فكرة التصميم بين التشكيل والمفهوم في العمارة الداخلية

THE DESIGN IDEA BETWEEN FIGURATION AND CONCEPT IN INTERIOR ARCHITECTURE

أسامة حسن إسماعيل على
أستاذ مشارك، العمارة الداخلية، كلية الفنون الجميلة، جامعة الأقصر

Osama Hassan Ismail Ali
Associate Professor. of Interior Architecture, Faculty of Fine Arts, Luxor University

dr.osama21@yahoo.com

الملخص

تناول هذا البحث فكرة التصميم ما بين التشكيل والمفهوم في تعليم العمارة الداخلية، فتم استعراض طبيعة التفكير والإبداع في التصميم. وتم إجراء تجربة تتعلق بمسألة المفهوم والإبداع في تعليم العمارة الداخلية. وتكمن مشكلة البحث في تعامل الكثير من الطلبة مع المفهوم التصميمي من زاوية التشكيل فقط، حيث تم ملاحظة ورصد ذلك من خلال تجارب عديدة من قبل الباحث الذي يعمل أستاذ مشارك العمارة الداخلية، وتمت الدراسة على مجموعة من الطلبة الذين يدرسون التصميم الداخلي. وكان الهدف الكشف عن كيفية تأثير عملية تطوير الفكرة التصميمية من خلال تبني مفهوم فلسفي يساعد الطلبة على فهم أعمق للتصميم والإبداع، وتمت دراسة الأساليب التي استخدمها الطلبة أثناء عملية التصميم والعلاقة بين هذه الأساليب ومخرجات التصميم، بعد أن تم توجيههم لتطوير مفاهيم التصميم. وقد تم التوصل إلى أن هذه المجموعة كانت قادرة على إنتاج تصميمات أصيلة ومبتكرة في سياقات مختلفة، ويعتقد أن هذه الدراسة قد تساهم في تحسين إبداع الطلبة من خلال مساعدتهم على استخدام أسلوب تطوير المفهوم بوعي في عملية التصميم. وقد تم اتباع المنهج الوصفي والتحليلي المختلط، بالإضافة إلى عمل تجربة تطبيقية. وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج وتوصيات ربما قد تساهم في دعم البحوث في هذا المجال.

الكلمات المفتاحية

فكرة التصميم، المفهوم، التشكيل، العمارة الداخلية

ABSTRACT

This research deals with the idea of design between figuration and concept in the education of interior architecture, focusing on the ways of thinking and creativity in design. An experiment was conducted on concept and creativity in the education of interior architecture. The problem addressed in the research lies in the fact that many students tend to approach design concepts solely from a figuration perspective. This was observed and monitored through various experiments conducted by the researcher, who works as an associate professor of interior architecture. The study involved a group of interior design students, with the aim of revealing how the process of developing a design idea is influenced through the use of a philosophical concept that helps students to gain a deeper understanding of design and creativity. The methods used by the students during the design process and the relationship between these methods and the resulting designs were studied after they were guided to develop design concepts. It was concluded that this group was able to create original and innovative designs in different contexts. It is believed that this study may contribute to improving students' creativity by helping them to consciously use the concept development method in the design process. The study employed a mixed descriptive and analytical approach along with an applied experiment. It concluded with several results and recommendations that may contribute to supporting research in this field.

KEYWORDS

Design idea, Concept, Figuration, Interior Architecture;

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

١. مقدمة خلفية والبحث

١,١. المقدمة

منذ بدايات تعليم التصميم، كانت عملية الإبداع موضوع بعض المناقشات وكان التركيز على مساعدة الطلبة على أكتساب هذه المهارة من خلال تقنيات مختلفة. (Kuloglu & Asasoglu, 2010) حيث إن الهدف الضمني للكثير من أنشطة التصميم هو التطوير للوصول إلى نتيجة إبداعية، وإن أعلى إنجازات معظم تخصصات التصميم هي تلك المنتجات المعترف بأنها إبداعية، وأن الإبداع هو سبب رئيسي لوجود التصميم. (Askland et al., n.d)

وقد تم إلقاء الضوء على الدراسات السابقة Previous Studies للإلمام بجوانب الموضوع المختلفة، ومعرفة مدي تغطية هذه الدراسات للموضوع، وأهم ما توصلت إليه هذه الدراسات، وأيضا لمعرفة المساحات التي لم تغطيها تلك الدراسات للتركيز عليها. حيث أن هناك العديد من الدراسات الهامة التي تناولت الموضوع بشكل عام، مثل دراسة جيرفال Gerval الذي أشار إلى أن المفهوم ينشأ من تفسير عناصر مختلفة تم مزجها معا، وبالتالي ينبثق منها تشكيل وتكوينات معينة ترمز إلى قيم معينة. (Gerval & Kremer, 2009 P.138) وهذا وقد تم تناول مفاهيم التصميم من قبل العديد من الباحثين والمؤلفين، ووجد أن غالبية هذه الكتابات تحلل وتنتقد المفاهيم بأعتبارها منتجات نهائية لعملية التصميم. (Heylighen & Martin, 2004) وقد تبين أن هناك بعض الجوانب التي لم تغطى بعد، وسعى هذا البحث لتغطية بعض هذه الجوانب.

وفي هذا البحث تمت مناقشة أهمية أن يكون للتصميم مفهوم ومرجعية فكرية قبل البدء في مراحل التصميم، للوصول إلى نتيجة إبداعية. ومناقشة العديد من الأمثلة المختارة، وتم تناول الموضوع من زاوية تعليم وممارسة التصميم، وتفسير طريقة العمل أثناء التدريس، وعمل دراسة تجريبية حول مفاهيم التصميم ودورها في عملية تعليم التصميم،وتبين أن الطلبة يتجهون إلى التشكيل دون وجود عمق دلالي للتصميم، وأن هذ التشكيل الذي تم اختياره لإعطاء معنى للتصميم دون أعتبار كاف؛ وعادة ما يتسبب هذا في ظهور فكرة التصميم بشكل سطحي. ويكشف هذا عن تحديات تعليم العمارة الداخلية، وضرورة تطوير مفهوم تعليم العمارة الداخلية. ينبغي أن يشمل هذا التطوير المفاهيم والتفكير الإبداعي، وأن يتم دعم عملية تطوير مفهوم التصميم بوسائل وتقنيات متعددة، وحث الطلبة على توليد الأفكار دون أي قيود، والتركيز على جوهر مشكلة التصميم وحلها بطرق مبتكرة وإبداعية، وبذل أقصى جهد للحصول على أفضل ما في التصميم وفقا للمتطلبات الوظيفية والجمالية. وقد سعى البحث للمساهمة في إثراء المحتوى العلمي فيما يتعلق بموضوع مفهوم التصميم في عملية تعلم العمارة الداخلية، والدفع لتطوير البحوث في هذا الاتجاه.

٢,١ المشكلة

من خلال واقع العمل في مجال تدريس التصميم الداخلي على مدار سنوات عديدة فقد لوحظ تعامل الكثير من الطلبة مع عملية إيجاد فكرة التصميم من زاوية التشكيل فقط دون النظر إلى مضمون وفلسفة الفكرة ووضع مفهوم للتصميم في سياق ومرجعية فكرية، لتعزيز عملية الابداع في التصميم. ويعتقد الكثير من الطلبة أن هناك إجابة واحدة وحلا واحدا لكل مشكلة، وأنهم يتجهون إلى إنشاء مفاهيم ليس لها عمق دلالي، وتؤدي هذه المفاهيم التي تم اختيارها دون اعتبار كاف إلى ظهور فكرة التصميم بشكل سطحي. ويعد هذا تحدي في تعليم تصميم العمارة الداخلية.

٣,١ الفرضية

الفرضية الرئيسية للبحث هي أنه إذا تم إبراز دور وأهمية مفهوم وفلسفة التصميم كمرحلة هامة وأولية وسابقة على مرحلة التشكيل؛ وأن التشكيل مرحلة لاحقة للمفهوم ومفسرة له، فإن ذلك سوف يؤثر بشكل إيجابي على تطوير وتسهيل مرحلة التشكيل في تعليم وتعلم وممارسة تصميمات العمارة الداخلية وتعزيز العملية الإبداعية.

٤,١ الأهداف

يهدف هذه البحث إلى محاولة تسليط الضوء على العلاقة بين المفهوم والتشكيل في التصميم، وإبراز دور وأهمية المفهوم في التصميم للوصول إلى فكرة التصميم وتعميقها، كمرحلة هامة وأولية وسابقة على مرحلة التشكيل، لتعزيز الجانب الفكري والأبداعي في عملية تصميم العمارة الداخلية أثناء تعلمها.

٥,١ الأهمية

تكمن أهمية هذا البحث في أنه يمكن أن يساهم في إثراء المحتوى العلمي فيما يتعلق بموضوع مفهوم التصميم في عملية تعلم العمارة الداخلية، وإبراز الاعتبارات والمفاهيم لمساعدة المعنيين في هذا المجال.

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

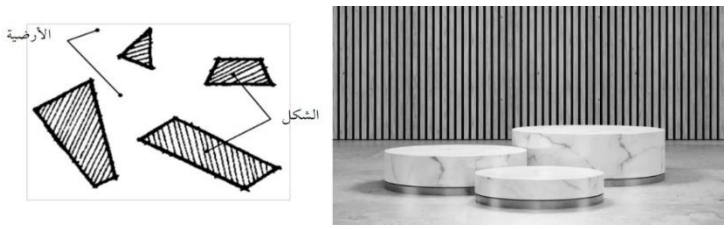
١,٦ . الحدود

يتناول البحث دراسة العلاقة بين التشكيل والمفهوم في تعليم العمارة الداخلية في القرن الحادي والعشرين، وعمل دراسة تطبيقية على عينة قصدية من ذوي الاختصاص من الطلبة دارسي التصميم الداخلي.

٢. الإطار النظر

٢,١. الشكل

الشكل هو شيء أو عنصر أو مظهر أو هيئة Positive Shape، وهو يتشكل على مساحة أو أرضية ويحيط به فراغ، وهو الكيان الموجب، والخلفية هي الفضاء الذي يحيط بهذا الشكل. شكل١.(Frederick 2007, p. 12)



شكل ١ *الشكل والخلفية*

والشكل هو العامل الرئيسي الذي بواسطته نحدد ونصنف الأشياء، وبالإضافة للشكل تمتلك الكتل خصائص بصرية أخرى كالقياسات والأبعاد واللون والملمس. (Francis, 2014) والشكل أيضا هو المخطط التفصيلي المميز للتكوين، والوسيلة التي نعرف بها خصائص الأشياء ونحددها ونصنفها. ويعتمد إدراكنا للشكل على درجة التباين البصري والذي يفصل الشكل عن الأرضية، أو بين الشكل والمجال المحيط به. (Francis, 2014) ونحن نتحرك في العمارة الداخلية ضمن الفضاءات السالبة ونعيش في الفضاءات الموجبة التي تؤثر في تجربتنا الإنسانية وسلوكنا. وتكون الفضاءات الموجبة هي المفضلة لتمضية الوقت والتفاعل الاجتماعي. بينما تكون الفضاءات السالبة للحركة والانتقال. وشكل البناء هو نتيجة تطبيق لغة التشكيل من قبل المصمم. (Salingaros, 2013, p.30) والتشكيل هو ترجمه للأفكار والمفاهيم من خلال دور المصمم عبر المعطيات والعناصر المختلفة، وذلك بصياغات جديدة لتحقيق القيم الوظيفية والجمالية والفنية. (G. Ali, 2021)

إذا فالتشكيل هو مظهر من مظاهر التعبير عن المفاهيم والأفكار ومحاولة فهم الواقع والتعامل معه، وهو محاولة لتجسيد المعاني والأفكار، والغوص في فلسفة وكنية الأشياء التي تعجز الحواس عن إدراكها، وهو محاولة لتجسيد الخيال من خلال التجريب للوصول إلى تكوين وبنية المنجز التشكيلي.

٢,٢. المفهوم

المفهوم هو فكرة وفلسفة يتم حولها تطوير جميع النقاط المتعلقة بالتصميم، من أجل الأتساق ومن أجل تهيئة واقع معين يتوافق مع طبيعة نشاط المكان وطبيعة المستخدمين، ويتمثل المفهوم في إنشاء مكان للعيش فيه، ونقطة تجمع للسماح للمستخدمين بمشاركة ثقافتهم والتفاعل الإيجابي بينهم. (Gerval, & Kremer, 2009, P. 210:212) ويعتبر مفهوم التصميم بمثابة كلمة السر أو الشفرة التي تكسب التصميم قيم وأبعاد ومعاني كثيرة، بشرط أن تتوافق هذه الشفرة مع طبيعة ووظيفة التصميم. (Abouof, 2015) ويمكن أن يولد المفهوم من تفسير عناصر متنوعة، ومن ثم توليفها معا لتظهر سياقات جديدة ترمز إلى قيم التصميم. (Gerval & Kremer, 2009) ولتحديد المفاهيم يبدأ المصمم بوصف مجرد ومستقل لأفكاره، ثم يقوم بتجسيد أفكاره إلى منتج عن طريق إنشاء نماذج وعناصر المنتج، وتحديد الوظائف. وتحدد المفاهيم الموضوعة الخصائص الرئيسية للمنتج كالوظيفة، والشكل والملحقات، والتكاليف...إلخ. (Richter et al., 2016)

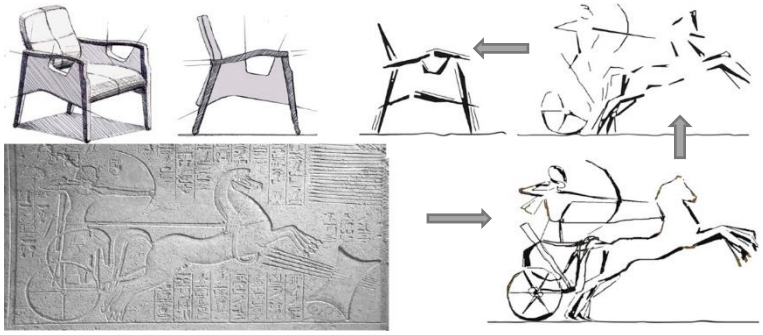
٢,٢,١. الفن المفاهيمي

ظهر الفن المفاهيمي كفن معاصر بعد الحرب العالمية الثانية ليعبر عن ذات الإنسان، وعن فكره ومعرفته لأنه فن يعتني بالفكر والمعرفة والطرح الفلسفي للمواضيع والقضايا المختلفة. والفن المفاهيمي هو محاوله لتشكيل الفكرة أو جوهر الأشياء والإشارة إلى الذات السيكولوجية عن طريق جعل الأفكار المعنوية أشكال وعناصر ملموسة، وبذلك يتحول الفن من مجرد أشكال جمالية أو تشكيل فني مجرد إلى منتج فكري وفلسفي مترجم تشكيليا وبصريا، وليتحول أيضا مفهوم الجمال الفني إلى جمال الفكرة والمعنى ومدى عقلانية وروحية الطرح الفكري والفلسفي الذي يحتويه العمل الفني المعاصر. (G. Ali, 2021)

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٢,٢,٢. التصميم المفاهيمي

التصميم المفاهيمي يتلاقى مع خصائص الفن المفاهيمي، وهو مرحلة مبكرة من مراحل العملية التصميمية لعمل كتلة مفاهيمية Conceptual Mass لفكرة أولية لتصميم معين، ويمكن بهذه الطريقة إنشاء كتل أو تكوينات مختلفة ومتعددة بشكل يدوي أو باستخدام برامج الكمبيوتر المتخصصة. ومن خلال هذه الكتل المفاهيمية الأولية يتم عمل تحليل للتصميم من حيث الشكل والوظيفة والتوجيه وطريقة الانشاء والتنفيذ، شكلي ٢. و٣ (O. Ali, 2022)



شكل ٢ *الانتقال من المفهوم إلى التشكيل في مرحلة التصميم ، الاستلهام من خطوط العجلة الحربية عهد تحتمس الثالث ، والاستفادة من هذه الخطوط لتصميم كرسي. رسم (يدوي) (الباحث)*

شكل ٣ *الانتقال من المفهوم لطى الورق إلى التشكيل في مرحلة التصميم المفاهيمي، فى تصميم لحيز استقبال في أحد المكاتب الإدارية(رقمى) (الباحث)*

وتتميز مرحلة التصميم المفاهيمي بمسألتين رئيسيتين: أولا يجب توضيح المهمة من خلال تحليل وتفسير النية والهدف والأحتياجات وسلوك المستخدم والتكلفة وما إلى ذلك، وثانيا وبناء على المتطلبات المحددة يجب وضع المفاهيم بأكبر قدر ممكن من التفاصيل لتقييم مدى ملاءمتها فيما يتعلق بكل من تنفيذ المنتج ونجاحه. (Richter et al., 2016)

إذا وباختصار فالمفهوم هو الظاهرة الملموسة التي تؤدي إلى التعبير المباشر عن المعنى، وتعطي أدلة حول البنية الفكرية للمكونات التي تشكل المعنى. وهو المسودة الأولى في التفكير الإبداعي جوهر الفكرة التي تم إنشاؤها في العقل والوجدان، والتي يتم نقلها كرسم. وهو أيضا مصدر إلهام والنقطة الأولى التي يتحول فيها الشيء المجرد إلى شيء ملموس، وتحويل الأفكار التي أنشأها المصمم لحل مشكلة التصميم إلى رسومات ونماذج تصميمية، من خلال عملية عصف ذهني تتم عن طريق الكتابة والرسم والتي تعطي مساحة أكبر للتفكير، والتركيز على موضوع أو فكرة أو مباشرة، وعرض الدراسات التي تم إجراؤها. ويمكننا من تأمل الأفكار الأساسية والعلاقات فيما بينها باستخدام منظور واسع، وإنشاء روابط بين المعلومات السابقة والمعلومات الجديدة. وكيفية ربط المفاهيم التي يتم طرحها حول حل المشكلة ببعضها البعض لتكون ذات مغزى.

٢,٣. التفكير والدافع للتصميم

يمكن تعريف التفكير بأنه عمليات من النشاط الفكري الإنساني والتي تحدد مقدرة الفرد للحصول علي معارف عن الواقع على أساس الاستدلال والتصورات والمفاهيم والأفعال الفكرية المجردة باستخدام العقل. (Rozin, 2011, p 18) وأن المعنى الرئيسي لاستخدام العقل هو عملية التفكير، ويصنف التفكير إلى عدة أنواع يهدف كل منها إلى تلبية احتياج ما أو معالجة مشكلة ما في حياة الإنسان. (Abouof, 2015, p.3) وإذا كان التصميم في معناه المجرد هو حل لمشكلة، إذا فالتفكير والتأمل هو الدافع للتصميم، حيث يبدأ التصميم بفكرة لإجاد حل لمشكلة ما. (Frederick, 2007)

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

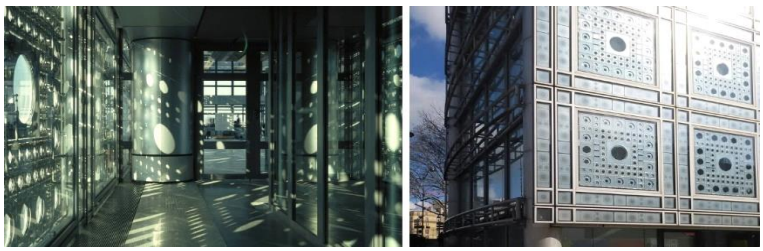
٢,٣,١. التفكير التصميمي

التفكير الإبداعي والنقدي هو طريقة من طرق التفكير التي يتم تقييمها في معايير الأداء للتصميم. (Portillo & Dohr, 2011) وهناك فرق بين التفكير الأساسي والتفكير الإبداعي، فالتفكير الأساسي هو التفكير المنطقي التقليدي، حيث ينطلق من مشكلة ويصل إلى الحل خطوة بخطوة. ويتعامل التفكير الأساسي مع إيجاد الإجابة الصحيحة. بينما يهتم التفكير الإبداعي بإيجاد فكرة إبداعية جديدة، وليس إيجاد الإجابة الصحيحة. (Kaya & Bilgic, 2020)

وبدون التفكير العميق سيصبح التصميم مجرد زخرفة شكلية، فالتفكير هو البنية الذهنية التي ننظم ونفهم ونعطي بها معانى للخبرات وللأشياء، ويكمن التصميم الجيد في إيجاد هوية ومعني للمنتج التصميمي يتجاوز حدود المادي المرئي والملموس إلى ما وراء المادي، لخلق حالة من الحساسية المرهفة المضمنة في التصميم والتي يمكن أن تغمر المتلقي بالكامل.

٢,٣,٢. فكرة التصميم

تعرف الفكرة بشكل عام بأنها تصور ذهني مجرد يعبر عن جوهر وخصائص الأشياء، أما الفكرة التصميمية أو مفهوم التصميم بشكل خاص فهو تصور ذهني يتعامل مع مدخلات العملية التصميمية بهدف إكساب التصميم القدرة على تجاوز الحلول النمطية وتحقيق قيم إبداعية ونوعية مضافة لمضامين التصميم. ولذلك فالفكرة التصميمية تأتي دائما في المراحل الأولى والمبدئية للمشروع. (Khaled, 2019, p. 68) وبهذا المعنى فإن الفكرة هي نقطة الأصل، أو الفكرة الرئيسية، أو الفكرة التي تقود التصميم، والتي تساهم في تشكيل التصميم في الدراسة التي يتم إجراؤها. إنها الخطوة الأولى لقوة الخيال والإبداع في التصميم لكونها نقطة إنطلاق خاصة بالمصمم ولها طبيعة مجردة. وفي مجال العمارة الداخلية وكما هو الحال في مجالات التصميم الأخرى، هناك وجهات نظر مختلفة لتقييم قيمة التصميم، حيث المحدد لجودة التصميم هو أعتبارات الشكل، ثم تأتي الأعتبارات الوظيفية فيما بعد. لكن يبدوا اليوم أن الكثير من المتخصصين يفترضون أن ما يجعل التصميم له قيمة هو الفكرة الإبداعية. (Heylighen & Martin, 2004) وغالبا ما تبدو التصميمات جيدة باحتوائها على بعض من الأفكار الرئيسية المهيمنة على التصميم، والتي تشكل المسقط الأفقي العام، وتنظم أعتبارات أخرى حولها للبناء الكلي للتصميم. وتعرف الأفكار الرئيسية للتصميم بأسماء عديدة أهمها مصطلح مفهوم التصميم، ففي تصميم معهد العالم العربي بباريس جمع المعماري الفرنسي (جان نوفيل Jean Nouvel 2022) بين مفهوم الحاجة إلى التظليل الشمسي وإستخدام نمط المشربية، وفكرة الغشاء الذي يتحكم في الضوء مثل عدسة الكاميرا،فنتج عن ذلك تصميم بجوهر العمارة الإسلامية، مما جعل هذا المبنى عالي التقنية مرجعًا معاصرًا لمفهوم العمارة الإسلامية التقليدية، الشكل٤.



***شكل ٤** معهد العالم العربي في باريس، تصميم المعماري جان نوفيل ١٩٨١-١٩٨٧ . (*Nouvel, 2022)

وكمثال آخر على كيفية بناء فكرة التصميم وكيف تتكون مسارات البحث لتطوير مفهوم التصميم من عناصر تعمل على تحفيز الحيزات المفاهيمية والروح والأسلوب، لتعطي أتجاهًا فنيًا شاملًا فيما يتعلق بالحالة العامة والألوان والضوء والمواد والأشكال والأحجام، حيث قام المصمم باتريك نورجيه Patrick Norguet بتطوير مفهوم تصميم داخلي للعلامة التجارية Marithé + François Girbaud، وهي شركة ملابس دولية مقرها فرنسا وأسسها المصممون Marithé و François Girbaud في عام ١٩٧٢، والتصميم مستوحى من مجموعة من الأعواد الخشبية المتوهجة والمحترقة، والفكرة هنا هي التدمير ولكن من أجل الإحياء، وذلك في حالة من الجرأة الإبداعية غير المألوفة. حيث قد تابع المصمم باتريك نورجيه مصممين ملابس هذه الشركة ليغمر نفسه في عالم العلامة التجارية ويفهم رموزها وتوجهها. وكان الهدف من تصميم متجر Marithé François Girbaud +، هو إنشاء هوية مميزة تجعل من الممكن التعرف على العلامة التجارية؛ وتحديد الإيماءة التصميمية الواضحة والمميزة التي ينطوي عليها هذا المفهوم، شكل ٥. (Gerval & Kremer, 2009)

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

شكل ٥ *متجر Marithé + François Girbaud تصميم باتريك نورجيه Patrick Norguet (Gerval & Kremer, 2009)*

والتركيز على المفاهيم في عملية التصميم هي ظاهرة حديثة نسبيا. وتظهر أوصاف ومعاني مفاهيم التصميم في كثير من الأحيان في المحاضرات أو المراجعات الخاصة بمشاريع التصميم، والتي تقترح مفاهيم معينة للتصميم لتلعب دورا رئيسيا في شرحها أو تقييمها أو إنتاجها، نظرا لأن هذه الأوصاف مستمدة عادة من ثقافة المصمم أو التحليل النقدي للتصميم النهائي. لذلك فإن السؤال الذي يطرح نفسه هو: هل يقتصر دور مفاهيم التصميم على شرح أو تبرير منتج التصميم النهائي، أم أن المفاهيم موجودة بالفعل في عملية التصميم منذ البداية؟ وفي أي مرحلة من عملية التصميم تظهر هذه المفاهيم في وعي المصممين؟ وأين يجدون مصادرهم؟ وهل نحتاجها حقا؟

٢,٤. الإبداع

إن مفهوم الإبداع يلعب دورا بارزا في ظهور حل جديد أو طريقة جديدة لعلاج مشكلة ما ،وهو عملية فكرية تؤدي إلى خلق أفكار جديدة وملهمة، ولا يعني هذا أن الأفكار الجديدة جاءت إلى الوجود من لا شيء، بل غالبا ما تكون هذه الأفكار الجديدة إما مزيجا من أفكار غير معروفة أو أفكار قديمة يتم تحويلها إلى بيئة وأشكال جديدة. ويجب أن تكون الأفكار الجديدة صالحة وموائمة لقواعد المنفعة والاستخدام وبها إبداع. (Kaya & Bilgic, 2020) والإبداع هو عملية مرتبطة باكتشاف كل ما هو جديد مثل القوانين والنظريات والمفاهيم الجديدة في العلوم والمعارف الإنسانية، وأكتشاف وإيجاد علاقات جديدة في الطبيعة والحياة بصفة عامة. (Rozin, 2011, p45) أما الإبداع في العملية التصميمية فهو أبتكار حلول غير تقليدية وغير مألوفة لمشكلة التصميم باستخدام الخيال والمعرفة ومهارات جديدة وإبداعية، والإبداع يمكن المصممين الموهوبين من تجاوز مجالات المعرفة التقليدية وذلك لأستكشاف الأفكار والمفاهيم الجديدة التي قد تؤدي إلى إيجاد الحلول المبتكرة للتصميم. (Askland et al., 2010) وأيضا الإبداع في التصميم يتعلق بتطوير الأفكار والعمل الذي يتميز بجودته كونه مفيدا وأصيلا ومتفردا. (Askland et al., 2010) مع مراعاة إحداث التوازن بين الشكل والوظيفة والملاءمة، وأن جوهر عمل المصمم هو البحث عن حلول مناسبة وجديدة وأصيلة وفريدة للمشكلات، والبحث عن تصميم معبر عن روح العصر.

ويبحث الأشخاص ذوي التفكير الإبداعي عن إيجاد الأبتكارات والحلول غير المتوقعة، وعن طرق إبداعية في التفكير وطرق مختلفة للحل، وعدم الاكتفاء بحل واحد. وفي هذا السياق تعد الطلاقة والأصالة والمرونة من أبرز سمات التفكير الإبداعي. إذا فالإبداع هو نتاج المعرفة والخيال. فالمعرفة والخيال يؤثران بشكل كبير على الإبداع، لذلك يجب إجراء البحوث المتعلقة بهذه المفاهيم لتحسين عمليات الإبداع في التعليم من أجل إنتاج التصميمات الإبداعية.

١,٤,٢. التفكير الإبداعي

التفكير الإبداعي ظاهرة مركبة تتداخل فيها الجوانب المتعلقة بالشخص والعملية والمنتج والمكان. حيث إن الإبداع هو بناء متعدد الأبعاد يشمل الشخص والعملية الأبداعية والمنتج والمكان. ومن الضروري فهم الإبداع في إطار فهم الشخص المبدع، وكيف تتداخل العوامل الشخصية مع الجوانب الثلاثة الأخرى للإبداع (العملية والمنتج والمكان). ويتطلب فهم الإبداع فهم الخصائص المعرفية من حيث صلتها بالعملية الإبداعية والذوق الجمالي والخيال. (Askland et al., n.d)

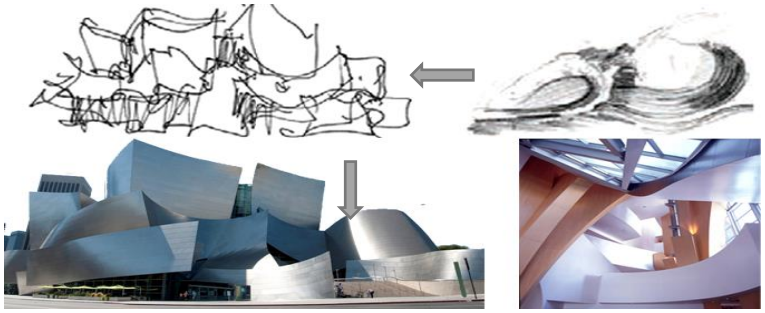
إن البعد الحاسم لعمل المصمم هو البحث عن حلول جديدة وأصيلة للمشاكل. ويتعلق الأمر بتخيل وتوليف إمكانيات جديدة. ويعد الإبداع هو العنصر الأساسي في عملية التصميم. لذلك فإن فهم الإبداع وكيفية تحسين الأداء الإبداعي له أهمية كبيرة في تخصصات التصميم. وتظل الإجابات على الأسئلة المتعلقة بمفهوم وظاهرة الإبداع من حيث صلته بعملية التصميم مختلفة نسبيا. (Askland et al., 2010) والتفكير الابداعي هو تدفق الفكر بمرونة وأصالة. ويؤدي التفكير الإبداعي إلى منتج أو مكان أو مسار يراه الآخرين على أنه مبتكر.(Portillo & Dohr, 2011) وهناك اختلافات بين الإبداع والمهارة. فقد تكون المهارة مكتسبة،

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

لكن الإبداع هو تصور المشكلات وحلها من وجهة نظر مختلفة. والإبداع هو القدرة على ملاحظة المشاكل وتقديم حلولها المقترحة بطرق مختلفة وفريدة، وكذلك القدرة على إنتاج حلول متعددة الخيارات في فترة زمنية قصيرة. (Kuloğlu & Asasoğlu, 2010) إن أكثر من يحلون المشكلات بفاعلية وإبداع هم من ينخرطون في عملية التفكير الإبداعي أو التفكير في التفكير، يعني أن ندرك كيف نفكر ونحن نفكر. حيث ينخرط المفكرون المبدعون في حوار داخلي مستمر للأختبار والتوسع والنقد وإعادة توجيه عمليات التفكير الخاصة بهم. (Frederick, 2007, p74) . ومن خلال ما سبق يمكن تلخيص الخصائص المشتركة للإبداع على أنها خصائص فريدة ومبتكرة لتطوير وجهات نظر مختلفة والتوصل إلى أفكار غير مسبوقة. وأن الإبداع يمكن تحسينه من خلال البحث والتجريب والتعلم والتأمل والأستلهام من الطبيعة. وينبغي أن تتجه البحوث والدراسات لإتخاذ خطوات جادة لتحسين الإبداع في كافة مجالات التصميم.

٢,٥. الأستلهام والاستعارة

تعد الطبيعة المصدر الرئيسي للاستلهام والاستعارة، ومع تطور التكنولوجيا أصبح هناك قدرة أكبر لدى المصممين للاستعارة والاستلهام من الطبيعة، والجمع بين التصميم المفاهيمي للمشروعات والطبيعة، حيث تعد من أفضل المشاريع هي تلك التي تتعلق بجوانب مختلفة مستلهمة من الطبيعة. (El-Ghobashy & Mosaad, 2016) وكمثال على ذلك تصميم صالة والت ديزني في لوس انجلوس، حيث قام المعماري الأمريكي فرانك جيري Frank Gehry بتصميم كتل المبنى المستوحاة من أمواج البحر، في حين أن الكسوة الفولاذية للجزء الخارجي للمبنى مستوحاة من قشر السمك. ويجسد تصميم القاعة الرئيسية الصراع بين أمواج البحر، كما أن مخطط قاعة الموسيقى مستوحى من شكل السمكة. فباستخدام مستلهمات مختلفة من الطبيعة استطاع جيري تحقيق التكامل بين المبنى والبيئة المحيطة، شكل ٦.



شكل ٦ *صالة والت ديزني في لوس انجلوس، تصميم المعماري فرانك جيري ٢٠٠٣ . (Gehry, 2022)*

وكمثال آخر على الاستلهام من الطبيعة بشكل عضوي، تصميم جناح *nonLin / Lin* – فرانس سنتر، فرنسا، من تصميم مارك فورنيس *MARC FORNES*، حيث أعتمد التصميم على الأشكال العضوية المستلهمة من الشعاب المرجانية والعظام، شكل ٧. (Leydecker et al., 2013)

شكل ٧ *جناح nonLin، فرنسا، من تصميم مارك فورنيس MARC FORNES. (Leydecker et al., 2013)*

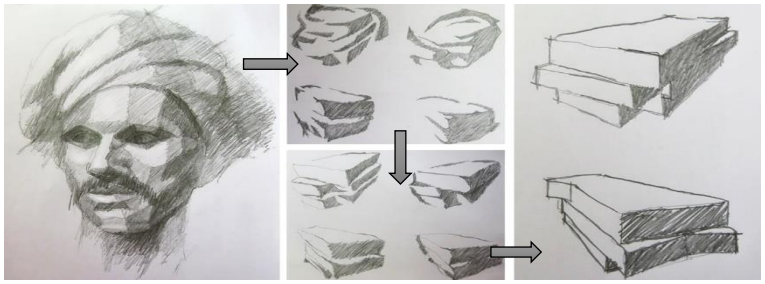
وبالإضافة للطبيعة فينبغي أيضا أن نعتمد على مصادر أخرى متعددة للاستلهام كالموسيقى والفنون المختلفة كالمسرح والسنيما والدراما وفن الرواية وتصميم الأزياء والعلوم والفلك ومجالات التصميم الأخرى كتصميم المنتجات.

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٦,٢. مراحل العملية التصميمية

تحتوي العملية التصميمية على العديد من النشاطات والإجراءات التي يمكن أن يؤديها المصمم منذ البدء في التصميم وحتى إنهائه، وهي عملية مركبة ولها خطوات متتالية وهيكلا تخطيطيا كما يحدث في العمارة الداخلية. (Shata, 2022)، ومع ذلك ليس على المصمم الالتزام الصارم بهذه المراحل الخطية، حيث يمكن للمصمم التحرك بمرونة ذهابا وإيابا عبر المراحل المختلفة، والتي تتنوع ما بين أنشطه ما قبل التصميم الأولي وأختيار مفهوم التصميم، وتطوير التصميم، والوصول إلى التصميم النهائي. وعادة ما يبدأ المصمم بعمل رسومات سريعة، ومن الضروري أن يتمكن المصمم من الرسم اليدوي، حيث إن الرسم جزء حيوي من عملية التصميم كونه إمتدادًا لفاعلية المخ، ويظهر القوى البصرية للتعبير، ويعطي شكل وتصور للرؤى الذهنية. وهو أيضا وسيلة للحصول على تغذية مستمده من الرسم للإضافة والتعديل والتطوير، ويمكن المصمم من إجراء تغييرات بكل مرونة وحيوية. (Sully, 2015. pxx) ويكون هذا الرسم سريع وبأي وسيط، وبقليل من التفاصيل. ويتم البدء بالعناصر الأكثر عمومية للتكوين والتدرج نحو الجوانب الأكثر تحديدا ثم الانتقال إلى التفاصيل. ويمكن أستخدام طرق مختلفة للتحقق من النسب والعلاقات وموضع العناصر، مع تقييم الأداء بأستمرار وعمل التعديلات اللازمة. (Frederick, 2007)

ومن خلال الرسم السريع (الأسكتشات) يمكن ترجمة مفهوم التصميم بشكل أولي وبخطوط سريعة، ومثال على ذلك ما قام به الباحث بعمل دراسات سريعة (اسكتشات) بالقلم الرصاص، مستوحاة من ملامح وتفاصيل من جنوب مصر، وتحديدا غطاء الرأس (العمامة أو العمة) ودلالته الرمزية والوظيفية والتشكيلية. فللعمة دلالات رمزية وقيم عديدة في مجتمعات وقرى الصعيد، فهي رمز للرجولة والشرف والكرم والأصالة والرفعة والوجاهة، وهي أيضا رمز للشجاعة والإيمان لأنها أحيانا تمثل الكفن الذي يحمله صاحبها فوق رأسه. وللعمة قيمتها في المجتمع، فيرتبط وجودها وشكلها بمكانة الرجل في المجتمع، فيقول المثل الشعبي "من كبرت عمته الناس كلها في لمته"، وارتداء العمة في كثير من الأحيان أفضل من كشف الرأس، وإذا أهينت العمة وألقي بها على الأرض لحق الذل والهوان بصاحبها. ووجود عمة الزوج في البيت هو عامل أمان وسند للزوجة. وللف العمة وارتدائها طرق وأشكال عديدة تختلف باختلاف المكان من إقليم إلى آخر بالصعيد وأيضا باختلاف الموروث الثقافي وتنوعه، حيث للعمة جذور تاريخية تعود إلى القبائل العربية الأولى التي هاجرت إلى مصر، واستقر الكثير منها في الصعيد، وتمتد أيضا هذه الجذور بأشكال وتنوعات مختلفة لتصل إلى رافدها الأول عند المصريين القدماء، فهناك الكثير ممن يقومون بلف العمة سبعة لفات، ويعود ذلك للموروث الثقافي للرقم ٧ منذ عهد المصريين القدماء. وللعمة أيضا بعد وظيفي فتعمل على تدفئة الراس في الشتاء، وتحميها في الصيف من شمس الجنوب الحارقة، فهي تعمل كعازل ومنظم حراري، حيث تصنع العمة من قماش قطني خفيف مسامي يشبه الشاش والذي يسمح بنفاذ الهواء وبخار الماء من خلاله، ويكون لونها أبيض لتعكس أشعة الشمس وتقلل من الإحساس بالحرارة. وقد لاحظ الباحث أن للعمة أيضا قيم وأبعاد تشكيلية وجمالية تكمن في طريقة لفها وطياتها وكسراتها وظلالها وتكويناتها، ومن هنا جاءت الفكرة للاستلهام من هذه الدلالات الرمزية والوظيفية والتشكيلية للعمة كأحد الروافد في تصميم مبني تعليمي في إحدى مدن الجنوب، وذلك كم يتضح في شكل ٨.



شكل ٨ *دراسة سريعة بالقلم الرصاص لترجمة مفهوم التصميم المستوحى من طيات وكسرات غطاء الرأس (العمة)، الباحث*

ظهرت منهجيات التصميم كعلم مستقل في ستينات القرن العشرين، ليؤكد هذا العلم على أن التصميم بشكل عام هو عملية منهجية ذات خطوات إجرائية متتابعة. (Khaled, 2019, p69) وعلى الرغم من الاختلاف حول عدد هذه الخطوات ومسميات كل منها وطبيعة مخرجاتها، إلا أنه يمكن القول بأن العملية التصميمية بشكل عام تمر بمراحل رئيسية ومن أهمها ما يلي:
تعريف المشكلة، جمع المعلومات، العصف الذهني والتحليل، تطوير بدائل الحلول الممكنة لحل المشكلة، المقارنة بين البدائل واختيار أفضلها، وتطوير البديل المختار.

٧,٢. الذكاء الاصطناعي والتصميم

الذكاء الأصطناعي هو مجال حديث الظهور. وتركز بحوث الذكاء الاصطناعي بشكل أساسي على التطبيقات القائمة على الصور والنصوص والصوت، مما يؤدي إلى تطورات هائلة في تصميم السيارات ذاتية القيادة وخوارزميات التعرف على صوت

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

وصور الأشخاص. وهناك ما هو قائم على الرسم البياني والشفرات بحيث يمكن التعامل مع فضاء ثلاثي الأبعاد لإنشاء التصميم المفاهيمي وإستخراج كتل بناء وتصميمات جديدة وفريدة من نوعها. (As et al., 2018)

والهدف من عمل بيئة افتراضية للتصميم المفاهيمي هو وجود بيئة تفاعلية لإنشاء النموذج ومعالجته، وذلك لتعزيز العناصر من بيئات التصميم التقليدية الغنية بالصور والمعلومات. وبحيث يمكن للمصمم أن يتعايش داخل هذه البيئة بشكل منتج وفعال. ومن أجل دعم عملية التصميم التي تتضمن كلا من الإنشاء والتقييم أو "النقد"، والتأكد من أن هذه البيئة تتفاعل بطريقة سهلة مع العالم الواقعي فيما بعد. (Anderson et al., 2003)

٣. تعليم العمارة الداخلية

١,٣. تعليم التصميم

إن أحد الأهداف الرئيسية لتعليم التصميم هو تعزيز التفكير الإبداعي لدى الطلبة وتعزيز مواهبهم وتطوير مهاراتهم. (Kuloglu & Asasoglu, 2010) وفي مجال تعليم العمارة الداخلية الذي يعتبر مجال حديث نسبيا، حيث تتضمن عمليات وجوانب متعددة والتي يتم تنظيمها وفقا لمبادئ مناهج التعليم، ويمكن القول أن العمارة الداخلية أو التصميم الداخلي هي مجالات لها دور في التأثير على حياة الناس ومعيشتهم وسلوكهم، والقدرة على تحديد كيف ينبغي أن يعيش الناس، والخروج ببدائل تصميم معينة من خلال مراعاة متطلبات وأحتياجات الناس. (Burak, 2014)

إن تطوير تعليم التصميم الداخلي يعد محور مهم في جهود تطوير التعليم الجامعي بشكل عام. فالقضايا الحاسمة المتعلقة ببحوث التصميم الداخلي وتعليم الطلبة تشير إلى معيار هام في هذا الاتجاه وهو كيفية ممارسة المهنة، حيث تعد مكونا مهما في الخطاب لمعلمين ومصممين ومحترفين التصميم الداخلي. ويعد المهندسين المعماريين هم التحدي بالنسبة للمصممين الداخليين في مجال ممارسة المهنة، حيث يستحوذ المعماريين على الحصة الأكبر في سوق المهنة، ولذلك فإن ظهور التصميم الداخلي في نظام منفصل يمارسه المحترفون، لم يقوض فقط موقف المهندسين المعماريين من السيطرة الكاملة على المشاريع، ولكنه أثار أيضا تضاربا في المصالح بين الهندسة المعمارية والتصميم الداخلي. (Gürel & Potthoff, 2006)

ويجب أن يدرك القائمين على التعليم تعزيز الإمكانات والبحث عن تطبيقات ذات مغزى يمكن بواسطتها تعزيز الروابط بين النظرية والتطبيق من خلال إيجاد علاقات ذات مغزى بين التصميم والناس. (Gürel, 2010) وفي تعليم التصميم الداخلي من الضروري إكتساب المعرفة حول القضايا التقنية والأجتماعية والثقافية والتكنولوجية، حيث يتعلق التصميم بتحليل الأفكار وتوليفها وتقييمها وتقديمها من أجل حل مبتكر، ويتطلب كل مشروع لكل طالب دراسة مسبقة وبحث ومعرفة بأستخدام المواد المناسبة والتقنيات وتقديم الرسومات والنماذج ثلاثية الأبعاد. ومع ذلك وعلى الرغم من التطورات في تعليم التصميم الداخلي فإنه لايزال يواجه الطلبة صعوبة في تحفيز وتوجيه أنفسهم. (Afacan, 2016) وخاصة خلال المراحل الأولى من عملية التصميم.

٢,٣. مراحل العملية التعليمية: STAGES OF EDUCATIONAL PROCESS

العملية التعليمية هي نشاطات وتفاعلات أجتماعية وثقافية يشارك ويتعاون فيها المعلم والمتعلمين لإنجاز المهام المطلوبة وفقا للبرنامج والخطة والرؤية ووفق سياقات محددة. (Shata, 2022) وهناك الكثير من النظريات التعليمية والأستراتيجيات وطرق التدريس المختلفة التي تعتمد على مستويات سلوكية متعددة كالمعرفي والنفسي والحركي والعاطفي، وقد حظى الشق المعرفي باهتمام كبير في مجال التعليم، والذي ينقسم إلى عدة مستويات متدرجة هرميا كما يبين شكل ٩.

شكل ٩ *هرم بلوم لمستويات تحصيل المعرفة. (*Shata, 2022)

وعلينا كمعلمين للتصميم الداخلي أن ندرك أن هناك تنوع وأختلاف في طرق التدريس سواء الطرق التقليدية أو الطرق المعاصرة وأستخدام الوسائل التكنولوجية، فهناك من الطلبة ما تكون أستجابته سمعية، ومنهم من تكون أستجابته مرئية، ومنهم من تكون أستجابته حركية أي يفضل التحفيز من خلال الوسائل التعليمية المتحركة. لذلك ينبغي علينا أن نوازن بين هذه الطرق المختلفة، وأن نستخدم وسائل تعليمية متنوعة للعمل على التحفيز السمعي والبصري والحركي، وأيضا أستخدام التجارب الحسية

jaars.journals.ekb.eg
حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

التي تعطي فرصة للطلبة للملاحظة والمراقبة وممارسة التجربة، والتنوع في إجراءاتها ما بين التسلسل المنطقي وأستخدام التحليل والتفسير، والتعليم من خلال التجربة والخطأ، والمناقشات والعصف الذهني والبحث، والعمل كمجموعات لحل بعض المشاكل وإنجاز بعض المهام، وعرض التجارب السابقة والدراسات الميدانية وذلك للوصول إلى النتائج والمخرجات المرجوة، ومن خلال افتراض نظريات تفسر الملاحظات والرصد بحيث يمكن حل المشكلات واتخاذ القرارات المناسبة.

٣,٣. تعليم التصميم والعوامل الاجتماعية

ينبغي علينا كمعلمين للتصميم أن نعد المصمم الذي يتحمل مسؤولية أجتماعية، وينبغي أن يكون لديه المعرفة والثقافة والمهارات لتمنحه القدرة للتأثير على المجتمع، فالمكون الأجتماعي في مجال التصميم الداخلي هو جانب أساسي، فلا يجب أن يكون الهدف الأول للتصميم هو الربح المادي، بل ينبغي أن يكون هناك دوافع ذاتية وإنسانية وإجتماعية، والابتعاد عن البهرجة والتكلف. ولا ينبغي أن يكون التصميم فقط من أجل مجموعة محدودة ممن يطلق عليهم النخبة والأثرياء والذين يعتبرون أنفسهم أوصياء على الذوق الرفيع، بسبب امتلاكهم القدرة المالية. حيث يحق لجميع أفراد المجتمع التمتع بنوعية حياة أفضل من خلال التصميمات الداخلية البسيطة التي يشعرون فيها بالراحة والمتعة. (Leydecker et al., 2013)

إن التصميمات الداخلية تعبر عن أسلوب حياة الناس وتنقلها إلى بقية العالم؛ والتصميمات الداخلية الأصيلة هي التي تعبير بشكل مناسب عن ثقافتنا، وتعكس العصر الذي نعيش فيه. فينبغي أن تكون الأصالة والمصداقية هي من الأسس التي يبنى عليها التصميم الداخلي، حيث إن الافتعال والتصنع والنقل السطحي ينكشف من خلال عدم اليقين والارتباك في الأسلوب. والتصميم الداخلي مخصص للإنسان، ويجب على المصممين أن يكونوا على دراية باحتياجات الإنسان الأساسية وكيفية تلبيتها.

٤,٣. المفهوم وتعليم التصميم

يحدد المصمم مفهوما للكشف عن الجودة الرئيسية للتصميم. ويمكن للمصمم استخدام كلمة مفهوم في العديد من المعاني والصيغ المختلفة. ويمكن أيضا تسمية أي نوع من المفاهيم والصور والاستعارات بالمفهوم أو الفكرة الرئيسية للتصميم. كما يمكن أن تكون هناك اختلافات بين فهم عضو هيئة التدريس أو المصمم للمفهوم وفهم الطالب الأقل خبرة في التعامل مع المفهوم. وينظر إلى بعض المصممين على أنهم ومنذ بداية عملية التصميم يكون لديهم مفهوم واضح ومحدد، وأنهم يطورون التصميم من خلال هذا المفهوم. ومن ناحية أخرى يمكن للبعض الانطلاق بمفهوم غامض وغير واضح، ثم يتم تطوير كل من التصميم والمفهوم في عملية التصميم نفسها. ويعتقد بعض المصممين أنهم لا يستخدمون المفاهيم في عملية التصميم، بينما يعتقد البعض الآخر أن المفهوم ينعكس بطريقة ما في التصميم حتى لو كان بدون وعي. (Kaya & Bilgic, 2020)

وفي عملية دراسة التصميم فإن عرض الأفكار باستخدام المفاهيم والتعبير المرئي لهذه المفاهيم وإنشاء وتفسير العلاقات بين المفاهيم سيمنح الطلبة منظورا أوسع ومتعدد الأوجه. وسيبدأ الطلبة في التفكير في افتراضات جديدة واختبار إمكانيات جديدة.

٥,٣.الإبداع وتعليم التصميم

إن تأثير البيئة جوهري في تنمية التفكير الإبداعي وفي تنمية إبداع الأفراد، وتأتي الأسرة والمجتمع والتعليم في المقدمة كمؤثر ورافد أساسي لتكوين الشخصية المبدعة، ثم يأتي الأنفتاح على أفكار الآخرين. وتستفيد معظم العمليات الإبداعية من أفكار الآخرين أو قوتهم الدافعة. لذلك يجب تقديم تعليم يتم فيه أخذ الأفكار الجديدة في الأعتبار ودعم الإبداع والتفكير الحر الطليق والبحث بلا قيود، وذلك بدلا من التعليم التقليدي القائم على التلقين. (Kaya & Bilgic, 2020)

٤. منهجية الدراسة

تم أستخدام المنهج الوصفي والتحليلي، وتم عمل بعض الإجراءات البحثية التجريبية لملاحظة ورصد ووصف الظاهرة البحثية وجمع البيانات والمعلومات من خلال الدراسات النظرية والعملية، والأستناد إلى مجموعة واسعة من المراجع العلمية، كما تم الدراسة بالملاحظة أثناء المحاضرات واللقاءات والمقابلات مع الطلبة وتم الحصول على البيانات والمعلومات اللازمة. وقد تم طرح العديد من الأسئلة لمحاولة إيجاد تفسيرات علمية، واختبار فرضيات الدراسة وذلك للوصول إلى نتائج وتوصيات يمكن من خلالها حل المشكلة البحثية.

٤,١. مجتمع وعينة الدراسة

مجتمع الدراسة هو قسم التصميم الداخلي بكلية الفنون والتصميم جامعة الزرقاء بالأردن، وعينة الدراسة هم طلبة مقرر تصميم داخلي ٣ في مرحلة البكالوريوس وعددهم ١٥ طالب وطالبة (٨ طلاب و٧ طالبات) من إجمالي عدد الطلبة بالقسم وهم ١٢٠ طالب وطالبة، وتم إجراء التجربة خلال الفصل الدراسي الأول ٢٠٢٢/٢٠٢٣ لمقرر تصميم داخلي ٣ بنظام الساعات المعتمدة، وكان التدريس بالحضور بالإضافة إلى ساعة أسبوعيا مدمجة إلكترونيا، وحيث قام الباحث بتدريس هذا المقرر.

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٢,٤. الإجراءات

يحاول هذا البحث دراسة دور مفاهيم التصميم من خلال تجربة عضو هيئة تدريس يدرس التصميم الداخلي للطلبة الجامعيين في المراحل المختلفة، حيث توفرت الظروف المحددة التي تم بموجبها البدء في هذا البحث وعمل دراسة تجريبية على طلبة التصميم، حيث كان لدى كل الطلبة سنتان من الخبرة في الدراسة بقسم التصميم الداخلي، وقد درسوا مقررات مثل الرسم والرسم الهندسي المعماري والمنظور المعماري ونظرية الألوان ومبادئ التصميم وتصميم داخلي ١ وتصميم داخلي ٢ ومقررات نظرية مساندة بواقع ثلاث ساعات معتمدة لكل مقرر.

في البداية كان الطلبة لا يمتلكون جميع مكونات وعناصر المشروع، وقاموا بعمل تجارب وأقتراحات وأسكتشات عديدة وإعادة صياغة للفكرة التصميمية، وفي بعض الأحيان قام البعض بالتخلي عن المفهوم المبدئى وأستبداله بمفهوم آخر. وبمجرد أن تم التقدم في مراحل التصميم برز لبعض الطلبة العناصر التي مكنتهم من تطوير المفهوم النهائي، وبالتالي فإن الرؤية التي تم تطويرها حول المفهوم كانت أكثر تفصيلا في نهاية عملية التصميم.

وفي بداية عملية التصميم كانت المفاهيم يكتنفها الضبابية وعدم الوضوح، وفي هذه المرحلة أعطيت الفرصة والوقت والخيارات للطلبة للتفكير بشكل أفضل وأكثر عمقا للوصول للمفهوم المناسب لسياق كل مشروع، وتطوير عملية التصميم، وإيجاد مساحات وعناصر وتفاصيل جديدة مناسبة للموضوع والوظيفة، بحيث كان التركيز على أن تكون العناصر والتفاصيل والأجزاء الجديدة متوافقة مع الرؤية الكلية لمفاهيم التصميم. وقد تنوعت مفاهيم التصميم وكان لها طرق متعددة، وبالتالي تطلبت تمثيلات إدراكية متعددة سواء بالكلمات أو السرد أو الصور أوالرسومات السريعة والنماذج المختلفة، وحاول بعض الطلبة ترجمة أفكارهم ومشاعرهم مما دفعهم نحو مزيد من تطوير التصميم ومحاولة الإبداع.

٣,٤. التنفيذ والنماذج

في بداية المحاضرات التمهيدية لمقرر تصميم داخلي ٣- تم الحوار والنقاش مع الطلبة وطلب منهم إبداء تصوراتهم وأفكارهم وإقتراحاتهم عن المفهوم وأهميته في التصميم، وتم تشجيع الطلبة على التفكير وطرح الأسئلة، وخلال هذه المحاضرات تم النقاش وإبداء الملاحظات حول جميع أعمال الطلبة، كما طلب منهم الأحتفاظ بالرسومات والملاحظات والأسكتشات الأولية وجمعها وترتيبها زمنيا، ثم تم الرجوع إليها بعد ذلك لملاحظة ورصد التطور الذي حدث للفكرة والتصميم.

وكان من ضمن أهداف تدريس هذا المقرر إعطاء رسالة قوية قبل بدء الحياة المهنية، وممارسة التصميم بناء على معرفة وفهم ورؤية فلسفية لإنشاء وتصميم الحيزات والعناصر والإضاءة والأثاث والتفاصيل وتطوير المساحات الداخلية. حيث تم تشجيع الطلبة على ممارسة الرؤية النقدية، وعمل الدراسات والمراجعات في بداية كل مشروع، وكان ضمن الأهداف أيضا عكس الحالة الديناميكية والطبيعة المتشعبة للمفهوم في التصميم من خلال منح الطلبة فرصة التعرض لتنوع واختلاف جهات النظر، في محاولة ليكون ذلك بمثابة وسيلة لتثقيف الطلبة في التعليم من خلال البحث والقراءات والتجريب والنقد، وأيضا من خلال المناقشات والحوارات وطرح الأسئلة قبل وأثناء التنفيذ.

وتم إجراء التجربة من خلال عدة مراحل ووفق رؤية وخطة زمنية معلنة للطلبة منذ البداية، كما يلي:

٤,٤ المرحلة الأولى

وكانت عبارة عن تمهيد وتعريف بالمقرر، وعرض خطة وهيكل ووصف المقرر، وشرح ما هو التصميم الداخلي للحيزات التجارية وكيفية التعامل مع هذه الحيزات وأهميتها ومعايير التصميم، وعرض نماذج لأعمال سابقة، ثم حث الطلبة عن البحث وعمل زيارات ميدانية وتصوير محال ومراكز تجارية، وطلب منهم التركيز على الرؤية النقدية لهذه النماذج، ومحاولة ملاحظة ومراقبة سلوك الناس داخل الحيزات والمحال التجارية، ومعرفة كيف تتم النشاطات والتفاعلات وعملية حركة البيع والشراء، ومحاولة تحديد الإيجابيات والبناء عليها، ومعرفات سلبيات ومشاكل التصميم في هذه النماذج وتجنبها.

١,٤,٤. وصف المقرر

التصميم الداخلي للمنشآت التجارية بمختلف أنواعها من أسواق ومحال تجارية، وذلك من خلال دراسة الفكرة الرئيسية للمشروع وعمل مساقط وواجهات ومناظير ورسومات تفصيلية، ونماذج ومجسمات تضمن إخراج المشروع جماليا ووظيفيا، مع عمل بحث مقتضب عن المشروع.

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٢,٤,٤. خطة العمل

جدول ١ *خطة العمل بالمقرر كما اقترحها أستاذ المقرر (الباحث)*

الاسبوع	الأهداف	المواضيع	وسائل التعليم والإجراءات
الأول	أن يعرف الطلبة خطة المادة والية العمل وتوزيع الدرجات، ونبذة عن التصميم التجاري.	عرض الخطة الزمنية وعمل بحث ميداني ودراسة نظرية لمدخل التصميم الداخلي التجاري حالات مشابهة .	محاضرة نظرية الشرح والرسم على اللوحة البيضاء وعرض power point
الثاني	أن يعرف الطلبة مبادئ التصميم الداخلي التجاري. وما هو مفهوم التصميم وأهميته وكيف يتم تحديده.	أستكمال الدراسة النظرية لمدخل التصميم الداخلي التجاري وتحديد حالة الدراسة وشرح المسقط الافقي وعناصر ومراحل التصميم، وتعريف المشكلة وجمع المعلومات والعصف الذهني والتحليل وتطوير بدائل الحلول الممكنة لحل مشكلة التصميم والمقارنة بين البدائل واختيار أفضلها وتطويره. المفهوم وكيف يتم تحديد المفهوم وعرض نماذج والأمثلة الرائدة.	محاضرة نظرية وعملية الشرح والرسم على اللوحة البيضاء وعرض power pointأدوات الرسم والرسم اليدوي
الثالث	أن يتعلم الطلبة الأصول والأسس التصميمية السليمة. أن يعرف الطلبة اللغة التصميمية السليمة	أستكمال شرح عن المفهوم تصحيح الأفكار عن الفرق بين التشكيل والمفهوم. طرح أفكار الطلبة وتصوراتهم عن المفهوم وطرح الأفكار المختلفة والانتقال إلى الرسم من خلال برنامج الاوتوكاد	محاضرة نظرية وعملية الشرح والرسم على اللوحة البيضاء وعرض power pointأدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر
الرابع	أن يرسم الطلبة بلغة تصميمية ومعمارية سليمة.	أستكمال رسم وتطوير المسقط الأفقي من خلال برنامج الاوتوكاد بلغة معمارية سليمة، ثم الانتقال للعمل بأحد برامج 3D	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر
الخامس	أن يتمكن الطلبة من التفكير والعمل في الأبعاد الثلاثة	أستكمال تطوير المسقط الأفقي، والانتقال إلى التفاصيل والعمل على أحد برامج 3D	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر
السادس	أن يجسد الطلبة مفهوم التصميم في الأبعاد الثلاثة	أستكمال التفاصيل وتأكيد مفهوم التصميم، من خلال العمل على أحد برامج 3D	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
السابع	أن يطور الطلبة مفهوم التصميم في الأبعاد الثلاثة	عمل القطاعات والمساقط وإستكمال بناء نموذج التصميم مع تأكيد وتطوير المفهوم، من خلال العمل على أحد برامج 3D	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر
الثامن	أن يتدرب الطلبة على العرض والتقديم والنقاش لأعمالهم	التقديم والمناقشة الأولى (منتصف الفصل) والتقييم الأولي للمشروع من خلال العرض والمناقشة والأسئلة	طباعة بوستر وعرض power point
التاسع	أن يطور الطلبة التصميم والتفاصيل في الأبعاد الثلاثة	تصحيح الأفكار التي تم مناقشتها في التقييم الأول واستكمال العمل على المشروع من خلال أحد برامج 3D وإستكمال بناء نموذج التصميم والتفاصيل وعمل الخامات الخاصة بالمشروع	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
العاشر	أن يتعلم الطلبة عمل الخامات بشكل متقدم ببرنامج 3D.	أستكمال العمل على المشروع من خلال أحد برامج 3D واستكمال عمل الخامات الخاصة بالمشروع والتعمق في التفاصيل.	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
الحادي عشر	أن يتعمق الطلبة في التفاصيل والإضاءة.	أستكمال العمل على المشروع من خلال أحد برامج 3D واستكمال عمل التفاصيل، وتحديد منظومة الإضاءة.	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
الثاني عشر	أن يجيد الطلبة تصميم الإضاءة الواقعية.	عمل الإضاءة وتكاملها مع باقي العناصر، ومحاكاتها للواقع، وعمل مشاهد تجريبية Test render	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
الثالث عشر	أن يتعلم الطلبة عمل التكامل والانسجام بين عناصر التصميم.	أستكمال عمل الإضاءة وتكاملها مع باقي العناصر، ومحاكاتها للواقع، وعمل مشاهد تجريبية Test render	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
الرابع عشر	أن يجيد الطلبة عمل المشاهد البانورامية.	عمل مشهد تجريبي بانورامي ٣٦٠ درجة محاكي للواقع، والتطوير فيه للتمكن من بناء كافة عناصر وتفاصيل التصميم.	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
الخامس عشر	أن يكون الطلبة قادرين على عمل تصميم داخلي تجاري متكامل	أستكمال وإنهاء كافة عناصر المشروع والاستعداد للعرض والتقييم النهائي	محاضرة نظرية وعملية أدوات الرسم وبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم
السادس عشر	أن يجيد الطلبة العرض والتقديم والنقاش لأعمالهم.	التقديم والمناقشة النهائية (نهاية الفصل) والتقييم النهائي للمشروع	التقييم وطباعة بوستر وعرض power point

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٤,٥. المرحلة الثانية

وفي هذه المرحلة تم العمل مع الطلبة على عدة محاور تلخصت فيما يلي:

تم تحديد مسقط أفقي لمحل تجاري من طابق واحد بمساحة ٢٦٠ متر، ويقع داخل أحد المراكز التجارية، وتركت الحرية للطلبة لاختيار النشاط التجاري المناسب من عدة نشاطات، تنوعت بين بيع ملابس الرجال والنساء والأطفال والملابس الرياضية، والمصنوعات الجلدية، والهدايا، وبيع الكتب والأدوات المكتبية، والعطور، والإلكترونيات، والصيدليات، والحلي والمجوهرات.

تم عمل العديد من الإجراءات للتأكيد على مفهوم التصميم، وأن مفهوم التصميم هو مرحلة سابقة للتشكيل، وأن التشكيل ينبغي أن يكون ترجمة للمفهوم، كما تم النقاش مع الطلبة لمعرفة كيف كان تصورهم عن مفهوم التصميم، والذي اتضح بشكل جلي أن هناك خلط بين التشكيل والمفهوم وأن التشكيل يعني لهم فكرة التصميم. وقد تم في هذه المرحلة محاولة تصحيح هذه المفاهيم، كما تم تدريب الطلبة على كيفية أختيار المفهوم وتعميق فكرة التصميم، وبناء أطر وتصورات فلسفية لفكرة التصميم بشكل سردي أولا ثم تحويل هذه التصورات إلى خطوط ومساحات من خلال الاسكتشات، ثم تم الانتقال إلى العمل على برامج الكمبيوتر. وكان الحوار والنقاش حول كيف يتم إيجاد الفكرة التصميمية مع وجود مرجعيه للفكرة التصميمية.

ثم تم المرور بمراحل التصميم الإجرائية المختلفة، والتي تبدأ بالاسكتشات الأولية وصولا إلى مرحلة التنفيذ وأختيار المواد وتحديد التفاصيل. ثم أنتقل الطلبة إلى مرحلة العمل على برامج الكمبيوتر، حيث تم العمل أولاً ببرنامج الأتوكاد لرسم المسقط الأفقي وعناصره، ثم التدرج في البناء وإنشاء العناصر وصولاً إلى التفاصيل، وذلك بلغة رسم معماري سليمة ومنضبطة.

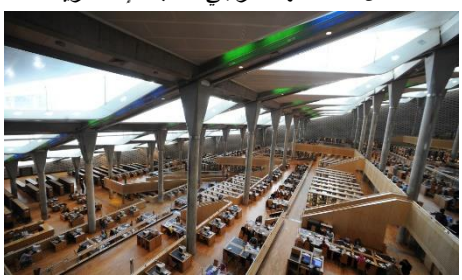
وخلال هذه المراحل تم عرض العديد من النماذج المختلفة والمتنوعة، والتي تبين كيف يتم تناول مفهوم الفكرة التصميمية على مستويات متعددة، وتوضح التنوع في تناول المفهوم التصميمي ما بين الفلسفي والمعنوي والتاريخي، والمفهوم الشكلي المجرد المستمد من الطبيعة. وتم تفاعل الطلبة مع هذه النماذج والنقاش حول هذه الأفكار والتصميمات. وقد تم شرح هذه الأمثلة والنماذج الرائدة وتوضيح ما وراء هذه الخطوط والأشكال والمساحات والكتل والعناصر المختلفة لهذه النماذج. وكان من ابرز النماذج التي تم تقديمها؛ الثلاثة نماذج التالية في جداول ٢ و٣ و٤.

جدول ٢ *عرض مفاهيم التصميم لبعض النماذج الرائدة (نموذج ١)*

اسم النموذج	التوصيف	فكرة ومفهوم التصميم	الأشكال
النموذج الأول حديقة الحوض المرصود بالقاهرة	حديقة الحوض المرصود للطفل بالسيدة زينب بالقاهرة، وهي من تصميم المعماري عبد الحليم إبراهيم. في هذا المشروع حاول المصمم طرح رؤيته الفكرية وتجسيد مفاهيم ومضامين مركبة مستمدة من طبيعة المشروع والموقع، فالمشروع يقع في منطقة تراثية مليئة بالمعالم التاريخية الهامة والفريدة ومن أهمها جامع أحمد ابن طولون. وتعود تسمية المشروع لحديقة منذ زمن المماليك كانت تعرف باسم الحوض المرصود، وتبلغ مساحة المشروع حوالي ١٢ ألف متر مربع. وقد تم طرح المشروع كمسابقة من قبل وزارة الثقافة مع نهاية ثمانينيات القرن العشرين لتصميم حديقة ثقافية وحضرية للأطفال، تحتوي على صالات عرض، ومتحف، ومسرح، ومكتبة، وحضانة.	حاول المصمم إيجاد علاقة بين الطفل والحديقة، فأرتكز على مفهوم النمو، حيث تنمو الحديقة من خلال أشجارها ونباتاتها، وكذلك مفهوم نمو الطفل، وبما أن موقع الحديقة يقع بالقرب من جامع أحمد ابن طولون. فقد استطاع المصمم التعبير عن مفهوم النمو من خلال الاستلهام من تصميم مأذنة جامع أحمد ابن طولون بشكلها وتكوينها الحلزوني المتصاعد لأعلى، ليجسد مفهوم النمو، من حيث النمو الجسدي والنمو العقلي والمعرفي. كما راعى المصمم البعد التاريخي للموقع، حيث كان التصاعد الحلزوني الرأسي الفريد الذي تعكسه المأذنة محط استلهام لهندسة تنظيمية أفقية تلف الموقع ومحتوياته بأشجار وعناصر التصميم. وقد تم مراعاة البعد الإنساني للطفل وعناصر الحديقة المبنية، بالارتقاء التدريجي بما يحاكي نمو الطفل. الأشكال ١٠ و١١. (Ibrahim, 2022)	 ***شكل ١٠*** *مشهد عام لحديقة الحوض المرصود* ***شكل ١١*** *مشهد تفصيلي يبين مفهوم التصميم*

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

جدول ٣ *عرض مفاهيم التصميم لبعض النماذج الرائدة (نموذج ٢)*

اسم النموذج	التوصيف	فكرة ومفهوم التصميم	الأشكال
النموذج الثاني مكتبة الإسكندرية	تقع مكتبة الإسكندرية الجديدة بمنطقة الشاطبي بقلب مدينة الإسكندرية بمصر، مطلة على ساحل المدينة. وبجانب ميناء الإسكندرية القديم، وفي المركز التاريخي للمدينة. وافتتحت المكتبة عام ٢٠٠٢ في نفس موقع مكتبة الإسكندرية القديمة، للاحتفال بذكرى إحياؤها. وقد أقيمت مسابقة دولية مفتوحة في عام ١٩٨٩، وكان التصميم الفائز بالجائزة الأولى مقدم من قبل فريق تصميم شركة سنوهيتا Snøhetta النرويجية بستوكهولم بقيادة المعماري كجيتيل ثورسين Kjetil Thorsen. وتقدر مساحة المكتبة بثمانين ألف متر مربع، وتتسع لثمانية ملايين كتاب، وتضم المكتبة قاعات مختلفة، وتحتوي على نشاطات ثقافية وتعليمية أخرى بما في ذلك القبة السماوية، والمتاحف ومركز المعلومات وقاعات للمؤتمرات.	شكل المبنى أسطواني مائل جهة الغرب، بقطر ١٦٠ مترا ويصل ارتفاعه إلى ٣٢ مترا، بينما يغوص جزء منه بعمق ١٢ مترا في الأرض. ويحيط بالمبنى ساحة مفتوحة ومسطح مائي، وجسر للمشاة يربط المكتبة بجامعة الإسكندرية. وسطح المكتبة الخارجي العلوي المائل مصمم لدخول ضوء الشمس الطبيعي لتوفير تكاليف الإضاءة الصناعية. وتكسو الجدران الخارجية أحجار محفور عليها علامات وأحرف تمثل الأبجديات المختلفة. ومفهوم التصميم هو إحياء للمكتبة القديمة، بتصميم معاصر يساهم بشكل مفيد للمثقفين والطلاب والباحثين والجمهور. ويرجع تصميم المكتبة بشكله الدائري إلى ميناء الإسكندرية الدائري المجاور والذي يذكر بالطبيعة الدورية والمتصلة عبر الزمن للمعرفة، وتصميم السقف المائل المتلألئ يذكر بمنارة الإسكندرية القديمة ورمزا جديدا للتعلم والمعرفة، الأشكال ١٢ و١٣. (Snøhetta, 2023)	 ***شكل ١٢*** *مشهد خارجي لمكتبة الإسكندرية*  ***شكل ١٣*** *مشهد يبين مكتبة الإسكندرية من الداخل والاضاءة الطبيعية العلوية الاتية من السقف.*

جدول ٤ *عرض مفاهيم التصميم لبعض النماذج الرائدة (نموذج ٣)*

اسم النموذج	التوصيف	فكرة ومفهوم التصميم	الأشكال
النموذج الثالث معرض شركة روكا فرع لندن	يقع معرض شركة روكا للأدوات الصحية في مدينة لندن، وهو من تصميم مكتب زها حديد للعمارة، وتم افتتاحه في سنة ٢٠١١، وتبلغ مساحته حوالي ١١٠٠ متر مربع، وهو عبارة عن معرض لعرض معظم منتجات روكا المبتكرة، وقاعة اجتماعات وحيز للوسائط المتعددة وبعض الحيزات المكملة والمساندة.	جاء مفهوم التصميم مستمدا من تأثير حركة المياه وتدفقها وخصائص المورفولوجيا للسوائل، ويتضح ذلك عبر تصميم الواجهة، وتصميم المسطحات والكتل النحتية والخطوط الانسيابية بالداخل، وتم عمل الفتحات في الواجهة والتي تمثل البوابات بشكل عضوي وكأنها تكونت نتيجة لتأثير تدفق الماء والذي أدى إلى نحت وصقل الاسطح، أما الجدران الداخلية ذات اللون الأبيض فنجد أن خطوطها تتكامل بكل انسيابية واستمرارية مع السقف الذي تبرز منه نتوءات عضوية وكأنها قطرات من الماء الممتزجة بالضوء لتمثل فكرة ومفهوم التصميم، وخلق سلسلة مترابطة ومستمرة من الحيزات الديناميكية المنحوتة، شكلي ١٤ و١٥. (Hadid, 2023)	 ***شكل ١٤*** *مشهد داخلي لمعرض روكا لندن* ***شكل ١٥*** *خارجي داخلي لمعرض روكا لندن*

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٦,٤. المرحلة الثالثة

وهي مرحلة العمل على أحد برامج 3D، حيث تنوعت البرامج التي يعمل عليها الطلبة. مع مراعاة أنه تم التأكيد على الأهمية البالغة للبرامج التي تعمل بتقنية بيم BIM مثل برنامج ريفت Revit، حيث أن هذه البرامج تجمع كل مزايا برامج D٢ وبرامج D٣، لكن لايزال هناك عزوف عن التوجه إلى العمل على مثل هذه البرامج في أقسام التصميم الأكاديمية، جدول ٣.

***جدول ٥** البرامج ومحركات الريندر المستخدمة من قبل الطلبة*

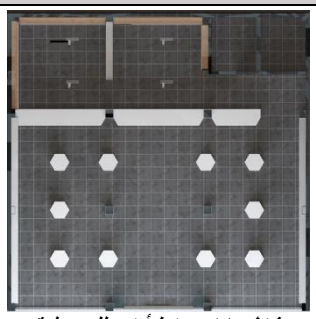
إسم البرنامج ثنائي الأبعاد	عدد الطلبة المستخدمين للبرنامج	إسم البرنامج ثلاثي الأبعاد	عدد الطلبة المستخدمين للبرنامج	محرك الرندر Render Engine	عدد الطلبة المستخدمين للمحرك
أوتوكاد AutoCAD	١٥	سكتش أب SketchUp	٩	فيراي VRay	١١
		ثري دي إس ماكس 3ds max	٥	إنسكيب Enscape3D	١
		كوهوم Coohom	١	كوهوم	١
				لوميون Lumion	٢

ويمكن الملاحظة من خلال الجدول السابق بأن جميع الطلبة وبنسبة ١٠٠٪ قد استخدموا برنامج الأتوكاد AutoCAD أثناء العمل في مرحلة الـ 2D، وأن غالبية الطلبة وبنسبة ٦٠٪ قد استخدموا برنامج سكتش أب SketchUp أثناء العمل في مرحلة 3D، وأن غالبية الطلبة وبنسبة ٧٣٪ قد استخدموا محرك رندر فيراي Vray اثناء مرحلة الإظهار وإخراج المشاهد.

٧,٤. النتائج

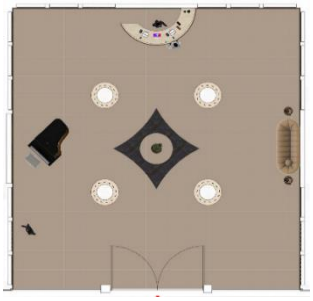
جاءت نتائج التجربة بشكل أساسي فيما تم التوصل إليه من تصميمات من قبل الطلبة ووفق مفهوم ومعايير التجربة، حيث تم تقديم خمسة عشر مشروع بنهاية الفصل الدراسي الأول ٢٠٢٢/٢٠٢٣، وتم استعراض ثلاثة نماذج منها هنا بناء على التنوع في تناول الفكرة، وتنوع المفهوم ما بين المفهوم التصميمي المعنوي والمفهوم التصميمي الشكلي والمختلط، جداول ٦ و٧ و٨.

***جدول ٦** بعض نماذج أعمال الطلبة (نموذج ١)*

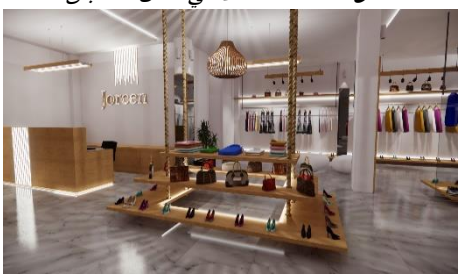
أسم المشروع	التوصيف	فكرة ومفهوم التصميم	الأشكال
المشروع الأول: تصميم صيدلية الطالب: عمر داوود	المشروع عبارة عن تصميم لصيدلية داخل مول تجاري وتبلغ مساحتها ٢٦٠ متر مربع وهي مقسمة إلى أربع حيزات كما يلي: ١-منطقة مفتوحة وهي لأرفف مستحضرات التجميل والعناية بالبشرة. ٢- منطقة الكاش وأرفف وضلف الأدوية. ٣-غرفة خاصة للمرضى. ٤- مستودع الصيدلية.	استمدت فكرة التصميم من شكل التركيبة الكيميائية للمواد والمركبات العضوية، وأشكال الروابط بين جزيئاتها وخاصة الشكل السداسي المميز لهذه الروابط والتركيبات. وتم استخدام الشكل السداسي وتوظيفه في تصميم الأرضيات والسقف وبعض عناصر التصميم وذلك كما تبين الأشكال أرقام ١٦ و١٧	 ***شكل ١٦** مسقط أفقي للصيدلية* ***شكل ١٧** مشهد داخلي للصيدلية يبين الفكرة والمفهوم*

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

جدول ٧ *بعض نماذج أعمال الطلبة (نموذج ٢)*

أسم المشروع	التوصيف	فكرة ومفهوم التصميم	الأشكال
المشروع الثاني: **تصميم محل عطور** **الطالب: محمد عمر**	المشروع عبارة عن تصميم لمحل عطور داخل مول تجاري، وتبلغ مساحة المحل ٢٦٠ متر مربع، والمحل مقسم إلى عدة مناطق كما يلي: ١-منطقة أرفف العطور ٢- منطقة الكاش ٣-منطقة جلوس خفيفة	جاءت فكرة التصميم من مفهوم الثبات لكون المشروع عبارة عن تصميم لمحل عطور وثبات العطر معيار مهم لجودته، وتم التعبير عن الثبات من خلال استدعاء أشكال الأقواس الموجودة في العمارة الرومانية، لكون الاقواس في العمارة عنصرا لتوزيع الأحمال ورمز لقوه التحمل والثبات مع مرور الزمن، وهذا ما يتلاقى مع مفهوم ورغبة الناس في البحث عن عطر يدوم طويلا. والأشكال أرقام ١٨ و١٩ تبين فكرة ومفهوم التصميم.	 ***شكل ١٨*** *المسقط الأفقي لمحل العطور* ***شكل ١٩*** *مشهد داخلي بمحل العطور*

جدول ٨ *بعض نماذج أعمال الطلبة (نموذج ٣)*

أسم المشروع	التوصيف	فكرة ومفهوم التصميم	الأشكال
المشروع الثالث" **تصميم محل تجاري للملابس والأحذية النسائية** **الطالبة: رؤى طلال**	المشروع عبارة عن تصميم لمحل تجاري للملابس والأحذية النسائية، وتبلغ مساحة المحل ٢٦٠ متر مربع، ويتكون المحل من عدة مناطق كما يلي: ١-منطقة العرض ٢-منطقة الكاش ٣-غرف لقياس الملابس	تم استلهام فكرة التصميم من الطبيعة المليئة بالنباتات والأشجار والتربة والصخور، فتم استخدام الخشب كعنصر أساسي في التصميم, فالخشب هو المكون الأكبر بين الخامات التي تأتي من الطبيعة، ولأن الخشب عنصر من الطبيعة والحياة، وهو خامة حانية ودافئة، وذلك ما يتناسب مع كون المحل لملابس السيدات. والأشكال أرقام ٢٠ ٢١ تبين فكرة ومفهوم التصميم.	 ***شكل ٢٠*** *المسقط الأفقي لمحل الملابس*  ***شكل ٢١*** *مشهد داخلي لمحل الملابس*

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

٨,٤. مناقشة النتائج

إن وجود مفهوم فكري للتصميم عزز جانب الإبداع وإيجاد حلول عملية وعقلانية وروحية للمشكلات التصميمية لدى الطلبة، بحيث جاء التصميم كترجمة للمفهوم، وساعد مفهوم التصميم في إبراز الصفات الفريدة والنسبية لحل كل مشكلة تصميم.

تبين من الدراسة أن عرض الأفكار باستخدام المفاهيم والتعبير المرئي لها، وإنشاء وتفسير العلاقات بينها؛ قد منح بعض الطلبة منظورا أوسع ومتعدد الأوجه، وأستطاع أغلبهم التفكير في افتراضات جديدة واختبار إمكانيات جديدة وإيجاد حلول إبداعية لمشاكل التصميم. وأصبح لديهم القدرة على كيفية وضع مفهوم وتصور فكري والقدرة على ترجمة هذا المفهوم إلى نموذج التصميم عبر مراحل تطويره. كما أن وجود مفهوم للتصميم كان بمثابة الإطار الجامع الذي يوجه عناصر التصميم وفق رؤية شاملة وواضحة، مما سهل على الطلبة البدء في التصميم والانطلاق في مراحله المختلفة وتعزيز الجانب الإبداعي بشكل كبير.

تبين أنه من خلال محاولات حل مشكلة التصميم تم تعيين القواعد التي وجهت العملية الإبداعية. وقد تبين أيضا أن عملية الإبداع ليست فقط مجرد عملية عقلانية محددة؛ بل هي عملية مركبة ومتعددة الأبعاد ونسبية ولا يمكن فهمها إلا من خلال عملية الممارسة وإنتاج التصميم، والمرور بمراحله المختلفة، فضلا عن الجوانب الاجتماعية والثقافية والفردية التي توجه المصمم.

من خلال مراحل التجربة وإجراءاتها تم إدخال بعض التفاصيل والتعديلات على خطة العمل وذلك طبقا لتغير الظروف أحيانا من حيث الوقت والإمكانيات والظروف الفردية لبعض الطلبة مما أضفي على خطة العمل بعضا من المرونة والديناميكية.

٥. الاستنتاجات

٥,١. قدم الطلبة تصميمات إرتكزت على مفاهيم فكرية وفلسفية متنوعة تراعي المعايير الوظيفية والجمالية.

٥,٢. وضحت الدراسة أن وجود مفهوم للتصميم يكون بمثابة الإطار الجامع والحاكم الذي يوجه عناصر وتفاصيل التصميم.

٥,٣. تبين أن المفهوم يساهم في تعزيز الإبداع الذي هو جوهر التصميم وهدف أساسي للعملية التعليمية، وأن المهارات يمكن تعلمها واكتسابها بالتدريب والممارسة والتجربة والبحث المستمر.

٥,٤. تدريس المقرر وفق خطة ورؤية متدرجة يساعد الطلبة ويدعم العملية التعليمية، ويحقق تقدما في مدى تحصيل الطلبة للمعارف والمهارات، والأستفادة من ذلك في التفكير والتحليل والبحث وطرح التساؤلات الجوهرية.

٥,٥. ربما يكون هذا البحث قد وضع بعض المؤشرات على الطريق لفهم أعمق لدور مفهوم التصميم في تعليم العمارة الداخلية، وتطوير طريقة التدريس والتفكير الإبداعي، إلا أنه لا يزال الطريق مفتوح لعمل المزيد من البحوث في هذا الاتجاه.

٦. التوصيات

٦,١. ينبغي التركيز في تعليم التصميم على المفاهيم الفكرية لتقديم حلول إبداعية للمشاكل وتلبية احتياجات الناس والمجتمع.

٦,٢. ينبغي في تعليم التصميم التأكيد عل أهمية الجوانب الاجتماعية والإنسانية والتاريخية والاقتصادية، لتطوير مفاهيم التصميم.

٦,٣. السعي لعمل المزيد من البحوث في مجال المفهوم الفكري والفلسفي والإبداعي في تصميم العمارة الداخلية وتعليمها.

٧. المراجع

Abouof, T. (2015). *Design Concept* (1st ed., pp. 3–30). Architecture Designers.

Afacan, Y. (2016). Exploring the effectiveness of blended learning in interior design education. *Innovations in Education and Teaching International*, *53*(5), 508–518. https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1015595

Ali, G. (2021). The Concept in Contemporary Saudi Artistic Formation in The Style of Installation Art (An analytical Study). *Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences*, *70*. https://doi.org/10.33193/jalhss.70.2021.550

Ali, O. (2022). Parametric Modeling and Enhance the Creative Side in Interior Architecture Design. *Dirasat: Human and Social Sciences*, *49*(5), 1–22.

Anderson, L., Esser, J., & Interrante, V. (2003). A Virtual Environment for Conceptual Design in Architecture. In *Eurographics Workshop on Virtual Environments*.

As, I., Pal, S., & Basu, P. (2018). Artificial intelligence in architecture: Generating conceptual design via deep learning. *International Journal of Architectural Computing*, *16*(4), 306–327. https://doi.org/10.1177/1478077118800982

Askland, H. H., Ostwald, M., & Williams, A. (2010a). *Changing Conceptualizations of Creativity in Design*.

Askland, H. H., Ostwald, M., & Williams, A. (2010b). *Changing Conceptualizations of Creativity in Design*.

Burak, K. (2014). Interior Architecture and Interior Design: Two Concepts, One Profession. *World Applied Sciences Journal*, *32*(9), 1935–1941. https://doi.org/10.5829/idosi.wasj.2014.32.09.1100

El-Ghobashy, S., & Mosaad, G. (2016). Nature Influences on Architecture Interior Designs. *Procedia Environmental Sciences*, *34*, 573–581. https://doi.org/10.1016/j.proenv.2016.04.050

Francis, C. (2014). *Architecture: Form, Space, & Order* (4th ed.). Wiley.

Gehry, F. (2022, December 25). *Walt Disney Concert Hall*. Https://Www.Archdaily.Com/441358/Ad-Classics-Walt-Disney-Concert-Hall-Frank-Gehry.

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS

Frederick, M. (2007). *101 Things I Learned in Architecture School* (8th ed.). The MIT Press.
Gerval & Kremer. (2009). *Concept store* (YROLLES edition). EYROLLES; EYROLLES. www.editions-eyrolles.com
Gürel, M. Ö. (2010). *Explorations in Teaching Sustainable Design: A Studio Experience in Interior Design/Architecture*.
Gürel, M. Ö., & Potthoff, J. K. (2006). Interior Design in Architectural Education. In *JADE* (Vol. 25, Issue 2).
Heylighen, A., & Martin, G. (2004). *That Elusive Concept Of Concept In Architecture A First Snapshot Of Concepts During Design*.
Ibrahim, A. E. (2022, November 20). *Ibrahim*. https://www.youtube.com/@mephycs1640.
Nouvel, J. (2022, December 24). *The Arab World Institute in Paris*. Ateliers Jean Nouvel.
Kaya, P., & Bilgic, D. E. (2020). The Process Of Creativity And Concept Development In Interior Architecture Design Education. *TURKISH ONLINE JOURNAL OF DESIGN ART AND COMMUNICATION*, *10*(3), 271–284. https://doi.org/10.7456/11003100/005
Khaled. (2019). *Architectural design education* (Ali Khaled, Ed.).
Kuloğlu, N., & Asasoğlu, A. O. (2010). Indirect expression as an approach to improving creativity in design education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *9*, 1674–1686. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.384
Portillo & Dohr. (2011). *Design Thinking for Interiors: Inquiry, Experience, Impact* (th 1). Wiley.
Richter, T., Inkermann, D., & Vietor, T. (2016). Product Architecture Design As A Key Task Within Conceptual Design. In *Dubrovnik-Croatia*.
Rozin, V. (2011). *Thinking and Creativity*. Syrian Ministry of Culture, General Book Authority.
Salingaros, N. (2013). *Unified Architectural Theory* (1st ed.). Vajra Books.
Shata, N. (2022). The Concept of the Interior Design Studio and its Impact on the Efficiency of the Educational Process. *Journal of Applied Art and Science - International Periodical Scientific Peer Reviewed - Issued By Faculty of Applied Arts - Damietta Univ. - Egypt*, *9*(2), 91–109.
Snøhetta. (2023, February 7). *Bibliotheca Alexandrina*. Snøhetta.
Sully, A. (2015). Interior design: Conceptual basis. In *Interior Design: Conceptual Basis*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-16474-8
Leydecker, S., Hamilton, K., & Spanjers. (2013). *Designing Interior Architecture: Concept, Typology, Material, Construction* (1st edition). Birkhauser Architecture.
Hadid, Z. (2023, January 21). *ROCA London Gallery*. Zaha Hadid Architects.

حقوق النشر ٢٠٢٣ © | لمجلة JAARS