المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

دورية فصلية علمية محكمة – تصدرها كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

Egyptian Journal for Specialized Studies

رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ أسامة السيد مصطفى

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ داليا حسين فهمى

رئيس التحرير

أ.د/ إيمان سيد علي

هيئة التحرير

أ.د/ محمود حسن اسماعيل (مصر)

أ.د/ عجاج سليم (سوريا)

أ.د/ محمد فرج (مصر)

أ.د/ محمد عبد الوهاب العلالي (المغرب)

أ.د/ محمد بن حسين الضويحي (السعودية)

المحرر الفني

د/ أحمد محمد نجيب

سكرتارية التحرير

د / محمد عامر محمد عبد الباقي

أ /ليلى أشرف **أ/ أسامة إدوارد**

أ/ زينب وائل **أ/ محمد عبد السلام**

المراسلات :

ترسل المراسلات باسم الأستاذ الدكتور/ رئيس التحرير، على العنوان التالى

٣٦٥ ش رمسيس – كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس ت/ ٠٢/٢٦٨٤٤٥٩٤

الموقع الرسمي:

https://ejos.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني:

egyjournal@sedu.asu.edu.eg

الترقيم الدولي الموحد للطباعة : 6164 - 1687

الترقيم الدولي الموحد الإلكتروني : 2682 - 4353

تقييم المجلة (يونيو ٢٠٢٤) : (7) نقاط

معامل ارسيف Arcif (أكتوبر ٢٠٢٣) : (0.3881)

المجلد (١٢)، العدد (٤٤)، الجزء الرابع

أكتوبر ٢٠٢٤

الهيئة الاستشارية للمجلة

أ.د/ إبراهيم فتحي نصار (مصر)
استاذ الكيمياء العضوية التخليقية
كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

أ.د/ أسامة السيد مصطفى (مصر)
استاذ التغذية وعميد كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

أ.د/ اعتدال عبد اللطيف حمدان (الكويت)
استاذ الموسيقى ورئيس قسم الموسيقى
بالمعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ السيد بهنسي حسن (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس

أ.د / بدر عبدالله الصالح (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الملك سعود

أ.د/ رامى نجيب حداد (الأردن)
استاذ التربية الموسيقية وعميد كلية الفنون والتصميم الجامعة الأردنية

أ.د/ رشيد فايز البغيلي (الكويت)
استاذ الموسيقى وعميد المعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ سامى عبد الرؤوف طايع (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الإعلام – جامعة القاهرة
ورئيس المنظمة الدولية للتربية الإعلامية وعضو مجموعة خبراء
الإعلام بمنظمة اليونسكو

أ.د/ سوزان القليني (مصر)
استاذ الإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس
عضو المجلس القومي للمرأة ورئيس الهيئة الاستشارية العليا للإتحاد
الأفريقي الأسيوي للمرأة

أ.د/ عبد الرحمن إبراهيم الشاعر (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم والاتصال - جامعة نايف

أ.د/ عبد الرحمن غالب المخلافي (الإمارات)
استاذ مناهج وطرق تدريس- تقنيات تعليم
– جامعة الأمارات العربية المتحدة

أ.د/ عمر علوان عقيل (السعودية)
استاذ التربية الخاصة وعميد خدمة المجتمع
كلية التربية - جامعة الملك خالد

أ.د/ ناصر نافع البراق (السعودية)
استاذ الاعلام ورئيس قسم الاعلام بجامعة الملك سعود

أ.د/ ناصر هاشم بدن (العراق)
استاذ تقنيات الموسيقى المسرحية قسم الفنون الموسيقية
كلية الفنون الجميلة - جامعة البصرة

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in education (OISE) at the university of Toronto and consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus, university technology

(*) الأسماء مرتبة ترتيباً ابجديًا.

الصفحة الرئيسية

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهه / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنه	نقاط المجله
1	Multidisciplinary عام	المجلة المصرية للدراسات المتخصصة	جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية	1687-6164	2682-4353	2024	7

Arcif Analytics — معامل التأثير والاستشهادات المرجعية العربي — قاعدة البيانات العربية الرقمية — Arab Citation & Impact Factor — Arab Online Database — معرفة e-MAREFA

التاريخ: 2023/10/8

الرقم: L23/177ARCIF

سعادة أ. د. رئيس تحرير المجلة المصرية للدراسات المتخصصة المحترم

جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر

تحية طيبة وبعد،،،

يسر **معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية (ارسيف – ARCIF)**، أحد مبادرات قاعدة بيانات **"معرفة"** للإنتاج والمحتوى العلمي، إعلامكم بأنه قد **أطلق التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023**.

ويسرنا تهنئتكم وإعلامكم بأن **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة** الصادرة عن **جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر، قد نجحت في تحقيق معايير اعتماد معامل "ارسيف Arcif"** المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها **(32) معياراً**، وللاطلاع على هذه المعايير يمكنكم الدخول إلى الرابط التالي:

http://e-marefa.net/arcif/criteria/

وكان **معامل "ارسيف Arcif " العام** لمجلتكم لسنة 2023 **(0.3881)**.

كما صُنفت مجلتكم في **تخصص العلوم التربوية** من **إجمالي عدد المجلات (126)** على المستوى العربي ضمن الفئة **(Q3)** وهي الفئة الوسطى، مع العلم أن **متوسط معامل ارسيف لهذا التخصص** كان **(0.511)**.

وبإمكانكم الإعلان عن هذه النتيجة سواء على موقعكم الإلكتروني، أو على مواقع التواصل الاجتماعي، وكذلك الإشارة في النسخة الورقية لمجلتكم إلى معامل **"ارسيف Arcif"** الخاص بمجلتكم.

ختاماً، نرجو في حال رغبتكم الحصول على شهادة رسمية إلكترونية خاصة بنجاحكم في معامل " **ارسيف** "، التواصل معنا مشكورين.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

أ.د. سامي الخزندار

رئيس مبادرة معامل التأثير

" ارسيف Arcif"

+962 6 5548228 -9
+ 962 6 55 19 10 7
info@e-marefa.net
www.e-marefa.net
Amman - Jordan
2351 Amman, 11953 Jordan

محتويات العدد

* **بحوث علمية محكمة باللغة العربية:**

- وعي الأمهات بإدارة موارد الأسرة وعلاقته بالسلوك التكيفى للأبناء ١١٨٥
  ا.د/ نجوى سيد عبد الجواد على
- المحتوى الموسيقي لأفلام الرسوم المتحركة وإمكانية توظيفه في تعزيز الثقافة الموسيقية الشعبية لدى الأطفال ١٢٣٩
  ا.م.د/ صفاء هلال حداد
  ا.د/ عزيز "احمد عوني" ماضي
- دراسة تحليلية للعناصر الموسيقية للموسيقى التصويرية لفيلم قراصنة الكاريبي عند هانز زيمر ١٢٦١
  ا.م.د/ فيصل خليفة العربيد
- استراتيجية سكامبر Scamper ودورها في تحسين مستوى طلاب كلية التربية النوعية في مادة الكونتربوينت ١٢٩٥
  ا.م.د/ محمد طه غريب الشربيني
- استحداث صياغات تصميمية مستمدة من النظم الشكلية للطائر وظله لإثراء مجال التصميم ١٣٣٩
  ا.م.د/ سماح عبد المولى حسيني متولي
- دور التيبوغرافي في تعريب الحروف والأرقام اللاتينية لإثراء المحتوى المرئي في تصميم الجرافيك ١٣٧٣
  ا.م.د/ سمية محمد عيسى
- توظيف جماليات الخط الكوفي في أعمال نفعية باستخدام القوالب الطباعية لطلاب التربية الفنية ١٤١٣
  د/ نسمة احمد حمزة إبراهيم
- أطر تقديم صور الأطفال الفلسطينيين بمواقع التواصل الاجتماعي أثناء غزو إسرائيل على غزة ١٤٥٥
  د/ هيام محمد الهادي

- الاستفادة من استخدام استراتيجية التعلم المعكوس فى تحسين أداء آلة مدرسية (الريكورد) لطلاب كلية التربية النوعية

ا.د/ عنايات محمد خليل ١٥٢٩
ا.د/ محمد مصطفى كمال
ا.م.د/ رضوى عبد الرحمن عطية
ا/ آية يوسف محمد محمد

- التوظيف الجمالي للطائر في الفن المصري القديم لاستحداث لوحات زخرفية باستخدام الذكاء الاصطناعي

ا.د/ محمد علي عبده ١٥٥٩
ا.م.د/ سماح عبد المولى
د/ حنان حسانين
ا/ سلمى محمد احمد محمد إسماعيل

- دور الحملات الإعلامية في تشكيل إتجاهات الشباب نحو المبادرات القومية "دراسة ميدانية"

ا.د/ محمد معوض إبراهيم ١٥٨٧
د/ فادية محمود علي
ا/ إيمان عبد الرحمن عبد الرؤف

- دور مواقع التواصل الاجتماعي فى تكوين الصورة الذهنية لمؤسسات المجتمع المدني لدى الشباب الجامعى الفيس بوك نموذجا

ا.د/ سلام احمد عبده ١٦١٥
ا.م.د/ طه محمد طه بركات
د/ هبة حنفى معوض
ا/ نهلة عبد المنعم احمد المحروق

التوظيف الجمالي للطائر في الفن المصري القديم لاستحداث لوحات زخرفية باستخدام الذكاء الاصطناعي

ا.د / محمد علي عبده [١]

ا.م.د / سماح عبد المولى [٢]

د / حنان حسانين [٣]

ا / سلمى محمد احمد محمد إسماعيل [٤]

[١] أستاذ التصميم ، قسم التربية الفنية ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

[٢] أستاذ التصميم المساعد ، قسم التربية الفنية ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

[٣] مدرس التصميم ، قسم التربية الفنية ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

[٤] باحثة بقسم التربية الفنية ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

التوظيف الجمالي للطائر في الفن المصري القديم لاستحداث لوحات زخرفية باستخدام الذكاء الاصطناعي

ا.د/ محمد علي عبده
ا.م.د/ سماح عبد المولى
د/ حنان حسانين
ا/ سلمى محمد احمد محمد إسماعيل

ملخص:
كان المصريين القدماء يقدسوا ويقدروا الطيور من حولهم سواء في استخدامهم لها كرموز أو في حياتهم بشكل عام، حتى أن في التاريخ المصري القديم نرى الطيور وهي تحمل كل أوجهه الحياة الثقافية المحلية من حيث الدين، الفن، الكتابة والطعام، وبناءً عليه تم تناول الموضوع من الجانب الفني الحديث حتى يواكب التطور العلمي الهائل في العالم. يعد الذكاء الاصطناعي من المفاهيم الفنية الحديثة التي أثرت في ساحة الإبداع الفني في فنون ما بعد الحداثة فمنذ بداية القرن الواحد والعشرين اتخذ التصميم منحنى جديد في إنتاج الأعمال الفنية التشكيلية باستخدام الحاسوب، وقد مر مفهوم الذكاء الاصطناعي بتطورات من حيث التناول الفني نتيجة للتطور التكنولوجي-العلمي الذي تأثر بهما الفن عموماً والتصميم خاصة.
الكلمات الدالة : الطيور، الفن المصري القديم، لوحة زخرفية، الذكاء الاصطناعي

Abstract:
Title: The Aesthetic Use of the Bird in Ancient Egyptian Art to Create Ornamental Paintings Applying Artificial Intelligence (AI)
Authors: Mohamed Ali Abdo, Samah Abdel Mawla, Hanan Hassanein, Salma Mohamed Ahmed Mohamed Ismail
The ancient Egyptians sanctified and appreciated the birds around them, whether in their use of them as symbols or in their lives in general. So much so that in ancient Egyptian history we see birds carrying all aspects of local cultural life in terms of religion, art, writing and food, and accordingly, the topic was addressed from this side to facing Modern technology and keeping pace with the tremendous scientific development in the world.
Artificial intelligence (AI) is one of the modern artistic concepts that has influenced the arena of artistic creativity in post-modern arts. Since the beginning of the twenty-first century, design has taken a new up curve in the production of fine works of art using computers. The concept of artificial intelligence (AI) has undergone developments in terms of artistic approach because of the technological-scientific development that has affected art in general and design in particular.
Keywords: Bird, Ancient Egyptian Art, Ornamental Paintings, AI

مقدمة:

أخذ نهر النيل مياهه من المرتفعات الإثيوبية ويتدفق برفق على طول الوادي عبر الصحراء الكبرى وأخيراً إلى البحر الأبيض المتوسط، ليكون بمثابة قناة معجزة للحياة بين منطقتين جغرافيتين حيويتين متميزتين، يسكن وادي النيل بمزيج فريد من النباتات والحيوانات والطيور التي لها صلة أفريقية، وهو تنوع ربما يوازيه سكانه من البشر.

كان المصريون القدماء محاطين بمجموعة كبيرة من أنواع الطيور، والتي زادت أعدادها بشكل كبير خلال هجرات الربيع والخريف بالإضافة إلى الطيور البرية، وطيور المزرعة.

كشف علماء آثار الحيوان عن أدلة تشير إلى أنه في وقت مبكر من العصر الحجري القديم المتأخر، كان سكان منطقة النيل يصطادون بالفعل بعض الطيور المهاجرة التي تتوقف في أراضيهم.

"استمرت لعبة إصيطاد الطيور في كونها ممارسة شائعة خلال فترات ما قبل الأسرات، كما يتضح من تكرار تمثيلها في مقابر النخبة ، مما يشير إلى أن المصريين القدماء كانوا يرغبون في الاستمتاع بالطيور في العالم السفلي تمامًا كما فعلوا في حياتهم. يمكن اصطياد الطيور المنفردة بواسطة عصا رمي أو بمصيدة زنبركية. كما سمحت شباك بإمساك أعداد كبيرة من الطيور المائية في مستنقعات البلاد".(Rozenn Bailleul-Lesuer 2012 روزن بايول ليسور 118-109)

شكلت الطيور سمة منتظمة في البيئة الطبيعية المصرية، وبالتالي تم دمجها في الأيقونات الدينية ونقوش معبد وتمائم غالبًا ما يصور الآلهة بسمات الطيور أو في شكل طائر كامل أثارت هذه السمات للمشاهد هوية الآلهة وألمحت إلى قوتها المميزة، مثل الطيران أو الضراوة.

كان المصري العادي يعيش حياته اليومية الدينية من خلال الأضرحة المنزلية والتمائم واللوحات والكهنوت، على الرغم من أن أضرحة المعابد الداخلية والتماثيل الإلهية كان من الممكن التقرب إليها إلى أي شخص عادي على أساس يومي، إلا أن المهرجانات والمواكب منحتهم فرصًا لمشاهدة الطقوس العامة الهامة والمشاركة فيها.

بالإضافة إلى تكييف خصائص الطيور في الأيقونات، كرس الكهنة أنفسهم لعبادة الطيور الحية التي كانت بمثابة قوالب متحركة للإله، طيور مختارة مثل صقر كان حورس في إدفو قد نشأ على أنه التجسد الأرضي للإله. تم اختيار عدد قليل من الطيور لهذه الخدمة، ولكن تلك التي تمتعت بحياة جيدة كانت مليئة بالمظاهر العامة والمدافن المعقدة عند الموت.

" تم تبجيل العديد من الطيور بسبب ارتباطها بإله معين، مثل أبو منجل الاله تحوت والصقر مع حورس، تم أسر الملايين من هذه الطيور في البرية أو تربيتها محليًا وتحنيطها ودفنها كقربان لإله الوصاية في مقابر تحت الأرض". (Ibid)

كما أحتفى تاريخ الفن عبر حقبه المتعاقبة بصيغ فنية قائمة على الابتكار والتجريب وطرح أساليب وتقنيات جديدة ومختلفة، وتغيير الشكل الفني العام، ومر التصميم بشكل خاص في القرن الحادي والعشرين إلى عدد من التحولات الفنية، وسلك دروب أثرت بشأنها على موضوعات وشكل وبنية العمل الفني.

شكلت العلاقة التي اهتمت بالتبادلية بين الفن والعلم أو (التكنولوجيا) أحد أهم هذه التحولات الجذرية التي كان لها كبير الأثر على توجهات الفن، فجانب تلك الأعمال الفنية التي عمد فيها بعض الفنانين لإعلاء الطبيعة وعناصرها مستلهمين عناصرها (الأدمية، الحيوانية، النباتية) ومحاكاتها كأساس للصياغة الفنية، بينما اتحد فنانين أخرين لوضع علاقة ترابطية بين الفن والتكنولوجيا واستخدام الوسائط والتقنيات التكنولوجية داخل أعمالهم، وذلك لدعم رؤيتهم الفنية.

يعد الذكاء الاصطناعي من المفاهيم الفنية الحديثة التي أثرت في ساحة الإبداع الفني في فنون ما بعد الحداثة فمنذ بداية القرن الواحد والعشرين اتخذ التصميم منحنى جديد في إنتاج الأعمال الفنية التشكيلية باستخدام الحاسوب، وقد مر مفهوم الذكاء الاصطناعي بتطورات من حيث التناول الفني نتيجة للتطور التكنولوجي-العلمي الذي تأثر بهما الفن عموما والتصميم خاصة.

وتُعرف اللوحة الزخرفية على أنها مسطح يوحي بالبعد الثالث وهي بنية كلية منظمه بها علاقات زمانية ومكانية وتحقق مضامين أيدلوجية من خلال ديناميكية الصياغات التشكيلية للمفردة المختارة على أساس بنائي متناسب، ومنفذه بتقنيات متوافقة من اجل تحقيق دلالات تعبيرية وتعكس ما بها من قيم جمالية خالصة.

ثانياً: مشكلة البحث:

انطلاقاً من حاجة الفنان لتناول الفن المصري القديم من منظور قضية الأصالة والمعاصرة دون المساس بقيمته الفنية والجمالية والأسس الإنشائية الخاصة به تمثل المشكلة التي تعرض لها هذا البحث، وحيث أن التجريب باستخدام الذكاء الاصطناعي من الممكن أن يقدم حلولاً تساهم في تقديم صياغات جديدة وغير تقليدية تكشف عن القيم الفنية والجمالية بهذا التراث، كما يمثل محفزاً للتفكير الابتكاري من خلال تطبيقات على نماذج من زخارف الفن المصري القديم مؤكداً التواصل بين الماضي والحاضر في سياق مترابط ومتجدد، ومنه يتجه البحث الحالي إلى الرؤية المعاصرة لعنصر الطائر في الفن المصري القديم.

ترى الباحثة أن الاتجاه نحو الاستفادة من الإمكانيات التكنولوجية الحديثة والمتمثلة في الحاسوب كأداة يمكن أن يساعد في إيجاد حلول تشكيلية مبتكرة تساعد من خلالها إنتاج لوحات زخرفية تعتمد على عنصر الطائر في الفن المصري القديم في مجال التصميم.

وتتلخص مشكلة البحث في التساؤل التالي:

كيف يمكن الإفادة من التوظيف الجمالي للطائر في الفن المصري القديم لاستحداث لوحات زخرفية باستخدام الذكاء الاصطناعي؟

ثالثاً: فرض البحث:

- يمكن الإفادة من التوظيف الجمالي لمختارات من عنصر الطائر في الفن المصري القديم باستخدام الذكاء الاصطناعي لاستحداث لوحات زخرفية.

رابعاً: هدف البحث:

١-استحداث لوحات زخرفية أساسها الصياغات التشكيلية لعنصر الطائر في الفن المصري القديم باستخدام الذكاء الاصطناعي.

خامساً: أهمية البحث:

تتضح أهمية البحث في:

١- مواكبة التصميم للتطورات الفكرية الحديثة ونواحي التفكير العلمي المبتكر.
٢- تناول عنصر الطائر في الفن المصري القديم كمجال خصب من مجالات الفنون وإمكانية الاستفادة منه في مجال التصميم.
٣- تعزيز الانتماء القومي من خلال تناول التراث المصري القديم في التصميم.
٤- إمكانية استثمار الحلول المتنوعة من إمكانيات مختلفة التي يمكن للكمبيوتر أن يوصلنا إليها باستخدام الذكاء الاصطناعي في مجالات الفن التشكيلي.

سادساً: حدود البحث:

- يتم تناول لمختارات من عنصر الطائر في الفن المصري القديم.
- تتحدد تجربة البحث في إجراءات تطبيقات ذاتية للباحثة على الحاسوب باستخدام الذكاء الاصطناعي موقع (https://www.bing.com/create)

وذلك باستحداث صياغات فنية لتصميم اللوحة الزخرفية مستلهمه من مختارات من مختارات لعنصر الطائر في الفن المصري القديم.

سابعاً: مصطلحات البحث:

- **الفن المصري القديم:**

الرسم والنحت والعمارة وغيرهم من الفنون التي تنتجها حضارة مصر القديمة في وادي النيل منذ حوالي ٣٠٠٠ قبل الميلاد إلى ٣٠ بعد الميلاد.

- **لوحة زخرفية:**

عمل فني ذا بعدين أو موحي بالبعد الثالث وللتصميمات الزخرفية علاقة وثيقة بوسيلة أو الخامة والتنفيذ والحيز وبموضوع التعبير، فقد تشغل جزء من السطح أو مساحة السطح كله.

- **الذكاء الاصطناعي:**

الذكاء الاصطناعي هو محاكاة عمليات الذكاء البشري بواسطة الآلات، وخاصة أنظمة الحاسوب، تشمل التطبيقات المحددة للذكاء الاصطناعي الأنظمة الخبيرة ومعالجة اللغة الطبيعية والتعرف على الأمر المكتوب برؤية آلية. في المقال الهام "من يلهم من؟" تم تعريف فن الذكاء الاصطناعي (AI Art) على أنه أي شكل من أشكال الفن الرقمي تم إنشاؤه أو تحسينه باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي. على الرغم من ارتباطه بشكل شائع بالفن المرئي – الصور والفيديو، على سبيل المثال – فإن مصطلح AI art ينطبق أيضًا على التركيبات الصوتية، بما في ذلك الموسيقى (Barale, Alice, 2021 بارال، أليس224–199).

ثامناً: منهجية البحث:

يتبع هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي في الإطار النظري، كما يتبع المنهج شبه التجريبي في الإطار العملي للبحث على النحو التالي:

أولاً: الإطار النظري والذي يتضمن:

أ- **عنصر الطائر في الفن المصري القديم:** كان المصريين القدماء يقدسوا الطيور من حولهم سواء كاستخدامهم لها كرموز أو في حياتهم بشكل عام، حتى أن في التاريخ المصري القديم الطيور تحمل كل أوجهه الحياة الثقافية المحلية من حيث الدين، الفن، الكتابة والطعام.

المصريين القدماء استخدموا الطيور كوسيلة للانتقال بين العوالم المختلفة ونجدها في المعابد وذلك لتأكيد على فكرة البعث والخلود.

"تم تحديد حوالي ٢١١ نوعًا من الطيور مؤقتًا حتى الآن مع المومياوات وبقايا العظام والكتابات الهيروغليفية والفن والتحف والتماثيل في مصر القديمة من حوالي ٤٠٠٠ قبل الميلاد في فترة ما قبل الأسرات وحتى نهاية العصر الروماني في عام ٣٩٥ ميلاديًا. يمكن التعرف على حوالي ١٠٠ نوع من الأعمال الفنية والتحف والهيروغليفية وحدها" (وايت، جون هـ، وجاكي غارنر Wyatt, John H., and Jackie Garner 2021، 65-70).

قد فتنت الطيور الناس في العديد من الثقافات القديمة، يقدم بأشكال وأحجام متعددة، غالبًا ما تكون ملونَة ببراعة ويتمتع بتغريدات ساحرة أو نعيق صاخب، ربما يكون أفضل ما يميزهم هو الحركة، نادرًا ما تكون الطيور ثابتة. تحلق وتتأرجح وتغطس أثناء الطيران، على مستوى الأرض فتتميز بها حركات هياج للرأس والساقين والأجنحة والريش لأنها تتفاعل مع بعضها البعض ومع العالم من حولهم.

يبدو أنها تفيض بالحياة كما أن قدرتها على الطيران تجعلها أقرب إلى الاتصال بنا وأكثر تواترًا من معظم الحيوانات الأخرى، مما يمنحنا العديد من الفرص لمراقبتها وهكذا تتشابك الطيور في حياة البشر – وجود مألوف بيننا منذ آلاف السنين.

أثارت حركة طيران الطيور اهتمام المصريين، كما فعلت العديد من الثقافات القديمة الأخرى، كانت قدرتها على التقاط حركات الأجنحة الدقيقة للطيور الطائرة، بسبب عدم قدرتنا البشرية على إدراك مثل هذه الأفعال السريعة ومع ذلك، حاول الفنانون إظهار مجموعة الحركات الواضحة التي ينطوي عليها الطيران، مع تصوير الطيور بأشكال مختلفة بأجنحة ممدودة، فوق ظهورهم، أو مطروحة للأمام، من خلال رفع أجسام الحيوانات إلى أعلى أو أسفل، تعطي الصور الناتجة انطباعًا جيدًا عن التسلق والغوص. درس الفنانون بلا شك هروب بعض الأنواع، كما في مثال واحد من مقبرة الأسرة الخامسة لأوسركاف صورة (١).

https://i.pinimg.com/564x/e0/29/69/e02969f426d36f031cb60fd8afd10822.jpg

صورة (1) طائر في وضع طيران، المعبد الجنائزي للملكة حتشبسوت للأسرة الثامنة عشرة– مصلى أنوبيس حوالي ١٤٧٩–١٤٥٨ ق.م

هناك علاقات عضوية وثيقة بين الفنانين والحضارات التي عاشوا فيها، وتلك الفنون بأنواعها وأشكالها وطروزها المتنوعة كانت محصلة تلك الحضارات.

الذكاء الاصطناعي في الفن:

تُعرّف التكنولوجيا الحديثة في الفن على أنها هي تلك " الإمكانيات والقدرات

التي وفرتها الآلة والتي استخدمها بدوره الفنان في إنتاج أعماله الفنية" (أشرف أحمد العتباني، ١٩٩٥، ١٢).

إن إمكانات الحاسوب تعطي حلولاً متعددة للوحدة الزخرفية؛ كتكرار، التكبير والتصغير، التراكب، الحذف والإضافة، ويمكن تحريك الوحدة إلى الأعلى وعلى خط مائل، مثلثي، مربعي، مسدسي وغيرها.

منذ ظهور أقدم الصور على جدران الكهوف، قام البشر الملهمون باستخدام الأدوات اليدوية – الآلات الموسيقية أو فرش الرسم – بإنشاء جميع أنواع الفن عبر التاريخ المسجل، إلا أن فن الذكاء الاصطناعي يحطم هذا النموذج، باستخدام خوارزميات التعلم الآلي، كما إن تكنولوجيا الحاسوب – المدربة على مجموعة فنية لتعلم ماهية الفن وكيفية وصفه – تطبق تقنيات مختلفة، مثل شبكة الخصومة التوليدية (GAN)، لتغيير أو تحسين الإبداعات البشرية الحالية أو توليدها لأعمال فنية جديدة تمامًا. توفر شبكات GAN مقاييس صورة أكثر وضوحًا ومادة ثنائية الأبعاد أعلى جودة من الصورة الأصلية، مع الاحتفاظ تمامًا بمستوى التفاصيل والألوان وما إلى ذلك، كما يمكن أيضًا استخدام GANs لإنشاء صور شخصية ومناظر طبيعية وأغلفة ألبوم.

يتحدى فن الذكاء الاصطناعي المتطلبات القديمة للبشر بصفتهم المبدعين الوحيدين للفن، مما يثير أسئلة حول نشأة الإبداع المرتبط بالمخاوف الأخلاقية والقانونية. إنها أيضًا فرصة لتوسيع حدود الفن – والإبداع – بعدة طرق.

تتطور الشبكات العصبية الاصطناعية وتقنيات التعلم العميق للذكاء الاصطناعي بشكل سريع، ويرجع ذلك أساسًا إلى أن الذكاء الاصطناعي يمكنه معالجة كميات كبيرة من البيانات بشكل أسرع وإجراء التنبؤات بشكل أكثر دقة مما يمكن للإنسان.

في حين أن الحجم الهائل من البيانات التي يتم إنشاؤها على أساس يومي قد يغرق باحثًا بشريًا في هذا الكم الرهيب من المعلوماتية، يمكن لتطبيقات الذكاء الاصطناعي التي تستخدم التعلم الآلي أن تأخذ تلك البيانات وتحولها بسرعة إلى معلومات قابلة للتنفيذ. حتى كتابة هذه السطور، ولذلك فإن العيب الأساسي للذكاء الاصطناعي هو أنه من المرهق معالجة الكميات الكبيرة من البيانات التي تتطلبها برمجة الذكاء الاصطناعي. نظرًا لدمج تقنيات الذكاء الاصطناعي في المزيد من المنتجات والخدمات، يجب أيضًا أن تكون المنظمات متوافقة مع إمكانات الذكاء الاصطناعي في إنشاء أنظمة متحيزة وتمييزية، عن قصد أو عن غير قصد.

يعد الذكاء الاصطناعي في التصميم الجرافيكي موضوعًا ساخنًا للنقاش – لما له العديد من الآراء القوية والمتضادة، حيث يعتقد بعض الناس أن الذكاء الاصطناعي سيفتح التصميم للجماهير، بينما يخشى البعض الآخر من التنافس الرهيب مع مصممي الجرافيك في كل مكان.

"سيصبح الذكاء الاصطناعي قريبًا جزءًا رئيسيًا من حياتك" وهذا وفقًا لتقرير Deloitte لعام ٢٠٢٢ حول الذكاء الاصطناعي في المؤسسات، حيث وجد ٩٤٪ من قادة الأعمال أن الذكاء الاصطناعي مهم للنجاح التنظيمي في السنوات القادمة. وتوقع ٧٩٪ منهم نشر ثلاثة أو أكثر من تطبيقات الذكاء الاصطناعي في غضون عام (ديفين سيرز Devin Sears,2023).

بينما تركز العديد من تطبيقات الذكاء الاصطناعي على خدمة العملاء والتخطيط المالي، فإن بعض الشركات الأخرى تمضي قدمًا في استخدام الذكاء الاصطناعي في التصميم الجرافيكي، فيسمح فن الذكاء الاصطناعي لأي شخص بإنشاء أعمال أو حتى مجموعات فنية كاملة، ولكن في فترة وجيزة عن الوقت الذي توفره الأساليب الأخرى غير المعتمدة على الذكاء الاصطناعي. بالإضافة إلى ذلك، يمكن لفن الذكاء الاصطناعي إنشاء تركيبات مرئية أو صوتية يصعب إنشاؤها بطريقة أخرى. باستخدام أدوات AI التوليفية من نص إلى صورة، مثل Dall–E أو

Stable Diffusion، لم يعد البشر بحاجة إلى محاولة رسم الصور التي يريدونها؛ حيث يقومون ببساطة بكتابة النص الموجه للأداء، مما يؤدي إلى إنشاء الصور المرغوبة (Sean Michael Kerne, 2023).

نشاءة الذكاء الاصطناعي:

ظهرت التكرارات المبكرة لفن الذكاء الاصطناعي في أواخر الستينيات، مع ظهور أول نظام بارز في عام ١٩٧٣ مع ظهور آرون لأول مرة، والذي طوره (هارولد كوهينHarold Cohen)، كان نظام آرون مساعدًا للذكاء الاصطناعي استخدم منهجًا رمزيًا للذكاء الاصطناعي لمساعدة كوهين في إنشاء رسومات فنية بالأبيض والأسود (Ibid).

شبكات الخصومة التوليدية (GAN) هي نوع من شبكات التعلم الآلي التي اخترعها إيان جود فيلو وزملاؤه (Ian Goodfellow and colleagues) في عام ٢٠١٤. وفيها تتنافس شبكتان عصبيتان مع بعضهما في تصميم، الهدف منه التدرب على إنشاء بيانات مؤلفه مشابهة للبيانات الحقيقية، يصعب على مراقب بشري أو آلي التفريق بينهما. على سبيل المثال، يمكن لـ GAN المُدرَّب على الصور الفوتوغرافية إنشاء صور جديدة تبدو حقيقية للمراقبين البشريين، ولها العديد من الخصائص الواقعية (Isola , 2017، Phillip ايزولا، فيليب 6-2).

ولأول مرة، في عام ٢٠١٥، أصدرت Google برنامج Dream Deep، الذي يستخدم شبكة عصبية تلافيفية (CNN) كنهج تجريبي لفن الذكاء الاصطناعي، مما يؤدي إلى مزيد من التقدم في هذا المجال. صورتين (٢و٣)

صورتين (٣،٢) باستخدام الموقع Deep Dream مقترح الباحثة برنامج (/https://deepdreamgenerator.com)

في ندوة عام ٢٠١٦، وصف خبير الذكاء الاصطناعي (يان لوكون Yann Lecon) شبكات GAN بأنها (أروع فكرة في ميدان التعلم الآلي في السنوات العشرين الماضية).

تم إطلاق Ganbreeder في عام ٢٠١٨ وأعادت تسمية نفسها باسم Artbreeder، باستخدام نماذج GAN للسماح للبشر باستخدام الذكاء الاصطناعي لتعديل الصور الحالية وإنشاء صور جديدة. في نفس العام، تصدرت مجموعة فنانة تعمل تحت اسم Oburred عناوين الصحف من خلال بيع لوحة تسمى Edmond de Belamy، تم إنشاؤها باستخدام نماذج GAN، في دار كريستيز للمزادات بمبلغ ٤٣٢،٥٠٠ دولار. تم تدريب نماذج GAN هذه على مجموعة من ١٥٠٠٠ صورة من القرن الرابع عشر إلى القرن التاسع عشر والتي كانت متاحة للجمهور على موقع WikiArt. صورة (٤)

https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_adversarial_network#/media/File:Woman_1.jpg

صورة (٤) صورة تم إنشاؤها بواسطة Style GAN تبدو مخادعة مثل صورة شخص حقيقي، بناءً على تحليل للصور

أثار الظهور العام للخدمات عبر الإنترنت القائمة على تحويل النص إلى صورة GAN لإنشاء صور خياليه واهتمام المستخدمين حول العالم. ففي يناير ٢٠٢١، أطلقت شبكة Dall-E نظاماً OpenAI، تقنية الذكاء الاصطناعي التوليدية التي تُمكن المستخدمين من إنشاء صور جديدة لنص مطالب بالرسومات، حيث يمكن الوصول إليه بشكل عام وقابل للاستخدام، ومكّن أي شخص مع إمكانية الوصول إلى الإنترنت لإنشاء فن ذكاء اصطناعي من خلال مطالبات نصية، مما يمنح العالم نظرة أشمل على إمكانيات فن الذكاء الاصطناعي. (Ibid)

في مايو ٢٠٢٢، أعلنت Google عن تقنية Imagen لتحويل النص إلى صورة كخيار آخر لفن الذكاء الاصطناعي، تبع ذلك في أغسطس ٢٠٢٢ شركة Stability AI، التي أطلقت خدمات الانتشار المستقر Stable Diffusion، وهي خيار آخر قائم على GAN يمكن الوصول إليه للجمهور لإنشاء فن AI بمطالبات نصية.

استمر نمو الأدوات الفنية للذكاء الاصطناعي في عام ٢٠٢٣، مع انضمام كبار بائعي البرامج إلى السوق. والجدير بالذكر، في مارس ٢٠٢٣، تم الإعلان عن خدمة Adobe Firefly. Firefly هو نظام ذكاء اصطناعي تم إنشاؤه بواسطة Adobe ، ويتكامل هذا النهج المستند إلى GAN مع أدوات تحرير الصور والفيديو الشائعة من Adobe، بما في ذلك Photoshop و Premier.

أنواع الذكاء الاصطناعي المستخدم في إنشاء الفن:

على الرغم من أن فن الذكاء الاصطناعي يستخدم مجموعة متنوعة من النماذج والتقنيات، إلا أن العملية الأساسية تظل كما هي، الخطوة الأولى هي التعلم الآلي، حيث يتم تدريب نموذج الذكاء الاصطناعي على مجموعة بيانات للبدء في تكوين قاعدة معرفية، بمجرد إنشاء فهم لمجموعة البيانات، يمكن للنماذج أن تبدأ الخطوة التالية: إنشاء الصور وتوليدها، كجزء من واجهة النماذج، غالبًا ما تستخدم الأدوات الفنية الحديثة للذكاء الاصطناعي شكلاً من أشكال معالجة اللغة الطبيعية، أو البرمجة اللغوية العصبية (NLP)، لفهم وتفسير النص الذي يدخله المستخدمون في طلبهم لإنشاء صورة.

تشمل الأنواع المختلفة لنماذج الذكاء الاصطناعي المستخدمة لإنشاء الأعمال الفنية ما يلي:

١-شبكة الخصومة التوليدية، في GAN، يتم استخدام شبكات عصبية متعددة معًا لعمليات التعلم العميق للمساعدة في التنبؤ أو إنشاء النتيجة النهائية التي يبحث عنها المستخدم بناءً على التعليمات الموجه.

٢-الشبكة العصبية التلافيفية، باستخدام نهج CNN، يحدد نموذج التعلم العميق للكائنات، والتي يمكن أن تكون مفيدة في إنشاء صور جديدة.

٣-نقل النمط العصبي، يتم استخدام NST جنبًا إلى جنب مع CNN كأسلوب تعلم عميق يتيح نقل نمط صورة إلى أخرى. على سبيل المثال، يمكن للمستخدم استخدام NST لإنشاء فن AI بأسلوب Van Gogh.

٤-الشبكة العصبية المتكررة، يتم استخدام RNNs لتوليد تسلسل البيانات مثل الموسيقى. يستخدمون حلقة التغذية الراجعة لإنتاج سلسلة من المخرجات بناءً على المدخلات السابقة، والتي تمكنهم من إنشاء مخرجات جديدة تشبه المدخلات التي تم تدريبهم عليها.

استخدامات الذكاء الاصطناعي في الفن:

كانت الأدوات الأساسية للفنانين هي العناصر المادية مثل الفرشاة، الدهانات، الأزاميل، الآلات الموسيقية، لكن إدخال الذكاء الاصطناعي يوسع لوحة القدرات المتاحة لجميع الفنانين بالطرق التالية:

١- يُستخدم الفن للتمتع الشخصي والاسترخاء، ويتمتع المعالجون بفن الذكاء الاصطناعي المهني لمساعدة المرضى على أساس كل حالة على حدة.
٢- يمكّن الذكاء الاصطناعي عددًا أكبر من الأشخاص من أي وقت مضى من إنشاء وإنشاء أعمال فنية خاصة بهم، ودعم جيل جديد من الفنانين المحتملين.
٣- يستخدم المعلمون والمعلمون أدوات فنية للذكاء الاصطناعي للمساعدة في تعليم جيل جديد من الفنانين.
٤- تعزيز الإبداعات الموجودة، تساعد أدوات وميزات الذكاء الاصطناعي في تحسين وزيادة وتطوير الإبداعات الحالية. على سبيل المثال، يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي لإعادة تصور قطعة فنية موجودة بأسلوب فني معين.
٥- الفن الذي تم إنشاؤه بواسطة الذكاء الاصطناعي بالكامل، تساعد أدوات الذكاء الاصطناعي الفنانين على إنشاء قطع جديدة تمامًا من الفنون المرئية ومقاطع الفيديو والموسيقى.
٦- إلهام لفن جديد تلهم أدوات الذكاء الاصطناعي الفنانين بنقاط بداية يمكن أن تؤدي إلى قطع فنية جديدة.

صعوبة صنع فن الذكاء الاصطناعي:

يعد صنع فن الذكاء الاصطناعي مهمة بسيطة بشكل متزايد للفنانين من أي مستوى مهارة تقريبًا، على المستوى الأكثر تقدمًا وتعقيدًا، يمكن للفنان اختيار تدريب نموذج ذكاء اصطناعي على إنشاء فن. في هذا النهج، يحتاج الفنان أولاً إلى جمع مجموعة بيانات فنية أو الوصول إليها، بمجرد تجميع مجموعة البيانات المستهدفة، فإن الخطوة التالية هي تدريب على النموذج بالتعلم من البيانات المجمعة. ومع مجموعة البيانات المدربة على نموذج GAN المناسب، فإن الخطوة التالية هي إنشاء الفن.

من الأسهل بشكل كبير للفنان استخدام أداة الذكاء الاصطناعي التي تم تدريبها بالفعل على مجموعة بيانات للفن الموجود. من الممكن، اعتمادًا على الأداة، تركيز تدريب إضافي على مجموعة الصور الخاصة بالفنان لزيادة تحسين النموذج. باستخدام النموذج المدرب مسبقًا، يمكن للفنان بعد ذلك إنشاء الصور. يمكن إنشاء الصور بمطالبات نصية، ثم تنقيحها بعد إنشائها، ستسمح بعض الأدوات بتوليد المزيد من المطالبات النصية التكميلية، بينما يمكن للآخرين تزويد الفنانين بأدوات تصميم مرئي إضافية لضبط الإبداع. توفر العديد من الأدوات للمستخدمين الجدد أرصدة مجانية لاستكشاف عملية فن الذكاء الاصطناعي.

من بين العديد من أدوات إنشاء الصور بالذكاء الاصطناعي المتاحة لإنشاء فن الذكاء الاصطناعي اليوم، ما يلي:

- Adobe Firefly.
- Artbreeder.
- Dall-E.
- Deep Dream Generator.
- DreamStudio.

- Midjourney.
- Playform.
- Stable Diffusion.

الاهتمامات الأخلاقية المرتبطة بالفن الناتج عن الذكاء الاصطناعي:

كما هو موضح أعلاه، يحتوي المحتوى الذي يتم إنشاؤه بواسطة الذكاء الاصطناعي على العديد من الجوانب الإيجابية، ولكن المخاطر المحتملة لفن الذكاء الاصطناعي تشمل ما يلي:

١- يتمتع الفنانون منذ فترة طويلة بممارسة توقيع أسمائهم على الأعمال الفنية، لكن كيف يعمل التأليف مع فن الذكاء الاصطناعي؟ هناك معضلة أخلاقية ناشئة تتعلق بمن ابتكر العمل بالفعل: الذكاء الاصطناعي، أم الإنسان الذي وجه الذكاء الاصطناعي بالحث على إنشاء العمل؟

٢- أي نموذج للذكاء الاصطناعي يتنوع فقط مثل البيانات التي تم التدريب عليها هناك احتمال التحيز إذا كانت البيانات التي تم تدريب النموذج عليها تفتقر إلى التنوع والحساسية تجاه الإنصاف وقضايا التمييز.

٣- حقوق النشر، مصدر القلق الرئيسي هو سرقة الملكية الفكرية. على سبيل المثال، تم تدريب أدوات الذكاء الاصطناعي الكبيرة القائمة على GAN للفن أحيانًا على مجموعات البيانات دون الحصول على حق الوصول القانوني الكامل لحقوق النشر.

٤- الأصالة، طالما كان تحديد ما يشكل "فنًا" موضوعًا للنقاش، فإن إحدى السمات المشتركة هي أنه بطريقة ما، شكل مشتق أو شكل أصلي. مع فن الذكاء الاصطناعي، هناك سؤال أخلاقي حول ما إذا كانت الأعمال التي تم إنشاؤها أصلية حقًا أم مشتقة فقط.

ثانياً: الإطار العملي الذي يتضمن:

حيث يتبع البحث المنهج شبة التجريبي من خلال تطبيقات على بعض من عناصر الطيور في الفن المصري القديم في تصميم مجموعه تصميمات معاصرة، بالاستفادة من استخدام الذكاء الاصطناعي (https://www.bing.com/create).

تاسعاً: نتائج التجربة:

تهدف التجربة إلى تحقيق فرض البحث عن طريق إيجاد صياغات تصميمية معاصرة في مجموعة من عناصر الطيور في الفن المصري القديم ومن خلال الدراسة والتحليل في هذا البحث من جانبية النظري والعملي التي شملت دراسة توظيف الذكاء الاصطناعي في صياغات تصميمية معاصرة لمختارات من عنصر الطائر في الفن المصري القديم توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج، وهي كما يلي:

١- إمكانية تناول عنصر الطائر في الفن المصري القديم بصياغات تصميمية معاصرة في اللوحة الزخرفية.
٢- نقل التراث بأسلوب أكثر معاصرة واستخدام الأساليب والتقنيات الحديثة في نقل هذا التراث لما يحتويه هذا التراث من ثراء كبير.
٣- استحداث معالجات تشكيلية وحلول تصميمية باستخدام الذكاء الاصطناعي تثري مجال تناول التراث المصري القديم في اللوحة الزخرفية.
٤- الذكاء الاصطناعي ما هو إلا وسيله تساعد الفنان في وضع مخيلة للوحة الزخرفية، ولكنه لا يغني عن التصميم اليدوي.

عاشراً: توصيات البحث:

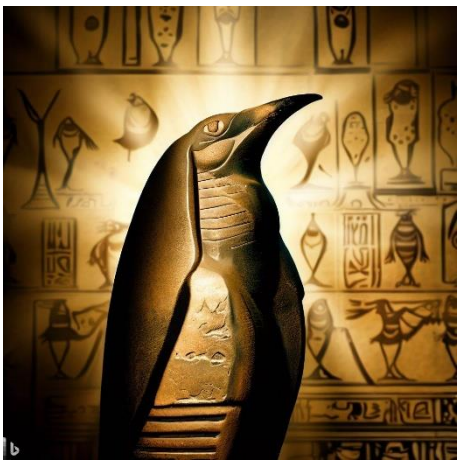
١- تقترح الباحثة إجراء دراسات متنوعة حول دور الذكاء الاصطناعي في إعداد التصميمات المختلفة قبل التنفيذ لاختيار أفضلها حتى يوفر ذلك فرصاً كبيرة لنجاح العمل الفني.

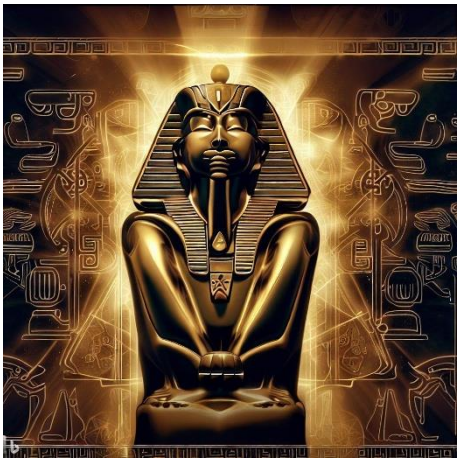
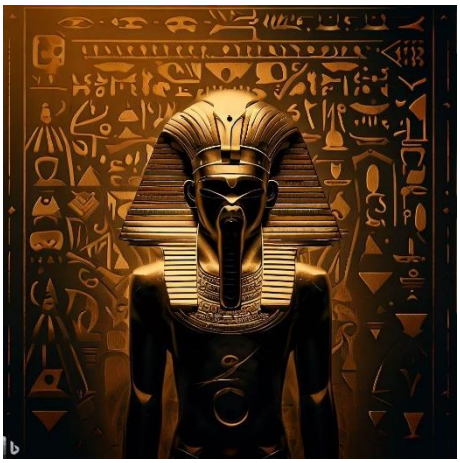
٢- عمل دراسات وبحوث خاصة على الفن المصري القديم وأهم الفنانين المتأثرين به وأهم أعمالهم، بدراسة استلهاماهم الفنية ومدى الاستفادة منها سواء في الأسلوب أو التقنية أو المعالجات المختلفة.

نتائج التجربة:

اللوحة الزخرفية رقم (١)	اللوحة الزخرفية رقم (٢)
اللوحة الزخرفية رقم (٣)	اللوحة الزخرفية رقم (٤)

اللوحة الزخرفية رقم (٥)	اللوحة الزخرفية رقم (٦)
اللوحة الزخرفية رقم (٧)	اللوحة الزخرفية رقم (٨)

اللوحة الزخرفية رقم (٩)	اللوحة الزخرفية رقم (١٠)
	
اللوحة الزخرفية رقم (١١)	اللوحة الزخرفية رقم (١٢)

	
اللوحة الزخرفية رقم (١٣)	اللوحة الزخرفية رقم (١٤)
اللوحة الزخرفية رقم (١٥)	اللوحة الزخرفية رقم (١٦)

اللوحة الزخرفية رقم (١٧)	اللوحة الزخرفية رقم (١٨)
اللوحة الزخرفية رقم (١٩)	اللوحة الزخرفية رقم (٢٠)

اللوحة الزخرفية رقم (٢١)	اللوحة الزخرفية رقم (٢٢)

تعليق عام على الأعمال السابقة:

يقوم الذكاء الاصطناعي بتحليل تركيبة آلاف القطع من الأعمال الفنية الموجودة لإنشاء قطع "جديدة"، يجب فحص الأعمال المشكوك في أصالتها، حيث يمكن للأعمال الفنية التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي، في محاولتها تكرار قطع من الفن الموجود لاتباع توجيهات معينة، أن تنتج في كثير من الأحيان نسخة طبق الأصل مما مستوحاة منه، ربما يستطيع الذكاء الاصطناعي بعمل فن ولكنه لا يستطيع أن يبدع ويبتكر.

خطوات البحث:

لقد قامت الباحثة بالدخول إلى الموقع (https://www.bing.com/create) وقامت بالبحث باستخدام كلمات باللغة الإنجليزية والعربية، وقامت باستخدام كذا مرادف للكلمة الواحدة، ثم انتظرت لمده ثواني حتى ظهرت النتائج البحثية، تتغير النتائج البحثية باختلاف الكلمات المستخدمة، تم استبعاد ما هو غير مناسب حيث لا يمثل الهدف الرئيسي للبحث، من خلال ما توصلت إليه الباحثة في

عملية إعداد الصور إنها لا تحتاج إلى فنان للقيام بها، ربما متذوق للفن يجيد استخدام اللغة يستطيع عمل لوحات فنية بسهوله.

تحمل اللوحات السابقة طابع الفن المصري القديم بطريقة معاصرة، حيث نجد انه قام بعمل تحويرات زخرفية لعنصر الطائر في أبعاده الثنائية أو الثلاثية، كما أستخدم مجموعات لونية ترابية لكي تتناسب مع البيئة المصرية القديمة.

اللوحات السابقة ما هي إلا أعمال تساعد الفنان على استحداث أنماط جديده في اللوحة الزخرفية المعاصرة المستوحاة من الفن المصري القديم، في النهاية يعتبر الذكاء الاصطناعي طفرة في عالم الفن حيث يعتبر في طي التجربة ومازال تحت عمليتي التقنين والدراسة.

المراجع :

- أشرف أحمد العتباني (١٩٩٥): "السمات الفنية لمختارات الفن المعاصر المرتبط بالتكنولوجيا الحديثة ودوره في إثراء التذوق الفني" رسالة ماجستير غير منشورة، كلية تربية نوعية، جامعة عين شمس، ص ١٢.
- Alice, Barale (2021):" Who inspires who?" Aesthetics in front of AI art, in Philosophical Inquiries, IX, 2 pp. 199-224.
- Devin Sears (2023): “AI in Graphic Design: Benefits and Caveats”. (https://www.bluehost.com/blog/ai-in-graphic-design/) translated by the writer.
- Isola ،Phillip؛ Zhu ،Jun-Yan؛ Zhou ،Tinghui؛ Efros ،Alexei (2017): "Image-to-Image Translation with Conditional Adversarial Nets". Computer Vision and Pattern Recognition pp 2-6.
- ROZENN BAILLEUL-LeSUER (2012): from Kitchen to temple: the Practical role of birds in ancient Egypt pp. 109-118.
- Sean Michael Kerner (2023): "AI art (artificial intelligence art)” (https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-art-artificial-intelligence-art). translated by the writer.
- Wyatt, John H. and Jackie Garner In prep (2021) “Birds in Ancient Egypt: A Guide to Identification” p. 65- 70.

Egyption Journal
For Specialized Studies
Quarterly Published by Faculty of Specific Education, Ain Shams University

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

Board Chairman
Prof. Osama El Sayed
Vice Board Chairman
Prof . Dalia Hussein Fahmy
Editor in Chief
Dr. Eman Sayed Ali
Editorial Board
Prof. Mahmoud Ismail
Prof. Ajaj Selim
Prof. Mohammed Farag
Prof. Mohammed Al-Alali
Prof. Mohammed Al-Duwaihi
Technical Editor
Dr. Ahmed M. Nageib
Editorial Secretary
Dr. Mohammed Amer
Laila Ashraf
Usama Edward
Zeinab Wael
Mohammed Abd El-Salam

Correspondence:
Editor in Chief
365 Ramses St- Ain Shams University,
Faculty of Specific Education
Tel: 02/26844594
Web Site :
https://ejos.journals.ekb.eg
Email :
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

ISBN : 1687 - 6164
ISNN : 4353 - 2682

Evaluation (July 2024) : (7) Point
Arcif Analytics (Oct 2023) : (0.3881)
VOL (12) N (44) P (4)
October 2024

Advisory Committee

Prof. Ibrahim Nassar (Egypt)
Professor of synthetic organic chemistry
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Osama El Sayed (Egypt)
Professor of Nutrition & Dean of
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Etidal Hamdan (Kuwait)
Professor of Music & Head of the Music Department
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. El-Sayed Bahnasy (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Badr Al-Saleh (KSA)
Professor of Educational Technology
College of Education- King Saud University

Prof. Ramy Haddad (Jordan)
Professor of Music Education & Dean of the
College of Art and Design – University of Jordan

Prof. Rashid Al-Baghili (Kuwait)
Professor of Music & Dean of
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. Sami Taya (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Mass Communication - Cairo University

Prof. Suzan Al Qalini (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Abdul Rahman Al-Shaer
(KSA)
Professor of Educational and Communication
Technology Naif University

Prof. Abdul Rahman Ghaleb (UAE)
Professor of Curriculum and Instruction – Teaching
Technologies – United Arab Emirates University

Prof. Omar Aqeel (KSA)
Professor of Special Education & Dean of
Community Service – College of Education
King Khaild University

Prof. Nasser Al- Buraq (KSA)
Professor of Media & Head od the Media Department
at King Saud University

Prof. Nasser Baden (Iraq)
Professor of Dramatic Music Techniques – College of
Fine Arts – University of Basra

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in
education (OISE) at the university of Toronto and
consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus,
university technology