

تاريخ القبول: 2026/10/14

تاريخ الاستلام: 2026/05/07

ملخص: أحدثت تكنولوجيا الاتصال، ولاسيما "فيسبوك"، تحولاً جذرياً نقل الإبداع الفني من حيزه التقليدي إلى "الرقمنة"، مما خلق فضاءً حيويًا للمبدعين لنشر أعمالهم وتحقيق انتشار أوسع وعوائد مادية. وتوصلت الدراسة إلى أن هذا الانتقال فرض "مركزية الصورة" والتشكيل البصري، وهو ما يستدعي من النقاد تحديث أدواتهم التحليلية لمواكبة هذه المعطيات الحديثة، رغم أن النقد التفاعلي لا يزال يفتقر إلى المنهجية الأكاديمية الرصينة. وتجسد تجربة الفنان "معاشو قرور" هذا التحول من خلال توظيفه الرقمي لفن "الهايغا"، حيث مزج بين الهايكو واللوحات التشكيلية في توليفة جمالية فريدة. وبالرغم من القيمة المضافة لهذه التجربة، إلا أن الهايكو الرقمي لا يزال يصارع التهميش في الأوساط العربية والجزائرية، مما يفرض ضرورة تأسيس منصات تفاعلية خاصة تحفظ حقوق الملكية وتضمن استدامة هذا الإبداع وتطوره مستقبلاً.

كلمات مفتاحية: تكنولوجيا التواصل، الأدب الرقمي، الفن التشكيلي الرقمي، لوحات معاشو قرور.

Abstract: Information technology, especially Facebook, has revolutionized artistic creativity by transitioning it from traditional formats to digitization. This shift has provided creators with a vital platform for wider distribution and financial gain. Consequently, the "centrality of the image" has become dominant, requiring critics to modernize their analytical tools, even though "interactive criticism" still lacks a formal academic methodology. The artist Maachou Kerour exemplifies this transformation through his digital application of "Haiga" art, blending Haiku poetry with visual arts in a unique aesthetic synthesis. Despite the innovation of this experience, digital Haiku remains marginalized in Arab and Algerian circles. This highlights an urgent need to establish interactive platforms that protect intellectual property and support these modern artistic variables.

Keywords : Communication Technology , Digital Literature, Digital Visual Arts, Maachou Kerour's Artworks.

جمالية الإبداع الأدبي والفن

التشكيلي في الفضاء

الأزرق (معاشو قرور أنموذجا)

Aesthetics of Literary Creativity and Plastic Arts in the Blue Space: Maachou Karrou as a Model

د. بلحاج كريمته

جامعة تيسمسيلت أحمد بن

يحيى الونشريسي (الجزائر)

Belhadj14karima@gmail.com

مقدمة:

ورقيا إلى نص إلكتروني مرئي وصوتي، فيتولد حقل دلالي ونظام آخر من العلامات خاص بميدان الرقمنة يكمن في الصورة، الصوت، المرئية..

والحديث عن الأدب الرقمي يستلزم بطبيعة الحال الحديث عن النص، الذي يكتسب نوعا من الخصوصية باعتباره نصا إلكترونيا بالدرجة الأولى، ووصوله إلى هذه المرحلة يعني أنه مرّ بمراحل سابقة، وهذا ليس بالأمر الخفي، فقد مرّ النص في أولى مراحلها بما يسمى "الشفاهية" أو "المشاهة"، ثم تأتي مرحلة "الكتابة"، وفي الأخير "الرقمية". ولعل هذا المصطلح الأخير يمكن أن نضع له مقابلا آخر وهو "الورقية" إلا أننا نرى أنها تدخل ضمن ما يسمى الكتابة مع اختلاف الوسيط فالرقمية وسيلتها الحاسوب، أما الورقية، فوسيلتها الورق.

وبما أن طبيعة النص في حدّ ذاته تختلف، وفق المنظور السيميائي، فإن النص يأخذ أشكالا مختلفة سواء كان صورة، أو علامة، أو أيقونة... فكلّ هذه المصطلحات تحمل صفة النصية على اختلاف الشكل مادامت تؤدي رسالة وتحمل دلالة. ولهذا نجد أن الفنون التشكيلية كذلك وجدت طريقها عبر الفضاء الرقمي، واتخذ الكثير من الفنانين الرقمنة والتكنولوجيا الحديثة، وسيلة لنشر أعمالهم و إيصال أفكارهم والتعبير عنها، وفي كثير من الأحيان يتخذ النص الأدبي باختلاف أجناسه، الفن التشكيلي وسيلة داعمة إن صحّ التعبير لإضفاء جمالية خاصة على النصوص وعرضها بشكل أفضل خاصة وأن منطق الصورة في الوقت الحالي أصبح يفرض وجوده على الساحة الإبداعية.

2. الفن الرقمي

الفن الرقمي أو ما يصطلح عليه باللغة الأجنبية Art numérique هو «من أحدث الفنون البصرية التي ازدهرت مع تواجد الشبكة العنكبوتية، وسمي رقمي لاعتماده على لغة الحاسوب العشرية الرقمية، وقد أخذ العديد من الأشكال والاتجاهات، ابتداء من التوقيعات المصغرة، وحتى المعارض وصالات العرض العالمية»² وهناك العديد من المصطلحات التي

أضحت تكنولوجيا الاتصال جزءا لا يتجزء من حياتنا اليومية، ولعبت دورا هاما في كثير من الميادين خاصة الفنية والأدبية، فكانت معبرا مهما للكثير من الأدباء والفنانين لنشر أعمالهم الإبداعية التي يجدون أحيانا صعوبة في إيصالها للمتلقي عبر الوسائل الورقية التقليدية إن صح القول .

وعليه فإنّ الكثير من الوسائط الإلكترونية، كانت منبرا بالغ الأهمية، وسريع الفعالية في تحقيق التواصل مع الجمهور المتلقي، ومن بين هذه الوسائط الفيسبوك، باعتباره وسيلة رقمية من وسائل التواصل الاجتماعي التي تمنح المبدع بشكل خاص، مساحة واسعة، وفضاء رحبا للاحتكاك بفئات أكبر ونشر إبداعاته على نطاق أوسع، وليس هذا فحسب، بل تمكنه من معرفة الآراء المختلفة حول نشاطاته الفنية.

لذلك نجد الكثير من الأدباء والفنانين قد استسهلوا مثل هذه الوسائط ووسائل التواصل الاجتماعي، لتحقيق مقروئية ومشاهدة أكبر، فنجد البعض ينشرون قصصا وروايات أو قصائد رقمية، وهناك من يقوم بتصميم لوحات فنية بمختلف الأشكال والألوان... وغيرها من الإبداعات الفنية. وكلّ هذا ظهر تحت ما يسمى الأدب الرقمي، والفن التشكيلي الرقمي.

1. الأدب الرقمي

يُعرّف الأدب الرقمي على أنه «شكل جديد للوعي بالنقد والإبداع الذي بدأ يدخل في علاقة تفاعلية مع الوسيط الإلكتروني، مما أثرت هذه العلاقة على مكونات العملية الإبداعية، بعدما أثمرت نوعا جديدا من النصوص يقوم على الرابط وينفتح على وسائط متفاعلة ولا سيما ما يتصل منها بالصوت والصورة والحركة والمشهد الفيلمي والتشكيل والرسم ولغة البرامج المعلوماتية، التي تمنح تلك الوسائط القارئ/ المستخدم مجموعة من الآليات التي تتفاعل بواسطتها مع المبدع والنص والوسيط...»¹ وعليه فإن العملية التواصلية بين المؤلف والقارئ، أضافت عنصرا آخر إضافة للنص الإبداعي، وهو الوسائط الإلكترونية، أو الحاسوبية، والتي تقوم بتحويل ما هو مكتوب

أطلقت على هذا النوع من مثل فن الأونلاين، فن الديجيتال ،
فن الكمبيوتر...

يشير معظم الباحثين في مجال الفنون إلى أن بنجمين
برايس لابوسكي، هو أول من قام بإنجاز محاولة في الفن الرقمي
في تاريخ الفنون البصرية، من خلال لوحة بعنوان " ترددات
oscillons كاسم لمسمى يصف به الترددات الضوئية، التي تظهر
على شاشة الحاسوب معلنا عن انطلاق حقبة جديدة من الفنون
وهي الحقبة الرقمية.³ وهذه الحقبة بطبيعة الحال مرّت بمراحل
تمهيدية تسبقها مهّدت لظهور الفن التشكيلي الرقمي أو الفن
الرقمي بصفة عامة.

لذلك مرّ الفن التشكيلي بمراحل ليصل إلى مرحلة
التكنولوجيا الرقمية، يمكن أن نحددها فيما يلي:

● المرحلة الأولى: ظهور فن الخداع البصري: يعتبر أحد فنون
مابعد الحداثة، ظهر في ستينات القرن العشرين 1960 على
يد الفنان فيكتور فازاري victor vasarely⁴ . فن الخداع
البصري «من الاتجاهات الفنية التي اهتمت في المقام الأول
بالإحساسات البصرية وما تتركه من أثر في عين المشاهد،
فقد اعتمد هذا الاتجاه على دراسة نتائج نظرية الجشطالت
التي أكدت على أن الإحساس بالأشكال يتم عن طريق
النظام المنطقي للصور المختلفة التي تتلقاها الحواس وتدرّكها
إدراكا كلياً أو جزئياً بال حذف والإضافة حسب طبيعة المجال
الذي يحيط بالعمل الفني، ولذلك فإن لكل من اللون
والشكل والمكان والمساحة والوضع، طبيعة خاصة في عملية
الإدراك»⁵

● المرحلة الثانية: ظهور فن الهولوجرافي Holography: يعتمد
بالدرجة الأولى على تشكيل صورة ضوئية ثلاثية الأبعاد
ومجسمة باستخدام أشعة الليزر، قام باختراع هذه التقنية
دنيس غابور Dennis Gabor وأعيد البحث فيها من

جديد على يد جيونيس أوباتنيكس Junis Upatnieks
و إيميث ليث Emmith Leith⁶

● المرحلة الثالثة فن الفوتومونتاج: عملية قص وتجميع مجموعة
من الصور للحصول على صورة واحدة تحتوي على فكرة
محددة تشبه عملية الكولاج، استخدمت هذه التقنية بعد
ظهور كل من برنامج الفوتوشوب Photoshop وبرنامج
الإليستراتور Illustrator⁷

● المرحلة الرابعة التلوين بالرش Airbrush: فن يمزج بين
الأساليب الفنية القديمة مع الأدوات الفنية التكنولوجية،
حيث يعتمد الفنان فيه على استخدام آلة حديدية؛ القلم،
يقوم بدفع اللون بقوة وبكمية يحددها الفنان حسب
حاجته، ثم ظهرت عدّة معارض له في كلٍّ من أوربا وأمريكا⁸
● المرحلة الخامسة ظهور فن الكمبيوتر: يعتمد فيه على جهاز
الكمبيوتر، كأداة أساسية في إنتاج العمل الفني، وحتى
عرضه... سرعان ما تأثر الفنان بهذا الاختراع حيث صممت
برامج حاسوب خاصة بمجال الرسم والتصميم⁹ هذه المراحل
بمختلف أشكالها أسهمت في ظهور الفن الرقمي، والذي
اختلف كذلك في أشكاله وتعددت أنواعه.

3. أنواع الفن الرقمي

1.3. فن البكسل pixel art:

فن البكسل يتميز بالعناصر الأساسية للفن الرقمي
لتصميم قطع فنية معقدة ومفصلة بدقة. يستخدم الأشكال
الأساسية لإنشاء أعمال فنية تتراوح بين المبسطة للغاية والواقعية
بشكل مفرط. قد تكون شعبية فن البكسل الهائلة نتجت عن
الفن الرقمي الحديث، لكن مفهومه متجذر في الأساليب
الكلاسيكية لتكعيبية بيكاسو وسريالية دالي.

علاوة على ذلك، كان فن البكسل شائعاً جداً في ألعاب
الكمبيوتر القديمة عندما كان الرسامون يستخدمون تطوير
الشخصيات وخلفيات ألعاب الفيديو دون إهدار الكثير من

بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام الصور الواقعية لإنشاء أوهام واقعية عن طريق دمجها مع أشكال فنية أخرى. لذلك، يصبح إنشاء الفن ممتعاً وتجريبياً للغاية مع الكولاج الرقمي حيث يمكن دمج الأشكال الفنية الرقمية وغيرها في القطع الفنية.

ولكن نحتاج إلى بعض الأدوات والبرامج الرقمية المتقدمة لإنشاء كولاجات رقمية رائعة لأن عملية الرسم بأكملها تحدث على شاشة الكمبيوتر. كان برنامج Picasa من أشهر تطبيقات صنع الكولاج الرقمي قبل أن تقرر Google إيقافه في عام 2016. حالياً، تُستخدم تطبيقات مثل PicsArt و PhotoGrid على نطاق واسع بين الفنانين لصنع كولاجات رقمية جذابة.¹²

4.3. الدمج Mixed midia

تنطلق الفكرة من مفهوم الوسائط المختلطة، حيث يتم دمج وسائط مختلفة لإنشاء قطعة فنية مذهلة واحدة. على الرغم من أن هذا المفهوم ينبع من الفن المتكامل، إلا أن الوسائط المختلطة تركز بشكل أساسي على مزج عدة وسائط فنية بدلاً من اللعب بأشكال فنية أخرى.

استخدام أكثر من برنامج يساعد في زيادة مستوى التباين وكذلك وضوح الألوان في فن المتجهات. في الرسم التقليدي، يقوم الفنان عادةً بدمج وسائط مثل الفخار والزجاج والسيراميك والتصوير الفوتوغرافي مع لوحاتهم. وبالمثل فإن الألوان والنماذج ثلاثية الأبعاد هي خيارات شائعة للوسائط لإنشاء قطع فنية مختلطة في الفن الرقمي.

يمكن تلوين النماذج ثلاثية الأبعاد في الوسائط المختلطة الرقمية لإنشاء قطعة فنية واقعية وحيوية باستخدام درجات مختلفة من الظلال، والإضاءة، والأنسجة، وضربات الفرشاة. في الواقع، تسمح الوسائط المختلطة للفن الرقمي بأن يكون له عمق وواقعية كافية بحيث لا يقل عن الرسم التقليدي. وهكذا، فإنها تجمع بين جوانب الفن الرقمي والتقليدي.¹³

مساحة الذاكرة. ولهذا السبب، فإن مصطلح "8-بت" هو مصطلح شائع لفن البكسل بين الرسامين ومصممي الألعاب القداماء.¹⁰

2.3. فن المتجهات vector painting:

فن المتجهات هو شكل رئيسي من أشكال الفن الرقمي الذي يستخدم الخوارزميات والصيغ الهندسية لإنشاء جميع أنواع الأشكال والأنماط والخطوط في قطعك الفنية. يمكنك تغيير حجم الرسومات المتجهة وتجديدها عدة مرات حسب احتياجاتك دون الإضرار بجودتها أو دقتها.

علاوة على ذلك، فإن العمليات التي تتم بنقرة واحدة مثل تغيير اللون، قلب الصورة، إسقاط الظل، إبراز، تجميع وغيرها من الميزات تجعل من السهل جداً إنشاء قطعة فنية متجهة ديناميكية. يفضل العديد من فناني المتجهات رسم الخطوط والأنماط بدلاً من اختيار شكل أساسي لإنشاء لوحة متجهة يدوية. بمجرد أن يرسموا الفن الخطي يدوياً، يصبح تطبيق اللون على العمل الفني المتجه أسهل. كما يستخدم الفنانون عادة فن المتجهات لتصميم الشعارات البسيطة أو حتى البورتريهات الكاملة. هذا الشكل من الفن الرقمي شائع جداً في الإعلان وتصميم الرسومات للمواقع الإلكترونية للشركات المختلفة.¹¹

3.3. الكولاج الرقمي Digital collage

فن الكولاج الرقمي شكل من أشكال الفن متعدد التخصصات الذي يستخدم مفاهيم لوحات المزاج، وذفتر القصاصات، والمزج الجمالي لدمج الصور لإنشاء صورة كاملة. كما يتيح التفكير خارج الصندوق والسماح للأفكار الإبداعية بالتحليق دون أي قيود. يمكن دمج الأصول ثلاثية الأبعاد، والصور الفوتوغرافية، وحتى اللوحات التقليدية لإنشاء الكولاج الرقمي الخاص. كما يصبح من الأسهل إنشاء الأوهام البصرية وتشويه الواقع باستخدام الكولاج الرقمي.

5. جمالية النص الأدبي والفن التشكيلي الرقمي في أعمال

معاشو قرور:

معاشو قرور، شاعر وقاص وأكاديمي جزائري، له تجربة رائدة في كتابة الهايكو والقصص القصيرة جدا، ناهيك عن اللوحات الفنية التي ترافق كتاباته الإبداعية، من أعماله: (الأمية البصرية 2013، هايكو اللقلق 2015، هايكو القيقب 2016، الوصية 2017، أسطرلاب لقياس الكيفو 2019، حقل مضرع بشقائق النعمان 2020).

اعتمد معاشو قرور في الكثير من أعماله الإبداعية على المزوجة بين الفن التشكيلي والنص الإبداعي سواء القصص القصيرة جدا التي يكتبها أو الهايكو الذي عرف به، وتميّز على الساحة الأدبية الجزائرية والعربية. ولم يكتف بذلك في مؤلفاته الورقية المطبوعة، إنما استطاع أن يغزو الفضاء الأزرق، عبر صفحته الفايسبوكية، وانتقل بذلك من عالم الإبداع الورقي إلى الإبداع الرقمي من خلال نصوصه السردية القصيرة، أو من خلال قصائد الهايكو التي يكتبها، وكل هذه الأعمال اعتمد فيها بشكل أساسي على الفن التشكيلي من خلال اللوحات الفنية التي يقوم بتصميمها عبر صفحته.

وتجدر بنا الإشارة إلى أن قصيدة الهايكو الرقمية عند معاشو قرور لم تتخل عن ما يسمى فن الهايغا الذي كان يرافق نصوص الهايكو قديما، فقد ارتبط الهايكو بفن الهايغا وهو في مفهومه « نمط الرسم الياباني الذي يشتمل على جماليات الهايكاي.

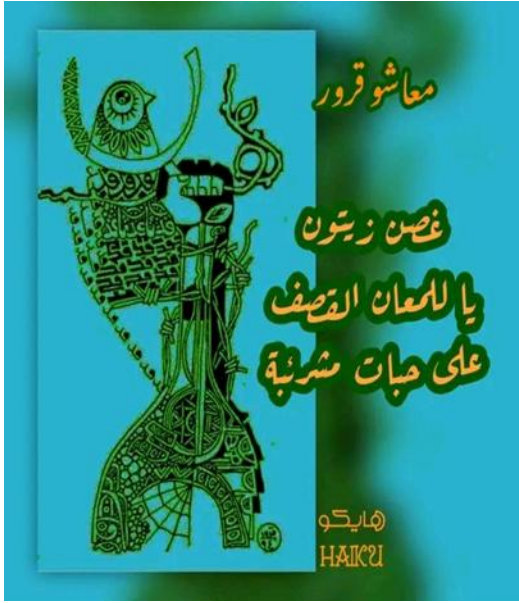
عادة ما يرسم شعراء الهايغا هايكو (هيجين) ، وغالبًا ما تكون مصحوبة بقصيدة هايكو. مثل الشكل الشعري الذي صاحبه استند الهايغا على ملاحظات بسيطة، لكنها عميقة في كثير من الأحيان، للعالم اليومي. "نظرًا لأن كلاهما تم إنشاؤهما بنفس الفرشاة والحبر ، فإن إضافة صورة إلى قصيدة الهايكو كانت ... نشاطًا طبيعيًا." ¹⁴ ولهذا فإن « تأليف الهايكو، والرسوم المرافقة للصور هواية شائعة بين جماليات فترة إيدو، الذين يمارسون هذه

الأنشطة في أوقات فراغهم، أو في التجمعات الودية كشكل من أشكال الترفيه الجماعي... يُقال إن الرسام نانجا يوسا بوسون الذي يعتبر على نطاق واسع في المرتبة الثانية بعد باشو باعتباره سيد الهايكو، هو "الفنان الوحيد الذي تم تضمينه في استطلاعات رأي الشعراء العظماء. ورسامين عظماء في التاريخ الياباني" ¹⁵ وعلى هذا المنوال لم يكتف الهايكويست معاشو قرور بتطبيق الهايغا على ديوانيه "هايكو اللقلق" و "هايكو القيقب" بل انتقل بهذا النمط من الفنون إلى المنصات الإلكترونية، وبذلك يكون قد خلق ما يمكن تسميته هايغا رقمي، وسنعرض بعض اللوحات التي نشرها معاشو قرور في الفضاء الأزرق، ونلاحظ جمالية نصوصها واختلاف مواضيعها.

3. الهايكو الرقمي



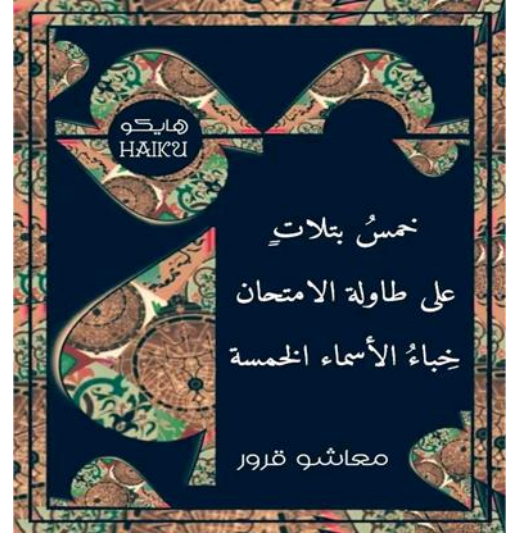
الشكل 1



الشكل 3

ولم يقف الأمر عند الثقافة الجزائرية، أو الواقع الاجتماعي، بل كان متابعاً للأحداث العالمية وكبرى القضايا التي تحدث خاصة القضية الفلسطينية، فوجد الكثير من اللوحات وقصائد الهايكو قد ارتبطت بما يحدث في فلسطين ونقلت صور الكثير من المشاهد التي تحدث، فالشكل رقم 3، إذ تتجلى جمالية الصورة في ديناميكية الخطوط وانسيابيتها، حيث يتخلى الرسم عن جمود الأشكال الهندسية لصالح حركة عضوية تذوب فيها الحدود بين الكائنات (الطائر، اليد، الغصن، والآلة). هذا التلاحم الشكلي يتآزر مع مفارقة لونية ذكية؛ إذ تبرز الكتلة الخضراء الحية بتفاصيلها الزخرفية الدقيقة فوق فضاء تركوازي رحب وبسيط، مما يخلق توازناً بصرياً يجمع بين صخب التفاصيل وسكون الخلفية، ويجول اللوحة من مجرد واجهة توضيحية إلى فضاء جمالي موازٍ لروح الهايكو التكنيفية.

وفي هذه التشكيلات المختلفة يشير معاشو قرور إلى اعتماده على تقنية الكولاج والدمج، والتي ساعدته كثيراً في تصميم لوحاته، والتي وقّرها له تطبيق المصمم العربي، خاصة أن لوحاته تعتمد كثيراً على الحروف العربية، فتظهر بمختلف



الشكل 2

الملاحظ على رسومات معاشو قرور تشكيلها لتوليفة بصرية جميلة بين المشهدية في نص الهايكو والرسم المرافق له. فاتخذ الحرف مساره في هذه الرسومات، ما جعله يخلق تناغماً بصرياً بين الحرف والشكل، وبالتالي يمكن القول عن تجربة معاشو قرور الفنية، أنها تحمل خصوصيتها، لكونها تصنع التحدي لما يواجه قصيدة الهايكو من رفض في الأوساط الأدبية والنقدية في كثير من الأحيان، فخلق بذلك لها فضاء آخر يساعده في انتشارها، وكذا متابعة مختلف الأصداء النقدية حولها.

إن التزاوج الذي ربط قصيدة الهايكو بلوحات معاشو قرور، عزّز من مركزية الصورة و الثقافة البصرية. ما مكّنه من صنع هجنة ثقافية للواقع الاجتماعي والثقافي الجزائري، في قالب فني ياباني يختلف كل الاختلاف عن ثقافتنا.



الشكل 5

في الشكل رقم 5: تبرز هذه اللوحة جماليات العمارة حيث تستحضر شكل المحراب الأندلسي ليكون إطاراً بصرياً يحتضن قدسية الحرف العربي. الجمال هنا يكمن في التدرج اللوني الدافئ الذي ينتقل من الذهبي المشع إلى البني العميق، مما يخلق بعداً غائراً يوحي بالعمق الروحي، بينما يبرز التركيب الثلثي في القلب ككتلة ضوئية بيضاء تكسر حدة الزخرفة المحيطة. اللوحة توازن ببراعة بين "الصرامة الهندسية" في الإطار الخارجي المتشابه وبين "الانسيابية العضوية" للخطوط في المركز، مما يجعلها تجسداً بصرياً للهوية التي تجمع بين رسوخ الجذور وانفتاح الروح.

أما في تجربة معاشو قرور في كتابة القصة القصيرة جداً فيبرز ملمح بصري لافت يزاوج فيه بين جودة النص وجمالية العرض. فهو يعتمد تقنية النص المؤطر، حيث ينسج فضاءً هندسياً يختلف ألوانه وأشكاله الزخرفية من قصة لأخرى، مع الميل الواضح لاستخدام الخلفية السوداء كفضاء مركزي؛ وهي استراتيجية بصرية تمنح النص المكتوب باللون الأبيض بروزاً عالياً وتركيزاً بصرياً يخدم قِصَر النص وتكثيفه.

كما أنه يعتمد إلى تأنيث هذا الإطار بعناصر بصرية من الطبيعة كالأزهار الملونة التي تكسر حدة السواد، موظفاً البورتريه الشخصي في الجزء العلوي كتوقيع بصري يربط بين الذات الكاتبة ومنجزها الإبداعي. وتعكس هذه النماذج المستقاة من فضاء

الأشكال والألوان، ولهذا فقد استطاع هذا التطبيق معالجة الحروف خاصة المتعلقة بالخطوط ذات الطابع المسطر، التي مكنته من البناء والتركيب، لأن لديها زوايا حادة، على عكس حروف خطوط النسخ أو الرقعة أو الفارسي، التي يأخذ منها النقاط والتوشية مثل ميزان والشدة والضمة وظفر خط الثلث.

كما أنه يعتمد على تقنية تكرار الكلمة وقلبها معكوسة مما يساعده في تقنية المرايا المتعكسة لا سيما الوحدات الزخرفية ناهيك عن الألوان وتدرجاتها التي تسمح بافتراض خلفية لونية يختارها مسبقاً للنسج عليها. ونجد هذه التقنية أكثر في اللوحات ذات الطابع الديني التي يصممها الخاصة بأيام الجمعة المباركة، وكتابة الأدعية، أو تهنائي الأعياد والمناسبات الدينية.



الشكل 4

تنتقل بنا هذه اللوحة في الشكل رقم 4، إلى فضاء جمالي مختلف تماماً؛ فهي تعتمد على النظام المرجعي للفنون الإسلامية والزخرفة الهندسية، حيث تحضر "القداسة" والتراتب البصري كعناصر أساسية.

جمالها اعتمد معاشو قرور على التناظر العمودي والأفقي كلياً . هذا التناظر يمنح المشاهد شعوراً بالسكينة والتوازن المطلق. كل عنصر في الجانب الأيمن له صدى في الجانب الأيسر، مما يخلق إيقاعاً بصرياً منضبطاً يشبه التراتيل أو الأوراد الصوفية.

التواصل الاجتماعي (فيسبوك) تحولاً في طرق تقديم الأجناس الأدبية القصيرة، حيث يصبح الإطار جزءاً لا يتجزأ من هوية النص الجمالية:



الشكل 7

في هذا الشكل الأخير تتجلى في هذه اللوحة شعرية المفارقة من خلال التضاد البصري الحاد بين إطارٍ وردّيّ حالم يضج باللمعان، وخلفية سوداء صماء تحتضن متناً سردياً مكثفاً؛ حيث تعكس هذه التقابلية اللونية عمق المأساة الإنسانية التي يطرحها النص، من الناحية الشكلية فإن إضافة رموز مثل المربعات والمعينات بجانب العنوان، واستخدام جزئيات الثلج واللمعان في الخواف، يضفي طابعاً رقمياً معاصراً على اللوحة، ويخرج النص الأدبي من وقاره الكلاسيكي ليضعه في قالب بصري تفاعلي يناسب منصات التواصل الاجتماعي .

بينما يوحي الإطار بالبراءة والاحتفاء، يغوص السرد في واقع القصف والظل. النص يبدأ بصورة "الخان العامر" (الطمأنينة) وينتهي بـ "القصف" (الفقد). الجمالية الأدبية هنا تكمن في تحول الماء (رمز الحياة) إلى مكان للسكن أو اللعب بكرة التربولان، مما يعكس قدرة الإنسان على التأقلم مع الفاجعة



الشكل 6

في هذا النص تظهر جماليته الأدبية من حيث استعماله التكتيف والمفارقة، من حيث الاقتصاد في اللغة، فالنص مبني على جملة سردية واحدة مكثفة، تتجنب الحشو وتركز على الحدث الصادم أو الغريب. كما يجمع النص بين حالة واقعية وفعل عثي . هذه المفارقة تخلق صدمة لدى المتلقي وتفتح باب التأويل حول معنى "الحفية" أو الانشغال بالتفاصيل الدقيقة التي قد تلهي الإنسان عن جوهر الأشياء.

نقطة أخرى يمكن الالتفات إليها من خلال هذا النص وهو البعد الزمكاني، فذكر شهر "رمضان" يضفي لمسة واقعية اجتماعية، لكنه يُستخدم هنا كخلفية لحدث غير مألوف، مما يعزز من جمالية "اللامعقول" في القصة.

الرقمي " في الساحة الإبداعية العربية والجزائرية، رغم ما يعانيه هذا الجنس الأدبي من تهميش نقدي ومؤسسي. وختاماً، فإن مستقبل الإبداع الرقمي رهين بقدرة الفنان على تأسيس منصات تفاعلية تضمن حقوق الملكية الفكرية وتتيح تواصلًا أوسع مع المتلقي، لتبقى الوسائط التكنولوجية هي الرهان المستقبلي لفرض نفوذ هذه الأنماط الجديدة وتكريس شرعيتها في المشهد الثقافي العالمي

وتحويل مكان الدمار إلى فضاء لاستمرار الحياة. وتكتمل هذه الوحدة العضوية بجعل النص الأبيض بمثابة شعلة ضوئية تكسر عتمة الواقع، ليتناغم الشكل مع المضمون في تصوير قدرة الإنسان على اجتراح الحياة واللعب من قلب العدم، مما يحول اللوحة إلى فضاءً سيميائي يعيد تعريف الانتصار بكونه صموداً جمالياً ونفسياً قبل كل شيء.

4. خاتمة:

تأسيساً على ما تقدم، يمكن استخلاص جملة من النتائج التي تعكس التحولات العميقة في بنية الخطاب الإبداعي المعاصر؛ فقد أضحت الوسائط الرقمية فضاءً سيميائياً متكاملًا يتجاوز الدور الإشهاري أو الربحي التقليدي، ليصبح وسيطاً حيويًا في تشكيل هوية العمل الأدبي وضمان انتشاره السريع، مما أدى إلى زعزعة "مركزية النص" لصالح "مركزية الصورة" والتشكيل البصري.

ويفرض هذا التحول النوعي تحدياً منهجياً أمام الخطاب النقدي المعاصر؛ إذ بات لزاماً على النقاد والباحثين في مجالي الأدب والفن التشكيلي اجتراح آليات إجرائية ومنظومات تحليلية تتلاءم مع "جماليات الرقمية"، وقادرة على استنطاق النص البصري وفق معطيات التكنولوجيا الحديثة. ورغم بروز ما يسمى "بالنقد التفاعلي" كاستجابة لهذا التطور، إلا أنه لا يزال يعاني من فجوة بين النظر والتطبيق، ويفتقر في كثير من نماذجه إلى الرصانة الأكاديمية الجادة التي تؤهله لتأسيس مرجعية نقدية صلبة.

وفي هذا السياق، تبرز تجربة المبدع "معاشو قرور" كنموذج رائد في استثمار الفضاء الأزرق (فيسبوك) لخلق هوية إبداعية هجينة؛ حيث نجح في نقل فن "الهايجا (Haiga)" من إطاره التقليدي المرتبط بقصيدة الهايكو إلى عوالم الرقمنة. وقد أضفى هذا التوظيف الفني قيمة مضافة لمنجزه الإبداعي، محولاً الصفحة الإلكترونية إلى "رواق فني" يختلف في استراتيجياته البصرية عن الدواوين المطبوعة، وهو ما يعزز من فرص صمود "الهايكو

5. قائمة المراجع:

- ¹ حافظ محمد الشمري، الأدب الرقمي بين ضبابية العولمة وتداعيات المشهد الثقافي رؤية استشرافية، مركز الكتاب الأكاديمي، الأردن، ط1، 2020، ص 16
- ² خالد حسن عثمان، مقدمة في التصميم بالحاسب الآلي، <https://www.scribd.com/document/518754890/>
- ³ هبة سيف النصر علي محمد، نشر أثر التقنيات الرقمية على الفنون التشكيلية، international journal of artificiel intelligence and emerging technology, volume3, issue2, 2020,(61_83),p71
- ⁴ سلاف كيوط، آمنة قجالي، استخدام التكنولوجيا الرقمية في الفن التشكيلي المعاصر، مجلة جماليات، مجلد 9، عدد1، 2022، 287-313، ص 291.
- ⁵ نهي صلاح السيد البسيوني، فن الخداع البصري كتقنية بصرية وأثره على تفعيل الابتكارية التصميمية للإعلانات الخارجية، المؤتمر الأردني الدولي الأول للعمارة والتصميم الواقع وتحديات المستقبل، <https://www.researchgate.net/publication/331688877>
- ⁶ ينظر، سلاف كيوط، آمنة قجالي، استخدام التكنولوجيا الرقمية في الفن التشكيلي المعاصر ، ص 293-294
- ⁷ ينظر، المرجع نفسه، ص 294.
- ⁸ ينظر، المرجع نفسه، ص 295
- ⁹ ينظر، المرجع نفسه، ص 296
- ¹⁰ Anton Giuroiu، Types of Digital Art to 17
Published on: November 25, 2021، Consider
، Updated on: May 1, 2024 |
<https://www.architecturelab.net/types-of-digital-art/>
- ¹¹ ينظر، المرجع نفسه.
- ¹² ينظر، المرجع نفسه.
- ¹³ ينظر، المرجع نفسه.
- ¹⁴ <https://ar.wiki5.ru/wiki/Haiga>
- ¹⁵ المرجع نفسه.