10.21608/pssrj.2020.14745.1014

الوسائط المتعددة وإمكانية تطويعها للتعبير عن القصة في أعمال ما بعد الحداثة

Multimedia and the ability of its adaptation to express the story in the postmodern art

إعداد

م.م.غادة سعد حسنين

مدرس مساعد بقسم التربية الفنية– كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

أ.د / محمد حسين وصيف

أستاذ التصميم ورئيس قسم التربية الفنية، بكلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

أ.د/ أسامة السيد العاصي

أستاذ التصوير بقسم التربية الفنية – كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

أ.م.د/ علي أحمد زين الدين

أستاذ التصوير المساعد بقسم التربية الفنية كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

د/ صالح محمد الشامي

مدرس أشغال المعادن بقسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

المنارة للاستشارات
www.mar

الوسائط المتعددة وإمكانية تطويعها للتعبير عن القصة في أعمال ما بعد الحداثة

إعداد

م.م.غادة سعد حسنين

مدرس مساعد بقسم التربية الفنية– كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

أ.د / محمد حسين وصيف

أستاذ التصميم ورئيس قسم التربية الفنية، بكلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

أ.د/ أسامة السيد العاصي

أستاذ التصوير بقسم التربية الفنية – كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

أ.م.د/ علي أحمد زين الدين

أستاذ التصوير المساعد بقسم التربية الفنية كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

د/ صالح محمد الشامي

مدرس أشغال المعادن بقسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

المستخلص:

يتناول البحث نشأة وتطور استخدام "الوسائط المتعددة" في الفنون المختلفة، ويتناول أيضًا تصنيفات "الوسائط المتعددة" (الغير تفاعلية، والتفاعلية، والفائقة) في أعمال ما بعد الحداثة للتعبير عن القصص. كما يتضمن البحث تحليل لثلاث أعمال "مجهزة في الفراغ" تعبر عن القصص المختلفة باستخدام "الوسائط المتعددة". وفي النهاية تقديم لما توصلت إليه الدراسة من نتائج ويعرض استنتاجات البحث وهي كالتالي: تطويع استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص المختلفة داخل أعمال ما بعد الحداثة يثري إلى حدٍ كبير العمل الفني ويساعد على توصيل الفكرة للمتلقي.

المنارة للاستشارات
www.mar

Multimedia and the ability of its adaptation to express the story in the postmodern art

By

Mrs.Ghada Saad Hassanein

Assistant Lecturer, Department of Art Education - Faculty of Specific Education - Port Said University

Prof. Mohamed Hussein Waseef

Professor of Design and Head of the Department of Art Education, Faculty of Specific Education, Port Said University

Prof. Osama El-Sayed El-Assy

Professor of Photography, Department of Art Education - Faculty of Specific Education, Port Said University

Ass.Prof. Dr. Ali Ahmed Zain Al-Din

Assistant Professor of Painting, Department of Art Education, Faculty of Specific Education - Port Said University

Dr. Saleh Mohammed Al-Shami

Lecturer of Metal Works, Department of Art Education, Faculty of Specific Education, Port Said University

Abstract

The research explores the emergence and development of the use of multimedia in different arts, also it explores the Categories of multimedia (non-interactive, interactive, and hypermedia) in postmodernism to express stories. The research also includes an analysis of three installation artworks, which express the different stories using" multimedia. Finally, the results are presented, then it presents the study conculsion.

المنارة للاستشارات
www.mar

المقدمة:

"الوسائط المتعددة" **Multimedia** هي وسائل أو وسائط للإتصال في شتى المجالات، بداية انطلاقها كان مع بدأ ظهور المجتمع الاستهلاكي والثورة التكنولوجية، وكذلك كان مع اكتمال المؤسسات الإعلامية الضخمة في أوائل الستينات، حيث لعبت الميديا في ذلك الوقت دورًا اساسيًا في معظم الأعمال الفنية التي تندرج تحت مفهوم فنون ما بعد الحداثة، فظهرت من خلال الاتجاهات الفنية التي وظفت بها الوسائط السمعية والبصرية والسمع بصرية وحتى الحركية وقد تضمنت العديد من أعمال تلك الاتجاهات الطابع القصصي ومنها "الفن المفاهيمي"**Conceptual Art** وفن "الفوتوغرافيا المفاهيمية" **Conceptual Photography** و"فن الفيديو" **Video Art** و"فن التجهيز في الفراغ" **Installation Art** و"فن الأداء" **Performance Art**.

فمن الملاحظ أن الأنواع المختلفة للقصص وأهداف التعبير عنها في الأعمال الفنية فيما بعد الحداثة وحتى المعاصرة لم تتغير منذ لوحات التصوير القصصي الكلاسيكي، فمنها ما هو أسطوري أوديني أوتاريخي أو حتى اجتماعي. فإن عصر ما بعد الحداثة كان بداية الفرصة الحقيقية لفتح المجال مرة آخرى أمام الثوريين والحركات المنخرطة اجتماعيا للتعبير عن قصص من تراثهم وواقعهم المرير وذلك لتغير النظرة الأحادية للتاريخ وتصحيح الكثير من الأفكار والقصص المغلوطة وبيان مدى تأثيرهم وأهميتهم في المجتمع فكان ذلك من خلال الاستعانة بشتى وسائل الاتصال المتاحة عن طريق توظيف الوسائط المتعددة، فظهرت (جماعة التدفق **Fluxus**، وحركة الأفريقي إلى المستقبل أو الأفروفيوتشريزم **Afrofuturism**، والحركة النسوية **Feminism**، وغيرها)، لكن للأسف ظل الاستعانه بتقديم القصص حتى الآن في بعد الأحيان أداه في يد الحكام والرؤساء للتأثير على الشعوب المحكومة، ومع ذلك يظل الفن النابع من الشعوب بدون فرض السيطرة عليه من قبل مؤسسات الدولة اكثر واقعية واصدق في التعبير عن الواقع وفي رؤيته للمستقبل سواء كان مشرق أو شديد الظلمه.

مشكلة البحث:

منذ منتصف القرن العشرين والمحاولات مستمرة لتوظيف المؤثرات الناتجة من استخدام الوسائط المتعددة داخل أعمال ما بعد الحداثة للتعبير عن فكرة ومضمون العمل الفني، وظلت القصص المختلفة المستوحاه من التراث أو من واقع الحياة الحالي من ضمن المواضيع التي تتضمنتها تلك الأعمال وبالأخص أعمال اتجاهات فن "الفوتوغرافيا المفاهيمية" **Conceptual Photography** و"فن الفيديو" **Video Art** و"فن التجهيز في الفراغ" **Installation Art** و"فن الأداء" **Performance Art**. مما سبق يعرض البحث التساؤل الآتي:

المنارة للاستشارات
www.mar

- إلى أي مدى يمكن تطويع استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص المختلفة داخل أعمال ما بعد الحداثة؟

فرض البحث: يفترض البحث ما يلي:

تطويع استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص المختلفة داخل أعمال ما بعد الحداثة يثري إلى حدٍ كبير العمل الفني ويساعد على توصيل الفكرة للمتلقي.

أهداف البحث: تهدف الدراسة إلى ما يلي:

١. عرض لنشأة وتطور استخدام "الوسائط المتعددة" **Multimedia** في الفنون المختلفة، بجانب عرض لتصنيفاته داخل الأعمال الفنية القصصية فيما بعد الحداثة.
٢. تحليل لبعض من أعمال ما بعد الحداثة التي وُظفت بها استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص المختلفة.

أهمية البحث:

١. توافر هذه الدراسة تفيد الفنان في اطلاعه على نشأة و تطور"الوسائط المتعددة" بالفنون وتصنيفاته المختلفة داخل الأعمال الفنية القصصية فيما بعد الحداثة.
٢. توافر هذه الدراسة تفيد الفنان في اطلاعه على تحليل بعض من أعمال ما بعد الحداثة التي وُظفت بها استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص المختلفة.

حدود البحث: يقتصر البحث على ما يلي:

تحليل الأعمال الفنية التي وظفت بها استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص في أعمال فنون عصر ما بعد الحداثة (بعد منتصف القرن العشرين).

منهجية البحث : يتبع هذا البحث كلاً من المنهج التاريخي والمنهج الوصفي التحليلي، من حيث:

١. دراسة وصفية تاريخية لتطور استخدام الوسائط المتعددة من خلال الفنون.
٢. دراسة وصفية لتصنيفات "الوسائط المتعددة" داخل الأعمال الفنية للتعبير عن القصص.
٣. دراسة وصفية تحليلية لبعض من أعمال ما بعد الحداثة التي تناولت التعبير عن القصة من خلال تطويع استخدام الوسائط المتعددة بها.

مصطلحات البحث :

المنارة للاستشارات
www.mar

١. "الوسائط المتعددة" Multimedia:

في اللغة ينقسم مصطلح "Multimedia" لمقطعين "Multi" وتعني متعددة و"Media" وتعني وسائط أو وسائل، فهي تعني استخدام مجموعة متكاملة من وسائل الاتصال مثل (الصور، والصوت، والفيديو، وغيرها) من أجل تحقيق الفاعلية في توصيل الرسالة المطلوبة للمتلقي وذلك في كافة المجالات. فقد تعددت التعريفات المتعلقة بمصطلح "الوسائط المتعددة" Multimedia، يذكر منها: تعريف "ميشال أقنولا" بأنها "مجموعة من التكنولوجيات التي تسمح بإدماج الكثير من المعطيات من مصادر مختلفة (نصوص، وصور، وأصوات)". وقد تناولها البعض الأخر على أنها وسائط تقع تحت مظلة التكنولوجيا الرقمية، فأصبحت تعني " برنامج كمبيوتر يحمل بداخله النصوص المكتوبة والرسومات الثابتة والمتحركة والصور ومقطوعات الفيديو والمؤثرات الصوتية والحركية والموسيقية".(منى عياد ٢٠٠٨، ص٩)

بينما في مجال الفن يعرف "عماد أبو زيد" مصطلح "الوسائط المتعددة" في بحثة عن "الوسائط المتعددة في فنون ما بعد الحداثة"، بأنها "تعدد المواد والخامات أو الأدوات أو الوسائل والتقنيات المستخدمة فى الإبداع الفنى، وأيضا تداخل أكثر من مجال فنى كالفنون التشكيلية والشعر والأدب والموسيقى والمسرح والسينما وفيديو وتلفزيون وكمبيوتر، من مجالات الفن المختلفة، وما يشكله الجانب التكنولوجى من محور هام فى الصياغات الفنية ويمثل صفة غالبة على معظم مناهج اتجاهات فنون ما بعد الحداثة". (عماد أبوَ زيد ،٢٠٠٤ ، ص١٧٤)

والمقصود بمصطلح "الوسائط المتعددة" في البحث الحالي إنها تعدد الوسائل أو الوسائط المستخدمة سواء كانت وسائط سمعية أو بصرية أو سمعية بصرية، وعناصرها هي (صوت، رسوم وصور ثابتة ومتحركة نصوص، فيديو،برامج كمبيوتر، إنترنت) وتكاملها وترابطها مع بعضها البعض ومع المضمون القصصي للعمل الفني من أجل تحقيق الفاعلية في توصيل الفكرة أو الرسالة المطلوبة للمتلقي.

٢. القصة Story:

تعرف القصة إجرائيًا بأنها قص أو حكي أو سرد لأحداث رتبت علي حسب تتابعها الزمني. ويمكن تمييز نوعين من التعبير عن القصص بصريًا في الأعمال الفنية كالتالي: النوع الأول يعتمد على المعرفة المسبقة للمشاهد بالقصة التي عبر عنها الفنان سواء كانت هذه القصة في الأصل عبارة عن نص أدبي مكتوب أو في الأذهان كالقصص الديني أو الأسطوري أو تسجيل وتوثيق لأحداث تاريخية شهيرة، أما النوع الثاني فإن القصة تصدر من الفنان مباشرة لأنه يصور خبرات إنسانية أو مظاهر مألوفة عامة كالقصص الاجتماعي الذي يصور أحداث يومية محيطة. وتتنوع أشكال التعبير عن القصص بصريًا في الأعمال الفنية كالتالي: الشكل الأول

المنارة للاستشارات
www.mar

يعبر عنه باكثر من مشهد بينهما رابط في عمل فني واحد وتكون تلك المشاهد (متداخلة أو متسلسلة) أما الشكل الثاني يعبر عنه بمشهد واحد من القصة.

٣. "ما بعد الحداثة" postmodern art:

تعددت التعريفات حول مصطلح "ما بعد الحداثة Post Modern". يذكر منها: "أنها "فترة هيمنة الصورة على الواقع وفيها تكونت الخبرات التي تضطلع الميديا بالوساطة فيها ونقلها، مسهمة في تشكيل الشخصية أو الفرد أكثر من الخبرات اليومية العادية، كما أنها تقوم بدور كبير في تشكيل افتراضاتها وتصوراتنا عن الواقع بشكل يفوق الدور الذي تقوم به الخبرات الفعلية في ذلك". (خالد البغدادي، ٢٠٠٨، ص١٤٦). بينما وضحها عصام السيد محمد في بحثة عن سينوجرافيا ما بعد الحداثة بأنها تجاوز الحداثة نفسها لغويًا وإن مصطلح (الحداثة Modernity) هي تجاوز الماضي بأرائه وأفكاره، وممارساته والتطلع إلى الجديد، فإن بذلك يكون معنى مصطلح (ما بعد الحداثة Post-Modernism) هو (تجاوز التجاوز)، فهي "تيار فني ظهر من أواخر القرن العشرين (بعد ربيع براغ ١٩٦٨) دائب السعي والتجدد لإعادة اكتشاف أسس الفكر والممارسة ويمثل معارضة لتيار الحداثة، ويعتبر مفهوم مركب مثير للجدل من النقاد والجماهير، ومتعدد الأوجه يستخدم الشئ وضده في آن واحد داخل العمل كنوع من المحاكاه الساخره وتخريب لفرضيات الحداثة". (عصام علي ،٢٠١١، ص١١)

- تناولت الباحثة مفهوم "التعبير عن القصة في أعمال ما بعد الحداثة " قاصده به الإشارة إلى: أعمال فنون ما بعد الحداثة التى وظفت بها استخدام الوسائط المتعددة المختلفة، بشرط أن يتضمن العمل الفني قصة ما من مشهد أو عدة مشاهد متسلسلة أو بينهما رابط، سواء كانت القصة حقيقية أو خيالية أو شبة خيالية (أي لها أصول معينة في الحقيقية).

أولًا: نشأة وتطور استخدام "الوسائط المتعددة" Multimedia في الفنون المختلفة:

يمكن تتبع تطور الوسائط المتعددة داخل الفنون المختلفة من خلال نشأه المصطلح ذاته وتطور توظيفه في الفنون التي أثرت على أعمال ما بعد الحداثة، كالتالي:

١. نشأة مصطلح "الوسائط المتعددة" Multimedia في الفن:

صاغ المغني وفنان "البوب" Pop "غولدشتاين" Bobb Goldstein مصطلح الوسائط المتعددة "Multimedia" للترويج لإفتتاح عرضه الموسيقي "الأعمال الضوئية" LightWorks at L'Oursin في "ساوثمبتون"، "لونغ آيلاند"، في يوليو (١٩٦٦)، (شكل١). ومن المعتقد أن "غولدشتاين" تناقش مع فنان أمريكي يدعى "ديك هيجينز" Dick Higgins في إنشاء فن جديد، وصفاه بـ "إنترميديا" Entermedia، كان

المنارة للاستشارات
www.mar

ذلك قبل عامين من تاريخ عرض "غولدشتاين" الموسيقى.(https://www.visites-interactives.eu/multimedia/)

وفي ١٠ أغسطس (١٩٦٦)، كتب "ريتشارد ألبارينو" Richard Albarino عن عرض "غولدشتاين" الموسيقي "أعمال ضوئية"، حيث قال "هو أحدث الوسائط المتعددة المرئية والمسموعة التي تم طرحها لأول مرة". وفي السنوات الأربعين الأخيرة، اتخذت الكلمة معان مختلفة. وفي أواخر السبعينات، أشار المصطلح إلى العروض التي تتكون من "عرض الشرائح المتزامن (البروجيكتور) مع مسار الصوت". وفي التسعينات اتخذت "الوسائط المتعددة" معناها الحالي، فالطبعة الأولى من كتاب "الوسائط المتعددة: اجعلها تعمل" Multimedia: Make it work عام (١٩٩٣)، اعلنت "تاي فوغان" Tay Vaughan أن "الوسائط المتعددة" هي مزيج من النصوص وفن الرسم، والصوت، والرسوم المتحركة، والفيديو الذي يتم تقديمة بواسطة الكمبيوتر. (https://www.visites-interactives.eu/multimedia/)

٢. تطور استخدام "الوسائط المتعددة" في الفنون المختلفة:

يمكن القول بأن التصوير الفوتوغرافي والرسوم المتحركة والأفلام التجريبية هما النذير الأول بظهور عصر "الوسائط المتعددة". فعن طريق اللقطة الثابتة والمتحركة اشترك كل من الفنان والمشاهدين في تقديم شكل جديد في رؤية التعبير عن الزمن والفراغ والمكان. ومن هنا كانت الثورة قد كتبت عن طريق الفوتوغرافيا منذ أن صنع "ديكسون" Dekson عام (١٨٩٠) أول كاميرا لالتقاط الحركة وسماها "كنتوجراف" Kintograph، وبدأ الإنسان في التعامل مع الزمن عن طريق التقاطه وتنظيمه وإضفاء إبداعات عليه مثل الحركة المتطابقة والحركة السريعة والبطيئة وغيرها الكثير من تقنيات التحكم في الزمن الذي ارتبط بالفن وعلم الفوتوغرافيا. (شادي النشوقاتي ،٢٠٠٧، ص٤٨، ٤٩).

بينما تعد الابتكارات الأولية للرسوم المتحركة كانت في عام (١٨٩٥)، حينما عرض الأخوة "لوميير" Lumiéer ابتكارات عديدة من ضمنها عرض لعشرة عروض سينمائية متحركة في باريس، وأيضًا يرجع الفضل في مجال الرسوم المتحركة للفنان الفرنسي "ميليس" Georges Méliès كأول فنان قام بإبداع "الصورة الخيالية" Majic Shot في فيلمه "رحلة إلى القمر" Le Voyage dans La Lune عام (١٩٠٢)، والذي استخدم فيه الرسوم المتحركة والمؤثرات الخاصة من ضمنها لقطة شهيرة من الفيلم يظهر بها ملامح وجه على القمر وصاروخ يخرق آحدى عينيه (شكل٢)، فهو يشبه إلى حد كبير أفلام الخيال العلمي. (The Museum of Modern Art, 1999, p49)

المنارة للاستشارات
www.mar

وفي عام (١٩٢٤) اخرج "فيكينج ايجلينج" Eggeling فيلمه "محور سيمفوني"-Diagonal Symphonie والذي يعتبر بداية سلسلة أفلام السينما التجريبية، فمعظم أعماله مأخوذه عن الدادية والبنائية والفن التجريدي.(http://www.medienkunstnetz.de/artist/eggeling/biography/).

بينما في عام (١٩٢٨) اخرج "هانز ريختر" Hans Richter كأحد اعضاء حركة الدادا المشهورين فيلمه "صباح عصبي" Vormittagsspuk كأحد الأفلام التجريبية ذات الطابع الدادي والسريالي (شكل٣). (https://alexonfilm.com/2016/08/12)

ومع بداية الخمسينات، اصبحت الفنون البصرية بشكل عام تحت تأثير فكر حركة الداد الأوروبية أو الدادائية الجديدة New Dada، فقد ظهرت على يد الفنان "مارسيل دوشامب" Duchamp حيث أنتج مئات الأعمال "التجميعية" Assemblage والأفلام Anemic Cinema واتاح الفرصة لفكرة ارتباط الفن بتكنولوجيا الوسائط كي تطرح نفسها وكذلك الوسيط الأنسب لتنفيذه. فتأثرت السينما التجريبية في أمريكا بالفنون الطليعية "البوب آرت" Pop Art وبالدادية الجديدة New Dada. (اكرم عبد المجيد ،٢٠١٠، ص٦٩).

وأصبح الفنانون جاهزين لتغير جديد في مجال الإبداع على يد جماعة "التدفق، فلوكس" Fluxus ، تلك الحركة المتعددة الوسائط التي بدأت منذ بداية الستينات فقد انتجوا مجموعة من الأفلام وصلت لـ (٤٠) فيلمًا من أهم فنانيها الفنان "نام جان بايك" Nam June Paik رائد فن الفيديو (شادي النشوقاتي ٢٠٠٧، ص٥٢). ومع تطور العصر وظهور التكنولوجيا الإلكترونية والكمبيوتر ووسائل الاتصال الحديث، انتشر استخدام الكمبيوتر في الفنون عامًا كـ(الفنون التشكيلية– السينما– المسرح ...وغيرها) وظهرت "نظم الكمبيوتر جرافيك التي منحت آفاقًا جديدة أمام أنظار الفنانين والربط بين الثبات والحركة في الفنون التشكيلية".

المنارة للاستشارات
www.mar

(شكل١)، "غولدشتاين"، في أفتتاح عرضه الموسيقي "الأعمال الضوئية"، "ساوثمبتون"،(١٩٦٦).
(https://www.vintag.es/2011/02/)

(شكل٢)،"ميلير" ،"رحلة إلى القمر" ١٩٠٢،
(https://www.moma.org/collectio

(شكل٣)، "هانز ريختر"، "صباح عصبي"،١٩٢٨
)
https://www.museoreinasofia.es/en/collectio
n/artwork/symphonie-diagonale-diagonal-

ثانيًا: "الوسائط المتعددة" في أعمال ما بعد الحداثة للتعبير عن القصص:

يرجع الفضل لتغير المفاهيم المتعلقة بالسرد البصري أو فنون القص للكاتب الروائي "جيمس جويس" Joyce (١٨٨٢-١٩٤١) كأحد أهم الفنانيين المساهمين في فنون الطليعة الحداثية، ويعتبر أحد أهم مؤلفي القرن العشرين تأثيرًا وأهمية (https://jamesjoyce.ie/about/james-joyces-life/). فكما وصف (شادي النشوقاتي) اسلوب "جويس في كتاباته بأنه "استعمل في حكاياته عملية تفكيك المنظور الخاص بالحكاية تلك العملية التي تسمح له بتجاوز المنظور التقليدي في تتبعها السردي والزمني...فهو يطور استراتيجيات النص التي تحفز أحاسيس وخيال القارئ وتلعب بقابليته الإدراكية...فهي تورط القارئ في الاشتباك مع أفكاره الشخصية ويكون هو بذلك في حالة أقرب إلى التفاعلية"، وبالتالي كنتيجة للمفاهيم الجديدة

المنارة للاستشارات
www.mar

المتعلقة بكتابات "جويس" تأثر بها العديد من فناني الطليعة أمثال "كين فينجولد" Feingold و"سيمون بيج" Biggs وأيضًا "لين هيرشمان" Hershman وغيرهم (شادي النشوقاتي،٢٠٠٧، ص١٢١- ١٢٢). فعملوا على إخراج أعمال قصصية بصرية تفاعلية يشترك بها الجمهور كجزء أساسي في صياغة أحداث القصص المرئي والسمعي وأحيانًا الأدائي أيضًا ولكي يتم ذلك قاموا بتوظيف كافة أساليب الوسائط المتعددة المتاحة في وقتهم لتحقيق التأثير والمشاركة الفعالة.

فيما يلي عرض لتصنيفات الوسائط المتعددة من خلال أعمال ما بعد الحداثة ذات المضمون القصصي بالارتكاز على التصنيفات العامة للوسائط المتعددة Multimedia وهي("الوسائط الغير تفاعلية"-Non Interactive Multimedia، و"الوسائط التفاعلية" Interactive Multimedia، و"الوسائط الفائقة" Hypermedia). كالآتي:

١. الأعمال الفنية–القصصية– متعددة الوسائط (الغير تفاعلية):

يقصد بالعمل الفني متعدد الوسائط (الغير تفاعلية)، هو العمل الذي يعتمد على العروض الفنية التي يشاهدها المتلقي –قد تكون لقطة واحدة أو في شكل متسلسل– من البداية إلى النهاية بدون أن يتحكم المتلقي في مسار العمل عن طريق تغير أو إضافة أو حذف جزء منه، يعتبر من أوائل الفنانين الذين وظفوا استخدام الوسائط المتعددة باعمالهم الفنية وبالأخص تقنية الفيديو الفنان الموسيقي الكوري الأصل "نام جان بايك" Paik أحد أعضاء جماعة "الفلوكس أو التدفق"، في عام (١٩٦٥) قام بشراء أول كاميرا "سوني" نزلت نيويورك وصور مركب "البابا" ثم عرض النتيجة على تجمع من الفنانين وتكلم عن ماهية فن الفيديو.((Vivien Raynor, 1994, P13

من الأمثلة الأحدث نسبيًا، في عام (١٩٩٠) عمل الفنانان "بروس ونورمان يونيموتو" Bruce and Norman Yonemoto على فيديو باسم "صنع في هوليوود" Made in Hollywood،(شكل٤). حيث يعرض الفيلم مجموعة من القصص البطولية في هوليوود (مزيج من الكليشيهات الروائية)، وتمت معالجته في إطار سيناريو ساخر لأنواع مختلفة من الوجوه الجديدة التي تأتي إلى هوليوود تلتمس الحظ على شاشة السينما. (عصام علي، ٢٠١١ ، ص٢٣)

٢. الأعمال الفنية–القصصية– متعددة الوسائط (التفاعلية والفائقة):

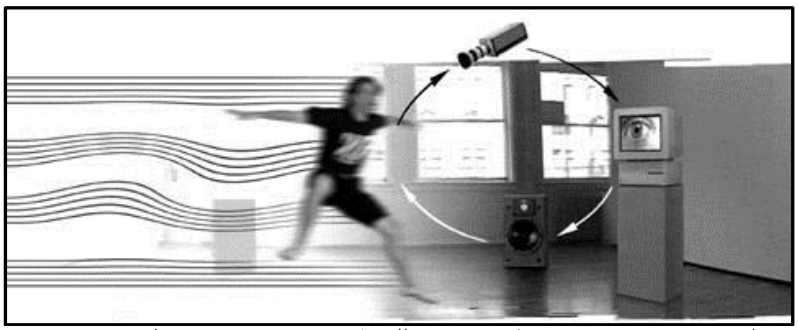
يقصد بالعمل الفني متعدد الوسائط (التفاعلي)، هو ذلك العمل الذي توظف به الوسائط المتعددة والتي تتيح الفرصة للجمهور أن يشتركوا في مكونات العمل الأساسية كجزء جوهري من هيكل العمل عن طريق التفاعل بين الجمهور والعمل الفني أو التفاعل المباشر مع الفنان أو تفاعل الجمهور مع بعضه البعض من

المنارة للاستشارات
www.mar

خلال العمل الفني كوسيط. بينما مصطلح "الوسائط الفائقة" فهو يشير إلى الوسائط المتعددة المعتمدة على التكنولوجيا الرقمية الحديثة من خلال استخدام الحاسب الآلي، حيث يتم عرض المحتوى من خلال ارتباطات داخلية غير خطية (Non-Linear) وتتميز بسهولة التحكم والتفاعل مع عناصر العمل من صور ونصوص ومؤثرات صوتية وغيرها. ويعتبر الفنان "مايرون كروجر" **Myron Krueger** أول رواد فن "التفاعلية الرقمية" **Interactive Digital**، فقد كانت لأبحاثه العلمية والفنية الفضل في كثير من الاختراعات الرقمية اليوم. ففي نهاية الستينات وبداية السبعينات بدأ أبحاثه عن التفاعل ما بين الإنسان والكمبيوتر، وفي عام (١٩٧٣) كان أول من صك مصطلح "الواقع الاصطناعي" **Artificial Reality** ، من أعماله التفاعلية الرقمية "الكائن" **Critter** عام (١٩٧٣).(يوسفً راغب ،٢٠٠٨ ، ص١١،١١٠، ١١١)

وكذلك أعمال الفنان الطليعي "لين هيرشمان" **Hershman**، فقد عمل على توظيف الوسائط التفاعلية بأعماله الفنية القصصية، ومنها "تجهيز فيديو تفاعلي" **Interactive Video Installation**، باسم "لورنا" **Lorna** (١٩٧٩-١٩٨٤) ، الفنان "هيرشمان" في عمله هذا يعتبر أول من ابتكر عمل فني باستخدام تقنية "أقراص الفيديو" **videodisc** والذي من خلاله أتاح الفرصة لتفاعل المستخدمين مع العمل، فكانوا قادرين على التأثير في البعد الزمني للفيلم، وأيضًا على ترتيب البنية السردية له، حيث يعرض الفيديو قصة عن امرأة تدعى "لورنا" تعيش منعزلة في شقة من غرفة واحدة في "تكساس"، واتصالها الوحيد بالعالم الخارجي عن طريق الهاتف والتلفزيون(شكل٥). يتحكم المشاهدون في قصة لورنا عبر جهاز تحكم عن بعد، في النهاية تحتوي القصة على واحدة من ثلاث مشاهد مختلفة على المشاهد أو المستخدم أن يختار بينها، المشهد الأول إما أن تظل "لورنا" يائسه ومسجونة في غرفتها، الخيار الثاني أن تقدم على الأنتحار، أما الثالث والأخير أن تقوم بأطلاق النار على التلفزيون (كرمزية للتخلص من وسائل الإعلام الجماهيرية).(**https://zkm.de/en/lorna-1979-1984** تلك الحالة التي يعرضها العمل لم تعد مادة القصة منظمة بشكل خطى "مكتوب" ولكنها دائمة التقلب والتغير من صورة إلى أخرى في تفاعل مستمر مع كل من يلتقي بها بصريًا يحاول صياغتها بطريقة مختلفة عن الآخرى (شادي النشوقاتي ،٢٠٠٧، ص١٢٢). وأيضًا من أوائل الأعمال متعددة الوسائط التفاعلية المجهزة في الفراغ "نظام عصبي للغاية" **Very Nervous System** عام (١٩٨٦-١٩٩٠) للفنان "ديفيد روكيبي" **Rokeby**،(شكل٦)، حيث يحتوي العمل على (فيديو وكمبيوتر وصوت وأداء حي)، وأداء المتفرج وصوت حكاياته الخاصة هي مادة العمل ذاته فهي تسجل وتعرض في نفس الوقت بعد ذلك عليه وعلى الزوار الآخرين.(**http://www.medienkunstnetz.de/works/very-nervous-system/**)

www.mar



(شكل٦)، الفنان ديفيد روكيبي، "نظام عصبي للغاية"، تجهيز فيديو تفاعلي، (١٩٨٦- ١٩٩٠).
(http://www.medienkunstnetz.de/works/very-nervous-system/)

ثالثًا: تحليل لثلاث أعمال "مجهزة في الفراغ باستخدام الوسائط المتعددة" تعبر عن القصص المختلفة:

تحليل العمل رقم (١): رغمًا عني اسمع وأرى ولابد أن أتكلم.

المنارة للاستشارات
www.mar

- اسم الفنان: أحمد رجب صقر (١٩٦٣-).[١]
- نوع العمل: "تجهيز في الفراغ متعدد الوسائط" Multimedia Installation.
- مكان العرض: بينالي الإسكندرية الدولي لدول حوض البحر المتوسط.
- تاريخ العرض: ٢٠٠٣
- المواد والوسائط المستخدمه: قماش أبيض، نصوص كتابية، فيديو، أداء صوتي.
- الوصف:

العمل عبارة عن تجهيز في الفراغ باستخدام الوسائط المتعددة، البنية الأساسية له تتكون من مجسم مربع الشكل تم صياغته بأغطية زجاجات الكوكاكولا، ويظهر على الجدران الخارجية للمجسم أشكال متتالية لشكل (السهم والنقطة) كما يعلو المجسم المربع قماش أبيض مشدود إلى سقف قاعة العرض يظهر عليه نصوص كتابية مسمارية مستوحاه من قوالب طينية تعود للحضارة المسمارية القديمة،(شكل٧)، وأمام هذا المجسم توجد شاشة عرض فيديو (شكل٨) تظهر عليها صورة لامرأة النمرود[•] مع ثلاثة أغطية كوكاكولا تتحول إلى قضبان تحيط بتلك الصورة، ثم يظهر الفنان وهو يتكلم ويقول "رغماً عني أسمع وأرى ويجب أن أتكلم".(عادل ثروت،٢٠١٤، ص١٥٢، ١٥٣)

- فكرة وفلسفة العمل:

جمع الفنان أحمد صقر بين أكثر من وسيلة اتصالية (فيديو، علامات ورموز، نصوص كتابية، صوت) كما اعتمد على المقابلة البصرية بين الثقافة القديمة وما تحويه من نصوص كتابية من الحضارة المسمارية القديمة وأيضًا من أشهر قصص حضارة بابل عن امرأة النمرود وبين أغطية زجاجات "الكوكاكولا" وما تحويه من ثقافة استهلاكية حديثة، كما كان للرسالة الصوتية الخاصة بالفنان وهو يقول (رغمًا عني أسمع وأرى ولابد أن أتكلم) دور في التأكيد على اللغة البصرية. وذلك للتعبير عن رفضة ونقده للسياسات الاستعمارية التي ظهرت على الساحة الدولية في نهايات القرن العشرين وبدايات الألفية الثالثة، وبالأخص الغزو العسكري على العراق من قبل الولايات المتحدة الأمريكية في (مايو ٢٠٠٣) نفس عام عرض التجهيز. موجهًا صقر رسالة من خلال عمله عن الآثار المدمرة لتلك السياسات على الحضارات والثقافات الإنسانية القديمة والأصيلة.

١) الفنان أحمد صقر "Ahmed Ragab Sakr " (١٩٦٣-) من الفنانين المتميزين في الحركة التشكيلية المصرية، له ٤٧ معرضًا خاصًا في التصوير والرسم والحفر والأعمال المركبة، وحصل على ٢٤ جائزة محلية ودولية أهمها جائزة الدولة التشجيعية في الجرافيك عام (٢٠٠١) حصل على الجائزة الأولى في بينالى القاهرة الخامس عام (١٩٩٥)، والجائزة الكبرى وأوسكار بينالي الإسكندرية عام (٢٠٠٣) عن عمله رغماً عني اسمع وأرى ولابد أن أتكلم ، وحصل أيضاً على٦جوائز في الـ٦ دورات الأولى لصالون الشباب ما بين الرسم والتصوير والعمل الفني المركب. (عبدالله نبيل، ٢٠١٥، فقرة ٢)

• يقال أن أمرأة النمرود تدعى "سميراميس"، وقد حكمت بابل بعد وفاة النمرود خمس سنوات، أقامت فيها صرحًا عظيما لزوجها زينته بالتماثيل الذهبية، وبنت حدائق بابل المعلقة التى صارت من عجائب الدنيا السبع. (سارة علام،٢٠١٤، فقرة١٤)

المنارة للاستشارات
www.mar

- المضمون القصصي:

مضمون العمل مستوحى من تراث الحضارة البابلية (السومارية)، عن قصة امرأة النمرود "سميراميس" وأيضًا مستوحى من القصص السياسي عن حروب االعسكرية السياسية التي مارسها الغرب على المنطقة العربية وبالأخص الغزو العسكري للولايات المتحدة الأمريكية على العراق.

- العناصر التشكيلية بالعمل:
  - الكتلة والفراغ: تتشكل البنية الأساسية للعمل من مجسم مربع الشكل.
  - النصوص الكتابية والعلامات والرموز: جمع بين النصوص المسمارية والأشكال المتتالية على سطح المجسم على شكل (السهم والنقطة).
  - الألوان: يسود معظم العمل ألوان قاتمة تتمثل في ألوان غطيان زجاجات "الكوكاكولا" والتي تغطي البنية الأساسية للعمل، بالإضافة إلى الألوان المحايدة المتمثلة في (اللون الأبيض للقماش المشدود إلى سقف القاعة واللون الأسود في النصوص المسمارية المرسومة على سطح القماش).
- الوسائط المتعددة وعناصرها المستخدمة بالعمل:
  - أجهزة عرض الفيديو (شاشة العرض وملحقاتها).
  - فيديو سمعي بصري من صور ثابتة وصور متحركة ونصوص وصوت.
- التقنيات المستخدمة:
  - عرض فيديو: يظهر بالفيديو المعروض صورة ثابتة لامرأة النمرود "سميراميس" مع ثلاثة أغطية كوكاكولا تتحرك وتتحول إلى قضبان تحيط بتلك الصورة، وأيضًا يظهر الفنان بوجه ليلقي جملته.
  - مؤثرات الضوء: طبقة الإضاءة عالية (زاوية سقوطها علوية وعلوية جانبية) وغير ملونه.
  - مؤثرات الصوت: يتضمن العمل لغة لفظية منطوقة من قبل الفنان نفسه، حيث ظهر صوته وهو يقول "رغماً عني أسمع وأرى ويجب أن أتكلم"
  - تجميع الخامات: جمع الفنان على سطح مجسم العمل (غطيان زجاجات "الكوكاكولا") بالإضافة إلى توظيف القماش الأبيض المشدود إلى السقف وما يحويه من نصوص كتابية.
- القيم التشكيلية بالعمل:
  - الإتزان: في البنية الأساسية الضخمة للعمل والتي تتشكل في مجسم على شكل مربع.
  - التكرارات: رتيبة في هيئة غطيان "كوكاكولا" التي غلفت مجسم بنية العمل.

المنارة للاستشارات
www.mar

- الحركة: ظهرت الحركة في الفيديو الذي يعرض صورة امرأة النمرود تحطيها أشكال لثلاث غطيان من زجاجة "كوكاكولا" لتتحرك لتصنع قضبان حول الصورة.
- التباين: ظهر بوضوح في المقابلة البصرية بين الثقافة القديمة وما تحويها من نصوص كتابية من الحضارة المسمارية القديمة صورة امرأة النمرود وبين أغطية زجاجات "الكوكاكولا" وما تحويه من ثقافة استهلاكية حديثة. وأيضًا التباين ظاهر بين لون القماش الأبيض والكتابات بالأسود والوان الغطيان القاتمة والمجسم والغطيان القاتمة.

- أساليب التعبير:

- البنية الأساسية: بنية العمل والتي صممت على شكل مجسم من المربع ترمز للأرض أو أرض الوطن.
- القماش الأبيض والنصوص: القماش المشدود للسقف يشبه طباعة الصحف وكتابات النصوص المسمارية عليه تعبر عن حضارة بابل (حضارة بلاد ما بين النهرين جنوب بغداد حاليًا بالعراق).
- العلامات: تظهر العلامات على شكل اسهم على سطح المجسم ترمز للأقدام والسير في تنفيذ العمليات العسكرية.
- غطيان زجاجات "الكوكاكولا" والعلامات والرموز: رمز للثقافة الإستهلاكية التي تميزت بها الولايات المتحدة الامريكية واستعمارها الثقافي للمنطقة العربية في مواجه الحضارة والثقافات القديمة والأصيلة التي عبر عنها الفنان عن طريق الكتابات المسمارية.
- عرض الفيديو: عرضت صورة امرأة النمرود (يقال إنها صانعة حضارة بابل) وهي محاطة بثلاث غطيان من الزجاجات التي تتحرك لتتحول إلى قضبان تحيط بالصورة، للتأكيد على المقابلة بين الثقافة الأصيلة والثقافة الاستعمارية الاستهلاكية، كل ذلك من أجل أن يعبر الفنان عن رفضة ونقده للسياسات الاستعمارية التي ظهرت على الساحة الدولية في نهايات القرن العشرين وبدايات الألفية الثالثة، وبالأخص الغزو العسكري على العراق من قبل الولايات المتحدة الأمريكية في (مايو ٢٠٠٣) نفس عام عرض التجهيز.
- اللغة اللفظية المنطوقة: أكد الفنان على رفضه للسياسات الاستعمارية في المنطقة عن طرق الرسالة الصوتية الخاصة به وهو يقول "رغمًا عني أسمع وأرى ولابد أن أتكلم".

المنارة للاستشارات
www.mar

(شكل٧)، أحمد صقر، رغماً عني اسمع وأرى ولابد أن أتكلم، بينالي الإسكندرية الدولي، ٢٠٠٣.
(عادل ثروت،٢٠١٤، ص٢١٦؛ http://www.fineart.gov.eg/arb/cv/Works.asp?IDS=99)

(شكل ٨)، ثلاث لقطات من الفيديو المعروض بالتجهيز (رغماً عني اسمع وأرى ولابد أن أتكلم)
(شريف شحاته محمد ،٢٠٠٤، ص٢٤٦)

تحليل العمل رقم (٢): شجرة بيت جدتي.

المنارة للاستشارات
www.mar

- اسم الفنان: شادي النشوقاتي (١٩٧١-).[•]
- نوع العمل: تجهيز في الفراغ متعدد الوسائط" Multimedia Installation.
- مكان العرض: جاليري تاون هاوس للفن المعاصر، القاهرة- العرض الثاني: مدينة هيوستن.
- تاريخ العرض: ٢٠٠١- ٢٠٠٥
- المواد والوسائط المستخدمه: خامات ومجسمات مجهزة وآخرى جاهزة الصنع، فيديو بنظام الأنالوج (كاميرا ٨ مم منزلية)، صور فوتوغرافية، نصوص.(عادل ثروت،٢٠١٤، ص١٧٤)
- الوصف:

يعتمد النشوقاتي في عمله على ثلاثة وسائط تعبيرية تشكل البنية البصرية والإدراكية لمنظومته المجهزة في الفراغ هي: (الصور الفوتوغرافية، فيديو، اللغة اللفظية المكتوبة والمنطوقة) بالإضافة إلى بعض من أثاث المنزل، مجسم لشكل مقبرة من مقابر مدينة دمياط.(عادل ثروت،٢٠١٤، ص١٧٤). ولقد تم توزيع تلك الوسائط التعبيرية الثلاثة في سرد وعرض بصري سمعي عن طريق تقسيم العمل إلى ثلاثة أجزاء "غرف" متصلة، هي كالتالي:

الجزء الأول: الممر الفوتغرافي وهو يتكون من ممرات ضيقة مكونة من حوائط من بلاستيك الحبيبات الهوائية حيث تسمح هذه الممرات بدخول المشاهدين كل على حدة في منطقة المدخل ثم تتسع الممرات تدريجيًا حتى تصل بالمشاهد إلى القاعة الرئيسية التي تعرض فيها الصور الفوتوغرافية(شكل٩)، وهي عبارة عن لقطات من المنزل القديم (لعائلة النشوقاتي) قبل هدمه بالكامل بعد شهر من وفاة الجده (شكل١٠)، منها (باب المنزل- غرفة المعيشة- سرير الوالدة- الراديو والمسبحة- صور معلقة بالمنزل)، بالاضافة لبعض الجمل السردية من التراث الثقافي المصري مثل "..نويت الغسل بدلاً من هذا الميت..".(شادي سيد النشوقاتي ،٢٠٠٧، ص٣٠٧ ٣٠٨)

الجزء الثاني: يدخل المشاهد عبر هذه الحوائط البلاستيكية المثبت عليها أو بين طبقاتها الصور الفوتوغرافية السردية إلى الجزء الثاني من المشروع وهو عبارة عن غرفة تغطي حوائطها بالكامل ستائر بيضاء شفافة وتضاء بمجموعة واحدة من اللمبات الفلورسنت البيضاء بحيث تبدو الإضاءة قوية جداً وباردة في نفس الوقت ويتوسط القاعة تشكيل مجسم من طوب شمعي على شكل مقبرة من مقابر مدينة دمياط (شكل١١)

•) الفنان شادي النشوقاتي "Shady Elnshokaty " (١٩٧١-) فنان مصري، من فناني جيل التسعينات في الحركة التشكيلية المصرية المعاصرة، يهتم بالوسائط المتعددة Multi Media وبالميديا الجديدة New Media (العصر الثاني للميديا) في أعماله، وهو يعتبر من أوائل الفنانين العرب في مجال فن الفيديو وله مجموعة أعمال متميزة فيه، وأيضًا في مجال التجهيز في الفراغ وفنون الأداء. تعبر كثير من أعماله الفنية عن قضايا خاصة بمفهوم الهوية والذات. شارك النشوقاتي في بينالي فينسيا عام ١٩٩٩ كما حصل على الجائزة الأولى والجائزة الكبرى في صالون الشباب. (عادل ثروت،٢٠١٤، ص١٧١).

المنارة للاستشارات
www.mar

ويظهر الطوب المكون لهذا المجسم في ألوان الجلد البشري المختلفة والمخلوطة بشعر آدمي ومختوم كل منها بعلامة (صنع في مصر)، يعلو هذا المجسم أشكال نحتية من الفيبر جلاس مغطي بطبقة من الشمع على شكل نبات الصبار.(شادي النشوقاتي ،٢٠٠٧، ، ص٣٠٨؛ عادل ثروت،٢٠١٤، ص١٧٥)

الجزء الثالث: جهزت القاعة الثالثة على هيئة أحدى غرف منزل النشوقاتي، فضافت تلك الحجرة بعدًا ميتافيزيقي مهمًا للصورة المسجلة بالفيديو لشخصيات عائلة النشوقاتي (الوالد والخمس عمات)، فيوجد بالحجرة ستائر وعدد أربعة كراسي تم استدعاؤها من بيت العائلة ليضيف للمشهد واقعية، بينما الوجوه المسجلة من خلال فضاء أبيض يحتل كل الشاشة تبعث برسائل متباينة الانفعال لأمهم التي افتقدوها جميعًا (شكل١٢)، "وكلهم تشاركو في حكي حدوتة الشجرة (شجرة العائلة ..الأم)، التي لن تقطع أبدًا والتي مازالت تزهر وتورق حتى اليوم".(شادي النشوقاتي ،٢٠٠٧، ص٣١٣، ٣١٤)

- فكرة وفلسفة العمل:

يهتم الفنان في عمله هذا بالتعبير عن هوية وملامح ثقافة الطبقة المتوسطة في المجتمع المصري عن طريق الأثر المباشر للمحتوى القصصي السردي للوسائط التعبيرية، من خلال فكرة (الموت) فهي الفكرة التي ارتبطت بها استكمال دائرة الحياة وهي الفكرة التي اتخذت مكانًا هامًا في التكوين الثقافي للطبقة المتوسطة في مصر وفي كافة الثقافات والحضارات القديمة، ففلسفة البعث والحساب والخلود هي المعتقد الراسخ الذي تكونت به أسس الحضارات القديمة، فالموت دائمًا هو بداية لمرحلة انتقالية لعالم آخر أبدي أكثر إبداعاً وروعة. فالشجرة والبيت والجده هم مرادفات رمزية لكيان واحد هو العائلة.(شادي النشوقاتي ،٢٠٠٧، ص٣١١، ٣١٢)

- المضمون القصصي:

مضمون العمل مستوحى من ثقافة المجتمع المصري عن فلسفة الموت وكبداية لحياة جديدة وهي نفس ثقافة معظم الحضارات القديمة، عن طريق القص السردي لقصة مألوفة من مظاهر الحياة العادية، وفي نفس الوقت من واقع حياته الشخصية لأنها تخص مفردات من حياة جدته وأيضًا وفاتها وتخص عائلته.

- العناصر التشكيلية بالعمل:

- الكتلة والفراغ (التنظيم الفراغي): ينقسم العمل لثلاث أجزاء، الجزء الأول: عبارة عن ممرات تسمح هذه الممرات بدخول المشاهدين كل على حدة في منطقة المدخل ثم تتسع الممرات تدريجيًا حتى تصل بالمشاهد إلى القاعة الرئيسية التي تعرض فيها مجموعة من الصور الفوتوغرافية، الجزء الثاني: عبارة عن غرفة تغطي حوائطها بالكامل ستائر بيضاء شفافة ويتوسط القاعة تشكيل مجسم على شكل مقبرة

المنارة للاستشارات
www.mar

يعلوها أشكال نحتية على شكل نبات الصبار. الجزء الثالث: عبارة عن غرفة بها ستائر وعدد أربعة كراسي وبها اسقاط لفديوهات مسجلة.

- النصوص الكتابية والعلامات: في الجزء الأول من العمل توجد بعض الجمل السردية مثل "..نويت الغسل بدلاً من هذا الميت.." ، وأيضًا في الجزء الثاني يوجد ختم صنع في مصر على قالب الطوب الشمعي المكون للمجسم الذي يمثل شكل المقبرة.

- الوسائط المتعددة وعناصرها المستخدمة بالعمل:

- أجهزة "إسقاط الفيديو" بروجيكتور(وملحقاتها).
- كاميرا (كاميرا ٨ مم منزلية).
- صور فوتغرافية
- فيديو بنظام "الأنالوج" لحوار قائم من شخصيات تتحدث.

- التقنيات المستخدمة:

- عرض لصور فوتغرافية: عرضت مجموعة من صور مأخوذة من منزل (عائلة النشوقاتي) كجزء من العمل.
- عرض فيديو بنظام الأنالوج (كاميرا ٨ مم منزلية): فديوهات مسجلة (حوار) لوجوه شخصيات من عائلة النشوقاتي (الوالد والخمس عمات) من خلال فضاء أبيض يحتل كل الشاشة.
- مؤثرات الضوء: طبقة الإضاءة متوسطة في الجزء الأول، وعالية في الجزء الثاني حيث يضاء بمجموعة واحدة من اللمبات الفلروسنتية البيضاء، ومنخفضة في الجزء الثالث الذي يحتوي على عرض الفيديوهات المسجلة.
- مؤثرات الصوت: الوجوه المسجلة تبعث برسائل صوتية لأمهم التي افتقدوها.
- تجميع خامات ومجسمات جاهزة: الجزء الأول (الممر الفوتغرافي) به ممرات ضيقة مكونة من حوائط من بلاستيك الحبيبات الهوائية حيث تسمح هذه الممرات بدخول المشاهدين كل على حدة في منطقة المدخل ثم تتسع الممرات تدريجيًا حتى تصل بالمشاهد إلى القاعة الرئيسية التي تعرض فيها الصور الفوتوغرافية، أما الجزء الثالث به ستائر وعدد أربعة كراسي قام الفنان باستدعاؤها من بيت عائلتة ليضيف للمشهد واقعية.
- مجسمات مصنعة: بالجزء الثاني تتوسط القاعة تشكيل مجسم صنع من الطوب الشمعي على شكل مقبرة من مقابر مدينة دمياط، ويظهر الطوب المكون لهذا المجسم في ألوان الجلد البشري المختلفة والمخلوطة

المنارة للاستشارات
www.mar

بشعر آدمي ومختوم كل منها بعلامة (صنع في مصر)، ويعلو هذا المجسم أشكال نحتية من الفيبر جلاس مغطي بطبقة من الشمع على شكل نبات الصبار.

- القيم التشكيلية بالعمل:

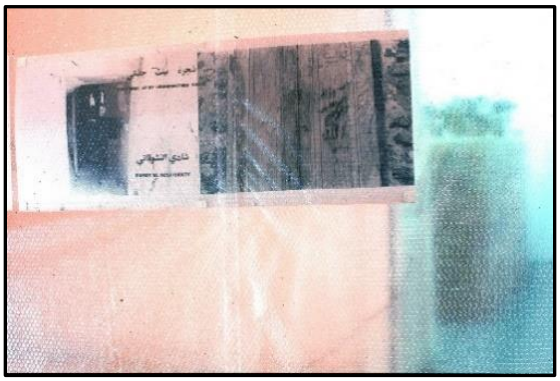
- الاتزان والترابط: توزيع المواد والوسائط داخل التقسيمات الفراغية للعمل تتسم بالاتزان والترابط بين الأجزاء الثلاثة.
- التنوع: في الخامات والمجسمات الجاهزة والمعدة الصنع والصور الفوتغرافية والنصوص السردية المعروضة والحوار الناتج من عرض الفديوهات فكلها عناصر ووسائط متنوعة ولكنها مكملة لبعضها البعض للتعبير عن مضمون العمل.
- الحركة: الحوار الناتج من فيديو وجوه الشخصيات المعروضة (في حين اعتبار الصوت قيمة حركية)، وأيضًا حركة الزائرين داخل التجهيز فهم جزء من العمل.
- التباين: الجزء الثالث طبقة الإضاءة بها منخفضة فظهرت شدة التباين بين الأجزاء المضيئة والمعتمة.

- أساليب التعبير:

- الصور الفوتوغرافية: وهي عبارة عن لقطات من المنزل القديم (لعائلة النشوقاتي) قبل هدمه بالكامل بعد شهر من وفاة الجده، كل ذلك توثيقًا لحياة فائتة بتفاصيلها البسيطة وفي نفس الوقت تعبر عن ملامح من الطبقة المتوسطة للمجتمع المصري.
- الجمل السردية: منها "..نويت الغسل بدلاً من هذا الميت.." توثيقًا وتعبيرًا عن التراث الثقافي المصري.
- الرسومات والعلامات: طباعة صورة الأب على مجسم الطوب الشمعي (المقبرة) بالإضافة لوضع أختام عليه بعلامة صنع في مصر للتعبير عن هوية المجتمع المصري.
- الإضاءة: الجزء الثاني من العمل يحتوي على ستائر بيضاء شفافة تضاء بمجموعة واحدة من اللمبات الفلروسنتية البيضاء بحيث تبدو الإضاءة قوية جداً لتعطي شعور بالبرودة تعبيرًا عن الموت أو الانتقال للحياة الآخرى.
- مجسمات مصنعة وجاهزة: الحجرة الثانية يتوسطها مجسم مصنع (المقبرة) ويظهر الطوب المكون لهذا المجسم في ألوان الجلد البشري المختلفة والمخلوطة بشعر آدمي ومختوم كل منها بعلامة (صنع في مصر)، يعلو المجسم أشكال نحتية على شكل نبات الصبار تأكيدًا على الهوية المصرية فتلك المقابر بهذا الشكل، تميزت بها محافظة دمياط. وبالغرفة الثالثة يوجد ستائر وعدد أربعة كراسي استدعاها الفنان من بيت عائلتة ليضيف للمشهد واقعية وتأكيدًا على شكل المعيشة للطبقة المتوسطة،

المنارة للاستشارات
www.mar

- **عروض الفيديو: الوجوه المسجلة تبعث برسائل متباينة تعبير بانفعال عن شعورهم بأمهم التي افتقدوها جميعًا، وكلهم تشاركو في حكي حدوتة الشجرة (شجرة العائلة ..الأم)، فالشجرة والبيت والجده كلها ترمز لكيان واحد هو العائلة.**



(شكل٩)،جزء تفصيلي من الممر الفوتغرافي مكون من حوائط من بلاستيك الحبيبات الهوائية. (شادي سيد النشوقاتي ،٢٠٠٧،ص٣١٥)

(شكل١٠)، بعض من الصور الفوتوغرافية بالغرفة الأولى جزء من العمل شجرة بيت جدتي. (شادي سيد النشوقاتي ٢٠٠٧ ص٣١٥)

المنارة للاستشارات
www.mar

(شكل١١)، تشكيل مجسم على شكل مقبرة من مقابر مدينة دمياط بالغرفة الثانية ، جزء من العمل شجرة بيت جدتي. (شادي سيد النشوقاتي ٢٠٠٧،ص٣١٦)

(شكل١٢)، جهزت القاعة الثالثة على هيئة أحدى غرف منزل النشوقاتي يعرض بها فديوهات لوجوه مسجلة تبعث برسائل متباينة الانفعال لأمهم التي افتقدوها جميعاً. (http://universes-in-universe.de/specials/africa-remix/noshokaty/english.htm)

تحليل العمل رقم (٣): ليلة المطاردة "Tracing Night"

- **اسم الفنان: "إد بين" Ed Pien(•) (١٩٥٨-).**
- **فريق العمل: "بين"Ed Pien-"طومسون"Joel Thompson-"زيتس" Johannes Zits "موراي" Karl Gilbert Murray- "لوزون" Elizabeth Lauzon- " بيير" Fée Saint-Pierre**
- **نوع العمل: "تجهيز في الفراغ" Installation Art**

• "إد بين" Ed Pien هو اسم الشهرة للفنان "إدوارد بين" Edward Pien ، هو فنان كندي مقرة تورنتو Tornto. يمارس الرسم من أكثر من ٣٠ عاماً. ولد عام (١٩٥٨) في تايبيهTipei بتايوان، هاجر لكندا وحصل على درجة الماجستير في الفنون الجميلة من جامعة "يورك York" بترونتو عام (١٩٨٤) وعلى درجة البكاليوس مع مرتبة الشرف في الفنون الجميلة من جامعة "ويسترن أونتاريو Western Ontario" بلندن أونتاريو عام (١٩٨٢)، ودرس أيضاً الفن والعمارة بجامعة "كوينزQueens" في فينسيا بإيطاليا عام (١٩٨١). عرضت أعمال Pien على المستوى المحلي والدولي.(https://www.edpien.com/bio)

المنارة للاستشارات
www.mar

- أبعاد العمل: العرض ٤٥ قدم × الأرتفاع ١٢ قدم × طول امتداد قطر(محور Diagonal) المعرض.
- مكان العرض: معرض الفنون بجامعة "سانت ماري"، "هاليفاكس"– مركز فنون قاعة "رودمان"، "سانت كاثرينز"– الأولمبياد الثقافي بمتحف "فانكوفر".
- تاريخ العرض: ٢٠٠٤– ٢٠٠٦– ٢٠١٠
- المواد والوسائط المستخدمه: أحبار، "ورق شفاف عازل"Glassine Paper مؤثرات صوتية وضوئية "عرض فيديو".(http://www.brocku.ca/rodmanhall/exhibitions/past.php)
- الوصف:

العمل عبارة عن تجهيز في الفراغ متعدد الوسائط(••)، يشبه في هيكله المتاهة أو الأنفاق الضيقة، يحتوي على أثنين من الغرف الداخلية الدائرية الكبيرة واحدة في مقدمة العمل والآخرى في نهايته، تشبه تلك الغرف حُجر الدفن القديمة، حيث يعتبر المظهر العام للتجهيز على شكل مطول لرقم ثمانية ليشكل مسار الزائر حتى يصل إلى الغرفه الدائرية الثانية(شكل١٣). نُفذ العمل بواسطة ألواح كبيرة من الورق صُنعت به بالكامل تجعيدات خفيفة لكي يخلق مظهر لسطحه ويعكس ويكسر أشعة الإضاءة. صبغت الطبقة الخارجية للتجهيز بالأزرق الفاتح. بينما الغرفة الدائرية الأولى صُبغت الطبقة الداخلية لها باللون الأحمر وسطحها الخارجي صُبغ باللون البنفسجي، ومع وجود مصدر للضوء بداخل الغرفة الأولى نتج عنها إضاءة بنفسجية حمراء، ومع التقدم داخل النفق يسود الظلام لأنتقاله عن طريق اللون من الأزرق الباهت للأزرق الغامق.

السير عبر محيط التجهيز يتم عن طريق الدخول من مدخل صغير نفذت في الطبقة الخارجية له، في البداية يواجه الزائر الهيكل الدائري الأول (الغرفة الأولى)، حيث يعبأ بصور للكائنات غريبة بعضها لها أوجه أدمية بزوائد حيوانية. كالفتى الكلب والأخطابوط الملتصق بالمينوتور وغيرها ومن أبرز تلك الرسومات الفتاة الأرنب (بطلة القصة) فهي تتكرر بعد ذلك بأنحاء العمل جنبًا إلى جنب مع غيرها من المخلوقات الأسطورية والليلية. بعض تلك المخلوقات الاسطورية والليلية كامنة داخل مركب داخلي من الأنفاق الورقية البعض منها يكون بضعة أقدام طويلة والبعض الآخر بضعة سنتيميترات (شكل١٤)، تشاهد عن طريق فتحات صغيرة في جدار الغرفة الأولى.(https://www.edpien.com/writings/tracing-night)

تلك الرسومات تحكي قصة ليلة مظلمة للفتاة الأرنب يتتبعها ويسير معها الزائر عبر النفق والذي نفذ على جداره رسومات لسرب من الكائنات الخرافية التي تجمع بين جسم الإنسان واجنحة مثل اجنحة طيور أو

••) للاطلاع على فيديو تجهيز العمل من على الموقع:
http://www.youtube.com/watch?v=PiNErPQP2k0&feature=related

المنارة للاستشارات
www.mar

حشرات كلما تقدم كلما زادت الظلمة وذات معها كثافة الكائنات الخرافية حتى يصل إلى الغرفة الدائرية الثانية عن طريق مدخل صغير صنع بجدارها فيجدها شديدة الظلام وعليها رسومات لكائنات باللون الأزرق سميت بـ"دمية لاعب" و"ولادة الفأر" وغيرها(شكل١٥)، بالإضافة إلى شاشة عرض فيديو مستديرة علقت في أعلى مركز الغرفة الدائرية(شكل١٦)، عرض عليه مجموعة صور تظهر في تتابع لتكون فيديو يظهر فيه شخصيتين بالأسود ناتجتين من تداخل أثنين من الصور الظلية. وضعت الموسيقى التصويرية بواسطة "جول طومسون" لتعميق فكره العمل وإضافة ابعاد آخرى له عن طريق عبارة عن طنين من الأصوات الطبيعية المخيفة.
(https://www.edpien.com/writings/tracing-night)

- فكرة وفلسفة العمل:

اتخذ الفنان "إيد بين" فكرة العمل من خوف الطفل وانبهارة الذي يبدأ مع الظلام وخوفه من المجهول والأشباح. فالظواهر الخارقة للطبيعة هي ما تثير الفنان. حيث تناول في عمله هذا ظاهرة الليل والظلام. فقد اتجه لدراسة عدة تفسيرات أسطورية تتمحور حول الليل والظلام عن طريق استخدامه لتراثه الثقافي، فعمله عبارة عن تهجين لثقافات من أجناس مختلفة فبهذه الطريقة هو قادر على نداء الناس من جميع الأعراق والثقافات. فرسالته الأساسية هي التغلب على الخوف وحشد الشجاعة لمتابعة الرغبة في الاستكشاف. يعتمد في هذا العمل على كلًا من المصادر الشرقية والغربية لخلق أشكاله الرائعة كـ"علم الكونيات الصيني" و"أساطير القمر" و"مخطوطات الجحيم" وأساطير "الإنويت" التي تواجه عدم اليقين والخوف، بما في ذلك قصص الأشباح الأسيوية و"الشامانية" ومن "الحضارة المينوسية". فهذا العمل بمثابة طبقات من الأساطير وعلم النفس.

١. المضمون القصصي:

تحكى القصة بالرسوم المسلسلة المستلهمة من الطريقة التقليدية لتصوير الروايات فتتابع الصور والأماكن يوحى بمرور الوقت، حيث يتمحور مضمون العمل حول "الفتاة الأرنب" كائن من ضمن معتقدات الإنويت، فهي بمثابة بطلة العمل، وأيضًا يوجد مجموعة من الرسومات للأولاد من ضمنهم "الولد الكلب"، هؤلاء الأولاد يضايقون هذه الفتاة الصغيرة، تقود هذه الفتاة الزائرين عن طريق الرسومات المتتابعة لممر ضيق جدًا يمروا من خلاله ويدخلوا لمنطقة مظلمة من العمل، صور بها الأولاد يطاردون "الفتاة الأرنب" وأشكال ظلالهم تأتى لتأخذها كالأشباح، ووجدت أيضًا رسومات لمخلوقات أخرى صورت لتحمي الفتاة من هؤلاء الأولاد.

- العناصر التشكيلية بالعمل:

- الكتلة والفراغ: يتشكل العمل من اسطوانتين مفرغتين بينهما مساحة ويربطهما شريط طويل يشكل ممر.

المنارة للاستشارات
www.mar

- خطوط الرسومات: معظمها قاسية ما عدا الفتاة الأرنب فهي اكثر مرونة.
- الملمس العام: خشن نتيجة للتجعيدات التي صنعت بجدار العمل والإضاءة المنعكسة والمنتشرة تعمل على تأكيد الملمس الخشن.
- الضوء: إضاءة غير ملونة وأخرى ملونة نتيجة لنفاذها من جدار الغرفة الأولى الملون باصباغ بنفسجية حمراء فعملت على ترشيح اللون.
- اللون: تدريجات الأزرق في معظم الجدران بالإضافة للون البنفسجي المحمر واللون الأسود.
- الصوت: أصوات تأثيرية من طنين من أصوات طبيعية وجزء صغير بيانو.

- الوسائط المتعددة وعناصرها المستخدمة بالعمل:

- أجهزة "إسقاط الفيديو" وشاشة للعرض (وملحقاتها).
- التجهيزات الصوتية (وملحقاتها)
- فيديو (مجموعة من الصور المتتالية).
- مؤثرات صوتية طبيعية.

- التقنيات المستخدمة:

- الورق الشفاف: استخدم في جدران التجهيز ليسمح بنفاذ قدر من الإضاءة من خلاله وأيضًا سهل صنع تجعيدات به لكي يوزع الضوء الساقط عليه.
- الأحبار: استخدمت في الرسومات وصباغة الجدران، للتحكم في درجة نفاذ الضوء على حسب درجة كثافته.
- الفيديو: نفذ باستخدام نوع من أنواع خداع الحركة عن طريق استخدام رسومات من الصور الثابتة فى أربع مشاهد سريعة متتابعة حتى أصبح كأنه فيديو.
- الضوء: الإضاءة صناعية، شبه غير مباشرة، منعكسة ومنتشرة، مستوى الإضاءة متدرج من عالى نسبيًا عند الغرفة الأولى حتى يصل لمنخفض جدًا في الغرفة الثانية.
- الصوت: تأثيرات موسيقية "محررة ومعاد تخليقها"، حيث يحتوي على أصوات تصدر عن آلات بسيطة الصنع تحاكي الأصوات الطبيعية مثل الإطار المعدنى والصفيح والأجراس وإناء معدنى يحتوى على ماء مع تداخل للتأثيرات الإلكترونية البسيطة وأيضًا الآلات الموسيقية مثل البيانو هي تأثيرات لا مقامية، فى بدء هذه التأثيرات كان هناك امتدات صوتى لنغمة واحدة، الإيقاعات المستخدمة فى التاثيرات الصوتية تتسم بالعشوائية ولا تخضع لإطار زمنى منتظم.

المنارة للاستشارات
www.mar

- القيم التشكيلية بالعمل:

- التكرار: ظهرت التكرارات في الشكل الإسطواني ليشكلا غرفتين في بداية ونهاية التجهيز، وأيضًا في الرسومات وفي حركة الفيديو فهو عبارة عن اربعة مشاهد متكررة، وفي الصوت يوجد تكرار لنغمة واحدة في البداية.
- التنوع: اللون يختلف في الحجرة الأولى عن الثانية وأيضًا الصوت يوجد به تنوع فى قوة الأداء فيأتى من ضعيف إلى قوى وبعد ذلك من القوه إلى الضعف مره اخرى.
- الحركة: تحققت الحركة الفعلية في حركة في الفيديو المعروض، وأيضًا في حركة الزائرين داخل التجهيز ويوجد حركة إيهامية من خلال تدرج الرسومات من قليل لكثيف وأيضًا تدرج اللون من فاتح لغامق وتدرج الإضاءة من عالي نسبيًا للخافت، وتدرج الصوت في الشدة من منخفض لعالي.
- التناغم: من خلال توافق اللونين الأزرق الفاتح والغامق وتدرج الإضاءة.
- التباين : ظهر في اختلاف الحجرتين الأولى والثانية من حيث الحجم واللون فالأولى تشع إضاءة دافئة بنفسجية حمراء من خلال لون جدارها والثانية الإظلام والبرودة تسودها مع وجود رسومات بالأزرق على خلفية سوداء،ظهر أيضاً التباين بوضوح في الصوت من خلال الإيقاعات العشوائية والتي لا تخضع لإطار زمني منتظم، ووجود النغمات المتنافرة، والنبر الفجائي في الصوت من منخفض لمرتفع.
- الاتزان: تحقق من خلال توزيع الرسومات على الجدار واللون المشع ذات القيمة الضوئية العالية الأحمر البنفسجي يشكل سدس التجهيز، وبقية الألوان من درجات الأزرق والأسود الأقل قيمة ضوئية لكي يتزن الشكل.

- أساليب التعبير:

- الشكل: يحتوي على غرفتين يحيطهما شريط يتخذ شكل مطول لرقم ثمانية، فهو مستوحى من "مخطوطات الجحيم" التي تحوي أساطير"الطاوية والبوذية"، فالغرفتان الدائرتان تشبهان غرف الدفن القديمة، وأيضًا رقم ثمانية مستوحى من تقسيم الجحيم في تلك المخطوطات لثمانية منها مظلم وثمانية آخرى باردة.
- الرسومات: جميعها بُنيت على فكرة التحول في الكائنات كمحاولة للتعبير عن اكتساب مقدرة بعض الحيوانات سواء في الهجوم أو التغلب على المخاوف من الليل والشرور، فيوجد بالعمل كائنات جزء رجل وجزء طائر وجزء حشرة تتدرج من مقدمة الجدار لنهايته لتتكرر عدة مرات في نفس الاتجاه لتشكل سرب كثيف يكون نهاية معتمة للبناء للتعبير عن الدخول في فترة الليل وظلمته، والفتاة الأرنب بطلة العمل استوحت من معتقدات "الإنويت"، فقد استعان بها الفنان للتعبير عن براءة الفتاة المتمثلة في رمز الأرنب، والفتى الكلب الذي يطارد الفتاة الأرنب تعبيرًا عن مدى القبح وشر الروح، و"المينوتور الملتصق بالأخطابوط و"السنتور السيامي" وحشرات وحيوانات آخرى كلها تعبر عن وحشية المكان وقوى الطبيعة العاصفة، وصورة "دمية

المنارة للاستشارات
www.mar

لاعب"مستوحاة من عرائس "الشامانية" لتعبر عن مجموعة من الأرواح متمثلة في تلك الكائنات، وصورة "ولادة الفأر أو خلق الكون" ضمن رسومات الغرفة الثانية والآخيرة، فهي مستوحاه من مخطوطات الجحيم حيث ذكر فيها أن البشر في نهاية المطاف يولودون من جديد فهي جاءت كتعبير عن الاستمرارية والتجدد.

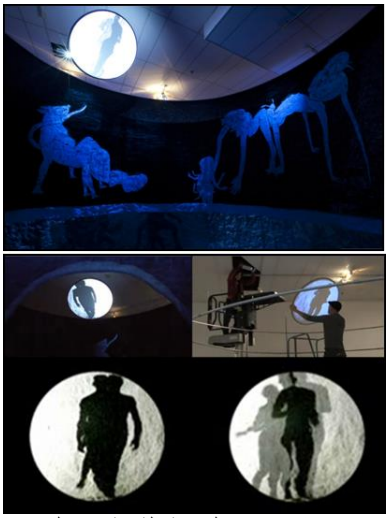
- الفيديو: صورتان ظليتان لشخصان متلازمان يتحركان في شبه رقصة على قرص دائري أبيض كناية عن القمر وكائناته التي جاءت في اساطيره كـ"شانغ آه وهووي".
- الضوء: يعبر عن زمانين داخلي وخارجي، الزمن الخارجي متمثل في الحجرة الأولى أضيات بالأحمر البنفسجي للتعبير عن غروب الشمس والنفق هو الفترة التي تقع بين غروب الشمس والدخول في الليل الدامس. أما الزمن داخلي متمثل في الشعور بوحشة المكان.
- اللون: استخدمت أحبار من الأزرق الفاتح والغامق والأسود، الأزرق ليعبر عن الدخول في فترة الليل والأسود يعبر عن الظلام الشديد والخوف من المجهول.
- الصوت: يعطي إحساس بالغموض والخوف والترقب وكأن هناك خطر قادم وذلك نتيجة لاستخدام النغمات المتنافرة والممتدة وتكرار صوت الرياح ،مع تزايد فى قوة الصوت وخفوته وتداخل صوت النقر على المعدن.

(شكل١٣)، أربع لقطات امامية وخلفية للتجهيز "ليلة المطاردة"، من الخارج ولقطتان من الداخل تظهران المدخل للغرفة الأولى والثانية.
(https://www.edpien.com/writings/tracing-night)

(شكل١٤) فتحات الرؤية في جدار الغرفة الأولى من التجهيز "ليلة المطاردة"، تكشف عن رسومات مصغرة كامنة داخل أنفاق ورقية.
(Four scenes fromVideoTracing Night, au Musée d'art contemporain des Laurentides, 2011)

المنارة للاستشارات
www.mar

(شكل١٥)، مشهدان من الجدار الخارجي للغرفة الأولى بالتجهيز "الليلة المطاردة" رسومات (الفتاة الأرنب والولد الكلب والمينوتور الملتصق بالأخطابوط.



(شكل١٦)، مشاهد من الغرفة الثانية من التجهيز "ليلة المطاردة"، يظهر بها رسومات لأشباح يظهر تحاول الأمساك بـ"الفتاة الأرنب" و"ولادة الفأر" وعرض الفيديو لشخصيتين متلازمين في الحركة

رابعًا: نتائج البحث:

- **منذ النصف الثاني من القرن العشرين تغيرت المفاهيم المرتبطة بالقص البصري من خلال أعمال ما بعد الحداثة، حيث اصبح الشاغل الحقيقي لدى الفنان هو مشاركة الجمهور لأفكارة المتعلقة بالمضمون القصصي لعمله، وتحقق ذلك عن طريق توظيف التكنولوجيا الحديثة المتمثلة في محاولة تطويع "الوسائط المتعددة" داخل الأعمال الفنية، فاحتوت أعمال الفن القصصي فيما بعد الحداثة على الدمج بين العناصر والمؤثرات الناتجة عن استخدام أجهزة الملتيميديا وبين فكرة ومضمون العمل، مثل أجهزة (التلفزيون والشاشات العادية والشاشات باللمس، أجهزة الصوت، وكاميرات التصوير والمراقبة، وأجهزة عرض واسقاط الفيديو والحاسب الآلي، وأجهزة التحكم عن بعد) وملحقاتهم كـ(البرمجيات وأقراص التشغيل وغيرها)، ومؤخرًا كان لثورة الإنترنت الفضل في ظهور عصر الميديا الثاني والتطور الكبير في عالم استخدام البرمجيات الرقمية في الأعمال الفنية.**
- **تطويع الوسائط المتعددة بالأعمال القصصية فيما بعد الحداثة زادت من تفاعل الجمهور مع العمل ومشاركته للفنان في أفكارة المطروحة، حيث اصبح المشاهد جزء أساسي من العمل الفني وقادر من خلال**

المنارة للاستشارات
www.mar

بعض الأعمال على اعادة صياغة الأحداث القصصية بنفسه مما يضفي ابعادًا فلسفية وتعبيرية جديدة تثري مضمون العمل الفني القصصي إلى حدٍ كبير.

- **الاستنتاجات:**

يستنتج من البحث أن تطويع استخدام الوسائط المتعددة للتعبير عن القصص المختلفة داخل أعمال ما بعد الحداثة يثري إلى حدٍ كبير العمل الفني ويساعد على توصيل الفكرة للمتلقي.

المنارة للاستشارات
www.mar

المراجع:

- المراجع العربية:

خالد محمد البغدادي(٢٠٠٨): اتجاهات النقد في فنون ما بعد الحداثة، الهيئة العامة المصرية للكتاب.

عادل ثروت (سبتمبر ٢٠١٤): العمل الفني المركب وفن التجهيز في الفراغ، أفاق الفن التشكيلي (٢٩)،الهيئة العامة لقصور الثقافة، مصر.

- الرسائل العلمية:

اكرم عبد المجيد درويش (٢٠١٠): الابعاد الفلسفية والتشكيلية لفن الرسوم التجريبية كمدخل لإثراء التعبير في التصوير المعاصر،قسم الرسم والتصوير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، رسالة دكتوراه.

شادي سيد النشوقاتي (٢٠٠٧):: توظيف فنون الميديا في تدعيم الفكر الإبداعي للفنان للتعبير عن الهوية الثقافية للمجتمع المصري المعاصر، قسم الرسم والتصوير، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان، رسالة دكتوراه.

شريف شحاته محمد (٢٠٠٤): ابتكار مدركات شكلية جديدة في التصوير المعاصر بالاستفادة بفن الفيديو"دراسة تجريبية"، قسم الرسم والتصوير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، رسالة ماجستير.

عصام السيد محمد علي (٢٠١١): سينوجرافيا ما بعد الحداثة، قسم ديكور، كلية الفنون الجميلة، جامعة الإسكندرية، رسالة ماجستير.

منى خالد محمود عياد (٢٠٠٨): أثر برنامج بالوسائط المتعددة في ضوء نظرية الذكاءات المتعددة على اكتساب المفاهيم التكنولوجية وبقاء أثر التعلم لدى طالبات الصف السابع بغزة، قسم المناهج وطرق التدريس كلية التربية، الجامعة الإسلامية–غزة، رسالة ماجستير.

- مقالات وأبحاث عربية وأجنبية منشورة:

سارة علام (الأربعاء، ١٧ سبتمبر ٢٠١٤ ٠١:١٤ م): بالصور..سميراميس أسطورة الجمال والحكمة.. من التربية على أيدى الحمام وبيعها فى سوق "نينوى" إلى "الملكية".. تبناها ناظر خيول الملك وزوجها لأونس مستشاره..أعجب الملك بذكائها واختطفها من زوجها فانتحر كمداً، تحقيقات وملفات، جريدة اليوم السابع.

عماد عبد النبي أبوَ زيد (١٢ /٢٠٠٤): الوسائط المتعددة في فنون ما بعد الحداثة وتغير المفاهيم الجمالية مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون– العدد(١٣)، قسم علوم التربية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

Publication excerpt from The Museum of Modern Art, MoMA Highlights, New York: The Museum of Modern Art, revised (2004), originally published (1999).

المنارة للاستشارات
www.mar

Vivien Raynor (SEPT. 18, 1994): ART; From Korea, the Makings of a Dialogue with a New Homeland, The New York Times, journal.

- **مواقع شبكة المعلومات الدولية (الانترنت):**

http://universes-inuniverse.de/specials/africaremix/noshokaty/english.htm
http://www.brocku.ca/rodmanhall/exhibitions/past.php
http://www.fineart.gov.eg/arb/cv/Works.asp?IDS=99
http://www.medienkunstnetz.de/
http://www.straight.com/article-288448/vancouver/ed-pien-tracing-night
http://www.vetogate.com/1415334
https://alexonfilm.com/2016/08/12/
https://jamesjoyce.ie/about/james-joyces-life/
https://www.eai.org/titles/made-in-hollywood
https://www.edpien.com/
https://www.moma.org/collection/works/89492
https://www.vintag.es/2011/02/
https://www.visites-interactives.eu/multimedia/
https://zkm.de/en/lorna-1979-1984

المنارة للاستشارات
www.mar