

## Creative coding practices for media artists & designers in Egypt (Challenges, benefits, difficulties)

Lecturer/ Omnia Salah Eldin  
Lecturer in Faculty of Applied Arts, Helwan University

### ملخص البحث

تلعب البرمجة دورا كبيرا في العلم من حولنا اليوم ، و بالرغم من ان استخداماتها النفعيه ، الا ان هناك تزايدا كبيرا لفنانين استخدموا لغه البرمجة كوسيط لاعمالهم الفنيه ، مصطلح " البرمجة الابداعيه " يشير الي نوع من انواع البرمجة التي تستخدم في الاطار التعبيري و الجمالي للاعمال الفنيه و التصميم الابداعي ابتداء من الصور الحيه ، الفنون البصريه و السمعيه ، و فنون التجهيز في الفراغ ، و فنون العرض و الصوت ، و الاعلان المرئيه في انتاج النماذج الاوليه في التصميم

ازدهرت فنون الميديا في مصر في التسعينيات من القرن العشرين .هناك عدد كبير من الفنانين حاولوا اعاده تعريف انفسهم بوسائط جديده غير مسبوقة ، و اصبحت البرمجة مصدرا لشغف عدد كبير من الفنانين ، خاصه بعد انتشار البرامج المفتوحه او open source ، و تنامي عدد كبير من الفنانين و المصممين الذين عبروا عن انفسهم بالجماليات الرقمييه ، تضمنت اعمالهم جميع اشكال الفنون الرقمييه ابتداء من الصور المعدله رقميا ، انتهاء الي الاعمال المجهزه في الفراغ الرقمييه .

و في ظل تلك المتغيرات تبقي المناقشه مفتوحه حول كيف يمكن للبرمجة الابداعيه تطوير مفهوم و تذوق الفن في مصر ؟ هل هناك دورا للمنظمات الغير هادفه للربح في تنامي عدد الفنانين و المصممين المستخدمين للبرمجة الابداعيه ؟ كيف يمكن ان تسهم البرمجة الابداعيه في اثراء مفهوم الفن و التصميم في الكليات الاكاديميه ؟ يلقي البحث الضوء علي شباب الفنانين المصريين الذين استخدموا البرمجة الابداعيه كوسيط لهم ،من خلال محاوله الاجابه علي الاسئله السابقه .

من أهم الإشكاليات التي تتبادر إلى الذهن عند محاولة فهم: ماهية العمل الفني التفاعلي؟ هل الفن التفاعلي فن قائم بذاته؟ أو ليست كل الأعمال الفنية تفاعلية؟

اقترح ساكان Itsuo sakane<sup>(1)</sup> أن الفن التفاعلي هو ببساطة الفن الذي يتضمن مشاركة المشاهد. فكل أنواع الفن يمكن أن يطلق عليها تفاعلية إذا ما أخذنا في الاعتبار المشاهدة كنوع من المشاركة، وجاء ذلك كاستجابة لتصريح دوشامب الشهير "إن المشاهد يبدأ في صناعته للصورة"<sup>(2)</sup>.

وقد حاول الكاتب بيتر كينج er kingPet في مقاله "كل الفنون تفاعلية" إثارة نفس الإشكالية، حيث أشار إلى أن "الفهم understanding" في حد ذاته شكل من أشكال الفن، هو الوسيط الذي من خلاله تتخذ المعرفة طريقها إلى العقل والتطبيق العملي لكل ما نعرفه، هذا الوسيط من المعرفة يتراكم في عقولنا، ومن خلال الملاحظة وتشكيل الآراء يتخذ هذا الوسيط شكل اللعبة. كما يشير الكاتب إلى أن علينا دائماً أن نتذكر أن سواء كان الفن أثرياً أو معاصراً فهو فن تفاعلي، وأن الطبيعة الأساسية للفن هي التفاعل، وأن الفنان الذي ينكر الجمهور هو فنان غيبي وغير مدرك لمصيره، ففي فن الرواد في العصر الحديث أجاب الفنان مارسيل دوشامب Marcel Duchamp عن سؤال "ما هو الفن؟"، وذلك حينما انتزع وظائف بعض الأشياء وتحويلها إلى فن، مثل "المبولة Urinal"، والتي قام بعرضها كعمل فني.<sup>(3)</sup>

(1) إيتسو ساكان Itsuo Sakane (١٩٣٠-العين)، كاتب وناقد في مجال فنون الميديا والفنون المرتبطة بالعلوم والتكنولوجيا، وله العديد من الإصدارات والمقالات.

(2) Rokeby, D. (1998). Transforming Mirrors: subjectivity and control in interactive media. Penny S (Ed), Critical issues in electronic media, state university of New York press, New York. P: 134.

(3) F. peter king. (2007). Les Fleurs Du Mal. vol2(1). Art. no.01.