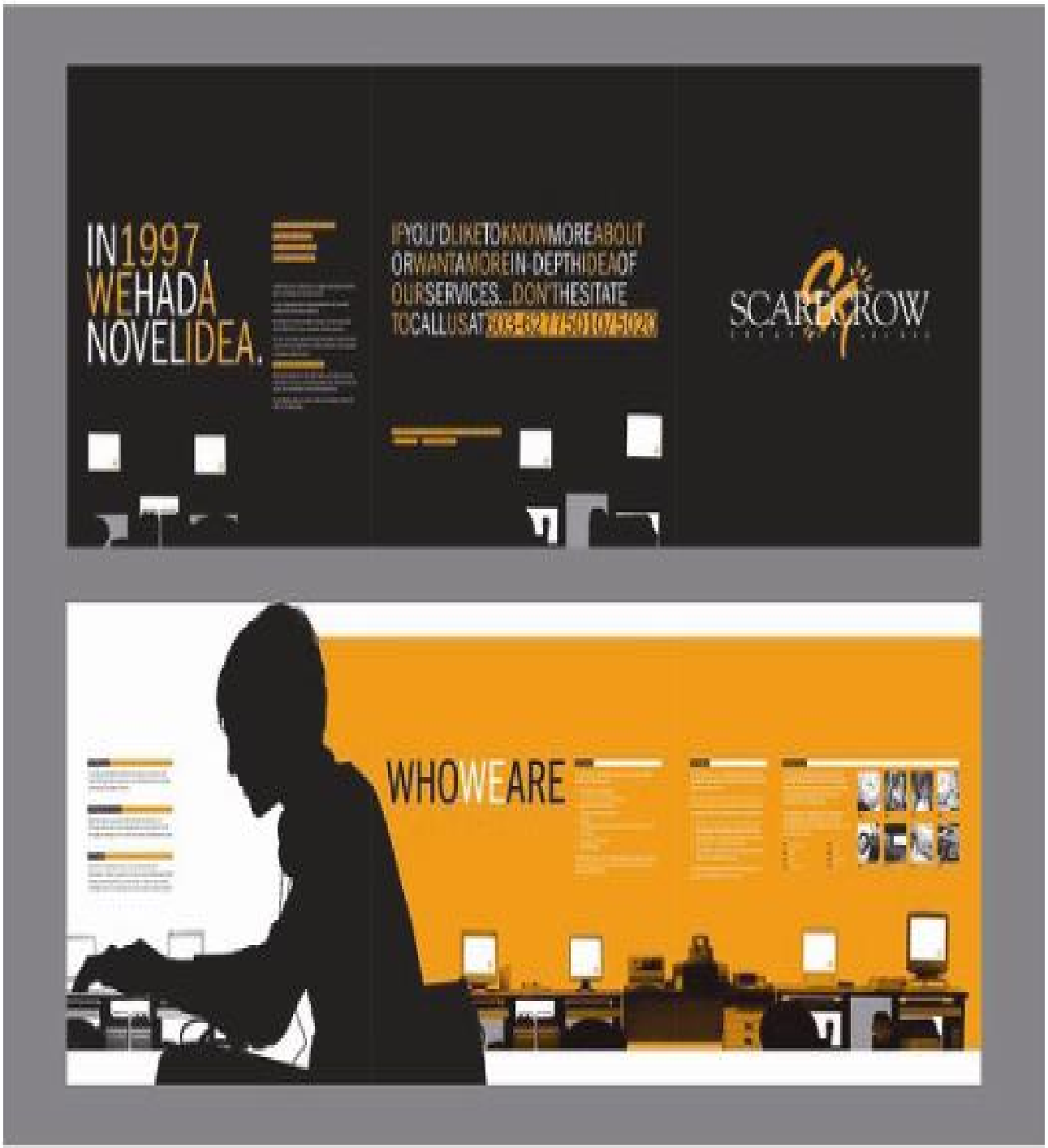
[3] ايتين، جوهانز (1963)، التصميم والشكل، ترجمة صبري محمد عبد الغني، مركز الشارقة للإبداع الفكري.

[4] سلافيوف . ا.م، سميرنوف ج.ب، اليكسييفا ي.س، (1953)، مؤلف تدريس الرسم، دار النشر الحكومية، اسكوستفا، موسكو.

[5] وير، كولن. (2008)، التفكير البصري للتصميم، دنيس اي.م.بنروز

[6] http://www.businessdictionary.com/definition/design.html

النماذج:



النموذج رقم (١)

النموذج رقم (٢)

النموذج رقم (٣)

النموذج رقم (٤)

النموذج رقم (٥)

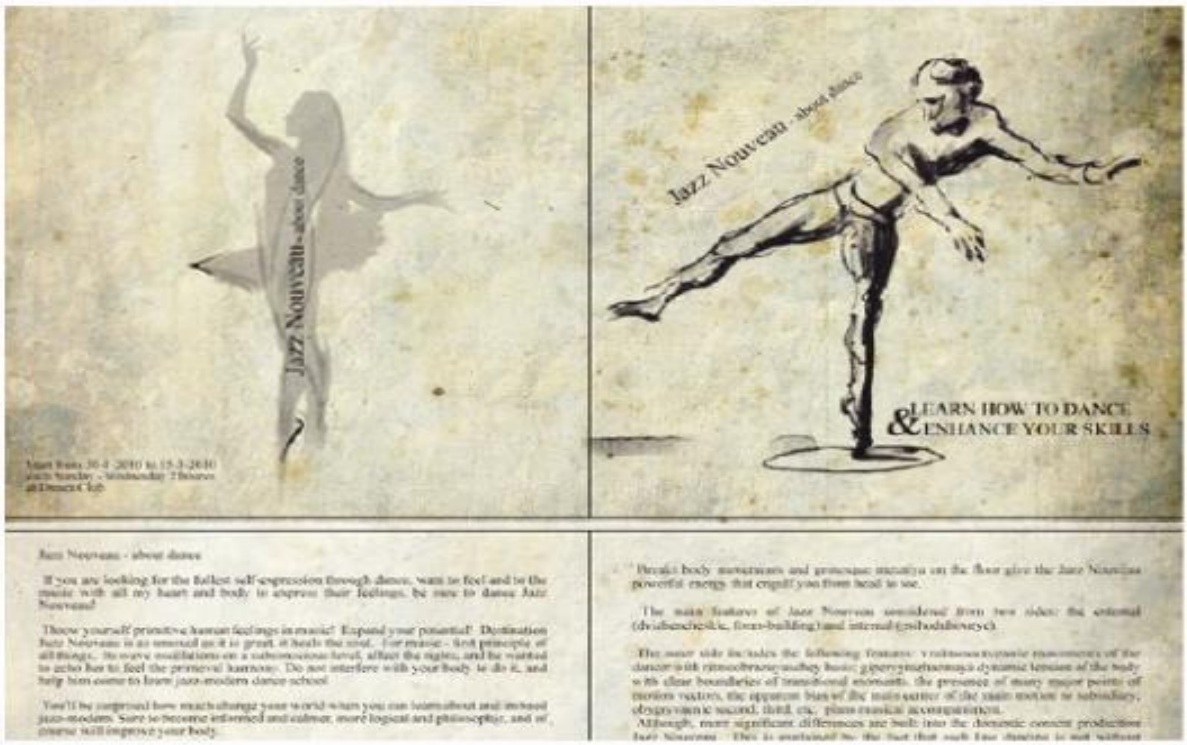
النموذج رقم (٦)

النموذج رقم (٧)

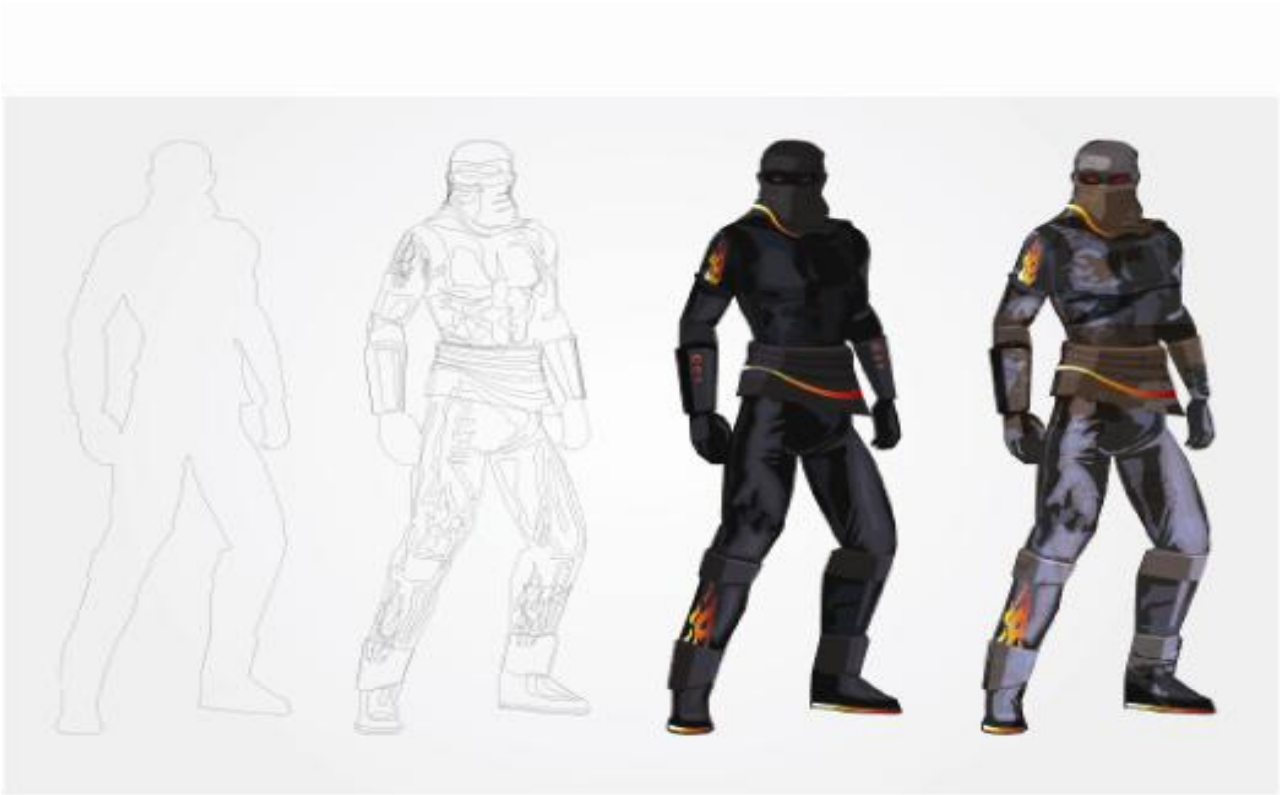
النموذج رقم (٨)

النموذج رقم (٩)

النموذج رقم (١٠)



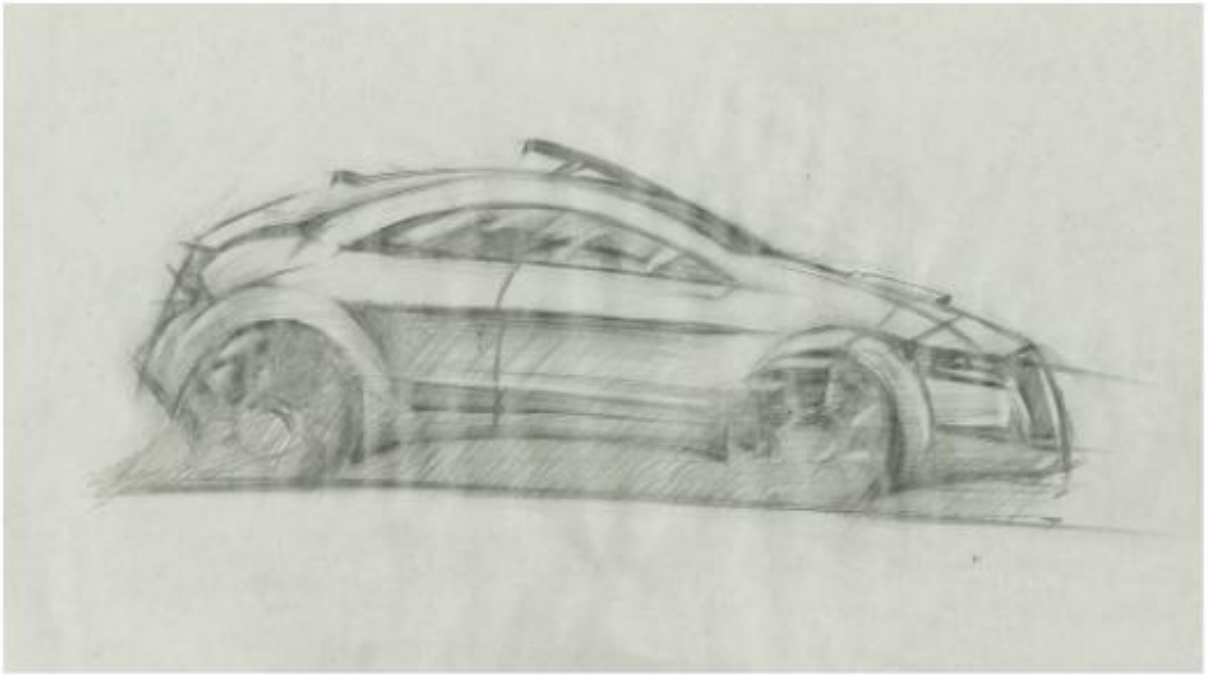
النموذج رقم (١١)



النموذج رقم (١٢)

النموذج رقم (١٣)

النموذج رقم (١٤)



النموذج رقم (١٥)

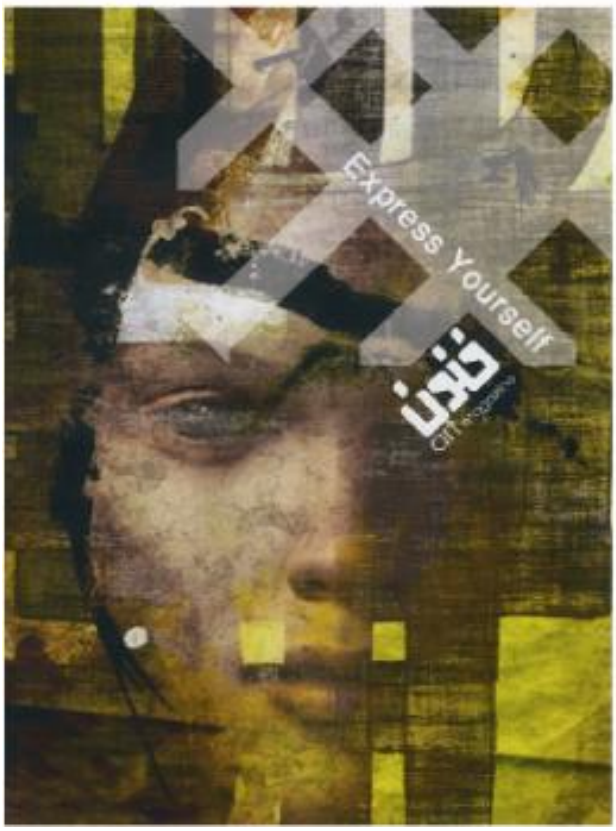
النموذج رقم (١٦)

النموذج رقم (١٧)

النموذج رقم (١٨)

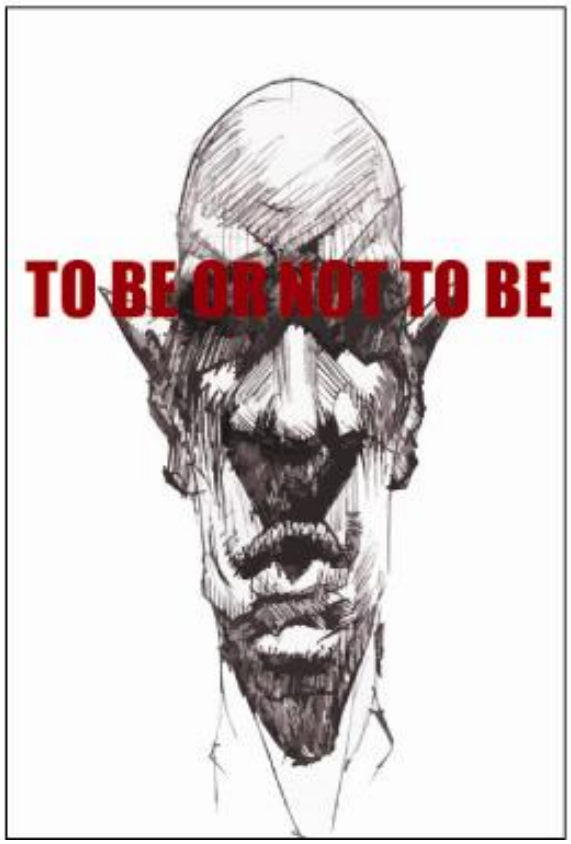
النموذج رقم (١٩)

النموذج رقم (٢٠)



النموذج رقم (٢١)

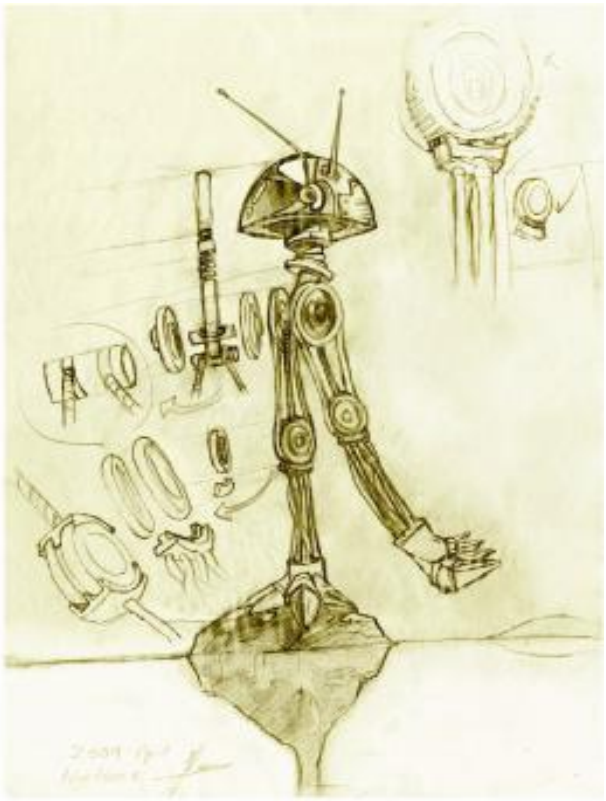
النموذج رقم (٢٢)



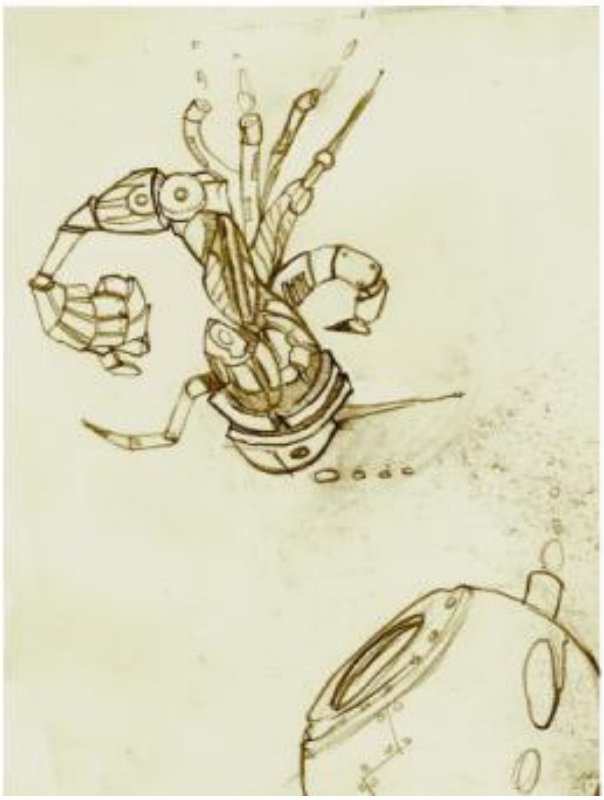
النموذج رقم (٢٣)

النموذج رقم (٢٤)

النموذج رقم (٢٥)



النموذج رقم (٢٦)



النموذج رقم (٢٧)

النموذج رقم (٢٨)