

ضرورت تجربه‌های نوین آموزشی

چکیده

اهمیت و جایگاه آموزش هنر در عرصه آموزش عالی بر کسی پوشیده نیست و بخصوص نقش آن در روند توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی کشور بسیار حائز اهمیت است.

در این راستا، بررسی و ارزیابی متداوم چگونگی تعلیم و تربیت و شیوه‌های انتقال تجربه‌های فنی - هنری یکی از شرایط اصولی ارتقاء سطح علمی آموزش هنر از لحاظ کمی و کیفی است، و انجام تجربه‌های نوین آموزشی، یکی دیگر از ضروریات اصلاح و تکامل الگوهای آموزشی است.

در این مقاله، نگارنده تنها به یکی از برنامه‌های آموزشی دوره کارشناسی ارشد تصویرسازی که خود مجری آن بوده، پرداخته است و ارزیابی کمی و کیفی تمام دوره کارشناسی ارشد مطرح نمی‌باشد و طرح برنامه‌های آموزشی جدید و اشاره به

تجربه‌های تازه طراحی و شکل‌آفرینی و استفاده مناسب از امکانات و ابزارهای جدید طراحی، خصوصاً رایانه، مورد تأکید قرار گرفته است.

با اجرای تصویرسازی علمی و ارتباط با محققین رشته‌های دیگر علوم، دانشجویان و طراحان این زمینه، توانسته‌اند فراتر از محدوده تصویرسازی کاربردی سنتی، با انجام تجربه‌های مختلف تصویرسازی و مطالعات نظری و آزمایشگاهی، درک جامع‌تری نسبت به پدیده‌های طبیعی بدست آورند و به نوبه خود در فعالیت‌های علمی و هنری معاصر، حضور مؤثرتری داشته باشند.

انجام کار پژوهشی از اهداف آموزشی در مقاطع تحصیلات تکمیلی، خصوصاً در رشته‌های هنری است؛ بدین جهت با ارائه یک الگوی پژوهشی، در پنج مرحله به صورت: مقابله با مسئله، جمع‌آوری و

آزمایش، سازماندهی و بالآخره تحلیل فرایند تحقیق، به مبحث مهمی که مورد نیاز تحقیقات هنری می‌باشد اشاره نموده است. برخلاف گذشته که معمولاً هنرمندان بصورت فردی به کار هنری می‌پرداختند، اینک با توجه به تعدد تخصص‌ها و نیاز بهره‌مندی از همه زمینه‌های علوم و فنون، آشنایی با کار گروهی اهمیت پیدا کرده است. هنرمندان نیز می‌بایست با کار گروهی آشنا شوند؛ به همین جهت در برنامه تصویرسازی علمی، همکاری با محققین رشته‌های دیگر علوم را ضروری شمرده است.

کسب توانایی‌های تخصصی و مهارت و آشنایی با ابزارها و وسایل جدید طراحی، هنرمند معاصر را برای حضور فعال در صحنه‌های تبادلات فرهنگی و هنری آماده‌تر می‌کند و به او توانایی و اعتماد به نفس بیشتری می‌دهد.

مقدمه

در مراکز آموزشی، آموزش باید مبتنی بر تفکر و تحقیق باشد؛ خصوصاً این امر، در مقاطع تحصیلی عالی، مانند کارشناسی ارشد و دکتری که امر آموزش بر کار مشترک استاد و دانشجو مستقر است، مصداق بیشتری پیدا می‌کند.

اصولاً آموزش امری است که توسط استاد و دانشجو انجام می‌شود، و فعالیتی است مشترک برای حل مسئله که ابتدا شاگرد به بررسی آن می‌پردازد و با دست زدن به آزمایش‌ها و تجربه‌ها، ضمن سازماندهی مطالب و مفاهیم، آن را نقد و تحلیل می‌کند. استاد هم با توجه به تجربیات خود، بیشتر نقش هدایتی دارد و مسیر حرکت را مشخص می‌نماید.

ابتدا استاد، دانشجو را تشویق به انجام کار صحیح و پی‌گیری دقیق می‌کند، جمع‌آوری منابع و اطلاعات را برای مطلع شدن از کارهای انجام شده و تحمل آرای دیگران، به دست او می‌سپارد، بررسی آنها را برای فهم علمی تأکید می‌کند و بر انجام دادن تجربه و

آزمایش برای حل مسائل علمی صخه می‌گذارد و از همه مهمتر او را متوجه بعد معنوی و اخلاقی تعلیم و تربیت می‌کند.

آراء و عقاید متخصصان امر تعلیم و تربیت نیز در این باره همین است و بر کار مشترک استاد و دانشجو تکیه دارد. بدین شکل که ابتدا استاد طرح مسئله کرده، سپس دانشجو برنامه پژوهشی خود را شخصاً دنبال می‌کند. دکتر علی شریعتمداری نظر کلی خود را درباره تعلیم و تربیت ابراز کرده است. نظریه او در مورد آموزش و پرورش هنر نیز صادق است. وی چنین نتیجه می‌گیرد:

«از نظر ما، تعلیم و تربیت هدایت فرد است. هدایت فرد در محیط تربیتی عبارت از ترغیب فرد به فکر کردن، تبادل نظر میان معلم و شاگرد، کوشش برای مشخص ساختن مسائل و انتخاب بهترین نظریه یا راه حل برای روشن ساختن مباحث علمی، اخلاقی و اجتماعی و کمک به افراد در ابراز و کنترل عواطف و تحکیم ارزش‌های معنوی و اخلاقی است. به نظر ما، مربی و شاگرد می‌خواهند در مراکز آموزشی،

موجبات رشد معنوی و اخلاقی، اجتماعی، عقلانی و عاطفی خود را فراهم کنند. این است چیزی که باید از تعلیم و تربیت در ذهن مرتبی و شاگرد باشد. بنابراین، هدایت افراد در بُعد معنوی و اخلاقی، اجتماعی، عاطفی و عقلانی، پایه و اساس تعلیم و تربیت است. به همین دلیل، ما معتقدیم که معلم و شاگرد باید تصوّر روشنی از تعلیم و تربیت داشته باشند تا بتوانند رسالت تربیتی خود را در مراکز آموزشی انجام دهند.^۱ ایجاد روح علمی و علاقه به تحقیق و پژوهش برای دانشجویان هنر، یکی از اهداف آموزشی است. برخلاف آنچه معمولاً مشاهده می‌شود، دانشجویان رشته‌های هنر نیز باید مانند محققان رشته‌های دیگر علوم از کارها و اقدامات و حتی آثار هنری که دیگران انجام می‌دهند، مطلع باشند، تا نسبت به آنها ادای احترام کرده و با جمع‌آوری اطلاعات و بررسی منابع، از کارهای تکراری و تقلیدی جلوگیری کنند. علاوه بر این، پژوهشگر هنر موقعیت خود را از نظر تواناییهای علمی و فنی با دیگران می‌سنجد و به اصلاح خویشتن می‌پردازد.

امروزه، ما بیش از هر زمان دیگر نیاز به آموزش و پرورش عمیق و متحول داریم. تکرار روش‌های آموزشی نامطمئن قدیمی که تنها بر فراگیری کورکورانه مهارت‌ها و فوت و فنهای تقلیدی تکیه دارد، متناسب با نیازهای علمی - هنری - فرهنگی ما نیست. ما اکنون نیازمند شیوه‌های آموزشی بخصوصی هستیم که نحوه صحیح استفاده از ابزارهای فنی و اطلاعات علمی برای حصول به آثار هنری مفید را تسهیل کند و از نتیجه پیوند علم و تکنولوژی و هنر، نتایج منطقی و قابل قبولی به دست آورد.

یکی دیگر از اهداف آموزشی ما، خصوصاً در مقاطع عالی تحصیلی هنر پرورش آفرینشگری است. این هدف بیش از هر رشته‌ای از علوم، در هنر جای دارد و معنی پیدا می‌کند. اصولاً هنر بدون آفرینشگری نمی‌تواند وجود خارجی داشته باشد. درباره آفرینشگری (خلاقیت) و آفرینش (خلق)، سخن بسیار گفته‌اند. برخی آفرینشگری را در مقابل سکون و ایستایی قرار می‌دهند یا آن را استعداد ویژه ذهنی قلمداد می‌کنند. عده‌ای نیز آن را محصول عالیترین سطح دانش بشری دانسته‌اند.

از جمله ویژگیها و عواملی را که درباره افراد آفرینشگر ذکر کرده‌اند، می‌توان به: «انگیزه پیشرفت در سطح بالا، کنجکاوی فراوان، علاقمندی زیاد، نظم و ترتیب، قدرت ابزار وجود و خودکفایی، شخصیت غیرمتعارف و غیررسمی، پشتکار و انضباط در کار، استقلال، طرز تفکر انتقادی، انگیزه زیاد و دانش وسیع، اشتیاق و احساس سرشار، زیباپسندی و تفکر شهودی»^۲ اشاره کرد. به نظر می‌آید از تجمع و اتحاد همه ویژگی‌های مذکور، خصوصیات و توانایی آفرینشگری در آدمی ایجاد می‌شود. در تعریف آفرینشگری باز هم می‌خوانیم: «برای شناخت آفرینشگری، می‌توانیم آن را با هوش مقایسه کنیم. فکر خلاق، فکر نوآور، جستجوگر و ماجراجوست. فکر خلاق، رها از فرمان قراردادهای، مجذوب ناشناخته‌ها و مجهول‌ها می‌شود. خطرپذیری و تردید آن را برمی‌انگیزد. از طرف دیگر فکر غیر خلاق، فکری محتاط، محافظه کار است»^۳.

همچنین از زبان دیگری می‌خوانیم: «افراد خلاق در تعقیب کوشش‌های خود به استقبال خطر می‌روند و شقوق واضح دیگر را مرتباً رد می‌کنند؛ زیرا آنها می‌خواهند محدودیتهای دانش و استعدادهای



خود را از میان بردارند»^۴

آفرینشگری در هنر، نفی تقلید و تکرار معنی می‌دهد و با ابداع و نوآوری همراه است. افراد خلاق در هنر، در تعقیب کوشش‌ها و جست‌وجوهای خود به استقبال خطر می‌روند و آنچه هست کنار می‌زنند و محدودیت‌ها را از میان برمی‌دارند؛

گفتند یافت می‌نشود جست‌ایم ما
گفت آنک یافت می‌نشود آنم آرزوست^۵

دانشجویان هنر نیز که دارای فکر خلاق هستند، بهتر می‌توانند با استفاده از امکانات و ابزارهای جدید و روش‌های طراحی مدرن دست به آفرینشگری بزنند و فضاهای جدید هنر را ارائه دهند. امکانات فنی و ابزارهای موجود در برخی رشته‌های هنری، زمینه را برای آفرینشگری بهتر فراهم کرده است. رشته گرافیک یا ارتباطات بصری، بیش از هر رشته دیگری از هنرها با ابزارهای جدید سروکار دارد؛ خصوصاً رایانه که وسیله پذیرفته شده‌ای در طراحی گرافیک است.

ابزارهای دیگری مانند میکروسکوپ که وسیله رؤیت ابعاد و زوایای بسیار محدود از عالم است و برای نسخه برداری از جلوه‌های ذره‌بینی مواد به کار می‌رود، می‌تواند الهام‌بخش هنرمندان در کارهای هنری آنان شود؛ خصوصاً در تصویرسازی علمی و آموزشی، یا به طور کلی در برنامه‌های پژوهشی رشته تصویرسازی یا سایر رشته‌های کارشناسی ارشد و دکتری هنر بسیار مفید و سودمند است.

با پیدایی زمینه‌های مختلف تخصصی در رشته ارتباطات بصری، ضرورت ارتقا میزان تواناییهای فنی در این رشته کاملاً محسوس است. انجام این امر ممکن نیست مگر آنکه در برنامه‌های آموزشی دگرگونیهای اساسی به وجود آید و با در نظر گرفتن روش‌های جدید تدریس، زمینه شکوفایی بیشتر استعدادهای هنری فراهم شود. با بسط و گسترش روزافزون امکانات و ابزارها و دستگاه‌های رایانه‌ای، در طراحی و اجرای انگاره‌های تصویری گرافیکی تحول اساسی به وجود آمده که موجب ارتقا فنی طراحی گرافیکی شده است.

سهولت در طراحی و سرعت و دقت در اجرا، از مشخصه‌های طراحی نوین گرافیک است که البته بستگی به نحوه استفاده از برنامه‌های تدوین شده رایانه‌ای و میزان تبحر طراح در طراحی گرافیک دارد.

امروزه که انفورماتیک و کامپیوتر، امکانات خارق‌العاده‌ای را در خدمت طراح گرافیک قرار داده و زمینه را برای فعالیت خلاقانه او فراهم کرده است. برای مدارس هنری نیز زمینه مهمی در رابطه با گرافیک برنامه‌ریزی شده^۶ و نوع به خصوصی از طراحی هنری^۷ بوجود آمده که در آموزش مدرن طراحی گرافیک و تصویرسازی و در برنامه‌های پژوهشی استفاده می‌شود و خصوصاً در برنامه‌های تصویرسازی علمی و آموزشی، کارایی بسیار دارد.

البته موفقیت در این امر مستلزم تدوین برنامه‌های آموزشی است که اصول، مقدمات و دستور زبان طراحی گرافیک و تصویرسازی رایانه‌ای را به دانشجویان آموزش دهد و با راه‌اندازی رشته تخصصی طراحی گرافیک رایانه‌ای، زمینه تحول تازه‌ای را در آموزش‌های هنری به وجود آورد. انجام این امر با توجه به پویایی رشته گرافیک، بیش از هر زمان ضروری به نظر می‌رسد؛ مشروط بر آن که مؤسسات



مجری، مدرسان و متخصصان خیره و تجهیزات کافی برای راهاندازی در اختیار داشته باشند.

دگرگونی در برنامه‌های آموزشی

در سال‌های اخیر، دانشجویان مقطع کارشناسی ارشد تصویرسازی توانسته‌اند، علاوه بر طراحی و تصویرسازی سنتی با تلاش و کوشش، نسبت به امکانات فنی - هنری رایانه، آگاهی بیشتری پیدا کنند و در تصویرسازی علمی که با همکاری پژوهشگران رشته‌های دیگر علمی انجام می‌شود، به نتایج جالب و چشمگیری برسند. تصویرسازی که بدین صورت انجام می‌شود به منزله «تصویرسازی کاربردی» مطرح می‌شود. زیرا طراح و هنرمند تصویرگر، مهارت و توانایی‌های خود را در خدمت رشته‌های دیگر علمی قرار داده، و موجبات معرفی بهتر و موفقیت و سودمندی بیشتر زمینه موردنیاز محقق را ایجاد می‌کند.

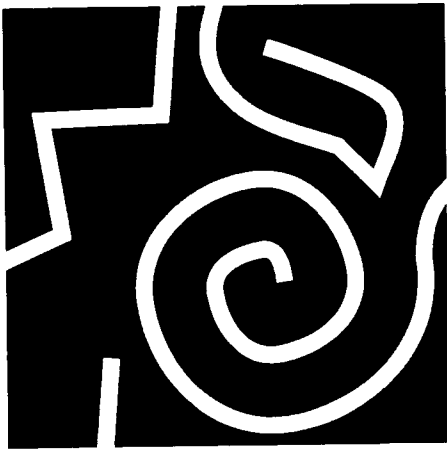
گرچه در این نوع طراحی و تصویرسازی، ایجاد جلوه‌های هنری، سودمندی و عملکرد خاص خود را دارد، اما هرگز با عرصه تصویرسازی هنری که با تجربه‌های خصوصی هنرمند به منصفه ظهور می‌رسد، مغایرتی ندارد و طراحی و تصویرسازی هنری، جایگاه و منزلت خود را برای انجام نکته‌سنجی‌های ناب هنری داراست.

در برنامه‌های آموزشی اجرا شده برای واحد درسی «تصویرسازی علمی - آموزشی» مراحل مختلفی در نظر گرفته می‌شود. ابتدا هر دانشجو با انتخاب آزاد یک «تم» یا یک «موضوع عینی» یا حتی یک شیئی که جلب توجه می‌کند و زمینه جالبی برای پروژه تحقیقاتی دارد، یا اصطلاحاً از نظر شکل و رنگ غنی تر است، کار را شروع و آن را در مراحل مختلف مورد بررسی و تجزیه و تحلیل هنری قرار می‌دهد. در آغاز برای آشنایی بیشتر با موضوع، از طراحی ساده شروع می‌شود، سپس با دیدن و درک کامل عینی آن، اجرا و پرداخت سنتی تصویرسازی انجام می‌شود. استفاده صحیح از مواد و مصالح برای شکل‌آفرینی و تصویرسازی، از اهداف اولیه این قسمت برنامه آموزشی است. بدیهی است، پژوهش‌گر هنری باید قبلاً تجربه‌های کافی با مواد و مصالح تصویرسازی را انجام داده و از این نظر کمبودی نداشته باشد.

همزمان با طراحی، اجرا و پرداخت سنتی، مطالعات نظری پیرامون موضوع انتخاب شده به عمل می‌آید تا از دیدگاه‌های تخصصی علوم مرتبط با موضوع آشنایی فراهم شود. در این مرحله، استقبال پژوهش‌گران و متخصصان رشته‌های دیگر علوم بسیار جالب است. زیرا در اثر همکاری هنرمندان و طراحان گرافیک با آنان، عملاً موفق می‌شوند زوایای پیچیده و دست‌نیافتنی موضوعهای تحقیقی خود را بیابند، و هنرمندان نیز علاوه بر نگاه سطحی و خارجی، موضوعهای موردنظر خود را همه جانبه (درونی و بیرونی) بشناسند. در نتیجه، این روش پژوهشی، علاوه بر اهداف کاربردی تصویرسازی، حاصل دیگری برای طراح گرافیک به دست می‌آید، که بعضی به علت آشنایی عمیق تر و همه جانبه با زوایای پنهان موضوع، موجب ارائه فضاهای تصویری و تجسمی جدیدی نیز می‌شود.

در مرحله دیگر، طراحی و تصویرسازی و تجزیه و تحلیل موضوع با استفاده از امکانات طراحی و تصویرسازی رایانه‌ای است. در این مرحله، طراح در صورت تسلط در استفاده از همه امکانات رایانه یا با راهنمایی و کمک تکنسین مربوط، جست و جویهای تصویری خود را در رابطه با موضوع انجام می‌دهد که معمولاً این مرحله نیز با نتایج چشمگیر و نوآوری‌های تصویری همراه است.

در ادامه برنامه تصویرسازی علمی - آموزشی، موضوع‌هایی که مطالعه آنها از طریق میکروسکوپ و نگاه ذره‌بینی امکان‌پذیر است، با استفاده از این وسیله مشاهده و بررسی می‌شود. نگاه کردن و مطالعه جزئیات اشیاء و موضوع‌های طبیعی از طریق میکروسکوپ، علاوه بر معرفی زوایای پنهان موضوع‌ها، ابعاد دیگری از عالم را برای طراحان و تصویرسازان ظاهر می‌کند که به علت جالب بودن شکل و نقش و رنگ و ترکیبشان که با چشم غیرمسلح دیدن آنها امکان‌پذیر نیست، منبع جدیدی برای الهامات هنری و تصویرسازی محسوب می‌شود. در نتیجه علاوه بر استفاده در برنامه تصویرسازی علمی، در آفرینشگری هنری آنان مؤثر خواهد بود.



در مرحله دیگر، طراحی و تصویرسازی با کنجکاوی در شکل و ترکیب موضوع‌های انتخاب شده ادامه می‌یابد. دانشجویان در این مرحله تلاش می‌کنند حتی الامکان به روابط شکلی و فرمی و نظم و انضباط و به طور کلی ساختمان هندسی موضوع انتخاب شده پی ببرند. در اینجا دریافت‌های آنها از دیدگاه «زیست‌شناسی» یا «طبیعت و طراحی» مطرح می‌شود که با حساسیت طراحی و تصویرسازی هنری توأم است و در نتیجه، شناختی کامل تر، علمی - هنری، به دست می‌آید.

فرا تر از برنامه مصوب

به منظور تربیت طراحان تصویرساز که بتوانند پاسخگوی نیازهای تصویرسازی علمی - آموزشی رشته‌های دیگر باشند، واحد درسی تصویرسازی علمی - آموزشی، در برنامه‌های کارشناسی ارشد رشته تصویرسازی در نظر گرفته شده است. هدف از این درس نوع به خصوصی از طراحی و تصویرسازی است که شکل کاربردی دارد و در خدمت علوم دیگر قرار می‌گیرد. بدین ترتیب طراح در این مسئولیت، مجری خواسته‌های سفارش‌دهنده است اما در برنامه تصویرسازی علمی - آموزشی که قبلاً به آن اشاره شد، طراح و تصویرساز علاوه بر تجربه در طراحی و تصویرسازی کاربردی، آگاهانه در رؤیت و فهم پدیده‌های طبیعت یا موضوع‌های مورد علاقه تحقیق می‌کند و با مطالعه و پژوهش از طریق وسایل و ابزارهای فنی، چون کامپیوتر و میکروسکوپ و غیره، به نکات تازه‌ای دست می‌یابد که می‌تواند در راز و رمز و اسرار پدیده‌های طبیعی، تا آنجا که یک هنرمند برای پیشبرد کار خود نیاز دارد کنجکاوی و جست‌وجو کند و با شناخت کامل تری از عالم به کار هنری بپردازد. مهم‌ترین اتفاقی که در این برنامه می‌افتد، مشاهده جلوه‌های تازه طبیعی است که برای طراح تصویرساز موجب الهام‌های تازه و شکل‌آفرینی جدید می‌شود و با ابداع طرح‌های تازه از طریق امکانات طراحی کامپیوتری ممکن است به عوالم متفاوت در تصویرسازی برسد.

بدین طریق دانشجوی هنر احساس توانایی می‌کند و با اعتماد به نفس به دست آمده به حل مسایل علمی عادت می‌کند. با مطالعه و بررسی موضوعها، فهم علمی پیدا می‌کند. همچنین با تجربه کردن در کار پژوهشی قدر و ارزش تحقیق را می‌شناسد.

مراحل تحقیق و روش برخورد

انجام کار پژوهشی، مستلزم رعایت نظم و ضوابط به خصوصی است. در اینجا مناسب است به یکی از «الگوهای آموزشی تحقیق» اشاره کنیم که در پنج مرحله پیش‌بینی شده و تقریباً با طرح پیشنهادی ما شباهت دارد و در کتاب الگوهای تدریس تألیف بروس جویس و مارشاول مطرح شده است:

بدین شکل:

مرحله اول:	مقابله با مسئله
مرحله دوم:	جمع‌آوری داده‌ها (بررسی)
مرحله سوم:	جمع‌آوری داده‌ها (آزمایش)
مرحله چهارم:	سازمان‌دهی و تبیین
مرحله پنجم:	تحلیل فرایند تحقیق ^۸

اهمیت کار فردی و کار گروهی

اکنون با توجه به ویژگی‌های طراحی، تولید و نحوه ارائه و مصرف، و تعدد تخصص‌ها و نیاز بهره‌مندی از همه زمینه‌های علوم و فنون، تصمیمات اساسی ضرورتاً در جمع اتخاذ و تصمیم‌گیری‌ها و ارائه راه‌حل‌ها با همکاری طراحان، تولیدکنندگان، ارائه‌دهندگان. جامعه شناسان، روانشناسان عملی می‌شود. در این میان، تنها جای محدودی به هنرمندان و خلاقیت‌های هنری آنها داده می‌شود. به همین جهت سازمان‌های تبلیغاتی و مشاوران ارتباطات، مجهز به تخصص‌های علمی متفاوتی می‌شوند و خدمات متنوعی را انجام می‌دهند که طراحان گرافیک، یا تصویرسازان، به تنهایی قادر به انجام همه آنها نیستند و هرگز توانایی رقابت با گروه‌های متشکل را ندارند. در این شرایط، طراح گرافیک می‌تواند در محدوده تخصص خود فعالیت کند که البته برخلاف تصور و اعتقاد برخی‌ها، هیچ‌گاه به معنی هدر رفتن ابداع‌ها و ابتکارهای فردی هنرمند طراح نیست. خصوصاً اگر هنرمندی در دوره‌های آموزشی مقدماتی با کار گروهی و مشارکت آشنایی پیدا کرده باشد، می‌تواند بهتر در صحنه‌های علمی حرفه خود حضور داشته باشد. بدین جهت مفید بلکه ضروری است در برنامه‌های آموزشی مدارس هنری، بویژه در مقاطع بالای تحصیلی که دانشجو موظف به انجام کارهای پژوهشی بیشتری است، شیوه‌های آموزشی بر مبنای کار پژوهشی گروهی بنا شود.

گسترده‌گی میدان عمل گرافیک و تصویرسازی

به دست آوردن مهارت و تخصص، مسئله‌ای است که از طریق برنامه‌های آموزشی و تحقیق‌ها و پژوهش‌های عملی و نظری صورت می‌گیرد، و بدین ترتیب کسب توانایی‌های حرفه‌ای و فنی امکان‌پذیر، و موفقیت در این امر تنها از طریق آموزش‌های علمی و سنجیده میسر می‌شود. البته کسب مهارت از طریق آموزش‌های سنتی نیز به کندی صورت می‌گیرد؛ اما با توجه به سرعت و شتاب روزافزون حاکم بر زمان و ازدیاد جمعیت و ارتباطات وسیع اجتماعی، آموزش و کسب علم و تخصص به کندی روش‌های سنتی مطلوب نیست.

امروزه برخی معتقدند که آموزش طراحی گرافیک باید بر اصول و پایه دقیق و مرتبط با اصول و ضوابط زیباشناسی صنعتی باشد، بدون آنکه هدف آن باشد که از یک طراح گرافیک، «طراح صنعتی» به

وجود آید اما لازم است که طراح گرافیک دوبعدی، بتواند خالق محصولات هنری سه بعدی نیز باشد. یعنی طراح گرافیک باید علاوه بر طراحی دوبعدی، چون تصویرسازی و طراحی پوستر و طراحی آرم و طراحی بسته بندی، در زمینه های مجسمه سازی و دکوراسیون داخلی و خارجی معماری، طراحی فرسک و نقاشی دیواری، طراحی لباس، طراحی غرفه و نمایشگاه، طراحی صحنه تئاتر و سینما و بسیاری از زمینه های دیگر هنرهای دوبعدی و سه بعدی، دست به ابتکار زند. البته باید به این نکته توجه کرد که علی رغم تمامی این زمینه های متنوع که هدف و کاربرد متفاوت دارند، عامل اصلی پیدایی همه، سرچشمه مشترکی است که همان ارتباط بین «ایده و ماده» است. رابطه بین ایده و ماده، از طریق فعالیت های خلاقه شکل می گیرد که در نهایت به صورت جوهر فرهنگی در هم آمیخته متجلی می شود و به منزله علامت و نشان تفکر خلاق است که محیط زیست فرهنگی و هویت هنری را به نمایش می گذارد.

سخن پایان

با توجه به ریتم سریع تحول ماده و ابزار کار در عصر حاضر، ضرورتاً دانسته های تخصصی هنرمندان به ویژه، طراحان گرافیک نیز باید «مطابق روز» پیشرفته و به هنگام باشد. چگونگی برنامه ها و روش های آموزشی نیز در به هنگام درآوردن اطلاعات فنی و هنری دانشجویان نقش عمده دارد. به همین جهت بازنگری منظم برنامه های آموزشی و روش های تدریس، از ضروریات های ایجاد تحول است.

توانایی تخصصی و مهارت طراح گرافیک نیز باید بر پایه علمی محکم استوار و بر روش های جدید متکی باشد، تا بتواند مراتب حرفه ای او را آگاهانه اعمال کند و با اعتماد به نفس و توانایی علمی بیشتر، در صحنه های تبدلات فرهنگی حضور به هم رساند. برای تأیید این مطلب به گفته جالبی توجه می کنیم:

«از آنجا که آموزشی که یک جامعه ارائه می دهد از تصاویر آن از آینده سرچشمه می گیرد، این موضوع حائز اهمیت بسیار است. اگر تصویر یک جامعه از آینده بیش از حد کوچک، کم مایه، و بیش از اندازه نادرست باشد، نظام آموزشی آن جوانانش را فریب داده و به آنها خیانت کرده است. تصاویر دانش پژوهان از آینده تعیین کننده آن است که انگیزش آنان در یادگیری چیست و در پی چه دستاوردهایی خواهند رفت. این تصویر همچنین تعیین کننده توانایی آنان برای زندگی، سازش و رشد در یک جامعه پر از تحول و در نتیجه به میزان وسیعی تعیین کننده تاریخ آینده است.»^۹

در پایان به طور خلاصه می توان گفت که رشته گرافیک در تمام ابعادش، با توجه به امکانات فنی و علمی معاصر، در مسیر تحولی قرار دارد که این تحول فراتر از اصول و معیارهای زیباشناسی و ضوابط حرفه ای و مقررات گذشته است. اکنون بهتر است با انعطاف پذیری و آمادگی بیشتر، تغییر و تحولی را که شاهد آن هستیم، به صورت یک اصل مهم پذیرفته و آموزش و روش های آموزشی را با انجام ارزیابی های مداوم دگرگون کنیم.

این روزها، پیوسته مطالبی درباره تغییر و تحولات علمی و تکنولوژیکی گفته می شود تا مسئولان امر بهتر بتوانند در مورد با آینده

تصمیم گیری کنند از جمله:

«واقعیت دیگری در مورد آینده، آن است که سرعت تغییرات اجتماعی و تکنولوژیکی شتاب بیشتری خواهد داشت. در حقیقت بعضی از این تغییرات هم اکنون چنان عظیم بوده است که دیگر نمی توان به گذشته به عنوان راهنمای کافی برای آینده تکیه نمود. این بدان معنی نیست که از تاریخ نمی توان پند گرفت. همانگونه که تصمیمات شخصی ما بستگی به گذشته، حال و تصویر ما از آینده دارد، تصمیم گیری های ملی و بین المللی نیز متأثر از تاریخ و وضع حاضر و حقایق و تصاویری که ما از آینده داریم می شود.»^{۱۰}

طبیعتاً مدارس هنری و دانشکده های هنرهای زیبا، که در یک بافت پویای اجتماعی مانند دانشگاه قرار دارند، باید ضمن ارزیابی وضعیت موجود از نظر سطح علمی و الگوهای آموزشی، اطلاعات لازم را از آخرین الگوهای آموزشی رشته های هنر در سایر کشورها به دست آورند و متناسب با نیازها و ضرورت های فرهنگی خود با نگاه به سوی آینده، برنامه ها و روند آموزشی و پژوهشی خود را شکل دهند تا بتوانند نقش و مسئولیت و تعهد زمانه خود را بهتر ایفا کنند.^{۱۱}

پی نوشتها:

۱. شریعتمداری، علی، رسالت تربیتی و علمی مراکز آموزشی، صفحه ۱۰۱، انتشارات سمت تهران ۱۳۳۷
۲. سیف، علی روانشناسی پرورشی، صفحه ۵۴۷، جلد ۴، انتشارات آگاه تهران ۱۳۶۸.
۳. جرج اف. نلر، هنر و علم خلاقیت ترجمه دکتر سید علی اصغر مسدد، صفحه ۸، دانشگاه شیراز ۱۳۶۹.
۴. شریعتمداری، علی، همان، صفحه ۷۴.
۵. دیوان شمس تبریزی، (مشهور به مولوی)، ص ۱۷۵، مقدمه و شرح حال: استاد بدیع الزمان فروزانفر، چاپ نهم، سازمان انتشارات جاویدان، محمدحسن علمی.
6. Graphisme - Programmé
7. Art - Programmé
۸. شریعتمداری، علی، همان، صفحه ۴۸.
۹. دکستر بال - نورنس، خلاقیت، ترجمه دکتر حسن قاسم زاده، صفحه ۲۳ - ۲۳، نشر دنیای نو تهران ۱۳۷۲.
۱۰. همان، صفحه ۲۳.
۱۱. در نشریه طراحی گرافیک بین المللی^{۱۲} که در سال ۱۹۷۷ چاپ شده است درباره برنامه های آموزشی رشته گرافیک در انگلیس، آلمان، فرانسه، ایتالیا و سوئیس مطرح شده که برای مطالعه مقدماتی مفید است. اما با وجود تمیزهای حاصله از نظر وسایل و ابزارهای طراحی گرافیک، طبیعتاً نیاز به منابع جدیدتری است که در سال های اخیر انتشار یافته.

* Igildo G.Bieseles, (Graphic Design International) A.B.C Edition Zurich, 1977.