العدد الثامن – يونيو2021

فاعليات الفنون الرقمية في مجال التصميم ودورها في إثراء الساحة الفنية السعودية

The Effectiveness of Digital Art in Design field and it's role to enrich Saudi Artistic Scene

د / مشاري عائش البقمي
كلية التصاميم والفنون، جامعة جده، المملكة العربية السعودية
Masharyalbogmi2021@hotmail.com

ملخص البحث:

تتلخص مشكلة البحث في عدم تمكن الفنان الرقمي من أنتاج أعمال رقمية إبداعية بنفس جودة وقوة أعمال الفنان الأجنبي, لذلك كان سؤال البحث الأهم يتمحور حول: هل الفنان السعودي وصل لمرحلة إبداعية في عمل تصاميم رقمية أو رسوم رقمية ؟ وكان فرض البحث الأهم أيضاً يتمحور حول: إمكانية وجود أعمال رقمية لفنانين سعوديون ضعيفة في الإمكانات ولا تصل للإبداع مقابل أعمال أجنبية رقمية أكثر إبداعاً وجمالاً. ويهدف البحث إلى دراسة الحالة الفنية لمجموعة أعمال رقمية لفنانين سعوديين ومقارنها بأعمال رقمية أجنبية، والخروج بنتائج تثري مجال التخصص وتعود بالفائدة كمصدر للمتخصصين في التصميم أو الرسوم الرقمية، وتكمن أهمية البحث في إثراء المصادر والمرجع الخاصة بالرسوم الرقمية أو التصاميم الزخرفية الرقمية، وتعزيز البحث لأهمية تخصصات الفنون في التعريف على كل جديد في مجال الفنون وقياسه وإخراجه للمهتمين للفائدة. وإعتمد الباحث في الإطار النظري للبحث على محورين رئيسيين؛ **الأول:** المفاهيم الأساسية للبحث. **الثاني**: الجانب التحليلي (عينة البحث). وجاءت نتائج البحث عكس التوقع بوجود أعمال جميلة ولكنها لا تصل لمرحلة النضج الفني الذي يجعل منها منافسة لأعمال مماثلة أجنبية, ويعود ذلك لعدة أسباب من أهمها عدم التأسيس الجيد في مؤسسات الفن حسب وجهة نظر الباحث.

- **الكلمات المفتاحية:** الفن الرقمي – التصميم – الفن السعودي.

خطة البحث: التعريف بالبحث:

الفن الرقمي هو الفن الذي يتم تنفيذه من خلال إمكانات البرامج الرقمية، سواء عن طريق التصوير أو تركيب الصور ويتم هذا من خلال جهازك الحاسوب وإمكاناته كما ذكرت سابقاً, ويتطور هذا الفن بتطور التكنولوجيا وتطور البرامج وتنوعها، فاليوم على سبيل المثال يتجه مخرجين الأفلام ومصممين الألعاب إلي استخدام الفن الرقمي لأنه يتيح لهم إمكانية وبناء أعمال إبداعية رائعة. ولعل بداية هذا الفن الجميل ظهرت في السبعينيات من القرن الماضي، ولكنه حورب من محبين الفن التقليدي وتعود الأسباب للجدة وكذلك عدم قدرة ومعرفة الفنان التقليدي بطرق استخدام هذه التقنية الحديثة واقتناعه بأنها لا تضاهي الفن التقليدي وهذا يمكن ان يكون حقيقي ولكن في وجهة نظر الباحث في بعض الاستخدامات القليلة في بعض مجالات الفنون مثل الفن التشكيلي ويعود ذلك لمحبة

الجمهور ورغبته في رؤية الألوان الطبيعية على سطح العمل. فالفن الرقمي يحمل نفس أهداف الفن التقليدي، لكن بصورة تنفيذ كبيرة جدًا وإمكانية الوصول إلي الهدف الذي تسعى على تنفيذه بأكمل صورة وسرعة كبيرة. فأهم مميزات الفن الرقمي إنه يتيح بناء عالم كبير وبسرعة لا حدود له من الخيال بالإضافة أنه يمكن تعديل وتحسين الأخطاء بكل سهولة ويتم استخدامه في الكثير من الأعمال على حسب كل مستخدم له.

- **مشكلة البحث:**

من خلال معايشة الباحث للواقع الذي يعيشه الفنان السعودي فهو لازال ينتمي ويغفل أهمية الإمكانات الرقمية في نقل العمل التصميمي إلى مرحلة مميزه حتى لو أشترك العمل بين الرقمي والتقليدي, وهذه المشكلة تقود الباحث لتلخيص مشكلة البحث في التساؤلات التالية :

- **تساؤلات البحث:**

- هل الفنان السعودي وصل لمرحلة إبداعية في عمل تصاميم رقمية أو رسوم رقمية ؟
- هل يمكن الخروج بأعمال رقمية مبنية على نتائج تحليل عينة البحث؟
- هل يمكن أن يخرج الباحث بمجموعة من النتائج التي تفيد الفنان الرقمي في الساحة الفنية السعودية؟

- **فروض البحث: يفترض البحث:**

- وجود أعمال رقمية لفنان سعوديون ضعيفة في الإمكانات ولاتصل للإبداع مقابل أعمال أجنبية رقمية أكثر إبداعاً وجمالاً.
- أنه يمكن أن يخرج الباحث بمجموعة أعمال تقليدية ورقمية لتوضيح إمكانات وجمال الأعمال الرقمية أيضاً.

- **أهداف البحث**: والتي يرغب الباحث الوصول لها من خلال فصول البحث.

- دراسة الحالة الفنية لمجموعة أعمال رقمية لفنانين سعوديين ومقارنها بأعمال رقمية أجنبية.
- الخروج بنتائج تثري مجال التخصص وتعود بالفائدة كمصدر للمتخصصين في التصميم أو الرسوم الرقمية.

- **أهمية البحث:**

- يفيد البحث في إثراء المصادر والمراجع الخاصة بالرسوم الرقمية أو التصاميم الزخرفية الرقمية .
- يعزز البحث أهمية تخصصات الفنون في التعرف على كل جديد في مجال الفنون وقياسه وإخراجه للمهتمين للفائدة.

- **حدود البحث:**

- الحدود الاختيارية: حد زماني يتلخص في دراسة الفترة الحالية للفنون المعاصرة الرقمية.
- الحدود الاختيارية: حد مكاني موجة لفائدة دراسة الساحة الفنية السعودية.
- الحدود الموضوعية: يتلخص البحث على التصميم الزخرفي الرقمي.

- **مصطلحات البحث:**

– **الفن الرقمي:**

هو عملية الرسم باستخدام أدوات إلكترونية وتطبيقات خاصة بدلاً من استخدام الطريقة التقليدية بالأقلام والألوان والأوراق؛ ويستعين الفنانون الرقميون بالأجهزة اللوحية والحواسيب إلى جانب أدوات الكترونية أساسية مساعدة مثل الماوس أو القلم الالكتروني.

– **التصميم الزخرفي:**

هو زخرفة وتجميل الأشياء وهي العلاقات الشكلية التعبيرية التي تهدف لإبراز الجمال, والزخرفة هي علم من علوم الفنون "التي تبحث في فلسفة التجريد والنسب والتناسب والتكوين والفراغ والكتلة واللون والخط ، وهو

إما وحدات هندسية أو وحدات طبيعية (نباتية - آدمية – حيوانية)، تحورت إلى أشكالها التجريدية وتركت المجال لخيال الفنان وإحساسه وإبداعه حتى وضعت لها القواعد والأصول" (محمد وعدلي محمد: الزخرفة الإسلامية_2014م _ص13). وبما يخص الزخرفة في العمارة الاسلامية أنظر (DAMLUJI,S:THE RCHITECTURE_1998_P87) وأنظر (عبد الكريم جاسم محمد الدليمي: القيم الجمالية للزخرفة الإسلامية في جامع الكوفة الكبير _2009م ص 506-524.

- **منهجية البحث**: يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي في إطاره النظري، والمنهج التجريبي في الإطار العملي للبحث.

الإطار النظري الوصفي: التعرف على الرسم الرقمي وأنواع وأهم البرامج المستخدمة الرقمية, ثم التعرف على التصميم الزخرفي.

الإطار النظري التحليلي: الجانب التحليلي لعينة البحث وسيتطرق الباحث بالتحليل لمجموعة من الرسوم الرقمية لسعوديين وأجانب وينتهي البحث بتحليل النتائج والتوصيات.

- **الدراسات المرتبطة:**

- **دراسة بعنوان: "دور الفن الرقمي في إخراج أعمال فنية مستوحاة من منمنمات الواسطي"**، (عائدة حسين أحمد _2017م).

تناولت الدراسة التجربة الفنية في التاريخ العربي للرسوم وقامت منهجيتها بالتحليل ثم التجربة الرقمية المستوحاة من بعض المنمنات ليحيى الواسطي بعد الخروج بنتائج من عينة البحث وبناء عليها خرج الباحث بتجربة عملية تحمل رؤية بصرية جرافيكية جديدة بهدف إبراز التراث الإسلامي في صورة تتناسب مع روح العصر كما تمثلت أهمية البحث ومشكلته في ندرة وجود تجارب فنية رقمية سابقة تناولت موضوع إخراج أعمال فنية مستوحاة من التراث العربي والفن الإسلامي وبالأخص مخطوطة الواسطي.

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في الجانب النظري لتدعيم المصادر والمراجع, إلى جانب التجربة الرقمية والطريقة الفلسفية التي عكست ثقافة عريقة مثل الثقافة الفنية الإسلامية في التاريخ العربي في أعمال رقمية معاصرة.

- **دراسة بعنوان: "دور الفن الرقمي في التصوير الجداري بمحطات مترو الأنفاق الإيطالية"**، (سمير سعيد ابراهيم_2018م).

تتمحور مشكلة البحث في عدم وجود دارسات سابقة تطرقت للعمارة والتصوير الجداري المعاصر القائم على الفن الرقمي، ومن خلال النتائج للجانب النظري وبعد الخروج بنتائج تهتم بالتقنية والتصميم والأسلوب الفني الذي يمكن الاستفادة منه في التجربة الرقمي لتصميم جداريات رقمية كمشروع يجمل مترو الأنفاق في مصر بما يتواءم مع ظروف البيئة الثقافية والتراثية والحضارية للمجتمع المصري. وتعود أهمية البحث بالتأكيد على أهمية استخدام التكنولوجيا الحديثة في الأعمال الفنية الخاصة بمحطات مترو الأنفاق من خلال دراسة لنماذج منفذة بمحطات مترو الأنفاق الإيطالية، حيث الحاجة إلى الاستفادة من شيوع الفكر العلمي والفني والتقني في المعالجات المعمارية والتصويرية الجدارية بمحطات مترو الأنفاق لتحقيق القيمة النفعية والجمالية بهذه المنشآت المعاصرة كونها متاحف فنية مفتوحة لمرتاديها من العامة.

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في الجانب النظري لتدعيم المصادر والمراجع, إلى جانب التجربة الرقمية لاستخدام التكنولوجيا الحديثة في أعمال الفن الجديدة.

تتلخص الفائدة من الدراسات السابقة: في تدعيم الجانب النظري بالمصادر والمراجع المتنوعة, إلى جانب إثراء الجانب العملي بالتجارب الرقمية التي خرج بها المتخصصين في مجالات متنوعة.

- **الإطار النظري:** وينقسم إلى:

أولاً: المفاهيم الأساسية للبحث. **ثانياً: الجانب التحليلي (عينة البحث).**

– **أولاً: المفاهيم الأساسية للبحث:** ويلخص فيها الباحث مجموعه من المفاهيم الأساسية التي تهم البحث للوصول للفهم الكامل والخروج بنتائج ومعلومات أساسية سيستند عليها الباحث في تحليل عينة البحث.

- **الفن الرقمي:**

مصطلح يعني الممارسات الفنية التكنولوجيا الرقمية والتي تم استخدامها لأول مره في 1970م, كما وصفوه أيضاً بفن الكمبيوتر وفن الوسائط المتعددة, ومن هذا التاريخ بدء التأثير على الفنون بالإيجاب. (وليد فوزي عبدة: 2011م_ص125), كما خرجت بعد ذلك الطباعة الرقمية وتطورت وتعني: نقل المعلومات من ذاكرة رقمية على سطح الخامة بطريقة آلية دقيقة وتتميز بالدقة والوضوح وتعطي سرعة في التنفيذ وهذا ما يحتاجه السوق والفانية في إخراج أعمالهم الفنية.(ماهر عبده: 2008م_ص282-286).كما يتميز الرسم الرقمي بمجموعة من المزايا التي تجعله مهماً جدا في هذا العصر.

- **مزايا الرسم الرقمي:**

أ) يمنحك الفن الرقمي القدرة على التراجع عن أخطاء تحدث أثناء الرسم في أي وقتٍ يرتكب المستخدم خطأ وبسهولةٍ كبيرةٍ وبضغطة زرٍ واحدة، بالإضافة إلى أن المسح والتعديل على اللوحة في الرسم الرقمي لا يؤثر على جودة اللوحة على عكس الفن التقليدي، حيث لا توجد ورقة رسم لا تتأثر بعمليات المحي والتعديل.

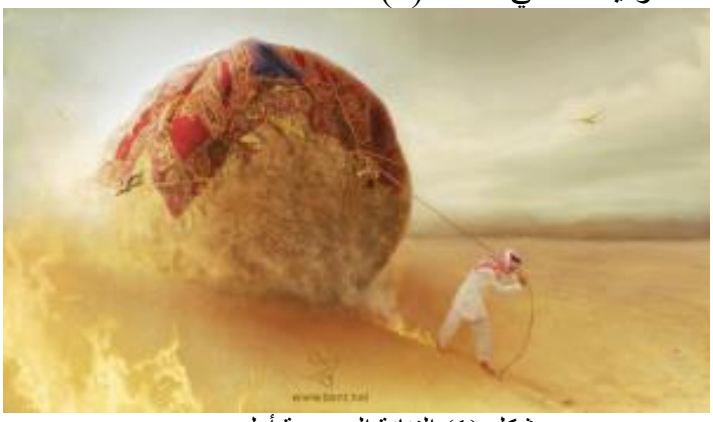
ب) استخدام الرسم الرقمي يغني الرسام عن مشاكل استخدام فرش وأدوات رسم تقليدية.

ج) يسمح بنسخ العمل الفني، كما يسمح بإعادة استخدام العديد من هذه العناصر في رسوماتٍ أخرى.

د) تكلفة الرسم الرقمي أقل من إعادة إنتاج الأعمال التقليدية، كما يمكنه نشر أعماله عبر الإنترنت حتى يتسنى لكل شخصٍ مشاهدتها الكترونياً والحصول على نسخةٍ منها مما يجعل من السهل أيضًا إجراء نسخٍ احتياطيٍّ لكافة الأعمال الفنية، ما يسهل على الفنان حفظ أعماله الفنية من الضياع عن طريق حفظها في ملف إلكتروني.

- **أهم برمجيات الرسم والتشكيل الرقمي:**

كما استخدم في ذالك بعض البرامج التي تساعد في الرسم, مثل (Adobe Photoshop) ومن الأمثلة للأعمال في الساحة الفنية السعودية كما في الشكل (1).



شكل (1) الفنانة السعودية أمل سعود

بالإضافة إلى (Adobe Illustrator) ومجموعة برامج شركة (Adobe) ويستخدمه كبار المصممين لكفاءته العالية في التحكم بجميع العناصر بسهولة وسلاسة مطلقة. أيضا (Art Rage) وهو برنامج تابع لنفس شركة (Adobe) يستخدم في رسم الشعارات ورسومات الفيكتور بشكل أفضل من الفوتوشوب ويستخدم للرسم بصفة عامة, كما في الشكل (2) وهنا أعادت الفنانة صياغة الرسم.

شكل (2) حنين أيمن مقتبسة من الرسم التقليدي للفنانة أسماء العتيبي

ويعتبر هذا التطبيق سهل للمبتدئين وغير المتخصصين وبإمكان الهواة أن يتعلموه بسرعة ويمكن لطفل أن يفعل ذلك أيضاً, ويحتوي البرنامج على جميع أنواع مواد الرسم الموجودة في الطبيعة ويمكنك أيضا اختيار نوع الورق, وطريقة مزج الألوان مماثله للطبيعة لكنّها تفوقه سلاسة وجمالاً لذلك هوّ مناسب أيضاً للمبتدئين أو المنتقلين من الرسم على الورق إلى الرسم الرقمي, لا يقارن ببرنامج الرسام من حيث الإمكانيات فالرسام محدود الإمكانات. وهناك أيضاً الـ (GIMP) برنامج مجاني مفتوح المصدر وأيضاً برنامج (GNU) لمعالجة الصور ويعني: Image Manipulation Program ويستخدم للتعامل مع الصور بحيث يقوم بتحسين مظهر الصور بالإضافة إلى إعادة تحجيمها وقصها، والتعديل على الألوان وإضافة الفلاتر لها، وتجميع عدة صور مع بعضها البعض، وإزالة المكونات غير مرغوب بها (تشذيب)، كذلك يستخدم للتحويل بين صيغ الصور المختلفة بالإضافة إلى رسم الشعارات,ويعمل هذا البرنامج على مجموعة من نظم التشغيل مثل لينكس وويندوز، مثال شكل (3).

شكل (3)، إعادة صياغة للعمل بإمكانات البرامج الرقمية للرسامة (xiaomeimei)

- **الزخرفة الاسلامية:**

من الزخارف الإسلامية والتي يرغب الباحث في عمل التجربة عليها هي التشكيل بالحروف والخط العربي؛ إذ أن الفنان المسلم أدرك ما يتصف به الخط العربي من جماليات والخصائص زخرفية مهمة ومميزة جمالياً. (شوقي مصطفى:2005م_ص148).

- **التصميم الزخرفي:**

يتميز التصميم الزخرفي بقيم وجماليات تميزه عن سائر الفنون الأخرى فقد اهتم الفنان المسلم في إيجاد ناحية ابتكارية في طابع تجريدي يتجاوز المألوف من الأشكال الظاهرية حيث ركز على المعنى والروح للعمل وابتعد عن تمثيل الواقع. كما تتلخص سمات التصميم الزخرفي الإسلامي بالمساحات اللونية المزخرفة والاهتمام بالفراغ وتطريزه وتركيب الأشكال والأجزاء للوصول للقيمة الفنية وبأسلوب حذف وإضاءة ومبالغة وترتيب وتنظيم وتكرار للوصول لتكامل البناء التصميمي بطريقة منظمة وجميلة تتميز بالتناسق العذب الزخرفي بين جميع عناصر العمل, تتميز الزخرفة الإسلامية أيضاً بأنها عمل خالص لا يقصد به إلا صنع الجمال" (صالح الشامي- 1990- 169).

وبتحليل تلك الزخارف نجد أنها زخارف مجردة ظاهرها جمالي وباطنها له معاني رمزية لها وظيفة مرموقة تؤديها في المكان الذي تشغله. (عادل الألوسي- 2003- 23).

- **ثانياً: الجانب التحليلي (عينة البحث):** للإجابة على سؤال البحث الأول والذي تساءل الباحث فيه عن: هل الفنان السعودي وصل لمرحلة إبداعية في عمل تصاميم رقمية أو رسوم رقمية ؟وللتحقق من فرضية البحث أيضاً التي يتوقع الباحث إمكانية وجود أعمال رقمية لفنان سعوديون ضعيفة في الإمكانات ولا تصل للإبداع مقابل أعمال أجنبية رقمية أكثر إبداعاً وجمالاً.

أ) **الهدف من تحليل عينة البحث:** يهدف الباحث من هذا الجزء المهم في البحث لدراسة الحالة الفنية لمجموعة أعمال رقمية لفنانين سعوديين ومقارنتها بأعمال رقمية أجنبية.

ب) **محاور تحليل عينة البحث:**

1) الأسس والعناصر التصميمية: للتحقق من الجوانب الفنية الأساسية للعمل الفني.
2) الزخارف والرسوم الرقمية: لتوضيح القيمة الجماليات للأعمال الرقمية وتقييمها.

ج) تحليل عينة البحث:

- **العينة الأولى: شكل (4)**
- **الفنان السعودي/ محمد الشنيفي:**
- **أسس التصميم وعناصره:** حاول الفنان تحقيق الاتزان في التصميم من خلال نشر العناصر التصميمية الحروفية على سطح العمل، وهو بدوره ما ساهم في تحقيق الوحدة التصميمية في العمل الفني, وتحقق التباين اللوني من خلال إختيار المخطط اللوني للتصميم بحيث تظهر الألوان القاتمة في بؤرة العمل الفني، واستخدم الفنان عدد من الخطوط لتحقيق الإتصال البصري بين العناصر التصميمية في العمل الفني، وتحققت النسبة والتناسب فيما بين الشكل والأرضية في توزيع العناصر التصميمية الحروفية، وتحققت السيادة اللونية للعناصر التصميمية الحروفية باللون البرتقالي بما يُعادل ثلث مساحة العمل الفني، فيما تم المزج بين العناصر التصميمية الحروفية المكتوبة بخط الثُلث والعناصر الرسومية الأخرى.

شكل (4)، محمد الشنيفي، تصميم رقمي، بإستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب – Adobe Photoshop

- **العينة الثانية: شكل (5)**
- **الفنانة السعودية/ سُكنة حسن:**
- **أسس التصميم وعناصره:** يراعي العمل الفني تحقيق التعادلية بين العناصر التصميمية في التصميم وتحقيق النسبة والتناسب في التركيب التصميمي للعناصر، فيما تحقق الاتزان التصميمي من خلال سيادة العنصر الآدمي في التصميم الذي مثل المحور الرئيسي لتوزيع العناصر في التصميم، وتحققت الوحدة التصميمية للمخطط اللوني في التصميم من خلال تحقيق التباين والتكامل في اختيار الدرجات اللونية، فيما تلعب الأشكال والعناصر التصميمية والخطوط المتناسقة والمنتشرة بشكل جيد في تحقيق الإيقاع التصميمي.

شكل (5)، سُكنة حسن، تصميم رقمي يجمع بين العناصر التصميمية والعناصر الفوتوغرافية، بإستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب – Adobe Photoshop

- **العينة الثالثة: شكل (6)**
- **الفنانة الأمريكية/ فيكتو نجاي – Victo Ngai:**
- **أسس التصميم وعناصره:** العمل الفني حقق النسبة والتناسب من خلال توزيع العناصر الرسومية التصميمية على محاور أفقية ورأسية، وتحقق الوحدة في التصميم الرقمي من خلال توزيعات الألوان، فيما توزعت الإضاءات في التصميم من خلال الرسوم الخطية للعناصر التصميمية لألوان زاهية، فيما حققت العناصر النباتية والآدمية السيادة في التصميم.

شكل (6)، فيكتور نجاي – Victo Ngai، تصميم رقمي توضيحي، بإستخدام برنامج أدوبي إليستريتور – Adobe Illustrator

- **العينة الرابعة: شكل (7)**
- **الفنانة الأرجنتينية/ باربرا بيزينا – Brabra Bezina:**
- **أسس التصميم وعناصره:** يعتمد التصميم على فكرة الإنعكاسات البصرية الوهمية التي تتحقق من خلال الشفافيات بين العناصر التصميمية بإستخدام التصميم الرقمي، على الصورة الفوتوغرافية الأصلية، ويعتمد التصميم صيغة التكرار مع إضافة عدد من العناصر التصميمية الرقمية لتحقيق الوحدة التصميمية وتحقق الاتزان التصميمي من خلال العنصر الآدمي الرئيسي الذي يتوسط التصميم، وتحققت الوحدة التصميمية للمخطط اللوني في التصميم من خلال تحقيق التباين اللوني بين الشكل والأرضية، وتستخدم الفنانة ألوان أحادية في التصميم، مع التأكيد على إضافة اللون لبعض العناصر للتأكيد على التفاصيل التعبيرية في التصميم.

شكل (5)، باربرا بيزينا – Brabra Bezina، تصميم رقمي يجمع بين التصميم الجرافيكي والتصوير الفوتوغرافي، بإستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب – Adobe Photoshop

د) تلخيص نتائج تحليل العينة:

1) أظهرت الأعمال الرقمية قوة إبداعية من خلال تحقيق أسس الرسم واستخدام عناصر الفن بطريقة إبداعية تظهر أعمال فنية رائعة.
2) كما أظهرت الأعمال الرقمية حرية في اختيار المجالات المختلفة التي يمكن أن يقبلها المشاهد وينجذب لها مثل وتميزت الرسوم التوضيحية بشكل أكبر من التصاميم الزخرفية, ولكنها تحتاج لجهد وموهبة أكبر من التصاميم الزخرفية والأشكال المركبة أو حتى التصوير.
3) الرسوم الرقمية التي تأتي من مبدعين ناضجين في الرسم تأتي جذابة وفيها جوانب جمالية اكبر من التي تأتي من هاوين للفنون الرقمية.

- **الإطار العملي:**

للتحقق من فرض البحث الذي توقع الباحث في إمكانية أن يخرج الباحث بمجموعة أعمال تقليدية ورقمية لتوضيح إمكانات وجمال الأعمال الرقمية أيضاً.

- **أولاً: الهدف من التجربة:** الخروج بمجموعة أعمال تقليدية ورقمية بناء على نتائج تحليل العينة, ثم الخروج بنتائج تفيد وتدعم النتائج والتوصيات البحثية.
- **ثانياً: أدوات ومحاور البحث:** أعتمد الباحث على أداة الملاحظة وهي أحد الأدوات المهمة التي يستند عليها الباحث في البحث عن الأجوبة على سؤال البحث وتحقيق فروضة والوصول للنتائج لذلك صاغ المحاور التالية:

1) الأسس والعناصر التصميمية: للتحقق من الجوانب الفنية الأساسية للعمل الفني.
2) الزخارف والرسوم الرقمية: لتوضيح القيمة الجماليات للأعمال الرقمية وتقييمها.

- **ثالثاً: خطوات التجربة العملية:** إعتمد الباحث في تجربته على التالي:

1) النتائج السابقة للدراسات السابقة والإطار النظري وركز على نتائج تحليل العينة.
2) إهتم الباحث بالتجارب العملية السابقة والاستفادة من خبراته الفنية في صياغة أعمال جديدة تصلح لتجربة هذا البحث وتتوافق مع أهدافه وتحقق فروضه.
3) صنف الباحث التجربة العملية لتجربة عملية تقليدية وأخرى رقمية.

- **رابعاً: التجربة العملية:** ستكون تجارب البحث مقسمة لثلاث أعمال بين تقليدية ورقمية من أعمال الباحث وهي كالتالي:

التجربة الاولى
التعريف بالعمل: عمل رقمي من تصميم الباحث.
الزخرفة والرسوم الرقمية: تشكيل بالحروف العربية وتوظيف أمكانات البرامج الرقمية، في التصاميم الزخرفية.
أسس التصميم وعناصرة:حاول الباحث تحقيق النسبة والتناسب من خلال توزيع العناصر والاشكال والتي ضمن الباحث من خلالها التوازن للعمل, كما اعطا الباحث سيادة ووحدة العمل للعائلة اللونة الحمراء.

التجربة الثانية
التعريف بالعمل: تصميم زخرفي من تصميم الباحث.
الزخرفة والرسوم الرقمية: تشكيل بالحروف العربية تصميم زخرفي .
أسس التصميم وعناصرة:حاول الباحث تحقيق التوازن من خلال توزيع العناصر والاشكال المركبة, كما اعطا الباحث سيادة ووحدة العمل للعائلة اللونة الواقعة بين الازرق بإتجاه الاحمر.

- **خامساً: نتائج التجربة العملية :**من خلال التجربة العملية عمل الباحث على استخدام التصميم الزخرفي وخاصة التشكيل بالحروف العربية ونتج التالي:

1) يتميز الرسم والتصميم الرقمي وباستخدام إمكانات البرامج الرقمية بالسرعة في تكوين التصميم والسهولة في معالجة الأخطاء, ويعطي خيارات أكثر للتصميم, قلة استخدام الأدوات الملموسة والمكلفة.
2) يتميز الرسم والتصميم الزخرفي بالإحساس بالألوان والرسم المباشر الذي يعطي مشاعر أحاسيس أقوى للفنان من خلال الثقة بموهبته وممارسة حرفته وهو المجال الذي يمكن أن يقيس أبداع الفنان بشكل أقوى من الرسم والتصميم الرقمي, وهو المعيار الأفضل.

نتائج البحث والتوصيات:

للإجابة على سؤال البحث والذي جاء نصه كالتالي:

- هل يمكن أن يخرج الباحث بمجموعة من النتائج التي تفيد الفنان الرقمي في الساحة الفنية السعودية؟

والوصول لهدف البحث وهو الخروج بنتائج تثري مجال التخصص وتعود بالفائدة كمصدر ومرجع يستند علية المتخصصين في التصميم أو الرسوم الرقمية.

- **أولاً: نتائج البحث:**

من خلال تحليل مجموعة من الأعمال وأيضاً متابعة للأعمال في الساحة الفنية السعودية والعالمية وخاصة في الرسوم الرقمية إتضح التالي:

1) هناك سهولة في استخدامات إمكانات البرامج الرقمية لمحبين وهواة الرسم الرقمي والوصول أيضاً لرسم وتكوين أعمال رقمية إبداعية, هذه تعتبر إجابة لتساؤل البحث الأول.
2) بعد التحقق من فرض البحث الأول أثبتت الأعمال الرقمية للسعوديين عكس توقع الباحث؛ حيث ظهرت بشكل مميز وليس ضعيف عند بعض الفنانين وخاصة من وضع الباحث أعمالهم عينة في التحليل.

3) كما تبين للباحث وجود نضوج للموهبة المحركة للإبداع عند الفنان الرقمي الأجنبي بشكل أكبر من السعودي ولعل ذلك يعود في وجهة نظر الباحث لعدة أسباب، منها:
أ) وجود تأسيس واهتمام بالمواهب الفنية من قبل المتخصصين والمؤسسات التعليمية في الخارج بشكل اكبر من الداخل السعودي.
ب) وعي مجتمعي وعائلي لدعم وتحفيز وتوجيه لتلك المواهب للوصول للنضج الكامل والإبداع.
ج) الثقافة الفنية المنتشرة في الخارج تسمح للموهوب الاطلاع والبحث والاستزادة في سبيل دعم موهبته.

ثانياً: التوصيات:

من خلال كتابة هذا البحث ومحاولة سبر أغوار المشكلة البحثية ومحاولة وضع الحلول وإعطاء النتائج يضح الباحث للمهتمين في هذا المجال التوصيات التالية:
1) البحث والدراسة للحالة الإبداعية للفنان الرقمي, وهل لها تأثير مباشر على استخدامات برامج الرسم الرقمية.
2) الدراسة التحليلية والإحصائية لمتذوق للعمل الرقمي مقارنة بالعمل التقليدي.
3) عنصر اللون في العمل الرقمي وإمكانية جذبه للجمهور.

المراجع:

1) سمير سعيد إبراهيم:"دور الفن الرقمي في التصوير الجداري بمحطات مترو الأنفاق الإيطالية"_ مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية_المجلد 1_من ص372-390_2018م.
2) شوقي مصطفى: "تنوع أساليب تصوير مقامات الحريري"_نابو للبحوث والدراسات_2005م.
3) صالح الشامي: ميادين الجمال في الظاهرة الجمالية في الإسلام "الإسلام-الطبيعة-الفن"- المكتب الإسلامي- بيروت- 1988م.
4) عادل الألوسي: روائع الفن الإسلامي- عالم الكتب- القاهرة- 2003م.
5) عائدة حسين أحمد: "دور الفن الرقمي في إخراج أعمال فنية مستوحاة من منمنمات الواسطي"_مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية_مجلد ع8_ 2017م.
6) عبد الكريم جاسم محمد الدليمي: "القيم الجمالية للزخرفة الإسلامية في جامع الكوفة الكبير"_مجلة بابل_بحث منشور_ص 506-524 _ العراق 2009م.
7) وليد فوزي عبده:"التجريب في فن الرسم في القرن العشرين"_درجة الدكتوراه_كلية الفنون الجميلة_جامعة الإسكندرية_2011م.
8) DAMLUJI,S:THE ARCHITECTURE OF PROPHET'S HOLY MOSQUE ALMADINAH_HAZAR PUBLISHING LTD_LONDON_1998_P87)

The Effectiveness of Digital Art in Design Field and it's Role to Enrich Saudi Artistic Scene

Dr. Mashary Albogmi

Art and Design Faculty, Jeddah University, Kingdom of Saudi Arabia
Masharyalbogmi2021@hotmail.com

Abstract:

The research problem is summarized in the inability of the digital artist to produce creative digital works with the same quality and strength as the works of a foreign artist, so the most important research question revolved around: Has the Saudi artist reached a creative stage in making digital designs or digital drawings? The imposition of the most important research also revolved around: the possibility of digital works by a Saudi artist who are weak in capabilities and do not reach creativity in exchange for more creative and beautiful foreign digital works. The research aims to study the artistic case of a group of digital works by Saudi artists and compare them with foreign digital works, and to come up with results that enrich the field of specialization and benefit as a source for specialists in design or digital drawings, and the importance of the research lies in enriching the sources and reference for digital drawings or digital decorative designs, and promoting research for the importance of specializations Arts in introducing everything new in the field of arts, measuring it, and bringing it out to those interested for benefit. In the theoretical framework of the research, the researcher relied on two main axes: The first: the basic concepts of research. The second: the analytical aspect (the research sample). The results of the research came against the expectation of the existence of beautiful works that do not reach the stage of artistic maturity that makes them compete for similar foreign works, and this is due to several reasons, the most important of which is the lack of good establishment in art institutions according to the researcher's point of view.

- **Keywords:** Digital Art – Design – Saudi Art.