دور الثورة الرقمية في العلاقة التفاعلية بين الفنان والمتلقي

Role of the Digital Revolution in the Interactive Relationship Between Artist and Recipient

أ.م.د/ أمنية حامد محمد صقر

أستاذ مساعد التصوير العام بقسم التصوير بكلية الفنون الجميلة جامعة حلوان

Associ. Prof. Dr. Omniah Hamed Mohamad Sakr

Associate Professor of Painting- Painting Department - Faculty of Fine Arts Helwan University

omniahsakr@yahoo.com

الملخص :

الثورة الرقمية Digital Revolution هو اللفظ الذى يطلق على العصر الحالى بكل ما فية من تطور تقنى حديث، واجهزه يتم التعامل معها بالطرق الرقمية.

والتفاعلية فى الفن كان من ضمن أهم العوامل الداعمه لها ولتطورها الثورة الرقمية ،ولقد لعب الكمبيوتر دوراً كبيراً فى مساعده هذا التفاعل القائم بين الفنان والمتلقى لتقديم افكارا جديدة ومختلفة عن ما هو متعارف عليه ، ويعتبر التفاعل فيما بين المبدع وجمهوره هو الركيزة الأساسية للفن الذى يطلق عليه الفن التفاعلى ويدعم هذا التفاعل التكنولوجياً وما تقدمه لمساعده الفنان فى عرض افكاره التفاعلية.

إن الفنان يسعى دوماً لاثبات وجوده وإنفعالاته وأحاسيسه داخل العمل الفنى ويهدف بذلک إلى التعبير عن ذاته ، وفى نفس الوقت فهو أيضاً ليس بمنأى عن الذاتية الجماعية، إذ هى ليست بوليدة لحظة وإنما هى حقبة من المخزون البصرى والحسى والتى يتفاعل فيها الوعى واللاوعى للفنان ، وتنبسق من خلالهما لحظة الإبداع فى العمل الفنى.

ولذلک فأن الفنان دوما لا يستغنى عن المتقلقى ، ليساهم فى تجليات هذا العمل والتى لربما كانت خفية على الفنان ذاته فى اللحظة التشكيلية ذاتها.

ان عمليه الابداع فى واقعنا المعاش اليوم لم تعد تقتصر على الفنان بمفرده ، بل اصبح المتلقى ركيزة اساسيه لنجاح العمل الابداعى، وغاية الفنان فى هذا التفاعل هو تقوية الروابط الإجتماعية بين مختلف أفراد المجتمع حيث يصبح فيها المواطن البسيط قادراً على المساهمة فى صنع الحدث الثقافى، فتزول الهوة التى تفصله عن المبدع والذى تعود العيش فى أبراج عاجيه.

وحديثى فى بحثى هذا سوف يتناول البدايات الاولى للتفاعليه فيما بين الفنان والمتلقى وكيف نشأت وكذلک ماهية هذه العلاقة التفاعلية، وكذلک ذكر نماذج لفنانين اعتمد ابداعهم الفنى على فكرة التفاعلية لتوضيح الفكرة بشكل ملموس من خلال هذه التجارب الابداعية.

الكلمات المفتاحية:

الثورة الرقمية - التفاعلية بين الفنان والمتلقى- التطور التكنولوجي الهائل – عمليه الأبداع - التفاعل مع الجمهور- الفن التفاعلى.

Abstract

Digital revolution is the term used for the current era with all its modern technological development and digitally used instruments and devices.

Digital revolution was among the most important factors in the development of interactivity in art. Computers played a big role in supporting the existing interaction between the artist and the recipients, they also helped artists present new and different ideas from what is commonly known. Interaction between the artist and his audience is the main pillar of Interactive art. Technology supports this interactivity, as it helps the artist to display and present his interactive ideas.

The artist always strives to prove his presence, emotions, and feelings within the artistic work with the aim of expressing himself. At the same time, the artist is also not immune to the collective self of his recipients. Artists emotions are not spur of the moment though, rather they are an accumulation of years of visual and sensory stimuli in which the artist's consciousness and subconscious interact to finally be manifested as a moment of creativity in the artistic work.

The artist always needs his recipients to contribute to the expression of the work, which may have been hidden from the artist himself at the moment of the artwork creation. For the process of creativity nowadays is no longer limited to the artist alone. Rather, the recipient has become a basic pillar for the success of the creative work, and the artist's goal in this interaction is to strengthen the social ties between the various members of society, where the simple viewer becomes able to contribute to making the cultural event dissolving the gap that separates recipients from artists who grew accustomed to living in their ivory towers.

This research deals with the early beginnings of the interaction between the artist and his audience, how it began, what this interactive relationship is, as well as presenting examples of artists whose artistic creativity depended on the idea of interactivity to clarify the idea through examples of creative experiences.

Keywords:

Digital Revolution; the interaction between the artist and the recipient; the tremendous technological development; the creativity process; interaction with the audience; interactive art.

تمهيد

لقد شغلت الإبتكارات الحديثة فى عصرنا الحالى مكان الصدارة، ونتيجه لذلك فأن شكل الفن اختلف اختلافاً كبيراً عن ذى قبل، ويمكن لنا أن نشاهد ذلك من خلال تعدد المدارس والإتجاهات الفنية التى ظهرت، فهناك إتجاهات فنية ظهرت ثم إختفت ، أو ظهرت وأستمرت وتطورت ، أو تكيفت بأساليب متنوعة بجهد المبدعين فى شتى انحاء العالم.

وكإنعكاس لهذا التطور العلمى والتكنولوجى الذى نشهده فى العالم الأن ، نجد الفن تأثر تأثرا ملحوظاً بهذا التطور، ولقد ظهر ذلك فى ابتكار أساليب فنية جديدة ساعدت الفنانين على إنتاج أشكالاً فنية مختلفة عما شاهدناه فى عصور الفن السابقة.

يقول جاكسون بولوك (1912-1956) (Pollock 2020) .. " تحتاج الدوافع الفنية الجديدة إلى تقنيات فنية جديدة، وقد وجد فنانوا العصر الحديث بالفعل طرقاً جديدة للتعبير عن أنفسهم .. ففنان العصر الحديث -عصر الطائرة والراديو والقنبلة الذرية- لا يُمكنه التعبير عن طريق تقنيات عصر النهضة القديمة، أو تقنيات أى ثقافة أخرى سابقة" .

أن الدوافع الفنية داخل الفنان تكون دائما هى المحرك الأساسى والداعم لإبتكار كل ما هو جديد فى عصرنا الحالى عصر الثورة التكنولوجية لكل المجالات بما فيها الفن.

إن الفنان يسعى دوماً لاثبات وجوده وإنفعالاته وأحاسيسه داخل العمل الفنى ويهدف بذلك إلى التعبير عن ذاته ، وفى نفس الوقت فهو أيضاً ليس بمنأى عن الذاتية الجماعية، إذ هى ليست بوليدة لحظة وإنما هي حقبة من المخزون البصرى والحسي ، والتى يتفاعل فيها الوعى واللاوعى للفنان ، وتنبسق من خلالهما لحظة الإبداع فى العمل الفنى .

ولذلك فأن الفنان دوما لا يستغنى عن المتقلقى ، ليساهم فى تجليات هذا العمل والتى لربما كانت خفية على الفنان ذاته فى اللحظة التشكيلية ذاتها.

والبحث فى مجملة يتحدث عن ، الشكل الفنى الجديد فى عالمنا المعاصروالذى كان للتطور التكنولوجى كبير الأثر فى الوقوف بجانبه لإبتكار أعمالاً إبداعية جديدة تخاطب روح العصر.

مشكلة البحث:

من أهم مشكلات البحث تتركز فى..

التحدث عن طبيعه العلاقة التفاعلية بين الفنان والمتلقى.

الحديث عن كيفية نشأة هذا الشكل الفنى التفاعلى.

توضيح الدور الكبيرالذى قدمته الثورة الرقمية لمساندة هذا الشكل الفنى التفاعلى .

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث فى النقاط التالية :

التعرف على اشكالا جديدة من الفن أصبحت العلاقة التفاعلية فيها ركيزة اساسية لنجاح العمل الفنى.

تقريب الفجوة بين الفنان وجمهوره بعد ما تعود الفنان العيش في أبراج عاجيه.

منهج البحث:

- تحليلى مقارن

حدود البحث:

الحدود المكانيه : آسيا وأوروبا وأمريكا

الحدود الزمانيه: النصف الثانى من القرن العشرين وبداية الواحد والعشرين

فروض البحث:

التعمق فى معرفة الأثر الذى احدثته الثورة الرقميه Digital Revolution على الابداع الفنى بشكل عام وعلى الفن التفاعلى Interactive art بشكل خاص.

• أثر التطور التكنولوجى على الابداع التفاعلى

يقول الفنان الانجليزى جون كونستابل: (ابراهيم بلا تاريخ، 57) **"**اننا لانرى أى شئ على حقيقته ما لم نبدأ أولا بالعمل على تفهمه **"**

والعمل الفني يمثل لدي الفنان المبدع تخليصا من الطاقات والمشاعر المقلقة اوانه يمثل صورة من صور التعبير عن الذات ، فالفنان انما يكون نفسه حينما يكون عمله الفني ، وبمعنى اخر تغدو حياه الفنان تعبيرا عن موهبته ، وموهبتة نتاج حياته ،ويعكس هذا كله حالة من التطابق تسمى بالصدق الشعوري ، ونحن بدورنا قبل أن نصدر حكما على عمل فني ما ،علينا اولا ان نعمل على تفهم الأسباب المحيطة بهذا العمل .

ونحن نشهد فى عصرنا اليوم مدى تأثر الفنون البصرية من تطور يقوم فى الأساس على أساليب وتقنيات تكنولوجية متطورة كان لها تأثير كبير على كل الميادين ومن أهمها ميدان الفن التشكيلى وعلاقته بزمن الإبداع والأساليب الإنشائية فى تكوين العمل ذاته.

ولابد من التسليم إذاً بأن الفنون التشكيلية بصفة عامة وفن التصوير بصفة خاصة قد تأثرت منذ العصور السابقة بكل تطور تقنى ، سواء أكان هذا التطور على صعيد الأداة أو المادة أو الفكرة.

ومن خلال هذا التطور التكنولوجي تغيرت المفاهيم الإبداعية وأصبح زمن الإبداع وليداً لحقبة من التفاعلات الحسية والبصرية وخاصة التقنية الحديثة، إذ أننا نجد بعض الأنماط الفنية أصبحت مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بالتقنيات التكنولوجية ، وُيبطل وجودها بعدم توفر هذه الأدوات .

وبالتالى إن كل من الوسائل التقليدية والحديثة فى علاقة مباشرة باليد وبالشعور فلا فرق بينهما سوى عند القراءة والتحليل كما أن الحصول على عمل فنى متفرد من نوعه يرجع الى قدرات الفنان على التخيل والأبداع وعلى حسن بلورة افكارة وقدرته على الاقناع والتبليغ لا على الأدوات المستعملة فى عملية الأبداع.

وفى هذا الصدد يقول " لويس دارتنيل " (سعد 2018) ..كان الفن في الماضي محدوداً بالإبداعات الثابتة كالرسم الزيتي، وفن النحت، أو التصوير الفوتوغرافي، ينتجها الفنان ثم يشاهدها متابع الفن ، وهذه الأيام الفن المرئي المرتكز على الكمبيوتر يسمح بأشكال فنية ديناميكية محسّنة تتطوّر أو تتّسع أمام أعيننا. ربّما لا يكون للفنان أي فكرة عما يمكن أن ينبثق في النهاية، حيث تتوفر لدينا إمكانية مثيرة في التركيبات بمساعدة الحاسوب هي الفن الرقمي التفاعلي الذي يستجيب لسلوك المشاهد، على سبيل المثال، من خلال الإدخال عبر حركات فأرة الكمبيوتر أو ربما حتى من خلال تتبع حركات أجزاء مختلفة من الجسم، وليس المهم في هذا الفن الرقمي الديناميكي مظهر الناتج النهائي بقدر السلوك المتشكل من القِطَع الفنية عبر الزمن، وفي الواقع يصبح للمشاهد دور في تعديل العمل الفني، ومن الممكن أن يصبح هو الفنان بنفسه"

- **الفن التفاعلى**

ما هو الفن التفاعلى ...

الفن التفاعلي Interactive Art هو شكل من أشكال الفن والتى يشارك بها المتلقى بل والأكثر من ذلك فأن نجاح العمل الفنى يتوقف على هذا التفاعل، وذلك على عكس الأشكال الفنية التقليدية التي يكون فيها تفاعل المشاهد مجرد حدث عقلى.

وطبيعة هذا الفن تأتى من إسمه فهو يعتمد إعتماداً كبيراً على التفاعل فيما بين الفنان والجمهور، ويطلق عليه أيضاً الفن التساهمى أو الفن الإجتماعى وكلها مسميات تشير الى إحداث شكلاً من أشكال التفاعل فيما بين المبدع والمواطن البسيط ، و أن يبعد الفنان قليلا عن مثلث الفنان والعمل والمعرض و أنه أن الأوان إلى أن ينزل العمل الفنى للشارع ليصبح أداة إتصال تربط الجمهور بالفنان وتقوى الروابط الإجتماعية بين مختلف أفرادة ، فتزول الهوة التى تفصل المبدع الذى تعود العيش فى أبراج عالية ، عن المواطن البسيط .

والحقيقة أن جل مايريده أى مبدع هو الحرية ، حرية الإبداع والتعبير عن مكنونات نفسة ، وحرية مشاركه إبداعاته تلك مع جمهور الفن ومحبيه، ولكن ذلك لم يكن دوماً متاحاً للفنانين والمبدعين ، فلم يحظ الفنانين فى الماضى بالحرية الفنية، أو المكانه الفنية التى يشغلونها فى عصرنا الحالى ، وبخاصة فى ظل التكنولوجيا الرقمية .

- **تتبع تاريخى للفن واثر هذا التطور على إيجاد أشكالا تفاعلية جديده للفن**

عندما نعود بالتاريخ إلى العصر الرومانى القديم مثلاً ، سنجد أن بناء تحفة معمارية مثل مسرح الكوليسيوم Colosseum بروما والتى كانت بتكليف من الإمبراطور الرومانى فيسباسيان Vespasian عام 27 ميلادى كرمز لروما فى ذلك

الوقت، وبجانب البناء نفسه ، كان الكوليسيوم يحتوى كذلك على مجموعة متنوعة من التماثيل ولوحات الافريسك التى إنتجها عدد كبير من فنانى روما إلى حد كبير بتكليف لا برغبتهم الشخصية.

وفى العصور الوسطى أنتج الفنانون أعمالهم الفنية بشكل أساسى تبعاً لرغبة من رعاتهم أو من أثرياء الطبقات العليا سواء كان العمل صوراً شخصية – بورتريهات- أو مشاهد من قصص الكتاب المقدس.

وفى عصر النهضة فى القرن الخامس عشر كلف ليوناردو دافنشى بالعديد من الأعمال ، كان من أهمها تلك التكليفات شهرة لوحة العشاء الاخير عام 1495م التى نفذها لدير وكنيسة القديسة ماريا ديلا جراتزيا Santa Maria della Grazia بميلانو إيطاليا، وفى حين نجد سقف كنيسة السيستينا Sistine Chapel بالفاتيكان للفنان مايكل أنجيلو Michelangelo هو أحد أشهر الأعمال الفنية التي أنتجت كمهمة فنية كلفه بها البابا يوليوس الثانى Pope Julius II وإنكب الفنان على إنتاجها مدة تصل الى أربعة أعوام من عام 1508م إلى عام 1512م، وهذا العمل يعد علامة فاصلة في تاريخ الفن ومن أعظم الإنجازات الحضارية فى تاريخ البشرية.

ولقد إستطاع كل من دافنشى و مايكل أنجيلو بما قدموه من إنجازات وإبداعات جديدة آنذاك، سواء من خلال إبتكاراتهم الفنية المتعددة، أو أساليبهما المتفردة فى العمل، الترسيخ لإسميهما كمبدعين فى ظل عصرهما، ليمثلا بذلك نقطة إنطلاق جديدة لتعريف أكثر حداثة للفن والفنانين يعلو بهما عن مفهوم الصنعة، وفى الوقت نفسه يعطى الفنانين حرية أكبر فيما يقدموه من إبداعات وإبتكارات فنية خاصة .

وبتقدم الزمن، ودخول الفن الحديث إلى الساحة الفنية فى منتصف القرن التاسع عشر تقريباً، أصبح لحرية الفنان وروحه المبدعة مكانة أعلى منها فى العصور السابقة، فقلت المهمات والتكليفات الفنية التي كانت تتم إلى حد بعيد برغبة الحكام والأثرياء ورجال الدين ، حتى أصبحت من الأمور نادرة الحدوث، وأصبحت لأفكار الفنانين الجديدة ، وأساليبهم المختلفة فى العمل مكانة أكبر منها فى السابق، ولكن لم يكن المجتمع بالسرعة نفسها فى فهم واستيعاب أفكار الفنانين الجديدة تلك، فوقف فى مواجهتها فى كثير من الأحيان رافضاً ومعارضاً.

إلا أننا وبحلول النصف الثانى من القرن العشرين وجدنا أعمال فن التصوير تتبنى مفاهيم جديدة وتكنولوجيات غريبة كان الهدف منها التطور من وسائط فن التصوير التقليدية مجاراة لثقافة العصر من جهة ، ولتقديم أعمالاً جديدة ومختلفة من جهة أخرى .

ومن هنا رأينا دخول عنصري الحركة والزمن بشكل كبير فى أعمال فن التصوير ، وربما كانت مدرسة الفن الحركي Action Painting والتجريدية التعبيرية Abstract Expressionism والتي تألقت فى منتصف القرن العشرين بأعمال أشهر فنانيها الأمريكي جاكسون بولوك ، من المدراس الفنية التى قدمت رؤية مختلفة للعمل الفنى وإن كانت لا تزال داخل حدود اللوحة وقماش التصوير.

ثم ظهرت فنون أخرى أخذت فكرة الحركة والزمن تلك خطوة أخرى للأمام مبتعدين أكثر فأكثر عن اللوحة بحدودها الضيقة إلى مجال أوسع للتعبير ، وحرية أكبر فى الإبداع ومن أمثلتها فن الحدث Happening Art، وفن الأداء الحي Performance Art، والذي رأينا فيهما الفنانين يقدمون عروضاً تتسم بحس مسرحي ، جمعت بأكثر من فن وأكثر من وسيط .

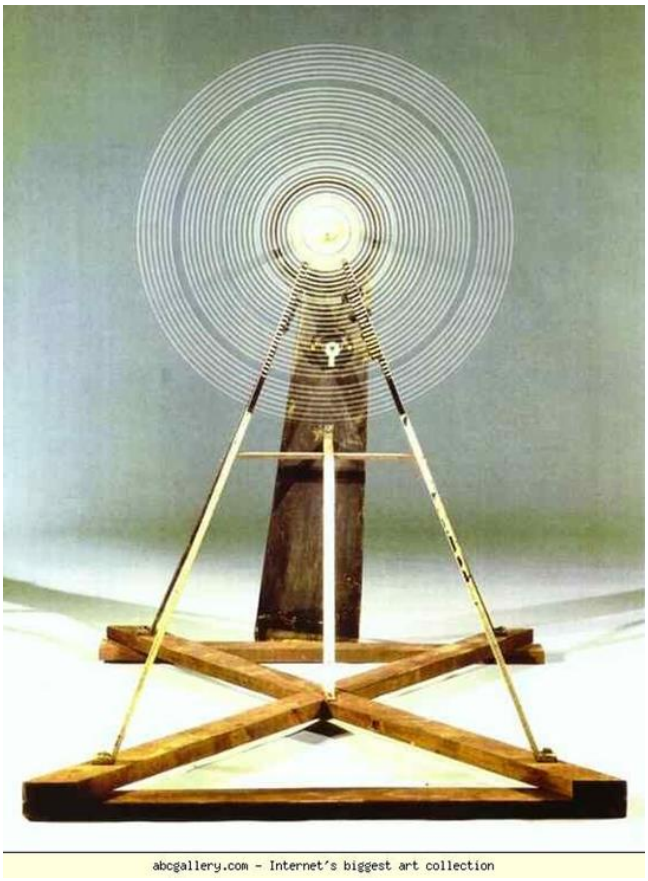
وجاء بعد ذلك الوسيط الرقمي لينتقل بمثل تلك الفنون إلى آفاق أخرى أرحب ، فجاء إستخدام الفنانين إلى الوسائط الرقمية بجانب الوسائط التقليدية ، ووجدنا فن أطلق علية فن الوسائط الجديدة New Media Art وهو الذى إستفاد من التكنولوجيا الرقمية على إختلافها .

وبالبعد عن اللوحة كمركزاً للأهتمام، وبدخول التقنيات الحديثة فى فن التصوير، رأينا ظهور وإنتشار فكرتي الحركة والزمن فى العديد من الأعمال الفنية، ولطالما كان للزمن تأثيراً كبيراً على الفنانين والكتاب والشعراء والفلاسفة على مر العصور، ومن هنا فقد اخذت كلاً من فكرتى الحركة والزمن ، بعداً أخر فى الأعمال التي نبعت من الإستخدامات المختلفة لكل تلك الوسائط التكنولوجية الجديدة .

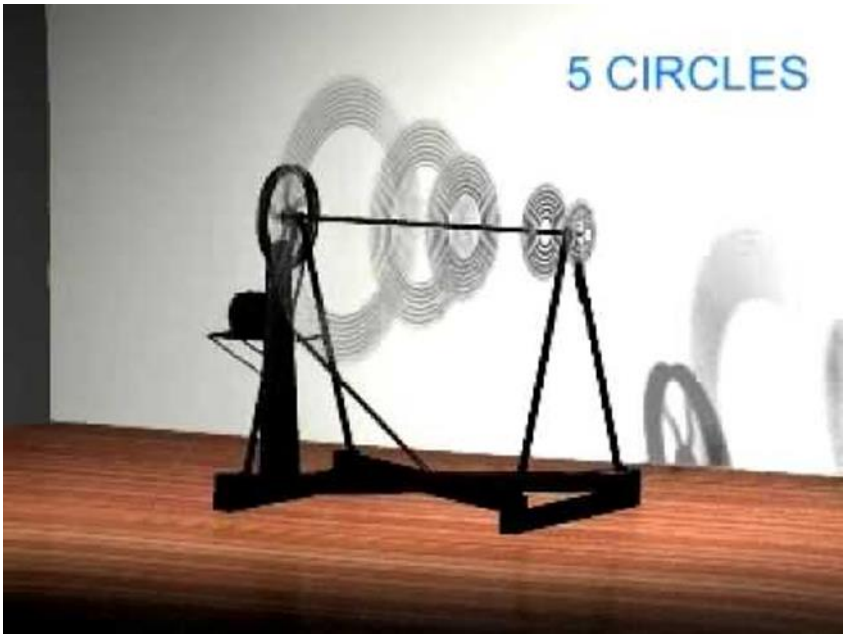
فظهور فنون من القرن الماضي كفنون الحدث، أو الأداء الحي ، أو التجهيز فى الفراغ ، أو الفنون التي إستخدمت الفيديو والصوت ، ولاحقا فنون الكمبيوتر Digital Art والتى تقوم على فكرة التفاعلية Interactivity والتى أعتمدت بشكل أساسى على فكرتي الحركة والزمن وتفاعل المشاهد مع العمل ، والذى كان من شأنه تغيير مفهوم فن التصوير تماماً، ليتحول من الثابت والجامد إلى المتحرك والمتغير.

ولتكوين صورة واضحة أكثر فأكثر عن الفن التفاعلي Interactive Art يتوجب علينا أن نتعرف على تعريف لهذا الشكل الفنى التفاعلى .. ويعرف لنا "موريس بنايون، التفاعل بأنه هو طبيعة العلاقة بين الحياة بشكل عام والبشرية على وجه الخصوص .. بالنسبة لتعريف أنيك بوريود "يشير التفاعل إلى العلاقة بين الأنظمة الحاسوبية الإلكترونية وبنيتها الخارجية، والعمل التفاعلي هو كائن إعلامي قابل للتلاعب، ويمكن تمييز سجلين للتفاعل: واحد له عامل بشري و واحد بدون عامل بشري". (مقاله بعنوان الفن التفاعلى بلا تاريخ)

وعلى الرغم من أن بعض أقدم الأمثلة على الفن التفاعلي يعود تاريخها الى 1920 وهي لوحة الفنان مارسيل دوشامب والتي تحمل أسم (لوحات زجاجية دوارة) Marcel Duchamp. Rotary Glass Plates



(2010)
Marcel Duchamp. Rotary Glass Plates
مارسيل دوشامب- إسم العمل(لوحات زجاجية دوارة) من الأمام- إنتاج عام 1920



(2010)

مارسيل دوشامب- إسم العمل(لوحات زجاجية دوارة) من الجانب، إنتاج عام 1920

حيث يتطلب العمل الفني من المشاهد تشغيل الجهاز والوقوف على مسافة متر واحد من أجل رؤية الوهم البصري، وأننا نجد منذ ذلك العمل عدد لا يحصى من المتاحف التى تحتوي على أعمالاً فنية تفاعلية .

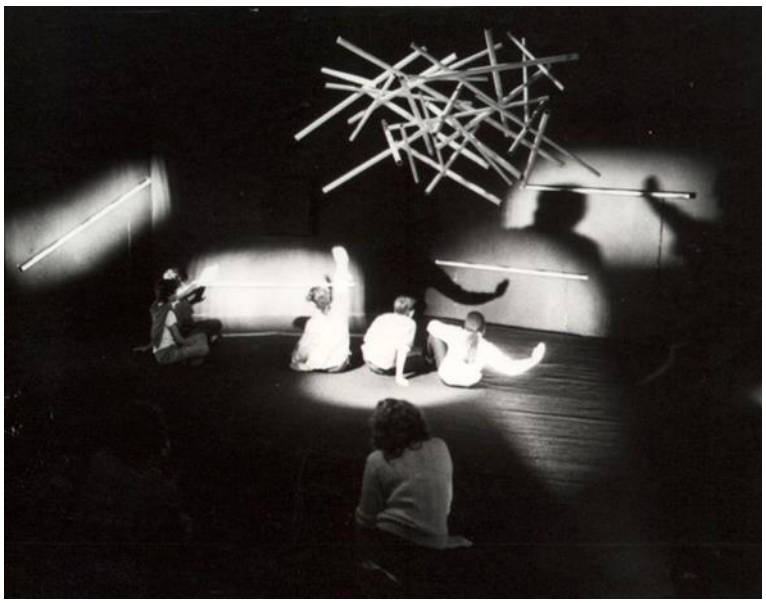
وأصبح الفن التفاعلى ظاهرة كبيرة بسبب التفاعل القائم على الكمبيوتر فى عام 1990 جنباً إلى جنب مما أحدث نوعاً جديداً من الخبرة الفنية ، والتي أصبح معها الجمهور والجهاز قادرين على العمل بسهولة أكبر في الحوار من أجل إنتاج عمل فني فريد ذو سمات خاصة.

- **نماذج لبعض الأعمال الفنية التفاعلية**

لكن الفن التفاعلي عرف أنتشارا أوسع في ميادين فنية حديثة، كالفنون الرقمية، التي تمنح - بفضل ظهور الإنترنت ووسائل الإتصال الحديثة إمكانية أكبر لمشاركة الجمهور - وبصفة عامة كل أنواع الفن التشكيلي والمعاصر التي تمزج بين أدوات وتقنيات مختلفة تتيح للجمهور هذه الفرصة.

إن التفاعل الذي يحدث فيما بين الجمهور والعمل الفني يتم إما عن طريق الشبكة العنكبوتية أو في موقع المعرض نفسه، حسب «مسودة» محددة تسمى «بروتوكولا» يضعها الفنان الذي يتقمص دور الحكم ليحدد شروط وقواعد معينة لمشاركة الجمهور دون وضع قيود على رؤيتهم الفنية أو وجهة نظرهم، ومن الممكن أن نلحظ ذلك فى إحدى الأعمال التفاعلية ، للفنانين

، جان روبرت سيدانوJean-Robert Sedano وسولفيج دي أوري مونبلييه Solveig de Ory Montpellier وعملهم التفاعلى ...

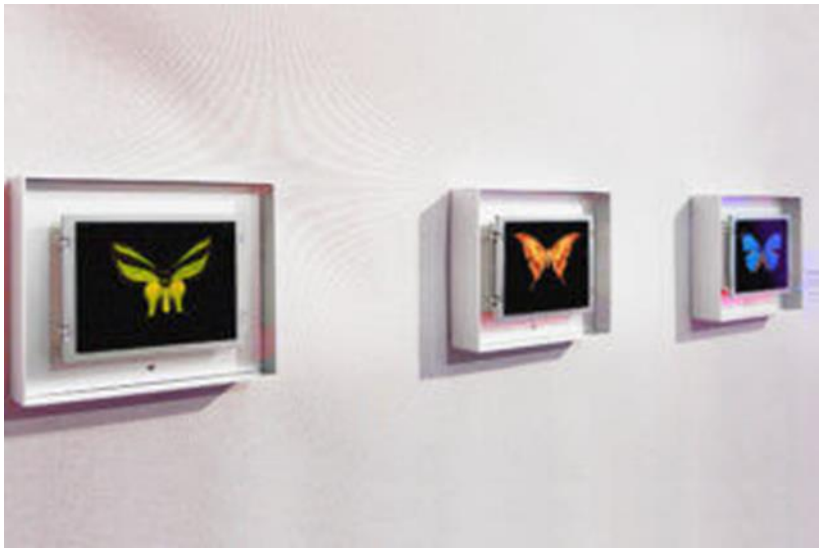


(حجرة الموسيقى) Music Room (1983) (فرنسا)

(الفن التفاعلى بلا تاريخ)

أما الفنان التفاعلى دومينيك هاريس مواليد 1976 لندن وتُظهر أعماله، شغفه الشديد بالتكنولوجيا وما يتعلق بها واستخدامها فى أعماله التفاعلية والمزج فيما بينها وبين أفكاره التى تتسم بحبة للطبيعة، ومن الممكن لنا ان نلحظ ذلك من خلال عمله التفاعلى Baby Flutter وهذا العمل هو احث اعمال الفنان التفاعلية والتى يستكمل بها حبه الشديد للفراشات وأشكالها الجميلة، وهذا العمل استخدم فيه دومينيك عشرة من الفراشات المفضلة لدية، أحضر بعضها من أماكن سافر اليها بينما ينتشر البعض الآخر بشكل أكثر شيوعاً فى جميع أنحاء العالم .

والفنان يعرض كل فراشة بشكل فردى مستعيناً فى ذلك بشاشات LCD حرارية باستخدام برامج حديثة متخصصة ، حيث يمكن للمشاهد التفاعل مع الفراشة بشكل تفاعلى، فعندما يقترب العارض من العمل يتغير وضع الفراشة من وضع الراحة الى وضع الطيران وذلك من خلال تتبع حركات المتفرج حينها ستعرض الفراشة أجنحتها الجميلة فى رحلة بطيئة الحركة. (Annemarijn-Ingelaat 2020)



(Annemarijn-Ingelaat 2020)

"وفي كل مرة يبقى إستعمال وسائل الاتصال الحديثة مهماً لإعتماد مبدأ الفن التفاعلي، كما يقول الباحث أوليفيي دونات (مخالدى 2011) ، صاحب كتاب «العادات الثقافية للفرنسيين في عصر الرقميات»، «طبيعي أن يثير الحاسوب نشاطنا أكثر من التلفزيون، هذه العلاقة التفاعلية ولدت وضعية جديدة وكسرت الحدود بين الهواة والمحترفين، بين المنتجين والمستهلكين. وكأن الحواجز الثقافية إختفت حين دخلت لمسة المتفرج في العملية الإبداعية».

تظاهرات أخرى تضع المتفرج في قلب الحدث الفني، كمعرض «بارانويا» الذي يتضمن سلسلة تجارب إبداعية لا تصبح فعلية إلا إذا شارك فيها الزوار.

ومن التحف الفنية المفتوحة ، كما يسميها الكاتب والباحث الإيطالي، إمبرتو إيكو، مرفق صممه الفنانان غريغوري لاسير وأناييس ماتدان المعروفان بإسم الثنائي «سينوكوسم»، الذي يضم مياه زرقاء تأخذ أشكالا وأصواتا غريبة ومختلفة حسب حركات الأيدي التي تلامسها.

إن كانت الغالبية تتحدث عن الأثر الإيجابي لهذا الفن الجديد على الجمهور الهاوي، فإن الأثر نفسه قد لوحظ على الفنانين، حتى إن بعضهم اختار التخصص في هذا النوع الجديد، على إعتبار أن الجمهور هو إمتداد طبيعي للعمل الفني.

الفنانة الفرنسية فيرونيك أوبويي، صاحبة مشروع «قُبلة المصفوفة»، والذي يدعو مستعملي الشبكة لتسجيل قراءات شخصية لنص مارسال بروست، المعروض حاليا في مركز لافيلات، تقول إن «هذا التفاعل المتجدد مع الجمهور يغذي المخيلة ويفتح للفنان آفاقا جديدة، لكنه لا ينسى أن يمتعه ويبعث البهجة في قلبه" (مخالدى 2011)

وفى هذا السياق يقول لنا الكاتب (كولنجوود 2001، 259) " تعد قيمه أى عمل فنى معطى فى نظر أى أنسان مؤهل لتقدير قيمه هى الأستمتاع بالعناصر الحسية التى يتألف منها بالفعل بصفته عملا فنياً، بل أصبحت المتعة المترتبة على التجربة الخيالية التى توقظها فيه هذه العناصر الحسية، فالاعمال الفنية هى هذه التجربة الخيالية الشاملة التى تمكننا هذة الأعمال من الاستمتاع بها"

واتحدث الان عن العمل الفنى التفاعلى الشهير والذى يتفاعل فيه الجمهور مع الأعمال بشكل كبير جداً، آلا وهو العرض التفاعلى للفنان العالمى فان جوخ والذى أقيم بالعديد من دول العالم كان اولها فى بيكين بالصين عام 2016 ولمدة خمس سنوات ، وتم تنظيم المعرض أيضاً في ساوث بانك بلندن ، بالتعاون مع Golden Tours ولمدة اربعه اشهر ، وهو المعرض السياحي الرسمي الوحيد من متحف فان جوخ في أمستردام كذلك. (Shea 2020)

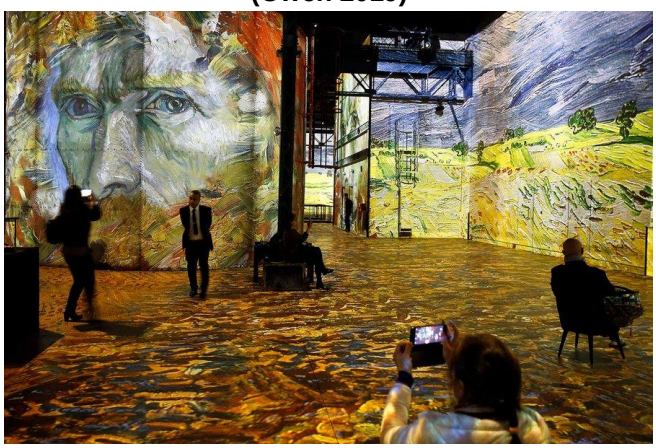
المعرض يقدم للزوار فرصة للتعرف على أعمال هذا المبدع، من خلال نسخ رقمية ضخمة للفنان الذي توفي عام 1890 ، عن عمر يناهز 37 عامًا فقط ، لأخذ الزوار في رحلة حسية عبر الحياة والعملية الإبداعية للرجل الذي أصبح واحداً من أكثر الفنانين إثارةً للإعجاب والتحليل.

ويعد متحف فان جوخ في أمستردام هو من أشرف على تنظيم هذا المعرض الإستثنائي. يقول أليكس ريوغر (Euronews 2016)، مدير متحف الرسام فينسنت فان جوخ في أمستردام:"أعمال المجموعة الخاصة به لا يمكننا نقلها ، حفاظاً عليها من أي تلف، لذا كنا نبحث عن وسيلة أخرى لتقديم فنسنت فان جوخ ونحن نعلم أن هناك اهتماما كبيرا به، هنا في هذا البلد" .

يقول ويليم فان جوخ، (Euronews 2016) مستشار مجلس إدارة متحف فان جوخ: "أعتقد أننا نتعلم الكثير حول حياته وحول أمله ويأسه وإلهامه المهم جدا بالنسبة للفنان، نتعلم أيضا الكثير حول صداقاته. أعتقد أن المعرض يجعلنا أقرب ما نكون إلى شخصية فنسنت فان جوخ، الفنان." المعرض التفاعلى الخاص بفان جوخ يستمر في أحد المراكز التجارية شمال غرب بكين حتى السادس عشر من أيلول 2016، لينتقل بعدها إلى شنغهاي وماكاو وسانيا "

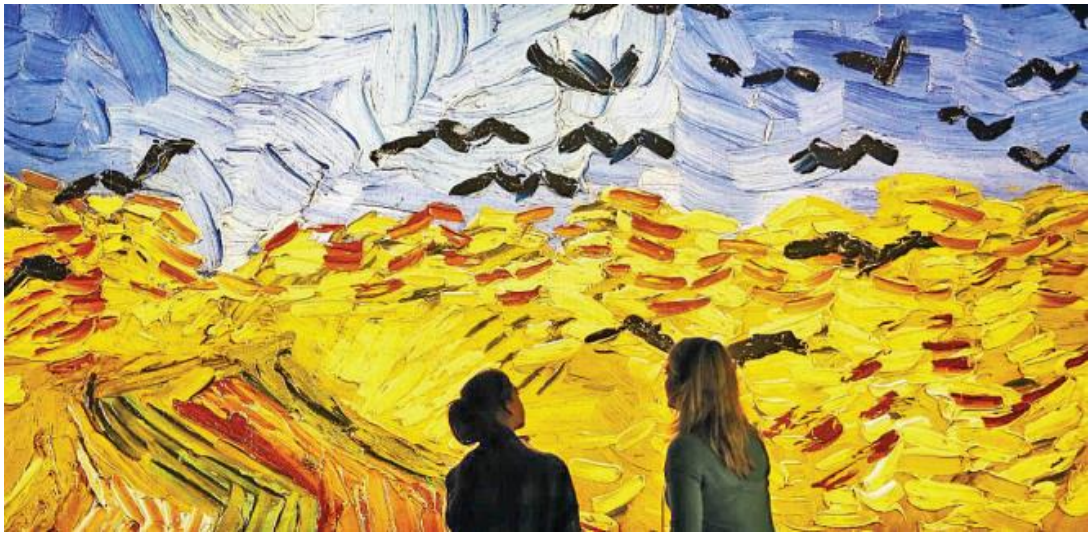
ومع بعض اللوحات التفاعليه للفنان فان جوخ

(Owen 2019)



(Owen 2019)

(Owen 2019)



(Shea 2020)

الخاتمة

لم تعد العملية الفنية تقتصر على الفنان فقط، بل دخل المشاهد كذلك فيها بتفاعله مع العمل، الأمر الذى أتاح له فرصة المشاركة الإيجابية المبنية على التفاعل، والتفكر،لا الإكتفاء فقط بالمشاهدة، والتأمل.

فعندما نشاهد العمل الفني بكل ما يحتويه ، على أنه مقوماً أساسياً من مقومات العمل الإنسانى ، فهو نتاج تلتقى فيه لغة الفكر لترتقى بفعل اليد إلى ما هو ترجمة لرؤية الفنان و إبداعه تجاه المعطيات الحسية المادية والوجدانية القائمة بين الفكر المادى والمادة.

فالفن بذلك له جانبين إحداهما حسى والأخر مادى يتوق إليه الفنان، من حيث يجد فيه سبيلا يستطيع من خلاله إنشاء عملية الأبداع ، ويحقق ذلك التآلف فيما بين الفكر والمادة، فهى بذلك علاقة إنفعالية حسية تستمد ماهيتها من مرجعية فكرية ومرجعية مادية بصرية محسوسة.

وأصبح الفن بصفة عامة - وفن التصوير بصفة خاصة - فى الواقع المعاصر، شكلا ديناميكياً غير مألوف، دخل فيه العلم بجانب الفن بقوة لم نعهدها من قبل، الأمر الذى غير من مفهومى الفن والجمال فى الواقع المعاصر ليُصبح (الفن) تجربة حسية متكامله هدفها الإنسان ككل بعقله وحدسه ووجدانه.

"يقول ألبرت أينشتين .. (غمانى، أراجيك مقال بعنوان (خذ الحكمة من أفواه العلماء: 51 اقتباس من أقوال أينشتاين) 2020) " أجمل شئ يمكن أن نختبره هو الغامض، إنه مصدر كل فن حقيقى وكل علم".

مجمل ما اتحدث عنه فى بحثى هذا، ما هو إلا تأكيداً على هذه العلاقة الوثيقة التى تجمع فيما بين العمل الفنى وتأثره بالثورة التكنولوجية فى عصرنا المعاصر ، وتأكيدا على ما قاله أينشتين للبحث وراء كل غامض والذى إعتقدنا جميعا أن البحث وراء الغامض هو دائماً شغف العلماء، وكأنه حكراً عليهم، ولكن هذا ليس بصحيح تماماً، فكم من عمل فنى كان فى نظر الكثير منا هو الغموض بعينه، وكم من فنان دخل فى صراعات سواء مع نفسه أو مع الآخرين ليكشف الغموض عن موضوعات إلهامه مع إختلافها وتنوعها.

النتائج والتوصيات

من خلال التحدث عن هذا الموضوع وجدت ان هناك مجموعه من النتائج الهامة ..

1. لم تعد العملية الفنية تقتصر على الفنان فقط، بل دخل المشاهد كذلك فيها بتفاعله مع العمل.
2. ان عملية الابداع اصبحت تشتمل على جانبين احدهما حسى والاخر مادى .
3. أتخذت عملية الابداع شكلا ديناميكياً غير مألوف، دخل فيه العلم بجانب الفن بقوة لم نعهدها من قبل.
4. اصبحت العلاقة التى تجمع بين العمل الفنى وتأثره بالثورة التكنولوجية فى عصرنا المعاصر وثيقة جداً.
5. الثورة الرقمية Digital Revolution هو اللفظ الذى يطلق على العصر الحالى بكل ما فية من تطور تقنى حديث، واجهزه يتم التعامل معها بالطرق الرقمية.
6. ان التفاعلية فى الفن كان من ضمن أهم العوامل الداعمه لها ولتطورها الثورة الرقمية ،ولقد لعب الكمبيوتر دوراً كبيراً فى مساعده هذا التفاعل القائم بين الفنان والمتلقى لتقديم افكارا جديدة ومختلفة عن ما هو متعارف عليه .
7. يعتبر التفاعل فيما بين المبدع وجمهوره هو الركيزة الأساسية للفن الذى يطلق عليه الفن التفاعلي ويدعم هذا التفاعل التكنولوجياً وما تقدمه لمساعده الفنان فى عرض افكاره التفاعلية .
8. ان عمليه الابداع فى واقعنا المعاش اليوم لم تعد تقتصر على الفنان بمفرده ، بل اصبح المتلقى ركيزة اساسيه لنجاح العمل الابداعى.
9. ان غاية الفنان فى هذا التفاعل هو تقوية الروابط الإجتماعية بين مختلف أفراد المجتمع حيث يصبح فيها المواطن البسيط قادراً على المساهمة في صنع الحدث الثقافي، فتزول الهوة التي تفصله عن المبدع والذي تعود العيش في أبراج عاجيه.
10. التعرف على البدايات الاولى للتفاعليه فيما بين الفنان والمتلقى وكيف نشأت وكذلك ماهية هذه العلاقة التفاعلية.
11. التعرف على نماذج لفنانين اعتمد ابداعهم الفنى على فكرة التفاعلية .

التوصيات

نتج عن هذا الموضوع مجموعة من من النتائج ومن خلال هذه النتائج يمكن طرح مجموعة من التوصيات:

1. الألمام بسمات وخصائص الفن التفاعلى
2. التعرف على مصطلح الثورة الرقمية Digital Revolution وما أحدثته الثورة الرقمية من تطور كبير فى العديد من الميادين والتى منها الفنون .
3. التعرف على مدى الاسهامات التى قدمتها التكنولوجيا لمساعده هذا التفاعل القائم بين الفنان والمتلقى لتقديم افكارا جديدة ومختلفة عن ما هو متعارف عليه .
4. الأستفادة من التفاعل القائم فيما بين الفنان وجمهوره فى تقوية الروابط الإجتماعية بين مختلف أفراد المجتمع حيث يصبح فيها المواطن البسيط قادراً على المساهمة في صنع الحدث الثقافي، فتزول الهوة التي تفصله عن المبدع والذي تعود العيش في أبراج عاجيه.
5. الألمام بالبدايات الاولى للفن التفاعلى ومعرفة كيف نشأ لما فى ذلك من اهميه كبيره لمعرفة طبيعة هذا الفن.
6. إعادة إحياء اعمال فنانى الفن التفاعلى لتتمكن الاجيال المختلفة من محبى الفن للتعرف على اعمال فنانى هذا الاتجاه.

المراجع

روبن كولنجوود. 2001. مبادئ الفن . القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب .

Roben Kolengod. 2001.mbadek al fn. Alkahra: alhiaa Elmsria alama llktab.

ابراهيم, زكريا .n.d .مشكلة الفن . القاهرة: مكتبه مصر.

Ebrahim، zakria.n.d. mshklt alfn. Alkahra: mktbht masr.

مصطفى محمد إبراهيم عيسى، عطيات الجابرى، سمر أبو دنيا، "الإعلان التفاعلى فى المراكز التجاريه" مجلة العمارة والفنون الإسلامية، المجلد الرابع ، العدد الثامن عشر، 2019.

Mstafa mohamd Ebrahim esa، Atiat algabre، Samer abo donia، ‘‘Al aealan eltafaole fe elmarakez altgaria’’ magalet alamara, we alfnon al aslamia، almogalad alraba ، al adad alsamen ashr، 2019.

n.d. Accessed 10 3, 2020. https://www.google.com/search?q=Marcel+Duchamp.+Rotary+Glass+Plates&hl=en-US&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiomu2ErrfsAhUOfBoKHXs2DWgQ_AUoAXoECB4QAw&biw=1366&bih=613.

Annemarijn-Ingelaat, By. 2020. PRIVEEKOLLEKTIE. 3 25. Accessed 10 4, 2020. https://www.priveekollektie.art/2020/03/25/what-is-interactive-art/.

Euronews. 2016. Euronews. 6 20. Accessed 9 25, 2020. https://arabic.euronews.com/2016/06/20/interactive-van-gogh-exhibit-opens-in-china.

Owen, Erika. 2019. Departures. 3 11. Accessed 9 9, 2020. https://www.departures.com/art-culture/museum-exhibit-walk-through-van-goghs-masterpieces.

Pollock, Jackson. 2020. Brainy quote. Accessed 10 2, 2020. https://www.brainyquote.com/quotes/jackson_pollock_332830.

Shea, By Julian. 2020. chinadaily.com.cn. 2 10. Accessed 9 26, 2020. https://global.chinadaily.com.cn/a/202002/10/WS5e41646ba3101282172766dc.html.

n.d. الفن التفاعلى. Accessed 10 2, 2020. https://www.hisour.com/ar/interactive-art-21343/.

غمانى, زهرة .2020 .أراجيك مقال بعنوان)خذ الحكمة من أفواه العلماء: 51 اقتباس من أقوال أينشتاين .27 9 .(Accessed 10 4, 2020. https://www.arageek.com/2016/08/09/einstein-quotes.html.
.2020 .—أراجيك مقال بعنوان (خذ الحكمة من أفواه العلماء: 51 اقتباس من أقوال أينشتاين) Accessed .27 9 . 9 4, 2020. https://www.arageek.com/2016/08/09/einstein-quotes.html.
7 .جريدة الشرق الاوسط مقال بعنوان (الفن التفاعلى) يكسر الحواجز بين الجمهور والمبدعين .2011 .مخالدى, أنيسه 31. Accessed 10 13, 2020. http://archive.aawsat.com/print.asp?did=633593&issueno=11933.
n.d. مقاله بعنوان الفن التفاعلى . Accessed 10 5, 2020. https://www.hisour.com/ar/interactive-art-21343/.
يارا بو سعد. 2018. الفن الرقمى. تاريخ الوصول 2 10, 2020. https://www.aliens-sci.com/digital-art/.