القيم الجمالية لأشكال الكائنات الخرافية في إستلهام تصميمات زخرفية رقمية.

إعـــداد
آية محمد أحمد محمد الهواري[٩]
إشراف
أ.د / معروف أحمد معروف ** أ.م.د/ سالى فتحى صالح***
أ.م.د/ آية محسن مشهور****

مقدمة:

الفن هو تعبير عن المعتقدات والأحاسيس الإنسانية للبشر فإذا نظرنا إلى المجتمعات الإنسانية بالمنظور الشمولي نجد أنها تبدو ككتلة حضارية واحدة وإن شكلت كل وحدة من جزئياتها كيانا حضاريا مستقلا بذاته ذو مدلولات مختلفة ترتبط بالمجتمع الذي تنتمي إليه ومن ثم تعتبر الفنون من أهم المصادر الحضارية التي نستقى منها مقومات وجذور تلك الحضارات.

فلكل حضارة طابعها الفني الخاص بها المستمد من التراكمات التراثية والثقافية للمجتمعات بحيث تصبح تجسيدا خاصا لفلسفاتها وثقافتها فينطبق هذا المفهوم على الأشكال الخرافية إذ يشكل الفن نمطا منفردا لأعظم وأعرق الحضارات الإنسانية فهو لا يهتم بنقل الحياة فقط وإنما إلى تجريد المشاهد الحية في الطبيعة حتى لا يبقى منها إلا خطوطا هندسية.(١)

فالانسان منذ نشأته كان بحاجة الي تفسير كل ما حوله من ظواهر كونية وطبيعية وكيف نشأت هذه الظواهر وما الذي جعل الشمس تعبر السماء كل يوم فمن خلال اجابتهم علي الاسئلة ابتكروا قصص عن شخصيات خيالية مليئة بالغموض والخرافات.(٢)

---

[٩] باحثة ماجيستر كلية التربية النوعية - جامعة بنها
** أستاذ النسيج ورئيس قسم التربية الفنية كلية التربية النوعية - جامعة بنها
*** أستاذ مساعد التصميم الزخرفي قسم التربية الفنية كلية التربية النوعية - جامعة بنها
**** أستاذ مساعد التصميم الزخرفي قسم التربية الفنية كلية التربية النوعية - جامعة بنها

وقد سعي الإنسان خياله لتحويل وتشويه وامتساخ بين العالم الوهمي والعالم الحقيقي لينتج حادث خارق لا يخضع لأعراف العقل والطبيعة.(٣)
ونشأت الكائنات الخرافية قديما من خلال ذلك علي شكل تصورات وصور خيالية فلكل حضارة اله وكائن خرافي خاص بها ، ففي مصر كان يوجد اله الحكمة "تحوت" يتجسد في شكل رجل برأس طائر يدعي ابو منجل فإما عن الكائنات والوحوش الخرافية هو تمثال ابي الهول ، وتنوعت اشكال الوحوش بين الامم القديمة مثل الثيران المجنحة الاشورية والحوريات في الحضارة الكنعانية ، والتنين والغول والثعبان الطائر في الاساطير اليهودية فهذه الكائنات مزيج من الكائنات الأخري مثل الإنسان والحيوان والثعبان والطائر، وتنقسم الكائنات الي الهية وغير الهية ، مثل الجن والشياطين فتقع في مرتبة بين البشر والألهة.(٤)
فبين الماضي والحاضر ، والأصالة والحداثة ، ظهر فن جديد يجمع بين الخيال والعلم والحس الفني ، فيترجم الإنسان من خلاله مشاعره ومواقفه التعبيرية وحياته اليومية فحقق تواصلا جديدا في الفنون الحديثة ، فلا يعني بظهوره انه اقصاء للفن التقليدي ولكن بحثا عن تقنيات اخري والخروج عن كل ما هو مألوف (٥)

---

١) مرفت محمد كامل الغمرى (٢٠٠٧م) : " الكائنات الخيالية في التراث الإسلامي كمدخل لإثراء مجال الاشغال الفنية " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، ص٩٩.
٢) Stephen Krensky (2020): " Mythical Beasts (magical creatures) "، London، p5
٣) نبيل احمد عبد العزيز(٢٠١٥م): " الواقعية السحرية في رواية عطارد لمحمد ربيع (دراسة تحليلية فنية) " ، كلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات بسوهاج ، ع١٩ ، ج٧ ، ص٥٧٧٨
٤) عبير الحديدي محمد الصياد(٢٠١٢م): " الكائنات الخرافية في التلمود وكتب تفاسير اليهودية في ضوء حضارات الشرق الادني القديم " ، المؤتمر الدولي الثالث ، جامعة عين شمس ، مركز الدراسات البردية والنقوش ، ص١٥١:١٤٩
٥) بسمة هنانة (٢٠١٨م): " ثورة الوسيط الرقمي في التجارب التشكيلية المعاصرة " ، المجلة الدولية للعلوم الانسانية والاجتماعية ، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، ع٥ ، ص١١٥
فتعد التكنولوجيا التي صنعها العقل البشري التحدي المطلق ليس في مجال العلوم فقط وإنما تشمل أيضا حقل الفنون التشكيلية ومجال التصميم لذا يجب الانتباه إلى

حاضر الفن والتكنولوجيا الذي يفجر نشاطا ابداعيا وإعداد النشأ لإستغلال كل ما توافر لديه من إمكانات حديثة لمواجهة العالم المتحول بحكم سرعة التطور التكنولوجي والتواصل المعلوماتي.(١)

فنظرا لما حققته تكنولوجيا الحاسبات وما زالت من طفرات متلاحقة يلهث المتعاملون معها من أجل ملاحقتها ومع اتساع مجالات الابداع للمصممون فقد ظهر فن جديد له خصائص جديدة سمي بالفن الرقمي فخلق نوعا خاصا من الاستمتاع الذي حذا به المصممون أن يستخدموا هذه التكنولوجيا الجديدة في تصميماتهم.(٢)

فااستطاع العلم والفن أن يصلا إلى قمة درجات الامتزاج فسعي الفنان التشكيلي ليلتحق بالركب ويطوع تقنيات جديدة لتخدم افكاره ويخاطب ابداعه فالفن الرقمي عبارة عن مجموعة من الوسائل التي يستعملها الفنان التشكيلي للوصول الي نتيجة فنية باستعمال الحاسوب وذلك بمساعدة عدة برمجيات رقمية مثل الصور الفوتوغرافية والرسوم فيتميز الفن الرقمي باللجوء إلى المعالجة التقنية للأثر الفني فاستغنى الفنان عن الفرش وقام برسم وتلوين التصميمات عن طريق الحاسوب مما ادى الي توفير الجهد والوقت.(٣)

مشكلة البحث:

تسعى هذه الدراسة لإيجاد مداخل متعددة تؤدى إلى التوسع في الفن التشكيلي عامة وجمال التصميمات الزخرفية بشكل خاص مما دفع الدارسة عن التساؤل الأتى :

- هل يمكن الإستفادة من أشكال الكائنات الخرافية فى إستحداث تصميمات زخرفية رقمية معاصرة ؟

أهداف البحث:

يهدف البحث :-

- العلاقة بين الخيال والتصميم الزخرفي والإستفادة منها من خلال دراسة أشكال الكائنات الخرافية.
- تحقيق العلاقة بين الفن الحديث والتصميم الزخرفي الرقمي.
- الإستفادة من التكنولوجيا الرقمية والفن في تنفيذ تصميمات زخرفية.

فروض البحث:

يستند البحث الحالى إلى مجموعة من الفروض كالتالى:

- أشكال الكائنات الخرافية التى تحمل قيم جمالية متميزة يمكن إعتبارها أحد المصادر الفنية والإستفادة منها في إثراء عمل تصميمات زخرفية بواسطة الفنون الرقمية.

١) عبير عبد القادر ابراهيم ابو الفضل (٢٠١١م): " التكامل الابداعي بين الاساليب التقليدية والنظم الرقمية في المنتج الطباعي المعاصر" ، المؤتمر السنوي (العربي السادس-الدور الثالث) تطوير برامج التعليم العالي النوعي في مصر والوطن العربي في ضوء متطلبات عصر المعرفة ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، مج٣ ، ص٢٠٧٧

٢) محمد سامح طمان (٢٠٠٤م): " الفن الرقمي كأحد اتجاهات فنون ما بعد الحداثة وتطبيقاته في مجال التصوير المعاصر" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، ص٢

٣) نجم الدين الدرعي (٢٠١٧م): " الرقمنة في الفن المعاصر" مجلة فكر ، مركز العبيكان للابحاث والنشر، ع٢٠، ص١١٣

- إمكانية إستنباط تصميمات معاصرة تحمل قيم جمالية وتوظيفها بفاعلية من الفن الرقمي.

أهمية البحث:

- يجمع البحث الحالي بين الخيالات والفن متمثلة في أشكال الكائنات الخرافية والتصميم الزخرفي.
- يسعي البحث إلي التعرف واعتماد التقنية الرقمية المستحدثة في مجال الفن الرقمي ومعرفة اسهاماته في الارتقاء بالعمل الفني التشكيلي.
- يعتبر البحث مدخلا جديدا لدراسة ما وراء الطبيعة لعمل تصميمات زخرفية رقمية لفتح المجال والممارسة في التجريب.

حدود البحث:

- حدود زمانية : يقتصر على زمن الحضارة المصرية والصينية القديمة.
- حدود مكانية : يقتصر على الجانب التطبيقي في تنفيذ اللوحات الفنية.
- حدود موضوعية : وهي مرتبطة بدراسة أشكال الكائنات الخرافية في تلك العصور والحضارات القديمة وكيفية الإستفادة منها في إستحداث تصميمات زخرفية رقمية تناسب العصر الحديث في إطار فني.

منهجية البحث:

إتبعت هذه الدراسة في الإطار البحثي الطرق العلمية لمناهج البحث العلمى كالأتي:-

- المنهج الوصفي التحليلي:- من خلال وصف وتحليل أشكال الكائنات الخرافية علي مر العصور القديمة والإستفادة منها في التوصل إلى تصميمات رقمية مبتكرة يمكن تحليلها وتثرى مجال البحث.
- المنهج التجريبي:- في الجزء المتعلق بالتجربة الذاتية للدارسة.

مصطلحات البحث:

١- " الكائنات الخرافية creatures superstitious " :

- يعتبر مفهوم الكائنات الخرافية من أكثر المصطلحات إثارة للجدل حيث وجدت فيها إتجاهات الفنون القديمة مجالا خصبا لها تستخدمه فى زخرفة أسطح مشغولاتها الفنية إلا أنه شاع استعمالها في بعض الفنون قديما كالفن الإسلامي فى الطيور ذات الوجوه الأدمية والأفراس المجنحة ذات الوجوه الأدمية ويلاحظ الكثير من هذه الأشكال كانت تزخرف أجسامها بأشكال هندسية ، ونباتية أو احيانا بالكتابات مهتمين بتحويلها إلى عناصر زخرفية تبعد عن أشكالها الطبيعية.[١]
- تعرف الكائنات الخرافية أيضا أنها كائن به جزء آدمى وجزء أخر حيوانى أو عدة أجزاء من حيوانات مختلفة مجمعة معا لتكوين كائن جديد له خصائص ودلالات جديدة ومكتسب لقوى خارقة.

١) مرفت محمد كامل الغمرى (٢٠٠٧م) : " الكائنات الخيالية في التراث الإسلامي كمدخل لإثراء مجال الاشغال الفنية " ، مرجع سابق ، ص٢٧

مختلفة مجمعة معا لتكوين كائن جديد له خصائص ودلالات جديدة ومكتسب لقوى خارقة.[١]

2-" التصميم الرقمى Digital Art":

- هو الفن الذي يعتمد على برامج الرسم في الحاسوب باستخدام برامج الفوتوشوب فتكنولوجيا الحاسوب قدمت لنا دورا مهما في مجال الفنون حيث ساعدت على توفير بيئة محمولة وهي الشاشة والتي تحتوي علي الأدوات والألوان وتستخدم في برامج الرسم في الفن التي تتيح فرصة للمصمم العمل بدون أي حرج لأنها لا تحتاج إلى مساحة ووقت وجهد فمن هنا استرجعنا أفكار جديدة لأعمال جديدة وتطوير تجربة الرسم[٢]

3- " التصميم Design":

التصميم: هو الطريقة التي تكون فيها أجزاء أو عناصر الشكل مرتبة أو هو ابتكار أو رسم خطة لشيء ما لأداء غرض معين.

فقد عرفه (نويلر) أنه عملية توزيع الخطوط والألوان بصورة معينة داخل شكل يتضمن درجة من التوازن والانتظام من أجل التعبير عن فكرة معينة داخل عمل معين.[٣]

٤- " فن الزخرفة Decor":

أ) في القرآن الكريم:

ورد لفظ الزخرفة في القرآن الكريم في سور وآيات عدة وكلها تعني الجمال في الزينة وأفردت في سورة خاصة بهذا اللفظ وهي (سورة الزخرف) آية ٣٤، ٣٥:

قال الله تعالى **[وَلِبُيُوتِهِمْ أَبْوَابًا وَسُرُرًا عَلَيْهَا يَتَّكِئُونَ(٣٤) وَزُخْرُفًا وَإِنْ كُلُّ ذَلِكَ لَمَّا مَتَاعُ الحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالآَخِرَةُ عِنْدَ رَبِّكَ لِلْمُتَّقِينَ(٣٥)]**. {الزُّخرف}.

٥- "القيم الجمالية Aesthetic Value"

القيم الجمالية هي قيمة العمل الفني او تجربة جمالية فريدة يعبرعنها ويعيشها الفنان ، وقد يتأثر بأنماط البيئة والحياة الاجتماعية والمعايير الخلقية والدينية ولكن تفاعله مع العناصر المحيطة به يعبر عن إيجابيته نحو التعبير عنها فالفنان ليس اداة تكنيكية كآلة التصوير بل يبتكر ويخلق أشياء جديدة.[٤]

---

١) رشا محمود حسين (٢٠٢٢م) : " رسوم الكائنات الخرافية على نماذج من الخزف الإسلامي في مصر حتى القرن (١٠هـ/١٦م) " ، مجلة البحوث والدراسات الأثرية ، ع١١ ، ص ٥٥٣

٢) أفراح مالك محسن (٢٠١٩) : " جماليات التطور التكنولوجي وعلاقته بالفنون التشكيلية " ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، ع ٥٥ ، ص١٨٩

(٣)أنوار علي علوان عباس (٢٠١٥): " الأنظمة التصميمية لزخارف المساجد الإسلامية" ، الرضوان للنشر والتوزيع ، ص ٢٤، ٢٥

(٤) محمد محمد صلاح درويش (٢٠١٦): "القيم الجمالية والتعبيرية للمنحوتات الخزفية والمعاصرة" ، مجلة الاداب والعلوم الانسانية ، كلية الاداب ، جامعة المنيا ، ص٥

الدراسات السابقة:

١) دراسة : خالد على حسن (٢٠٠٣م)[١]

بعنوان: " أساليب تحوير العناصر الحية في الفن الإسلامى بمصر كمدخل معاصر للتصميمات الزخرفية"

- تناولت الدراسة عناصر الكائنات الحية بمصر في العصور الإسلامية المختلفة ولقد قسمت إلى عناصر آدمية وحيوانية وطيور ثم قدمت الدراسة أمثلة لأساليب التحوير بمصر في مختلف العصور الإسلامية.

وجه الإستفادة:

- إستفادت الدارسة من هذه الدراسة في التعرف على الكائنات الخرافية في الفن المصري القديم وكيف صاغها وحرفها المصمم المصري في العصور المصرية القديمة.

وجه الإختلاف:

- أن الدراسة يتم توظيفها في الفن الإسلامي بمصر أما الدراسة الحالية تربط بين الكائنات الخرافية والفن الرقمي.

٢) دراسة: رشا محمود حسين (٢٠٢٢م) [٢]

بعنوان: " رسوم الكائنات الخرافية على نماذج من الخزف الإسلامي في مصر حتي القرن (١٠هـ/١٦م)

- هدفت الدراسة لمعرفة وتحليل ومعني رسوم الكائنات الخرافية دراسة وصفية لبعض التحف المصنعة من الخزف.

وجه الإستفادة:

- تستفيد الدارسة من هذه الدراسة في معرفة مفهوم الكائنات الخرافية وكيف نشأت الكائنات الخرافية.

٣) كتاب: محمد بيومي مهران (١٩٨٩م)[٣]

بعنوان : " الحضارة المصرية القديمة "

- تناول الكتاب عن النشأة الاولى للخليقة وكيفية خلق الأرض والألهة الكونية التي أحتلت مكانة سامية في النفوس.

وجه الإستفادة:

- إستفادت الدارسة من الكتاب في معرفة الألهة المصرية القديمة.

---

١) خالد علي حسن (٢٠٠٣) : " أساليب تحوير العناصر الحية في الفن الإسلامي بمصر كمدخل معاصر للتصميمات الزخرفية" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان

٢) رشا محمود حسين (٢٠٢٢م) :"رسوم الكائنات الخرافية على نماذج من الخزف الإسلامي في مصر حتى القرن (١٠هـ/١٦م) " ، مرجع سابق

٣) محمد بيومي مهران: " الحضارة المصرية القديمة " ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ، الطبعة الرابعة ، الجزء الثاني (الحياة الدينية)

٤) دراسة: أمينة حمدي أحمد إبراهيم (٢٠١٤م)[١]

بعنوان: " أثر تطور الرسم الرقمي علي الإبداع في الرسوم التوضيحية "

- تناولت الدراسة علي ابراز التقنيات الحديثة والبرامج المتطورة للرسم الرقمي وإلقاء الضوء على الأفكار والرؤى الإبداعية لدى الفنان والتي تتحقق من خلال إستخدامه للتقنيات الحديثة.

وجه الإستفادة:

- تستفيد الدارسة من هذه الدراسة في معرفة التقنيات الحديثة للرسم الرقمي وأهمية الفن الرقمي للمصمم.

٥) دراسة: إيمان أحمد مهدي (١٩٩٦م)[٢]

بعنوان: " إستخدام امكانات الكمبيوتر كوسيلة تعليمية لتنمية الإبداع الفنى "

- هدفت الدراسة لتوظيف البرامج الجرافيكية لتنمية الإبداع الفني لمجال الفن التشكيلي القائم علي خلق وتحليل عناصر جديدة فتوصلت الباحثة لكيفية تناول تحليل العناصر بإستخدام الحاسوب في مجال الفن.

وجه الإستفادة:

- تستفيد هذه الدراسة للتعرف على إمكانات الكمبيوتر في مجال الفن للوصول الي الارتقاء بالجانب الإبتكاري في العمل الفنى.

الإطـــار النظـــري :

الكائنـــات الخرافيـــة

ارتبط الفن والخرافة بمقاومات الحضارة حيث ان الفن له القدرة علي ادراك ومعرفة المحسوسات بنظرة خيالية تجريدية والخروج من النسبي الي الكلي لتحقيق القيمة الجمالية ونشأ الفن بمنشأ الانسان منذ ان بدأ حياته على سطح الأرض.

فالانسان منذ وجوده علي سطح الارض وهو يحاول اكتشاف ومعرفة المكان الذي نشأ فيه ومعرفة الظواهر الكونية وما يدور في السماء كالشمس والقمر والسبب في ذلك غريزة حب الاستطلاع لديه[٣]

فمنذ نحو خمسة وثلاثون الف سنة الانسان لم يكن يعرف الزراعة فاعتمد علي تدوين كل ما يدور حوله من خلال رسمه على جدران الكهوف

---

١) أمينة حمدي أحمد إبراهيم (٢٠١٤): "أثر تطور الرسم الرقمي علي الإبداع في الرسوم التوضيحية " ، رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان

٢) إيمان أحمد مهدي (١٩٩٦م): " إستخدام امكانات الكمبيوتر كوسيلة تعليمية لتنمية الإبداع الفنى " ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان
٣) احمد محمد عبد العال (٢٠١١): " الجغرافيا علي مر العصور" ، مكتبة جزيرة الورد بالقاهرة ، الفصل الاول "جغرافية ما قبل الاغريقية" ، ط١ ، ص١٩
من هنا اقتصر الفن عند الانسان البدائي علي زخرفة جدران الكهوف والاحجار الصلبة وتزيين ادوات الصيد للصيد بها واستخدامها في صنع اسلحته لكي يدافع عن نفسه بها.
فكان الفن عنصر الثقافة والابداع لديه فالانسان استخدم الفن لكي يعبر عما بداخله من افكار وتخيلات ومشاعر[١]
اعتمد الفنان علي ان بعض رسوماته خيالية "فانتازية" لا تتوافق مع الكائنات الحية المعروفة لدينا فقد حرف الانسان أشكالها وأجسامها
الانسان البدائى في البداية رسم صوراً من عناصر البيئة والحيوانات مستخدماً الخطوط البسيطة والرموز والاشكال الهندسية كالمربع والمعين والخطوط المتوازية ، الحلزونية الافقية والرأسية في تكوينات صفاته فرسومه تبدوا متأثرة بالعقائد الخرافية الفنتازية المحرفة
فلخص الفنان البدائي مظاهر حياته حوله من حيوان الي مناظر صيد ومن حفلات رقص الي مشاهد قتال اهتم بالصورة ككل واهمل تفاصيلها ودونها دون ان تفقد مميزاتها وصفاتها وخصائصها
فالفن البدائي هو فن الابتعاد والتحول عن الواقع فحقق اعلي مستوي للتصوير الواقعي امتاز بالبساطة والوضوح فالفنان في هذه الفترة استلهم اعماله من الخيال والطبيعة ودمج الطبيعة مع الخيال كالاشكال الالهية والشياطين والمخلوقات الخيالية كتصور الحيتان القاتلة والاساطير فتميز اسلوبهم باظهار المفاصل في الرسم والتحريف
فقد رسم الفنان البدائى الحيوان بإسلوب نصف طبيعي شكل (١) فلا هو تقريري الطابع ولا هو نصف إصطلاحى إنما يرسم بحركة إنسيابية كما ظهر بشكل الجمل اهتم الفنان البدائى بإطالة جسمه ورأسه.

شكل (١)

نقوش من العصر الحجرى (الجمل) – نقلاً عن: نجلاء علي الصادق المقطوف (٢٠١٨): "ظاهرة الخطوط والاشكال بالفن البدائي في رسوم جبال اكاكوس وتاسيلي " ، مجلة كلية الفنون والاعلام ، جامعة مصراته ، ع٦ ، ص٢٧
جاءت الحقبة الزمنية للعصور الحجرية بعد العصور البدائية حيث عبر الانسان في العصر الحجري بالنقش علي الصخور وزخرفة الاواني والادوات الفخارية والمعدنية برسوم هندسية كالاشكال الشرائطية الزجزاجية والحلزونية والمثلثات وبعد ما كان الفنان يقلد الطبيعة اتجه الي اسلوب التجريد في فنه

---

(١)عثمان مصطفي عثمان (٢٠٠١م): " فن البدايات " ، مجلة ديوجين ، المجلس الدولي للفلسفة والعلوم الانسانية ، ع١٨٥ ، ص١١

واستعاض عن الصور والاشكال برموز واختصارات وتحولت الي لغة رمزية تتخذ شكلا تمثيلي[١]
فغالبا ما نصادف في الفن الباليوليثي رسومات ولوحات فانتازية لا تتوافق مع الكائنات الحية المعروفة معظمها من شبيهات الوحوش لكنها بالمنظر والشكل الخارجي تخلف عن اشكال الحيوانات المعروفة فكان بالامكان تقبلها كرسوم للبشر لولا وجود الكثير من ملامح الوحوش.

الكائنات الخرافية في فن الحضارة المصرية القديمة:
قامت الحضارة المصرية القديمة في مصر بعد العصور الحجرية التي مرت بها من ٥٠٠٠ سنة قبل الميلاد فهي اطول الحضارات الانسانية القديمة وبعد ما اهتدي المصري القديم نهر النيل ومارس الزراعة نشأ المصري القديم القري والمدن والاقاليم.[٢]
الحضارة المصرية تميزت عن غيرها من الحضارات حيث شملت الكثير من العلوم والفنون فالفن المصري من اكثر الفنون التي يتميز بصدق التعبير وتنوع الاسلوب حيث الفنان المصري القديم استمد اسلوبه من العقيدة الدينية والطبيعة التي

نشأ بها حيث ظل المصريون يتوارثون الفن منذ عصور ما قبل التاريخ فحاول الفنان يدمج ويبدع ويبتكر أشكال جديدة[٣]

احتوت الحضارة المصرية علي العديد من الافكار والعقائد المختلفة فلم تكن الافكار معبرة عن الديانة والاساطير ولكن اغلبيتها ماخوذة من الذين عاشوا في العصور الحجرية بأفكارهم وتخيلاتهم والهتهم الحيوانية المتوحشة حيث نسجت افكارهم حول الالهة الغريبة والسحر والخرافة والأحلام

فكانت البيئة المصرية القديمة مصدر لمزج اشكال الكائنات الخرافية عند الفنان المصري القديم حيث اثرت الظواهر الكونية والبيئة المحيطة به علي رسوماته ومنحوتاته التي مثلت له الهة يقدسها فكانت للعقيدة المصرية القديمة دورا هاما في استلهام اشكال فانتازية حيث اتجه عقله الي البحث عما وراء الطبيعة

وقد نجح في التعبير عن حياته واساطيره من خلال رسوم الحيوان والطير لإعتقاده انها قوية يرجو خيرها ويخاف شرها حتى لا تأذيه

فظهرت الكائنات الخرافية عند المصري القديم نتيجة للمعتقدات والاساطير التي بنيت بخياله كاشكال الانسان التي جمعت بينه وبين الحيوان والطيور والأوصاف المشوهة للالهة التي اتخذها[٤]

---

(١) اشرف اسماعيل العريني (بدون تاريخ): " بدايات الفن في عصور ما قبل التاريخ " ، ام القرى للطبع والنشر والتوزيع ، حدائق القبة ، ص٤٣

(٢) فريد محمد أمعضشو(٢٠١١م): " الحضارات الكبري في حوض البحر المتوسط (الحضارة المصرية القديمة أنموذجا) " / مجلة المقتطف المصري التاريخية ، مؤسسة دراسات سياسية تاريخية ، مجلد العدد٦ ، الاصدار الاول ، ص٨٠

(٣) مجدي عبد العزيز ابو زيد ، رحاب عبد الستار احمد (٢٠١٩م): " الافادة من الفن المصري القديم في عمل مشغولات فنية قائمة علي توليف رقائق المعادن ، المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية ، كلية التربية النوعية ، جامعة بنها العدد١٠ ، ص١١١،١٠٧

(٤) Brenda Rosen(2009):" The Mythical Creatures Bible" ، New York , London ، Library of Congress Cataloging in Publication ، P.8:12

بعض الكائنات الخرافية في الفن المصري القديم

"حورس الأله – God Horus "

الإله "رع" اله الشمس والسماء فى الدين المصرى القديم فى عصر الأسرة الخامسة فتعددت صوره التى ظهر بها وكانت أكثرهم "حورس بن أوزريس وإيزيس" وحورس الكبير في معبد "إدفو" وعادة يصور على شكل رجل خرافي برأس صقر

Anubis God"الإله "أنوبيس -

اله المقابر والتحنيط والموتى في مصر القديمة فهو ابن المعبود نفتيس وزوج للمعبودة انبوت وكانت وظيفته ان يقود الموتى بمساعدة ابنته قبحوت الي طريق الاخرة وقد مثل علي هيئة كلب برأس ابن آوى او يظهر بشكل إنسان برأس ذئب.[١]

الإله "قبحوت - Qabhout God "

أطلق عليها سيدة السماء والأرض فهي إبنة الإله أنوبيس فكانت تدعى بالأفعى السماوية فى نصوص الأهرام وبعض التعاويذ فظهرت علي هيئة حية على بدنها نجوم سماوية واحياناً على شكل سيدة برأس حية.[٢]

Hathor"Gods الإله "حتحور-

فهى اله الأمومة والحب والخصوبة عاشقة للموسيقى عُبدت في اماكن كثيرة في مصر ظهرت على شكل بقرة او بوجه امراة مع اذان بقرة وشعر مستعار علي رأسها قرنين بقرة ينموان للخارج ويحتضنان قرص الشمس.[٣]

Sekhmet"Gods الإله "سخمت -

هى اله من احد الهة اساطير مصر القديمة لقبت "بعين رع" تعني في المعتقدات المصرية الحرارة الشديدة التي تنبعث من الشمس وتجسدت علي هيئة امراة براس لبؤة جالسة علي العرش فهي من اشهر الهة الحرب[٤]

Bastet "God الإله "باستيت -

هي معبودة المحبة تجسدت علي هيئة امراة براس قطة لونها اسود وادمجت مع المعبودة سخمت حيث تمثلت سخمت في هيئة لبؤة فعندما تغضب باستيت تصبح سخمت وتنتقم من اعدائها

---

١ (Sjef Willockx(٢٠٠٧)) :" Magic and Religion in Ancient Egypt ، "An ennead of enneads" – “Gods 81: II part ، Second Preview Amentet ، Anubis & Andjety , P.37

(٢) منى عز على البكر (٢٠١٩م) : " المعبودة قبحوت في نصوص الاهرام" ، مجلة المنيا لبحوث السياحة والضيافة ، جامعة المنيا ، كلية السياحة والفنادق ، مجلد٧ ، ع١-٢ ، ص١٠٦،١٠٥

(٣) Jennings William H. (٢٠٢٠) : "Does The Egyptian Goddess Hathor Derive from a Power of the great Pyramid to Repel some Perceived Cosmic Threat" ، Part l – What and When was the Origin of Hathor ، P.12:15

(٤) أحمد محمد عبد الفتاح عبد العزيز (٢٠٠٧م): "الأشكال الميتافيزيقية في النحت القديم (نماذج مختارة) وأثرها على النحت الحديث" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، ص٨٤

الكائنات الخرافية في فنون الحضارة الصينية القديمة:

يتميز الفن الصيني عن غيره من الفنون حيث ارتقي للقمة بإسباغه للخيال إعتمد علي كل ما هو روحاني وما من حضارة تطورت مثل الحضارة الصينية فالفن قام علي قيم معنوية تنطوي علي ابعاد روحية تدور اغلب مشاهدها علي الطبيعة واهتم الفنان الصيني بتحويرها ولا يبعد عن تفاصيلها الاساسية تبرز معه اهمية الخطوط وتهميش الانسان الذي لا يشغل الا مساحة ضئيلة في تصاميمه وقد عبر الفنان عما في خياله ومشاعره وصور الجبال والصخور والوديان والانهار تاركاً معالم ذات معني لدينا.(١)

فقد سعي الإنسان للسيطرة علي الطبيعة عن طريق الانسجام وقام باستعارة الاشياء المحيطة به ليصنع الالهة حتي يقدسها كالشمس والقمر والنجوم والكواكب واعتمدوا ايضا علي خيالهم في رسم الحيوانات حيث رسموا كائنات خرافية مركبة تمثلت في التنانين وطيور العنقاء بجانب الرموز والاساطير.(٢)

بعض الكائنات الخرافية في الفنون الصينية

"التنيين – Dragon"

هو جزء يتجزء من الثقافة الصينية اله القوة والحكمة من اقوي الكائنات الخرافية في الصين فقد اعجبوا به الفنانين بإعتباره انه مخلوق اسطوري له قدرة خارقة للطبيعة وكان واحدا من المواضيع الاكثر صعوبة في رسمه لانه يرسم من وحي خيال المؤلف(٣) يمثل عادة ثعبان مجنحا وحشيا ذات مخالب ضخمة ويتنفس النار ويسكن في الماء.

"طائـر العنقاء – Phoenix"

طائر خرافي ضخم الجسم لديه رأس ديك او نسر له جناحات ومخالب ورقبة طويلة يرمز له بالخلود[٤]

" الحصان السماوي - Heavenly horse "

كائن اسطوري خيالي يمتاز باللون الابيض اوالاسود علي هيئة حصان لديه جناحين يحلق في السماء او يعيش في الماء.

" طـائر الكركدن - Rhino bird "

كائن خرافي له رأس يشبه الثور البري في جبهتيه قرن طويل مدبب يصور احيانا بدون اجنحة.

" الكيلين أو تشيلين – Qilin "

هو كائن خيالي وهمي يشبه الغزال كبير الحجم لديه قرن قصير في وسط جبينه.[٥]

---

(١) ثروت عكاشة (٢٠٠٦م): " الفن الصيني"موسوعة تاريخ الفن: العين تسمع والاذن تري ، دار الشروق، الطبعة الاولي ، ص١٥-١٦

(٢) زينب كاظم صالح البياتي (٢٠١٧م): " مرجعيات الفكر الصيني علي الخزف في عهد سلالة تانغ وسونغ " مجلة الاكاديمي ، جامعة بغداد ، كلية الفنون الجميلة ،ع٨٣ ، ص٦-٧-٨

(٣) Chen Rong And Jacqueline Chao (٢٠١٢): " Thetransformation of nine Dragons" ، Arizona State university، P.13-14

(٤) شيماء محمد عبد الرافع (٢٠١٨م): " رسوم الكائنات الخرافية والمركبة في الفنون العثمانية " ، مجلة العمارة والفنون ، جامعة عين شمس ، ع ١٠، ص٣٥٥

(٥) شوقي عبد الحكيم+اللباد (٢٠١٦م): " قاموس الكائنات الخرافية في اساطير العالم " المؤسسة العربية للدراسات والنشر، بيروت، ص١٢

فن التصميم الرقمي

ذكرت (أمينة حمدي - ٢٠١٤) أن اول اتصال خطي للفنان والحاسوب عندما صمم أول برنامج للرسم اليدوي عليه بواسطة " أيڤان ساذرلاند Ivan Sutherland "، الذي اطلق عليه اسم لوحة الرسوم حيث مُكّنت مستخدميها بالرسم على الشاشة بأستخدام القلم الضوئي **فالقلم الضوئي** عبارة عن قلم مجوف يحتوي على عدسة صغيرة في إحدى طرفيه وبه خلية ضوئية في الطرف الآخر حينما يشير القلم فإن الضوء الخارج من الشاشة يدخل القلم وتسقط الخلية الضوئية وعندما يضغط المستخدم على مفتاح التشغيل الذي يوجد بالقلم فإن هذا معناه أن هو الموقع المحدد

والإشارة الخارجية من الخلية الضوئية تسبب وميض النقطة المحددة على الشاشة وفي حالة الضغط على زر القلم يتم تعرف جهاز الكمبيوتر على النقطة المحددة عن طريق عنوانها في الذاكرة الخاصة بنقاط الشاشة وموقعها على الشاشة ويعمل القلم الضوئي من خلال برنامج خاص ذو إمكانية جرافيكية متعددة للرسم والتلوين فمن هنا يعمل المصمم لتصميم عمل ابتكاري حرا في رسم التصميم فقد اخترع الباحثون في مركز أبحاث شركة "زيروكس" اسلوبا جديد للرسم بواسطة الحاسوب يعتمد على الشكل بحيث يتم معالجة المساحات التي ليس لها شكل محدد و تمييزها عن طريق تخزين وعرض صور في شكل مجموعات كبيرة من النقاط فقد استنتج القليل منهم في ذلك الوقت ان مستقبل الرسم بالحاسب سيكون في أنظمة مسح الشاشة كما في التلفزيون بخطوط مسح تكون الصورة بحيث يمكن نقل رسوم الصور المخزنة في ذاكرة الحاسب إلى رسوم على شاشة العرض واصبح أساس الرسم بالحاسب هو عنصر النقطة بدلا من الخط وبمرور الوقت وتزايد تطور التكنولوجيا التي تساعد الفنان على تقديم فنه ورسوماته فظهرت لوحة الرسم الرقمي والتي أحدثت تغيراً كبيراُ في فنون الجرافيك والرسم[١]

يتطلب الفن الرقمي روحاً ابداعياُ ويعرف بأنه انتاج عمل فني ما ناتج بأستخدام التكنولوجيا الرقمية فهو وسيط جديد يسمح للفنان الابداع من خلاله بأستخدام تقنيات غير تقليدية واستخدام ادوات جديدة غير الفرشاة والقلم الرصاص والإسكتش[٢]

فاصبح العالم اليوم يشهد تطورات في جميع المنظومات الرقمية وتطوير الحاسوب ليسهل علي المصمم التصميم الفني.

الفرق بين فن التصميم الرقمي والفن التقليدي

الفن الرقمي فن معتمد على الحاسوب كأداة لإيصال فكرة معينة فهو مصطلح يشمل الأعمال والممارسات المستخدمة عن طريق التكنولوجيا بطرق جديدة محترفة كعنصر هام لبلورة مفهوم الإبداع فمنذ بداية التسعينات أتخذ الفن الرقمي وسيلة بارزة من وسائل الإعلام الحديثة فمع تطور التكنولوجيا وتوفر برامج مختلفة للتصميم الرقمي اصبح الفن الرقمي يعتبر من أحدث الفنون حيث يتلقي اهتمام كبير من مختلف الميادين بما فيهم الهواة من مصممين ومصورين اما عن الفن التقليدي الذي كان يستخدم قديماً حتى الآن ولا يزال لأصحاب الاصالة والفن الراقي فإنه لم يعد أهلا للمقارنة بالفن الرقمي نظراً لحجم الفوارق بينهم فالفن التقليدي اعتمد علي الرسم بالقلم الرصاص[٣]

(١) أمينة حمدي أحمد إبراهيم (٢٠١٤م) : " أثر تطور الرسم الرقمي على الإبداع في الرسوم التوضيحية " ، رسالة ماجستير غير منشورة ، مرجع سابق، ص١٠

(٢) Khaled Batiha,Safwan Al.Salaimeh,Kholdoun A.(٢٠٠٦): "Digital art and design", Faculty of Information Technology, International Journal information technologies Irbid University, p.147 and knowledge Vol,

(٣) مزرية علي هروبي(٢٠١٨م): " الفن الرقمي " ، شمس ، الدعم التعليمي والالكتروني بصيبا ، ص٦

أنواع الفن الرقمي

١-"الفن التجريدي الرقمي Abstract Art"

هو فن يتصف بالخروج عن الطبيعة بتداخلات شكلية ولونية ويتسم بشكله العشوائى وقد لا يكون الفن مفهوما لكنه قد يحتوى على رسالة تعبيرية معينة لايصال مشاعر وأفكار الفنان فى التصميم بطرق مختلفة.

٢- " الدمج والتلاعب بالصور – Photo Manipulation "

هو من اشهر الفنون الرقمية واكثرها ابداعاً وجمالاً حيث ينتج باختيار صور مختلفة يتم دمجها والتلاعب بها واضافة بعض التعديلات والتأثيرات اليها فتنتج لوحة خيالية رائعة تعكس خيال الفنان وقد يكون هذا الفن

اكثر الفنون التى تنال اعجاب محبى الفن الرقمى كما ان معظم المصممين المبتدئين يجعلون من فن الدمج والتلاعب بالصور مستأنفا لهم.

3- " التصوير الرقمى – Photography "

هذا الفن لا يعتمد كثيرا على خيال الفنان بل يعتمد على احساسه وذوقه فى اختيار المشاهد والتقاط الصور من زوايا ملائمة وهو يعد من بين اجمل الفنون حيث تحول الصورة من قبل المصور وتلاعبه فى بعض التأثيرات والتعديلات لخلق صورة اكثر احترافية

4- " فن الفيكتور - Vector Art "

يعد نوع من انواع الفنون المتجهة اى يعتمد على الاتجاهات والمحاور الرياضية فهى تقنية تختلف عن تقنية البيكسل ارت التى تعتمد فى بعض انواع الرسم ويستخدم فى القلم الضوئى كأداة مهمة واساسية للرسم فهو فن يتصف بالدقة والبراعة مهما كبرت الصورة.[1]

٥- " فن البكسل - Pixel Art "

يعد من أحد أشكال الفن الرقمي حيث من خلاله يتم إنشاء الصورة وتحريرها على مستوى البيكسل بواسطة برنامج تحرير الرسومات كالفوتوشوب وجامب GIMP.

ما يميز فن البيكسل عن غيره من الفنون هو أسلوبه البصري الفريد حيث تعمل وحدات البيكسل الفردية كعناصر بنائية تشكل الصورة التأثير هو نمط مرئي يشبه أسلوب الفسيفساء والغرز المتقاطعة وأنواع أخرى من التقنيات المختلفة.[٢]

٦- " الرسم الرقمي - Digital Art "

هو خلق صورة على شاشة بيضاء باستخدام القلم الرقمي او قلم ملون تخطيطي، وبصفه عامة توفر الأدوات الرقمية امكانات لا حصر لها كالاقلام المختلفة وتعدد الألوان والأشكال.

٧- " اللوحة الرقمية - Graphic Tablet "

هي عبارة عن شاشة مسطحة متنوعة في الحجم تأخذ شكل مربع أو مستطيل منفصلة عن شاشة الكمبيوتر

(١) وفاء محمد محمد عبدالرحمن (٢٠١٧م): " الرؤية الابداعية للفنون الرقمية التجريدية والافادة منها في صياغات فنية لاثراء الجانب الزخرفي لأزياء المرأة المعاصرة " ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، ع ٤٧ ، ص٣٨١،٣٨٠

(٢) طارق محمود نبيه (٢٠٢١م): " التقنيات المعاصرة وأثرها في فن البيكسل " ، مجلة التراث والتصميم ، الجمعية العربية للحضارة والفنون الاسلامية ، مج١ ، ع٤ ، ص٤١-٧٣

بعضها تتصل به عن طريق سلك USB وبعضها يعمل بتقنية البلوتوث.[١]

القلم الرقمي

هو قلم يقوم بمهام الماوس يشبه القلم العادي لكن التحكم والتحريك بواسطته اسهل ويتميز هذا القلم بالقدرة الحقيقية على محاكات الأقلام فيمكن للفنان أن يتحكم في درجة الضغط على اللوحة الرقمية بدلا من لوحة الرسم والأقلام والفرش.

مميزات لوح الرسم الرقمي

أولا الرسم بالقلم الرقمي يجعل الرسوم اكثر طبيعية لأن التحكم فيه اسهل والرسم بالقلم على اللوح الرقمية يجعل الخطوط أكثر دقة ونعومة عن استخدام الفارة

ثانيا معظم لوح الرسم الرقمي توفر أدوات تحكم جديدة ومختلفة وهي حساسة عند الضغط فيمكن تغيير الأحجام والألوان واشكال الاقلام ودرجة تعتيم الخطوط وذلك بالاعتماد على قوة الضغط كما في شكل(١)

شكل (١) مقارنة بين الفرش والماوس[٢]

انواع الرسم الرقمي

رسم البورتريه : فهو عبارة عن رسم الاشخاص او التركيز على ملامح وتعابير الوجه وهو من اصعب الانواع حيث يمكن ملاحظة ان هناك اخطاء شائعة كرسم العينين والانف والشفاة.

رسم الطبيعة : وهو عبارة عن محاكاة المناظر الطبيعية الجميلة والحروب لتجسيدها.

الرسم الخيالى : هو عمل يقوم به الفنان برسم اشخاص غريبة خيالية غير مألوفة وقد يجمع بين الواقع والخيال.

رسم الانمى : يعتبر احد الفنون اليابانية وهو عبارة عن رسم شخصيات ذات طابع مميز لأن اعين
الانمى تختلف عن اعين الانسان العادى وان وجوههم وملابسهم وانفعالاتهم مختلفة.[٣]

دور الكمبيوتر في العملية الأبداعية

هناك جدل يدور حول الكمبيوتر فأنه يعزز العملية الإبداعية للتصميم التشكيلي فالانتاج السريع للكمبيوتر

(١) محمد عبد العزيز سليمان تاعب (٢٠٠٧م): " رؤية تشكيلية لفنون الخيال العلمي مستلهمة من الفن الاسلامي " ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ص٤٣٠

(٢) أنوار سيدام (٢٠٠٩م): " الرسم في جمب (خطوة بخطوة ..معاً نحو الاحتراف) " ، علوم الكمبيوتر والانترنت ، السعودية ، ص٢٩

(٣) مزرية علي هروبي(٢٠١٨م): " الفن الرقمي " ، مرجع سابق ، ص١٠

يسمح للمصمم استكشاف أفكارمتعددة في تفاصيل اكثرعما يتم إنجازه تقليديا باليد أو باللصق على الورق فقد يواجه المصمم اختيارات لا حصر لها ويجد مشكلة في اختيار لأفضل حل تصميمي مما يؤدي إلى وجود تكرارات بمخرج تصميمي غير واضح فانتاج الأفكار في مسودات باستخدام الكمبيوتر يقلل من الوقت المستغرق في عمل التصميم يلهينا عن مستوى النظافة التي يهتم بها طيف العملية التصميمية من أولها إلى آخرها وعبر كل المسارات في التصميم التشكيلي يساعد المصممين أن يروا بسرعة في ثوان قليلة تأثيرات الخطة التصميميه والتغييرات الطباعية قبل المرحلة النهائية فالكمبيوترأداة لا غنى عنها في صناعة التصميم التشكيلي.

التصميم الرقمي

يساهم التصميم الرقمي في الاضافة والتطوير ويصمم المستقبل ولأن الحاجة تستدعي الي السعي لأفكار جديدة في عالم سريع التغير لذا يتم اكساب مهارات متنوعة تفتح الفرصة امام المتعلمين الي الاستثمار في عقولهم بتنمية تفكيرهم ولأجهزة الحاسب قدرة هائلة علي تغيير الممارسات الفنية وعلى ذلك يجب أن يتفاعل المصمم والمتذوق بالإمكانيات المتاحة في الحاسب ويمكن أن ينظر إلى هذا التحول إلى انه مرحلة جديدة يمر بها مجتمعنا حيث أصبحت من حيث الكم ذات قدرات هائلة ودقيقة متعددة للرسم والتصميم والتلوين

تصميم اللوحة الزخرفية:

القدرة على رسم العناصر وتنوعها غير كاف لعمل لوحة زخرفية فإن بناء وعمل اللوحة الزخرفية معتمدًا أحيانًا على ذاتية الفنان حيث أنه هو من يتحكم بكل تفاصيل وصياغة اللوحة لتخرج محملة بالقالب الذي يرتضيه فالفنان من خلال لوحته يعبر عن مشاعره وأحاسيسه فيستعين المصمم بالأفكار والأساليب وخبراته لتفعيل عمليات التنظيم والتدريب والصياغة والتناسب وتحقيق التآلف بين كل تفاصيل اللوحة وربطها ببعض فتنشأ الوحدة الكلية للوحة الزخرفية نتيجة الاتساق العام بين عناصر اللوحة الزخرفية من خطوط وملمس وألوان وأشكال.

يعد تصميم اللوحة الزخرفية عملية تنظيم وصياغات تشكيلية لمجموعة من الأشكال والمفردات عن طريق بعض الوسائط الجمالية التي تخضع لعملية منهجية من قبل المصمم وتتحكم في علاقات العناصر وصياغتها وكيفية انتظامها حتى تتلائم مع مضمون اللوحة الزخرفية(١٠).

تعتمد اللوحة الزخرفية على مجموعة من العوامل تتمثل في:

(١٠) محمد ياسين أبو العنين(٢٠٠٢م): " المضمون جوهر العملية التصميمية في اللوحة الزخرفية" ، مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، المجلد السادس، العدد السادس، ص ٢٥٨.

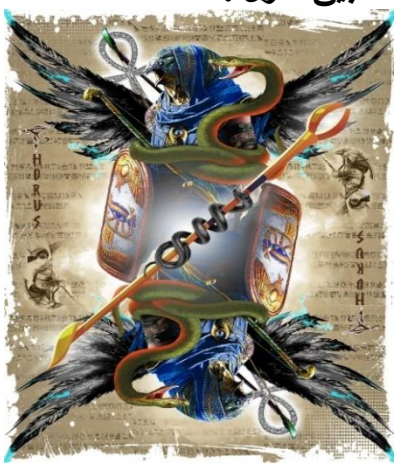
موضوع اللوحة.
الحيز التي تشغله اللوحة.
خامة تنفيذ اللوحة.
تكييف الأشكال والتراكيب وفقًا لما تتطلبه العوامل والقيم التي يريدها المصمم.
وسيلة التنفيذ(١١)

الإطـــــــار التطبيقـــــــي:

التجربة الذاتية للدارســة

تطبيقات إبتكارية تصميمية زخرفية مستلهمة من الكائنات الخرافية :-

التطبيق الأول :



Source

https://images.app.goo.gl/Q7xDM62WmjWNQav
19-5-2024 / 3:47 P.M6

بيانات العمل:

العمل الفنى : ينتمي إلى الكائنات الخرافية " الآلهة " في الفن المصري القديم.
أبعاد العمل الفنى: (٥٠*٧٠) سم.
التقنية المستخدمة في العمل الفنى: (رسم يدوي ، برنامج الفوتوشوب ، طباعة رقمية)
التوصيف:

(١١) إسماعيل شوقي إسماعيل(٢٠٠٣م): " مداخل تجريبية لمعالجات وحلول تشكيلية متنوعة لبناء اللوحة الزخرفية على أساس هندسي موحد" ، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، المجلد التاسع، العدد الاول، ص٨.

استخدمت الدارسة في العمل الفني ورق البردي و إلــه من الألهة المصرية القديمة يدعى (حورس) وجناحين وثعبان حول جسم حورس ومفتاح الحياة وعصا تفصل بين الجزئين وتم دمج هذه

العناصر حتي يرمزان الي طاقة الترابط والتعاون وتم استخدام تقنية التكرار لعمل تصميم فنى متكامل.

التحليل التشكيلي في العمل الفني:

- تم عمل التصميم عن طريق الرسم اليدوي ثم إستخدام أحد برامج الفنون الرقمية (الفوتوشوب)

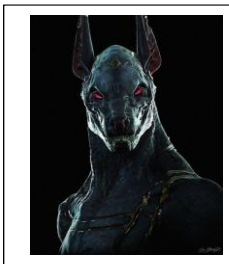
- نلاحظ في العمل الفنى عملية التكرار وتناغم الالوان مما يعطي إحساس بالتناغم والحركة.

مداخل التجريب:

- التكرار ، الإيقاع ، التناغم ، القيم اللونية.

التطبيق الثانى:

Source



(١)

(٢)

(١) https://images.app.goo.gl/FwPmur15mevckkLB8

(٢) https://images.app.goo.gl/9vj198qoFgMF1Syf7

(٣) https://images.app.goo.gl/UEaBZg4TfwHyZVPX6

19-5-2024 / 4:21P.M

بيانات العمل:

العمل الفنى : ينتمي إلى الكائنات الخرافية " الآلهة " في الفن المصري القديم.
أبعاد العمل الفنى: (٥٠*٧٠)سم.
التقنية المستخدمة في العمل الفنى: (رسم يدوي ، برنامج الفوتوشوب ، طباعة رقمية)
التوصيف:
استخدمت الدارسة في العمل الفني إلــه من الألهة المصرية القديمة يدعى (أنوبيس) إلـه الموتي وحارسين برأس أسد ومومياء لتدل على الموتي وبعض رموز اللغة الهيروغليفية وطاقة زرقاء تخرج من انوبيس لتحيي الموتي وتم دمج هذه العناصر حتي يرمزان الي الترابط والتعاون وتم استخدام تقنية التكرار لعمل تصميم فنى متكامل وتحقيق التناغم والتجانس في العمل الفني.
التحليل التشكيلي في العمل الفني:
- تم عمل التصميم عن طريق الرسم اليدوي ثم إستخدام أحد برامج الفنون الرقمية (الفوتوشوب)
- نلاحظ في العمل الفنى عملية التكرار وتناغم الالوان مما يعطي إحساس بالتناغم والحركة.
مداخل التجريب:
- التكرار ، الإيقاع ، التناغم ، القيم اللونية.
التطبيق الثالث:

Source

(١)

(٢)

21-5- (1) https://pin.it/6hfcw3bP4 2024 / 9:55 P.M.
(2)https://images.app.goo.gl/eBWXA6C4dkraXqNn9 21-5-2024 / 6:00 P.M

بيانات العمل:

العمل الفنى : ينتمي إلى الكائنات الخرافية في الفنون الصينية ويدعى" التنيين - Dragon "

أبعاد العمل الفنى: (٥٠*٧٠) سم.

التقنية المستخدمة في العمل الفنى: (رسم يدوي ، برنامج الفوتوشوب ، طباعة رقمية)

التوصيف:

استخدمت الدارسة في العمل الفني التنيين وهو من الكائنات الخرافية الصينية إلـه القوة والحكمة قسمت الدارسة التصميم الي جزئين بالتنيين ليعبران عن الخير والشر وتم استخدام الحصان السماوي ليحكم بينهم وتم دمج هذه العناصر حتي يرمزان الي الترابط والتعاون وتم استخدام تقنية التكرار لعمل تصميم فنى متكامل وتحقيق التناغم والتجانس في العمل الفني.

التحليل التشكيلي في العمل الفني:

- تم عمل التصميم عن طريق الرسم اليدوي ثم إستخدام أحد برامج الفنون الرقمية (الفوتوشوب)
- نلاحظ في العمل الفنى عملية التكرار وتناغم الالوان مما يعطي إحساس بالتناغم والحركة.

مداخل التجريب:

- التكرار ، الإيقاع ، التناغم ، القيم اللونية.

النتائج :

جاءت نتائج الدراسة النظرية والعلمية على النحو التالي:

إن جماليات الجمع بين أشكال الكائنات الخرافية والفن الرقمي تحتوي على إمكانات تشكيلية وجمالية تصلح لأن تكون مثير بصري يثري مجال التصميم الزخرفي.

أن ما تحمله الكائنات الخرافية من مظهر جذاب وتوازن وإتقان وقيم تجريدية وجمالية جعلت الفنان يتقن سر الجمال والحرفة في المزج بينها وبين الفنون الرقمية مما يضيف بعداً جديد في التجريب لإستلهام العديد من المداخل التشكيلية.

يتميز الجمع بين الكائنات الخرافية والفن الرقمي بخصائص ومميزات يمكن استخدامها في مجالات الفن التشكيلي بشكل عام وفي مجال التصميم الزخرفي بشكل خاص.

هناك سمة مشتركة بين بعض أشكال الكائنات الخرافية تتمثل في المبالغة في ضخامتها وقوتها الخارقة وشكلها من حيث مسح أجزاء وإضافة اجزاء من كائنات أخرى.

إمكانية تدعيم مفهوم الفنون الرقمية في الفن التشكيلي والإستفادة منها في مجال دراسة الفنون الرقمية المعاصرة.

التوصيات:

يمكن إيجاز ما توصى به الدراسة فيما يلي:

- المرونة في التجريب التشكيلي وعدم التقييد لخبرات محدودة عند الاستناد إلى الدراسات التي تعتمد علي التحليلات الرقمية بإستخدام الحاسوب كأداة تشكيلية لتنفيذ فنون تشكيلية رقمية معاصرة.
- معرفة أهمية فهم واستيعاب مزايا الجمع بين الكائنات الخرافية والفن الرقمي والتي تعد منطلقاً فنياً وتشكيلياً وجمالياً يستطيع الفنان من خلالها الإبداع والتجريب والإبتكار في مجال الفن بصفة عامة ومجال التصميم الزخرفي بصفة خاصة.
- تزويد المكتبات بالكثير من اللوح والمراجع التي توضح ماهي الكائنات الخرافية والفنون الرقمية وكيفية الدمج بينهم.

- التركيز علي الكائنات الخرافية والفنون الرقمية حيث انها تفتح مجال واسع وحديث للإبتكار في التصميم.
- الاهتمام بالمراجع التي تذكر الكائنات الخرافية في جميع المجالات العلمية.

مستخلص الدراسة باللغة العربية

يتناول موضوع البحث عن (القيم الجمالية لأشكال الكائنات الخرافية في إستلهام تصميمات زخرفية رقمية.)

يقوم البحث علي دراسة أشكال الكائنات الخرافية وكيفية الأستفادة منها لعمل تصميمات زخرفية رقمية.

وقد أشتمل هذا البحث على الأتي:-

مشكلة البحث وأهميته وأهدافه وفروضه وحدود البحث ومنهجية البحث.

أولاً:- الإطار النظرى للبحث:

شملت هذه الدراسة في الإطار البحثى الطرق العلمية التي لمناهج البحث العلمي كالأتي:-

- المنهج الوصفي التحليلي : من خلال وصف وتحليل أشكال الكائنات الخرافية على مر العصور القديمة والإستفادة منها في التوصل إلى تصميمات رقمية مبتكرة يمكن تحليلها وتثرى مجال البحث.
- وقد تم إستخدام المنهج التجريبي : في الجزء المتعلق بالتجربة الذاتية التي قامت بها الدارسة.

ثانياً:- الإطار التطبيقى للبحث :- قيام الدارسة بعمل

- تطبيقات إبتكارية تصميمية مستلهمة من التوظيف الجمالي للكائنات الخرافية بفاعلية الفنون الرقمية لإثراء الأعمال الفنية بها لتحقيق المعالجة الفنية التشكيلية.
- تطبيقات إبتكارية تصميمية بأستخدام الحاسوب وبرامج الفن الرقمي والأساليب المناسبة وما يتلاءم معها من تقنيات يتحقق فيها البعد الجمالي والوظيفي.

ثالثاً:- المناقشة والنتائج والتوصيات

Abstract of the study in Arabic

The research topic focuses on exploring (The aesthetic values of the shapes of creatures superstitious in inspiring digital decorative designs.)

The research focuses on studying the forms of creatures superstitious and how to utilize them to create digital ornamental designs..

This research included the following:-

The research problem, its importance, objectives, hypotheses, research limits, and research methodology.

First: The theoretical framework of the research:

- This study encompassed within its research framework scientific methods akin to the following scientific research methodologies:: -

- Descriptive-analytical approach: By describing and analyzing the forms of creatures superstitious throughout ancient eras, and utilizing them to arrive at innovative digital designs that can be analyzed and enrich the field of research.

- The experimental method was used: in the part related to the self-experiment carried out by the study.

Second: The applied framework for the research: The study does work

- Innovative design applications inspired by the aesthetic use of mythical creatures with the effectiveness of digital arts to enrich works of art with them to achieve plastic artistic treatment.

- Innovative design applications using computers, digital art programs, appropriate methods, and appropriate technologies that achieve the aesthetic and functional dimension.

Third: Discussion, results and recommendations

المراجع

أولاً: القرآن الكريم

وَلِبُيُوتِهِمْ أَبْوَابًا وَسُرُرًا عَلَيْهَا يَتَّكِئُونَ(٣٤) وَزُخْرُفًا وَإِنْ كُلُّ ذَلِكَ لَمَّا مَتَاعُ الحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالآَخِرَةُ عِنْدَ رَبِّكَ لِلْمُتَّقِينَ(٣٥)]. {سورة الزُّخرف : أية ٣٤،٣٥}.

ثانياً: المراجع العربية

رسائل الدكتوراه

محمد عبد العزيز سليمان تاعب (٢٠٠٧م): " رؤية تشكيلية لفنون الخيال العلمي مستلهمة من الفن الاسلامي " ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، القاهرة
مرفت محمد كامل الغمرى (٢٠٠٧م) : " الكائنات الخيالية في التراث الإسلامي كمدخل لإثراء مجال الاشغال الفنية " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان

رسائل الماجستير

أحمد محمد عبد الفتاح عبد العزيز (٢٠٠٧م): "الأشكال الميتافيزيقية في النحت القديم (نماذج مختارة) وأثرها على النحت الحديث" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان.
محمد سامح طمان (٢٠٠٤م): " الفن الرقمي كأحد اتجاهات فنون ما بعد الحداثة وتطبيقاته في مجال التصوير المعاصر" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان.

الدوريات والمجلات والبحوث

إسماعيل شوقي إسماعيل(٢٠٠٣م): " مداخل تجريبية لمعالجات وحلول تشكيلية متنوعة لبناء اللوحة الزخرفية على أساس هندسي موحد" ، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، المجلد التاسع، العدد الاول.
أفراح مالك محسن (٢٠١٩) : " جماليات التطور التكنولوجي وعلاقته بالفنون التشكيلية " ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، ع ٥٥.
بسمة هنانة (٢٠١٨م): " ثورة الوسيط الرقمي في التجارب التشكيلية المعاصرة " ، المجلة الدولية للعلوم الانسانية والاجتماعية ، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، ع٥.
رشا محمود حسين (٢٠٢٢م) : " رسوم الكائنات الخرافية على نماذج من الخزف الإسلامي في مصر حتى القرن (١٠هـ/١٦م) " ، مجلة البحوث والدراسات الأثرية ، ع١١.
زينب كاظم صالح البياتي (٢٠١٧م): " مرجعيات الفكر الصيني علي الخزف في عهد سلالة تانغ وسونغ " مجلة الاكاديمي ، جامعة بغداد ، كلية الفنون الجميلة.
شيماء محمد عبد الرافع (٢٠١٨م): " رسوم الكائنات الخرافية والمركبة في الفنون العثمانية " ، مجلة العمارة والفنون ، جامعة عين شمس.
طارق محمود نبيه (٢٠٢١م): " التقنيات المعاصرة وأثرها في فن البيكسل " ، مجلة التراث والتصميم ، الجمعية العربية للحضارة والفنون الاسلامية ، مج١ ، ع٤

عبير الحديدي محمد الصياد(٢٠١٢م): " الكائنات الخرافية في التلمود وكتب تفاسير اليهودية في ضوء حضارات الشرق الادني القديم " ، المؤتمر الدولي الثالث ، جامعة عين شمس ، مركز الدراسات البردية والنقوش.
عبير عبد القادر ابراهيم ابو الفضل (٢٠١١م): " التكامل الابداعي بين الاساليب التقليدية والنظم الرقمية في المنتج الطباعي المعاصر" ، المؤتمر السنوي (العربي السادس-الدور الثالث) تطوير برامج التعليم العالي النوعي في مصر والوطن العربي في ضوء متطلبات عصر المعرفة ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، مج٣.
عثمان مصطفي عثمان (٢٠٠١م): " فن البدايات " ، مجلة ديوجين ، المجلس الدولي للفلسفة والعلوم الانسانية ، ع١٨٥
فريد محمد أمعضشو(٢٠١١م): " الحضارات الكبري في حوض البحر المتوسط (الحضارة المصرية القديمة أنموذجا) " / مجلة المقتطف المصري التاريخية ، مؤسسة دراسات سياسية تاريخية ، مجلد العدد٦ ، الاصدار الاول.
مجدي عبد العزيز ابو زيد ، رحاب عبد الستار احمد (٢٠١٩م): " الافادة من الفن المصري القديم في عمل مشغولات فنية قائمة علي توليف رقائق المعادن ، المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية ، كلية التربية النوعية ، جامعة بنها العدد١٠.
محمد محمد صلاح درويش (٢٠١٦): "القيم الجمالية والتعبيرية للمنحوتات الخزفية والمعاصرة" ، مجلة الاداب والعلوم الانسانية ، كلية الاداب ، جامعة المنيا.
محمد ياسين أبو العنين(٢٠٠٢م): " المضمون جوهر العملية التصميمية في اللوحة الزخرفية" ، مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، المجلد السادس، العدد السادس.
منى عز على البكر (٢٠١٩م) : " المعبودة قبحوت في نصوص الاهرام" ، مجلة المنيا لبحوث السياحة والضيافة ، جامعة المنيا ، كلية السياحة والفنادق ، مجلد٧ ، ع١-٢.
نبيل احمد عبد العزيز(٢٠١٥م): " الواقعية السحرية في رواية عطارد لمحمد ربيع (دراسة تحليلية فنية) " ، كلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات بسوهاج ، ع١٩ ، ج٧.
نجلاء علي الصادق المقطوف (٢٠١٨): "ظاهرة الخطوط والاشكال بالفن البدائي في رسوم جبال اكاكوس وتاسيلي " ، مجلة كلية الفنون والاعلام ، جامعة مصراته ، ع٦.

نجم الدين الدرعي (٢٠١٧م): " الرقمنة في الفن المعاصر" مجلة فكر ، مركز العبيكان للابحاث والنشر، ع٢٠.
وفاء محمد محمد عبدالرحمن (٢٠١٧م): " الرؤية الابداعية للفنون الرقمية التجريدية والافادة منها في صياغات فنية لاثراء الجانب الزخرفي لأزياء المرأة المعاصرة " ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، ع ٤٧.

الكتب المؤلفة والمترجمة

احمد محمد عبد العال (٢٠١١): " الجغرافيا علي مر العصور" ، مكتبة جزيرة الورد بالقاهرة ، الفصل الاول "جغرافية ما قبل الاغريقية" ، ط١.
اشرف اسماعيل العريني (بدون تاريخ): " بدايات الفن في عصور ما قبل التاريخ " ، ام القرى للطبع والنشر والتوزيع ، حدائق القبة.
أنوار سيدام (٢٠٠٩م): " الرسم في جمب (خطوة بخطوة ..معاً نحو الاحتراف) " ، علوم الكمبيوتر والانترنت ، السعودية.
أنوار علي علوان عباس (٢٠١٥): " الأنظمة التصميمية لزخارف المساجد الإسلامية" ، الرضوان للنشر والتوزيع
ثروت عكاشة (٢٠٠٦م): " الفن الصيني"موسوعة تاريخ الفن: العين تسمع والاذن تري ، دار الشروق، الطبعة الاولي
شوقي عبد الحكيم+اللباد (٢٠١٦م): " قاموس الكائنات الخرافية في اساطير العالم " المؤسسة العربية للدراسات والنشر، بيروت.
مزرية علي هروبي(٢٠١٨م): " الفن الرقمي " ، شمس ، الدعم التعليمي والالكتروني بصيبا.

ثالثاً: المراجع الأجنبية

Brenda Rosen (2009): "The Mythical Creatures Bible", New York, London, Library of Congress Cataloging in Publication. .
Jacqueline Chao (٢٠١٢): " Chen Rong And Thetransformation of nine Dragons", Arizona State university, bhd Published. .
Khaled Batiha,Safwan Al.Salaimeh,Kholdoun A. (٢٠٠٦): "Digital art and design", Irbid University, Faculty of Information Technology, International Journal information technologies and knowledge Vol

"Magic and Religion in Ancient Egypt:" (٢٠٠٧)Sjef Willockx Second Preview ، part II: 81 gods “An ennead of enneads” ، .Anubis & Andjety , Amentet

Mythical Beasts (magical "):2020(Stephen Krensky London، "creatures)

Does The Egyptian Goddess (٢٠٢٠) : "Jennings William H. Hathor Derive from a Power of the great Pyramid to Repel Part l – What and When was ، "some Perceived Cosmic Threat .the Origin of Hathor

رابعاً: مراجع الإنترنت

P.M / ١:٠٠https://images.app.goo.gl/UEaBZg4TfwHyZVPX6 19-5-2024

3:01 P.M /19- https://images.app.goo.gl/9vj198qoFgMF1Syf7 5-2024

19-5-2024 / https://images.app.goo.gl/Q7xDM62WmjWNQav6 3:47 P.M

19-5-2024 / https://images.app.goo.gl/FwPmur15mevckkLB8 4:21P.M

19-5-https://images.app.goo.gl/eBWXA6C4dkraXqNn9 2024/4:38 P.M

21-5-2024 / 9:55 P.Mhttps://pin.it/6hfcw3bP4