الأساليب الابداعية لفناني الرسوم الصحفية مـن خلال التكنولوجيا الرقمية

مقال بحثى
كامل

* سمير محمد عبد الحميد البراموني
* الدارس بمرحلة الدكتوراه، قسم الرسم والتصوير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
البريد الإليكتروني: samir.elbaramony@gmail.com

تاريخ المقال:

- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 23 ديسمبر 2022**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 26 ديسمبر 2022**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 04 فبراير 2023**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 04 فبراير 2023**

الملخص:

في ظل ثورة التقنية والقفزات التكنولوجيا المتواصـلة، تغيرت الوسـائل والتقنيات المسـتخدمة في مجال الفنون الجميلة ولا سيما الرسم، حيث لم تعد التجربة الفنية التشكيلية في مجال الرسم مرتبطة بالوسائل والتقنيات الكلاسيكية، وأقصد بذلك الفرشاة والألوان وحامل الرسم، بل أصبح الحاسب الآلي يمثل ثورة من ثورات العالم المذهلة، وأصـــبح من الصـــعوبة الاســـتغناء عنها في أدق تفاصـــيل حياتنا العلمية والثقافية، فالثورة التي أحدثها الحاسب الآلي في الرسوم الصحفية ومجال الطباعة والنشر في عصرنا هذا، ما هي إلا انقلاب تقني وعلمي على ما كان سائداً خاصة في عملية الإخراج الفني وتصميم الوثائق وصفحات الصحف والرسومات الصحفية المصاحبة للنصوص والمقالات التي ترسم بالكمبيوتر بواسطة برامج الجرافيك الرقمية.إن التكنولوجيا وأســـاليب العمل الصـــحافي في ربع القرن الأخير، قد أحدثت تطوّرات تكنولوجية دراماتيكية في إنتاج الصور والرسوم ومعالجتها ونشرها، على نحو بدَّل الأساليب في الصحافة والترفيـــــه والإعلان، فنحن نعيش في ملامح العالم الجديد، فمع مجتمعنا المتطور بسرعة اليوم، ينصـرف مزيد من الناس إلى الكمبيوتر، والهاتف الخلوي، وأجهزة البلوتوث، للتواصـــل الاجتماعي ولمعرفة آخر أخبار عن الطقس وعن البورصـــة وعن أسـعار العملات الأجنبية فكل شـيء متاح الأن عبر التكنولوجيا الحديثة، حيث أصـبح الإنترنت حلقة الوصـل بين مجالي الفن والتكنولوجيا في عالم الفن الحـديث، كما هو حال أنواع أخرى من التكنولوجيا التي لعبت دوراً مهماً في الفن الحديث كبرامج الجرافيك الرقمية، وفنون الفيديو، وألعاب الكمبيوتر، والهواتف الذكية وغيرها من الأنظمة التكنولوجيا المنتشرة في العالم، وهذا بالطبع خطوة جديدة في عالم الفن وتاريخه.

الكلمات المفتاحية: الأساليب الإبداعية- الرسوم الصحفية- التكنولوجيا الرقمية.

خلفية البحث:

نعيش الآن عصر التكنولوجيا والانفتاح التقني والمعرفي والثقافي، ومن الضروري أن نواكب هذا التطور ونسايره ونتعايش معه ونحاكيه ونترجم للآخرين إبداعنا ونبرر لهم قدرتنا على الإبتكار ولعل من أهم المهارات التصميمة المعاصرة مهارة أستخدام وتوظيف الحاسب الآلي لصالح العمل الفني حيث التجديد والتغيير والإمكانيات الرقمية الهائلة، ولذلك لا يجب الاعتماد على الطرق التقليدية الموروثة في تعليم الفنون، بل نتعداها مع التوجه للفكر التكنولوجي لتفجير الطاقات الكاملة لدارسي الفن [1].

لقد أصبح الحاسب الآلي يمثل ثورة من ثورات العالم الباهرة المذهلة، وأصبح من الصعوبة الإستغناء عنها في أدق تفاصيل حياتنا العلمية والثقافية وأيضاً الترفهية لسرعته وإمكانياته العالية، فالثورة التي أحدثها الحاسب الآلي في الرسوم الصحفية ومجال الطباعة والنشر في عصرنا هذا، ما هي إلا إنقلاب تقني وعلمي على ما كان سائداً خاصة في عملية الإخراج الفني وتصميم الوثائق وصفحات الصحف والرسومات الصحفية المصاحبة للنصوص والمقالات التي ترسم بالكمبيوتر وبرامجه الجرافيكية والرقمية.

في الثمانينيات بدأ فناني ومصممي الرسومات في امتلاك أجهزة الحاسب الشخصية وعلي وجه الخصوص جهازي **Commodore Amiga** و**Macintosh** كأداة تصميم جادة تستطيع توفير الوقت والرسم بدقة أكبر من الطرق الأخرى ،حيث توفرت أجهزة ادخال جديدة مثل الفأرة ولوح الرسومات والطابعات الملونة وفي أواخر الثمانينيات أجهزة SGI لإنشاء أول الأفلام الحاسوبية القصيرة فيا الاستوديوهات والشركات، وأجهزة الحاسوب الحالية التي يعود تاريخها الي الثمانينيات تستخدم الواجهة الرسومية لتمثيل البيانات والمعلومات بالرموز والايقونات والصور بدلا من النصوص، كما في شكل (١)، وفي نفس العام تم تصنيع كمبيوتر "أبل ماكنتوش" Apple Macintosh وهو أول كمبيوتر خاص بالرسم والتصوير[1].

إن الرسومات هي واحدة من خمس عناصر لتقنيات الوسائط المتعددة: (النص، الصوت، الرسومات، الفيديو، التطبيقات التفاعلية)، حيث أصبحت الرسومات ثلاثية الأبعاد أكثر شهرة في التسعينيات في الألعاب والوسائط المتعددة، وفي عام ١٩٩٥ كان فيلم حكاية لعبة أول فيلم ثلاثي الابعاد بالكامل منتج بواسطة الحاسوب وعرض في السينمات العالمية، كما في شكل (٢).

شكل (١)، يوضح جهاز كومودور اوميجا في الثمانينيات Commodore Amiga.

شكل (٢)، يوضح فيلم حكاية لعبة أول فيلم ثلاثي الابعاد بالكامل منتج بواسطة الحاسوبToy Story.

إن حاجتنا إلى الدراسات والبحوث العلمية تزداد يوماً بعد آخر، فالعلم في سباق للحصول على أكبر قدر ممكن من المعرفة الدقيقة المستمدة من علوم التكنولوجيا التي تكفل الراحة والرفاهية للإنسان وتضمن له التفوق على غيره، فالوظيفة الأساسية للبحث العلمي هي في تقدم المعرفة من أجل توفير ظروف افضل لبقاء الإنسان وأمنه ورفاهيته، فهناك رسائل علمية وأبحاث ودارسات في التكنولوجيا وبرامج الجرافيك والفنون الرقمية تساهم بشكل كبير في طفرة التكنولوجيا الحالية، فتنوعت وتعددت فمنها ما يتناول الفنون الرقمية وبداية ظهور الصورة النقطية، واستخدام الكمبيوتر ولوحة الرسم وإمكانية رسم صورة على شاشة الكمبيوتر وتكبير وتصغير أجزاء منها، أيضاً إمكانية رسم خطوط وزوايا، بجانب استخدام التصوير الرقمي ثلاثي الأبعاد (ضحى عايض عبد الله ، ٢٠١٥م).

ومنها ما يتناول واقع تحديات التكنولوجيا وتأثيرها على كل مستويات الفن التشكيلي في فنون الرسم والتصوير إلى سائر

١- أحمد وحيد مصطفى، ١٩٩٩م، ص٩.

٢- طارق إسماعيل، ٢٠٠٨م، ص٦٥.

التقنيات الفنية المعهودة التي شاهدها العالم الذي وجد نفسه أمام تحديات كبرى (عبد اللطيف حمزة السيد، ٢٠١٦م).

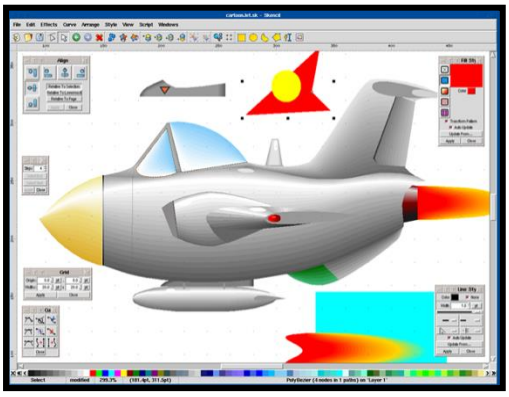
ومنها أيضاً ما يتناول توظيف بعض برامج الجرافيك التي أعدت لمجال الفن التشكيلي لتنمية الإبداع الفني القائم على دراسة العلاقات التشكيلية (كالشكل والخط والملمس واللون) والتأكيد على التفكير الإبداعي والإستفادة من إمكانيات الكمبيوتر في إنتاج أعمال فنية مستحدثة ومتعددة لتنمية الإبداع الفني (إيمان أحمد حمدي إمام، ١٩٩٦م).

ومنها أيضاً ما يتناول التأثير الواضح لتطور العلوم والتكنولوجيا الحديثة في هذا القرن ، مما كان له الأثر الأكبر في عملية التصميم كعلم، وبالتالي كان لابد من تطور المواد التي تساعد في بناء العملية التصميمية نفسها ، وبالتالي التجديد في طرق التدريس لذلك اتجه البحث إلى دراسة تحليلية لما وصل إليه التطور العلمي والتكنولوجي وكذلك ظهور النظريات العلمية الحديثة في التصميم مستفيدة من الحاسب الآلي كطفرة علمية حديثة ستؤدي دوراً هاماً في مجال العملية التعليمية لتنمية القدرات الابتكارية في فن الجرافيك (إيمان محمد توفيق،١٩٩٥م).

ومنها ما يتناول إمكانيات الكمبيوتر في إعداد الرسوم التحضيرية لفن التصوير والإفادة من الرسوم التحضيرية المنتجة بواسطة الكمبيوتر كأساس للتجريب في تكوين الصور، وبالتالي يمكن إثراء الرسوم التحضيرية من خلال برامج الجرافيك المتخصصة التي تساهم في تقليل الوقت والجهد والحصول على نتائج تتميز بالدقة، مع حلول لا نهائية في إنتاج تصميمات ابتكارية حديثة (مريم عبد المنعم مبارك، ٢٠٠١م).

أنواع الرسومات:

١.الرسومات ثنائية الأبعاد 2D Graphics: هي صورة رقمية مولدة عن طريق الحاسوب، وغالبا ما تكون مولدة من نماذج ثنائية الأبعاد بتقنيات تحددها هذه النماذج، وهذه الرسومات ثنائية الأبعاد تُستخدم بشكل أساسي في برامج صُممت في الأصل لتقنيات الطباعة والرسم مثل علم الطباعة وعلم الخرائط والرسم الصناعي والإعلان وغيرها، وفي هذه البرامج لا تعتبر هذه الرسومات تمثيلا للعالم الحقيقي فحسب، بل تعتبر منتج مستقل ذو قيمة إضافية، فإن هذه الرسومات هي المفضلة في التقنيات السابقة لأنها تعطي تحكما مباشراً للصورة أكثر من الرسومات ثلاثية الأبعاد، كما في شكل (٣).



شكل (٣)، يوضح الرسومات ثنائية الأبعاد 2D.

شكل (٤)، إبريق شاي يوتاه، تم صنعه بواسطة مارتن نيويل عام ١٩٧٥ في جامعة Utah

٢.رسومات ثلاثية الأبعاد 3D Graphics:

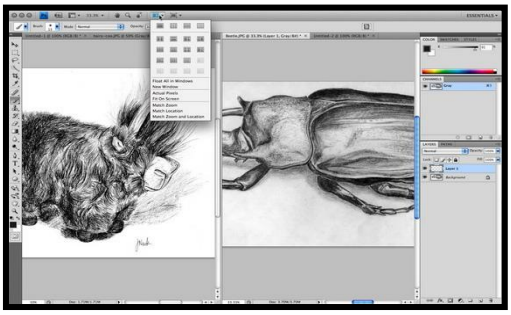
هي نوع من الرسومات الحاسوبية التي تستخدم التمثيل ثلاثي الأبعاد للبيانات الهندسية التي يتم تخزينها في الحاسوب لأغراض أداء الحسابات وتصيير الصور ثنائية الأبعاد، ويظهر أول نموذج مجسم ثلاثي الابعاد (**إبريق شاي يوتاه**)، تم صنعه بواسطة مارتن نيويل عام ١٩٧٥م، في جامعة **Utah** يوجد هذا الشكل مضمنا داخل معظم البرامج ثلاثية الأبعاد، أما الابريق الحقيقي فهو موجود بالمتحف الوطني لتاريخ الحاسوب بالولايات المتحدة الأمريكية، كاليفورنيا، كما في شكل (٤).

٣.الرسم الرقمي Digital drawing:

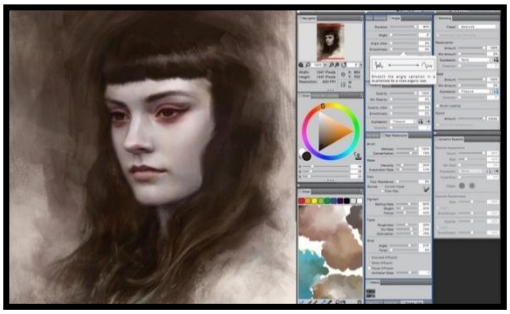
نوع من أنواع الرسم الذي يعتمد في إنجازه بشكل أساسي على استخدام برامج الحاسوب لعمل لوحات فنية كاملة من بدايتها إلى نهايتها، ومن أهم هذه البرامج:

Photoshop ، Corel Painter ،Illustrator ،Sketchbook ،Gimp ، Inkscape كما في شكل (٥،٦،٧) حيث تحتوي هذه البرامج على جميع الأدوات والخيارات التي تسمح للرسام بإنتاج لوحات كاملة ومتنوعة كما لو كان يستخدم الأدوات التقليدية التي يستخدمها

الرسامون التقليديون، ولا يختلف الرسم الرقمي عن التقليدي كثيراً، فالفرق الوحيد هو الأداة التي تستخدم في كلتا الطريقتين، إذ أن النتيجة واحدة، فكثير من البرامج التي سبق ذكرها أعلاه تحتوي على جميع الألوان والأدوات التي يستخدمها الرسام التقليدي كالألوان الزيتية والمائية والفرش والأقلام والأوراق وغيرها ،حيث يقوم الرسام بإنشاء صفحة بيضاء كما لو كان يستعمل ورقة حقيقية أو قماش كالذي يستخدمه الرسام التقليدي، بعد ذلك يستخدم إحدى الفرش(**Brushes**) ليضع الخطوط والأشكال الأساسية للوحته.



شكل (٥)، يوضح الرسم الرقمي بواسطة برنامج الفوتوشوب Photoshop.



شكل (٦)، يوضح الرسم الرقمي بواسطة برنامج الكوريل بنتير Corel Pinter

شكل (٧)، يوضح الرسم الرقمي بواسطة برنامج الإليستريتور Illustrator

إن فناني ورسامين الرسم الرقمي أصبحوا مبدعين في استخدام أدواته التي تعتمد كلياً على التقنية الحديثة بعيدا عن الريشة التقليدية ولوح الرسم المعتاد الذي استبدلوه بلوح رقمي (**تابلت**) وأقلام ضوئية وفأرة ذكية تساعدهم على تجسيد أفكارهم بطريقة إلكترونية كما في شكل رقم (٨، ٩).

شكل (٨)، يوضح الرسم الرقمي بواسطة اللوحات الرقمية (تابلت) وأقلام ضوئية

شكل (٩)، يوضح الرسم الرقمي بواسطة اللوحات الرقمية (تابلت) وأقلام ضوئية

أهم أنواع برامج الجرافيك:

برنامج أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop Program

هو برنامج يعمل بنظام **(Raster)** الذي يعتمد على وجود بيكسلات (محمد، سرور، ٢٠٢٢م، ص٨٦)، يساعد في تصميم الصور والأشكال على الشاشة وإعادة صياغتها، ذلك بالاستعانة بالصور المخزنة سابقاً لإنتاج تصميمات جديدة، كما يقوم هذا البرنامج بوظائف أخرى مثل تغيير الأشكال والألوان والأحجام والمساحات، إلى جانب حذف وإضافة العناصر، والكثير من التأثيرات المختلفة على الصورة، ويعد برنامج **الفوتوشوب** أحد أهم البرامج التطبيقية الفنية، وخاصة المتعلقة بتصميم الملصقات وأغلفة الكتب والمجلات والصحف الورقية والمطبوعات بصفة عامة، (Emam, p20) .

برنامج أدوبي إليستلاتور Adobe Illustrator Program

هو برنامج رسوميات يعمل بنظام المتجهات **Vector** (*) المعتمد على معادلات بمساحات لونية، وهذا ما يزيد الجودة عند التكبير أو التصغير، وهذا ما يميز برنامج إليستريتور الدقة العالية فمهما صغرت أو كبرت تفاصيل العمل (الشعراوي، سيف الدين، ٢٠٢٠م، ص ٢٢٠)، لا تتأثر جودته أبداً ويستخدم في العديد من المجالات منها مجالات المطبوعات بشكل أساسي مثل عمل الشعارات (**Logos**) والإعلانات بمساحات كبيرة جداً وعمل تصميمات المنسوجات والسيراميك وغيرها، بجانب أنه أساسي للرسامين المحترفين الذين يجيدون أدواته للرسم المباشر على الشاشة واللوحات الحاسوبية.

برنامج كوريل رسام Corel Painter

هو برنامج رسوميات يعمل بنظام المتجهات **(Vectors)** المعتمد على معادلات بمساحات لونية يرسم بقدر ممكن من الدقة،

(*) فيكتور Vector: صورة تتكون نتيجة معادلات حسابية معينة تحدد الموقع، الطول، والاتجاه من خلال الخطوط المرسومة، يتكون هدا النوع من مجموعة من الخطوط وليس نقاط كما هو الحال في صور الـ Bitmap، في مثل الصور من هذا النوع درجة الدقة عالية جداً(Resolution) .

يستخدمه المصممين والفنانين التشكليين حيث ينتج أعمال بواقعية وإبداع واحتراف لإنتاج أعمال فنية إبداعية وإنتاج صور فنية لا مثيل لها باستخدام مئات من الفرش التي تم إنشاؤها بواسطة فنان واقعي، ومزج فائق، ومجموعة من الأدوات الفنية متعددة الاستخدامات.

مشكلة البحث:

من خلال ما تم تناوله بخلفية البحث، يؤكد الباحث على أهمية برامج الجرافيك والتكنولوجيا في الفنون الرقمية والاستفادة منها في إثراء التعبير الفني للرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً من خلال برامج الجرافيك، وانعكاسه على الرؤية الإبداعية في عالم الرسوم الصحفية، ومما سبق يطرح الباحث التساؤل الآتي:

- كيف يمكن الاستفادة من الأساليب الإبداعية لفناني الرسوم الصحفية بالتكنولوجيا الرقمية من خلال برامج الجرافيك.

أهمية البحث:

تكمن أهمية هذه الدراسة في ندرة الأبحاث والدراسات التي تناولت الرسوم الصحفية من خلال التكنولوجيا الرقمية، وتأثيرها على أعمال الرسوم الصحفية للفنانين المعاصرين، ويتجلى ذلك من خلال تناول الباحث للدراسة التحليلية لهذه الرسوم وتأثير التكنولوجيا الرقمية عليها من خلال استخدام برامج الجرافيك، وترجع أهمية هذا البحث إلى ما يأتي:

- قد تساهم هذه الدراسة في إثراء الجوانب الإبداعية لدارسي الفنون الرقمية ومعرفتهم بإمكانيات برامج الجرافيك.
- يسهم في إلقاء الضوء على أهم السمات الإبداعية والأساليب الفنية لفناني الرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً من خلال دور التكنولوجيا الرقمية وبرامج الجرافيك، وأهمية ذلك في إثراء الجوانب الإبداعية لدى الفنان التشكيلي عامة، وفناني الرسوم الصحفية خاصة.

أهداف البحث:

- توضيح أثر التكنولوجيا الرقمية وبرامج الجرافيك في الأساليب الفنية والإبداعية والمعالجات التشكيلية في أعمال فنانون الرسوم الصحفية الرقمية المعاصرين محلياً وعالمياً.
- تبصير دارس الفن بأهمية دراسة أساليب إبداعية جديدة في مجال الرسوم الصحفية الرقمية، من خلال تكنولوجيا الفنون الرقمية وبرامج الجرافيك.
- التعرف على إمكانيات برامج الحاسب الآلي لإثراء مجال التربية الفنية بشكل عام، وتدريس التصوير بشكل خاص من خلال دراسة الرسوم الصحفية الرقمية.
- الكشف عن الأساليب الإبداعية لأهم الفنانين الرسوم الصحفية المحليين والعالميين المستخدمين للتكنولوجيا والفن الرقمي والتعرف على سمات إبداعية جديدة من خلال استخدام برامج الجرافيك في أعمالهم الفنية.

فروض البحث:

- يمكن دراسة أثر التكنولوجيا الرقمية في تطور الحركة الفنية لأعمال فناني الرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً من خلال برامج الجرافيك والفن الرقمي.
- هناك فروق ذات دلالة يمكن قياسها بين التكنولوجيا وأعمال الرسوم الصحفية الرقمية في الفن المستخدم فيها برامج الجرافيك.
- التعرف على الأساليب الإبداعية لفناني الرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً يفتح أفاقاً واسعة ومداخل للتجريب لإنتاج رسوم رقمية إبداعية مستحدثة من خلال برامج الجرافيك والفن الرقمي.

حدود البحث:

تقتصر الدراسة على الحدود الآتية:

الحد الزماني: تم تطبيق هذه الدراسة من خلال البرامج الجرافيكية وإصداراتها الحديثة من ٢٠١٩م، ٢٠٢٢م، ومن أشهر هذه البرامج برنامج الفوتوشوب، برنامج الإليستلاتور، وبرنامج الكوريل بنتير، وغيرها.

الحد المكاني: تم تناول هذا البحث بدراسة بعض من أعمال الفنانين الرقميين محلياً وعالمياً.

تقتصر حدود البحث على دراسة الأساليب الإبداعية لفناني الرسوم الصحفية الرقمية من خلال برامج الجرافيك لإنتاج فن رقمي باستخدام الحاسب الآلي واللوحات الرقمية **التابلت** (*) **Tablet**.

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال:

تحليل مختارات من أعمال أهم فناني الرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً، والتي كانت للتكنولوجيا والفن الرقمي دوراً أساسياً في الأساليب الإبداعية للفنان التشكيلي الرقمي.

الإطار النظري: يعتبر الحاسب الآلي من أهم المنجزات التكنولوجيا الحديثة، والتي ساهمت في فتح آفاق جديدة في مجال الفنون الرقمية، التي أندمج فيها الفنان، وأصبح يتفاعل مع برامج

(*) لوحة الرسم التابلت Tablet: عبارة عن جهاز لوحي مع قلم خاص به، يوصل بالحاسوب، يعمل عمل الورقة والقلم، إلا أنه يظهر ما يُكتب أو يرسم على الحاسوب أو على اللوح نفسه مباشرة، فاللوحة أو الشاشة هي الورقة، والقلم يأتي بدلاً عن الفأرة ولوحة المفاتيح التقليدية، حيث يعمل بتقنية اللمس على الشاشة ويستخدم في الرسم والتلوين، والانتقال بين قوائم برامج الجرافيك.

الجرافيك التي ساهمت بشكل كبير في ثورة تكنولوجيا في الفن بشكل عام، والرسوم والفنون الرقمية بشكل خاص.

تعتمد الدراسة النظرية على محورين رئيسيين وهما:

المحور الأول: دراسة التكنولوجيا والفن الرقمي في الرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً.

المحور الثاني: وصف وتحليل مختارات من أعمال فناني الرسوم الصحفية الرقمية محلياً وعالمياً، من خلال التكنولوجيا وبرامج الجرافيك التي أثرت في أعمالهم الرقمية.

ثانياً: الإطار العملي:

يقوم الباحث بتحليل أعمال فناني الرسوم الصحفية من خلال عدة مداخل:

مدخل تقني:

تحديد أساليب التقنية والتركيز على الجانب التكنولوجي الذي تتعرض له البحث، ودوره في إثراء الجوانب التعبيرية والجمالية في الرسوم الصحفية الرقمية.

مدخل جمالي:

يعتمد على الصياغات التشكيلية لأعمال فناني الرسوم الصحفية الرقمية للاستفادة منها، وتطبيقها لإثراء مجال الفنون الرقمية.

مدخل تعبيري:

يعتمد على اختيار الموضوعات التي تم تناولها في أعمال فناني الرسوم الصحفية سواء في البعد السياسي أو البعد الاجتماعي في المجتمع.

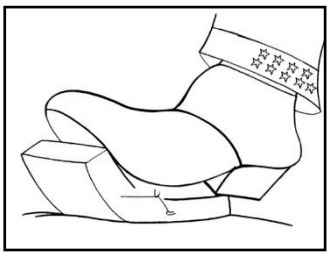
مختارات من بعض أعمال فناني الرسوم الصحفية الرقمية

ينتقي الباحث عينة من الفنانين الرقميين (*)، الذين شاركوا بأعمالهم في بناء صحافة الرسوم الرقمية، ويُحاول إلقاء الضوء عليها، وعلى السيرة الذاتية لكل منهم، وأسلوبهم التقني، وأهم سماتهم الفنية التشكيلية، ويختار بعض من نماذج الأعمال الفنية الخاصة بهم وتحليلها، والتي تم نشرها في الجرائد والمجلات المطبوعة، أو على مواقع الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي.

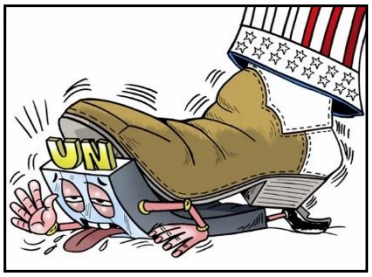
من خلال المداخل الآتية:

المدخل الأول: رسوم كاريكاتير تناولت البعد السياسي في المجتمع.

المدخل الثاني: رسوم كاريكاتير تناولت المنظور الاجتماعي في المجتمع.



شكل (ا- أ)، رسم وتحبير الخطوط الرئيسية للموضوع



شكل (ا- ب)، تلوين بواسطة برنامج الفوتوشوب

شكل (ا)، عمرو عكاشة، "الصورة الحقيقية للمجتمع الدولي"، رسم علي التابلت بواسطة الفوتوشوب ، منصة النشر الأولى على الإنترنت للرسوم الكاريكاتورية السياسية عالية الجودة والصحافة المصورة، ٢٩ أغسطس ٢٠١٣م.

ا- فناني الرسوم الرقمية محلياً

عمل الفنان عمرو عكاشة (*):

أ. **الأسلوب الفلسفي للعمل:**

تعتمد فكرة الكاريكاتير على توضيح الصورة الحقيقة للأمم المتحدة، تلك المؤسسة الدولية التي في الظاهر تملك قرارها، إلا أن الحقيقة التي لا يريد أن يعترف بها أحد أنها تخضع للنفوذ الأمريكي بشكل متواصل، حيث لا تنفذ قراراتها إلا فيما يتعلق

(*) الفنانين الرقميين: تم اختيار مجموعة من الفنانين الرقميين محلياً وعالمياً، ودراسة أساليبهم الفنية في مجال الفن الرقمي باستخدام تكنولوجيا الكمبيوتر وبرامج الجرافيك الرقمية.

(*) عمرو عكاشة: وُلد عام ١٩٧١م، وحصل على بكالوريوس كلية التربية الفنية ١٩٩٣م، وفي عام ١٩٩٢م، رسام كاريكاتير بجريدة الوفد منذ عام ١٩٩٣م حتى الان، يعمل بالعديد من الصحف والمجلات الاسبوعية من أهمها: "الهدف الرياضي"، "أضحك للدنيا"، رسم العديد من قصص الأطفال وقام بتصميم تترات كاريكاتيرية لبعض المسلسلات والبرامج في التليفزيون المصري.

بالدول العربية فقط، أما اسـرائيل فلا تسـتطيع الأمم المتحدة تنفيذ قرار واحد ضدها منذ نشأتها عام ١٩٤٥م.

هذا الكاريكاتير من أكثر الرسـوم التي لم ولن تتغير، حيث يمكن نشـره في أي وقت، إذ يسـجل حقيقة لا يريد أحد الاعتراف بها، ويحاول الجميع بمن فيهم وسائل الإعلام العالمية صرف الأنظار عنها، وهي أن تلك المؤسـسـة في الظاهر مؤسـسـة قانونية عـالميـة في حين إنهـا تخضـــع للكـاوبوى الأمريكي في جميع قراراتها بل وتسير على حسب أهوائه.

ب. **الأسلوب الإبداعي للعمل:**

شكل رقم (ا) تم إلغاء أي خلفية مرسومة والتركيز على المشهد نفسه ليكون بؤرة الصورة، والحذاء الأمريكي بهذا الشكل جاء رمزاً للكاوبوى الذي يمتلك القوة بواسطة السلاح فقط، لتصبح مؤسسة بحجم الأمم المتحدة ليست فقط تخضع للنفوذ الأمريكي وإنما توضح الفكرة إلى "الإذلال" بشكل غير مباشر، فهي تحت الحذاء الأمريكي ولا تستطيع إلتقاط أنفاسها.

ج. **الأسلوب التقني للعمل الفني**

أسـتخدم الفنان أسـلوب البيكسـل عن طريق برامج البيكسـل أرت وأهمهـا برنـامج الفوتوشـــوب، ينتمي الفنـان إلى المـدرســـة التعبيرية، حيث تناول موضـوعة عن البعد السـياسـي للمجتمع، وعبر برسـوماته الكاريكاتورية السـاخرة وحول ما هو واقعي إلى أسلوب تعبيري ساخر.

تنـاول الفنـان الأسـلوب المشـترك بـين **الصـفري** والتجميعـي [*]، حيـث تـم وضـع الفكـرة الأساسـية بعمـل رسـم يـدوي مسـبقاً عـن طريـق رسـم اسـكتش أولـي وتحضـيري للعمـل الفنـي، ثـم بعـد ذلـك تـم إدخالـه للكمبيـوتر بواسـطة الماسـح الضـــوئي (السـكانر)، ثـــم إعـــادة رســمه وتنفيـــذه وإعـــادة صياغته مرة أخرى، بواسطة برنامج الفوتوشوب.

عمل الفنان أحمد النادي [*]:

الأسلوب الفلسفي للعمل:

تعتمد فكرة الكاريكاتير على إلقاء الضـــوء على قضـــية التحرش الجنســـي وأن ليســـت فقط المقصـــود بها هي المرأة، ولكن التحرش الجنســـي يدمر المجتمع بأســـره ومع تفاقم المشـــكلة وزيادتها أصبحت مشكلة تتناولها العديد من الأوساط الإعلامية والأكاديمية والمجتمعية **و**الصحف اليومية، حيث أصبحت مشكلة حقيقية تعاني منها النسـاء في المجتمع المصـري بصـفة عامة وبشكل يومي سواء في الأماكن العامة كالأسواق والمواصلات العامة والشـوارع أو الأماكن الخاصـة مثل المؤسـسـات التعليمية وأماكن العمل والنوادي الرياضية ...الخ.

شكل (ا)، أحمد النادي، "ليس فقط هي...التحرش الجنسي يدمر المجتمع بأسره"، رسم على التابلت بواسطة الفوتوشوب، نشر على صفحات التواصل الاجتماعي الخاصة بالفنان، ٢٧ أكتوبر ٢٠١٥م.

ب. **الأسلوب الإبداعي للعمل:**

رسم الفنان أمرأه واقفة شامخة تمثل عمود من أعمدة المعبد الذي يمثل المجتمع، ولكن في الأسفل يظهر شخوص من المجتمع التي تريد أن تهدم هذا الشموخ وهذه المرأة التي هي أساس المجتمع، فيظهر الظل المعبر عن شخص ممسكاً بمطرقة لهدم هذا العمود، وشخص يحفر بالشنيور وأخر يريد أن يتحرش بقبلة، وشخص أخر يريد حضناً، وأخر مبتسماً وممسكاً مطرقة، صور مختلفة من التحرش الجنسي والاعتداء المباح، حيث تظهر الخدوش وأثار الحفر والانهيار على جسم المرأة، وجاءت الخلفية بألوانها البرتقالية الصفراء لتعطي درامة وسخونة وحيوية للمشهد، كما شكل رقم (ا).

(*) الأسلوب الصفري: وهو الذي يتم فيه فتح ملف جديد في أي من برامج الرسم الرقمي ثم المرور بعدة خطوات تختلف من فنان إلى فنان آخر، إلا أنه بشكل عام يبدأ من عمل رسم تخطيطي، وذلك عن طريق الرسم المباشر بالقلم الضوئي الرقمي، مع استخدام الأشكال والألوان والفرش والفلاتر وغيرها، الأسلوب التجميعي: وهو الذي يعتمد على تجميع مجموعة من الصور وإحداث علاقات بينهما في تكوين واحد، وهو أقرب إلى الكولاج دون إحداث تعديل جذري على الصور المجمعة.

(*) أحمد محمد نادي:كان تاريخ مولده في العام ١٩٨١م،ناشط ورسام قصص مصورة وكاريكاتير سياسي مصري .ينتمي أحمد إلى عائلة من الفنانين تبنت موهبته مبكراً، والتي نمت باطراد حتى أصبح أحد أشهر الفنانين في عالم القصص المصورة في مصر وهو لا يزال في شبابه. بدأ أحمد رسم الكاريكاتير السياسي في سنٍ صغيرة، ونشط في هذا المجال بعد قيام ثورة 25 يناير في مصر، مكتسباً شهرة واسعة في هذا المجال لجرأة أعماله.

ج. **الأسلوب التقني للعمل الفني**

أستخدم الفنان أسلوب البيكسل عن طريق برنامج الفوتوشوب، وينتمي الفنان إلى المدرسة التعبيرية، حيث تناول موضوعة من مدخل المنظور الاجتماعي والمجتمع وقضاياه، حيث عبر برسوماته الكاريكاتورية الساخرة، وحول ما هو واقعي إلى أسلوب تعبيري ساخر.

تناول الفنان الفكرة الأساسية بعمل رسم يدوي مسبقاً عن طريق رسم اسكتش أولي وتحضيري للعمل الفني، ثم بعد ذلك تم إدخاله للكمبيوتر بواسطة الماسح الضوئي (السكانر)، ثم إعادة رسمه وتنفيذه وإعادة صياغته مرة أخرى على لوحة التابلت بواسطة برنامج الفوتوشوب.

٢- فناني الرسوم الرقمية عالمياً

عمل الفنانة لويس فان بارلي (*):

أ. **الأسلوب الفلسفي للعمل:**

- تعتمد فكرة الرسم على رسم صورة شخصية ذاتية للفنانة نفسها عن طريق انعكاس المرآة.

ب. **الأسلوب الإبداعي للعمل:**

- شكل رقم (٢) تفضل **لويس فان بارلي** أن يبقي الأمر بسيطًا ولا تضيف الكثير من الأدوات التي قد تعطل تقدمها في الرسم الرقمي، فعند اختيار الفرشاة لرسم إسكتشاتها ورسوماتها، عادة ما تختار الفرشاة وتلتزم بها فترة طويلة لإنجاز رسوماتها، لأن تبديل الفرشاة يخرجها من التدفق والأحاسيس والحالة التي تعبر عنها في ذلك الوقت.

- تمارس **لويس فان بارلي** الرسم السريع أو الاسكتش السريع لمواصلة تحسين مهاراتها كرسامة رقمية، حيث يسمح لها الرسم بالتركيز على التعبير أكثر من التركيز على الدقة التشريحية، حُبها لاستخدام أقلام الرصاص، والأقلام الملونة، وأقلام الفرشاة للتحبير عن طريق لوحة الرسم **التابلت Tablet** الخاص بها يعطيها الحرية بأن تتمكن من الرسم في أي زمان وفي أي مكان.

ج. **الأسلوب التقني للعمل الفني**

- استخدمت الفنانة أسلوب البيكسل عن طريق برامج البيكسل أرت وأهمها برنامج الفوتوشوب، تنتمي الفنانة إلى المدرسة التعبيرية، حيث تعبر برسوماتها عن الشخصيات وعن الحياة الواقعية التي تعيشها.

- تناولت الفنانة الأسلوب الصفري حيث ترسم الفنانة الفكرة أو الموضوع بشكل مباشر على شاشة التابلت دون أن تقوم بعمل رسم يدوي أو رسم اسكتش أولي مسبقاً، فيتم العمل برسمه وتحبيره وتلوينه بواسطة برنامج الفوتوشوب وهو من أهم برامج الرسم الرقمي.

شكل (٢- أ)، رسم وتحبير الخطوط الرئيسية للموضوع

شكل (٢- ب)، تلوين بواسطة برنامج الفوتوشوب

شكل (٢)، لويس فان بارلي، "صورة شخصية ذاتية"، رسم مباشر علي التابلت بواسطة الفوتوشوب ، صفحة الإنستجرام الخاصة بالفنانة، ٦ أغسطس ٢٠٢٠م.

نتائج البحث:

من خلال البحث ودراسة التكنولوجيا الرقمية، أمكن للباحث إستخلاص النتائج النظرية التي ارتبطت بأهداف البحث، واستندت على فروضه، وحققت المحاور إطارية النظري والعملي كالتالي:

- كشفت البحث وأكد على الدور الهام للتكنولوجيا الرقمية وتأثيرها على الرسوم الصحفية.

(*) Loish، Lois van Baarle: هي فنانة رقمية ورسامة رسوم متحركة ومؤلفة نشر dtotal3 الأكثر مبيعًا. ولدت في هولندا، وعاشت في جميع أنحاء العالم طوال طفولتها، وعادت إلى هولندا في 2005 لدراسة الرسوم المتحركة في مدرسة أوتر يخت للفنون. عملت لويس Loish كفنانة مستقلة ورسامة رسوم متحركة لأكثر من عقد من الزمان، حيث ابتكرت تصميمات فنية وشخصية للرسوم المتحركة والألعاب والألعاب، تشارك أيضًا معرفتها بالفن الرقمي والرسم من خلال ورش العمل والدروس والعروض التوضيحية الحية والمحاضرات والكتب.

- توصل البحث إلى أهم الأساليب التعبيرية والجمالية المختلفة للفنانين الرقميين من خلال دراسة وتحليل مُختارات من رسومهم الرقمية.

توصيات البحث:

- تناول وتدريس الأساليب الحديثة للتكنولوجيا الرقمية التي ساهم بها أعمال الفنانين المحليين والعالميين في رسومهم الرقمية.
- العمل على إعداد كتالوج متكامل لفناني الرسوم الصحفية الرقمية، من خلال تجميع بعض من الفنانين المحليين والعالميين، وتصنيف أساليبهم وأعمالهم الفنية بشكل موضوعي متكامل.
- تبصير دارسي الفنون الرقمية بأساليب إبداعية جديدة وتكنولوجيا حديثة مبتكرة لإنتاج صياغات جديدة في تناول الفنون الرقمية بشكل عام والفنون الرقمية الصحفية بشكل خاص.
- يُعد البحث مدخلاً لمواضيع بحثية متعلقة بالتكنولوجيا الرقمية مستقبلاً.

مراجــع البحث:

أولا: المراجع العربية:

1. مصطفى، أحمد وحيد (١٩٩٩م)، الحاسبات الآلية، مفاهيم وأساسيات، مطابع روز اليوسف الجديدة، مصر.
2. الشعراوي، أحمد؛ سيف الدين، سامر (٢٠٢٠م)، التصميم الجرافيكي، من منشورات الجامعة الافتراضية السورية، الجمهورية العربية السورية، سوريا.
3. محمد، حسيني على؛ سرور، خالد طه، ٢٠٢٢م، الكمبيوتر والتصميم، القاهرة، العربي للنشر والتوزيع، مصر.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

4. Nour Emam, Mohamed, Adobe Photoshop, Al-Ahram Management & Computer center, Egypt

ثالثاً: الأبحاث والرسائل العلمية:

5. أحمد حمدي إمــام، إيمان (١٩٩٦م)، استخدام إمكانات الكمبيوتر كوسيلة تعليمية لتنمية الإبداع الفني، رسالة ماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، مصر.
6. الســكري، محمد توفيق (١٩٩٥م)، الكمبيوتر كأداة للارتقاء بالعملية الابتكارية في فن الجرافيك، رسالة دكتوراه، كلية الفنون الجميلة جامعة حلوان، القاهرة، مصر.
7. عبد الله، ضحى عايض (٢٠١٥م)، مداخل الفنون الرقمية كمصدر لتمنيه الأداء لطالبات التصميم والزخرفة في كليه الأساسية بدوله الكويت، كلية تربية فنية، تصميمات زخرفية، ماجستير، الكويت.
8. السيد، عبد اللطيف حمزة (٢٠١٦م)، الفن التشكيلي وتحديات التكنولوجيا، الجامعة اللبنانية، جامعة النجاح الوطنية، معهد الفنون الجميلة الفرع الرابع، بحث منشور، فلسطين.
9. مبارك، مريم عبد المنعم (٢٠٠١م)، إمكانات الكمبيوتر في إعداد الرسوم التحضيرية لإثراء التعبير في التصوير"، كلية التربية الفنية قسم الرسم التصوير جامعه حلوان، القاهرة، مصر.

رابعاً: المجلات والبحوث (المقالات والدراسات):

10. النوالي، عفاف (٢٠١٤م)، تأثير التطور التكنولوجي في مجال الفن التشكيلي، مصر.
11. القافلة مجلة ثقافية منوعة (٢٠١٤م)، الصحافة في عصر التكنولوجيا الرقمية، العدد ٦، مصر.

خامساً: المواقع الإلكترونية (روابط الإنترنت):

12. https://www.education.vic.gov.au/school/teachers/teachingresources/digital/Pages/teach.aspx
13. http://bayanealyaoume.press.ma/-تأثير-التطور-التكنولوجي-في-/مجال-الفن-ا.html
14. https://www.painterartist.com/en/product/painter/