الجـمـهـوريـة الجـزائـريـة الديـمـقـراطيـة الشـعـبـيـة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قسنطينة 3/صالح بوبنيدر

كلية الفنون والثقافة

قسم الفنون البصرية وفنون العرض

التشكيل الغرائبي والعجائبي في التصميمات الغرافيكية المعاصرة

-إعداد وتحليل نماذج مختارة-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر الاكاديمي

تخصص فن الإشهار

من إعداد الطالب(ة):

- **رحماني إيناس فاطمة الزهرة**
- **زرزوني بثينة**

تحت إشراف الأستاذ(ة):

- **د. بن عزة أحمد**

د/ بوالهوشات نجاح	**كلية الفنون والثقافة جامعة قسنطينة3**	**رئيسا**
د/ بلعربي محمد	**كلية الفنون والثقافة جامعة قسنطينة3**	**مناقشا**
د/. بن عزة أحمد	**كلية الفنون والثقافة جامعة قسنطينة3**	**مشرفا ومقررا**

السنة الجامعية 2025/2024

قائمة الجداول

العنوان	رقم الصفحة
إهداء	
شكر وعرفان	
فهرس المحتويات	
مـقـدمـة	أ-هـ
الفصل الأول التصميم الغرافيكي وصور تطوره	1-61
المبحث الأول الأدبيات النظرية وتحديد المفاهيم	4-27
مفهوم التصميم الغرافيكي	4
عناصر التصميم	6
مبادئ التصميم	16
تصنيفات التصميم	20
المبحث الثاني: التطور التاريخي للتصميم الغرافيكي	33
الطباعة وفن الغرافيك	33
التصميم الغرافيكي في فترة ما قبل التاريخ	33
التصميم الغرافيكي في عصر النهضة	37
التصميم الغرافيكي والثورة الصناعية	38
التصميم الغرافيكي في النصف الأول من القرن العشرين	40
البناء التصميمي في ظل توجه ما بعد الحداثة	44
فاعلية ما بعد الحداثة على أدائية المصمم	45
التغريب في فن الجرافيك ما بعد الحداثي	46
مساهمة الثورة الرقمية في تطور التصميم الغرافيكي	47
أنواع التصاميم الغرافيكية	48
التصميم الغرافيكي المعاصر	51
فاعلية العجائبي في التصميمات المعاصرة	52
برامج وشركات التصاميم الغرافيكية	54
التقنيات الحديثة في التصميم الغرافيكي المعاصر	56
التواصل البصري في فن التصميم ودوره في تجربة المستخدم	59
الفصل الثاني: التشكيلي الغرائبي والعجائبي في التصميمات المعاصرة	63-104
المبحث الأول: الغرائبية والعجائبية مع الحبكة الأدبية والمقاربة الفنية	64-74

قائمة الجداول

الغرائبي والعجائبي في الأدب	64
الغرائبي والعجائبي في الشعر	65
العجائبي والغرائبي بين اشتراك السياق وتعدّد المعنى	66
العلاقة مع الغروتسك Grotesk	66
مع الانزياح وجمالية التعبير	67
مقاربة مع الفن الفنتازي	70
في الواقعية السحرية ماجيك ريياليزم	71
في الواقعية الفائقة	73
مع فن الخيال العلمي	73
المبحث الثاني: الغرائبي والعجائبي في الفنون البصرية	75
في الفنون التشكيلية	75
تطور الفكرة مع المدارس الفنية الحديثة	78
في الخط العربي	80
في النحت	83
في العمارة	86
تطور الغرائبي والعجائبي باستخدام الذكاء الاصطناعي	89
تجسيد الفعل الغرائبي في التصميمات الغرافيكية	91
الأسس الجمالية والثقافية في التصميمات الغرافيكية المعاصرة	93
مهارات التجسيد وأسلوب التقنية	96
تطبيق الفكرة في الإعلانات والملصقات السينمائية	98
رؤية المتلقي بين بساطة الفهم وكثافة الغموض	102
الفصل الثالث تصميم وتحليل نماذج مختارة	106
المبحث الأول تحليل نماذج من ملصقات الأفلام	106
فيلم "The Killing Of The Sacred Deer 2017"	107
التحليل السيميولوجي للملصق بطريقة رولان بارث	109
تحليل ملصق "La Conscience " من أعمال الفنان القسنطيني "رسيم باي بن يحيى"	116
ملصق إشهاري ثابت لفيلم الأنيميشن الجزائري "خامسة-بئر النسيان"	124
الخاتمة	151
المراجع	160-153-
المـلاحـق	169-161

قائمة الجداول

ملخص الدراسة	170

الملخص:

تناولت هذه الدراسة حضور الغرائبي والعجائبي في التصميم الغرافيكي المعاصر، الأمر الذي مهّد أمام المصمم استحداث مداخل غير تقليدية بهدف جذب الانتباه، وإثارة الاهتمام بمحتوى الرسالة الإعلانية في الصور واللوحات الفنية والملصقات...، لذلك تأتي الغرائبية والعجائبية بكل الحمولات التي يطالعنا بها التنظير العلمي بتسميات نجد جميعها دوالاً لمدلول واحد، وهو المساهمة في بناء خطاب بصري يتجاوز المألوف والمعتاد، لأنه ليس من المعقول أن نلتمس حالة الجمود والقيود في التصميمات الإشهارية، وهي أكثر الأنشطة تأثيرا وفاعلية على الملتقي، وبالتالي يمكننا أن نسارع إلى القول بأن توظيف المصمم لمعنى الغرائبي والعجائبي جاء ليحدث مفاجئة دون استئذان المشاهد، لاسيما في فنون ما بعد الحداثة التي أحدثت ثورة مزقت كل القواعد، وجعلت من الملصق انقلاب في الذائقة الجمالية بشكل متفرد، يتعامل معه المصمم بمعطى منهجي وعلمي، ثم يعيد تركيبه وفق رؤى بصرية قادرة على تجاوز التمثيل الواقعي وخلق تجارب جديدة مستحدثة.

الكلمات المفتاحية: تصميم، ملصق، غرائبي، عجائبي، تأثير، متلقي

SUMMARY:

This study dealt with the presence of the strange and wondrous in contemporary graphic design, which paved the way for the designer to develop unconventional entries in order to attract attention, and to raise interest in the content of the advertising message in photos, paintings and posters..., so the strange and wondrous with all the loads that the scientific theorist reads us with labels that we find all functions of one meaning,°which is to contribute to building a visual discourse that goes beyond the usual and usual, because it is not reasonable to seek the state of inertia and restrictions in advertising designs, which are the most influential and effective activities on the forum, and therefore we can rush to say that the designer's employment of the meaning of the strange and wondrous came to happen surprisingly without the permission of the viewer, especially in the post-modern arts that brought about a revolution that torerated all the rules, andmade the poster a coup in aesthetic taste uniquely, the designerdeals with it with a methodological and scientific data, and then reconstructs it according to visual visions that are able to go beyond realistic representation and create newmodernized experiences

Keywords: Design, Poster, Uncanny, Fantastic, Effect, Recipient.

RÉSUMÉ:

Cette étude a porté sur la présence de l'étrange et du merveilleux dans le graphisme contemporain, ce qui a ouvert la voie au designer pour développer des entrées non traditionnelles afin d'attirer l'attention, et de susciter l'intérêt pour le contenu du message dans les photos, les peintures et les affiches..., de sorte que l'étrange et le merveilleux avec toutes les charges que le théoricien scientifique nous présente des fonctions d'un sens, qui contribuent à construire un discours visuel qui dépasse l'habituel, car lors de l'expérimentation du designer se produit des affiches avec sens de l'étrange et du merveilleux s'est produite soudainement sans permission , en particulier dans l'art du postmodernisme qui a provoqué une révolution qui a fait toutes les règles, un coup d'état de goût esthétique d'une façon unique, le designer s'en occupe avec une donnée méthodologique et scientifique, puis la reconstruit selon des visions visuelles capables de dépasser la représentation réaliste et de créer de nouvelles expériences

Les Mots-clés : Design, Affiche, Etrange, Merveilleux, Effet, Destinataire