



مجلة الفنون والعمارة

JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE

مجلة علمية دولية محكمة فصلية تصدرها
كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة

The Print ISSN: 3062-570X

The Online ISSN: 3062-5718

المجلد الأول - العدد الرابع - سبتمبر 2025



**إشكالية أصالة أعمال التصوير المعاصر في ظل انتشار
التقنيات الرقمية الحديثة
(دراسة تحليلية)**

**Problem of Contemporary Painting Artworks' Originality
in light of Modern Digital Technologies Widespread
(Analytical Study)**

**أ.م.د/ مهرة حامد محمد صقر
أستاذ مساعد التصوير
قائم بعمل رئيس قسم التصوير
كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة**

**مجلة الفنون والعمارة
JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE**

**مجلة علمية دولية محكمة فصلية تصدرها
كلية الفنون الجميلة - جامعة المنصورة**

المجلد الأول - العدد الرابع - ٢٠٢٥

إشكالية أصالة أعمال التصوير المعاصر في ظل انتشار

التقنيات الرقمية الحديثة

(دراسة تحليلية)

Painting Artworks' Originality Problem of Contemporary
in light of Modern Digital Technologies Widespread
(Analytical Study)

أ.م.د/ مهرة حامد محمد صقر

Assoc.Prof. Mohrah Hamed Mohamad Sakr

أستاذ مساعد التصوير بكلية الفنون الجميلة جامعة المنصورة

قائم بعمل رئيس قسم التصوير بكلية الفنون الجميلة جامعة المنصورة

Associate Professor of Painting, Faculty of Fine Arts Mansoura University
Acting Painting Department Head, Faculty of Fine Arts Mansoura University

mohrahsakr@mans.edu.eg

المستخلص

شغل المجتمع الفني من فنانين ونقاد وأكاديميين التساؤل حول أصالة العمل الفني التصويري وبخاصة في ظل التطورات التكنولوجية التي طالت كافة مناحي الحياة. فالיום في ظل تداخل الوسائط الفنية وتنوع الإنتاج الفني وتعدد مسمياته وكذلك انتشار الوسائط الرقمية وتقنيات الذكاء الاصطناعي أصبحت العديد من المفاهيم الفنية الراسخة في ذهن الأكاديميين أو النقاد أو المهتمين بفن التصوير بشكل عام - كوجود العمل المادي في نسخة واحدة أو أن يكون العمل من صنع يد الفنان وليس نتاجًا للعمل من خلال آلة - غير قابلة للتطبيق على أرض الواقع، الأمر الذي يطرح على السطح التساؤل حول ماهية الأصالة بالنسبة للأعمال التصويرية المعاصرة التي تتخذ من الحاسب أو الوسائط الرقمية الجديدة بشكل عام أداة للإبداع.

من خلال المنهج التحليلي يقدم هذا البحث عرضًا لأشكال الإبداع الرقمي في مجال فن التصوير، ثم يقدم تحليلًا لمفهوم الأصالة في محاول لفهم معنى أصالة العمل الفني وبخاصة في أعمال فن التصوير المعاصر، ومن أهم النتائج التي خلص إليها البحث أهمية إرجاع مفهوم التفرد - بمعناه المرتبط بوجود العمل المادي في نسخة واحدة فقط أو دون تدخل الآلة في إنتاجه كأسس متعارف عليها لأصالة العمل الفني - إلى الفكرة المتفردة والرؤية المتخيلة للفنان وأسلوبه الخاص في استخدام الوسيط، وبخاصة فيما يتعلق باستخدام الوسائط الرقمية المعاصرة في أعمال التصوير.

الكلمات المفتاحية:

التصوير الرقمي، أصالة العمل الفني، الوسائط الجديدة، الذكاء الاصطناعي، التصوير المعاصر.

Abstract

The art world; including artists, critics, or academics, has long been preoccupied with the question of painting artworks' originality, especially in light of the new technological advancements that have grown to reach all aspects of life. Today, with the overlapping of artistic media, the variation of artistic production, the spread of new terms and concepts, and the widespread use of digital media and artificial intelligence technologies, many established artistic concepts held by academics, critics, and those interested in the art of painting in general; such as the physical presence of the artwork in only one copy, or being made by the artist's hands not through a machine, have become difficult to apply in practice. This raises the question of what constitutes originality in contemporary painting artworks that use digital technologies and new media as tools for creative expression.

This research, employs an analytical approach, to present an overview of digital creative artforms in painting, then analyzes the concept of originality, to understand its meaning, especially in contemporary painting artworks. Key findings include the importance of attributing the concept of uniqueness; as it relates to the physical presence of the artwork in only one copy, or without the intervention of a machine in its production as well-known bases to its originality, to the artist's unique idea, imaginative vision, and distinctive style especially when using digital media in contemporary painting.

Keywords:

Digital Painting, Artworks' Originality, New Media, Artificial Intelligence, Contemporary Painting

إشكالية البحث

يناقش البحث التساؤل حول أصالة أعمال فن التصوير المعاصر في ظل استخدام التقنيات الرقمية الحديثة ويطرح الأسئلة التالية:

- ماذا نعني بالأصالة فيما يخص أعمال فن التصوير؟
- ما هي أشكال الإبداع الرقمي التي تمثل إشكالية عند الحديث عن الأصالة في أعمال فن التصوير؟
- هل يمكن اعتبار الأعمال التي تستغل أنظمة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي أعمالاً تتسم بالأصالة خاصة فيما يتعلق بأعمال التصوير؟

أهمية البحث

تكمن أهمية البحث في محاولة الوصول إلى فهم أعمق لمفهوم أصالة العمل الفني التصويري المعاصر.

أهداف البحث

يهدف البحث إلى التعرف على مفهوم أصالة العمل الفني التصويري المعاصر، وطرح إشكالية تشغل المجتمع الفني في ظل التطورات التكنولوجية الجديدة، وبالتالي تكوين رؤية أوضح حول الأعمال التصويرية التي تستغل الوسائط الرقمية الجديدة وبخاصة التقنيات الثورية للذكاء الاصطناعي على الساحة الفنية اليوم.

فروض البحث

يفترض البحث تأثير مفهوم أصالة العمل الفني بمستجدات العصر من التكنولوجيات الرقمية والذكاء الاصطناعي.

منهج البحث

يتبع البحث المنهج التحليلي في عرض الموضوع قيد البحث وتحليل جوانبه.

حدود البحث

تتمثل حدود البحث الموضوعية في دراسة وتحليل موضوع الأصالة فيما يخص أعمال فن التصوير التي تستغل الوسائط الرقمية الحديثة، وتتمثل حدوده المكانية في التصوير الغربي وبخاصة في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية، كما تتمثل الحدود الزمانية في الوقت الحالي وبخاصة منذ بدايات القرن الحادي والعشرون وحتى الآن.

مصطلحات البحث

التصوير الرقمي Digital Painting : التصوير الرقمي يعنى استخدام الحاسب والوسائط الرقمية لإنتاج أعمال تصويرية تُحاكي إلى حد بعيد وسائط التصوير التقليدية كالألوان الزيتية وغيرها (Stanford Art Group, n.d.).
الفوتو مونتاج والكولاج الرقمي Digital Photomontage and Collage : والفوتو مونتاج Photomontage هو من أعمال فن الكولاج التي تعتمد في إنتاجها على الصور الفوتوغرافية (Tate Gallery, n.d.)، ويعتمد فن الكولاج على جمع وترتيب ولصق العديد من قصاصات من الورق أو المواد الأخرى المتنوعة على مسطح التصوير (Museum of Modern Art, n.d.)، وتدخل في أعمال الكولاج الرقمي العملية نفسها التي تتم في إنتاج أعمال الكولاج من جمع وقص ولصق وترتيب العناصر بعضها فوق البعض في شكل طبقات غير أن الاختلاف هنا هو الوسيط المستخدم في ذلك وهو برمجيات الحاسب، فيمكننا أن نرى أعمال يقوم فيها الفنان بدمج صور وألوان وملامس ورسومات واسكتشات وعناصر أخرى في شكل لوحات تعبر عن فكرة أو حالة شعورية ما (Perezalonso, 2024).

فن الألويزم Algorithm Art : ويعنى استخدام الفنان للخوارزميات ليقوم بتحديد وصف دقيق للغاية لكيفية إنتاج عمل ما في شكل مرئي Visual image وهو لذلك يرتبط بشدة بمفهوم البرمجة (Ceric, Programming 2008) وكلمة الخوارزميات ترجع إلى عالم الرياضيات العربي الشهير أبو جعفر محمد بن موسى الخوارزمي والكلمة تعنى مجموعة من التعليمات أو القواعد التي يتم وفق اتباعها تقديم حلول لمشكلات أو تساؤلات ما (Encyclopaedia Britannica, 2025)

فن الفراكتال Fractal Art : وهو نوع من الفن الرقمي يعتمد على تقديم معادل مرئي للمعادلات الرياضية الخاصة بما يعرف بهندسة الفراكتال Fractal Geometry والتي تعود لعالم الرياضات البولندي الفرنسي بنوا ماندلبروت Benoit Mandelbrot (1924-2010) وتتسم معادلات الفراكتال وما ينتج عنها من مرئيات بسمات أهمها التماثل الذاتي Self-Similarity والذي يعنى تماثل أو تشابه التشكيلات الناتجة عن تلك المعادلات على كافة مستويات الرؤية من التكبير والتصغير وتعتمد أعمال الفراكتال الفنية على ابتكار تلك المعادلات والتلاعب في معطياتها للتحكم في العمل المرئي الناتج، هذا بالإضافة إلى إجراء المزيد من المعالجات الفنية اللاحقة عليها بشكل رقمي (Ceric, 2008).

الفن التوليدي Generative art : جاء استخدام مصطلح الفن التوليدي كمرادف لفنون الحاسب Computer Art مع بدايات انتشار فنون الحاسب الرقمية منذ النصف الثاني من القرن العشرين تقريباً، وذلك باعتبار أن أي عمل يتم إنتاجه باستخدام برمجيات الحاسب هو عمل من إنتاج الحاسب Computer Generated، ثم بدأت التفرقة بين المصطلح وفنون الحاسب بشكل عام في الانتشار شيئاً فشيئاً بعد ذلك، واليوم تحول معنى المصطلح ليشير إلى الأعمال الفنية التي يتم إنتاجها عبر سلسلة من القواعد يضعها الفنان ويقوم الحاسب بتنفيذها، فالفكرة والقواعد وأسلوب العمل يعود للفنان ويقوم الحاسب بالتنفيذ وهنا يكون الإبداع في ابتكار القواعد وطريقة صياغتها وتحديد أساليب تنفيذها، وفي هذا الإطار نجد أن فنون مثل فن الألجوريزم أو فن الفراكتال تقع تحت مظلة الفن التوليدي وإن اختلفت طريقة إنتاج كل منهما، كما يقع تحت مظلة هذا النوع من الفنون كذلك فنون الذكاء الاصطناعي الأخذة في الانتشار (Boden & Edmonds, 2009)

فن الذكاء الاصطناعي Artificial Intelligence Art : ويعنى إنتاج أعمالاً فنية مرئية بمساعدة أنظمة وبرمجيات الذكاء الاصطناعي، وتتضمن تلك العملية كتابة خوارزميات خاصة Algorithms تتيح لتلك البرمجيات التعلم من مجموعة كبيرة من البيانات تمثل المدخلات Inputs وتوليد بيانات جديدة بناء عليها كمخرجات Outputs وقد تكون تلك المدخلات لوحات فنية أو رسوم عديدة، ثم يقوم البرنامج بإنتاج عمل في شكل مرئي يعتمد على الدمج بين تلك المدخلات وفق أوامر نصية Text Prompts أو مجموعة من المحددات Parameters التي يضعها الفنان (Interaction Design Foundation, 2023)

أنظمة نقل الأسلوب العصبي Neural Style Transfer (NST) : نظام من أنظمة الذكاء الاصطناعي في الفنون وفيه تقوم تطبيقات الذكاء الاصطناعي بدمج أسلوب فني من صورة إلى صورة أخرى مع الاحتفاظ بمحتوى الصورة الأساسية دون تغيير (Baheti, 2021).

أنظمة الشبكات التنافسية التوليدية Generative Adversarial Networks (GAN) : نظام من أنظمة الذكاء الاصطناعي يتبع ما يعرف بالتعلم العميق Deep Learning في البحث وتصنيف وتحليل البيانات لتوليد منتج جديد اعتماداً على تلك البيانات (Mahtab, 2025).

أنظمة الشبكات التنافسية الإبداعية (CAN) Creative Adversarial Networks : نوع من أنظمة الذكاء الاصطناعي منبثق عن أنظمة الشبكات التنافسية التوليدية يتبع ما يعرف بالتعلم العميق Deep Learning لتوليد منتج فني جديد اعتمادًا على قواعد بيانات من الأعمال الفنية (Mahtab, 2025). الشبكات العصبية Neural Network هي شبكات للذكاء الاصطناعي تهدف إلى محاكاة الشبكات العصبية في الدماغ البشري (متوج، بلا تاريخ).

الإطار النظري للبحث

مقدمة

يواجه المجتمع الفني في وقتنا الحالي تحديات جديدة فرضتها التطورات التكنولوجية الهائلة التي نراها اليوم في كل مكان وفي شتى المجالات، ومن أبرز تلك التحديات محاولة تكوين رؤية جديدة لبعض المفاهيم التي صاحبت تطور فن التصوير وشغلت العديد من الفنانين والفلاسفة لقرون، ومن بين تلك المفاهيم التي قد تمثل إشكالية مفهوم أصالة العمل الفني التصويري المعاصر.

فإذا كان مفهوم الأصالة مرتبط بالتفرد بمعنى وجود نسخة واحدة فقط من العمل الفني، ليس مكرراً أو منسوخاً، ورؤية خاصة من مخيلة الفنان، وأن يكون العمل من صنع يدي الفنان دون تدخل الآلة في صنعه، فإننا اليوم نواجه إشكالية في تحديد مفهوم الأصالة أمام الأعمال التي تدخل في إنتاجها الوسائط الرقمية. فكثير من الأعمال الرقمية اليوم تظهر في أكثر من نسخة مع وجود إمكانية لطباعة العمل مرات عديدة، كما أن إنتاجها يتم باستخدام برمجيات الحاسب على اختلافها وتنوعها.

يقدم هذا البحث رؤية تحليلية لمفهوم أصالة العمل الفني التصويري في ظل ما نشاهده اليوم من تطورات هائلة في تكنولوجيات الوسائط الرقمية، وفي ظل أنظمة الذكاء الاصطناعي التي تتحدى كل الأعراف والتقاليد المعروفة في فن التصوير.

ولنتعرف أولاً على بعض الأشكال الفنية الحديثة التي تستغل الوسائط الرقمية، والتي ربما تُشكل تحدياً في فهم معنى أصالة العمل الفني التصويري.

العمل الفني التصويري المعاصر

تعرض هذه الدراسة إلى الأشكال المتنوعة لفن التصوير الرقمي المعاصر في محاولة للوصول إلى فهم أعمق لمفهوم أصالة العمل الفني التصويري، وهو ما يدفعنا في الحقيقة للتعرف أولاً على أهم تلك الأشكال الفنية الجديدة والتي نراها اليوم على ساحة فن التصوير، ويُمكننا بشكل عام تحديد أشكال فن التصوير المعاصر فيما يلي:

- أولاً: أعمال تصويرية لا تعتمد على التقنيات الرقمية.
- ثانياً: أعمال تصويرية تعتمد على التقنيات الرقمية والوسائط الجديدة.

أولاً: الأعمال التصويرية التي لا تعتمد على التقنيات الرقمية

وهنا نتحدث عن الأساليب المعروفة والتقليدية في إنتاج أعمال فن التصوير باستخدام الخامات والأدوات المعروفة مثل: الألوان الزيتية أو الأكرليك أو المائية أو ألوان الباستيل في شكل لوحات على مسطحات التصوير المختلفة كالورق أو القماش أو الخشب وما شابه، هذه الأعمال يزخر بها تاريخ فن التصوير حتى أن بإمكاننا العودة تاريخياً إلى أعمال الفنان الأول على جدران الكهوف، مروراً بالأعمال التصويرية في مختلف الحضارات القديمة كالمصرية القديمة والإغريقية والرومانية، ومن بعدها فنون العصور الوسطى وعصر النهضة وما بعده إلى الفن المعاصر. ويمكننا اليوم رؤية تأثير التطورات التكنولوجية الحديثة وبخاصة الرقمية على مثل تلك الأعمال من خلال ظهور أساليب تصويرية تقليدية رائجة على الساحة الفنية اليوم تستغل مفاهيم رقمية، كما نرى في لوحة الفنانة الفرنسية إميلي برتراند * Amélie Bertrand (1985-) شكل (1) والتي تُظهر تأثيرها بالثقافة البصرية للفنون الرقمية المعاصرة باستخدامها لمفهوم الأشكال المتراسة في طبقات بعضها فوق البعض ومجموعاتها اللونية التي تحتوي على تدرجات لونية في مساحات ذات مظهر هندسي إلى حد بعيد (Delagrange, 2025).



شكل (1): إميلي برتراند Amélie Bertrand، غزاة المستنقع Swamp Invaders، ألوان أكرليك على توال، العمل مكون من ثلاث لوحات أبعادها غير معروفة، من مجموعة قاعة عرض سيموازية Semiose، المصدر (Delagrange, 2025).

ويعتبر عمل إميلي برتراند هذا مثال لأصالة العمل الفني التصويري بمفهومه المتعارف عليه، فهو عمل منفذ بألوان الأكرليك على التوال، يظهر في نسخة مادية واحدة غير متكررة ومن صنع يد الفنانة ولم تتدخل الآلة في إنتاجه، حتى وإن أظهر العمل تأثير الفنانة بالثقافة البصرية الرقمية، فهي - مثلها مثل أي فرد في المجتمع - نتاج لعصرها تتأثر بظروفه ومستجداته التي تشمل شتى مناحي الحياة المعاصرة.

* إميلي برتراند Amélie Bertrand (1985-) مصورة فرنسية حازت بالتقدير فور تخرجها من كلية الفنون الجميلة جامعة مرسيليا بأعمالها التي تقدم فيها تشكيلات ناعمة لعناصر طبيعية لا تحاكي الطبيعة قدر ما تخلق أجواء حاملة غامضة، وتستخدم الفنانة في أعمالها ألوان ناعمة متدرجة، وتشكيلات من عناصر بعضها فوق البعض في شكل طبقات مع المبالغة والتحوير في المنظور، والتأثر الواضح بالثقافة البصرية الرقمية المعاصرة (JRP|Next, n.d).

ثانيًا: الأعمال التصويرية التي تعتمد على التقنيات الرقمية والوسائط الجديدة

عمد الفنانون منذ أواخر القرن التاسع عشر على تحدي كافة الأعراف الفنية القائمة لتظهر تباعًا، وبشكل متسارع، العديد من الاتجاهات والأساليب الفنية الجديدة آنذاك، ومع بدايات القرن العشرين اتخذت محاولات الفنانين لتقديم رؤاهم الفنية الخاصة أشكال عدة كان من بينها استخدام الحاسب الألى والتكنولوجيات الرقمية الجديدة الأخذ في الصعود بقوة في شتى مجالات الحياة، وتختلف الأعمال الرقمية بشكل عام باختلاف البرمجيات أو الأجهزة المادية المستخدمة في إنتاجها، ويمكن تحديد بعض تلك الأشكال الرقمية، وبخاصة تلك المتعلقة بالأعمال التصويرية، فيما يلي (Artchive, 2024):

أعمال تندرج ضمن مسمى التصوير الرقمي Digital Painting

وتظهر بشكل عام في شكل لوحات تصويرية باستخدام أدوات وبرمجيات تحاكي الوسائط التقليدية لفن التصوير كالألوان الزيتية وغيرها، كما تقدم تلك الأعمال كذلك اتجاهات وأساليب فنية عدة؛ فبعضها يتبع اتجاه انطباعي Impressionism والبعض الآخر تعبيرى Expressionism أو سريالي Surreal وما إلى ذلك من الاتجاهات، وعادة ما يستخدم الفنانون في إبداع تلك الأعمال أدوات مثل لوحات الرسم بالقلم Wacom Tablets أو كاميرات التصوير الفوتوغرافي Digital Cameras لالتقاط الصور وإنتاج أعمال مثل الكولاج الرقمي Digital Collage لتكون بذلك العملية الإبداعية أشبه ما يكون بأعمال التصوير المألوفة ولكن باستخدام أداة رقمية (Artchive, 2024).

أعمال تدخل ضمن مسمى الفن التوليدي Generative art

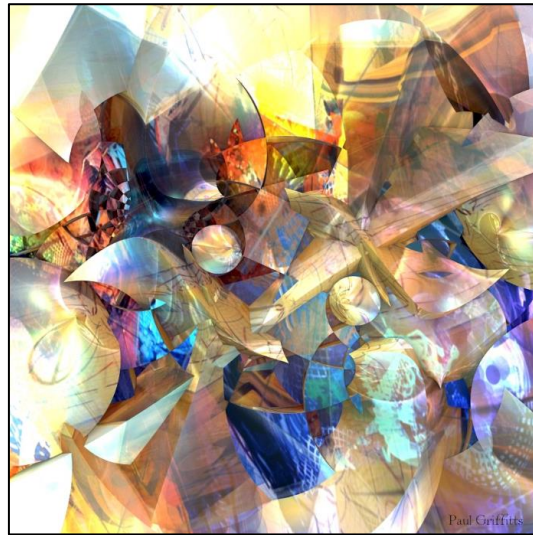
يُشير مصطلح الفن التوليدي اليوم إلى الأعمال الفنية التي يتم إنتاجها عبر سلسلة من القواعد يضعها الفنان ويقوم الحاسب بتنفيذها، فالفكرة والقواعد وأسلوب العمل يعود للفنان ويقوم الحاسب بالتنفيذ، ويكون الإبداع في تلك الأعمال في ابتكار تلك القواعد وطريقة صياغتها وتحديد أساليب تنفيذها، ويندرج ضمن أعمال الفن التوليدي أعمال مثل فن الألجوريزم أو فن الفراكتال أو أعمال الذكاء الاصطناعي (Boden & Edmonds, 2009).

أعمال فن الألجوريزم Algorithm Art

وفي هذا النوع من الفنون يقوم الفنان بكتابة خوارزميات Algorithms خاصة تقوم بتحديد وصف دقيق للغاية لكيفية إنتاج العمل الفني النهائي الذي يظهر في شكل تشكيلات فنية بصرية متنوعة، ويمكن للفنان الدمج بين نتائجها التي توصل إليها من خلال تلك الخوارزميات، وبين برمجيات أخرى للتصوير الرقمي لتقديم نتائج أكثر إثارة (Ceric, 2008).

أعمال فن الفراكتال Fractal Art

يدخل فن الفراكتال ضمن فئة أعمال الفن التوليدي ويتم من خلال كتابة وتعديل معادلات رياضية تتبع مفهوم رياضي هندسي يُعرف بهندسة الفراكتال Fractal Geometry، وتظهر نتائج تطبيق تلك المعادلات عادة في شكل تشكيلات بصرية متعددة وذلك وفق نوع المعادلة ومعطياتها وطريقة تنفيذها وما إلى ذلك (Ceric, 2008). وتتسم التشكيلات الناتجة عن ذلك النوع الأعمال الفنية بسمات أهمها التماثل الذاتي Self-Similarity والذي يعنى تماثل أو تشابه التشكيلات الناتجة عن تلك المعادلات على كافة مستويات الرؤية من التكبير والتصغير (Ceric, 2008)، كما تظهر في شكل أعمال تجريدية الطابع إلى حد بعيد، ويمكن للفنان التلاعب في معطيات تلك المعادلات للتحكم فيما تقدمه من نتائج، كما يمكنه ابتكار معادلات خاصة به من الأساس، هذا بالإضافة إلى إجراء المزيد من المعالجات الفنية اللاحقة من خلال برمجيات رقمية متعددة لتقديم نتائج أكثر إثارة، كما نرى في العمل بعنوان "مدينة الأحلام" City of Dreams شكل (2) للفنان الأمريكي بول جريفيتس* Paul Griffitts (Griffitts, n.d).



شكل (2): بول جريفيتس Paul Griffitts، مدينة الأحلام City of Dreams، فن فراكتال Fractal Art المصدر (Griffitts, n.d)

أعمال الذكاء الاصطناعي

تتنوع أساليب أعمال الذكاء الاصطناعي وفق تنوع تقنياته، والذكاء الاصطناعي يعمل بشكل عام على محاكاة عملية التفكير البشرية من خلال البحث والتصنيف والاستنتاج وتوقع النتائج (أمين، أبوزيد، و على، 2023) ويدخل ضمن تقنيات الذكاء الاصطناعي في الأعمال الفنية تقنيات مثل تقنية نقل الأسلوب العصبي Neural Style Transfer أو اختصارًا (NST) وفيه تقوم تطبيقات الذكاء الاصطناعي بدمج أسلوب فني من صورة إلى أخرى مع الاحتفاظ بمحتوى الصورة الأساسية دون تغيير ما يعطى للصورة لمسة فنية وفق الأسلوب المختار،

* الفنان بول جريفيتس Paul Griffitts هو فنان رقمي أمريكي يقوم بتقديم أعمال فن الفراكتال ويصف الفنان نفسه بالمستكشف حيث يقوم بالعديد من التجارب المرحية من خلال برمجيات فن الفراكتال للوصول إلى أعماله التي تتسم بتشكيلاتها التجريدية العضوية (Griffitts, n.d).

وتعمل هذه التقنية من خلال وجود صورتين أحدهما ذات المحتوى المراد إضفاء أسلوب مغاير عليه والأخرى للأسلوب المراد استخدامه ويمكن استخدام رسوم الفنان اليدوية لإضفاء أسلوب مغاير عليها أو استخدامها كأسلوب على أعمال أخرى، شكل(3) يظهر طريقة عمل التقنية (Baheti, 2021).



شكل(3): صورة توضح طريقة عمل تقنية نقل الأسلوب العصبي Neural Style Transfer لتطبيقات لنقاء الاصطناعي المصدر: (Baheti, 2021)

وربما تكون من أشهر تقنيات الذكاء الاصطناعي على الساحة الفنية حاليًا تقنية الشبكات التنافسية التوليدية Generative Adversarial Networks والمعروفة اختصارًا بـ (GAN)، والتقنية المنبثقة عنها Creative Adversarial Networks والمعروفة اختصارًا بـ (CAN) والتقنية تتبع ما يعرف بالتعلم العميق Deep Learning وهي على العكس من العديد من التقنيات الأخرى للذكاء الاصطناعي التي تقوم بالبحث وتصنيف وتحليل البيانات لتقديم منتج هو في الحقيقة نوعًا من الدمج بين تلك البيانات (Mahtab, 2025).

وهذه التقنية تقوم بإنتاج وتوليد بيانات جديدة تمامًا اعتمادًا على اثنتان من الشبكات العصبية Neural Network أحدهما تسمى المولد Generator وهي تقوم بالبحث في كم هائل من قواعد البيانات الخاصة بالأعمال الفنية على شبكة الإنترنت لتوليد المطلوب، وليكن لوحة تجريدية مثلاً، ثم تقوم الشبكة الأخرى وتسمى المميز أو المدقق Discriminator بالتدقيق في الصورة المتولدة ومقارنتها بقواعد بيانات اللوحات من صنع البشر ومن ثم تعود بالنتائج للشبكة الأولى التي تقوم بدورها بتحسين النتائج، وبتكرار العملية تتحسن جودة النتائج كما بالشكل رقم (4) والذي يمثل عدة تجارب لإنتاج تكوينات تجريدية، والتقنية تتيح إنتاج أعمال فنية توليدية من قبل الحاسب تحاكي أعمال فنانين مشهورين أو إعادة لوحات قديمة طالها التلف إلى حالتها الأولى استنادًا لأعمال الفنان السابقة أو البيانات التي يستطيع جمعها حول الصورة (Mahtab, 2025).



شكل (4): أمثلة لتجارب تمثل تكوينات تجريدية باستخدام تقنية الذكاء الاصطناعي Creative Adver، المصدر (visionNoob, 2018)

وبشكل عام تندرج أعمال الذكاء الاصطناعي تحت ما يطلق عليه **الفن التوليدي** Generative art حيث يتم توليد أو إنتاج أعمال فنية أو صور تحاكي الأساليب التصويرية لأعمال فنية من صنع البشر من خلال برمجيات الحاسب (Artchive, 2024).

وتعود أعمال الذكاء الاصطناعي في فن التصوير إلى البدايات الأولى للفن الرقمي بشكل عام وبخاصة الرسم والتصميم والتصوير باستخدام الكمبيوتر، فالبرمجيات الأولى كانت نتاج لشفرات البرمجة التي هدفت إلى مساعدة الفنانين في إنتاج أعمالاً فنية بصرية من خلال الكمبيوتر تحاكي العملية الفنية التي تتم في الواقع من تشفير لمفهوم الأدوات الفنية وكيفية تفاعلها مع السطح وتقديم المؤثرات التي تظهر في الأعمال الفنية وغير ذلك، وبمرور الوقت ازدادت تلك البرمجيات تعقيداً، وكانت مرجعية معظمها العملية الفنية الإبداعية التقليدية سواء كانت في فن التصوير أو الرسوم المتحركة مثلاً أو غير ذلك من أشكال الفنون (University of Plymouth, 2023).

وجاءت الطفرة في العام 2014 عندما قدم **إيان جودفيلو Ian Goodfellow** العالم في مجال علوم الحاسب مع زملاء له خوارزمية تقدم أعمالاً مصورة تحاكي الأعمال الفنية من صنع البشر اعتماداً على الذكاء الاصطناعي مستفيدة من آلاف الأعمال الفنية السابقة للفنانين (University of Plymouth, 2023) وتبع ذلك تطورات عدة وبرمجيات وخوارزميات مختلفة للذكاء الاصطناعي التي يعتمد العديد منها اليوم على فكرة ما يُعرف **بالأوامر النصية text prompts** حيث يقوم مستخدم البرنامج بكتابة وصف لما يرغب في رؤيته في النتائج ليقوم البرنامج بتوليد الصورة بناء على ذلك ومن أمثال تلك البرمجيات برنامج **ميد جيرني Midjourney** (University of Plymouth, 2023).

وقد فاز بالجائزة الأولى في **معرض ولاية كولورادو The Colorado State Fair** بالولايات المتحدة في عام 2022م عمل بعنوان **"مسرح أوبرا الفضاء" Space Opera Theater** شكل (5) من إنتاج الفنان **جيسون**

آلان Jason Allen والذي انتجه من خلال برنامج **ميد جيرني Midjourney**، وقد أثار فوز الفنان العديد من التساؤلات كونه استخدم برنامج يقوم على أساس تحويل الأوامر النصية إلى أعمال فنية من خلال أنظمة الذكاء الاصطناعي، وبالتالي لا دخل للفنان في العمل النهائي، غير أن آلان رد على هذه الاتهامات بأن فئة الجائزة كانت تشترط دخول التقنيات الرقمية في العملية الإبداعية وهو ما قام به بالفعل، وأن إنتاج العمل استغرق منه ما يقرب من 80 ساعة من العمل من خلال البرنامج للتعديل في أوامره النصية للوصول إلى الصورة التي في مخيلته؛ والتي تجمع بين أزياء العصر الفيكتوري وملابس رواد الفضاء في الأجواء اللونية والإضاءة التي كان يرغب في ظهورها في العمل النهائي، وقد اختار الفنان ثلاثة تجارب من بين 900 تجربة أخرى أنتجها بمساعدة البرنامج، ثم قام بعد ذلك بمزيد من العمل عليها من خلال برامج أخرى مثل أدوبي فوتوشوب للوصول للصورة النهائية التي تقدم بها في النهاية إلى المسابقة في شكل مطبوع على لوحة من التوال (Benoit, 2022).



شكل (5): جيسون آلان Jason Allen، مسرح أوبرا الفضاء Space Opera Theater، من أعمال الذكاء الاصطناعي باستخدام برنامج **ميد جيرني Midjourney**، والعمل فاز بالجائزة الأولى في معرض ولاية كولورادو The Colorado State Fair عام 2022م.

أصالة العمل الفني

مصطلح أصالة العمل الفني، وبخاصة التصويري، هو مصطلح شائك؛ فيمكننا النظر إليه من ناحية باعتبار أنه يشير إلى نزاهة الفنان في تقديم عمل غير منقول أو مستنسخ، وهذا في حال نظرنا إلى الموضوع من ناحية الفنان أو المبدع، ومن ناحية أخرى، وفي حال نظرنا إلى الموضوع من ناحية العمل الفني نفسه فقد أُصطلح على فهم العمل الفني الأصيل باعتباره العمل المتفرد الذي لا توجد منه إلا نسخة واحدة والتي هي من صنع يدي الفنان (Inyang, 2018).

وحول أصالة العمل الفني Originality في عصر إعادة الإنتاج باستخدام الآلات Mechanical Reproduction يقول الفيلسوف الألماني والناقد وواضع النظريات في مجال الإعلام والتر بنجامين Walter Benjamin (1940-1892) (Inyang, 2018) "أن أكثر الأعمال المنقولة أو المُعاد إنتاجها Reproduced

دقة تقتقر إلى عنصر هام واحد ألا وهو وجودها الفيزيائي أو الملموس في الوقت والمكان الذي أنتج فيه الأصل"، ومقصد بنجامين، الذي عاصر بدايات القرن العشرين وتوفي عام 1940، أن إعادة إنتاج العمل الفني باستخدام الماكينات أو بطابعته تُفقد العمل الفني جزءاً من قيمته، ويعود بينجامين (Inyang, 2018) ليؤكد أن "الصور المطبوعة من أفلام كاميرا التصوير الفوتوغرافي أو الصور السالبة أو النيجاتيف على سبيل المثال، والتي من الممكن طباعة عدد كبير منها من نفس الفيلم يجعل الحديث عن العمل الأصلي هنا لا معنى له" فلا وجود في الحقيقة للعمل الأصلي من الأساس لأن جميع الصور هي نسخ معاد إنتاجها من هذا الفيلم أو النيجاتيف (Inyang, 2018).

ويُعرف فنان التصوير الجداري الأمريكي والباحث في موقع أكاديميا الشهير للبحوث Academia.edu إد شيرز Ed Shears (Shears, 2021) العمل الفني الأصلي Original باعتباره ذلك العمل الذي يتحقق فيه الشرطين التاليين: الأول أن يكون العمل فريد من نوعه Unique من وحي خيال الفنان بحيث لا توجد أعمال أخرى تشبهه One of a Kind، والثاني أن يكون العمل من صنع يد الفنان وليس نتاجاً لعملية آلية "أوتوماتيكية" من قبل آلة Machine.

ويربط الفنان بين أصالة العمل الفني Originality وقيمه Value، فيعتبر أن العمل الأصلي من وجهة نظره؛ والذي يعني أن يكون متفرداً ومن صنع يد الفنان، هو الأكثر قيمة، ثم يعود ليؤكد على أن هذا التعريف يواجه تحدياً كبيراً عند بدأ الحديث عن الأعمال الفنية التي تظهر في شكل نسخ مطبوعة Prints كما في أعمال الطباعة الفنية بمختلف تقنياتها مثلاً (Shears, 2021).

وفي رأي شيرز (Shears, 2021) تختلف قيمة تلك الأعمال عن غيرها من الأعمال التي تدخل يد الفنان في صنعها؛ ففي حالة الأعمال المطبوعة بتقنيات مثل طباعة الشاشة الحريرية أو الحفر الغائر أو ما شابه والتي يقوم الفنان بإنتاج التصميم وحفره ثم وضع الحبر وطابعته باستخدام تقنيات يدوية يرى الفنان أنها أكثر قيمة من تلك التي تدخل تقنيات آلية كاستخدام آلات الطباعة أو الحاسب مثلاً في إنتاجها.

وبالنسبة لشرط التفرد Unique يعود شيرز (Shears, 2021) ليفرق بين مفهوم التفرد باعتباره: نسخة واحدة غير مكررة only one in existence، أو فريد من نوعه لا يوجد ما يشبهه ويقدم جديد، غير تقليدي Unusual، ويرجع اختلاف مفهوم التفرد إلى اختلاف الاستخدام عبر الزمن مؤكداً أن معنى التفرد قد يكون أكثر صرامة في الماضي عنه اليوم، ويؤكد على أن رؤية الفنان Vision or Perspective، وأسلوبه الفني Style، وطريقته في استخدام الوسيط Use of Medium، حتى وإن كان الموضوع تقليدي لا يحمل جديد، مثل طبيعة صامته أو منظر خلوي من مكان مشهور، هو ما يجعل العمل الفني النهائي متفرداً (Shears, 2021).

وفي حين نجد صورة الأصالة عند شيرز واضحة المعالم إلى حد بعيد، يؤكد الناقد الفني الأمريكي بريان شيروين Brian Sherwin (Sherwin, 2011) أن مفهوم الأصالة في الفن Originality in Art لا وجود لها على الإطلاق؛ فهو يرى أن الفن هو بناء تقوم دعائمه على خبرات السابقين ويعلموا جيلاً بعد جيل بالبناء فوق ما توصل

إليه الجيل السابق، ولكي يكون العمل الفني أصيلاً بكل ما تحمل الكلمة من معنى في رأيه يجب أن يكون الفنان الذي أنتجه قد نشأ في عزلة تامة عن العالم وعن أي مؤثرات أو خبرات بصرية (Sherwin, 2011).

وبالنظر إلى تلك الآراء يُمكننا تحليل مفهوم الأصالة بالنسبة لأعمال فن التصوير الرقمي المعاصر من خلال عدد من النقاط كما يلي:

أولاً: أن يوجد العمل في نسخة مادية واحدة

بناء على ما طرحه والتر بنجامين فإن الأعمال الرقمية برمتها يمكن اعتبارها كتلك الصور الفوتوغرافية المستخرجة من أفلام التصوير الفوتوغرافي القديمة التقليدية، بمعنى أن مفهوم وجود عمل أصلي له وجود فيزيائي أو مادي ملموس في الزمان والمكان لا وجود له من الأساس، فجميع الأعمال الفنية الرقمية على اختلافها وتتوَعها مُعاد إنتاجها reproduced من شفرات البرمجة، بل ويمكننا الرجوع أكثر إلى صورتها الأولية التي ما هي إلا سلسلة من النبضات الكهربائية التي يترجمها جهاز الحاسب إلى أرقام ثنائية هي (صفر) أو (1)، لتظهر تلك الأعمال في النهاية في شكل مرئي إما على شاشة عرض أو في شكل مطبوع أو ضمن واقع افتراضي أو في أي من أشكال العرض ومشاركة المحتوى الفني بعد الانتهاء من إعداداته، فالفيلسوف وجد أن الحديث عن عمل لا وجود فعلي للأصل الخاص به يجعل الحديث حول الأصالة لا معنى له، وبالنسبة له الأمر برمته خارج نطاق التقييم أو التعريف.

ويتفق رأي شيرز مع رأي بنجامين في أن تفرد العمل يعني وجود نسخة واحدة منه فقط، وهو ما يجعلنا نكرر ما أسلفناه إذ أن هذا الأمر غير موجود في الأساس في الأعمال الرقمية بشكل عام، فلا توجد نسخ أصلية إلا في شكل صيغ ثنائية ونبضات كهربائية، فهل يُحرم هذا الفنان من اعتبار أعماله الفنية أعمالاً أصيلة لطبيعة الوسيط أو الأداة التي استخدمها في الإبداع؟

ويرى الدكتور بن جولدمان Ben Goldman (Goldman, 2007) وهو مصور أمريكي وأكاديمي وكاتب ورائد للأعمال أن مستقبل الفنون يكمن في إعادة الإنتاج لأكثر من مرة Reproduction وهو يرى أن إمكانية إعادة إنتاج العمل لم تكن موضعاً للترحاب عبر تاريخ الفن، ولا أصبح من هذا الأمر الآن في ظل التكنولوجيات الرقمية القدرة على تقديم العمل أكثر من مرة بسهولة، فالتكنولوجيات الرقمية اليوم قدمت فرصاً جديدة للفنانين، كما قدمت لهم وللمتلقيين تحديات جديدة كذلك (Goldman, 2007)، فهل نعدّهم من الرواد المجددين حاملي الشعلة لمستقبل الفنون؟ أم نقف في مواجهتهم وما يقدمون من أعمال تصيبنا يوم بعد يوم بالحيرة أو الحنق لما وصل إليه حال الفن والإبداع في واقعنا المعاصر؟.

فبالنسبة للتفرد إذا - أو وجود نسخة واحدة من العمل الفني - يمكننا اعتبار أن طريقة الفنان في استخدام وسيط أو أداة الإبداع، وأسلوبه الفني ورؤيته الخاصة هي الأكثر ارتباطاً بمفهوم التفرد فيما يتعلق بالأعمال الرقمية المعاصرة. وربما تظل هذه النقطة محل جدال ولكننا نرى أن علينا إيجاد معايير جديدة لتقييم أصالة العمل الفني

الرقمي تتفق مع ظروف إنتاجه لا مقارنة بأعمال أخرى تحكم العملية الإبداعية المتعلقة بإنتاجها ومشاركتها مع المتلقي معايير أخرى.

ثانيًا: أن يكون العمل من وحي خيال الفنان

في رأى شيروين لا يوجد ما يُعرف بالعمل الأصيل إذ أنه يرى الفن باعتباره تأثيرًا وتأثر، وليس من فنان لم ينطلق مما وصل إليه السابقون ليقدم ما يمثل إلهامًا للاحقون عليه، وقد يجادل البعض بأن شيروين هنا اختار الطريق الأسهل باعتراضه على الأمر برمته، فلا داعي إذا للبحث والتدقيق في أنواع التصوير المعاصرة للخروج بآراء لابد وأن تقف في مواجهتها آراء أخرى، فهذا هو الحال في عالم الفن، وكلها اجتهادات تثري من الحراك الفني والفكري على حد سواء، ومع ذلك قد يجادل البعض الآخر بأن رؤيته قد تكون أصابت كبد الحقيقة، فهو يقدم لنا منظورًا آخر يمكننا من خلاله فهم أصالة الأعمال الرقمية، بل وغير الرقمية كذلك، فربما تكون عمق التجربة وصدق الفنان في التعبير حتى وإن تأثر بأعمال غيره من الفنانين ما يجعل من عمله عملاً أصيلاً.

ويقدم شيرز وجهة نظر أخرى أكثر تفصيلاً إذ يعتبر أن العمل الفني الأصيل يجب أن يكون متفردًا ومن وحي خيال الفنان (Shears، 2021) وفي معظم أشكال الأعمال التصويرية الرقمية يمكننا أن نرى ذلك متحققًا بالفعل، فإذا كان العمل من أعمال التصوير الرقمي من خلال برمجيات للرسم والتصوير، فإن ما ينطبق على فن التصوير بوسائله التقليدية ينطبق عليها أيضًا، والاختلاف هنا إنما يكمن في نوع الأداة المستخدمة وإمكاناتها ليس أكثر. ولكن ربما تواجهنا بعض العقبات عند الحديث عن فنون رقمية مثل فن الألويزم Algorithm Art أو أعمال فن الفراكتال Fractal Art أو أعمال الذكاء الاصطناعي Artificial Intelligence التي تعتمد على أنظمة توليدية Generative، إذ أن العمل النهائي عادة ما يكون من خلال كتابة خوارزميات أو شفرات برمجية، أو ابتكار معادلات رياضية، أو استخدام لأوامر نصية من خلال برمجيات للذكاء الاصطناعي، والنتائج في يد غير المتمرس في تلك الأنظمة قد تكون ركيكة ومكررة إلى حد بعيد، فالأمر في الواقع يحتاج إلى معرفة جيدة بالأداة، كما يحتاج إلي خيال الفنان الإبداعي الذي يشكل الهدف الذي يراه بعين الخيال ويطمح للوصول إليه من خلال تلك الأداة.

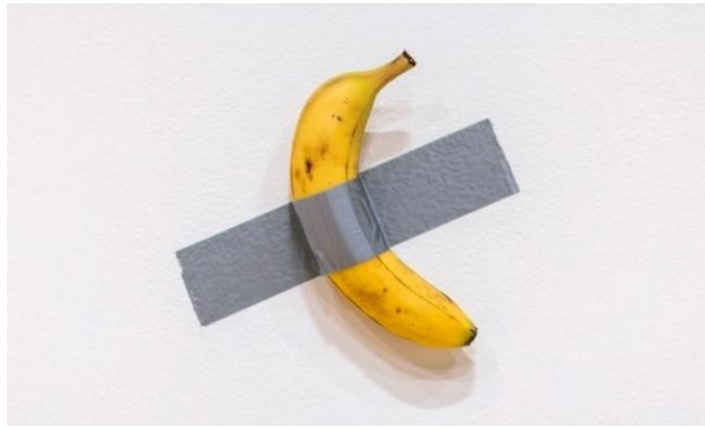
ثالثًا: أن يكون العمل من صنع يد الفنان

يؤكد شيرز على أن أصالة العمل الفني تعتمد على أن يكون من صنع يد الفنان وليس نتاجًا لعملية آلية، والحقيقة أن جميع الأعمال الرقمية يمكننا اعتبارها نتاجًا لعملية آلية ألا وهي الحاسب أو الأجهزة الرقمية بشكل عام، وإذا ما فهمنا رأي الفنان باعتبار أن العملية الآلية تلك تعني ألا يكون إنتاجها آلي بمعنى مؤتمت Automated أو أوتوماتيكي دون تدخل بشري، فيمكننا أن نجادل بأن الحاسب والوسائط الرقمية في حد ذاتها تُعد أداة في يد الفنان مثلها في ذلك مثل الفرشاة في يد المصور، وبالتالي فإن أغلب الأعمال الرقمية - ولن نقول جميعها - يتم إنتاجها من صنع يد الفنان، يختلف فقط وسيط الإبداع بما يقدمه من إمكانيات.

ولنقل مثلاً أن **العمل الفني الرقمي** هنا هو عمل من أعمال **التصوير الرقمي**، فباستخدام أدوات مثل لوحة الرسم Wacom Tablet وبرمجيات التصوير يمكن للفنان أن يقوم **بالفعل نفسه** الذي يقوم به عند استخدام الفرشاة و**صفحة الألوان**، واختلاف أداة الإبداع هنا لا ينقص من جهد الفنان ومهاراته شيئاً وبالتالي لا ينفى الأصالة عن العمل الفني.

وفى حالة الأعمال الفنية التي تدخل ضمن الأعمال **التوليدية Generative** والتي ربما يكون الجدل حولها أعمق وأكثر مباشرة فعلينا هنا أن نحلل العملية الفنية الإبداعية إلى عناصرها الأولية، سنجد أن عملية إنتاج أي عمل فني تصويري تنقسم إلى ثلاثة أجزاء أساسية هي **الفكرة والتنفيذ والمنتج الفني النهائي**.

بالنسبة **للفكرة** دعونا نستدعي أعمال **الفن المفاهيمي** التي تعتمد قبل أي شيء على **الفكرة والمفهوم** الذي يرغب الفنان في الإفصاح عنه لمشاهدي أعماله، ففكرة العمل الفني أثبتت عبر تاريخ الفن أهميتها البالغة في نجاح أعمال فنية تصويرية عديدة وهي تقف بجوار تنفيذ العمل النهائي بأسلوب الفنان الخاص على أقل تقدير جنباً إلى جنب، وكم من الفنانين اكتفوا بالفكرة لا بالتنفيذ حتى ظهر المنتج الفني النهائي محيراً وغريباً بالنسبة للمتلقي ولنذكر مثلاً العمل الفني المفاهيمي **الكوميديان Comedian** شكل (6) للفنان الإيطالي **موريتزيو كاتلان Maurizio Cattelan** والذي كان عبارة عن موزة معلقة بشريط لاصق على الجدار (Lukiv, 2024).



شكل (6): موريتزيو كاتلان Maurizio Cattelan – الكوميديان Comedian – موزة معلقة على الجدار بشريط لاصق، 2019، المصدر: (Lukiv, 2024)

وبالنسبة **للتنفيذ** فتختلف أشكال الأعمال الرقمية التي تندرج تحت مفهوم الأعمال التوليدية Generative فبعض الأعمال يدخل في عملية إنتاجها ساعات طوال من كتابة **شفرات البرمجة** كما في فن **الألجوريزم** أو كتابة **المعادلات والتعديل في معطياتها** كما في فن **الفراكتال**، أو التعديل في الأوامر النصية كما في أعمال **الذكاء الاصطناعي** الحديثة، حتى يصل الفنان إلى ما يرغب في تحقيقه، ومع أن مثل تلك الأعمال تتحدى الأساليب الفنية المتبعة في فن التصوير بوسائله التقليدية، كما تتحدى الصورة الذهنية عن أعمال فن التصوير وكيفية إنتاجها عند العامة والكثير من المتخصصين كذلك، إلا أننا في الواقع تعيش اليوم في عالم جديد ومختلف وسريع ودائم التغير بشكل صادم في كثير من الأحيان، فما نشأنا في ظله من عادات وتقاليد وممارسات تنظم حياة

الإنسان في ظل بيئته ومجتمعه تغير بشكل هائل عما عهدناه، فكيف لنا اليوم أن نحكم على اختلاف أدوات التصوير المعاصر التي أصبحت فيها الفرشاة شفرات برمجة، وصفحة الألوان معادلات رياضية؟ إنه اختلاف الزمن وتطور الأدوات ليس أكثر، وعلينا هنا - ومرة أخرى - أن نعيد التفكير في المعايير الفنية التي تحكم أصالة وقيمة العمل الفني التصويري في ظل تلك المتغيرات.

وبالنسبة لأعمال الذكاء الاصطناعي على وجه الخصوص والتي تقوم فكرة التنفيذ فيها على الأساس الأوامر النصية text prompts فإنها ولا شك تشكل تحديًا جديدًا لتلك المعايير التي نحكم على الأعمال وفقها، والأمر هنا يثير التساؤل بالفعل ولكنها أداة الفنان المعاصر كذلك، وتطوير الفنان لنفسه في فهم الأداة يعنى هنا فهم كيفية صياغة تلك الأوامر النصية ليتحكم بشكل أكبر في النتائج.

ثم نأتي للمنتج الفني النهائي للعملية الإبداعية ألا وهو العمل الفني نفسه، هل هو من صنع يد الفنان إذا؟ بالنسبة لأعمال فن الألبوريزم أو أعمال فن الفراك탈 على سبيل المثال نستطيع القول إن العمل النهائي إلى حد بعيد من صنع يد الفنان الذي تلاعب بمعطيات الأداة للوصول إلى ما يريد ولكن تظل مهارة الفنان في التحكم في الأداة تشكل نقطة فارقة في تميز المنتج النهائي واتسامه بالأصالة، فالكثير ممن يستخدمون مثل تلك الوسائط الرقمية التوليدية ليست لديهم المهارة التقنية الكافية، وربما الرؤية الفنية كذلك، للتحكم في منتجهم الإبداعي النهائي ولذلك تظل تلك الأعمال على الحد الفاصل إن صح التعبير.

وبالنسبة لأعمال الذكاء الاصطناعي بما تقدمه من إمكانيات ثورية، فإذا نحن اعتبرنا ما سبق من جهد ذهني للوصول إلى فكرة مبتكرة ومحاولة تنفيذها باستخدام تقنيات الأداة، ألا وهي تلك الأوامر النصية في هذه الحالة، فإن العمل الفني الناتج هو بالضرورة من صنع الفنان، غير أن الفكرة التي يقوم عليها البرنامج تجعلنا نعيد التفكير بعض الشيء.

ف تقنية مثل تقنية الشبكات التنافسية التوليدية (GAN)، والتي تقوم على البحث والتصنيف والتحليل لأعمال وأساليب فنية لفنانين عبر تاريخ الفن لتقدم منتجًا مشابهًا، هذا المنتج النهائي قد يكون مثيّرًا للاهتمام بالفعل ولكن قد تكون مقوماته الفنية مدعاة للتساؤل، فوفق الباحث في تاريخ الفن جيم بنجامين Jim Berryman (Berryman, 2024) مثل تلك الأعمال إنما تقدم "إعادة صياغة للأعمال الفنية لا تعتمد على حس نقدي، لترسيخ رؤية تعتمد على الشكل فقط"، كما أنها تقوم كذلك في رأيه بإعادة إنتاج نوعًا من الحداثة الجديدة ضيقة الأفق لأنها تركز فقط على الأسلوب لا غير (Berryman, 2024).

هذا ويعتبر الأستاذ الدكتور محمد زينهم (زينهم، 2024، صفحة 138) الأستاذ المتفرع بكلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان تقنيات الذكاء الاصطناعي شريكًا للفنان في العملية الإبداعية بشكل أو بآخر باعتبار أن الفن وأنظمة الذكاء الاصطناعي نوعًا من التفاعل الاجتماعي.

الخلاصة

الفن والفنانين أبناء عصرهم يعملون في ظله ويستفيدون من منجزاته العلمية والبحثية والتكنولوجية، ويتأثرون بظروفه الاقتصادية والاجتماعية، واليوم في هذا العالم المفتوح بفضل تكنولوجيات الاتصالات الرقمية المعاصرة الجميع قابل للتأثر والتأثير، للاستلهام والإلهام.

ويمكننا القول أن فكر الفنان في ظل تلك التكنولوجيات الحديثة اكتسب أهمية مضاعفة وبخاصة أمام تلك الأعمال التوليدية أو أعمال الذكاء الاصطناعي، كما يمكننا أن نقول أن مفهوم أصالة العمل الفني إنما يكمن اليوم في رحلة الإبداع؛ حيث يقوم الفنان بممارسه شغفه وإشباع فضوله الفني وقضاء الوقت في التعبير عن ذاته ومشاعره، فمن رحم التجارب الحرة تلك تولد الأعمال الفنية التي تتمتع بصدق التعبير وعمق الحس وبالتالي الأصالة.

إن العمل الفني الأصلي ذو النسخة الواحدة المتفردة لا وجود له في الواقع كما ذكر شيروين (Sherwin, 2011)، وفي واقعنا المعاصر، جميع الأعمال الرقمية هي مجرد نبضات كهربائية على جهاز الحاسب. كما أن العمل الذي هو من صنع يد الفنان لا الآلة أصبح موضع جدال كذلك فالتكنولوجيات والوسائط الرقمية فرضت نفسها بقوة على الساحة الفنية في شتى المجالات حتى أصبح لا يوجد منتج فني لم تدخل الآلة في صنعه. هذا بالإضافة إلى أن مفهوم إنتاج العمل بيدي الفنان أيضًا اختلف عما مضى لاختلاف الأداة المستخدمة في صنعه، وسواء دخل في صنع العمل الأدوات التقليدية أو الأدوات الرقمية فهو من صنع يديه، مع ربما التحفظ قليلًا على أعمال الذكاء الاصطناعي التوليدية في هذا السياق.

وبالتالي نجد أنفسنا اليوم أمام مفهوم جديد لأصالة العمل الفني التصويري في الواقع المعاصر يعطى الأهمية الأكبر لأفكار الفنان الإبداعية ولحدسه في تقييم النتائج، وللعملية الإبداعية نفسها بما تحمله من شغف وقلق ومرح ورغبة حقيقية في الإبداع. يقول الفنان الأمريكي دافيد هير (David Hare 1917-1992) (Hare, 1964-1965) (1965) على الفنان أن يكون دائمًا مهتمًا، وشغوفًا بالتجربة، فالأصالة في الفن لا هي في الجديد ولا في المختلف وإنما هي تلك الحالة المليئة بالتجارب التي تسبق ظهور العمل إلى النور (Hare, 1964-1965).

فإذا كان العمل الفني الرقمي يمكنه اليوم أن يكون متشابهًا ومتعددًا وله أكثر من نسخة وكلها قواعد ترسخت في العقل الجمعي للمجتمع الفني والمتلقي على حد سواء عبر السنوات القرون باعتبارها تنافي الأصالة، وإذا كان المنتج الإبداعي اليوم نوعًا من الدمج بين إمكانيات الأداة وقدرة العقل الإلكتروني أو الذكاء الاصطناعي على المزج والتوليف والاستعانة بمصادر لا حصر لها لتقديم رؤية الفنان في شكل لا ينقصه الإبهام، فإن منبع الأصالة والقيمة الفنية الإبداعية هنا يعود بالضرورة للمبدع نفسه ولما يتمتع به من قدرات ومهارات ذهنية قادرة على التلاعب بمعطيات الأداة ومكوناتها للتعبير عما يجول في نفسه من مشاعر ومخيلته من أفكار، مبدع يمتلك من الحدس ما يجعله قادرًا على معرفة الغث من الثمين وتقديم أعمال تتمتع بالتفرد حتى مع إمكانيات إعادة الإنتاج أو تقديم نسخ لا حصر لها من منتجه الإبداعي الفني .. ففي بحر من الإنتاج الفني الهائل الذي تقدمه الإمكانيات الرقمية اليوم على اختلافها يظل المبدع منارة مضيئة بما يقدمه من فكر جديد ومبتكر يجعل من العمل الفني

الناجح أيا كانت طريقة انتاجه عملا متميزا قادرا على الصمود والاستمرار ومستحقا لموقعه بين صفحات تاريخ الفن للأجيال القادمة.

النتائج

من أهم النتائج التي توصل إليها البحث ما يلي:

- الحاجة للنظر إلى مفهوم أصالة العمل الرقمي التصويري بنظرة تعطي الأهمية الأكبر لأفكار الفنان الإبداعية أكثر من المنتج الإبداعي.
- المنتج الإبداعي الأصل إنما يعبر عن صدق التجربة وحس الفنان في تقييم نتائج تلك التجربة الإبداعية عبر الوسائط الرقمية التي اختارها الفنان للإبداع على اختلافها.
- يجب ألا يتضمن مفهوم أصالة العمل التصويري الرقمي فكرة التفرد من حيث وجود نسخة واحدة من العمل لأن طبيعة الوسائط الرقمية تتعارض مع هذا المفهوم.
- إرجاع مفهوم التفرد كشرط لأصالة العمل الفني الرقمي إلى الفكرة المتفردة والرؤية المتخيلة للفنان وأسلوبه الخاص في استخدام الوسيط الرقمي.
- مهارات الفنان في استخدام الوسيط الرقمي الذي اختاره للإبداع تعد من الأمور الأساسية لتقديم نتائج لا تتمتع بالركاكة وبالتالي تقديم أعمال تتسم بالأصالة بشكل أكبر.
- تشكل أعمال الذكاء الاصطناعي التوليدية عائقا في فهم أصالة العمل الفني في الواقع المعاصر وبخاصة عندما تتراجع قدرات الفنان في توجيه النتائج للتعبير عن الفنان نفسه لا الانجراف مع ما تقدمه من إمكانيات، فالموضوع أشبه بفارس يمتطي فرس جامح، فإما أن يروضه الفارس ليستجيب لرغباته للوصول إلى الوجهة التي يريد، أو يأخذه الفرس حيث يريد.
- يمكننا القول أن قيمة أعمال التصوير الرقمي المعاصر فيما يتعلق بمفهوم الأصالة يمكن فهمها من حيث هي رؤية إبداعية لدى الفنان، وتجربة صادقة لتحقيق تلك الرؤية، وحس لتقييم نتائج تلك التجربة، ومهارة في التحكم في الأداة الرقمية لتقديم منتج إبداعي يتمتع بالأصالة.

التوصيات

- التوصية بإجراء المزيد من الدراسة في أعمال وأنظمة الذكاء الاصطناعي على وجه الخصوص وعلاقتها بمفهوم أصالة أعمال التصوير الرقمي المعاصر.
- نشر المزيد من المقالات النقدية، والأبحاث العلمية التي تناقش مفاهيم مثل أصالة العمل الفني ومعنى الفن في الواقع المعاصر.
- التوسع في إدخال مقررات حول الذكاء الاصطناعي والتكنولوجيات الرقمية المعاصرة في برامج البكالوريوس والدراسات العليا بكليات الفنون الجميلة في مصر والعمل على التحديث الدوري لمحتواها لمجاراة أحدث مستجدات العصر في مجال فن التصوير.

قائمة المراجع

- د. فادي متوج. (بلا تاريخ). ذكاء صناعي Artificial Neural Networks 2. تاريخ الاسترداد 24 سبتمبر، 2025، من جامعة المنارة: https://manara.edu.sy/downloads/files/1711192276_3.pdf
- زينب محمد أمين، أمل محمد محمود محمد أبوزيد، و أسماء ماهر عبد علي. (يوليو، 2023). الذكاء الاصطناعي والاتجاهات المعاصرة في الفنون التشكيلية دراسة وصفية تحليلية. مجلة الفنون التشكيلية والتربية الفنية، المجلد السابع (العدد الثاني)، 53-84. تاريخ الاسترداد 25 سبتمبر، 2025، من https://jfea.journals.ekb.eg/article_307491_9caadf76fe76b6af88235fdf028743cc.pdf
- أ.د محمد علي حسن زينهم. (إبريل، 2024). الذكاء الاصطناعي ومستقبل التصميم في الفنون التطبيقية مميزات – أخاليات الاستخدام. مجلة الفن والتصميم، المجلد الثاني (العدد الثالث)، 131-145. تاريخ الاسترداد 25 سبتمبر، 2025، من
- Artchive. (2024, May 8). 17 Types of Digital Art Styles. Retrieved September 25, 2025, from <https://www.artchive.com/art-mediums/digital-art/styles/>
- Baheti, P. (2021, September 8). Neural Style Transfer: Everything You Need to Know [Guide]. Retrieved September 25, 2025, from V7: <https://www.v7labs.com/blog/neural-style-transfer#neural-style-transfer-basic-structure>
- Berryman, J. (2024, May 1). Creativity and Style in GAN and AI Art: Some Art-historical Reflections. Springer Nature , Volume 37(Issue 61). doi:<https://doi.org/10.1007/s13347-024-00746-8>
- Boden, M. A., & Edmonds, E. A. (2009). What is generative art? Digital Creativity, Volume 20(Issue 1-2), 21-46. doi:<https://doi.org/10.1080/14626260902867915>
- Brian Sherwin. (24 July, 2011). stone of originality in art. 3 من June، 2023 تاريخ الاسترداد 3 من June، 2023، Fine Arts Views: <https://fineartviews.com/blog/33317/the-origins-of-original-art-the-stepping-stone-of-originality-in-art>
- Ceric, V. (2008). Algorithmic art: Technology, mathematics and art. 30th International Conference on Information Technology Interfaces. doi:10.1109/ITI.2008.4588386
- Charr, M. (2025, August 10). Virtual & Augmented Reality How Museums are using Augmented Reality. Retrieved September 25, 2025, from Museum Next: <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/#:~:text=What%20is%20the%20difference%20between,together%20is%20a%20major%20advantage.%E2%80%9D>
- Delagrang, J. (2025, January 31). A New Visual Tendency in Painting Trends in Contemporary Art. Retrieved September 25, 2025, from Contemporary Art Issue: <https://www.contemporaryartissue.com/5-artists-leading-new-visual-tendencies-in-figurative-painting/>
- Delagrang, J. (2025, January 31). A New Visual Tendency in Painting Trends in Contemporary Art. Retrieved September 25, 2025, from Contemporary Art Issue: <https://www.contemporaryartissue.com/5-artists-leading-new-visual-tendencies-in-figurative-painting/>
- Ed Shears. (9 August, 2021). Why is Originality Important in Art? 3 من June، 2023 تاريخ الاسترداد 3 من June، 2023، Artabys Modern Art Visual Arts Education: <https://artabys.com/why-is-originality-important-in-art/#:~:text=Originality%20in%20art%20is%20created,one%20of%20a%20kind%20art>
- Encyclopaedia Britannica. (11 September, 2025). Algorithm. (Encyclopaedia Britannica المحرر) ، Encyclopaedia Britannica: 1 من October، 2025 تاريخ الاسترداد 1 من October، 2025، <https://www.britannica.com/technology/data-structure>
- Goldman, B. (2007). On Every Wall Reproduction and the Future of Art. New Jersey: Unitedvisualarts.
- Griffiths, P. (n.d.). Paul Griffiths Digital Artist. Retrieved October 1, 2025, from Attic Gallery: <https://atticgallery.com/product-category/paul-griffiths/>
- Hare, D. (1964-1965). The Myth of Originality in Contemporary Art. Art Journal, Volume 24(Issue 2), 139-142. doi:<https://doi.org/10.2307/774783>

- Hertzmann, A. (2022). When Machines Change Art. Retrieved September 25, 2025, from Aaron Hertzmann's blog: <https://aaronhertzmann.com/2022/12/17/when-tech-changes-art.html>
- Interaction Design Foundation. (8 December, 2023). What is AI-Generated Art? تاريخ الاسترداد 1 October, 2025 من Interaction Design Foundation: https://www.interaction-design.org/literature/topics/ai-generated-art?srsltid=AfmBOoo3fYeF7SBDNuxpjxBED7NarYtpyX2hKJTe4lcmT3FbjFqZs_Nv
- Inyang, E. E. (2018). The Concept of Originality: Concerns on the Arguments on Creativity in Contemporary Art-making in Nigeria. *Kiabara University of Port Harcourt Journal of the Humanities*, Vol 24(Issue 1), 75-88. Retrieved September 25, 2025, from https://www.researchgate.net/publication/357575283_The_Concept_of_Originality_Concerns_on_the_Arguments_on_Creativity_in_Contemporary_Art-making_in_Nigeria
- JRP|Next. (بلا تاريخ). Amélie Bertrand. 1 تاريخ الاسترداد 1 October, 2025 من JRP|Next: <https://jrp-next.com/artists/amelie-bertrand/>
- Kuspit, D. B. (2022, August 1). Art criticism in the 19th century the growth of power and influence. Retrieved February 18, 2023, from Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/art-criticism/Art-criticism-in-the-19th-century>
- Lukiv, J. (2024, November 21). Duct-taped banana artwork sells for \$6.2m in NYC. Retrieved September 25, 2025, from BBC: <https://www.bbc.com/news/articles/cy87202v43no>
- Mahtab, F. (2025, January 24). Exploring GANs (Generative Adversarial Networks) in AI: Art, Music, and More. Retrieved September 25, 2025, from Tezeract: [https://tezeract.ai/ai-art-using-generative-adversarial-networks/#:~:text=Generative%20Adversarial%20Networks%20\(GANs\)%20are,distinguishing%20them%20becomes%20a%20challenge](https://tezeract.ai/ai-art-using-generative-adversarial-networks/#:~:text=Generative%20Adversarial%20Networks%20(GANs)%20are,distinguishing%20them%20becomes%20a%20challenge)
- Marie-Claude Benoit. (14 September, 2022). MidJourney AI-generated artwork wins 1st prize at Colorado State Fair. 1 تاريخ الاسترداد 1 October, 2025 من ActuaIA: <https://www.actuia.com/en/news/midjourney-ai-generated-artwork-wins-1st-prize-at-colorado-state-fair/>
- Museum of Modern Art. (بلا تاريخ). Collage. 1 تاريخ الاسترداد 1 October, 2025 من The Museum of Modern Art: <https://www.moma.org/collection/terms/collage>
- Perezalonso, V. (2024, October 10). Everything designers need to know about digital collage. Retrieved October 1, 2025, from Linearity: <https://www.linearity.io/blog/digital-collage-guide/>
- Stanford Art Group. (n.d.). Digital Painting. Retrieved September 24, 2025, from Stanford Art Group: <https://www.stanfordartgroup.co.uk/l/digital-painting-what-is-it/>
- Tate Gallery. (بلا تاريخ). Photomontage. 1 تاريخ الاسترداد 1 October, 2025 من Tate: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/photomontage>
- University of Plymouth. (2023). Is AI-generated art actually art? How is AI art created? Is it a threat to the creative arts world or another form of artistic expression? Retrieved September 25, 2025, from University of Plymouth: <https://www.plymouth.ac.uk/discover/is-ai-generated-art-actually-art>
- visionNoob. (2018, November 30). PR-122: CAN: Creative Adversarial Networks. Retrieved September 25, 2025, from <https://www.youtube.com/watch?v=TB7izZIWYyw>
- Wohl, H. (2017). Performing aesthetic confidence: how contemporary art collectors maintain status. *Socio-Economic Review*, 0(0), 1-34. doi:10.1093/ser/mwx012



كلية الفنون الجميلة
FACULTY OF FINE ARTS



مجلة الفنون والعمارة
JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE