

التشاركية في الفنون البصرية: آفاقها وحدودها قراءة في بعض التجارب المعاصرة
Interactivity in the visual arts, its horizons and its limits, a study of some contemporary experiences

كلية سلوى العايدي
salwaaydi_khrifich@yahoo.fr
المعهد العالي للفنون والحرف - صفاقس (تونس)

تاريخ النشر: 2023/06/30

تاريخ القبول: 2023/06/11

تاريخ الاستلام: 2023/05/09

ABSTRACT:

ملخص البحث

During the last decades, new technologies have invaded, its impacts having been on the modes of creation, immersive art is distinguished from other artistic forms by its reception, from now on, the spectator is placed in the center of the device, which allows it to exist and give meaning to the work. The concept of immersion and interactivity constitute the new aesthetic, this art gives the power to the spectators to participate in the creative process, and the act of creation is no longer introverted, locked in the opacity of the private world of the creator.

Keys words: Contemporary art, interactivity, artist, spectator, the media

استفاد المبدع المعاصر من التطور التكنولوجي الجديد، لتتحول العلاقة بين المبدع والأثر الفني والمتقبل والوسيط إلى علاقة انبثقت أساسا على التفاعلية وعلى امتزاج الأدوار حدّ التماهي ضمن ما يسمى بـ"الاستيقا العلانقية"، ليصبح بذلك المتلقي شريك فاعل في عملية الانشاء إلى جانب الوسيط التقني، تفاعل أنتج أشكالاً إبداعية مغايرة تقطع مع المتداول، تجعلنا نتساءل عن مصير المبدع ضمن فنوننا المعاصرة. الكلمات المفتاحية: الفن المعاصر، التفاعلية، الفنان، المتلقي، الوسيط.

مجلة لغة – كلام / مختبر اللغة والتواصل / جامعة غليزان (الجزائر)

1. مقدمة:

إنّ الفنون المعاصرة هي نتيجة التطوّرات العلمية الراهنة التي تعيشها التكنولوجيات الحديثة، فقد طرحت هذه الأخيرة نفسها لتقود موجة من التغيّرات طرأت على مجال الفنون البصرية، وبالتحديد لتقدّم لنا أشكال مغايرة لعلاقات المبدع بالمتلقّي تأسّست على مفهوم التشارك والتفاعل، وبالرغم من جهود الباحثين والأكاديميين ومحاولاتهم في ضبط مختلف المصطلحات الفنيّة، إلّا أنّنا نعيش حالة من الفوضى والتشتت في ظلّ التطوّرات العلميّة الراهنة، فتجدنا نتحدّث عن الفنّ الرقمي والفنّ التفاعلي والفنّ السبيرانطقي وفنّ الديجيتال إلى غير ذلك، فأصبحت مشاركة الجمهور تشغل الفنّانين منذ سنوات الستينات وتدعّمت في التسعينات، فوقع بذلك تأسيس روابط جمالية مغايرة تجمع بين الموضوع الفنيّ والفنان والجمهور، وقع دعوة هذا الأخير في مسار الإبداع على نحو مغاير. فإنّ الفنّ التشاركي على تفاعلية الجمهور بوصفه تصور جديدا للبيئة الجمالية تعتمل فيها التفاعلات التي يصوغها الجمهور

"إنّ الفنّ المعاصر لم يقتصر على التّعاطي مع العين التي تبصر بحسب ما يفترضه المجال البصري من حدود، وهي حدود اللوحة الفنيّة ذاتها كحيز فضائي مرئي في الفنّ الحديث، بل فجّر قدراتها وأخذ بعين الاعتبار موقعها التفاعلي في البنية الدّهنية والادراكية الشاملة. كما لم يقتصر على بيئتها الافتراضية/ الرّمزية/ المتخيّلة/ الدّهنية... بل ساق عملية تنشيطها جماليّا داخل بيئة حيّة تدعو إلى المشاركة التأسيسيّة وتعدد الفواعل في انجاز الأعمال الفنيّة وتحويلها من المجال الدّهني (الدّاتي) إلى المجال المبرمج في المنظومة السيبرنيطيقية ومنه إلى المجال الارتجالي في البيئة المفتوحة فهي عين تبصر وتفكر وتسمع وتتفتّل وترقص".¹

شهدت مجتمعات ما بعد الحداثة تقدما تكنولوجيا هائلا، حيث قدّم جان بودريار تساؤلا عمّا تبقى "من الواقع المادّي ونحن نشهد في كل مكان حقلا هائلا ومتوصلا للواقع بالصورة والمتخيّل والافتراضي"²، كما يقرّ جاك إيل بأنّ أيّ ثقافة تفرض وبالضرورة تجانسا بين الجانب المعيشي والمعرفة، حيث يعبر التطوّر التكنولوجي عن مجموعة رؤى كامنة تجاه العالم وتجاه رهانات سوسيو-ثقافية، ومن ثمّة تغيير نمط عيشنا وعملنا، ف"تكون المعرفة متاحة لأكثر عدد ممكن، وتكون الأشكال التشاركية هي الأصل، بحيث يستطيع الأفراد اختراق الحواجز المؤسّساتية والتنظيمية بفضل ربط شبكي موسّع".³

نسعى من خلال هذا المقال إلى الكشف عن أهمية الممارسة الفنيّة التشاركية من خلال بعض التجارب المعاصرة، ولقد اكتسبت من ذلك الفنون البصرية سمات جديدة تميّزها في المفهوم والتلقي، من خلال اعتماد الوسائل التّقنية الحديثة التي يعتمد عليها الفنان لتبليغ تجاربه الرقمية لجمهوره، لذلك اخترنا أن نفرّد لبحثنا تقسيمات، فتطرقنا في الجزء الأوّل من العمل إلى البعد المفاهيمي، وذلك بتقديم

مصطلح "التشاركية"، كما وقع الاهتمام في الجزء الثاني من العمل بجذور الفنون التفاعلية، أما الجزء الثالث فتمّ تخصيصه لتشاركية الواقع المعزز، وفي الجزء الرابع فلقد تمّ تناول مجموعة من أعمال الفنية التشاركية التونسية المعاصرة، فما هي آفاق هذه التجارب ومدى حدودها.

2. إشكالية المصطلح :

تأسست التشاركية كمصطلح وتطوّرت مع ظهور الإنسان، فكانت الايمائية واللمسة ولغة الجسد كلّها أشكال تواصلية، "الإنسان هو الكائن الوحيد المنتج للدلالات، وهو الكائن الوحيد الذي يحيا بالوسائط، وهو الكائن الوحيد الذي حوّل الأصوات إلى أشكال حاملة للمعاني، ولهذا ما كان بمستطاعه العيش في هذا الكون دون الاستعانة بالعلامات"⁴، لتظهر بعد ذلك التشاركية الآلية مع الثورة الصناعيّة، وقد زاد اهتمام الإنسان بالتواصل التشاركي مع زيادة حاجته للكمبيوتر ومختلف البرمجيات والمواقع الالكترونية ومختلف تطبيقاتها.

نسجّل أول ظهور لمصطلح "تفاعلي" كان سنة 1954، ويشير هذا المصطلح إلى ضرورة وجود خبرة مشتركة بين المرسل والمستقبل، ومع ظهور التقنيات الحديثة وانتشار تطبيقاتها تعزّز الاهتمام بالمصطلح ويعرّف روجرز سنة 1995 مصطلح التفاعلية، بمدى قدرة الباحث والمتقبّل على تبادل الأدوار، بما هو اتّصال ثنائي الاتجاه بين المرسل والمستقبل، لضمان عملية اتّصالية تبادلية بين طرفين يسيطرون وبصفة متساوية على توقيته ومضمونه، فثورة تكنولوجيا المعلومات أنتجت نظم المشاركة عن بعد، ولعلّ انصهار الطرفين هو الذي سيضمن لنا ما يعرف بمصطلح "التشاركية".

يعرّف الفنّ التشاركي على أنّه فنّ ينبني على وجود طرفين نشطين ولهما تأثير على بعضهما البعض، على عكس الفنون التقليديّة والتي كانت أحادية الجانب أو الاتجاه، والتواصل التشاركي أو التفاعلي مصطلح حديث ظهر مع عصر المعلومات، رواية القصص والنصّ المدمج ومعالجة الصور والفيديو وأصبحنا نتحدّث عن التّسويق التشاركي والواقع المعزّز والواقع الافتراضي،

" هل علينا أن نلتجئ إلى ركن مظلم يسيطر عليه جهاز يتمتّع بذكاء اصطناعي خارق، قادر على تحقيق ابداعات لا حدود لها، لمجرّد أنّنا نتمتّع بمهارة عالية وخبرة متفوّقة في تحريك صور تلك الشاشة لخلق عمل فنيّ غير متوقّع يسيطر عليه الروبوت وليس العقل الإنساني، يسيطر عليه المحوّل الرقمي الديجيتال"⁵.

ولعلّ التواصل التشاركي يختصر ما توصل إليه الإنسان من نتائج علمية فنحن اليوم إزاء علامات رقمية إلكترونية افتراضية تسيطر على العملية الثقافية، فتحوّلت الثقافة بذلك من وضعها العلمي إلى وضعها العملي وأصبحت التكنولوجيا الحديثة هي الثقافة، فنحن اليوم أمام ثقافة علمية مردّها التكنولوجيات الحديثة وما توفره من أنساق ثقافية، وثقافة عملية مردّها معرفة طريقة استعمال

الحواسيب والبرمجيات الحديثة، فأصبحنا نتحدث عن ثقافة المعرفة العملية، يقودنا هذا إلى إمكانية الحديث عن سيمياء التواصل الرقمي، كما تطرق والتر بنيمين إلى موضوع الصناعة الثقافية وتصنيع الثقافة ليؤكد من جهته على التقارب بين عالمين، عالم الصناعة الثقافية من جهة وعالم التواصل من جهة ثانية، أما نوبير إلياس فقد قدّم تساؤلاً "هل نشهد حقاً قطيعة ثقافية مع الممارسات السابقة أو ببساطة مروراً تدريجياً من تشكيل ثقافي إلى آخر وإقامة توازن جديد للتوترات"⁶.

شهدت مختلف الفنون والمجالات في السنوات القليلة الماضية طفرة كبيرة أساسها الاستعمال المفرط للوسائل التكنولوجية، متجاوزة مختلف الحواجز التقليدية في التعامل مع المتلقي، فأصبحنا نتحدث عن الأدب التفاعلي، والسياحة الافتراضية والفضن التفاعلي التشاركي، فالسياحة الرقمية مكّنت السائح من أن يجوب العالم من مكانه عبر شاشة الحاسوب وأن يحجز تذكرته ويصمم برنامج رحلته الافتراضية، ويشاهد المواقع التي ينوي زيارتها قبل أن يقوم برحلته الفعلية، ومن هنا ظهر مصطلح المتحف الافتراضي.

كما أصبحنا نتحدث عن الأدب التفاعلي، حيث يعدّ المتلقي أحد أطرافه بما أنّه يشارك في بناء النصّ وإنتاج معناه، تدعّم مع ظهور النظريات النقدية الحديثة في تعظيم شأن المتلقي، فأصبحنا نتحدث عن الرواية التفاعلية أين يساهم القارئ في بنية العمل، "كما أنّ توظيف الوسائل الجديدة أدّى إلى ظهور أشكال وأنواع أدبية جديدة ويمكننا أن نمثّل لها هنا بـ"الرواية التفاعلية" التي صارت نوعاً أدبياً خاصاً يكتب فيه العديد من الكتاب...ما تزال غريبة في محيطنا الثقافي والادبي والفني ليس فقط على صعيد الإنتاج ولكن على صعيد المعرفة أيضاً"⁷.

وتعتبر رواية "شورق شمس 69" للروائي الأمريكي روبرت أزلانو المعروف بـ"بوبي رايب" والتي صدرت سنة 1996 من أهم الروايات التفاعلية حيث يدعو القراء لإضافة مغامراتهم الافتراضية إلى بنية النصّ الروائي، دون فصل بين نصّ المبدع ونصّ المتلقي، فتتوحد الأدوار هنا، "ارتبط ظهور الوسائط المتفاعلة بالحاسوب وبمختلف التطوّرات التي احبت ظهوره من عتاد وبرمجيات من جهة، ومع ظهور شبكة الانترنت ضارت الوسائط المتفاعلة الأساس الأكثر تطوراً ومرونة وسرعة في التواصل بين الناس بالقياس إلى الوسائط التقليدية"⁸.

3. التّأصيل للمتلقّي التشاركي:

يؤسّس فنّ اليوم لجمالية علائقية تعيد توزيع الأدوار الانشائية للعمل الفنيّ، والمرتكزة أساساً على مجموعة من القيم التفاعلية، ممّا أسّس خطاب جمالي علائقي يقوم على مبدأ التّشارك وتقاسم الأدوار، لمختلف العناصر المشاركة في العملية الإبداعية،

"إنّ الأعمال الفنيّة التفاعلية لا توجد ولا تكتسب المعنى إلّا إذا انخرطت في محاورّة المتلقّين، ويمكننا القول إذن بأنّ العمل الفنيّ يعود في اجازته لمؤلّفين اثنين، مؤلّف لأصل المشروع يحدّد البرمجة

وطريقة مشاركة المتلقي، والمؤلف المتقبل الذي يتدخل في العمل الفني ويُفعل الطاقات التفاعلية الكامنة فيه".⁹

ولقد مثلت مختلف هذه التحوّلات العديد من الاستفهامات حول أهمّ المفاهيم المميّزة لما يسمّى بـ "الفنّ المعاصر"، ولقد مثل مفهوم التشاركية أو التفاعلية أهمّ المفاهيم المطروحة والتي تمّ تناولها في العديد من الاشغال العلمية الغربية أولاً وفي فترة لاحقة العربية، "انطلاقاً من هذه الأرضية المستحدثة في الفنّ والمنفتحة على الآخر، اجتمه الفنانون في البحث عن آليات تواصلية تفاعلية مغايرة للمعهود ضمن أعمالهم الفنية، يصبح فيها العمل الفني مقترحاً معروضاً لمشاركة المتلقين... جاء هذا الدور الفاعل للمتلقى ملبياً لتوجّهات المعاصرة بما أفرزته من قيم ومسارات ألحّت على تقليص مسافة التباعد بين العمل الفني والمتلقى، بل وأدمجته في صلب هذا العمل".¹⁰

أنتج الفكر الغربي بداية من الستينيات من القرن العشرين، فكراً مغايراً، أكّد على البعد الانزياحي للفنّ المعاصر، انزياح عن المعطى المباشر للواقع، والتحرّر من نمط التلقي الكلاسيكي، وذلك من خلال ادماج المتلقى ضمن الممارسة الفنية، ليكون الشريك الفاعل ضمنها، وليتدعّم ذلك مع الفنّ الافتراضي، إذ يستدعي الأثر الافتراضي التفاعلي وبالتحديد التنصيب الافتراضية التفاعلية والانغماسية المتلقي للانخراط في العملية الإبداعية، حيث أصبحت الحركة والتنقل من ركائز المسار الصّوري للنتاج الإبداعي، من خلال الدور الفاعل الذي بات يتقلّده المتلقى وفق ميكانزمات الانغمار ومنظومة التفاعل. وفي كتابه المعنون بـ "التلقي الفاعل في الفنّ التشكيلي المعاصر"، تناول نعمان المعلول المجموعة المؤسسة للتلقي الفاعل، "مجموعة البحث في الفنّ البصري"¹¹، أين إنبنى التلقي الفاعل على منظور تشاركي للتواصل حسب تعبيره، حيث يتحاور المتلقى مع الفعل الفني عبر التحاور مع الأعمال الفنية والتي أصبحت بدورها مجالا للتدخل والاضافة، إنّ اقحام المتلقى في بيئة فنية المعاصرة يوضّح المسار الهادف لإيجاد أساليب وتقنيات وطرق عرض جديدة للعمل الفني، كما تعتبر منجزات مجموعة البحث في الفنّ المرئي "قراف" «GRAV»، من أهمّ التجارب التي برزت في السّاحة الدولية، من أهمّ مبادئ هذه المجموعة ممنوع عدم المشاركة ممنوع عدم اللّمس، إلى جانب تجربة جوزي رافاييل، تستدعي هذه الفضاءات "المولوجة" «les pénétrables» المتلقى ليكون عنصراً فاعلاً، من خلال الانخراط الكليّ في الفضاء والولوج داخل العمل وتحريك عناصره، فضاءات الأجواء الغامرة في سياقها التفاعلي.

صورة عدد 1: مولوجات جوزي رافاييل 1965 Soto Jesús Rafael les pénétrables



كما تعدّ تجربة الفنانة البولونية كارينا سميغلا بوبنسكي، Karina Smigla Bobinsky، من أهم التجارب المعاصرة، وذلك من خلال عملها A.D.A، والذي تمّ إنجازه سنة 2011، في شكل منحوتة دائرية الشكل، يحركها الحاضرين ويقومون بتوجيه مسارها حسب أهوائهم لترسم بذلك على الجدران والسقف والأرضية مجموعة من الخطوط والغرافيزمات العفوية، ليتحوّل المتلقّي إلى فاعل فيه/ فاعل له، ضمن مقاربة تشاركية جماعية، "أوجد مجال الفنون التشكيلية بمختلف ابداعاته نمطا جديدا للتواصل مع المتلقّي، فيه تجاوز لحدود التّقبّل المعهود، تجاوز للنظر والتأمّل والتّمعّن في الأثر الفنّي عبر مسافة فاصلة، غاية تعويضه بعلاقة تواصلية مباشرة، هدفها مشاركة وشراكة المتلقّي في الممارسة التشكيلية بصفة فعلية، تبعا لما شهدته هذه الممارسات من تغيّرات وتمظهرات"¹².

4. تشاركية الواقع المعزز:

فمن خلال العرض التّشاركي لفنان قوق مثلا تجدنا داخل فضاء رقمي افتراضي تشاركي يتم إنشاءه داخل البيئات الافتراضية وشبكات المعلومات بتوظيف البرمجيات التطبيقية، تضمن لنا جولات افتراضية أو ما يسمى بيئة تفاعلية تسمح للمتلقّي الزائر بالتواجد في فضاء يعتمد على أنواع مختلفة من الوسائط، الصور، العروض الثلاثية الأبعاد والفيديو والصوت والعروض البانورامية وغالبا ما يكون للزائر إحساس بالحركة أو المشي أثناء الجولة الافتراضية وذلك لعرض أعمال فنية عالمية، وتعطي هذه الجولات شعورا بالحقيقة حيث تركز على وجود مجموعة من الصور، واقع معرّز أو واقع مفرط كما أطلق عليه جان بودريار، حيث كتب عن عصر موت الواقع أو نهايته، فتجدنا مع هذا العرض ضمن بيئة تفاعلية ثلاثية الأبعاد مصممة بواسطة برامج، تمكّن هذه البيئة المتلقّي من الدخول في عالم وهمي، تشاركي نتيجة تفاعلات تحدث بين البيئة التفاعلية وحواس المتلقّي واستجاباته، ويتفاعل معها في الزمن الحقيقي وكأنّها عوالم حقيقية، كما تتيح للمتلقّي التنقل داخلها والتفاعل معها عن طريق أدوات مصممة لهذا الغرض، كما يمكن أيضا استخدام عناصر الوسائط المتعدّدة الأخرى مثل الصور والمؤثرات الصوتية والموسيقى والنصوص المكتوبة.

"الواقع المفرط الذي يحاكي الواقع الفعلي وذلك من خلال الإثارة واختراع الأكاذيب التي تجعل من حقيقته...ثقافة مليئة بالنماذج الحقيقية التي لم تكن موجودة، ممّا ترتّب عليه عواقب بفقدان التمييز

بين الحقيقي والمتخيل... لذلك ساد منطق الاصطناع الذي ليس له أي علاقة بمنطق الحقائق أو الترتيبات العقلانية¹³.

تحدث جاك اليل في كتابه الخداع التكنولوجي عن تناول الخطاب المغربي للتقنيات والأوهام التي جاءت بها، من أهم هذه الأوهام التشاركية المتصنعة، والتي أساسها التمويه والتضليل مما يؤدي إلى سقوط مبادئ الواقعية وحدودها، والاصطناع هو التظاهر بامتلاك ما لا نملك، أو بمعنى آخر ادعاء حضور الغائب وذلك لأن موضوعاته ليست واقعية وغير حقيقية "فالاصطناع إذا يضع الواقع في زلزلة قوية مفادها فقدان ثنائياته وتناقضاته مما يعمل على زيادة الهشاشة لمبدأ الواقعية، ويرمي بظلاله على أي إمكانية للتمييز بين الحقيقة والزيف والصدق والكذب والخير والشر وبين الواقع والخيال، ولن يبقى إلا الزيف المنفصل عن الحقيقة.

يوفر هذا العرض فضاء تغيب فيه القدرة على التمييز بين الواقع ومحاكاة الواقع، بين الحقيقي والخيالي، فتجدنا عاجزين عن تحديد الفصل بين العالمين، لا نستطيع تحديد أين ينتهي أحدهما وأين يبدأ الآخر، لدرجة يجد فيها المتقبل نفسه أكثر انسجاما أو تورطاً مع عالم الواقع المعزّز مقارنة بالعالم الحقيقي المادي،

"لقد انخرط الجميع في اللعبة، لعبة الإيهام، ذلك أن الاصطناع جعلنا لم نعد نتوقف على معيار أو مقياس أو إطار أو مرجع انطولوجي أو قاعدة ابستمولوجية أو ضوابط أخلاقية نهائية أو يقينيات دينية تصلح للتمييز بين الأشياء ورسم الحدود وتحديد المسارات وتثبيت الأسماء وضبط الأفاق وطرده الأشباح والأوهام والتناقضات¹⁴.

فالعرض التشاركي لأعمال فان غوغ ليست بالحقيقة وليست بالمزيفة كذلك، إنها آلة تعمية، غرضها الأساسي إعادة توليد وهم الواقع، وهنا يقرّ بودريار بسخرية التخيل، حيث أقرّ أن الواقع ما هو إلا مجرد وهم مثل السراب أنشأنا منه عالماً افتراضياً جاء نتيجة لاصطناع مفرط تمثل فيه الأشياء وأصبح الافتراضي أكثر أهمية من الواقعي، وأصبح للعبث صبغة واحدة فقط، تلك التي تمتلكها وسائل الإعلام الحديثة، ويرى بودريار أن ثقافة المجتمع الاستهلاكي في المجتمعات المعاصرة اختفى فيها الحقيقي لصالح النماذج المصنعة جوهر الواقعية المفرطة، وموت الواقع فكر يتبنى المعنى واللا معنى أو الحقيقة والزيف في الوقت نفسه وهو ما أطلق عليه بـ "الفكر الجندري"، الذي انبنى أساساً على تغيب الواقع والدعوة لنقيضه من خلال الواقع الافتراضي، أنتج لنا هذا الواقع الافتراضي تجاوز المكان لصالح الزمان، ولم يعد مفيداً للتمييز بين هنا وهناك لأن ذلك أصبح عبارة عن وهم بصري.

5. الفنون الرقمية التشاركية : قراءة لبعض التجارب التونسية المعاصرة:

يعدّ مصطلح الفنّون الرقمية من أكثر المصطلحات انتشاراً في الساحة الثقافية والإعلامية العربية، مفهوماً ينضوي ضمنه كل التعبيرات الفنيّة التي يتمّ إنتاجها رقمياً، يحيل على ما هو رياضي ولوغاريتمي وحسابي، تعبيرات تقترح رؤية جديدة في إدراك العالم، وتعبّر عن مرحلة انتقالية لمعنى الوجود ومنطق التفكير يعتمد أساساً الحركة لا الثبات لأنه نشأ بالأساس في عالم رقمي بعوالمه الافتراضية التي لا تعرف الثبات والسكون، صورا فنيّة اتخذت مع الحاسوب صورا مغايرة في الإنتاج والتلقّي، ويعرّف سامي بن عامر الفنون الرقمية من خلال قوله: "بفضل الاكتشافات التكنولوجية الحديثة والبرمجيات المتعدّدة والمتجدّدة التي بدأت في الظهور منذ أواخر القرن العشرين، عُرِف الفنّ الرقمي، وهو مجال فنيّ جديد نتج عن العلاقة الديالكتيكية والتفاعلية بين الفنان وآلة الحاسوب القادرة على تنفيذ عمليات تكوينية وتصميمية متنوعة ومتعدّدة بعد تزويدها بمعطيات رقمية، ولقد أدّى ذلك إلى ظهور مصطلحات جديدة في حقل الفنون المرئية مثل الاستطيقا المعلوماتية والفن الافتراضي والصورة التآلفية والكاميرا الرقمية والرسوم الرقمية"¹⁵.

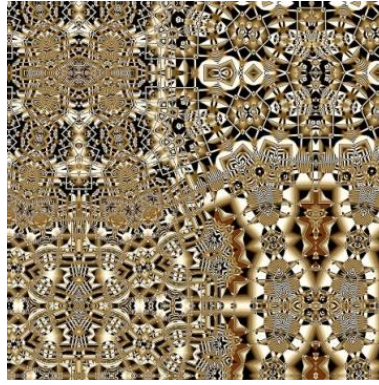
فمع الفنّ التفاعلي يعدّ الحاسوب أداة وشكل ولغة وفضاء، فهو منتج وأداة إنتاج وفضاء للإنتاج وعلاقات إنتاجية، حسب جون لويس ويسبورغ¹⁶، وفي هذا المجال يقول سعيد يقطين في كتابه "من النصّ إلى النصّ المترابط، مدخل إلى جماليات الابداع التفاعلي" أنّ: "وكلّ هذه الأبعاد والدلالات التي تحمل مادّة "ن، ت، ج" تتحقق في الابداع التفاعلي... في هذا الابداع التفاعلي يتحقق التفاعل في أقصى درجاته ومستوياته، بين المستعمل للحاسوب والحاسوب من جهة، وبين العلامات بعضها ببعض لكونها مترابطة من جهة ثانية، وبين المرسل والمتلقّي، حيث يغدو المتلقي بدوره منتجا بالمعنى التام للكلمة، من جهة ثالثة"¹⁷، تربط التشاركية الفنون البصرية بركن رئيس في العملية الإبداعية ألا وهو المتلقي، بل تعتبره الأهم، وهكذا فإنّ المتلقي يعدّ أهم عنصر في الفنّ التفاعلي، لم يعد فعلا لاحقا لشيء قائم، فمن خلال توظيف الحاسوب كوسيط للإنتاج والتلقّي معا، برز اختصاص جديد يسمّى "الوسائط المتفاعلة"، ومع ظهور شبكة الانترنت صارت الوسائط المتفاعلة الأساس الأكثر تطوّرا ومرونة وسرعة في التواصل، حيث يحطّم الحاجز الزمني الذي كان عائقا أمام التواصل. لقد شهدت الفنون الرقمية إذن تذويبا للمسافات والحدود عبر الوسائط التفاعلية التي يتمّ إنشاؤه داخل البيئات الحاسوبية وشبكات المعلومات بتوظيف البرمجيات التّطبيقية داخل عالم مركّب على حدّ تعبير إدغار موران:

"إنّ مهمّة الفكر المركّب هي تغيير هويّة العالم... إنّ الفكر المركّب هو مجموعة هذه العلوم المباحث وقد توحدت في أفق ومشروع واحد، أفق التّعقيد، إنّهُ فكر يؤمن بإمكانية تجميع وتوحيد المتعدّد وهدفه هو تفجير المباحث ولّمها داخل أفق مركّب جديد... فكر نتاج تطوّر ثقافي وتاريخي وحضاري، إنّهُ يستخرج على المستوى الابدستيولوجي والعلمي من مجموع الرؤى والتّصورات والاكتشافات والتّأملات الجديدة، فالتّعقيد يكمن في الكميّة القصوى للتفاعلات والتّدخلات والارتدادات بين عدد كبير من الوحدات"¹⁸.

جمعت بعض التجارب الفنية العربية مثلاً بين العديد من الوسائط، قامت جلّ هذه ممارسات على مجموعة من البرمجيات، اقتصر فيها دور الفنان على استحضار مجموعة الإشارات من ذاكرة البرامج " يحاول استغلال الإشارات المجردة عن طريق تجزئتها سعياً وراء تحويل الصورة إلى نقطة ضوئية ذات درجات متعدّدة من اللون، ينتج عنها منظومة من الخلايا الضوئية التي تعبّر عن صورة لم يمسسها قلم ولم تفتّرش بعد لوحة أو جداراً" ¹⁹.

وفي هذا المجال يقول الناصر بالشيخ " فمن خلال هذه الأشكال، يترجم الحاسوب المعادلات الرياضية المختلفة إلى أشكال مرئية، تنتج عن تحويل تلك المعادلات الرياضية اللامرئية إلى مربعات مجهرية ضوئية تنتظم من خلالها واجهة الحاسوب فتجعل اللا مرئي مرئياً" ²⁰.

صورة 1: صورة رقمية رقم 2 للفنان سامي بن عامر، 2021



صورة 2: صورة رقمية رقم 2 للفنان سامي بن عامر، 2021



كما اعتمد الفنان على الاتصالات الفورية لنشر أعماله ضمن مختلف المواقع الإلكترونية مما أحدث طفرة في اختصار المسافة الزمنية بين الفعل ونشره، ضمن ما يسمّى بالمتحف الافتراضي،

" استطاعت الصورة الرقمية عبر الشاشة بوسائلها الجديدة التي تجاوزت الرقعة الثابتة (ورقة أو لوحة)، أن تدخل البيوت كلّها وتخطب الأعمار والأجناس على اختلاف مستوياتهم في الثقافة والوعي، إذ أصبح القمر الصناعي يقدّم المتحف الافتراضي، الذي ابتدأ الحديث عنه مع أندريه

مارلو، على أوسع نطاق وبوقت واحد إلى جميع القارات، ليس بوصفها صورة فقط، بل بوصفها موجودة في كل بيت من بيوت البشر في العالم"²¹.

استطاع المتلقي الاتصال بالفنان ويستطيع هذا الأخير الاطلاع على ردود فعله وتعليقاته، وفي تغيير عقليات التلقي الجماهيري، فأصبح المتلقي يشارك في نشرها والتفاعل معها، "لكن التجربة الجسدية في اللقاء تصبح تجربة تكنولوجية، أنا موجود لأتني أفاعل مع آلة وشبكة -تقنية- اجتماعية، نحن نلتقي إذن تحت نظام مزدوج للظهور المقنع وحضور لا ينضب... إن جسدنا غير مستبعد لكنه انتقل ليصبح هجيناً ومادياً وافترضياً في الوقت نفسه"²². يشغل الفنان العربي المعاصر إذن على مختلف إمكانات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، ولكن ورغم محاولاته، فإننا نسجل حدود الجانب التفاعلي/ التشاركي، حيث يذهب محمد بن حمودة في كتابه "التشكيل العربي المعاصر على محوري المزامنة والمعاصرة"، إلى أن استخدام الوسائل الحديثة وما انجر عنها من تعديل في علاقة المنتج بالمتلقي، قد هبطت علينا فجأة، حيث أن الفنان العربي لم يكن مستعداً لاستقبالها، ولا قادراً على التعامل معها، ولقد انعكس ذلك على طبيعة العلاقة التي تربط بين المنتج والمتلقي، يقول:

"أصبح الفن أقدر على توريث الناس في علاقات تعاصر أمتن من ذي قبل وأكثر تعيّنًا وتحّدًا، ومن هذا المنظور أليس من الصحيح أن الأنترنت هو من بين الوسائط المستحدثة الأكثر قدرة على تحويل المزامنة إلى معاصرة؟ ... ولكن لم يكن هذا التحوّل للمزامنة إلى معاصرة مزعجاً لمجتمعنا العربي؟ وهل هو انزعاج نختصّ به أم أنه سمة عامّة ملازمة لهذه الظاهرة"²³.

تفاعلية اقتصرت على التعليق والمشاركة وليس في الإنجاز، لذلك نستطيع القول في هذا الشأن بأنّ التشاركية والتي نعني بها اقتران المبدع والقارئ بقران التفاعل والترابط في الفعل التشكيلي ومساهمة المتقبل في العمل شبه غائب في الممارسات الفنية العربية، ولئن اختلف مجال النشر والوسائط المعتمدة إلا أنّ المتقبل بقي سلبياً مقارنة بالمأمول، لم يخرج عن دائرة القوانين الجمالية الكلاسيكية، ممّا جعلنا نقرّ بأننا أمام أعمال فنية رقمية وليست بتفاعلية فعلية، فهل هذه الممارسات لا تخرج عن بوتقة الممارسات الهاوية والتي تعتمد في الغالب على التركيب والمونتاج، فالفنان من خلال هذه الأعمال ألغى السلوكات الانفعالية التشاركية واكتفى المتقبل بتسجيل الإعجاب والنشر أو التعليق، وبالرغم من أنّ الفن الرقمي استطاع أن يستوعب ويستقطب فنّانين وجمهور واستطاع أن يشيّد مشهداً فنياً محلياً وعالمياً، إلا أنّه لم يضمن لنا فناً تشاركياً، وهذا يدعونا إلى إرساء تقاليد فنية تشاركية كما هو الشأن في الفنون التفاعلية التشاركية الغربية.

إنّ الفنون التشاركية في العالم العربي بصفة عامّة وفي تونس بصفة خاصّة لم يغض غمارها بعد، ولعلّ تجاوب فنّانينا العرب مع هذه الوسائط ما زال محتشماً يدبّ دين التملّ، فالفنان العربي مستهلك سلبي لكل ما ينتجه الغرب غير مبادر بالإنتاج والإبداع، في حين أصبحت الفنون التشاركية مطلب حضاري،

بات ضرورة ملحّة، دفعت بالعديد من الفنّانين بولوج هذا العالم الافتراضي، عالم الوسائط المتفاعلة، فالذهنية العربية مطالبة بكسر قيودها والتحرر من أوهام معتقداتها حتى لا يظلّ الفنان العربي في ممارسته تقليدياً، لا يمتلك لغة الفنون التشاركية المعاصرة.

6. الهوامش:

¹ قوبقعة، خليل، (2016)، السّيرنيطيقا في الفنّ المعاصر بوصفها تجربة إدراكية، من الشّكل الفنّي إلى الحدث الحسّي، مجلّة فنون، عدد تحت عنوان، "الفنّ والتكنولوجيا الجديدة"، الثلاثية الثانية والثالثة، ص 15.

² زغلول، السيد صابرين، (2018)، "سطوة الميديا، العالم الافتراضي وأثره في المجتمع المدني"، "الإستغراب"، دورية فكرية تعنى بدراسة الغرب وفهمه معرفياً ونقدياً، تصدر عن المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية-بيرون، العدد الحادي عشر، ربيع 2018. ص 267.

³ ريفيل، ريمي (2018)، الثورة الرقمية، ثورة ثقافية، عالم المعرفة، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب-الكويت. ص 30.

⁴ بنكراد، سعيد، (2003)، السّميات: مفاهيمها وتطبيقاتها، الفصل الرابع "سميولوجيا الأنساق البصرية. الصورة نموذج"، منشورات الزمان، الرباط. ص 92.

⁵ البهنسي، عفيف، وبن حموده، محمد، (2012)، من الريشة إلى اللابتوب: الفنّ والفكر الجمالي، دار الفكر، ط 1، دمشق. 86.

⁶ ريفيل، ريمي (2018)، الثورة الرقمية، ثورة ثقافية، عالم المعرفة، ص 101.

⁷ يقطين، سعيد (2005)، "من النصّ إلى النصّ المترابط، مدخل إلى جماليات الابداع التفاعلي"، المركز الثقافي العربي، الطبعة الأولى. ص 32.

⁸ يقطين، سعيد (2005)، "من النصّ إلى النصّ المترابط، مدخل إلى جماليات الابداع التفاعلي"، ص 59.

⁹ COUCHOT, Edmond. HILAIRE, Norbert. (2003) *Extrait de L'art numérique*. Champs-Flammarion, Paris. URL : <http://www.multimedialab.be/doc/citations/edmond_couchot_hybridation.pdf, p 65.

¹⁰ المعلول نعمان بن الطيّب، (2021) " التّلقي الفاعل في الفنّ التّشكيلي المعاصر، الرّواد الأوائل"، كونتكت، الطبعة الأولى. ص 5-6.

¹¹ "مجموعة البحث في الفن المرئي، أسست في باريس سنة 1961، بستة فنّانين وهم "هوراسيو قارسيا روسي Horacio و"فرانسوا مورلي Francisco Sobrino و"فرانسيكو سوبرينو Julio Le Parc و"جوليو لوبارك Garcia Rossi و"Jean Pierre Yvaral (Le Groupe de و"جون بيار إيفارال Joël Stein و"جوال ستاين François Morellet 2021. Recherche d'Art Visuel 1960-1968

¹² المعلول نعمان بن الطيّب، (2021) " التّلقي الفاعل في الفنّ التّشكيلي المعاصر، الرّواد الأوائل"، ص 7.

¹³ زغلول، السيد صابرين، (2018)، "سطوة الميديا، العالم الافتراضي وأثره في المجتمع المدني"، "الإستغراب"، 269.

¹⁴ زغلول، السيد صابرين، (2018)، "سطوة الميديا، العالم الافتراضي وأثره في المجتمع المدني"، "الإستغراب"، ص 271.

¹⁵ بن عامر، سامي، "معجم مصطلحات الفنون البصرية"، دار المقدّمة، الطبعة الأولى، 2021. ص 412-413.

¹⁶ « pour Jean-Louis Weissberg, l'interactivité se définit comme la communication(le dialogue) entre un opérateur humain et un système informatique », Zénouda hervé, « les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains, de la correspondance à la fusion », l' Harmattan, 2008, p130.

¹⁷ يقطين، سعيد (2005)، "من النصّ إلى النصّ المترابط، مدخل إلى جماليات الابداع التفاعلي"، ص10.

¹⁸ موران، أدوار، (2011)، مدخل إلى الفكر المركّب، دار توبقال للنشر. ص8.

¹⁹ المهني، عفيف، وبن حمودة، محمد، (2012)، من الريشة إلى اللابتوب: الفنّ والفكر الجمالي، ص87.

²⁰ قويقعة، خليل، (2016)، السيبرنيطيقا في الفنّ المعاصر بوصفها تجربة إدراكية، من الشّكل الفنّي إلى الحدث

الحسّي ص86.

²¹ المهني، عفيف، وبن حمودة، محمد، (2012)، من الريشة إلى اللابتوب: الفنّ والفكر الجمالي، ص84.

²² (ريفييل، 2018، 73).

²³ بن حمودة ، محمد، (2011)"التشكيل العربي على محوري المزامنة والمعاصرة"، البحث الفائز بإشادة لجنة

التحكيم ديسمبر 2010، دائرة الثقافة والإعلام، إدارة الفنون، المركز العربي للفنون، الطبعة الأولى. ص10.