

**الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية  
تجريبية لفن الجداريات برنامج ( Corel Draw ) إنموذجاً**

**المدرس المساعد**

**مشتاق عبد المطلب الحكيم**

**جامعة الكوفة - كلية الآداب**

**الأستاذ المساعد الدكتور**

**أحمد عبيد كاظم**

**جامعة الكوفة - كلية التربية**

**Digital Art New Self View in Produce Design  
Station for Wallpaper Art Using (Corel Draw)**

**Asst.Lec**

**Moshtaq A. Al-Hakem**

**Kufa University – Arts college**

**Asst.Prof.Dr.**

**Ahmed A.Kathom**

**Kufa University – Education College**

### **Abstracts:**

The digital arts and multimedia are an effective component in achieving the necessary link between the physical and material elements in the content and structure of the work of art. Digital art calls for the abolition of the boundaries between the artist and the recipient and the widening of the boundaries of circulation. The digital technology provided the designer with the characteristics of steadfastness to creative ideas imagined through a diverse visual system Quality and speed in the production of experimental design schemes for the walls combining the mechanisms of creative and technical thinking, but to unleash the human imagination to move forward and make it impossible, and the art of murals in the era The digital is an embodiment of ideas and speeches that seek to persuade people in the propaganda and media aspect of a tradable cultural commodity and commercial and artistic marketing in a digital environment capable of producing the symbol. We seek to bring out the historical memory of human civilization from its local dimension to acquire global and human dimensions through attendance in the virtual worlds and contributing to the general creativity To humanity through a conscious exercise of cultural identity and making it in contact with the language of the other and close to the artist's sense and sense of self-perception within a free imagination based on the awareness of knowledge and talent in delivering its cultural message.

**Key words:**Digital Art, Self View, Wallpaper Art

### **المخلص**

تعد الفنون الرقمية والوسائط المتعددة مكوناً فاعلاً في تحقيق الارتباط الضروري بين العناصر التشكيلية المادية في جانب مضمون العمل وبنية التشكيلية ، فالفن الرقمي يدعو إلى إلغاء الحدود بين الفنان والمتلقي وتوسيع حدود التداول ، فالتقنية الرقمية قدمت للمصمم مميزات الصمود أمام الأفكار الإبداعية المتخيلة من خلال منظومة بصرية متنوعة ومتعددة متناهية الدقة والجودة والسرعة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية لجداريات تجمع بين آليات التفكير الإبداعي والتقني بل إطلاق العنان للمخيلة الإنسانية لتسير إلى الأمام وجعلها تنتج المستحيل .  
علماً أن البحث الحالي يتكون من أربعة فصول ، الفصل الأول يتناول الإطار المنهجي والفصل الثاني الإطار النظري والفصل الثالث إجراءات البحث والفصل الرابع نتائج البحث .  
ومن هذه النتائج جاءت جداريات الفن الرقمي لتؤكد على الجذر المؤسس للوجود وهو الخيال أو الصورة الذهنية للخبرات والتجارب الإنسانية لحضارة وادي الرافدين في جانب الأسطورة والتراث ما بين ما هو حسي وعقلي ومعرفي وإبداعي بالإمكان تداولها ضمن روية ذاتية لهوية محلية متفردة بالإنجاز والعطاء الحضاري .

**الكلمات المفتاحية :** الفن الرقمي ، الرؤية الذاتية ، فن الجداريات .

## المقدمة :

وفن الجداريات في العصر الرقمي يجسد أفكار وخطابات تسعى لإقناع الناس في الجانب الدعائي والإعلامي لسلعة ثقافية قابلة للتداول والتسويق الفني والتجاري في بيئة رقمية قادرة على إنتاج الرمز ، إذ نسعى إلى أخراج الذاكرة التاريخية للحضارة الإنسانية من بعدها المحلي لتكتسب أبعاد عالمية وإنسانية عبر الحضور في العوالم الافتراضية والمساهمة في الإبداع العام للبشرية من خلال ممارسة واعية بالهوية الثقافية وجعلها في تماس مع لغة الآخر وقرينة من وجدان وإحساس الفنان وتطويعها لرؤية ذاتية ضمن مخيلة حرة تعتمد الوعي المعرفي والموهبة في إيصال رسالتها الثقافية .

## الفصل الأول

### الإطار المنهجي للبحث

#### أولاً : مشكلة البحث .

تحدد مشكلة البحث من خلال الإجابة على التساؤلات التالية :

١. هل يؤثر الفن الرقمي في الرؤية الذاتية للفنان في إنتاج مخططات تجريبية لفن الجداريات ؟
٢. هل هناك أسباب تحفز الفنان في توظيف الفن الرقمي في إنتاج مخططات تجريبية لفن الجداريات ؟
٣. ما هي مرجعيات الرؤية الذاتية للفنان الرقمي ؟
٤. هل هناك ضعف في أدراك أهمية الرؤية الذاتية في توظيف برمجيات الفن الرقمي ؟

#### ثانياً : أهمية البحث .

١. رفد المكتبة العلمية المتخصصة بمجهود علمي في مجال الدراسات الأكاديمية والتطبيقية .
٢. أسهامه في تنمية الوعي المفاهيمي والتقني تعد جزء من التاريخ المعاصر لتاريخ الفن لدى الباحثين ومتذوقي الفنون والعاملين في المؤسسات الثقافية .

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٢٨٦ )

### ثالثاً : يسعى البحث الحالي في تحقيق الأهداف التالية :

١. تؤكد أهمية الرؤية الذاتية في الفن الرقمي في صياغة مخططات تصميمية تجريبية لفن الجداريات .
٢. التعرف على أهمية الرؤية الذاتية المبدعة في إعادة صياغة مفردات التراث الثقافي ضمن بيئة رقمية تفاعلية في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية لفن الجداريات .

### رابعاً :

**الحدود الموضوعية :** يتحدد البحث الحالي في تناول الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية لفن الجداريات .

الحدود المكانية : الأعمال المنجزة في جامعة الكوفة / كلية التربية / قسم التربية الفنية / مختبر الفنون الرقمية .

الحدود الزمانية : الأعمال المنجزة للأعوام ٢٠١٥- ٢٠١٦- ٢٠١٧- ٢٠١٨ .

## الفصل الثاني

### الإطار النظري

#### المبحث الأول

#### الفن الرقمي

لا شك أن الفن الرقمي يوفر للفنان مرونة عالية في التشكيل البصري من خلال تناول العديد من المفردات ذات التفاصيل الدقيقة ضمن رؤية ذاتية متخيلة للفنان الرقمي ، وأذا كان التقدم مرتبطاً بالتكنولوجيا ويمثلان حركة التطور في المجتمع الإنساني فأن الفن الرقمي أحد هذه الأمثلة المهمة لهذا التطور التكنولوجي الكبير<sup>(١)</sup> . وتأكيد مفهوم تلاقح الفن والعلم الذي زرع بذرتة الفنان دافنشي مروراً بالتصوير الفوتوغرافي كما عززت شبكة المعلومات العالمية المفاهيم الحداثية للإعمال الفنية وإعادة تأسيس فكرة الفن وقيمه الجوهرية ، وقد ترجم ذلك في سبعينات القرن العشرين من خلال تأسيس مجموعة من الفنانين ( مقهى الفيديو في سانتا مونيكا ) ثم ( مقهى المؤثرات الالكترونية ) وفي

عام ١٩٨٠ تم تأسيس مجموعة ( جماليات الاتصالات السلكية واللاسلكية ) من خلال دراسة آليات برمجة الأشكال الكرافيكية الرقمية والمؤثرات الخاصة بها من أعمال ( بول براون Paul Brown ) وفي عام ١٩٩٢ قدم تجريدات بصرية كمجموعة من الأعمال الكرافيكية الرقمية المتحركة إلي تعطي للمتلقي احتمالات لانهائية من التكوينات وإضافة إلى بعضها الموسيقى<sup>(٢)</sup> وإذا كان للتفكير الرياضي التي ساهمت الثورة التقنية بتحويل الفن نحو عالم التكنولوجيا إذ أصبح الفن ناتجاً عن بناء تركيبى دقيق وعميق له قدرة على التركيب بين العلاقات والأشياء المختلفة والمتناقضة بين المواد المتنوعة عن طريق التجريب والاختبار وفق نظام المخيلة الفنية للفنان التي تعد أداة لتجديد وتطوير التجربة الادائية للفنان ضمن تأويلات متعددة قد تتجاوز قصديه الفنان نفسه ، هنا يتم التفاعل للفكر المعرفي مع تطور البنيات المنطقية المعرفية الرياضية في النشاط الإبداعي ، إذ يمكن للفنان استثمار الإظهار البصري الرقمي على نحو جمالي لها القدرة على التطور الفني وخاصة التهيئ للنتيجة المستقبلية المتوقع ، فالطابع الافتراضي للعمل الفني هو شرط لنمو العمل وتطوره ، وقد يكون لفكرة الاحتمال قدرة التحرر التام من قيود الفكرية وتجاوز الأطر التقليدية للبناء الفني لتكون مادة لموضوع اكتشاف مستقبلية يحقق التطور الايجابي والإبداعي للعمل الفني<sup>(٣)</sup> والعصر الرقمي وفر للإنسان المعاصر ثلاثة أبعاد جديدة وهي :

١. البعد التفاعلي ( Interactive )

٢. البعد الفوري ( On - Line )

٣. التحكم عن بعد ( Remote Control )

أذ من الصعب على الإنسان أن يتمتع بوجود مرضي في العالم الذي يعيش فيه من دون هذه الأبعاد ويمن تأكيد أهميتها من خلال مايلي :

١. تفعيل التراث الثقافي للبشرية ونقله إلى العالم الافتراضي عبر الوسائط المتعددة والأقراص المدججة أي تحويل ذاكرة التاريخ إلى صور وأصوات ونصوص متحركة تدرك عبر وسائط العصر الرقمي .

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٢٨٨ )

٢. أخرج الذاكرة التاريخية للحضارات الإنسانية من بعدها المحلي لتكتسب أبعاد عالمية وإنسانية عبر الحضور في العوالم الافتراضية والمساهمة في الإبداع العام للبشرية .

٣. تأكيد الواقع الراهن للعالم إذ أن الصناعات الثقافية ذات الطابع الرقمي مثل صناعة الكتب والأفلام وتقنيات عرض الفنون الموسيقية والمسرحية والتشكيلية والرياضية ذات بعد عالمي من خلال التفاعل بين مختلف الثقافات مما يفضي إلى بناء علاقات جديدة على مستوى المحلي والإقليمي والعالمي .

فثقافة الفن الرقمي هي ثقافة عالمية تفاعلية إبداعية ، وهكذا لا بد لكل ثقافة محلية أن تسعى نحو العالمية والاندماج في الحقبة الرقمية (٤) .

### برنامج كوريل درو ( Corel Draw ) .

هو أحد البرمجيات الرقمية التطبيقية في مجال الرسم وتصميم المطبوعات الإعلامية الإعلانية والدعائية والقادرة على إنشاء الأعمال الفنية من خلال أسلوب يعتمد على إنشاء المنحنيات والخطوط والأشكال المختلفة كما يمتلك مجموعة هائلة من الرسوم الجاهزة على شكل قصاصات فنية ( Clip Art ) يمكن معالجتها وتحريرها وتفكيكها وتجميعها . ولعل حجر الزاوية في عمل برنامج كوريل درو هو قدرته على إنتاج المنحنيات وخاصة من خلال أداة بيزيه ( Bezier ) وقد سميت بهذا الاسم نسبة إلى المهندس الفرنسي الذي اكتشف العلاقة الديناميكية بين نقطة البداية والنهاية ونقطتي التحكم التي تحددان مسار المنحني (٥) .

إذ أن المربع والمستطيل والأشكال الدائرية والبيضوية ما هي الا خطوط منحنية بهيئات مختلفة ، كما يمكن تعبئة المساحات الداخلية للكائن الرسومي وأحاطته بحدود خارجية وجميع المسارات المنشأة في البرنامج تحتوي على مكونين هما :

١. القطع ( Segment )

٢. العقد ( Node )

فالقطة هي أي جزء منفرد من مسار مثل خط مستقيم أو منحنى ، فكل ضلع من المستطيل مثلاً يمثل قطعة واحدة منفردة ، أما العقد فهي نقطة صغيرة لتكون أما نقطة بداية أو نهاية لقطعة ما ، فالمرجع يمتلك أربع عقد ، والدائرة تمتلك عقدتين واحدة في الأعلى والأخرى في الأسفل ، أما الخط فهو يمتلك العديد من العقد عندما نقوم بتحديثها ، ومصطلح المسار ( Path ) الطريق بين نقطة البداية والنهاية ومع الأمر ( Convert to Curves ) يستطيع البرنامج تحرير الكائنات مثل القطوع الناقصة ( Ellipse ) والمربعات ( Rectangle ) والمضلعات ( Polygon ) والنصوص ( Text ) من أوضاعها الخاصة . وتصبح منحيات قابلة للتحرير والتغير وهكذا يمتلك العديد من الأدوات والأوامر التي تلبي حاجة الفنانين في الرسم و التخطيط مثل التكبير والتصغير والدوران والتحرك مع أنواع من التبعثات ذات اللون الواحد والثنائي وتحقيق الشفافية مع التدريجات اللونية ذات النمط الخطي أو القطري أو المخروطي أو المربع ، مع إمكانية جمع وتفكيك والتحام وقطع الأجزاء والتحكم في سمك الخطوط الخارجية . (٦) .

## المبحث الثاني

### الرؤية الذاتية للتشكيل التفاعلي في الفن الرقمي .

الثورة الرقمية العالمية حملت معها بدايات الانتقال إلى عصر حضاري جديد من خلال التحول الهائل لتقنية الاتصالات وفي مناهج الثقافات ونظم المعلومات كما وجدت في الفنون الرقمية مجالاً خصباً في تطوير الآفاق الإنتاجية الفنية الذي يؤسس لتطبيقات برمجية قادرة على حيازة أدوات متقدمة في إنتاج أعمال تصميمية تجريبية ذات خصائص فنية وتقنية متميزة ومثيرة وبجودة عالية وكلفة قليلة من خلال تحول نظام الصورة والأصوات إلى بيانات رقمية يمكن تخزينها ومعالجتها وتداولها وتسويقها مع توظيف مؤثرات بصرية فتحت المجال الخصب لعوالم الخيال والغرابية والتشويق لثقافة الصورة التي شكلت صدمة معرفية في الاتجاه الاجتماعي والثقافي وتغير أنماط التلقي ولعل استخدام برنامج الفوتوشب والكوريل وغيرها من البرمجيات التطبيقية التي تستطيع معالجة

الصورة الرقمية تضعنا أمام عالم واسع من الاستعارات والانزياحات المكانية وتغير الواقع بسهولة من خلال الحذف والإضافة تتجاوز حدود الترفيه والمتعة والدهشة إلى أهداف تدخل في حسابات الأيديولوجيات والأفكار وتفكيك مركزيات المكان الجغرافي والسياسي والتاريخي وتأهيله بأبعاد اجتماعية واقتصادية وثقافية أخرى .<sup>(٧)</sup> والبحث الحالي الذي يحاول توظيف التقنية الرقمية في إنتاج أعمال جداريه رقمية لتزيين واجهات وساحات المدينة يأخذ بنظر الاعتبار توظيف المفردات المحلية العربية الإسلامية والإنسانية بأسلوب يعكس ذوق العصر من خلال ممارسة واعية بالهوية الثقافية وتوظيف المؤثرات البصرية اللونية والخطية الملمسية لجعلها على تماس مع لغة الآخر ، إذ أن لغة التشكيل الرقمي أصبحت وسيلة أنصال وفهم مشترك للرقمي بالذاتقة الجمالية والوعي الإنساني وصياغتها وفق رؤية وثقافة الفنان الرقمي وهي قريبة جداً من أحساس ووجدان الفنان إذ لم يترك البرمجيات الرقمية تتحكم بعواطفه ومشاعره بل طوعها لخدمة رؤية ذاتية لها هوية فنية مميزة ضمن مخيلة حرة لا مقيدة ولا مستسلمة لقوالب محده معتمده الوعي المعرفي والموهبة الفنية في إيصال رسالتها الثقافية التي تتألف من جوانب متعددة في مجال المعتقدات والأعراف الاجتماعية والثقافية التي يتم تجسيدها من خلال الرموز والمعاني والدلالات . في عصر يشهد تحولاً جذرياً في نمطه الاجتماعي والثقافي ، إذ لم تعد الأطر الثقافية التقليدية ملائمة لرؤية العلم والتواصل معه بعد هيمنة تقنيات الاتصال وشبكات الإعلام لعالم افتراضي وفوري وتواصل في مجال التجربة الإنسانية إذ أصبحت الوسائط المتعددة إحدى مكونات الواقع الاجتماعي والعلاقات الإنسانية وطرق تفكيرنا وتعبيرنا عن ذاتنا ضمن مشهد تواصل للحضارة الإنسانية<sup>(٨)</sup> له القدرة على إزالة الفوارق بين الثقافات ومنها الثقافة النخبوية والشعبية بين الفن والحياة والبيئة والمجتمع لتصبح حركة الفن الرقمي انعكاساً لثقافة تجريبية تعتمد تقنيات التوليف والكولاج والاختزال والتكثيف لمعالجة جديدة من وجهة نظر الفنان تبدأ 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 بناءً على معلومات وخبرات سابقة وجعلها لغة رمزية قادرة على إثارة التأمّلات على نحو أرايدي وقصدي ضمن سمات تعبيرية قادرة على استحضار المكان والزمان وفعل التداخل بينهما ضمن وحدة موضوعية تعبيرية مستقلة تشير لدى المتلقي ردود أفعال تدعو إلى الشراكة مع تجربة الفنان الذاتية الإبداعية وتجربة المتلقي فهي خبرة جمالية مضافة تحقق ميوله وبعده النفسي والفكري من خلال قدرتها على استقبال العناصر الحسية المستمدة من عناصر العمل الفني.<sup>(٩)</sup> ولعل الكثير من الانتقاد وجه لحقل الفنون الرقمية في الجانب التشكيلي التي ترى فيه نتاج فن آلي لأعمال ( باردة ) تخلو من بذرة الحياة واللمسة الإنسانية . بل ليست في جانب الفن والخيال والعملية الإبداعية في شئ . وهي أعمال تخلو من الحس التعبيري . ولا بد لنا من ذكر أن عملية التذوق أو الإدراك الحسي لمواطن الجمال والخصائص الإبداعية في بنية العمل الفني ناتجة عن ذات الإنسان أولاً ذلك لان الإدراك الحسي هو وعينا للعالم اعتماداً على معلومات الحواس ومعطياتها . بمعنى أن المتعة الجمالية هي نتاج امتزاج النزعات الذاتية بالقدرات المدركة للفنان محكومة بعوامل سيكولوجية وثقافية<sup>(١٠)</sup> .

والرؤية البصرية هي الرؤية الداخلية للعقل ونظامنا الإدراكي يزودنا بصور واقعية محددة لما حولنا وهي توصيفات مجردة أكثر من كونها صور ممتدة عبر حيز مكاني أو زماني وهي مخرجات النظام الإدراكي.<sup>(١١)</sup> وهنا نطرح الأسئلة التالية : ما هي وجهة الحق في هذه التهمة الموجهة للأعمال الرقمية ؟ علماً أن المناخ الرقمي لعصرنا الراهن يمثل وسيط ضاغظ على نمط تفكيرنا في هذا الاتجاه رغم ثقافتنا التقليدية ، وهو ضاغظ سيكولوجي ناتج عن الرفض أو عدم الاقتناع في وجود الجانب الآلي أو الالكتروني في مجال الإبداع الفني ، وهل أن الأعمال الفنية الرقمية تمثل اغتراب الذات ومحتواها الإنساني ؟ وهل حجم التدفق الجامح والجارف لكم أعمال الفن الرقمي حقق حالة من الانعزال و ( البرودة ) في العلاقات الإنسانية ؟ وحاجة الإنسان لخبرات حسية مضافة تليبي

رغبته المتنامية لفن يرتقي بالخيال والتعبير. وللإجابة على هذه الأسئلة نقول لا يمكن عزل الوسيط في التعبير الجمالي التي تبثه عناصر العمل الفني الرقمي<sup>(١١)</sup>. وإذا كان زمن الحداثة العقلانية لمجتمع يرفض التدخل الآلي في العمل الفني وتأکید الاعتبارات الذاتية والرومانسية والوجدانية التي تبنتها فنون الحداثة ، أصبحت ألان فلسفة وأصل كل النشاطات الإنسانية في إنتاج ما هو غريب وغير مألوف والتخلي عن كل المقاييس الأخلاقية والجمالية<sup>(١٢)</sup> ، هنا يصبح الفن خاضع للآليات التداول المعرفي والفكري للفن ضمن وظائف دعائية أو إعلانية لأغراض التسويق والاستهلاك وبأساليب تثير الدهشة والانتباه للمتلقي<sup>(١٣)</sup>. هذه الصورة لعصر المزيّنات يجدها الباحثان صور مزيفة تسعى للفائدة والمنفعة المادية وتمثل السرعة في التداول وتحقيق الجذب والإثارة واللذة والدهشة . بل أن الباحثان يجدان في تحولات خطاب الصورة الكرافيكية وحضور الوسيط الرقمي في تناول الأسطورة والتراث والحكايات الشعبية مصدراً متجدداً للمعنى والرؤى والأفكار المستقبلية ضمن ثقافة الاختلاف وتقبل الرأي الآخر ، وتقبل الرأي الآخر لايعني الغزو الثقافي والاقتصادي والاجتماعي لقوى سياسية مهيمنة على الثقافة العالمية ، هنا علينا إنتاج صور رقمية معاصرة ذات رؤى متعددة في الأفكار دون (إذابة) الفرد المبدع للرمز في خطاب الفوضى والتضاد وكسر المؤلف مع واقعنا وثقافتنا المحلية والتعالي على ثقافة المتلقي وواقعة وبما يضمن روعة التعبير في الجانب الوجداني ضمن موجهة نشطة قادرة على الثبات في البعد البصري مع نزعة جمالية مشاركة ومتفاعلة مع منظومة التكنولوجيا الرقمية تعتمد التمايز والاختلاف على مستوى التأثيرات المتبادلة ضمن جمالية حسية ورقمية منظمة<sup>(١٤)</sup>.

### المبحث الثالث

#### الفن الجداري

فن الجداريات من الفنون القديمة قدم الإنسان على هذه الأرض ، ومنذ أن سكن الإنسان الكهوف في العصور الموعلة في القدم كانت الرسوم الجدارية لتأمين الطمأنينة والأمان والسكينة لإنسان الكهوف في مواجهة أعدائه من

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٢٩٣ )

- الحيوانات المفترسة ، فهي أقدم أشكال التعبير الفني ، فهو فن يحاكي الطبيعة ضمن انطباع تعبيري حسي<sup>(١٥)</sup> .ولفن الجداريات خصائص مميزة منها :
١. فن اجتماعي يتذوقه عامة الناس بمختلف مستوياتهم بحكم وجوده بين الناس في الطرق والساحات العامة وواجهة بنايات والجدران.
  ٢. يساهم في تنمية الذائقة الفنية والجمالية لدى المتلقين والمشاهدين .
  ٣. قدرة الفن الجداري على طرح المضامين والدلالات المختلفة والتأثير بالجماهير .
  ٤. ارتباط الفن الجداري بالحركة العمرانية والجانب الثقافي والاقتصادي باعتبارها نقاط دالة في المدن الحضارية وتنشيط الجانب السياحي .
  ٥. يعتبر الفن الجداري من الفنون البيئية التي تساهم في تزيين المدن وتجميلها وترك أثر إيجابي مريح<sup>(١٦)</sup> .

#### **الدراسات السابقة :**

على حد علم الباحث لا يوجد دراسات سابقة في مجال تصميم الجداريات في الفن الرقمي .

### **الفصل الثالث**

#### **إجراءات البحث**

##### **مجتمع البحث**

تم تحديد مجتمع البحث بالأعمال الفنية المنفذة عن طريق برنامج الرسم والتصميم كوريل درو والخاصة الجداريات الرقمية في مختبر الفنون الرقمية في جامعة الكوفة / كلية التربية / قسم التربية الفنية .

##### **عينة البحث :**

أختار الباحثان طريقة العينة العشوائية ، وفيها نضمن حصول كل فقرة من مفردات المجتمع الأصل على فرصة متساوية . وهنا نستخدم طريقة آلية في اختيار العينة لمنع الباحثان من التمييز في النتائج إذ تم إجراء ما يلي :

- - تم تحديد مجتمع البحث الأصلي ب ( ٥٠ ) عملاً منفذاً في برنامج كوريل درو .
- تم إعطاء كل عمل فني رقماً محدداً ، ووضع هذا الرقم على قصاصة من الورق في أناء ، ثم تقليب قصاصات الورق جيداً قبل سحب العدد المطلوب .

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٢٩٤ )

- اختيار ( ٥ ) أعمال من أصل ( ٥٠ ) عملاً ونسبة ١٠٪ وهي نسبة مقبولة إحصائياً .

### أداة البحث .

- من أجل الوصول إلى أهداف البحث فأن الباحثان أتبعوا الخطوات التالية :
١. اطلاعهما على مجموعة كبيرة من الأعمال الفنية المحلية والإقليمية والعالمية المنفذة عن طريق برمجيات الحاسوب . علماً أن الباحثان قد عملا في مجال تنفيذ الأعمال الجدارية الخزفية المنفذة بالحاسوب .
  ٢. أجرى الباحثان مناقشات متنوعة مع العديد من العاملين في مجال التصميم الرقمي والجداري وأصحاب الاختصاص في كليات الفنون الجميلة جامعة بابل وجامعة بغداد . لزيادة المعلومات وللإغناء ميدان البحث .
  ٣. من المعروف إن برمجيات الرسم والتصميم مثل برنامج كوريل درو ( Corel Draw ) تعتبر متغيرات مستقلة والأعمال الفنية الجدارية المنفذة متغيرات تابعة والباحثان يجدان أن المتغيرات المستقلة فعالة في أحداث الأثر المطلوب بالمتغيرات التابعة موضوع البحث . وهذه المتغيرات المستقلة بالإمكان التحكم بها وإخضاعها من خلال الممارسة والتمرين والخبرة والمعرفة المكتسبة في نتائج ما يسمى بالمتغير التابع وهو الفن الرقمي <sup>(١٧)</sup> .
  ٤. تم اختيار برنامج الرسم والتصميم كوريل درو ( Corel Draw ) للأسباب التالية .

- يعتبر برنامج كوريل درو ( أحد عمالقة صناعة الفن الرقمي ) ويرجع ذلك بسبب قاعدة انتشاره بين المستخدمين في شتى أنحاء العالم وأتساع تطبيقاته وملحقاته البرمجية .
- يوفر البرنامج للفنانين قدرة على رسم الأشكال الهندسية وغير الهندسية مع أدوات القطع والالتحام للإنتاج مفردات جديدة متنوعة .
- يوفر مكتبات صورية عبارة عن قصاصات فنية وأخرى خطية وزخرفيه جاهزة يمكن الاستفادة منها

- القدرة على عمليات المزج اللوني والموتاج الشكلي وتأثير الضلال وتحقيق اعتبارات الموازنة اللونية .
  - القدرة على جمع وتفكيك المفردات وعمليات التقدم والارتداد للخلف مع خاصية التكبير والدوران للكائنات الرسومية وأعمال الاستيراد والتصدير .
  - فيما يخص أداة التحليل أطلع الباحثان على أدبيات المادة ومناقشتها مع أصحاب الشأن وذوي الاهتمام والاختصاص والملاحظة الدقيقة لباحثان والتفسير الموضوعي المنطقي تم اعتماد الرأي ( أن جوهر برنامج كوريل درو يكمن في مقدرته على إنشاء المنحنيات ) (١٨) .
- ٥- قام الباحثان بتصميم استمارة ملاحظة لتحليل عينات البحث وكما يلي :

### الفنون الرقمية في العالم الافتراضي



### منهجية البحث .

أتبع الباحثان المنهج الوصفي ( تحليل محتوى ) في بحثهما الذي يتناول الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية لفن الجداريات برنامج (Corel Draw) أنموذجا . على عينة البحث ضمن حدود البحث وإخضاع تلك العينات للوصف والنقد والتحليل والتوصل إلى محتواها الفني والوظيفي من خلال ما توفره المصادر المعنية للحصول على معلومات وتنظيمها في عناصر موحدة

• الجانب العملي التطبيقي لنماذج البحث .

تحليل عينة رقم (١) .



تكمن الرؤية الذاتية في هذا العمل الرقمي في تأكيد مشهد تفاعلي تواصلية عبر برمجيات الفن الرقمي والقدرة على تأكيد الهوية الثقافية ضمن بيئة رقمية مفتوحة على التنوع والاختلاف الثقافي في العالم السيبري القادر على تقليص المسافات وإلغاء حيز الزمان والمكان والمشاركة عبر الفضاء الافتراضي ضمن بعد فوري آني تفاعلي عندما تتوفر أدوات العمل والتفكير والإقامة في المجتمع الافتراضي ومشاركة الجماعات التخصصية والتجارية والثقافية في الفضاء الرقمي ، فالتكنولوجيا الرقمية شكل من أشكال العلاقة الوجودية بين الذات والعالم والثقافة الرقمية تسعى الى تفعيل التراث الثقافي ونقله الى العالم

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٢٩٧ )

الافتراضي عبر الوسائط المتعددة ، والمصمم يؤكد الهوية الثقافية لحضارة وادي الرافدين وانجازاتها المعمارية والأسطورية مع سحر البيئة المحلية ضمن فضاء رقمي قادر على تحويل الذاكرة التاريخية إلى تصميم رقمي وتسويقه للأغراض التعريف بالحضارة الرافدينية . والمصمم يوظف أدوات التشكيل الفني لبرنامج كوريل درو الهندسية وغير الهندسية مع التعبئة اللونية والخطية وعمليات القطع والالتحام والتكبير والتصغير .

تحليل عينة رقم (٢) .



من المؤكد إن الذات الإنسانية فعل اجتماعي يعمل وينشط في البيئة الرقمية لتأكيد علاقته الوجودية في عالم التكنولوجيا والمعرفة الرقمية بعيد عن ما هو طارئ ومتغير وغير ثابت و يقيني ، بسبب تدفق الأحداث والموضوعات وتحولات القناعات بفعل حضور السيل الجارف من الصور التي تحمل رسائل متنوعة من الصعب معرفة اتجاهاتها والتحكم بها . والمصمم يفترض وجود نشاط ذهني داخل العالم الافتراضي وهو وجود فاعل قادر على تعزيز النشاط الذهني بقوة التكنولوجيا وأدواتها وبالتالي زيادة الوعي المعرفي بأهمية الفن الجداري في الفضاء الرقمي . إذ نشاهد حضور التراث المحلي ورموزه الحضارية

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٢٩٨ )

المعمارية والزخرفة والخطية والنباتية والحيوانية ضمن تكوين يعنى بالثقافة المحلية إلى مستوى التواصل والتفاعل العالمي في الفضاء الافتراضي هنا يتم تشكيل البعد الذاتي باتجاه ردم الفجوة التكنولوجية والمعرفية ف بجانب الفن الرقمي إذ وفر برنامج كوريل درو الأسباب المنطقية لتحقيق ذلك .

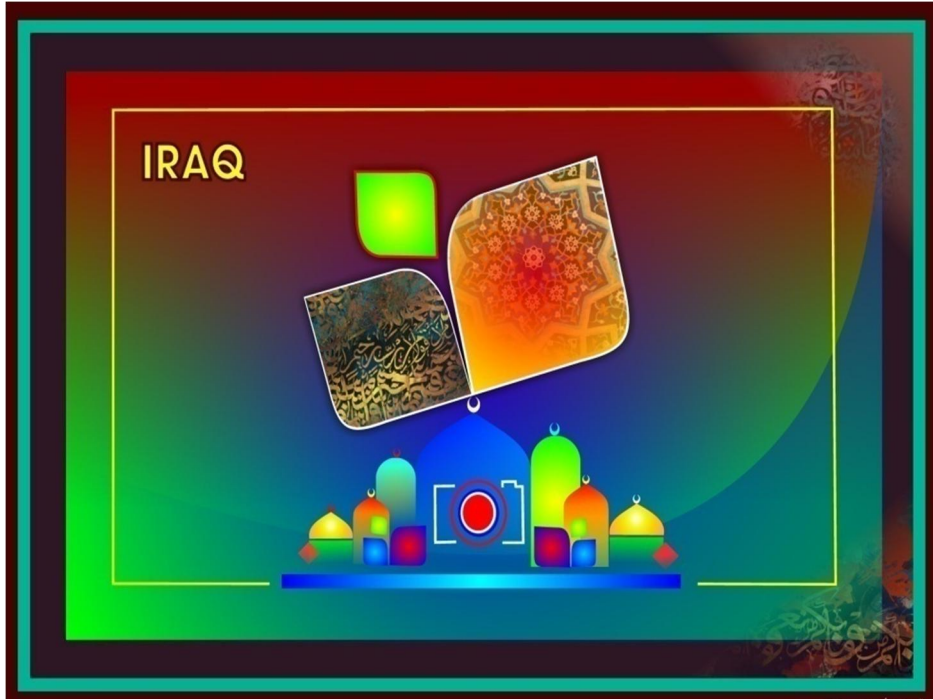
تحليل عينة رقم ( ٣ ) .



لعل المصمم على قدر من الوعي في رؤيته الذاتية إذ إن العالم المحيط به في تحولاته الكبرى الذي يسعى إلى تفكيك الهياكل الثقافية والاجتماعية التقليدية المحددة بشروط الزمان والمكان ضمن روابط اجتماعية مباشرة للتجربة المحسوبة يجد أن الرؤية الذاتية في العالم الافتراضي هي رؤية ذهنية لمجتمع تواصل يسهل تحقيق التعارف والصداقة وأنجاز المشاريع الثقافية والاقتصادية ، والعمل الفني أجداري الرقمي يؤكد ها التواصل لتسويق سلعة رقمية قابلة للتداول في المحيط الافتراضي . هنا نجد الفن أجداري الرقمي يؤكد الهوية الثقافية التاريخية والتراثية والرغبة في تحويل تلك الدلالات الى رؤية افتراضية عالمية قادرة على الاندماج بالمحيط الإبداعي الرقمي أذ أن برنامج كوريل درو يحقق تلك الغاية من خلال أداة التشكيل الفني .



تحليل عينة رقم (٤) .



جاءت الإبعاد الجديدة للعصر الرقمي بالبعد التفاعلي والفوري والتحكم عن بعد قادرة على إلغاء الزمان والمكان الواقعي والعيش ضمن زمن افتراضي فالذي يوحد العالم ليس الزمن الحقيقي وإنما الزمن الافتراضي القادر على ممارسة كل النشاطات ليحقق الرؤية الذاتية من خلال الإقامة في المجتمع الافتراضي ضمن مشهد تواصل مفتوح على التنوع والاختلاف محققاً نشاطاً ذهنياً تعززه التكنولوجيا الرقمية ذات القدرات الهائلة ، هنا المصمم يرغب في الوصول السريع إلى أي نقطة في العالم الافتراضي لتأكيد حضوره ووعيه خارج الحضور المحلي لتفعيل مفردات الهوية المحلية في جوانبها المشرقة لصناعة سلعة ذات طابع رقمي قادر على التفاعل بين الثقافات المختلفة وتأكيد الاندماج في العصر الرقمي .

### تحليل عينة رقم ( ٥ ) .



في هذه الجدارية يلعب الفن الرقمي دوراً مهماً في تأكيد الرؤية الذاتية وتحفيز الفنان على التواصل والتفاعل مع المحيط الرقمي في العالم الافتراضي وتفعيل التراث الثقافي ونقله في العالم الافتراضي عبر الوسائط المتعددة فهي قادرة على تحقيق التفاعل بين الثقافات المختلفة ضمن بيئة تسعى للاندماج مع المحيط الرقمي من خلال توظيف البرمجيات الرقمية ومنها برنامج كوريل درو وما يوفره من أدوات للتشكيل الفني للتعبئة اللونية وأوامر القطع والالتحام والتجميع والتكبير والتصغير .

### الفصل الرابع

#### نتائج البحث

- ١- جاءت جداريات الفن الرقمي بلغة بصرية مؤثرة لتشكيل مشاهد ذات دلالات تعبيرية ممتزجة بالرؤى ذاتية تمتلك مرجعياتها البيئية والثقافية والاجتماعية .
- ٢- جاءت جداريات الفن الرقمي لتؤكد على الجذر المؤسس للوجود وهو الخيال أو الصورة الذهنية للخبرات والتجارب الإنسانية لحضارة وادي

الرافدين في جانب الأسطورة والتراث ما بين ما هو حسي وعقلي ومعرفي وإبداعي بالمكان تداولها ضمن رؤية ذاتية لهوية محلية متفردة بالإنجاز والعطاء الحضاري .

٣- جاءت جداريات الفن الرقمي بخطاب جمالي متعدد المستويات في الرؤى في جانبه المادي والمعنوي في متطلباته الثقافية ومتطلبات الجانب التسويقي والإعلاني ضمن جمالية تفاعلية تداولية .

٤- جاءت جداريات الفن الرقمي برؤية ذاتية فورية لها إمكانية الانتقاء والاختيار النوعي والمراجعة الذهنية والتعديل والتحوير والحزن

٥- جاءت جداريات الفن الرقمي برؤية ذاتية قادرة على إعادة إنتاج المكان والزمان وتأهيله وصياغته بما يناسب الرؤية الذاتية للفنان وحاله النفسية ورسائله الفنية دون تفكيك مركزيات المكان الجغرافي والتاريخي أو تغييره .

٦- جاءت جداريات الفن الرقمي برؤية ذاتية لفن اجتماعي يتذوقه عامة الناس ومختلف المستويات الثقافية قادر على توحيد المشاعر وتأثير بالجماهير من خلال استلهام الرموز المحلية .

٧- جاءت جداريات الفن الرقمي بتأكيد الرؤية الذاتية للفنان الرقمي القريبة من وجدان الفنان ولم يترك البرمجيات الرقمية تتحكم بذوقه أو اختياره بل تطويعها لخدمة الرؤية الذاتية وهويته الفنية المميزة عبر مخللة حرة لا مقيدة لقوالب النقل المعرفي .

#### **الاستنتاجات :**

١- تم إنتاج أعمال فنية تمتاز بالاختيار الواعي والنوعي لمفردات الهوية الثقافية التفاعلية التي تزودنا بمعلومات ترتبط بعمليات التفكير والانفعال الجمالي لسحر البيئة المحلية وأبعادها الثقافية والإنسانية .

٢- تم إنتاج أعمال فنية تمتاز برؤية ذاتية لواقع معاصر رقمي يتحرك في بيئة افتراضية وفرت إمكانيات للذات الإنسانية للعمل والتفكير والتفاعل ضمن صيغة للوجود الإنساني يحدد علاقاته بالفضاء الافتراضي في العالم السيبري ( Cyber World ) .

الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٣٠٢ )

٣- تم إنتاج أعمال فنية رقمية تمتاز بالبعد عن الحيرة والشك وفقدان اليقين بسبب قوائين التغير والحركة الدائمة السريعة لإيقاع العصر وفوضى التحولات الدائمة، بل وضوح الرؤية الذاتية في تأكيد الهوية الثقافية ورسم علاقة واضحة بين وجود الذات والعالم المحيط .

### التوصيات :

- ١- توظيف تصميم الجداريات الرقمية في إنتاج جداريات خزفية نحتية لتزيين الساحات العامة وجدران قاعات المطارات والمنشآت السياحية والثقافية .
- ٢- إقامة معارض فنية متخصصة لفن الجداريات الرقمية تستلهم الرموز الثقافية بمؤثرات بصرية معبرة .

### هوامش البحث

١. الطائي ، نعيم عماد صاحب ، جدل التقنية في جماليات الفن الرقمي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة بابل ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون التشكيلية ، بابل ، ٢٠٠٨ ، ص ٣٩ .
٢. بلاسم محمد وعدي فاضل ، الجرافيك وجمالية التجنيس الرقمي ، دار الكتب العلمية ، بغداد ، ٢٠١٣ ، ص ٢١٦-٢١٧ .
٣. حنان محمد أحمد ، الاستيمولوجيا المعاصرة وبنائية فنون ما بعد الحداثة ، منشورات الاختلاف ، ط١ ، الجزائر ، ٢٠١٤ ، ص ٢١٦-٢١٩ .
٤. الجاف ، كريم ، مشكلات الفلسفة في العصر الرقمي ، دار الشؤون الثقافية العامة ، بغداد ، ص ٢١٧-٢٢١ .
٥. ريك ، التمان ، الدليل الكامل لبرنامج كوريل درو ، ط٤ ، مركز التعريب والترجمة ن بيروت ، ١٩٩٨ ، ص ١٢-١٧ .
٦. ريك ، التمان ، الدليل الكامل لبرنامج كوريل درو ، مصدر سابق ، ص ١٢٩-١٢٣ .
٧. الطائي ، نعيم عماد صاحب ، مصدر سابق ، ص ٤٧-٥٢ .
٨. علي حسن فواز ، السينما الرقمية العالم بخفة الكاميرة ، مجلة تواصل ، تصدر عن هيئة الإعلام والاتصالات ، بغداد ، ٢٠٠٧ ، العدد ١٩ ، ص ٥٨-٥٩ .
٩. الجاف ، كريم ، الفلسفة في العصر الرقمي ، مصدر سابق ، ٢١٧ - ٢٢٠ .

## الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٣٠٣ )

١٠. حنان محمد أحمد ، الابستيمولوجيا المعاصرة وبنائية فنون ما بعد الحداثة، مصدر سابق ، ص ٢٨٥ - ٢٩٠ .
١١. نوبلر، ناثان ، حوار الرؤية مدخل إلى الفن والتجربة الجمالية ، ت: فخري خليل ، دار المأمون للترجمة والنشر ، العراق ، ١٩٨٧ ، ص ١٣ - ٢٦ .
١٢. شاكر عبد الحميد ، عصر الصورة السليبات والايجابيات ، سلسلة عالم المعرفة ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت ، ٢٠٠٩ ، ص ١٥٩ .
١٣. هولنسكي ، مارك ، الفن والكمبيوتر ، ت: عدنان المبارك ، الموسوعة الصغيرة ٢٨١ ، وزارة الثقافة والأعلام ، دار الشؤون الثقافية العامة ، العراق ، ١٩٩٠ ، ص ١٣ - ١٦ .
١٤. ألمسيري ، عبد الوهاب وفتحي التريكي ، الحداثة وما بعد الحداثة ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، لبنان ن ٢٠٠٣ ، ص ٣٧ .
١٥. المسيري عبد الوهاب وفتحي التريكي ، الحداثة وما بعد الحداثة ، مصدر سابق ، ص ١٢٠ .
١٦. هولنسكي ، مارك ، الفن والكمبيوتر، مصدر سابق ، ١٩٤ - ١٩٥ .
١٧. صفالطفي ، الموجز في تطور الفن الجداري ، مكتبة لبنان ناشرون ، ط١ ، بيروت ، ٢٠١٣ ، ص ١١ .
١٨. الخفاجي ، مكّي عمران ، الفن الجداري ، جامعة بابل ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون التشكيلية ، بابل ، ص ٢-٣ .
١٩. عزيز رضا داوود وأنور حسين عبد الرحمن ، مناهج البحث التربوي ، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي ، بغداد ١٩٩٠ ، ص ٤١-٤٣ .
٢٠. ريك ، التمان ، الدليل الكامل لبرنامج كوريل درو، مصدر سابق ، ص ١١ .
٢١. ريك ، التمان ، الدليل الكامل لبرنامج كوريل درو، مصدر سابق ، ص ١٤ .

### **قائمة المصادر والمراجع**

- ١- المسيري ، عبد الوهاب وفتحي التريكي ، الحداثة وما بعد الحداثة ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، لبنان ن ٢٠٠٣ .
- ٢- بلاسم محمد وعدي فاضل ، الجرافيك وجمالية التجنيس الرقمي ، دار الكتب العلمية ، بغداد ، ٢٠١٣ .
- ٣- الجاف ، كريم ، مشكلات الفلسفة في العصر الرقمي ، دار الشؤون الثقافية العامة ، بغداد .

**الفن الرقمي رؤية ذاتية جديدة في إنتاج مخططات تصميمية تجريبية..... ( ٣٠٤ )**

- ٤- حنان محمد أحمد، الابستيمولوجيا المعاصرة وبنائية فنون ما بعد الحداثة ، منشورات الاختلاف ، ط١، الجزائر ، ٢٠١٤.
- ٥- الحفاجي ، مكي عمران ، الفن الجداري ، جامعة بابل ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون التشكيلية ، بابل .
- ٦- ريك ، الثمان ، الدليل الكامل لبرنامج كوريل درو ، ط٤ ، مركز التعريب والترجمة ن بيروت ، ١٩٩٨ ، ص ١٢-١٧ .
- ٧- شاكر عبد الحميد ، عصر الصورة السلبية والايجابيات ، سلسلة عالم المعرفة ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت ، ٢٠٠٩ .
- ٨- صفا لطفي ، الموجز في تطور الفن الجداري ، مكتبة لبنان ناشرون ، ط١ ، بيروت ، ٢٠١٣.
- ٩- الطائي ، نمير عماد صاحب ، جدل التقنية في جماليات الفن الرقمي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة بابل ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون التشكيلية ، بابل ، ٢٠٠٨.
- ١٠- عزيز رضا داوود وأنور حسين عبد الرحمن ، مناهج البحث التربوي ، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي ، بغداد ١٩٩٠.
- ١١- علي حسن فواز ، السينما الرقمية العالم بخفة الكاميرة ، مجلة تواصل ، تصدر عن هيئة الإعلام والاتصالات ، بغداد ، ٢٠٠٧ ، العدد ١٩.
- ١٢- نوبلر ، ناثان ، حوار الرؤية مدخل الى الفن والتجربة الجمالية ، ت: فخري خليل ، دار المأمون للترجمة والنشر ، العراق ، ١٩٨٧.
- ١٣- هولنسكي ، مارك ، الفن والكمبيوتر ، ت: عدنان المبارك ، الموسوعة الصغيرة ٢٨١ ، وزارة الثقافة والأعلام ، دار الشؤون الثقافية العامة ، العراق ، ١٩٩٠.