البعد الرابع لفن النحت

د. إيمان كرم حسين مدرس بقسم النحت كلية الفنون الجميلة – جامعة الإسكندرية

المقدمة :

من المعروف اننا نعيش في واقع من ثلاثة أبعاد , وان عقولنا مدربة بالفطرة على التكيف مع تلك الأبعاد الثلاث الارتفاع , العمق , والعرض . واثبت ذلك علميا منذ آلاف السنين بواسطة الفيلسوف اليوناني السكندري إقليدس عام 300 قبل الميلاد حين كتب مدونته (العناصر الإقليدية) ومن حينها وقد عرف إقليدس باسم الأب الروحي للهندسة.

بعد مئات عديده من السنين أثبت الفزيائيين والرياضيين أهمية البعد الرابع وهو (الزمن) وأدرجوه ضمن الأبعاد الكونية الأساسية , واصبح هو البعد الروحي الميتافيزيقي , ولم يلبث الى ان يصبح هو البعد الملهم والمثير للعديد من الفنانين خلال القرن العشريين بداية من التكعيبية , والمستقبلية و حتى السريالية وحاولوا التعبير عن عنصر الزمن وتطويع البعد الرابع في أعمالهم ذات البعدين كلا بمفهومه ورؤيته الخاصة كتحقيقا وتطبيقا للنظرية النسبية (لأينشتاين) والنظريات الفلسفية ل (هنري بوينكارى) في تعريف الفلسفي للزمن وهو (رؤية نفس الشيء في نفس موضعة بالعديد من وجهات النظر وكثير من الرؤى في تسلسل زمن) فهنا نرى نجاح بيكاسو في التعبير عن الزمن من خلال تجسيد الأشخاص من الوجه والبروفيل في نفس الموضع وبمجرد الحركة البصريه نستكشف الأبعاد المختلفه والوقت من خلالهم هو البعد الرابع .

أما بالنسبة لفن النحت فهو يعتبر أقرب الفنون وأحقها في التعبير عن البعد الرابع نظرا لما يتمتع به فن النحت والتشكيل المجسم بالأبعاد الثلاثة في الفراغ , ففي هذا البحث الذى نحن بصدده سوف نستكشف كيف استطاع الفنان المعاصر تغيير مفهوم فن النحت ليصبح اكثر ديناميكية وتفاعل مع المتلقي سواء تفاعل يصرى او نفاعل مادى من خلال دمج فن النحت مع تقنيات الفنون الحديثة مثل فن الفيديو والموسيقى والإضاءه وإضافة عنصر الحركة من خلال تقنيات الروبوتيك , وسوف نستعرض من خلال هذا البحث بعض تجارب طلبه كلية الفنون الجميلة جامعة الإسكندرية في تطبيق عملي لدمج الفنون المعاصرة مع الفن النحت من خلال العديد من ورش العمل تحقيقا لمقولة الموسيقار العالمي (فاجنر) "سوف يستمر الإنتاج الفني كلا في مجاله الى ان تصبح كل الفنون مجسده في عمل فنى واحد " وهنا لن يسمى هذا عمل موسيقى او عمل نحتي او عمل تصويري بل اسمه عمل فنى شامل

أهمية البحث :

تكمن أهمية البحث فى محاولة الوصول الى وسائل ابتكاريه قائمه على التجريب المباشر في إيجاد أنماط مختلفة لفن النحت قائمة على استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة وادماجها مع التقنيات النحتية التقليدية الاكاديمية لإخراج ابعاد جمالية مختلفة ومتجددة غير نمطية

مشكلة البحث :

تكمن مشكلة البحث في وضع فن النحت دئما في قالبه التقليدي القائم فقط على المفهوم الإنشائي والبنائي للحجوم والتشكيل القائم على المسطحات والعلاقة بين الكتلة والفراغ , ورغم عظمه هذا المفهوم الرصين للنحت الا ان مع التطور الحالي للتقنيات المتعددة والوسائل التكنولوجية الرقمية الحديثة لما لا يتم استخدامها وتطويعها لإيجاد ابعاد وحلول بصرية وجمالية جديده , وهذا لا يقلل ابدا من رصانة فن النحت كفن اصيل له طابعة الخاص منذ القدم ولكن لاضافة ابعاد جمالية مختلفة لها طابع الحداثة دون المساس بالكيان الأصلي للعمل النحتى .

فروض البحث :

– يمكن الاستفادة من التقنيات الرقمية الحديثة في ابتكار معطيات جمالية بصريه جديده لفن النحت غير تقليدية تتميز بالحداثة والابتكار وإضافة عنصر الديناميكية والحركة البصرية.

– يمكن الاستفادة من معظم التقنيات الرقمية البصرية مثل التصوير الفوتوغرافي والفيديو بالإضافة الى المؤثرات الصوتية

وتقنيات الروبوت ودمجها مع الاعمال النحتيه .

حدود البحث

تقتصر حدود البحث على الدراسات الميدانية من خلال بعض الأعمال التي تم تنفيذها من قبل طلاب وفنانى الفنون الجميله بالتخصصات المختلفة من خلال ورش العمل المتنوعة لدمج التقنيات الرقمية الحديثة بالمجسمات والأعمال النحتية .

منهج البحث :

ستتبع الباحثه المنهج الوصفى فى هذا البحث نظرا لطبيعة تلك الدراسة التى نحن بصددها كونها دراسة تتبعيه ارتباطيه قائمه على عده علاقات مترابطة ببعضها البعض مثل علاقه الطالب بنوع المجال الفنى الذى يدرسه وكيفية تعامله مع العمل النحتى وتطوير العلاقات البصرية بواسطه الوسائل التكنولوجية

كذلك يمكن اتباع المنهج التجريبى حيث لدينا هنا في الدراسه التي نحن بصددها عدة متغيرات منها العمل النحتى المجسم , والمتغير البصرى متمثل في الإسقاط الضوئي للصور والفيديو , او المؤثرات الصوتية مما يمكنا من تثبيت احد المتغيرات ودراسة الاخر وتأثيره .

الأعمال النحتية تطويرها بصريا :

مما لا شك فيه ان فن النحت من الفنون القديمة التي حافظت حتى وقتنا هذا على رصانتها ورونقها نوعا ما دون تغيير مبالغ فيه مثل بقيه الفنون التشكيلية . فرغم تعدد المدارس الفنية وأساليب التشكيل والتقنيات المختلفة نجد ان فن النحت مازال له طابعة الخاص , ربما لارتباطه بقوانين الطبيعة مثل فن العمارة بالإنشائية البنائية وتوزيع الكتل والحجوم والنسبة والتناسب بين اجزاؤه ,مما يجعل تطوره قاصرا على التنوع في الخامات او أساليب التشكيل .

مؤخرا حاول العديد من الفنانين استخدام التكنولوجيا الرقمية في تغيير المفهوم البصرى لفن النحت مع الحفاظ على جوهر وانشائية العمل كما هو بغرض إضافة عنصر الإبهار والحركة واللون والتأثيرات البصرية للعمل , وهذا يختلف في المفهوم عن فن النحت المتحرك والذى ابدعه(الكسندر كالدر) الذى قام بتحريك أجزاء العمل النحتى نفسه , ويتغير تكوين وتشكيل العمل مع كل حركة , بل ما نحن بصدده هنا هو دمج التكنولوجيا الرقمية مع العمل النحتى الثابت وخاصة الميداني لإظهار البعد الرابع للعمل وهو الزمن , اى من خلال التشكيل المجسم يمكن التعبير عن خط زمنى لموضوع او حكاية ما او تأثير بصرى متجدد لإيصال قيمة فنيه او معلومة او تعبيرا عن مجموعة أفكار متتاليه من خلال الشكل المجسم .

من خلا هذا البحث سنستعرض بعض الاعمال الميدانية العالمية وكيفيه تنفيذها بالإمكانيات العالمية , وجانب من اعمال الطلبة المشاركين في ورشة العمل المتخصصة التي نظمتها كلية الفنون الجميلة بالتعاون مع مدرسة Aix en Provence الفرنسية لفنون الملتى ميديا والتي قامت على اضيق الإمكانيات المتاحة ورغم ذلك حققت نجاح لا بأس به .

<u>فيليب جايست اشهر فنانى الفيديو ماببنج</u>

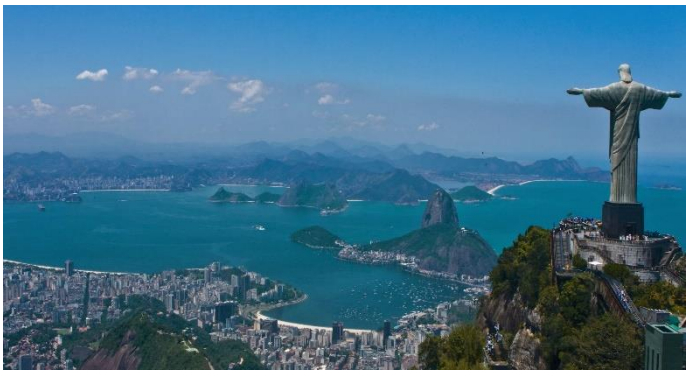
تعتبر تقنية الفيديو ماببنج video mapping من تقنيات الوسائط المتعددة الحديثة نسبيا والتي تجتمع فيها معظم المؤثرات البصرية من فنون فيديو وتصوير فوتوغرافي و انيميشن ورسوم الجرافيكس ثنائية وثلاثية الابعاد بالإضافة الى المؤثرات الصوتية من موسيقى وتأثيرات خاصه ,ولعل الفنان الالمانى فيليب جايست اشهر من استخدم فنون الفيديو على واجهات المباني لاعطاء المزيد من الحياه والتفاعل للعمارة الجامدة من خلال المؤثرات البصرية بواسطة برامج الجرافيكس ثنائيه وثلاثية الابعاد.

وتعتمد تلك التقنية على تصوير المبنى بنسبة وقياساته الفعلية ونقل تلك الصور الى برامج التعديل ثم العمل عليها بكثير

من التأثيرات من صور وفيديو بتطابق تام على حدود وتفاصيل المبنى او الفورم المجسم و بعد الانتهاء من عمل التصميم النهائي يتم تحويله الى خط زمنى ثم يأتي دور اسقاطها بواسطة المساقط الضوئية العملاقة (البروجكتور) والتي قد تتعدى شدة إضاءتها 30000 ليومن وهو رقم ضخم ينم عن قوه البروجكتور الذى يعطى افضل صوره على مساحة ضخمه , وقد يستخدم عدة مساقط ويتم تقسيم الخط الزمنى على عدد المساقط ويكونوا دائما متزامنين مع بعضهم البعض لإعطاء صوره متكاملة.

ولم يقتصر الفنان استخدام فن الفيديو المابينج أسقاطه على واجهات المباني فقط بل نجده امتد للأعمال النحتية الميدانية الضخمة فأضافت المزيد من الإيقاع والحركة والحداثة للأعمال الثابتة ورغم انها عادة ما تكون في صوره عرض مؤقت لمده عدة ساعات , ولكن يستغرق العمل عدة شهور للوصول للنتيجة المرجوة . كل هذا دون المساس او الحاق اى ضرر على العمل النحتى الأصلي لذلك تعتبر تلك التقنية آمنه تماما للعرض على الاثار التاريخيه او المعابد بوسائل احدث وباستخدام الكثير من المؤثرات البصرية والصوتية التي تبث الحياه والحركة في التمثال المصمت.

من ابرز الاعمال التي نفذت على عمل نحتى ميدانى ما نفذه فيليب جايست على تمثال المسيح الشهير بارتفاع 38 مترا بريو ديجينيرو على قمه اعلى جبل كوركوفادو بارتفاع 710 مترا عن سطح الأرض.



في الصور السابقة هو الشكل الاصلى للتمثال على قمه الجبل نهارا , وسنستعرض في الصور التالية نفس العمل بعد اسقاط الفيديو مابينج على سطحة ليلا .

فالمقصود هنا بتلك التقنية إضافة البعد الرابع للعمل النحتى متمثلا في الخط الزمنى لفتره العرض المحملة بالتشكيل البصرى والمؤثرات؛ بالطبع استخدام تلك التقنيه على المسطحات الضخمة تحتاج الى إمكانيات مادية وتقنيه ضخمه لكن هناك العديد من الفنانين طبقوها على الاعمال الصغيرة ومتوسطة الحجم والتي تتطلب إمكانيات ومجهود اقل.

اعمال طلاب كليه الفنون الجميلة في ورشة عمل الملتى ميديا

في ابريل 2017 قام عدد من طلبة الفنون الجميلة من الأقسام المختلفة بورشه عمل لفنون المل تى ميديا بالتعاون مع مدرسه Aix en province الفرنسية للفنون جامعة مارسيليا بعد توقيع بروتوكول تعاون بين تلك الجامعة وكليه الفنون الجميلة جامعة الإسكندرية يهدف الى التعاون العلمى والتبادل الطلابى بين الجامعتين . وقد قدم الورشة عدد من الأساتذة الفرنسيين بالتعاون مع عدد من هيئة التدريس بكلية الفنون الجميلة . وقد لاحظت ان تلك الورشة قد مرت مرور الكرام دون تسليط الضوء عليها او ذكر نتائجها او حتى تسليم شهادات تثبت اشترك مشتركيها بها , رغم نتائجها الناجحة والغير متوقعه رغم ضعف الإمكانيات الا انها كانت سببا في تغيير مفهوم الفن عند طلبه منهم من كان غير مهتم بالفن التشكيلى أصلا حيث كان من المشتركين من هم طلبة بقسم العمارة والديكور بجانب عدد قليل جدا من طلبة قسم النحت. كانت تلك الورشة تتضم عدد من الفاعليات منها الفيديو مابينج وفنون تصميم الألعاب , فنون الروبوتيك , والصوتيات . وجميع تلك الورش كانت تهدف الى دمج الفنون بالتكنولوجيا الحديثة وإضافة ابعاد فنيه وتشكيليه جديده .

الملاحظ في تلك الورشة ان عدد لا بأس به من الطلبة المشاركين قد تخصصوا فعليا في تلك التقنيات رغم بعد دراستهم الفعلية عن هذا المجال , ومنهم من سافر بالفعل لاستكمال تلك الدراسات والاستفادة منها في حياتهم العملية , والملاحظ كذلك ان لم تذكر نتائج تلك الورشة ولم تلق الاهتمام اللائق , لذا كان حرى بنا ان نسلط الضوء عليها وذكر نتائجها ما حققته من انجاز .

أولا ورشة الفيديو مابينج

لقد تقدم لتلك الورشة خمسة عشر طالبا من تخصصات مختلفة بأقسام الكلية وانقسموا الى مجاميع كل ثلاثة اشخاص قاموا بتنفيذ عمل واحد. يذكر انها اول مره لهؤلاء الطلاب التعامل مع تلك التقنية بل منهم لم يكن على دراية ببرامج الفيديو مثل After effects او برامج الرسم مثل illustratorوالتي كانت من اهم متطلبات الورشة، والجميل ان طلابنا قد ابتكروا وأضافوا وتعاملوا مع برامج أخرى غير ما يتعامل معها الفريق الفرنسي واخرجت نتائج أفضل بكثير وغير متوقعه بها كثير من الإبداع والتميز مما أدى الى تغيير مسار الورشة قليلا بدل من كونها ورشة تعليميه من القبل الفريق الفرنسي أصبحت اشبه بتبادل خبرات وتقنيات وأفكار فكانت الورشة أكثر نضجا وتميز.

المشكلات التي واجهت الورشة

نظرا لطبيعة الورشة التي تعتمد كليا على التقنيات وبرامج الكومبيوتر فقد واجهت صعوبات في الحصول على المعدات الأساسية للتنفيذ , مثل البروجكتور ذو شدة الإضاءة العالية . وبعض برامج التعديل , كذ.لك في ورشة الروبوتيك كان هناك مشكلة الحصول على الحساسات Sensors المستخدمة في التحكم بالمجسمات عن بعد .

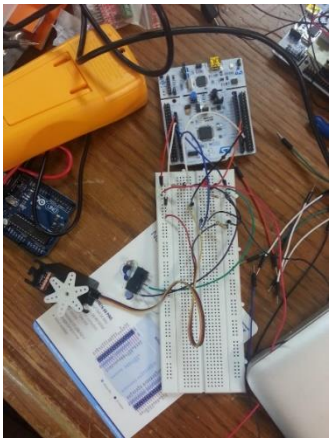
ولقد استطاع فريق العمل من الطرفين الحصول على البدائل وتوفير الحلول الوسط للحصول على أفضل النتائج من تلك الورشة في ظل قصور الإمكانيات.

فمثلا كان من المفترض ان جميع الطلاب المشاركين في ورشة الفيديو مابينج سيقومون بتنفيذ عمل واحد ضخم على واجهة مبنى كليه الهندسة بالإسكندرية وكان ذلك يتطلب عدد من المساقط الضوئية البروجكتور ذات كفاءه عالية جدا وجوده سطوع وإضاءة تتخطى 30000 ليومن , وبعد البحث وجدنا ان مجرد تأجير هذا النوع لليوم الواحد قد يتخطى ألاف الجنيهات , فاستعضنا عن ذلك بالمتاح بعدد من بروجكتور الكلية فئة 5000 ليومن فقط حيث تغطى مساحة قدرها 2 متر 3X متر , وهى مساحة كافية لإسقاط ضوء على عمل نحتى او مجسمات متوسطة الحجم .

كذلك بالنسبة للبرامج فقد كان من المفترض استخدام برامج خاصة بالفيديو مابينج مثل Madmapperوكان شراءها من خلال الانترنت مكلف جدا بالنسبة لمجرد استخدامها فقط خلال الورشة , فاستعضنا عن ذلك ببرامج تعديل الفيديو العادية من

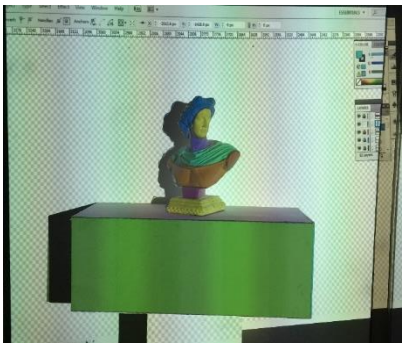
ادوبى مثل , illustrator , After effects كما ابدع طلاب قسم العمارة في استخدام برامج Autocad , 3DMax لإضافة مؤثرات بصرية مجسمه ثلاثية الابعاد.

اما بالنسبة لورشة الروبوتيك تم توفير بعض الحساسات الضوئية الى جانب تصنيع بعضها يدويا باستخدام دوائر الكهرباء البسيطة والتي عملت على أكمل وجه واكفت الغرض. وقد استخدمت تلك الدوائر في التحكم بالمجسمات عن بعد واضافه روح تفاعلية مع المشاهد كما سيتم الشرح بالتفصيل لاحقا

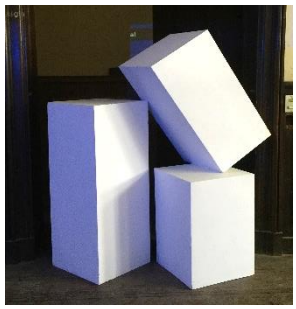


بعض أشكال الواح التوصيل الكهربي للحساسات والمواتير المستخدمة في ورشة الروبوتيك

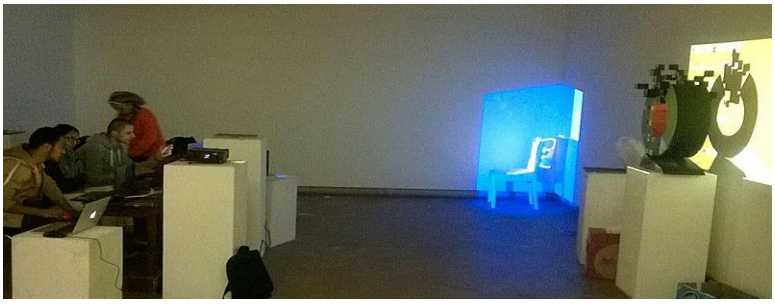
<u>البرامج المستخدمة في ورشة الفيديو ماببنج واختيار المجسمات</u>



بعد تقسيم المجاميع كان على كل مجموعة اختيار المجسمات او الفورم النحتى الذى سيتم العمل علية , فكان المتاح عدد من المجسمات المتواجدة في الأتيلية , وسنلاحظ مدى التغيير الجذري لشكل ومضمون تلك المجسمات من مجرد اشكال صماء الى اعمال تنبض بالحياه والحركة .

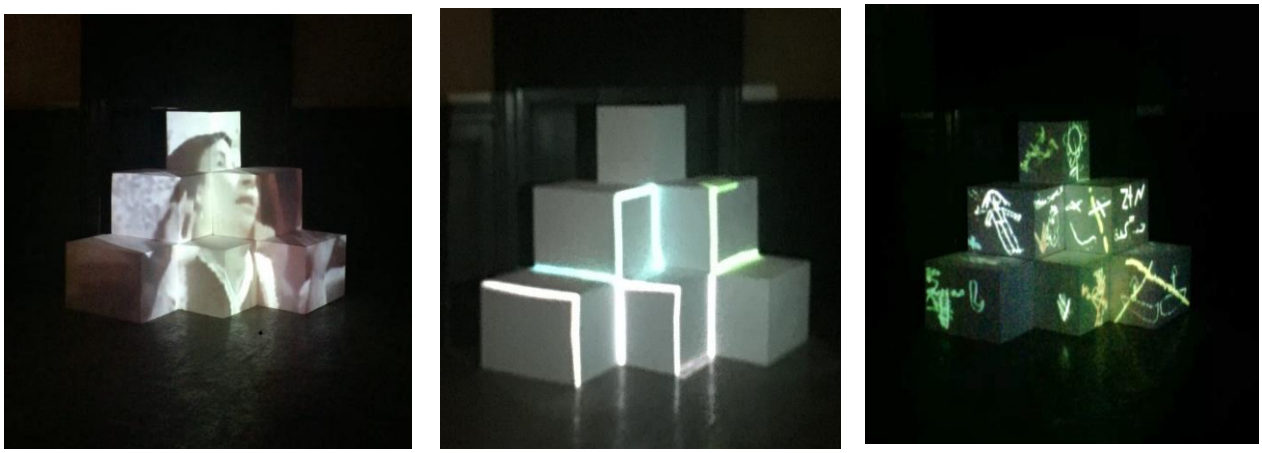


تمثال رومانى استخدم في تكوين لاسقاط الجرافيكس على سطحة وتحريكة , ونلاحظ هنا في مرحلة بداية العمل واستخدام برنامج Illustrator في تقسيم الفورم الى أجزاء منفصلة وعزله عن ما حولة حتى يتسنى ملئ كل جزء بصور متحركة او فيديو او مؤثرات بصرية.



أختار بعض المشاركين عدد من المجسمات المخصصة لعرض المنحوتات وتم استغلالها لتصبح في حد ذاتها عملا فنيا بدلا من كونها مجرد قواعد او حوامل للأعمال. هنا في مرحلة التجهيز الأولية من فصل العمل بالاليستريتور.

تشكيل نحتى مجرد , وكرسى كان من ضمن الإعمال التي بثت فيها الحياه والحركة بشكل لافت



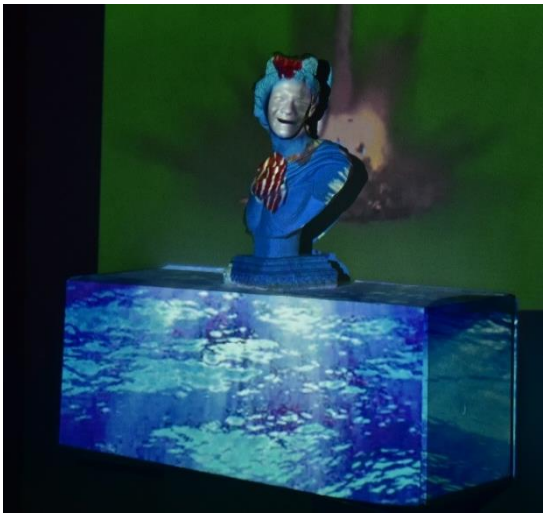
الأعمال بعد الانتهاء منها وأثناء العرض

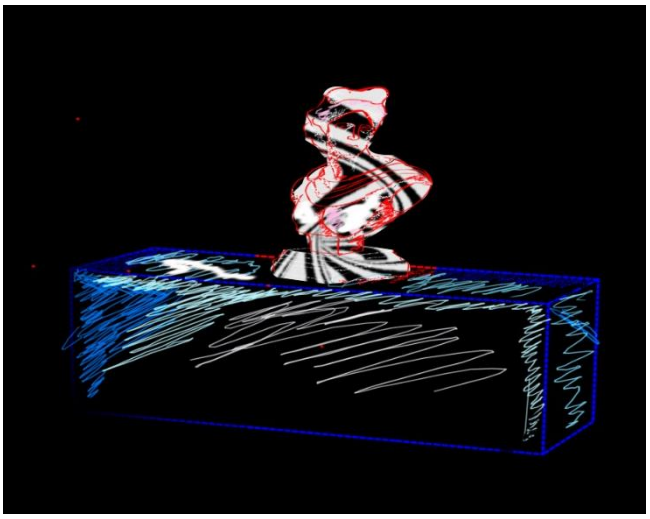
مجموعة طلبة قسم العمارة قد استغلوا مسطح المدفأه العتيقة المتواجدة في الأتيلية وابدعوا في تحريك النقوش والموتيفات التي على سطحها بواسطة استخدام برنامج 3D MAX ثلاثى الأبعاد , فظهرت مجسمة متحركة مع نغمات الموسيقى بشكل بديع

من خلال ما سبق من عرض الاعمال المجسمة لاحظنا كيفية ان مجرد اسقاط فيلم الفيديو المعدل رقميا على الأشكال المجسمة قد أدى الى تغيير من شكل المجسم النحتى الى شكل اكثر ديناميكية وحيوية يستغرق المشاهد وقتا أطول في التطلع الية تحقيقا للبعد الرابع في العمل النحتى وهو الزمن .

ان تطابق الفيلم المعدل على كل ثنايا وخطوط المجسم تجعل من الصعب فصل العمل المجسم عن العرض المصور فلا يمكن ان يكونا عملين منفصلين خاصة في الاشكال الغير نحتيه , فإذا توقف العرض فهى مجرد مجسمات وحوامل عرض متراصة , نفس الشئ بالنسبة للفيلم الرقمى اذا تم عرضة على حائط مسطح سنجد أن الفيديو لا معنى له وقد تكون نسبى وأبعاده غير متسقة نظرا لتصميمه خصيصا على مسطح وابعاد العمل المجسم فبمنظور وبعد ثالث .

في الشكل السابق نلاحظ الفرق بين الشكلين ففي الصوره الأولى على اليمين الصوره مسقطة على حائط فنشعر وكأنها مجرد رسم ثنائى الابعاد , وبمجرد اسقاطها على الشكل المجسم فتتحول الى شكل مجسم ثلاثى الابعاد .

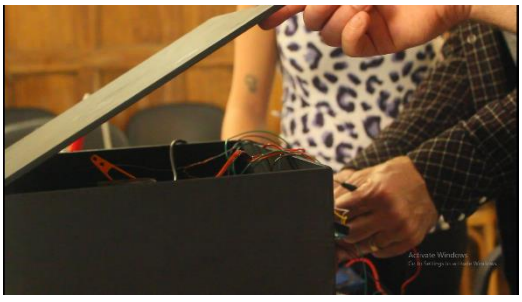




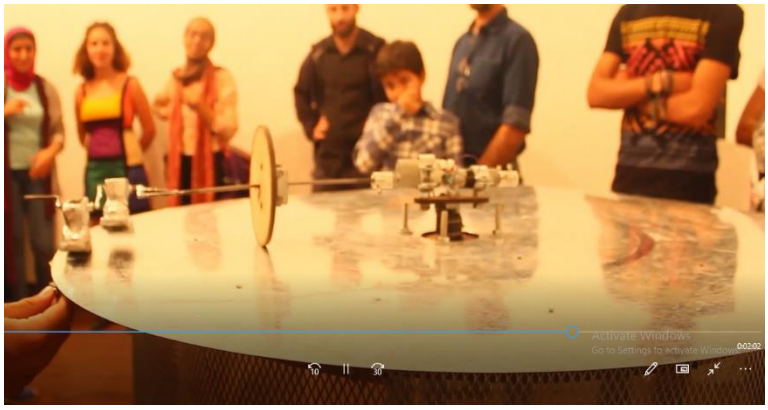
ورشة الروبوتيك

أما الورشة الثانية ورشة الروبوتيك فقد تناولت البعد الرابع للزمن في العمل المجسم بطريقة أخرى مختلفة , وذلك من خلال الحركة الفعلية والتفاعلية للمجسمات . فقد استخدمت عدة تقنيات مجتمعه من خلال بعض الدوائر الكهربائية والحساسات سينسورز حتى يتفاعل العمل الفني مع المشاهد بالحركة او بإصدار الأصوات بمجرد تفاعل المشاهد او لمس العمل الفني . وهى الورشة الأولى من نوعها التي يتم فيها دراسة تحريك للأشكال الفنية بالنسبة لكلية الفنون الجميلة .

لقد تناولت الورشة موضوع موحد وهو (الضوضاء) , فقد تناول كل فريق هذا العنوان الرئيسى كفكره أساسية لتصميم العمل . وقام المشاركين بابتكار مجسماتهم بما يتناسب مع الفكرة فمنهم من قام ببناء مجسمات خشبيه تفتح وتغلق بمجرد مرور المشاهد امامها



وأخر عبارة عن مسطح رملي مجوف من الوسط ومزود بكاميرات وسينسور عند وقوف المشاهد امام العمل تلتقط الكاميرا حركة المشاهد فيهتز المسطح ويتذبذب فتتحرك الرمال وتصدر أصوات وعند رحيل المشاهد تتوقف الحركة .



والعمل الثالث كان عن البيادة , والمقصود من العمل هو ان صوت الحذاء (البيادة) هو واجب وطنى . فقام الطلاب بنحت المجسم بالصلصال ثم صبه بخامة الرصاص

وبعد الانتهاء من المجسم تم تركيبة على مسطح دائرى وتم تركيب موتور للحركة ليدور العمل حول محوره وإخراج ضوضاء اثناء الحركة

العمل الأخير قد استخدم فية الطلبة عناصر خزفيه مفرغه , وقد تم توصيل تلك المنحوتات الخزفية بسنسور يتحسس الحركة , وعند اقتراب المشاهد من فراغات المنحوتات تصدر المنحوتات أصوات وصفارات مميزه , وتتوقف عند توقف الحركه , فالحركة التفاعلية بين المشاهد والعمل النحتى قد جسدت البعد الرابع المتمثل في الزمن ابلغ تجسيد فاصبح العمل الفني ليس فقط للمشاهدة من بعد بل استغراق وقت أطول في التفكير والتفاعل وانتظار نتيجة هذا التفاعل ثم إعادة المحاولة مرات ومرات للحصول على أصوات وتأثيرات مختلفة في كل مره . اذا فأصبح الوقت أو الزمن مقترن بشكل العمل والتأثيرات البصرية أو الصوتية والمدة التي تستغرقها تلك التأثيرات .

النتائج والتوصيات

أولا النتائج :

مما سبق يمكن ان نصل الى نتائج علميه واضحة ان الأحتكاك بالثقافات المختلفة ذو معارف علمية متنوعه والعمل بشكل جماعى يتيح الفرصة لتكوين اكبر قدر من المعرفة للطلبة وخلق روح التعاون فلم يعد مفهوم العمل الفني هو نتاج فردى بل بالتعاون والمشاركة وتشارك الخبرات حتى لو قليله تصنع عمل ضخم ذو رؤية .

لقد اثبتت الورشة ان كتلة العمل المجسم النحتى رغم سكونها ورصانتها الا انها قابلة لإضفاء الحركة والديناميكية عليها بفضل التكنولوجيا الرقمية دون المساس بالعمل الأصلي او التأثير علية بشكل سلبى .

لقد أثبتت التجارب الفنية نظرية فاجنر بان الفن لم يعد قاصرا على اتجاه واحد بعينه تحت مسمى نحت او تصوير او رسم بل اصبح هناك مايسمى عمل فنى متكامل يجتمع فية كل أنواع الفنون من تشكيل بصرى وموسيقى وحركة , والفضل لذلك يرجع الى قوه الإحساس لدى الفن بأهمية اضافة البعد الرابع للعمل المتمثل في عنصر الزمن فجاهد وابتكر حتى استخدم التقنيات الرقمية الحديثة ودمجها مع التقنيات التقليدية المتعارفة

ثانيا التوصيات

يوصى البحث المجتمعات العلمية بالاهتمام بزيادة فرص التعاون بين الطلاب والجامعات الخارجية وبذل مجهود اكبر في جذب الباحثين الأجانب وعمل العديد من اللقاءات وورش العمل بما يفيد كل جديد في المجال الفني عامة والمجال الرقمى والملتى ميديا خاصة

يوصى البحث الهيئات وقاعات العرض توفير فرص ومساحات لعرض اعمال الملتى ميديا لكى يتثنى شباب الفنانين من عرض لعمالهم الرقمية نظرا لان معظم القاعات والمعارض غير متوفر فيها فرصة عرض الاعمال الرقمية واهتمامها منحصر في عرض وقبول الاعمال الفنية التقليدية