

## قضايا التصميم الساخنة في الألفية الثالثة Design Hot Topics of the 3<sup>rd</sup> Millennium

في العقد الأخير من القرن العشرين بدأت في الظهور إرهابات عالم جديد، عالم موحد. ومن أهم ملامح تلك الفترة ظهور مفهوم العولمة Globalization ، والعودة الى الطبيعة Back to Nature، والتقدم المذهل في مجالات تكنولوجيا المعلومات (IT) Information Technology . وظهر الى الوجود النظرية الفلسفية للفوضى Chaos Theory لتحل محل نظرية أصل الأنواع The Origin of Species لتشارلز داروين Charles Darwin، التي إنهارت على نفسها، وأصبحت نظرية الفوضى هي التي تقود الفكر الفلسفي والعلمي في جميع مناحي الحياة في الألفية الثالثة، سواء السياسية أو العلمية، وتفرعت وأورقت وأزهرت نظريات مكملة منها نظرية الكلية (الكيونة) Holism ، ونظرية التوحيد Unification ، وغيرها من النظريات الفلسفية. وقد أدى ذلك بالمفكرين والعلماء الى إبداع نظريات علمية theorems للاستفادة من تلك النظريات الفلسفية، وتطبيقها في الحياة العملية، ومنها الهندسة الجزيئية Fractal Geometry ، والنظرية الموحدة للتصميم Generic Design والتي تصلح للتطبيق لأبداع التصميمات في أي مجال من مجالات الفروع المختلفة للتصميم Design Domains، كنظرية عامة للتصميم، المعماري، والصناعي، والهندسي، وغيرها من المجالات التصميمية الفنية أو الهندسية.

أما المساعدة الكبرى فقد جاءت من خلال التقدم المتزايد والمذهل في دنيا تكنولوجيا المعلومات (IT)، التي ساهمت في تكوين مفاهيم جديدة وطورت مفاهيم قائمة، وما أفرزته من إبداعات جديدة في مجالات الاتصالات Communication ، والبرمجيات Software، والفنون الأدائية Performance Arts. وفي مجال التصميم كانت العامل الحاسم في سرعة التحول من المنتجات الذكية Smart products، والتي كانت على وشك أن تصبح هي الطراز السائد في نهاية القرن العشرين، الى المنتجات التفاعلية Interactive products، في القرن الواحد والعشرين، والتي تحاول العودة بالمنتج الى الارتباط بالمستخدم User، وذلك من خلال التصميم التفاعلي Interaction Design، فتحول مفهوم المنتج من مجرد شيء ثلاثي الأبعاد 3D Object الى حدث رباعي الأبعاد 4D Event بدخول عنصر الزمن Time كعامل أساسي من عوامل تصميم المنتج التفاعلي، مع تضمينه تحقيق قيمة المتعة Amenity للمستخدم أثناء الحصول على الوظيفة المصمم من أجلها المنتج، من خلال تطبيقات الفنون الأدائية. وبذلك بدأ تحول مفهوم التصميم الذي ظل سائداً في القرن العشرين، في ظل النظرية الدارونية، من مفهوم "الشكل ينبع من الوظيفة" Form follows Function، الى مفهوم "المتعة تنبع من الوظيفة" Fun follows Function.

ونتيجة لمحاولات الحفاظ على الثقافات القومية في ظل المفهوم الفكري الطاغى للعولمة من ناحية، وعولمة الأسواق، وأدوات الإنتاج، وإتفاقيات التجارة والشراكات الدولية من ناحية أخرى، أن حل مفهوم المستخدم كمركز للتصميم User Centered Design، بدلاً من المفهوم الذي ظل سائداً من قبل وهو المنتج كمركز للتصميم Product Centered Design . والذي أدى بدوره الى ظهور مفاهيم مغذية له منها "الاستعمالية" Usability، وما إستحدثته من إهتمامات بعوامل إنسانية Human Factors للتصميم مثل العوامل الإنسانية الذهنية Cognitive، والثقافية Cultural، والجماعية Social، وغيرها من العوامل. ذلك الى جانب إعادة بعث فروع معرفة قائمة، ولكن في ثوب جديد، من خلال التصميم ومنها الأثنوجرافى Ethnography، التصميم لأحساس الإنسان Sensibility Design، وتصميم عاطفة الإنسان Designing Emotions، وغيرها من الفروع.

وعلى ذلك فقد ظهر على الساحة البحثية الفلسفية والعلمية العالمية مجموعة من القضايا الساخنة Hot Topics، أصبحت تشكل نقاط جذب Attractors تتراكم عليها أنشطة العاملين في مجالات بحوث تنظير، وتعليم، وممارسة التصميم، رغبة في إعادة تقنين المفاهيم القائمة من ناحية، وتعظيم الاستفادة من المفاهيم الجديدة، وأختبار إمكانيات تطبيقها في مجالات التصميم من ناحية أخرى.