"KAWS" Augmented Reality Experience: The Interaction of Artistic Perception and the Transformation of Aesthetic Experience in the Pandemic Era

Ahlem Sassi[1]

Science Step Journal / SSJ

2025/Volume 3 - Issue 11

To cite this article: Sassi, A. (2025). "KAWS" Augmented Reality Experience: The Interaction of Artistic Perception and the Transformation of Aesthetic Experience in the Pandemic Era. Science Step Journal, 3(11). ISSN: 3009-500X. https://doi.org/10.5281/zenodo.18167679

Abstract

The COVID-19 pandemic reshaped many aspects of global life, and art was no exception. As galleries closed and public gatherings became impossible, artists and cultural institutions turned to digital tools to keep creativity alive. This study focuses on KAWS's augmented reality projects as a powerful example of how artistic practice adapted during the crisis. Through this case, the research explores the growth of digital art, the shifting nature of aesthetic experience, and the evolving relationship between audiences and artworks in a time of virtual isolation. At the heart of the study lies a fundamental question: can art adapt to global crises by embracing digital technology, or is it, as Nietzsche once suggested, facing decline? The findings suggest that rather than fading, art is being reinvented in innovative digital spaces. By examining how technology reshapes artistic environments and opens new forms of interaction, this research highlights the role of augmented reality in redefining creativity and reception. Ultimately, the study demonstrates how digital art transcends physical and spatial limits, offering new perspectives on the future of contemporary art in a constantly changing world.

Keywords:

COVID-19, Digital Art, Digital Market, Augmented Reality, Alternative Space, Interactive Art

[1] PhD in Art, Design, and Artistic Mediation, University of Carthage – Tunisia, Higher Institute of Fine Arts of Nabeul, Nabeul, Tunisia, ahlem.sassi@isban.ucar.tn

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

تجربة كاوس "KAWS" للو اقع المعزز: تفاعل الإدراك الفني وتحولات التجربة الجمالية في زمن الجائحة

أحلام الساسي

ملخص

في ظلّ التحولات التي فرضتها جائحة كوفيد-19 على المشهد العالمي، عرف المجال الفني بدوره انعطافة حاسمة نحو الرقمنة، إذ دفعت القيود الصحية الفنانين والمؤسسات الثقافية إلى تبنّي بدائل رقمية لضمان استمرارية الفعل الإبداعي. في هذا الإطار، تشكّل تجربة KAWS للواقع المعزّز محور هذه الدراسة، بوصفها المتغيّر الرئيسي الذي يجسّد التحول في الممارسة الفنية خلال الأزمة، بينما تتمثّل المتغيّرات التابعة في تطوّر الفنون الرقمية، وتأثير التكنولوجيا على التجربة الجمالية، وتحولات العلاقة بين الجمهور والعمل الفني في سياق العزلة الافتراضية .تنبع إشكالية البحث من التساؤل حول قدرة الفن على التكيّف مع الأزمات العالمية واستثمار التكنولوجيا الرقمية لتجاوز الحدود المادية: هل يشهد الفن تراجعًا كما تنبّأ نيتشه، أم أنه يعيش ولادة جديدة في فضاءات رقمية مبتكرة؟ تكمن أهمية الدراسة في تحليل كيفية إعادة تشكيل التكنولوجيا للفضاء الفني، وما تتيحه من إمكانيات جديدة للتفاعل الجمالي، مما يجعلها مساهمة في فهم التحولات العميقة التي طرأت على التجربة الفنية في العصرالرقمي. اعتمد البحث منهجًا تحليليًا نقديًا يجمع بين المقاربة النظرية لمفاهيم الفنون الرقمية والتفاعل التكنولوجي، والتحليل التطبيقي لتجربة "كاوس" بوصفها نموذجًا معبّرًا عن الفن في زمن الجائحة. وتسعى الدراسة إلى تعميق المعرفة بدور الواقع المعزّز في إعادة تعريف حدود الإبداع والتلقي، وإبراز كيف أصبح الفن الرقمي وسيلة لتجاوز القيود الزمانية والمكانية، مما يفتح المجال أمام رؤى جديدة لمستقبل الفنون المعاصرة في عالم يتّسم بالتغيّر المستمر، كما تسهم في إثراء الفكر الجمالي المعاصر عبر إبراز تفاعل الفن مع التكنولوجيا بوصفه أفقًا مفتوحًا للإبداع الإنساني المتجدّد.

الكلمات المفتاحية

كوفيد-19، الفن الرقمي، سوق رقمي، الواقع المعزز، الفضاء البديل، فن تفاعلي.

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

مقدمة:

جائحة كورونا، الفاجعة التي هزّت العالم في غضون أيام، قلبت موازين الحياة على الكرة الأرضية، وأصبحت حديث الساعة والموضوع الذي تتصدر أخباره العناوين العالمية. بدأت أولى حالات تفشي الوباء في مدينة "ووهان" "Wuhan" الصينية في أوائل ديسمبر 2019، حيث انتشر المرض بسرعة بين الأفراد كالنار في الهشيم. وفي مارس 2020، أعلنت منظمة الصحة العالمية أن فيروس كورونا، المتسبب في المتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة "كوفيد-19"، أصبح جائحة عالمية خطيرة. ومنذ ذلك الحين، أصبح الحديث يدور حول عالم الأزمة، عالم ما بعد الكورونا، وانعكاسات الجائحة على مختلف المجالات الثقافية، الاقتصادية، السياسية والاجتماعية، وسط حالة من الحيرة والخوف مما يخبئه المستقبل.

أمام هذه الهزة الوبائية المفاجئة، تغيّرت العديد من المفاهيم الأساسية التي كانت تحكم النظام العالمي وتنظيماته، مما أدى إلى انعكاسات واسعة على مختلف المجالات، خاصة مع تزامن الأزمة مع التطور التكنولوجي الرقمي وانتشار مواقع التواصل الاجتماعي والمنصات الإلكترونية. لجأ الكثيرون إلى المكوث خلف شاشاتهم في محاولة للحفاظ على مكانتهم الاجتماعية والمادية، فيما اتجهت القطاعات الصناعية، الاقتصادية، وحتى الفنية نحو العالم الرقمي، منتقلة من الواقع المادي إلى الفضاء الافتراضي.

في ظل هذه التحولات، أصبحت الشاشة الرقمية، وبدون مبالغة، الوسيلة الوحيدة للتواصل مع العالم الخارجي. ولكن، تخيّل للحظة أنك تعيش في زمن لا إنترنت فيه، ولا هواتف، ولا تلفزيون، ولا راديو، والصحف متوقفة عن النشر، ولا أي وسيلة تتيح لك طلب احتياجاتك اليومية. ترفع الستار عن نافذتك وتنظر إلى الشارع، فتجد عشرات الجثث متناثرة، والكلاب تنهش بقاياها، بل حتى القطط والكلاب تهرب مذعورة عند رؤية أحد المارة، خشية أن تصبح فريسة في ظل ندرة الطعام. مشهد أشبه بأفلام الرعب، كأنك تعيش أحداث فيلم (2018) "The Cured"، الذي يتناول انتشار وباء غامض يؤدي إلى انهيار البشرية—أحداث اعتدنا رؤيتها على الشاشات، ولم نكن نتخيل يوماً أنها قد تتحقق على أرض الواقع.

ولأن مسألة الوباء المستجد أصبحت من أكثر القضايا إثارة للجدل وجذبًا للرأي العام، نظرًا لتداعياتها العميقة على مختلف مجالات الحياة، بات من الضروري التوقف عندها، ودراستها من زوايا متعددة، والبحث في تفاصيلها للكشف عن أبعادها المختلفة. تزداد أهمية هذا البحث عند ربطه بعالم الاتصالات والوسائط الرقمية، خاصة في علاقته بالفن ومصيره في ظل هذه الأزمة.

لا شك أن هذا الموضوع يُعد من القضايا المهمة التي تستوجب النقاش، والتعمق في تحليل ظواهرها، لا سيما مع قلة الدراسات العلمية والأكاديمية التي تناولت هذا الجانب بعمق. تكمن أهمية هذا الطرح في حداثته وندرة المعالجة البحثية له، مما يفتح آفاقًا جديدة لدراسته وفهم انعكاساته على الواقع الفني والافتراضي في آنٍ واحد.

نتحدث هنا عن بزوغ عالم جديد من الشبكات والعوالم الرقمية، حيث وجد الفن لنفسه موقعًا كما هو الحال في مختلف المجالات الأخرى. إذ لجأ الفنانون وممثلو هذا المجال إلى هذا الواقع البديل، ساعين إلى إثبات حضورهم وسط المنافسة المتزايدة على تصدّر

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

المنصّات الرقمية ومواكبة مستجداتها. هذا الانفجار الرقمي الذي شهده العالم المعاصر خلق بيئة تواصل غير مسبوقة، قد تكون بداية لعصر جديد، نعرف من أين بدأ، لكن لا أحد يدرك إلى أين سيستقر.

لقد فتح هذا التطور أبوابًا واسعة من التساؤلات حول مستقبل الفن. فهل حقًا مات الفن كما ادّعى نيتشه، أم أنه أُعيد خلقه بنسق جديد في فضاء رقمي مغاير؟ وكيف كان حضوره في زمن الكورونا، خاصة مع انتشار مفهوم الفنون الرقمية الذي برز أواخر القرن العشرين؟

في هذا السياق، سنتناول تجربة الفنان "كاوس" في مجال الواقع المعزز، متّبعين المنهج الوصفي التحليلي لدراسة مقاربات هذه الممارسة الإبداعية ورهاناتها. تجربة تضعنا في مساحة مبتكرة للنحت الرقمي، خالية من القيود المادية، بوسيط فني جديد نشأ نتيجة هذه الأزمة المفاجئة، وأصبح وسيلة للهروب من قيود الجائحة. ومن أبرز تجلياتها، النحت الرقمي لتمثال الشخصية الشهيرة "Companion"، الذي يشكّل نموذجًا لتحولات الفن في الواقع المعزز، حيث يكسر الحدود المادية ويفتح آفاقًا جديدة للتفاعل الرقمي، آخذًا إيانا نحو واقع مختلف ومنظومات جديدة للتفاعل مع الفن والوجود اليومي.

فكيف واجه الفن هذه الأزمة غير المتوقعة؟ وما الطرق المستحدثة لنشره والتفاعل معه؟ وهل يمكن الحديث عن تجارة رقمية وسوق افتراضية للفن؟ وإلى أي مدى قد تتمكن جائحة كورونا من أسر العالم الحقيقي داخل الفضاء الرقمي والواقع الافتراضي؟

وبالتالي، فقد تناولت هذه الدراسة أربعة محاور أساسية. أولًا، ناقشنا التجريب الفني بوصفه نتاجًا للجائحة ووليدًا للواقع الراهن، مستكشفين مكانة الفعل الإبداعي في العالم الرقمي وتجليات حضوره في زمن الكورونا. ثانيًا، في محور بعنوان "واقع الأزمة: زيارة مفاجئة نحو واقع افتراضي"، استعرضنا تجربة "KAWS" المعاصرة للواقع المعزز، وكيف عزز فيروس كورونا استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في حياتنا، مبرزين دور الفن الرقمي في زمن الأزمة كنظام جديد وعنصر فاعل في بناء علاقة تفاعلية تشاركية بين العمل الفني والمتلقي والعالم من حولهما. ثالثًا، تناولنا السوق الافتراضي للفن والطرق البديلة لترويج الفنون اليوم في ظل تجارة رقمية عالمية متسارعة. وأخيرًا، ناقشنا مستقبل الفن في ظل الجائحة، متسائلين عن مآله أمام موجة الرقمنة المتسارعة ودخوله في فضاء الميتافيرس، وما الذي ينتظر الممارسات الفنية في هذا العالم الجديد.

1. التجريب الفني وليد الأزمة الراهنة:

شهد العالم انتشارًا مفاجئًا لجائحة كورونا الصاعقة، والتي لا يزال مصدرها الرئيسي وسبب تفشيها الغامض غير مؤكَّد حتى هذه اللحظة. اختلطت الأقاويل وكثرت الإشاعات والتأويلات حول من، وماذا، وكيف حلّ بالعالم ما قد حلّ به. من الغريب فعلاً أن يصبح الإنسان في القرن الحادي والعشرين جازعًا وفزعًا أمام كائن مجهري من شأنه أن يربكه ويهدده بالحياة والوجود على سطح هذه الأرض. هناك من يعتقد أنه قد تسرّب من أحد المختبرات البحثية في مدينة "ووهان" الصينية، بينما يذهب آخرون إلى فرضية أنه قد يكون فِعلًا مفتعلًا لتحقيق مصالح سياسية واقتصادية معينة. وهناك من يربط الأمر بالحيوانات، مثل الخفافيش، التي تحمل فيروسات خطيرة قد تصيب الإنسان بمجرد التفاعل معها، خصوصًا أن حيوان الوطواط يُعتبر من الأطباق الشهيرة في الصين، البلد الذي شهد

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

أول حالات تفشي الفيروس. ورغم تعدد الأقاويل، يظل الاعتقاد الأرجح أنه جاء من مصدر حيواني، وإن لم يكن هذا اليقين التام. ولعل القدر قد جاء ليغير مجرى العالم ومسيراته.

لقد أثّرت جائحة كورونا على جميع مفاصل الحياة دون استثناء، حيث فرضت قرارات الحجر الصحي الشامل وإجبارية ملازمة البيوت، مع اتخاذ العديد من الإجراءات الصارمة لتجنب خطر الإصابة بالفيروس المستجد، إلى حين اكتشاف لقاح أو مضاد له. كانت هذه التدابير نتيجة القلق من فقدان الأرواح، خاصةً بعد تسجيل إحصائيات مرعبة لعدد الوفيات في فترة زمنية قصيرة. بذلك، عشنا حالة من الصدمة الجماعية الفعلية وسط إغلاق كامل للدول ووضع الناس تحت الحجر الصارم، بالإضافة إلى الوسوسة والهلوسة الناتجة عن التنظيف المستمر والتعقيم. لقد عاش العالم لحظات أليمة لا يمكن أن ينساها التاريخ، حيث توقفت الحياة فجأة بغير سابق إنذار، وسجلت صورًا ستظل راسخة في الذاكرة الجماعية.

وبينما كانت الأزمات تتوالى على جميع الأصعدة الاقتصادية والصناعية والثقافية والفنية، سقطت أكبر الشركات العالمية، مما دفعها للبحث عن بدائل تمكنها من الاستمرار. كان من أبرز هذه البدائل الانتقال إلى العالم الرقمي. أما بالنسبة لعالم الفن، فلم يكن له خيار سوى خلق وسيط فني جديد كوسيلة للهروب من قيود الجائحة، وإثبات وجوده داخل هذا المعترك.

لطالما كان للأزمات والثورات دور كبير في تشكيل المفاهيم في الفنون، حيث أن معظم الحركات الإبداعية نشأت نتيجة لتغيرات اجتماعية وسياسية واقتصادية. كما أكد "كاندينسكي" "Kandinsky" في قوله: *"كل أثر هو وليد عصره"*[2](KANDINSKY, 1969) ، فالفن يعيد تعريف الأشياء من حولنا ويعيد إنتاجها بأسلوب إبداعي يعكس الواقع ويعيد حياكته، ليترك بصمته على مر العصور. وهذا ينطبق على واقعنا اليوم، حيث نعيش بداية عصر رقمي جديد، امتزج فيه الواقع باللاواقعي، مما أكسبه دلالة ورؤية مغايرة لما عهدناه سابقًا.

وفي هذا السياق، يكتب الفنان التشكيلي التونسي "سامي بن عامر"، موضحًا تأثير التقنيات الحديثة والتطورات التكنولوجية في بناء نهج جديد في عوالم الفن، قائلاً: *"بفضل الاكتشافات التكنولوجية الحديثة والبرمجيات المتعددة والمتجددة التي بدأت في الظهور منذ أواخر القرن العشرين، عُرف الفن الرقمي. وهو مجال فني جديد نتج عن العلاقة الديالكتيكية والتفاعلية بين الفنان وآلة الحاسوب القادرة على تنفيذ عمليات تكوينية وتصميمية متنوعة ومتعددة بعد تزويدها بمعطيات رقمية."*) عامر (2021 ,[3]

اليوم، نحن في قلب عصر جديد يجمع بين الفضاء الرقمي والواقع الافتراضي، مع تفشي وباء كورونا المستجد الذي غيّر مجرى الحياة بشكل جذري. السؤال الذي يطرح نفسه الآن هو: كيف سيكون فن هذا العصر وما تبعاته؟ وهل يمكن اعتبار فيروس كورونا عاملاً مساهمًا في بزوغ عصر إبداعي جديد؟

[2] Wassily KANDINSKY, Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier, Denoël/Gonthier, 1969

[3] سامي بن عامر، *معجم مصطلحات الفنون البصرية*، دار المقدمة، تونس، 2021، ص 412

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

في دراستي هذه، وكما ذكرت سأخذ التجربة المعاصرة لفنان الشارع الأمريكي "بريان دونيلي" "Brian Donnelly" والشهير بـ"كاوس" "Kaws" لتكون سبيلنا في البحث في هذا الطرح حول رهانات التجريب الفني في عصر الأزمة. حيث أنه كان لكورونا دور بارز في إحداث تغيرات جذرية في العالم بصفة عامة والفن بصفة خاصة، لتبصم أثر هذا الزمان وتغيّر طريقة التعبير. حيث لم يمنع الحجر المنزلي الفنان من الإبداع، خصوصا وأننا في عصر الرقمنة والتكنولوجيات المتطورة، بل ألهمه وأكسبه فرصا جديدة للتعايش مع الواقع المحتم. إذ يقول "كاوس" "Kaws" في هذا الشأن:*" مع إغلاق العالم، قلنا: حسنًا، لدينا الآن هذه الفرصة الرائعة."* (Club Innovation & Culture France, 2020)[4] فقد اعتبر أن الحجر الشامل وهذا الوباء المستجد الذي سخط العالم "فرصة رائعة"! ولكن كيف؟ ففي حين كان العالم يحتضر تحت وطأة الكورونا وبإعلان الإغلاق التام لكل مدن العالم، كان الفنان يفكر في منجى له ولأعماله من الهلاك. إذ أن الجمع بين الكوفيد وقضاء الكثير من الوقت في المنزل جعله يسارع إلى العالم الافتراضي وتقديم عناصر رقمية للواقع المعزز لأعماله ومعارضه الفنية. وبالتالي سمح بظهور أو ولادة مساحة تجريب فني جديدة ومبتكرة، خالية من القيود المادية. مساحة للواقع المعزز وهي مساحة أو نسخة محسّنة من العالم المادي الحقيقي، ووسيلة فنية جديدة قد تحفّز الفنان لخلق إبداعاته والهرب من شبح الكورونا. مساحة رقمية افتراضية موازية للواقع الملموس، ولكن بوجهة نظر مغايرة، يتم تحقيقها من خلال استخدام العناصر المرئية الرقمية أو الصوت والمحفزات الحسية والتي يتم تقديمها عبر تكنولوجيا تطبيق متطور على شاشات الهواتف الذكية. بالنسبة إلى الفنان المعاصر كان هذا الوسيط الفني الجديد وسيلة للهروب من جائحة كورونا، بحيث أعطاه الفرصة للعمل على تنفيذ مشروعه في غرفته دون أن يضطر للخروج من البيت، بحيث يقول "كاوس" "Kaws" في هذا السياق:*" شعرت بأنني محصور للغاية في الأشهر القليلة الماضية لدرجة أن إنشاء مشروع مثل هذا منحني حقًا فرصة للهروب."* (Club Innovation & Culture France, 2020) [5] وهنا يمكننا القول بأن الحجر قد فتح أفاق جديدة أمام فن جديد، لا أعرف هل بإمكاننا أن نطلق عليه "فن زمن الأزمة"، "أسير الكورونا"، الأسير الذي حررته التكنولوجيا والعلم المتطور وساهمت في خلق لقاء جديد بين التكنولوجيا والإبداع الفني في عصر فني جديد، تَخلِق فيه الوسائط الغامرة اليوم إمكانيات جديدة تمامًا لإنتاج الفن وتوزيعه، ويحظر فيه الواقع المعزز بمثابة ولادة لشكل فني جديد غير ملموس. وذلك كما يوضح لنا "دانيال بيرنباوم" "Daniel Birnbaum"، المدير الفني لشركة "Acute Art"، في قوله:*" دائمًا ما يؤدي ظهور وسيط جديد إلى ظهور إمكانيات جديدة للفن"* (Club Innovation & Culture France, 2020) [6]. مما يعطى نسقا جديدا للفن الرقمي في زمن الجائحة. إمكانات جديدة من شأنها أن تساهم في إنشاء رؤية مستشرفة لعوالم الفن وبالتالي خلق علاقة تفاعلية جديدة بين العمل الفني والمتلقي في علاقتهم بالعالم من حولهم.

في دراستي هذه، سأركز على التجربة المعاصرة لفنان الشارع الأمريكي "بريان دونيلي" "Brian Donnelly"المعروف بـ "كاوس "Kaws" " كوسيلة لاستكشاف رهانات التجريب الفني في عصر الأزمة. فقد كان لجائحة كورونا دور كبير في إحداث تغييرات جذرية في العالم بشكل

[4] CLID France, Club Innovation & Culture France, *KAWS & Acute Art lancent des sculptures AR monumentales dans 12 lieux à travers le monde*, Designboo, 17/03/2020. http://www.club-innovation-culture.fr/kaws-acute-art-sculptures-ar-12-lieux-monde/

[5] نفس المصدر

[6] نفس المصدر

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

عام وفي الفن بشكل خاص، مما ترك أثرًا عميقًا في طريقة التعبير الفني. لم يكن الحجر المنزلي عقبة أمام الإبداع، خاصة في عصر الرقمنة والتكنولوجيا المتطورة، بل على العكس، ألهم الفنان وفتح له آفاقًا جديدة للتعايش مع الواقع الذي فرضته الأزمة.

في هذا السياق، يقول "كاوس": *"مع إغلاق العالم، قلنا: حسنًا، لدينا الآن هذه الفرصة الرائعة."* (Club Innovation & Culture France, 2020)[7] حيث اعتبر أن الحجر الشامل والوباء المستجد اللذان أصابا العالم هما "فرصة رائعة"! لكن كيف ذلك؟ في حين كان العالم يعاني تحت وطأة جائحة كورونا، وأُعلن عن الإغلاق التام لكافة مدن العالم، كان الفنان يفكر في كيفية النجاة بأعماله من الهلاك. فالتجمع بين الكوفيد وكثرة الوقت الذي قضاه في المنزل دفعه إلى التوجه نحو العالم الافتراضي، حيث قدم عناصر رقمية للواقع المعزز لأعماله ومعارضه الفنية.

وبذلك، ولدت مساحة تجريبية جديدة ومبتكرة، خالية من القيود المادية. هذه المساحة، التي تنتمي إلى الواقع المعزز، هي نسخة محسّنة من العالم المادي، يتم تحقيقها باستخدام عناصر مرئية رقمية أو صوتية ومحفزات حسية يتم عرضها عبر تكنولوجيا التطبيقات المتطورة على شاشات الهواتف الذكية. بالنسبة لـ "كاوس"، كانت هذه الوسيلة الفنية الجديدة فرصة للهروب من تأثيرات الجائحة، حيث منحته الفرصة للعمل على مشروعه في غرفته دون الحاجة للخروج من المنزل. كما قال: *"شعرت بأنني محصور للغاية في الأشهر القليلة الماضية لدرجة أن إنشاء مشروع مثل هذا منحني حقًا فرصة للهروب."* (Club Innovation & Culture France, 2020)[8]

يمكننا القول بأن الحجر الصحي قد فتح آفاقًا جديدة لفن جديد، فن يمكن أن نطلق عليه "فن زمن الأزمة" أو "فن الكورونا"، وهو الفن الذي حررته التكنولوجيا والعلم المتطور. هذا الفن ساهم في خلق لقاء جديد بين التكنولوجيا والإبداع الفني في عصر فني جديد. حيث تخلق الوسائط الغامرة اليوم إمكانيات جديدة تمامًا لإنتاج الفن وتوزيعه، ويشكل الواقع المعزز ولادة لشكل فني غير ملموس. كما يوضح "دانيال بيرنباوم"، المدير الفني لشركة"Acute Art" ، قائلاً: "دائمًا ما يؤدي ظهور وسيط جديد إلى ظهور إمكانيات جديدة للفن." مما يمنح الفن الرقمي في زمن الجائحة نسقًا جديدًا، ويفتح إمكانات تساهم في إنشاء رؤية مستشرفة لعوالم الفن. هذه الإمكانات تُسهم في خلق علاقة تفاعلية جديدة بين العمل الفني والمتلقي وعلاقتهم بالعالم المحيط بهم.

2. و اقع الأزمة: زيارة مفاجئة نحو و اقع افتراضي:

يأخذنا الواقع المعزز في زمن الأزمة في زيارة نحو واقع جديد. تحديدًا في 12 مارس 2020م، وتزامنًا مع تفشي الوباء في العالم وإعلان الحجر الصحي الشامل، أطلق "كاوس "Kaws" "معرضه الافتراضي للواقع المعزز بعنوان "عطلة موسعة"Expanded Holiday" "، وهو عبارة عن معرض لسلسلة من المنحوتات والتماثيل الرقمية الضخمة بتقنية وبرمجيات الواقع المعزز، والتي تم عرضها للجمهور في الفترة الممتدة بين 12 و26 مارس 2020م بصفة مجانية في الهواء الطلق.

[7] نفس المصدر
[8] نفس المصدر

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

إنه وقت فريد بشكل خاص لمعرض دولي للواقع المعزز، في 12 مدينة وموقع حول العالم في وقت واحد، وذلك في كل من إفريقيا وآسيا وأستراليا وأوروبا والشرق الأوسط وأمريكا الشمالية وأمريكا الجنوبية. وكان ذلك في وقتٍ قد أغلقت فيه المتاحف بصفة مؤقتة، وتم إلغاء المعارض الفنية الكبرى، وتم فرض قيود على السفر استجابةً لمحتّمات وباء فيروس كورونا. بحيث كان العمل "يمثل نموذجًا جديدًا لمعرض فني عالمي، يقلل من النقل والسفر حول العالم." (Palumbo, 2020)[9]

لكشف لأول مرة عن منحوتة "كاوس "Kaws" "الرقمية للواقع المعزز، والتي سنتخذها موضوع حديثنا في هذا السياق، وهي تتجسد في تمثال الشخصية الشهيرة "Companion" تسبح في فضاء غامر من العالم الافتراضي. بحيث لا يمكن رؤية هذه المنحوتات الرقمية والتعرف عليها إلاّ من خلال تثبيت تطبيق "Acute Art" للواقع المعزز، حيث يتسنى للزوار مشاهدة المنحوتات المعززة العملاقة وهي تطفو فوق المواقع بما في ذلك "تايمز سكوير "Times Square" "في "نيويورك "New York" "ومتحف "اللوفر "Louvre" "في "باريس "Paris"و"شيبويا كروسينغ "Shibuya Crossing" "في "طوكيو."Tokyo" "

تكنولوجيات الواقع المعزز المستحدثة تكسب النحت الرقمي تجربة غامرة أثناء السير، ومن ثم إمكانية مشاركة تجربتهم مع الآخرين عبر مواقع ووسائل التواصل الاجتماعي، من خلال التقاط صورة أو تصوير فيديو باستخدام برمجيات بسيطة يوفرها تطبيق الواقع المعزز على شاشات الأجهزة اللوحية الذكية.

[9] Jacqui Palumbo, *Large augmented-reality figures hover over Times Square*, Édition CNN, 12 Mars 2020
https://edition.cnn.com/style/article/kaws-augmented-reality-companions/index.html

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

صورة 1 (Culture France & Club Innovation، 2020)[10] : نحت رقمي لتمثال الشخصية الشهيرة "Companion" يحوم فوق موقع "شيبويا كروسينغ" "Shibuya Crossing" في "طوكيو" "Tokyo"داخل فضاء غامر من العالم الافتراضي من خلال تطبيق "Acute Art" للواقع المعزز

متحف افتراضي لمجموعة من النحوت الرقمية شكلها "كاوس "Kaws" "بحرفية دقيقة لتنقل روح الدعابة الساخرة الناقدة من خلال تجاور العوالم المادية والافتراضية. حيث يظهر لنا التجسيد الرقمي "Companion" مغمض العينين، واضعا يديه على وجهه وكأنه لا يريد أن يرى ما يحدث من حوله، باكيا حال هذا المشهد المأسوي الذي لحق العالم فجأة وبدون سابق إنذار.

يبدو "كاوس" حزينا، واجفا مما يحدث هنا. وكأنه جاء في زيارة افتراضية ليعيش واقع الأزمة ويرى ما حل بهذا العالم أو قد جاء ليلوم الإنسان على ما خلفه من دمار في هذه الأرض. قد جاء ليقول له: "أيها الإنسان، إن هذا جزاءك، أفلا يكفيك تخريبا بالأرض".

ولعلها علامة "X" الموشومة على يديه خصصت لتوقفنا ولتنهنا عما صدر منا من دمار وخراب للأرض. فالوباء من فعل البشر، وإن لم يكن، ولعله انقلب علينا صنيعنا، لنستفيق من غيبوبتنا، ونعيد ترتيب أوراقنا. فاللعبة قد أوشكت على الانتهاء، والأمر ليس في صالحنا، فلابد لنا من مراجعة حساباتنا.

[10] CLID France, Club Innovation & Culture France, *KAWS & Acute Art lancent des sculptures AR monumentales dans 12 lieux à travers le monde*, Designboo, ذكر سابقا، 17/03/2020

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

صورة 2 (Culture France & Club Innovation، 2020)[11] : نحت رقمي لتمثال الشخصية الشهيرة "Companion" يحوم فوق أحد المدن بـ"نيويورك" "New York" من خلال تطبيق "Acute Art"

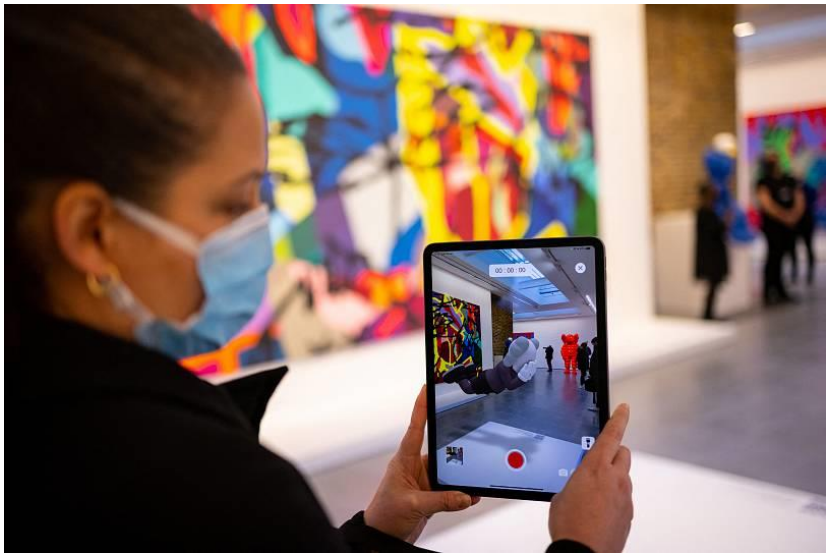
يعكس الواقع المعزز واقع الأزمة كما يراه الفنان ويتصوره حيث يقول:*"لقد تحمست على الفور لما يمكن أن يكون عليه العمل في الواقع المعزز، والذي لا يمكن أن يكون موجودًا في أي وسيلة تقليدية أخري. لقد انجذبت إلى إمكانية القدرة على خلق تجربة تبدو حقيقية ويمكن أن تشغل مساحة حقيقية ولكنها موجودة رقميًا."* (Culture France & Club Innovation، 2020)[12] مما خلق نوع من الجدلية بين الموجود واللاموجود، بين الواقع واللاواقع، بين الرقمي والحقيقي.

إذ لم يعد الفنان مرتبط بالمكان والظروف، فقط يمكنه اختيار أي مكان في العالم يريد ظهور أعماله فيه ويكون موجودا هناك في زيارة افتراضية توفرها له التكنولوجيا القادرة على اختراق حدود الزمان والمكان. كما أنه يسمح للمستخدمين الذين لا يستطيعون الوصول إلى مواقع العرض بوضع هذه الأعمال في الأماكن العامة القريبة منهم، أو حتى في منازلهم. إذ صار بالإمكان دعوة الفن إلى المنزل أو أي مكان نكون متواجدين فيه، فقط من خلال تحميل تطبيق الواقع المعزز وهذا الأمر بات متاحا لكل الأشخاص تقريبا، فجميعنا نملك هواتف ذكية، والتي باتت أداة للوصول للعمل الفني، فقد لا يمكنك رؤية العمل بمجرد النظر في مساحة الفضاء من حولك، ولكنه موجود فعلا بيننا، لتبقى هذه الوسيلة الذكية للواقع المعزز والمطورة بدقة عالية، الرابط بيننا وبين هذا العالم المتخفي بين غياهب هذا الفراغ في الفضاء من حولنا.

[11] المصدرنفسه
[12] المصدرنفسه

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

صورة 3 (Magazine، 2022)[13] : نحت رقمي لشخصية "Companion"



صورة 4 (AP، 2022)[14] : زائرة تستخدم تطبيق "Acute Art" لعرض العمل الفن "Companion" للو اقع المعزز على شاشة اللوح الرقمي

وفي هذا السياق يتحدث "بيرنباوم" "Birnbaum" قائلا: *"لقد ابتكر "كاوس" "Kaws" شيئًا لا أعتقد أنه موجود في أي مكان من قبل، لقد حوّل الواقع المعزز إلى مشروع تفاعلي-تشاركي"* (Palumbo، 2020)[15]. مما ساهم في إنشاء علاقة جديدة بين العمل الفني والمتلقي وأكسبنا طرق جديدة للتفاعل مع الفن ومشاركته. فطالما كان العمل الفني مقدسا، ليس بإمكان العامة مشاهدته أو حتى تخيله، والان بتنا نتحدث عن عمل فني يأتيك زائرا في منزلك! بحيث *"يمكنك أن تضع هذا الشيء الصغير في مطبخك، أو في الغرفة... ويمكنك مشاركته مع الأصدقاء وإرساله كمنشور. لقد أصبح هذا الشيء مرئي بشكل لا يصدق."* (Culture France & Club Innovation، 2020)[16] أمر يدعو فعلا للتساؤل عن قيمة الفن اليوم وطرق الترويج له داخل سوق الفن العالمي.

[13] CHRISTIE'S Online Magazine, *"The world's most visible artist": KAWS on augmented reality, showing his work in Fortnite and the future of digital art*, 21 January 2022, https://www.christies.com/features/kaws-on-fortnite-and-the-future-of-digital-art-12047-1.aspx

[14] Theo Farrant & AP, *Street artist KAWS brings augmented reality to London's Serpentine*, Euronews Culture, 19/01/2022 https://www.euronews.com/culture/2022/01/19/street-artist-kaws-brings-augmented-reality-to-london-s-serpentine

[15] Jacqui Palumbo, *Large augmented-reality figures hover over Times Square*, ذكر سابقا

[16] CLID France, Club Innovation & Culture France, *KAWS & Acute Art lancent des sculptures AR monumentales dans 12 lieux à travers le monde*, ذكر سابقا

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

صورة 5 (Club Innovation & Culture France، 2020)[17] : صورة لشخصية "Companion" مع أحد المستخدمين في أحد الأماكن العامة، مأخوذة عبر تطبيق **" Acute Art" للو اقع المعزز**

3. الفن الرقمي: سوق إفتراضي بديل:

لقد مهدت فترة الحجر الصحي، أو كما سماها "كاوس" "Kaws" "العطلة الموسعة"، لخلق رؤية بديلة لعالم الفن ولمستقبل المعارض الفنية، والتي قد لا تكون فيها المتاحف والمعارض أو حتى الأعمال الفنية المادية الملموسة ضرورية. حيث يقول "كاوس" "Kaws":*"أحب فكرة التفاعل مع الناس بهذه الطرق المختلفة، بطرق صريحة للغاية. ليس من الضروري أن يكون العمل الفني لوحة كبيرة معلقة على الحائط"* (AP، 2022)[18]. *حيث لم يعد الفنان مرتبطًا بالمساحات المخصصة للعرض والمقاييس التقليدية التي اعتدنا عليها لتقديم الأعمال الفنية، إذ يمكنه اختيار المكان الذي يريد ظهور أعماله فيه بغض النظر عن المكان أو الزمان الذي هو فيه. كما يضيف قائلا: "كنت أفكر في تفاعلاتي الأولى مع صالات العرض أو المتاحف وأشعر بأنني" هل يجب فعلا أن أكون هناك؟ "* (AP، 2022)[19] حيث يرى "كاوس" "Kaws" بأنه غير ملزوم بقيود قاعات العرض وجدرانها، لتقديم أعماله وإيصالها إلى أكبر عدد ممكن من الجمهور. إذ اختار "كاوس" "Kaws" في ضل هذا العصر الرقمي وواقع الأزمة الراهنة أن يتجه إلى اكتشاف بوابة جديدة يطل من خلالها على العالم ويقدم من عبرها عالمه الفني بأسلوب يتماشى مع تطوراتها المتسارعة. إذ يقول:*" عندما أدركت الجودة التي يمكن تحقيقها وتجربتها في الواقع المعزز، انجذبت على الفور إلى إمكاناتها... لقد كنت أقوم بإنشاء أشياء وعرض الأعمال في الأماكن العامة طوال مسيرتي المهنية، مما يسمح لي بالتوسع في ذلك في ساحة جديدة تمامًا. هناك إمكانيات لا حصر لها، وأنا متحمس لبدء حوار جديد في هذه الوسيلة".* (Palumbo، 2020)[20] فهل بتنا نتحدث فعلا عن سوق رقمية افتراضية، سوق بديلة لتجارة الفن والترويج له؟

نساير اليوم فعلا بداية بزوغ عالم جديد تماما، بعيدا كل البعد عن ذلك العالم الذي سيرناه طيلة عشراتٍ من السنين، عالم تلعب فيه الوسائل الرقمية والبرمجيات المتطورة دور رئيسي في تحريك تنظيماته. فقد بتنا نتحدث عن تجارة رقمية وسوق رقمية وحتى عملة رقمية! نعم، عملة رقمية تهافت وتتصارع على احتكارها أكبر قوى العالم الاقتصادية والصناعية. بالتفكير مليا في الأمر، عكف العلماء

[17] المصدر نفسه

[18] Theo Farrant & AP, *Street artist KAWS brings augmented reality to London's Serpentine*, Euronews Culture, ذكر سابقا

[19] نفس المصدر

[20] Jacqui Palumbo, *Large augmented-reality figures hover over Times Square*, Édition CNN, ذكر سابقا

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

على استحداث عالم مواز خيالي، وأطلقوا عليه اسم "ميتافيرس" "Metaverse". وهذا الاسم مكوَّن من قسمين، فمصطلح "ميتا" "Meta" يعني "في ما وراء" وأما مصطلح "فيرس" "verse" فمعناه "الكون" وما يحدث في ما وراء هذا الكون سوف يكون كونا آخر موازيا ثلاثي الأبعاد، يتقابل فيه البشر بمجرد الضغط على زر، أي بعملية أقل تعقيدا مما كان الأمر عليه. حيث ستكون تكنولوجيا "الميتافيرس" "Metaverse" عملية أكثر لتبادل واقع ثلاثي الأبعاد مع الآخرين، وذلك في منصات ومواقع التواصل الاجتماعي وفي ألعاب الانترنت، التي يتفاعل أبطالها في ما بين بعضهم بعضا، ويخلقون عالما موازيا من الألعاب، التي تحاكي ما يدور في الواقع الحقيقي. (الجواد، 2021)[21] والمثال على هذا لعبة الفيديو "Fortnite" التي توسلها "كاوس" "Kaws" كأرضية جديدة لنشر وترويج فنه. وهنا لنا أن نتساءل عن كيفية الترويج للفن من خلال لعبة فيديو؟

لا يجب أن نتعجب من حدوث أي شيء غريب عنا، فكل الإمكانات واردة في عالم "الميتافيرس" الافتراضي، حيث يمكنّنا "كاوس" "Kaws" من زيارة معرضه الافتراضي من خلال دخول عالم لعبة الفيديو "Fortnite"، وذلك من خلال إضافة نسخة طبق الأصل ثلاثية الأبعاد للمعرض والأعمال الفنية داخل اللعبة، والتي تظهر في اللعبة عبر الانترنت كأنها مجسم مصغر من العالم الحقيقي، مما يسمح لأكثر من 400 مليون لاعب ومستخدم مشاهدة أعماله والتفاعل معها. إنها المرة الأولى فعلا التي يُعيد فيها فنان إنشاء أحد معارضه والترويج له بهذه الطريقة.

صورة 6 (Magazine، 2022)[22] : نحت رقمي للو اقع المعززداخل لعبة الفيديو "Fortnite"

[21] نعيمة عبد الجواد، تكنولوجيا اختراق حدود الزمان والمكان، القدس العربي، 28 أكتوبر 2021
https://www.alquds.co.uk

[22] CHRISTIE'S Online Magazine, *"The world's most visible artist": KAWS on augmented reality, showing his work in Fortnite and the future of digital art*, ذكر سابقا

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

انجذب "كاوس" "Kaws" إلى فكرة العمل مع "Fortnite" عندما أجرى مغني الراب "ترافيس سكوت" "Travis Scott" حفلة موسيقية افتراضية في اللعبة لجمهور بلغ 12 مليونًا في أفريل 2020م. حيث يقول: *"هذا هو الشيء الرائع في الأمر ، وأنا متحمس جدًا للعمل مع "Fortnite" ، أعتقد أن الأمر أشبه بكتاب يختاره شخص ما ، وإذا كان مهتمًا به ، فسوف يقضي وقتًا أطول في البحث ومعرفة المزيد."* (Magazine، 2022)[23] فبالنسبة إلى "كاوس" "Kaws"، فنان معاصر لكل هذه التكنولوجيات المتقدمة في زمن فرض فيه الوباء قانونه، لبد له من مسايرة هذا المخاض وتوسيع قطر أعماله الفنية على أقصى الحدود وكسر الحواجز بين عالم الفن والمتلقي، مهما كانت صفته حتى وإن كان لاعبا في لعبة فيديو. مما أكسبه جماهير عالمية جديدة وشهرة بالغة، فلم نعد نتحدث عن فنان اليوم باستثناء "كاوس" "Kaws". فقد حاز العمل على شهرة بالغة على وسائل التواصل الإجتماعي وكذلك كانت نسبة تنزيل التطبيق عالية بنسب غير متوقعة. كما يشير إلى ذلك "بيرنباوم" "Birnbaum" في قوله: *"شهدت "Acute Art" 100000 تنزيل للتطبيق في الأيام التي أعقبت إطلاق معرض "Expanded Holiday" ، حيث بلغ إجمالي التنزيلات الآن حوالي 250.000."* (Magazine، 2022)[24] مما أكسبهم عائدات مالية ضخمة في فترة وجيزة لا تتعدى بضع أشهر. إضافتا إلى إمكانية استئجار شخصية رقمية للواقع المعزز عبر التطبيق لمدة من 7 إلى 30 يومًا بـ 30 دولار. مما يتيح للمستخدمين بعد ذلك مشاهدة الفن في أي مكان لفترة محدودة. كما يتم أيضًا بيع 25 إصدارًا محدودًا من تمثال "Companions" الرقمي عبر الموقع الإلكتروني مقابل 10000 دولار أمريكي وذلك من خلال التعاملات المالية الرقمية. كل هذا يجعلنا نفكر في مستقبل الفن وإلى أين سيرسي بنا الفن الرقمي؟ وهل ستأسر الكورونا العالم الحقيقي الراهن داخل العالم الرقمي؟

4. مستقبل الفن في زمن الجائحة والجرف الرقمي:

ما هو مستقبل الفن؟ سؤال كثيرا ما يراود أذهاننا منذ ولادة الفن المفاهيمي وخصوصا ببروز عالم "الميتافيرس" "Metaverse" الرقمي وتزامنه مع أزمة الوباء المستجد. إذ أنه ومع نشأة الواقع الجديد للميتافيرس، هذا العالم الرقمي الموازي لعالمنا الحقيقي، لم يعد بوسعنا تعريف الفن كما عهدنا تعرفه من قبل. هو ليس ما يضاد الفن ولكنه تجربة جديدة لفن مغاير أو تجربة إبداع تقع خارج دائرة المعايير الجمالية التقليدية تتيح لمخيلتنا العمل في فضاءات جديدة وخيالا جديد يدمج الواقع المادي والمنحوتات الفنية الافتراضية في عالم مختلف. فهل يمكننا أن نعتبر فعلا أن الفن قد مات كما إدعى "نيتشه" "Nietzsche" أم أنه قد أعيد خلقه وإعطاؤه حياة جديدة بنفس جديد في عالم مغاير؟

لم يعد العمل الفني محدد بالشكل الذي اعتدنا عليه عبر سنوات مضت، حيث بدأ يتمرد على حالة الثبات التي طالما لازمته، وبات من الممكن أن يتحول من عمل مثبّت على جدار ما في زمن ما، إلى شاشة متحركة تروي قصة ما تتضمنه من رسومات وأشكال ومجسمات ثلاثية الأبعاد أو مسطحة. في حين يقول "كاوس" "Kaws": *"كنت متشككا في الأشياء الرقمية ولا أرغب في صنع شيئ دخيل عن الفن ولكن الطريقة التي عملت بها مع قطع الواقع المعزز هي ذات الطريقة التي عملت بها مع مسبك البرنز والفرق فقط في نوع الأسطح والأحجام. ستصبح الأشياء أكثر حيادا مع الوقت وسنشاهد حوارا بين الرقمي والواقعي...أعتقد أنه بينما نمضي قدمًا، ستصبح الأمور*

[23] المصدر نفسه
[24] المصدر نفسه

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

أكثر حيادية وستشاهد فقط نوع الحوار الذي يحدث رقميًا وحقيقيًا. لذلك أعتقد أن هذه مجرد نقطة بداية، إنها مجرد تطور" (AP، 2022)[25]. فالفكر المبدع والحس الفني لدى الفنان لم يتغير وإنما فقط الأدوات التي يستعملها في إنجاز عمله الفني هي التي تغيرت، ولعلها الادوات نفسها لكنها قد تطورت بمفعول التطور في الزمن. في وقت وصلت فيه التكنولوجيا إلى نقطة يمكن فيها بناء تجربة رقمية من الواقع المعزز الافتراضي لتكون عمل فني قائم بذاته، كإنشاء قطعة فنية رقمية لا يمكن رسمها أو نحتها في العالم الحقيقي، بطريقة تأخذه بعيدا، خارج المساحات التقليدية. حيث يؤكد "جاكوب دي جير" "Jacob de Geer"، الرئيس التنفيذي لشركة "Acute Art" قائلا: *"تأسست "Acute Art" على رؤية نقل الفن إلى أماكن لم يكن من الممكن أن يكون فيها من قبل، وخلق تجارب لا يمكن تكرارها بدون التكنولوجيا"* (Palumbo، 2020)[26].

أمام تفشي جائحة كورونا التي أحدثت تغييرات هيكلية هائلة في الطريقة التي يُدير بها عالم الفن الأعمال وأمام هذا الجرف الرقمي الهائل، قد يضطر الكثير من ممثلي عالم الفن، في المستقبل القريب، للعمل داخل العالم الرقمي والانترنت، كوسيلة لزيادة التكامل بين ما هو افتراضي وما هو ملموس ليكون العمل الفني أكثر رواج وأكثر قرب من الجمهور. إذ يقول "بيرنباوم" "Birnbaum":*"أعتقد أن مستقبل عالم الفن ليس ماديًا فقط، ولا أعتقد أيضًا أن مستقبل عالم الفن رقمي. أعتقد أنه هجين."* (Angelopoulou, 2020) [27] بحيث يعطي فرصة لخلق تجارب في الفنون والتكنولوجيا، باندماج التكنولوجيا الجديدة مع الممارسة الإبداعية. في حين يضيف: *"أعتقد أن عالم الفن يحتاج إلى صندوق أدوات جديد. لا أعتقد أن الواقع الافتراضي والواقع المعزز سيحلان كل شيء، لكنهما جزء من صندوق الأدوات الجديد هذا."* (AP، 2022)[28] فالتطور مستمر ولبد للبحث واكتشاف وسائل فنية جديدة تخدم الفكر والفعل الفني. ولكن تبقى مسألة هذا التطور، هذا العالم الذي قذف بإنسان اليوم في الكون الافتراضي، طرح قابل للنقد والتنديد، فليس من الممكن أن نثق في عالم يمكن إلغاءه تماما بمجرد انقطاع الكهرباء أو حدوث تشويش في شبكة الانترنت. عالم يأسرنا داخل جملة من الافتراضات والتخيلات الزائفة، التي قد لا يتحمل قبولها العقل البشري، ولا يتقبل فكرة خوض تجربة رقمية افتراضية من شأنها أن تكبل حريته داخل متاهة عوالم التواصل الرقمي والإنترنت.

خاتمة:

شهدنا مؤخرًا تحولات جذرية في عالم الفن، حيث أصبح الواقع الافتراضي والتكنولوجيا الرقمية يشكلان مسارًا جديدًا للإبداع. مع تطور الفنون الرقمية، أصبح الفن يتجاوز حدود الزمان والمكان، مُتخطيًا مادية الواقع الملموس ليأخذنا إلى عوالم افتراضية تفتح آفاقًا جديدة من التفاعل والاكتشاف.

---

[25] Theo Farrant & AP, *Street artist KAWS brings augmented reality to London's Serpentine*, Euronews Culture, ذكر سابقا

[26] Jacqui Palumbo, *Large augmented-reality figures hover over Times Square*, Édition CNN, ذكر سابقا

[27] Sofia Lekka Angelopoulou, *KAWS & acute art launch monumental AR sculptures in 12 locations around the world*, Designboom https://www.designboom.com/art/kaws-acute-art-augmented-reality-sculptures-03-12-2020/

[28] Theo Farrant & AP, *Street artist KAWS brings augmented reality to London's Serpentine*, Euronews Culture, ذكر سابقا

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

تجربة "كاوس" للواقع المعزز والنحت الرقمي لشخصية "Companion" تمثل نموذجًا مهمًا لهذا التحول، حيث أتاح هذا الشكل الفني للجمهور التفاعل مع الأعمال الفنية بطريقة مبتكرة، بعيدًا عن القيود التقليدية للمعارض. لم يعد الفن محصورًا في المساحات المادية أو الجغرافية، بل أصبح متاحًا في أي مكان وزمان من خلال الشاشات الرقمية والواقع المعزز، مما يعزز إمكانية الوصول إلى الفن ويجعل تجربته أكثر تفاعلية وثراءً.

إن هذه التحولات تفتح أمامنا آفاقًا واسعة لفهم العلاقة بين الفن والتكنولوجيا، وتطرح تساؤلات حول مستقبل الفن في ظل هذه التطورات الرقمية. هل ستستمر هذه الاتجاهات الفنية في المستقبل، أم أن الزمن سيشهد تحولًا جديدًا يعيد تشكيل مفاهيم الفن والمعارض الرقمية؟ إن التطور المستمر للتكنولوجيا يشير إلى أن الفنون قد تدخل في مرحلة جديدة من التفاعلية المتكاملة مع الجمهور، بحيث يصبح العمل الفني نفسه تجربة حية تخلقها تفاعلات الجمهور ومشاركتهم.

هذه الأسئلة تفتح الباب لمزيد من البحث والابتكار في عالم الفن الرقمي الذي لا يزال في تطور مستمر. ومن هنا، تبرز أهمية التفكير النقدي في كيفية تأثير هذه التحولات على مفهوم الفن ككل: هل سيظل الفن في شكله التقليدي قائمًا، أم أن هذه التطورات ستساهم في تكوين شكل جديد من التعبير الفني يمتزج فيه الإبداع الرقمي مع الفضاءات الاجتماعية والافتراضية؟ مع استمرار التوسع في عوالم الواقع المعزز والميتافيرس، من الممكن أن نجد أنفسنا في مواجهة واقع غير مسبوق يعيد تعريف دور الفن في المجتمعات المعاصرة.

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved

المراجع:

- Angelopoulou, S. L. (2020). KAWS & acute art launch monumental AR sculptures in 12 locations around the world. *Designboom*.
- AP, T. F. (2022). Street artist KAWS brings augmented reality to London's Serpentine. *Euronews Culture*.
- Club Innovation & Culture France, ,. (2020, 03 17). *CLID France.* Récupéré sur KAWS & Acute Art lancent des sculptures AR monumentales dans 12 lieux à travers le monde: http://www.club-innovation-culture.fr/kaws-acute-art-sculptures-ar-12-lieux-monde/
- KANDINSKY, W. (1969). *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier.* Paris : Denoël/Gonthier, .
- Magazine, C. O. (2022). The world's most visible artist: KAWS on augmented reality, showing his work in Fortnite and the future of digital art. *Christie's Online Magazine*.
- Palumbo, J. (2020, 03 12). Large augmented-reality figures hover over Times Square. *Édition CNN*.
- الجواد, ن. ع .(2021) .تكنولوجيا اختراق حدود الزمان والمكان .*القدس العربي*.
- عامر, س. ب .(2021) .*معجم مصطلحات الفنون البصرية* .تونس :دار المقدمة.

- © 2023 SSJ. All Rights Reserved