حضور للجسد زمن الذكاء الاصطناعي

الروبوت/ الفنان في التجارب الأدائية الرقمية المعاصرة: قراءة تحليلية نقدية لأعمال "ستيلارك" (ستيليوسأركاديو)

The Robot/Artist in contemporary digital performance expriences : An analytical and criticalreading of Stelarc'sworks (SteliosArcadiou)

أ.م. سلوى العايدي

استاذة مساعدة بالمعهد العالي للفنون والحرف بصفاقس–تونس

Whatpresence for the body in the age of Artificial Intelligence

Saloua El Aydi

Assistant Professor at the Higher

Institute of Arts and Crafts of Sfax–Tunisia

الملخّص:

قطعت جمالية "ما بعد الحداثة" مع أسس الفنون التشكيلية الكلاسيكية، لتقدّم لنا عالما مغايرا، أحدث تغيّرات جذرية في الممارسات الإبداعية المعاصرة، لتتخذ هذه الأخيرة توجه مغاير، أضفى طفرة على مفهوم الإبداع من خلال تبنى مختلف الوسائط والبرامج والخوارزميات من قبل الفنان، ممارسات تتناسب مع ما أحدثته تحوّلات المجتمعات الغربية من قيود العرف الفنّي، ممّا أدّى إلى تغيير هوية الفاعل الإبداعي من جهة وتغيير هوية جهة الاستقبال الإبداعي من جهة ثانية. تعدّ تجربة "ستيلارك" من أهمّ التجارب الأدائية الرقمية، تجربة خضعت لسطوة تكنولوجيا المعلومات والوسائط الرقمية. وفي إطار التوجّه إلى صور عروض الفنان بهدف التحليل، قمنا بإدراج جزء من المقال بعنوان: الذكاء الاصطناعي، البدايات والرّهانات: الفنّ زمن الذكاء

الاصطناعي تمّ تخصيصه للجانب المفاهيمي وللجانب التاريخي، كما ارتأينا إيجاد جزء آخر اهتم بتجربة الفنان، ورد هذا العنصر في شكل أجزاء تمحورت حول مختلف العلاقات التي جمعت بين الجسد البيولوجي والروبوت والتي وردت تحت العناوين التالية: –الذكاء الاصطناعي واختراق الجسد البيولوجي: التهجين بين الواقعي والافتراضي–الروبوت امتداد للجسد البيولوجي–تضايف الجسد للروبوت. لنختم المقال بمجموعة من الاستنتاجات.

الكلمات المفاتيح: الذكاء الاصطناعي–الروبوت/الفنان–الجسد البيولوجي–التشاركية–التفاعلية–الفنّ الأداء الرقمي

abstract:

The ‘postmodern’ aestheticbrokewith the foundations of classicalvisual arts to present us with a different world, bringing about radical changes in contemporarycreative practices, whichconsequentlytook a different direction, This has revolutionised the concept of creativitythrough the artist’s adoption of various media, programmes and algorithms – practices thatalignwith the shifts in Western societiesawayfrom the constraints of artistic convention. This has led to a transformation in the identity of the creative agent on the one hand, and in the identity of the creative audience on the other. Stelarc’sworkisconsidered one of the mostsignificantexamples of digital performance art, worksthat have been shaped by information technology and digital media. In the context of

examining images of the artist's performances for the purpose of analysis, we have included a section of the article entitled: Artificial Intelligence, beginnings and potentials :Art in the Age of Artificial Intelligence, whichisdevoted to the conceptual and historical aspects. Wealsodecided to includeanother section focusing on the artist'sexperience, whichtook the form of sections centred on the variousrelationshipsbetween the biological body and the robot, presentedunder the followingheadings: – Artificial Intelligence and the Penetration of the Biological Body: The Hybridisation of the Real and the Virtual – The Robot as an Extension of the Biological Body – The Body'sIntegrationwith the Robot, concluding the article with a set of conclusions.

Keywords: Artificial Intelligence – Robot/Artist – Biological Body – Collaboration – Interactivity – Digital Performance Art

المقدمة:

يعدّ الذكاء الاصطناعي ومن خلال برامجه وخوارزمياته وأنظمته قادرا على محاكاة سلوك الإنسان، حيث تمّ نقل الوظائف المميّزة للإنسان من عقلانية واستدلال وذاكرة وإدراك إلى برامج الكمبيوتر، وهو ما أحدث تحوّلا جذريا في أساليب حياتنا ممّا أتاح المجال لظهور أشكال جديدة من انتاج وتوزيع واستهلاك للسلع الثقافية، بدأ الفنانون

بذلك بالتجريب واستطاعوا إنشاء أعمال فنية أصيلة تحاكي العملية الإبداعية التقليدية[1]، ممّا شكّل تحديا للدور التقليدي للفنان ودفع حدود التعبير الفنّي إلى آفاق مغايرة.

أصبحنا نتحدّث اليوم عن "الروبوت/ الفنان"، لينزاح بذلك المجال الفنّي والبصري عن المعهود وذلك من خلال تفعيل الآليات والتقنيات والبرمجيات المستعارة من عوالم التقني، ليتم خلق واقع تواصلي مغاير. نُقل بذلك الفنّ والفنان إلى حيّز جديد من خلال صورة وضعت أسسها بعيدا عن تلك التي اعتمدت على خيال الفنان وانفعالاته وعلى الاعتراف بحق المتلقي بتأويل العمل، مما أربك مسار التشكيل المرئي المبصر.

انزاح الذكاء البشري ليحلّ محلّه الذكاء الاصطناعي، ونقل الروبوت بذلك الصورة إلى حيّز جديد لتشمل مفهوم الازاحة التي تحدّث عنها ميشال فوكو ودولوز. ولعلّ انتشار فنّ الذكاء الاصطناعي سيؤدّي حتما إلى انقطاع الفنّ عن تاريخه، ولنكون بذلك على أبواب عالم جديد للصورة يتخلى عن جميع المقوّمات المعتادة منذ العصور الحجرية[2]، وحلّت الروبوتات محلّ أنابيب اللّون. لن يكون منجز الذكاء الاصطناعي إلغاء لتاريخ الفنّ فقط وإنّما اعتراف معلنا بموت الفنان وجهالة المتلقي بما فيهم الناقد.

ونحن نحاول التنظير لجمالية الذكاء الاصطناعي، نستطيع الإقرار بأن هذه الجمالية وضعت أسسها بعيدا عن أسس فنّ الذكاء البشري الّذي اعتمد على خيال الفنان وانفعالاته وعلى معادلاته النّفسية والاجتماعية وهو بصدد الإمساك بزمام الرّيشة،

[1]"لغة تسعى إلى الربط بين المؤلّف كذات وبين القارئ...هي لغة تنظم العلاقة بين الإبداع والادراك وبين الحلم والواقع، ولذلك قيل إنّ هذه اللغة حدسية يفسّرها قول شيللي "فلنحلم بكلّ شيء ثمّ نسمّيه واقعا""، البهنسي عفيف. بن حمودة محمد، (2012)، "من الريشة إلى اللابتوب: الفنّ والفكر الجمالي"، دار الفكر، دمشق، الطبعة الأولى. ص 30

[2]حافظت اللوحة المسندية على ذاتية الفنان وحريته الإبداعية، فاللوحة طيف/جسم، مكان يتلاقى فيه المرئي واللامرئي، من خلالها يكشف الفنان عن أسراره الذاتية في بناء عمله، كما يستطيع الناقد أن يقرأ العمل.

لتأسيس عملا فنيّا مجسّدا ينتقل إلى المعارض وحاملا اسم الفنان. طفرة تدوس بأقدامها آثار فنّ عمره آلاف السّنين، لعلّها ستكون "الصورة الممثلة للحداثة" كما أقرّ بذلك عفيف بهنسي متحدّثا عن الفنّ الرّقمي.

فنّ الروبوت أو فنّ برمجة الكمبيوتر او فنّ التصوير الاصطناعي مصطلحات قد تعبّر عن جماليات الذكاء الاصطناعي، باعتباره فنّ ينمّ عن تغيّيب الفنان ليتمّ تعويضه بالروبوت[1]. استطاع فنّ الذكاء الاصطناعي أن يبرّر ذاته فلسفة وعقيدة بوصفها الآلية المسيطرة على عالمنا الجمالي والفكري والاقتصادي وأنّه لا مناص من قبولها والاّ اتهمنا بالماضية. ولعلّ الحدّ من دور الفنان واستبداله بالروبوت من شأنه أن يغيب المعنى الحقيقي للفنّ بما أنّ الروبوت يقدّم لنا لغة مغايرة للغة الواقع، وتعدّ تجربة الفنان الهولندي ستيليوسأركاديو[2] والمعروف باسم ستيلارك من أهمّ التجارب المعاصرة، ولعلّ هدفه الاساسي من تعويض الانسان بالروبوت بلوغ الجمال الفنّي مع الالحاح على صفة الكمال.

الإشكالية:

نحن إذن على أبواب طفرة للصورة تخلت عن جميع مقوّمات الصورة التقليدية، نتيجة تحليل وفهم النصّ المكتوب. وهنا يمكننا التوّقف لطرح التّساؤلات التالية:

هل أصبحنا قادرين على التخلي عن العقل البشري لكي نستسلم إلى ذلك العقل الاصطناعي؟

[1] "فنّ الروبوهات" من أوائل المعارض التي خصّصت لفنّ الروبوت انتظم من 8 أفريل 2014 إلى غاية 04 جانفي 2015 في مدينة العلوم والصناعة بباريس، امتدّ المعرض على مساحة قدّرت بـ 1600 متر مربّع/ من أهمّ الفنانين العارضين نذكر تايوجانسانTheo Jansonو ماك مارتري Mac Mutrie.

[2]ستيليوسأركاديو عرف باسم ستيلارك، ولد في 19 يوليو 1946 في ليماسول "قبرص"، فنان استرالي شخر بعروضه القياسية، عروض يمزج فيها الجسد البيولوجي الطّبيعي بمكوّنات الكترونية أو روبوتية وذلك بناء على المبدأ القائل "جسم الانسان قد عفا عليه الزمان'.

وهل انتهى دور الفنان وانتهت معه جميع الوسائل السابقة القلم والريشة والألوان؟

وهل يمكن للروبوت أن يكون مبدعا؟

المنهجية:

مجال البحث:

في إطار التوجّه إلى مختلف العروض الأدائية الرقمية للفنان لم نشأ الاقتصار على التمظهر المادي للعرض وإنّما تمّ إدراج مستوى ثاني من التحليل وهو عبارة عن تأويل لهذه العناصر (البيولوجية والاصطناعية)، قصد استبيان مدلولات صورة الجسد وربط الدوال بما تحيل عليه من أفكار. فلا شكّ أنّ لهذه الاعمال روافد في حضور المؤثّرات النفسية والمادية المحيطة بصورة الجسد زمن التكنولوجيات الحديثة، لذلك وضعنا جزء من التحليل يختصّ بتفحّص المفاهيم وإطارها السوسيو–ثقافي، وفي هذا تكامل بين المستوى الأول من البحث مع المستوى الثاني منه، لتأخذ بذلك الدراسة منحى تحليليا استنتاجيا يصوغ في نهايته أفكار واستنتاجات مخصوصة.

بعد تحديد الإطار العام للموضوع وتحديد المفاهيم والمصطلحات، اخترنا قبل الشروع في البحث توضيح منهج العمل المزمع اعتماده، كما اخترنا أن نفرد لبحثنا تقسيمات تفتح على تناول تحليلي يروم المنطق والأسلوب العلمي الدقيق، فتطرقنا في العنصر الأوّل من البحث والذي ورد بعنوان الذكاء الاصطناعي البدايات والتحدّيات: الفنّ زمن الذكاء الاصطناعي، تم تخصيصه للجانب المفاهيمي والتاريخي. كما ارتأينا تخصيص عناصر لتحليل أعمال ستيلارك اخترنا لها عناوين كالآتي: –الذكاء الاصطناعي واختراق الجسد البيولوجي: التهجين بين الواقعي والافتراضي والروبوت امتداد للجسد البيولوجي وتضايف الجسد للروبوت، لنختم المقال بمجموعة من الاستنتاجات.

وسائل البحث:

في البدء لا بدّ من الإشارة إلى أنّنا لم ننطلق من أحكام مسبقة بقدر ما حاولنا الاعتماد على عديد المقاربات للخروج بعديد الاستنتاجات التي نحاول من خلالها صياغة مجموعة من الأفكار والمباحث. كان الانطلاق من مقاربة تفكيكية تحليلية تُعنى بتحليل المراجع البصرية حسب معايير مكوّناتها وحضورها السيمائي، ومن ثمّة الوقوف على أهمّ مكوّنات العمل، لا تنقل هذه القراءة وصفا دقيقا لما تمّ اعتماده في العروض وانّما لعلاقة هذه العناصر فيما بينها أو برمزية هذه المكوّنات وايحاءاتها، إذ تعتمد هذه المقاربة على جانب ايحائي رمزي للخروج باستنتاجات مبنية على التحليل والتفكيك والتأويل وبالتالي تحقيق قراءة تربط بين الأدوات التقنية والأدوات الذهنية.

وفي المستوى الثاني اخترنا البحث في المقاربة السوسيو–ثقافية والتي تعنى بالكشف عن أهمّ الظروف الاجتماعية والاقتصادية والسياسية أي واقع هذه الممارسات الذي لا ينفصل عن المعطيات التاريخية والجمالية المرتبطة بالجوانب النفسية الخفية التي تنتج هذا الاشكال، وفي هذه المرحلة لم نكتف بالرجوع الى الصور العروض والفيديوهات المصوّرة وتحليلها ودراستها فقط وإنّما سوف نعاين العمل ذاته ودراسته سيمائيا ومحاورة بعض الآراء الواردة عن بعض النقاد والمتابعبن، أمّا المستوى الثالث، فلقد اهتمّ هذا البحث بالمقاربة التاريخية ونعني البعد الزمني الذّي يفرض متابعة تطوّر الاشكال الفنيّة وبأبعادها وبمضامينها وكذلك خصوصية الوضع الثقافي المتغيّر وبالتالي محاولة النّفاذ إلى أعماق الممارسة حتى نضعها في أطرها المحيطة والتي ساهمت بطريقة مباشرة أو غير مباشرة في نشأتها وهو ما يفضي إلى تكوّن متن لمقاربة نقدية.

في الأخير يجب الإشارة أنّ الاستنتاجات التي سوف يتم التوصّل إليها تبقى نسبية وذاتية باعتبارها قائمة على استنتاجات شخصية.

حدود البحث:

أمّا عن حدود البحث، فقد نحتاج في التحليل بعض صور العروض الأدائية الرقمية لـ"ستيلارك" إلى جانب بعض مقاطع الفيديوهات المصوّرة، وقد يتطلّب شرحها رسوم توضيحية قصد الاستدلال بها، تراوحت المدّة الزمنية للعروض بين 1980 و2006، وحرصا على التعمّق والافاضة في شرح العروض وتحليلها حاولنا التنويع في اختيار المراجع البصرية المعتمدة (صور وفيديوهات)، وبهدف توخّي الصيغة العلمية في البحث وايفاء الفنان حظّه في الدراسة حاولنا اختزال مساحة البحث والاكتفاء بعدد معيّن من صور العروض لتدعيم مساحة التركيز في تحليل الاعمال أوّلا وحتى لا يسقط البحث ثانيا في قراءة سريعة واقصائية فيقع بذلك رهن السطحية، وتفاديا للتكرار لن نحلل كل عمل على حدا وإنّما سوف يتم التعامل مع القضية المطروحة من خلال الإشكاليات.

العروض: –اليد الثالثة 1980

–جسم بينغ 1995

–آلة العضلات 2003

–الرأس الماشي 2005

–أذن على ذراع 2006

1–الذكاء الاصطناعي، البدايات والرّهانات: الفن زمن الذّكاء الاصطناعي

لم يعد الذكاء الاصطناعي رهين البحوث والمختبرات، بل تغلغل في كل مظاهر الحياة، إذ يعيد هيكلة حياتنا وفقا لمعايير خوارزمية محدّدة مسبقا، فتزايدت الخطابات الإعلامية والعلمية التي تؤكّد على أنّ الذكاء الاصطناعي ومن خلال برمجياته وخوارزمية التي

تحاكي سلوك البشر، قادرا على تغيير طرق عيشنا وعملنا[1]، حيث أصبح ينظر إليه كمحرّك لثورة مجتمعية شاملة.

بدأ الحديث عن مجال الذّكاء الاصطناعي منذ الخمسينات من القرن الماضي، وذلك تزامنا مع اطلاق أوّل مشروع بحثي للذكاء الاصطناعي في كليّة "دارت موث"Dartmouth College، لتتطوّر فيما بعد هذه البحوث سنة 1980، حيث شهدت هذه الفترة تسجيل مجموعة من الأبحاث في مجال معالجة اللّغة الطّبيعية مما قدّم الإضافة لهذا المجال وسمح للآلة بفهم اللّغة البشرية والاستجابة لها، ونقل الوظائف المميّزة للإنسان إلى برامج الكمبيوتر، " في عام 1970، حوّلت أبحاث الذكاء الاصطناعي تركيزها إلى التفكير الرّمزي، ممّا سمح للآلات بالمعالجة والتفكير برموز مثل الكلمات والأرقام.استند هذا النهج...إلى فكرة أن العقل البشري يعمل مثل الكمبيوتر، ويعالج الرّموز والقواعد لحلّ المشكلات واتّخاد القرارات "(Russel and Norving, 1995, p.14)

تدّرجت هذه التطوّرات لتشهد سنة 1990 قفزة نوعية، سمحت للآلة بالتعلّم انطلاقا من مجموعة بيانات دون الاعتماد على البرمجة اعتمادا صريحا، والتصرف بطريقة شبه مستقلّة، وظهور روبوت متنقل قادر على التحرّك من تلقاء نفسه. ويعرّف معجم الجسد الروبوت بـ "الانسان الآلة شراكة بين جنسين...القلب الرمزي والتقني لمشروع الكائن الهجين ليس مجرد انسان محسّن بفضل التقنية، بل انسان من جنس أعلى. تركيبة من

[1]« De nombreuxdiscoursmédiatiques et scientifiquesclamentquel'intelligenceartificielle(IA), par sesprogrammes, algorithmes, systèmes et machines qui limitent le comportementhumain, serait susceptible de transformer en profondeurnosfaçons de vivre et de travailler », « Intelligence Artificielle et société : Machine, Symbolisme et politique », Sous la direction de Marc Ménard et André Mondoux, Presses de l'université du Québec, 2024, p 1

كائنين كاملي العضوية، أحدهما بشري والآخر غير بشري" (مارزانو، 2012، ص.1410)

ساهم هذا التطوّر التكنولوجي في تعلّم الروبوت التكيّف مع بيئته، وانطلاق من سنة 2000، استطاع العلماء تقديم روبوت قادرا على التّعرّف على الصور وتفسيرها، فـ "نحن على أعتاب حقبة جديدة من فهم وتفسير العالم من حولنا، بمساعدة الذكاء الاصطناعي، يمكننا الآن التعرف على الأشياء والوجوه وحتى قراءة النصّ من الصور بدقة غير مسبوقة"(Kai–Fu, 2018, p.18)، وتعدّ عملية خلق الصور انطلاقا من النصّ أيّ اعتماد كلمات مكتوبة Prompts وتقديم تمثيل مرئي Images من أهمّ الخطوات لمحاولة نقل المكتوب إلى نصّ مرئي/فنّي.

استطاع الروبوت وعبر تفعيل هذا التطوّر التكنولوجي خلق أعمال فنيّة تجمع بين أكثر من أسلوب فنّان واحد، وذلك من خلال تحليل مجموعة بيانات لصور أعمال الفنانين والتمرّس في التعرّف على خاصيّة كل فنان، ليكون قادرا في مرحلة تالية من تقديم عمل يجمع بين أساليب مماثلة لعديد الفنّانين، أصبحت "خوارزميات التعلّم الآلي قادرة على توليد صور واقعيّة للغاية لم يكن البشر يتخيّلونها في السابق، يمكن تدريب هذه الخوارزميات على بيانات مجموعة كبيرة من الصور، ممّا يسمح لها بتعلّم الأنماط والميزات المهمّة لإنشاء صور واقعيّة، غالبا ما لا يمكن تمييز النتائج عن الصور التي أنشأها البشر، ويمكن إنشاؤها بشكل أسرع وأكثر كفاءة من أي فنان بشري"[1]، تدعّمت

[1] « Machine learning algorithms are able to generate highly realistic images that were previously only imginable by humans.these algorithms can be trained on large datasets if images allowing them to leam the patterns and fretures that are important for creating realistic images. The results are often indistinguishable from images created by humans, and they can be generated much faster and more efficiently than by any human artist », Ian Goodfellow, co-Author « Deep Learning » and Research Scientist At Google, in « MIT technology Review » on September 14, 2018,

هذه الاكتشافات سنة 2016، حيث اخترع باحثون في جامعة كونيلcornell برنامج سمي بـ "نقل الأسلوب"Style transfer برنامج يعتمد بالكامل على مجموعة من البرمجيات الرقمية.

يعدّ الذكاء الاصطناعي إذن فرع من فروع علوم الكمبيوتر، إذ يشمل هذا المجال مجموعة من التخصّصات الفرعية أهمّها التعلّم الآلي Machine Learningومعالجة اللّغة الطّبيعيةNatural LanguageProcessingورؤية الكمبيوتر والروبوتات Computer Vision and Robotics وغيرها من التخصّصات، بهدف تطوير روبوت يمكنه التفكير مثل الانسان. نسجّل هنا الانتقال من نمط لغوي للتواصل إلى نمط رقمي، فالتفاعلات الاجتماعية التي كانت تعتمد على اللّغة والمعاني البشرية تمّ استبدالها بـ "أكواد" ورموز برمجية.

حقّق الذكاء الاصطناعي نقلة في مفهوم الفنّ، حيث خلقت لنا الخوارزميات أنماط فنيّة مغايرة بأساليب وأنظمة مختلفة بما في ذلك التعلّم العميقDeeplearningومعالجة اللّغة الطبيعيةLanguageProcessingورؤية الكمبيوتر في انشاء الصورة وذلك من خلال اعتماد نصّ AI–based Image Generation، ليتمّ بذلك الإعلان عن جيل مغاير، جيل الروبوت، حيث حلّت هذه الكيانات محلّ البشر. نابت البرمجيات الفرشاة والألوان الزيتية وقدّمت عوالم مختلفة، لينتهي بذلك عهد جميع أشكال الفنّ وأنماطه وانتهت معه جميع الوسائل السابقة، وأصبحنا بذلك قادرين عن التخلي عن العقل الإنساني المحدود، لكي نستسلم إلى ذلك العقل الاصطناعي، فـ"الدماغ الاصطناعي توسعة للوعي البشري ويمثّل أمل الانسان المعاصر للسّيطرة على الظّواهر المتّصلة

https://www.technologyreview.com/2018/09/14/137350/AIS%20-image-generating--algorithms-are-getting-too-good-for-their-own-good/

بالحياة...يقع تعويض الاوتار العصبية بمجموعة خيوط أو كوابل تنقل الإشارات الكهربائية صلب دماغ آلي–ضخم"(قويعة، 2016، ص.13). وتعدّ "أيدا" أول فنان/ روبوت إذ وقع تجهيزها بكاميرا على مستوى العينين وخوارزميات وذلك لمباشرة فعل التصوير.

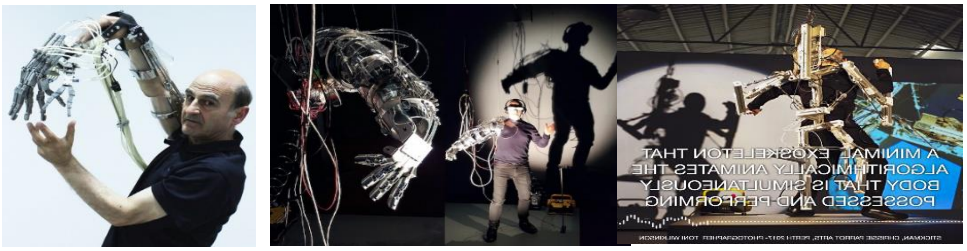
أصبح الذكاء الاصطناعي جزءا لا يتجزأ من واقعنا، يدعونا لإعادة التفكير في الفنّ، حيث أنّ المخيّلة والابداع لم يعودا حكرا على البشر، وبذلك زُجَّ بنا في عالم غريب ومغاير، من شأنه أن يقلّل من قيمة حضور الجسد الإنساني الفاعل والمتفاعل ضمن العملية الإبداعية. عالم وضع أسسه التطوّر التكنولوجي بعيدا "عن صورة اعتمدت على خيال الفنان وانفعالاته وعلى المعادلات النّفسية والاجتماعية التي كنّا نمارسها ونحن نمسك بزمام الرّيشة بملء كفينا وأصابعنا، وحيث نضع الألوان من الأنابيب المعبّأة بكل ثقة ومسؤولية، ثم نؤسس عملا فنيّا مجسدا يحمل اسمنا ورؤيتنا مع اعترافنا بحق المتلقي الكامل بتأويل هذا العمل"(البهنسي. بن حمودة، 2012، ص.44)

2–الذكاء الاصطناعي واختراق الجسد البيولوجي: التهجين بين الواقعي والافتراضي:"ستيلارك" نموذجا

لم يقف المبدع اليوم حيال برامج الذكاء الاصطناعي موقف المعارض والرّافض وإنّما حاول استقطابها في منجزاته، مطوّرا بذلك أشكال جديدة في الفنّ. شكّلت هذه الاشكال الفنيّة قطيعة مع المتداول والمتعارف عليه، حيث استغلّ الفنان ما توفّره الخوارزميات من إمكانات مغايرة لإنتاج الفنّ، ممّا تطلّب منّا إعادة النظر في العلاقة القائمة بين مختلف أقطاب العملية الانشائية.

يقدّم لنا الفنان ستيلارك واقع جديد لجسد مستلب ومنمذج، حيث تملي الخوارزميات معايير الجمال والسلوك والهوية، معايير جمالية نمطية ومتكرّرة عبر ما يسمّى بـ

"التنميط الاصطناعي" ذات الصبغة التّجريبية حيث "ينشط الابداع داخل متابعات مخبرية تستوفي قدرات اللّغة الفنيّة وتفتح آفاقها بحسب مكتشفات العلوم العصبية والتكنولوجية" (قويعة، 2012، ص.12). يستعرض الفنان وضمن عروضه القياسية[1]/القاسية الجسد الزائف والمغترب من خلال اخضاعه والتحكم في أعضاءه عبر شبكات الأنترنيت.



ستيلارك "اليد الثالثة"، 1980

المصدر:

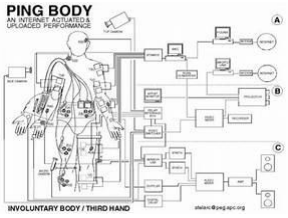
https://clotmag.com/body-sculptures/stelarc

استخدم الفنان في عرضه المعنون بـ "اليد الثالثة"Third Hand إشارات عضلات التحكّم في الأطراف الروبوتية، حيث تم وضع أقطاب كهربائية على عضلات البطن والفخذين. وعبر الإشارات الكهربائية E.M.G تكشف الاقطاب الإشارات الناتجة عن الانقباض العضلي، فترسلها إلى نظام التبديل ليقوم بتضخيمها وتحويلها الى أوامر ميكانيكية تحرّك أصابع اليد الروبوتية ومعصمها، مما يمكنه من التحكم في الايادي الثلاث بشكل مستقل في آن واحد، وتسمى هذه التقنية تقنية الواجهة العضلية

[1] فنون قياسية أو فنون الآداء، فنون تنتمي إلى فنون ما بعد الحداثة الفنيّة، والتي تعتمد أساسا على الفكرة كمنطلق، أدت هذه العروض إلى الحديث عن تداخل الاختصاصات أي خلط ودمج العديد من الاختصاصات. يعدّ الجسد الوسيط الرّئيسي لهذا النّوع من الفنون المشتقة من فعل الآداء، كانت بدايات هذا الفنّ سنة 1950، مع الفنان Georges Mathieuجورج ماتيوفي مسرح Sarah-Bernhardtسارة-بيرنار قدّم خلالها الفنان سهرة شعرية راسما في الاثناء لوحة فنيّة، دام العرض لمدّة عشرين دقيقة

الالكترونية. انجاز مشهدي ذو كثافة ادراكية متعدّدة المؤثّرات الحسيّة، جمالية نعتها المنظّر "أبراهام مولز" (A.Moles) بـ "الجمالية المبرمجة" في كتابه النّظرية المعلوماتية والادراك الجمالي"، حدث مشهدي يقرّ بتضايف الفنون وتراسلها ضمن بيئة تفاعلية.

حدث أدائي/قياسي رقمي يهدف إلى تقديم جسد هجين يتجاوز المعايير الجمالية التقليدية، وليظهر ككيان هشّ ومعرّض للاختراق التكنولوجي ومتحرّر من جميع القيود البيولوجية. أعاد الفنان صياغة الجسد، من خلال تفكيكه وإعادة برمجته، فلم يعد الجسد امتداد للآلة حسب ما دعا الى ذلك عالم الانثروبولوجية "ليروا–غوران" وإنّما أصبحنا نتحدّث عن تماه بين الجسد والآلة في مواجهة للمثالية الرقمية. يزعزع الفنان بنية الجسد، وليتحوّل هذا الأخير إلى "شبه" أو "زيف"، وكفضاء محكوم بلغة الأرقام والخوارزميات.



ستيلارك، "جسم بينغ"، 1995

المصدر:

http://stelarc.org/images.php

وفي عرضه المعنون جسم بينغPing Body أصبح الجسد يتلقى الأوامر من الروبوت، حيث نسجّل من خلال هذا العرض الأدائي الرّقمي تحكم خارجي للجسد، إذ تم ربط أقطاب كهربائية بجسد الفنان لتحفيز عضلاته لا إراديا. وفي بعض عروضه، كان

بإمكان الجمهور حتى ولو كان في مدن أخرى التحكّم في حركة يد الفنان عن بعد عبر الأنترنت من خلال ارسال نبضات كهربائية لعضلاته. استقطبت هذه العروض "الشريك–الفاعل"[1]، لتجعله ضلعا أساسيا في إخراج المنتج الفنّي في شكله النّهائي.اجتهد الفنان عبر عروضه الأدائية في البحث عن آليّات تشاركيّة[2]، عروض أصبح فيها المتلقّي عنصرا فاعلا ضمن العمليّة الابداعيّة، مشاركا وشريكا فاعلا، متجاوزا بذلك حدود التّقبّل المعهود. يجذّر الفنان العمل إذن ضمن مبدأ التّشاركيّة مما يجعل الجسد مسكونا بإرادة الآخر.

يمكن القول بأنّ هذه العروض الأدائية توضّح القدرة التقنية على تحويل الجسد من مجرّد كتلة لحمية إلى نظام تشغيلي تحكمه مجموعة من البرمجيات، ويؤكّد خليل قويعة على هذا الجانب من خلال قوله: " نحن في هذا الأفق نشهد لتغريب هذا المُشاهد بتعلّة تشريكه في المشروع الحركي، إنّه مُشاهد مدجّن فاقد للمبادرة، في الوقت الذي ظهرت فيه الصيغ اللّعبية للفنّ المعاصر كسبيل لتحرير المُشاهد وادماجه في

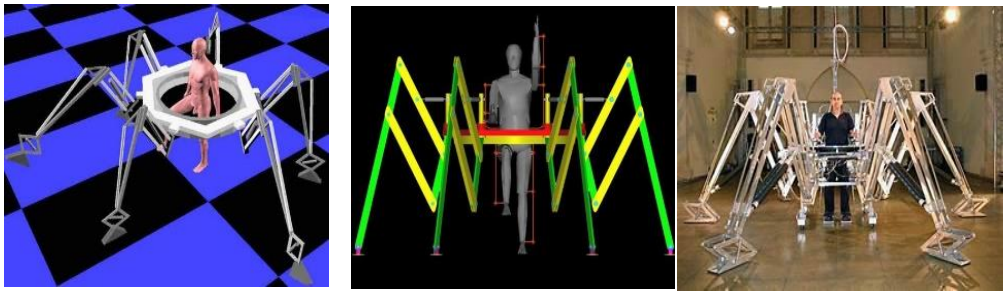
[1] " وما من شكّ أنّ الفكر الدّادائي بتجاوزه لقدسيّة الأثر الفنّي يعتبر سبّاقا في تغيير آليّات التّواصل مع الأعمال الفنيّة، والممهّد لبروز ظاهرة التّلقّي الفاعل ويتقدّم مارسيل ديشون بأعماله الفنيّة الرّائدة كمستشرف لهذا المنحى الفنّي المستجد في بداية القران العشرين بإنجازه لعدّة أعمال منها "عجلة الدّراجة" سنة 1903، وعرضه المستفزّ للنافورة" سنة 1917، وعمله المعنون بـ"يرجى اللّمس" سنة 1947، والّذي يدلّ في ظاهره على نوايا تفعيل التّلقي لدى المشاهد"، المعلول نعمان، "التّلقي الفاعل في الفنّ التّشكيلي المعاصر، الرّواد الأوائل"، مطبعة كونتكت، الطبعة الأولى، ديسمبر 2021، ص9.

[2] « L'interactivitémodifieradicalement la relation à l'utilisateur et transformecelui-ci en spec-tateur. A mi-chemin entre réception et production, un contrat de coopérations'installe entre le concepteur et l'utilisateur d'un systèmeinteractif. En effet, le spec-tateurne se contente pas de recevoirpassivement un contenumédiatiquemiscollabore, participeactivement à l'émergence de la version réalisée de l'œuvre », ZénoudaHervé, « les images et les sons dans les hypermédiasartistiquescontemporains, de la correspondance à la fusion », l'Harmattan, 2008, p132.

الفعل التّبادلي الخلاّق الذي يقوم على الاكتشاف والمغامرة والمفاجأة واللامتوقّع...يتحوّل المشاهد إلى مستهلك للمتع المصنّعة في ظلّ مجتمع الاستهلاك المشهدي الذي دعّمته الرّأسمالية بحثا عن سبل جديدة لتكريس حضورها" (قويعة، 2016، ص.19)

لم يعد الفنان/ المبدع يخلق صورة، وانّما أصبح الروبوت من يقدّم السيناريوهات والفرضيات والظروف التي تتكهّن بدورها بالمنتج، انشاءات أطلق عليها "بول فورمونترو" تسمية "إنشاء في ظرف" (Fourmentraux, 2005, p.167)، يتمّ اقصاء المبدع سواء كان الفنان أو المصمّم في الاعداد لهذه المنجزات، لتحلّ التقنية محلّه، وهو ما يفرز "أفضية الابداع" ان صحّ التعبير، ابداع لعوب يمكّننا من تصريف التجربة في شكل لعبي، "وفي الوقت الّذي يروم فيه الوعي العلمي إلى تمديد خبرة الفكر بالواقع والاحاطة به قدر الامكان، يسعى الفنّ بالافادة من التكنولوجيا نفسها، إلى إعادة انتاج الواقع الحيّ وتحويله إلى لعبة طريفة قد تبعده عن الوعي المباشر بالواقع" (قويعة، 2016، ص.12). عبثت هذه الخوارزميات بمختلف أقطاب العملية الإبداعية مما يجعلنا نعيد النظر في أدوار مختلف أطراف هده العملية، إذ يفرض فنّ الروبوت عدّة اعتبارات جديدة، ليجعل من هذه التكنولوجيات محور العملية الابداعية.

3-الروبوت امتداد للجسد البيولوجي:



ستيلارك، "آلة العضلات"، لندن، قاليري 291، 2003

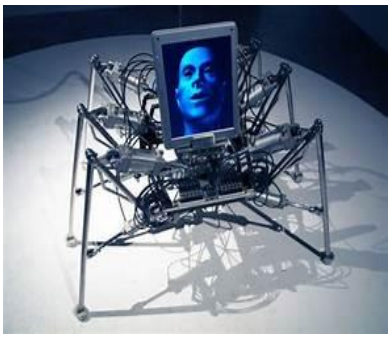
المصدر:

file:///C:/Users/ASUS/Desktop/AI/STELARC%20_%20MUSCLE%20MACHINE.html

أمّا في عمله المعنون بـ "آلة العضلات" Muscle Machine استخدم ستيلارك الروبوت لتوسيع نطاق حركة الجسد، وهو تصميم اشتمل على ست أرجل يعمل بطاقة ضغط الهواء Pneumatic Power معتمدا في ذلك على مشغلات تحاكي حركة العضلات Fluidic Muscle Actudors، حيث يتمّ تثبيت جسد الفنان داخل الروبوت وبمجرّد الحركة يتّحد جسد الانسان بجسد الآلة، ليتمكّن بذلك الفنان من توجيه اتجاه سير الروبوت، وليتحرّكا ككيان واحد، حيث توجه حركات ذراعي ستيلارك اتّجاه سير الروبوت.

اعتمد عرض ستيلارك على فكرة الروبوت كامتداد للجسد البيولوجي، في إعادة لتعريف الجسد، وهنا دعوة إلى ضرورة إعادة النظر في إمكانات الجسد البيولوجي في ظلّ التقدّم التكنولوجي، ليزاوج بذلك الجسد بمعدات روبوتية وبيوتكنولوجية بالإضافة إلى الانترنات وأنظمة الواقع الافتراضي، وهنا يقرّ محمد بن حمودة بأنّ"ما يهمّ إبداعيا هو القدرة على استيعاب الجهاز الوسيط وإعادة تملّكه، تراهن الرخصة الموالية لنظام

"التّشابك" على مضاعفة البنية الحوارية الّتي تبنيها الفاعليّة الانشائية "(بن حمودة، 2022، ص.16-17).



ستيلارك، "الراس الماشي"، 2005

المصدر:

https://fr.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=AwrihEW3IsBpS3IAsBdlAQx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzMxBHZ0aWQDBHNlYwNzcg--?fr=crmas&p=Walking-Head+stelarc&imgurl=http%3A%2F%2Fstelarc.org%2Fassets%2FrockProsthesis%2F10.jpeg

وورد العرض المعنون بـ "الرأس الماشي Walking Head"، في شكل روبوت تفاعلي ذاتي الحركة، صممه الفنان سنة 2005، وتمّ عرضه في متحف "عايدي" للفنّ الحديث بمدينة "ملبورن"، يبلغ قطره حوالي مترين، يتحرّك بشكل مستقلّ، حيث تمّ الربط بين الروبوت والبرمجيات الرقمية، فبتحرّك أرجل الروبوت تتغيّر ملامح الوجه المعروضة على الشاشة، إذ تنعكس هذه الحركة الفيزيائية على الشاشة. يعتمد الروبوت على لواقط صوتية في التّواصل مع الواقع الفيزيائي وما يصدر عنه من معلومات. أصبح الروبوت قادرا على التنقّل والحركة بتنظيم ذاتي وفق معلومات يقع جمعها من محيطه المباشر،

إذ يعمل الروبوت بالموجات فوق صوتية لاكتشاف أيّ شخص داخل قاعة العرض، فبمجرّد رصد الزائر، يقوم الروبوت باختيار رقصة من المكتبة الرقمية المخزنة لديه، ليؤدّيها بعد ذلك على امتداد بعض الدقائق. لعلّ هدف الفنان الانخراط في الهواجس البحثية المهتمّة بتوسعة مجال اشتغال الروبوت في تفاعل مع المدركات الحسيّة"[1].

فالروبوت ليس شريكا في ابتكار الفكرة وتصوّرها وتنفيذها وإنّما هو الفاعل والطرف الأساسي للإنشاء، فتلغى بذلك فنون التكنولوجيات الجديدة دور الفنان المبدع. وتكون الخوارزميات ومختلف الوسائط التكنولوجية فاعلا أساسيا في العملية الإبداعية، وهو ما يدفعنا للتساؤل عن خصوصية هذه الانشاءات، والتي لا تعكس خصوصية المبدع وطابعه ولا تعكس أسلوبه، لنتساءل ثانية عن موقع المبدع وهويته الإبداعية في ظلّ عصر الروبوت.

عبّرت اعمال الفنان الهولندي ستيلارك عن التأثير والتأثّر بهذه البيئة الجديدة، انبنت أساسا على التخاصص[2] والجمع بين البصري والسمعي والحركي، ولعلّ هذه المبادئ

---

[1] "انشاء ما سمّي بـ أي مشروع تنمية السّيبرنيطيقا والفضاء الدّينامي وهكذا كانت مشاركة الفنّ الحركي في استثمار قدرات الذكاء الاصطناعي للسّيبرنيطيقا ومشروع الكيانات الكهربائية التي تتحرّك/تفكّر بمقتضى ما أتاحته الاكتشافات في المجال الكهربائي والالكتروني"، خليل قويعة–مجلّة فنون، عدد تحت عنوان، "الفنّ والتّكنولوجيات الجديدة"، الثلاثية الثانية والثالثة، 2016، ص 13.

[2] "ينطلق شارودو(2010) من أن السجال حول تداخل الاختصاصات يطرح صعوبات جمة، فتعدد المعارف وكثرة العلوم أدى إلى بروز الاختلاف بين «الأحادية» و"التعددية" مبينا أن «تعدد الاختصاصات» ليس سوى جمع اختصاصات دون أي تفاعل حقيقي بينها، لأن أي اختصاص له استقلاليته، ولا يراجع مفترضاته بالنظر إلى غيره، مكتفيا بتقديم رؤيته إلى أصحاب الاختصاصات الأخرى. وبصدد تناوله لـ "تداخل الاختصاصات" يؤكد صعوبة تحقيقه، لأنه يتعلق بإقامة روابط حقيقية بين المفاهيم وأدوات التحليل وطرق التأويل بين اختصاصات مختلفة، وليس فقط بإضافة اختصاصات أخرى حول الموضوع نفسه، بل يجب خلق نوع من المواجهة بين كفايات الاختصاصات بهدف جعلها أكثر ملاءمة من حيث أدوات تحليلها وتوسيع حقل تأويلاتها، انطلاقا من النتائج نفسها التي نجمت عن بروتوكولات التحليل الموحد. يتساءل شارودو عما يمكن أن يجمع بين الاختصاصات أو يوحد بينها، حتى يتسنى لنا معرفة الاختصاص من غيره؟ يجيب بأن الاختصاص يتشكل من:

التي انبنت عليها العولمة أو ما بعد الحداثة والتي دعا إليها إدوار موران من خلال التنظير للفكر المركّب[1] في جميع كتاباته من خلال قوله: "يحمل التعقيد بشكل مقلق سمات الخليط وغير القابل للفصل والاختلال والغموض واللايقين...والحال أن التعقيد عاد إلينا داخل العلوم عبر نفس الطرق التي سبق أن طردته" (موران، 2011، ص.9) أو ما نعته بـ "ما نسج ككلّ".

قام الفنان بصهر التخصصات في بوتقة واحدة وخلق مناهج تتخطى حدودها لإيجاد علاقات تكامل وتعاون بينها، حيث تتفاعل محتوياتها بهدف تطوير المهارات والمعارف لبناء فهم أعمق للواقع الإنساني، وهنا نشير إلى مختلف التّشبيكات بين الفنّ والعلم والذّكاء الاصطناعي والعلوم البيولوجية، يقول خليل قويعة في هذا الصدد: "فقد أهدى انفتاح الفنّ على التّكنولوجيات الجديدة في استعمال الوسائط الضوئية والمؤثّرات الحركيّة السّمعية–البصرية واللّمسية، قيما جديدة ساهمت في تطوير بنية الوعي الجمالي للعالم المحسوس، ومن ذلك ما تجلى من خلال مضاعفة القوى الادراكية–الذّهنية أو تضايفها أو تزامنها، بحيث لم نعد نتحدّث عن الابصار كمجال ادراكي معزول أو مستقلّ عن بقية المجالات الحسيّة، وهو ما نعنيه من الاشكال الفنيّة متعددة

مبادئ مؤسِّسة، وافتراضات عامة، وأخيرا من مفاهيم خاصة تحدد حقل الدراسة، وتسمح في الوقت نفسه ببناء ظاهرة موضوع التحليل."

https://www.arraee.net/?p=67770

[1] "تغيير العالم أساسا تغيير في أدوات فهم العالم التي لا توجد في العلوم المقطعة والمفصولة عن بعضها البعض، لن يكون الفكر المركّب لا الفيزياء ولا البيولوجيا ولا الكيمياء ولا علم الاجتماع ولا الآداب ولا الابستسمولوجيا، إن الفكر المركّب هو مجموع هذه العلوم المباحث وقد توحّدت في أفق ومشروع واحد هو أفق التعقيد، إنّه فكر يؤمن بإمكانية تجميع وتوحيد المتعدد...فكر التعقيد...لا يمكن أن يصوغه شخص واحد"، إدوار موران " مدخل الى الفكر المركّب"، دار توبقال للنشر، 2011، ص9.

المدركات الحسيّة...حيث تتراسل الحواس" (قويعة، 2016، ص.12)، فبدت الرّوابط بين الفنان والبيئة أكثر تفاعلية.

4-تضايف الجسد للروبوت

في سنة 2006، بدأ الفنان سلسلة من العمليات الجراحية لزراعة أذن اصطناعية نمت مخبريا تحت جلد ساعده الايسر، لتبدأ الخلايا والاوعية الدموية بالنموّ حوله، مما جعلها جزءا حيا من جسده، تحوّل الجسد الإنساني زمن الذكاء الاصطناعي إلى كائنا هجينا[1]، إذ يعرّف **إيتيان سوريو(Étienne Souriau)** الهجين بأنّه "المولود من عرقين مختلفين، أو الناتج عن اتحاد كائنين يختلفان في المظهر، وهو نتيجة المزج والاختلاط، بما يجعل الهجين نقيضًا للنقاء والأصل والمحلّي" (Souriau, 1999, p.840). طرح **ستيلارك Stelarc** من خلال عروضه تساؤلات حول **مستقبل الكائن البشري وحدود الطبيعة الإنسانية**، كما استثمرت هذه العروض **الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي** لإنتاج عوالم هجينة تتجاوز الحواس التقليدية، ليتحوّل جسد الفنان

[1] بالعودة إلى **الأصول التاريخية للمصطلح**، نجد أن **الإغريق** كانوا أول من أشار إلى فكرة الهجين، إذ استخدموا تعابيرتدلّ على **الخلط *بين الأجناس* في الطبيعة**، وقد ظهرت إشارات في **كتابات أرسطو** إلى إمكانيّة التكاثر بين الكائنات الغير المتجانسة، وإن لم يُستخدم آنذاك لفظ *"Hybrid"* تحديدًا. لاحقًا، في **اللغة اللاتينية**، ظهر المصطلح بصيغة **"Hybrida"** ليعبّر *عن النسل المختلط المولود من والدين ينتميان إلى عرقين مختلفين، فظهر* مفهوم **"الهجين"** في بداياته ضمن **السياقات البيولوجية**، حيث ارتبط بفكرة التزاوج أو التمازج بين الكائنات المختلفة. وقد تنوّعت الصياغات التي تناولت تعريفه. أما في **العصر الحديث** ومع **تقدّم العلوم التجريبية** وظهور **علم الوراثة والتربية الحيوانية**، فقد استقرّ مفهوم الهجين ليُشير بدقّة إلى **نتائج التزاوج بين أنواع مختلفة**، مؤسّسًا بذلك دلالة علمية واضحة تتجاوز بعدها الطبيعي نحو استخدامات رمزية وثقافية في مجالات أخرى كالفنّ والفكر. ومن المهم الإشارة إلى أن **الهجين عند ظهوره كان مفهومًا جسديًّا بالأساس**، إذ ارتبط بفكرة **الجسد كحيّز لظهور الاختلاط والاختلاف**، أي بوصفه **الموقع المادي الذي يحمل آثار المزج بين السلالات والأصول المتنوعة**.فالهجين في البداية كان يفهم **كظاهرة بيولوجية محسوسة تُرى على الجسد**، سواء من خلال الصفات الشكلية أو الوراثية، قبل أن تتّسع دلالتها لاحقًا لتشمل **أبعادًا رمزية وثقافية** وتتحوّل إلى **مفهوم متعدّد الحقول** يُستخدم في **الفن والفكر والأنثروبولوجيا** لوصف أشكال التداخل والتفاعل بين المختلفات.

كمنصّة تكنولوجية، "**طالما أنّ أجسادنا، ورغم إلتحامنا بها تظلّ غريبةعنا**"(بن حمودة، 2017، ص.16). ارتبطت عوالم ستيلارك بالغرابة[1]، أو ما تمّ تسميته بالغرابة التكنولوجية، إذ أصبحت الغرابة بعدا من أبعاد عروضه، وشعور خاص يولد فينا ونحن نعيش هذه التجربة، ممّا يخلق اضطرابا، تجاه هذا العالم الغريب والغير مألوف. تتعلّق الغرابة بنوع من الشكّ وعدم اليقين بجدوى حضور الجسد، والتباس بدوره الطبيعي، كما تحوم الغرابة بين الروابط التي تجمع بين جسد الفنان والروبوت، هنا نشعر بالريبة تجاه هذا العالم الافتراضي.

ستيلارك، "ادن على ذراع" 2006

المصدر:

https://fr.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=AwrihEW3IsBpS3IAsBdlAQx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzMxBHZ0aWQDBHNlYwNzcg--?fr=crmas&p=Walking-Head+stelarc&imgurl=http%3A%2F%2Fstelarc.org%2Fassets%2FrockProsthesis%2F10.jpeg

[1] الغرابة خبرة خاصة، تتعلّق أساسا بالشعور بالفقدان والاتجاه والتوجّه والتبصر، حيث يبدو العالم الّذي نعيش فيه غريبا مغتربا، كما التقت الأفكار الخاصة بـ "فريد"، بأفكار وولتروبنيامبن وماركس، حيث وضعت الغرابة في علاقة مع "الفانتاستيكي"، ومع الاشباح والصور الطيفية الشبحية

حالة يسيطر عليها القلق ضمن عالم الخوارزميات التي بدت تحاكي العملية الإبداعية للفنان. ممّا شكّل تحديّا للدور التقليدي للفنان. اتسم عالم الفن بالعديد من الثنائيات أهمّها الحضور والغياب، أصبح الفنّ البشري باليا وانتهى معه دور الفنان لصالح الذكاء الاصطناعي، فتخلى العمل الفنّي عن المقوّمات التقليدية ومنها حضور الفنان، نحن إذن نعيش طفرة للعملية الإبداعية "طفرة للصورة تتخلى عن جميع المقوّمات التي اعتمدها الانسان منذ العصور القديمة حتى عهد الحداثة، لكي يعتمد على مقوّمات تتحدى خيالنا وذكاءنا وتقاليدنا وأخلاقنا"(البهنسي. بن حمودة، 2012، ص.44)، إذ نقل الذكاء الاصطناعي الفن والفنان إلى حيّز جديد.

صاغ ستيلارك إذن تجربته الفنيّة بطريقة تؤمّن خصوصية النظرة إلى الجسد، صورة الجسد هذه صاغها الفنان على المستوى الدّهني وحوّرها وحوّلها عبر مجموعة من البرامج والخوارزميات لزعزعة ثوابت عاشت لألاف السنين. تعدّ القدرة على الجمع بين البيولوجي والاصطناعي محرّكا لمختلف العروض الأدائية الرقمية لستيلارك. تنفتح العروض على الجانب النفسي والدّلالي والجمالي لصورة الجسد، حيث يتوق الفنان إلى الجمع بين المتناقضات والاضداد، مغامرات اجتازت الواقع للالتحاق بعوالم "ما بعد الإنسانية". يجب أن نؤكّد أن تحوير واقع "الجسد البيولوجي" ناتج عن روح متمرّدة ومتحرّرة من أيّ قيد إيتيقي/أخلاقي. ابتدع الفنان بذلك لغة غير مألوفة تترجم تصوّراته للجسد زمن الذكاء الاصطناعي.

الاستنتاجات:

تميّزت عروض ستيلارك باعتمادها على الذكاء الاصطناعي، كما تميّزت بالدقّة والاتقان في تفاصيله، وبـ"كمال شكلي"la perfection منقطع النظير، إذ أنّ نسبة الخطأ فيه ضئيلة ومحدودة مقارنة بالفعل الإنساني، يعتمد هذا الفنّ على ما قد توفّره التطوّرات العلمية والتقنية بعالم التكنولوجيات الحديثة وبعالم البرمجيات الذكية،

وبمختلف الأدوات الالكترونية المتطوّرة، يقتصر دورها في نقل الفكرة من التصوّر الذّهني إلى "الموجود بالفعل"، عبر وسيط نصّي، يقوم بوضع التصوّر لفكرة وتحديد أطرها وبرنامج تطوّرها. تمّ الاقتصار على ممارسة لعبة ذكية تقوم مقام الخيال وتعتمد على التجربة، لخلق عروض غير متوقّعة يسيطر عليه الروبوت وليس العقل الإنساني، صورة " لم يمسسها قلم ولم تفترش بعد لوحة أو جدار"(البهنسي. بن حمودة، 2012، ض.87)، فنّ يفتقد للروح أو العمق العاطفي الّذي تتمتّع به الاعمال التي تبدعها ريشة الفنان، ولعلّ الخطر الداهم من سيطرة الروبوت هو تقليص تنوع التعبير، ففتحت التكنولوجيا بذلك آفاقا جديدة من شأنها أن تقلّل من قيمة العقل البشري.

فنّ أدّى إلى القطيعة بين الصورة والمادّة والحدس واقصاء الفنان لإنشاء فنّ طليعي، فنّ في قطيعة بالفنون الكلاسيكية، ونتيجة التحوّلات الاجتماعية والفكرية والصناعية. يترجم واقع التحوّلات التي يعيشها الانسان زمن الذكاء الاصطناعي. تحوّلات تأسّست على فينومينولوجيا الاصطناعي، انتقلت بالفنان إلى عوالم الافتراضي والرّقمي والتكنولوجي، عوالم أسّست لعملية إبداعية مغايرة.

ولعلّ مرحلة "ما بعد الإنسانية" ترى أنّ هذا الجسد البيولوجي والّذي هو محكوم بالولادة والموت، يمرض ويتعب ويستكين الى الراحة، لم يعد قادرا على التعايش والتأقلم مع واقع المرحلة الراهنة، وهنا تمّ الإقرار بأنّ الحلّ الأنسب يكمن في افراغ الجسد من طبيعته البيولوجية واستبدالها بأنظمة اصطناعية تمنحه قدرات خارقة.إبداعية تزاوج فيها الفنّي بالتقني، حيث "باتت فكرة مزج فن الروبوهات والفنّ التفاعلي المشروع الأكبر في الفنّ الّذي قد يجعل الفنان "نبيّ" عصره في نقد مستقبله عبر نظرة تجمع بين الاستشراف والايبستيمولوجيا" (التركي، 2012، ص.40).

سنرى أنّ ما يقال عن أنّنا نعيش عصر النّهايات ومنها نهاية الفنّ، إنّما يخصّ حضارة ما بذاتها، حضارة استنفذت طاقاتها الإنسانية، فرفضت الفكر والوجود لتبشّر بولادة

وجود هجين ومعتقدة، داعية أنّها انتصرت على وجود بالي. أصبحت هذه الطفرة انقلاب ونهاية الفنّ بمفاهيمه التقليدية، وأمام هذه التحوّلات لا بدّ من الاعتراف بأنّ صفة الفنّ لم تعد محّددة وثابتة، حيث تمّ التساؤل عن مدى إطلاق مصطلح الابداع على أنواع هذه الفنون.

قدّم الفنان فنون الذكاء الاصطناعي من خلال مفاهيم جمالية مختلفة ممّا جعل قراءتها قاصرة عن فهم مصادرها الجمالية، وبات الفنّ مقروء بلغة هجينة، فلا بدّ إذن من قراءة ثقافة الذكاء الاصطناعي قراءة محايدة وموضوعية تساعد على اكتشاف انتصاراتها وضلالاتها. عادة ما تخضع قراءة العمل الفنّي إلى دربة ودراسة وإلى موقف إزاء العمل الفنّي، فأيّ موقف تجاه هذه الاعمال الناتجة عن الخوارزميات؟

إذا كان الابداع الفنّي يقوم على الحدس، أي على العقل والعاطفة، فإنّ النقد يقوم على الحدس أيضا عندما يمارس أدواره في تحديد المستوى الفنّي للفنان، لذلك نتساءل هل المنتجات الفنية الصادرة عن الذكاء الاصطناعي يعدّ ابداعا؟ وهل لازالت الصورة الفنيّة تحمل فكرا للمعرفة الموضوعية؟

يعدّ الفكر الفنّي قراءة مركّبة تعتمد على الفكر والخيال وعلى الثقافة والمعرفة ثمّ على الموقف الخاص والظرف الاجتماعي والسياسي، على المشاعر واللّذة باعتبارها حالات ذاتية، كما يعتمد أيضا على حالات موضوعية. وإذا غابت هذه الظّرفية، تجدنا حيال عروض سيلارك أمام مجموعة من التحدّيات أهمّها حقوق الملكية الفكرية وأصالة العمل الفنّي؟ فمن يملك حقوق العمل الفنّي الّذي ينشئه الذكاء الاصطناعي الفنان أم المبرمج أو الآلة نفسها. ولعلّ هذا الموقف دعّمه سيديريك فيلاني في مقدمة كتاب داميانغروميي بأنّ هذه الخوارزميات ستظلّ "جوفاء" (Gromier,2021,p.5). استيقظ جمهور الفنّ على ابتكارات فنية جديدة، اعتبرت عدوانا على الذّوق وعلى الفنّ وانقلابا

على النظام الجمالي، فنّ صمّم من طرف خوارزميات أوصلته إلى درجة من الحرّية والانقطاع مع المتعارف عليه والضياع والهامشية.

ولعلّ تبني الموقف القائل باندثار الاستطيقا التي امتدّ تاريخها مع امتداد عصور الفنّ ومراحله، يجعلنا نقرّ بوجوب ابتكار طريقة مغايرة لقراءة منجزات الذكاء الاصطناعي، لبناء أسس استطيقا مغايرة، وترسيم اتّجاهات فنيّة جديدة تحمل تسميات مبتكرة لإنقاذ الفنّ من العبث والعدم وممّا يحيد بالقارئ عن القلق.

المراجع:

المراجع باللغة العربية:

–البهنسي عفيف. بن حمودة محمد، (2012)، "من الريشة إلى اللابتوب: الفنّ والفكر الجمالي"، دار الفكر، دمشق، الطبعة الأولى.

–المعلول نعمان، (2011)، "التّلقي الفاعل في الفنّ التّشكيلي المعاصر، الرّواد الأوائل"، مطبعة كونتكت، الطبعة الأولى.

– إدوار موران (2011)، " مدخل الى الفكر المركّب"، دار توبقال للنشر، 2011.

–بليتنغ هانس، (2012)، " نهاية تاريخ الفنّ"، ترجمة العونلي ناجي والسوك إدريس، دار سيناترا، المركز الوطني للترجمة.

–الإبداعية المعاصرة ومصاعب المرور من الحداثة إلى المعاصرة" (2017)، أبحاث ندوة علمية دولية، نظّمن صمن فعاليات صفاقس عاصمة الثقافة العربية سنة 2016، الطبعة الأولى.

–مارزانو ميشيلا (2012)، "معجم الجسد"، المجلد الثاني ش–ي، ترجمة حبيب نصر الله نصر الله، الطبعة الأولى، مجد المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت.

الكاتالوغات والمجلاّت والدّوريات:

-مجلّة فنون، عدد تحت عنوان، "الفنّ والتّكنولوجيات الجديدة"، الثلاثية الثانية والثالثة، 2016

المراجع باللغة الأجنبية:

-Beasley David,(2020) « AI and Machine Learning Demystified : A guide to Artificial Intelligence and Machine Learning for Beginners ».

- C.Havens John,(2018) « The Art of Artificial Intelligence : A Deep of the future ».

-Chaudhuri, Prateek and Goyal Anirudh,(2018) « Opén IA : AN open Source Platform for AI Research ».

-Damien Gromier, (2021), « L'intelligence Artificielle En Action, Santé, environnement, énergie…ce que L'IA change concrètement », Eyrolles, 2021.

- « Intelligence Artificielle et société : Machine, Symbolisme et politique », (2024), Sous la direction de Marc Ménard et André Mondoux, Presses de l'université du Québec.

-Souriau (Etienne), (1999) Vocabulaires d'esthétique ، Presses universitaires de France, Paris.

-Zénouda Hervé, (2008), « les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains, de la correspondance à la fusion », l'Harmattan.

صفحات الواب:

https://www.arraee.net/?p=67770

https://www.technologyreview.com/2018/09/14/137350/AIS%20-image-generating--algorithms-are-getting-too-good-for-their-own-good/

https://clotmag.com/body-sculptures/stelarc

http://stelarc.org/video.php

https://fr.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=AwrihEW3IsBpS3IAsBdlAQx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzMxBHZ0aWQDBHNlYwNzcg--?fr=crmas&p=Walking-Head+stelarc&imgurl=http%3A%2F%2Fstelarc.org%2Fassets%2FrockProsthesis%2F10.jpeg