Al-Academy Journal
Issue 119
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1366

Simulacrum and its representations in industrial design

Osama Abdul Hussein Hamad [a] , *Salah Nouri Mahmoud* [b]

[a] *Ministry of Education, Second Karkh Education Directorate,* [b] *College of Fine Arts / University of Baghdad*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ARTICLEINFO

Article history:
Received 17 April 2025
Received in revised form 5 May 2025
Accepted 19 May 2025
Published 1 December 2025

Keywords:
Simulacrum, Representations, Industrial Design

ABSTRACT

The research deals with the concept of simulacrum and its impact on industrial design within the context of postmodern philosophies, where the simulacrum appeared as a free copy of the original that challenges the concepts of traditional copies and realistic representation. The research reviews the development of the concept starting from its roots in Platonic philosophy, through its developments in the writings of postmodern philosophers. The research focuses on the applications of simulacrum in modern industrial design, indicating how it is used to redefine aesthetic identity and discusses the relationship between beauty and ugliness within the framework of simulacrum, where ugliness is integrated as an aesthetic element, opening new horizons for creativity and diversity in industrial designs. The research question was as follows: How to employ the concept of simulacrum and its representations in industrial design? The researcher reached the results after analyzing the samples according to the analysis form based on the indicators of the theoretical framework, the most important of which was that simulacrum in industrial design provides creative solutions that challenge traditional patterns, and designs based on simulacrum provide a unique and unexpected sensory experience

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1688
Osama Abdul Hussein Hamad, Salah Nouri Mahmoud: Simulacrum and its representations in industrial design
Al-Academy Journal - Issue 119 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

السيمولاكر و تمثيلاته في التصميم الصناعي

أسامة عبد الحسين حمد[1]
صلاح نوري محمود[2]

الملخص :

يتناول البحث مفهوم السيمولاكر وتأثيره في التصميم الصناعي ضمن سياق فلسفات ما بعد الحداثة، حيث ظهر السيمولاكر كنسخة خالية من الأصل تتحدى مفاهيم النسخ التقليدية والتمثيل الواقعي. يستعرض البحث تطور المفهوم بدءًا من جذوره في الفلسفة الأفلاطونية، مرورًا بتطوراته في كتابات فلاسفة ما بعد الحداثة يركز البحث على تطبيقات السيمولاكر في التصميم الصناعي الحديث، مشيرًا إلى كيفية استخدامه لإعادة تعريف الهوية الجمالية و يناقش العلاقة بين الجمال والقبح في إطار السيمولاكر، حيث يُدمج القبح كعنصر جمالي، مما يفتح آفاقًا جديدة للإبداع والتنوع في التصاميم الصناعية. ، وجاء التساؤل في البحث على النحو الاتي : **الوصول لتوظيف مفهوم السيمولاكر و تمثلاته في التصميم الصناعي؟** وتوصل الباحث الى النتائج بعد تحليل العينات وفق استمارة التحليل المبنية على مؤشرات الاطار النظري وكان أهمها ، السيمولاكر في التصميم الصناعي يقدم حلولًا إبداعية تتحدى الأنماط التقليدية ، التصاميم التي تعتمد على السيمولاكر توفر تجربة حسية فريدة وغير متوقعة.

الكلمات المفتاحية : السيمولاكر ، التمثلات ، التصميم الصناعي

1.1 مشكلة البحث :

شهدت فترة ما بعد الحداثة تغييرات جذرية في المفاهيم الفكرية والجمالية، حيث ظهر مفهوم السيمولاكر (Simulacrum) بوصفه انعكاسًا لنقد النسخ التقليدية والتمثيلات المباشرة. استمد المفهوم جذوره من الفلسفة، وخاصة من كتابات أفلاطون التي فرقت بين النسخ الجيدة والنسخ الرديئة (السيمولاكرات). تطور هذا المفهوم لاحقًا ليصبح محورًا في فكر جان بودريار وجيل دولوز، حيث أعادوا تعريفه كمفهوم يعبر عن نسخة خالية من الأصل، مما أكسبه أهمية خاصة في التصميم الصناعي الحديث الذي يسعى إلى تجاوز الأنماط التقليدية وتحدي القيم الجمالية السائدة. تتمثل المشكلة البحثية في :

- **توظيف مفهوم السيمولاكر و تمثلاته في التصميم الصناعي؟**

خاصة في ظل التغيرات التكنولوجية والثقافية التي تهيمن على عصر ما بعد الحداثة. يتمثل التحدي في تفسير كيف يمكن للسيمولاكر أن يعيد تشكيل الهوية الجمالية للتصميم الصناعي بحيث يتحرر من قيود التمثيل التقليدي، ويحقق توازنًا بين الأصالة والابتكار .

2-1 اهمية البحث:

يسهم البحث في إثراء فهم العلاقة بين فلسفات ما بعد الحداثة والتصميم الصناعي الحديث و يقدم إطارًا نظريًا جديدًا لفهم التحولات الجمالية في التصاميم القائمة على السيمولاكر كما يعزز الابتكار في التصاميم من خلال استكشاف استراتيجيات إبداعية تستند إلى فلسفة السيمولاكر.

3-1 الهدف من البحث:

- **الكشف عن السيمولاكر وتمثلاته في التصميم الصناعي؟**

حدود البحث:

- **الحد الموضوعي : حدد الباحث دراسة مفهوم السيمولاكر و تمثلاته في التصميم الصناعي**
- **الحد الزماني : 2023**
- **الحد المكاني : (فرنسا و الولايات المتحدة الامريكية)**

[1] وزارة التربية ، مديرية تربية الكرخ الثانية، usama.abd2304p@cofarts.uobaghdad.edu.iq
[2] كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد salah.mahmoud@cofarts.uobaghdad.edu.iq

4-1 تحديد المصطلحات:

اولاً : السيمولاكر :(Simulacrum)

النسخة الزائفة التي تقلد الانموذج الأصلي وتعبر أيضا عن نسخ للأفكار من المخيلة الى الواقع ويحمل هذا النسخ المطابقة او غيرها (Baudrillard, 1994) وكلمة simulacrum مشتقة من الكلمة اللاتينية القديمة ceolacer ، والتي تعني التشابه أو التشابه، وكان استخدام المصطلح شائعًا في أعمال جان بودريار، الذي اعتبره مكونًا رئيسيًا للعالم المتعالي. بالنسبة لأفلاطون، خاصة في كتابه هرم الكائنات، ظهر المصطلح لأول مرة في كتاباته وبين الفروق، حيث اعتبر النسخة الجيدة التي تشبه الأصل أيقونة، والنسخة الرديئة السيمولاكر. (Badr al-Din, 2018)

ثانياً: التمثيل :(Representation)

عملية تقليد شيء واقعي بهدف محاكاته ويورد جميل صليبا في معجمه الفلسفي تعريفاً للتمثل يقول فيه انه العملية التي يستوعب فيها الذهن المعطيات الخارجية،اي معطيات الواقع بعد ان يحتك بها الفرد ويضفي عليها مستويات شخصيته المختلفة، ويؤدي ذلك الى ان تتجمع لدى الفرد صور عن تلك المعطيات تشكل حصيلة لهذا الاحتكاك فتكون بالتالي تمثلاً لها (Saliba, The Philosophical Dictionary, 1982)

2.مباحث الاطار النظري :

- **1.2 تطور مفهوم السيمولاكر تاريخيًا**

مفهوم السيمولاكر له جذور عميقة في الفلسفة القديمة حيث ظهر للمرة الأولى في كتابات الفيلسوف اليوناني أفلاطون الذي ميّز بين النسخ "الجيدة" والنسخ "الرديئة" النسخ الجيدة أو "الأيقونات" كانت بالنسبة له تمثل محاكاة قريبة من النموذج الأصلي. أما النسخ الرديئة، أو "السيمولاكرات" فقد وصفها بأنها محاكاة خادعة إذ إنها لا تمثل الأصل بصدق بل تسعى لتقليده بطريقة مشوهة أو مضللة (Badr al-Din, 2018) . هذا التمييز الأفلاطوني ظل مؤثرًا في الفكر الغربي حتى العصور الحديثة حيث تمت إعادة صياغة المفهوم في سياقات فلسفية جديدة خصوصًا في القرن العشرين مع ظهور فلسفات ما بعد الحداثة. على سبيل المثال، أعاد الفيلسوف الفرنسي جان بودريار تعريف السيمولاكر، كـ" نسخة بدون أصل"، مشيرًا إلى أنه يمثل حالة من الزيف والانفصال عن الواقع التقليدي. بالنسبة لبودريار، أصبح السيمولاكر جزءًا لا يتجزأ من الثقافة المعاصرة، حيث تتلاشى الحدود بين الواقع والصورة ويصبح الزيف هو المهيمن في ظل هيمنة وسائل الإعلام والتكنولوجيا الحديثة (Deleuze G. , 1990)في السياق ذاته تناول جيل دولوز السيمولاكر بوصفه أداة تتحدى الفهم التقليدي للنسخ والمحاكاة يرى دولوز أن السيمولاكر لا يسعى إلى تقليد الواقع أو النموذج الأصلي بل يخلق واقعًا جديدًا قائمًا على الاختلاف والتكرار وهو بذلك يتجاوز كونه مجرد نسخة زائفة ليصبح عنصرًا إبداعيًا يساهم في إنتاج معانٍ جديدة وغير متوقعة (Bardzell, J & Bardzell, S, 2013)مع تقدم الزمن أصبح السيمولاكر مرتبطًا بشكل وثيق بفلسفات ما بعد الحداثة التي دعت إلى تحطيم الأنماط التقليدية والتركيز على التعددية والاختلاف بدلاً من الوحدة والشمولية بالنسبة لفوكو يمثل السيمولاكر إحدى الأدوات الفلسفية التي تدعم هذا التحول حيث إنه يسهم في تكوين أنماط تفكير جديدة تقوم على التقاطع والتفاعل بدلاً من التماثل والإحالة إلى الأصل (Foucault, M, 1988) اذ يمكن القول إن تطور مفهوم السيمولاكر عكس تحولات عميقة في الفكر الفلسفي، حيث انتقل من كونه فكرة تتعلق بالنسخ الرديئة في الفلسفة الأفلاطونية إلى أداة فلسفية ونقدية تسعى لإعادة تعريف العلاقة بين الواقع والتمثيل في سياق ما بعد الحداثة.

1.3 السيمولاكر مرحلة ما بعد الحداثة:

رافق مرحلة ما بعد الحداثة منذ نشأتها بشكل واضح في الستينيات والسبعينيات من القرن العشرين العديد من التحولات والتغيرات على صعيد الفكر والمفاهيم والمعايير والقيم الجمالية المميزة لأعمال التصميم، والتى شهدت ظهور اتجاهات تصميمية جديدة , فظهرت المصطلحات والمفاهيم الجديدة والغير شائعة سابقاً، كالتناص, التعددية, السرديات الكبرى التناقض، التوليفية، المفاهيمية وأيضا "النظريات النقدية والجمالية المعاصرة كالبنيوية، والظاهراتية، ونظرية التلقى، والتفكيكية " (Wael, Awis, Khaled Ali Mohamed, & Salah, 2019) ويعد مفهوم السيمولاكر Simulacre أحد هذه المفاهيم التي ارتبطت بعصر ما بعد الحداثة، حيث تناوله بالدراسة والتحليل مجموعة من فلاسفة ذلك العصر وبالأخص جيل دولوز Gilles Deleue ، جان بودريار Jean Baudrillard، وميشيل فوكو Michel Foucault ، فقد وضع مفهوم السيمولاكر في خطاب طويل ومعقد طوال تاريخ الفلسفة

وبلغ وصل ذروته مع طليعة الفكر النظرى فى الجزء الأخير من القرن العشرين في أعمال المنظرين الفرنسيين بودريار ودولوز حيث تضمنت كتاباتهم آراء مختلفة حول مفهوم السيمولاكر الذى بدا غامضا وخفياً (Rowel, 2019)، والأكثر إرتباطاً بعصر ما بعد الحداثة حيث المجتمع الرأسمالي الاستهلاكي متعدد الجنسيات وسيطرة وسائط الإعلام الجماهيرية وتكنولوجيا الحاسب الآلى التي تطورت فيما بعد مع الألفية الثالثة كتكنلوجيا معلومات وواقع افتراضي. ولفظ Simulacra من الكلمة اللاتينية القديمة سيمولا كروم Simulacrum وتعنى الشبه أو التشابه، وقد أصبح استخدام المصطلح شائعًا في مؤلفات جان بودريارد واعتبره المكون الرئيسي للعالم الفائق ويعود استخدام المصطلح إلى أفلاطون وتحديدًا في رؤيته التراتبية للوجود. (Badr El-Din , 2013) حيث ظهر المصطلح لأول مرة من خلال كتاباته وتمييزه بين الأيقونة والسيمولاكر، فقد اعتبر أن النسخ الجيدة التي تشبه الأصل هي أيقونات أما النسخ الرديئة المستبعدة فهي سيمولاكرات. ويصف(دولوز) السيمولاكر بأنه تلك الصور الزائفة أو المخادعة وهى ليست مجرد محاكاه أو تقليد، ولكن الفعل الذي بواسطته نجد أن فكرة النموذج أو الوضعية المفضلة قد قلبت، وهو يقترب من الاختلاف وينتج أثرًا وهميا من التشابه "(Deleuze G. , 2008) . أي أنه "نسخة من نسخة، أصبحت علاقتها بالنموذج موهنه ضعيفة، بحيث لا يمكن القول بأنها نسخة صحيحة فهي نسخة بدون نموذج " (Nour Haitham , 2018) وبذلك يمكن القول بأن السيمولاكر قد ارتبط بثنائية النموذج/ النسخة , الحقيقي/ المزيف وأيضا بمفهوم التمثيل Representation باعتباره "مفهوم حاضر في تاريخ الفنون والنظريات الجمالية حضورًا كبيرًا منذ أفلاطون وحتى القرن العشرين". حيث اعتبر السيمولاكر في القرن العشرين الخاصية أو الصورة الأساسية الممثلة للثقافة والفلسفة الجمالية التي تسعى إلى تأكيد التعددية والاختلاف بالوقوف ضد الكلية والشمولية وتحطيم الثوابت والمسلمات حيث دعي مشيل فوكو Michel Foucault إلى تطوير أنماط جديدة من التفكير تبنى على التكاثر بدلا من الاختزال والتوحيد، وعلى التقابل بدلا من التماثل، والتفكيك بدلا من الاتحاد أي أنماط تميز على أساسها المتعدد والمتنوع عما هو موحد ومتطابق وما هو متحول متناثر عما هو ثابت متضافر (Mohsen, 2002)

شكل (13) يوضح فلسفة السيمولاكر و انزياحها عن الاصل النمطي لتصميم السيارات

المصدر: https://montada.haraj.com.sa/

وصف **جان بودريارد** السيمولاكر ما يتعارض مع التمثيل فحين ان التمثيل ينطلق من مبدأ معادلة الرمز بالواقع ومع انها معادلة طوباوية الا انها مسلمة فان السيمولاكر ينطلق بالعكس من وهم مبدأ المعادلة وهو ينطلق من النفي الجذري للرمز وعملية موت لكل مرجع. (Bodard, 2008) فهو اصطناع اكثر مما هو تمثيل فالإخفاء هو التظاهر بعدم امتلاك ما نملك بينما الاصطناع هو التظاهر بامتلاك مالانملك فالأول مرجعيته الحضور والثاني فان مرجعيته الغياب. (Al-Zain, 2015) **اذاً هو الصورة المزيفة المنسوخة عن الاصل ضمن اشتراطات جديدة تعمل على المراوغة و التلاعب والخداع والتضليل والسخرية بين الحقيقة والاصل والوهم (النسخة المنسوخة) في نتاجات ما بعد الحداثة يمكن القول بأن السيمولاكر قد ارتبط بثنائية النموذج /النسخة والحقيقي /المزيف و أيضا بمفهوم التمثيل للحضور والغياب والاصطناع وضرب الايقونة التي تمثل الاصل والمرجع الكلاسيكي او النمطي و يعتبر السيمولاكر الصورة الأساسية الممثلة للثقافة والفلسفة الجمالية المتنوعة التي تسعى إلى تأكيد التعددية والاختلاف بالوقوف ضد الكلية والشمولية وتحطيم الثو ابت والمسلمات السائدة .**

1.4 انعكاس السيمولاكر في التصميم الصناعي

مما لاشك فيه ان مفهوم السيمولاكر انعكس بشكل واضح على التصميم الصناعي، خاصة في سياق ما بعد الحداثة، حيث أصبح التصميم الصناعي أكثر تحررًا من القيود التقليدية التي تعتمد على التمثيل الواقعي والنماذج الأصلية. يتمحور السيمولاكر في هذا المجال حول خلق تصاميم لا تستند إلى نماذج مسبقة أو أصول تقليدية، بل تسعى إلى تقديم رؤى جديدة ومبتكرة تمثل واقعًا افتراضيًا أو خياليًا، وهو ما يعكس انفصالًا واضحًا عن التصاميم النمطية اذ ان في التصميم الصناعي يعتبر السيمولاكر أداة قوية لتجاوز القيود الكلاسيكية التي تركز على الأصل والنموذج. يتيح هذا المفهوم للمصممين إنشاء منتجات ذات طابع رمزي أو افتراضي حيث تُستخدم النسخ الزائفة كوسيلة للإبداع والتجديد. على سبيل المثال يتميز العديد من التصميمات الحديثة مثل تصاميم السيارات المستقبلية أو الأجهزة الذكية، بأنها لا تعتمد على تقليد نماذج واقعية، بل تستلهم فكرتها من العالم الرقمي والافتراضي (Atkinson, 2010)بالإضافة إلى ذلك يرتبط السيمولاكر ارتباطًا وثيقًا بالثقافة الاستهلاكية الحديثة يُستخدم في تصميم المنتجات للتلاعب بالمستهلكين من خلال تقديم صور مثالية أو رمزية تعكس الرغبات والطموحات بدلاً من الوظائف الواقعية المنتجات ذات العلامات التجارية الفاخرة على سبيل المثال غالبًا ما تستفيد من هذا المفهوم حيث يتم تصميمها لإيصال فكرة التفرد والتميز بغض النظر عن القيمة الوظيفية الحقيقية (Featherstone, 2007)إحدى الجوانب المثيرة للاهتمام في انعكاس السيمولاكر على التصميم الصناعي هي استخدام التكنولوجيا الحديثة تقنيات الواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي أصبحت أدوات رئيسية في تصميم منتجات تعتمد على السيمولاكر. هذه التقنيات تمكن المصممين من خلق تجارب جديدة تعيد تعريف العلاقة بين المستخدم والمنتج، مثل تصاميم السيارات الذاتية القيادة التي تجمع بين الجماليات الافتراضية والوظائف التكنولوجية المعقدة (Bardzell, J & Bardzell, S, 2013) كما أن السيمولاكر يعزز عنصر "التعددية" في التصميم، حيث يسعى إلى كسر الحدود التقليدية بين الأنواع المختلفة من المنتجات. يمكن أن يؤدي ذلك إلى تصاميم متعددة الوظائف تجمع بين أكثر من غرض أو استخدام، مما يجعل المنتج ليس فقط أداة وظيفية، بل جزءًا من تجربة ثقافية أو فنية أوسع (Postrel, 2003) من الأمثلة على السيمولاكر في التصميم الصناعي تصاميم الهواتف الذكية التي تعتمد على محاكاة وظائف مختلفة بشكل متزامن مثل الكاميرات الاحترافية أو الحواسيب المتقدمة هذه المنتجات تُصمم لتكون أكثر من مجرد أجهزة وظيفية؛ بل أصبحت رموزًا اجتماعية تمثل الهوية الثقافية والاقتصادية للمستخدمين تصميم السيارات، وخاصة السيارات الكهربائية، يمثل جانبًا آخر من انعكاسات السيمولاكر، حيث يتم التلاعب بالشكل الخارجي لتقديم صورة مستقبلية وجذابة تختلف عن المألوف، مما يُبرز التناقض بين الأصل والنموذج الجديد (Rowell, 2019)

1.5 الجماليات في مفهوم السيمولاكر

الجماليات في إطار السيمولاكر تتجاوز مفاهيم الجمال والقبح الكلاسيكية التي ارتبطت بفلسفات التماثل والتناسب الكلاسيكية كما ظهرت منذ عهد أفلاطون وحتى عصر الحداثة. السيمولاكر، بحسب تعريفه الذي طوره فلاسفة ما بعد الحداثة مثل جان بودريار وجيل دولوز، ليس فقط انعكاسًا للواقع، بل هو بناء جديد لواقع بديل، حيث الجماليات لم تعد تقتصر على التقليد أو المحاكاة، بل تتشكل من خلال صور زائفة وإسقاطات رمزية تتحدى الحدود التقليدية للفهم البصري.

- **الجمال في السيمولاكر: مفهوم يتجاوز التماثل**

جان بودريار يشير إلى أن الجماليات في السيمولاكر لا تقوم على "تمثيل" الحقيقة، بل على قدرتها على خلق واقع زائف مستقل بذاته. يرى بودريار أن "الجمال الاصطناعي" الناتج عن السيمولاكر يحرر العمل الفني أو التصميم الصناعي من أي قيود تمثيلية. في هذا السياق، يصبح الجمال في التصميم الصناعي تجربة ذاتية ومتعددة الأبعاد، حيث يُمكن أن يتعايش الجمال مع القبح، أو حتى ينبثق الجمال من القبح ذاته.

على سبيل المثال، في تصميم المنتجات المعاصرة، نجد أن ما كان يُعتبر قبيحًا في التصاميم التقليدية (مثل الحواف غير المنتظمة، أو التفاصيل المتناقضة) أصبح الآن يُعتبر عنصرًا من عناصر الجمال المعاصر، لأنه يعبر عن التفرد والابتكار. السيارات الكهربائية، مثل سيارات Tesla Cybertruck، مثال صارخ على ذلك. التصميم غير المألوف الذي يُظهر حواف حادة وزوايا غير متناسقة يُعد انعكاسًا واضحًا لجماليات السيمولاكر، حيث يكسر قواعد التصميم التقليدية ويقدم "نسخة زائفة" من الجمال الصناعي الذي يتحدى التوقعات (Jean Baudrillard, 1983)

- **القبح كعنصر جمالي**

جيل دولوز (1990) يذهب إلى أبعد من ذلك، حيث يرى أن القبح ليس فقط جزءًا من التجربة الجمالية، بل قد يكون عنصرًا جوهريًا فيها. بالنسبة لدولوز، القبح في السيمولاكر ليس نقصًا أو عيبًا، بل هو نقطة انطلاق لخلق تجارب حسية جديدة تتحدى التقاليد وتفتح المجال للابتكار. القبح هنا يصبح أداة فلسفية وجمالية لإعادة التفكير في العلاقة بين الشكل والوظيفة. في التصميم الصناعي، هذا يعني أن المنتجات التي تبدو غريبة أو غير مألوفة (مثل الأثاث القابل للتعديل بأشكال غير متوقعة، أو الأجهزة التي تبدو غير متناسقة في تصميمها) قد تحمل تجربة جمالية قوية لأنها تثير مشاعر الاستغراب والتحدي. (Gilles Deleuze & Félix Guattari, 1977)

- **الجماليات الافتراضية: ثورة التكنولوجيا**

مع ظهور التكنولوجيا الرقمية وتقنيات الواقع الافتراضي، أصبحت الجماليات في التصميم الصناعي تعتمد بشكل أكبر على السيمولاكر. يرى ليف مانوفيتش (Manovich, 2001)أن التصميمات الافتراضية تُعيد تعريف العلاقة بين الجمال والواقع من خلال خلق عوالم جمالية بديلة تمامًا. المنتجات الصناعية التي تعتمد على المحاكاة ثلاثية الأبعاد والذكاء الاصطناعي، مثل التصاميم التي تُعرض في الواقع الافتراضي قبل تصنيعها، تُعتبر أحد أشكال السيمولاكر، حيث لا توجد "نسخة أصلية" بل مجرد صور رقمية تمثل إمكانيات غير محدودة.

- **إعادة التفكير في الحدود الجمالية**

السيمولاكر يدعو إلى تجاوز الثنائية التقليدية بين الجمال والقبح، وتحويلهما إلى عناصر ديناميكية تتكامل لإنتاج تصاميم تحمل معانٍ جديدة. على سبيل المثال، في التصميم الصناعي الحديث، يمكن رؤية الأشكال الغريبة أو التصاميم غير المألوفة كرسالة فكرية وليست فقط جمالية. هذا الاتجاه يظهر بوضوح في المنتجات التي تجمع بين الشكل الفني والوظيفة، مثل التصاميم المستدامة التي تبدو "غير مكتملة" ولكنها تقدم رسالة بيئية قوية (Thibaud, 2021)كما ان القبح وفقًا لمفهوم السيمولاكر، ليس نقيضًا للجمال، بل هو جزء من النسيج الجمالي. في التصميم الصناعي، القبح يصبح عنصرًا تعبيريًا يُستخدم لخلق تناقض بصري أو لإثارة شعور بالتحدي لدى المتلقي. لذلك، يمكن القول إن السيمولاكر لا يعترف بالثنائيات المطلقة، بل يُذيب الفوارق بين الجمال والقبح، مقدّمًا رؤية شاملة تحتضن كل ما هو مختلف وغير مألوف في النهاية، الجماليات في إطار السيمولاكر تعيد تعريف الأدوار التقليدية للجمال والقبح في التصميم الصناعي. من خلال استخدام الصور الزائفة والنسخ التي لا تستند إلى نماذج أصلية، يتمكن المصممون من خلق تصاميم تعبر عن التعددية والاختلاف، مما يُثري التجربة الجمالية ويدفع حدود الإبداع.

1.6 : مؤشرات الاطار النظري

1. يُبرز السيمولاكر كيف يمكن للتصميم الصناعي أن يتحرر من قيود التمثيل التقليدي والنماذج الأصلية. فهو يدعو لإنشاء تصاميم تستند إلى رؤى مبتكرة تعتمد على الخيال والواقع الافتراضي بدلاً من استنساخ نماذج مسبقة.
2. يعتمد مفهوم السيمولاكر على استخدام الصور الزائفة التي تبتعد عن النموذج التقليدي. في التصميم الصناعي، تصبح هذه الصور وسيلة لإعادة تشكيل الجماليات، مما يسمح بخلق تصاميم تحمل أبعادًا جديدة وغير متوقعة.
3. يدمج السيمولاكر القبح كعنصر جمالي يتحدى التقاليد. في إطار التصميم الصناعي، يُعاد تعريف القبح ليصبح مصدرًا للإبداع، مما يُنتج تصاميم تجمع بين عناصر غير مألوفة ومتباينة.
4. السيمولاكر يعكس تعددية جمالية، حيث يدمج بين التناقضات مثل القبح والجمال، مما يفتح المجال لتصاميم متنوعة تُثري الإبداع وتقدم رسائل متعددة.
5. تقنيات مثل الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي تُعد أدوات رئيسية لتعزيز فلسفة السيمولاكر. فهي تساعد على تقديم تصاميم تعتمد على النسخ الزائفة وتخلق تجارب جمالية جديدة كليًا.
6. تُبرز فلسفة السيمولاكر كيف يمكن للتصاميم الصناعية أن تتحول إلى رموز ثقافية واجتماعية. من خلال تقديم تصاميم تستجيب لرغبات المستهلكين، تصبح هذه المنتجات تعبيرًا عن هويتهم وطموحاتهم.
7. السيمولاكر يذيب الفوارق التقليدية بين الجمال والقبح. في التصميم الصناعي، يتم توظيف هذه الفلسفة لخلق تصاميم تجمع بين الجماليات المختلفة لإنتاج تأثير بصري جديد ومثير.

8. يمثل السيمولاكر أداة فلسفية لإعادة التفكير في الأنماط التصميمية التقليدية. من خلال تجاوز الحدود التقليدية للجمال والوظيفة، يقدم السيمولاكر فرصة لإبداع تصاميم تتسم بالاختلاف والجرأة.

1.7 :إجراءات البحث

1- منهج البحث

اعتمد الباحث المنهج الوصفي في تحليل نماذج العينة بوصفه الاسلوب الملائم للوصول الى نتائج علمية تطويرية يعتمد عليها من خلال الوصف للظاهرة والتمكن من الوصل لهدف البحث .

2- مجتمع البحث:

تحدد مجتمع البحث الحالي بالأثاث الذي يحوي مفهوم السيمولاكر و تمثلاته في التصميم الصناعي محور البحث وكانت كألاتي : (كرسي LC4 Chaise Longue) و(كرسي "The Wiggle Chair) و (طاولة "Noguchi Coffee Table)

3 - عينة البحث:

لقد اعتمد الباحث على اختيار عينة قصدية (عمدية) لتلافي التكرار في المواصفات العامة لأغلب مفردات مجتمع البحث ووفقا لهدف البحث فقد تم اختيار (3) نماذج من منتجات مصممين و شركات مختلفة لصناعة الأثاث

4 - اداة البحث:

لغرض تحقيق هدف البحث لابد من تصميم اداة تستعمل لتحليل نماذج العينة التي اختارها الباحث في بحثه الحالي، لذلك قام بتصميم استمارة تحديد محاور التحليل على وفق مؤشرات الإطار النظري وما جاءت به المصادر والادبيات التي تناولت موضوعات البحث، اذ تحددت محاور هذه الاستمارة

5-صدق الاداة:

لغرض التأكد من ملاءمة استمارة تحديد محاور التحليل وصحتها تم عرضها على عدد من المحكمين المختصين من ذوي الخبرة[3] والدراية في مجال التصميم الصناعي ومناهج البحث العلمي وتم تبنيها بعد الأخذ بوجهات النظر المطروحة من قبل لجنة الخبراء وبما ينسجم وتحقيق أهداف البحث وكانت نسبة الاتفاق بين المحللين 85% وبذلك تمكن الباحث من القيام بعملية تحليل

وصف وتحليل عينة البحث :

نموذج (1) (كرسي LC4 Chaise Longue)

الوصف العام :

الشركة المصنعة : Cassina

الكرسي LC4 Chaise Longue . **تم تصنيع هذا الانموذج عام 2023** قد تم تصميمه في الأصل من قبل المصمم الفرنسي السويسري لو كوربوزييه بالتعاون مع شارلوت بيرياند وبيير جانيريه. يُعرف هذا التصميم الكلاسيكي باسم "آلة للاسترخاء" بسبب وظيفته المريحة وتصميمه الأنيق حاليًا يتم إنتاج هذا الكرسي بشكل أساسي من قبل شركة Cassina **الإيطالية**، وهي الجهة الرسمية التي تحمل حقوق تصنيع هذا التصميم. Cassina تشتهر بتعاونها مع مصممين عالميين لإعادة إنتاج القطع الأيقونية من التصميم الحديث.

يُعد كرسي " "LC4 Chaise Longueالذي صممه لو كوربوزييه في عشرينيات القرن العشرين نموذجًا مثاليًا لتحليل المظهر الخارجي ضمن إطار مفهوم

1- أ.د .جاســم احمد زيدان / اختصاص تصميم صناعي / جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة
2-أ.م.د علي غــازي مــطر / اختصاص تصميم صناعي / جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة
3- أ.م.د جاسم خزعل بهيل / اختصاص تصميم صناعي / جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة

السيمولاكر. هذا التصميم الأيقوني يعكس تطورًا جماليًا يتجاوز الأنماط التقليدية للمقاعد، مما يجعله مثالًا رائدًا لفلسفة التصميم الحديثة.

- **المظهر الخارجي والتحليل**

مظهر الكرسي الخارجي يتميز بأشكال تصميمية غير مألوفة في وقت تصميمه، حيث يتخلى عن الهيكل التقليدي للمقاعد التي تركز على النقوش والديكورات الزخرفية. الهيكل المعدني المكشوف يُظهر الجرأة في التصميم الصناعي، ويجسد فكرة النسخة الزائفة أو السيمولاكر، حيث لم يعد الكرسي مجرد مقعد عملي، بل أصبح بيانًا جماليًا كما ان الشكل المنحني للكرسي يعكس تفكيرًا تصميميًا يركز على الراحة والوظيفة، ولكن بأسلوب حديث يبتعد عن المفهوم الكلاسيكي للأثاث. الأشكال البسيطة والخطوط الواضحة لا تهدف إلى محاكاة أي نموذج أصلي معروف؛ بل تسعى إلى خلق هوية مستقلة للتصميم. هذه الاستقلالية تعبر عن فلسفة السيمولاكر التي تركز على تقديم نسخة "بدون أصل" يتحدى المألوف.

- **السطح والمواد**

يبرز المظهر الخارجي للكرسي من خلال الجمع بين الجلد والمعدن. الجلد الناعم على السطح الخارجي يضيف عنصرًا من الفخامة والبساطة، بينما المعدن المكشوف يضفي شعورًا بالصلابة والصراحة في التصميم. هذا التناقض الجمالي بين النعومة والصلابة يُظهر كيف يمكن للسيمولاكر أن يجمع بين المتضادات في تجربة بصرية موحدة.

- **الرسالة الجمالية**

المظهر الخارجي للكرسي يرسل رسالة واضحة تتحدى التقاليد: الأثاث يمكن أن يكون بسيطًا ولكنه أنيق، وظيفيًا ولكنه متميز بصريًا. تصميم الكرسي يبتعد عن الزخارف الكلاسيكية ويُقدم مفهومًا جديدًا للجماليات يعتمد على الأشكال النقية والخطوط الجريئة.

- **القبح والجمال**

بالنسبة للبعض، قد يُعتبر التصميم قبيحًا بسبب افتقاره للزخارف والتفاصيل التقليدية، لكنه في الوقت ذاته يعبر عن جمال عصري يتماشى مع فلسفة الحداثة. القبح هنا ليس نقصًا في التصميم، بل جزء من الجرأة في كسر المعايير الجمالية التقليدية.

المظهر الخارجي لكرسي LC4 Chaise Longue يجسد تمامًا مفهوم السيمولاكر من خلال تصميم يبتعد عن الأصول التقليدية ليقدم منتجًا فريدًا يجمع بين الجرأة والبساطة. هذا التركيز على الشكل الخارجي يعزز من فهم الجماليات الجديدة التي تتحدى الأنماط القديمة، مما يجعله نموذجًا مثاليًا لتحليل التصميم الصناعي الحديث.

نموذج (2) (كرسي The Wiggle Chair)

الوصف العام :

الشركة المصنعة : Vitra

كرسي Wiggle Chair **تم تصنيع هذا الانموذج عام 2023** من تصميم المصمم الأمريكي فرانك جيري. يتميز هذا الكرسي باستخدام مادة الورق المقوى المضغوط وتصميمه المتموج الفريد الكرسي يُنتج عادةً بواسطة شركة Vitra، وهي شركة سويسرية معروفة بتصنيع وتصميم الأثاث الحديث بالتعاون مع كبار المصممين العالميين. Vitra تحمل حقوق إنتاج العديد من تصاميم فرانك جيري بما في ذلك هذا الكرسي المبتكر

كرسي The Wiggle Chair الذي صممه فرانك جيري في عام 1972 يمثل أحد أشهر الأمثلة على تصميم الأثاث الذي يعكس مفهوم السيمولاكر. هذا الكرسي يدمج بين الابتكار الوظيفي والجماليات غير التقليدية، ويعيد تعريف مفهوم الكرسي كمنتج صناعي.

- **المظهر الخارجي والتحليل**

يتفرد The Wiggle Chair بشكله المتموج والمتكامل الذي يتحدى الأنماط التقليدية للكرسي الشكل الخارجي يتميز بخطوط منحنية متتابعة تمنح الكرسي مظهرًا ديناميكيًا يوحي بالحركة التصميم لا يشير إلى نموذج مألوف أو تقليدي للكرسي، بل يبدو وكأنه منحوتة فنية أكثر منه قطعة أثاث عملية

اختيار المادة الأساسية وهي الورق المقوى المضغوط يضيف بُعدًا غير مألوف للمظهر الخارجي فالسطح الخارجي يظهر بشكل خشن ولكنه أنيق في الوقت ذاته مما يعكس توازنًا بين الجمال والقبح وفق مفهوم السيمولاكر. الكرسي لا يتبع القواعد التقليدية التي تربط الجمال بالأناقة الملساء، بل يقدم رؤية جديدة عن الجماليات تعتمد على البساطة والجرأة.

- **الشكل والمواد**

التصميم الخارجي يدمج بين المرونة البصرية والمتانة العملية. الورق المقوى المضغوط، الذي يُستخدم عادة في التعبئة والتغليف، يتحول هنا إلى عنصر أساسي في تصميم قطعة أثاث. هذا الاستخدام غير التقليدي للمواد يعكس فكرة "النسخة بلا أصل"، حيث يُحوّل شيئًا عاديًا إلى عنصر تصميم فريد.

- **القبح والجمال**

بالنسبة للبعض، قد يُعتبر هذا التصميم "قبيحًا" بسبب المادة المستخدمة أو المظهر الخشن، ولكن هذا القبح الظاهري يتحول إلى عنصر جمالي يعبر عن الجرأة في التصميم والتفكير خارج الصندوق. الكرسي يتحدى التوقعات الجمالية التقليدية ويقدم تعريفًا جديدًا للجمال كشيء ينبثق من الابتكار والاختلاف.

كرسي The Wiggle Chair يعكس تمامًا فلسفة السيمولاكر في تصميم الأثاث. المظهر الخارجي لا يسعى إلى محاكاة نماذج الكراسي التقليدية، بل يخلق هوية مستقلة تنبع من الجرأة في اختيار المواد والشكل. الكرسي يُعيد تعريف الجماليات في الأثاث من خلال الجمع بين الشكل الديناميكي والمادة غير التقليدية، مما يجعله نموذجًا رائدًا للإبداع الصناعي.

نموذج (3) (طاولة Noguchi Coffee Table)

الوصف العام :

الشركة المصنعة : Herman Miller

الطاولة Noguchi Coffee Table **تم تصنيع هذا الانموذج عام 2023** ، التي صممها الفنان والمصمم الياباني الأمريكي إيسامو نوغوشي. تعد هذه الطاولة واحدة من القطع الكلاسيكية الشهيرة في عالم التصميم الحديث تُنتج هذه الطاولة حاليًا بواسطة شركة Herman Miller الأمريكية، التي تمتلك حقوق إنتاج العديد من تصاميم الأثاث الأيقونية في منتصف القرن العشرين. Herman Miller تُعرف بجودة منتجاتها وإعادة إنتاجها لتصاميم تحمل طابعًا فنيًا ووظيفيًا في الوقت نفسه.

طاولة Noguchi Coffee Table، التي صممها الفنان والمصمم الياباني الأمريكي إيسامو نوغوشي في عام 1947، تعتبر من القطع الأيقونية التي تمثل الجماليات الحديثة والتصميم الصناعي المبتكر. يعكس التصميم فلسفة السيمولاكر بدمج الأشكال الفنية والتجريدية مع الوظائف العملية.

- **المظهر الخارجي والتحليل**

تتميز الطاولة بمظهر خارجي فريد يتكون من ثلاث عناصر رئيسية: قاعدة خشبية منحوتة سطح زجاجي شفاف، والتفاعل بينهما. الشكل العضوي للقاعدة الخشبية المنحنية يعكس استلهام المصمم من الطبيعة لكنه لا يحاكي أي نموذج معروف أو واقعي التصميم يبدو كنسخة بلا أصل مستوحى من الفنون التجريدية وليس من أي طاولة تقليدية سطح الطاولة الزجاجي يعزز من

شفافية التصميم، مما يضيف بُعدًا بصريًا يُبرز التفاصيل الدقيقة للقاعدة. هذا التفاعل بين القاعدة العضوية الصلبة والسطح الشفاف الناعم يخلق توازنًا ديناميكيًا يعكس التناقض بين الصلابة والهشاشة.

- **الشكل والمواد**

المظهر الخارجي للطاولة يعبر عن البساطة الجمالية في أقصى درجاتها، حيث يتم دمج المواد بشكل يبدو عفويًا ولكنه مدروس بدقة. القاعدة مصنوعة من الخشب الصلب، وتم نحتها بشكل غير متماثل لتبدو كعمل فني. سطح الزجاج المصقول يُظهر وضوحًا بصريًا يضيف عنصرًا من الحداثة.

- **القبح والجمال**

بالنسبة للبعض، قد تُعتبر القاعدة الخشبية غير تقليدية أو غير متناظرة، مما قد يجعل التصميم يبدو "غريبًا" أو "غير مألوف". ومع ذلك، هذا القبح الظاهري يتحول إلى عنصر جمالي يعكس الجرأة والابتكار. القاعدة المنحنية تبدو وكأنها قطعة نحتية مستقلة، مما يجعلها تمثل مفهوم السيمولاكر بدمج الفن مع الوظيفة.

طاولة Noguchi Coffee Table تعد مثالًا واضحًا على كيف يمكن للمظهر الخارجي لقطعة أثاث أن يتجاوز الوظيفة ليصبح عملًا فنيًا. التصميم لا يسعى إلى تقليد أي طاولة تقليدية، بل يخلق تجربة بصرية وجمالية جديدة. من خلال دمج الشفافية والزوايا العضوية، يعكس هذا التصميم فلسفة السيمولاكر بتقديم نسخة مبتكرة لا ترتبط بأي أصل تقليدي. الطاولة ليست مجرد قطعة أثاث، بل رمز للتصميم الصناعي الحديث الذي يدمج بين الجماليات التجريدية والوظيفة العملية.

1.8 النتائج :

1. التصاميم الصناعية أصبحت تعبيرًا عن التعددية الجمالية بفضل السيمولاكر.
2. القيم الجمالية التقليدية في التصميم الصناعي لم تعد تلبي احتياجات المستهلكين في عصر ما بعد الحداثة.
3. التصاميم التي تعتمد على السيمولاكر توفر تجربة حسية فريدة وغير متوقعة.
4. الثقافة الاستهلاكية تعزز استخدام السيمولاكر في تصميم المنتجات لجذب الانتباه.
5. السيمولاكر في التصميم الصناعي يقدم حلولًا إبداعية تتحدى الأنماط التقليدية.
6. دمج التكنولوجيا مع السيمولاكر يخلق تصاميم قادرة على إعادة تعريف الجماليات المعاصرة.
7. القبح والجمال في السيمولاكر يُدمجان لإنشاء تصاميم تخاطب مفاهيم جمالية متعددة.
8. التصاميم الحديثة مثل السيارات المستقبلية والهواتف الذكية أصبحت أيقونات تعكس فلسفة السيمولاكر.

1.9 الاستنتاجات :

1. السيمولاكر يعيد تشكيل القيم الجمالية التقليدية في التصميم الصناعي، مما يعكس تغييرات ما بعد الحداثة.
2. الجماليات في إطار السيمولاكر تعتمد على الصور الزائفة، التي تبتعد عن النماذج الأصلية التقليدية.
3. يدمج القبح كعنصر جمالي في التصميم الصناعي، ليصبح جزءًا من الإبداع الجمالي.
4. السيمولاكر يعكس تعددية جمالية تجمع بين التناقضات والاختلافات، مما يثري التنوع في التصاميم.
5. التكنولوجيا الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي تعزز من استخدام السيمولاكر في التصاميم المعاصرة.
6. التصاميم الصناعية الحديثة تمثل رؤى مبتكرة وبديلة عن النماذج الكلاسيكية، ما يؤدي إلى تحرير الإبداع.
7. العلاقة بين المنتج والمستهلك أصبحت تعتمد على الجماليات الافتراضية والرمزية و الوظيفة الواقعية.
8. يقدم فرصة لتجاوز حدود التصميم التقليدي من خلال تقديم تصاميم تستند إلى الفهم الفلسفي العميق للاختلاف.

Conclusions

1. A Postmodern Aesthetic Transformation: Simulacrum reshapes traditional aesthetic values in industrial design by relying on fake or reproduced images, moving away from original models, reflecting the postmodern philosophy of aesthetic pluralism that combines contradictions.
2. Integrating Ugliness as an Aesthetic Value: Ugliness has become an innovative element in aesthetic creativity, challenging classical concepts of beauty and promoting the liberation of design from traditional constraints.
3. The Role of Technology: Modern technologies (such as artificial intelligence and virtual reality) have enhanced the use of simulacrum, opening up horizons for virtual and symbolic designs that reflect a reshaped reality.
4. Consumer-Product Interaction: The relationship between product and consumer has shifted to focus on virtual and symbolic aesthetics alongside practical functionality, redefining aesthetic needs in the contemporary context.
5. Liberating Creativity: Modern designs offer alternative visions to classical models, based on a philosophical understanding of difference, allowing us to transcend the boundaries of traditional design and create unprecedented diversity.

References:

1. Badr al-Din, M. (2018). Postmodern Paths. United Kingdom: Hindawi Foundation.
2. Bardzell, J, & Bardzell, S. (2013). Critical Design: Challenging the Norms of Design Practices. Cambridge: MIT Press.
3. Foucault, M. (1988). The Archaeology of Knowledge. London: Routledge.
4. Mohsen, A. (2002). Art Criticism from Classicism to Post-Events. Alexandria: Mansha'at Al-Maaref.
5. Nour Haitham , a. (2018). Cairotronica Catalogue. Cairo: Cairo International Festival for Electronic Arts and Media", Ministry of Culture, Fine Arts Sector.
6. Al-Zain, M. (2015). Interpretations and Deconstructions, Chapters of Thought in the Contemporary West. Rabat: Dar Al-Aman.
7. Atkinson, P. (2010). Design in the Postmodern Era. Oxford: Oxford University Press.
8. Badr El-Din , M. (2013). The Post-Modern State (Philosophy and Art). Cairo: General Authority for Cultural Palaces.
9. Baudrillard, J. (1994). Simulacra and Simulation. Michigan: University of Michigan Press.
10. Bodard, J. (2008). The Artificial and the Artificial. (J. Abdallah, Trans.) Beirut, Lebanon: Center for Arab Unity Studies.
11. Deleuze, G. (2008). Difference and Repetition. (W. Shaaban, Trans.) Beirut, Lebanon: Arab Organization for Translation.
12. Featherstone, M. (2007). Consumer Culture and Postmodernism. London: Sage Publications.
13. Gilles Deleuze , & Félix Guattari. (1977). Anti-Oedipus. New York: Viking.
14. Jean Baudrillard. (1983). Simulations. New York: Semiotext.
15. Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge: Cambridge: MIT Press.
16. Postrel, V. (2003). The Substance of Style: How the Rise of Aesthetic Value Is Remaking Commerce, Culture, and Consciousness. New York: HarperCollins.
17. Rowel, J. (2019). The optimist vs the pessimist: differing views on the simulacrum and its contemporary relevance. Kingston: MFA Kingston university.
18. Saliba, J. (1982). The Philosophical Dictionary. Beirut: Dar Al-Kitab Al-Lubnani.
19. Thibaud, J.-P. (2021). Review: Gernot Böhme, 2017, The Aesthetics of Atmospheres. London: Routledge.
20. Wael, A., Awis, M., Khaled Ali Mohamed, & Salah, M. (2019). Contemporary Aesthetic and Critical Theories and Their Impact on Postmodern Cinematic Movements. Cairo: Journal of Architecture, Arts and Humanities.