تقنيات الكولاج الرقمي في التشكيل المعاصر

صفا موفق عبد الصمد أحمد العلاو

قسم الفنون التشكيلية / كلية الفنون الجميلة / جامعة البصرة / العراق

Safa.moufaq99@gmail.com

أ. د. تحرير علي حسين الحيزاني

قسم الفنون التشكيلية / كلية الفنون الجميلة / جامعة البصرة / العراق

tahreer.huseen@uobasrah.edu.iq

الملخص:

تكون البحث الموسوم (تقيات الكولاج الرقمي في التشكيل المعاصر) من أربعة فصول ، خصص الفصل الأول للإطار المنهجي للبحث ، وأنتهت المشكلة بالتساؤل الآتي : كيف تمثل الكولاج الرقمي في الفن المعاصر ؟ وتضمن هدف البحث واهميته ، أما الفصل الثاني فقد تناول مبحث واحد يختص بدراسة (الوسائل التقنية لفن الكولاج الرقمي) . وقد خصص الفصل الثالث لإجراءات البحث وقد اختارت الباحثة (٣) نماذج تخص فن الكولاج الرقمي . وتم التحليل بالأعتماد على المنهج الوصفي . أما الفصل الرابع ، فقد خصص لنتائج البحث واستنتاجاته وكان منها : ١- قدم فن الكولاج الرقمي بشكل عام بنية بصرية تتنوع فيها الأشكال الداخلة على السطح الكولاجي في أزمنة وأمكنة متعددة تحمل روئ وافكاراً للوصول إلى لعبة المعنى . ٢- اعتمدت تقنية الكولاج الرقمي على آلية القص والحذف والإضافة بحذف المفردات واستبدالها بأخرى مكانها ، ومن ثم تجميعها من أجل التركيب الكولاجي الرقمي . وأنتهى البحث بالتوصيات والمقترحات وقائمة المصادر .

الكلمات المفتاحية : (التقنية . الكولاج . الرقمي . المعاصر) .

Digital collage techniques in contemporary composition

Safa Moufaq Abdel Samad Ahmad Allaw

Department of Fine Arts / College of Fine Arts / University of Basra / Iraq

Tahreer Ail Hussain Jizani

Department of Fine Arts / College of Fine Arts / University of Basra / Iraq

Abstract:

The research entitled (Digital collage techniques in contemporary art) consisted of four chapters. The first chapter was devoted to the methodological framework of the research, and the problem ended with the following question: How is digital collage represented in contemporary art? It included the goal and importance of the research, while the second chapter dealt with one topic related to the study of (technical means of digital collage art). The third chapter was devoted to research procedures, and the researcher chose (3) models related to the art of digital collage. The analysis was done based on the descriptive approach. As for the fourth chapter, it was devoted to the results and conclusions of the research, including: 1- The art of digital collage in general presented a visual structure in which the shapes included on the collage surface varied in multiple times and places, carrying visions and ideas to reach the game of meaning. 2- The digital collage technology relied on the mechanism of cutting, deleting, and adding by deleting items and replacing them with others in their place, and then assembling them for the digital collage composition. The research ended with recommendations, suggestions, and a list of sources.

Key words: (Technology. collage. Digital . Contemporary) .

الفصل الأول (الإطار المنهجي للبحث)

مشكلة البحث:

يمثل الفن التشكيلي ضمن موسوعيته العامة بتدرج تاريخي متعاقب تختلف فيه طبيعة التداخلات والتأثيرات الفكرية على المستوى التقني ،لتشكيل الموضوعات والنظم المستعملة في تركيب بنية العمل الفني . ولان الفن هو احد المعارف الإنسانية فهو يخصع لتحول في نظمه التكوينية بناء على تطور الفكر . فتاريخ الفن منذ

بداياته الى مرحلة المعاصرة مر بتحولات اسلوبية وتقنية عديدة . ادت إلى احداث تحولاً في الفن ، قائمة على دمج مجموعة من النصوص البصرية لتركيب النص البصري في الفن الحديث ، وقد اسهم التطور العلمي والتكنولوجي في تغيير أفكار الفنان ، فالتحول المفاهيمي للصورة بدأ يحدث منحى أخر في التعبير كاستخدام الكمبيوتر والكاميرا ساعدت في أعطاء قدرات اكبر للفنان في توفير أمكانيات أوسع. فالرؤية المعاصرة في بنية الشكل للعمل الفني تؤكد على الجانب التقني من خلال التطور، الذي ادى الى تطور في التكنيك والاسلوب والوعي لدى الفنان ،فكانت عطاءات الفنان وقدراته الأبداعية الدافع في أستحداث كولاجات صورية جديدة فأحدثت تغيراً في تنظيم أنتاج الصورة وبالتالي فأن التطور العلمي والثقافي وظهور التكنولوجيا عوامل أثرت على رؤية الفنان المعاصر. فأتفق فن الكولاج مع مفهوم الحداثة وما بعد الحداثة بأعتباره مجموعة من التجليات والممارسات الفنية المتنوعة التي تنطوي على العديد من القيم البصرية المحملة بدلالات ومضامين فكرية تستدعي رؤية وقراءة جديدة للعمل الفني، وعلى الرغم من بساطة فن الكولاج وسهولة تنفيذه إلا إنه يمثل ثورة على الأساليب الكلاسيكية في الفن التشكيلي ، مما أدى ذلك إلى ابتكار العديد من الأساليب والتقنيات. ليتسلسل استخدامه في حضارات العالم ووصل استخدامات الكولاج الى الجانب الرقمي . وارتبط أيضا بكثير من اوجة الحياة من خلال زج الكولاجات الصورية المعدة رقميا مع الخامات والاشياء المادية . فأصبح العمل الفني موضوعاً ذاتياً يرى من خلال وجدان ومشاعره أستطاع من خلالها التوجه نحو التجديد ، مما أدى الى تحويل في أنتاج الأعمال الفنية حتى وصلت الى مستوى عالي من التقنية . فالفنان حاول تقديم اعمال خارج منظومة فكرة التلقي العامة والمألوفة لتحقيق زحزحة دلالية في محاولة ثورية على نسق الرسم نفسه ووظف الكولاج الرقمي مع اعمال فنية سابقة مثلا اعمال كلاسيكية لعصر النهضة او غيرها لكن بطريقة تبث نوع من الغرابه والغموض والسخرية تمجد الحياة والتقدم الهائل . ليأخذ المنطق البصري تفاعلات متعددة الجوانب ، ومن خلال التطور التقني في الفنون المعاصرة. ومن هنا فان المعنى الذي تبثه تلك الاعمال مستندة على الكولاج الرقمي هي التي كانت محط اهتمام الباحثة ، ومن هنا تطرح الباحثة التسأول اللأتي:-

١- كيف تمثل الكولاج الرقمي في الفن المعاصر ؟

أهمية البحث والحاجة اليه

للبحث أهمية في دراسة تقنيات فن الكولاج الرقمي دراسة في الفنون المعاصرة ، بعد تغيير أنماط ومفاهيم أساليب التعبير الجمالي بما يتوافق مع الحياة المعاصرة وما يقدمه الفنانين المعاصرين من أساليب فنية معاصرة لا تخلو من العلم والتطور .

هدف البحث:

يهدف البحث في الكشف عن التحولات على مستوى الأفكار والدلالات التي اضافها الكولاج الرقمي في فنون التشكيل المعاصر .

حدود البحث:

يتحدد البحث الحالي بدراسة الأعمال الفنية وفق الحدود التالية :-

١. **الحدود الموضوعية :** تشمل جميع الأعمال المعاصرة التي تتناول فن الكولاج الرقمي .

٢.**الحدود المكانية :** أوربا – أمريكا – أسيا

٣.**الحدود الزمانية :** من (٢٠١٤ – ٢٠٢٢)

تحديد المصطلحات

التقنية :

هي كلمة إنكليزية يمكن ان نعرفها بـ (Technologh) ، تتكون من مقطعين الأول (Techno) ، أما الثاني فقد تضمن (logia) ، أي بما معناه كلمة (Techno) هو الفن والصنعة الحرفية . أما كلمة (logia) أي بما معناه الدراسة الممتزجة مع العلم "أما المعنى على الصعيد الاصطلاحي فأنها تعني التطبيقات العلمية للعلم والمعرفة في جميع المجالات التي يعيشها المجتمع الغربي الحديث" .

الكولاج :

هو الفن التصويري والفن التجميعي الذي يعتمد على القص واللصق لتكوين نص بصري يحمل شكلاً جديداً كوّنته المواد المختلفة التي جمعت من الصحف والمجلات [١]

بذلك يمكن أن نعرف فن الكولاج بأنه منهجية خاصة كونتها عملية المزج بين الصورمن حيث التلاعب بالمواد والخامات لإعداد التصميم الكولاجي الذي يحمل العديد من الأفكار والرموز التي تدل على صورة العمل النهائي على وفق إطار الفن المعاصر . وقد عرف الناقد الفني **"ليون ديچن جوهر الكولاج إنه شكل فني مستقل يكسب الشئ صفة جديدة"** [٢]

الكولاج الرقمي :

عرف بأنه **"فن يربط بين صورتين أو أكثر في صورة واحدة لاستخراج عمل فني جديد يضم عناصر تلك الصور بعد قصها ولصقها "** . [٣]

وفي معنى آخر لمفهوم الكولاج الرقمي يعرف على انه تقنية معاصرة استخدمت للوصول إلى صورة رقمية مركبة عن صورة أخرى تكون نسخة طبق الأصل عن مصدرها يتم نقلها بالمفاهيم الحاسوبية للوصول إلى معنى آخر جديد [٤] .

الفصل الثاني (الإطار النظري)

المبحث الأول / الوسائل التقنية لفن الكولاج الرقمي

يختلف فن الكولاج الرقمي عن التقنيات الفنية التقليدية الأخرى من حيث قدرته على إنتاج أعمال فنية تمتاز بالمهارة في مجال التصميمات الطباعية وتحتوي على استراتيجيات وتكنيكات معاصرة لإنجاز هذه التصميمات على وفق تقنية (الكولاج الرقمي) ، ترتبط بالفن المعاصر ولها طابع حضوري في فكر المتلقي ، لما تحمله من دلالات لها تأويلات مختلفة .

وقد أحدث الكولاج الرقمي أنتقاله نوعية في الفن التشكيلي الحديث والمعاصر وحتى الآن مستمر في تقديم أسلوب الكولاج اليدوي الذي يعتمد على القص والدمج والتركيب والأزاحة ولكن بأسلوب (الكولاج الرقمي) الذي يلائم القرن الحادي والعشرين ، وقد يلجأ الكثير من المصممين إلى استخدام برنامج أدوبى فوتوشوب (Adobe Photoshop) لما يعطيه هذا البرنامج من حرية تامة في قص وإضافة صور ودمجها لغرض تنسيقها والتعديل عليها حسب خيال المصمم ليؤدي فكرة تصميمية مبتكرة في الحرية التشكيلية الرقمية تنبع بعامل الصدفة أو لفكرة المصمم لتحويل الصورة إلى عدة أجزاء مفككة ثم يقوم بتركيب عناصر اللوحة لإنتاج صور تحمل معنى جديداً وذلك من خلال استبدال المعنى السابق لها . فتقنية الكولاج الرقمي Digital (Collage Technique) هي "**تلك التقنية الرقمية المستندة إلى التقنية التقليدية ، من خلال استخدام البرامج الرقمية الفائقة المعتمدة على طريقة ابتكارية في إخراج التكوينات الكولاجية لعمل متغيرات فوق واقعية ، بالإضافة إلى الجمع بين العديد من الأماكن والأزمنة في تصميم واحد من زوايا متعددة مما يعطي نوعاً من الغرابة والدهشة بالتصميم**" . [٥] كما موضح في (الشكل ١)

أي إن الكولاج الرقمي يعطي شكلاً افتراضياً من البداية إلى النهاية لتقديم رؤية غير مألوفة حتى يكتسب التصميم هويته بصياغات تأويلية جديدة تجذب النظر إلى مكوناتها ليعطي شكلاً أكثر إيجابية في بناء التصميمات المكونة

رقمياً وبصورة تتلاءم مع متطلبات العصر الحديث ذات الإنتاج السريع مما يعطي للمصمم الحصول على حريته في أبتكار أساليب متجددة مبتعداً بذلك عن الأساليب التقليدية مستعيناً بالعناصر والمساحات من الأجهزة الحاسوبية وشبكات الإنترنت لتدخل أحدث التكنولوجيا في صياغة أساليب تدمج بين الماضي والحاضر على وفق هيئة بصرية تحمل رؤية جديدة لإنتاج كولاج رقمي معاصرعلى وفق تجميع العناصر وتعدد الأساليب الفنية . "**فالكولاج الرقمي يعمل على إثارة القيمة البصرية للتصميم والتي تؤكد على أهمية فن الكولاج في العملية الإبداعية**" (٦).

الشكل (١) سامي سلابينيل – الغزو

لذلك عدت تقنيات الكولاج الرقمي Digital Gollage techniques من التطورات الحديثة للثورة الرقمية والتكنولوجية التي دخلت حيز العالم الرقمي والتلاعب الصوري فتمكن من العثور على نمط آخر من أنماط الصور عبر تكوين الإندماج والمزج بين الصور والتصميمات وغيرها من الأشكال الموجودة في العمل التي تعد بنية تأسيسية لإنتاج (كولاج رقمي) لاستيعاب إنتاج الصور والأفلام في عالم الكمبيوتر والحاسب الآلي ذات الإمكانيات والخبرة العالية التي تتيح إنتاج هكذا أعمال رقمية من خلال البرامج التي عدت لهذا الغرض لتحول كل شيء إلى منتج رقمي في فترة ظهور ورواج التقنية ليجعل العمل الفني رقمياً يدخل ضمن نطاق الكمبيوترات بمواصفات يمكن التلاعب بمقدراتها، ولأجل تكوين عمل فني رقمي لا بد لنا أن نبتكر طريقة لتوصيل المواد المستهدفة إلى الواقع الافتراضي الكمبيوتر لكي نتمكن من "**تغيير جنس المواد من حالتها التماثلية أو أي حال آخر إلى الحالة الرقمية ... وإمكانية تغيير شكلها ومقوماتها الفنية لتصبح هويتها الجديدة الشكل الرقمي أو المنجز الرقمي**" (٧) لذلك توجه الكولاج الرقمي إلى أكثر من تقنية لتوظيف الصورة الفوتوغرافية ضمن نطاق البعد الثنائي والثلاثي وبأشكال متعددة على نحو التركيب الرقمي وأسلوب الرسم والتوظيف باستخدام الحاسب الآلي للتوجه إلى خطاب يحمل مدركات وأفكار جديدة في تقنيات الكولاج الرقمي لغرض تحقيق أعمال فنية غير مألوفة سابقاً ضمن واقع الفن

الرقمي . ومن بين الفنانين اللذين وظفوا هذا الاستخدام الفنان (لورنس جارتل Laurence Gartel) * في عمله الموضح في (الشكلين ٢، ٣) إذ اعتمد الفنان فيها على مؤثرات برامج فن الحاسوب من حيث تأثيرات الإضاءة والألوان والدمج الكولاجي الرقمي ليتمكن (جارتل) التعبير عن رؤيته الفنية وفق تقنية الكولاج الرقمي المعاصر . [٨]

الشكل (٢) أستون مارتن – نيو لايت

الشكل (٣) لورانس جارتل – مهرجان فورت لودرديل السينمائي

ومن الفنانين الآخرين اللذين اندرجت أعماله من ضمن الكولاج الرقمي كتقنية مستخدمة في برامج الرسم والتصميم بالحاسوب من خلال عمله كمصمم ومحرر لاستخدام الرسومات الرقمية في أعماله الفنية معززاً كاميرا التصوير الرقمي هو الفنان (جيمس فارو والكر James faure walker) * فقد قام بالبحث داخل أي شيء ليعطي أفكاراً وتصورات فنية رقمية منفذة وفقاً لأشكال (الناس ، والمباني المتهالكة القديمة ، والأشجار ، والجدران ، والطبيعة ، وكذلك العلامات المرورية .... وغيرها) من الأشكال الآخرى التي قام الفنان بتركيبها معاً وفق تقنية الكولاج الرقمي بالجمع والربط ما بين الصورة والمؤثرات الرقمية حسب ما وفرته برامج التصميم والكولاج فضلاً عن الرسم الرقمي المنفذ بصورة حرة عن طريق أدوات الحاسوب مكونة مجاميع من الخطوط المنفذة بأشكال عشوائية تبلغ عن ثورة المعلومات كما هو موضح في (الشكل ٤) " **فهذه الانتقالات المتسارعة للعمل الفني عن طريق الحاسوب وضعت جدلاً في مفهوم الفن سواء من ناحية مضامينه أو مخرجاته ، وانتقلت معه مسألة الجدل بين العمل التقليدي والعمل الجرافيكي الرقمي إلى الواجهة** " [٩]. وتعتبر صورة الواقع الافتراضي Virtual reality image * من تقنيات الكولاج الرقمي وذلك بما ينتجه عالم الكمبيوتر من تأثيرات جديدة لوصف ما يشعر به مستخدمي الحاسوب أثناء اندماجهم مع العالم الذي يقوم الكمبيوتر بأنشائه في وقت اللعب على إحدى العاب الكمبيوتر ، ويعتبر الواقع الإفتراضي مزيجاً من (الكولاج الرقمي) ما بين الأنظمة الحسية التابعة لجهاز الحاسوب كالصوت والتصوير والصورة من أجل أن تضع المستخدم بمحاكاة مباشرة مع التكنولوجيا ذاتها ، فالعالم الإفتراضي أفسح المجال للمتلقي التحررمن التزامه بالقيود ومن حيز الزمان والمكان ليتمكن الشخص من أن يقود طائرة أو يغوص في أعماق البحر مثلاً كما هو موضح في (الشكل ٥) .

شكل (٤) جيمس فارو والكر

فإن ما يحدث للصورة بصورة عامة ما هو إلا نتيجة للثورة التكنولوجية لتخلق حقبة جديدة في عالم الصور ترتبط بالحرية والخيال الفوتوغرافي (الصوري) اللامحدود ، ولقد أدى هذا التطور السريع في تقنيات الكولاج الرقمي بالكمبيوتر إلى التشكيل السريع في موضوعات كثيرة يمكن تكوينها عبر مجموعة من الصور، فإن أشكال الصور الناتجة عن الكمبيوتر ومن ثم صناعة صور مستقلة للتعامل مع الصور وتركيبها ستجعل الخيال في مرحلة ما بعد التصوير الفوتوغرافي والتي بدورها تمنح الفنان قدرة أكبر على التحكم في الصورة لتختلف بذلك الصورة الرقمية Digital image عن الصورة الفوتوغرافية لأنها صورة تمّ إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر . تتبع قيمة الصورة الرقمية كصور يسهل إنتاجها وتكوينها وتختلف الصورة الرقمية عن الصورة الاعتيادية التي تكون صورة لا يمكن إعادة رسمها كما هي مائة بالمائة في حين أن الصورة الرقمية يمكن إعادة إنتاجها بلا حدود [١٠] .

الشكل (٥) يوضح الصورة الأفتراضية من لعبة (PUBG)

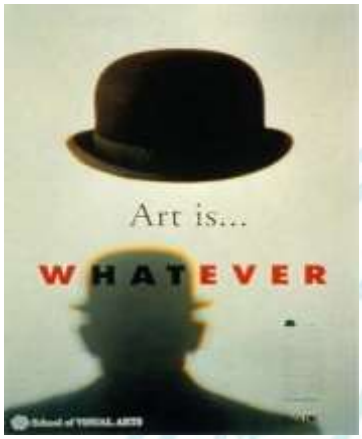
ومع تزايد استخدام المصممين لهذه التقنية (التصميم والرسم بالكمبيوتر Computer design drawing) إلا أن تلك التقنيات أخذت تتطور إلى نظام التصميم ذات البعد الثنائي الأبعاد والثلاثي(2D) و(3D) فنتيجة لهذا التقدم في المجال العلمي والتطور التكنولوجي أصبح بالإمكان إنتاج تصميمات كولاجية الكترونية معقدة بطريقة سهلة تقلل الكثير من الجهد وبتحكم تام .[١١] ومن بينها الصورة الفوتوغرافية Photography image التي تمّ التلاعب بعناصرها ومكوناتها لتكّون (كولاج رقمي Digital Collage) من خلال الإيحاء بأشياء غير واقعية أو أشياء واقعية خارجة عن النطاق المألوف في التركيب الرقمي لاستبدال المعنى الحقيقي للصورة المتعارف عليها بمعنى آخر يوحي بعدم الواقعية يعتمد على قدرة الفنان في التلاعب الصوري التي قد تكون تراكيب لصور مناظر طبيعية أو أشياء يستخدمها الإنسان أو صور الإنسان نفسه ، لتندرج ضمن صورة موحدة نفذت بأسلوب تقنية (الكولاج الرقمي)

للخروج بصورة كولاجية تصميمة رقمية توضح الدمج بين صورتين أو أكثر من صورة للتعبيرعن فكرة الفنان [١٢] كما هو موضح في (الشكل ٦) **الشكل (٦) يوجينيا لولي – أشعر بالأتصال بك**

في يوم من الأيام سوف أنضم إليك

وبغض النظر عن صعوبة البرامج الإلكترونية المخصصة لصنع الصورالثنائية والثلاثية الأبعاد إلاّ أن المصممين لا يزالون يصنعون صوراً تندرج ضمن تقنية الكولاج الرقمي التي يتم تصميمها باستخدام برامج دمج الصور لتحريرها ومعالجتها ومدى تأثير الضوء وقلته على الأسطح وقواعد المنظور وذلك باستعمال الفوتوشوب Photoshop ولجمع وتركيب الصور المكونة بواسطة الحاسوب يمكن دمج الصو الثلاثية الأبعاد مع الصور ذات البعد الثنائي أو مع الصور السينمائية **"حتى أنه يمكن أخذ العناصر المجسمة الثلاثية الأبعاد المصنوعة ضمن العالم الرقمي وإعادة إنتاجها ضمن عمليات الإنتاج في العالم الواقعي مثل عمليات صب النماذج وعمليات التصنيع التي تتحكم بها أجهزة الحاسوب ، يوماً بعد يوم ، وشيئاً بعد شيء ، أصبح كل شي ممكناً"** [١٣] بذلك تمّت الأستفادة من أدوات الحاسوب في جمع وتركيب الصور مع صور أخرى ليخرج الفنان بصورة جديدة لإنشاء تجربة العمل الرقمي أشبه بالخدعة السينمائية لم يكن أن يتحقق من دون إمكانيات الحاسوب والتكنولوجيا ضمن عالم الفن الذي يستطيع ان نطلق عليه بـ (السريالية الفوتوغرافية) **"إذ أنه مع تطور وسائل التصوير الرقمي ، توصل العلم لأكتشاف ما تعجز الكاميرا عن التقاطه في العالم الواقعي المنظور ، وبانطلاقه من الصور الفوتوغرافية ووسائل الرؤية العلمية ، تمكن الفنان الرقمي من إعادة صياغة أشكال الواقع (رقمياً) بأساليب جديدة عبر رؤية فردية وذاتية إبداعية محصنة"** [١٤]

ودخل أيضاً التصميم التزييني Decorative design من ضمن الأساليب الآخرى لفن الكولاج الرقمي كما هو موضح في (الشكل٧) ، فقبل دخول الفن إلى عالم الكمبيوتر كانت الصورة التزينية من أجمل الوسائل التصميمية ولكن أصبحت هذه التصميمات التزينية بعد دخول إلى عصر الكمبيوتر والتكنولوجيا ذات طابع تسويقي بهدف صنع



المصممين المحترفين لبطاقات التهنئة وتصميم أغلفة الكتب والمجلات والإعلانات لزيادة جودة التصميم الكولاجي والإنتاج لذلك لجأ المصممين إلى تقنيات الكولاج الرقمي لكونها من أسهل الطرق التي تنفذ بالحاسب الآلي مقارنة مع تلك الصور المرسومة باليد ، ومن البرامج التصميمية التي تستخدم لإنتاج التصميمات الكولاجية لفن (الكولاج الرقمي) هي (Adobe CorelDrawIllustrator &) وبرنامج (Adobe Free Hand) والتي أخذت تأثيراً كبيراً لأنتاج هذا الفن [١٥].كما يمكن إحياء وتغيير وضع الصورالواقعية القديمة والتالفة والمضببة ، كما في (الشكلين ٨ ، ٩) ، واعادة ترميمها بمعالجة الصورة وفق أسلوب (الكولاج الواقعي Realistic collage) لكن بتوظيف مختلف عما سبق في مزج الصورة بالخيال أو التغيير في شكل الصورة ذاتها ، فقد استخدام الماسح الضوئي وفلاتر لتغيير الصورة لتظهر كأنها صورة حديثة من حيث التحكم في الظل والضوء واللون وإزالة ما هو غير مرغوب به من التكوينات الموزعة على

الصورة ، كما تم معالجة

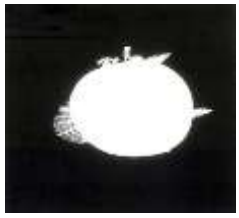
شكل (٧) ميلتون غليزر

الفن هو الصورة بتركيب الفنان عليها صورة أخرى ودمجها مع الصورة الواقعية ليحيلها إلى توظيف آخر وأضاف عليها في برنامج الفوتوشوب بعض التعديلات الذي يكّون له الجزء الأكبر في تركيب هذه الصور لإنتاجها وفق تقنية التركيب (للكولاج الواقعي) فكل تلك التأثيرات ساهمت في تحقيق الكولاج الرقمي الواقعي للصورة [١٦] .

الشكل (٨) تيتيانا دياتشينكو – روبرت كورنيليوس الشكل (٩) مايكر دياز – شعار سيدة الشعلة

فالكولاج الرقمي حمل مفاهيم مختلفة لتوظيفه ضمن نطاق الصورة الرقمية (المركبة) ومن الوسائل الآخرى المستخدمة وظف ايضاً الكولاج تقنية (المونتاج الرقمي Digital montage) لفيلم (James and the giant peach) ليتم إنشاء هذا المشهد على شكل قطع ركبّت بعضها مع البعض الآخر بقطع فردية لتتم عملية تقطيع الصورة الرقمية للخروج بعمل اختلف فيه عن الصورة الأصلية كـ (الخوج العملاق) الذي يشكل الجزء الأساس في العمل ، المركب على خلفية سماء وماء تم تكوينها بواسطة جهاز الحاسوب وتقديمها كنموذج ثلاثي الأبعاد وركب

كذلك القرش الميكانيكي العملاق على السطح المونتاجي الرقمي ، فإن ما يتم إنشاؤه ، تدل على التغيرات التي حصلت نتيجة التلاعب والمزج الذي تم إجراؤه على العديد من عناصر الصورالحقيقية المختلفة التي لها صلة بالواقع ، ولم يقتصرعلى ذلك فحسب ، بل تضمن أيضاً الانعكاسات الظلية لكل من الخوخ وسمك القرش على الماء والأمواج التي ركبت على سطح الماء . فهذا هو نوع من التعديلات المونتاجية الكولاجية الرقمية التي تندرج كتعديلات اضافية على السطح التصويري من أجل إخراج الصورة في شكلها النهائي . [١٧] كما في (الشكل ١٠) . "**فالعمل الفني قد يكون الهدف منه توصيل فكرة معينة او مجرد تنظيم شكلاني لكن الأهم ان يحتوي على الاثنان معا ويقف المبدع هنا ليحدد ماذا يريد من عمله الفني الذي يبتكره ويبدعه وما الأثر الذي يريد ان يتركه في المتلقي**" [١٨]



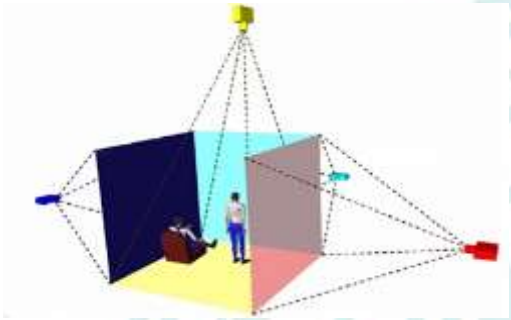
الشكل (١٠) جيمس والخوخة العملاقة

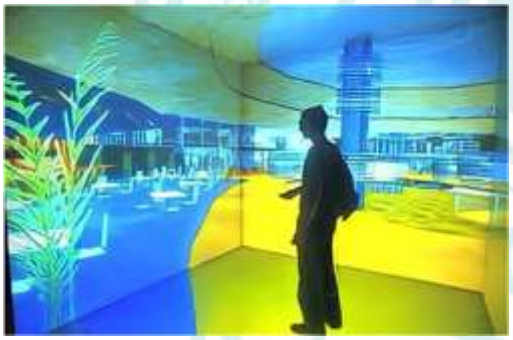
يرى الباحثان ان المونتاج الرقمي قد اختلف عن الكولاج الرقمي من حيث ان التقنيتين تعتمدان على فن الحاسوب ، لكن الكولاج الرقمي عند تركيبه تظهر أجزاء العمل كقطع ركبت الواحدة فوق الآخرى. أما المونتاج الرقمي صحيح نحن نقوم بتركيبه ودمج أجزاؤه ولكن بصورة تبدو كإنها غير مركبة وجمعت من عدة صور بل تظهر كإنها صورة واحدة متكاملة .

وقد تم توظيف الصورة من جانب آخر وفق التقنية ذات البعد الثلاثي الـ 3D ليتحقق ذلك في نظارات مجسمة يرتديها الشخص فمع حركة الرأس يتم إظهار صورة على الجدران أو أي مكان مناسب ومتاح للعرض وفق منظور الواقع الإفتراضي ليصيح الإنسان هو المتحكم في عرض العمل الفني ومكان اسقاطه بعد ان كانت الآلة هي المتحكم الأكبر في ذلك ويطلق على هذا العمل الفني الرقمي بكهف البيئات الافتراضية الآلية Cave Automatic Virtual Environments (التلقائية) فبمجرد أن تم إسقاط هذه الأشعة من النظارة على جدران الغرفة المربعة تم أنشاء تقنية لعرض الصور بانماط متعددة وبأسلوب رقمي تجميعي للصورة التي تجمعت كولاجياً من هذا الأشعاع الإفتراضي الرقمي وتم عكسها "**باستخدام عدة شاشات ويحتاج إلى نظام مساند يستخدم ثلاث شاشات عرض أو اكثر ، لإحاطة مجال رؤية المستخدم بالشاشات ، لتوفير إحساس الغمر أو الأنغماس بعرض الصور المجسمة على جدران وارضية كهف مربعة الغرفة ، كما يمكن لعدة أشخاص التنقل داخل النظام**" [١٩] كما هوموضح في (الشكلين ١١ ، ١٢) . فالفن الحديث والمعاصر شهد استخدامات عدة من قبل العديد من الفنانين في استخدامهم الكولاج ، وتمكن من إظهار كل تلك النتائج والإمكانيات الكولاجية التصميمية المختلفة وتركيب تقنيات الكولاج

الرقمية بالأجهزة التكنولوجية لتكشف عن تلك النتاجات الفنية بوصفها تجسيدات لعقلية الكولاج وفكرته التوظيفية لذلك **"كان الفنانون مدفوعين بالرغبة في التحقيق من دور الصدفة في إنشاء عمل فني ... دمج الحقيقي والخيال من خلال الجمع بين المألوف والمجهول والشخصي والعام"** (٢٠)

استناداً لما سبق يرى الباحثان ان تقنيات الكولاج الرقمي برزت بفضل التقنية الرقمية وعصر الكمبيوتر ، فلكل توظيف لتقنية الكولاج تحمل معنى ومغزى معين تعبر من خلالها عن فنون كولاجية رقمية ومرئية تندرج ضمن فضاء واحد ، لأظهار الشكل من خلال المزيج الصوري سواء أكانت حقيقية أو افتراضية يخضع إلى تنوع في اللقطات لتكوين فكرة (الكولاج الرقمي) هي العامل المشترك بينهما ، فهذا التنوع غير مقيد بالشكل وتكوينه أو في حيز الزمان والمكان وإنما يكون في كونه مقتصراً على تحقيق أسلوب الكولاج في الموضوع وذوي تأثير كولاجي ليصبح هنالك كولاج رقمي بمساعدة الحواسيب والبرمجيات .





شكل (١١ ، ١٢) كهف البيئات الافتراضية

المؤشرات التي أسفر عنها الأطار النظري :-

١- للكولاج اهمية في التنوع والاختلاف لإظهار العمل الفني بإطار متجدد بما يتناسب مع ذوق الفنان .

٢- محاولة الفنان الإستفادة من التحولات العلمية والتقنية في العالم الحديث لتوظيف فن الكولاج الرقمي .

٣- أحدث الكولاج الرقمي انتقالة نوعية في الفن التشكيلي الحديث والمعاصر وإلى الآن مستمر في تقديم أسلوب الكولاج اليدوي الذي يعتمد على القص والدمج والتركيب والإزاحة ولكن بأسلوب الكولاج الرقمي الذي يلاءم القرن الحادي والعشرين .

٤- أستند الكولاج الرقمي إلى تقنية الكولاج التقليدية ليصبح الفن أكثر دراية وأتساعاً مما كان

عليه سابقاً نتيجة للتداخل المعرفي في الفن .

٥- ظهور ورواج التقنية ليجعل العمل الفني رقمياً يدخل ضمن نطاق الكمبيوترات بمواصفات يمكن التلاعب بمقدرتها .

الفصل الثالث (إجراءات البحث)

- **مجتمع البحث :**

ضم مجتمع البحث الأصلي لمجموعة كبيرة من الأعمال الفنية العالمية والتي غطاها البحث حسب المدة الزمنية المحددة من عام (٢٠١٤ - ٢٠٢٢) والتي عنيت بدراسة تقنيات الكولاج الرقمي في التشكيل المعاصر ، وقد تحدد مجتمع البحث بمحموعة من الأعمال ، لدول عديدة من العالم ، حيث تم رصد مجمل الأعمال الفنية الكولاجية من شبكة الأنترنت ، والمواقع الألكترونية للفنانين ، والأفادة منها بما يغطي هدف البحث .

- **عينة البحث :**

أختارالباحثان نماذج العينة والمنتقاة لدراستها ، والبالغ عددها (٣) عملاً فنياً من مجموع ما أحصاه مجتمع البحث من أعمال الكولاج الرقمي وبشكل قصدي ، والمتمثلة في الفن المعاصر والمرتبطة بحدود البحث من عام (٢٠١٤ - ٢٠٢٢) والتي يراها الباحثان ، أشتملت على أغلب تقنيات الكولاج الرقمي قدمت فيها الباحثة أنواعاً محددة من الأعمال الكولاجية الرقمية ، وذلك أستناداً لهدف البحث وتحقيقاً له في الكشف عن التحولات على مستوى الأفكار والدلالات التي أضافها الكولاج الرقمي في فنون التشكيل المعاصر، والتي تتوافق خصائصها مع ما توصلت أليه الباحثة من مؤشرات في الإطار النظري، مع مراعاة التسلسل الزمني لتمثل عينة البحث ، والتي أختارتها الباحثة وفق المبررات الآتية :

١- أنها متمثلة للمجتمع الأصلي للبحث ، وأحتواء نماذج العينة المختارة على مجموعة من الأعمال الفنية التي تحتوي على كولاج رقمي

١- تقدم أغلب عينات البحث التكنولوجيا الحديثة في الفن ، لأنتاج فن الكولاج الرقمي .

- **منهج البحث :**

أعتمدت الباحثة المنهج الوصفي ، لملائمته في تحقيق هدف البحث ، والكشف عن التحولات على مستوى الأفكار والدلالات التي أضافها الكولاج الرقمي في فنون التشكيل المعاصر .

- **أداة البحث :**

لتحقيق هدف البحث والكشف عن التحولات على مستوى الأفكار والدلالات التي أضافها الكولاج الرقمي في فنون التشكيل المعاصر ، أعتمدت الباحثة على المؤشرات التي أنتهى أليها الإطار النظري بوصفها أداة البحث الحالي ، وعلى وفق النقاط التالية : -

١- قراءة بصرية .

٢- التحليل الشكلي للمنجزات الفنية لفن الكولاج الرقمي وفق الرؤية التجديدية والتكنولوجيا المستخدمة

٣- التعرف على الجانب التقني للعمل .

٤- التعرف على الجانب الفكري والدلالي لفن الكولاج الرقمي .

- **تحليل نماذج عينة البحث :**

إنموذج رقم (١)

أسم الفنان	**يوجينيا لولي Eugenia Loli**
أسم العمل	**اعط ديفيد سمكة Give David a fish**
السنة	**٢٠١٤**
التقنية	**الكولاج الرقمي**
الأبعاد	**ـــــ**
العائدية	**مجموعة الفنان**
المصدر	**https://tinyurl.com/3rm8jfet**

تحليل الإنموذج :

عمل فني رقمي مركب بواسطة الحاسوب يتكون من عدة صور ركبت مع بعضها . صورة تمثل تمثالاً لوجه النبي (داوود) باللونين الأبيض والأسود ، وصورتمثل لعشرة أسماك بإنواع والوان واحجام مختلفة موزعة على كامل الرأس لتجعل من وجه التمثال صورة غيرواضحة الملامح لا تظهر منها سوى الانف والفم بشكل واضح .

يبدو في هذا الإنموذج إن الفنانة قد استعانت بصور مأخوذة عن تأملات شخصية لتعرض لنا فيلمها السريالي ، فهي تمثل صور منفردة لا يوجد اي ترابط فيما بينهما ماعدا صور الأسماك المجمعة مع بعضها ، لتعتمد الفنانة على خلق نموذج فني جديد ما بين صورة تمثال النبي (داوود) ذي النظرة الثاقبة التي توحي بالغضب والقوة والثبات والهدوء والشفتان التي تعطي إيحاءً بالتوتر مع اتساع العينين والشعر الكثيف على شكل خصلات مجعدة ، وبين صور الأسماك المنفردة الملونة التي تبرز على الوجه وبعض خصلات شعرالتمثال لتكّون الشكل المركب بين شكل الرجل المتمثل بالنبي داوود (ديفيد) والشكل الحيواني (الأسماك) . لتتجاوز بذلك الفنانة الخيال الذي تطغى به على الواقع وهو شكل الرأس الواقعي فتخلق أشكالاً في حالة تغيير وتحول فتأخذ الأحلام محل الواقع بعد تعديل البنية الشكلية واللونية لإنتاج الصورة المركبة بعد إجراء بعض التعديلات عليها .

الشكل (١٣) مايكل أنجلو – تمثال داوود (ديفيد)

فترى الفنانة (يوجينيا) إن مجموعتها الرقمية التي انتجتها توحي وكإنها مصنوعة على الورق وبشكل عتيق ما بين الصور القديمة والحديثة وهذا يتعلق بالجهود التي تحققها في إنتاج هكذا أعمال ليس فقط في تقنية توظيفها وفق تقتنية الكولاج الرقمي ، بل أيضاً في أختيار المواضيع وذلك يرجع إلى مستوى المهارة لديها ، فتقنية الأضافات على التمثال كانت من خلال البرامج المتخصصة بالحذف والأضافة والتركيب في برامج الحاسوب التصميمية ليتم الترتيب والتوزيع والتنظيم للأشكال بعد تركيبها في صورة رقمية جديدة يشترك في تكوينها التكوين التاريخي من حضارات سابقة مع الأسلوب الرقمي المعاصر . ويعود هذا الأنموذج إلى فن عصر النهضة للفنان الإيطالي (مايكل أنجلو) كما هو موضح في (الشكل ١٣) . وهو تمثال نحتي مجسم مصنوع من الرخام الأبيض بوضعية الوقوف يمسك بيده اليسرى مقلاع يضعه على كتفه الإيسر وهو من المواضيع الدينية التي تمثل بشخصية النبي (داوود وجالوت) والتي تروي الواقعة التي دارت بينهما حيث نلتمس فيها المعتقد الديني من الكتاب المقدس تمثيلاً بشخصية النبي (داوود وجالوت) . فإن المعنى الجديد الذي جاءت به (يوجينيا) ارادت إن تعبربه عن عوالم خفية تحمل معانٍ واسراراً موجودة في خيالها لتجسيدها بأسلوب معاصرللوصول إلى فكرة العمل والغرض من توظيفها ، لتقوم (يوجينيا) بمخالفة الفنان السابق والتمرد عليه باسلوبها الجديد البعيد

عن الواقعية فيصبح اقرب إلى عالم الفن السريالي والأحلام التي أسهمت بتنوعاتها وامكانياتها المختلفة الغير مألوفة عن طريق نبذ القيم السابقة بقصد السخرية والتهكم على تاريخ الفن وهذا يرتبط مع ما جاءت به الحركة الدادائية التي قامت بالثورة والتمرد ضد القيم التقليدية .

شكل (١٤) يوجينيا – صانع

لتأتي (يوجينيا) بالأختلاف في استخدام صورة التمثال وربطها مع صورة الأسماك بطريقة ساخرة تحمل سمة العصرية بما يتفق مع معطيات العصر الراهن . كما هو موضح في (الشكل ١٤) .

إنموذج رقم (٢)

أسم الفنان	محمد جيرين Mehmet Geren
أسم العمل	العبودية الحديثة Modern Slavery
السنة	٢٠١٨
التقنية	الكولاج الرقمي
الأبعاد	ـــــ
العائدية	مجموعة الفنان
المصدر	https://tinyurl.com/2w2zhmu9

تحليل الإنموذج :

على مستوى الشكل البصري ، يتألف العمل الكولاجي الرقمي من عدة شخصيات اعتمدت على التكثيف الشكلي الذي احتل معظم فضاء العمل الفني مع وجود احد أجهزة التكنولوجية الحديثة

الهاتف المحمول (آيفون 7Plus) مع أيقونة لشعار الفيس بوك وتغيردات التويتر فضلاً عن تفاعلات المستخدمين للأنستغرام ، على ان يكون شكل المسيح هو مركز العمل والمهيمن عليه .

هذا الأنموذج عبارة عن نسخة مصورة للفنان (وليام أدولف بوغيرو) بعنوان (جلد المسيح) . وهي لوحة تنتمي إلى المدرسة الواقعية كما هو موضح في (الشكل ١٥) . تتألف البنية الشكلية للعمل من عدة شخصيات واقعية يصور (يسوع) وهو يجلد ومقيد اليدين بالحبال تبدو عليه تعبيرات الألم وهذا واضح من قدميه بإنه لم تكن لديه القوة لوفع نفسه ، حيث تمّ اتهام يسوع زوراً وتم اخذه امام رئيس الكهنة من قبل قادة اليهود أمام أنظار (بيلاطس) لأنه الشخص الوحيد الذي يستطيع ان يفرض عقوبة الاعدام حينها على الرغم من ان (بيلاطس) لم يرَ سبباً لجلده إلا انه امر بذلك لإرضاء اليهود. تم ربط اليسوع من الأعلى بجهاز الآيفون المحمول متخذاً شكل العمود الذي استبدله الفنان به ، وتم جلده بقوة حيث شعر بالكثير من الالم والمعاناة كونه اصبح جسداً عندما اتخذ إنسانية حقيقية ، وقد تم جلده من قبل الجنود الرومان ، الرجلين اللذين تقابلا على السيد المسيح لجلده .

الشكل (١٥) بوغيرو – جلد المسيح

حيث صور كل من في حركة مقابلة وهم يرفعون ايديهم إلى الأعلى متخذين من السياط سلاحاً لهم لتعذيبه. ركب إلى جانب سياط الجندي على يمين العمل شعارات لبرنامج انستغرام تحمل (التعليقات بـ ٥٣ تعليق مع ٨٠ من المتابعين و٩٧ من الأعجابات) ، اما الجندي الروماني الآخر على يسار العمل ركب اعلاه صورة لبرنامج الفيس بوك يحمل (٧٥ من الأشعارات) . وفي مقدمة العمل نرى رجلاً جالساً على إحدى ركبته وهو يقوم بعمل المزيد من السياط للجنود الرومان ، ركب فوقه شعارات لتغريدات تويتر على نحو (٩٨ تغريدة) ، نَفّذَ الفنان (محمد جيرين) مفرداته باستخدام تقنية الكولاج الرقمي من خلال البرامج الحاسوبية (كالفوتوشوب) ليعمل على دمج الفن التاريخي الكلاسيكي (الأيقوني) مع العالم الحديث .

فاستخدم عناصر من الثقافة الشعبية المعاصرة وركبها مع اعمال كلاسيكية ، كالهواتف المحمولة التي مزجها مع اللوحات القديمة في تركيب واحد ليجعلنا ننتقل إلى عالم خيالي سريالي بذلك سخر الفنان التكنولوجيا لإنتاج هكذا اعمال معتمداً على الحواسيب بغية في إنتاج اعمال إبداعية جديدة بالاعتماد على الخبرة والمهارة والخيال الذي عزّز من إنتاج التركيب الصوري لتتغير بذلك دلالات المعنى ، وهذا يجعلنا نربطه بفن البوب آرت الذي عبرعن ثقافة

الإستهلاك للمجتمع الأمريكي من خلال استخدام جهاز الأيفون وشعارات البرامج الألكترونية التي تحيلنا إلى خطاب استهلاكي يرتبط بعلامات تجارية عالمية كشركة Apple المتخصصة في الأجهزة الإلكترونية الحديثة التي اثرت على نمط الحياة المعاصرة، حيث استبدل جيرين المعنى من خلال التركيز على هذا الجانب لجعل العمل الكولاجي الرقمي يقع ضمن مستوى الصورة الإشهارية التسويقية.

شكل (١٦) محمد جيرين – أسقط هاتفك وأفتح كتاباً

فالصورة اصبحت ضمن محاكاة عن صورة نسخية تَمَّ زجها مع صور عالم التسويق والسلع المستهلكة ليتَمَّ الأنفتاح على قراءة تأويلية تحيلنا إلى معنى آخر وهو عالم الفن السريالي الخيالي الذي احالنا إليه (جيرين) من خلال المبالغة في ادخال هذه المفردات المركبة وبذلك اوجدت مبرر لتوجه العمل إلى نمط الفن السريالي الذي فاق التصورات لينجح بذلك (جيرين) في تكوين صورة رقمية ترويجية تشبه الحلم تحمل سياق الفن المعاصر ومستجدات العصر الحالي ، بهدم الفن السابق وتغييره ، وهذا ما جاء به الفن الدادائي في (الشكل ١٦)

أسم الفنان	صامويل إم بي Samuel MB
أسم العمل	لا تنام عندما يكون أصدقاؤك في الجوار Don't sleep when your friends are around
السنة	٢٠٢٢
التقنية	الكولاج الرقمي
الأبعاد	ـــــ
العائدية	مجموعة الفنان
المصدر	https://aubtu.biz/59387

إنموذج رقم (٣)

تحليل الإنموذج :

يمثل العمل مشهد لتركيب صوري ينقلنا به الفنان إلى عالم الخيال لمشهد من الطبيعة يجمع بين الإنسان وشخصيات افلام الرسوم المتحركة (والت ديزني)

لتصويرعالم افتراضي كونه فن الكولاج الرقمي ينقل لنا من خلاله صورة مغايرة عن طبيعتها تقوم على ارضية من الوحدة والتجانس في توزيع البناء الشكلي بدلاً من التنافر والتضاد لتشارك كل منها في الأهمية بإلتقاء الواقع مع الخيال .

تتألف البنية الشكلية للعمل من شخصية واقعية لرجل عصري مثني إحدى ركبتيه ويرتكز على القدم الأخرى ، يمسك هاتف محمول في يده لتصوير مشهد كارتوني يجمع بين شخصية من فيلم كارتوني (الأسد والملك) في عهد (سيمبا) وهو يقوم بالرسم على وجه الفتاة (اليس) اثناء نومها على جذع شجرة كبيرة تمسك بيدها قطة . وهي شخصية مأخوذة من فيلم (اليس) في بلاد العجائب ، فضلاً عن ان هذين الشخصين هما المحور الذي قام العمل عليه . اما الأشكال الأخرى مثلت شخصيات لأفلام كارتون أيضاً، يصور (بيتربان) وهو يجلس على الطرف الآخر من جذع الشجرة وهو يضحك على المشهد الذي امامه مع شخصية الأميرة في فيلم (الجميلة النائمة) وهي بوضعية الجلوس تمسك بيدها سلة مع رداء على كتفيها ، علماً ان الشخصيات الثلاث (أليس – بيتربان – الأميرة النائمة) هم شخصيات رئيسة في أفلام (والت ديزني) تم تركيبهم رقمياً مع (صامويل) بأسلوب الكولاج الرقمي على خلفية لمنظر طبيعي مأخوذ من الواقع .

إن المشهد في هذا المنجز يقوم على دمج اللاوعي والوهمي بما هو حسي ومادي وفق رؤية غير مألوفة وبشكل تجعله يبدو كانه حقيقياً من حيث تلامسنا المشهد عبر توزيع الكتل وإظهارها للبصيرة باللجوء إلى الخيال للوصول إلى صورة كولاجية رقمية جاءت من مخيلة الفنان لحدث غير متوقع تتشكل فيه صورغرائبية وفق رؤية لا تستهدف معنى عقلي أومنطقي بل جاء بمعنى الإنفتاح على حرية التفكير للتوجه نحو عالم بديل يتجه نحو عالم الأحلام للأفلات من كل القواعد والأسس العقلية الثابتة بغية الأفصاح عن الجانب الجوهري العميق الذي جاء من ذات الفنان . فيوظف تلك الأشكال التي طغى فيها البعد الخيالي على الواقع المرتبط بالحياة اليومية المعاشة ليقوم على التفاعل معاً . عكسها (صامويل) وحققها على وفق تقنية فن الكولاج الرقمي . تمت إشتغالات الجانب التقني للفنان (صامويل أم بي) في برنامج الفوتوشوب، ولكن قبل طرح عمله وتنفيذه بالشكل النهائي ان اول ما يحتاجه هو تكوين فكرة جديدة تأتي عندما يقوم بشئ في المنزل أو بفعل شيئاً عندما يتجول في المدينة أو عند مشاهدة أفلام

(والت ديزني) فيأتيه الالهام من العدم ، فيلتقط لها صورة لتكون الأساس الذي يبنى عليه أشكاله . ثم بعد ذلك بمجرد ان يقرر(صامويل) الصورة التي تَمَّ التقاطها يبدأ بالبحث عن إطارات من أفلام (ديزني) لأنشاء الشخصيات وبشكل يتناسب مع الصورة الملتقطة لغرض تركيبها في إدراج كل شخصية رقمياً في صورة فوتوغرافية لمشاهد من الحياة اليومية بالإستعانة باستخدام صور منزلة ثم يقوم بتعديل وتركيب الشخصيات كما في (الشكل ١٧)

الشكل (١٧) صامويل – بياض الثلج ونشاطها المفضل التنظيف

مما ادى إلى استبدال المعنى في العالم الحقيقي الذي يعتمد على الرؤية الواقعية إلى عالم آخر يحمل بعد سريالي تم تحريره بفعل إلتقاء الواقع والخيال ليوفر للجمهور الكثير من الإستمتاع والمرح بتركيبات كولاجية خارجة عن نطاق المعقول لتحقيق الغرابة في تركيبات فنية جديدة ، متداخلة فيما هو منطقي وغيرمنطقي للخوض في عوالم يتحول فيها الواقع إلى حلم والحلم إلى واقع لاستبدال ماهو تقليدي بافكاره وتجاربه ، ولينتقل الإنسان إلى عوالم عجائبية من خلال تقديم الفنان عالماً مرتبطاً بعالمنا وبالتالي إخراج الواقع بصورة جديدة . بذلك يمكن القول إن التكنولوجيا الحديثة قد عززت من إنتاج فن الكولاج الرقمي من خلال برامجه المتنوعة التي وفرتها للمستخدم لتتيح له إنتاج أعمال تحمل روئ فكرية معاصرة تحاكي الواقع المجتمعي والعصر الراهن .

الفصل الرابع (النتائج والأستنتاجات)

- **النتائج ومناقشتها :**

بعد الأنتهاء من تحليل نماذج عينة البحث توصلت الباحثة الى جملة من النتائج وعلى وفق تحديد نماذج العينة وهي كألاتي :

١- قدم فن الكولاج الرقمي بشكل عام بنية بصرية تتنوع فيها الأشكال الداخلة على السطح الكولاجي في أزمنة وأمكنة متعددة تحمل روئ وافكاراً للوصول إلى لعبة المعنى . ومن هنا كانت الصورة متنوعة تجمع دلالات كثيرة وهذا ما يجعل السطح الكولاجي في إطار قابل للتغيير والتأويل تحرك فيه مدارك الإنسان بإعادة بناء أشكال من أشكال أخرى ويرجع ذلك إلى الفن المعاصر الذي كان له دور كبير في ذلك . وقد تحقق ذلك في جميع النماذج .

٢- تغير منظومة المعنى بإحالة العمل من مفهوم المعتقد الديني المستند إلى التنظيم البارع بما له من رؤية جمالية خاصة بالحدث التاريخي المرتبط بـ (الآلهة والملائكة والقديسين والمسيح والعذراء) عليهما السلام والمشاهد المأخوذة من الكتاب المقدس والأنبياء إلى معنى جديد يحمل ثقافة العصر الحالي لمواكبة الحياة المعاصرة . وقد تحقق ذلك في النماذج (١ – ٢) .

٣- أسهم فن الكولاج الرقمي في تحقيق بنية شكلية تعبر عن مستجدات العصر الراهن بطريقة تبعث نوع من السخرية كأعمال ترتبط بالحياة العصرية تعبرعن ثقافة المجتمع الاستهلاكي من خلال ربط ذلك مع صورالأشياء المستهلكة للفت النظرإلى ثقافة الأستهلاك . وقد تحقق ذلك في النموذج (٢) .

٤- التقاء عالم الرسوم المتحركة مع الحياة الواقعية لإنشاء سطح كولاجي رقمي باستبدال المعنى المضموني في العالم الحقيقي الذي نعيش فيه ، والذي يعتمد على الرؤية الواقعية إلى عالم آخر سريالي خارج عن نطاق المعقول لتحقيق الغرابة في تركيبات فنية جديدة على غرار تلك الصورة المألوفة . وقد تحقق ذلك في النموذج (٣)

- **الأستنتاجات :**

في ضوء النتائج التي توصل إليها البحث الحالي تستنتج الباحثة ما يأتي :

١- قَّدمَ فن الكولاج الرقمي صوراً متنوعة تتنوع فيها الأشكال الداخلة على السطح الكولاجي الرقمي تجمع دلالات كثيرة بإعادة بناء الأشكال من أشكال أخرى ويرجع ذلك إلى الفن المعاصر الذي كان له دور كبير في ذلك .

٢- عمل فن الكولاج الرقمي على تغيير حضور الصورة الأصلية والتي تمثلت في زمان ومكان آخر غير الزمن الذي توجد فيه الصورة التركيبية .

٣- الاعتماد على تقنيات الكمبيوتر وبرامج الحاسوب التصميمية كالفوتوشوب لإنتاج أعمال تنتمي إلى واقع متغير تمَّ من خلال استخدام الصور وتوزيعها ومعالجتها لتسهم في تعزيز إنتاج فن يعتمد على تقنية الكولاج الرقمي .

٤- اعتمدت تقنية الكولاج الرقمي على آلية القص والحذف والإضافة بحذف المفردات واستبدالها بأخرى مكانها ، ومن ثم تجميعها من أجل التركيب الكولاجي الرقمي .

الهوامش:

(١) المظفر . وئام قيس يونس ، جمالية فن الكولاج في أعمال تدريسي قسم التربية الفنية ، بحث منشور ، **مجلة الكلية الاسلامية الجامعة** ، مجلد ١ ، العدد (٤٥) ، ٢٠١٨ ، ص ٣٤٦ ، ٣٤٧ .

(٢) شهيرة عبد الهادي ابراهيم عبد الهادي ، افتكار حامد منشي ، القيم التشكيلية لفن الكولاج لإثراء مجال تصميم الأزياء ، **المجلة المصرية للأقتصاد المنزلي** ، العدد (٣٢) ، مصر ، كلية التصميم ، ٢٠١٦ ، ص ١٨٤ .

(٣) حوراء علي حسين ، **أثر برنامج تعليمي مستند إلى التفكير البصري لاكتساب مهارة فن الكولاج الرقمي لطالبات الرابع اعدادي** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة المستنصرية ، كلية التربية الأساسية ، التربية الفنية ،٢٠١٩ ، ص ١٠ .

(٤) معرف رضا ، الكولاج الرقمي في رواية ظلال العاشق لمحمد سناجلة ، بحث منشور ، **مجلة علوم اللغة العربية وآدابها** ، المجلد (١٣) ، العدد (١) ، ١٥-٣-٢٠٢١ ، ص ١٧٧٣ .

(٥) السيد . مايسة فكري أحمد ، هبة مصطفى محمد حسين ، وآخرون ، الكولاج كتفنية رقمية في إستحداث تصميمات طباعية لأقمشة التأثيث ذات الطابعة الواحدة ، بحث منشور ، **مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية** ، العدد (١٢) ، الجزء ٢ ، جامعة حلوان ، ٢٠١٨ ، ص ٧٣١ - ٧٣٥ .

(٦) شهيرة عبد الهادي ابراهيم عبد الهادي ، إفتكار حامد منشي ، القيم التشكيلية لفن الكولاج لإثراء مجال تصميم الأزياء ، مصدر سابق ، ص ١٨٨ - ١٨٩ .

(٧) محمد عبد الجبار كاظم ، عذراء محمد حسن ، علاقة الفوتومونتاج بالصور الرقمية وبناء شكل قصصي متلفز ، بحث منشور ، **مجلة ديالى** ، العدد (٨٦) ، جامعة بغداد ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون السينمائية والتلفزيون ، ٢٠٢٠ ، ص ١٨٣ - ١٨٥ .

(*) لورنس جارتل Laurence Gartel :هو فنان امريكي ولد في ٥ يونيو ١٩٥٦ ويعتبر من رواد الفن الرقمي التحق جارتل بالمدرسة الثانوية للموسيقى والفنون ، وذهب إلى مدرسة بصرية جنباً إلى جنب الفنان مصمم الجرافيك (Keith Haring) وقد حصل على درجة BFA وتخصص في الرسومات وبدأ حياته المهنية الألكترونية بالعمل جنباً إلى جنب مع (Paik Nam June) في شمال مدينة نيويورك. (Laurence Gartel , Wikipedia TheFree Encyclopedia , **https://tinyurl.com/5n6mn7rf**) .

(٨) بلاسم محمد ، عدي فاضل ، **الجرافيك : جمالية التجنيس الرقمي** ، ، دار الكتب العلمية للطباعة والنشر والتوزيع ، ط١ ، ٢٠١٣ ، ص ٢٢١ - ٢٢٢.

(*) جيمس فارو والكر James faure walker : وهو أستاذ جامعي وكاتب وبروفسور امريكي ، ولد في ١٦ أغسطس عام ١٧٩٤ في ووبرن في الولايات المتحدة ، وتوفي في ٢٣ ديسمبر عام ١٨٧٤ في كامبريدج في المملكة المتحدة ، وانضم إلى هيئة الأكاديمية الأمريكية للفنون والعلوم كعضو فيها . (جيمس والكر ، ويكبيديا الموسوعة الحرة ، https://tinyurl.com/2x7ueu4w) .

(٩) بلاسم محمد ، عدي فاضل ، **الجرافيك : جمالية التجنيس الرقمي ، مصدر سابق** ٢٢٦- ٢٢٨ .

(*) مصطلح صورة الواقع الأفتراضي Virtual reality image : " وهو عبارة عن فضاء يسمى بالفضاء الرمزي يستخدم الإنسان الحاسبة ويتحلل من واقعه المادي ويذوب في واقعه الجديد والذي تنتجه الشبكة العنكبوتية أو الحاسب الآلي – ويعني كل ما يحاكي الواقع أو يناظره لدرجه إنه يحيل لنا بإنه واقع – وهي صورة تناظرية رقمية" (احمد جمال احمد عيد ، الدليل الشامل لمصممي الجرافيك : دراسة حول أسس التصميم الجرافيكي ، ، دار محسن للطباعة : دار الكتب والوثائق القومية ، جامعة الأقصر ، مصر ، ٢٠١٤ ، ص ١٩٩) .

(١٠) احمد جمال احمد عيد ، **الدليل الشامل لمصممي الجرافيك : دراسة حول أسس التصميم الجرافيكي ، مصدر سابق** ، ص **١٩٦ - ١٩٩ .**

(١١) ياسر سهيل ، **الإبتكار وفن التصميم باستخدام الكمبيوتر : تطبيقات على استخدام الكمبيوتر في الفنون** ، دار الكتاب الحديث ، ط١، القاهرة ، ٢٠١٣ ، ص ١٤.

(١٢) احمد جمال احمد عيد ، **الدليل الشامل لمصممي الجرافيك: دراسة حول أسس التصميم الجرافيكي ، المصدر السابق** ، ص١٩٧.

(١٣) راقي صباح نجم الدين ، **مدونات في الفن والتصميم** ، تصدير: علي غازي ، مراجعة : كامل كريدي ، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع ، ٢٠١٥ ، ص ٩٣ - ٩٤ .

(١٤) **المصدر نفسه** ، ص ٩١ - ٩٢ .

(١٥) العربي .رمزي، **التصميم الجرافيكي** ،دار اليوسف للطباعة والنشروالتوزيع، ط٢ ،عمان،٢٠٠٨،ص٩٧ - ٩٨.

(١٦) حوراء علي حسين ، **أثر برنامج تعليمي مستند إلى التفكير البصري لأكتساب مهارة فن الكولاج الرقمي لطالبات الرابع الإعدادي ، مصدر سابق** ، ٨١ – ٨٢ .

(17) Brinkmann Ron , **The art and science of digital compositing** , library of congress cataloging – in _ publication data , Oxford , UK , 2ND edition , 2008 , P. 7 - 10 .

(١٨) تحرير علي حسين علوان ، **آليات التواصل في الفن المفاهيمي** ، بحث منشور ، مجلة فنون البصرة ، العدد (١٦) ، ٢٠١٨ ، ص ٧ .

(١٩) عبد الحميد بسيوني، **تكنولوجيا الواقع الأفتراضي**،دار النشر للجامعات،مصر، القاهرة ،٢٠١٥، ص ٢٤-٢٥.

(20) Shields . Jennifer A.E. , **Collage and architecture** , library of congress cataloging in publication data , New York and London , 2014 , P. 8 - 12 .

المصادر والمراجع:

١. احمد جمال احمد عيد ، الدليل الشامل لمصممي الجرافيك : دراسة حول أسس التصميم الجرافيكي ، دار محسن للطباعة : دار الكتب والوثائق القومية ، جامعة الأقصر ، مصر ، ٢٠١٤.

٢. بلاسم محمد ، عدي فاضل ، **الجرافيك : جمالية التجنيس الرقمي** ، ، دار الكتب العلمية للطباعة والنشر والتوزيع ، ط١ ، ٢٠١٣ .

٣. تحرير علي حسين علوان ، **آليات التواصل في الفن المفاهيمي** ، بحث منشور ، مجلة فنون البصرة ، العدد (١٦) ، ٢٠١٨.

٤. جيمس والكر ، ويكيبديا الموسوعة الحرة ، https://tinyurl.com/2x7ueu4w .

٥. حوراء علي حسين ، **أثر برنامج تعليمي مستند إلى التفكير البصري لاكتساب مهارة فن الكولاج الرقمي لطالبات الرابع اعدادي** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة المستنصرية ، كلية التربية الأساسية ، التربية الفنية ،٢٠١٩ .

٦. راقي صباح نجم الدين ، **مدونات في الفن والتصميم** ، تصدير: علي غازي ، مراجعة : كامل كريدي ، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع ، ٢٠١٥.

٧. السيد . مايسة فكري أحمد ، هبة مصطفى محمد حسين ، وآخرون ، الكولاج كتقنية رقمية في إستحداث تصميمات طباعية لأقمشة التأثيث ذات الطابعة الواحدة ، بحث منشور ، **مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية** ، العدد (١٢) ، الجزء ٢ ، جامعة حلوان ، ٢٠١٨ .

٨. شهيرة عبد الهادي ابراهيم عبد الهادي ، افتكار حامد منشي ، القيم التشكيلية لفن الكولاج لإثراء مجال تصميم الأزياء ، **المجلة المصرية للأقتصاد المنزلي** ، العدد (٣٢) ، مصر ، كلية التصميم ، ٢٠١٦ .

٩. عبد الحميد بسيوني، **تكنولوجيا الواقع الأفتراضي**، دار النشر للجامعات ،مصر، القاهرة ،٢٠١٥.

١٠. العربي .رمزي، **التصميم الجرافيكي** ، دار اليوسف للطباعة والنشروالتوزيع، ط٢ ، عمان ، ٢٠٠٨.

١١. عصار نزار محمد جواد ، **تأثير التقنيات المعاصرة في تحولات الشكل النحتي العالمي** ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ، جامعة البصرة ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون التشكيلية ، ٢٠٢٢ .

١٢. محمد عبد الجبار كاظم ، عذراء محمد حسن ، علاقة الفوتومونتاج بالصور الرقمية وبناء شكل قصصي متلفز ، بحث منشور ، **مجلة ديالى** ، العدد (٨٦) ، جامعة بغداد ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الفنون السينمائية والتلفزيون ، ٢٠٢٠ .

١٣. المظفر . وئام قيس يونس ، جمالية فن الكولاج في أعمال تدريسي قسم التربية الفنية ، بحث منشور ، **مجلة الكلية الاسلامية الجامعة** ، مجلد ١ ، العدد (٤٥) ، ٢٠١٨ .

١٤. معرف رضا ، الكولاج الرقمي في رواية ظلال العاشق لمحمد سناجلة ، بحث منشور ، **مجلة علوم اللغة العربية وآدابها** ، المجلد (١٣) ، العدد (١) ، ١٥-٣-٢٠٢١ .

١٥.ياسر سهيل ، **الإبتكار وفن التصميم باستخدام الكمبيوتر : تطبيقات على استخدام الكمبيوتر في الفنون** ، دار الكتاب الحديث ، ط١، القاهرة ، ٢٠١٣.

16. Brinkmann Ron , **The art and science of digital compositing** , library of congress cataloging – in _ publication data , Oxford , UK , 2ND edition , 2008.
17. Laurence Gartel , Wikipedia The Free Encyclopedia , https://tinyurl.com/5n6mn7rf publication data , New York and London , 2014 .
18. Shields . Jennifer A.E. , **Collage and architecture** , library of congress cataloging in publication data , New York and London , 2014 .