دار المنظومة
DAR ALMANDUMAH
الرواد في قواعد المعلومات العربية

العنوان:	الإبداع والإبتكار في التصميم الجرافيكي على الأقمشة
المصدر:	مجلة البحوث العلمية
الناشر:	جامعة أفريقيا للعلوم الإنسانية والتطبيقية
المؤلف الرئيسي:	كندير، عبدالكريم محمد
المجلد/العدد:	مج3, ع6
محكمة:	نعم
التاريخ الميلادي:	2018
الصفحات:	55 - 69
رقم MD:	1058548
نوع المحتوى:	بحوث ومقالات
اللغة:	Arabic
قواعد المعلومات:	HumanIndex
مواضيع:	القدرات الإبتكارية، التصميمات الجرافيكية، تصميم الأقمشة، الإبداعات الفنية، التقنيات الحديثة
رابط:	http://search.mandumah.com/Record/1058548

© 2021 دار المنظومة. جميع الحقوق محفوظة.
هذه المادة متاحة بناء على الإتفاق الموقع مع أصحاب حقوق النشر، علما أن جميع حقوق النشر محفوظة. يمكنك تحميل أو طباعة هذه المادة للاستخدام الشخصي فقط، ويمنع النسخ أو التحويل أو النشر عبر أي وسيلة (مثل مواقع الانترنت أو البريد الالكتروني) دون تصريح خطي من أصحاب حقوق النشر أو دار المنظومة.

الإبداع والابتكار في التصميم الجرافيكي على الأقمشة

د. عبد الكريم محمد كندير - كلية الفنون والإعلام – جامعة طرابلس

المستخلص:

يشكل الإبداع والابتكار مفهومان خلاقان في العمل الفني حيث تمتزج الأفكار والرؤى باختراع التقنيات والخامات واكتشاف الأشكال لتنسج لوحة الجمال من الجمال، ودراسة الإبداع والابتكار في التصميم الجرافيكي للأقمشة فلسفة جمالية ذات أبعاد دلالية ومعاني تعبر عن الذات والمجتمع والذوق والآصالة والتطور وتعبر عن الخيال والحدس والإلهام. إن الإبداع لا ينبثق من فراغ ولايؤول إلى فراغ، فليس مصدره أرضاً خلاء، ولا مصيره أرضاً يابسة، لأن كل مبدع ينطلق من أفق فكري وجمالي يكيف تصرفه في الموضوعات والأفكار، وتدبيره للغة فنية وسياسته للأشكال والأساليب، ويكون تمرسه الجمالي بالجانب التصميمي الذي يبدع فيه من تصوره للإبداع ومن ذخيرة تجربته وحين تتحرك آلية الإبداع والابتكار تنشئ حواراً بين الأفقين قد تتسم بالتوتر والتجاذب أو حواراً يندمج بالتماهي.

المقدمة:-

في الفن المعاصر تعتبر الأعمال الإبداعية نتاجاً فنياً ليس عن طريق الإلهام فحسب بل على الخطة والوسائل التعبيرية الأخرى كالنظريات الفنية و الأساليب والخصائص، بيد أن الخطة والوسائل التعبيرية لا توجد بدون المعارف والإسقاط الموضوعي، كما إن بناء الحقيقة الفنية يتطلب الإسقاط الموضوعي للأحداث المطابقة، ومن خلال ذلك لا يكتفي الفنان بتثبيت الحقيقة ذاتها بل ويتابع الأحداث التي تنشأ نتيجة إبداعه. إن هذا التزامن لتثبيت الحقيقة ومعرفتها الفنية بالذات يعد مميزاً بالنسبة للفن، ويمكن تثبيتها أي التفكير الفني وفق مسار التصميم الجرافيكي يمكننا الحديث عن التخطيط للموضوع المصمم واستخدام النماذج التصميمية ووسائل التصميم الأخرى كالنظريات التصميمية والمعارف العلمية والتقنية والتجريبية وتثبيت الحقيقة التصميمية التي ترتبط باالإبداع والابتكار وخاصة في مجال الأقمشة والمنسوجات التي يؤكد عليها الباحث ويؤسس لها في مجال دراساته وأبحاثه منطلقاً من مفهوم تأسيس المؤسس بداية لتأسيس مؤسساً أكثر خصوصية وابداع وتطوراً وابتكاراً.

أولاً / الإطار المنهجي للبحث

مشكلة البحث :-

إن الفهم الحالي لأهمية الإبداع في السياق المتعلق بالتصميم الجرافيكي و الابتكار وزيادة الأعمال والتغير الاجتماعي فهم محدود، كما أن الجهد البحثي الذي يهدف التركيز على موضوع الإبداع المتصل بتدريس التصميم الجرافيكي للأقمشة هو شحيح نسبياً خاصة في الكتابات والبحوث العربية، و تطويراً و تأسيساً لهذا الفن المتميز والذي له علاقة صميميه مع أفراد المجتمع و علاقته ببناء الذوق والتزيين، يسعى الباحث بتسليط الضوء الفكري على تطور وبناء نهج جديد مرتبط بتطور الابتكار والإبداع حيث يصوغ الباحث سؤالاً يرتبط بالاطار المفاهيمي للبحث والمتمثل في معالجة المشكلة وهو " هل العلاقة بين الإبداع والابتكار ومهارات التصميم الجرافيكي ساهمت في تطوير العملية التصميمية للأقمشة"؟

أهمية البحث:-

تبرز أهمية البحث من خلال ثراء الإطار النظري والفكري وتتبع للدراسات السابقة للمتغيرات الرئيسة المتعلقة بالإبداع والابتكار باعتبارها إطاراً مفاهيمياً متكاملاً يكون قاعدة للدراسات المستقبلية في مجال تصميم الأقمشة.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تحقيق ما يلي :-

1. التعريف بمفهومي الإبداع والابتكار وأثرهما على التصميم.
2. المساهمة في تأسيس فن أكثر دلالة ومعنى وفلسفة في الطباعة على الأقمشة.
3. دراسة أثر الابتكار في التصميم الجرافيكي على تطور فن الأقمشة و زخرفتها.
4. إثراء المكتبات بدراسات وبحوث يمكن الاستفادة منها كمراجع لدراسة الإبداع والابتكار في التصميم الجرافيكي على الأقمشة.

تساؤلات البحث:-

1. هل الابتكار في التصميم الجرافيكي يساهم في تطور الإبداع في الأقمشة؟
2. هل التصميم الجرافيكي يولد نماذج إبداعية في تزيين الأقمشة؟
3. ما علاقة الإبداع بالابتكار في تصميم الأقمشة؟

منهج البحث:-

اعتمد الباحث في دراسته على المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج السيميائي للوصول إلى نتائج أكثر دقة.

حدود البحث:-

الحدود الموضوعية :علاقة الإبداع والابتكار في التصميم الجرافيكي على لأقمشة.

الحدود المكانية: أعمال تصميم الكرافيك على الأقمشة (ليبيا) .

الحدود الزمانية: تم إجراء هذا البحث خلال عام 2019.

تعريف المصطلحات:-

- **الإبداع**: هو إنتاج أفكار جديدة ومفيدة في أي مجال من مجالات النشاط الانساني من العلم إلى الفنون إلى التعليم إلى الاقتصاد أو الحياة اليومية، وكثيراً ما تستخدم كلمات مماثلة للإبداع كالأصل أو مبدع أو جديد وذلك بسبب المعاني اللامحدودة أو التكرار الذي لا لزوم له[1].
- **الابتكار:-** هو التطبيق العملي للأفكار المبدعة.

- التصميم الجرافيكي:- مشتق من كلمة " جراف" وتعني رسم بياني أما كلمة جرافيك، فهي تصويري، مرسوم ومطبوع، ومعناها العام هو فن قطع أو حفر أو معالجة الألواح الخشبية أو المعدنية أو أي مادة أخرى يهدف إلى تحقيق أسطح طباعية وصباغة والحصول على تأثيرات فنية تشكيلية مختلفة عن طريق طباعتها[2].

-التصميم الجرافيكي "إجرائياً" هو فن، مهنة، واختيار وتركيب العناصر البصرية مثل الخطوط والألوان والصور والرموز لعمل تمثيل مرئي للأفكار و الرسائل وذلك لنقل الرسالة إلى الجمهور المتلقي[3].

---

[1].AmabiLe, 1997.P40.

[2]موقع الكتروني www.aLtshkeely.com

[3] نزار الراوي: مبادئ التصميم الجرافيكي، دار لوترهاوس، إفريقيا 2011 ص 19.

ثانياً: الإطار النظري

المبحث الأول : الإبداع والابتكار

يحظى موضوع الإبداع باهتمام واسع في الزمن الحاضر، لا سيما وأن المجتمعات تسير في خطى حثيثة من أجل تقدمها، وعبر هذه المسيرة لابد من وجود مشكلات اجتماعية واقتصادية وعلمية وفنية وأدبية تحتاج إلى الإبداع و الابتكار في النشاط الإنساني.

وبما إن الإبداع شكل راقٍ للنشاط الإنساني فقد أصبح مصدر اهتمام عدد كبير من الدول، فبعد أن حلت المكننة في إطار الثورة الصناعية العلمية المعاصرة، وتكونت ظاهرة النشاط العقلي الذي يعيد العمل آلياً وروتينياً ازداد الطلب أكثر فأكثر على النشاط الإبداعي الخلاق[1].

إن الإبداع ظاهرة معقدة جداً ذات وجوه وأبعاد متعددة، لقد سارت الأبحاث في مجال الإبداع على جهة عريضة مليئة بالتشعب والتفرع، فمرة تظهر أبعاد جديدة، ومرة تأتي أخرى لتحل محلها ولكنها أكثر جدة، ولهذا يعد من الصعب أن نتنظر إيجاد مفهوم محدد ومتفق عليه في الوقت الحاضر خصوصاً أن بعض المفاهيم التي جاءت تعلق أهمية على هذا البعد وبعضها يؤكد على بعد آخر، فتارة يعرف الإبداع كاستعداد أو قدرة على إنتاج شيء جيد وذي قيمة وتارة أخرى لا يرى في الإبداع استعداد أو قدرة بل عملية تحقيق إنتاج من خلالها، ومرة أخرى يرى في الإبداع حل جيد لمشكلة ما أما معظم الباحثين فيرون أن الإبداع تحقيق إنتاج جديد وذي قيمة من أجل المجتمع، لكن "ماكنيون" يرى أن الإبداع ظاهرة متعددة الوجوه أكثر من اعتبارها مفهوماً محدد التعريف[2].

يتمهل الباحث قليلاً للوقوف للتركيز على مفهومي الإبداع والابتكار، حيث يعتبر مفهوم الإبداع (Creativity) والابتكار (lavation) من أكثر المفاهيم جذباً بالنسبة للكثير من البشر لما يحويان من معاني إيجابية و مدلولات ضمنية تشير بشكل مباشر إلى صفات (كالتفوق أو التجديد، والاجادة، والتميز، البشري، في أسمى صوره وأعلى تجلٍ)، وكلا المفهومين يشيران وبنسب متفاوتة إلى هذه المعاني، لكن الفرق بينهما، أن الإبداع يتناول الجانب النظري في الفكرة، ويتداول في المجالات الأدبية والفنون والعلوم الإنسانية بشكل عام، بينما الابتكار فيشير إلى الجانب التطبيقي للفكرة المبدعة، و بمعنى آخر أن أية

[1] الكسندر روشكا: الإبداع العام والخاص ترجمة غسان عبد الحي، عالم المعرفة، الكويت 1978، ص11.
[2] المصدر نفسه، ص125.

فكرة أصلية جديدة فهي فكرة مبدعة وبمجرد تحويلها إلى واقع ملموس تصبح ابتكاراً وخاصة إذا كانت ذات فائدة وجدوى كمنتج جديد أو خدمة متميزة[1].

وقد درس أفلاطون وأرسطو ظاهرة الإبداع والتفكير الإبداعي وحاولا فهم آلياته لكن لم يتواصلا لأكثر من كونه إلهام يتأثر به الفنانون والشعراء.

كما ينظر (غالتون، اوتيغا، غاستين) إلى الإبداع على أنه أعجوبة لا يمكن تفسيره إلا بصعوبة و ينظر إلى المبدع على أنه إنسان استثنائي يتمتع بحدس عميق، وخيال غني ومقدرة على النظر بطريقة أخرى إلى ما هو معروف[2]، وبذلك يفترض الإبداع الفكر والفكر الحقيقي يفترض الإبداع ولا فرق هنا سوى إن كانت أعمالاً فنية أو روائية ويشير "ميشيل فوكو" إلى أن المسألة تكمن في معرفة الإنسان كيف يوجه حياته من أجل إكسابها الشكل الأكثر عمقاً وهذا ما حاولت تصميمه بتشكيل وتطور ممارسة الإنسان لذاته بمثابة خلق الإبداع لحياته[3].ورغم ظهور العديد من نظريات الإبداع " نظرية العتبة، والترابطية، ونظريات المكونات، ونظرية بياجيه، والنظريات المؤسسية، والضمنية الصريحة، والإجرائية"*إلا أن الإبداع يبقى ظاهرة معقدة كما يذكر كل من "وليمز، و أوست والد، وأسكلاند" و يحظى بتقدير يفوق ما تحظى به تقريباً كافة المفاهيم المادية أو السمات الشخصية الأخرى[4].إن الإبداع والابتكار يتقاطعان ويتداخلان مع العديد من حقول المعرفة كالفن وعلم النفس والتربية وعلم الاجتماع على سبيل المثال لا الحصر ورغم ذلك لا يوجد تعريف موحد لكل من الإبداع والابتكار و يؤكد ذلك (وليمز واوست وايلدواسكلاند) (إلا أننا كمجتمع لا يتوفر لديه تعريف شائع للإبداع وينقصنا الوضوح في طريقة معرفته، وتكمن أهمية الإبداع في كونه مكون رئيسي كل من الفرد والمجتمع فمن خلاله يستطيع الأفراد زيادة مستوى إنتاجاتهم[5].

ومن خلال الدراسة نجد أن تعريف الإبداع قضية مثيرة للجدل وأن الاستخدام الأمثل لكلمة مبدع يشكل خلل لأنه لا وجود في اللغة الانجليزية لكلمة تحمل دلالة إيجابية أكثر من كلمة إبداعي[6] أما الإبداع بين الانتاج الذاتي ذاتياً أو العيش في .النحت بطريقة مبدعة، فهناك خاصية طباعيه للأنا الموجه

---

[1]Buchanan Rc 2010) wicked problems in design thinking VoL.8 lssue

[2]لندا إبراهيم: أثر وسائل الانترنت على مهارات مصمم الجرافيك، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، الاردن، 2017.

[3]رمزي العري، التصميم الجرافيكي، pDF ب ق.

*أنظر ماركرنكو نظريات الإبداع، ترجمة شقيق فلاح، مؤسسة الملك عبد العزيز، السعودية 2011.

[4]Uillams A, Ostwald, M, and ASKLan d H2010 Creativity Deogin.

[5]DTL, EConor nice paper 2005 p21 Crativity by design London.

[6]Wiuams,R . 1967 The LengRvelution London.

ما بعد هو أني ويتمثل في رغبته لإنتاج أنا ذاتياً، ويتضح ذلك قبل كل شيء من الأهمية القصوى التي يعطيها للإبداع على الرغم من أن هذا المفهوم أتخذ في ما بعد الحداثة فهماً جديداً ذلك أن الإبداع لا يعني الحد من القدرات الشخصية الخاصة، لكن تخطيط تصميم واضح نفس الصف الأول في كل مشهد إنتاج الواقع بمساعدة برامج البرمجيات والتقنيات والأدوات الجديدة وتزين الجسم والملابس والمسكن ونمط الحياة الحياة"[1].

إن إبداع الأنا الموجه يعني تجميل عالم الحياة وما هو يومي ذاتياً، إن الإبداع يعني عنده أداء الأنا، وهو عند الأنا الموجه استهلاكاً، يجب على المصمم والتقنية والأسلوب والتصميم ونوع الكرسي والأطباق أو اللباس أن يكونوا مبدعين أو مبدعة[2].

إن الابتكار وأهميته في تطور الحياة حيث لم تكن للتكنولوجيا أو للشركات الصناعية دور في بناء الرفاهية، وخلال فترة تحولت حياتنا تماماً سواء في المنزل أو العمل نحو التطور والسبب في التغير يمكن تفسيره بدرجة كبيرة بالابتكار الذي لا غنى عنه في تحقيق التقدم الاجتماعي والاقتصادي إذ أنه مع ذلك يعد مثيراً للتحدي زحفوفاً بالفشل أحياناً، كون عملية الابتكار تمر لفترة تغيير يحفزها إلى حد بعيد فرض استخدام تقنيات الإنترنت والتصوير الحديثة للوصول إلى الأفكار الواردة في جميع أنحاء العالم، وتتنوع المصادر المحتملة للابتكار بسرعة كبيرة وامتدت الابتكارات إلى العديد من المجالات حتى كان لها تأثير هائل في صياغة الفنون وخاصة الجرافيك[3].

رغم إن التصميم الجرافيكي من المجالات الجديدة نسبياً، إلا إنه من أكثر المجالات ارتباطاً بالإبداع والحلول الابتكارية لكون أن الإبداع والابتكار في التصميم الجرافيكي طاقة متميزة تسعى نحو التجديد وحل المشكلات التي تواجه رواد الأعمال في مجال التصميم الجرافيكي من خلال تجريب حل ابتكاري جديداً يتسم بالفائدة ولها دور على مستوى الفرد والمجتمع.

وإذا ما تأملنا التصورات الأكثر انتشاراً للإبداع والابتكار العلمي يمكننا أن نلاحظ أن الإبداع يرتبط عادة باكتشاف الجديدفي العلم والقوانين وبقيام علاقات جديدة في الطبيعة، وبوضع النظريات وبفكرة الجديد والاكتشاف ترتبط إحدى أكثر التفسيرات انتشاراً للإبداع العلمي.

كما أن الإبداع يوحد الفلسفة والفن، حيث أن الفلسفة هي تكوين وإبداع وصنع المفاهيم، ولكن المفاهيم ليست جاهزة بل ينبغي ابتكارها ونحتها، لكونها

---

[1] رايترفونل: الأنا والنحت، ترجمة حميد لشهب، جداول للنشر والترجمة، بيروت 2016، ص114.

[2] المصدر نفسه ص 115

[3] مارك دودجون، وديفيدجان: الابتكار ترجمة زينب عاطف، هنداوي، القاهرة، 2015، ص28.

تحمل في النهاية توقيع مبدعها، وعليه ما يسعى إليه البحث هو إيجاد علاقة الإبداع بالتصميم الجرافيكي في مجال الأقمشة جمالياً وتعبيرياً وفلسفياً.

المبحث الثاني :- التصميم الجرافيكي

يؤدي فن الجرافيك دوراً مهماً في الحياة منذ زمن بعيد، فقد عرف بالرسوم البسيطة على جدران الكهوف التي تحكي سلسلة حياة الإنسان الأول، فهو الحفر على الصخور والعظام والآواني المعدنية و النحاسية .

فقد استعمل الصينيون الحفر على مادة الخشب لطباعة الزخارف على الأقمشة كما إن السومريين أول من استخدم الصور للدلالة على الأشياء، وذلك باختراعهم الكتابة المسمارية عام 3000 ق.م والتي اعتبرت الشرارة الأولى لظهور فن التايبوغرافي "خطوط الطباعة" وفيما بعد جمعوا بين الكتابة والصور في أعمالهم الفنية حيث كان لكل صورة رمز معين، فكان الإطار العام للتصميم معبراً بقوة عن مكونات الانسان السومري[1].

بالإضافة إلى أن فن الكرافيك يعتبر فن قديم ومن أكثر وأقدم فنون الزخرفة ويرجع إلى ما قبل 4000 سنة حينما كان الإنسان البدائي يستخدم ثياباً ذات وحدات زخرفية بسيطة على أن أصبحت الأقمشة ذات التصميمات المطبوعة جانباً مهماً في الحياة الحديثة[2] وهذا يعني أن طباعة المنسوجات فن جرافيكي، والتصميم في حقل طباعة المنسوجات يلبي احتياجات المستهلك ومتطلبات الصناعة فظهرت تصميمات الطباعة في ثياب النساء والرجال والأطفال وقسم أخر مهتم بعمل منتجات ذات قيمة جمالية للمعلقات الجدارية وأعمال القطعة الواحدة[3].

والتصميم الجرافيكي قد يكون واحداً من أشهر المجالات الوظيفية في عالم التصميم والفن والتكنلوجيا، أو فن الاتصالات البصرية ويعد منهجاً إبداعياً أو فن أو إسقاط الأفكار التي يقوم بها المصمم ومجموعة على طلب العميل ويتعاون على تنفيذ معطياته المادية.

ومصطلح الجرافيك يشير إلى عدد من التخصصات الفنية والمهنية التي تركز على الاتصالات المرئية وطرق عرضها كالفنون البصرية، والأزياء والتصوير[4].

1. الفنون المرئية البصرية التي تضم الرسم والصباغة والنحت.

---

[1] زهير صاحب سلمان الخطاط: تاريخ الفن القديم في بلاد الرافدين، بغداد 1987، ص31.

[2] هدى عبد الرحمن محمد: تصميم طباعة المنسوجات، المتحدة للطباعة دار النشر، مصر 2000، ص11..

[3] المرجع نفسه، ص11.

[4] جولدن قريم: مقدمة في التصميم الجرافيكي، دار أم القرى، الأردني، 2015، ص40.

2. الأزياء وتصميم المنسوجات من انشاء وابتكار وتصميم أفكار مبتكرة لتؤتي ثمارها في خزانة الملابس.
3. التصوير الفوتوغرافي والتوضيح الرقمي وتحرير الإعلام والانتاج السينمائي والتلفزيوني.
4. التصميم الجرافيكي وما يشمله من الاعلان وتصميم المواقع التجارية وعلاقاتها والتعبئة والتغليف.

وارتبط فن الجرافيك بالتميز لما يحويه من أساليب طباعة متعددة تتبع عدة مجالات لاختيار الأسلوب الطباعي وما يرتبط به من تقنيات ونتيجة الابتكار الذي رافق تطور تقنيات الطباعة التقليدية والبارزة والغائرة والمسامية ودخول الحاسوب الذي وظف في تزيين الأقمشة وإبداع مفاهيم جديدة نتيجة تطور الفكر والخيال والإلهام بإدخال الصورة والرسم ومعالجتها حتى أصبح لغة عالمية في أسلوبه وطرق تنفيذ الأعمال الفنية المتطورة وعالية الجودة.

وبالعودة إلى الجذر التاريخي للطباعة التي تعتبر أحدى أركان التصميم الجرافيكي وخاصة الطباعة النافذة التي تعد من أقدم التقنيات الطباعية التي كانت لا تعدو كونها تصميماً بسيطاً تمنع تسرب اللون إلى الملون ومن ثم ظهرت عليها تحسينات جديدة شملت تغيرات جذرية للعناصر الأساسية في الطباعة[1] وهي عبارة عن نسيج مشبّك بشاشات وأحبار الطباعة التي أصبحت ذات حساسية كيميائية نتيجة التطور الحاصل وساعد هذا على نقل أدق تفاصيل الصورة الفوتوغرافية واللوحات الزيتية وساهم في تطور تصميم الأقمشة أيضاً، كما ظهرت طباعة الإستنسل لتشكل علامة بارزة في الطباعة والتصميم على الأقمشة فأستخدم اليابانيون طباعة الاستنسل للزينة والتصميمات على الأقمشة[2] وهنا تتجسد العلاقة بين الجرافيك والطباعة لكون الكرافيك فن الحفر، فن المطبوع، فن التصميم[3] وبذلك تؤكد على أن التصميم الجرافيكي يتعامل مع الابتكار والافكار والمفاهيم والنصوص والصور ويعرضها في شكل بصري متجانس من خلال الطباعة والوسائل الإليكترونية أو أي وسائل أخرى لكونه يفرض نظام وبيئة للمحتوى بهدف تسهيل مراحل التواصل وتبسيطها، ولتحقيق الفائدة المرجوة، بأن يتلقي الجمهور المستهدف الرسالة ويفهمها وتحقيق المصمم هدفه بالتلاعب الواعي بالعناصر، فقد يكون التصميم فلسفياً أو جمالياً أو حسياً أو ذا طبيعة سياسية[4].

---

[1] هادي نقل العوادي: تقنيات الشاشة النافذة، دار الحكمة، بغداد، 1990.
[2] Daniels, Tiarvey: print making The Viking press New yourk 1972.
[3] أياد حقي: فن الجرافيك، دار مجدلاوي للنشر، عمان 2003.
[4] بول هاريس: أساسيات التصميم الجرافيكي، ترجمة سام درويش، جبل عمان، الاردن، 2015، ص10.

والابتكار لم يقتصر على الأجهزة والمعدات وإنما رافقه الإبداع في اكتشاف الخامات التي تشكل مصدر لا نهائي لمهام الفنان الحساس، فقد توحي ألوان الخامات وقيمتها، وقيمها السطحية مواصفات جديدة للفنان أو ابتكارات عديدة في التصميم مما يدفع الفنان إلى معالجة جديدة للخامة أو اكتشافه لوناً جديداً إلى الانتاج الفني ليعبر عن هذا الكشف الجديد وليرضي إحساسه الفني المبتكر لخامات التي يستعملها الفنان في التصميم[1].

ونتيجة لاختراع " جوهان جوتبن" لآلة الطباعة والتي من خلالها انطلقت حركة فن الجرافيك وزادت الثورة الصناعية من الحركة التجارية في نهاية القرن الثامن عشر، وفي ظل الحركة التنافسية بين الشركات زاد الطلب و الاهتمام بابتكار تقنية الحاسوب وأصبحت الصور يتم رسمها عبر الحاسوب و كذلك اختيار الخطوط وحجمها كما زادت جمالية ودقة التصميم في نسخ و توزيع الأعمال الفنية من قبل الشركات المنافسة.

ولقد ساهمت العملية الإبداعية في ابتكار العديد من المدارس الفنية التي استعملت التصميم الجرافيكي في أعمالها الفنية، ومن هذه المدارس والحركات الفنية هي:

1. حركة الفنون والحرف Arts Gerafts والتي نشأت في نهاية القرن التاسع عشر في أوروبا، وأدى الابتكار إلى ظهورها حيث آمنت بوجود الابتعاد عن الأساليب الرخيصة في الإنتاج، والعودة إلى الحرف اليدوية انطلاقا من كون الفن يجب أن يكون في المتناول وأعيد بناء الروابط بين العمل الجميل والمبدع وتصميماتها امتازت بالبساطة بشكل متميز وخلاق وكانت أفكار هذه الحركة دافعاً لهم كمصادر العديد من المدارس تلتها وخاصة حركة الآرت نيفو وحركة دي ستايل.

2. الحركة الفنية دي ستايل De stijL التي ظهرت في ألمانيا وشكل الإلهام عنصراً مهماً في هذه الحركة التي انتهجت أسلوب التكوينات التي تمثلت من تقاطع الخطوط السوداء واحتواء المساحات الفراغية للون الأحمر والأصفر والأزرق، وامتازت بالبساطة والتجريد إلى أقل ما يمكن واتسمت بالخطوط المستقيمة والعمودية والأفقية بالإضافة إلى الأشكال المستطيلة الملونة بالأحمر والأزرق والأصفر رغم طغيان اللون الأبيض.

3. حركة الباو هاوس Bauhous

نشأت في ألمانيا عام 1919 لتعليم فن الجرافيك الحديث وفن تصميم المفروشات والعمارة، فكانت ثورة في تاريخ التصميم وتشكيل الأذواق

[1] خلود غيث الكرايلية: مبادئ التصميم الفني، مكتبة المجتمع العربي للنشر عمان، 2008، ص20.

الحديثة، وامتازت الحركة بابتكار الربط والدمج بين الفنون الجميلة والفنون التطبيقية في منهج واحد، وشكل مبدأ الابتعاد عن الزخرفة واستخدام ألوان وأشكال بسيطة لدوائر ومكعبات ومثلثات وخطوط والابتعاد عن الحركة في وضع الصورة كما شكلت الفراغات الواسعة في التصميم الميزة الأساسية لها.

4. حركة التصميم السويسرية Swiss Design

انطلقت هذه الحركة في الخمسينيات في المانيا وسويسرا وشكل عنصر الإبداع في المفاهيم سمة بارزة لها وخاصة تأكيدها على الخصائص البصرية في الأسلوب ووحدة التصميم الناتجة عن الاختلاف بين العناصر وكان تعبيرها عن الواقعية المبالغة في معظم تصميماتها وسوى في الاعلانات التجارية وأسلوب التصميم والطباعة كما عبرت عن مشاكل المجتمع و نشاطاته.

5. مدرسة نيويورك

لقد أضافت الحركة للتصميم أشكالاً ومفاهيماً جديدة والتخلص من القيود النظرية لإنتاج تصاميم تتميز بقوة الإبداع وواقعية تنظيم الفراغ في التصميم ومواكبة التطورات الاقتصادية والتكنولوجية المختلفة.

كما يؤكد الباحث على عناصر التصميم الجرافيكي والتي تعني مكونات التصميم أو العمل الفني والتي تنظم بطريقة يعيها المصمم لنتفيد التصميم بروحية تحث المشاهد على اكتساب رد فعل طبيعي تجاه ما يراه، كون الجانب الجمالي يقترن بترتيب العناصر التالية لإعطاء وزناً للتصميم وهي "الخط، الشكل، اللون، القيمة، الملمس، الكتلة، الفراغ" وهذه العناصر تكون مرتبطة بأسس التصميم كالوحدة والتوزان والايقاع والحركة وغيرها وهذه العناصر و الأسس من أهم مكونات التصميم الجرافيكي للأقمشة إن مدارس التصميم و أساليبها ونظرياتها تترابط فيما بينها لتشكل عنصر التكوين الإبداعي.إن المفاهيم التي أطربها الفن والذي يشمل كل أنواع وأساليب النشاط الإبداعي و التي تبلورت عبر فترة تاريخية كان للعوامل الاجتماعية والاقتصادية والايديولوجية والفلسفية والممارسة العملية والعلمية والبيئة، دوراً في بلورتها وصياغتها، مستنبطين منها خصائص أساسية لغرض فحصها كخلفية مهمة لطبيعة البحث "لأن كل أسلوب يكتسب أكمل تعبير عنه في بعض الأنواع المحددة للفن "[1] وإن توليد وتحقيق ابتكارات ذات أهمية أمر غير مريح و يتطلب الكثير من العمل والجهد[2] وكثيراً من المنتجات والخدمات التي تباع

[1] روزنتال وبودين: الموسوعة الفلسفية، ترجمة سمير كرم، دار الطليعة بيروت، 1985، ص29.
[2] ناديا شنتزر : ماكنة الأفكار، ترجمة محمد فتحي خضر، مؤسسة هنداوي، المملكة المتحدة، 2005، ص55.

كابتكارات جديدة اليوم، لا تعدو كونها مجرد تطويرها هامشي وتحسينات لا تذكر لمنتجات قائمة بالفعل، لا يوجد ما يعيب مثل هذه التحسينات فهي مهمة للغاية للبعض، ولكن يجب أن لاتباع حقاً كابتكارات جديدة لأن الابتكار إبداع و الإبداع يولد الابتكار.

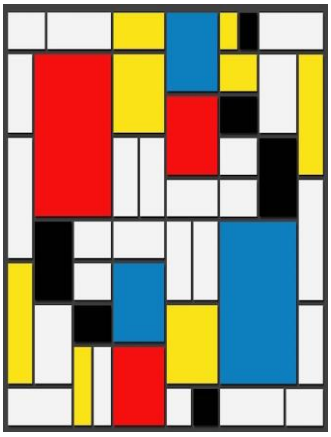
ثالثاً:إجراءات البحث:

مجتمع البحث:-اشتمل على مجموعة من الأعمال الجرافيكية للأقمشة تمثل مدارس ونظريات وأساليب فنية مختلفة.

عينة البحث:- تم اختيار العينات بطريقة عشوائية لتصميم الأقمشة وتحليلها من الناحية الجمالية والفلسفية.

العينة الأولى

صورة (1 أ)



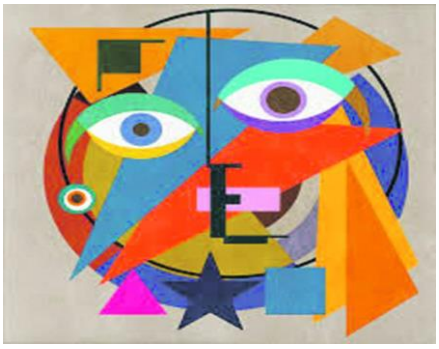
صورة رقم (1 ب)

اعتمد التصميم في بنائه على هيئة المستطيلات المتلاصقة بأحجام مختلفة وكثافات مختلفة مع الخطوط السوداء الغليظة والبارزة وفي الإتجاهين الأفقي والعمودي، وخلقت المستطيلات الكبيرة والصغيرة نوعاً من التوازن، وخاصة أن توزيع الألوان بين الأحمر والأصفر والأزرق وهذه الألوان المتجاورة تعطي نوعاً من الحركة والتناغم كما أن المساحات المكررة والمتجانسة والمتناظرة وتكرار الشكل الهندسي للتأكيد على الثراء، وهنا تلاقت عناصر التصميم الجرافيكي الأشكال والألوان الألوان والخطوط لتخلق لوحة فنية

للأقمشة، والملاحظ أن أشكال المربعات والمستطيلات بألوانها على أرضية بيضاء تسهم في إبراز شكل وجمال التصميم، وهذا النوع من التصميمات يذكرنا بالأسلوب الهندسي ومدرسة دي ستايل.

العينة الثانية

الصورة رقم (2أ)



الصورة رقم (2ب)

إن الديناميكية هي الأساس البنائي لهذا التصميم التجريدي من خلال ارتكاز التصميم على الخطوط والاشكال ذات الطابع المرن والمساحات المختلفة التي زاد التصميم من الايقاع الحركي، واستخدام المثلثات المتداخلة والمتجاورة وذات الألوان الموزعة بين الأزرق والأحمر والأصفر ساعدت الشكل الدائري على إظهار ملامح الشخصية، كما أن حركة رأس المثلث الموزعة بين الأعلى والأسفل والأشكال البيضوية التي تحتضن الدوائر وحروف الكتابة والنجوم ساهمت في صنع تشكيل التصميم الذي يتم عن الإبداع والابتكار هذا ناتج عن عملية توظيف المثلثات المتحركة الاتجاه أعطى التصميم قيمة ابداعية وتعبيرية وفلسفية في آن واحد وهنا يشير الباحث إلى أن استخدام عناصر التصميم وأساليبها من قبل المصمم المبدع هو ابداع حقاً.

العينة الثالثة

الصورة رقم (3)

في تصميم قطعة القماش التي تمثل الدوائر وحركة الخطوط الموزعة بين الناعمة والسميكة والمنحنية شكل حركة ابداعية جميلة وأن الألوان ودرجاتها المختلفة أعطت الشكل تداخل وتجانس لوني بديع والدوائر الكبيرة والصغيرة والاشكال المخروطية ونصف الدائرية والخطوط والفراغات التي تبرز فيها الخطوط المتموجة شكلت دينامية، وجمال التموج في اللوحة عبر عن جمال التصميم وجذب الانتباه إلى الحركة من الأسفل للأعلى.

العينة الرابعة

الصورة رقم (4)

شكلت الدوائر التي تتبع من الصغيرة في الحجم والتي يزداد حجمها شكلت تكوينات مخروطة تذكرنا بعناقيد العنب والنجوم البارزة في الخطوط المتكررة واعتماد التصميم على أرضية ذات لون ارجواني أبرز النجوم بشكل واضح من خلال خطوطها الغليظة وألوانها الزرقاء وقد شكلت النجوم أنساق متناسقة ومتوازنة ساهمت في الايحاء بالحركة وجماليتها.

العينة الخامسة

الصورة رقم (5 أ)　　الصورة رقم (5ب)

في هذا النموذج الذي يعتبر قمة في الإبداع من حيث التصميم والذي امتاز بتفاصيل الجذب من خلال الألوان الناعمة والازهار البسيطة الناتجة عن استخدام الخطوط المتداخلة والمرنة والتي شكلت كتل متصاعدة للأعلى حيث يشكل الواقع والخيال في تكوين الشكل ذو القليل في الألوان للحصول على جمالية مبهجة بصرياً وبالتدقيق في الشكل تظهر عناصر الطبيعة وأكد على أن الخطوط الطويلة والمنحنيات الدينامية أعطت احساساً بالرفاهية والتماسك.

النتائج والتوصيات

أولاً : النتائج

1. إن توظيف الإبداع والابتكار في التصميم الجرافيكي للأقمشة يعد عاملاً أساسياً في الكشف عن الجوانب التعبيرية والجمالية .
2. إن عناصر التصميم الجرافيكي تلعب دوراً مهماً في الكشف عن جمالية الإبداع في تصميم الأقمشة.
3. إن الابتكار في تطوير التقنيات والخامات ساعد على إظهار تصميمات إبداعية للأقمشة.

ثانياً :التوصيات

1. ضرورة التوسع في إجراء الدراسات والبحوث العلمية التي تتناول إبداع تصميم الجرافيك على الأقمشة.
2. عدم اعتماد المصمم على موهبته فقط وضرورة الاطلاع وزيادة سعته الثقافية في مجال تصميم الأقمشة.
3. ضرورة رفع قيمة التصميم كمهنة والاهتمام به لدوره وتأثيره المباشر في المجتمعات وتشجيع المصممين بإقامة جوائز لأفضل تصميم.

المصادر والمراجع

أولاً: المراجع

1. الكسندر روشكا: الإبداع العام والخاص ترجمة غسان عبد الحي، عالم المعرفة، الكويت 1978.
2. أياد صقر: فن الجرافيك، دار مجدلاوي للنشر، عمان 2003.
3. بول هاريس: أساسيات التصميم الجرافيكي، ترجمة حسام درويش، جبل عمان، الأردن ، 2015.
4. جولدن فريم: مقدمة في التصميم الجرافيكي، دار أم القرى، الأردن ، 2015.
5. خلود غيث: مبادئ التصميم الفني، مكتبة المجتمع العربي للنشر عمان، 2008.
6. روزنتال وبودين: الموسوعة الفلسفية، ترجمة سمير كرم، دار الطليعة بيروت، 1985.
7. رايتر فوتك: الأنا والنحن، ترجمة حميد لشهب، جداول للنشر والترجمة، بيروت 2016.
8. رمزي العربي، التصميم الجرافيكي، pdf.
9. نادية شنتزر: ماكنة الأفكار، ترجمة محمد فتحي خضر، مؤسسة هنداوي، المملكة المتحدة، 2005.
10. زهير صاحب سلمان الخطاط: تاريخ الفن القديم في بلاد الرافدين، بغداد 1987.
11. كارول جرمان: الإبداع في العمل، ترجمة باهر عبد الهادي، دار المعرفة، بيروت 2010.
12. نزار الراوي: مبادئ التصميم الجرافيكي، دار لوترهاوس، إفريقيا 2011.
13. هدى عبد الرحمن محمد: تصميم طباعة المنسوجات، المتحدة للطباعة، مصر 2000.
14. مارك رنكو نظريات الإبداع ، ترجمة شقيق فلاح، مؤسسة الملك عبد العزيز، السعودية 2011.
15. هادي نفل العوادي: تقنيات الشاشة النافذة، دار الحكمة، بغداد، 1990.

ثانياً: المراجع الأجنبية

1. Buchanan RN(2010) wicted problems in design thinking voL.8 issue.
2. Williams A، Ostwald، M، and Asklaind، H"2010" Creativity Design.
3. DTL، Connor nice paper "2005"Crativity by design London.
4. Wilams R . 1987 The Long Revolution London.
5. Daniels، Harvey :print making ، New York 1972.