



الحسّي والمتخيّل في الفنون الرقمية (تجربة فنية لتجسيد الموروث السعودي)

هاجر الزهراني

طالبة ماجستير في الرسم والفنون، كلية التصميم والفنون، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الإلكتروني: alzahranihajar.r@gmail.com

الملخص

يتناول هذا البحث دراسة مفهومي الحسّي والمتخيّل ودورهما في قراءة الفنون الرقمية المستلهمة من الموروث السعودي، وذلك من خلال تنفيذ عدد من التجارب الفنية الرقمية القائمة على دمج العناصر التراثية مع تقنيات التصميم ثلاثي الأبعاد، في محاولة لإعادة إنتاج الموروث بصرياً بما يُثير الاستجابات الحسّية والتصورات التخيلية لدى المتلقي. اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، وهدف إلى تسليط الضوء على دور الفنون الرقمية كوسيلة حديثة لإثراء الموروث السعودي والحفاظ عليه، إلى جانب تحليل مراحل التفاعل الحسّي والمتخيّل مع العمل الفني لدى المتلقي.

أظهرت النتائج أن التجربة الحسّية لا تبدأ وتنتهي بالرؤية، بل تشمل الصوت واللمس والرائحة، مما يعزز من استيعاب المتلقي للمشهد. كما يُعدّ الخيال عنصراً هاماً في بناء الصورة الذهنية الموازية، والتي تأخذ التجربة من سطحها البصري إلى عمقها الدلالي الذاتي والمرتبطة بالتفاعلات الداخلية لدى المتلقي، والتي تنقله من حيّز الإدراك الحسّي إلى حيّز المتخيّل. وقد بينت التجربة قدرة الفنون الرقمية على تشكيل خطاب بصري فني يحتفي بالهوية، دون أن يفقد أصالته، مما يجعلها وسيلة فعّالة للحفاظ على التراث وتفعيله ضمن الأطر الزمنية، من الماضي إلى المستقبل. كما توصي الدراسة بأهمية توظيف مفهومي الحسّي والمتخيّل في تحليل الأعمال الفنية الرقمية، ودعم الجهود البحثية والإبداعية التي تسعى إلى رقمنة الموروث، إلى جانب تطوير برامج تعليمية تُعزز من دمج التراث بالتقنيات الحديثة، وتطوير نشرها فنياً وثقافياً.

الكلمات المفتاحية: الحسّي، المتخيّل، الموروث السعودي، الفنون الرقمية، تجربة المتلقي.



The Sensory and the Imaginary in Digital Arts (An Artistic Experiment in Embodying Saudi Heritage)

Hajar Alzahrani

Drawing and Arts, College of Arts and Design, Jeddah University, Saudi Arabia

Email: alzahranihajar.r@gmail.com

ABSTRACT

This research explores the concepts of the *sensory* and the *imaginary* and their roles in interpreting digital arts inspired by Saudi heritage. The study involves a series of digital art experiments that integrate traditional elements with 3D design techniques, aiming to visually reinterpret heritage in a way that stimulates sensory responses and imaginative perceptions in the viewer. The research adopts a descriptive-analytical methodology and aims to highlight the role of digital arts as a modern medium for enriching and preserving Saudi heritage, while analyzing the stages of sensory and imaginary interaction during the viewing experience.

The findings reveal that sensory experience does not begin and end with sight; it also involves sound, texture, and scent—enhancing the viewer's perception of the scene. Imagination is shown to be a crucial element in constructing a parallel mental image, shifting the experience from a purely visual surface to a deeper, personal, and symbolic dimension tied to the viewer's internal responses. The study demonstrates the capacity of digital arts to craft a visual discourse that celebrates cultural identity without losing its authenticity, making it an effective tool for preserving heritage across time—from the past into the future. The study also recommends emphasizing the integration of sensory and imaginary dimensions in analyzing digital artworks, supporting research and creative efforts in heritage digitization, and developing educational programs that promote the fusion of tradition and technology while encouraging artistic and cultural dissemination of such experiences.

Keywords: Sensory, Imaginary, Saudi Heritage, Digital Arts, Viewer Experience.



المقدمة

يُشكّل الموروث الثقافي أحد المراكز الأساسية في بناء الهوية الحضارية للمجتمعات، فهو نتاج التفاعل التاريخي والاجتماعي بين الإنسان وبيئته، ويُعبّر عن القيم والمعارف والعادات التي تناقلتها الأجيال جيلاً بعد جيل. ومن هذا المنطلق، يؤدي هذا الموروث دوراً فاعلاً في تشكيل ملامح الانتماء الثقافي والوعي المجتمعي، حيث يُعدّ الحاضر امتداداً للماضي، وجسراً حياً يربط بين ما كان وما هو كائن؛ بدءاً من المعارف التقليدية إلى الفنون التشكيلية والموسيقية، مروراً بالعمارة والصروح الثقافية.

وتُعدّ المملكة العربية السعودية مثالاً غنياً في هذا السياق، إذ تزخر بآثارٍ ثقافيةٍ متنوّعة، حيث شهدت على أراضيها تلاقي العديد من الثقافات على مرّ العصور. وقد حرصت المملكة على العناية بهذا الإرث عبر جهودٍ مؤسسية بارزة؛ منها جهود الهيئة العامة للسياحة والتراث الوطني التي قامت بإعداد استراتيجياتٍ مُحددة لتطوير القطاع، شملت توثيق الآثار، والتوجهات الإرشادية الخاصة بالتراث العمراني والمتاحف، والترميم والحماية، ونشر الوعي الثقافي بالموروث الوطني (نور الدين ومحمد، 2021). كما تُعزّز هذه الجهود ما أشارت إليه دراسة (Almakaty، 2025)، التي أوضحت أن هيئة التراث تبنّت نهجاً شاملاً لحفظ الموروث الثقافي، والذي ساهم في تعزيز الهوية الوطنية على المستويين المحلي والعالمي، بالإضافة إلى التأكيد على أن حماية التراث هو الركيزة الأساسية في الحفاظ على الخصوصية الحضارية، لا سيما في ظل التحديات الثقافية التي تفرضها العولمة اليوم، مما يعكس دوره الرئيسي في تنمية الوعي المجتمعي وتجديد الانتماء للهوية الثقافية.

وترى الدراسة الحالية أن هذه الجهود لا تعكس توجّهاً مؤسسياً فحسب، بل تكشف عن الحاجة إلى تعزيز الوعي الاجتماعي من قبل أفراد المجتمع أنفسهم بوصفهم الحاضن الحقيقي لهذا التراث. وفي ضوء ذلك، تبرز أهمية دمج الفنون الرقمية والتقنيات الحديثة في توثيق الموروث وتقديمه بطريقة معاصرة تتماشى مع متطلبات العصر، والذي قد يفتح آفاقاً واسعة لإشراك شرائح أوسع من المجتمع – لا سيما الأجيال الشابة – في التفاعل مع تراثهم بأساليب تتسم بالحياة والابتكار. وتُظهر الفنون الرقمية قدرتها على إثارة استجابات حسية لدى المتلقي، كما أنها تُحفّز جانب الخيال من خلال تفاعل التصوّرات الذهنية، حيث تتيح له تجربة فنية تتجاوز الإدراك البصري إلى مستوى أعقق؛ إذ يمكن للمتلقي أن يُعيد تشكيل التجربة الفنية بناءً على خلفيته الثقافية وتصوّراته الذاتية. وقد تناولت عدة دراسات تجربة المتلقي مع الفنون الرقمية، حيث أوضحت دراسة عبود (2021) أن تطور الوسائط الرقمية أسهم في تعزيز تفاعل المتلقي مع العمل الفني، مُشيرة إلى دور الخيال في توسيع استجابات المتلقي ضمن التجربة الفنية، وهو ما يتقاطع مع توجّه الدراسة الحالية نحو أهمية الأبعاد المُتخيّلة في دعم عملية التلقي الفنية. كما ركزت دراسة صقر (2019) على دور التكنولوجيا في إثراء الفن التفاعلي وتعزيز مشاركة الجمهور، وأكدت دراسة العبيدي (2020) أهمية تنوع الأساليب ضمن نطاق الفنون الرقمية يساهم في تعزيز استمرارية تواصل المتلقي مع العمل الفني.

وعلى الرغم من إسهام هذه الدراسات في تسليط الضوء على أثر الفنون الرقمية في تفاعل المتلقي، إلا أن تناول الأبعاد الحسية والمتخيّلة بوصفها مدخلاً إدراكياً متكاملًا لفهم التفاعل الفني لا يزال محدوداً، مما يبرز الحاجة إلى دراسات أكثر منهجية تستكشف هذه الأبعاد بصورة مترابطة وأكثر شمولية. ومن هذا المنطلق، تهدف الدراسة الحالية إلى تحليل وتفعيل مفهومَي "الحسي" و"المُتخيّل" كآليتين لفهم وتلقي الفنون الرقمية، من خلال توظيفهما في تجسيد الموروث السعودي، بما يساهم في تعميق تجربة المتلقي الفنية، إلى جانب الإسهام في الحفاظ على الموروث السعودي وإثرائه.

مشكلة البحث

في ظل تنامي توظيف الفنون الرقمية في تقديم الموروث الثقافي بأساليب معاصرة، تنامي الاهتمام بتجربة المتلقي وتفاعله مع هذه الأعمال. وقد تناولت العديد من الدراسات أثر الوسائط الرقمية على استجابات الجمهور بشكل عام، إلا أن الحاجة لا تزال قائمة لاستكشاف كيف تُساهم الأبعاد الحسية والمتخيّلة في تشكيل تجربة التلقي المتكاملة.

ومن هنا، يتمثل سؤال البحث في:

كيف تُساهم مفاهيم الحسيّ والمُتخيّل في تحليل الفنون الرقمية المستلهمة من الموروث السعودي؟



أهداف البحث

- 1- تسليط الضوء على أهمية الفنون الرقمية كوسيلة مُعاصرة للحفاظ على الموروث السعودي وإثراءه.
- 2- توظيف التقنيات الرقمية في تقديم تجربة فنية تُجسّد الموروث السعودي.
- 3- تحليل تجربة التلقي للأعمال الفنية الرقمية من خلال مفهومي الحسيّ والمُتخيّل.

أهمية البحث

تكمن أهمية هذا البحث في إبراز مفهومي الحسيّ والمُتخيّل كأدوات تحليلية لفهم الأعمال الفنية الرقمية، وفي تسليط الضوء على إمكانيات الفنون الرقمية في تجسيد الموروث الثقافي السعودي بأسلوب مبتكر ومعاصر.

منهجية البحث

تتبع الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، بالإضافة إلى تقديم تجارب فنية للباحثة، والتي يتم تحليلها اعتمادًا على أبعاد الحسيّ والمُتخيّل.

حدود البحث

حدود موضوعية: دراسة مفهومي الحسيّ والمُتخيّل في سياق الفنون الرقمية، وذلك من خلال عرض التجارب الرقمية المُجسّدة للموروث السعودي.

حدود زمنية: 2024 – 2025 م

حدود مكانية: المملكة العربية السعودية.

مصطلحات البحث

الموروث السعودي Saudi heritage

اصطلاحًا/ "الأثر الذي خلفته الحضارات أو تركته الأجيال السابقة وله قيمته الوطنية أو العالمية" بالإضافة إلى أنه: "انتقال العادات والتقاليد والمفاهيم من جيل إلى جيل آخر يتوارثها من أقدم العصور إلى يومنا هذا ويتضمن ذلك الموروث الناتج من حصيلة تفاعل الإنسان مع الزمان والمكان المرتبط بفكر وعقيدة الجماعة ويشمل كل أساليب التعايش الحياتية والسياسية والاقتصادية والفنية" (المسعودي، 2021، ص 439).

إجراءيًا/ مجموعة العادات والتقاليد والمفاهيم الثقافية التي خلفتها الأجيال السابقة في المملكة العربية السعودية، والتي تُعاد صياغتها فنيًا من خلال وسائط الفنون الرقمية، بهدف تجسيدها بصريًا وتفعيل حضورها في الوعي الحسيّ والذهني للمتلقي.

الفنون الرقمية Digital Arts

اصطلاحًا/ "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 المضطرد" (سماحة، 2017، ص. 376).

إجراءيًا/ توظيف الوسائط الرقمية، وخصوصًا تقنيات التصميم ثلاثي الأبعاد، في تشكيل عناصر فنية مستمدة من الموروث السعودي، بهدف إعادة إنتاجها بصريًا في سياقات معاصرة تُثير استجابات الحسيّ والمُتخيّل لدى المتلقي.

الحسيّ The Sensory

اصطلاحًا/ "نقل المؤثرات المختلفة من البيئة الخارجية إلى المخ عن طريق الحواس" (الفاخري، 2018، ص 144).

إجراءيًا/ الأثر الأولي الناتج عن تفاعل الحواس أثناء التفاعل مع العمل الفني، ويُعدّ الخطوة الأولى في بناء الفهم المعرفي والتجربة الحسية لدى المتلقي.



المُتخَيِّل The Imaginary

اصطلاحاً/ عرفه الجرجاني (1983) بأنها: "القوة التي تتصرف في الصور المحسوسة والمعاني الجزئية المنتزعة منها" (ص 200).

اجرائياً/ التمثيلات الذهنية والصور البصرية التي تتكوّن في وعي المتلقي بعد تفاعله الحسيّ مع العمل الفني، والذي يعكس تأويلاته الشخصية ويسهم في تشكيل التجربة الفنية بصورتها النهائية.

مفهوم الحسيّ والمُتخَيِّل

يُعدّ الحسيّ مدخلاً أولياً لفهم العالم من حولنا، حيث تُبنى المعرفة في بداياتها من خلال استقبال الإنسان للمُنْبهات الحسيّة عبر أجهزة متخصصة في جسده. وقد أشار الصّفّار (2019) إلى ما نقله عن الإمام الجرجاني في تعريفه لهذا المفهوم، إلى أنه عملية تتشكل من منظومة من الخلايا الحسية التي تتفاعل مع الظواهر الملموسة، وترتبط بمناطق معينة في الدماغ مسؤولة عن استقبال هذه المؤثرات وتحليلها وصولاً إلى إدراك الشيء وماهيته. كما فسّرت الموسوعة البريطانية أن مفهوم الحسيّ يُفهم كاتجاه معرفي يركز على ما تمدنا به الحواس لتشكيل المعرفة وتفسير الظواهر. وهو ما يتماشى مع ما ذكرته المعاجم الفلسفية، والتي نظرت إلى أنه منهج قائم على استخلاص المعرفة من التجربة الحسيّة المباشرة، حيث تُشكّل الحواس المصدر الأساسي للإدراك (زيادة، 1988).

أما عن مفهوم المُتخَيِّل، أشار سلام (2016) إلى أنه يتجذّر في أصله البيولوجي من مصطلح "الخيال". ويكتسب لفظ "المُتخَيِّل" دلالات متعددة حسب السياق؛ إذ يُستخدم أحياناً كصفة تشير إلى ما لا يمتلك وجوداً ملموساً في الواقع، وأحياناً أخرى كاسم يُعبر عن ناتج عملية التخيل نفسها، أي ما يُبنى داخل المخيلة من صور وأفكار ليست آنية، لكنها ترتبط بتجارب حسية سابقة (عكية، 2022). ومن هذا المنطلق، يُعدّ المُتخَيِّل ساحة خصبة تنشط فيها الذاكرة والتصورات وتتداخل مع مكونات الإدراك.

وهكذا، يتضح أن كلاً من الحسيّ والمُتخَيِّل لا يُمثّلان مجرد مفاهيم معرفية منفصلة، بل يشكّلان معاً بنيتين متكاملتين في عمليات الإدراك البشري. فبينما يُعبر الحسيّ عن لحظة التماس المباشر الأولي مع العالم الخارجي عبر الحواس، يُجسّد المُتخَيِّل امتداداً داخلياً لتلك الخبرة، يُعيد من خلالها الذهن إنتاج الصور والمعاني وفق تركيب خاص. ومن خلال فهم هذين المفهومين، يمكن التمهيد لتتبع حضورهما في مجالات أخرى، لا سيما في التجربة الجمالية وتلقّي العمل الفني.

الحسيّ والمُتخَيِّل في الفن

منذ العصور الحجرية الأولى، بدأت ملامح مفهومي الإدراك الحسيّ والمُتخَيِّل بالتشكّل في الممارسات الفنية، حيث عبّر الإنسان عن تجاربه ومخاوفه وانفعالاته من خلال الرسوم التي نقشها على جدران الكهوف، لتُصبح هذه الآثار البصرية وسيلة لإثارة خيال المتلقي ودفعه نحو بناء دلالات تتجاوز ما هو مرئي (عبد الله، 2012). ويُنظر إلى الفن، في هذا السياق، بوصفه خطاباً بصرياً جمالياً يتطلب قراءة وتأملاً، أنه لا يقتفي بإدراك الحواس، بل يكون مستقبلاً فاعلاً للعمليات التخيلية، حيث أشار سارتر إلى أن المتلقي لا يقف عند حدود الاستجابة الحسية فقط، بل يُشارك في بناء المعنى من خلال سلسلة من العمليات التخيلية التي تُفعل قدراته الذهنية في تأويل الخطاب البصري. وهذا ما يجعل المتلقي، بحسب وادي (2011) فاعلاً في التجربة الجمالية، حيث تتكامل أدوات الإدراك الحسي مع أدوات المُتخَيِّل لتكوين بنية دلالية متجددة تعتمد على التأمل والتحليل.

وتُعزز بعض الدراسات هذا التصوّر، إذ يرى الباحثين (Essom-Stenz and Roald (2023)، أن الخيال لا ينفصل عن التجربة الحسية، بل يتولّد منها بدرجات متفاوتة من العمق، خاصةً عند تلقّي الأعمال الفنية. فالخيال، كما تُشير الدراسة، يُعدّ "حضوراً لما هو كامن أو خفي"، ويتجلى في استجابات المتلقي لما لا يُقال حاضراً بشكل مباشر داخل العمل الفني، لكنه يُستشعر عبر الأسلوب البصري والتكوين التعبيري. ومن هنا، تبرز أهمية التكامل بين الحسيّ والمُتخَيِّل في تشكيل تجربة فنية غنية بالمعنى، تُسهم في تأويل المحتوى الفني وتوسيع أبعاده الإدراكية والجمالية.

آلية عملية الإدراك الحسيّ في بناء صورة المُتخَيِّل

يرى الباحثون جاسم والزويني (2018)؛ والشيخ وأخرس (2015)؛ والزعبي والشرع (2019)؛ والزغول (2009)، أن بناء الصورة المتخيلة في ذهن الإنسان لا يتم بصورة مفاجئة، بل هو نتاج تفاعل متسلسل بين



الإدراك الحسي والمُتخيل العقلي، ويُعد هذا التفاعل بمثابة رحلة إدراكية تمر بعدة محطات ذهنية، تبدأ من لحظة التماس الأولى بين الفرد والعالم من حوله، وتنتهي بتكوين صورة ذهنية مستقرة.

تبدأ هذه الرحلة بمرحلة يصفها البعض بالتعرض للمثير (Exposure to stimuli)، وهي اللحظة التي يتم فيها استقبال الفرد لمؤثرات خارجية عبر حواسه. في هذه المرحلة، لا يكون المطلوب حدوث استجابة فورية، وإنما يكفي أن يحدث نوع من التماس أو الاتصال بين الفرد والمثير؛ اتصال قد لا يترك أثراً مباشراً لكنه يُمهّد لما بعده. على سبيل المثال، قد يمر شخصٌ بجانب عمل فني دون أن يتوقف عنده، ورغم ذلك، تكون هناك بداية لعلاقة حسية ستنتضح لاحقاً في وعيه.

تتبع هذه الخطوة مرحلة أكثر تركيزاً، وهي الانتباه (Attention to the stimulus). ففي هذه اللحظة يبدأ الفرد في تحويل وعيه بشكل موجّه نحو ذلك المثير، وتصبح حواسه في حالة يقظة مُركّزة تسمح له بتحديد ملامح ما يرى أو يسمع أو يلمس. وهنا ينتقل المثير من محيطه الخارجي إلى دائرة إدراك الفرد، مما يُعد تمهيداً ضرورياً لحدوث الفهم.

ثم تتصاعد حدة التفاعل مع الدخول في مرحلة إثارة الاهتمام (Exciting interest). ففي هذه المرحلة يبدأ المثير في التسلسل إلى الداخل الذاتي للمتلقي، ليصبح جزءاً من تجربته الخاصة، وليس مجرد شيء خارج عنه. وقد أثبتت الدراسات أن الناس لا يعيرون الانتباه إلا لما يتقاطع مع احتياجاتهم واهتماماتهم، وهو ما يجعل هذه المرحلة محورية في الانتقال من الإدراك الحسي إلى تشكيل الصورة المُتخيّلة.

عند هذه النقطة، تبدأ التصورات الذهنية بالتشكل (Understanding)، وحدث عمليات عقلية معقدة تدمج بين ما تم إدراكه وما يحتفظ به الفرد من خبرات سابقة، لتظهر صورة مُتخيّلة أكثر وضوحاً وتفصيلاً. هذه العملية لا تتم بمعزل عن خلفية الفرد الثقافية أو معارفه السابقة أو حتى رغباته الدفينة، بل تتأثر بها وتشكل ملامحها. فالتخيل هنا ليس خيالاً حراً، بل نتيجة تفاعل معرفي كان أم ما زال حاضراً.

ومع تبلور هذا التخيل، تبدأ مرحلة التفاعل (Interaction)، والتي تعكس مدى ارتباط الفرد بالمثير. فليس الهدف فقط تشكيل صورة ذهنية، بل أيضاً بناء تجربة شعورية ومعرفية تستند إلى ما تم إدراكه سابقاً. قد يتجسد هذا التفاعل في إعادة تشكيل الصور في الذهن، أو في القدرة على وصفها، أو حتى في تكوين الانطباعات. وهذا التفاعل يُعد بمثابة الربط بين التجربة الحسية والخبرة العقلية.

وتُختتم هذه الرحلة الذهنية بمرحلة الثبات (Stability in the Mind)، حيث تستقر الصورة المتخيلة في الذهن وتأخذ طابعاً دائماً. في هذه المرحلة، يتمكن الفرد من استدعاء الصورة كما هي، حتى وإن تغيرت الظروف أو تلاشت المؤثرات من حوله. فالعقل هنا يحتفظ بالصورة لا كمجرد ذكرى، بل كتكوين معرفي متكامل يمكن الاعتماد عليه في إدراك مشابه لاحقاً. وبهذا التسلسل، يتضح كيف أن الحسي والمُتخيل يتداخلان في بناء تصور ذهني شامل، يربط بين ما يُدرك حسياً وما يُتخيل، ضمن آلية إدراكية مُتسلسلة تُثري تجربة الإنسان مع العالم من حوله، ولا سيما تجربة المتلقي الفنية، ومن أي منظور يمكنه أن يُدرك ويُفسّر بها الأعمال الفنية.

الموروث السعودي

للموروث السعودي إثراً متميزاً، وطابعاً خاصاً يمتزج فيه الأصالة بالحداثة، وبفوح منه عبق الماضي وسحر التاريخ، وبعد التراث في المملكة العربية السعودية أحد ركائز هويتها الوطنية والتي تشكلت كوعاء تستمد منه عقيدتها وعاداتها وقيمها الأصيلة والشامخة (الخليوي، 2024). كما تركت العديد من المنعطفات التاريخية بصمتها الخالدة على التراث الثقافي للمملكة، بدءاً من الإمبراطورية النبطية وتحولات التجارة القديمة التي مرّت بشبه الجزيرة العربية، وصولاً إلى بدايات الإسلام ونشأة آل سعود بعدها بحوالي ألف عام، ويضيف: " تتجذر تقاليدنا العريقة بعمق في الثقافة السعودية، وتضفي عليها طابعاً فريداً من نوعه. وتتميز السعودية بثقافة متنوعة ونابضة بالحياة، مع تاريخ غني يمتد لآلاف السنين، حيث تحمل كل منطقة من مناطق السعودية الـ 13 ثقافتها وتقاليدها الفريدة التي نلتزم بالحفاظ عليها وصونها للأجيال القادمة (روح السعودية، 2022).

وبذلك حافظت المملكة العربية السعودية على تميز الجزيرة العربية عبر التاريخ وتنوّع أقاليمها على يد المؤسس الملك عبد العزيز -رحمه الله-، حتى اتّسمت المملكة بتنوّع العادات والتقاليد الاجتماعية، بالإضافة إلى التنوّعات الثقافية في أنماط المسكن، والملبس، الطعام، الرقصات، والألعاب وغيرها من التنوّع الثقافي التي أثّرت في المجتمع السعودي وزادته غنى ومكانة (سلام للتواصل الحضاري، 2021).



أقسام الموروث

ذكرت العيسى (2021) أن الموروث ينقسم إلى قسمين:

1- الموروث المادي: ويشمل المعالم الأثرية، الآثار المعمارية، المنحوتات، والرسومات على المباني، والتي تعكس القيم الجمالية والتاريخية لمختلف العصور.

2- الموروث غير المادي: ويشمل الممارسات، المهارات، المعارف، وكل ما يرتبط بها من أماكن ثقافية وأدوات، بما في ذلك الحرف والفنون الشعبية، وأشكال التعبير الشفهي كاللغة، بالإضافة إلى الممارسات الاجتماعية المرتبطة بالمناسبات والاحتفالات.

موضوعات الموروث

الأكلات الشعبية Traditional Dishes

تُعتبر الأكلات الشعبية جزءاً أساسياً من التراث الثقافي لكل مجتمع، حيث تعكس عادات وتقاليد وتاريخ المنطقة، بالإضافة إلى ارتباطها غالباً بالمكونات المحلية وطرق الطهي التقليدية التي تم تناقلها عبر الأجيال. بناءً على ذلك، لا تقتصر الأكلات الشعبية على كونها مجرد وجبات غذائية فحسب، بل جزءاً من هوية المجتمع الثقافية العاكسة لبيئة المنطقة وظروفها الاجتماعية والاقتصادية.

وتُعد الأكلات الشعبية في المملكة العربية السعودية من أبرز مظاهر هذا التراث الثقافي، حيث تشتهر كل منطقة بأطباقها الخاصة التي تعكس هويتها الثقافية والتي بها تتميز عن المناطق الأخرى، كما تتنوع بتنوع المناخ وطبيعة الحياة ونوعية النباتات المزروعة في كل منطقة، مما يجعل تنوع الأطباق في المجتمع السعودي طابعاً مميزاً (كنعان، 2018).

الأزياء التقليدية Traditional Clothing

تُعرف الأزياء التقليدية بأنها: "أنماط الملابس التي تتوارث داخل جماعة من الجماعات ليس لها بداية وليس لها مصمم وتعكس عادات وتقاليد المجتمع الذي تنتمي إليه، كما أنها تعكس أنماط الحياة وتطورها وتكشف روح العصر وعموم الحياة" (بهكلي، 2015، ص. 1372). كما أنها تُضفي بُعداً تاريخياً يعكس نمط الحياة التي شهدتها أباؤنا وأجدادنا طوال العصور الماضية، وما نقلته لنا طبيعة تلك الأزياء من قيم وثقافات الشعوب واختلافاتهم (هيئة الأزياء، 2022) ويؤكد على ذلك كلكتاوي وهلال (2022): "وفي المجتمع السعودي يعتبر اللباس انعكاس للحياة الاجتماعية والمعيشية للأفراد بحسب ملابسهم وزينتهم. وتتنوع أشكال الملابس وأدوات الزينة من منطقة لأخرى في المملكة" (ص. 79). بالإضافة إلى أن الأزياء تأتي مُكملة لمنظر الرقص الأدائي ومدى انسجامها مع ثقافتها، فعلى سبيل المثال: ارتباط الأزياء البحرية بالفنون الأدائية البحرية، وارتباط السيوف والبنادق والخناجر بالفنون الأدائية الحربية وما إلى ذلك، أما عن ألوان السمر فنجدها ذات ألوان متنوعة تتعكس على كلماتها وألحانها (كدوة، 2024).

العمارة Architecture

يُمثل التراث المعماري في المملكة العربية السعودية وحدة مترابطة تجمعها روابط مشتركة، فوجد عليها الزخارف المرتبطة مع بعضها البعض والتي تحاكي ألواناً من التشابه والتماثل، كما أنها تملك طابعاً إسلامياً وعربياً واضحاً مع الاحتفاظ بالسماط الدقيقة التي تميز بدورها منطقة عن الأخرى (أبو جبل وفويومي، 2023). وهذا التميز يعكس بدوره الهوية الثقافية التي تعد مرآة للخصائص الاجتماعية والبيئية لمجتمعاتها، حيث تحمل مفردات الزخرفة التراثية للعمارة جماليات الموروث الثقافي وقيمته، والذي فيها أبدع الفنان بتوظيف العناصر الزخرفية في بنية متناسقة جعلتها جزءاً أصيل من المُرْكَب الثقافي للمجتمع (المنصور، 2023). كما أن العمارة تُمثل منهجاً شاملاً يحتوي على العديد من الرموز الثقافية التي نشأت من العادات والتقاليد، ومن التأثيرات الثقافية والبيئة المحيطة، والتي لا تزال مستمرة في وضع دلالات رمزية جديدة ومتماصة في طور التطور الثقافي والتكنولوجي الحالي. (إبراهيم، 2021). وعند الحديث عن التراث العمراني السعودي نجد حديثاً عن العمارة غير التقليدية، وحديثاً عن الآثار والتاريخ، وعن الإنسان، فالتراث المعماري هو الشاهد المادي لما كانت عليه المملكة العربية السعودية منذ عصور قديمة، فهو الرابط الذي يصل الماضي بالحاضر، والنتاج الثقافي الذي صنعه الإنسان من هذه الأرض وتاريخها حتى أصبح اليوم مادة خصبة للأفكار المعمارية التي يستنبط منها المعماريون أفكارهم التصميمية (أبو الخير، 2024).



توظيف الموروث في الأعمال الفنية

إن توظيف الموروث في الأعمال الفنية بمثابة النافذة التعبيرية التي تربط ما بين الماضي والحاضر، كما أنها عملية فكرية وإبداعية يتطلب نهجها بدايةً إلى تحديد الهوية الفكرية والجمالية والتعبيرية لدلالات العمل الفني، وآلية تواصله مع المتلقي. فيصبح الموروث هنا محوراً لهذه العملية، ونبعاً من العمق الفكري والدلالي التي تجسد الموضوعات التراثية عبر عناصره التشكيلية.

يرى عددًا من الباحثين، السريحي (2018)؛ والجوري، سالم، وعبد الأحد (2009)؛ وفريسن (2022)، بأن هناك بعض الأسس التي لابد أن تركز عليها الأعمال الفنية المستلهمة من الموروث. وتتمثل هذه الأسس في الفهم العميق للموروث، واستيعاب أسسه وقيمه التشكيلية والتعبيرية، وتحويل تفاصيل الموروث إلى أشكال تعكس الهوية داخل العمل الفني. كما تتضمن انتقاء العناصر الأكثر إحياءً وقدرةً على الاستمرار، بالإضافة إلى فهم الرموز ومدلولاتها. وبناءً على ذلك، يمكن القول أن توظيف الموروث في العمل الفني هي عملية تحليلية بصرية، والتي تتحدد وفقًا لرؤية الفنان الفريدة ومدى تأثره بعناصر التراث أثناء مراحل إنتاج للعمل الفني. ولتحديد هذه الإمكانيات تم تقسيمها إلى ثلاثة مستويات رئيسية:

- 1- **المستوى الشكلي:** ويتجّه هذا المستوى نحو وضع مكونات الموروث وعناصره في سياقها التاريخي الممتد منذ نشأته الأولية، والرؤية الشاملة لكل ما ينقله هذا الموروث من أشكال ورؤى ومضامين ثابتة.
- 2- **المستوى الموضوعي:** ويركز على إعادة تفسير العناصر الموروثة من خلال إعادة تركيبها ومنحها رموزًا ودلالات فنية جديدة، مع الحفاظ على جوهرها الثقافي.
- 3- **المستوى الجمالي:** ويتجّه نحو إعادة بناء الموروث إلى تصورات جديدة ضمن إطار العمل الفني، والذي يعتمد الفنان فيه على أسلوبه الخاص.

مدخل لعلاقة التراث بالمعاصرة

التراث والمعاصرة، الأصالة والتجديد، ثنائيات تشهد الامتداد التاريخي الذي يربط الماضي والحاضر، ويعكس تطوّر وطبيعة أي ثقافة مجتمعية احتضنت الإرث الأدبي والفكري والفني وأسهمت في إثراء الحاضر وإضاءة أبعاده. فالمجتمعات الجديرة بالبقاء هي تلك التي تحافظ على الموروث الثقافي وتستقي منه المعرفة والأصالة، وبذلك يحصل التوازن بين التطور الحضاري والقيم الموروثة، إذ أن " التراث ليس هو الماضي وما شهد من أحداث تعاقبت عبره العصور، ولكنه الحاضر بكل تحولاته والمستقبل بكل احتمالاته. والتراث بذلك سمة أصيلة من سمات الهوية، به تكتمل عناصرها وبصبغته تصطبغ". (المنصور، 2023، ص. 741).

بدأت معالم المعاصرة ترسم طريقها في أواخر القرن العشرين من خلال منهج مبتكر يهدف إلى تحقيق كيان متكامل للفنان بشكل خاص، ويُشير جوهر المعاصرة إلى متابعة كل ما هو متقدم ومتطور للفكر الإنساني الذي يتجدد من عصرٍ لآخر. لذلك، فإن العلاقة بين التراث والمعاصرة علاقة ارتباطية؛ حيث يتمثل الموروث الثقافي ضمن جميع ما قدّمه الإنسان على مر التاريخ في حدود بيئته الثقافية، والتي بها يندفع إلى فتح آفاق فكرية مُستحدثة، مُعاصرة، ومُتصلة للمستقبل (المسعودي، 2021). وفي هذا السياق، تُعد علاقة الفنان بتراثه العريق وحضارته ذات أثرٍ بالغ ودورٍ موجّه لأسلوبه وتعبيره الفني الخاص، فيقدم رؤاه من خلال أعماله الفنية مستخدمًا الوسائط المعاصرة ناقلًا للمتلقى الصدى المقصود منها، لكنه مهما ابتكر فلا بد أن تكون ابتكاراته وجذورها امتدادًا من أصالتها وقيمتها (الغامدي، 2018). ويؤكد على ذلك المسعودي (2021) بأن: " الأسلوب الفني لأي حضارة من الحضارات تنبثق بشكل مباشر مما يسبقها من تراث، فيستمد منه كل ما يتناسب مع فكره ومعتقداته وذوقه، ثم يتخلص من ذلك الميراث تدريجياً وينمو فكرياً وثقافياً بتبلور فلسفه عصره، ليكون أسلوب فني معاصر" (ص. 443).

ومع انتشار تيارات التكنولوجيا تضاعفت إمكانيات الفنان وقدراته الإبداعية حول كيفية التعبير عن الموروث الثقافي بعرضه في عدة طرق (المنصور، 2023). وذلك مما يؤكد على أن التقنيات الحديثة قد أفسحت المجال أمام الفنانين في تقديم الموروث السعودي بطريقة أكثر تفاعلية من خلال الفنون الرقمية، حيث أن التفاعل بين الفن والتكنولوجيا لم يقتصر على تسهيل العملية الفنية فحسب، بل كان له دور ملحوظ في الحفاظ على الهوية التراثية السعودية، وتوثيقها للأجيال القادمة.



الفنون الرقمية

مع الانتشار الواسع للتقنية، كان لذلك تأثيراً مباشراً على أداء الفنان ولا سيما بعد أن أصبح الاستخدام الإلكتروني جزءاً من منظومة الإبداع الفني، حيث أصبح يُنظر إلى الفنون الرقمية بأنها محل التجديد والابتكار وأنها "كشف فني معادل للكشوف العلمية الكثيرة، يعبر عن روح العصر ويحمل سماته حيث بدأ يظهر في معارض الفن الحديث في موجات جارفة حطمت الفواصل بين الفنون" (إبراهيم، 2015، ص.2). وبذلك، تُعد الفنون الرقمية امتداداً للفنون التشكيلية من وجهة نظر العديد من ممارسي الفن، وفيها يتم استبدال الأدوات التقليدية بالأدوات التقنية التي توفر خيارات لأمحدودة، كما كان لهذه التقنية دوراً هاماً في ترجمة رؤى الفنان وتعبيره دون قيود الوسائط المادية، وذلك ما أسهم في إثراء التجربة الفنية للفنان نظراً لما تُقدمه التقنية الرقمية من تجريب العديد من الأدوات والتكوينات، ليصبح الفن الرقمي "وسيط فني طرح الكثير من الحلول السريعة والفائقة في صنع وتركيب وبناء الصور سواء ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد" (علي بكر، الكشكي، وهيبه، 2018، ص. 114). ولتأطير مفهوم الفنون الرقمية كمصطلح، يمكن تعريفها على أنها: مجال واسع يضم الممارسات الإبداعية التي تعتمد على التكنولوجيا الرقمية بأساليب مبتكرة، حيث تُعد عنصراً أساسياً في تشكيل مفهوم الإبداع من خلال برامج الحاسب الآلي المتنوعة، وبالتالي تُمثل "آلية التفاعل بين رؤية الفنان الذهنية والرؤية الرقمية على شاشة الحاسوب متجسداً في تغيير ثقافة التعبير ويُعطي عصرًا بصرياً جديداً" (إبراهيم، 2015، ص.2).

اتجاهات الفنون الرقمية

تتميز الفنون الرقمية بتنوعها الواسع الذي يعكس القدرة على استخدام التكنولوجيا كأداة أساسية للإبداع الفني. وتعد هذه الفنون من أبرز المجالات التي تعكس التفاعل بين التراث والمعاصرة في آنٍ واحد، وبالتالي تتخذ الفنون الرقمية عدة أشكال وأنماط، لكل منها خصائصه الخاصة التي تتيح للفنان التعبير عن أفكاره ورؤيته. واستناداً إلى تصنيف الفنون الرقمية في العديد من الأبحاث وأساليب الممارسات الفنية للباحثة، تقترح هذه الدراسة تقسيم الفنون الرقمية إلى اتجاهين أساسيين، والتي يندرج تحت كلا منهما أنواعاً مختلفة:

الفنون الرقمية ثلاثية الأبعاد (3D Digital Art)، والتي من أبرزها:

- 1- **النمذجة ثلاثية الأبعاد (3D Modeling):** وتُعرف بأنها عملية بناء نموذج في أبعاد المحاور الثلاثة (X, Y, Z)، داخل الفضاء الرقمي بواسطة برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد، والتي تُستخدم في قطاعات الهندسة والتصنيع، الرسوم المتحركة، ولأغراض دراسات الأفلام وغيرها (Abdul Ghani, Bin Supian & Bin Abdul 'Alim, 2019, p. 1181).
- 2- **النحت الرقمي (3D Sculpting):** ويُعرف بأنه عملية تشكيل النماذج ثلاثية الأبعاد باستخدام برامج متخصصة في النحت الرقمي، والتي توفر مواداً مشابهة للطين، ولكن بتقنيات رقمية، بالإضافة إلى الأدوات والفرش التي تستخدم لمحاكاة عملية النحت التقليدي بشكل واقعي (سليمان، 2023، ص. 541). وفي الآونة الأخيرة، تم تقييم واختيار تقنية النحت الرقمي إلى جانب تقنية المسح الضوئي ثلاثي الأبعاد (3D Scanner) من قبل عدداً من الباحثين في مجالات متعددة، بما في ذلك صناعة تصميم الألعاب وتطوير المنتجات، كما تم توظيف هذه التقنيات في قطاعي التراث والآثار لاستعادة القطع الأثرية المفقودة أو التالفة جزئياً (Frank, Unver & Benincasa-sharman, 2016).

- 3- **الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (3D Animation):** وتُعرف بأنها عملية استحداث حركة النماذج ثلاثية الأبعاد عن طريق تصوير مجموعة من اللقطات المتتابعة بشكل منتظم وبسرعة مُحددة (حسام الدين، 2022، ص. 6). كما تُعد إحدى التقنيات المدعومة بالحوسبة الرقمية والتي أثرت بشكل كبير على الصناعات الاقتصادية والثقافية على مستوى العالم، مما ساهم في تعزيز دورها في الاقتصاد الوطني، كما أصبح كلاً من التصميم الجمالي والتقني جزءاً أساسياً من الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، في حين أصبحت الثقافة البصرية العامل الرئيسي والمؤثر في تطورها وتوجهاتها المستقبلية (Lu, Liu, 2025, p. 47-48).

الفنون الرقمية ثنائية الأبعاد (2D Digital Art)، والتي من أبرزها:

- 1- **الرسم الرقمي (Digital Painting):** يشير الرسم الرقمي ببساطة إلى الرسم باستخدام الحاسوب، سواء من حيث الإنتاج أو من حيث استخدام البرامج والأدوات الرقمية لإنشاء الرسومات، كما يُعرفه البروفيسور تشونغ يوانبو Zhong Yuanbo's في كتابه (الرسم الرقمي) بأنه فن يستخدم الحاسوب كوسيط إبداعي، حيث يتم تحرير البرامج، ومعالجة المعلومات بكميات كبيرة، وترميز كل عنصر بكسل صغير لتكوين صورة بصرية افتراضية تُعرض أمام الجمهور (Cui, 2017. P.1429). وتختلف تقنيات الرسم الرقمي بناءً على البرامج



والأجهزة المستخدمة، ولكن تتشابه في طبيعة محاكاتها للوسائط التقليدية مثل اللوحات الزيتية أو المائية في صورة رقمية، مما يوفر للفنان وقت وتكاليف مادية أقل (Piankaranka, Lertbumroongachai & Poroyasurawong, 2023, p.2)

2- فن البيكسل: (Pixel Art) ويُعرف بأنه تقنية إنشاء الصور والرسوم المتحركة باستخدام أصغر وحدة لونية يمكن للحاسوب عرضها، ويُعتبر هذا الأسلوب من الفن من أبرز الأساليب المستخدمة في أجهزة ألعاب الفيديو الرقمية، حيث تم تطبيقه في البداية بسبب القيود التقنية على دقة الشاشة والمساحة المتاحة في وحدات الذاكرة (Zufri, Frans & Hilman, 2022, p. 27).

3- الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد (2D Animation): وتُعرف بأنها شكل من أشكال الرسومات الرقمية التي تركز على بُعدي الطول والعرض فقط، والتي تُنتج باستخدام أدوات رقمية مثل أجهزة الحاسوب، والبرامج المتخصصة في التلوين والتحريك لعرض الحركات والإيماءات داخل الشاشة (Munib, Utomo, 2022, p. 137-138).

بالإضافة إلى وجود أنواع فرعية تتقاطع مع المجالين، مثل **الفنون التفاعلية** والتي تضم:

1- الواقع المعزز (AR): ويُعرف بأنه "توليد صورة افتراضية على صورة حقيقية، مما يتيح التفاعل في الوقت الفعلي، ويمزج بسلاسة صورًا ثلاثية الأبعاد (أو ثنائية الأبعاد) لكائنات افتراضية بأشياء حقيقية" (الربيعان والدرعان، 2023، ص. 208).

2- الواقع الافتراضي (VR): ويُعرف بأنه "بيئة كمبيوترية عالية التفاعل تحاكي عالماً حقيقياً، يكون المستخدم فيها أكثر تفاعلية مع المحتوى، كما يشارك المستخدم في النشاطات المعروضة مشاركة فعالة من خلال التجول والتفاعل، وتقدم بيئات الواقع الافتراضي امتداد للخبرات الحياتية الواقعية" (عبد الحليم، 2017، ص. 604).

منهجية البحث وإجراءاته:

انتهجت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وذلك لوصف وتحليل مفهومي الحسي والمُتخيل، واستعراض مفهوم الموروث الثقافي السعودي وطرق توظيفه في الأعمال الفنية الرقمية، بالإضافة إلى توضيح مفهوم الفنون الرقمية ومجالاتها المختلفة، كما اعتمدت الدراسة على تحليل عدد من التجارب الفنية من تنفيذ الباحثة، والتي استلهمت فيها عناصر من الموروث السعودي، لتعزيز تجربة المُتلقي من خلال أبعاد الحسي والمُتخيل.

أدوات البحث

اعتمدت الدراسة على الأدوات التالية لتنفيذ التجربة العملية وتحليلها:

- برامج التصميم الرقمي (Digital Design Software): تم توظيف برامج متخصصة في التصميم ثلاثي الأبعاد لإجراء التجربة العملية، بهدف محاكاة العناصر الفنية المُستمدّة من الموروث السعودي (Blender – Unreal Engine).

- آلية الحسي والمُتخيل كأداة تحليلية.

المنطلق الفكري للتجربة:

تنطلق هذه التجربة من فكرة إعادة إحياء الموروث السعودي من خلال دمج العناصر التراثية مع الأدوات الرقمية الحديثة. ويأتي ذلك من حرص الباحثة على توثيق ما يتعلق بموروث المملكة العربية السعودية باعتبارها مصدراً خصباً للإبداع الفني. كما تسعى التجربة إلى إبراز التفاعل بين الفن الرقمي والموروث السعودي من منظور الحسي والمُتخيل، حيث تعتبر وسيلة لتحليل الأنماط الثقافية التي تعكس هوية المجتمع السعودي.

المنطلق التشكيلي للتجربة:

من الناحية التشكيلية، قدّمت الباحثة في تجربتها ثلاثة أعمال رقمية، شكّلت مجموعها ملامح رؤية بصرية تعبّر عن أجزاء متفرّدة من تاريخ المملكة العربية السعودية وإرثها الثقافي الغني والمتنوع. اتخذت هذه الأعمال من الفنون الرقمية ثلاثية الأبعاد وسيطاً تعبيرياً، والذي أتاح مساحة أوسع لتجسيد الرموز التراثية وتحويلها إلى تكوينات بصرية ذات طابع معاصر.

انطلقت التجربة من مقارنة حسية ومُتخيلة، حيث قامت الباحثة ببناء تصوّرات بصرية تستند إلى صيغ موضوعية وثقافية، تمثلت في أربع موضوعات:

1- المأكولات الشعبية

2- الألوان التراثية



- 3- العمارة
4- التراث الطبيعي.

التجربة العملية

العمل الفني رقم (1)



تقنية التصميم ثلاثي الأبعاد.

تقنيات العمل

Blender | Unreal Engine

البرامج المستخدمة
في العمل

تنفيذ الباحثة

اسم الفنان

2024

تاريخ إنتاج العمل

بيئة افتراضية

أبعاد العمل

تصميم رقمي يُجسّد الطراز المعماري لمنطقة نجد، ضمن لعبة DesertedAway، بالتعاون مع شركة Visiontillion.

فكرة العمل

يُجسّد هذا العمل الفني ملامح العمارة النجدية في المملكة العربية السعودية، من خلال تجسيد مبنى من الطين ضمن بيئة تراثية، والذي تم إنشاؤه باستخدام تقنيات التصميم ثلاثي الأبعاد، مع توظيف مدروس لنمذجة الأشكال، توزيع الإضاءة، وتنظيم التكوين العام.

تحليل العمل

يتكون العمل الفني من مجموعة من الجدران مبنية من الطين تُحيط بالفراغ الداخلي، مع سقف مفتوح جزئيًا يسمح بتسلل ضوء الشمس إلى المساحة الداخلية، مدعومًا بالعوارض الخشبية. تركز هذه البنية على عمودين من الطين في منتصف المساحة، مما يدعم التكوين المعماري التقليدي للمشهد. على يمين العمل، تظهر طاولة خشبية تحمل فوقها مجموعة من العناصر المستخدمة في الحياة اليومية، مثل أواني المطبخ: الأطباق وفناجين القهوة، بالإضافة إلى وجود حقيبة ظهر قديمة ذات ملمس طيني. أما على يسار المشهد، فنجد الباب الخشبي مُزيّنًا بأنماط الزخرفة النجدية، فيما تتوزع فوقه فتحات مثلثية الشكل، والتي تُعدّ سمة مميزة من سمات العمارة النجدية.

عند التفاعل البصري الأول، يواجه المتلقي مؤثرًا حسيًا مباشرًا يتمثل في الإضاءة الطبيعية المتسللة من فتحات السقف، وانعكاسها على الجدران الطينية وأعمدة المكان. ورغم أن هذا التعرض البصري المبدئي قد لا يُقدّم دلالة واضحة للعلاقات المكانية والزمانية للمشهد، إلا أنه يضع المشاهد في تماس أولي مع المكان، ويُنشئ إدراكًا أوليًا



قائمًا على الإحساس بالخامة، والتكوين، وتوزيع الإضاءة. ومع استمرار النظر، تنتقل عين المتلقي في تتبع تفاصيل العمل: النوافذ الصغيرة ذات الأشكال الهندسية، الباب الخشبي بزخارفه، والتوزيع غير المتناسق للفتحات في الجدران. هذه العناصر من شأنها أن تثير فضول المشاهد دون أن تفرض تفسيرًا أخيرًا، مما يُمكن إثارة اهتمام المتلقي بالتبلور والبحث عن معنى يتجاوز ما هو مرئي وكائن داخل إطار العمل، والتي يبدأ حينها في استحضار العناصر الغائبة بصريًا، مثل صوت الرياح التي قد تمر من تلك الفتحات، رائحة التراب، وحتى إحساس الفراغ داخل المكان.

وهنا يبدأ المُتخَيِّل بأداء دوره. فبينما تنقل الحواس معلومات مادية عن الضوء والملمس واللون، يُعيد الخيال تركيب المكان ضمن سياق أوسع؛ والذي قد يتخيَّله المتلقي سكنًا مهجورًا، أو جزءًا من قصة تراثية. وتُعزِّز هذه القراءة من خلال وجود العناصر الدالة مثل الأواني القديمة، والحقيبة، التي تُوحى بأنها كانت جزءًا من الاستخدام اليومي. هذه الرموز قد لا تُقدِّم سرًا مباشرًا، لكنها تفتح المجال لتأويلات مختلفة تبعًا لخلفية المتلقي وخبراته، مما يُعمِّق دور المُتخَيِّل بوصفه أداة لإعادة بناء المعنى، وبناء العديد من الأسئلة التي تدور في ذهن المشاهد لحظة التلقي: ما طبيعة هذا المكان؟ كيف كانت تفاصيل الحياة اليومية هنا؟ هل كان هذا المكان شاهدًا على تاريخ مُعين أو قصة مُعينة؟ وهذا ما قد يكمل الصورة الذهنية للمكان لدى المُتلقي؛ إذ يبدو وكأن البنية التراثية فقدت وظيفتها الفعلية، لكنها ما زالت حاضرة تحتفظ بآثارها البصري والدلالي. وفي التفاعل مع هذه الصورة، تتشكل لدى المتلقي حالة من الربط بين الحسيّ والمُتخَيِّل؛ حيث لم يكتفِ العمل بعرض مشهد بصري ساكن، بل بتعزيز تكامل آلية التلقي بين الإدراك الحسي مع التصورات المُتخَيَّلة، والنظر إلى ما هو أبعد من الصورة.

العمل الفني رقم (2)



تقنية التصميم ثلاثي الأبعاد.

تقنيات العمل

Blender

البرامج المستخدمة
في العمل

تنفيذ الباحثة

اسم الفنان

2024

تاريخ انتاج العمل



أبعاد العمل	فكرة العمل	تحليل العمل
بيئة افتراضية	تصميم رقمي يُجسّد طبيعة الورد الطائفي.	يُجسّد العمل الفني طبيعة الورد الطائفي، وهو أحد أبرز المظاهر الثقافية المرتبطة بمدينة الطائف في المملكة العربية السعودية. تم بناء التكوين داخل بيئة التصميم ثلاثية الأبعاد، مع مراعاة توزيع العناصر البشرية، الطبيعة النباتية، الإضاءة، والجو العام للمشهد بما يخدم الأثر البصري والتعبيري.
		عند التفاعل البصري الأول، يستقبل المتلقي عدّة مثيرات حسّية في آن واحد، تشمل الإضاءة، الألوان، وتوزيع العناصر ضمن تكوين متوازن. الشخصيتان تتمركز في وسط المشهد، وتُحيط بهما شجيرات الورد الموزّعة بكثافة متفاوتة، حيث ترتكز الكتل النباتية في الجزء السفلي من العمل مع تدرج واضح في كثافتها نحو الأطراف، مما يمنح التكوين إيقاعًا واستقرارًا بصريًا. كما يظهر اللون الوردي بدرجات متفاوتة ومتباينة مع اللون الأخضر للأوراق، بينما يتشكل لون السماء بدرجات الغروب الممزوجة بين الأزرق البارد والأصفر الدافئ، والتي أبرزت التباين بين العناصر والخلفية، وذلك مما يضع المتلقي في تماسّ أولي مع العمل. ومع استمرار النظر، تبدأ تفاصيل المشهد في استقطاب الانتباه تدريجيًا، حيث تنتقل العين بين ملامح الشخصيات، ملمس الخامات، وانعكاسات الضوء، مما يُفعل حاسة البصر بوصفها الوسيط المركزي في استقبال العمل الفني وإدراك أبعاده.
		يتصاعد التفاعل مع تزايد التركيز على التفاصيل المرتبطة بالمكوّنات الثقافية، مثل نوع الورد، والأزياء التقليدية المُتمثلة في الثوب السعودي، والشماع، والعقال المقصّب، بالإضافة إلى سلة الخُصف ودورها الوظيفي في جمع الورد والتي تعكس دلالة ثقافية مُرتبطة بالهوية السعودية. هذه العناصر تُثير لدى المُتلقّي ارتباطات معرفية تدفعه إلى الربط بين ما يراه وبين معرفته السابقة حول طقوس قطف الورد الموسمية في مدينة الطائف. وفي هذه المرحلة، تبدأ الصورة المُتخيّلة بالتكوّن، وبيدًا المُتخيّل بأداء وظيفته، وتتداخل المعطيات الحسية مع المخزون الذهني للمتلقي، لتُعيد الحواس إنتاج الإحساس بالمكان من خلال عناصر غير مرئية، مثل رائحة الورد، ملمس الأغصان، أصوات عملية القطف، أو حتى درجة حرارة الجو. وبالتالي، يأتي المُتخيّل مُكمّلًا للحسّي، حيث لا يقف عند حدود المشهد، بل يمتد إلى استحضار البيئة الاجتماعية المرتبطة به، مثل المواسم الزراعية، العمل الجماعي، علاقة الإنسان مع الطبيعة من حوله، والبعد التراثي للورد الطائفي في الثقافة السعودية، لتتشكل لدى المتلقي تجربة شعورية وفكرية، يعيد من خلالها بناء العمل ضمن إطار إدراكي خاص به، وهنا، تكتمل صورة الترابط التسلسلي ما بين الحسّي والمُتخيّل في صورتها النهائية، والتي توصّله إلى تصوّر مُتكامل حول الزمان، المكان، والمعنى.



العمل الفني رقم (3)



تقنية التصميم ثلاثي الأبعاد.

تقنيات العمل

Blender

البرامج المستخدمة
في العمل

تنفيذ الباحثة

اسم الفنان

2023

تاريخ إنتاج العمل

بيئة افتراضية

أبعاد العمل

تصميم رقمي يُجسّد الأكلات الشعبية.

فكرة العمل

يُجسّد هذا العمل الفني مشهداً يوحي بملامح الضيافة العربية، والتركيز على أحد الأطباق الشعبية التي تشتهر بها منطقة الجنوب في المملكة العربية السعودية (العريكة)، حيث ينتصف المشهد الطبق التقليدي محاطاً بفناجين القهوة السعودية، والموضوعة على سجادة مزخرفة تعكس الهوية الثقافية للمنطقة. كما تلتقط زاوية التصوير المشهد من منظور علوي، مما يمنح للمتلقي صورة منظمة للتفاصيل والعلاقات البصرية بين العناصر.

تحليل العمل

عبر آلية الإدراك الحسي والمُتخيل، يواجه المتلقي في اللحظة الأولى تكويناً بصرياً غنياً بالتشكيل، واللون، والملس. ومن خلال تنظيم العناصر بين المأكولات الشعبية والأواني التقليدية، يضع العمل المشاهد في حالة تفاعل حسيّ أولي مع العمل الفني. ومع استمرار النظر، تبدأ تفاصيل المشهد في جذب الانتباه بشكل أكثر تركيزاً، حيث تنتقل العين بحركة دائرية نتيجة التوزيع الدائري للتمر داخل الطبق، وتنظيم الفناجين وتوزيعها. بينما تُسهّم زاوية الإضاءة في إبراز تباين الظل والنور، وهو ما يوحي بزمن محدد للمشاهد – وقت الغروب تحديداً – مما يُفعل حاسة البصر من جهة، ويدفع المتلقي إلى تأمل العلاقة بين العناصر المادية والإحساس بالمكان واللحظة. وهنا، تتشكل الروابط الذهنية المرتبطة بتجارب المتلقي السابقة، كالحظات العائلية، أو أجواء الضيافة في المناسبات الاجتماعية؛ حيث تُمثّل هذه المرحلة انتقالاً من الإدراك السطحي لبنائية العمل الفني إلى تجربة شخصية تُثير المشاعر والذاكرة، لتُصبح عناصر المشهد جزءاً من تجربة المتلقي الداخلية. وهذا ما قد يمنح الصورة المُتخيّلة بالتشكيل، لُيعاد بناء المشهد في الذهن ضمن سياق اجتماعي، تتداخل فيه التفاصيل الظاهرة مع ذكريات مرتبطة بالدفء، الكرم، والبساطة، وذلك باعتبار أن العناصر لا تُفسّر بمعزل عن معانيها الرمزية والدلالية.



مجلة الفنون والآداب وعلوم الانسانيات والاجتماع

Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com editor@jalhss.com

Volume (120) May 2025

العدد (120) مايو 2025



وبهذا التداخل بين ما هو محسوس وما يُستدعى ذهنيًا، يُقدّم المشهد تمثيلًا بصريًا لموضوع من موضوعات الموروث السعودي (الأكلات الشعبية)، بالإضافة إلى إدراك العلاقات بين الشكل والذاكرة، وبين الرمز والتجربة. فتُصبح العناصر بذلك أدوات تحفيزية لإنتاج معنى متجدد داخل حدود تجربة المُتلقي الفنية.

الخاتمة

خُصّ البحث إلى أن مفهومي الحسيّ والمتخيل يمثلان مدخلان أساسيان لفهم وتلقي الفنون الرقمية، خاصة عند استحضار عناصر الموروث الثقافي السعودي. كما أظهرت التجربة الفنية أن التفاعل مع العمل الفني لا يقتصر على الإدراك البصري فقط، بل يتعداه إلى إدراك حسي تخيلي يفتح آفاقًا من التأمل والتأويل المُستند إلى التجارب السابقة. كما أثبت التفاعل الحسيّ من خلال الضوء، واللون، واللمس، والصوت، والرائحة، قدرة الفنون الرقمية على إحياء الذاكرة، وتفعيل الحواس، وتعميق الاتصال بالتراث بطريقة معاصرة.

النتائج

- أهمية الدور التكاملي بين الإدراك الحسيّ والمتخيل في تلقي الأعمال الفنية الرقمية، حيث تتجاوز قراءة المُتلقي للعمل الفني حدود الشكل الظاهري.
- أظهرت التجربة الآلية التسلسلية التي ينتقل فيها المُتلقي من حيز الحسيّ إلى حيز المتخيل.
- قدرة الفنون الرقمية على إنتاج خطاب بصري بين العمل الفني والمُتلقي.
- يُسهم دمج الموروث السعودي في الأعمال الفنية الرقمية من تعزيز الانتماء بالهوية الوطنية، كما تُسهم هذه الأعمال في نشر الثقافة عالميًا، وبطرق إبداعية تتناسب مع التطورات التقنية الحديثة.
- يُعد استخدام التقنيات الحديثة، لا سيما النمذجة ثلاثية الأبعاد، أداة فعالة في تقديم التراث السعودي رقميًا، الأمر الذي يساعد على جذب فئات أوسع من الجمهور، وخاصة من الأجيال الشابة المهتمة بالمحتوى الرقمي.

التوصيات

- تشجيع توظيف مفهومي الإدراك الحسيّ والمتخيل كأدوات تحليلية في قراءة الأعمال الفنية، لما لهما من دور في تعميق تجربة التلقي المُتكاملة.
- إجراء المزيد من البحوث والدراسات الأكاديمية حول دور الفنون الرقمية في حفظ وتطوير الموروث السعودي، وذلك لبناء قاعدة معرفية داعمة للابتكار في هذا المجال.
- تطوير برامج تعليمية وتدريبية مُخصصة في دمج الفنون الرقمية مع عناصر التراث السعودي.
- دعم المبادرات التي تهدف إلى توثيق الموروث السعودي رقميًا، سواء في مجالات الألعاب أو المجالات التعليمية.
- تعزيز التعاون بين المؤسسات الثقافية والتقنية لإنتاج محتوى رقمي يُجسّد الموروث السعودي، ونشره على النطاقين المحلي والعالمي.

المراجع

1. إبراهيم، أمل مصطفى. (2015). المفاهيم الجمالية للفنون الرقمية في ضوء متغيرات عصر الحداثة وما بعد الحداثة. جمعية أمسياء مصر.
2. إبراهيم، ياسر محمد فضل. (2021). جماليات التراث المعماري السعودي كمصدر لإبداع أعمال تصويرية: الدرعية أنموذجًا. المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل – العلوم الإنسانية والإدارية، 163-173.
3. أبو الخير، شندي محمود محمد حسين. (2024). جماليات التراث المعماري السعودي بمنطقة الباحة كمدخل لإثراء الفنون البصرية. المجلة العربية لعلوم السياحة والضيافة والآثار، 32-54.



مجلة الفنون والآداب وعلوم الإنسانيات والاجتماع

Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com editor@jalhss.com

Volume (120) May 2025

العدد (120) مايو 2025



4. أبو جيل، منال، وفيومي، فتون. (2023). سيميائية التراث السعودي في ضوء التكنولوجيا المعاصرة. *المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث*، 9(4)، 32-47.
5. بهكلي، صباح. (2015). دراسة مسحية ميدانية للملابس التقليدية في بعض مناطق محافظات المخلاف السليمان. *مجلة التصميم الدولية*، 5(4)، 1325-1340.
6. جاسم، باقر، الزويني، وداد. (2018). توظيف تكتيكات عناصر الإدراك في بناء الصورة الذهنية للمؤسسات الصناعية الحكومية : دراسة ميدانية في الشركة العامة لتجارة السيارات والمكانن والشركة العامة للصناعات الكهربائية. *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، 62(6)، 545-594.
7. الجبوري، محمد عبد الرحمن، سالم، عادل كريم، وعبد الأحد، عصام. (2009). مستويات توظيف الموروث الشعبي في العمل الفني. *مجلة كلية التربية الأساسية*، 59(5)، 665-689.
8. الجرجاني، علي بن محمد. (1983). كتاب التعريفات. دار الكتب العلمية بيروت – لبنان.
9. الخليوي، جوهرة. (2024). تجسيد الفلكلور السعودي في تصميم منتجات جدارية بفن التوليف. *مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع*، 102(10)، 296-317.
10. الربيعان، نوال علي، والدرعان، أروى متعب. (2023). استخدام تقنية الواقع المعزز لدى معلمي ومعلمات العلوم في المملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية في العلوم التربوية*، 47(3)، 203-240. <https://doi.org/10.21608/jfees.2023.327386>
11. روح السعودية. (2020). الثقافة والتراث. تم الاسترجاع في (2025/2/17) من <https://www.visitsaudi.com/content/dam/saudi-tourism/media/guides/saudi-series-culture-arabic.pdf>
12. الزعبي، علي. الشرع، فتحي. (2019). إدارة الإعلان مفاهيم واستراتيجيات معاصرة. دار اليازوري العلمية.
13. الزغول، عماد. (2009). *نظريات التعلم*. دار الشروق- عمان.
14. زيادة، معين. (1988). *الموسوعة الفلسفية العربية*. معهد الإنماء العربي.
15. السريحي، خالد بن عواد. (2018). جماليات التعبير في الخزف السعودي وإمكانات الإفادة من الموروث الشعبي في الشكل الخزفي: دراسة تحليلية. *مجلة الفنون والآداب وعلوم الإنسانيات والاجتماع*، 336-355.
16. سلام للتواصل الحضاري. (2021). التنوع الثقافي في المملكة العربية السعودية. مكتبة الملك فهد الوطنية.
17. سلام، المصطفى. (2016). المتخيل: البنية والتصورات. *مجلة البلاغة والنقد الأدبي*، 6(6)، 79-93.
18. سماحة، وفاء محمد محمد. (2017). الرؤية الإبداعية للفنون الرقمية التجريدية والإفادة منها في صياغات فنية لإثراء الجانب الخزفي لأزياء المرأة المعاصرة. *مجلة بحوث التربية النوعية*، 372-400.
19. الشيخ، تاج السر. أخرس، نائل. (2015). علم النفس التربوي بين المفهوم والنظرية (ط2). مكتبة الرشد.
20. الصفار، إيناس مهدي. الخفاجي، سهاد عبید. (2019). جدلية الحسي والمتخيل في الرسم العراقي المعاصر. *مجلة جامعة بابل – العلوم الإنسانية*، 27(5)، 256-288.
21. صقر، أمينة حامد. (2019). الإسهامات التي قدمتها التكنولوجيا للفن التفاعلي وأثر ذلك على الإبداع الفني. *مجلة الفنون والعلوم الإنسانية*، 3(3)، 1-6.
22. عبد الحليم، الشيماء. (2017). الواقع الافتراضي والأطفال ذوي صعوبات التعلم. *المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال*، 3(4)، 602-634.
23. عبد الله، إيناس مالك. (2012). المتخيل في الخزف العراقي المعاصر. *مجلة العلوم الإنسانية*، 10(10)، 308-322.
24. عبود، زينب جاسم. (2021). تقنية الفن الرقمي وانعكاسها لدى المتلقين. *مجلة كلية التربية الأساسية*، 11(11)، 280-293.
25. العبيدي، باسم عباس. (2020). التنوع الأسلوبى وجماليات توظيفها في الفنون الرقمية. *المجلة الأردنية للفنون*، 13(3)، 377-389.
26. عكية، جوهرة القدس. (2022). بنية المتخيل وتمظهراته في الثقافة الغربية. *مجلة ابن خلدون للدراسات والأبحاث*، 2(13)، 583-597.



مجلة الفنون والآداب وعلوم الإنسانيات والاجتماع

Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com editor@jalhss.com

Volume (120) May 2025

العدد (120) مايو 2025



27. علي بكر، هبة بسيوني، الكشكي، عمرو أحمد، وهيبه، إسلام محمد (2018). الحركة التقديرية في الفنون الرقمية كمصدر لأثر القيم الفنية للتصميمات الزخرفية. *المجلة العلمية لكلية التربية النوعية*، (15)، 113-128.
28. العيسى، عائشة بنت عبد الجبار. (2021). تفعيل دور معلم التربية الفنية في حماية الموروث الحضاري لتحقيق التنمية المستدامة في المجتمع السعودي. *المجلة العلمية لجمعية إمسا التربية عن طريق الفن*، 504-483.
29. الغامدي، ليلى. (2018). دور المحتوى الرمزي والدلالي للفن التشكيلي السعودي في إثراء الثقافة التشكيلية للمجتمع. *مكتبة الملك فهد الوطنية*.
30. الفاخري، سالم. (2018). *علم النفس العام (الجزء الأول)*. مركز الكتاب الأكاديمي.
31. فريسن، فوزي محمد. (2022). القيم الجمالية للموروث الشعبي في أعمال الفنان الليبي صلاح غيث. *مجلة الإعلام والفنون*، (9)، 149-124.
32. كدوة، نعمان بن محمد بن عثمان. (2024). المظاهر الدرامية في الفلكلور السعودي: مقارنة أنثروبولوجية: الينبعواي أنموذجاً. *مجلة بحوث في تدريس اللغات*، 493-451.
33. كلكتاوي، تهاني سامي، وهلال، فاتن. (2022). التراث السعودي بين النمطية والإبداعية. *المجلة العربية للعلوم الاجتماعية*، 92-74.
34. كنعان، حنين. (2018). "التراث السعودي" ثقافة شعب تتوارثه الأجيال. جامعة العين للعلوم والتكنولوجيا.
35. المسعودي، أفنان بنت مقبول بن بركي. (2021). ابتكار تصاميم معاصرة مستوحاة من مجوهرات التراث السعودي. *مجلة التصميم النولية*، 448-437.
36. المنصور، محمد بن محمد. (2023). المضامين الفلسفية والجمالية لمفردات التراث كمدخل للتصميم الجداري السعودي المعاصر. *مجلة كلية التربية*، 762-738.
37. نورالدين، خديجة محمد، محمد، منى. (2021). الطباعة الفنية والتراث السعودي من خلال التذكارات السياحية. *مجلة الفنون والآداب وعلوم الإنسانيات والاجتماع*، 240-258.
- <https://doi.org/10.33193/JALHSS.67.2021.488>
38. هيئة الأزياء. (2022). الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى. دار الملك عبد العزيز.
39. وادي، علي شناوة. (2011). *فلسفة الفن وعلم الجمال*. دار المنهل.
40. Abdula Ghani, Dahlan, Bin Supian, Muhammad, & Bin Abdul Alim, Luqman. (2019). The Research of 3D Modeling between Visual & Creativity. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(11), 180 – 186.
41. Almakaty, Safran. (2025). Preserving and Promoting Saudi Heritage Nationally and Globally: The Role of the Saudi Heritage Commission. *Journal of Ecohumanism*, 4(1). 1207- 1230.
42. Essom-Stenz, A., & Roald, T. (2023). Imagination in perception and art. *Theory & Psychology*, 33(1), 99–117. <https://doi.org/10.1177/09593543221135149>
43. Frank, Fitzpatrick, Unver, Ertu, & Benincasa-Sharman, Caterina. (2016). Digital Sculpting for historical representation: *Neville tomb case study*. *Digital Creativity*, 28(2), 1-18.
44. Lu, Xue, & Liu, Bo. (2025). Automatic Generation and Design of 3D Animation Based on Deep Learning Technology. *Computer-Aided Design & Application*, 22(1), 46-59.
45. Munib, Achmad, Utomo, Nugroho. (2022). Development of 2D Animation Learning Media Akhlakul Karimah Materials (Ukhuwah and Husnudzon). *Unnes Journal*, 16(2), 134-141.



مجلة الفنون والآداب وعلوم الانسانيات والاسماء

Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com editor@jalhss.com

Volume (120) May 2025

العدد (120) مايو 2025



46. Piankarnka, Vipusit, Lertbumroongchai, Kridsanapong, & Piriasurawong. (2023). A Digital Painting Learning Model Using Mixed-Reality Technology to Develop Practical in Character Design for Animation. Hindawi, 1-10.
47. Zufri, Tubagus, Frans, Octavianus & Hilman, Dodi. (2022). Pixel Art for Game Character Desing. *Journal of Games, Game art & Gamification journal*, 7(1), 27-31.