جمعية أمسيا مصر (التربية عن طريق الفن)
المشهرة برقم (٥٣٢٠) سنة ٢٠١٤
مديرية الشئون الإجتماعية بالجيزة

بيداجوجيا الحـوار البصـرى فى الفن التشكيلى المعاصـر

Pedagogic criticism of visual dialogue in contemporary art

بحث مقدم من:

أ.م.د/ سمير فاروق حسنين عفيفى

أستاذ مساعد – قسم النقد والتذوّق الفنى
كلية التربية الفنية – جامعة حلوان
E-mail: samir_afify@fae.helwan.edu.eg
samirfarook@hotmail.com

٢٠١٨

- **خلفية المشكلة:**

يحيط جمهور الفن بشكل عام وبخاصة دارس الفن، مثيرات تكنولوجية مختلفة ومستحدثة في كافة مجالات الفن التشكيلى، جعلته أكثر احتياجاً لأساليب وطرق أخرى ومستحدثة أيضاً في تحصيل المعلومة والتعامل مع العمل الفنى بعيداً عن الطرق التقليدية، التى أصبحت لا تتناسب مع أعمال الفن المعاصر؛ فقد أصبح عمق المستوى المعرفي في تجربة التذوّق، لا يتوقف على تعزيز خبرة المتلقى بالمعرفة فقط، وإنما بالتفاعل مع العمل الفني، ويتم ذلك إذا ما استطاع المتلقى من استخدام تلك المعرفة فى إقامة حوار بصرى حسى ملموس، تكون بدايته من ناحية الفنان الذى يفتح المجال للمتلقى فى ذلك الحوار، باعتباره عنصر أصيل من عناصر العمل الفنى المعاصر. ومن خلال هذا الحوار يستطيع المتلقى أن يشترك بنفسه فى العمليات التقنية والذهنية والمعنوية التي مر بها، وفكر فيها، وخطط لها الفنان، أثناء تنفيذ وإبداع عمله الفني ولكن بشكل تفاعلى.

لقد أذاب الفن المعاصر - وكسر وحطم - الحواجز بين مختلف الفنون، كما أن التطور العلمى والتكنولوجى قد أحدث ثورة جذرية في ميادين الفن والعلم، فتغيرت وتطورت لغة الحوار البصرى فى الفن بتطور أساليب وتقنيات التكنولوجيا الرقمية؛ التى بفضل سهولتها أخذ يستخدمها ويتعامل بها المثقف وغير المثقف، فأصبحت لغة للتعامل بين كل فئات المجتمع على كافة الأعمار والمستويات، وأصبح هناك مدخلات وتقنيات هائلة للفنان كوسيلة للتعبير، مما دعاه إلى استخدام لغة مغايرة بحثاً عن الجديد المدهش والصادم أحياناً، فاعتمد فى خبرته على ثقافات متعددة، التى هى خلاصة الجمع بين ثقافته النابعة من بيئته ومجتمعه، بالإضافة إلى البحث والاطلاع على الثقافات الاخرى. كما أن الانفتاح على العالم قد أدى إلى اتساع قيمة الإدراك والمعرفة، وحث الفنان على التجريب المستمر، الذى يثمر عن مفاهيم فكرية وفلسفية مستحدثة يعتمد عليها العمل الفنى المعاصر، بجانب الحدس الذى له دور هام في التعبير وإثراء الدلالات الجوهرية للأشياء. لتقديم أعمال فنية لمتلقى اليوم الذى اختلفت معايير الجمال لديه، وأصبح له ذوق مغاير لا ينبهر من أشكال واتجاهات الفن المعتادة؛ فمن الملاحظ بين جمهور الفن الآن - وبخاصة دارسى الفن - وجود فجوة فيما يتعلق بتذوّق وتقدير قيمة أعمال الفن، بين تلك الفنون - ذات الطابع الكلاسيكى - التى لها سمات ومعايير متعارف عليها، والتى أدت للعزوف عنها شكل[١]، بسبب الرتابة والملل وافتقادها للغة العصر التكنولوجى. وبين الأخرى التى تتسم بالغرابة وعدم الألفة، والتى يعانى من التعامل معها لعدم إدراك مفردات لغتها الرقمية التى تعتمد فى المقام الأول على التفاعل والتآلف بين الفكر والحدس تارة، وتارة أخرى بينه وبين العمل الفنى. ويسعى البحث إلى ايجاد أساليب نقدية تربوية جديدة خاصة بتعديل السلوك الجمالى ونقد وتذوّق أعمال الفن المعاصر من خلال دعوة المتلقى إلى إقامة حوار بصرى حسى باستخدام مستحدثات التكنولوجيا، يقوده فى هذا التفاعل رفض صرامة العقلانية فى الفن، كما أنه يرفض الانسياق وراء اللاشعور بشكل كامل؛ فيما يعرف بـ (بيداجوجيا الحوار البصرى)، والتى تعد استراتيجية تربوية لتقدير قيمة العمل الفنى، تهدف إلى بناء وجدان شخصية متلقى ودارس للفن ذات كيان يقوم على قبول الآخر واطلاق العنان للخيال، والرغبة فى الاكتشاف والتطوير والإبداع والخلق.

شكل[١] التكنولوجيا و العزوف عن الحضارة (Technology and the death of civilisation)، صورة التقطتها شركة Gijsbert van der Wal من متحف ريكز، هولندا، ٢٠١٤.

وهذا ما دفع الباحث إلى صياغة مشكلة البحث في التساؤلين التاليين:

- ما هو الدور الذى يمكن أن تقدمه بيداجوجيا الحوار البصرى لدارس الفن بشكل خاص، وجمهور الفن التشكيلى المعاصر بشكل عام.
- كيف يمكن الاستفادة من مفهوم بيداجوجيا الحوار البصرى في الارتقاء بالسلوك الجمالى وتربية الذوق الفنى، وتنمية مهارات التفكير البصري الناقد والثقافة البصرية لدى دارس ومتذوق الفن ؟

- **<u>فرضا البحث:</u>**

يفترض البحث الآتى:

- أن بيداجوجيا الحوار البصرى لها دور فاعل في التوفيق والتفاعل بين الانطباع الحسى والتحليل المنهجى لدى الجمهور بشكل عام، وبخاصة دارس الفن، كما تسهم فى قراءة وفهم وإدراك مفردات لغة الفن التشكيلى المعاصر.
- أن بيداجوجيا الحوار البصرى تسهم في الارتقاء بالسلوك الجمالى وتربية الذوق الفنى وتنمية مهارات التفكير البصري الناقد والثقافة البصرية لدى دارس ومتذوق الفن.

- **أهداف البحث:**

- فهم وإدراك مفردات لغة الحوار البصرى فى أعمال الفن التشكيلى المعاصر.
- الارتقاء بالسلوك الجمالى ومستوى التذوق الفنى لدى الجمهور بشكل عام، وبخاصة دارس الفن، وإكسابه الخبرة الجمالية المناسبة.
- تنمية الثقافة البصرية ومهارات التفكير البصري، وتربية الذوق الجمالى لدى جمهور الفن.

- **أهمية البحث:**

- بيداجوجيا الحوار البصرى وسيلة تربوية فعّالة لتبادل المعرفة من التراث المعرفي والفني.
- دعم وتطوير منهج النقد والتذوق الفني بالتقنيات التكنولوجية والطرق التربوية المستحدثة التي تجعل أساليب التدريس فيه تساير متغيرات العصر.
- يساهم البحث في زيادة كفاءة وفعالية نظم التعليم، وفي نشر الوعي المعلوماتي، وبالتالي يسهم في بناء الكوادر البشرية التي تنشدها المجتمعات في العصر الحالي.
- إكساب نمط جديد في إستراتيجية التعليم والتعلم في موضوعات التربية النقدية والتذوق الجمالى، مما يساعد على زيادة إدراك المتلقي وتحسين فرص التعلم.

- **حدود البحث:**

- يقتصر البحث الحالي على دراسة عدد من أعمال الفن التشكيلى التى تعتمد فى تركيبها على التكنولوجيا الرقمية.
- الاستفادة من بعض التطبيقات (Applications) التى تنتجها شركات معنية بالتعليم الإلكترونى في الواقع الافتراضي والواقع المعززتكنولوجياً، والمتخصصة فى التربية الفنية والتربية المتحفية..
- زمانياً: خلال العقد الثانى من الألفية الثالثة كفترة منتخبة، للحصول على المعلومات المطلوبة التي تسمح بتحقيق أهداف هذه الدراسة.

- **منهج البحث:**

استخدم الباحث المنهج الوصفي وتحليل المحتوى، وذلك لملاءمته لطبيعة هذه الدراسة.

أولاً: البيداجوجيا النقدية والحوار البصرى:

إن دراسة الأساليب التربوية التقليدية للنقد الفني تؤكد على أن شروط تكوين أحكام القيمة تستند على مذهب نقدى ومعايير أساسية، مع توفر الحساسية الفطرية - التى هى نوع من تفاعل مظاهر عدة للنشاط الإنساني - بالإضافة إلى الخبرة بأصول النقد. ذلك ما يؤدي إلى إدراك أن هناك انقساماً بين تلك التي تؤكد على التحليل الفكري على حساب الجانب الحسى، والأخرى التي تؤكد على الجانب الحسى على حساب التحليل المنهجي. وفى هذا الصدد ذكر {أرنهيم - R. Arnheim} عام [١٩٨٦] "أن الإجرائين الأساسيين المترابطين للإدراك الواعى هما (الحدس والفكر) ، ولكن هناك طرق أخرى بدءً من قاعدة {فيلدمان} [١٩٨٧] و{ميتلر} [١٩٨٠]، تحاول التوفيق بين التفكير البديهى والتحليلى" (Anderson, p.28).

وبخلاف ذلك فإن النقد الفنى لأعمال الفن التشكيلى المعاصر له مفارقات عديدة، حيث أن وصف العمل الفنى وتحليله وتفسيره فى بعض المذاهب المستحدثة للنقد، تعد مراحل - للتعبير عن التفضيلات - أكثر أهمية من تكوين رأى أو إصدار حكم على العمل الفنى، الذى أصبح هو المرحلة الأقل أهمية بالنسبة لعملية النقد المعاصر؛ ذلك لأن هناك جانباً من الذوق لايمكن تعليله. ويتحدد دور الناقد الفنى في كونه يسجل ويصف الأفكار والانفعالات والصور التي يثيرها العمل الفني؛ ومن الممكن أن لا يهتم بالتركيب الباطنى له ولا بقيمته، بل وفي استطاعته أيضاً أن يستبعد كل القواعد، وأن يطلق خياله وتتداعى انفعالاته أثناء مشاهدته للعمل الفنى، باحثاً عن بداية الحوار التى يتركها الفنان للمتلقى وسط المفردات البصرية المكونة للعمل الفنى، ويقوم الناقد بتجميع وترجمة هذا الحوار الى اللغة التى يمكن أن تجعل عملية النقد فعالة ومؤثرة؛ وبفضل مهارته يتمكن الناقد من تأمل العمل الفنى فترة أطول وبعمق أكثر، ولا يكتفى بالاستمتاع، بل يسعى دائماً إلى إخبار الآخرين بما قد وصل إليه وعثر عليه، وربما يبحث عن ما يثبت اكتشافه من خلال استجابة الآخرين. وعلى ذلك فإن التربية النقدية المعاصرة تتطلب فى ممارستها التعمق فى دراسة قضايا الفن، واستيعاب الاتجاهات النقدية ومدارسها المختلفة، وادراك ماهية الفن وماهية النشاط الابداعى، والتمرين على قراءة أعمال الفن، والاطلاع على المستجدات فى مجال المعرفة الفنية، والاستفادة من نظريات النقد الفني المعاصر وأنواعه وأساليبه وخطواته في وضع معيار لتقييم وتحليل أعمال الفن المعاصر بغرض فهم طبيعتها والتمييز بينها، بالإضافة الى تاريخ الإنجازات الفنية التى قدمتها الحضارات على مر التاريخ.

١. ماهية مصطلح بيداجوجيا (Pedagogy):

البيداجوجيا (pedagogy) أو علم التربية: هو مصطلح تربوي أصله يونانى، وهو يعنى بشكل عام: أصول التربية. والبيداجوجي فى العهد اليونانى القديم: هو الشخص المكلف بمراقبة الأطفال ومرافقتهم والأخذ بيدهم ومصاحبتهم في خروجهم إلى المدرسة أو للنزهة. ومن الصعب إيجاد تعريف محدد للبيداجوجيا؛ وذلك يرجع إلى ارتباطها بمصطلحات أخرى. فقد تم تناول مصطلح (بيداجوجيا) بمعانٍ عدة، حيث اعتبره الفيلسوف الفرنسى {إميل دوركايم - Émile Durkheim}

[١٨٨٨ - ١٩١٧] نظرية تطبيقية للتربية تستمد مفاهيمها من علم النفس وعلم الاجتماع. وقد اعتبره عالم التربية الروسى {مكارينكو أنطون سيمنوفيتش - Anton Semenovitch Makarenko} [١٨٨٨ – ١٩٣٩] هو العلم الأكثر جدلية، ويرمي إلى هدف عملي. وذهب {رونيه أوبير - René Hubert} [١٨٨٥ - ١٩٥٤] إلى أنها ليست علم ولافن ولاتقنية ولافلسفة ، بل هي هذا كله، فى شكل منظم وفق محاور منطقية. والملاحظ أن هذه التأويلات، وكثير غيرها، هى ما يبرهن على صعوبة ضبط مفهوم البيداجوجيا؛ مما يدفع دائماً إلى الاعتقاد أن تلك الآراء - وغيرها - ليست في واقع الأمر سوى وجهات نظر في تحديد مفهوماً لها؛ لذا من الصعب تعريف (البيداجوجيا) تعريف جامع مانع، بسبب تعدد واختلاف دلالاتها الاصطلاحية من ناحية، ومن ناحية أخرى بسبب تشابكها وتداخلها مع مفاهيم وحقول معرفية أخرى مجاورة لها. ولهذا يمكن التمييز بين تفسيرين لمصطلح (بيداجوجيا) اللذين من الممكن أن يتكاملا فيما بينهما بشكل كبير، الأول:أنها نشاط عملي، يتكون من مجموع الممارسات والأفعال التي ينجزها كل من المدرس والمتعلمين داخل حجرة الدراسة، والآخر: أنها حقل معرفي، قوامه التفكير الفلسفي والسيكولوجي، في غايات وتوجهات الأفعال والأنشطة المطلوب ممارستها في التربية والتعليم. وبصفة عامة فإن البيداجوجيا تعني مجموع طرق التدريس التى تنشأ عن المدارس الفلسفية ومدارس علم النفس المختلفة. أما البيداجوجيا النقدية (Pedagogic criticism)، أو التعليم النقدي، فهى تجمع بين النظرية والفلسفة والممارسة العملية التي تعتبر أن النقد وسيلة تطورية، وتستخدم في مجال التربية كوسيلة لتحسين ظروف تعلم الطلاب، كما تستخدم كحركة مجتمعية تهدف لتنمية وتطوير المجتمع من خلال النقد.

٢. بيداجوجيا الحوار البصرى:

تتضمن تجربة التذوق الفني حالة من الفعل ورد الفعل التى تأخذ شكل من أشكال الحوار الذى يمثل عملية الملاءمة بين طرفين؛ الأول هو الفنان المتمثل في أعماله الفنية، والطرف الثاني هو المتلقى الذي ينظر ويتأمل هذه الأعمال، فى محاولة منه للدخول فى حالة من الاستمتاع بقيمة الانسجام التي تنتقل من إطار الحواس – وفى مقدمتها حاسة البصر – التى تصل في ذروتها إلى حالة من الإدراك، وعندما يدرك المتلقى قيم الجمال الممثلة في الخطوط والعناصر في هيئة علاقات ونسب، فإنه بذلك يمارس ما يسمى بالتفكير البصري (Visual Thinking) الذي هو أحد أنماط التفكير الغير لفظي الذي يعتمد على ما تراه العين، وما يتم إرساله من شريط من المعلومات المتتابعة الحدوث إلى المخ، حيث يقوم العقل بترجمتها بطريقته الخاصة عن طريق تفاعلاته الكهروكيميائية للتعرف على محتواها، ثم يبدأ عملية التحفيز لرد الفعل الإنساني المناسب (الحوار البصرى) الذي يكون ما بين الإعجاب أو الصدمة أو الإدراك أو الفهم أو عدم الفهم أو التساؤل أو الاستحسان أو الاستعداد أو الانطلاق ...إلخ، كما يعمل المخ أيضاً على تجهيز تلك المعلومات التي تأتى إليه من العين بطريقته الخاصة وتخزينها في الذاكرة لمعالجتها فيما بعد، علماً بأن رد الفعل الإنساني المتوقع - كترجمة لما رآه - لابد وأن يتأثر بكثير من العوامل الخاصة به شخصياً والأخرى المحيطة به، كبيئته الاجتماعية وما نشأ وتعود عليه، أو على المستوى التعليمي والثقافي

والمهني والأخلاقي أو حالته الصحية والمعنوية وقوة الإبصار وشدة الإضاءة ...إلخ. فمثلا رد فعل نظرة الفنان تجاه عمل فني ما، يمكن أن تكون من أجل التحليل والدراسة، سيكون غير رد فعل المتلقى العادي الذي ربما يشعر بالإعجاب تجاه نفس العمل الفنى.

مما سبق يتضح أن الحوار البصرى هو عملية تأمل وتدقيق وتقدير لأعمال الفن التشكيلي وفهم أبعادها، والكشف عن القيم الجمالية والفنية والتعبيرية فيها، والتي تؤدى إلى تفاعل داخلي لدى المتذوق (المتلقي) من خلال الانفعالات النفسية والذهنية والخيالية، التي تهز مشاعره ووجدانه. وعلى ضوء ذلك يمكن للباحث أن يعرف بيداجوجيا الحوار البصرى (Pedagogic criticism of visual dialogue) **إجرائياً** بأنه: نشاط ذهنى حسى تفاعلى، يمثل سلوك جمالى متطور يصل بالمتلقى إلى مرحلة أرقى من التذوق الفنى؛ يكشف عن شعور بالانسجام من قبل المتلقى أثناء وبعد تأمله لعمل فنى معاصر، فهو يتفاعل ويغوص في المعاني العميقة والأسباب الجذرية والمعنى الإجتماعي والثقافى والمعتقدات والتأويلات، التى تتعدى المعنى السطحي والانطباعات الأولية والمعاني المتداولة والكليشهات التقليدية والحكم المتوارثة والآراء الشخصية لكل عمل فنى. والذي يحدث أثناء عملية الكشف عن هذا الانسجام من قِبل المتلقى، هو التفاعل من خلال فهم العلاقة بينه وبين مفردات العمل الفنى وادراك لغة الحوار البصرى المناسبة كمردود حسى فى صورة انتقال عدوى الحركة في موضوع العمل الفني إلى جسد المتلقى. إذ يشعر بأنه يتحاور مع الفنان حسياً وبصرياً وكأنه قد شاركه مشاعره أثناء تنفيذ العمل الفني. ويتم ذلك إذا ما استطاع المتلقى من تحويل المعرفة إلى شيء ملموس، بأن يستعيد بنفسه تسلسل العمليات التقنية والذهنية والمعنوية التي مر بها الفنان أثناء تنفيذ وإبداع عمله الفني ولكن بشكل عملى. ثم يحدث بعد ذلك أن تنتقل عملية الاستمتاع بقيمة الانسجام من إطار الحواس إلى حالة من التناسق بين الحساسية والفهم. فكلما تنوعت حصيلة المتذوق المعرفية، تتعمق خبرته وتكفل له القدرة على الانتقال الى مسئوليات أرقى في مجال التذوق الفني.

ثانياً الحوار البصرى وتذوق الفنون المعاصرة:

لقد شهد النصف الثانى من القرن العشرين تغييرات سياسية وثقافية واجتماعية، ونتيجة لذلك تغير مفهوم الفن، وانتقل إلى مفاهيم أخرى مغايرة كانت بدايتها من فترة فنون ما بعد الحداثة؛ ليتسم فيها العمل الفنى بمعايير جمالية مستحدثة؛ أهمها إشراك المتلقى ليصبح - بشكل أو بآخر - مفردة ضمن مكونات العمل الفنى. وينتج عن ذلك إقامة حوار بين حواس المتلقى – على رأسها حاسة البصر - والعناصر المكونه للعمل الفنى، وتلعب عوامل عديدة كالمتعة والتخيل والتقمص والمسافة النفسية والألفة والشخصية والثقافة والخبرة والمعرفة وغيرها من العوامل دورها المهم في التشكيل الخاص لعمليات التذوق الفني والتفضيل الجمالي لدى الأفراد" (عبد الحميد، ٢٠٠٧، ٥٠١)، والذى يعد في مجال الفن التشكيلى تفاعل واستبصار وكشف من خلال خط ولون وكتلة وفراغ، بالإضافة إلى توقعات المتلقي وقدراته الفردية التى لا يمكن عزلها وتجاهلها، فهى تمتلك مفاتيح التمتع بالعمل الفنى، وإعطاء التفسيرات والتأويلات للصورة المرئية. ومع بدايات الألفية الثالثة؛ تحول المجتمع

من مجتمع المعرفة والمعلوماتية إلى المجتمع الرقمى الذى يسوده التقنيات الرقمية وتكنولوجيا الشبكات ونظم الواقع الافتراضى والبيئات التخيلية، مما أدى إلى تأثر الفن التشكيلى بتلك التطوارت التكنولوجية والرقمية. ويؤكد ذلك الناقد البريطانى (آلان كيربى - Alan Kirby) بقوله: "لقد اختفت وانقرضت ما بعد الحداثة، ليحل محلها نموذج جديد للسلطة والمعرفة، شُكّل تحت ضغط التكنولوجيات الجديدة والقوى االاجتماعية المعاصرة" (Kirby, 2016)، التى شكلت بدورها الذائقة البصرية الخاصة بالمتلقى، وكذلك الفنان وعلاقته بالعصر الذي يعيش فيه، فى ممارسة أعمال فنية تقوم على خلق حوار بصرى، ونتيجة لهذا الحوار و"التفاعل بين الفنان والعالم الخارجي تتولد شرارة الابتكار التي تقود الفنان لخلق صيغ جديدة ومتعددة تخالف ما تعودنا أن نراه من أنماط روتينية جامدة" (الحجرى،٢٠١٦)، وهذا أهم ما يميز الفن المعاصر عن غيره من الفنون فى الفترات السابقة. ومن هذا المنطلق فإن التذوق الفني يعنى "التفاعل مع الأخر انفعالياً ونفسياً ومدركات شكلية وموضوعية وقيم جمالية مؤسسة على إعمال الحواس البصرية والسمعية واللمسية والمعرفية، والمدركات العقلية، وتلمُس الأثر في مجالاته وميادينه المتعددة سواء كانت فنون معرفية، أو أدبية، أو تعبيرية، أو تشكيلية، أو مهنية يدوية، أو وتقنية (أبو راشد، ٢٠٠٠، ٩).

١. التفاعلية فى الحوار البصرى وتجربة التذوق الفني:

من أهم المبادئ التى ترتكن إليها بيداجوجيا الحوار البصرى، مبدأ التفاعلية في الأفكار؛ الذى هو عبارة عن تفاعل بين الخصائص المكونة لهذه الأفكار، وتفاعل في العناصر التي تبني عليها ظاهرة النسق الفكري، إذ تختلف الرؤى في التقاط الحقيقة، كما ورد في علم النفس المعرفي لمفهوم التفاعل الذى هو نتيجة سلوك الجماعة البشرية والعلاقات فيما بينها. حيث " يتحقق التفاعل في مجالات الإبداع البصري، إذ يقوم التبادل والتفاعل في أفكار الاتجاه الواحد، وكذلك فيما بين الاتجاهات المختلفة, لتحقيق أنساق جديدة تعتمد في بنيتها العامة على تجديد الأفكار، والوصول إلى كفاءة عالية وقوة تأثير تستمد سلطتها من القدرة على الاتصال، مما يؤكد علي استخدام الفن كأداة اتصال وتفاعل" (السعودي، ٢٠١٢)،

إن الحوار البصرى يدخل بالمتلقى إلى حالة من الانسجام والاستمتاع بقيم الجمال، التي يشعر بها أثناء تجربة التذوق، والتى تعتمد على "مهارة الفرد على تخيّل وعرض فكرة أو معلومة باستخدام الصور والرسوم بدلاً من الكثير من الحشو الذي نستخدمه في الاتصال مع الآخرين" (مهدي، ٢٠٠٦، ٢٣)، ذلك ما أسماه {ويلمان – Wileman} بالتفكير البصرى، الذى يعد أداة هامة لتبادل الأفكار بشكل أسرع، وهو أيضاً من أهم أدوات الحوار البصرى، حيث يساعد على تسجيل الأفكار والمعلومات بصورة منظمة بغرض عرض ما يمكن عمله أو معالجته تجاه موضوع ما بصورة واضحة المعالم. وبالإضافة إلى تميز هذا الأسلوب من التفكير في تنظيم المعلومات المعقدة؛ فإن اختلاط الألوان والصور والأشكال في المشاهد المتتابعة الملتقطة بواسطة العين تعمل على زيادة القدرة على ما يسمى باستحضار المشاهد والصور. حيث يعتمد التفكير البصري على عمليتين هما: "الإبصار (Vision)، والتخيل(Imagery) اللذان هما أساس العمليات المعرفية

باستخدام مهارات خاصة في المخ تعتمد على ذاكرتنا للخبرة السابقة، ويتم هذا في شكل من أشكال الاتصال البصري (Visual Communication) الذى يتم من خلال الحوار البصرى، ويعمل على دمج المعرفة مع الحس الوجداني خلال الجانب العملي للتفكير البصري؛ وهو البوتقة التي تنصهر فيها جميع عمليات التفكير والمحاكاة بما فيها من إضافة وحذف وتبديل وتغيير وتحليل باستخدام المعرفة. "فعندما يرسم الفنان لوحة ما فإنه يرسل رسالة ما في هذه اللوحة، وعندما يعجب المشاهد بها فهذا يعنى بأنه قد فكر تفكيراً بصرياً وفهم الرسالة المتضمنة باللوحة" (Mcclurg, 1997: 257)، فالتفكير البصري هو قدرة الفرد على التعامل مع المواد المحسوسة وتمييزها بصرياً بحيث تكون له القدرة على إدراك العلاقات المكانية وتفسير المعلومات وتحليلها، وكذلك تفسير الغموض واستنتاج المعنى لها. ويرى الفيلسوف الفرنسى {ميرلوبونتي – M. Merleau-Ponty} بأن هناك علاقة وثيقة بين الإدراك ووجود الجسد وحضوره في العالم، خلافاً للفلسفات العقلانية الكلاسيكية ومدارس علم النفس التقليدية التي تنظر إلى الإدراك على أنه نشاط فكري ونفسي، ما جعل من فلسفة {ميرلوبونتي} الجمالية، خلاصة للتحليل الفينومينولوجي للإدراك الحسي بوصفه رؤية للعالم والأشياء، "حيث لاينفصل الذهن عن البدن أو المتخيل عن المحسوس أو اللامرئي عن المرئي، الشيء الذي يجعل من الفلسفة الجمالية فلسفة في معنى الرؤية ذاتها، بمعنى أن الرؤية هي موضوعها سواء كانت الرؤية إبداعية من جانب الفنان أم رؤية المتلقي للعمل الفني؛ فالرؤية هي انفتاح على الأشياء أو عين حضور الأشياء ذاتها، وإنها ليست نمطاً من التفكير، إنما هي مجال من مجالات الجسد كاللمس والإحساس، ويبدأ الإدراك الحسي أولاً بالرؤية انطلاقاً من السطح المحسوس، ومن ثم تتوغل داخله، فالإنسان يدرك أولاً العالم المحسوس ثم يتجاوزه دون أن يتخلى عن الرؤية ذاتها"(صادق،٢٠١٤)، واستطاع {ميرلوبونتي} بذلك أن يتجاوز المناقشات العقيمة حول الإبداع بوصفه نتاجاً لعبقرية ما، مؤكداً العلاقة التبادلية بين الرائي والمرئي وخبرة الفنان، فالفن هو نتيجة احتكاك الفنان بعالمه، فيكتمل الجسر بين الفنان والعالم، وهذا الجسر هو الفاعل الحقيقي في التجربة الابداعية. من هنا يحدث التلاقي بين الذات والموضوع في فعل الحوار البصرى أو التفاعل الرمزي، بحيث يشعر المتلقي في بداية الأمر بأنه صار مندمجاً في تجربة الخطوط والإيقاعات وأنه أضفى عليها من خبراته، وأصبح في مقدرته أن يرد أكثر الصور والأشكال تجريداً إلى قوى حية، بفضل إدراكه الفني والجمالي لها. والتقاط النقاط المضيئة في الصور الفنية والبحث عن مداخل للتذوق الفني كمقدمات ضرورية لفهم بنية الأعمال الفنية عبر معابر حساسية الذوق الممثلة في الحوار البصرى التفاعلي، ويضيف خميس "أن المتذوق يحاول أن يتتبع آثار المعايشة التي مر بها الفنان، ويمكن أن تنجح محاولته أولاً، كما أن المتذوق يتشابه مع الفنان في العائد أو القيم ، مع الأخذ في الاعتبار أن ما قام به الفنان هو ابتكار حر، أما الذي قام به المتذوق فهو ابتكار مقيد ومحدود بحدود العمل الفني الذي خلفه له الفنان" (خميس، ١٩٧٥، ٤٥).

٢. تكنولوجيا الحوار البصرى فى الفن التشكيلى المعاصر:

تخضع بيداجوجيا الحوار البصرى فى الفنون التشكيلية إلى تحولات الفلسفة والمفاهيم، التى تؤثر بدورها على تغير منطلقات ومدخلات العملية الإبداعية لدى الفنان، وهذا لأن الفنون تتأثر

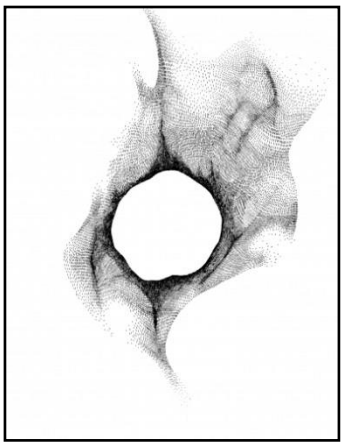
بتطور العصر وعلوم المعرفة. ويحاول الفنان أن يقدم كل ما هو جديد متمشياً مع روح العصر ومعبراً عن نفسه وبيئته وثقافته، من خلال أعمال فنية تجسد أفكاراً عن الواقع والعصر كما يفهمها العامة. هذا إلى جانب أن التغير في طريقة تناول الشكل تتطلب فكراً جديداً ومستوى غير مألوف في الرؤية، والكشف عن العالم المنفتح على الآخر، والعمل على إعادة النظر فى أى ثوابت، ومتابعة الجديد كل يوم. فقد أصبح الفن لغة عالمية وليست محلية.

لقد بدأ التفكير فى هذا البحث عندما تكرر طلب ارتداء نظارة الواقع الافتراضى (Virtual reality glasses)، وكذلك نظارة رؤية الصور ثلاثية الأبعاد أثناء معارض مجهزة لذلك، سواء كانت من خلال المعارض الافتراضية (Virtual Exhibitions) التى تقام على شبكة الإنترنت أو فى قاعات العرض على أرض الواقع. الذى يعتمد فيها الفنان المعاصر بشكل كبير على البرمجيات التى تتعلق بمعالجة الصور، ويبحث عن المزيد والمزيد من البرمجيات المستحدثة التى تسمح لأفكاره أن تصبح واقعاً افتراضياً ممثلاً فى لوحة فنية. مما أوجب على الفنان أن يلجأ إلى استخدام تقنيات جديدة تجعل المتلقى أكثر تفاعلاً مع الصورة، ويؤكد (ديبوراه جيره - Deborah Greh) أن "التطورات في التكنولوجيا غيرت في طبيعة استخدام بعض الفنانين للأدوات التقليدية داخل استديو الفن، حيث كانوا ينتجون أعمالهم بشكل دائم بواسطة التوال، غير أنه من خلال استخدام الحاسب الآلي أصبح الفنانين اليوم يقومون بأعمال فنية وإسكتشات بطريقة سهلة، وسلسة، وسريعة في الوقت نفسه" (Greh, p.13)، وتشير (اليزابيث إبئر - Elisabeth Eber) انه "كنتيجة لهذا التغيير المذهل أصبح الفنان اليوم يستخدم الكمبيوتر كبديل للأدوات التقليدية في الإنتاج الفني، كذلك يستخدمه أيضا كوسيط لإنتاج أشكال فنية رقمية نادرة، فمن عملية التصوير الرقمي أو الرسم بالحاسب الآلي لأشكال ثنائية وثلاثية الابعاد إلى الاشكال المتحركة الجذابة التي يتفاعل معها المشاهد"(Eber,P.919).

إن ثراء الفنون والفكر لدى الفنان يسهم في ثراء التذوق لدى المتلقى، وأن ما يحدث من استمتاع وغيرها مصدره الثقافة البصرية التي تزداد سعتها بازدياد قدرة الإنسان على التذوق التفاعلي، فإن فهم التطور في الأفكار والخصائص الذهنية خلال الممارسات العملية يسهم في موثوقية ما يجيء به الفنان من قيم جمالية تتسم بالاثارة والابهار، وقد ظهرت فى الاونة الاخيرة شركات تختص بمجال الفنون الرقمية، ودورها هو التطوير المخصص لأدوات الحاسب والتقنيات الفنية والتكنولوجية، ومنها شركة تحمل أسم (أدريان وكلير - Adrien & Claire)، تأسست عام [٢٠٠٤]،وتتخصص فى البحث والإبداع، الفنون الرقمية، والعروض والتركيب. تقدم إبداعاتها فى العروض والمعارض ، ترتبط بالواقع والواقعية، وتركز الاهتمام على الإنسان وجسمه ، باستخدام الأدوات الرقمية المعاصرة، وتطوير واستخدام لغة بصرية مبنية على اللعبة والمتعة كأوساط خيالية.

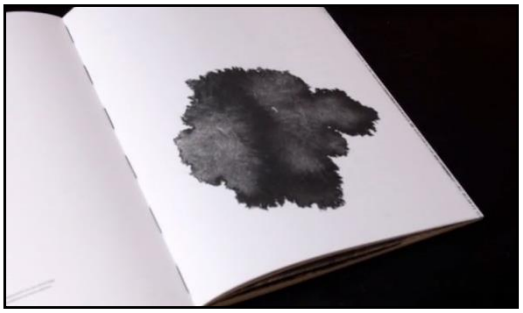
يملكان الشركة الفنانان (أدريان موندوت - Adrien Mondot)[١٩٧٩-]،(كلير باردیان – Claire Bardainne) [١٩٨١-]اللذان يعتمدان فى اعمالهما على الرسومات المعززة رقميا، والأوهام الثلاثية الأبعاد، سماعات الواقع الافتراضي ، إسقاطات الفيديو، سلسلة من المنشآت

الافتراضية بواسطة الروحانية الرقمية. ففى عمل (معجزات ومعجزات) شكل [٢]، نجد انه عمارة عن رسم بالحفر ومطبوع على ورق، ولكن هذا الجزء المحسوس ليس هو العمل الفنى فقط، ولكن هناك برنامج مدعم لهذا العمل حيث يستخدم المتلقى تليفونه الذكى ومن خلال تنزيل برنامج صغير على جهازه يستطيع تسليط كاميرا الجهاز على العمل المطبوع فيتحول الى واقع افتراضى يتسم بالحركة والحياة، وأشكال تتحرك فى الفراغ شكل[٣]. تظهر وكأنها النموذج الأصلي لما هو حقيقي وملموس. يتفاعل معها المتلقى وتثير عنده الخيال فيكاد يستمع إلى صمت الاشكال، او يمكنه سماعهم يتحدثون، يتحدثون عن القوى التي ملكتهم وجلعت منهم حركة وحياة عبر نافذة الواقع المعزز الذى تظهر فيه الصور مرئية ، متحركة ، رشيقة - تجسد وجود وهمي سحرى عجيب و لا يمكن تصديقه، وتكشف عن رده فعل المتلقى الغنية بالاهتمام والاستمتاع والتفاعل.



شكل[٢] أدريان وكلير، معجزات ومعجزات، طباعة جرافيك (حفر)، ٢٠١٧.

شكل[٣] أدريان وكلير، معجزات ومعجزات، تجهيز رقمى حركى فى الفراغ الافتراضى، ٢٠١٧.



شكل[٤] أدريان وكلير، الثلج لا معنى له، كتاب متخصص يقدم سلسلة من الرسومات في الواقع الافتراضى، ٢٠١٦

شكل[٥] أدريان وكلير، الثلج لا معنى له، رسوم في الواقع الافتراضى، ٢٠١٦.

وقد قدمت الشركة الدراسة الأولى لاعمالهما الفنية موثقة فى كتاب عن العملية الإبداعية المعززة رقميا، يشمل المفاهيم الخاصة بالاعمال مع نصوص من قبل العديد من النقاد الذين يهتمون باكتشاف الجوانب المختلفة للفنون الرقمية المعاصرة، مع مجموعة من أعمال الواقع المعزز،

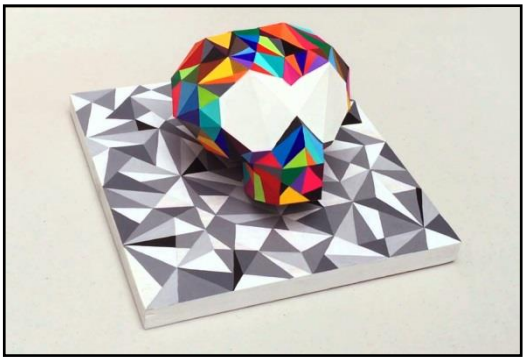
(AmeSea Database – ae –January- April. 2018- 0277)

المصممة خصيصًا لهذا الكتاب شكل[٤]، [٥]. وتوفر التكنولوجيا للفنانين طرقا جديدة للتعبير عن أنفسهم. مع إبقاء اهتمامهم مرتكز على تفاعل المتلقى مع الفن، هذا ما أضافته ببراعة الفنانة المكسيكية (يونيوين اسبارزا -Yunuen Esparza) [١٩٧٥-] من الواقع المعزز لاستكمال لوحاتها وإحياؤها الى الحياة. "فقد استطاعت نقل خطوط الالوان الزيتية إلى الخارج بأستخدام الواقع المعزز مع اللوحات شكل[٦]، [٧]. يخلق هذا التزواج تجربة متعددة الأبعاد ومدهشة للمتلقى، ويسمح له بإدراك الاعمال بطريقة مختلفة. فالفن والتكنولوجيا يتطوران ويتغيران باستمرار لتغذية بعضهما البعض وأن يصبحا نسخة أفضل من أنفسهما"(A.R.E., 2017).

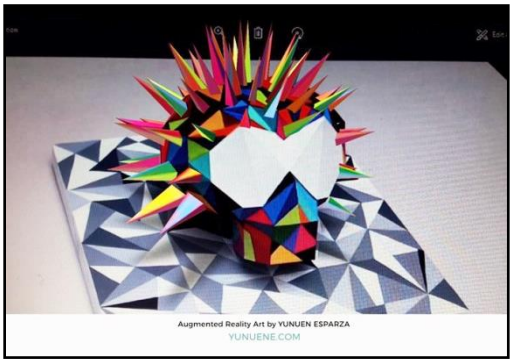
أقامت الفنانة (اسبارزا) معرض بمدينة نيويورك [٢٠١٥] تحت مسمى (من خلال الزجاج المرئى) وهو معرض للأعمال المختلطة، يستمتع فيه المتلقى بالاعمال الفنية من خلال تطبيق خاص بالفنانة، وهو عبارة عن برنامج مصمم بذكاء يقرأ الأعمال ويجعلها اكثر حيوية وحركة متعددة الأبعاد، معززة تقنياً حيث تعطي مساحة اكبر للاستمتاع، ويستطيع المتلقى تنزيله على جهازة المحمول ورؤية الاعمال خلاله شكل[٨]، [٩]، الذي يوضح كيف تغير التكنولوجيا الآن الطريقة التي نصنعها ونرى ونتذوق الفن. وتقول (اسبارزا) " انه من خلال مساعدة هاتف ذكي أو جهاز لوحي ، يمكنك مشاهدة أعمالي الفنية تنبض بالحياة. شكل[١٠]، [١١]، حيث أعرض تجربة فنية جديدة وموسعة للمتلقى وأحاول الوصول إليه داخل عالم اللوحة" (Esparza, 2015).

شكل[٦] يونيوين اسبارزا، فريدة بين عالمين، زيت على كانفس ، نيويورك، ٢٠١٦.

شكل[٧] يونيوين اسبارزا اثناء العمل بلوحة (فريدة بين عالمين) نيويورك، ٢٠١٦.



شكل[٨] يونيوين اسبارزا، جمجمة ملونة، تشكيل مجسم على قاعدة خشب، نيويورك، ٢٠١٦.



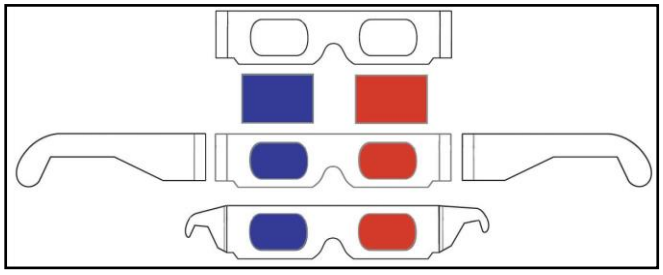
شكل[٩] جمجمة ملونة باستخدام الواقع المعزز.

شكل[١٠] يونيوين اسبارزا، المحطة، زيت على كانفس، نيويورك، ٢٠١٣.

شكل[١١] يونيوين اسبارزا، عازف الساكس، زيت على كانفس، نيويورك، ٢٠١٤.

ان تذوق الفن التشكيلى المعاصر اصبح يعتمد على الحوار البصري، فهو حلقة الاتصال بين الأعمال الفنية والمتذوق، فالإحساس بالجمال استعداد متوافر عند الناس بدرجات متفاوتة، ولكن طريقة وكيفية التذوق له أثره ودوره الفعال على تقييم الأعمال الفنية. وقد اتاحت التكنولوجية الرقمية التوحد بين الحس والمخيلة والفهم، فالمتذوق يقوم في هذه الحالة بالتوفيق بين شعوره ومعرفته من ناحية، ورغبة في الاستمتاع من ناحية أخرى، لاعمال أكثر واقعية، وبأستخدام تقنيات تكنولوجيا الصورة ذات الجودة العالية، وتعتبر تقنية الصور ثلاثية الأبعاد (3D) التى تعتمد على

الظلال الحمراء والزرقاء التى انتشرت مؤخراً فى بعض المطبوعات والألعاب والأفلام، والتى تعرض فى السينما أو حتى على شاشات التلفاز المجهزة بتلك التقنية، هى فى المقام الأول تهدف إلى تفاعل المتلقى معها بشكل أكبر من الصورة العادية مهما علت جودتها، فهى تعتمد على إظهار بروز الصور وتوضيح التفاصيل الحقيقية للصورة التى ترى - من خلال نظارة مجهزة لذلك شكل[١٢] - مجسمة وبأبعاد ثلاثية أكثر عمقاً وواقعية، وقد قام الفنان (أحمد عمر- Ahmed Omar) [١٩٧٤-] بتقديم اعمال فنية تعتمد على تقنية الصور ثلاثية الأبعاد (3D) فى تجربة فريدة على المجتمع العربى، ويقول (عمر) "إن للصورة الفوتوغرافية الدور البارز في التصميمات المتعددة، و لتفعيل دور الصورة في التصميم الجرافيكي يجب علي المصمم أن يتوصل إلي تقنيات جديدة تجعل المتلقي يتفاعل أكثر مع الصورة ومع تقدم تكنولوجيا الصورة ذات الجودة العالية أصبح المصمم الجرافيكي مجبر علي إظهار هذه الإمكانيات والتفصيليات للمتلقي من خلال الصورة" (عمر، ص١٠).



شكل[١٢] نموذج لنظارة ثلاثية الأبعاد ذات عدسة حمراء وعدسة زرقاء.

اعتمد (عمر) على تقنية الصور ثلاثية الأبعاد فى اعماله الفنية، التي تعتمد علي إظهار بروز الصور وتوضيح التفصيليات الحقيقية للصورة من خلال استخدام هذه التقنية، من خلال برنامج الفوتوشوب لإنشاء هذا النوع من الصور المجسمة وجعلها أكثر عمق وأبعاد تبدو حقيقية للمتلقى عند رؤيتها بواسطة نظارة الظلال الحمراء والزرقاء لكي يتمكن المتلقى من رؤية العمق التصميمى الافتراضى للصورة شكل[١٣]، [١٤].

شكل[١٣] أحمد عمر، بدون عنوان، طباعة على ورق، الشارقة – الإمارات العربية المتحدة ، ٢٠١٨.

شكل[١٤] أحمد عمر، بدون عنوان، طباعة على ورق، الشارقة – الإمارات العربية المتحدة ، ٢٠١٨.

ثالثاً بيداجوجيا الحوار البصرى والتربية الفنية:

إن التربية - بشكل عام - هى عملية حياتية معقدة تشمل مختلف لحظات التفاعل بين الانسان والوسط الذي يعيش فيه. ويتداخل مفهوم التربية الذى يتميز بطابعه الشمولي والمعقد مع بعض المفاهيم التربوية الأخرى، ومن أكثر المفاهيم التربوية تداخلاً مع مفهوم التربية هى البيداجوجيا، وبهذا فإن التعلم فى ضوء البيداجوجيا يعنى: حدوث ارتقاء في سلوك المتعلم ينتج عن الخبرة والتفاعل مع البيئة، والذى يتصف بنوع من الديمومة النسبية. وهذا السلوك يعبر عن نشاط يطور به المتعلم خبرته باستمرار؛ ويحدث التعلم إذا أصبح بإمكان المتعلم القيام بنشاط معرفي أو مهاري لم يكن بإمكانه القيام به من قبل ؛ وفى ضوء ذلك فإن الهدف الأساسى للتربية الفنية هو الارتقاء بالسلوك الجمالى للمتعلم عن طريق الفن، من خلال خبرات ذات طابع إثرائي نقدى، وتسعى التربية الفنية بفروعها ومجالاتها المختلفة إلى تنمية قدرات التعبير والاتصال بواسطة لغات التواصل الخاصة بالفن، وفهم وإنتاج وقراءة الرسائل البصرية التى لا يمكن استغناء البيداجوجيا عنها في مجالات التربية والتعليم والتدريب.

١. الحوار البصرى المعزز تكنولوجياً فى التربية الفنية:

إن بيداجوجيا الحوار البصرى التى توفرها بيئة الواقع الافتراضى، تمنح المعلم القدرة على إضافة تجارب جديدة ومعززة بالتقنيات التكنولوجية (new technologically-enhanced experience) في قاعة الفصل الدراسي؛ من خلال تدريس المقررات الدراسية للطلاب فى المدارس والجامعات المتخصصة، وبشكل عام للجمهور في المعارض الفنية والمتاحف، حيث تشارك بشكل مباشر في تعليم الفنون وتنمية الثقافة البصرية، كما تساهم أيضاً فى تطوير المناهج التربوية. وبذلك يمكن تحويل المدرسة إلى واقع تعليمى موازى، بسبب اكتشاف العديد من الإمكانيات التي توفرها تكنولوجيا الواقع الافتراضى للتعلم، فى صورة برامج وتطبيقات حاسوبية يتم تنزيلها على الأجهزة اللوحية (Tablets) أو الهاتف المحمول (mobile) من قبل شركات متخصصة فى التعليم الالكترونى أو باستخدام نظارة الواقع الافتراضى (Virtual reality glasses) شكل [١٥]. ففي [أكتوبر ٢٠١٦] أعلن الأمريكى {مارك زوكربيرج - Mark Zuckerberg} - الرئيس التنفيذى لـ (Facebook) - عن عزمه استثمار عشرة ملايين دولار في تطوير تطبيقات التعليم الافتراضى، وهذا الاستثمار يمكن أن يكون الخطوة الأولى نحو ثورة حقيقية فى تكنولوجيا التعليم.

شكل[١٥] يوضح مشاهد للطلاب أثناء القيام بجولة داخل الواقع الافتراضى باستخدام نظارة الواقع الافتراضى (Virtual reality glasses).

(AmeSea Database – ae –January- April. 2018- 0277)

وفى هذا الصدد قامت عدد من الشركات الكبرى المعنية بالتعليم باستخدام الواقع الافتراضي بإصدار عدد من التطبيقات التى تثرى الجانب التربوى ذوالواقع المعزز بالتكنولوجيا الرقمية، ومن أهم أمثلتها: تطبيق (التعليم عن طريق التفاعل في الواقع الافتراضي Immersive VR - Education)، وكذلك برنامج (رائد البعثات -Google Expeditions Pioneer Program) لشركة جوجل، وأيضاً تطبيق (ديسكفري للواقع الافتراضي - Discovery VR)، ومنصة للواقع الافتراضي التعليمي (يونيميرسِف - Unimersiv)، وتطبيق (الكيمى الواقع الافتراضي - Alchemy VR)، وتطبيق (زي سبايس – zSpace)، وتطبيق شركة (كيوريسكوب – Curiscope)، وتطبيق خاص بمنظمة (نيربُد – Nearpod) ، وكذلك تطبيق خاص بأكبر شركات تطوير الألعاب المستقلة في الولايات المتحدة (ألعاب شيل - Schell Games)، وتطبيق (واقع إي-أو-إن – EON Reality) "الذى يتيح للمعلمين استخدام أداة تفاعلية تجمع بين المحتوى ثلاثي الأبعاد ومقاطع الفيديو والملاحظات والمؤثرات الصوتية والمزيد. كما توفر الشركة بوابة يمكن للطلاب والمعلمين من خلالها تحميل المحتوى وتنزيله" (بيرتش، ٢٠١٦). إن استخدام تقنيات التكنولوجيا الرقمية والواقع الافتراضي فى معامل التذوق بكليات الفنون، وفى دراسة أعمال الفن التشكيلى، أو حتى فى علوم الفن والتربية الفنية بشكل عام؛ يسمح للطلاب بالتفاعل بشكل أكثر مع المناهج الدراسية من خلال تجربة التعلم الشيقة والمثيرة فى العرض. وهذا الابتكار فى غاية الأهمية لاجتياز مستوى تعليمي جديد فى مستقبل أطفالنا باستخدام الإمكانيات التكنولوجية.

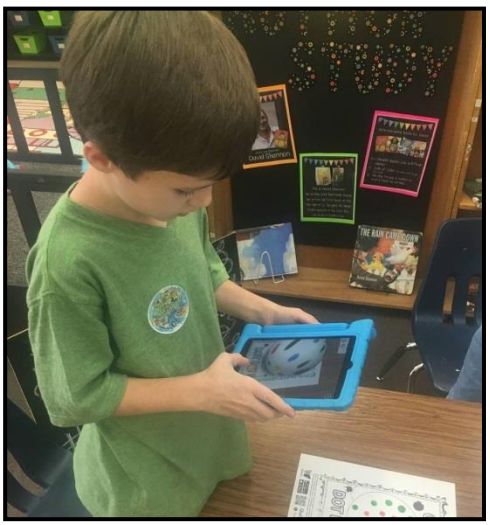
تقوم المدرسة ككيان تربوى تعليمى بدور حيوي هام جداً فى تكوين وتنمية الفرد، على كافة الأصعدة والمستويات إلى جانب النمو الفكري لديه. وعلى مدار ما يقرب من قرن ونصف، لم تتغير البيئة المدرسية بالمقارنة بمجالات أخرى مثل الصناعات المختلفة. ولهذا لم يتحقق أي تقدم. فقد ملّ الطلاب من طرق التعلم التقليدية، مما دعاهم إلى هجرة المدرسة، والعزوف عن الجلوس فيها للاستماع بعناية إلى معلمهم؛ واليوم - وبعد دخول الابتكارات والتقنيات والبرمجيات التفاعلية مثل العروض المجسمة ثلاثية الأبعاد (هولوجرام)، وغيرها فى التعليم - فنحن على وشك تغيير للبيئة المدرسية، لقد بات قطاع التعليم على حافة التجديد وعودة الطالب مرة أخرى إلى حجرات الدراسة، ولكن فى الواقع الافتراضى الموازى؛ والمعزز بالتكنولوجيا الرقمية.

لقد كان فى السابق يتم تقديم المعلومات والمعرفة والثقافة عن طريق ما يسمى بكراسات التلوين، التى هى بمثابة لعبة بالنسبة للطفل؛ فمن خلالها يستطيع أن يتعلم كيفية الرسم و الكتابة فى آن واحد دون أن يمل منها، وكذلك يتعرف على معانى الكلمات من خلال الإيحاء له بتلك الصور التى يقوم بتلوينها، بهدف تنمية حب الرسم وبناء علاقة صداقة ممتعة بين الأطفال والرسم والألوان. وهنا يمكن أن نطرح سؤال؛ ما الذي سيفعله طفلك تحديداً عندما يرى أن تلك الرسوم التى قام باختيار ألوانها بنفسه، قد دبّت فيها الحياة وأصبحت كائنات مجسمة (3D) تتحرك كيفما يشاء؟. ويتم ذلك من خلال عدة تطبيقات من إنتاج شركة كويفر (Quiver Vision Limited) من أهمها: "تطبيق (كويفر التعليمى - Quiver Education) الذى يقوم من خلاله الأطفال بتجربة شيقة لتلوين صفحات مصممة حول موضوعات متنوعة فى الواقع التعليمى، مثل: العلوم والهندسة

والكواكب" (Quiver, 2018)، كما يتضمن اختبارات لقياس معرفة المستخدم، بإشراف المعلم مع التركيز على المحتوى التعليمى والتربوى. وكذلك تطبيق الأزياء (Quiver Fashion) الذى يتعلم الطفل من خلاله اختيار الألوان وتناسقها في تلوين الملابس المرسومة على صفحات جاهزة للطباعة، كما يتم عرض تصميمات الأزياء الخاصة بالطفل على الممشى الافتراضى (VR Catwalk) في عرض للأزياء يمكن مشاهدته في الواقع المعززتكنولوجياً على شاشة الموبايل، مع إمكانية تصوير وتسجيل الفيديو لهذا الحدث، ليكون مصمم أزياء مبدع في المستقبل. وأيضاً تطبيق (Quiver - 3D Coloring App) الذى يتم تثبيته على التابليت أو الهاتف المحمول، وتكون بداية العمل بهذا التطبيق بطباعة الصور المراد العمل عليها، كما فى شكل [١٦- أ] من بين الصور المتاحة على موقع شركة (Quiver Vision Limited)، ثم يقــوم الطفل بتلوين الصورة التى اختارها بالألوان التى تروق له، كما فى شكل [١٦- ب]، وبعد ذلك يقوم بفتح التطبيق على التابليت أو الموبايل، الذى يقوم بتسليطه على الصورة، فتظهر على الشاشة بنفس الألوان التى اختارها ولكن هذه المرة تصبح مجسمة وتتحرك ٣٦٠ درجة شكل [١٦- جـ]، ليبدأ اللعب مع الشخصيات المتحركة عن طريق لمس الشاشة، والتفاعل والتحاورمعها بصرياً بكثير من الإثارة والمرح، مع المؤثرات الصوتية المختلفة والمرتبطة بكل صورة، مما يمنح الطفل الإحساس بالفخر، لأنه يشعر على الفور أنه أصبح فنان ذو خصوصية.

(أ) **(ب)** **(جـ)**

شكل[١٦] يوضح مراحل الطباعة، والتلوين، ثم ظهور الصورة الملونة فى بيئة ثلاثية الأبعاد باستخدام التكنولوجيا.



شكل[١٧] يوضح صورة للطفل أثناء اللعب مع الشخصيات المتحركة عن طريق لمس الشاشة، والتفاعل والتحاورمعها بصرياً.

وقد أضاف هذا التطبيق ميزة (Screenshot) لإلتقاط الصور ومقاطع الفيديو التي تسمح للطفل بنشر إبداعاته ثلاثية الأبعاد على وسائل التواصل الاجتماعى شكل [١٧]، كما يمكنه أيضا الضغط على شكل المصباح كى يفتح (مسابقة)، التى تبدأ بالاختيار من قائمة الاحتمالات التعليمية التى لا حصر لهافى كافة المجالات مثل (الجغرافيا) للذين يحبون تلوين الخرائط. وبذلك يكون قد قام الطفل بتجربة تعليمية تربوية تفاعلية شيقة غاية فى المتعة والإثارة، تجعله مقبلا بسرور على دراسته. بالإضافة إلى أنها ستزيد نسبة احتفاظهم بالمعلومات، لأنها تمدهم بالمعلومات الموجودة فى الكتب المدرسية بطريقة بسيطة وشيقة. التكنولوجيا تعطى لنا نافذة على مستقبل التعليم، ولن يمر وقت طويل الا ويصبح من الطبيعى أن الفصول الدراسية تكون مجهزة بنوع من الواقع الافتراضي المعزز تكنولوجياً. وبذلك يمكن بالفعل إنشاء وتطوير فصل دراسى (مدرسة افتراضية) في الواقع الافتراضى، كما يمكن باستخدام نظارة الواقع الافتراضى إعادة إنشاء أى تجربة داخل بيئة افتراضية، حيث يمكن للطلاب التفاعل والتعاون فى تحصيل العلم عن بعد من أى مكان وفى أى وقت. وقد تكون بيئة الواقع الافتراضي هذه أكثر ملاءمة وأقل تكاليف من المدرسة، بالإضافة إلى إزالة الحدود المكانية وأيضاً الزمانية.

٢. تكنولوجيا الحوار البصرى فى المتاحف:

يمكنك الآن القيام بزيارة (متحف أوفيزى) في فلورنسا لمشاهدة المنحوتات والأعمال الفنية الخاصة بعصر النهضة، وفى نفس الوقت يمكنك زيارة المجموعة المصرية في (متحف بروكلين)، وفي نفس اليوم أو فى اليوم التالى يمكنك الانتقال إلى المتحف التذكارى (إم إتش دي يونغ) في سان فرانسيسكو، لمشاهدة اللوحات الصينية في القرن السابع عشر، أو (متحف الفن والتاريخ) في جنيف؛ فمن المستحيل أن يحدث ذلك عملياً إلاّ باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى التى أصبحت بوابة للمعرفة والثقافة والإبداع والفضول. ويتم ذلك من خلال بعض تطبيقات الواقع الافتراضى المدعم بالتكنولوجيا الخاصة بتلك المتاحف والمتاحة على شبكة الإنترنت؛ وهذا لا يغنى عن الزيارة

الفعلية للمتحف والتى أصبحت أكثر متعة وإثارة فى طرق اكتساب المعرفة والاطلاع على الثقافات والتقاليد والحضارات المفتوحة.

لقد أصبحت زيارات المتاحف أكثر معاصرة من خلال الشركات التى تستخدم تطبيقات الواقع المعزز تكنولوجياً، ومن أهم أمثلة هذه الشركات: شركة (جامار- Gamar) فالطريقة الأساسية التى يعمل بها محتوى تطبيق(جامار) هو إضافة خبرات تفاعلية ومعلومات تكميلية ممكن إرفاقها مع بعض المواقع لتعزيز زيارة المتحف. فمن أهم قواعد أي متحف هو عدم لمس المعروضات، ولكن مع هذا التطبيق، يمكن للزائر الأشارة من خلال هاتفه الذكى أو التابليت على العمل الفنى المعروض والحصول على معلومات إضافية عنه. ومن أمثلة ذلك (متحف البرتينا Albertina Museum) فى فيينا. فالكثير عندما يرى المشهد فى شكل [١٨]، يظن أن هؤلاء الأشخاص يقومون بتصوير الأعمال الفنية أو بأخذ صور تذكارية داخل المتحف، لا بل هم يقومون بجولة تفحصية تذوقية داخل كل عمل فنى معروض أمامهم، باستخدام الواقع الافتراضى المدعم بالتكنولوجيا الرقمية من خلال الهواتف المحمولة. وبداية هذه الجولة تكون بتثبيت رابط (Link) لتطبيق (Application) يعمل على الهاتف المحمول، يتم أخذه من بطاقة استرشادية (Guidance card) معلقة بجوار العمل الفنى، شكل [١٩] تحتوى على بيانات أولية، بالإضافة إلى شرح لكيفية التعامل مع العمل الفنى فى الواقع الافتراضى، ثم يقوم الزائر بتسليط كاميرا الموبايل فى مواجهة اللوحة شكل [٢٠]، فإذا به يغوص إلى داخل العمل الفنى فى رحلة تفاعلية شيقة ومثيرة وبها كثير من الثقافة البصرية والمعرفة. ومن أمثلة ذلك لوحة امرأة ذات قبعة خضراء للفنان {بابلو بيكاسو} شكل [٢١]، التى يحاكى ويتحاورمن خلالها المتلقى مع شخصية العمل الفنى (فرانسواز جيلوت) باستخدام حاستى البصر والسمع فى بيئة الواقع الافتراضى المعزز كطريقة مستحدثة لشرح وتوضيح سمات ومرحل المدرسة التكعيبية عند{بيكاسو} شكل [٢٢].

أما الفتاة نادلة (بار فولى بيرجير) الباريسى الشهير، فتقوم باستقبالك وتعرفك بنفسها، وتدخل معك فى حوار تفاعلى حسى، يبدو كما لو كان حقيقياً؛ ويتم ذلك أثناء الوقوف أمام آخر لوحات الفنان {إدوارد مانيه} بعنوان (بار فى فولى بيرجير) التى رسمها عام [١٨٨٢] المعروضة فى ناشونال جاليرى بلندن شكل [٢٣]، مع ارتداء نظارة الواقع الافتراضي (Woofbert VR) المقدمة من شركة (Woofbert) المتخصصة فى مجال الفنون والتربية الفنية والمتحفية، فهذه النظارة بمثابة ثورة في الطريقة التي ينظر بها العالم إلى الفن والثقافة العالمية؛ حيث تشيع تجربة استخدام نظارة الواقع الافتراضى أجواء من الحيوية والإثارة المزدوجة والمختلطة شكل [٢٤]، كما تحدث تحولاً أكثر ابتكاراً في تعليم الفنون والثقافة. إن تجربة نظارة الواقع الافتراضى ليست بديلاً عن زيارات المتاحف الفعلية، بل هى مكمل يهدف إلى تنمية ثقافة الاكتشاف والاتصال والبحث عن قرب التي تتدفق بسلاسة من خلال قاعات الدراسة والمتحف وعقل الطالب. ومن أهم سمات بيداجوجيا الحوار البصرى التى تتم باستخدام تقنيات نظارة الواقع الافتراضى هى إضفاء مبدأ تكافؤ الفرص فى التحصيل الثقافي للطلاب، وكذلك احترام الذات الإنسانية، وانفتاح المجال المدرسي على البيئة الطبيعية و الاجتماعية.

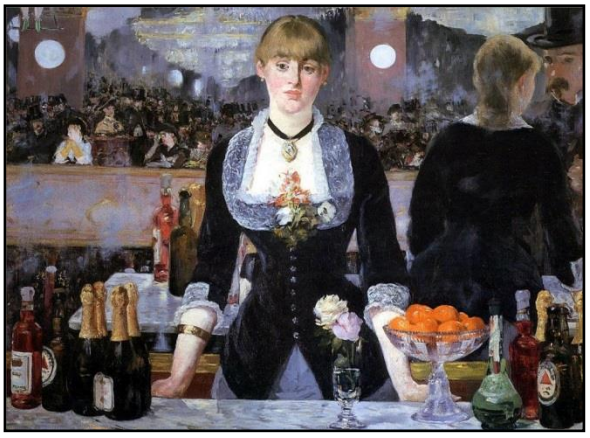
شكل[١٨] يوضح صورة لجمهورالمتحف أثناء القيام بجولة داخل الواقع الافتراضى باستخدام الهاتف المحمول.

شكل[١٩] يوضح صورة للبطاقة الإرشادية (Guidance card) بجوار العمل الفنى.

شكل[٢٠] يوضح كيفية التعامل مع العمل الفنى باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى.

شكل[٢١] بابلو بيكاسو، امرأة ذات قبعة خضراء، زيت على توال، متحف ألبرتينا، فيينا، ١٩٤٧.

شكل[٢٢] امرأة ذات قبعة خضراء (فرانسواز جيلوت) باستخدام الواقع المعزز كطريقة مستحدثة لتوضيح التكعيبية عند بيكاسو، متحف ألبرتينا، فيينا، نوفمبر ٢٠١٧.



شكل[٢٣] ادوارد مانيه، بار فى فولى بيرجير، زيت على توال، ١٨٨٢، ناشونال جاليرى، لندن.

(ا) (ب) (جـ)

شكل[٢٤] يوضح مشاهد من داخل الواقع الافتراضى المصنوع بواسطة نظارة(Woofbert VR).

(AmeSea Database – ae –January- April. 2018- 0277)

مما لا شك فيه أن هذا التحول سيشجع الطلاب على زيارة المواقع الفعلية كلما أمكنهم ذلك، مما يمنحهم حصيلة ثقافية إضافية، من خلال منحهم إحساساً بامتلاك الأعمال الفنية ومساحات المعرض، التي سبق لهم أن تعلموها وعملوا عليها من خلال نظارة الواقع الافتراضى والمناهج الدراسية ذات الصلة فى قاعات الدراسة. وكذلك فقد تم تصميم تكنولوجيا نظارة الواقع الافتراضى ومحتوياتها ومناهجها؛ لتزويد المعلم بأداة مبدعة ومرنة للغاية، تهدف إلى تقديم الدعم المناسب، لتحقيق أكبر استفادة للطالب من مكانته المعرفية فى نقل الطالب إلى مكان ومكانة لم تخطر بباله بالمعنى الحرفي والمجازي. وبذلك قد تمكن المعلم من القيام برحلة مع طلابه عبر أى مكان – متاحف أو مواقع تاريخية أو قاعات عرض - لم يكن فى الاستطاعة الوصول إليها عمليا. فهى تسمح للطالب زيارة متحف أومعرض فني في الواقع الافتراضي وحده أو مع زملائه، وتتيح له تكبير التابلوهات لرؤية أدق التفاصيل، والدخول برحلة في زمن وعالم اللوحة؛ فيقوم من خلالها إعادة تشكيل المشهد ما وراء العمل الفنى، والاستماع والاستمتاع بالمعلومات الصوتية، كما تسمح أيضاً باستكشاف استوديو الفنان. وبذلك يمكن الاستفادة من الإمكانات التى تتيحها بيداجوجيا الحوار البصرى باستخدام وسائط التكنولوجيا الرقمية لتطوير المجتمع التعليمي في السنوات المقبلة.

نتائج وتوصيات البحث

<u>أولاً: النتائج:</u>

- بيداجوجيا الحوار البصرى وسيلة تربوية فعّالة تسهم في الارتقاء بالسلوك الجمالى، وتربية الذوق الفنى، وتنمية مهارات التفكير البصري الناقد لدى دارس ومتذوق الفن.
- أن البيداجوجيا لها دور فاعل في التوفيق والتفاعل بين الانطباع الحسى والتحليل المنهجى لدى الجمهور بشكل عام، وبخاصة دارس الفن، كما تسهم فى قراءة وفهم وإدراك مفردات لغة الفن التشكيلى المعاصر.
- إن بيداجوجيا الحوار البصرى التى توفرها بيئة الواقع الافتراضى، تمنح المعلم القدرة على إضافة تجارب جديدة ومعززة بالتقنيات التكنولوجية فى فصول المدرسة التى يمكن تحويلها إلى واقع تعليمى موازى، بسبب اكتشاف العديد من الإمكانيات التي توفرها تكنولوجيا الواقع الافتراضى للتعليم. فتشارك بشكل مباشر في تعليم الفنون وتنمية الثقافة البصرية، كما تساهم أيضاً فى تطوير المناهج التربوية.
- بيداجوجيا الحوار البصرى أداة لتبادل المعرفة والثقافة البصرية من التراث المعرفي والفني.
- إن وصف العمل الفنى وتحليله وتفسيره، فى بعض المذاهب المستحدثة للنقد تعد مراحل أكثر أهمية - للتعبير عن التفضيلات - من تكوين رأى أو إصدار حكم على أعمال الفن التشكيلى المعاصر، والذى أصبح هو المرحلة الأقل أهمية بالنسبة لعملية النقد المعاصر؛ ذلك لأن هناك جانباً من الذوق لايمكن تعليله.
- يساهم البحث في زيادة كفاءة وفعالية نظم التعليم المستحدثة والمدعمة بالتكنولوجيا الرقمية، ، وبالتالي يسهم في نشر الوعي المعلوماتي وفي بناء الكوادر البشرية التي تنشدها المجتمعات في العصر الحالي.

- إكساب نمط جديد في إستراتيجية التعليم والتعلم في موضوعات التربية النقدية والتذوق الجمالى، مما يساعد على زيادة إدراك المتلقي وتحسين فرص التعلم.
- أن التطور العلمى والتكنولوجى قد أحدث ثورة جذرية في ميادين الفن والعلم، فتغيرت وتطورت لغة الحوار البصرى فى الفن بتطور أساليب وتقنيات التكنولوجيا الرقمية.

ثانياً: التوصيات:

- دعم وتطوير مناهج النقد والتذوق الفني بالتقنيات التكنولوجية والطرق التربوية المستحدثة التي تجعل أساليب التدريس تساير متغيرات العصر.
- إعداد مشروع قومى بالتعاون بين كليات الفنون وقطاع الفنون التشكيلية بوزارة الثقافة ومركز تكنولوجيا المعلومات ووزارة الاتصالات؛ للاكتتاب في إنشاء مؤسسة معتمدة للمعارض والمتاحف الفنية المعززة بتكنولوجيا الواقع الافتراضى، لتوثيق حركة الفن التشكيلى المصرى رقمياً ومن وجهة فنية وتاريخية مصحوبة بالبيانات والشرح الدقيق المدعم بالفيديو والصور ثلاثية الأبعاد. من خلال التطبيقات الالكترونية عبرشبكة الإنترنت.
- ضرورة إنشاء معامل للتذوق الفني بكليات الفنون تعتمد في برامجها على الاتصال بالمعارض الفنية الافتراضية المتاحة على شبكة الانترنت.
- المساهمة فى الكشف عن توظيف إمكانات العصر التكنولوجى لتقديم أعمال فنية تخاطب متلقى يحمل الثقافة الإلكترونية.

المراجـع

- **أولاً: المراجع العربية:**

١. أبو راشد، عبد الله (٢٠٠٠) التذوق والنقد الفني، مكتبة الأسد، منشورات وزارة الثقافة، دمشق، الجمهورية العربية السورية.
٢. السعودي، مدحت محمود (٢٠١٢) الفنون التفاعلية وأثرها علي الفن المعاصر، المؤتمر الدولي التاسع لكلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا، (مؤتمر الفن وثقافة الآخر.
٣. بيرتش، آرون (يونيو ٢٠١٦) ترجمة: قسمت طه: أكبر ١٠ شركات معنية بالتعليم في الواقع الافتراضي والواقع المعزز، (https://khoaja.com) .
٤. خميس، حمدي (١٩٧٥) التذوق الفني و دور الفنان والمستمتع، دار المعارف، القاهرة.
٥. سلمان الحجري، الفن المعاصر ودوره في إثراء المفاهيم الجمالية لدى المجتمع، ٢٠١٦ الكاتب : جريدة النهضة /رقم العدد ٧٣١ :(http://alnhdah.com) .
٦. صادق، نزهة: ميرلوبونتي: "تجديد الفكر الوجودي؛ انطلاقاً من الفينيمونولوجي"، http://thewhatnews.net (ديسمبر ٢٠١٤).
٧. عبد الحميد، شاكر (٢٠٠٧) الفنون البصرية وعبقرية الادراك، دار عين، القاهرة.
٨. عطيه، محسن (١٩٩٧) تذوق الفن الأساليب – التقنيات – المذاهب، دار المعارف، القاهرة.
٩. عمر، احمد (٢٠١٨) بحث تجريبي لتنفيذ (ثلاثية الابعاد) 3D على التصميمات الجرافيكية ذات البعدين 2D، المؤتمر الدولى الرابع للفنون التشكيلية وخدمة المجتمع، كلية الفنون الجميلة، جامعة جنوب الوادى.
١٠. مهدى، حسن ربحى (٢٠٠٦) فاعلية استخدام برمجيات تعليمية على التفكير البصرى والتحصيل فى التكنولوجيا لدى طالبات الصف الحادى عشر، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

- **ثانياً: المراجع الأجنبية:**

11. A.R.E.: Technology and Art, https://www.augmentedrealityexperts.com.au/news/technology-and-art, July 31, 2017.
12. Anderson, Tom: A Structure for Pedagogical Art Criticism, JOURNAL ARTICLE, National Art Education Association, Vol. 30, No. 1 (Autumn, 1988).
13. Eber, D., 2000, Computer graphic curricula in the visual arts. Computer and Graphic, 24, pp919- 923. [Available on line from] www.elsevier.com/ locate/cag [2/2/03]
14. Greh, D., 1997, New Technologies in the Art Education. In: Gregory, D. (ed), New Technologies in Art Education: Implications for Theory, Research, and Practice, Reston, VA, National Art Education Association.
15. Kirby, Alan: The Death of Postmodernism and Beyond, Issue58, Philosophy Now, Oct/Nov 2016, https://philosophynow.org.
16. Mcclurg, P. and Others (1997) Exploring Children's Spatial Visual Thinking in an Hyper Gami Environment, Jouneys toward Visual Literacy Selected Readings from the Annual Conference of the International Visual Literacy Association, 28th, Cheyenne Wyoming
17. http://www.yunuene.com
18. http://www.QuiverVision.com/Education
19. https://medium.com/@josepicardoshs/technology-and-the-death-of-civilisation-5e831b3f8b5.

بيداجوجيا الحوار البصرى فى الفن التشكيلى المعاصر

الملخص:

إن احتياجات المتلقى للتفاهم مع المستجدات التكنولوجية، جعلت الفنان المعاصر - لابد له - أن يمتلك الرغبة الملحة فى الإبداع وخلق المدهش والفريد، وأن إفساح المجال للخيال لديه يعد بمثابة قوة الدفع القوية لمراجعة أفكاره ومبادئه، التى تجعله في حالة بحث دائم عن الجديد؛ لأنه ليس هناك حقيقة مطلقة فى الفن. هذا ما أوجب عليه أن يلجأ إلى استخدام تقنيات جديدة تجعل المتلقى أكثر تفاعلاً مع الصورة، فى محاولة منه إلى إيجاد حلول ومداخل جديدة تتيح للمشاهد التفاعل مع العمل الفني، بما يمنحه القدرة على تذوق أعمال الفن بشكل أعمق. فمن المعتاد فى تجربة التذوق الفنى - وعند قراءة أى عمل فنى - يتطرّق المتلقى إلى إدراك العلاقات بين مفردات لغة تشكيل العمل الفنى؛ من خط ولون ومساحة وملمس ...، وغيرها من عناصر التكوين للعمل الفنى، والتى تصل إلى المتلقى فى صورة جمل حسية بصرية تمكنه من قراءة وفهم محتوى ومضمون رسالة الفنان من قيم فنية وجمالية. فكلما تنوعت حصيلة المتذوق المعرفية حول تاريخ الفن وأنماطه، وأساليبه، وتقنياته المختلفة، تعمقت خبرته وكفلت له القدرة على الانتقال إلى مسئوليات أرقى في مجال التذوق الفنى.

ويفترض البحث أن الحوار البصرى فى الفن التشكيلى بين الفنان (العمل الفنى) والجمهور (المتلقى) قد إختلفت مفردات لغته بتطوّر وتغيّر أدوات العملية الإبداعية، التى أصبحت تعتمد فى المقام الأول على عمق ثقافة وإدراك المتلقى، الذى بدوره يعد جزء أصيل من عناصر العمل الفنى المعاصر. كما يهدف هذا البحث إلى الكشف عن الدور الذى تقوم به ما تعرف بـ (بيداجوجيا الحوار البصرى) في الموائمة بين المتلقين فى خلق بيئة تفاعلية مع مفردات اللغة البصرية داخل العمل الفنى من خلال فهم وإدراك واحترام ثقافة الآخر، كما تسهم في تنمية ثقافة الحوار البصرى؛ والثقافة البصرية ومهارات التفكير البصري لدى دارس ومتذوق الفن. التي يمكن من خلالها إتاحة الفرصة للمتلقى الحصول على أكبر قدر من التحصيل المعلوماتي بما يوافق قدراته ومستوى الفاعلية، وإدراك أفضل لأدوات وتقنيات الفنان في التعبير عن أفكاره بوسائل مختلفة، وهذا التأثير له دوره الفعال فى تحفيز المتلقى على التعمق والتجريب والاكتشاف والتفاعل من خلال فك رموز وترجمة مفردات لغة العمل الفني بحيث يضمن التحسن المتزايد في اتساع مفهوم التنمية ليرتبط بالعديد من الحقول المعرفية؛ التى تسعى إلى رقى المجتمع، وتؤثر بدورها فى آفاق التنمية في ميدان التعليم. بما يساعد على زيادة إدراك المتلقي للثقافة التشكيلية وتحسين فرص التعلم.

الكلمات المفتاحية: بيداجوجيا – الحوار البصرى – لغة الفن التشكيلى – الفن المعاصر.

Abstract

Pedagogic criticism of visual dialogue in contemporary art

The needs of the recipient for understanding with technological developments have made the contemporary artist - he must - have the urgent desire to create and create a unique and unique, and to make room for his imagination is a powerful impulse to review his ideas and principles, which makes him in the search for permanent new, because there is no absolute truth in art. This has necessitated the use of new techniques that make the recipient more interactive with the image, in an attempt to find new solutions and entrances that allow the viewer to interact with the artwork, giving him the ability to taste the works of art more deeply. It is usual in the experience of artistic taste - and when reading any work of art - the recipient addresses the recognition of the relations between the vocabulary of the language of the composition of the work of art; the line and color and space and touch ..., and other elements of the composition of the work of art, which reach the recipient in the form of visual sensory sentences It enables him to read and understand the content and content of the artist's message of artistic and aesthetic values. The more varied the connoisseur's knowledge of the history of art, its patterns, methods and techniques, the deeper its expertise and the ability to move to higher responsibilities in the area of artistic appreciation.

The research assumes that the visual dialogue in the fine art between the artist and the audience has varied in terms of the development and change of the tools of the creative process, which depends primarily on the depth of the culture and the perception of the recipient, which in turn is an integral part of contemporary artistic work. The aim of this research is to explore the role played by the so-called visual dialogue (Pedagogy) in adapting the audience to the interaction with the vocabulary of the visual language within the artistic work through the development of a culture of visual dialogue; The ability of the artist to express his ideas through different means. This influence has an effective role in motivating the recipient to deepen, experiment, discover and interact by deciphering and translating the vocabulary of the language of the work of art so as to ensure the increasing improvement in ATSA the concept of development is linked to many fields of knowledge; seeking to uplift society, and in turn affect the prospects for development in the field of education. Thus, helping to increase the recipient's awareness of Egyptian plastic culture and improve learning opportunities.

Opening words: Pedagogic criticism - Visual dialogue - contemporary art.

(AmeSea Database – ae –January- April. 2018- 0277)