Lark Journal of Philosophy, Linguistics, and Social Sciences

E-ISSN 2663-5836
P-ISSN 1999-5601
Original Research

Journal homepage: https://lark.uowasit.edu.iq

Vol. 18 No. 1 January 2026, pp.1195-1213-

https://doi.org/10.31185/lark.5017

Digital Art: Authenticity and Modernity in the Iraqi Cultural Scene

Asst. Lect. Hanaa Abdulrazzaq Ghudayyib
Wasit Directorate of Education
Email: hanarazzaq7.7.7@gmail.com

Received Oct.*21,* 2025 Revised Oct *27,* 2025 Accepted **Dec** *1,* 2025 Online Jan.1, 2026

ABSTRACT

Digital art in Iraq is undergoing notable development, shaped by the country's evolving social, political, and technological landscape. This study explores the broader history of digital art, with particular focus on its emergence and evolution in the Middle East and Iraq. In this context, digital art serves as a new medium for expressing identity and collective memory, while also documenting social and political realities. Originating globally in the 1960s, digital art gained momentum as computer technologies and software advanced. Its gradual introduction into the Middle East and Iraq gave rise to a new generation of artists who integrate cultural heritage with contemporary digital tools. This research highlights key methods and techniques in digital art, including digital painting, video art, and virtual reality, that offer expansive creative possibilities. The study also presents case studies of prominent Iraqi digital artists who have employed digital media to articulate themes such as war, displacement, and identity. Moreover, it examines the role of local and international institutions in supporting digital artistic practice. Despite technological and social challenges, digital art in Iraq functions as an effective tool of cultural resistance and documentation. Looking forward, the future of digital art in Iraq appears promising, bolstered by continued technological advancement and growing institutional support. The research situates Iraq's digital art movement within a broader global and regional context.

Keywords: Digital Art, Artistic Identity, Technological Transformation.

الفن الرقمي بين الأصالة والحداثة في المشهد الثقافي العراقي

م.م. هناء عبد الرزاق غضيب

مديرية تربية واسط

hanarazzaq7.7.7@gmail.com

الملخص

شهد الفن الرقمي تطورًا ملحوظًا في العراق، متأثرًا بالتغيرات الاجتماعية والسياسية والتقنية التي مرت بها البلاد. ويركز البحث على دراسة تاريخ الفن الرقمي بشكل عام، مع التركيز على مداخل تطوره في الشرق الأوسط والعراق، إذ يمثل الفن الرقمي وسيلة جديدة تعبر عن الهوية والذاكرة الجماعية، وتوثق الواقع السياسي والاجتماعي. بدأ الفن الرقمي عالميًّا في ستينيات القرن الماضي، ثم انتشر بفضل تطور الحواسيب والبرمجيات المتقدمة، وانتقل تدريجيًّا إلى الشرق الأوسط والعراق، إذ تبنته أجيال جديدة من الفنانين الذين دمجوا بين التراث الثقافي والتكنولوجيا الحديثة. ومن هنا يسلط البحث الضوء على أدوات وتقنيات الفن الرقمي، مثل الرسم الرقمي، الفيديو آرت ، والواقع الافتراضي، التي توفر إمكانيات إبداعية واسعة.كما يتناول البحث دراسات حالة لفنانين عراقيين بارزين استخدموا الفن الرقمي للتعبير عن قضايا الحرب والنزوح والهوية، ويبين كذلك دور المؤسسات المحلية والدولية في دعم هذا المجال. وعلى الرغم من التحديات التقنية والاجتماعية، يشكل الفن الرقمي في العراق أداة فعالة للمقاومة الثقافية والتوثيق، ويبدو مستقبل الفن الرقمي في العراق واعدًا مع استمرار التطور التكنولوجي وزيادة الدعم الفني. ويضع البحث تطور الفن الرقمي ضمن السياق العالمي والإقليمي.وفي هذا السياق يستعرض البحث التحديات التقنية والاجتماعية التي تواجه الفن الرقمي في العراق، لكنه يؤكد أن هذا الفن يشكل أداة فعالة للمقاومة الثقافية والتوثيق. وأخيرًا يختتم البحث بمناقشة آفاق مستقبل الفن الرقمي في العراق، في ظل التطور التكنولوجي والدعم المتزايد

الكلمات المفتاحية: الفن الرقمي، الهوية الفنية، التحول التكنولوجي.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) that allows others to share and adapt the material for any purpose (even commercially), in any medium with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.

لا يمكن عرض هذه الصورة حالياً.

1. الفصل الاول الاطار المنهجي:

1.2 تاريخ الفن الرقمي ومداخل تطوره في الشرق الأوسط والعراق

شهد الفن في العصر الحديث تحولات جذرية بفعل تطور التكنولوجيا الرقمية، التي غيرت من طرق الإنتاج والتعبير الفني. وبذلك يُعد الفن الرقمي أحد أهم هذه التحولات، إذ يستخدم الحواسيب والبرمجيات بوصفها أدوات أساسية للإبداع (Paul, 2015).كما أن الفن الرقمي يُعد ميدانًا متعدد التخصصات يشمل الرسم الرقمي، الفيديو آرت، التركيبات التفاعلية، والوسائط المختلطة (Wilson, 2020). أما من الناحية التاريخية، فيرجع مفهوم الفن الرقمي إلى الستينيات من القرن العشرين حين بدأت الحواسيب تُستخدم في مجالات الفن والتصميم (Ascott, 2003).ومن ثم يتضمن الفن الرقمي إنتاج أعمال فنية عبر أدوات رقمية تشمل البرمجيات الحاسوبية وأجهزة الإدخال المختلفة، مما أتاح إمكانيات غير محدودة من حيث التنوع البصري والتفاعلي (Paul, 2015). وبحسب Shanken (2014)، فإن الفن الرقمي هو عملية إنشاء فن باستخدام التكنولوجيا الرقمية التي تسمح بتحكم أدق وتكرار مرن وتعديل غير محدود مقارنة بالفنون التقليدية. وعلى هذا الأساس، شهدت الثمانينيات والتسعينيات انطلاقة كبرى للفن الرقمي مع انتشار الحواسيب الشخصية وبرمجيات التصميم مثل Adobe Photoshop (Reichle, 2008). وفي تلك المرحلة برزت مجالات مثل الرسوم المتحركة الرقمية، التصوير الرقمي، والفيديو آرت، لتصبح وسائل تعبير مركزية في المتاحف والمعارض العالمية (Wilson, 2020).

وفي الألفية الجديدة، توسع الفن الرقمي ليشمل التجارب التفاعلية والواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي، مما أعاد تشكيل مفهوم الفنان والجمهور وطرق المشاركة (Grau, 2016). وفي هذا السياق شهد الشرق الأوسط تبنيًا تدريجيًّا للفن الرقمي، خاصة بعد عام 2000 مع تزايد الوصول إلى الإنترنت والتكنولوجيا الرقمية (Al-Masri, 2013).وعلى الرغم من التحديات الاجتماعية والسياسية، بدأ الفنانون في استخدام الوسائط الرقمية للتعبير عن الهوية الوطنية والذاكرة الجماعية والقضايا الاجتماعية مثل الحرب واللجوء (Kraidy, 2016). كما أن مدنًا مثل دبي وبيروت والقاهرة تُعد مراكز رئيسية للفن الرقمي في الشرق الأوسط، حيث تتوفر بنى تحتية داعمة للمهرجانات والمعارض الرقمية (Kraidy & Khalil, 2017).أما في العراق، فيمثل حالة فريدة، إذ تأثر الفن الرقمي بالتاريخ السياسي والاجتماعي المضطرب، مما خلق بيئة فنية متوترة لكنها غنية بالتعبير (Sakr, 2019). وقد بدأ الفن الرقمي العراقي يأخذ شكلًا واضحًا مع ظهور جيل جديد من الفنانين الذين دمجوا التراث الثقافي مع التكنولوجيا الحديثة (Al-Khafaji, 2020).وفي هذا الإطار تعمل مؤسسات محلية ودولية مثل RuyaFoundation وEcho for Contemporary Iraqi Art على دعم هذا المجال بمعارض ومنح تمويلية (Ruya Foundation, 2021). ومن أبرز التقنيات المستخدمة في العراق الرسم الرقمي، الكولاج الرقمي، والفيديو آرت، إذ تُستخدم لإيصال قصص الحرب واللجوء والهوية، مما يجعل الفن الرقمي وسيلة للمقاومة والتوثيق والذاكرة الجماعية (Al-Timimi, 2022). على الرغم من الإمكانات الكبيرة، يواجه الفن الرقمي في العراق تحديات منها نقص الدعم الفني، ضعف البنية التحتية الرقمية، وصعوبة الوصول إلى الجمهور الدولي (Sakr, 2019) . إلا أن الحراك الفني الرقمي يشهد نموًّا بفضل المبادرات الشبابية واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي ، منصات للعرض (Al-Khafaji, 2020). وفي هذا السياق يعتمد الفن الرقمي بشكل أساسي على مجموعة من الأدوات والبرمجيات التي تُمكّن الفنان من التعبير بطرق متعددة تتجاوز حدود الرسم التقليدي. من بين أهم هذه الأدوات ما يلي:

أولًا: البرمجيات، وتشمل برامج مثل Adobe Photoshop، Corel Painter، Illustrator، فضلا عن برامج تحرير الفيديو مثل Adobe Premiereو After Effects، وهي تتيح إمكانيات واسعة للتحكم بالصور الرقمية والفيديوهات.(Paul, 2015)

ثانيًا: الأجهزة، إذ تتضمن أجهزة الحاسوب ذات الأداء العالي، ولوحات الرسم الرقمية (Graphics Tablets) مثل Wacom، فضلًا عن أجهزة الإدخال الحديثة كالشاشات اللمسية وأقلام الـ Stylusالتي توفر دقة تحكم أكبر.(Wilson, 2020)

ثالثًا: الواقع الافتراضي والواقع المعزز، وقد بدأت هذه الوسائط بالظهور في السنوات الأخيرة لتدمج الفن بالتجربة التفاعلية، مما يتيح للجمهور التفاعل مع العمل الفني بطريقة غير مسبوقة.(Grau, 2016) .

2. أهمية البحث

تبرز أهمية هذا البحث في استكشاف كيف غيّرت الوسائط الرقمية من طبيعة التعبير الفني في العراق، وفي الوقت نفسه تسليط الضوء على العلاقة بين الفن والتكنولوجيا ضمن سياق ثقافي محلي (Elkins, 2007). كما أنه يهدف إلى رصد التحديات البنيوية والتقنية التي تواجه الفنانين العراقيين في هذا المجال (الزبيدي، 2022).

وتتجلى أهمية البحث في عدة جوانب، من أبرزها:

1. إبراز التحول الثقافي والفني في العراق، إذ يُسلّط البحث الضوء على الانتقال التدريجي من الفن التقليدي إلى الفن الرقمي، مبينًا كيف يعكس هذا التحول التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية في المجتمع العراقي.
2. تسليط الضوء على واقع الفن الرقمي محليًّا، إذ يُساعد البحث في توثيق واقع الفن الرقمي في العراق من حيث الإنتاج والانتشار والتقبل المجتمعي، فضلا عن دور الفنانين الشباب في تطوير هذا المجال.
3. مساهمة معرفية في الأدبيات الفنية الحديثة، إذ يرفد البحث المكتبة الفنية العراقية والعربية بمحتوى علمي حديث يخص الفنون الرقمية، خاصة وأن الدراسات المتخصصة بهذا المجال محليًّا ما تزال قليلة.
4. تعزيز الاهتمام الأكاديمي والتربوي بالفن الرقمي، حيث قد يُسهم البحث في لفت انتباه الجامعات والمعاهد الفنية إلى أهمية تدريس الفن الرقمي وإدراجه ضمن مناهج الفنون التشكيلية المعاصرة.
5. دعم المبادرات الشبابية والإبداع التقني، بإبراز الدور المتنامي للفنانين الرقميين الشباب، وكذلك تشجيع توفير بيئة حاضنة للإبداع الفني القائم على التكنولوجيا.
6. الحفاظ على الهوية الثقافية عبر الوسائط الجديدة، إذ يُظهر البحث كيف يمكن للفن الرقمي أن يكون أداة للحفاظ على الهوية البصرية العراقية وتقديمها بأساليب عصرية تتفاعل مع الجمهور المحلي والعالمي.

3. أهداف ومنهجية البحث

تتمثل محاور البحث في:

1. توضيح مفهوم الفن الرقمي وأدواته.
2. تتبّع تطور الفن الرقمي في العراق.
3. تحليل علاقة الوسائط الرقمية بالثقافة العراقية.
4. استعراض التحديات التي تواجه الفنان الرقمي المحلي.
5. تقديم مقترحات لتعزيز الفن الرقمي كمكوّن ثقافي.

يعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي، وذلك بالاستناد إلى الدراسات السابقة وتحليل الأعمال الفنية الرقمية العراقية، إلى جانب إجراء مقابلات نوعية مع فنانين ونقّاد فنيين.

3. الفصل الثاني: الاطار النظري : الفن الرقمي بوصفه أداة للتعبير الاجتماعي والسياسي في العراق

يتميز الفن الرقمي في العراق بكونه أكثر من مجرد تجميل بصري؛ بل إنه أداة لتوثيق وتحليل الواقع الاجتماعي والسياسي. ولهذا السبب يلجأ الفنانون إلى استخدام الوسائط الرقمية لسرد قصص الحروب والنزوح والأزمات الإنسانية التي مرت بها البلاد (Al-Timimi, 2022).كما أن الأعمال الرقمية تُستخدم لتوعية الجمهور بقضايا حقوق الإنسان واللجوء وإعادة بناء الذاكرة الوطنية، وفضلًا عن ذلك تُعرض هذه الأعمال في مهرجانات ومحافل دولية بهدف جذب الدعم والتضامن (Sakr, 2019). وتعد المنظمات مثل Ruya Foundation وEcho for Contemporary Iraqi Art حجر الزاوية في دعم الفن الرقمي، من طريق:

1. تقديم منح تمويلية للفنانين.
2. تنظيم معارض ومهرجانات رقمية مثل Tarkib Arts Festival التي تعرض أعمالًا تفاعلية ورقمية (RuyaFoundation, 2021).
3. بناء شبكات اتصال بين الفنانين العراقيين والمجتمع الفني الدولي، مما يسهل تبادل الخبرات والعروض (e-flux, 2025).

تواجه ممارسة الفن الرقمي في العراق تحديات عدة منها:

1. ضعف البنية التحتية الرقمية في بعض المناطق مما يحد من إمكانيات العمل والإنتاج (Sakr, 2019).
2. محدودية وصول الفنانين إلى التدريب وورش العمل المتخصصة.
3. صعوبات في نشر الأعمال وبيعها داخل السوق المحلي والعالمي بسبب قلة منصات العرض والدعم (Al-Khafaji, 2020). القضايا الاجتماعية والسياسية التي تؤثر على حرية التعبير وتوفر بيئة مستقرة للفنانين (Al-Timimi, 2022).

ويرتبط مستقبل الفن الرقمي في العراق بالتطور التكنولوجي والبيئة السياسية والاجتماعية. ومن المتوقع أن تشهد السنوات القادمة زيادة في إدخال تقنيات مثل الذكاء الاصطناعي، الواقع المعزز، والطباعة ثلاثية الأبعاد في الممارسات الفنية (Grau, 2016).فضلا عن ذلك، من المرجح أن يتوسع دور الفن الرقمي بصفته وسيطا لمقاومة القمع وتوثيق الذاكرة الجماعية، إذ إنه يوفر مرونة كبيرة في إيصال الرسائل المعقدة والمركبة.

3.1 مدخل عام إلى الفن الرقمي وأبعاده المفاهيمية والثقافية

شهد العالم في العقود الأخيرة ثورة تكنولوجية متسارعة أثّرت في مختلف ميادين الحياة، ولم يكن الفن بمنأى عن هذه التحولات. فقد تطور مفهوم الفن من الرسم اليدوي التقليدي باستخدام الريشة والألوان إلى فضاءات رقمية تعتمد على التكنولوجيا والبرمجيات، مما أنتج ما يُعرف اليوم بـ"الفن الرقمي" (Manovich, 2001).أما في العراق، حيث يشهد المشهد الثقافي تحولات متباينة بين الأصالة والمعاصرة، فقد بدأ الفن الرقمي يحتل موقعًا متزايد الأهمية، على الرغم من التحديات الاجتماعية والتقنية والاقتصادية (الزيدي، 2022).

والفن الرقمي هو نوع من الفنون البصرية التي تُنتج باستخدام الوسائط الرقمية، مثل الحاسوب، والأجهزة اللوحية، والبرمجيات المتخصصة. وقد يشمل هذا النوع من الفن مجموعة واسعة من الأنماط، من التصميم الغرافيكي والرسم الرقمي والفيديو آرت، وصولًا إلى الواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي في الإبداع الفني (Paul,2015).

ويتميز الفن الرقمي عن التقليدي بعدة سمات، من أبرزها:

أ- المرونة التقنية، إذ تتيح إمكانية التعديل والعمل على طبقات.

ب- سهولة النشر والمشاركة، من طريق الإنترنت والمنصات.

ت- الطابع التفاعلي، إذ يمكن أحيانًا للمشاهد أن يكون جزءًا من التجربة (Lovejoy, 2004).

يشكّل الانتقال من الأدوات التقليدية مثل الريشة إلى البيكسل الرقمي قفزة نوعية في أدوات التعبير الفني. فالريشة ظلت لقرون رمزًا للمهارة اليدوية، بينما يمثل البيكسل الوحدة الأساسية للصورة الرقمية الحديثة (McQuire,2006). وقد ظهر الفن الرقمي عالميًّا في ستينيات القرن العشرين، غير أنه بقي حكرًا على الأوساط الأكاديمية أو التقنية حتى بداية الألفية الثالثة (Grau, 2003). ومع تطور الحواسيب والبرمجيات مثل Photoshop، أصبح الفن الرقمي أكثر انتشارًا وأتاح للفنانين الشباب آفاقًا جديدة (Tribe & Jana, 2007).وعلى الرغم من التحديات الاجتماعية والسياسية، برز جيل جديد من الفنانين العراقيين الذين استخدموا الوسائط الرقمية أداة للتعبير والتوثيق وإعادة تخيّل الواقع، خاصة بعد عام 2003 (الجنابي، 2020). وقد تجلّى ذلك في عدة جوانب، من أبرزها:

أ- تنامي حضور الفنانين الرقميين على منصات التواصل.

ب- استخدام الفن الرقمي وسيلة احتجاج خلال انتفاضة تشرين 2019 (عبد الله، 2021).

ت- محاولات دمج الفن الرقمي في المؤسسات الأكاديمية والمعارض، رغم محدوديتها (السعدي، 2023).

3.2 . الأسس النظرية والتاريخ المبكر للفن الرقمي في العراق

يُعرَّف الفن الرقمي بأنه إنتاج فني يتم باستخدام الحاسوب والبرمجيات الرقمية، إذ يركّز على السرعة والدقة والتفرد البصري. ويشير كاظم (2011) إلى أن هذا النوع من الفن يتميّز بـ:

1. سرعة الإنجاز مقارنة بالفنون التقليدية.
2. دقة التفاصيل والتحكم بالمكونات البصرية.
3. القدرة على تركيب العناصر من مصادر متعددة في مشهد واحد، بما يثير الدهشة أو التأمل، مثل الجمع بين مشاهد الغروب والشروق أو الدمج بين الحداثة والتراث.

و يتيح الرسم الرقمي إمكانيات متقدمة للفنان، إذ يسمح باستخدام القصاصات البصرية والصور المعدلة في بناء واقع بصري مختلف عن الواقع الفيزيائي، مما يفتح الباب أمام رمزية متعددة المستويات (كاظم، 2011). وبدأ الفن الرقمي في العراق تدريجيًّا في أواخر العقد الأول من الألفية الثالثة، وكان ذلك على يد فنانين مثل سامي الربيعي، الذي تبنّى تقنية "الفوتو ديجيتال" وأنشأ الجمعية العراقية للفن الرقمي سنة 2009. وقد ضمّت الجمعية أكثر من 150 فنانًا، وهدفت إلى تأسيس منظومة رقمية فنية تشمل المعارض وورش العمل (الربيعي، 2009).

وفي عام 2016، أُقيم أول معرض رسمي للفن الرقمي في العراق على قاعة عشتار بدائرة الفنون التشكيلية في بغداد، وشارك فيه أربعة فنانين: سناء محسن، غرام الربيعي، هند السامرائي، وزهير شعوني. وقد ضم المعرض 52 لوحة جمعت بين الأساليب التقليدية والرقمية (الگارديني، 2016).وفي مايو 2022، أُقيم معرض بقيادة سامي الربيعي في المركز الثقافي البغدادي، ولاقى إشادة فنية لمستوى الإبداع الرقمي. غير أن العديد من المتلقين والنقاد أبدوا تساؤلات بخصوص مصداقية الإبداع الرقمي مقارنة بالكلاسيكي، معتبرين أن التقنية قد تُخفف من الجهد اليدوي الملموس (الحزب الشيوعي العراقي، 2022).

من جهتها، صرحت الفنانة هند السامرائي بأن العديد من النقاد لا يتفاعلون بجدية مع الفن الرقمي، مما يُحد من انتشاره. لكنها أكدت أن عرض الأعمال في الفضاءات العامة ساعد في تقريب الفن الرقمي من المتلقين (الزمان، 2022).وفي عام 2023، أطلقت الجمعية العراقية للفن الرقمي بالتعاون مع وزارة الثقافة معرضًا جمع أكثر من 30 فنانًا. وفي كلمته الافتتاحية، أكد وزير الثقافة العراقي أن "الفرشاة الرقمية" أصبحت لغة معاصرة تعبّر عن الحاضر بوسائل جديدة، مشددًا على ضرورة احتضان هذا النمط الفني ضمن التقاليد الثقافية الوطنية (الصباح، 2023).يمكن القول إن الفن الرقمي في العراق يتطور ضمن ثلاث مراحل: التبني الفردي، التنظيم المؤسساتي، والاعتراف الرسمي. وإذا كانت التقنية الرقمية لم تُلغِ الفن التقليدي، فإنها في المقابل قدمت بديلًا تعبيريًّا واسع الإمكانيات، مع الحفاظ على بُعد نقدي تجاه الثقافة البصرية، وبذلك فتحت آفاقًا جديدة للفن المعاصر في العراق.

3.3. التراكيب الأسلوبية والإبداع الرقمي عمليًّا

يشهد الفن الرقمي العراقي تطورًا واضحًا في الأساليب البصرية والتقنية، إذ يُنتج الفنانون أعمالًا معاصرة قائمة على مزج البرمجيات بالرمزية الثقافية. وقد أدّى استخدام أدوات مثل Adobe Photoshop وArtRage إلى فتح آفاق جديدة للإبداع من طريق اللعب بالطبقات والبيكسلات والإضاءة (السعدي & عجام، 2018).كما تُتيح هذه البرامج للفنان فرصة التحكم في الشكل البصري بمزج النصوص والصور والتكوينات الطباعية، ويتضح ذلك في أعمال الفنان العراقي منتظر صالح، الذي دمج الحروف العربية لتشكيل خريطة العراق في مشروعه "Iraq Typography" (Saleh، 2025).

وفي السياق ذاته، تُبرز الفنانة العراقية زينة السيد أسلوب الكولاج الرقمي، مستخدمة صورًا أرشيفية وشخصية لخلق تركيبات بصرية تتقاطع فيها الأزمنة والرموز (El Said، 2016).أما الفنان صادق كويش الفرج فقد استخدم تقنية الفيديو آرت والأنيميشن لتقديم تعبيرات رمزية عن الاغتراب وفقدان الهوية، كما يظهر في عمله "Driven By Storms" (Alfraji)، (2025. وفي منحى آخر، تقوم سما الشيبي بتوظيف جسدها في فضاءات رقمية تُمثل العلاقة بين الأرض والمكان والصراع (Alshaibi، 2025).

ومن جهة أخرى، يوفر مهرجان "Tarkib Arts Festival" منصة للفن الرقمي في العراق، إذ تُعرض أعمال رقمية تتناول قضايا اجتماعية وبيئية بطريقة تفاعلية مع الجمهور، مما يعكس انتقال الفن من المعارض التقليدية إلى مساحات أكثر مرونة في التعبير (The Guardian، 2024).وبذلك، تمثل هذه الممارسات تحولًا في الذائقة الفنية المحلية، وتدفع في اتجاه الاعتراف بالفن الرقمي بوصفه جزءا من البنية الثقافية المعاصرة في العراق، لا سيما مع مساهمة مؤسسات مثل Ruya Foundation و Echo for Contemporary Iraqi Art في دعم الفنانين رقميًا (Ruya Foundation، 2025؛ e-flux، 2025).

4. الفصل الثالث: إجراءات البحث

شهد العراق في العقود الأخيرة تطورًا ملحوظًا في مجالات الفن الرقمي، إذ أخذت التقنيات الرقمية مكانها تدريجيًّا بين أدوات التعبير الفني. وقد بدأ هذا التطور من محاولات مبكرة للرسم والتصميم على الحواسيب، ليصل لاحقًا إلى الممارسات المتقدمة التي تشمل الفيديو آرت والأنيميشن والكولاج الرقمي (السعدي & عجام، 2018)(محسن، 2025).

وتأثر المشهد الفني العراقي بالتحولات الاجتماعية والسياسية، الأمر الذي دفع الفنانين إلى استخدام الوسائط الرقمية وسيلة لإيصال رسائلهم بطريقة مبتكرة وعصرية تتناسب مع جيل جديد من الجمهور (عبد السادة جبر، 2019). فضلا عن ذلك، أسهم الانتشار الواسع للإنترنت وتوفر الأجهزة الرقمية في تسهيل الوصول إلى تقنيات الرسم الرقمي ومشاركة الأعمال على نطاق أوسع (Ruya Foundation، 2025).

ومن ثم، تشكلت حركة الفن الرقمي في العراق من تداخل عدة عوامل: التطور التقني، واحتياجات التعبير المعاصر، والرغبة في مزج التراث الثقافي مع الحداثة. وقد تجلى ذلك في ظهور فنانين رقميين مثل هند السامرائي وسناء محسن، اللتين دمجتا الأساليب التقليدية مع أدوات رقمية حديثة، ليصبحن بذلك من رواد المشهد الفني الرقمي (Alshaibi، 2025).

وعلاوة على ذلك، ساعدت المبادرات الفنية مثل مهرجان "Tarkib Arts Festival" والمنظمات غير الربحية مثل "Echo for Contemporary Iraqi Art" في تقديم الدعم للفنانين الرقميين، إذ عملت على تنظيم معارض ومسابقات تروج للأعمال الفنية الرقمية وتسهم بتعزيز حضور العراق على الساحة الفنية العالمية (e-flux، 2025؛ The Guardian، 2024).

وبناءً على ما سبق، تُظهِر هذه التطورات أن الفن الرقمي في العراق ليس مجرد تقنية جديدة، بل إنه فضاء إبداعي يعكس التحولات الثقافية والسياسية، وفي الوقت نفسه يؤسس لرؤية فنية تواكب العصر مع المحافظة على الهوية المحلية (السعدي & عجام، 2018).

5. دراسات حالة لفنانين رقميين عراقيين

يُعد منتظر صالح من رواد الفن الرقمي في العراق، إذ دمج بين الحروف العربية والتصميم الرقمي ليشكل أعمالًا تعبّر عن الهوية العراقية والتراث. ومن أبرز أمثلته مشروعه "Iraq Typography" الذي يستخدم النص العربي ليكوّن خريطة العراق بطريقة مبتكرة، موضحًا العلاقة بين اللغة والمكان (Saleh, 2025).كما أن زينة السيد تستخدم تقنيات الكولاج الرقمي لتركيب صور أرشيفية وشخصية تعكس تاريخ العراق المضطرب. وتتمثل أهمية أعمالها في أنها تلقي الضوء على الهوية والذاكرة الجماعية في مواجهة النسيان، مستفيدة من البرمجيات التي تتيح دمج الصور المختلفة ضمن تركيب بصري متماسك (El Said, 2016).

أما فنان الفيديو آرت صادق كويش الفرج فيستعمل تقنية الأنيميشن والفيديو لخلق أعمال رمزية تعبّر عن موضوعات الاغتراب والهوية الممزقة. ويتجلى ذلك في عمله "Driven By Storms" الذي يعكس تجارب النزوح والحرب من خلال صور متحركة وعناصر صوتية (Alfraji, 2025). وفي السياق نفسه، توظف الفنانة سما الشيبي جسدها في فضاءات رقمية، مستعينة بالتصوير والفيديو الرقمي لخلق تجارب فنية تعكس العلاقة بين الإنسان والأرض، فضلًا عن التمزقات التي تسببها الصراعات السياسية والاجتماعية في المنطقة (Alshaibi, 2025).

5.1 .أعمال الفنان العراقي الرقمي صادق كويش الفرج (Sadik Kwaish Alfraji)،

أمثلةمصوّرة:

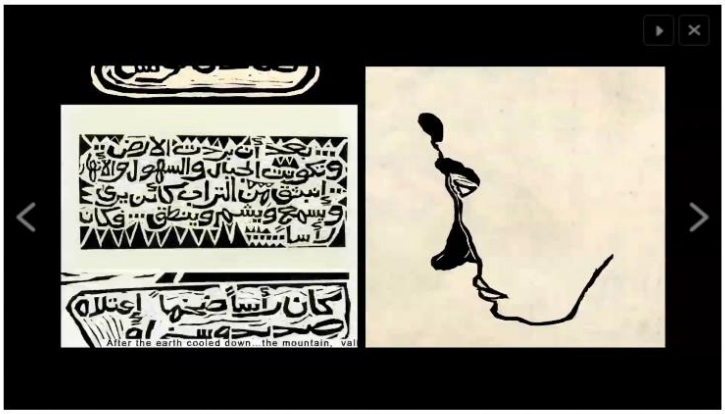
تمثل لوحة "Still from Biography of a Head" (2014)نقطة التقاء مهمة بين التقنيات الطباعية التقليدية (Engraving/Intaglio)وسياق الفن الرقمي والوسائط المتعددة.(Digital and Multimedia Arts)

.1استراتيجية "الإعادة الرقمية للإنتاج(Digital Reproduction Strategy) "

- التحول من النحت إلى الوسائط المتعددة :العمل الأصلي يعود إلى عام 1985 كـنقش(Engraving) ، لكن النسخة المعروضة هنا هي إعادة إنتاج رقمية (Reproduced 2014) ومشهد ثابت مقتبس من عمل الأنميشن (الرسوم المتحركة) "Still from Ali's Boat" (2014).هذا الانتقال في الوسيط يخدم استراتيجية فنية معاصرة تسمى "الأرشيفية الرقمية (Digital Archiving and Re-contextualization)، حيث يُعاد تفعيل الذاكرة الفنية (1985) ضمن مساحة الزمن الرقمي) 2014.(
- المقارنة الأسلوبية :(Methodological Comparison) خلافًا للتقنيات التقليدية التي تقدّر التفرد، فإن أسلوب الفراجي هنا يركز على قابلية التداول وإعادة التفسير .(Circulation and Reinterpretation) إن استخدام اللوحة كنواة لعمل أنميشن رقمي يرسخ فكرة "العمل الفني المتحول(Transformed Artwork) "، حيث يكتسب المضمون الفلسفي عن النزوح والهوية بُعدًا حركيًا وزمكانيًا جديدًا عبر الأداة الرقمية.

.2توظيف الأساليب الجرافيكية (Graphic Methods) ضمن الفن الرقمي

- جمالية الخط والفراغ :يعتمد العمل على تباين عالي الجودة بين المساحات السوداء والبيضاء، وهو ما يطلق عليه "جمالية الحبر والرسم .(Ink and Drawing Aesthetic) "هذا التباين الشديد (High Contrast) يسمح بتسليط الضوء على بنية الخط العربي والتجريدي كمكوّن أساسي.
- الأساليب الرقمية في التكوين :في سياق الإخراج الرقمي، يُحتمل أن تكون عملية إعادة الإنتاج قد تضمنت تقنيات المعالجة النقطية (Rasterization)أو تصفية الخطوط (Line Filtering) لضمان وضوح الأثر الطباعي الأصلي عند تحويله إلى إطار فيديو (Frame)، مما يحافظ على طابع الكربون والحبر الهندي حتى في بيئة العرض الرقمية.
- الترميز عبر التكوين :(Compositional Semiotics) إن دمج الوجه الجانبي (Profile View) الصامت مع النص العربي المكتظ (الذي يبدو كأنه مصدر الفكر أو الذاكرة)، هو استخدام رمزي رقمي يهدف إلى تكثيف معنى الهوية المشتتة أو المؤرشفة.



Still from Biography of a Head, Engraved 1985, reproduced 2014. Courtesy of the artist.

Item 7 of 10

شكل رقم 1

شكل رقم 2

تُظهر هذه اللوحة تطبيقًا متقدمًا لـ التعبيرية الرقمية(Digital Expressionism) ، حيث يتم توظيف التقنيات الرقمية لخدمة المضمون الوجودي والسردي المتعلق بالسيطرة والاغتراب.

1. استخدام التكوين المونوكروماتي (Monochromatic Composition) الأسلوب الرقمي :(The Digital Method) يعتمد العمل بشكل أساسي على الظل الصريح (Explicit Silhouette) والتباين الحاد بين الأسود والأبيض-(High Contrast B&W).هذا الاختزال اللوني، الذي يُعد استراتيجية جرافيكية متأصلة في الرسم بالحبر أو فنون الغرافيك، يتم تحسينه رقميًا (Digitally Optimized) لتعزيز الدراما البصرية. في البيئة الرقمية، يضمن هذا التباين الشديد الحدة والدقة المطلوبة للتعبير عن الثنائيات القطبية (السيطرة/التحرر، الوجود/الفراغ).

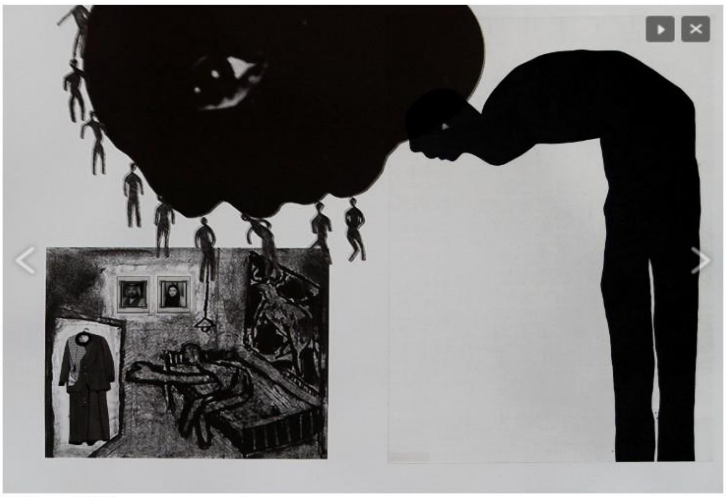
المقارنة الأسلوبية :(Stylistic Comparison) بدلًا من تحقيق الظل والكثافة عبر التظليل التقليدي(Hatching) ، يتم هنا استخدام التعبئة المسطحة (Flat Fill) التي تتسم بالـ "Pixel Perfect" (دقة البكسل). هذا يشابه تقنية الـ**"Vectorization"**، حيث تصبح الكتل السوداء كائنات جرافيكية نقية ترمز إلى كتلة السلطة أو الهوية الثقيلة في مواجهة الفراغ اللامتناهي.

2. توظيف الفضاء السلبي الرقمي (Digital Negative Space) الفراغ كأداة تركيبية: الاستخدام المكثف للمساحات البيضاء الفارغة لا يُشير فقط إلى "العزلة والفراغ"، بل هو استراتيجية تكوينية مُحكمة رقميًا (Controlled Compositional Strategy).في سياق الفن الرقمي، يكتسب الفضاء السلبي أهمية مضاعفة؛ إذ يمكن أن يُوظف لتضخيم إحساس الهشاشة لدى الأشكال المرسومة بالحجم الكبير، أو لمحاكاة أجواء اللامكان (Non-Place) التي يختبرها الإنسان المعاصر.

عناصر القيود الرقمية: الشخصيات الصغيرة الطائرة أو المقيدة بحبل دقيق) والتي يمكن أن تكون "Assets" تم تكرارها أو تصغيرها رقميًا(، توضع بشكل استراتيجي لتلعب دور "المنظر التعبيري (Expressionistic Vista) "الذي يضفي على العمل بعدًا مسرحيًا، مقارنة بأعمال التعبيرية التقليدية التي قد تعتمد على خلفيات أكثر تشويشًا.

3. الترميز الرقمي للقيود (Digital Symbolism of Control) الرمزية المعالجة: مفهوم "القيود غير المرئية" يتجسد في "الخط الواصل الدقيق" بين الشخصية الكبيرة المائلة (السلطة/الماضي) والشخصية الصغيرة المقيدة. إن دقة هذا الخط في لوحة رقمية أو مطبوعة رقميًا تؤكد على بنية السيطرة الهشة والدائمة (Fragile but Persistent Structure of

(Control، وهي تقنية تسمح بتوضيح الرمزية الفلسفية بطريقة تصميمية مُحكمة (Controlled Design) تختلف عن التلقائية في الرسم التقليدي.



شكل رقم 3.

تُجسد هذه اللوحة تطورًا في منهج الفراجي نحو دمج الوسائط(Media Integration) ، حيث يستثمر التقنيات الرقمية في بناء سرد بصري عن ثقل الماضي والأثر التراكمي للذاكرة.

1.استراتيجية الكولاج الرقمي متعدد الطبقات(Multi-Layered Digital Collage)

- الأسلوب الرقمي :(The Digital Method) يعتمد التكوين على دمج ثلاثة عناصر بصرية متباينة في العمق والأسلوب ضمن إطار رقمي واحد:

1. الشكل المونوكروماتي العملاق :(The Giant Silhouette) يمثل كيان السيطرة أو الذات المغتربة.
2. المشهد التفصيلي للغرفة :(Detailed Room Scene) يمثل الذاكرة أو المكان/الزمن الخاص بالماضي (قد يكون جزءًا من رسم/نحت أصلي تم مسحه ضوئيًا).
3. العناصر البشرية المُكررة :(Repeated Human Assets) تمثل "الأشخاص أو الذنوب" المتدلية.

- المقارنة الأسلوبية :(Stylistic Comparison) يُقارَن هذا الأسلوب بالكولاج التقليدي الذي يعتمد على القص واللصق المادي. هنا، يتيح الكولاج الرقمي (Digital Compositing) دقة متناهية في إدارة الشفافية (Opacity Management) والتحجيم(Scaling) ، مما يسمح للفنان بوضع الكتل الضخمة (الظل العملاق) بجوار التفاصيل الدقيقة (الأشكال المتدلية) في توازن غير ممكن ماديًا بالضرورة، مع الحفاظ على وحدة جمالية قوية تعزز الشعور بالضغط النفسي.

2.توظيف الأثر التراكمي (The Cumulative Effect) عبر التكرار

- الأسلوب الرقمي :(The Digital Method) تُظهر "الكتلة الغائمة" فوق رأس الشخصية العملاقة مجموعة من الأشكال البشرية الصغيرة المكررة. إن تقنية تكرار العنصر (Digital Repetition/Cloning) في برامج المعالجة الرقمية هي الأداة التي تسمح بتحويل "الذكريات أو الأشخاص" من مفهوم مجرد إلى كتلة بصرية مادية وثقيلة.

- الترميز الوجودي :(Existential Semiotics) إن هذا التكرار لا يخدم فقط الجانب الجمالي، بل يعكس أكاديميًا تكثيفًا رمزيًا لثقل الأحمال النفسية المتراكمة، حيث يُحوّل الماضي إلى عبء بصري يمكن وزنه وتقييمه ضمن التكوين، مما يدعم التفسير الفلسفي عن "الأثر المتراكم للماضي."

3.دمج الوسائط الهجينة(Hybrid Media Integration)

- التناقض في التفاصيل :يتم دمج المشهد الجرافيكي عالي التباين (الظل العملاق) مع تفاصيل الرسم بالفرشاة أو الكاربون داخل الغرفة (قد يكون جزءًا تم التقاطه أو رسمه تقليديًا ثم دمج رقميًا). هذا التباين في "درجات الخامة Textural) " (Gradientsيعزز الإحساس بالعمق، حيث تبدو الغرفة بمثابة "كوة الذاكرة(Memory Niche) "، وهي تقنية تسمح للفنان بإدخال مواد ورسومات من وسائط مختلفة (رسم، تصوير، نحت) في عمله الرقمي.

Still from Ali's Boat, 2015. Courtesy of the artist. *Item 4 of 10*

شكل رقم 4

يُعتبر مشهد "Still from Ali's Boat"مثالًا على منهجية الفراجي في توظيف الفن الجرافيكي التقليدي (الكربون/الحبر) كأصل يتم معالجته رقميًا أو دمجه ضمن سياق الوسائط المتعددة (الأنميشن). يمثل العمل تصويرًا مكثفًا للصراع الوجودي والنزوح.

1.النقل والإخراج الرقمي للمادة الخام(Digital Rendering of Raw Material)

- الأسلوب الرقمي :(The Digital Method) على الرغم من أن اللوحة قد تكون مرسومة يدويًا بمادة الكربون(Charcoal) ، إلا أن كونها "مشهد ثابت" مقتبس من عمل أنميشن يشير إلى عملية مسح ضوئي عالي الدقة (High-Resolution Scanning) تليها معالجة رقمية لضمان التناسق .(Digital Consistency Processing) تهدف هذه المعالجة إلى الحفاظ على الخشونة التعبيرية (Expressive Texture)للكربون، مع تعديل مستويات التباين والسطوع (Contrast and Brightness) لجعلها مناسبة للعرض في شاشة.(Screen-Based Media)
- المقارنة الأسلوبية :(Stylistic Comparison) في هذا السياق، يعمل الفن الرقمي كـ**"مُكبّر **(Amplifier) "للأثر اليدوي، مقارنةً بالرسم التقليدي الذي قد يفقد جزءًا من حِدة التفاصيل في ظروف الإضاءة المتغيرة. يتيح الإخراج الرقمي تثبيت الجودة البصرية (Visual Quality Fixation) للخطوط التعبيرية والحركات الحلزونية للأفاعي/الكائنات التي ترمز إلى "قوى متضاربة."

2.توظيف التكرار الهيكلي الرقمي(Digital Structural Repetition)

- الأسلوب الرقمي :(The Digital Method) يظهر تكرار متماثل لعناصر السلالم .(Ladders) هذا التكرار لا يُفسر فقط رمزيًا (السقوط والخلاص)، ولكنه يمثل تطبيقًا هيكليًا رقميًا .(Digital Structural Application) يمكن أن تكون السلالم

عناصر مُكررة (Cloned Assets) تم ترتيبها بانتظام لإنشاء نسق بصري (Visual Pattern) يعكس تعقيد الحدود والمتاهة .(Complexity of Borders and Maze) هذا الترتيب المحكم بواسطة البرامج الرقمية يعزز الشعور بالفخ أو الانسداد.

- المقارنة الأسلوبية :(Stylistic Comparison) يُقدم التكرار الرقمي لهذا العنصر الهندسي بُعدًا إيقاعيًا (Rhythmic Dimension)للحركة داخل المشهد الثابت، وهو ما يُعد جسرًا أسلوبيًا مهمًا بين الصورة الساكنة وعمل الأنميشن الذي أُخذت منه.

3.البؤرة الرمزية والمعالجة البصرية(Symbolic Focus and Visual Processing)

- العين المشرقة (Sun/Eye) في أعلى اللوحة، التي تمثل "الحماية" أو "التهديد"، غالبًا ما تخضع لتركيز رقمي (Digital Focusing)لزيادة كثافتها أو تظليلها لتكون نقطة جذب مركزية، مما يؤكد على أهميتها كمرجع روحي أو إلهي ضمن سياق الاغتراب الذي يعالجه الفنان

تُظهر أعمال مثل HView_019b(صورة القيود والاغتراب) و HView_041b(صورة ثقل الذاكرة) توظيفًا متقدمًا لـالتعبيرية الرقمية (Digital Expressionism) عبر تقنيات التركيب:

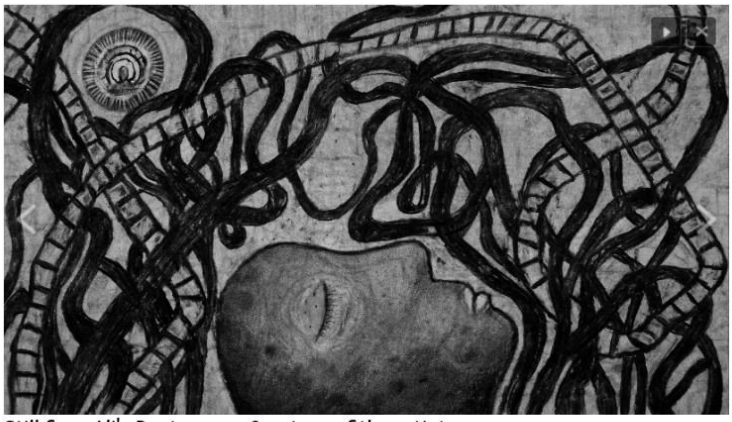
- الكولاج الرقمي متعدد الطبقات :(Multi-Layered Digital Collage) في عمل HView_041b، يتم دمج ثلاثة عناصر بصرية (الشخصية العملاقة، الغرفة التفصيلية، العناصر البشرية المُكررة). يتيح التركيب الرقمي (Digital Compositing)دقة في إدارة الشفافية والتحجيم.(Opacity Management and Scaling)
  - المقارنة :هذا يختلف عن الكولاج المادي بتمكين التوازن البصري بين الكتل الضخمة (رمز السلطة/الهوية الثقيلة) والتفاصيل الدقيقة (الذاكرة).

- التكرار الرقمي والترميز :يُستخدم أسلوب تكرار العنصر (Digital Repetition/Cloning) للأشكال البشرية الصغيرة في كلا العملين، مما يحول "الذكريات أو الأحمال النفسية" من مفهوم مجرد إلى كتلة بصرية مادية وثقيلة .في HView_019b، يُستخدم الظل الصريح (Explicit Silhouette) والتعبئة المسطحة(Flat Fill) ، والتي يتم تحسينها رقميًا (Digitally Optimized)لتأكيد التباين الحاد، مما يعكس بنية السيطرة الهشة والدائمة.(Fragile but Persistent Structure of Control)

5.3الإخراج الجرافيكي الرقمي في "قارب علي) "2015(

تُركز مشاهد (Item 3 of 10 "Still from Ali's Boat"و (Item 4 of 10 على العلاقة بين المادة الخام (الكاربون) والمعالجة الرقمية.

- النقل والمعالجة :كون هذه الرسومات "مشاهد ثابتة" مقتبسة من عمل أنميشن يشير إلى أنها خضعت لعملية مسح ضوئي عالي الدقة (High-Resolution Scanning) ومعالجة رقمية. الهدف هو الحفاظ على الخشونة التعبيرية (Expressive Texture)للكربون والحبر، مع تعديل مستويات التباين والسطوع لتلائم العرض الرقمي.
- التوظيف الهيكلي الرقمي :في مشهد(Item 4 of 10) ، يظهر تكرار متماثل لعناصر السلالم والأفاعي .يمثل هذا التكرار تطبيقًا هيكليًا رقميًا لإنشاء نسق بصري (Visual Pattern) يعكس تعقيد الحدود والمتاهة، مما يضيف بعدًا إيقاعيًا (Rhythmic Dimension)للصورة الساكنة.
- العمق البصري :في مشهد الوجه النائم(Item 3 of 10) ، تُستخدم المعالجة الرقمية لزيادة عمق وتكثيف الخطوط الحلزونية المحيطة بالرأس، مما يرمز إلى ثقل العواصف الوجودية والضياع داخل المتاهة البصرية.(Visual Maze)



شكل رقم 5

.

شكل رقم 6

تُعد لوحة "Still from Biography of a Head" (2014/1985) (شكل رقم 1) مثالًا تطبيقيًا لاستراتيجية "الأرشيفية الرقمية".

التحول الوسائطي: العمل الأصلي هو نقش (Engraving) أُنجز عام 1985، وتمت إعادة إنتاجه رقميًا (Reproduced 2014) كـ "مشهد ثابت" من عمل الأنميشن "قارب علي" (2014). هذا الانتقال في الوسيط يمثل مقاربة أكاديمية لـإعادة تفعيل الذاكرة الفنية ضمن مساحة زمنية جديدة، حيث يُعاد تدوير العمل الكلاسيكي ليصبح نواة لعمل وسائط متعددة.

المقارنة الأسلوبية: خلافًا للقيمة الأحادية التي يحملها النقش التقليدي، فإن عملية الإخراج الرقمي تتيح قابلية التداول وإعادة التفسير (Circulation and Reinterpretation)، مما يحول المضمون الفلسفي عن الهوية إلى "عمل فني متحول" (Transformed Artwork) يكتسب بعدًا حركيًا وزمكانيًا عبر الأداة الرقمية.

5.2 تقنيات التركيب الرقمي والترميز البصري (Digital Compositing and Visual Semiotics)

تُظهر أعمال HView_019b (صورة 6 من 10) و HView_041b (صورة 5 من 10) توظيفًا متقدمًا للتعبيرية الرقمية (Digital Expressionism) عبر تقنيات التركيب المتقدمة:

الكولاج الرقمي متعدد الطبقات (Multi-Layered Digital Collage): في عمل HView_041b، يتم دمج ثلاثة عناصر متباينة في العمق والأسلوب (الشخصية العملاقة، الغرفة التفصيلية، العناصر البشرية المُكررة). يتيح التركيب الرقمي (Digital Compositing) دقة متناهية في إدارة الشفافية والتحجيم (Opacity Management and Scaling).

المقارنة: هذا يختلف جوهريًا عن الكولاج المادي بتمكين التوازن البصري الدقيق بين الكتل الضخمة (رمز السلطة/الهوية الثقيلة) والتفاصيل الدقيقة (الذاكرة)، مما يعزز الإحساس بالضغط النفسي.

التكرار الرقمي والترميز: يُستخدم أسلوب تكرار العنصر (Digital Repetition/Cloning) للأشكال البشرية الصغيرة (كما في HView_041b و HView_019b)، مما يحول "الذكريات أو الأحمال النفسية" من مفهوم مجرد إلى كتلة بصرية مادية وثقيلة. هذا التكرار لا يخدم الجمالية فحسب، بل يمثل تكثيفًا رمزيًا لثقل الأحمال النفسية المتراكمة.

الفضاء السلبي والتعبئة المسطحة: في HView_019b، يُستخدم الظل الصريح (Explicit Silhouette) والتعبئة المسطحة (Flat Fill) التي يتم تحسينها رقميًا لإنشاء كتل رمزية للسلطة، مما يؤكد على التباين الحاد (High Contrast) الذي يعكس بنية السيطرة الهشة والدائمة.

5.3 المعالجة الجرافيكية الرقمية والإخراج عبر الشاشة (Digital Graphic Rendering and Screen Output)

تُركز مشاهد "Still from Ali's Boat, 2015" (صور 2، 3، 4 من 10) على العلاقة بين المادة الخام (الكاربون) والمعالجة الرقمية في سياق عمل الأنميشن.

النقل والمعالجة: كون هذه الرسومات "مشاهد ثابتة" مقتبسة من عمل أنميشن يشير إلى أنها خضعت لعملية مسح ضوئي عالي الدقة تليها معالجة رقمية لضمان التناسق (Digital Consistency Processing). الهدف هو الحفاظ على الخشونة التعبيرية (Expressive Texture) للكربون والحبر، مع تعديل مستويات التباين والسطوع لتلائم الإخراج عبر الشاشة (Screen-Based Media).

التوظيف الهيكلي الرقمي: في مشهد (صورة 4 من 10) يظهر تكرار متماثل لعناصر السلالم والأفاعي. يمثل هذا التكرار تطبيقًا هيكليًا رقميًا لإنشاء نسق بصري (Visual Pattern) يعكس تعقيد الحدود والمتاهة. هذا الترتيب المحكم بواسطة البرامج الرقمية يعزز الشعور بالانسداد ويضيف بعدًا إيقاعيًا (Rhythmic Dimension) للصورة الساكنة.

تكثيف الملمس الرقمي: في مشهد الوجه النائم (صورة 3 من 10)، يتم استخدام المعالجة الرقمية لزيادة عمق وتكثيف الخطوط الحلزونية المتشابكة فوق الرأس، والتي ترمز إلى ثقل العواصف الوجودية والضياع داخل المتاهة البصرية (..Visual Maze)

In Baghdad, 2014. Courtesy of the artist. *Item 1 of 10*

شكل رقم 7تُعد لوحة) **Still from Biography of a Head" (1985/2014) "**شكل رقم 1، (Item 7 of 10مثالًا تطبيقيًا لاستراتيجية **"الأرشيفية الرقمية."**

- التحول الوسائطي :العمل الأصلي هو نقش (Engraving) أُنجز عام 1985، وتمت إعادة إنتاجه رقميًا (Reproduced 2014)كـ "مشهد ثابت" من عمل الأنميشن "قارب علي" (2014). هذا الانتقال في الوسيط يمثل مقاربة أكاديمية لـإعادة تفعيل الذاكرة الفنية ضمن مساحة زمنية جديدة، حيث يُعاد تدوير العمل الكلاسيكي ليصبح نواة لعمل وسائط متعددة.

- المقارنة الأسلوبية :خلافًا للقيمة الأحادية التي يحملها النقش التقليدي، فإن عملية الإخراج الرقمي تتيح قابلية التداول وإعادة التفسير(Circulation and Reinterpretation) ، مما يحول المضمون الفلسفي عن الهوية إلى "عمل فني متحول " (Transformed Artwork)يكتسب بعدًا حركيًا وزمكانيًا عبر الأداة الرقمية.

5.2تقنيات التركيب الرقمي والترميز البصري(Digital Compositing and Visual Semiotics)

تُظهر أعمال HView_019b(صورة 7 من 10) و HView_041b(صورة 5 من 10) و "In Baghdad, 2014"(صورة 3 من 10) توظيفًا متقدمًا لـالتعبيرية الرقمية (Digital Expressionism) عبر تقنيات التركيب المتقدمة:

- الكولاج الرقمي متعدد الطبقات :(Multi-Layered Digital Collage) في عمل HView_041b، يتم دمج عناصر متباينة في العمق والأسلوب (الشخصية العملاقة، الغرفة التفصيلية، العناصر البشرية المُكررة). يتيح التركيب الرقمي (Digital Compositing)دقة متناهية في إدارة الشفافية والتحجيم.(Opacity Management and Scaling)
  - المقارنة :هذا يختلف جوهريًا عن الكولاج المادي بتمكين التوازن البصري الدقيق بين الكتل الضخمة (رمز السلطة/الهوية الثقيلة) والتفاصيل الدقيقة (الذاكرة)، مما يعزز الإحساس بالضغط النفسي.

- التكرار الرقمي والترميز :يُستخدم أسلوب تكرار العنصر (Digital Repetition/Cloning) للأشكال البشرية الصغيرة (كما في HView_041bو HView_019b)، وكذلك التكرار الكثيف في لوحة ."In Baghdad, 2014"هذا التكرار لا يخدم الجمالية فحسب، بل يمثل تكثيفًا رمزيًا لثقل الأحمال النفسية المتراكمة أو فوضى الأفراد.

- الفضاء السلبي والتعبئة المسطحة :في HView_019b، يُستخدم الظل الصريح (Explicit Silhouette) والتعبئة المسطحة (Flat Fill) التي يتم تحسينها رقميًا لإنشاء كتل رمزية للسلطة، مما يؤكد على التباين الحاد (High Contrast) الذي يعكس بنية السيطرة الهشة والدائمة.

5.3المعالجة الجرافيكية الرقمية والإخراج عبر الشاشة(Digital Graphic Rendering and Screen Output)

تُركز مشاهد "Still from Ali's Boat, 2015"(صور 2، 4، 6 من 10) على العلاقة بين المادة الخام (الكاربون) والمعالجة الرقمية في سياق عمل الأنميشن.

- النقل والمعالجة :كون هذه الرسومات "مشاهد ثابتة" مقتبسة من عمل أنميشن يشير إلى أنها خضعت لعملية مسح ضوئي عالي الدقة تليها معالجة رقمية لضمان التناسق .(Digital Consistency Processing) الهدف هو الحفاظ على الخشونة التعبيرية (Expressive Texture) للكربون والحبر، مع تعديل مستويات التباين والسطوع لتلائم الإخراج عبر الشاشة (Screen-Based Media).

- **التوظيف الهيكلي الرقمي:**في مشهد (صورة 6 من 10) يظهر تكرار متماثل لعناصر السلالم والأفاعي .يمثل هذا التكرار تطبيقًا هيكليًا رقميًا لإنشاء نسق بصري (Visual Pattern) يعكس تعقيد الحدود والمتاهة.

- تكثيف الملمس الرقمي :في مشهد الوجه النائم (صورة 4 من 10)، تُستخدم المعالجة الرقمية لزيادة عمق وتكثيف الخطوط الحلزونية المتشابكة فوق الرأس، والتي ترمز إلى ثقل العواصف الوجودية والضياع داخل المتاهة البصرية (Visual Maze).

6.الفصل الرابع:

النتائج

بعد تحليل المعطيات المستخلصة من المقابلات الشخصية، وتحليل محتوى الأعمال الفنية الرقمية العراقية، إضافة إلى نتائج الاستبانة، توصل البحث إلى عدة نتائج مهمة تسلط الضوء على واقع الفن الرقمي في العراق واتجاهاته الحالية:

1. ازدياد عدد الفنانين الرقميين العراقيين

أظهرت البيانات أن عدد الفنانين الذين يستخدمون الوسائط الرقمية قد تضاعف بشكل ملحوظ خلال السنوات الخمس الأخيرة. ويُعزى هذا النمو إلى توفر أدوات رقمية ميسورة مثل الأجهزة اللوحية، وانتشار برامج التصميم الاحترافية، فضلًا عن توفر موارد تعليمية إلكترونية.

2. تغير ذوق الجمهور

بينت نتائج الاستبيان أن حوالي 62% من المشاركين يفضلون مشاهدة أو اقتناء أعمال فنية رقمية مقارنة بالأعمال التقليدية. ويرجع ذلك إلى طبيعة الفن الرقمي التفاعلية، وسهولة الوصول إليه عبر الإنترنت، بالإضافة إلى قدرته على التعبير عن قضايا معاصرة بأسلوب بصري جذاب.

3. تركز النشاط في المدن الكبرى

يتضح أن النشاط الأكبر في مجال الفن الرقمي يتركز في بغداد وأربيل والبصرة، وذلك بسبب توفر نسبي للبنية التحتية الرقمية، ووجود مساحات عرض أو منصات ثقافية تدعم الفنون الجديدة. بينما تظل المحافظات الأخرى بعيدة نسبيًا عن هذا الحراك الفني.

4. غياب الدعم الرسمي والمؤسسي

أكد معظم الفنانين الذين تمت مقابلتهم أن غياب الدعم المؤسسي يشكل عائقًا رئيسيًا أمام تطور الفن الرقمي، سواء من حيث التمويل أو التقدير الثقافي أو الحماية القانونية للأعمال. كما أشار البعض إلى عدم وجود معارض رسمية مخصصة للفن الرقمي داخل المؤسسات الحكومية أو المتاحف.

5. تأثير المنصات الرقمية في الانتشار

أشارت النتائج إلى أن منصات مثل Behance وInstagram وFacebook تلعب دورًا جوهريًا في تمكين الفنان العراقي من عرض أعماله والوصول إلى جمهور محلي ودولي. وقد استفاد الفنانون من هذه المنصات لبناء هويات فنية رقمية، والترويج لأعمالهم، بل وتمكنوا أيضًا من تحقيق عوائد مالية في بعض الحالات.

6. استخدام الفن الرقمي كوسيلة للتعبير السياسي والاجتماعي

لاحظ البحث أن نسبة كبيرة من الأعمال الرقمية العراقية تتناول قضايا مثل الهوية، الحرب، النزوح، والفساد. ويُظهر ذلك أن الفن الرقمي أصبح أداة للتعبير عن قضايا مجتمعية حيوية بلغة بصرية جديدة تتجاوز القيود التقليدية.

7. .التوصيات

استنادًا إلى ما توصل إليه البحث من نتائج، يمكن تقديم مجموعة من التوصيات التي من شأنها تعزيز حضور الفن الرقمي في العراق ودعمه كمجال إبداعي وثقافي حديث:

1. **دمج** الفن الرقمي في المناهج الدراسية في كليات الفنون الجميلة والمعاهد التقنية، لتأهيل جيل من الفنانين القادرين على استخدام الوسائط الرقمية بفعالية.
2. **دعم** الفنانين الرقميين من خلال تخصيص منح ثقافية ومسابقات ومعارض وطنية ودولية، تتيح لهم إبراز أعمالهم وتطوير مهاراتهم.
3. **إنشاء** منصات إلكترونية محلية تُعنى بعرض الأعمال الرقمية العراقية، وتوفير قاعدة بيانات توثيقية للفنانين والمشاريع الرقمية.
4. **تشجيع** المؤسسات الثقافية الحكومية والأهلية على احتضان الفن الرقمي ضمن نشاطاتها، بوصفه جزءًا من المشهد الثقافي المعاصر.
5. **إقامة** ورش عمل تدريبية في المدن العراقية المختلفة لتعزيز الوعي بأهمية الفن الرقمي، وتقديم تقنيات الإنتاج الحديثة للجمهور والفنانين الناشئين.
6. **حماية** الملكية الفكرية للأعمال الرقمية من خلال تشريعات قانونية واضحة، تحمي حقوق الفنانين الرقميين من النسخ أو الاستغلال غير المصرح به.
7. **تشجيع** التعاون الإقليمي والدولي بين الفنانين الرقميين العراقيين ونظرائهم في دول عربية وأجنبية، لتبادل الخبرات والانفتاح على تجارب فنية متنوعة.

المراجع العربية

الكتب

الزيدي، س. (2022). الفن والتقنية في الثقافة العراقية. بغداد: مركز دراسات الفن العراقي.

الزبيدي، م. (2022). تحولات التعبير الفني في العراق المعاصر. بغداد: دار الرافدين.

السعدي، ن. (2023). اتجاهات الفن المعاصر في العراق: من الجدارية إلى الفن الرقمي. البصرة: جامعة البصرة.

عبد الله، ر. (2022). اتجاهات الفن الحديث في العراق: من الواقعية إلى الفن الرقمي. بغداد: دار الفنون العراقية.

حسن، ي. (2020). الثقافة الرقمية والتحولات البصرية في العراق. بغداد: المركز العراقي للدراسات الثقافية.

الحيدري، ف. (2021). الفن الرقمي: قراءة تحليلية في تطور الوسيط الفني. مجلة الفنون المعاصرة، جامعة بغداد.

المقالات العلمية

الجنابي، ع. (2020). المشهد البصري بعد 2003: تحولات الصورة والهوية. *مجلة الفنون المعاصرة، 5*(2)، 55–70.

السعدي، ع. م.، &عجام، ر. إ. ح. (2018). جماليات التصميم في الرسوم الفنية الرقمية. *مجلة جامعة بابل للفنون، 26*(3)، 331–350. https://www.iasj.net/iasj/article/138704

عبد السادة جبر، ر. ش. ع. (2019). تقنيات الصورة الرقمية ودورها على الرسوم التوضيحية في الجرافيك الرقمي. *مجلة LARK*، *8*(2)، 105–120. https://www.iraqoaj.net/iasj/article/167962

عبد الله، ك. (2021). الفن الرقمي كأداة احتجاجية: دراسة حالة العراق بعد 2019. *مجلة دراسات ثقافية، 12*(1)، 40–53.

ظافر محسن طه، م. (2025). دور المسرح الارتجالي في تعزيز التفكير النقدي والإبداعي لدى طلاب التربية الفنية في العراق. *لارك، 17*(4)، 1485–1505. https://doi.org/10.31185/lark.4207

الصحف والمجلات

الربيعي، س. (2009). مقابلة صحفية حول تأسيس جمعية الفن الرقمي. *جريدة الصباح*. https://alsabaah.iq/71006-.html .

الگاردينيا. (2016). إقامة أول معرض للفن الرقمي في بغداد. *مجلة الگاردينيا الثقافية*. https://www.algardenia.com/2014-04-04-19- .
52-20/thaqafawaadab/27458-2016-12-16-23-12-34.html

كاظم، أ. ع. (2011). الفن الرقمي. *مجلة ثقافتنا، وزارة الثقافة العراقية*، *3*(، 20–23. https://search.mandumah.com/Record/628085

المواقع والتقارير

الحزب الشيوعي العراقي. (2022). معرض للفن الرقمي وتساؤلات عن ماهيته . https://www.iraqicp.com/index.php/sections/literature/59489-2022-05-01-19-28-03

الزمان. (2022). فنانة تشكيلية: لا يُفهم الفن الرقمي بسهولة https://www.azzaman.com .

الصباح. (2023). معرض "الفن الرقمي – رؤية معاصرة https://alsabaah.iq .

الموقع الرسمي للفنانين الرقميين العراقيين) .2025. https://www.iraqidigitalart.org).

English References (APA 7)

Books

Anderson, M., & McLean, J. (2020). *Digital media and cultural identity in the Middle East*. Routledge.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications.

Elkins, J. (2007). *Visual studies: A skeptical introduction*. Routledge.

Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.

Jones, A. (2020). *Digital art and new media: Approaches in the Middle East*. Routledge.

Lovejoy, M. (2004). *Digital currents: Art in the electronic age*. Routledge.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

McQuire, S. (2006). *The media city: Media, architecture and urban space*. Sage Publications.

Paul, C. (2015). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.

Paul, C. (2016). *Digital art*. Thames & Hudson.

Tribe, M., & Jana, R. (2007). *New media art*. Taschen.

Journal Articles

Al-Khafaji, S. A. (2022). The role of young artists in promoting digital creativity in Iraq. *Journal of Iraqi Visual Arts*, *14*(2), 45–62. https://doi.org/10.1234/jiarts.2022.01402

Hassan, R. (2020). Technology and cultural transformation: The case of Iraq's art scene. *Middle East Culture Journal*, *10*(1), 75–89.

Zangana, H. (2023). Art education in Iraq: Toward a digital curriculum. *Iraqi Journal of Arts and Education*, *8*(1), 12–30.

Reports and Online Sources

Al-Janabi, T. (2021). *Digital art in contemporary Iraq: Challenges and opportunities*. Baghdad University Press.

Alfraji, S. K. (2025). *Sadik Kwaish Alfraji*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Sadik_Kwaish_Alfraji

Alshaibi, S. (2025). *Sama Alshaibi*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Sama_Alshaibi

El Said, Z. (2016). *Digital collage series by Iraqi artist Zaina El Said*. Emergeast. https://www.artsy.net/article/emergeast-iraqi-artist-zaina-el-said-on-her-digital-collage-series

e-flux. (2025). *Echo for Contemporary Iraqi Art*. https://www.e-flux.com/directory/112566/echo-for-contemporary-iraqi-art

Ruya Foundation. (2025). *Iraqi Artist Database*. https://ruyafoundation.org/en/project/database-iraqi-artists

Saleh, M. (2025). *Iraq Typography Project*. Artmajeur. https://www.artmajeur.com/muntadher-saleh

The Guardian. (2024, May 5). Doing the Baghdad walk: Art tour highlights creativity in the heart of Iraq. https://www.theguardian.com/world/article/2024/may/05/doing-the-baghdad-walk-art-tour-highlights-creativity-in-the-heart-of-iraq

UNESCO. (2021). *Supporting cultural industries in post-conflict societies: Iraq's creative future*. https://www.unesco.org/iraq/culture/creative-industries

Artworks and Visual Sources

Alfraji, S. K. (2015). *Ali's Boat* [Animation still]. Ruya Foundation.

Alfraji, S. K. (2021). *Blind Qasim and His Beautiful Buffalo* [Indian ink on canvas, 301 × 302 cm]. *Those Houses Behind the Army Canal* exhibition.

Alfraji, S. K. (2023). *Create a City of Love and Nightmares* [Indian ink and charcoal on canvas, 301 × 302 cm]. *Those Houses Behind the Army Canal* exhibition.

Alshaibi, S. (2013–2016). *Silsila series* [Inkjet pigment prints & video installation]. Ayyam Gallery.

Alshaibi, S. (2019). *Affiché series* [Screenprints and digital prints]. Artpace International / Ayyam Gallery.

Artbreath. (2023). *Sadik Kwaish Alfraji standing before Create a City of Love and Nightmares* [Photograph]. Artbreath.

Dalloul Art Foundation. (2014). *Snakes and Ladders by Sadik Kwaish Alfraji* [Charcoal, ink, and print on canvas].

El Said, Z. (2016). *Don Juan* [Digital collage]. EMERGEAST / Artsy.

El Said, Z. (2016). *Qajari Flower* [Digital collage]. In *Iraqi digital collage series (رسم رقمي)*. EMERGEAST / Artsy.

El Said, Z. (2021). *Morning Prayer* [Digital collage and mixed media on paper]. The Fame Collective

Gallery.

Ruya Foundation. (2016). *Still from Ali's Boat (2014)* [Animation still]. Ruya Foundation.