المجلة السعودية
للعلوم الإنسانية

المجلة السعودية للعلوم الإنسانية
Saudi Journal of Humanities

الإصدار الثانى عشر
المجلد (٤) العدد (٣)
(١- ١٢) ٢٠٢٦

جماليات الحضور الإنساني في زمن الصورة الرقمية: من التمثيل إلى التفاعل

د. سناء جماعة
(أستاذة متعاقدة بالمعهد العالي للفنون و الحرف بالمهدية جامعة المنستير، تونس)
تاريخ النشر: نُشر إلكترونياً بتاريخ ١٠ أغسطس ٢٠٢٦ م

الملخص :

شهدت الصورة في العصر الرقمي تحوّلًا جذريًا انتقلت معه من كونها أداة لتمثيل الواقع إلى فضاء ديناميكي لإعادة بناء التجربة الإنسانية واستكشاف أبعاد جديدة للوعي والإدراك .فلم يعد الفن الرقمي يقتصر على إنتاج القيم الجمالية البصرية، بل أصبح مجالًا لتفعيل الحضور الإنساني وإعادة صياغة العلاقة بين الإنسان والصورة .وتتميز الصورة الرقمية بكونها نتاجًا لعمليات حسابية وبرمجية تجعلها قابلة للتحوّل المستمر والتشكّل وفق منطق التفاعل .في هذا السياق، لم يعد المتلقي مجرد مشاهد خارجي أو متلقٍ سلبي للمعنى، بل أصبح عنصرًا فاعلًا في بنية العمل الفني . فالمعنى لا يُختزل في الشكل أو المحتوى، وإنما يتولد من خلال التفاعل والانخراط الإدراكي والجسدي مع الصورة . وبذلك تتحول الرؤية من فعل تأملي إلى تجربة معيشة يكون فيها التفاعل شرطًا أساسيًا لتحقق العمل الفني .كما أسهمت الرقمنة في إعادة تشكيل البعد الزمني للصورة، إذ لم تعد تُدرك بوصفها أثرًا ثابتًا أو لحظة متوقفة، بل باعتبارها صيرورة قائمة على التحول والاستمرار .وفي الوقت ذاته، أعادت التقنيات الرقمية تعريف مفهوم الذاكرة، فلم تعد مخزونًا جامدًا للماضي، وإنما عملية ديناميكية لإعادة بناء التجربة وتوليد معانٍ جديدة من خلال البيانات والأثر الإنساني .وتخلص الدراسة إلى أن جماليات الصورة الرقمية تقوم على إعادة التفكير في مفهوم الحضور الإنساني ذاته، حيث لا تكتفي الصورة بتمثيل الإنسان أو العالم، بل تعيد بناء العلاقة بينهما، بما يفتح آفاقًا جديدة لفهم الإدراك والزمن والذاكرة داخل الثقافة البصرية المعاصرة.

الكلمات المفتاحية :

الصورة الرقمية؛ الحضور الإنساني؛ الفن الرقمي؛ التفاعلية؛ الجماليات الرقمية.

Abstract:

The digital age has profoundly transformed the nature of the image, shifting it from a means of representing reality to a dynamic space for reconstructing human experience and exploring new dimensions of perception and consciousness. Digital art is no longer confined to the production of visual aesthetics; it has become a medium through which human presence is activated and the relationship between individuals and images is redefined. Generated through computational processes, digital images are characterized by fluidity, mutability, and responsiveness to interaction.

In this context, the viewer is no longer a passive observer but an active participant in the creation of meaning. Meaning emerges through engagement with the artwork rather than residing within it as a fixed entity. As a result, perception evolves from a contemplative act into a lived experience, where interaction becomes a fundamental condition of the artwork's existence.

Digitalization has also transformed the temporal dimension of the image. Rather than functioning as a static record, the digital image unfolds as a process of continuous change. Likewise, memory is no longer understood as a fixed archive of the past but as a dynamic process through which experience is constantly reconstructed. Human traces and data are reorganized within digital systems, generating new forms of visual experience.

This study argues that the aesthetics of the digital image are grounded in a renewed understanding of human presence, perception, temporality, and memory within contemporary visual culture.

Keywords:

Digital Image, Human Presence, Digital Art, Interactivity, Digital Aesthetics

المقدمة :

في عالم يتغيّر بإيقاع متسارع، لم تعد الصورة مجرّد نافذة نطلّ منها على الواقع، ولا وسيلة لنسخه أو تمثيله. لقد أصبحت الصورة الرقمية مجالًا مستقلًا، فضاءً تتشكّل داخله التجربة الإنسانية نفسها، حيث يعاد التفكير في الرؤية، وفي علاقتنا بما نراه وما نعيشه. فالتقدّم التقني، وما رافقه من تداخل بين وسائط التعبير، لم يُحدِث تغييرًا في أدوات الفن فحسب، بل مسّ جوهر الفعل الجمالي، وطرح أسئلة جديدة حول معنى الصورة ووظيفتها وحدودها.
لم تعد الثورة الرقمية مجرّد مرحلة تقنية عابرة، بل لحظة قطيعة أعادت زعزعة الأسس التقليدية للفن. إذ انتقلت الصورة من كونها تمثيلًا ثابتًا إلى تجربة مفتوحة، ومن موضوع للمشاهدة إلى مجال للتفاعل. فالصورة الرقمية اليوم لا تُقدَّم بوصفها نتيجة نهائية، بل كعملية حيّة، تتغيّر بتغيّر المتلقي، وتتشكل داخل علاقة متبادلة بين العمل الفني والوعي الذي يتفاعل معه.
من هنا تنبثق الإشكالية التي يسعى هذا المقال إلى مساءلتها:
كيف أسهمت الصورة الرقمية، عبر هذا التحوّل من منطق التمثيل إلى منطق التفاعل، في إعادة تعريف الحضور الإنساني داخل العمل الفني؟ وهل ما تزال التجربة الجمالية في الفن الرقمي قادرة على الحفاظ على بعدها الإنساني، أم أن التقنية أعادت تشكيل هذا البعد وفق أنماط إدراك جديدة؟
يُنبّهنا رولان بارت Roland Barthes إلى أن الصورة لا تمنح معناها بشكل مباشر، فالمعنى لا يكمن في ما نراه فقط، بل يتكوّن داخل شبكة معقّدة من العلامات والثقافات والرغبات. فالصورة، في جوهرها، ليست مجرّد معطى بصري، بل قوة تدفعنا إلى الرؤية، وتوجّه وعينا نحو ما يتجاوز الظاهر[1]. ومع التحوّل الرقمي، تتكاثر هذه الطبقات الدلالية، وتغدو الصورة فضاءً مشبعًا بالحركة والتفاعل، حيث تختلط الرموز بالبرمجيات، وتولد لغة بصرية جديدة لا تستقر على معنى واحد.
وفي السياق نفسه، يذهب جورج ديدي هوبرمان Georges didi huberman إلى اعتبار الصورة كيانًا فاعلًا، "تفكّر فينا بقدر ما نفكّر فيها"[2]. فالصورة لا تكتفي بأن تُرى، بل تُحدث أثرًا، وتحرّك الذاكرة، وتوقظ علاقتنا بالزمن والغياب والوجود. فهي ليست حضورًا كاملًا ولا غيابًا تامًا، بل منطقة توتّر تفتح المجال للتأمل والسؤال.
ضمن هذا التحوّل، لم يعد الفنان الرقمي مجرّد صانع للأشكال أو منتج للصور، بل أصبح منشئًا للتجربة، ومهندسًا للمعنى، يشتغل في المسافة الفاصلة بين الحسّ والتقنية، وبين الواقع المادي والافتراضي. فهو لا يعرض صورة مكتملة، بل يبني شروط ظهورها، ويقترح مسارًا إدراكيًا ينخرط فيه المتلقي بوصفه جزءًا من العمل.
هكذا يسعى الفن الرقمي إلى بلورة جماليات جديدة للحضور الإنساني، جماليات لا تقوم على المحاكاة أو التمثيل، بل على التجربة والانخراط، حيث تتداخل التقنية مع الفكر، ويتحوّل الوعي البشري نفسه إلى عنصر أساسي في بنية العمل الفني.

١. من التمثيل إلى التفاعل: تحوّل منطق الصورة

ارتبط مفهوم الصورة، عبر تاريخ طويل من الممارسة الفنية والنظرية، بمنطق التمثيل بوصفه الآلية الأساسية التي يُنتج من خلالها المعنى الجمالي. فمنذ التصوير الكلاسيكي، مرورًا بمختلف مراحل الحداثة الفنية، ظلّت الصورة تُفهم باعتبارها وسيطًا يعيد تقديم العالم المرئي داخل نظام بصري منظم، يقوم على الإحالة والمرجعية. في هذا السياق، كانت الصورة تُمنح شرعيتها الجمالية من قدرتها على تمثيل الواقع أو تأويله، أي من كونها بديلًا بصريًا عن شيء سابق عليها وموجود خارجها.

[1] Roland Barthes, La chambre claire: Note sur la photographie, Gallimard (*Cahiers du cinéma*) ,Seuil, 1980, p48–49.

[2] Georges didi– huberman, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Les Éditions de Minuit, 1999, p32.

ضمن هذا الأفق، استقرّت العلاقة بين الصورة والمتلقي على صيغة شبه ثابتة، فالصورة تُقدَّم بوصفها كيانًا مكتملًا، يحمل معناه في بنيته الداخلية، بينما يظل المتلقي في موقع المتفرّج الذي يسعى إلى فكّ رموزها وتأويل دلالاتها داخل إطار مرجعي محدّد سلفًا.

غير أنّ التحوّل الرقمي أدخل الصورة في نظام معرفي مغاير، أحدث قطيعة واضحة مع منطق التمثيل الكلاسيكي. فالصورة الرقمية لا تقوم على مبدأ التسجيل أو النسخ، بل على التركيب الحسابي[٣]. فهي ليست أثرًا مباشرًا للواقع، بل نتيجة لسلسلة من العمليات الخوارزمية التي تعيد إنتاج المرئي وفق منطق البرمجة. وبهذا المعنى، لم تعد العلاقة بين الصورة ومرجعها علاقة إحالة مباشرة، بل علاقة بناء اصطناعي تُنتج واقعًا بصريًا جديدًا، لا يمكن اختزاله في مفهوم المحاكاة أو التمثيل.

في هذا السياق، يشير ليف مانوفيتش Lev Manovich إلى أن الصورة الرقمية لا تُفهم بوصفها صورة بالمعنى التقليدي، بل كـ "واجهة" (interface) تخفي خلفها بنية معقّدة من البيانات القابلة للمعالجة والتعديل[٤]. فالخصائص التي تكون مثل القابلية للبرمجة(Programmability) ، والتحويل(Transcoding) ، واللانهائية الشكلية، تجعل من الصورة الرقمية كيانًا غير مستقر، مفتوحًا على إمكانات لا نهائية من إعادة التشكيل. وبهذا المعنى، لا يمكن الحديث عن صورة رقمية نهائية، بل عن سلسلة من الاحتمالات البصرية التي لا تتحقّق إلا في لحظة التفاعل[٥].

يقود هذا التحوّل البنيوي في طبيعة الصورة إلى تغيّر جذري في وظيفتها الجمالية. فالصورة لم تعد تُقدَّم لكي تُرى فحسب، بل لكي تُعاش. لم تعد خطابًا بصريًا مغلقًا يكتفي بعرض معناه، بل أصبحت فضاءً للتجربة الإدراكية، تُبنى دلالته داخل علاقة حيّة مع المتلقي. في هذا السياق، ينتقل مركز الثقل من الشكل إلى الفعل، ومن الرؤية إلى التفاعل، إذ لم يعد المعنى كامنًا في الصورة ذاتها، بل يتكوّن عبر ما ينشأ بينها وبين من يواجهها.

تتقاطع هذه الرؤية مع أطروحات رولان بارت حول تعددية المعنى في الصورة، غير أنّ السياق الرقمي يدفع هذه الفكرة إلى مستوى أكثر راديكالية. فإذا كانت الصورة الفوتوغرافية، بحسب بارت، تفتح مجالًا واسعًا للقراءة والتأويل، فإن الصورة الرقمية تؤجّل المعنى وتعلّقه إلى لحظة تدخل المتلقي[٦]. فالتأويل هنا لا يتم على مستوى الذهن فقط، بل عبر الفعل ذاته: الحركة، الاختيار، التوجيه، والنقر. وبهذا المعنى، لا يُستهلك المعنى جاهزًا، بل يُنتج داخل التجربة التفاعلية نفسها.

من جهة أخرى، يقدّم فيليم فلوسر Vilém Flusser تحليلًا نقديًا للصورة التقنية، معتبرًا أنها تُخضع الإنسان لمنطق الجهاز وبرامجه[٧]. غير أنّ الصورة الرقمية المعاصرة تعيد صياغة هذه العلاقة على نحو أكثر تعقيدًا، فهي لا تُقصي الإنسان بالكامل، بل تُدرجه داخل شبكة تفاعلية يصبح فيها الحضور الإنساني شرطًا لتفعيل الصورة. فالجهاز لا يعمل دون مستخدم، والصورة لا تتحقّق دون تفاعل، ما يحوّل الإنسان من متلقٍ سلبي إلى فاعل تشغيلي داخل منظومة الصورة ذاتها.

في هذا الإطار، يكتسب مفهوم الحضور الإنساني دلالة جديدة. فلم يعد الحضور مرتبطًا بتمثيل الجسد داخل الصورة، بل بوجوده كقوة مُفعِّلة لها. فالجسد لم يعد موضوعًا يُشاهَد، بل وسيطًا يُمارَس من خلاله الإدراك. وهنا تقترب الصورة الرقمية من ما يسميه موريس ميرلوبونتي "الإدراك المجسَّد"، حيث يغدو الجسد نقطة التقاء بين العالم والوعي، وتصبح العلاقة مع الصورة تجربة جسدية بقدر ما هي تجربة ذهنية[٨].

---

[3] Lev Manovich, *The Language of New Media,* The MIT Press, 2001, p59.

[4] Ibid, p65.

[5] Ibid, p32.

[6] Roland Barthes, *La chambre claire: Note sur la photographie,* Gallimard (*Cahiers du cinéma*) ,Seuil, 1980, p78.

[7] Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images,* University of Minnesota Press, en anglais, 2011, p202.

[8] Maurice Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, Routledge & Kegan Paul, 1962, p328.

وعليه، يمكن القول إن الانتقال من منطق التمثيل إلى منطق التفاعل لا يعبّر عن تطوّر تقني في الوسيط الفني فحسب، بل يكشف عن تحوّل عميق في أنماط الإدراك الجمالي ذاتها. فالصورة الرقمية لم تعد تنتج معنى ثابتًا، بل تُنشئ وضعية إدراكية مفتوحة، تتداخل فيها الحركة والزمن والجسد والواجهة التقنية. ومن خلال هذا التحوّل، يغدو الفن الرقمي مجالًا لإعادة التفكير في علاقة الإنسان بالصورة، وفي موقعه داخل عالم بصري لم يعد يُشاهَد فقط، بل يُختَبَر ويُعاش.

٢. التفاعل كشرط لظهور الصورة: تجربة Sweza

تُجسّد تجربة الفنان الرقمي Sweza مثالًا دالًا على التحوّل العميق الذي أصاب مفهوم الصورة في سياق الرقمنة، حيث لم تعد الصورة تُفهم بوصفها كيانًا بصريًا مكتملًا يُقدَّم دفعة واحدة، بل باعتبارها بنية مفتوحة، مؤجَّلة الظهور، لا تتحقّق إلا عبر فعل تفاعلي يقوم به المتلقي. في هذا السياق، لا يكون التفاعل عنصرًا مكمّلًا للعمل، بل شرطًا أنطولوجيًا لوجود الصورة نفسها، إذ لا صورة من دون فعل يستدعيها[9].
على المستوى الشكلي، قد تبدو أعمال Sweza ، للوهلة الأولى، قريبة من ممارسات الجداريات أو فنون الشارع، سواء من حيث الحضور في الفضاء العمومي أو من حيث اللغة البصرية المباشرة. غير أنّ هذا التشابه يخفي تحوّلًا جذريًا في منطق الصورة. فالجدارية لا تُقدَّم بوصفها صورة نهائية أو مكتفية بذاتها، بل كواجهة مادية ناقصة، لا تُفصح عن معناها إلا حين يتم تفعيل رمز الـ QR code المدمج داخلها.

سويزا مقبرة الQR code Sweza Graffyard 2010

نأخذ كمثال مشروع Graffyard للفنان Sweza يعود إلى عام ٢٠١٠، وهو المشروع الذي استخدم فيه رمز الـ QR كوسيلة للحفاظ على تاريخ الغرافيتي في المدينة عبر ربط المواقع التي أُزيلت فيها أعمال الشارع بصور لها يمكن الوصول إليها رقميًا.
هذا الرمز لا يعمل كعنصر تقني محايد، بل كجهاز استدعاء (dispositif) يربط بين الفضاء المادي والفضاء الرقمي، ويحوّل المتلقي من مشاهد عابر إلى مشارك فعلي في إنتاج الصورة.
إن حضور الـ QR code داخل العمل يضع المتلقي أمام وضعية إدراكية جديدة، تقوم على الاختيار والقرار. فالصورة لا تُمنح مباشرة للنظر، بل تتطلّب فعلًا واعيًا بالتفاعل. وهنا ينتقل المتلقي من موقع الاستقبال السلبي إلى موقع الفعل، حيث يصبح الجسد، من خلال الحركة، والاقتراب، واستعمال الهاتف، واتخاذ قرار التفعيل، جزءًا لا يتجزّأ من بنية العمل الفني. وبهذا المعنى، تتحقّق صورة لا يمكن فصلها عن الفعل الإنساني الذي يستدعيها إلى الوجود.

[9] Ron Burnett, *How Images Think*, MIT Press, 2004, p 96.

يتقاطع هذا المنطق بعمق مع أطروحة رولان بارت القائلة إن الصورة ليست مجرّد ما نراه، بل ما يجعل الرؤية ممكنة. غير أنّ تجربة Sweza توسّع هذا التصوّر، لتُبرز أن فعل الرؤية نفسه لم يعد ممكنًا دون تدخل جسدي وتقني في آن واحد. فالصورة هنا ليست فقط مفتوحة على التأويل، بل مُعلّقة الوجود إلى أن يتحقّق التفاعل[١٠]. فالمعنى لا يُستخرج من الصورة، بل يُنتَج عبر الفعل، داخل تجربة تندمج فيها الرؤية بالحركة، والإدراك بالجسد، والتقنية بالحضور الإنساني.

من هذه الوضعية، يمكن قراءة تجربة Sweza في ضوء مفهوم و معنى ما يعرف "بالجهاز"(Dispositif) كما بلوره ميشيل فوكو Michel Foucault [١١]، ثم أعاد جورجيو أغامبن[١٢] Giorgio Agamben توسيع أفقه التحليلي. فالـ QR code لا يعمل هنا بوصفه أداة تقنية محايدة، بل كجهاز ينظّم العلاقة بين الجسد، والصورة، والتقنية. غير أنّ هذا التنظيم لا يقوم على منطق السيطرة أو الإخضاع، بل على إعادة توزيع الأدوار داخل التجربة الجمالية. فبدل أن تُخضع التقنية الإنسان لمنطقها الخاص، يجعل Sweza منها وسيلة لاستدعاء الحضور الإنساني، وتحويله إلى عنصر فاعل داخل بنية العمل الفني.

ويمكن، في هذا السياق، ربط هذه التجربة بتحليل فيليم فلوسر Vilém Flusser للصورة التقنية، حيث يرى أن الأجهزة الحديثة قد تُفضي إلى إفراغ الإنسان من دوره الإبداعي، عبر إخضاعه لبرمجيات جاهزة[١٣]. غير أنّ تجربة Swezaتسير في اتجاه معاكس لهذا التصوّر، فالصورة الرقمية لديه لا تُنتج بشكل تلقائي، ولا تفرض حضورها بذاتها، بل تظل في حالة كمون إلى أن يتدخّل الإنسان. وبهذا المعنى، لا تصبح التقنية بديلًا عن الحسّ الإنساني، بل محفّزًا له، إذ لا صورة من دون جسد، ولا معنى من دون تجربة معيشة.

من جهة أخرى، تتيح أعمال Sweza مقاربة الصورة الرقمية من منظور "الإدراك المجسّد" كما صاغه موريس ميرلوبونتي. فالتفاعل مع العمل لا يتم عبر النظر فقط، بل عبر انخراط الجسد في الفضاء مثلما ذكرنا في العنصر الأول. الجسد هنا لا يقف أمام الصورة بوصفه عينًا متلقّية، بل يعبرها ويُفَعِّلها. فالحركة، والاقتراب، والإيماءة، والتفاعل الحركي، كلها عناصر تجعل من الإدراك تجربة كلية، يتداخل فيها الحسي بالذهني، والمادي بالافتراضي.

كما أنّ العلاقة بين الواقعي والرقمي في أعمال Sweza لا تقوم على القطيعة، بل على الامتداد. فالصورة الرقمية لا تُلغي السطح المادي، بل تُعيد تفعيله دلاليًا. الجدار لا يعود مجرّد حامل بصري ثابت، بل يتحوّل إلى واجهة تفاعلية، تتبدّل دلالتها بتبدّل فعل المتلقي. وبهذا، تغدو المدينة نفسها فضاءً إدراكيًا قابلًا لإعادة القراءة، حيث يصبح الحضور الإنساني عنصرًا مركزيًا في إنتاج المعنى.

في هذا الإطار، لا يمكن فهم تجربة Sweza بوصفها مجرّد إنتاج لصور، بل بوصفها إنتاجًا لحالات حضور. فالصورة لا تمثّل الإنسان داخلها، بل تطلبه، وتنتظره، وتُفَعَّل به. إنها صورة لا تتحقّق إلا حين يقرّر الإنسان أن يكون حاضرًا. وهكذا يتحقّق الانتقال من صورة تمثيلية تُظهر الإنسان، إلى صورة تفاعلية تستدعيه بوصفه شرطًا لوجودها.

وعليه، تبرز تجربة Sweza بوصفها إجابة فنية عميقة عن الإشكالية التي يطرحها هذا المقال، إذ تكشف أن جماليات الصورة الرقمية لا تقوم على كثافة المرئي أو وفرة الشكل، بل على إعادة تعريف الحضور الإنساني داخل العمل الفني، حيث يصبح التفاعل فعلًا جماليًا، ويغدو الحضور تجربة وجودية تتشكّل في لحظة اللقاء بين الإنسان والتقنية[١٤].

٣. الزمن كجسد رقمي متحوّل: تجربة INSA وإعادة بناء الحضور الزمني للصورة

تقدّم تجربة الفنان البريطانيINSA ، ولا سيما من خلال مشروعه المعروف بـ *GIF-iti*، نموذجًا متقدّمًا لفهم التحوّلات العميقة التي أصابت مفهوم الصورة في سياق الرقمنة. فالصورة هنا لم تعد تُفهم بوصفها لحظة بصرية ثابتة

[10] Christiane Paul ,*A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, 2016, p 386.
[11] Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Vintage Books, 1995.
[12] Giorgio Agamben, *What Is an Apparatus? and Other Essays*, Stanford University Press, 2009.
[13] Vilém Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, Reaktion Books, 2000, p 40-45.
[14] Katja Kwastek, Aesthetics of Interaction in Digital Art, MIT Press, 2015, p 138.

يمكن القبض عليها في آن واحد، بل بوصفها صيرورة زمنية متحوّلة، لا تتحقّق إلا عبر الحركة والتكرار. ضمن هذا الأفق، لا يُدرك العمل الفني من خلال معاينة آنية، بل عبر تتبّع مسار زمني يصبح فيه التحوّل ذاته مادة جمالية.
تنطلق ممارسة INSA من الجدارية باعتبارها وسيطًا ماديًا ارتبط تقليديًا بمنطق الثبات والمكان، غير أنّ هذا الوسيط يفقد استقلاله الجمالي بمجرد دخوله في المسار الرقمي. فالجدارية لا تُنجز بوصفها عملًا نهائيًا مكتملًا، بل تُرسم وتُمحى وتُعاد صياغتها مرارًا، على نحو يُحوّل الفعل الفني إلى عملية مستمرة. يتم توثيق كل مرحلة فوتوغرافيًا، لا بهدف الحفظ أو الأرشفة، بل لاستخدام هذه اللقطات في إنتاج صورة متحرّكة (GIF) لا يمكن إدراكها إلا داخل الوسيط الرقمي. وهكذا، يتحوّل العمل من كيان مكاني إلى حدث زمني، ومن صورة ثابتة إلى تجربة قائمة على التتابع والتغيّر، مثل ماهو الحال في مشروعه Giff-iti .

Untitled- Gif-iti, Insa 2014

من منظور جمالي، تُعيد تجربة INSA تعريف مفهوم الصورة عبر تذويب الحدود الفاصلة بين الرسم، والتصوير، والحركة. فالصورة لا تنتمي إلى أيٍّ من هذه الوسائط بشكل خالص، بل تتشكّل في منطقة هجينة، يصبح فيها الزمن عنصرًا بنائيًا أساسيًا. وكما تُبنى اللوحة بالألوان والخطوط، تُبنى الصورة الرقمية عند INSA بالتكرار والتحوّل. فالزمن هنا لا يعمل بوصفه خلفية محايدة، بل يتحوّل إلى ما يشبه جسدًا رقميًا متغيّرًا، تتجلّى فيه الصورة بوصفها فعلًا مستمرًا لا يعرف الاكتمال.
يتقاطع هذا التصوّر مع ما يطرحه جورج ديدي-هوبرمان حول الصورة بوصفها كيانًا زمنيًا يحمل آثارًا متعددة، إذ يرى أن الصورة لا تنتمي إلى لحظة واحدة، بل تُجسّد تراكبًا للأزمنة، ما يجعلها "تفكّر فينا" بقدر ما نفكّر فيها، لأنها تستدعي وعينا بالتحوّل، والغياب، والتكرار[١٥]. غير أنّ تجربة INSA لا تكتفي بحمل أثر الزمن داخل الصورة، بل تجعل الصورة تعيش زمنها الخاص. فهو زمن لا يمكن اختزاله في الماضي أو الحاضر، ولا ينتمي كليًا إلى الواقع المادي أو إلى الخيال، بل إلى ما يمكن تسميته بـ "الزمن الواجهاتي أو الزمن الوسيط" (Interface Time)[١٦] ، أي الزمن الذي لا يتحقّق إلا في لحظة العرض الرقمي، وعبر فعل المشاهدة المتحرّكة.
في هذا السياق، يفقد مفهوم "الأصل"[١٧] معناه التقليدي. فالجدارية المادية لا تمثّل أصلًا تُشتقّ منه النسخة الرقمية، بل تُعدّ مرحلة ضمن سلسلة من التحوّلات المتعاقبة. فالأصل هنا ليس نقطة بداية ثابتة، بل مسارًا زمنيًا مفتوحًا، تتغيّر فيه الصورة باستمرار، وتُعاد صياغة حضورها في كل دورة عرض جديدة.

[15] Georges Didi-Huberman, *Images malgré tout*, Éditions de Minuit, 2004, p96.
[16] Katja Kwastek, *A esthetics of Interaction in Digital Art*, MIT Press, 2013, p 253.
[17] Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001, p 87.

العمل الحقيقي، في تجربةINSA ، لا يوجد على الجدار، بل في الحركة الدائرية التي يعرضها ملف الـ GIf هنا تتقاطع هذه التجربة مع تحليلات والتر بنيامين Walter Benjamin حول فقدان "الهالة"[١٨]، غير أنّ المسألة لا تتعلّق بزوالها بقدر ما تتعلّق بإعادة توزيعها زمنيًا. فالهالة لم تعد مرتبطة بالمكان أو بالتفرّد المادي للعمل، بل بالتكرار المتحوّل، وبالاختلاف الدقيق الذي يتولّد داخل الدورة نفسها.
على مستوى التلقي، تُنتج أعمال INSA نمطًا مختلفًا من الحضور الإنساني. فالمتلقي لا ينخرط جسديًا في العمل كما هو الحال في تجربةSweza ، بل يدخل في علاقة زمنية–ذهنية مع الصورة. فالحضور هنا لا يتحقّق عبر الفعل، بل عبر الانتباه. فالمتلقي لا "يستخدم" الصورة ولا يُفعِّلها، بل يراقب تحوّلها، ويتابع إيقاعها، وينخرط في زمنها الخاص. وبهذا المعنى، يتحوّل الإدراك من فعل بصري مباشر إلى وعي بالصيرورة.
يمكن ربط هذا التحوّل بمفهوم "المدّة" (La durée) عند هنري برغسونHenri Bergson، حيث لا يُفهم الزمن بوصفه تتابعًا للحظات منفصلة، بل كتدفّق مستمر لا يُجزَّأ[١٩]. فالصورة عند INSA لا تُدرك من خلال لقطة واحدة أو لحظة معزولة، بل من خلال تراكم الحركة وتداخل مراحلها. الإدراك هنا لا يتعلّق بما نراه، بل بكيفية تغيّره. وهكذا، يصبح المتلقي حاضرًا داخل الزمن، لا داخل الصورة بمعناها التقليدي.
ويتقاطع هذا المنطق أيضًا مع تحليلات ليف مانوفيتش للصورة المتحرّكة[٢٠] في الوسائط الجديدة، حيث يرى أن الحركة لم تعد مجرّد إضافة إلى الصورة الثابتة، بل شرطًا أساسيًا لوجودها. فالصورة الرقمية لا " تتحرّك" بالمعنى الكلاسيكي، بل تُبنى بالحركة ذاتها. وهذا ما يتجلّى بوضوح في أعمالINSA ، حيث لا وجود للصورة خارج زمن عرضها، ولا معنى لها دون التكرار والدورة.
ضمن هذا الإطار، لا يمكن النظر إلى تجربة INSA بوصفها مجرّد تزاوج بين فن الشارع والتقنية الرقمية، بل بوصفها إعادة صياغة جذرية للعلاقة بين الصورة، والزمن، والحضور. فالصورة لم تعد تمثّل لحظة ثابتة، بل تكشف هشاشتها وعدم استقرارها. وهي لا تسعى إلى تثبيت الذاكرة، بل تُظهر تحوّلها المستمر. أما الحضور الإنساني، فلا يتجسّد في الجسد المرسوم أو المتفاعل، بل في الوعي الذي يتابع الصيرورة ويختبر الزمن بوصفه خبرة جمالية.
وعليه، تكشف تجربة INSA أن جماليات الصورة الرقمية لا تنحصر في التفاعل أو في البعد التقني، بل تمتدّ إلى إعادة التفكير في الزمن نفسه باعتباره مادة فنية. ومن خلال هذا المنظور، يغدو الفن الرقمي فضاءً لا لتمثيل العالم، بل لاختبار تحوّله، حيث يُعاد تعريف الحضور الإنساني بوصفه حضورًا زمنيًا، يعيش داخل الصورة بقدر ما تعيش الصورة داخله.

٤. من الحضور الإنساني إلى الذاكرة الخوارزمية: تجربة Refik Anadol وإعادة تعريف الصورة بوصفها وعيًا اصطناعيًا

تمثّل تجربة الفنان رفيق أناظول لحظة مفصلية في مسار تطوّر الصورة الرقمية، إذ تنتقل الإشكالية من سؤال التفاعل والزمن إلى مستوى أكثر جذرية، يتمثّل في مساءلة الذاكرة والإدراك والوعي ذاته. فالصورة، في أعماله، لا تُفهم بوصفها تمثيلًا للعالم، ولا حتى كتجربة تفاعلية أو زمنية، بل باعتبارها ناتج عملية إدراكية خوارزمية تحاكي آليات التفكير والذاكرة كما تُمارَس داخل الوعي.

---

[18] Walter Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Harvard University Press, 2008, p 55, " الهالة هي الإحساس بالخصوصية والقداسة التي تحيط بالعمل الفني الأصلي"

[19] Henri Bergson, Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness, George Allen & Unwin, 1910, p76.

[20] Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.

Refik Anadol Machine Hallucinations 2019

في مشروعه *Machine Hallucinations*، ينطلق أناظول من كمّ هائل من البيانات البصرية التي راكمها الإنسان عبر التاريخ: صور مدن، أرشيفات ثقافية، خرائط، ومواد فوتوغرافية متنوعة. غير أنّ هذه المعطيات لا تُعرض بوصفها وثائق أو شواهد تاريخية، بل تُغذّي أنظمة ذكاء اصطناعي تقوم بتحليلها، وتفكيك بنياتها، ثم إعادة تركيبها ضمن مشهديات بصرية متحرّكة. وبهذا التحوّل، تغدو الذاكرة الإنسانية مادة خامّة داخل نظام غير بشري، يُنتج صورًا لا تشير إلى واقع بعينه، بل إلى طرائق إدراكه.

في هذا السياق، لا تمثّل الصورة "العالم"، بل "عن كيفية رؤيته". فهي لا تذهب إلى تمثيل الشيء، بل تحاكي فعل الرؤية ذاته. وهو ما يعكس انتقالًا حاسمًا من الصورة بوصفها وسيلة للتمثيل، إلى الصورة بوصفها محاكاة للإدراك (Simulation of Perception). فالمشهد البصري لا يُقاس بمدى مطابقته للواقع، بل بقدرته على كشف منطق الرؤية الكامن خلفه.

يتقاطع هذا الطرح بعمق مع تحليلات فيليم فلوسر Vilém Flusser للصورة التقنية، حيث يرى أن الصور الناتجة عن الأجهزة لا تكشف الواقع، بل تعيد برمجته وفق منطقها الداخلي[٢١]. غير أنّ تجربة أناظول لا تقدّم جهازًا يُقصي الإنسان أو يستبدله، بل نظامًا يعيد إدماجه على مستوى أكثر تعقيدًا وعمقًا. فالإنسان، وإن غاب جسديًا عن لحظة إنتاج الصورة، يظل حاضرًا داخل بنيتها عبر مستويات متعددة:

عبر البيانات التي تشكّل المادة الأولية للعمل، وعبر الذاكرة الجمعية المخزّنة داخل الأرشيفات، وعبر الأنماط البصرية التي صاغها الوعي الإنساني تاريخيًا.

وبهذا المعنى، لا يختفي الحضور الإنساني، بل يتوزّع داخل البنية الخوارزمية ذاتها، فلا يعود متمركزًا في ذات ناظرة واحدة، بل ممتدًا داخل شبكة من البيانات والعمليات الحسابية. إن الحضور هنا لا يتجلّى في الجسد أو في التفاعل المباشر، بل في أثر الذاكرة الإنسانية وقدرتها على الاستمرار داخل نظام إدراكي غير بشري.

هنا يمكن مقاربة هذا التحوّل في ضوء مفهوم الذاكرة كما صاغه هنري برغسون، حيث لا تُفهم الذاكرة بوصفها مخزنًا ثابتًا للماضي، بل كعملية ديناميكية يُعاد من خلالها تركيب الزمن باستمرار داخل الوعي[٢٢]. غير أنّ أناظول ينقل هذا التصوّر إلى مستوى غير بشري، فالذاكرة هنا لم تعد إنسانية بالمعنى التقليدي، بل ذاكرة حسابية، ومع ذلك فهي مشبعة بالكامل بالأثر الإنساني. إنها ذاكرة بلا ذات واعية، لكنها مثقلة بالتاريخ، ومحمّلة بتراكمات النظر والرؤية والتجربة الإنسانية.

تتقاطع أعمال أناظول مع أطروحات برنار ستيغلر Bernard Stiegler حول "الذاكرة التقنية"[٢٣]، حيث تغدو الوسائط الرقمية امتدادًا خارجيًا للذاكرة البشرية، وفي الوقت نفسه قوة تعيد تشكيل الوعي وأنماط الإدراك. ففي تجربة أناظول، لا يُقدَّم محتوى الذاكرة بوصفه موضوعًا للعرض، بل تتحوّل الذاكرة نفسها إلى تجربة حسّية غامرة، يعيشها المتلقي داخل فضاء بصري متحرّك، لا يمكن تثبيته أو امتلاكه أو استيعابه دفعة واحدة.

---

[21] Vilém Flusser, *Towards a Philosophy of Photography,* Reaktion Books, 2000, p62.

[22] Henri Bergson, *Matière et Mémoire,* Zone Books, 1896, p 63.

[23] Bernard Stiegler, *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus,* Stanford University Press, 1998, p 77.

على مستوى التلقي، يتعرّض مفهوم الحضور الإنساني هنا لتحوّل جذري. فالمتلقي لا يتفاعل مع العمل كما في تجربة Sweza، ولا يكتفي بتتبّع تحوّله الزمني كما في تجربةINSA ، بل يجد نفسه داخل منظومة إدراكية غير بشرية. فهو حضور تأمّلي وجودي، يقوم على مواجهة صورة لا تعكس الذات، بل تُربكها وتزعزع موقعها. فالصورة لا تقول: "هذا هو العالم"، بل تقترح: "هكذا يمكن أن يُدرَك العالم".

في هذا السياق، يمكن ربط تجربة أناظول بمفهوم "ما بعد الإنسان"[٢٤] (Posthuman) كما طوّرته روزي برايدوتي Rosi Braidotti، حيث لم يعد الإنسان مركز التجربة، بل أحد عناصرها ضمن شبكة معقّدة من العلاقات التقنية والمعرفية والبيئية. غير أنّ هذا التحوّل لا يعني إقصاء الإنسان أو نفيه، بل إعادة تعريف موقعه. فالحضور الإنساني في أعمال أناظول ليس غائبًا، بل غير مرئي، متحوّل من جسد إلى أثر، ومن فعل مباشر إلى بنية كامنة داخل النظام الإدراكي ذاته.

هكذا، تغدو الصورة عند أناظول شكلًا من أشكال الوعي البصري الاصطناعي، وعي لا ينافس الوعي الإنساني بقدر ما يكشف حدوده ويضعه موضع مساءلة. إنها صورة تُجبر الإنسان على مواجهة سؤال وجودي جديد:

هل ما نراه هو العالم ذاته، أم طريقة وعينا به؟ وهل يمكن للصورة أن ترى بدلًا منا؟

وبهذا المعنى، تُنجز تجربة رفيق أناظول انتقالًا حاسمًا في مسار الصورة الرقمية:

من الصورة التمثيلية، إلى الصورة التفاعلية، ثم إلى الصورة الزمنية، وصولًا إلى الصورة الإدراكية–الخوارزمية.

وهي بذلك لا تلغي الحضور الإنساني، بل تعيد صياغته على مستوى أعمق، حيث يغدو الإنسان حاضرًا لا بوصفه مركزًا للرؤية، بل بوصفه أثرًا، وذاكرة، وبنية إدراكية داخل عالم بصري لم يعد إنسانيًا خالصًا، لكنه لا يزال مشبعًا بالإنسان في جذوره وأثره.

خاتمة

تستعرض هذه الدراسة التحولات العميقة التي طرأت على الصورة الرقمية من خلال أعمال ثلاثة فنانين Sweza، INSA، وRefik Anadol، لتبيّن أن هذه التحولات تتجاوز البعد التقني إلى إعادة تعريف الحضور الإنساني والإدراك الجمالي. في تجربةSweza ، يصبح المتلقي شرطًا أساسيًا لوجود الصورة، حيث يتحوّل من مشاهد سلبي إلى فاعل مشارك، ويتحقق المعنى عبر التفاعل الجسدي والفعل. أما في تجربةINSA ، فتتحوّل الصورة إلى تجربة زمنية مستمرة، يرتبط إدراكها بمتابعة تحوّلها، ويصبح الحضور الإنساني وعيًا تأمليًا يتفاعل مع الصورة بوصفها

[24] Rosi Braidotti, The Posthuman, Polity Press, 2013.

مادة متغيرة. أما في تجربةRefik Anadol ، فتتحوّل الذاكرة الإنسانية والبيانات البصرية إلى مادة خوارزمية، فيصبح الحضور الإنساني موزعًا داخل بنية إدراكية غير بشرية، متحوّلًا من جسد وفعل إلى أثر وبنية معرفية.
يتضح من هذه التجارب أن الصورة الرقمية لم تعد مجرد تمثيل للعالم، بل فضاء حيًّا لإعادة إنتاج العلاقة بين الإنسان والزمن والذاكرة. فالحضور الإنساني اليوم يقوم على ثلاثة أعمدة: التفاعل، الزمن، والذاكرة، بحيث يتحوّل المتلقي من متفرّج سلبي إلى عنصر نشط داخل منظومة إدراكية معقدة. كما تعيد هذه التجارب التفكير في حدود الوعي البصري، حيث تصبح الصورة تجربة وجودية غامرة، تعيد تعريف إدراك الإنسان لنفسه وللعالم، وتضعه أمام سؤال فلسفي جوهري: هل نرى العالم كما هو، أم كما يحدد وعينا إدراكه؟
باختصار، الفن الرقمي المعاصر ليس مجرد تعبير بصري، بل مختبر تجريبي للوعي والحضور الإنساني، حيث تتحقق تجربة الجمال والتفاعل والزمن والذاكرة في آن واحد.

المراجع

* Roland Barthes, La chambre claire: Note sur la photographie, Gallimard (*Cahiers du cinéma*) ,Seuil, 1980.

* Georges didi- huberman, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Les Éditions de Minuit, 1999.

* Georges Didi-Huberman, *Images malgré tout*, Éditions de Minuit, 2004.

Lev Manovich, *The Language of New Media,* The MIT Press, 2001.*

Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images,* University of Minnesota Press, *

en anglais, 2011.

*Vilém Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, Reaktion Books, 2000.

Maurice Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, Routledge & Kegan Paul, 1962.*

Ron Burnett, *How Images Think*, MIT Press, 2004.*

Christiane Paul ,*A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, 2016.*

Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Vintage Books, 1995.*

*Giorgio Agamben, *What Is an Apparatus? and Other Essays*, Stanford University Press, 2009.

* Katja Kwastek, Aesthetics of Interaction in Digital Art, MIT Press, 2015.

*Walter Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Harvard University Press, 2008.

* Henri Bergson, Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness, George Allen & Unwin, 1910.

* Henri Bergson, *Matière et Mémoire,* Zone Books, 1896.

*Bernard Stiegler, *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus,* Stanford University Press, 1998.

Rosi Braidotti, The Posthuman, Polity Press, 2013.*