

## الوسائط المتعددة وأثرها في بنية الصورة المعاصرة للفن اليوم

شيرين معتوق الحرازي

استاذ مشارك - قسم الرسم والفنون

جامعة جدة- جدة- كلية التصميم والفنون

هاتف : ٠٠٩٦٦٥٠٥٦٤٤٧١٢

بريد الكتروني : [shereen\\_art@hotmail.com](mailto:shereen_art@hotmail.com)

### مستخلص :

تنطلق هذه الدراسة من واقع تحديات التكنولوجيا الرقمية وخاصة ما يسمى بالوسائط المتعددة وأهميتها في وقتنا الحاضر وما أحدثته من تحول هام في مسار الصورة الفنية المعاصرة وتأثيراتها على كل مستويات الفن التشكيلي اليوم إلى سائر التقنيات التكنولوجية والتي حققت نجاحات عبر الاساليب الفنية والأشكال البصرية والمفاهيم الجمالية المغايرة والتي نتج عنها خصائص جديدة ارتبطت بالفن التشكيلي عن طريق هذه الوسائط المتعددة تم توظيفها واستثمارها في خدمة الإبداع الفني .

### الكلمات المفتاحية :

الوسائط المتعددة ، الصورة المعاصرة ، الفن المعاصر ، الثقافة الفنية في القرن الواحد والعشرين، الابداع الفني .

## The impact of Multimedia on contemporary image structure of art today

Shereen Matook Alharazy

### **Abstract**

This study is based on the challenges of digital technology, especially what is called multimedia and its importance in the present time and the significant transformation in the concept of contemporary art and its effects on all levels of plastic art today to all other technological techniques , which achieved successes through the artistic methods and visual forms and aesthetic concepts Resulting in new characteristics of multimedia related arts , and has been employed and invested in the service of artistic creativity.

### **key words**

Contemporary image, contemporary art, art culture in the 21st century, artistic creativity

### مشكلة البحث :

ان تداخل الوسائط المتعددة في مجال الفنون التشكيلية شكل صيغ ورؤي جديد غيرت من مفهوم الصورة المعاصرة في العصر الحالي وافرزت اشكال عديدة ومفاهيم جمالية مغايرة، مما يطرح التساؤل الاتي :  
ما هو اثر استخدام الوسائط المتعددة في ظهور بنية جديدة للصورة الفنية المعاصرة في القرن الواحد والعشرين ؟

### فروض البحث :

يفترض البحث الآتي :

إمكانية الكشف عن اثر الوسائط المتعددة في تغيير المفاهيم الفنية والجمالية للفنون واثرها الابداعي في ظهور بنية جديدة وحديثة للصورة المعاصرة في القرن الواحد والعشرين .

### أهمية البحث:

ترجع اهمية البحث الى:

- ١- التعرف علي ثقافة الصورة المعاصرة
- ٢-الكشف عن مفهوم الوسائط المتعددة وخصائصها .
- ٣- دراسة اثر تداخل الوسائط المتعددة فى الصورة المعاصرة .
- ٤-الكشف عن القيم التى تتضمنها الفنون في العصر الحالي .

## مقدمة :

في ظل ثورة المعلومات، أصبحت الصور الفنية تحيط بالبشر في كل مكان، وخاصة عبر وسائل الاتصال الحديثة حتى بدأنا نتساءل عن مدى تأثير استخدام الوسائط المتعددة في الصورة الفنية اليوم ؟ وعن التأثير الناتج عن استجابة الجمهور لهذا النمط الحديث من الفن والذي تداخلت فيه جميع تقنيات وأساليب واتجاهات الفنون في عمل واحد، ومدى قدرة الناتج الفني على إحداث ردود فعل قوية وسريعة ومباشرة، فضلاً عن تأثير التراكم الناتج عن الاستخدام المكثف للوسائط المتعددة على جماليات الفن في العصر الحالي !!

ان حجم التطور التكنولوجي الذي ظهر خلال الثورة الصناعية أعطى شكلاً مغايراً للفكر في للعصر الحديث ، والذي بدوره أثر تأثيراً كبيراً على مسار الفن المعاصر، وخاصة منذ بداية التصوير الفوتوغرافي والسينمائي والذي ظهر في أوائل القرن العشرين ، فقد احتضن الفنانون التجريبيون هذه التطورات التكنولوجية والوسائط الفنية السائدة في جميع مجالات الفنون من الرسم والنحت والتشكيل ، وقام الفنانون المعاصرين بتطبيق هذا الفكر التكنولوجي المتقدم في اعمالهم ودفعهم للتجريب باستخدام الوسائط المتعددة مما ادي الي ظهور أشكال فنية جديدة احتضنت أهمية المفهوم أو الفكرة في بنية الفن المادي واثرها في عولمة الفن وانتشاره وتداخله مع سائر النشاطات الحياتية الأخرى (Lucie-

Smith , 2000:pg 10)

ان هذه الوسائط الجديدة مستقاة من مجموعة من المصادر التي تستخدم اكثر من وسط او وسيلة في وقت واحد وتشمل النصوص والصور والأصوات على حد سواء في مجال الفنون والمجال الأوسع للاتصالات وتكنولوجيا المعلومات .

ويهدف هذا البحث لرصد التطورات الحادثة في مجال تكنولوجيا الوسائط المتعددة واثرها في بنية الفن الآن الذي يقوم علي الارتباط بالعلم و بالوتيرة السريعة للتطور التكنولوجي واستكشاف وسائط جديدة ظهرت في هيئة ممارسات فنية لأشكال عديدة كالتصوير الرقمي والفيديو والضوء والحركة والاعمال الافتراضية والتجهيز في الفراغ وكل ما تضمنته تكنولوجيا القرن الواحد والعشرين وترابطها مع وسائل الاتصال الحديثة والشبكات الاجتماعية المنتشرة في هذا الزمن .

ويقوم البحث على التحليل الكيفي لثقافة الصورة المعاصرة ودور التكنولوجيا الحديثة في تحول دور الصورة الفنية الي المعالجة الرقمية ، واهتم بتناول موضوع الصورة الرقمية، وأيضاً على التحليل الكيفي للوسائط المتعددة والممارسات المتعلقة بها وخصائصها المؤثرة في تناول الفن بصورة عامة ، وكذلك التحليل الثانوي لبعض الاعمال الفنية المتعلقة بالوسائط المتعددة ، ورصد التطورات الحادثة في مجال صناعة الصورة الفنية الآن ، مع تقييم للتصورات الفكرية الجديدة المتعلقة بكيفية التعامل مع هذا الشكل الجديد من الفن .

اولاً : ثقافة الصورة المعاصرة :

تعد الصورة من أهم العناصر الإنتاجية في الفن التشكيلي ، فمفهوم الصورة يتعدى الشكل المحسوس للورقة أو اللوحة ، حيث تعد الصورة رؤيه فلسفية تحمل الفكر والمضمون . ومما لاشك فيه ان مواكبة التطور العلمي ضرورة في عصر ما بعد الصناعة والتي تعتمد على معالجة الصورة والتي تغزو العالم كله نظراً للتطور التقني المتسارع في صناعة الكمبيوتر الرقمي وبرامجه ،

(وأجهزة مرقنات الصور) التي حولت الصور العادية إلى صور رقمية قابلة للمعالجة بالكمبيوتر مما جعلها متوفرة لشريحة غير قليلة من المجتمع حتى غير المتخصصين في الفن.

إن إشكالية الصورة المعاصرة إنها لم تعد الفرشاة هي الأداة الرئيسة في الفن التشكيلي الآن، حتى اللوحة لم تعد هذا الإطار الملون الجميل، فأصبحت اللوحة قطعة نحتية بارزة لها ثلاث أبعاد، كما تضاعف وتطور الفكر الفني وأضاف البعد الرابع المتمثل في " الحركة". وأصبحت الرؤية الحديثة للعمل هو الانتقال من إنتاج كثيف للعمل إلى إنتاج كثيف للمعرفة، ومن إنتاج الوفرة إلى إنتاج السرعة.

لقد قطع العالم شوطاً كبيراً منذ ظهور التقنيات الحديثة وخاصة شبكة الأنترنت والكمبيوتر، إلى مرحلة التسابق التقني بين تقنيات الكمبيوتر والتكنولوجيا الرقمية والالكترونيات الاستهلاكية، وأدت تطورات تقنيات الاستنساخ الآلي إلى تغيير إنتاج الأعمال الفنية تغييراً جذرياً، وأصبح من الممكن عمل صور شديدة التطابق مع الأصل لا حصر لها من أي عمل فني.

ان الصورة الفنية تساهم في العمليات الحيوية للتكنولوجيا الحديثة عن طريق الفن، فهناك نقطة تحول تفرض تغيير المفهوم جذرياً من الفن للفن، أو فن المعارض والصالونات القائم على الاستمتاع فقط، إلى فن يطلق العنان لخيال الفكر المؤثر في صنع الاختراعات الوظيفية الملموسة التي تؤدي إلى مزيد من الاختراعات والابداعات الأخرى، والتي تستوجب المواكبة للتطورات التقنية وفي سرعة المجريات،

مجريات التغيير الذي يواجه دوماً تحديات كثيرة تتمثل في إعادة التشكيل والتأهيل لإمكانية اقتناص الفرص المتاحة من جهة وفي تحسين الموروث الثقافي من جهة أخرى، وثقافة المنافسة على اختلاف مظاهرها سعياً نحو التغيير .

ان التطوير في مفهوم الصورة الفنية الآن انتقل الي الصورة الرقمية و الالكترونية والتي انتشرت مع هيمنة وسائل التواصل الاجتماعي والالكتروني ،وفي ظل ثورة المعلومات والقفزات التكنولوجية المتلاحقة، تغيرت المفردات الأساسية للعمل الفني، والذي يعتمد بشكل أساسي على هذه الصورة الرقمية كمفهوم مستحدث في مجال الفنون التشكيلية كوسيلة توصيل وتواصل، حيث ضربت هذه الثورة بتقنياتها المتلاحقة، المفاهيم الأساسية المتعلقة بالصورة ،وبوظيفتها، وبأسس استخدامها ومعالجاتها، وبكيفية إنتاجها، وأخلاقيات التعامل معها ونشرها.

وأصبح من التحديات العصرية الآن ، ليست في اكتشاف منتج فني جديد أو خامة مستحدثة ، ولكن أهم من ذلك هو اكتشاف طرق تقنية تطبيقه فنية وظيفية مبتكرة للعمل الفني وللصورة... وعمليات تنفيذية للاكتشاف العلمي الاختراعي من خلال الصورة ، بطرق أفضل وتكلفة أقل وبسرعة مناسبة ،وهذا يحتاج إلى إعادة الهيكلة الفنية وإعادة الهندسة التشكيلية الفكرية للإنسان العصري.

ثانياً : الوسائط المتعددة :

يتكون مصطلح الوسائط المتعددة Multi Media من مقطعين المقطع الأول Mutli بادئة تشير إلى التعددية، أما المقطع الثاني Media فيشير إلى الوسائط أو الوسائط الحاملة للمعلومات ، لذا فإن مصطلح الوسائط المتعددة ،



يشير إلى استخدام مجموعة من الوسائط المتفاعلة بصورة مدمجة ومتكاملة من أجل تحقيق الفاعلية في عملية الاتصال الفني .

كما عرّف البعض الوسائط المتعددة بأنها جميع الوسائل التكنولوجية الحديثة المتنوعة التي يمكن استخدامها بصورة متكاملة في التثقيف بالفن ومنها الكمبيوتر، الأفلام، أفلام الفيديو، الشرائح ، والصوت ، والكتابات الخ..... (Wands, 2007:pg 10) لقد تعددت تعريفات الوسائط المتعددة خلال العقد الأخير من القرن الماضي إلا أنه يوجد تقارب في التعريفات ، فقد أتنق الكثير من النقاد والفلاسفة والفنانين ان الوسائط المتعددة هي "أي تكوين يشمل الكثير من الصور، والنصوص، والأصوات، والرسوم الفنية، والتسجيلات، والرسوم المتحركة، والفيديو أو أي وسيلة إلكترونية أخرى وكلها مزجت بطريقة مدروسة متضافرة معاً لتعطي القدرات الفعالة للوسائط المتعددة وذلك لإحداث أثر فعال". (بدوي، ١٩٩١: ٧٧)

وتعرف المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم والوسائط المتعددة بأنها : التكامل بين أكثر من وسيلة واحدة تكمل كل منها الأخرى عند العرض :ومن أمثلة ذلك ( المطبوعات - الفيديو - الشرائح - التسجيلات الصوتية - الكمبيوتر - الشفافيات - أفلام بأنواعها ) . (بسيوني ٢٠٠٥: ٢٠)

ونستخدم في حياتنا اليومية كثيراً من هذه الوسائط المتعددة والأجهزة والمعدات التي تعمل منفصلة عن بعضها البعض مثل الهاتف والمذياع والمسجل وناقل المستندات ( الفاكس ) وآلة العرض والتسجيل المرئي ( الفيديو) والتلفزيون وغيرها من أدوات الاستعمال الخاص العام.

ونتفق مع التعريفات السابقة للوسائط المتعددة وذلك علي أنها تقوم علي مخاطبة أكثر من حاسة من خلال التكامل بين أكثر من وسيلة واحدة كالصوت والصورة والشفافيات والفيديو والأفلام والنصوص مع مراعاة العرض المتزامن للمعلومات وفقاً لمحتوي البرنامج المعد وأهدافه ويتم التعامل مع هذه الوسائل بواسطة عرضها باستخدام الأجهزة كالكامبيوتر، الأوفرهيد، البروجيكتور.

وجاءت الوسائط المتعددة لتحاول الجمع بين معدات متعددة وتوظيف قدراتها وتحقيق الاتصال بينها عن طريق رابط مركزي محوري تعمل من خلاله أو مستقله عنه ( بنظامه) أو تتصل ببعضها البعض عن طريقه، وكان هذا الربط المحوري هو جهاز الكمبيوتر الذي يقوم بوظائفه المعتادة وزيادة هذه الوظائف بما يستجد من تطورات مع قطاعات عديدة منها الخدمات والعمل والإنتاج والتعليم والتدريب وترقية الفنون والثقافة وإنجاز الأعمال وتوفير الوقت وإجراء الاتصالات والبحث العلمي ليجد الإنسان نفسه في النهاية قرية كونية صغيرة أصبحت كل أركانها وثقافتها وفنونها في متناول يديه متفاعلاً به ومعه قادراً على إثراء نفسه وإطلاق خياله وإبداعاته بآلات تتيح له التواصل والاتصال.

من هنا نستطيع أن نقول أن الوسائط المتعددة هي تعبير عن دمج أنظمة مختلفة ( حاسب + مرئيات + صوتيات + اتصالات ..... ) وتوصيلها عن طريق الكمبيوتر أو أى وسيلة إلكترونية أخرى في نظام يوضع في متناول الإنسان في منزله أو في مكتبه أو في رحلاته بالهاتف الخليوي مجموعة أدوات وتقنيات تتيح له استعمال إمكانيات أجهزة متعددة في نظام متكامل ومتسع يوسع آفاق الاستخدام من بيئة صغيرة إلى

بيئة متعددة الخدمات غير مرتبطة بالمكان مستفيداً من كل التطورات الحديثة بأسلوب سهل ونظام عمل ميسر .

ثالثاً: أهمية الوسائط المتعددة في الفنون البصرية :

ظهر مصطلح الوسائط المتعددة في مجال تكنولوجيا الفن منذ ستينات القرن الماضي، وقد اتضح مفهوم الوسائط المتعددة مع بدايات استخدامه لتجميع الوسائل الإعلامية المتعددة واندماجها بفضل المعلوماتية وتجميع لاثنين أو أكثر من وسائط الاتصال باستخدام الكمبيوتر

وتوضح نادية حجازي أن الوسائط المتعددة هي " نسيج من النص ، والصوت ، والجرافيك (الرسوم الثابتة المتحركة والفيديو) وعند إضافة التفاعلية إلى المشروع تصبح الوسائط المتعددة تفاعلية Interactive Multimedia ، و عند إضافة طريقة التحوال داخل المشروع يصبح مشروعاً للوسائط الفائقة Hypermedia ". (حجازي، ١٩٩٨:

(١٢

تنتشر الوسائط المتعددة بسرعة كبيرة كمهارة أساسية لها أهميتها في الحياة في القرن الحادي والعشرين مثلها مثل الصورة الفنية ، و حقيقة الأمر أن الوسائط المتعددة غيرت طبيعة الصورة نفسها فبدلاً من أن تقتصر على عرض شكل او عمل في كتاب او مطبوعة او معرض فإن الوسائط المتعددة تجعل الصورة عملية ديناميكية من خلال إعطاء الشكل بعداً جديداً هاماً.

فبالإضافة إلى وظيفة الصورة في نقل المعنى الفني فإنها من خلال الوسائط المتعددة تعمل كالزناد الذي يمكن أن يستخدمه المتلقي لزيادة الوعي والفهم من أجل مزيد من المعلومات عن الموضوع ولا يتم ذلك من خلال توفير شرح أكثر وإنما يتم بإضافة الحياة لها عن طريق الصوت والموسيقى والفيديو والسينما .

وفي الحقيقة إن استخدام الوسائط المتعددة يمكن بها الإسترجاع ليس فقط للصورة ذاتها ولكن أيضاً إلى كل المؤثرات المرتبطة بها إذ تجعلك الوسائط المتعددة تستكشف عالماً من المعلومات المرتبطة بالموضوع وذلك في سرعة تعادل سرعة الضوء .

إذن تعتبر الوسائط المتعددة أداة فعالة في عملية الإتصال الفني فكما ورد في بحوث تكنولوجيا الكمبيوتر فإن الناس يحتفظون في ذاكرتهم بـ ٢٠ % فقط مما يرون ٣٠ % فقط مما يسمعون ولكنهم يتذكرون ٥٠ % مما يرون و يسمعون ٨٠ % تقريباً مما يرون و يسمعون ويفعلون في الوقت نفسه وهذا ما توفره الوسائط المتعددة وما يجعلها مؤثرة بشكل كبير وفعال في عملية الاتصال المرئي . (Taylor, 1980:pg 42)

رابعاً :خصائص الوسائط المتعددة:

ساعدت هذه التقنيات الجديدة بما توفره من مميزات فنية ( سهولة الحصول والتحديث والاستخدام والتعديل والإضافة) إلى نشوء بيئة فنية جديدة بحيث يصبح الفنان أكثر قدرة على التحكم في عمله الفني وفي إيصال التعبير الفني . كما أدت بالتالي إلى إعادة تعريف مفهوم الفن ودوره في المجتمعات تبعاً لهذا المتغيرات. تتميز الوسائط المتعددة بعدة خصائص جعلتها تتناسب مع طبيعة الفن في العصر الحديث،

وتظهر هذه الخصائص من خلال عناصر تشغيل وتصميم وإنتاج الصوت والصور الرقمية والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو الحية ، والتي تهيئ فرصاً جديدة للابداع عن طريق استئارة عدد أكبر من الحواس البشرية . فمن خصائصها :

### 1-التفاعلية : Interactivity

لقد أتاحت الوسائط المتعددة للمتلقي فرصة التفاعل مع العمل الفني عبر الوسائط الجديدة ، فأصبح يحس بأنه شريك هذا الإحساس لا شك قادر علي تعميق الرسالة ، فأصبح يطلق علي مرسل الرسالة المشارك بدلاً من المصدر ودخلت مصطلحات جديدة مثل الممارسة الثنائية ، التبادل ، التحكم وغيرها..

### 2-الامركزية: Decentralization

النمط الحالي للفن في إطار تكنولوجيا الاتصال يسعى بالتوجه إلي عدد هائل من الجماهير الغير محدودة جغرافياً ، علي خلاف ما كان سابقا في أي أن نمط الفن الآن قد أصبح يميل إلي الإقليمية ويقضي علي سيادة المركز في عملية التدفق الفني و الإعلامي

### 3-الشيوع والانتشار: Ubiquity

ويعني به سرعة الانتشار والمقبولية في النظم والطبقات الاجتماعية المختلفة، ودور الوسائط المتعددة في تحقيق الشهرة العالمية والانتشار السريع والقدرة على التعايش مع الواقع الجديد في العصر الرقمي (Graham, 1989:pg 64) .

### 4-التكاملية: Integration

تقوم الوسائط المتعددة في الأساس على التكامل بين جميع عناصر الوسائط المتعددة مع بعضها البعض،

كما أنها هي المزج بين عدة وسائط لخدمة فكرة أو مفهوم أو مبدأ ما عند العرض ،مما يعني أن هذه الوسائط لا تعرض الواحدة بعد الأخرى من خلال شاشات منفصلة ولكنها تعرض متزامنة حتى يحدث التكامل بين العناصر المعروضة والمهم فيها هو اختيار الوسائط المناسبة من (صوت، صورة ثابتة ومتحركة، ورسوم (خطية أو متحركة)، وموسيقى، ومؤثرات صوتية) .

#### 5-الفردية : Individuality

برامج الوسائط المتعددة مصممة أساساً للاستخدام الفردي، أي يستطيع المتذوق او الفنان أن يتعلم بمفرده داخل المعمل المخصص لذلك أو في بيته مع الجهاز الخاص به. فبذلك تسمح برامج الوسائط التعليمية بنفريد التجربة الفنية وذلك لاعتمادها في تصميمها على الخطو الذاتي .

#### 6-التزامن : Synchronization (Timing)

التزامن هو مناسبة توقيتات تداخل العناصر المختلفة الموجودة في برنامج الوسائط المتعددة زمنياً لنتناسب مع سرعة العرض وقدرات الفنان ، وذلك من خلال تزامن الصوت والصورة مع النص المكتوب (مثلاً) وغيرها من الأيقونات الأخرى، لأن ذلك يؤثر على العنصرين الآخرين ويحققهما وهما التفاعل والتكامل.

#### 7-التنوع : Variation - Diversity

تملك برامج الوسائط المتعددة القدرة على استخدام وتنوع العناصر المكونة لها، والتي يمكن التحكم في متابعتها بحيث تناسب قدرات وإمكانيات وحاجات وخصائص الجمهور وكذلك محتوى المادة المعروضة، وذلك عن طريق توفير مجموعة من البدائل والخيارات، كما تختلف في مقدار الخيارات المتاحة ومدى تنوعها.

### ٨- المرونة: Flexibility

المرونة من الخصائص الهامة لبرامج الوسائط المتعددة كما تعدد استخدامات المرونة في عدة مراحل من مراحل إنتاج الوسائط فهناك مرونة مرحلة الإنتاج وفيها يمكن تغيير صورة مكان أو نص مكان أو صوت مكان أو تبديل خلفية. وهناك مرونة مرحلة العرض وفيها يمكن تكبير الصورة أو النص أو التصغير وكذلك إعادة الصورة في التوقيت الذي يناسب الرائي وبالسرعة التي تلائمها والمكان المريح له.

### ٩- الإلكترونية: Electronic

برامج الوسائط المتعددة تكون محملة على اسطوانات الليزر كما أن أجهزة العمل هي أجهزة الكترونية والتي من أهمها جهاز الحاسب الآلي ، حيث يتطلب إنتاج وتقديم الوسائط توافر أجهزة الكترونية متطورة لها قدرة على التعامل مع النصوص والصور والحركة والفيديو والصوت، بحيث تسمح الأجهزة بتكامل هذه العناصر معاً مثل أجهزة الكاميرات الرقمية، الماسح الضوئي، مشغلات الفيديو، وأجهزة الإدخال والإخراج الصوتي حيث تعمل متضافرة معاً. (فرجون، ٢٠٠٤: ٤٩)

### ١٠- العولمة: Globalization

تعني العولمة في تكنولوجيا الوسائط المتعددة خلق عصر الاتصال العالمي، والقضاء على القيود الخاصة بالمكان والزمان، والانفتاح على مصادر المعلومات الحديثة والدقيقة في نفس الزمن الحقيقي، وقد أدت وسائل الاتصال الي التفاعلية وإلى مشاركة الناس في الحوار والنقاش ونشر عروض الوسائط المتعددة في الأماكن المتباعدة في العالم، ونقلها بين الدول.

### ١١- الإتاحة: Accessibility

هي خاصية تتيح الإبحار خلال العروض وقد ترتبط هيبرتكتست Hyper text أو هيبرميديا Hyper media الذي يزيد من فاعلية العرض مع العمل الفني ، وهي بذلك تتغلب على كثير من الصعوبات الخاصة بالنتاج والتصميم، والتقديم في العروض التقليدية ( فيديو- تليفزيون ...).

### ١٢- الرقمنة: Digitization

تعني المعالجة أو التخزين للوسائط التي يحتويها العرض في سلسلة من الأرقام ، فإن الرقمنة تعني عملية التحويل الرقمي للإشارات الإلكترونية للشفرة الثنائية، وهذه الإشارات يمكن أن تكون صورة أو بيانات، أو لقطات فيديو، أو صوت، ومع تحويلها إلى الصورة الرقمية يمكن ترجمتها وتوظيفها بانتظام واتساق في وحدة واحدة.

خامساً: استخدام الوسائط المتعددة في الصورة الفنية المعاصرة :

لقد أحدثت تداخل الوسائط المتعددة في مجال الفنون البصرية تأثيرات كبرى على طرق إنتاج صور فنية جديد تجمع بين الرقمي والمتحرك والمضيئ والافتراضي وغيرها من المفاهيم المرتبطة بالفنون التشكيلية والتي ذابت فيها الحواجز والفروق والحدود الزمانية والمكانية ، واصبح استخدام الوسائط المتعددة أداة لمختلف العمليات الابداعية في القرن الواحد والعشرون .

ان هذا التداخل جاء نتيجة طبيعية من منطلق التطورات الحادثة في مجال صناعة الفنون الرقمية، والمرئية،



فمثلاً أن قدرة الكمبيوتر على عرض أكثر من ١٦ مليون لون خير مثال على اثر استخدام تلك الوسائط المتعددة في مجال الفنون البصرية والتي جعلت أجهزة الكمبيوتر تعرض الأعمال الفنية بألوانها المختلفة والتي جعلت من كل صورة عمل فني مبدع مختلف عن الآخر ينافس الصورة التقليدية .

ان استخدام الوسائط المتعددة في مجال الفنون التشكيلية يتيح فرص التطور الذاتي والتطور المستمر حيث أن التطور يتم من خلال نشاط ذاتي يقوم به المتلقى للحصول على المعرفة أو اكتساب المهارات من خلال تفاعله مع العمل الفني نفسه أو بدائله المتمثلة في وسائط متنوعة، وهي من خلال ذلك تراعى مبادئ الفروق الفردية ، كما ان فرص فهم وتناول اجزاء العمل الفني تزداد عند عرضه باستخدام ادوات الوسائط المتعددة . وكذلك فهي تتيح فرصاً أكبر لاشتراك المتلقين عقلياً وعملياً في العملية الفنية، كما تعطي فرصة أكبر لجعل عملية المتلقى أكثر إثارة وتزيد من تفاعلهم مع العمل الفني ، وتقربهم من المفهوم الذى يقدمه وبالتالي تساعدهم على التعبير عن تلك التجربة بشكل أفضل. (عيساني، ٢٠١٠: ٥٤)

ومما لاشك فيه ان الوسائط المتعددة تعالج مشكلات فنية عديدة و تسهل عمل المشاريع الفنية التي يصعب عملها يدويا وذلك باستخدام طرق المحاكاة وتداخل الوسائط المختلفة ، وبما فيه الاستكشاف الموجه بحيث يتم عرض الاعمال الفنية بناء على استجابة ورغبة الفنان .

وكذلك تساعد المتلقى في توفير خبرات يصعب الحصول عليها في الواقع بسبب البعد الزماني أو البعد المكاني أو لكبر حجمها ،

وتخلق حيوية مستمرة في قراءة وفهم العمل الفني مما يساعد على تكوين وجهات نظر صحيحة ولها سمة الفردية وتحقق قوة وعمق وتنوعاً في اكتساب المعلومات والمفاهيم المرتبطة بالأعمال الفنية .

ماقدمته الوسائط المتعددة من امكانيات مختلفة للتجريب واعداد المحاولة ، والقدرة على المزج بين مختلف مجالات الفن ، بداية من فنون البوب ارت حيث كان الاحتفاء بالشئى الجاهز المستمد من الحياة اليومية كمادة ووسيلة غير تقليدية في التعبير والبحث عن جمالية تميز أعمالهم اعتمادا على مبادئ الصدفة ، مقدمين حلولاً فى الاتصال الإنساني المتفاعل بالطبيعة التي تفيض بالبيئات الصناعية ، فقد انتقد هؤلاء الفنانين المنظور الحدائى ، والنظرة المتسامية ، بالمعايشة الحياتية والتجارية، فكانت النتيجة ان جمعت أعمالهم معانى متناقضة بين القديم والحديث ، والصفوة والعامه ، (مصطفى ، ٢٠٠٨ : ٢٢)

وتظهر الاعمال الفنية في القرن الحالي مدى التداخل بين التكنولوجيا والفن ، ولعله شىء طبيعى في فن يسير نحو جعل الآلات والوسائط الالكترونية صانعة ومبدعة لفن لم تره عين البشر من قبل. ونجد ذلك في اعمال كثير من الفنانين كما فى عمل الفنان " نام بيك Nam Pick " شكل (١) وكيف إستخدم الفنان الحاسب الألى للربط بين كل العناصر من فنون فيديو ، والحاسب الألى ، والخامات المعدنية ، والعمل المركب ، والتجهيز فى الفراغ .

لقد تداخلت الوسائط المتعددة مع الفنون التي تعتمد على الحدث العابر من خلال الحركة فى الزمن الذى يجرى في سياق لا يقبل العودة ، كفنون الحدث والاداء للتوثيق والتسجيل ،

وقد دعت في مفهومها لانتهاء المبدء الاستطيقى الذى يرتكز على استقلالية العمل الفنى و  
تفردة الذى يكسبه الندرة كغاية وقيمة فى ذات الوقت ، بل وأصبح الفن معها جماعيا  
اختياريا ،يقوم على بنيات مفتوحة وغير محددة ببدييات أو نهايات بل متعدد فى صورة  
لانهائية من التفاعلات ذات تركيبا فوضويا مشترك بين الفنانين والجمهور فى تفاعلهم  
داخل العمل لاعادة البناء والتركيب للسرد والحوار بتلقائية وبشكل غير مكتمل ، متخذا  
الطابع الارتجالى الرقمي .

(Rush , 2005:pg 15)

كما فى العمل الفنى شكل ( ٢ ) للفنان كارلوس ديبيز Carlos Dease حيث يرتبط  
العمل بالفكرة الفائلة بأن كل " ثقافة "تقوم على" الحدث الأساسى "الذى يعمل كنقطة  
بداية، وبعد ذلك ، تولد أنماطاً من التفكير .بما أن «المفاهيم اللونية" لم يتم تعديلها منذ  
قرون ، بداء الفنان فى الحاجة إلى فكر جديد ، وهو الإضاءة الملونة بدلاً من الأصباغ  
سيسمح للمشاهد برؤية الفكرة . الضوء الصناعى يضيء فى ثلاث غرف ملونة وهى  
أحمر و أخضر و أزرق عند الدخول الغرف ، ينغمس المشاهد فى واقع "أحادي اللون  
تماماً". يدرك المشاهد الإضاءة الملونة فيصبح اللون وضعا يحدث فى الفضاء ، دون  
الحاجة إلى الخامات أو الأصباغ.

أما الفنون التى تتميز بصفة الزوال عند تعرضها للعوامل الجوية المختلفة ،واجه فيها  
الفنانين مشكلة عرض هذه الأعمال على الجمهور ، وتوثيقها ،لذلك كانت الوسائط  
المتعددة بمثابة حلقة اتصال قدمت حولا مختلفة مثل الصور الفوتوغرافية ، و  
التسجيلات المرئية و السمعية فى الأفلام ،

لقد تضمنت تلك الاعمال محاولة اعادة تقييم وتعريف المواد والاساليب الفنية المألوفة بالتجربة المباشرة مع الطبيعة ، و اعادة الوحدة الضائعة بين الطبيعة و الانسان بعد انقطاعه عنها في البيئة الصناعية ، و احياء الوعي الثقافي البيئي ، كما في الشكل ( ٣ ) للفنان " باتريك بويد Patrick Boyd " حيث تجذب أعمال الفنان بويد الانتباه إلى عنصر الوقت في الصور الثلاثية الأبعاد، حيث يقوم بإنشاء صور ثلاثية الأبعاد من سلسلة من لقطات فوتوغرافية تلتقط الصور داخل الصورة الثلاثية الأبعاد، ثم يقوم بتصوير الأحداث اليومية مع أسلوب عام "محمول باليد" يضع المشاهد كمتفرج ضمن المشهد. كما هو ملاحظ في عمله تسجيل الصورة العاكسة ثلاثية الأبعاد مع الليزر يأخذ منهجاً مختلفاً تماماً. هنا يتم سرد السرد من خلال الأشياء ، التي يرتديها في كثير من الأحيان في موضوع مشيد بدقة من مشاهد خيالية. يقول بويد: "إن أعالي من المنشآت التي تم إنشاؤها بدقة والتتابعات الملتقطة تمحو الحدود بين بعدين وثلاثة أبعاد. أحاول تقديم عالم ملون حيث تتواصل الحياة الحقيقية والسرد والضوء والظل وتتصادم."

وكان من دوافع انتشار الوسائط المتعددة في فن التجهيز بين الفنانين هو الميل نحو امتزاج الفن بالحياة، والارتياح العام من الانفصال بين الأشياء بعضها البعض، وسيادة الصفة التجارية على أعمال الفن و الدمج بين أنساق الفنون المختلفة في التراث الفني عبر الحضارات والثقافات المتعددة. ويظهر ذلك في عمل الفنان " احمد ماطر " شكل ( ٤ ) ذلك الصبي الذي يقف على السطح المغطس والمغبر لمنزل عائلته الشعبي في الركن الجنوبي الغربي من المملكة العربية السعودية. في كل مرة يصعد السطح يرفع هوائي التلفزيون يتعرض للضرب حتى سماء المساء.

إنه يتحرك ببطء عبر الأفق الجبلي ، بحثاً عن إشارة من وراء الحدود القريبة مع اليمن ، أو عبر البحر الأحمر نحو السودان. إنه يبحث ، مثل الكثير من أبناء جيله في السعودية ، عن الأفكار ، والموسيقى ، والشعر - من أجل لمحة من نوع مختلف من الحياة. يقول أحمد ، وهو يركب هوائياً نيوناً أبيض مشرقاً في سقف معرض للمستودعات في برلين: "هذه القصة تقول الكثير عن حياتي وفني". "أنا ألتقط الفن من قصة حياتي" ، كما يقول. "لا أعرف أي طريقة أخرى". أحمد ماظر هو الصبي الذي يحمل الهوائي. مستكشف شاب يبحث عن الاتصال بالعالم الخارجي ، للوصول إلى التواصل عبر الحدود المحيطة به. إنها روح الاستكشاف والفضول المبدعين التي تحدد رحلة أحمد كفنّان.

لقد درج في فنون القرن الواحد والعشرين عدم ادراك العمل الفني تحت مسمى تصنيفي واضح وكذا عدم الالتزام بالحدود الفاصلة بين الفنون والدمج بين الوسائط المتعددة ، واضفاء قيم مناهضة لقيمة "التكامل" التي كانت تميز فنون الحداثة وتتصف بها الاعمال الفنية من صعوبة اضافة او حذف جزء منها ، بل أصبح معها العمل الفني متعددة المسارات، والتي توفر للمتلقى مداخل عديدة لتفسيرها كما نجد في العمل الفني "ثورة داركي تاون شكل ( ٥ ) حيث إستخدام الفنانة كارا والكر KaraWalker البروجيكتور وقصاصات الورق من خلال التكامل بين أكثر من وسيلة واحدة كالصوت والصورة والشفافيات والفيديو والأفلام والنصوص مع مراعاة التزامن في العرض .

ان الوسائط المتعددة أصبحت في كثير من الأعمال عالم قائم بذاته أحياناً في فنون الفيديو والكمبيوتر، ولاشك ان ذلك فتح امام الفنانين افاق جديدة للابداع بخلق فضاء وعوالم مليئة بالاحداث المتنوعة بين أدب و موسيقى وتشكيل في واقع سمعي بصري حركى عبر الزمن ، يساهم بقدر كبير فى تكامل الفنون وامتزاج المعارف والخبرات ، وقد طرح كل ذلك أنشك مغايرة ومفاهيم مختلفة يصعب تحديدها وفق معيار ثابت أو محدد كسابقتها من الفنون التقليدية ، مما يطرح افاق اكثر رحابة فى ممارسة التنظير والنقد ومناهج مغايرة فى قراءة العمل الفنى تقوم على مشاركة المتلقى فى العمل الفنى ، فالإستخدام التكنولوجى فى تقديم أشكال الفن اسهم بشكل فعال فى القراءة المفتوحة للعمل الفنى مما ساعد على التنشيت الذى لا نهاية له وعدم وضوح بؤرة تركيز يستند اليها المشاهد وأدى ذلك الى تفكيك العناصر الفنية.

### الخلاصة :

وهكذا نجد ان المداخل والأساليب المستخدمة فى تطبيقات الوسائط المتعددة فى الفنون التشكيلية اليوم تتعدد وتختلف باختلاف المعالجات الفنية والتقنية المرغوبه فى إطار العملية الإبداعية ، و يعتبر استخدام الوسائط المتعددة من الأمور الهامة والضرورية لإتمام عملية الاتصال الفنى بأكمل وجه وتحقيق الأهداف المحددة منها وخاصة فيما يتعلق بتقديم الفن بصفة عامة وتندرج هذه الأهمية فى انها تساعد الوسائط المتعددة فى تحقيق الجوانب المختلفة لأهداف الفن وذلك فى:

- الجانب المعرفي حيث توفر الوسائط الوقت وتساعد على الفهم وتبديد الملل الذي يشعر المتلقى به أثناء العملية الفنية.

- الجانب الوجداني أو الانفعالي حيث تؤدي الوسائط المتعددة دوراً هاماً في تعديل تدريجي لسلوك المتلقى وذلك من خلال الانفعالات التي تنتابه كنتيجة لاستخدام الوسائط مما يعدل القيم والاتجاهات المرغوبة وتحسين الميول نحو الاعمال الفنية المختلفة.

ومع تطور الفكر التكنولوجي الحديث أصبح الهدف الأساسي للفنان هو الخروج بتقنيات ورؤى ابداعيه للفنون تواكب اختراعات ومتطلبات التطور مع توفير الوقت والجهد والحصول علي افضل النتائج ، وهو ما استطاعت الوسائط المتعددة ان تحققه بجدارة ، ونستطيع ان نحدد هنا مكونات الوسائط المتعددة المرتبطة بمجال الفنون البصرية والتي لا تتعدي احد الأساليب التالية وهي :

النصوص المكتوبة

الفيديو الرقمي

الرسومات التخطيطية

الصور المتحركة

الرسوم الثابته و المتحركة

الاضاءات المختلفة

الصوت الرقمي

الصور الثابته

الموسيقى

الواقع الافتراضي

## نتائج البحث

إن استخدام الوسائط المتعددة ضمن مجال الفنون التشكيلية يعمل على خلق ارتباط بين المتلقي والعمل الفني ضمن بيئة فيه متكاملة.

إن الهدف الفني المتحقق من خلال الوسائط المتعددة التفاعلية اليوم هو توفير خبرة متكاملة غير مرتبطة بالمكان والزمان وتوفير الوقت والمال .

توفر الوسائط المتعددة للفنان مجال أكبر للإبداع وخلق تعبيرات فنية محسوسة برؤية واقعية متكاملة.

توفر الوسائط المتعددة نظرة شاملة وتعطي نتيجة سريعة وأكثر دقة ومرتبطة بشكل مباشر بالعصر ومتطلباته .

إن هناك فاعلية لعملية الدمج والتكامل بين الأساليب التقليدية في الفن التشكيلي وبين الوسائط المتعددة نتج عنها قدرات إبداعية في عمليات التخيل والممارسة الفعلية .

أظهرت الوسائط المتعددة قدرته في الدمج ما بين فروع الفنون المختلفة أكسب العمل الفني فاعلية مبهرة في الاتصال .

## توصيات البحث

تكثيف الدراسات حول الوسائط المتعددة نظرا لحدثة هذا الموضوع خاصة في العالم العربي فهو يحتاج لمزيد من الدراسات والبحوث

تضمين البرامج والتقنيات الرقمية الحديثة وتكنولوجيا الوسائط المتعددة ضمن مناهج الفنون .



ضرورة تقنيات الوسائط المتعددة في المراحل التعليمية المبكرة لتمكن الطلاب من القدرة على التعامل بسهولة مع معطيات العصر الرقمي الذي نعيشه. أهمية توفير بيئات تفاعلية وإنشاء معامل متخصصة لتكنولوجيا الوسائط المتعددة في مجال الفنون التشكيلية . علي الفنانين والمختصين مجال الفنون الاستفادة القصوى من التكنولوجيا الرقمية الحديثة ودمجها في إنتاجهم الفني بما يتماشى وروح العصر الحديث. التأكيد على الادوار الجديدة للوسائط المتعددة ضمن رؤية جديدة للموضوعات الفنية بمنظورات متعددة في القرن الواحد والعشرون .



شكل ( ١ ) نام بيك ، الفارس  
تجهيز في الفراغ ، ألمانيا ، ٢٠٠٢م .  
المصدر: [www.formatmag.com](http://www.formatmag.com)



شكل ( ٢ ) كارلوس ديبيز ، ألوان الزمن  
المصدر [www.athrart.com](http://www.athrart.com)



شكل ( ٣ ) باتريك بويد ، راقصين موريس  
انعكاس اشعة هولوجرام علي الزجاج ، ٢٠١٦م  
المصدر :- [www.wsimag.com](http://www.wsimag.com)



شكل ( ) احمد ماطر ، المدن الرمزية

اناييب النيون ، المملكة العربية السعودية ، ٢٠١٦م .  
المصدر: [www.universes.art](http://www.universes.art)



شكل ( ٢ ) كارا والكر ، ثورة داركي تاون  
ورق وبروجكتور علي الجدار ، نيويورك ، ٢٠٠٢م .  
المصدر: [www.khanacademy.org](http://www.khanacademy.org)

## المراجع :

### المراجع العربية :

- النجار، حسن رضا ، ٢٠٠٩ م، تكنولوجيا الاتصال المفهوم والتطور ، أبحاث المؤتمر الدولي الأول ، جامعة البحرين .
- بدوي ، أحمد زكي، ١٩٩١، معجم مصطلحات الدراسات الإنسانية و الفنون الجميلة ، دار الفكر المصري ، القاهرة .
- بسيوني ، عبد الحميد ، ٢٠٠٥ م ، الوسائط المتعددة ، دار النشر للجامعات ، القاهرة.
- حجازي ، ناديه ، ١٩٩٨م ، الوسائط المتعددة ، دار اخبار اليوم ، القاهرة .
- زيادة ، جلال الدين الشيخ، ٢٠٠٣م ، مذكرة في تكنولوجيا الاتصال الدولي الحديثة ونتائجها الثقافية والاجتماعية ، السودان .
- شمو، علي محمد ، ٢٠١٠ م ، المسلمون والتقنية الإعلامية بين الإعلام التقليدي والإعلام الجديد ، هيئة الأعمال الفكرية ، الخرطوم.
- عبد الحميد ، شاکر ٢٠٠١، التفضيل الجمالي : دراسة في سيكولوجية التذوق الفني ، عالم المعرفة ، القاهرة .
- عيساني ، رحيمه الطيب ، ٢٠١٠م ، الوسائط التقنية الحديثة وأثرها علي الإعلام المرئي والمسموع ، جهاز إذاعة وتلفزيون الخليج ، الرياض .
- فرجون،خالد محمود ، ٢٠٠٤ م ، الوسائط المتعددة بين التنظير والتطبيق ، ار الفلاح ، الكويت .

مصطفى ، أكرم فتحي، ٢٠٠٨م ، الوسائط المتعددة التفاعلية.رؤية تعليمية في التعلم عبر برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية. مكتبة عالم الكتب، القاهرة.

هارتلي، جون، ترجمة الرفاعي، بدر ، ٢٠٠٧م ، الصناعات الإبداعية ، المجلس الوطني، العدد ٣٣٨ ، الكويت.

#### المراجع الأجنبية :

Graham, Neill, 1989, The Mind Tool:Computer&Their Impact on Society. West publishing company, Minnesota

Greenbelt, C.S., 1975, Teaching with Simulation Games: A Review of Claims and Evidence. In C. S. Greenbelt and R.D Duke (Ed) Gaming Simulation, New YorkLazar ,

Judith, 1993, Les sciences de la communication,que sais- je, Pressesuniversitaire,Alger, Paris .

Lucie-Smith , Edward ,2000, Art Today Phaidon Press, United Kingdom .

Rush, Michael , 2005,New Media in Art (World of Art) , Thames & Hudson Press ,USA

Taylor, 1980, The Computer in The School: Tutor. Tool, Tutee. Teachers College press, Columbia University, New york.

Tribe , Mark, and others , New Media Art (Taschen Basic Art Series) ,Taschen press, NewYork ..

Wands,Bruce , 2007, Art of the Digital Age Reprint Edition , Thames & Hudson Press ,USA.

مراجع الانترنت :

Brown University Computer Graphics Group, 2011, Accessed 14/4/2018 <http://graphics.cs.brown.edu>

Concept and New Media/Emerging Technologies, Accessed 20/4/2018 <http://www.atlasinsilico.net>

- boyd-morris , 2016, Accessed 16/9/2018  
[http://holocenter.org/portfolio/patrick-boyd-morris-dancers, ,](http://holocenter.org/portfolio/patrick-boyd-morris-dancers,)  
[https://www.athrart.com/exhibition/179/exhibition\\_works/1694](https://www.athrart.com/exhibition/179/exhibition_works/1694)
- Art now, 2015, Accessed 2/8/2018 <https://www.khanacademy.org>
- Ahmad Mater , 2017, Accessed 8/12/2018  
<https://www.universes.art>
- The beauty of moment , 2018, Accessed 30/12/2018 <https://www.wsimag.com>
- Art ad multimedia , 2016, Accessed 6/10/2018  
<https://www.formatmag.com>