Fnon Al-Rafidayn Journal

Journal homepage: https://fnon.uomosul.edu.iq/
ISSN: 2960-1703 (Online), ISSN: 2960-169X (Print)
Open Access Full Text Article
Vol: 3, Issue: 2

Digital Technology and the Aesthetics of Application in Multimedia Art: Video Art as a Model

Frdos Behnam[1,*]

1 College of Fine Arts, University of Mosul, Mosul, Iraq.

* Corresponding author: e-mail: sr.frdos@uomosul.edu.iq

Received: 28 October 2025 Accepted: 12 April 2026 Published: 30 June 2026

Abstract:

Contemporary plastic practices have, since the 1960s, undergone profound transformations that have reconstituted the functional identity of the creative product. Art has been subsumed within the crucible of digital technologies, from which the domain of "Multimedia" has emerged. This study seeks to investigate " video art" as a foundational axis of this transformation, drawing upon the technical properties of image and temporality to generate an expressive language that transcends conventional modes of reception toward dynamic interactivity.

The research problem is articulated through examining how avant-garde artists - such as Nam June Paik, Dan Graham, and Bill Viola, among others - have harnessed technological developments (from portable cameras to virtual reality) to transform visual media into critical and existential instruments.

The study aims to analyze the structural and philosophical dimensions of this medium, while probing its capacity to bridge the divide between creativity and technology, with particular emphasis on the concept of "space-time", which reconfigures the artwork into a living experience grounded in feedback processes.

Furthermore, through a critical reading of applied models, the research aspires to explore the positioning of video art within the contemporary aesthetic landscape, and to examine the extent to which its hybrid language responds to socio-political transformations and contributes to the formation of collective consciousness.

The study concludes that video art constitutes a multidimensional medium that synthesizes digital aesthetics with conceptual discourse, affirming its role as an open field for deconstructing the boundaries between art, communication, and politics in light of accelerated epistemic developments.

Keywords: Digital, applications, multimedia, video art, digital aesthetics.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

الرقمية وجماليات التطبيق في الفن المتعدد الوسائط فن الفيديو انموذجاً

فردوس بهنام يشوع[1]

الملخص:
شهدت الممارسات التشكيلية المعاصرة منذ ستينيات القرن العشرين انعطافات جوهرية أعادت صياغة الهوية الوظيفية للمنجز الإبداعي، حيث انصهر الفن في بوتقة التقنيات الرقمية لينبثق عنها فضاء "الوسائط المتعددة". ويأتي هذا البحث لتقصي "فن الفيديو" باعتباره مرتكزاً أساسياً لهذا التحول، مستثمراً الخصائص التقنية للصورة والزمن لابتكار لغة تعبيرية تتجاوز التلقي التقليدي نحو التفاعل الديناميكي.
تتجلى إشكالية الدراسة في رصد الكيفية التي استثمر بها الفنانون الطليعيون أمثال: (نام جون بايك، دان غراهام، وبيل فيولا،...الخ) التطور التكنولوجي (من الكاميرات المحمولة إلى الواقع الافتراضي) لتحويل الوسائط المرئية إلى أدوات نقدية ووجودية. يسعى البحث إلى تحليل الأبعاد البنائية والفلسفية لهذا الوسيط، واستقصاء قدرته على ردم الفجوة بين الإبداع والتقنية، مع التركيز على مفهوم "الزمكان" الذي يحول العمل الفني إلى تجربة حية قائمة على التغذية الراجعة.
كما يطمح البحث عبر قراءة نقدية لنماذج تطبيقية إلى استكشاف تموضعات فن الفيديو في المشهد الجمالي الراهن، ومناقشة قدرة لغته الهجينة على الاستجابة للتحولات السوسيوسياسية وتشكيل الوعي الجمعي.
تخلص الدراسة إلى أن فن الفيديو يمثل وسيطاً متعدد الأبعاد يدمج بين الجماليات الرقمية والخطاب المفاهيمي، مؤكداً دوره كفضاء مفتوح لتفكيك الحدود بين الفن والتواصل والسياسة في ظل التطورات المعرفية المتسارعة.

الكلمات المفتاحية: الرقمية، التطبيقات، الوسائط المتعددة، فن الفيديو، الجماليات الرقمية.

الفصل الأول : الإطار المنهجي

مشكلة البحث:

تسببت التحولات الرقمية المعاصرة في خلخلة المفاهيم التقليدية للعمل الفني، حيث انتقلت آليات الإنتاج والتلقي نحو فضاءات تعتمد كلياً على "التفاعل الخوارزمي" والوسائط المتعددة. ويرى نام جون بايك أن هذا التطور التقني لم يغير شكل الفن فحسب، بل أعاد صياغة الوعي الجمالي للمتلقي.
ويبرز "فن الفيديو" كأحد أهم تجليات هذا التحول؛ كونه يستثمر التقنيات الرقمية في بناء زمن افتراضي وفضاء تشكيلي مغاير. ومع ذلك، يواجه الدارسون لهذا الفن "إشكالية مفاهيمية" ناتجة عن تداخل الأطر النظرية وعدم وضوح محدداته الجمالية ضمن سياق فنون ما بعد الحداثة. ومن هنا، تسعى هذه الدراسة لسد الفجوة المعرفية عبر التساؤل التالي: ما هي آليات توظيف الإمكانات الرقمية في فن الفيديو، وكيف تساهم هذه الوسائط في تشكيل خطاب بصري يجسد جماليات التطبيق الرقمي المعاصر؟

أهمية البحث:

يساهم البحث في تعميق الفهم لجماليات الرقمية وأبعادها النظرية والفنية، ويكشف عن دورها في إعادة تشكيل ممارسات الفن المتعدد الوسائط، بما في ذلك "فن الفيديو" الذي يُعدّ من أبرز تجليات هذه التحوّلات.

أما الحاجة إلى البحث:

إبراز "فن الفيديو" كحقل تطبيقي يُجسد الإمكانات الجمالية للوسائط الرقمية ويقدّم نموذجًا معاصرًا للفن التفاعلي.

هدف البحث :

التعرف على الرقمية وجماليات التطبيق في الفن المتعدد الوسائط فن الفيديو انموذجاً.

[1] أستاذ مساعد، كلية الفنون الجميلة - جامعة الموصل - العراق

حدود البحث: يتحدد البحث من خلال:

حدود الزمان : من عام ١٩٧٠- ٢٠٠٠

حد المكان : المانيا- إيطاليا

حد الموضوع : الرقمية جماليات التطبيق في الفن المتعدد الوسائط فن الفيديو انموذجا.

تحديد مصطلحات :

الرقمية لغة:

يُستمد مصطلح «الرقمية» من الجذر العربي (ر-ق-م)، المرتبط بمفهوم العدد والرقم، يُشير الجذر إلى كل ما يُحسب أو يُعد بالأرقام، أو ما يُوضع له علامة للتحديد والتمييز الرقمي لغةً: فالرَّقْم من أصل (رَقَم – يَرْقُم – رَقْماً ورقَّ) بمعنى: كتب. المعنى الأصلي لمصطلح "رقميDigital" هو العدد؛ التعبير العددي عن ظاهرة أو في الكشف عن محتوى حالة معينة (Arabic Language Academy, 2004, p. 62) ، فالرقمي صفة لكل ما تستخدم فيه الأرقام لتمثيل الأعداد أو البيانات أو الرموز أو مقدار معين.

الرقمية اصطلاحاً:

النظم التقنية التي تُحوّل المدخلات والمخرجات إلى تراكيب ثنائية (٠ و١)، تُخزن أو تُنقل أو تُعالج على مستوى الأرقام، ما يعكس انتقالاً من الوسائط التقليدية إلى بيئة تقنية رقمية (Ash, 2018, p. 5) ، فهي مجموع العوامل المكانية والاجتماعية التي تؤثر في حياة الفرد، وعاطفته وفكره، وموقعه (Jabbour, 1979, p. 54).

الجماليات الرقمية إجرائياً:

هي تلك المنظومة من المعايير والمؤشرات التي تنبثق من انصهار الفن بالبرمجيات، وتتجسد في خصائص كـ التفاعلية والنمذجة الحاسوبية والبيئات المتعددة الوسائط. وتعمل هذه الجماليات كأداة نقدية لاستقصاء التحولات التي طرأت على تكوين المنجز الفني، ورصد الفوارق الجوهرية التي أحدثها التطور التقني في سياقات التلقي والتأويل الجمالي

التطبيقات اصطلاحاً:

هو الاستعمال المنظَّم للمعارف والمفاهيم والنظريات في الواقع العملي، بهدف اختبارها أو توظيفها في حل المشكلات وتطوير الأداء، وتمثل الجانب الإجرائي الذي يُترجم الإطار النظري إلى ممارسة فعلية يمكن ملاحظتها وقياس نتائجها (Al-Zu'bi, 2015, p. 112)

متعدد الوسائط MMDB لغةً:

ينقسم مصطلح Multimedia لمقطعين Multi وتعني متعددة و Media وتعني وسائط او وسائل فهي تعني استخدام مجموعة متكاملة من وسائل الاتصال مثل (الصور، الصوت، الفيديو وغيرها) من اجل تحقيق الفاعلية في توصيل الرسالة المطلوبة للمتلقي وذلك في كافة المجالات (Al-Zoghbi L. , 2020, p. 9).

متعدد الوسائطMMD اصطلاحاً:

خليط مادي- مرئي متكامل ومترابط من الوسائط (الصور الثابتة والمتحركة، الرسوم الثابتة والمتحركة، النصوص المكتوبة والمنطوقة، والموسيقى والمؤثرات الصوتية. التي يتعامل معها المستخدم بشكل تفاعلي) (Al-Feki, 2011, p.17).

متعدد الوسائط MMDB إجرائيا:

هي منظومة رقمية تقوم على مبدأ "التكامل الوسائطي"، حيث تتحد العناصر السمعية والبصرية والنصية لتشكل وحدة بنائية واحدة. وتعمل هذه المنظومة على تحويل المتلقي من حالة المشاهدة السلبية إلى التفاعل الإيجابي، مما يضمن تحقيق الغايات المعرفية والفنية للرسالة التواصلية.

فن الفيديو إجرائياً:

تتمثل هذه التجربة الإبداعية في استثمار الأدوات البرمجية والوسائط التقنية لتشكيل صور متحركة تتسم بالتفاعلية، حيث لا تظل التكنولوجيا مجرد أداة بل تصبح لغة تعبيرية بحد ذاتها. ومن خلالها، يتم تشكيل مفهومي الزمان والمكان استناداً إلى المعالجة الخوارزمية، مما يحول الصورة إلى كيان رقمي مرن يتطور باستمرار ليجسد الروح الثقافية والتقنية للعصر.

الفصل الثاني (الاطار النظري)

المبحث الأول: فن الفيديو- السياقات التاريخية وتحولات الخطاب البصري والجمالي والدلالي

نشأ فن الفيديو نتيجة مزيج من أشكال فنية متنوعة، ابتكارات تكنولوجية، تغيّرات اجتماعية، وأحداث سياسية، وتلاقت هذه العناصر في ستينيات القرن العشرين. بحلول نهاية هذه الفترة، بدأ العديد من مصممي الرقص والفنانين مثل ميرس كانينغهام *، جون كيج* و آلان كابرو* في تجربة أشكال جديدة للأداء، محدثين ثورة في قواعد الفنون المسرحية التقليدية، وأدخلوا الجمهور في تجارب غير مألوفة تتطلب قدرة على التقدير الفني من جمهور محدود. كما يوضح لندن: "الجمهور الذي اعتاد الدراما البرجوازية التقليدية شعر بالغرابة أمام أداء كيج الذي كان يجمع بين العزف على البيانو والأواني، أو عروض كابرو التي تُقدم خارج خشبة المسرح، ليصبح الجمهور جزءاً من الفعل الفني نفسه" .(London, 2020, pp. 8-9) أن فن الفيديو بدأ بتحدي البنى التقليدية للمسرح، ليس فقط في شكل الأداء ولكن أيضاً في إعادة تعريف دور الجمهور .المشاركة المباشرة للجمهور تعكس تحولاً في التلقي، حيث لم يعد المتفرج مجرد متلقٍ سلبي، بل أصبح جزءاً من الأداء نفسه، وهو ما يمثل ابتكاراً جمالياً مهماً في العلاقة بين المتلقي والفن. ويضيف فادا: "الثورة في القواعد الفنية ليست أكثر من ابتكار لغوي، أو خلق واستخدام لغة أكثر تعقيداً بالنسبة للعقل البشري لمعالجتها، وغالبًا ما تكون غير مفهومة، مما يقلل عدد المتفرجين الذين يستمتعون بهذه الأعمال ويقدرونها" , .S Fadda) (2017, p. 36. وعليه أن محدودية الجمهور لا تعني ضعف العمل الفني، بل تعكس تعقيداً جمالياً وفنياً جديداً. القدرة على تقدير هذه الأعمال تحتاج إلى نمط مختلف من الإدراك الفني، ما يفسر لماذا يظل جمهور فن الفيديو محدوداً ولكنه متفاعل على مستوى عالٍ من التقدير. يمثل فن الفيديو امتداداً تاريخياً للتجريب الفني الذي بدأ مع كيج و كابرو، حيث تم تفكيك الحدود بين الأداء والجمهور وبين الفن والحياة، وإعادة تعريف القيم الجمالية وآليات الإدراك. كما يوضح لندن: "التجريب في المكان والزمان واستخدام لغة فنية مبتكرة أدى إلى خلق أعمال غير مألوفة، تعارض الأشكال التجارية للفن التقليدي" (London, 2020, p. 7). أن التجريب في المكان والزمان مرتبط بالتمرد على الأنماط الفنية التقليدية، مؤكداً أن فن الفيديو لا يسعى فقط للابتكار البصري، بل لتوسيع نطاق التجربة الجمالية والتفاعل بين العمل الفني والجمهور.

ساهمت التكنولوجيا بشكل حاسم في تطور فن الفيديو. فقد أتاحت كاميرات الفيديو المزودة بمسجلات من شركة سوني للفنانين "إعادة استخدام التلفزيون كوسيلة فنية جديدة بعيداً عن وظائفه التقليدية" (Lischi, 2005, p. 2). ويشير الباحث العربي محمد: "يمثل الفن الرقمي وفن الفيديو امتداداً للخط التجريبي في الفنون المعاصرة، حيث تتداخل التكنولوجيا مع الأداء الفني لخلق تجارب بصرية جديدة، وتعيد تعريف العلاقة بين الفنان والجمهور. ويشير الفنان الرقمي إلى أن إدماج الوسائط الرقمية في العمل الفني لا يهدف فقط للتجريب التقني، بل لتوسيع نطاق الإدراك الحسي والتفاعل الفني" (Mohamed, 2019, p. 45) أن التكنولوجيا كانت المحرك الأساسي لتوسيع حدود التجريب الفني، ليس فقط على المستوى التقني، بل على مستوى التجربة الحسية والتفاعل مع الجمهور. إذ ساعدت التقنيات الرقمية على دمج الصوت والصورة والحركة لخلق أعمال تتجاوز التجارب المسرحية التقليدية.

* ميرس كانينغهام (١٩١٩–٢٠٠٩): مصمم رقص أمريكي رائد (فن الرقص المعاصر). أسس فرقة Merce Cunningham Dance Company، وابتكر أساليب تعتمد على استقلال الحركة عن الموسيقى، مستخدماً الصدفة والتجريب في تصميم الرقص. تعاون مع ملحنين وفنانين مثل جون كيج، وأثر بشكل كبير على الرقص المعاصر والفنون البصرية.

* جون كيج (١٩١٢–١٩٩٢): ملحن وفنان تجريبي أمريكي، رائد (الموسيقى المعاصرة). اشتهر باستخدام الصمت والصدفة في تأليف الموسيقى، وأثر بشكل كبير على الرقص المعاصر من خلال تعاونه مع ميرس كانينغهام، ودمج الموسيقى مع الفنون البصرية.

* آلان كابرو (١٩٢٧–٢٠٠٦): فنان أداء وتركيبات ورسام أمريكي، مبتكر مفهوم (الحدث والفنون البينية)، ساهم في تطوير أعمال الأداء التجريبي، وكان له تأثير على حركة فلوكسوس وفن الأداء المعاصر.

هذا التطور مكّن فنانين مثل نام جون بايك *من تجربة التلاعب بالصوت والصورة واستكشاف الخلل البصري والتداخل اللوني، وتجريب الأداء المتطرف: "يُعدّ بايك، من وضع حجر الأساس لفن الفيديو عندما شارك لأول مرة في التلفزيون في معرض بارناس* ١٩٦٣" (Sadako,n.d., 2021) .

كما ساهمت التجارب التفاعلية في تحويل الجمهور إلى جزء من العمل الفني: "أصبح المشاهد أمام نفسه بصورة متغيرة ومتأخرة، ما يولد إدراكاً جديداً للزمان والمكان" (Fadda S. , 2017, p. 12) مثال على ذلك عمل "المضارع المستمر الماضي١٩٧٤"، حيث تُعرض صورة المشاهد على شاشة متأخرة بثمان ثوانٍ، بينما تعكس المرايا حركاته بشكل مباشر، ما يولّد تجربة حسية وتفاعلية فريدة.

ان هذه التجارب توضح كيف أن فن الفيديو لم يعد وسيلة عرض فقط، بل أداة لإعادة تعريف العلاقة بين الفنان والمتلقي . التفاعل المباشر والانعكاسات الزمنية للمشاهدة تدفع المتلقي للتأمل في دوره داخل العمل، ما يمثل تغييراً جوهرياً في تجربة التلقي الفني. يُجسد بيل فيولا* جوهر فن الفيديو في القرن العشرين من خلال أعماله متعددة القنوات: "يمزج بين الفيديو والصوت والألوان لإطلاق المشاعر والأفكار والتحكم في مرونة الزمن"، وقد ساعدت أدوات مثل Moogعلى "معالجة قنوات متعددة مثل الفيديو والصوت والألوان معًا وتسجيلها على شريط مغناطيسي"(Elwes, 1st ed 2005, p. 134) (London, B., 2020, p. 57) وفي عمله "الفضاء بين الأسنان"، وهو جزء من مجموعة "أربع أغانٍ"، يُجسّد الفنان ذاته الأداء ويطلق أفكاره ومشاعره في تجربة متعددة القنوات تُظهر مرونة الزمن والتفاعل الشخصي. يظهر هذا أن فيولا يستخدم التكنولوجيا لتحقيق تجربة حسية عميقة، حيث يدمج الأداء الشخصي مع التحكم الزمني للفيديو والصوت والألوان، مؤكدًا أن فن الفيديو لغة جديدة للتعبير الفني والتفاعل النفسي والجمالي.

ريبيكا هورن، قناع قلم رصاص، 1973 (لقطة من الفيلم)، 16 مم (رقمي)، ملون، صوت، مجموعة ريبيكا هورن © 2019؛ ريبيكا هورن/بروليتريس، زيورخ

شكلت المعارض المبكرة، مثل معرض "مشروع ٧٤" في كولونيا، فضاءات مهمة للتجريب الإلكتروني فتم تقديم أعمال متعددة الأبعاد تجمع بين التكنولوجيا والفن، متجاوزة القواعد التقليدية، لتوفر تجارب حسية وتفاعلية مبتكرة، مؤكدًا على دور فن الفيديو كأداة مرنة لإعادة تعريف التجربة الفنية والمعايير الجمالية في العصر الحديث.

توضح هذه المعارض قدرة فن الفيديو على عرض التجريب الفني المتقدم في سياق مؤسساتي، مما ساعد على ترسيخ مكانة هذا الفن كتيار رئيسي في الفن المعاصر، وجعل التكنولوجيا جزءاً لا يتجزأ من التجربة الإبداعية.

المبحث الثاني: تحولات لغة فن الفيديو– بين التجريب الجمالي والرقمنة التفاعلية

يُظهر فن الفيديو خصوصية واضحة يميزه عن باقي اللغات الفنية التقليدية، إذ تتشكل قواعده الجمالية ولغته التعبيرية من خلال الأحاسيس والتصورات المختلفة التي يولدها استخدامه. ويتيح هذا التميّز فهم الدور المحوري للغة الفيديو في أبعادها التكنولوجية والعلمية والتواصلية، حيث يعتمد تكوينها اللغوي على تفاعل هذه العناصر معاً.

يمكّن هذا التفاعل الفنانين من استكشاف آفاق جديدة في الاستخدام، سواء في مجال التجريب الفني أو في الأبعاد السياسية، كما يتجلى ذلك في ما يُعرف بـ"فيديو الحركة". وبصرف النظر عن سياق استخدامه، يظهر الفيديو كأداة تحرر الفنان من القيود الجمالية الفردية والإكراهات المؤسسية، ويعيد تشكيل العلاقة بين الفنان والعمل الفني والمتلقي.

* نام جون بايك (١٩٣٢–٢٠٠٦): فنان كوري - أمريكي رائد (فن الفيديو)، ويُعرف باسم (أب فن الفيديو). دمج بين التلفزيون والموسيقى والفنون البصرية، وأثر بشكل كبير على فن الأداء والفنون الرقمية المعاصرة.

* معرض بارناس في فوبرتال Galerie Parnass : في فوبرتال، ألمانيا، كان مركزاً مهمًا للفن المعاصر بعد الحرب العالمية الثانية، داعما للفنون التجريبية وفن الفيديو، واحتضن أعمالاً لأسماء مثل نام جون بايك وأحداثاً فنية (Happenings) متعددة، مؤثراً على حركة فلوكسوس والفن التجريبي في أوروبا الوسيطة.

* بيل فيولا (1951–2024) يُعدّ أحد أبرز فناني الفيديو الأمريكيين ورواده، تناولت أعماله موضوعات الزمن والوعي والحياة والموت، متأثراً بالفلسفات الشرقية والتقاليد الروحية. عُرف بتوظيفه اللقطات البطيئة والتركيبات المرئية الغامرة، معتمداً على التقنيات الرقمية لإنتاج تجارب حسّية وتأملية عميقة. ومن أبرز أعماله: (1996) The Crossing و.(2001) Five Angels for the Millennium

وفي هذا الإطار، يشير فدا إلى أن: "الفيديو يمتلك طابعاً سياسياً متأصلاً في التعبير الجمالي، ويبرز بقوة في اللحظة التي تتلاشى فيها الحدود بين الفن ووسائل التواصل، وبين الممارسة الفنية والنشاط السياسي. إنه أداة ملائمة لمجموعة متنوعة من الأهداف، توحدها الرغبة في التحرر والتعبير" (Bove, L., 1987, p. 9)

نجد هنا تلخيص لجوهر الفيديو خارج نطاق المؤسسات، وفي الوقت نفسه يفتح حتماً نقاشاً أعمق حول وصوله. حتى لو امتلكت بعض الأعمال لاحقاً خصائص جمالية ولغوية أكثر "ملاءمة" لدخولها إلى عالم الفن، رغم انه في بداياته كان يمتزج معاً بشكل عام، وكل من يستخدم هذه الأداة الإلكترونية الجديدة، سواءً لأغراض جمالية أو سياسية أو كليهما، يُعدّ رائداً ومُجرّباً.

من الجيد أن نضع في اعتبارنا مصطلح "الجماليات"، فهو مفتاح كل شيء تقريبًا. يكمن الفرق، وإن لم يكن معقداً، في لغة الفيديو نفسها. في الواقع، مع أن المصطلح قد يبدو جديداً هنا، إلا أننا نعرف ماهيته بالفعل؛ بغض النظر عن السياق المحدد الذي تطورت فيه، تنبع من سينما الواقع في ستينيات القرن الماضي، والتي، مع ظهور الفيديو وابتكاراته الجمالية والتكنولوجية، سهّلت ميلها إلى التوثيق الواقعي ولا مفر من أن تؤثر كل من التكنولوجيا واللغة على بعضها البعض وتبنيان بعضهما البعض. وبالعودة إلى الجانب الجمالي، توضح دراسة أعمال الفنان نام جون بايك أن جوهر الاختلاف في استخدام لغة الفيديو يكمن في طبيعة المصطلح ذاته. فقد وظف بايك التكنولوجيا الإلكترونية بوصفها لغة تعبيرية ضمن إطار الفيديو، ليعيد من خلالها تشكيل النظام الجمالي واللغوي للعمل الفني. لم يقتصر دوره على استخدام التقنية كوسيط، بل أجرى تحريفات وتجارب بصرية هدفها إعادة بناء المعنى والتأثير. وقد شكلت تجربة بايك مرجعية أساسية استلهمت منها الأعمال اللاحقة اتجاهاتها الجمالية القائمة على التفاعل بين البنية الإلكترونية والمفهوم الفني.

كما مهدت الاستخدامات الأولى للفيديو كوسيلة تصوير متحركة لظهور التركيبات متعددة القنوات ذات الدائرة المغلقة، وكان المسرح أول فضاء فني استفاد من هذه الإمكانات التقنية. شكلت العروض المسرحية الأولى نموذجاً أولياً للتركيبات التي نُقلت لاحقاً إلى المتاحف، لتصبح جزءاً من التجربة البصرية المعاصرة، وليس من اعتبارات أدقّ في هذا السياق من الاعتبارات التي طرحها فدا، والتي تُبرز أهمية هذه الممارسات في تأسيس البنى الجمالية والتفاعلية لفن الفيديو المعاصر اذ يقول: "يتم مزج مقاطع الفيديو والأفلام والعروض الحية وصور الجمهور أنفسهم، المُصوَّرة بأنظمة دوائر مغلقة متنوعة داخل مساحة الحدث، وبثها على شاشات متعددة داخل مساحات مُصممة خصيصاً لهذا النوع من الفعاليات، تُسمى (مسارح الفيديو ذات الدوائر المغلقة)" (Fadda, S., 2017, p. 111).

يُعد جهاز الفيديو، المكون من شريط التسجيل والمسجل والكاميرا والشاشة، أداة محورية في تطور هذا الفن. يمكن توظيف مكوناته بصورة متكاملة أو منفصلة، حسب طبيعة العمل الفني، مما يتيح مجالاً واسعاً لتطبيق تقنيات عرض متعددة وتجريبية، ملائمة للإنتاج الإذاعي أو المهني أو المنزلي. وباختلاف الفنانين والسياقات ومراكز الإنتاج، تتعدد وظائف الجهاز؛ فهو يُستخدم لإنشاء الأعمال الفنية أو لتوثيقها وإدامتها، بما يشمل ارتباطه بوسائط أخرى مثل التصوير الفوتوغرافي، السينما، الرسم، النحت، والموسيقى، إلى جانب اللغات الأدائية والمفاهيمية.

بهذا المعنى يُعتبر الفيديو أداة مرنة ومتجانسة مع متطلبات تمثيل الواقع المحسوس في الفن، ولا سيما مع انفتاح الفنانين على جهاز الفيديوغرافي* واستكشافهم لإمكاناته التعبيرية والمعرفية الجديدة. "لقد مكن انتشار الفيديو عالي الدقة والشاشات واسعة النطاق وتخطيط الإسقاط فناني الفيديو من إنشاء تركيبات غامرة وأعمال خاصة بالموقع فان الوسائط المتعددة والتفاعلية أدت إلى دمج الصور المولدة بواسطة الكمبيوتر والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والمؤثرات البصرية إلى توسيع الإمكانيات الإبداعية لفن الفيديو، مما أدى إلى طمس الحدود بين الواقع والافتراضي، هذه هي إحدى خصائص فن الفيديو الأكثر قيمة لدى الفنانين عند الإبداع والتجريب" (Retrieved, 2024).

تمكن الوسائط الرقمية والتفاعلية الفنان من التحكم في توليد الزمان داخل فضاء مادي أو افتراضي، ودمج الصور، الصوت، الحركة، والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لإنشاء تركيبات غامرة ومتعددة الأبعاد. كما يسمح دمج الصوت بالموسيقى والمؤثرات الخاصة بإنتاج فضاءات زمانية ومكانية جديدة، تجعل من المتلقي مشاركاً نشطاً في التجربة الفنية، وتكسر الحواجز التقليدية

*الفيديوغرافي :(Videography) يُقصد به إنتاج وتصوير ومعالجة اللقطات المرئية عبر الوسائط الرقمية، بوصفه أداة تجمع بين البعدين السمعي والبصري ضمن إطار زمني يتيح التوثيق والتعبير الفني.

بين الرؤية والسمع، بين الواقع والافتراضي. " تتيح تقنيات الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) خلق تجارب تفاعلية بالكامل، حيث يصبح الجمهور جزءًا من عملية إعادة إنتاج الفضاء الفني في كل لحظة تفاعل، مما يعزز الشعور بالانتماء والمشاركة" (Retrieved, 2024). تمثل أبرز التجارب الحديثة في فن الفيديو تقاطع التجريب الفني مع التقنيات الرقمية المتطورة، مما أتاح للفنانين فضاءات واسعة للابتكار والتعبير. لقد تجاوزت لغات الفيديو التقليدية حدود الصورة الثابتة لتدمج الحركة، الصوت، والصورة في تركيبات ديناميكية ومتجددة، مفتوحة على آفاق جديدة للإدراك الفني.

وتلعب التكنولوجيا الرقمية دوراً محورياً ليس فقط كأداة تنفيذ، بل كشريك فاعل في صياغة الخطاب الفني، موسعة إمكانيات التعبير الفني وتجاوز القيود التقليدية. وبذلك، يشكل فن الفيديو نقطة التقاء بين الأصالة والتجديد، التجريب والرقمنة، معيداً تعريف العلاقة بين الفنان والعمل الفني والمتلقي، ويتيح فهماً أعمق لهذا الفن متعدد الأبعاد، مع دعوة لمواصلة البحث والتطوير لمواكبة التطورات التقنية المستقبلية.

و ذلك بعد ظهور النظرية النسبية لعالم الفيزياء "أينشتاين" و التي تقول بأنه "الزمن ليس مطلقاً ولا ظاهرة مستقلة، بل هو مفهوم نسبي يرتبط بإدراك الإنسان ومحاولته تنظيم حياته", فيختلف مرور الوقت من شخص لآخر تبعاً للمكان والسرعة، إذ قد تمثل الدقيقة لشخص ما زمناً أطول لآخر، مما يجعل الزمن إدراكاً نسبياً لا مقياساً ثابتاً" (Einstein, 2001, p. 36) . توصل أينشتاين إلى أن الزمن والمكان ليسا كيانين منفصلين، بل يشكلان وحدة غير متجزئة تُعرف بـ«الزمكان»، وهو ما حرّر الزمن من المفهوم الميتافيزيقي التقليدي المتكرر وأوضح طبيعته النسبية. وقد أدى هذا الفهم إلى إعادة النظر في الطريقة التي نقيس بها الوقت، إذ أصبحت العدادات اليومية أو الموسمية غير دقيقة بما يكفي لمتابعة الأحداث المتغيرة، فاستُبدلت بمفهوم «التغذية الراجعة المباشرة*» الذي يعكس الطبيعة اللحظية لعلاقات الإرسال والاستقبال، ويؤكد إمكانية التفاعل الفوري. ويُمثل هذا التحول، الذي تعززه التطورات التكنولوجية ووسائل الاتصال الحديثة، خطوة أساسية نحو تجاوز القيود المادية التقليدية للمكان والزمن. ففي الفن المتعدد الوسائط، يُترجم التكامل بين الزمان والمكان إلى تحول جوهري في طبيعة العمل الفني، إذ لم يعد العمل مجرد مادة ثابتة، بل أصبح تجربة حية متغيرة؛ فالمكان لم يعد إطاراً للعرض والزمن لم يعد مجرد إطار للتلقي، بل أصبح كلاهما جزءاً من نسيج العمل نفسه، مما يخلق تجربة تفاعلية ديناميكية للمشاهد. "غير أنّ التحولات الفلسفية منذ كانط، ثمّ مع التطورات العلمية الحديثة، أعادت النظر في العلاقة بين هذين البُعدين؛ فظهرت فكرة «الزمكان*» كوحدة متكاملة غير قابلة للفصل" (Mahmoud, 2025). وقد أسهمت الوسائط الرقمية والتكنولوجيات التفاعلية في تحويل هذه الرؤية النظرية إلى ممارسة ملموسة في الفن المتعدد الوسائط "تتيح الوسائط الرقمية والتفاعلية للفنان التحكم في توليد الزمان داخل فضاء مادي أو افتراضي، مما يمنح المتلقي دورًا في إعادة تشكيل التجربة في كل مرة. ولعل هذا التكامل يُعيد تعريف مفهومي الثبات والتحول في العمل الفني، ويجعل من الجمهور شريكًا فاعلًا في صياغة معنى الزمان والمكان معًا" (Paul, 2016, p. 75)،

إنّ التكامل بين الزمان والمكان هنا لا يعني فقط جمع وسائط متعددة، بل خلق فضاء زمني مرن تتداخل فيه التجربة الفردية مع العناصر المادية والافتراضية. "يصبح المتلقي شريكاً في توليد الحدث الفني، مما يحوّل العمل من حالة الثبات إلى حالة الحدوث الدائم. ولعل هذه السمة تُعد من أبرز ملامح الفن المعاصر الذي يكسر مركزية المادة لصالح العلاقة والعملية" (Bourriaud, 2002, p. 16).

علاوةً على ذلك، لا تقتصر المساحة في فن الفيديو على الأبعاد المادية؛ إذ يُمكن للفنانين إنشاء مساحات افتراضية وتعديلها، مُستخدمين المنظور والمقياس لتغيير إدراك المشاهد. وهذا لا يسمح فقط بحرية إبداعية أكبر، بل يثري أيضاً تجربة المستخدم، مما يجعله مشاركاً فعالاً في العمل إذ يخلق تجربة غامرة حيث لا يراقب المشاهد فقط، بل ويشارك أيضاً في جزء من البيئة الفنية، ويكسر الحواجز التقليدية بين الفن والجمهور. ففي التركيبات التفاعلية، "ينخرط المتلقي جسدياً في الفضاء، ويتحول من مشاهد سلبي إلى مشارك فاعل يسهم في إنتاج معنى العمل عبر حركته أو صوته أو تواجده، هكذا تتحول المساحة إلى وسيط ديناميكي

* التغذية الراجعة المباشرة(Immediate Feedback) : هي الاستجابة الفورية التي يتلقاها الفرد بعد قيامه بفعل أو عرض معين، وتعمل على توجيه الأداء أو تعديل النتائج بشكل مباشر، مما يعزز التفاعل واللتفاعل اللحظي مع الحدث.

* الزمكان: مفهوم يجمع بين المكان والزمن كوحدة واحدة، ظهر أولاً في سياق نظرية النسبية الخاصة لألبرت أينشتاين١٩٠٥ ويُستخدم في الفنون لتحليل الأعمال والتجارب باعتبارها أحداثاً متصلة زمنياً ومكانياً، ما يتيح دراسة التغيرات والتفاعلات ضمن تسلسل ديناميكي.

يدمج الزمان والمكان والفعل الإنساني ضمن سياق واحد، فيتداخل الواقعي بالافتراضي ويُعاد إنتاج الفضاء في كل لحظة تفاعل" (Mondloch, 2010, p. 42) ، يلعب الصوت دوراً محورياً في التركيبات الفنية التفاعلية، إذ يتجاوز كونه دعماً بصرياً ليصبح وسيطاً يساهم في تكوين المعنى وخلق فضاءات زمنية ومكانية تتيح تجربة حسية متعددة الأبعاد، حيث يتحول المتلقي إلى مشارك فاعل في إنتاج التجربة.

فنجد إن الصوت يتفاعل مع حضور المتلقي أو البيئة المحيطة عبر تقنيات حسية تستجيب للحركة أو الأصوات، مما يعيد تنظيم المحتوى السمعي والبصري ويعزز الإحساس بالحضور الجسدي، ويذيب الحدود التقليدية بين الرؤية والسمع، محدثاً تداخلاً حياً بين الحواس ويعمّق إدراك العمل الفني. فان المزج بين الأصوات الطبيعية والإلكترونية والتلاعب بالإيقاع والنغمة يُسهم في فتح قراءات متعددة للتجربة، ويتيح دمج الصوت والصورة والحركة بشكل متزامن (تجربة حسية متكاملة)، تعزز التفاعل بين العمل الفني وجمهوره على المستويين الحسي والمعرفي. "يُعتبر هذا الدمج أساسياً في بناء سرد بصري وسمعي يُحفز الإدراك الحسي ويُعمق الفهم والتفاعل مع المحتوى، فيتم من خلال تنسيق متقن بين الإيقاع الزمني للحركة البصرية وتوقيت الصوت، حيث يُستخدم الصوت لتوجيه الانتباه، التأكيد على أحداث معينة، أو خلق جو عاطفي يرافق الصورة المتحركة" (Privitera, 2024).

تمثل أبرز التجارب الحديثة في فن الفيديو التقاطع بين التجريب الفني والتقنيات الرقمية المتطورة، مما أتاح للفنانين فضاءات واسعة للابتكار والتعبير. فقد تجاوزت لغات الفيديو التقليدية حدود الصورة الثابتة لتدمج بين الحركة والصوت والصورة في تركيبات ديناميكية ومتجددة، تفتح آفاقاً جديدة للإدراك الفني.

وتلعب التكنولوجيا الرقمية دوراً جوهرياً ليس فقط كأداة تنفيذ، بل كشريك فاعل في صياغة الخطاب الفني، مما ساهم في توسيع إمكانيات التعبير الفني وتجاوز القيود التقليدية. وبذلك، يشكل فن الفيديو نقطة التقاء بين الأصالة والتجديد، والتجريب والرقمنة، معيداً تعريف العلاقة بين الفنان والعمل الفني والمتلقي في ظل التحولات الرقمية المستمرة.

ومن ثم، فإن دراسة لغات الفيديو ضمن هذا الإطار المتكامل بين التجريب والتكنولوجيا توفر فهماً أعمق لهذا الفن متعدد الأبعاد، وتشجع على استمرار البحث والتطوير لمواكبة التطورات التقنية المستقبلية.

المؤشرات التي أسفرعنها الإطارالنظري

١. انبثقت عن التحولات التقنية واللغوية في الفضاء الرقمي نماذج جمالية حداثوية، أسهمت في بلورة إدراك بصري ونقدي لدى المتلقي، مما مكنه من فك شفرات التجريب الفني المعاصر وتذوق أبعاده التعبيرية.

٢. تتشكل الهوية الجمالية لفن الفيديو بوصفه وسيطاً تفاعلياً جامعاً، يرتكز على التوليف المتناغم بين الأداء الحركي، والبناء الصوتي، والتكوين الصوري، لتقديم خبرة إدراكية شاملة تتجاوز المألوف.

٣. استكشاف قدرة الفيديو الرقمي على إعادة تصور الزمان والمكان بطرق غير تقليدية، مستفيداً من المبادئ العلمية الحديثة، لكسر التسلسل الزمني التقليدي في العمل الفني.

٤. توسيع المدى الجمالي للممارسة الفنية عبر توظيف تكنولوجيا الواقعين الافتراضي والمعزز، مما أفضى إلى تشييد فضاءات تفاعلية غامرة تُعيد تعريف مفهوم المحاكاة والبيئة الجمالية.

٥. ارتقاء التقنية الرقمية من دورها الوظيفي الإجرائي إلى مرتبة الشريك المفاهيمي في بناء النص البصري، مما ساعد الفنان على تخطي المحدودية المادية للخامات التقليدية نحو آفاق تعبيرية أكثر رحابة.

٦. استنباط المعايير الجمالية للخطاب البصري في فن الفيديو من خلال سماته التقنية الأصيلة، مما يجسد حالة التلاحم البنيوي بين المنجز التقني والقيمة الفكرية للفن الرقمي.

٧. تحول العلاقة بين المنتج الفني والمتلقي نحو التشاركية الجمالية، حيث تتيح تقنيات الاستجابة الحيوية تحويل انفعالات الجمهور وحركاتهم إلى عنصر فاعل في التكوين البنيوي المتغير للعمل.

إجراءات البحث

مجتمع البحث: شمل مجتمع البحث الحالي الرقمية وجماليات التطبيق في الفن المتعدد الوسائط فن فيديو انموذجا.

أداة البحث: اعتمدت الباحثة على المؤشرات التي أسفر عنها الإطار النظري بوصفها المعيار في تحليل عينة البحث.

عينة البحث: اعتمدت الباحثة الطريقة القصدية في اختيار نماذج البحث، لما لها من صلة في تحقيق هدف البحث، والبالغ عددها (٣) أعمال فنية.

منهج البحث: اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي (التحليلي)، من خلال وصف وتحليل نماذج عينة البحث سعياً لتحقيق هدف البحث .

تحليل النماذج

نموذج رقم ١: المرايا المتقابلة وشاشات الفيديو على التأخير الزمني

تاريخ الإنجاز: ١٩٧٤ كولونيا- المانيا

الفنان: دان جراهام

الوصف:

جدران متقابلة في غرفة مُثبتة بمرايا؛ مقابل كل مرآة شاشة وكاميرا فيديو. يعمل النظام بشكل حلقي، حيث ترتبط كل كاميرا بشاشة على الجانب الآخر من الغرفة بتأخير ثماني ثوان، انتظر ١٦ ثانية وستعود صورتك، التي تظهر في المرآة على الجدار البعيد وتُعاد توجيهها، إليك، وقد تضررت قليلاً. إذا ركضت إلى الجانب الآخر من الغرفة، فلن يتبقى لك سوى الوقت الكافي لالتقاط صورتك الأصلية وهي تستدير إلى الجانب الآخر من الغرفة. ولكن بمجرد استنفاد هذا الخيار بما يرضيك، تجد نفسك في المكان الذي يريده غراهام: أمام كاميرا وشاشة، تفحص الفجوة الذهنية التي تُحدثها بضعة أقدام و١٦ ثانية بين الذات والصورة. (القرب النسبي للكاميرا من المرآة يُجبر المُشاهد على مواجهة وجهه؛ فلا مجال لجوقة ودية في هذا الإطار).

التحليل:

يُشكّل هذا العمل الفني نموذجاً لتركيب متعدد الوسائط قائم على استثمار التقنيات الرقمية في صياغة تجربة إدراكية جديدة للزمان والمكان. يعتمد العرض على تسجيل مباشر للصور باستخدام كاميرات متعددة، ثم إعادة بثها على شاشات ضمن فضاء محدّد، مع تأخير زمني قصير بين لحظة الالتقاط والعرض. يستثمر الفنان هذا التباين الزمني بين الحدث الفعلي وصورته المعروضة لإحداث تفاعل إدراكي معقد، يعكس تداخلاً متشابكاً بين مفهومي الزمكان، بما يجاوز التتابع الزمني التقليدي للأحداث. يُعرض العمل داخل غرفة مغطاة جزئياً بالمرايا، بحيث يصبح المتفرج جزءاً من التركيب البصري؛ فهو في الوقت نفسه موضوع الرؤية وفاعل إدراكي داخل فضاء الزمكان. تُولد العلاقة بين الكاميرا والمرايا والشاشات طبقات زمنية متعاقبة ومتداخلة، ما يخلق ما يمكن وصفه بـ"انزلاقات إدراكية*" بين الماضي والحاضر والمستقبل. فالكاميرا تسجل المشهد أمامها بما يشمل انعكاسات المرآة، ثم تُعيد عرضه بعد فترة زمنية محددة (ثمان ثوانٍ)، وعندما لا يحجب المشاهد العدسة، تُسجّل الكاميرا انعكاس الغرفة نفسها وصورتها على الشاشة، ما يؤدي إلى تراكم بصري زمني متكرر، حيث يرى المتفرج صورته كما كانت قبل ثمانِ دقائق وست عشرة ثانية، في تسلسل مستمر من "زمن داخل زمن" يفصل بين كل طبقة وأخرى فاصل زمني ثابت.

تكمن الميزة الجوهرية للعمل في تحويل إدراك الزمن إلى تجربة حسية ملموسة. فبينما تُسجل الكاميرا الماضي وتعرض الشاشة الحاضر المؤجل، تعكس المرايا اللحظة الراهنة في آنٍ واحد، ليصبح المشاهد أمام مشهد يجمع الحاضر والماضي في تجربة واحدة. تُحول هذه المفارقة الزمنية عملية المشاهدة إلى وعي مزدوج بالزمن، حيث يعيش الفرد اللحظة الحالية بينما يواجه أثرها المنقضي، ما يجعل الزمن عنصراً مركزياً في البنية الإدراكية للعمل.

*الانزلاقات الإدراكية :هي حالة من التفاوت بين ما يُدركه الإنسان وما يحدث بالفعل من أحداث زمنية أو مكانية، بحيث يشعر المتلقي بأن تجربته الحسية أو رؤيته للحدث لا تتطابق تماماً مع الواقع المباشر، نتيجة تأخر زمني أو تداخل بصري أو تعدد الطبقات الحسية. في **السياق الفني**، تُستخدم هذه الانزلاقات لإحداث تفاعل إدراكي معقد، حيث يرى المشاهد الحاضر والماضي معاً، ما يحول الإدراك الزمني إلى تجربة حسية ووعي مزدوج بالزمن، ويُعيد تعريف العلاقة بين الذاكرة والوعي البصري.

يقدم النظام الفني الذي صممه الفنان أكثر من مجرد عرض بصري؛ فهو يشكل منظومة إدراكية متكاملة، تعيد تعريف علاقة الإنسان بالذاكرة والزمن. فالمتفرج لا يكتفي بتلقي الصورة، بل يساهم بوعيه وذاكرته في إعادة بناء التجربة المكانية والزمانية للعمل. تتحول الذاكرة هنا من أداة استرجاع إلى آلية إدراك آنية، حيث يمكن النظام البصري من تسجيل الحاضر وإدراجه فوراً ضمن الماضي، ثم إعادة عرضه في المستقبل القريب، فتتكون دائرة زمنية متجددة بلا نهاية. وبهذا، يصبح المشاهد أمام "زمن مستمر" يتقاطع فيه الماضي والحاضر ضمن بنية واحدة، ليُحول العمل إلى اختبار عملي لتجربة الزمن كمادة حسية.

على الرغم من الطابع الأدائي والدرامي الواضح في العمل، والذي قد يثير شعوراً بالغرابة أو القلق، فإنه يفتح فضاءً فلسفياً للتأمل في تجربة الذات ضمن الزمكان. فالعمل لا يقدم مجرد صورة عن الواقع، بل يعرض الواقع ذاته كصورة متحركة ضمن إطار زمني، بحيث يُدرك الإنسان ذاته ككائن زمني يعيش في انعكاس مستمر ومتعدد الأبعاد.

يتجلى العمق الفلسفي والتقني للعمل في صياغة تجربة وجودية للزمن، حيث لا يقتصر على عرض تعددية الأزمنة والأمكنة، بل يحولها إلى حضور حسي مباشر. إن "زمن المضارع المستمر الماضي" لا يُشكل مجرد تركيب بصري متقدم، بل يمثل جسداً إدراكيًاً لجدلية الحضور والغياب، في تجربة فريدة لا يمكن تكرارها أو نقلها إلى متلقي آخر. بذلك، يُعيد هذا العمل تعريف فعل الرؤية ذاته، ويجعل من إدراك الزمن حدثاً جمالياً قائماً بذاته، مما يعكس إمكانات الفن الرقمي في إنتاج تجارب حسية معرفية جديدة في سياق الفن متعدد الوسائط.

نموذج رقم ٢: الرحلة المستحيلة

تاريخ الانجاز: 1982 بادوفا - ايطاليا

الفنان: فيديريكا مارانكوني

الوصف:

أربعة أشرطة فيديو VHS من أداء يحمل الاسم نفسه، مع الصوت. يقدّم العمل تسجيلاً أدائياً موزّعاً على أربعة أشرطة فيديو تُظهر الفنانة في مساحة شبه فارغة، مضاءة بإضاءة منخفضة وذات طابع تجريبي.

يبدأ الشريط الأول بلقطة ثابتة تُظهر دخول الفنانة وهي تحمل حقيبة صغيرة، لتبدأ حركة بطيئة تشبه بدء الرحلة.

الشريط الثاني يقترب من تفاصيل الجسد، حيث يعرض الفنانة وهي تتعامل مع مجموعة أشياء داخل الحقيبة، مثل ورقة أو قطعة قماش أو جسم معدني صغير.

في الشريط الثالث تتسع الحركة، إذ تنقل الفنانة داخل فضاء أكبر، ويظهر اضطراب في الصوت ناجم عن طبيعة شريط الـ VHS، ما يخلق شعوراً بعدم الاستقرار.

يحمل الشريط الرابع طابعاً تجريدياً؛ تظهر فيه الصورة متدهورة، والألوان متكسرة، وتتلاشى ملامح الجسد تدريجياً نتيجة قدم الشريط، ما يجعل النهاية أقرب إلى الإنطفاء البصري والصوتي. تظهر فراشة في بعض أجزاء التسجيل، غالباً بالقرب من مصدر الضوء، وتتحرك بخفة عبر الإطار، فتضيف عنصراً بصرياً مفاجئاً داخل فضاء الأداء.

أما الصوت، فيتضمن كلمات متقطعة وهمهمات وجملاً قصيرة غير مكتملة، مثل: "هنا... أحاول... لا أعرف..." إضافة إلى جملة محورية يسمعها المتلقي بوضوح نسبي: "هذه الرحلة... لا أعرف إن كانت ممكنة".

التحليل:

يقدّم هذا العمل الفني بنية سمعية - بصرية تهدف إلى استكشاف العلاقة بين الأداء والزمن والوسيط التقني، مع إضافة بعد جمالي قائم على الخصائص الرقمية للتجربة البصرية. تقوم هذه الجماليات على التوازن الدقيق بين الانقطاعات البصرية والنظام الداخلي للصورة، كما تستثمر في التشويش الناتج عن أشرطة الـ VHS ليس كخلل تقني، بل كمادة جمالية ذات دلالة. في هذا السياق، تتحول أشرطة الـ VHS من مجرد وسيط إلى عنصر بنيوي فاعل، إذ تكشف حالة التدهور في الصورة عن طبقات

دلالية متعددة، وتجعل المشاهد يتأمل هشاشة التوثيق الفني، ويكشف كيف يمكن للتقنية القديمة أن تولّد جماليات فريدة نابعة من التلف والزوال.

يعتمد العمل على تقسيم الأداء إلى أربعة أشرطة، في استراتيجية فنية لتفكيك السردية التقليدية، ما يمنح التجربة طابعاً غير خطي، أشبه بتشظيات زمنية تكسر مركزية الحدث. هذا التقطيع يتيح إعادة ترتيب المقاطع بصرياً وسمعياً، ويخلق توازناً بين فوضى التقنية والتنظيم الجمالي، حيث يصبح العطب وسيلة لإعادة بناء المعنى، بدلاً من كونه قصوراً في الوسيط.

تتخذ الفراشة داخل الفيديو وظيفة رمزية، إذ تمثل الهشاشة والتحول والزمن القصير، وتتوافق مع طبيعة الوسيط المتدهور بمرور الزمن. كما توفر عنصر توازن بصري بين خفة الكائن الطبيعي وثقل الجسد الإنساني، ما يعزز التباين الجمالي الذي يقوم على الجمع بين الحركة الحرة والعطب التقني ضمن إطار الجماليات الرقمية.

على الصعيد اللغوي، تعكس الكلمات المقطوعة واللغة غير المكتملة امتداداً للبعد التجريبي للتقنية، حيث يحل الخطاب الداخلي المتكسر محل اللغة المباشرة، كأن الفنان يتواصل عبر نظام رقمي مختل الإشارات. هذا التقطع اللغوي يضيف بعداً وجودياً للعمل، ويجعل منه رحلة ذهنية تتقاطع فيها التقنية مع الوعي الإنساني على مستوى متوازي.

ويكتمل البناء الجمالي من خلال الصوت المشوش والفترات الصامتة، التي تتناغم مع الصورة المتدهورة لتشكل بنية قائمة على الهشاشة. تلعب الأعطال الصوتية والفراغات السمعية دوراً في إعادة تشكيل التوازن التقني - الجمالي، وتحويل ما قد يُعتبر خللاً إلى معنى، مما يحول العمل إلى تأمل في استحالة الإمساك باللحظة الأدائية، وفي محدودية قدرة الوسيط القديم على حفظ الذاكرة. هكذا تتحول تجربة "الرحلة المستحيلة" إلى استعارة عن عدم قدرة الإنسان على السيطرة على الزمن أو توثيقه بالكامل، في رؤية فنية تعتمد على الجماليات الرقمية التجريبية، التي تعتبر التدهور والغياب إمكاناً جمالياً قائماً بذاته وليس نقصاً.

نموذج رقم ٣: سايكو ٢٤ ساعة

تاريخ الانجاز: ١٩٩٣ برلين- المانيا

الفنان: دوغلاس غوردون

الوصف:

يقوم العمل على إبطاء الزمن إلى درجة تتحول فيها الصورة والصوت إلى مادة حسية مستقلة، فتبرز التفاصيل الدقيقة - مثل حركة الضوء أو ارتعاش الجسد - كمحور للتجربة الجمالية. بهذا الشكل، يتجاوز العمل حدود السينما التقليدية ليصبح تأملاً فلسفياً في طبيعة الزمن والذاكرة والإدراك. يضع العمل المشاهد في مواجهة وعيه بالانتظار والزمن البطيء، كاشفاً عن البنية الخفية للحظة الحاضرة وكيفية تقاطعها مع الماضي والمستقبل. ومن خلال هذا الإبطاء الراديكالي، يُفكك العمل آليات التشويق التقليدية، ويحول المادة السينمائية إلى فضاء وجودي للتفكير في التجربة الإنسانية ذاتها.

التحليل:

يقدم العمل قراءة في فن الفيديو ضمن سياق الفن المتعدد الوسائط، مع التركيز على العلاقة بين الأداء والزمن والوسيط الرقمي، من منظور جماليات التطبيق الفني. يُنظر إلى التقنية هنا ليس كمجرد أداة تنفيذية، بل كعنصر تكويني فاعل يسهم في إعادة تشكيل البنية السمعية - البصرية للعمل الفني. تتجلى هذه الجماليات في التوازن بين الانقطاعات البصرية والنظام الداخلي للصورة، حيث يُستثمر التشويش الناتج عن أشرطة الـ VHS كمادة جمالية ذات دلالة، تُحول الوسيط التقليدي من أداة نقل إلى عنصر بنيوي قادر على الكشف عن طبقات دلالية متعددة. هذا التدهور التدريجي في جودة الصورة يسمح للمشاهد بالتأمل في هشاشة التوثيق الفني، ويبرز قدرة الوسيط الرقمي القديم على إنتاج جماليات تنبع من الظواهر المرتبطة بالتلف والزوال. يعتمد العمل على استراتيجية فنية تقوم على تقسيم الأداء إلى أربعة أشرطة، في محاولة لتفكيك السردية الخطية التقليدية، مما يمنح التجربة طابعاً غير تقليدي يذكر بالتشظيات الزمنية التي تكسر مركزية الحدث. يتيح هذا التقطيع إعادة ترتيب المقاطع بصرياً

وسمعياً، مع خلق توازن دقيق بين الفوضى التقنية والتنظيم الجمالي، حيث يتحول العطب الفني إلى وسيلة لإعادة بناء المعنى بدلاً من كونه قصوراً في الوسيط.

تتخذ العناصر الرمزية في الفيديو، مثل الفراشة، دلالات متصلة بالهشاشة والتحول والزمن القصير، ما ينسجم مع طبيعة الوسيط المتدهور. كما توفر هذه الرمزية توازناً بصرياً بين خفة الكائن الطبيعي وثقل الجسد الإنساني، معززة بذلك التباين الجمالي الذي يقوم على الجمع بين الحركة الحرة والعطب التقني ضمن إطار الجماليات الرقمية.

على المستوى اللغوي، يعكس استخدام الكلمات المقطوعة واللغة غير المكتملة امتداداً للبعد التجريبي للتقنية، حيث يحل الخطاب الداخلي المتكسر محل اللغة المباشرة، في إشارة إلى تواصل الفنان عبر نظام رقمي مختل الإشارات. يضفي هذا التقطع اللغوي بعداً وجودياً على العمل، ويحوله إلى رحلة ذهنية تتقاطع فيها التقنية مع الوعي الإنساني على مستوى متوازي.

يكتمل البُعد الجمالي من خلال الصوت المتشوش والفترات الصامتة، التي تتناغم مع الصورة المتدهورة لتشكل بنية قائمة على الهشاشة. تؤدي الأعطال الصوتية والفراغات السمعية دوراً في إعادة تشكيل التوازن بين التقنية والجمال، وتحويل ما قد يُعتبر خللاً إلى دلالة فنية، بما يجعل تجربة العمل بمثابة تأمل في استحالة الإمساك باللحظة الأدائية وحدود قدرة الوسيط القديم على حفظ الذاكرة. وهكذا تتحول تجربة الفيديو إلى استعارة لمحدودية قدرة الإنسان للسيطرة على الزمن أو توثيقه بالكامل، في إطار رؤية فنية تعتمد على الجماليات الرقمية التجريبية، حيث يصبح التدهور والغياب إمكاناً جمالياً قائماً بذاته وليس مجرد نقص تقني.

النتائج:

من خلال ما تم مناقشته في الاطار النظري وتمثلاً من خلال التحليل والوصف الذي اعتمدته الباحثة في اختيار الأعمال الفنية استخلصت الباحثة النتائج التالية وفقاً لما كشفه التحليل كظاهرة متميزة في معظم نتاجات الفيديو ارت المتمثلة بالعينة ويمكن إجمالها بالاتي:

١- أثبتت الدراسة تجاوز الفن الرقمي لمرحلة "الاستثارة الشبكية*" العابرة، محققاً تأسيساً لنسق إدراكي جديد يحول المتلقي من وضعية المشاهدة السلبية إلى "ذات قارئة" تمتلك الآليات النقدية لفك شفرات التجريب المعاصر.

٢- توصل البحث إلى قدرة فن الفيديو على تحقيق "السيولة التعبيرية*" بين الصوت والصورة والحركة، مما يخلق تجربة تفرض احتواءً حسياً شاملاً يستقطب جسد المتلقي ويحقن شعوره بالانغماس في فضاء جمالي متكامل.

٣- أن المعالجات الرقمية للزمن (بالإبطاء أو التكرار) مكنت الفنان من تجسيد "الزمن السيكولوجي*" كبديل عن الزمن الفيزيائي الخطي*، ما يمنح المشاهد فرصة تكثيف التأمل خارج الأطر الزمنية الرتيبة.

٤- أن توظيف تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز لم يقتصر على البعد الإجرائي، بل كان غاية لإيجاد "بيئات موازية*" تتيح اختبار حالات شعورية ووجودية يستحيل بلوغها في ظل المحددات المادية للواقع.

٥- أظهر التحليل تحول "الآلة" من وسيط تقني صامت إلى "محرك إجرائي" يساهم في بناء الرؤية الفنية، مما أدى إلى تقويض العوائق الفيزيائية للخامات التقليدية وفتح آفاقاً تخيلية غير محكومة بحدود المادة.

٦- أن القيمة الجمالية للعمل الرقمي تتبلور عبر "التماهي البنيوي*" بين كفاءة الفنان التقنية وعمق المنطلقات الإنسانية، إذ لا تتحقق الجمالية الرقمية بمعزل عن المرتكزات الفكرية التي توجهها.

٧- يتجلى التحول في دور المتلقي ليصبح مشاركاً فاعلاً في العملية الإبداعية، حيث يُسهم تفاعله مع العمل في تشكيل صيرورته، ما يجعل تجربة الجمال نتيجة لحوار مستمر بين العنصر البشري والمنتج التقني.

---

* الاستثارة الشبكية :تنشيط قصير الأمد للشبكة العصبية يعزز حالة اليقظة والانتباه بشكل عابر.

* السيولة التعبيرية :قدرة المبدع على التنقل بسلاسة بين أساليب التعبير المختلفة مع الحفاظ على انسجام العمل.

* الزمن السيكولوجي :إدراك داخلي للوقت يعكس الحالة النفسية للفرد.

* الزمن الفيزيائي الخطي :تسلسل الوقت من الماضي إلى الحاضر والمستقبل بشكل ثابت.

* البيئات الموازية: عوالم أو فضاءات متزامنة تتواجد جنبًا إلى جنب.

* التماهي البنيوي :توافق أو تطابق العناصر والأنماط داخل بنية معينة، مما يخلق انسجامًا ووحدة في العمل أو النظام.

الاستنتاجات:

١- يعتمد التجريب الفني المعاصر على تعشيق الأنظمة السيميائية المبتكرة مع التقنيات الرقمية لإعادة صياغة المدى الدلالي للتعبير الفني.

٢- تُعيد الفنون الرقمية والفيديو ارت صياغة المفاهيم الجيومكانية والزمنية، محولة تجربة الجمهور إلى حالة أكثر حركية وديناميكية تكسر جمود العرض التقليدي.

٣- أصبحت التكنولوجيا عنصراً فاعلاً وجوهرياً في تشكيل البنية الجمالية، حيث تداخلت بعمق في تحديد الأسلوب الفني وصياغة التجربة الاستشعارية للمتلقي.

٤- إن استحضار الجماليات الرقمية يمثل مقاربة فلسفية لاستكشاف محدودية الكينونة البشرية وعلاقتها بالفضاء التكنولوجي المعاصر، مما يحول المنجز الفني إلى تجربة وجودية تعكس الصراع بين التطلعات الإنسانية والحدود المادية.

التوصيات:

توصي الباحثة بتشجيع دمج الابتكار الفني مع التقنيات الرقمية لتعزيز التعبير الفني والتجريب، وتطوير البنية التحتية الرقمية والتدريب لتعزيز التفاعل مع الجمهور وتحسين التجربة الحسية.

المقترحات:

تقترح الباحثة تعزيز دمج التكنولوجيا بالفن من خلال مختبرات وورش تدريبية، وتنظيم فعاليات تفاعلية، مع توثيق الأبحاث والأعمال الرقمية لدعم الابتكار والتجريب الفني.

References:

Al-Ayyadi, A. B. (2021, March 14). American Bill Viola recalls the Renaissance era through the mysticism of video art. *Al-Arab Newspaper*. Accessed Monday, July 21, 2025, 10:35 AM. https://alarab.co.uk/...

Bove, L. (1987). *Video art and politics* (p. 9).

Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics* (p. 16). Les presses du réel.

Dobrijevic, D., & Stein, V. (2025, May 12). *Special relativity explained: Einstein's mind-bending theory of space, time and light*. Space.com. Retrieved July 25, 2025, from https://www.space.com/36273-theory-special-relativity.html

Einstein, A. (2001). *Relativity: The special and general theory* (p. 36).

Fadda, S. (2017). *Video art installations and interactive environments* (p. 111).

Mahmoud, [First Name]. (2025). *The spacetime concept in contemporary art*. [Publisher].

Mondloch, K. (2010). *Screening space: The American science museum film and video installations* (p. 42). University of Minnesota Press.

Paul, C. (2016). *Digital art* (p. 75). Thames & Hudson.

Privitera, A. (2024). *The role of audio in immersive storytelling: A systematic review in cultural heritage. Multimedia Tools and Applications*.

Retrieved. (2024). *High-definition video, multi-channel installations, and immersive environments*.

Rush, M. (2005). *Video art*. Thames & Hudson.