مجلة بنها للعلوم الإنسانية الترقيم الدولي الموحد للطباعة:(2537-0170)
العدد (1) الجزء (1) السنة (2022), (191-211) الترقيم الدولي الموحد الإلكتروني : (2537-0189)
https://bjhs.journals.ekb.eg

المخلوقات الأسطورية الأغريقية كمصدر إستلهام لتصميم المعلقات النسجية المطبوعة

الاء امام خليل[1]–منال يوسف نجيب[2] –منال طه العدوى[3]

[1]باحثة بقسم طباعة المنسوجات و الصباغة و التجهيز –كلية الفنون التطبيقية–جامعة بنها

[2] أستاذ التصميم ورئيس قسم طباعة المنسوجات والصباغة والتجهيز كلية الفنون التطبيقية جامعة بنها

[3]استاذ بكلية التربية النوعية – جامعة الفيوم

alaaemam51993@gmail.com

الملخص

الحضارات القديمة و التراث يشكلان مصدران في غاية الأهمية لمصممي طباعة المنسوجات، ويلاحظ مؤخرا إتجاه أنظار الكثير من كتاب ومؤلفي الأعمال الروائية و مخرجي الأفلام السينيمائية وغيرهم إلي فن الأساطير القديمة الموجودة في الحضارة الأغريقية بوجه خاص و استلهام الكثير من أحداثها وشخصياتها في سياق بعض أعمالهم الدرامية، لما تتميز به من ثراء فني و بصري و روائي .

المخلوق الأسطوري أو الخرافي هو مخلوق من الأساطير القديمة يتسم بأن له قوى خارقة للطبيعة ليس لها تفسير مادي. غالبًا ما كانت المخلوقات الأسطورية ترمز إما للفضائل و قوى الخير أو للرذائل و قوى الشر، كما ان لكل منها شكلها الخاص و صفاتها و قوتها الخاصة.

المخلوقات الأسطورية كانت مرتبطة دوما بالألهة و تظهر بوضوح في اساطير الآلهة و الأبطال وهي عديدة ومختلفة في أصولها ومكان منشأها و لكننا نستطيع أن نحدد ان أغلب و أشهر المخلوقات الأسطورية ظهرت في الأساطير و الميثولوجيا الإغريقية .

يتناول البحث الجماليات والقيم الفنية الموجودة في تصوير المخلوقات الأسطورية التي وردت في الميثولوجيا الأغريقية وإجراء تحليل وصفي و فني لبعض من الأعمال الفنية التي وردت بها هذه المخلوقات ، و الأستلهام منها في ابتكار معلقات نسجية تتميز بالأبتكارية و الأصالة وتجمع ما بين الحداثة و بين روح العصر التراثي القديم و تضيف لمسة جمالية وتضفي قيمة على العمارة الداخلية للمؤسسات العامة والمباني الخاصة و تزين الفراغ الداخلي للمنازل والمكاتب.

كما يتناول البحث عرض تطبيقي للدراسة و الحلول التشكيلية التي تناولتها الباحثة من خلال مجموعة من الأفكار التصميمية المختلفة للمعلقات النسجية المطبوعة.

الكلمات المفتاحية :

الأسطورة ، المخلوقات الأسطورية ، تصميم المعلقات النسجية المطبوعة

Greek Mythological Creatures As an inspiration For Printed Textile Hangings Designs

Abstract:

Ancient civilizations and heritage are extremely important resources for a textile printing designer, it is noted recently that the attention of many writers, authors, film directors and others went to the art of myths specially myths of the ancient greek civilization, and they inspired many of their scenes and characters from them, due to their richness of visual art.

A mythical creature is a creature from ancient myths that was said to have supernatural powers that have no material explanation. Often mythical creatures symbolize either virtues and the power of good or vices and the forces of evil and each of them has its own shape, characteristics and strength.

Mythical creatures have always been associated with the gods , and they clearly appear in the legends of the gods and heroes, they are many and differ in their origins, but we can determine that the most famous mythical creatures appeared in Greek mythology.

This research deals with the aesthetics and artistic values present the mythical creatures mentioned in Greek mythology and conducting a descriptive and artistic analysis of some of the artworks that present these creatures, and inspire from them in creating printed textile hangings combining modernity with the spirit of the heritage era, and adds an aesthetic touch to the interior architecture of public institutions and private buildings.

The research also present applied study that the researcher dealt with through a set of different designs for printed textile hangings.

Key words:

Myth, Mythical creatures, Printed textile hangings designs

مقدمة البحث Introduction

تتنوع الإتجاهات الحديثة في مجال تصميم طباعة المنسوجات و هذا يدفعنا دوما لضرورة المحافظة علي استمرارية إيجاد و ابتكار أفكار تصميمية جديدة تواكب عصرنا مستوحاة من مصادر متنوعة يستلهم منها المصمم أفكاره لإبتكار عناصر تصميمية و أشكال وألوان يطوعها لكي تصلح في مجال طباعة المنسوجات.

ومع اتجاه انظار العالم للإستلهام من حضارات الفنون القديمة و اتجاه الفنانين والمؤلفين للتراث و فنون الأغريق الثرية في اعمالهم الفنية و بما اننا نتأثر في مجال طباعة المنسوجات بما يحيط بنا في العالم ، من هنا استلهمت الباحثة فكرتها من المخلوقات الأسطورية التي ظهرت في الأساطير الأغريقية و تناولتها بشكل وصفي و تحليلي للأستفادة منها في ابتكار حلول و أفكار تصميمية جديدة تصلح كأقمشة معلقات نسجية تزين بها الفراغ الداخلى داخل المباني و المنشأت.

ترتبط الأسطورة في تفكير الكثيرين في عصرنا هذا إرتباطا خاطئا بالخرافة ، فالحقيقة ان الأسطورة تختلف تماما عن الخرافة ، حيث نجد ان الخرافة تكون نتيجة للخيال الصرف الذي لا يستند علي اي مرجعية

واقعية بينما نجد ان الاسطورة ترجع في أصلها إلي واقع موجود و مدون تاريخيا في حقبة حدوثها ، ثم بعد ذلك تلجأ الي الخيال العميق في صياغتها لهذا الواقع. (عبدالعزيز ، 2007م ، ص7)

ظهرت المخلوقات الأسطورية الأغريقية في الأساطير و الميثولوجيا الإغريقية ، و هذه المخلوقات الأسطورية تكون خارقة للطبيعة ، وغالباً ما يكون المخلوق الأسطوري هجيناً ما بين الإنسان والحيوان أو ما بين حيوانين، كما أن بعض هذه المخلوقات يكون مزيج من إنسان مع واحد أو أكثر من الحيوانات أو المخلوقات الأخرى. نجد هذه الكائنات الأسطورية عادة في الأساطير ، القصص ، الخرافات ، الروايات . من الهام معرفة انه يوجد إندماج كامل بين الفن و الاسطورة منذ كانت الحياة ، حيث كانت الكثير من الأساطير مثار إلهام لكثير من الفنانين التشكيلين سواء كانت في فن العمارة ، التصوير ، وفن النحت إلى اخره من الفنون .

مشكلة البحث Statement of the problem

يمكن تحديد مشكلة البحث في البحث في التساؤل الآتي:

- ما مدى امكانية البحث بشكل متوسع في موضوع الميثولوجيا وفن الأساطير بشكل عام و الأساطير و المخلوقات الأسطورية الإغريقية بشكل خاص كمصدر من مصادر الإستلهام في تصميم طباعة المنسوجات؟
- هل يمكن الأستفادة من ظهور المخلوقات الأسطورية في الأساطير الأغريقية في ابتكار تصميمات فنية جديدة في مجال طباعة المنسوجات تصلح كمعلقات نسجية مطبوعة؟

أهمية البحث The importance of research :

- كشف الجانب الجمالي لفن الأسطورة بشكل عام والأسطورة الإغريقية بشكل خاص من خلال تناول الفنان القديم للمخلوقات الأسطورية و تحديده لأشكالها و اسمائها ، و كذلك توثيق وجود هذه المخلوقات التي ظهرت في أشكال الفنون المختلفة من منحوتات و خزفيات و مشاهد تصويرية .
- الاستفادة من القيم الفنية و الفلسفية للمشاهد و المخلوقات الأسطورية في الفن الإغريقي و الإستلهام منها في تصميم معلقات نسجية مطبوعة تجمع بين الاصالة و الحداثة .

اهداف البحث Objective:

- الوصول إلي القيم الجمالية للمخلوقات الأسطورية.

- تحديد السمات والملامح المميزة لأشهر المخلوقات الأسطورية و الأساطير المتعلقة بها في التاريخ.
- ابتكار حلول وصيغ تصميمية جديدة تصلح لعمل تصميم طباعة المعلقات النسجية.

مصطلحات البحث Terminology:

الأسطورة (MYTH) : هي رواية لأعمال إله او كائن خارق تشرح معتقدا او تروي حدثا تاريخيا خياليا او تفسر ظاهرة طبيعية. (سلامة ، 1988 ، ص 10.)

المخلوقات الأسطورية (Mythical creatures) : هو كائنات وهمية خارقة للطبيعة وغالبا ما تكون هجينة ما بين الإنسان والحيوان او ما بين حيوانين او اكثر، وتروى عن هذه الكائنات الأسطورية عادة في الأساطير، الخرافات، الأديان، القصص، الشعر، الروايات.

(Monsters in classical mythology , https://web.archive.org/web/20171211180808/http://public.wsu.edu/~delahoyd/classical.monsters.html)

المعلقات النسجية المطبوعة : هي هيئة نسجية مرنة تسمح بالإنسدال لتعلق فوق الجدران محتويةً على مضموناً فنياً تشكيلياً. (حجاج ، 1985م ، ص45.)

منهجية البحث Methodology :

منهج تاريخي : متناولا تاريخ الأسطورة و تاريخ الفن الأسطوري وتتبع تاريخ المخلوقات الأسطورية.

منهج وصفي تحليلي : من خلال وصف و تحليل الوحدات المصورة للمخلوقات الأسطورية لتحديد سماتها المميزة .

منهج تجريبي تطبيقي : وذلك باستلهام تصميمات جديدة مستوحاة من المخلوقات الأسطورية الاغريقية تصلح كمعلقات طباعية تجمع ما بين التاريخ والحداثة.

فروض البحث Hypothesis:

- يفترض البحث أن التصوير الفني للمخلوقات الأسطورية يحمل الكثير من القيم الجمالية والتي يمكن استخدامها و تحويرها والاستلهام منها في عمل تصميمات طباعية للمعلقات النسجية تتسم بالحداثة و تواكب العصر.
- استخدام البرامج الجديدة في التصميم مع تقنيات الطباعة الرقمية تساعد فى اثراء القيم الجمالية لتصميم طباعة المعلق النسجي.

حدود البحث Delimitation:

- **حدود زمنية** : (6 ق.م – 3 ق.م).
- **حدود مكانية** :. بلاد الإغريق .
- **حدود موضوعية**:. تاريخية عن فن الأساطير و الميثولوجيا.

تحليلية لأشهر المخلوقات الاسطورية الاغريقية.

تطبيقية في ابتكار تصميمات مستوحاة من المخلوقات الاسطورية .

الإطار النظرى للبحث Theoretical framework for research

المخلوق الأسطوري أو الكائن الخرافي هو مخلوق من الأساطير التراثية القديمة وهو حيوان وهمي وغالباً ما يكون خارقاً للطبيعة وغالباً ما يكون هجيناً ما بين الإنسان والحيوان أو ما بين حيوانين. هذه المخلوقات الأسطورية لها قوى خارقة للطبيعة غالبًا ما كانت المخلوقات الأسطورية ترمز إما للفضائل و لقوة الخير أو للرذائل و قوى الشر. و في كثير من الحالات ، كان وجودها الفعلي ثانويًا عن الحكاية الخارقة أو البطولية التي ظهرت بها.

(Mythical creature , 2018 ,
www.newworldencyclopedia.org/entry/Mythical_creature)

المخلوقات الاسطورية عديدة ومختلفة في أصولها ومكان منشأها و لكننا نستطيع أن نحدد ان أغلب و أشهر المخلوقات الأسطورية ظهرت في الأساطير و الميثولوجيا الإغريقية . حيث تمتلئ أساطير الإغريق القدماء بمجموعة متنوعة من المخلوقات الخارقة و الوحوش المختلفة . حيث تخيل الكتاب اليونانيون والرومانيون

القدماء وجود هذه المخلوقات الرائعة التي تسكن الزوايا غير المستكشفة من العالم كما حددوا لها شكلها و صفاتها و قوتها الخاصة. غالبًا ما تم دمج هذه "المخلوقات الأسطورية" في قصص الأطفال ، و "القصص الخيالية" وما شابهها .

المخلوقات الأسطورية غالبًا ما تتكون من تمزج بين جزئين أو أكثر من الحيوانات ، كما أن بعض هذه المخلوقات يكون مزيج من إنسان مع واحد أو أكثر من الحيوانات أو المخلوقات الأخرى. و في حالات كثيرة ، كانت المبالغة في شكل الوحش لجعل رواية القصص و المغامرات أكثر إثارة . فعلى سبيل المثال مخلوق الكميرا هو مخلوق له رأسي أسد و شاه و جسده جسد شاه وله ذيل افعي، الجريفين هو عبارة عن مخلوق له جسد و ذيل و اقدام أسد و رأس و اجنحة النسر، بينما السفنكس يحمل رأس انسان و جسد أسد ، و القنطور وهو عبارة عن مزيج من رجل وخيل ، ومينوتور من رجل وثور. و في حالات كثيرة ، كانت المبالغة في شكل الوحش لجعل رواية القصص و المغامرات أكثر إثارة. نجد هذه الكائنات الأسطورية عادة في الأساطير ، الخرافات ، القصص، الشعر، والروايات. (Eberhart , 2002, 91,101 ,216 ,233, 513, 514)

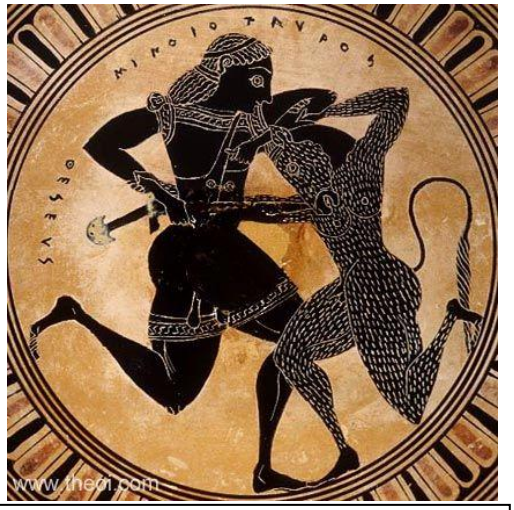
سنذكر فيما يلي وصف وتحليل لأشهر المخلوقات الاسطورية التي وردت في الأساطير الأغريقية مع تحليلها وابراز سماتها الخاصة.

- **المينوتور Minotaur :**

المينوتور في الميثولوجيا الإغريقية هو مخلوق دموي مخيف كان له رأس ثور وجسد إنسان وفي رأسه قرنان، وقوته قوة الضراغم، وشراسته من شراسة النمور، و كان مرعباً ومخيفاً وكان يفترس البشر و يقتل كل من يجرؤ على الاقتراب منه . شُيد للمينوتور سجنا عبارة عن منشأة شبيهة بالمتاهة العملاقة – هو قصر «اللابيرينث Labyrinth (أو قصر التيه) لا سبيل للخروج منه. (عبد العزيز ، 2007م ، ص 288/289)

شكل (1) مخلوق المينوتور ، متحف إسبانيا الوطني للآثار .

https://creti.co/blog/knossos-crete/



شكل (2) البطل ثيسيوس يحارب المينوتور، خزفية من القرن السادس قبل الميلاد.

https://www.theoi.com/Gallery/T34.4.html

التحليل الوصفي والفني للأشكال (1) و (2):

يوضح كل من الشكلين التفاصيل الجسدية لمخلوق المينوتور ، حيث يتضح فيهما رأس المينوتور و هي عبارة عن رأس ثور و له ايضا ذيل ثور ، بينما باقي جسده من الصدر و الذراعين لأسفل فهو لأنسان قوي مفتول العضلات. و هنا المينوتور جمع بين قوة الأنسان و وحشية و دموية الثور لتكوين مخلوق مرعب . كما ان شكل (2) يوضح محاربة البطل الأثيني (ثيسيوس) و هو يقضي عليه مخلصا اثينا من شره. يظهر في الشكلين (1) و (2) استخدام لون واحد فقط مع درجاته هو البيج و البيج المائل للبرتقالي مع اللون الأسود للتركيز علي تفاصيل المخلوق نفسه لا على الالوان ، تحقق الإيقاع والحركة بتنوع أوضاع السيقان وإتجاهاتها كما تحقق من خلال شغل بعض المساحات بملامس متنوعة .

- **سفينكس Sphinx :**

السفينكس هو مخلوق أسطوري بجسد أسد ورأس انسان، ظهر في كل من المثيولوجيا الأغريقية و المصرية.

لسفنكس اليوناني في المثيولوجيا الأغريقية رأس و رقبة إمرأة ، وجناحا طير، وجذع الأسد وقوائمه. وكانت قد أرسلته هيرا إلهة الأرض ليهدد مدينة طيبة ويجلب الوباء عليها عقابا للمدينة على تصرفات ملكها لايوس ، وقضى عليها البطل أوديب. شكلي(3 و 4) (كامل ،2003 م ، ص110) ، (سلامة ، 1988م ، ص33)

شكل (3) سفينكس داخل اطار دائري ، القرن السادس قبل الميلاد، متحف الفنون الجميلة في بوسطن .

https://www.theoi.com/Gallery/M18.1.html

شكل (4) أوديب وهو يحل لغز السفينكس ، القرن الخامس قبل الميلاد ، متحف Gregorian Etruscan .

https://www.theoi.com/Gallery/M18.2.html

التحليل الوصفي والفني للأشكال (3) و (4):

يوضح الشكلين تكوين مخلوق السفينكس اليوناني و هو عبارة عن رأس إنسان و غالبا ما يتم تصويره في صورة رأس امرأة ، و له جناحين لطائر أما باقي جسده و الذيل فأنه جسد أسد. في الشكلين سفينكس محاط بأطار دائري نلاحظ وجوده في كثير من الخرفيات المزخرفة في هذا العصر، و في شكل (2) نجد الأطار الدائري الخارجي مزخرف بالزخارف الاغريقية الشهيرة و المعتمدة علي الخطوط الهندسية المنكسرة المكونة لأشكال مربعات متداخلة اعطت ثراء للخزفية.

- **بيجاسوس Pegasus :**

بيجاسوس هو حصان ذو جناحين انبثق من دم الجرجونة ميدوسا عندما قطع رأسها البطل برسيوس.

ظهر بيجاسوس بعد ذلك للبطل بلروفون في كورنثه. وقد امتطى البطل بلروفون الحصان المجنح واستطاع معه التغلب على وحش الكيميرا ، ولكن عندما حاول أن يمتطيه إلى جبل الأولمب، أرسل زيوس ذبابة خيل تثير المطية، فيقع الممتطى، وأخذ بيجاسوس إلى الأولمب، ثم تحول فيما بعد إلى برج في النجوم. (شابيررو ، و هاندريكس، 2008م ، ص 204)

شكل (5) بيجاسوس الحصان المجنح وهو طائر، القرن السادس قبل الميلاد، متحف الفنون الجميلة في بوسطن.

https://www.theoi.com/Gallery/P29.2.html

شكل (6) البطل بيلليريفون و بيجاسوس يحاربون مخلوق الكيميرا ، القرن السادس قبل الميلاد، ، متحف (ج. بول جيتي) الولايات المتحدة.

https://www.theoi.com/Gallery/M14.1.html

التحليل الوصفي والفني للأشكال (5) و (6):

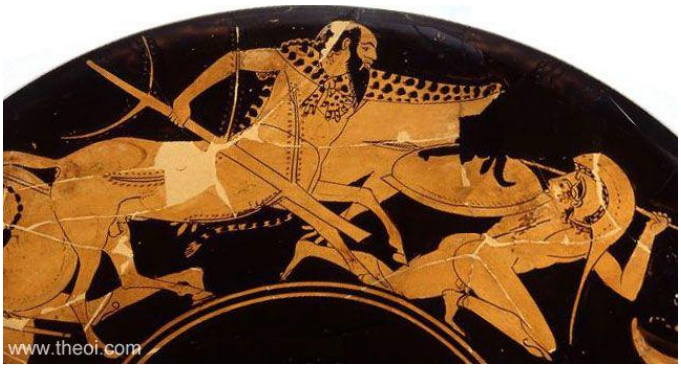
في كل من الشكلين يظهر تكوين مخلوق البيجاسوس و الذي يطلق عليه الحصان اليوناني المجنح وهو يأخذ شكل الحصان التقليدي و لكنه يحمل عند جذعه جناحين يمكننه من التحليق عاليا . و يظهر في شكل (6) تمثيل لمعركة دارت بين البطل بيلليرفون بمساعدة مخلوق بيجاسوس للتغلب على مخلوق الكيميرا الذى كان يهدد أمن البلاد في هذا الوقت . نرى في كل من الشكلين و بالأخص شكل (6) الزخارف الهندسية الواضحة في كل من جسد و جناح بيجاسوس و كذلك في زي البطل بيلليرفون و في جسد وحش الكيميرا مما عمل على اثراء المشهد بالكثير من التفاصيل الشيقة لهذا الفن.

- **القنطور Centaur :**

القنطور (أو السنتور) هو لقب قد أطلق على مخلوقات تصاويرها موجودة بوفرة في النحت الروماني والهلينستي . وهي وحوش لها رؤوس بشرية وأجساد خيول، فهي من الرأس إلى الخصر بشر ولها قائما الحصان أو الأسد الخلفيتان .

كانت القنطورات تقيم في «تساليا» حسبما اعتقد الإغريق وكان كل همهم إثارة الحروب ومعاقرة الخمر ومضاجعة النساء. وكان أشهرهم «خيرون، الذي كان معلما للبطل هيراكليس والبطل أخيل و بقية الأبطال.(بورخيس ، و غيريرو ، 2006م ، ص 104) (عبدالعزيز ، 2007م ، ص 256)

شكل (7) القنطور، رسم دائري على فخار إغريقي يعود إلى القرن السادس قبل الميلاد ، متحف توليدو للفنون
https://www.theoi.com/Gallery/O12.3.html



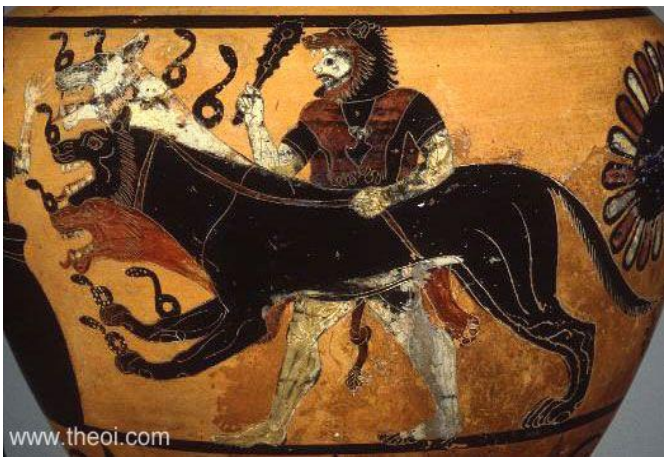
شكل (8) لقنطور يحارب البطل "لابيث" تعود للقرن الخامس قبل الميلاد . متحف جامعة بنسلفانيا.
https://www.theoi.com/Gallery/O12.9.html

التحليل الوصفي والفني للأشكال (7) و (8):

يوضح كل من الشكلين مخلوق القنطور و يظهر فيه تكوينه النصف آدمي من اعلى الرأس و حتى نهاية الجذع و النص الأخر من جسده فهو لخيل . يغلب على الشكلين المحاور الدائرية التي تؤكد على الحركة في المشهد الممثل على الفخار.

- **كربيوس / سربيوس Cerberus :**

سربيوس هو الكلب الذي يحرس منزل الجحيم "هاديس" ليمنع الأحياء من الدخول؛ ولا بد أيضاً، بحسب ما تصوره لنا المخيلة، من أن يكون هذا الكلب متوحشاً. بعض الآراء قديما اضافت عليه طباعاً آدمية تزيد من حدة طبيعته الجهنمية من لحية سوداء قذرة، وأيد ذات أظافر تمزق أرواح المنبوذين. وبحسب نصوص الأقدمين، يحيي السربيرس بذيله (الذي هو أفعى) كل الداخلين إلى الجحيم، ويفترس من يسعى منهم إلى الخروج منه. تمثلت آخر مآثر هرقل بأنه أخرج الكلب السربيرس من العالم السفلى إلى وضح النهار و احضاره للعالم العلوي لدراسته فقط ثم أعاده ثانية إلى المناطق السفلى. (بورخيس ، و غيريرو ، 2006م ، ص 47،48) (سلامة ، 1988م ، ص108 ، 143).



شكل (9)) هيراكليس وسيربيروس ، كلب هاديس ذو الثلاث رؤوس ، القرن السادس قبل الميلاد ، متحف اللوفر.

https://www.hellenicaworld.com/Greece/Mythology/en/HeraklesKerberosE701.html

شكل (10) هيراكليس ، هيرميس وسيربيروس، القرن السادس قبل الميلاد ، متحف الفنون الجميلة في بوسطن.

https://www.theoi.com/Gallery/M12.5.html

التحليل الوصفي والفني للأشكال (9) و (10):

يوضح الشكلين السابقين مخلوق السربيوس ذات ال ثلاث رؤوس الشهيرة و يظهر في التكوين الفني البطل هرقل الذي استطاع السيطرة عليه دون استخدام اي اسلحة ضده بقوته المجردة فحسب، وتنوعت الحركات في

رؤوس المخلوق وتنوعت الملامس مما أضاف نوع من الحركة والتوازن والوحدة بين الأشكال واستكمل التكوين ببعض الزخارف النباتية والهندسية ، وزخارف أخرى توحي بالصوت لتؤكد الوحشية كما تنوعت حركات الأرجل وألوانها والزخارف المضافة له .

الإطار العملي للبحث Practical framework for research :

التجارب العملية :استلهمت الباحثة عدد خمسة تصميمات من جماليات تفاصيل المخلوقات الأسطورية السابقة بشكل معاصر و تحمل السمات المميزة للتراث الأغريقي و تصلح كتصميمات للمعلقات النسجية المطبوعة ، و ذلك باستخدام برنامجي Photoshop CC 2017 و Illustrator CC 2017 ، و المقترح طباعتها علي ماكينات الكباعة بالأنتقال الحراري.

وفيما يلي عرض لهذه التصميمات والتوظيف الخاص بها.

الفكرة التصميمية رقم(1) وتوظيفها:

أبعاد التصميم : 100 x 70 سم .

التحليل الوصفي والفني للتصميم رقم (1):

يحتوي التصميم على عناصر عضوية حيوانية تتمثل في مخلوق المينوتور وعناصر هندسية تتمثل في الزخارف الأغريقية التي تأخذ اشكال خطوط طولية و عرضية في خلفية التصميم. نلاحظ نوعا من البساطة في التكوين الذي يعزز الفكرة الجمالية ، فقد ظهرت التلقائية فى حركة الخطوط الرفيعة في خلفية التصميم والمستلهمة من ثنيات الزي الأغريقي، وكذلك الجمع بين المساحات اللونية و الخطوط بشكل يحقق التنوع و اثراء القيم الجمالية للتصميم.

شكل (11) الفكرة التصميمية رقم (1)

توظيف الفكرة التصميمية الأولى:

شكل (12) توضح نموذج تخيلي للتصميم كمعلقة في إحدى غرف المعيشة.

الفكرة التصميمية رقم(2) وتوظيفها:

أبعاد التصميم : 70 x 50 سم

التحليل الوصفي والفني للتصميم رقم (2):

يعتمد تشكيل التصميم على عنصر الدوائر الى جانب التدخلات بين بعضها البعض و بين الأشكال الزخرفية الموجودة بالتصميم و هذه الدوائر عملت على احداث نوع من الحركة في التصميم ، ويقوم التصميم على استخدام عناصر عضوية حيوانية تتمثل في مخلوق السفينكس بجانب العناصر الهندسية المتمثلة في الدوائر و الوحدات الزخرفية ، كما ان توزيع الدوائر

شكل (13) الفكرة التصميمية رقم (2)

بأحجامها المختلفة ساعد على تحقيق الأتزان والوحدة في التصميم.

توظيف الفكرة التصيمية الثانية:

شكل (14) توضح نموذج تخيلي للتصميم كمعلقة في إحدى الغرف كا جزء من الديكور الداخلى فوق الطاولة.

الفكرة التصميمية رقم(3) وتوظيفها:

أبعاد التصميم : 100 x 70 سم

التحليل الوصفي والفني للتصميم رقم (3):

يحتوي التصميم على عناصر عضوية حيوانية تتمثل في مخلوق بيجاسوس المجنح وعناصر هندسية تتمثل في تفاصيل القوس حول بيجاسوس وكذلك تفاصيل و وحدات زخرفية مستلهمة من النقوش الموجودة على الخزفيات الموجودة في هذا العصر. ونرى ان هذا الجمع بين العناصر العضوية و الهندسية اعطى تنوع مطلوب في التصميم و حافظ على الايقاع المتزن للوحدات داخل التصميم ، و كذلك تم استخدام التدرجات اللونية في الأرضية للربط بينها و بين العناصر المستخدمة في

شكل (15) الفكرة التصميمية رقم (2)

التصميم.

توظيف الفكرة التصميمية الثالثة:

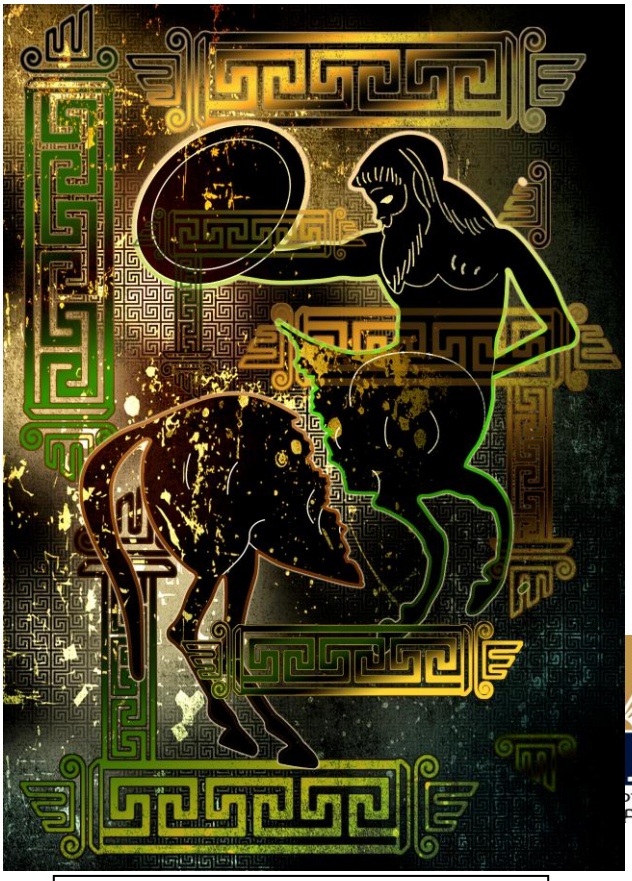
شكل (16) توضح نموذج تخيلي للتصميم كمعلقة في مدخل المنزل على الحائط الفاصل بين غرفتين.

الفكرة التصميمية رقم(4) وتوظيفها:

أبعاد التصميم : 70 x 50 سم

التحليل الوصفي والفني للتصميم رقم (4):

يحتوي التصميم على عناصر عضوية حيوانية تتمثل في مخلوق القنطور وعناصر هندسية تتمثل في الزخارف الاغريقيه على هيئة الخطوط الطولية والعرضية المتداخلة في خلفية التصميم والتي ادت



شكل (17) الفكرة التصميمية رقم (4)

بترددها هذا الى تحقبق الاتزان في التصميم، يظهر في التصميم الشفافية والتراكب بين الأشكال فظهرت بعض الأشكال مقدمة على البعض الأخر مما أضاف نوع من التنوع في التصميم واعطى ايحاء بعمقه.

توظيف الفكرة التصميمية الرابعة:

شكل (18) توضح نموذج تخيلي للتصميم كمعلقة في احدى الغرف محدودة الفرش الأثاثي.

الفكرة التصميمية رقم(5) وتوظيفها:

أبعاد التصميم : 70 x 100 سم

التحليل الوصفي والفني للتصميم رقم (5):

يحتوي التصميم على عناصر آدمية تتمثل في البطل هيركليس ، وعناصر حيوانية : تتمثل في مخلوق السربيوس وكذلك عناصر هندسية تتمثل في الزخارف الاغريقيه التي توجي بتقسيم التصميم الى مسويات افقية مختلفة في

خلفية التصميم , كما نلاحظ الأعتماد على احداث بؤرة رئيسية في مركز التصميم موزعا حولها مجموعة من العناصر الزخرفية في اتجاهات مختلفة مما اعطت احساسا بالحركة في تكوبين التصميم . كما ان التدرجات اللونية داخل التصميم ادت الي اعطاء احساس بالأضاءة و بالوحدة اللونية في التصميم.

توظيف الفكرة التصميمية الخامسة:

شكل (20) توضح نموذج تخيلي للتصميم كمعلقة في احدى غرف المعيشة.

النتائج Results :

في نهاية تلك الدراسة ترى الباحثة انها قد حققت الفروض التي وضعتها في خطة البحث حيث توصلت الي

1. المخلوقات الأسطوية في الأساطير الأغريقية تعد منبع خصب وثري للقيم الفنية والجمالية لأبتكار افكار تصميمة جديدة تصلح كأقمشة معلقات نسجية مطبوعة.
2. استخدام برامج التصميم الجرافيكي الحديثة مع تقنيات الطباعة الرقمية تثري من قيمة التصميم الجمالية و تساهم بشكل كبير في إضافة الكثير من الظلال اللونية و التأثيرات الغنية التي تضفي الكثير على التصميم الطباعي للمعلق النسجي.

3. استخدام المعلقات النسجية المطبوعة كأحد مفردات العمارة الداخلية يثري من القيمة الجمالية للمكان الموضوعة به.

التوصيات Recommendations:

1. توصي الباحثة باجراء المزيد من الدراسات المتخصصة التي تدور حول الميثولوجيا بشكل عام و الميثولوجيا الأغريقية بوجه خاص لثراءها الفني الكبير.
2. توصي الباحثة بضرورة دراسة برامج التصميم الجرافيكي مثل برامج Photoshop & Illustrator مواكبةً لعصرنا الحديث الذي اتجهت فيه أنظار المصنعين مؤخرا الي ماكينات الطباعة الرقمية و ماكينات الطباعة بالأنتقال الحراري .
3. الأهتمام بفن المعلقات النسجية المطبوعة والتي تعمل على استكمال الفراغ الداخلي للمنشأت المختلفة.

المراجع References:

المراجع العربية:

1. بورخيس، خورخي ل . غيريرو ، مرغريتا . 2006م . كتاب المخلوقات الوهمية . الطبعة الأولى . المركز الثقافي العربي . الدار البيضاء، المغرب .
2. حجاج ، حسين محمد محمد . 1985 م . "المزج بين الطرق والأساليب الطباعية لابتكار معلقات نسجية بمسطحات كبيرة في القطعة الواحدة" . رسالة دكتوراة كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان ، مصر.
3. سلامة ، أمين . 1988م . الأساطير اليونانية و الرومانية . دار الثقافة العربية .
4. شابيررو ، ماكس اس . هاندريكس ، روادا .ا . 2008م . معجم الأساطير . الطبعة الثالثة . دار علاء الدين . سورية دمشق.
5. عبد العزيز ، كارم محمود .2007م . اساطير العالم القديم . الطبعة الأولى . مكتبة النافذة . الجيزة.
6. عبود، حنا . 2018 ، موسوعة الأساطير العالمية . الطبعة الأولى، دار الحوار، سورية.

7. فؤاد ، منة الله . 2018م . "الأسطورة المصورة في العصور القديمة رؤية ابداعية لتصميم طباعة القطعة الواحدة لأكسابها خواص وظيفية جديدة" . رسالة ماجستير . كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان ، مصر.
8. كامل ، مجدي . 2003م . اشهر الأساطير في التاريخ . دار الكتاب العربي . دمشق – القاهرة .

المراجع الانجليزية

1) Eberhart , George M. , february 2002 , Mysterious Creatures , A Guide to Cryptozoology , ABC-CLIO , California , United States of America.
2) Morford , Mark P. O. . Lenardon, Robert J. 2003 . Classical mythology . seventh edition . Oxford university press .

المواقع الالكترونية:

1) Mccartney, Katherine S. . Delahoyde,M. “Monsters in classical mythology” , https://web.archive.org/web/20171211180808/http://public.wsu.edu/~delahoyd/classical.monsters.html . Last accessed September 10, 2022
2) Mythical creature , 2018, www.newworldencyclopedia.org/entry/Mythical_creature . Last accessed August 26, 2022