# توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة
## (دراسة تحليلية)

م.د. ريتاج إبراهيم بدن
جامعة بغداد/كلية الفنون الجميلة/قسم الفنون التشكيلية/الرسم

# Ritaj Ibrahim Bedn
# Employing digital media in the experience of a postmodern artist
## (An analytical study)

ritaj.i@cofarts.uobaghdad.edu.iq.edu.iq

## ملخص البحث

أرتأينا إلى دراسة في بحثنا الموسوم (توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة) (دراسة تحليلية ) تضمنت ثلاثة فصول , الفصل الأول الإطار المنهجي : تضمن مشكلة البحث وأهميته مسلطين الضوء على التحولات السريعة , والتي خاضها الفن عامة والتشكيل الفني خاصة لما بعد الحداثة عبر مجال عصر التكنولوجيا المعاصرة , والتي أدت بدورها الى فتح أفاق واسعة وجديدة لتلك الاتجاهات والأساليب الفنية المعاصرة في النتاجات الفنية الحديثة والقائمة على الوسائط الرقمية والتي أثرت بشكل مباشر فيها , لاسيما أدى إلى توالد العديد من فنون عصر التواصل الرقمي وارتباطها المباشر والسريع مع العالم . مما أثرت بصورة أيجابية في تلبية متطلبات العالم الاجتماعية والثقافية والاقتصادية ... من خلال خلق لغة خطاب جديدة مع العالم منفصلة من قوانين المحسوسات المادية الزمكانية . هذا ما جعل الاتجاهات والأساليب الفنية تتجه نحوه , لترتقي بالاستعانة للعديد من تقنيات واليات التواصل والاظهار الرقمية , المندمجة مع عناصر تكويناتها الفنية , ولتتحول تلك التجارب الفنية لنتاجات تحمل الجانب الفكري والادائي القابل للتأويلات المفتوحة والمتصالحة مع العالم المحيط . من خلال كسر الحواجز بين التشكيلات الفنية عامة. وتقابل مختلف الفنون مع بعضها في الفن والحياة. وخرجنا بتسأؤلات للمشكلة: ما دور تلك الوسائط الرقمية فنياً ووظيفياً في تجربة فنان ما بعد الحدثة ؟ وماأثرها على فنون ما بعد الحداثة؟ وما مدى أنجازها أو تحققها في نتاجات الفنان الحداثوي ؟ وما هي تقنيات واليات أظهارها التي أعتمدها الفنان في أنجاز نتاجه الفني الرقمي ؟ وهذا ما يوجَه لأهمية البحث في موضوعته , والتي تعمل على فتح المجالات الواسعة والغير محددة بطرح معين , لدى الفنان الحداثوي في الخلق الفني المبتكر والعصر الجديد الغير مألوف أوالغير مكرر في معطياته الفنية السابقة بل تطويرها إلى مجالات أخرى حديثة ومتنوعة مواكبة لعصر التكنولوجيا الرقمية الحديثة . كلغة حوار جديدة ومحدثة بعوالم افتراضية موازية لعالمنا المحسوس تصورية وتخيلية أيهامية ومتضمنة في عناصرها الفنية أيحاءاتها الفكرية والفنية المتفاعلة والمستفزة للمتلقي للتفاعل والانفعال معه بغية احياء وإثارة الدهشة والانبهار لديه مما يسهل أقتناءات الفنان بغية أظهار الفكرة والمعنى دون اللجوء للمفاهيم والافتراضات البسيطة التي تعتمدها البرمجيات التقليدية. مما يدرك الفنان متطلباته وتطلعاته الفنية ضمن مجتمعه من خلال نتاجه للفنون الرقمية. وأشارة إلى مدى أهمية تأثير هذا التطور العصري (عصر الالة) , في تحول آليات وادوات الاتصال والتواصل من خلال تلك الوسائط الرقمية , مؤدياً ذلك إلى أستقطاب العديد من الفنون التقليدية وتفاعلها المندمج فنياً وعلمياً ووظيفياً معها . بغية خلق نتاجات فنية عصرية حديثة تتقابل مع متطلبات العالم المعاصرمروراً بأهداف البحث والذي تضمن : في التعرف على دور الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة . وحددنا البحث بحدوده المكانية والزمانية والموضوعية : يتمثل في توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة. المكانية : أوروبا والزمانية : فترة ما بعد الحداثة. وصولا إلى تحديد المصطلحات والتي تضمنت تعريفات أصطلاحية للوسائط الرقمية وخرجنا بتعريف أجرائي للمصطلح : وهي عملية استعانة وتفعيل كل ما تشمله الوسائط الرقمية (الحاسوب , الشاشة , الفيديو , الكاميرا , السينما والتلفاز, الصوت والصورة ..الخ) وأندماجها مع التشكيل الفني عامة . بعد معالجتها بما يتماشى مع موضوعة التجربة الفنية.أما الفصل الثاني (الاطارالنظري) تمثل في المبحث الاول **مقدمة عن الوسائط الرقمية وأثرها على الفن والفنان** , الوقوف على مخرجاتها الفنية وما يشكل تنوع الوسائط الرقمية كعنصراً أساساً يقف في تعدده , على تنوع أحتياجات العالم وظيفياً ومعرفياً عامة وفنياً خاصة , وكيفية القدرة على التعامل مع تلك الوسائط ..., بغية خدمة موضوعاتها التي تحتاج إلى حلول سريعة وتطويرها وحمايتها مستقبلاً عبر تسجيل المعلومات وأتمام خزنها في أماكن أمنة عبر تلك الاجهزة الالكترونية لجميع المجالات عامة والفن خاصة . وما لها من دور مهم في مجال التشكيل الفني لما بعد الحداثة , كونها تقنيات فنية مواكبة للواقع وملبية لأحتياجات المجتمع. عبر تلبيتها لمتطلبات العصر بالابتكارات والخلق الفني للنتاجات الفنية والابداعية من خلال التجديد والبحث والتجريب المستمر...المبحث الثاني : **دور الوسائط الرقمية في الاتجاهات والأساليب الفنية لما بعد الحداثة** , سلطنا الضوء على دورها المؤثر في تغير الفن والوقوف على مخرجات جديدة وأكثر أتساعاً وصعوبة , مؤثراً في المجتمعات عبر تحويل ثقافتها الى سلعة سريعة التغير والتداول أو الاستهلاك , وتفضيلها على الذوق الفني وبمفاهيمه التقليدية . مما يكشف لنا سعي الفنان المعاصر لأبداع كيفيات جديدة مستحدثة عبر التمسك بأستغلال كل ماهو مجنس أو مستهلك تأكيداً على نزعته الاستهلاكية لكل ما في الوجود. وبدوره ينعكس على الفن ليصبح حركة عالمية تتفنن وتتلذذ بجماليات العرض البصري. لاسيما تحولها إلى سمة ثقافية على نحو متزايد عبر عرض الصور والاصوات والكلمات والذي يضاهي اهتمامها بالأشياء المادية. مع الوقوف على ثقافة عصر التواصل وظهور فنون ذات التقنيات الرقمية الحديثة والمرتبطة بمُسّميات جديدة ترتبط بالحاسوب والانترنيت..., كفن الوسائط الرقمية والمتعددة , والمستعينة

بالوسائط الاعلاماتية , متخذة من الواقع الافتراضي واقعاً حقيقياً يمكنها التواصل واللقاء من خلاله. لعبت الوسائط الرقمية والمتعددة دوراً كبيراً في إحداث تحولات شكلية في الصورة على حساب المضمون , لاسيما تنوع الصورة عبر تحولاتها بدءاً من الحسي الى اللامعقول والتي تعمل على التوثيق الزمكاني ومخاطبة الفعل , من خلال إعادة تشكيل الواقع على وفق مخرجاته الشكلية وبصورة جديدة بواسطة التلاعب فيه تقنياً وتركيبياً . وصولاً إلى الفصل الثالث : النتائج والاستنتاجات : نذكر بعضاً منها : النتائج تضمنت (١.تحّول الفن الى فعل تقني مفتوح على المحتمل واللامتوقع . من خلال ارتباطه بالتكنولوجيا الرقمية ووسائطها المتعددة , التي انعكست في تأثيرها على نتاج الفنان وتقنياته وآلية إظهارها ( كاللوحة الفنية) , في تكوينها الشكلي ومضمونها , بل تحولت آلية حضورها إلى منطقة جديدة كـ(لوحة فنية الكترونية) مجهزة بالة حاسوب , ولغة خطاب أُخرى مع المتلقي لتكون موضوعاً له أدّت بدورها إلى فتح آفاق واسعة , أمام المتلقي لإدراكها وتغيير نمط أنتاجه لها .٢. نظم الفنان تجربته الفنية وفقاً لتفعيِّلهِ لبعض الوسائط المتفوقة ودمجها لتقنية اللوميا ارت – الفن الضوئي , القائمة على التعبير الضوئي المتناغم مع أساسيات المنجز الفني , للشكل واللون والحركة في فضاء مظلم بغية تحقيق البعدين الثالث والرابع المفقودين على سطح شاشات مسطحة. عبر تحول أشكاله المسطحة إلى ثلاثية الإبعاد من خلال الخداع البصري المتحقق بواسطة الضوء واللون والحركة.). أما الاستنتاجات نذكر البعض منها :(١.عززالتعدد التقني واليات أظهاره الرقمية من أثراء العملية الإبداعية في الخلق والابتكارات الفنية المعاصرة , لاسيما تقنيات المعالجة الإلية للمعلومة , إذ تعزز بدورها من خلق الهجانة في الانجاز والتي تفتح على أحتمالات لاحدود لها. وهذا ما يجعلها لغة العصر عبر التعامل مع تلك المنظومات الرقمية لوحدة الوسائط المتعددة لتحويلها إلى فنون رقمية ٢.سعى الفنان نحو أيجاد بنى جديدة ومعبرة للعالم من خلال تجربته الفنية , وتمثيل اللافكرة بالتأليف والتصور والصدفة نحو الرمزية في التعبير . عبر التحول في بناء نظامه الفني . والذي شَّكل دورا مهماً في خلق رؤية جديدة للفنان تختلف عن رؤيته السابقة , تجاه العالم أو البيئة المحيطة به , من خلال إرتباطه مع أهم التطورات أو الاستكشافات في مجالات العلوم المتعددة والتكنولوجيا الرقمية الحديثة وتعدد الثقافات الأخرى.) مروراً في المقترحات والتوصيات والتي تمثلت في ذكرها : المقترحات : (توظيف الوسائط الرقمية في تجربة الفنان العراقي المعاصر).والتوصيات : استحداث مناهج تسلط الضوء على أهمية ودور الوسائط الرقمية في الفنون التشكيلية.) مع تثبيت قائمة المصادر المعتمدة في كتابة البحث. **الكلمات المفتاحية(توظيف – الوسائط – الرقمية–الوسائط الرقمية)**


## Abstract

A study in (the employment of digital media in the experience of a postmodern artist) (analytical study) that included three chapters, the first methodological chapter: it included the research problem and highlighted its importance Shedding light on the rapid transformations that art in general and artistic formation undergoes, especially for postmodernism, through the era of contemporary technology, which in turn led to opening wide and new horizons for those contemporary artistic trends and methods in modern artistic production based on digital media that directly affected them , In particular, it led to the generation of many arts of the era of digital communication and its direct and rapid connection with the world. Which affected positively in meeting the world's social, cultural and economic requirements... through the creation of a new discourse language with the world separated from the laws of physical and spatio-temporal sensors. This is what made artistic trends and methods turn towards it, to elevate with the help of many techniques and mechanisms of digital communication and presentation, integrated with the elements of its artistic formations, and to transform these artistic experiences into products bearing the intellectual and performance aspect that are open to open interpretations and reconciled with the surrounding world.By breaking down barriers between public art formations. The various arts meet each other in art and life. And we came out with questions about the problem: What is the role of these digital media, technically and functionally, in the experience of the post-modern artist? What is its impact on postmodern art? What is the extent of its achievement or achievement in the products of the modernist

artist? And what are the techniques and mechanisms of its manifestation that the artist has adopted in achieving his digital artistic output? ? This directs the importance of research in its subject, as it witnesses a broad and non-specific opening, with the modernist artist in an innovative artistic creation and a new era that is unfamiliar or not repeated in its previous artistic data and its development into a modern and contemporary. Diverse fields keep pace with the era of modern digital technology. As a new and updated dialogue language with virtual worlds parallel to our concrete world, it is conceptual and brief, and includes in its artistic elements its interactive and provocative intellectual and artistic inspiration so that the recipient interacts with it This facilitates the artist's acquisitions in order to show the idea and meaning without resorting to the simple concepts and assumptions adopted by traditional software. Thus, the artist realizes his artistic requirements and aspirations within his community through his production of digital arts. He pointed out the importance of the impact of this modern development (the age of the machine), in transforming the mechanisms and tools of communication and communication through these digital media, which leads to the polarization of many traditional arts and their integrated artistic, scientific and functional interaction with them. In order to create modern modern artistic productions that meet the requirements of the contemporary world. Through the objectives of the research, which included: To identify the role of digital media in the experience of the postmodern artist. We defined the research with its spatial, temporal and objective limits: it is represented in the use of digital media in the experience of the postmodern artist. Spatial: Europe and temporality: the postmodern period. In order to define the terms, which included idiomatic definitions of digital media, and we came up with a procedural definition of the term: it is the process of using and activating all that is included in digital media (computer, screen, video, camera, cinema and television, sound and image..etc) and its integration with the artistic formation in general. After processing it in line with the theme of the technical experience. The second chapter (theoretical framework) represented in the first topic: an introduction to digital media and its impact on art and the artist, standing on its artistic output and what constitutes the diversity of digital media as a basic element that stands in its plurality, on the diversity of the world's functional and cognitive needs in general and artistic in particular, and how to be able to deal with Those media.., in order to serve their topics that need quick solutions, develop and protect them in the future by recording information and completing its storage in safe places through these electronic devices for all fields in general and art in particular. And their important role in the field of post-modern art formation, as they are artistic techniques that keep pace with reality and meet the needs of society. By meeting the requirements of the age with innovations and artistic creation of artistic and creative productions through innovation, research and continuous experimentationThe second topic: The role of digital media in postmodern artistic trends and methods, we shed light on its influential role in changing art, identifying new, more extensive and difficult outputs, and influencing societies by transforming their culture into a rapidly changingcommodity or circulation. Consumption, give preference to taste. Technical and traditional concepts. Which reveals to us the contemporary artist's quest to invent new innovative ways by sticking to the exploitation of everything that is natural or consumer, and stressing his consumerism of everything in existence. In turn, art is reflected

in becoming a global movement that masters and enjoys the aesthetics of visual presentation. In particular, her transformation into an increasingly cultural trait by displaying images, sounds, and words is proportional to her interest in physical objects. Standing on the culture of the era of communication And the emergence of arts with modern digital technologies associated with new names related to the computer and the Internet.. as the art of digital and multimedia, and using media, taking virtual reality into a real reality through which it can communicate and meet. Digital and multimedia played a major role in bringing about formal transformations in the image at the expense of the content, especially the diversity of the image through its transformations from the sensual to the absurd, which works on spatio-temporal documentation and addressing the verb By reshaping reality according to its formal outputs and in a new way by technically and synthetically manipulating it. Coming to the third chapter: Results and conclusions: We mention some of them: The results included 1. The transformation of art into a technical act that is open to the possible and the unexpected, through its association with digital technology and its multimedia, which was reflected in its impact on the artist's production, techniques and the mechanism of their manifestation (such as painting), In its formal composition and content, the mechanism of its presence has turned into a new area such as (electronic art board) equipped with a computer machine, and another speech language with the recipient to be his subject, which in turn opened wide horizons for the recipient to realize it and change the pattern of his production of it. Technical according to its activation media and its integration with Lumiarte technology - light art, based on light expression in harmony with the fundamentals of artistic achievement, in terms of form, color and movement in a dark space in order to achieve the missing third and fourth dimensions on the surface of flat screens. By transforming its flat shapes into three-dimensionality through optical illusions realized with light, color and movement.). As for the conclusions, we mention some of them ; 1. Technical pluralism and the mechanisms of its digital manifestation have enriched the creative process in creation and contemporary artistic innovations, especially the techniques of automated information processing, which in turn enhance the creation of hybridity in achievement, which opens up to limitless possibilities. This is what makes it the language of the age by dealing with these systems digital multimedia unit to convert it into digital art 2. The artist seeks to find new and expressive structures for the world through his artistic experience, and to represent the non-idea by composition, perception and chance towards symbolism in expression. Through a shift in the construction of his technical system. Which constituted an important role in creating a new vision for the artist that differs from his previous vision, towards the world or the surrounding environment, through its association with the most important developments or explorations in the fields of multiple sciences, modern digital technology and the multiplicity of other cultures. Suggestions: (Using digital media in the experience of the contemporary Iraqi artist). Recommendations: Introducing curricula that highlight the importance and role of digital media in the plastic arts.) With a list of approved sources in writing the research .

توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة

الفصل الأول

## . مشكلة البحث وأهميته

أن التحولات السريعة , والتي خاضها الفن عامة والتشكيل الفني خاصة لما بعد الحداثة عبر مجال عصر التكنولوجيا المعاصرة , أدت إلى فتح أفاق واسعة وجديدة لتلك الاتجاهات والأساليب الفنية المعاصرة في النتاجات الفنية الحديثة والقائمة على الوسائط الرقمية والتي أثرت بشكل مباشر فيها , لاسيما أدى إلى توالد العديد من فنون عصر التواصل الرقمي وارتباطها المباشر والسريع مع العالم . بدءاً من فنون الأداء والفن المفاهيمي ,., وصولاً إلى الفنون الرقمية عبر تناغم وأندماج أسس ومعطيات الفنون الاساس مع معطيات التكنولوجيا الحديثة الرقمية خاصة, مما أثرت بصورة أيجابية في تلبية متطلبات العالم الاجتماعية والثقافية والاقتصادية ..الخ. من خلال خلق لغة خطاب جديدة مع العالم منفصلة من قوانين المحسوسات المادية الزمكانية . عبر واقع أفتراضي تخيلي أيحائي منسجم . هذا ما جعل الاتجاهات والأساليب الفنية تتجه نحوه , لترتقي بالاستعانة للعديد من تقنيات واليات التواصل والاظهار الرقمية , المندمجة مع عناصر تكويناتها الفنية , من خلال استخدام البرامجيات الرقمية في الإنتاج والتوليف الفني .لتتحول تلك التجارب الفنية لنتاجات تحمل الجانب الفكري والادائي القابل للتأويلات المفتوحة والمتصالحة مع العالم المحيط . من خلال كسر الحواجز بين التشكيلات الفنية عامة. وتقابل مختلف الفنون مع بعضها في الفن والحياة. وهذا ما يوجَه لأهمية البحث في موضوعته , والتي تعمل على فتح المجالات الواسعة والغير محددة بطرح معين , لدى الفنان الحداثوي في الخلق الفني المبتكر والعصر الجديد الغير مألوف أوالغير مكرر في معطياته الفنية السابقة بل تطويرها إلى مجالات أخرى حديثة ومتنوعة مواكبة لعصر

**توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة**ـ٢ التكنولوجيا الرقمية الحديثة . كلغة حوار جديدة ومحدثة بعوالم افتراضية موازية لعالمنا المحسوس تصورية وتخيلية أيهامية , ومتضمنة في عناصرها الفنية أيحاءاتها الفكرية والفنية المتفاعلة والمستفزة للمتلقي للتفاعل والانفعال معه بغية احياء وإثارة الدهشة والانبهار لديه . مما يسهل أقتناءات الفنان بغية أظهار الفكرة والمعنى دون اللجوء للمفاهيم والافتراضات البسيطة التي تعتمدها البرمجيات التقليدية. مما يدرك الفنان متطلباته وتطلعاته الفنية ضمن مجتمعه من خلال نتاجه للفنون الرقمية. وأشارة إلى مدى أهمية تأثير هذا التطور العصري (عصر الالة) , في تحول آليات وادوات الاتصال والتواصل من خلال تلك الوسائط الرقمية , مؤدياً ذلك إلى أستقطاب العديد من الفنون التقليدية وتفاعلها المندمج فنياً وعلمياً ووظيفياً معها . بغية خلق نتاجات فنية عصرية حديثة تتقابل مع متطلبات العالم المعاصر لذا نخرج بعدة تساؤلات للمشكلة:

١.ما دور تلك الوسائط الرقمية فنياً ووظيفياً في تجربة فنان ما بعد الحدثة ؟ ومأأثرها على فنون ما بعد الحداثة؟

٢.ما مدى أنجازها أو تحققها في نتاجات الفنان الحداثوي ؟ وما هي تقنيات واليات أظهارها التي أعتمدها الفنان في أنجاز نتاجه الفني الرقمي ؟

**هدف البحث** : التعرف على دور الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة.

## حدود البحث :

١. الموضوعية : يتمثل في توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة.
٢. المكانية : أوروبا



٣.الزمانية : فترة ما بعد الحداثة.

## . تحديد المصطلحات :

١. . **التوظيف ( Employing)**: عرف(اليسوعي) التوظيف من الوظيفة وتعني ما يعين في اليوم من عمل أو طعام أو غير ذلك. ١(اليسوعي، لويس معلوف,ص١٠٦)
٢. **التوظيف** : عرفه سكوت من **الوظيفة** وهي الفائدة المعينة التي يحققها الشيء . ٢(سكوت، رو برت جيلام ,ص٧).
٣. **أما (قاموس اكسفورد) فعرفه بمعنى الإفادة من أو أيجاد فائدة شيء ما. ٣(A. S. Hornby. ox ford، p.266)**
٤. – **التوظيف**: وهي عملية الانتفاع بالشيء أو تحويله للمنفعة. انتفاع، انتفع"بكذا" استعمل للنفع أو حول للنفع. ٤( Elias a. Elias& ed. p. 768 Elias)

٥. **الوسائط الرقمية :** "وهي الوسائط المشفرة بتنسيقات قابلة للقراءة الياً . وهي الوسائل التي يمكن أنشاؤها وعرضها وتعديلها ونقلها وحفظها على الاجهزة الالكترونية الرقمية التي تشمل البرامج ومقاطع الفيديو الرقمية والصور وصفحات الويب. وقواعد البيانات والصوت الرقمي والكتب الالكترونية .وهي عكس الوسائط المطبوعة والتقليدية أو التناظرية الأخرى." ٥( Abraham das,p.27).

٦. **الوسائط الرقمية :** "وهي التي يطلق عليها بالوسائط الجديدة . وهي أستخدام الاجهزة الالكترونية كالكمبيوتر والاجهزة المحمولة , (المدونات والكتب الالكترونية والعاب الفيديو) , التي يساعدها الانترنيت في أنشاء ونشر



المحتوى بالاضافة إلى التجسيدات المادية الأخرى مثل ذاكرة الفلاش ...ويفضل بعض العلماء تعريف الوسائط الرقمية هي الوسائط الحديثة والتي تعمل على الانتقال من الالات الحاسبة الممجدة إلى الاجهزة التي تعمل على تحويل الاتصالات البشرية , الترفيه , والانتاج الابداعي وربط الوسائط الرقمية بالالات والوسائط التفاعلية السابقة. "٦(John , Demuyakor ,p95) .

**التعريف الإجرائي لتوظيف الوسائط الرقمية :** وهي عملية استعانة وتفعيل كل ما تشمله الوسائط الرقمية (الحاسوب , الشاشة , الفيديو , الكاميرا , السينما والتلفاز , الصوت والصورة ..الخ) وأندماجهامع التشكيل الفني عامة بعد معالجتها بما يتماشى مع موضوعة التجربة الفنية.



## الفصل الثاني الإطار النظري

### المبحث الأول : مقدمة عن الوسائط الرقمية وأثرها على الفن والفنان .

يعد عصرنا الحالي وهو عصر التواصل الرقمي السريع , لاسيما ما شهده العالم من تطور تكنلوجي كبير في مجال تحديث الوسائط الرقمية وتطويرها , من أجل الأسهام في معالجة العديد من الاحتياجات الوظيفية الإنسانية في جميع مجالات العلوم والفنون عامة .لاسيما خوضه العديد من المجالات المهمة كمجال عالم الانترنيت الذي يعد المؤشر الأول في الثورة المفعلة للوسائط الرقمية وشبكات التواصل الاجتماعية والاتصالات الالكترونية , والاختراعات العلمية والابتكارات الإبداعية , والتي انعكست بشكل مباشر في تأثراتها على الحياة الاجتماعية والثقافية بشكل واسع , لاسيما اعتماد العالم أجمع في تتبع الاخبار والإعلام الثقافية والسياسية والاجتماعية والاقتصادية عبر الفضائيات المنتشرة ..وغيرها . لذا أصبحت التقنيات واليات أظهارها والمستندة على الثورة الرقمية , المتطورة في ركائزها مهمة في تلك الحركة التكنلوجية الرقمية المعاصرة والتي تعمل على ( أختزال المعلومات المحددة والخاصة بشيء محدد مثل الصور أو الصوت أو النصوص , إلى رموز ثنائية ) ٧(وفاء حافظ , عبد السلام ,٣٦١٦).إذ يشكل تنوع الوسائط الرقمية عنصراً أساساً يقف في تعدده , على تنوع أحتياجات العالم وظيفياً ومعرفياً عامة وفنياً خاصة ,وكيفية القدرة على التعامل مع تلك الوسائط كـ( الحاسوب , الشاشة , الفيديو , السينما , التلفاز , الكاميرا ..وغيرها من الوسائط الرقمية. بغية خدمة موضوعاتها التي تحتاج إلى حلول سريعة



وتطويرهاوحمايتها مستقبلاً عبر تسجيل المعلومات وأتمام خزنها في أماكن أمنة عبر تلك الاجهزة الالكترونية لجميع المجالات عامة والفن خاصة وهذا ماأكد أليه (ليبوفتسكي) أنها الحداثة الفائقة قد قادت بالفعل الى تغييرات ايجابية من خلال التوسع السريع في الثروة وتحسين مستويات المعيشة والتقدم الطبي بحيث يمكن للافراد والثقافات التي تستفيد مباشرة من هذه الامور أن تشعر بأنهم قد تجاوزوا المعيقات الطبيعية التي اعاقت دائما تقدم الحياة على الارض .." ٨(ابو رحمة , اماني,ص١٤٧-١٤٨)لذا نجد أن الوسائط الرقمية لها دوراً مهماً في مجال التشكيل الفني لما بعد الحداثة , كونها تقنيات فنية مواكبة للواقع وملبية لأحتياجات العالم عبر تلبيتها لمتطلبات العصر بالابتكارات والخلق الفني للنتاجات الفنية والابداعية من خلال التجديد والبحث والتجريب المستمر .وهذا ماألتمسناه عبر مواكبة فناني ما بعد الحداثة للثورة الرقمية وأنجازه للفن الرقمي بشكل محترف موظفيها ببراعة لامحدودة من القدرات اللامتناهية في الانجاز الفني الرقمي لاسيما التي تتمتع تلك الوسائط الرقمية للحاسوب والفوتوغراف والشاشات الرقمية المختلفة الحجوم والعروض البصرية عبر الوسائط الرقمية كالفيديوهات والافلام ..وغيرها , في أندماجها المتناغم مع تكويناته الشكلية لعناصره الفنية المركبة , بغية معالجتها رقمياً كصور فوتوغرافية ورسومات رقمية وتحولها إلى نتاجات مبتكرة أبداعية والمتمثلة بعوالمه الافتراضية الايحائية في موضوعاتها المختلفة.أساسها تلك الوسائط المتعددة وبنائها الصورة الرقمية. لاسيما تنوع الصورة الرقمية عبر تحولاتها بدءاً من الحسي الى اللامعقول والتي تعمل على توثيق الزمان والمكان ومخاطبة الفعل من خلال إعادة بناء أو تشكيل الواقع على وفق مخرجاته الشكلية وبصورة جديدة عبر التلاعب في تركيبها تقنياً , فأصبحت

توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ٧

الان تمتلك القدرة على التأثير والفعل أكثر مما تمتلكه أي وسيلة إتصال أخرى لاسيما في السيطرة على وعي المتلقي وتشكيله بل والتلاعب به أو ايهامه , مما جعل عصرنا يسمى بـ ( عصر الصورة والذي أتصف به المجتمع المعاصر بمجتمع الاستعراض والقائم في بناء حضارته الان على الصورة , بدءاً من شكلها المتحرك الاول من السينما , مروراً بشكلها العام في التلفزيون والكمبيوتر والعاب الفيديو والاعلانات والتي عًدت لغة التواصل أو الأتصال ما بين المجتمعات ) ٩(د. عبد الحميد , شاكر ,ص٣-٤) فمن خلال التعدد التقني الرقمي في الخلق والانجاز الفني المعاصر ونعني تقنية المعالجة الإلية للمعلومة .تخلق هجانة تفتح على أحتمالات لاحدود لها. وهذا ما يجعلها ( لغة العصر عبر أدخال المنظومات الرقمية لوحدة الوسائط الرقمية كالحاسوب بغية معالجتها وتحويلها لفن رقمي ...).١٠(صالح رضا, ص٢٠٢) . ساعياً الفنان نحو أيجاد بنى جديدة ومعبرة للعالم من خلال تجربته الفنية , وتمثيل اللافكرة بالتأليف والتصور والصدفة نحو الرمزية في التعبير . لذا نجد إن عامل التحول ونظامه في الفن , قد شَّكل دورا مهماً في خلق رؤية جديدة للفنان تختلف عن رؤيته السابقة , تجاه العالم أو البيئة المحيطة به , من خلال إرتباطه مع أهم التطورات أو الاستكشافات في مجالات العلوم المتعددة والتكنولوجيا الرقمية الحديثة وتعدد الثقافات الاخرى فهو بدوره يهيء بيئة منفتحة أمام الفنان ليبتكر أهم التقنيات والاساليب المتنوعة.., وهذا ماأشار أليه (د.بلاسم ) كاشفاً عن تأثيراته تجاه الفن بمقولته :ان هذا التحول في بؤرة الموضوع كان قد دفع فن مابعد الحداثة الى النظر في زوايا لم تكن الى حد قريب ذات قيمة فنية، وانتقل من فوقية الفن الى طبقات ومواضيع تداولية مبهورة بالمنظر الشامل الذي يضم الاعلانات

توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ٨

والكاريكاتير وعروض منتصف الليل وافلام هوليود التجارية ومايطلق عليه الادب المكافئ او الموازي الذي يشمل كتب الطبعات الشعبية بفروعها المختلفة والتي تعرض غالبا في صالات المطارات وتضم سلاسل الرعب والرومانسية والسيرة الذاتية والغموض والخيال العلمي وغيرها"١١(محمد جسام , بلاسم ,ص٥)فالثقافة الرقمية أصبحت أساساً بل عتبة مؤثرة في النتاجات الفنية المعاصرة للتكنولوجيا الحديثة وضرورة تحقيقها لدى الفنان وأعتماده تقنياتها , بغية التواصل والتعبير مع العالم . وهذا ينعكس أيجابياً في تطور وانفتاح المخيلة بشكل واسع نحو القدرة على الخلق والابتكار الفني والتعامل بشكل واع مع جميع الطروحات الموضوعية . مما يسهل أقتناءات الفنان بغية أظهار الفكرة والمعنى دون اللجوء للمفاهيم والافتراضات البسيطة التي تعتمدها البرمجيات التقليدية. مما يدرك الفنان متطلباته وتطلعاته الفنية ضمن مجتمعه من خلال نتاجه للفنون الرقمية والتي عدت ( أحدى أدواته الفنية التشكيلية العصرية والمتطورة , وهي الاداة المناسبة للاجيال الجديدة التي أعتادت على مقتنيات التقنية بجميع تخصصاتها.., فلكل عصر أدواته ومبدعيه .., فلم يعد هناك معايير وشروط تقيد العمل الفني لان دورة الحياة أختلفت وتعددت التسميات وأدوات التعبير الجديدة كالتي وجدناها لدى الفنان "أنستوليشن" الذي يضم جميع مخلفات الطبيعة .., إذ بات كل شيء مباحاً للاستخدام ) .١٢(أمجد عبد السلام , عيد ). إذ أجتاز الفنان حدود لوحته والوانه وفرشاته وتقنياته التقليدية , بعد ذلك الصرح الوسائطي المتنوع في تقنياته الرقمية , وأدواته والياته المتنوعة في التعبير والاداء الفني , والتي فتحت أفاق الرؤية لديه فنياً تجاه البحث والتجريب المستمر. في الخلق الفني الحداثوي المنفلت من الثابت نحو المتحول والمتحرك ومن المفهوم الحسي نحو الطرح المفاهيمي الفكري الجديد للفن. كالذي

توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ٩

ألتمسناه في تقنيات واليات الاظهار للفنون (الفيديو ارت , والفن التأثري أو التفاعلي , الفنون الادائية ..وغيرها) , التي ساهمت في أسناد الفنان نحو أظهار وكشف متطلباته الفنية وأنعاش مخيلته وأدراكه الذهني نحو الكشف والابتكارات الجديدة في فنهم . عبر البحث والتجريب للمواد والاداءات المختلفة نحو أدهاش وأحداث الصدمة لدى المتلقي. إن عملية صناعة الفنون عامة والرقمية خاصة , لما بعد الحداثة قد أرتكزت على مخرجات الفنان المحدثة او الجديدة , من خلال ذهنيته الخالصة في إنتاج صورته الفنية المتخيلة بناءً على أسس فنية جديدة ووسائل وتقنيات متنوعة حديثة ذات ارتباط بالثورة الرقمية , بغية خلق رؤية جديدة للواقع عبر ربط الفن بالحياة , ساعياً نحو تمثيل الفكرة كهدف فعلي له وتقديمها على المنجز الفني .., جاعلاً من المنجز وسيلة لترجمة فكرته تلك , وبالتالي أصبح المنجز الفني ذو معنى ومفهوم , بواسطة الفكرة المؤثرة وبشكل فعال على المتلقي والتي تعمل على أيصاله الى ذات الفنان " فالفن لغة خاصة للاتصال يقصدها الفنان لمخاطبة المتلقي والتأثير به .., فالفن فضلا عن كونه وسيلة من وسائل الاتصال العامة , يعد طريقة للاخبار ونقل وتراكم المعرفة عبر أجيال عديدة ومتتالية .., وأداة ووسيلة لفهم الذات والعالم ." ١٣(سرمك , حامد ,ص١٣٦) فعالمنا الان أصبح مقيداً في ثورته الرقمية

نحو الإنتاج الصوري , حتى أصبح عالمنا ينطق بالتواصلية عبر تلك الدلالات والرموز التي حولت العالم الواقع إلى شاشات رقمية كبيرة للتواصـــل والتقابل الاجتماعي والثقافي , كنمط مجمل من العلاقات بين التلقي والرؤى مع منظومات العالم الرمزية التي بدأت تتحول فيها كل ماهو مرئي إلى مادة للتفكير . فالصورة الرقمية ( لانعني بها الشكل المحسوس في عالمنا الظاهر , ولا اللوحة أو المنحوتة , فقد حلت السنما والمسرح بدلاً عنها ولا



الصـــورة الفوتوغرافية التقليدية والملتقطة في فيلم ,.. محتفظاًبها كوثيقة أو حدث عائلي , فالكاميرا المتلفزة قد حلت محلها الة التصـــوير الضوئي والراديو كصورة صوتية بل نعني بها الصورة المرئية المبثوثة , عن طريق التلفزة والحاسوب والمرسلة عن طريق الفضائيات ,.. وقع أعتمادها اليوم كواسطة أساسية للاتصال بين الإنسان ونفسه والعالم الأخر .وكنظام رمزي وشاشة بلاغية ناقلة للاحداث العالمية ومحركة للعقول ومحفزة للهمم والفضول ).١٤.(Antonio Damasio ,1999) . والتي أمتدت الى أداة أظهار رقمية معاصرة وهي الشاشة الرقمية , التي تعد أحدى الوسائط الرقمية المهمة والتي عملت على توّحيد العالم من خلالها فأصبحت شاشة ناقلة لثقافات ومعارف العالم , كالتي نلتمسها في الشاشة الكبيرة للأعلانات والمنتوجات , في الشوارع والاسواق والشاشة الصغيرة المتمثلة بالتلفاز وشاشة الهاتف الخلوي .وهذا ما يجعلها تلعب دوراً كبيراً في رؤية العالم بمنظار مختلف , فهي تعمل على نقل الثقافات والفنون عبر الاثير , بل تعد أداة من ألأدوات المعتمد عليها والتي تســهم في الانتاج المعاصـــر وبالتالي أنعكس تأثيرها على جوانب الحياة كالفنون والعمارة , لها دوراً كبيراً في أبهار وشد المتلقي أليها من خلال تفاعله وإثارة أنفعالاته الذاتية تجاهها لما تعرضـهُ من صور أو أحداث أو مشاهد صورية متنوعة ,.. وبالتالي دخوله في عالم أيهامي ذهني الذي يُنسيه وجود الشاشة أمامهِ فتعطيه مُتعة هائلة في التفرج وبالتالي تضليله وخداعهِ. فضلا عن ما تحمله تلك الشاشات من جوانب جمالية ووظيفية , تمثل فيما تعرضـهُ من مشاهد صورية متحركة ثرية بالاضواء التي تملىء المكان بالحياة على مدار اليوم , وبشكل مستمر. وهذا ما أدى الى أن تكـــون تلك التقنيات الرقمية ونتاجاتها الفنية مميزة , ذات طابعاً أستعراضياً أدائياً , أشركت المتلقي معها كمشارك فعال أو جزءِ من تلك التجربة والتي تحمل سلطة التأثير فيه



وجذبهِ لها , والعمل على كسر توقعاته وبالتالي خداعه من خلال تفاعله مع تلك التجربة فبأستخدام الالة كوسيلة تعبيرية في الفن , يزيل مفهوم اللوحة المسطحة والجدار ووسائل التصوير التقليدية امام حضورها ليتوجه الفن , نحو نمطين في التعبير تربط بينهما " منهجية واحدة هما : البنية المبرمجة والصـورة المتبدلة حركياً , وهاتان الوسيلتان تقودان كما يقول هوفستاتر : الى الاطراف الحدودية للفن , الى حدود مالم يعد فناً ,.." ١٥(د. أمهز محمود, ص٣٦٤) . إذ إن التحول المستمر في سياق الفن , مع التطور التقني والتكنولوجي والعلمي جعل من الالة مصدراً مهماً , لإنجاز وأظهار أهم التجارب الفنية والتي يلجأ اليها الفنان بما يمتلكه من مهارات متعددة ومكتسبة وذهنية مفتوحة هذا ما جعل العالم المعاصر برمتّهِ تقني وبصري ورقمي , فهي لغة اتصاله المعاصرة ما بين الشعوب والتي اعتمدتها كوسيلة للتواصل , وألالات بصـــرية يُنّظر من خلالها خارج محدودية العين لاســـيما رؤية ما يراد لنا رؤيته أو النظر أليه . وهذا ما جعل الفنان في طبيعته يسعى نحو أفلات القيود التي كانت تُقّيدهُ عن التلاقح بالمفاهيم المعاصرة والجديدة والتي تجعله ذو علاقة وثيقة مع عالم الوسائط الرقمية والاتصال المعاصر. مما جعل العالم مهُّيأ لرؤية جديدة من خلال آليات الصناعة الثقافية المحققة للمتعة والترفيه وعبر وسائل الاتصال المتعددة , والتي حققت التواصل مابين المجتمعات وعلاقاتها الثقافية , وألغاء الحدود فيما بينها والتي قادتها نحو التطور في الوعي الفكري والاجتماعي والثقافي..الخ. والذي قاد الى ظهور الكثير من الفنون المعاصـرة والتي تحمل أحدث التقنيات الرقمية والوسائط الحديثة القادرة على الخطاب والتواصل مع المتلقي والقدرة على أجتذابه لاسيما تلك الفنون المرتبطة بالحاسوب والانترنيت بدءاً بفن(الحاسوب والانترنيت الحسابي والنمط الهندسي المتكرر والتليماتيك والتفاعلي وصولاً إلى فن الوسائط ).



## المبحث الثاني : دور الوسائط الرقمية في الاتجاهات والأساليب الفنية لما بعد الحداثة

شـــكلت التحولات التي طرأت على الاتجاهات الفنية ما بعد الحداثة , خطوة متقدمة نحو الاندماج مع تقنيات جديدة ذات ارتباط عميق بالوسائط الرقمية , لاسيما تحول المنجز الفني في تكوينه العام الى بناء شكلي مزدوج ومتناغم مابين تركيباته الشكلية لمجموعة من الاشياء المقتبسة من الطبيعة والمصّنعة من قبل الانسان ,.. وبترحيلها الى داخل التجربة الفنية مع تقنيات عصـرية(الالة والالكترونيات), وظفت

لمعالجتها وأرتقائها إلى نتاجات عصرية محدثة (فنون رقمية متنوعة) , عدت كأداة التواصل والاتصال المباشر مع ثقافات المجتمعات المختلفة والتي تتماشى مع تقدم الثورة الرقمية التي كسحت العالم بأ بتكاراتها , إذ نجد أن تلك التجارب الفنية قد ارتبطت في انجازها بناءٍ على هيأتها أو صيغتها الحديثة , بما تطرحه المادة والالة من تعدد واختلاف في الطروحات الفكرية الجديدة , والتنوع التقني والتجريبي الذي يتبعه الفنان في الانجاز الفني فضلا عما تقدمه المصادفة , أذ " أتاح التعدد في توجهات ما بعد الحداثة للفنانين مهاجمة الطابع الرائد المزعوم لنزعة الحداثة , وإعادة توجيه الممارسة الفنية , وتوسيع النطاق الإنتاجي للفن وتطوير النهج الشامل في استخدام الثقافة وموضوعاتها .." ١٦(سيم , ستيوارت ,ص١٣٨). فمن خلال ولوج عصر ما بعد الحداثة , أعلنت عن ثواراته في مجال المعلوماتية والاتصالات المتعددة للالة والحاسوب .. , والتي أدت الى تغير الفن على وفق مخرجات جديدة وأكثر أتساعاً وصعوبة , مؤثراً في المجتمعات عبر تحويل ثقافتها الى سلعة سريعة التغير والتداول أو الاستهلاك , وتفضيلها على الذوق الفني وبمفاهيمه التقليدية . مما يكشف لنا سعي الفنان المعاصر لأبداع كيفيات جديدة مستحدثة عبر التمسك بأستغلال كل



ماهو مجنس أو مستهلك تأكيداً على نزعته الاستهلاكية لكل ما في الوجود. وبدوره ينعكس على الفن ليصبح حركة عالمية تتفنن وتتلذذ بجماليات العرض البصري. لاسيما تحولها إلى سمة ثقافية على نحو متزايد عبر عرض الصور والاصوات والكلمات والذي يضاهي اهتمامها بالأشياء المادية. فالحركة الفنية المرتبطة بالتكنولوجيا الرقمية والوسائط المتعددة الأخرى , كان لها دورٍكبيرٍ في إحداث تحولات شكلية في الصورة على حساب المضمون , لاسيما **تنوع الصورة** عبرتحولاتها بدءاً من الحسي الى اللامعقول والتي تعمل على توثيق الزمان والمكان ومخاطبة الفعل , من خلال إعادة بناء أو تشكيل الواقع على وفق مخرجاته الشكلية وبصورة جديدة عبر التلاعب في تركيبها تقنياً " ان هذا التحول في بؤرة الموضوع كان قد دفع فن مابعد الحداثة الى النظر في زوايا لم تكن الى حد قريب ذات قيمة فنية، وانتقل من فوقية الفن الى طبقات ومواضيع تداولية مبهورة بالمنظر الشامل الذي يضم الاعلانات والكاريكاتير وعروض منتصف الليل وافلام هوليود التجارية ومايطلق عليه الادب المكافئ او الموازي الذي يشمل كتب الطبعات الشعبية بفروعها المختلفة والتي تعرض غالبا في صالات المطارات وتضم سلاسل الرعب والرومانسية والسيرة الذاتية والغموض والخيال العلمي وغيرها" ١٧(محمد جسام , بلاسم ,ص٥).

أذ تعد الصورة وسيلة أتصال مباشر ومؤثر مباشر على وعي المتلقي , والتلاعب فيه في عصرنا المرتبط بمسمى عصر الصورة , وتواصل مجتمعاتها ثقافياً وحضارياً في بناءها وتقدمها ومواكبتها لعصر التكنولوجيا الرقمية الحديثة. من خلال تنوع اشكالها من الثابت نحو المتحرك كالتي نجدها بدءاً بالسينما والتلفاز والكومبيوتر والموبايل والعاب الفيديو وصولاً للاعلانات , والتي أثبتت اليتها كوسيلة وتقنية عصرية متقدمة في التواصل والتقابل بين ثقافات المجتمعات المتقدمة تكنولوجياً .



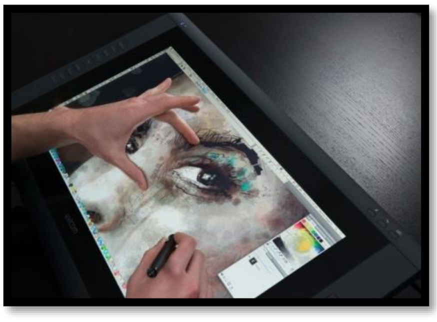
فسلطتها المحورية في العالم المعاصر , تنبع أو تُستَمّد من خلال ما تّنتجّهُ أو ما نصّنعهُ عَّبرها من انجازات تُّلبي وتُّعبر عن رغباتنا , فبواسطتها نتخيل ونتصور , فهي تعد مداراً لأهتماماتنا بدءاً من الصور المتمثلة **بالملصقات الاشهارية والدعائية للاعلان والترويج والتسويق الفني والثقافي والتجاري** ,.. لاسيما أرتباطه بالتداول الثقافي والاقتصادي. وهذا ما يؤكد لنا إن عملية صناعة الفن لما بعد الحداثة قد أرتكزت على مخرجات الفنان المحدثة او الجديدة , من خلال ذهنيته الخالصة في إنتاج صورته الفنية المتخيلة , معتمداً على تحرره من قيود الحرفية والتقليد أوالمألوف في الانجاز نحو التجريب غير المنقطع , بناءً على أسس فنية جديدة ووسائل وتقنيات متنوعة بغية خلق رؤية جديدة للواقع عبر ربط الفن بالحياة , ساعياً نحو تمثيل الفكرة كهدف فعلي له وتقديمها على المنجز الفني ,.. جاعلاً من المنجز وسيلة لترجمة فكرته تلك , وبالتالي أصبح المنجز الفني ذو معنى ومفهوم , بواسطة الفكرة المؤثرة وبشكل فعال على المتلقي والتي تعمل على أيصاله الى ذات الفنان أن التنوع في أخراج موضوعات نتاجات فنون ما بعد الحداثة , والذي يظهر مدى حرية أعتمادها على أهم الوسائل والوسائط الجديدة أو المحدثة , والتي أستندت عليها في أخراج عروضها البصرية المتعددة والمندمجة مع العناصر الفنية الأخرى , لتصبح جزءاً متكاملاً للتجربة الفنية , **كالجسد واللغة والبيئة والحدث والاداء والحركة والضوء** , وبتفعيلها في عوالم افتراضية أيحائية في عناصرها التشكيلية المتغيرة والمتجددة , المؤثرة في جذب البصر والاستجابة لها . وصولا الى **فن الفيديو** وما حققته النظم الرقمية للمتلقي كوسيلة أتصال مع الاخر ,.. لاسيما ما ولّدتهُ **الصورة الرقمية** والصورة المنبعثة من وسائل التواصل الاجتماعي من تأثيرات عليه , فهي تحمل من الطاقة والقوة المؤثرة , والتي تحّوي بواسطتها المتلقي وتسيطر على

توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة ـــــــــــــــــــــــــــــــ١٥

مخيلتـــه وتوقعاته من خلال دفعه أو جذبه نحو التغلغل أو الدخول الى عالم جديدٍ موازٍ لعالم الواقع . والذي تمثل في **شاشات وسائل الاتصال والتواصل الاجتماعي** كشاشات العرض الكبيرة منها والصغيرة والتي لها دورٍ مهمٍ في توحيد مختلف المجتمعات في رؤية موحدة , فـ " أن احد انعكاسات ما جرى كان تنامي حس التوحد بين أناس كانوا في ما مضى منعزلين بعضهم عن بعض بالمسافات وبالنقص في التواصل .." ١٨(هارفي ,ديفيد , ص٣١٤) . وهذا ما يعكس قدرتها على تفعيل أو شحن المتخيل الجمعي لما تمتلكه من قدرة على أمتلاك العالم وأعادة تركيبه على وفق ما ترغب به . أن سعي الفنان الحداثوي وأستمراره في فكرة البحث والاكتشاف عبر توظيف كل ماهو عصري جديد , وأنطلاقه نحو المساحات الواسعة في الابداع والتجديد بناءاً على نطاق التواصل والاتصال المفتوح مع الفضاءات الانية الحدث , بغية أثرائه بالحركات الحديثة المختلفة والتنوير بالافكار العصرية المتنوعة..,**كالانترميديا , وفن التركيب , والفن المفاهيمي , والوسائط المتعددة** والتي تدفعه نحو التناقض مع جوانب الحداثة الســـابقة وهذا ما يجعل فنون ما بعد الحداثة المتنوعة في أخراجها الفني , بيئة مفعلة لجميع الوسائط والتقنيات الرقمية والياتها التواصلية والاتصالية مع العالم . إذ شكلت عنصراً فعالاً في تحول الملامح التشكيلية للمنجز الفني , عبر تقابل الفنون أو أندماجها مع بعضها لتشكل خطوة في التحول للفن في جميع مجالاته وأشكاله , بدءاً من " الاقتراح الدعائي وصولا الى اعادة صياغة اعمال فنية شهيرة بروح تناسب العصر الحديث او تكرار صورة وتغيير الوانها او النقد المباشر الحاد لحياة الانسان المعاصر , صار لزاماً على الفنانين التعبير بوضوح مطلق عن افكارهم , ولم يقتصر دور الفنانين على رصد البيئة التكنولوجية والالية والصناعية المحيطة به ,

**توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة** ـــــــــــــــــــــــــــــــ١٦

ونقلها الى لوحته بل قام بالعديد من محاولات التحوير والتطوير , التي اضافت الكثير للبيئة في اطار اضفاء مسحة انسانية على تلك البيئة التكنولوجية الباردة بهدف تجميل الحياة اليومية للبشر والاستجابة لاحتياجات الانسان المتزايدة واشباعها , وبالتالي تجاوزت هذه المحاولات اطار اللوحة الى الشارع والمدينة ومحطة المواصلات والانفاق والطائرات والسيارات ..." ١٩( د. محمد جسام , بلاسم ,ص١٦) . وهذا مانلتمسهُ في التحول الحاصل في الجوهر التقني وآليات إظهاره المتعددة , والتي أدت بدورها إلى تغيير ملامح الإنتاج المعاصر ومظاهرهُ , لأتباعه طرائق التكنولوجيا المعاصرة ووسائل الاتصال المتعددة بل السيطرة على العالـــم , بجعلـــه عالم الوسائط السريعة , حيث إن الفن المعاصر قد تحّول إلى فن ذي فعل تقني مفتوح على المحتمل واللامتوقع. فأصبح العالم يعج بالتكنولوجيا التي انعكست في تأثيرها على نتاج الفنان وتقنياته وآلية إظهارها ( كاللوحة الفنية) , في تكوينها الشكلي ومضمونها , بل تحولت آلية حضورها إلى منطقة جديدة , ولغة خطاب أُخرى مع المتلقي لتكون موضـــوعاً له للوحة المتلقي لإدراكها وتغيير نمط أنتاجه لها . طريق **الشاشة بدلاً من لوحة القماش (** **الكترونية مجهزة في آلة الحاسوب** , ليُخرج منفذاً على قماشه اللوحة.كما في (الشكل



شكل رقم ١

أدّت بدورها إلى فتح آفاق واسعة , أمام فأ... ينفذ أو ينتج لوحته عن الفريم) , وإستبدل باليت ألوانه **بباليت** نتاجهِ مطبوعاً , بدلاً من أن يكون مرسوماً أو رقم١).

إن دمج وسائل ووسائط ألاتصال والتواصل المتعددة مع بعضها , يفسح المجال للتفاعل الجمالي مابين البشر والتقرب والتواصل فيما بينهم مهما تباعدت المسافات

**توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة** ـــــــــــــــــــــــــــــــ١٧

في عالم افتراضي جديد يتلاشى منه عالمنا المحسوس , نحو عالم ثري بالرموز والعلامات والارشادات... وهذا ما يتميز به ذلك العالم ألافتراضـــي المتحول إلى عالم فعلي غني , بكل الإمكانيات القابلة للإنتاج والتفاعل مع المتلقي من خلال توظيف الوســـائط المتعددة التي بدورها تعكس تأثيراً كبيراً عليه وتفاعلاً مستمراً ومختلفاً بين الجماهير, مؤديا بالصورة نحو التأويل المفتوح في التفسير أو المعنى والمتباين من

متلقي إلى أخر.. , لاسيما ما أنجزته تقنيات الحاسوب والإمكانات الرقمية والتي لها دورٍ ملحوظ في تعزيز مجالات منفتحة ومتنوعة لأنماط الانجازات الفنية. لذا نرى اختلاف التقنية السابقة وتطورها التي أعتمدها الفنان , في عملية التجميع والتركيب للمواد المختلفة في (الفن التركيبي) أصبح الأن ضرورة أشراك وإعطاء أهمية في تدخل المتلقي في تلك التجربة , بإستخدام وسائل ووسائط الاتصال التكنولوجية المعاصرة والمتنوعة ( كالفيديو – الصوت – الحرارة – الأقمار الصناعية – الإضاءة – الحاسوب ..). بدءاً في توظيف الوسائط الرقمية من أجل خدمة النتاج الفني المعاصر من قبل فنان ما بعد الحداثة والتي تعد من الوسائل أو التقنيات المهم تحقيقها ضمن توثيق الزمكانية للمنجز الفني , لاسيما ماحققته الكاميرا في مجال التطور الجديد في التصوير الفوتوغرافي , وتعني " بالصور الملتقطة بأشعاعات ليزر , بحيث تُظهر صوراً بأبعاد ثلاثة خلف – أو أحياناً أمام السطح الشفاف أو العاكس الذي تُطبع الصورة عليه. فهو يحتفظ بثلاثة أبعاد كاملة من أي زاوية يُنظر أليه "٢٠( لوسي سميث , أدوارد ,ص١٧٠). إذ يعتمدها الفنان في أخراج نتاجه الفني القائم على دمجها مع تكويناته المركبة لعناصره الشكلية المتعددة الخامات , لاسيما تركيب بناءً على إيقاعٍ حركي متناغم ما بين سطوح أشكالها المركبة من جهة , وخلق إيحاءات بصرية تخدع بها عين المتلقي , عَبر تكوينه لأشكال جديدة بواسطة

بعض من المعادن والزجاج كشرائط الالمنيوم العاكسة للضوء والمحفزة للحركة , وتشكيلها بعِدّة أشكال كالدوائر والمربعات..وغيرها , لتظهر في النهاية كمجسمات كروية أو مكعبات . كالتي حققها بعض من الفنانين وفقاً لتقنية الهولوغرافي منهم ( توماس ويلفرد ). إذ نظم تجربته الفنية القائمة على تمثيل الحركة بأيقاع حيوي أيهامي يخدع البصر ويبهره . وأظهار قيمتها الجمالية عبر الاضواء والألوان وعمق السطوح . كالتي مثلها الفنان (توماس وليفرد) في تجربته الفنية ( **لوميا أرت – أي الفن الضوئي**) , القائمة على التعبير الضوئي في تمثيله لتلك التجربة كوسيلة وظفها لخدمة متطلبات أو معطيات فكرة العمل القائمة في أساسها على (الشكل واللون والحركة في فضاء واسع ومظلم) , إذ يعد الشكل والحركة خصوصاً عنصرين مهمين في حضورهما , بغية تحقيق البعد الثالث المفقود على سطح الشاشة المسطحة , فضلا إلى توثيق البعد الرابع (الزمن) , والذي يعد أساس تجربته (لوميا ارت) , عبر تحول أشكاله المسطحة إلى ثلاثية الإبعاد من خلال الخداع البصري المتحقق بواسطة الضوء واللون والحركة. إذ يعمل على تفعيّلهِ لبعض الوسائط المتفوقة في قُدرتها على عكس الاضواء على شاشات شبه شفافة ذات حجوم كبيرة , كزجاج المرايا المتحركة والعاكسة لتلك الاضواء ليتولد عن ذلك أنماط متغيرة من الاضواء الملونة والمنعكسة , في حركتها المتوجهة دائماً وبدون توقف نحو مقدمة الشاشات , وهذا بدورهِ ينعكس أيجابياً على تغيير نمط التكوين المتعلق بالضوء الى حركة ولون وشكل , كـ ( تمهيد بيضوي الشكل وكأس ( كما في الشكل رقم ٢) .

أما الفنان ( غونتر آوكر) , فكانت تجربته البصرية مع الضوء مغايرة في تركيباته الكونية بغية التعبيرعن الحركة والفضاء والزمن , لاسيما الجمع ما بينه وبين مفرداته وعناصره الشكلية المركبة من بعض الخامات المختلفة , تمثلت بمجموعة من المسامير المضيئة والمتحركة , مع

تضمينها لبعض من المواد كالخشب ومحرك الكهرباء والضوء إذ تتفاعل فيما بينها لتوّلد أحساساً بالفضاء وبالحركة والزمن , لاسيما عبر تشكيله المندمج لأقراصه الضوئية ، ومجموعة من المسامير المثبتة على قماش وخشب ، ومحركات كهربائية ومصابيح امامية , مؤدية نحو توّلد أحساساً بالضوء وبالفضاء والحركة والزمن . كما في (الشكل رقم٣ الرؤية الكونية) .

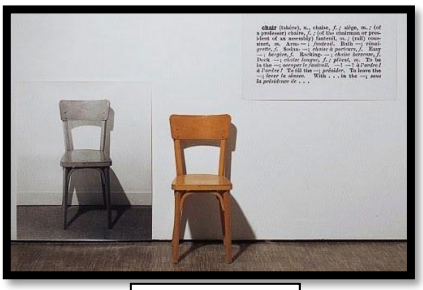
استمرارية الفنان في البحث والتجريب بشكل أكبر , لاسيما محاولته في التقرب بشكل أعمق من الحياة والطبيعة وأستعانتها في أخراج تجارب فنية جديدة . إذ يسعى للكشف عن الاشياء غير المألوفة أو الافكار الجديدة غير المطروقة سابقاً , جعلهُ ينطلق بخطوة جديدة ذات رؤية أوسع لعالم الواقع , بغية خلق وسيلة أتصال وتواصل مشتركة ما بين الفن والحياة , عَّبر التحَّرر من قيود المادة والاشياء المطروقة التي يغلب عليها الرتابة والابتذال , نحو حركة فنية مؤثرة ، عُدت كمصدرٍ أو وسيلة لخلق وفهم الفن , تمثلت بالعديد من الاتجاهات الفنية المعاصرة والتي يسعى إلى توثيقها وتسجيل كل خطوات موضوعاتها , حتى أصبح عالم الوسائط والتقنيات الرقمية مهمة في نجاح وأظهار تلك الفنون بدءاً بالفن المفاهيمي الذي تتعدى حدوده لآسلوب أو ممارسة معينة , لاسيما تضمن فن اللغة والجسد والاداء والارض , إذ لابد من توظيف عدة وسائط وتقنيات لتوثيقه وأظهاره للعالم . إذ أن تلك الأساليب



لها أهداف ومعطيات مختلفة سعى لترجمتها الفنان المفاهيمي وإخراجها للعالم , إذ نجد أن الفن المفاهيمي يهدف نحو أحياء المفهوم أو الفكرة الهادفة بدلا من المنجز نفسه . بل تسليط الضوء عليه بشكل مباشر متحدياً الإشكال التقليدية للتعريف والتصنيف .بعيداً في كشفه عن هويته للتلقي عبر نمط أو سياق معين. ساعياً فيها الفنان نحو أحياء أفكاره الاصيلة خارج حدوده الاجتماعية والثقافية المُقيّدة لتّصوراتهِ الذهنوية , مُعتمداً على أساس فلسفي وذو منهج تحليلي تتقدم فيه اللغة ( الكتابة والقراءة والصوت ) على الفن .أذ تعد اللغة غير محددة بنمط معين واضح وبشكل متكامل للتجسيد الشكلي والوضوح البصري ووجود الظواهر التقليدية , ولكن وسيلة للاكتشاف والتوسع ، خارج حدود الظواهر المكبوتة في الغرف المغلقة عبر دفع المنجز الفني نحو ما وراء الحدود أواللامرئي واللامألوف .( فالعمل المفاهيمي يتسم بصفة عامة بالاستقلال في استخدام اللغة أو التصوير الفوتوغرافي وحتى الاصوات , بدلا من الطلاء أو المواد "الفنية" التقليدية , ونظم تمثيلية بديلة مثل الخرائط أو أرقام , ووسائل الإعلام من الفيلم والفيديو أو وسائل الأداء , أذ يُثير سياق العمل محتواه ، والذي يعد في أغلب الاحيان , جانبا هاماً من المفاهيمية ...) Newman,Michael & Jon Bird ,p2021 ) . لذا نجد إن الفنان المفاهيمي قد أتبع سياقاً جديداً في طرح أفكارهِ , عَّبر أعادة صياغة الاشياء وتحّويلها الى أداة التفكير لأنجاز تجربته الفنية , القائمة على أسُس أو مفاهيم مُحدثة , تُجرد العمل من ماديتّهِ لتُظهر فكرتِه كقيمة جمالية وليس كمادة سلعية مستهلكة . كفناني المرحلة المبكرة للفن المفاهيمي أبرزهم , ( جوزيف كوزوث ، لورنس وينر , وروبرت موريس ،

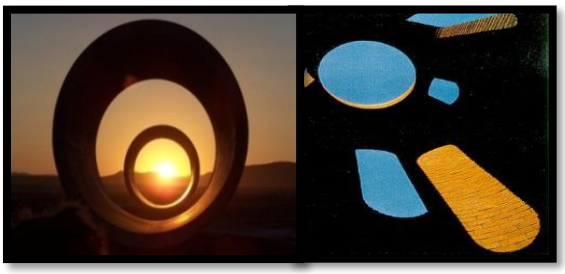


وجوزيف بويس , ورامسدن ميل) . إذ نجد التجربة الفنية لديهم , قائمة على تناغم منهجي مندمج للعديد من الوسائل الاتصالية كالصورة واللغة المرتبطة بالكتابة والقراءة , والتي تعد وسيلة مرئية للكلمة. عبر انتقال محور الفن نحو اللغة نفسها , لاسيما اعتماد فنانيها على أسس ونماذج فلسفية في تمثيل التجربة الفنية بغية أعادة بناء أو تشكيل فكرتهِ الخالصة وبلُغة جديدة , وبحرية تامة عبر أقتنائهِ للوسائل المناسبة كأداة لخدمتها وأعتمادها لتحقيق خطابٍ ذهنيٍ جدلي مؤثر مع المتلقي . عبر تركيزه على أهمية السياق اللغوي , لاسيما في أعتماده على النصوص اللغوية والقراءة , في كيفية خلق




شكل رقم ٤

المعنى فنياً وثقافياً. اذ يعمل الفنان على تقديم العمل القائم على الفكرة , كتساؤلات معينة مستفزة أو مثيرة لذهن المتلقي , مما يخلق علاقة جدلية ما بين العمل والمتلقي , ومن خلال تلك العملية التفاعلية والمحققة للجدل ألتمسناها في أبرز تجاربهِ للفن المفاهيمي , كتجربة الفنان جوزيف كوزوث في ( كرسي وثلاث كراسي..وغيرها) . إذ أستعان في تمثيل نتاجه الفني العديد من الوسائط المتعددة , وهو تركيب منظم من عدة عناصر تمثلت ( كرسي حقيقي من الخشب و صورة فوتوغرافية للكرسي بالحجم الطبيعي وملصق لصورة موسعة للمعنى أو التعريف اللغوي للكرسي من القاموس) مثبتة على الجدار . والتي تمثل فكرة الفنان عبر الوسائل الفوتوغرافية واللغوية , فتلك النتاجات تعد بيانات عالم الواقع ووسائلاً لتمثيله. , فالصورة الفنية ذهنية متخيلة , تقترب من اللغة بالكتابة التي تجعل الكلمة ملموسة أو واضحة , ضمن النص اللغوي المرئي وبطريقة جديدة فيها شيء من الاستفزاز للمتلقي وهي محاولة من الفنان لدفع المتلقي نحو حالة من الانفعال النفسي الذي يدفعه للبحث عن الفكرة والكشف عنها , فهي تعد السبب الرئيسي في أحداث الدهشة أو الصدمة لدى المتلقي والمحققة بدورها تفاعلاً جدلياً ,





الحاصل ما بينهُ وما بين العمل مما يُثار ذهنهُ بتوالد الصور أو الاشكال الجديدة تجاهها , (كما في الشكل رقم ٤) . وهذا ما يعكس أهمية التوثيق بأحدى الوسائط الرقمية كـ (الصورة والفيديو والتلفزيون ..) ودورهِ البارز في الفن المفاهيمي . ولم يكتفي الفنان المفاهيمي في التعبير عن تطلعاته الفكرية ضمن تلك الحدود بل أنطلق نحو تمثل أفكاره عبر ارتباطه المباشر بالطبيعة وتسجيل أو توثيق لطقوسها المناخية المتغيرة بصورة تتناغم وتتقابل مع المنجز الفني مستغلاً كل ماموجود في البيئة لخدمة فنه , نحو ربط الطبيعة بالفن من جهة , وأستغلال الاشياء المستهلكة أو المبتذلة وأخراجها بصيغة جديدة متناغمة مع البيئة المحيطة من جهة أخرى ...ألتمسناها لدى فناني الارض وكيفية التعبير عن أفكارهم وتمثيلهم لتجاربهم الفنية المرتبطة بالطبيعة (أشعة الشمس , الامطار , وغيرها) , بغية كسر حدود فنه مع المبتذل والمجنس والمستهلك وتقابلها مع العوامل والعناصر الطبيعية , نحو خلق أشكال متوالدة من أشكال أخرى , بالاستعانة وأشراك أحدى التقنيات الرقمية لتسجيلها وتوثيقها زمكانياً . من تلك التجارب الفنية لفن الارض ووالذي أنجزه العديد من فناني الارض كـ ( نانسي هولت , جيم دينيفين ..وغيرهم ) , والتي ساهمت في بث الافكار الجديدة الملهمة للابداع والابتكار في المجال المعماري , من تلك التجارب الفنية للفنانة نانسي هولت ( أنفاق الشمس , وخواتم الصخور,..وغيرها) . والفنان جيم ( ضغط رمال الشاطئ ودوامة جيتي ) نفذت تجربتهما الفنية عبَّر أستغلالهما لعناصر الطبيعة (أشعة الشمس والرمال ..) في تمثيل تجربتهما الفنية , لاسيما أشعة الشمس الساقطة على الجدران والانفاق مباشرة وبشكل آني مع توالد الإشكال الجديدة من خلال انعكاس الضوء والظلال في مداخلها المفتوحة وتوثيقها بواسطة الصور الفوتوغرافية , بغية أيقاف أو تثبيت الزمن على وفق رؤية ثابتة , غير متغيرة



أو متحولة. فضلا إلى تمثيل الفنان أشكاله الشبيهة بدوامات المياه بواسطة الرمال وتوثيقها باللحظة صورياً قبل أزالتها بعوامل التعرية الطبيعية (الرياح والمياه ) . وهذا ما أستوقف المتلقي في حالة من الدهشة والانبهار, مُستجيباً للعمل عَبر التفاعل والاندماج معهُ . كما في (الشكل رقم ٥).

**الشكل رقم٥**

فالتكنولوجيا الرقمية , عدت عامل مؤثر وبصورة مباشرة في تطور الوسائط الرقمية وتداخلها المنسجم مع الفنون المتعددة

بدءاً بالكاميرات والتصوير الرقمي الالكتروني... والتي تستخدم الاقراص المدمجة في عالم الكومبيوتر وشاشات العرض البصري وأفلام الفيديو الملونة والسينما ..الخ , والمنعكسة بدورها على ثقافات المجتمعات المتطورة عبر تسجيل العديد من مظاهرها المختلفة أو أحداثاً معينة من حياتها المعاصرة , وهذا بدوره ينعكس أيجاباً على تزايد الإنتاج في الموضوعات والعروض البصرية لتتسع في أمكانياتها التعبيرية من خلال الاستعانة بالعناصر والوسائل المؤثرة في الشكل البصري , إذ ( أصبح التصوير الرقمي علامة على العصر والعولمة والخيال البصري الانساني ... المتحرك بلا حدود أو قيود ... كاشفاً عن الخصائص الغير عادية للاشياء العادية ) ٢٢(د. عبد الحميد , شاكر, ص٥٧٨) . أن ما يميُز فنون ما بعد الحداثة , هو أنبثاقها المستمر في الابداع نحو التغيير أو الابتكار لأهم التجارب الفنية المعاصرة , والتي تعكس أمكانية وخبرة الفنان في الخلق الابداعي الجديد والغير مألوف , الناجمة عن عمليات التجريب



المتكررة التي حققها الفنان عَبرّ مسيَّرتّهِ الفنية , منطلقاً نحو أقتحام عالم المتلقي وأشراكهِ في التجربة الفنية وعلى نطاق أوسع. موظفاً جميع الوسائط المتعددة مابين التقليدي والتكنولوجي بغية تحقيق متطلباته التي تتوارى مابين الجانب الوظيفي والتعبيري الجمالي والفني , ولا يتوقف عند أي مفردة شكلية أو مادية يستدعيها ضمن منجزه الفني لتكتسب وظيفة أخرى ودور أخر تؤديه , مع أشراكها بأحدى التقنيات الحديثة للوصول إلى تجارب فنية أبداعية مبتكرة , مهمتها بث الافكار والرسائل نحو العالم وتوثيقها عبر أحدى الوسائط الرقمية المذكورة مسبقاً كالكاميرا وشرائط الفيديو , كفن الجسد وفن الاداء وتوظيفه كسطح تصويري متحرك لبث الرسائل حول العالم قد تكون مرتبطة بالجانب الجمالي أو السياسي أو الموضوعات الاجتماعية كالجنس والمخدرات والعنف ومناقشة تلك المواضيع مثلما مثلته الفنانة الادائية ( مارينا أبراموفيتش أحدى مواضيعها عن الحب والتطرف والاكتشاف والعنف الجسدي ) كما في الشكل رقم ٦)

**شكل رقم ٦**

مَّما أصبح الجسد شكل الفني متنوع بتأويلاته وتصَّوره. وقد يسعى فناني الجسد إلى تسجيل لحظوي لعروضه الجسدية والانية بوسائل الكترونية كالكاميرا الرقمية لتوثيق الصور الفوتوغرافية وتسجيل أشرطة الفيديو لتلك العروض المختلفة المواضيع مابين الاستعراضي وأفلام وثائقية أجتماعية وغيره ...مما يؤدي بدوره الى تبديد الاشكال التصويرية التشبيهية واعتماد اشكال ابداعية او هو تجزئة الشيء والاجهاز عليه

شكل رقم ٧

بتحريف مظهره الخارجي . لاســـيما التعبير عنها من خلال أســـلوب آخر تمثّلَ في أستغناءهِ عن سطح اللوحة وأستدعاء الجسد بدلاً عنها , كسطحٍ يسُقط عليه رسوماتهِ وكتابتهِ ويتعامل معه بعجائن وطلاءات تجعله يحاكي الاعمال النحتية والتشـــخيصـــية المهمة, التي تقترن بمواضـــيع مختلفة , ( شـــكل رقم٧) .هذا ما يجعل دور التكنولوجيا الرقمية , مهماً في معالجة العديد من الموضوعات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية و الثقافية..., وتوثيقها زمكانياً , فهي تدعو إلى تقابل الثقافات للمجتمعات والبلدان المتحضرة , لتتبادل وتندمج فكرياً مع بعضها كالفن الكرافيتي والبيئي وفن الشارع وغيرها من الفنون الحداثوية التي وثقت تجاربها الفنية عبر الصورة الرقمية وأشرطة الفيديو وشاشات الاعلان والدعاية , والتي سمحت للعالم بأن يتحول إلى قرية صغيرة تتقابل فيما بينها ثقافياً وتتبادل أخبارها أعلامياً , مع أبراز هويتها وموروثاتها الحضارية عبر تكويناتها الشكلية المتنوعة جمالياً ووظيفياً ...(شكل رقم ٨).

وبنفس الوقت أصبحت تلك الفنون سلطة قوية تسيطر على محور الشارع العالمي , بجميع مجالاتها وطرحها الفكري , لاسيما بعد أرتباطها بالوسائط الاتصالية والتواصلية مع التلقي عبر تقنيات واليات أظهار حديثة, ليحقق ذلك الرباط التواصلي



الاني المتكامل والوحدوي مع جميع أنحاء العالم كـــسلطة [illegible]ضها البصرية بكافة حجومها وفضاءاتها المفتوحة والمغلقة وأفلام السينما ..) التي تعد من أخطر الوسائط الرقمية في نقل الحدث عبر الفرجة والمشاهدة والتأثر البصري وشد الانتباه من خلال تتبع ما يجول في العالم ..., والتي أصـــبحت الان كوســـيلة أعلامية ودعائية لعقد العديد من الصـــفقات للســـياحة والســـفر وعقود العمل بخطاب أشـــاري تجاه التلقي , والذي أثر بشكل سريع على مفهوم الواقع نفســه ونحن أمامها لانرى الواقع بل نرى الواقع منعكســاً على الشــاشــة , والتي" تؤدي دوراً مهماً كونها منعطفاً ونقطة تحول في الفنون التشـــكيلية , إذ تنقل صـــوراً من عالم

شكل رقم ٨

شكل رقم ٩

أفتراضـــي مختلف ومن مكان وزمان اخر مهما كانت طبيعتهما , تنقله الى الحاضـــر في آنية معينة هي آنية الفرجة , أذ تطرح الشاشة الصورة وكأنها أمتداداً للواقع أو جزء منهُ فرضت نفسها كواقع ينقل صوراً من عوالم مختلفة..."٢٣(د. محمد جســام , بلاســم , ص٤٩) ._ لذا نجد بأن **فن الشــاشــة** , قد شــكَّل عامل مهم في تعزيز ثقافة الصــورة لدى المتلقي من خلال تنمية وعًيهِ وأدراكهِ للعالم المحيط بهِ والمـــليء بالثيمـــات أو العلامـــات والرسائل ..., وهذا ما جعل سلطة الشاشة وهيمَّنتها جمالياً ووظيفياً فضلاً إلى جانبها الثقافي , بدت أهميتها تحتل في جميع المجالات كالسفر والسياحة , وفي مجال التسويق السلعي لبعض المنتجات العالمية .

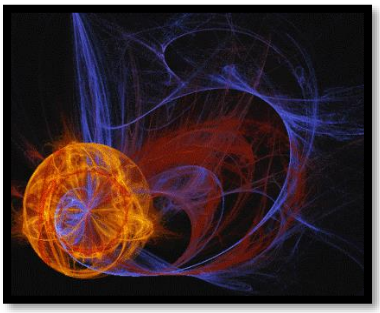
فظهرت من ثقافة عصــر التواصــل مُسّــميات جديدة للفنون الرقمية والبرامجية ..وغيرها , والتي ترتبط تقنياً بالحاســوب والانترنيت وغيرها , والتي أعتمدت على الوســائط الاعلاماتية واتخذت من الواقع الافتراضــي واقعاً حقيقياً يمكنها التواصــل واللقاء من خلاله. فمن تلك الفنون المعتمدة على تقنيات الحاســوب والبرامجيات في تنظيم الصــورة وفقاً للمجال الفني الذي يجعل منها مداراً للأبداع كمادة لونية ومساحة تشكيلية وكمية ضــوئية , وللمجال الاتصــالي أو التواصلــي الذي يتخذها وسيلة خطاب أو حوار فكري مباشر مع التلقي , عبر رسائل تحمـ

شكل رقـ

مضــامين ترفيهية وتسـويقية بنفس الوقت , كالتي نجدها اليوم في أنظمة الصــناعة الثقافية : مثل صــناعة الفيلم والاسـطوانة والكليب والعاب الفيديو والرسوم المتحركة.مع تحقيق هدف أشراك المتلقي ضمن المنجز الفني , كعنصراً مركزياً في أنتاج تلك التجربة الفنية , على وفق تلك التقنيات التي تعتمد على أظهار الشــكل البصــري بناءً على ســياقات جديدة مغايرة للســابق , وذلك بعدم الاعتماد على جدلية العلاقة ما بين الشــكل والمادة , وبالتالي يعمل ذلك الشــكل المنجز الجديد كالصــياغات الرقمية للحاسوب على أثارة المتعة والدهشــة والانفعال لدى المتلقي فضــلا الى تحفيز مخيلته والتلاعب بها من خلال تلك الاشــكال التجريدية والهندســية المتكررة الخالية من المضــمون والمتشــكلة من تلك التكوينات الشكلية واللـونية والمتميزة بالقيمة والشدة الضوئية واللونية فضلاً عن الإشكال المجسمة الثنائية وثلاثية الإبعاد والتي تشترك فيها القيم والعناصر الفنية المندمجة مع حضورالصوت كالموسيقى والفيديو . فــ " بمحاولة الفنان لأستثمار معطيات الآحساسات البصرية , وفي البحث عن ألأثر الذي يتركه المشهد المصوّر في عين الناظر وما يولده فيها



من أيهامات بصــرية مضــللة فالأتجاه الجديد يرتبط كما يقول ( بوبير) – بمسـألة ( العلاقة الجدلية بين رؤية موضـوعية ورؤية ذاتية , بين ظواهر فيزيولوجية وأخرى نفســانية ) كما يرتبط ( بأدخال هذا الجدل العلمي في الســياق الفني)." ٢٤(د. أمهز , محمد ,ص٣٥٧) . **كفن الفراكتل والفن السبراني** والذي يعدان فعل بصري تمتزج فيه الحركة والصوت والضوء في الفضـاء يزيح مفهوم اللوحة والجدار امام حضـور الالة , فهو علم التحكم الالي .( كما في الشكل ١٢) .



يقود ذلك التلاقح الهرموني ما بين التقنيات الحديثة , لاسيما في مجال تضمين الوسائط التواصلية أو الاتصالية الرقمية مع بعضها يفسح المجال للتفاعل الجمالي ما بين التجربة الفنية والمتلقي والتواصل فيما بينهم مهما تباعدت المسافات في عالم أفتراضي جديد وممتع وبالتالي تنطلق العملية ألأبداعية في ذلك العالم ألأفتراضـــي , والمتجددة في نمط وجودها من حالة أبداعية الى حالة أخرى , والتي تفتح آفاق جديدة نحو المستقبل ويتحرر المعنى بشكلٍ أوسع وبطرق ذكية مبتكرة ومبتدعة وذلك لما يتميز به ذلك العالم ألأفتراضي المتحول الى عالم فعلي غني بكل ألأمكانات القابلة للانتاج والتفاعل مع المتلقي من خلال توظيف الوســـائط الرقمية والمتعددة التي بدورها تعكس تأثيراً كبيراً عليه وتفاعلاً مستمراً ومختلفاً بين الجماهير ( المتلقين) .



التمسناها في تجارب العديد من فناني الفن الرقمي مثل الفنان ( سوكي ميكامي , هيروكي أوميدا سكوت درافيس)..وغيرهم وبشكل متنوع ومختلف الواحد عن الأخر , كالذي تضمنته التجربة الفنية والقائمة على أستدعاء العديد من الوسائط المتعددة , وللتقنيات الحديثة مع توظيف الحركات الادائية للجسد لأكمال العرض البصري , القائم على خلق بيئة ذا مساحة افتراضية تحوي على أجهزة أستشعار ومجسات مع حضور الضوء والموسيقى والفيديو والحاسوب , ضمن وسط أو بيئة رقمية تحوي على شاشات عملاقة , فتلك المشاهد أو العروض الاستعراضية تخاطب المتلقي وتعمل على أشراكه عَبرَ تأثرِهِ واندماجهِ , مع العروض وتفاعلهِ مع المتغيرات الحاصلة فيها كالاضواء الساقطة والموسيقى والوسائل الاخرى. , لتتحول حركاتهم الى صوت وصورة وهذا مؤشر نحو تطور الفن والتكنولوجيا وبقية الوسائط المتعددة

(شكل رقم١٣

محاولاً الفنان أن يعتمد في مخرجاته التشكيلية على خلق واقعٍ أفتراضـيٍ تتوفر فيه كل أسباب القوة للتدخل في حياة المتلقي وتكّيفِها مع مقتضيات التكنولوجيا أي أستثمار الفنون المختلفة في ذلك الواقع , بغية التأثير على أفكاره وأحساسه الانفعالي ذلك الوسط غير الواقعي , المملوء بالصــور والاشــكال المتنوعة والمُلهمة للخيال لتلك التغييرات والتحولات في الاشكال والصور المُنبثة , في ذلك الواقع الافتراضي الرقمي عبر أشكالها المجردة والمجسمة والمركبة وفقاً لحزمها الالكترونية وبرامجيات الحاسوب وهندسيات الصوت والموسيقى لتصبح عوالم شبيهة بالاحلام .

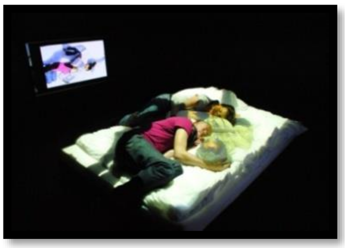
والتي تجذب المتلقي وتشـــركه داخلها ليتفاعل معها . ولم يكتفي الفنان في طرح معطياته الفكرية , عند تلك الحدود بل تجاوزها نحو أحياء الذكريات وتوثيقها عبر أليات وتقنيات أظهار رقمية ســاهمت بشـكل فعال في جلب الماضـي بكل ما يحمل من ذكريات أو مذكرات خاصــة بالمتلقي, عبر تمثيله لعوالم افتراضـية , تكاد تكون موازية لمشاهد حقيقية ناجمة عن دمج الماضي بالحاضر , وتقديمها كمشاهد تصـويرية حقيقية مؤثرة بالجمهور ,أذ تدور حول كيفية جعل المتلقي يعيش لحظات من الحميمية والتأمل مع جســد غير مادي ناتجاً عن أســـقاطات ضـوئية , ويتجاوب معها يشـعر ويتفاعل وتتولد لديه مشاعر واحساسيس , لاسيما كالذي ألتمسناه في **(فن التليماتك)** , القائم على توظيف

الوســـائط الرقمية لاســـيما الاعتماد على تقنيات واليات أظهار حديثة لتحقيق تلك التجربة الفنية , والتي تهدف نحو التفاعل والتلاقي عبر أختراق الحدود الزمكانية , فهو فن قائم على " أستناده لشبكات التواصل والاتصالات الرقمية , بغية توطيد وتفعيل العلاقة التفاعلية كصيغة تواصلية ما بين الافراد مهما تباعدت المسافات بينهما , كنوع من التواصل بين جسدين مادي وأخر رقمي ." ٢٥(Ascott, Roy , p55) .(شـكل رقم١٤- للفنان ١٩٩٢(باول ســـيرمون) , الذي انجزعمله (الحلم) . إذ أعتمد الفنان في تمثيل تجربته الفنية , على مجموعة من المفردات الشكلية والقائمة على سريرين في أماكن منفصلة , ومزودة بشاشات وكاميرات فيديو , مهمتها خلق جسد غير مادي ينتج عن أسقاط صورة عالية الدقة لجسد أحدهما , على سرير الجسد الثاني لتحقيق التفاعل مابينهما وبدون

توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة ______________________ ٣١

شكل رقم ١٤

أضافة رابط صوتي , بغية التركيز على كيفية خلق أو تمثيل غربة العلاقة عبر حركات الجسد وحيدا على السرير. والذي يؤدي نحو أعلان سلطة المتلقي في تحكمه بسير العمل في أشكالهِ , هذا ما قدمه الفنان موظفاً أهم الوسائط عبر حركات الجسد على السرير. إذ نجد بأن غاية الفنون التفاعلية هو السـعي نحو التفاعل مع المتلقي وأشـراكه من ضـمن العمل . عبر أعلان سـلطته التحكمية بالمشـهد التصويري الرقمي , لاسيما في تحكمه بسير العمل , أذ عمل على أدارة عالمه الافتراضي الرقمي من خلال شد وجذب المتلقي , الى داخل العمل وجعلهِ يُديرهُ بنفسهِ , مغيراً أشكالهِ وبصورة مستمرة , **فالفن التفاعلي** وهو قائم على (اعتماده الوسائط الرقمية بأنواعها وأشراك المتلقي في التجربة الفنية , بغية معالجة وتوليد الإشكال الفنية والمتنوعة بتنوع سلوكياته عبر أنظمة أستشعار ومجسات خاصة .) ٢٦(Stefan, Gobel, p120). معتمداً الفنان على أجهزة ( الكومبيوتر , والتحسس والاستشعار بالحركة والحرارة والتغيرات المناخية ) , محدثاً الاختلاف في ظهور الصورة من متلقي لاخر بحسب الاختلاف في التفسير والمشاركة , هذا ما هدفت أليه الفنون التفاعلية كما في( الشكل رقم ١٥ – ليلة بيضاء للفنان براون أند ٢٠١٦) , والذي عمل على توظيف الفن التفاعلي في تجربته الفنية القائمة على أضاءة (٦٠٠٠مصباح) من قبل مشاركة جمهوره في التجربة تلك عبر وعدهم عناصر رئيسية في الانجاز عبر التفاعل معها بفتح الاضاءة بأنفسهم .



توظيف الوسائط الرقمية في تجربة فنان ما بعد الحداثة ______________________ ٣٢

فالفنان يعتمـــد الوسائط الرقمية كبيئة ملائمة لخلق تجاربه الفنية القائمة على فكرة الفن المفتوح مع الجمهور , من خلال ألتقائه مع المتلقي بالتفاعل والمشاركة الجسدية والمراقبة البصرية حيث يمكن للتلقي إعادة استخدام ما أنتج , بنفس الطريقة التي يمكنه أعادة استخدام ما أنتجه الجمهور. مستخدماً أحدث التقنيات مثل رسومات الحاسوب والرسوم المتحركة والفيديو والإنترنت والروبوتات والتكنولوجيا الحيوية. وكثيرا ما تكون الأجسام الفنية تفاعلية . لاسيما في أقتباسه من الوسائط الرقمية تقنيات معينة لخلق بيئة أفتراضية للمتلقي مع أعتماده لوسائل الإعلام للفن الحضري والمعارض التفاعلية . مثلما ما قدمه الفنان (موريس بيانون) , في أهم تجاربه الفنية والمتمثلة في تجسيده لـــ **( بانوراما كبيرة )** , متحركة للمدينة المستمرة التغيير.أذ وظف الفنان أثنتا عشر شاشة عملاقة مزودة بنفس العدد منظاراً للمراقبة وبزاوية مثبتة (٣٦٠درجة) , تعرض مشاهد لمناظر خلابة وممتعة لمناطق مختلفة لمدينة متحركة ومتغيرة بشكل مستمر , لينتج عن ذلك المشهد واقعاً يعد واقعاً مادياً , لمدينة مدهشة خارجة عن المألوف تسمح للمتلقي أداء تجربته البدنية والفكرية عبر تفحص وتفسير الحقائق الحضرية فنياً وعلمياً من خلال مراقبته بصرياً , بدهشة وصدمة تجاه تلك المدينة العالمية. (شكل رقم ١٦).وصولاً إلى تقنية رقمية أخرى تعامل معها الفنان في صياغة تجربته الفنية , والتي لاسيما نالت مساحة كبيرة في المجالات الفنية , كفنون التصوير الثلاثي الأبعاد لخلق **صور مجسمة بواسطة التركيب الرقمي ، والذي يعتمد على إستخدام أشعة**



**الليزر(الموجات الضوئية )** , الموجهة على الاجساد المراد حفظ تفاصيلها الدقيقة وما يتعلق بها من معلومات **وصور مرسومة على شاشات شبكية معلقة** , ثم إخراجه للفضاء كمجسم ثلاثية الا وهي تقنية **(الهيلوغراف)** أذ تعمل هذه التقنية الحديثة على تحقيق عالم أفتراضي يحوي على أبعاد وعمق غير حقيقي أو واقعي , ناتج عن أسقاطات ضوئية لصور ثلاثية الابعاد منفذة كرسومات على سطوح شفافة أو معروضة فيديوياً , والتي تكاد تكون وهمية أو شبحية خادعة أو موهمة للبصر , ألتمسناها لدى العديد من تجارب فنانيها مثل ( تيم لاب , سيث ولسن , اني ماس , ات بورن ..وغيرهم) , فلو تناولنا أحدى تلك التجارب الهيلوغرافية للفنان التايلندي( ات بورن ) في توظيفه لتلك التقنية في أخراج تجربته الفنية والقائمة على طبقات متعددة من القماش والخيط والنسيج والشبكات لإنشاء عروض بصرية مذهلة ثلاثية الأبعاد. تشبه اللوحات الرقيقة للصور المجسمة المتلألئة التي تتغير وتتحول بمهارة عند عرضها من زوايا مختلفة. كـ(وجه الفتاة الحزين والمتأمل) , والذي عمل بشكل قصدي على أظهار أو أبراز ملامحها الواقعية وفقاً لتعبيراته التي تعكس شخصيتها المؤلمة وحالات الحياة والموت وغيرها من المفاهيم الفلسفية البوذية ... على شاشات رقيقة وشفافة , ليحقق مشهداً أثيرياً غير واقعي يكاد يكون شبحي .كما في (الشكل رقم ١٧) .

أما في تجربة الفنان الياباني ( تيم لاب) والتي تمثل السحر الرقمي في أنجازه الفني والممتع الذي يأخذ مجاله الفني الجمالي والوظيفي , أذ أعتمد في تمثيل عرضه البصري على **تركيب**

رقمي لمجموعة من الصور المجسمة لخلق عالم أفتراضي سحري قائم على مجموعة من الاشكال الكرتونية الملونة والمنوعة من الحيوانات البحرية والنباتية وغيرها , المتحركة والراقصة كالحلم شبحية موهمة وممتعة للبصر , متناغمة مع حركة ولعب الاطفال الانفعالية المثيرة في ذهنية الطفل والتي تعمل على تفعيل مخيلته وتوسيع مدركاته الحسية مع المشهد .

**شكل رقم ١٨**



## الفصل الثالث ـ النتائج والاستنتاجات

١. تفعيل عصرالتواصل لتجارب فنية حديثة ترتبط بمُسّميات جديدة ذات علاقة بالوسائط والتقنيات الرقمية والمتعددة , لاسيما تقنيات الحاسوب والانترنيت , والاندماج مع الوسائط الاعلاماتية لتتخذ من الواقع الافتراضي واقعاً حقيقياً يمكنها التواصل واللقاء من خلاله.

٢. لعبت الوسائط الرقمية والمتعددة دوراً كبيراً في إحداث تحولات شكلية في الصورة على حساب المضمون , لاسيما تنوع الصورة عبر تحولاتها بدءاً من الحسي الى اللامعقول والتي تعمل على التوثيق الزمكاني ومخاطبة الفعل , من خلال إعادة تشكيل الواقع على وفق مخرجاته الشكلية وبصورة جديدة بواسطة التلاعب فيه تقنياً وتركيبياً .

٣. تحّول الفن الى فعل تقني مفتوح على المحتمل واللامتوقع . من خلال ارتباطه بالتكنولوجيا الرقمية ووسائطها المتعددة , التي انعكست في تأثيرها على نتاج الفنان وتقنياته وآلية إظهارها ( كاللوحة الفنية) , في تكوينها الشكلي ومضمونها , بل تحولت آلية حضورها إلى منطقة جديدة كـ(لوحة فنية الكترونية) مجهزة بالة حاسوب , ولغة خطاب أُخرى مع المتلقي لتكون موضوعاً له أدّت بدورها إلى فتح آفاق واسعة , أمام المتلقي لإدراكها وتغيير نمط أنتاجه لها . (كما في شكل رقم١).

٤. نظم الفنان تجربته الفنية وفقاً لتفعيَّلهِ لبعض الوسائط المتفوقة ودمجها لتقنية اللوميا ارت – الفن الضوئي القائمة على التعبيرالضوئي المتناغم مع أساسيات المنجز الفني للشكل واللون والحركة في فضاء مظلم بغية تحقيق البعدين الثالث والرابع المفقودين على سطح شاشات مسطحة.عبر تحول أشكاله المسطحة إلى ثلاثية الإبعاد من خلال الخداع البصري المتحقق بواسطة الضوء واللون والحركة.كما في (شكل رقم ٢ , ٣).



٥. توظيف الفنان المفاهيمي لعدة تقنيات ووسائط رقمية , بغية التوثيق الاني أو اللحظوي الزمكاني للعمل الفني وخدمة معطياته الفنية والجمالية القائمة على أحياء المفهوم أو الفكرة الهادفة. مُعتمداً على أساس فلسفي وذو منهج تحليلي تتقدم فيه اللغة على الفن لمخاطبة التلقي وأثارته بالتفاعل والانفعال مع التجربة الفنية كـ( الكتابة والقراءة والصوت والصورة , ونظم تمثيلية بديلة مثل الخرائط أو أرقام , ووسائل الإعلام من الفيلم والفيديو والتلفزيون والتصوير الفوتوغرافي أو وسائل الأداء. كما في (شكل رقم ٤ , ٥ , ٦ , ٧ , ٨ ).

٦. أصبحت الفنون سلطة قوية تسيطر على محور الشارع العالمي , بجميع مجالاتها وطرحها الفكري , لاسيما بعد أرتباطها بالوسائط الاتصالية والتواصلية مع التلقي عبر تقنيات واليات أظهار حديثة , ليحقق ذلك الرباط التواصلي الاني مع العالم كـسلطة (الشاشة وعروضها البصرية بكافة حجومها وفضاءاتها المفتوحة والمغلقة وأفلام السينما ..) التي تعد من أخطر الوسائط الرقمية في نقل الحدث عبر الفرجة والمشاهدة والتأثر البصري وشد الانتباه من خلال تتبع ما يجول في العالم ..., فضلا عن كونها وسيلة أعلامية ودعائية لعقد العديد من الصفقات للسياحة والسفر وعقود العمل بخطاب أشاري تجاه التلقي . كما في (شكل رقم ٩ , ١٠).

٧. ظهرت من ثقافة عصرالتواصل مُسّميات جديدة للفنون الرقمية والبرامجية المرتبطة تقنياً بالحاسوب والانترنيت , عملت على تنظيم الصورة , وفقاً للمجال الفني الذي يجعل منها مداراً للأبداع كمادة لونية ومساحة تشكيلية وكمية ضوئية , وللمجال الاتصالي أو التواصلي الذي يتخذها وسيلة خطاب فكري مباشر مع التلقي , عبر رسائل تحمل مضامين ترفيهية وتسويقية بنفس الوقت , بالاستناد الى الوسائط الاعلاماتية والاتخاذ من الواقع الافتراضي واقعاً حقيقياً , يمكنها التواصل واللقاء من خلاله., كأنظمة الصناعة الثقافية (صناعة الفيلم والاسطوانة والكليب والعاب الفيديو والرسوم المتحركة. كما في( شكل رقم ١١).



٨. تضمين التقنيات الحديثة التي تعتمد على أظهار الشكل البصري بناءً على سياقات جديدة مغايرة للسابق , وذلك بعدم الاعتماد على جدلية العلاقة ما بين الشكل والمادة , كالصياغات الرقمية للحاسوب على أثارة المتعة والدهشة والانفعال لدى المتلقي فضلا الى تحفيز

مخيلته والتلاعب بها من خلال تلك الاشكال التجريدية والهندسية المجسمة والمتكررة ,المتميزة بالقيمة والشدة الضوئية واللونية والتي تشترك فيها القيم والعناصر الفنية المندمجة مع حضور الصوت كالموسيقى والفيديو.كما في (شكل رقم ١٢) .

٩. أستدعاء الفنان العديد من الوسائط الرقمية والمتعددة , للتقنيات الحديثة مع توظيف الحركات الادائية للجسد لأكمال العرض البصري , القائم على خلق بيئة ذا مساحة افتراضية تحوي على أجهزة أستشعار ومجسات مع حضور الضوءِ والموسيقى والفيديو والحاسوب , ضمن وسط أو بيئة رقمية تحوي على شاشات عملاقة تخاطب المتلقي وتعمل على أشراكه عَّبرَ تأثرِهِ واندماجِهِ , مع العروض وتفاعلهِ مع المتغيرات الحاصلة فيها كالاضواء الساقطة والموسيقى والوسائل الاخرى. , لتتحول حركاتهم الى صوت وصورة. كما في (شكل رقم١٣)

١٠.توظيف الوسائط والتقنيات الرقمية , لأخراج فن رقمي جديد , يهدف نحو التفاعل والتلاقي عبر أختراق الحدود الزمكانية ,تمثل بفن التليماتيك القائم على شبكات التواصل والاتصالات الرقمية , بغية توطيد وتفعيل العلاقة التفاعلية كصيغة تواصلية ما بين الافراد مهما تباعدت المسافات بينهما , كنوع من التواصل بين جسدين مادي وأخر رقمي . كما في (شكل رقم١٣).

١١.سعى الفنان نحو تفعيل وأشراك الفن التفاعلي في تجربته الفنية , وهو فن قائم على الوسائط الرقمية بأنواعها لأجهزة ( الكومبيوتر , والتحسس والاستشعار بالحركة والحرارة والتغيرات المناخية ) وأشراك المتلقي فيها , بغية معالجة وتوليد الإشكال الفنية والمتنوعة بتنوع سلوكياته ,عبر أنظمة أستشعار ومجسات خاصة محدثاً الاختلاف في ظهور الصورة من متلقي لاخر ,حسب الاختلاف في التفسير.



والمشاركة كما في (شكل رقم١٤).

١٢. أشراك الفنان من الوسائط الرقمية تقنيات معينة مع أعتماده لوسائل الإعلام للفن الحضري والمعارض التفاعلية كبيئة ملائمة , لخلق عروض بصرية قائمة على فكرة الفن المفتوح مع الجمهور (بانوراما كبيرة) , عبر ألتقائه مع المتلقي بالتفاعل والمشاركة الجسدية والمراقبة البصرية لتمكين المتلقي من إعادة استخدام ما أنتج . كما في (شكل رقم ١٦).

١٣.أشراك الفنان تقنية (الهولوغراف) لخلق عوالم افتراضية تحوي على أبعاد وعمق غير حقيقي أو واقعي يتشكل من صور مجسمة بواسطة التركيب الرقمي ، والذي يعتمد على إستخدام أشعة الليزر(الموجات الضوئية ) , الموجهة على الاجساد المراد حفظ تفاصيلها الدقيقة وما يتعلق بها من معلومات وأشراك المتلقي بالتفاعل معها كجزء مهم ومكمل لتلك العروض البصرية الافتراضية تارة , وصور مرسومة على شاشات شبكية معلقة ناتجة عن أسقاطات ليزرية ضوئية لصور ثلاثية الابعاد منفذة كرسومات على سطوح شفافة أو معروضة فيديوياً , والتي تكاد تكون وهمية أو شبحية خادعة أو موهمة للبصر تارة أخرى , كما في (شكل رقم ١٦ , ١٧).

## الإستنتاجات

١. عزز التعدد التقني واليات أظهاره الرقمية من أثراء العملية الإبداعية في الخلق والابتكارات الفنية المعاصرة , لاسيما تقنيات المعالجة الإلية للمعلومة , إذ تعزز بدورها من خلق الهجانة في الانجاز والتي تفتح على أحتمالات لاحدود لها. وهذا ما يجعلها لغة العصر عبر التعامل مع تلك المنظومات الرقمية لوحدة الوسائط المتعددة لتحويلها إلى فنون رقمية .



٢. سعى الفنان نحو أيجاد بنى جديدة ومعبرة للعالم من خلال تجربته الفنية , وتمثيل اللافكرة بالتأليف والتصور والصدفة نحو الرمزية في التعبير . عبر التحول في بناء نظامه الفني . والذي شَّكل دورا مهماً في خلق رؤية جديدة للفنان تختلف عن رؤيته السابقة , تجاه العالم أو البيئة المحيطة به , من خلال إرتباطه مع أهم التطورات أو الاستكشافات في مجالات العلوم المتعددة والتكنولوجيا الرقمية الحديثة وتعدد الثقافات الأخرى.

٣. يعد التحول في بؤرة الموضوع عامل مهم في توجيه رؤى فنون ما بعد الحداثة نحو زوايا غير مألوفة أو مسبوقة في طروحاتها الفكرية , لاسيما تلك الزوايا التي لم تكن الى حد قريب ذات قيمة فنية ، منتقلاً من فوقية الفن الى طبقات ومواضيع تداولية مبهورة بالمنظر الشامل .

٤. أن التعددية في أقتناءات الفنان للوسائط الرقمية والمتعددة , ساهم بشكل كبير في توسع أدراكاته الذهنية نحو تلبية متطلباته وتطلعاته الفنية نحو أظهار الفكرة والمعنى دون اللجوء للمفاهيم والافتراضات البسيطة التي تعتمدها البرمجيات التقليدية. والتي عدت أحدى أدواته الفنية التشكيلية العصرية والمتطورة , وهي الاداة المناسبة للاجيال الجديدة.

٥. أصبح عالمنا ينطق بالتواصلية عبر ثورته الرقمية في الإنتاج الصوري. لا سيما سلطة الصورة الفوتوغرافية الثابتة والمتحركة بوجود أفلام الفيديو والسينما ، لتعزيز تلك الدلالات والرموز التي حولت عالم الواقع إلى شاشات رقمية كبيرة للتواصل والتقابل الاجتماعي والثقافي , كنمط مجمل من العلاقات بين التلقي والرؤى مع منظومات العالم الرمزية التي بدأت تتحول فيها كل ماهو مرئي إلى مادة للتفكير .



٦. عززت التقنية الرقمية في المقاربة بين الحضور الفوتوغرافي واقتراحات الرسم من حيث عناصر الإظهار ، لتتحول الصورة الفوتوغرافية الى لوحة تشكيلية والتي كان لها دور مهم في تعزيز النتاج الفني المبتكر القائم على النظام الرقمي .

٧. ساهمت الثقافة الاستهلاكية والرقمية وأندماجهما مع بعض , في تعزيز خلق العوالم الافتراضية الجديدة والمتغيرة , والتي تعد من سمات فنون مابعد الحداثة عبر ارتباطها بالصورة الرقمية والشاشة للدعاية والإعلان وأشرطة الفيديو وشاشات العرض البصري والسينما والافلام المتحركة والبانوراماوغيرها والتي شكلت لغة خطاب أعلاني موّجه مباشرة للمتلقي , تبعث بإيحاءاتها المؤثرة في ذهنيته , للتفاعل معهُ ليطلق قراءاته الفكرية نحوها , وبدوره تُعلن تلك العملية التفاعلية المتحققة بينهما لحظة أشراكه كعنصر محرك مهم في التجربة الفنية وحدوث الصدمة لديه

**المقترحات :** أجراء دراسة

- (توظيف الوسائط الرقمية في تجربة الفنان العراقي المعاصر).

## التوصيات :

١. استحداث مناهج تسلط الضوء على أهمية ودور الوسائط الرقمية في الفنون التشكيلية.

٢. تسليط الضوء على أهم المصادر الأجنبية وترجمتها , والتي تتناول التقنيات الرقمية والياتها في الفن المعاصر، بغية الإفادة منها والاطلاع على أهم التجارب الفنية والأساليب والتقنيات الخاصة بالثورة الرقمية المتعلقة بفنون الفيديو والحاسوب والانترنيت والبرامجيات والوسائط الرقمية المتعددة مع توثيقها بصور وفيديوهات من الأعمال الفنية في البحوث والدراسات.

## المصادر والمراجع ـــ٤


١. اليسوعي، لويس معلوف، المنجد في اللغة والأدب والعلوم، المكتبة الشرقية، المطبعة الكاثولوكية، بيروت، ١٩٥٦.

٢. ابو رحمة , اماني : نهايات ما بعد الحداثة (ارهاصات عهد جديد) , ط١ , دار ومكتبة عدنان للطباعة والنشر , العراق–بغداد , ٢٠١٣.

٣. أمجد عبد السلام , عيد : فلسفة الصياغات التصميمية الشعبية للعنصر في مختارات من الفن المصري المعاصر كمدخل لتدريس التصميم , أطروحة دكتوراه غير منشورة , كلية التربية النوعية , جامعة القاهرة , ٢٠٠٦.

٤. أمهز , محمود : التيارات الفنية المعاصرة , شركة المطبوعات للتوزيع والنشر , ط2, ٢٠٠٩.

٥. سكوت، رو برت جيلام: أسس التصميم، مؤسسة فرانكلين للطباعة والنشر القاهرة–نيويورك، ١٩٦٨.

٦. سيم , ستيوارت : دليل ما بعد الحداثة – ج١ , ت: وجيه سمعان عبد المسيح , ط١, المركز القومي للترجمة , القاهرة, ٢٠١١.

٧. سرمك, حامد: فلسفة الفن والجمال (الابداع والمعرفة الجمالية) , دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع , ٢٠٠٧.

٨. صالح رضا : ملامح وقضايا الفن التشكيلي المعاصر , الهيئة المصرية العامة للكتاب , القاهرة .

٩. عبد الحميد,شاكر :الفنون البصرية وعبقرية الادراك ,الهيئة المصرية العامة للكتاب,القاهرة ,٢٠٠٨.

١٠.عبد الحميد , شاكر : عصر الصورة (السلبيات والايجابيات) , المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب – الكويت ,٢٠٠٥.

١١.لوسي سميث , أدوار : الحركات الفنية بعد الحرب العالمية الثانية , ت : فخري خليل , مراجعة : جبرا ابراهيم جبرا , بغداد – دار الشؤون الثقافية , ١٩٩٥.

١٢.محمد جسام , بلاسم : اللوحة وصدمة التاريخ , ( حوار أجري معه ) , مركز النور الثقافي الاعلامي المستقل , ٢٠١١ .





١٣. محمد جسام , ا.د. سلام جبار. الفن المعاصر اتجاهاته واساليبه,٢٠٠١.

١٤ . محمد جسام , بلاسم : الفن والعمارة , ٢٠١٠.

١٥. هارفي ,ديفيد : حالة مابعد الحداثة (بحث في اصول التغيير الثقافي) ت: محمد شيا, ط١,المنظمة العربية للترجمة ٢٠٠٥.

١٦. وفاء حافظ عبد السلام : الانعكاسات الاجتماعية للانترنيت كأحد أشكال التكنولوجيا الرقمية , أعمال المؤتمر الحادي عشر : التعلم في عصر التكنولوجيا الرقمية , مركز جيل البحث العلمي , طرابلس , أبريل , ٢٠١٢.

17. A. S. Hornby. ox ford Advanced Learners Dictionary of current English, New Edition, oxford University Prees,printed by vision Ridier,Lond on, 1974

18. Abraham, Das : IMPACT OF DIGITAL MEDIA ON SOCIETY Introduction , 2020.

19. Antonio Damasio ; The Feel of what happens ; Body and Emotion in the Making of Consciousness,1999.

20. Ascott, Roy: Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. (Ed.) Edward A. Shanken. Berkeley, CA:University of California Press,2003.

21. Elias a. Elias& ed. Elias, Moderndictionary, thirteen edit10n. With several additionsand alterations, elias; modernpress, cairo u. A. R, 1963,

22.Johan , Demuyakor : OPPortunities and Challenges of Digital Media : A Comprehensive Literature Review of Ghana Literature Review of Ghana , 2020

23. Newman,Michael & Jon Bird ;Rewriting Conceptual Art, published by Reaktion Books Ltd , Farringdon Road, London,1999 ,p20

24.Stefan, Gobel, and Rainer Malkewitz: Technologies for interactive digital storytelling and entertainment,rundeturmstr,Germany,2006.