السمات الجمالية للصورة الرقمية
في الفن الجداري المعاصر

رنا عبد الهادي حمود
أ.م.د. علي شريف جبر الصرايفي

(بحث مستل من رسالة ماجستير)

مجلة فنون البصرة – ملحق العدد (٢٣) السنة ٢٠٢٢ ISSN (print) 2305-6002

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license

ملخص البحث

ان التطور الذي شهده العالم منذ طلع القرن العشرين الذي ادى الى تحولات كثيرة وكبيرة في الفن الجداري من خلال السعي بالاقتراب والتحرر نحو ابداعات وتقنيات وبرمجيات الصورة الرقمية والذي حقق معها قيمة جمالية عالية بالاعتماد على سمات جمالية معاصرة معتمدة على الالة والتطور التكنولوجي بشكل كبير.

لذا تأتي هذه الدراسة الموسومة (السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر) لتوضح هذ السمات عن ثلاث فصول , تضمن الفصل الاول (مشكلة البحث والحاجة اليه) والذي ضم مشكلة البحث وحددت بالتساؤل الاتي(ما السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر ؟) كما ضم اهمية البحث وحدود البحث وتحديد المصطلحات , وجاء الفصل الثاني ليشتمل على الاطار النظري الذي تضمن ثلاث مباحث الاول تركز على (مفهوم السمات الجمالية المعاصرة للصورة) وتضمن المبحث الثاني (الصورة الرقمية البرمجيات والاسلوب) والمبحث الثالث (اثر التقنيات الرقمية في الفن الجداري المعاصر) وقد اسفر الاطار النظري عن عدة مؤشرات .

وقد خصص الفصل الثالث لإجراءات البحث , اذا اتبعت الباحثة المنهج الوصفي والاعتماد على مؤشرات الاطار النظري , اما الفصل الرابع فقد تضمن النتائج والاستنتاجات , ومن اهم هذ الاستنتاجات :

١. اتجهت اغلب المجتمعات المتقدمة بوعيها الثقافي نحو التكنولوجية العلمية الرقمية التي دخلت بكل مجالات الحياة ومنها الفنون الرقمية والتي جعلت من المتلقي مستهلك ومنتج في الوقت نفسه.
٢. اصبحت الالة تصنع الفن وتبدعه على نحو مباشر لقدرتها على خلق الصورة فلم يعد الفنان هو وحده قادر على انتاج الصور وكذلك المتلقي له القدرة على انتاجها عن طريق الحاسوب وادواته المرتبطة به ويتداولها عن طريق المدونات على شبكة الاتصالات العنكبوتية .

الكلمات المفتاحية : السمات ، الجمال ، الصورة ، الجداريات ، العراق

الفصل الأول : الاطار المنهجي للبحث

أولا: مشكلة البحث:

السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر , لازم التصوير الجداري الانسان منذ نشأته قبل ان يعرف الكتابة فعبر عن ذاته والوجود الفردي والجمعي من خلال الجدار فأظهر قدر من التناسق في اداء رسومه فلعبت العناصر الجمالية دور في السياق الفني الابداعي , ومع التحولات والثورات الفنية والاساليب والتقنيات والادوات والتغيرات والتسارع في الافكار والمفاهيم التي جعلت من النظم الاتصالات والتكنولوجيا الرقمية في تقنياتها تحكم الكثير من الانساق الحياة المعاصرة ومنها الفن بشكل خاص فقدم الفنان الموضوعات الفن الجداري بطرائق معاصرة ومستحدثة وما لها من سمات سمحت بتوليف الخامات المتعددة والذي تداخل مع الفن الرقمي وخاصة الصورة الرقمية التي تنتج عن طريق الحاسوب الالي وتستحدث تصميمات ولوحات مبتكرة عن طريق استخدام الفنان للتقنيات الرقمية بوصفها اداة معاصر ظهرت وتطورت بتطور التكنولوجيا فأصبحت العنصر المساعد في عمله الفني , فأخذت الصورة الرقمية دورها كوسيلة للاتصال والتواصل كباعث يؤثر بين شعوب العالم , فأضافت جانب جمالي على الاعمال الفنية بشكل عام وعلى الفن الجداري بشكل خاص بما يحققه من صدمة ودهشة لدى المتلقي فأسهمت الصورة الرقمية بنقل الفن الجداري نحو الخامة التقنية وعمل تصميمات داخل المباني وخارجها وفي الساحات والقاعات والمتاحف الرقمية لتلبية اعلى درجات التفاعل الحسي والوجداني وهذه الدراسة تطمح الاجابة عن التساؤل الاتي (ماهي السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر ؟) وتأسيسا على ما تقدم صاغت الباحثة عنوان بحثها بالشكل الاتي (السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر) .

ثانيا: اهمية البحث:

تكمن اهمية البحث في كونه يدرس السمات الجمالية للصورة الرقمية وتحليل ابعادها وضروراتها وامكانيات تلائمها مع الفن الجداري المعاصر .

ثالثا: هدف البحث:

يرمي البحث: الكشف عن السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر.

رابعا: حدود البحث:

جاءت حدود البحث على وفق ما يلي :-

١. حدود المكان : اوربا وامريكا الشمالية واسيا.
٢. حدود الزمان : الفترة (2008-2020).

٣. حدود الموضوع: السمات الجمالية للصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر.

خامسا تحديد المصطلحات:

١. سمات (Features) مفردها سمة في اللغة وهي (الاثر في الشيء, الكي, الاختضاب في الشيء , ويسم به اي ينسب اليه , وسمة الرجل , اي جعل لنفسه سمة يعرف بها)[١].

وعرفها مونرو بانها(كل خاصية في عمل فني من المعاينة الراسخة المستقرة سمي سمة (فاللون الاحمر والشكل المستطيل يمكن ان يكون سمات المنجز الخزفي , والحركة والموسيقى البطيئة يمكن ان تكون من سمات الموسيقى ومثل هذا المعنى او القدرة الايحائية في عمل فني يعد سمة من السمات)[٢].

٢. الجمال(Aesthrtic): وردت كلمة (الجمال) في المعاجم العربية بمعنى(الحسن وهو يكون في الفعل والخلق , والجمال مصدر الجميل والفعل جملُ, وجُمله اي زينُه, والتجمُيل والجمال يقع على الصور والمعاني ومنه الحديث الشريف (ان الله جميل يحب الجمال) اي حسن الافعال ,كامل الاوصاف)[٣] .

— وعند (صلبيا) يكون (الجمال) مرادف للحسن , وهو تناسب الاعضاء , وتوازن في الاشكال وانسجام في الحركات , والجميل هو الكائن على وجه يميل اليه الطبع وتقبله النفس)[٤].

— التعريف الاجرائي :

السمات الجمالية(وهي الخصائص والمميزات التي يبرز في الشكل الفني من صفة اللون والخط والحجم والتكوين ويتناسب مع افكار المجتمع ويتقبله المتلقي).

٣. الصُورة (Image):-

أ- لغةً: يردْ معنى الصُورة في اللغة بضم حرف الصاد هي الشكل والهيئة والحقيقة, وقد تستعمل الصورة بمعنى النوع والصفة كما ترد في كلام العرب على ظاهرها وعلى معنى حقيقة الشيء وهيئته وعلى صفته[٥].

---

[١] ديوي, جون: الفن خبرة , ترجمة ابراهيم زكريا , د.ن, د.ت, مصر,ص٧٤٧.

[٢] ريد, هربرت: تربية الذوق الفني, ترجمة يوسف ميخائيل اسعد, دار النهضة العربية , ب.ت, ص٢٨.

[٣] الانصاري , جمال الدين : ابن منظور لسان العرب, ج١٣, الدار المصرية للتأليف .ت, ص ١٣٣-١٣٤.

[٤] جميل صلبيا: المعجم الفلسفي, ج١, دار الكتاب اللبناني, بيروت , ١٩٧٣, ص٤٠٧-٤٠٨.

[٥] الشرتوتي, سعيد الخوري: أقرب الموارد في فصح العربية والشوارد , ج١, ب, ت, ص٢٤٦.

- ويعطي المعجم الوسيط تعريفا للصورة فهي" صورة الشيء أو الشخص رسمه على الورق أو الحائط ونحته بالقلم,..., أو آلة التصوير صور الأمر وصفه وصفا يكشف عن جزيئاته, تصور مكونات له صورة وشكلا"[٦]

ب- اصطلاحاً:

- أيضاً وهي "شكل مادي (قشرة ظاهرية) من (خط ولون وخامة وتقنية) يتكون بـ(ترتيب الأجزاء المشكلة للهيئة المادية بجانب مرئي"[٧].
- وعرفها جاك امون بأن "الصورة هي غرض مرئي وبصري "[٨].

ج- (الصورة الفنية) إجرائياً:

هي ظاهرة معقدة للشكل يتم انشاؤها قبل كل شيء من التفصيلات التي تجسدها جزيئات حياة الفرد من خلال المظهر الخارجي , فتمثل علاقة ذات الفرد مع الذوات الاخرى , فتجعل من كل جزيئة وتفصيل للصورة التي يختارها الفنان بعناية ويحقق وجودها بوساطة وسيط مادي ضمن الوضع الفني , ويدخل ضمنها الكلمات والايماءات والايحاءات والخطوط والكتل التشكيلية.

- (الصورة الرقمية) اجرائيا:-

هي الشكل المرئي التي تنتج من عملية الدمج المتأتي بين فكرة الفنان المرسومة ووسيط الكتروني (كالحاسوب), لإنتاج شكل مرئي نهائي يعتمد في تكوينه على أدوات رقمية ,ويكون الهدف منه المادة المرسلة وهي محور هذا الدمج بغرض توصيل الفكرة أو الاقناع بها أو الاستدراك حولها.

المبحث الاول :(مفهوم السمات الجمالية المعاصرة للصورة)

ان إدراك السمات الجمالية في الصورة الرقمية يبقى مترابط بالتطور الفكري والمعرفي والتقني للإنسان وهو ما يدفع الفنان للبحث لا يجاد الحل الجمالي المناسب لخلق صورة تحمل خصائص يكون اساسها الموروث الجمالي المتعاقب , فحمل كل عصر سمات جمالية خاصة به منذ الفنون القديمة مرورا بالعصور الوسطى وعص النهضة التي توارثت الصورة فيها ما يميزها على استكمال المشروع الجمالي الذي تطور معه خطاب الجمالي في الفن التشكيلي الذي واكبه تحولات كبرى في عصر النهضة وما تبعها في تداول الصورة كمفردة تحمل خصوصية باعتماد الفنان عليها في نتاجه الفني مما ادى لتحولات في البنية

---

[٦] المعجم الوسيط, الهيئة العامة للكتاب, مجمع اللغة العربية, مكتبة الشروق, القاهرة, مصر, ٢٠٠٥, ص٦٦.

[٧] الكناني, محمد جلوب جبر : حدس الإنجاز في البيئة الإبداعية بين العلم والفن , جامعة بغداد – كلية الفنون الجميلة , ٢٠٠٤, ص١٣٩.

[٨] امون. جاك: الصورة, ترجمة: ريتا الخوري, المنظمة العربية للترجمة والنشر, لبنان,٢٠١٣,ص١٧.

المعرفية التي استندت على الموروث الفكري لكل عصر ومنها الدينية والاجتماعية والاساطير المعتمدة على الصور الغيبية وان " كل ما يستجيب للحواس الانسانية ويسترعي انتباهنا ويسعف حاجاتها فهو جمال"[٩].

ولأيمكن للفن ان ينعزل عن المعطيات السابقة بل كانت كمصدر مغذي له يقوم بتحليل واعادة تركيب الصورة الفنية تبعا لوعي ورؤية كل مرحلة والتي حملت معها في كل عصر سمة مميزة نتعرف عليها من خلال النتاج الجمالي الفني قد تكون تقنية او اسلوبية او فكرية او شكلية او تصميمية , فالجمال الصورة عند افلاطون قد تجلى بالموجود بصفته رابطة تحقق الوحدة بين الصور المعقولة " كل الصور الموجودة والمترابطة بعضها ببعض , تملك وجودها في صلتها بعضها ببعض "[١٠] وجعله له ماهية مثالية مصدرها غير مطلق بعد انفصاله عن الخير فاعتبر الصورة المدركة هي ظل الظل وهي بعيدة عن الحقيقة لأنها تحاكي عالم الحس والذي بدوره يحاكي عالم المثل وكل تفسيره عنده ينتهي بتوحد عالم الحسي بعالم المثال الذي يتجلى بالتناسب والائتلاف الهندسي [١١], والغى ارسطو تراتبية افلاطون لعالم المثل فأصبح مفهوم الصورة يتحول من عالم مجرد الى عالم مرتبط بالمادة حيث هو من يعيد الشكل للمادة ليتفرد بها فلا وجود للمادة بدون الصور " فالصورة جوهر من حيث هي مقومة للموضوع"[١٢] , واما ابو حامد الغزالي فيرى ان الجمال ينقسم الى قسمين جمال الصورة الظاهرة المدركة بعين الراس, وجمال الصورة الباطنية المدركة بعين القلب ونور البصيرة[١٣], اما (امانويل كانط) الذي نظر للجمال على انه " ما يمتثل دون تصور بوصفه موضوع رضا كلي "[١٤] فالإنسان لا يدرك العالم الا كتمثلات حدسية خالصة ونظر للفن على انه اداة تشكيلية تقوم بتنسيق الواقع وتنظيمه وتحويله الى صور او اشكال رمزية تكشف على قدرة الفنان على رؤية الواقع والبحث عن اصالة الاشياء [١٥] , والصورة عند فرويد ليست سوى اقنعة يتستر بها الانسان وعند باشلار فلا يجب ردها الى تكوينها وربطها بما يسبقها , بل التقاطها عند ولادتها

---

[٩] محمد صادق حسن عبد الله: جماليات اللغة وغنى دلالاتها , دار احياء , ط١, القاهرة , ١٩٩٣, ص٣٧٢.

[١٠] افلاطون: بارميندس ,ترجمة: الاب فؤاد جرجي بربارة , دمشق , سوريا, ١٩٧٦, ص٤١٤.

[١١] البدوي, عبد الرحمن: الموسوعة الفلسفية, ج١, المؤسسة العربية للدراسات والنشر , ط١, ص١٦٢.

[١٢] ابن رشد: تفسير مابعد الطبيعة , تحقيق موريس يويج, دار المشراق , ج٢, بيروت , لبنان, ١٩٦٨,ص٧٦٩.

[١٣] حسين علي: فلسفة الفن رؤية جديدة , ط١, التنوير للطباعة والنشر والتوزيع, بيروت , لبنان, ٢٠١٠,ص١٥٦.

[١٤] المصدر السابق,ص١٨٣.

[١٥] امام علي : دراسة لظاهريات الروح, دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع , القاهرة , ٢٠٠٢, ص٦٧.

ومعايشتها في صيرورتها[١٦] اما هوسرل فاهتم بالجمال والفن من خلال فهمه للشكل الخارجي وصولا الى عمق لحظة الاثارة الاولى فالمعنى مستتر بالصورة اولا ثم المضمون فلا ينكر عن الاشياء وجودها المستقل عن الشعور ولا وجودها الخارجي في الواقع وان " ادراك الصور العقلية والماهيات الحقيقية كما تظهر حية في الشعور , وحيث تتحقق المعرفة اليقينية الثابتة"[١٧] فتظهر قصدية هوسرل كمحاولة للقضاء على ثنائية الفكر والواقع , وان الادراك الحسي لأيمكن فصله عن سياق الحياة العقلية , فتظهر بالشعور صور عقلية للمحسوسات الخارجية التي تصبح ظواهر خالصة داخل الشعور الداخلي وعنده" ان الصورة ملابسة للمادة" [١٨] , وتناول (رولان بارث) الصورة لمعرفة العلامة من معنى المعنى واعتبرها لغة وموضوعا يستعمل لبناء انساق الاشياء في الواقع عندما عبر عنها بأنها لغة ثانية نتكلم بها عن اللغة الاولى فأعطاها بلاغة في مقارنتها بالرسم فيقترح منظورا جماليا للصورة في مستواها التقريري يرتبط بقدرتها على محاكاة للأشياء في اصلها الاول فيقول بأنها" بريئة اذا ما ازيحت عنها كل شحنة ايحائية "[١٩] فالجمال يبرز من خلال الايحاء في فعل التركيب, واعتمد جيل دولوز في ضرورة التمييز بين صورة الحدث وصورة المشاهدة فيؤكد ان الشيء والاحساس بالشيء هما صورة واحدة , واهتم بالصورة السينمائية فقسمها لثلاث اقسام وهي صورة الاحساس وصورة الفعل وصورة العاطفة ولكل واحدة فيهم تقابل مع الحركة , فاعتبر الفن هو المنسق الذي من خلاله يتم التركيب بين الاشياء والصور وجوهر الفن الاستعارة [٢٠].

---

[١٦] البغدادي , خالد محمد: اتجاهات النقد في فنون مابعد الحداثة , الهيئة المصرية العامة للكتاب , ط١, مصر , ٢٠٠٧, ص١٠٢.

[١٧] فتحي انقزو: هوسرل واستئناف الميتافيزيقيا دار الجنوب للنشر , تونس, ٢٠٠٠,ص١٤.

[١٨] المصدر السابق, ص٨.

[١٩] هميسي, نور الدين: فصول من النقد : السيميائي والثقافي للاشهار, دار دروب للنشر والتوزيع , سطيف, المغرب, ٢٠١٤,ص٦٤.

[٢٠] مجموعة من المؤلفين: جيل دولوز , سياسات الرغبة, تحرير : احمد عبد الحليم عطية , دار الفارابي , بيروت , لبنان , ط١, ٢٠٠١, ص٢٣٥.

المبحث الثاني (الصورة الرقمية البرمجيات والتقنيات والاسلوب):

أولاً: مفهوم الصورة الرقمية:

الصورة الرقمية تعني نظام الترقيم العددي بالأرقام (0,1) واطلقت كلمة رقمي على كافة الانظمة التي تستخدم نظام الارقام الثنائية في نقل البيانات بدلا من النظام الموجي [٢١] , ومرت الصورة الرقمية بعدة مراحل حتى وصلت لشكلها الحالي فاعتمدت نوعين من الانتاج البصري وهي اما الصورة الفنية المرسومة على اللوحة التقليدية المنفذة بالوان كيمياوية وبأسلوب وتقنية خاصة بالفنان ولأتدخل التكنولوجيا في تنفيذها , وصور فوتوغرافية التي يعود تاريخ بداياتها مع الغرفة المظلمة للعالم المسلم الحسن بن الهيثم وبعده جيروم كاردان الذي استخدم العدسة البصرية [٢٢] .

ودخل الحاسب الالي كوسيط مادي في انتاج الصورة الرقمية فطوعت بيد الفنان باعتباره اداة عصره فارتبطت بالرسم والتصميم ففتحت الحرية امامه في اختيار الاداة التي يريد ان يعبر بواسطتها ويتكون الحاسوب الالي من ثلاث مكونات رئيسية :

١. وحدات الادخال Input : وهي الادوات التي من خلالها يتم ادخال البيانات للحاسوب ومنها(الفارة , ولوحة المفاتيح) .
٢. وحدات المعالجة المركزية ووحدة التخزين وتتفرع الى الذاكرة الرئيسية RAM ووحدة المعالجة المركزية GPU بالإضافة للأقراص المرنة .
٣. وحدات الاخراج OUT BUT وتنحصر هذه الادوات في شاشة الحاسوب والطابعات .

طرق الرسم بالحاسوب:

يعتبر فن الرسم بالحاسوب الرقمي من الاساليب الحضارية والتقنية المتطورة التي ظهرت عام 1973 من خلال استخدام البرمجيات المتخصصة في الرسم المتحرك ثنائي الابعاد لبعض الافلام والرسوم المتحركة , ثم دخلت لكل مجالات الحياة ويتم الرسم بالحاسوب لإنتاج الصورة الرقمية بطريقتين :

١. طريقة الخارطة النقطية Bitmap .
٢. طريقة التمثيل الاشعاعي او المتجهات Vector Field Image.

---

[٢١] طارق بهاء الدين : التصوير الرقمي , الحقائق والاساسيات, دار الكتاب الجامعي , الامارات العربية المتحدة , ٢٠٠٩, ص٢٧.

[٢٢] السيد بخيت : ثقافة الصورة الرقمية , المركز العربي للأبحاث الفضاء الالكتروني **www.Accarntine.com**

اهم برامج تحرير ومعالجة الصورة الرقمية :

وهي برامج تتعامل مع الصور الفوتوغرافية والرسومات من خلال الخدمات المتوفرة في هذه البرامج من مؤثرات خاصة فيستطيع الفنان او المصمم اعطاء جماليات فنية وتشكيلية للصور الناتجة في عدة مجالات , وكذلك تقوم بتحسين الصور الفوتوغرافية بتحسين وتعديل شكل الصورة , ومن أشهر هذه البرامج(برنامج ادوبي شوب Adobe Photoshop,وبرنامج ادوبي أمج ريدي Adobe image ready, وبرنامج ادوبي اليستريتور Adobe illustrator, Macromedia flash, 3Dstudio max,برنامج تحرير ومعالجة الخطوط أو برنامج Coral draw) , وتعتمد الصورة الرقمية على النظام اللوني:

- نظام (RGB): وهو حزمة لونية مكونة من ثلاث الوان أساسية هي (الأحمر Red- والأخضر Green- والأزرق Blue) [٢٣]
- نظام (CMYK):وهي حزمة لونية مكونة من (الأزرق السماوي Cyan-والأحمر الأرجواني Magenta- الأصفر Yellow-الأسود Black) [٢٤]

ويمكن ان تنشأ الصورة الرقمية بعدة طرق اما عن طريق الكاميرة الرقمية او اجهزة المسح الضوئي , والصور المنفذة بأحد برامج الرسم على الحاسوب باستخدام القلم الضوئي ولوح الرسم الرقمي .

ثانيا: مفهوم الفن الرقمي Digital Art:

هو عمل أو ممارسة فنية تستخدم التكنولوجيا الرقمية وأطلق الاسم عام كوصف لهذا العمل ويسمى كذلك فن الوسائط المتعددة [٢٥], لقد بدأت بوادر التطور التكنولوجي والبرمجيات والأنترنت في الأربعينات عندما تم أنشاء أول جهاز كومبيوتر عملاق حقيقي ويدعى (ENIAC) لأغراض عسكرية وبدء الفنان باستكشاف هذه التقنية لأول مرة في الخمسينات واوائل الستينات ومنها الصورة الرقمية في عالم الفن التشكيلي وخاصة الرسم منذ عام 1963 وكذلك كانت عمليات الإنتاج الفني بالحاسب الآلي ذات طابع هندسي فقط ولم يشد ذلك أغلب الفنانين, ومع تردد المجتمع والمتاحف على اعتبار الشكل الفني الجديد يدخل ضمن قائمة الفنون التشكيلية فكانت التجارب الأولى عبارة عن تشفيرات نفذها مبرمجون في صور وأرقام تعتمد الصيغة الرياضية التي يستطيع الكومبيوتر التعرف عليها والتعامل معها ثم يترجمها الى أشكال وصور, وأول أعمال لمبرمج من مختبر بيل Bill في نيوجرسي أسمه (مايكل نول Micke Noll) وعبر المبرمج عن تجربته تلك" أن الفن الحقيقي يكمن في برامج توليد الصورة , وليس فيما

(23)Harald Johnson, Mastering Digital Printing, op, cit,p123-124

(24)Berrin and Uwe Steinmueller: Digital PhotographyWorkflow Handbook,op,cit,p47.

(25) Digital art ,www.wikiwand.com, Retrieved 14-10-2020

ينتجه الكومبيوتر من أشكال مادية" [٢٦] ,ومن أهم فناني الفن الرقمي هو الفنان الاسترالي(ديفيد ماكليود David Mcleod) وتخصص هذا الفنان في الصور المنشأة بالحاسوب .

ثالثا : السمات الجمالية والفنية للفن الرقمي :

١. استخدام الاساليب العلمية والتكنولوجيا, والتي تعد السمة البارزة في تنفيذ اعمال هذا الفن كمواد الطاقة الكهربائية و الالكترونية والنظريات العلمية كالهولغرام والحواسيب والليزر.
٢. موضوع تنفيذ العمل الفني واخراجه , حيث اعتمد مواضيع الصور الرقمية على الحرية في الاختيار والاعتماد على كفاءة الحاسوب وقدرته على تنفيذ الكثير من الموضوعات المتنوعة , وامكانية اراج العمل الفني اما عن طريق شاشة الحاسوب او سحبها على ورق او قماش او امكانية طباعتها على الجدران مباشرتا .
٣. يعتمد الفن الرقمي على اللون الذي يدعم الفنان بعدد درجات لونية قد تصل الى ملايين الدرجة اللونية المختلفة والتي تنقسم بين نظامين لونين اما(RGB) او (CMYK).
٤. وجود بعد رابع وهو الزمن بالإضافة الى الابعاد الاخرى , والذي يدفع المتلقي للتفاعل مع العمل الفني ضمن فترة زمنية حقيقة .

المبحث الثالث(اثر التقنيات الرقمية في الرسم الجداري المعاصر)

تعتبر الصورة انعكاس لواقع مادي يتم توظيف الخيال والالة لانتقائه ونقله , ونشأة الفن الجداري في الفنون القديمة لغاية وظيفية واستعمالية فكانت اول الرسوم على جدران الكهوف " فالرسم والتخطيط وحده يؤكد ولادة الانسان حوالي ٣٥٠٠٠سنة قبل الميلاد , أي في نهاية العصر الحجري الوسيط"[٢٧] وخلفت الحضارات المتعاقبة في العالم لوحات جدارية حملت سمات جمالية وفنية وقدرة على الابداع الفني في تنفيذ هذه الاعمال ,وقدم هذا الفن وظيفة حملت تراث وتاريخ الشعوب وافكارها وتاريخها فهو يقدم رسالة ثقافية وجماليو وتوثيقية , وهو يتأثر من حيث بنائه ومدى تعقيده وتطوره بالظروف البيئية والحضارية التي تنشأ فيه ويعكس ما هنالك من تنوع ثقافي وبيئي او تركيب او تعقيد

[٢٦] المعطاني, رندة بنت سالم : التكنولوجيا الرقمية وتوظيف امكانياتها في تصميم وتنفيذ الاعمال الفنية المجسمة, رسالة ماجستير , كلية التربية الفنية, جامعة ام القرى, المملكة العربية السعودية,١٤٣٤هجري ,ص٢٧.

[٢٧] دوبري , ريجيس : حياة الصورة وموتها, ترجمة : فريد الزاهي , افريقيا الشرق , المغرب , ٢٠٠٢, ص٩٢.

حضاري [٢٨], وارتبط هذا الفن بالعمارة والدين ومع تعدد الاتجاهات الفنية في اوربا منذ مطلع القرن التاسع عشر , ومرت اللوحة الجدارية بتحولات كثيرة ومتعددة سواء من ناحية الطرح الجمالي أو التشكيل الأسلوبي والبنائي , و التي أقحمت التصورات الخيالية المختلفة للأشكال ومدى تأثير الخامات المختلفة على الإدراك الحسي لدى الفنان والمتلقي في تشكيل صور الأشياء في تعدد مثير ويمر الخيال أثناء العملية الإبداعية بثلاث مراحل أولها(التصور الذهني) ثم مرحلة (النضج) وأخيراً مرحلة (التشكيل) [٢٩].

فكان دافع الفنان تقديم أعمال جدارية تحولت لمفاهيم معمارية فربطوا بين الوظيفة المعمارية ومعالجة الفراغ والأسطح مما يحقق التكامل بين الفن والعمارة والتصوير الجداري بصورة خاصة كما في أعمال الفنان (ليجيه) في واجهة متحف (فرناند ليجيه الوطني) في فرنسا حيث زاوج بين خامة الازمالدي وبلاط السيراميك الملون كما في الشكل(١)

وحديقة (جويل) في وسط برشلونه للفنان (جاودي), كما في الشكل(٢).

[٢٨] الانصاري , عزت محمد كامل : اللوحة الجدارية – المعنى والبنية وجماليات البيئة مطبعة كلية التربية الفنية والفنون , قسم التصميمات الزخرفية , جامعة حلوان , مصر , ب.ت, ص٣٣-٣٤.

[٢٩] جمال سبعي: الخيال والعنصر العقلي في الفن, مجلة مرافئ , ملف دوري يصدر عن نادي جازان الأدبي يعنى بالثقافة والإبداع , العدد٦, بدون تاريخ.

أن التقاء العلم بالفن ليس جديدا وتعود جذوره الى ما قبل القرن الثامن عشر أبان عصر النهضة مع الفنان (ليوناردوا دافنشي) وما تبعه من تطورات متلاحقة بالجانب الصناعي والتكنولوجي لخلق نتاج فني جمالي, وأسهمت ثورة المعلومات في تحديد أطر هذا التفاعل والالتقاء وفق مفاهيم اكثر تماشيا وعصرنه مع المتطلبات المستحدثة, ويعتبر الفن الجداري من أهم الفنون التي يشهدها العالم بقربه من عامة الناس, حمل الفن الجداري المعاصر سمات ميزته عن باقي الفنون من خلال اتجاهه نحو الحقائق الفكرية التي ترتبط بالإدراك الكلي أكثر من اهتمامه بالحقائق البصرية والتي برز عنها ظهور اتجاهات فنية أهتمت بالمفاهيم والأفكار أكثر من اهتمامها بالشكل المرئي والحرفية الفنية , وأكد كذلك ان لكل فنان أسلوبه الخاص للتعبير عن القيم الجمالية وتقنينها على أساس الظاهرة الملموسة فيعدل الشكل وفقا لها مع عدم مراعاة التطابق أو التشابه بين الصورة الجمالية التي تمثل الموضوع الحدسي وبين التعبير عن الرؤية الجمالية فيقدم الأثر الفني ليس كانعكاس لها بالتعبير عن أفكار الفنان وما تحمله من مشاعر وعواطف تبرز من خلال شكل الخطوط والالوان وظلالها ومع التقدم التكنولوجي والتقني الذي أثر على الفن تأثير واسع من خلال اعتماد بعض الفنون كليا على التقنيات الحاسوبية وأبعدت الفنان عن مجاله وقدمت الشركات المتخصصة بالبرمجيات الحاسوبية من المبرمجين والتقنيين الذين اخترقوا المجال الفني وقدموا أعمال جدارية رقمية ضخمة تمتد لمئات الأمتار المربعة من هذا الفن الذي يعتمد في تنفيذه أموال طائلة وأماكن خاصة وتقنيين ومبرمجين وأجهزة خاصة , كما في الشكل(٣-٤) .

منذ ظهور التكنولوجيا الرقمية لم يستطع الفن أن يبقى بمنأى عن البرمجيات التقنية المتطورة وعن الوسائط والوسائل الاتصالية الحديثة التي تعتبر سبل تعبيرية بإمكانها أن تدعم المنحى الإبداعي والحسي والرؤية الجمالية, والفن الجداري ككل الفنون التشكيلية قد تأثر بكل تطور تقني فلقد استحال الحديث اليوم عن العولمة وثقافة الصورة المرئية والحوامل الحديثة المتعددة كالآلات التصوير والشاشات الرقمية وبرمجيات الصورة الرقمية ومعالجة الصور التقليدية بالحاسب الآلي, كلها جعلت المفاهيم الإبداعية تتغير مع هذا التطور التكنولوجي لتصبح اللحظة الإبداعية مزيجا من التفاعلات

البصرية والحسية والتقنية مع تغير المادة التشكيلية من مواد حسية ملموسة الى عناصر رقمية في شاشة الحاسوب , ومن محامل مسندية الى رقمية تتبلور داخل الشاشة ببرمجيات متعددة الوسائط ما أتاح الانفتاح التكنولوجي مجالا واسع وطفرة هائلة في الحركات الفنية حيث فرضت التكنولوجيا نفسها بشدة واحدثت عدة تغيرات في مجال الفن التشكيلي ككل والفن الجداري من خلال إبداعات التقنية التي توفرها التقنية الرقمية الجديدة والذي يعد بتغيرات جذرية في جمالية الصورة وانتشارها بما يحقق معايير جديدة للفن التشكيلي .

تعتبر التكنولوجيا هي الترجمة الحقيقية والتطبيق الفعلي للنظريات والقوانين والابتكارات العلمية فاعتمد الفن الجداري الرقمي على عناصر تقنية مرتبطة به فظهرت عدة انواع من الجداريات ومنها:

أنواع الجداريات المعاصرة:

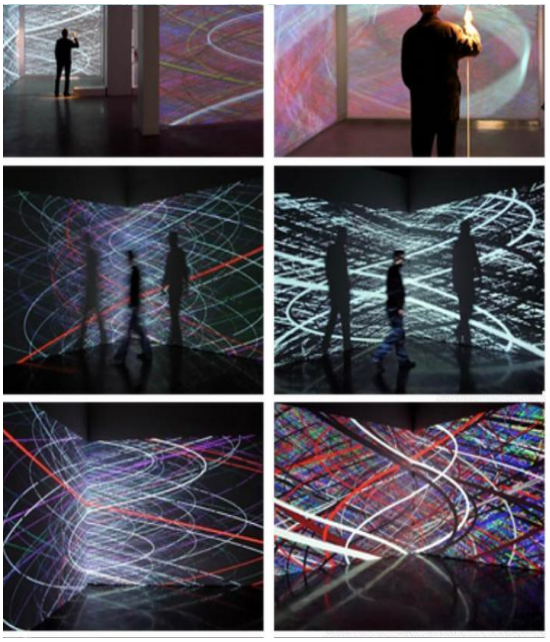
- جداريات صور رقمية مولدة ومتحولة على الحاسوب
- جداريات رقمية بوسائط متعددة

حملت الثورة الرقمية العالمية معها بدايات الانتقال الى عصر حضاري جديد من خلال التحول الهائل لتقنية الاتصالات وفي مناهج الثقافات ونظم المعلومات , كما وجدت في الفنون الرقمية وخاصة الجدارية منها مجالا خصبا في تطوير الافاق الانتاجية الفنية التي تؤسس الى تطبيقات برمجية قادرة على حيازة ادوات متقدمة في انتاج اعمال تصميمية تجريبية ذات خصائص فنية وتقنية متميزة ومثيرة وبجودة عالية وكلفة قليلة من خلال تحويل نظام الصورة والاصوات الى بيانات رقمية يمكن خزنها ومعالجتها وتداولها وتسويقها مع توظيف مؤثرات بصرية فتحت المجال الخصب لعوالم الخيال والغرابة والتشويق لثقافة الصورة التي شكلت صدمة معرفية في الاتجاه الاجتماعي والثقافي وتغير انماط التلقي , ولعل استخدام برنامج الفوتوشوب والكوريل وغيرها من البرمجيات التطبيقية التي تستطيع معالجة الصورة الرقمية تضعنا امام عالم واسع من الاستعارات والانزياحات المكانية وتغير الواقع بسهولة من خلال الحذف والاضافة تتجاوز الترفيه والمتعة والدهشة الى اهداف تدخل في حسابات الايديولوجيات والافكار وتفكيك مركزيات المكان الجغرافي والسياسي والتاريخي وتأهيله بأبعاد اجتماعية واقتصادية وثقافية اخرى, وتوظف التقنية الرقمية في انتاج اعمال جدارية رقمية لتزيين واجهات وساحات المدن ويؤخذ بنظر الاعتبار المفردات التراثية والمحلية والانسانية بأسلوب يعكس ذوق العصر من خلال ممارسة واعية بالهوية الثقافية وتوظيف المؤثرات البصرية اللونية والخطية الملمسية لجعلها على تماس مع لغة الاخر, اذ ان لغة التشكيل الرقمي اصبحت وسيلة اتصال وفهم مشترك للرقي بالذائقة الجمالية والوعي الانساني وصياغتها وفق رؤية و ثقافية الفنان الرقمي وهي قريبة جدا من احساس ووجدان الفنان

اذ لم يترك البرمجيات الرقمية تتحكم بعواطفه ومشاعره بل طوعها لخدمة رؤية ذاتية لها هوية فنية مميزة ضمن مخيلة حرة غير مقيدة لولا مستسلمة لقوالب محددو معتمدة الوعي المعرفي والموهبة الفنية في ايصال رسالتها الثقافية التي تتألف من جوانب متعددة في مجال المعتقدات والاعراف الاجتماعية والثقافية التي يتم تجسيدها من خلال الرموز والمعاني والدلالات في عصر يشهد تحولا جذريا في نمطه الاجتماعي والثقافي , اذا لم تعد الاطر الثقافية التقليدية ملائمة لرؤية العلم والتواصل معه بعد هيمنة الاتصال وشبكات الاعلام لعالم افتراضي وفوري وتواصلي في مجال التجربة الانسانية , اذ اصبحت الوسائط المتعددة احد مكونات الواقع الاجتماعي والعلاقات الانسانية وطرق تفكير وتعبير البشر عن ذواتها ضمن مشهد تواصلي للحضارة الانسانية , له القدرة على ازالة الفوارق بين الثقافات النخبوية والشعبية بين الفن والحياة والبيئة والمجتمع لتصبح حركة الفن الجداري الرقمي انعكاس لثقافة تجريبية تعتمد تقنيات التوليف والكولاج والاختزال والتكثيف لمعالجة جديدة من وجهة نظر الفنان تبدا بجهد فكري وتنتهي بتجربة جمالية تخيلية تشرك الوعي الذاتي بافتراضات متخيلة تعكس الميول والاتجاهات الذاتية ضمن فاعلية فكرية نشطة ومنتظمة قادرة على التحليل والاختزال للصورة الذهنية بناء على معلومات وخبرات سابقة وجعلها لغة رمزية قادرة على اثارة التأملات على نحو ارادي وقصدي ضمن سمات تعبيرية مستقلة تثير لدى المتلقي ردود افعال تدعو الى الشراكة مع تجربة الفنان الذاتية الابداعية فهي خبرة جمالية مضافة تحقق ميوله وبعده النفسي والفكري من خلال قدرتها على استقبال العناصر الحسية المستمدة من عناصر العمل الفني , وقد تلقت الفنون الرقمية انتقادات بانه نتاج فني الي (بارد) قد تخلى عن اللمسة الانسانية وليس له صلة بعملية الابداع والفن والخيال اي صلة واعتبروها اعمال تخلو من الحس التعبيري[٣٠].

(30) Binkley ,Timothy,1998,'Digital Media' in Encyclopedia of Aesthetics ,MKelly (ed) New York ,Oxford University Press,p55-84.

مجلة فنون البصرة – ملحق العدد (٢٣) السنة ٢٠٢٢ ISSN (print) 2305-6002



الفصل الثالث : (اجراءات البحث)

- منهج البحث : اتبعت الباحثة المنهج الوصفي طريقة لتحليل المحتوى للنماذج .
- مجتمع البحث:

يتكون مجتمع البحث من الاعمال الجدارية الفنية المرتبطة بالتكنولوجيا الرقمية متمثلة بتوظيف الصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر ,حسب المدة الزمنية (٢٠٠٨-٢٠٢٠) وحسب ما ظهر في حدود الدراسة الحالية والتي تحددت بدراسة جماليات الصورة الرقمية في الفن الجداري المعاصر, حيث اطلعت الباحثة على صور الاعمال الفنية والمقاطع الفيديو لها عن طريق شبكة الانترنت والمواقع الخاصة للإفادة منها بما يتلاءم مع تحقيق اهداف البحث الحالي ظهرت الجداريات الرقمية المرتبطة بالتكنولوجيا في المجال التجاري والاعلانات الدعائية ونظراً لقلة الاعمال الجدارية المرتبطة بالصورة الرقمية والفن التشكيلي.

- اداة البحث :

ارتكز تحليل العينة على ما تمخض عنه الاطار النظري من مؤشرا تسهم في تحقيق هدف البحث

- تحليل النماذج:

إنموذج (١)

- اسم العمل: التفاعل اللاعقلاني.
- اسم الفنان: باسكال دومبيس.
- تاريخ الإنجاز: ٢٠٠٨.
- مكان التنفيذ: فرنسا – فيتري سور سين.
- الخامة: (٤) شاشات رقمية مرتبطة بالحاسوب كل شاشة ١٠× ١٣) قدم, برنامج فيديو .

يستخدم الفنان ثمان شاشات يتم وضع كل شاشتين معا في الزوايا الاربعة للغرفة فيكون كل زوج في مساحة منفصلة , والشاشات تتغير وتتحول من شكل لأخر بواسطة حبل رأسي مستقيم يتدلى من السقف الى الارض على الجانب والجمهور مدعو للسحب للأعلى والاسفل استجابة لذلك فتظهر الهياكل الجديدة وتختفي وتعاود الظهور وتندمج بعضها ببعض فيصبح السطح المسطح حركيا ومليئا بالطاقة والحركة ضمن فترة زمنية قصيرة كرد فعل لإيماءة تحفيزية بسيطة فيحيط بالمشاهد فضاء غير عادي وغير منطقي يدعو المتلقي لفهم وكشف عن هوية القطعة .

يعتبر الخط هو الفاعل الاساسي في بنية هذه اللوحة , اذ ان العمل عبارة عن تشكل جمالي للخطوط الملونة والمتداخلة , فقد سعى الفنان الى رسم الخطوط المتداخلة والمتشابكة ضمن التقارب والتكرار باتجاهات مختلفة تنطلق ثم تتلاشى وتتغير بسحب الحبل لا عادة التجربة مرة اخرى لكن بأنماط تختلف عما سبقتها تارك الحرية للألة باختيار الالوان والحركات مما يعطي للمشاهد معرفة مسبقة من خلال تجربة (بولوك) كما في الشكل (١) كيفية امكان الانسان من ان يخلق الفركتلات ضمن (تعبيرية الفركتالية) له, بتطور انماطه كدالة زمنية تنتج عن عملية بناء منهجية تتضمن طبقات متعددة من الانماط المرسومة تفسر ضمن دراسات الادراك البصري الحديثة للأنماط الكسورية والتي تتحقق مع الالة بدقة اكثر بعيد عن البيئات الرسم التقليدية التي تحتاج للطلاء واللوحة وحركة الفنان , فالحاسوب والشاشة حققت اليوم ذلك ببيئة

اكثر نظام وبعيدا عن الفوضى التي تخلفها الاصباغ , وهذه التقنية تلغي مركزية للوحة ضمن اسلوب (الاسلوب الشامل) الذي يبتعد فيه الفنان عن التكوين الفني التقليدي ضمن ارتباط بين الفنان والطبيعة معتمدا التكرار بالأنماط بمقاييس دقيقة تبني اشكالا من التعقيدات البصرية , فاعتماد الفنان على الهندسة الكسورية لبناء اشكال تشبه بنية حركة الذرات مما يفسر قدرة الالة على استخلاص جوهر حركة ادق الاشكال في الطبيعة , والتي حققت الجمالية من خلال ان ما ينظر اليه المشاهد من جاذبية بصرية تحققها الالة بمنهجية مدروسة للرسم الخطوط بتلاعبها بالبنية الكسورية للوحة ليتغير تأثيرها البصري في كل مرة واهم سمة بصرية تظهر هي درجة التعقيد التي تتراكم بواسطة

شكل ،

الانماط المتكررة ضمن ما يسمى (بالبعد الفركتلي) ضمن فحص الكميات النسبية للدورة والانماط الدقيقة المتكونة منها انماط منخفضة وبسيطة ومنها متفرقة شديدة التعقيد , وهو ضمن التقدير البصري للإنسان الذي يركز على حركة هذه الاشكال والتي لها تأثير على الحالة الفسيولوجية للمتلقي بتقليل التوتر والاجهاد مما يسلط الضوء على امكانية تحسين التصميمات الداخلية والخارجية للمباني باستخدام مثل هذه الجداريات مما ينعكس على المجتمع.

اعتمد الفنان على اجهزة كومبيوتر والخوارزميات لتوليد الصور معقدة من خلال معالجة العمليات البسيطة من خلال التكرار المفرط والطبقات باستنساخ العلامات الهندسية او المطبعية حسابيا فيعيد بناء الاشكال المشتركة ويطور البيئات غير المنطقية , ان عمل دومبيس حركي حيث تبنى فكرة تزويد المتفرجين بتجارب جديدة من خلال تقديم صور بصرية متوقعة على نطاق واسع او مطبوعات مسطحة والتي تمثل بيئات غريبة فيصبح المتفرجون جزء من تجربة افتراضية تمكنهم بالانخراط بالتجربة كما يفعلون بالواقع بان يكونوا ذاتيين بمعرفتهم بالأشكال العادية والمألوفة عند تفسيرها لكن الفنان يعقدها من خلال التكرار والاصلاح وهو على العكس من ديناميكية بولوك الثابتة في سياق بيئات الحركة والوسيط والشكل والطريقة , ويقارن اوجه التشابه بينهم من حيث استخدام اللوحات الكبيرة والاشكال المجردة ضمن تجربة لاعقلانية يخلفه العارض من خلال فحص هندسي , فيتمثل الجمال من خلال الوسيلة التي تتحرر لأنها سمحت بالتجربة السهلة وامكانية انتاج صور لا يمكن تصورها ضمن رؤية لتوضيح الاوهام البصرية الناتجة عن العقاقير الطبية المخدرة رقميا , فقدم الفنان بيان فني بعمله بوظائف الخلايا العصبية في الدماغ يوضح ان دماغ الانسان يعمل كآلية ذات نمط خوارزمي بخلقه مجموعة معقدة من الانابيب الدقيقة التي تعمل على بيان حسابي , فالفنان لا يعد بيئته بوعي مسبقا بل يضع النتائج بترك الالة تقوم بتشكيل التكوينات الخطية ضمن وسائط ومختلفة الا ان عملهما يبدو متشابهة بصريا.

يرى المشاهد طبقات من الخطوط والمشارب والمنحنيات الملونة والابيض والاسود ذات الضربات المختلفة , فزاوج بين التقنيات الرسم المعتمدة على الصيغ الرياضية الخوارزمية وجعل من شد الحبل الموجود بالقرب من اللوحات الجدارية الرقمية كنوع من الاثارة والتساؤل عما ستنتجه الالة لشد ذلك الحبل من اشكال , ويعتبر الشكل الاصلي هو عبارة عن خط وهو شكل (مرن وحر)يمنح التكرار والتحول ضمن بنية شكل تجريبي فالخط كقطعة الخيط قابلة للتغير والتحول حسب رغبة الشخص , يعزز ذلك انتاج الفيديو للعملية على مستوى التفاعل والتلاعب الذي يمكن للخط والاشكال التي يمكن ان ينتجها كنوع من الاشارة لتأثير الجوهر الذاتي والانتشار والافراط للتأثيرات البصرية والهندسية .

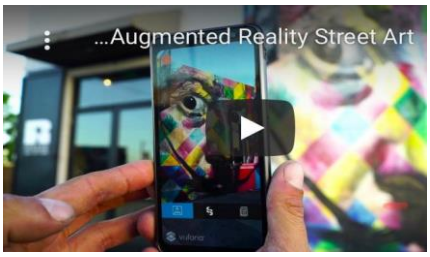
وتتمثل فكرة الفنان هنا في اخذ معطى بسيط مثل الخط ودراسة كيف يمكن ان يحفز للتعددية والتناقض للهندسة العقلانية مع تأثير التكنولوجيا الحديثة وانعكاسها على الحياة اليومية فيقارن مفهومه بفلسفة (لوكريتيوس)الذرية التي تسقط فيها الذرات بطريقة راسية ومع ذلك فان اصغر تعديل متباين للسقوط يتسبب في اصطدام الذرات وبالتالي الحياة , ومحاولة منح الجمهور للعب بلعبة وهم يتجولون حولها لأنها تشركهم وتوجههم بغير عقلانيتهم البدائية بمجرد ان يرى المشاهد ما خلف السطح اللاعقلاني ويتسأل عن اللاعقلانية البشرية سواء كانت خارجية ام داخلية تفسر العمل ذاتيا من خلال بيئة غريبة يشعر المتلقي لاحقا انها مألوفة له من خلال الانغماس والمشاركة .

جسد الفنان ملاحظة موازية للزمان والمكان يتم عرضه وقراءته من جميع زوايا اللوحة الجدارية باعتبار حواف اللوحة هي الخطوط التي تفصل بين ما قدمه والواقع .

إنموذج (٢)

- اسم العمل: أعطي السلام فرصة.
- اسم الفنان: ادورادو كوبرا.
- تاريخ الإنجاز: ٢٠١٥.
- مكان التنفيذ: ميامي – فلوريدا – الولايات المتحدة الامريكية.
- الخامة: جدار اسمنتي, صورة رقمية تم تعديلها وتركيبها ببرامج تصميمية حاسوبية , رسمت بالوان اكريلك , هاتف ذكي مدعم ببرنامج واقع معزز تابع للجدارية

يمثل العمل جدارية اسمنتية على الواجه الجانبية لمطعم في منطقة ذات كثافة سكانية تعج بالمارة حملت صورة ايقونية للفنان (سلفادور دالي) بنظرته المدهشة وتم طلاء وجهه بالوان قوس قزح وعلى جانبه الايمن وجه لشاب ترجع اصوله الى القارة الافريقية وتم طلاء وجهه بنفس الالوان تبدو الجدارية ثابتة وصامته وغير قابلة للتغير ولكن مع تطبيق برنامج (Big think) فعند توجيه هاتف المشاهد المار على الجدارية يتم وضع الجدارية في مشهد ديناميكي حيث تبدا الكتل اللونية بالحركة والانجراف كما لو كانت الرياح



تكشف عن طبقة سفلية من اللونين الابيض والاسود وفي هذا المشهد الرمادي وتطير الفراشات بأجنحة فوق البنفسجية وتستقر على خد سلفادور دالي مما يرسل لعينيه الاثارة فتبدء بالتحرك الى اليمين واليسار مع حركة المارة وتدعمها عناصر الصوت والحركة والعناصر ثلاثية الابعاد بما يضيف تأثير مضاعف على التجربة بأثارة حواس المشاهد.

تعكس هذا النوع من الجداريات فن مكمل لتفسير الفن المتعمق بدلا من استبداله عند تطبيق التكنولوجيا الحديثة بعناية , فالواقع المعزز وفر سياق قيما للفن والاشياء في بيئة المعرض او مكان ما , مما يساعد المتلقي على فهم وتجربة العمل الفني بما يحفزه على زيارة المتاحف و صالات العرض.

استخدم الفنان (ادواردو) الفكرة ذاتها التي اعتمدها الفنان السريالي (سلفادور دالي) في تقديم اعمال مزدوجة من خلال دمج عملين بعمل اضافي مما يؤدي الى ازدواج الاشكال والرؤية والتي اكتسبها من نظريات علة النفس والهلوسة النقدية وكنتاج لتجربته السينمائية فتراه اسقط هذه الرؤية هنا حيث اصبحت من الركائز الاساسية في الربط العضوي الاساسي , فوجه الفنان (سلفادور دالي) ونظرة عينه المليئة بالدهشة والوان قوس قزح التي تنتشر على وجهه ووجه الشاب على يمين الجدارية وكانه بحالة استمرارية التحول المرتقب من الجسد الى المحيط بواسطة برامج الواقع المعزز الذي يجعل الاشكال تتحرك مع امكانية عرض الاعلانات مع تلك البرامج وحركة العيون والالوان مما ينقل المشاهد من عالم الواقع الثابت الى عالم الحلم والخيال مع توهج الاضواء التي تسحب المتلقي الى واجهة الجدارية الى ما هو غير متوقع وهو ما استفاد منه الفنان (ادواردوا) باعتماده على التقنيات الرقمية بتحقيق حركة ديناميكية بصرية يجعل من الرسم ثنائي الابعاد في الواقع الحقيقي ينتقل بسهولة الى واقع افتراضي حركي تخيلي يصل بالمشاهد الى حد الدهشة والانبهار والمقارنة بين الصورة الاصلية والصورة الرقمية وما استفاد الفنان منه بمرونة تلك الصورة وامكانية الجمع بين الواقع والخيال ويغير من نظرته الى واقع الرسوم الجدارية التي كانت تمتاز بالجمود والعفوية بالرسم , اتخذ الفنان من الخطوط المختلفة والتي تعطي ايحاء بجعل انظار المارة بالتوجه نحو محور الجدارية والتي دعمها بالتكوينات اللونية المتعددة على وجه الشخصية كمحاولة لجذب الاهتمام بنظرة عينه الكبيرتين ضمن نظرة سريالية ولو تمعنا

بالنظر لوجدنا التضخيم المتعمد بأحجام الوجوه والتأكيد على منطقة العينين لكلا الوجهين كرمز للأبصار وادراك عالم مخفي خلف الاشياء الواقعية والتأكيد على اهمية الصورة الذهنية وقدرتها على التلاعب بالحقائق , فدائما ما ربطت لوحات سلفادور بالحلم والغرائبية واراد الفنان ادور استغلال التقنيات الحديثة من خلال الصورة الرقمية بنقل اعماله الجدارية الى ذلك المستوى .

نفذ الفنان ادوردوا جدارية بصورة رقمية بالحاسوب وتم حفظها بالهاتف واسقاطها عن طريق جهاز اسقاط ضوئي على الجدار وتخطيطها ثم تلوينها بالوان اكريلك تقليدية ثم دعمها ببرنامج واقع معزز اضافه لها الاثارة والمتعة الجمالية والاثارة بحدوث الغير متوقع من الصورة الثابتة اذا ما جمعت بالآلة الالكترونية.

إنموذج (٣)

- اسم العمل: قصة الغابة.
- اسم الفنان: شركة تيملاب.
- تاريخ الإنجاز: ٢٠١٧.
- مكان التنفيذ: متحف سنغافورة الوطني.
- الخامة: شاشات كبيرة عملاقة , اجهزة كومبيوتر , اجهزة استشعار , صور رقمية منفذة بالحاسوب بواسطة الرسم ثلاثي الابعاد, جهاز المشاهد الذكي الشخصي المدعوم ببرنامج (Story of the Forest).

العمل يمثل متحف رقمي بالكامل بشكل ممر يفضي لقاعة لولبية تصل المشاهد الى قبة رئيسية في المركز وتمتد على طول جدار المسار شاشات رقمية كبيرة تعانق انحناء الجدار مما يجعل المرئيات كالسلسلة على مستوى العين يتم تقديم عرض متحرك لمشهد الغابة من الشاشات ويدعو المشاهد الى اكتشاف الحيوانات المختلفة في مقدمة وخلفية الشاشة عبر استخدام تطبيق على الجهاز الذكي المحمول للمشاهد على تطبيق(Story of the Forest) الذي يعرفه على انواع تلك الحيوانات وبيئتها وطرق عيشها والاخطار التي تهددها بالانقراض , وقد مكنت تقنية

الشاشات المرتبطة بالحاسوب من جعل التجربة اكثر اثارة حيث مكنت المتلقي من الاستلقاء والاستمتاع بالمناظر الخلابة بمناظر من السقف التي تتميز بأشكال لأبواغ وانواع نباتات متتالية.

اهتم الفنان بالفضاء التكويني للعمل الفني باعتماده على تصميمات هندسية مختلفة عما هو مألوف في المتاحف الاعتيادية فقد حدد مسار مرور المشاهد بترتيب ايقاعي بعيد عن العشوائية وهنا يحقق هدفه بنقل ادراك المتلقي من مشهد لأخر من مشاهد الطبيعة المحلية لغابات سنغافورا بحركة المسار اللولبي والذي يوصله لقاعة العرض الرئيسية فبعد ان هيئه بصره ومخيلته بالأشكال والصور باسترجاع صور مخيلته المألوفة حقق بأشكال القاعة الرئيسية الدهشة والتأمل العالي ومحاولة جعله يقترب اكثر من صور المخيلة منها من صور الواقع بجعل الاشكال تطوف حوله وتغمره بمحاكاة كاملة من كل الجوانب لأشكال نباتات بدائية تطوف في سقف القاعة واشجار عالية تحيط به , وقد اعطى للقيمة اللونية الاهتمام الاكبر بتوزيع التكوينات بالوان زاهية وبراقة معتمدا على الضوء في ابرازها فقد لعب دور اعطاء العمق الايهامي بجعل الصور تبدو وكأنها مجسمة تتحرك حول الاشياء في تلك البيئة الافتراضية مما اعطى حرية التنقل والاقتراب منها ومشاهدة سلوكها عن قرب , وان امتداد الخطوط العمودية لشكل الاشجار المحيطة بالقاعة الرئيسية وجعل قممها بالوان براقة تجعل نظر المتلقي ينتقل نحو الاعلى لمنطقة الجذب بجعل سقف القاعة كسماء حالمة تعج بالحركة الهابطة نحو الاسفل وجعل التكوينات اللونية تطوف وهنا ابتعد الفنان عن الاهتمام بجعل الارضية خالية من اي اسقاطات ضوئية وجعلها قاعدة للاستلقاء والتأمل وعدم تشتت البصر وجعل كامل السيادة بالرؤية للسقف .

اعتمدت الشركة المنفذة ابعاد تصميمية قد تكون ثابتة منها اعتمادها على ثلاث مستويات من الحركة والتي تتحقق من خلال حركة المتلقي مع العمل جسديا وحركة الاشكال والتكوينات داخل العمل والحركة الايهامية والتي تعتمد التكرار بالأشكال واتجاه الحركة الاشكال , مع قيمة لونية تعتمد التضادات اللونية ضمن بنية تكوينية متجانسة ومتداخلة مع قيمة الضوء المتغير ما بين التغير المستمر للعرض التفاعلي والقابل لانشطارات شكلي وتكوينية تجعل من التغير متفاوت بين لون واخر.

حمل العمل الفني جانب دلالي لعلاقة الانسان ببيئته ومحاولة نقله ضمن رؤية بصرية قريبة تجعله يعيد التفكير بأهمية تلك الاشياء المحيطة به كفلسفة مثالية تنقله لعالم يتسامى من خلال ادراكاته الحسية وتزيد من الجانب المعرفي لواقعه واهمية وجودها في حياته وهنا حقق قيمة جمالية تداخلت الصورة الفنية بالأخلاق وهو ما دع اليه سقراط عندما اكد ان الجمال يتمثل بمدى خدمة الفن للمجتمع.

استخدم الفنان اليات اشتغال البرامج التصميمية للتقنيات الصورة الرقمية الحديثة كتجربة تحقق افكاره التي تحتاج للفت انتباه المتلقي نحو اهمية تلك الاشياء بالوجود وقد منحت الصورة الرقمية المتحركة ضمن خاصية الوسائط المتعددة لأصوات الطبيعة ضمن مستوى صوتي مألوف الانسجام

العالي ضمن بنية العمل التكوينية من خلال التداخل الحركي بمشهدية الغابة وسهولة تركيب ودمج المقاطع الفيديوية التي زادة من الاثارة والدهشة وجعلته يتداخل في عالم تلك التكنولوجيا الرقمية التي فرضت عليه سطوتها بجعله جزء من عالمها واثرت فيه بفضل هيمنتها الشكلية فتطويع الفنان لتقنية الصورة الرقمية وتقنيات الرسم الحاسوبية التي جعلت من تمثيل بيئة الواقع بكل تفاصيله ممكنه وهو ما كان ينفذ حصرا لبيئات سينمائية خاصة بأفلام الخيال العلمية فأصبحت متاحة للجميع بفضل التطور المتسارع لتلك التقنيات وامكانية حصول الفنان على تلك التكنولوجية في تنفيذ افكاره الابداعية باعتباره جزء هام يستطيع ان يغير من خلال مرونة الصورة الرقمية افعال البشر تجاه بيئاته واعادة بناء معرفي جديد يجعل من الفنان الجانب الاكبر والاهم فيه لتوجيه الانظار على متغيرات واقعه .

ومن ما سبق نلاحظ مدى قدرة الفنان على تطويع الالة والعلم لخلقه الابداعي وتحقيقي الجانب الادائي العالي بفضل الحاسوب والخامات التكنولوجية الحديثة بنقل الجدارية من حالة السكون والجمود الى حالة الحركة والتفاعل والتداخل البصري والجسدي والعقلي ما بين افكار الفنان ومعرفة المشاهد الفطرية .

الفصل الرابع : أولاً: النتائج:

من خلال عينة البحث توصل البحث الحالي الى جملة نتائج أهمها:-

١. يرجع الجمال في الفن الى الصورة والتي ترجع بدورها للعالم العقلي وليس لعالم الواقع , باعتبار الصورة هي نتاج عملية مخيلة يقوم فيها الذهن وهي صورة من صور الفكر فيتحقق الجمال من خلال الصورة التخيلية عند الفنان والتي تنفذ بأسلوبه على ارض الواقع تحقق قيم جمالية جديدة كما في العينة رقم (٣,٢,١).
٢. اعتمد جمال الصورة على التوافق بين الشكل والمضمون والهدف منها فتعكس من خلالها الادراك البصري داخل مخيلته المتلقي باعتبارها نسخة الموجودات من اشياء الواقع والتي تثير في احاسيسه, وهو ما تحقق في كل نماذج العينة.
٣. إدراك المتلقي حقائق الصور بكل عناصرها المادية لتلك الظاهرة في اعماقه مما يشكل علاقة بين الاشياء في الواقع والانسان فتدفعه الى التواصل مع العالم من خلال اثارة مخيلته وقد تحقق في العينة(٣,١).
٤. اعتبرت الصورة الرقمية جزء من ثقافة المجتمع المعاصر لأنها تشكل عنصر هام وفعال , وكذلك جزء من الطبيعة والواقع المعاش باعتبارها تشكل رسالة تواصلية تبادلية وتفاعلية بين المجتمعات

لما تحمله من سهولة التبليغ وتشارك الآراء والافكار او لإيصال معلومة خاصة الى المتلقي تمس وجدانه كما في العينات كلها لاعتمادها على الصورة الرقمية سواء كانت فوتوغرافية رقمية ومطبوعة ومعالجة ومتداخلة بوسائط فيديو وصوت.

٥. عملت التقنية الرقمية التي تدخل في انتاج العمل الفني في اتاحت امكانية تفعيل دور كل من الفنان في صياغة العمل الفني والمتلقي من خلال اعادة تجسيد الفكرة ومعناها في اظهار تجربة جمالية تختلف عن التجارب السابقة التي اعتمدت التقنيات التقليدية مما يوطد العلاقة بين الفنان والعمل الفني والجمهور(١,٢,٣).

٦. سمحت الوسائط المتعددة المرتبطة بالتقنية الرقمية العلمية الحديثة بمشاركة المتلقي الفعلية والفكرية والبصرية مع العمل الفني الرقمي بما يجعله جزء من العمل نفسه ,فيحقق المثير البصري والسمعي من دهشة وانبهار ومفاجئة لدى المشاهد فالوعي الجمالي قد ينشأ من الدهشة التي تحققها التقنيات الحديثة والتي تتقاطع مع توقعات الجمهور من خلال الاحساس الجمالي الذي تبثه الصورة الرقمية(في كل النماذج).

٧. استغل الفنان فرص المحفزات الناتجة من التطور التقني والصناعي والتكنولوجي والعلمي في مجال تنوع الخامات لتعزيز افكاره واعماله الفنية وهي ما تحققت في كل العينة .

ثانياً:الاستنتاجات: في ضوء نتائج البحث توصل الباحثان إلى الاستنتاجات الاتية:

١. اتجهت اغلب المجتمعات المتقدمة بوعيها الثقافي نحو التكنولوجية العلمية الرقمية التي دخلت بكل مجالات الحياة ومنها الفنون الرقمية والتي جعلت من المتلقي مستهلك ومنتج في الوقت نفسه.

٢. اصبحت الالة تصنع الفن وتبدعه على نحو مباشر لقدرتها على خلق الصورة فلم يعد الفنان هو وحده قادر على انتاج الصور وكذلك المتلقي له القدرة على انتاجها عن طريق الحاسوب وادواته المرتبطة به ويتداولها عن طريق المدونات على شبكة الاتصالات العنكبوتية .

٣. تمنح التقنية الرقمية للصورة قيمة تعبيرية من خلال تقنيات الفن الرقمي التي تقنع المتلقي بالتلاعب بالواقع بشكل طبيعي .

٤. احدثت التقنية الرقمية التي ظهرت بالفن الرقمي تغير جذري بالبناء البصري للوحة الفنية بتغير اسلوب الفنان والادوات وحتى الخامة مما احدث خلخلة في ذائقة المتلقي من خلال التغيرات المتلاحقة والسريعة .

٥. اصبحت التقنية الرقمية هي السبيل الوحيد لتحقيق اهداف الصورة الرقمية المواكبة للأفكار الخيالة والغرائبية التي خلق عالم افتراضي استغل في افلام الخيال العلمي واعادة تمثيل لمخلوقات منقرضة او قطع اثار فنية وتاريخية فحجمت الزمان والمكان.

٦. ساهم الحاسوب من خلال برامجه باستخدام تقنيات الوسائط المتعددة الرقمية مثل الكاميرا والضوء الليزر وافلام الفيديو والماسح الضوئي والطابعة وغيرها من الوسائط على اخلق اكثر من مجسم بأبعاد لها القدرة على محاكاة الواقع.

ثالثاً:التوصيات:

١. على الفنان او المصمم اختيار الصورة الرقمية التي تتلاءم مع الفكرة المراد تنفيذها على الجدار والتي تعبر عن مضمون العمل.

٢. تحقيق صيغ جمالية وتنظيمية مبتكرة تحقق الدهشة والاثارة لدى المتلقي .

رابعاً:مقترحات البحث :

تقترح الباحثة اجراء دراسة عن الصورة الرقمية ومدى تأثيرها في المتلقي على الفن التشكيلي بصورة عامة.

المصادر

١. ابن رشد: تفسير ما بعد الطبيعة, تحقيق موريس يويج, دار المشراق , ج٢, بيروت , لبنان, ١٩٦٨.

٢. افلاطون :بارميندس, ترجمة الاب فؤاد جرجي بربارة , دمشق , سوريا, ١٩٧٦.

٣. أمام علي : دراسة لظاهريات الروح, دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع , القاهرة , ٢٠٠٢.

٤. امون. جاك: الصورة, ترجمة: ريتا الخوري, المنظمة العربية للترجمة والنشر, لبنان,٢٠١٣.

٥. الانصاري , جمال الدين : ابن منظور لسان العرب, ج١٣, الدار المصرية للتأليف .ت.,

٦. الانصاري , عزت محمد كامل : اللوحة الجدارية – المعنى والبنية وجماليات البيئة مطبعة كلية التربية الفنية والفنون , قسم التصميمات الزخرفية , جامعة حلوان , مصر , ب.ت.

٧. البدوي, عبد الرحمن: الموسوعة الفلسفية, ج١, المؤسسة العربية للدراسات والنشر , ط١.

٨. البغدادي , خالد محمد: اتجاهات النقد في فنون مابعد الحداثة , الهيئة المصرية العامة للكتاب, ط١, مصر , ٢٠٠٧.
٩. جمال سبعي: الخيال والعنصر العقلي في الفن , مجلة مرافئ , ملف دوري يصدر عن نادي جازان الأدبي يعنى بالثقافة والإبداع , العدد٦, بدون تاريخ.
١٠. جميل صلبيا: المعجم الفلسفي, ج١, دار الكتاب اللبناني, بيروت , ١٩٧٣.
١١. حسين علي: فلسفة الفن رؤية جديدة, ط١, التنوير للطباعة والنشر والتوزيع, بيروت , لبنان, ٢٠١٠.
١٢. دوبري. ريجيس : حياة الصورة وموتها, ترجمة : فريد الزاهي , افريقيا الشرق , المغرب , ٢٠٠٢.
١٣. ديوي, جون: الفن خبرة, ترجمة ابراهيم زكريا , د.ن, د.ت, مصر.
١٤. ريد.هربرت: تربية الذوق الفني, ترجمة يوسف ميخائيل اسعد, دار النهضة العربية , ب.ت.
١٥. السيد بخيت : ثقافة الصورة الرقمية , المركز العربي للأبحاث الفضاء الالكتروني www.accarntine.com
١٦. الشترتوتي, سعيد الخوري: أقرب الموارد في فصح العربية والشوارد , ج١, ب, ت.
١٧. طارق بهاء الدين: التصوير الرقمي, الحقائق والاساسيات, دار الكتاب الجامعي , الامارات العربية المتحدة , ٢٠٠٩.
١٨. عبد الرحمن عيسوي: سيكولوجيا الخرافة والتفكير العلمي , منشأة المعارف , الاسكندرية , ١٩٨٢-١٩٨٣.
١٩. فتحي انقزو: هوسرل واستئناف الميتافيزيقيا دار الجنوب للنشر , تونس, ٢٠٠٠.
٢٠. الكناني, محمد جلوب جبر : حدس الإنجاز في البيئة الإبداعية بين العلم والفن ,جامعة بغداد – كلية الفنون الجميلة , ٢٠٠٤.
٢١. مجموعة من المؤلفين: جيل دولوز , سياسات الرغبة, تحرير : احمد عبد الحليم عطية , دار الفارابي , بيروت , لبنان , ط١, ٢٠٠١.
٢٢. محمد صادق حسن عبد الله: جماليات اللغة وغنى دلالاتها , دار احياء , ط١, القاهرة , ١٩٩٣.
٢٣. المرابطي , احسان: التفاعلية ذلك الوافد الجديد , الدار الهندسية للنشر والتوزيع , الرباط , المغرب , ٢٠٠٥.
٢٤. المعجم الوسيط, الهيئة العامة للكتاب, مجمع اللغة العربية, مكتبة الشروق, القاهرة, مصر, ٢٠٠٥.

٢٥. المعطاني, رندة بنت سالم : التكنولوجيا الرقمية وتوظيف امكانياتها في تصميم وتنفيذ الاعمال الفنية المجسمة, رسالة ماجستير , كلية التربية الفنية, جامعة ام القرى, المملكة العربية السعودية,١٤٣٤هجري.

٢٦. هميسي, نور الدين: فصول من النقد : السيميائي والثقافي للاشهار, دار دروب للنشر والتوزيع , سطيف, المغرب, ٢٠١٤.

27. Harald Johnson, Mastering Digital Printing, op, cit.
28. Berrin and Uwe Steinmueller: Digital PhotographyWorkflow Handbook,op,cit.
29. Digital art ,www.wikiwand.com, Retrieved 14-10-2020
30. Binkley ,Timothy,1998,'Digital Media' in Encyclopedia of Aesthetics ,MKelly (ed) New York ,Oxford University Press.
31. Lopes Dominic Mclver,2001,TheOntology of Interactive Art ',Joutnal of Aesthetic Education.