Al-Academy Journal
Issue 120
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1417

Classical Art Schools and Their Impact on Modern Digital Design

Sultan Albaheli[a] *, Öğr. Üyesi fırat Arapoğlu* [b]

[a b] *Altinbas University*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ARTICLEINFO

Article history:
Received 28 April 2024
Received in revised form1 May 2024
Accepted 8 May 2024
Published 1 December 2025

Keywords:
Art Movements, Art Schools, Surrealism

ABSTRACT

During the past century, numerous artistic movements and schools emerged, ranging from Surrealism to Cubism and Realism. This artistic revolution was the result of an intricate interplay of political, social, and economic factors. These movements and schools were embodied in diverse artistic works that expressed profound transformations in human thought and social reality.

Artistic movements were significantly influenced by the political conditions of the past century, which witnessed the period between the two World Wars, economic struggles, and cultural conflicts. These circumstances strengthened the search for a new artistic identity and the liberation of art from traditional constraints. For example, the Surrealist movement arose as a reaction to political and social crises, serving as a means of escaping a tragic reality.

In addition to political factors, artistic movements were shaped by the social and cultural transformations that the world experienced throughout the last century. That era saw immense changes in social structures and values, prompting artists to explore different ways to express and confront these transformations. For instance, the Cubist movement relied on simplicity and geometric forms as a means to embody the transformations of the industrial age and the development of urban life.

In conclusion, artistic evolution in the last century was not merely the result of political and social factors, but rather a complex interaction between politics, society, economy, and culture. Through the study of these artistic movements and schools, we gain deeper insight into the driving forces behind artistic and cultural development during the past century, and their influence on the form of art and society in our contemporary era.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1417
Sultan Albaheli , Öğr. Üyesi fırat Arapoğlu : Classical Art Schools and Their Impact on Modern Digital Design
Al-Academy Journal - Issue 120 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

المدارس الفنية الكلاسيكية و أثرها على مونتاج التصميم الرقمي الحديث

سلطان رياض شهيد [1]
فرات اوغلو [2]
[1,2]كلية الفنون / جامعة التن باش

المقدمة

تشكّلت خلال القرن الماضي العديد من الحركات الفنية والمدارس التي امتدت من السريالية إلى التكعيبية والواقعية، وكانت هذه الثورة الفنية نتيجة لتشابك متشعب من العوامل السياسية والمجتمعية والاقتصادية. تجسدت هذه الحركات والمدارس في أعمال فنية متنوعة تعبر عن تحولات عميقة في الفكر الإنساني والواقع الاجتماعي.

تأثرت الحركات الفنية بالظروف السياسية للقرن الماضي، حيث شهدت فترة ما بين الحربين العالميتين والصراعات الاقتصادية والصراعات الثقافية، مما أدى إلى تعزيز البحث عن هوية فنية جديدة وتحرير الفن من القيود التقليدية. فعلى سبيل المثال، نشأت حركة السريالية كرد فعل على الأزمات السياسية والاجتماعية، حيث اعتبرت وسيلة للهروب من الواقع المأساوي.

بالإضافة إلى العوامل السياسية، تأثرت الحركات الفنية بالتحولات المجتمعية والثقافية التي شهدها العالم خلال القرن الماضي. فقد شهدت تلك الفترة تغيرات هائلة في هياكل المجتمعات وقيمها، مما دفع بالفنانين إلى استكشاف مختلف الطرق للتعبير عن هذه التحولات ومواجهة تحدياتها. على سبيل المثال، اعتمدت حركة التكعيبية على البساطة والأشكال الهندسية كطريقة لتجسيد تحولات العصر الصناعي وتطور الحياة الحضرية.

وختاماً، لم يكن التطور الفني في القرن الماضي مجرد نتيجة للعوامل السياسية والمجتمعية فقط، بل كان نتيجة لتفاعل معقد بين السياسة والمجتمع والاقتصاد والثقافة. ومن خلال دراسة هذه الحركات والمدارس الفنية، نتعمق فدراسة هذه الحركات والمدارس الفنية، نتعمق في فهم العوامل المحركة وراء التطور الفني والثقافي خلال القرن الماضي، وتأثيرها على شكل الفن والمجتمع في عصرنا الحالي.

الكلمات المفتاحية: الحركات الفنية، المدارس الفنية، السريالية

مشكلة البحث والحاجة إليه

مشكلة البحث ترتكز على قلة الاهتمام بالمدارس الفنية الكلاسيكية والحركات التاريخية على الرغم من تأثيرها العميق في تشكيل المشهد الفني. يعاني هذا النقص من ضعف التوجيه والدعم المالي، مما يؤدي إلى تقليل دراسات وأبحاث توثق تاريخ هذه المدارس وتحليل تأثيرها الثقافي والفني. بالإضافة إلى ذلك، تعاني هذه المدارس من غياب التركيز في البرامج التعليمية والمناهج الدراسية في المؤسسات التعليمية الفنية، مما ينعكس سلباً على مستوى الوعي والتفهم لطلاب الفنون بشأن تاريخ الفن وتطوره. تزيد القلة في الاهتمام بهذه المدارس من التحديات التي تواجه الباحثين الراغبين في استكشافها وتوثيقها، مما يعيق عملية بناء المعرفة والفهم الشامل لتطورات الفن في العصور السابقة. وبالتالي، فإن هناك حاجة ملحة لتوجيه اهتمام أكبر وتخصيص موارد لدراسة وتوثيق وتعزيز هذه المدارس الفنية الكلاسيكية، لأنها تشكل جزءًا أساسيًا من تراث الفن العالمي وتعزز الفهم الشامل لتطور الفنون الحديثة والرقمية.

أهداف البحث

1 .تحليل تأثير المدارس الفنية الكلاسيكية على التطورات الفنية الحديثة والرقمية.

2 .دراسة تأثير هذه المدارس على صناعة السينما والتلفزيون وأساليب التعبير البصري فيهما.

اهمية البحث

فهم جذور المدارس الفنية في القرن العشرين وسياق نشوئها السياسي والاجتماعي.

حدود البحث

تقتصر حدود البحث زمنيًا على القرن العشرين، ومكانيًا على فرنسا كمكان تواجد بعض المدارس الفنية المهمة مثل مدرسة باريس للفنون التجريبية. كما تتضمن الحدود المكانية أيضًا فنانين بارزين مثل بيكاسو.

المبحث الاول - ثورة المدارس الفنية في القرن العشرين وتأثيرها على المصممين

في بداية أعوام القرن الحادي والعشرين أدت التقنية في العالم دوراً كبيراً من خلال التغيير بالعملية الفنية، كما تغيرت طريقة التعامل مع التنظيم البنائي للتصميم، وساد الطابع الرقمي بظهور الحواسيب، ومع استخدامها تحولت عملية التصميم إلى شكل الكتروني مما ادى إلى تحول جذري في هذا المجال)) [1]، وأصبحت التقنية مهمة أكثر فاكثر في ميدان صناعة الفن والتصميم، والأثر الذي أوجدته صار واضحاً في عصرنا مع ما تمثل من نتاجات وأعمال فنية أثبتت فاعلية هذا التأثير، فبعد أن كانت عملية صناعة العمل الفني وفي جميع مجالاته تتم بفعل وجهد يدوي وبطريقة تقليدية أظهرت التقنية الحاسوبية العمل الفني بطريقة مختلفة تماماً، مع خضوعها لآلية رقمية، فأصبح هناك ما يعرف اليوم برقمنة الفكرة الفنية، أو الفن الرقمي هذا التحول أضاف الكثير مما يحسب في صالح التقنية ويصب في مصلحة العمل الفني، إذ إن) (الافكار تطور التكنولوجيا والتكنولوجيا تؤثر بالافكار ، ولم يكن من السهل الدخول في عالم يمتاز بتحول الشكل الفني بطريقة آلية يكون الفنان والمصمم مرتبطاً فيها مع الامكانات التي تتيحها البرمجة الرقمية، إن هذه الإنجازات التقنية التي بدت واضحة في عالم اليوم، اخذ يشار لها بالايجاب من خلال ما شكلته من قفزات هائلة وبدا فيها الأمر واضحاً كما كان الحال عليه مع مرحلة ظهور الكتابة والثورة الصناعية واختراع الطباعة وثورة المعلومات والإتصالات بعد ظهور الحاسوب وتقنياته المتطورة)) ، وكان لهذه التحولات النوعية التي تمثلت على مختلف الاصعدة الحياتية بشكل عام والفن بصورة خاصة، أن تكون مؤثرة تأثيراً كبيرا، أسهم بإحداث أثر بفعل التقنية الرقمية من خلال الآلية التي يتبعها الفنان والمصمم على حد سواء، لإنشاء عمل فني وأيضا إجراء التعديلات والحذف والإضافة على الصور وفي صناعة الرسوم، ويكاد يكون من الصعوبة أحياناً أن يتم ملاحظة وإدراك هذا التحول الكبير من خلال الفعل الحاصل بتأثير التقنية على عمل وإنشاء وإنتاج ونشر المعلومات البصرية أيضاً، حيث إن ((الطريقة الفعلية لعمل تلك التقنية لايزال أمراً غامضاً بالنسبة للكثيرين))، فما حصل من تطورات في أدوات التصميم والإخراج الفني، بدت بطريقة لم تكن لها سابق في مجال الفن وعالم التصميم الكرافيكي الرقمي، واسهمت بشكل فاعل في عملية التحول بصناعة التصميم) (وأدت إلى اختصار الكثير من الاعمال التي كان يقوم بها المصمم بشكل مادي ملموس) [2]، وتحولها إلى مكون أثيري تصوري محسوس مدرك بصريا ومنتج ضمن عالم افتراضي، هذه الارتباطية التي اوجدتها التقنية ودخولها كعامل مساعد في إنشائية العمل الفني في السابق، اختلفت عملية توجهها في وقتنا الحالي، فاصبحت مكوناً رئيساً ارتبطت بصناعة الفكرة وطريقة إظهارها، فأتاحت رقمنة الفن بالنسبة له عملية إختزال لادواته التنفيذية والتي جمعت في البرامج ومهدت لإدارته الفردية العمل بحرية واتخاذ الكيفية لإظهار إنجازه الفني، وتكون بطريقة تحوي جميع مؤسسات العمل وبشكلية تلائم جميع الأذواق الفنية والجمالية والوظيفية مسخراً إمكانيات الإنشاء الرقمي لتكوين عمل فني بفعل تقني. ومن ضرورات النتاج الفني إنه يكون موجها لخدمة الاغراض المجتمعية وبشكل خاص في مجال التصميم وتكمن أهميته ودوره في حياة المجتمعات من خلال توفير احتياجات المجتمع من منتجات فنية من شأنها أن تخاطب كل ذوق))، وعلى الرغم من ان التطور المبكر للتقنية ارتبط بالدفاع والطيران الفضائي، فإن الكرافيك الرقمي الحديث تمثل ((بتنوعه الواسع الاستعمال فاشتمل على التصميم الكرافيكي وصناعة الصور المتحركة، وصناعة الافلام، وكذلك الانترنت))، إلا ان ما يلاحظ في مشهد الفعل الفني من خلال التطورات المتسارعة في حياة المجتمعات باختلاف عاداتها وتقاليدها هو ظهور لغة مشتركة تمثلت بالاستخدام الموحد للإنجاز التقني الرقمي للبرامج واعتمادها من قبل الفنانين والمصممين وتسخيرها لإنجاز اعمالهم وهذا ما دفع الى ان تأخذ التقنية في زماننا بمركز الصدارة وظهور ما يعرف بالفن الرقمي في مجال الفن والتصميم الكرافيكي.

استعان ليوناردو دافينشي وجان فيرمير بالكاميرا البدائية وغيرها من الأجهزة المماثلة بقصد اختزال الزمن والسرعة في تنفيذ التخطيطات الاولية التي تبين الأبعاد المناسبة في تكوين العمل الفني للوحة، واستخدم فنانو القرن التاسع عشر أمثال يوجين ديلاكروا، إدغاردينا، طوماس إيكتيز وأخرين الكاميرا كمصدر لتجسيد تخطيطات اعمالهم الأولية، أما الفنانون المعاصرون فقد عملوا على استخدام تقنية نقل الصورة على سطح اللوحة من خلال الجهاز العارض فوق الرأس (الاوفرهيد) او (الفانوس) لتسقيط الخطوط الرئيسة والفرعية للوحة المراد تنفيذها على سطح قماش الرسم أثناء العمل ليتم وضع تخطيط لتكوين اللوحة، وفي يومنا هذا فإن الأجهزة وأدوات البرامج تطورت ووصلت إلى مرحلة أعطت للمصممين إمكانية ((استعمالها بطريقة أكثر حدسية وطبيعية، فألواح الرسم الرقمية أصبحت أكثر حساسية وأكثر سهولة تنفيذية والتي جمعت الاستعمال، ولجعل إحساس الرسم باستخدام الكومبيوتر أقرب إلى الإحساس بالرسم الطبيعي، وكذلك صنعت لأقلام الرسم الرقمية رؤوساً تعطيك مزيداً من

ان هذه التقنيات أصبحت تصب في مصلحة جمالية العمل الفني الإحساس)) ، حيث ان هذه التقنيات اصبحت تصب في مصلحة جمالية العمل الفني التصميمي [3].

ومن هنا فإن مصطلح الفن أصبح ملازماً لكل شيء يحمل صفة الجمال والتعبير الجمالي والإبداع وينتج من قبل الفنان من خلال ملاحظته لما يحيط به من أشياء في بيئته يستلهم منها أفكاره، وكذلك تعليل لكل فعل إنساني يقوم به الفرد أو مجموعة من الأفراد تجمعهم فكرة نتاج العمل الواحد وهدفه والفن لا يختلف في شيء عن التصميم فكلاهما يكمن معناهما في التعبير الجمالي ويسيران في نسق واحد ثابت من أجل الوصول لغاية معينة، حيث يعد فن التصميم الحلقة التي تصل بين الفن الجماعي بالفن الفردي، وهو موفق جمالي)) ، فالفن يهدف إلى إيصال رسالة متمثلاً بالعمل الفني ويتلقاها المشاهد لكي يدرك مكنونات الرسالة وتأويلاتها، فهو بحد ذاته عملية تهدف إلى ترتيب وتنظيم التفاصيل الداخلة في العمل الفني طبقا لكيفيات الفنان، والتصميم هو جوهر عملية التنظيم والترتيب وتنسيق العناصر، ومن الملاحظ أن دائرة الفن البصري في عصرنا اتسعت بشكل ملحوظ وواضح شملت كل نشاطات الحياة اليومية وضروراتها، وبدت تظهر في عديد من الوظائف الفردية وتنوعت مع تنوع الحاجة، وأصبحت كلمة فن تطلق على مصفف الشعر كذلك على فن الطبخ، وكل نتاج يظهر بفعل انساني أخذ يحمل صفة الفن، كما يعد من الصفات الدالة على مهارة إنسانية تحمل صفة التفرد فتكون نابعة من فرد أو ربما تكون جماعية، فالفن هو تعبير عن فكرة معينة بإستخدام خامة او مجموعة خامات تشكيلية، تصاغ بأسلوب يعكس فكر وفلسفة الفنان بحيث تبدو ذات مظهراً جميلاً، ليبعث الراحة والسرور)) [4]، ومع تطور المفاهيم الفنية وتوسعها التي يعد فن التصميم من اهمها في مجال بحثنا بشكل خاص، كونه يمثل بعد احد الفنون التطبيقية وايضا الجميلة التي تحقق غرض وظيفي ونفعي متناغما مع الغرض الجمالي التي يسعى لها التصميم والمصمم، أدى إلى أن يكون عاملاً مهماً ويشغل مساحة كبيرة بين الفنون، من خلال الطبيعة التي يتسم بها فن التصميم حيث يكون قائماً على إيجاد حلول عملية وإبداعية تعيد للإنسان توازنه وعلاقاته الصحيحة بين أحاسيسه وأفكاره من خلال إشباع تلك الحاجات التي تقوي وجوده وتغني رغباته)) ، ومر العالم بتطورات أحالت الفهم التنفيذي للفنون وتحولها من فنون تعتمد الاسلوب التقليدي في تنفيذ العمل الفني الى فنون تعتمد الفهم الرقمي من خلال بروز دور التقنية ودخولها في مجال صناعة العمل الفني، واصبحت تعتمد كعامل مساعد وساند للفنان المصمم وبشكل خاص في مجال صناعة الفنون البصرية باعتمادها على الكمبيوتر) (الذي صار أداة فعالة وسريعة واقتصادية لإنتاج الصورة)) [5]، وما أوجدته في صناعة ومعالجة الصورة، فادى دخول الحاسبة وبرمجياتها ولاسيما في مجال التصميم الكرافيكي إلى أن تحول العديد من المصممين من مصممين تقليديين، إلى مصممين رقميين يعتمدون هذه التقنية ودخولهم عالم صناعة التصميم الرقمي، فأوجدت التقنية الرقمية طريقة جديدة للتعبير الفني تمثل بطريقة الرسم الرقمي الذي يعد من الفنون الجميلة التي ظهرت لتنال استحسان العديد من الفنانين المصممين والمتذوقين للفن واعتمادهم على الحاسوب في صناعة وتكوين التصميم والصور والرسومات)) ، وأدت إلى ازدياد عدد المهتمين بهذا النوع من الفن الذي رافق تزايد اعداد البرامج والتطورات التي حصلت فيها من خلال قدراتها الابداعية التي أصبحت لها بصمة خاصة في عالم الفن والتصميم فالرسم بإستخدام الكومبيوتر يعد أكثر تسامحاً من معظم وسائل الرسم التقليدية لانه يمنح المصمم القدرة على ان يرسم او يجمع تركيبة فنية ويحفظ نسخاً متعددة أثناء العمل) ، وتمثل هذا الاهتمام بشكل خاص في الأعوام الاخيرة، وأدى هذا الاهتمام بالفنانين والمصممين إلى أن قاموا بتبني الرسم الرقمي بعد أن هجروا الرسم التقليدي وكان منهم من قام بالانتفاع من الرسم التقليدي وعمل على مزاوجة الفن التقليدي بالفن الرقمي – الرسم الرقمي - لما منحته البرامج للمصمم من) (سهولة في توفير الأدوات المستخدمة في الرسم الرقمي حيث لا يتطلب الكثير لإنجاز تصميم مميز) ، وتمثل ذلك من خلال نضوج تلك الأدوات وتحولها إلى أدوات أكثر حساسية وأكثر ألفه للاستخدام واحد مصادر الإلهام)) كما ان الفن والتصميم يستخدم كلاهما مبادئ التصميم بقصد ايجاد الموضوع , والكيفية التي يتم بها تقديم الموضوع الفني , اذ يعد العمل الفني الهدف الجمالي الذي يتم عمله للتجميل وجلب المتعة المرئية ,[6] فعندما تواجه المصمم مشكلة معينة يتوجب عليه عندها العمل ضمن مواصفات معينة يمكنها ان تقدم له التحديدات التي من الممن ان تساعده على بلوغ الهدف الذي يسعى إليه , اذ يجد كل من المصمم والفنان حلولا مرئية مدركة للمشاهد من خلال وسائل الاعلام , او حلولا صناعية من خلال استخدامهم للمواد التنفيذية للعمل التصميمي . و لقد اثرت الثورة الرقمية وثورة المعلومات على العمارة والتصميم الداخلي حيث احدثت تطورا هائلا في كافة مجالاتهم , وقد انعكس هذا التطور على الفكر التصميمي والذي بتسارع بشكل ملحوظ ليقدم جيلا جديا من التصميمات التي

تترجم إيقاع تكنولوجيا العصر وتعكس تطلعات لا نهائية للتصميم الداخلي المتطور , غير مبالية بالنظريات التقليدية الساكنة بل مندفعة نحو التحول الكامل وتغير كل ما هو مألوف ونمطي والتحرر من التقاليد النمطية المتعارف عليها , مما ادى إلى ظهور تكنولوجيا التصميم الرقمي وتدخل التقنيات الرقمية في كل مراحل العملية التصميمية [7].

المبحث الثاني : تاريخ التصميم الرقمي وتأثره بالمدارس الفنية

مثلت عملية تشكيل الوعي الإنساني في التعاطي مع الحياة , مرتكزا أساسيا في بلورة مفاهيم متعددة امتلكها الانسان وحاول توظيفها وتكييفها ابان تعامله مع تفاصيل الحياة نفسها , فضلا عن طبيعة متطلبات التواصل معها او تحقيق ديمومة من اجل تأمين استمرارية المجتمع الذي نعيش فيه , هذه الديناميكية والتفاعلية الإيجابية ما بين الانسان من جهة والحياة من جهة أخرى اوجدت الكثير من العلوم والتقنيات , والممارسات الإنسانية التي تطورت بتطور الانسان نفسه , وتأثرت بجميع الطروحات الفكرية , والفلسفية التي اوجدها الانسان من فهم اكثر للحياة وتحولاتها الاجتماعية والثقافية والصناعية والعلمية والتجارية أيضا , فما يحيط بالإنسان لا يبيح نفسه بشكل مباشر وانما هو بحاجة إلى عمل ونشاط , إلى صناعة وتجارة تقودها الحاجة الإنسانية بشكل أساس والطبيعة كثيرة المنافع والخيرات لكنها بحاجة إلى ديمومة وتحقيق فعل التواصل بشكل متوازن , من حيث الاخذ والعطاء , ومن هنا ظهرت الحاجة إلى علم مثل التصميم سواء اكان بدائيا ام متطورا , فما صنعه او اوجده الانسان كان بحاجة إلى نظم انتاج بسيطة تديم هذه الصناعة فالحياة تمنح ما يريده الانسان بشرط العمل والكفاح للوصول إلى الأهداف [8] .

أن اهمية الدراسة التاريخية للتصميم الرقمي تأتي لكشف الاتجاهات والاساليب الفنية وتطورها , وآلية نمو هذه الصناعة ومراحل تطور التصاميم الرقمية , وكذلك لمعرفة التطور التكنلوجي الذي مرت به , وبلا شك هو جرد غير مكتمل لمعالم التصميم الرقمي , و تعد الفنون الرقمية من الفنون المعاصرة التي حدثت مع التطور التقني في النصف الأخير من القرن العشرين، والتصميم الرقمي يعتمد في مادته الأساسية للإنتاج على الحاسب الآلي والأجهزة الملحقة به من خلال الرسم والتعديل ببرامج الرسم، الفن الرقمي مواكبة العصر ونهضة فكر , والتصميم الرقمي هو نوع من التمازج بين الإبداع الفني والإبداع العلمي، يعتمد فيه الفنان إلى استخدام الوسائط الرقمية مثل الحاسوب كأداة فنية لإيصال رسالة معينة لغتها الحس والإبداع، وهو مصطلح واسع يشمل الأعمال والممارسات الفنية عن طريق استخدام التكنولوجيا الرقمية بطرق محترفة، وجعلها عنصر هام لبلورة مفهوم الإبداع.

فمنذ السبعينات اتّخذ الفن الرقمي كوسيلة بارزة من وسائل الإعلام الحديثة، ومع تطور التكنولوجيا وتوفر مختلف برامج التصميم الرقمي، أصبح الفن الرقمي من أحدث أنواع الفنون البصرية , وقد نشأ هذا الفن متزامناً مع تطور التكنولوجيا ويظهر تاريخ التصميم الرقمي مدى التداخل بين التكنولوجيا والفن, وهذا شيء طبيعي فالفن على مدى العصور يسير متزامناً مع تطورات العصر ومتأثراً بمعطياته [9] .

استُخدِم مصطلح الفن الرقمي لأول مرة عام 1980 لوصف برنامج الرسام AARON الذي استخدمه المهندسون في برمجة روبوت ذكي قادر على رسم رسومات كبيرة ومتنوعة على ورقة موضوعة على الأرض، ما لفت أنظار المصممين لاستغلال وتطوير هذا النوع الجديد من الفنون .

لكن أُولى محاولات إخراج عمل فني بواسطة الحاسوب كان عام 1965، على يد الفنان الألماني "فريدر ناك"، الذي صمم خوارزمية تتيح رسم مجموعة من الأشكال الفنية المختلفة، لتكون بذلك أول رسمة للفن الرقمي، على الرغم من غياب المصطلح الواصف له في ذلك الوقت.

ومع نهاية الستينيات، عقدت عدة متاحف معارض لاستكشاف الفن بواسطة الحاسوب. وتطور تطورًا هائلًا بعد ذلك من خلال وسائل الإعلام المختلفة التي اعتمدت على عدة فنون مثل الموشن جرافيك، أو استخدام الفن الرقمي في أفلام ديزني، أو حتى في التسويق الرقمي[10].

نجد أن لتصميم الجرافيك تاريخ حديث نسبيا بوصفه نظاما، فإن الأنشطة التي تشبه تصميم الجرافيك تمتد على مر تاريخ البشرية من كهوف لاسكوس، إلى عمود تراجان في روما إلى المخطوطات المضيئة في القرون الوسطى، إلى مصابيح جينزا. المهرة في كل هذا التاريخ الطويل وفى ظل الطفرة التي حدثت مؤخرا في مجالات الاتصال المرئي في القرنين العشرين والحادى والعشرين، نجد في بعض الأحيان الاختلاف في كل من الإعلان، وتصميم الجرافيك والفنون الجميلة. وعلى الرغم من كل ذلك، إلا أنهم جميعا

يشتركون في نفس العناصر والنظريات والمبادئ والممارسات واللغات، وأحيانا في نفس العميل. ويعتبر الهدف النهائي في فن الإعلان هو بيع السلع والخدمات. كما أننا نجد الجوهر في تصميم الجرافيك ،هو "تنظيم المعلومات، وتشكيل الأفكار وإضفاء جو من التعبير والشعور للحقائق الفنية التي توثق خبرة الإنسان".

ما بين القرنين الرابع والسابع الميلاديين و فى خلال عهد أسرة تانغ ما بين (٩٠٦ – ٦١٨) كانت تستخدم الأشجار لأغراض الطباعة و عمل المنسوجات. فتقطع الجذوع؛ لينقش عليها النصوص البوذية و لإستنساخ الكتب المقدسة وهي أقدم كتب مطبوعة عرفتها البشرية حتى الآن. و في خلال عهد أسرة سونغ (١٢٧٩ – ٩٦٠) تم إنتاج الكتب على نطاق أوسع و ذلك باستخدام أنواع الطباعة المتحركة و ذلك حتى تولت دار يوهان جوتنبرج للطباعة الصحفية عملية نشر الكتب على نطاق أوسع في أوروبا في وقت ما خلال العام ١٤٥٠و تسمى هذه الحقيقة من تصميم الجرافيك النمط الإنساني أو القديم [11].

وفي أواخر القرن التاسع عشر في أوروبا، ظهرت حركة ساهمت في فصل تصميم الجرافيك عن الفنون الجميلة و خاصة في المملكة المتحدة. و الوقت ذاته برز اسم بيت موندريان ليعرف بأبو تصميم الجرافيك، حيث يرجع إليه الفضل في تأسيس استخدام الشبكية (Grid system) المستخدم اليوم في الإعلان و الطباعة و التصميم على شبكة الإنترنت.

و في عام ١٨٤٩، تم إدخال تصميم الجرافيك إلى المسار التعليمي في بريطانيا ويعود الفضل في ذلك هنري كول Henry cool الذى ساهم في لفت نظر الحكومة البريطانية إلى أهمية تصميم الجرافيك عن طريق مجلته الخاصة بالتصميم و المصنوعات و تنظيمه للمعرض الكبير الذى يعد احتفالاً بالتصميم و التكنولوجيا معاً.

كما قامت دار النشر كيلمسكوت Kilmuscote لمؤسسها ويليام موريس William morris بإنتاج العديد من الكتب المتخصصة فى تصميم الجرافيك والتي كانت تحمل طابعاً تاريخياً يعكس الحالة المادية المبتذلة لتصميم الجرافيك أثناء القرن التاسع عشر. ساهمت إصدارات موريس - والتي كانت تستهدف الأثرياء على الأكثر- في الفصل ما بين التصميم و غيره من الأعمال الفنية الأخرى. كما ساعدت أيضاً في تطوير الفن الحديث بصورة مباشرة و التصميم في أوائل القرن العشرين بصورة غير مباشرة.

- **مدارس الفن الرقمي**

يُقسم فن التصميم الرقمي الحديث إلى ثلاث مدارس رئيسية تبعًا لفكرة التصميم، على النحو التالي [12]:

1- مدرسة الفن الرقمي الو اقعي

يُمثل التصميم أشكالًا موجودة في الواقع، مثل: وردة، بيت، شخص، حصان وغير ذلك من العناصر. ويحاول الفنان هنا أن يكون واقعيًا ليعبر عن رؤية حقيقية ملموسة أو جزء منها، دون إضفاء أي تأثيرات خيالية.

وهي تشمل المحاكاة والتي تعني التصميم بالنقل من الواقع وتحاكي عناصر معروفة مثلا : منزل، شجرة، جهاز كمبيوتر. فتشتمل استخدام الصور الواقعية و دمجها بطرق مختلفة لتمثيل الحقيقة أو جزء منها.

2- مدرسة الفن الرقمي الخيالي

لا يلتزم الفنان في مدرسة الفن الخيالي بالرؤية الواقعية، بل يمكن أن يضيف ويستحدث ما يراه من تأثيرات وتداخلات متنوعة ومتضادة، وهي أشبه بالمدرسة السريالية في الفن التقليدي، ولكن باستخدام الحاسوب كأداة للتعبير عن خيال الفنان.

تهتم 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.

3- مدرسة الفن الرقمي التعبيري

تؤخذ في مدرسة الفن التعبيري عناصر من الواقع، ولكن تُصمم وفق مشاعر الفنان، بغض النظر عن مدى توافقها مع الحقائق، ويتم ذلك عن طريق تغيير قوي في الخطوط أو الألوان أو التناسب بين حجم الأشكال في التصميم.

وهي التي يتم فيها أخذ عناصر وأشياء من الطبيعة ويتم تشويهها بتغيير أما ألوانها أو هيئاتها وأحجامها، ولا يقصد بالتشويه هنا التخريب وإنما يقصد التغيير عن الوجه الحقيقي لها.

أما من ناحية تكوين العمل الرقمي فيتبع أحد الأساليب التالية [13]:

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 بينها في تكوين واحد، وهو أقرب إلى الكولاج دون إحداث تعديل جذري على الصور المجمعة.

3- **الأسلوب المشترك بين الصفري والتجميعي:**

ويعنى جمع صور وتنسيقها والتعديل عليها حسب الطابع الشخصي .ويعد الأسلوب الأول والثالث أفضل من الأسلوب الثاني.

المبحث الثالث - تطور التصميم الرقمي في المو اقع والتطبيقات

يمتاز عصرنا الحالي بأنه عصر الانفجار والنمو السريع في المعلومات في جميع المجالات , فقد اصبحت تنتشر بشكل سريع بحيث يمكنها الوصول لأي شخص في أي مكان و زمان , ولات الصراع في هذا العصر على امتلاك المعرفة وتنظيمها وتوزيعها اكثر من الصراع على الثروات والموارد الاخرى , واصبح من يملك المعرفة الصحيحة في الوقت المناسب يملك عناصر القوة والسيطرة في عالم متغير يستند إلى العلم في كل شيء , ولا يسمح بالارتجال والعشوائية , وتجعل الثورة العلمية والمعرفية في مجال التكنولوجيا في القرن الواحد والعشرين لزاما على كل فرد في مجال تخصصه أن يسارع إلى الاستفادة من البرامج ذات الصلة بعمله حيث ان البرامج التطبيقية للرسم قد غطت جميع جوانب الحياة الانسانية , وان استخدام التكنولوجيا بشكل عام يعتبر محددا عند مقارنته بالمجالات الاخرى , ولأهمية استخدامه في الفنون التشكيلية والتصميم والرسم له ايجابيات كثيرة اهمها اتساع آفاق الابتكار والابداع وذلك بتعدد الحلول التشكيلية التي تتاح لمستخدم التكنولوجيا الحديثة , ولقد اصبحت تحديات العولمة اليوم كبيرة , بسبب تغير معالم الحياة الانسانية ولم تعد فكرة تقبلها او رفضها مشكلة بل بالكيفية التي تواجه بها هذه التحديات بفعل التطورات العلمية والانجازات التكنولوجية المستمرة والتي اصبحت مقياس لتطور الامم في مختلف المجالات , فقد شملت تلك التطورات جميع الانظمة ولم يكن التصميم بمعزل عنها بل كان اكثر النظم تأثرا من ناحية المجال التكنولوجي المعرفي [14] .

و الثورة الرقمية العالمية حملت معها تباشير الانتقال إلى عصر حضاري، جديد، إذ هي عبرت عن تحول هائل في تقنية الاتصالات وفي مناهج الثقافات ونظم المعلومات ، وأطلقت العنان لاتجاهات واسعة في توظيف التكنولوجيا الاتصالية والمعلوماتية في برامج الفنون الرقمية والإعلامية وغيرها. وهذا الاتجاه الجديد لا يؤسس تطبيقاته وبرامجه في فتح مستقبل للفنون الرقمية دونما حيازة مجموعة من المعطيات التي تبدأ بتشكيل ظواهر تطوير تقنية البرمجيات الرسومية والصورية وانتهاء 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.

الفن الرقمي على الأجهزة اللوحية

من التطبيقات الكثيرة على الأجهزة اللوحية التي تعطي المستخدم خيارات كثيرة وإمكانات متعددة لإبداع فنه نذكر البرامج التالية [15]:

أرتريج Artrage

يحتوي هذا التطبيق على خيارات متعدّدة كلون الورق ومقاييس إطار اللوحة وأنواع المواد المستخدمة من طباشير وأقلام وألوان مائية وزيتية وفحم وباستيل. ويعطي هذا التطبيق إحساس الرسم الواقعي، إذ يكون الرسم مباشراً على الشاشة ويَسهُل تغيير حجم الفرش والعمل باستخدام صينية ألوان واسعة ويوفر سهولة التوليف اللوني والمزج. ويسهل فيه دمج العناصر والتقنيات المختلفة. ولكن من عيوبه صعوبة التحكم وتغير مقاييس اللوحة في أثناء العمل عليها.

الآرت استديو ArtStudio

يحتوي هذا التطبيق على خيارات متعدِّدة لمقاييس أطر اللوحة وتنوُّع في الفُرَش التي يصل عددها إلى 20. وبالإضافة إلى ذلك، فإن لهذا التطبيق ميزة العمل على طبقات مستقلة بعضها فوق بعض، ويوجد فيه كثير من المرشحات والمؤثرات التي تعطي الفنَّان مجالاً أكبر للإبداع. كما يحتوي هذا التطبيق على كثير من الدروس التعليمية لتمكين المستخدم من الحصول على أفضل النتائج. ولهذا التطبيق ميزة مهمة هي سهولة فتح ملفاته في برامج "فوتوشوب" وغيره من برامج الرسم على الكمبيوتر. فهو يستقبل ملفات "فوتوشوب" ويصدر ملفات يمكن فتحها في "فوتوشوب" وغيره من البرامج الشهيرة. وهناك بعض التطبيقات التي تعطي إحساساً بالرسم الواقعي مثل تطبيق أورين إنك .Auryn Ink فهو صُمِّم ليعطينا رسومات مشابهة للرسم بالألوان المائية. ويُعدّ أفضل برنامج للحصول على تأثيرات الرسم المائي، وتتطابق نتائجه تطابقاً كبيراً مع الرسم المائي الواقعي. وهو يتيح للفنَّان إمكانية التحكم في شكل طرف الفرشاة، ويمكن تعديل كمية الماء واللون فيها، ويمكن تغيير الملمس وحتى أنواع سطح الورق ومقاييسه.

براشز Brushes

وتتوافر تطبيقات أخرى ممتازة وسريعة تتيح للفنان إمكانات أكبر وأوسع، مثل تطبيق الفُرَش "براشز .(Brushes) "ويتضمن هذا التطبيق شريط أدوات بسيطاً ومرتباً، والعمل فيه على صينية الألوان واستحضارها أمر سهل، وهو سريع وحساس للمس.

وتعمل شركات الأجهزة اللوحية الآن في إنتاج أدوات مختلفة مثل الفُرَش والأقلام التي تباع كمكملاتٍ للجهاز اللوحي، لتجعل الرسم الرقمي تجربة مشابهة للرسم الواقعي وتردم الفجوة بين النوعين. وقد استغنى بعض الفنانين عن دفتر التخطيط واستبدل به جهازاً لوحياً أو هاتفاً ذكياً في أثناء تنقله أو عند رغبته في عمل تخطيط سريع. هذا الخيار حل مشكلة توافر الأدوات، فكل ما يحتاج إليه الفنان هو جهازه وإصبعه ويداه. وثمة ميزة أخرى هي عدم حاجة الفنان إلى مصدر آخر للضوء. فالرسم الليلي في الخارج أمر صعب فعلاً، لكن مع الأجهزة اللوحية لن يواجه هذه المشكلة، إذ إن الشاشة في الجهاز اللوحي مشعة للضوء على عكس كراسه الورقي الذي يحتاج إلى ضوء خارجي ليراه.

إن أكبر ميزة للأجهزة والبرامج الرقمية هي بيئة العمل النظيفة والمرتبة جداً للفنان. وتعمل البرامج على إعطاء الفنان إحساس الاستديو الحقيقي من توفير أنواع الفُرَش وإمكان مزج الألوان والعمل بجميع الأساليب من الأسلوب الواقعي إلى الانطباعي أو حتى الحصول على تأثير المواد المختلفة كالألوان المائية مثلاً.

أما عن أسلوب عرض اللوحات، فضلاً عن إمكان طباعة الأعمال وتعليقها على الجدار، أو حتى إقامة معارض افتراضية على الشبكة العنكبوتية، فالإمكانات والأفكار الجديدة بدأت في إثارة الدهشة لدى الجمهور [16].

فاليوم، هناك متاحف حديثة خصصت قاعات خاصة فيها لعرض الأعمال الفنية التي أُنتجت بالأجهزة اللوحية مثل "الآيباد" و "الجلاكسي" وغيرها. مثال ذلك "متحف لويزيانا للفن الحديث" في الدنمارك، الذي أقام في صيف 2011 معرضاً فنياً للفنان ديفيد هوكني تحت اسم "أنا أرسم في الآيباد" عرضت فيه رسومه التي رسمها بواسطة

أبل نيوتن."Apple Newton"

جهازي "الآيباد" و"الآيفون". وقد علَّق على جدار القاعة نحو 20 جهاز "آيباد" عُرضت الأعمال فيها. وقد رافق المعرض أجهزة عرض ضوئية كانت تبث مقاطع فيديو توضح مراحل العمل في اللوحات.هذه إطلالة سريعة على الفن الرقمي وعلاقته بالتقليدي، وما هي الإمكانات التقنية المتاحة التي حضرت في عصرنا من أجهزة وتطبيقات، وما هي الفرص المشرّعة التي قدمتها وما زالت تقدِّمها للمستخدم. قد تجلب هذه التقنيات والتطبيقات فناً جديداً وإبداعاً، وهي في الوقت نفسه تسبب قلقاً لعشاق الفن التقليدي. ولكن لنرَ كيف تسير عجلة التطور على الصعيدين، وماذا يقدّم لنا الفنَّانون والتقنيون.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1417
Sultan Albaheli , Öğr. Üyesi fırat Arapoğlu : Classical Art Schools and Their Impact on Modern Digital Design
Al-Academy Journal - Issue 120 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

المبحث الرابع : اجراءات البحث

أ - عينة البحث (لوحة غرينيكا)

تعتبر لوحة "غرينيكا" للفنان الإسباني بابلو بيكاسو واحدة من أبرز الأعمال الفنية في القرن العشرين، وهي تمثل أحد أهم الأمثلة على التأثير الذي تركه فن المدارس الفنية في تلك الفترة. تم رسم لوحة "غرينيكا" عام 1937 خلال حرب الجمهورية الإسبانية، وتجسد الألم والدمار الناجمين عن الحرب ويعتبر "غرينيكا" مثالاً حياً على تقنية الكولاج والتعبير الكبير الذي كان يتميز به بيكاسو. تجسد اللوحة صورة مشوهة لمدينة غرينيكا الباسكية التي تعرضت لقصف جوي همجي من قبل القوات النازية والفاشية خلال الحرب الأهلية الإسبانية. يعتبر اللوحة تحفة فنية تعبر عن الألم والتشويه والوحشية الناتجة عن الحرب، وتعتبر أيضاً رمزاً للنضال ضد الظلم والقمع حيث ان لوحة غرينيكا تجسد تفاعل الفن مع الحروب والصراعات السياسية .يتميز التصميم بتقنيات الكولاج والتجريد، حيث يتم تمثيل الجسد البشري والوجوه بشكل مبتذل وغير متعارف عليه، مما يثير الاستفهام والتفكير في الهوية والعنف. [17]

ب - تحليل العينة تأثير لوحة غرينيكا على التصميم الرقمي الحديث يمكن رؤيته في استخدام التجريد والتقنيات غير التقليدية في تصوير الأشكال البشرية والكائنات الطبيعية .يعتمد المصممون الرقميون على التجريد والتلاعب بالأشكال والألوان بطرق غير تقليدية للتعبير عن أفكارهم وتجاربهم المعاصرة.

بشكل عام، تُظهر لوحة غرينيكا لبيكاسو القدرة الفريدة للفن على إثارة النقاش وتحفيز التفكير، وهو ما يتواصل مع التصميم الرقمي الحديث الذي يسعى لاستكشاف وتجسيد التجريد والتعبير عن الأفكار بطرق جديدة ومبتكرة.

تناول الفنان عدة محاور في لوحته الشهيرة من الاسلوب وتفاصيل مضمون اللوحة

1. التكنيك والأسلوب:

- استخدم بيكاسو في اللوحة التكنيك المعروف باسم "التكسير التقني" أو "الكيوبية". يتميز هذا التكنيك بتقسيم الأشكال إلى هندسة مكعبة وسطوع الألوان، مما يخلق تأثيرًا ثلاثي الأبعاد.

2. الرموز والتفاصيل:

- يمثل كل عنصر في اللوحة رمزًا لمعاناة الشعب الباسكي خلال الحرب. على سبيل المثال، العين البارزة ترمز إلى الوعي والتحلي بالقوة، بينما الأنف المكسور يرمز إلى الهمجية والتدمير.

3. التأثيرات الفنية:

- لقد أثرت المدارس الفنية الكلاسيكية، مثل الكيوبية والتشريحية، على تصميم اللوحة وتكوينها. فقد تأثر بيكاسو بأساليب الرسم التقليدية في تجسيد الأشكال وتقسيم الفضاء.

4. التأثيرات على التصميم الرقمي الحديث:

- تُعد لوحة "غرينيكا" مصدر إلهام للفن الرقمي الحديث، حيث يمكن رؤية تأثيراتها في تقنيات التجسيم ثلاثي الأبعاد واستخدام الرموز الرقمية للتعبير عن القضايا الاجتماعية والسياسية.

5. الرسالة الفنية:

- تنقل لوحة "غرينيكا" رسالة قوية حول الوحشية والدمار الناجم عن الحروب، وتعكس الفن كقوة للتعبير عن الظلم والإرهاب بطرق تتجاوز الكلمات.

باختصار، تعتبر لوحة "غرينيكا" لبيكاسو تحفة فنية تجمع بين التقنيات التقليدية والتعبير الحديث، وتستحق التحليل العميق لأبعادها التاريخية والفنية والاجتماعية.

- نتائج البحث

من خلال تحليل العينة توصل الباحث الى النتائج الاتية

يظهر البحث أهمية المدارس الفنية الكلاسيكية في تشكيل وتطور التصميم الرقمي في العصر الحديث.

. يساهم التحليل في فهم أعمق للعلاقة بين التصميم الرقمي الحديث والمدارس الفنيةالتقليدية.

. تؤكد النتائج أهمية استمرار البحث والدراسة حول تأثير المدارس الفنية على التصميم الرقمي.

. يُشير البحث إلى ضرورة توثيق وتحليل تطورات التصميم الرقمي وفهم دور المدارس الفنية فيها.

. يُعزز البحث الحوار والتفاعل بين المجتمع الفني والتكنولوجي لتعزيز الإبداع والتطور في مجال التصميم الرقمي.

- التوصيات

. تطوير المناهج التعليمية لتضمن دراسة وفهم مدارس الفنية التقليدية وتأثيرها على التصميم الرقمي.

. إنشاء منصات وموارد عبر الإنترنت لتوثيق ومشاركة الأبحاث والدراسات حول هذا الموضوع.

. تنظيم معارض وفعاليات تعليمية تسلط الضوء على التفاعل بين التصميم الرقمي والمدارس الفنية التقليدية.

Conclusions:

Through the analysis of the sample, the researcher reached the following conclusions:

- The research highlights the importance of classical art schools in shaping and developing digital design in the modern era.
- The analysis contributes to a deeper understanding of the relationship between modern digital design and traditional art schools.
- The results emphasize the importance of continuing research and study on the influence of art schools on digital design.
- The study points to the necessity of documenting and analyzing the developments of digital design and understanding the role of art schools in them.
- The research promotes dialogue and interaction between the artistic and technological communities to enhance creativity and progress in the field of digital design.

References:

1. Jeremy Aynsley, Pioneers of Modern Graphic, Britain, Publishing Group Ltd., 2004, p. 195.
2. Scherthrainen – Bandar Viz, The Artist's Canvas for Drawing in Photoshop – Beirut, Arab Scientific Publishers, 5th ed., 2005, pp. 1-2.
3. Ismail Shawqi, Art and Design, Cairo, Publisher: The Author, Nasr City, 1999, p. 16.
4. Ismail Shawqi, ibid., p. 17.
5. Donald Hearn & M. Pauline Baker, Computer Graphics, USA, Englwood Cliffs, New Jersey, 1986, p. 1.
6. Naeem Abbas, ibid., p. 501. Mahmoud Fathi, The Digital Revolution and Technologies Used in Architecture: Design and Implementation, The Sixth International Architectural Conference, Faculty of Engineering, Assiut University, 2005, p. 7.
7. John Dewey, Art as Experience, translated by Zaki Naguib Mahmoud, Introduction to the Arabic Translation, 1963, p. 4.
8. Langer-Susana K., Philosophy of Art, London: Routledge, 1959, p. 201.
9. https://blog.khamsat.com/digital-art-guide/
10. https://www.baianat.com/ar/books/graphic-design/history-of-graphic%20design
11. Digital Art: When Talent Meets Technology, https://blog.khamsat.com/digital-art-guide/
12. Digital Art, ibid. Karim Eidan Shaya, "The Role of Art Teachers in Using Digital Technology to Teach Drawing to Intermediate School Students in Iraq," Maysan Journal of Academic Studies, Volume 22, Issue 46, 2023, p.
13. Zainab Abu Hussein, "Digital Art," Saudi Aramco website, https://qafilah.com/ar.
14. Zainab Abu Hussein, ibid.
15. https://ar.m.wikipedia.org/wiki/%D8%BA%D8%B1%D9%86%D9%8A%D9%83%D8%A7_(%D9%84%D9%88%D8%AD%D8%A9)#cite_ref-wikidata-a9e76a2963da0f2549e5bfa823c85d9eca9bc046_2-0