

**الاستفادة من استخدام طريقة التنفيذ التقليدية للفن التفاعلي في استحداث
أعمال فنية تفاعلية في مجال الأشغال الفنية
علي فاضل المسري**

كلية التربية الأساسية، قسم التربية الفنية، الكويت.

Email address: drms6900@yahoo.com

To cite this article:

Ali Fadil Journal of Arts & Humanities.

Vol. 12, 2023, pp.109-118. Doi: 8.24394/ JAH.2023 MJAS-2309-1169

Received:09,09, 2023; **Accepted:** 12, 10, 2023; **published:** Dec 2023

المخلص:

الفن هو شكل من أشكال التعبير عن المشاعر والعاطفة والفكر، ومن خلاله يستطيع الفنان أن يترجم إبداعاته بطريقة تعكس رؤيته للعالم من حوله. كان الفنان يستخدم الخامات والأدوات التقليدية لإنتاج عمله الفني من فرشاة وألوان وكانفس... الخ من الخامات ليبر عن أفكاره ومشاعره. كانت الاعمال الفنية عبارة عن لوحات ومجسمات يتم عرضها في صالات العرض، ولكن مع تطور الفن وثورة الفنانين على التقاليد الفنية القديمة ظهرت اتجاهات حديثة للفن. ومن هذه الاتجاهات ظهور الفنون التفاعلية في عشرينيات القرن الماضي، وهذا النوع من الفنون قائم على فكرة اشراك المتلقي أو المشاهد في العمل الفني فيتفاعل معه أو يكون جزء منه (النجار، ٢٠٢١). عندما ظهرت الفنون التفاعلية في بدايتها كانت تنفذ بالطريقة التقليدية في ممارسة الفن، بمعنى أن الفنان يستخدم الخامات والأدوات التقليدية في تنفيذ عمله، ولكن فكرة العمل تتطلب تفاعل الجمهور معها. بعد ذلك في زمن التسعينيات أصبح الفن التفاعلي ظاهرة واسعة الانتشار بسبب التطور التكنولوجي الهائل في مجال الالكترونيات والحاسوب. حاول الفنان تسخير هذه التكنولوجيا وتوظيفها لخدمة أفكاره وأصبحت أداة من أدوات التعبير بالإضافة إلى أدواته وخاماته التقليدية. لقد استغل الفنانون التكنولوجيا لإضافة بُعد رابع لأعمالهم الفنية كإضافة أصوات أو إضاءات أو غيرها من التأثيرات مما تجعل المتلقي جزء من العمل الفني أو يشارك فيه. إن الانتشار الواسع للفن التفاعلي جعل الكثير من المتاحف والمعارض الفنية حول العالم تخصص مساحات مجهزة للفنانين لعرض أعمالهم وأفكارهم لرفع الثقافة الفنية للمجتمع ككل.

الكلمات الدالة:

الفن التفاعلي- الأشغال الفنية – الفن الرقمي.

المقدمة:

إن لكل منهما مميزاته وخصائصه ويعتمد على فكرة الفنان في توظيف أي من الطريقتين في عمله الفني، كما تلعب التكلفة المادية دوراً مهماً في تفضيل أي من الطريقتين. جذب الفن التفاعلي المتعلمين في مجال الفنون، وعلى وجه التحديد في النظام المدرسي والجامعي، حيث يستخدم المعلم كلاً من الطريقة التقليدية أو باستخدام التكنولوجيا في تنفيذ الفكرة الفنية حسب توفر الامكانيات. لا تزال الطريقة التقليدية لها مكانها الحيوي في المناهج الدراسية للتربية الفنية بشكل عام،

في الوقت الحاضر، يستخدم الكثير من الفنانين الشاشات الرقمية والاضاءات وغيرها من الأدوات والمعدات لعرض مشروعهم الفني، ولكن هذا لا يعني إلغاء الطريقة التقليدية في ممارسة هذا النوع من الفن وإنما هو استغلال لكل ما هو جديد في خدمته جنباً إلى جنب مع الطريقة التقليدية. في الحقيقة، لا يزال الجدل يدور حول أفضلية استخدام التكنولوجيا مقابل الطريقة التقليدية أو الطريقة التقليدية مقابل التكنولوجيا أو كليهما معاً في العمل الفني.

3- تسليط الضوء على أهمية تنفيذ الاعمال الفنية التفاعلية بالطريقة التقليدية وفتح مسار تصور مختلف للمتعلمين لممارسته وتوسيع فهمهم لاستخدامه في النظام التعليمي.

4- اكساب المتعلم خبرة التعامل مع البيئة التي يحتاجها العمل الفني التفاعلي والذي تتضمن ثلاثة اقطاب (الفنان-العمل الفني-المتلقي).

5- فتح تصور المتعلم تجاه التفكير التباعدي في إنشاء مثل هذا العمل الفني بطريقة مختلفة.

حدود البحث: تقتصر هذه الدراسة على:

• مجال الاشغال الفنية في قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية في الكويت.

• ستة أعمال فنية تم اختيارها عشوائياً بناءً على الفكرة المتناولة.

• الخامات المستخدمة خشب MDF وألوان أكريليك.

• حجم العمل الفني ٧٠ x ٩٠ سم.

مصطلحات البحث:

الفن التفاعلي: هو شكل من أشكال الفن يستجيب لجمهوره، ويسمح لهم بالتجول داخل القطعة الفنية وحولها والتحول إلى جزء من العمل الفني أو المشاركة فيه (Elsoudy, 2020).
طريقة التنفيذ التقليدية: هي استخدام الخامات والأدوات الفنية التقليدية لإنتاج العمل الفني من فرشاة وألوان وكنافس... الخ من الخامات.

منهجية البحث:

أولاً: الإطار النظري: يتبع هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي في إطاره النظري لجمع وعرض المعلومات التي تختص بموضوع البحث والمتعلقة بالجانب النظري والذي يشتمل على:

1- تاريخ الفن التفاعلي.

2- أهمية تنفيذ العمل الفني بالطريقة التقليدية مقابل التنفيذ باستخدام التكنولوجيا.

3- العلاقة بين التصميم والمساحة والمتلقي.

4- دور الفن التفاعلي في التعليم.

5- البكسل، ماهيته واستخداماته.

6- أعمال فنانين معاصرين في الفن التفاعلي.

وفي مجال الاشغال الفنية بشكل خاص. وحيث أن الفن التفاعلي يعتبر من الاتجاهات الفنية المهمة في تاريخ الفن ويؤكد هذا تبنيه من قبل الكثير من المتاحف والمعارض العامة والخاصة حول العالم، برزت فكرة هذا البحث للتأكيد على مفهوم هذا الفن، ولكن بتطبيقه بالأسلوب التقليدي. في مقرر الاشغال الفنية في قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية في الكويت يتم تعريف الطلاب على التقنيات والأدوات والأفكار المختلفة بالطريقة التقليدية، لذلك فكر الباحث في ترجمة فكرة الفن التفاعلي إلى أفكار وتقنيات تفاعلية تقليدية، حيث يقوم الطلاب بتنفيذ عمل فني يتمتع بخاصية تفاعل المتلقي أو المشاهد معه من خلال الحركة على مسافة منه، من أجل إبراز معنى الفن التفاعلي بالطريقة التقليدية.

مشكلة البحث:

كيف يمكن الاستفادة من استخدام طريقة التنفيذ التقليدية للفن التفاعلي في استحداث أعمال فنية تفاعلية في مجال الاشغال الفنية؟

فرضية البحث:

يمكن الاستفادة من استخدام طريقة التنفيذ التقليدية للفن التفاعلي في استحداث أعمال فنية تفاعلية في مجال الاشغال الفنية

أهداف البحث:

1- إبراز أهم اتجاهات الفن الحديث وتوسيع نطاق فعاليته على العديد من الأعمال الفنية الأخرى.

2- التأكيد على أهمية خلق بيئة عرض مناسبة تجمع العمل الفني والمتلقي والمساحة.

3- الاستفادة من الأسلوب التقليدي في تنفيذ العمل الفني التفاعلي كأسلوب تعليمي لإنتاج أعمال فنية حديثة.

4- تعريف المتعلمين على هذا النوع من الفنون التي تنتم بالتفاعلية.

5- مساعدة المتعلمين في بناء وتصميم أعمالهم يدويًا.

أهمية البحث:

1- إبراز مفهوم الفن التفاعلي بطريقة التنفيذ التقليدية.

2- إمكانية إنتاج أعمال فنية تفاعلية بدون استخدام التكنولوجيا

في مجال التربية الفنية.

الغرض من العمل الفني أو للمشاركة في تحقيقه، وقد يُتوقع أن يشارك في الإنشاء المادي الفعلي للعمل الفني ودعوة الجمهور إلى المشاركة في المنطقة المحيطة بالعناصر الفنية من خلال تنفيذ القطعة المفقودة (Kluszczynski, 2010).

2- أهمية تنفيذ العمل الفني بالطريقة التقليدية مقابل التنفيذ باستخدام التكنولوجيا:

منذ بداية نشوء الفن كان الفنانون يمارسونه بالطريقة التقليدية من استخدام مواد وخامات وأدوات فنية بسيطة. مع مرور الزمن تطور الفن وأنشأت المدارس الفنية وتطورت صناعة الخامات والأدوات، والفنان مع هذا التطور دائماً يواكب عصره ويستغل كل ما هو جديد في خدمة فنه وأفكاره. مع ظهور التكنولوجيا الرقمية في العصر الحديث، استغل الكثير من الفنانين هذا التطور في خدمة أفكارهم، خاصة في الفنون التفاعلية، حيث لعبت التكنولوجيا دوراً رئيسياً في تطوره وأصبح الاهتمام بفكرة بناء العمل والفعل الديناميكي والبيئة أو الحيز المحيط أكثر أهمية من أي شيء آخر (نور الدين، ٢٠١٦). في الحقيقة، تتشابه جميع الممارسات الفنية، سواء التقليدية أو باستخدام التكنولوجيا، في أن كل منهما يجب أن يكون له هدف وفكرة لتقديمها. أما الاختلاف فيكون في المهارات التي يحتاجها الفنان الممارس لأي نوع من أنواع الفنون. فالمهارات التي يمتلكها الفنان التقليدي قد لا يمتلكها الفنان المشتغل بالتكنولوجيا والعكس صحيح. كما يوجد اختلاف من ناحية التكلفة المادية والخامات والأجهزة والأدوات وكذلك توفير البيئة المناسبة وتجهيز المكان وغيرها من الاختلافات. إن للفن التقليدي أهمية كبرى ويتفوق على الفن باستخدام التكنولوجيا من حيث إن العمل الفني المنتج يكون فريد وحصري ويكاد يكون من المستحيل نسخ نسخة طبق الأصل منه، أما باستخدام التكنولوجيا مثل برامج الحاسوب (Adobe Photoshop) وغيرها من البرامج والمعدات والأجهزة فمن الممكن عمل نسخ متعددة من العمل الأصلي بسهولة. كما أن الفن التقليدي يميز كل فنان بأسلوبه المتفرد من ضربة فرشاة ودمج الألوان وغيرها، وهذا غير موجود في الفن باستخدام التكنولوجيا. بالإضافة إلى أن الفن التقليدي يتمتع بالديمومة نوعاً ما على عكس الفن باستخدام التكنولوجيا فيعتبر وقتي وينتهي بانتهاء العرض أو الحدث أو القضية التي صنع من أجلها. إذاً الفن التقليدي له أهمية تفوق الفن باستخدام التكنولوجيا بشكل عام وعلى وجه

ثانياً: الإطار العملي: يتبع هذا البحث المنهج التجريبي في إطاره العملي للتأكد من فرضية ومتغيرات البحث، وذلك من خلال التجربة التشكيلية التي ينفذها الطلبة.

أولاً: عينة الدراسة:

تم تطبيق البحث على أجمالي (٤٠) طالب في مقرر الأشغال الفنية (٢)، في قسم التربية الفنية، كلية التربية الأساسية، بدولة الكويت.

ثانياً: المجال الزمني للدراسة:

تم التدريب لمدة ١٠ أسابيع متصلة بواقع ٤ ساعات أسبوعياً.

أولاً: الإطار النظري:

1- تاريخ الفن التفاعلي:

إن للفن أهمية كبرى في تاريخ البشرية كافة، إنه العامل الذي يجعلنا نكون أنفسنا، وقد لعب دوراً رئيسياً في تميز الحضارات المختلفة وثقافة كل مجتمع في أي بلد من بلدان العالم. تطورت الفنون على مر العصور وأنشأت المدارس الفنية المختلفة من الواقعية الكلاسيكية إلى ما بعد الحداثة. في العصر الحديث ظهرت الكثير من الاتجاهات الفنية، ومن هذه الاتجاهات ما تميزت أعمال فنانها بأنها أعمال فنية تفاعلية والتي ظهرت في عشرينيات القرن الماضي عندما عرض مارسيل دوشامب (لوحة زجاجية دوارة) حيث يتم الوقوف على بعد مسافة متر من العمل الفني لرؤية الوهم البصري الذي تحدثه اللوحة. بعد ذلك انتشر الفن التفاعلي بشكل واضح في الستينات، عندما سعى الفنان للبحث عن طرق جديدة للتواصل مع الجمهور، وكان الغرض منه سياسياً بشكل جزئي، وفي السبعينيات بدأ اشراك التكنولوجيا كالفديو والاقمار الصناعية لبث العروض الحية صوتاً وصورة (النجار، ٢٠٢١). أصبح الفن التفاعلي بعد ذلك ظاهرة واسعة الانتشار في زمن التسعينيات بعد التطور التكنولوجي الهائل الذي طرأ في مجال الالكترونيات والحاسوب، لذا فقد تزامن تاريخ الفن التفاعلي مع تاريخ العلم وتأثر بالحركات الفنية السابقة وتجارب الفن والتكنولوجيا (Krzyzaniak, 2022).

يعتبر الفن التفاعلي أحد أهم الاتجاهات الفنية القائمة على تأثير الفنانين على المتلقي بطريقة تسمح بإدراك جوهر العمل ومفهومه الفني، وتسمح له بالتدخل في العمل ضمن الإطار الذي يعتمد على المادة العقلية والبصرية (النهارى، ٢٠٢١). بكلمة أخرى، يسعى الفن التفاعلي إلى اشراك المشاهدين لإكمال

والنتيجة ستوسع فهمهم وتفتح تصوراتهم ومداركهم وسيشجعهم على تصميم وبناء العمل الفني بطريقة إبداعية (Stavridi, 2015). إن تعليم الفنون بشكل عام، وبالأخص الفنون التي ينتج عنها التفكير الإبداعي، ستساعد المتعلم على تطوير مجموعة من المهارات الإدراكية العليا (Kozhevnikov, 2013)، لأن الأعمال الفنية تتطلب اهتماماً عميقاً لاكتشاف ما يجب على المتعلم إظهاره والتحدث عنه.

إن تعليم الفن التفاعلي بشكله الذي وصل إليه في الغرب من تطور في استخدام أحدث الوسائل التكنولوجية والأجهزة والحاسوب سيواجه معوقات كثيرة في التعليم المدرسي العام، وذلك لعدم توفر الأجهزة والمعدات والفنيين في المدارس. ولكن هذا لا يعني ألا نبدأ بتعليم هذا النوع من الفنون لما له من فوائد كثيرة كما ذكرناها سابقاً من التفكير الإبداعي والتعلم على حل المشكلات، ولكن بالطريقة التقليدية التي تتطلب فقط الفكرة والمهارة وطرق التنفيذ المناسبة من المتعلم.

5- البكسل، ماهيته واستخداماته:

يعتبر البكسل (Pixel) أحد أصغر الخلايا المربعة التي تشكل الصورة الرقمية على شاشة الحاسوب. ووضوح الصورة يعتمد على عدد وحدات البكسل المكونة لها، فكلما زاد عدد البكسل كلما كانت الصورة واضحة وأقرب للواقع ودقيقة، وكلما قل عدد البكسل تصبح الصورة أقل وضوحاً ومشوشة. يتكون كل بكسل من وحدات البكسل الفرعية باللون الأحمر والأخضر والأزرق، وهذه الألوان تعتبر الألوان الأساسية للشاشات الرقمية والتي تضيء بكثافات مختلفة لإنشاء ألوان مختلفة ودرجاتها. إذاً البكسل هو الوحدة الهيكلية الأساسية لإنشاء الصور الرقمية بواسطة التكنولوجيا (Gillis, 2022). استفاد الكثير من الفنانين المعاصرين من تقنية البكسل في تنفيذ أعمالهم الفنية التقليدية وهم بذلك يقومون بتقسيم العمل إلى مربعات صغيرة وتلوين كل مربع بلون معين، ثم بعد ذلك عين المشاهد تدمج الألوان مع بعضها البعض خاصة إذا شوهد العمل من مسافة بعيدة. كما قام العديد من الفنانين بتحويل اللوحات العالمية لفنانين مشهورين وتنفيذها بتقنية البكسل، ومن أشهر هؤلاء الفنانين (Nick Smith) البريطاني حيث يقوم بتحويل لوحات فان جوخ وغيره من الفنانين إلى لوحات بكسل (شكل 1)، وهو بذلك استفاد من تقنية البكسل وتنفيذها بطريقة الفن التقليدية وأنتج أعمال فنية معاصرة.

الخصوص المراحل الأولية في تعليم الفنون للمتعلمين في المدارس والجامعات.

3- العلاقة بين التصميم والمساحة والمتلقي:

إن الغاية التي من أجلها نشأ الفن التفاعلي هي إشراك المتلقي أو المشاهد في العمل الفني وأن يكون أحد أقطابه. ولتحقيق هذه الغاية، يجب على الفنان خلق بيئة فضاء حقيقية تجمع كل من التصميم (العمل الفني) والمساحة والمتلقي. إن ممارس الفن التفاعلي يجب أن يهتم بثلاثة أقطاب وهي الفنان (صاحب الفكرة) والعمل الفني والمتلقي، تماماً مثل نظرية الاتصال (مرسل، رسالة، مستقبل) (الرويني، ٢٠١٩). ولكي يتحقق الغرض من العرض يجب على الفنان توفير بيئة مناسبة تربط هذه الأقطاب مع بعضها البعض بشكل احترافي والاهتمام بكل التفاصيل.

إن العمل الفني التفاعلي من الأعمال التي يجب أن تكون فكرة العمل مناسبة لطريقة العرض التي يتفاعل معها المشاهد، فإذا لم يتوفر هذا الربط لا يتحقق الغرض المنشود من العمل. بمعنى آخر، بعض الأعمال الفنية التفاعلية تحتاج من المشاهد أو المتلقي أن يتحرك بطريقة معينة ليتفاعل مع العمل، كذلك المسافة بين المتلقي والعمل يجب أن تكون مدروسة بشكل يحقق الغرض منه. كما أن البيئة الموجودة فيها العمل يجب أن تكون مجهزة بإضاءات معينة تخدم العمل أو تجهيزات صوتية مناسبة. كل هذه الاعتبارات يجب على الفنان الأخذ بها حتى يتحقق الغرض من العرض، وقد يتطلب الأمر كتابة نبذة وإرشادات عن العمل للمشاهد حتى يتحقق توصيل الرسالة.

4- دور الفن التفاعلي في التعليم:

إن الفنون التفاعلية هو اتجاه من الاتجاهات الفنية غير التقليدية، وهي تتطلب إشراك المتلقي أو المشاهد في العمل الفني، على عكس الفنون التقليدية التي تتطلب من المشاهد أن يكون مجرد مستلم لفكرة العمل. إن تعليم هذا النوع من الفنون في مجال التربية الفنية بشكل عام له تأثير كبير على المتعلمين، فالتفكير في إنتاج العمل الفني من ناحية والتفكير بطريقة عرضه وتفاعل الجمهور معه من ناحية أخرى سيساهم في تطوير تفكيرهم الإبداعي وسيساعد هذا النوع من التعليم على اكتشاف طرق عرض مختلفة وجديدة (Sun, 2018)، بالإضافة إلى تحسين ممارسه المتعلم للفن وتفاعله في بيئة ذكية بشكل متزايد،

إعادة تصوير تضاريس الجدار المسطح. تم تجهيز كل مكعب بإضاءة قابلة للبرمجة، والتي تعمل باستمرار على تغيير نمط اللون وشكل القطعة بأكملها. من خلال السير إلى الأمام واليمين واليسار، سيتغير حجم المكعبات بالإضافة إلى ضوء اللون الذي يزداد قتامة عند الوصول إلى نهاية كل جانب.

ثانياً: الإطار العملي:

يتبع هذا البحث المنهج التجريبي في إطاره العملي للتأكد من فرضية ومتغيرات البحث، وذلك من خلال التجربة التشكيلية التي ينفذها الطلبة، وسيتم تقسيمه إلى ما يلي: التجربة، والهدف، والعينة، والإجراءات والخطوات، والنتائج لتحقيق أهداف وفرضيات هذا البحث.

التجربة:

يركز هذا الجزء على اختيار الصور وتكبيرها وتجهيزها وتلوينها واستخدام تقنيات تفاعلية من خلال مواضيع مختلفة.

أهداف التجربة:

1- إبراز مفهوم الفن التفاعلي بطريقة التنفيذ التقليدية.

2- فتح تصور الطالب تجاه التفكير التباعدي في إنشاء مثل هذا العمل الفني بطريقة مختلفة.

العينة:

سيتم اختيار ستة أعمال فنية بشكل عشوائي بناءً على موضوعها (صورة مدمجة، مجردة، بورتريه، طبيعة صامتة) والتقنيات واللون وسيتم تحليلها بناءً على الجانب المتحرك الذي يتضمن المتلقي، وتغيير اللون، والفضاء، وعلاقة الضوء.

حدود التجربة:

1- استخدام تقنية البكسل وحركة المشاهد من اليمين إلى اليسار أو العكس والتي تعتمد على مكان وجود الموضوع ومتغيرات اللون

2- سيقترن حجم العمل الفني على 90 x 70 سم.

3- قياس المسافة التي تواجه العمل الفني هي 2 م ثم يتم تغيير زاوية الرؤية أثناء التحرك من اليمين إلى اليسار (شكل ٥).

4- الخامة المستخدمة هي ألوان الأكريليك وخشب MDF .

5- تم قطع خشب MDF باستخدام ماكينة القطع CNC على هيئة شكل منشور (Prism) (شكل ٦).

الإجراءات والخطوات:

إذاً من الممكن الاستفادة من تقنية البكسل وتنفيذها بالطريقة التقليدية على أي سطح باستخدام ألوان الأكريليك أو أي خامة فنية أخرى.

6- أعمال فنانين معاصرين في الفن التفاعلي:

• أنا كروهيلسكا Anna Kruhelska (شكل ٢): (اسم العمل: التغيير المستمر)، هي فنانة ومهندسة معمارية تعيش في بولندا، وقد ساهمت دراستها للهندسة المعمارية وشكلت فهمها للأشكال والتناسق والفضاء التي سمحت لها بممارسة الفن بطريقة معاصرة ومبتكرة. تمارس أنا الفن التفاعلي بالطريقة التقليدية التي لا تعتمد على أجهزة مصاحبة للعمل الفني وإنما تعتمد على حركة المشاهد حول العمل. إنها تتعامل مع انعكاس الضوء على العمل وتأثيره على منظور المشاهد. المفهوم المركزي لعملها هو التفاعل بين الضوء والظل، والتباين اللوني، والنمط المتكرر بواسطة الطيات الثلاثية الأبعاد والتجويد في العمل. من خلال الانتقال من اليمين إلى اليسار والانعكاس صحيح، ستبدأ الأشكال تتغير وكذلك الألوان والظلال وتحدث نوع من الحركة الإيهامية في العمل. لذلك، حركة المشاهد مهمة، والتي من خلالها سيكتشف تحرك الأشكال والظل واللون.

• فنانين سانتا في Santa Fe Artists (شكل ٣): (Meow Wolf), New Mexico ، تم تنفيذ هذا العمل من قبل شركة الإنتاج الفني التي تخلق تجارب وسائط متعددة غامرة تنقل الجماهير من جميع الأعمار إلى عوالم رائعة. الفنانون الذين ابتكروا تلك الصورة كان هدفهم إلهام الإبداع من خلال الفن والاستكشاف واللعب حتى يغير الخيال عوالمنا. يتكون هذا العمل من أحجام مختلفة من المكعبات بتنسيق ثلاثي الأبعاد والتي يتم عرضها في لوحة كبيرة من الخشب. يتم وضع كل مربع بشكل مختلف عن الآخر في اتجاهات إيقاعية مختلفة. تم تنفيذ اللون بدرجات ألوان مختلفة، لذلك إذا بدأ المشاهد من اليسار إلى اليمين، فستظهر المربعات أكبر، ثم أثناء الانتقال إلى اليسار سوف تتلاشى إلى نقاط صغيرة مثل سطح نسيج، وقد أدى تظليل اللون المعاكس المعروف إلى إنشاء منظور في الفضاء.

• رالفونسو Ralfonso (شكل ٤): (اسم العمل Passing of Time) ، رالفونسو هو فنان ومصمم سويسري استخدم ضوءاً تفاعلياً ولوحة جدارية منحوتة. يتميز العمل الفني المبتكر الذي يحتوي على ٢٨٨ مكعباً من مادة لوسيت ومكعبات من الفولاذ المقاوم للصدأ مصقولة كالمراة يتم ترتيبها على أعماق مختلفة

العمل الفني صورة لشخصين مختلفين، رجل وامرأة، وقد تم استخدام صور فوتوغرافية وتحويلها إلى نظام البكسل باستخدام جهاز الأيباد. لعب اللون دورًا رئيسيًا في تحويل الصورة من امرأة إلى رجل. إذا بدأ المشاهد من اليمين، تظهر صورة امرأة بشعر أبيض وخلفية سوداء. أثناء الانتقال نحو المركز، يبدأ مزيج من صورتين، وتبدأ ألوان الصورتين في التداخل مع بعضها البعض، لتشكيل صورة جديدة. في الوسط، يمكن للمشاهد أن يلاحظ مزيجًا من صورتين مختلفتين، وقد حدث هذا بسبب طبيعة شكل المنشور المستخدم. من خلال التحرك إلى جهة اليسار، يظهر شكل رجل بدرجات ألوان داكنة. أدى استخدام وحدات البكسل المنشورية وتغيير الألوان دورًا رئيسيًا في تحويل الصورة من اليمين إلى اليسار.

العمل الثاني (شكل ١٠): كان الغرض من هذا العمل هو الجمع بين عمليتين تجريديتين مختلفتين في عمل فني واحد. في كلا العملين، تم استخدام الألوان الزاهية. إذا بدأ المشاهد من اليمين، تظهر دائرة بلون أحمر غامق، مما يعطي إحساسًا بوقت الفجر. من خلال الانتقال إلى المركز، يمكننا أن نرى صورة تتكون من الأزرق والأحمر والأصفر مع درجاتها، وتبدأ الصورة التي في اليسار بالظهور. تبدأ الألوان تتداخل عند الوصول إلى مركز اللوحة مما يعطي إحساس بالحركة الإيهامية للمساحات اللونية. من خلال الحركة نحو اليسار، تتغير الألوان إلى اللون الأصفر مما يعطي إحساسًا بأشعة الشمس. على الرغم من وجود ألوان أخرى، إلا أن اللون السائد وهو الأصفر الذي يعطي إحساسًا بمنظر من مناظر الطبيعة. هناك حركة إيقاعية في بعض العناصر أثناء التحرك من اليمين إلى اليسار مما يعطي الصورة استمرارًا ممتدًا للعناصر في الفضاء.

العمل الثالث (شكل ١١): في هذا العمل الفني، كانت الفكرة هي تغيير لون جزء معين في العمل وباقي الأجزاء تبقى كما هي. اختار الطالب أن ينفذ اللوحة الشهيرة "الفتاة ذات القرط اللؤلؤي" للفنان "يوهانس فيرمير". إذا بدأ المشاهد من اليمين، فسيترك أن لون الوشاح أزرق في الأعلى والأسفل. أثناء التحرك إلى المركز، سيلاحظ المشاهد أن لون الوشاح يبدأ في التغير، ويظهر اللون الأحمر. في الوسط، النصف الأيمن من الوشاح أزرق، واليسار أحمر. سوف تمزج عين المشاهد هذين اللونين وتجعلهما يبدو أن مثل اللون البنفسجي. عند التحرك إلى اليسار، يتحول لون

1- اختيار تصميمين ينفذهما الطالب سواء كان بورترية أو طبيعة صامتة، أو لوحة تجريدية... الخ.

2- تحويل التصميمين إلى نظام بكسل باستخدام تطبيق Procreate على جهاز iPad، عدد البكسل المطلوب هو ٢٧ بكسل عرضًا و ٣٦ بكسل طولاً، وإجمالي وحدات البكسل ٩٧٢

3- تجهيز قطع من خشب MDF على شكل منشور قاعدته ٢ x ٢ سم باستخدام ماكينة القطع CNC وقد تم استخدام CNC بدلاً من القطع اليدوي، حيث يوفر الجهاز الدقة في القياسات المطلوبة والضرورية عند تجميع القطع معًا (شكل ٧).

4- بعد تقطيع الخشب وتحضيره، يتم صبغ القطع باللون الأبيض كمرحلة أولى من التلوين.

5- يبدأ الطالب في ترقيم القطع من الخلف لتسهيل عملية التثبيت النهائية.

6- تم تحضير مجموعات الألوان المطلوبة ودرجاتها ووضعها في عبوات، الألوان المستخدمة ألوان الأكريليك.

7- يبدأ الطالب في تلوين القطع من جانبها الأيمن التي تنتمي إلى اللوحة الأولى بكل تفاصيلها.

8- بعد الانتهاء من تلوين الجانب الأيمن، يبدأ الطالب بتلوين القطع من جانبها الأيسر والتي تخص اللوحة الثانية بكافة تفاصيلها.

9- بعد الانتهاء من عملية تلوين القطع من الجهة اليمنى واليسرى تأتي عملية التركيب (شكل ٨).

10- استخدم كانفس بقياس ٧٠ × ٩٠ سم لتثبيت القطع عليه بالغراء.

11- تتم عملية التركيب باستخدام الأرقام الموضوعة خلف القطع، اتجاه التثبيت من أعلى إلى أسفل والعكس صحيح، حيث إن التركيب العشوائي غير مناسب.

12- يصبح العمل الفني جاهز للعرض.

فيما يلي عرض لأعمال الطلاب الفنية وسيتم تحليلها بناءً على العمل الفني وحركة المتلقي والمساحة:

العمل الأول (شكل ٩): كانت فكرة هذا العمل الفني هو دمج صورتين مختلفتين في عمل فني واحد، ويمكن تحقيق ذلك باستخدام قطع المنشور التي لها جانبيين، يمين ويسار. يمثل هذا

كما يتغير لون الخطوط في مفرش المائدة إلى اللون الأحمر. بشكل عام، بقيت الصورة كما هي، حيث تم تحويل الخلفية بألوان مختلفة بناءً على مصدر الضوء وتظليل اللون. في كل مرة يتغير اللون، تبدو تركيبة الطبيعة الصامتة مختلفة مما يعطي إحساساً بالمشهد الطبيعي.

نتائج البحث:

- 1- يمكن الاستفادة من استخدام طريقة التنفيذ التقليدية للفن التفاعلي في استحداث أعمال فنية تفاعلية في مجال الأشغال الفنية.
- 2- يمكن أن توفر طرق التنفيذ التقليدية للفنون المرئية إمكانيات جديدة لتدريب العقل على عملية إنتاج فكرة جديدة ونقل التفكير الإبداعي بشكل طبيعي إلى محتوى آخر من أجل زيادة الإبداع.
- 3- الارتباط بين التعليم والفن يبني طريقاً جديداً نحو أسلوب التعلم والتفكير الإبداعي المرتبط بحل المشكلات.
- 4- التركيز على مفهوم الفن التفاعلي وتنفيذه بالطريقة التقليدية والعلاقة المتبادلة بينهما سوف تجعل المتعلم يستكشف طرقاً جديدة لتحسين ممارسته وتفاعله في بيئة ذكية بشكل متزايد.
- 5- يمكن اعتبار تنفيذ العمل الفني بالطرق التقليدية وابتكاراتها قاسماً مشتركاً للعديد من الفنون المرئية.
- 6- لعب اللون دوراً رئيسياً في التأكيد على مفهوم الفن التفاعلي الذي أدى فيه التدرج والضوء والظلام المتداخل والمدمج إلى تحول في تنوع الموضوع من خلال حركة المشاهد من اليمين إلى اليسار.
- 7- يمكن تنفيذ العمل الفني التفاعلي بالطريقة التقليدية دون الاعتماد على الأساليب الرقمية في مجال التربية الفنية.
- 8- استخدام تقنية البكسل كأسلوب للتنفيذ بالطريقة التقليدية ساعدت في التأكيد على الموضوع وتنفيذ اللون.
- 9- التوصل إلى أهمية تكوين البيئة المناسبة لعرض العمل الفني التفاعلي من ضوء ومساحة وطريقة العرض، وإدراك المتعلم أن البيئة المحيطة ممكن أن تساعد في إبراز فكرة العمل الفني إذا وظفت بشكل جيد ومدرّوس.

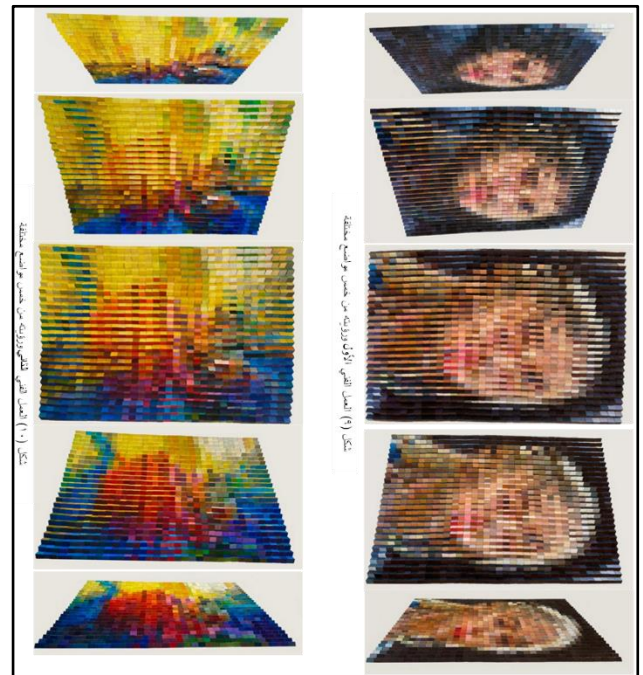
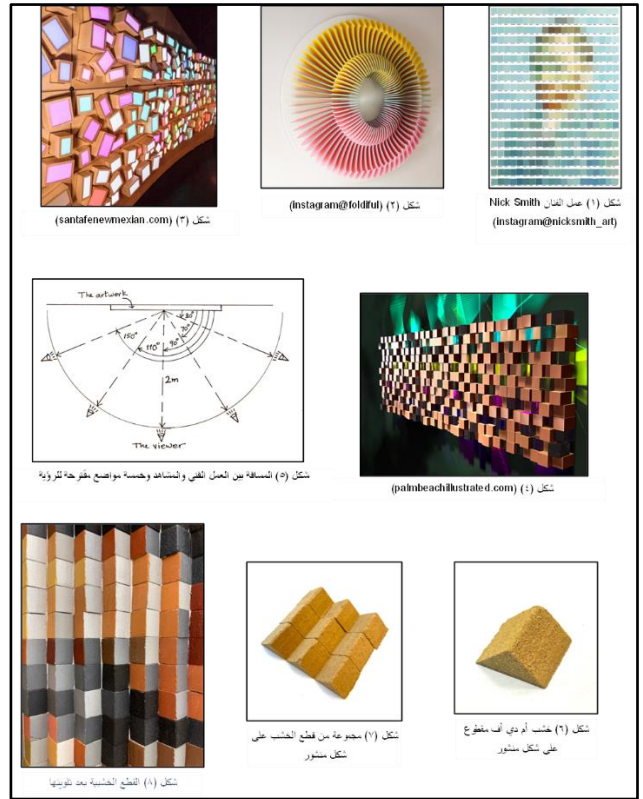
الوشاح إلى اللون الأحمر، مما يؤكد أن لون الوشاح له ثلاثة أوضاع مختلفة، في كل مرة يتحول اللون إلى لون مختلف عن الآخر. لعبت الخلفية السوداء دوراً رئيسياً في جعل تركيز المشاهد على الجزء المتغير في اللوحة وهو الوشاح.

العمل الرابع (شكل ١٢): الغرض من هذا العمل الفني هو تغيير خلفية الصورة فقط ويبقى العنصر كما هو في الجهتين يمين ويسار. اختار الطالب تنفيذ اللوحة الشهيرة لليوناردو دافينشي "الموناليزا". إذا بدأ المشاهد من اليمين، فسرى الخلفية عبارة عن سماء زرقاء صافية وسحب بيضاء. أثناء التحرك إلى المركز، سيلاحظ المشاهد أن لون الخلفية يبدأ في التغير إلى اللون البني الغامق ودرجاته. بالانتقال إلى اليسار، سىرى المشاهد أن الخلفية قد تغيرت تماماً إلى الألوان الداكنة. إن تحول خلفية اللوحة من ضوء النهار إلى بعد الظهر ثم إلى الليل المظلم مع بقاء العنصر كما هو أعطى إحساساً بالسفر عبر الزمن.

العمل الخامس (شكل ١٣): في هذا العمل كانت الفكرة هي استخدام نفس الصورة على اليمين واليسار، ولكن في أوضاع لونية مختلفة. استخدم الطالب صورة رجل يرتدي نظارة. عندما يبدأ المشاهد من اليمين، سىرى الصورة في وضع الأبيض والأسود، مما يعطي تباين العنصر مقابل الخلفية. أثناء التحرك إلى المركز، ستظهر ألوان جديدة، الأزرق في الخلفية، لون البشرة، والسترة إلى اللون الأحمر. في مركز العمل سيلاحظ المشاهد تداخل الأبيض والأسود مع الألوان الجديدة. من خلال الانتقال إلى اليسار، تتحول الصورة من وضع الأبيض والأسود إلى صورة ملونة. كلتا الصورتين سواء كانت على اليمين أو اليسار، ظهر مفهوم التباين بشكل واضح بين الخلفية والعنصر.

العمل السادس (شكل ١٤): الغرض من هذا العمل الفني هو الحفاظ على العناصر كما هي وسيكون التغيير في الخلفية فقط. اختار الطالب تنفيذ لوحة طبيعة صامتة "وعاء وتفاح" على طاولة مغطاة بقطعة قماش مخطط. إذا بدأ المشاهد من اليمين، فسىرى طبقة من التفاح بخلفية بنية داكنة ومفرش طاولة بألوان زرقاء وبيضاء. من خلال التحرك نحو المركز، ستبدأ ألوان الخلفية ومفرش الطاولة في التغير، ويمكن للمشاهد رؤية العناصر بوضوح والاحساس بظهور ضوء من جهة اليسار بعد أن كان لون الخلفية داكناً، فيبدأ تغير اللون من البني الداكن إلى درجات اللون الأزرق. عندما ينتقل المشاهد إلى اليسار، يظهر المزيد من الضوء الذي يمثل باللون الأزرق الفاتح خلف التفاح،

علي فاضل: الاستفادة من استخدام طريقة التنفيذ التقليدية للفن التفاعلي



visualization abilities, and visual cognitive style.

The British journal of educational psychology, 83(Pt 2), 196–209.

<https://doi.org/10.1111/bjep.12013>

- 1 0 Krzyzaniak, M. et al. (2022): What Makes Interactive Art Engaging? *Frontiers in Computer Science*. *Front. Comput. Sci.* vol. 4: 859496. Doi: 10.3389/fcomp.2022.859496. from www.frontiersin.org .

- 1 1 NickSmith
https://www.instagram.com/nicksmith_art

- 1 2 Ralfonso
[https://www.palmbeachillustrated.com/interactive-art-at-the-galleria-international /](https://www.palmbeachillustrated.com/interactive-art-at-the-galleria-international/)

- 1 3 SantaFeArtists
https://www.santafenewmexican.com/pasatiempo/columns/state_of_the_arts/the-attention-deficit-art-complex-meow-wolf-gets-its-first-facelift/article_db587a47-d1f6-5016-a0a6-512947a6940a.html

- 1 4 Stavridi, S. (2015): The Role of Interactive Visual Art Learning in Development of Young Children's Creativity. *Creative Education*, 6, pp. 2274-2282.
<http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.621235>

- 1 5 Sun, M. (2018): Construction of Three-dimensional Interactive Art Education System in Ordinary Colleges and Universities. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 281. 4th International Conference on Social Science and Contemporary Humanity Development. Pp. 214-219.

Abstract:

Benefiting from Using the Traditional Implementation Method of Interactive Art in

المراجع:

1-الرويني، أيمن (٢٠١٩): الفن التفاعلي يصل بالعمارة الداخلية إلى عالم من الواقع الافتراضي المختلط. مجلة الفنون والعلوم الإنسانية، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا. المجلد ٢، العدد ٤، ص. ١٣-١.

2-النجار، علي (٢٠٢١): الفن في الزمن التفاعلي. مقال في جريدة المدى، على موقع الجريدة:
<https://almadapaper.net/view.php?cat=233711>
(تمت المراجعة بتاريخ ٢٣/٤/٢٠٢٣).

3-النهارى، نورة (٢٠٢١): دور الأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة اقتصاديا وثقافيا (دراسة تحليلية). مجلة الأكاديمي، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، العدد ١٠٢، ص. ١٤٤-١٢٣.
4-نور الدين، خديجة والسروي، حنان (٢٠١٦): الطباعة الفنية التفاعلية ودورها الاتصالي. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، المجلد ٣٥ الجزء الأول، ص ٥٦٣-٥٨٠.

- 5 AnnaKruhelska
<https://www.instagram.com/foldiful>

- 6 Elsouly, M. M. (2020): Interactive Art and its Impact on Contemporary Art. Conference: (Art and the Other Culture) 2012, at Faculty of Fine Arts – University of Minya. Research GateJournal.
https://www.researchgate.net/publication/346612869_INTERACTIVE_ART_AND_ITS_IMPACT_ON_CONTEMPORARY_ART (retrieved in April 2023).

- 7 Gillis, A. (2022): Pixel. From <https://www.techtarget.com/whatis/definition/pixel> (retrieved in April 2023).

- 8 Kluszczynski, R. (2010): Strategies of Interactive art. *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 2. Pp.1-27. (online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/zjac20>

- 9 Kozhevnikov, M., Kozhevnikov, M., Yu, C. J., & Blazhenkova, O. (2013): Creativity,

framework to verify the hypothesis and objectives of the research.

The researcher concluded that it is possible to benefit from using the traditional implementation method of interactive art in creating interactive artworks in the field of crafts. Traditional methods of implementation of the visual arts can also provide new possibilities to train the mind in the process of producing a new idea and transfer creative thinking naturally to other content. In addition, to reaching the importance of creating the appropriate environment for displaying the interactive artwork in terms of light, space and method of presentation, and the learner's realization that the surrounding environment can help highlight the idea of the artwork if it is employed well and thoughtfully.

Creating Interactive Artworks in the Field of Crafts

Art is a form of expression of feelings, emotion and thought, and through it the artist can translate his creations in a way that reflects his vision of the world around him. Art has evolved over the ages from primitive art to postmodernism, and modern art trends have emerged. One of these trends is the emergence of interactive art in the twenties of the last century, and this type of art is based on the idea of involving the recipient or the viewer in the artwork so that he interacts with it or is part of it. When interactive arts appeared at its inception, it was implemented in the traditional way, and then technology was used with the development of electronics and computers.

The research problem is limited to how it is possible to benefit from the use of traditional method of implementation of interactive art in the creation of interactive artworks in the field of crafts. The importance of the research is to highlight the concept of interactive art in the traditional way of implementation. The research aims to take advantage of the traditional method of implementing the artwork and to emphasize the importance of creating an appropriate display environment that combines the artwork, the recipient, and the space. The researcher assumes that it is possible to benefit from using the traditional implementation method of interactive art in creating interactive artworks in the field of crafts. The researcher used the analytical descriptive approach in the theoretical framework, and the experimental in the practical