Received: 30/5/2021 Accepted: 8/8/2021 Published: 2021

تقنية الفن الرقمي وانعكاسها لدى المتلقين

م.د زينب جاسم عبود
وزارة التربية / مديرية تربية الكرخ الاولى
معهد البنات / الدراسة الصباحية
aboodzanain88@gmail.com
رقم الهاتف 07714833793

مستخلص البحث:
غيرت التكنلوجيا الكثير من المفاهيم في حياة البشر على مختلف المستويات خاصة في القرن الماضي وبداية القرن الحالي حيث اصبحت جزءا مهما في كل مفاصل الحياة بصورة عامة والفن بصورة خاصة والفنون التشكيلية واحد من هذه الفنون التي تأثرت بالثورة التكنلوجية فأصبحنا نعيش بعوالم افتراضية من خلال الاجهزة اللوحية واجهزة الاتصالات يتقرب ويتعايش بعضنا مع البعض لتتحول حياتنا الى ارقام وصور نتفاعل ونتواصل داخل هذه العوالم الافتراضية فكانت الصورة واحدة من هذه الاشياء التي لامستها يد التكنلوجيا لتتحول وتتغير ، فكان البحث الموسوم (الفن الرقمي والتفاعلية الانعكاسية) الذي تتمحور مشكلته حول قدرة الفن الرقمي في تفاعله الانعكاسي مع محيطه ليكون انساق اشتغال بديلة ومعرفة ما مدى فاعليته ليكون موازيا لا افتراضيا حيث قسمت الباحثة البحث الى مبحثين تناول الاول تحولات الصورة واشتغالها المجتمعي ومدى تأثير التكنلوجيا على شكل الصورة وبنائها من حيث اللون والنقاط والشكل وكيف تحولت اللوحات الى سلع الكترونية يمكن اقتنائها وكيفية التعامل معها والتحسس بها اما المبحث الثاني فقد تناول **العمل الرقمي وعلاقته بالمتلقي** وكيف يمكن للمتلقي ان يتعامل مع هذا الفن فمتلقي الابداع الرقمي سوف يجد عالما جديدا ، فيه من التقنيات ما يتقابل مع الفنون الاخرى لذلك " تعد مهمة النقد الرقمي في البحث من جوهر ودقائق وخصائص الثقافة الرقمية ، اذ بات على النقد دراسة قضايا غلبة الصورة بفضل توظيف التقنية الرقمية ، وعبر التناول الموضوعي الواعي بأسرار التقنيات التكنلوجية في تحليل العمل الفني الابداعي الرقمي وابراز عناصره الاولية التي شكلته كما تطرقت الباحثة لاهم فناني هذا النوع من الفنون مع استعراض لاهم البرامج التي تعمل عليه فيما كان الفصل الثالث يضم مجموعة من اللوحات التي قامت الباحثة بتحليلها على ضوء المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري والتي يمكن ان يبنى الرسم الرقمي ويعتمد على مجموعة مختلفة من البرامج الالكترونية التي تختص بالتصميم والرسم لبناء اشكاله ولوحاته والتي تشكل فنا وشكلا لما بعد الحداثة التي لها جمالياتها الخاصة التي تثير شهية وفكر المتلقي متوصلة الى مجموعة من النتائج والاستنتاجات والتي تظهر قدرة بناء ورسم مختلف النماذج واللوحات من خلال استخدام مختلف البرامج الخاصة بالرسم وتصليح الصور بالحاسبة او اجهزة الموبايل والاجهزة الاخرى مع التحكم بمختلف التفاصيل لانتاج مختلف الاشكال واللوحات ذات القيم الفنية والجمالية المختلفة وضم البحث المصادر والمراجع التي استخدمتها الباحثة في كتابة بحثها .

الكلمات الافتتاحية : الفن الرقمي ،التفاعلية ، الانعكاسية.

مشكلة البحث :

ساهمت التكنلوجيا والتطور التقني في تغيير شكل ونمط الحياة التي يعيشها الناس واصبحت ضرورة يصعب التخلي عنها كونها اثرت في اغلب تفاصيل حياتنا فباتت جزءا مهم في حياتنا اليومية من خلال اعتمادنا عليها بشكل كبير ومؤثر تغير معها شكل وصورة الحياة التي نعيشها يصعب ان نتخلى عنها او نعيش بدونها فجاءت الحاسبة والاجهزة المحمولة لتكون بديلا سهلا عن الكثير من الاعمال التي نقوم بها حيث ان هناك الكثير من المعامل تديرها هذه التقنيات التي لا تحتاج الى بشر حتى اصبحت بديلا عنه فتغيرت معها شكل ونمط الحياة التي يمكن ان نعيشه والفن وجه من اوجه الحياة الذي تفاعل مع الرقميات في مختلف انواع الفنون فظهر الفن الرقمي الذي مثل نوعا ووجها جديدا من اوجه الفنون الحديثة الذي عرف عنه بانه الفن الذي تتدخل في تنفيذه التكنولوجيا الرقمية، مثل تركيب الصور ومونتاجها من خلال اجهزة الحاسوب والمبايلات والذي يتطور ويتعدد ويختلف بتطور الأجهزة التقنية والتكنولوجيا التي نشأت معها عوالم افتراضية يتقرب ويتعايش بعضنا مع البعض لتتحول حياتنا الى ارقام وصور نتفاعل ونتواصل داخل هذه العوالم الافتراضية فكانت الصورة واحدة من هذه الاشياء التي لامستها يد التكنلوجيا لتتحول وتتغير ، فكان البحث الموسوم (الفن الرقمي والتفاعلية الانعكاسية) الذي تتمحور مشكلته حول قدرة الفن الرقمي في تفاعله الانعكاسي مع محيطه ليكون انساق اشتغال بديلة ومعرفة ما مدى فاعليته ليكون موازيا لا افتراضيا

اهمية البحث :

تكمن اهمية البحث في قدرته على الولوج لعوالم افتراضية استطاعت ان تؤسس نسق اشتغال في جوهر الفن

هدف البحث:

يتجلى هدف البحث في قراءة الفن وفق عوالم افتراضية مغايره وجديدة

حدود البحث:

زمانيا : 2010 _2020

مكانيا : بعض المعارض في مجموعة من الدول

موضوعيا : نماذج مختارة لمجموعة من الفنانين

تحديد المصطلحات :

الفن الرقمي :

الفن الرقمي هو " شكل تعبيري جديد ننتجه باستخدام الأجهزة الرقمية والمقصود بالأجهزة الرقمية الكمبيوتر والحواسيب اللوحية وألواح الرسم الرقمية والكاميرات الرقمية والماسحات الضوئية وغيرها " (جاسم، ، 2013 ،، صفحة 14) وعرف ايضا بأنه " الرسم بالأدوات الرقمية الحديثة، للحصول على نتائج وتأثيرات مشابهة للرسم التقليدي، مثل ما نراه من رسم زيتي أو مائي أو أكريليك أو حتى رسم الفحم أو الباستيل وغير ذلك من أنواع الرسم التقليدية (بسيوني، 2017، صفحة 11) "

التعريف الاجرائي :

تعرفه الباحثه بأنه شكل فني تعبيري جديد تستخدم فيه الحواسيب والاجهزة الرقمية لرسم اشكال ولوحات تقترب من الرسم التقليدي في نتائجها وتأثيرها.

التفاعلية :

إن كلمة التفاعلية (Interactivé) "مركبة من كلمتين في أصلها اللاتيني، ومعناه ممارسة بين اثنين أي تبادل وتفاعل بين شخصين .من هنا نفهم أن معنى التفاعلية يكمن في التبادل والتفاعل " (كامل المراياتي، 2010، صفحة 78)

وتعرف بأنها : "تنشيط اجتماعي يتيح للجمهور امكانية التواصل والتفاعل والتفكير والتعبير والمناقشة بكامل الحرية وفي جميع الحالات والمواقف وهو بذلك يشجع الجمهور على مراجعة معارفهم ومواقفهم وسلوكياتهم ، يتصف هذا النوع بالمرونة ولا يقدم للجمهور حلولاً ، بل ينتزعها منهم ، الامر الذي يسهم في زيادة الوعي وتطوير المهارة لدى تلك الفئة " (عباس:، 2018)

وتعرفها الباحثة بأنها :أي تبادل او تفاعل بين شخصين والذي يتيح التعبير والمناقشة بكامل الحرية دون تقديم الحلول الجاهزة لتشجيع ومراجعة معارف الناس وسلوكياتهم

الانعكاسية :

تعرف بأنها : " العلاقة الدائرية بين المسبب والسبب. بحيث يؤثر احداهما بالاخر بحيث يصبح مستحيل تحديد من هو السبب أو المسبب. مثال على ذلك العلاقة بين البيضة والدجاجة " (المسالمة، 2017، صفحة 128) وتعرف ايضا بأنها : " حركات ناتجة اثر تهيج أعضاء الحس حيث يقوم الانسان أوالحيوان بسلوكيات لا ارادية غريزية تدعى الحركات الانعكاسية كل هذه الحركات الانعكاسية تسمى انعكاسا شوكيا وهي رد فعل لا إرادي وفوري يكون متوقعا من طرف الآخرين، وينتج عن تهيج أحد أعضاء الحس " (،، 2016 ، صفحة 113)

وتعرفها الباحثة : هي حركة دائرية ناتجة عن تهيج اعضاء حسية بين سبب ومسبب تكون على شكل ردة فعل لا ارادية

المبحث الاول: (تحولات الصورة واشتغالها المجتمعي)

ادى التطور الكبير في الصور الرقمية (الالكترونية) في ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته الى تحولات جذرية في معنى الصورة في الثقافة الانسانية ، فهي صور مولدة او معززة بالكمبيوتر, وتتعلق بالابداعات المرتبطة بالصورة المبنية على النقط والاجزاء الصغيرة في تكوينها وعلى التغيرات التي تطرأ على علاقة الاشكال والالوان والتركيبات التشكيلية والممارسات الفوتوغرافية ، والذي يعتمد بالاساس على مجموعة من البرامج الحاسوبية المختصة بالتصميم عن طريق الكمبيوتر كالفوتوشوب والكوريل درو والفلاش والثري دي ماكس والبيكسيل وغيرها الكثير اما في الفترة الراهنة (ما بعد الحداثة) ، وفي عصر الصورة الرقمية (العصر الرقمي) عصر التكنلوجيا المتقدمة التي تغيرت فيها طريقة وجودنا في العالم ، مع تغير اساليب التعبير والرؤية لكل ما يدور بالعالم بما فيها تجاربنا الجمالية والفنية ، فقد اعطت الثورة العلمية الراهنة امكانات تعبيرية جديدة للممارسة الفنية , لذا نستطيع القول بأن " المنظور الجمالي في هذا العصر يعد انعكاساً للتقنيات والامكانات التي وفرها العصر للحضارة الانسانية ، وان التجربة الجمالية ستغدو تعبيراً عن كل ما يدرك بصرياً عبر تقنيات التكنولوجيا المتقدمة ، وان الاعمال الفنية ستغدو سلعاً الكترونية تجسد افكاراً وقيماً وخطابات صادرة عن ثقافات مختلفة " (الجاف، 2007، الصفحات 163-164) بسبب تغير شكل وطريقة التلقي والادراك التي ترتبط بهذه التجارب ونتيجة تغير شكل الثقافة العامة التي تحيط بنا في هذا العصر ولان هذه الاعمال انسانية بحته بسبب تدخل الالة والتكنلوجيا في انتاجها خاصة وان " المصالح اقتصادية تسعى لاقناع الناس للاستهلاك , ولاعجب فحضارة العصر الرقمي هي حضارة الاستهلاك , وقد اصبح العمل الفني فيها الجانب الدعائي والاعلامي لها . ولذلك فأن التجربة الجمالية الراهنة لم تعد تحقق المتعة واللذة والاستحسان والارتياح , بقدر ما اصبحت تقاس بمدى قدرتها على

الاقناع من اجل اقتناء السلعة المعلن عنها بالعمل الفني " (الجاف، 2007، صفحة 164) حيث سيطر التفكير الربحي على تفكير الشركات المصنعة لهذه البرامج التي تتدخل في انتاج البرامج الرقمية التي تتدخل في انتاج الامور الفنية حيث اصبح للصورة الرقمية قيمتها التي تستمدها من دورها كمعلومة , وكذلك من تميزها , بوصفها صورا يسهل الوصول اليها والتعامل معها , او معالجتها وتخزينها في الحاسوب , او على مواقع الانترنت , وقد حصلت الصورة الرقمية على قيمتها من خلال خصائص معينة مثل سهولة الوصول اليها ومطاوعتها والقيمة المعلوماتية المعطاة لها.

ان كل هذه الصور وبكل تلك المميزات والمعاني موجودة في مجتمعاتنا وتحت متناول ايادي الكثير؛ في نوع من التأثير الانفعالي الخاص بالصور والتخاطب الصامت دون الكلمات (اللغة البصرية) التي على الأرجح ان مئات الناس يتعاملون يومياً مع لغة الصور , تحت تأثير توتر وتناقض كأنه صراع يماثل ذلك الصراع الخاص مع اللغة التي تبدو غير كافية في مواقف كثيرة في علاقتها بما تمت مشاهدته او رؤيته كنوع من الصدق الانطلوجي مع ما تم تصويره او التقاطه , ضمن بيئة بصرية باتت شديدة التجذر و التأثير في الثقافة اليومية الحية " اذا كانت هذه الصور تستاثر بأهتمامنا وتخلب البابنا ، فذلك لايعود الى انها بمنزلة مواقع لانتاج المعنى والتمثيل ...فهي مواقع للغياب ، غياب المعنى والتمثيل ، هي مواقع تستأثر بنا بعيدا تماما عن أي احكام خاصة بالواقع الحالي الذي نعرفه" (الحميد، 2005، صفحة 93) وهنا يجب ان نطرح تساؤلات حول أهم التحولات التي طرأت على الأعمال الفنية المعاصرة في مجالاتها المتنوعة وبتأثير الصورة كمنتج الكتروني ؟ يتعين علينا أن نستذكر قول أرسطو " إن التفكير مستحيل من دون صور" (ارسطو، 1982، صفحة 119) وان الحياة المعاصرة , لا يمكن تصورها من دون الصور فهي موجودة في كل مكان ولا تكف عن التدفق في كل وقت ومرتبطة بكل جوانب حياة الإنسان , وهذا ما أفرزته إمكانات العصر الرقمي من فنون أو إعمال فنية ذات المقاصد الاقتصادية وليست الفنية والجمالية وما نشاهده من "فنون الإعلان الثابتة (في الشوارع وفوق المنازل وملاعب الكرة مثلا) والمتحركة (في السينما والتلفزيون مثلا) حيث أصبح لهذه الفنون جماليتها الخاصة أيضا جماليات العرض واستثارة شهية الشراء " (الحميد، ,التفضيل الجمالي , دراسة في سايكلوجية التذوق الفني، 2001، صفحة 61) لان التفكير بالصور يتجاوز حدود الواقع ونحن نعيش في عالم تتخلله الصور بشكل خاطف وسريع ؛ ولم تكن الفنون منأى عن هذا العالم وعن هذه التحولات لان الفن الذي يهيمن هو الفن الذي يندرج ويعبر عن العصر بأدوات العصر, وان الاستقصاء المتأمل لحركة تاريخ الفن , يبين بان لكل حقبة زمنية تكنلوجية خاصة بالصور (الفن القديم ، عصر المنظور ، الحقبة الحداثية الخاصة بالنسخ الآلي ، الحقبة مابعد الحداثية الخاصة بالصور الالكترونية والكمبيوترية) والتي تكشف عن عدد من التحولات في صلب العلاقة بين الصورة بوصفها تحقق مواز او رديف للجانب المرئي من العالم الفعلي وبين الفنون البصرية او التشكيلية (بوصفها حاملة وحاضنة لهذه الصورة) فهي " تحولات تخضع لتراكمات سسيولوجية /اقتصادية /دينية /سياسية ، كان من شأنها ان تؤدي الى تحولات نوعية ملموسة في نظرة وتقييم واستقبال افراد هذه المجتمعات للصورة في سياق الاعمال الفنية البصرية" (، ع.، 2017، صفحة 144) لان كل هذه الظروف والمعطيات تكون سببا في انتاج ثقافة لها خواصها وصفاتها المختلفة التي من شأنها ان تنتج اجيالا واشكالا مختلفة في الفن وباقي الجوانب الحياتية الاخرى ولذا فقد توضحت بجلاء تأثيرات التكنولوجيا (خاصة في بعدها الرقمي) ذو المنظور الواسع المدى المحموم بحمى التسارع ، على الفنون التشكيلية ، ففي ضوء تطورات الفنون الرقمية نجد ان الرسم بالحاسوب , يعتمد بمحتواه الفلسفي وقيمته الجمالية التي استمدت وجودها النوعي من مستجدات الكترونية , تفوقت فيه الاعمال المتلاحقة المستمد جوهر وجودها من الحاسوب , او آية آلة الكترونية

تقوم مقام الوسيط المنتج للعمل بشكل اساسي وجوهري والتي تدين في ذات الوقت بأشتقاق كافة خواصها البصرية والجمالية من التنويعات اللانهائية لامكانات الوسيط الالكتروني وفي السؤال عن التحولات في المفاهيم وارتباطها بزمانية التأمل التي يتطلبها العمل الفني من المتلقي ؟ فأن الزمن المطلوب لعملية الادراك الحسي والعقلي بما يصاحب هذه العمليات من توقف واختمار واستبصار خلال عروض هذا الفن الذي يقود الى تجربة وخبرة اعمق من شأنها ان تقوي من كيان العمل لذاته , على حساب الشرح الادبي التقليدي , والذي تتيحه الوسائل التقليدية ذاتها أي ان " فنون الصورة الالكترونية لايمكن الوصول اليها او تقصيها بأكملها في كلمات ، لانها تتطلب احتشاد المتلقي في خبرة حقيقية لزمن محدود (نسبي) من الوقت ، تنهار خلاله نظرية الاحاطة الشاملة المطلقة بلوحات الاطار التقليدية " (العربي، 2014، صفحة 133)لان الوقت المطلوب لفعل الادراك للاعمال الرقمية تتقوض لصالح تورط االمشاهد خلال تداعيات الفنون الالكترونية ثلاثية الابعاد , من حيث كون المشاهد محكوماً بزوايا معينة للرؤية واعتبارات تركيزه وشروده اثناء زمن العرض وموقفه القبلي اساساً كرافض للمحتوى او شريك متضامن متفاعل ؛ وهي عناصر متغيرة تمارس توليد استجابات يستحيل حصرها كمياً . " على مستوى التلقي لهذه الاعمال نجد ان طبيعة مفاهيمها تسعى الى اسقاط الفواصل بين ما هو صوري وما هو مفهومي لصالح شبكة العلاقات وطريقة بناءها في هيكل العمل ؛ وهي احدى معطيات الفن المعاصر الافكار الصرفة نفسها لها خاصية مقاربة لخاصية الشكل" (المنجي، 2009) لان هذه العلاقة الجدلية بين ابداع الفنان وتأمل المتذوق للعمل ، تكشف عن شبه اتفاق ضمني بين الفنانين والمتلقين الجدد , بوجه عام يتمثل هذا الاتفاق في اسقاط الاعتبار عن تعالي (TRANSCENDeNT) (المقولات) والمعاني المطلقة التي دأب الفنانون (التقليديون)على تضمينها داخل اعمال الوسائط (التقليدية) , والذي عُرف عند (كانت) بالجدل المتعالي الذي اراد به ان يبرهن على ان العقل البشري عليه ان يقتصر على عالم الظواهر لتحقيق معرفة مجدية , فعالم الظواهر هو ما يظهر لنا من الأشياء او يبدو لنا منها لاننا نجهل ما عليه الأشياء في الواقع وهذا يقع ضمن النقد وحامله (الأنا المفكر) , فقد انفرد (الجدل المتعالي) لـ (كانت) بأعتناقه لمبدأ فعالية الذات العارفة , ومبدأ الأنا كوحدة أصلية أولية للوعي المتعالي الذي يميز الأنسان وشعوره بهويته او تميزه بما العارفة بطبيعتها مضطرة لتعقب المطلق وان لم تبلغه" (جياد:، بدون تاريخ، صفحة 93)حيث تبقى تبحث عن المطلقات المرتبط بالانا وفاعليتها كونها مصدر الاحكام الاول لان الصور لديه "هي تصورات لا هي تجريدات من الخبرة ولا هي ممكنة التطبيق عليها – يستخلصها من الأشكال الممكنة للأستدلال المنطقي " (العربي، 2014، صفحة 133) وهذا الأتفاق الجدلي بين (الفنان والمتلقي) هو نوع من تفوق للصورة الالكترونية (الرقمية) على اللوحات والوسائط التقليدية في عصرنا الرقمي حيث حفرت في الثقافة الجمعية في البلدان الغربية الصناعية وعيا طرفويا لما يمكن ان يكون عليه الفن الرقمي المزود بجماليته الظاهرة في العلاقة بين الامكانيات التقنية والرؤى حيث يمكننا ان نعرف الصورة الرقمية بانها الصورة المعالجة عن طريق تقسم الصورة الى الآف النقط اللونية التي تشكل الصورة التي يمكن معالجة كل نقطة منفصلة عن الأخرى , وبذلك يمكن السيطرة على الصورة بشكل دقيق جداً، ويتم إدخال الصورة الى الجهاز عن طريق الماسح الضوئي (السكانر- scanner) أو عن طريق رسم العناصر بالفرشاة الموجودة على الشاشة .

المبحث الثاني : االعمل الرقمي وعلاقته بالمتلقي

ان التعريف بأسرار العمل الابداعي الرقمي , وتقريبه من المتلقي عن طريق شرح المصطلحات المتداولة ، مع المفاهيم والتقنيات المستخدمة هي من مهام النقد الرقمي ، كي تزكي المتعة التي هي الهدف الاسمى من العمل الابداعي ، فالمؤثرات البصرية والسمعية المستخدمة كفيلة بأن تجعل المتلقي

يعي حالة من المفاجأة المستمرة والترقب ، فمتلقي الابداع الرقمي سوف يجد عالما جديدا ، فيه من التقنيات ما يتقابل مع الفنون الاخرى لذلك " تعد مهمة النقد الرقمي في البحث من جوهر ودقائق وخصائص الثقافة الرقمية ، اذ بات على النقد دراسة قضايا غلبة الصورة بفضل توظيف التقنية الرقمية ، وعبر التناول الموضوعي الواعي بأسرار التقنيات التكنلوجية في تحليل العمل الفني الابداعي الرقمي وابراز عناصره الاولية التي شكلته " (موسى، 2011، صفحة 38) لبيان قدرة المبدع الرقمي في توظيف هذا العنصر او ذاك وبأي درجة نجاح تحقق توظيف هذا العنصر في البناء الكلي للعمل الابداعي الرقمي .

من فناني الفن الرقمي :

1- الفنان الياباني كجابابوتاكا لديه لوحة مستلهمة من علوم الفلك .

2- الفنانة ليليان شوارتز .

3- الفنان كينيث سينيلسون.

4- الفنان اوليفر جيد الذي رسم بالكومبيوتر عام 1986بينالي فينيسيا .

ولابد من معرفة اهم البرامج للفن الرقمي التي تتلخص حيث يوجد الكثير من البرامج التي تمكنك من تصميم جميع ما ترغب به من التصميمات، فهناك من يمنحك خاصية الرسم بلا حدود وهناك من يمنحك خاصية التكبير بلا حدود لذلك بات الفن الرقمي وعن طريق صوره الالكترونية المتعددة الانواع والواسعة الانتشار التي تمارس نفوذها خلال عمليات التصميم الفني وضمن مفهومات تشكيلية منها:

1. فن البيكسل: " المعروف بفاعلية وملموسية استخدامه المستخلصة من تكوينة رقمية او صورة محددة الالوان (الالوان الاساسية) وعلى شكل وحدات ضوئية رقمية مارة عبر مؤشرات حديثة محسوبة على وفق العددين (الواحد و الصفر) مع منظور متجزأ من دون نقاط هروب" (لعيبي، 2008، صفحة 106)

2. البلاستك ويب: وهو "معني بالمشتغلين على صفحات الويب والمنهمكين بالصور الرقمية وبالحركات الافتراضية مشكلين رسوم تخطيطية راقية وصافية" (لعيبي، 2008، صفحة 106)

كما توجد هناك الصورة اللمسية , والتي " تعد علامة فارقة في الفن الرقمي وحتى في تاريخ الفن , والتي تتحدث هنا عن علاقة جديدة بين حاسة اللمس والصورة , وبوساطة اصطناع احاسيس تمنحنا اياها الشاشة , وعن طريق المؤشر ، بصنع اختلافات متعمدة لسرعات المؤشر على الصورة مما يخلق وهما بادراك نتوءاتها وهو نوع من الادراك البصري – اللمسي " (لعيبي، 2008، صفحة 107) اذ شكلت هذه المفاهيم التشكيلية الجديدة للفن الرقمي وعن طريق هذه الصور الالكترونية المتعددة الداخلة على عمليات التصميم الفني , لا من حيث اساليب انتشار تكوينات فنية مغايرة للثابت والمتعارف عليه , وانما من حيث ممارسة ما اطلق عليه هنا (طقوس نفي لكل ما هو تقليدي) (اللوجوس) اذ ان اللوجس هنا " بوصفه اشارة /علامة بصرية حاملة لدالة او دوال معرفية ذات صفة تقديرية مباشرة غالبا ما تنحو منحى اخلاقيا او حكما قيميا وذلك يعود طبقا للمفاهيم المعاصرة للتصميم الفني الى ان مغالطات "اللوجوس للفنون ذات الوسائط والاساليب التقليدية تفترض كون البشر موضوعات مدركة بسيطة ، بينما يضع (اللوجوس) فنون الصورة الرقمية في اعتباراته ان الانسان ليس فقط مدركا وحاسا لكنه ايضا متصور ومتخذ فعلا للممارسة (التفاعلية) " (المنجي، 2009، صفحة 393)في علاقة جديدة بين المتلقي والصورة الرقمية التي تبدو منسجمة بالبرامج وكأنها مادة بلاستيكية ومصدرا للتفكير البصري ، وفي هذه العملية يطور الفنان استراتيجيته للتنبؤ ويجعلها مشروطة بالاشارات الجسدية للمتلقي الذي سينشط بدوره صورته الخاصة به ، اذ ثمة تنشيط

عبر واقع افتراضي يضاعف من قدرات التخيل وخلق عالم فوق واقعي يمس الوعي واللاوعي في سريالية جديدة ، ووفق قدراتها الجديدة على خلق ما يشبه الواقع المتخيل . لقد كانت بدايات الفن الرقمي مرتبطة بالعاب الفيديو بتقنيته وصوره المتشظية والتي ساهمت حسب (جان كلود شيروليه) في" تنبه الناس الى اهمية الفن الرقمي , الفنية والتي وصفت بانه ثمة نوع من الاندماج الكيميائي " (لعيبي، 2008، صفحة 105) حيث استطاعت هذه البرامج ان تكون الخطوات الاولى او سببا لانطلاق الفن الرقمي التشكيلي حيث تعددت وتنوعت هذه البرامج واختلفت وظائفها وتنوعت حسب طبيعة وحاجة الفنان وارتباطها بنوع الاجهزة التي تعمل عليها وانظمتها حيث تحتاج بعضها لحاسبات تكون ذات مواصفات عالية ومن اهم هذه البرامج

1. برنامج adobe ideas هذا البرنامج يعتبر من أهم البرامج التي يمكنك استخدامها في الرسم من خلال جهاز الايباد والايفون ذو إمكانيات كبيرة، فهو يتميز بنظام يتيح لك خاصية الرسم الفيكتوري ويمكنك أيضًا تكبير الرسومات التي تقوم برسمها في هذا البرنامج إلي اكبر صورة مكبرة يمكنك الحصول عليها، وفي الوقت نفسه تجد إن البرنامج هذا يظل محتفظا بكل الجودة التي صمم عليها. هذا البرنامج يصعب الرسم عليه إذا كنت تريد الإمكانيات التي يمنحها لك برنامج الفوتوشوب، فهذا البرنامج يستطيع منحك بعض التغيرات الهامة التي لا تستطيع ايجادها في الكثير من البرامج الأخرى.
2. برنامج layers هذا البرنامج تم تصميمه علي نطاق عالي من الجودة يمنحك خاصية الرسم الرقمي، فهو يتميز بأنه يحتوي على العديد من الإعدادات، وأيضًا الفرش فيمكنك من استخدامه بكل سهولة. هذا البرنامج مزودًا بنظام مطابق تمامًا لنظام طبقات مثل الطبقات التي توجد داخل الفوتوشوب، وأكد مصمم هذا البرنامج إن البرنامج يحتوي على خمس طبقات يمكن للمستخدم استخدامها للحصول على أعلى جودة بالرسم.
3. برنامج procreate هذا من أفضل أنواع البرامج التي تتيح الرسم على جهاز الايباد، فلقد صمم لتسهيل الرسم والحصول على كل ما ترغب به داخل رسمك باسهل الطرق، فهو من أكثر البرامج التي يمكنك إستخدامه. كما يحتوي على عدد مميز من الفرش والإعدادات التي تسهل إمكانية الرسم من خلال جهاز الموبايل، فهو من أكثر البرامج التي تنمي فكر وعقل الأطفال.
4. برنامج الفوتوشوب : وهو من البرامج المشهورة التي تتعامل وتعالج الصور ولديه امكانيات كبيرة في هذا المجال الذي تتعدد فيه ادواته ويحتوي على الكثير من الطبقات .

كما توجد برامج اخرى تكون بأمكانيات اقل وسهلة الاستخدام الا ان الباحثة اكتفت بهذه البرامج بسبب وسع انتشارها وسهولة اشتغالها وضيق مجال البحث .

ما اسفر عنه الاطار النظري :

1. تساهم سبل الادراك والتلقي التي فرضتها هذه التقنية الحديثة على بناء الرسم الرقمي الذي يعتمد على مجموعة مختلفة من البرامج الالكترونية التي تختص بالتصميم والرسم لبناء اشكاله ولوحاته كشكل لفن ما بعد الحداثة
2. يمكن للتكنولوجيا تجسيد افكار وقيم تساعد على تغيير الادراك والتلقي التي فرضتها التقنية الحديثة لخطابات صادرة عن ثقافات مختلفة يمكن ان تجعلها سلعا ذات قيم فكرية ومالية بسبب ظهور الحضارة الرقمية
3. تحولت واختلفت العلاقات بين الصورة بوصفها تحقق مواز او رديف للجانب المرئي من العالم الفعلي وبين الفنون البصرية او التشكيلية بوصفها حاملة وحاضنة لهذه الصورة بسبب خضوعها لمجموعة تحولات تخضع لتراكمات سسيولوجية /اقتصادية /دينية /سياسية ، كان من شأنها ان تؤدي الى تحولات نوعية ملموسة في نظرة وتقييم واستقبال افراد هذه المجتمعات للصورة

4. يعتمد الرسم بالحاسوب بمحتواه الفلسفي وقيمته الجمالية التي استمدت وجودها النوعي من مستجدات الكترونية , تفوقت فيه الاعمال المتلاحقة المستمد جوهر وجودها من الحاسوب , او آية آلة الكترونية تقوم مقام الوسيط المنتج للعمل بشكل اساسي وجوهري والتي تدين في ذات الوقت بأشتقاق كافة خواصها البصرية والجمالية من التنويعات اللانهائية امكانيات الوسيط الالكتروني
5. ان " فنون الصورة الالكترونية لايمكن الوصول اليها او تقصيها بأكملها في كلمات ، لانها تتطلب احتشاد المتلقي في خبرة حقيقية لزمن محدود (نسبي) من الوقت ، تنهار خلاله نظرية الاحاطة الشاملة المطلقة بلوحات الاطار التقليدية كون الوقت المطلوب لفعل الادراك للاعمال الرقمية تتقوض لصالح تورط المشاهد خلال تداعيات الفنون الالكترونية ثلاثية الابعاد , من حيث كون المشاهد محكوماً بزوايا معينة للرؤية واعتبارات تركيزه وشروده اثناء زمن العرض وموقفه القبلي اساساً كرافض للمحتوى او شريك متضامن متفاعل ؛ وهي عناصر متغيرة تمارس توليد استجابات يستحيل حصرها كمياً .
6. يمكن لخبرة الرسام وعبر التناول الموضوعي الواعي بأسرار التقنيات التكنلوجية ومعرفته بها من تحليل العمل الفني الابداعي الرقمي وابراز عناصره الاولية التي شكلته وبيان قدرة المبدع الرقمي في توظيف هذا العنصر او ذاك وبأي درجة نجاح تحقق توظيف هذا العنصر في البناء الكلي للعمل الابداعي الرقمي
7. تمتلك مجموعة برامج الرسم الرقمي الكثير من القدرات والامكانيات التي تمنحك خاصية الرسم حيث خاصية التكبير بلا حدود لذلك بات الفن الرقمي وعن طريق هذه الصور الالكترونية المتعددة الانواع واسع الانتشار
8. يمكن للرسم الرقمي نفي لكل ما هو تقليدي اذ ان (اللوجس) بوصفه اشارة او علامة بصرية حاملة لدالة او دوال معرفية ذات صفة تقديرية مباشرة غالبا ما تنحو منحى اخلاقيا او حكما قيميا كونه يضع الانسان في اعتباراته ليس فقط مدركا وحاسا بل ايضا متصور ومتخذ فعلا للممارسة (التفاعلية)

الفصل الثالث

تحليل العينات:

اختارت الباحثة مجموعة من اللوحات بصورة قصدية وما يتطلب مع حاجة موضوع بحثها واتخذت من المنهج الوصفي التحليلي منهجا لتحليل عيناتها

العينة الاولى :

اسم العمل : AQUANAUT

اسم الفنان : CARLOS CABRERA

البرنامج المستخدم : Photoshop

يمثل هذا الشكل بوتريت لمخلوق خرافي ذو نظرة تعبيرية ترمز تعظيم الافعال استخدم فيها الظل والضوء لابراز هذه النظرات ومن خلال اعتماده على قدرات برنامج الفوتوشوب المختصة بالرسم لبناء هذا الشكل الذي ينتمي لمرحلة ما بعد الحداثة التي تمتلك الكثير من القيم الفكرية والجمالية رغم غرائبية الشكل تلك الغرائبية التي يمكن ان تكون فرضتها الرقميات الحديثة الممزوجة بأفكار الرسام التي جعلت منها قيمة فنية او سلعة ذات قيم فكرية كونها واقعة تحت تأثير تراكمات مختلفة جعلها توازي قيمة صور من شدة الدقة والبراعة التي تحكمت في رسمها وبناء شكلها اثرت بشكل او بأخر بطبيعة تقبل وتلقي هذه اللوحة كونها تمتلك قيم جمالية وفلسفية اختلفت عن تلك التي يمكن للحاسوب ان يقوم برسمها وفق مجموعة من المعطيات التي يمنحها المستخدم لها كونها لا تملك احساس الانسان

الفنان عكس اللوحة التي يمكن ان يتدخل الرسام في تحديد تفاصيلها المختلفة على اعتبار ان الوسيط الرقمي (الحاسبة وبرامج الرسم) تساهم بفتح افاق اكبر واشتقاقات بصرية اكثر متنوعة ولا متناهية

يمتلك هذا العمل مجموعة كبيرة من القيم المختلفة التي يمكن ان تجعله متفوقا على الكثير من الاعمال الاخرى والتي استمدها الرسام من امكانية برامج الحاسوب حتى اصبحت هذه اللوحة الالكترونية تحمل الكثير من المعاني التي تحتاج للكثير من الكلمات والمعاني للتعبير عنها اختلف معها فعلنا الادراكي كوننا امام زاوية واحدة من النظر وامام لوحة ببعدين والتزامنا بمجموعة من الاحكام المسبقة خاصة من الذين يخالفون التكنلوجيا او يعارضونها لذا فأننا نحتاج الى وعي اكبر وخبرة جمالية في التلقي اكبر من تلك التي يمكن ان نحتاجها في معارضنا ولوحاتنا الاعتيادية مع حداثة هذا الفن الا انه يمكن للرسام الرقمي تذليل الكثير من هذه الامور والمعرقلات كلما كانت لديه الخبرة في تفاصيل هذه البرامج وكيفية التعامل معها بشكل مهاري وتقني حتى يضمن نجاحه من خلال هذا التوظيف خاصة وان مثل هذه البرامج تمتلك صفة التكبير التي تساهم في جعل الرسام يمكن ان يتعامل مع ادق التفاصيل التي تغيب في اللوحات التقليدية وهذا ما ساهم في رفع قيمة اللوحات الرقمية اقتصاديا وجماليا وهذا ما جعل من اللوحات الرقمية منافسا كبيرا للوحات التقليدية ويمكن ان تكون بديلا جديدا عنها في المستقبل مع احتفاظ كل نوع بقيمته ومتلقيه الذين يتحسسون ويدركون قيمة كل فن وهذا ما جعل الباحثة تدرك ان الافراط بالواقع الافتراضي قد ينتج نمطا جديدا للتعبير عن الواقع يرتبط بالتطور التقني للتصوير والطباعة

العينة الثانية :

اسم العمل :Defeated Dragon

اسم الفنان : Daniel Dociu

يمثل هذا العمل تنينا مهزوما على ضفاف قرية على شاطىء البحر يمكن ان يصنف هذا العمل الى الفن السريالي كونه لا ينتمي للواقع باي شيء خاصة من خلال شكل التنين الذي يتركب من مجموعة من الاجزاء المختلفة لمجموعة من الحيوانات استخدم الرسام برنامج الفوتوشوب في بناء شكل وتصميم هذه اللوحة التي جعلت منها لوحة دسمة وغنية بالكثير من القيم والمعاني المختلفة والتي تسمح لنا بتغيير سبل ادراكنا التي تحكمنا به التقنيات الرقمية التي تأسست على مجموعة كبيرة من الثقافات والقيم تجسدت على شكل افكار نتجت عنها سلع ولوحات فنية ذات قيم مادية واقتصادية كبيرة تغير معها نوع علاقتنا بالتعامل مع الصور التي تنافس الواقع وتمشي معه بتحد متواز ضمن مناخ محكوم بمختلف التراكمات الاجتماعية والسياسية والدينية تنوع معها واختلف استقبالنا لهذه المنتجات الفنية من حيث التقييم او النقد كون القيم التي ينتجها الحاسوب او اجهزة الرسم التقنية والرقمية لها خصائص جمالية وبصرية مختلفة نتيجة وجود وسيط تقني بين الرسام واللوحة فنحن هنا ملزمون بالاعتراف بالقدرة والفضل للبرمجيات والحواسيب في عملية البناء الثقافي الجديد خاصة وان الفنون الرقمية الحدية لديها القدرة على التدخل في ادق التفاصيل مما يسمح لنا بالوقوف امام نافذة اكبر لتلقي ومحاسبة اللوحة ونقدها فهي شريك في انتاج مجموعة من المتغيرات يمكن ان تصطدم بمجموعة الاحكام المسبقة التي نحملها تجاه هذا الفن وامام خبرة الفنان الجمالية من خلال تناوله لهذه المواضيع التي يستطيع التحكم والتلاعب بها بكل مرونة كلما زادت خبرته العملية بهذه البرامج والتمكن من ادواتها حتى يستطيع تحقيق اعلى قدر من النجاح او التفوق الفني بمحاولة ابراز امكانية هذه البرامج واستغلالها فنيا وابداعيا خاصة وانها لديها قدرة التكبير لحدود كبيرة تسمح له بالمبالغة في بعض اللوحات التي يمكن ان تنتمي لمذاهب محددة ساهمت خبرات الفنان التقنية على التركيز في موضوعة كثافة الالوان في بعض المناطق في هذا العمل مع فكرة التلاشي بجوانب اخرى المقابلة لهذا التركيز خاصة وانه حاول كسر التقليد في بناء هذه اللوحة من خلال الغرائبية التي اسس عليها شكله الفني التي بناها على الصلابة في هذه اللوحة ترى الباحثة ان التغريب في هذه اللوحة والابتعاد عن كل ما هو واقعي او طبيعي كان سببا في السعي لاكتشاف العالم وغموضه حتى يتحول العالم الى صورة يسيطر عليها ما يسمى بالواقع المصطنع لثقافة ما بعد الحداثة .

النتائج والاستنتاجات :

1. يمكن بناء ورسم مختلف النماذج واللوحات من خلال استخدام مختلف البرامج الخاصة بالرسم وتصليح الصور بالحاسبة او اجهزة الموبايل والاجهزة الاخرى مع التحكم بمختلف التفاصيل لانتاج مختلف الاشكال واللوحات ذات القيم الفنية والجمالية المختلفة .

2. انتجت التقنيات الحديثة بالرسم والتصميم طرق جديدة للادراك والتلقي كونها صادرة من مجموعة مختلفة من الثقافات التي تحمل قيم مختلفة اختلفت معها العلاقات بين الصور حتى جعلت منها رديفا موازيا ولها فلسفتها الخاصة التي يصعب وصفها ببعض الكلمات

3. نحتاج الى خبرات جمالية وفنية لادراك الرسم الرقمي التي يتحكم بها الرسام الرقمي بخبرته وقدرته على التحكم بأدوات هذه البرامج منها خاصية التكبير والتدرج باللون لمجموعة من القواعد المختلفة تنحو منحى اخلاقيا او حكما قيميا كونها تضع الانسان في اعتباراته ليس فقط مدركا وحاسا بل ايضا متصور ومتخذ فعلا للممارسة (التفاعلية)

الاستنتاجات :

1. يمكن للتقنيات الحديثة الخاصة بالرسم انتاج فن له خواصه الخاصة التي يمكن ان تجعل منه فنا ذو مردودات اقتصادية واجتماعية كبيرة
2. تساهم خبرة الفنان بمجموعة ادوات البرامج الخاصة بالرسم من انتاج لوحات تختلف قيمتها الفنية حسب خبراته الجمالية وادراكه

التوصيات :

1. تدريس مادة الرسم الرقمي في المعاهد والكلات
2. اقامة مجموعة من المعارض والمؤتمرات السنوية للرسم الرقمي

المصادر والمراجع :

1. ارسطو. (1982). *فن الشعر*. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية .
2. انتصار رسمي موسى. (2011). ، *التصميم الرقمي وتفنية الاتصالات* . يغداد : دار الفراهيدي للطباعة والنشر .
3. باسل المسالمة. (2017). : *نظريات الحركة* . (سوريا : دمشق) : ، دار التكوين .
4. خالد صالح ،. (2016). الافعال الانعكاسية الاسباب والنتائج . *مجلة علوم مجلة علمية فصلية تصدر عن دار الرضوان العدد 49 , (سوريا : دمشق)* .
5. زكريا خليل العربي. (2014). ، *نقد الصورة الرقمية*. القاهرة :: ، (مكتبة مصر ، شارع كامل مصدقي) .
6. سلام جبار جياد:. (بدون تاريخ). جدل الصورة بين الفكر المثالي والرسم الحديث، . *أطروحة دكتوراه (غير منشورة)، قسم الفنون التشكيلية، كلية الفنون*. بغداد.
7. شاكر عبد الحميد. (2005). , *عصر الصورة*. (بدون دار نشر).
8. شاكر عبد الحميد. (2001). ,*التفضيل الجمالي , دراسة في سايكلوجية التذوق الفني*. الكويت: عالم المعرفة.
9. شاكر لعيبي. (2008). , *الصورة بوصفها بلاغة* . سلسلة كتاب الصباح الثقافي العدد8.
10. شيماء وليد جاسم. (، 2013 ،). : *الصورة الرقمية*. ،عمان : شارع الملك حسين ،: فضاءات للطباعة والنشر.
11. عبد الحميد بسيوني ،. (2017). *تكنلوجيا وتطبيقات ومشروعات الواقع الافتراضي* . القاهرة: (دار النشر للجامعات) .
12. عبدالحميد بسيوني. (2017). , *الفن الرقمي وتطبيقاته في الواقع , .* جمهورية مصر : دار النشر للجامعات .
13. ك كامل المراياتي. (2010). الاتصال والتفاعل في عصر المعلومات. *مجلة دراسات اجتماعية مجلة فصلية محكمة تصدر عن بيت الحكمة العدد 23* ، صفحة 210.
14. كريم حسين كريم الجاف. (2007). مشكلات الفلسفة في العصر الرقمي ,. *اطروحة دكتوراه غير منشورة ,الجامعة المستنصرية ، كلية الاداب.*

15.وسام عبدالعظيم عباس:. (13 10, 2018). جدلية العلاقة بين المسرح التفاعلي والقضايا المعاصرة . *الحوار المتمدن بالعدد 6022* .
16.ياسر المنجي. (26 6, 2009). *,الفنون فب عصر الصورة الالكترونية*. تم الاسترداد من www.Alshkeely.com

Sources and references:

1 .Aristotle. (1982). The Art of Poetry. Cairo: The Anglo-Egyptian Library.
2 .Moses' solemn victory. (2011). , Digital design and communication technology. Baghdad: Dar Al-Farahidi for printing and publishing.
3 .Basil Al-Masalma. (2017). Motion Theories. (Syria: Damascus): The Genesis House.
4 .Khaled Saleh,. (2016). Reflexive actions cause and effect. Journal of Science, a quarterly scientific journal, published by Dar Al-Radwan, No. 49, (Syria: Damascus.)
5 .Zakaria Khalil Al Arabi. (2014). Digital Image Criticism. Cairo:: (Egypt Library, Kamel Mosadqi Street.)
6 .Salam Jabbar Jiyad:. (no date). The debate of the picture between idealistic thought and modern painting. PhD thesis (unpublished), Department of Fine Arts, College of Art. Baghdad.
7 .Shakir Abdel Hamid. (2005). , picture era. (without publishing house.)
8 .Shaker Abdel Hamid. (2001). Aesthetic preference, a study in the psychology of artistic taste. Kuwait: the world of knowledge.
9 .Shakir Laibi. (2008). , the picture as eloquence. Cultural Morning Book Series, Issue 8.
10 .Shaima Walid Jassim. (, 2013,). : digital photo. Amman: King Hussein Street: Spaces for printing and publishing.
11 .Abdel Hamid Bassiouni,. (2017). Technology, applications and virtual reality projects. Cairo: (Universities Publishing House.)
12 .Abdel Hamid Bassiouni. (2017). , Digital art and its applications in reality. Republic of Egypt: Universities Publishing House.
13 .Your full mirror. (2010). Communication and interaction in the information age. Journal of Social Studies, a refereed quarterly journal, issued by the House of Wisdom, Issue 23, p. 210.
14 .Karim Hussein Karim dry. (2007). Philosophy problems in the digital age. Unpublished doctoral thesis, Al-Mustansiriya University, College of Arts.
15 .Wissam Abdul Azim Abbas:. (13 10, 2018). Dialectical relationship between interactive theater and contemporary issues. Civilian dialogue number 6022.

16 .Yasser Al-Manji. (26 6, 2009). Arts in the era of the electronic image. Retrieved from www.Alshkeely.com

Digital art technology and its reflection on the recipients

Zainab Jassem Abboud
Scientific title: M.D
aboodzanain88@gmail.com
Philosophy of beauty
Ministry of Education / Baghdad Education Directorate Karkh First
Institute of Fine Arts for Girls / Al-Sabahi
07714833793

Abstract:
Technology has changed many concepts in human life at various levels, especially in the last century and the beginning of the current century, where it has become an important part in all aspects of life in general, art in particular, and plastic arts, one of these arts that have been affected by the technological revolution, so we live in virtual worlds through tablets and devices. Communications close together and coexist with each other, so that our lives turn into numbers and pictures. We interact and communicate within these virtual worlds. The picture was one of these things that the hand of technology touched to transform and change, so the tagged research (digital art and reflexive interaction), whose problem revolves around the ability of digital art to interact Its surroundings to be alternate work patterns and to find out how effective it is to be parallel, not hypothetical, where the researcher divided the research into two topics. The first dealt with image transformations and their societal work and the extent of technology's impact on the image and its construction in terms of color, points and shape, and how the panels turned into electronic goods that can be acquired and how to deal with them and feel about them. As for the second topic, it dealt with digital work and its relationship with the recipient, and how it can be done He has to deal with this art, so the recipient of digital creativity will find a new world in which there are technologies that correspond to other arts. Therefore, the task of digital criticism in research is the essence, minutes and characteristics of digital culture, as it becomes necessary for criticism to study issues of image predominance thanks to the employment of digital technology Through the objective and conscious approach to the secrets of technological techniques in analyzing the creative digital artwork and

highlighting its initial elements that formed it, the researcher also touched upon the most important artists of this type of art with a review of the most important programs that she works on, while the third chapter included a group of paintings that the researcher analyzed in light of the indicators that As a result of the theoretical framework, which can build digital drawing and depends on a different set of electronic programs that specialize in design and drawing to build its shapes and paintings, which constitute art and form of postmodernism that has its own aesthetics that arouse the appetite and thought of the recipient connected to a set of results and conclusions that show the ability of And draw various models and paintings using various programs for drawing and repairing pictures with a calculator, or curling devices and devices. For another with controlling various details to produce various shapes and paintings with different artistic and aesthetic values. The research included the sources and references that the researcher used in writing her research .

Key Words: Digital art, Interactivity , Reflexivity