توظيف الخبرات المعرفية والمهارية في إنتاج التصاميم الكرافيكية العالمية

وفاء جاسم محمد

ملخص البحث

تميزت أعمال بعض المصممين بإنتاج وتقديم تصاميم ذات طابع وأنماط خاصة تحددت بالخبرات والإمكانيات المعرفية للمصمم التي تحول الاشكال المألوفه الى أشكال جديدة تحمل افكاراً ومعاني حديثة غير معروفة للرائي محققاً المصمم مستوى عال من الابداع واكسابه خبرات ومهارات جديدة في طريقة تصميمه وإخراجه الفني تظهر بشكل واضح على جميع اعماله الكرافيكة ،لهذا تركز البحث الحالي على التعرف والكشف عن البناء المنهجي لخبرات وامكانيات المصممين الطباعية كونه العامل الحاسم في فاعلية أو عدم فاعلية العمل التصميمي و أي مكوّن ذي هدف،حيث انتظم البحث في اربعة فصول،جاء الفصل الأول بتحديد لمشكلة البحث التي تجلت في السؤال التالي :

1. مالخبرات والامكانيات المعرفية والمهارية التي يجب ان توظف لانتاج التصاميم الكرافيكية ؟

وتتضح أهمية البحث من خلال اسهامه في تحديد الخبرات المعرفية للمصمم الطباعي، وتطوير الرؤى والقدرات المهارية عند العاملين في مجال التصميم الطباعي.

فيما حُدد هدفا البحث في التعرف عن امكانيات المصمم الطباعي وخبراته المعرفية والمهارية من خلال التصاميم الكرافيكية،والكشف عن المهارات التصميمية والامكانات الابداعية والابتكارية من خلال التصاميم الكرافيكية،والمصطلحات الواردة فيه،كما وضعت الباحثة حدوداً مكانية تمثلت بعدد من اعمال مصميين كرافيكيين عالميين معروفين،وحدوداً زمانية(انحصرت في المدة من العام (1996-2013)اما بالنسبة للحدود الموضوعية فتمثلت في(الخبرات المعرفية والمهارية المستخدمة في انتاج التصاميم الكرافيكية).

اما الفصل الثاني الذي يحتوي الإطار النظري فقد اهتم بثلاثة مباحث، تطرق المبحث الأول إلى(الخبرات المعرفية للمصمم الطباعي)فيما اهتم المبحث الثاني في(الخبرات والامكانات المهارية للمصمم الطباعي)وتطرق المبحث الثالث إلى بحث عن (المصمم الطباعي ومواصفاته).

وانبثق عن الإطار النظري مؤشرات كمادة علمية أفادت الباحثة في إجراءاتها وطريقة بحثها في تحليل محتوى أربع عينات بحثية تم بحثها في الفصل الثالث وهو فصل الإجراءات مرتكزة إلى فقرات استمارة التحليل التي اعدتها الباحثة والمستنبطة من الإطار النظري من المؤشرات واستخلص منها بعد عرضها على الخبراء لغرض تقييمها والتحقق من صدقها وثبات نتائج مهمة تخدم معالجة البحث،أما الفصل الرابع، فقد تضمن عرضاً للنتائج التي توصلت إليها الباحثة واستنتاجات التحليل والتوصيات والمقترحات.

(الإطار المنهجي للبحث)

مشكلة البحث والحاجة اليه

تحددت مشكلة البحث في السؤال التالي :-

2. ما هي الخبرات والامكانيات المعرفية والمهارية التي يجب ان توظف لانتاج التصاميم الكرافيكية ؟

أهمية البحث:تكمن أهمية البحث كما يلي : -

1. يسهم في تحديد الخبرات المعرفية للمصمم الطباعي.
2. يساهم في تطوير الرؤى والقدرات المهارية عند العاملين في مجال التصميم الطباعي .

أهداف البحث :تكمن أهداف البحث الحالي في الآتي :-

1. تعرف عن إمكانيات المصمم الطباعي وخبراته المعرفية والمهارية من خلال التصاميم الكرافيكية .
2. الكشف عن المهارات التصميمية والإمكانات الإبداعية والابتكارية من خلال التصاميم الكرافيكية.

حدود البحث:يتحدد البحث بالحدود الآتية :-

الحد الموضوعي: يتحدد البحث بالخبرات المعرفية والمهارية المستخدمة في انتاج التصميم الكرافيكية .

الحد المكاني : مصممون عالميون .

الحد الزماني : تم إجراء هذه الدراسة في عام 1996- 2013.

الإطار النظري

المبحث الأول :الخبرات المعرفية للمصمم الطباعي

مفهوم المعرفة Knowledge

يقوم المصمم ببناءالجانب المعرفي الفني والتصميمي لديه من خلال تذكر المعلومات التي تعلمها سابقا من دون تطوير أو تغيير فيها وتذكر الأسلوب الذي حلّ به مشكلة ما واجهته لتساعده في حلّ المشكلات الأخرى القريبة من المشكلة السابقة،فتعد المعرفة احد مستويات الأداء العقلي التي تتضمن عملية تذكر المعلومات معززا اياها بالمعارف العلمية التي تم تعلمها سابقا،اي القدرة على التمييز،واستدعاء المادة التعليمية واستذكارها سواء كانت معارف علمية أو معارف فنية .[6]

المجال المعرفي (تصنيف بلوم)

يتضمن هذا المجال الأهداف أو نتاجات التعلم التي تتعلق بتذكر المعلومات واسترجاعها لتوضيح القدرات والمهارات العقلية للمصمم [7]ويندرج تحت هذا المجال ستة مستويات رئيسية هي:-

1. المعرفة.	2. التذكر.	3. الفهم (الاستيعاب أو الإدراك).
4. التطبيق.	5. التحليل.	6. التركيب(البناء)التقويم.

الأساليب المعرفية :

عرف كل من كاجان Kagan و موس Moss و سيجل Sigel ١٩٦٧ الأساليب المعرفية بأنها مصطلح يشير إلى أسلوب أداء ثابت يفضله الأفراد في التنظيم الإدراكي والتصنيف المفهومي للبيئة الخارجية المحيطة بهم [8]،إذ إن عملية تنشيط وتدريب الطالب ليكون مصمماً ناجحاً يتم من خلال وضع مبادئ وأساسيات لبرنامج تعليمي يتضمن التدريب على جميع الجوانب المعرفية والمهارية التي تختص بفن التصميم بإسلوب مخطط ومنظم ومدروس معتمداً بذلك على مفردات فنية وعلمية تسعى لتحقيق أهداف واضحة يمكن صياغتها سلوكياً قابلة للملاحظة والقياس.

أما وتكن فيشير إلى ان مصطلح الأسلوب(style)المعرفي هو خاصية ترتبط بطريقة محددة للفرد،لها صفة الثبات،وهي مميزة له،وهذه الطريقة المميزة ترتبط بالنشاط العقلي الإدراكي،لذا أطلق عليها أسلوب معرفي يظهره الأفراد في مجالات ومواقف مختلفة[9] أما نادية شريف فتعرف الأساليب المعرفية بأنها ألوان الأداء المفضلة لدى الفرد لتنظيم ما يراه وما يدركه من حوله، وفي أسلوبه في تنظيم خبراته في ذاكرته،وفي أساليبه في استدعاء ما هو مختزن

بالذاكرة.(10)بمعنى آخر نلاحظ اختلاف الأساليب الإدراكية لدى الأفراد بحسب الفروق الموجودة في الإمكانات العقلية وطريقتهم في الحفظ والتذكر والفهم واستخدام المعلومات وفهم الذات وحسب أسلوبهم في التخيل والتفكير وتذكر المعلومات،اما جيلفورد Guilford فينظر إلى الأساليب المعرفية على أنها وظائف موجهة لسوك الفرد، أو أنها ضوابط عقلية معرفية Cognitive Controls أو الاثنين معاً كقدرات معرفيةCognitive Abilities بالإضافة إلى اعتبارها سمات تعبر عن الجوانب المزاجية في الشخصية[11].

البناء المعرفي للمصمم الطباعي:

يعد البناء المعرفي تطويراً ايجابياً لقدرات المصمم المعرفية تمكنه من تلبية متطلبات الأعمال التصميمية المطلوب تنفيذها منه،فلا يمكن أن نحدد المعرفة بآليات سيكولوجية ولا بصلاحيات منطقية صورية،ولا تفهم عملية المعرفة في علاقتها بين ذات عارفة وموضوع معروف فالمعرفة تبنى من خلال نشاط العمل الذهني والبناء الذي ينشأ من جراء هذا النشاط هو المعرفة بشكله العام ومن ثم التخصصات الفردية تبعاً لدوائر التخصص المعرفي العلمي والإنساني والذي يتم توظيفه في المجال الفني وفي عمليات التصميم والابتكار والإبداع الفكري .[12]

المعرفة بالمبادئ والعلاقات والأسس والانظمة التصميمية واللونية للمصمم الطباعي:

ليس الفن مصدرا للتعبير البصري فحسب وإنما هو نتاج للفهم العقلي والتعبير عن فكرة وموضوع العمل الفني،فمن خلال العمل التصميمي نستطيع تكوين فرصة للتفكير وتوصيل رسالة ما تشمل مختلف مجالات الحياة العملية ولكي تكون هذه الرسالة قوية ومؤثرة،يحتم ذلك على المصمم ان يتعرف على المبادئ والعناصر والأسس التصميمية التي تصنف أنماطه وتحدد اتجاهاته وأساليبه ومدياته التكوينية من حيث نظم بناء علاقاته على مستوى سطحه التصويري بمعنى آخر إن عملية التنظيم هي إحداث الوحدة والتكامل بين العناصر المختلفة وإعادة التنظيم والتحليل والتركيب في مجمل العلاقات التكوينية [13]كقوانين تحكم بناء العملية التصميمية والتي يتوجب على المصمم إتقانها ومعرفة دلالاتها وطاقاتها التعبيرية والالتزام في إتباعها واستخدامها بصورة صحيحة لتحقيق سمات وأبعاد جمالية ووظيفية،يمكن توضيح أهم المبادئ التصميمية (Design fundamental)التي يجب على المصمم الطباعي ان يكون ملما بها وهي :

اولاً:عناصر التصميم (Design Elements):

تعد عناصر التصميم أول المفردات المادية لترجمة فكرة التصميم وقد سميت بعناصر التشكيل نسبة إلى إمكانياتها المرنة في اتخاذ أي شكل وقابليتها للاندماج والتالف والتوحد بعضها مع بعض لتكون شكلا كليا للعمل الفني،الذي يسعى المصمم لتحقيقه .[14] وتتكون من :

1. النقطة(point)	2. الخط(line)	3. الاتجاه(direction)	4. الشكل(form)
5. الفضاء(space)	6. الحجم(size)	7. الملمس(texture)	8. القيمة(value)
9. اللون (color)			

ثانياً:أسس التصميم (Design Principle)

هي المخطط التنظيمي التي تعيد ترتيب العناصر التصميمية بشكل منطقي وصحيح ،او المسار التي تقوم بتوجيه قدرات المصمم وإمكاناته الفنية البنائية والمعرفية للتحكم في مفردات تلك العناصر وإبراز العامل الجمالي بطريقة حديثة ومبتكرة لمصلحة الوظيفة وتتكون الأسس من :

1) **التوافق(Harmony)**:يعني التوافق في شكل التصميم وتناغم العناصر في خصائصها المشتركة كما موضح في الشكل رقم(1)،وقد يكون التوافق بين الألوان أو الخطوط أو الملمس أو الاتجاه أو الشكل [15]أي إن عناصرها تتفق ولا تتنافر مثل التوافق الرمزي أو الوظيفي .

2) الوحدة(Unity):هي العلاقة التي تجمع بين العناصر والأشكال بوحدة واحدة كما لو كانت تنتمي إلى بعضها البعض والتي تتحقق عن طريق علاقة الجزء بالجزء وعلاقة الجزء بالكل كما موضح في الشكل رقم(2).[16]

3) **التكرار(Repetition)** :يمكن أن يستخدم المصمم تكرار عدد من الأشكال التي تجمعهم صفات مشتركة وفق طريقة معينة لتأكيد اتجاه العناصر وإدراك حركتها ويرتبط التكرار بمعنى الجاذبية والتشابه وقيمة التصميم وإنتاجه الفني [17]كما موضح في الشكل رقم(3)وعمل نموذج متكامل بواسطة مبدأ التكرار يتكون من:(التكرار الرتيب،التكرار غير الرتيب،التكرار الحر،التكرار المتناقص،التكرار المتزايد).[18]

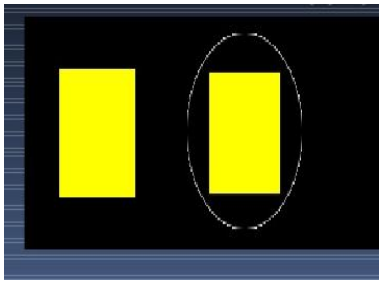
4) **التباين(Contrast)**:وهو اختلاف عنصريين فيما بينهما من حيث اللون أو الشكل والاتجاه أو الحجم أو الملمس وتكمن قيمته في إضفاء الإبراز على الشيء المطبوع،من خلال زيادة وضوح الشكل لكونه مختلفا عن الشكل الآخر كما موضح في الشكل رقم(4).[19]

التوازن(Balance):وهو الاعتدال والتوازن في الإشكال وفي العمل التصميي ككل ما يحقق الإحساس بالراحة النفسية عند النظر إليه كما موضح في الشكل رقم(5)،وهناك ثلاث أنواع لنظام التوازن:-التوازن المحوري(سيمتري(Symmetrical))الذي يتميز بتماثل عنصرين على المستوى الأفقي أو العمودي متمركزتان في نفس النقطة على كل محور باختلاف العنصرين من حيث الشكل أو اللون،الاتزان الإشعاعي للتحكم بالدوران حول نقطة مركزية ،الاتزان الوهمي الذي يسمح بالتحكم في الجاذبيات المتعارضة عن طريق الاحساس بالمساوات بين اجزاء العمل الفني وهو لايعتمد على اي من المحاور الواضحة او النقطة المركزية بل على الاحساس بمركز الثقل).[20]

5) **السيادة(Dominance)**:هو سيطرة عنصر معين على ظهوره في التصميم مقارنة بباقي العناصر التي معه،أو تهيئة عنصر أو مجموعة عناصر تخدم ظهور عنصر آخر مستهدف وإبراز أهمية احد العناصر ضرورة تقتضيها طبيعة التكوين وعلاقته بموضوع ذي خصائص معينة،بحيث يكون ذلك العنصر الأكثر قدرة عن التعبير عن ذلك الموضوع، كما موضح في الشكل رقم(6)[21]وهناك أنواع للسيادة(السيادة عن طريق التباين في الألوان،السيادة عن طريق الحدة في الأشكال،السيادة في القرب ،السيادة عن طريق الانعزال،السيادة عن طريق الملمس،السيادة عن طريق الحركة،السيادة عن طريق توحيد اتجاه النظر،السيادة عن طريق اختلاف شكل الخطوط او شكل عناصر التكوين [22](

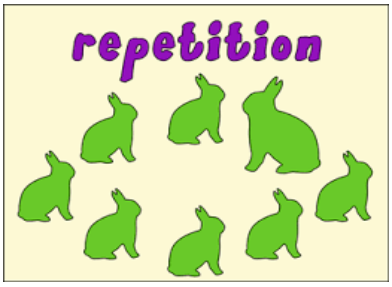
6) **التدرج(Gradation)**:هو سلسلة متعاقبة تفصل طرفين متطرفين متعارضين ومتنافرين للعناصر أو الكتل وسلسلة خطوات متشابهة أو متوافقة أي انه جمع بين التوافق والتناقض أو قد يكون بطيئا في انتقالاته وقد يكون متصاعدا أو متناقصا يسعى المصمم إلى استخدام هذا التنوع في إثراء العمل التصميي كما موضح في الشكل رقم(7).[23]

7) التناسب(proportionality):وهو الاستخدام التناسبي الرياضي والهندسي في العمل الفني،وقد يطبق المصمم التناسبات الرياضية والهندسية في اعماله،وهناك اخرون ممن يطبقونها بالاحساس الفطري ،ولايوجد تعارض بين الاحساس الفطري بالجمال والتفكير الرياضي لانشاء ايقاعات مقبولة جمالياً.[24]

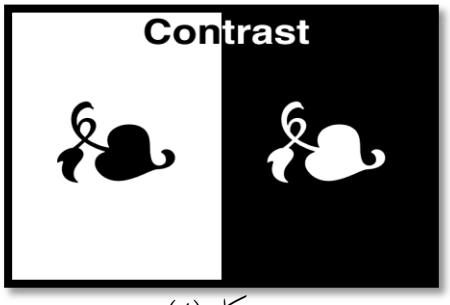


شكل (1)

شكل (2)



شكل (3)



شكل (4)

شكل (5)

شكل (6)

شكل (7)

ثالثاً:العلاقات التصميمية

ان معرفة المصمم للروابط والصلاة التي تنشا بين العناصر التصميمية تجعل لكل عنصر قيمة اكبر مما لو كان منفردا وتحقيق أقصى وظيفة ممكنة لهذه العناصر ،وتنقسم العلاقات في فن التصميم إلى مجموعتين:-

1. **علاقات بنائية(Structure Realashinship):**وهي العلاقات الناشئة بين العناصر ووحدات بنائية يسعى المصمم الى فرضها في تصميمه وتعمل على رفع من مستوى قدراته المعرفية وتحقيق وظائف جديدة بين العناصر ،وتحديد طريقة بنائه الفني وفق العلاقات الاتية [25]:

1-التطابق(conformity).2- التشابه(Similarity). 3-التنافر(Discord) .

2. علاقات تنظيمية(Organization Realionship):وهي العلاقات التي يستخدمها المصمم في تصاميمه لتنظيم عناصره وتحقيق معنى ودلالة واضحة تؤدي هدفها الوظيفي وتتنوع تلك العلاقات حسب هدف ووظيفة كل تصميم والتي تتكون من :-

1. التماس(Touchment)	2. التراكب(Overlaping)	3. التقاطع (Intersect)

رابعاً:النظام في التصميم : يتكون من تشكيلات متعددة للاشكال المكونة للتصميم تبعا لنوع المنجز التصميمي ووظيفته المكون من :[26]

1) النظام البؤري(Focal System)	2) النظام الخطي (Linear System)	3) النظام الشعاعي(Ray System)
4) النظام التجميعي(Assembly System)	5) النظام الشبكي(Grids System)	

خامساً: الخبرات المعرفية من خلال توظيف الانظمة اللونية :-

استخدام المصمم الطباعي الجيد للون في التصميم شرط من شروط نجاح المصمم في تشكيلاته البصرية والتعبيرية ومن العوامل المهمة التي تميز مصمم عن غيره ،لهذا فان التحكم بالألوان وإدارتها تعتمد على بعض الأمور الهامة التي يجب أن يكون المصمم على دراية ومعرفة بها وهي :-

1. **الألوان الأساسية(Primary Color) :**وهي التي تبدأ منها الدائرة اللونية وهي الأحمر والأزرق والأصفر وقد أطلق عليها ألوان أساسية لكون لا يمكن الحصول عليها نظريا عن طريق مزج ألوان أخرى إلا أن مزجها يؤدي إلى الحصول على الألوان الثنائية.

2. **الألوان الثانوية (Secondary Color):** وهي ألوان مركبة التي يمكن الحصول عليها عن طريق مزج لونين أساسين معا .

3. **الألوان المكملة(Complementary):**وهي الألوان الثانوية المتقابلة في دائرة الألوان المكونه من الأخضر مكمل للأحمر والبرتقالي مكمل للأخضر والبنفسجي مكمل للون الأصفر.[27]

4. **الألوان الحارة(Hot or warm colors)**:وهي الألوان المحصورة في دائرة الألوان بين اللون الأحمر وبين الأصفر المخضر الأصفر وتنحصر بين اللون الأحمر والبرتقالي والأرجواني والأصفر والتي تعبر عن النار والشمس والدم مصادر الحرارة والدفء .[28]

5. الألوان الباردة(Cold colors:وسميت بالألوان الباردة نسبة إلى ألوان البرودة في الطبيعة وهي قليلة الانتشار البصري،لذا تظهر المساحات قليلة نوعا ما بالنسبة لحجمها وهي الألوان المحصورة بين اللون الأزرق والبنفسجي في الدائرة اللونية .(29)

امكانية المصمم المعرفية والمهارية في تحقيق الأختزال والتكثيف الشكلي واللوني:ان توظيف المصمم أسلوب التبسيط والاختزال الشكلي واللوني من خلال تنظيم العناصر والاسس التصميمية محاولة من المصمم لإيجاد التأثير المباشر على المتلقي وإضفاء القيم الجمالية والوظيفية لتحقيق الهدف من الرسالة التصميمية،إذ تستند عملية الاختزال إلى توجيه التفكير العملي المدعوم بالقدرة التعبيرية ،لتوافق الرموز الموظفة ،والاعتناء بصياغة الافكار من خلال تأكيد البناء الاعلامي للتصميم)(30)،في حين ايجاد حالة من التناقض وتنوع الاشكال والوانها تنتج عنه كثافة توظيف الأشكال المتنوعة في بنائها الشكلي وتعقد علاقاتها لتكون ناتجاً متميزاً يعمل على جذب البصر وشد انتباه المتلقي سعياً من المصمم الى تحقيق التكامل الموضوعي والجمالي الا ان المبالغة في هذه المعالجة تحدث فوضى وإرباكا في التكوين نتيجة كثافة الفضاءات والعناصر المتنافسة في ذات المستوى من التأكيد البنائي،الامر الذي يؤثرعلى مدركات المتلقي الابصارية في احداث الزيف او الفوضى البصرية)(31) .

المبحث الثاني
الخبرات والامكانات المهارية للمصمم الطباعي

أولا:مفهوم المهارة Skill :

هي الوسيلة التي يمارسها المصمم في إظهار قدراته الفكرية والإدراكية وإمكانياته العقلية التي تتنامى وتتطور بالتعليم والتدريب والممارسة لأداء العمل الفني بشكل متقن ويوضح(Harlod)المهارة بأنها (خبرة الفرد في حقل من المعرفة،أو القيام بعمل معين يتضمن اشتراك الجهد العقلي والعضلي في أداء العمليات المعقدة أو البسيطة فضلا عن الاستخدام الفعال للمعرفة والقدرات الفنية كما أنها تتضمن درجة عالية من البراعة في العمل فضلا عن الدقة والتنسيقلإظهار قدرة المصمم ومستوى أداء أعماله التصميمية ودمج موهبة المصمم الفنية مع معلومات معينة من حقول المعرفة.(32)

اذ ان فن التصميم يعتمد على أساسين هما الموهبة والخبرة التقنية المكتسبة وان كانت الموهبة فطرية،مع ذلك يمكن صقلها عن طريق التدريب والتعليم الذي يسفر عنه ما يسمى بالخبرة التقنية التي تتطلب الدقة لمحاكاة التصاميم والأعمال الفنية(33)،التي تطورت مع تطور العقل التصميمي ومع بداية العالم بالرؤية المستقبلية التصميمية المعاصرة الذي بدأ وتطور من المهارات اليدوية ليرتقى في وقتنا الحاضر تقنياً بمساعدة المكننة والحاسب الالي مختزلاً للجهد البدني وتقديم أفضل إلنتاجات الفنية مع سرعة في الأداء الذي كان وليد المفاهيم الإنسانية والعلوم الطبيعية وتقديم كل ماهو جديد للعالم باستخدام خامات طباعية حديثة وأفكار أكثر ابتكاراً يمتزج مع التكنولوجيا الحديثة ودخول العالم شبكة الانترنت .

أهمية تعلم المصمم واكتساب المهارة :

اكتساب المهارة للمصمم ضرورة لازمة لتحقيق غايات فنية والتعبير عن هدف محدد فتعد المهارة بكل أنواعها إحدى الأسباب التي تعمل على تطوير الفكر البشري الى مستويات عليا في بيئته وبين أفراد مجتمعه فهي تمكن الانسان من التمكن في مجال معين والملكة بصورة متقنة ودقيقة كما ذكر طالو بان الذكاء ومهارة اليد هما سر رقي الانسان الذي يؤهل الشخص الماهر تبوء مكانه مرموقة في مجتمعه (34)فنقول إن هذا المصمم ماهراً في عمله متمكناً بأداء تصاميمه ذات

المستوى الرفيع والعالي التي تلاقي نجاحاً يعتمد بالدرجة الأساس على إمكانية المصمم في نقل أفكاره ومهاراته العقلية واليدوية التي طورها بخبراته المعرفية واختيار أسلوب الاتصال مع المتلقي لجذب انتباهه وإثارة اهتمامه،فمتطلبات التصميم هي المحفز الكبير لاجتهاد المصممين وإبداعهم الذي لانهاية له بجهد فكري ومعرفي وتقني.

يوضح عبد الهادي وآخرون الاختلاف بين المهارة والأداء العادي،فليس كل أداء يطلق عليه مهارة لان المهارة ترتبط ارتباطا وثيقا بالإتقان الذي يحتاج إلى التدريب والممارسة التي تشكل المحصلة النهائية للخبرة وتحتاج إلى سلسلة من المهارات المترابطة منطقيا بحيث تشكل اداءا متقناً يتكامل مع معرفة المصمم النظرية والتقنية وتجاربه وخبراته العملية،وقد أثبتت الدراسات إن قدرة الشخص على أداء عمل معين تتأثر بعاملين هما المعرفة (Knowledge) والمهارة (Skill)التي تعتمد في التصميم على قدرة المصمم في عمل وانجاز أعماله التصميمية باستخدام قدراته العقلية وامكانياته الفكرية التي تتنامى وتتطور بالتعليم والتدريب والممارسة لأداء عمل ما [35].

أنواع المهارات (Types Of Skill):صنفت المهارات حسب معايير مختلفة فمنهم من صنفها من ناحية أدائية (حركة الجسم)ومنهم من صنفها حسب الأفكار والعقل أو ومنهم من صنفها حسب السلوك المستخدم في أداء المهارة التي تكون على ثلاث أنواع :-

1. مهارات عقلية:وهي المهارات التي تتصل بالناحية العقلية،ومن أمثلتها التفكير مهارات جمع المعلومات،التذكر،تنظيم المعلومات،تحليل الإنتاج،التلخيص،مهارات التقويم وغيره.[36]
2. مهارات حركية :وهي المهارات التي تتصل بالنواحي العملية التي يقوم بها المتعلم مثل المهارات الحركة التي يستخدم فيها الجسم كاملا وهناك مهارات دقيقة تستخدم أصابع اليد .[37]
3. مهارات اجتماعية :مهارة الاتصال الفكري التي تعتمد (اللغة) واللغة فن ومهارة وإتقان المتعلم لهذه الفن يعزز فيه مستوى قابليته على الاتصال ،وتبادل الأفكار والآراء.[38]
4. مهارات أدائية وهي التي صنفها بلوم (Bloom)حسب درجة تنفيذها إلى ثلاث فئات :-

1) مهارات بسيطة :تتضمن حركة واحدة فقط كرفع الإصبع.

2) مهارات معقدة :تتضمن أكثر من حركة واحدة كالجري .

3) مهارات تناول:يتعامل الفرد الذي يؤدي المهارة مع جسم مستقل عنه كالتعامل مع الأدوات والأجهزة والمواد كالمهارات المختلفة التي يتعامل معها المصمم الطباعي والتي تساعده في تنفيذ وإخراج أعماله التصميمية،[39]،فيما تعد المهارات المستخدمة في تكوين الأفكار التصميمية من المهارات المعقدة التي تتعامل مع عناصر متنوعة كالأشكال والرسومات والحروف والصور والألوان ضمن مساحات تصميمية معينة تؤثر بشكل مباشر على المتلقي وعلى نجاح العمل التصميمي وتحديد مستوى أداء ومهارة المصمم .

مراحل اكتساب المهارة

يختلف المصممون بوجه العموم والمصممين الطباعيين على وجه الخصوص في درجة تعلمهم واكتسابهم الخبرات والمهارات الفنية التصميمية حسب عوامل عديدة منها الموهبة والخبرة الفنية والتقنية إضافة إلى توفر الإمكانات العقلية والمعارف الفنية والعلمية والثقافية المكتسبة والاهم وجود الرغبة الذاتية الذي تحفز على المثابرة للعمل في مجال التصميم الطباعي المطلوب تنفيذه،فيما يخص موضوع المهارة يمكن استنتاج عدد من النقاط التي توضح مراحل اكتساب المهارة لدى المصمم الطباعي :-

1- **المرحلة الأولى مرحلة التجريب أو الأداء المثالي (Typical Performance Models)**:التي صنفها فيتس بوسنر(المرحلة المعرفية)عندما يمارس المصمم المهارة لأول مرة وتتحقق عن طريق مشاهدته لمصمم يؤدي مهارة فنية بشكل جيد أو من خلال التدريب اللفظي عن كيفية أداء المهارة او بالاجرائين معا ويتدرب عليها بشكل نموذجي عند أدائه للمهارة.(40)

2- **المرحلة الثانية مرحلة الممارسة او التطبيق(Practice):** كلما زاد تطبيق المهارة وتجريبها أكثر اقترب المصمم المتعلم من الإتقان للوصول إلى مستويات التمكن وسهولة الأداء لتكون النتائج أفضل.(41)

3- **المرحلة الثالثة مرحلة التلقائية:**وفي هذه المرحلة تجري الأمور بتلقائية لينطلق الإبداع بتلقائية ،وتتميز هذه المرحلة باستبعاد الأخطاء عند الأداء التي أمكن اجتيازها من خلال تصحيح المرحلة السابقة على نحو ميكانيكي وقد ذكر الفقي(أنه لبرمجة العقل الباطن أو اللاشعور على مهارة معينة لابد من تكرارها من 7-21 حتى تصبح جزء من السلوك والشخصية الفردية ليتسم مستوى تأديته بالجودة من حيث النوعية والسرعة والدقة).(42)

4- **التغذية الراجعة Feed Back:**من واجب المصمم ان يتابع سير ادائه التصميي نحو الاتجاه الصحيح من خلال التغذية الراجعة التي تزوده بالمعلومات والبيانات عن سير ادائه بشكل مستمر لمساعدته في تعديل ذلك الاداء اذا كان بحاجة الى تعديل.(43)

المبحث الثالث

المصمم الطباعي (Graphic Designer):

أول من أطلق مصطلح المصمم الطباعي(Graphic Designer)هو وليام اديسون دويجنز عام 1922 الذي عرفه بأنه ذلك الشخص الذي يجمع بين العناصر المختلفة(الكلمات،الصور الألوان ...)في صفحة واحدة بشكل يجذب النظر(44)،وهذا هو الهدف الأول الذي يحاول المصمم تحقيقه من خلال طرح الأفكار التي تجمع عدد من العناصر الشكلية باستخدام علاقات تصميمية ومعالجتها بأسلوب تفاعلي تحمل معاني وقيم جمالية وشكلية مبتكرة،فالمصمم عند معالجة الفكرة يستحضر كل مقومات تجسيدها على الواقع الموضوعي بفعل قصدي واعي يربط الأسباب بالنتائج،سعياً وراء تحقيق هدف هذا التصميم سواء كان أدائياً أم نفعياً أم وظيفياً بهدف اشباع النواحي الحسية والعاطفية المرتبطة بالجمال والرضا والراحة النفسية(45)والوصول إلى مرحلة التطبيق الناجح لعملية التصميم بإيجاد المصمم حلول فنية إبداعية ترتبط بالإمكانات العقلية لهذا المصمم التي تهيئ أفكار ديناميكية حركية واسعة تجعله يستنبط الحلول ،كما يكشف البدائل دائما في حالة عدم التواصل إلى أهدافه المحددة.(46)،ان تحقيق جودة التصميم ونجاحه تعتمد بالدرجة الأساس على الخبرات الذاتية للمصممين ومهاراتهم في ابتكار الأفكار المصممة وإعداد النماذج الخاصة بها(ثنائية وثلاثية الابعاد)وكذا توافر الإمكانات الاقتصادية والتكنولوجية(47).

الصفات الواجب توافرها في المصمم الطباعي:

يجب ان تتوفر في المصمم الطباعي بعض الصفات التي تظهر بها مستوى موهبته ومهاراته وإمكاناته الذهنية والمعرفية نذكر منها مايلي :-

1-القدرة الابتكارية:

وهي قدرة المصمم على تقديم تصاميم بأفكار جديدة مبتكرة ومخالفة للمعتاد فنجد ان المصمم يتدخل ويخترع او يكشف عن نظم علاقات جديدة[48] تنعكس في تصاميمه وإخراج افكار وتصاميم تخرج عن المألوف بشكل أكثر إثارة وتشويق لابراز الجوانب العملية الابتكارية[49] من خلال :-

أ- درجة عالية من الطلاقة التعبيرية والفكرية .

ب- درجة عالية من الإحساس بالمشكلة .

2-الخبرة الجمالية(الذوق والحس الفني):

يعد ذوق المصمم ودرجة حسه الفني فاصلاً لتقييم الأعمال الفنية الإبداعية وفعلاً يسمو على كل المعايير لأنه يجعل من المصمم قادراً على تذوق الدلالات الرمزية للأشكال الفنية ويبين المغزى التعبيري أو الرمزي لتلك الأعمال ويفاضل بين الأعمال الممتازة والأعمال السطحية فالمتذوق الواعي هو الذي يتعرف بيسر على الأساليب والطرز الفنية المختلفة ويتفهم علاقة كل منها بالثقافة والبيئة التي انتجت فيها[50]،فخبرة المصمم الطباعي تكون خلاصة العوامل الفطرية والمكتسبة لتحويل الأشياء والأفكار إلى تصميم جميل ذو معنى يقوم عليها مجمل العمل الإبداعي الذي يعتمد على :-

أ- الإحساس بالجمال:وهي استجابة الفرد للمثيرات الجمالية والفنية .

ب- الحكم الجمالي:ويقصد به مسايرة الفرد للمعايير الفنية المتعارف عليها .

ت- التفضيل الجمالي:و هو الاتجاه الجمالي لدى الفرد والذي يدفعه إلى تقبل العمل الفني أو رفضه أو النفور منه.[51]

3-معرفة المصمم بالمواد الأولية والخامات والأدوات المستخدمة في التصميم :

إن مهمة المصمم هو تطويع المواد المستعملة لتجسيم الافكار التصميمية بهيئة اعمال او نتاجات فنية تقوم هيكلها على المواد الخام فالمادة والشكل والتعبير يعتمد احدهما على الآخر وهي العناصر التي يؤدي تجمعها إلى تكوين وبناء العمل الفني الذي يحدد طبيعة الخامة وطرق استخدامها [52]،فكلما اتسعت معرفة المصمم بإمكانيات الخامة وطرق معالجتها أدى ذلك إلى زيادة أفكاره التخيلية وقدرته على الابتكار،لان الخامة تسيطر على نوعية الأشكال التي تنتج منها بشكل مادي مرئي.[53]

4-المعرفة بالمبادئ الأساسية والأنظمة في التصميم:

وهو إخضاع المصمم للتفكير العلمي المنظم كمنظومة علمية تستند في تكوينها على مجموعه من العناصر المكونة من الخط واللون الخامات والمهارات الأدائية،الشكل والأرضية ومجموعة من الأسس والعلاقات التي يجب إن يتقن المصمم تنظيمها لتحقيق الأهداف التصميمية فكلما كان المصمم يعرف هذه العمليات ودلالاتها ويحسن استخدامها كان بناؤه للعملية التصميمية بناء صحيح ومناسباً.[54]

5-وجود المعيار الثقافي للمصمم: تشمل الثقافة مجموع العادات،الأعراف،التقاليد،اللغة،الدين العلوم....الخ وهي جوانب تشكل المجتمع وتوجهاته ورؤيته للآخرين[55] وان يكون على علم ودراية كافية بتطور الفنون عبر العصور والتعرف على أشهر المصممين القدامى ويتذوق أعمالهم الفنية والتعرف على أعمال مصممي العصر الحديث.[56]

6-تحديد القدرات العقلية للمصمم ونشاطه الذهني:

وجود الذكاء والفطنة العقلية العالية للمصمم بحيث يتسقرىء الظروف المحيطة به ويستنبط النتائج قبل وقوعها وتأكيد معرفته بخصائص المادة وإمكاناتها الفيزيائية والكيميائية لبلورة واكتشاف الحلول العملية لمشاكل تظهر بعد إنتاج التصميم.[57]

7-تعرف المصمم على طبيعة المجتمع :

التعرف على العوامل المؤثرة في المجتمع من الناحية (الاجتماعية،الثقافية،الاقتصادية،التكنولوجية)،والتي تتغير بسبب تغيير ظروف المجتمع ومتطلباته وفلسفته والتي يسعى دوماً المصمم لحل هذه الإشكاليات التي نتجت عن هذه المتغيرات وتحقيق الهدف والوظيفة منها.(58)

8-الوعي التقني التصميمي الرقمي:

يجب أن تتوفر المهارة التقنية لدى المصمم في التعامل واستخدام الحاسوب والبرامج التصميمية التي تعتمد على استخدام المواد والبيئات الافتراضية التي يسهل التعامل معها في التشكيل والابتكار بدلاً من المواد المادية،اذ تعيد البرامج ترتيب مراحل العمل الذي يقوم بها المصمم بالطريقة التقليدية وفق معطيات أخرى مختلفة يجعل من جهاز الحاسوب ذو تأثير فاعل في مجمل العملية كتقنية متقدمة وليست كتأثير التقنية التقليدية في تنفيذ التصميم.(59)

9-التنبؤ بمتطلبات المجتمع المستقبلية :

أن يكون لدى المصمم القدرة على التنبؤ برغبات ومتطلبات الجماهير في المستقبل بمعنى أن يترجم افكاراً حديثة تتناسب وتطور العصر وحاجات المجتمع المتعددة وتقديم اشكال وتصميمات حديثة للوقت الذي سيقدم فيه هذه التصاميم .(60)

مؤشرات الاطار النظري

1) يندرج تحت المجال المعرفي ستة مستويات (التذكر،الفهم، التطبيق،التحليل،البناء،التقويم).

2) الاساليب المعرفية تعمل على تحديد الشكل او الطريقة التي يمارس فيها الفرد اي نشاط من الانشطة المعرفية ومدى الثبات النسبي الذي يمكن ملاحظتة في مختلف الانشطة التي يقوم بها الافراد.

3) العلم مرادف للمعرفة فالعلم نشاط اجتماعي وممارسة تتم داخل المجتمع تخضع لآليات الانتاج واعادة الانتاج بهدف تحقيق منجز تصميمي ناجح .

4) تراكم الخبرات الفنية عملية تقوم برفع مستوى المصمم ليقوم بإمكانيات أعلى من كونه فنان الى ناقد ومحلل ومبتكر للعمل التصميمي .

5) عمل الفنان وانجازه الفني لايتحرك ولاينتظم إلا بقوانين وانظمة تكوينية تعطي عمله الفني صفة الاستقرار والتماسك.

6) المصمم الطباعي يقوم باختزال المعرفة لتقديم انتاج فني افضل مع سرعة في الاداء التصميمي الذي يولد من المفاهيم الانسانية ومختلف الفنون الطبيعية وتقديم كل ماهو جديد ومبتكر للعالم الذي تطور مع تطور التكنولوجيا والتقنيات الرقمية الحديثة .

7) تعد المهارات بكل انواعها احدى الاسباب التي ترتقي بالانسان الى مراتب عليا في بيئته وبين افراد مجتمعه ،لمنح مكتسبيها الملكة والتمكن من أداء نشاط معين بسرعه ودقة .

8) المهارة هي خبرة المصمم في حقل المعرفة،والقيام باشراك الجهد العقلي والعضلي في اداء العمليات المعقدة او البسيطة بطريقة فاعلة لابراز كل القدرات والامكانيات الفنية لتحقيق اهداف التصميم .

9) تبرز اهمية العمل اليدوي وقيمة الفنون ليس في تنمية الذوق بل كونها من وسائل بناء الشخصية الاجتماعية وتكامل مفرداتها لان الفن يتيح للانسان أستخدام حواسه وقدراته الحسية للتعبير عن جميع الأفكار الكامنة والانفعالات الانسانية.

10) المهارات التصميمية يمكن ان نعدها من المهارات المعقدة التي تتعامل مع الاشكال والرسومات والحروف والالوان والفضاءات ضمن خبرات معرفية محددة خاضعة للنظم والعلاقات التصميمية تحت اشراف فني هادف لتحقيق غايات جمالية تعمل في خدمة الأهداف الوظيفية بشكل مباشر ومؤثر على افكار ورغبات المتلقي الذي يحدد مدى نجاح هذا العمل وتحديد مستوى اداء المصمم وبراعته الفنية .

الفصل الثالث :اجراءات البحث

مجتمع البحث :

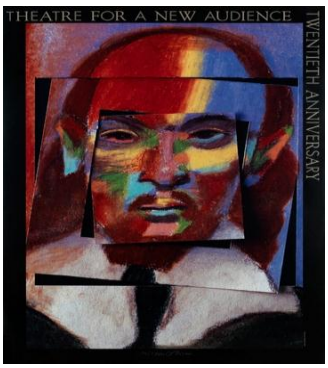
يتحدد مجتمع البحث الحالي بدراسة عينات من اعمال تصميمة لمصممين طباعيين عالميين،وقد تم دراسة أعمال كل مصمم والاطلاع على نوعية المصادر التي تحدد مجتمع البحث، وطريقة الاتصال غير مباشر بالاطلاع على نماذج الاعمال التصميمية الكرافيكية التي تم اختيارها لكونها تتطابق مع وجود معياري المهارة والمعرفة للمصممين عالميين طباعيين ،على وفق الحد الزماني للعام **1996-2013.**

اداة البحث:

لغرض الوصول الى تحقيق اهداف البحث،تم اعتماد الباحثة على أداة للبحث للدراسة الحالية لتحليل الاعمال الفنية للمصممين على وفق القاعدة العلمية للاطار النظري وحسب المؤشرات المحددة بتحديد استمارة محاور التحليل (انظر الملحق رقم(1)).تم تصميمها وعرضها على لجنة من الخبراء[1]* في مجال التصميم الكرافيكي الدقيق .

تحليل خصائص الفئات المستهدفة:قامت (الباحثة)بتحليل خصائص الفئة المستهدفة اعمال المصممين الطباعيين العالميين،والوقوف على الخصائص المشتركة فيما بينها والتي تساعد(الباحثة)في تحديد مستوى المعرفة والخبرات المهارية الفنية التي تحتاج اليها الفئة المستهدفة هذه ليكون هناك سؤال يطرح في تحليل هذه العينة :**س/هل حققت اعمال المصممين العالميين المطلوب دراستهم اهدافهم التصميمية من خلال توظيف خبراتهم المعرفية والمهارية في اعمالهم التصميمية وكيف تم تطويرها ؟**

العينة رقم(1)



عينة رقم (1)

المصمم: ميلتون كلاسير Milton Glaser

عنوان التصميم:ملصق ملصق مسرح الجمهور الحديث الذكرى ال20 : Theatre for a New Audience: 20th Anniversaryتأريخ التصميم :عام 1999 .

الوصف والتحليل:خبرات المصمم المعرفية استنبطت فكرة تصميم الملصق من رسم صورة لوجه الفنان الكبير وليم شكسبير والذي يعد أعظم كاتب مسرحي على مستوى العالم،ويعتبر الشاعر الوطني لأنكلترا متخذاً منه رمزاً دلالياً

[1] *الخبراء

أ. د. انتصار رسمي موسى: اختصاص تصميم صحفي - قسم التصميم، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.

أ.م.د.حكمت رشيد فخري: اختصاص تصميم طباعي، قسم التصميم، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.

م. د. عبد الجليل مطشر: اختصاص تصميم طباعي، قسم التصميم، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.

وتعبيرياً لموضوع وفكرة التصميم وهو ملصق خاص بالذكرى الـ20 لمؤسسة المسرح المعاصر الخاص بالفنانين المتأثرين بالفنان شكسبير.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف عناصر التصميم :توضحت مهارات المصمم العالية في طريقة تشكيل المفردات المادية المكونة لوجه هذا الفنان المسرحي متخذاً من شكله الذي برز بحجم كبير اتجاها حركيا مائلا يقود البصر الى خبرات المصمم ومهارته في ايضاح العديد من التعبيرات والدلالات وإضفاء حالة من التنوع الحركي ممثلاً بالاتجاه المتعاكس والمتداخل في الوجه والتي إتخذت تموضعاً إتجاهي وحجمي أساساً لها بهدف تمييز شكل الوجه الذي تقسم الى قطع تتناسب مع طبيعه الحركات التي تتغير على منصة المسرح عندما يؤدي الممثل المسرحي دوره .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف اسس التصميم:ساهم المصمم بخبراته المعرفية على إبراز رسم شكل الكاتب المسرحي شكسبير وتوجيه بصر المتلقي الى الوجه كمركزا سياديا ونقطة جذب مهمة يتمركز عليه النظر والتأكيد على اهميته في التعبير عن موضوع الملصق معتمدا في ذلك على توظيف مبدأ التباين اللوني بين العناصر والأشكال المكونة للتصميم بإستخدام منهجي صحيح في توجيه فكرة التصميم التي تظهر قدرات المصمم ومهاراته في إخفاء ملامح الشخصية الأصلية للفنان شكسبير على منطقة الوجه واكسابها عدد من الشخصيات المسرحية التي تلعب العديد من الادوار على المسرح.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف العلاقات والانظمة التصميمة :يستحضر المصمم خبراته المعرفية من خلال توظيف علاقات تصميمية تعمل على تقسيم صورة الفنان شكسبير الى ثلاثة قطع ظهرت باشكال منفصلة ومائلة في الاتجاه ومتراكبة على بعض البعض بجهات وجوانب معينة بهدف تقديم اشكال وعناصر معينة على باقي العناصر والاشكال الموجودة في التصميم وتتقاطع مع أجزاء وجهات أخرى عند إلتقاء حدود الأجزاء الثلاثة مع بعض،محولاً بذلك المصمم الشكل الواحد الذي ترتكز عليه فكرة وموضوع التصميم إلى ثلاث أجزاء أو قطع تعبر كل مفردة عن حالة وشخصية من مجمل الشخصيات المعروضة على المسرح .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال التنظيم في التصميم:استخدم المصمم خبراته المعرفية والمهارية في توضيح ملامح شخصية شكسبير الرئيسية التي تمركزت في وسط التصميم معتمداً في تكوين نظامه الفكري والبصري للملصق النظام المركزي .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف الانظمة اللونية: أظهر المصمم خبرات معرفية كبيرة بطريقة توظيف الألوان ومهارات في إستخدام القيم اللونية المتنوعة وإختيار وتوزيع ألوان الرسم اذ هيمن استخدام الالوان ألاساسية في التصميم بدلالاتها الرمزية المتعددة واعتمد المصمم على استخدام وتوزيع اللون الأحمر وعلى مواقع متفرقة من الوجه وفي جهة النصف الايسر من خلفية التصميم وبقيم لونية متنوعة،ويعد اللون الاحمر من الألوان الحارة التي يرمز به المصمم الى تقديم شخصيات تتمتع بالأثارة والعنف والقوة والحب والخطر والمغامرة في عروضه المسرحية،فيما إستخدم المصمم اللون الأصفر بنسب بسيطة في التصميم وهو من الألوان الحارة التي تميزت مع اللون الأحمر بنسب انتشارها البصري وتقدمها على بقية الألوان الموجودة في التصميم مستخدماً اياها كرمز لشخصيات مسرحية تعبر عن البهجة والسعادة والمرح والتفاؤل وكحد فاصل وانتقالة بين الشخصيات التي عبر عنها باللون الاحمر والشخصيات المتمثلة للون الأزرق والذي يعد من الألوان الباردة بتعبيراته ودلالاته الرمزية لشخصيات تحمل طابع الهدوء والمرح والأمان والحماية والنجاح والبراءة في المسرح توزع على مواقع متفرقة من الوجه وعلى جهة النصف الايمن من خلفية التصميم وبقيم لونية متنوعة فيما تمركز توزيع الالوان

الثانوية في القطعة الوسطية للوجه في التصميم بين الألوان الحارة مثل اللون البرتقالي واللون الزهري واللون الأخضر البارد وتوزيع اللون البني الأقرب الى الواقع في تمثيل بعض الوحدات في التصميم مثل اللحية والشوارب والشعر وهو إيحاء وكناية تعبيرية عن مفهوم الموضوع مازاد الفكرة طاقة إتصالية إرتكزت على إظهار شكل الوجه وكأنه منفذ وعرض للألوان والجمع بين الأسلوب الواقعي والخيالي أو الشخصيات المتناقضة بين الشر والخير السلبية منها والايجابية الموجودة في المجتمع والتي تعرض على المسرح بصيغ تعبيرية وبطرح فكري ذو قيم وأهداف إيجابية لتصبح مساحة التصميم الكلية ميدان تضارب دلالي وتعبيري متناقض ومتنوع في الاتجاهات البصرية والفكرية .

الخبرات المعرفية والمهارية في المعالجات التصميمية:اعتمد المصمم على خبراته المعرفية وامكاناته الذهنية في إسلوبية الإيضاح التي تظهر في الاستعارات الشكلية ومهاراته في التعبير عن القيم الجمالية والوظيفية من خلال التبسيط الشكلي والتنوع الفكري والكاريكاتيري وإيجاد حالة من الإبتكار في توجه مسار الوحدات والعناصر واشكالها التي تقسمت في الوجه باستخدام المعالجات التقنية وبرامج الحاسب التصميمية بمهارة وبطريقة أبدع المصمم في تقديمها عن ما مألوف لدى المتلقي فهي ترميز للإزدواجية في تركيب الشخصيات التي تعرض العديد من الادوار على المسرح والتأكيد على الخصوصية البنوية الأوربية التي تأثرت بشدة بثقافة وفنون المجتمع الأوربي وأهتمت بالمسرح من خلال التنظيمات الشكلية والهيئات الموظفة واضافة جملة THEATRE FOR A NEW AUDIENCE TWENTIETH ANNIVERSARY تم تنضيدها وطباعتها باستخدام الحاسب الآلي لتحقيق اهدافها الوظيفية والجمالية .

عينة رقم(2)

عينة رقم(2)

المصممة: بولا شير Poula Scher
عنوان التصميم:شعار نظام الوندو لشركة مايكروسوفت Windows8 ، تاريخ التصميم: عام 2013.

الوصف والتحليل :توضحت خبرات المصممة المعرفية باقتباس فكرة تصميم شعار نظام الـWindows8 من شعار النوافذ المتموجة ذات الألوان الأربعة الخاص بشركة مايكروسوفت القديم المتخصصة بانتاج انظمة وبرامج حاسوب وانتاج هواتف ذكية والذي لازمها لمدة 20 عام منذ فبراير عام 1987 .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف عناصر التصميم :اظهرت المصممة خبرات معرفية في تنظيم الوحدات التصميمية المكونة للشعار والذي تميز بمفرداته المحدودة والقليلة العدد معبرة من خلالها عن فكرة واهداف موضوع التصميم،فيما ساهمت قدراتها وخبراتها المهارية في توظيف الاشكال المكونة للتصميم وتحقيق ترابطاً شكلياً بين شكل النوافذ الرمزية المكون من اربع اشكال لمستطيلات هندسية ذو زواية قائمة وبين اسم نظام الـ Windows العنصر التيبوغرافي الاكثر قدرة على التعبير عن موضوع الشعار والذي تميز بحجمه الكبير عن بقية العناصر مرتبطا بدلالات ومعاني رمزية وظفتها المصممة للتعبير عن فكرة الشعار مساهمة في نقل وايصال موضوع رسالتها الفنية .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف أسس التصميم :تركزت خبرات المصممة المعرفية بتنظيم العناصر المكونة للشعار وتنسيق مفرداته التي ابرزت خبرات ومهارات في توظيف جملة من الاسس ساهمت بشكل فاعل في اداء دورها بشكل ايجابي في العمل التصميمي من خلال اعتمادها مبدأ التكرارالتام لنافذة النظام الى اربع مستطيلات اذ ان المصممة تعمدت توظيف مبدأ التكرار على شكل النوافذ للتأكيد على أهمية ودور هذا العنصر وقيمته في التصميم وزيادة

قوة الشد والجذب البصري اليه سعيا الى ابراز مدى توافق وانسجام هذه النوافذ وظيفيا ورمزيا لتنتظم النوافذ الاربعة بايقاع متناسق في وحدة شكلية واحدة محققة بذلك المصممة قدرة واضحة للتعبير عن موضوع وفكرة التصميم .

فيما برزت خبرات المصممة المهارية على ايجاد وحدة تبادلية بين الشكل وفكرة الشعار من خلال تناغم الاشكال المكونة للشعار التي توافقت لونيا مع العنصر الكرافيكي الاكثر قدرة على التعبير عن موضوع الشعار وهي كلمة Windows8 وتحقيق ارتباط بصري معه،وتبايناً حجمياً معه بسبب حجمه الكبير والذي هيمن على بقية العناصرمايعكس قدرة المصممة ومهاراتها في نقل الرسالة البصرية واعادة تنظيم جمال الاشكال لخدمة الوظيفة.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف العلاقات والانظمة التصميمة :برزت خبرات المصممة المعرفية من خلال تكرار شكل نافذة النظام الـ Windows التي انتظمت على شكل اربع مستطيلات هندسية امتازت بتطابق وتشابه واضح بين الشكل بهيئاتها واحجامها والوانها وبين المضمون وفي طريقة

تعبيرها عن فكرة الشعار مؤكدة بذلك المصممة على أهمية وقوة هذا العنصر التصميمي وابراز قدراتها المهارية في تنظيم وحدات الشعار وديمومة وحدته لتكوين شكل متماسك تغلب عليه الوحدة والاتزان محققة بذلك المصممة اهداف جمالية من خلال الوظيفة التي يؤديها هذا العنصر في الشعار .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال التنظيم في التصميم:استخدمت المصممة خبراتها المعرفية في توظيف مسارات خطية ابرزت مهارة في انشاءها بإيقاع بصري ممتد بالاتجاه الافقي بالاعتماد على النظام الخطي الذي يسهم في عرض جميع وحدات وعناصر التصميم بطريقة متسلسة محققا بذلك وظيفة التصميم والتعبير عن الدلالات الرمزية لجميع العناصر.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف الانظمة اللونية:برزت في هذا الشعار خبرات المصممة المعرفية من خلال توظيف الاستعارات اللونية للعناصر والوحدات المكونة للتصميم برموزه ودلالاته المستوحاة من لون شاشة نظام الـ Windows،فقد تميز الشعار بشكله الثنائي الابعاد متخذا شكلاً مسطحاً وبرز بشكل واضح اعتماد المصممة اللون الواحد وهو اللون الازرق الذي يعكس الشكل العام لواجهات ميترو الانفاق الجديدة المعروفة بسرعتها الفائقة والتي تميزت بها نسخة Windows8 محققة بذلك المصممة خبرات مهارية في ايجاد وحدة لونية بين الاشكال الكرافيكية والعناصر التيبوغرافية المكونة للشعار،في حين اثار استغراب العديد من المستخدمين لنظام الـWindows8 سبب التزام المصممة بتوظيف للون واحد بدون استخدام أي اضافات او معالجات لونية اوتغيير على قيمه ودرجاته اللونية وزيادة نسب الشد والجذب للتصميم بطريقة لاتتناسب مع مصممة تتمتع بشهرة كبيرة انعكس على الشعار بشكل سلبي وقلل من نسب التفاعل معه.

الخبرات المعرفية والمهارية في المعالجات التصميمية:اعتمدت المصممة توظيف خبراتها المعرفية وامكاناتها الذهنية في تصميم الشعار من خلال الاعتماد على بساطة الاشكال والعناصر المكونة للشعار وعرض امكانياتها ومهاراتها باستخدام الحاسب الآلي وبرامجه التصميمية والتعامل مع العوالم الرقمية وتحقيق اتصال مباشر مع مفردات الشعار من خلال اختزال اشكالها وقيمها اللونية والتأكيد على العلاقة بين الشكل والمضمون مستندة على مرجعيات موضوع فكرة الشعار والقيم اللونية التي تتصف بها،محققة بذلك المصممة خروج عن مامألوف بالاعتماد على استخدام اللون الازرق فقط بدل من استخدام الوان متعددة على شعار الوندو كما تعودنا ولسنين ماضية واستبدال الاشكال الهندسية المنتظمة للنوافذ بدل النوافذ المتموجة اعادت المتلقي الى عصور الفن الكلاسيكي محققة حالة من الوضوح والمقروئية ونوع من الإثارة والإستغراب للمتلقي عندما يرى شيئا مختلفاً اعتاد ان يراه في انظمة وبرامج الحاسب .

عينة رقم(3)

عينة رقم(3)

المصمم: المصمم ساول باس Saul Bass

عنوان التصميم:ملصق لفلم لا للملفات-اريد ان اصدق (The X-FILES - I Want To Believe)، تأريخ التصميم : عام 1999

الوصف والتحليل :خبرات المصمم المعرفية استنبطت فكرة تصميم الملصق من قصة الفلم الاجنبي (The X-FILES -I Want To Believe)الفيلم الخيالي البوليسي التي تدور قصته حول العثور على ملفات تكشف اسرار ومعلومات خطيرة تتعلق باحداث الفلم .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف عناصر التصميم :انعكست خبرات المصمم المعرفية على اختيار نمط تصميمي تم تشكيله من الخطوط المستقيمة التي انتظمت بمسارات متعاكسة مستعار من شكل الحروف التي تقود البصر لتكوين حرف الـX واحداث تعزيز شكلي تميز بحجمه الكبير وعلاقة مترابطة بين الشكل والفضاء معبراًعن قيم رمزية ودلالات فنية وجمالية لتشكيل حرف يعبر عن مفهوم الرفض،فيما ظهرت مهارة المصمم وخبراته في توزيع بقية العناصر التيبوغرافية في التصميم مثل عبارة The Files وعبارة I Want To Believe على فضاء الملصق ضمن نسق متكامل اكسب الملصق شكله وهيئته العامة وساهم في تمييز العنصر الاكثر اهمية في الملصق وهو حرف الـX مع شكل اليد العنصر الكرافيكي التي انسجم شكله المتعرج مع وظيفته في التصميم،فيما حددت امكانيات المصمم المهارية وخبراته في توظيف القيم اللونية التي انعكست على دلالات ورموز العناصر الشكلية والوظيفية في التصميم وساعدت على فهم وتفسير العمل التصميمي بكونها لغة الاتصال التي تزيد قدرة المتلقي وضوحاً وتعبيراً.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف اسس التصميم:استلهم المصمم رمز حرف الـX وبقية العناصر التيبوغرافية مثل عبارة The FilesوعبارةI Want To Believe من موضوع الفيلم التي عكست مدى فاعلية المصمم وخبراته المعرفية والمهارية في تحويل العناصر من اشكالها المختلفة الى قيم بنائية ذات دلالات ومعاني محددة متخذاً من وحدة هذه العناصر التيبوغرافية بتعبيراتها الرمزية والوظيفية تناغماً لونياً نتج عنه وحدة موضوعية بين الشكل والوظيفة،وتمايزاً بصرياً بسبب شدة اللون الاحمر للعبارات التيبوغرافية وللحرف X الذي هيمن في التصميم والاشكال وايجاد سيادة تعبيرية مقروءة جعل منها نقطة لاثارة الانتباه يتركز عليها البصر والفكر وطبيعة شكل الملصق وبما يؤديه من وظيفة في التصميم واحداث تبايناً لونياً بين لون وشكل اليد من جهة وبين لون الخلفية البيضاء ولون اليد الاسود من جهة ثانياً تعكس حالة من التوازن الحسي والبصري تسعى الى تعادل الكتل والالوان في التصميم .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف العلاقات والانظمة التصميمة: يسعى المصمم بمهاراته الفنية الى فرض علاقة في بناء تصميمه تجمع بين شكل ولون اليد التي تناقضت كليا مع شكل ولون العنصر الكرافيكي لحرف الـX وايجاد ايقاعاً قوياً بسبب الانتقالات البصرية التي تحتاج الى خبرة ومهارة فائقة في جمع الاشكال المتناقضة في التصميم لغرض تحقيق اهداف تعبيرية ووظيفة معينة،وظهرت خبرات المصمم المعرفية في تنظيم العناصر بعلاقات تراكيبية جزئية داخل الملصق تظهر مهارة المصمم من خلال إبراز حرف الـX العنصر التيبوغرافي الأشد وضوحاً والأكثر جذباً والتأكيد على أهميته وتقديمه على باقي العناصرفي التصميم وتفعيل دوره التراكبي الذي يسهم في حجب جزءاً من شكل اليد العنصر التصميمي

الاكبر مساحة في الملصق والتي بدت متعلقة بهذا الحرف لضرورة توصيل الفكرة والوصول الى معاني ودلالات واضحة يؤدي الملصق بها تحقيق اهدافه الوظيفية.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال التنظيم في التصميم:استخدم المصمم خبراته المعرفية بتوظيف النظام الخطي في التصميم ومهاراته بتنظيم العناصر المكونة للتصميم بايقاع بصري متسلسل ممتد بالاتجاه العمودي من الاعلى الى الاسفل الذي يسهم في عرض جميع وحدات وعناصر التصميم بطريقة متسلسة محققا اهداف التصميم الوظيفية وعرض فكرة التصميم .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف الانظمة اللونية:اظهر المصمم خبراته المعرفية بطريقة اختيار الألوان وتحديد قيمتها الضوئية على العناصر والمفردات المكونة في التصميم التي تجمع بين لونين نقيضين هو اللون الاحمر الحارالذي يملك لهجة وتاثير قوي على جذب الإنتباه ويعمل على تقدم وبروز شكل حرف الـX والكلمات والتيبوغرافية الاخرى مثل عبارة The Filesوعبارة I Want To Believe بدلالاته الرمزية المعبرة عن خطورة الموضوع الذي يعالجه الملصق وقصة الفيلم الخيالية التي تستند على احداث تدور حول حالات من العنف والقتل والدم وبين لون اليد الاسود الحيادي كيد خفية تحرك موضوع التصميم ودلالاتها الرمزية التي تشير الى الغموض والشر والموت مؤكدا المصمم بذلك توظيف التناقض لابراز شكل العناصر والمفردات المكونة للتصميم بلونيها الاحمر والاسود وما شكلته من ابعاد جمالية ودلالية بين الشكل واللون بمستوى بصري واحد على الفضاء الابيض ودعم فكرة وموضوع التصميم.

الخبرات المعرفية والمهارية في المعالجات التصميمية:اعتمد المصمم توظيف خبراته المعرفية بتقديم فكرة الملصق بإسلوب بنائي شكلي تنظيمي مختزل محققاً نهجاً تبسيطياً غير مبالغ فيه مقابل تقديم طاقة تعبيرية عالية لتمثيل القيم الوظيفية والجمالية في الملصق ،فيما اظهر المصمم كفاءته التصميمية والتنظيمية التي تظهر خبراته ومهارته باستخدام الحاسب الآلي وبرامجه التصميمية تبرز جهود المصمم الابداعية بابتكار النمط الترميزي الدال من خلال توجيه مسار الوحدات والعناصر الكرافيكية واشكالها المعبرة كما يظهر في شكل اليد السوداء بحدودها المستقيمة التي تقود البصر للتركيز على نقطة التقائها مع العنصر التيبوغرافي للحرفX وعرض حالة حركية تظهر بوضوح في قوة تمسك الاصابع التي انضغطت بقوة على شكل الحرف X الذي تمثل بخطوطه الحادة المستقيمة ولونه الاحمر الدال على الرفض ودعم الجانب الوظيفي والجمالي وابراز مدى تأثيرها وتأثرها في شكل ومظهر الملصق.

عينة رقم(4)

المصمم: پول راند (Paul Rand) .

عنوان التصميم:علامة شعار لشركة(انرون)الخاصة بانتاج الطاقة الكهربائية (Enron)،تاريخ التصميم :عام 1996 .

الوصف والتحليل :خبرات المصمم المعرفية استنبطت فكرة تصميم العلامة من وظيفة الشركة الخاصة بانتاج الطاقة الكهربائية الذي نظم على وفق شكل الاسلاك الكهربائية وتمثيل موضوع الشعار من الناحية الوظيفية والجمالية .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف عناصر التصميم :ظهرت خبرات المصمم المعرفية باعتماد التصميم على توظيف حروف العنصر

عينة رقم(4)

التيبوغرافي الاهم المكون للشعار من كلمة Enron وهو اسم الشركة الخاصة بتصنيع المواد الكهربائية وبرزت مهاراته الفنية في توظيف خطوطه المستقيمة لتكوين اشكال هندسية منتظمة تمثل شكل سلك كهربائي متعرج يلتحم بنهاية خطوطه المنتظمة مع اسم الشركة الذي صمم من اجلها هذا الشعار مشكلا حرف الـE المقتبس من الحرف الاول لاسم الشركة والذي تنتظم حدوده الخارجية لتكوين مربع منتظم الزوايا متخذا شكلاً مائلاً يرتكز على احد زواياه القائمة متخذاً مساراً حركياً يقوم بدور اساسي في العملية الادائية في بنية التصميم ضمن ايقاع تتضح فيه تعبيرات ودلالات فنية وجمالية تترجم من خلال المعالجات الشكلية وطريقة استخدامها المناسب في التصميم وتشكيل قوام العمل من الناحية الجمالية والوظيفية.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف اسس التصميم:ظهرت خبرات المصمم المعرفية في توظيف عدد من الاسس التصميمية التي نظمت شكل ووظيفة مفردات وعناصر الشعار بعلاقات متوازنة وبوحدة موضوعية وضحت امكانات المصمم المهارية في ترتيب الخطوط المستقيمة التي تكررت لانشاء وحدة تصميمية مترابطة تتضح مدى قوتها على مستوى الشكل والفكرة التعبيرية المكونه لرمز الحرف E الذي هيمن بحجمه الكبير على باقي الحروف ووما زاد من قوة جذبه وشده للانتباه تباين الوان الخطوط المكونه منه الذي جعل منه مركزاً سياديا ونقطة للانتباه يتمركز عليها البصر والفكر وطبيعه الموضوع داخل الفضاء التصميمي للشعار مؤكدا بذلك المصمم على اهمية هذا العنصر التصميمي وتمييز دوره وما يؤديه من وظيفة في الشعار.

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف العلاقات والانظمة التصميمة :ظهرت خبرات المصمم المعرفية من خلال توظيف العلاقات والانظمة التصميمة داخل الشكل المكون للشعار من خلال تحويل الحروف الى رموز ودلالات تعمل على توصيل المفاهيم والافكار التعبيرية للشعارالتي انعكس وضوحها من خلال مهارات المصمم وخبراته على معالجة الخطوط المستقيمة المتشابهة في بعض خصائصها من ناحية الشكل والطول والعرض والاتجاه لتؤكد علاقة التطابق الجمالي الناتج عن التنظيم وتحقيق حالة من الاندماج بين الخطوط المستقيمة من خلال تلامس حدودها وتكوين شكل فني يغلب عليه الوحدة والاتزان والتماسك يسعى الى تحقيق جميع الاهداف الوظيفية والجمالية في تصميم الشعار .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال التنظيم في التصميم :استخدم المصمم خبراته المعرفية والمهارية في توضيح فكرة العمل الفني من خلال شكل الحرف E التي تمركز في وسط التصميم معتمداً في تكوين نظامه الفكري والبصري للملصق النظام المركزي .

الخبرات المعرفية والمهارية من خلال توظيف الانظمة اللونية :حقق المصمم بخبراته المعرفية تنوعاً في الاستخدامات اللونية بالاعتماد على توزيع ثلاثة الوان على جميع المفردات والعناصر المكونة للشعار وهو اللون الاحمر الحار الذي يعد من الألوان الأساسية مستخدما اياه كرمز توصيفي على الجزء الاول من الشكل الهندسي المكون لحرف الـE المتعرج للتعبير عن الفولتية الكهربائية العالية والخطرة في الشعار،فيما ركز المصمم على توظيف اللون الاساسي الازرق البارد على اكثر من مفردة في الشعار كما في اللون الازرق الموجود في المقطع الثالث للشكل الهندسي المكون لحرف الـ Eالمتعرج واللون الازرق الموجود على العنصر التيبوغرافي لاسم الشركة(Enron)محققا ترابطا وتواصلا بصريا في التكوين الشكلي وانسجاما تعبيريا وكدلالة رمزية لوصف الفولتية الواطئة او الباردة في الكهرباء،فيما توسط هاتين اللونين الاساسيين اللون الاخضر الثانوي البارد ذات القيم الرمزية الدالة على حالة من الاستقرار والامان وتفريغ الشحنات ،عبر المصمم عن القيم الشكلية والنواحي الجمالية في التصميم بتضاد لوني افترضته فكرة وموضوع الشعار بسبب تباينها

العالي فيما بينها من جهه وبين فضاء التصميم الابيض وتحقيق مستوى من الجذب والشد لفكرة وموضوع الشعار لنقل الرسالة التصميمية .

الخبرات المعرفية والمهارية في المعالجات التصميمية:استمد المصمم خبراته المعرفية لابتكار اشكال وتصاميم مستعارة من شكل الحروف والاسماء الموجودة في الشعار المستوحاة من شكل الاسلاك الكهربائية التي حولها المصمم بمهاراته التصميمية من مجرد حروف واسماء تقليدية الى قيم شكلية تحمل رموز ودلالات ذات ابعاد فنية وجمالية ذات افكار ومعان تعبيرية باستخدام الحاسب الالي وبرامجه التصميمية تبرز جهود المصمم الابداعية في تحوير شكل العناصر التيبوغرافية التقليدية الخاصة بالشعار المرئية المقروءة التي انتظمت في وحدة تصميمية واحدة وفق تنوع جمالي لوني وايهام حركي محدثا خطابا بصريا جديدا يعتمد على اسلوب التبسيط الشكلي الذي يعكس قدرة المصمم الاختزالية والتعبيرية والثقافية لتمثيل القيم الوظيفية والجمالية في الملصق.

عرض نتائج البحث ومناقشتها

1- اعتمد المصمم على خبراته المعرفية بتوظيف الاشكال الكرافيكية فقط بدلالاتها الرمزية كما في العينة رقم(1)ومهاراته لبناء العناصر المكونة للتصميم بإحجامها الكبيرة وإضفاء حالة من التنوع الحركي ضمن الفضاء التصميمي،فيما وظف المصمم خبراته المعرفية بتوزيع الاشكال والخطوط الكرافيكية الهندسية بدلالاتها الرمزية مع العناصر الكتابية التيبوغرافية الذي تميزت بحجمها الكبير كما في العينة رقم(2)مستخدماً مهاراته لتحقيق ترابطاً بصرياً بينهما والتعبير عن فكرة التصميم،فيما اظهر المصمم خبراته المعرفية في توظيف الخطوط المستقيمة والاشكال الكرافيكية بدلالاتها الرمزية للعينة رقم(4,3)مستخدماً مهاراته الفنية والتصميمية على تميز العناصر ذات الاحجام الكبيرة ضمن الفضاء التصميمي والتعبير عن مضمون وفكرة التصميم .

2- عزز اعتماد المصمم خبراته المعرفية بتوظيف مبدأ التباين اللوني والانتقال المباشر بين الوان العناصرالكرافيكية والتيبوغرافية المتباينة في التصميم كما في العينة رقم(4,1)محققاً فعلاً مهارياً يسعى الى تعزيز حدة البصر لدى المتلقي وشد انتباهه نحو موضوع وفكرة التصميم كونه منه مركزاً سيادياً يعمل لصالح الوظيفة في التصميم،فيما اعتمد المصمم مبدأ التباين بين احجام العناصر الكرافيكية والتيبوغرافية في العينة رقم(2)والمساهمة في تنظيم الحقل المرئي كعنصر بنائي بصري يؤثر في جذب انتباه المتلقي،وأستخدم المصمم مهاراته في توظيف مبدأ التباين التام بين احجام والوان واتجاهات العناصر الكرافيكية والتيبوغرافية المكونة للتصميم وقيمها التعبيرية كما في العينة رقم(3)مكوناً تسلسلاً ايقاعياً وتناغماً حسياً في طرح الافكار ليس من الناحية الشكلية واللونية فقط ولكن بما يؤديه من وظيفة في التصميم.

3- اعتمدت خبرات المصمم المعرفية توظيف مبدأ التكرارالتام على العناصر الكرافيكية للعينة رقم(2)ومهاراته التصميمة لإبراز اهمية وقيمة الاشكال المنتظمة المكونة للتصميم وتحقيق اهدافها الجمالية من خلال الوظيفة التي يؤديها في التصميم .

4- ساهمت خبرات المصمم المعرفية تحقيق مبدأ التطابق بين اشكال واحجام والوان واتجاهات العناصر الكرافيكية والعناصر التيبوغرافية للعينة رقم(4,2)وفي طريقة تعبيرها عن فكرة التصميم وتشابهاً في خصائص هذه العناصر التي تعكس قدرات المصمم المهارية والتنظيمية على توظيف العناصر المتشابه والتأكيد على أهميتها وقوتها في التصميم لتحقيق اهداف جمالية من خلال الوظيفة التي يؤديها هذا العنصر في التصميم.

5- انتجت خبرات المصمم المعرفية أشكالاً كرافيكية وعناصر تيبوغرافية انتظمت بمهارة في وحدة تصميمية واحدة فيما بينها من جهة وبين فكرة التصميم من جهة ثانية كما في العينة رقم(2)،فيما وظف المصمم مهاراته التصميمية لتنظيم العناصر

التيبوغرافية بتعبيراتها الرمزية والوظيفية بوحدة تصميمية واحدة للعينة رقم(3)مكوناً تناغماً لونياً نتج عنه وحدة موضوعية بين الشكل والوظيفة ،فيما برزت خبرات المصمم المهارية في ايجاد وحدة بين العناصر التيبوغرافية للعينة رقم(4)بتعبيراتها الرمزية والوظيفية وانشاء وحدة بين العناصر المكونة للتصميم وافكارها التي تعد من الوسائل التي تدعم التصميم لكي يؤدي وظيفته الحقيقية .

6- اوجدت خبرات المصمم المعرفية حالة من التداخل والتراكب أبرزتها مهاراته في التأكيد التوجه لأجزاء محددة من الاشكال الكرافيكية الموجودة في التصميم كما في العينة رقم(1)وإبراز أهميتها وتقديمها على باقي العناصرالاخرى الموجودة في التصميم وايجاد طاقة ديناميكية وحركية وحالة من التناغم والانسجام والتسلسل الفكري لنقل الرسالة التصميمية،فيما تظهرعلاقة التراكب الجزئي في العينة رقم(3)مهارة المصمم على ابراز العناصر التيبوغرافية الاشد وضوحاً والاكثر اهمية وتقديمها على باقي العناصرفي التصميم لضرورة توصيل الفكرة ومعانيها بدلالاتها الواضحة وتحقيق اهدافها الوظيفية.

7- ساهمت خبرات المصمم المعرفية بإستخدام علاقات التنافر بين الاشكال الكرافيكية والعناصر التيبوغرافية للعينة رقم(3)وإبراز قيمة وأهمية العناصر المتناقضة بأشكالها وألوانها وأحجامها وقيمها،مبيناً مهارات المصمم وخبراته الفائقة في جمع الاشكال المتناقضة وتنظيم علاقاته البنائية في التصميم وتحقيق اهداف تعبيرية ووظيفة معينة.

8- اعتمد المصمم خبراته المعرفية للعينة رقم(4,1) في توظيف النظام البنائي المركزي ومهاراته لتنظيم وترتيب عناصرها البنائية ضمن فضاء التصميم وانشاء مسارات خطية بايقاع بصري ممتد بالاتجاه الافقي بالاعتماد على النظام الخطي للعينة رقم(2)والاتجاه العمودي للعينة رقم(3).

9- استمد المصمم الاستعارات اللونية للوحدات التصميمية للعينة رقم(4,3,2,1)من خبراته المعرفية والافادة من التوظيف الوظيفي الدلالي(الرمزي)البنائي لمفردات الاشكال والتعبير من خلالها عن دلالات ورموز تخدم فكرة التصميم محققاً إثراءاً وظيفياً –دلالياً وتعبيرات بصرية تتحكم في ابعاد اتصالية جمالية ووظيفية بما يعزز العلاقة بين العناصر الكرافيكية والعناصر التيبوغرافية وعرض الرسائل التي تحملها .

10- عزز المصمم بذوقه وخبراته المعرفية توظيف التنوع اللوني للعناصر الكرافيكية والتيبوغرافية من عملية الاستقطاب والتنبيه البصري ضمن وحدة المنظومة اللغوية للتصميم ومهارة بالاعتماد على توظيف الالوان ألاساسية في العينة رقم(1)وتوظيف اللون الواحد في العينة رقم(2)الذي أثر سلباً على نسبة التفاعل وقلل من قوة الجذب البصري للتصميم بسبب عدم اضافة أي من المعالجات الفنية عليه أوتغيير من نسبه وقيمه اللونية،فيما ساهم المصمم بخبراته المهارية على تفعيل قوة بصرية تسهم في جذب الإنتباه للعناصر التصميمية المكونة للعينة رقم(3)والجمع بين لونين نقيضين،فيما وظف المصمم أستخدام الألوان الأساسية والألوان الثانوية للعينة رقم(4)محققاً ترابطاً وتواصلاً بصرياً بين التكوينات الشكلية الموجودة في التصميم وانسجاماً تعبيرياً لدلالات رمزية تخدم فكرة الموضوع.

11-برزت خبرات المصمم المعرفية في توظيف الألوان الحارة على المفردات التصميمة في للعينة رقم(4,3,1)أبرزت مهارة المصمم في تفعيل دورها وتميزها على بقية الألوان كمحفز للاستقطاب البصري التي يتمركز حولها فكرة وموضوع التصميم.

12-اوجد المصمم بخبراته المعرفية حالة من البساطة والاختزال في العناصر التصميمة للعينة رقم(4,3,2,1)استندت على معارف وخبرات المصمم الثقافية وامكانياته العقلية والذهنية محققاً بخبراته المهارية وحدات تكوينية مترابطة ونوعاً من الطرح الموضوعي لأفكار المصمم ضمن نسق موحد وتفعيل الدور الجمالي الذي يعتمد على البساطة والواقعية في تفسير الافكار .

13-حقق المصمم بخبراته المعرفية تمايزاً في منظومة البناء التصميمي من خلال توظيف أشكال تميز بقدرات وأفكار إبتكارية غير مألوفة إنعكست على جميع العينات وبنسب متفاوتة تسهم في إبراز مهارات وقدرات المصمم الإبداعية على تحويل الافكار والعناصر العناصر الكرافيكية والتيبوغرافية التقليدية الى أشكال وتصاميم جديدة مبتكرة برموز مستعارة عن اشكال دالة لقيم ومعاني تعبر عن مضمون وفكرة التصميم تحمل طاقات أدائية تعمل تحت وظيفية معينة ضمن اطر ومقاسات جمالية محددة تبرز امكانات المصمم الابتكارية ومستوى الفرادة في الطرح.

14-اعتمد المصمم توظيف المهاره اليدوية وتفوقها على المهارة التقنية في تصميم الاعمال الكرافيكية كما في العينة رقم(1)وتوظيف قيمها الجمالية لخدمة الوظيفة،فيما تفوق استخدام المهارة التقنية على المهارة اليدوية في العينة رقم(4,2)وإسهامها في رسم ملامح فكرة التصميم وتكامل موضوعه وتعزيزالجانب الوظيفي والجمالي،واسهمت المعالجات التقنية الرقمية وتأثيراتها الفنية على بعض العناصر التيبوغرافية والألوان الرمزية للعينة رقم(3)للتعبير عن فكرة وموضوع التصميم محاولة من المصمم لتحقيق نسب عالية من الابداع وكسر نمطية الاشكال والخروج عن المألوف من خلال الاقتباس الشكلي واللوني للأجزاء المهمة في التصميم .

المصادر العربية

1. أبو علام، رجاء محمود،علم النفس التربوي، دار القلم، الكويت،1986،ص289.
2. بلوم وآخرون،تقييم تعلم الطالب التجميعي والتكويني،محمد أمين المفتي وآخرون، دار ماكروهيل للطباعة والنشر، القاهرة، 1983،ص63.
3. زيتون ،عايش محمود ،اساسيات تدريس العلوم ،ط1 ،دار الشروق ،عمان ،الاردن ، 1994م،ص107.
4. الفتلاوي،سهيلة محسن كاظم ،المدخل الى التدريس،دار الشروق للنشر والتوزيع،عمان،الاردن ،2003،ص25.
5. منظمة العمل العربية،قاموس مصطلحات العمل، مكتب العمل العربي، ط2، القاهرة، 1975،ص43.
6. الحيلة،محمد محمود،مهارات التدريس الصفي،دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،عمان،الأردن، 2009 ،ص90-91.
7. الحيلة،محمد محمود،مهارات التدريس الصفي ، 2009 ،مصدر سابق ،ص89.
8. Coop, R. H. & Brown, L. D. (1970): Effects of COGNITIVE Style and Teaching Method on Categories of Achievement. Journal of Educational Psychology, 61(5).p400-405.
9. Witkin,H. A. , Moor, C. A. , Oltman, P. K., Goodenough, D. R., Friedman, f. , Owen, D. R. & Raskin, E. (1977): Role of the Field-dependent and Field-independent Cognitive Styles in Academic Evaluation: A longitudinal Study. Journal of Educational Psychology, 69(3).p197-211.
10. نادية محمود شريف،الأنماط الإدراكية المعرفية وعلاقتها بمواقف التعلم الذاتي والتعلم التقليدي،مجلة العلوم الاجتماعية، جامعة الكويت،العدد(٣)، ١٩٨١،ص121-138.
11. Guilford, J. P. (1980): Cognitive Styles: What are they? Educational and Psychological Measurement, 40.p715-735.
12. الكناني ،محمد جلوب جبر ،حدس الانجاز في البنية الابداعية بين العلم والفن ،أطروحة دكتوراه غير منشورة (جامعة بغداد ، كلية الفنون الجميلة)،قسم التشكيلي،2005،ص54.
13. الكناني ،محمد جلوب جبر ،حدس الانجاز في البنية الابداعية بين العلم والفن ،مصدر سابق ،ص130-134 .
14. شوقي، إسماعيل، الفن والتصميم، القاهرة ،(كلية التربية - جامعة حلوان)، 1999،ص131.
15. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق ط1،ج3،الشارقة:(دار الثقافة والإعلام)،2008،ص69.
16. شفيق،حسنين ،التصميم الكرافيكي في وسائل الإعلام الحديثة والانترنت،ط1، القاهرة:(دار فكر وفن)، 2009 -2010،ص134.
17. شوقي، إسماعيل، الفن والتصميم، مصدر سابق ،ص131،ص226.
18. عدلي محمد عبد الهادي ،م.نور الدين احمد النادي ،أ.محمد صديق البهنسي ،م.محمد عبد الله الدرايسة، اسس التصميم الثنائي الابعاد،عمان_الاردن ،مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، 2008،ص142-144.
19. شفيق،حسنين ،التصميم الكرافيكي في وسائل الإعلام الحديثة والانترنت، 2009 -2010،مصدر سابق ،ص144.
20. سكوت،روبرت جيلام،أسس التصميم،ترجمة محمد محمود يوسف، ط2،القاهرة:(دار النهضة للطباعة والنشر)، 1980،ص54-56.
21. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق 2008،ج3،مصدر سابق،ص77.

22. عدلي محمد عبد الهادي ،م.نور الدين احمد النادي ،أ.محمد صديق البهنسي ،م.محمد عبد الله الدرايسة، اسس التصميم الثنائي الابعاد، ، مصدر سابق،ص148-151.

23. GREET HANNAH G2002 elements of design Rowena reed kostellow and the structure visual relationships, new York: Princeton architectural press.p255.

24. طارق اسماعيل محمد،المرجع في التصميم الجرافيكي والاتصال المرئي،ط1،الآفاق المشرقة ناشرون ،المملكة الاردنية الهاشمية،2011،ص234-235.

25. الحسيني،أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق 2008،ج3،مصدر سابق،ص85.

26. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق،ج3، مصدر سابق،ص101.

27. عدلي محمد عبد الهادي ،محمد عبد الله الدرايسة ،مباديء التصميم،مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع،عمان – الاردن،2009،ص21.

28. خلود بدر غيث،معتصم عزمي الكرابلية،مبادئ التصميم الفني،ط1،مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع،عمان – الاردن،2008،ص42.

29. عدلي محمد عبد الهادي ،محمد عبد الله الدرايسة ،مباديء التصميم، مصدر سابق،ص24.

30. طلعت همام عثمان، مائة سؤال في الاخراج الصحفي، دار الفرقان للنشر والتوزيع، عمان، 1984،ص57.

31. Beitler. E.J & Loch hort, By Design For you, John Wiley& Sons, inc. 2nd ed:1969.p42.

32. خلف،فليح حسن،عملية تكوين المهارات ودورها في التنمية الاقتصادية في العراق،دار الرشيد للنشر،بغداد، 1980،ص5.

33. ريد،هربرت،تربية الذوق الفني،ترجمة:يوسف ميخائيل اسعد،د.ب،1975،ص375.

34. طالو،محي الدين ،اليد المبدعة،ط1،(د،ن)دمشق،1986،ص7.

35. عبد الهادي،نبيل واخرون،مهارات في اللغة والتفكير،ط1،دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع،الاردن،2003،ص233.

36. الطيطي محمد صمد تنمية قدرات التفكير الابداعي،ط1،دار المسيرة للنشر والتوزيع،الاردن،عمان،2001،ص125.

37. حنون يعرب ،التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق،مكتبة الصخرة،بغداد،2002، ص22.

38. الوهج،عمار جبار حسين،توظيف استراتيجيات تحليل المهمات في تدريس طلبة قسم التربية الفنية على مهارات الانشاء النحتي،رسالة ماجستير غير منشورة (جامعة بغداد،كلية الفنون الجميلة)،قسم التربية الفنية،2009،ص32.

39. مازن ،حسام،المهارات اليدوية واهمية اكسابها للتلاميذ في تدريس الكيمياء العملية (بحث منشور)في المجلة التربوية العدد(1)،شباط،1986،ص228.

40. اندرسون، جون،علم النفس المعرفي وتطبيقاته، ترجمة محمد صبري سليط، رضا مسعد الجمال. دار الفكر ناشرون وموزعون – عمان،أندرسون Anderson,p 375 ،2007.

41. Gagne,R.M.Brigges,L.J.Principles of Instruction Design,New York,Holt,Rinehart&Winston,Inc ,1979.p225.

42. الفقي، إبراهيم،(2007)،المفاتيح العشرة للنجاح، إبداع للإعلام والنشر.القاهرة،ص56.

43. الحيلة،محمد محمود،التصميم التعليمي نظرية وممارسة،مركز الخدمات الطلابية،جامعة الاردن،عمان،الاردن،1999،ص257.

44. شفيق،حسنين ،التصميم الكرافيكي في وسائل الإعلام الحديثة والانترنت،مصدر سابق ،ص57.

45. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق ط1،ج1،الشارقة :(دار الثقافة والإعلام) ،2008 ،ص36.

46. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق، ج1،مصدر سابق،ص47.

47. طارق اسماعيل محمد،المرجع في التصميم الجرافيكي والاتصال المرئي،ط1،الآفاق المشرقة ناشرون ،المملكة الاردنية الهاشمية،2011، مصدر سابق،ص50.

48. شوقي،إسماعيل،الفن والتصميم،مصدر سابق ،ص131،ص48.

49. خلود بدر غيث،معتصم عزمي الكرابلية،مبادئ التصميم الفني ، مصدر سابق،ص13.

50. شوقي،إسماعيل،الفن والتصميم،مصدر سابق ،ص131،ص22.

51. خلود بدر غيث،معتصم عزمي الكرابلية،مبادئ التصميم الفني ، مصدر سابق،ص13.

52. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق، ج3،مصدر سابق،ص227.

53. شوقي،إسماعيل،الفن والتصميم،مصدر سابق ،ص131،ص46.

54. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق،ج3،مصدر سابق،ص40.

55. طارق اسماعيل محمد،المرجع في التصميم الجرافيكي والاتصال المرئي، مصدر سابق،ص45.

56. خلود بدر غيث،معتصم عزمي الكرابلية،مبادئ التصميم الفني،ط1،مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع،عمان – الاردن،2008، مصدر سابق،ص14.

57. الحسيني، أياد حسين عبد الله،فن التصميم في الفلسفة والنظرية والتطبيق ط1،ج1،مصدر سابق،ص62.

58. خلود بدر غيث،معتصم عزمي الكرابلية،مبادئ التصميم الفني، 2008، مصدر سابق،ص15.

59. leborg c. 2004grid systems: principles of organizing type (design briefs new York :Princeton architectural press.p38
.

60. خلود بدر غيث،معتصم عزمي الكرابلية،مبادئ التصميم الفني، 2008، مصدر سابق،ص14.

Employed Knowledge Experience &Skills In Universal Designs Graphic Production

Researcher wafaa Jassim Mohammad

Abstract

The working of the some designer was recognize by the Production and introduction of the design which have special stemp and style determind by the experience and the Knowledge ability for the Designer which change the ordinaries shape to the develops shaps bening ideas and new meanings un known to the viewen make the design at high level of creative and the designer acquest experiennce and new skill in his way for the designs and the art march-out which clearly demonstrate on all the graphical work so the high research conserned on the knowledge and detect about the methods constructing of the ability and expernence for the graphic designer become it is decisive worker in effective or net effective the designers work and any consist which has renderingintel .

Wher by the research consist four chapters, the first chapter select the research problem, which come in this question: what is the experience and the knowledge ability which must found in the graphic design throuy his graphic designer its clearly appear the important of the research through its sharing in difintion of the knowledge experience from the graphic designer and the develope of the visions and the skill powers of the worker in the field of the graphic designer.

With mark the goals of the research in identihy about the ability of the graphic designer and his knowledge and skill experience through his graphic designer and detection about the designer skill and glamor ability and the innovation through the graphic design and the terminology found in it as the researcher developed the locative border represent by anumber from the graphic designer worker which were known and famous ,and the researcher developed the time border between (1996-2013)and developed the thene border which represent in (knowledge experience and the skill of graphic designer while the second section chapter which consist the theoretical frame

which interest in three researcher ,the first research turning to(knowledge experience to the graphic designer while the the second research interest in (the experience and the skill ability of the graphic designer and the third research turning into about the(graphic designer and his specification)

And emerge from the theoretical frame indicators as ascientific material helped the researcher in his measures and his way for research in analysis for consistency of four samples which searched in the third chapter which called (measures chapter)based on the analysis from which made by the researcher which taken from the theoretical frame the indicators ,and extracted it after showing it to the experience for evaluation and make sure from it is believable and fixed of important resulte help the research, while the fourth chapter consist of the showing of the resulte which resulte by resercher and the analysis resulte, the recommendations and suggestions.