الفن الرقمي و مستقبل اللوحة التقليدية

زيدان نعمة خضير
جامعة بابل

الفصل الاول

مشكلة البحث

مازال النقاش حاميا ومحتدما فيما يتعلق بتعديل اللوحه الرقمية ودخولها الى عالم الفن الرقمي ,الواسع والرحب العالم الرقمي الى قمة التطور والرقي في سلسلة التقدم العلمي التي نقلت الانسان الى العالم الجديد وسهلت له الكثير من الامور الحياتية بشكل خيالي يصعب فهمها من قبل الانسان العادي الذي لم يستوعب هذه التكنولوجيا ومقدرتها المحيرة له ,والتي كانت في السنين الماضية جزء من الخيال ولو كانت هذه التكنولوجيا قبل خمسين سنة مضت مثلا لكانت من ضرب الخيال وتعتبر من المعجزات التي لايمكن حدوثها اما اليوم فاصبحت شيئا مألوفا في حياة الانسان العادي نظرا للاستيعاب التدريجي لها في دخولها لحياة الانسان اليومية .
اما نحن كفنانين وموقفنا من التقدم المذهل تطور للعالم الرقمي الذي يجعلنا عاجزين عن اللحاق به ,الا اذا تابعنا وبشكل يومي ما وصل اليه العلم في هذا المجال.

اهمية البحث والحاجه اليه

اهمية اطلاع الفنان التشكيلي وادراكه للعالم الرقمي و وتكيف الفنانين واستيعابهم لهذه الحداثة ليس في العالم الغربي فحسب بل في عالمنا العربي تطور في استعمال التكنولوجيا الرقمية الحديثة من ناحية الابداع وتطوير الذات والتكيف لكل ماهو جديد .

مازال الكثير من فنانينا على الجانب الاخر من التناقض في فهم كل ماهو جديد في عالم الفن الرقمي من ناحية استيعاب هذه الحداثة ومن ناحية ممارستها .

والناحية المادية الضعيفة التي تقف حائلا بينهم وبين هذه التكنولوجيا رغم انه عذر غير مقبول. ومع ذلك كلهم يدافعون عن الرأي الخاطئ .

عجلة الزمن في تقدم مستمر وحياة الانسان في تقدم وتطور وعالم الفن الرقمي مستمر في نفس النهج في العالم الرقمي عالم الابداع والخيال وتكيف الفنانون مع المستجدات التي جعلتهم ينتقلون بابداعهم وبافكارهم الى عالم التصوير المبدع واللامحدود فقدموا اعمال رقمية غاية في الابداع والجمال وتحمل افكارا ورؤى حديثه تجعل المشاهد يقف مبهورا امامها –الخروج من المألوف في عالم ا اللوحه التقليديه لتنطلق الى افاق رحبه في عالم الالوان وعالم الحقيقة وعالم الخيال

هدف البحث

الفنان ان اي انجاز العمل الفني بين زمنين الماضي والحاضر أي ذلك المحفز الذي نشكل صورته داخلا لذاكرة لفنان والزمن الاخر ذاكرة الحاسوب وهو حاضر تحقيق اللوحة وهذا يشكل زمنا واحدا هو الزمن الابداعي بمعنى ان الحاضر يحتوي ايضا على الماضي المتكدس والمتوهج في ذاكرة الفنان مدمج مع ذاكرة الحاسوب وينتج عملا ابداعيا يعتمد على المعرفه المسبقة بالتطور الهائل للتكنولوجيا ولثورة المعلوماتية التي تضع الفنان في الخلف مالم يتسارع معها ويتفاعل

في فهم التطور ويتكيف معه العلم يسير بسرعة ونحن ثابتون باماكننا متمسكين بالاتنا التقليديه ياتي هنا دور البحث في تحفيز واطلاع الفنان على مايحصل ولو بصوره مبسطه ليتخذ موقف امام الزحف والتقدم المعلوماتي

اجراءات البحث

في عملية المونتاج مشاعر تتلخص بحركة اليد في اعطاء وتصوير الحالة النفسية بصمة الفنان وأسلوبيته على حركة الخط وليونته وانسيابيته المعتمده على دراسات اكاديمية معمقه دراسة الموديل والطبية والتدرج في الخروج بمهارة فنية أن يعطي حسه الحقيقي في حركة فرشاته على اللوحة وقد ساعدني في تجربتي هذه برنامج حاسوبي حديث يوفر للفنان على الشاشة أدوات وألوان مختلفة يستطيع الفنان استخدام الفرشاة أو السكين أو عملية الرش في إعطاء ملمس وسمك للألوان اللوحة كما إن حركة الفرشاة ودخولها مع الألوان الأخرى يمتزج معها وكأنك ترسم على سطح من القماش هذه العملية تحتاج خبرة وتقنية عالية في استخدام الفرشاة على اللوحة وحرفية عالية بالإضافة إلى إعطاء حركة الفرشاة ديمومية حركية تعبيرية تخدم الموضوع المشكلة هنا إن الفنان أمام الكومبيوتر يدل إن مسك الفرشاة الأنيقة المضيعة لحركة يده المتصلة بالمشاعر الإنسانية التي تخدم العمل الفني تستبدل بأداة تشبه الكرة أو الحجر الصغير الذي استخدمه الفنان البدائي وهي الماوس الحاسبة التي تكون عملية تطويرها في خدمة الخط المراد منه توصيل المشاعر والأحاسيس الإنسانية والتي تفتقدها البرامج السابقة في الكومبيوتر فالبرامج السابقة تستطيع أن تؤلف صور موجودة نستطيع انتقاءها بسهولة بدل المعاناة التي كان يعانيها الفنان السريالي في إنتاج أعماله السريالية كما إن أعمال الفنان سلفادور دالي الذي اعتمد على التطور التقني للتصوير الفوتوغرافي وكثير من الفنانين الشباب الآن اتجه الى الكومبيوتر في توليف اعمال سريالية يتم صبغها واعادة رسمها من جديد على سطح اللوحة وهي عملية دمج للأفكار تعتمد على المخزون الصوري ليس لمخيلة الفنان وإنما للكومبيوتر فيستطيع ان يختار ويحلق في سماوات وغيوم متعددة الازمان والامكان ومنتجَتها لاختيارها في عملية و يستطيع من خلال الكومبيوتر التجول في التضاريس من صحراء الى سهول الى بحار يمكن مزجها داخل عمل فني ينقي منها في استخدام موديلات وصور بشرية بحركات ومواضيع متعددة يتم توليفها داخل عمله الذي يطبع من على ورق وينفذ يضاهي فنية من خلال وفرة المخزون الصوري للاعمال السريالية القديمة والتي تكون هي الاساس في اختياراته.

لكن هذه العملية تساعده في عملية الابداع الفني مثلما تنبأ الفنان ديلا كروا في ان تؤثر الصورة الفوتوغرافية في الفن مستقبلا وهذا الاتجاه في اعادة رسم الصورة المنتخبة من قبل الكومبيوتر واعادة رسمها يستطيع الفنان من خلال الحرية في حركة الفرشاته على اللوحة في نسخ العمل وتقويمه للمشاهدة لكن ان نستخدم)الماوس (في السيطرة على حركة الفرشاة المرسومة داخل شاشة الحاسبة وضمن برنامج الرسم وتعطيها نفس الانفعالات وتطويعها وترويضها لتكون سهلة وطيعة بيد الفنان الذي يمتلك مخزوناً معرفيا لتكون سهلة على الكومبيوتر في مخزونه الصور وانما احساسه الانفع .

فالفنان يعتمد القدرات المهارية التي تجسد الاحساس الفني وكثيرا ما يهرب الذين يطلقون عليهم جزافا اسماء فنانين الى اعتماد برامج الفوتو شوب (في اقتطاع صور ودمجها بصور اخرى ليشكل تشكيلا ليس فيه أي دلالة على انه عمل ابداعي فالعمل الابداعي يعتمد على خلق شكل جديد متفرد وتكمن اهمية الخطوط في قيامها بدور فاعل بين الموضوع والمحتوى المطلوب الوصول اليه في الصورة ,الامر الذي يجعل نجاح أي صورة مرتبط ارتباطا وثيقا باستخدام الخطوط الاساسيm التي تعبر عن المحتوى المطلوب وطبيعة الموضوع)وهذا ما يلغي عملية الفوتو شوب (التي تعتمد على الصورة الجاهزة وعملية القص والدمج ا لممنتج التي تسهل للفنان عملية التخيل والتي تعتمد على التأمل للمخزون الصوري في الدماغ الذي هو من صنع العقل الباطني فالخط هنا هو البصمة التي تميز الفنان المقتدر وتؤكد تفرده واصالته في خلق

الحالة الشعورية للعمل ,و يعد الخط العنصر الاساسي الاول في التكوين ,الخط البسيط من الممكن ان يزودنا بالاحتمالات التي لا نهاية لها لمجرد رسمه و من الصعوبة التحدث عن الخط بعيدا عن الفضاء والشكل لوجود علاقة ترابطية بين هذه الوحدات الثلاث وحدة واحدة.

هذا الفهم للسرد البصري في فضاء اللوحة يعتمد على الزمان المتحول الى حركة ويقترن هذا الزمان بالحركة المادية كحركة السيء وايقاعه للوصول الى ان يصبح محسوسا على سطح اللوحة وتكون له بداية ونهاية ويمكن السيطرة عليه ويلعب الايقاع اهمية خاصة لتأكيد حركة الزمن كما هو الحال في فن الاوب ارت وبالتأكيد فان المعالجة الرقمية لفضاء اللوحة ضمن مفهوم البعد الرابع والتأكيد على الزمان البصري على شاشة الحاسوب بدلا الى اللوحة,الرقميه الحجرية البدائيه .

الفصل الثاني

الاطار النظري

منذ بدء الخليقة كان الإنسان بحاجه إلى ابتكار للأدوات التي تساعده على الانتصار على الطبيعة التي كانت العدو الأول له فمنذ عصر الكهوف كان الإنسان بحاجة الى تحويل المسننات الحجرية الى رماح للصيد والدفاع عن النفس وكذلك استخدم الحجر في صنع الأواني لحفظ الغذاء .وكذلك اخذ يستخدم الحجارة الملونة من الكبريت والفحم في رسم جدران الكهوف ولم تكن هذه الرسوم لغرض التزيين وانما وسيلة للدفاع عن النفس في رسم الحيوانات الضخمة كالثيران الوحشية وجعلها تملأها رماح المحاربين الذين رُسِم لهم برموز بسيطة مختصرة .

كان هذا اعتقادا سحريا بسيطرة انسان الكهوف عليها من خلال رسمها بهذه الصورة وكذلك عمل الدمى ووخزها بالابر للسيطرة عليها من خلال الاعتقاد بالسيطرة عليها وبتطور البشرية واكتشاف النار والزراعة اخذ الإنسان يبتكر ألآله الى حضور العجلة مع هذا التطور تطور النحت مع تطور التحولات السياسية والاجتماعية والدينية وبعدما كان بالعهد السومري مسيرا لخدمة الدين تحول بتشكيل آخر الى خدمة الدين والدولة في الفترة البابلية وفي الفترة الآشورية تحول الى خدمة الدولة وتصوير الحروب واستبدال الملك بالآله ومع كل هذه التغيرات تغيرت معها مهمة الفن وادواته من الرسم بالكهوف الى النحت على جدران المعابد والقصور بتقنية ودراية بتشريح جسم الانسان وخلق موازنات هندسية اعتمدت التطابق والتباين والتكرار في عمل المنحوتات المختلفة وتطورت الآلة من المعول الى ادوات النحت الدقيقة واستخدام تكنولوجيا صهر البرونز وتقنيات صياغة الذهب وتزيين ملابس الجنود والخوذ والدروع .

فالغرض الرئيسي من ابتداع الإنسان لأدواته التكنولوجية ابتداءا من الادوات الحجرية الابتدائية وصولا للحاسبات الالكترونية فاستكمال الحاجات البيولوجية في فسلجة الأعضاء وفي اثناء صراعه مع الطبيعة اضطره الى ان يستبدل تلك الاعضاء البيولوجية في فسلجة الأعضاء في اثناء صراعه مع الطبيعة بالادوات المصنوعة ويصدق القول نفسه على الحاسبة الالكترونية بالنسبة للدماغ .

وفي هذه المقدمة نستطيع ان نعرف التكنولوجيا بانها الادوات والوسائل التي تستخدم لأغراض عملية تطبيقية والتي يستعين بها الإنسان في عمله لاكمال قواه وقدراته وتلبية حاجاته في اطار ظروفه الاجتماعية ومرحلته التاريخية الخاصة قد يوجد فنانون يملكون حسا فنيا مرهفا لكنهم يفتقرون الى القدرات التطبيقية للرسم مثل انسجام حركة اليد مع حركة العين وهذه بالطبع من مميزات العمل الناجح لكن الكومبيوتر قادر على القيام بمثل هكذا اعمال.

ان نعرف التكنولوجيا بانها الادوات والوسائل التي تستخدم لأغراض عملية تطبيقية والتي يستعين بها الإنسان في

عمله لاكمال قواه وقدراته وتلبية حاجاته في اطار ظروفه الاجتماعية ومرحلته التاريخية الخاصة .الفن الرقمي ومستقبل المنجز الفني عقل الكومبيوتر ليس بالشيء البسيط .وعندما ابتكره عقل الانسان، فإنه لم يكن يعتقد بأنه سيدخل معه في تنافس حقيقي .لكنه التنافس الجميل والممتع كما يقال، ومن الخطأ الاعتقاد انه عكس ذلك .على سبيل المثال ايضا،فإن الفنانين التشكيليين، واولئك الذين يصممون اغلفة الكتب، وحدهم يعرفون الجهد الذي عليهم ان يبذلوه، لإكمال لوحة تشكيلية او غلاف كتاب يكون جاهزا للطبع .ولانقصد بالجهد هنا التعب والزمن وحدهما، وانما القيمة الفنية الكامنة في كل منهما.

عبر كل المراحل التي مر بها الفن التشكيلي، لم تنقطع العلاقة التي تربطه بمختلف مفاصل التكنولوجيا، وقد ظل مصاحبا لها في تطوراتها المتلاحقة، فتركت تأثيراتها الواسعة عليه، وهي التأثيرات التي شملت الموضوعات والألوان معا، وحتى فانها شملت وسائل عرض اللوحات .من هذه المفاصل التي سوف تؤثر في مستقبل الفن التشكيلي :الكومبيوتر .

قد يوجد فنانون يملكون حسا فنيا مرهفا لكنهم يفتقرون الى القدرات التطبيقية للرسم مثل انسجام حركة اليد مع حركة العين وهذه بالطبع من مميزات العمل الناجح لكن الكومبيوتر قادر على القيام بمثل هكذا اعمال فاستكمال الحاجات البايولوجية في فسلجة الأعضاء وفي اثناء صراعه مع الطبيعة اضطره الى ان يستبدل تلك الاعضاء البايولوجية في فسلجة الأعضاء في اثناء صراعه مع الطبيعة بالادوات المصنوعة ويصدق القول نفسه على الحاسبة الالكترونية بالنسبة للدماغ .

وفي هذه المقدمة نستطيع امكانية خلق اسطورة (الواقع الواقعي (حسب /شوبنهاور وكاندنسكي الذي يعتبر الفن)كأرادة تمثيل الاساس الباطني (دون غيره مع حذف كل مصادفة خارجية فعلاقة فضاء اللوحة بالفضاء خارج اطار اللوحة وعلاقته بالمتلقي البصري ,الذي ندعوه بالتفاعلية بالفن ففي الفن البصري يتحول الزمن الواقعي الى زمن فني يشكل بعدا ميتافيزيقيا أي زمن الرؤيا والحلم والواقع اللامرئي في حركته الديناميكية المتحققة بسهولة من خلال الكم البصري والمعلوماتي في الحاسوب والممزوج بالخزين الصوري في الدماغ البشري التي تتيح سهولة الانتقاء للفنان في تنفيذ عمله من اعادة رسم العملية النهائية للوحة خارج اطارها

لماذا الكومبيوتر له هذه الطاقة السحرية العظيمة في التأثير بالفن التشكيلي فإن الفنانين التشكيليين الذين يعرفون كيفية استخدام الكومبيوتر سوف يقدمون كذلك الاجابة التي تقنعنا .مع استخدام الكومبيوتر، طرأ التغيير على كيفية عمل الفنان، وطبيعة هذا العمل، كما انه وبسبب موقعه الريادي في الثورة التي يشهدها عالم الاتصالات، سوف يمكن الفنانين من الاطلاع على مختلف تجارب هذا الفن، وفي مختلف البلدان.اننا من اجل ان نفهم ابعاد تأثيرات الكومبيوتر على الفن التشكيلي، لابد ان نفهم اولا المعطى التقني الذي هو الاساس الذي تقوم عليه فكرة التأثير.

لقد ظهر هذا بوضوح في اعمال فنانين تشكيليين عديدين من مختلف الألوان والجنسيات .ومما نلاحظه في اللوحة الفنية المعاصرة، التنوع في التكوين والسطح وحتى في الألوان التي ربما كان من المستحيل رسم اللوحة التشكيلية بها .لكن علينا التنبيه هنا، الى ضرورة ان يمتلك الفنان التشكيلي ادواته الخاصة، ليقوم بتطبيقها على هذا الجهاز الأصم،الذي لا يتحرك الا من خلال ربطه بحركات المبدع نفسه .بغير ذلك لن تكون اللوحة متماسكة، او ذات حساسيات لونية مدهشة للعيون التي تراها.

ليس لأن السينمائيين استخدموا الكومبيوتر، وانما لأن ايقاع الحياة المعاصرة، يحتم على الفنانين التشكيليين استخدامه . ان لم يكن من اجل ما سبقت الاشارة اليه، فمن اجلال استفادة من الطاقة الاستيعابية والاستعادية لما يعرف بالديسك .هذه القطعة الصغيرة التي يمكن تخزين آلاف اللوحات التشكيلية فيها، للفنان نفسه، او لفنانين اخرين، فيها فائدة كبيرة وعبر مستويات متعددة.

.وكيف لا، ونحن امام ما يمكن ان نقول عنه انه فتح جديد،تكونت جماعات من اجل الغوص فيه اكثر، في بلدان عديدة، منها امريكا وبلجيكا والنمسا وهولندا واليابان .ان التنافس بين العقلين، عقل الفنان التشكيلي وعقل الكومبيوتر،لابد سينتهي بالمزاوجة بينهما، وبما يؤكد ان)ثورة الانفوميديا -الاتصالات والتقنيات (تشمل مختلف جوانب الحياة البشرية.

فقد استَبدلت الريشة بالفأرة واللوح الرقمي الشاشة بديلاً اللوحة واستخدَمت الألوان الرقمية عِوضا عن الألوان التقليدية وإنتقل العديد من روّاد ومبدعي الفن التقليدي في العالمْ إلى الرسم الرقمي "بالرغم من أنه قد يكون أصعَب من الرسم التقليدي "لإنّهم إستطاعوا أن يَخلقوا أشكال لا نهائية من اللوحات الفنية والتي تتحِد فيه الرؤية الفنية والخيال بالقدرات التقنية العالية للكمبيوتر ليُحققا معاً شطحات فنية في العمل التشكيلي لم تكن لتتحقق بدون توافر هذه التكنولوجيا وليصِلوا لمرحلة إبحارْ فنّي لا حدود لها سِوى خيال الفنان ولم يكن من السَهل على العديدين استيعاب أن هذه اللوحات الرائعة الجمال الصادرة عن أنامل رسّامين مبدعين ..لا تتجاوز حقيقة وجودها بالكمبيوتر سوى "سلسلة من الأرقام "ومواد مغناطيسية مجهرية الفن بالرَسم الرَقمي.

الفن الرقمي هو الفن المنشأ بواسطة الحاسوب بشكل رقمي .من الأمثلة على الفن الرقمي الصور المأخوذة بواسطة الماسح الضوئي أو الصور المرسومة ببرامج الرسم باستخدام الفأرة أو لوحة الرسم .البيانات الرقمية الكتابة وأشرطة الصوت والصورة وغيرها (لا تعد فنا رقميا إلا أنها قد تدخل في تعديل أو إنشاء عمل ما مما يمكن أن يطلق عليه "فنا رقميا .لقد مثلت الإنترنت بعدا جديدا للفن، تدعمه روابط تتقاطع بين الفنان و العمل الفني و المتلقي، وفي هذا المجال، أصبحت شبكة الواب من ركائز نجاح الأعمال الرقمية، وأصبحت كذلك تفرض نفسها باعتبارها تمنح امتيازا لتبادل المعلومات .يبدو أن هذا الحامل كان مصدر استقطاب للفنانين لعرض أعمالهم ونجد من ضمنهم جون بيار بالب، كاترين بلخوجة، موريس بانيون، نور الدين الهاني .مصادر

مدارس الفن الرقمي

كما أن للفن التشكيلي)التصوير، أو التعبير باللون (مدارس وتيارات فنية أيضاً للفن الرقمي على مختلف أشكاله)رسوم خطية، رسوم مسطحة، رسوم متحركة، رسوم ثلاثية الأبعاد (..مدارس وتيارات. ومن وجهة نظري الخاصة يمكن أن نقول أن مدارس الفن الرقمي من ناحية التكنيك)التقنية (تقسم إلى أربعة مدارس وهي :)مدرسة البيكسل، مدرسة المتجهات، مدرسة الكولاج، ومدرسة الدمج

أولا :البيكسل " pixel "

والبيكسل كلمة أجنبية معناها عنصر الصورة الواحدة أو وحدة الصورة .والبكسل عبارة عن مربعات صغيرة ,وهذه المربعات تكون عادة في الصور وغالبا برامج البت ماب أو برامج الفوتوشوب والبينت برو وغيرها تتعامل مع الصور أو الرسومات على أساس مربعات صغيرة فإذا كانت عدد المربعات كبيرة فإن وضوح الصورة يكون عاليا وإذا كان عدد المربعات قليلا فإن الصورة تبدأ بفقدان ملامحها وتظهر على شكل مربعات شفافة صغيرة كلما كبرت الصورة .فغالبا ما تسمع أو ترى كلمة رزيولوشن في برنامج الفوتوشوب لأنها تتعامل بالبكسل

ويعتبر فن البكسل من الفنون التي لقيت رواجا كبيرا في السنوات القليلة الماضية ..فتجد الآن عددا كبيرا جدا من فناني

البكسل .كل يحاول جاهدا أن يطوع مجموعة من النقاط لتنتج شكلا أخاذا .. فن البكسل :فن جميل وبسيط من فنون التصميم حيث انه يعتمد كليا على البيكسل، والبيكسل هي اصغر وحدة في مقاسات التصميم

وأول سؤال يسأل هنا هل هذا الفن يحتاج أية برامج تكون الإجابة نعم برنامج واحد فقط هو برنامج paintالذي تجده في قائمة Accessoriesمن شريط البدء وبرنامج paintفقط يعمل به المعجزات.

ويمكن تقسيم فَنّ البكسل (Art Pixel)إلى مجموعتين فرعيتين هما:

1- متماثلة الأبعاد :(isometric)وهي عبارة عن رسومات بكسلية ثلاثية الأبعاد يتم رسمها بدون استخدام برامج .3D

2-غير متماثلة الأبعاد :(non-isometric)عبارة عن رسومات بكسلية غير ثلاثية الأبعاد كرسم شكل من الأمام او الخلف أو الجنب .ومن أمثلة البكسل من نوع - non-isometricبرامج البكسل آرت :

أ .الفوتوشوب (Adobe Photoshop)

ب .الجرفيكس (GraphicsGale)

ج.أم أس بانت (MS Paint)ويوجد مع برامج نظام التشغيل ويندوز ..للوصول إليه اضغط على Start > All Programs > Accessories > Paint

د .جامب (GIMP)برنامج مجاني مشابه للفوتوشوب وله عدة إصدارات.

هـ .البيكسن (Pixen)برنامج مجاني للماك Mac OS X

و .البور موتشن (Pro motion)برنامج نسخة تجريبية و لكن تستطيع من خلاله التحريك و التحكم بسهولة بدون الإنتقال لبرنامج آخر ,و هو خفيف الحجم .

ثانياً :المتجهات "Vector"

فن المتجهات أو كما هو متعارف عليه فن الفيكتور هو من الفنون الرقمية الشهيرة خاصة لعمل الزخارف والشعارات لوجود اللوحات الإعلانية البوستر، بالإضافة إلى إخراج كثير من الأعمال الفنية المتميزة .. يتميز فن المتجهات بوضوح ودقة أعماله لأنه فن قائم على التعامل مع (Ancor Points)، فالصور فيه عالية الجودة ولا تتعرض للتشويه عند تكبيرها، بعكس الفن الذي يتعامل مع البكسل والذي كلما قمنا بتكبير الصورة أكثر لاحظنا تشوشاً فيها، البرامج المستخدمة في فن المتجهات::(Art Vector)

أ .برنامج اليستراتور :(Adobe Illustrator)أقوى برنامج لفن الفكتور والأكثر اختصاصاً.

ب .برنامج الكورل درو (Corel Draw)وهو برنامج رائع وقوي ومختص بفن المتجهات

برنامج الفوتوشوب :(Adobe Photoshop)يمكن استخدام التصميم المتجه على برنامج الفوتوشوب بأحد الثلاث الطرق التالية :

الأولى :استخدام أداة الباث والبن تول

الثانية :عن طريق استخدام فرش الفكتور بتجميعها وتكوين الشكل أو التصميم الذي نريد.

الثالثة :وهي عن طريق استخدام الأشكال shapsفي البرنامج بنفس طريقة الفرش.

ثالثاً :الكولاج :

وهو الفَنّ الذي يعتمد على استخدام أكثر من برنامج للتصميم، كاستخدام الفوتوشوب مع الكورل درو.

رابعاً :الدمج:

وهو الفَنّ الذي يعتمد بين أكثر من صورة في التصميم.

أما مدارس الفن الرقمي من ناحية الموضوع أو الفكرة يمكن تقسيمها إلى (المدرسة الواقعية): وهي تشمل طبعا المحاكاة يعني تصمم حاجة موجودة في الواقع وتحاكي عناصر معروفة مثلا :خيول.

فتشتمل استخدام الصور الواقعية و دمجها بطرق مختلفة لتمثيل الحقيقة أو جزء منها. (المدرسة الخيالية أو السريالية كما يسمونها في الفن : (فتهتم بتصميم واستحداث عناصر من الخيال ويكون فيها تداخلات في الصور و لمسات خيالية ليست موجودة في الحقيقة ,فهي بذلك تعتمد على الفكر الإبداعي والإبتكار، و هذه المدرسة كما يحب البعض أن ينادوها يسمونها (مدرسة الديجيتال) أو مدرسة الفن الرقمي. (المدرسة التعبيرية): وهي التي يتم فيها أخذ عناصر وأشياء من الطبيعة ويتم تشويهها بتغيير أما ألوانها أو هيئاتها وأحجامها، ولا تقصد بالتشويه هنا التخريب وإنما نقصد التغيير عن الوجه الحقيقي لها.

أما من ناحية تكوين العمل الرقمي فيتبع أحد الأساليب التالية:

1. الأسلوب الصفري :وهو الذي يتم فيه فتح ملف جديد ويتم فيه خلق العناصر دون نسخها أو قصها من مكان آخر باستخدام الأشكال الهندسية والعضوية والألوان والفرش والفلاتر وغيرها من أدوات الخلق الفَنّي في أحد برامج التصميم.
2. 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.

.3الأسلوب المشترك بين الصفري والتجميعي :بمعنى جمع صور وتنسيقها والتعديل عليها حسب الطابع الشخصي .

ويعد الأسلوب الأول والثالث أفضل من الأسلوب الثاني عمل يمثل مراحل تنفيذ اللوحه الرقميه عمل غير مكتمل ونشاهد كيفية عمل طبقات اللون كما في تاسيس اللوحه الزيتية وهذا يعتمد على خبرة الفنان في حركة الفرشاة لتتحول هذه الحرفنة والمهارة الى الماوس لتحقق اللوحه الرقميه التي ستجعل كومبيوترك الخاص مرسمك الجديد بعدتعذر حصولك على متر واحد في الشقه او المنزل الصغير لتجعله مرسما تطبيقات عمليه لانجاز لوحه رقميه /هنالك عدة خياران للفنان الرقمي في اختيار البرامج لتنفيذ اللوحه الرقميه ومنها برنامج .ArtRageداخله انت ستجد السيطرة تتعلق بالاداة المختارة .

اذا اداة ليس لها اماكن ستكون مخفية اذان الاماكن ستظهر وتزود الاوجه لتحرير تلك الاماكن .كل اداة التي لها الاماكن لها ايضا و اعادة الذي يمكن ان يضغط لتحميل الاماكن الاصلية للاداة. بنقر وسحب القبضة الخضراء على اللجنة انت ان تسحبه فوق واسفل حافة النافذة .اذا انت فقط تنقره ,اللجنة ستنسحب .اذا انت لا تخطط لاستعمال اماكن الاداة ,فقط يتراجع عنه وتتركه اغلق.

ArtRage

عنده الادوات بانك يمكن ان تستعمل للوحة ,الذي يمكن ان تختار من قسم الاداة. . اختيار الادوات.

اختيار الاداة في اليسار السفلي للوحه يسمح لك لاختيار الاداة التي ترغب الاستعمال على اللوحه والاداة عنده وسيطرة حجم اداة التي تتركك تتغير حجم الاداة .لاختيار اداة ,ينقر .الادوات تظهر كالتالي ,من الصف الخارجي الى

الصف الداخلي ,ترك الى الحقل. ي حافتها و دخول قيمة مباشرة ,ينقر عرضا الحجم الاولي و صندوق دخول نص سيظهر لدخول لحجم الدقيق تتمنى.

الفصل الثالث

اجراءات البحث وتحليل النماذج

هذا البحث الذي يعد من البحوث التجريبه والتي اعتمدت بالاساس على الخبره وتطويع الاله الذكيـــة الرقميـــه لتتلقى الاوامر الصادره من العقل مركز الخبره و ليصبح الحاسوب الاداة التنفيذيه بدلا من مواد الرسم التقليديه والاســـتعانة بعدة برامج حاسوبيه لتطويعها لاعطاء الشكل المنافس للوحة التقليديه واثبات ان المهارة والخبرة يمكن انت تتجاوز حـــدود اللوحه التقليديه لتعطي نتائج فائقه في التعبير والاحساس بالخط واللون والملمس وهي من اهم ما اعتمـــد عليـــه بحثـــي التجريبي بعد الاطلاع على البرامج الحديثه ومدارس الفن الرقمي.

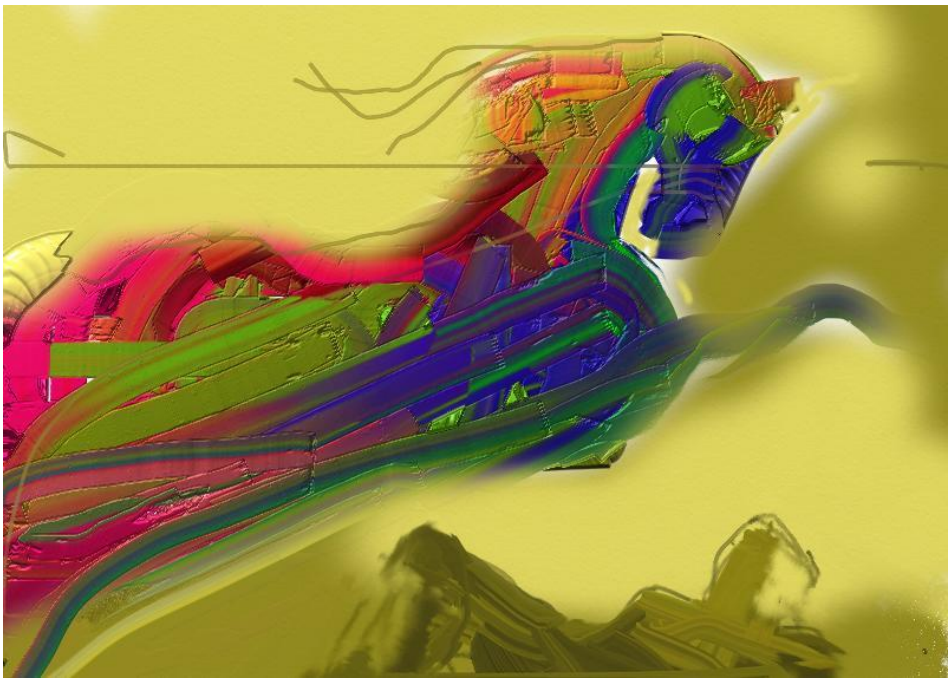
العينة الاولى- جموح

يعتمد العمل على اختيار اداة التنفيذ وهي الفرشات والعمل المباشر على سطح الحاسوب في عمليـــة دمـــج اللـــون واعطاء حرية لحركة الفرشاة من خلال استخدام الماوس ونرى ان العمل قد اعطى لحركة الفرشاة اهميه تؤكد وتبرز عملية جموح الحصان والتعبير عنه بحساسية وليونة وحركة فرشاة مستمرة بدون توقف لتعطي جو الهيجان والجموح ولتحـــاكي اللوحة التقليدية في اعطاء الاحساس والتعبير اللذي تفتقده الاله لكننا استطعنا ان نملي على الاله احساسنا لتنطق به بصيغة صوره رقمية تثبت بان الاله تستطيع ان توصل التعبير بحركة الفرشاة واللون وملمســـها وبهـــذا نتوصـــل ان الحركهـــة والاستمرارية وخلط اللون المباشر والمطلوب من اجل ابراز العمل قد تحقق من خلال الفن الرقمي

العينة الثانية– امراه من الجنوب

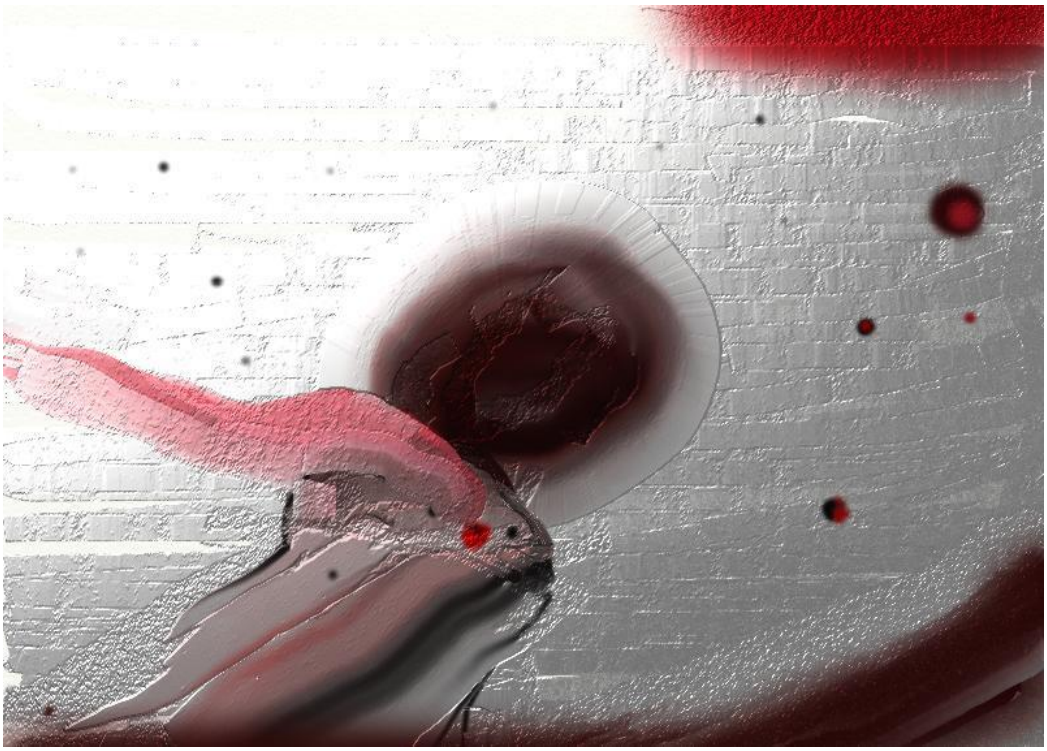
يتكون العمل من شكل لامرأة اعتمت فيه على استخدام خاصية الرسم بالسكين ويمكن ملاحظة الملمس لكثافة اللـــون الموجود وحركة للسكين الرقمي فوقه و اعتمدت بعملي المزاوجة بين الملمس الخشن البارز في خلفية اللوحـــه والملمـــس الاخر ابجانب جسم المرأة اللذي اعتمد على الليونه بحركة السكين الرقمي وقد تم مزج الالوان مباشره على سطح الحاسوب ليعطي النتيجة النهائيه للعمل الذي لا يمكن ان تميزه عن العمل التقليدي والاهمية هنا للخبرة وليس للآلة فهـــي اداة تنفيـــذ متطورة شاءنها شان الفرشاة والسكين في اللوحة التقليديه

العينة الثالثه- وثوب جواد



الشكل الرئيسي في العمل لجواد يثب على شخص على الارض في جو اعتمد لون الصحراء في استخدام الة الــرش الرقمي وتمت المزاوجة بين الخطوط السريعة لحالة الوثوب والسكون لحلة الشخص المرمى على الارض وقد اســتخدمت طريقتين مختلفتين في التنفيذ للوصول الى الفكره وقد استخدم السكين وقلم الرصاص الرقمي في الخطوط المنفلته من الجام وشعر رقبة الجواد ليعطي الحركة جماليه وتعبيريه مختلفة في ادواة تنفيذها

العينة الرابعة– ارهاب



يتميز هذا العمل بالمزاوجة بعدة آلات رقميه تعتمد على تنسيق المهام والاهمية في التنفيذ والتوافق في اعطاء تناغم عالي ويعتمد العمل على ضل امراه وهي تهوي على جدار اعتمدت فيه اعطاء خشونة للملمس حتى في امتزاج الجسد مـــع الظل وعاتماد النقط السوداء والحمراء كاثر دلالي لعملية الاغتيال ونفذ العمل بالة السكين وانبوب الطلاء وآلة الرش مـــزج العمل مابين الرسم والنحت واستخدمت خبرتي كوني دارسا للنحت ورساما في اعطاء هذا لتمازج بما يخدم الفكره والهدف المراد ايصاله للمتلقي.

نتائج البحث

1- اطلاع الفنان التشكيلي وادراكه للعالم الرقمي واستيعابهم لهذه الحداثة

2- والخروج من المالوف في عالم ا اللوحه التقليديه لتنطلق الى افاق رحبة في عالم الفن الرقمي

3- تطويع الاله الذكية الرقميه لتتلقى الاوامر الصادره من العقل مركز الخبره و ليصبح الحاسوب الاداة التنفيذيه بدلا من مواد الرسم التقليدية

4- فتح ابواب جديدة للابداع واختصار مساحة المكان الاستوديو وغلاء اسعار الرسم ليكون الحاسوب هو مرسمك الشاسع ومواد الرسم التي لاتنضب ويوفر للفنان تكلفه تخصيص استوديو في بيته التي لاتكفي مساحة للعيش واغلب الفنانين غير مترفي لاتتوفر لهم سبل الابداع بهذا البحث اختصرنا لهم المكان والادوات ليبدعوا في افق خيـــالي وهـــو الفـــن الرقمي

المصادر

1- برنامج اليستراتور (Adobe Illustrator)

2- برنامج الكورل درو (Corel Draw)

3- برنامج الفوتوشوب :(Adobe Photoshop)

4- برنامجArtRage

5- برنامج paint

ملاحظه

البحث تجريبي لم يعتمد على مصادر سوى البرامج والخبرة في تطويع البرامج في عمل ابـــداعي ينـــافس اللوحـــه التقليديه