ملامح السريالية الرقمية

تيسير حمدي طبيشات، قسم الفنون التشكيلية، كلية الفنون، جامعة اليرموك، الأردن
أنوار إسلام مهيدات، فنانة تشكيلية
المؤلف المسؤول: أنوار مهيدات (anislam685@gmail.com)

Received date: 29/12/2022 | **Acceptance date: 19/03/2023**

Features of Digital Surrealism

Taiesir Hamdi Tubashat, Department of Plastic Art, Faculty of Art, Yarmou; Univercity, Jordan
Anwar Islam Mheidat, Fine Artist
Corresponding Author: Anwar Mheidat (anislam685@gmail.com)

الملخص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أهم ملامح السريالية الرقمية. بالإضافة إلى التعرف على مزايا التقنيات والبرامج الرقمية التي تم توظيفها في إنتاج اللوحات السريالية الرقمية والقيم الجمالية الناتجة عن ذلك. كما هدفت الدراسة إلى التعرف على الأفكار التي عالجها الفنان الرقمي في أعماله السريالية الرقمية. وهدف البحث أيضًا إلى التعرف على أشهر الفنانين الرقميين السرياليين العالميين.

استخدم الباحثان منهجا وصفيا تحليليا في البحث، كما استعانا بعينات نفذت باستخدام برامج رقمية معاصرة. علاوة على ذلك، وجدت الدراسة أن أهم الاعتماد على الخيال الشخصي للفنان والأفكار المستمدة من الأحلام واللاشعور، موظفًا الرمزية للتعبير عن فكرته باستخدام البرامج الرقمية بمهارة مطلقة وبالتعبير عن الألوان مباشرة. كما ظهرت القيم الجمالية والفنية جلية في أعمالهم كالوحدة والتناسب بين مكونات العمل وانسجام العناصر.

الكلمات المفتاحية: السريالية الرقمية، الرسم الرقمي.

Abstract

The study aims to explore the key features of digital surrealism in modern digital art, as well as to identify the advantages of the techniques and digital programs used in creating digital surrealistic paintings and the resulting aesthetic values. The study also seeks to identify the ideas addressed by digital artists in their digital surrealistic works. Additionally, the research aims to recognize the most famous international digital surrealistic artists.

The researchers employ an analytical descriptive method in their study, using samples executed with contemporary digital programs. Furthermore, the study finds that the primary focus lies in the personal imagination of the artist and ideas derived from dreams and the subconscious, utilizing symbolism to express their concepts with skillful use of digital programs and direct expression of colors. The aesthetic and artistic values appear prominently in their works, such as unity, harmony between the components of the work, and the compatibility of elements.

Keywords: digital surrealism, digital painting.

1.1 المقدمة:

كان للحركة الفنية السريالية تأثير كبير في الفن والأدب والثقافة وحتى في السياسة. حيث تم التعبير عن هذه الحركة من خلال تحرير خيال الفنان ليخلق عالماً ميتافيزيقياً مع العقل الباطن الذي تسيطر عليه سلطة الأحلام. ولكن شهدت الحياة المعاصرة تطوراً تكنولوجياً كبيراً انعكس بدوره على بعض المتغيرات بطرق الأداء والتقنيات في شتى المجالات، بالإضافة إلى أن التكنولوجيا الرقمية غيرت أشكال الفن التقليدي مثل الرسم والنحت. فظهرت ممارسات فنية جديدة معترف بها كفن البرمجيات واللوحات الرقمية والطباعة الرقمية، التي استخدمها الفنان كتقنيات رقمية في إنتاج الفن. أما الفن السريالي الرقمي فقد أصبح اليوم مساحة واسعة لخلق مزيد من الإبداع، والقليل من جهود الفنان أثناء تطور الفن.

في الماضي اعتادَ الفنانون على الرسم باليد، دون أي مساعدة خارجية. إلا أن السريالية الرقمية تعطي إحساس الأدوات التقليدية من خلال تنويع الفرش وتنويع الألوان والملمس؛ الأمر الذي أكسبها خصوصية تجاه الرؤية البصرية للأشياء، من حيث التلاعب بالعديد من الأفكار الإبداعية الغريبة داخل عالم السريالية.

© 2023- جميع الحقوق محفوظة للمجلة الأردنية للفنون
Doi: https://doi.org/10.47016/16.4.5
Cited by: Jordan J. Arts, 16(4) (2023) 511-524

فقد اهتم الباحثان بمتابعة هذا الموضوع؛ بسبب النمو الصناعي الذي أحدث تغيرات مستمرة انعكست على الحياة النفسية والروحية، أدت إلى تطور البناء التشكيلي في مجال الفنون الرقمية في الدول الغربية؛ لما له من أهمية على مستوى استحداث أساليب فنية جديدة مبتكرة بتقنيات رقمية تضفي إحساساً تعبيرياً جديداً على الفنون التشكيلية المعاصرة؛ وذلك لأنه يحمل رؤية فنية وجمالية ونفعية، وعليه سيتناول الباحثان أبرز الملامح السريالية الرقمية ومحتوياتها الفلسفية، حيث لاحظ الباحثان بأن العديد من فناني الرسم الغربيين جسدوا في أعمالهم باباً جديداً للتكوين التشكيلي السريالي، إذ أصبح له انطباع بارز في الفنون السريالية الرقمية المعاصرة.

2.1 مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة الدراسة الرئيسة في الكشف عن ملامح السريالية الرقمية، ومدى فعالية البرامج الرقمية (الحاسوبية) في إيجاد رسومات إبداعية ذات قيم جمالية متنوعة.

3.1 أسئلة الدراسة:

حاولت الدراسة الإجابة عن ثلاثة أسئلة: أولها: ما أهم ملامح السريالية الرقمية؟ والثاني: ما القيم الجمالية الناتجة عن الرسم السريالي الرقمي؟ والثالث: ما أهم الأفكار الإبداعية التي عالجها الفنان الرقمي في أعماله السريالية الرقمية؟

4.1 أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى:

1. الكشف عن أهم الملامح السريالية الرقمية.
2. التعرف على مزايا التقنيات والبرامج الرقمية التي تم توظيفها في إنتاج اللوحات السريالية الرقمية والقيم الجمالية الناتجة عن ذلك.
3. التعرف على الأفكار التي عالجها الفنان الرقمي في أعماله السريالية الرقمية.
4. التعرف على أشهر الفنانين الرقميين السرياليين العالميين.

5.1 أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة في تسليط الضوء على أهم ملامح السريالية الرقمية والقيم الجمالية الناتجة عن توظيف التقنيات والبرامج الرقمية في الرسم المعاصر. كما تظهر في المساهمة في الجهود العلمية المبذولة في دراسة الرؤية المعاصرة للفنون التشكيلية الرقمية بشكل عام والسريالية بشكل خاص.

6.1 منهجية الدراسة:

قام الباحثان باتباع المنهج الوصفي التحليلي في البحث عن الملامح السريالية الرقمية، وتم ذلك من خلال تحليل الأعمال الفنية والكشف عن الأساليب والصياغات التي استحدثها الفنان السريالي الرقمي. وجمع المعلومات والبيانات اللازمة مع العمل وفهمها وتحليلها، بهدف الإجابة عن أسئلة الدراسة للوصول إلى النتائج.

7.1 أداة الدراسة:

في هذه الدراسة تم استخدام أداة الملاحظة حيث أنها من الأدوات المعتمدة في المنهج الوصفي التحليلي. إذ أنه وباستخدامها لاحظ الباحثون التنوع في الأساليب الفنية في الدراسة التي تقوم على دراسة الملامح السريالية الرقمية، وكتابة كل ما يتعلق بها و وصفها بوضوح من خلال تحديد الأفكار التي عالجها الفنان الرقمي في أعماله السريالية الرقمية أثناء استخدام الملاحظة، تم الاعتماد على خبرات الباحثين ومهاراتهم، لذلك قام الباحثون باستخدام هذه الأداة و تحديد هدفها، وجمع البيانات بشكل منهجي، وفهمها وتحليلها وتسجيلها.

8.1 حدود الدراسة:

1. الحدود الموضوعية: دراسة ملامح السريالية الرقمية.
2. الحدود الزمانية: دراسة نماذج من أعمال الفنانين السرياليين في مجال الرسم الرقمي المعاصر (الذين تم ذكرهم في العينة) من 2014-2020.
3. الحدود المكانية: تتحدد نتائج التحليل لأعمال الفنانين السرياليين في مجال الرسم الرقمي المعاصر في مختلف أنحاء العالم منها: روسيا، أمريكا، كوريا، اليابان، البرازيل، إسبانيا، النمسا، أوريغون، الصين، فرنسا، ألمانيا.

الإطار النظري

1.2 ملامح السريالية الرقمية

إن المتابع للحركة التشكيلية يلاحظ مدى التطور الهائل الذي شهدته هذه الحركة بشكل خاص منذ بداية الألفية الجديدة، حيث ظهرت أساليب فنية جديدة وأنماط تشكيلية مستحدثة أساسها الخيال وقوامها الميدان الرقمي، إنه الفن الرقمي السريالي الذي بدأ تدريجياً في غزو شاشات حواسيبنا ليعلن عن سريالية رقمية تواكب روح العصر التكنولوجي، ولها روادها من الفنانين المعاصرين الذين أطلقت العنان لأحلامهم وإبداعاتهم لينتج عن ذلك لوحات سريالية رقمية مليئة بالإثارة؛ مما يؤكد أن السريالية ستبقى موجودة في الفن والثقافة والتجربة اليومية (Poynor, 2010).

ولقد نشأت السريالية ما بين 1970- 1980 إلا أنها لا تملك الفكرة الأساسية أو الأصلية للتحرر من الضوابط العقلانية التي أعلنها أندريه بريتون، بل ينشئ رسامو السريالية الرقمية عالمهم الفريد من الأوهام البصرية والأحلام وأعماق الخيال وعالم الأشباح والرؤى الغريبة التي تجمع العديد من الاتجاهات التصويرية المتنوعة لهذه الغاية (Grie, 2003).

وقد واكبت السريالية الرقمية في الفنون المعاصرة طبيعة الواقع ومدى البعد عنه، والتفوق عليه واستلهامه من خلال التجارب، التي مكنتها من الخروج من صفة جنون اللاواعي، والخيال المبالغ فيه إلى التوافق الحضاري الإنساني في التعبير عن بشاعة الواقع مقابل الإفراط الخيالي فيه وجودياً ونفسياً (بن فاطمة، 2019).

ومع استمرار السريالية نجد أن الرسام السريالي المعاصر قد تضمنت أعماله العديد من الأشكال والأنماط المألوفة الغامرة والمواد والنهج والموضوعات المختلفة (Fewster, 2014)، كفن الكولاج (Art Collage) الذي ينتمي إلى الفنون البصرية، حيث أنه كان يستخدم التركيب والقص واللصق كمزيج من الكيانات المتباينة لخلق شيء جديد باستخدام التقنيات التقليدية كالألوان والفرشاة التي تسمح بدمج العناصر، وتحويلها إلى إبداعات جديدة على شكل لوحة مليئة بالفروقات الدقيقة، مما جعل التعبير الفني يتطور على مر السنين في تكوينه وأشكاله (Cramer. Grant, 2020). وقد واصل العديد من الفنانين العمل في الكولاج السريالي على أنه لغة وشعور متجذر بهم، فمنهم:

تكشف الفنانة (Moki) المقيمة في برلين عن تخيلاتها, وتعاطفها مع جمال الطبيعة للأرض. مستخدمة الأكريليك بمهارة متطورة, وذلك لإعطاء درجة مذهلة من الواقع للوحاتها المستوحاة من صور المناظر الطبيعية الشمالية التي تصفها بتضاريس أيسلندية منعزلة, معبرة عن اختفاء الكائنات في لوحاتها موضحة الحالة الذهنية عندما لا يمكنك التمييز بينك وبين الآخر, واصفة الشعور بالوعي لما يحيط بك (Yoo, 2013) كما في الشكل(1).

الشكل (1): https://mymodernmet.com/moki-surreal-landscape-paintings/

وقد ساعد فن الكولاج في تمهيد الطريق لفن البوب (Pop Art) الذي نشأ في كل من أمريكا وأوروبا في آن واحد وذلك في منتصف خمسينيات القرن العشرين، الذي ارتبط بواقعهما الاجتماعي المعاصر (مسالخي، 2018). حيث استفاد فنانو البوب من فن اللصق (Collage) عند التكعيبيين والدادائيين ليتحول إلى (فن التجميع)، باعتباره تجديداً وانقلاباً على فنون عصره في ذلك الوقت، وصولاً إلى الرسم والتصوير، وهذا ما تبناه البوب أرت (الاقتصادية من الرياض، 2014).

فتطورت (سريالية البوب) إلى ثقافة فنية فريدة خاصة بها، غير مقيدة بأية قواعد إبداعية. ومن هنا ظهرت "البوب السريالية المعاصرة" على يد فنانين معاصرين، وأصبحت فيها وسائل التعبير عن الواقع مختلفة، من بين هؤلاء:

(Amy Sol) فنانة أمريكية من أصول كورية، تقوم بالرسم على الورق بالألوان الزيتية، تجمع ما بين الأساليب السردية والتصويرية مع الفنون الصوفية، مبينة تواصل السيدات مع المخلوقات كأصدقاء أسطوريين أو ربما "عائلات". تضم أعمالها المناظر الطبيعية الغريبة والنباتات والأشجار والضباب والسحب والزهور والتلال المتدحرجة (Abeza, 2019) كما في الشكل (2).

الشكل(2):Amy Sol, Oil on Paper, 2018, "Embers" .
https://thinkspaceprojects.com/artists/amy-sol/

ومع ذلك من الصعب تحديد نقطة البداية لظهور أتباع جدد لتيار السريالية الرقمية. لكن مع وصول تكنولوجيا الكمبيوتر كان طريقًا سريعًا للرد على الواقع المتغير بالنسبة لبعض الفنانين؛ فقد كان واقعًا جديداً ملأهم بالطاقة والتفاؤل في تحديث وتطوير السريالية من خلال الاكتشافات والتقنيات الجديدة التي تجعلها أكثر قوة.

2.2 أهم البرامج وتقنيات الرسم الرقمي

لقد قطع الفن التشكيلي عبر المسيرة الإنسانية أشواطًا مهمة في علاقته بالأشياء وتشكله مع أحداث العالم، بهدف تحقيق وجود فعلي لذاته، متركزاً على الإنجازات الشاملة ذات الارتباط الوثيق بالآلة. غزت التكنولوجيا حياتنا لتحولها من العالم الواقعي إلى عالم رقمي، الذي بات اليوم خطوة حازمة ومتسارعة لأخذ مكانة في عائلة الفنون الجميلة. لذا ساهم التطور التكنولوجي بظهور الرسم الرقمي "Digital Painting" في تسعينيات القرن الماضي، محتضناً تقنيات الرسم التقليدي كالألوان المائية والرسم الزيتي والتنقيط مع زيادة خيارات البرامج المتاحة لرسامي الفن الرقمي"Digital Art"؛ كما أصبحت التكنولوجيا الرقمية تستخدم بشكل أساسي خلال العملية الإبداعية أو العرض التقديمي، سواء باستخدام برامج الرسم أو التصميم بواسطة (التابلت أو القلم الرقمي أو الفأرة)؛ ليبتكر الفنان بطريقته الخاصة وفقاً لخيارات البرامج التي يستخدمها. ويعود ذلك إلى مدى تمتعه بالخيال الخصب من عدمه والقدرة الإبداعية على خلق إضافة الجديد للفن الرقمي (2019، الجبالي).

لذلك سأعرض أفضل البرامج لرسامي الفن الرقمي التي تم تحسينها على مر السنين، مع تناول بعض الأعمال الفنية التي يظهر من خلالها التطور التكنولوجي.

1. برنامج (Photoshop)

أدى التحديث الأخير لبرنامج الفوتوشوب إلى زيادة جودته الأمر الذي أضاف الكثير من الميزات الجديدة، لذلك يعتبر من أفضل وأشهر البرامج التي تتيح للرسام إطلاق العنان لخيالاته عندما يتعلق الأمر بالفن الرقمي، حيث قدم أحدث إصدار لأدوات جديدة مفعمة بالذكاء الإصطناعي مثل: "Warp" والتي تتحكم بشكل أكبر بالالتواء المبتكر(تشويه الصورة)، عند استخدام العقد الفردية أو تحديد مساحة أكبر يمكن للرسام تقسيم الصورة باستخدام شبكة قابلة للتخصيص والتحويل، بالإضافة إلى ميزة (Content- Aware Fill Tool) التي تتيح للعمل مع الصور الصعبة عن طريق إزالة الكائنات من المشاهد، وذلك من خلال تحديد الإنسان أو الحيوان برسم مستطيل حوله أو خط حر ليتكفل الفوتوشوب بإعطاء الشكل المطلوب، وتم تحسين ميزة العدسة بشكل كبير بإضافة زر (تعيين نقطة اتصال) للتركيز على المكان الذي يتم النقر فوقه، أي الحصول على تأثير الواقع على الكائنات، بالإضافة إلى تمكن الفنان من مشاركة جميع بياناته والوصول إلى أدواته بما في ذلك الفرش والصور والألوان والأنماط عبر جهازه الرقمي (الأسدي، 2019). كما في الشكل (3).

الشكل(3): by Max Asabin

https://121clicks.com/design/russian-digital-artist-max-asabins-photoshop-skills

2. برنامج (Corel Painter)

يستخدم هذا البرنامج للرسم والتوضيح الجليل، ويتميز بأداة أكثر تحديثًا هي"Thick Paint"، يتضمن مجموعة مختارة جديدة من الفرش، وسكاكين الألوان التي تتيح تطبيق الطلاء الرقمي في طبقات، فعند اختيار ألوان متعددة يقوم الفنان بسحبها ودفعها وكشطها وتركيبها بسلاسة باستخدام القلم بطريقة أكثر واقعية، مقارنة بالأجيال السابقة من حيث فرش الرسام، إذ نجدها تشبه صفع الطلاء الفعلي على القماش(Bagshaw, 2019) كما في الشكل(4).

الشكل(4): by Tom Bagshaw

https://eiruvsq.tumblr.com/post/186453867683/digital-artist-tom-bagshaw-hi-all-its-that/amp

3. برنامج (Clip Studio Paint)

يعتبر من أفضل البرامج الحاصل على أدوات الرسم والتلوين للفنانين الهزليين. ويمتاز بالسرعة في إنشاء فن المانجا والقصص المصورة، حيث يتميز برنامج "Clip Studio Paint" بالقلم المتقدم للحصول على ضربات ذات إحساس طبيعي وواقعية المظهر.تتوفر فيه مساطر الدقة المتقدمة مثل المنظور والتماثل

والدائرة المركزية والمسطرة الخطية المتوازية والشعاعية؛ إذ يحتوي على نموذج ثلاثي الأبعاد كبير ودعم ملحوظ الذي يسمح للفنان باستيراد الصور والنماذج ثلاثية الأبعاد ثم تحويلها كخطوط لتضمينها في العمل الفني(Coron, 2020) كما في الشكل (5).

الشكل (5): Graphixly. https://www.creativeblog.com/advice/the-best-software-for-digital-artists

2.3 التحولات التي شهدها الرسم السريالي الرقمي

منذ ظهور العصر الرقمي، تطورت التكنولوجيا مقتحمة مجال الفنون التشكيلية، وغزو برمجيات الرسم الرقمي، وبالتالي أصبحنا نشاهد ارتداد الوسائل التقليدية وتغير تقنيات وأساليب وسائل الرسم من ألفه، إلى يائه (الدرعي، 2017). وفي التسعينيات، ظهرت تحسينات في التكنولوجيا الرقمية؛ حيث سمحت للفنان بمعالجة الصور المتحركة لإنشاء مجمعات بصرية في الآونة الأخيرة (Cohen, 1982).

إن المتأمل في الفنون البصرية المعاصرة ومواقع الإنترنت، سرعان ما سيلاحظ ظهور أسلوب فني جديد ونمط تشكيلي مستحدث أساسه التشخيص الخيالي وقوامه الميدان الرقمي، إنه الرسم السريالي الرقمي الذي بدأ تدريجياً في غزو أجهزتنا الرقمية المختلفة عبر الإنترنت ليعلن عن انطلاق جيل جديد من الفنانين خلقوا لوحات رقمية عرفت ذروة إبداعها في بداية الألفية الجديدة (Chikhaoui, 2017)، معتمدة تقنيات جديدة مع قدوم العصر الرقمي. متميزة في التلاعب بالصور؛ وذلك بإعادة تكوينها وترتيبها بدلاً من الرسوم التوضيحية المرسومة؛ وهذا لخلق عالم أكثر واقعية وسحرية وغرابة (Editorial Team, 2017). وقد عملت على تغيرات رقمية، سمحت بعمل أسرع ونتائج أكثر دقة، كما أنها خففت من الأخطاء عن طريق السماح للفنان بالتراجع بأخطائه؛ لم يعد الفنان السريالي الرقمي بعيداً عن التطورات فقد جسد التحولات التي شهدها الرسم السريالي الرقمي في عصر الديجيتال، وهدم كل ما هو كلاسيكي من القيم؛ باللجوء إلى المعالجة التقنية للأثر الفني بفعل هذه الوسائل الرقمية (الدرعي، 2017).

إن أهم الاتجاهات تطوراً في الآونة الأخيرة في الرسم السريالي الرقمي، هو:

1. فن الخط

يعتبر الخط في الفن أول أحد أشكال عناصر التعبير الفني في إنشاء رسومات توضيحية وتصميمات وغيرها، كما أنه يعد تقنية ديناميكية تُحدث تأثيراً على المشاهدين بغض النظر عن التنسيق سواء أكان رسم خط تناظري أو رقمي باستخدام ضربات أساسية بأوزان وزوايا مختلفة توضح الشكل والعمق، حيث أنه لا يتضمن التظليل أو التدرج اللوني وإنما يركز على الخطوط التي بإمكانها أن تكون خطوطا ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد أو مجردة أو وصفية أو ضمنية، بالإضافة إلى أن الخطوط تتضمن رسومات خطية مستقيمة أو منحنية أو سميكة أو ضيقة، وهذا يعني أن الخطوط تعتمد على تقنيات أساسية يمكن التعبير عنها بنسبة قوة الإبداع عند الفنان، مما أدى ذلك إلى إنتاج رسومات خطية رقمية باستخدام مجموعة من الأدوات الرقمية التي ساعدت الفنان على تحقيق أهداف فنية وجمالية ناتجة عن أفكارهِ الإبداعية المتطورة، والبراعة اليدوية في توجيه تقنياتهِ الرقمية بطريقة أسرع وأفضل ترجمة لتجاربهِ من خلال التنويع بالخطوط (Gorman, 2018).

أ. فن ثلاثي الأبعاد

قد تطور الفن في بداية التسعينيات بشكل كبير مع تطور الحاسوب مما أدى إلى تقدم الرسوم المتحركة

ثلاثية الأبعاد ومعالجة الصور بعمق لوني (Bit24) من خلال برامج ساعدت على خلق الأشكال والأشخاص الكرتونية المجسمة، وفي 1995 ظهرت الماسحات ثلاثية الأبعاد التي بفضلها برزت المنتجات التي أضافت التظليل والخامة المطلوبة وساهمت في عمل نماذج للجسم البشري، لكنها تطورت اليوم أكثر وأصبحت إمكانية استخدام الحاسبات للحصول على القياسات البشرية وتسجيلها ومعالجتها إحصائيا ثم خلق نماذج ومحاكاة ثلاثية الأبعاد للجسم البشري مكنت الفنان أو المصمم من التفاعل معها وتوظيفها بالشكل الملائم للمنتج الذي يقوم على تشكيله أو تصميمه، ومع تطور نسخ ويندوز المختلفة أصبح التعامل مع الرسوم ثلاثية الأبعاد أسهل مما ساعد ذلك على ظهور عدد كبير من برامج التصميم ثلاثية الأبعاد التي أدت إلى تمثيل أدق التعبيرات والأحاسيس في ملامح الوجه وحركات الأصابع وغيرها. وفي النصف الأخير من التسعينيات وأوائل القرن الحادي والعشرين ازدهر مصطلح (الواقع الافتراضي) الذي غطى نطاقاً واسعاً من جرافيكيات الحاسب، وذلك يعني التمثيل شبه الواقعي للأشياء والأجسام والأشخاص وبيئات تواجدها.

ولذلك اهتم السرياليون المعاصرون بالحاسوب كإحدى السمات الأساسية في عصر العلم بهدف منح أعمالهم العمق والواقعية، والسماح لهم بتخطي حدود البعدين بالربط بين كائنات العالم الواقعي التي ساعدت على حدوث انفعال جديد لدى المشاهد (مصطفى، 64-80).

ب. تأثير الضوضاء المرئية

تعد الضوضاء المرئية من أكثر التأثيرات شيوعاً في الرسوم السريالية الرقمية والتي تم توظيفها في برمجيات الرسم والتصميم بالحاسوب لإنتاج المؤثرات البصرية وإثراء الخيال في إعادة صياغة مفردات الواقع بصورة افتراضية فيها الكثير من الغرابة والدهشة لأشكال معقدة ومشوقة لثقافة الصورة التي يُنتج منها عملٌ فائق الوضوح والتباين، حيث أن هذه التأثيرات تتمكن من إضافة المشاعر الطبيعية إلى الرسم الرقمي وجعله أكثر راحة (يوسف، 2013).

ت. الزخارف الطبيعية

في السنوات الأخيرة شكلت الزخارف الطبيعية شعبية في الرسم السريالي الرقمي معتمدة الأجهزة الرقمية في عصر التكنولوجيا، باعتبار الطبيعة مصدراً خصباً عبر عنها الفنان والمصمم ضمن نظم وعلاقات شكلية لا نهائية ذات ثراء وتنوع لا حدود له، فهي تزخر بكثير من المثيرات البصرية مما تهيئ للفنان فرص التعرف على نماذج شديدة التنوع لأسس البناء العملي الفني التشكيلي، واستثمار ما تزخر به نسق جمالية لإيجاد أنواع من الترابط بين الإنسان وبيئته، من خلال الكشف عن جوهر الظواهر الطبيعية مما جعلت السرياليين يبتعدون عن التقليد البصري بالتوجه إلى التعبير عن الرؤية المتعمقة الكامنة وراء السطح الخارجي وتركيب بنية للعناصر بناءً على فكرته بالتدخل الذاتي في صياغة المفردات ضمن عمليات التبسيط والتلخيص وعمليات الخداع البصري والعمليات الإدراكية لتحقيق الفكرة الفنية أو التصميمية (الأطروش، 2014).

ث. الألوان

أصبحت الألوان شأناً رقمياً تقنياً، تلاحظه العين وتفتقره اليد كملمس، فخزنت في الآلات والأشكال، كلها متوفرة بالدقة وبفرضيات متعددة بمجرد الضغط على زر ما، والقيام بتوزيعه دون أن تختلط أيدينا به، باعتباره العامل الأكثر تعبيراً وعاطفة في تصميم الرسوم السريالية (الدرعي، 2017).

لا تزال السريالية تزدهر وتلهم فناني العصر الحديث لاستكشاف أشكال وإمكانيات جديدة في العالم، مكنتهم من تحليل عمق الطبيعة البشرية باعتبارها نوعا من العلاجات، باستخدام برامج الحاسوب مثل (Adobe Photoshop) والذي ساعد على إنشاء الكولاج الرقمي وسهل إنشاء التجميع، ليشجع الصدفة في تكوين العناصر البصرية المتباينة، باعتباره محطة لحفظ الذكريات بطريقة فنية رائعة (Humbert, 2013).

قام الفنان (Marcel Lisboa) بإنشاء ملصقات رقمية مخدرة عالجها بطريقة فنية مجمعة بشكل سريالي،

مصدرها يبدو أنه من لوحات وتوضيحات من العصر الفيكتوري. مطوراً فن الكولاج السريالي من قبل الدادائيين أثناء وبعد الحرب العالمية الأولى (Azzarello, 2016) كما في الشكل (6).

الشكل (6): Golden-ritual-by-marcel-lisboa, 2015

https://surrealismtoday.com/surreal-collage-art-by-macel-lisboa/

لا يزال فن البوب أحد أكثر الأنواع شعبية في فن اليوم. إذ يسعى فنانو البوب إلى كسر قواعد الفن التقليدي والاستفادة من الثقافة الجماهيرية. يواصلون عملهم باستخدام تقنيات الإنتاج الضخم لابتكار قواعدهم الخاصة (Kordic, 2016).

ومن أحد رسامي البوب السريالية الرقمية الذي يتضمن عمله الرسم والتوضيح هو Christian "Schloe"، يخلق كريستيان قصصاً بصرية سريالية مؤلمة، باستخدام زخارف من الصور الفكتورية مزينة بالطيور والفراشات الأنيقة وبتلات الزهور الناعمة والمناظر الطبيعية الخلابة, متلاعباً بمفاهيم الحنين إلى الماضي وكأنه يشير ذلك من خلال وهم القماش المخدوش أيضاً والحواف القديمة البالية إلى زمان ومكان مختلفين يبدو أنه يستكشف مفاهيم الحركة والوقت (Hosmer, 2013) كما في الشكل (7).

الشكل (7): https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2013/06/Christian.Schloe.html

تحليل الأعمال السريالية الرقمية

قام الباحثان بتحليل مجموعة من الأعمال السريالية في الرسم الرقمي لعدد من الفنانين المعاصرين الذين تركوا انطباعاً وتأثيراً في عالم السريالية الرقمية. وكما تعرض منهجية الدراسة في الكشف عن ملامح السريالية الرقمية، في ضوء الأساليب والصياغات التي استحدثها الفنان السريالي الرقمي في العالم، وجاءت كيفية اختيار عينة الدراسة من خلال تحديد حدود الدراسة المتمثلة بأعمال الفنانين المعاصرين من مختلف أنحاء العالم؛ وذلك بناءً على أسس اختيار العينة المتمثلة بما يتوافق مع سؤال الدراسة الحالي.

1.3 مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من أعمال الفنانين السرياليين في مجال الرسم الرقمي المعاصر من (2014-2020). وقد قام الباحثان باختيار عينة الدراسة المكونة من (8) أعمال في هذا المجال اختياراً قصديًا؛ وذلك لشهرتهم كفنانين معروفين في بلدانهم وعلى مستوى عالمي، ولاختلاف الأسلوب والمحتوى من فنان لآخر، والتي تم عرضها في العديد من المعارض العالمية وسيتم ذكرها عند التعرف على كل فنان من خلال ما هو منشور في شبكة الإنترنت طبقاً لمسوغات موضوع الدراسة وحدودها.

2.3 عينة الدراسة:

لتحقيق أهداف البحث قام الباحثان بدراسة بعض أعمال الفنانين السرياليين في مجال الرسم الرقمي المعاصر. حيث تم اختيار عينة قصديه لبعض الأعمال الفنية السريالية الرقمية حسب توافر المعلومات حول

الفنانين وأعمالهم والبالغ عددهم 4 فنانين، وهم:

1. سيريل رولاندو (Cyril Rolando) فرنسا.
2. أليكس روميل (Alex Rommel) روسيا.
3. ماريو سانشيز نيفادو (Mario Sanchez Nevado) إسبانيا.
4. جورج غري (George Grie) روسيا.

1.3.3 سيريل رولاندو (Cyril Rolando)

ولد سيريل رولاندو عام 1984 في فرنسا. فهو عالم نفسي إكلينيكي من حيث المهنة وفنان بهواية، لديه نظرة ثاقبة خاصة بالعقل، بدأ بالرسم كهواية على جهاز الكمبيوتر في نهاية 2003 عندما كان عمره 18 عاماً محاولاً تحسين نفسه لمشاركة عمله مع المجتمع، حيث أنه استثمر عالم الفن كعامل مرتبط بطبيعة عمله بواسطة تقنيات برنامج (Photoshop) آخذاً أسلوبه المنهج السريالي/ الخيالي مترجماً مشاعره باستخدام الألوان كعلاج نفسي يخرج الألم والفرح والتوقعات من خلال هذا الفن (Moher, 2014).

الشكل(8)

اسم الفنان	***سيريل رولاندو (Cyril Rolando)***
اسم العمل	*سيمفونية وحدها A symphony Alone*
تاريخ العمل	*2019*
البرنامج الرقمي المستخدم	*Photoshop*
قياس العمل	*39.69*26.46cm*
مصدر العمل	*https://www.deviantart.com/aquasixio/art/A-symphony-alone-804950260*

وصف العمل: يتمثل العمل السريالي الرقمي في الشكل(8) المتكون من عناصر موسيقية تم تنفيذها باستخدام برنامج (Photoshop). حيث تشكلت الآلات الوترية بطريقة مبعثرة في الأمام (كالكمان والفيولا والتشيللو)، وفي الخلف مباشرة آلة النفخ (كال توبا والكلارينيت)، كذلك آلات الإيقاع التي يجلس عليها العازفون في الصفوف الخلفية (كالطبول والبيانو) ومقاعد مجهولة اللاعبين الموسيقيين، بالإضافة إلى العنصر الأساسي(المايسترو Maestro) الذي يقود الأوركسترا السيمفونية، مترجماً مشاعره بالألوان فضلاً عن التشريح الدقيق في التكوين باستخدام الألوان الساكنة والدافئة المنبعث منها السعادة كالأزرق وتدرجات البرتقالي في الخلفية.

تحليل العمل: نفذ سيريل عمله بأسلوب واقعي دقيق من حيث الأشكال في ترتيب وتنظيم الأوركسترا السيمفونية، ولكنه في نفس الوقت كونها بمهارة عالية ذات الطابع فوق الواقعي، بحيث لا يمكن أن تحدث أو تتحقق في الواقع وذلك لإبراز ملامح السريالية من خلال التلاعب بوضعية العناصر الموسيقية وخاصة الآلات الوترية باستخدام برامج الرسم الرقمي للتعبير عن خياله ليعطي شعورا باستمرارية العزف وانبعاث الموسيقى والانسجام مع ألوان الطبيعة. مضيفاً عنصرا أساسيا يقوم بعرض الأعمال الموسيقية يدعى "المايسترو" الذي جسده بطفل يبحث عن حريته من خلال إظهار الفنان لحركته ذات الاستقامة المرموقة والجدية، يبدو وكأنه على دراية عالية في عالم الموسيقى وذلك من خلال بعد اليدين عن جسم المايسترو في اتجاهين. هنا نجد الفنان قد أعطاه رمزاً كالطائر حين يفرد جناحيه مشيراً إلى اللاعبين المجهولين، وهذا ما يجعل الأمر أكثر تعقيداً لعدم وجودهم. على الرغم من ذلك يحاول أن يجعل كل عازف يتذوق ويفهم ما كتبه له المؤلف

ويُحدث تبدلا دراماتيكيا في المعزوفة. حيث تم تعبير الفنان عن خياله الخلاق من خلال الألوان الدافئة والمنسجمة التي تدل على احتواء النفس وتعزيزها، بالإضافة إلى تدرجات اللون الأزرق التي تضفي جواً من الاطمئنان وكأن قائد الأوركسترا يعيد الحياة، وبذلك أظهر الفنان القيمة الجمالية بمهارة عالية في التلاعب بالتباينات اللونية التي أعطت المشهد نوعًا من الغرابة بتصور حالم ليشكل رؤية جمالية متجددة في عالم السريالية تعكس استجابة سريعة عند المتلقي، مما تجعله يميل إلى القراءات الفكرية واسترجاع الذاكرة الصورية التي تكشف المعنى الذهني.

2.3.3 أليكس روميل (Alex Rommel)

ولد الفنان أليكس روميل عام 1989 في مدينة تيومين السيبيرية، إذ قام بدراسة تصميم الطبيعة والتخطيط البيئي في جامعة العلوم التطبيقية في Neubrandenburg. حيث أنه أنتج أول لوحات رقمية له على الحاسوب اللوحي عام 2012، فتخرج بدرجة الماجستير في العلوم عام 2013 وبعد التخرج عمل في مجال التخطيط العمراني، مستخدماً برامج مختلفة لتحرير الصور بواسطة جهازه اللوحي ليقوم بإعادة إنشاء أنماط وهياكل حركة الطبيعة بطريقته الخاصة مع المبالغة في محتويات الطبيعة ودمجها معًا (Yoo, 2015).

الشكل(9)

اسم الفنان	*أليكس روميل (Alex Rommel)*
اسم العمل	*Sky Breaker*
تاريخ العمل	*2015*
البرنامج الرقمي المستخدم	*aerroscape*
قياس العمل	*186.4*131.8cm*
مصدر العمل	*https://www.deviantart.com/aerroscape/art/Sky-Breaker-573152577*

وصف العمل: العمل الفني عبارة عن لوحة تم تنفيذها بعدة برامج حاسوبية مختلفة، حيث يعطي الفنان ملامح العمل شكلًا ثلاثي الأبعاد من خلال دمج عناصر الطبيعة مع تصوراته السريالية، والتي تمثل الماء والهواء على أنهما يتصرفان بنفس النمط ولكن على ارتفاعات مختلفة، وعلى ما يبدو أن الماء يتدفق ناتجاً عن تفاعلات بيئية تأخذ شكل تموجات الهواء في آن واحد، باستخدام اللون الأزرق المخضر الذي يمتاز بالحيوية والشفافية وعمق اللون البرتقالي مستحضراً الدفء، وفي اللوحة مثل الأرض بمساحات مسطحة الشكل خضراء وبحيرات.

تحليل العمل: لقد استطاع الفنان توظيف براعته في التعامل مع التقنية المعاصرة للبرامج الرقمية للتعبير بالألوان عن إحساسه وشعوره الفوق واقعية، ونلاحظ أيضاً أن الفنان قد استخدم عقله الباطني عبر هذه الحركة القوية لحدث بيئي عظيم كقوة الإعصار أطلق عليه الفنان اسم كسر السماء أو (قاطع السماء)، وكأنه مشهد من مشاهد يوم القيامة تمتزج فيه الجنة باللون الأخضر وجهنم باللون البرتقالي، فالعمل الفني يمثل وحدة بنائية منسجمة تحققت من خلال الألوان الباردة الدافئة والتي أضفت على العمل بعداً تعبيرياً جمالياً تعبر عن روح المعاصرة. فالبنية الشكلية الكلية تمثل مشهدا بيئيا من الطبيعة لكنه من خيال الفنان الخصب وأحلامه كفنان سريالي رقمي، وعلى هذا الأساس نجد أن أهم ملامح السريالية في هذا العمل التعبير بالألوان عن الأفكار اللاشعورية والأحلام مع مقدرة الفنان في التعامل مع تقنية الرسم الرقمي التي أكسبت العمل قيماً جمالية وفنية حولت العمل الفني من منظر مرعب إلى منظر فيه متعة وراحة للمشاهد.

يرى الباحثان أن الفنان قد أبدع في التعبير عن فكرته الخيالية الخصبة فحقق بذلك بعض ملامح السريالية وهو التعبير بالألوان عن الأفكار اللاشعورية وأحلامه محققاً بذلك أيضاً بعض القيم الجمالية والفنية أهمها وحدة بناء الشكل وانسجام عناصره.

3.3.3.ماريو سانشيز نيفادو (Mario Sanchez Nevado)

يعد ماريو سانشيز رساما ومخرجا فنيا من إسبانيا، حاصلا على شهادة في الفنون الجميلة، استخدم ماريو معرفته بالبرامج مثل (Photoshop)، وحالياً يقوم بإنشاء فنه من خلال الجمع بين الصور والعناصر ثلاثية الأبعاد من أجل صنع فن رقمي، ويتخذ أسلوبه التعبيري عن الصراعات الداخلية وقضايا البشر في عوالم خيالية تهدف للكشف عن التداخل بين الحقائق السريالية واللون والتوتر البصري والعاطفي باستخدام منصات التلاعب بالصور الرقمية، وظهرت أعماله في مجلات عدة، منها (Art Design, Unexpect, Cold Fuzion, Advanced Photoshop) (Domum, 2018).

الشكل(10)

اسم الفنان	ماريو سانشيز نيفادو (Mario Sanchez Nevado)
اسم العمل	Silence الصمت
تاريخ العمل	2018
البرنامج الرقمي المستخدم	Photoshop
قياس العمل	cm23.81*15.85
مصدر العمل	https://marionevado.art/silence-surreal-art/

وصف العمل: وحين يلتفت المشاهد بالنظر إلى العمل، كما وصف الفنان، بأنه قد "يأخذه الصمت في أعماق الغابة إلى مساحة مطلقة الأطراف مع الفراشات الزرقاء". نرى العنصر الأساسي هو(الآلة الموسيقية)، وفتاة لا نعرف إذا كانت مختبئة أو أنها تستمع للآلة وتتحدث معها، مغلفة بنباتات متوهجة تبدو ذهبية اللون.

تحليل العمل: يلاحظ الباحثان بأن اللوحة تفسر حالة الفنان وما يشعر به ويعيش فيه. حيث نرى في اللوحة فتاة في غابة مطلقة، وكأن الفنان يفسر الحيرة التي كان يعيشها، والصعوبة في اتخاذ القرارات في إحدى فترات حياته؛ بسبب ضغط العمل وقلة الوقت أحياناً، بالإضافة إلى المشكلات الشخصية؛ كما ذكر بأنه قد "كسرت يدي اليمنى منذ بضعة أشهر؛ لذلك كنت معاقاً إلى حد كبير لإنهاء أي صورة جديدة"، مفسراً حالة العجز الصحي في عدم القدرة على مواجهة الصعوبة في اتخاذ قرار الإنتاج النهائي، واختيار النطاق اللوني للصورة، مسببة تلك المشكلات تأثيراً كبيراً عليه، جعلته يحتاج إلى فترة صمت مجسداً حالته بفتاة تختبئ وراء الآلة الموسيقية "التشيللو"، بالإضافة إلى ذلك؛ يلاحظ الباحثان بأن الفنان ترك الآلة الموسيقية في نقطة وسطية لا هي في حالة الانهيار ولا السقوط؛ حتى لا يفسد التكوين، مؤكدا الحيرة التي كان فيها، وعلى الرغم من ذلك؛ قد تمسك الفنان بمجموعة الألوان الذهبية والأرجوانية، التي ترمز للسحر والقوة المرتبطين بالخيال الروحي الذي يسمح بالاتصال مع أفكاره بعمق يمنح الشعور بالأمل (Sanchez, 2014).

4.3.3 جورج غري (George Grie)

ولد جورج عام 1962 في مدينة أومسك في روسيا، حيث تلقى تعليمه الفني الكلاسيكي في العديد مؤسسات الفنون الجميلة، وبعد أن بدأ حياته المهنية كرسام فنون جميلة وفنان جرافيك في التسعينيات. أقام معرضه الدولي الأول في جاليري (Mistral) في لندن يحتوي على رسومات سريالية عام 1989، ثم انتقل

جورج إلى تورنتو، كندا، حيث درس الفن الرقمي وتصميم الوسائط المتعددة، وأصبح اهتمامه الرئيسي هو دراسة برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد وتطبيقها (Mladen, 2012).

الشكل(11)

اسم الفنان	George Grie جورج غري
اسم العمل	Confluence or Mindful State of Meditation التقاء أو حالة التأمل الواعية
تاريخ العمل	2020
البرنامج الرقمي المستخدم	Adobe Illustrator
قياس العمل	17.86*23.81cm
مصدر العمل	https://www.neosurrealismart.com/archive-works/164-Confluence-Mindful-State-Meditation.htm

وصف العمل: حالة التأمل الواعية عبارة عن عمل نحتي لبناء مجسم ثلاثي الأبعاد، ويبدو أنه بناء لكاتدرائية أو معبد يقع على جزيرة داخل البحر تحيط به المياه من جميع الجهات وقد استخدم الفنان اللون الرمادي بدرجاته المختلفة ليتناسب مع خشوع المكان، كما نلاحظ في مقدمة الجسم ملامح وجه آدمي يتوسط البناء وكأنه جزء من هيكل المعبد كدلالة رمزية للعلاقة الوطيدة بين الدين والإنسان.

تحليل العمل: لقد عبر الفنان عن مشاعره الناضجة باستخدام التقنية الرقمية بدلاً من المطرقة والأزميل وغيرها من أدوات النحاتين موظفاً البرامج الرقمية الحاسوبية في نحت هيكله البنائي وعلى ما يبدو أنه كاتدرائية أو معبد ديني، لقد طغت السريالية على العمل. فقد حاول الفنان التحرر من التفاصيل والماديات فجاءت خطوط البناء انسيابية ملساء توحي بالراحة والهدوء، وهناك أيضا الأشكال الرأسية لتوحي بالشموخ والعظمة والوقار الذي يتناسب مع المكان في الأسفل الوجه الآدمي الضخم، وكأنه يحمل المعبد على ظهره كرمز للعلاقة الأزلية والحميمية بين الدين والإنسان، إن ترابط أجزاء المجسم بهذه الحرفية قد حقق وحدة بنائية رائعة إضافة إلى إيقاع وتوازن التصميم مما حقق الفاعلية الجمالية والفنية القادرة على إثارة الراحة والهدوء عند المشاهد والمتأمل للمنحوتة والذي عزز ذلك درجات اللون الواحد وهو الرمادي.

يرى الباحثان أن من أهم ملامح السريالية التي تحققت في هذا العمل اختفاء التفاصيل سواء في مجسم البناء أو في الوجه الآدمي، وجاء الإنسان جزءا لا يتجزأ من المعبد وهو تأكيد للرمزية عن العلاقة الأزلية بين الدين والإنسان، وكذلك جاء المجسم كجزء من البحر والفضاء وقد جاءت وحدة عناصر العمل من أبرز القيم الجمالية والفنية.

1.4 النتائج

قام الباحثان بتحليل عينات الدراسة الثمانية، وتوصلت للنتائج التالية:

1. لقد تأثر الرسام الرقمي المعاصر بملامح السريالية، وظهرت جلية في عينات الدراسة على النحو التالي:
   أ. الاعتماد على الخيال الشخصي للفنان والأفكار المستمدة من الأحلام واللاشعور كما في اللوحة: شكل رقم (10) للفنان ماريو.
   ب. توظيف الرمزية للتعبير عن فكرة الفنان الرقمي، وقد ظهرت الرمزية واضحة في اللوحة: الشكل رقم (11) للفنان جورج جري.
   ت. لقد أتاحت إمكانيات البرامج الرقمية ومهارة الفنانين الرقميين في التعامل مع هذه البرامج بتلقائية مطلقة وبالتعبير بالألوان مباشرة، فجاءت رسوماتهم للظواهر والمناظر الطبيعية مشابهة للواقع

وبنفس الوقت جاءت بوضعيات بعيدة كل البعد عن الواقع والطبيعة كما في الشكل (9) كاسر السماء.

2. أما فيما يتعلق بالقيم الجمالية والفنية فقد توصل الباحثان إلى العديد من القيم الجمالية ومن أهمها:

أ. التناغم والإيقاع اللوني بين الأمامية والخلفية من جهة وبين درجات اللون الواحد من جهة أخرى وقد جاءت هذه القيمة مشتركة بين جميع عينات الدراسة.

ب. الوحدة والتناسب بين مكونات العمل وانسجام العناصر وهي كذلك مشتركة في جميع عينات الدراسة

ت. الحركة الشكلية والتباين الكبير بين المعتم والمضيء.

2.4 مناقشة النتائج

بناء على تحليل الأعمال السريالية الرقمية المعاصرة توصل الباحثان إلى النتائج المرتبطة بأسئلة الدراسة وقاما بوضع الاستنتاجات، حيث كشفت أعمالهم عن ملامح تمتاز بمحاكاة حقيقة الذات والحس الوجداني بأسلوب تعبيري مستمد من مشاهد مستحيلة وشبيهه بالأحلام التي شكلت نوعًا من الواقعية ثلاثية الأبعاد بتقنيات رقمية متعددة؛ لإبراز الملامح السريالية الرقمية كمشهد حلمي أدى الى نوع من التأثير الحسي لدى المتلقي من خلال إضفاء الإشراق والدهشة على العمل كما في الشكل (8)، والوجه المتأمل في الشكل (11)، مفسراً إمكانيات العقل البشري كجهاز معقد باستخدام مصدر الضوء دالًا على مخاوف العقل الباطن لدى الإنسان.

بينما مثلَ الشكل (9) تفاعلات بيئية من خلال تفسير الواقع بأسلوب خيالي طامسٍ للخطوط ما بين الأجزاء بواسطة تقنيات تعطي الشفافية، آخذة شكلًا دقيقًا وعميقًا؛ وذلك حرصًا على أهمية وجمال الطبيعة ومشاركة الجمهور نفسيًا وفلسفيًا في عملية التفسير لينقلها بصورة تعبيرية عالية.

وما زالت العوالم تستلهم من واقع أمراض المجتمع في عالم حالم كما في الشكل (10)، محققًا بأسلوب غريب حيث جسد ماريو حياته مبينًا عجزه بآلة موسيقية في حالة انهيار وسقوط مؤقت بألوان مشرقة ثرية تصدر الأمل موضحًا ضغوطات العمل والحياة بشكل عام، مستخدمًا النباتات المتوهجة وبيئة مطلقة ليسترجع قواه. وقد لاحظ الباحثان أن الفنان السريالي الرقمي ما زال يبحث عن قضايا المجتمع ومعالجتها بتصورات تمثل واقعنا وسلوكياتنا بمشهد خيالي.

المصادر والمراجع: Sources and references

1. الأسدي، مروة. (2020). *الفن الرقمي: مستقبل الفنون*.
2. الأطر وش، عمرو. (2014). *التصميمات التشكيلية المعاصرة في المدارس الفنية وفنانيها كمصدر لإثراء التصميمات الزخرفية*. جامعة بور سعيد. قسم التربية الفنية. *مجلة كلية التربية*. العدد 15.
3. بن فاطمة، بشرى. (2019). السريالية المعاصرة تصورات التعبير الجمالي والواقع تأثير الانتقاء ودلالة المفاهيم. *مجلة ثقافة وفنون*.
4. الجبالي، اسلام. (2019). *تطور الفنون البصرية في ضوء المستجدات التكنولوجية*.
5. الدرعي، نجم الدين. (2017). *الوسائط الرقمية وأثرها على الممارسة الفنية*.
6. مصطفى، أحمد. *تاريخ رسوم الحاسوب*.
7. يوسف. (2013). الفن الرقمي رؤية جديدة لعمق العلاقة بين الفن والتقنية. *صحيفة تطوير الذات*.
8. Fewster.Janni. (2014). *Surrealism*: Early, Neo and The Contemporary.
9. poynor, Rick. (2010). *The Complex Bonds Between Design and Surrealism*.
10. Coron, Tammy. (2020). *The Best Digital Art Software for Creatives in 2020*, From Link: https://www.creativebloq.com/advice/the-best-software-for-digital-artists
11. Bagshow, Tom. (2018). *Corel Painter 2019 Review-a Must- have Upgrade for Didital Artist*.
https://www.digitalartsonline.co.uk/reviews/creative-software/corel-painter-2019-review-must-have-upgrade-for-digital-artists/
12. Abeza, Dawit. (2019). *The Ultimate Guide to Pop Surrealism* [2020], From Link:
13. https://www.atxfinearts.com/blogs/news/the-ultimate-guide-to-pop-surrealism-2019

14. Azzarello, Nina. (2016). *Surreal Collage Art by MarcilLisboa*, From Line: https://surrealismtoday.com/surreal-collage-art-by-macel-lisboa/
15. Cohen, Harold. (1982). *Digital Art*, From Link: https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art
16. Domum, (2018). *Mario Sanchez Nevado*. https://www.pixelle.co/sanchez-nevado/
17. Dr. Cramer Charles and Dr. Grant Kim. (2020). Surrealist Techniques: Collage, From Link: https://smarthistory.org/surrealist-techniques-collage/
18. Editorial Team. (2017). *Modren Surrealism and How it is Used in Design Today*, From Line: https://1stwebdesigner.com/modern-surrealism/
19. Grie, George. (2003). *Neo- Surrealism or Neosurrealism*, From Link: http://neosurrealismart.com/3d-artist-gallery/
20. Hosmer, Katie. (2013). *Christian Schloe/ Pop Surrealism Painter*, From Line: https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2013/06/Christian.Schloe.html
21. Humbert, Mirko. (2013). *Surrealism in 3D Art*. From Link: https://www.designer-daily.com/surrealism-in-3d-art-101224
22. Kordic, Angie. (2016). *What is the Lowbrow Art Movement? When Surrealism Took Over Pop*. https://www.widewalls.ch/magazine/lowbrow-art-pop-surrealism
23. Mladen. (2012). *Surrealist Artist George Grie*, From Line: https://wizzley.com/surrealist-artist-george-grie/
24. Moher. Aidan. (2014). *Artist Spotlight: Getwet with Cyril Rolando*. https://aidanmoher.com/blog/2014/09/art/artist-spotlight-cyril-rolando/
25. Sanchez Nevado, Mario. (2014). *Silence.Aegis Strife*, From Line: https://aegis-strife.net/silence-surreal-art/
26. Yoo, Alice. (2013). *Surreal Paintings Cloak People in Landscapes*, From Link: https://mymodernmet.com/moki-surreal-landscape-paintings/
27. Yoo, Alice. (2015). N*ew in Modren Shop: Alex Rommel's Surreal Digital Painting of Skies*. https://mymodernmet.com/alex-rommel-new-my-modern-shop/
28. الاقتصادية" *جريدة العرب الاقتصادية الدولية*.(2014). فن "البوب آرت" من الرسم إلى التصوير وصولاً لـ (الفوتوشوب)، ثقافة وفنون. https://www.aleqt.com/2014/10/01/article_892487.html
29. مسالخي، حنان.(2018). *"البوب آرت"* فن مبتكر يعتمد السخرية من المواقع والمجتمع. https://www.elfann.com/news/show
30. Chikhikhab، Mohamad. (2017). *السريالية الجديدة من خلال الرؤية الفنية لأنتون سيمينوف*. http://arts-et-poesies.over-blog.com/2017/12/.html