ISSN: 1999-5601 (Print) 2663-5836 (online)

Lark Journal

Available online at: https://lark.uowasit.edu.iq

*Corresponding author:

Dr. Ahmed Abbas Mohammed

University: University Of Babylon

College: College of Fine Arts

Email: Ah_Ab1988710@gmail.com

Keywords:

Environment, Intellectual and Technical, Graphics

A R T I C L E I N F O

Article history:

Received	12 Jan 2024
Accepted	7 Mar 2024
Available online	1 Apr 2024

Intellectual and Technical Dimensions of the Human Environment in the Works of Graphic Artists

A B S T R U C T

This research conducts an analytical exploration of the human environment, both intellectually and technically, within the realm of graphic artists utilizing computer programs and diverse technological approaches. The study addresses the research problem, hypotheses, significance, objectives, methodology, and reviews related studies. The initial chapter delves into the human environment and graphic arts, while the subsequent chapter navigates the intellectual and technical aspects in graphic design. The third chapter outlines research procedures, followed by results, recommendations, and references. Modern technology, particularly advancements in computer programs, has unlocked new frontiers for artistic creativity and innovation in the visual arts. Artists urgently embrace these programs, producing contemporary graphic works that articulate their ideas and achieve self-realization through previously unavailable capabilities. Computers play a pivotal role in contemporary life, impressing the world with contributions to inspiration, dissemination, and human thought development.

Visual artists, early adopters of computer potential, benefit from its diverse capabilities, utilizing self-developed skills to capture ideas. The computer excels at precise tasks, offering a vast color palette, smoothly moving lines, accurate measuring tools, and a malleable visual memory for easy creation of new, complex formulations. Artists effectively steer this technology to serve their artistic goals, yielding diverse and unique creation.

© 2024 LARK, College of Art, Wasit University

DOI: https://doi.org/10.31185/lark.Vol1.Iss16.3397

البيئة الانسانية فكريًا وتقنيًا في أعمال الفنانين الكرافيكيين

م.د. أحمد عباس محمد / جامعة بابل – كلية الفنون الجميلة – قسم التصميم

الخلاصة:

يتناول هذا البحث دراسة تحليلية للبيئة الانسانية فكريًا وتقنيًا في اعمال الفنانين الكرافيكيين باعتماد برامج الكمبيوتر والأداءات التقنية المتعددة، ويتضمن عرض مشكلة البحث وفروضه وأهميته وأهدافه ومنهجيته وعددًا من الدراسات المرتبطة بموضوع البحث، وشمل الفصل الأول : البيئة الانسانية وفن الكرافيك، وجاء

في الفصل الثاني : البيئة الفكرية والتقنية في التصميم الكرافيكي، وفي الفصل الثالث تطرق الباحث الى اجراءات البحث، والنتائج والتوصيات والمراجع.

لقد فتحت التكنولوجيا الحديثة وما يصاحبها من تطور في برامج الكمبيوتر ابوابا جديدة للإبداع والابتكار الفني والحسي في مجال الفنون التشكيلية و اصبحت حاجة ملحة للفنان؛ لكي يطوع هذه البرامج لخدمة اعماله الفنية من طريق انتاج اعمال جرافيكية معاصرة تعبر عن افكاره وتحقق ذاته بامكانات جديدة لم تكن متوفرة من قبل. فلقد اصبح الكمبيوتر يحتل أثرًا اساسيًّا في حياتنا المعاصرة ، وقد أثار إعجاب العالم بما يؤديه من أعمال كثيرة ؛ إذ برز أثره في الهام وفي نشر وتطوير الفكر البشري ، وكان الفنان التشكيلي من اوائل الذين أفادوا من الامكانات الهائلة للكمبيوتر(البرامج المستخدمة) الذي اصبح يمد الفنان بكل ابجديات لغة التشكيل ويعاونه في إنجاز الأعمال في اقل وقت وبأحسن النتائج . استغل فنانو الكمبيوتر الامكانات المتعددة لهذا الجهاز بشرط الاعتماد على المهارات الذاتية في تسجيل افكارهم، فالكمبيوتر يقوم بهذه المهام على مستوى دقيق ومحكم فله مخزون لوني هائل وفي غاية التنوع وخطوط تتحرك في كل الاتجاهات بسلاسة وادوات تقيس بدقة وذاكرة صورية قابلة للتشكيل واعادة التشكيل في صياغات جديدة واكثر تعقيدا وتعمل بسهولة، لقد استفاد الفنان من هذا الجهاز في توجيهه لخدمة اغراضه وابداعاته الفنية ، والاعمال الفنية الناتجة تمتاز بالتنوع والتفرد.

الكلمات الافتتاحية: : البيئة، الفكرية والتقنية، الكرافيك

مشكلة البحث

يمكن دراسة البيئة الانسانية فكريًّا وتقنيًّا باعتماد مختارات من اعمال فنانين جرافيكيين معاصريين والافادة من أساليبهم الفنية وتقنياتهم الادائية في توظيف الكمبيوتر؟

اهداف البحث

1. دراسة وتحليل مختارات من اعمال الفنانين الكرافيكين للوصول الى الاداءات التقنية وعلاقتها بالبيئة الانسانية فكريا وتاثيرها في بنائية التصميم .
2. التعرف على البيئة الانسانية فكريا وتقنيا في تحقق اهداف التصميم الكرافيكي .

فرضية البحث

1- من طريق دراسة اعمال فنانين جرافيكيين معاصرين وتحليلها يمكن استخلاص تحليلات جديدة تثري مجال التصميمات المعاصرة وتدعم الجانب البنائي للتصميم .

2- يمكن الاستفادة من هذه التحليلات في مجال التصميم الكرافيكي.

اهمية البحث

1- الكشف عن تأثير البيئة الانسانية المختلفة في اعمال فناني الكرافيك .

2- الاستفادة من استخدام الكمبيوتر في تحقيق بعض الاهداف بتنوع الصياغات التشكيلية للتصميم وعناصر بنائها والكشف عن مجال جديد للرؤية الفنية.

حدود البحث

الحدود الموضوعية: دراسة البيئة الانسانية فكريا وتقنيا في اعمال الفنانين الكرافيكيين المعاصرين.

الحدود الزمانية: التصاميم المعاصرة للاعوام 2017-2023.

الحدود المكانية: تصاميم الاعلانات العالمية على مواقع التواصل الاجتماعي كونها اشمل لموضوع البحث .

منهجية البحث

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي.

مصطلحات البحث

البيئة: البيئة مصطلح تربوي، يحتاج الى تفسير لفهم مدلوله وتحديد أثره في تكوين الانسان بشخصيته المميزة، إذ إن حياة اي كائن حي تتوقف أولا على صفات الحياة الموجودة في هذا الكائن، ثم على البيئة التي يعيش فيها، والمقصود بالبيئة هنا: كل ما يحيط بالكائن الحي من ظروف وعوامل تؤثر فيه، فهو لا يستطيع أن يعيش إلا إذا حصل على مقومات حياته من البيئة، وكلما كانت هذه البيئة غنية بما فيها من مقومات الحياة وخصائصها، امكن لهذا الكائن أن يستفيد منها ويستغلها، فالإنسان بحاجة الى بيئة تمده بمقومات حياته، وحاجة إلى فاعلية او نوع من النشاط يجعله قادرًا على الحصول على تلك المقومات، وفي هذا الصدد يتحدث محمد رفعت رمضان عن تفاعل الانسان في بيئته قائلا: "البيئة بالنسبة للإنسان، بيئة مرنة مملوءة بالاحتمالات الواسعة، فهو يتفاعل معها تفاعلًا تشترك فيه حواسه وتفكيره وخياله ويداه، ومن الطبيعي أنْ يكون هذا التفاعل على درجات، فكلما كان التفاعل نشطًا ارتقى مستوى حياة الانسان ، والواقع ان التفاعل بين

الانسان وبيئته يتوقف على ادراكه لتلك البيئة ومعرفته بها، فالإنسان يعيش في مجتمع، فإلى جانب ما يحيط به من بيئة طبيعية وهي من صنع الله هناك ايضا بيئة اجتماعية لها نظمها وعقائدها وعاداتها وتقاليدها وفنونها ولها تاريخها، فالمجتمع يتعامل مع البيئة التي يعيش فيها، والعلاقة بينه وبينها متوقفة على معرفة الفرد بهذه البيئة وادراكه لعناصرها ومدى تفاعله معها" (رزوق،1986،ص2-3).

مفردات البيئة: قدمت المعاجم والقواميس عدة تعريفات" منها المعجم الوجيز على أنها: أفرده: نحاه وعزله، وفرد الشيء جعله أفرادًا والفرد: المنفرد المتوحد، كما يعرف مصطلح (البيئة) بأنها البيئة: المنزل، كل ما يحيط بالفرد أو المجتمع ويؤثر فيه يطلق عليه بيئة، فيقال بيئة اجتماعية، بيئة طبيعية، بيئة سياسية" (مجمع اللغة العربية،1990،ص142).

الفكر: يطلق "على كل نشاط عقلي يستعيض عن الاشياء برموزها اي بدائلها ، وهو بهذا المعنى يشمل التصور ، والتخيل ، والتذكر ، والفهم ، والتمييز ، والتجريد ، والتعميم ، وكذلك الاستنتاج ...وغيرها من العمليات العقلية التي تؤدي الى المعرفة والحكم"(راجح،1957،ص230).

الفكرة:

- المعني السيكولوجي للفكرة: حصيلة خبراتنا للشيء؛ لذا تختلف معاني الاشياء باختلاف السن والثقافة والذكاء ومدى الاتصال بالناس وبالأشياء، وبذلك يكون المعنى السيكولوجي معنى خاصًّا بالشخص الذي يحمله، اي انه مثقل بكثير من الصور الحسية والمشاعر والذكريات.

- المعنى المنطقي: "معني موضوعي محدد، يحاول العلم تحديده"(راجح،1957،ص235).

التفكير: "خطوة في انتاج السلوك (سلوك مثل العمل الفني)، وان كل فكرة في نفس الفنان واي شخص اخر فكرة الاثار المحتملة لهذا الشيء، وترتب على ذلك ان العقل او الفكر له وظيفة خالقة بناءة، والفنان حين يكون الافكار العامة ويضعها موضوع العمل الفني يخرج نتائج تجعل العالم مختلفا عما هو عليه قبل تدخل هذه الافكار العامة"(عبد الحليم،1978،ص65).

ويعتقد ان النشاط الفكري للفنان ادراك او اكتشاف للواقع الخارجي وان التفكير جزء من الحياة الا انه اخر اجزائها، فقد تخيل "لوك **Look**" [*] "ان الافكار تتضمن فئتين هما افكار الحس وافكار التأمل فالحس من حواس الفرد الذي يحصل عليها من افكار اللون والملمس وكل ما يسمى بالصفات الحسية، اما افكار التامل

[*]) لوك : باحث في علم النفس وله مناقشات عديدة حول طبيعة الأفكار الحسية والأفكار التاملية في العمل الفني.

فهي ما يحصل عليه الفرد عن الادراك الحسي والتفكير والمعرفة والارادة وكل افعال العقل المختلفة"(كولنجوود،1966،ص212).

الدراسات المرتبطة

1. **امل محمد فهمي محمود بحيري:" التوظيف الكرافيكي لبصريات الخامة واثره على جماليات التصميميات"، رسالة الماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2004.**

يتناول هذا البحث التوظيف الكرافيكي لبصريات الخامة بتوظيف بعض برامج الكمبيوتر الفنية وخاصة التي تحتوي على مظاهر ملمسية مختلفة من الخامات وذلك لدراسة وتحليل مدي تاثيرها على جماليات التصميمات الكرافيكية بهدف الاستفادة من الامكانات الادائية في مجال التصميم باستخدام برامج الكمبيوتر لتحقيق صيغ مستحدثة وغير تقليدية.

ويمكن الافادة من هذا البحث بالتعرف على التأثيرات المتنوعة والمختلفة التي يمكن ان تفيد الفنان في مجال التصميم الكرافيكي، حيث يعد استخدام الكمبيوتر لأهداف فنية. يسهم في وضع تقنية للفن التشكيلي في المستقبل ، والافادة من أثر الامكانيات التشكيلية (الكرافيكية) للكمبيوتر في التصميم .

2. **نها سيد محمد عفيفي:" الثورات التكنولوجية وتاثيراتها على فلسفة التصميم ثنائي الابعاد"، رسالة دكتوراة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان،2010.**

يتناول البحث تغير الاتجاهات الفنية الحديثة ، فمع توالي تطور التكنولوجيا السريع تغيرت الاشكال الابداعية للفنون التشكيلية ثنائية الابعاد في القرن العشرين وبدايات القرن الحادي والعشرين، بأفكارها وفلسفتها وظهرت اتجاهات فنية جديدة اطلق عليها فنون ما بعد الحداثة، ويتناول البحث تلك المستجدات بالدراسة وتأثيرها في الابداعات الفنية في تلك المرحلة بوصفها مشكلات للأساليب الفنية المعاصرة ، وتناول اهم الاتجاهات الفنية في القرن العشرين بالدراسة وعلاقتها بالتكنولوجيا.

وتسهم هذه الدراسة في البحث الحالي في التأكيد على أثر تطور التكنولوجيا في تغيير وجهة الابداع التشكيلي ، إذ يستفيد الباحث من الجزء الخاص بالفصل الثاني (الابداع التصميمي التكنولوجي فيما بعد الحداثة) ويختص ذلك الفصل بالبحث في الابداع الفني التصميمي لما لدور التكنولوجيا من تغيير اوجه الابداع في الفنون التشكيلية فيما بعد الحداثة ، وتحول الابداع الفني الى ابداع تكنولوجي ، باعتماد التكنولوجيا بوصفها وسيلة تعبيرية ، ودراسة الفكرة الابداعية ومتطلباتها ، وعلاقة الابداع بالمجتمع .

3. **ايمان احمد البكري:" العلاقات التفاعلية بين الفكر التصميمي والتلقائية في مختارات من اعمال الفنانين المصريين المعاصرين كمدخل لإثراء مجال التصميم"، رسالة ماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان،2012.**

يتناول البحث دراسة الدلالات الفكرية (العقلية) ، والدلالات التلقائية (الحسية)، في مختارات من اعمال الفنانين المصريين المعاصرين ، ومصادر الابداع الفني عند المصمم. والكشف عن العلاقة التفاعلية بين الفكر التصميمي والتلقائية في اعمال الفنانين .

وسوف يستفيد الباحث في تناولها لموضوع الفكر الابداعي في العملية التصميمة، ومراحل الابداع وخصائصه، وعمليات التفكير التصميمي، والعوامل المؤثرة في الفكر الابداعي في العملية التصميمية.

الفصل الاول

البيئة الانسانية وفن الكرافيك

مفهوم فن الكرافيك حديثا

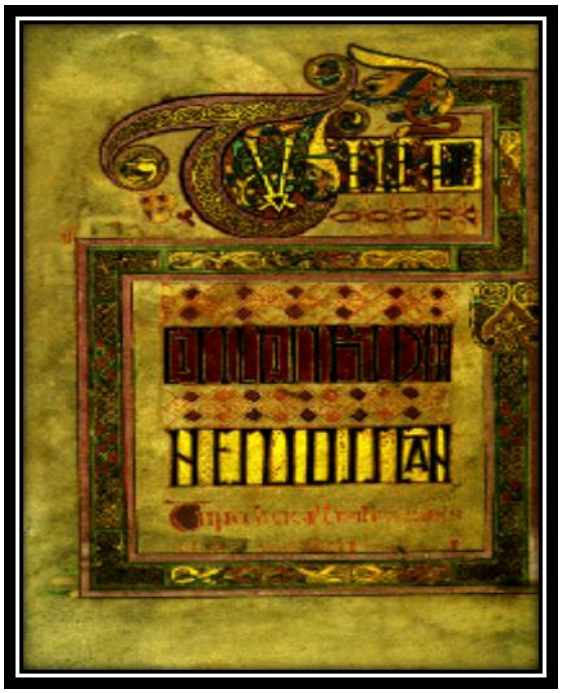
ان التطور المستمر في مجال تكنولوجيا المعلومات (Information Technology) أضاف الكثير للتصميم الكرافيكي فبعد ان كان مفهوم فن الكرافيك قديما يختص شرحا لأنواع الطباعة و ترجمة العمل الفني من طريق الاسطح الطباعية نجد ان مفهومه حديثًا أصبح مختلفًا عن ذي قبل ، إذ انّ الفن والتصميم الكرافيكي في العصر الحديث أصبح يؤدي أثرًا رئيسيًّا في الاتصال والإعلام المرئي . فأثره ليس محدودًا في مجال الطباعة ، والتغليف ، والصحف فقط ، بل امتد الى جميع جوانب الحياة الخاصة بالإنسان ، كما شمل ايضا التصميم الخاص بالسلع والادوات الاستخدامية ، والاجهزة المختلفة الا انه بشكل مباشر او غير مباشر له تواجد عند تصميمها وتوصيلها للجماهير.

ويشير" مصطلح (Computer Graphic) او (رسوم الحاسب) الى الصور التي يتم انتاجها باستخدام الحاسب ، وهي تشمل الرسومات التوضيحية (Illustrations) و رسوم الكارتون المتحركة (Animations) وحتى الصور الحقيقية عالية الجودة (High Resolutions Photos) ، كما يستعمل التعبير نفسه للإشارة الى عملية سحب الصور وتلوينها وتظليلها ومعالجتها باستعمال الحاسب ، وتساعدنا رسوم الكمبيوتر على جمع المعلومات وعرضها وفهمها بشكل سريع وفعال ، بل انه يمكنها انتاج الصور للكائنات والعمليات التي لا سبيل لنا الى رؤية اشكالها"(العربي،2008،ص60).

التصميم الكرافيكي في البيئة الانسانية

يعد "التصميم الكرافيكي المنهج الافضل المعتمد في عالم الاعلان والاكثر فاعلية في زيادة المبيعات وهو ايضًا وسيلة للرفاهية عند الجمهور ، فمن خلال المرفقات الاعلانية من مطويات وكتيبات ترافق السلع المباعة فإنّنا نستطيع التعرف على جودة السلعة المباعة بسرعة كبيرة"(الدراسة،2010،ص151).

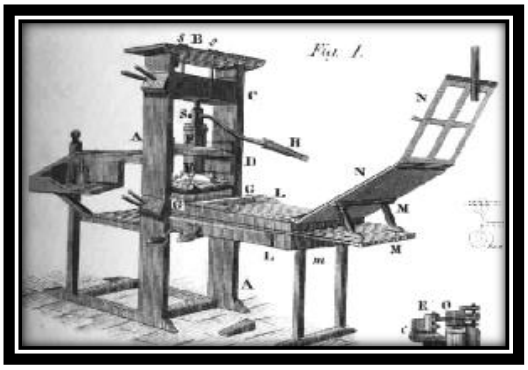
و المصمم الكرافيكي" الناجح هو ذلك الشخص الذي يعي تمامًا بان مهمته هي إرضاء أكبر عدد من الأذواق ، وهي مهمة ليست سهلة ، فهو يعرف بأن عليه التعامل مع شرائح كثيرة من الناس وافكار تختلف من مكان لآخر ومن شخص لآخر، من جهة اخري فالمصمم الكرافيكي ماهر في علم النفس اذ انه على علم بتأثير الاشكال والالوان على المشاهدين ، وهو ماهر في وضع الحلول"(العربي،2008،ص61).



شكل (1) كتاب كيلز في دبلين، مكتبة جامعة ترينيتي

ومن استنتاج الباحث لتطور مفهوم فن الكرافيك قديما وحديثا نجد ان فنون الكرافيك ما هي الا نوع من انواع الفنون الجميلة التي غالبًا ما تُقدم في اشكال ثنائية الابعاد وتغطي تشكيلة واسعة من اشكال الفن، فهي تتضمن فن الرسم وهو ما يسمي في الاوساط الرقمية بالفن الرقمي وفن الطباعة بأنواعها المختلفة، والخطوط التي يتم كتابتها بواسطة اليد فيما يعرف باسم كاليكراف والتايبوكرافي والتصوير الفوتوغرافي، والى اخراج وتغليف وتكعيب الكتب شكل(1) ، كما ترتبط فنون الكرافيك بالفن التجاري الذي عادة ما يستعمل في الإعلان، فضلًا عن ارتباطه بمجال تصميم اللوحات والجداريات، وقد شكلت الاختراعات

التكنولوجية على مر التاريخ أثرا بارزا في تطور فنون الكرافيك، ان الثورة الصناعية التي بدأت في اواخر القرن الثامن عشر في اوروبا، عملت على زيادة الحركة التجارية و من ثَمَّ زيادة الاهتمام بالإعلان كما أتاحت المجال لاختراع انواع جديدة من آلات الطباعة شكل(2)، وآلات التصوير الفوتوغرافي ، وابتكار تقنيات آلية جديدة زادت من سرعة الانتاج، وقد صمم اول طابع بريدي رسمي في التاريخ شكل(3) على يد "هنري كول عام 1840، كما اسس صحيفة سماها" صحيفة التصميم" والتي طرح بها مفهوما جديدا في التصميم الا وهو ان التصميم لا يجب ان يقتصر فقط على النواحي التزينية.



شكل (2) صورة آلة الطباعة التي اخترعها "جوتنبرغ"

شكل (3) طابع (Penny Black)- تصميم" هنري كول " عام 1840

فنون الكرافيك (الرقمية)

يعمل جهاز الكمبيوتر على مزج مختلف المعلومات من نصوص واصوات وانغام واشكال وصور ثابتة ومتحركة او غيرها لإنتاج عمل فني" فيستخدم هذا العمل أسالب الإنتاج الضخم او الوسائط الرقمية ويطلق عليه تكنولوجيا الترقيم او الرقمنة، والقائمة على فكرة عمل الكمبيوتر وهي إمكانية تحويل جميع انواع المعلومات الى مقابل رقمي، و(الفن الرقمي) مصطلح لاحد الفنون المعاصرة كما يختص تحديدًا باستخدام تكنولوجيا برامج الكمبيوتر لتنفيذ عمل تصويري"(عفيفي،2010،ص114).

ان الفن الرقمي هو مصطلح واسع يشمل الأعمال والممارسات المستخدمة من طريق التكنولوجيا الرقمية بطرق محترفة، بوصفه عنصرًا هامًّا لبلورة مفهوم الإبداع، فمنذ السبعينات اتخذ الفن الرقمي وسيلة بارزة من وسائل الاعلام الحديثة، فمع تطور التكنولوجيا وتوفر مختلف برامج التصميم الرقمي، اصبح الفن الرقمي يعد من احدث واجمل الفنون، اذ تلقى اهتمام مختلف الفئات بمن فيهم الهواة من مصممين ومصورين،

فالفن الرقمي اخذ بوصفه مفهوم تحويل الفن الكلاسيكي و التشكيلي عبر الحاسوب الى صور اكثر احترافية ، و هذا ما يفسر النجاح الذي وصل اليه وكذلك وصوله لمرحلة تجعله عنصرًا اساسيًّا في مختلف الميادين.

وتتم العملية الانتاجية للاعمال الفنية التصويرية الرقمية باعتماد عملية تصميم تتضمن مجموعة من الصور او العناصر لعمل تصميم متكامل يتم من البداية الى النهاية على جهاز الكمبيوتر، ليس اعتمادًا فقط على العناصر الفنية التقليدية (الأشخاص او العناصر الطبيعية)، ولكن لإنتاج اشكال مبتكرة بواسطة برامج جرافيكية متخصصة ثنائية وثلاثية الأبعاد تزداد معها القدرة على انتاج عالم افتراضي جديد، ويمكن ان يندرج تحت مسمي الفنون الفوتوغرافية الرقمية وهي صور فوتوغرافية يتم معالجتها بواسطة الكمبيوتر حتى يمكن أنْ تتغير معالمها عن الشكل الاصلي لها، انتشرت تلك الفنون وصنفت تحت مسمي فنون الكمبيوتر جرافيك وقد اتسعت لها قاعات المتاحف الكبرى والمؤسسات والافراد والهواة.

البيئة الانسانية والكمبيوتر في تنفيذ التصميم

بعد ان اصبح الكمبيوتر اداة تصميمية هامة في مجال الفنون التشكيلية، فبتطويع امكاناته المتنوعة يستطيع الفنان تحقيق الابداع والحداثة في الوقت نفسه وبذلك يمكن للفنان ان يحقق مراده بصفته مبتكرا بواسطة امكانات جديدة لم تكن متوفرة من قبل، ولا تقف المحاولات التجريبية للمهتمين باستخدام هذه الاجهزة في مجال الفن عند حد معين، فهم في بحث دائم لاكتشاف ما تنتجه من امكانات مختلفة يمكن تطويعها لخدمة التشكيل الفني، اذ يعد الكمبيوتر نوعًا مختلفًا من ادوات الفنان يختلف عن فرشاة الرسم او القلم الفحم ، فهو اداة تتيح ارتياد العديد من الأشكال المتعددة من الأفكار الجديدة الخاصة، وان كل ما تتيحه الادوات التشكيلية للفنان من خط ونقطة وظل ونور وشفافية وملامس السطوح والوان وانعكسات الأشكال على السطوح العاكسة كل ذلك اصبح الكمبيوتر يتيحه للفنان.

وقد" وفر الكمبيوتر الكثير من البرامج التي تسهل اختيار انواع مختلفة من الملامس والخامات التي يحتاجها الفنان في اي عمل فني والتي تتمثل في مجموعة من التغييرات والتأثيرات الجمالية المتنوعة تنوعا عالي القيمة ، والتي تكمن اهميتها في التعددية القائمة على التنوع ، وتحدث بموجب تشغيلها مما يتيح للمصمم العديد من فرص تفعيل أفكاره الجمالية ومعالجاته التشكيلية بتضمين اللوحة الواحدة لأكثر من تأثير"(فهمي،2004،ص176).

ويعتقد ان للكمبيوتر اثرًا في الفنانين المعاصرين ؛ إذ سيطر عليهم وجعلهم خاضعين له كما ان استخدامه في الفن يفقد الفنان الجانب الوجداني بل ويلغي شخصيته الفنية، ويري الباحث عكس ذلك تماما اذ

استفاد الفنان من هذا الجهاز ووجهه لخدمة اغراضه الفنية وابداعاته، كما ان الاعمال الفنية الناتجة عن هذا الجهاز تمتاز بالتنوع والتفرد وثراء الأساليب والاتجاهات والدليل على ذلك ان استخدام جهاز الكمبيوتر لا يلغي الجانب الوجداني ولا يلغي شخصية الفنان، بل يؤكد اسلوبه وينمي ابداعاته الفنية، والدليل على ذلك ايضا هو اتساع المجال الادراكي لهذا النوع من الفنون ليصبح مجالًا فنيّا عالميًّا (فنون الكرافيك) له مقوماته الفنية والتشكيلية الخاصة به والتي يجدر بنا الاهتمام به.

وقد رأى بعض الفنانين ان استخدام الكمبيوتر قد ساعد على استخدامه، إذ مكنه من خلال الأسلوب الالكتروني من تغيير الألوان والتكوينات وقد ادى ذلك الى منحه العديد من الاختيارات المتعددة التي يمكنه العمل بها ، ورأى البعض الاخر ان جهاز الكمبيوتر لم يعد مجرد اداة ولكنه مبدع للفن بل انه يمكن القول بانه يحاكي الذاكرة بل ان له منطقا وعقلا خاصان به، والكمبيوتر يساعد المصمم على العمل بطرق جديدة لذلك يستطيع الفنانون ان ينتقلوا من الفكرة الى تنفيذ العمل الفني، كما انه كلما اتسعت معرفة الفنان بلغة الكمبيوتر وادواته وامكانياته وحدوده ادى ذلك الى زيادة قدرة الفنان الابداعية.

امكانات وأساليب برامج الكمبيوتر في اعمال الكرافيك

عندما اتاحت البرامج المعطاة لجهاز الكمبيوتر احداث مخرجات متنوعة ومتغيرة للعمل الفني ، حتمت على الفنان معرفة جميع البيانات الضرورية عن مفردات برامج الكمبيوتر، وامكانياتها ، واعدادها ، وترتيبها بصورة تخدم العمل الفني في المقام الاول؛ فالكمبيوتر اداة تنفيذ فني، تساعد على ابراز تصورات الفنان وتخيلاته بجوانب وحلول تشكيلية جديدة، ويتم ذلك من طريق برامج الكمبيوتر بأساليبها وتقنياتها المتعددة، التي تعطي مصمم الكرافيك الفرصة للوصول بالعمل الفني الى الشكل الامثل.

ان ظهور ذلك المصطلح الجديد ، الذي اطلق عليه(كمبيوتر كرافيك) في ثمانيات القرن الماضي او الرسم بالكمبيوتر والى الصور الرسومية التي يتم انتاجها باستخدامه، وتشمل الرسوم المتجهة التوضيحية ويستخدم فيها برمجيات Illustrator وCorel draw وغيرها من البرامج وبرامج معالجة الصور مثل برمجية Photoshop والرسوم المتحركة Animations ، إن ظهور ذلك اضاف نقلة نوعية في مجال التصميم الكرافيكي، وهذه النقلة النوعية وجود ما يسمي الوسائل الاعلامية المتعددة وهو التعامل مع رسوم الكمبيوتر دون الحاجة الى طباعتها واخراجها في اطار حركي مع زيادة التأثيرات الصوتية.

ومن هذا يمكن للفنان التشكيلي أن يحصل على الكثير من الامكانيات الادائية باستخدام الكمبيوتر والاستفادة من البرامج التي تم تطويرها للاستفادة منها في عملية الابداع الفني، وذلك بوصفه وسيلة او اداة لها خصائصها الفريدة والمميزة والتي تختلف عن التقنيات التي تقدمها البرامج الأخري والأدوات التقليدية.

وسيتم التعرض في البحث الى امكانيات كل برنامج وتأثيره في العمل الكرافيكي بواسطة اعمال الفنانين الكرافيكيين التي سيتم التعرض لهم في الفصل التحليلي ؛ إذ تعرضت اعمالهم لإمكانيات البرامج الفنية المختلفة مما كان لها تأثير متعدد في الفني والتقني، فمن البحث نجد إمكانيات البرامج المعدة خصيصا للجرافيك قد أسهمت بشكل كبير في توفير الوقت للفنان لإنتاج تصميماته الفنية مما كان له تأثير في سرعة الاداء مع استعراض الاقتراحات اللونية المتعددة كافة .

الفصل الثاني

البيئة الفكرية والتقنية في التصميم الكرافيكي

التصميم

التصميم هو تنظيم وتنسيق مجموع العناصر او الاجزاء الداخلة للشيء المنتج كل متماسك – اي التناسق الذي يجمع بين الجانب الجمالي والذوقي في وقت واحد، والتصميم الجيد هو الذي يحقق الغرض منه اي انه يتم تنظيم اجزائه بخامات مناسبة يحسن استعمالها، كما هو ايضا وسيلة يعبر بها الفنان عن موهبته ومشاعره من اللون والخط والشكل والملامس والخامات المختلفة.

ويعد " التصميم عملية اختيارSelection ، وترتيب Arranging ، لمجموعة من العناصر والمفردات ، بهدف الاستخدام كوسيلة اتصال مرئي"(السكري،1995،ص7).

ان التصميم الجيد أساس كل عمل فني في كل العصور ومهما احتوى العمل الفني على مهارة ادائية كبيرة، فانها وحدها لا تبعث فينا الرضا الذي نحس به في العمل الفني الممتاز، فما هي الا وسيلة في يد الفنان يطورها ليستطيع التعبير بها عن موهبته الشخصية بوصفه مصمما ، وان جودة التصميم هي الاساس الذي يزودنا بالخبرة الفنية التي نحس بها في اي عمل فني.

هذا و"ان عملية التصميم تعتمد على قدرة المصمم على الابتكار؛ لأنّه يستغل ثقافته وقدرته التخيلية ومهاراته في خلق عمل فني يتصف بالجدة؛ ولأن التصميم عمل مبتكر يؤدي الى تحقيق الغرض او الوظيفة التي وضع من اجلها"(السكري،1995،ص9).

"والتصميم يستخدم الخيال والمعرفة والمهارة في ابتكار ما يحقق احتياجاتنا، وهذه الاحتياجات لها دائما جانبين جانب وظيفي ، وجانب تعبيري"(زكي،1996،ص5).

فهو " فن يعتمد على القيم الجمالية للشكل ، والتصميم بدون شكل مبتكر وجديد ومتطور وان التصميم فن يعتمد على التكنولوجيا ودراسة المواد ودراسة البيئة والانسان"(سكوت،1980،ص52).

والتصميم لا يعد ظاهرة فريدة تخضع لعملية سيكولوجية بحتة، بل انه واقعة حضارية تمتد جذورها في صميم التربة الاجتماعية للبيئة التي يعيش فيها المصمم، الذي يقوم به لابد و ان يكون حساسا دقيقا كصفة انسانية" وتكون نتيجته المنفعة (التوظيف) ، وان يكون المجتمع لديه تفهما لهذا ، فيجب ان تكون عناصره واضحة ومفهومة ، ذات شخصية واضحة وصادقة ، (وصادق هنا معناها ان يخدم الموضوع الهدف والمضمون)"(خليفة،1994،ص4).

التصميم الكرافيكي

التصميم الكرافيكي" هو التخصص الذي يعني باستخدام افكار جديدة خلاقة وتنفيذها من خلال الحاسوب باستخدام مجموعة من البرامج التي تعني بإدخال النصوص والصور(مكونات اي تصميم) ومن ثم معالجتها وتنسيقها ، ومن ثم اخراجها بما يتلاءم مع الشكل النهائي للعمل"(بهنسي،2009،ص10).

ان تطور البيئة الانسانية فكريًا وتقنيًا ساد كل مناحي الحياة المختلفة ، وقد تطور التصميم الكرافيكي تطورا ملحوظا وكان من اهم احداث القرن العشرين ، وقد ظهرت مفاهيم جديدة خاصة بالتصميم الكرافيكي واصبح هذا المجال علما قائما بذاته ، يدرس في كثير من جامعات ومعاهد العالم ، وقد اصبح المصمم الكرافيكي ذا اهمية كبيرة؛ لأنه يستطيع ان ينقل صورة معينة للناس ويقنعهم فيها ، معتمدا وسائل الاتصال البصري وعمل علاقات بصرية جذابة ومقنعة، والمصمم الذكي يعي ويدرك تمامًا ان مهمة ارضاء اذواق مختلفة ليست بالعملية البسيطة، فالمصمم الجيد لديه القدرة على تصميم المنتجات مع اختلاف انواعها بشكل يواكب التطور وطبيعة المجتمع المحيط به لترويجها من الناحية الجمالية والنفعية والفكرية والتربوية، فكلما كان المنتج لافتًا للانتباه يكون التصميم ناجحًا ، وبذلك يكون الطلب عليه اكبر.

كما ان "المصمم الكرافيكي الناجح يعي تمامًا بان مهمته ارضاء اكبر عدد من الاذواق، وهي مهمة ليست سهلة، فهو يعرف بان عليه التعامل مع شرائح كثيرة من الناس وافكار تختلف من مكان لآخر ومن شخص لآخر، من جهة اخري فالمصمم الكرافيكي ماهر في علم النفس اذ انه على علم بتأثير الاشكال والالوان على المشاهدين، وهو ماهر في وضع الحلول"(العربي،2008،ص61).

البيئة والتجريب

ان البيئة الخصبة التي تساعد الفنان على أن يجرب بحرية في عناصره وأسسه البنائية من طريق التعامل مع التوافيق والتبادل المتاح، فيعبر الفنان عن افكاره بلغة الاشكال والخطوط والالوان، فضلا عن ان

التصميم احد مجالات النشاط الفني وعبارة عن سلسلة من القرارات يتخذها الفنان المبدع فيقرر استعمال نوعية الالوان والاشكال واختبار الخامات والوسائل الادائية التي تساعده على ذلك التعبير وتنميتها وكذلك الرؤية البصرية المتذوقة للفن فضلًا عن مهارات الفنان، والفنون بشكل عام والتصميم بشكل خاص لا تتطور الا بعمليات التجريب، اذ قامت (الباوهاوس) على مبدا التجريب، فقد كانت المناهج التعلمية تسمح للدارسين بمبدأ التعامل مع الخامات والمواد بشكل يسمح لهم باكتشاف الجديد حتى ولو لأبسط الخامات مثل الورق ثنيه او تقطيعه.. الخ، للوصول الى نتائج وتجارب فنية جديدة، كما ان العديد من الفنانيين قد اكتشفوا أساليب جديدة في الفن لمجرد التجريب، وكان هناك الكثير من اللوحات لبيكاسو قد ابدعها وهو في مراحل التجريب، ولا تأتي عملية التجريب منفصلة عن عملية الابداع ولكنها ملاصقة وملازمة لها.

ان" التجريب أسلوب الأداء الفني، ونشاط ابداعي قد يكون في مجموعة التخطيطات التي تسبق انجاز العمل الفني بحثًا عن جوانب مختلفة، او ابداعات تشكيلية جديدة نتيجة رؤية الشكل، وقد يكون في إظهار الرؤي الجمالية المختلفة للموضوع مما يهيئ العقل والحس للممارسة التشكيلية الابداعية بحثًا عن حلول متعددة ومختلفة، اما في اطار خبرة الفنان الحاضرة، واما نتيجة لمرور الفنان في خبرات فنية سابقة فيقدم حلولا جديدة لتشكيلات مستحدثة"(يونس،2015،ص107).

لقد شهد القرن العشرون ثورة في الفن تميزت بالتنوع والتجريب على مدي واسع،" مكنت العديد من الفنانين باكتشاف المزيد من الأساليب التعبيرية والتيارات الفنية الحديثة، في تحرر تام من القديم، بالرغم مما اثار الجدل لبعض تلك الأسالب وغرابتها مثل"الدادئية" وعدم وجود منطق جمالي محدد لذلك الاتجاه سوى التجريب، وكذلك فان الاتجاهات الفنية فيما بعد الحداثة تقوم على الكثير من عمليات التجريب من خلال التكنولوجيات الحديثة(كأجهزة الكمبيوتر) التي ساعدت الفنانين بلا شك على عمليات التجريب، كما ادت علاوة على توفير الوقت والجهد في عمليات التجريب التقليدية على اتاحة فرصة اكبر للإبداع والاكتشاف" (عفيفي،2010،ص89).

وقد احتل التجريب في مجال الفنون التشكيلية بعامة ومجال التصميم الكرافيكي بخاصة مكانة ذات اهمية بالغة، وذلك لارتباطه بفلسفة هذا العصر، فاصبح الفنان المعاصر يتخذ من اسلوب البحث والتجريب في البيئة منطلقًا لإدراك مفاهيم تشكيلية جديدة تنمي الوعي بمنطق التشكيل الفني الذي يعتمد على الوسائط التكنولوجية بشكل أساسي، والذي يختلف عن منطق التشكيل في الطبيعة، مما ادى الى ظهور العديد من الاتجاهات والمدارس الفنية سعيًا وراء إيجاد رؤي فنية جديدة.

ويعد جهاز الكمبيوتر الذي يتيح للمصمم أن يلغي خطوات كثيرة من عمله او يعيدها مرة أخرى بمجرد ضغطه على زر او ايقونة، والتي تعتمد على التجريبية من مثل فن الكرافيك (الفنون الرقمية) التي تعتمد على التطورات التكنولوجية والتي هي في ذاتها في حالة تطور مستمرة يستطيع الفن بها خلق ابداعات جديدة.

التصميم والطبيعة:

ان الطبيعة هي المصدر الاساسي لإلهام المصمم او الفنان؛ لأنها تحتوي على عناصر متنوعة من عناصر التصميم المختلفة من مثل : النقط ،الخطوط ، المساحات، الاشكال، الملامس ، والالوان ، وهذه العناصر تتسم بتغير دائم في مظهرها المرئي وفقًا لما يحدث في الطبيعة من تغيرات ، فالطيور والحيوانات والحشرات والاسماك والاصداف والقواقع والشعب المرجانية وامواج البحر والازهار والنباتات ... الخ ، تحكمها الطبيعة بقانون متوازن يعكس نظامًا مرئيًّا متكاملًا، فضلا عمّا توصل إليه الإنسان على مدى العصور بتأمله لمظاهر الطبيعة المختلفة الى اساسيات العلوم المختلفة وما يطرأ عليها فيما بعد من تطورات وصلت بنا الى الثورة العلمية للقرن الحالى، ويأتي أثر المصمم في استخلاص ما يشاء من ذلك النظام المرئي ليحقق ما يريد التعبير عنه برؤيته الخاصة، وبوسائله الادائية المختلفة، اذ ان العين المبدعة تستطيع ان ترى في الطبيعة تصميمات متنوعة وعلى درجة كبيرة من النظام والدقة،" ان العمل الفني هو نتاج لرؤية الطبيعة من خلال ذات الفنان ، وبمعني اشمل فان الفن كما يقول (فرانز بيكون) : "هو الفنان مضافًا الى الطبيعة، والفنان هنا يعني الفنان بنظرته ورؤيته وفكره وخبرته ومشاعره وثقافته وعقيدته وبيئته بل بكل مكوناته ومقوماته الانسانية"(يونس،2015،ص267).

البيئة المؤثرة في التصميم الكرافيكي

ترتبط الصياغات التشكيلية للتصميمات الكرافيكية بمضامين اجتماعية وثقافية ، واخرى جمالية وتشكيلية ، حيث ان لكل مذهب فني فكر وفلسفة تنعكس على صياغة العمل الفني المصمم ، من حيث التصميم والتنفيذ في جوانب الصياغات والتقنيات، كما ان البعد الثقافي والاجتماعي لهما أثر بارز في تلك العملية؛ لأن فن الكرافيك فن جماهيري يعتمد على مدى التواصل بين الفنان والجمهور والمجتمع .

ان عملية بناء العمل الفني المصمم باستعمال الكمبيوتر تتطلب من الفنان المصمم وعيًا وادراكًا للمضامين الفكرية والجمالية ، والأداءات التقنية الخاصة بالبرامج الفنية ، كما ان الاهتمام بالاضواء والظلال والفراغ والنسب والمساحات والالوان والخامات ، ومعالم الاطار الذي يضم كل هذه العناصر، إذ ان من الضروري ان تتوافق مع الحيز الذي تشغله ، سواء اكانت تلك العناصر مسطحة او عناصر توحي بالبعد الثالث، اي انها قائمة على التخطيط البنائي للوحة ككل، وليست مجرد عملية تجميع من عدة اجزاء.

ويتأثر التصميم الكرافيكي بعوامل هامة خارجة عن البناء الفني ذاته ، حيث ان الفنان المصمم لا يعبر عن احساساته الفنية في فراغ ، ولكنه يستعمل في ذلك التعبير بخامات وادوات متباينة ، ويهدف من ذلك التصميم الى سد حاجات انسانية او اجتماعية معينة، إذ ان لكل تصميم وظيفة يقوم بها وتؤثر في عملية الاخراج الفني .

التقنيات والأدوات والمهارات الأدائية

وهي تتعلق بأساليب الأداء وطرق التنفيذ التي يعتمدها المصمم والادوات والخامات بوصفها وسيطا تعبيريًّا يتم به تجسيد المضامين الفكرية ، إذ ان اختيار المصمم لنوعية الخامة والبرامج المناسبة الخاصة بالرسم بما تحتويه من تقنيات وادوات من اهم الخطوات المؤدية الى تصميم جرافيكي ناجح ، فالاختيار الناجح للأدوات والبرامج يساعد على حل كثير من المشكلات الخاصة ببناء التصميم، كما ان الخبرة بطبيعة البرامج الفنية وامكاناتها التشكيلية تؤثر في تحقيق القيم الفنية للتصميم .

وهناك العديد من الخامات والادوات التي يستعملها الفنان وطبيعة هذه الخامات تؤثر في قدرة الفنان على الابتكار فكلما اتسعت معرفة الفنان بامكانيات الخامة وطرق معالجتها زادت افكاره وقدرته على الابداع، كما تفرض الخامة سيطرتها على نوعية الاشكال التي تنتج منها ، فلكل خامة حدودها وامكانياتها، وتعد الخامات والبرامج الفنية الخاصة بالرسم ، وبما تثيره من خيال للتعبير؛ لانها تحتوي على تفاصيل وادوات وتراكيب لا تنتهي، وهي مصدر لانهائي لإلهام الفنان الحساس ، فقد توفر البرامج الفنية للمصمم الكرافيكي رؤية جديدة لبعض الخامات الموجودة بالطبيعة في صورة حسية ، إذ توفر على المصمم الحصول عليها في الواقع الملموس ، بل توفر الوقت والجهد الخاص بتشكيلها ايضا في الواقع، فقد توحي الوان الخامات وقيمتها السطحية وصفاتها الأخري بابتكارات عديدة في التصميم، وفي تلك العملية لا تتوفر للخامات قيود تفرضها على الفنان في التصميم الكرافيكي.

كما ان اختلاف البرامج الفنية والخامات وتنوعها يؤثر بدوره على تعدد المهارات الادائية وتعيين الادوات اللازمة لها، وبالنسبة للمصمم الكرافيكي فان تحديد الخامات والادوات والمهارات الادائية تتحدد بتحديد برنامج الرسم الخاص بتنفيذها في عملية التصميم الكرافيكي، فلكل برنامج ادواته الخاصة به والتي تتيح للمصمم اظهار مهاراته الادائية والتقنية، والتي تحتم على المصمم الالمام بتلك الامكانات والادوات والتعرف عليها ليكون التصميم بواسطتهم امرا ليس بالصعب تنفيذه، اما الأساليب التقنية المستخدمة في تنفيذ التصميم الكرافيكي فلها تاثير كبير في اخراج التصميم والشكل العام له، فتختلف النتائج المظهرية باختلاف أساليب التقنية فلكل اسلوب تأثير واضح على الشكل، كما ان لكل اسلوب نتائج مظهرية تتباين في مظاهر السطح والتي لها أثرها المؤثر في هيئة التصميم فتحديد اساليب التقنية يساعد على تصور الملامح النهائية

للشكل، وبالطبع فالاساليب التقنية تستلزم ادوات خاصة بها لتعطي افضل النتائج ولا يتأثر ذلك الا من الملاحظة و الممارسة والتجريب، وكل تلك العوامل تحتم على المصمم في حاجة لعمل خطة او نظام منهجي يعينه على تنفيذ التصميم ، ذلك النظام يحمل تصورا للتفكير وقدرا كافيًا من الحلول للوصول الى التنفيذ الجيد.

الفصل الثالث

اجراءات البحث

1- **منهجية البحث:** اتبع الباحث طريقة التحليل الوصفي التي تعني تفتيت ووصف البيانات والمعلومات وتنظيمها في عناصر اساسية.

2- **مجتمع البحث:** تضمن مجتمع البحث اعلانات في برامج التواصل الاجتماعي تحديدا، وتحدد بالإعلانات المنشورة بصفة منفردة، وقد جمع الباحث (15) انموذجا واستبعد (5) اعلانات متشابهة الافكار، وبهذا اصبح مجتمع البحث (10) نماذج، تم اختيار (3) عينات في البحث، وذلك لتنوع الاعلانات واسلوبها وعلاقتها في التصميم.

3- **عينة البحث:** قام الباحث باختيار عينة قصدية ممثلة لمجتمع البحث بلغت (3) عينات.

4- **اداة البحث:** تم اعتماد استمارة محاور التحليل التي تم استنباطها من البيئة الانسانية فكريًا وتقنيًا في تحليل عينة البحث، وهذه المحاور تم تقسيمها الى اربعة محاور رئيسة لتحليل العينات:

1- الاتجاه الفني
2- المجال
3- الاداة التقنية
4- عمليات التصميم الفكرية

1- الفنان " توماس برشلرTomas Brechler ":

عينة (1-ا) يوضح

تفصيل خطي للوحة

عينة (1)

لوحة" تلوث POLLUTION "– للفنان "Thomas Brechler "

توماس برشلر – مستخدما برنامج الالستريتورAdobe Illustrator،

وبرنامج الفوتوشوب Adobe photoshop.

عينة (1-ب) يوضح البناء التصميمي للعمل

الفنان: توماس برشلر Tomas Brechler **اسم العمل:** تلوث POLLUTION - مع استخدام كلمة (تزايد التلوث بسرعة- pollunon rapidly increased)

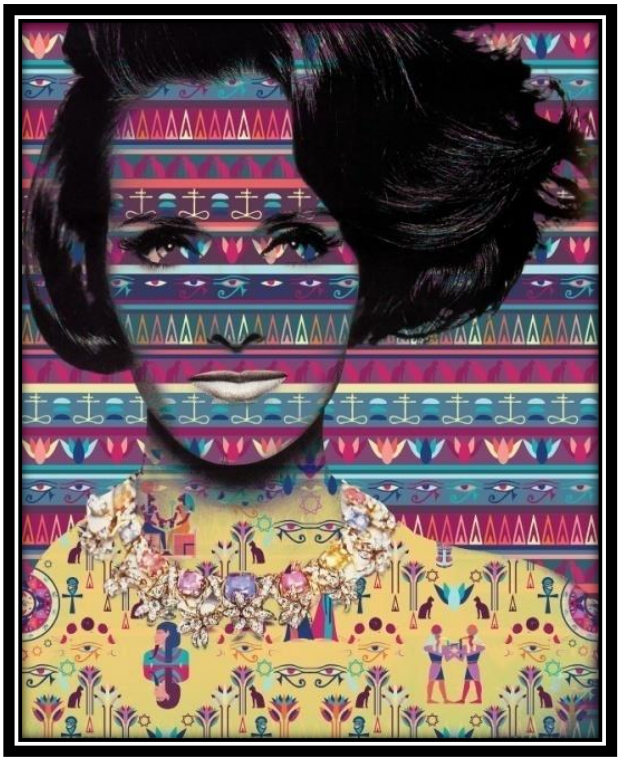
الاتجاه الفني: تعبيري ذو نزعة سريالية. **المجال:** فن رقمي

الاداة التقنية: باستخدام برنامج الالستريتورIllustrator ، وبرنامج الفوتوشوب photoshop .

عمليات التصميم الفكرية: يقوم العمل على التكوين الانتشاري (الاشعاعي) والتكوين المحوري، ويثير هذا التكوين احساسًا بالحركة السريعة العنيفة مع الاحساس بالتوازن والتعادل في نفس الوقت، ولإيصال الفكرة وارتكازها في مخيلة المشاهد، اعتمدت هذه اللوحة على الدمج بين الواقع واللاواقع في صفة خيالية بوساطة استخدام امرأة ولشعرها المتحول الى مجموعة من الآلات والتروس، كما استخدمت الزهور مع الوان الطيف لإضفاء البهجة للعمل، ممثلا الجمال الانيق – الحزين – الحالم المتوج على راسها في مظهر احتفالي مكدس بالوان الطيف والزهور، وقد استخدم الفنان عنصر المرأة في العمل لتعبر عن القوة والصلابة في مواجهة التلوث، وترمز الآلات هنا الى الصناعة وناتجها من التلوث، كما ظهرت الخطوط في انسيابية ، فقد استخدم الفنان الخطوط المنحنية، كما كانت الالوان في وجه المرأة الوانًا قاتمة لتظهر في شكل شاحب ولتبرز الفكرة العامة للفنان في العمل، واعتمد الفنان مجموعة الالوان الهادئة غير الصارخة او غير الشديدة البريق في

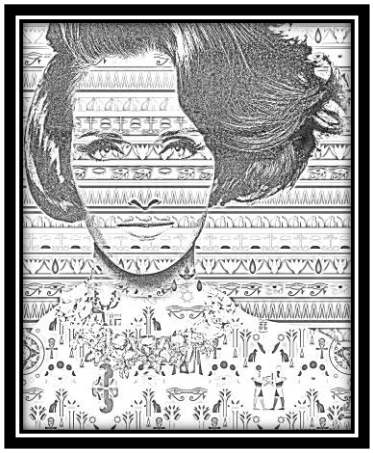
خلفية العمل لتعبر عن الناتج العام للتلوث بما يوجد فيه من اتربة تخيم وتسيطر على الالوان، وفي اسفل اللوحة في الجانب الايسر كانت الالوان الداكنة لتبرز الفكرة لدى الفنان في مفهوم التلوث في المدينة، وتتابع التغيرات السريعة للضوء في ساعات مختلفة، وملاحظة انكسارات الضوء، وتغيرات الالوان المشبعة بالضوء، كما يتضح اضافة الفنان لبعض التأثيرات الخاصة ببرامج الكمبيوتر والملامس في خلفية العمل والتي اضافت الشعور في تدرج الانتقالات الضوئية و معنى القابلية للتغير والزوال.

الفنانة " انسيا شاهبروالا Insiyah Shahpurwalla":



عينة (2)

من مجموعة عمل " في مجلة ميوس للازياءMuse in Vogue " - انسيا شاهبروالا " Insiyah Shahpurwalla" – باستخدام برنامج الالستريتورAdobe Illustrator، وبرنامج الفوتوشوب Adobe photoshop- مجموعة من القطع الفنية التي تم تصميمها من الوحي الزخرفي من الفن المصري القديم مطبوعة على صور مصورة .



عينة (2-ا) يوضح تفصيل خطي للوحة

عينة (2-ب) يوضح البناء التصميمي للعمل

تحليل العينة (2)

الفنان: انسيا شاهبروالاInsiyah Shahpurwalla **اسم العمل:** من مجموعة عمل " في مجلة ميوس للأزياء Muse in Vogue

الاتجاه الفني: اتجاه الارت نوفو **المجال:** فن جرافيك مطبوع

الاداة التقنية: باعتماد برنامج الالستريتورIllustrator ، وبرنامج الفوتوشوب photoshop .

عمليات التصميم الفكرية: يقوم العمل على التكوين المحوري في تركيز العناصر حول وداخل محور المرأة، والتكوين في تقابل المجموعتين وهي مجموعة ترتيب العناصر في شكل محوري داخل وفي مجموعة ترتيب العناصر الزخرفية في خلفية العمل والوجه في شكل تقاطعات افقية مستقيمة، وفي الجزء الاسفل رتبت العناصر الزخرفية في شكل تقاطعات منحنية، ويثير هذا التكوين الاحساس بالتوازن والتعادل في نفس الوقت كما اكدت الفكرة وارتباطها بمضمون العمل وارتكازها في مخيلة المشاهد، والتي تتفق مع الوظيفة العامة من التصميم، كما ظهرت الخطوط على قدر من الدقة والتنظيم، فقد اعتمدت الفنانة الخطوط المستقيمة بوصفها محاور للعمل التي اضافت رصانة وقوة للتصميم بجانب الخطوط المنحنية التي اعطت مرونة للتصميم، كما كانت الالوان في خلفية اللوحة وفي وجه المرأة (الموديل) الوانًا زاهية انثوية لتعبر عن المرأة والاناقة في شكل تبرز الفكرة العامة للفنانة في العمل، ويغلب على التصميم اللون الارجواني بدرجاته الذي يبعث الرومانسية والانسيابية والنعومة، وقد استخدمت الفنانة في الجزء الاسفل من العمل اللون الاصفر ليضيف شعورا بالسعادة والبهجة فضلا عن مجموعة الالوان شديدة البريق والمتمثلة في العقد لإعطاء لمسة من

الرقي، فقد كانت الالوان نقية وصافية مما أعطى دلالة للسكون والرصانة، كما يتضح استخدام الفنانة للكمبيوتر مع اعتماد عنصر الصورة بوصفه اطارا بنائيًّا للعمل فضلا عن الاشكال الزخرفية المستمدة من الفن المصري القديم ، التي تميزت بها الفنانة في معظم اعمالها .

3- **الفنان " كورتني ووستر Courtney Wooster" :**

عينة (3)

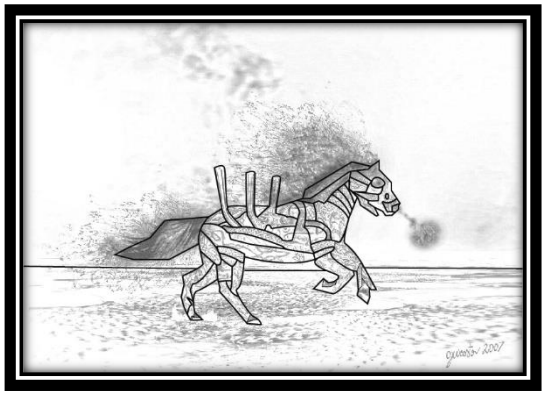
العمل" فرس الجحيم "Equinus Infernus"

الفنان

" كورتني ووستر Courtney Wooster "

معتمدا برنامج الفوتوشوب.

عينة (3-ا) تفاصيل من العمل



عينة (3-ب) يوضح البناء التصميمي للعمل

تحليل العينة (3)

الفنان: كورتني ووستر Courtney Wooster **اسم العمل:** فرس الجحيم Equinus Infernus

الاتجاه الفني: اتجاه رمزي ذو نزعة سيريالية.

المجال: فن رقمي **الاداة التقنية:** باعتماد برنامج الفوتوشوب photoshop

عمليات التصميم الفكرية: يقوم العمل على التكوين الافقي ويرمز هذا التكوين الى الثبات والاستقرار فضلًا عن التكوين المحوري الذي يجلب الاحساس بالتوازن والتعادل في نفس الوقت، وذلك في اطار ايصال الفكرة وارتكازها في مخيلة المشاهد، اعتمدت هذه اللوحة على الدمج بين الواقع واللاواقع في صفة خيالية من طريق استخدامه لفرس في شكل سيريالى وذلك في تمثيل راسه وكأنها هيكل عظمي بانياب تعبيرًا عن الشر، وبجسد وكانه مسلح ومدرع بأسلحة الدمار الشامل في شكل القطاعات المتداخلة داخل الفرس وذلك في شكل رمزي، بجانب النيران المشتعلة به وذلك في تعبير عنها بالجحيم بجانب النيران الخارجة من فم الحصان في تجسيد عن حرارة الفرس المشتعل، وقد اعتمد الفنان الفرس لتعبر عن القوة والصلابة بالعمل، كما مثله في شكل متحرك ليعبر عن السرعة في اتخاذ القرار والاستمرار في انتاج وتصنيع ادوات واسلحة الدمار الشامل بالعالم، في مشهد ظلامي للتعبير عن ناتج اسلحة الدمار الشامل على المجتمع، كما ظهرت الخطوط في انسيابية، فقد اعتمد الفنان الخطوط المنحنية ؛ إذ تشير الى صفة المرونة والرشاقة في التصميم، الى جانب من الخطوط الهندسية التي اضافت الى التصميم صفة الاستقرار والصلابة، وقد ساد على العمل الالوان القاتمة المجسدة للظلام مع كثرة استخدام اللون الاسود والبني في العمل تعبيرا عن الشر والموت والمستقبل المظلم لتبرز الفكرة العامة للفنان في العمل، واعتمدت الالوان المتوهجة المشتعلة في النيران لإعطاء صفة من الجحيم على الأرض، واستخدم الفنان في خلفية العمل اللون الاسود والدرجات البنية للتعبير عن الحزن في الاعتماد على هذه الاسلحة المدمرة، وملاحظة انكسارات الضوء المنعكس من النيران المشتعلة على الارض والخلفية وذلك في الشظايا المتناثرة من شدة الاشتعال، وتغيرات الالوان المشبعة بالضوء، ويتضح استخدام الفنان لبرامج الكمبيوتر وخاصة برنامج الفوتوشوب في اضافة بعض التاثيرات الفنية الخاصة والملامس في العمل والتي اضافت تدرج الانتقالات الضوئية و معنى القابلية للتغير والزوال.

النتائج:

1. اصبح مجال الفن الجرافيكي من المجالات الفنية التي تتيح المنافسة بين الفنانين في اظهار الرؤيات والاداءات التقنية والتشكيلية المتعددة في اظهار امكانات البرامج الفنية المختلفة ، وفي ابراز اعمالهم بطرق جديدة ومبتكرة تجذب المتلقي.

2. اضفاء نوع من الروحانية الفنية الاصلية على العمل الفني المطبوع، وذلك باعتماد تكنولوجيا الطباعة عالية الجودة للأعمال المستنسخة، ثم الرسم فوقها بالألوان مباشرة.
3. تغير شكل الابداع الفني بالتطور التكنولوجي حتى اصبح للفنون التي تعتمد على الوسائل التكنولوجية مصطلحات فنية مميزة وتصنيفات خاصة ضمن الاعمال الابداعية من مثل الفنون الرقمية وغيرها، كما اصبحت التكنولوجيا تمثل جزءا من الابداع الفني.

التوصيات:

1. ضرورة الاهتمام بمجال فن الجرافيك واتجاهاته الفنية المتعددة من فن رقمي digital art، وفن الفيكتور vector ، وفن البكسل pixel art ، وغيرها من الاتجاهات الفنية الحديثة.
2. اهتمام كليات الفنون بتطوير اقسام التصميم الجراقيكي باتاحة مساحة كافية في برامجها لدراسة الكمبيوتر وتاثيراته على العمل الفني ، وبادخاله جزءا اساسيًّا من العملية التعليمية.
3. الاهتمام بدراسة التنوع في البيئة الانسانية فكريًّا وتقنيًّا والتي تختلف باختلاف الاتجاهات الفكرية للمصمم وميوله الفنية.

المراجع:

1- احمد عزت راجح: اصول علم النفس، مطبعة جامعة الاسكندرية، الطبعة الثانية، 1957 م.

2- امل محمد فهمي: التوظيف الكرافيكي لبصريات الخامة واثره على جماليات التصميمات الزخرفية، رسالة ماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2004م.

3- ايمان محمد توفيق السكري: الكمبيوتر كاداة للارتقاء بالقدرات الابتكارية في فن الجرافيك، رسالة دكتوراة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان،1995م.

4- رمزي محمد العربي: التصميم الجرافيكي، مكتبة المجمع العربي، عمان،2008م.

5- روبرت جيلام سكوت: اسس تصميم، دار النهضة، مصر، 1980م.

6- روبين جورج كولنجوود: مبادئ الفن، ترجمة احمد حمدي محمود، الدار المصرية للتاليف والترجمة، القاهرة، 1966م.

7- سعد صديق بهنسي واخرون: مقدمة في التصميم الكرافيكي، الطبعة الاول، عمان، 2009م.

8- صلاح عبد السلام قراقيش : "تاريخ التربية الفنية" - كلية التربية الفنية –2003

9- عيد سعيد يونس: البحث العلمي في الفن والتربية الفنية، عالم الكتب، الطبعة الاولى، 2015م.

10- فاروق محمد علي خليفة: تصميم العبوة بين الشكل والوظيفة، بحث مقدم في مؤتمر الطباعة والتغليف، مجلة كلية الفنون التطبيقية،جامعة حلوان،1994م.

11- مجمع اللغة العربية: المعجم الوجيز، طبعة وزارة التربية والتعليم، الهيئة العامة لشؤن المطابع الاميرية، القاهرة، 1990م.

12- محمد عبد المنعم زكي: الفن والتصميم، الطبعة الاولى، القاهرة،1996م.

13- محمد علي الدراسة واخرون: التصميم الجرافيكي بين النظرية والتاريخ، الطبعة الاولى، مكتبة المجتمع العربي، 2010م.
14- نبيل وديع رزوق:البيئة الشعبية واثرها في فن الحفر العربي المعاصر، رسالة دكتوراة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 1986م.
15- نها سيد محمد عفيفي: الثورات التكنولوجية وتاثيراتها على فلسفة التصميم ثنائي الابعاد، رسالة دكتوراة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2010م.
16- نوال عبد الحليم: اثر الاتجاهات العلمية في فن تصوير القرن العشرين وامكانية الاستفادة في تدريس التصوير لمعلم التربية الفنية، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 1978م.