اَلدَّوْر اَلإبْدَاعِيّ لِفَنِّ اَلْمَفْهُومِ اَلرَّقْمِيّ فِي تَصَوُّرِ شَخْصِيَّاتِ أَلْعَابِ اَلْفِيدْيُو اَلْمُصَنَّفَةِ"AAA" .

مقال
بصري

* محمد عبد العزيز سليمان تاعب
* دارسة بمرحلة الماجستير، قسم الديكور، شعبة العمارة الداخلية، ك الفنون الجميلة، ج حلوان.
البريد الإليكتروني:mtaaeb@yahoo.com

تاريخ المقال:
- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 11 سبتمبر 2022**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 12 سبتمبر 2022**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 03 ديسمبر 2022**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 05 ديسمبر 2022**

الملخص:

تدور موضوعات ألعاب الفيديو المُصنفة تحت فئة "AAA" فى عوالم خيالية جذابة ذات جودة فنية عالية تتميز بأسلوب الرسم الواقعى او أسلوب المبالغة الواقعية، حيث يتطلب ذلك خبرة كبيرة من فئة فنانين يطلق عليهم "فناني المفهوم Concept Artist"، وهم يعتمدون على التقنيات الرقمية المتطورة من برامج الرسم واجهزة الكمبيوتر، ويلعبون دوراً محورياً لوضع تصورات "فن المفهوم" الخاص بجميع مراحل الأنتاج الفني لألعاب الفيديو. يعتبر "فن مفهوم اللعبة" هو نقطة البداية لإنشاء عالم اللعبة المكون من الشخصيات والكائنات والمركبات والبيئة ... إلخ، حيث يضع "فنان المفهوم" الأساس لجميع المراحل الفنية اللاحقة في اللعبة، ويعتبر ذلك بمثابة دليل إرشادي للفريق الفني بأكمله، حيث يعمل الفريق على تأصيل الأسلوب الخاص باللعبة ويتناول العديد من المهام الفنية الأخرى التي تساعد على تطوير "فن اللعبة" في الاتجاه المطلوب وبما يتماشى مع "قصة اللعبة". موضوع البحث يتناول بالمناقشة والتحليل مجموعة من أعمال "فن المفهوم الرقمي" التى أُنتجت بالكامل وأُنشئت بواسطة تقنيات الكمبيوتر الرقمية وبإستخدام برامج الرسم الرقمي والقلم الرقمي، المعرض يحمل عنوان "السحابة التاسعة - فن مفهوم ألعاب الفيديو"، وهو عبارة عن مجموعة خيالية من الشخصيات الملكية فى صورة مستقبلية مستوحاة من التراث القديم، حيث تعتبر فكرة المعرض بمثابة فكرة افتراضية يقترحها الباحث تتناول إحدى موضوعات ألعاب الفيديو تحت تصنيف "AAA" وتدور فى عوالم خيالية فى المستقبل، وتؤكد على الدور الإبداعي "لفن المفهوم الرقمي" وتبرز اهمية الاستعانة بالتقنيات الرقمية الحديثة التى اصبحت تساهم بشكل بالغ فى مجال الجرافيك سواء الرسم والتصميم.

الكلمات المفتاحية: العاب الفيديو المصنفة "AAA"، فن المفهوم الرقمى، فن العاب الفيديو، الرسم الرقمي.

المقدمة

موضوع البحث يتناول بالمناقشة والتحليل مجموعة من أعمال "فن المفهوم الرقمي" التى أُنتجت بالكامل وأُنشئت بواسطة تقنيات الكمبيوتر الرقمية وبإستخدام برامج الرسم الرقمي والقلم الرقمي، المعرض يحمل عنوان "السحابة التاسعة -فن مفهوم ألعاب الفيديو"، وهو عبارة عن مجموعة خيالية من الشخصيات الملكية فى صورة مستقبلية مستوحاة من التراث القديم، حيث تعتبر فكرة المعرض بمثابة فكرة افتراضية يقترحها الباحث تتناول إحدى موضوعات ألعاب الفيديو تحت تصنيف "AAA" وتدور فى عوالم خيالية فى المستقبل، وتؤكد على الدور الإبداعي "لفن المفهوم الرقمي "وتبرز اهمية الاستعانة بالتقنيات الرقمية الحديثة التى اصبحت تساهم بشكل بالغ فى مجال الجرافيك سواء الرسم والتصميم.

معرض "السحابة التاسعة - فن مفهوم ألعاب الفيديو المصنفة "AAA"

سوف أتناول في هذا البحث بالمناقشة والتحليل مجموعة من أعمالى الفنية فى معرض بعنوان "السحابة التاسعة - فن مفهوم ألعاب الفيديو"، وهذا المعرض يضم مجموعة من الشخصيات الخيالية في المستقبل مستلهمة من التاريخ، وهذه الشخصيات بمثابة فكرة افتراضية مطروحة من الباحث تتناول أعمال "فن المفهوم الرقمي" لمجموعة من الأبطال الرئيسية لألعاب الفيديو تحت تصنيف "AAA"، هذه الاعمال رسمت وأنشئت بالكامل بواسطة تقنيات الكمبيوتر من خلال برامج الرسم الرقمية والقلم الرقمي، ويهمنى فى هذا الصدد أن اؤكد على الدور الإبداعي "لفن المفهوم الرقمي" وعلى اهمية الاستعانة بالتقنيات الرقمية الحديثة التى اصبحت تساهم بشكل بالغ الاهمية فى مجال الرسم والتصميم.

إن الأسلوب هو أحد الوسائل التي تضفي قيمة جمالية تبرز الفكرة، وهو أحد العناصر الهامة في العملية الإبداعية، ونستطيع أن ندرك هذا المعنى من خلال تحليل عدد من لوحات معرض"السحابة التاسعة - فن مفهوم ألعاب الفيديو" حيث جاءت فكرتها من مصادر استلهام ينظر العامة من الناس لها على أنها عناصر تاريخية، ولكن الخيال يلعب دور البطل الملهم والمنشط الحيوي في تحويل الإدراك الحسي الملموس إلى عامل إبداعي تعبيري، وعلى هذا الأساس فان فكرة هذه التجربة الفنية تدور في هذا الإطار من حيث ان الخبرات الفنية المستمدة من اهتمامات الباحث وممارساته الفنية التي تميل الي موضوعات الخيال العلمي والمستقبلية والانبهار بالتراث تظل تؤثر بنحو فيه أو بآخر.

ان عملية وصول الفنان إلى تصور إبداعي مستلهم من التراث، تحتم عليه أن يكون قد كون لنفسة مسبقاً نظرة شاملة ملمة بالمضمون الجمالي للتراث، وأن يكون هذا المخزون الذهني من التراث متصل بسلسلة من العمليات الذهنية والفكرية المرتبطة بفنون الفانتازيا والخيال العلمى حتى تتبلور صورة ايجابية مبنية على الوعى والإدراك الثقافى، ومن ثم يأتى دور الخيال الفنى الذى يخطط لتصميم الشخصية كنقطة بداية تعمل على توليد شحنة انفعالية لدى الفنان فينطلق بإسهاب فى عملة دون توقف لتتجسد تلك الخيالات والتصورات التى كانت هلامية فى ذهنه الى واقع ملموس ينتج بعد عدة محاولات وتجارب من السلب والايجاب فى صورة عمل فنى متكامل ينتقل من عالم الشعور ليصبح حقيقة جمالية يمكن ادراكها فى عالم الواقع وذلك ما تؤكد عليه تجربة الفنان فى مجموعة من اعمال "فن المفهوم الرقمى" التى تتناول تصميم شخصيات العاب الفيديو تحت تصنيف "AAA" من خلال هذا المعرض، وهذه المجموعة من الاعمال الفنية تم تصميمها ورسمها وتنفيذها بإستخدام التقنيات الرقمية بشكل كامل، فلم يكن هناك وجود للأدوات التقليدية المعتادة كالورق والاقلام والفراش ... الخ، حيث أن الميديا المستخدمة فى انتاج تلك الاعمال هى اجهزة الكمبيوتر والقلم الرقمى وبرامج الرسم الرقمية والطبعات الرقمية على خامة "التوال".

/شكل ١ آتون ميريت الملكة لوحة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة ميريت آتون MeritatenQueen" (شكل رقم ١)

الملكة "مريت آتون" هي الابنة الكبرى "لأخناتون" من الملكة "نفرتيتي" من الأسرة الثامنة عشر، وهي أكثر بنات "اخناتون" الستة ذكرًا وتصويرًا في المعابد وفي المقابر وفي الآثار بل وقد ذكر اسمها في بعض الخطابات الدبلوماسية، ومن ألقابها الزوجة الملكية العظيمة، ويُفترض أنها اكتسبت هذا الاسم لتسلمها مهام ومكانة والدتها نفرتيتي.

عند مطالعة جوانب هذا العمل، تتجلى لنا الملامح التاريخية فى الفن المصري القديم الذى يمتزج بالرؤية المستقبلية للخيال العلمى فى شخصية "مريت آتون"، حيث تم استلهام الأسلوب المصري القديم فى تصور مستقبلى عابر للزمن، وفيه تعيش "مريت آتون" الفرعونية فى المستقبل البعيد، بينما تم اختزال بعض العناصر المصرية القديمة، مع اضافة تصميمات الطرز فى صورة مستقبلية من خلال مجموعة من الخطوط البسيطة المُختصرة التي تُظهر جوهرها الثابت الدال على الطابع الجليل فى الموروث الثقافي الفرعوني الذى تفاعل مع تصميم العناصر الأخرى من الخيال العلمي متخطياً حدود الزمن.

إن هذا العمل يُعبر عن اتجاهين مختلفتين تماماً، الأول ياتى من الماضي السحيق، والثانى ياتى من المستقبل البعيد، وقد تم صهرهما معاً في قالب واحد من "فن المفهوم" في إيقاع مستقبلى، وفى الواقع أن هناك حلول فنية فى اسلوب الرسم قد ساهمت في استحضار الماضي واستشراق المستقبل ومزجها معاً فى قالب فنى موحد.

أما عن الاستلهام من التراث المصري فى هذا العمل، يتجلى من خلال مجموعة العناصر الفرعونية، تتجلى فى ملامح وجه شخصية "مريت آتون" ذات البشرة الداكنة والتقاطيع المصرية للانف والشفاه والذقن الخدود، والاسلوب الفرعونى فى تزيين الرموش والحواجب والاعين السوداء، بينما يزين اذنيها قيراط مصرى، وتصفيف الشعر بالاسلوب المصري القديم مع اضافة اللمسات العصرية فى الخطوط والألوان، بينما غطاء الرأس المزركش الذى يزين شعرها، يدمج بين عناصر زخرفية من الفن المصرى القديم وتصميمات الخيال العلمى، نرى زهرة البردي الفرعونية الذهبية تتوسط غطاء الرأس وتتزين باوراق بردى خضراء شبة شفافة، علاوة على زخارف فرعونية مجردة مضيئة تزين جانبى التاج من اليمين واليسار، بالاضافة الى ثياب سوداء مصنوعة من خامات لامعة مزينة بخطوط ذات "عناصر مستقبلية Futuristic Elements" بعضها معدنى لامع وبعضي يتوهج من الاضاءة باللونين الاحمر والازرق، بالاضافة الى الكولة التى يتميز بها الزى المصرى القدم وهى مستديرة ومسطحة وتمتد من نهاية الرقبة إلى الأكتاف والصدر وكانت تصنع من الخرز، بينما فى هذا التصميم تتكون من عناصر تشع ضوءاً باللون الاحمر النارى.

(شكل٢) رع نفرو نفر الأميرة لوحة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الأميرة نفر نفرو رع rincessP Neferneferure" (شكل رقم ٢)

الأميرة "نفر نفرو رع" هي الابنة الخامسة "لأخناتون" من الملكة "نفرتيتي" من بين ست بنات من الأسرة الثامنة عشر، واقدم صورة لها كانت على لوحه جدارية من البيت الملكى فى تل العمارنة، وقد صورت وهى جالسة على وسادة مع أختها "نفرنفرو آتون تاشريت".

عند التأمل فى تفاصيل هذا العمل، نلمس انه يحذو حذو (شكل ١) فى لوحه الملكة "مريت آتون" من حيث المفهوم والمعالجة الفنية، ونرى الملامح التاريخية للفن المصري القديم تمتزج مع الرؤية المستقبلية للخيال العلمى فى شخصية "نفر نفرو رع"، حيث يتشابه زى الأميرة "نفر نفرو رع" مع أختها الكبرى الملكة "مريت آتون" - وذلك للربط بين اللوحتين - بينما يتغير الشكل فى تصميم غطاء الرأس ليعكس أختلاف المكانة الاجتماعية بين الأختين، ونرى أن غطاء الرأس الخاص الأميرة "نفر نفرو رع" (شكل ٢

المزركش اخضر اللون الذى تتدلى منه حُلي ذهبية على جانبى شعرها الطويل المنسدل حيث تتماهى تجاعيده فى شكل منحنيات زخرفية، وكان اسلوب التصفيف هذا من السمات البارزة لتصفيف الشعر بين النساء فى مصر القديمة وما زال منتشراً بين المصريين حتى يومنا هذا، ونجد أن ملامح الوجه تؤكد على الشخصية المصرية ذات البشرة الداكنة والتقاطيع المصرية للانف والشفاه والذقن الخدود، والاسلوب الفرعونى فى تزيين الرموش والحواجب والاعين السوداء.

(شكل٣) نفرتاري الملكة لوحة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة نفرتاري Nefertari" (شكل رقم ٣)

"الملكة نفرتاري" هي ملكة مصرية قديمة من الاسرة الثامنة عشر لُقبت بالزوجة الملكية العظيمة، وهى الزوجة الأولى للملك "تحتمس الرابع"، يوجد لها تصوير جداري مع زوجها الملك "تحتمس الرابع" أمام الآلهة على ثمانية لوحات بالاضافة الى لوحة اخري بمعبد الأقصر.

تحتفظ لوحة "الملكة نفرتاري" بنفس المفهوم والسمات الفنية للوحتين السابقتين، الأولى فى (شكل ١) للملكة "مريت آتون" والثانية فى (شكل ٢) للأميرة "نفر نفرو رع"، وتعتبر على نفس المنوال حيث تتناول الحضارة المصرية القديمة في تصور مستقبلي من الخيال العلمى.

اما عن الاستلهام من الفن المصرى القديم فكان ذلك بارزاً فى غطاء الرأس الذى جاء على نحو مشابة للتيجان الملكية الفرعونية فى تصميم الشكل العام، حيث يتكون من ثلاث اجزاء، إثنان منه على الاطراف بلون فضى فاتح، والثالث فى المنتصف تتوسطه مجموعة من العناصر المتداخلة لتُكون شكلاً لافعى الكوبرا المعتادة فى تصميم التيجان الفرعونية، ويلتحم بها مجموعة من الخطوط المنحنية قادمة من أعلى الي أسفل في سياق تصميم مستقبلي ولها نفس منحنيات الخطوط المستخدمة في الفن الفرعوني، بالإضافة الي مجموعة من الزخارف التي تتماهى مع الزخارف الفرعونية فهي تكاد في بعض المناطق ان تصرح بشكل لا يدع مجال للشك بانها زخارف فرعونية وسرعان ما يتلاشى هذا الشعور ويختبئ داخل خطوط التصميم المستقبلي المميزة لأعمال الخيال العلمي.

تتزين "الملكة نفرتاري" بقراط، تم تصميمهم على شكل مفتاح الحياة المصري الذى يضم حزمتين من سنابل القمح على جانبية الايسر والايمن، وترتدي ملابس ذات تصميم عصرى بزخارف خطية لامعة تجمع بين عناصر التصميم الحديثة والوحدات الزخرفية المصرية، كما أن ملامح الوجه تؤكد على الشخصية المصرية ذات البشرة الداكنة والتقاطيع المصرية للانف والشفاه والذقن الخدود، والاسلوب الفرعونى فى تزيين الرموش والحواجب والاعين السوداء.

(شكل٤) الدّر شجرة الملكة لوحة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة شجرة الدّر l-DurrA Shajar" (شكل رقم ٤)

"شجرة الدّر" كانت جارية أرمينية اشتراها الصالح نجم الدين أيوب، ورافقته في فترة اعتقاله في الكرك سنة ١٢٣٩م وبعد خروجة من السجن حظيت عنده بمكانة عالية حتى أعتقها وذهبت معه إلى مصر وتزوجا هناك وأنجبت ولد لُقِبَ بالملك المنصور، وبعد ذلك أصبح "الصالح أيوب" سلطاناً على مصر سنة ١٢٤٠م، وبعد وفاته تولت عرش مصر لمدة ثمانين يومًا بمبايعة المماليك وأعيان الدولة، ولعبت دورًا تاريخيًا هامًا أثناء الحملة الصليبية السابعة على مصر وخلال معركة المنصورة.

لوحة "شجرة الدر" تحقق نفس المفاهيم والسمات الفنية اللوحات السابقة، علاوة على اختلاف الطرز لاختلاف الفترة التاريخية، حيث تتناول الحضارة المصرية فى فترة حكم المماليك فى تصور خيالى مستقبلى يتجلى فى الرداء الأبيض الملكى "لشجرة الدر" الذى تتشابك فيه الزخارف وتتداخل مع بعضها البعض لتكون نسيجاً كثيفاً، بالاضافة الى شعرها الاجعد الكثيف الذى يلتف حول نفسة فى تشكيل زخرفي ليندمج مع تاج اعلى الرأس.

(شكل٥) لوحة أمينة الملكة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة أمينة Amina" (شكل رقم ٥)

"الملكة أمينة" هى ملكة أفريقية محاربة ولدت عام ١٥٣٣م في مدينة زاريا بشمال نيجريا، وكانت زاريا عاصمة لمملكة تُدعى زازاو، حيث حكمت "الملكة أمينة" نيجيريا فى القرن السادس عشر، تبوأت مناصب سياسية رفيعة وحملت السيف وكانت محاربة شرسة تخوض غمار الحروب في مقدمة الجنود.

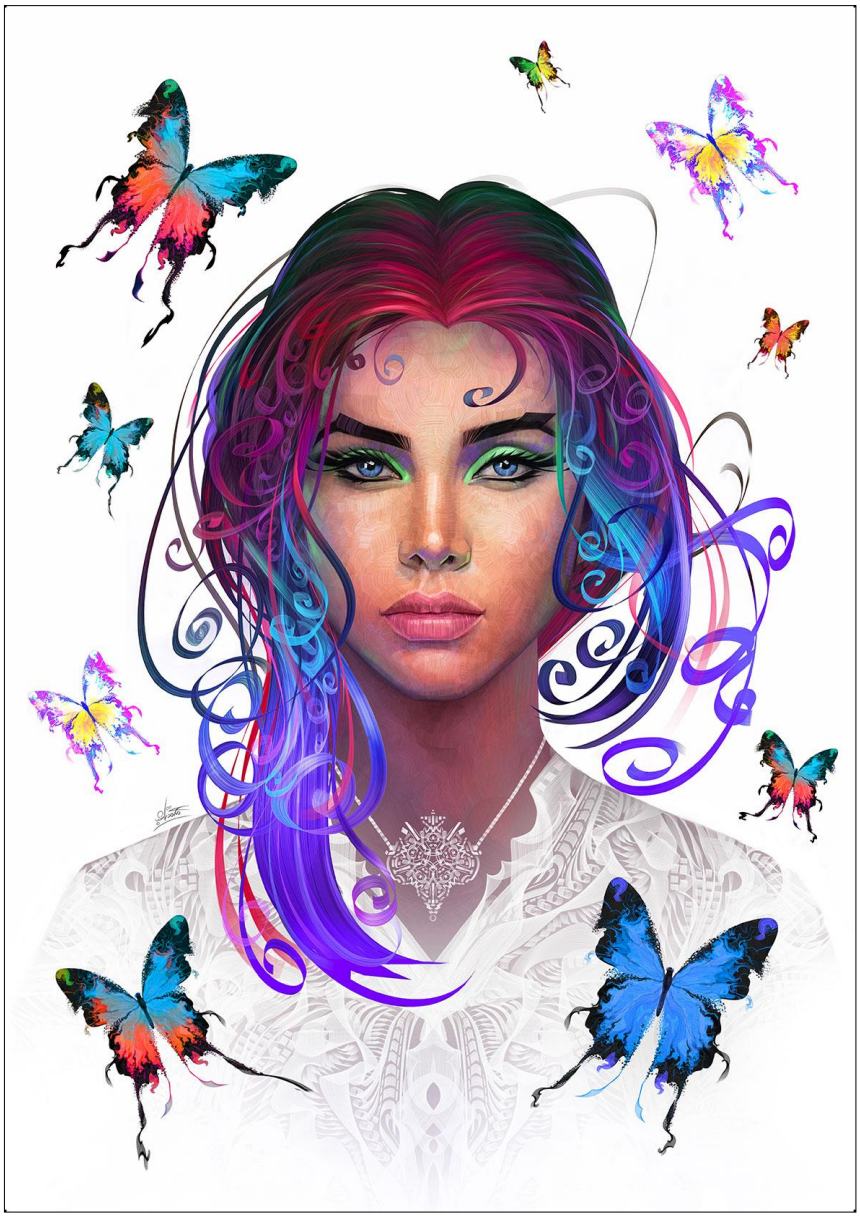
لوحة "الملكة أمينة" تعكس نفس اسلوب اللوحات السابقة بالاضافة الى اختلاف الطرز والازياء، حيث ترتدى درعاً فولاذي يغطى منطقة الجزع بالكامل، حيث يأخذ هذا الدرع شكلاً زخرفياً من الخطوط والمنحنيات التى تتشابك مع بعضها البعض وتتداخل سوياً لتكون نسيجا مترابطاً ويتزين وجهها الافريقي بوشم بسيط يتناسب مع الرؤية المستقبلية لموضوع المعرض.

(شكل٦) لوحة الملكةزنوبيا، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة زنوبيا Zenobia" (شكل رقم ٦)

الملكة "زنوبيا" هي ملكة تدمر (٢٤٠ ق.م - ٢٧٤ ق.م) قادت مع زوجها عصياناً على الإمبراطورية الرومانية تمكنا خلاله من السيطرة على معظم سوريا، تشتهر الملكة "زنوبيا" بجمالها وإقدامها وذكائها، شاركت زوجها في وضع سياسة مُلكه أثناء حياته، وبعد وفاته تسلمت مقاليد الحكم وبسطت سلطانها على الدولة الرومانية الشرقية.

تعتبر لوحة "الملكة زنوبيا" امتداداً لنفس مفهوم اللواحات السابقة، وهى تأتي فى طراز خيالى مستقبلى، حيث ترتدى الملكة الازياء الحديثة المزينة بخطوط معدنية لامعة ذات "عناصر مستقبلية Futuristic Elements" على رداء داكن اللون، يتميز وجه "الملكة زنوبيا" باللون الابيض والعيون الزرقاء والشعر الاحمر المنسدل في شكل منحنيات زخرفية متداخلة ويتماهى فى الاعلى مع تاج احمر اللون تزينة اسورة بيضاء فى المنتصف.



(شكل٧) لوحة بوديكا الملكة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة بوديكا Boudicca" (شكل رقم ٧)

الملكة "بوديكا" ولدت عام ٣٠ ميلادية وتعتبر بطلة شعبية في بريطانيا الحديثة حيث قادت انتفاضة ضد الإمبراطورية الرومانية عام ٦١ ميلادى وتوفت بعد فشل ثورتها بفترة قصيرة، كانت الملكة "بوديكا" طويلة القامة ذات شعر أسمر مصفر يتدلى الى أسفل خصرها وذات صوت أجش ونظرة ثاقبة.

لوحة "الملكة بوديكا" تمثل نفس مفهوم اللواحات السابقة، مع اختلاف بعض الاوصاف الاصلية للملكة "بوديكا" حيث أن شعرها المتداخل في شكل خصل وخيوط زخرفية يتدرج من عدة الوان الاحمر ثم الوردى ثم التركوازي ثم البنفسجى، تتميز الأعين باللون الازرق السماوي النقى وملامح الوجه الهادئة، بينما تحلق من حولها مجموعة من الفراشات الملونة الجميلة.

(شكل ٨) لوحة سميراميس الملكة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة سميراميس Semiramis" (شكل رقم ٨)

الملكة "سميراميس" هى شخصية اسطورية في الحضارة الآشورية تمثل الجمال والحكمة، وكلمة "سميراميس" تعني "الحمامة" في اللغة الآشورية، حيث تقول الاساطير ان "سميراميس" كانت في بيضة ضخمة احتضنتها حمامة كبيرة حتى فقست وكانت اسراب الحمام تحوم حولها طوال نشأتها.

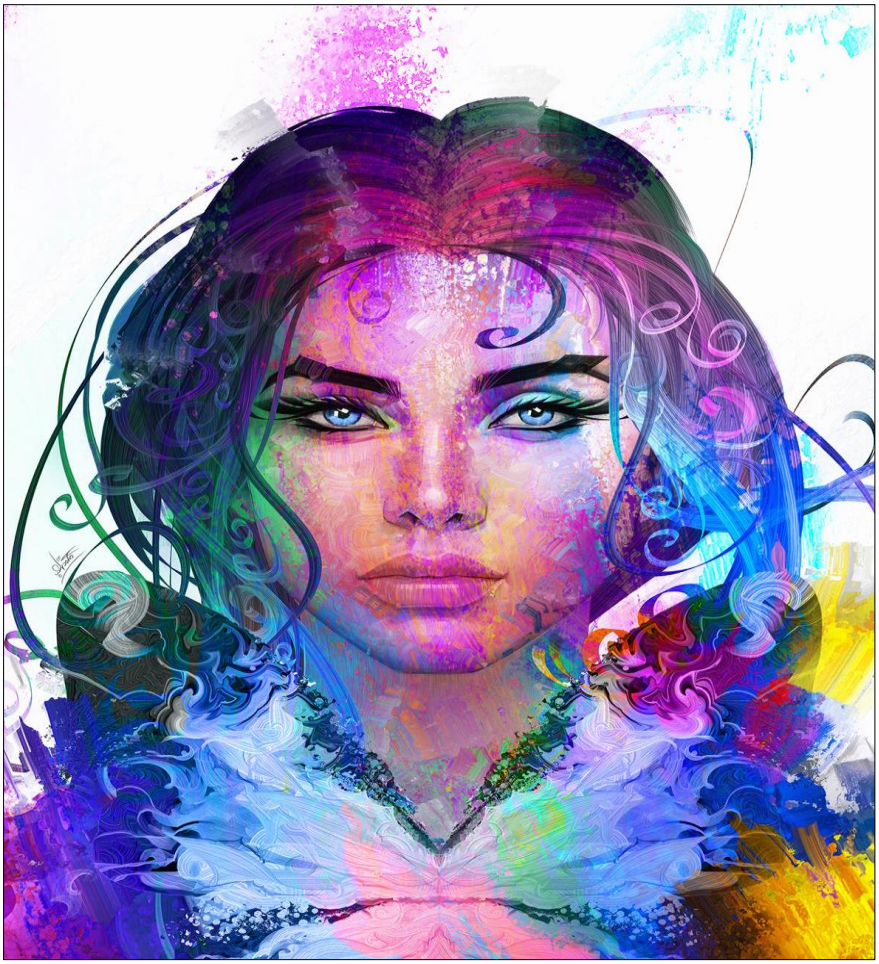
لوحة "الملكة سميراميس" تمثل نفس مفهوم اللواحات السابقة، حيث تم تصورها على هيئة فتاة عصرية جميلة بملامح رقيقة وهادئة تحوم حولها الفراشات الجميلة فى حالة من السكون والهدوء، بينما يتزين شعرها بالورود الصفراء البرتقالية والوردية.

(شكل ٩) لوحة توميريس الملكة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة توميريس Tomyris" (شكل رقم ٩)

أصبحت "توميريس" ملكة في القرن السادس قبل الميلاد عند وفاة زوجها الذى عاش في شرق بحر قزوين بآسيا الوسطى، كلمة "توميريس" باللغة التركية تعنى "الحديد" وباللغة الفارسية تعني "شجاع" ودخلت "توميريس" في صراعات وحروب كبيرة مع الإمبراطورية الأخمينية في بلاد فارس.

لوحة "الملكة توميريس" تمثل نفس مفهوم اللواحات السابقة، حيث تم تصورها فى هيئة فتاة محاربة تعيش فى المستقبل وترتدى درعاً معدنياً متشابك التفاصيل، بينما تخلع الخوذة الحربية عن رأسها الذى تسيل عليه مجموعة متداخلة من الوان الطيف وهى تنظر متأملة لفراشة بيضاء رقيقة، وذلك التعبير الفني يعكس الجانب الوجداني الرقيق للمرأة خلافاً للدور القيادى الذي تحتمه مكانتها كملكة.



(شكل ١٠) لوحة ٣ بوديكا الملكة، رسم رقمي، الابعاد ٧٠سم × ١٠٠سم

لوحة "الملكة بوديكا ٣" (شكل رقم ١٠)

لوحة "الملكة بوديكا ٣" تمثل نفس مفهوم اللواحات السابقة، مع بعض الاختلاف حيث انها تمثل حالة تشكيلية مختلفة من اللوحه فى (شكل ٧) الاداء الفني تم فى هذا العمل فى مرحلة الاعداد وذلك ما يميز الفنون الرقمية حيث يمكن الخروج بنتائج فنيه مختلفة من مصدر واحد للاعمال الفنيه حيث يمكن العمل على اكثر من تصور والحصول على نتائج مختلفة تماماً.