تمثلات الجسد الرقمي: دراسة في تحوّلات تمثيل الجسد الإنساني في فن التشكيل المعاصر

Digital Body Representations: A Study on the Transformations of Human Body Representation in Contemporary Visual Arts

م. د عمار صباح عبد الله

جامعة البصرة/ كلية الفنون الجميلة/ قسم التربية الفنية

07709035323 /ammarfox@gmail.com

الكلمات المفتاحية: الجسد الرقمي، ما بعد الإنسان، الهوية الجسدية، الوسائط الرقمية.

ملخص البحث:

يتناول البحث تحولات تمثيل الجسد في الفن الرقمي المعاصر، مستندًا إلى ثلاثة نماذج فنية تم تحليلها وفق مؤشرات نظرية وأهداف بحثية محددة. يكشف البحث كيف لم يعد الجسد يُمثَّل ككيان بيولوجي ثابت، بل كمنظومة رقمية-رمزية خاضعة للتعديل والتشفير. تتحول الهوية الجسدية إلى أداء مؤقت، موزع، يخضع لسلطة الخوارزميات والتقنيات، ما يعكس انتقالًا نحو مفاهيم ما بعد الإنسان والذات المتداخلة مع النظم السيبرانية. يُظهر التحليل أن التمثيل الجسدي أصبح ممارسة فلسفية وثقافية، تُعيد تعريف العلاقة بين الذات، التقنية، والهوية، وتُبرز أن الجسد في الفن الرقمي لم يعد مرآة للواقع، بل مشروعاً هندسياً وثقافيًا متغيراً باستمرار.

Keywords :Digital Body, Posthumanism, Corporeal Identity, Digital Media

Abstract:

The research explores the transformations in the representation of the body within contemporary digital art, drawing on the analysis of three selected artworks based on specific theoretical indicators and research objectives. It reveals how the body is no longer depicted as a fixed

biological entity, but rather as a digital-symbolic system subject to modification and encoding. Bodily identity emerges as a temporary, distributed performance governed by algorithms and technological frameworks, reflecting a shift toward posthuman concepts and selves entangled with cybernetic systems. The analysis demonstrates that bodily representation has become a philosophical and cultural practice that redefines the relationship between self, technology, and identity. In this context, the body in digital art ceases to mirror reality, evolving instead into a dynamic cultural and technical project in perpetual reconfiguration.

الفصل الأول/ الإطار العام

أولا مشكلة البحث

في خضم الأزمنة المعاصرة التي تتداخل فيها الحدود بين الواقعي والافتراضي، وبين المادي والرقمي، صار الجسد الإنساني موضوعاً مركزياً لإعادة التفكير والتشكيل، حيث تجاوز فن التشكيل بوصفه وسيلة تعبير بصري الحدود التقليدية لتمثيل هذا الجسد، متأثراً بتحولات الوسائط الجديدة وتطوراتها التقنية، من التصوير الرقمي والواقع الافتراضي إلى الذكاء الاصطناعي وتداول البيانات الواسع،إذ لم يعد الجسد يُمثَّل باعتباره جوهراً بيولوجياً أو شكلاً جمالياً صرفاً، بل أصبح يُنتج بوصفه وسيطاً تفاعلياً، قابلاً للتعديل أو التفكيك، وإعادة التركيب، بما يعكس تحولات فكرية وثقافية عميقة في نظرتنا للذات الإنسانية، فلم تعد الفنون التشكيلية إلى حد ما تكتفي بالوسائط التقليدية أو التصوير الكلاسيكي للجسد، بل انفتحت على أنماط تمثيلية جديدة ترتبط بالتكنولوجيا المتقدمة، والذكاء الاصطناعي، والواقع المُفترض، ما أدى إلى تفكيك المعايير الجمالية والرمزية السابقة المرتبطة بالجسد الإنساني، هذا التحول لا يُعد تقنياً فحسب، بل يعكس تحولاً أعمق في البنى الفكرية والثقافية التي تنظّم فهم الإنسان لذاته، وحدود جسده، وعلاقته بالآخر وبالآلة وبالفضاء الرقمي.

حيث صار الجسد في هذه السياقات الفنية الرقمية موضوعاً قيد التشكل الدائم، فلم يعد يُنظر إليه ككيان بيولوجي ثابت، أو كرمز أيديولوجي مباشر، بل بوصفه بنية ديناميكية، قابلة لإعادة البناء والمحاكاة والتشظي عبر الوسائط الجديدة، وهذا التغير الجذري في آليات التمثيل والتلقي، يثير عدداً من التساؤلات المركزية حول حدود

الجسد، وهويته، وأصالته، وتموقعه ضمن خطاب ما بعد الإنسان (Posthumanism)، الذي يرفض التمركز الإنساني التقليدي، ويطرح نماذج بديلة للجسد المُركب أو المُفكك أو المُدمج تكنولوجياً، وعليه يتمحور هذا البحث حول الإشكالية التالية: كيف أثرت الوسائط الجديدة، باعتبارها أدوات وتقنيات ورؤى فكرية، في إعادة تشكيل تمثيلات الجسد الإنساني في الفن التشكيلي المعاصر؟ وما طبيعة التحولات التي طرأت على البُنية الجمالية والدلالية لهذا التمثيل؟ وهل يمكن الحديث عن (جسد رقمي) يمتلك منطقاً بصرياً وثقافياً خاصاً ومستقلاً عن الجسد الفيزيائي.

ثانيا/ أهمية البحث والحاجة إليه:

تتبين أهمية هذا البحث من كونه يتناول إحدى أبرز التحولات المعرفية والجمالية التي يشهدها فن التشكيل المعاصر في ظل هيمنة الوسائط الرقمية والتكنولوجيات البصرية والذكاء الاصطناعي، حيث تتزايد الحاجة إلى تفكيك وتحليل كيفية تمثيل الجسد داخل هذه البيئات الفنية الجديدة، لا بوصفه موضوعاً بصرياً فحسب، بل باعتباره مجالاً لتقاطع الخطابات المتعلقة بالهوية، والذات، بينما تتأكد الحاجة إلى هذا البحث بالنظر إلى محدودية الدراسات العربية التي تناولت الجسد الرقمي ضمن السياق التشكيلي،، مما يجعل من هذا البحث مساهمة في إثراء النقاش الأكاديمي حول الفن المعاصر والهوية البصرية في عصر ما بعد الوسائط.

ثالثاً/ هدف البحث:

الكشف عن تمثلات الجسد الرقمي وتحوّلات تمثيل الجسد الإنساني في فن التشكيل المعاصر

رابعاً/ حدود البحث:

يتحدد البحث موضوعيا في دراسة تمثيلات الجسد الإنساني كما تظهر في أعمال فن التشكيل المعاصرة المتأثرة بالوسائط الرقمية المعاصرة، ولا يتناول تمثيلات الجسد في السينما أو المسرح أو الأدب إلا إذا وردت كمرجع نظري داعم. فيما يتحدد البحث زمانيا في الفترة الممتدة من (2013) إلى (2025)، ومكانياً بالاعتماد على تحليل نماذج فنية من التشكيل العالمي، مع التركيز بشكل انتقائي على بعض التجارب الغربية التي تُجسد موضوع الجسد الرقمي، دون الالتزام بمنطقة جغرافية واحدة.

خامساً/ تعريف المصطلحات:

أولا/ الجسد:

- **لغة**: (الجَسَد في اللغة هو البدن، أو جسم الإنسان، خاصة إذا لم تكن فيه روح. يُطلق أحيانًا للدلالة على الكيان المادي الحيّ، وأحيانًا على الهيكل المادي للإنسان دون روحه) (منظور، بلا، صفحة 112)
- **اصطلاحاً:** (الجسد ليس كياناً بيولوجياً صرفًا، بل هو بناء ثقافي وتاريخي، تُنقش عليه الخطابات، وتُمارس عليه السلطة، ويُعاد إنتاجه بوصفه موقعًا للصراع، والمراقبة، والهوية).(فوكو، 1994، صفحة 29)

ثانياً/ التحول:

- لغة: (تحوّل الشيء: تغيّر وانتقل من هيئة إلى هيئة، أو من حال إلى حال) (منظور، بلا، صفحة 146)
- اصطلاحاً: (التحوّل هو انتقال الظواهر من حال إلى حال أخرى، وهو يدل على التغيّر في الصفات أو البنية أو الوظيفة، وغالبًا ما يكون التحوّل مرتبطًا بتحوّلات اجتماعية أو ثقافية أو معرفية كبرى) (العروي، 1992، صفحة 39)

ثالثاً/ التمثيل:

- **لغة**: (المُثْل: جمع مَثَل، والتمثيل: تصوير الشيء بصورته، أو بما يشابهه، ومنه التمثيل في القول، وهو ضرب الأمثال).(منظور، بلا، صفحة 631)
- **اصطلاحاً**: (التمثيل لا يُحيل إلى إعادة إنتاج الواقع كما هو، بل إلى بناء دالّ عنه، يقوم مقامه، ويؤدي وظيفة تصوّره، وتشكيله بصرياً أو لغويًا أو ثقافيًا)(هول، 2013، صفحة 19)

رابعا/ما بعد الإنسان:

- **اصطلاحا: (**ما بعد الإنسان هو نمط من التفكير النقدي يعارض استثنائية الإنسان والتمركز حوله، ويؤكد بدلاً من ذلك على الترابط المتبادل بين الإنسان وما هو غير إنساني – بما في ذلك الحيوانات، والآلات، والأنظمة البيئية) (Braidotti, 2013, p. 15)

خامساً/ التعريف الإجرائي:

1. **الجسد الرقمي**: في هذا البحث يُقصد به (صورة الجسد الإنساني كما تُعاد صياغتها وتمثيلها، أو تفكيكها عبر الوسائط البصرية الرقمية (كفن الفيديو، الفنون

التفاعلية، الفن الرقمي، الواقع الافتراضي والمعزز)، حيث لا يُفهم الجسد بوصفه كياناً مادّياً فقط، بل كبنية دلالية تتشكل عبر تفاعلات البرمجة، والصورة، والبيانات، ليعبّر عن تحولات الهوية، والجندر، والوجود الإنساني في سياق ما بعد الوسائط الجديد.

الفصل الثاني/ الإطار النظري

المبحث الأول: مفهوم الجسد بين الفلسفة والعلوم الاجتماعية

يمثل مفهوم الجسد مدخلاً مركزياً في تحليل التمثيلات البصرية والرقمية، وقد شغل موقعًا إشكاليًا في الفكر الفلسفي والاجتماعي عبر العصور، ففي حين نظر الفكر الكلاسيكي إلى الجسد باعتباره وعاءً للنفس أو أداة للعقل، شهدت الفلسفات المعاصرة، إلى جانب العلوم الاجتماعية، تحولاً جذريًا في مقاربة الجسد بوصفه بنية ثقافية وسيميائية، تتقاطع فيها المعايير البيولوجية مع القوى الاجتماعية والرمزية، ويُعد هذا التحول النظري شرطًا منهجيًا ضروريًا لتحليل الجسد كما يظهر ويتحول في الفضاءات الرقمية والفنون ما بعد الوسائط الجديدة.

فعبر تاريخ الفلسفة الغربية، ارتبط الجسد بثنائية (العقل/الجسد) التي رسخها ديكارت، حيث يُنظر إلى الجسد كشيء ممتد،في مقابل الفكر كشيء مفكر، وقد أثرت هذه الثنائية في بناء تصورات معرفية وأخلاقية تقلل من شأن الجسد لصالح العقل، مما أدى إلى تهميش حضور الجسد في مفاهيم كثيرة كالذات، الوعي، والإبداع، لكن هذا الفهم تغير بعد تعرضه لنقد الفلسفات الحديثة التي ترى بعضها أن الجسد ليس مجرد موضوع مدرك، بل هو وسيلة الإدراك نفسها، ((الجسد هو مركبه وجودنا في العالم)) (Merleau-Ponty, 2002, p. 94) ، حيث يمكن فهم فكرة أن الجسد ليس وسيطاً سلبياً بل أداة حيوية لتكوين المعنى والإحساس، في إشارة إلى فهم الذات عبر الجسد المُجسد، أي الجسد الذي يعيش ويشعر ويتفاعل، وهذا الفهم إنما يُمكن من إدراك أن التمثيل الجسدي في الوسائط الرقمية ليس محض صورة، بل إعادة تشكيل لوسيط الإدراك ذاته، أي الجسد بوصفه محوراً للتفاعل والمعنى. أما في القرن العشرين فقد سلطت بعض الدراسات لفهم وتحليل الجسد بشكل أعمق من خلال ربطه بالخطابات السلطوية والمعرفية، فكما يشير (فوكو) إلى الجسد الحديث ليس جسداً طبيعياً فحسب، بل هو منتَج للسلطة والمعرفة، ((الجسد يصبح موضوعاً وهدفاً للسلطة)) (Foucault, 1995, p. 136) فالجسد هنا ليس ملكية خاصة للفرد، بل ساحة تُمارس فيها السلطة من خلال الآليات الاجتماعية (مثل التعليم، الطب، العقاب،

الإعلام...)، وهنا تتبين أهمية هذا الفهم، فالتمثيل الرقمي للجسد في الوسائط الجديدة لا ينفصل عن آليات الرقابة وإنتاج المعنى، بل يُعاد تشكيله ضمن منطق السيطرة والمعاينة والتحكم، وهو ما يستدعي ربط تمثيلات الجسد الرقمي بالأنظمة التقنية والسلطوية التي تحتضنه.

على مستوى العلوم السيسيولوجيا تطور مفهوم الجسد ليتجاوز الحصر البيولوجي في فهمه، فالجسد ليس فقط أساساً بيولوجياً للفعل، بل أيضاً نظاماً دلالياً يُنتج ويُعاد إنتاجه اجتماعياً، فـ ((الجسد هو موقع اجتماعي وثقافي يُبنى من خلال الممارسات اليومية والأنظمة الرمزية)) (Turner, 2008, p. 45) ، حيث أن الجسد ليس معطى فطرياً فقط بل يُعاد تشكيله داخل علاقات اجتماعية وثقافية، من خلال (اللغة، العادات، الإعلانات، الفن، والمؤسسات)، إذ يتم النظر إلى الجسد الرقمي كإعادة تشييد لرمزية الجسد في بيئة رقمية، حيث تنعكس عليه القوى الثقافية والإعلامية في أشكال جديدة من التمثيل. بينما ترى الدراسات (النسوية) للجسد على مستوى (النوع الاجتماعي/Gender) ضرورة إعادة تعريف الجسد كأداة (performance) لا ككيان ثابت، حيث يُنتج الجسد هويته عبر تكرار الأفعال والرموز الثقافية، فـ ((النوع الاجتماعي ليس ما نحن عليه، بل ما نفعله، وما نُكرره باستمرار)) (Butler, 2006, p. 34)، ففكرة الأداء تُحول الجسد إلى فعل مستمر، لا جوهر ثابت، فيمحى أصل الجسد ليتشكل باستمرار وفق سياق الفعل الآني، وفي هذا سياق، فإن الجسد الرقمي يمكن اعتباره أيضاً أداءً متكرراً يُعاد إنتاجه عبر التفاعل مع الواجهات والشاشات والمنصات الرقمية، مما يمنح الجسد سمات قابلة للتعديل والتغيير.

لم يعد الجسد كياناً طبيعياً خالصاً، بل تقاطعاً بين البيولوجي والثقافي، الفردي والجماعي، المادي والرمزي. فهو يُقرأ اليوم كخطاب وتجربة معيشة، لا كمظهر خارجي فحسب، مما يسمح بتحليله كبنية دلالية ديناميكية تؤثر وتتأثر بشبكات الوسائط الجديدة. بهذا المعنى، يصبح الجسد فضاء للتفاوض بين السلطة والمعرفة والهوية، ونصاً حياً يكشف تحولات موقع الإنسان داخل التقنية والثقافة.

المبحث الثاني: تحولات التمثيل الجسدي في ظل الوسائط الرقمية:

تشهد تمثيلات الجسد تحولات نوعية منذ بدايات الثورة الرقمية، حيث لم يعد الجسد يُمثل بوصفه امتداداً مادياً مرئياً فحسب، بل أصبح يُعاد تشكيله ضمن بيئة رقمية

تتداخل فيها الصورة، والبيانات الخوارزمية، هذا التحول في بنية التمثيل الجسدي لا يمكن فصله عن التطورات التقنية التي أعادت تعريف (الحضور، والهوية، والذات)، فالوسيط الرقمي لا ينقل الجسد، بل يعيد إنتاجه بصرياً، بلاغياً، وتفاعلياً.

أن أحد أبرز التحولات في تمثيل الجسد في البيئة الرقمية هو انتقاله من كيان مادي منظور إلى كيان مُرمز يُعاد إنتاجه عبر البرمجة والخوارزميات، فالصورة الرقمية سواء كانت فوتوغرافية أو ثلاثية الأبعاد أو رمزية، لا تعكس الجسد بل تُركبه من جديد وفق منطق تقني، هذه البرمجة لا تخلو من أبعاد إيديولوجية، إذ تُعيد تعريف الجسد وفق معايير يفرضها السياق الرقمي، وهو سياق محكوم بـ (الدقة، التحكم، التخصيص، الانتقائية)، فـ ((ما يُميز الوسيط الرقمي هو أنه لا يضاعف الجسد، بل يُحوّله إلى واجهة للتفاعل الحسي والمعرفي)) (Hansen, 2006, p. 2) وكمحاولة لفهم ما إذا كان الجسد الرقمي امتداداً للجسد الطبيعي أم قطيعة معه، يتبين إلى حد ما أن الوسيط الرقمي لا ينقل الإحساس الجسدي بقدر ما يُعيد تأطيره، أي أن الوسائط الرقمية لا تكتفي بإعادة تمثيل الجسد بصرياً ، بل تعيد تشكيله ليصبح أداة أو نقطة دخول في منظومة رقمية شاملة، فالجسد لم يعد موضوعاً خارجياً للتأمل أو المشاهدة، بل صار وسيطاً حياً يتفاعل مع البيئة الرقمية، ويُعاد إنتاج معناه ووظيفته ضمنها، وتنعكس هذه التحولات على الفن الرقمي المعاصر الذي لا يقدم الجسد كمشهد بل كخوارزمية قابلة للبرمجة، يتداخل فيها الحسّي بالافتراضي، وهذا يعزز فرضية بأن التمثيل الجسدي الرقمي يتجاوز المحاكاة ليصل إلى إنتاج هوية رقمية جديدة للجسد.

مع تعدد وسائط التمثيل الرقمي، لم يعد الجسد يُمثل كوحدة متجانسة، بل أصبح يُجزأ إلى عناصر مرئية وبيانية وسلوكية، يتم اختزال بعض مكوناته أو تضخيم أخرى حسب السياق، ما يؤدي إلى تشظي الهوية الجسدية، حيث تشير (**Sherry Turkle)** إلى أن الهوية في الفضاء الرقمي تُبنى على نحو تعددي ومفكك، حيث يملك الأفراد إمكانيات متزايدة لتقديم ذوات متعددة ومتباينة عبر وسائط مختلفة، فـ((الهوية في الفضاء الإلكتروني لم تعد كياناً موحداً، بل أصبحت مجموعة من الشخصيات، كل واحدة منها تتكيف مع سياقها الرقمي الخاص)) (Turkle, 1995, p. 180) فتمثيل الجسد في البيئات الرقمية لا يعكس وحدة ثابتة للهوية، بل يُظهر جسداً متغيراً حسب (المنصة/ الجمهور/ والخطاب)، فمثلاً، يُمثل الجسد بشكل معين في الألعاب، وبشكل مختلف في الصور الفوتوغرافية أو مقاطع الفيديو التفاعلية، وتسمح هذه البنى الرقمية بتشظي التمثيل الجسدي إلى طبقات يمكن التحكم بها وتعديلها، ما يؤدي إلى بناء هوية قابلة للتعديل المستمر، وهذا يعزز رؤية أن التمثيل

الجسدي في الفن الرقمي المعاصر لم يعد مرآة للجسد الواقعي بل بنية تركيبية تعكس سيولة الذات في العصر الرقمي، وهي مفاهيم تُعيد التفكير في الجسد بوصفه مشروعاً متجدداً، لا معطى نهائي، تظهر هذه التحولات في تمثيلات الجسد على وسائل التواصل الاجتماعي مثل (إنستغرام وتيك توك)، حيث يتم خلق نسخ مصقولة ومرشحة للجسد تخضع لمنطق المشاهدة والتفاعل والقبول الجماهيري.

على الرغم من الطابع التقني الظاهري للوسائط الرقمية، فإن التمثيلات الجسدية فيها لا تخلو من بُعد سياسي. تُمارس هذه الوسائط سلطة ناعمة على الجسد من خلال معايير الجمال، الرقابة، الذكورية، النسوية، والتمثيل النمطي، كما تُنتج طبقات من الإقصاء والإظهار، بحسب الجنس، العرق، الطبقة، أو النوع الاجتماعي، حيث أن التمثيلات الجسدية الرقمية لا تحدث في فراغ، بل تُدار عبر أنظمة وقواعد تحدد من يُمثل، ومن يُقصى، ومن يُعاد إنتاجه بصرياً بشكل رمزي معياري، حيث ((تخضع الصور الرقمية للأجساد لمنظومات قواعد تنظم من يُتاح له الظهور، وبأي كيفية يُمثل، وأي الأجساد تُمحى من المشهد البصري)) (Haraway, 1997, p. 123) وبهذا السياق فإن التمثيل البصري في البيئات الرقمية لا يخضع فقط للخيارات الجمالية، بل أيضاً لأنظمة سياسية/تقنية تنظم الظهور والاختفاء، وتعيد إنتاج السلطة ضمن فضاءات الصورة، ليبرز هنا أن التمثيل ليس محايداً، بل يُنتج ضمن سياقات سلطة تُحدد من يُمثل وكيف، وهو ما ينطبق تماماً على الجسد في البيئة الرقمية، حيث تُعيد الخوارزميات ومنصات العرض البصري إنتاج الجسد وفق أنماط معيارية تروج لأجساد معينة وتُقصي أخرى، ويمكن ملاحظة هذه الأبعاد في تطبيقات التواصل الاجتماعي، التي تُمارس نوعاً من الرقابة والتعديل القيمي والمعياري على ملامح الجسد وهويته، إن هذه الأنساق تُظهر أن التمثيل الرقمي ليس فقط شكلاً بصرياً بل خطاباً سياسياً يعيد تشكيل الجسد ضمن منظومة رؤية موجهة.

المبحث الثالث: ما بعد الإنسان والتمثيل الجديد للجسد:

لقد أحدثت تحولات التكنولوجيا الرقمية والبيولوجية والذكاء الاصطناعي زعزعة جوهرية في تصور الإنسان عن ذاته، وجسده، ومكانته في العالم، حيث برزت فلسفة (ما بعد الإنسان ***Posthumanism***) كاستجابة نقدية للنزعة الإنسانية الكلاسيكية التي وضعت الإنسان في مركز الكون، بوصفه كائناً عاقلاً، بيولوجياً ، ومتسيدا على غيره من الكائنات، لقد أفرز هذا التحول نماذج جديدة في تمثيل الجسد، تتجاوز الحدود البيولوجية، وتتداخل فيها التقنية مع الهوية، والذكاء الاصطناعي مع

الجسد العضوي، مما أعاد رسم حدود (الذات، الإنسانية) بطريقة غير مسبوقة، حيث تُعد فلسفة ما بعد الإنسان من الاتجاهات الفكرية التي ظهرت في أواخر القرن العشرين، كرد فعل نقدي على النزعة الإنسانية (Humanism) التي سادت في الحداثة الغربية، تسعى هذه الفلسفة إلى زحزحة التصور الكلاسيكي للإنسان بوصفه كائناً عقلانياً، بيولوجياً، ومتفرداً عن بقية الكائنات، وترى أن هذا التصور لم يعد كافياً لفهم التغيرات التي طرأت على مفهوم الإنسان في ظل التحولات التقنية، والبيولوجية، والمعلوماتية، إذ ((يتحدى خطاب ما بعد الإنسان الفرضيات الأساسية للنزعة الإنسانية التي تضع الإنسان في مركز المعنى والفعل، ويقترح بدلًا منها نموذجاً شبكيًا موزعًا للهوية))(Braidotti, 2013, p. 2) وفي هذا فأن مفهوم (ما بعد الإنسان) لا يسعى فقط إلى تجاوز المركزية البشرية، بل إلى إعادة صياغة مفهوم الذات ذاته، فبدلًا من (الذات المستقلة الواعية) التي تتحكم في الجسد والعالم من موقع السيادة، يقدم ما بعد الإنسان تصوراً للذات بوصفها كياناً موزعاً عبر شبكات تكنولوجية، وعلاقات بيئية، ومعلومات رقمية، وهنا تتغير وظيفة الجسد من كونه مرآة لهوية فردية إلى كونه مساحة ديناميكية للتفاعل والاتصال، ووسيطاً تتقاطع فيه الأنظمة البيولوجية والتقنية، وهكذا تصبح تمثيلات الجسد في الوسائط الجديدة انعكاساً لهذا التصور الما بعد إنساني، وكإعادة صياغة له تتجاوز ثوابته البيولوجية، وتحوله إلى واجهة تواصل ما بعد إنسانية.

لقد زالت الحدود الصلبة التي كانت تفصل الجسد البيولوجي عن التكنولوجيا. فالمفاصل الاصطناعية، والشرائح المزروعة، والواجهات الدماغية-الآلية، لم تعد امتدادات خارجية، بل دخلت في صميم تعريف الجسد نفسه، حيث يُصبح الجسد فضاء تقنياً معلوماتياً يتم التعديل عليه وقراءته وتحسينه، تماماً كما يتم التعامل مع الأنظمة الرقمية، إذ (لم يعد الجسد ما بعد الإنساني محصوراً داخل الجلد، بل هو ممتد، معزز، وموزَع عبر الآلات والشيفرات والشبكات) (Hayles, 1999, p. 3) فالجسد وفق تصورا ثورياً يضعه بكياناً مفتوحًا لا يُحدَّد بالجلد أو البيولوجيا فقط، بل بما يتداخل معه من أنظمة تقنية وشفرات معلوماتية، فالجسد في هذه الرؤية، لم يعد جوهراً طبيعياً، بل بنية (سيبرانية) تتشكل من تفاعلات مادية ورقمية متزامنة، هذا المفهوم ينعكس مباشرة في الفنون البصرية الجديدة التي تُبرز الجسد عبر وسائط ثلاثية الأبعاد، وتُظهر مكوناته الداخلية (مثل بيانات الأعصاب أو إشارات الدماغ)، بل وتُعيد تشكيله بصرياً كأداة قابلة للتعديل المستمر، وهذه التمثيلات تُخضِع الجسد إلى منطق الهندسة، البيانات، والشبكات، وتجعل من أي جسد موضوعاً لإعادة البرمجة، سواء

على مستوى الخيال الفني أو الواقع التطبيقي (كالطب، أو الألعاب التفاعلية، أو التصميم البيولوجي).

في مرحلة ما بعد الحداثة، أصبح من المسلَم به أن الهوية الجسدية لا تُفهم باعتبارها جوهراً ثابتاً، بل تُنتَج وتُعاد إنتاجها ضمن سياقات ثقافية وتقنية متغيّرة، لم تعد التقنية مجرد أدوات تُستخدم من الخارج، بل أصبحت جزءاً من بنيان الهوية الجسدية ذاتها، تؤثر في إدراك الذات وتمثيلها وتفاعلها مع العالم، حيث ((أصبحت التكنولوجيا بمثابة أطراف اصطناعية للهوية، تشكل كيفية إدراك الأجساد وتَجربتها في الثقافة المعاصرة)) (Shilling, 2012, p. 91) حيث أن العلاقة بين الجسد والتقنية لم تعد علاقة (إضافة)، بل علاقة تأسيس، فالتقنية هي أدوات تُعيد إنتاج الجسد بصرياً، وتُشكل الطريقة التي يرى بها المرء نفسه والآخرين، والتمثيل الجسدي لم يعد مرتبطًا بما هو محسوس، بل بما يُرى ويُشارك ويُبرمج، فالجسد أصبح هُوية مرئية رقمية قابلة للتعديل، ويُجسد التوتر بين الحرية التقنية والتطويع الثقافي، بين الإمكان الإبداعي والمراقبة الخوارزمية.

مؤشرات الإطار النظري

1. يمكن النظر إلى الجسد ليس كجوهر طبيعي ثابت، بل ككيان يتشكل ضمن الخطابات الاجتماعية والثقافية والتاريخية، وقد يُستمد معناه من سياق السلطة والمعرفة أكثر من مادته البيولوجية.
2. يُحتمل أن يُنظر إلى الجسد على أنه مساحة تتفاعل فيها القواعد والمعايير المجتمعية، بحيث قد تحمل تمثلاته في الفن أو الإعلام أو الوسائط الرقمية دلالات مرتبطة بالسلطة والرقابة.
3. يمكن اعتبار الهوية الجسدية نتاجاً للأداء المتكرر والتفاعلي، بدل الاعتماد على الوجود البيولوجي فقط، ما يفتح المجال لتصور الجسد الرقمي كفضاء لإعادة صياغة الهوية عبر التفاعل الرقمي.
4. يبدو أن الهوية الجسدية في البيئة الرقمية تتجلى في تمثيلات متعددة ومتغيرة وفق المنصة والسياق والمشاهد، مما يجعل الجسد يظهر كمنتج ثقافي–تقني يعكس درجة من السيولة المعاصرة للذات.
5. تشير بعض الطروحات إلى أن الجسد في فلسفة ما بعد الإنسان قد يُفهم كمزيج بين البيولوجي والتقني، متجاوزاً الثنائيات التقليدية بين الطبيعي والاصطناعي، حيث

يمكن إنتاج الهوية الجسدية عبر التفاعل مع النظم الرقمية والفن الرقمي قد يعيد تصميم الجسد كمنتج قابل للتعديل والتحكم.

الفصل الثالث: إجراءات البحث

1. **مجتمع البحث/** يتكوّن مجتمع البحث من الإنتاجات البصرية الرقمية التي تناولت تمثيلات الجسد الإنساني ضمن سياقات ما بعد الوسائط الجديدة، وتشمل هذه الأعمال (فن الأداء، فن الفيديو، فن التجهيز، والأعمال المُنتجة باستخدام تقنيات الرقمية)، مما يُوفر بيئة خصبة لتحليل التحولات الطارئة على مفهوم الجسد الرقمي والهوية البصرية في ضوء المنظورات الفلسفية ما بعد الإنسانية.
2. **عينة البحث/** تم اختيار عينة البحث قصدياً من بين الأعمال الفنية الرقمية التي تُجسد بوضوح تحولات تمثيل الجسد ضمن المنظومات الرقمية المعاصرة، وجرى اختيار النماذج الفنية بناءً على مجموعة من المعايير، أهمها:

- مركزية الجسد بوصفه موضوعاً بصرياً في العمل.
- توظيف تقنيات رقمية حديثة (كالواقع الافتراضي، الذكاء الاصطناعي، المسح ثلاثي الأبعاد، الاتصال الشبكي).
- قدرة العمل على تجسيد مفاهيم ما بعد الإنسانية، أو إشكاليات الهوية الجسدية، أو إعادة تشكيل الجسد رقمياً.

3. **منهج البحث/** يعتمد هذا البحث على **المنهج الوصفي التحليلي** في مقاربة الظواهر المدروسة، بالإضافة إلى توظيف أدوات التحليل النقدي الثقافي والفلسفي لفهم تمثيلات الجسد في سياقات ما بعد الوسائط الجديدة.
4. **أداة البحث/** تتمثل أداة البحث المعتمدة في **المؤشرات النظرية** المستخلصة من الإطار النظري، والتي تشكل شبكة تحليلية تتيح للباحث تفكيك تمثيلات الجسد ضمن الأعمال الرقمية قيد الدراسة.
5. **عينة البحث/**

الانموذج/1
اسم الفنان/ هاتو ستيريل
اسم العمل/ كيف لا تُرى: برنامج تعليمي
النوع/ فن فيديو/فن أداء
سنة التنفيذ/ 2013

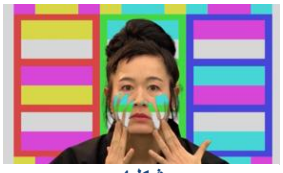
الرابط/

https://www.youtube.com/watch?v=LE3RlrVEyuo&rco=1

الفيديو عبارة عن مجموعة من الفصول التي تقدم فيها الفنانة عروضاً ساخرة لكيفية ان لان يتم رؤيتك في عصر الرقمنة، عن طريق تقديم عروض تشرح فيها الفنانة بجسدها وبمجموعة من التقنيات الفيديوية والبصرية وبطريقة ساخرة كيف يمكن للإنسان ان يختفي من مجال رؤية الكاميرات والأقمار الصناعية والاندماج الرقمي بالعالم، مشاهد متنوعة تُظهر اختفاء أجساد بشرية بين بكسلات وأشكال هندسية متغيرة في مشهد كأنه محاكاة لكيفية إخفاء الجسد الرقمي ضمن نظم البيانات والبُنى الافتراضية (**شكل3، شكل 4**).

ان العمل الفني هنا لا يُقدم الجسد بوصفه مركزاً مرئياً بل ككيان قابل للاختفاء في بيئة خاضعة للخوارزميات والمراقبة حيث تتفكك بنيته الواقعية داخل فضاءات رقمية متعددة ويتحول ظهوره إلى أثر بصري مؤقت يتشكل عبر ترميزات هندسية لا تعكس كينونته البيولوجية بل تضعه ضمن نظام تشفير فتُصبح رؤية الجسد هنا غير ممكنة من منظور بصري مباشر بل تُستبدل بإشارات حركية ومواقع رقمية تُحاكي حالات الاختفاء والمراوغة الجسدية التي تُمثل استجابة مباشرة لمقتضيات التقنية والمراقبة، تُعيد هذه المقاربة صياغة تمثيل الجسد ضمن شروط السلطة الرقمية، فالجسد هنا لم يعد جوهراً بيولوجياً بل هو خطاب بصري معرفي يُنتج داخل شبكة اجتماعية وسياسية، مما يرسخ تصوره كنتاج لتموضعه داخل أنساق القوة والرقابة.

شكل 3



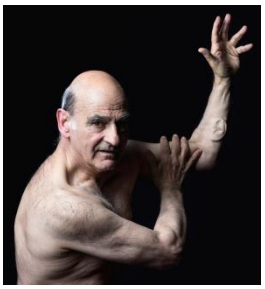
شكل4

في هذا السياق يتحول الجسد من حيز فردي إلى موقع رقابي داخلي لا تُمارس عليه السلطة من الخارج بل تُفعل من داخله، إذ يُعاد إنتاج حضوره كواجهة خاضعة لبرمجة تُنظم ظهوره وتلاشيه داخل منصات تقنية متغيرة، ويغدو الجسد ذاته مكوناً من وحدات قابلة للتحكم تتكرر وتتفاعل ضمن منطق الشبكة لا منطق العضوية، مما يعيد تأكيد الطابع الثقافي والتقني للجسد بوصفه وسيطاً خاضعاً للتطويع، كما يُعاد بناء الجسد في هذا العمل بوصفه أداءً خوارزمية تتكرر ضمن وحدات حركية لا تعتمد على أصل بيولوجي بل على نمطية قابلة للنسخ والتكرار داخل فضاء رقمي تُشكل فيه

الحركات نسقاً شكلياً يتجاوز الفعل الطبيعي ليعيد تعريف الهوية الجسدية كتمثيل تفاعلي لا جوهري، مما يعكس فهم الجسد بوصفه ناتجاً عن الأداء التكراري لا عن كينونة ثابتة.

ان الفنانة لا تستدعي صورة الجسد كما هو، بل تعيد تصميمه هندسياً ككود بصري قابل للتعديل، فالجسد هنا ليس مرآة للواقع بل مساحة تجريبية يُعاد بناؤها عبر إشارات ومصفوفات تتجاوب مع سياقات سياسية وثقافية محددة، ويُقدَّم هذا الجسد بوصفه مشروعاً غير مكتمل خاضعاً لسلطة الوسيط الرقمي، يُعاد تشكيله بحسب متطلبات التقنية، مما يُجسد الطابع الثقافي للتصميم الجسدي ضمن بيئة ما بعد الإنسان.

الانموذج/2
اسم الفنان/ ستيرلك
اسم العمل/ مشروع الإذن الثالثة
النوع/ فن أداء/ فن جسد
سنة التنفيذ/ 2016



الرابط/ https://www.labiotech.eu/trends-news/stelarc-ear-art-human-body/?utm_source=chatgpt.com

العمل الفني هو جسد الفنان نفسه بجسد شبه عار، وعلى ساعده الأيسر أذن صناعية مزروعة تحت الجلد كما لو كانت عضواً طبيعياً، وتم زراعه الأذن فعلا بعمليتين جراحيتين (شكل1/شكل2) (Fernández، labiotech.eu، 2023)، يضاف للأذن ميكروفون يمكن إيصاله لاسلكيا بشبكه الانترنت ليتيح لأشخاص آخرين في العالم للاستماع إلى ما تستمع له هذه الأذن.

شكل 1

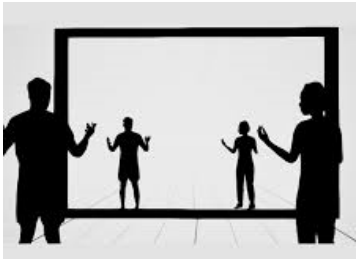
شكل 2

ان هذه الأُذن هنا ليست زائدة جسدية عشوائية أو مجرد استفزاز بصري من قبل الفنان، بل تكنولوجيا حسية هجينة، حيث زُودت الأُذن بميكروفون متصل بالشبكة اللاسلكية، يتيح لأشخاص من أماكن متفرقة في العالم الاستماع إلى الأصوات التي تلتقطها هذه الأذن، وكأن جسد الفنان ذاته تحول إلى واجهة بيانات تفاعلية مفتوحة، فهذا الجسد المُعاد تكوينه لا يسعى إلى محاكاة الإنسان أو تمثيله جمالياً، بل يتجاوز جذرياً مفهوم التمثيل الجسدي نحو حالة من الدمج الصادم بين البيولوجي والتقني، إذ تصبح الأذن المزروعة كائناً سيبرانياً جديداً، يقع

على الحد الفاصل بين الكائن الحي والآلة، هنا ينتفي التمييز التقليدي بين الأعضاء الطبيعية والصناعية، حيث تتحول الأذن إلى نقطة شبكية وظيفية في نظام اتصال هجين، تُعيد تعريف العضو ليس بوصفه جزءاً من جسد فردي، بل كمنفذ داخل بيئة رقمية عابرة للحدود العضوية.

على هذا الأساس، لا تعود الهوية الحسية للفنان/الإنسان حكراً على ذاته، بل تُصبح قابلة للتوزيع عبر الإنترنت، حيث يُعاد إنتاج الوعي السمعي كمجال تشاركي، يُنتج ويتفاعل عبر مُشاركة الآخرين، وهي حالة نموذجية من (الذات التشاركية)، حيث الجسد الفردي لم يعد وحدة مستقلة، بل يتشارك إدراكه مع بيئة رقمية/ سمعية/ تقنية، وهذا التجسيد الموسّع يُجسد أطروحات ما بعد الإنسان بوضوح بالغ، حيث لم تعد الهوية الجسدية ثابتة أو متجذرة في الحدود البيولوجية للجلد والعظام، بل أصبحت قابلة للتعديل، للامتداد، ولإعادة التكوين عبر الخوارزميات والأنظمة الشبكية، فكما يُعاد بناء الأذن هندسياً في هذا العمل، يُعاد تشكيل مفهوم الإنسان نفسه، من كائن حي إلى منظومة حيوية–سيبرانية، تُعرف بوظائفها ضمن فضاء متشابك من البيانات والاتصالات.

وهنا لا يظهر العمل كتمثيل رمزي للجسد فحسب بل يطرح تصوراً فلسفياً يعيد التساؤل عن موقع الجسد في الزمن الرقمي، حيث يتلاشى امتلاك الجسد الفردي، ويُعاد إدراكه كواجهة تتقاطع فيها الرؤية التقنية مع البنية الثقافية ويتحول العضو المزروع إلى منفذ حسي يدمج الخصوصي في فضاء عام فتصبح الهوية الحسية ذات طابع مشترك لا يتأسس على تجربة داخلية صرفة بل يتشكل عبر تفاعلات متشابكة ضمن شبكة اتصال موسعة يتغير فيها معنى الجسد من حيز للذات إلى بيئة ديناميكية لتجارب تقنية مُركبة تنشئ إمكانات جديدة لإعادة إنتاج المعنى والوعي وتنسحب هذه التحولات على رؤية الجسد في الإطار النظري المعاصر الذي يؤكد أنه كيان غير مكتمل يتشكل باستمرار وفق أنساق رمزية وتقنية متغيرة



الانموذج/ 3
اسم الفنان/ جوردن ولفسون
اسم العمل/ غرفة صغيرة
النوع/ فن رقمي، واقع افتراضي، تركيب تفاعلي
سنة التنفيذ/ 2025

الرابط/

https://www.fondationbeyeler.ch/en/exhibitions/jordan-wolfson-little-room

العمل الفني عبارة عن تجهيز فني يعتمد على التقنيات التصوير والمعالجة الرقمية لإحالة الواقع الأدائي إلى محتوى واقع افتراضي حي، حيث يقف المشاركون داخل ما يشبه القفص، مليء بالكاميرات (**شكل 5**)، وفي وضعية ثابتة بينما تُسلط عليهم كاميرات المسح ثلاثي الأبعاد من زوايا متعددة، بعد لحظات، يدخلون بيئة واقع افتراضي (**شكل6**)، ليجد كل منهم نفسه داخل جسد الآخر، بتبادل كامل للهوية الجسدية، وفي النهاية، يُجبر كل واحد على مواجهة (جسده الأصلي) وكأنه كائن غريب.

شكل 5

شكل 6

داخل بيئة رقمية مغلقة تُمثل حيزاً محايداً يخلو من الإشارات الجمالية، يتم نزع الجسد من معناه الاعتيادي ليُعاد تشكيله بوصفه نموذجاً رقمياً خاضعاً لسلطة التقنية الرقمية، لا يقدم الجسد هنا بوصفه جوهراً بيولوجياً أو تجلياً ذاتياً بل كبيانات قابلة للتبادل، تتحرك بين الأجساد والمشاركين بلا مركزية للهوية، التفاعل لا يعني هنا التحرر بل يُجسد سلطة كامنة في التقنية، حيث يُفرض على الفرد أن يتقمص جسد الآخر ويعيش فيه كما لو كان هو، ضمن تجربة تفكك الارتباط التقليدي بين الذات وجسدها وتُعيد إنتاج معنى التماهي الحسي والنفسي من منظور رقمي تجريبي.

الجسد المتبادل في هذا العمل يتحول إلى أداء مفروض لا ينبع من الذات بل من النظام، ما يُفرغ فكرة الحرية الجسدية من مضمونها، ويدفع إلى إدراك أن الجسد داخل الأنظمة الافتراضية ليس ملكاً للفرد بل هو نقطة عبور لهويات مؤقتة يعاد تدويرها باستمرار، التجسد لم يعد فعلاً داخلياً ينبع من الوعي، بل بنية مرئية تُنتج ضمن نظام خوارزمي تتحكم به كاميرات الرصد والبيانات الحسية، في لحظة التبادل بين الأجساد لا يعود المشاركون يشاهدون أنفسهم من خلال مرآة، بل من خلال موقع الآخر، ما يُعيد تعريف الإدراك الجسدي باعتباره إدراكاً خارج الذات وليس نابعاً منها، مما يُزعزع ثبات الهوية ويدفع إلى رؤية الجسد كأداء مؤقت متكرر يعيد إنتاج الذات لا بوصفها فطرية أو طبيعية، بل خاضعة لنظام تمثيلي متغير.

التمثيل الرقمي هنا يُبعد الجسد عن مرجعيته البيولوجية ليُقدمه ككيان افتراضي مجرد، ويعيد تصميمه عبر لغة البرمجة، لا يُحاكي الواقع، بل يُعيد بناء الجسد كاحتمال بصري رمزي يحرض على إعادة التفكير في مفهوم الذات والهوية والحضور، وعند لحظة مواجهة الجسد الأصلي، يتعامل المشاركون معه بوصفه شيئاً خارجياً تم العبث به، مما يكشف عن تحول الجسد من كيان طبيعي إلى مادة قابلة لإعادة التصميم الرمزي والهندسي، هذا التحول يُظهر تفكيكاً جذرياً لثنائية الداخل والخارج، ويُبرز سلطة الأنظمة على إعادة تشكيل الإنسان، ويجسد فكرة الجسد كمجال ثقافي وتقني لا كمعطى فطري.

الفصل الرابع: النتائج والاستنتاجات

- **نتائج البحث**

1. تبين ان تفكك الجسد البيولوجي وثباته كبيانات رقمية قابلة للتصميم، حيث يُقدم الجسد كبنية رقمية قابلة للتعديل والتكرار **(كما في النماذج 1، 3)**.
2. ظهر انتزاع مركزية الذات وتوزيع الهوية داخل النظام الشبكي،حيث إذ تصبح الهوية الحسية أو البصرية موزعة ومتعددة عبر وسيط رقمي، ويظهر ذلك في (كما في **النماذج 3،2).**
3. تبين ان إعادة تعريف العلاقة بين الجسد والتقنية بوصفها علاقة اندماج لا انفصال، **(كما في جميع نماذج العينة)**، حيث يتجلى أن التقنية لا تُستخدم كأداة لتمثيل الجسد، بل تشكل بنيته الجوهرية الجديدة.
4. ان انمحاء الحدود بين الخاص والعام، والفردي والجماعي في الإدراك الجسدي، يُسجل تآكل واضح للحدود بين التجربة الخاصة والتفاعل العام، حيث تُصبح التجربة الجسدية مفتوحة ومشتركة، كما في **(النموذج2)**.
5. تظهر الهيمنة الرقمية للأنظمة على تمثيل الجسد وإدراك الذات، **(كما في النماذج 1و3)** حيث تظهر النماذج كيف أن الأنظمة الرقمية تتحكم في إعادة بناء الذات الجسدية، وليس الفرد هو من يختارها أو يمثلها.

•استنتاجات البحث:

1. ان ما يجعل الجسد كياناً غير مكتمل يتشكل باستمرار عبر منصات فنية وتقنية، هو ان الفن الرقمي لا يُعبر عن الجسد كتجسيد بيولوجي، بل يُعيد إنتاجه كنظام بصري–رمزي تتحدد ملامحه عبر الخوارزميات.
2. الذات لم تعد نقطة مركزية ثابتة في التجربة الجسدية، بل تُعاد صياغتها كتفاعل مؤقت متكرر داخل بيئة رقمية تُهيمن عليها الأنظمة البرمجية، الجسد يُؤدى لا يُمتلك، والتماثل مع الجسد لم يعد شرطاً لوعي الذات.
3. ان فهم الجسد بوصفه وسيلة اتصال وتوزيع معرفي تظهر في كيفية تحول الجسد إلى منصة اتصال، حيث تنشأ الهويات الحسية من خلال المشاركة الشبكية، مما يُمكن قراءة الجسد كموزع للمعرفة وليس وعاءً داخلياً للهوية.
4. حدود التفاعل بين الجسد والتقنية تتلاشى في كل الأعمال المدروسة، لا يعود الجسد خارج التقنية، بل يُعاد تصميمه من داخلها، بما يُجسد أطروحة (السايبورغ) كهوية ما بعد-إنسانية حيث تتكامل البرمجة مع الشعور.
5. إن الجسد ما بعد الإنساني هو مشروع ثقافي–تقني مفتوح، تُعاد صياغته باستمرار عبر الأداء، التكرار، التشبيك، والتصميم الهندسي، وهو ما يتوافق مع المنظور النظري للجسد كمجال رمزي لا كجوهر طبيعي.

المراجع:

1. (ابن منظور، لسان العرب، مادة "جسد"، الجزء الثاني، دار صادر، بيروت، ص. 112)
2. ميشيل فوكو، المراقبة والمعاقبة: ولادة السجن، ترجمة: هشام حافظ، دار المدى، دمشق، 1994، صـ 29
3. (ابن منظور، لسان العرب، تحقيق: عبد الله علي الكبير وآخرين، دار المعارف، القاهرة، مجلد 11، صـ 146)
4. عبد الله العروي، مفاهيم: التاريخ، العقل، الحرية، الدولة، الحداثة، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء – بيروت، ط2، 1992، صـ 39
5. ابن منظور، لسان العرب، تحقيق: عبد الله علي الكبير وآخرين، دار المعارف، القاهرة، مجلد 11، صـ 631

6. ستيوارت هول، التمثيل: الصور والمعاني والممارسات، ترجمة: شيماء طه الريدي، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط1، 2013، صـ 19
7. Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Polity Press, 2013, p. 15.
8. Maurice Merleau-Ponty*, Phenomenology of Perception*, Routledge, 2002, p. 94
9. Michel Foucault*, Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Vintage Books, 1995, p. 136
10. Bryan S. Turner*, The Body and Society*, Sage Publications, 2008, p. 45)
11. Judith Butler*, Gender Trouble*, Routledge, 2006, p. 34
12. Mark B. Hansen, *Bodies in Code*, Routledge, 2006, p. 2
13. Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, 1995, p. 180
14. Donna.Haraway,Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan©_Meets_OncoMouse™: Feminism and Technoscience. Routledge, 1997, p. 123.
15. Braidotti, Rosi. The Posthuman. Polity Press, 2013, p. 2
16. Hayles, N. Katherine. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. University of Chicago Press, 1999, p. 3
17. Shilling, Chris. The Body and Social Theory. SAGE Publications, 2012, p. 91
18. https://www.labiotech.eu/trends-news/stelarc-ear-art-human-body/?utm_source=chatgpt.com