DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

المحاكاة الرقمية وانعكاساتها في تصميم الإعلان الإرشادي

ا.م.د. شيماء كامل داخل
كلية الفنون الجميلة - جامعة بغداد - العراق
البريد الالكتروني: shimaa.dakhil@cofarts.uobaghdad.edu.iq

الملخص

المحاكاة مفهوم قديم في عملية الإبداع الفني. على الرغم مما قد يبدو مفهومًا سطحيًا وبسيطًا لأنه يشير مباشرة إلى فكرة التشابه أو التقليد البسيط ، إلا أنه في الواقع أكثر تعقيدًا ، حيث أن المحاكاة ليست مجرد نسخة طبق الأصل من شيء ما ، بل هي شكل جديد منه وفقاً لمعطيات التكنولوجيا الحديثة التي وفرت إمكانيات رائعة لمحاكاة التخيل بطريقة بصرية قابلة للتصديق. وصولا إلى مدى تأثيرها على المتلقي بعد الغوص في عقلية المصمم الذي ينتج النص المرئي والتعمق في الداخل لغرض اكتشافه ولتحديد قيمتها يعتمد أولا وأخيرًا عن قدرة المصمم على المحاكاة ، سواء أكانت تلك المحاكاة واقعية أم خيالية .

الكلمات المفتاحية : المحاكاة الرقمية، الإعلان الارشادي، تصميم الاعلان.

Digital Simulation and its Implications for Informative Advertising Design

Assist. Prof. Dr. Shaimaa Kamil Dakhil
College of Fine Arts-Baghdad- Baghdad University - Iraq
Email: shimaa.dakhil@cofarts.uobaghdad.edu.iq

ABSTRACT

Simulation is an ancient concept in the process of artistic creation. Despite what may seem a superficial and simple concept because it refers directly to the idea of similarity or simple imitation, in reality it is more complex, as simulation is not just an exact copy of something, but rather a new form of it according to the data of modern technology that provided wonderful possibilities To simulate the visualization in a believable visual way. To the extent of its impact on the recipient after diving into the mentality of the designer who produces the visual text and delving into the interior for the purpose of discovering it and determining its value depends first and foremost on the designer's ability to simulate, whether that simulation is realistic or fictional.

Keywords: Digital Simulation, Implications, Informative Advertising.

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

الفصل الأول

مشكلة البحث :

يعد تقليد الطبيعة او محاكاتها أبسط الاستراتيجيات التي يعتمدها المصمم من اجل تحقيق الاتصال مع المتلقي ولإيجاد الحلول للمشكلة التصميمية ، والمحاكاة في التصميم ليست عملية نقل مباشر من الاصل فحسب وانما بداية مسار وانطلاقة ابداعية ، ومع كل تقدم تقني ، تبرز هذه الثقافة أشبه بآلة محاكاة تحيلنا إلى عالم افتراضي ، إذ ان الخيال ودمجه مع الواقع من اساسيات عمل المصمم . ومن المؤكد أن الخيال العلمي يتيح كثير من الصور الافتراضية للمستقبل مستمدة من الواقع في نفس الوقت ، لذا اعتمد المصممون المحاكاة باستثمار معطيات التكنولوجيا في تحقيق تلك الغايات ، لذا فالمحاكاة تقدم لنا ، فرصًا جديدة للحرية في اعادة تشكيل الرؤى وكيفية التعامل معها وتجسيدها شكلياً وجعلها اكثر تأثيرا في المتلقي وهنا تتلخص مشكلة البحث بالإجابة عن التساؤل الاتي ((**هل ان للتقنية المعاصرة دورا في ابراز المحاكاة في الاعلان التجاري ؟**))

اهمية البحث : تكمن أهمية البحث في:

1. إمكانية مساهمته في فتح نافذة معرفية للعاملين والدراسين في مجال تصميم المطبوعات
2 . إثراء المكتبة بمرجع يتعلق بدراسة المحاكاة كونها مفتاح المصممين للتوغل في مطابقة الخيال

هدف البحث : يهدف البحث الحالي الى
كشف المحاكاة وإشتغالاتها في الاعلان التجاري

حدود البحث :

الحدود الموضوعية : دراسة المحاكاة وإشتغالاتها في الاعلان التجاري .
الحدود الزمانية : 2020 / كونها سنة إنجاز البحث
الحدود المكانية : موقع pinterest (كونه من المواقع المهمة على الأنترنيت التي تهتم بنشر اخر الاعمال الفنية والاعلانات المتنوعة) ومن دولتي امريكا واسبانيا والتي ركزت على مبدأ المحاكاة في طرح أفكار الإعلانات الصحية .

تحديد المصطلحات :

المحاكاة

((التقليد اللاشعوري الذي يحمل الانسان على الاتصاف بصفات الذين يعيش معهم كتقليد حركاتهم وسلوكهم واقتباس لهجاتهم وافكارهم)) (جميل صليبا :ص ٣٥٠)
المحاكاة عند ارسطو ((هي محاكاة انتقائية خلاقة تعبر عن الكلي بحق في التجربة البشرية ولا تكتفي بالترديد الحرفي للمجرى المألوف للتجربة)) (كلود :2011 ص 13)
وتتفق الباحثة مع تعريف كلود ليكون تعريفاً اجرائياً للبحث

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الاول /مفهوم المحاكاة

تعد المحاكاة من أقدم النظريات في الفن إذ يقوم مفهومها الاساس على النسخ والنقل الحرفي والتمثيل المباشر للموجودات ، وظهرت بوادرها الاولى في الفلسفة اليونانية عند افلاطون واتمها تلميذه ارسطو ، الاّ انه أختلف مع إستاذه افلاطون في المفهوم كون الأول كان ذا نزعة ميتافيزيقية والتي تنظر الى الموجودات على إنها أقل مرتبة من المثل وبأنها مجرد تمثيلات فقط من دون عرض نشاطهم الفني ((المتمثل في تصوير الرغبات الحسية والغريزية ،والتي كان يرمي بها الى درء خطر الإنحلال الخلقي بين الشباب آنذاك))(راوية :1987 ص53) فأفلاطون كان يفترض إن الفن يؤدي رسالة تربوية صارمة تحوي دعوة الى الأخلاق وتعين الأنسان على فهم الواقع ، إذ يرتبط الفن لديه بالعلم والسياسة والأخلاق ، بينما نجد ارسطو ذا نزعة علمية قائمة على اساس

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

التجريب يرى بالفنون قاعدة ذات قيمة يمكنها من تعديل الأخطاء إن وجدت في الطبيعة أي اعادة صياغة الموجودات بشكل ايجابي، فلقد ((اكد ان العمل الفني الجيد يشتمل على اكتمال في الشكل واعتدال في الاسلوب ، وبدرجة تضمن له ان يكون كلا مشبعًا ومقنعا في ذاته وخلال احداثه لتأثيره))(شاكر :2001 ص 77) . بينما اعتبر افلاطون الفن ماهو الا محاكاة للمحسوسات الموجودة من حولنا وانعكاسا لعالم المثل العليا ، وان((ما يكشف عنه الموضوع الفني يشبه بدقة ذلك الانموذج الموجود خارج العمل الفني والذي يحاكيه هذا العمل وهكذا فان الصورة الشخصية تحاكي الشخص الذي تصوره وذلك بتتبع تفاصيل وجهه بدقة))(ستولنيتز :2007، ص 162) ، لذلك فان العالم المحسوس مرتبط بالمثل ومحاكاتها عن طريق إعادة التمثيل ، أي محاكاة للمظهر الخارجي وليس المثل الثابتة ، والفن بذلك يقع بالمرتبة الثالثة من مراتب التمثيل فالأولى تتعلق بالمثل والمحسوسات وهي الصورة الثانية للمثل العليا وان الفنان عندما يحاكي تلك النسخة فانه يحاكي المحاكي اي (محاكاة المحاكاة) وبهذا فان الفنان يبتعد عن الحقيقة مرتين ((فالأعمال الفنية في رايه اقرب الى الظلال التي هي ادنى مراتب الوجود وابعد الاشياء عن الحقيقة))(شاكر :2001 ص 417) . فالفنان اذ يقلد الطبيعة التي هي نفسها مجرد تقليد على هيئة الحقيقة ، وأكثر من ذلك فهو يقلد شيئا ليس ذو كمال تام، وان الفنان هو ناسخ لذلك العالم فيشبه افلاطون الفنان بالشخص الذي بيده مرآة يديرها من حوله لتنسخ كل ما تعكسه ((فاذا رسم الفنان كرسيا فلهذا الكرسي مرتبة ثالثة من حيث الوجود ،اذ ان هنالك اولاً فكرة الكرسي كما صنعها الذهن الالهي ، وهنالك ثانياً الكرسي المادي الذي صنعه النجار، وثالثاً مظهر الكرسي او صورته كما يرسمها الفنان))(شاكر :2001 ص 75) بمعنى ان الفنان عندما رسم ذلك الكرسي فأنه عكس الصورة التي تلقاها من دون أن يحدث عليها أي تغيير أو إضافة وإن كل أعماله الفنية ماهي الأ نسخ للمثال . ولقد أكد هذا المعنى دافنشي في عهد النهضة ليؤكد بأن التصوير هو من أكثر الفنون تمثيلاً للطبيعة وانعكاساً لها بشكل دقيق وتجسيداً واقعياً لنظرية المحاكاة وان كل الاحكام الجمالية تتعلق بذلك المفهوم ((محاكاة اشياء الطبيعة وهي التضاهي الحقيقي والمماثلة الجادة اَجل واعلى قيمة بالفعل من محاكاة كلمات البشر واعمالهم بالكلمات)) (دافنشي :1995ص٥١)
.ومن هنا يمكن تقسيم المحاكاة الى انواع وهي (ستولنيتز :2007،ص 162)(شاكر:1987،ص 240)

1 . المحاكاة البسيطة (المباشرة)

يذهب الفنان الى التسجيل المباشر والترديد الحرفي الى كل ما يقع عليه ناظره من دون أي حذف او اضافة أي نقل تجربته الحياتية الى عمله الفني((أي انه يكون في حالاته اقرب الى الة التصوير الفوتوغرافي في استخداماتها البسيطة))(شاكر :1987 ص240) ، وهذا ما أكد عليه افلاطون في مفهوم المحاكاة إذ ان الفن يجب ان يحافظ على تقاليد المجتمع لان الغاية في الفن لديه يصب في خدمة الاخلاق والمجتمع لذلك على الفن .

2 .محاكاة الجوهر (غير المباشرة)

وأول من أسس لها هو ارسطو إذ ذهب الى إن التجربة الفنية هي ليست مجرد نقل مباشر او تصوير للواقع فقط بل ان المحاكاة عنده هي تمثيل للواقع ولكن ((صورة هذا الواقع لا يجب ان تكون مجرد نسخ او إنعكاس له يجب صياغة أشكال(مشغولة بعناية)التي وان شابهته تتمايز عنه بإنها نتيجة جهد تأليفي))(كلود :2011 ص 13) أي ان الفن يعمل على ايجاد التوازن الخلاق بين الفنان وبين تواجده في العمل الفني أي يكون له وجهة نظر تجاه ما يتلقاه موكدا على اهمية الانفعال واضفاء لمسته الفنية.

3. محاكاة المثل الأعلى (مستوى الرؤية المركبة)

وتذهب هذه النظرية الى هنالك مستوى يكون للخيال والتأمل دور فيه حيث ينطلق الفنان الى الكشف عن عالم الأساطير والتقاليد مع الحرص على الأنتقاء والتمييز بين الأعمال الجيدة والمفيدة أي ان تكون لائقة ((أي لا يقوم هذا المذهب بإضفاء الصبغة المثالية من الناحية الأخلاقية فحسب ، بل من الناحية الجمالية ايضاً))(ستولنيتز : 2007 ص 189) .أي إن تقييم الأعمال الفنية مرتبط بموضوعها والعناصر التي يكون منها والفائدة التي تعود منها على المجتمع .

وهذه النظريات قد لاقت إستحسان من قبل جموع من الفنانين الا إنها وبنفس الوقت لم تحدد او تصف الاعمال الفنية بدقة لوجود العديد من الاعمال الفنية التي خرجت من المألوف ولا يستطيع أحد تفسيرها، الا إن المحاكاة

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

وبنفس الوقت أصبحت أداة أساسية للعمل والتعليم ، أي إن التقنية أصبحت أداة فاعلة لتمثيل الأفكار الخيالية ليس من ناحية الترديد الحرفي للواقع بل لتمثيل الافكار وإظهارها الى الواقع.

المبحث الثاني/المحاكاة والتكنولوجيا في التصميم

بالرغم من ان المحاكاة من النظريات الجمالية التي اعتمدها الفنانون في نقل تجاربهم الفنية ، الا انها لا تعني النسخ من الواقع فقط بل النسخ من الخيال وهذا ما دعى اليه ارسطو، لذا اعتمدها المصممون لمحاكاة افكارهم الخيالية ، وهنا تقدم لنا المحاكاة من خلال التكنولوجيا ، فرصًا جديدة للحرية في إعادة تشكيل أفكارنا بهيات أكثر إثارة للاهتمام. مع توفير البدائل الافتراضية للأفكار عن طريق ايجاد أشكالًا جديدة اكثر جاذبية من العالم الحقيقي واكثر انغماسًا في البيئة الخيالية ، عالم بديل ليس له وجود ، وأشكال تقدم للجمهور قدرًا أكبر من التأثيرات الحسية التي لا مثيل لها في الواقع حيث تسمح المحاكاة للمتلقي بمشاركة رؤى المصمم بشكل مباشر ((هذه الاشكال الخارجية التي تكون بدورها محاكية او نسخًا محاكية للتكوينات النفسية الموجودة بداخلهم))(شاكر :2009 ص 338) ، أي إنهم يشكلون عوالم أكثر تعقيد أو أكثر تشويقًا من أي شيء نعرفه من الحياة باستخدام التكنولوجيا ، فإدخال التقنية كوسيلة للتواصل المتبادل بين الواقع والخيال، تؤسس لمنظومات محاكية تحول ذلك الخيال الى واقع معاش ينظر شكل (1) إذ عمد المصمم الى محاكاة حرارة الفلفل بالولاعة كونهما يتشابهان من حيث السمة وهنا ساهمت التقنية في تمكين المصمم في محاكاة فكرته وتجسيدها على ارض الواقع. ومع كل ما تقدمه التقنية تزداد قدرة المصمم التعبيرية عن ما يجول في مخيلته ، وهذه التقنية تجذبنا إلى عالم افتراضي يكون ((البناء البارع للبيئات الغريبة ثلاثية الابعاد وعلى بناء الشخصيات الغريبة والتحرك لها داخل هذه الاماكن والبيئات وقد اصبح ممكنا كذلك من خلال عرض هذه البيئات والشخصيات عبر المؤثرات البصرية ...والعوالم الافتراضية بهدف ان يستثار فضول المشاهد))(شاكر:2010 ص 291) فبالإضافة إلى إنشاء شيء واقعي ، يحاول المصمم بالخيال التمثيلي أيضًا أن يعطينا عوالم مخترعة أفضل من الشيء الحقيقي. أي ان المصمم يوحد بين معطيات العالم المعروف ومعطيات العالم التقني للسفر بعيدا في العوالم المختلفة والتنقل في ارجائها ، والناتج عالم مبتكر وأكثر تشويقًا من أي شيء نعرفه من الحياة إذ يتم الجمع بين الحقيقية والخيال والفكرة بطرق ترضي حواسنا للحصول على تجارب جديدة وممتعة((فالخيال هو الوحيد لدى الانسان في الكون كله يولد المعاني والاشكال ويرسم الظلال ويفرض الفروض العلمية))(الجبوري :2001،ص 46) ، أي ان الهدف من المحاكاة هو ابتكار بنية يشترك فيها الجمهور مع فكرة المصمم . وتتنوع تلك البنى بمخرجاتها ، ومنها الاعلان إذ تمثل العناصر التي يتكون منها وسائل يجسد فيها رؤيته الإبداعية بصورة تعمل على تحديد اسلوبه او نسق عمله الفني الذي يتميز بسمات تتسق مع الضرورات الاعلانية جمالياً ووظيفيا. وقد يختار المصمم الأساطير والخرافات التقليدية باستخدام الاستعارات الملائمة منها، لإنشاء صور مبسطة او مبالغ فيها ، استنادًا إلى الفكرة اذ ((يمكن للمبدع ان يستخدم الاسطورة كاستعارات او كنايات او نماذج ذات مدلولات رمزية للتعبير...او التفكير الميتافيزيقي او الاستعانة بقوى غيبية))(احمد،2010،ص14)، ومع ظهور المزيد من الاشكال المحاكية ، سيكون من الصعب التمييز بين الخيال والعالم غير الواقعي وستكون هذه المحاكاة متوغلة في القصص والمواقف المخترعة والاستعارات الحسية التي

شكل رقم (1)

شكل رقم (2)

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

تنقلها العديد من المفردات المتعلقة بالثقافة الشعبية او الحضارية او أي مرجع اخر ويظهر ذلك في الشكل (2) ، إذ أنتقى المصمم عملية المزج بين الخيال والاسطورة بأسلوب يحاكي الحياة الواقعية عن طريق استخدام الاشكال المتنوعة والتي لم تسمح للمتلقي بالفصل بينها وبين الحقيقة والخيال إذ ان ((الشكل الذي يخدم الافكار الكامنة فيه والشكل الذي يقع عليه الاختيار لا يصل منفرداً ولا يظهر من اجل نفسه بقدر ما يجب ان يكون تجسيداً وتعبيراً واداة ايصال موظفة توظيفاً فنياً مفيداً فالمعنى يلعب دوراً رئيسياً في مضمون العمل الفني)) (كمال: 1978ص47)، فالمصمم بالمحاكاة يهرب بالمتلقي من الزمان والمكان واللحاق بفكرته الخيالية واستعاراته الجريئة التي تحدث الوانا من الحركات البصرية داخل بينة الاعلان، فالمصممون اتجهوا الى فكرة المحاكاة ليس للطبيعة بل ذهبوا الى التفاعل الدينامي بين المعطيات البصرية والذهن التجريدي(كلود :2011 ص21) لان المحاكاة تتيح لهم فرصة العبور بواسطة الاشكال الافتراضية من حدود العالم المادي بعجائب التكنولوجيا الى عالم خيالي افتراضي ، لجذب الناس إلى عوالم مبتكرة وبيئات افتراضية حيث يجدون أنفسهم محاطين بالصور المادية للخيال .

جماليات التقنية في ابراز الفكرة

مع كل تقدم في التقنية والتكنولوجيا ، تظهر جماليات غير معروفة سابقًا لتبدو هذه الثقافة أشبه بآلة محاكاة تجذبنا إلى عالم افتراضي مليء بالاشكال التي تمكن المتلقي من العيش في اجواء غير مألوفة تفترض أن هناك شيء يبدو أكثر تقدمًا وفقًا للمعايير الشخصية للمشاهد ، مما يضفي جمالا على العمل الفني ((فالحياة بدون احساس بالجمال لا تستحق ان تعاش ، وهنا يصبح الجمال قيمة روحية كبيرة في حياتنا))(راوية ،1987 ص 9) لذا فإن التأثير الخاص والمعقد بصريًا للتكنولوجيا يعني أن لها تأثيرًا مرئيًا على الفكرة ، وفي الحياة الواقعية ، يتبع الشكل الوظيفة ، ولكن إلى حد معين فقط ، بمجرد استيفاء متطلبات الوظيفة ، يصبح الباقي تجميليًا. فالوظيفة هي أساس بناء الفكرة ، وأن الميزة الرئيسية والموثوقية في المحاكاة هي أنها قادرة على إخفاء الواقع ، مما يؤدي إلى هيمنة المحاكاة على الواقع. من خلال تبني سمات الواقع الأكثر وضوحًا ، لتصبح تمويهًا رائعًا ولا يمكن تمييزه. لذا فإن الخيال والمحاكاة ينسجمان معًا بطرق تهدف إلى تحقيق المصداقية. ((بمعنى اخر ان الواقع الافتراضي قد فعل كل ماهو رمزي وتجريدي ونقله من حيزه النظري الى الحيز العملي التطبيقي متوسلاً نظم المحاكاة الرقمية وفي نطاق ثلاثي الابعاد))(الجاف :2012 ،ص 150) ، أي أن المحاكاة الرقمية هي محاولة لتمثيل الواقع والخيال معاً، ولكن بطريقة جديدة تجعلنا نرى الأشياء بمنظور جديد ومبتكر ، فهي وسيلة مرنة للوصول الى الرضا الجمالي والفكري ، ومهما كان الموضوع الذي تتناوله ، يجب أن يتم تقديمه بشكل قادر على جذب الانتباه والتعبير عن الفكرة ، فالمحاكاة الرقمية هي التضمين الجمالي للظواهر والأحداث والصور التخيلية وهذا ما يمكن اعتباره محاولة للخروج بطريقة للتعبير عن الحقيقة وراء الجوانب المتغيرة للعالم لأنها متعلقة بإدخال مفردات جديدة أو حتى نقلها من تجربة الحياة ، ولكن بشكل جديد من خلال إدخالها في أفكار إبداعية ومتجددة مع التغييرات السريعة عبر الأزمنة والأماكن في عالمنا((أي تحول الفنان من مجرد البحث في مظاهر الأشياء وأشكالها السطحية الى البحث عن الشكل [...] الذي يعبر عن الصفات والمعاني والمضامين الكامنة وراء الشكل الخارجي))(كلود : 2011، ص38) . اذ تحاول التكنولوجيا أن تعطينا عوالم مخترعة أفضل من الحقيقة ذاتها لان((المألوف يقدم فرصـــة ضئيلة للاستغراق او الاندماج))(شاكر : 2001 ، ص47). إنها محاكاة للعالم المميز ، لكنه أكثر تعقيداً و أكثر تشويقًا من أي شيء نعرفه من الحياة. تمثل هذه الثقافة المادية والرمزية محاولة جريئة للهروب من حدود الحياة وعيوبها ، وإيجاد واقع يتمحور حول خيالاتنا من خلال إعتماد التكنولوجيا الرقمية التي تعمل من أجلنا ، وتوفر ما نريده في اشكال وأشياء بإطار واقعي ، أن هذه الثقافة هي تعبير عن التوق العميق لتحقيق الأوهام العميقة بداخلنا ، ومعربًا عن رغبتنا في السيطرة على عوالم خيالية والعالم الفعلي ، ولكن من خلال ايجاد اشكالا تحاكي الواقع .

مؤشرات الاطار النظري

1. يتحول الخيال الى لغة جمالية في واقع مقترح وجديد من خلال الدمج بين الخيالي والواقعي في أشكال مبتكرة ومبدعة .
2. تسعى المحاكاة إلى تحقيق الفكرة بشكل قد يحتوي على عناصر المبالغة والتهويل أحيانًا. كما أنها تلعب دورًا مثيرًا في الإعلان ونشره من خلال إضفاء المتعة البصرية بإدخال العناصر الغريبة في بنية الإعلان ، وبالتالي تأخذ المحاكاة معناها الجمالي من تلك البنية.

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

3. يسمح الإعلان المحاكي ، في ضوء تطورات التكنولوجيا الرقمية ، باستخدام جميع الاحتمالات والآفاق التي يمتلكها المصمم من أجل إنشاء مكافئ بصري للفكرة لتبدو قابلة للتصديق. فالافتراضية هي حالة تسمح للشخص بالتفاعل مع بيئة يتم محاكاتها نسبيًا مع الواقع.

4. قدم التطور التقني والتكنولوجي نوعاً من المحاكاة التي أخذت الطابع الغرائبي في الطرح ، كونها أسلوبًا فنيًا أو طريقة تتم بها معالجة التفاصيل الدقيقة بمهارة من قبل المصمم كوسيلة لإيجاد التصميم المناسب ، هذا التوجه لا يحفز المتلقي على فهم الفكرة فحسب ، بل يعمل أيضًا على تهيئة الأذهان لتوقع الجديد في الفن التصميمي .

5. تقوم المحاكاة على اساس ثلاث مؤسسات(التسجيل المباشر للواقع ، الابتعاد عن الواقع اقترابا من الخيال ، التأثر بالثقافة والظروف الاجتماعية والبيئية والسياسية والدينية والعقائدية ، والتطور التقني السائد في البلد المحيط بالمصمم)

الفصل الثالث: اجراءات البحث

1 - منهج البحث :

أعتمدت الباحثة المنهج الوصفي وهو((المنهج الذي يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفًا دقيقاً ويعبر عنها كيفياً بوصفها وتوضيح خصائصها، وكمياً بإعطائها وصفاً رقمياً من خلال أرقام وجداول توضيح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها)).(أحمد ،2013، ص195) في تحليل نماذج البحث، وذلك لتوافق المنهج مع عنوان الدراسة وهدفها.

2 – مجتمع البحث :

تضمن مجتمع البحث الحالي التصاميم التي تم إنتاجها ضمن فترة جائحة كورونا التي ضربت العالم بشكل كبير لذا عمد الفنانين الى محاكاة الاعمال العالمية والشخصيات المشهورة للتعبير عن فكرة الوقاية ونشر الوعي الصحي ، ولكثرة الإعلانات التي تم انتاجها وفق هذا الطرح ارتأت الباحثة الى اخذ اعلانات صادرة من اسبانيا وامريكا والمطبوعة فقط والصادرة عنها لعام 2020 الذي تضم 9 من امريكا و11 من اسبانيا و3 من الامارات بواقع 23 نموذج ممثلا لمجتمع البحث .

3 -عينة البحث :

عمدت الباحثة الى الاخذ بأسلوب العينة القصدية غير الاحتمالية ، وبواقع 3 نماذج من مجتمع البحث والذي مثل إعلانات صحية ووفق الظرف الصحي الذي يمر به كل العالم بسبب جائحة كورونا والتي تحوي محاكاة و بنسبة 13% من المجتمع الكلي ولقد تم الاختيار وفق المبررات :

أ- تتلاءم مع عنوان وهدف البحث
ب- تحوي التنوع في طرح الفكرة
ت- تم اعتماد انموذج واحد لكل بلد وذلك لتشابه الفكرة في النماذج .

4- أدوات البحث :

وصولاً الى تحقيق هدف البحث تم الاعتماد على ما تم تحصيله من مؤشرات الإطار النظري .ووفق مايلي :

أ- أدبيات متعلقة بموضوع البحث .
ب- أسلوب الملاحظة الذاتية في جمع المعلومات على وفق المحاور التالية :

1. تمظهر المحاكاة
2. آليات توظيف المحاكاة (تقنيات التصميم)

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

تحليل العينة
إنموذج رقم (1)
أعلان من امريكا

سنة النشر 2020
الوصف والتحليل

جاء بناء الاعلان على أساس بيان أهمية التباعد وفي كافة مجلات العمل ومنها مهنة الحلاقة مع التأكيد على فكرة إرتداء الكمامة أينما ذهب الناس وذلك للوقاية من الاصابة .

1.تمظهر المحاكاة

إن نظرية "المحاكاة البسيطة" في أبسط تعريف لها هي تقليد الواقع ، وإستخدامها يقع في الحصول على التشابه والتطابق بأكبر قدر من الدقة من الواقع ، بحيث يجد الناس متعة في رؤية الشكل المعروف ومن دون أي عوائق او تشويش ، لأن التعرف على الشكل المألوف هو متعة ، لذلك ذهب المصمم إلى تبني هذا الطرح كأسلوب أساسي للتعبير الفكرة بطريقة شيقة ومن خلال التركيز على الشكل المرسوم كوسيلة لنقل المعلومات حول أهمية ارتداء الكمامة ، حيث أستخدم المصمم الرسوم كنوع من محاكاة الشخصية الرئيسية كوسيلة للتوضيح، وبأسلوب جمالي للأفكار التي يقترحها النموذج أو المعلومات التي ينقلها. للتعلم والإستدلال لموضوع التباعد الإجتماعي ومن خلال إستخدام المقص وهو الدليل الثابت لبيان المهنة والذي تم إعتماده في بناء شكل الكمامة وبأسلوب التمثيل الدقيق للمهنة. ولكن تمثل الأشكال ظهر بإبتكارية من خلال إعتماد التقنية الحديثة للإظهار والنقل والتقليد.

2. آليات توظيف المحاكاة (تقنيات التصميم)

قدرة المصمم في تحويل الفكرة الى شكل يعبر عنها أرتبط بشكل كبير بالبرمجيات الرسومية والتي فتحت الباب أمامه لتوظيف الاشكال الخيالية بشكل مطابق للحقيقة ، لأن التقنيات الرقمية زودته بالعديد من الأدوات التي مكنته من إنجاز عمله بشكل مطابق ومحاكي للشكل الحقيقي ، لان التصميم هو فن التعبير عن الأفكار الإبداعية والتي يبتكرها المصمم لأداء وظيفة محددة ، ومن خلال تمثيل شكل الرجل مع مهنته وأدواته وخصوصاً المقص ليمثل بداية الكمامة واتصالها بالعين وكيفية الحفاظ عليها من انتقال العدوى في آن واحد ، فضلاً عن إعتماد الالوان من أجل التركيز على الكمامة أساس الإعلان والتي جاءت باللون الأبيض والذي تم إستخدامه للفصل حتى في العنوان مع إعتماد اللون البنفسجي دلالة المرض وبأسلوب غرائبي ،هذه المحاكاة جاءت بالأساس لتحقيق وظيفة الشكل في التصميم كفن مرئي محاكي لفكرة التباعد في كل مفاصل الحياة من أجل العودة الى الحياة الطبيعة

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

إنموذج رقم (2)

إعلان من امريكا
سنة النشر 2020

الوصف والتحليل

اعلان تم بناءه على اساس ملصق لصورة العم سام وهو الشخصية الامريكية (الجزار الذي كان يجهز الجيش باللحم) والذي تم اعاده تصميميه وفق ملصق قديم استخدم للدعوة الى التجنيد ،وفي القوت الحالي تم اعتماده في بناء ملصق ارشادي للدعوة الى البقاء في المنزل .

1.تمظهر المحاكاة

لما كانت المحاكاة وسيلة المصمم لمخاطبة الجمهور فلقد ذهب المصمم في التركيز على محاكاة جوهر الشخصية بذاتها ، كونها من الشخصيات المؤثرة في الجمهور والمحببة والتي تسعى الى فعل الخير من خلال المشاركة في دعم الجيش وذلك بتجهيزه بالغذاء ، أي ان الفكرة هو قدرة الشخصية بالاهتمام بالناس وفي كافة ظروفهم ولعل جائحة كورونا هي من اشد الفترات التي يحتاج الناس فيها الى الدعم ،لذا ذهب المصمم الى اعتماد تلك الشخصية وذلك للتعبير عن اننا سنكون بقربكم مهما كانت الظروف ولكن بشرط ان تبقى في المنزل من اجل الحماية ،أي ان المصمم استثمر قرب الشخصية من الناس فضلا عن الامر الناتج من حرك اليد من اجل الالتزام بالتعاليم الصحية .

2. آليات توظيف المحاكاة (تقنيات التصميم)

المصمم دائم البحث والتقصي عن كل ما هو جديد ومتنوع ،لذا نراه يجهد في ابتكار تنويعات تعمل على إرضاء طبيعته المتنوعة ، لإن التنوع كأساس عمل يؤدي الى إبتكار أشكال جديدة او إعادة تصميم إبتكارية من أجل تحقيق الإتصال مع الجمهور بسهولة ويسر ومن خلال اعتماد التقنية الرقمية في ا افة الكمامة الى الشكل الاصلي ، وهذا ما ذهب اليه المصمم في إعادة إستخدام ملصق العم سام والمعروف على مستوى العالم نتيجة التداولية لهذه الشخصية ، لذا عكز المصمم على شهرة هذا التصميم من أجل الدعوة الى أخذ الحيطة والحذر من الوباء الذي أصاب العالم من خلال البقاء في المنزل ، ولقد جاء هذا التأكيد من خلال النص الكتابي المرفق في بنية التصميم ، فضلا عن إعتماد حركة اليد التي فيها دلالة مباشرة وبصيغة أمر من قبل تلك الشخصية للبقاء في المنزل ،كما قام المصمم بجعل العم سام مرتدي الكمامة لزيادة الجذب الى مضمون الفكرة وزيادة القدرة على تحقيق التواصل .وهذا الطرح اعطى للملصق ذاتية وحيوية تأتي من الأثر الذي يتركه لدى المتلقي في انتقالاته البصرية الدقيقة للتصميم وقدرته على سحب الانتباه وإحداث الجاذبية.

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021 العدد (63) يناير 2021

إنموذج رقم (3)

إعلان من الامارات
سنة النشر 2020

الوصف والتحليل

إعلان تم بناءه اعتماداً على أساس إستخدام رمز شخصية خيالية وهو باتمان من اجل تعزيز فكرة قوة الدفاع الذي يوفره القناع عند ارتداه فضلا عن السرعة في الوصول عند طلب الحاجة

1.تمظهر المحاكاة

تذهب نظرية المحاكاة إلى إعتماد الخيال ومحاكاته، لينطلق الفنان من خلاله الى كشف عوالم الأساطير والابطال الخارقين مع التأكيد على إختيار المميز والمفيد منها، مما يعني أنها اكثر قدرة بالتأثير على المتلقي لجعله اقدر على قراءة الرسالة الموجهة اليه ،حيث ذهب المصمم الى إعتماد شخصية باتمان وشعاره المميز وتحويله الى كمامة ،هذه المحاكاة لا تقتصر على الهدف الشكلي من المحاكاة الدقيقة بل هي دعوة الى جعل الكمامة جزء أساسي وحيوي من العادات اليومية لعدم نشر العدوى وتشبيه ذلك بقوة باتمان الذي يساعد الناس عند استدعائه وقت المصيبة والشدة من خلال إستخدام الرمز ، أي إن المحاكاة هنا هي نداء لجميع الناس لأخذ الحيطة والحذر من هذا الوباء .

2. آليات توظيف المحاكاة (تقنيات التصميم)

المحاكاة لا تبحث في عكس الواقع وتمثيله فقط من خلال نقل جزيئات العالم الخارجي بل هي إعادة تمثيلها في التكوينات فنية مبتكرة من دون أن تُحدث أي مشكلات ذهنية لدى المتلقي، أي إن قيمة المحاكاة تقع في تمثيلها لواقع جديد تجعلنا نرى الأشياء نظرة جديدة وتكون وسيلة طيعة للإرتواء الجمالي والفكري، ومهما كان الموضوع الذي تتناوله فانه لابد ان يقدم الفكرة بطريقة جميلة ، فالمحاكاة في تصميم الاعلان الارشادي هو التضمين الجمالي للظواهر والاحداث والصور الخيالية وهذا ما يمكن اعتباره محاولة خروج محاكاة من التقليد المباشر الى الاستعارة كطريقة للتعبير عن الحقيقة الكامنة من خلال ادخالها لمفردات جديدة او حتى نقلها من التجربة الحياتية ولكن بصيغة جديدة كما هو الحال في تغيير شكل الكمامة من خلال اعتماد التقنيات الحديثة الى شكل الخفاش وهو اصلا شعار باتمان الشخصية الاسطورية ، اذ يتحول الخيال الى لغة جمالية في واقع مقترح وجديد من خلال الدمج بين الخيالي والواقعي في أشكال مبتكرة ومبدعة .

الفصل الرابع

نتائج البحث :

من خلال الاطار النظري ومداخله ، فضلا عن ما جاء في تحليل العينة ومناقشتها، توصلت الباحثة الى جملة من النتائج لتحقيق هدف البحث وكما يأتي:

1. جاءت التكنولوجية بمفاهيم جديدة للمحاكاة حيث تحول الواقع إلى صورة ذات هدف، ثم إلى تعديل سلوك بشري ونشره على المستوى الكوني وظهر ذلك في كل نماذج العينة .
2. تبين ان طريقة المصمم في تقليل المسافة بين الواقع والخيال من خلال المحاكاة(المباشرة) في تقديم الفكرة لتكون أكثر وضوحاً في المجال البصري للإعلان الارشادي كما في إنموذج رقم (1).

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021
العدد (63) يناير 2021

3. المحاكاة الرقمية هي محاولة لتمثيل الفكرة ، ولكن بطريقة جديدة تجعلنا نرى الأشياء من منظور جديد ومبتكر ، فهي طريقة مرنة للوصول إلى الرضا الجمالي والفكري كما في انموذج رقم (3).
4. ظهر إن المحاكاة كانت وسيلة المصمم لإحداث المخاطبة وحث الجمهور الى إحداث التغير فلقد قام المصمم بالتركيز على محاكاة جوهر الشخصية بذاتها من أجل إحداث التأثير واعتماداً على الشخصية المشهورة او المحببة كما في إنموذج رقم (2).
5. التكنولوجيا الرقمية أعطت للمحاكاة مفهومًا جديدًا تغاضى من خلاله عن المفاهيم السابقة، فلم تقتصر المحاكاة على جوانب الطبيعة، بل امتد إليها أفعال الناس وعقولهم وعواطفهم، كأنه جعل الحياة تتدفق إلى المحاكاة وهذا ظهر في كل نماذج العينة .

الاستنتاجات

تستنتج الباحثة عبر ما تقدم وافضى اليه التحليل من نتائج ما يأتي:
1. إن المحاكاة الرقمية وفي ضوء التطورات التكنولوجية الرقمية سمحت بتوظيف كل الإمكانيات والآفاق التي يمتلكها المصمم من أجل إيجاد معادل بصري للفكرة لتبدو قابلة للتصديق.
2. إن عملية تجاوز القواعد التنظيمية المعتادة في تصميم الإعلان لإظهار مواقع مبتكرة غير معروفة سابقاً تحقق جاذبية بصرية يسعى المصمم من خلالها إلى التأكيد على التماسك الهيكلي للمكونات الأساسية للفكرة والقائمة على المحاكاة الرقمية والجمع بين العناصر المختلفة.
3. إن تفرد عرض موضوع التصميم الإعلاني هو أمر تحكمه الظروف الجمالية والضغوط الوظيفية والأيديولوجية أيضًا ، حتى يصل إلى الجمهور مما يسمح بتقليد الإفكار المقدمة اليه دون أي خلل في مفهوم الرسالة المرئية.

التوصيات

من خلال ما توصلت اليه الدراسة من نتائج واستنتاجات ، توصي الباحثة بما يلي :
1. ضرورة الاهتمام بإيجاد صوراً تحاكي الواقع المعاش والتي تعكس حالة أو ترصد موضوع لتطرحه بالدرجة المناسبة من الوضوح والقدرة على التعبير عن محتوى الفكرة بشكل مباشر وعدم التشفير في مضمونها من اجل قراءتها بالشكل الصحيح .
2. الأهتمام بإستخدام تقنيات التصميم والبرمجيات الشاملة التي يوفرها الحاسوب لمعالجة الصور وذلك لجعلها اكثر وضوحاً وواقعية واكثر تاثيراً وذات قدرة على تثقيف الجمهور بفاعلية وسرعة عالية .

المقترحات

تقترح الباحثة مايلي :
1. سيمياء المحاكاة في بنية المنجز الكرافيكي المعاصر .

المصادر

1. أحمد ابراهيم خضر، إعداد البحوث والرسائل العلمية من الفكرة حتى الخاتمة ، ط1، جامعة الازهر، القاهرة ،2013.
2. احمد سويلد، اشهر الاساطير والملاحم الادبية في التراث الانساني، دار العالم العربي،القاهرة،2010
3. الجاف ، كريم ، مشكلات الفلسفة المعاصرة في العصر الرقمي (دراسة في الوجود والحدث)، ط1 ، دار الشؤون الثقافية العامة ،بغداد ،2012 .
4. الجبوري ، طارق ، سينما الخيال العلمي (رؤية انثروبولوجية)،المؤسسة العامة للسينما ، سوريا ، 2001 .
5. دافنشي ، ليوناردو، نظرية التصوير ،ترجمة وتقديم :عادل السيوي ،الهيئة المصرية العامة للكتاب ، القاهرة ،1995 .
6. راوية عبد المنعم عباس ، القيم الجمالية ، دار المعرفة الجامعية ،الاسكندرية ،1987 .

DOI: 10.33193/JALHSS.63.2021.385
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (63) January 2021 العدد (63) يناير 2021

7. رياض عوض ، مقدمات في فلسفة الفن ،جروس برس ، ط 1 ، لبنان ، 1994 .
8. ستولنيتز ، جيروم ، النقد الفني دراسة جمالية، ط1، تر: فؤاد زكريا، دار الوفاء دنيا للطباعة والنشر، القاهرة، 2007.
9. شاكر عبد الحميد ،العملية الابداعية في فن التصوير ،سلسة عالم المعرفة ، الكويت ، 1987 .
10. ـــــ ،ـــــ ،التفضيل الجمالي (دراسة في سايكولوجية التذوق الفني ،سلسة عالم المعرفة ،الكويت ، 2001 .
11. ـــــ ، ـــــ ، الخيال من الكهف الى الواقع الافتراضي ،المجلس الوطني للثقافة والفنون والادب ،الكويت ،2009 .
12. ـــــ ،ـــــ ،الفن والغرابة (مقدمة في تجليات الغريب في الفن والحياة)،الهيئة المصرية العامة للكتاب ،مصر ،2010 .
13. كلود عبيد ،جمالية الصورة (في جدلية العلاقة بين الفن التشكيلي والشعر)، مجد المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع ،ط 1 ، لبنان ، 2011 .
14. كمال عيد ، الادب والفن ،الدار العربية للكتاب ،طرابلس ،1978 .

References

1. Ahmed Ibrahim Khader, Preparing Research and Theses from Idea to Conclusion, 1st Edition, Al-Azhar University, Cairo, 2013.
2. Ahmed Soild, the most famous myths and literary epics in the human heritage, Arab World House, Cairo, 2010
3. Al-Jaf, Karim, Problems of Contemporary Philosophy in the Digital Age (A Study of Being and Happiness), 1st Edition, House of General Cultural Affairs, Baghdad, 2012.
4. Al-Jubouri, Tariq, Science Fiction Cinema (anthropological vision), the General Film Organization, Syria, 2001.
5. Da Vinci, Leonardo, The Theory of Photography, translated and presented by: Adel Al-Siwi, The Egyptian General Book Authority, Cairo, 1995.
6. Rawya Abdel Moneim Abbas, Aesthetic Values, University Knowledge House, Alexandria, 1987.
7. Riad Awad, Introductions to the Philosophy of Art, Gross Press, 1st Edition, Lebanon, 1994.
8. Stolnitz, Jerome, Art Criticism, Aesthetic Study, 1st Edition, TR: Fouad Zakaria, Dar Al-Wafaa Dunya for Printing and Publishing, Cairo, 2007.
9. Shaker Abdul Hamid, The Creative Process in the Art of Photography, A World of Knowledge Series, Kuwait, 1987.
10. _____,_____ Aesthetic Preference (A Study in the Psychology of Artistic Appreciation, Knowledge World Series, Kuwait, 2001.
11. _____,_____ Imagination from the Cave to Virtual Reality, The National Council for Culture, Arts and Literature, Kuwait, 2009..
12. _____,_____ Art and Strange (Introduction to Manifestations of the Stranger in Art and Life), Egyptian General Book Authority, Egypt, 2010.
13. Claude Obeid, Aesthetics of the Image (in the dialectic of the relationship between plastic art and poetry), Glory of the University Foundation for Studies, Publishing and Distribution, 1st Edition, Lebanon, 2011.
14. .Kamal Eid, Literature and Art, Arab Book House, Tripoli, 1978.