دور المعارض الإفتراضية فى نشر الوعى الفنى بمجال التصوير فى ظل تحديات كورونا.

مقال بحثى
كامل

* عبير عبدالله الكندري
*الاستاذ المشارك بقسم التربية الفنية، كلية التربية الاساسية.
البريد الإليكتروني: kakao_angel@yahoo.com

تاريخ المقال:

- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 15 أكتوبر 2024**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 20 أكتوبر 2024**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 12 نوفمبر 2024**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 17 نوفمبر 2024**

الملخص:

مع ظهور التقنيات الحديثة فى مجال الواقع الافتراضي وتطور برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد، ظهرت آفاق جديدة لتفاعل الأشخاص مع المعروضات وخلق عروض أكثر حيوية وجاذبية عن طريق إتاحة استخدام الوسائل المتعددة كالنصوص والصور والرسومات الثابتة والمتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد ووسائل التدوير المجسم وتكنولوجيا الواقع الافتراضي لتقديم الخبرة المتحفية فى شكل رقمى يحاكى الواقع وبالتالى تصل رسالتها بأسلوب أكثر فاعلية. تلعب المعارض دوراً حيويا فى نشر المعرفة من قِّبل مؤسسات الذاكره الأساسية (المكتبات - الأرشيفات - المتاحف) والمعارض التقليدية تقابلها مشكلات أو قيود من أهمها المساحة والحجم كما أنها قد تتعرض لمشكلات تتطلب إلغائها أو إرجائها لبعض الظروف الطارئة مثل الحروب والأوبئة مثلما حدث فى الفترة الأخيره جراء انتشار فيروس كورونا مما أدى بالمسئولين إلى فكره إيجاد بدائل للمعارض التقليدية حيث اتجهت الأفكار نحو المعارض عبر الإنترنت. من هنا تبلورت مشكلة هذه الدراسة حول بيان مفهوم المعارض عبر الإنترنت (إلكترونية/ افتراضية) والتعرف على المميزات التى تقدمها والعيوب المتعلقة بها ودراسة خصائص تلك المعارض وخطوات التصميم بالإضافة إلى رصد أو دراسة مدى إتاحة تلك المعارض على مواقع المكتبات الوطنية . وتستمد المعارض الافتراضية كيانها ومحتوياتها غالبا من المعارض الواقعية المتاحة بالواقع المادى وذلك بغض النظر عن ما إذا كان المعرض الافتراضي له كيان واقعى موازى ام لا، وهذا الكيان المستمد من المعرض الواقعي تم تطويره من خلال وسائل الإتصال الحديثه وأبرزها التقنيات الرقمية وشبكة الانترنت، وهى تتفق مع المعارض الواقعية فى كثير من الثوابت إلا ان العلامة الفارقة بين المعارض الواقعية والافتراضية هى أن المعارض الافتراضية معارض ليس لها كيان مادى ملموس فى البيئات الواقعيه حيث تنتقل عبر الأسلاك ويتم مشاهدتها والتفاعل معها من خلال الشاشات بعكس المعارض الواقعية القائمه على الكيانات المادية الواقعيه حوائط، ارضيات، أسقف كما أن التفاعل المباشر مع الأعمال الفنية المعروضه أعطى لتلك المعارض الافتراضية ثقلاً ونجاحا أكبر من نظيرتها الواقعية.

الكلمات المفتاحية: دور المعارض ؛ الإفتراضية فى نشر ؛ الوعى الفنى بمجال ؛ التصوير فى ظل تحديات كورونا

مقدمة :

جائحة كورونا لها أثرها على الفنون وحماية التراث والقطاع الثقافي فقد تأثرت المؤسسات الثقافية وعالم الفنون بدرجة كبيرة، وبعضها يكافح من أجل البقاء. كما فقد الكثير من الفنانين والفنانين الأدائيين الذين يعملون بشكل مؤقت وظائفهم، حيث أُلغيت الحفلات الموسيقية والمهرجانات في جميع أنحاء العالم. وأغلقت المتاحف وصالات العرض أبوابها في إطار تدابير الإغلاق العام. فعلى سبيل المثال، أصدر تحالف المتاحف الأمريكية بيانًا في شهر يوليو 2020، حيث أعرب في البيان عن الأسف لاستمرار إغلاق ثُلث المتاحف الأمريكية.

ومع التطور التكنولوجى ظهر تطور فى برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد، وظهرت آفاق جديدة لتفاعل الأشخاص مع المعروضات وخلق عروض أكثر حيوية وجاذبية عن طريق إتاحة استخدام الوسائل المتعددة كالنصوص والصور والرسومات الثابتة والمتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد ووسائل التدوير المجسم وتكنولوجيا الواقع الافتراضي لتقديم الخبرة المتحفية فى شكل رقمى يحاكى الواقع وبالتالى تصل رسالتها بأسلوب أكثر فاعلية. تلعب المعارض دوراً حيويا فى نشر المعرفة من قِّبل مؤسسات الذاكره الأساسية (المكتبات - الأرشيفات - المتاحف) والمعارض التقليدية تقابلها مشكلات أو قيود من أهمها المساحة والحجم كما أنها قد تتعرض لمشكلات تتطلب إلغائها أو إرجائها لبعض الظروف الطارئة مثل الحروب والأوبئة مثلما حدث فى الفترة الأخيره جراء انتشار فيروس كورونا مما أدى بالمسئولين إلى فكره إيجاد بدائل للمعارض التقليدية حيث اتجهت الأفكار نحو المعارض عبر الإنترنت. (الزغبي ، 2020 ، ص 47).

ان العلامة الفارقة بين المعارض الواقعية والافتراضية هى أن المعارض الافتراضية معارض ليس لها كيان مادى ملموس فى البيئات الواقعيه حيث تنتقل عبر الأسلاك ويتم مشاهدتها والتفاعل معها من خلال الشاشات بعكس المعارض الواقعية القائمه على الكيانات المادية الواقعيه حوائط، ارضيات، أسقف كما أن التفاعل المباشر مع الأعمال الفنية المعروضه أعطى لتلك المعارض الافتراضية ثقلاً ونجاحا أكبر من نظيرتها الواقعية .

من هنا تبلورت مشكلة هذه الدراسة حول بيان مفهوم المعارض عبر الإنترنت (إلكترونية/ افتراضية) والتعرف على المميزات التى تقدمها والعيوب المتعلقة بها ودراسة خصائص تلك المعارض وخطوات التصميم بالإضافة إلى رصد أو دراسة مدى إتاحة تلك المعارض على مواقع المكتبات الوطنية .

سؤال البحث:

ما هو دور المعارض الإفتراضية فى نشر الوعى الفنى بمجال التصوير فى ظل تحديات كورونا؟

فرض البحث :

- تسهم تقنية المعرض الافتراضي فى نشر الوعى الفنى بمجال التصوير فى ظل تحديات كورونا.

أهداف البحث : يهدف هذا البحث إلى ما يلى :

1. إلقاء الضوء على مفهوم المعرض الإفتراضى، خصائصه، ومميزاته وعيوبه.
2. الكشف عن دور المعارض الإفتراضية فى نشر الوعى الفنى بمجال التصوير فى ظل تحديات كورونا.

أهمية البحث :

- اثراء استخدامات تقنية المعرض الافتراضي في دراسة تطبيقات التربية الفنية لدى الطالبات .

حدود البحث:

الحدود البشرية : عدد الطالبات المشاركات في المعرض ٥٢ طالبه بواقع ٦٠ عمل فني تم عرضهم من خلال منصة المجلس الوطني للثقافه والفنون والاداب .

الحدود الزمانية: في العام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ .

منهج البحث :

- يتبع البحث المنهج التجريبى من خلال تجربة عرض أعمال الطالبات على منصة المجلس الوطني للثقافه والفنون والاداب .
- المنهج الوصفي التحليلي من خلال في جمع البيانات المتعلقة بخدمات المعارض الافتراضية وتحليلها .

أدوات البحث : تم تصميم أستبيان على منصة نماذج جوجل لأخذ اراء الزائرين المستفيدين بالمنصة حول مدى نجاح المعرض الافتراضي كمساند وليس كبديل للمعرض التقليدى ومدى وضوح الخصائص الفنية للوحات المعروضه وسهولة التنقل واستعراض اللوحات بسهوبة ويسر .

مصطلحات البحث:

المعرض الافتراضي Virtual Exhibition :

هو عرض مستقل المجال الذي يتيح إمكانية مشاهدة مجموعات ومعلومات ضمن أبعادها الرقمية الخاصة من خلَّل الفضاء الافتراضي (Kim and Hong, 2020 ; P32) .

أما محمد عطيه وضع تعريفًا للمعرض الافتراضي" بأنه بيئة تعليمية تتخطى حدود الزمان والمكان لنقل التعلم عن طريق تجميع المعروضات المتنوعة، وتصنيفها، وتنظيمها، بشكل متكامل، باستخدام أساليب عرض إلكتروني مناسبة توضح الفكرة وتنقلها للمشاهدين حسب خطة محددة ومدروسة لتحقيق

أهداف تعليمية محددة وتختلف أنواع المعارض وأنماطها باختلًف الهدف ونوع المعروضات." (خميس ، 2015 ، ص 16)
وتعرف المعارض الافتراضية بأنها مجموعة وسائط تشعبية تعتمد على الويب في المعلومات المتعددة الأبعاد، سواء كانت تلك المعلومات ملتقطة كصور أو معروضة كما هي (Foo, 2008; P124) . فالمعارض الافتراضية هي معلومات شاملة تزود المستخدم بالمعرفة الثرية عبر الإنترنت (Kamariotou and etal., 2021; P24) .
مساحة عرض على صفحات الويب، يتم فيها استعراض أعمال فنية ذات صيغ رقمية ثنائية الأبعاد بأسلوب وتنظيم معين؛ للوصول إلى تجربة مستخدم تمتاز بالمتعة والجاذبية. (الحركان و النويصر 2023) بيئة إلكترونية تستخدم بشكل مختلف من التفاعل بغرض التعليم والبحث والتمتع بها وتعزيز تجربة التصفح الفنى وهذا النوع بشكل فعال على تعليم الابتكار من خلال استخدام أدوات تعليمية جديدة (Antonaci and OttMichela, 2014; P11) .

الواقع الإفتراضي Virtual reality:

هو استعمال الحاسب في النمذجة والمحاكاة التفاعلية لتمكين شخص ما أن يتفاعل مع منتجات أو بيئة اصطناعية أخرى حسية أو بصرية ثلاثية الأبعاد. وجعل المستخدم يستخدمها ويعيش معها وبينها بشكل ثلاثي الأبعاد ويتعامل معه في الزمن الحقيقي كأنها أشياء حقيقية موجودة على أرض الواقع. (مصطفى ، 2005 ، ص 4)

التمثيل شبه الواقعي للأشياء والأجسام والأشخاص وبيئات تواجدها مضافا إليها فكرة التفاعلية الدائمة بين مستخدم الحاسب والرسوم والصور الرقمية التي يتعامل معها. (Vince , 2013; P78)
الواقع الافتراضي هو تقنية رقمية لتمثيل الاجسام والاشخاص وبيئتها مع اتاحة الانغماس الكامل للتفاعل بينها وبين الانسان.
كفاية سليمان 2017

التوثيق الرقمي Digital Documentation :

تحويل التراث إلى ملفات رقمية يحفظها الكومبيوتر وتتداولها الشبكات الرقمية من خلال قاعدة بيانات الكترونية شاملة ومتكاملة تضم مواد علمية مسموعة ومرئية. و تستند في تصميمها وعملها إلى «المكنز» وهو قاموس موسوعي يعمل على توحيد المصطلحات والمفاهيم الخاصة بالتراث الشعبي مركز توثيق التراث الحضاري والطبيعي)

الدور الفعال للتكنولوجيا الرقمية المتمثلة في الحاسبات ونظم الاتصالات الحديثة في تطوير الاداء الارشيفي القائم على حفظ واسترجاع واتاحة المواد الارشيفية وزيادة كفاءته، وهذا بالطبع يعد من الاهداف الاساسية الإستخدام التقنيات الحديثة في الارشيف. (فاروق ، 2016 ، ص 41) .

قواعد بيانات تفاعلية مرئية. المحاكاة simulation:

وضع النماذج في حالة ديناميكية بإيجاد علاقة تفاعلية بينها أو بينها وبين مؤثرات بيئية أخرى. ويمكن أن تكون كذلك تصور مسبق العملية تصميمية أو إنتاجية أو تدريبية كما لو كانت في الواقع للوقوف على نقاط الضعف ومعالجاتها ونقاط القوة وتعزيزها. وتطويرها للوصول إلى أفضل الحالات بأقل وقت وجهد مبذولين.
(مصطفى ، 2005، ص 12)
تعريف اجرائي المحاكاه في وضع نموذج مادى او بشري او اكثر في موضع التفاعل مع بعضها لدراسة حالتها. النمذجة Modeling : النمذجة هي عملية التعرف علي واكتشاف السمات والمهارات والممارسات والقدرات وترميزها وبناء القدرة على تكرارها أو نقلها أو إظهارها وهي كذلك تجسيد وتصور الأفكار بجعلها أسهل في الفهم والتعديل والمقصود بها هنا هي ما يحفز على ظهور الأفكار الجديدة وفى مجال تصميم المنتجات يقصد بالنموذج التمثيل المبسط لمنتج أو أحد مكوناته في مرحلة معينة من الزمن أو حيز من الفراغ يهدف إلى تعزيز فهم المنتج الحقيقي. (مصطفى ، 2005، ص 13)

الوعى الفنى (تعريف اجرائى) : هو أدراك الفنان لجميع النواحى والظروف التى تحيط به شخصياً وبمجتمعه الكبير والصغير وأن يتحسس بينه وبين نفسه اللون الفني الذي يفضله من بين مجموعة الألوان التي يتحسس بها ويبدأ من خلاله الابداع الفنى.

الدراسات السابقة:

دراسة (Davis , 2021) تناولت هذه الدراسة تأثير الوباء العالمي على العلًقة بين المعارض وصالات العرض والتكنولوجيا .وتكمن أهمية هذه الدراسة في كيفية تعامل المعارض مع الانتقال الافتراضي بسبب فيروس كورونا؛ حيث توصلت نتائج الدراسة إلى أن بعض المعارض كافحت مع الانتقال الرقمي، في حين أن البعض الآخر لم يفعل، وعلًوة على ذلك، أظهرت الدراسة أن معظم المعارض وصالات العرض احتضنت نوعًا من المحتوى الرقمي أو التواجد الافتراضي ؛ بحيث أصبحت المعارض والمعارض

أكثر قبولًا وفهمًا لكيفية أن تكون التكنولوجيا مصدرًا عظيمًا لمنظمتهم.

دراسة Kamariotou, Kamariotou & Kitsios, 2021 تكشف هذه الدراسة أهمية الإستراتيجية الرقمية وجانب التحول التكنولوجي؛ حيث لعبت التكنولوجيا دورًا مهمًا في الرؤى الاستشرافية حول متاحف المستقبل .وتوضح الدراسة أن التطور المتزايد في التكنولوجيا سهّل ظهور الكثير من الخدمات لحلول المعارض الرقمية من حيث إيجاد حلول لمشكلّت التفاعل والمشاركة، وبالتالي خلق بيئة مواتية لاقتصاد التراث الرقمي .

دراسة Kim & Hong, 2020 بحثت هذه الدراسة في تأثير طرق عرض المعرض الافتراضي على التواصل والتفاعل مع الزائر ومتعته، مع التركيز على مقارنة العروض التقديمية ثنائية وثلّثية الأبعاد .وتشير نتائج الدراسة إلى أن العرض ثنائي الأبعاد أكثر فاعلية للتواصل الحدسي من العرض ثلّثي الأبعاد، وقد جرى إثارة الزائر واستمتاعه في نقاط مختلفة وفقًا لطرق العرض، في حين أظهر الزوار ثنائي الأبعاد اهتمامهم بالحصول على المعلومات، مع التركيز على محتوى المعرض، فيما استمتع الزائرون ثلّثي الأبعاد باستكشاف البيئة الافتراضية للمعرض

دراسة Kim, 2018 ركزت هذه الدراسة على فهم العوامل التي تؤثر على اتصال الزائر وتأثيرها على المعارض الافتراضية، وهو مجال تصميم متعدد التخصصات ومتكامل؛ حيث جرى تقسيم العوامل التي تؤثر على الاتصال على نطاق واسع إلى عوامل شخصية، واجتماعية، وبيئية .تطور هذه الدراسة إرشادات التصميم للبحث المنهجي، والقائم على أسس نظرية حول المعارض الافتراضية؛ حيث يمكن أن تساعد الإرشادات أيضًا في ضمان التواصل الفعال بين الزوار والمعارض الافتراضية .

دراسة Pinandita, Nofrizaldi, & Shabiriani, 2021 حيث تناولت هذه الدراسة مفهوم المعارض الافتراضية وتأثيرها في زيادة التفاعل وإثارة الاهتمام لكل من المبدعين وزوار المعرض في فترة الجائحة واقترحت هذه الدراسة زيادة تصنيف أنواع الوسائط الرقمية بالإضافة إلى تطوير وسائل المحاكاة وتوفير نظام شاشات أكثر سهولة في الاستخدام .

دراسة محمد عطية خميس (٢٠١٥) حيث تناولت الدراسة مفهوم كلاً من: المتحف، والمتحف الافتراضي، والمعرض الإفتراضي، كما استعرض بعض الأسماء التي تطلق على المتاحف الإفتراضية، ومنها، المتاحف الإلكترونية، والمتاحف الرقمية، والمتاحف على الخط، ومتاحف الوسائط المتشعبة، ومتاحف الويب، ومتاحف الفضاء الإلكتروني، وأشارت الدراسة إلى أن بيئة التعلم الإفتراضية توفر المكان الإفتراضي الذي يتعلم فيه الطلاب، بدون حواجز في المكان والزمان وتشتمل على معلومات حول المتعلمين والمقررات والمحتوى، كما كشفت عن وجود تداخل وتشابه "المتحف" و"المعرض"، حيث يتفقان في الهدف والطريقة ، وكذلك وجود فروق بينهما، ومن هذه الفروق أن المتحف الإفتراضي كيان أكثر تعقيداً من المعرض الإفتراضي، كما أن المعرض يتميز بالتنوع في التصميم والبنية والمعروضات نظراً لعدم التخصص أما المتحف فيأخذ شكلاً واحداً مميزاً لتخصصه، بالإضافة إلى أن المتحف دائم أما المعرض فقد يكون دائماً أو مؤقتاً، واختتمت الدراسة بخصائص المتاحف والمعارض الإفتراضية، حيث تتميز بالعديد من الخصائص منها: الإفتراضية، والرقمية، والتجسيم، وثراء المحتوى والوسائط وتنوعها، والمعلوماتية، والعالمية، والإجتماعية، والإتاحة والوصول الإلكتروني.

أولا :الإطار النظرى:

ينظر للمعارض الافتراضية بأنها ديناميكية؛ لأنها تخضع لتغيرات مستمرة من حيث التصميم والنشاط والمحتوى، بالإضافة إلى تشجيع المستخدمين في المساهمة فيها، وبالتالي زيادة ديناميكيتها (Foo, 2008) .لذا فلً يجب أن تعتمد المعارض الافتراضية في تصميمها وبنائها على خبراء في تقنية المعلومات، بل يجب أن تكون في متناول الفرد العادي (Carmo, and Cláudio , 2013) وتنصّب المعروضات في المعارض الافتراضية في الغالب بتخزينها في شبكات موزعة ومصممة وفق طراز، أو موضوع، أو مفهوم، أو فكرة معينة، والتي تتم صياغتها بأحدث التقنيات الفنية والهندسية لتحقيق تجربة تركز على المستخدم، وتوظف الاكتشاف والتعلم والمساهمة والاستمتاع من خلًل طبيعة المعرض الديناميكية (Foo, 2008) . كما يتم إنشاؤها باستخدام أداة بنائية تساعد على ترتيب الأعمال الفنية في سيناريو ثلّثي الأبعاد .وهذه الأداة البنائية تعمل بالتزامن مع خادم ومتصفح XMV ، والذي تم تطويرهما لإتاحة التتبع في المعرض الافتراضي ثلّثي الأبعاد (Carmo, and Cláudio , 2013) .

التصميم الجيد للمعارض الافتراضية هو امتداد مهم للمعارض الفعلية، فهي تتيح الاكتشاف، وتخلق فرص للتعلم أكثر من التي توفرها المعارض الفعلية، فالمستخدمون يمكن جذبهم وتفعيل مشاركتهم ومساهمتهم في التحديث المستمر (Foo, 2008) وعند تصميمه، يجب على المصمم أن يدرك كيفية

استخدام الزائر للمعرض الافتراضي وكيفية تفاعله معه، وأن يجعل تواصلهم فعّالًا خلّل جولتهم (Kim, 2018) . وللعرض الافتراضي وأسلوبه دور مهم في عملية جذب المستخدم؛ إذ توصل كيم وهونق في دراستهما إلى أن هناك أثرًا لأساليب عرض المعارض الافتراضية على تواصل ومتعة الزوار، وذلك بالمقارنة بين العرض الثنائي الأبعاد والثلّثي الأبعاد؛ حيث لوحظ أن زوار المعارض الثلّثية الأبعاد استمتعوا أكثر من زوار المعارض الثنائية الأبعاد، الذين حققوا بالمقابل حصيلة معلومات أكبر من خلّل التركيز على المحتوى (Kim, and Seulgi, 2020) وأيضاً، إن من عيوب المعارض الافتراضية هو صعوبة الوصول إلى جودة الصورة الواقعية التي تحافظ على التفاعل المباشر (Carmo, and Cláudio , 2013) .

خصائص المعارض الافتراضية:

تتميز المعارض الافتراضية بعدد من الخصائص الذي ذكرها محمد عطية خميس (خميس ، 2015) ، وهي:

تتميز المعارض الإلكترونية عبر الإنترنت بالخصائص التالية :

ثراء المحتوى وتنوع الوسائط ، حيث تشتمل المعارض الإلكترونية على وسائط ثرية ومتنوعة لعرض المعروضات بالصوت والصورة والنصوص والفيديو وأحيانا النماذج المجسمة.

الرقمية ، حيث يقوم المعرض الإلكتروني على التكنولوجيات الرقمية، المعروضات، التفاعلية، التوجيه الإرشاد.

التفاعلية والإنغماسية ، حيث أن المعرض الإلكتروني هو بيئة إلكترونية تفاعلية ينغمس فيها الزائرون ويتفاعلون مع المعروضات خاصة التراثية والثقافية بطريقة فريدة، فالإنغماسية عبارة عن حالة عقلية تنشأ نتيجة للمدخلات الحسية المستخدمة يشعر فيها المستخدم باندماجه مع المعروضات بدرجات مختلفة.

المعلوماتية ، حيث أن المعرض الإلكتروني يقدم المعلومات المناسبة والمطلوبة حول المعروضات، فمن خلال تلك المعارض يحصل الأفراد على معلومات وخبرات ثرية ويتم تبادل الأفكار والمعلومات والتشارك فيها.

العالمية، حيث تعرض المعارض الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت وبالتالي يمكن أن يصل إليها كل فرد في جميع أنحاء العالم ولذلك يفضل أن تكون تلك المعارض الإلكترونية متاحة بأكثر من لغة.

الإجتماعية، حيث تكون تلك المعارض اجتماعية الطابع من خلال وجود مجموعات من الزائرين يتشاركون في الخصائص أو المهن العلمية كالعلماء والفنانين.

إتاحة الوصول الإلكتروني، حيث يمكن لأي فرد الوصول إلى المعرض الإلكتروني عن طريق الإنترنت في أي وقت وأي مكان بدون قيود زمانية أو مكانية.

قابلية الصيانة، مما يعنى إمكانية التحديث في كل مرة تظهر فيها عناصر جديدة يجب إضافتها إلى المعرض أو عندما يرغب منشئو المعرض في إثراء المحتوى أو تصحيحه.

كل الخصائص السابقة يمكن اعتبارها من خصائص المعارض الإلكترونية والإفتراضية في ذات الوقت ولكن هناك بعض الخصائص المقتصرة على المعارض الإفتراضية مثل:

الإفتراضية ، حيث يكون المعرض عبارة عن كيان افتراضي على شبكة الإنترنت فقد يكون نسخة من معرض موجود على أرض الواقع وهنا يكون افتراضي معزز، وقد يكون المعرض افتراضياً فقط دون التواجد على أرض الواقع.

التجسيم، لأن المعرض الافتراضي هو بيئة ثلاثية الأبعاد تتكون من غرف وممرات. (محمد عطية خميس ، 2015) .

مميزات وعيوب المعارض عبر الإنترنت:

تقدم المعارض عبر الإنترنت حلاً عملياً وفعالاً من حيث التكلفة لمشكلات وقيود المعارض التقليدية حيث توفر مجموعة من المميزات للمؤسسات، بالإضافة إلى بعض العيوب نوضحها فيما يلى:

المميزات :

توفر المعارض الإلكترونية عبر الإنترنت العديد من المميزات للمؤسسات بشكل عام مثل(09):

1. لا يرتبط المعرض الإلكتروني بفكرة الزمان والمكان بل تتخطاها حيث يمكن من خلال شبكة الإنترنت وأجهزة الحاسب تصميم المعرض والدخول عليه من قبل الزوار المستفيدين.
2. يمكن تجديد المواد والخدمات الحالية للمعرض عن طريق إضافة مواد وخدمات جديدة.
3. تعزيز التعلم من خلال توفير معلومات أكثر تفصيلاً حول القضايا الثقافية والتراثية للبلاد.
4. تلبي احتياجات فئات ومستويات مختلفة من الزوار المستفيدين.
5. توسيع نطاق وصول الزوار حيث يمكن مشاهدة العديد من الأشخاص للمعرض الإلكتروني بما في ذلك أولئك الذين لم يتمكنوا من زيارة المعرض التقليدي.
6. توسيع المحتوى والسياق بتقديم مستويات مختلفة من المعلومات التي يصعب تقديمها في المعرض التقليدي.
7. يوفر مساحات تفسيرية لا حدود لها حيث يسمح بتنقل الزوار داخل المعرض وفقاً لإحتياجاتهم الشخصية من المعلومات.

8. زيادة شمولية المعلومات عن طريق وضع طرق للإتصال بمعارض أخرى إلكترونية أو أي معلومات إضافية من شانها تعزيز فكرة المعرض.
9. حماية المجموعات المعروضة والتي قد تكون لا تقدر بثمن في بعض الأحيان مثل القطع الأثرية أو المخطوطات النادرة.

بالإضافة إلى ما سبق تقدم المعارض الإلكترونية العديد من الفوائد والمميزات في مختلف المجالات فعلى سبيل المثال تقدم مزايا في مجال التعليم مثل :

- تمكن المعلمين من الجمع بين الموارد عبر الإنترنت في مناهجهم الدراسية، كما يمكن للطلاب استخدام موارد المعرض لمهامهم أو لإعداد المشروعات الدراسية.
- تعزيز التعلم الذاتي حيث يتعلم الطلاب كيفية إدارة واكتساب المعرفة الجديدة بسرعة فائقة.
- زيادة الوصول إلى المعلومات حيث يحصل الطلاب على معلومات أوسع لا يمكن لهم الحصول عليها بشكل سريع.
- تقدم معلومات بمجموعة متنوعة من الطرق والأشكال التي يمكن للطلاب الوصول إليها والتعامل معها بالسرعة التي تناسبهم دون التقييد بحدود مكانية أو زمنية وغيرها.
- تزيد من فرص التعاون مع الطلاب من الدول الأخرى الذين يقومون بزيارة المعرض الإلكتروني .
- زيادة إنتاجية الطلاب في إعداد المشروعات الدراسية حيث تكون المواد المعروضة متاحة دون قيود .

العيوب:

على الرغم من وجود العديد من المميزات للمعارض الإلكترونية عبر الإنترنت إلا أنها تواجه بعض القيود بشكل عام يمكن إجمالها في التالي :

1. يتطلب إنشاء وعرض معرض إلكتروني جهاز حاسب آلي والإتصال شبكة الإنترنت فقد لا يفي كل جهاز بمتطلبات مشاهدة المعرض.
2. لا يمكن تمثيل الأشياء والتفاصيل الدقيقة مثل الكتلة واللون بشكل دقيق في المعرض الإلكتروني عبر الإنترنت.
3. قد تكون جودة الصور التاريخية أقل من شكلها الطبيعي في الواقع بسبب الحاجة إلى أحجام أصغر للمعرض الإلكتروني عبر الإنترنت.
4. تؤثر سرعات الإنترنت على استخدام الزوار للمعرض خاصة إذا كان المعرض يشتمل على موارد غنية بالوسائط المتعددة والتي تستغرق وقتا طويلا في التحميل والعرض.
5. في حالة وجود مشاكل فنية يصبح عرض المعرض ومشاهدته مستحيلا .(Khoon, and Ramaiah, 2008)
6. أن الأعمال لا تشاهد بشكلها الطبيعي خاصة إذا تم استخدام المواد المختلفة الميكس ميديا (Mix Media) ولا تبين جمالها الطبيعي .

هناك أيضاً بعض القيود للمعارض التعليمية عبر الإنترنت في مجال التعليم مثل :

1. تقليل مهارات التفكير النقدي حيث قد تؤدى سهولة تنزيل المعلومات من المعرض الإلكتروني عبر الإنترنت إلى جمع المعلومات دون الإنتباه إلى بعض العناصر المتعلقة بالتحيز أو الجودة.
2. انخفاض التطور في مهارات القراءة خاصة بين الشباب المتأثرين لأن المعرض الإلكتروني يعتمد في المقام الأول على الصور
3. تناقص مهارات الكتابة حيث يقوم الطلاب بقص ولصق المعلومات دون الحاجة إلى تحسين عملهم.
4. تقليل التفاعل الإجتماعي المباشر بسبب انغماس الطلاب في عالم الإنترنت فقد لا يتعلمون المهارات الإجتماعية المناسبة للحياة العملية للكبار.

ثانيا : تجربة البحث:

الهدف من التجربة :

الضوء على.

الكشف عن مفهوم المعرض الإفتراضى، خصائصه، ومميزاته وعيوبه ودوره فى نشر الوعى الفنى بمجال التصوير فى ظل تحديات كورونا.

الخامات والأدوات والتقنيات المستخدمة :

الوان اكريلك - فرش - لوحات كانفاس مقاسات مختلفه .

الإطار الزمنى لتنفيذ التجربة؟

عام دراسى وذلك في العام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ .

عينة البحث : عدد الطالبات المشاركات في المعرض ٥٢ طالبه بواقع ٦٠ عمل فني تم عرضهم من خلال منصة المجلس الوطني للثقافه والفنون والاداب .

النشر : تم النشر على منصة المجلس الوطنى بدولة الكويت . https://www.nccal.gov.kw

والذى يعتبر من أهم أدواره

حفظ وتوثيق التراث الشعبي والتراث العربي تشجيع الاهتمام بالقراءة والكتابة دعم ورعاية الابداع الفكري والثقافي المحلي دعم ورعاية الابداع الفني والموسيقي المحلي نشر الثقافة العامة من خلال إصدارات المجلس المتنوعة

ومن أهم مهام المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب في الكويت .

أولاً: المهام العامة تشجيع الأجيال القادمة على القراءة والكتابة. توثيق التراث الشعبي والعربي. حفظ التراث الكويتي. دعم الإبداع الفكري. دعم الثقافة المحلية والفن والموسيقى المحلية. نشر الثقافة العامة من خلال الإصدارات المتنوعة للمجلس. نشر ثقافة الكويت والتراث الفني لها.

ثانيًا: المهام الخاصة بالثقافة والآداب منح الجوائز لأحسن إنتاج محلي من أجل تشجيع الثقافة الفنية والأدبية. كالتالى :-

- المشاركة في المؤتمرات والمعارض والمهرجانات الفنية والندوات الثقافية.
- صدور المؤلفات والمعاجم والفهارس.
- تجميع الوثائق ونشر إنتاج فكري جيد مبتكر ومترجم.
- العمل على التبادل الثقافي بين الدول الأخرى.
- جمع البيانات عن مجهود الهيئات المختلفة المتعلق بالثقافة الفنية.
- المعرض الشامل للفنانين التشكيليين .
- مشروع النشر الإلكتروني.

نتائج البحث :

بعد تحليل نتائج الاستبيان الذى تم تصميمه ورفعه على منصة نماذج جوجل لأخذ اراء الزائرين المستفيدين كان هناك اتفاق يصل الى 87 % على النقاط التالية :

- إمكانية التصفح فى اى وقت من اليوم وليس هناك ميعاد ثابت لذلك.
- إمكانية التذوق الفنى للمعروضات وأخذ الوقت الكافى للتذوق الفنى.
- إمكانية التصفح من اى مكان يتواجد فيه الزائر ويكون مريح له .
- توسيع نطاق وصول الزوار حيث يمكن التصفح لمن ليس لديه القدرة الصحبة على التنقل بين المعارض .
- إمكانية تكبير وتوضيح الصور لاظهار ما بها من مناطق فنيه واظهار الخامات المستخدمة بوضوح .
- سهولة أستخدام المعروضات كوسيلة للشرح من قبل الاخرين وتوضيح ما بها من امكانيات فنية .

توصيات البحث:-

- توظيف الفنون التشكيلية في التنويه للوقاية من أخطار الفايروسات والاوبئة والمخاطر الصحية والطبيعية المحتملة .
- توضيح أهميه تفاعل الفنان مع قضايا مجتمعه ويعبر عنها وي ويعتبر الفن وسيلة لتعديل السلوك والتأهيل للمجتمع البشرى المحيط والرقى ويحقق دوره في التوعية .

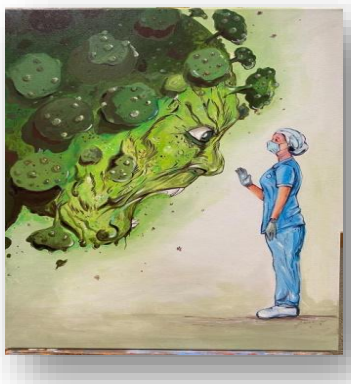
المراجع العربية

1. الحركان ، لمى عبد الرحمن و النويصر هيفاء إبراهيم (2023) : تصميم معرض فنّي افتراضي عبر تطبيق استراتيجية التفكير التصميمي ، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية - المجلد الثامن – العدد الاربعون .
2. خميس ، محمد عطيه (2015) : بين المتاحف والمعارض الافتراضية . تكنولوجيا التعليم سلسلة دراسات وبحوث محكمة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم .
3. الزغبي ، وسام منير عبد الرحمن (2020) : المعارض عبر الإنترنت ومدى إتاحتها عل مواقع المكتبات الوطنية ، المجلة الدولية لعلوم المكتبات والمعلومات ، الجمعية المصرية للمكتبات .
4. فاروق،احمد(2016) : ارشيف المأثورات الشعبية للمعالجة الموضوعية باستخدام المكانز ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، القاهرة .
5. مصطفى،أحمد وحيد(2005) : التصميم والواقع الافتراضي ، المؤتمر العلمي السنوي التاسع لكلية الفنون التطبيقية، ج حلوان،القاهرة .

المراجع الاجنبية

6. Antonaci Alessandra, OttMichela. (2014) : Virtual Museums and Learning Innovation. The international scientific conference E-learning and software for education Bucharest., 2, 28-33.
7. Carmo, Maria Beatriz, and Cláudio, Ana Paula. (2013) : "3D Virtual Exhibitions." DESIDOC Journal of Library & Information Technology33, no. 3: 222-35. doi:10.14429/djlit.33.3.4608.
8. Davis, E. (2021): How a Global Pandemic has Changed the Relationship between Technology and Visual Arts Organizations (Doctoral dissertation, American University).
9. Foo, Schubert (2008) : "Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations." DESIDOC Journal of Library & Information Technology28, no. 4 (2008): 22-34. doi:10.14429/djlit.28.4.194. .
10. Kamariotou, Vassiliki, Maria Kamariotou, and Fotis Kitsios. (2021) : "Strategic Planning for Virtual Exhibitions and Visitors' Experience: A Multidisciplinary Approach for Museums in the Digital Age." Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage21.
11. Khoon, Leong Chee & Ramaiah, Chennupati K. (2008) : An Overview of Online Exhibitions. DESIDOC Journal of Library and Information Technology, Vol. 28, No. 4, pp. 7-21
12. Kim, Soyeon, and Hong , Seulgi. (2020) :"How Virtual Exhibition Presentation Affects Visitor Communication and Enjoyment: An Exploration of 2D versus 3D." The Design Journal23, no. 5 (2020): 677-96. doi:10.1080/14606925.2020.1806580.
13. Kim, Soyeon, and Seulgi, Hong. (2020) "How Virtual Exhibition Presentation Affects Visitor Communication and Enjoyment: An Exploration of 2D versus 3D." The Design Journal23, no. 5 (2020): 677-96. doi:10.1080/14606925.2020.1806580. .
14. Kim, Soyeon. (2018) "Virtual Exhibitions and Communication Factors." Museum Management and Curatorship33, no. 3: 243-60. doi:10.1080/09647775.2018.1466190. .
15. Pinandita, A., Nofrizaldi, N., & Shabiriani, U. N. (2021) : "Virtual Exhibition Room in the Pandemic Era". Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3) .
16. Vince, J. (2013) : "Introduction to Virtual Reality" , Springer

بعض من أعمال الطالبات التى تم عرضها وتحليلها .

يظهر في هذا العمل الفيروس على شكل وحش يصارعه الإنسان ويحاول القضاء عليه وهو يسدد اللكمات القوية لفيروس كورونا الذي حجمه أصبح أكبر ويظهر الإنسان وكأنه هو حائط الصد والحماية من المرض .	يصور هذا العمل رجل بداخل بداخل قطعة من الصخر ويميل هذا العمل إلى الأسلوب السريالي يصور معاناة الرجل من المرض وخوفه من أنتشار الفيروس وانتهاء حياته وظهرت في الخلفية الأشجار الخضراء التي تعطي الأمل في النجاه من المرض ويغلب على اللوحة الألوان الباردة التي تدل على الموت .
يقدم هذا العمل فتاة ترتدي قناع على وجهها وكذلك كاب على رأسها ولا يظهر غير عينيها وذلك دليل على الخوف والفزع من الفيروس والحرص على اختفاء جميع أجزاء الجسم كما يظهر شكل الغراب الأسود رمز التشاؤم والخوف من الموت حيث يحيط بها الفيروس من كل جهة .	يظهر في هذا العمل طبيب يرتدي الكمامة وغطاء الرأس واليد ويحمل في يده لقاح النجاه من الفيروس وينزل إلى الأمل في المستقبل نظرة تأمليه وكأنه جندي في صراع مع المرض .
	
يصور هذا العمل امرأة جالسة متربعه وانتشار الفيروس وأحاطته بها من جميع الجهات بسحبات لونية حمراء تشير إلى خطورة الفيروس حيث البقع اللونية المعالجة بأسلوب تاثيرى من حيث استخدام الألوان الصريحة التي تنوعت درجة حرارتها وعمقها	يظهر في هذا العمل جسم إنسانى لممرضة ترتدي كمامة في مواجهة فيروس كورونا الذي في صورة عملاق ليدل على حجم المأساة الكبيرة التي تتعرض لها البشرية وتحاول الممرضة في صمود منع انتشار هذا الفيروس

صور هذا العمل معاناة الإنسان وكأنه ينظر إلى لغم كبير على الكرة الأرضية من خلال نظرة الإنسان الذي تتبع من أفكاره المكبوته التي تتبع من الا شعور ونرى وجه إنسان ملثم بالمسكات ونلاحظ الاتزان الإيهامى بين جسم الإنسان والكرة وأيضا التعادل ما بين القوى اللونية للألوان الباردة	يظهر في هذا العمل دور الأطقم الطبية والجيش الأبيض في محاربة هذا الفيروس المميت حيث يظهروا في صورة ملاك الرحمة الذي ينقذ البشرية من الموت وتحمل نظرات العين الكثير من الخوف والفزع من الإصابة بهذا الوباء واستخدام الألوان الزاهية أضفت إلى العمل قيم جمالية وتعبيريه .
يظهر في العمل رأس فتاه بينما تختفي ملامح وجهها خلف قناع الوجه ومن حولها تنمو الورود الصغيرة البيضاء كرمز للنجاه من هذا الفيروس المميت واستخدام الألوان الزاهية على شكل سحبات لونيه والتي تعطي مع الزهور حركة وديناميكية إضافت إلى العمل قيم جمالية وتعبيريه.	يوضح هذا العمل انتشار الفيروس واحاطته بجسم الإنسان من الداخل والخارج وهذا يوضح دعوة تأمليه إنسانية في لحظة الصدمة التى تصنع حالة من الفزع والخوف من الموت .
يظهر في هذا العمل صراع الكرة الأرضية مع الفيروس حيث السيطرة على نصف الكرة الأرضية وهذا يعتبر تعبير على الخوف من انتشار الوباء في العالم كله	