مفهوم السيمولاكر كقيمة جمالية لفنون الوسائط الجديدة

The concept of simulacra as an aesthetic value for new media arts

أ. م. د/ هبة عبد المحسن على محمد ناجى

أستاذ النقد والتذوق الفنى المساعد – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان

Assist. Prof. Dr. Heba Abdelmohsen Ali Mohamed Nagy

Assistant Professor Department of Criticisim and Art Appreciation – Faculty of Art Education – Helwan University

Hebanagy2009@yahoo.com

الملخص:

صاحب مرحلة ما بعد الحداثة منذ نشأتها بشكل واضح فى الستينيات والسبعينيات من القرن العشرين العديد من التحولات والتغيرات على صعيد المفاهيم والمعايير والقيم، وفى ميدان علم الجمال تناولت كتابات ومؤلفات النقاد والفلاسفة ومنظرى ما بعد الحداثة العديد من القضايا، المصطلحات، والنظريات والمفاهيم الجديدة.

ويعد مفهوم السيمولاكر Simulacre أحد هذه المفاهيم التى ارتبطت بعصر ما بعد الحداثة، حيث تناوله بالدراسة والتحليل مجموعة من فلاسفة ذلك العصر وبالأخص جيل دولوز، جان بودريار، وميشيل فوكو، فقد وضع مفهوم السيمولاكر فى خطاب طويل ومعقد طوال تاريخ الفلسفة وبلغ (وصل ذروته) مع طليعة الفكر النظرى فى الجزء الأخير من القرن العشرين فى أعمال المنظرين حيث تضمنت كتاباتهم آراء مختلفة حول مفهوم السيمولاكر الذى بدا خفياً، والأكثر إرتباطاً بعصر ما بعد الحداثة.

تعتبر فنون الوسائط الجديدة المتعددة المصادر والتقنيات الأكثر تمثيلاً لمفهوم السيمولاكر حيث أصبحت إمكانات تلك الفنون لا حدود لها إعتماداً على الوسائط فائقة السرعة والتطور الصناعى والتكنولوجى، ذلك مما أدى إلى تجاوز وتفكيك بنية الفن التقليدى فظهرت أعمال متعددة المصدر وبدون مصدر أصلى ولم يعد هناك عمل فنى مادى دائم، ولكن ملفات رقمية تتألف من العديد من الأرقام والرموز والمعادلات والشفرات الحسابية. فهى صور فنية تقوم على الاختلاف، اللاتشابه واللاتحديد، خرق المعقول والممكن، إنكار المحاكاة والنموذج الأوحد، وانعدام الأصل فالعمل الفنى الواحد هو تجميع من مصادر لانهائية، وربما يمثل أيضاً معانى زائفة وزائلة، كل ذلك مما يندرج تحت مفهوم السيمولاكر.

ومن ثم يتجه هذا البحث إلى دراسة مفهوم السيمولاكر منذ ظهوره، وإرتباطه بفلسفة ما بعد الحداثة، بإعتباره أحد المفاهيم النقدية والجمالية الهامة والتى لم يتم تناولها بشكل وافى فى الدراسات والبحوث النقدية العربية، ثم تناوله بالتطبيق والتحليل على نماذج من فنون الوسائط الجديدة وبالأخص فن الفيديو الثلاثى الأبعاد Video Mapping Projection الأكثر تمييزاً لفنون الميديا الناشئة فى العقد الثانى من القرن العشرين، وذلك فى محاولة للربط بين المعانى والدلالات المرتبطة بمفهوم السيمولاكر وجماليات تلك الفنون، بل وإعتباره قيمة جمالية تميزها.

الكلمات المفتاحية:

السيمولاكر- قيمة جمالية- فنون الوسائط الجديدة

Abstract:

Since its inception in the 1960s and 1970s, the postmodernism has undergone many transformations and changes in terms of aesthetic concepts and standards. In the field of aesthetic, the compilations and writings of critics, philosophers and postmodernism theorists have addressed many new issues, terminology, theories and concepts.

The concept of the Simulacra is one of the concepts associated with the postmodernism era. It was studied and analyzed by a group of philosophers of the time, notably Gilles Dulouz, Jean Baudrillard and Michel Foucault. The concept of the Simulacra was developed in a long and complex discourse throughout the history of philosophy, as it has reached its zeal with the forefront of theoretical thought in the latter part of the twentieth century, in the work of theorists, where their writings included different views on the concept of the simulacra, which seemed hidden, and more connected to the postmodern era.

The new media arts, of the most versatile sources and technologies, have the highest representation of the concept of the simulacra, as the capabilities of these arts have become limitless, relying on high-speed media and industrial and technological development, which has led to the overcoming and dismantling of the traditional art structure. Multi-sourced works, and without original sources have appeared, and there seized to be a permanent artwork, but digital files consist of many numbers, symbols, equations and arithmetic codes. They are artistic images based on differentiation, non-resemblance, non-identification, breaching the reasonable and the possible, denial of the simulation and the sole model, and lack of origin, as the one art work is a collection of infinite sources, and may also represent ephemeral and false meanings, all of which fall under the concept of the simulacra.

Thus, the research aims to study the concept of the simulacra since its emergence and its association with postmodernism philosophy, as one of the important critique and aesthetic concepts that were not adequately addressed in the Arab critique studies and research, and then addressed with application and analysis of models of the new media arts, particularly, Video Mapping Projection, the most distinctive of the emerging media arts in the second decade of the twentieth century, in an attempt to link the meanings and connotations associated with the concept of the Simulacra and the aesthetics of those arts, and even the value of aesthetic characterize them.

Keywords:

Simulacra- Aesthetic- New media art

خلفية البحث:

صاحب مرحلة ما بعد الحداثة منذ نشأتها بشكل واضح فى الستينيات والسبعينيات من القرن العشرين العديد من التحولات والتغيرات على صعيد المفاهيم والمعايير والقيم الجمالية المميزة لأعمال الفن، والتى شهدت ظهور اتجاهات فنية جديدة تتضمنت على سبيل المثال لا الحصر الفن المفاهيمى، التجهيز فى الفراغ، فن الأداء، فنون الميديا والوسائط الرقمية.

أما فى ميدان علم الجمال فقد تناولت كتابات ومؤلفات النقاد والفلاسفة ومنظرى ما بعد الحداثة العديد من القضايا، المصطلحات والمفاهيم الجديدة والغير شائعة سابقاً، كالتناص، التعددية، السرديات الكبرى، التناقض، التوليفية، المفاهيمية، وأيضًا "النظريات النقدية والجمالية المعاصرة كالبنيوية، والظاهراتية، ونظرية التلقى، والتفكيكية"[22].

ويعد مفهوم السيمولاكر Simulacre أحد هذه المفاهيم التى ارتبطت بعصر ما بعد الحداثة، حيث تناوله بالدراسة والتحليل مجموعة من فلاسفة ذلك العصر وبالأخص جيل دولوز Gilles Deleuze، جان بودريار Jean Baudrillard، وميشيل فوكو Michel Foucault، "فقد وضع مفهوم السيمولاكر فى خطاب طويل ومعقد طوال تاريخ الفلسفة وبلغ (وصل ذروته) مع طليعة الفكر النظرى فى الجزء الأخير من القرن العشرين فى أعمال المنظرين الفرنسيين بودريار ودولوز حيث تضمنت كتاباتهم آراء مختلفة حول مفهوم السيمولاكر الذى بدا خفياً"[28]، والأكثر إرتباطاً بعصر ما بعد الحداثة حيث المجتمع الرأسمالى متعدد الجنسيات وسيطرة وسائط الإعلام الجماهيرية وتكنولوجيا الحاسب الآلى التى تطورت فيما بعد مع الألفية

الثالثة إلى تكنولوجيا الشبكات المعلوماتية ونظم الواقع الإفتراضى، ومن ثم فقد أصبحت العلاقة بين الحقيقة/الخيال، والواقع/التمثيل متداخلة ومتشابكة وبات من المستحيل التفريق بين الأثنين، أو بتعبير آخر وفقاً لمفهوم السيمولاكر بين النموذج والنسخة حيث تعتبر العلاقة بينهما هى موضع الإهتمام الرئيسى للسيمولاكر الذى يعرفه دولوز بأنه قوة إيجابية تنفى الصورة الأصلية والنسخة معاً كما تنفى الأصل والإستنساخ. فالسيمولاكر "هو استراتيجية لتوليد الفوارق وإقحام الإختلاف داخل الهوية والتعدد داخل الوحدة، والآخر داخل الذات وهذه الصورة الجديدة محاولة لتجاوز الصورة الدائرية المغلقة فهى تقحم المعانى داخل الحركة الفعلية للتاريخ وتقضى على هيمنة الأصل وسيادته"[18].

وتعتبر فنون الوسائط الجديدة New Media Arts المتعددة المصادر والتقنيات - حيث تشمل مدى واسع من الفنون يتضمن الفن الرقمى digital art، فن الفيديو video art، التصوير الفوتوغرافى الرقمىdigital photography، الفنون التفاعلية interactive arts، الفن التوليدى generative art، فن الفيديو الثلاثى الأبعاد Video Mapping Projection، كما تتضمن أيضاً فن الوسائط الحية والعضوية live and organic media المرتبطة بمجال التكنولوجيا الحيوية biotechnology - الأكثر تمثيلاً لمفهوم السيمولاكر حيث أصبحت إمكانات تلك الفنون لا حدود لها إعتماداً على الوسائط فائقة السرعة والتطور الصناعى والتكنولوجى حيث البرمجيات بأنواعها المختلفة وأجهزة الحاسوب المتقدمة ونظارات الواقع الإفتراضى، ذلك مما أدى إلى تجاوز وتفكيك بنية الفن التقليدى فظهرت أعمال متعددة المصدر وبدون مصدر أصلى ولم يعد هناك عمل فنى مادى دائم، ولكن ملفات رقمية تتألف من العديد من الأرقام والرموز والمعادلات والشفرات الحسابية حيث يصرح نام جون بايك Nam Jun Paik (بأن تقنية الكولاج قد حلت محل الرسم الزيتى كما حل أنبوب الكاثود محل قماش لوحة الرسم، وأصبح عمل الفنانون والمصممون قائماً على خلق صور إفتراضية لا تمثل الواقع ولكنها تمثل عالماً مستقلاً مختلفاً تماماً "عالم من الصور يمكن استدعائه فى أى لحظة وعزله من واقعه وسياقه الأصلى بل والتدخل فيه عبر تقنية صناعة الصورة بحيث يعبر عن واقع أو حدث آخر مختلف تماماً، وبالتالى شكلت تلك الصور فضاءً مستقلاً غير مرتبط بواقع ما"[4]. فهى صور فنية تقوم على الاختلاف، اللاتشابه واللاتحديد، خرق المعقول والممكن، إنكار المحاكاة والنموذج الأوحد، وانعدام الأصل فالعمل الفنى الواحد هو تجميع من مصادر لانهائية، وربما تمثل أيضاً معاني زائفة وزائلة، كل ذلك مما يندرج تحت مفهوم السيمولاكر "الذي يفترض اللاتشابه والخلل، وينطوى فى جوهره على نوع من التنكر والخداع"[11].

ومن ثم يتجه هذا البحث إلى دراسة مفهوم السيمولاكر منذ ظهوره، وإرتباطه بفلسفة ما بعد الحداثة، بإعتباره أحد المفاهيم النقدية والجمالية الهامة والتى لم يتم تناولها بشكل وافى فى الدراسات والبحوث النقدية العربية، ثم تناوله بالتطبيق والتحليل على نماذج من فنون الوسائط الجديدة وبالأخص فن الفيديو الثلاثى الأبعاد Video Mapping Projection الأكثر تمييزاً لفنون الميديا الناشئة فى العقد الثانى من القرن العشرين، وذلك فى محاولة للربط بين المعانى والدلالات المرتبطة بمفهوم السيمولاكر وجماليات تلك الفنون، بل وإعتباره قيمة جمالية تميزها.

ويمكن تحديد مشكلة البحث فى التساؤل الآتى:

- ما إمكانية الكشف عن القيم الجمالية لفنون الوسائط الجديدة فى ضوء مفهوم السيمولاكر؟

فروض البحث:

- قد تساهم مبادئ مفهوم السيمولاكر فى الكشف عن القيم الجمالية لفنون الوسائط الجديدة.

هدف البحث:

- الكشف عن جماليات فنون الوسائط الجديدة فى ضوء المعانى والأفكار المرتبطة بمفهوم السيمولاكر.

أهمية البحث:

1- تناول مفهوم السيمولاكر كمدخل نقدى وجمالى لنقد وتذوق فنون الميديا والوسائط الرقمية فى الألفية الثالثة.

2- الربط بين المصطلحات والمفاهيم النقدية والجمالية النظرية، وبين الجانب التطبيقى فى مجال فنون الوسائط الجديدة بوجه عام، وفن الفيديو الثلاثى الأبعاد بوجه خاص.

3- التعريف بأحد أتجاهات الفنون المعاصرة العالمية وهى فن الفيديو ثلاثى الأبعاد Video Mapping Projection بإعتباره من أحدث أنواع الفنون المعاصرة ودالاً على التغير التكنولوجى الهائل الذى صاحب القرن الحادى والعشرين.

حدود البحث:

يقتصر البحث على تناول مفهوم السيمولاكر بالتطبيق والتحليل على مختارات من أعمال فنون الوسائط الجديدة، وبالأخص فن الفيديو الثلاثى الأبعاد Video Mapping Projection.

أولاً: ماهية السيمولاكر وصفاته:

1- التعريف اللغوى لمصطلح السيمولاكر:

اشتق لفظ Simulacra من الكلمة اللاتينية القديمة سيمولاكروم Simulacrum وتعنى الشبه أو التشابه، وقد أصبح استخدام المصطلح شائعًا فى مؤلفات جان بودريارد "واعتبره المكون الرئيسى للعالم الفائق ويعود استخدام المصطلح إلى أفلاطون، وتحديدًا فى رؤيته التراتبية للوجود"(5). حيث ظهر المصطلح لأول مرة من خلال كتاباته وتمييزه بين الأيقونة والسيمولاكر، فقد اعتبر ان النسخ الجيدة التى تشبه الأصل هى أيقونات أما النسخ الرديئة المستبعدة فهى سيمولاكرات.

وقد عرف المصطلح لغوياً فى المعاجم الفرنسية ومنها معجم المركز القومى للموارد النصية والمعجمية central national de resources textuelles et lexicales بأنه تمثيل، تكرار، وهم، شبح، مظهر خاطئ، صورة أو تمثيل مجازى لشئ ملموس، والتظاهر لأداء شئ ما. ويضاف لهذه التعريفات فى المعاجم الإنجليزية معنى الصورة الزائفة، وقد عرف مصطلح السيمولاكر فى قاموس كامبردج Cambridge Dictionary بأنه شئ يشبه أو يمثل شئ آخر، وهو نفس التعريف الذى طرحه قاموس الإنجليزية أكسفورد Oxford Dictionary مضافًا إليه تعريف السيمولاكر بأنه التشابه أو التقليد على نحو غير مُرْضٍ، وقد أرجع أصل المصطلح إلى أواخر القرن السادس عشر.

فى حين يقتصر تعريف كلمة السيمولاكر فى معاجم اللغة العربية، ومنها معجم المعانى بأنه صورة أو مظهر خادع إلا أن الترجمات العربية لهذا المصطلح فى المؤلفات النقدية والفلسفية، قد اتخذت اتجاهات متباينة حيث ترجمت كلمة سيمولاكر فى كتاب جيل دولوز التكرار والإختلاف Différence et Répétition بنفس المعنى الذى اتفقت عليه المعاجم الأجنبية وهو المظهر الخداع، فى حين ترجم المصطلح من خلال عنوان كتاب جان بودريار Simulacra and Simulations بمسمى الشبح وذلك من خلال تحليل المؤلف محمود رجب فى كتابه بعنوان (فلسفة المرآه)، حيث اعتبر أن السيمولاكر هو "أشباح بمعنى الصور الزائفة"(19). بينما ترجم كتاب بودريارد كاملًا إلى اللغة العربية من قبل المنظمة العربية للترجمة ليحمل عنوان المصطنع والإصطناع، حيث يمثل المصطنع Simulations والإصطناع Simulacra.

2- مفهوم السيمولاكر:

على الرغم من إرجاع أصل مصطلح السيمولاكر إلى اليونانية القديمة من خلال آراء أفلاطون الفلسفية التى "تميز عالم المعانى عن عالم المحسوسات والنماذج عن النسخ"(12). إلا أن انتشار المصطلح وظهوره على نطاق واسع فى الكتابات والمؤلفات النقدية والفلسفية قد جاء مع السبعينيات والثمانينيات من القرن العشرين من خلال التحولات الإجتماعية والثقافية والتكنولوجية التى شهدتها تلك الفترة، وساهمت فى حدوث تغير جذرى فى مجال علم الجمال وفلسفة الفن وبالأخص ظهور فلسفة ما بعد الحداثة من خلال منظريها جيل دولوز وجان بودريارد.

ففى الثمانينيات أصدر بودريارد كتابه الذى أشير إليه من قبل، وسعى من خلاله إلى تحديد العلاقة بين الواقع والرمز والمجتمع فى ذلك الوقت. وقد عرف من خلاله السيمولاكر بأنه صورة بدون تشابه "تتعارض مع التمثيل الذى ينطلق من مبدأ معادلة الواقع بالرمز، فالسيمولاكر ينطلق عكسيًا من مبدأ النفى الجذرى للرمز بإعتباره قيمة فهو موت لكل مرجع"[7] أى أنه صورة بدون أصل وليست تقليدًا للواقع ولكنها قد تصبح الحقيقة نفسها فى مجتمع ما بعد الحداثة حيث يتم تفكيك العلاقة الهرمية بين التقليد والأصل، كما يوضح بودريارد أن السيمولاكر كفكرة قد ظهر عبر العصور التاريخية المختلفة إلا أن خصائصه وقيمته تختلف من عصر لآخر، ففى حين يتم استبعاد النسخ الرديئة أو الزائفة (السيمولاكر) فى الفلسفة المثالية "حيث التفرقة بين الصورة الصادقة (الأيقونة) والصورة الزائفة (الشبح)"[19]، تلك الصور التى تعتبر قوة إيجابية تمثل مجتمع ما بعد الحداثة متعدد الجنسيات.

ويعرف دولوز السيمولاكر بأنها تلك الصور الزائفة أو المخادعة وهى "ليست مجرد محاكاه أو تقليد، ولكن الفعل الذى بواسطته نجد أن فكرة النموذج أو الوضعية المفضله قد قلبت، وهو صورة شيطانيه ويعيش من الإختلاف وينتج أثرًا وهميًا من التشابه"[10]. كما يعرف براين ماسومى Brian Massumi مصطلح السيمولاكر من خلال دراسته لآراء دولوز وبودريارد بأنه "نسخة من نسخة، أصبحت علاقتها بالنموذج موهنه/ضعيفه، بحيث لا يمكن القول بأنها نسخة صحيحة فهى نسخة بدون نموذج"[21].

ويعتبر مفهوم السيمولاكر بالنسبة لبدر الدين مصطفى صورة من غير أصل تدحض فكرة التمثيل فى الفن وذلك بناء على أفكار دولوز فى كتابه الذى سبق الإشارة إليه، وفى مقال آخر له بعنوان أفلاطون والسيمولاكر Plato and Simulacrum. وبذلك يمكن القول بأن السيمولاكر قد ارتبط بثنائية النموذج/النسخة، الحقيقى/المزيف وأيضا بمفهوم التمثيل Representation بإعتباره "مفهوم حاضر فى تاريخ الفنون والنظريات الجمالية حضورًا كبيرًا منذ أفلاطون وحتى القرن العشرين"[4]. حيث اعتبر السيمولاكر فى القرن العشرين الخاصية أو الصورة الأساسية الممثله للثقافة والفلسفة الجمالية التى تسعى إلى تأكيد التعددية والإختلاف بالوقوف ضد الكلية والشمولية وتحطيم الثوابت والمسلمات حيث دعى مشيل فوكو Michel Foucault "إلى تطوير أنماط جديدة من التفكير تبنى على التكاثر بدلًا من الإختزال والتوحيد، وعلى التقابل بدلًا من التماثل، والتفكيك بدلًا من الإتحاد أى أنماط تميز على أساسها المتعدد والمتنوع عما هو موحد ومتطابق وما هو متحول متناثر عما هو ثابت متضافر"[16].

3- صفات السيمولاكر:

يمكن الكشف عن صفات السيمولاكر وقيمته وبالأخص فى عصر ما بعد الحداثة من خلال تتبع آراء كلا من دولوز، بودريارد، وأيضًا ميشيل فوكو وذلك كالتالى:

- بالنسبة لدولوز: استعار دولوز مصطلح السيمولاكر بمعنى المظهر المخادع أو الزائف من نيتشه "بهدف قلب الأفلاطونية التى أرادت طرد المظهر المخادع بما أنه يهدد نسق الأمثل، والنموذج المقدس المتضمن نسخته بشكل صارم ويكون قلب الأفلاطونية بتمجيد المظهر الخداع"[10]. كما أطلق دولوز على السيمولاكر مسمى آخر هو الفصام.

ويتفق هذا الفكر الخاص بالسيمولاكر مع فلسفة ما بعد الحداثة التى أطاحت بالقواعد والقوانين والمقدسات المتفق عليها، حيث انتهت "مركزية الأنا فى إبداعها للمعرفة وفى تحكمها فى التأويلات التى تمنحها لما تبدعه من صور ورؤى ومفاهيم حول الواقع، وانتفت الحكايات الكبرى التى كانت ترسم خطى الإنسانية وتتنبأ بمستقبلها"[8]، ومن ثم فقد اتسمت الأعمال الفنية بالتعددية والحرية من خلال تقبل جميع الاحتمالات والتناقضات دون سيادة أو سيطرة لجانب على الآخر.

- **بالنسبة لميشيل فوكو**: حدد فوكو مجموعة من صفات السيمولاكر فى مقال هام له نشر عام 1964م بعنوان La Prose d´Actéon وهى كالتالى:

- السيمولاكر هو الصورة التافهه فى مقابل الحقيقة الفعلية.
- يعنى تمثيل شئ ما كما يعنى الكذب الذى يجعلنا نأخذ علاقة بدل أخرى.
- يعنى أيضًا القدوم والظهور المتآنى للذات والآخر.

ومن خلال ترجمة عبد السلام بنعبد العالى[12] ودراسته لمقال فوكو السالف ذكره توصل إلى مجموعة من الخصائص والنتائج التى تميز السيمولاكر لدى فوكو كالآتى:

- عالم السيمولاكر عالم لا مركز له ولا تضمه وحدة وهو بالأولى عالم مرآيا.
- عالم بلا صورة نموذجية.
- عالم التعدد اللامتناهى لا الوحدة اللامتناهيه.
- عالم البدائل والنظائر حيث يسكن الآخر الذات.
- عالم يتنافى مع زمان الميتافيزيقا ويتميز بغياب الأصل.

وتقابل تلك الخصائص السمات الرئيسية لما بعد الحداثة التى اتفق عليها الكتاب والنقاد وتناولتها الدراسات والبحوث العلمية بالدراسة والتحليل كالدعوة إلى رفض الرؤية الكلية، وتمازج الثقافات حيث أصبح الفن عبارة عن تجميع لعناصر متفرقة تفككت فيه الأشكال والرموز فأعيد توليفها وتجميعها معا ومن ثم فقدت ذاتيتها أو هويتها من خلال اندماجها مع الآخر كما تعددت البدائل بإنتهاء فكرة النموذج الأوحد أو الأصل الثابت.

- **بالنسبة لبودريارد:** ربط بودريارد فى كتابه بين السيمولاكر ومفهوم التمثيل وتطور الشكل فى الصورة الفنية بالعصور التاريخية المتعاقبة، وقد أدرج بودريارد[27] ذلك التطور فى أربعة مراحل ذكرها فى كتاب آخر له نشر عام 1976م فى فرنسا بعنوان تبادل الرمزية والموت In symbolic exchange and death كالتالى:

- **المرحلة الأولى:** وتعتبر فيها الصورة انعكاس وتجسيد لحقيقة عميقه تحاكى النموذج المثالى وتستهدف إعادة الطبيعة على صورة الله أو تأسيسها المثالى (عصر النهضة).
- **المرحلة الثانية:** وفيها تحجب الصورة وتشوه الحقيقة العميقة أى دخول فكرة التشويه (عصر الباروك) بالوقوف ضد جماليات عصر النهضة وبإعطاء الأهمية للتعبير والإنفعال، فإذا "كان الفن فى عصر النهضة ينطلق من رؤية شاملة هدفها الجوهرى تحرى الحقيقة فإن الباروك يتخذ مظهرًا بلاغيًا بعد أن أصبحت غايتها ليست نقل الحقيقة بل تحريفها وتحويرها"[(4)].
- **المرحلة الثالثة:** وفيها تحجب الصورة الحقيقة العميقة التى تغيب من خلال ظهور عصر الاستنساخ الآلى للصور بحيث "يفقد المصدر نفسه قيمته وأصالته ولا يمتلك المتلقى القدرة على التفرقة بين الأصل والصورة"[(4)]، وتتضح هذه المرحلة بوضوح فى أعمال البوب آرت حيث ظهرت تكرارات آندى وارهول المتعددة ومستنسخاته لمارلين مونرو ومشاهير النجوم والسلع الإستهلاكية الآلية ويصرح وارهول بنفسه فيقول (السبب أنى أرسم بهذه الطريقة لأننى أريد أن أكون آله، ففى هذه الأيام حلت السلع اليومية بسياقاتها المتعددة محل القطع الأثرية مثلما يحل التقليد محل الأصل).
- **المرحلة الرابعة:** وتتمثل فى عالم ما بعد الحداثة الذى تحول إلى واقع فائق hyper reality غير مرتبط بالواقع المادى وتكون فيه الصورة بدون علاقة مع أى حقيقة فهى فقط من صعيد الإصطناع أو السيمولاكر حيث يختفى المصدر على الإطلاق، وترتبط تلك المرحلة بعصر التكنولوجيا القائم على تعددية الوسائط الإعلامية والثقافية وسيادة الرقمنة ونظم الواقع الفائق وتقنيات التحكم الآلى ضمن شبكة من الأنظمة الرقمية التى تتكاثر ذاتيًا وبرامج الحاسوب وشبكات المعلومات التى

باتت مصدرًا للمعرفة المتشعبه والمتعددة ومن المحتمل أن تتسم بالتلاعب والخداع وغياب الأصل أو المصادر وتداخلها، وهو ما دفع الباحث إيان بوكاتان Ian Buchanan للمقارنة بين مفهوم السيمولاكر والواقع الإفتراضى المميز للقرن الحادى والعشرين فى مقال له بعنوان دولوز والإنترنت Deleuze and the Internet وذلك فى محاولة للربط بين كتابات دولوز عن السيمولاكر والتطور التقنى الهائل الذى جسدته شبكة المعلومات الدولية، حيث يمكن النظر إلى مفهوم الواقع الإفتراضى "على أنه شكل من أشكال الصورة الزائفة أو السيمولاكر فالواقع الإفتراضى هو واقع غير محاكى لعالم ما، أى صورة غير ذات أصل محدد لكنها تمتلك قوة الأصل بل تفوقه من حيث القدرة على الإبهار والتأثير"[4].

كما تعتبر النزعة التشبيهية simulationism لدى هال فوستر Hal Foster استثمارًا لمفهوم السيمولاكر عند دولوز وفوكو وهى نزعة فنية ظهرت فى نيويورك بأواخر السبعينيات من القرن العشرين بتأثير من فنانى البوب وبخاصة الفنان آندى وارهول وكتابات ميشيل فوكو وبودريارد وقد وجدت تلك النزعة صداها فى أعمال بيتر هالى Peter Halley، شيرى ليفين Sherrie Levine، بيتر تاف Peter Taaffe، روس بليكنر Ross Bleckner، جيف كونس Jeff Koons، أشلى بيكرتون Ashley Bickerton، وقد اعتمد هؤلاء الفنانين فى صياغة أعمالهم الفنية على مجموعة من الأفكار تمثلت فى:

- نسخ بعض الأنماط من أعمال فنانين آخرين كموندريان وماليفتش من أجل إنكار فكرة النقاء الخالص فى الفن وبإعتبار أن عملية النسخ قد تتضمن مفهوم المحاكاة الساخرة وليس التحريف.
- "الإيمان بأن النظام الإجتماعى القائم منظم من خلال التمثيلات والعلامات والقيم المتضمنه فى عمليات الإستهلاك.
- الإعتقاد بأن قوة الفن يجب أن تقاس من خلال قدرته على إثبات أن الواقع قد استوعب فى ثقافة الصورة العالمية"[31].
- استخدام عمليات التوليف والتجميع والمونتاج والدمج والتداخل بين صور أو مشاهد من لوحات سابقة بحيث يكون العمل النهائى صورة غير ذات أصل محدد، تتداخل فيه الرموز والأشكال والعلامات محمله بجماليات وقيم فنية جديدة غير ذات أصل. ولذا فقد أطلق على تلك النزعة أيضًا مسمى آخر هو Appropriation Art بمعنى الإعتماد أو الانتحال وهو مصطلح فنى ظهر فى الولايات المتحدة الأمريكية فى الثمانينيات من أجل تحدى الأفكار التقليدية الخاصة بمفاهيم الأصالة والملكية والهوية، وذلك من خلال الإعتماد على النسخ أو التوليف والتداخل والإمتزاج بين مجموعة من الصور والأعمال أو إعادة لوحات فنية شائعة كلوحة الموناليزا أو الصرخة بهدف خلق معانى جديدة لصور مألوفة أو السخرية من أفكار أو قيم سائدة. ويعتبر متحف الفن الحديث فى نيويورك تلك الممارسات "استراتيجية استخدمها الفنانين منذ آلاف السنين ولكنها أصبحت ذات أهمية خاصة فى أمريكا الوسطى وبريطانيا فى منتصف القرن العشرين مع ازدياد النزعة الإستهلاكية وانتشار الصور الشعبية من خلال وسائل الإعلام الجماهيرى من المجلات إلى الصحف"[33]. وفى العصر الحالى من خلال شبكات المعلومات ونظم الإتصالات الفائقة الأمر الذى دفع النقاد والفلاسفة إلى التوسع فى دراسة مفهوم التناص وأساليبه وذلك "بإعتباره عملية مونتاج وتجميع منتظم من عدد من اللوحات السابقة فى عمل فنى جديد يحيل إليها، فالتناص هو ذلك التقاطع داخل اللوحة الذى يشكل عملًا جديدًا"[9]. ليصبح صورة بدون أصل ولا يمكن للمتذوق أن يكتشف الأصل أو المصدر الأساسى – وهو ما يتلاقى مع مفهوم السيمولاكر- فقد تتم آليات التناص بدون وعى مقصود من قبل الفنان.

ثانيًا: فن الوسائط الجديدة:

1- ماهية فن الوسائط الجديدة:

يتداخل مصطلح فن الوسائط الجديدة مع العديد من أشكال أو أنواع الفنون الأخرى كالفن الرقمى Digital Art، فن الفيديو Video Art، فن الميديا أو الوسائط Media Art وغيرها من الفنون الأخرى القائمة على استخدام كافة أنواع التكنولوجيات المعاصرة.

وتشير كلمة Media بصيغة الجمع من لفظ Medium بمعنى وسيط إلى أشكال أو "وسائل الإتصال الجماهيرى مثل الصحف والمجلات والتلفزيون والإذاعة والإنترنت، أما فى مجال الفنون فيشير مسمى الوسائط إلى المواد والمنهجيات والآليات والتكنولوجيات أو الأجهزة التى يتحقق بها العمل الفنى فهى وسيط ينتقل من خلاله التأثير"[25]، ومضمون وفكرة العمل الفنى.

وتعتمد فنون الميديا الجديدة على الإستخدام والدمج بين العديد من الوسائط الرقمية وغير الرقمية المختلفة وبالإعتماد أيضًا على إبراز عناصر الحركة والصوت وتفاعلية الجمهور حيث تبنت بعض أشكال تلك الفنون فكرة المشاركة النشطة والفعالة للجمهور فى مقابل التلقى السلبى، وغالبًا ما تتضمن تلك الفنون عروض أدائية، تجهيزات فراغية، وأعمال مفاهيمية وعادةً ما تتطور بشكل متزايد ومستمر مقترناً بظهور التكنولوجيا السريعة والمتلاحقة فى مجالات الإتصالات والبرمجة وشبكات المعلومات. وقد "ظهرت الفنون الإلكترونية وفن الميديا نتيجة لتكييف وتوظيف تقنيات من مجالات وصناعات مختلفة، وتحقيق رؤى إبداعية جديدة وتهدف التجربة فى مجال الفنون الإلكترونية للتغيير من المفاهيم التقليدية للتكنولوجيا وأدوارها التقليدية فى حياتنا اليومية، وتهدف إلى توسيع نطاق دورها فى تحسين حياة المجتمع من خلال اقتراح حلول وتحديات وأهداف جديدة"[21].

كما يعتمد فنانو الوسائط الجديدة على تحقيق مبادئ التفاعل والمشاركة والتبادل الثقافى وطرح المفاهيم والأفكار فى صورة رسائل مباشرة أو غير مباشرة. وتشتمل تلك الفنون على أنواع فنية متعددة مثل فن الإنترنت، الطباعة الرقمية والثلاثية الأبعاد، فن الصوت، الفن التفاعلى، فن الكمبيوتر، التصوير الفوتوغرافى الرقمى، فن الفيديو ثلاثى الأبعاد، والتكنولوجيا الحيوية وغيرها من التكنولوجيات التى تحقق عمليات التوالد والتكاثر والتعدد واللانهائية من خلال الوسائط الميكانيكية والرقمية التى استهدفت إعادة النظر فى مفهوم أصالة العمل الفنى وذاتية الفنان فغالبًا ما يعمل الفنانون فى هذه المجالات "بشكل تعاونى فى مجموعات حيث تتطلب مشاريع فنون الوسائط العديد من المهارات التكنولوجية والفنية لإنتاجها ومن خلال العمل فى تلك المجموعات يتحدى فن الوسائط الجديدة المفهوم الرومانسى للفنان القائم على العبقرية الفردية"[29].

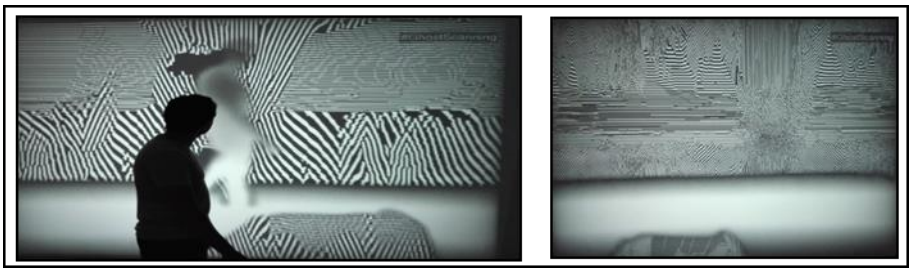
ويرجع مارك تريب Mark Tribe الجذور المفاهيمية والجمالية لفن الوسائط الجديدة إلى العقد الثانى من القرن العشرين وبخاصة مع ظهور الدادية من خلال ممارسات وأعمال الفنان مارسيل دوشامب Marcel Duchamp التى أحدثت تغييرًا جذريًا فى مفهوم العمل الفنى وجمالياته تبعها ظهور فن البوب والفن المفاهيمى أيضًا، حيث تتسم أعمال فنون الوسائط الجديدة فى كثير من الأحيان بطابعها المفاهيمى من خلال إعطاء الأهمية للفكرة مقابل الشكل.

كما ساهم ظهور فن الفيديو فى أواخر الستينيات من خلال أعمال الفنان نام جون بايك Nam Jun Paik وبيل فيولا Bill Viola فى ترسيخ مبادئ تلك الفنون، ذلك فضلًا عن التقدم الهائل فى مجال تكنولوجيا الإتصالات والمعلومات منذ أواخر القرن العشرين. وساعد على ذلك أيضاً إنشاء مجموعة من المعارض، البينياليات، والمهرجانات الخاصة بتلك الفنون مثل معرض "آرت إليكترونيكا Ars electronic وهو مهرجان سنوى يعرض فى مدينة لينز منذ عام 1979، والسمبوزيوم الدولى للفنون الإلكترونية International symposium for electronic art (ISEA) وأيضًا المهرجان الهولندى لفن الإلكترونيات Dutuch electronic art festival (DEAF) الذى يعقد فى مدينة روتردام منذ عام 1994م"[24].

ومهرجان القاهرة الدولى للفنون الإلكترونية والميديا (كايروترونيكا) مستقبل متعدد الإحتمالات عام 2018 والذى أقيم بقصر الفنون فى دار الأوبرا بالقاهرة بدعم العديد من مؤسسات المجتمع الثقافية كقطاع الفنون التشكيلية والجامعة الأمريكية بالقاهرة والمركز الثقافى الفرنسى، الألمانى، الاسترالى، والسويسرى واليابانى بالقاهرة.

وقد تضمن المهرجان العديد من الفنون الرقمية الإلكترونية - كألعاب الفيديو وعروض الواقع الإفتراضى وأعمال التجهيزات ذات الوسائط السمعية والبصرية والعروض التفاعلية - والأنشطة الثقافية والندوات العلمية وورش العمل لفنانيين محليين

وعالميين. ومن الأعمال التى عرضت بالمهرجان عمل سون بيترسن sune Petersen بعنوان المسح الشبحى 3 شكل (1) وهو تجربة فنية متسلسلة وممتده بدءً من عام 2016، ويعتمد الفنان فى عمله على تقنية الاستشعار الحديثة من أجل إجراء مسح فى أرجاء المكان المواجه للصورة المسقطه ضوئيًا على حائط قاعة العرض وينتج عن هذا المسح الرقمى ظهور ظلال أو أشباح لأجسام الجمهور المشاهد للعمل وحركتهم الأدائية التى تظهر وسط حزمه من ومضات الضوضاء الاستاتيكية المصاحبه للعمل وبالتالى فإن مرور أفراد الجمهور "يؤثر على الصورة المسقطه ضوئيًا ليخلق آثار تشق طريقها وسط الضوضاء العشوائية التى يتغير شكلها بإستمرار"[21] تبعًا لحركة الزوار وتفاعلهم مع العمل حركيًا، ذهنيًا، ووجدانيًا بإعتبارهم جزء من بنائيه العمل ومفهومه.



شكل (1) سون بيترسن sune Petersen، المسح الشبحى 3، مهرجان القاهرة الدولى للفنون الإلكترونية والميديا قصر الفنون، الأوبرا 2018، تصوير الباحثة

ويمكن القول أن فنون الوسائط الجديدة تشمل مدى أوسع من فن الفيديو أو غيرها من الفنون الرقمية التى سادت فى فترة التسعينيات، حيث يستخدم مصطلح فن الوسائط الجديدة كمسمى أشمل وأعم لوصف الأعمال الفنية المعتمدة على كافة أشكال التكنولوجيات المعاصرة فى مختلف المجالات العلمية كمجال علم الأحياء والفيزياء والكيمياء وليس فقط مجال تكنولوجيا الإتصالات والمعلومات، ويعتبر مارك تريب أن فن الوسائط الجديدة يتضمن شقين أو فرعين وهما:

- **الفن والتكنولوجيا:** وهو فرع يشير إلى الممارسات الفنية فى مجال الفن الإلكترونى Electronic art، فن الروبورت Robotic art، والفن الجينى Genomic art.

- **الفن والوسائط الإعلامية:** التى تنطوى على تكنولوجيات جديدة ولكنها ليست بالضرورة ذات صلة بالوسائل الإعلامية وتتضمن تقنيات تطورت مع تسعينيات القرن الماضى كفن الفيديو وفن السينما وما يرتبط بها من فنون التصوير السينمائى والفوتوغرافى وغيرها.

2- الفيديو ثلاثى الأبعاد Video Mapping Projection:

يعتبر الفيديو ثلاثى الأبعاد – أو عروض خرائط الفيديو كترجمة لفظية للمصطلح الأجنبى- أحد أنواع فنون الوسائط الجديدة ويطلق عليه مسميات عدة منها Real -Architectural Mapping -Digital Mapping -Projection Mapping time video، ذلك بالإضافة إلى المسمى الأكاديمى الخاص به والأقدم وهو الواقع المعزز رقميًا Spatially Augmented reality SAR وهو أحد تطورات فن الفيديو التى تقوم بإسقاط الرسوم والصور المتحركة سواء على المسطحات أو المجسمات محققه خداعًا بصريًا حيث يعرفه ار كاتانيزR.Catanese على أنه "تقنية لإسقاط الصور والرسوم على الأسطح الثلاثية الأبعاد والتى تسمح لنا بإستكشاف الإمكانات الإبداعية للتكنولوجيات الرقمية"[30] ويمثل فن الفيديو ثلاثى الأبعاد بالنسبة لبرنا إيكيم أحدث تقنيات إسقاط الفيديو التى "تستخدم لتحويل أى مجسم إلى عرض فيديو ديناميكى، الهدف منه خلق الوهم أو الخداع المادى للصور من خلال الجمع بين العناصر السمعية والبصرية"[32]، وتوظيفها لدعم العرض البصرى، ويوضح هيونجى كيم Hyunggi Kim[26] أن الفيديو ثلاثى الأبعاد هو مصطلح جديد نسبيًا وتقنية يعود

تاريخها إلى أواخر عام 1960م حيث كان يشار إليها بإسم رسم خرائط الفيديو video mapping، تظليل المصابيح shader lamps، والواقع المكانى المعزز special augmented reality، وتتم عملية العرض بإستخدام أجهزة عرض الفيديو (projector) مع الإستعانه بالعديد من الوسائط التكنولوجية الأخرى التى تستخدم فى عدة مراحل منها، جمع البيانات والمعلومات الخاصة بالأشكال أو العناصر التى سيتم إسقاط العرض عليها، تحرير وتصميم الصور والرسوم وإعدادها لتناسب قياسات الأسطح، تصميم عناصر الصوت والإضاءة وأنماط التفاعل، المسح الضوئى بالليزر laser scanning لقياس الأبعاد.

وبحلول عام 2001 بدأ العديد من الفنانين بإستخدام تقنيات الفيديو ثلاثى الأبعاد فى الأعمال الفنية، كما قامت شركات البرمجيات الكبرى مثل شركة مايكروسوفت Microsoft بالتجريب المكثف من أجل طرح البرمجيات المتخصصة فى تصميم وتنفيذ هذه العروض الديناميكية مثل برنامج Mad mapper، فور فيى VVVV، فاينال كت برو Final cut pro، افتر افكتس After effects.

ويستخدم الفيديو ثلاثى الأبعاد على نطاق واسع فى مختلف المجالات الفنية من خلال توظيفه فى الأعمال المفاهيمية والأدائية، أو فى مجالات الدعاية والإعلان والترفيه فى المناسبات والإحتفالات وعروض الأزياء والحفلات الموسيقية والمسرحية، وفى الأماكن العامة ومراكز التسوق الكبرى، كما شاع استخدامه أيضًا فى مجال الهندسة المعمارية من خلال إسقاط العروض على واجهات المبانى الأثرية والتذكارية والتاريخية، فمن خلال أساليب الخداع البصرى يبدو للمشاهد أن نوافذ وأعمدة المبانى وعناصرها المعمارية الأخرى تتحرك للداخل أو الخارج وكأنها تتراقص أو تتكاثر وتتوالد أجزائها أو تتفكك وتتناثر أو تكشف عما بداخلها من مساحات وفراغات وعناصر معمارية داخلية ويساعد استخدام الأضواء والظلال على خلق عمق إضافى لهذه الرسوم أو الصور المتحركة وذلك من أجل تحقيق التفاعل بين حركة الصورة وسكون المبنى التاريخى.

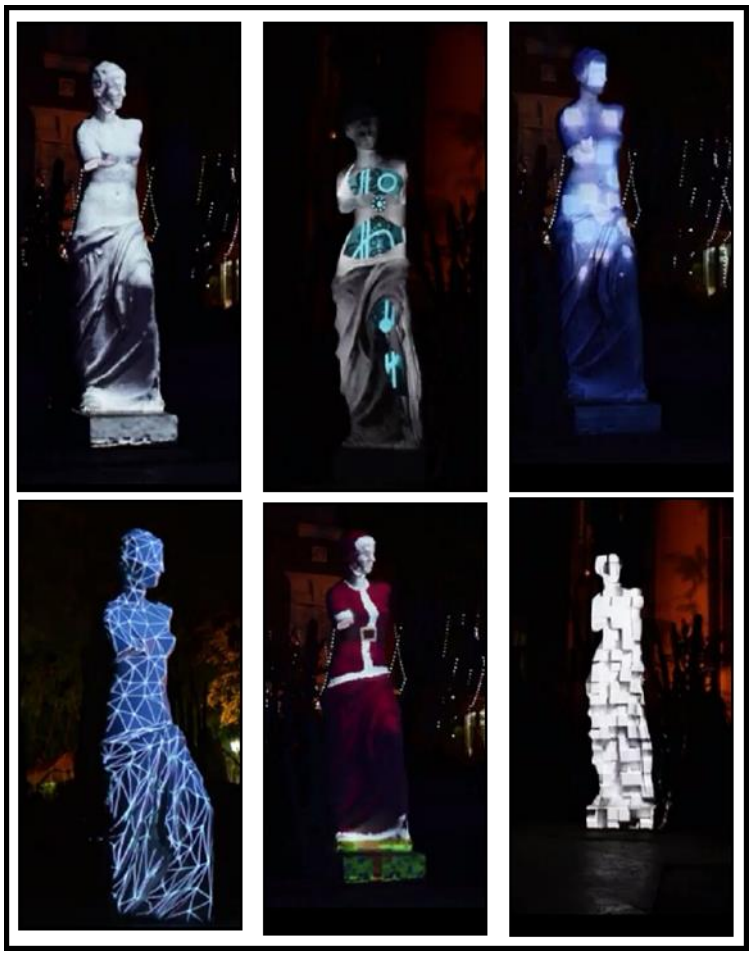
3- الجذور الفنية للفيديو ثلاثى الأبعاد:

تمتد الجذور القريبة لفن الفيديو ثلاثى الأبعاد إلى القرن الحادى والعشرين حيث كان للتقدم فى مجال التكنولوجيا الرقمية أثرًا واضحًا لا يمكن إنكاره فى مجال الفنون والثقافة المعاصرة، فلم تبرز شبكة الإنترنت كأداة متقدمه للتواصل الجماهيرى فى القرن الحادى والعشرين فحسب ولكنها أصبحت أداة جديدة للفنانين المعاصرين أتاحت لهم فرصة التوسع فى أستخدام إمكانياتها فى مجال الإبداع الفنى والبصرى، ويمكن اعتبار تكنولوجيا الحاسب الآلى أداه مكمله للفنانين، ساهمت فى خلق أعمال فنية جديدة وظهور مجالات أخرى من أهمها مجال فنون الميديا والوسائط الرقمية حيث "يمكن تعريف الفنان الرقمى بإعتباره المرسل الذى يتعامل مع ويستكشف مشاركة أجهزة الكمبيوتر والأدوات الرقمية والتقنيات والبيانات المشفره كأداه للخلق المفاهيمى وعرض الأعمال الإبداعية"[32].

ويرجع ار.كاتانيز الجذور القديمة للفيديو ثلاثى الأبعاد إلى فن التصوير الجدراى بأسلوب الترومب لأوى trompe l´oeil الذى استخدم منذ العصر الإغريقى والرومانى لتزيين وزخرفة المنازل والقصور، كما تمتد جذور ذلك الفن وفقاً لكويتينن kuittinen إلى فن الشارع street art بأنماطه المتعددة التى تشمل فن الجرافيتى، الرسم على الجدران بالإستنسل وطلاءات الرش، وتجهيزات الشوارع street installation وفن الليد led art وذلك من حيث ارتبطت تلك الأنماط بأسطح الجدران والمبانى والمنشآت العامة، وهو ما يتشابه مع أحد أنواع فن الفيديو ثلاثى الأبعاد الذى يستهدف إسقاط التخطيطات الصورية البصرية على أسطح العمائر، حيث يمكن تعريف هذا النوع من العروض على أنها (عروض حضرية) تستخدم واجهات المبانى كشاشات ضخمة تعرض من خلالها الرسوم والصور المتحركة لإثارة دهشة الجمهور من خلال الدمج بين الفن والحياة. كما تدين عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد بالفضل فى ظهورها إلى فن الفيديو الذى "احتل مكانة لائقة

بين الفنون وخضع تطوره لتأثير حركة فلوكسس التى تكونت فى أواخر الخمسينيات وحتى السبعينيات وترجع أصولها إلى حركة الدادا ومارسيل دوشامب كمحاولة إدخال المشاهد كفاعل فى خلق الصورة فى العمل الفنى. ومع تطور إمكانيات الفيديو فى الستينيات من القرن الماضى جُعل منه أداه فنية مستقلة وأجرى الفنانون تجاربهم فى مجال الفيديو- التلفزيون"[15].

ومن أهمهم الفنان بيل فيولا ونام جون بايك حيث "قام بعمل أول شرائط على كاميرا سونى محمولة ثم عرض ما صوره بعد ذلك بساعات قليلة على مقهى جوجو Go Go فى قرية جرينويتش Greenwich فى نيويورك"[20].



شكل (2) أسامة الرفاعى وقاسم كمال، عندما يتحدث الضوء، فيديو ثلاثى الأبعاد، 2017م، كلية الفنون الجميلة، القاهرة

أما بالنسبة للحركة المصرية المعاصرة، فيعتبر الفيديو ثلاثى الأبعاد الذى أقيم بكلية الفنون الجميلة بالقاهرة عام 2017م بعنوان عندما يتحدث الضوء when light talks شكل (2) أول تجربة فنية حقيقية لهذا الفن من فنون الوسائط الجديدة، وقد تم تنفيذ العرض فى فناء الكلية بالإسقاط على تمثال أفروديت الذى مثل واجهة العرض، وقد قام بتنفيذ العرض الفنانان أسامة الرفاعى وقاسم كمال بالتعاون مع فريق عمل كبير تضمن متخصصين فى مجال التصميم والتصوير الفوتوغرافى والفيديو.

وقد امتد العرض فى فترة زمنية بلغت تقريبًا أربعة دقائق، تم فيها إسقاط العشرات من الصور على سطح التمثال الذى تبددت وتنوعت هيئته وفقًا لهذه الرسوم، فتاره تكسوه ومضات وإشعاعات ضوئية أو انقسامات خطية وشبكيات هندسية وتارة تتساقط عليه صور شلالات المياه وقطع الثلوج أو يتحول إلى هيكل من الآلات الميكانيكية والروافع الهيدروليكية والتروس الصناعية أو تضئ جنباته بالزخارف والرسوم الشعبية أو يتحول إلى صور لفتيات ترتدين أزياء من ثقافات وطرز تاريخية مختلفة كلاسيكية أو معاصرة ومنها ما ارتبط بالثقافة الشعبية لأبطال وشخصيات سينمائية مثل بات مان وبابا نويل

وفجأة تتناثر أجزاء التمثال وتتحطم أثناء تساقطها على الأرض لينتهى العرض الذى يصاحبه العديد من المؤثرات الصوتية التى تختلف وفقًا لمضمون كل صوره، كما لعبت الأضواء والألوان دورًا كبيرًا فى تعميق التأثير البصرى للعرض الذى أقيم ليلًا مما جعل التمثال يبدو ككتلة ديناميكية متوهجه وسط الظلام.

وفى مجال نشر الثقافة والمعرفة الفنية الخاصة بفنون الميديا والبرمجه الإبداعية فى مصر بوجه عام ومنها فن الفيديو ثلاثى الأبعاد أنشأ الفنان محمد حسام - خريج كلية التربية الفنية ومدرب التصميم التفاعلى بمعمل الفنون الرقمية بمصر fab lab Egypt – مؤسسة كريتيف كودينج القاهرة creative coding cairo ليقوم من خلالها بعقد تجمعات وندوات شهرية وإستضافة المتخصصين للقيام بورش عمل للفنانين والمصممين والمبرمجين والمهتمين بإستخدام نظم البرمجه الإبداعية والبرامج مفتوحة المصدر من أجل التعريف بأنواع ومجالات فنون الميديا والوسائط الجديدة وتحقيق التواصل وتبادل المعارف والخبرات بين المشاركين وإنتاج مشروعات وتجارب فنية بإستخدام تلك النظم.

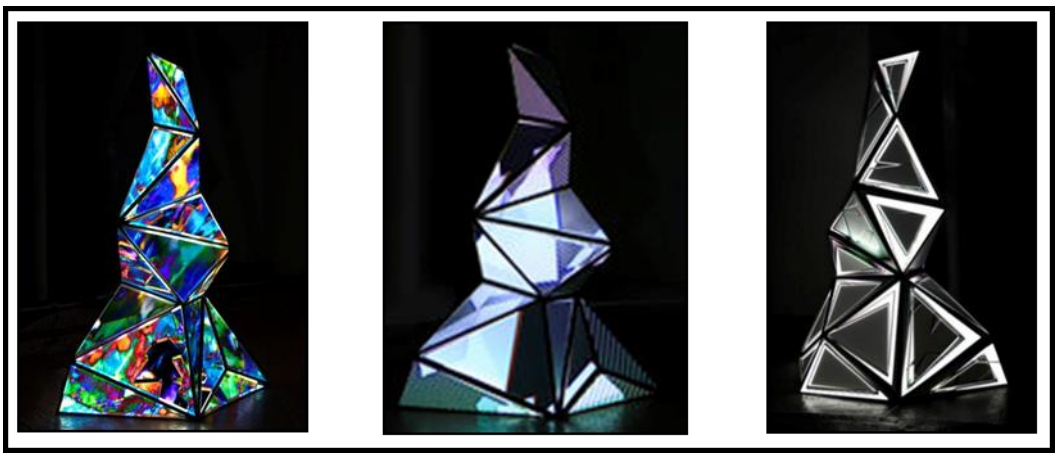
4- أنواع عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد:

تتضمن عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد عدة أنواع أو أشكال تختلف وفقاً للأهداف والغايات المصممه من أجلها وأماكن عرضها، ويتعرض البحث بالدراسة والتحليل لبعض تلك الأنواع كالتالى:

أ- عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد المجهزة فى الفراغ video mapping installation:

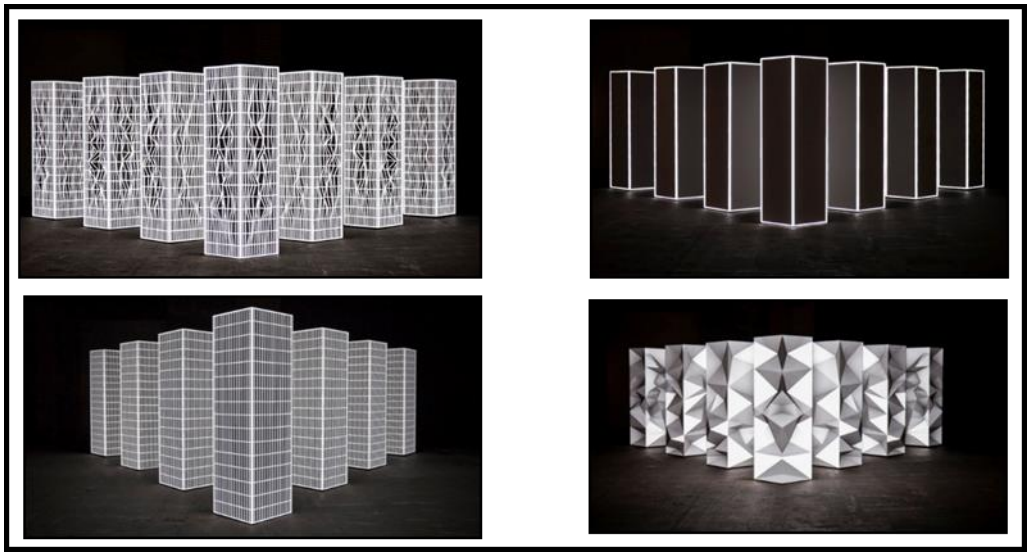
هى نوع من أنواع إسقاطات الفيديو ثلاثية الأبعاد، تنفذ فى الأماكن المغلقة داخل القاعات أو المعارض الفنية مصاحبه لأعمال التجهيز فى الفراغ عادة، لذا فهى تخلو من أى أغراض دعائية أو احتفالية، والهدف منها الجمع بين الفن والتصميم والتكنولوجيا لخلق أعمال فنية إبداعية يستمع المشاهد برؤية كياناتها المؤلفه من تراكيب وإنشاءات نحتية ومعمارية تتساقط عليها الصور المتواتره فى حركات سريعة تتكامل مع المؤثرات السمعية والضوئية الفريدة.

ويعد الفنان الإسترالى كيت وبستر kit Webster من أهم الفنانين الذى تميز بممارساته المتعددة فى هذا النوع من عروض الفيديو. فقد أصبح معروفًا بأشكاله النحتية الهجينية وبيئاته المجهزة فراغيًا من خلال التوظيف الحى للفضاء السمعى البصرى "فهو يجلب تفكيرًا ونهجًا جديدًا للتهجين الرقمى/الفيزيائى، فغالبًا ما ترتبط أعماله بمفاهيم الفيزياء، كما تثير الشك فى الجوانب المحددة وغير المعروفه فى عالمنا وتعلق على الآثار غير الملموسة للتكنولوجيات التى أصبحت نسيجًا خفيًا يحيط بعالمنا المعاصر. ويعتبر وبستر ممارساته الفنية وسيلة للتعبير المادى عن تعقيدات وأبعاد الحالات المجردة من الوعى والمادة"[34].



شكل (3) كيت وبستر kit webster، زوايا، 2013م، نقلا عن https://www.kitwebster.com/vertex

ومن أعماله، عمل زوايا vertex شكل (3) وهو عبارة عن تشكيل مجسم ثلاثى الأبعاد مجهز فى الفراغ مؤلف من عدة مجسمات هندسية مثلثة الشكل حادة الزوايا تتساقط عليها عروض الفيديو الضوئية المؤلفه من خطوط وانقسامات وبقع لونية مشبعة وبراقه وأسطح زجاجية ساطعة، وقد تم تشكيل المجسم ليضاء من خلال اثنان فقط من أجهزة العرض (بروجكتور) وقد صممت الرسوم والأشكال السابقة من خلال مجموعة من العمليات الرقمية والفيزيائية الرياضية المنفذه بواسطة برنامج كاد (CAD) الهندسى. وعلى الرغم من سكون وتجريدية التركيب الإنشائى للشكل الهندسى إلا أن الجمع بين الأبعاد الرقمية والمادية، المجسم والمسطح، الهندسى والعضوى، المظلم والمضئ، الساكن والمتحرك- حيث عرضت الصور المتحركة وتدفقت على جميع أوجه العمل بزاوية 360 درجة- قد حقق تكاملًا فنيًا وطرح رؤية جديدة لواقع الشكل النحتى الثابت وللإدراك الجمالى للعمل من خلال التبدل الكلى فى العلاقات التقليدية وتحقيق التجانس بين الفكرة والتعبير والفضاء المحيط وخلق الشعور بالإلتفاف المكانى.



شكل (4) كيت وبستر kit webster، داتا فلوكس، مهرجان الموضة بنيويورك، 2013، نقلا عن https://www.kitwebster.com/dataflux

ومن أعماله التجهيزية الأخرى عمل بعنوان داتا فلوكس Data flux شكل (4) مكون من سبعة مجسمات بيضاء لشكل متوازى المستطيلات مختلفة الإرتفاعات ووزعت على جانبين وصفت بإتجاهات مائلة مؤلفةً زوايا حادة مع سطح المتوازى السابع الذى وضع فى وسط الغرفة، وقد ساعد توزيع المجسمات بهذا النظام على تحقيق مزيد من العمق للعمل مع تأكيده من خلال تدفق الحركة الناتجه عن إسقاط الرسوم والتخطيطات المتنوعة على تلك الأشكال، ذلك فضلًا عن تأثير الذبذبات السمعية الصوتية المصاحبه للعمل والتى تساهم فى إثارة الإدراك الحسى والوجدانى للمتذوق وتعمل على تعميق الصلة بين الجوانب الجمالية واالفنية والعلمية من خلال تحقيق التكامل بين الفن والعلم.

وفى عمل لآخر للفنان كيت وبستر أيضًا بمسمى الحلم العميق Deep dream شكل (5) تحولت قاعة العرض إلى فضاء لا نهائى خصب مؤلف من المثيرات البصرية والصوتية ليصبح معها الزائر جزءً من العمل الفنى المجهز فى الفراغ من خلال بناء هندسى مثمن الشكل منفذ بواسطة شاشات الليد والمرايا التى تحيط بالمشاهد من جميع الجهات وتعمل حركة الرسوم والصور المتحركة المتساقطة على تلك الأسطح فى إتساق مع الخصائص العاكسة للغرفة حيث تتكرر وتتكاثر صورة المشاهد فى جميع أرجاء القاعة وبالتالى فقد اصبح العمل بالنسبة للمتلقى تجربة ذاتية تهدف إلى إشراك جميع جوانب إدراكه أثناء قيامه بعمليات التأمل والملاحظة وإستكشاف فكرة العمل ومتابعة عرض الصور، كما تختلف صورة العمل من وقت لآخر فى الحيز الفراغى للمكان وفقًا لحركة الجمهور وعدده.

شكل (5) كيت وبستر kit webster، الحلم العميق، معرض وقت الضوء بمتحف ملبورن، استراليا، 2017م، نقلا عن https://www.kitwebster.com/deepdream

ب- عروض الفيديو التفاعلية (ثلاثية الأبعاد):

يعتمد هذا النوع من عروض الفيديو على الدمج بين العرض الرقمى وفاعلية التلقى للمشاهد حيث أن حضوره المادى يؤدى دورًا فى تغيير مسار العرض والتدخل فى بنيته التكوينية داخل الفضاء المكانى، وينسب لفريق العمل اليابانى الأصل TEAM LAB * السبق فى هذا النمط من العروض حيث يسعى من خلال عروضه التفاعلية الثلاثية الأبعاد إلى تحقيق عدة أهداف منها:

- إستكشاف علاقات جديدة مع الجمهور وجعل عملية تلقى العمل الفنى تجربة إيجابية تحفز العلاقة بين الفن والحياة والمجتمع من أجل التعبير عن الأفكار والمفاهيم الخاصة بالعالم المادى الحقيقى.

- توسيع قدرات ومهارات ممارسى الفنون من خلال توظيف التكنولوجيات الرقمية للتعبير الإبداعى الإنسانى والتحرر من القيود المادية المعتادة التى ارتبطت بفنون الحداثة.

- إثارة التغيير الدائم فى الأعمال الفنية من خلال التفاعل المباشر بين المشاهد والعمل الفنى ليصبح جزءً أساسيًا من هذا العمل "فعندما يتغير العمل إستنادًا إلى وجود المشاهدين وسلوكهم، فإن ذلك يتسبب فى عدم وضوح الحد بين العمل الفنى والمشاهد وفى هذه الحالة يصبح المشاهد جزءً من العمل نفسه سواء من حيث إدراكه الذاتى وتفاعله الوجدانى أو من خلال إنطباعات المحيطين به"[35].

* هو فريق فنى تعاونى تأسس عام 2001م، من خلال مجموعة من طلاب الدراسات العليا بجامعة طوكيو باليابان، وتألف من عدد كبير من التخصصات الفنية المختلفة فى مجالات الفنون البصرية، الرسوم المتحركة، الهندسة المعمارية، البرمجة الإبداعية، الهندسة الرياضية، وذلك من أجل تصميم وتنفيذ ممارسات ومشاريع فنية تلتقى فيها مجالات الفن والعلم والتكنولوجيا مع السعى نحو استكشاف علاقات جديدة بين الإنسان والطبيعة من خلال الأعمال الفنية بالإضافة إلى تحرير الفن من جميع القيود والحدود المادية التقليدية.

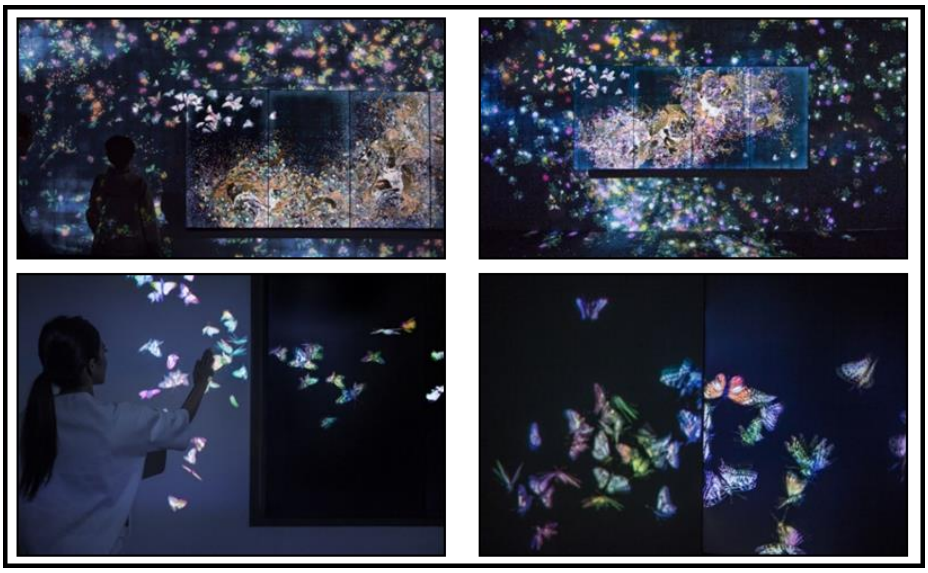
- تجاوز الحدود المادية والتقنية والمفاهيمية المرتبطة بمجالات الفنون التشكيلية المختلفة حيث تسمح العروض الرقمية بالخروج عن الأطر التقليدية وتجاوز الحدود التى تفصل بين مجال وآخر.

- تعزيز النشاط التعاونى المشترك، والتفاعل مع الآخر وتبادل الخبرات والمهارات بين أعضاء المجتمع والنشء، من خلال توظيف تلك العروض الرقمية فى تنفيذ مشروعات تعليمية تطرح آفاقًا جديدة لتقديم الأنشطة الإبداعية والتذوقية من خلال منظومة اللعب التفاعلى الجماعى مثل عروض مشروع ألعب وتعلم learn and play interactive fun park الذى نفذه أعضاء الفريق فى أعوام ومدن متعددة منها إيطاليا، جنوب أفريقيا، الصين واليابان.

شكل (6) مشروع (ألعب وتعلم) التفاعلى، فريق تيم لاب، بانكوك تايلاند، 2016م نقلا عن
/http://exhibition.team-lab.net/bangkok

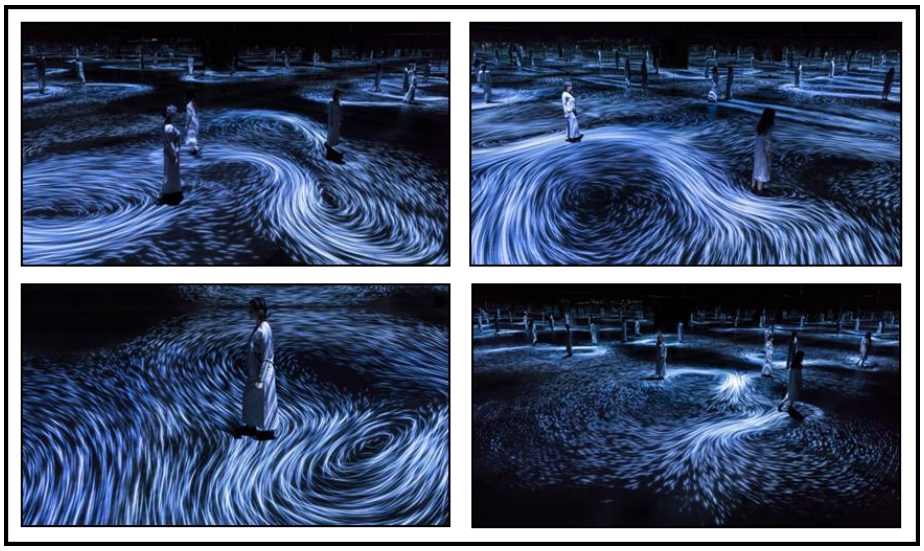
- إقامة عروض فيديو ثلاثة الأبعاد فى المواقع الطبيعية والتراثية كالحدائق والمتنزهات والمعالم السياحية والأثرية العريقة فى المدن، لتتحول الطبيعة المحيطة بالإنسان إلى عمل فنى "فبإستخدام التقنيات الرقمية يمكن أن تتحول الطبيعة إلى فن وتتحول المدن إلى ساحات فنية دون تعطيل لوظائفها المادية أو المساس ببنيتها التحتية"[36]. ومنها العرض الرقمى الذى أقيم فى حديقة ميفونياما راكوين Mifuneyama Rakuen باليابان عام 2017م بعنوان الغابة التى يعيش فيها الآلهه A forest where gods live شكل (7) فعندما "يمارس الفنان المعاصر عمله فى الطبيعة مباشرة أستبدل إطار العمل الفنى بإطار الوجود ذاته وارتاد عوالم الكمبيوتر والمغناطيسية وحرص على علاقته الوثيقة بالحياة فى ظروفها الإعتيادية وبدلاً من التمسك بمبدأ العمل الفنى كوحدة متحدة تقوم على أساس ميتافيزيقى إزاحه الفنان ليفسح المجال لتقبل المنفصل والمتقطع كقيم جمالية تتفق مع الثقافة المعاصرة برؤيتها التفكيكية التى توظف التعارض للتعبير عن فكرة التعايش بين المختلف على عكس مبدأ التراتب بما يتضمنه من عناصر ميتافيزيقة ولأن العمل الفنى فى حقيقته يتألف من جملة أشكال منفتحه وليس من أنساق مغلقة"[17].

شكل (7) فريق تيم لاب، الغابة التى يعيش فيها الآلهه، حديقة ميفونياما راكوين باليابان، 2017م، نقلا عن
https://www.teamlab.art/e/mifuneyamarakuen2018



شكل (8) **فريق تيم لاب، رفرفة الفراشات ما وراء الحدود، جاليرى saatchi، انجلترا، 2015م، نقلا عن**
https://www.teamlab.art/w/butterflies

وفى المقابل قد ينتقل المنظر الطبيعى فنيًا إلى داخل قاعة العرض حيث نفذ الفريق العديد من المشروعات الفنية التى مثلت عناصر الطبيعة الحية من زهور وفراشات ونباتات بأنواعها وأشكالها المختلفة رقميًا فى عروض ثلاثية الأبعاد تتدفق فيها تلك العناصر ومنها عمل رفرفة الفراشات ماوراء الحدود flutter of butterflies beyond borders شكل (8) وهو عرض رقمى تتوالد وتتكاثر وتندفع فيه صور الفراشات المبهجة على جدران قاعة العرض فى جاليرى Saatchi فى إنجلترا عام 2015م، وتحيط بالمشاهد وتتجمع حول أشكال الأزهار الملونة، أما إذا لمس الزائر فراشةً ما فإنها تموت، وقد تم إنشاء العرض الفنى من خلال برامج الكمبيوتر التى تتيح خاصية العرض الحى والغير مسجل مسبقًا حيث يتغير العمل الفنى بإستمرار ودون توقف بناءً على تفاعل المشاهد وتجربته الحسية اللمسية، وقد يشير هذا العمل إلى مفاهيم غير مباشرة ترتبط بالعلاقة الجدلية بين الإنسان والبيئة، تلك العلاقة التى ربما اتصفت بالعداء فى العصر الحالى من خلال التدخل الآدمى بالتدمير والتلف للمقومات والصفات الطبيعية التى فطرها الله سبحانه وتعالى فى البيئة، وهو ما جسده موت الفراشات عند لمسها من قبل المشاهد.



شكل (9) فريق تيم لاب، الحركة تخلق الدوامات والدوامات تخلق الحركة، فيكتوريا ناشيونال جاليرى، إستراليا، 2017م، نقلا عن
https://www.teamlab.art/w/vortices

وتتجسد الأهداف السابقة بوجه عام فى مشروعات فنية متعددة أنجزها فريق تيم لاب من أهمها عمل بعنوان الحركة تخلق الدوامات والدوامات تخلق الحركة Moving creates vortices and vortices create movement فى عام 2017م بفيكتوريا ناشيونال جاليرى بإستراليا شكل (9). وهو عمل تفاعلى مجهز فى الفراغ يتبنى مفهوم الحضور وتفاعلية الجسد حيث برز مصطلح الحضور presence والآنية presentness فى المؤلفات الأدبية والنقدية فى الآونة الأخيرة "حيث يرى الخطاب الجمالى الحضور بإعتباره نوعًا من الجودة الجمالية لا يخص الجسد البشرى فقط بل غالبًا وقبل كل شئ يخص أيضًا موضوعات من العالم بمعنى آثار الحضور مثل منتجات التكنولوجيا الإعلامية"[2]. ويتألف العمل من غرفة كسيت جدرانها بالمرآيا وقد أسقط عرض الفيديو على أرضيتها والمكون من دوامات خطية فى هيئة شعاعات ضوئية تدور وتتحرك فى تتابع أو تداخل وتجمع أو تفرق وتجزء وذلك وفقًا لمسار حركة المشاهد داخل الغرفة حيث ينتج عن الحركة الفيزيائية للمشاهد قوة تحدث تدفقًا يزداد فى اتجاه ما، ومع تعدد الخطوات وسرعة التدفق ينشأ دورانًا بسبب فرق المدى والسرعة بين المحيط الذى تقع فيه خطوات الفرد والفضاء القريب ينتج عنه دوامات متلاحقه. وكلما تحرك المشاهد بشكل اسرع كلما كانت قوة الحركة والتدفق أقوى فى هذا الإتجاه وإذا كان المشاهد لا يتحرك أو تخلو القاعة من الجمهور فلا يحدث أى تدفق أو إيقاع حركى داخل المكان، ويثير هذا العمل حواس المتلقى ويختبر حدسه "فبالنسبة للعمل الفنى التفاعلى سيجد المتلقى نفسه قادرًا على التأثير وعلى تغيير مجال الإمكانات المحددة وهكذا يصبح المتلقى شريكًا للفنان"[17]، وجزءً من فضاء العمل الفائق.

شكل (10) فريق تيم لاب، السير:البحث، الإنحراف، التوحيد، ناشيونال جاليرى، سنغافوره، 2018، نقلا عن https://www.teamlab.art/w/walk

وفى عمل تفاعلى آخر للفريق مجهز فى الفراغ بعنوان السير:البحث، الإنحراف، التوحيد walk:search,deviate,relenite عام 2018م شكل (10)، وهو مكون من مجموعة من الشاشات الرقمية تمثل جدران العرض ليبث من خلالها المحتوى التفاعلى المؤلف من مجموعة رسوم عديدة لشخصيات مجهولة لكنها تمثل الثقافة والهوية اليابانية من خلال طرز الأزياء وخلفيات المناظر الطبيعية من أشجار ونباتات بأشكالها المميزة التى يمكن رؤيتها فى أعمال الفن اليابانى على مدار التاريخ. وعندما يلمس الزائر تلك العناصر والشخصيات فإنها قد تتوقف فى بعض الأحيان أو تغير اتجاهها ومسار حركتها أحيانًا أخرى، أما إذا توقف المشاهد فإن الأشكال تستمر فى التحرك والتبادل والتدفق وذلك فى تغيير

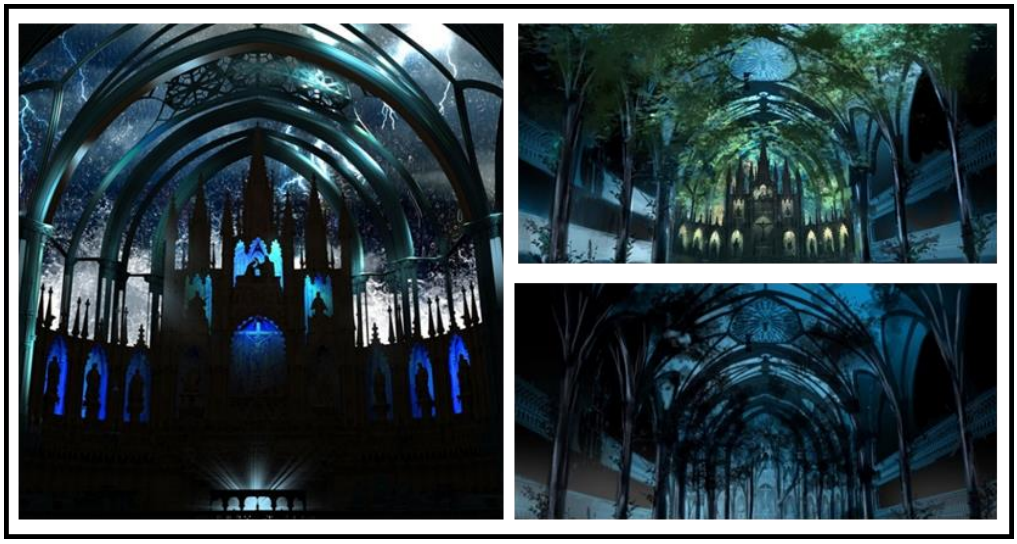
مستمر إلى مالانهاية وعلى المشاهد أن يتخذ القرارات والخيارات أثناء تفقده وملاحظته للعمل وتتحقق التفاعلية من خلال استشعار إستجابة المشاهد سواء الحركية أو الصوتية أو الحسية من خلال تتبع حرارته الجسدية وبذلك يتداخل الوهم مع الحقيقة ويصبح العمل الفنى مجالًا للعب والمغامرة وإثارة التشويق بطرق غير معتادة.

ج- عروض الفيديو المعمارية (ثلاثية الأبعاد) Architectual video mapping:

يُعد هذا النوع من عروض الفيديو هو الأشهر على الإطلاق، حيث يتم إسقاط العروض إما على الأسطح الخارجية وواجهات المبانى والمنشآت الأثرية والمعالم السياحية شكل (11،12)، أو على التخطيطات المعمارية الداخلية للكاتدرائيات والكنائس ودور الأوبرا والقصور التاريخية شكل (13)، وذلك لتحويل التراث الحضارى العريق إلى فضاء افتراضى يجمع بين عظمة الفن والتصميم بالعصور القديمة وسحر وإبهار التكنولوجيا والوسائط الرقمية المعاصرة.

شكل (11) فيديو ثلاثى الأبعاد، دار أوبرا مدينة سيدنى إستراليا، بمهرجان فيفيد للضوء 2016م، نقلا عن
https://www.flickr.com/photos/adolfo_nazario/26718196163

شكل (12) فيديو ثلاثى الأبعاد، واجهة كاتدرائية برلين، 2017م، نقلا عن
https://www.avinteractive.com/news/projection/digital-projection-video-mapping-firsts-berlin-festival-19-12-2017/



شكل (13)
فيديو ثلاثى الأبعاد من تنفيذ شركة مومنت فاكتورى للوسائط المتعددة، بازيليكا كاتدرائية مونتريال بكندا، 2017م، نقلا عن
https://designyoutrust.com/2017/11/digital-mapping-artists-transform-a-montreal-cathedral-into-heavens-wonderland/

وعادة ما تتم تلك العروض فى المناسبات والأعياد القومية أو المهرجانات الفنية مثل مهرجان الضوء festival of light الذى يقام فى شهر أكتوبر من كل عام بمدينة برلين بألمانيا، حيث تبث عروض الفيديو على المعالم والمبانى الشهيرة فى المدينة ويتنافس من خلاله المتسابقون فى عرض أعمالهم الممثله لثقافاتهم وفنونهم عبر العصور التاريخية المختلفة شكل

(14)، ويتاح للجمهور فرصة التصويت عبر الإنترنت والرسائل القصيرة لإختيار عرض الفيديو الثلاثى الأبعاد المفضل لديهم، وبذلك تتحول العمارة الساكنة إلى فضاءات ديناميكية مبهجة يلتقى فيها القديم بالحديث والساكن بالمتحرك تلك المتناقضات التى تحقق توازنًا فى عملية الإستمتاع الجمالى بالعمل الفنى.

شكل (14) فيديو ثلاثى الأبعاد، بوابة براندنبورغ، برلين، ألمانيا، 2015م، نقلا عن
https://vimeo.com/maxin10sity

ويصرح بيرجيت زاندر Birgit Zander – أحد مسئولى التسويق الفنى لعروض الفيديو الرقمية بمهرجان الضوء ببرلين- (إن الضوء هو الحياة، الضوء هو الطاقة، الضوء يتحدث كل اللغات ويربط بين الشعوب) حيث تؤدى تلك العروض دورًا فى تأصيل مفاهيم التعددية الثقافية التى تحتفى بالتنوع الثقافى وتسعى إلى تعزيزه وتحقيق التعايش بين الماضى والحاضر دون تمييز. وهو ما تنص عليه المادة رقم (7) من الميثاق التأسيسى لليونسكو بشأن التنوع الثقافى، وذلك فى دورته الحادية والثلاثين المنعقده فمدينة باريس عام 2001، على اعتبار "التراث الثقافى مصدرًا للإبداع. وإن كل إبداع ينهل من منابع التقاليد الثقافية ولكنه يزدهر بالإتصال مع الثقافات الأخرى، ولذلك لابد من صون التراث بمختلف أشكاله، وإحيائه ونقله إلى الأجيال القادمة كشاهد على تجارب الإنسان وطموحاته وذلك لتغذيه الإبداع بكل تنوعه والحفز على قيام حوار حقيقى بين الثقافات"[3].

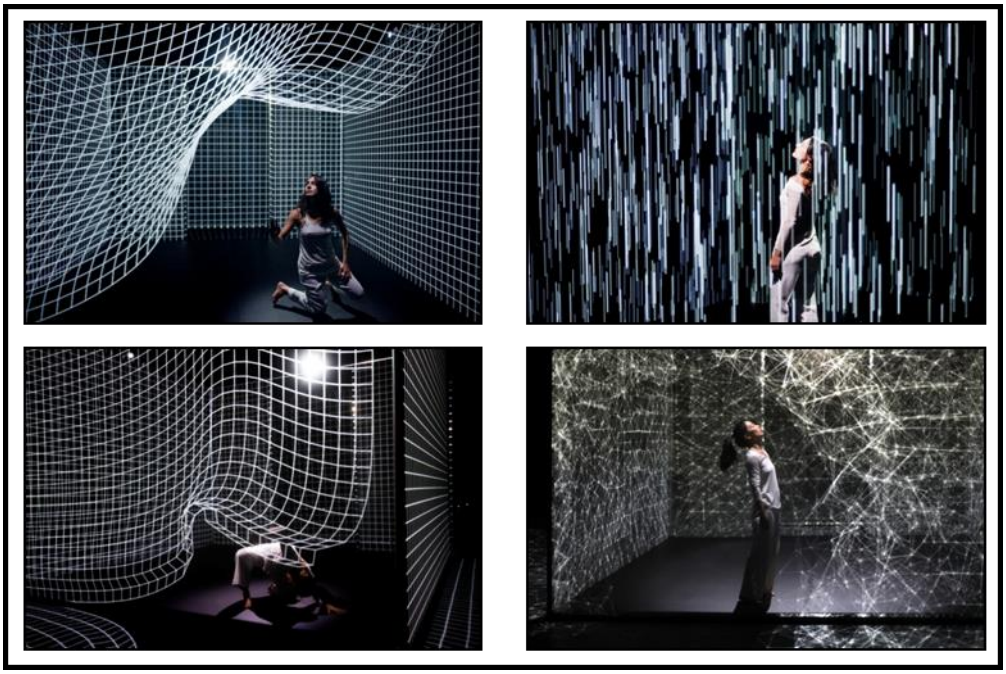
د- عروض الفيديو الأدائية ثلاثية الأبعاد video mapping performance:

ظهر فن الأداء performance فى الستينيات من القرن العشرين معتمدًا على الأداء المفاهيمى الحركى للجسد الآدمى الحى بإعتباره مادة العمل الفنى. وقد اشتق هذا المصطلح من الفعل الإنجليزى to perform بمعنى أنجز، أدى، مَثل، عرض أو قدم شخصًا ما، فعلًا أو حدثًا أو نشاطًا من خلال سلوكه أو تصرفاته.

ويتسع مصطلح فن الأداء "للكثير من المعانى فمنذ أواخر السبعينيات انبثق كأشهر اسم للأنشطة الفنية التى تقدم أمام الجمهور والتى تحوى عدة عناصر هى الموسيقى، الرقص، الشعر، المسرح والفيديو. وقد كان هذا الفن الأدائى فى أساسه نشاطًا مفاهيميًا لا يحمل إلا القليل من التشابه مع المسرح أو الرقص فهى أحداث تقام فى صالات عرض أو مواقع خارجية وتستمر فى أى مكان لعدة دقائق معدودة إلى بضعة أيام ولم يرد لها التكرار إلا نادرًا"[20]، معتمده على إثارة المشاعر والأحاسيس من خلال تلك العروض الحيه التى "تكون أحيانًا عشوائية وتتم بمشاركة الجمهور، حيث تعتمد على رد الفعل المباشر بينه وبين العمل الفنى"[11].

أما عن تلك العروض الرقمية الأدائية ثلاثية الأبعاد فإنها تقوم على الدمج بين حركة المؤدى الجسدية وبين الصور والرسوم المتدفقه فى تتابع على الشاشات المحيطة به فى فضاء العرض والمرتبطة بالمضمون والمفهوم الأدائى للعمل، ذلك مما يسترعى تنظيم العلاقة بين الفضاء، الصوت، الضوء، حركة الجسد، والرسوم المتحركة داخل مكان العرض حيث يتشابك

كل هذا ويتداخل بشكل معقد "ليخلق الإيقاع الذى قد يعزل العناصر أو يدخلها فى تسلسل بعينه لينشئ هيكلًا زمنيًا متفردًا لكل عنصر على حده فالإيقاع هو الذى يحدد طبيعة العلاقات بين العناصر وهو الذى يحقق التواصل بينها"[2]. من ناحية وبين الجمهور من ناحية أخرى.



شكل (15) عرض هاكاناى Hakanai، فيديو أدائى ثلاثى الأبعاد للفنان أدريان موندوت والفنانة كلير باردين، 2016، باريس، نقلا عن http://designcollector.net/likes/hakana-projection-mapping-dance-performance-by-adrien-m-and-claire-b

ومن أهم تلك العروض الأدائية عرض هاكاناى Hakanai وهو فيديو أدائى ثلاثى الأبعاد للفنان أدريان موندوت Adrien Mondot والفنانة كلير باردين Claire Bardainne عام 2016 بمدينة باريس شكل (15)، وقد اشتق مسمى العمل هاكاناى من اللغة اليونانية حيث يشير إلى معانى المؤقت، العابر، والزائل بمعنى الجمع بين الحلم/الواقع، الخيال/الحقيقة، وتعد هذه الدلالات هى الأسس التى اعتمد عليها أداء الفنانين من خلال تفاعلهم الحركى الجسدى مع الصور والرسوم المتحركة. ومنذ عام 2004م قام هذا الثنائى الفنى بتأسيس شركة رائدة سميت بشركة أدريان أم، وكلير بى Adrian M/ Claire B، فى مجال الفنون الرقمية والأدائية حيث نفذت عروضًا فنية عديدة بدءً من العروض المسرحية إلى الأنشطة الأدائية فى المعارض والفاعليات الفنية وذلك من أجل الجمع بين العالم الحقيقى والإفتراضى بإستخدام تكنولوجيا المعلومات المعاصرة.

ثالثًا: السيمولاكر كقيمة جمالية لفن الفيديو ثلاثى الأبعاد:

بناًء على التحليل السابق لنماذج من أعمال فن الفيديو الثلاثى الأبعاد بأنواعه وأغراضه المتعددة الفنية المفاهيمية أو الثقافية، يمكن الوقوف على جمالياته التى تتلاقى فى بعضها مع صفات ومبادئ مفهوم السيمولاكر السابق تناولها وذلك فى شكل ثنائيات كالتالى:

1- الحقيقى/الزائف:

يختلط فى أعمال الفيديو ثلاثى الأبعاد الواقع بالخيال، الحقيقة بالوهم، فى صورة الرقمية زائفة ولكنها مدهشة ومبهرة حيث تنتج أثرًا وهميًا يفوق قمة الواقع المادى، فتلك الصورة الزائفة شديدة الإبهار والجاذبية قد حلت محل الأشياء الحقيقية من خلال عملية تحويل وانتقال سماها بودريارد (الوعى الذى يتجاوز الواقع) ليصبح هذا الإنتاج الفنى الإفتراضى "إنتاج مواز

لشغف الإنتاج المادى ومتفوق عليه، فهكذا يبدو الاصطناع – السيمولاكر/الصورة الزائفة- استراتيجية الواقع أو الواقع الجديد أو فوق الواقع المقترنه فى كل مكان بإستراتيجية ردع"[7] للأصل، ذلك بالإضافة إلى احتواء ذلك الواقع الجديد أو تلك الصور الزائفة على معانى الخداع البصرى والإدراكى، بما يتفق مع آراء دولوز حول مفهومه للسيمولاكر الذى ينطوى فى جوهره على نوع من التنكر والخداع، فهو عالم يكون فيه للخدعه نصيب من الحقيقة.

2- الزوال والديمومة:

ارتبطت الكثير من فنون الحداثة منذ ظهورها فى الستينيات والسبعينيات من القرن العشرين بفكرة الزوال والتغير ورفض الثوابت سواء من حيث المفهوم الفلسفى للعمل أو من خلال العمل الفنى ذاته بإعتباره إنتاج مادى دائم لا يتغير، حيث اتجه الفنانون خارج قاعات العرض لإقامة أعمالهم فى الشوارع والميادين والساحات العامة للأماكن الحضرية داخل المدن ولتمتد فترة العرض من عدة أيام إلى بضعة ساعات ويتحول العمل الفنى إلى مجرد ذكرى مسجله على وسائل الإتصال من الفيديو والكمبيوتر أو الصحف والمجلات. وهو ما يتصف به أيضًا عروض فن الفيديو ثلاثى الأبعاد التى يصعب إعادة مشاهدتها إلا من خلال الصور الفوتوغرافية والتسجيلات المرئية على برنامج يوتيوب youtube "وهو ما يفسر اندماج الوسائط المتعددة فى أشكال الفن القابلة للزوال والإنتهاء بعد العرض"[14] وإضفاء قيمة مناهضة لقيمة الديمومة التى اتصف بها الفن سابقًا. تلك الديمومة التى يناهضها مفهوم السيمولاكر أيضًا فمادة السيمولاكر أو الصورة الزائفة هى فكرة التحول والتغير الديناميكى الزمانى والمكانى وهو ما تمثله عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد من خلال إسقاطتها الصورية البصرية سريعة التحول والتبدل الكلى بين مختلف العناصر والأشكال الفنية فى لحظات زمنية خاطفة.

3- الذات/الآخر:

"إن عالم السيمولاكر عالم تتصدع فيه الذات وتنهار فيه الذاتية"[12] التى ميزت الفكر الحداثى الذى كان يعزى إلى "ابتكار أسلوب شخصى يشبه بصمه الإصبع فى تفرده وتميزه"[6]. فى حين دعت ما بعد الحداثة إلى التحول من الذاتية والفردية إلى الجماعية والممارسات التعاونية التى تندمج فيها الذات مع الآخر وهى سمة اتصفت بها أعمال الفيديو ثلاثى الأبعاد بوضوح حيث تداخلت ذات الفنان مع الآخر سواء كان من الجمهور وبالأخص فى الأعمال التفاعلية المتغيرة تبعًا لحركة الزائر المتممه للعمل الفنى أو من حيث مجموعة الفنانين المصممين والمنفذين لعروض الفيديو التى يشارك فى إنجازها فرق ضخمة من فنانين ذوى تخصصات نوعية متعددة ووسائط مختلفة المصدر.

4- المتعدد/الأوحد:

لقد حظى مصطلح التعددية والتنوع الثقافى على اهتمام واسع من قبل العديد من نقاد وكتاب ما بعد الحداثة "فقد ظهرت التعددية الثقافية فى الخطابات العامة فى أواخر الستينيات وأوائل السبعينيات من القرن العشرين"[13] مواكبه لظهور اتجاهات ما بعد الحداثة من أجل أن تسعى إلى "إلغاء الفواصل بين الثقافات لتصبح الثقافة العالمية فى متناول كل فرد نتيجة تطور وسائل الإتصال والمعلومات مما أدى إلى دخول العديد من الثقافات العالمية على المحلية وهكذا كانت التعددية فى الفكر والفن"[1]. وفى صفات عالم السيمولاكر أيضًا اللانهائى المتعدد حيث تستبدل فيه الوحدة اللامتناهيه بالتعدد اللامتناهى ذلك التعدد الذى يمكن الكشف عنه فى أعمال الفيديو الثلاثى الأبعاد التى تتعدد وتتنوع فيه الصور ذات الصياغات والأشكال المختلفة الهندسية/العضوية، البسيطة/المعقدة، التراثية/المعاصرة من أجل تحقيق مبدأ التزاوج والدمج على المستوى الفكرى والفنى والتقنى حيث تتعدد الوسائط المستخدمة فى إنتاج تلك العروض.

نتائج البحث:

1- ظهر مصطلح السيمولاكر على نطاق واسع فى الكتابات والمؤلفات النقدية والفلسفية لفترة السبعينيات والثمانينيات من القرن العشرين من خلال التحولات الإجتماعية والثقافية والتكنولوجية التى ساهمت فى حدوث تغير جذرى فى مجال علم الجمال وفلسفة الفن وبالأخص ظهور فلسفة ما بعد الحداثة من خلال منظريها جيل دولوز وجان بودريارد.

2- يعتبر السيمولاكر الصورة الأساسية الممثله للثقافة والفلسفة الجمالية التى تسعى إلى تأكيد التعددية والإختلاف بالوقوف ضد الكلية والشمولية وتحطيم الثوابت والمسلمات.

3- يتداخل مصطلح فن الوسائط الجديدة مع العديد من أشكال أو أنواع الفنون الأخرى كالفن الرقمى، فن الفيديو، فن الميديا أو الوسائط وغيرها من الفنون الأخرى القائمة على استخدام كافة أنواع التكنولوجيات المعاصرة.

4- تشمل فنون الوسائط الجديدة مدى أوسع من فن الفيديو أو غيرها من الفنون الرقمية التى سادت فى فترة التسعينيات، حيث يستخدم مصطلح فن الوسائط الجديدة كمسمى أشمل وأعم لوصف الأعمال الفنية المعتمدة على كافة أشكال التكنولوجيات المعاصرة فى مختلف المجالات العلمية كمجال علم الأحياء والفيزياء والكيمياء وليس فقط مجال تكنولوجيا الإتصالات والمعلومات.

5- يعتبر الفيديو ثلاثى الأبعاد أحد أنواع فنون الوسائط الجديدة ويطلق عليه مسميات عدة منها Projection Mapping- Digital Mapping -Architectural Mapping -Real time video، ذلك بالإضافة إلى المسمى الأكاديمى الخاص به والأقدم وهو الواقع المعزز رقميًا Spatially Augmented reality SAR وهو أحد تطورات فن الفيديو التى تقوم بإسقاط الرسوم والصور المتحركة سواء على المسطحات أو المجسمات محققه خداعًا بصريًا.

6- تتضمن عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد عدة أنواع أو أشكال تختلف وفقاً للأهداف والغايات المصممه من أجلها وأماكن عرضها ومنها **عروض الفيديو ثلاثية الأبعاد: المجهزة فى الفراغ، التفاعلية، المعمارية، والأدائية.**

7- تتلاقى بعض جماليات فن الفيديو ثلاثى الأبعاد مع صفات ومبادئ مفهوم السيمولاكر فى ضوء مجموعة من الثنائيات مثل ثنائية **الحقيقى/الزائف، الزوال والديمومة، الذات/الآخر، المتعدد/الأوحد.**

توصيات البحث:

1- إجراء المزيد من البحوث والدراسات التى تتناول مفهوم السيمولاكر بالبحث والتطبيق على اتجاهات فنون ما بعد الحداثة.

2- عقد ندوات وورش عمل تذوقية تلقى الضوء على جماليات فنون الوسائط الجديدة فى ظل التطورات التكنولوجية الهائلة التى يشهدها العقد الثانى من القرن الحادى والعشرين.

3- تحديث المقررات الدراسية فى كليات التربية الفنية بوجه خاص وكليات الفنون بوجه عام، بحيث تتضمن تدريس تقنيات وآليات فنون الوسائط الجديدة.

4- توجيه الباحثين والدارسين إلى إلقاء الضوء على فن الفيديو الثلاثى الأبعاد بوجه خاص- من خلال البحوث العلمية- بإعتباره أحد المجالات الناشئه التابعه لفنون الوسائط الجديدة والتى لاقت إنتشارًا واسعاً فى الفنون العالمية المعاصرة.

مراجع البحث:

أ- المراجع العربية:

1- مصطفى إبراهيم، أمل: "المردود الجمالى للتعددية الثقافية فى فنون ما بعد الحداثة فى مصر"، بحث منشور، مجلة بحوث فى التربية الفنية والفنون، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2004، ص 20.

1- Mostafa, Aml: "almardood elgamally lltadodea elthakafea fy fnon ma baed elhadasa fy masr", bhth mnshoor ،mglt bhwoth fy altrbya alfnya walfnon ،klyt altrbya alfnya ،gamet helwan, 2004, p20.

2- فيشر، ايريكا - ليشته: "جماليات الأداء نظرية فى علم جمال العرض"، ترجمة مروة مهدى، المركز القومى للترجمة، القاهرة، 2012، ص 175، 245.

2- Fisher, Aricka- lecha: "gamaleat eladae nazrea fy alm gamal elard" ,targamit marwa mahdy, elmarkaz elkawme leltargmah, alkahra, p 175, 245.

3- بوكوفا، إيرينا وآخرون: "أصداء التنوع الثقافى طريق نحو تحقيق التنمية"، منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة، اليونسكو، فرنسا، 2011، ص 7.

3- Bocofa, Erena & Akharoun: "azdaa altanawa althkafy tareek nahw tahkek eltanmea, monazamit alomam almothda lltarbea wa eloulwm wa elthkafa, unesco, france, 2011, p 7.

4- مصطفى، بدر الدين: "حالة ما بعد الحداثة الفلسفة والفن"، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، 2013، ص 248، 134 ، 138، 138، 142.

4- Mostafa, Badr Eldeen: "haleet ma bid elhadasaa wa elfan", elhaya elama lkosoor elsakafa, alkahra, 2013, p 248, 134, 138, 138, 142.

5- مصطفى، بدر الدين: "دروب ما بعد الحداثة"، مؤسسة هنداوى، المملكة المتحدة، 2018، ص 215.

5- Mostafa, badr eldeen: "droub ma baed elhadasa", moasast hendawe, elmamlaka elmotahda, 2018, p 215.

6- بروكر، بيتر: "الحداثة وما بعد الحداثة"، ترجمة عبد الوهاب علوب، منشورات المجمع الثقافى، الإمارات العربية المتحدة. 1995، ص 291.

6- Broker, Peter:" elhadasa wa ma baed elhada" , targamit abd elwahab aloub, manooshorat elmogama elthkafy, elemirate, 1995, p 291

7- بودريارد، جان: "المصطنع والإصطناع"، ترجمة جوزيف عبد الله، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، لبنان، 2008، ص 52، 53.

7- Baudrillard, Jean: "almostain wa elastnaia", targamit joseph abdallah, almonazma elarbia lltargma, Beirut, Lebanon, 2008, p 52, 53.

8- فرانسوا ليوتار، جان: "فى معنى ما بعد الحداثة- نصوص فى الفلسفة والفن"، المركز الثقافى المصرى، الدار البيضاء، المغرب. 2016، ص 24.

8- Lywotar ،Ggan Franswoa: "fy many ma bad alHdatha-nasoos fy alflsafa walfn", trgmat alsayeed lbyb, almrkz althkafy alarby, aldar albyda, almagrb, 2016, p 24.

9- آلان، جراهام: "التناص"، ترجمة محمد الجندى، المركز القومى للترجمة، القاهرة، 2006، ص 9.

9- Graham, Alan: "eltanas" , targamit mohammed elgenide, elmarkaz elkawme lltargama, alkahra, 2006, p 9.

10- دولوز، جيل: "الإختلاف والتكرار"، ترجمة وفاء شعبان، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، لبنان، 2008، ص 570، 569

10- Deleuze, Gilles: "alekhtalaf wa altakrair", targamit wafaa shaban, almonazma elarbia lltargma, Beirut, Lebanon, 2008, p 570, 569.

11- عاصم، ريم: "فنون ما بعد الحداثة فى الغرب – النشأة والتطور"، بحث منشور، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، القاهرة، مج 3، ع 9، 2018، ص 15.

11- Asem, Reem:" fnon ma baid elhadasa- elnasha wa eltatawer", bhth mnshoor, magalt elomara wa elfnon, alkahara, v. 3, no. 9, 2018, p 15.

12- بنعبد العالى، عبد السلام: "أسس الفكر الفلسفى المعاصر"، دار توبقال للنشر، المغرب، 1991، ص 100، 99 ، 104، 105

12- Benabd elalea, Abd elsalaam: "othes alfekr elfalsafe almoaser", dar tobekal llnashr, morocco, 1991, p 100, 99, 104, 105.

13- راتانسى، على: "التعددية الثقافية- مقدمة قصيرة جدا"، ترجمة لبنى عماد تركى، مؤسسة هنداوى، القاهرة، 2013، ص17.

13- Ratsee, Ali,: "altadoudea elthkafea- mokdama kasera gdan", targmat lobna amed turkey, moasset hendawe, alkahra, 2013, p13.

14- أبو زيد، عماد: "الوسائط المتعددة فى فنون ما بعد الحداثة وتغير المفاهيم الجمالية"، بحث منشور، مجلة بحوث فى التربية الفنية والفنون، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2005، ص 181.

14- Abo zaed, Amaed: "alwasait elmotadeda fy fnon ma baed elhadasa wa takyor elmafahem elgamalea, bhth mnshoor ،mglt bhwoth fy altrbya alfnya walfnon ،klyt altrbya alfnya ،gamet helwan, 2005, p181.

15- عطيه، محسن: "الفنان والجمهور"، دار الفكر العربى، القاهرة، 2001، ص125.

15- Attya, Mohsen: " elfanan we elgomhour", dar elfakr elarabe, al alkahra, 2001, p 125.

16- عطيه، محسن: "نقد الفنون من الكلاسيكية إلى ما بعد الحداثة"، منشأه المعارف، الإسكندرية، 2002، ص204.

16- Attya, Mohsen: "nakd elfanon mn elclassicea ela ma baed elhadasa" ,manshat elmaaraf, Alexandria, 2002, p 204.

17- عطيه، محسن: "التجربة النقدية فى الفنون التشكيلية"، عالم الكتب، القاهرة، 2011، ص 144، 144.

17- Attya, Mohsen: "altgrobto alnnakdya fy alfnwon altshkylya", alam alkotb, alkahra, 2012, p144, 144.

18- اندلسى، محمد: "الترجمة كإستراتيجية للفكر"، بحث منشور، مجلة هرمس، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، المغرب، بدون تاريخ، ص60-61.

18-Andalce, Mohamed: "altargma kestratejea llfekr", bhth mnshoor ،mglto harmes, klyt eladab wa aloloum alansanea, morocco, bdon tarekhm p60-61.

19- رجب، محمود: "فلسفة المرآه"، دار المعارف، القاهرة، 1994، ص184، 185.

19- Ragab, Mahmoud: "falsaft elmaraa" , dar elmaaraf, alkahra, 1994, p 184. 185.

20- السباعى، هويدا: "فنون ما بعد الحداثة فى مصر والعالم"، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 2008، ص295، 286-287.

20- Elsabae, Howaeda: "fnon ma baed elhadasa fy masr wa elalam", alhyaa almasrya alama llkotab, alkahra, 2008, p 295, 286-287.

21- نوار، هيثم وآخرون: "كتالوج كايروترونيكا- مهرجان القاهرة الدولى للفنون الإلكترونية والميديا"، وزارة الثقافة، قطاع الفنون التشكيلية، القاهرة، 2018، ص 11، 123.

21- Nawaer, haysam & akhroun: "catalog cairotronica- mahragan alkahra eldawle llfanon elelectronia wa elmedia, wzarto althkafa, ktaa alfnon altshkelya, alkahra, p 11, 123.

22- عنانى، وائل محمد- عويس، خالد على- محمد، ممدوح صلاح: "النظريات الجمالية والنقدية المعاصرة وتأثيرها على الحركات السينمائية فيما بعد الحداثة"، بحث منشور، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، مج 4، ع 17، 2019، ص 640.

22- Anany, Wael Mohamed- Awea, Khaled Ali- Mohamed, Mamdouh Salah: "elnazaret elgamalya wa elnakdya elmoasra wa ticeraha ala elharakt elcinemaya fy ma baid elhadasa", bhth mnshoor, magalt elomara wa elfnon, alkahara, v. 4, no. 17, 2019, p 640.

ب- المراجع الأجنبية:

23- Massumi, Brian: "realer than real, the simulacrum according to Deleuze and guattari",1987, p 90.

24- Quaranta, Domenico: "Beyond new media art", link editions Brescia, 2013, p24.

25- Moran, Lisa:"What is new media art", Irish museum of modern art , Ireland, 2009, p 5.

26- Yoo, Hyeyoung- Kim, Hyunggi: "A study on the media arts using interactive projection mapping, contemporary engineering sciences, Vol.7, no. 23, 2014, p1184.

27- Storey, John: "cultural theory and popular culture", pearson education limited, England, 2006, p 392.

28-Rowell, Joshua: "The optimist vs the pessimist: differing views on the simulacrum and its contemporary relevance", MFA Kingston university, p2.

29-Tribe, Mark- jana, Reena: "new media art", brown university, taschen basic art series, 2009, p27.

30- Catanese, R.: "3D architectural video mapping", international archives of the photo grammetry, remote, sensing, and spatial information science, France, 2013, p165.

31-Sim, Stuart: "The Routledge companion to post modernism", Routledge companion, London and new York, 2001, p 358-359.

32-Yekpare: "A video mapping projection mapping conceptual design and application, the Turkish online journal of design, art and communication, Vol.1, issue 1, 2011, p11, 18.

ج- شبكة المعلومات (الإنترنت):

33- https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/pop-art/appropriation

34- https://www.kitwebster.com/

35- https://www.teamlab.art/concept/Relationships/

36- https://www.teamlab.art/concept/digitizednature/

37- http://exhibition.team-lab.net/bangkok/

38- https://www.flickr.com/photos/adolfo_nazario/26718196163

39- https://www.avinteractive.com/news/projection/digital-projection-video-mapping-firsts-berlin-festival-19-12-2017

40-https://designyoutrust.com/2017/11/digital-mapping-artists-transform-a-montreal-cathedral-into-heavens-wonderland/

41- https://vimeo.com/maxin10sity

تاريخ زيارة المواقع الإلكترونية فبراير 2019