دور الجرافيك في العرض المتحفي

أ.د/ احمد محمد إسماعيل نوار
أستاذ كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان
nawarart@hotmail.com
الباحثة / شيريهان حسين
مرشح للدكتوراه كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان
engabdelaal30@gmail.com

الملخص

وفرت ظهور المستحدثات التكنولوجيه التفاعلية الرقمية لمؤسسات التراث الثقافي والمتحفي في القرن الحادي والعشرين الفرصة لتقديم برامجها الثقافية والتذوقية بطرق جديده ومبتكره من خلال الإستفاده من الإمكانات الهائلة لتلك المستحدثات والتي تتمثل في زيادة فاعلية البرامج المتحفية وتكامل المعرفة وتنوع مصادرها وتنوع الخبرات النقدية والتذوقيه وتوفير مصادر جديدة ومتعددة للمعلومات ، ونظراً للتطورات السريعة للتكنولوجيا المستحدثة فقد تطورت الوسائط واستخدامها في مجال إعداد العروض المتحفية من خلال برامج وعناصر الوسائط المتعدده ، وإستخدام الخصائص الدراميه للعرض والوسائط الجرافيكية بإستخدام الإضاءة والبانوراما والديوراما وتكنولوجيا الواقع الإفتراضي كتقنية مستحدثة تهدف إلى محاكاة الواقع بصورة غير حقيقية ، و من ثم التعرف على أنواعها ، و مكوناتها المادية و البرمجية .

وعلي المصمم مراعاة سهولة انتقال العين بين الصورة و الكتابة ليشكل إيقاعاً بصرياً متناغماً للتصميم بشكل عام ولقد ساهمت التطورات المستمرة للتكنولوجيا الرقمية المضغوطة (impact) في التطوير الفني من حيث التقنية والمفهوم حيث ظهرت اتجاهات فنية جديدة مثل فن العمل المركب الرقمي (digital installation art) وفن الواقع الافتراضي (virtual reality) وأصبحت من أهم الأتجاهات الفنية المعاصرة والأكثر ممارسة والأوسع انتشارا بين الفنانين ، ومن هنا يظهر مصطلح الفنان الرقمي (digital artist) والذي يصف الفنان الذي يستخدم التقنيات الرقمية في الإنتاج أو العروض الفنية ، مما يجعل من مصطلح الفن الرقمي رمزا للفن المعاصر الذي يطوي بداخله وسائل الإنتاج الرقمية المختلفة ثم تنتقل الباحثه للحديث عن تكنولوجيا الواقع المدعم والواقع المعزز التي تعتبر الإمتداد التقني للواقع ، و أهميتها في دمج العناصر الافتراضية مع الحيز الواقعي للتحسين من وظيفة الحيز ، مع استعراض لأنواعها ، و مكوناتها (التفاعل النفسي والهولجرام وحائط الفيديوللإشارات الرقمية)

الكلمات الدالة :

العرض المتحفى & الهولوجرام & الوسائط المتعدده & الوسائط الجرافيكية & الواقع الأفتراضى

DOI: 10.21608/mjaf.2020.36782.1742