إسهامات الفن التفاعلي في تطوير أعمال الطباعة اليدوية عند طلاب التربية الفنية

نجلاء سالم السعدي، قسم التربية الفنية، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس
اسلام محمد هيبة، قسم التربية الفنية، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان
قسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة المنوفية، جمهورية مصر العربية

Received: 27/4/2025

Acceptance: 21/7/2025

Corresponding Author: nagla@squ.edu.om

Cited by: Jordan J. Arts, 18(3) (2025) 343-358

Doi: https://doi.org/10.47016/18.3.4

الملخص

يُعد دور الفنون المعاصرة في إثراء الأعمال الطباعية لدى طلاب التربية الفنية محوراً أساسياً يجمع بين الإبداع الفني والتقنيات الحديثة إلى جانب الأساليب التقليدية، مما يفتح آفاقاً واسعة للتجديد والابتكار؛ فمع تطور التكنولوجيا وتزايد الاتجاهات العالمية المعاصرة لم تعد الطباعة مجرد وسيلة تقليدية لإنتاج صور متكررة، بل أصبحت أداة تعبير فني تُتيح للطلاب استكشاف مفاهيم جديدة تمزج بين الماضي والحاضر، وتضفي طابعاً شخصياً مميزاً على العمل الطباعي. تُسهم الفنون المعاصرة في إعادة النظر في تقنيات الطباعة التقليدية من خلال دمجها بالوسائط الرقمية، واستكشاف إمكانيات الألوان والخطوط والمواد غير المألوفة. ويمنح هذا الدمج طلاب التربية الفنية فرصة لاكتساب مهارات تقنية حديثة تساعدهم على تجاوز القيود الكلاسيكية، والتعبير عن رؤى إبداعية تتسم بالجرأة والتجريب. كما يشكل التفاعل مع أنماط الفن المعاصر مثل الفن التجريدي والفن المفاهيمي وفنون الوسائط المتعددة (الميديا آرت)، مصدر إلهام يعزز التفكير النقدي والتجريبي، ويسهم في إنتاج أعمال طباعية ذات دلالات ثقافية واجتماعية عميقة. وتنبع أهمية هذه الدراسة من سعيها للكشف عن دور الفن التفاعلي في تطوير الأعمال الطباعية لدى طلاب التربية الفنية، ودوره في تحفيز الإبداع والابتكار ضمن مجال الطباعة. وقد تمحورت مشكلة الدراسة حول التساؤل التالي: هل يمكن إثراء مجال الطباعة الفنية اليدوية بمختلف تقنياته من خلال توظيف الفن التفاعلي في الحراك الفني الطباعي لدى طلاب مقرر المشروع الفني لمجال الطباعة؟ ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسة، قدرة طلاب التربية الفنية على توظيف عناصر الفن التفاعلي داخل أعمالهم الطباعية بفاعلية، سواء من خلال التفاعل البصري أو الحسي مع المتلقي، مما انعكس بشكل واضح على تنمية مهاراتهم الإبداعية والتقنية.

الكلمات المفتاحية: الفن التفاعلي، الطباعة اليدوية، الطباعة الفنية التفاعلية.

The contributions of interactive art to the development of hand printing practices among art education students

Najlaa Salim Al Saadi , Department of art education, College of Education, Sultan Qaboos University
Eslam Mohamed Heiba , Department of art education, College of Specific Education, Menoufia University
Department of art education, College of Specific Education, Menoufia University, Egypt

Abstract

The role of contemporary arts in enriching printmaking works among art education students is a fundamental topic that bridges artistic innovation with modern technologies alongside traditional techniques, thereby opening broad horizons for renewal and innovation. With the advancement of technology and the rise of global contemporary trends, printmaking is no longer merely a traditional process for producing repetitive images; rather, it has become a means of artistic expression that allows students to explore new concepts that merge the past with the present while adding a unique personal touch to their printed works. Contemporary arts contribute to re-evaluating traditional printmaking techniques through their integration with digital media and experimentation with colors, lines, and unconventional materials. This integration provides art education students with opportunities to acquire advanced technical skills, enabling them to transcend classical limitations and articulate bold, innovative creative visions. Moreover, interaction with various forms of contemporary art—such as abstract art, conceptual art, and media art—serves as a source of

© 2025- جميع الحقوق محفوظة للمجلة الأردنية للفنون

inspiration that promotes critical and experimental thinking, resulting in printmaking works that convey deep social and cultural messages.The significance of this study lies in its attempt to explore the role of interactive art in enhancing printmaking projects among art education students, and its contribution to fostering creativity and innovation in the field of printmaking. The central research question addressed in this study is: *Can the field of manual artistic printmaking, with its diverse techniques, be enriched through the application of interactive art in the printmaking movement of students enrolled in the printmaking project course?* one of the key findings of the study is the students' ability to effectively incorporate elements of interactive art within their printmaking projects—whether through visual or sensory engagement with the audience—which has led to noticeable improvements in both their creative and technical skills.

Keywords: Interactive art, Hand printmaking, Interactive art print.

مقدمة:

شهدت الفنون التشكيلية مراحل تطور متعددة عبر التاريخ، إذ تعود جذورها إلى العصور الحجرية، وتطورت تدريجيًا حتى وصلت إلى مفهومها الحديث، وتعددت تقنياتها الحالية، واستند هذا التطور في المعالجة والأسلوب إلى عدة عوامل؛ من بينها تطور الفكر الإنساني الذي توازى مع متطلبات العصر، ويشير ذلك إلى أن أدوات التعبير الفني تتغير وفقًا لفعاليتها في إيصال المفاهيم إلى المجتمع. وفي ظل انتشار التكنولوجيا الرقمية ووسائل الاتصال الحديثة، باتت اللوحات الفنية تواجه تحديات في أداء دورها التقليدي في جذب المشاهد وتوصيل الفكرة الكامنة في العمل الفني.

والفن المعاصر بمختلف اتجاهاته وتيارته الفنية التي ظهرت في الغرب في الفترة ما بعد الستينات من القرن العشرين وامتدت إلى وقتنا الحالي، ساعدت الفنان وحررته من القيود التقليدية، فبدأ الفنان ينسج خيوط أفكاره الإبداعية من خلال استلهام الفن التفاعلي وتوظيفه في التقينات الطباعية المختلفة من أجل أن يصل بفكره النسجي إلى مفاهيم فنية جديدة وطرق تعبيرية معاصرة مبتكرة من خلال تقتيات متجددة ومثرية للعمل الفني ومشجعة للفكر التعبيري عند الفنان (Abu Shaala ،2023)، تُعدُّ تقنيات الطباعة اليدوية إحدى الفنون البارزة التي استثمر فيها الإبداع الفني المعاصر، إذ تجمع بين المهارة والتقنية وتتميز بتنوع أساليبها الأدائية وبمجالاتها المختلفة، ومع تطور وسائط الطباعة اليدوية، تمكن الفنانون من توسيع رؤاهم الفكرية وإنتاج أعمال فنية مبتكرة، مما جعل هذه التقنيات مجالاً يتماشى مع معايير وإنتاجات الفن المعاصر (Al Saadi et al, 2024)، ومن أهم هذه الفنون المعاصرة: الفن التفاعلي وفن التجهيز في الفراغ الذي حاول فنان الطباعة اليدوية أن يستفيد من خصائص هذه الفنون ويوظفها بالتقنيات المتعددة في الأعمال الطباعية ليندمج معها فتصبح أدوات التعبير الفني التقليدية والحديثة لها بعد فني جديد، حيث ظهر الفن التفاعلي وفن التجهيز في الفراغ في مجالات عدة من بينها التصوير والنحت، إلا أن فن الطباعة لم يحظى بالكثير من الاهتمام في دراسة فعالية الفن التفاعلي في تحقيق أهدافه.

إن دراسة الفن التفاعلي ودوره في الاتصال مع الجمهور يساعد الطلاب على فهم العلاقة بين التقنية والموضوعية الجمالية؛ إذ يتعلمون كيف يُمكن للوسائط الحديثة أن تُثري المعنى وتُوسع دائرة التعبير الفني، وتساهم هذه العملية في تعزيز القدرات الإبداعية لدى الطلاب من خلال التحدي الذي يواجهونه في المزج بين الأساليب التقليدية والفنون المعاصرة. وفي هذا السياق، يصبح الفن التفاعلي الطباعي وسيلة لنقل الأفكار والرؤى بطريقة تُحفِّز الحوار الثقافي والفني بين مختلف الأجيال، يُظهر هذا التكامل بين الفنون المعاصرة والأعمال الطباعية أن التجديد والابتكار لا يتعارضان مع توصيل الفكرة، بل يُكمّلان بعضهما لصنع فن يعبِّر عن الروح المعاصرة بصدق وعمق، ويُعدُّ خطوة أساسية نحو إعداد جيل مبدع قادر على مواجهة تحديات العصر الفني الحديث.

مشكلة الدراسة:

يُعتبر الفنان وطلاب التربية الفنية في مجال الطباعة اليدوية مبدعين يمتلكون فكراً معاصراً يسعون للتعبير عنه والتواصل مع المتلقي من خلال أعمالهم الفنية، بما يحقق تفاعلا حسيًا وفكريًا بين الفكرة والخامة والمجال الفني. ومع ذلك، لا تزال هناك قيود تحد من هذا التفاعل لدى بعض فناني الطباعة وطلاب التربية الفنية، لا سيما في مقرري الطباعة اليدوية والمشروع الفني، وذلك نتيجة للتقيد باتجاهات فنية وتقنية محددة تفرضها الأساليب التقليدية والمنهجيات المعتمدة في التدريس.

وقد لوحظ افتقار العديد من أعمال الطلاب في مقرر المشروع الفني (بمجال الطباعة) إلى عناصر الفن التفاعلي، مما يؤدي إلى محدودية التجربة الإبداعية، وضعف التفاعل مع الخامة والمفهوم، وانخفاض القدرة على الابتكار والتجريب.

ومن هنا انطلقت مشكلة الدراسة بالتساؤل الآتي: هل يمكن إثراء مجال الطباعة اليدوية في مقرر المشروع الفني بمختلف تقنياته من خلال توظيف الفن التفاعلي، بما يعزز التنوع الإبداعي والفكري، ويسهم في تحفيز الحراك الفني الطباعي لدى طلاب التربية الفنية؟

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية: تسليط الضوء على الفن التفاعلي. وإلى ابتكار أساليب فنية تفاعلية في مجال الطباعة اليدوية. وإلى الاستفادة من أساليب الطباعة اليدوية ودمجها لإنتاج أعمال تفاعلية.

فرضية الدراسة:

يفترض الباحثان أن ممارسة طلاب التربية الفنية للطباعة اليدوية للفن التفاعلي في أعمال الطباعة ضمن مقرر المشروع الفني تسهم بشكل فعّال في تنمية قدراتهم الإبداعية والتقنية، وتعكس مدى فهمهم للعناصر التشكيلية وأساليب التعبير الفني المعاصر.

أهمية الدراسة:

1. الكشف عن دور الفن التفاعلي في الأعمال الطباعية لطلاب التربية الفنية.
2. دور الفن التفاعلي في نقل الإبداع والابتكار في مجال الطباعة من خلال الأعمال الطباعية لطلاب التربية الفنية.
3. توجيه طلاب التربية الفنية إلى الاستفادة من التقنيات الطباعة اليدوية وربطها للتفاعل مع المتلقي للفن من خلال اللوحات الطباعية الفنية التفاعلية.

حدود الدراسة:

الحدود الزمانية: تتمثل الحدود الزمانية لهذه الدراسة في فصل الخريف الدراسي وهو الفصل الدراسي الذي يتم طرح مقرر المشروع الفني (مجال الطباعة)، وهو عبارة عن ثلاثة أشهر دراسية، حيث تم جمع وتحليل الأعمال الفنية للطلاب خلال هذا الإطار الزمني ضمن مقرر (المشروع الفني). الحدود المكانية: تقتصر هذه الدراسة على طلاب قسم التربية الفنية بمقرر المشروع الفني (لمجال الطباعة) في كلية التربية حيث تم تنفيذ أعمال الطباعة اليدوية (يكون الطلبة المسجلين في مجال الطباعة لهذا المقرر بين 3- 6 طلاب. الحدود الموضوعية: تركز الدراسة على تحليل وتقييم أعمال الطلاب في مجال الطباعة اليدوية بقسم التربية الفنية، كما تم تنفيذها ضمن متطلبات مقرر (المشروع الفني).

منهجية الدراسة:

المنهج الوصفي التحليلي القائم على وصف بعض أعمال الفن التفاعلي المختص بمجال الطباعة، ويتضمن البحث المنهج التجريبي القائم على تجربة عينات طباعية طلابية بقسم التربية الفنية تخدم فكرة الفن التفاعلي في مجال الطباعة اليدوية التي ساهمت بشكل فعال في إثراء الإبداع والابتكار عند طلاب التربية الفنية في مقرر المشروع الفني.

مصطلحات الدراسة:

الفن التفاعلي: تتعدد مفاهيم الفن التفاعلي التي تساعد على شرح مقتضاه، وتتمثل أبرز تلك المفاهيم في كل من:

عرف (Al-Kaabi, & Muslim, 2022) الفن التفاعلي بأنه "عملية تشاركية في إنتاج المنجز التشكيلي بين الفنان والجمهور يعكس جماليات التجريب في أدائهما". وأوضح (Banaamah, 2022) بأن الفن التفاعلي هو "نوع من الفن الذي يعتمد على تفاعل الجمهور، بحيث يكون هناك نوع من التأثير المتبادل بين المتلقي والعمل الفني". وعرف (Heiba&Haroun، 2023) الفن التفاعلي بأنه "أحد الاتجاهات الفنية المعتمدة على التواصل الفعال والمشاركة الإيجابية بين الفنان والعمل الفني والمشاهد، بحيث يشارك المتلقي في تشكيل العمل الذي يظل مفتوحا وقابلا للتعديل والتغيير، يضيف إليه المشاهد وجهة نظره وخبرته، فتصبح علاقة المتلقي لا تتوقف عند المشاهدة وإنما المشاركة والتفاعل وتكوين المفهوم". وعرف (Iskandar, 2024) الفن التفاعلي بأنه "شكل من أشكال الفنون المعاصرة الذي يعتمد على إشراك المتفرج في العمل الفني التحتي، لتحقيق التفاعل بينهما، ويتمثل ذلك في هذه الدراسة من خلال مشاركة الجمهور في الأعمال الفنية التحتية موضوع الدراسة، ومن خلال تكملة الجزء المفقود فيها، كما في نموذج فارس الأجيال، ومن خلال الصعود والنزول على الدرج من خلال نموذج السلم الذي لا ينتهي، إضافة إلى الجلوس والمشي عليها من خلال نموذج العملاق الضخم". وعرّف أوليفيرا (Oliveira, 2025) الفن التفاعلي على أنه: "العمل الفني الذي يتبادل فيه الفنان والمشارك التفاعل في التجربة التقنية الجمالية، إذ يتشكل العمل الفني في فعل المتفاعل، في علاقة من التفاعل تتوسطها التقنيات الحاسوبية".

وبالتعقيب على ما تم تناوله يمكن تعريف الفن التفاعلي بأنه نوع من الفنون الذي يعتمد على تفاعل الجمهور مع العمل الفني بشكل مباشر ويهدف هذا النوع من الفن إلى إشراك المشاهدين في خلق تجربة فنية فريدة، حيث يصبحون جزءاً من العمل بدلاً من أن يكونوا مجرد متفرجين، قد يشمل الفن التفاعلي استخدام التكنولوجيا.

الطباعة الفنية التفاعلية: عند (Noureddine & Al-Sarouri, 2016) هي فن من الفنون المعاصرة الذي يعمل على كسر الحواجز بين العمل الفني والمشاهد من خلال التفاعل فيما بينهما سواء من خلال تحريك أجزاء من العمل أو أن يكون جزءا من العمل الفني المطبوع.

الدراسات السابقة:

دراسة (Noureddine & Al-Sarouri, 2016)، بعنوان (الطباعة الفنية التفاعلية ودورها الاتصالي). وهدفت الدراسة إلى التعرف إلى تطبيقات النظرية التفاعلية على أحد أعمال التصميم في الفن الحديث، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي القائم على وصف ودراسة النظرية التفاعلية وتطبيقاتها على أعمال التصوير في الفن الحديث. وتوصلت الدارسة إلى النتائج التالية: يعد الفن التفاعلي أحد اتجاهات فنون ما بعد الحداثة والفنون المعاصرة التي عملت على تغيير مفهوم الفن ومعاييره، حيث أخرجت المتلقي من حالة الجمود إلى التفاعل والمشاركة. كما أن الفن التفاعلي أكثر ارتباطاً بالتقنيات الحديثة التي تساهم في الحركة الفنية المعاصرة في مجال الجرافيك، تشمل عملية الاتصال عدة عناصر؛ تبدأ بإرسال الرسالة للمتلقي، والتي قد تكون سمعية أو بصرية ثم إدراكه لمغزاها ثم تفاعله معها من خلال استجابته التفاعلية التي قد تكون أدائية (حركية) أو وجدانية أو قد تعتمد على مهارة يؤديها المتفاعل. إن البعد الاتصالي في مجال الفن التفاعلي عملية مرتبطة بقدرة الفنان على تحقيق الاتصال الذي ينعكس على تفاعل المتلقي واستجابته للتأثيرات وتعد الطباعة الفنية التفاعلية وسيطا اتصاليا، وهي منظومة ذات ملامح جمالية وظيفية وتقنية.

دراسة (Rizk et al, 2018)، اهتمت الدراسة بالكشف عن الأعمال الطباعية التفاعلية كقوة محركة للمشاهد. وقد هدفت الدراسة إلى الكشف عن الإمكانيات التشكيلية للأعمال الطباعية التفاعلية، وطرح منطلقات جمالية وتقنية مرتبطة بالمشاهد، وهدفت أيضا إلى إثراء العمل الطباعي باستخدام متغيرات الفنون

التفاعلية كقوة محركة للمشاهد، وقد تناولت الدراسة مفهوم الفن التفاعلي وتاريخه، وناقشت مفهوم التفاعل والاتصال من جوانب علمية وقامت بتحليل ووصف وسائل متنوعة للفن التفاعلي من خلال عرض نماذج لأعمال فنانين تشكيلين من بينهم أعمال طباعية لفنانين عرب.

دراسة (Ali et al, 2018) هدف البحث إلى (تأكيد الدور الاتصالي للطباعة الفنية التفاعلية). وقد اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي الذي يعتمد على تحليل أنماط للطباعة الفنية المعاصرة بهدف تأكيد الدور الاتصالي لها. وتوصلت الدراسة إلى ضرورة أن يعد الفن التفاعلي أحد اتجاهات فنون ما بعد الحداثة والفنون المعاصرة التي عملت على تغيير مفهوم الفن ومعاييره، حيث أخرجت المتلقي من حالة الجمود إلى التفاعل والمشاركة. وإلى أن يكون الفن التفاعلي أكثر ارتباطا بالتقنيات الحديثة التي تساهم في الحركة الفنية المعاصرة في مجال الجرافيك. وإلى أنه تشمل عملية الاتصال عدة عناصر، تبدأ بإرسال الرسالة للمتلقي التي قد تكون سمعية أو بصرية ثم إدراكه لمغزاها ثم تفاعله معها من خلال استجابته التفاعلية التي قد تكون أدائية (حركية) أو وجدانية أو قد تعتمد على مهارة يؤديها المتفاعل. كما وصلت إلى أن البعد الاتصالي في مجال الفن التفاعلي عملية مرتبطة بقدرة الفنان على تحقيق الاتصال الذي ينعكس على تفاعل المتلقي واستجابته للتاثيرات. وإلى أن الطباعة الفنية التفاعلية تعد وسيطا اتصاليا، وهي منظومة ذات ملامح جمالية وظيفية وتقنية.

دراسة (Al-Siyoud, 2024) سعت الباحثة في هذه الدرسة إلى (استكشاف مفهوم الطبعة الفنية الذكية، ودورها في تحقيق التفاعل مع المتلقي، ضمن إطار دعم مستهدفات رؤية المملكة العربية السعودية 2030)، وقد تناولت الدراسة تساؤلاً رئيساً مفاده: كيف يمكن تعزيز رؤية 2030 من خلال التفاعل في الطبعة الفنية الذكية؟ وتوصلت الباحثة إلى أن التطور العلمي والتقني ساعد في ابتكار أحبار ذكية متقدمة مكّنت الفنانين من إنتاج طبعات فنية تفاعلية ذات طابع غير تقليدي، كما أوضحت النتائج أن تنوع أنواع الأحبار الذكية وآليات تنشيطها (كالحرارة أو الضوء) أسهم في تعزيز تفاعل المتلقي مع العمل الفني، حيث لم يعد المتلقي مجرد مشاهد سلبي، بل أصبح شريكًا فاعلا في تشكيل المعنى الفني، وأكدت الدراسة أن هذا النوع من التفاعل يسهم في تعميق المضامين التعبيرية للعمل الفني، ويعزز من تحقيق أهداف برامج رؤية 2030، لا سيما تلك المتعلقة بتمكين الفن والابتكار وتحفيز الحراك الثقافي المعاصر في المجتمع السعودي.

الفن التفاعلي

تعد الرؤية الفنية من العمليات الإدراكية لدى الإنسان، حيث ترتبط بأنشطة التفكير والإحساس والإدراك، ومن خلالها، يكتسب الفرد كمية كبيرة من المعلومات والخبرات خلال تفاعله المستمر مع البيئة والمجتمع المحيط به؛ وهو ما أشار إليه (Iskandar, 2024) بأن تعتبر الرؤية الفنية من العمليات الإدراكية لدى الإنسان التي ترتبط بأنشطة التفكير، والإحساس والإدراك، فيكتسب المرء -من خلالها- كما هائلا من المعلومات والخبرات طوال فترة تفاعله مع البيئة والمجتمع من حوله، فالفن هو الإطار الذي يُحيط بفاعلية الفنان، وتوجهاته، إضافة إلى أن الفن لا يأتي من فراغ، حيث يحدث تفاعل بين موهبة الفنان وقدرته الابتكارية والوجدانية والإدراكية. ويمثل النحت نوعا من أنواع الفنون التي تجذب المشاهد بتفاصيلها، خاصة بعد أن أصبح فن النحت يشمل العديد من الأشكال الجديدة التي تمثل التقنيات والمواد الجديدة، والتي أدت إلى التركيبات والأضواء والأشياء التفاعلية وغيرها من أشكال التعبير النحتي.

وبالتالي فهو شكل من أشكال الفن الذي يعتمد على المشاهد لتحقيق الهدف منه من خلال توفير المدخلات والإشراك الفعلي، على عكس الأشكال الفنية التقليدية كما أنه يعتمد أيضا على التكنولوجيا الحديثة وأجهزة الكمبيوتر وأحيانا أجهزة الاستشعار للرد على الحركة والحرارة والقرب والبعد أو أي أنواع أخرى من المدخلات كرد فعل، فيستطيع المتلقي التنقل من عمل إلى آخر ويشارك في استكماله أو يصبح جزءا منه (Heiba & Haroun, 2023).

وعليه يعد الفن التفاعلي فنا يعتمد على استجابة المتفاعلين معه، وتتميّز هذه الأعمال عادةً بطابعها

البصري أو الصوتي، وتستخدم التكنولوجيا الرقمية، وتستجيب لحركات المتفاعل أو أصواته أو مُدخلاته عبر واجهة حاسوبية، ويُنشئ هذا تدفقًا ثنائي الاتجاه للمعلومات بين المتفاعل والعمل الفني، لذا، تُعدّ أفعال المتفاعل جزءًا لا يتجزأ من الفن التفاعل (Krzyzaniak et al, 2022).

شكل (1) يوضح الفن التفاعلي، المصدر: (McRae, 2015, P.10)

مما سبق يمكن استخلاص أن الفن التفاعلي يمثل تحولا هامًا في عالم الفن، حيث يتجاوز الحدود التقليدية للعرض الفني ويشرك الجمهور في عملية الإبداع بشكل مباشر، يتيح هذا النوع من الفن للمشاهدين أن يكونوا جزءاً من التجربة الفنية، مما يخلق علاقة حية وديناميكية بين العمل الفني والجمهور. من خلال التفاعل مع العناصر التكنولوجية أو الحسية في العمل، يكتسب الفن التفاعلي بعداً جديداً ويصبح أكثر قربًا إلى الناس، بحيث يمكن لكل فرد أن يعيش تجربة فريدة ومخصصة هذا التوجه لا يعزز فقط الإبداع الفني، بل يعكس أيضًا التحولات الثقافية والاجتماعية والتكنولوجية التي نعيشها في العصر الحالي، مما يفتح أمامنا أبوابًا جديدة للتفاعل والتفكير والنقد في عالمنا المعاصر.

يُعَدُّ الفن التفاعلي مجالا فنيًا مبتكرًا يتجاوز الأساليب التقليدية في التواصل البصري، إذ يُتيح للجمهور فرصة المشاركة الفاعلة في تشكيل التجربة الفنية. من أبرز أبعاده أنّه يدمج بين الإبداع والتكنولوجيا، مما يؤدي إلى إنشاء بيئات فنية ديناميكية تتفاعل مع المستهلكين وتُحدث تحولا في دورهم من مجرد متلقين إلى مشاركين في عملية الإبداع.

نشأة الفن التفاعلي

ظهر مصطلح الفن التفاعلي في تسعينيات القرن الماضي مع تركيب (فيديو بليس) التفاعلي الذي قدمه ميرون كروجر الذي يُعد أول عمل فني حاسوبي تفاعلي؛ وهو ما تطرق إليه (أوليفيرا) (Oliveira, 2025) بأن ظهر مصطلح الفن التفاعلي في تسعينات القرن الماضي مع التركيب التفاعلي (فيديو بليس) لميرون كروجر الذي يُعتبر أول عمل فني حاسوبي تفاعلي، وقد كان (فيديو بليس) تركيب تفاعلي يستجيب لحركات وأفعال المتفاعلين في غرف منفصلة، ويتواصلون عبر التكنولوجيا من خلال التقاط صور ظلية فورية. ويركز الفن التفاعلي على نشاط المشاركين، حيث يُعدّل المقترح الفني والمتفاعل بعضهما البعض في نفس التجربة التقنية الجمالية، وهكذا، يركز مجال الفن التفاعلي على التفاعل الذي يتم بوساطة التقنيات الحاسوبية، حيث ينشأ الإنتاج الفني من العلاقة بين العمل الفني والمتفاعل.

وقد اكتسب الفن التفاعلي شهرة واسعة في أوائل التسعينيات، عندما أدخل مهرجان (آرس) إلكترونيكا في لينز، النمسا، هذه الفئة ضمن مسابقة (Prix Ars Electronica) السنوية، ورغم أن مشاركة الجمهور تعود إلى أوائل عشرينيات القرن الماضي، وإلى أشكال فنية مثل (فلوكسوس) و(الفن السيبراني) و(الفن الحركي) و(السينما الموسعة)، إلا أن الفن الإلكتروني دفع بإمكانيات إشراك المستخدم إلى مستوى جديد كليًا، وأصبح المصممون والفنانون متحمسين لإمكانية استخدام المدخلات الإبداعية للجمهور لإكمال عمل فني، وقد صُممت هذه الأنظمة التفاعلية لتكون مفتوحة تمامًا، مما أتاح ظهور أحداث جديدة للصورة والصوت والتفاعل (Seevinck, 2017).

وبالتعقيب على ما تم تناوله يمكن استنتاج أن نشأة الفن التفاعلي في تسعينات القرن الماضي نتيجة للتطورات التكنولوجية التي أثرت بشكل كبير في مجالات الفن والإبداع. بدأت هذه الحركة الفنية كاستجابة للتغيرات الاجتماعية والتقنية، حيث ساهمت الابتكارات في مجالات الحوسبة والوسائط الرقمية في فتح آفاق

جديدة للتعبير الفني. كان أول ظهور للفن التفاعلي من خلال الأعمال التي تجمع بين الفنون التقليدية والتكنولوجيا، حيث يتيح العمل الفني للمشاهدين التفاعل معه بشكل مباشر من أبرز الأعمال التي ساعدت في تأسيس هذا الاتجاه كان تركيب (فيديو بليس) للفنان ميرون كروجر، الذي اعتُبر بداية الفن الحاسوبي التفاعلي. ومع مرور الوقت، تطور هذا النوع من الفن ليشمل استخدام تقنيات مثل الواقع الافتراضي، والشاشات التفاعلية، والحساسات، مما أتاح للجمهور فرصة المشاركة الفعلية في خلق التجربة الفنية.

العناصر التفاعلية في الفن التشكيلي

تتمثل العناصر التفاعلية في الفن التشكيلي في التفاعل، يشمل تفاعل المشاهد مع العمل الفني، مما يساهم في تشكيل تجربة فنية فريدة، والزمان والمكان يؤثر توقيتهما وموقع التفاعل في العمل الفني، حيث قد يتغير المحتوى استجابةً للتفاعل اللحظي، والتوليف يتضمن دمج وتقاطع عناصر متعددة في العمل الفني، مما يعزز من بعد التفاعل ويخلق تجارب متنوعة للمشاهد؛ وهو ما أشار إليه (Iskandar, 2024) بأن العناصر التفاعلية في الفن التشكيلي في النقاط التالية:

1. التفاعل: حيث تكمن خصوصيته في حقيقة أنه يمكن للناس التفاعل معه، وإدراك التقدير والمشاركة في إنجاز العمل، والأغراض الفنية الأخرى المستهدفة، ما يضفي معنى ودلالة أعمق على العمل.
2. الزمان والمكان: على عكس الأعمال التقليدية، يمكن للزوار التفاعل مع العمل بأشكال متغيرة. وفقا للاحتمالات التي يقدمها العمل، ومن ثم سيخضع العمل لتغييرات معينة، بسبب وضع البيئة والتغيرات في الوقت، ومن ثم ظهور أنواع مختلفة من التجربة الفنية.
3. التوليف: يقصد بذلك استخدام مجموعة متنوعة من الفنون، جنبا إلى جنب، لتشكل العمل الفني، كما قد يشمل عدداً من المعارف الموضوعية، وغيرها.

ويختلف الفن التفاعلي عن الفن التقليدي، كالرسم، لأن الفن التفاعلي يستلزم استجابة أو تأثيراً متبادلا بين العمل الفني والجمهور، وبالتالي يعد الجمهور أهم عنصر من عناصر الفن التفاعلي، الذي ينطوي على مشاركة الجمهور بدلا من المشاهدة السلبية، ويُعد هذا الدور التشاركي للجمهور جانبًا مُميزًا لهذا الشكل الفني، ولهذا السبب استُبدلت مصطلحات مثل مصطلح الجمهور ومصطلح المشاهد ومصطلح المتفرج بمصطلح (المشارك) في مناقشات الفن التفاعلي (Seevinck, 2017).

شكل (2) يوضح تركيب فني تفاعلي، المصدر: (Chen et al., 2020, P.17)

إن العناصر التفاعلية في الفن التشكيلي تمثل الأساس الذي يتيح للمشاهد التفاعل مع العمل الفني بشكل مباشر، مما يخلق تجربة فنية حية وديناميكية. من أبرز هذه العناصر هو التقنية، حيث يعتمد الفن التفاعلي على وسائل تكنولوجية مثل الحساسات، والأنظمة الحاسوبية، والشاشات اللمسية، لتغيير أو تعديل عناصر العمل بناءً على تفاعل المشاهد، كما أن الزمان والمكان يشكلان عنصراً مهماً، حيث قد يتغير العمل الفني في الوقت الحقيقي وفقًا لمشاركة الجمهور، مما يعزز من جانب التفاعل المستمر، بالإضافة إلى ذلك، تُعتبر المشاركة من أهم العناصر التفاعلية، إذ يُطلب من الجمهور التأثير في العمل، إما من خلال الحركة أو الصوت أو حتى الاختيارات البصرية، مما يجعلهم جزءًا من العملية الإبداعية. التنوع والتجديد أيضًا عنصران أساسيان، حيث تتنوع أساليب وتقنيات الفن التفاعلي من عرض لآخر، مما يضمن أن تكون التجربة فريدة لكل مشاهد هذه العناصر مجتمعة تجعل الفن التشكيلي التفاعلي أكثر قربًا للمشاهد، وتحفز الإبداع والتفكير النقدي.

أبرز الفنانين في الفن التفاعلي

يعتبر الفن التفاعلي من أبرز الاتجاهات الحديثة في عالم الفن، حيث يسهم العديد من الفنانين المبدعين في تشكيل ملامحه وتطويره على مستوى العالم، يعد (رفائيل لوزانو-هيمر) من أبرز الفنانين الذين ساهموا بشكل كبير في تقديم الفن التفاعلي. كما تعتبر (مارينا أبراموفيتش) واحدة من أبرز الأسماء في الفن التفاعلي، حيث تُعرف بأعمالها التي تدمج بين الأداء والفن البصري، ويمكن التطرق إليها بالتفاصيل في التالي:

الفنان رفائيل لوزانو-هيمر (Rafael Lozano-Hemmer)

تنبع أعمال لوزانو-هيمر الفنية من ثقافات الشبكات المعاصرة في أواخر القرن العشرين وأوائل القرن الحادي والعشرين، حيث أصبحت تجارب التفاعل أكثر مرونة، وقد أنتج التركيز المعاصر على الاستخدامات الاجتماعية للتكنولوجيا أجهزة تكنولوجية تُشكل تجاربنا الاجتماعية بشكل متزايد، وتُعيد تركيبات لوزانو-هيمر توظيف التقنيات اليومية، الموجهة عادةً نحو نتائج محددة قائمة على المهام، لخلق علاقات قد تسمح لنا بتجاوز هذا الفهم الآلي للتكنولوجيا من خلال الفاعلية التقنية الاجتماعية (McRae, 2015, P.2).

يستخدم لوزانو-هيمر الظلال بطرق متنوعة لتسهيل التفاعل، وفي عمله (تحت المسح)، تُتيح الظلال رؤيةً لأشكال مُسقطة على الأرض، كانت مخفية لولا ذلك، وفي عمله (أفلام الجسد)، تُمدد الظلال الأجساد وتُمكّنها من التلامس، بحيث تُوقظ ظلال المتفرجين أنفسهم والآخرين في الفضاء العام، ويولّد هذا التفاعل معلومات جديدة حول العلاقة بين العمل الفني والبشر والبيئة، حيث يُبرز وجود جسدي جسداً آخر في مساحة حضرية يُزعم أنها محايدة، وبالتالي ثمة مفارقة بين الحياة والموت في العمل الفني، إذ يُوقظ جسدي الحيّ جسدا كان من المفترض أن يشغل مكانًا للراحة (Oliveira, 2025, P.116).

شكل رقم (3) يوضح تركيب تفاعلي، قدمه لوزانو-هيمر، المصدر (Oliveira, 2025, P.112)

الفنانة مارينا أبراموفيتش (Marina Abramović)

وُلدت مارينا أبراموفيتش في أربعينيات القرن الماضي، وتحديداً عام 1946، في مدينة بلغراد، عاصمة صربيا، وفي طفولتها، غرس الفن فيها تجارب جمالية، دافعًا ميلا نحو الإبداع الفني، حيث انخرطت عائلتها في الثقافة المحلية بفضل بعض المناصب السياسية التي شغلوها، مما سمح لأبراموفيتش بتطوير حساسيتها تجاه اللغات الفنية، وقد أدارت والدتها معهداً مسؤولا عن الإشراف على المعالم التاريخية، وكذلك عن اقتناء الأعمال الفنية للأماكن العامة، ونظراً لأهمية الفن، خصصت والدتها مساحة في شقتها لتتمكن مارينا من الإبداع الفني، وقد كانت تجاربها الأولى مع الرسم في سن السادسة أو السابعة من عمرها (Carvalho et al 2018.p.773).

تخرجت أبراموفيتش في الفنون الجميلة، وحصلت أيضًا على مؤهل دراسات عليا، ومثل معظم الفنانين، بدأت أعمالها الفنية بالرسم، وفي سبعينيات القرن الماضي، برزت الحركة التي يُشير فيها استخدام الجسد إلى تجاوز المادية، وفكرة إضفاء قيمة مادية على الفن، وقد وسعت أبراموفيتش نطاق التجارب الجسدية لتشمل عناصر أخرى مثل العرق والدم والخوف، ورأت أن فن الأداء يمكن أن يكون أداةً للتعبير بشكل أعمق وأكثر كثافة، وقد قدمت عروض مثل (إيقاع 5) و(إيقاع 10) لأول مرة عام 1974، تلك العروض التي منحت أبراموفيتش حضوراً بارزًا في الأوساط الفنية الأوروبية، وقد قامت هذه العروض على مبدأ الفن التفاعلي،

حيث سمحت للجمهور بالتلاعب بجسدها (Simoes & Passos, 2018, p.1331) فأصبحت أبراموفيتش رمزاً لفن الأداء.

وعليه تعد مارينا أبراموفيتش أحد أهم رواد الأداء الفني، ككيان هي فرصة للتعرف على معنى أن يكون المرء فنانا من خلال شكله ووجهه وهيئته وجسده عموما. فوجهها معبر، وتتجلى قوة التعبير عند الفنانة بشجاعتها النادرة التي تنبثق من أعماق كيانها، لتدفع عملها نحو مساحات تختبر حدود الجسد قوةً واحتمالاً، فهي تمر بالخواء اللامرئي بين محدودية الجسد وقدرات العقل الواسعة. إنها امرأة مستفزة للجمهور للمشاركة والتفاعل مع عروضها، فالتفاعل هو تواصل وأخذ ورد وهو البث والتلقي، وعبر التفاعل أدخلت مفهوم الطاقة السارية في المكان، وتعتبر مارينا أبراموفيتش الفنانة اليوغوسلافية، المولودة ببلغراد في 1946، واحدة من أبرز وأهم فناني البورفورمانس في العالم، أهميتها ترجع إلى قوة عملها الملهم الآتي من منطقة عميقة من كيانها الإبداعي. تطلق على نفسها: جدة فن البرفورمانس، وتدور أعمالها حول العلاقة بين الأداء والجمهور، وحدود الجسد، وإمكانيات العقل (AlDhahabi, 2018).

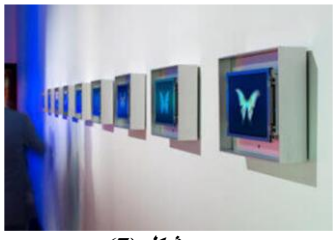
شكل (4) الفنانة مارينا أبراموفيتش وهي بأحد أعمالها التفاعلية، المصدر: https://www.alaraby.co.uk/culture

دومينيك هاريس

يُعد الفنان التفاعلي دومينيك هاريس، المولود في لندن عام 1976، مثالاً على التقاء الشغف بالتكنولوجيا وحب الطبيعة في آنٍ واحد. إذ تُظهر أعماله اهتمامه العميق بالتقنيات الحديثة وتطبيقاتها داخل أعماله التفاعلية، حيث يمزج بين الحماس للتكنولوجيا وتقديره لعالم الطبيعة. يتجلّى هذا المزيج في عمله التفاعلي (Baby Flutter)، الذي يُعد من أبرز أعماله، حيث يعبر فيه عن شغفه العميق بالفراشات وجمال أشكالها. في هذا العمل، اختار دومينيك عشرة فراشات مفضلة لديه، إذ استورد بعضها من رحلاته حول العالم بينما يُعبّر البعض الآخر عن انتشارها الواسع. ويُقدّم الفنان كل فراشة بشكل فردي عبر شاشات (LCD) حرارية تستخدم برامج متطورة، مما يتيح للمشاهد التفاعل معها؛ فعند اقتراب العارض، تنتقل الفراشة من حالة السكون إلى وضع الطيران، لتبدأ في عرض أجنحتها الجميلة بحركة هادئة تُضفي على العمل روحاً من الحيوية والجمال (Sakr, 2021).

شكل (5) عمل الفنان دومينيك هاريس في التكنولوجيا التفاعلية، المصدر (Sakr, 2021)

شكل (6)



شكل (7)

أعمال الفنان الفنان دومينيك هاريس (المصدر عن صقر، 2021)

الطباعة الفنية التفاعلية

تتميز الطباعة الفنية بتعدد أشكالها وطرقها وهذا ما يجعل الفنان قادرا على الإبداع في هذا المجال الفني، ويحقق المجال الطباعي بعدا بصرياً خاصاً حيث أن سماته تجعله فناً قابلاً بأن يواكب تغيرات العصر والاتجاهات الفنية المعاصرة، فيجب أن تتغير الرؤية التقليدية التي تحد من تطور الأعمال الطباعية (Noureddine and Al-Sarouri, 2016) وهناك مجموعة من الفنانين في مجال الطباعة استفادوا من الفن التفاعلي في أعمالهم الفنية ومنهم:

الفنان روبرت روشنبرج (Robert Rauschenberg)

يعتبر هذه الفنان من أكثر الفنانين تجربة للطبعة الفنية، ويعتبر من أبرز الفنانين الجرافيكيين الذي يعتبر رائد هذا الفن وهو أكثر ابتكارا في عرض هذا الفن وإنتاجا أو استخداما لخامات متعددة ومتنوعة، وجمع فيها بين التعبير والوظيفة والجمال ودقة العمل، ومن أكثر أعماله شهرة بالفن التفاعلي، ومن أعماله الطباعية التفاعلية والمجهزة في الفراغ شكل (8) مستخدما الطباعة المسامية (silkscreen) وخمس اسطوانات من الإكريلك زجاجية مثبتة واحدة خلف الأخرى قابلة للتحرك بقاعدة معدنية مزودة بمحركات كهربائية وصندوق تحكم، يقوم المشاهد بتدوير الاقراص وإنشاء تاثيرات ورؤية متباينتين للعمل الفني المطبوع .(Hamed, 2025)

شكل (8) روبرت روشنبرغ - Revolver II - طباعة بالشاشة الحريرية على خمسة أقراص زجاجية دوارة بقاعدة معدنية مزودة بمحركات كهربائية وصندوق تحكم، 198.8 × 195.6 × 62.2 سم- 1967 م

الفنانة نجلاء أدهم (Naglaa Adham)

الفنانة نجلاء أحمد أدهم فنانة وأكاديمية من مصر تخصصت في مجال الطباعة اليدوية، لها دور وحراك في الفن التفاعلي في مجال الطباعة اليدوية، خرجت في أعمالها عن المألوف، وربطت المشاهد والمتلقي بالفكرة والاتصال والتفاعل مع أعمالها الفنية، ففي الشكلين رقم (9، 10) المسمى (نغم طباعي) ركزت الفنانة على تفاعل المشاهد مع الملامس الإيهامية في المطبوعة والمجسمات الكروية المعلقة التي يتحرك المشاهد بينها، بينما تنعكس ظلاله على العمل نتيجة وجود الإضاءة، إلى جانب المقطوعة الموسيقية الخاصة بالعمل فقد قامت بتفعيل أكثر من حاسة في العمل نفسه (Rizk et al., 2018).

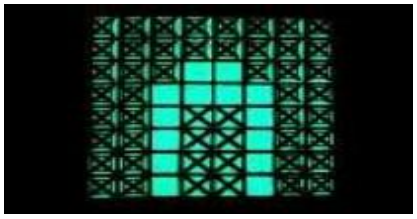
شكل (9)

شكل (10)

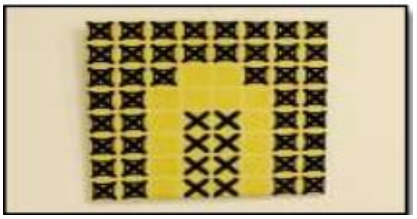
اسم العمل:(نغم طباعي)،مقاس العمل:(5م*5م)،الخامات المستخدمة: (قماش قطن مطبوع بتقنية حجب الحرارة-أقمشة ذات ألياف صناعية على شكل كرات مجسمة -أجهزة صوت- مصدر ضوء

أما في الشكلين رقم (11، 12) قامت الفنانة نجلاء أدهم بعرض الأعمال المطبوعة بفكرة تفاعلية مختلفة حيث طبعت الأعمال باستخدام مادة تعمل على اختزال الضوء الذي تتعرض له وتخزنه لفترة معينة وعند إغلاق الضوء تضيء ذاتيا نتيجة لتخزينها ذلك الضوء، ففي حال غلق الإضاءات الخاصة من قبل المشاهد

يمكنه أن يرى جانبا جديدا من اللوحة (Rizk et al., 2018).



شكل (11)



شكل(12)

*أعمال الفنانة نجلاء أدهم (المشربية)،مقاس العمل:(8م*8م) مقسمة إلى 21 مطبوعة بقياس (40*40سم)، الخامات المستخدمة: (قماش حرير صناعي مطبوع بالشاشة الحريرية). المصدر (Rizk et al., 2018)*

الفنان أليكسوس جنجلس (Alexus Jungles)

هو فنان وباحث في مجال الطباعة اليدوية، له إبداعات فنية وابتكارية في مجال الطباعة اليدوية، وبالأخص الطباعة الأحادية، في الشكل رقم (12).

هدف العمل إلى إظهار الشفافية الدقيقة للورق المطبوع عليه باستخدام الطباعة الأحادية (السانوتايب)، هنا الفنان حاول أن يستفيد من خاصية هذه التقنية في إنتاج أعمال فنية تسمح بمرور الضوء من خلالها في عملية العرض حيث استخدام خيط صيد لتعليق أشكال البكسل ليكون هناك تفاعل واتصال بين العمل والجمهور، فعرض العمل الفني في ممر مضاء طبيعياً من خلال النوافذ التي يتم من خلالها تسلل الضوء ليلفت انتباه المشاهد إلى الضوء والزمان والمكان، ويُسجل مرور الوقت من خلال حركة الضوء مع تحول النهار إلى ليل، عُلّقت الأشكال المُبكسلة على ارتفاعات مختلفة على طول الممر المُضاء، عموديةً على النوافذ، بحيث يرى المُشاهد ما يبدو كتلةً صلبةً من الأشكال الزرقاء العائمة بحرية، يظهر العمل ضوءاً يدخل من مقدمة أحد الأشكال، مما يُعزز الملمس ويُسطح القطعة، بينما تظهر قطعة أخرى يتسلل إليها الضوء من الخلف، مما يُضفي عليها عمقاً مُتوهجاً.

شكل (13) أليكسوس جنجلس تركيب فني، 2019، طباعة زرقاء على ورق أشكال بأحجام مختلفة

الفنانة تايكو تشاندلر (Taiko-Chandler)

تعيش تايكو وتعمل في دنفر، كولورادو. وُلدت في ناغانو في اليابان، وتلقت تدريبها في البداية كممرضة. التحقت بأول دورة فنية لها في رابطة طلاب الفنون في دنفر عام 2011؛ ومنذ ذلك الحين، وهي تُنتج مطبوعات فنية، ومؤخراً صارت تستكشف الأعمال التركيبية والوسائط الأخرى، عُرضت أعمالها في كولورادو بما في ذلك متحف بولدر للفن المعاصر وحدائق دنفر النباتية، وتكساس، وواشنطن، ونيو مكسيكو، بالإضافة إلى العديد من معارض المطبوعات مع شركة (أوهمي جرافيكس) في جميع أنحاء الولايات المتحدة. تعتبر الفنانة الطباعة وسيلتها الفنية الأساسية، حيث تسعى لتطوير مفرداتها الخاصة بها بشكل مستمر، وهي تجمع بين الأشكال والألوان والخطوط والقوام للتعبير عن خيالها والتفاعل مع البيئة المحيطة بها. لذا، تتسم العملية بالتعمد والتكرار في أعمالها الطباعية مستفيدة من التقنيات المختلفة للطباعة، تهتم كثيرا بالأعمال ثلاثية الأبعاد، وخاصةً فن التركيب، هنا، يرتكز العمل أيضًا على العملية على التفاعل الحسي

البصري مع المتلقي والمشاهد، وتستفيد من الإضاءة والظل في أعمالها من أجل إحداث تفاعل مع المشاهد.

شكل (14) منظر تفصيلي لعمل تايكو تشاندلر (من نقطة إلى نقطة)، 2023، أحادي الطباعة، حبر سومي على ورق كوزو. https://spacegallery.org/artist/taiko-chandler

الفنان كيستوتيس فاسيليوناس (Kestutis Vasiliunas)

هو فنان وباحث أكاديمي يعمل بأكاديمية فيلنيوس للفنون بليتوانيا، من مواليد 1964، يعمل بقسم الجرافيك، له العديد من الأبحاث والمعارض الفنية في فن الجرافيك، قدم الكثير من المعارض الفنية التي ساعدت على الحراك الفني في الطباعة الفنية التفاعلية من خلال الأعمال التي يعرضها، حاول أن ينقل فن الجرافيك بطريقة أكثر تفاعلية مع الجمهور، وكان يربط الأعمال التركيبية بالفن الجرافيكي؛ فنلاحظ في الشكل (13) ربط الأعمال الجرافكية بالتفاعل مع الجهمور من خلال التفاعلي المرئي والملمسي للعمل، وذلك من خلال طريق العرض للأعمال الجرافيكية، وهو وضع العمل على الطاولات وحولها كراسي ليكوّن تفاعلا مرئيا قريبا من إحساس المتلقي للعمل الفني.

شكل (15) أعمال الفنان كيستوتيس فاسيليوناس تركيب تفاعلي في بينالي كاوناس الدولي للطباعة، 2023، المصدر: http://bookart.lt/community/vasiliunas

نماذج من أعمال الطلاب بقسم التربية في مجال الطباعة مرتبطه بالفن التفاعلي

1. العمل الأول للطالبة سحر الغافرية

*اسم العمل: "مقاسات وبُعد الصورة في المرآة غير حقيقة" ، أبعاد العمل:(27*57سم)*

خامات العمل: ورق، حبر أسود، قوالب لينو، مرايا.

وصف العمل: هو عمل فني تفاعلي طُبع باستخدام تقنية الطباعة باللينو، يتمثل العمل في مجموعة من الرجال بزي رسمي غربي وهم في حالة وقوف أمام المشاهد، رؤوسهم عبارة عن مرايا. وتحمل اللوحة شكلا بنوراميا إلى جانب امتداد الرجال إلى خارج إطار العمل.

تفاعل المشاهد: يتم التفاعل هنا عن طريق انعكاس وجه المشاهد في المرايا فيظهر كجزء من اللوحة.

فلسفة العمل: تأتي هذه اللوحة لتعكس عاملاً آخر من عوامل عدم الرضا عن الذات وهو رؤية الشخص لنفسه من خلال آراء الآخرين به، فالمرايا هنا رمز لآراء الناس حول الشخص. عدد الناس في اللوحة يعبر عن أن الشخص إذا حاول أن يرضي آراء الناس حول شكله ومنظره فمن سيرضي؟ إضافة إلى أن اختيار هذا اللباس يوحي للمشاهد بأن هؤلاء الأشخاص ذوو شأن عالٍ، ومظهر أنيق، لذا وجب الاستماع إليهم وتطبيق آرائهم، هذه هي حقيقة معتقداتنا وكل ذلك خاطئ، فكلام وآراء الناس حولك لا تعبّر عنك بالضرورة.

*شكل (16) عمل الطالبة سحر الغافرية طباعة باللينو أبعاد العمل:(27*57سم)*

2. العمل االثاني للطالبة سحر الغافرية

*اسم العمل: (∞)، قياس العمل: (22*21سم)*

وصف العمل: المشروع نفذ بتقنية الطباعة الجرافيكية على الورق لإنتاج لوحة طباعية فنية تفاعلية معدّة بطريقة الطباعة بالخشب وهي عبارة عن امرأة تنظر إلى إبره في الأعلى، حين يتحرك الورق الشفاف تتحرك الصورة بتكرار زمني لصراخ المرأة، وتتحرك الإبرة في طعنات على وجهها.

تفاعل المشاهد: يأتي تفاعل المشاهد عن طريق تحريك ورقة شفافة عليها خطوط متساوية الأبعاد، وبمجرد تحريك الورقة الشفافة تظهر للمشاهد صورة متحركة لامرأة تصرخ.

والفلسفة من وراء هذا العمل هو التعبير عن النتائج التي تترتب عن المفهوم الخاطئ للجمال، وأن اللجوء إلى عمليات التجميل يؤدي حسب وجهة نظر الفنانة إلى خلق أشكال متشابهة من البشر ضمن معايير محددة يحددها المجتمع، وأن من يسلك هذا الطريق يدخل في دوامة لا متناهية من عمليات التجميل والتحسين.

*شكل (17) عمل الطالبة سحر الغافرية، قياس (22*21سم)*

*شكل (18) عمل الطالبة سحر الغافرية قياس العمل: (22*21سم)*

3. العمل الثالث

عمل الطالب: احمد الشعفاري

اسم العمل: التعبيرات الانسانية

وصف العمل: يهدف هذا المشروع إلى استكشاف العلاقة بين التعبيرات الإنسانية والفنون التفاعلية من خلال ثمانية أعمال مطبوعة باستخدام تقنية الاستنسل، يتكون كل عمل من قماش شاشة حريرية بأبعاد (2م × 75 سم) يتم تثبيته على قطعة من الحديد، بحيث ينسدل القماش بشكل يجسد التفاعل البصري والحسي.

تركز الفلسفة الأساسية للعمل على توظيف الطباعة اليدوية بواسطة الاستنسل على أقمشة شفافة تحمل صوراً ضليلة لتعبيرات إنسانية متنوعة، حيث يمثل كل عمل لحظة معينة أو حالة شعورية مميزة. تتيح هذه الأعمال للجمهور استكشاف الذات من زوايا متعددة واستخدامها كوسيلة رمزية للتعبير عن التفاعل الإنساني داخل فضاء فني متحرر.

ويهدف المشروع إلى دراسة كيفية التعبير عن المشاعر الإنسانية مثل الحزن، والفرح، والتمني، والترجي، والقلق، وترجمتها إلى لغة بصرية تدمج بين العناصر البصرية والبعد المكاني للفضاء المستخدم، كما يسعى المشروع إلى تحويل الفراغ إلى مساحة تنبض بالتفاعل البصري واللمسي من خلال استحداث تأثيرات ملمسية تعزز الطابع التفاعلي للعمل.

اعتمد الطالب على استلهام التعبيرات الإنسانية المختلفة من خلال الحوار والتفاعل بين الفنان والجمهور،

مما مكنه من إحداث تأثيرات حسية تربط بين الفن التفاعلي والتعبيرات الإنسانية بطريقة مبتكرة وشاملة. تعكس فلسفة العمل الاعتقاد بأنَّ التعبيرات الإنسانية تستطيع أن تنتقل إلى الآخر عبر اللوحة الفنية والتفاعل المباشر، كما يمكن للفنان أن يتجول بين التعبيرات التي يشعر بأنها الأقرب إليه ليعيد تعريف العلاقة بين الفن والمشاهد.

شكل(19) عمل الطالب أحمد الشغفاري

العمل الرابع

عمل الطالب: حمد الجهضمي

اسم العمل حرف عربي

وصف العمل: في هذا العمل تم استكشاف إمكانية الاستفادة من الحروفيات العربية كأساس لتجربة فنية تفاعلية. فقد بدأ المشروع باستخدام الحرف العربي (ع) كنموذج أولي، حيث اعتمد الطالب على تقنية الصباغة بأسلوب العقد والربط بالعقد، مع دمجها بتأثيرات ملمسية ناتجة عن استخدام تقنية (الاستنسل)، واعتمد في منهجيته على أساسيات الفن التفاعلي بهدف إحداث تواصل ديناميكي بين المواد والتقنيات الطباعية المستخدمة في التنفيذ، بالإضافة إلى استخدام إضاءة متغيرة ترتبط بالمستويات المتعددة للعمل الفني. ويهدف المشروع إلى جذب انتباه المتلقي عبر الجمع بين التقنيات الطباعية والربط المتناسق مع الإضاءة، مما يعزز القوة الجمالية للتأثيرات الخطية والملمسية التي تُستخلص من عمليات الصباغة المختلفة للحرف، وبذلك يتحقق التكامل الإبداعي والتواصل البنّاء بين أساليب الطباعة والحروفيات العربية، مع إبرازها من خلال وحدة الإضاءة كعامل محوري في إبراز عمق وتأثير العمل الفني.

شكل (20) عمل الطالب حمد الجهضمي، (مساحة العمل متر في متر)، صباغة على القماش مع تركيب مستويات خشبية

نتائج الدراسة:

1. تحسن ملحوظ في المهارات الإبداعية والتقنية لدى طلاب التربية الفنية، من خلال تنفيذ أعمال طباعة يدوية ذات طابع تفاعلي.
2. قدرة الطلاب على توظيف عناصر الفن التفاعلي بفعالية داخل أعمالهم الطباعية، مثل التفاعل الحسي أو البصري مع المتلقي.
3. تنوع واضح في الأساليب الطباعية المستخدمة، بما يعكس فهماً عميقًا لتقنيات الطباعة اليدوية وأدواتها.
4. ارتفاع مستوى الوعي الجمالي والتقني لدى الطلاب في اختيار الموضوعات، ومعالجتها بصرياً باستخدام تقنيات الطباعة.
5. بروز اتجاهات تعبيرية معاصرة في أعمال الطلاب تعكس اطلاعهم على مفاهيم الفن االمعاصر والتفاعلي.
6. الطباعة الفنية التفاعلية قادرة على التواصل التفاعلي مع المشاهد والمتذوق للمجال الطباعي وهذا ما أسهم فيه طلاب التربية الفنية في مقرر المشروع الفني من خلال التواصل التفاعلي مع الأعمال الطباعية

المقدمة

7. الطباعة الفنية التفاعلية أكثر قدرة على ايصال الأفكار للجمهور وذلك بسبب مقدرتها على مشاركة الجمهور وتحويلهم إلى متلقٍ متفاعل.

التوصيات والمقترحات:

1. تعزيز التوجه نحو الفن التفاعلي في مقررات التربية الفنية، من خلال دمج استراتيجيات تعليمية تتيح للطلاب توظيف الطباعة اليدوية بأساليب معاصرة ومبتكرة.
2. إجراء أبحاث تتعلق بمجال الطباعة الفنية التفاعلية وذلك لإثراء المكتبة العربية التي تساهم في إثراء المجال المعرفي والتطبيقي عند طلاب الفنون.
3. تضمين موضوع الطباعة الفنية التفاعلية ضمن مقررات تخصص الطباعة اليدوية في الجامعات والكليات.
4. عقد ورش وحلقات تدريبية من المختصين لمجال الطباعة الفنية التفاعلي.

قائمة المصادر والمراجع Sources & References

1. Abu Shaala, Hussein (2023) Contemporary Fine Art, *Journal of Humanities and Applied Sciences*, University of Marqab, College of Arts and Sciences, Qasr Al-Akhbar, No. (16), 115-99
https://search-mandumah-com.squ.idm.oclc.org/Record/1453642
2. Al-Dhahabi, Mohammed (2018). Silent Confession in Marina Abramović's Artistic Performance: The Perceptions of "The Artist is Present Here" as a Model. *Aesthetics Journal*, 5 (1), 184–212.
https://asjp.cerist.dz/en/rechercheGeneral
3. Al Saadi, Najlaa, Manji, Yasser, Waheeba, Islam, Al-Maamari, Badr, and Al-Hajri, Salman (2024). The Aesthetics of Omani Portrait Art Using Stencil and Silkscreen Techniques among Students of the Department of Art Education at Sultan Qaboos University. *Academic Journal*, University of Baghdad, 111, 369-390.
https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq/index.php/jcofarts/article/view/1293
4. Al-Siyoud**.** Manal (2024). Interactivity in Smart Artistic Printmaking and Its Role in Supporting Vision 2030 in the Kingdom of Saudi Arabia**.** *International journal on Humanities and Social Sciences*, Volume (62). 60-76
https://www.ijohss.com/index.php/IJoHSS/article/view/759
5. Al-Kaabi, Karim Mohsen Ali Samir; Muslim, Ghosq Hassan. (2022) The Aesthetics of Experimentation in Contemporary Arab Interactive Art. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 49(3), 1-9. https://doi.org/10.35516/hum. v49i3.1319
6. Banaamah, Hanaa. (2022). The Aesthetics of Interactive Art at the Riyadh Noor Festival Celebration*, Arab Journal of Social Sciences*, Arab Foundation for Consulting and Human Resources Development, 22 (1), 168-195. https://search.mandumah.com/Record/1337178
7. Carvalho, C., Peruzzo, L., & Gottardi, P. (2018). Poetics of the Body in Artistic Creation in Marina Abramović and Elke Hering. Revista Brasileira de Estudos da Presença, 8, 763-787. https://www.scielo.br/j/rbep/a/nG9zG9kKLbV9fSbX5kMjfQw/?lang=en&format=pdf
8. Chen, W., Shidujaman, M., Jin, J., & Ahmed, S. U. (2020).*A* methodological approach to create interactive art in artificial intelligence. In HCI International 2020–Late Breaking Papers: Cognition, Learning and Games: 22nd HCI International Conference, HCII 2020, Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020, Proceedings 22 (pp. 13-31). Springer International Publishing. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-60128-7_2
9. Heiba, Islam Mohamed El-Sayed; Haroun, Mohamed Abdel Hafeez. (2023). *Interactive Art and Its Use in Teaching Design Foundations. Journal of the College of Specific Education*, (20), 1-22. https://journals.ekb.eg/article_304908_bf39fdef3e8888cbb83a5cd0f6544d4d.pdf
10. Hamed, Ayman. (2025).The Art Print as a Visual Medium in Interactive Arts and Installation in Interactive Space, *Studies Journal: Humanities and Social Sciences, University of Jordan*, 52 (1), 347–364. https://dsr.ju.edu.jo/djournals/index.php/Hum/article/view/5655

11. Krzyzaniak, M., Erdem, Ç., & Glette, K. (2022). What Makes Interactive Art Engaging? Frontiers in Computer Science, 4, 1-14. https://doaj.org/article/bce5058154f043a1abf986beabcd4d11
12. Jungles, Alexus. (2019). "Beyond the Blue: Cyanotype's Qualities of Light, Time, and Space" College of Saint Benedict/Saint John's University. https://digitalcommons.csbsju.edu/honors_thesis/72/
13. Iskandar, Naqar (2024).The Contribution of Interactive Art to Enriching the Aesthetics of Contemporary Sculpture in Light of Sustainable Development, *Saudi Journal of Art and Design*, (4), 3, 19-65. https://pnu.edu.sa/ar/Departments/ScientificSocieties/SaudiArtDesignJournal/Documents/2024/1.pdf https://pnu.edu.sa/ar/Departments/ScientificSocieties/SaudiArtDesignJournal/Documents/2024/1.pdf
14. Rizk, Waseem Ahmed et al. (2018). Interactive Print Works as a Driving Force for the Viewer, Emsia Association for Education through Art*, Scientific Journal of Emsia Association for Education through Art*, No. 14, 13, 345–367. https://search-mandumah-com.squ.idm.oclc.org/Record/1001159
15. McRae, E. (2015). Participation and Performance*:* Human-Technology Relations in the Art of Rafael Lozano-Hemmer (Unpublished Doctoral dissertation, University of Melbourne, School of Culture and Communications). https://arts.unimelb.edu.au/__data/assets/pdf_file/0012/1867845/Participation-and-Performance_Human-Technology-Relations-in-the-Art-of-Rafael-Lazano-Hemmer.pdf
16. Nour El-Din, Khadija, and Al-Sarouri. Al-Saeed. (2016*)*.Interactive Printing and Its Communicative Role*, Journal of Education*, Al-Azhar University, 171 (1), 562-579 https://search-mandumah-com.squ.idm.oclc.org/Record/864785
17. Oliveira, A. M. (2025). *Some considerations on Interactive Art*. Estudios artísticos, 11(18), 105-120. file:///C:/Users/admin/Downloads/Dialnet-SomeConsiderationsOnInteractiveArt-10041458.pdf
18. Saqr, Amina. (2021).The Role of the Digital Revolution in the Interactive Relationship between Artist and Recipient, *Journal of Architecture, Arts and Humanities,* Special Issue (Seventh International Conference "Heritage, Tourism and the Arts between Reality and Hope"), 645-659. https://search-mandumah-com.squ.idm.oclc.org/Record/1151185
19. Seevinck, J. (2017). *Emergence in interactive art*. Springer International Publishing, Switzerland. https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-45201-2
20. Simões, L., & Passos, M. C. (2018). The performance art of Marina Abramovic as a transformational experience. Psychology, 9(6), 1329-1339. https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=85647
21. موقع الكتروني https://spacegallery.org/artist/taiko-chandler/