الفن الرقمي وتأثيره على تقديم تجارب جمالية فريدة في ألعاب الفيديو
Digital art and its impact on delivering unique aesthetic experiences in video games

أميرة عبد الوهاب احمد عبد الوهاب مدرس بقسم الرسوم المتحركة كلية الفنون الجميلة– جامعة المنيا

مقدمة :

لقد تطورت ألعاب الفيديو من تصميم بدائي إلى استغلال القدرات الترفيهية للكمبيوتر الحديث ثم إلى شكل جديد ومتطور من الفن الشعبي. تمثل صورة ألعاب الفيديو بالنسبة للعديد من الناس واحدة من وسائل الترفيه الرقمية الصريحة. علي سبيل المثال في لعبة الفيديو (باك مان) نجد شخصيات الغزاة الفضائيون المبكسلون يتحركون ويقفزون عبر الشاشة، والأقراص الصفراء تلتهم الكرات المتوهجة. والجدير بالذكر أن التطور التكنولوجي الرقمي في الآونة الاخيرة أدى إلى نمو وتطور تقنى وفنى مذهل فى ألعاب الفيديو. أصبحت العديد من ألعاب الفيديو الآن ذات جوده عالية فى صورها المجسمة ومؤثراتها الصوتية بطريقة مماثلة لتطور تقنيات التمثيل في الأشكال الفنية الأخرى ، استكشف الفنانون الرقميون والحرفيون الإمكانيات الفنية للوسيط الجديد وهم الآن ينتجون أعمالاً فنية ذات جودة عالية مثل الفنون التمثيلية الأخرى ، كل هذه التطورات التى حدثت في مجال الفن الرقمي جعلت هذا التطور للشكل الثقافي الجديد تجربة مثيرة.

مشكلة البحث :

- ما دور الفن الرقمي في تصميم ألعاب الفيديو وما مدى تأثيره على جماليات الألعاب.
- هل للفن الرقمي أثر على نقل ألعاب الفيديو إلى رؤية جمالية مختلفة عن مثيلاتها قبل استحداث هذه التكنولوجيا .

أهداف البحث :

- تعريف الفن الرقمي والأدوات الرقمية.
- توضيح العلاقة بين الفن وألعاب الفيديو
- إبراز دور الفنان في تصميم العاب الفيديو .
- إلقاء الضوء على تأثير الفن الرقمي على جماليات بعض الألعاب.

منهج البحث:

أتبعت الباحثة في هذه الدراسة المنهج التاريخي والوصفي التحليلي .

حدود البحث :

من الستينات إلى القرن الحادي والعشرون.

فروض البحث:

1- أن هناك علاقة وثيقة بين الفن الرقمي وألعاب الفيديو.
2- أن أنماط الفن الرقمي لها دور كبير في تصميم ألعاب الفيديو.
3- أن الفن الرقمي له تأثير كبير على جماليات ألعاب الفيديو.

الفن الرقمي :

لا يختلف الفن الرقمي كثيراً عن الفن القديم و لكن التقدم التكنولوجي زاد من الإدراك الحسي والفهم للفن وتغطية أحداثه ، يتضمن الفن الرقمي الذي يتم تعريفه على نطاق واسع التصوير الفوتوغرافي والرسومات واللوحات والموسيقى والأدب الذي تم إنشاؤه أو تقديمه عن طريق الكمبيوتر.. عندما تتفاعل التقنيات والفنون مع بعضها البعض فإنها تمتزج لتؤدي إلى مجال أقوى وأحدث وعمل أكثر تحديًا حيث تؤثر التغييرات في التكنولوجيا دائمًا على أنواع مختلفة من النمو والتطور في كل مجال.

" أساس الفن الرقمي هو مجموعة من الأرقام (0 ، 1) المترجمة إلى نموذج مرئي على الشاشة حيث يحاكي أي وسيط يمكن تخيله. فبرنامج (Software) يمكن أن يحول جهاز الكمبيوتر إلى كمان ، أو بيانو، أو طبلة. يمكن لبرنامج آخر أن يحوله إلى لوحة مليئة بالعديد من درجات الألوان المختلفة ، الأدوات ليست حقيقية ولكن الأصوات والصور حقيقية ، العالم الرقمي غير ملزم بالعديد من القيود الموجودة بالعالم المادي فيمكن الحصول على جميع الألوان التي يمكن للعين البشرية رؤيتها ، ويمكن تغيير درجة حرارتها وسطوعها ويمكن مزجها ومحوها دون أن تترك أثراً." [1]

[1] Autodesk, Inc. “How Is Digital Drawing Different from Traditional Art?”November 14, 2017 https://www.sketchbook.com/blog/digital-drawing-different-traditional-art/ , 22/1/2019.

إذا تم تحليل الأشياء الفنية عن كثب ، فيمكن وصفها في جوهرها كمحتوى معلومات ذو طبيعة إدراكية معينة (بصري ، ملمس ، سمعي ، على سبيل المثال) يتم عرضها بواسطة مواد مادية (مثل الحجر ، الورق ، والخشب). تهدف الأدوات الرقمية أو "التطبيقات الفنية" كما يطلق عليها عادة إلى عرض محتوى المعلومات عن طريق تجسيد المفاهيم في شكل رقمي. تختلف القطع الفنية الرقمية عن القطع الفنية الكلاسيكية في الطبيعة الرقمية لمحتوى المعلومات الخاصة بها ودعم المواد المعروضة. يبدأ الإبداع الفني بمفهوم أو فكرة مجردة ، يتم تشكيلها تدريجياً إلى شكل من أشكال المحتوى الرقمي الملموس أو غير المادي الذي يمكن أن يكون الوسيلة والمنتج النهائي على حد سواء.

" تحاول برامج الرسم الرقمية إعطاء إحساس الأدوات التقليدية من خلال تنويع الفرش وتنويع الألوان والملمس. وتتيح بعض البرامج إمكانية الحصول على تأثيرات طبيعية قريبة تماماً من واقع الرسم الزيتي مثلاً. وبعض البرامج الرقمية تتيح للمستخدم إمكانية صنع فرشه الخاصة بما يناسب طريقة إستخدامه ورغبته وتسهيل حصوله على نتائج ترضيه. كان أول برنامج رسم إلكتروني قد صُمم عام 1963م، تحت اسم " لوح الرسم" وكان هذا البرنامج حجر الأساس لإختراع فكرة الحاسب اللوحي، الذي ظهر بالشكل البدائي في بداية السبعينيات. ويعد برنامج الرسام "ماك بينت MacPaint " أول برنامج رسم رقمي ينتشر إنتشاراً تجارياً، وقد أُطلق أول إصدار منه عام 1984م. أما برامج "أدوبي" مثل "الإستريتور" و" فوتوشوب" فقد ظهرت في نهاية الثمانينيات، وظلت تتطور حتى باتت تلعب دوراً رئيساً في مجالات فنية عديدة." [1]

هذا هو الحال أيضاً مع ألعاب الفيديو حيث يمتلك العديد من المطورين في مجال ألعاب الفيديو خلفية أوسع عن البرمجة ولديهم خلفيات أيضاً في الأفلام والموسيقى والفن ويجمعون هذه الخلفيات مع خبراتهم التكنولوجية.

الفن الرقمي التفاعلي

تعرض الدراسة تعريف الفن الرقمى والفن التفاعلى موضحة التطور الذى وصل إليه الأخر، حيث أن الهدف من الفن التفاعلى هو إشراك المتلقى فى العمل الفنى سواء بالتحريك أو بكونه أحدى عناصره ، ومنها إثارة شعور المتلقى وانفعالاته سواء بالصوت أو الضوء أو اللون ، مما يكون له الأثر فى توصيل الرسالة المرجوة من العمل .

" الفن الرقمي التفاعلي هو أي عمل فني تكون فيه التكنولوجيا الرقمية مكونًا أساسيًا وتفاعليًا. لا تعد الأفلام و الفيديوهات الرقمية ولا الموسيقى الرقمية أمثلة للفن الرقمي التفاعلي لأن كلاهما يفتقر إلى مساهمة المستخدم في إنتاج المحتوى. ولكن عندما يتم تعديل نتائج الرسوم المتحركة للفيديو أو المقطوعات الموسيقية وفقًا لتفاعل المستخدم فإن هذه أمثلة على "الفن الرقمي التفاعلي."[2]

وتوضح الدراسة أهمية التطور التكنولوجي في نظريات الوسائط بشكل واضح ، خلال السنوات الأخيرة، وازدادت البحوث التي تستقصى الإدراك الحسى للعديد من أشكال الفن الإلكتروني ، حيث أن التفاعل وسيلة معبرة تتحدى العديد من الافتراضات لعلم الجمال التقليدي ، أو ما هو متعارف عليه من ذى قبل.

دور الفنان في تصميم ألعاب الفيديو

إن عملية الإبداع في الفن الرقمي تعتمد في معظم الأحيان على العمل في فريق ، من الفنانين والمبرمجين وغيرهم من المهندسين والفنيين ومصممي الملابس وكاتبي السيناريو وغيرهم وفق احتياجات العمل ، كل هذا يؤكد أن أي عمل يتم إنتاجه في الفن الرقمي يستوجب تعاون شتى التخصصات في الفن والتكنولوجيا والعلوم ، وعلماء النفس ، وكل ما هو متاح من مجالات تعمل على دراسة الطبيعة البشرية "الفئة المستهدفة من العمل" ، حيث أصبحت عملية الإبداع وإنتاج الأعمال الرقمية تعتمد على التكامل والمعالجات للمحتوى الرقمي لإنتاج أعمال فنية.

فنان الألعاب هو الشخص الذي ينشئ فناً ثنائي وثلاثي الأبعاد للعناصر المرئية للعبة الفيديو مثل الشخصيات والمركبات والدعائم والمناظر الطبيعية والخلفية والأشياء والألوان والقوام والملابس. كل هذه الأشياء تخلق الشكل والمظهر في لعبة الفيديو، وعلى الرغم من أن هذه المهنة تركز على الرسومات الحاسوبية إلا أن الفنانين ما زالوا يستخدمون الرسم اليدوي التقليدي في المراحل الأولى. بشكل أساسي فنانو الألعاب هم فنانون تصويريون يركزون تحديدًا على ألعاب الفيديو. فهم يتخيلون الأشياء التي ستبدو عليها ويرسمون تصاميم مبدئية ، يطورون الرسومات إلى أشكال تتناسب مع إحساس اللعبة المطلوب وتحويل الرسومات المختارة إلى رسومات حاسوبية ثنائية أو ثلاثية الأبعاد.

---

[1] مجلة القافلة – الفن الرقمي - https://qafilah.com/ar/الفن-الرقمي/

[2] Enrico Nardelli "A classification framework for interactive digital artworks" International Conference on User Centric Media UCMEDIA 2010, p. 91.

فنانو الألعاب يخلقون الجوانب الفنية للعبة باستخدام برامج مختلفة لصنع الفن الرقمي. قد تتطلب بعض الألعاب أيضاً من الفنان استخدام المزيد من الوسائط التقليدية مثل الرسم والتلوين. يعمل فنانو الألعاب بشكل وثيق مع مصممي الألعاب والمبرمجين وما إلى ذلك لإنشاء فن اللعبة. لذلك سوف تعرض الدراسة تصنيفاً لفنانو الألعاب وكيفية عملهم.

المدير الفني (Art Director) :

هو الذى يقوم بالتنسيق بين أقسام الفنون المختلفة ، ومصممي اللعبة ، وهو الذى يقود الفرق الفنية للعبة والرسوم المتحركة ، وهو مسئول عن جودة العمل واستمراريته ، كما إنه يشارك فى عملية تطوير اللعبة وجودتها ، وهو الملم بجميع جوانب العمل منذ كونها فكرة إلى أن تنتج كعمل فنى الكترونى .

الفنان المفكر(Concept Artist) : عندما يصل المدير الفني إلى فكرة حول شخصية أو لعبة جديدة فإن الفنان المفكر هو المسئول عن إبتكار مجموعة من الصور لتوضيح تلك الرؤية الفنية. يبدأ الفنان مع بعض الأوصاف الغامضة ويعود مع عدة أمثلة مختلفة. يتم رسم الفكرة الفنية أولا على الورق ثم يتم تكرارها على اللوحات والنماذج ثلاثية الأبعاد ثم تناقش في اجتماعات حتى يتم الاتفاق على التصميم النهائي. بالإضافة إلى تجسيد الشخصيات يُطلب من الفنان المفكر إنتاج رسوم توضيحية مفصلة للأسلحة والبيئات والدعائم و أي شيء يظهر في عالم اللعبة. يقترح الفنان لوحة الألوان والجو العام للعبة تحت إشراف المدير الفني، فيجب عليه الحفاظ على نمط مرئي موحد يتناسب مع كل تصميم مع ضبط النقاط الدقيقة قبل الموافقة على تصميم واحد. يتطلب هذا التكرار الصبر والإهتمام الشديد بالتفاصيل.

فنان البيئة (Environment Artist): المعروف أيضًا باسم عارض البيئة يقوم بتصميم خلفيات ومشاهد ألعاب الفيديو كالعناصر المعمارية مثل الأهرامات أو الساحات والديكورات المختلفة ،وعندما ينتهي الفنان المفكر من عمله يتم إرسال الفكرة الفنية إلى فنان البيئة لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد ذات نسيج ولون وإضاءة وخلال هذه العملية سيستشير فنان البيئة بشكل مستمر فريق التصميم لضمان أسلوب ثابت. ويتواصل أيضًا مع المصممين والمحركين ليأخذوا في الحسبان إعتبارات اللعبة مثل الأصول المهمة للعبة وتضمين المركبات وتصميم الكائنات وغيرها من الشخصيات.

فنان الشخصية (Character Artist) : هو الفنان المتخصص في تصميم شخصيات اللعبة حيث يمكنه أن يبتكر أكثر الشخصيات خيالاً التي نراها في الألعاب. مثل هؤلاء الفنانين يهتمون بالتفاصيل ويأخذون وقتهم لإبداع شخصية مثاليه وعادة ما تكون هناك حاجة إلى الكثير من التكرار للحصول على تلك الشخصية المثالية. بعد أن يضعوا الأساسيات يمكنهم إنشاء تصميمات مختلفة لإعطاء فكرة عامة عما هو ممكن للشخصية. فيستغرق الأمر بعض الوقت للوصول إلى مفهوم الشخصية النهائي.

الأنماط الفنية في ألعاب الفيديو

يعد النمط الفني الخاص بلعبة الفيديو أحد أهم الأمور في تطوير الألعاب. غالبًا ما يلعب النمط المرئي للعبة دورًا بارزًا في ممارسة اللاعب للعبة وهو أحد الأشياء التي تجعل اللعبة ممتعة. في سياق "التصميم المرئي" تعتبر أنماط الرسوم عبارة عامة تستخدم لوصف الرسوم التوضيحية في اللعبة. فهى عبارة عن جوانب العرض التوضيحية لبيئة اللعبة التي يشاهدها اللاعبون.
" في الواقع لقد تغير الأسلوب المرئي في ألعاب الفيديو بشكل كبير بدءاً من أول لعبة فيديو ممرات بعنوان " space computer" حتى ألعاب الكمبيوتر أو تطبيقات الألعاب الحالية. هناك ثلاث فئات أساسية متميزة من الأنماط الرسومية في صناعة الألعاب. وهي النمط التجريدي ، النمط الاختزالي ، والنمط الواقعي." [1]

النمط التجريدي: يستخدم أسلوب الفن التجريدي في معظم الأحيان العديد من الخطوط والأشكال الهندسية التي لا تشبه أي كائنات حقيقية. على سبيل المثال لعبة "جيموترى ويرسGeometry Wars" ، شكل (1)، هي لعبة لا تستخدم سوى الخطوط والأشكال الهندسية. بعض الأمثلة الأخرى من الألعاب التي تستخدم أسلوب الفن التجريدي هي لعبة " تتريس Tetris وبيوتيفل كاتامارى Beautiful Katamari ".

---

[1] Lee, L., Gee, S. & Dolah, J. "Graphic Styles Appearance in Educa-tional Games to Enhance Malaysian Students Learning: A Preliminary Study". 2nd international conference on creative media, design & technology (REKA 2016), p. 2.

شكل (1) كادر من لعبة Geometry Wars 3: Dimensions
(تم تطويرها بواسطة Lucid Games ونشرتها Activision)

المصدر
https://en.wikipedia.org/wiki/Geometry_Wars_3:_Dimensions

النمط الاختزالي : هو النمط الذي يبسط ويختزل ملامح الشخصية أو الكائن وصولاً إلى أكثر معالمه تميزاً وبالتالي يركز على تقديم الشخص أو الكائن من خلال المبالغة في إبراز ملامحه. مثال على النمط الاختزالي في لعبة " ورلد اوف كرافت World of Warcraft" عام 2004م. شكل (2)

شكل (2) كادر من لعبة World of Warcraft 2004
(تم تطويرها بواسطة Blizzard Entertainment ونشرتها Blizzard Entertainment)

المصدر:

https://southpark.fandom.com/wiki/World_of_Warcraft

النمط الواقعي: "هذا النمط من الأساليب الفنية الأكثر استخدامًا في الجيل الحالي من منصات ألعاب الفيديو. حيث أن الأشياء في عالم اللعبة تبدو واقعية على سبيل المثال نماذج الشخصيات مستمده من أشخاص حقيقيين وهذا لا ينطبق فقط على الشخصيات بل يمكن تطبيقه أيضًا على كل شيء في بيئة اللعبة. بعض الألعاب لا تحتوي على مواد مرسومة بل تحتوي على صور عالية الدقة مأخوذة من كائنات في العالم الحقيقي كما في شكل (3)." [1]

Commander Shepard Mark Vanderloo
شكل (3) شخصية حقيقية مقارنة بشخصية شيبرد shepard
في لعبة "ماس ايفكت Mass effect"
(تم تطويرها بواسطة Canadian company) عام 2017م
المصدر:
https://callium1456.wordpress.com/2012/12/13/artistic-styles-used-in-video-games/

تأثير الفن الرقمي على جماليات الألعاب

تعرض الدراسة إلى إمكانية استلهام الأفكار التي يمكن من خلالها تصميم لعبة ، حيث أن الأفلام ليست المصدر الوحيد للاستلهام ولكن يمكن أن تكون الفنون المختلفة مصادراً لذلك ، مثل الشعر والدراما والموسيقى ، حيث تتميز الألعاب بكونها تستفيد من كل شيء ومن شتى الفنون والمجالات ، فالفنان المطور يستفيد من محيطه البيئي والمجتمعي ، سواء بيئة ثقافية أو فنية أو تجارب حياتية .

وفيما يلى تعرض الدراسة الهدف الرئيسي للفن :

---

[1] Callium1456 “Artistic Styles Used In Video Games” https://callium1456.wordpress.com/2012/12/13/artistic-styles-used-in-video-games/, 17/12/2018.

"الهدف الرئيسي من الفن هو نقل الأفكار ووجهات النظر. الفن يحقق هذا عن طريق المشاركة العاطفية .من أجل إيقاظ المشاعر المحددة ويستخدم الفنان الاستعارات كوسيلة لنقل المشاعر والثقافة والمعرفة. ترتبط المعرفة الثقافية التي أيقظتها الاستعارات بمشاعر معينة يختارها الفنان. على العكس من ذلك ، يمكن للعواطف إبراز الصور الذهنية والمعرفة والاستعارات مما يعزز التأثير الشخصي للعمل".[1]

أي إنه على مدى السنوات الماضية تطورت ألعاب الفيديو بصورة واضحة وبشكل متزايد مما كان له من الأثر على الحياة بمختلف مجالاتها ، حيث أنها وسيلة إعلامية هامة، وأداة للعب والتفاعل ، ومؤشر من مؤشرات نشر الثقافة فى المجتمع والحياة المحيطة ، والألعاب الإلكترونية جاذبة بطبيعة الحال وذلك لما تحويه من جماليات.

قد تحتوي ألعاب الفيديو على مجموعة كبيرة من القيم الجمالية معتبرة أن اللعب بها يمكن أن يحفز التجارب الجمالية ويعزز إبداع لاعبيها. علاوة على ذلك يمكن الحكم بشكل جمالي على لعبة الفيديو من حيث إمكانية اللعب كالقواعد والتحديات والأحداث وقدرتها على الترفيه والرضا عن طريق توفير الإستمتاع والعاطفة للاعبين في نهاية المطاف." [2]

ولإبراز الدور الفني في ألعاب الفيديو وتأثيره على جمالياتها يتوجب علينا عرض بعض الألعاب التي يظهر فيها هذا الدور الفنى مثل "لعبة بارابا Parappa (تم تطويرها بواسطة NanaOn-Sha ونشرتها سونىSony 1997م) وهي لعبة إيقاع تمتلك لوحة ألوان تم إختيارها بعناية وكل لحظة محددة بتلك الحيوية المرئية التي تحدد نغمة القطعة ككل، شكل (4). "هذا النمط المرئي الفريد هو أسلوب الفنان التشكيلي (رودني جرينبلات) وهو فنان أمريكي يتمتع بشهرة كبيرة في اليابان. على غرار سلسلة " ماريوMario paper" حيث أن جميع الشخصيات بها هي كائنات ثنائية الأبعاد تعطى إحساس وكأنها مقطوعة من الورق في حين أن الخلفيات تكون في المقام الأول ثلاثية الأبعاد." [1]

شكل (4) لعبة Parappa the Rapper1997

"وكذلك لعبة الخيال التي تم إنتاجها عام 2006م "النسيان" The Elder Scrolls: Oblivion "هي لعبة أدوار تم تطويرها بواسطة Bethesda Game Studios ونشرت بواسطة Bethesda Softworks تضع اللاعب (في هيئة شخصية اللعبة) في مناطق خيالية كبيرة وجميلة تسمى "سروديل Cyrodiil". تمثل اللعبة بيئة خيالية مفتوحة يكون للاعب فيها قدر كبير من إختيار ما يفعله حيث يمكنه الإنخراط في أحد الروايات العديدة التي تمتد حول العالم."[2] وما يجعل اللعبة شيقة هو أن عالم الخيال يتم تقديمه فى صورة جمالية جاذبة للاعب ويجد فيها الحرية الكاملة فى إستكشاف سروديل من الناحية الجمالية والتفاعل معها مما يؤثر على وجدانه بشكل إيجابى وممتع. ومع هذه الحرية الكاملة التي تستكشف هي تجربة جذابة وعاطفية وجميلة من الناحية الجمالية. " تبدأ النسيان بمغامرة داخل زنزانة فى برج محصن يقوم فيها اللاعب ببناء شخصيته ، بما في ذلك الاسم والمظهر والفئة ويتعلم ضوابط اللعبة وطريقة لعبها الأساسية ، قد تكون الزنزانة موحشة من الناحية الجمالية مع التركيب السائد وهو ممرات و أنفاق حجرية وصخرية. وعند الخروج من البرج المحصن تضع اللعبة المظهر الكئيب للبرج المحصن في تجاور مفاجئ مع بيئة مفتوحة وغير مقيدة وجميلة بشكل لافت للنظر. فجأة يصبح اللاعب في الهواء الطلق حيث واجه مشهدًا رائعًا بما في ذلك التلال الخضراء ،الضبابية ، هدير الماء وأثار قديمة جذابة على شاطئ قريب ، شكل (5). فذلك من الأشكال الجديدة في الفن: تمثيل اللاعب وخبراته الجمالية في عالم خيالي يوفر جماليات إستكشافية نشطة". [1]

---

[1]Kevin Bachus "Interview | Kevin Bachus" The art of video games – from Pac-Man to Mass Effect" Welcome Books. NewYork 2012, p. 66.

[2] di Nuno Fonseca "Hitting the "play" button: the aesthetic values of videogame experience" Itinera, N. 11, 2016. p 88.

[1] Wikipedia *"PaRappa the Rapper"* https://en.wikipedia.org/wiki/PaRappa_the_Rapper, 15/1/2018.

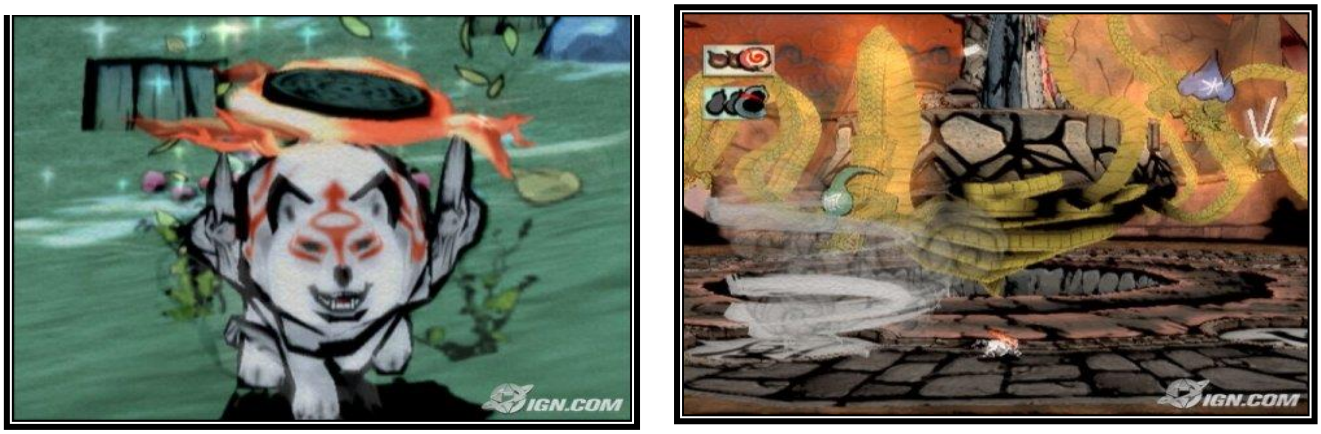
[2] Wikipedia *"The Elder Scrolls IV: Oblivion"* https://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_IV: _Oblivion, 1/12/2018.

[1] Grant Tavinor "The Art of Videogames", Wiley-Blackwell, 2009, p. 2, 3.

بيئة الزنزانة البيئة المفتوحة

شكل (5) كادرين من لعبة النسيان (Oblivion) 2006

كما أثرت أنماط الفن المرئي الأخرى على بعض المصممين لخلق تجارب جمالية جميلة وفريدة. فلعبة " أوكامى Okami "عام 2006م ، شكل (6) هي لعبة مغامرات رائعة (تم تطويرها بواسطة Clover Studio ونشرتها شركة كابكوم (Capcom تتأثر بشدة بفن الخط الياباني و أيضاً بنمط ukiyo-e وهو نمط مستوحى من ألوان مائية يابانية ومن فن نحت الخشب مثل الأعمال التي أنتجها " كاتسوشيكا هوكوساي" الرسام وصانع الطباعة الشهير لعمله في فترة إيدو. (1603-1868). [1]



شكل (6) كادرين من لعبة "اوكامى Okami" عام 2006م

المصدر .https://www.ign.com/articles/2006/09/15/okami-review-2?page=3, 15 sep 2006

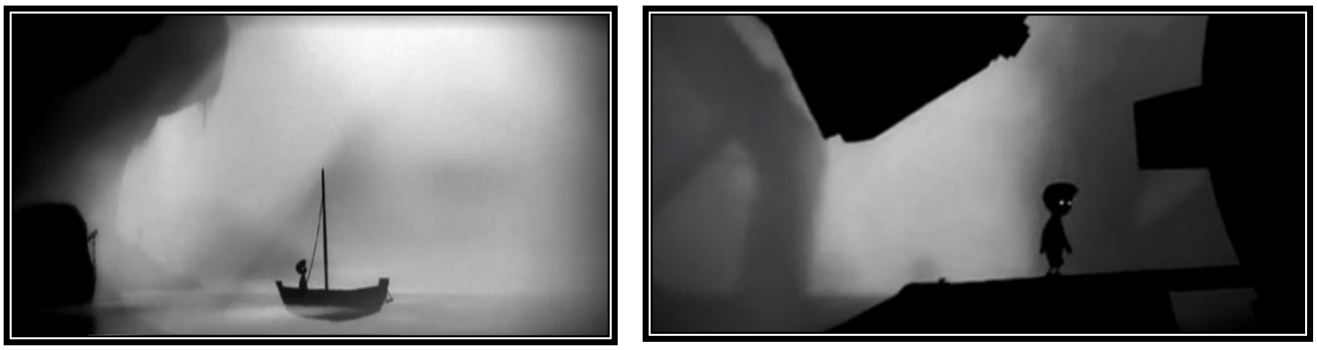
يتم اليوم إنشاء ألعاب الفيديو بمثل هذه التفاصيل الواقعية التي تظهر في بعض الأحيان وكأنها فيلم بحد ذاته. ويمكن رؤية ذلك في لعبة أنشارتد Uncharted 4 حيث تبدو حركات الجسم وتعبيرات الوجه والبيئة الجغرافية جذابة للغاية كما في شكل (7). هذه

شكل (7) كادرين من لعبة انشارتد Uncharted 4 4 عام2016م
(تم تطويرها بواسطة Naughty Dog ونشرتها Sony Computer)

[1] Sam Jones"Okami HD "Traditional art graphics in a modern game" https://www.fanatical.com /en/blog/okami-hd-traditional-art-graphics-in-a-modern-game, 5/11/2018.

الأيدولوجية تشبه إلى حد كبير الفن اليوناني. تجعل جماليات المشاهدة في لعبة أنشارتد4 اللاعب يقدر البيئة ويستمتع باللعبة في نفس الوقت ، فهي توفر رؤية سينمائية تسمح للاعب بالاستمتاع بالقصة.

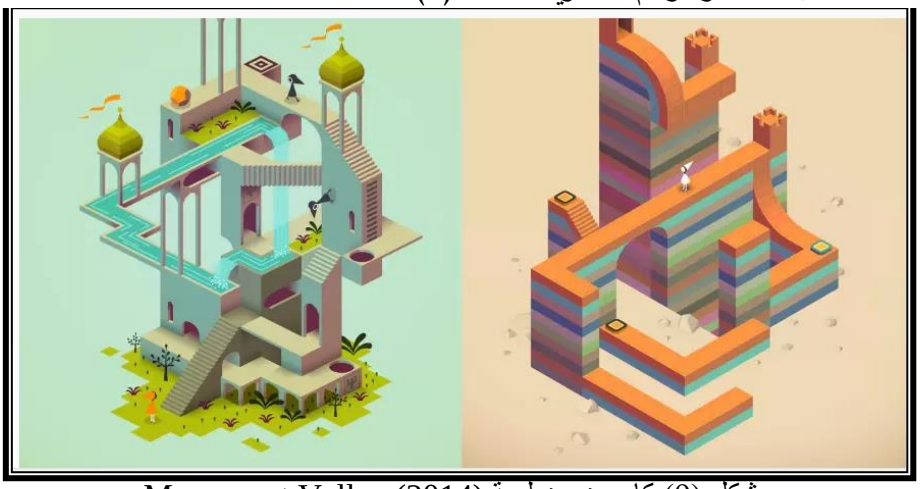
بينما تهدف ألعاب الفيديو الحديثة الأخرى إلى منح المستخدم تجربة واقعية ، فإن لعبة (ليمبو Limbo)، شكل (8) تقوم بالعكس عن طريق إعطاء اللاعب مشهد أبيض وأسود ثنائي الأبعاد. فالذي جعل رسوماتها مميزة هو التأثير الخادع الذي حققته مع الصور المسطحة بالأبيض والأسود. "هي قطعة فنية مميزه وشيقة للفوز ولقد فازت بالفعل بجائزة "التميز في الفنون البصرية" في مؤتمر مطوري الألعاب لعام 2010م. النمط المرئي الذي تم تصميمه بالكامل بألوان رمادية و هو ما يجعل هذه اللعبة فريدة من نوعها. شخصية اللعبة (الصبي) تم رسمها في صورة ظليه سوداء مع عيون مضيئه بتوهج. تحتوي الشاشة دائمًا على ظل صغير بيضاوي حول حوافها، وفي كل الأوقات يكون الصبي والعناصر القريبة منه في تركيز مثالي ، لكن العناصر في المقدمة والخلفية المباشرة ضبابية وهذه هي الطريقة التي بدت بها الأفلام قبل أن يتم إبتكار التركيز العميق." [1]



شكل (8) كادرين من لعبة Limbo (2010)

(تم تطويرها بواسطة Playdead)

واحدة من أكثر الألعاب الهادئة هي لعبة " وادي النصب التذكاري Monument Valley ". "تنطلق هذه اللعبة من قطعة فنية فريدة من تصميم المصمم الرئيسي Ken Wong وهي مبنية بطريقة العرض على المنظور الثلاثي وهو عبارة عن رسومات تستخدم في ألعاب الفيديو حيث تكون رؤية العرض بزاوية مما ينتج عنه تأثير ثلاثي الأبعاد. وتتعلق هذه اللعبة بالعمارة المستحيلة ، والعوالم الخيالية للهندسة ، والأوهام البصرية ، شكل (9).



شكل (9) كادرين من لعبة Monument Valley (2014) .
(تم تطويرها بواسطة Ustwo Games)
المصدر:. https://www.format.com/magazine/galleries/design/video-game-designs

" قدم الفنان الرئيسي في سلسلة ألعاب ميتل جير سولد Metal Gear Solid (يوجى شينكاوى Yoji Shinkawa) تصميماته منذ اللعبة الأولى في شكل رسومات قلم رصاص أنيقة معبرة ثم تم تصميمها في اللعبة بواسطة فريق من الفنانين الرقميين في

[1] Review-Journal "Visual style makes 'Limbo' a unique game " August 7, 2010
https://www.reviewjournal.com/life/visual-style-makes-limbo-a-unique-game/, 9/12/2018.

(هيدوا كوجيما Hideo Kojima) فالتصميم الميكانيكي هو الشيء الذي تفوق فيه فإن الدبابة ثنائية البرمائيات (راى Ray) هي واحدة من أكثر إبداعاته التي لا تنسى. في حين أن الروبوتات في وسائل الإعلام الغربية مربعة وعالية إلا أنه في تصميمه فضل إبراز المزيد من التصميمات العضوية. فبالرغم من أن (راى Ray) عبارة عن آلة ، ولكنها تبدو وكأنها مخلوق بحري ، مما يعكس قدرتها على التحرك تحت الماء ، شكل (10)." [1].

شكل (10) كادرين من لعبة Metal gear RAY (2014)
(تم تطويرها بواسطة Ustwo Games)
المصدر:
https://www.format.com/magazine/galleries/design/video-game-designs

العلاقة بين الفن وألعاب الفيديو

تعرض الدراسة إلى ماهية العلاقة بين ألعاب الفيديو والفن ، حيث إنها تعد نوعاً من الأداء المسرحى ، الذى يقدم للمتلقى أو الجمهور مكاناً وزماناً يمكن الا يكون لهما وجود أو واقع من الخيال ، كذلك تقدم ألعاب الفيديو نسيجاً فنياً من الخيال ، من خلال شاشات تعرض بيانات لمواقف ما ثم يقوم اللاعب بإعادة محاكاة ذلك ، ويتم وضع تلك البيانات من خلال فريق العمل القائم بإعداد وتنفيذ اللعبة .

تعود العلاقة بين الفن وألعاب الفيديو إلى بداية تاريخ ألعاب الفيديو تقريبًا. فقد شاركوا المبرمجين والمصممين الأوائل ذوي الإحساس الجمالي في التطور المبكر للوسط الذي تحول من مجرد فضول أو تجريب حوسبة إلى ممارسة تصميم محدد يهدف إلى خلق تجارب تفاعلية فريدة. كان "كريس كروفورد" أحد أوائل مصممي الألعاب الذين يؤكدون على أن تصميم ألعاب الكمبيوتر هو شكل فني. ومنذ ذلك الحين بدأت النقاشات حول ما إذا كانت ألعاب الفيديو فناً تتكرر بإستمرار في الخطابات الصحفية والندوات العلمية." [1]

" في بداية الثمانينات إنفجرت سوق ألعاب الفيديو والحواسيب الشخصية. فكانت شركات مثل أتاري وماتل وكوليكو وكوموردور وأبل تعمل على توفير أجهزة الكمبيوتر الشخصية ووحدات التحكم في الألعاب للمنازل بالملايين. كانت هذه أيضاً مرحلة من النمو الهائل المبتكر حيث كان الفنانون الرقميون يعملون على جلب جميع أنواع الألعاب والتجربة لهذه الأعاجيب الإلكترونية." [2]

"في السنوات الأخيرة بدأت المتاحف الشهيرة مثل متحف الفن الحديث في نيويورك في الحصول على ألعاب الفيديو لمجموعاتها الدائمة، وفي الوقت نفسه تعمل مؤسسات فنية رائدة أخرى على توسيع نطاق مشاركتها مع ألعاب الفيديو بعد جمعها والحفاظ عليها. ومن الجدير بالذكر أن متحف "فيكتوريا وألبرت" في لندن قد عُين في عام 2013م مصممة ألعاب الكمبيوتر "صوفيا جورج" كأول مصمم ألعاب في الإقامة. فهذه المبادرات تعكس التطور التقني السريع لألعاب الفيديو على مدى العقود الأربعة الماضية مما أدى إلى الاعتراف التدريجي بها كنوع جديد من الكيانات الثقافية." [3]

ونخلص إلى أن ألعاب الفيديو في إطارها الرقمي الجديد تحقق العديد من الأهداف والوظائف التي تربطها بالفن تاريخياً وثقافياً مثل المتعة الجمالية و ثراء الأسلوب والتشبع الوجدانى والمشاركة الخيالية والنقد و البراعة والتمثيل وحتى التركيز الخاص و الجوانب المؤسسية. بالإضافة إلى الاستمرارية مع الفن تحمل ألعاب الفيديو صلات بالشكل الثقافي المستقل لألعاب الفيديو.

---

[1] Andy Kelly “20 best designs in video games" https://www.creativebloq.com/inspiration/20-best-designs-in-video-games-1233904/, 9/12/2019.

[1] Mark J.P. Wolf "Encyclopedia of video games : the culture, technology, and art of gaming", Greenwood, California, USA, 2012., p. 38.

[2] Chris Melissinos and Patrick O’Rourke "The art of video games – from Pac-Man to Mass Effect", Welcome Books. New York 2012, p. 15.

[3] Bill Balaskas “In and Out of Art History: The Video Games Conundrum" published: Mar 21, 2017, https://arthist.net/archive/15011, 15/11/2018.

النتائج :

- الفن الرقمي أزاد الإدراك الحسي والفهم للفن وتغطية أحداثه.
- العلاقة بين الفن وألعاب الفيديو تعود إلى بداية تاريخ ألعاب الفيديو.
- الفنان هو المسئول عن خلق الشكل والمظهر لألعاب الفيديو.
- الأنماط الفنية تلعب دورا كبيرا في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو
- الفن الرقمي أعطى للمصممين الفرصة لخلق تجارب جمالية فريدة.

التوصيات :

1- لابد من إهتمام الفنانين بالنواحي الفنية والإبداعية في تصميم ألعاب الفيديو.
2- ضرورة تعمق الباحثين أكثر في دراسة الفن الرقمي والأنماط الرسومية في ألعاب الفيديو.
3- يجب على الفنانين الإهتمام بتعلم الفن الرقمي وأدواته الرقمية .
4- عند تصميم ألعاب الفيديو يجب الاهتمام بالعناصر الفنية والجمالية التي تحرك عاطفة اللاعبين وتحقق جذبهم إليها.

المراجع :

(1) مجلة القافلة – الفن الرقمي - /الفن-الرقمي/https://qafilah.com/ar

(2) Autodesk, Inc. “How Is Digital Drawing Different from Traditional Art?”November 14, 2017https://www.sketchbook.com/blog/digital-drawing-different-traditional-art/.

(3) Enrico Nardelli “A classification framework for interactive digital artworks” International Conference on User Centric Media UCMEDIA 2010.

(4) Lee, L., Gee, S. & Dolah, J. “Graphic Styles Appearance in Educa-tional Games to Enhance Malaysian Students Learning: A Preliminary Study”. 2nd international conference on creative media, design & technology (REKA2016).

(5) Callium1456 “Artistic Styles Used In Video Games” https://callium1456.wordpress.com/2012/12/13/artistic-styles-used-in-video-games/.

(6)Kevin Bachus ”Interview | Kevin Bachus” The art of video games – from Pac-Man to Mass Effect” Welcome Books. NewYork 2012.

(7) di Nuno Fonseca “Hitting the “play” button: the aesthetic values of videogame experience” Itinera, N. 11, 2016.

(8) Wikipedia “PaRappa the Rapper”https://en.wikipedia.org/wiki/PaRappa_the_Rapper.

(9) Wikipedia “The Elder Scrolls IV: Oblivion” https://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_IV: _Oblivion.

(10) Grant Tavinor "The Art of Videogames", Wiley-Blackwell, 2009.

(11) Sam Jones"Okami HD “Traditional art graphics in a modern game” https://www.fanatical.com /en/blog/okami-hd-traditional-art-graphics-in-a-modern-game.

(12) Review-Journal “Visual style makes ‘Limbo’ a unique game " August 7, 2010 https://www.reviewjournal.com/life/visual-style-makes-limbo-a-unique-game/.

(13) Andy Kelly “20 best designs in video games" https://www.creativebloq.com/inspiration/20-best-designs-in-video-games-1233904/.

(14) Mark J.P. Wolf "Encyclopedia of video games : the culture, technology, and art of gaming", Greenwood, California, USA, 2012.

(15) Chris Melissinos and Patrick O’Rourke "The art of video games – from Pac-Man to Mass Effect", Welcome Books. New York 2012.

(16) Bill Balaskas “In and Out of Art History: The Video Games Conundrum" published: Mar 21, 2017, https://arthist.net/archive/15011.