التحول الرقمي وأثره في الفنون المعاصرة

Digital transformation and its impact on contemporary arts

ا.د/ سلوى احمد محمود رشدي
استاذ الخزف ووكيل كلية التربية النوعية جامعة عين شمس سابقا
Prof. Salwa Ahmed Mahmod Roshdy
Professor of ceramics and vice dean of Faculty of Specific Education- Ain Shams University
d.sroshdy@yahoo.com

الملخص:
اصبح الجميع يدرك اهمية التكنولوجيا الرقمية، وخاصة بعد الثورة المعرفية التي شهدها العالم، حيث دخلت التكنولوجيا الرقمية جميع مجالات الحياة، حيث فرضت التقنيات الرقمية نفسها في مجالات الفنون التشكيلية، فأصبح الفنان يتعامل معها وبها كوسيط تشكيلي غير تقليدي، وسوف يتناول البحث مفهوم التحول الرقمي والفنون الرقمية واساليبها ومدارسها، مع عرض وتحليل مختارات من اعمال فنية اعتمدت علي التقنيات الرقمية المتعددة، فمن هذا المنطلق تقوم مشكلة البحث في الاجابة على التساؤلات الاتية الي اي مدي تأثرت الفنون المعاصرة بالتقنيات الرقمية؟، وهل ساعد التحول الرقمي في اثراء جماليات العمل الفني المعاصر؟، حيث يهدف البحث الى التعريف بمفهوم التحول الرقمي وتاريخه، وكذلك التعريف بمفهوم الفنون الرقمية واساليبها ومدارسها ويتحدد فرض البحث في ان تقنيات التحول الرقمي ساهمت في اثراء الفنون المعاصرة، وتقوم اهمية البحث في القاء الضوء علي دور التحول الرقمي في الفنون المعاصرة، اضطلاع دارسي الفنون بمداخل حديثة لتناول العمل الفني تتواكب والتطور التكنولوجي، وتقتصر حدود البحث فيدراسة مفهوم الفن الرقمي، وتحليل اعمال بعض فنانين الفن الرقمي منذ ستينات القرن الماضي، ويتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي.
اولا:الرقمنة : Digitization تعني تحويل شيء إلى صيغة رقمية (صفر) ويدخل فى ذلك الموارد والعمليات. كأن نحول الوثائق الورقية والصور الفوتوغرافية وغيرها من الموارد المادية غير الرقمية التناظرية Analogue إلى الصيغة الرقمية ،Digital، أما رقمنة سمى بالعمليات فيكون عادة بتحويلها إلى نموذج آلى أوتوماتيكى Automationبهدف إنجاز الاعمال بشكل أسرع وأدق وأكثر كفاءة كعمليات ادخال واسترجاع بيانات عملاء بنك (٢٠١٧،. (Cleveland
1.مفهوم التحول الرقمي : التحول الرقمي في الفن يعني مجموعة الوسائل التي يستعمله الإنسان للوصول إلى نتيجة فنيّة باستعمال الحاسوب وذلك بمساعدة عدة برمجيات رقمية، حيث يصفها "بيار لفي" "تراكمات رقمية كامنة حسية وإخبارية التي لا تفعل إلا إذا دخلت في علاقة تفاعلية مع الإنسان"

الكلمات المفتاحية:
التحول الرقمي-التقنيات الرقمية-الفنون المعاصرة-الفنون الرقمية.

Abstract:
Everyone has become aware of the importance of digital technology, especially after the knowledge revolution that the world witnessed, as digital technology entered all areas of life, Where digital technologies imposed themselves in the fields of plastic arts, The artist began to deal with her and her as a non-traditional plastic medium, The research will deal with the

concept of digital transformation and digital arts, their methods and schools, with the presentation and analysis of selected works of art that relied on multiple digital technologies , From this standpoint, the problem of the study is based on answering the following questions: To what extent have contemporary arts been affected by digital technologies?, Has digital transformation helped enrich the aesthetics of contemporary artwork? Where the study aims to define the concept of digital transformation and its history, As well as introducing the concept of digital arts, methods and schools. The hypothesis of the study is that digital transformation techniques have contributed to the enrichment of contemporary arts. The importance of the study is based on shedding light on the role of digital transformation in contemporary arts, the undertaking of art students with modern approaches to dealing with artwork that keep pace with technological development, The limitations of the study are limited to studying the concept of digital art, and analyzing the works of some artists of digital art since the sixties of the last century, and the research follows the descriptive analytical approach.

First: Digitization

It means converting something into a digital format (zero), including resources and operations. For example, we convert paper documents, photographs, and other non-digital physical resources into analog to digital format, As for the digitization of the so-called processes, it is usually by converting them into an automatic model, With the aim of completing business faster, more accurately and more efficiently, such as entering and retrieving bank customer data (2017, Cleveland).

Keywords:

digital transformation-digital technologies-contemporary arts-digital arts.

المقدمة

اثر التطور التكنولوجي على تغيير العديد من المفاهيم القديمة كما ساعد أيضًا على استحداث مجموعة من الأساليب والفنون الجديدة، مثل الفن الرقمي Digital Art ذلك الفن الآخذ في الازدهار منذ نشأته وتعتبر التكنولوجيا عنوان العصر فقد اصبح الجميع يدرك اهميتها وفوائدها لاسيما بعد الثورة المعرفية التي شهدها العالم حيث ان التكنولوجيا الرقمية دخلت جميع مجالات الحياة .

تلعب التكنولوجيا الرقمية دورا فعالا في مجالات الفنون التشكيلية المختلفة حيث فرضت التقنيات الرقمية نفسها علي عالم الفن والساحة الفنية فأصبح الفنان يتعامل معها وبها كوسيط تشكيلي غير تقليدي ، وسوف يسلط البحث الضوء علي مفهوم التحول الرقمي والفنون الرقمية واساليبها ومدارسها مع عرض وتحليل مختارات من اعمال فنية اعتمدت علي التقنيات الرقمية المتعددة .

مشكلة البحث:

- الي اي مدي تأثرت الفنون المعاصرة بالتقنيات الرقمية ؟
- هل ساعد التحول الرقمي في اثراء جماليات العمل الفني المعاصر ؟

اهداف البحث:

- التعريف بمفهوم التحول الرقمي وتاريخه
- التعريف بمفهوم الفنون الرقمية واساليبها ومدارسها
- عرض لمختارات من اعمال الفنانين المعاصرين من الفن الرقمي

فرض البحث :

- ساعدت تقنيات التحول الرقمي في اثراء الفنون المعاصرة

اهمية البحث :

- القاء الضوء علي دور التحول الرقمي في الفنون المعاصرة
- اضطلاع دارسي الفنون بمداخل حديثة لتناول العمل الفني تتواكب والتطور التكنولوجي

حدود البحث :

- دراسة مفهوم الفن الرقمي
- تحليل لاعمال بعض فنانين الفن الرقمي منذ ستينات القرن الماضي

منهجية البحث :

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي

الدراسات السابقة :

- ياسر محمد فضل (٢٠١٠) : تقنيات الفن الرقمي والإفادة منها في إبداع أعمال تصويرية مستوحاة من التعبيرات الروحية للفن الشعبي.

هدف البحث إلى : تأصيل الموروثات الشعبية والحفاظ علي الهوية القومية من خلال دراسة وتحليل لنماذج من التعبيرات الروحية للفن الشعبي وذلك بهدف تحديد القيم الفنية والجمالية لها ، والاستفادة من تقنيات الفنون الرقمية وما تتضمنه من تطورات حديثة في إبداع أعمال تصويرية مستلهمة من التعبيرات الروحية للفن الشعبي.

وتوصلت النتائج إلى: أنه ساعدت دراسة القيم الفنية والجمالية للتعبيرات الروحية للفن الشعبي علي إنتاج أعمال فنية تصويرية تحمل طابع الموروث الشعبي في جنوب مصر، وأن الجمع بين التقنيات الرقمية الحديثة والمهارات اليدوية علي إنتاج أعمال فنية تصويرية ذات رؤية مستحدثة.

- عبير عبد القادر إبراهيم (٢٠١١) : التكامل الإبداعى بين الأساليب التقليدية والنظم الرقمية في المنتج الطباعى المعاصر.

هدف البحث إلى :الإفادة من التكامل الإبداعى بين التقنيات التقليدية والنظم الرقمية المتمثلة في الطباعة الرقمية في أعمال طباعية معاصرة والإفادة من الحاسب الآلى كوسيط تقنى لإيجاد منطلقات جديدة وصياغات تثرى العمل الطباعى .

وتوصلت النتائج إلى: أن النظم الرقمية مدخلاً مثيراً للإبداع في مجال طباعة المنسوجات نظراً لما يتمتع به هذا المجال من أساليب وتقنيات وطرق أدائية تتوافق مع هذا الفن الذى يمكن استثماره في استحداث صياغات تشكيلية لأعمال طباعية معاصرة.

- مروة ممدوح مصطفى حمود (٢٠١٢) : التكامل الإبداعى بين أساليب النظم الرقمية الحديثة ومعرفة مصمم الملابس المطبوعة.

هدف البحث إلى :الاستفادة من التكامل الإبداعى بين التقنيات الحديثة ونظم المعلومات في تصميم الأزياء العالمية الحديثة ، والإفادة من الحاسب الآلى ونظم المعلومات كوسيط تقنى لزيادة المعرفة لدى مصمم الأزياء المطبوعة ، والإفادة من شبكة المعلومات العنكبوتية في إدارة المعرفة لدى المصممين في تحقيق التكامل الابداعى للمنتج الملبسى المطبوع.

وتوصلت النتائج إلى:أنه يمكن الإستفادة من النظم الرقمية الحديثة وبرامجها لزيادة المعرفة لدى مصمم الأزياء المطبوعة مقدماً صياغات تشكيلية عالية القيمة تؤثر في تصميمات الموضة وللملابس المطبوعة على وجه الخصوص ، وأن تفعيل دور الأنظمة الرقمية الحديثة في الصناعة بمعرفة المصمم المبدع يسهم فنياً وإبداعياً في إثراء الملابس المطبوعة.

- أحمد أبو بكر الهادي (٢٠١٤) :الفنون الرقمية " دراسة تحليلية للواقع الافتراضي واساليب اخراجه الفني".

هدفت الدراسة إلى : استنباط أسس لتطوير مفاهيم جماليات الواقع الإفتراضي وتحديد جوانبه المختلفة. وإضافة تفاسير وأوصاف وتسميات لمكونات وعناصر الواقع الإفتراضي والإخراج الفني الرقمي ، ووضع إرشادات عملية تساعد الدارسين للحصول علي نتائج تصميمية ممتازة من خلال الفنون الرقمية، وتسليط الضوء على أعمال الواقع الإفتراضي في الفنون الرقمية التي تتسم بالأصالة والتميز محلياً وداخلياً.

وتوصلت النتائج إلى: أهمية التزام جماليات الواقع الإفتراضي بالأسس الجمالية التقليدية لفن التصميم، واتضح أن الخيال هو العنصر الجمالي المهم في برمجيات الواقع الإفتراضي وكذلك ضرورة المزج بين المؤثرات لإضفاء الجمالية علي أعمال الواقع الإفتراضي وأن أصالة المصمم وبناء قدراته ومهاراته وخبراته وخيالاته هي أساس جماليات الواقع الإفتراضي الذي ينتجه

-وفاء محمد محمد سماحة (٢٠١٧) :الرؤية الإبداعية للفنون الرقمية التجريدية والإفادة منها في صياغات فنية لإثراء الجانب الزخرفي لأزياء المرأة المعاصرة

هدفت الدراسة الي : مُحاولة إيجاد حلول جديدة من خلال التجريب بالفن الرقمى التجريدى لإبراز الجانب الجمالى لأزياء معاصرة المرأة. واستخلاص مداخل جديدة لتوظيف تصميمات قائمة على فلسفة الفن الرقمى التجريدى لتحقيق الجانب الجمالى والتصميمى لأزياء المرأة.كما الكشف عن جماليات الفن الرقمى التجريدى والافادة منه فى إثراء تصميمات ملبسية معاصرة. ومحاولة الوصول لقيم جمالية جديدة لتصميم أزياء المرأة تتميز بالحداثة والابتكار والمعاصرة.

وتوصلت النتائج الي : يُعتبر الفن الرقمى مدخلاً مثيراً وذاخراً للإبداع فى مجال تصميم الأزياء .

أن الدراسة الفنية التحليلية للفنون الرقمية تعتبر بمثابة مدخلاً ملهماً للتجريب والبحث عن تصميمات متنوعة لأزياء معاصرة للمرأة ، أهمية الفن التجريدى الرقمى بكل أشكاله المادية والمعنوية والتي تعد حصيلة ذاخرة للإقتباس منها ، إمكانية ابتكار تصميمات لأزياء المرأة بأساليب متنوعة وتقنيات مختلفة من حيث اللون والشكل بتنوع الوحدات الزخرفية للفن التجريدى الرقمى.

الرقمنة Digitization :

تعني تحويل شيء إلى صيغة رقمية (صفر) ويدخل فى ذلك الموارد والعمليات. كأن نحول الوثائق الورقية والصور الفوتوغرافية وأشرطة الكاسيت وغيرها من الموارد المادية غير الرقمية التناظرية Analogue إلى الصيغة الرقمية Digital، ويتم ذلك عادة من خلال أجهزة خاصة كالماسح الضوئي. أما رقمنة سمى بالعمليات فيكون عادة بتحويلها إلى نموذج آلى أوتوماتيكى Automation بهدف إنجاز الاعمال بشكل أسرع وأدق وأكثر كفاءة كعمليات ادخال واسترجاع بيانات عملاء بنك (Cleveland ،2017) [١]

مفهوم التحول الرقمي :

إن دخول الحاسوب إلى عالم الإنسان ، والأجهزة الرقمية جعلته يُبحر في هذا العالم الرقمى ليحقق أهدافه ويشبع رغباته ، والفن بطبيعته الإجتماعية كان له نصيب من هذا التطور ، فأصبح ما يعرف بالفن الرقمى الذى ظهر في الآونة الأخيرة في مجالات الرسم والتصميم.

التحول الرقمي في الفن يعني مجموعة الوسائل التي يستعمله الإنسان للوصول إلى نتيجة فنيّة باستعمال الحاسوب وذلك بمساعدة عدة برمجيات رقمية أو انطلاقًا من مصدر خارجي مثل الصور الفوتوغرافية أو الرسوم التي نستعمل خلالها الآلة لتمريرها على شاشة الحاسوب. وما يميز هذا الفن (الرقمي) هو اللجوء إلى المعالجة التقنيّة للأثر الفنّي من خلال مجموعة المفاهيم التي تتعلق بأساس الموضوع الفنّي، " فقد أصبحت الرقمنة كتقنية في الفنون التشكيلية تقوم على مواد رقمية غير ملموسة، وتمثل في حد ذاتها حدثًا مصطنعًا من مادة غائبة، حيث يصفها "بيار لفي" "تراكمات رقمية كامنة حسية وإخبارية التي لا تفعل إلا إذا دخلت في علاقة تفاعلية مع الإنسان" [٢]

"هو عملية استخدام التقنيات الرقمية لإنشاء عمليات تجارية واكتساب خبرة وثقافة من تجارب العملاء الجدد، أو تعديلها بهدف تلبية متطلبات الأعمال والسوق المتغيرة، أي أنه إعادة تصور الأعمال والمشاريع في العصر الرقمي "[٣]

الفنون الرقمية : Digital art

هى تطويع التكنولوجيا الحديثة وتقنية المعلومات لخدمة الفن بمختلف أشكاله ، وإنشاء أعمال فنية مرئية أو سمعية أو محسوسة ، ويتميز الفن الرقمى بالدقة البالغة والتنوع واللامحدوية فى الأفكار والتطور المضطرد ، وهو ليس إلا مزيجا من التكنولوجيا والإبداع يتجسد في تغيير ثقافة التعبير ويعطي عصرًا بصريًا جديدًا ، فتظهر لنا تلك اللوحات المُعدة حاسوبيًا إبداعية تحاكي الواقع والخيال والسريالية والتعبير ، وأنه باستطاعه أي فنان صاحب موهبة ولديه المعرفة باستعمال الحاسوب وبرنامج الفوتوشوب أن يطوّر تشكيلات لا نهائية من اللوحات الفنية .

يُقصد بالفن الرقمي كافة الأعمال الفنية التي يمكن عملها من خلال التكنولوجيا، كتعديل الصور على برنامج أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop، أو النحت الرقمي، وفن تحريك الصور Animation وفن الجرافيك، والتصوير الرقمي وغيرها من الأنواع .

ويُستخدم مصطلح الفنان الرقمي لوصف الفنان الذي يستخدم التقنيات الرقمية في إنتاج الفن، فالفن الرقمي هو الفن المعاصر الذي يستخدم أساليب الإنتاج الضخم أو الوسائط الرقمية .

نشأة الفن الرقمي :

ان أُولى محاولات إخراج عمل فني بواسطة الحاسوب كان عام ١٩٦٥، على يد الفنان الألماني "فريدر ناك"، الذي صمم خوارزمية تتيح رسم مجموعة من الأشكال الفنية المختلفة، لتكون بذلك أول رسمة للفن الرقمي، على الرغم من غياب المصطلح الواصف له في ذلك الوقت .

استُخدِم مصطلح الفن الرقمي لأول مرة عام ١٩٨٠ لوصف برنامج الرسام AARON الذي استخدمه المهندسون في برمجة روبوت ذكي قادر على رسم رسومات كبيرة ومتنوعة على ورقة موضوعة على الأرض، ما لفت أنظار المصممين لاستغلال وتطوير هذا النوع الجديد من الفنون .

ومع نهاية الستينيات، عقدت عدة متاحف معارض لاستكشاف الفن بواسطة الحاسوب. وتطور تطورًا هائلًا بعد ذلك من خلال وسائل الإعلام المختلفة التي اعتمدت على عدة فنون مثل الموشن جرافيك، أو استخدام الفن الرقمي في أفلام ديزني، أو حتى في التسويق الرقمي .

ترجع نشأة الفن الرقمي إلى الفنان والمنتج والمخرج الأمريكي (آندي وارهول)، وقد استعان في ذلك بـ Commodore) (Amiga والتي تمثل مجموعة من الحواسيب الشخصية تم إنتاجها من قبل شركة (commodore) ليكون ذلك هو الإنتاج الأول للفن الرقمي، وقد تم عرض ذلك الحاسوب بشكل علني عام (1985)م في مركز لينكولن بمدينة نيويورك، حينما قام وارهول بالتقاط صورة للمطربة (ديبي هاري) كانت الصورة الملتقطة لديبي أحادية اللون والتي التقطت بواسطة كاميرا فيديو ثم تم تعديلها بواسطة البرنامج الجرافيكي (propaint)، ومن ثم قام وارهول بإضافة اللون إلى الصورة بواسطة ميزة(flood fills) .

" بينما في الآونة الأخيرة وبغض النظر عن اختلاف الآراء ما بين معارض ومؤيد فيما يتعلق بتأثير الفن الرقمي وما يتعلق به من تكنولوجيا على الفن بشكل عام ، إلا أن هناك إجماع من قبل رواد الفن الرقمي حول قيامه بدعم الجانب الإبداعي الفني إلى حد كبير، إذ أنه قام بإتاحة فرص كثيرة أمام انطلاق إبداع الهواة والمحترفين في ذلك الصدد ، من الممكن الاستعانة بجهاز الكمبيوتر لكي يصبح من اليسير إنتاج عمل متكامل فني منذ بدايته حتى نهايته ، مثل فن الـfractal، والفن الهندسي، كذلك يمكن أن يكون هناك مصدر آخر له يتم تعديله بواسطة الحاسوب ، وتمثل مختلف الأعمال الفنية رسم رقمي حينما يتم إنشائها على اللوحات اليدوية بطريقة مماثلة ، ولكن بواسطة برمجيات الحاسوب ثم القيام بطباعتها ليكون شكلها النهائي وكأنها رسم حقيقي[٤].

الفنون الرقمية اساليبها ومدارسها :

يمكن تقسيم أساليب الفنون الرقمية إلى ثلاث أقسام رئيسية وهي:

الأسلوب الصفري:

يتبنى الفنان هذا الأسلوب إذا كان سيبدأ في تصميم كافة عناصر مشروعه من الصفر دون نسخ أو تقليد تصاميم أخرى.

الأسلوب التجميعي:

ينتشر هذا الأسلوب في فن القطع (الكولاج) digital collage ، إذ يقوم الفنان باختيار مجموعة من العناصر المُصممة مسبقًا وتجميعها في ملفٍ واحد.

الأسلوب المختلط:

وهو أسلوب ما بين الصفري والتجميعي، فيختار الفنان مجموعة من الصور التي قد يُعدلها وفق رؤيته أو متطلبات المشروع، وقد يترك بعض العناصر الأخرى دون تعديل، أو يكون هناك عنصر جديد كليًا مع عنصر مُسبق التصميم.

للفن الرقمي العديد من الأنواع التي تتطور وتتنوع باستمرار، لكن تظل الفكرة واحدة، وهي: إنشاء عمل فني بواسطة الحاسوب، أي أن هذا الفن ما هو إلا أداة جديدة لما كان يقوم به الفنانون أنفسهم في السابق؛ إذ يضع الفنان الرقمي تصوراته وإبداعه في عمله مستخدمًا الحاسوب أداةً لذلك. وينقسم فن الرسم الرقمي الحديث إلى ثلاثة أقسام أساسية:

- الوسائط المرئية المُنشأة من خلال الحاسوب Computer-Generated Visual Media.
- التصوير الرقمي Digital photography، والغرفة المظلمة الرقمية Digital darkroom.
- فن التثبيت الرقمي Digital installation art.

مميزات الفن الرقمي

للفن الرقمي العديد من المميزات التي لا يتيحها الفن التقليدي، منها:

١. الفاعلية

يوفر الفن الرقمي الكثير من الأموال المطلوبة لشراء الأدوات، إذ لا يتطلب الأمر سوى جهاز حاسوب جيد والبرامج المتعلقة بالفن الرقمي لإنتاج أعمال فنية مذهلة، عوضًا عن استهلاك العديد من الموارد مقارنةً بالفن التقليدي.

يعتمد الأمر اعتمادًا أساسيًا على نوعية الأدوات التي نقارنها، إذ يمكن رسم لوحات مذهلة بقلم رصاص وورقة بيضاء، لكن إذا أردنا التعمق في أنواع الفن الرقمي المختلفة، سنرى أن أدواته -على الأغلب- تُشترى لمرةٍ واحدة، وهي قابلة للاستخدام على الدوام، على عكس الكثير من أدوات الفن التقليدي الباهظة والتي يتكرر شراؤها كل فترة.

٢. المرونة

فيما يتعلق بالفن الرقمي، يمكنك إضافة أو تعديل أو حذف أي عنصر دون الإخلال بالموارد أو شراء المزيد منها، إذ يمكن بسهولة التراجع عن الأخطاء، ولا يهم عدد المرات التي ستحذف فيها شيء، فالبرنامج لن يتأثر أو يتمزق من كثرة الحذف كما يمكن أن يحدث في لوحات الرسم التقليدي.

والفن الرقمي أسهل للنشر والتوزيع، إذ يمكن بنقرة نسخ عشرات النُسخ من الملف الأصلي، ومشاركته في مختلف المنصات، كما يسهل حفظه بالاعتماد على أنظمة الحوسبة السحابية لضمان عدم تلفه أو ضياعه.

٣. اثراء التجربة الفنية :

للفن الرقمي تجربة ممتعة ومقنعة بصريًا لا يتيحها الفن التقليدي، فهو يعطي الفرصة لإنتاج أفلام من الرسوم المتحركة Animation، كما يسمح بتعديل الصور والفيديوهات واستخدام مختلف العناصر الصوتية والحركية وغيرها، على عكس الفن التقليدي.

مدارس الفن الرقمي :

١. مدرسة الفن الرقمي الواقعي

يُمثل التصميم أشكالًا موجودة في الواقع، مثل: وردة، بيت، شخص، حصان وغير ذلك من العناصر. ويحاول الفنان هنا أن يكون واقعيًا ليعبر عن رؤية حقيقية ملموسة أو جزء منها، دون إضفاء أي تأثيرات خيالية.

٢. مدرسة الفن الرقمي الخيالي

لا يلتزم الفنان في مدرسة الفن الخيالي بالرؤية الواقعية، بل يمكن أن يضيف ويستحدث ما يراه من تأثيرات وتداخلات متنوعة ومتضادة، وهي أشبه بالمدرسة السريالية في الفن التقليدي، ولكن باستخدام الحاسوب كأداة للتعبير عن خيال الفنان.

٣. مدرسة الفن الرقمي التعبيري

تؤخذ في مدرسة الفن التعبيري عناصر من الواقع، ولكن تُصمم وفق مشاعر الفنان، بغض النظر عن مدى توافقها مع الحقائق، ويتم ذلك عن طريق تغيير قوي في الخطوط أو الألوان أو التناسب بين حجم الأشكال في التصميم.

برامج الفن الرقمي Digital illustration

توجد العديد من برامج وتطبيقات فن الرسم الرقمي التي تنافس بعضها تنافسًا هائلًا. وطبقًا لتقييمات المستخدمين، والقيمة المقدمة مقابل السعر، نرشح لك هذه البرامج:

١. Adobe Photoshop

لا يزال برنامج من أفضل برامج فن الرسم الرقمي الشاملة، وهو جزء من Adobe Creative Cloud، ما يعني سهولة مشاركة كافة أدواتك، مثل: الصور، والخطوط، والألوان على مختلف الأجهزة.

ويتميز البرنامج بإمكانية التعديل والتنوع في الصور والرسم والدمج وغيرها من الاختيارات، لإنشاء مختلف التصاميم البصرية، وتصاميم الصور المتحركة. ويشتمل على أدوات معالجة متطورة لمعالجة الصور ثنائية الأبعاد ٢D والصور ثلاثية الأبعاد ٣D والتنوع بها بكل سهولة.

ويتيح Photoshop أدوات إضافية متقدمة تجعل الفنون الرقمية أكثر متعة واحترافية، مثل: (Color Efex Pro) التي ستمكنك من تصحيح الألوان وتحسينها، والتحكم في درجات اللمعان والتشبُّع وغيرها، ما يجعل رسوماتك تبدو أكثر طبيعية وواقعية. وكذلك إضافة (٣ Blow up) التي ستساعدك في تكبير وتصغير تصميماتك الرقمية دون التأثير على جودة العمل، الأمر الذي سيخدمك في أغراض الطباعة.

٢. Corel Painter

يعد برنامج Corel من أفضل برامج الفنون الرقمية لنظامي Windows وMacOS، إذ يتيح العديد من الاختيارات الواسعة بفضل عدد فرشاته التي تتخطى ٩٠٠ فرشاة في ٣٦ مجموعة، كما توفر أداة Brush Accelerator تسريع عمليات الطلاء بنحو ٢٠ مرة، نتيجة تحسين وحدة المعالجة المركزية/ وحدة معالجة الرسومات.

ويتكامل برنامج Corel مع أجهزة إدخال Wacom Cintiq وIntuos. لذا، فهو يناسبك إذا كنت تتطلع لإنشاء فن رقمي يحتفظ باللمسة التقليدية اليدوية باستخدام القلم الرقمي الذكي.

٣. Affinity Designer

على الرغم من حداثة برنامج Affinity Designer نسبيًا، إلا إنه استطاع التفوق على العديد من برامج الفنون الرقمية القديمة، وهو يناسب أنظمة Mac بفضل مميزاته التي تجعله انسيابي وسريع. هذا بالإضافة إلى أنه أرخص سعر من أدوبي فوتوشوب، ما يجعله خيارًا مناسبًا للباحثين عن قوة الأداء والسعر الأقل.

٤. Autodesk SketchBook

يعد برنامج Autodesk من أفضل برامج فن الرسم الرقمي للمبتدئين، إذ يتميز بواجهة غاية في البساطة وتخلوا من الاختيارات المعقدة، والتي عادةً ما يتوه المبتدئ فيها من كثرة تفاصيلها، كما يوفر أكثر من ١٩٠ فرشاة يسهل تخصيصها. وتُحفظ الأعمال بعدة صيغ مختلفة مثل PNG وTIFF.

٥. Procreate

برنامج Procreate مخصص للفن الرقمي على iPad. ويتيح أكثر من ٢٠٠ فرشاة، وعشرات المميزات الخاصة مثل: أداة Drawing Assist التي تُصحح أخطاء الفرشاة لحظيًا، وحفظ الملف التلقائي، وإمكانية التراجع أو الإعادة ٢٥٠ درجة، وغيرها من المميزات التي تجعله المرشح الأقوى لكل أجهزة iPad.

مختارات من اعمال الفنانين المعاصرين من الفن الرقمي:

الفنان الاسترالي ديفيد ماكليود David Mcleod

من فناني الفنون الرقمية والذي يستخدم الحاسب الالي في تصميم اعماله كمؤثرات في الافلام

https://davidmcleod.com/colourflow/

الفنان اريك جونسون Erik Johansson

من مصوري السيريالية حيث يستخدم كاميرا التصوير الرقمية في التقاط صور من الطبيعة ومزجها عن طريق الحاسب الالي لتشكيل لوحة لا متناهية من الصيغ التشكيلية .

https://www.erikjo.com/work

الفنان البرتو سيفيسو Alberto Seveso

من المصورين المهتمين باللقطات الفوتوغرافية السريعة تحت الماء مثل تصوير انتشار غيوم الحبر الملون

http://www.burdu976.com/phs/

الفنان راستيد بيكسل The Rusted Pixel

من ايرلندا اهتم بالتصميم ثلاثي الابعاد 3D حيث استلهم الشخوص والعوالم في اعماله من الريف والساحل حيث موطنه

https://t.co/5s2v80v16c" https://twitter.com/therustedpixel/status/1491618077754155013

الفنان مايك وينكلمان Mike Winkelmann

من فناني الولايات المتحدة يهتم بالتصميم ثلاثي الابعاد ويندرج عمله تحت الفن المفاهيمي حيث التعبير البائس لتناقضات الحياة والمحاكاة الساخرة

https://www.theverge.com/2020/1/3/21046790/beeple-mike-winkelmann-interview-everyday-post-apocalyptic-baby-yoda-zuckerberg

الفنان جونسان كوينتين Jonathan Quintin mbsjq

من فناني الفن الرقمي ويصف اعماله بأنه انطباعي في المضمون وسريالي في التنفيذ حيث يجمعما بين فلسفة السريالية وجماليات الفضاء الخارجي

https://thedesignest.net/digital-artists-you-need-to-know-about/

نتائج البحث :

- اتاحت التكنولوجيا الرقمية التوسع الكبير من الابداع سواء للفنان المحترف او الهاوي لممارسة الفنون .
- ان الفنون الرقمية ثنائية الابعاد وثلاثية الابعاد تساعد في الحفاظ علي التراث والتاريخ من خلال المسح ثلاثي الابعاد .
- تتيح الرقمنة في الفنون الفرصة لدارسي الفن في ممارسات تشكيلية متنوعة .
- ارتبط إنتاج الفنون الرقميه بالتجريب من قبل الفنانين لاكتشاف وتطوير كل ماهو جديد في للوصول إلى صياغات تشكيليه جديده

توصيات البحث :

- ضرورة التأصيل لمفهوم الفنون الرقمية وعلاقتها بالفن التشكيلي .
- ضرورة عمل أبحاث ودارسات متنوعه عن الفنون الرقميه من خلال التجريب والتبادل العلمى.
- إدراج برامج الفن الرقمى في المناهج التعليميه الخاصه بالكليات الفنيه
- زيادة الوعى بأهمية التكنولوجية الرقمية وعلاقتها بالفنون عامة .

المراجع العلمية:

- الرشيد، ابتسام. (٢٠٢٠). الرقمنة كواقع معاصر واهميتها في الفن التشكيلي السعودي. مجلة الأكاديمي، ع٩٦

alrishid, abtisami. (2020). alraqmanat kawaqie mueasir wahimiatuha fi alfani altashkilii alsaeudii. majalat al'akadimi, ea96

- الهادي، أحمد. (٢٠١٤). الفنون الرقمية دراسة تحليلية للواقع الافتراضي واساليب اخراجه الفني. مجلة الجمعية العربية للعلوم والتكنولوجيا

alhadi, 'ahmadu. (2014). alfunun alraqamiat dirasat tahliliat lilwaqie alaiftiradii wasalib akhrajih alfaniy. majalat aljameiat alearabiat lileulum waltiknulujia

- حسني، إيناس. (٢٠٠٩). التلامس الحضاري الأوروبي. الكويت: سلسلة عالم المعرفة. ع٣٦٦

hasini, 'iinas. (2009). altalamus alhadariu al'uwrubiy. alkuayti: silsilat ealam almaerifati. ea366

- إبراهيم، عبير عبد القادر. (٢٠١١). التكامل الإبداعي بين الأساليب التقليدية والنظم الرقمية في المنتج الطباعي المعاصر. مصر: مجلة التربية النوعية

ibrahim, eabir eabd alqadir. (2011). altakamul al'iibdaeiu bayn al'asalib altaqlidiat walnuzum alraqamiat fi almuntaj altibaeii almueasiri. masr: majalat altarbiat alnaweia

- فضل، ياسر محمد. (٢٠١٠). تقنيات الفن الرقمي والإفادة منها في إبداع أعمال تصويرية مستوحاة من التعبيرات الروحية للفن الشعبي. مصر: مجلة التربية النوعية

fadal, yasir mahmadi. (2010). tiqniaat alfani alraqamii wal'iifadat minha fi 'iibdae 'aemal taswiriat mustawhaat min altaebirat alruwhiat lilfani alshaebi. masr: majalat altarbiat alnaweia

- حمود، مروة ممدوح مصطفى. (٢٠١٢). التكامل الإبداعي بين أساليب النظم الرقمية الحديثة ومعرفة مصمم الملابس المطبوعة

hamoud, marwa mamduh mustafaa. (2012). altakamul al'iibdaeiu bayn 'asalib alnuzum alraqamiat alhadithat wamaerifat musamim almalabis almatbuea

- الدرعي، نجم الدين. (٢٠١٧). الرقمنة في الفن المعاصر. تونس: المعهد العالي للفنون

aldaraei, najm aldiyn. (2017). alraqminat fi alfani almueasiri. tunis: almaehad aleali lilfunun

- سماحة، وفاء محمد. (٢٠١٧). الرؤية الإبداعية للفنون الرقمية التجريدية والإفادة منها في صياغات فنية لإثراء الجانب الزخرفي لأزياء المرأة المعاصرة. جامعة المنصورة

smaha, wafa' muhamad. (2017). alruwyat al'iibdaeiat lilfunun alraqamiat altajridiat wal'iifadat minha fi siaghat faniyat li'iithra' aljanib alzukhrufii li'azya' almar'at almueasirati. jamieat almansura

- Levy Pierre, Cyberculture. (1997). Rapport au conseil de IEurope. Paris, p173
- Pedchenko, Ksenia, (2022). 20 Digital Artists You Should

Know: Famous, Talented, Inspiring. Retrieved From https://thedesignest.net/digital-artists-you-need-to-know-about/

---

[1] -ابتسام سعود الرشيد-الرقمنة كواقع معاصر واهميتها في الفن التشكيلي السعودي-مجلة الاكاديمي العدد ٩٦-٢٠٢٠

[2] Lévy Pierre, Cyberculture (Rapport au conseil de lEurope), Ed. Odile Jacob, Paris, ١٩٩٧ p١٧٣

[3] اهم تقنيات التحول الرقمي في التعليم العام- info@eskelah.com

[4] https://eduschool40.blog/2020/