

تأثير الفنون الرقمية الحديثة على الايقونات الشعبية التشكيلية

Influence of modern digital arts on plastic folk icons

أ.د/أحمد محيي حمزة

عميد كلية الفنون الجميلة – جامعة الأقصر.

Prof.Dr. Ahmed Mohey Hamza

Dean of the Faculty of Fine Arts - Luxor University.

ahmed_mohey01@yahoo.com

م.د/ محمود مصطفى علام

مدرس بقسم الجرافيك - وكيل الكلية للدراسات العليا

Dr.Mahmoud Mostafa Allam

Graphic Design Instructor - Vice Dean for Graduate Studies

الباحثة. يارا محمود سيد علي البحيري

اخصائي فنون تشكيلية بوزارة الثقافة

Researcher.Yara Mahmoud Sayed Ali Elbehairy

Fine Arts Specialist at the Ministry of Culture

yaraelbehairy@yahoo.com

الملخص

لقد شهد استخدام الحاسب الآلي كتقنية معاصرة أثرا فعالا في مجالات الفنون التشكيلية المعاصرة من خلال تطويع إمكاناته وبرامجه المتنوعة لتحقيق صياغات فنية إبداعية بشكل معاصر يتناسب مع الثقافة والتوجهات المعاصرة ، مما أدى الى ظهور ما يعرف بالفن الرقمي وهو احد اتجاهات الفنون التشكيلية التي طورت شكل الفن للتعبير عن متطلبات الحياة المعاصرة وما رافقها من تطور علمي ، فهي بمثابة إضافة نوعية في عملية الابداع الفني ، فالفنون الرقمية بمختلف أنواعها تمثل أسلوب من أساليب التواصل communication مع الكيان الثقافي للمتلقين ، وعادة ما تكون بهدف تحفيز المتلقين لاتخاذ ردود افعال في اتجاه معين ، أو توصيل رسالة محددة وواضحة الي المتلقين عن منتج أو خدمة أو دعاية لفكرة من نوع خاص او بهدف نشر الجمال و الفن. و غيرها ..) اداة اساسية لفنان جرافيكي صانع ومبدع لفن لم تراه عين البشر من قبل ، فمعطيات التكنولوجيا خلال مراحل التاريخ المختلفة فتحت الأفق امام الفنانين الجرافيكين لاستغلال هذه المعطيات في فنهم، و أثبت ذلك ما ظهر في فنون ما بعد الحداثة من تنافس و ترابط بين معطيات التكنولوجيا ومتطلبات فن الجرافيك وتطور المجتمع ، وقد زودت التكنولوجيا الرقمية الفنون البصرية ببناء لغوى و تشكيلي متجاوز الحدود المادية لعنصرى المكان والزمان في واقع تصويري محاكي و تخيلي في آن واحد. ف رؤية الموروث الشعبي ، هي رؤية لا تأتي من منظور فردي و إنما هي رؤية جماعية مترابطة و تعكس جماليات و خصائص المجتمع

الكلمات المفتاحية

الفن، الفن الرقمي، مفرد شعبي

Abstract

The use of computers as a contemporary technology has had an effective impact on the fields of contemporary visual arts through the adaptation of its capabilities and various programs to achieve creative artistic formulations in a contemporary manner that is compatible with

contemporary culture and trends. This has led to the emergence of what is known as digital art, which is one of the trends in visual arts that has developed the form of art to express the requirements of contemporary life and the accompanying scientific development. It is a qualitative addition to the process of artistic creativity. Digital arts, in their various types, represent a method of communication with the cultural entity of the recipients. They are usually aimed at stimulating the recipients to take reactions in a certain direction, or conveying a specific and clear message to the recipients about a product, service, or advertisement for a particular idea, or with the aim of spreading beauty and art. ...and others..) is an essential tool for a graphic artist, a creator and innovator of art that has never been seen before by human eyes. The data of technology throughout the different stages of history has opened the horizon for graphic artists to exploit this data in their art, and this is proven by what appeared in post-modern arts of harmony and interconnection between the data of technology and the requirements of graphic art and the development of society. Digital technology has provided visual arts with a linguistic and plastic construction that transcends the material boundaries of the elements of space and time in a visual reality that is both simulated and imaginary at the same time. The vision of popular heritage is a vision that does not come from an individual perspective, but rather it is a collective, interconnected vision that reflects the aesthetics and characteristics of society.

Keywords

Art, digital art, popular singular

مشكلة البحث

- كيف تؤثر برامج الفنون الرقمية على صياغة الأيقونات الشعبية المصرية التشكيلية في الحفاظ على الهوية؟

أهداف البحث

- التعرف على طرق تأثير الفنون الرقمية في صياغة الأيقونات الشعبية المصرية تشكليا
- التعرف على أهمية الأيقونات الشعبية المصرية كمصدر إلهام إبداعي في أعمال الفنون التشكيلية الرقمية في الحفاظ على الهوية.

أهمية البحث

- أهمية الربط بين الفنون الرقمية و التراث الشعبي المصري.
- اللقاء الضوء على أنواع و تقنيات الفنون الرقمية الحديثة.
- إيجاد مداخل جديدة في تناول الأيقونات الشعبية بالصياغة التشكيلية من خلال الفنون الرقمية.

فروض البحث

- تؤثر الفنون الرقمية في صياغة الأيقونات الشعبية المصرية تشكليا .
- تعد الأيقونات الشعبية المصرية مصدر إلهام إبداعي في أعمال الفنون التشكيلية الرقمية في الحفاظ على الهوية.

منهج البحث

منهج وصفي و الدراسات التحليلية.

حدود البحث

الزمانية : من ١٩٦٥ حتى الآن.

المكانية : الفن الشعبي المصري متمثل في الأيقونات الشعبية المصرية .

مقدمة

لقد شهد استخدام الكمبيوتر كتقنية معاصرة أثرا فعالا في مجالات الفنون التشكيلية المعاصرة من خلال تطويع امكانياته وبرامجه المتنوعة لتحقيق صياغات فنية إبداعية بشكل معاصر يتناسب مع الثقافة والتوجهات المعاصرة ، مما أدى إلى ظهور ما يعرف بالفن الرقمي وهو أحد اتجاهات الفنون التشكيلية التي طورت شكل الفن للتعبير عن متطلبات الحياة المعاصرة وما رافقها من تطور علمي ، فهي بمثابة إضافة نوعية في عملية الابداع الفني ، فالفنون الرقمية بمختلف أنواعها تمثل أسلوب من أساليب التواصل " communication " مع الكيان الثقافي للمتلقين ، وعادة ما تكون بهدف تحفيز المتلقين لاتخاذ ردود افعال في اتجاه معين ، أو توصيل رسالة محددة و واضحة إلى المتلقين عن منتج أو خدمة أو دعاية لفكرة من نوع خاص أو بهدف نشر الجمال و الفن.

فمعطيات التكنولوجيا أداة أساسية لفنان جرافيكي صانع ومبدع لفن لم تراه أعين البشر من قبل ، خلال مراحل التاريخ المختلفة فتحت الأفق امام الفنانين الجرافيكين لاستغلال هذه المعطيات في فهمهم ، و أثبت ذلك ما ظهر في فنون ما بعد الحداثة من تناغم و ترابط بين معطيات التكنولوجيا ومتطلبات فن الجرافيك وتطور المجتمع ، وقد زودت التكنولوجيا الرقمية الفنون البصرية ببناء لغوى و تشكيلي متجاوز الحدود المادية لعنصرى المكان والزمان في واقع تصوري محاكي و تخيلي في آن واحد.

فروية الموروث الشعبي ، هي رؤية لا تأتي من منظور فردي و إنما هي رؤية جماعية مترابطة و تعكس جماليات و خصائص المجتمع و تفرد بخصائص و مميزات تميزه عن غيره من المجتمعات و تعبر عن فكره الخاص به ، و تناول المادة الشعبية في الفنون التشكيلية فتح الافاق نحو ازدهار الموروث الشعبي التشكيلي ليصبح متماشيا مع متغيرات المجتمع التي تطرأ عليه و مواكبا للتطور التكنولوجي الذي نعيشه اليوم و معبرا في الوقت ذاته عن جذور المجتمع القديمة و العميقة لتصبح من أهم سبل التواصل بين أبناء المجتمع لمعرفة الاطار الثقافي العام الذي يتيح في المستقبل رؤى تشكيلية حديثة ، ففتحت لغة معاصرة ومتفردة ذات فكر اصيل و عميق ، و الذي يمثل الوعاء القادر على احتواء رموز الموروث الشعبي من خلال استخدام بعض التقنيات التكنولوجية الحديثة حتى تواكب عصر الثورة المعلوماتية فتصل إلى المتلقي بسرعة و دقة و تشمل كافة الجوانب الإبداعية .

و الموروث الشعبي العربي فن فطري يخضع لتقاليد متوارثة عبر الأجيال، يمارسه أناس من عامة الشعب ذو ثقافة عادية و يعبر عن آمالهم و آلامهم، افراحهم و احزانهم و مخاوفهم.. الخ .

إنه مجموعة من الأشكال و الخطوط والألوان مرسومة بمواد سهلة و متوفرة بالبيئة و غنية بالأيقونات والدلالات، وتختصر تاريخ أمة بما لها من تقاليد وعادات. إنه يعبر عن روح الجماعة، ويتمشى مع ذوقها ، فن انتجت الثقافة مع الأيام، يمارسه الناس فطريا و إبداعيا وتذوقا لجمالياته و بساطته ، و احيانا يكون مجهول الهوية و التاريخ ذلك بسبب انه ملك للجماعة و ليس لفرد بعينه ، كما انه يعرف علي انه فن وظيفي، أهدافه إما جمالية بقصد تزيين البيوت ، والأواني او الجسد ... وإما

علاجية بهدف الشفاء من بعض الأمراض، وإما خوفاً من السحر و حماية منه ، و بقصد طرد الأرواح الشريرة، وتجنب إصابة العين ...) وإما عقائدية دينية بهدف العبادة والتقوى ، موضوعات الفن الشعبي دائماً ما تدور حول السير الشعبية والتاريخ أو الدين أو التزيين .

فأصبح الفنان المصري أمام تحدي كبير في ظل المتغيرات التي طرأت علي طبيعة المجتمع عامة والفن التشكيلي خاصة، فتوقف الفنان مع نفسه لإعادة صياغة معطيات الواقع الذي يعيشه بما يتوافق مع التغير السريع الذي حدث ، فصار لازماً عليه توظيف أيقونات الفن المتوارثة لتتناسب مع المستجدات التي طرأت..

فالثقافة الشعبية عامة و الأيقونات الشعبية خاصة بطبيعتها و فطرتها وأصالتها تعتبر مصدر الإلهام في الفنون التشكيلية بالدول العربية، ذلك لأنها تعد مرجع من مراجع الثقافة المحلية التي يرجع اليها الفنان التشكيلي للتعبير عن ثقافته العربية من خلال الأيقونات المتنوعة التي يتناولها الفنان الشعبي في أعماله ، فالموروث الشعبي عنصراً هاماً من عناصر الثقافة الإنسانية، و مكوناً أساسياً في بنية الثقافة العربية ، فأيقونات الموروث الشعبي تلخص تاريخ الأمم ومشاعر المجتمعات في

خطوط وأشكال نابغة من وجدان شعوبها برموز تبدو مألوفة بدون التصريح عما تحمله في طيات هذه الأشكال و قد لعبت الأيقونات الشعبية دوراً محورياً و مؤثراً ليس في صياغة الأعمال التشكيلية الرقمية فقط بل في عملية ولادة العمل الفني الرقمي من الأساس ، فالأيقونة الشعبية التشكيلية هي المخزون الذي يعشش بذاكرة الإنسان و المجتمع طويلاً (معنويًا – بصرياً) مطلقاً العنان و فاتحاً الباب علي مصراعيه للإبداع بالأعمال التشكيلية الرقمية التي ما كان لها الوجود لولا الموروث الشعبي بأيقوناته و خصائصه الملهمة ، و لا يمكن للفنان ان يبعد نفسه عن التأثير بالأيقونة الشعبية سواء بقصد أو بغير قصد ، فالتأثر لن يكون مدروساً أو ممنهجاً بل انه يصل الي اللا شعور و يتسلل الي وجدان الفنان مثله في ذلك مثل أي ملمح بصري آخر، و لا يستطيع ان يبعد نفسه عن مواكبة العصر الحديث و استخدام ادواته الرقمية المتطورة و التي تتيح انتاج أعمال فنية عديدة بلا حدود بل و تختصر كثيراً من الوقت و المجهود و الخامات و بالتالي التكلفة ...

الفن الرقمي Digital Art :

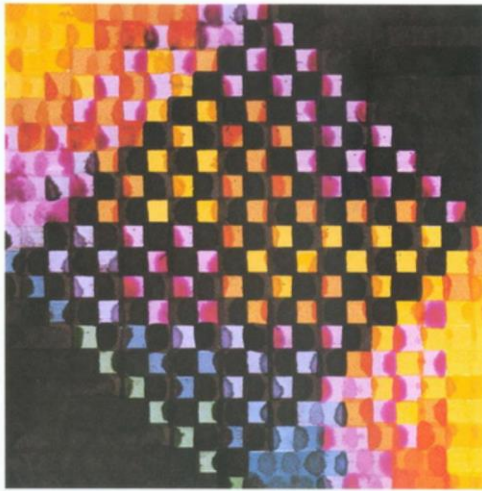
جاءت مع الثورة الرقمية العالمية بشائر الانتقال إلى عصر حضاري جديد، حيث عبرت عن تحول هائل في نظم المعلومات و تقنية الاتصالات و الثقافات ، وأطلقت العنان و فتحت ابواب الابداع لتوظيف التكنولوجيا و تقنياتها الاتصالية والمعلوماتية في عديد من مناحي الحياة عامة و برامج الفنون الرقمية خاصة. وهذا التحول الجديد لا يكفي بتطبيقاته وبرامجه في فتح مستقبل للفنون الرقمية دون امتلاك مجموعة من المعطيات التي تبدأ بتشكيل ظواهر تطوير تقنية البرمجيات الرسومية والصورية و انتهاء بإيجاد الشبكة الاتصالية التي تحدد وظائف جديدة للغة البصرية والملفات الصورية والصوتية، هذه الفنون الرقمية تعكس في حقيقتها جوهر عصر رقمي (Digital) وهكذا أصبحت الفنون الرقمية اقرب إلى العلم الذي يوظف الكثير من نتائج العلوم الأخرى في مجال تطوير وإنتاج الصورة الرقمية التي تعبر عن جوهر الحضارة المادية والمعرفية ، و من أشهر مسميات هذا الفن هي الفن الرقمي أو فن الديجتال (Digital Art)، التلوين الرقمي (Digital Painting)، فن الويب (Web Art)، فن الفوتوشوب (photoshop art)

إن العلاقة بين الفن والتكنولوجيا تزداد وثوقاً يوماً بعد يوم. حتى أضحت علاقة تكامل لا تنافس. لا يستطيع أحد أن ينكر الدور الذي تلعبه التكنولوجيا في مجال الفنون. فالكومبيوتر يستخدم حالياً في تكوين اللوحات باستخدام برامج صنع الاشكال "Graphic tools" كما شاع استخدام الكومبيوتر في تشكيل المناظر الخلفية للأفلام السينمائية خاصة أفلام الخيال العلمي التي يصعب على الديكورات الحية مهما بلغت دقتها أن تمثلها. كما يوفر الكومبيوتر إمكانية هائلة في تصميم الخطوط واختيار الألوان ومزجها، وهو يشترك في ذلك مع الوسائل اليدوية في الرسم والتلوين، إلا أنه ينفرد بالقدرة غير المحدودة التي

بمنحها للفنان لكي يغير من ألوانه بصورة فورية وتجربة العديد من الدرجات اللونية ومسحها وتجربة ألوان أخرى وكل ذلك يتم في دقائق معدودة. وكذلك إمكانية الحذف والإضافة والتراجع عن الأخطاء. ويتميز الرسم بواسطة الكمبيوتر كذلك بالمرونة التامة في تصغير الأشكال وتكبيرها وتجزئتها وإعادة تجميعها وتحريكها ونقلها وكذلك دمجها مع أشكال أخرى. وتمثل الأيقونات الشعبية العربية موضوعاً مثالياً لإنتاج الأشكال آلياً نظراً لعلاقتها الهندسية الواضحة وانتظام أشكالها. كما أن نجاح الكمبيوتر الحالي في صناعة الرسوم المتحركة animation يكفي لإثبات أهميته لأهل الفن التشكيلي، فقد حل لهم مشكلة صاحبت هذا النوع من الرسوم طال انتظار حلها، ونقصد بها الحاجة لعدد كبير من لقطات الحركة الوسيطة التي يتحرك أو يتحول خلالها الشكل تدريجياً من وضعه الأول إلى الوضع النهائي المراد الوصول إليه، لقد أبقى الكمبيوتر الرسامين من هذه المهمة المكلفة المملة فهو يستخدم حالياً لتوليد هذه اللقطات البينية "In-betweening". من زاوية أخرى، فقد استخدم الكمبيوتر في ترميم اللوحات وذلك للتعويض عن المساحات المفقودة أو الباهتة في اللوحات التالفة، وإظهار اللوحة الكاملة على شاشة الكمبيوتر، أو إمداد فنان الترميم بالشكل الأصلي لهذه المساحات لتقليدها على اللوحة الأصلية. ومن التجارب المثيرة في هذا الإتجاه هو ما توصل إليه خبر الترميم في عكس عملية تقادم اللوحات "Aging" بحيث يمكن تحديثها وإظهارها على شاشة الكمبيوتر بالصورة التي كانت عليها فور رسمها .

فالفن الرقمي أو فن الوسائط الرقمية يلعب الآن دوراً رئيسياً في مجتمعنا فإن قدرته تتجاوز تقنياً قدرة الوسائط الفنية التقليدية من القرون السابقة مثل الرسم والنحت فبالمقارنة مع الأشكال الفنية التقليدية فإن الفن الرقمي لديه إمكانيات متعددة للتعبير والتصور.

و تعددت تعريفات الفن الرقمي منها : أن الفن الرقمي هو أحدث أنواع الفنون البصرية؛ والتي ازدهرت مع تواجد شبكة الانترنت ، وسمي رقمي لانه يعتمد على لغة الكمبيوتر العشرية الرقمية، وقد أخذ العديد من الأشكال والاتجاهات، بدءاً من اللوحات المصغرة وحتى قاعات العرض العالمية.



و الفن الرقمي هو فن كباقي الفنون في الابتكار حيث يعتمد على أدوات عملية، و لكن ما يميز هذا الفن هو التركيز الكلي على العواطف، الخواطر و الرؤى المتخذة من طرف الفنان، مع الدقة في التنفيذ بأساليب متطورة حديثة مما يسمح بإعطاء وإيصال رسالة واضحة للمتلقي لغتها الجسّ والإبداع.

فالفن الرقمي ، هو الاعتماد على الحاسب كأداة تنفيذ متطورة لإيصال هذه الرسالة، و يعتبر مصطلح واسع فيشمل أداء الفنان و الممارسات المستخدمة من خلال التكنولوجيا الرقمية بطرق جديدة تعيد صياغة

مفهوم الإبداع ، فمنذ السبعينات، ظهر الفن الرقمي كوسيلة هامة من وسائل شكل (١): عمل فني للفنان /فريدريك ناك- أول الإعلام الحديثة، وأصبح الفن الرقمي من أحدث الفنون، بسبب التطور محاولة لإخراج عمل فني رقمي - ١٩٦٥م التكنولوجي و وفرة برامج التصميم الفني الرقمي المختلفة ، ، و يبقى اهتماما

و راجا من مختلف فئات الفنانين سواء متخصصين او حتي من هواة التصميم و المصورين .

و اذا ما قارننا الفن التقليديّ اليدوي الذي كان يستخدم قديماً بالفن الرقمي الحديث المستخدم اليوم ؛ فإن المقارنة غير دقيقة ، فالفن الرقمي يعتبر تحويل للفن الكلاسيكي القديم و التشكيلي التقليدي من خلال الكمبيوتر إلى صور ثابتة او متحركة او حتي مجسمة أكثر انتشارا ، و هذا يعلل ذلك النجاح المكتسح ، حيث اصبح عنصراً هيكلياً و أساسياً في مختلف المجالات،

فيعد الفن الرقمي أحد أهم الاتجاهات الحديثة في طرح الأعمال التشكيلية. كما يُدعى أحياناً بالفن عبر الإنترنت Online Art ، نظراً لممارسته من خلال الانترنت ، مثل مركز ووكر "Walker Center" و متاحف سان فرانسيسكو "San Francisco" للفن الحديث "SFMOMA" و متحف ويتني "Whitney museum" ، وغيره من المراكز المتخصصة في هذا المجال...

و يذكر البرفيسور (روبرت بورغر) "Robert Burger" أستاذ فن الرسم بالكمبيوتر في جامعة بنسلفانيا University of Pennsylvania ، عن تعريف الفن الرقمي: "إنه ببساطة الفن الذي يستخدم الكمبيوتر كأداة"، ويقول أيضاً: "لا يرتبط الفن الرقمي بتاريخ معين، بمعنى أنه باستطاعة أي فنان صاحب موهبة ولديه المعرفة باستخدامات الكمبيوتر وبرنامج التصميم والرسم المختلفة - أن يطور تشكيلات لا نهائية من اللوحات الفنية لم تكن لتتحقق بدون توافر هذه التكنولوجيا، واليوم "الفن الرقمي" Digital Art الرقمي له رواده، ومقتنية.. وأقيمت له المعارض والجوائز الدولية .

أنواع الفن الرقمي :لقد تطور فن الوسائط الرقمية إلى شكل معاصر حيوي فالفن الرقمي اليوم يتخذ أشكالاً شديدة التباين أذكر منها:



شكل (٢) : لوحة رقمية منفذة بتقنية الذكاء الاصطناعي - تطبيق Midjourne - للفنان حسام

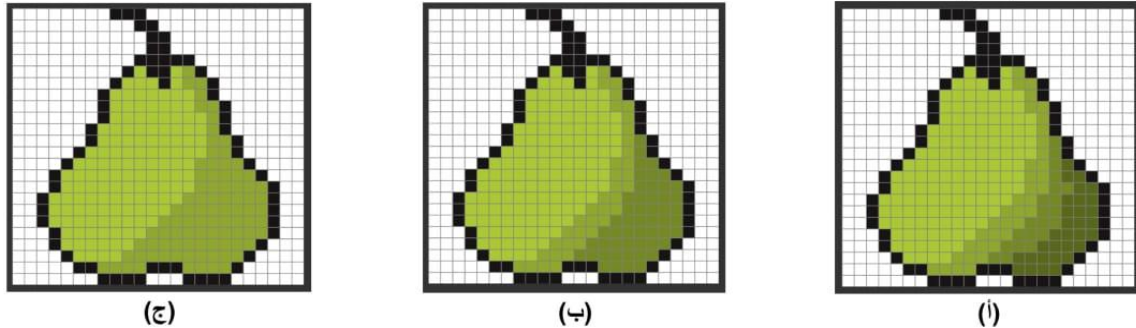
- فن الفيديو والمؤثرات البصرية (Video Art)
- الفن الرقمي ثلاثي الأبعاد (3D Three-Dimensional)
- الفن ثنائي الأبعاد (2D Two-Dimensional)
- الفنون الرقمية التفاعلية (Interactive Digital Art)
- فن التحم الآلي عن بعد أو الروبوتات (Robot Art)
- فن الواقع الافتراضي (Virtual Reality)
- فن الذكاء الاصطناعي (Artificial Inelegant Art)
- الفن الخوارزمي (Algorithmic Art)
- التصوير الفوتوغرافي الرقمي (Digital photography)
- الرسم الرقمي (Digital Painting)
- فن الرسوم التوضيحية الرقمية (Digital illustration Art)

كما تعددت المجالات التي يستخدم فيها الفن الرقمي فشملت: الصحافة والطباعة والنشر والتصوير الفوتوغرافي وصناعة الأفلام والرسوم

المتحركة وتصميم المواقع الإلكترونية وتصميم ألعاب الفيديو وغيرها من العديد من المجالات التي تزداد اتساعاً وتطوراً يوماً بعد يوم. أما عن انماط الفن الرقمي وتقنياته ، فإنه كما للفن التشكيلي (الرسم ، التصوير، النحت، ..) مدارس و أنواع فنية ، فأيضاً الفن الرقمي على مختلف أشكاله (رسوم مسطحة، تخطيطات، تصميمات ،رسوم متحركة، رسوم ثلاثية الأبعاد..) مدارس ، ف الفنون الرقمية من ناحية التكنيك (التقنية) تقسم إلى أربعة مدارس وهي: (مدرسة البيكسل Pixel Art، مدرسة المتجهات Vector Art، مدرسة الكولاج، ومدرسة الدمج).

أولاً : البيكسل " pixel :فن البيكسل Pixel Art هو أحد أقسام الفن الرقمي الرسومي الحديث، أُسس خلال استخدام برمجيات رسومات الرستر، حيث يتم تعديل أو رسم الصورة في مستوى دقيق جداً، وهو مستوى البيكسل أي مستوى تكوين وحدة الصورة. الرسوم التي تستخدم عادةً في الألعاب القديمة، أو ألعاب كثيرة من أجهزة الهواتف النقالة القديمة والحديثة

هي رسوم يطلق عليها فن البيكسل. معنى بيكسل : "البيكسل كلمة أجنبية المقصود منها الجزيئات التي تتكون منها الصورة. ويتخذ البيكسل شكل المربعات الصغيرة , وهذه المربعات تكون عادة في الصور والتصميمات المنفذة عن طريق برامج البت ماب Bitmap أو برامج الفوتوشوب Photoshop ، واللينت برو Paint pro وغيرها من البرامج التي تتعامل مع الصور أو الرسومات على أساس مربعات صغيرة. فإذا كان عدد المربعات كبيراً؛ فإن وضوح الصورة يكون عالياً (ذات



شكل (٣) : رسم وتلوين لثمرة الكمثرى -مجلة التراث والتصميم - المجلد الأول- العدد الرابع -أغسطس ٢٠٢١ ص ٨١

دقة عالية)، وإذا كان عدد المربعات قليلاً فإن الصورة تفقد وضوحها (ذات دقة منخفضة). فغالبا ما تسمع أو ترى كلمة رزولوشن Resolution في برنامج الفوتوشوب Photoshop لأنها تتعامل بالبيكسل. ويعتبر فن البيكسل من الفنون التي لقيت رواجاً كبيراً في السنوات القليلة الماضية.

و أول من أطلق تعبير فن البيكسل هما Adele Goldberg و Robert Flegal اللذان قد كانا يعملان في بارك في عام ١٩٨٢. قد يتشابه فن البيكسل مع بعض الفنون التقليدية مثل فن الحياكة على الأقمشة، وتصنيف الفسيفساء، وتصنيف الخرز حيث أن جميعها يعتمد على تصنيف أجسام صغيرة من المادة بترتيب معين وبألوان مرتبة لتكوين صورة أو منظر معين.

• برامج البيكسل آرت Pixel Art : * الفوتوشوب (Adobe Photoshop). * الجرافيكس (GraphicsGale) -أم أس بانث (MS Paint) ويوجد مع برامج نظام التشغيل ويندوز.. للوصول إليه اضغط على Start > All Programs > Accessories > Paint جامب (GIMP) برنامج مجاني مشابه للفوتوشوب وله عدة إصدارات. * البيكسن (Pixen) برنامج مجاني للماك Mac OS X * البور موشن (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 Vector Art) هو من الفنون الرقمية الشهيرة خاصة لعمل الزخارف والشعارات (لوجو Logo) واللوحات الإعلانية (البوستر Poster) ، بالإضافة إلى إخراج كثير من الأعمال الفنية المتميزة ..يتميز فن المتجهات بوضوح ودقة أعماله لأنه فن قائم على التعامل مع (نقاط الربط Ancor Points)، فالصور فيه عالية الجودة ولا تتعرض للتشويه عند تكبيرها، بعكس الفن الذي يتعامل مع البيكسل والذي كلما قمنا بتكبير الصورة أكثر لاحظنا فيها تشوشاً .

البرامج المستخدمة في فن المتجهات (Art Vector):

- أ. برنامج اليستراتور (Adobe Illustrator): أقوى برنامج لفن الفيكتور والأكثر اختصاصاً.
- ب. برنامج الكورل درو (Corel Draw) وهو برنامج رائع وقوي ومختص بفن المتجهات
- ج. برنامج الفوتوشوب (Adobe Photoshop): يمكن استخدام التصميم المتجه على برنامج الفوتوشوب بطرق عديدة .

ثالثاً: الكولاج : الكولاج من الفرنسية : Coller والتي تعني لصق هو تكنيك فني يقوم على تجميع أشكال مختلفة لتكوين عمل فني جديد. هو الفن الذي يعتمد على استخدام أكثر من برنامج للتصميم، كاستخدام الفوتوشوب مع الكورل درو. وقد نشأ الكولاج أو فن لصق القصاصات في الصين، عندما اخترع الورق في القرن الثاني قبل الميلاد تقريباً. ومع ذلك فإن استخدام الكولاج ظل محدود حتى القرن العاشر للميلاد، حين بدأ الخطاطون في اليابان باستعمال مجموعة من القصاصات من الورق ليكتبوا على سطحها إنتاجهم من الشعر. وارتبط ميلاد وتطور فن الكولاج الحديث بميلاد موجة جديدة في الفنون أطلق عليها الحداثة. أما في أوروبا، فقد ظهرت تقنية الكولاج في القرون الوسطى خلال القرن الثالث عشر للميلاد، عندما بدأت الكاتدرائية Gothic Cathedrals باستخدام لوحات تصنع من أوراق الأشجار المذهبة. والأحجار الكريمة وبعض المعادن الثمينة في اللوحات الدينية. وفي القرن التاسع عشر للميلاد استخدمت طرق الكولاج أيضاً بين أوساط هواة الأعمال اليدوية للتذكارات مثل استخدامهم لها في تزيين البومات الصور والكتب.

رابعاً : الدمج : إن استخدام هذه التقنية كان له تأثيره الجذري بين أوساط الرسومات الزيتية في القرن العشرين كنوع من الفن التجريدي أي التطويري الجاد. وقد تمت تسميته من قبل الفنانين جورج براك الفرنسي و بابلو بيكاسو الإسباني في بدايات القرن العشرين وهو أيضاً الفن الذي يعتمد على جمع أكثر من صورة في التصميم مع الدمج بينهم بوسيط واحد (كاللون) أو أكثر .

و لمعرفة مدى تأثير تلك البرامج الرقمية الحديثة علي المفردات الشعبية ومدى تطور تلك المفردات ،لابد لنا من القاء نظرة علي مفهوم المفردة الشعبية و دلالتها و خصائصها و ايضاً وجود بعضها قديماً في الغنون المتوارثة و حديثاً في التطبيقات الرقمية و كيف تم توظيفها في اللوحات التشكيلية الرقمية او غيرها من الوسائل الحديثة ..

والأيقونة التشكيلية هي شكل هندسي بسيط أو مركب يتكرر بإيقاعات بصرية منتظمة وغير منتظمة ، حسب توزيع شبكي محدد . وهي العنصر البنائي الذي تقوم عليه أفعال تنسيقية وترتيبية وتركيبية ، فتكرر مكونة تراكيب قوامها تنظيم هندسي حسب توزيعات واتجاهات معينة، والأيقونة التشكيلية هي الشكل المتكرر في نفس المساحة والذي لا يمكن تفكيكه إلى أجزاء مكونة ، فهو أدنى جزء ويقال عنه الوحدة وهو ما ليس ينقسم انقسام الكم .

و يعتبر الرمز هو المضمون الذي تحمله الأيقونة أو تدل عليه ؛ وهو يختلف باختلاف الحضارات والثقافات المتعددة ، فعلى سبيل المثال استخدم الفنان الأيقونات النباتية في الحضارات القديمة بدلالات مختلفة وفقاً لإتجاهات وأسس كل حضارة ، كما اختلفت أيضاً باختلاف كل من الفنان والعمل الفني والمشاهد .

وتختلف الأيقونة عن الشكل الذي يعني تخطيط عام يختص بأي شئ وهو بذلك يعني مسمي الشئ الذي يدل على طبيعته ويميزه عن غيره ؛ والشكل هنا قد يعني الأيقونة بما تحمله من مضمون وسمات خاصة بها تميزه عن غيرها ، إلا أن هناك من الأيقونات ما يبتكرها الفنان فيكون لها سمات ومضامين نابغة من رؤيته الخاصة ، ويستخدمها من خلال أبجديته فتصبح ذات دلالة دون غيره من الفنانين ، فالفنان حين يرسم الأيقونة الشعبية التشكيلية يرسمها محتفظاً بمضامينها الفكرية وقيمها الوجدانية أثناء صياغته لها ، مما يجعلها تنتمي لذات و نفس الفنان برغم احتفاظها كشكل على دلالات ثابتة ، و هذا يؤكد لنا أن الفنان يضيف للأيقونة التشكيلية أثناء عملية صياغتها مضامين فكرية وقيم وجدانية خاصة به تجعلها تنتمي له . كما تقوم الأيقونة الشعبية داخل الأعمال التشكيلية المبنية على أيقونات تشكيلية علي إبراز فكرة و مضمون العمل الفني ككل ، حيث تعمل عناصر التصميم كعامل مساعد لتحقيق الفكرة أو إبرازها ولتحقيق التكامل بين الأيقونة وإنشائية العمل الفني ، وتعمل أيضاً الأيقونة التشكيلية على ربط كل من فكرة العمل بالإنشائية من جانب ؛ وربطها بكل من الخامات والتقنيات ، فهي تحتوي على المعني وتمثل الخامة في نفس الوقت . و هنا يوجد حقيقة يجب أن تذكر هي إن موضوع التواصل التشكيلي في إنتاج الأيقونة الشعبية إنما يعود إلي تنوع الإحساس لدي المتعاملين معه ، وهذا التنوع يعود إلي الخواص

الإنسانية من حيث الشعور وأيضاً من اتجاه الأمنيات لدي كل فرد من أفراد المجتمع ، وهذا الأمر ينعكس علي أهمية المفردة الشعبية التشكيلية ودورها عند الجماعة ككل ، وعلي حاجة كل فرد له .

وخلاصة ذلك أن وجود الأيقونة الشعبية إنما يعود إلي العمدة الثلاثة الرئيسية التالية : الوظيفة ، والبناء النفسي ، والفكرة الموضوعية . ومن هنا يمكن القول أن هذه العمدة الثلاثة مجتمعة تكون أقدر من أي سبب آخر في سببية تشكيل المفردة الشعبية وتحديد خصائصها ، إلي جانب ذلك فهي أبرز من غيرها من الوسائل التعبيرية الأخرى في المجتمع في تجانس الفكرة والعناصر البنائية لها ، وأكثرها تحديداً للاحتشاد بالتراكبات الفنية المتواصلة من المفاهيم التاريخية الثقافية المختلفة بين الماضي والحاضر .

أما الأسس الفنية المتوارثة للأيقونة الشعبية :

الفنان الشعبي عندما يباشر الرسم والتلوين لا يضع في حسابه أي مقاييس لأنه أصلاً بعيد عن الدراسة يعمل بإحساسه التلقائي لا تقيده قواعد أو أسس فقط يستمد من ذاكرته وخبراته الأشكال التي يشكل بها أعماله مستلهماً في ذلك وصايا الأباء والأجداد و التي يمكن تحديدها فيما يلي:

1- التعبير العفوي التلقائي في الأيقونات الشعبية :

تتميز الأيقونات و الرموز الشعبية بالتلقائية النابعة من شخصية الفنان فيو يستمد من ذاكرته وخبراته الأشكال التي يشكل به أعماله حتى يؤكد إحساسه الفطري بالحدث في تعبيره الفني.

٢- الصفات الكاريكاتورية في الأيقونة الشعبية

تحريف النسب والمقاييس في الأيقونات الشعبية فتظهر المبالغة والحذف في بعض الأجزاء دون الأجزاء الأخرى في تعبير الفنان، فتظهر المبالغة في رسم الشنب وتكبير وتصغير أحجام العناصر ويضفي على الرموز الشعبية الفكاهة القريبة من فن الكاريكاتير.

٣- عدم التقيد بقواعد المنظور في الأيقونة الشعبية

تؤكد الأيقونات الشعبية علي التسطيح الذي يلجأ إليه الفنان الشعبي بغرض إبراز المعنى دون التقيد بقواعد المنظور لعدم استخدامه البعد الثالث في التعبير، والإعتماد على خط أفقي يحدد مستوي النظر .

٤- الخروج عن إطار اللوحة في الأيقونة الشعبية:

الرسوم الشعبية المنفذة على الجدران الخزف فهي تقتصر لإطار يحدد جهاتها لأنها بشكل عام تتألف من وحدات تشكيلية غير خاضعة لتأليف معين ، تتميز الأيقونات الشعبية بالتكرار فيعرف الفن الشعبي الإنطلاق دون ملل أو قيود فحين يجيد رسم بعض الأشكال يقوم بتكرارها في الحيز كلياً دون التزام بالمساحة.

٥- عدم التقيد بقواعد التشريح في الأيقونة الشعبية:

تتميز الأيقونات الشعبية بالجمع بين أكثر من وضع للعنصر الواحد فيعبر الفنان الشعبي عن الحقائق التي يعرفها من الواقع فيرسم شخص وجهه من الجانب وجسمه وقدمه من الأمام .

٦- التوازن والتأليف في الأيقونة الشعبية:

يرسم الفنان الشعبي عناصره دون تخطيط مسبق بكل إحساس فطري وذاتي، هنا تكمن القيمة الجمالية التلقائية عند الفنان الذي يعتمد على التوازن والتناغم بين الوحدات التشكيلية، فالتأليف يعتمد علي عدة مرتكزات محورية توزعت كالآتي تأليف دائري محوري، التأليف حول نقطة محورية، التأليف التماثلي، تأليف كتلي توازني

٧- جمود الحركة والتعبير في الأيقونة الشعبية :

عنصر الحركة في اللوحة الشعبية جامد رغم تنوع الموضوعات وحيويتها والإنفعالات غير موجودة سواء في الحركة او التعبير ٨- تحريف النسب والمقاييس في الأيقونة الشعبية :

العناصر التشكيلية في اللوحة غير متوازية من حيث النسبة والمقاييس مغايرة لطبيعتها الحقيقية، وغير متجانسة بين العناصر المتجاورة بعضها البعض، وبعد تحريف النسب من الأمور التي زادت الفن الشعبي تلقائية وبساطة.

٩- الشفافية في الأيقونة الشعبية

يلجأ الفنان الشعبي إليها في الأيقونة الشعبية بغرض إبراز كل ما يعرفه عن الشيء حتي لا يخفى أي جزء منه في التعبير.

١٠- الجمع بين الزمان والمكان في الأيقونة الشعبية:

تتميز الأيقونات الشعبية بالجمع بين الزمان والمكان دون قيود أو فواصل يرسم الفنان العناصر والأحداث مع بعض في موضوع واحد.

١١- غياب المشهد الطبيعي في الأيقونة الشعبية :

يغيب المشهد الطبيعي الواقعي من الأيقونات الشعبية، واستعار الأشكال و الخطوط وتوزيعها بين العناصر التأليفية للمشهد او اللوحة.

١٢- كراهية الفراغ والبعد عن التفاصيل:

ابتعد الفنان الشعبي عن تفاصيل الأشياء وجزئياتها، ودفع الفنان الي ملئ مساحات الفراغ في الرسومات الشعبية بالرموز و الأيقونات التشكيلية والخطوط والنقاط والنجوم ، وهو أسلوب له سببان: الأول: حب الفنان للزخرفة والتنسيق، والثاني كراهيته المطلقة للفراغ.

١٣- الإيقاع العام في الأشكال الفنية للأيقونة الشعبية:

الإيقاع من أهم خصائص الرسم الشعبي، يتردد مع تعدد الرموز وتنوع وحداتها وانسجام القيم اللونية، وانسياب الخطوط بكل اتجاهاتها، وملئ الفراغات بالتنسيق وتوزيع المساحات بأشكالها المختلفة، هناك ظواهر زادت القيمة الإيقاعية في الرسم الشعبي (التكرار، التماثل، التقابل اللوني) فعلي سبيل المثال، رمز العين :



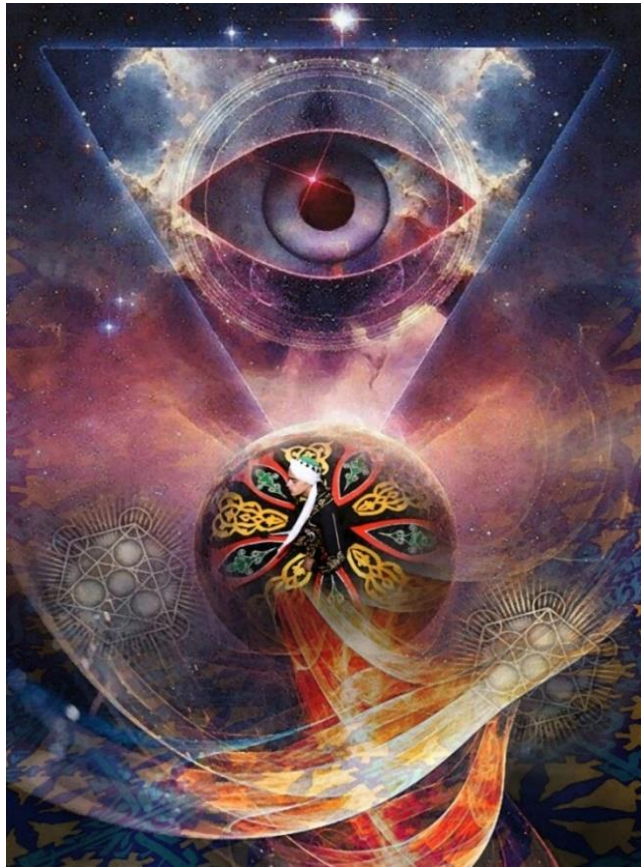
شكل رقم (٤) : رمز العين في الحضارة المصرية القديمة - معبد دندرة -الاقصر - مصر .

نجد أن رمز العين موجود في الكثير من التطبيقات الالكترونية و الالعب الالكترونية الحديثة ، و رمز العين بالأصل هو رمز قديم و مأخوذ من الحضارة المصرية القديمة ،حيث ظهرت عين حورس في كثير من جدران المعابد و المخطوطات ، فهو رمز ذي خصائص تميمية، يستخدم للحماية من الحسد ومن الأرواح الشريرة ومن الحيوانات الضارة ومن المرض وظهر ايضا في شكل قلادة يتزين بها الشخص، وتعبّر عن القوة الملكية المستمدة من الآلهة حورس أو رع. وتعد رمزاً شمسياً، والذي يجسد

النظام، والصرامة، والوضع المثالي. كانت تلك القلادة توضع أيضا على صدر مومياء الملك لتحميه في القبر. وما زال رمز العين كتعويذة للشر واصابة العين والحسد والسحر حتي يومنا هذا ، كما آمنت به معظم الشعوب، فكانت العين التي تعبر عن الحسد عند العرب هي الزرقاء لأنها غريبة و عند الغرب السوداء ، انظر شكل (٤) .



شكل رقم (٥): رمز العين في التطبيقات الرقمية بالاجهزة التكنولوجية الحديثة



كما نجد رمز العين في اللوحات التشكيلية واضحا ، ف هنا في هذه اللوحة الرقمية و المنفذة ببرنامج الفوتوشوب ذو التأثيرات الواضحة و المميزة ، نجد رمز العين في الثلث الأول او الأعلى من التصميم موجودة بداخل شكل مثلث مقلوب او قاعدته لأعلى و غلب علي اللوحة درجات اللون الازرق الساحرة لتطفي غموضا و سحرا، و جاءت العين محاطة بتأثيرات لونية و ضوئية و تداخل تأثيرات و شفافية لدرجات اللونية حتي تصل الي منتصف اللوحة فتلتقي مع راقص التنورة و هي رقصة شعبية شهيرة ذات مدلول فلسفي و روحي مصري موروث جيل بعد جيل .

النخيل : و هو رمز الخصب و الازدهار و يدل علي الانتاج و الوفرة منذ القدم ، و هي من الاشجار المقدسة حيث تواجدت في الحضارات القديمة و الثقافات المختلفة خاصة العربية فظهرت في رسومات العصر القبطي و الاسلامي في مصر و عديد من الدول

العربية ، كما استخدمت رموز النخيل حديثا كشعار للمزارع و القرى السياحية و شركات الانتاج الزراعي، و في بعض العاب الفيديو للأطفال.

شكل رقم (٦) لوحة د.محمود مصطفى علام بتقنية الكمبيوتر جرافيك والوسائط المتعددة - المقاس (٣٠ × ٤٥ سم) - معرض عالم الدراويش طاقة نور -

بكلية الفنون الجميلة بالاقصر - اغسطس ٢٠١٦



شكل (٧): " النخلة " من مقبرة باشيلو دير المدينة ،الاسرة ال ٢٢ - الاقصر .



شكل رقم ٨: رمز النخيل في التطبيقات الحديثة



شكل رقم ٩ رمز النخيل في لوحة رقمية من أعمال د/حنان عبد العظيم



كما نجد هنا رمز النخيل في صياغة معاصرة في لوحة نفذت بالبرامج الرقمية للفنانة / حنان سمير عبد العظيم فنري رمز النخلة جاء مكررا في اللوحة طولاً و عرضاً و بأحجام متباينة ، وايضا درجة وضوح مختلفة ، فجاءت في الخلفية بدرجات متباينة الشفافية مع درجات الخلفية اللونية لتعطي احساسا بالعمق ، كما جاءت بدرجات واضحة و صريحة من اللون الابيض و الاسود والرمادي في المقدمة .

رمز الحمامة:

رمزاً في الرسوم الشعبية عن الفأل الحسن و ترمز لروح القدس، كما تشير للحب والسلام .

واستخدم في العديد من الأساطير و الحكايات الشعبية ، كما استخدم كثيراً في الأعمال الفنية الحديثة مثل لوحة الفنان / عادل عبد الرحمن حيث نرى ارتباط الأيقونات التشكيلية الشعبية بأسلوب تنفيذ جرافيكي يتسم بالحدائث و المواكبة لروح العصر و التطور التكنولوجي في التصميم الجرافيكي ،

شكل (١٠): رمز " الحمامة "فى الفن القبطي
منفذة بالفسيقساء الملون-٨ م- متحف الفن

حيث ظهرت ايقونة الحمام في اللوحة و كذلك عدة ايقونات اخري كالعين بالطابع المصري القديم و كذلك الاسماك و زهور اللوتس فضلا عن الخطوط المنكسرة و التي ترمز لنهر النيل في اللوحة ، كما نجد

ايضا ايقونة الحمام في العديد من التطبيقات التكنولوجية المتطورة و التي نفذت بإستخدام برامج الجرافيك الرقمية المتخصصة كالفتوشوب و اليستور ، و كذلك نجده على شبكة التواصل الاجتماعي مثل موقع تويتر قبل تحديثه ليصبح (X) و في بعض ألعاب الأطفال وعلى الأجهزة الخلوية، و الكمبيوتر و ألعاب البلايستيشن، والكثير من تطبيقات الإنترنت. (شكل ١٢)





شكل رقم ١٢ : رمز الحمامة في التطبيقات الحديثة

الهلال و النجمة:

رموز اسلامية و عربية، يدلان على التفاؤل، فالمسلمون يتفاؤلون بهلال أول الشهر ويحددون أوقات أعيادهم على أساس هلال القمر، كما أن التقويم الهجري مقسم على أساس السنة القمرية . استخدم الفنان هذين الرمزتين في الرايات الرسمية



لبعض الدول الإسلامية و العربية مثل علم تونس الوطني، و الجزائر، و موريتانيا. وفي العصر الحديث استخدم الهلال في العديد من اللوحات التشكيلية الرقمية مثل لوحة الفنان عمرو أمين و المنفذة بتقنيات الرسم الرقمي و برامج الجرافيك الحديثة علي جهاز الكمبيوتر . (شكل ١٤)

كما نجد ايضا ايقونة الهلال في التطبيقات الإلكترونية الخاصة بالتعليم و المستشفيات و الأطباء، وأستخدم الهلال والنجمة في من العصر الاسلامي ٨٧٣م - من مقتنيات متحف الفن الاسلامي – القاهرة

بعض التطبيقات الإلكترونية الخاصة بأجهزة الخليوي و الكاميرات الرقمية و الأجهزة اللوحية و التلفزيونات.(شكل ١٥) أما رمز السمكة فقد وجد قديما و هو الرمز

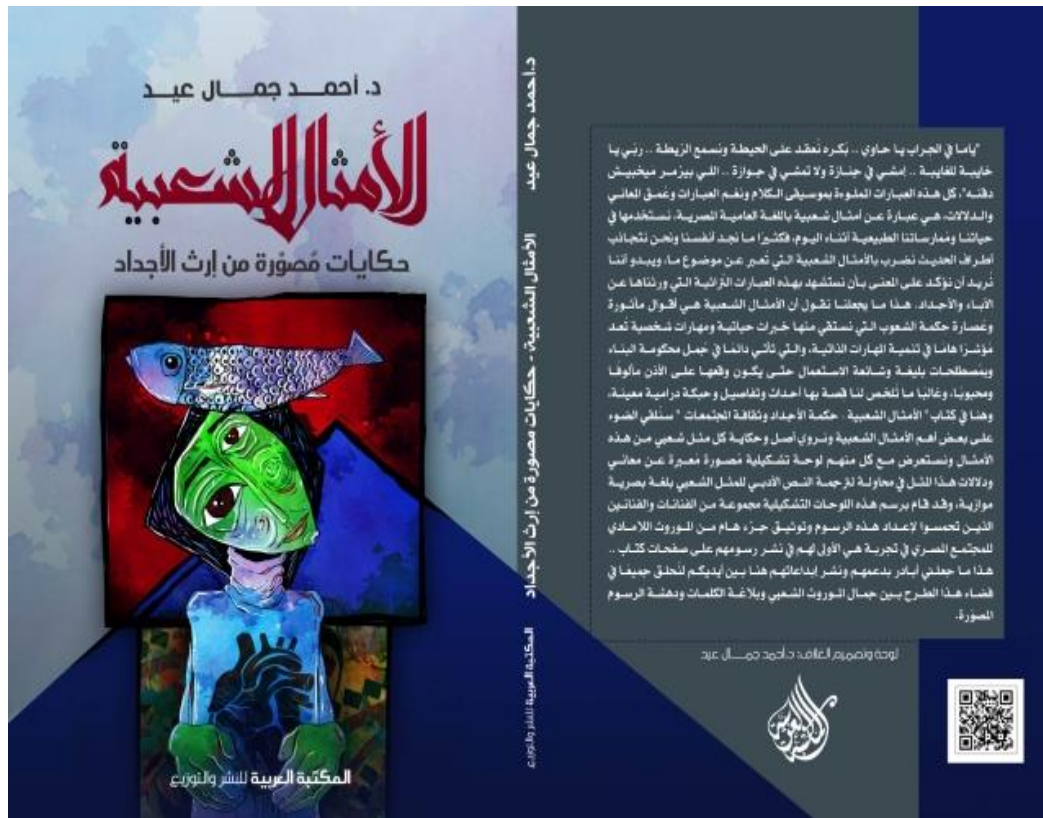


شكل (١٤) رمز الهلال في لوحة الفنان/ عمرو أمين- منفذة بالتقنيات الحديثة الرقمية.

القديم و استخدم في الفن القبطي قديما و كان أهم رموزه ، و يرمز بالسمة إلى العشاء الرباني أو للسيد المسيح والعيش الرغد ، و أيضاً ترمز أيقونة السمة إلى السلام والسكينة والرزق الوفير والخير الكثير ورغد العيش متأثرة بذلك من المدلول الرمزي للسمة في الفن القبطي، وما زال رمز السمة يستخدمه الفنان التشكيلي حتي الآن فظهر في كثير من اللوحات الفنية الرقمية الحديثة و التي قد توظف كأغلفة كتب أو مجلات ، مثل كتاب الأمثال الشعبية للفنان /احمد جمال عيد (شكل ١٦)



شكل رقم ١٥ : رمز الهلال و النجمة في التطبيقات الحديثة



شكل ١٦ : غلاف كتاب الأمثال الشعبية للفنان احمد جمال عيد – المكتبة العربية للنشر و التوزيع -

٢٠٢٢

كما يعتمد الفن الرقمي على استخدام الحاسب الآلي في إنجاز اللوحات الفنية، ولكم يجب ان لا نتسرع في الحكم على معنى هذه الجملة إذ أن استخدام الرسام للحاسوب وبرامجه في رسم لوحاته لا يعني بأي شكل من الأشكال أن الحاسب الآلي هو من يقوم بعمل اللوحة كاملاً.

ف نجد كثير من الناس يفترض للوهلة الأولى أن الرسام الرقمي لا يفعل شيئاً وأن الحاسوب هو من يقوم برسم اللوحة وتلوينها في دقائق معدودة دون تدخل من الرسام ، ولكن في الحقيقة إن الرسام يبذل جهداً في الرسم والتلوين قد يتجاوز الجهد الذي



شكل (١٧) : رسم رقمي للفنان باسل القاضي باستخدام البرامج
الرقمية-٢٠٢٢.

يبذله الرسام التقليدي في بعض الأحيان. هذا الأمر هو من بين أكثر المشاكل التي تواجه الفنان الرقمي، علي الرغم من عدم حاجة الفنان الرقمي إلى شراء الألوان والأدوات (الأوراق، والأقلام والفرش والوسائط.... إلخ) و غالباً ما تكون مكلفة جداً وخاصة إذا كانت من صنع شركات رائدة مثل وينسور ونيوتن (Winsor and Newton) وغيرهم .. ، أما عن أدوات الرسم الرقمي (جهاز الحاسب الآلي وبرنامج الرسم والقلم الضوئي) فإنها توفر للرسام الرقمي بيئة رسم نظيفة وخالية من الروائح والأوساخ مما يوفر الوقت و الجهد للذات قد يصيغهم الفنان في تنظيف الأدوات و تجهيز الخامات قبل وأثناء وبعد الرسم ، و قد تكون بعض أدوات الرسم الرقمي مكلفة بعض الشيء خاصة تلك الأجهزة التي يطلق عليها ألواح الرسم التفاعلية أو شاشات الرسم التفاعلية (Interactive Pen Tablets/Interactive Pen Displays) والتي

تنتجها شركة Wacom اليابانية، ولكن هذه الأدوات توفر للفنان الكثير من الجهد والوقت نظراً لأن اللوحات الرقمية لا تتطلب منه انتظار الألوان لكي تجف كما يفعل الرسام التقليدي..

و بالتالي يوفر الوقت ، فإذا كانت موجهة لمجال معين يتطلب السرعة مثل رسم الشخصيات في الأفلام ثلاثية الأبعاد و الافلام الكرتونية و المؤثرات المرئية في الأفلام الحقيقية و تطبيقات و ألعاب الحاسب. بالإضافة لمميزات هذه الأجهزة الحديثة مثل استخدام القلم الضوئي للرسم مباشرة على الشاشة و تعتبر مميزات الشاشات ذات اللمس المتعدد و اقتناء هذه الأدوات الحديثة صفقة رابحة للفنان الرقمي. وبالرغم من ارتفاع سعرها نسبياً إلا أن الفنان يلاحظ دائماً ان تلك الأجهزة الحديثة تستحق ما ينفقه من مال عليها.

كما تتيح برامج الرسم الرقمي للفنان إنتاج و طباعة لوحاته على أسطح مختلفة ، مثل الورق أو البلاستيك أو القماش أو المواد الأخرى، وبالأحجام التي يريد فيها فيعطيه مجالاً واسعاً في الإنتاج ، و مرونة استثنائية في أعداد الإنتاج. فمجال الفن الرقمي منتشر بكثرة في عصرنا الحالي، وهو يستخدم في العديد من الصناعات و المجالات كصناعة الألعاب الرقمية و التطبيقات والبرامج الالكترونية و صناعة السينما و من أهم الأمثلة على استخدام الفن الرقمي هو توظيفه في صناعة الأفلام عامة و بخاصة الأفلام التي تتناول مجال الخيال العلمي و أفلام الأحداث التاريخية حيث أصبح صناع الأفلام الآن الاستعانة بالفنانين الرقميين لعمل أو رسم مناظر أو خلفيات للمشاهد التصويرية للفيلم نظراً لاستحالة بناء مشهد معين على أرض الواقع خاصة إن كان مشهداً في الفضاء الخارجي أو مشهداً قديماً لمدينة أو قلعة أو قصر قديم لم يعد موجوداً، أو منظرًا يجسد قصص الخيال والأماكن الأسطورية وهي ميزة لا يمكن تحقيقها باستخدام الرسم التقليدي .

و للفن الرقمي أهمية كبيرة لمختلف مجالات الأعمال، بتصميماته الرقمية التي تخدم الأنشطة التجارية في الوصول إلى الأهداف التسويقية. فإن رواد الأعمال أو أصحاب المشاريع الناشئة، هم أبرز اصحاب الأعمال التي تتطلب الاستعانة بالفن الرقمي لإنجازها:

١. **تصميم المنتجات** : يساعدك الفن الرقمي في تصميم منتجات فريدة وناجحة، فالشكل الرقمي لتصاميم المنتجات هو الأكثر شيوعاً، فيمكنك الحصول على تصميم احترافي ثنائي الأبعاد أو ثلاثي الأبعاد لمنتجك.
 ٢. **الموشن جرافيك** : كثيراً ما يفضل المسوقون الاستعانة بفيديوهات الموشن جرافيك في أعمالهم التسويقية، كونها أصبحت أداة تسويقية ممتازة قادرة على استقطاب الجمهور المستهدف والتأثير فيه. ولا شك أن تصميم رسوم الموشن جرافيك تتطلب الاستعانة بأدوات فن الرسم الرقمي لإنتاجها، مثل Photoshop ، Adobe After Effects.
 ٣. **التصميم الجرافيكي** : تصميم الجرافيك هو من أبرز أشكال الفنون الرقمية التي تخدم قطاعاً عريضاً من الأنشطة التجارية، مثل : تصاميم الإعلانات، والهوية البصرية، والشعارات، والتعبئة والتغليف، وغيرها الكثير مما يخدم أهدافك التسويقية.
 ٤. **التسويق الإلكتروني** : العنصر البصري الجذاب الذي توفره تصاميم الفنون الرقمية هو من أهم العوامل التي يعتمد عليها نجاح التسويق الرقمي.
 ٥. **الرسوم المتحركة** : يدخل فن الرسم الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة، إذ يساعد في إنشاء الصور والرسوم باستخدام الأدوات الرقمية، والتعديل عليها، وتصميم العناصر الافتراضية الضرورية لتكامل العمل.
 ٦. **تصميم البرمجيات** : يعتمد نظام فن البرمجيات على الأكواد والشفيرات، وهو نوع من الفنون الرقمية التي تتطلب مهارة هندسية عالية، لاستخدام اللغات البرمجية للحصول على التصاميم الرقمية المطلوبة مثل تصاميم الويب وغيرها.
 ٧. **التصوير الرقمي** : فن التصوير الرقمي هو أحد الفنون الرقمية التي تتطلب استخدام الأدوات والبرامج لمعالجة الصور. وسيخدمك هذا النوع من التصوير في تقليل التكلفة، وسرعة الإنجاز، وجودة الصور، وسهولة مشاركتها وتخزينها مقارنة بالتصوير الفلمي التقليدي .
- استخدامات أخرى** : تستخدم العديد من قنوات الإعلام فن الرسم الرقمي، سواءً أكان هذا تعديلاً للصور أم الفيديوهات. يُستخدم أيضاً في معظم الأفلام، وخاصةً أفلام الخيال العلمي وأفلام الرسوم المتحركة animation بمختلف أنواعها. يعد ورق الجدران تطبيقاً عملياً للرسم الرقمي. صور الويب (stock images) والانفوجرافيك. Infographics الأيقونات والشعارات الخاصة بالشركات وأصحاب المشاريع. الإعلانات وفيديوهات الموشن جرافيك. motion graphic و تصميم المنازل عبر الإنترنت في مختلف مراحل بنائها.
- مما سبق يتضح أن الفنون الرقمية بمختلف أشكالها هي مفتاح الوصول الحديث إلى الأهداف التسويقية لأي أنشطة تجارية ، وخاصة إذا كانت تتحدث الي العميل او المتلقي بنفس لغته البصرية اللي نشأ عليها أو الموجودة في بيئته ألا و هي المفردات الشعبية ، فتخاطب الفنون الرقمية وجدان المتلقي و فكره و تنشأ علاقة بينه و بين العمل الفني الرقمي من خلال رؤيته لمفردات بيئته الشعبية ، فيصبح أكثر تقبلاً للفكرة او المنتج الذي يحمل اي مفردة يعرفها او وجدانه متعلق بها ...

نتائج البحث

1. معرفة تأثير الفنون الرقمية في صياغة الأيقونات الشعبية المصرية تشكيميا.
2. إلقاء الضوء علي الأيقونات الشعبية المصرية كمصدر إلهام لإبداع الفنانين في أعمال الفنون التشكيلية الرقمية .

توصيات البحث

1. الاهتمام بالأيقونات الشعبية التشكيلية ، فهي لغة بصرية متوارثة و ضرورة العمل علي تطويرها و تداولها بالأعمال الفنية الرقمية الحديثة و تطبيق ذلك بمناهج الكليات الفنية .
2. الإهتمام بالبرامج الرقمية الحديثة و تدريسها في المناهج الدراسية تمهيدا لإستخدامها في المجالات المختلفة .
3. وضع آليات من خلال وزارة الثقافة لاستفادة الاجيال القادمة من تقنيات البرامج الحديثة في الحفاظ علي الموروثات الشعبية عامة و الأيقونات التشكيلية خاصة.

المراجع و المصادر :

- شاكر عبد الحميد ،الفنون البصرية وعبقورية الإدراك، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، ٢٠٠٨م ، ص١٩.
- shakir eabd alhamid ,alfunun albasariat waeabqariat al'iidraki, alhayyat almisriat . aleamat lilkitab,alqahrati, 2008m , sa19.
- د/حنان سمير عبد العظيم - صياغة معاصرة للرموز الشعبية العربية في مجال الرسم الالكتروني- بحث منشور بمجلة الفنون و العلوم التطبيقية-اكتوبر- ٢٠١٥- ص٢
- du/hnan samir eabd aleazim - siaghat mueasirat lilrumuz alshaebiat alearabiat fi majal alrasm alalkitruni- bahath manshur bimajalat alfunun w aleulum altatbiqiat-aktubar-2015- s2
- د/اكرم قانصو- التصوير الشعبي العربي – عالم المعرفة للنشر و التوزيع – الكويت – ١٩٩٥م-
d/akarim qansu- altaswir alshaebii alearabii - ealim almaerifat llnashr w altawzie - alkuayt - 1995m-
- د/ سلوي أحمد محمود رشدي- التحول الرقمي وأثره في الفنون المعاصرة- مجلة العمارة و الفنون و العلوم الانسانية – المجلد الثامن – اكتوبر ٢٠٢٣
- d/ salawi 'ahmad mahmud rushdi- altahawul alraqamiu wa'atharuh fi alfunun . almueasiratu- majalat aleimarat w alfunun w aleulum alansaniat - almujaalad althaamin - aktubar 2023
- إسماعيل شوقي إسماعيل ،الفن والتكنولوجيا، الناشر المؤلف، القاهرة، ١٩٩٩-
iismaeil shawqi 'iismaeil ,alfin waltiknulujya, alnaashir almualafi, alqahiratu, 1999-'
- د/ ليالى عبادة احمد - ترابطية التقنيات الرقمية واليدوية فى تطوير الفكر الإبداعي لفن الرسم- مجلة كلية التربية الفنية – جامعة المنيا يناير ٢٠١٨م-
du/ lyala eibadat aihmad - tarabutiya altiqniaat alraqamiyat walyadawiat faa tatwir alfikr . al'iibdaei lifani alrasma- majalat kuliyat altarbiyat alfaniyat - jamieat alminya yanayir 2018m-
- د/محسن محمد عطية - الفن وعالم الرمز- منشأة المعارف- ١٩٩٨
- شاكر عبد الحميد – المفردات التشكيلية دلالات و رموز -الهيئة العامة لقصور الثقافة – العدد السادس – فبراير ١٩٩٧م
- سامي بخيت زخارف الحرف الشعبية المصرية بين التراث والمعاصرة- الهيئة المصرية العامة للكتاب- القاهرة -٢٠١٣
- صبحي الشاروني - فنون الحضارات الكبرى، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، ١٩٩٥م ، ص١٦٥
- د/ خالد حسن عثمان- مقدمة في التصميم بالحاسب الآلي-٢٠١٣- بحث منشور – كلية التربية – جامعة حلوان

- ⁱ شاكِر عبد الحميد، الفنون البصرية وعبقورية الإدراك، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، ٢٠٠٨م، ص ١٩.
- ⁱⁱ حنان سمير عبد العظيم – صياغة معاصرة للرموز الشعبية العربية في مجال الرسم الإلكتروني- بحث منشور بمجلة الفنون و العلوم التطبيقية- أكتوبر - ٢٠١٥- ص ٢
- ⁱ د/إكرم قانصو- التصوير الشعبي العربي – عالم المعرفة للنشر و التوزيع – الكويت – ١٩٩٥م-ص ١٣ و ١٤.
- ^١ حنان سمير عبد العظيم – صياغة معاصرة للرموز الشعبية العربية في مجال الرسم الإلكتروني-مرجع سابق- ص ٤
- ^v د/ سلوي أحمد محمود رشدي- التحول الرقمي وأثره في الفنون المعاصرة- مجلة العمارة و الفنون و العلوم الانسانية – المجلد الثامن – أكتوبر ٢٠٢٣- ص ٤٥٣
- ^v إسماعيل شوقي إسماعيل، الفن والتكنولوجيا، الناشر المؤلف، القاهرة، ١٩٩٩- ص ٣٣
- ^v د. ليالى عبادة احمد – ترابطية التقنيات الرقمية واليدوية فى تطوير الفكر الإبداعي لفن الرسم- مجلة كلية التربية الفنية – جامعة المنيا يناير ٢٠١٨م- ص ٣
- ^v حنان سمير عبد العظيم – مرجع سابق- ص ٤
- ^{د/} خالد حسن عثمان- مقدمة في التصميم بالحاسب الآلي-٢٠١٣- بحث منشور –كلية التربية – جامعة حلوان- ص ٥
- ^{د/} خالد حسن عثمان- مقدمة في التصميم بالحاسب الآلي-٢٠١٣- بحث منشور –كلية التربية – جامعة حلوان- ص ٣
- ^{د/} خالد حسن عثمان- مصدر سابق – ص ٤
- ^x شاكِر عبد الحميد – المفردات التشكيلية دلالات و رموز – الهيئة العامة لقصور الثقافة – العدد السادس – فبراير ١٩٩٧م- ص ١١
- ^{د/} محسن محمد عطية - الفن وعالم الرمز- منشأة المعارف- ١٩٩٨- ص ١٧
- ^x شاكِر عبد الحميد – المفردات التشكيلية دلالات و رموز – الهيئة العامة لقصور الثقافة – العدد السادس – فبراير ١٩٩٧م- ص ١٣ .
- ^{د/} محسن محمد عطية – الفن وعالم الرمز – مرجع سابق- ص ٢٣
- ^x سامي بخيت زخارف الحرف الشعبية المصرية بين التراث والمعاصرة- الهيئة المصرية العامة للكتاب- القاهرة ٢٠١٣- ص ٨٣
- ^x سامي بخيت زخارف الحرف الشعبية المصرية بين التراث والمعاصرة- امرجع سابق- ص ٨٦
- ^x سامي بخيت زخارف الحرف الشعبية المصرية بين التراث والمعاصرة- مرجع سابق- ص ٩٥
- ^x د. عادل عبد الرحمن : أستاذ ورئيس قسم التصميم الجرافيكي بكلية التربية الفنية ، حصل علي الدكتوراة من ألمانيا عام ١٩٩٤ و اعتبره النقاد في ألمانيا من أبرز فناني الضوء والميديا المعاصرين.
- ^x شاكِر عبد الحميد – المفردات التشكيلية دلالات و رموز – مرجع سابق – ص ٧
- ^x جريدة اليوم السابع – العدد السابع – العدد ٦٣٥٦ – السبت ٠٧-٠٥-٢٠٢٢ .

^x - دعاء محمد بهي الدين - ماهية علوم القبطيات - الطبعة الاولى - مكتبة الاسكندرية - ٢٠١٣.

^x د/ ليالى عبادة احمد - ترابطية التقنيات الرقمية واليدوية فى تطوير الفكر الإبداعي لفن الرسم - مجلة كلية التربية الفنية - جامعة المنيا يناير

٢٠١٨م - ص ٢٢

^x دكتور خالد حسن عثمان - مقدمة في التصميم بالحاسب الآلي - ٢٠١٣ - بحث منشور - كلية التربية - جامعة حلوان ، ص ٨

^x د/ سلوي أحمد محمود رشدي - التحول الرقمي وأثره في الفنون المعاصرة - مجلة العمارة والفنون و العلوم الانسانية - المجلد الثامن - اكتوبر

٢٠٢٣ - ص ٩