المعالجات التصميمية لرسوم شخصية البطل لقصص الاطفال بمنظور شعبي في ضوء النظرية المعرفية.

مقال بحثى
كامل

* إنجي أشرف سيد عبد العاطي
* الدارسة بمرحلة الماجستير، قسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
البريد الإليكتروني: engy0ashraf@gmail.com

تاريخ المقال:

- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 18 مايو 2023**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 25 مايو 2023**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 04 يوليو 2023**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 07 يوليو 2023**

الملخص:

يهدف البحث إلى التعرف على مفهوم المعالجات التصميمية ذات الصلة بمجال التصميم القصصي للأطفال، في ضوء الكشف عن شخصية البطل الشعبي وتأثيرها على المعالجات التصميمية المعاصرة، لطرح المعالجات التصميمية لشخصية البطل مستوحاه من التراث الشعبي كمدخل لتصميم رسوم قصص الأطفال. فإلى جانب أن الموروث الشعبي يمثل الحلقة الوسيطة بين الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة داخل البيت، وبين العالم الخارجي الذى تصوره وتنقله له الحكايات الشعبية، فالأدب الشعبي يصور له عوالم مختلفة، اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي؛ بهدف الكشف عن المعالجات التصميمية لشخصية البطل الشعبي في ضوء الاتجاهات الفكرية للتصميم المعاصر، تناول الإطار العملي للتجربة المعالجات التصميمية لتناول الدلالات الرمزية لشخصية البطل الشعبي كمجال لرسوم شخصيات لقصص الأطفال، اثبتت نتائج البحث فاعلية الوصول الى الحلول التصميمية لشخصية البطل من منظور شعبي بهدف تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مجال تصميم وانتاج قصص الأطفال بشكل معاصر، أوصي البحث بتناول الكفايات الزخرفية المطلوب توافرها ضمن مهارات التفكير الابتكاري وتأثيرها على التصميم القصصي والتعرف على العلاقة الترابطية بين الحلول التصميمية الابتكارية وتطبيقات المعالجات التصميمية لشخصية البطل الشعبي.

الكلمات المفتاحية: المعالجات التصميمية، شخصية البطل ، قصص الأطفال ، الفن شعبي.

مقدمة البحث:

تمثل الأعمال التصميمة التى تعتمد على النصوص البصرية جمالية خاصة جعلت منها طابعاً مميزاً على الصعيدين التصميمى والجمالى تُسهم بشكل إيجابى فى إلقاء الضوء على إمكانية أخرى لترجمة محتوى النص القصصي إلى معادل شكلى، فإقتران التصميم بترجمة الدلالات الرمزية؛ قائم على فكرة متآلفة بين سردية النص والمعادل البصرى فى تركيبة بُنياوية من صنع المصمم، وللعقل دوراً بارزاً فى التحفيز على قراءة المداخل التجريبية للتشكيل من خلال إثارة الخيال والذى بدوره يفَّعل دور الصور الذهنية فى إختيار الرموز البصرية المناسبة للمحتوى، وإيجاد حلولاً تصميمية مناسبة لها، إلى جانب إبتكار نظام جمالى (بنائى/ حركى) يساعد المصمم على ترجمتها على المسطح التصميمى. وهذا ما أكده بول ريكور Paul Recur، فى عرضه للجانب الجمالى لنظرية التلقي وعلاقتها بالسرد البصري حيث وصفها بأنها "صياغة للمفاهيم والأفكار فى دلالة "تمثيلية"، وأن لها جانب آخر يمثله سرداً لتتابع زمنى فى دلالة "تآملية" خيالية؛ ينتج عنها إستعارة حقيقية لتحويل النص إلى صور عند النقطة التى يتعرض فيها الشكل القصصي إلى معنى. (ريكور،1990،ص24)

هذا ويرى الكثير من علماء النفس التربويين أن التعلُم عبارة عن تغير نسبي في المعرفة أو المهارة أو السلوك؛ نتيجة للممارسة أو الخبرة أو التدريب. "هذا وتُعتبر الحكايات الشعبية من أحب ألوان الأدب إلى نفوس الأطفال؛ فنجدهم يصغون إليها بأهتمام ويجدون فى أحداثها المتعة والإثارة؛ فهى تجذب إنتباههم لما فيها من حركة وتطور تدريجى للأحداث على أيدى أبطال الحكاية؛ التى تنتهى في الغالب بإنتصار الخير على الشر، ويكتسب الطفل من خلال ذلك قيم لأسلوب الحياة أو نموذج لشخصية أيقونة".(خليل،2003،ص37)

فإلى جانب أن الموروث الشعبي يمثل الحلقة الوسيطة بين الطفل فى مرحلة ما قبل المدرسة داخل البيت، وبين العالم الخارجى الذى تصوره وتنقله له الحكايات الشعبية، فالأدب الشعبي يصور له عوالم مختلفة، "حيث يبلغ الإرتباط القوى بين القصة الشعبية والقيم التربوية ذروته؛ لذلك يجب أن يُراعى عند إختيار الأدبيات الشعبية الموجه للطفل، أن يضيف محتوى الموضوع مكونات جديدة للسلوك الأخلاقى، كما يجب أن يُراعى المرحلة العُمرية للطفل الذى يخاطبه".(خليل،2003،ص38/37) وتكمن أهمية القيم التربوية لتصميم كُتب مرحلة الطفولة؛ بأنها ليست مجرد عملية إرتقاء معرفي وتهذيب فكرى؛ بل هى إعداد للمستقبل، إعتماداً على أن السنوات الأولى في حياة الطفل من أهم الفترات التى توثر فى بناء شخصيته وإعداده، من خلال ما يقدم له من رعاية ثقافية وتنشأة إجتماعية سليمة. "هذا ويؤدي محتوي الأدب الشعبي فى رسوم كتب ومجلات الأطفال دوره فى ترسيخ قيم تربوية وثقافية لديهم، وذلك من خلال صور الشخصيات المستوحاه من جوهر المآثور الشعبي في مجالاته المتعددة.(حجازى،2010،ص35) ترتبط الصورة فى كُتب ومجلات الأطفال بموضوعات الكتابة، غير أن كلا من الصورة والكتابة ليست إلا وسيلتين متضامنتين فى تصوير الموضوع الموجه للطفل من أجل تحقيق هدف تربوى مرتبط بقيم وأخلاقيات المجتمع الذى يعيش فيه الطفل. فالشكل والمضمون فى كتب الأطفال عمليتان مترابطتان؛ والآثر الذى يتركه المضمون لا يمكن وصوله للأطفال ما لم يكن من خلال تصميم فنى جذاب ومتقن، "فالطفل يتفاعل مع المحتوي الثقافي للقصص من خلال الرسوم المقدمه له من الموروث الشعبي، ويتجاوب مع ما يحتويه من إيجابيات تتضمن قيم مُجتمعه، وعاداته، وأساليب تفكيره؛ فهو من خلال هذه الرسومات يكتسب أسلوبا للحياة وبذلك تنمو شخصيته وتتعمق هويته المصرية" (خليل،2003،ص39).

وتعتبر النظرية المعرفية (Epistemology) من النظريات التي حاولت تفسير ظاهرة التعلم لكونها من أكثر الظواهر التربوية والنفسية إستقطاباً لإهتمام علماء النفس التربوي. وقد تبلورت تلك النظريات في إتجاهين: الأول: الإتجاه الإرتباطي أو السلوكي، وقد إستخدمت التجارب الأولى التي قامت عليها تلك النظريات السلوكية صيغاً بسيطة للتعلم مثل الحركات الأولية والمهارات اللفظية؛ والإقدام أو الإحجام عن ممارسة بعض الأنماط السلوكية بإستخدام التعزيز. والثاني: الإتجاه المعرفي: وتقوم التجارب الأولى لنظريات التعلم المعرفي على إستخدام صيغ للتعلم؛ تعتمد على دور العمليات العقلية المعرفية في التعلم، حيث تعد شخصية البطل في الأدب الشعبي الأكثر ملائمة للتناول من وجهة نظر الإتجاه المعرفي؛ بزيها وملامحها وأدوارها المجتمعية؛ نموذجاً للتعبير عن البيئة وإرتباطها بالحياة

الإجتماعية. وكلها مقومات صبغت على الشخصية الإيقونية في الادب الشعبي طابع قومى خاص بها.

مشكلة البحث:

يلعب تصميم الشخصيات الفنية المقدمة لقصص الأطفال دوراً مهماً في تشكيل ثقافتهم، حيث يتوحد معها الطفل وتتشكل لديه الكثير من قيمها وسلوكها ويكون لها التأثير التربوي كشخصية أيقونية ونموذج يحتذى به، عليه يجب أن تراعى بشكل كبير أبعاد الشخصيات المقدمة للأطفال؛ وفي نفس الوقت يجب التركيز على ان يكون المحتوى القصصي المقدم للأطفال يوجه الى دعم القيم والعادات والتقاليد الحميدة للمجتمع مع التركيز على دعم القيم التربوية التي ترقي بالمستوى الاجتماعي لسلوك الاطفال.

ومن خلال متابعة الدارسة لسلوك الأطفال فى مرحلة الطفولة في المرحلة العمرية من سن 9 إلى سن12 سنة؛ لاحظت إهتمامهم وتآثرهم بأبطال الشخصيات الغربية وقصص الخيال العلمي، والتآثر بسلوكهم وتصرفاتهم وردود أفعالهم، فوجدت أنه من الأفضل تصميم شخصية ايقونية للبطل من واقع التراث الشعبى، تعزز مداخل تصميم شخصيات قصص للأطفال، وتسهم بشكل إيجابي في تشكيل القيم التربوية الحميدة وتأكيد الهوية المصرية. عليه يمكن طرح تساؤل مشكلة الدراسة الحالية من خلال السؤال التالي: ما إمكانية تحديد المعالجات التصميمية لرسوم شخصية البطل المستوحاة من التراث الشعبي كمدخل لتصميم قصص الأطفال في ضوء النظرية المعرفية؟

فرضية البحث:

يمكن تطبيق مخرجات النظرية المعرفية للأبعاد الجمالية لشخصيات قصص الأطفال من خلال الإستفادة من المعالجات التصميمية لرسوم شخصية البطل الشعبي.

أهداف البحث:

1. تناول الأبعاد الجمالية لشخصيات ذات الطابع الشعبي المتضمنة في قصص مرحلة الطفولة في ضوء القيم التربوية للنظرية المعرفية.
2. توظيف المعالجات التصميمية لرسوم الشخصيات المستوحاه من موروث الأدب الشعبي فى التأكيد على مفاهيم الهوية الوطنية.
3. التأكيد على معايير الشخصية الشعبية للبطل وفق خصائص مرحلة الطفولة من 9 إلى12 سنة.
4. تعريف الأطفال القيم التربوية المتضمنة في قصص وحكايات الشخصيات البطولية للتراث الشعبي.

أهمية البحث:

1. القاء الضوء على ملامح جذور الشخصية المصرية التى تحمل ملامح وطابع الأدب الشعبي والتى يمتد تأثيرها فى بناء شخصية الطفل.
2. أثراء مخيلة الطفل من خلال الربط بين الشخصيات الشعبية والأحداث المثيرة لخياله، بما يعمل على توازن القيم المادية والأخلاقية، ويعزز القيم التربوية لديه.
3. دعم القيم المجتمعية ذات النسق التربوي الداعم الي رفع مستوي السلوك الايجابي للأطفال.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: المعالجات التصميمية لرسوم شخصية البطل لقصص الاطفال بمنظور شعبي.

الحدود البشرية: الأطفال في المرحلة العمرية من سن 9 إلى سن12 سنة.

الحدود المكانية:الانشطة المجتمعية داخل النادي الاجتماعي .

مصطلحات البحث :

المعالجات التصميمية Design Formulations :

تعنى كلمه الصياغة طبقا لاشتقاقها "حسن الصنعة والاحكام كما جاءت في قاموس المورد بمعنى الطريقة او الاسلوب الامثل للأداء وفقا لمعايير تقنية معينة".(المورد،1990، ص 395). و"الصيغة كهيئة خارجية تمثل رؤية الفنان للموضوع، وبذلك تكون الصيغة او الشكل هي طريقة تجميع او تشكيل عناصر العمل ومدى تأثير كل عنصر على الاخر" (المعجم الموجز،2001، ص347)

المعالجات التصميمية الكيان المنظم الذى يضم تجميعا لأشياء او اجزاء تتكون من وحدة متكاملة، وهو الكل المركب من مجموعة عناصر لها وظائف بينها علاقات متبادلة ضمن قوانين ونظم ـ و يوجد هذا الكل في بُعد مجالي واخر زماني. (الحسيني ،2008،ص64)

التعريف الإجرائي للصياغات التصميمية: هي عملية ابتكاريه لمفردات شكلية تعتمد على الأسس البنائية للتصميم وتتلاءم مع مجالاته وتخضع لأسس الجمالية من خلال ما تقدمه إمكانيات الحاسب الآلي من لإبداع وتخيل.

شخصية البطلPersonality Hero :

تشتق كلمة الشخصية فى صيغتها الاجنبية من الكلمة اليونانية (persona)وتعنى القناع الذى كان يضعه الممثلون على وجوههم فى المسرح للتعبير عن الدور الذى كانوا يمثلونه، اما

فى اللغة العربية فاصل الشخصية من (شخص) اى معالم الانسان او مايدل عليه من الخصائص الفردية او الذاتية المميزة وما يتبط بها من صفات ايقونية. (المعجم الموجز ،2001،ص201)

تعريف اجرائي لشخصية البطل: شخصية لديه قدرة فائقة على جذب انتباه الناس له أو للقضايا التي يؤمن بها، مستخدماً بذلك مهاراته الاجتماعية، وصدقه، وطاقته وإيجابيته. يمكن وصف البطل بأنه شخص مبدع، ذو حيلة، عفوي، محب للحياة، صاحب كاريزما، وعاطفي.

التراث الشعبيfolklore :

تطلق كلمة التراث على العناصر الثقافية التي تنتقل من جيل إلى اخر، وقد ظلت هذه الكلمة (التراث) محدودة الاستعمال تنوب عنها كلمة الميراث في كتير من الامر وشاع استخدام (tradition) مقابل كلمه تراث باللغة الإنجليزية بمعنى أي انتقال العادات والتقاليد من جيل الى اخر". (البعلبكي، 1994،ص143)

إلى جانب أن مصطلح التراث الشعبى يتكون من شقين الأول الموروث: وهى فى اللغة تعنى الشي (المنقول) ومنه حديث ماثور اى ينقله خلف عن سلف. (المنير،1939،ص313) والشق الثاني الشعبية: وهى صفة من كلمة شعب وتعنى فاللغة ما تقسمت فيه القبائل وجمعها شعوب، وتعنى كلمة شعب فى علم الانثولوجيا العامة من الناس الذين يشاركون فى الحصيلة الاساسية للمأثورات القديمة. (العنتيل،2001،ص64)

منهجية البحث:

سوف تتبع الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لعرض نقاط البحث وطرح معالجات لها

خطة البحث:

المطلب الاول : الدلالات الرمزية لشخصية البطل الشعبي المرتبطة بمجال تصميم قصص الأطفال

المطلب الثانى: الدلالات الرمزية في سيميائية السرد القصصى في الفن الشعبي

المطلب الثالث : المعالجات التصميمية المتعددة لعناصر القصة الشعبية التراثية في ضوء النظرية المعرفية

المطلب الرابع : المعالجات التشكيلية التصميمية لشخصية البطل المستوحاه من التراث الشعبي

وسوف نتناول لعرضها على النحو التالى :

المطلب الاول

الدلالات الرمزية لشخصية البطل الشعبي المرتبطة بمجال تصميم قصص الأطفال

شهدت الالفية الثالثة واقعا يتسم بتغيرات متسارعة اختلفت معه مُدخلات ومُخرجات معالجات التصميم الزخرفي عما كانت عليه في عمليات التصميم اليدوي، وتحولت كافة مستلزمات المصمم من أدوات ومواد وخامات تقليدية إلى مستلزمات يدوية على درجة عالية من المرونة في مهام المعالجات التي تخضع الى اسلوب المصمم بمساعدة ادوات وخامات على المسطح التصميمي فيما يطلق عليها "صياغات التصميم" فى محاولة من المصمم للوصول بالمنتج الامثل وهو غاية كل نشاط تصميمي، وهذه الأسباب مجتمعة جعلت التصميم الزخرفي في حاجة إلى مداخل وصفية معرفية تفسر استراتيجيته واساليبه , وتضع وصفا لطبيعة الصياغات التصميمية، كمخرجات لعمليات التصميم ، وأن بعض الاتجاهات المعاصرة التي نشأت في مطلع القرن العشرين تعد أحد المداخل المناسبة لتفسير ذلك و منها نظرية المعرفة (أبستمولوجيا Epistemology) والتي تكمن أهميتها في تحديد الأسس التي ارتكزت عليها العلوم المعرفية، وهي نظرية ليست فلسفية ولا علمية فهي تأخذ من العلم منهجيته ومن الفلسفة فكرها, وتبحث في إمكانية معرفة هذا الوجود ووسائل إدراكه والعلم به, وهي تدرس المعرفة الإنسانية من حيث طبيعتها وأن تكون المعرفة كاملة وشاملة لكل حقائق الوجود دون الباطن الخفي فيه. (السكري،1995،ص23) هي من الادبيات التي وجهت الاتجاهات الفكرية للدلالات الرمزية المرتبطة بمجال التصميم الزخرفي المعاصر.

شكل(1) شخصية البطل المقاوم للشر
https://www.youm7.com/story/2021/1/14/

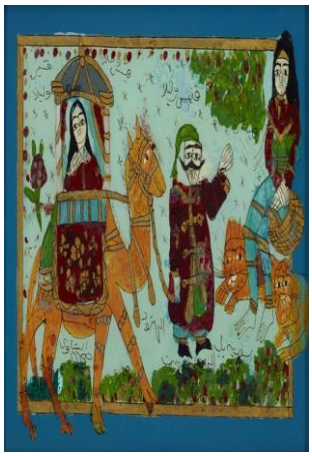
المطلب الثاني

الدلالات الرمزية في سيميائية السرد القصصي في الفن الشعبي

على الرغم من كون النظرية (السيميائية Semi logy) لها طابع اجتماعي، الا انها اضافت لمجال التصميم بُعدا تطبيقيا ذات طابع دلالي فلها نمطين فكريين رئيسيين، اما النمط الاول فهو سيميائية التواصل التي تهتم بدراسة طرق التواصل، والوسائل المستخدمة للتأثير والتواصل مع الغير، والمعترف بها من قبل الشخص المستَّقبل ؛ أي أنها تفرض وجود قصد التواصل من قبل المصمم ، يكون معترفاً به من طرف متلقي الرسالة، فمن منظورها تعتبر اللغة نظام تواصل، يتضمن قدراً كبيراً من الانسجام، حسب النموذج الذي رسمه "جاكسون Jacobson" (الوسائط - الرسالة- الملتقي- التطبيقات - مرجعتيها)، وذلك بتمكينها من تجاوز التطبيق اللفظي، المحصور على جملة محدودة من الخصائص، التي تشتمل على الظاهرة اللغوية، إلى القراءة للنصوص ومظاهر التعبير الأخرى (الحسيني ،2008،ص18) والنمط الثاني سيميائية الدلالية وهي دراسة أنظمة الدلائل، التي لا تستبعد الإيحاء، وترفض التمييز بين الدليل والعلامة، ومن الملفت للانتباه أن الحديث عن الظواهر الدلالية، يستدعي بالضرورة الحديث عن العلامة، لأن الظواهر الدلالية؛ ما هي إلا نسق مكون من علامات، أو رموز، ذلك باعتبار أن اللغة هي الشرط الضروري لنقل المعرفة، ومن دونها نصبح عاجزين عن ارسال او استقبال أي معرفة. لأنها لا تُحمل إلا بواسطة أدوات لغوية، وبالتالي لا يمكن أن نغفل عن البعد السيميائي، الذي تتوافر عليه النماذج التحليلية اللفظية، حيث أن العلامة قابلة للتحليل في إطار علاقتها بالمكونات الداخلية.

ومن الاتجاهات الفكرية المعاصرة الاكثر شيوعا بالدلالات الرمزية في سيميائية السرد القصصي والتي اثرت مجال فلسفة التصميمات الزخرفية المعاصرة بصورة كلية منهج او (نظرية الجشطلت Gestalt) وهى التعلم بالاستبصار وتعد مدخلاً هاماً لفهم طبيعة تسلسل عملية إدراك الأشكال لدى المتلقي وفهم آليته ويرجع الفضل إلى كوهلر Choler في توجيه اهتمامات مدرسة الجشطلت إلى التعلم، وكلمة الجشطلت تعني الصيغة أو الشكل وقد ظهرت هذه المدرسة كرد فعل مقابل للمدرسة السلوكية، ومبدأ هذه المدرسة أن الخبرة لا يمكن تحليلها وتأتي للمتعلم في صورة مركبة، وعليه لا يمكن رد السلوك إلى مثير- استجابة، لأن السلوك الذي يهم علم النفس هو السلوك الهادف أو السلوك الاجتماعي الذي يتفاعل به الفرد مع البيئة التي يعيش فيها. (صالح ،2007،ص 93)

وقد ساعدت نظرية الجشطلت مجال التصميم الزخرفي على وجه الخصوص فى وضع نظم تراكيب الصياغات التصميمية من خلال قوانين التنظيم الإدراكي في نظرية التعلم بالاستبصار ,متمثلة فى شرح قوانين الادراك و تطبيقاتها ، ومنها قانون التقارب Law Of Proximity يسهل إدراك الأشياء المتقاربة في الزمان والمكان حيث يتم إدراكها على هيئة صيغ مستقلة و قانون التشابه Law Of Similarity يكون إدراك الأشياء المتشابهة في الشكل أو الاتجاه كصيغ كلية و قانون الاتصال والاستمرارية Law Of Continuityالأشياء غير المتصلة مثل الخطوط المستقيمة تدرك كصيغ، فإذا نظر الفرد إلى الطريق السريع الذي ينقسم إلى مسارات بواسطة خطوط متقطعة فإنه يرى هذه الخطوط من بعيد على أنها خطوط مستقيمة مكتملة، ثم قانون الغلق Law Of Closureندرك الأشياء الناقصة على أنها مكتملة، فالدائرة التي ينقصها جزء ندركها كدائرة مكتملة، وجميعها تدخل فى مجال ادراكنا للتصميم.



شكل (2) /شكل (3) شخصية البطل المقدام و صاحب المروءة
https://dafbeirut.org/en/abou-sobhi-al-tinawi/works/233920-antar-and-abla

المطلب الثالث

المعالجات التصميمية المتعددة لعناصر القصة الشعبية التراثية في ضوء النظرية المعرفية

عرضت النظرية المعرفية لعلم السيبرانية (Cybernetics) من العلوم المعاصرة التي كان لها مردود معاصر في خروج المعالجات التصميمية بأداء خالف الصورة النمطية لفعل التصميم ، بعد ان اضيف الى هذا الاداء فعل "الآلة" حيث يعتبر علم السيبرينطيقيا (السبرانية) الاساس الموضوعي لبلورة فكرة السرد وظهوره بقوة في مجال التصميم، على الرغم ان التسمية العلمية السبرنطيقيا او السبرانية انما تعود الى الكلمة اليونانية (Kabernesi) التي تعنى اصطلاحا "فعل التحكم" وهي في الحقيقة مقاربة رياضية ومنطقية تبحث في اليات التحكم والتوجيه ، لكن الكلمة (Cyber) اكتسبت بعد ذلك معنى مغايرا بعد ظهورها على يد عالم الفيزياء والرياضيات الفرنسي امبير 1834 وزاد من انتشارها عالم الرياضيات الامريكي نوربرت فينر 1948 الذي اثرى الموضوع بالعديد من البحوث التي مهدت الى امكانية استثمار مداخلها الفكرية في مجال التصميم والتشكيل (عبد الغنى ،2000،ص110). وتعرف "السبرينطيقا" بانها علم موجه للبحث في قواعد و نظم التواصل و تطبيقاتها التقنية أي انها (فن ضمان النجاح في الفعل) لأنها تتطابق مع التحصيل المعرفي الذي يتمحور على المراقبة الفعالة والتطبيق الناجح مما جعلها ذات جانب تقني اساسا ، كما ارتبطت بتعريف الذكاء وقياسه وشرح وظائف المخ وصناعة الة التفكير ويبرز الاساس في ذلك من خلال التحكم في الطاقة المحركة للسلوك الفردي والاجتماعي حتى يتم توجيه مجرى الافعال العقلية والجسمية والعضوية الى هدف الحفاظ على التوازن في المجتمع وبهذه الطريقة اصبحت عملية مراقبة السلوك من ابرز صفات السبرينطيقيا، وغاية ذلك عدم التفريق بين السلوك الانساني وفعل التصميم ويعتقد بانه يمكن ضبط جميعها والتحكم فيها ومراقبتها وتوجيهها لتحقق صياغات لها هدف واحد ومن ابرز خصائص السبرانية هي التواصل والمراقبة مما يجعل هذا العلم مؤهلا للجمع بين مجالي المعلوماتية وفعل التصميم الموجه لضمان السيطرة على الطبيعة الانسانية وعالمها الخارجي ويتم ذلك من خلال ما عرف بعد ذلك بالذكاء الصناعي الذي يتم وفقا للفلسفة السيبرنطيقيا (الحسيني ،2008،ص47)

ويتضافر مع ذلك علوم الاتصال (Communication) باعتبار إن التصميم الزخرفي يقتصر على المعنى الإيحائي للرسالة البصرية الموجهة للآخرين وذلك من خلال ما يقدمه المصمم من تغيرات هائلة في شتى ميادين الحياة على مستوى المعلومات والتقنيات ستِحدث بالضرورة تاثيرا كبيرا على نمط تفكير المصمم وستشمل كل النظريات التي جاء بها في مجالات التفكير والادراك والابداع فضلا عما سيترتب على ذلك من تحولات في شكل وطبيعة المنتج التصميمى . وقد برزت اثر ذلك اشكالات معرفية جديدة لم يكن للعقل المنطقى للمصمم له بها سابق عهد كاشكالية التفكير التناظري والتفكير في سرد القصة وما يترتب على علاقتهما من تحولات كبيرة على مستوى المدخلات والمخرجات .

ان الفلسفة التي يستند اليها المعالجات التصميمية المتعددة لعناصر السرد القصصى في الفن المصرى القديم اكدتها معظم الاتجاهات الفكرية المعاصرة، وهي تلك الفرضية القائلة بان المعرفة (كالمحتوى) يمكن حفظها ومن ثم الاستفادة من هذه المعرفة بطريقة واقعية وعملية وبهذه الطريقة يتمكن المصمم بمعالجتها بالصورة التي تخدم فكرته التصميمية.

المطلب الرابع

المعالجات التشكيلية التصميمية لشخصية البطل المستوحاه من التراث الشعبي

وفيها سوف تعرض الباحثة لعدد من المعالجات التشكيلية التصميمية لشخصية البطل المستوحاه من التراث الشعبي على النحو التالى :

رسم توضيحى (1) الولد رسم توضيحى (2) البنت

(من تصميم الباحثة)

رسم توضيحي (3) الام

(من تصميم الباحثة)

رسم توضيحي (4) الجدة رسم توضيحي (5) الجد

(من تصميم الباحثة)

النتائج :

1. اكتشاف ما يمكن أن يحدد الحاجة الكشف عن مهارات التفكير الإبتكاري وتأثيرها على المعالجات التصميمية المعاصرة.
2. تحليل الحاجة الى التعرف على مفهوم الاتجاهات الفكرية للدلالات الرمزية ذات الصلة بمجال التصميم الزخرفي
3. التحليل الناقد للحلول التصميمية الزخرفية فى ضوء النظرية المعرفية بهدف التوصل إلى كل الحلول الموضوعية.
4. ميلاد الفكرة الجديدة لطرح المعالجات التصميمية القصة المصرية الشعبية في ضوء الاتجاهات الفكرية للدلالات الرمزية.
5. التجريب من الحلول والسعي لتحسين العملية التصميمية ودورها فى تنمية مهارات التفكير الإبداعى في مجال تصميم وانتاج قصص الموجه للاطفال المتضمنة للهوية المصرية بشكل معاصر.

التوصيات:

1. دراسة المزيد من مفاهيم الرمز في الفن المصري القديم وأهميته في إنشائية التصميمات المصرية ذات الطابع الشعبي.
2. تحليل المعالجات التصميمية للقصة الشعبية التراثية في ضوء الاتجاهات الفكرية والنظرية المعرفية.
3. طرح العلاقة بين القيم الجمالية لفلسفة الرمز في الفن الشعبي، وبين التصميم الزخرفي القصصي المعاصر.
4. تناول الكفايات الجرافيك المطلوب توافرها ضمن مهارات التفكير الإبتكاري وتأثيرها على التصميم السردي.
5. التعرف على العلاقة الترابطية بين الحلول التصميمية الإبتكارية وتطبيقات تصميم قصة الطفل ذات الهوية المصرية.

المراجع:

اولا:الكتب العلمية

1. حجازي ،مصطفى (2010)، ثقافه الطفل العربي بين التغريب والأصالة، المجلس القومي للثقافة العربية.
2. الحسيني، إياد عبد الله (2008)، فن التصميم ،الفلسفة، النظرية ،التطبيق، الشارقة :دائرة الثقافة والإعلام.
3. ريكور، بول (1990) ،وجود والزمان والسرد ، ترجمة سعيد الغانمي ، بيروت :المركز الثقافي العربي.
4. صالح، قاسم حسين (2007)،الابداع فى الفن ، ط 1 ، الاردن : منشورات دار دجلة.
5. العنتيل، فوزى (2001)،الفولكلور ما هو، سلسله الدراسات الشعبية ،القاهرة : الهيئة العامة لقصور الثقافة.

تانياً: الأبحاث والرسائل العلمية:

رسائل الدكتوراه:

6. السكرى ،ايمان (1995)، الكمبيوتر كأداة للارتقاء بالناحية الابتكارية لفن الجرافيك، رسالة دكتوراه، القاهرة :جامعة حلوان، كلية الفنون الجميلة.
7. عبد الغنى ،احمد (2000)، السريانية كمدخل لتحول مفهوم التصوير، رسالة دكتوراه، القاهرة: جامعة حلوان.

رسائل الماجستير:

8. خليل ،نيفين محمد (2003)، المأثور الشعبي في رسوم كتب ومجلات الاطفال في النصف الثاني من القرن العشرين، رساله ماجستير، القاهرة: المعهد العالي للفنون الشعبية، أكاديمية الفنون.

ثالثا: القواميس

القواميس

9. بعلبكي ،منير قاموس المورد (1990)/(1994)، (إنجليزي –عربي)، بيروت : دار العلم للملايين
10. المنير، المصباح (1939)، القاهرة، دار المعارف ،كتاب الشعب .
11. المعجم الموجز(2001)، القاهرة، الهيئة العامة لشئون المطابع الاميرية.