كلية التربية النوعية

بحوث فى العلوم و الفنون النوعية

بحوث فى العلوم والفنون النوعيه

مجلة نصف سنوية تصدرها كلية التربية النوعية
جامعة الأسكندرية

العدد الحادي و العشرون / المجلد الثاني عشر
فبراير 2024

عنوان البحث باللغة الإنجليزية

The digital painting morphological processing of selections from mythical legendary creatures in the light of cultural pluralism as an approach for enrich contemporary art of painting

اسم الباحث باللغة الإنجليزية

Mirna Nagy Tadros

PHD in Drawing and Painting the Department of Art Education Faculty of Specific Education, Alexandria University

Prof .Dr \ Khayraia Mohamed Abdel Aziz

Professor of drawing and painting former head of the Department of Art Education Faculty of Specific Education, Alexandria University

Prof. Dr \ Amira Ahmed Al-Hendum

Assistant Professor of Drawing and Painting, Department of Art Education Faculty of Specific Education, Alexandria Universit

Dr \ Dalia Mohamed Mahmoud Sharaf

lecturer of art history and appreciation in the Department of Art Education
Faculty of Specific Education, Alexandria University

Received: **Accepted:** **Published:**

Abstract :

This research aims to explore the role of digital drawing and its artistic processing in enriching contemporary painting through the use of selected mythical and legendary creatures derived from various cultures. The study examines how to integrate mythological elements from different cultures to create digital artworks that reflect cultural plurality. The research uses digital drawing programs and techniques to analyze and apply artistic processing to these creatures, leading to the

production of visually and culturally rich and diverse artworks. Integrating these mythical creatures into digital drawing can enhance the diversity and plurality of contemporary painting, opening new horizons for artistic experimentation and creativity. The focus is on how to use these creatures to enrich contemporary painting by integrating elements of cultural plurality .

Additionally, this research aims to present the artistic processing of selected myths from different civilizations using digital drawing techniques and creating a 360-degree image. The study identifies myths and various civilizations and their specific myths. A set of symbols in those myths were then integrated, including the myth of justice from the Pharaonic civilization "Anubis," the myth of strength and goodness from the Greek civilization "Hercules," and the myth of evil from the Japanese civilization "Nure-onna." The research also explores modern technology in the field of digital arts and graphic and digital drawing programs. The three selected myths are redrawn and colored using modern technological methods through graphic programs and Photoshop. A 360-degree image was then created, depicting the triumph of good "Hercules" over evil "Nure-onna" by the judgment of justice "Anubis." Thus, the research reflects the interaction between cultural heritage and digital innovation in art, opening new horizons for understanding and developing contemporary painting..

العنوان باللغة العربية

الرسم الرقمي و معالجاتة التشكيلية لمختارات من الكائنات الخرافية الأسطورية في ضوء التعددية الثقافية لإثراء فن التصوير المعاصر

اسم الباحث

ميرنا ناجي تادرس

حاصل علي دكتوراة تخصص رسم وتصوير بقسم التربية الفنية كلية التربية النوعية وجامعة الاسكندرية

ا.د/ خيرية محمد عبد العزيز

استاذ الرسم والتصوير ورئيس قسم التربية الفنية السابق كلية التربية النوعية جامعة الاسكندرية

أ.م. د/ اميرة أحمد الهندوم

استاذ الرسم والتصوير المساعد بقسم التربية الفنية كلية التربية النوعية جامعة الاسكندرية

د / داليا محمد محمود شرف

مدرس تاريخ وتذوق الفن قسم التربية الفنية جامعة الإسكندرية

المستخلص:

يهدف هذا البحث إلى استكشاف دور الرسم الرقمي ومعالجته التشكيلية في إثراء فن التصوير المعاصر من خلال استخدام مختارات من الكائنات الخرافية والأسطورية المستمدة من ثقافات متعددة. تتناول الدراسة كيفية دمج العناصر الأسطورية من مختلف الثقافات لخلق أعمال فنية رقمية تعكس التعددية الثقافية. يستخدم البحث برامج وتقنيات الرسم الرقمي لتحليل وتطبيق معالجة تشكيلية لهذه الكائنات، مما يؤدي إلى إنتاج أعمال فنية غنية ومتنوعة بصري وثقافي. فان دمج هذه الكائنات الأسطورية في الرسم الرقمي يمكن أن يعزز من تنوع وتعددية فن التصوير المعاصر، ويفتح آفاقًا جديدة للتجريب والإبداع الفني ، فيتم التركيز على كيفية استخدام هذه الكائنات لإثراء فن التصوير المعاصر عبر دمج عناصر من تعددية الثقافات كما يهدف هذا البحث إلى عرض المعالجة التشكيلية لمختارات من الأساطير المختلفة في حضارات متنوعة بتقنية الرسم الرقمي وعمل صورة 360 درجة ، حيت تم التعرف على الأساطير وعلي الحضارات المختلفة وأساطيرهم الخاصة وبعد

ذلك تم دمج مجموعة من الرموز في تلك الأساطير وهي: أسطورة العدل من الحضارة الفرعونية "أنوبيس" وأسطورة القوة والخير من الحضارة الإغريقية "هرقل" وأسطورة الشر من الحضارة اليابانية "نوري اونا" والتعرف على التكنولوجيا الحديثة في مجال الفنون الرقمية وعن برامج الجرافيك والرسم الرقمي حيث يمكن إعادة رسم الأساطير الثلاثة المختارة وتلوينهم بطريقة تكنولوجية حديثة عن طريق برامج الجرافيك واستخدام برنامج الفوتوشوب ومن ثم تم إنشاء صورة 360 درجة حيث ينتصر الخير "هرقل" على الشر "نوري اونا " بحكم العدل "أنوبيس" ، ولذلك البحث يعكس التفاعل بين التراث الثقافي والابتكار الرقمي في الفن، مما يفتح آفاقًا جديدة لفهم وتطوير فن التصوير المعاصر.

المقدمة :

التفاعل بين الثقافات المختلفة قد أثر بشكل كبير على طريقة تصور وتمثيل الكائنات الخرافية والأسطورية في الفن المعاصر. فالتنوع الثقافي أتاح للفنانين مجالاً أوسع للاستلهام والاستكشاف، حيث يمكنهم الجمع بين عناصر وسمات مختلفة من تراثات ثقافية متنوعة لخلق كائنات خرافية جديدة ومبتكرة. وهذا أدى إلى ظهور تمثيلات أكثر تعقيدًا وغنى للكائنات الأسطورية، والتي تعكس التزاوج الحضاري والتبادل الثقافي بين مختلف الحضارات.

فإن التنوع الثقافي الذي يشهده عالمنا المعاصر له أثر كبير على مفاهيم وجماليات الكائنات الخرافية الأسطورية في الفن ، فالتفاعل بين الثقافات المختلفة أدى إلى تبادل الأفكار والرؤى حول هذه المخلوقات الخيالية، ما أثرى وطور من التجليات الفنية لها.

فالتنوع في الأساطير والخرافات بين الحضارات أضفى ثراء على تصورات الفنانين المعاصرين لتلك الكائنات، من حيث الشكل والوظيفة والرمزية ، وهذا التنوع والتعددية هو ما يجعل معالجة الكائنات الخرافية في الفن المعاصر أكثر ثراء وتنوع

فالأساطير هي قصص تراثية تتناقلها الثقافات عبر العصور لتشكل جزءًا لا يتجزأ من تاريخ البشرية. تُعرف الأساطير بأنها قصص خرافية تحكي عن شخصيات خارقة أو أحداث غير واقعية تُمثِل قيمًا ومعتقدات وتاريخ الشعوب التي تنتمي إليها. عادةً ما تحمل الأساطير رسائل معينة وتلعب دورًا مهمًا في تشكيل الثقافة والإيمان المشترك للناس.

ترتبط الأسطورة ارتباطا وثيقا بالنظام الديني وتعمل على توضيح معتقداته وطقوسها مما أكسبها قدسية وسلطة عظيمة علي العقول والنفوس ، وتتميز الأسطورة من حيث الشكل بأنها محبوكة وبداخلها شخصيات المعبودات التي تخيلها الإنسان في صورة معبودات تتحكم في قوي الطبيعة أو

مظاهر الكون المختلفة مثل الشمس والقمر والهواء والسماء والأرض، وذلك ساعدها على سرعة انتقالها وانتشارها على نطاق واسع ، وتأثيرها العميق نتيجة ما تنطوي عليه من حكمة وفلسفة وإثارة بالإضافة الي تأثيرها علي العواطف والقلوب وتتميز موضوعاتها بالجدية والشمولية ، كما تتميز الأسطورة بثباتها واستمرارها عبر فترة طويلة من الزمن ، فأن الأساطير حلقة اتصال بالماضي وكثيرا ما تكون هي المصدر الوحيد لمعرفتنا عن الكيفية التي نظر بها أسلافنا القدماء إلي ما حولهم وكيف فسروا ظواهره العديدة

كما تعتمد الأساطير على خيالات الإنسان ولذلك يحاول المبدعون استغلال الخيال في إنتاج أعمال فينة ويمكن ذلك باستخدام الواقع الافتراضي الذي يمكن الإنسان من أن يرى الأسطورة أمامه ولكن من خلال رؤئ الفنان الخاصة به وذلك من خلال أعمال فنية

كما أن الأساطير تظهر عادات وتقاليد بلد ، وبذلك يمكن دمج عدة تقاليد مختلفة التي تحتوي على بعض الأفكار اللاعقلانية والتي يمكن أن يتأثر بها المتلقي لهذا الفن وأيضا يوجد علاقة وثيقة بين الإبداع والفن والخيال مع تطور التكنولوجيا الحديثة ، ما هو جديد بالذكر أن الدمج بين الفن والتكنولوجيا غالبا ما يكون صعبا ولكن مع مرور الوقت والزحف العالمي نحو التكنولوجيا الرقمية أصبح من الممكن دمجهم ، فالثقافة الرقمية انعكست على الفنون من حيث خطوات أعداده وطريقة تقدمه ، فان إمكانيات الفن الرقمي كوسيط لا حدود له

تمتلك الأساطير تأثير عميق على الثقافة والفنون حول العالم من خلال الرموز والرموز المستخدمة في الأساطير، تمتد أثرها إلى العديد من المجالات بما في ذلك الأدب، الفنون ، وحتى السلوك البشري يعتبر قدر الأثر المترتب على الأساطير عامل محفز للدراسات الثقافية والبشرية حول العالم.

الرسم الرقمي هو ثورة جديدة في عالم الفن التشكيلي، حيث يتيح للفنان مساحات واسعة للإبداع والتجريب باستخدام البرامج والتطبيقات الرقمية، يستطيع الفنان التحكم بدقة في كل تفاصيل العمل الفني، من الألوان والفرش إلى التركيبات والطبقات، فيمنح الفنان حرية أكبر في التعبير عن رؤيته والتجريب بأساليب جديدة لا يمكن تحقيقها بالوسائط التقليدية ،كما أن الرسم الرقمي يتميز بسرعة الإنجاز وإمكانية التعديل والتحوير، ما أدى إلى انتشاره الواسع في فن التصوير المعاصر

فالرسم الرقمي اتاح فرصة فريدة لمعالجة الكائنات الخرافية والأسطورية بطرق مبتكرة وإبداعية عن طريق استخدام البرامج الرقمية المتطورة، فيمكن للفنان إعادة تشكيل وتحوير هذه الكائنات بما يتناسب مع رؤيته الفنية، مع الحفاظ على سماتها الأساسية ،كما يمكنه دمج عناصر متنوعة من

ثقافات مختلفة لخلق كائنات خرافية جديدة تعكس التعددية الثقافية، وبهذا يصبح الرسم الرقمي أداة قوية في يد الفنان لإثراء وتطوير الكائنات الأسطورية في الفن المعاصر.

ان هذا البحث يسلط الضوء على أهمية الرسم الرقمي في معالجة الكائنات الخرافية والأسطورية، وكيف يمكن أن تساهم هذه المعالجات في إثراء فن التصوير المعاصر، فيتناول البحث ان التنوع الثقافي والتراث الحضاري المتنوع يشكل مصدر خصب للفنانين للاستلهام والابتكار، والرسم الرقمي يتيح لهم الفرصة للتجريب والتعبير عن هذا التنوع بطرق إبداعية وفريدة.

وبالتالي، فإن الاستفادة من هذه الإمكانات سيكون له أثر كبير في دفع فن التصوير المعاصر نحو مزيد من التطور والتميز ، فالخروج عن الأنماط التقليدية والتجريب بالتقنيات الرقمية يساعد على إنتاج أشكال وتكوينات فنية جديدة لتلك المخلوقات،على سبيل المثال يمكن دمج عناصر مستوحاة من ثقافات مختلفة في تصميم واحد، أو استخدام المبالغة والتشوهات التشكيلية للتعبير عن جوانب رمزية وفلسفية كما أن توظيف الألوان والملمس والحركة بطرق مبتكرة يساهم في إبراز الجماليات الخاصة بهذه المخلوقات الخيالية

مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث في ندرة الدراسات والبحوث التي تتناول دمج الكائنات الخرافية الأسطورية بمختلف أشكالها وأنواعها ودمجها في التصوير المعاصر باستخدام الرسم الرقمي رغم وجود أساطير عديدة في العالم القديم والحديث والمجتمع الشرقي والغربي متعددة الثقافات وان تعددية الثقافات تساعدنا في معرفة كل حضارة تحتوي الكائنات الأسطورية على الأفكار اللاعقلانية التي تعمل على تنمية الخيال والإبداع وتنمية الاستجابة الجمالية في الأعمال التصويرية المعاصرة ومن الممكن أن يتم دمج والمعالجة التشكيلية لمختارات من أساطير شرقية مع أساطير غربية ولكنها لم يتم تناولها بعد في مجال التصوير المعاصر.

إن معالجة الكائنات الخرافية والأسطورية باستخدام الرسم الرقمي يسهم بشكل كبير في إثراء فن التصوير المعاصر ، فهذه الكائنات تحمل في طياتها رموز وقيمًا ثقافية عميقة، والتي يمكن للفنانين استلهامها وتوظيفها في إبداعاتهم الفنية ،كما أن التنوع والتعقيد في تمثيل هذه الكائنات يفتح آفاق جديدة للتجريب والابتكار في فن التصوير.

وبالتالي، فإن الاستفادة من الرسم الرقمي في معالجة هذه الكائنات الأسطورية سيساهم في إثراء المشهد الفني المعاصر ويدفعه نحو مزيد من الإبداع والتميز فالرسم الرقمي وتطبيقاته

التشكيلية يمثلان مجال مثير للاهتمام في الفن المعاصر ، حيث يسمح للفنانين بالتعبير عن رؤاهم وإبداعاتهم بطرق متنوعة ومبتكرة، فيتميز هذا النوع من الفن بقدرته على دمج التقنية الرقمية مع التعبير الفني التقليدي، مما يفتح المجال أمام تجارب جديدة ومبتكرة في عالم الفن المعاصر.

لقد أصبح الرسم الرقمي أداة قوية وضرورية في فن التصوير المعاصر. يتيح للفنانين إمكانيات لا حصر لها في التعبير عن أفكارهم وتجسيد رؤاهم الفنية. من خلال البرامج الرقمية المتطورة، يستطيع الفنانون التلاعب بالألوان والأشكال والملامس بطرق لا يمكن تحقيقها باستخدام الوسائل التقليدية ، هذه المرونة والحرية في التعبير جعلت من الرسم الرقمي أداة محورية في صناعة الصور الفنية المعاصرة، والتي تتسم بالتجريب والابتكار

فيعتبر دمج الرسم الرقمي مع المعالجات التشكيلية المبتكرة للكائنات الخرافية الأسطورية يساهم في إثراء فن التصوير المعاصر ، فالقدرة على التحكم الدقيق في عناصر اللوحة الفنية عبر الوسائط الرقمية تتيح للفنان إمكانات واسعة للتجريب والابتكار.

كما أن التنوع الثقافي الذي ينعكس على تلك المخلوقات الخيالية يمنح فن التصوير المعاصر مزيد من الثراء والتنوع في الاعمال الفنية التصويرية. ويمكن الاستفادة من هذه العوامل لإنتاج أعمال فنية متميزة تسهم في إغناء المشهد الفني المعاصر وفتح آفاق جديدة للتعبير الفني

في هذا السياق، يسعى هذا البحث إلى استكشاف دور الرسم الرقمي وتطبيقاته التشكيلية في إثراء فن التصوير المعاصر، من خلال تحليل ودراسة مختارات من الكائنات الخرافية الأسطورية في ضوء التعددية الثقافية، فسيتم التركيز في هذا البحث على كيفية استخدام الفنانين للرسم الرقمي لاستكشاف وتجسيد مفاهيم الأساطير والخرافات من زوايا جديدة ومبتكرة، والتاكيد علي امكانية هذا النوع من الفن يساهم في إثراء وتنويع المشهد الفني الحالي.

وعلى هذا تتحدد مشكلة البحث من خلال التساؤل التالية

1-كيفية استخدام التقنيات الرقمية في تجسيد وتحويل الكائنات الخرافية والأساطير من ثقافات مختلفة؟

2-وكيفية تأثير التنوع الثقافي على فن التصوير المعاصر من خلالها استخدام الرسم الرقمي لمعالجة الكائنات الخرافية؟

3-كيف يمكن أن يسهم استخدام الكائنات الخرافية والتعددية الثقافية في تحفيز الإبداع وتنويع المداخل في فن التصوير المعاصر.

أهداف البحث :

1-دراسة الكائنات الخرافية الأسطورية المختلفةلابتكار أفكار فنية جديدة من خلال الدمج ومعالجة التشكيلية لمختارات من أكثر من كائن خرافي أسطوري في عمل تصويري واحد.

2-تهدف الدراسة إلى استكشاف توظيف الرسم الرقمي لإنشاء أعمال فنية متميزة تستلهم من الكائنات الأسطورية والخرافية استلهام الكائنات الخرافية من الأساطير والتراث الثقافي المتنوع لإنشاء أعمال فنية معاصرة.

3-تحديد الرموز والأنماط الأسطورية التي تمثل الثقافات المختلفة.

4-الكشف عن الأفكار اللاعقلانية التي تظهر من خلال الأساطير لتنمية الاستجابات الجمالية لدى المتلقي.

5-توظيف تكنولوجيا الرسم الرقمي في تأكيد الرؤية التصويرية .

6-دراسة وتطبيق تقنيات الرسم الرقمي المتقدمة مع دمج الكائنات الأسطورية لإنشاء أعمال فنية متميزة.

أهمية البحث :

1-يسلط هذا البحث الضوء على إمكانات الرسم الرقمي في إثراء التعددية الثقافية من خلال استلهام الكائنات الأسطورية.

2-الاستفادة من الكائنات الخرافية الأسطورية العالمية المختلفة لمعرفة تاريخ العالم عن طريق أساطير كل بلد.

3-تسمح التقنيات الرقمية بالتجريب والمعالجة للكائنات الاسطورية الخرافية بمزيد من المرونة والتفرد.

4-تساعد معالجة الكائنات الأسطورية الرقمية في فن التصوير المعاصر نحو مزيد من الابتكار والتميز الفني.

5-إثراء الرؤية الجمالية والفلسفية وابتكار أفكار جديدة عن طريق و المعالجة التشكيلية لمختارات من الكائنات الخرافية الأسطورية بتقنية الرسم الرقمي لتفعيل دور التكنولوجيا.

6-النهوض بمداخل في التصوير المعاصر من خلال دمج والمعالجة التشكيلية لمختارات من الكائنات الخرافية الأسطورية من خلال التعددية الثقافية.

7-الرسم الرقمي يتيح فرصة لإبراز التعددية الثقافية وتجسيد مختلف الهويات والتقاليد في الفن التصوير المعاصر

فروض البحث :

1-استخدام التقنيات الرقمية في تجسيد وتحويل الكائنات الخرافية والأساطير من ثقافات مختلفة.

2-مدي تأثير التنوع الثقافي على فن التصوير المعاصر من خلالها استخدام الرسم الرقمي لمعالجة الكائنات الخرافية.

3-امكانية تحفيز الابداع في الفن المعاصر باستخدام الكائنات الخرافية والتعددية الثقافية.

حدود البحث:

1- حدود موضوعية:استخدام برنامج التكنولوجيا الرقمية الحديثة (الفوتوشوب).

2- حدود فنية:استخدام مختارات من الأساطير المصرية، الأساطير الإغريقية، الأساطير الآسيوية.

3- حدود مكانية: الحضارة المصرية القديمة ، الحضارة الإغريقية ،الحضارة اليابانية .

4- حدود زمانية: الحضارة المصرية القديمة3150 ق.م، الحضارة الإغريقية 1200ق.م، الحضارةاليابانية660ق.م.

منهج البحث :

يتبع المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريب تبعا لما تقتضيه طبيعة سير الدراسة بالبحث

1- المنهج الوصفي التحليلي: وذلك في الإطار النظري لوصف وتحليل الكائنات الخرافية الأسطورية، من خلال حضارات مختلفة.

2- المنهج التجريبي: لتنفيذ التجربة الذاتية التطبيقية بناء على نتائج الدراسة الوصفية والتحليلية في الجانب النظري وما توصلت إليه وذلك من أجل الدمج بين الكائنات الخرافية

الأسطورية في الحضارات المختلفة لتنفيذ عمل فني يجمع الكائنات الاسطورية في صورة بانورامية 360 وذلك لإثراء فن التصوير المعاصر

تعريفات البحث الإجرائية :

التعريف الاجرائي للكائنات الخرافيةالأسطورية Mythical legendary beings

تعرف إجرائيا بأنها هي كائنات خرافية اختلقها الإنسان من أجل مصلحته ولكي يفسر لنفسه يعض الظواهر الخارقة التي يصعب عليه ان يفسرها، لذلك تختلف الكائنات الخرافية الأسطورية من حضارة إلى أخرى باختلاف عاداتها وتقاليدها وموقعها الجغرافي وظروفها الزمانية ويمكن أيضا لكائن خرافي واحد أن يكون نتاج دمج كائنان خرافيان مختلفان.

التعريف الاجرائي للتعددية الثقافية Multiculturalism

تعرف إجرائيا بأنها مصطلح يشير اختلاف العادات والتقاليد الشعوب في مختلف أنحاء العالم وان الشعوب العالم لها عاداتها المتشابه رغم اختلافهم في الكثير من المعتقدات وان لابد التعامل مع هذه الاختلافات بطرق متحضرة تليق أن الشعوب بأكملها تعيش في عالم واحد معا.

الإطار النظري للبحث:

فتعد الأسطورة هي الأداة التي ساعدت العقل البشري بشكل كبر في تشكل وتنظم مدركاته في مختلف الحالات وبوتقتها في صورة واضحة ومقبولة على الأقل بالنسبة للتفكير البدائي، فإن أول وظيفة تلازم الأسطورة هي محاولة تفسير أصول كل ما كان الإنسان شاهده في محيطه من تحولات وظواهر حياتية باعتبارها انها حاولت حل المشكلات التي واجهت عقل الإنسان في مختلف الأطوار[1]

[1]-دلال رمضان :2014 م ،"رواية الأنهار لعبد الرحمان مجيد الربيعي قراءة من منظور النقد الأسطوري" ، رسالة ماجستير ، كلية اداب جامعة محمد خضير بسكرة ، الجزائر ، ص 27-29

كما يوجد علاقة بين الأشكال الخرافية والحس الإبداعي للفنان وأنها تعمل على تنمية حس وإنتاج أعمال فنية يظهر فيها الإبداع والتجديد وأنه يوجد علاقة شبه بين أساطير العالم رغم اختلاف المجتمعات فظهرت التعددية الثقافية وأثرها على المجتمعات حيث تتواجد أساطير متشابه مثل أساطير خلق الكون التي جاءت في الكثير من الأساطير (المصرية القديمة والإغريقية الرومانية واليابانية) ولكن تختلف في المضمون. وأيضا لكل حضارة توجد بها أساطيرها الخاصة التي تميزها وتظهر معتقداتها حيث الحضارة الفرعونية ومعتقداتها بالآلهة والبعث والخلود والتقرب الي الآلهة وتظهر الحضارة الرومانية بالمعتقدات الفلسفية والقوة الجسدية واعتمدهم علي المنطق في حياتهم وتوجد الحضارة اليابانية ومعتقداتهم بالخرافات وذلك بسب نشأتها بعد انفجار بعض البراكين وظهور البحيرات وانتشار الخوف حول الناس ببعض الاساطير الخرافية.

فتقوم التعدد الثقافات على الحوار الحضاري بين الثقافات المختلفة وهو حوار نتج عنه الحداثة وظهر ومدي التشابة والاختلاف وهو ما يقوم به الإنسان الذي له خلفية فكرية معينة من أجل المساهمة الوصول الي سلام في العالم ، فيظهر الحوار الحضاري مدي الإبداع الفني والأفكار الفلسفية المرتبطة بالفن وخصوصا التصوير كمجال يصلح لتأكيد فكرة حوار الحضارات[1]

فتعتبر التعددية الثقافية في الفن تشجع على الحوار والتفاهم بين الثقافات المختلفة، وتعزز من قيمة الإبداع الفني كوسيلة للتعبير عن الهوية والتاريخ الثقافي من خلال الجمع بين التقنيات الرقمية والموضوعات الأسطورية، يمكن أن يقدموا تصورات جديدة تساهم في تطوير الفن الرقمي وتعزيز التبادل الثقافي

الحضارة المصرية القديمة:

فالأساطير في الحضارة تعد جزء لا يتجزأ من الديانة المصرية القديمة وتحمل أبعادًا فلسفية ودينية عميقة. كانت هذه الأساطير تُستخدم لتفسير الظواهر الطبيعية، نشأة الكون، خلق الإنسان ، كما تستخدم الأساطير المصرية لتبرير التقاليد الإنسانية ومعالجة الأسئلة الأساسية حول العالم ، وتمثل الآلهة المصرية الظواهر الطبيعية من الأشياء المادية كالأرض

[1]- ولاء ابراهيم محمد : 2011م ، "فلسفة حوار الحضارات واثرة في الفن المعاصر كمدخل لتدريس التصوير في كلية التربية النوعية بالإسكندرية كلية "، رسالة دكتوراه ،كلية التربية النوعية، الاسكندرية ، مصر ، ص23.

والشمس إلى قوى مجردة مثل المعرفة والإبداع وحيث تعتبر لأسطورة هي في النهاية صوت الضمير المنبعث من الشعب والمعبر الأول عن روحه ومعتقداته

من أبرز مفاهيم الأساطير المصرية القديمة:

أسطورة خلق الكون: تبدأ بالإله نون، الذي يمثل الخواء وكتلة لم تتشكل بعد، ومنه تولد الشمس أو الإله رع، الذي يعلن نفسه حاكم للكون.

أسطورة أوزيريس وست: تحكي عن الصراع بين الإله أوزيريس، إله الخصب والحياة، وأخيه ست، إله الفوضى والصحراء.

فكانت الأساطير تعبر عن معتقدات الناس وتشكل جزءًا من الطقوس الدينية والجنائزية، مثل محاكمة الموتى والإيمان بالحياة بعد الموت، حيث يحاكم الميت ويقرر مصيره إما في الجنة أو النار وكان انوبيس هو رمز العدل .

هذه الأساطير لها تأثير كبير على الثقافة والفنون والأدب في مصر القديمة وتُظهر الترابط الوثيق بين الدين والحياة اليومية للمصريين القدماء.

الحضارة الإغريقية :

فتعتبر الأساطير الإغريقية تعد من أغنى الميثولوجيات في التاريخ وتحمل مفاهيم وقصص تشكل جزء كبيرا من الثقافة الغربية ، تتضمن هذه الأساطير قصص عن الآلهة والأبطال والمخلوقات الأسطورية، وتستخدم لشرح الظواهر الطبيعية، وتعاقب الفصول، وأصول العالم

ولذلك تعد الأساطير الإغريقية من اهم الأساطير في العالم القديم ، ولقد تميزت أساطيرها بأنها أكثر إنسانية وروحية وعقلانية عن غيرها ، فهي تكشف عن الجوانب الفلسفية والاجتماعية والثقافية والدينية للمجتمع اليوناني ، ولما كانت الحياة الدينية هي المسيطرة في العصور القديمة وهي المهد الذي نشأت فيه الفنون للتقرب من الآلهة ، فالأسطورة لا تقبل التصنيف والتعميم أو التبسيط لأنها لا تبحث عن خصائص الأشياء أو تحاول وصف ظاهرة طبيعية ، فيختلف الفكر الأسطوري الإغريقي عن الفكر العلمي في كونه يصف الطبيعة بأحاسيس الفنان الإغريقي وتخيلاته وتصوراته تجاه تلك الأسطورة

من أبرز مفاهيم الأساطير الإغريقية:

الخلق والتكوين: تحاول الأساطير شرح نشأة العالم والبشرية، مثل قصة الإلياذة والأوديسة التي تروي حصار طروادة .

الآلهة الأولمبية: يعتقد أن الآلهة الإغريقية تعيش على جبل أولمبوس وتتمتع بصفات بشرية مثل الغيرة والحب والكراهية.

الأبطال والمغامرات: تبرز الأساطير شخصيات مثل هرقل وأخيل، اللذان يعتبران رمزا للقوة والبطولة.

العبر والدروس: تستخدم الأساطير لتعليم الأخلاق وتقديم دروس في الحياة، مثل الصراع بين الخير والشر.

فتعتبر الأساطير الإغريقية مصدر إلهام للعديد من الأعمال الأدبية والفنية الحديثة، وتدرس لفهم الحياة الدينية والسياسية في اليونان القديمة، ولما تحمله من قيمة تاريخية وثقافية عميقة.

الحضارة اليابانية :

تعتبر الاساطير اليابان هي موطن للعديد من الأساطير الشعبية، وحكايات الأرواح والشياطين، وكل بلد لديها الفلكلور الخاص بها منذ العصور القديمة، والذي يتطور ويتوارث عبر الأجيال، وربما تكون بعض قصص الأشباح الموجودة في التراث الشعبي لليابان مساقا من أحداث حقيقية وأضيف لها بعض الخرافات، او قد يكون بعضها لمجرد تخويف الناس من الخوض في مخاطر لا داعي لها وهذا الرأي يتبعه أغلب الذين يفكرون بعقول علمي فكانت الاساطير تعكس تقاليد شنتو والبوذية، وتشمل مجموعة واسعة من الكامي (الآلهة أو الأرواح) وتقدم تفسيرات لأصول اليابان والظواهر الطبيعية.

من أبرز مفاهيم الأساطير اليابانية:

خلق الكون: تقسم قصة الخلق اليابانية إلى ولادة الآلهة (كاميومي) وولادة الأرض (كونيومي) يبدأ مولد الآلهة مع ظهور أول جيل من الآلهة نشأ من النفط الأولي.

أصول اليابان والكامي: تولي أساطير الخلق أهمية كبيرة للتطهير ونظام الاحتفالات، وتتضمن مواضيع مثل الموت والفساد والخسارة.

الأسرة الإمبراطورية: تفسر الأساطير أصل الأسرة الإمبراطورية وتعيين الألوهية للجانب الإمبراطور، حيث يعني اللقب الياباني تينو لإمبراطور اليابان "السيادة السماوية".

فتعد هذه الأساطير جزء لا يتجزأ من الثقافة اليابانية وتستخدم لتعليم الأخلاق وتقديم دروس في الحياة، وتظهر الترابط الوثيق بين الدين والحياة اليومية لليابانيين القدماء.

ومما هو جدير بالذكر أن "الفن الرقمي من أحدث الفنون البصرية ، والتي ازدهرت مع تواجد الشبكة العنكبوتية ، وقد أخذ العديد من الأشكال والاتجاهات، ابتدأ من التوقيعات المصغرة وحتى المعارض العالمية ، رغم المعارضات عليه والتيارات المناهضة له ، فأصبح الفن الرقمي أحد الاتجاهات الحديثة في طرح أعمال الفن بطرق حديثة ومعاصرة ، ويطلق على الحركة الفنية التشكيلية التي تستخدم تقنية الكمبيوتر والمؤثرات المتطورة لبرنامج أدوبي فوتوشوب الإلكتروني أو غيرة من برامج التصميم وما هي آلية التفاعل بين رؤية الفنان الذهنية والرؤية الرقمية على شاشة الكمبيوتر في محاولة لإيجاد بعد رابع للصورة يمكن أن يطلق عليه البعد الرقمي[1]

كما أن ترتكز الأسطورة على الخيال الإنسان ، وهي بذلك تكتشف عن الفكر الإنساني منذ وجد إلى يومنا هذا ، لذلك يستعين بها كثير من المبدعين لربط الحاضر بالماضي ، وأن يصل الإنسان الي مرحلة تكون فيها أرادته قابضة علي الكون ، قد رسم هؤلاء صورا لما ينبغي أن يكون عليه الإنسان ولما ينبغي أن يصل إليه علميا و اجتماعيا ونفسيا ، فخرجت هذه الأحلام والأساطير في شكل غير واقعي

ومما هو جدير بالذكر أن الفن الرقمي من أحدث الفنون البصرية ، والتي ازدهرت مع تواجد الشبكة العنكبوتية ، وقد أخذ العديد من الأشكال والاتجاهات، ابتدأ من التوقيعات المصغرة وحتى المعارض العالمية ، رغم المعارضات عليه والتيارات المناهضة له ، فأصبح الفن الرقمي أحد الاتجاهات الحديثة في طرح أعمال الفن بطرق حديثة ومعاصرة ، ويطلق على الحركة الفنية التشكيلية التي تستخدم تقنية الكمبيوتر والمؤثرات المتطورة لبرنامج أدوبي فوتوشوب الإلكتروني أو غيرة من برامج التصميم وما هي آلية التفاعل بين رؤية الفنان

[1]- https://fac.ksu.edu.sa/lalharkan/blog/24711

الذهنية والرؤية الرقمية على شاشة الكمبيوتر في محاولة لإيجاد بعد رابع للصورة يمكن أن يطلق عليه البعد الرقمي .[1]

فيمكن استخدام الأدوات التكنولوجية لإعادة تفسير الكائنات الأسطورية بطرق جديدة، مما يسمح بتجسيد القصص والرموز القديمة في أشكال معاصرة هذا يمكن أن يؤدي إلى إثراء فن التصور الرقمي من خلال إدخال عناصر من التراث الثقافي والفني، وتحويلها إلى أعمال فنية تحاكي الواقع الافتراضي وتتجاوز الحدود التقليدية للفن

كما أن الفنون الرقمية الحديثة تساعد الفنان وتسهل علية عملية تنفيذ فكرته عن طريق البرامج المستخدمة عن طريق الحاسب الآلي وذلك لفتح باب جديد لتوظيف الأعمال الفنية وذلك أصبح أكثر انتشار في الفترة الحالية ، ومما سبق يتضح أن استخدام التكنولوجيا الرقمية في الفن قد أحدث ثورة كبيرة حتى أن بعض الفنانين التقليدين يصنعون رسومات تمهيدية في أجهزة الكمبيوتر الخاص بهم قبل أن ينفذوا لوحاتهم ، وتعد التكنولوجيا الرقمية مصدرا للإلهام وتعمل كوسيط للمعالجة والإنتاج الفني في البعض الاعمال الفنية التشكيلية المعاصرة.[2]

ولذلك يعتبر الفنان الرقمي هو الفنان الموهوب ، الذي يجيد استخدام البرامج المتخصصة بالرسم وكيفية معالجة الصور وتوظيفها التوظيف الصحيح للوصول لفكرته الإبداعية ، فتساعد برامج الرسم الفنان سواء كان فنانا تشكيليا أو مصمما ، على بناء وابتكار تصاميم فنية متعددة بواسطتها ، فهي تسهل عليه هذا العمل عن طريق توفيرها للأدوات والخيارات المتعدد لتنفيذ الرسومات و التصميمات المختلفة دون الاستخدام للطريقة التقليدية ، مع العديد من المزايا التي قد لا تحصل له الطريقة التقليدية مثل التخزين والاسترجاع والتعديل والتحجيم وبالإضافة للطباعة

يتمثل أهمية تطوير فن التصور الرسمي الرقمي في قدرته على تأصيل وتجسيد التصورات الأسطورية بشكل يتلاءم مع تنوع الثقافات والتراثات إذ يمكن هذا التطور من تقديم المحتوى

[1]- www.univ-chlef.dz/djossour/wp-content/uploads/-11_06_2016/v02/2017 pdf.حاكم عمارية : بدون تاريخ ،" الأسطورة ودورها في الإبداع " ،جامعةالدكتورمولايالطاهر، الجزائر، ص 149.

[2]- ندي بنت سعود : 2013 م ، " رؤية معاصر لفن الجداريات في ضوء التقنية الرقمية " ، رسالة ماجستير ،كلية التربية ، جامعة ام القري ، السعودية ، ص 122.

الثقافي والإرث الأسطوري بطرق تفاعلية ومثيرة، ويسهم في تعزيز الوعي بتلك الثقافات والحضارات

كما تعتمد الأساطير على خيالات الإنسان ولذلك يحاول المبدعون استغلال الخيال في إنتاج أعمال فينة ويمكن ذلك باستخدام الواقع الافتراضي الذي يمكن الإنسان من أن يرى الأسطورة أمامه ولكن من خلال رؤئ الفنان الخاصة به وذلك من خلال أعمال فنية باستخدام وباستخدام الفنون الرقمية في الرسم باستخدام الحاسب الآلي وبعض البرامج التي تساعد في الحصول على العمل النهائي.

فتعد تقنية الرسم الرقمي وسيلة حديثة وفعالة لتطوير فن التصور الرسمي الخاص بالكائنات الأسطورية فتسمح هذه التقنية بإبراز الجوانب التشكيلية والجمالية للأساطير والقصص القديمة بشكل مبتكر ومثير بفضل التنوع الثقافي الذي تعبر عنه، تعد هذه الفنون مصدر للإلهام والإثراء.

الخطوات الإجرائية للبحث:

فتم اختيار ثلاث شخصيات أسطورية مختلفين في حضاراتهم وفي سماتهم حيث اختارت من الحضارة المصرية القديمة أنوبيس آلة الموتى حيث يرمز إلى العدل ومن ثم اختارت من الحضارة الرومانية هرقل وهو رمز القوة بعد ذلك اختارت من الحضارة اليابانية أسطورة نوري اونا وهي رمز الشر والخوف عند المجتمع الياباني

تم رسم اسكتشات أولية الشخصيات الثلاثة لتحديد هيئتهم وبعد ذلك قامت برسم الشخصيات باستخدام برنامج الفوتوشوب وإظهار مراحل تطور الشخصية لوصولها الي الشكل النهائي وإضافة إليها بعض من الخلفيات التي تناسب كل شخصية وفقا لحضاراتها.

وبعد ذلك تم عمل صورة 360درجة مجمعة بها الثلاث شخصيات في صحراء وإضافة بعض رموز الحضارات في هذه الصحراء لرؤية الصورة من جميع الزوايا.

الشخصية الاولى لأسطورة "هرقل"

اسكتشات اولية لاسطورة هرقل بالرسم الرقمي

تلوين الاسطورة بالفوتوشوب

لوحات فنية بالرسم الرقمي توضح العصر الروماني لاسطورة هرقل توحي البيئة المحيطة للأسطورة

الابعاد الفنية ل أسطورة هرقل

البعد اللوني

يغلب على العمل لون الجيري ولون الازرق يرمز للواقع و يغلب لون الأزرق يرمز للخيال

البعد الرمزي

يظهر في مقدمة العمل الشخصية الرئيسة وهي في معبد روماني قديم في الخلفية مجموعة من الأعمدة تظهر مدى عظمة الحضارة اليونانية في الخلفية مجموعة من الأعمدة والتماثيل تظهر مدى عظمة الحضارة اليونانية

البعد الفلسفي

يحتوي العمل على هرقل في وسط معبده بعد أن علم انه اب آلة وقد قوي من نفسه لكي يصبح ابن الآلة زيوس ولكن كان ليس جديرا بهذا اللقب لأنه كان محارب صغير ويظهر عليه ملامح الغضب الشديد من خلال هدم المعبد وتكسير الأعمدة والتماثيل.

يظهر مدى قوة هرقل بعد خوض الكثير من المعارك وتطوره في مهاراته الحربية وتفوقه في أكثر من 12 معركة على مجموعة من الوحوش وبذلك يصبح هرقل جدير بان يصبح ابن الآلة زيوس

الشخصية الثانية أسطورة "نوري اونا"

اسكتشات اولية لاسطورة نوري اونا بالرسم الرقمي

تلوين الاسطورة بالفوتوشوب

لوحات فنية بالرسم الرقمي توضح غابات اليابانية لاسطورة نوري اونا توحي البيئة المحيطة للأسطورة

الابعاد الفنية ل أسطورة نوري اونا

البعد اللوني

يغلب على العمل لون الأخضر في ترابط الأشجار وضوء النهار ويظهر انعكاس أبيض من ضوء القمر ويغلب على العمل لون الأزرق يرمز للخيال

البعد الرمزي

يظهر في مقدمة العمل الشخصية الرئيسة وهي الأسطورة اليابانية وتدل على خرافات الشعوب قديما وفي الخلفية مجموعة الأشجار ترمز مدى ترابط المعتقدات والخرافات وتأثيرهم على المجتمع ويظهر نور القمر على وجه الأسطورة ليظهر وليبرزها علي حقيقتها علي انها أسطورة

البعد الفلسفي

العمل يحتوي علي خرافة من الأساطير اليابانية في بداية ظهورها كانت وسط المحيطات والبحيرات الراقدة حيث شكلها حسب ما هو مذكور في الأساطير وكيفية نشاءتها الراقدة ويظهر مدى تصديق الشعب للخرافات وانجذابهم للأماكن الخالية من البشر حيث جعل

الأسطورة تزداد قوة وتطور شكلها وأصبحت أشرس من قبل وظهر الحرافيش الثعبان على باقي جسدها حيث كانت تقوى على موت البشر.

الشخصية الثالث أسطورة "انوبيس"

اسكتشات اولية لاسطورة انوبيس بالرسم الرقمي

تلوين الاسطورة بالفوتوشوب

لوحات فنية بالرسم الرقمي توضح حضارة المقابر المصرية القديمة لاسطورة انوبيس توحي البيئة المحيطة للأسطورة

الابعاد الفنية ل أسطورة أنوبيس

البعد اللوني

يغلب علي العمل الأوان المصرية القديمة البدائية من أصفر وبيج وأزرق وأحمر

البعد الرمزي

يظهر في جانب العمل الآلهة أنوبيس آلة الموتى في ممر مقبرة قديمة

يوجد رسومات خاصة بالحضارة المصرية القديمة علي الجدران لا ظهار الطقوس الفرعونية وتخليدها علي مر التاريخ

البعد الفلسفي

يظهر أنوبيس في ممر مقبرة وهو في نصف قوته حيث كان أنوبيس يحاول أن يصبح آلهة الموتى من خلال القيام مهامه وهي العدل والحكم على الموتى بعد الموت حيث يوزن القلب مقابل ريشة وعندما يكف القلب يبقي أعمال المتوفي صالحة ولو العكس تكون أعمال المتوفي بها شر.

عمل فني للأساطير الثلاثة

(تصارع الخير والشر)

لوحة فنية تجمع الاساطير الثلاثة في فجوة زمانية تجمع بين الشر والخير والعدل

الابعاد الفنية ل تصارع الخير والشر

البعد اللوني

يغلب على العمل الفني اللون الأزرق في السماء توحي بالخيال.

اللون الأحمر في النار توحي بالدفيء.

البعد الرمزي

البرق يدل على الصراع بين الخير والشر.

شكل الأسطورة نوري اونا يدل على القصص الشعبية لحضارة اليابانية ويظهر جسمها في شكل ثعبان تدل على الشر.

أنوبيس يظهر بشكل الصارم وملابسه تدل على الحضارة المصرية القديمة والميزان رمز العدل.

هرقل يظهر بعضلات وهيئة جسدية تدل على القوة وملابسه تعبر عن حضارة الرومانية اليونانية والسيف لمحاربة الشر وهو رمز الخير.

النار ترمز إلى القوة للتغلب على الشر والقضاء عليه.

الصحراء هي رمز للفضاء وأنها لديها القدرة على احتواء جميع الأزمنة والحضارات

البعد الفلسفي

تظهر كل حضارة من خلال العمل الفني حيث تظهر الحضارة اليونانية من خلال هرقل وملابسة وبعض من التماثيل في الخلفية وكان من المتعارف عليه في الحضارة اليونانية القوي الجسدية والفكرية.

فبينما تظهر الحضارة اليابانية من خلال أسطورة نوري اونا وتظهر نصف انثي ونص ثعبان ممكن يظهر انطباعات الحضارة الخيالية والغير منطقة والقصص الشعبية المتوارثة.

ويظهر العدل في هيئة أنوبيس والحضارة الفرعونية من خلال ملابسه والميزان الخاص به ليحكم بين الشر والعدل.

يعبر العمل الفني عن صراع بين الخير والشر بين الأزمنة والحضارات والاساطير وتواجدهم في الصحراء لاحتوائها علي الكثير الحضارات على مر الزمان تزامن وجود سحاب ورعد ونجوم وقمر دليل على وجود اختلال كوني ناتج عن تجمع الأساطير المختلفة في مكان واحد.

فتعد التقنية المعاصرة للرسم الرقمي وسيلة للمساهمة في المحافظة على تراث الأساطير والثقافات المختلفة وتوثيقها بشكل معاصر،فيمكن تعزيز فهمنا للكائنات الأسطورية وإثراء موروثاتنا الثقافية بشكل إبداعي ينبغي دعم تطوير فن التصور الرقمي وتعزيز استخدام هذه الوسيلة الفنية الحديثة في التعبير عن التراث والأساطير بهدف استمرار إحياء تلك الروايات وتشجيع الإبداع والتفاعل معها.

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

1 نتائج هذا البحث تظهر أن الرسم الرقمي يشكل أداة قوية في يد الفنانين المعاصرين لمعالجة الكائنات الخرافية والأسطورية بطرق مبتكرة وإبداعية ، فالتعددية الثقافية أتاحت للفنانين مجال أوسع للاستلهام والاستكشاف، مما انعكس على ثراء الكائنات الخرافية الاسطورية ، وقد أثبت البحث أن الاستفادة من إمكانات الرسم الرقمي في هذا المجال يساهم بشكل كبير في إثراء فن التصوير المعاصر من خلال تنويع أساليب التعبير الفني، واستلهام الرموز والقيم الثقافية، وتعزيز الابتكار والتميز. ويمكن تلخيص النتائج في النقاط التالية :

1-التعددية الثقافية أدت إلى تنوع في الأساليب الفنية والرؤى الإبداعية المعاصرة.

2-القدرة على معرفة مدى تأثير الأساطير الخرافية على معتقدات الشعوب

3-تتضمن الكائنات الخرافية معاني متعددة تتراوح بين الخير والشر والقوة والضعف.

4-ساعد التعرف على بعض من الأساطير من الحضارات المختلفة فهم كل حضارة وأدراك التاريخ القديم للحضارات الثلاثة

5-ساهم الرسم الرقمي في إغناء اللغة البصرية للفن المعاصر وتنويع أساليب التعبير.

6-التقنيات الرقمية تساعد على إضفاء تفاصيل غنية وحيوية على الكائنات الخرافية.

7-إمكانية تطويع البرامج الجرافيك لعمل فني خيالي نابع من بعض الأساطير المختلفة الازمنة

8-الرسم الرقمي يتيح للفنان إمكانية توليف بصري لعناصر مختلفة لإنشاء كائنات خرافية متميزة.

9-يتبين أن التكنولوجيا هي أساس المستقبل ويسهل التعبير عن ما بداخل الفنان من خلال برامج الرسم الرقمي

10- يتيح الرسم الرقمي وسائل تعبير إبداعية غير محدودة، مما يضفي على التصور الرسمي للكائنات الأسطورية عمقًا وروعة استثنائية.

11- تسمح المعالجات الرقمية للكائنات الخرافية بتنويع أساليب التعبير الفني وتجريب تقنيات جديدة في فن التصوير المعاصر.

12- أن استخدام التكنولوجيا تساعد الشباب في تذوق الفن بطريقة مختلفة وتخلق حس فضولي بمعرف الفنون والمعارف المختلفة

13- فن التصوير المعاصر أصبح منصة لإقامة حوار ثقافي وتبادل للتجارب الإبداعية.

التوصيات والبحوث االمقترحة :

1 يوصي البحث بضرورة تشجيع الفنانين على استكشاف إمكانات الرسم الرقمي في معالجة الكائنات الخرافية والأسطورية، والاهتمام بالدراسات والبحوث التي تتناول هذا المجال لتعزيز الإنتاج الفني المعاصر، كما تؤكد على أهمية الاستفادة من التنوع الثقافي وتراث الحضارات المختلفة كمصدر إلهام لإثراء فن التصوير. ويمكن تلخيص التوصيات في النقاط التالية

1-تشجيع الفنانين على استكشاف إمكانات الرسم الرقمي في معالجة الكائنات الخرافية الأسطورية.

2-دمج موضوعات الكائنات الخرافية والرسم الرقمي في مناهج التعليم الفني.

3-تعزيز دور الكائنات الخرافية كوسيلة للحوار والتفاعل بين الثقافات المختلفة.

4-عقد ورش عمل وندوات متخصصة لتبادل الخبرات والممارسات المبتكرة في هذا المجال.

5-تفعيل إمكانية تنفذ أفلام قصير من تحتوي على حضارات مختلفة باستخدام أساطير هذه الحضارات

6-أهمية استخدام التكنولوجيا في الحياة والفنون بشكل خاص عن طريق البرامج الجرافيك الحديثة لتنفيذ أفكار الفنانين بطريقة حديثة ومتطورة بجودة عالية

7-تعزيز التعاون بين الفنانين والباحثين في مجالات الأساطير والفنون التشكيلية المعاصرة

8-اهتمام الفنانين باستخدام فنهم لإيصال معلومات جديدة للشباب وتنمية حسهم الفني من خلال طرق جديد تجذب النظر

9-أهمية استخدام برنامج الواقع الافتراضي لجعل المشاهدة جزء من العمل الفني والشعور انه داخل العمل.

المراجع :

المراجع العربية :

1- ندي بنت سعود : 2013 م ، " رؤية معاصر لفن الجداريات في ضوء التقنية الرقمية " ، رسالة ماجستير ،كلية التربية ، جامعة ام القري ، السعودية ، ص 122.

2- حاكم عمارية : 2017 ،" الأسطورة ودورها في الإبداع " ،جامعةالدكتور مولاي الطاهر، الجزائر، ص 149.

3- دلال رمضان :2014 م ،"رواية الأنهار لعبد الرحمان مجيد الربيعي قراءة من منظور النقد الأسطوري" ، رسالة ماجستير ، كلية ادأب جامعة محمد خضير بسكرة ، الجزائر ، ص 27-29

4- ولاء ابراهيم محمد : 2011م ، "فلسفة حوار الحضارات واثرة في الفن المعاصر كمدخل لتدريس التصوير في كلية التربية النوعية بالإسكندرية "، رسالة دكتوراه ،كلية التربية النوعية، الاسكندرية ، مصر ، ص23.

5- ايهاب محمد مصطفي: 2017 م ،" رؤية تعبيرية مجردة للتشكيل الخشبي المعاصر مستوحاة من الكائنات الاسطورية المجنحة" ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية النوعية ، الاسكندرية ، مصر ، ص 31.

6- هاشم محمد عزيز :2016 م ،" الوسائط المتعددة ودورها في فن التصوير المعاصر والاستفادة منها في اثراء التربية الفنية بالتعلم ما قبل الجامعي " ، رسالة ماجستير ، كلية التربية النوعية ، الاسكندرية ، مصر، ص86.

موقع الانترنت :

1- https://fac.ksu.edu.sa/lalharkan/blog/\\24711

2- www.univ-chlef.dz/djossour/wp-content/uploads/

1- امل عزت سليمان :2013م ،"الوسائط البصرية كبدائل تشكيلية معاصرة في اعمال التصوير الجداري "،رسالة ماجستير ،كلية الفنون الجميلة ، جامعة الاسكندرية ، مصر.

كلية التربية النوعية
بحوث فى العلوم و الفنون النوعية
RESEARCHES IN SCIENCE AND SPECIFIC ARTS
Journal Published Semi-annual by the faculty of
Specific Education
Alexandria University