العروض المتحفية والفنية عن بعد في ضوء المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كورونا (Covid 19)

مقالة بحثية

* ياسمين حسين حسني
* الدارسة بمرحلة الدكتوراه، قسم الرسم والتصوير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
البريد الإليكتروني: yassmin.hussain5@gmail.com

تاريخ المقال:

- تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 12 ديسمبر 2021
- تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 15 ديسمبر 2021
- تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 26 يناير 2022
- تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 27 يناير 2022

الملخص:

خلال الربع الأول من عام 2020م، قلّصت المنظمات الفنية والثقافية والمتاحف حول العالم نطاق أنشطتها العامة تدريجياً وأغلقت أبوابها بسبب جائحة فيروس كرونا(Covid 19)، وجرى تأجيل الأحداث الفنية أو إلغائها وتكثيف الدعوات الإرشادية للمجتمعات بالحرص علي التباعد الإجتماعي ، مما سمح لإنطلاق تجارب إفتراضية بواسطة التقانات الذكية والمعلوماتية تتيح للمؤسسات الفنية بإطلاق عروض فنية عن بعد ، تسمح بالتواجد الإفتراضي للمتلقين بداخل قاعات العروض الفنية ، وذلك لإمكانية الإستمرارية في طرح الفاعليات والعروض الفنية أثناء فترات الغلق بأنماط تساع علي الحفاظ علي الفنانيين والمتلقيين وأيضاً المنظمات الثقافية والفنية .

الكلمات المفتاحية: العروض الفنية عن بعد، تطبيقات الأجهزة الذكية، مواقع التواصل الإجتماعي، الذكاء الإصطناعي

المقدمة :

مستقبل المعارض والمتاحف في عالم ما بعد وأثناء جائحة فيروس كورونا (Covid 19) أصبح محوراً لنقاشات العروض الفنية عن بعد في إطارها الجديد ، حيث أَستحدث أساليب جديدة في أنماط التواصل والإشارة إلي أهمية التباعد الإجتماعي social distance والحفاظ على المسافات الآمنة بين الأفراد وبعضهم بغرض الحد من إنتشار العدوى الفيروسية ، وذلك أحد طرق الوقاية من الأمراض والأوبئة المتعارف عليها في الطب ، وينطبق ذلك علي المتلقين والمستخدمين بداخل قاعات العروض الفنية المتغيرة ، والعروض المتحفية الثابتة ، ونتيجة للوضع الوبائي ، الذي أدي للإضطرار إلي الغلق العام lock dowen ،وقيام الجهات المنظمة بكافة الإجراءات المتعلقة بالأمن والسلامة، ومستثمرين فترة الإغلاق بإستخدام المصادر الموجودة على الإنترنت ، وتفعيل وتطوير أساليب المعارض الإفتراضية لإتاحة فرصة تواصل أكبر مع جمهور المعارض والمتاحف، وإتضح التأثير الأكبر على البرامج والمعارض والفاعليات الفنية الكبري ، والإشارة إلي أنه في هذه الأوقات العصيبة من المهم أن تلعب الثقافة العامة ومنظمين المعارض الفنية والمتاحف والمؤسسات الثقافية دوراً بارزاً لجميع الفئات المجتمعية لأنماط التواصل الجماهيري وإحداث نوع من التطور المعاصر والمستقبلي لأنماط تداول الأعمال الفنية عن بعد ، وذلك مع إنتشار الدعوات الإرشادية إبق أمناًStay safe ،والعمل من المنزل Work from home (WFH) .

حيث أتاحت ظروف الغلق الإضطراري إلي إفساح المجال للمؤسسات الفنية من خوض المغامرة الإفتراضية بواسطة التقانات والآليات الذكية ، رغم أن بعض الفئات المجتمعية غير متحمسة لهذه المغامرة ، إلي أنة أصبح واقع عام لابد من تدارجة ، و أن هناك أزمة حول المجموعات الفنية والمعارض ، ونقص الدعم اللوجستي ، المتعلقة بالشحن والتكاليف، والتي عملت على إحداث تغيرات على الخطط التشغيلية وإبتكار أشكال جديدة للإبقاء على المتاحف، وهذه التغيرات تؤثر على طريقة تنظيم المتاحف والمعارض ،ولفت النظر أن تلك الأشكال االتقليدية في العروض الفنية كانت تعد ضمن الثوابت التقليدية، التي تسير في نمطها الكلاسيكي المتعارف علية من قبل المجتمعات الثقافية ،وفي الوقت الذي يتجاوب فيه الجمهور مع الأعمال الفنية معتقداً أنه من المهم الحضور الحسي الذي يؤدي إلي التفاعل ،وأنه لا يمكن أن يحدث إلا بهذه الطريقة المباشرة.

وهذة الآلية تستعدي سياق التباعد الجسدي، وهذا أصبح نظام بيئي متكامل مرتبط بالعملية الفنية متكاملة بالفنانين والمنتجين والوكالات، والجائحة هنا مثلت كارثة، كونها شلت النظام ككل، موضحاً أن العملية تصحيح في قطاع المتاحف لا يمكنها أن تلغي المعارض، و أن الأزمة أتاحت طرق وصول جديدة للأعمال الفنية، و المعارض الفنية الإفتراضية أصبحت بديل للمعارض المادية الحسية حتي الآن ، بل وتناسب ثقافات لغات التواصل الإجتماعي للفئات الجمهور والمتلقين طبقاً لطبيعة تداول أنماط التواصل الذكية المختلفة التي تعد لغة وسمة العصر الحالي .

مشكلة البحث :

أثرت جائحة فيروس كرونا(Covid 19) تأثيراً مفاجئاً وكبيراً على أساليب وأنماط العروض الفنية للمتاحف والمعارض المتغيرة ، إذ ألحقت الأزمة الصحية العالمية وما نجم عنها من أضراراً جسيمةً بفاعليات المنظمات والمؤسسات والأفراد الفنية ، وأيضاً للمتجولين والمتلقين بداخل قاعات العرض ضمن هذا القطاع، وحاولت منظمات الفنون والثقافة التمسك بتأدية مهمتها المتمثلة في توفير الوصول إلى تداول الثقافة المجتمعية والممارسات الفنية الجاري تنفيذها والمجموعات الفنية المختلفة ، وتوصيلها إلي الفئات الجماهيرية المختلفة ، بالتزامن مع الإستجابة للتغير المفاجئ ، الذي طرأ على نموذج التلقي وإقتراح أساليب تداول العروض الفنية عن بعد في إطار التقانات الذكية المستحدثة والمتداول إستخدامها بين فئات الأفراد وأنماط التواصل المجتمعي المعلوماتية .

تساؤل البحث : حول ما مدي إمكانية الإستجابة التفاعلية لمستحدثات التقنية الذكية لعروض الفن عن بعد إبان المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا (Covid 19).

فروض البحث :

- أنماط التواصل المتمثلة فى العروض المتحفية والفنية عن بعد؛ هى عامل جذب وبديل للجمهور المتلقي وللفنانين إبان المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا (Covid 19).

أهداف البحث : .

1. دراسة أنماط العروض المتحفية والفنية التي تعتمد علي التقانات المعلوماتية الذكية كبديل للواقع، فى ضوء المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا(Covid 19).
2. الإستفادة من التقانات المعلوماتية الذكية المعاصرة في إتاحة العروض الفنية عن بعد خلال التغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا(Covid 19).

3. إستحداث أساليب العروض الفنية طبقاً لآليات لغات التواصل عن بعد الذكية للمجتمعات المعاصرة .

أهمية البحث :

1. إلقاء الضوء علي أهمية دور التقانات المعلوماتية الذكية في إجراء أنماط عروض الفن عن بعد.
2. إلقاء الضوء علي الإسهامات التي تقدمها التقانات الذكية لعروض الفن عن بعد.
3. إمكانية إستبدال العروض الفنية الحسية المادية بالعروض الفنية الإفتراضية .
4. الإستجابة التفاعلية للفنايين والمتلقين طبقاً لآليات التواصل عن بعد للعروض الفنية في إطار أنظمة التقانات الذكية .
5. إلقاءالضوءعلي الأساليب التقنية الذكية المعلوماتية في العروض الفنية عن بعد طبقاً لأسس لغات ومحاكاة التواصل الإجتماعي الإفتراضية للمتلقين.

حدود البحث :

1. تقتصر دراسة البحث علي أنماط العروض الفنية التي تعتمد علي التقانات المعلوماتية الذكية في إرهاصاتها الأولية وما بعد المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا (Covid 19) .
2. التنوية التقني لآليات عمل الوسائط المعلوماتية الذكية وكيفية تطبيقها في العروض الفنية طبقاً لإتاحة أنماط التواصل عن بعد الخوارزمية في إطار المجتمعات المعاصرة .

منهجية البحث : تقتصر دراسة البحث علي الإطار النظري من خلال إتباع المنهج الوصفي التحليلي من خلال ما يلي :

يشتمل البحث علي محورين رئيسيين :

المحور الأول : إرهاصات عروض الفن عن بعد .

المحور الثاني : عروض الفن عن بعد في ضوء المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا(covid19) .

إجراءات البحث :بحلول مارس 2020، أُغلقت معظم المؤسسات الثقافية في جميع أنحاء العالم إلى أجل غير مسمى وقلّصت خدماتها جذرياً، مع إلغاء المعارض والأحداث والعروض أو تأجيلها، بالمقابل لوحظت جهود مكثفة لتوفير خدمات بديلة أو إضافية عبر المنصات الإلكترونية، ومن ثم المحافظة على الأنشطة الأساسية بأقل قدر من الموارد، وتوثيق الفاعليات نفسها عبر عقود الإستحواذ الجديدة، وتوقّع ظهور أعمال إبداعية مُستحدثة ومستوحاة من الأحداث الجارية.

إرهاصات عروض الفن عن بعد :

ويوضح هذا المحور تقنيات التكنولوجيا الرقمية حيث جاء إستخدام ذلك المصطلح البارز الثورة الرقمية نتيجة لتأثير التكنولوجيا الرقمية على الثقافة المعاصرة الحديثة، ويعرف بأنه مُجمل الإنجازات العلمية المجسدة في التطبيقات العلمية، وتحويلها من النظام التقليدي إلى النظام الرقمي.

المتاحف الإفتراضية :

بيئة إلكترونية عبر الإنترنت تحاكى فى تنظيمها وتصميمها البيئة المتحفيه التقليديه حيث يربطهما إطار مشترك يتمثل فى علم تنظيم المتاحف مع إختلاف آليات التنفيذ تبعاً لخصائص كل بيئة ، وتتمثل العروض الفنية فى مجموعه متنوعة من الكائنات الرقميه التى قد تأتى فى (صور ، نصوص، فيديو، رسومات، وثائق ، ثلاثيات الأبعاد) وغيرها ، والتى يمكن الوصول لها فى أى صيغه ، والتفاعل معها ويحدث ذلك دون أى إعتبار للحواجز الزمنيه أو المكانيه ، مما يسهل من عمليه الوصول إلى المتحف وتحقيق خبره مباشره تحاكى خبره المتحف التقليدي، سواء كان المتحف الإلكترونى له نظير فى الوقع أو لا وتعددت مسميات المتاحف الإلكترونية إلي : المتحف الإفتراضي،المتحف الإلكتروني، المتحف الرقمي، المتحف الذكي، متحف الخط المباشر، متحف الويب.

ومن المتاحف التقليدية التي أَستخدمت البيئات الإفتراضية للتواصل عن بعد من قبل المتلقين عبر شبكات الإنترنت متحف غوغنهايم بلباوGuggenheim Bilbao 1997م، الذي يقع في أسبانيا ويشتمل المتحف على أعمال ومنشآت واسعة النطاق خاصة بمواقع محددة من قبل الفنانين المعاصرين، وإحتواء علي مجموعة مختارة من أعمال الفن الحديث ،ويضم 300 قطعة من فنون القرن 20 من فن التكعيبية إلى فن وسائل الإعلام الجديدة، وصمم المتحف صفحة ويب تعرض بإستمرار الأعمال الفنية المختلفة التي يضمها المتحف من العروض الدائمة والمتغيرة، كما موضح بشكل (1) قاعة أعمال لوحات لفاسيلي كاندينسكي Vasily Kandinsky

شكل (1) فاسيلي كاندينسكي Vasily Kandinsky ، متحف غوغنهايم بلباو Guggenheim Bilbao، العرض الإفتراضي لأعمال كاندينيسكي، لقطة شاشة screenshot، 2020-2021م

ويتم تصميم هذه المتاحف الإفتراضية وفق خلق فضاء تفاعلي يتم فيه إيصال المعلومات بأنماط ذكية من خلال جولة إفتراضية في فضاء ثلاثي الأبعاد مشابه للمتحف مع إمكانية الحصول على المعلومات من خلال قاعدة بيانات،ويعتمد التصميم إعتماد كبير على علم البرمجة الحاسوبية والخورزميات المصممة وطبقاً لتطور الآليات المستجدة من قبل التطور الذي يضاهي المعلوماتية عملت تقانات الآليات الإفتراضية علي التطوير والسير بالتوازي مع تلك المستجدات مما أسهم في العمل علي إثراء العروض الفنية عن بعد ومن هذة الآليات :

تكنولوجيا البيئات الإفتراضية :

هي تطبيق شبكي يسمح للمستخدم بالتفاعل مع كل من بيئة الحوسبة وعمل المستخدمين الآخرين، كالبريد الإلكتروني والتطبيقات الذكيةعبر الويب وغيرها للبيئات الإفتراضية، من خلال مساحة تشغيل مشتركة متصلة بالشبكة، بمجرد أن تصبح في إطار البيئة الإفتراضية ،،ولكن تم إستحداث تقانات أخري إندرجت تحت أنماط تطوير آليات البيئات الإفتراضية كالأجهزة التي تلبس علي الرأس،والنظارات أو المنظار متعدد الإتجاهات،وقفازات اللمس،ومجسات الحركة .

ومع إمكانية جعل التجربة الإفتراضية أداة دائمة لإستكشاف مجموعتها ، يشترك المتحف البريطاني مع Samsung ويستخدم سماعات Samsung Gear VR يقدم المتحف البريطاني The British Museum جولات الواقع الإفتراضي في محاولة لجذب الجمهور وجعل تجربة المتحف التقليدية أكثر جاذبية ، ويجري المتحف تجربة لسماعات رأس الواقع الإفتراضي للتنقل في العصر البرونزي والتفاعل مع عمليات المسح ثلاثية الأبعاد للأشياء سواء تواجد المتلقين بداخل المتحف أو من خلال الإتصال عن بعد من خلال إرتداءالنظارات الإفتراضية كما موضح ، شكل (2).

شكل (2) المتحف البريطاني The British Museum ، النظارة الإفتراضية HMD، تصميم داخلي لمبنى دائري للواقع الافتراضي من العصر البرونزي ،المملكة المتحدة United kingdom 2015م.

الشاشات التفاعلية : يقصد بالشاشة التفاعلية أو الرقمية بأنها النظام التقني المعاصر في إنشاء شاشات عرض تعتمد خواص الكريستال ونظام البلورات التي يتم التحكم بطبيعة إصطفافها بقصد توليد صورة ثابتة أو متحركة ذات دقة وضوح ، **ويوجد منها نوعين : الأولي** تستند في عملها على الجهد الكهربائي بين سطح الشاشة ورأس إصبع المستخدم لتوليد تيار كهربائي يعرف مكان اللمس على الشاشة، مستفيدةً من الشحنات الكهربائية التي يحملها جسم الإنسان، **والثانية** شاشات اللمس التي تعتمد على الأشعة تحت الحمراء وتتكون هذه الشاشة من إطار به مرسلات ومستقبلات للأشعة تحت الحمراء ولوح زجاج مسطح، ويعمل بواسطة تقانات الإستشعار عن بعد الحركية وترصد حركة المتفاعلين بواسطة الحركات التي ترصدها من قبل الحرارة التي تخرج من جسم الإنسان .

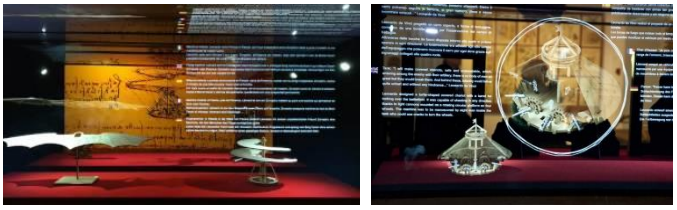
ومثال ذلك متحف الفنون الجميلة بوسطن، هو واحد من المتاحف الفنية الأكثر شمولا في العالم مع مجموعة التي تمثل إتساع ثراء، وتنوع التعبير الفني، من عصور ما قبل التاريخ إلى العصر الحديث، هو رابع أكبر متحف في الولايات المتحدة، و يحتوي على أكثر من 450 ألف من الأعمال الفنية ، ويعمل المتحف علي تطوير وتحديث أساليب العرض طبقاً للتطور التكنولوجي المعلوماتي والأجهزة الذكية كما موضح بشكل (2) شاشة تفاعلية تعمل بها قاعدة بيانات عن الأعمال الفنية المتواجدة بداخل المتحف .

شكل (2) متحف الفنون الجميلةMuseum of Fine Arts ، شاشة تفاعلية ، معرض سينجر التذكاري، واشنطن ، 2014 م .

التصوير التجسيمي أو تقنية الهولوجرام : هو أحد تطبيقات الليزر لإنتاج واقع إفتراضي مجسم ، وصوراً تخيلية مجسمة ثلاثية الأبعاد مسجِّلة لكل المعلومات، والتي تنتج الهولوجرام ، وهو عملية تسجيل لتداخلات الموجات الصادرة من شعاع الليزر على وسيط عالى الحساسية للضوء ، حيث ينقسم شعاع الليزر إلى شعاعين شعاع المصدر وشعاع الجسم ويتقابلا على الوسيط الحساس ، فيقوم بتسجيل التداخل بين الشعاعين ويظهر هذا التداخل على شكل ما هو معروف فيزيقياً بإسم هدب التداخل، وعند إعادة إضاءة هذا الوسيط المسجل عليه هدب التداخل

بنفس شعاع الليزر، يظهر فى الفراغ صورة مجسمة ثلاثية الأبعاد3D للجسم.

ومثال ذلك تجربة الهولوجرام التفاعلية في متحف ليوناردو دافنشي Leonardo Da Vinci إيطاليا شكل (3) الذي يوضح طرح لنماذج من أعمال دافنشي مصاحبة بمعلومات كتابية عن بعض اللوحات وتجسيم بعض الرموز المرسومة للوحات دافنشي ومجسمة في الفراغ.



شكل (3) متحف ليوناردو دافنشي Leonardo Da Vinci، تطبيق تقنية الهولوجرام علي لوحات دافنشي ، screenshot، إيطاليا ، 2018-2019م.

عروض الفن عن بعد في ضوء المتغيرات العالمية لجائحة فيروس كرونا (Covid 19):

تطرقت المتاحف وصالات العرض والمؤسسات والمنظمات الثقافية في جميع أنحاء العالم لإبتكارأنظمة لعروض الفن عن بعد ، مثل غرف المشاهدة الإفتراضية والبودكاست ودروس الفن عبر الإنترنت ، والتطبيقات الذكية ، وتقانات الذكاء الإصطناعي، ولجأ أيضاً الفنانون إلى وسائل التواصل الإجتماعي للحفاظ على تواصلهم مع الجمهور من خلال مشاركات الصور وتقنية بث الفيديو الحيLive video ، وإستثمار أنماط التواصل الإجتماعي في تداعيات العروض الفنية عن بعد .

وأيضاً مثال ذلك توجة العديد من مؤسسات تدريس الفن إلي أنظمة التعليم عن بعد ، التي لابد من من توافر العديد من العناصر للتعليم عن بعد أولها توافر شبكة الإنترنت للتواصل و الحصول علي فرصة تعليم الفن عن بعد ، ووجود الهدف من تعلم برنامج تعليمي معين للعمل المتميز ، وموائمة لظروف الجائحة الحالية. وفي التالي سوف يتم توضيح بعض هذة التقانات التي ساعدت في عدم توقف عروض الفن المختلفة .

تقنية البث المباشر Live video broadcast لعروض الفن عن بعد :

إن خدمة البث المباشر هو خدمة تسمح لبروفايل ما، صفحة أو قناة بالتواصل مع متابعيها بواسطة الفيديو في الوقت الآني، دون الحاجة إلى أن يقوم المستخدمين بالإلتقاء الفعلي ، لكن تسمح هذة التقنية بالتواجد عن بعد الإفتراضي في الوقت الآني ، كما هو الحال لبعض المنصات الإلكترونية ومنها ، إنستجرام Instagram Live Stories ، فيسبوك Facebook Live ، Periscope ، Livestream ، Mobizen Live ،Twitch،Ustream ، اليوتيوب Streaming وخدمة بث LIVE ، من خلال تطبيق OBS Studio، وعلى الرغم من كون هذه المحتويات تعدّ ليتم إستهلاكها بشكل آني، لكن يمكن الإحتفاظ بهذه الفيديوهات ومع إستمرار تداعيات الجائحة في التوقف ، توجة الفنانين والمؤسسات الفنية ، بتجميع العروض عبر الإنترنت من أعمال الفنانين والمتاحف والمعارض، في الإنتقال بالتجربة الحسية المادية إلي تداول التتبع الإفتراضي للمبادرات الرقمية الحية عبر تقانات بث الفيديو .

مع الذكرى الخمسمئة لوفاة رافائيل Raphael 1483-1520 ، كان من المفترض أن يكون هذا العام إحتفالاً كبيراً بالعرض الإستيعادي بإيطاليا للفنان رافائيل وكان أحد العروض الإحتفالية الكبرى المقرر إقامتها في متحف Scuderie del Quirinale في روما ، وأثناء فترات الغلق تم رقمنة العرض الفني بداخل القاعات ببث الفيديو الحي المصحوب بالمرشيدين من منظمين العرض الفني وتم بثها علي العديد من مواقع التواصل الإجتماعي ومواقع الويب ، كما موضح بشكل (4) لقطة شاشة للفيديو الحي لمعرض رافائيل ، وبعض من اللوحات الخاصة برافائيل .

شكل (4) معرض إستيعادي لأعمال رافائيل 1483-1520 ، لقطة شاشة screen shot ، من بث مباشر لفيديو youtube،متحف Scuderie del Quirinale،روما ، 2020 م

تطبيقات الهواتف الذكية لعروض الفن عن بعد :

تُعرّف تطبيقات الهواتف الذكية على أنها برامج كمبيوتر مبرمجة على القيام بعدد من المهام المحددة، وهي مخصصة لأجهزة الهواتف الذكية والكمبيوتر اللوحي، ولها العديد من تطبيقات أجهزة الأندرويد Androidأو أجهزة أو IOS، وتنقسم للعديد من التصنيفات ومنها التطبيقات الموسيقية والتواصل الإجتماعي وتطبيقات المؤسسات الفنية وأيضاً تطبيقات بأسماء الفنانيين ، وتطبيقات مختلفة لتدريس الفن عن بعد كالرسم والتصوير وغيرها .

وإنتشرت تطبيقات الهواتف الذكية بشكل هائل إثر تأثيرات القواعد والإرشادات الصحية stay safe الإختلاط والتباعد ، ونشطت أنماط في لغات التواصل الإفتراضية لا حصر لها في

مختلف المجالات التي ساهمت بشكل كبير في إحداث تغيرات وتطورات آلية للعروض الفنية المختلفة التي أصبحت تضاهي أساليب التواصل الإجتماعي الإلكترونية ، من خلال الأجهزة الذكية التي تضم مجموعه مطورة من الخلايا التكنولوجية الذكية ، وتستهدف إلي تطوير وسائل الإتصال المعاصرة ، ولها القدرة علي القيام بمهام عديدة في آن واحد طبقاً لآليات التطور المعلوماتي لتقنية المعلومات المختلفة .

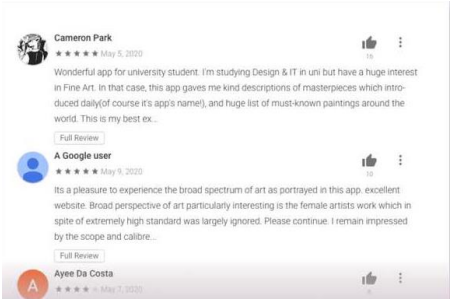
وطبقاً لتطبيقات الهواتف الذكية التي يتعدد إستخداماتها حالياً من قبل العديد من المؤسسات الفنية والمنصات الثقافية وأيضاً للفنانين ، وذلك ضمن آليات خوارزمية تتيح للمستخدمين والفئات المختلفة أيضاً للتواصل عن بعد مع العمل الفني ، ومن أشهر التطبيقات، تطبيق ديلي آرتDailyArt ، ويعد أرشيف للعروض الفنية عن بعد ويضم أكثر من 3500 عمل فني ، ويضم معلومات والسيره الذاتية عن حياة 800 فنان ، كما يضم معلومات عن 500 من المتاحف الفنية ، والمقتنيات المتحفية من الأعمال الفنية طبقاً لمحتويات كل متحف حول العالم.

ويوضح شكل (5) لقطة شاشة من تطبيق DailyArt الذي يوضح لوحات فنية عالمية لأعمال فنانّين من العصور المختلفة ويصطحب الصور نص معلوماتي عن اللوحة والفنان والتاريخ والمقاس والخامة ، وأي معلومات تتعلق بالعمل الفني بشكل عام ، ويوضح شكل (6) إمكانية إستخدام التطبيق علي أنواع الأجهزة الذكية المختلفة من الهواتف الذكية ، الأي باد ، والساعات الرقمية الذكية ، iPhone و iPad و Apple Watch و Android ، المتداول إستخدامها كوسائل تواصل بين الفئات المتلقية المختلفة .

شكل(5) تطبيق ديلي أرت DailyArt ، لقطات شاشة screen shot Android ، ios، نماذج من الأعمال الفنية والمعلومات الكتابية ،2012م.

شكل (6) يوضح إمكانة إستخدام تطبيق ديلي آرت علي الأجهزة الذكية المختلفة والنظم الخوارزمية المختلفةiPhone iPad ، Apple Watch ، Android

ويحتوي التطبيق طبقاً لأخر تحديث من الموقع الرسمي علي عدد 1.000.000 Active users المستخدمين النشطين ، وتم رؤية وتداول التطبيق من قبل عدد من المستخدين ، 20.000+ مراجعات على App Store و Google Play ، ويوضح شكل (7) التفاعل عن بعد ما بين المستخدمين بواسطة قاعدة التعليقات التفاعل بالنصوص الكتابة علي التطبيق .



شكل (7) يوضح التفاعل الإفتراضي عبر تطبيق ديلي آرت بين المستخدمين بواسطة الكتابات النصية Comment

مواقع التواصل الإجتماعي لعروض الفن عن بعد :

تعرّف وسائل التواصل الإجتماعي بأنّها مجموعة من التطبيقات والبرامج والمواقع الإلكترونية التي تسمح للمُستخدِمين بالتواصل مع أشخاص آخرين عبر شبكة الإنترنت العالمية، وتُستخدم هذه الوسائل من خلال أجهزة الكمبيوتر، أو أجهزة الهواتف الذكية ، وقد تطوّر إستخدام وسائل التواصل الإجتماعي حيث تحوّلت من مجرّد أداةٍ ترفيهية إلى أداةٍ فاعلة لها أدوار وظيفية عدة بالنسبة للعديد الفنانين ومتذوقي الفن .

وأصبحت الشبكات الإجتماعية هي البديل لأنشطة الماضي التقليدية، وحالة التفاعل بين مجتمعات اليوم مع البيئة والمجتمع المحيط هي التي تسيطر على النظم الإتصالية بدرجة لافتة للنظر، ومستخدمي الإنترنت يستخدمون مواقع التواصل الإجتمإعي يومياً ،وتميزت بسرعة و مواكبة الأحداث ونقلها مباشرة من مكانها وهذه الشبكات تعمل علي المشاركة في تغذية هذه الشبكات بالمعلومات وإحداث تفاعل ومشاركة في مختلف القضايا.

حيث أصبحت تلك الوسائل إبان غلق المراكز والمؤسسات الثقافية أثناء الجائحة الصحية جزاءً من أنماط التواصل المجتمعي من حيث كونها منصات إلكترونية تساعد علي سرعة الإنتشار ما بين الفنان والمستخدمين في ساحات إفتراضية إلكترونية تحوي العديد من الفئات المجتمعية التي تضاهي أساليب التواصل عن بعد الإلكترونية والمعلوماتية ، وأثرت وسائل التواصل الإجتماعي بشكل كبير على ثقافة المُجتمع من حيث طرق تداول الأعمال

الفنية وطرحها علي المنصات الإلكترونية المختلفة وإلتقاء الفنان بالعديد من الفئات المتلقية للفن المختلفة وغيره من الفنانين دون التقيد الجغرافي ، مما أدي إلي السماح بطرح العديد من الأعمال الفنية ومُناقشتها الموضوعية والفنية والمفاهيمية، حيث تتباين ردود أفعال المتلقين مما يعمل علي إحداث تأثيرات مختلفة يتبادل فيها المستخدمين وجهات النظر ، وإحداث نمط من أنماط التواصل ما بين الفنان والجمهور ، حيث عملت وسائل التواصل الإجتماعي أثناء التقيد العالمي الصحي علي طرح فرص للفنان بشكل أساسي من كونه صانع العمل وعدم توافر بيئة ملموسة مادية لعرض أعمالة الفنية ، وأيضاً طرح فرصة لمتلقي الفن أن يتناولوا التجربة الإفتراضية لتلقي الأعمال الفنية ضمن سياق وسائل التواصل المجتمعية والتأكيد علي كونها أصبحت لغة التواصل الإفتراضية المتداولة لدي المجتمعات المعاصرة ، وتتنوع المنصات الإلكترونية لوسائل التوصل الإجتماعي لعروض الفن عن بعد التي تتضمن الصفحات الشخصية للفنانين أو الصفحات المرتبطة بالمتاحف الفنية أو قاعات العرض الفنية أو المؤسسات والهيئات الفتية المختلفة .

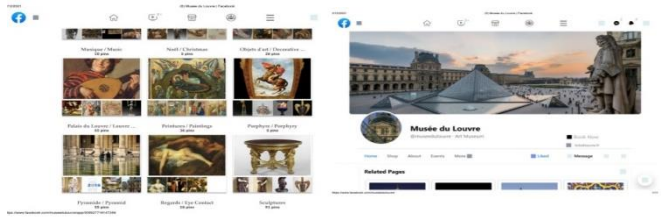
ومن أشهر المنصات الإلكترونية أو وسائل التواصل الإجتماعي المتخصصة لعروض الفن عن بعد :

CGSociety ، بينتريست Pinterest، بيهانس Behance، إنستجرام Instagram ، تمبلر

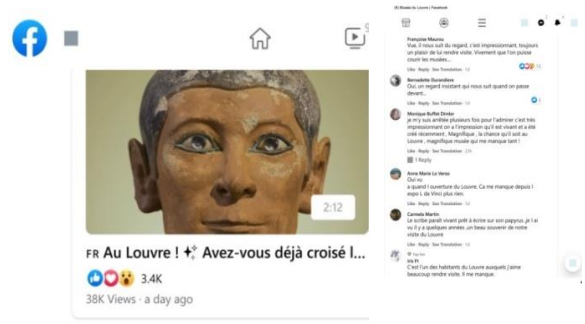
Tumblr، الفيسبوك Facebook، تويتر Twitter، LinkedIn، Dribbble، يوتيوب youtube

ومن أشهر المتاحف العالمية التي إستعانت بشكل أساسي بهذة المنصات وذلك نتيجة لفروض القيود الصحية حتي إشعار أخر نتيجة لجائحة فيروس كرونا (Covid19)، متحف اللوفر Musée du Louvre، من أهم المتاحف الفنية في العالم، ويقع في باريس عاصمة فرنسا، ويعد أكبر صالة عرض للفن عالمياً وبه العديد من مختلف الحضارات الإنسانية.

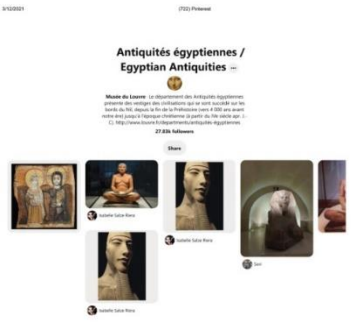
ويوضح شكل (8) الصفحة الرسمية علي مواقع التواصل الإجتماعي فيسبوك facebook، الذي أعلن فية المتحف أن المتحف مغلق حتي إشعار أخر ، ويمكن متابعة الأعمال المتحفية من خلال المواقع الرسمية علي المنصات الإلكترونية ومواقع التواصل الإجتماعي ومواقع الويب علي شبكات الإنترنت ، ويوضح شكل(9) وجة تمثال الكاتب من معروضات جناح الحضارة المصرية القديمة بالمتحف وتفاعل المستخدمين معة ، كما يوضح شكل (10) منصة إلكترونية أخري بينتريست Pinterest، لعروض أعمال متحف اللوفر.



شكل(8) الصفحة الرسمية متحف اللوفر Musée du Louvre، موقع فيسبوك facebook، لقطة شاشة screen shot



شكل (9) وجة تمثال الكاتب ، تفاعل المستخدمين مع تمثال الكاتب علي تعليقات فيس بوك ، متحف اللوفر ، باريس، جناح الحضارة المصرية القديمة ، لقطة شاشة screen shot



شكل (10) عرض القطع الفنية لمتحف اللوفر علي منصة بينتيريست Pinterest، لقطة شاشة screen shot.

الذكاء الإصطناعي وعروض الفن عن بعد :

يشكل الذكاء الإصطناعي تحدياً وإلهاماً لفلسفة التواصل، لزعمه القدرة على محاكاة قدرات العقل البشري،

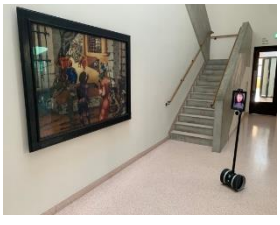
ويتم إعداد برمجة آليات عمل الذكاء الإصطناعي بواسطة مجموعه من البرامج الخوارزمية الحاسوبية ووضع باحثو الذكاء الإصطناعي العديد من اللغات المتخصصة لبحوث الذكاء الاصطناعي التي تدعم برامج حل المشكلات العامة من خلال العلاقات والتخطيط الآلي.

وإستخدام الذكاء الإصطناعي بنجاح في مجموعة واسعة من المجالات من بينها النظم المعلوماتية ومعالجة اللغات الطبيعية وتمييز الأصوات وتمييز وتحليل الصور ،والتحكم الآلي،

والإكتشافات العلمية، وألعاب الفيديو ومحركات البحث على الإنترنت، وفي كثير من الأحيان، عندما يتسع إستخدام التقنية لا ينظر إليها بوصفها ذكاء إصطناعياً، بل فتوصف بأنها أثر الذكاء الإصطناعي، ومن الممكن أيضا دمجها في الحياة الإصطناعية، وبناء علي آليات الذكاء الإصطناعي المتوفره في ظل المجتمعات المعلوماتية وإنتشار أنماط التواصل عن بعد من قبل آليات التنوع التقني والوسائط المتعددة التي تطرحها التكنولوجيا الذكية وآليات عمل عن بعد طبق أساليب التداول المعلوماتي المجتمعية وأنظمة التحكم عن بعد الآلية ، أُستحدث أثناء الجائحة الصحية تقنية تنقل العروض الفنية عن بعد طبقاً لآليات التوجيهات الإرشادية social distance ، ومن تداعيات الغلق lock dowen ، ساد التوجة نحو الإبتكار لإنشاء تداعيات العروض الفنية التي تحاكي النماذج الحسية من حيث تواجد المتلقي أو الفنان بداخل التجمعات المؤسسية للهيئات الثقافية للعروض الفنية بداخل قاعات العرض ، وهو تصميم روبوتات من تقانات الذكاء الإصطناعي يمكن التحكم بها عن بعد بواسطة تطبيقات الأجهزة الذكية في ظل الطرح المعلوماتي للأعمال الفنية وأيضاً من خلال التواجد الإفتراضي عن بعد للمتلقي حيث يمكن أن يتواجد المتلقي عن بعد بداخل قاعات العرض بدون التواجد الحسي الحقيقي ،من خلال برمجة الربوتات الإصطناعية نحو التحرك بداخل قاعات العرض الفنية وبعض المتاحف .

ومثال ذلك ،مع إغلاق المؤسسات الفنية في جميع أنحاء العالم ،يقدم متحف هاستينغز المعاصر Hastings Contemporary museum في إنجلترا جولات إفتراضية بإستخدام روبوت التواجد عن بعد تحت شعار لا يمكنك زيارة المتحف، لكن الروبوت الخاص بك يستطيع ذلك:**"You Can't Visit the Museum, But Your Robot Can"**

وبذلك قام المنظمين بالمتحف بتصميم روبوتات تحقق التجول عن بعد للمتلقين بواسطة آلة روبوتية مكونة من شاشة بحجم iPad مثبتة علي على عمود أسود رفيع ، متصلة بعجلات تشبه Segwayعجلات الدراجات كما موضح بشكل (11) (أ،ب) ، ويتم التحكم الآلي عن بعد من قبل المتلقين من خلال الهواتف الذكية أو الكمبيوتر المحمول من مسافة تصل من لندن ، على بعد حوالي 70 ميلاً من مدينة هاستينغز الساحلية ، إنجلترا.



إدوارد بورا "حرب في الشمس"

جراهام ساذرلاند "رأس ثورن" زيت علي خشب

شكل (11) روبوت هاستينغز المعاصر Hastings Contemporary's robot، معرض دانيال كاتز، متحف هاستينغز للفن المعاصر Hastings Contemporary art museum، 2020م

النتائج :

الإستجابة التفاعلية لعروض الفن عن بعد إبان ولادة الأزمة الصحية المتعلقة بجائحة فيروس كرونا(Covid 19)، وتنقسم :

1. الإستجابة من قبل المؤسسات الفنية والثقافية كالمتاحف وقاعات العرض .
2. الإستجابة من قبل الفنان وإتاحة فرص عرض أعمالة الفنية عن بعد.
3. الإستجابة من قبل المتلقين وتداول التواصل عن بعد مع الأعمال الفنية ومع الفنان أيضاً .

التأكيد علي الإسهامات التي تقدمها التقانات الذكية لعروض الفن عن بعد محددة وتنقسم إلي :

تطوير وتحديث العروض الإفتراضية من حيث :

1. تطوير عروض المتاحف الإفتراضية عبر شبكات الإنترنت .
2. الإستخدامات المستحدثة لتكنولوجيا الواقع الإفتراضي في العروض الفنية (كالشاشات التفاعلية،وتقانات الهولوجرام) .

إنتشار العروض الفنية عبر التقانات الذكية :

- العروض الفنية عن بعد عبر مواقع التواصل الإجتماعي .
- العروض الفنية عن بعد عبر تطبيقات الأجهزة الذكية .
- العروض الفنية عن بعد عبر تكنولجيا الذكاء الإصطناعي .

الإنجذاب التفاعلي للجمهور المتلقي والفنانين لأنماط التواصل عن بعد التقنية.

1. التأكيد علي إمكانية إستبدال العروض الفنية الحسية المادية بالعروض الفنية الإفتراضية .
2. إتاحة توظيف الأساليب التقنية الذكية في العروض الفنية عن بعد طبقاً لأسس لغات التواصل الإجتماعي الإفتراضية للمتلقين .

3. إتاحة توظيف الأساليب التقنية للفنان في طرح نماذج تجريبية للأعمال الفنية التي تتيح الإلتلقاء والتواصل مع المتلقين .

التوصيات :

1. نظراً للقيود الصحية الغير محددة ضروره الإهتمام بإستبدال أنماط العروض الحسية المادية بالعروض الإفتراضية .
2. ضروره طرح النماذج المحاكاة للتجارب الإفتراضية المختلفة لضمان إستمرارية العروض الفنية والثقافية .
3. ضروره نشر ثقافة التفاعل الإفتراضي لزيادة تداول العروض الفنية عن بعد من قبل المؤسسات الثقافية والمتاحف .
4. تطوير أساليب العروض الفنية التي تتيح فرص الإلتقاء والتواجد عن بعد بواسطة آليات التقانات الذكية .
5. ضرورة الإهتمام بتداول وبإستثمار التقانات المرتبطة بإتاحة العروض الفنية عن بعد لتنشيط أنماط التفاعل ما بين المتلقي والفنان والعمل الفني من خلال التقنية الذكية .

المراجع :

1. إيمان متولي عبد العاطي عبد المنعم (2021) : التحول الرقمي وتأثيره على المجلات المصرية المصورة الأكثر شهرة علي منصات التواصل الإجتماعي "،بحوث في التربية الفنية والفنون، المجلد 21 ، العدد 2، جامعه حلوان .
2. شيرين عبد السلام: تطبيقات الاجهزة الذكية،(الموسوعة العربية الشاملة)،https://www.mosoah.com/career-and-education/education/ موقع إلكتروني، 22 أكتوبر ،2019م.
3. 3-صفاء فهمى، 2021: تأثير تقنيات الإضاءة الحديثة على تصميم عروض البالية المعاصر ،بحوث في التربية الفنية والفنون، المجلد 21 ،العدد 3 ، جامعه حلوان .
4. طلال ناظم الزهيري (2015): تطبيقات تكنولوجيا الصور المجسمة الهولوجرام في مجال عمل المكتبات، بحث منشور ، قسم المعلومات والمكتبات ، الجامعة المستنصرية ، بغداد ، العراق .
5. (فريد خالد علوان (2018): الإستعارة والتوظيف للمعطيات الفنية في العلم ، دراسة في علاقة الرسم الحديث بالشاشة الرقمية، ، جريدة الأكاديمية العلمية،العدد17،كلية الفنون الجميلة،جامعة البصرة.
6. محمود شريف زكريا (2015) : تطبيقات تقنيات المعلومات والعنكبوتية العالمية في المتاحف الإفتراضية العربية ودورها في إتاحة المعلومات المتحفية، دراسة ميدانية، بحث منشور ، كلية الأداب ، جامعة عين شمس .
7. مرقص فارس بسطوروس حنين (2020): برنامج لتعليم أشغال الجلود عن بعد لمواكبة تطور الأداء المؤسسي والأكاديمي" ،بحوث في التربية الفنية والفنون، المجلد 21 ،العدد 1،جامعه حلوان .
8. Ralph Schroeder:"The Social Life of Avatars" Presence and Interaction in Shared Virtual Environments, CSCW,2002.

المصادر :

9. https://web.archive.org/web/20200404123805/https://www.ifla.org/covid-19-and-libraries
10. guggenheim-bilbao.eus
11. https://www.guggenheim-bilbao.eus/kandinsky-360
12. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-0277-9_8
13. https://vrscout.com/news/british-museum-virtual-reality-tours#/
14. https://www.hisour.com/ar/museum-fine-arts-boston-united-states-7498/
15. https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/holograms
16. https://www.dz-techs.com/best-live-streaming-apps
17. https://www.theartnewspaper.com/feature/on-coronavirus-lockdown-the-top-online-museum-and-art-tours
18. https://www.youtube.com/watch?v=s58gYvvNrKQ
19. https://www.getdailyart.com/en/
20. http://www.arte.it/calendario-arte/firenze/mostra-da-vinci-experience-5053120-
21. https://gucki.it/en/art-design-en/20-app-for-art-lovers/
22. https://gucki.it/en/art-design-en/20-app-for-art-lovers/-22
23. https://www.facebook.com/museedulouvre/app/116943498446376-23
24. https://www.pinterest.com/museedulouvre/antiquit%C3%A9s-%C3%A9gyptiennes-egyptian-antiquities/
25. https://www.nytimes.com/2020/04/15/arts/museums-robots-coronavirus.html