

التحقق من الايزوتيريك فيما يتعلق بالتصميم الصناعي من ناحية الممارسة An Investigation into Esoteric in relation to industrial Design practices

أ.د/ مفيدة محمد صادق الأكياي

أستاذ متفرغ بقسم التصميم الصناعي، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان

د/ جورج وجيه عزيز

استاذ مساعد بقسم التصميم الصناعي، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان

هايدى وديع وهبه

قسم التصميم الصناعي، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان

كلمات دالة :Keywords

الإيزوتيريك
Esoteric
ملكات الإنسان
Human attitude
الإستبصار
Insight
الحدس أو البديهة
Intuition

ملخص البحث :Abstract

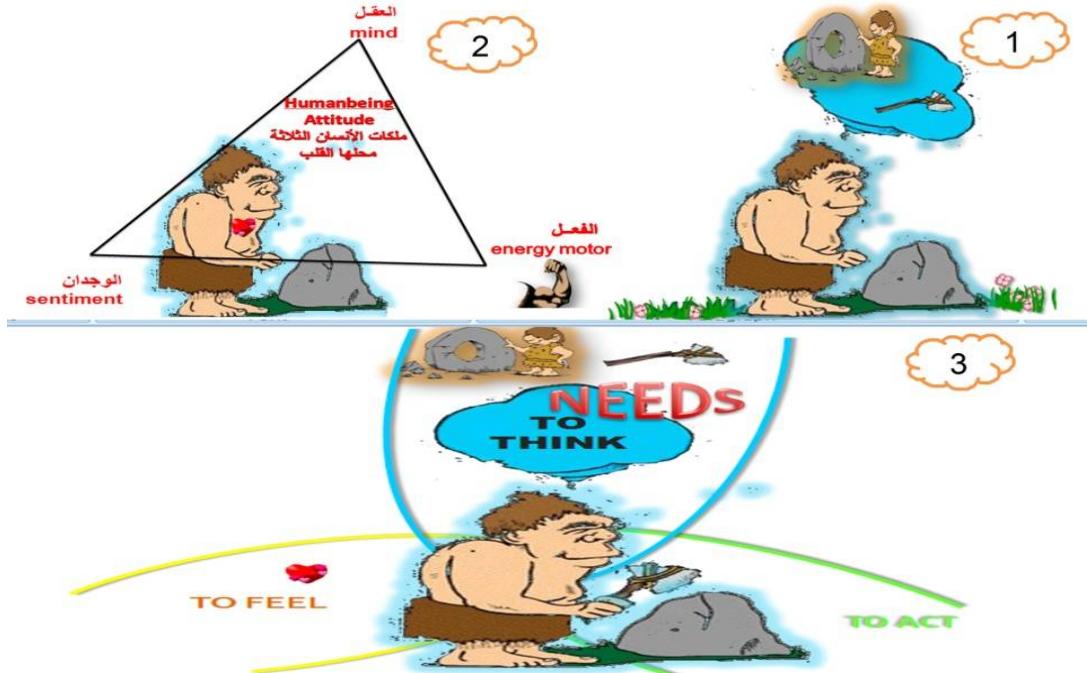
يدور البحث حول التطبيق العملي لعلم الايزوتيريك Esoteric مع التصميم " التصميم الصناعي" في البداية عندما خلق الله الانسان لم يهبه من صفات مثل باقي المخلوقات الاخرى فلم يكن ذو فراء سميك مثل الدب لحمايه من البرد القارس أو جلد سميك كالفيل أو الريش للطيور ليساعدها على الطيران ولكن ميزه الله سبحانه وتعالى بمجموعة من الملكات human attitude وهي (العقل Mind والفعل Act والوجدان Sentiment) ليضمن نجاح تصميمه وكذلك يتصف الإنسان بالثقافة وله القدرة على صنع الأدوات وتوصيل الأفكار، وتعتبر القدرة على توظيف الأدوات الصفة الحيوية للإنسان حيث إنها –وظيفية – الإمتداد الطبيعي لقراته الفسيولوجية والسيكولوجية ينفرد الكائن البشري بالقدرة على صنع واستخدام الأشياء النفعية أو ما يمكن أن نسميه بالمنتجات.

Paper received 4th September 2016, accepted 7th November 2016, published 1st of January 2017

والغوص الى أعماق المحيطات مثل الأسماك، الى غير ذلك، فكان بذلك أضعف المخلوقات من تلك النواحي، فهو لا يقدر على مواجهتها أو الهروب منها أو حتى التخفي عنها، ولكن في المقابل ميزه الله بالقدرة على التفكير to think ، والقدرة على الفعل to do، ثم الشعور والأحاساس to feel، وبذلك جمع بين ما لا يتوفر لغيره من المخلوقات ألا وهو ما نطلق عليه ملكات الإنسان الثلاثة (العقل والفعل والوجدان)، فيها إستطاع أن يتفوق على الكائنات الأخرى ويواصل العيش بينها بل أن يسخرها في خدمته.

مقدمة :Introduction

في البداية خلق الله الكون، وعندما خلق الله الإنسان وسواه ونفخ فيه من روحه لم يهبه مثل غيره من المخلوقات صفات عقلية أو جسدية أو وجدانية تماثل تلك التي وهبها غيره من المخلوقات التي قدر سبحانه أن يعيش الإنسان بينها ويتفاعل معها، والتي تجعل منه خليفة الله في الأرض كما شاء وقدر، فلم يهبه قدرة الجن على جوب آفاق السماء والأرض وفعل الخوارق، ولم يهبه قوة الفيل ولا جلده السميك، ولا فراء الدب ليحميه من البرد، ولا سرعة الفهد، ولا ريش الطائر ليساعده على الطيران، ولا يستطيع العيش في الماء



شكل رقم (1) يوضح كيفية استخدام الإنسان لملكاته الثلاث .

أن يكون طارئاً على الكون فلم يكن من الممكن أن تزدهر ظاهرة التصميم دون وجود المواد materials والطاقات energies التي خلقها الله وإكتشفها الإنسان ومزال، ذلك الى جانب الكون كمصدر

وبها أمكنه أن يوفر لنفسه كل ما يحتاجه في الوقت الذي يحتاجه فيه وبالكيفية التي يحتاجه بها وهذا ما نطلق عليه ظاهرة نشاط التصميم Phenomenon Design. وتكتمل الظاهرة كان ولا بد للإنسان

(الأجسام الباطنية)... فنرى أن الاكتشافات الميكانيكية والكيميائية جاءت أولاً، وكانت شبيهة بميكانيكية وكيميائية الجسد وطريقة عمل معدات وأدوات وأجهزة التكنولوجيا... استلهمت آليتها من طريقة عمل أعضاء الجسد، كميكانيكية المفاصل فيه وكيمياء المعدة، ونظام ضخ الدم وتوزيعه إلى ما هنالك... ثم جاءت الاكتشافات المغناطيسية والكهربائية. واستمرت الاكتشافات المادية وارتقت وصولاً إلى تكنولوجيا المعلوماتية والاتصالات والذكاء الاصطناعي التي ليست جميعها سوى صورة لما يحويه العقل من مقدرات وطاقات.

كما وأن الأجهزة التي تعمل عبر هذه التكنولوجيا ليست إلا تقليد غير مكتمل لوظائف المخ وشبكة الأعصاب وحواس الجسد. نبيّن مما تقدّم أن طريقة عمل أجهزة التكنولوجيا المادية شبيهة إلى حدّ معين لمقدرات الإنسان الظاهرية والباطنية، بدأً من الحواس الخمس إلى التحليل والتمييز والاستنتاج... هل كان ليحاول الطيران لو لم يكن يفكر في الطيران ويرى الطيور في السماء كان يريد أن يشعر بالامان في الطيران مثل الطيور أو هل كان ليصمّم التلفزيون كذلك كالهرباء والأسلاك الضوئية. تكنولوجيا "الكمبيوتر" اليوم إذ هي مزيج من الاكتشافات بدءاً من الميكانيكية والمغناطيسية وانتهاءً في حقل المعلوماتية والاتصالات وما يدعى بالذكاء الاصطناعي، من جهة أخرى، مخ الكمبيوتر الإلكتروني، الذي يوزع الأوامر والمعلومات من الذاكرات المختلفة إلى كافة الأجهزة، هو صورة غير مكتملة عن وظيفة مخ الإنسان، وطريقة برمجته تقتصر على تشبيه أولي لطريقة عمل العقل. فتطبيق العلاقة بين الإيزوتيريك والتصميم يظهر من خلال التصميم الصناعي مثل الذاكرات في الكمبيوتر امتداداً وتشبيهاً لذاكرات الإنسان إذ أن الجسدية منها، والمنتشرة في كل الخلايا والحواس عامة وفي المخ خاصة، تسجّل لمدة محدودة التفاصيل والخبرات الحياتية المتعلقة بالحياة الحالية، هذه تشابه صورتها ذاكرات الكمبيوتر العاملة (Ram) التي تُمحي بعد إطفاء الجهاز أو قطع كل مصادر التيار الكهربائي به .

كذلك توجد ذاكرات مستمرة لا تمحي توجد في مخ الانسان (bit of knowledge) وصورتها مشابهة للذاكرات الثابتة والمنتقلة (hard disk and cd) في الكمبيوتر وهذه لا تمحي محتوياتها بعد إطفاء الجهاز أو قطع كل مصادر التيار الكهربائي حتى الاحتياطية منها . وإحدى أهم إنجازات التكنولوجيا اليوم، هي مخزون المعلومات المتواجدة في شتى أنحاء العالم والتي يتصل بها الكمبيوتر عبر شبكة الإنترنت. زياد دكاش - (2012) (www.bafree.net/)

التصميم كعملية تفكير تربط ما بين العقل والعاطفة والقدرة على العمل:

يهتم فعل التصميم بطبيعة المصمم The Nature of Designer كإنسان Human Being بينما عملية التصميم Design process بطبيعة تلك العملية من حيث انها عملية منطقية ذات خطوات اجرائية متتابعة، وان كان هناك ارتباط بين الجانبين فانما يرجع الى ان الذي يقوم بهما واحد ألا وهو المصمم The Designer وإذا ما تناولنا فعل التصميم بالتحليل نجد أن له جناحان، أحدهما فسيولوجي والآخر سيكولوجي، وكلاهما على علاقة تفاعلية مع الآخر على طول النشاط التصميمي، الذي تحكمه الخطوات المنطقية لحل مشكلة التصميم، والتي عبرنا عنها بعملية التصميم كما هو موضح في شكل رقم (2) كيفية عمل الملكات الثلاث وعلاقته ذلك بالتصميم (هيثم جلال، 2013).

للألهام والذي يمثل للأنسان، على وجه الخصوص، الكتالوج أو كتاب الأبداعات المفتوح والمتجدد دائماً والمتمثل في المخلوقات الموجودة في الطبيعة.

نشاط التصميم كظاهرة وجد مع أول وجود للأنسان في الأرض، فهو ظاهرة إنسانية عمرها من عمر البشرية نفسها، ومهما تغيرت الظروف المحيطة والملابس التي مر أو يمكن أن يمر بها نشاط التصميم في مراحل تقلبه عبر الزمن فهو يحمل نفس المفهوم من أنه: "نشاط إنساني يبدع ويخلق، عن قصد، تصورات Concepts، ويبني ويطور أشكال للأشياء التي يحتاجها الإنسان في كل مجالات الحياة، ويضع لها المواصفات للوصول للوضع الأمثل محققاً فيها مايرضى عقله ويشبع غروره في سيطرته على أدانه ويجلب المتعة لوجدانهو وذلك لأي نوع من المنتجات الأبداعية الحياتية Artifacts".

على مدار الزمن وقدّر تغير الحاجة Need تغيرت الخصائص الظاهرة لنشاط التصميم ومخرجاته في شكل إبداعات ولكنه بقي محتفظاً بمفهومه كظاهرة إنسانية فريدة، فقد أخذ مفهوم نشاط التصميم هيات عدة وليس أفتعة مختلفة أو مانطلق عليها "طرز Styles".

مشكلة البحث Statement of the problem:

كشف واقامة الدليل في التحقق من إمكانية تطبيق العلاقة بين الإيزوتيريك والتصميم " بالتصميم الصناعي" وبالتالي الوصول إلى تصميمات متكاملة الأركان بسبب الاعتماد على ملكات الانسان الثلاثة. و يستخدم المصمم ملكة الفعل (to act) من خلال تصميم المنتجات إلى حيز الوجود بالتالي يكون هناك تحقيق للتوازن بين علاقة الفعل مع كلا من العقل والوجدان.

هدف البحث Objectives:

التحقق من إمكانية تطبيق العلاقة بين الإيزوتيريك والتصميم عملياً حتى نصل إلى التصميم الأمثل المبني على ملكات الانسان الثلاثة فلا يكون تصميم عقلاني نفعي او تصميم عاطفي جمالي بل يصبح تصميم متكامل الأركان الثلاث. العواطف تعتبر عواطف شخصية ؛ بمعنى أن العديد من الأفراد المختلفين يقومون بتجربة مشاعر وعواطف مختلفة تجاه نفس المنتج.

الادعاء Claims:

نجد أن هناك تطبيق عملي للعلاقة بين علم الإيزوتيريك (العقل – الوجدان) وبين التصميم الذي يستخدم المصمم " الانسان" للخروج بتصميمات متكاملة للمستفيد النهائي من التصميم .

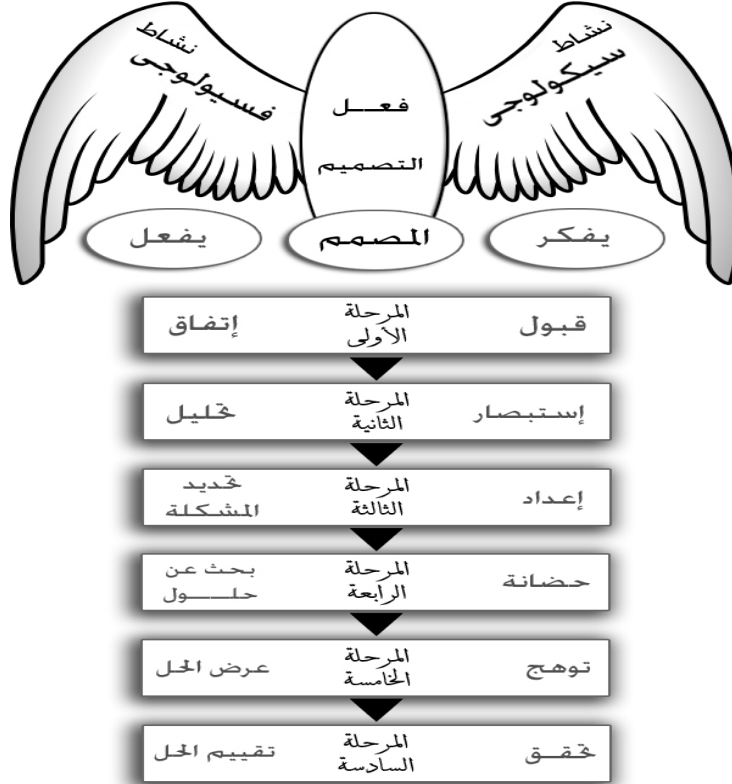
منهج البحث Methodology:

يعتمد البحث على المنهج الاستقرائي .

الإطار النظري Theoretical Framework:

تطبيق العلاقة بين الإيزوتيريك والتصميم في ضوء التصميم الصناعي :-

ينصف الإنسان بالثقافة وله القدرة على صنع الأدوات وتوصيل الأفكار، وتعتبر القدرة على توظيف الأدوات الصفة الحيوية للإنسان حيث إنها –وظيفية – الإمتداد الطبيعي لقدراته الفسيولوجية والسيكولوجية. أن الاكتشافات المادية المتنوعة حدثت بوجه عام حسب التسلسل الزمني في المجالات التالية: الاكتشافات الميكانيكية أولاً، ثم الكيميائية، ثم المغناطيسية، فالكهربائية، فالإلكترونية، فالمعلوماتية، وأخيراً الاكتشافات في مجالات الاتصالات السلكية واللاسلكية والانترنت، وفي حقل الذكاء الاصطناعي... إلى ما هنالك من اكتشافات متنوعة تشمل عدة نواحٍ من هذه المجالات وغيرها. فلتسلسل الزمني للاكتشافات المادية، مرتبط بالإيزوتيريك



شكل رقم (2) يوضح جناحا فعل التصميم الرئيسيين الفسيولوجي والسيكولوجي .

المحيط بنا، وكما بدأ فان اي مشكلة نصل فيها الى تحديد او تعريف اساسي للموقف الخاص بها يحتاج دائما الى تحسين، وهذا التعريف او التحديد Definition هو ما نعينه هنا كما نحاول ان نصف المشكلة على هذا المستوى من الفهم .

في هذه المرحلة يأتي الوقت لوضع وارساء الجسر بين تحليلاتنا كنتائج للمرحلة السابقة وبين خطواتنا التالية وهو التأليف او التكوين Synthesis على اعتبار على ان العملية التصميمية تسير على نحو ما قاله "جاي دويلن" ... " تحليل ثم تكوين ثم تحليل " وهكذا ومن خلالها نكون جاهزين لتحويل فهمنا الجديد للمشكلة الى اقرار لأهداف ذات وضوح اكبر عن ما كنا فيه عند وضع ما قبل تحديد المشكلة، وبذلك نكون قد وصلنا الى نقطة نحتاج فيها الى تسليم انفسنا الى ترجمة محددة للموقف. د. هيثم، رسالة دكتوراة (الكيوس كنظرية فلسفية معاصرة للتصميم الصناعي 2013) وفي المستقبل اذا ما اكتشفنا ان المشكلة تعنى شيئا آخر فيمكننا تغيير رأينا او نحاول ذلك بطريقة مختلفة وسوف توجد الفرصة لذلك، ولكن على الاقل يجب علينا تحديد المشكلة باحسن ما يمكننا.

* المرحلة الرابعة: الحضانة Incubation:-

ترتبط هذه المرحلة في الاساس بالبحث عن افكار Search of ideas، والبحث عن الافكار لايد ان يكون منظما ومخططا، وهو جزء مهم جدا من عملية حل المشكلة، فأى بحث لا يجب ان لا يترك للصدفة. بينما توجد العديد من الاساليب السهلة الاستخدام لاستدعاء الافكار واثارتها، وتراكم الافكار يجب ان يبدأ فور تحديد المشكلة وليس قبلها فان من الشائع انه عندما يواجه الانسان بصعوبة ما، فان عديد من الناس يتشبثون بفكرة بدلا من ان يبذلوا جهدا في ادراك الاحتياج وتحديد المشكلة، وهو ميل غريزي يجب مقاومته والتنبيه له.

ومن المهم ايضا ان يكون البحث عن افكار بحث بدون تقييم لصلاحيه الافكار منفردة بالرغم من ان التقييم له احتياج ضروري بعد ذلك، وهذا التقييم بلا شك سوف يلعب دوره الحتمي بعد مرور

* المرحلة الأولى: القبول Acceptance:-

من هذا المنطلق نجد أن أول قرار نفسى يجب على المصمم اتخاذه حيال اي مشكلة تصميم تعرض عليه لحلها او المشاركة في حلها، هو قبوله لها او ما نطلق عليه قبول الحالة Accept Situation وهي المرحلة التي يتم فيها وضع التوجهات الاصلية لقبول المشكلة كنوع من التحدى as challenge ولحفز كل اجهزة المصمم لمجابهة المشكلة والسماح لها بأن تكون شغله الشاغل. واذما ما اتخذ المصمم قراره بقبول الحالة بعد التفكير، عليه ان يتخذ فعلا يدلل به ذلك وهو اجراء الإتفاق Deal مع صاحب المشكلة او العميل Customer الذى يطلب الخدمة من المصمم. (هيثم جلال، 2013)

* المرحلة الثانية: الإستبصار (النظرة الشخصية الأولى)

Insight

ترتبط هذه المرحلة داخل ذهن المصمم بوضع المشكلة في شكل يمكن معه التعامل معها وقد تستمر هذه المرحلة لعدة ساعات أو ايام واحيانا عام كامل، حتى يتمكن المصمم من الوصول الى مرحلة الاعداد الكامل وتجهيز نفسه لمجابهة المشكلة والتعامل معها.

وقد يتم في هذه المرحلة اعادة تشكيل المشكلة او حتى اعادة تعريفها من جديد لادراك ابعادها الحقيقية، ويحتاج ذلك من المصمم الكثير من الصبر والجهد والتفرغ الذهني، لان تحديد المشكلة يعتبر نصف الحل وان اى حلول تبنى على مفاهيم خاطئة او مضللة للمشكلة تزيدها تعقيدا بدلا من ان تساعد على حلها.

ويقابل هذا المجهود الذهني من المصمم، نشاط خارجي له فسيولوجي يتمثل فيما نطلق عليه مرحلة التحليل Analysis وفيها يتم جمع وتحليل وتركيب كل المعرفة الممكنة عن داخلات Ins وخارجيات Outs المشكلة وتسجيلها بصورة تسمح بالاستفادة منها.

* المرحلة الثالثة: الإعداد Preparation

ان تعريف المشكلة ليس هو نهاية المطاف للوصول الى معنى للحالة الحقيقية، فنحن دائما نحاول ان نعرف ونحدد كل الواقع

الجانب الجمالي فهو يعتمد على دقة التصميم وجاذبية اللون فهذا المثال يطبق العلاقة بين الايزوتيريك والتصميم من منطلق تعريف التصميم من حيث العلاقة بين النظرية والممارسة في أي من أشكالها. أو هو بصوره عامه ذلك المجال من الخبرة الانسانيه والمهارة والمعرفه والذي يهتم بقدرات الانسان لادراك الشكل والترتيب والقيمه والغرض والمعنى الموجود في الاشياء والنظم المحيطه به بهدف اعاده تشكيلها لتلائمه بطريقة أفضل، أو هو في معنى آخر ايجاد الحل الامثل لبعض الوقت بما يلائم احتياجات مجموعة من الظروف.

<http://blog.invisionapp.com/design-and-creativity-quotes/>

"لا يكفي أن نبني المنتجات تعمل، وقابلة للاستخدام، ونحن بحاجة أيضا إلى بناء المنتجات تجلب الفرح والإثارة والمتعة والمرح، ونعم، والجمال في حياة الناس -". (Don Norman, 2015)

"عندما نصمم فإننا لا نهتم فقط بالأعمال التي تبهج الحواس ولكن بالأعمال الفنية التي بالإضافة إلى ذلك تؤدي وظيفة نفعيه" (Herbert Read)

"التصميم هو عملية ابتكارية على مستوى عال ومن خلالها يحاول المصمم أرضاء الآخرين في حين أنه قد يجد صعوبة في أرضاء نفسه" (Peter C Crasson).

فإن دور المصمم الصناعي هو الاختيار من الأشكال المختلفة الممكنة وكل منها قد يكون وظيفيا مؤثرا، ولكن واحدا منها يكون أكثر أرضاءاً من الناحية الجمالية (Alfred H Barr) أو التصميم هو ايجاد الحل الامثل لبعض الوقت بما يلائم احتياجات مجموعة من الظروف (A Matchett).



شكل رقم (4) مقشرة الطعام.

مقشرة الطعام أيضا تطبق العلاقة بين الايزوتيريك والتصميم وذلك يظهر في الجانب عقلا في أنها تقوم بوظيفتها المصممة لاجلها أما الجانب الجمالي في انها توفر جانب الامان عند الاستخدام .

ثانيا منتجات ذات جانب جمالي فقط :-



شكل رقم (5) مقشرة الطعام يظهر بها جانب جمالي

مقشرة طعام عند استخدامها لا تقوم بوظيفتها المصممة لاجلها ولكن بها جانب جمالي في انها توفر جانب الامان عند الاستخدام .

فترة من الوقت، وخلال هذه الفترة والتي نطلق عليها "فترة الحضانة" Period of incubation فان اللاوعي يسمح له بالعمل بحرية واستخدام اللاوعي يمكن ان يطلق عليه ايضا "الحدث أو البديهية" Intuition والعديد يؤمنون بحقيقة انه بعد فترة ما من الحرية فان البصيرة Insight والالهام Inspiration يبرز بشكل أكبر وعلى ذلك فمرحلة الحضانة تمثل بالدرجة الاولى مجهود للعقل الباطن للمصمم ... نحو التفكير الباطني، فان المفكر يعيد تنظيم واختيار وتقييم كل افكاره السابقة بدقة، يقابل ذلك المجهود المضمنى للعقل الباطن للمصمم مجهودا خارجيا عليه ان يقوم به في شكل متزامن مع مجهوده الذهني ألا وهو البحث عن كل السبل الممكنة وبكل الاساليب المنظمة او بالاعتماد على قدراته الابتكارية ومهارته في حرفة التصميم لتسجيل كل التصورات والبدائل الممكنة لتحقيق الاهداف المرجوة.

* المرحلة الخامسة: التوهج Illumination:

يعرف التوهج عموما بأنه البروغ المفاجيء للفكرة أو الافكار، واحيانا يطلق عليه "ومضة الذهن" Brainwave، والتوهج المقصود هنا ليس ذلك النوع الذي يأتي المصمم بالصدفة دون تخطيط مسبق أو مجهود منظم ولكنه ذلك البروغ لفجر الفكرة التي تلقى في نفسه قبولا منطقيا بعد معالجة ذهنية لعديد من الحلول والبدائل وطرحها للمناقشة سواء بينه وبين نفسه أو بينه وبين المهتمين بالمشكلة.

فعلى المصمم في هذه المرحلة ان يهتم بكفاءة وصلاحية الافكار والتقييم هنا لجدوى الافكار لا يعتمد على العائد المباشر لها، بل يعتمد على ... الى اين تقود هذه الافكار.

ويقابل هذا المجهود الذهني للمصمم على محور عمليات اتخاذ قرارات متتالية بقبول ورفض للافكار المحتضنة ان يتم تسجيل هذه الافكار بمختلف الاساليب والطرق مع ما يناسبها من ابراز للخصائص المميزة لها حتى يستقر الراى على فكرة ما تكون اساسا لحل المشكلة، فيتم اخراج الفكرة الى حيز الوجود الخارجى خارج ذهن المصمم وعرضها للمهتمين بالتصميم فى شكل رسومات ونماذج وغيرها من وسائل العرض .

* المرحلة السادسة: التحقق Verification :- د. هيثم، رسالة دكتوراة (الكيؤس كتنظرية فلسفية معاصرة للتصميم الصناعي 2013)

ان التحقق من صلاحية كل جوانب الفكرة هو النشاط الرئيسى لهذه المرحلة بما يتضمن من تطوير واعي Conscious الوصول الى الفكرة التي تحقق الهدف بشكل كبير، وبمجرد والتقييم في كل جزئية منها .

و فيما يلي عرض لبعض المنتجات التي تم تطبيق علاقة الايزوتيريك والتصميم " التصميم الصناعي" عليها كالتالي:

أولا منتجات ذات جانب عقلي وجانب جمالي :-



شكل رقم (3) منتج يعمل على إزالة بذور فاكهة الكيوي

المثال التالي هذا منتج يعتمد على الجانب العقلي والجانب الجمالي أيضا : شكل رقم (3) الجانب العقلي في سهوله الاستخدام أما



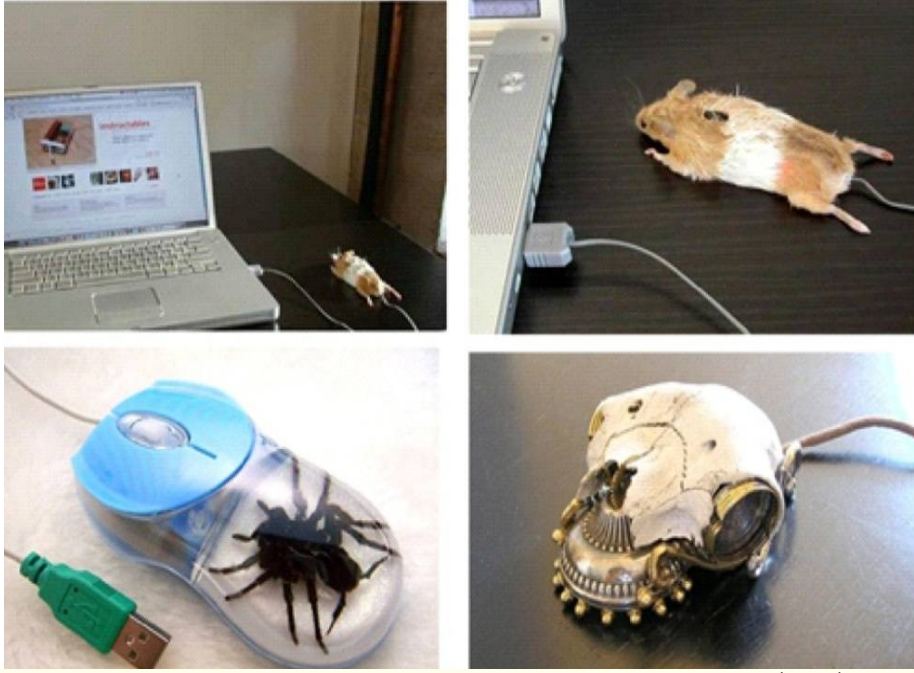
شکل رقم (6) يوضح الجانب الجمالی بالمنتجات أكثر من الجانب العقلاني .
 منتجات يغلب عليها الجانب الجمالی من حيث الشكل فقط ولكنها
 كذلك في باقي المنتجات يغلب عليها الشكل الجمالی ولكنها تفتقر الى
 الجانب العقلاني في الاستخدام . تفتقر إلى عنصر الامان كما في شكل الماوس وفي نفس الوقت كوب



شکل رقم (7) يوضح حامل السي دي
 حامل السي دي يعتمد على الجانب العقلاني فهو يقوم بوظيفة الحفاظ
 على السدييات كما أنه ذات شكل جمالی جذاب.
 ثالثاً هناك منتجات تعتمد على الجانب العقلاني أكثر من مظهر
 جمالی كما في شکل رقم (8) : شکل رقم (10)



شکل رقم (8) منتجات تعتمد علي الجانب العقلاني أكثر من مظهر جمالی .



شكل رقم (9) يحتوى على أربعة أشكال لماوس الكمبيوتر تفتقر للجانب الجمالى لانها تعطى مشاعر سلبية مثل الخوف والغضب والاستياء ولكن تعتمد على الجانب العقلى فى إداءها للوظيفة المصممه من أجلها .



شكل رقم (10) منتجات تعتمد علي الجانب العقلاني أكثر من مظهر جمالى حيث تؤدى الوظيفة المصممه لإجلها كذلك ينعدم بها الجانب الجمالى لانها تعطى مشاعر سلبية كالخوف والاستياء وهى مشاعر مرفوضة فى التصميم الان التصميم يهتم بالجانب الايجابى للتصميم .
فان دور المصمم الصناعى هو الاختيار من الأشكال المختلفة
الممكنه وكل منها قد يكون وظيفيا مؤثرا، ولكن واحدا منها يكون
أكثر أراضاءً من الناحية الجمالية (Alfred H Barr)



شكل رقم (11) يظهر منتج البالون يتجه نحو العاطفة أى لة جانب جمالى وله جانب وظيفي فهو يعتمد على نظرية الطيران الخاصة به بسبب استخدام الغاز في الطيران .



شكل رقم (12) يظهر تحقيق العلاقة بين الايزوتيريك والتصميم

موجودة في الذاكرة... والفهم ما زال قائماً في العقل... والخبرة ما زالت ناضجة في الكينونة... بعد أن أختبرت في الحياة اليومية! أما العامل (الجديد) الذي أضيف، فهو الوعي! ليس لأن الوعي قد وجد من لا شيء... بل لأنه كان كامناً للتحوّل في المعلومات، وقد أظهره التطبيق العملي .

• أن العلم الأفضل والأهم هو ذلك الذي يمكن تطبيقه عملياً ... ذلك الذي يؤدي بالإنسان الى التطور من خلال هذا التطبيق ... ولا فائدة تترجى من علم يقوم على النظريات، ولا يقدم سوى النظريات والواقع أن هذا القول الصائب يختصر منهج الايزوتيريك، فعلم الايزوتيريك لا يرتكز إلا على التطبيق العملي ... بل هو التطبيق العملي لمجمل العلوم والمعارف والمبادئ التي تسيّر بالإنسان نحو التطور الذاتي .

التوصيات Recommendations

1. الاهتمام بإدخال هذا العلم وتطبيقه في تصميم المنتجات في مناهج الدراسة المتطورة وذلك للمواكبة مع الالفية الجديدة في مجال التصميم الصناعي للنهوض بفكر المصمم الصناعي كذلك لمعرفة فكر وعاطفة المستعمل ودراساتها للوصول لمنتجات ذات قيمة عقلانية " نفعية " وقيمة جمالية " عاطفية مع جانب الامان " .
2. ضرورة أفراد أبحاث خاصة بالعلوم المتعلقة بالإنسان وتناول جوانبها المختلفة وعلاقتها بالتصميم عموماً والتصميم الصناعي على وجه الخصوص حتي يتسني للمهتمين بالتصميم الصناعي مواكبة التطورات العالمية .

المراجع References :

- 1- (هيثم جلال، الكيؤس كنظرية فلسفية معاصرة للتصميم الصناعي رسالة دكتوراة (2013).
- 3- (<http://alabaadalkhafia.com/>)
- 4- (<http://www.esoteric-lebanon.org>)
- 5- (olom.info/)
- 6- (www.bafree.net/)
- 7- (<http://blog.invisionapp.com/design-and-creativity-quotes>)

أن التصميم عُرف على انه رؤية متكاملة تجلب إلى الوجود أفكار جديدة وتجمع الأشياء معا في نظام جديد (فيلو هيوبل وديديرو اب لوسو) أو على انه قرار واعي ينتج عنه عملية محددة عن طريق المعلومات المتعلقة بها (الفكرة) يتحوّل ذلك القرار إلى نتاج مادي (منتج) أو غير مادي (خدمه) كما أن الايزوتيريك هو علوم تمثل معرفة الانسان لنفسه وسيطرته عليها وتحكمها بها . كذلك معرفة الإنسان لما يحيط به في الكون أو هو ما يعيه الانسان من معرفة عقله ووجدانه.

النتائج Results:

- أن هناك علاقة بين علم الايزوتيريك والتصميم ظهرت من خلال المنتجات وكذلك تم التأكد من العلاقة بواسطة أدوات استخدمت لقياس العواطف الناتجة من استخدام تلك المنتجات في أنها أدت المهمة المصممه لديها ام لا .
- الناحية التطبيقية لعلم الايزوتيريك فإن الشخص الأخر لا يعرف ما نفكر فيه إلا عندما نتكلم وبالتالي الفكر هو شيء لا مادي موجود وراء الفكرة التي نتكلم عنها ولذلك فأى حقيقة هي في الباطن والايوتيريك هو علم الباطن وإطارة هو الإنسان حيث أن التفكير هو أداة العقل والفكرة تنطلق من الفكر ثم يحدث الوعي في هذه الفكرة وذلك بالتطبيق العملي فعلاقة الفكر بالعقل هي علاقة الجزء بالكل وكذلك للعاطفة دور في حياه الفكر فهي التي تدخل عنصر الشفافية الى الفكر كوعي متطور إثر التجارب والاختبارات والفكر هو الذي يدخل النضج الى العاطفة كوعي حياتي لذا فإن التواصل بين الاثنين جوهرى وإلا لنتج الفكر جافا وعبرت العاطفة عن السذاجة فالعاطفة هي حالة الوجدان وبين الفكر والوجدان تكمن المعرفة.
- تأخذ المعلومات الجديدة عبر كلمات، فتحوّل تلك المعلومات فهماً في الذهن... ثم تدخل معترك الحياة، فيتحوّل هذا الفهم تطبيقاً عملياً يمكن لمسه واختباره واقعياً... وأخيراً يتحوّل هذا التطبيق وعياً، لأن التطبيق يولّد الخبرة، والخبرة تولّد الوعي... بذلك يكون الوعي حصيلة اكتساب المعلومات؛ ليس لأن المعلومات شيء يختلف عن الوعي... بل لأن المعلومات قد تحوّلت وعياً! والدليل على ذلك أن المعلومات ما زالت