



مجلة الفنون والعمارة

JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE

مجلة علمية دولية محكمة فصلية تصدرها
كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة



المؤتمر العلمي الدولي الأول

التكامل بين الإبداع
والتكنولوجيا والابتكار

كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة

الأبحاث - فنون

المجلد الأول - العدد الثالث - يوليو 2025

The Print ISSN: 3062-570X

The Online ISSN: 3062-570X



تأثير التقنيات الرقمية علي فنون الجرافيك The impact of digital technologies on graphic arts

د/ شيرين عبد الجواد أحمد إبراهيم
مدرس بكلية الفنون التطبيقية - جامعة بنها

المؤتمر العلمي الدولي الأول

التكامل بين الإبداع

والتكنولوجيا والإبتكار

كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة

مجلة الفنون والعمارة

JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE

مجلة علمية دولية محكمة فصلية تصدرها

كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة

المجلد الأول - العدد الثالث - ٢٠٢٥

تأثير التقنيات الرقمية علي فنون الجرافيك

The impact of digital technologies on graphic arts

د/ شيرين عبد الجواد أحمد إبراهيم

مدرس بكلية الفنون التطبيقية- جامعة بنها

fineartf@yahoo.com

ملخص البحث:

تعددت الحركات الفنية وتنوعت مع مطلع القرن العشرين نتيجة الثورة الرقمية التي سادت، واتسع المجال للأعمال الفنية التي تعتمد علي علوم الكمبيوتر كركيزة أساسية في بناء العمل الفني، وقد ساعد علي قيام ذلك، التطور الهائل الذي حدث في مجال البرمجيات وخاصة بعد الحرب العالمية الثانية.

التكنولوجيا خلال مراحل التاريخ المختلفة فتحت الأفق أمام الفنانين لاستغلال هذه المعطيات في فنهم، وأثبت ذلك ما ظهر في فنون ما بعد الحداثة من تنافس وتداخل بين معطيات التكنولوجيا ومتطلبات الفنون وتطور المجتمع، وقد زودت التكنولوجيا الرقمية الفنون البصرية ببناء لغوي وتشكيلي متجاوز الحدود المادية لعنصري المكان والزمان في واقع تصويري وتخيلي في آن واحد.

الفن الرقمي هو شكل من أشكال التعبير الإبداعي، يستخدم الأدوات والتقنيات الرقمية لإنتاج أعمال فنية بصرية. ويشمل مجموعة واسعة من الأساليب والتقنيات والأنواع، بما في ذلك الرسوم التوضيحية واللوحات الرقمية والرسوم المتحركة والنمذجة ثلاثية الأبعاد، بخلاف أشكال الفن التقليدية التي تعتمد علي الوسائط المادية كالقماش أو الورق، يُقدم الفن الرقمي حصرياً بصيغة رقمية، يُتيح هذا للفنانين تجربة إمكانيات لا حصر لها، وتعديل أعمالهم بسهولة، ومشاركتها مع جمهور أوسع عبر الإنترنت، يُمكن أن يكون الفن الرقمي فنياً بحثاً، يركز علي التعبير عن الذات والاستكشاف الشخصي، أو يمكن تطبيقه علي الصناعات التجارية والترفيهية مثل الإعلان، والفن المفاهيمي للأفلام وألعاب الفيديو، أو الرسوم المتحركة، وغالباً ما تتضمن المهارات المطلوبة للفن الرقمي أساساً قوياً في تقنيات الفن التقليدية، مثل الرسم والتصوير والتكوين، بالإضافة إلي الكفاءة في الأدوات والبرامج الرقمية¹.

Search summary:

beginning of the twentieth century as a result of the digital revolution that Artistic movements multiplied and diversified at the, prevailed. The scope has expanded to include artworks that rely on computer science as a basic pillar in building the artwork. This was facilitated by the tremendous development that occurred in the field of software, especially after World War II.

Technology throughout the different stages of history has opened the horizon for artists to exploit this data in their art. This is proven by what appeared in post-modern art of harmony and intermingling between the data of technology, the requirements of the arts, and the development of society. Digital technology has provided the visual arts with a linguistic and formative structure

¹ - conquestcreatives.com

that transcends the physical boundaries of space and time into a reality that is simultaneously conceptual, narrative, and imaginative.

Digital art is a form of creative expression that uses digital tools and technologies to produce visual artwork. It encompasses a wide range of styles, techniques, and genres, including illustrations, digital paintings, animation, and 3D modeling. Unlike traditional art forms that rely on physical media such as canvas or paper, digital art is presented exclusively in digital format. This allows artists to experiment with endless possibilities, easily modify their work, and share it with a wider audience online. Digital art can be purely artistic, It focuses on self-expression and personal exploration, or can be applied to commercial and entertainment industries such as advertising, Conceptual art for films, video games, or animation, and the skills required for digital art often include a strong foundation in traditional art techniques, Such as drawing, photography and composition, in addition to proficiency in digital tools and programs.

أهمية البحث:

إلقاء الضوء علي دور التقنيات الرقمية في إثراء فن الجرافيك.

أهداف البحث:

- التعرف بفنون الجرافيك.
- التعرف بمفهوم الفنون الرقمية وأساليبها.
- أثر التفاعل ما بين فنون الجرافيك مع التقنيات الرقمية.
- عرض نماذج من أعمال بعض الفنانين من الفن الرقمي.

مصطلحات البحث:

فنون الجرافيك- الفنون الرقمية- الفنون المعاصرة- التقنيات الرقمية.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج التحليلي الوصفي.

الإطار النظري للبحث:

مقدمة:

الوجه العام للحدثة في الفنون الجميلة يتضمن إقبالها علي "مدركات العصر الحديث" عن الفضاء والمادة والطاقة، أسوة بالفنون الأخرى من أدب وشعر وموسيقى، فقد طرأت أبعاد جديدة للعقل والاحساس وتغيرت المعايير، إن لوحة "جيرنيكا" لبيكاسو – بثورتها وقوتها المأساوية – شكل (1) أنهت أي

مناقشة حول إمكان التحدث بلغة الرسم التقليدية، إنها معلم علي طريق الفن ونقطة اللاعودة إلى الأساليب الكلاسيكية. أية حداثتها توافقها مع المدركات العصرية أيديولوجيًا واسلوبيًا، أما إبداع "الدادا" فكان ثورة حرة لا منطقية واحتجاجًا علي العقل المفكر والقيم التي تسببت في إشعال الحرب العالمية الأولى؛ فقد كانت حركة سياسية في المقام الأول، آمنت بقوانين الصدفة وتركبتها تعيد الخلق التلقائي من أجل تحرير الفن، ظهرت قبلها اتجاهات تحاول التوافق مع الثقافة الحديثة مثل "الوحشية" التي كانت مجرد تمرد، والتكعيبية والمستقبلية والتعبيرية والتجريدية والبنائية، ثم "الدادا" فالسيرالية¹.



شكل (1)

ومع التغيرات السريعة والمتلاحقة للحركات والاتجاهات الفنية التي ظهرت وانتشرت في النصف الثاني من القرن العشرين فتحت الكثير من الحدود والآفاق لمفهوم الفن في العصر الحديث، وأدت إلي ظهور مسميات جديدة للفنون البصرية، ومن هنا انطلق التفاعل البصري إلي العديد من الجوانب المختلفة عما سبق من تفاعلات، فنشأت العديد من المجالات الفنية الأحدث مثل (فن الحدث أو الأداء – الفن المفاهيمي – فن التجهيز في الفراغ..)، والتي أظهرت ذلك التطور في استخدام التكنولوجيا واستخدام أيضًا الوسائل التكنولوجية الحديثة من خلال رؤي تشكيلية جديدة ومعاصرة لمفاهيم قد تختلف من وقت لآخر تبعًا لمتغيرات ذلك الوقت².

تلعب التكنولوجيا الرقمية دورًا رياديًا في ميدان الفنون البصرية والفنون التشكيلية بوجه عام، فنحن نعيش زمن التكنولوجيا والتطور التكنولوجي، والتقنيات الرقمية التي فرضت نفسها علي الساحة الفنية التشكيلية، والتي أصبح من الضروري التعامل معها باعتبارها عناصر تشكيلية غير تقليدية، الثورة الرقمية اكتسحت واقعا ولا أحد ينكر الدور الهام للوسائط الرقمية والبرمجيات الحديثة في كل مناحي حياتنا، فبات من الضروري أن يتفاعل الفنان بتلك المتغيرات لمسيرة هذا الركب العلمي والتكنولوجي،

- مختار العطار – "الفن والحداثة" بين الأمس واليوم – الهيئة المصرية العامة للكتاب بالتعاون مع الجمعية المصرية لنقاد الفن التشكيلي 1991م.

² - محمد خيرى عبد الصادق- التكنولوجيا الرقمية كبديل ابداعي لفنون ما بعد الحداثة في فن الجرافيك- مؤتمر الفن العربي المعاصر الثامن " الفن في زمن متغير " 2013م.

واستغل كثير من الفنانين ببراعة الإمكانيات اللامحدودة للذكاء الاصطناعي والقدرات الرقمية، ووظفوها في خدمة إبداعاتهم¹.

ومما لا شك فيه ان التطور التكنولوجي السريع ادي إلي إعادة الصياغات الفنية وتداخلها وتفاعلها مع بعضها البعض بطريقة يصعب بها الفصل بين نوع من الفنون عن نوع اخر أو فصلهما عن بعض، فالفنون التي تعتمد علي التكنولوجيا الرقمية قد يستخدم فيها الفنان العديد من التقنيات والوسائل الرقمية التي قد تؤدي إلي ذلك الانصهار الكامل بين عناصر العمل من خلال استخدام البرامج الرقمية التي تستخدم في عملية المونتاج والتوليف، كما ان مفهوم الفن المعاصر في فنون ما بعد الحداثة Postmodernism يتسع ليشمل الفكر والأداء والرغبة في التوسع لدمج الفن مع الحياة، بالتحرر من مختلف الحواجز بين مجالات الفن المختلفة، ورفع الحواجز المصطنعة بين مختلف الفنون وبين الفن والحياة².

الفن الرقمي Digital Art

هو الفن المنشأ بواسطة الحاسوب بشكل رقمي ومن أمثله الصور المأخوذة بواسطة الماسح الضوئي أو الصور المرسومة ببرامج التصميم، وهو نوع من الفنون الذي يتكون بالكامل عن طريق برامج الحاسب الآلي، وهو ترجمة لمصطلح Digital art والذي يعني أن الصورة التي تظهر علي شاشة الحاسب الآلي مكونة من مجموعة لا نهائية من الأرقام والمعادلات الحاسوبية وعدد لا نهائي من الدرجات اللونية التي تتجاوز 16 مليون لون³.

الدراسات السابقة:

– أحمد أبو بكر الهادي: الفنون الرقمية دراسة تحليلية للواقع الافتراضي وأساليب اخراجه الفني 2014.

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

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

¹ - محمد عبدالحفيظ-إسلام محمد السيد- التحول الرقمي كمدخل لتنمية الفكر الإبداعي لدارسي النحت – المجلة العلمية لكلية التربية النوعية – العدد الثاني والثلاثون نوفمبر 2022م.

² - محمد خيرى عبد الصادق- التكنولوجيا الرقمية كبديل ابداعي لفنون ما بعد الحداثة في فن الجرافيك- مؤتمر الفن العربي المعاصر الثامن " الفن في زمن متغير " 2013م.

³ - محمد طمان – الفن الرقمي كأحد اتجاهات فنون ما بعد الحداثة وتطبيقها في مجال التصوير المعاصر، رسالة ماجستير غير منشورة – كلية التربية الفنية، جامعة حلوان 2004م.

محمد خيرى عبد الصادق: التكنولوجيا الرقمية كبديل إبداعي لفنون ما بعد الحداثة في فن الجرافيك 2013.

تهدف الدراسة إلى: دراسة أثر التطور المذهل للتكنولوجيا الرقمية، ودورها في استقطاب أنواع كثيرة من الفنون التقليدية في عملية انصهار ودمج فني للتعايش مع متغيرات العصر الحديث وما يطرأ عليه من متغيرات العصر الحديث، وما يطرأ عليه من متغيرات من خلال فن الجرافيك.

وتوصلت النتائج إلى: للتقدم التقني والتكنولوجي أثر ودور هام في تحويل كافة الاتجاهات الفنية وظهور العديد من تلك الاتجاهات الحديثة التي تعمدت الانصار الكامل بين التقنيات المتعددة والمختلفة، كما أن المحيط العام للفنون عامة وفن الجرافيك خاصة مفتوح أمام الكثير من تلك التنوعات التقنية والفكرية التي أصبحت بلا سقف أو خط نهاية توقفة.

عبير عبدالقادر إبراهيم: التكامل الإبداعي بين الأساليب التقليدية والنظم الرقمية في المنتج الطباعي المعاصر 2011.

هدف البحث إلى الاستفادة من التكامل الإبداعي بين التقنيات التقليدية والنظم الرقمية المتمثلة في الطباعة الرقمية في أعمال طباعية معاصرة والإفادة من الحاسب الآلي كوسيط تقني لإيجاد منطلقات جديدة وصياغات تثري العمل الطباعي.

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 الذي يمكن استثماره في استحداث صياغات تشكيلية لأعمال طباعية معاصرة.

- هبه سيف النصر علي محمد: أثر التقنيات الرقمية علي الفنون التشكيلية.

إجراءات البحث:

تأثير التقنيات الرقمية علي فن الجرافيك:

منذ النصف الثاني من القرن العشرين جاءت التغيرات سريعة ومتلاحقة لحركات واتجاهات الفن غيرت من الحدود والمعاني لمفهوم الفن، بل المسمى ذاته من فنون جميلة إلى فنون تشكيلية ثم إلى فنون مرئية، ليأخذ المنطق البصري تفاعلات متعددة الجوانب، فبات من الصعب إجراء تحليل تصنيفي وفق مجالات الفن من (عمارة- نحت- تصوير - رسم - مسرح - سينما - فيديو) فما تضمنته الممارسة الفنية (الفن المفاهيمي - فن الأرض - الفن البيئي- فن الحدث أو فن الأداء - فن التجهيز) تموج بالعديد من التداخلات بين الحدود والمعاني والتعريفات الثابتة لمفهوم الفن والجمال، وعكست التطور في تكنولوجيا استخدام الوسائط المتعددة التي تضمنتها معظم الأعمال الفنية بواقع لغوي وسمعي وبصري حركي¹.

وتعد استخدامات التقنيات الرقمية الحديثة امتداد لتغيير مفاهيم الفن وتقنياته المختلفة في تنوعها، بدء من توظيف كولاغ التكعيبية والشيء الجاهز في الدادا، وفي إطار المواد والخامات المصنعة والطبيعية التي شملت الأشياء الحياتية المستخدمة في الحياة اليومية كالأشياء الجاهزة المصنعة، والمواد سريعة

¹ - www.art.pup.sa/vb/showthread.php

الزوال كالمواد العضوية المستمدة من الطبيعة مباشرة كالماء والتراب والدخان وغيرها من المواد القابلة للتحويل في صورتها الفيزيائية، كما في فن البوب وفن الارض، والبيئة. لقد استثمر الفنانون كل معطيات التكنولوجيا عبر مراحل تاريخ الفن المختلفة، وذلك نظرًا لطبيعة الفن وارتباطه بالثقافة المعاصرة، وقد اتضح ذلك بصورة جلية وواضحة في فنون ما بعد الحداثة لما واكبته من تطور تكنولوجي في الوسائط المتعددة، وجاءت الاسهامات في مستويات متعددة ومختلفة تبء من التوثيق للفنون سريعة الزوال والمعتمدة علي الحدث الذي لا يقبل التكرار والاداء الحركي داخل سياق الزمن، وانتهاء باستخداماتها كأداة ووسيط في فنون الفيديو والكمبيوتر، ولذلك فالوسائط المتعددة أمدت الفنون البصرية ببناء لغوي وتشكيلي متجاوز الحدود لعنصري المكان والزمان في واقع تصوري محاكي وتخيلي في آن واحد¹.

علي الرغم من تحديد المؤتمر الدولي الثالث للفنون التشكيلية المنعقد في فيينا عام 1960 لتعريف الأعمال الفنية الجرافيكية الأصلية Original بأنها: تلك الرسوم التي يقوم الفنان بحفرها أو تنفيذها بنفسه، كالحفر علي الخشب والحجر، أو أي مادة أخرى، وكذلك تحديد (مجلس الطباعة الأمريكي) للضوابط والشروط الخاصة بفن الجرافيك، ومنها: ضرورة إشراف الفنان بنفسه علي عملية استنساخ أو إنتاج الأعمال وفحصها كلها وتوقيعها، وإتلاف النسخ الأصلية، ومن قبل ذلك في القرن التاسع عشر تم تحديد عدد النسخ بما يتراوح بين (100:200) بحسب ما يري تأيه الفنان، وغيرها من الشروط والضوابط.. مع ذلك أشار كل من الباحثين الإيطاليين (باروني وكيليورن) في دراسة عن علم النفس وفن الجرافيك، أن الأشكال أو (التجريدات الإلكترونية)، المنجزة بواسطة النواظم الإلكترونية وبرامج الكمبيوتر، علي الرغم من عدم تطابقها الموضوعي مع تلك الضوابط، إلا أنها تعد شكلاً من أشكال الجرافيك الفني، أطلق عليه (الجرافيك الإلكتروني)².

وكانت البداية لهذا الشكل من فن الجرافيك المرتبط مع مسار التقنيات الإلكترونية والحاسوب، التي لم تكن في الواقع رقمية بعد، كان مع عالم الرياضيات والفنان بن لابوسكي Ben Laposky عندما قدم مجموعة الاعمال الفنية الاوسيلوجرافيكية المسماة اوسيليون Oscillons شكل (2) أو التجريدية الالكترونية Electronic Abstractions عام 1950، وهي من الصور الجرافيكية الأولى المنفذة آلياً، بالتقنية الالكترونية (التناظرية Analog)، بواسطة تحويل أنبوب باعث الاشعة الكهربائية (الكاثود Cathode)، وتسجيل مرسماته البصرية- الضوئية علي فيلم تصوير عالي السرعة، تلك المرسمات التي مثلت مجموعة من المنحنيات المتداخلة والمتراكبة، هي مستوحاة من منحنيات الموجات الإلكترونية المرتسمة علي جهاز قارئ الذبذبات الالكترونية Oscilloscope، مع هذا الوسيط الجديد للصورة الفنية، حدث انزياح في المشغل أو المحترف التقني الفني، ففي حين عدها بعضهم نهاية للقيمة الجمالية لصالح قيمة الوسيط، عدها بعضهم الآخر وسيلة لبلورة أفكار فنية جديدة، كما قال (جوهان سيفرتون): إن الكمبيوتر يستعمل كأداء للمشاهد والفنان، إنه لا ينتج فناً لكنه يستخدم لاستنباط أفكار وآراء يمكن أن تسمى فناً³.

لقد شهد فن الرسوم الحاسوبية أو Computer Graphics خلال أدواره التاريخية، المتوازية مع التطور التقني في النظم والأجهزة الرقمية وبرامج الرسم بالحاسوب Graphic Software Programs،

¹ - www.art.pup.sa/vb/showthread.php

² - عز الدين المناصرة- لغات الفنون التشكيلية (قراءة نظرية تمهيدية) دار مجدلاوي للنشر والتوزيع- الأردن.

³ - www.digitalartmuseum.org

تحولات متعددة في الأنماط والأنساق، تعددت معها تسميات الفنون التشكيلية المنتجة منها وتوصيفاتها، بدءاً من الفن التكنولوجي (في بداية تداخل الوسائط التقنية والتكنولوجية في العمل الفني)، ثم تجريدات لابوسكي الإلكترونية، مروراً بالفن الرقمي، إلي الوصف العام بفن الحاسوب، واليوم باتت الأشكال والصور والرسوم والتشكيلات النصية والوسائط المتعددة (الصوت والصورة والرسوم المتحركة)، المنتجة من خلال برامج الحاسوب تقع في مصطلح (Graphics) الذي بات يتضمن في معناه أو مضمونه كل هذه الأشكال¹.



شكل (2)

عرض نماذج الفنانين باستخدام التقنيات الرقمية:

الفنان (جيمس فارو والكر James Faure Walker) الذي تأثر بعمله كمحرر ومصمم في مجلة الفن (Artscribe) عام 1976 ببرامج الرسم والتصميم بالحاسوب، وبدأ منذ عام 1988 بإدخال (رسوم الحاسوب Computer Graphics) إلي أعماله فضلاً عن عمله بالأسلوب التقليدي، فقد استعمل الحاسوب إلي جانب الرسم بالطلاء (Paint)، وتقنية الكولاج، معززاً معها الكاميرا الرقمية والماسج الضوئي. اختار فارو والكر لسنوات عديدة برامج رسم تصاميم الفركتلات، مع مجموعتها الواسعة من الفرش الرقمية، وأخرج أعماله علي الطابعات فضلاً عن اشتغاله علي قماش الرسم Canvas ، ومؤثرات الرسم التقليدية شكل(3)².



¹ - www.writework.com

² - Gladbeck, Catalogue introduction of computerkunst w. Schneider. Germany, 5/1998.

شكل (3)

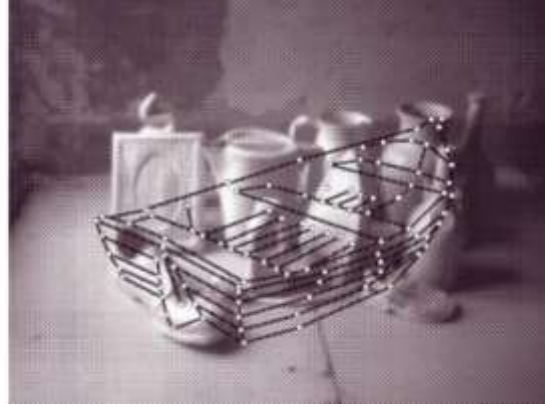


شكل (4)

أما (بول كولدويل paul Coldwell)، ففضلاً عن اشتغاله بالرسم والنحت، فقد اهتم بنحو خاص بالطباعة الرقمية، باعتبارها وسيطاً للتعبير الفني، وربما يدعو أيضاً، إلى إعادة النظر في طرائق الطباعة التقليدية، كالطباعة الحجرية، والطباعة الغائرة، وغيرها من حيث ضرورة التفاعل مع هذه التقنيات بقوله: إنه مع الحضور الفاعل للتكنولوجيا الرقمية والاستعمال المتزايد لوسائل الطباعة الرقمية، كانت الحاجة إلى تقويم دور الطباعة الرقمية ضمن السياق العام للطباعة والفنون الجميلة، فقد تتكامل هذه التقنية علي نطاق أوسع مع الأداء التقليدي، أو قد تمثل خلخلة وكسراً للنمطية¹.

اعتمد استخدام كولدويل تقنية التركيب المشترك للعناصر، عن طريق الجمع بين طبقات الصور الفوتوغرافية ورسوم الحاسوب التخطيطية معاً، فضلاً عن المؤثرات، ومن ثم طباعتها بواسطة الطابعات الرقمية، ومع هدف كولدويل في إضافة التنوع السطحي عن طريق الجمع بين الصورة والرسم. كانت أعماله قائمة علي الحوار بين الإنسان والطبيعة، وبين مفاهيم الوجود الثابتة والعالم الحقيقي المادي، التي عبر عنها في صور الأماكن الطبيعية والحقيقية، وبين المفاهيم الاعتبارية التي خلقها الإنسان، والتي مثلها بمخططات الأشياء والأدوات التي صنعتها ثقافته الاجتماعية، كالملابس والحقائب وإطارات الصور.. وغيرها، بوصفها مدلولات رمزية لهذه الثقافة، تخزنها الذاكرة البصرية شكل (5)

¹ - www.faderesearch.com



شكل (5)

أما الفنان الأمريكي (بيل فيولا) فيعمل علي استكشاف قدرات الفيديو في التعبير عن أفكاره بلغة تقترب من الرسم، فكل صورة في أفلامه مشبعة بأساليب الرسم التي برزت في بداية عصر النهضة، علي يد فنانين مثل دافنشي ومايكل انجلو، لكنه من ناحية أخرى يستثمر ما حققته السينما، وتقنية الأفلام علي مستوي الرؤية بالنسبة للمشاهد، إذ أصبح تتبع صور متحركة أمراً مألوفاً منذ سن مبكرة للأفراد، بعكس اللوحة الفنية الثابتة التي تتطلب قدرًا كبيرًا من التأمل¹.

فنري في عمله شكل (6 بعنوان عبور) كشف عن اهتمامه بتييمات سوف تتكرر لاحقاً بتنويعات مختلفة: الولادة، الموت، عناصر الطبيعة، الماء، الأرض، كذلك هوسة بالنوم (الموت المؤقت) مصدر وحي ينهل منه أحلامه، وكوابيسه صوراً مشتتة يرتبها مونتاجياً قصصاً وحكايات قلقة ومضطربة بما يكفي، مع اختيار الأبيض والأسود للاستغراق في الحنين، والحزن، تضعنا تبايناتها الرمادية في أجواء متخيلة، والصورة هي الوحيدة من بين كل الفنون القادرة علي تجسيد عالم يفتقد الألوان. يستمد (العبور) مادته من المشاعر الداخلية، اللاوعي، الرؤي الذهنية، حالة ذاتية لن تتحول إلي سيرة شخصية، وترتكز تجريبية الفيلم علي لقطات تمثيلية، وتسجيلي، ومع أن الأحلام لا تعرف زماناً، ومكاناً محددين، لا تستطيع الصورة السينمائية، أو الفيديوية الهروب منهما².

¹ - www.fineartscairoegypt.com

² - www.fineartscairoegypt.com



شكل (6)

الفنان صادق كويش الفراجي Sadiq Koech: فنان عراقي (1979-).

قدم الفنان العراقي صادق كويش بعضاً من توصلاته التشكيلية الجديدة من عنوانه المقلق "أنا أشعر بأنني لست حراً"، يفتح الفنان باب أسئلته علي مفردات كبيرة تطال معني الحرية ومشكلة الوجود والقدر الإنساني وعبثية الحياة وعقم الانتظار، واسئلة من هذا القبيل، بدت في واحدة من وجوهها، لا تقتفي ترف الرسم ولا تبتغي البحث عن معني الجمال، بل يمكن إدراجها ضمن محاولات لجدل ونقاش دائمين مع النفس والعالم في آن، ذلك أن مجموع هذه الأعمال 13 عملاً فنياً نفذت بطريقة الطبع عبر استعمال الحبر الصيني والهندي علي ورق، ومن ثم علي القماش وبأحجام متقاربة، تدور حول الأسئلة أعلاه، وغايتها إشراك الزائر في نقاش حيوي وأني وتحريضه علي البحث عن أجوبة شخصية¹.

ونري في العمل المسمي " هذا البيت بناء أبي" شكل (7) مهما كان شخصياً وحميمياً؛ إلا أنه يدعوك دائماً إلي ولوج عالمة وبلغة عامية تخلط بين المتاح والمعزول وبين الواضح والغامض أتقن صادق الصور الرمزية التي تجذب المشاهد إلي عالم محرر من قيود الزمن وهو مريح ومرعب في آن معاً، بل إنساني وسادي ومتناسق ومخل بالنظام، وفي هذا السياق يراقبنا العمل الوحيد العين بعينه هذه الحاضرة أبداً في كل مكان مجرداً إيانا من قشرة الحيلة الرقيقة التي تمكنا من تمويه الشعور بانعدام الأمن المسيطر علينا، وأمام حضوره المتغطرس يشعر كل واحد منا بأنه عار ومنكشف وأعزل، ومع ذلك وفي تطور غير متوقع برع الفنان في إتقائه، نشهد أيضاً علي تحول هذا الشكل إلي كائن لين ومجروح وضعيف يشاطرنا الشوق إلي الوطن، ومساحة من الصدق، ومكان يمكن الإلتواء إليه حيث تلقي كل الأفتنة وتسود الحقيقة².

¹ - www.classic.aawsat.com.

² - www.universes-in-universe.org.



شكل (7)

شيرين نشأت (1957 -) : Shereen Neshat

تستكشف أعمال شيرين نشأت القضايا الثقافية التي تشكل مسقط رأسها إيران؛ مع التركيز بوجه خاص علي تجربة النساء، وذلك لأنهم أكثر من تأثروا بالتحويلات الثقافية التي نتجت عن الثورة الإيرانية، وإقامة جمهورية إسلامية محافظة، ونري في العمل (شكل 8) المسمي " علي أهبة الاستعداد " كفين يحتضنان ميكروفون؛ وقد كست الكفين كتابات بالحبر الأسود تمامًا كالحجاب الذي ترتديه النساء الإيرانيات.



شكل (8)

لقد مثلت ممارسة شيرين نشأت الفنانة الإيرانية الأصل علامة فارقة في الفن التشكيلي المعاصر، وتتميز مقاربتها التشكيلية بتموقعها بين التصوير الفوتوغرافي وفن الفيديو والسينما، ولا تمارس الفنانة تحديدًا الفوتوغرافيا بما هي اداة للتمثيل، أو للمقاربة التسجيلية الواقعية، إنما ما تقوم به ما يسمى بصناعة الصورة نوع من هندسة الفضاء السيميائي بواسطة الصورة الضوئية، وقد استعملت المفهوم السيميائي كأداة تحليلية وتأويلية. وتقدم هذه الفنانة الجسد الأنثوي بما هو فضاء ثقافي من خلال وجهين متكاملين: الجسد الأيقونة وسؤال الهوية والأصالة، ووجه الرفض والتحدي للوضع الذي تعيشه المرأة في إيران ونري ذلك في مجموعة من المشاريع الفنية المنفذة بفن الفيديو وكذلك مجموعة من الصور الفوتوغرافية،

ومن اهم هذه المشاريع عمل باسم "نساء بلا رجال" شكل (9) عام 1993م، وأيضاً من خلال كتابة قصائد فارسية معاصرة علي جسدها فأوجدت تداخل ما بين النطاقين العام والخاص¹.



شكل (9)

تحليل النتائج وتفسيرها:

- ارتبط إنتاج الفنون الرقمية بالتجريب من قبل الفنانين لاكتشاف وتطوير كل ما هو جديد للوصول إلي صياغات تشكيلية جديدة.
- أتاحت التكنولوجيا الرقمية واستخداماتها ممارسات تشكيلية متنوعة، كما أتاحت توسع كبير من الابداع سواء للفنان المحترف أو هاوي الفنون.
- التقنيات الرقمية الحديثة فتحت المجال للفنان حيث أصبح لا حدود للأبداع، وأتاحت الانتقال إلي مفاهيم جديدة تحقق الإبداعية وتعتمد بشكل أساسي علي العفوية والتجريب.

التوصيات والمقترحات:

- زيادة الوعي بأهمية التكنولوجيا الرقمية وعلاقتها بالفنون.
- تسليط الضوء علي المعالجات التكنولوجية الرقمية لما لها من أثر إيجابي في مواكبة التغيرات المصاحبة للاتجاهات الفنية الحديثة.
- الاستفادة من التطور التقني للمعالجات الرقمية لابتكار حلول تشكيلية جديدة تواكب الاتجاهات العالمية.
- فتح المجال أمام الفنانين لاستخدام التنوع التكنولوجي والتقني من خلال اقامة ورش العمل والمعارض.
- تطوير المناهج التدريبية المستخدمة في الكليات الفنية، ومحاولة التركيز علي الطرق التكنولوجية الحديثة.

¹ - www.qabaqaosayn.com.

المراجع العربية:

- إدوارد لويس- أشرف عفيفي- الحركات الفنية منذ عام 1945م- المشروع القومي للترجمة- المجلس الأعلى للثقافة- 1997م.
- إيناس عبدالمنعم طاحون- التطور الشكلي في الطبيعة كمصدر لإثراء القيم الفنية للوحة الزخرفية- المجلة العلمية لكلية التربية النوعية- العدد الرابع- الجزء الأول 2015.
- بسمة محمد أبو اليزيد- الخامات المستهلكة كمصدر لاستحداث مشغولات فنية معاصرة مكمل للزينة- بحث منشور في جمعية أمسيات مصر التربوية عن طريق الفن- 2016.
- بلاسم محمد، عدي فاضل- الجرافيك جمالية التجنيس الرقمي
- تيمونز روبيرتس- إيمي هايت- ترجمة: سمير الشيشكلي – من الحداثة إلي العولمة " رؤي ووجهات نظر في قضية التطور والتغيير الاجتماعي عالم المعرفة – الجزء الأول – 2004م.
- جيروم ستولفيز- ترجمة: فؤاد زكريا- النقد الفني- دراسة جمالية وفلسفية- مؤسسة هنداي للنشر- 2017م.
- ريهام أحمد السباعي- إستحداث أسطح طباعية من إعادة تدوير مستهلكات الخامات المختلفة كمدخل لإثراء مجال الطباعة اليدوية- مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية- المجلد التاسع- العدد الخامس والاربعون مايو 2024م.
- زكريا إبراهيم- فلسفة الفن في الفكر المعاصر- مكتبة مصر- 1988
- زكريا إبراهيم- مشكلة الفن- مكتبة مصر- 1977م.
- شيرين عبد الجواد أحمد- العناصر التشكيلية والقيم الجمالية في أعمال فاروق شحاتة الجرافيكية- رسالة ماجستير غير منشورة- كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا- 2007م.
- عز الدين المناصرة- لغات الفنون (تمهيدية) دار مجدلاوي للنشر والتوزيع- الأردن
- محمد خيرى عبد الصادق- التكنولوجيا الرقمية كبديل إبداعي لفنون ما بعد الحداثة في فن الجرافيك- مؤتمر الفن العربي المعاصر الثامن 2013.
- مختار العطار – "الفن والحداثة" بين الأمس واليوم – الهيئة المصرية العامة للكتاب بالتعاون مع الجمعية المصرية لنقاد الفن التشكيلي 1991م
- محمد عبدالحفيظ- إسلام محمد السيد- التحول الرقمي كمدخل لتنمية الفكر الإبداعي لدارسي النحت – المجلة العلمية لكلية التربية النوعية – العدد الثاني والثلاثون نوفمبر 2022م.
- محمد طمان – الفن الرقمي كأحد اتجاهات فنون ما بعد الحداثة وتطبيقها في مجال التصوير المعاصر، رسالة ماجستير غير منشورة – كلية التربية الفنية، جامعة حلوان 2004م.
- معين رومية- من البيئة إلي الفلسفة - معابر للنشر- دمشق- 2011م.
- نعمت إسماعيل علام- فنون الغرب في العصور الحديثة- دار المعارف- الطبعة الرابعة 2001م.
- هربرت ريد- ترجمة: سامي خشبة- معني الفن- الهيئة المصرية العامة للكتاب 1998م.
- هويدا السباعي- فنون ما بعد الحداثة في مصر والعالم- الهيئة المصرية العامة للكتاب- 2008.

المراجع الأجنبية:

- American art clay co, Inc. Spoon printing lithography a printmaking Experience for Elementary students.
- be, London, Stuart Morgan. James Faure Walker at the Whitworth, Artscri September/October 1985.
- Gladbeck, Catalogue introduction of computerkunst w. Schneider. Germany,5/1998.
- www.alarab.co.u
- www.aletihad.article.
- www.art.pup.sa/vb/showthread.php
- www.bbc.com
- www.classic.aawsat.com.
- www.digitalartmuseum.orm
- www.faderesearch.com
- www.fineartscairoegypt.com
- www.magazine.imniq
- www.qabaqaosayn.com.
- www.studyusa.com
- www.sustsinabilityexcellence.com
- www.universes-in-universe.org.
- www.wikipedia.org
- www.writework.com



كلية الفنون الجميلة
FACULTY OF FINE ARTS



مجلة الفنون والعمارة

JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE