Fnon Al-Rafidayn Journal

Journal homepage: https://fnon.uomosul.edu.iq/
ISSN: 2960-1703 (Online), ISSN: 2960-169X (Print)
Open Access Full Text Article
Vol: 2, Issue: 3

The Manifestation of Artificial Intelligence Fantasy in Advertising

Seham Muhsen Getan[1,*]

1 Institute of Applied Arts, Central Technical University, Baghdad, Iraq.

* Corresponding author: e-mail: siham@mtu.edu.iq

Received: 20 May 2025 | Accepted: 04 August 2025 | Published: 30 September 2025

Abstract:

Technological developments have pervaded all aspects of life in their various forms. In each field, digital technology has a path forward. This progress has not only saved time and effort but also increased the accuracy of the results obtained. From this perspective, design has kept pace with these developments and achieved unparalleled success in providing design solutions that serve both function and beauty.

The research started on a path towards artificial intelligence technology and what this technology has achieved in its path of innovation and distinguished creativity by transforming the designs completed from visible to invisible, which can make the recipient a part of the virtual world from which any design was generated within this technology.

The research included three chapters, the first of which represented the research methodology, in which the research problem was identified by asking how artificial intelligence fantasy appeared in movie advertisements. Fantasy is considered one of the most important topics that deal with imagination and unrealistic ideas, including the ideas presented by movies. The goal was determined by identifying the appearance of artificial intelligence fantasy in advertising and its limits during the academic year 2024.

The second chapter dealt with the theoretical framework, in which the most important topics related to the subject were presented. The third chapter dealt with the research procedures, represented by the research community and its sample of four models that were chosen in a manner that was appropriate and achieved the research goal.

The research concluded with the results, including:

The foundations of artificial intelligence created design relationships that formed an attractive element. They attracted the recipient to a style they were not accustomed to, resulting in a new kind of fantasy, as in all the sample models.

Artificial intelligence was reflected in the production of fantasy in a new style, as in model (4).

A set of recommendations and suggestions were presented, and the research concluded with references and an appendix of images of the research community models, as well as the abstract.

Keywords: Artificial intelligence, fantasy, interpretation, imagination.

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

تمظهر فنتازيا الذكاء الاصطناعي في الاعلان

سهام محسن كيطان[1]

الملخص:

سادت التطورات التكنلوجيا جميع مفاصل الحياة بتنوعاتها المختلفة ، وفي كل منها يكون للتقنية الرقمية مسار في تقدمها نحو الامام أذ لم يقتصر ذلك في توفير الوقت والجهد وانما تعاده من حيث الدقة في النتائج التي يتم الحصول عليها ، ومن هذا المنطلق فقد واكب التصميم التطورات وحقق نجاحات منقطعة النظير في الوصول لمعالجات تصميمية تخدم الوظيفة والجمال على حد سواء ، فانطلق البحث بمسار نحو تقنية الذكاء الاصطناعي وما الت اليه هذه التقنية في مسارها من ابتكار وابداع متميز بقل التصاميم المنجزة من مرئي الى لا مرئي يمكن أن يجعل المتلقي كون جزء من العالم الافتراضي الذي تولد عنه أي تصميم ضمن هذه التقنية ،فتضمن البحث ثلاث فصول الاول تمثل بمنهجية البحث التي فيها تم تحيد مشكلة البحث بتساؤل كيف تمظهرت فنتازيا الذكاء الصناعي في اعلانات الافلام السينمائية ؟ ،أذ عدت الفنتازيا احد اهم المواضيع التي تعالج الخيال والافكار غير الواقعية بما في ذلك الافكار التي تطرحها الافلام السينمائية وحدد الهدف بالتعرف على تمظهر فنتازيا الذكاء الصناعي في الاعلان وحدوده العام الدراسي 2024 المعروضة ضمن موقع اراجيك فن اما الفصل الثاني فتناول الاطار النظري الذي تم فيه طرح اهم المواضيع ذات العلاقة بالموضوع ، الفصل الثالث اجراءات البحث المتمثلة بمجتمع البحث وعينته البالغة (4) نماذج تم اختيارها بما يتناسب والوصول لهدف البحث وختم البحث بالنتائج ومنها 1- اسس الذكاء الاصطناعي لإيجاد علاقات تصميمية شكلت عنصر جذب للمتلقي لم يكن قد اعتادها ولم يألفها ،مما نتج عنه فنتازيا من نوع جديد كما في جميع نماذج العينة .

2-انعكس الذكاء الاصطناعي على انتاج فنتازيا بأسلوب جديد كما في النموذج (4). وطرحت مجموعة من التوصيات والمقترحات وختم البحث بقائمة المصادر وملحق لصور نماذج مجتمع البحث كذلك ملخص البحث باللغة الانكليزية .

الكلمات المفتاحية: الذكاء الاصطناعي، الفنتازيا، التأويل، الخيال.

الفصل الاول - منهجية البحث

مشكلة البحث :

شهد العالم في الفترة الاخيرة تحولات تقنية في مجال العالم الرقمي الالكتروني ،وانعكست ظلال ذلك التطور على مختلف مجالات الحياة ،وكان للتصميم نصيب وافر و مهم في تحول التقنيات التصميمية والطباعية الى العالم الرقمي الذي مهد لسرعة في الانجاز وتجاوز العديد من العقبات التصميمية والطباعية التي كانت تواجه القائمين عليه ، واضحى تناول وتداول المعلومة الرقمية بالأمر اليسير ،وها هو ينتقل لجانب من الامكانات الرقمية المتمثل بالذكاء الصناعي الذي يحاكي برامج وتطبيقات يعجز في احيان كثير الجانب المهاري اتقانها ، وفي مجال تصميم الاعلانات السينمائية حققت هذه التقنية نجاح منقطع النظير ،أذ دمجت خواص الكثير من البرامج التصميمية لتظهر اشكال في متناول يد مصمم الفنتازيا التي تحتاجها ضمن سياق العمل ويمكن تسليط الضوء عليها من خلال التساؤل الاتي كيف تمظهرت فنتازيا الذكاء الصناعي في اعلانات الافلام السينمائية ؟

أهمية البحث :

1-افادة العاملين في مجال تصميم والإفادة من إمكانيات التقنيات الحديثة لتطوير مهاراتهم في الاختصاص .

2- سيسهم في رفد المكتبة العلمية بمادة علمية تفيد الباحثين في مجال اختصاص

هدف البحث : التعرف على تمظهر فنتازيا الذكاء الصناعي في الاعلان.

حدود البحث :

الحدود الموضوعية: دراسة تمظهر فنتازيا الذكاء الصناعي

1 أستاذ مساعد – الجامعة التقنية الوسطى – معهد الفنون التطبيقية

الحدود المكانية: اعلانات الافلام السينمائية (المعروضة على موقع اراجيك فن)

الحدود الزمانية: 2024

تحديد المصطلحات:

تمظهر: لغة: يعرف بأنه (ظهر ضد البطن وظهر الشيء، تبين ، واظهر الشيء بينه)(الرازي ،محمد ،1989 ،ص357) .

تمظهر اصطلاحا: (بأنه ما يبدو من الشيء مقابل ما هو عليه في ذاته ويختلف عن الخداع في صدق الموضوع او المنطقي ويقابل الواقع وهو المتحقق فعلا في الاعيان)(ابراهيم مدكور ، 1983 ،ص114).

اجرائيا: هو ظاهر الاشياء التي تقابل ما يشابهها في الواقع ، ولاسيما عندما تكون الاشكال في الاعلان الذي يترقب المتلقي معرفة الاشكال التي شبهت بها .

فنتازيا :لغة: (تعرف بأنها تخيل وتصور ،توهم ، تشوق) .(معلوف ، 1975 ،ص547)

فنتازيا : اصطلاحا: هي (عملية تشكيل تخيلات لا تمتلك وجودا فعليا ويستحيل تحقيقها في عمل يتجرد من منطق الحقيقة والواقع ، وماهي الا هدهدة اللاوعي للقارئ و مكبوتاته المبهمة)(علوش ،1985 ،ص170).

اجرائيا: هو حالة من طرح افكار لأشكال وموجودات من الواقع المعاش يغلب عليها الخيال والمبالغة في تشكيلها .

الذكاء الاصطناعي : اصطلاحا :وهي انظمة تستخدم تقنيات قادرة على عمل تنبؤات او توليد محتوى او تقديم توصيات او اتخاذ قرارات بمستويات متفاوتة من التحكم الذاتي .(ص8 ،سلسلة الذكاء الاصطناعي ،ابريل 2024

الذكاء الاصطناعي :هو دراسة كيفية توجيه الحاسب لأداء اشياء يوديها الانسان بطريقة افضل (Popenici ,S, 2017,12(22)

اجرائيا : هو التقنيات التي تحاكي قدرات الانسان الطبيعية في التفكير والتخيل والابتكار ويكون ذلك متضمنا بالتطبيقات الرقمية المتنوعة والمختلفة في عالم الحاسوب.

الفصل الثاني /الاطار النظري

المبحث الاول / فانتازيا الخيال في الدلالات الرمزية البصرية :

يتشكل لدى الفرد رؤى وافكار ومفاهيم لكونه يتلقى ثقافات تثير فيه الدهشة والتفاعلات التي تكون في اغلب الاحيان مصحوبة بشيء من الاستغراب لما يتلقها من افكار متجسدة لهيئات الاشكال ، ويكون ذلك متمثلا للصورة وتوظيفاتها الحسية التي يغلب عليها الخيال الذي يعد اداة المصمم لخوض الجوانب الجمالية واشكالاتها مع الوجود والواقع والانتماء لذاته وقضاياه، وعلى الرغم من ذلك فأن الخيال يتنوع بتنوع الهدف وتتنوع صوره حسب الزمان والمكان ، وهذا في صميم عملية توظيف الفانتازيا والبناءات المتخيلة ، ولهذا يكون للهيرمنيوطيقا أو التأويل لُغة ثانية تكشف عن ما وراء اللغة الأُولى أو هي بحسب التعبير الوضعي المنطقي ،أي لّغة شارحة تكشف المعاني وترفعها عن وضعية الإضمار، وتعد الهيرمنيوطيقا بوصفها تعبيراً وبداية ظهور التعبير الرمزي في الفكر الأسطوري ومحاولة إظهار معانيه ودلالاته، لذا فأن تلك الهيرمنيوطيقا بما تمتلكه من أدوات وتقنيات أخذت تحفر وتغوص في طبقات اللّغة كاشفة عن المدلولات والمعاني المختلفة المتوارية، ومن دواعي البناء الفانتازيا أن يشكل المصمم مادته دون أي إشارة للغرابة أو طاقة الخيال المعبأة في المنجز التصميمي ، اذ من بديهيات الفانتازيا "تناول الواقع بشكل غير مألوف" (يحيى الطاهر عبد الله، الأعمال الكاملة، ص 326و327، 1994) مما يوحي بأن المصمم يرمي إلى معانٍ أخرى غير المعاني الظاهرة، فيكون لهذا الخيال أشكال عدّة وقصص متفرّعة تقع تفاصيلها على الواقع لتعيد استنطاقه وتركيزه وتوظيفه حسب المقاصد فقد يبدو خاضعا لحكايات غارقة في الغرابة والأسطورة بالغة الدلالة وتشكل رموزا ذات معاني ترتبط مفرداته ارتباطًا وثيقًا بالحياة الواقعية، ويُعدّ الخيال العلمي بمثابة "مترجم للعلوم" بالنسبة للبشرية، إذ إن العلم قادر على البناء كما يمكن أن يقود إلى الدمار، والتكنولوجيا قد تُنهي الحضارة أو ترتقي بها إلى آفاقٍ تتجاوز حدود الخيال (رؤوف وصفي، 1990، ص 21-23). ومن أبرز مظاهر الخيال العلمي قيامه بوظائف الأسطورة الحديثة، إذ يسعى إلى إثارة الدهشة في نفس المتلقي إزاء مظاهر الكون الداخلي والخارجي المتصلة بالإنسان. وتكتسب مفرداته أهمية وقيمة إنسانية وفنية كبيرة لما تتميز به من جدية في الطرح وارتباطها بروح العصر العلمي، فضلاً

عن اتصالها العميق بالتراث الفني والأدبي. كما يوظَّف الخيال العلمي في ابتكار عوالم جديدة تتيح له مدى أوسع للانتشار، وتجعله متواكبًا مع تطورات الزمن وأحداثه، ومتناغمًا مع طموحات الإنسان واكتشافاته المستمرة. (الربيعي ، 2012) ويعتمد ذلك على اللغة البصرية التي تغذي الجانب الفكري والخيالي للإنسان كونه المتلقي الذي يتفقد الاشكال وينتقد وجودها من حوله فيلجأ المصمم الى العناصر التي تؤدي فعلها المؤثر من الناحية الجمالية والتعبيرية وصولا إلى مضمون الفكرة ، أذ إن هذه العناصر تحدد المظهر النهائي للتصميم ويتم معالجتها سوية والفضاء التصميمي. وتستخدم العناصر وفق ثلاثة أهداف أساسية فيما يتعلق بمفهوم العملية التصميمية وفق مضمونه وفكرته وهدفه وغرضه والمكونات الرئيسية لكل العمل الفني وهي : (الكبيسي ، 2001 ص83) .

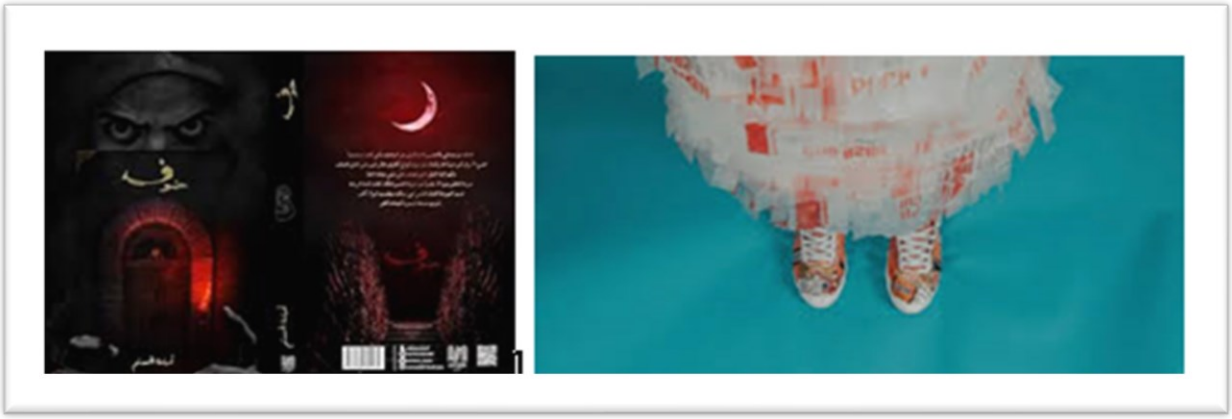
1- الجانب التمثيلي : عندما تشتق الأشكال هيئتها من الطبيعة أو وفق ابتكارات المصمم والجانب التمثيلي قد يكون واقعيا أو طرازيا أو قريب من التجريد ومنها:

أ- الرموز الصورية لأشياء من الطبيعة كالإنسان والشجر والمناظر الطبيعية.

ب- الرموز الهندسية والرموز الاصطلاحية ، والأشكال الهندسية والرموز اللفظية والكتابية.

2- الجانب الوظيفي : هو أن يوصل التصميم الرسالة والغرض من المادة المصممة بما يلبي الحاجة العملية لها من قبل المستخدمين أو يخدم غرضه.

3- الجانب التعبيري والجمالي : أن يكون العمل الفني المصمم من الأعمال التي تهدف إلى جذب الانتباه وان تؤدي دورها التعبيري في تنظيم عناصره بحسب كل عنصر من عناصره فيؤدي دوره المطلوب في الوحدة الموجودة في الهيئة الكلية للعمل الفني للإثارة والاهتمام والاستمتاع الجمالي. كما في الشكل (1)



شكل (1) يمثل الاثارة والاستمتاع الجمالي لتوزيع العناصر

ولهذا نجد أن الفانتازيا تستمد موضوعاتها ومحاورها من مصادر متعددة تشمل الأساطير والتاريخ والموروث الفلكلوري، وهي جميعها تشكّل منبع الإلهام الذي ينطلق منه المصمم في صياغة تصوراته وبناء عوالم جديدة خاصة به. ويساعده في ذلك الأسلوب الفني والتكامل الدقيق بين اللون والخطوط والتكوين العام للعمل، بما يضمن احتواء الفكرة وتركيزها، ويعيد توظيف الفضاء البصري ليعكس تصوّراته بشكل أكثر شمولاً. هذا التكامل يتيح للمتلقي استقبال العمل الفني برؤى متعددة تنقل وعيه إلى آفاق أوسع لفهم الفكرة والمحتوى وتفكيك المقاصد الكامنة فيه، وربطها بواقعه الاجتماعي والثقافي، مما يمكّنه من بناء تأويلاته الخاصة للتكوين الثقافي للمجتمع والمساهمة في الارتقاء بشخصيته. وتتحقق هذه العملية من خلال التواصل الفعّال بين المرسل (المصمم) والمتلقي، حيث تنقل المعلومات والأفكار وفق الفكرة الإعلانية التي تؤدي دورها المطلوب، فتنتج إعلانًا قادرًا على التعبير عن الفكرة بفاعلية وجذب انتباه المتلقي وإثارة اهتمامه عبر تحقيق العناصر الآتية:أ- الإيضاح القوي.

ب- الإرضاء الجمالي للانطباعات البصرية.

ج- إثارة التشويقيات التي تعد الجانب المشرق للإعلان . (شعيبي ، 1999).

وعليه فأن الاستعانة بالأشكال الفانتازيا تعكس الثقافة البصرية والانتماء للمصمم لأنها تعيد ترتيبه بصريا على محمل الحضور الإنساني بلا تكلّف وبكل معايشة، كون الخيال المعتمد يكون امتدادا للواقعية ولكن بشكل يحقق منفذا آخر في إعادة حياكة ذلك الواقع ،أذ أنه يحكم على العمل جماليا كي لا يكون تكرارا مباشرا ومملا على العكس من ذلك يطرح مواقفه وتفصيل التصورات المعاشة حسيا وذهنيا لذلك الواقع، ولهذا فالفانتازيا لا تعدّ هروبا من الواقع وانما تحويل غريب وغرائبي لتفعيل رمزي لذلك الواقع وإسقاط لقصص تتشابه في ذلك الخيال معه، خاصة وأنه يكاد يحاكي الفكرة في استمراريتها، جماليا وفنيا فمجمل الاشكال التي يوظفها المصمم لها دلالاتها التي يرتقي فيها إلى تعابيره ومفرداته التصميمية التي تحقق الصورة الغرائبية وتعيد تفكيكها من جديد لكون الرمز يتضمن جانبا ذاتيا وجانبا موضوعيا.

المبحث الثاني : الفانتازيا والو اقعية :

تشغل العناصر التصميمية، وفي مقدمتها الأشكال، مساحةً أساسية ضمن الفضاء البصري للعمل الفني، إذ تُجري حوارًا ذهنيًا مع المتلقي، معبّرةً عن معاناة نفسية أو مواقف فكرية محددة. وهي، في جميع الأحوال، تُحدث أثرًا داخليًا أو خارجيًا يستخرج طاقات كامنة هائلة لخدمة الإنسان دون تكاليف مادية (عصام البهي، 1999، ص131–133). وتُستمد السمات التعبيرية التي تظهر بها هذه الأشكال من الخيال العلمي، فتبدو في هيئة صور حسية بصرية فنية غير مألوفة أو خارجة عن المألوف مقارنةً بطبيعتها في المجال العلمي البحت. إذ يمكن للرموز والمعادلات الرياضية – على سبيل المثال – أن تكشف أحيانًا عن حقائق مجهولة أو قوانين جمالية فنية غير معروفة سابقًا. ويستند هذا كله إلى ظواهر سيكولوجية مشتركة تعبّر عن إشباع حاجة نفسية جوهرية لدى المجتمع بصورة عامة، ولدى الفرد – سواء كان منتجًا أو متلقيًا – بصورة خاصة، حيث يرتبط بالإدراك الحسي والفني للعالم المحيط إدراكًا خياليًا يتجاوز الواقع المادي المحسوس، ويقدّمه في صورة أكثر رُقيًا ورشاقة وأناقة، بوصفه شكلًا من أشكال الفن الرفيع (نوري جعفر، 1987، ص31–33).

ويتميّز الخيال العلمي بقدرته على التعامل مع كل ما هو غير موجود فعليًا كما لو كان موجودًا أو واقعيًا، إذ يخضع لمنطق التنبؤ العلمي المبني على التوقّع ويرتبط بالاكتشافات الجديدة والحياة المنقرضة (ياسين طه حافظ، 1983، ص9–10). ومن خلال ذلك، يسعى إلى تحقيق انطباعات فنية ناجحة، والميل إلى الغرابة بوصفها غاية في ذاتها، وإثارة الدهشة أو بث الرعب في نفوس المتلقين من أجل فتح آفاق جديدة أمام الخيال البشري، مما يجدد قواه ويدفعه إلى إعادة النظر في قضية المصير الإنساني من منظور مختلف. كما أن التطور الفني يمتلك القدرة على مواصلة الإنتاج والوعي بمواطن الضعف والسعي المستمر لتقويمها (عصام البهي، 1999، ص36–41).

ويمثل الخيال قوة ذهنية تحتفظ بصور المحسوسات – سواء كانت مرئية أو ملموسة أو مسموعة – بعد غيابها عن الحواس، وتعمل على إعادة تأليفها وإبداع صور جديدة منها، قد تكون واقعية أو خيالية خارقة كما في الملاحم القديمة والخرافات والأساطير. ومن هنا ينبع الأثر الفانتازي في التصميم الفني، إذ تؤدي فانتازيا الفن الرقمي دورًا محوريًا في تركيز أكثر من فكرة ضمن الإطار العام للعمل الفني، عبر عناصره البصرية وما تخضع له من قواعد إنشائية، وما تقدّمه من أنساق جمالية تُجسّد من خلالها الموضوعات والشخصيات التي تعيش داخل عالم العمل الفني نفسه.

وتُعدّ الفانتازيا فنًا قصصيًا رافق الإنسان منذ فجر التاريخ، وظهر في الحكايات الخيالية وقصص الآلهة والسحر والمخلوقات الأسطورية، إذ لم تخلُ أي حضارة بشرية قديمة من الميثولوجيا والأساطير والحكايات الشعبية التي سعت لتفسير الظواهر الغامضة. ومن هذا المنطلق، فإن الصور المتخيلة ليست سوى صورٍ تسمو فوق الصور النموذجية، بل هي إعادة إبداع للواقع من منظور جديد (جاستون، 2010، ص237). ومن ثمّ، فإن الخيال يظل دائمًا منبعًا للجِدّة والابتكار، إذ يوجز تلقّي العناصر الحسية المنبثقة عن العمل الفني ويعيد تشكيلها في صور جديدة مفعمة بالدلالات.

الفنتازيا والتأويل:

اكتسب التأويل أهمية متزايدة لما يؤديه من دور جوهري في مقاربة الحقيقة التي وُجد من أجلها، إذ يتجلى ذلك من خلال العلاقة المتبادلة بين الإنسان ومحيطه، وفق دلالاته وسياقاته الخاصة، وليس بناءً على قربها أو بعدها عن حقيقة علمية أو منطقية ثابتة. فـ«التوالد الدلالي في سياقنا محكوم بغاية محددة وخاضع لإكراهات تحدّ من الانتشار غير المنضبط للمسارات التأويلية» (سعيد بنكراد، 1998، ص94). ويُعد الواقع المعيش المرجع الضمني الكامن وراء العمل الفني، إذ لا تتشكل دلالته من المثير وحده، بل من الصورة التي يجب أن يتجلى بها بصريًا. ومن ثمّ، تصبح المسارات التأويلية نسيجًا معرفيًا ذا غاية دلالية تتيح للمتلقي إمكانية الوصول إلى فرز افتراضي لعوالم احتمالية متعددة، يمكن ترجيح بعضها لتفسير العمل من بين عدد غير نهائي من الاحتمالات. وهنا يرتبط «الدال» بمدلول بيئي مستمد من الخارج.

وفي هذا السياق، يشير سعيد بنكراد – في حديثه عن تقسيم أمبرتو إيكو لتيارات التأويل – إلى اتجاهين رئيسيين: الأول يرى أن التأويل فعل حرّ لا يخضع لأي ضوابط أو حدود، إذ يحقّ للعلامة أن تحدد قراءتها حتى وإن فُقدت اللحظة التي أنتجت ضمنها إلى الأبد. أما الاتجاه الثاني فيُقر بتعددية القراءات، لكنه في الوقت ذاته يحدّد لها سقفًا من حيث العدد والحجم وأشكال التحقق (صابر الحباشة، 2008).

وبناءً على ذلك، يصبح دور التأويل أقرب إلى محاولة إثبات المعارف وتجديدها بصورة دورية، تمامًا كما تتطلب ذاكرة الحاسوب تحديثًا مستمرًا لتوسيع إمكاناتها. فكل عملية استعادة للمعنى تمثل في الوقت ذاته اختلافًا بقدر ما هي تشابه، إذ إن المعنى لا يتكرر عندما يُستعاد، بل يتحول إلى طبقة معرفية متراكمة من التأويلات (أمينة غصن، 1999، ص98). وغالبًا ما تتحقق معظم معارف الإنسان من خلال إعادة النظر فيما كان يُعد سابقًا حقيقة ثابتة، وذلك بشكل شامل ومتجدد.

من هنا، يُنظر إلى التأويل بوصفه عملية فكّ ارتباط مستمرة وسبرًا لعوالم منفتحة، تسعى إلى إيجاد طرائق جديدة تقوم على إعادة توزيع فضاء الحقيقة وجعلها أكثر مرونة وانسيابية، كما يوضح الشكل.(2)

شكل (2) يمثل المرونة والانسيابية في توزيع العناصر

لذا تعتمد الفنتازيا على فاعلية الخيال وقدرته على الابحار في العوالم الوهمية التي لا تتقاطع مع الواقع ، وتنغمر في افاق غيبية بعيدة متجاوزة قوانين الطبيعة على وفق نظريات علمية مما يجعلها تحمل كثير من التأويل.

الفنتازيا والذكاء الاصطناعي:

يمثل الذكاء الاصطناعي أهم مخرجات الثورة الصناعية الرابعة لتعدد استخداماته في المجالات والاعتماد على ما يقدمه من معلومات واستشارات دقيقة، وتأثيراته الايجابية في تقليل الاعتماد على العنصر البشري، وما هو الا (محاكاة لذكائه وفهم طبيعته عن طريق عمل برامج للحاسب الالي القادرة

على محاكاة السلوك المتسم بالذكاء، ويتم ذلك بالاعتماد على (أجهزة الحاسوب التي تعمل بذات النظام الإدخال البيانات وحفظ الممفات) (Ma & Siau, 2018) يعمد على توفير مجموعة متنوعة من الاساليب والتقنيات والادوات لانشاء النماذج و الحلول

للمشكلات أ، ذ يعد الذكاء االصطناعي من أهم التقنيات الحديثة التي تسهم بشكل ملحوظ في التطور التقني السريع وزيادة فرص الابتكار ، وتقنياته توجز بالتالي :(AI Ethics, 2019) .

1- التعلم الموجه: تعلم العلاقة بين المدخلات والمخرجات عن طريق مجموعة بيانات مصنفة من قبل المستخدم .
2-التعلم غير الموجه: استخلاص أنماط عن طريق مجموعة بيانات غير مصنفة من قبل المستخدم.
3-التعلم المعزز: التفاعل مع البيئة المحيطة عن طريق المحاولة والخطأ والسعي إلى تحقيق أعلى النتائج.
4-التعلم العميق: استخدام شبكات عصبية بطبقات متعددة لمعالجة البيانات، وقد يكون موجها أو غير موجه أو معزز.
فالذكاء الاصطناعي التوليدي هو أحد أنواع الذكاء الاصطناعي الذي يستخدم تقنيات تعلم الالة والشبكات العصبية العميقة لمحاكاة قدرة الانسان في إنشاء بيانات جديدة أو محتوى أصيل ومبتكر يمكن استخدام ChatGPT لإنشاء تجارب تعلم لغة معينة، حيث يمكن للمستخدمين ممارسة التحدث والكتابة بلغة أجنبية مع معلم افتراضي. ويمكن لنماذج الذكاء الاصطناعي التوليدي توليد مخرجات من نفس نوع المدخلات مثل: من نص إلى نص، أو من نوع مختلف مثل: من نص إلى صورة أو مقطع فيديو.يمكن تصنيفها إلى عدد من الانواع الرئيسية :

1- توليد الصور: إنشاء صور تصميمية ، ويكون ذلك بتصميم منتجات جديدة تظهر بشكل مغاير لما تم تداوله مسبقا، تعديل محتوى الصور فيتم اضافة تعديلات على الصور تتمثل بتوزيع لعناصرها ، تحسين جودة الصور ويكون من خلال التحكم بالوانها ودرجة وضوحها وزيادة دقتها ، والتحكم في ابعادها كالصور الثنائية أو الثالثية الابعاد.
2- توليد نصوص: وتتضمن كافة الحروف والعناوين على اختلافها التي تكون موظفة ضمن الفضاء التصميمي المعد ،كذلك الاكواد البرمجية، كذلك امكانية التحكم بالوانها واشكالها وانواعها والمؤثرات الملازمة لها .
3- توليد الاصوات: وتحتوي على الاصوات أو الموسيقى، الفيديوهات وتحتوي مقاطع الفيديو على الاصوات التي ترافق الصور والنصوص و الرسوم المتحركة.
علما بان مزامنت هذه العناصر يكون متلازما لاجل اتمام عملية التوليد والذي ماهو الاعملية انتاج متتابعة بحسب رؤية الباحثة بالاعتماد على العنصر الذي يتم يادخاله لمنظومة الذكاء الاصطناعي .
ابرز المزايا التي يمكن الحصول عليها من استخدام الذكاء الاصطناعي في التصميم الكرافيكي ما يلي :

1- يدعم الذكاء الاصطناعي تصميم الحملات الاعلانية والعلامات التجارية العالمية والإنتقال لمرحلة أكثر إحترافية في التصميم، وإعطاء ملاحظات عن نظام الألوان أو الطباعة أو التخطيط ، فيقوم ChatGPT بإنشاء العديد من خيارات توزيع العناصر ويتيح للمصمم المخطط الأنسب من بينها.
2- شكلت المنصات الرقمية التي دعمتها التكنلوجيا الاذكاء الاصطناعي استخدام ChatGPT لتقديم خدمة عملاء آلية من خلال روبوتات المحادثة وتعزيز الابتكار وتحقيق وتسهيل عمليات البحث لدعم الوصول لاكبر عدد من المستهلكين في العالم .

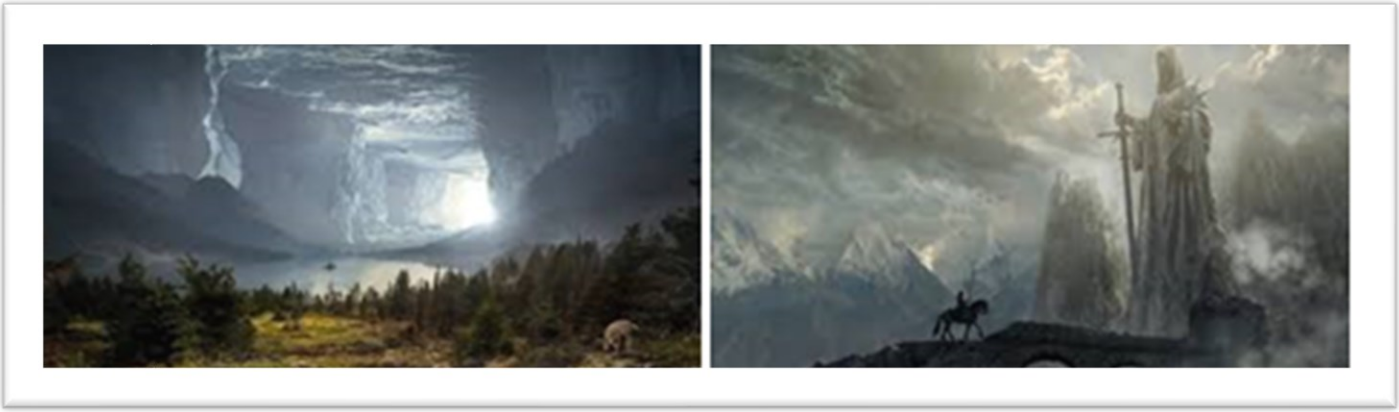
3-مكن الذكاء االصطناعي باستخدام (ChatGPT) في التصميم إنشاء أشكال وتصميمات مختلفة لاعلانات تلقائيًا ،كذللك فسح المجال لتعدد الافكار اعلانية لاي موضوع .(Bassant،2024)

و يكون الذكاء الاصطناعي الحل الامثل في تمكين التحكم وفق منطلقين في التصميم الفنتازيا وما تمتلكه من المرونة في الخيال مما يجعلها احد الاساليب الفنية التي يتعامل بها المصمم وتتجلى الافكار التي يسهم الذكاء الاصطناعي في بلورتها وتاكيد غرابتها والتعمق في تفسيرها اعتمادا على ماتوحي اليه من مقاربة شكلية او لونية ، ومن هنا نجد ان المتلقي يستدل من خلال هذه العناصر التي تربطه بالواقع المتداول والمحيط ، وتكون المهارة التصميمية الادائية هي الحد الفاصل فيما يرموا اليه ،باسلوب تتدخل فيه

التكنلوجيا وتطور البرامج الرقمية التي تتيح المجال واسعا لتمثيل وتنفيذ الافكار التصميمية مما (يثير دهشا جماليا دلاليا في آن واحد وعبر علاقات تصميمية تتوزع في مساحات لونية وخطوط انفعالية)(منيرة ،2014 ص81) فاختلاف الفنتازيا الرقمية يكون من خلال التحكم بالقواعد الانشائية وما تقدمه عبر الانساق بابعاد جمالية وماتمنحه للمتلقي من خيارات تصميمية لايجاد معادلات شكلية ولونية متناغمة ، كذلك من خلال تشويه الاشكال مما يكسبها سحرا مميزا ، كما في الشكل (3) .

شكل (3) يمثل التشويه في الاشكال

مما سكسيبها طابعا سحريا تنطلق من الواقع لتحقيق عالم افتراضي منفذ على وفق التقنيات الرقمية بابعاد جمالية تحمل معاني دلالية تحيل المتلقي لرؤية خيالية متجددة مفعمة بالحيوية والدهشة، مما (يجعل بنية العمل تتخطى الحدود ، بما يثري مشاعر التفاعل والشغف)(الكحلي ، 2016 ،ص17 –ص18) مما يتماشى مع مضمون الفكرة التصميمية التي تجسد رموزا ومدلولات تجعل المصمم يعبر عن خطابه بلغة بصرية (محاولا الكشف عن المجهول ، وفقا لعناصر موجودة ، ولكن في صياغة تشكيلية مبتكرة)(عباس ، 2011 ، ص 54).أذ اتسمت الافكار الفنتازيا بكونها لاتقف عند المعرفة الحسية بالمدركات وانما تضمين لقيم تحاكي المألوف بأشكال لا مألوفة ، كما في الشكل (4)



الشكل (4)

https://www.google.com/search?sca_esv=3a30a683573ba2c0&sxsrf=AHTn

مؤشرات الاطار النظري :

1- ان الظواهر مشتركة تعبر عن اشباع حالة سيكولوجية جوهرية لدى المجتمع بصورة عامة ولدى الفرد(المنتج والمتلقي) لكونها تتعلق بالإدراك الحسي الفني للعالم المحيط بالمتلقي إدراكاً فنياً خيالياً.
2- القوة الذهنية تحتفظ بصور المحسوسات بكل أنواعها من مرئية وملموسة ومسموعة، بعد غيابها عن الحواس ، وتقوم بالتأليف بينها مبدعة بذلك صوراً جديدة.
3- الفانتازيا فن قصصي الذي عرفه البشر منذ فجر التاريخ، وتمثل في الحكايات الخيالية، قصص الآلهة والسحر والمخلوقات الأسطورية .
4- تكون المسارات التأويلية ممثلة بنسيج معرفي يكون غاية دلالية يستطيع المتلقي من خلالها الاهتداء إلى فرز افترضي لعوالم احتمالية.
5- يكون دور التأويل هو اقرب إلى محاولة اثبات المعارف وتجديدها بين الحين والحين.
6- تعتمد الفنتازيا على فاعلية الخيال وقدرته على الابحار في العوالم الوهمية التي لا تتقاطع مع الواقع .
7- يعد الذكاء الاصطناعي من أهم التقنيات الحديثة التي تعمد على توفير مجموعة متنوعة من الاساليب والتقنيات والادوات لأنشاء النماذج و الحلول للمشكلات .
8- يستخدم تقنيات الذكاء الاصطناعي تعلم الالة والشبكات العصبية العميقة لمحاكاة قدرة الانسان في إنشاء بيانات جديدة أو محتوى أصيل ومبتكر فيتم اضافة تعديلات تتمثل بتوزيع العناصر.
9- تكون المهارة التصميمية الادائية هي الحد الفاصل فيما يرموا اليه ،بأسلوب تتدخل فيه التكنلوجيا وتطور البرامج الرقمية التي تتيح المجال واسعا لتمثيل وتنفيذ الافكار التصميمية.

الفصل الثالث /اجراءات البحث

منهجية البحث :.

منهج البحث : اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي كونه من اكثر المناهج الملائمة مع هذه الدراسة ويعرف الوصف انه ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة ويمثل ذلك وتحليله وتفسيره.

مجتمع البحث : يتكون مجتمع البحث الحالي من اعلانات الافلام السينمائية (المعروضة على موقع اراجيك فن) للعام 2024 . اذ بلغ عدد نماذج العينة(14) اعلانات مثلت فيها الذكاء الاصطناعي العنصر الفاعل في تنفيذها فنتازيا .

عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بطريقة قصدية (4) نماذج لأغراض التحليل من مجتمع البحث البالغ (14) اعلانات من المجتمع الكلي وذلك تكون النسبة (29 %) وقد جاء اختيارها تبعا بما يناسب وهدف البحث.

اداة البحث : تم الاعتماد على ما اسفر عنه الاطار النظري كأداة لتحليل نماذج العينة .

النموذج (1)

اسم الفلم : Kalki

ترجمة اسم الفلم :(كالكي)

إنتاج :2024

إخراج: ناج أشوين

بطولة: أميتاب باتشان، ديبيكا بادوكون، ديشا باتاني

النوع : دراما، أكشن، فانتازيا

الوصف العام :. تضمن الفضاء التصميمي لاعلان الفلم صورة احتلت مركز النظر وشكل عنصر السيادة ، واعتدت مجموعة تدرجات لالوان توحي للمتلقي بأن الفلم يعرض حدث فيه من المغامرة والفنتازيا التي تنقله لعالم خيالي ، ويكون لعنوا ن الفلم ضمن قاعدة الصورة محور شخصية القلم ليحقق تتابع لقراءة مضمون الاعلان .

التحليل :تمظهر الذكاء الاصطناعي في توليد تصميم بشكل خيالي يؤل بأنه يعرض احداث الفيلم في إطار دراما الأكشن والمغامرات، حول الصورة الرمزية الحديثة للإله الهندوسي Vishnu، الذي يُعتقد أنه نزل إلى الأرض لحماية العالم من قوى الشر قد تعود لزمن قد مضى واندثر هذا العالم الخيالي الساحر الذي يغير من جلدهم الفني ويبعثهم بمهن وتطلعات وأهداف مغايرة عن تلك التي قدموها تبحر في عوالم ساحرة، فلسفتها تقترب من الواقع بينما خيالها يخطو نحو دوائر المخاطرة والجنون ، فبفعل التغيير في ابعاد الصورة ضمن فضاءها التصميمي ، بتقنية حقت الفنتازيا التي تجعل المتلقي يتابع الدمج مابين عناصر الاعلان التي اختلفت انماط توظيفا عن ما كان قد تعود على مشاهدته من قبل بشكل مبتكر ، اعتمد فيه تقنية الذكاء الاصطناعي بما يتضمنه من امكانيات تقنية ،في عملية توليد لالوان قد تعكس مظهر فنازيا يقترب من خيال افكار تخرج من ذهن المصصم لتظهر بكامل تفاصيلها ضمن واقع مطبوع على ورق الاعلان او بشكل افتراضي رقمي ،كذلك اتقان الفضاء الخلفي للاعلان وماتضمنه من ايحاءات تجسد الشخصية الاساسية للفلم وتركز على اهميتها في منتصف الاعلان، فظهرت الاولوية للفكرة التي ترجمت بصورة تشبه النص وتقربه لحقيق الاثارة لدى المتلقي وتمثل اليه ماكان ورء النص من معاني فكان لاستجابة التقنية اعتماد افكار تضفي الغرابة من خلال ماولده الذكاء الاصطناعي بدمج تركيبات خيالية تظهر فنتازيا من نوع جديد ، فالنصوص الكتابية ظهرت بتوصيف يكمل مشهد تصميم الاعلان أذ اعتمدت توليد الصورة الاساس المكونة للاعلان لتطابق من دون تأؤيل فكرة الاعلان .

النموذج (2)

اسم الفلم :Legend of the White Dragon

ترجمة اسم الفلم :(أسطورة التنين الأبيض)

إنتاج :2024

إخراج: آرون شونكي

بطولة: جيسون ديفيد فرانك، مارك داكاسكوس، آرون شونكي

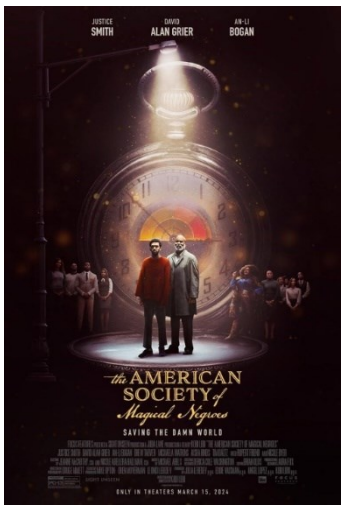
النوع :أكشن،فانتازيا

الوصف العام : تضمن تصميم الاعلان شكل لرأس تنين تتوسطه صورة الشخصية (بطل الفلم)تم معالجة العناصر وتوحيدها ضمن مجموعة لونية منسجمة بدرجاتها ،عنون الفلم شغل الجانب الايسر من الفضاء التصميمي مع نهاية شكل فك التنين ليحقق متابعة قرائته .

التحليل :تمظهرت الفنتازيا بابداع مبتكر يمثل قدرة تقنية الذكاء الاصطناعي على بلورة الافكار بشكل جديد بعيد عن المألوف واقرب الى الخيال منه الى الواقع ، أذ نقل أحداث تدور ، حول البطل الذي ظل هاربًا لمدة ثلاث سنوات، وعاد التنين الأبيض (جيسون ديفيد فرانك) إلى المدينة التي قاتل من أجل حمايتها. يجب عليه الآن تبرئة اسمه وإنقاذ العائلة التي يحتفظ بها سرًا قبل أن يطلق Dragon Prime الغامض (Aaron Schoenke) العنان لانتقامه منWhite Dragon فتوزيع العناصر الشكلية ضمن الفضاء التصميمي للاعلان اعتمد توليد صور متتابعة ولدت شكل يمتاز بالغرابة وقد يؤل الى اكثر من شكل بين (خوذة بتقنية متطورة او فك لوحش التنين او وحش متطور من عالم ا خر غير عالمنا الارضي والتاتج النهائي هو شكل يجمع بين كل هذه الاشكال المتعددة)، اما الالوان فتمظهر فيها الذكاء الاصطناعي بتوليد درجات للون من القيم الرمادية تم دمجها مع درجات من اللون البني ،وبالاعتماد على اللون الاصفر الاساسي كونه محور ادراك او تلقي مشاهدة ومتابعة تصميم الاعلان ،وليتم من خلاله تسليط الضوء على الشخصية الاساسية محور قصة الفلم ضمن مركز الفضاء التصميم ، الفنتازيا التي ولدها الذكاء الاصطناعي قد

تجاوزت التطبيقات للبرامج التصميمية الاخرى باضفاءها خيال مدمج بمؤثرات مظهرية تسهم في شد نظر المتلقي لاجل المتابعة ،مما يتيح للمتلقي تأويل مايشاهده ويجعله يطرح تساؤلات كثيرة حول ماينطوي عليه جوهر الفكرة التصميمية ، وتوليد اجابات ذاتية تنم عن البعد الفكري لما نتج عنه توليد في محتوى هيكلية العناصر التصميمية باسلوب مبتكر قائم على التشويق بتحويل العناصر الشكلية لترجمة لمضمون فكرة الفلم ،كذلك المعالجة اللونية لخلفية الاعلان توافقت مع العناصر التي تألفت فيما بينها لتحقيق التجديد والابتعاد عن التقليد وتوليد تركيبات خيالية غير متوقعة ، تتوافق مع المتطلبات النصية .

النموذج (3)



اسم الفلم : The American Society of Magical Negroes

ترجمة اسم الفلم: (الجمعية الأمريكية للزنوج السحريين)

إنتاج : 2024

إخراج: كوبي ليبيا

بطولة: جاستس سميث، زاكاري بارتون، أنتوني كونز

النوع :كوميدي،فانتازيا

الوصف العام :ساد توظيف لقيم غامقة لدرجات لونية تجمع درجات القيم الضوئية الابيض والاسود مع التركيز على صور شخصيات ابطال الفلم محور فكرة الفلم وظهرت النصوص الكتابية يعلوها عنوان الفلم بمعالجة تصميمية تشد المتلقي لمتابعة تفاصيل تصميم الاعلان .

التحليل : لاولة وهلة قد يبدو تصميم اعلان الفلم تقليديا ، الا انه وظف توليد الذكاء الاصطناعي باسلوب حقق تخطيط صوري للاشخاص البيض محور فكرة الفلم ،أذ أن احداث الفلم حول أنه(يتم تجنيد الشاب آرين في مجتمع سري من السود السحريين الذين يكرسون حياتهم لقضية ذات أهمية قصوى؛ جعل حياة الأشخاص البيض أسهل)، فالعناصر تم صياغتها باسلوب خيالي بواقعية فنتازيا ، تتمظهر من خلال التحكم في توزيعها وبمعالجة تصميمية للالوان التي تم توظيفها بانسجام بين الالوان ودرجاتها مابين قيم درجات الالوان البنية والاضاءة التي استقطبت وهيمنت على منتصف الجزء الاساسي لوسط الفضاء التصميمي والجمع بين بيئتين مختلفتين بتوليد رقمي مبتكر اذ أن الذكاء الاصطناعي قدم تصميم غلب عليه تزييف الواقع لاحداث وشخوص الفلم وتوليدها باسلوب وظف فيه التحكم باحجام الصور مابين الساعة واسلوب معالجتها واكسابها عنصر الاهمية ، وتحويل مسار قصة الفلم من الاشخاص الى الساعة بسحب بصري للمساحة التي اتيحت لشكل الساعة ، وللتأويل الدور الاكبر للواقع والخيال في عملية التفسير ، فتمظهر الذكاء الاصطناعي حقق مطابقة للتكوينات النصية لعنوان الفلم مع التوليد الذي تحقق للاشكال والصور واسلوب تجميعها الذي يبدو تقليديا فنتازيا تغلب عليه فكرة خيالية بتحويل المتغيرات المادية لموضوع فكرة الفلم بما يتفق مع المعالجة الشكلية وفق مدخلات العناصر التي خضعت لتقنية الذكاء الاصطناعي لتحقيق هيمنة العنصر الرئيس المعبر عن الفلم اما النص واسلوب تمظهره تطابق للمعالجة الصورية والشكلية التي يتطلبها تصميم الاعلان للتوليف بينه وبين العناصر التي جمعت من اجل تطبيقها باسلوب مبتكر لتعزيز الفكرة والخروج عن المألوف باسلوب ايقوني يتمحور نحو الساعة عنصر فكرة موضوع الفلم .

النموذج (4)
اسم الفلم :The Northman
ترجمة اسم الفلم :(نورثمان)
إنتاج : 2024
إخراج: روبرت إيجرز
بطولة: إيما كورين، بيل سكارسجارد ، نيكولاس هولت، ليلي روز ديب
النوع : رعب ، فانتازيا

الوصف العام : تضمن تصميم اعلان الفلم The Northman نص العنوان بالقيمة الضوئية البيضاء المتضاد مع ارضية فضاء التصميم بالقية الضوئية السوداء في نقطة مستوى النظر .

التحليل :تمظهر الذكاء الاصطناعي باسلوب خيالي (سريالي) لكونه يحمل فكرة تربط بين الواقع واللاواقع من خلال توليد نص يكون بمثابة الصورة التي يستند عليها موضوع الاعلان بتحويل المتغيرات المادية لنص كتابي مرئي رمز للشخصيات البارزة للإصدار الجديد من فيلم مصاص الدماء الكلاسيكي لعام 1922 الذي يحمل نفس الاسم يتبع مؤامرة مماثلة، تتمحور حول امرأة شابة (ليلي روز ديب) ومصاص الدماء (بيل سكارسجارد) المفتون بها.وتنقل للمتلقي (المشاهد) من غير الاستعانة بأي صورة وانما النقل للفكرة من خلال النص والمعالجة المظهرية التي يتضاد فيها (القيمتين الضوئيتين اللاتي مثلهما الابيض والاسود) هو التوليد الذي انتجه الذكاء الاصطناعي ، أذ أن التأويل يحاكي الخيال ويحيل المتلقي لتمظهر فنتازيا بشكل رقمي بهيئة ايقونية عبر عنها بالمعالجة النصية التي اتسم نوع النص فيها لعصور قد اندثرت وكما تم الاشارة الى ذلك في انه يمثل حقبة سنوات القرن التاسع عشر ، وهذا التمظهر يبتعد عن الجوانب المادية لكونه لا يبدو كتصميم يرشد المتلقي الى محتواها وانما يدعو المتلقي لتفسير مايدل اويشير اليه بأحالة الاشكال والصور الى توليد نصي يكون استخلاص لكل المعاني الكامنة لموضوع فكرة اعلان الفلم ، أذ بدى لايحمل ما اعتاد المتلقي من مشاهدته لاعلان عن فلم يتعلق (بمصاصي الدماء) وهو خروج عن المألوف من ماكان دارج في تكثيف للون الاحمر اوادرج صور لشخصيات تحمل البشاعة في اشكالها ولاسيما وهو محور احداث الفلم ، عن طريق تغير المدرك البصري وترجمته على وفق معطيات قراءة الذكاء الاصطناعي.

النتائج :

1-اسهم الذكاء الاصطناعي بتوليد افكار تصميمية خارج المألوف مما حقق تمظهراً للفنتازيا في كافة نماذج العينة .

2-اسس الذكاء الاصطناعي لايجاد علاقات تصميمية شكلت عنصر جذب للمتلقي لم يكن قد اعتادها ولم يألفها ،مما نتج عنه فنتازيا من نوع جديد كما في جميع نماذج العينة .

3- انعكس الذكاء الاصطناعي على انتاج فنتازيا باسلوب جديد كما في النموذج (4).
4- استلهم المصمم من تقنية الذكاء الاصطناعي المزج بين الواقع والخيال من خلال امكانيات التوليد التي تمظهر بها الانجاز النهائي للاعلان كما في النماذج (1،2،3) .
5- عزز الذكاء الاصطناعي امكانيات الفهم والادراك لدى المتلقي باعتماد اسلوب الخروج عن المألوف ، والتأثير فيه بتمظهر الفنتازيا بمعالجة بقيم ضوئية كما النموذج (4)
6- الخيال والابتكار في تصميم الاعلان اهم معايير توليد الذكاء الاصطناعي كما في النماذج (1،4،3)
7- اكد الذكاء الاصطناعي على امكانية تحقيق تصميم اعلانات تتمظهر فيها الفنتازيا من خلال المعالجات اللونية كما في جميع نماذج العينة .
8- الرموز الدلالية مكنت من تاؤيل الاعلان اعتمادا على الاشكال التي تم توظيفها في الاعلان كما في (1،2،3) وذلك لارتباطها بالفكرة .

9- تمظهرت الاشكال المبالغ في توليدها بالذكاء الاصطناعي بتحقيق سحب وشد انتباه من خلال ايجاد متناقضات شكلية لعناصر واقعية وخيالية ودمجها ومعالجتها كما في النموذج (2).

الاستنتاجات:

1-الذكاء الاصطناعي يتجه نحو انتاج فنتازيا من نوع جديد ، يمكن أن يوسس لرؤيا مستقبلية تسهم في تطوير الافكار التصميمية .

2-الخيال والتاؤيل عنصرين مهميين في توليد فنتازيا رقمية خارجة عن المألوف .

3-الامكانيات التكنلوجيا للذكاء الاصطناعي تعد حافزا ووسيلة لايجاذ توافقات شكلية تتوالد باستمرار .

4-تمظهر الفنتازيا التي يولدها الذكاء الاصطناعي تمتاز بالغرابة مما يسهم ايجاد اسلوب يتلائم مع كافة المتطلبات التصميمية.

التوصيات :

1- اعتماد التقنيات الرقمية الحديثة التي يحتل الذكاء الاصطناعي قمة الهرم فيها بما يمتلكه من امكانيا تتخطى حدود العقل البشري .

2- الاسهام في توعية وتنمية المهارات التصميمية للعاملين في التصميم من خلال تكثيف الدورات التدريبية في مجال الذكاء الاصطناعي .

المقترحات :

1-دراسة التوليد ونواتج المعالجات التصميمية للذكاء الاصطناعي .

References:

Abbas, Naim, "The Role of Technology in Digital Design," Journal of the College of Basic Education, Issue 69, Al-Mustansiriya University, Baghdad, 2011.

AI Ethics : A Business Imperative for Boards C and .Suites- https:// www2 . deloitte/com. us. / en/ pages/ regulatory/ articles/ai- ethics—responsible-ai- governance- html, 2019.

Al-Kahli, Shaaban Rajab, Fantasy in Actor's Performance, Al-Simia Press, Baghdad, 2016.

Al-Kubaisi, Ibrahim Hamdan Sabti: The Design Concept of the Printed Achievement, Unpublished PhD Thesis, College of Fine Arts, University of Baghdad, 2001.

Al-Razi, Muhammad ibn Abi Bakr, Mukhtar al-Sihah, Library of Lebanon, Beirut, 1989.

Al-Rubaie, Ali Muhammad Hadi, Imagination in Philosophy, Literature, and Theater, 1st ed., Jordan, Safaa Printing, Publishing, and Distribution House, 2012.

Amina Ghosn, Non-Innocent Readings in Interpretation and Reception, Dar al-Adab, Beirut, 1st ed., 1999.

Bachelard Gaston, The Aesthetics of the Image, trans. Ghada al-Imam, Al-Tanweer for Printing, Publishing, and Distribution, Beirut, Lebanon, 2010.

Bassant Mohamed Ibrahim Abdalla ،Enhancing creative graphic designs using generative AI to create Advertising campaigns to market products and support industries،،lSpecial issue (1)،Nov202421-- Ma, Y. & Siau, K. (2018). Artificial Intelligence Impacts on Higher

Education. Proceedings of the Thirteenth Midwest Association for

Essam Al-Bahi, "Science Fiction in Tawfiq Al-Hakim's Theater," Cairo: Family Library, 1999.

https://www.arageek.com/art/best-fantasy-films-2024

https://www.google.com/search?sca_esv=3a30a683573ba2c0&sxsrf=AHTn8zqriF2w6g5NnkueYTqHwVcLXb91Ug:1739445439825&q=%D8%B5%D9%88%D8%B1+%D8%A7%D8%B4%D9%83%D8%A7%D9%84+%D9%81%D9%86%D8%AA%D8%A7%D8%B2%D9%8A%D8%A7&udm=2&fbs=ABzOT_B0q6NLQb5Jo6b6keinsjN_ZBSOTUKPJRtBcPvD4Kk1_SlBv

Ibrahim Madkour, The Philosophical Dictionary, General Authority for Government Printing Affairs, 1983.

Information Systems Conference, Saint Louis, Missouri May 17-18, 2018.

Maalouf, Louis, Al-Munjid in Language, Dar Al-Sharq, Lebanon, 1975.

Munira Shawqi, The Dialogical Field in Bakhtin, Journal of Generation of Literary and Intellectual Studies, Vol. 3, 2014.

Nouri Jaafar, Science Fiction and the World of Children's Literature, Children's Culture House, Baghdad, 1987.

Popenici ,S, & Kerr, Exploring the Impact of Artificial Intelligence on Teaching and Learning in Higher Education Popenici and Kerr Research and Practice in Technology Enhanced Learning , 2017,12(22),1.13

Raouf Wasfi, Science Fiction Literature - History and Visions, 1st ed., Baghdad, Dar Al-Shu'un Al-Thaqafiyah, 1990.

Saber Al-Habasha, "Questions of Interpretation and Domains of Meaning: Introductions to a Synthetic Perspective," Al-Watan Magazine, Issue (948), July 15, 2008.

Saeed Benkrad, The Interpreter, the Sign, and Interpretation, Signs Magazine, Issue (9), Meknes, 1998.

Shu'aibi, Imad Fawzi, Imagination and Criticism of Science in Gaston Bachelard, 1st ed., Damascus, Dar Tlass, 1999.

Yahya al-Tahir Abdullah, Complete Works, Al-Mustaqbal al-Arabi House, Cairo, second edition, 1994.

Yassin Taha Hafez, Science Fiction Literature, General Cultural Affairs House, Baghdad, 1983.

الملحق

نماذج مجتمع البحث