رؤية جرافيكية معاصرة للأبواب الشعبية كمدخل لإثراء التصميم الزخرفي

إعداد

أ.م.د/ سماح عبدالمولى حسيني

أستاذ التصميم المساعد بقسم التربية الفنية

كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة

عدد (٨١) ـ أبريل ٢٠٢٤

رؤية جرافيكية معاصرة للأبواب الشعبية كمدخل لإثراء التصميم الزخرفي

إعداد

أ.م.د/ سماح عبدالمولى حسيني*

ملخص البحث:

تعد الأبواب الشعبية القديمة جزًء لا يتجزأ من التراث الفني القديم، فهي تمتلك قيمًا جمالية لها قابلية الاستخدام كعنصر تشكيلي يمكن من خلاله استحداث تصميمات مبتكرة تجمع بين الأصالة والمعاصرة، وتعكس ثقافة تراثنا القومي وتحمل في طياتها ملامح وطننا ورمزا وطابعا مميزا لهويتنا الثقافية، يستقي منها المصمم موضوعات أعماله الفنية في صياغات مستحدثة تواكب إيقاع العصر ومتغيراته وانفتاحاته على الفكر العالمي، فقد شهد مجال الفنون التشكيلية تطورا هائلا في مجال التكنولوجيا الرقمية، مما دع إلى مزاوجة المعالجات اليدوية والتقنيات الرقمية الجرافيكية في الأعمال الفنية لمجال التصميم، ليفتح افاق وطرق جديدة للتفكير والتجريب ويزيد من فرص الإبداع والتنويع في مجال التصميم الرقمي، من هذا المنطلق هدف البحث إلى الكشف عن إمكانية الاستفادة من المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية في إبراز جماليات الأبواب الشعبية وتوظيفها في إنتاج لوحات زخرفية معاصرة، كما اتبع الباحث المنهج الوصفي في إطاره النظري حيث تناول مجموعة من الدراسات المرتبطة بموضوع البحث كما تناول التراث والأبواب الشعبية القديمة، والتحول الرقمي في الفنون التشكيلية، وجماليات التصميم الرقمي، وأهمية استخدام برامج الجرافيك للطالب في مجال التصميم الزخرفي، والعلاقة الثنائية بين المعالجة اليدوية للعناصر الشكلية والتقنيات الرقمية الجرافيكية، كما اتبع المنهج التجريبي في مجاله العملي من خلال تطبيق تجربة طلابية نتج عنها مجموعة من الأعمال الفنية قوامها (٢٠) لوحة، باستخدام العديد من التقنيات الفنية التصميمية ببرنامج الفوتوشوب (Adobe Photoshop)، واشتملت التجربة على (٨) مقابلات متتالية لمجموعة من طلاب الفرقة الثالثة بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس قوامهم (٢٠) طالب وطالبة، وتوصلت الباحثة إلى إمكانية انتاج لوحات زخرفية معاصرة مستلهمة من الأبواب الشعبية في إطار المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية.

الكلمات المفتاحية: الأبواب الشعبية، الجرافيك، التصميم الزخرفي.

مقدمة:

إن التراث لفظ يطلق على نتاج الحضارة في جميع ميادين النشاط الإنساني من علم وفكر وأدب وفن، كما يشمل جميع النواحي المادية والوجدانية للمجتمع من فلسفة ودين وعمران وتراث

* أستاذ التصميم المساعد بقسم التربية الفنية كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس.

شعبي، وما يحويه التراث من شواهد جمالية وعناصر تشكيلية لم يكن مجرد تاريخ يسرد للذكرى، ولكن غير ذلك فالخامات والأدوات وأساليب العمل بهم كل ذلك يلعب دوراً هاماً في الإنتاج الفني ويساعد على بناء الشخصية الفنية الواعية بمفردات التراث القومي وما يدور حولها في العالم المرئي الخارجي.

كما يؤكد التراث إلى حد كبير مفهوم الهوية الحضارية والثقافية والفنية لدى كل أمة، وإذا نظرنا إلى التراث الشعبي نجد أنه يمثل جزءاً أصيلاً من مكونات الهوية المصرية، وتعد الأبواب الشعبية القديمة جزء من التراث الشعبي بما تحمله من حضارة وهوية معمارية بهندستها البسيطة الجذابة وترابط عناصر ووحدات أشكالها في تناغم واتساق. وتتميز الأبواب الشعبية بعناصر شكلية خاصة بها تتصف بالغنى والتنوع في الجوانب الجمالية والشكلية والوظيفية. وتتخذ زخارفها وحدات ذات أشكال هندسية وعضوية مخصصة تتحد وتتجانس مع بعضها البعض لتصنع لغة مشتركة تؤكد الوحدة التصميمية لتعطي الأبواب الشعبية صورة ذات طابع خاص، وتؤكد صياغة الأبواب الشعبية القديمة بعناصرها وخصائصها الحس الفني والذوق الرفيع الذي بلغه النجارين في صياغتها.

لقد قطع العالم شوطاً كبيراً منذ ظهور التقنيات الحديثة والتي تستوجب المواكبة للتطورات والتقنيات وسرعة المجريات، مجريات التغير الذي يواجه دوما تحديات جمة تتمثل في إعادة التشكيل والتأهيل لإمكانية اقتناص الفرص المتاحة من جهة وفي تحصين الموروث الثقافي من جهة أخرى". (نبيل علي، ٢٠٠١، ص ٤٨٦) وفي خضم هذا التسارع نحو التقدم العلمي تأثرت الفنون البصرية بالتطور التكنولوجي المستمر، من حيث الأشكال والمضامين والتقنيات المعاصرة كتقنيات الفنون الرقمية التي أحدثت ثورة ملحوظة في نتاج الفنون البصرية، وأصبح احتياج الفن للعلم ضرورة لا غنى عنها في القرن الحادي والعشرين، "فالفن ينتج عن ثقافة الفنان ورؤيته العميقة، وباكتشاف الآلات الحديثة تمكن الفنان من إيجاد علاقة بين الفن وتطور الحياة المعاصرة كما أثرت التكنولوجيا على الفن وتطوره وأصبح الفنان يستخدم الاكتشافات العلمية ليكون سباقاً لاستشراف عالماً أفضل". (جيهان مصطفى عفيفي، ٢٠٠٦، ص. ٢)

مما سبق يتضح لنا سعى الفنان منذ القدم إلى الاستفادة من جماليات الموروث الفني والثقافي والاستلهام من هذه الفنون بمجالاتها المختلفة بأسلوب يتماشى مع روح الحياة المعاصرة ويتميز بالأصالة ويمثل هويتنا الوطنية في الوقت ذاته، ومن هنا نبعت مشكلة البحث في كيفية الاستفادة من المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية في إبراز جماليات الأبواب الشعبية وتوظيفها في إنتاج لوحات زخرفية معاصرة، تحقق رؤى فنية جديدة وتطرح أفكار مبتكرة تتواكب ومجريات الفن المعاصر.

مشكلة البحث:

تتلخص مشكلة البحث في التساؤل التالي:

- هل يمكن إثراء التصميم الزخرفي من خلال استحداث صياغات جرافيكية معاصرة للأبواب الشعبية؟

فرض البحث:

- يمكن التوصل إلى انتاج لوحات زخرفية معاصرة مستلهمة من الأبواب الشعبية في إطار المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية.

هدف البحث:

- الكشف عن إمكانية الاستفادة من المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية في إبراز جماليات الأبواب الشعبية وتوظيفها في إنتاج لوحات زخرفية معاصرة.

أهمية البحث:

١. لفت النظر إلى الجماليات الشكلية للأبواب الشعبية القديمة كمنطلق فكري تراثي يستقي منه الفنانين موضوعات أعمالهم الفنية.

٢. تشجيع الطلاب على التجريب والاكتشاف لمداخل فنية جديدة تبرز رؤيتهم الفنية وأفكارهم الإبداعية.

٣. تفعيل دور التصميم الجرافيكي في التدريس ببرامج التربية الفنية والفنون البصرية.

٤. أهمية اللون كمثير تشكيلي قوي يعمل على إحداث الفارق عند صياغة اللوحة الزخرفية.

٥. تنمية التذوق الفني لدى الطلاب بطريقة بسيطة وشيقة من خلال توظيف إمكانيات برامج الحاسب الآلي.

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** دراسة الجماليات الشكلية واللونية للأبواب الشعبية القديمة.
- **الحدود البشرية:** يقتصر البحث على تجربة طلابية تشتمل على ثمانية مقابلات متتالية بواقع مقابلة كل أسبوع لمجموعة من طلاب الفرقة الثالثة بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس قوامها (٢٠) طالب وطالبة.
- **الحدود الزمنية:** العام الدراسي (٢٠٢٠- ٢٠٢١ م).
- **الحدود المكانية:**

- أبواب البيوت الشعبية بمصر القديمة.
- تطبيق التجربة بقاعة المحاضرات بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية- جامعة عين شمس.

- **الحدود المادية:**

- تتحدد مساحة تصميم لوحات التطبيقات البحثية بمقاس (٤٠×٦٠ سم).
- تقتصر التجربة البحثية على استخدام (الناصبيان الأبيض، ألوان الجواش والأكريليك).
- استخدام برنامج آدوب فوتوشوب الإصدار (Photoshop CS 2019).

مصطلحات البحث:

الحاسب الآلي (Computer):

هو جهاز الكتروني يعمل تحت سيطرة تعليمات محددة والمتمثلة في البرامج المخزنة عليه، وله القدرة على استقبال البيانات وتخزينها والقيام بعمليات كثيرة لمعالجتها واستخراج المعلومات المطلوبة منه، وذلك في وقت قصير جدا ويتوافر في أجهزة الكمبيوتر خاصية الدقة المتناهية في معالجة التعليمات والبيانات وبقليل من العناية والصيانة يمكن العمل بجهاز الكمبيوتر لفترات طويلة دون توقف (حسنى على، خالد مسرور، ٢٠٠٣، ص.ص ١١، ١٣).

الفن الرقمي (Digital Art):

الفن الرقمي هو معالجة النصوص والأرقام أو الصور التي تم التقاطها بواسطة كاميرا أو تم التقاطها بماسح ضوئي من صورة أو تسجيل موسيقي والتلاعب بها رقمياً ببرامج كمبيوتر متخصصة. "فالمفهوم الرقمي هو طريقة لتخزين ونقل المعلومات كأرقام في شكل نبضات متقطعة متتالية يتم تحويلها إلى علاقات حجمية، وجداول ورسوم بواسطة برامج لتحليل الأعمال (Baines and analytical programs) ليمكن من خلالها إدراك الاختلاف والتباين بين البيانات الرقمية المختلفة". (محمد حافظ الخولي، محمد أحمد سلامة، ٢٠٠٧، ص.١٤٨)

المعاصرة (Contemporary):

المعاصرة تعرف في اللغة على أنها مصدر للفعل (عاصر) والذي يعني المعايشة في عصر واحد، والعصر يعني الزمن أو الدهر، وهي تنسب إلى كل ما له صلة بعصر ما بتطوراته المختلفة في النواحي الاقتصادية والثقافية والاجتماعية والعلمية والفنية". (مجمع اللغة العربية، ١٩٩٣، ص. ٤٢١)

التصميم الزخرفي (Decorative design):

"التصميم هو الترجمة لموضوع معين بأفكار معينة وهادفة ذات صلة بوسيلة التنفيذ، وهذه الافكار تحمل بمضمونها قيما جمالية لا حدود لها". (إسماعيل شوقي، ١٩٩١، ص. ٦) "فالتصميم نتاج معرفة اكتسابيه يحصل الإنسان عليها بإمعان رؤية متعمقة فيما يقع عليه بالخبرة. ثم تتجلى في التجربة التطبيقية كل الحلول والوسائل الممكنة سواء كانت محسوسة أو مدركة بالعقل". (عمر النجدي، ١٩٩٦، ص. ٦٨) "والتصميم هو عمل فني ذو بعدين أو ثلاثة أبعاد وهو يشغل حيز في الفراغ ويرتبط ويتأثر بكل من فكرة العمل وفكر ورؤية الفنان ومفرداته المختلفة، ويستخدم كل من عناصر

وعمليات وأسس التصميم بالإضافة إلى الخامات والتقنيات المختلفة لتحقيق هدف أو فكرة محددة مسبقاً من قبل المصمم وذلك من خلال مراحل العملية التصميمية". (محمد حافظ ومحمد أحمد، ٢٠٠٧، ص. ١٥٩)، وبذلك فالتصميم الزخرفي "مكون من مجموعة عناصر متداخلة ومتشابكة ومتناظرة بصورة منتظمة وتتبع نظاماً خاصاً في مظهرها وتكوينها، وتخضع هذه الزخرفة لظاهرة النمو ويحكمها التناسق والتناظر والتداخل والتشابك في الخطوط".(يحيى وزيري، ٢٠٠٤)

التصميم الجرافيكي (Graphic Design):

يعرف قاموس (Webster) التصميم الجرافيكي "بأنه فن أو مهنة استخدام عناصر التصميم (كالمطبوعات والصور) لنقل المعلومات أو إنشاء تأثير على المتلقي من هذا الفن. ويعتمد هذا التعريف بشكل أساسي حول التواصل مع الآخرين من خلال الكلمات والصور ومن ثم يكون التصميم الجرافيكي هو الفن التطبيقي لترتيب الصور والنصوص لإيصال رسالة للمتلقي. (Sperka, Martin, Stolar, Anton, 2005, p.21) ، ويعتبر التصميم الجرافيكي هو أي عمل فني يؤدي فيه الكمبيوتر دوراً في مرحلة الإنتاج، وهو فن يعتمد على التغيرات السريعة الحادثة في تكنولوجيا الحاسبات وبرامجها من أجل الارتقاء بجوهر العمل الفني وسرعة الإنتاج. (سعاد حسن عبد الرحمن، ٢٠٠٨، ص. ٥)، وتتضمن عناصر التصميم الجرافيكي الشكل العناوين والنصوص والصور والألوان، في حين تتضمن عملية التصميم الجرافيكي الإعلان والطباعة والتخطيط، والتصميم البصري، والهدف الرئيسي في التصميم الجرافيكي هو توفير هيكل وظيفي، وهيكل جمالي، وهيكل منظم لجميع أنواع المعلومات. (Pettersson, Rune and Fager, Gertrud, 2002, p. 56)

التصميم الرقمي (Digital Design):

يعرف التصميم الرقمي بأنه أي تصميم ينفذ باستخدام الكمبيوتر من خلال بعض البرمجيات والتطبيقات والنظم الإلكترونية". (إلهام إبراهيم يعقوب، فاتن محمود سليمان، ٢٠١٩، ص. ١٣٩)، "فالتصميم الرقمي هو نوع من التصميم متعدد الأغراض يستخدم في إنتاج الأعمال الفنية المختلفة، وعموما يمكن وصف التصميم الجرافيكي بأنه فن وحرفة إنشاء تصميم ذا بعد وظيفي وجمالي جذاب وناجح، ومنظم لمجموعات من العناصر المتنوعة بغرض ايصال الرسالة مع المتعة البصرية". (Rune Pettersson, 2012)، فهو فن يعتمد على التغيرات السريعة الحادثة في تكنولوجيا الحاسبات وبرامجها من أجل الارتقاء بجوهر العمل الفني وسرعة الإنتاج. "فعملية التصميم الرقمي هي عملية مركبة تتكون من عدة أفكار تتطور عن طريق التجارب والتغيير في الأبعاد ولا تقتصر على مجرد وضع الإشكال أو الكتل التي يتخيلها المصمم حيث يتفاعل المصمم مع الكمبيوتر، من خلال اعطاءه بدائل تصميمية وأجراء عمليات التعديل على التصميم والتي تغير مسار الفكر التصميمي وتحول تلك الأفكار الى كتل ولذلك فإن العملية الرقمية التي يقوم بها الكمبيوتر تؤثر بشكل رئيسي على التصميم وناتجه النهائي".(مهيتاب السيد أحمد، ٢٠١٩، ص. ٥)

برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop):

"هو برنامج يستخدم في الكمبيوتر يساعد في تصميم الصور والأشكال على الشاشة، وإعادة صياغتها، ذلك بالاستعانة بالصور المختزنة سابقا لإنتاج تصميمات جديدة، كما يقوم هذا البرنامج بوظائف أخرى مثل تغيير الأشكال والألوان والأحجام والمساحات، إلى جانب حذف وإضافة العناصر والكثير من التأثيرات المختلفة على الصورة" (https://www.arabstock.com)، ويعتمد هذا البرنامج في المقام الأول على معالجة الصور، وذلك من خلال إدخال الصور عن طريق الماسح الضوئي على الجهاز والعمل عليها من خلال المتغيرات الفنية والأدوات الموجودة في البرنامج، والتي يستخدمها المصمم إنتاج عمل فني يصلح للطباعة والنشر. أيضاً يمكن استخدام هذا البرنامج من قبل المصمم دون الحاجة إلى إدخال صورة عن طريق الماسح الضوئي، وذلك باستخدام الصور الجاهزة والأدوات والفلاتر والتأثيرات الموجودة في البرنامج ذاته".(https://www.wack.ch.com)

إجراءات البحث:

منهج البحث:

يقوم هذا البحث على اتباع المنهج الوصفي في إطاره النظري، وعلى المنهج شبه التجريبي في الجانب التطبيقي.

أولا: الإطار النظري ويشمل تناول المعارف والمفاهيم التالية:

اتبع الباحث المنهج الوصفي في إطاره النظري حيث تناول مجموعة من الدراسات المرتبطة بموضوع البحث كما تناول التراث والأبواب الشعبية القديمة، التحول الرقمي في الفنون التشكيلية، جماليات التصميم الرقمي، أهمية استخدام برامج الجرافيك للطالب في مجال التصميم الزخرفي، والعلاقة الثنائية بين المعالجة اليدوية للعناصر الشكلية والتقنيات الرقمية الجرافيكية.

دراسات مرتبطة:

قامت الباحثة بالاطلاع على العديد من البحوث والدراسات المرتبطة بموضوع البحث وجاءت على النحو التالي:

- **دراسة ريهام مسعد شلبي (٢٠٢٣)**: وعنوانها "فاعلية استخدام التقنية الرقمية وتوظيف إمكانياتها في تحقيق القيم الفنية في التصميم الزخرفي"، هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مفهوم وخصائص التقنيات الرقمية المستخدمة في التصميم الزخرفي، وأهمية ربط الفن التشكيلي بالتقنيات الرقمية وتوضيح أهم الطرق للاستفادة من التقنيات الرقمية في التصميم الزخرفي.
- **دراسة ليديا جورج ميخائيل (٢٠٢٣)**: وعنوانها "الصياغات التشكيلية للمأثورات الأدبية المصرية كمدخل لإثراء القيم التعبيرية في التصميم المعاصر"، وهدفت هذه الدراسة إلى إثراء القيم التعبيرية في التصميم الزخرفي الرقمي المعاصر من خلال الصياغات التشكيلية لمختارات من

المأثورات الأدبية المصرية، كذلك ايجاد المعادل التشكيلي المختارات من المأثورات الأدبية المصرية من خلال صياغتها تشكيليا في التصميم الزخرفي الرقمي المعاصر.

- **دراسة أحمد حسن الشرقاوي (٢٠٢٢)**: وعنوانها "القيم الجمالية للتصميم الجرافيكي الإلكتروني"، هدفت هذه الدراسة إلى الاستفادة من التطور التكنولوجي للترميم الفني الجرافيكي الإلكتروني وإلقاء الضوء عن القيم الجمالية للترميم الفني الإلكتروني ودورها في العمل الفني.
- **دراسة داليا سالم محمد عبد اللطيف (٢٠٢٢)**: وعنوانها "جماليات التصميم الجرافيكي وأثره على المجتمع"، هدفت هذه الدراسة إلى التعريف بالتصميم الجرافيكي وأهميته والهدف منه وأشكاله المختلفة وأهمية كل واحد بشكل موجز.
- **دراسة أحمد رجاء عبد السالم حافظ (٢٠٢١)**: وعنوانها "أثر تقنيات الحاسب الآلي وتوظيفها في تصميم الملصق المعاصر"، هدفت هذه الدراسة إلى تصميم الملصق كوسيلة اتصال معاصرة في ظل المتغيرات والتطورات وأثر استخدام تقنيات الحاسب الآلي بما يتيح من برامج وصور ورسوم ونصوص بما يضفي صبغة التجديد والتنوع على تصميم الملصق.
- **دراسة نرمين حسين صالح علي (٢٠٢٠)**: وعنوانها "استراتيجية تصميم الإعلان المعاصر بالاستفادة من الوسائط الرقمية الحديثة"، هدفت هذه الدراسة إلى الاستفادة من الوسائط الرقمية الحديثة بما تحتويه من برامج ومعالجات رقمية ذات سمات وخصائص فنية متميزة من خلال وضع استراتيجية لإدارة الخطة التصميمية للحدث الإعلاني الرقمي والاستفادة من مظاهر عالقة في الزمان والمكان الإبراز الهوية البصرية وجماليات الصورة التراثية الحضارية في ظل الحداثة والعالمية.
- **دراسة عبير ناصر يوسف الغانم (٢٠١٨)**: وعنوانها "رؤية معاصرة لجماليات الحروفية العربية في ضوء التقنية الرقمية"، هدفت هذه الدراسة إلى تقديم رؤية معاصرة للحروفية العربية بالتقنية الرقمية وإعادة صياغتها التشكيلية للوصول إلى لغة تعبيرية مبتكرة، إلى جانب الوقوف على أبرز مفاهيم وأساليب الحروفية العربية والفنون الرقمية والوصول إلى وسائط تشكيلية التي تسهم في الكشف عن معطيات جديدة لأعمال الحروفية العربية المعاصرة.
- **دراسة محمد أحمد حافظ سلامة (٢٠١٥)**: وعنوانها "التقنيات الفنية للصياغات التصميمية ببرنامج الفوتوشوب وأثرها في بناء اللوحات الزخرفية"، وهدفت هذه الدراسة إلى إعطاء رؤى فنية تجاه مكونات الخط والمفردات الشكلية المستمدة من التراث الشعبي والإسلامي العربي والزخارف الهندسية والنباتية الشعبية والموجودة في أبواب المنازل وفي المناسبات فحاول أن يترجم ذلك مستخدماً برنامج الفوتوشوب. واستخدم التباينات الضوئية والملمسية الإيهامية، والتضاد بين المعتم والمضيء.
- **دراسة شيماء محمد الدسوقي (٢٠١٤)**: وعنوانها "استخدام تقنيات التكنولوجيا الحديثة في عمل وحدات زخرفية مستوحاة من الفن الفرعوني"، هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن الاتجاهات والأساليب المختلفة، لتعدد الصياغات التصميمية للعنصر الواحد للوحدات

الزخرفية الفرعونية، من خلال تحليل الوحدات الزخرفية وإعادة صياغتها من جديد بحلول فنية معاصرة، واستخلاص المعالجات والتقنيات التي تتلاءم مع الوحدات الفرعونية القديمة للحصول على منتج تصميمي فني جديد يحمل طابع الأصالة والمعاصرة معاً.

- **دراسة أمجد عبد السلام عيد (٢٠١٢)**: وعنوانها "الفن الرقمي كوسيط تقني لإثراء التصميم التشكيلي وأثره على تطوير وتحديث برامج التعليم في مؤسسات التعليم العالي في مصر والعالم العربي"، هدفت هذه الدراسة على استنباط المنافذ المتنوعة والمعالجات والتقنيات التصميمية القائمة على الفن الرقمي التي تثري بناء التصميم واللوحة الزخرفية، وامكانية تحديد اوجه الاستفادة من المداخل لإثراء بناء اللوحة الزخرفية.
- **دراسة إيهاب محمد علي (٢٠٠٢)**: وعنوانها "إعداد برنامج كمبيوتر متعدد الوسائل لإثراء اللوحة الزخرفية وقياس أثره"، هدفت هذه الدراسة إلى إعداد برنامج متعدد الوسائل لإثراء بنائية التشكيل في اللوحة الزخرفية، وكذلك إلى تصميم وإعداد برنامج بجانب التعرف على إثر هذا البرنامج على طلاب الفرقة الخامسة بكلية التربية الفنية وتم تحقيق الهدف من البحث.

المحتوى والمضمون الفلسفي:

• التراث والأبواب الشعبية القديمة:

إن تراثنا القديم غني بما يملكه من فنون توارثتها الأجيال على مر العصور، ويعد التراث الفني القديم مخزون حضاري ومصدر خصب أصيل لا ينضب، وهو في أمس الحاجة إلى رعاية كاملة وحماية شاملة لكى يحقق دوره الأصيل في مجتمع اليوم من جميع جوانب إبداعاته وصياغاته والبحث الدقيق عن أصوله الصافية ومنابعه الأصيلة، والتعرف الصحيح على كنوزه ونفائسه التي تمثل طرفاً حيوياً ومؤثراً بمشاركته الإنسانية والاجتماعية والفنية جمالياً ونفعياً، شكلاً ومضموناً ولا يتأتى ذلك إلا عن طريق دراسته دراسة جادة، وتحليل معالمه وذخائره ومتابعة أطواره وإنجازاته وتضافرت جهود أفراده على صعيد عمل مثابر بنشاطات جماعية مشتركة تبذل فيه الجهات الرسمية المسئولة بخاصة والجهات الشعبية بعامة من ذوى الاهتمام.

إن الابواب الشعبية القديمة كأعمال تراثية لها طرز خاصة تشكلت نتيجة مناخ فكري واجتماعي وفني ساد مصر، وقد ساعد على تشكيل هذه الطرز عدة عوامل منها "التأثيرات الاوروبية والتركية التي قد غزت مصر مع بداية القرن التاسع عشر خاصة في مجال العمارة والفنون، وقد كان هناك عدة عوامل ساعدت على غزو هذه التأثيرات منها الحملة الفرنسية التي جاءت إلى مصر في نهاية القرن الثامن عشر، الجاليات الاجنبية التي عاشت في مصر في القرن التاسع عشر، وكذلك البعثات العلمية التي ارسلتها مصر إلى اوروبا والتي كانت لها أبلغ الاثر في نقل هذه التأثيرات الأوروبية". (عبد المنصف سالم، ٢٠٠٢، التمهيد)

وتعد الأبواب القديمة جزءً لا يتجزأ من تراثنا القديم بما تتمتع به من جماليات شكلية وتشكيلية ما يجعلها مدخلاً لاستحداث لوحات زخرفية تتسم بالمعاصرة، فهي تعكس ثقافة تراثنا

القومي وتحمل في طياتها وسماتها ملامح وطننا ورمزا وطابعا مميزا لهويتنا الثقافية. وإن نظرة منصفة إلى تراثنا القديم في وقتنا المعاصر يقتضينا أن نعيد النظر في الحفاظ عليه، وكيف نمده بالعطاء وكيف نستطيع أن نهيئ الأجيال الصاعدة أن تخوض تجربة عملية جريئة للأخذ بيده بهدف النهوض به وإعادة مكانته ومنزلته السامية، حتى يصبح جزًء أصيلاً في حياة الناس بعامة وفى أفراد الشعب بخاصة.

والمصمم حيث يجرب فإنه يتناول بحرية عناصر التصميم وأسس بنائها بالتعامل مع المتغيرات التصميمية المتاحة من تباديل وتوافيق للتعبير عن أفكاره بلغة الأشكال والخطوط والألوان، وفي صياغات مستحدثة تواكب إيقاع العصر ومتغيراته وانفتاحاته على الفكر العالمي من جهة وتؤكد تأصيل ثقافته وتراثه وهويته من جهة أخرى. "إن العمل الفني وما به من وحدات وعناصر فنية مستوحاة من التراث الشعبي، بمقدرة الفنان وبراعته وقدرته على هضم القيم التراثية يستطيع أن يخرج لنا العمل الفني في إطار حديث.. وذلك لقدرته على توظيف أشكاله وعناصره جماليا بحيث تواكب العصر الحالي وإيقاعه".(إياد حسين عبد الله، ٢٠٠٨، ص ٤٧)

- **التحول الرقمي في الفنون التشكيلية**:

شهد مجال الفنون التشكيلية تطورا هائلا في مجال التكنولوجيا الرقمية بشكل عام وفي مجال التصميم بشكل خاص وواكب ذلك التقدم التكنولوجي الهائل في شتى مجالات الحياة الأمر الذي أدى إلى تعدد وتنوع التصميمات المعاصرة، وبالتالي ظهرت أنماطاً جديدة للأعمال الفنية حملت في طياتها اتجاهات فكرية حديثة ومضامين فلسفية وتشكيلية معاصرة تحدت قدرات المصمم العادي ليخرج بفنه إلى مستوى يليق بمتطلبات هذا العصر، ويقصد بالتصميم في مجال الفنون "بأنه الإبداع التشكيلي أو خلق أشياء ممتعة، فهو عملية كاملة لتخطيط شكل ما وإنشاؤه بطريقة مرضية ليس من الناحية الوظيفية فحسب، ولكنها تجلب السرور إلى النفس أيضا، وهذا إشباع الحاجة الإنسان نفسياً وجمالياً في وقت واحد". (أحمد حافظ رشدان، فتح الباب عبد الحليم، ٢٠٠٢، ص ٩)

فالتحول إلى الرقمنة هو المفتاح لوجود تلك الثورة من الوسائط المتعددة، والتي تعني تحويل كل أنواع التعبير عن المعلومات مثل الكلمات والأصوات والصور وتسجيلات الفيديو والأرقام ... إلى شفرة (Code) خاصة يمكن أن تدركها الماكينات الإلكترونية وتفهمها. وكان أول وأبرز نوع من الماكينات الإلكترونية التي استخدمت المعلومات الرقمية هو الكمبيوتر (Computer) وبرامجه الجرافيكية المتنوعة.

إن العلاقة بين الفن التشكيلي والتكنولوجيا قد تبلورت شيئاً فشيئاً حتى أصبحت الوسائل التكنولوجية الحديثة إحدى الدعائم الأساسية في إنتاج الفن، ولقد تغيرت تبعاً لذلك الأدوات المستخدمة في العملية الإبداعية فاحتلت الكاميرات الرقمية وأقراص الليزر وأجهزة فصل الألوان والكمبيوتر مكانة فريدة كما ساهمت في فتح العديد أمام الدارسين والمبدعين على وجه العموم. "وعلى الفنان أن يحسن الاختيار مما هو متاح لديه من وسائط التكنولوجيا، وأن يدرك تماما أنها لا تتعدى كونها وسائط مساعدة، تكميلية في العملية الإبداعية، توفر له ما ييسر عليه إخراج أعماله

بالشكل والمضمون الذي يرضيه بدون أن تقتل أعماله بالآلية التي غزت اليوم مجال الفن التشكيلي بشكل كبير".(إيمان علي الشرقاوي، ٢٠١١، ص ٩١)، "وإن التقدم التكنولوجي يقاس بمدى ما أنجزه العلم والتطور للتطبيقات الحديثة وانعكاساتها على جميع مجالات المجتمع، وبناء على ذلك لجأ العديد من المصممين بالاهتمام بدراسة العلاقة بين العلم والفن والتكنولوجيا، واستثمر العديد منهم المعطى التكنولوجي والتقنيات الحديثة في أعمالهم الفنية والتي اتسمت بصياغات مهدت لتدشين جالة فنية جديدة، كنتيجة للإسهامات التكنولوجية الرائدة في مجال الإبداع الفني والتي تمحورت حول إمكانية توظيف تطبيقات التكنولوجيا الحديثة بهدف الوصول إلى صيغ مبتكرة ليتفق ذلك مع طبيعة المتغيرات الفكرية والعلمية في العصر الحديث". (سجاد حامد المعموري، ٢٠١٧، ص ٢٠)

فلم تؤثر التكنولوجيا على الطريقة التي نحيا بها حياتنا فقط؛ بل وغيرت مفهومنا عن الفن التشكيلي. وأصبح استخدامها بالفن من الممارسات المعترف بها في إنتاج الفنون، ليظهر بعدها مصطلح الفن الرقمي (Digital Art)، كاتجاه فني جديد أطلق على الحركة الفنية التشكيلية التي تستخدم الكمبيوتر كوسيط تقني في إنتاج الاعمال الفنية. والذي يعد فن من الفنون التي برزت مع التقدم التقني والتكنولوجي المعاصر، حيث تميز عن غيره من الفنون بخصائص وتقنيات، وأساليب تعبيرية متنوعة. ولقد باتت الفنون الرقمية حقيقة في الآونة الأخيرة، هي محط اهتمام ساحات المشتغلين في حقول وميادين الفنون البصرية، بكافة أنواعها وتخصصاتها وأنماطها، وذلك نظراً لقوالبها الأخاذة وطرق أداءها وتطبيقها المميزة. وأتاح التقدم التكنولوجي الذي تمثل في نواتج وتطبيقات العلم، وسائط فنية جديدة كان لها تأثيرها الكبير على فلسفة الفن ومفهومه، وشكله ومضمونه؛ حيث ظهرت نوعيات جديدة من الفنون التشكيلة، ارتبط وجودها بالوسائط التكنولوجية.

والفنون الرقمية هي تطويع التكنولوجيا الحديثة وتقنية المعلومات لخدمة الفن بمختلف أشكاله، وإنشاء أعمال فنية مرئية أو سمعية أو محسوسة، ويتميز الفن الرقمي بالدقة البالغة والتنوع واللامحدودية في الأفكار والتطور المطرد، وهو ليس إلا مزيجاً من التكنولوجيا والإبداع يتجسد في تغيير ثقافة التعبير ويعطي عصراً بصرياً جديداً. ولقد أثارت تلك الفنون انتباه كثير من الفنانين المعاصرين، فاهتموا بدراسة الإمكانيات المتاحة في المجال الجديد للإفادة منها وتوظيفها لتحقيق المزيد من الابتكار والتجديد والتطوير في التقنيات الرقمية، فنشأ جيل جديد من الفنانين الرقميين الذين تعتمد أعمالهم الفنية على التقنية الرقمية.

ويطلق مسمى الرقمية (Digitalization) على عملية تحويل الرموز والإشارات إلى الصورة الرقمية وإعادة إرسالها". (Valerie Illingworth, 1990, p. 132)، والفن الرقمي من أحدث الفنون البصرية التي ازدهرت مع تواجد الشبكة العنكبوتية، وسمى رقمي لاعتماده على لغة الحاسوب العشرية الرقمية؛ وما يميز هذا الفن عن باقي الفنون هو التركيز الكلى على العواطف والخواطر والرؤى المتخذة من طرف الفنان مما يسمح بإعطاء وإيصال رسالة معينة لغتها الحس والإبداع، وبرغم أن الفن المنتج بواسطة الكمبيوتر ظهر في نفس الوقت الذي ظهرت فيه النظريات الخاصة بالتصوير

والتمثيل، إلا إنه لم يحدث نوع من الامتزاج أو التفاعل المباشر بين الاثنين، فنجد أن الفنانين قد استفادوا من عقلانية الابتكار التكنولوجي في إنتاج صور رقمية (Digital) مثل تصميمات الجرافيك، والفيديو، الرسوم المتحركة، الصور الثالثية الأبعاد؛ وكانت تبدو كنوع من أنواع التعبير عن الذات ولكنها كانت بعيدة عن اهتمامات النقد الفني".(سارة مصطفى أبو زيد، ٢٠٢٢، ص. ٣٣١)، وكانت النتيجة للتقدم العلمي والتكنولوجي، أن التحم الفن التشكيلي، بالنظم الإلكترونية ليظهر اتجاه فني جديد (الفن الرقمي) قائم على المنظومات الرقمية التي تعد من السمات الأساسية التي تعكس روح العصر الحديث.

- **جماليات التصميم الرقمي**: (**فخرية خلفان**، ٢٠١٥، **ص. ص**. ٣٢٤:٣٢٧)

- **التنوع:** من القيم الحسية في التصميم الرقمي بأن التكوينات ذات قيم فنية متنوعة حيث تتوالد الأشكال من بعضها وهو ما يعطي انطباع بالتحرر الشكلي لتصبح الحرية فكرة جمالية والإحساس بالحرية إحساس بصفة جمالية.
- **التبسيط:** من القيم الحسية أيضاً حيث إن الأسلوب في التصميم الرقمي يكون فيه الأشكال مغلقة وبسيطة فالتبسيط يعمل على سهولة استيعاب الهيئة الشكلية للعمل الفني في وحدة إدراكية حيث تعكس الأشكال البسيطة روعة الإحساس بالجمال المثالي والجليل.
- **الوضوح:** قيمة حسية جمالية في أسلوب التصميم الرقمي حيث يستولى على حس ومخيلة المتذوق هو رؤية الألوان في وضوحها الكامل وشفافيتها.
- **القوة:** قيمة رمزية وتعبيرية حيث إن للألوان صفات انفعالية في التصميم الرقمي ويأتي من خلال تباين الألوان من حيث شدتها الضوئية وتشبعها بالضوء فالألوان المشرقة في التصميم الرقمي يكسبه صفة خالدة.

- **أهمية استخدام برامج الجرافيك للطالب في مجال التصميم الزخرفي**:

- تحسين مهارة الطالب عن طريق التعبير عن أفكاره بصريًا.
- تحسين ذوق الطالب الجمالي من خلال التصميمات التي يبدعها بمساعدة برامج الجرافيك.
- تساعد الطالب في إنتاج حلول تشكيلية متنوعة الاتجاهات الفكرية للمشكلة التصميمية.
- الإمكانية المستمرة للتجريب وإعمال الفكر بما يكسب الطالب خبرات ورؤى عديدة في مجال التصميم.
- تساعد الطالب على إنتاج الحلول الإبداعية من خلال تعدد توزيع عناصر التصميم ومفرداته مع إمكانية تغيير اللون والخامة.
- بها إمكانيه التغيير في قياسات التصميم وطباعته بأي حجم وعلى أي نوع من أنواع الورق، أو الخامات الأخرى، وبأي عدد من النسخ.

- بها إمكانية التغيير، والتعديل في أي تصميم بسهولة وفي أي وقت، وكذلك التحكم في رسم الخطوط والأشكال بأنواعها بدقه وسهولة، وإمكانيه تحريك العناصر وتدويرها بأي اتجاه، وتجسيمها.

- **العلاقة الثنائية بين المعالجة اليدوية للعناصر الشكلية والتقنيات الرقمية الجرافيكية**:

لم تعد أساليب التدريس التقليدية كافية في وقتنا الحالي لتحقيق الجودة في التعليم، بل أصبح التعامل مع هذه المستحدثات التكنولوجية الحديثة وتوظيفها في مجال تدريس الفنون ضرورة ملحة تفرضها علينا التطورات ومسايرة التغيير التكنولوجي في شتى انحاء العالم، فهناك حاجة ماسة في وقتنا الراهن إلى استخدام وتطبيق الأساليب والاتجاهات الحديثة والوسائط التكنولوجية الرقمية ودمجها مع الطرق التقليدية في مجال التعليم الجامعي لمواكبة تطور وجودة التعليم في العالم، ومن أهم هذه المستحدثات الكمبيوتر، "الذي يتيح للفنان أن يطوع إمكاناته المتنوعة كما يستطيع تحقيق الإبداع والحداثة في نفس الوقت كما يساعد العقل على العمل بطريقة جديدة ومنتظمة، فهو آداه لا تنتج أو تبتكر أفكار، بل ينفذ ما يقدم له من أوامر ويساعد على تقليل وقت وجهد المصمم".(Kathryn Moore, 2010, P.115)

ومن هنا برزت فكرة دمج المعالجات اليدوية والتقنيات الرقمية الجرافيكية في الأعمال الفنية لمجال التصميم، فالاستفادة الهادفة من معطيات ومتغيرات التكنولوجيا الحديثة انما هو ليفتح افاق وطرق جديدة للتفكير والتجريب ويزيد من فرص الإبداع والتنويع في مجال التصميم الرقمي، وباستعمال التقنيات الحديثة يمكن الوصول الى نطاق واسع لمجال التصميم الرقمي لأفاق جديدة تمكنها من المواكبة لجميع فروع العلوم الأخرى التي ارتبطت بالتكنولوجيا الحديثة من أجل تذوق جماليات متنوعة للتصميم الرقمي المعاصر.

ثانياً: الجانب العملي ويشمل تطبيقات البحث (أدوات البحث):

وللتحقق من صدق الفرض قامت الباحثة بتنفيذ مجموعة من اللوحات الزخرفية يتم فيها تطبيق نتائج الدراسة الوصفية والنظرية التي تعكس الاستفادة من دراسة الأبواب الشعبية وما يرتبط بها من معايير جمالية تبرز من خلال المعالجات الجرافيكية للوحة الزخرفية، وتساهم في تأصيل الهوية وتراثنا الفني القديم بأسلوب معاصر يتسم بالأصالة.

التجربة الطلابية:

قامت الباحثة بإجراء تجربة طلابية، استناداً إلى المنهج التجريبي وذلك لتحقيق فرض البحث وهدفه، وذلك من خلال تطبيق عملي من أداء الطلاب يقوم على النتائج التي توصلت إليها الباحثة في إطارها النظري وعمليات الدراسة والتحليلات السابقة بهدف التحقق من صحة الفرض الذي يستند إليه البحث.

هدفت التجربة البحثية إلى المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية في إبراز جماليات الأبواب الشعبية وتوظيفها في إنتاج لوحات زخرفية معاصرة.

وانطلقت الممارسات التجريبية في تطبيقات البحث من منطلقين أساسيين أولهما مصدر التصميم حيث قامت الباحثة بدراسة جماليات البيوت الشعبية القديمة وصياغتها يدويًا بألوان الجواش والأكريليك، والمنطلق الثاني استغلال الإمكانات الفنية المتطورة في تقنيات الجرافيك بإعادة معالجة صياغة اللوحة رقميًا ببرنامج الفوتوشوب في تصميم زخرفي معاصر.

• **خطوات التجربة الطلابية**:

تتمثل التطبيقات العملية في تجربة طلابية نتج عنها مجموعة من الأعمال الفنية قوامها (٢٠) لوحة، باستخدام العديد من التقنيات الفنية التصميمية ببرنامج معالجة الصور (Adobe Photoshop)، بحيث يتضح من خلالها مدى الاستفادة من تلك الدراسة في إثراء القيمة الفنية والجمالية للأبواب الشعبية لتصميم اللوحة الزخرفية المعاصرة، وذلك من خلال مجموعة من المقابلات، اشتملت على (٨) مقابلات متتالية بواقع مقابلة كل أسبوع لمجموعة من طلاب الفرقة الثالثة بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس قوامهم (٢٠) طالب وطالبة، وذلك لتوافر حجم العينة المطلوب وتماشى موضوع البحث مع هدف ومحتوى المقرر الدراسي، وتراوحت أعمار الطلاب ما بين (٢١- ٢٤) سنة، جميعهم من سكان القاهرة وضواحيها، . وتمت هذه القابلات على النحو التالي:

المقابلة الأولى: قامت الباحثة بالتحدث عن إطارها النظري فبدأت بشرح نبذة تاريخية عن التراث والأبواب الشعبية القديمة، والتحول الرقمي في الفنون التشكيلية، جماليات التصميم الرقمي، وأهمية اللون كمثير تشكيلي، وتفسير للمفاهيم الأساسية المرتبطة بموضوع البحث ثم انتقلت بعد ذلك إلى عرض بعض الصور للأبواب الشعبية ودورها كمصدر فني غني ان يستلهم منه الفنان فكرة وصياغة لوحاته، ثم عرضت عناصر وأسس تصميم اللوحة الزخرفية، والبدء في عمل إسكتشات أولية للأبواب الشعبية برؤية معاصرة.

المقابلة الثانية: البدء في تكبير الخطوط الأساسية للتصميم في المساحة المحددة (٤٠ ×٦٠سم)، وتلوينه بألوان الجواش أو الأكريليك بمجموعة لونية متوافقة ومنسجمة لكل لوحة على الناصبيان الأبيض.

المقابلة الثالثة : استئناف عملية التلوين يتخللها مروري عليهم لعمل عملية الإرشاد والتوجيه المستمر لتلاشى السلبيات ودعم الجوانب الإيجابية.

المقابلة الرابعة : استكمال عملية التلوين ووضع اللمسات الأخيرة في التصميم، ثم قامت الباحثة بشرح أهمية استخدام برامج الجرافيك للطالب في مجال التصميم الزخرفي، والعلاقة الثنائية بين المعالجة اليدوية للعناصر الشكلية والتقنيات الرقمية الجرافيكية.

المقابلة الخامسة: قامت الباحثة بالانتقال إلى غرفة الحاسب، وشرعت في مراجعة وشرح برنامج الفوتوشوب، اعتماد على دراستهم له في مقرر (الحاسب الآلي في مجال الفن) قبل سابق، فقامت بتعريف الطالب بمحتوى الحاسب والأجهزة الملحقة به مثل الماسح الضوئي والطابعة والبرامج الفنية، والتعرف على برنامج الفوتوشوب وكيفية تنزيل البرنامج على جهاز الكمبيوتر

وتشغيله، والتعرف على أدوات البرنامج وكيفية إنشاء ملف جديد وتحديد مساحته، والتعرف على شريط القوائم والأوامر واستخدام الأدوات كأداة القطع، وتغيير حجم الصورة وتغيير مقاس حجم العمل، والتراجع عن أكثر من أمر واحد، وحفظ الملف واسترجاعه وإحضار صورة من ملف، وإنزال صورة ورقية بواسطة (الماسح الضوئي).

المقابلة السادسة : استكمال الشرح لأدوات التحديد كالتحديد بواسطة المربع والدائرة والعمود والصف والتحديد المضلع والمغناطيس والتحديد بالعصا السحرية، استخدام الليرات (Layer)وفائدتها ومميزاتها واستخداماتها، واستخدام أداة الأختام، واستخدام القلم والمحاة، والتحويل أو التحوير (تصغير وتكبير الشكل أو أمالته أو التوائه)، وأنشاء وإحضار الفرش والتحكم في حجمها وشكلها، واستخدام أداة إنقاص أو زيادة كثافة اللون، والتدريجات اللونية استخدامها وكيفية إنشاء تدرج لوني، والتأثيرات مثل تأثير الظل الخارجي والتظليل الداخلي والتحكم في لون وكثافة الظل ومسافة الظل من الجسم، وإضافة إضاءة للأشكال، والكتابة باللغة وكيفية التحكم في شكل ونوع ولون الكتابة، وزيادة الإضاءة والتضاد في الصورة، واستخدام الفلاتر.

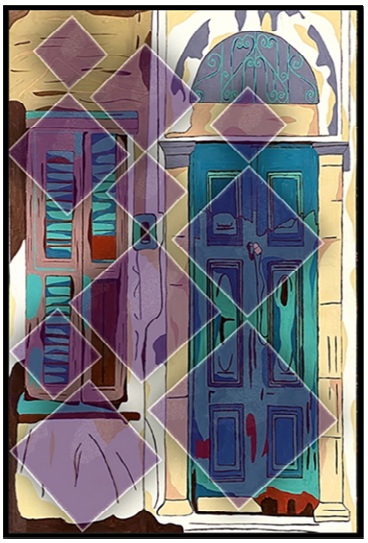
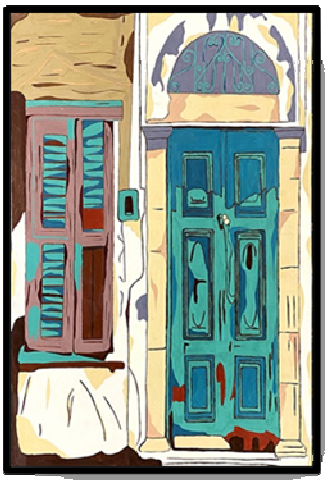
المقابلة السابعة : البدء في إدخال اللوحات على الكمبيوتر لإجراء المعالجات التصميمية بها باستخدام برنامج آدوب فوتوشوب الإصدار (Photoshop CS 2019)، مثل تأكيد الخطوط وإضافة المحاور والأشكال الهندسية والألوان والشفافيات وإبراز بعض العناصر عن الأرضية، وإضافة التأثيرات والفلاتر الخاصة، وغيرها من المعالجات الجرافيكية السابق ذكرها لإعادة صياغتها تشكيليا وجماليا في تصميم زخرفي رقمي معاصر قائم على المزاوجة بين التصميم الزخرفي اليدوي والمعالجات الجرافيكية الرقمية للأبواب الشعبية.

المقابلة الثامنة : وهى المرحلة النهائية ويتم بها استكمال عمليات المعالجة الجرافيكية وإعداد النموذج النهائي للوحة الزخرفية وطباعته بمقاس (٤٠×٦٠ سم).

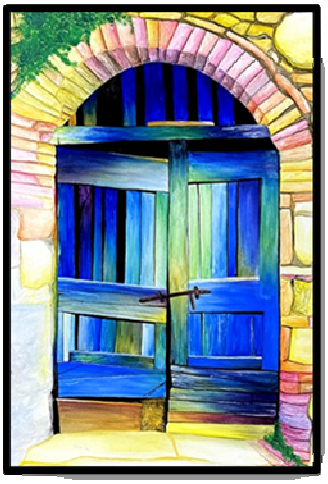
وفيما يلي تعرض الباحثة أعمال الطلاب ناتج التجربة البحثية:

شكل (١) العمل الأول قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (٢) العمل الثاني قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

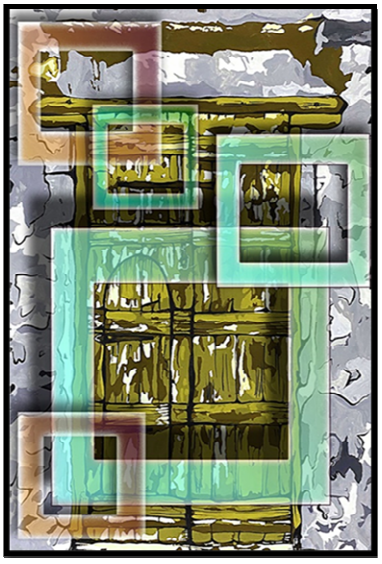



شكل (٣) العمل الثالث قبل وبعد المعالجة الجرافيكية



شكل (٤) العمل الرابع قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (٥) العمل الخامس قبل وبعد المعالجة الجرافيكية



شكل (٦) العمل السادس قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (٧) العمل السابع قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (٨) العمل الثامن قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (٩) العمل التاسع قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١٠) العمل العاشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١١) العمل الحادي عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

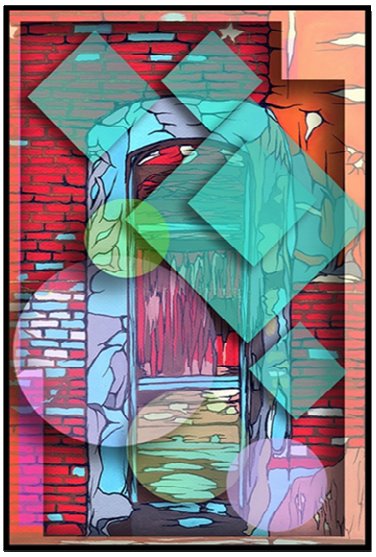
شكل (١٢) العمل الثاني عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

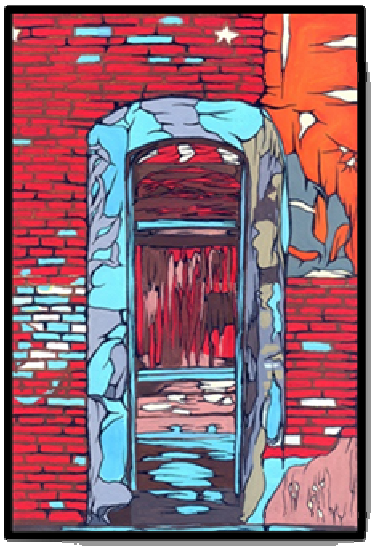
شكل (١٣) العمل الثالث عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١٤) العمل الرابع عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١٥) العمل الخامس عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١٦) العمل السادس عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية





شكل (١٧) العمل السابع عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١٨) العمل الثامن عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (١٩) العمل التاسع عشر قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

شكل (٢٠) العمل العشرون قبل وبعد المعالجة الجرافيكية

نتائج البحث:

تشير نتائج هذا البحث إلى امكانية انتاج لوحات زخرفية معاصرة مستلهمة من الأبواب الشعبية في إطار المزاوجة بين التصميم الزخرفي والمعالجات الجرافيكية الرقمية، مما يؤكد صحة فرض وهدف البحث، ويتضح ذلك من خلال ما يلي:

- ساعدت برامج الجرافيك للحاسب الآلي في الوصول لحلول ابتكارية مختلفة أبرزت جماليات الأبواب الشعبية القديمة، كما انها سهلت عملية التجريب من خلال الاستخدام المناسب والمؤثر لتقنيات المعالجة المستخدمة.

- إن دراسة القيم الجمالية للأبواب الشعبية القديمة تعمل على المحافظة على التراث، وذلك من خلال استلهام علاقات شكلية ولونية للأبواب ومعالجتها باستخدام تقنيات برنامج الفوتوشوب لإنتاج لوحات زخرفية معاصرة.
- الأبواب الشعبية القديمة تمتلك قيمًا جمالية لها قابلية الاستخدام كعنصر تشكيلي يمكن من خلاله استحداث تصميمات مبتكرة تجمع بين الأصالة والمعاصرة.
- برامج الحاسب الآلي أداة فنية مساعدة تسهم في التصميم وتوفر الوقت والجهد وتقلل نسب الخطأ، وتفتح المجال للابتكار.

التوصيات:

توصي الباحثة بالتالي:

- الضرورة الملحة لتطوير المقررات الدراسية بالكليات الفنية عامة ومقررات التصميم خاصة لتجاري ركب الحضارة والتطور السريع وذلك من خلال توفير أجهزة الكومبيوتر والأجهزة المساعدة له وذلك لدعم العملية التعليمية وتهيئة الدارسين.
- ضرورة تعزيز دمج الإمكانات والتقنيات الحديثة لبرامج الحاسب الآلي في مجال التصميم.
- العمل على تشجيع طلاب التربية الفنية وتنشيط قدراتهم الابتكارية من خلال محاولات التجريب من أجل استنباط أشكال جديدة تتماشى مع مفاهيم العصر الحالي وقيمه الفنية والجمالية.
- التأكيد على أهمية التصميم الجرافيكي ومفاهيمه المختلفة.
- البحث عن مداخل جديدة للاستفادة من جماليات التراث الشعبي.
- اعداد معامل متخصصة بالحاسب الآلي وتوفير الأجهزة المتطورة التي تستوعب استخدامات البرامج الجرافيكية الحديثة.

المراجع

المراجع العربية:

- **أحمد حافظ رشدان، فتح الباب عبد الحليم (٢٠٠٢م):** التصميم في الفن التشكيلي، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة.
- **أحمد حسن الشرقاوي (٢٠٢٢):** "القيم الجمالية للتصميم الجرافيكي الإلكتروني"، مجلة الفنون والعلوم الإنسانية، مجلد ٥ ، العدد ٩ يونيو ، كلية الفنون الجميلة جامعة المنيا.
- **أحمد رجاء عبد السالم حافظ (٢٠٢١):** "أثر تقنيات الحاسب الآلي وتوظيفها في تصميم الملصق المعاصر"، مجلة الفنون والعلوم الإنسانية مجلد ٥، العدد ٧، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا.
- **إسماعيل شوقي (١٩٩١):** "عوامل اتساق العلاقة الترابطية بين الهيئات والأشكال في اللوحة الزخرفية المتعددة للأسطح"، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

- **إلهام إبراهيم يعقوب، فاتن محمود سليمان (٢٠١٩)**: التصميم الرقمي ودوره في انتاج مشغولات معدنية معالجة بالمينا الحرارية، بحث منشور، المجلة العربية للعلوم الاجتماعية، مجلد ١٥، العدد ٤ ، أغسطس، كلية الآداب، جامعة القاهرة.
- **أمجد عبد السلام عيد (٢٠١٢)**: "الفن الرقمي كوسيط تقني لإثراء التصميم التشكيلي وأثره على تطوير وتحديث برامج التعليم في مؤسسات التعليم العالي في مصر والعالم العربي"، المؤتمر العلمي الرابع لكلية التربية النوعية، جامعة المنصورة.
- **إياد حسين عبد الله (٢٠٠٨)**: فن التصميم، ج ١، ط ١ ، دار الثقافة والإعلام، الشارقة.
- **إيمان علي الشرقاوي (٢٠١١)**: "الرسوم والتخطيطات المولدة مسبقا بالكمبيوتر وتوظيفها تشكيليا في إثراء اللوحة الزخرفية"، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.
- **إيهاب محمد علي (٢٠٠٢)**: "إعداد برنامج كمبيوتر متعدد الوسائل لإثراء اللوحة الزخرفية وقياس أثره"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- **جيهان مصطفى عفيفي (٢٠٠٦م)**: "البعد الرابع لإثراء التشكيل الفني بأسلوب الطباعة بالاستنسل"، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- **حسنى على، خالد مسرور (٢٠٠٣)**: الكمبيوتر والتصميم، كلية التربية الفنية.
- **داليا سالم محمد عبد اللطيف (٢٠٢٢)**: "جماليات التصميم الجرافيكي وأثره على المجتمع،" مجلة التراث والتصميم مجلد ٢ ، العدد ١٠ ، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مصر.
- **ريهام مسعد شلبي (٢٠٢٣)**: "فاعلية استخدام التقنية الرقمية وتوظيف إمكانياتها في تحقيق القيم الفنية في التصميم الزخرفي"، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، مجلد ٨، العدد ٣٩، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مصر.
- **سارة مصطفى أبو زيد (٢٠٢٢م)**: "الاستفادة من فن الكولاج الرقمي الاستحداث تصميمات طباعية لأقمشة المعلقات النسجية"، بحث منشور، مجلة التراث والتصميم مجلد ٢، العدد ١٠، أغسطس، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية.
- **سجاد حامد المعموري (٢٠١٧م)**: "التحول في بنية حركة الشكل كمدخل للتصميمات الزخرفية"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- **سعاد حسن عبد الرحمن عامر (٢٠٠٨)**: "برامج كمبيوتر مقترحة لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية"، المؤتمر الثامن لكلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا.
- **شيماء محمد الدسوقي (٢٠١٤)**: "استخدام تقنيات التكنولوجيا الحديثة في عمل وحدات زخرفية مستوحاة من الفن الفرعوني"، بحث منشور، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد ٣٤، أبريل، كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة.
- **عبد المنصف سالم نجم (٢٠٠٢)**:"قصور الأمراء والباشاوات في مدينة القاهرة في القرن التاسع عشر، دراسة للطرز المعمارية والفنية، الجزء الثاني، كلية الآداب، جامعة حلوان، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة.
- **عبير ناصر يوسف الغانم (٢٠١٨)**: "رؤية معاصرة لجماليات الحروفية العربية في ضوء التقنية الرقمية"، مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، مجلد ١٨ ، العدد ٢٨، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

- **عمر النجدي (١٩٩٦):** أبجدية التصميم، الهيئة المصرية العامة للكتاب، مصر.
- **فخرية خلفان (٢٠١٥م):** "دور التكنولوجيا الحديثة في بعض التجارب العربية في فنون ما بعد الحداثة"، بحث منشور، مجلة العلوم التربوية، مجلد ٢٣، العدد ١، يناير، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.
- **ليديا جورج ميخائيل (٢٠٢٣):** "الصياغات التشكيلية للمأثورات الأدبية المصرية كمدخل لإثراء القيم التعبيرية في التصميم المعاصر"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس.
- **مجمع اللغة العربية (١٩٩٣) :** المجلد ٦٨ ، الجزء ٣ ، دمشق.
- **محمد أحمد حافظ سلامة (٢٠١٥):**"التقنيات الفنية للصياغات التصميمية ببرنامج الفوتوشوب وأثرها في بناء اللوحة الزخرفية"، كلية التربية النوعية، جامعة دمياط.
- **محمد حافظ الخولي ومحمد أحمد سلامة (٢٠٠٧):** التصميم بين الفنون التشكيلية والزخرفة، ط١، مكتبة نانسي، دمياط.
- **مهيتاب السيد أحمد (٢٠١٩):** "الفكر التصميمي المعاصر وعلاقته بتكنولوجيا التنفيذ في ظل عصر الثورة الرقمية"، بحث منشور، المؤتمر الدولي الثالث عشر الإبداع والتكنولوجيا"، أبريل، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا.
- **نبيل علي (٢٠٠١م):** الثقافة العربية في عصر المعلومات، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، العدد ٢٧٦ ، الكويت.
- **نرمين حسين صالح علي (٢٠٢٠):** "استراتيجية تصميم الإعلان المعاصر بالاستفادة من الوسائط الرقمية الحديثة"، مجلة العمارة والفنون، مجلد ٥ ، العدد ١٩ ، كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة.
- **يحيى وزيري (٢٠٠٤):** العمارة الإسلامية والبيئية، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت.

المراجع الإنجليزية:

- **Kathryn Moore, (2010):** Overlooking the Visual, Demystifying the Art of Design, Routledge, Copyright, USA.
- **Pettersson, Rune and Fager, Gertrud (2002)**: Design, john Benjamins Information Publishing Company.
- **Sperka, Martin, Stolar, Anton (2005)**: graphic design in the age of interactive media, 3D International Symposium Interactive Media Design.
- **B- Rune Pettersson. (2012)**: Information design, Part 4: Graphic Design, Institute for info logy, Tolling, Sweden, ISBN 978-91-85334-28-5.
- **Valerie Illingworth & others, (1990):** Dictionary of Computing, Third Edition, Oxford University Press, UK.

المواقع الإلكترونية:

- **https://www.arabstock.com**
- **https://www.wack.ch.com**

A contemporary graphic vision of popular doors as an entrance to enrich the decorative design

Abstract

Old folk doors are an integral part of the ancient artistic heritage. They have aesthetic values that can be used as a plastic element through which innovative designs can be created that combine authenticity and contemporarily. They reflect the culture of our national heritage and carry within them the features of our homeland and a symbol and distinctive character of our cultural identity, from which the designer draws inspiration. The topics of his artistic works are in modern formulations that keep pace with the rhythm of the era, its changes, and its openness to global thought. The field of fine arts has witnessed a tremendous development in the field of digital technology, which called for the combination of manual manipulations and graphic digital techniques in artistic works in the field of design, to open new horizons and ways of thinking and experimentation and increase... Opportunities for creativity and diversification in the field of digital design, From this standpoint, the research aimed to reveal the possibility of benefiting from the combination of decorative design and digital graphic processors in highlighting the aesthetics of popular doors and employing them in the production of contemporary decorative paintings. The researcher also followed the descriptive approach in his theoretical framework, as he dealt with a group of studies related to the subject of the research, as well as heritage and doors. Ancient folklore, the digital transformation in the plastic arts, the aesthetics of digital design, the importance of using graphic programs for students in the field of decorative design, and the bilateral relationship between the manual manipulation of formal elements and graphic digital techniques. He also followed the experimental approach in his practical field by applying a student experience that resulted in a group of... The artwork consists of (20) paintings, Using many artistic design techniques in the Adobe Photoshop program, the experiment included (8) consecutive interviews with a group of third-year students in the Department of Art Education at the Faculty of Specific Education, Ain Shams University, consisting of (20) male and female students, and the researcher reached the possibility of producing contemporary decorative paintings. Inspired by popular doors within the framework of combining decorative design with digital graphic treatments.

Keywords: Popular doors, Graphics, Decorative design.