# البحث الأول

## رؤية ميدان

رؤى إفتراضية لنصب تذكارى بميدان التحرير

"معرض"

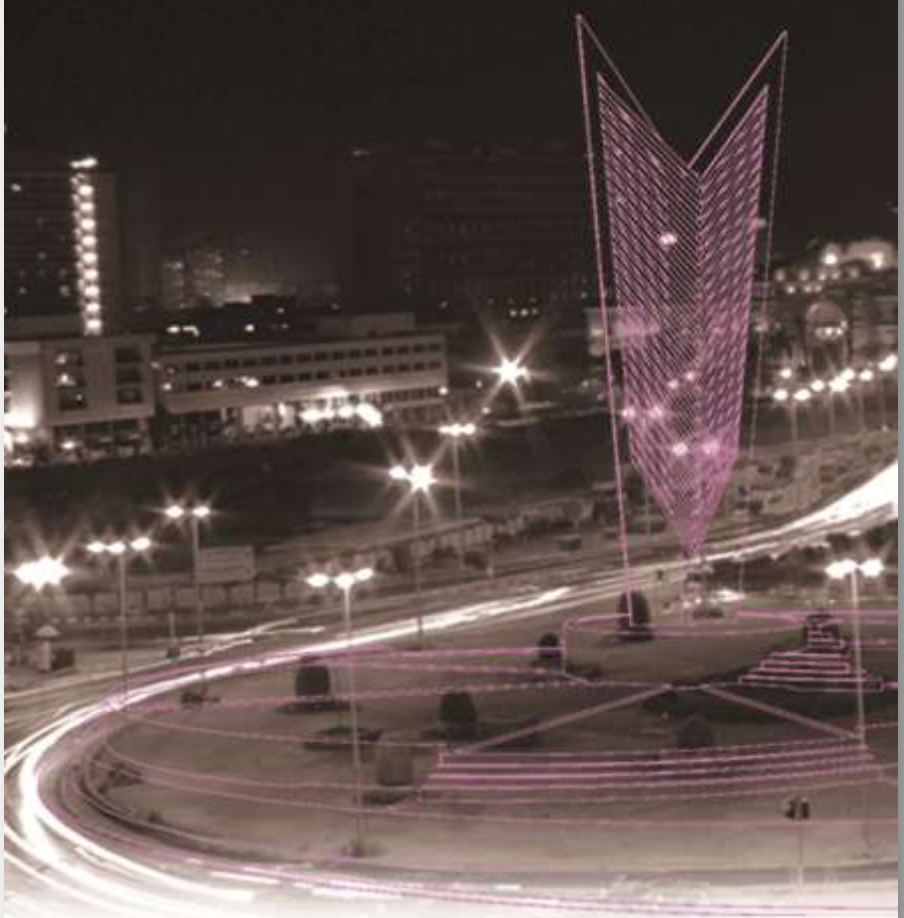
**قاعة الشهيد أحمد بسيونى بكلية التربية الفنية**

**من ١٧/٤ إلى ٢١/٤/٢٠١١م**

# رؤية ميدان ...

## رؤى افتراضية لنصب تذكارى بميدان التحرير

للفنان
أسعد سعيد فرحات
هشام هجرس



من يوم الأحد الموافق 2011/4/17 الى يوم الخميس الموافق 2011/4/21
بقاعة الشهيد أحمد بسيوني بكلية التربية الفنية ( 12شارع إسماعيل محمد الزمالك )
حفل الإفتتاح الساعة 12 ظهراً ويستمر يومياً من الساعة 10ص حتى الساعة 5م

# البحث الأول

# رؤية ميدان

## رؤى إفتراضية لنصب تذكارى بميدان التحرير

## "معرض"

**قاعة الشهيد أحمد بسيونى بكلية التربية الفنية**

**من ٤/١٧ إلى ٢٠١١/٤/٢١م**

## ١- فكرة المعرض:

يحاول الباحث من خلال هذا المعرض تمثيل إتجاه النحت الإفتراضى فى مصر حيث إحتوى المعرض على ستة رؤى إفتراضية تمثل صورا ثابتة ومتحركة لميدان التحرير بعد ثورة الخامس والعشرون من يناير. وإحتوت كل رؤية إفتراضية على تصور النصب التذكارى فى وضعه الأمثل ، كذلك وضع تصور لتخطيط دائرة الميدان ، بحيث تتكامل الرؤية بين العمل الفنى الذى تميز بالأسلوب البنائى فى التشكيل وكذلك التحكم فى تصور الخامات الأنسب لكل عمل ، ووضعيات الأعمال وتفاعلها مع بيئتها المحيطة ، هذا التكامل كان له بالغ الأثر على المعانى التعبيرية فى تخليد ذكرى شهداء الخامس والعشرون من يناير.

## ٢- هدف المعرض:

يهدف الباحث من خلال هذا المعرض إلى تخطي حدود المفاهيم التقليدية المرتبطة بمفهوم فن النحت من حيث التواجد الفيزيائى ، إلى التعايش المباشر مع أعمال النحت الإفتراضى ، من خلال ستة رؤى إفتراضية تمثل صورا ثابتة ومتحركة لنصب تذكارية لميدان التحرير والذى يعد رمزا لثورة الخامس والعشرون من يناير ، بإستخدام برنامج 3D Max ، في تشكيلات تتصف بالبساطة وفي نفس الوقت تكون ذا تأثير قوى على المشاهد حيث تشتمل على العديد من المضامين الحسية والحركية والفراغية.

## ٣- الخامات والأدوات المستخدمة:

- شاشات عرض تلفزيونية.
- لوحات مطبوعة.
- DVD لعرض الأعمال المتحركة.

## ٤- التقنيات المستخدمة:

إنتاج ستة أعمال إفتراضية ليس لها وجود فيزيائى باستخدام برنامج 3D Max .

كل عمل يحتوى على :

- فيديو متحرك مدته من دقيقة إلى دقيقة ونصف .
- صور ثابته تم إختيرها وطباعتها لبعض زوايا العمل مؤكدة على :

١- شكل النصب التذكارى وبعض تفصيلاته .

٢- تصميمات دائرة الميدان .

٣- إختيار وضعية العمل بالنسبة لبيئته المحيطة .

٤- الشكل العام للميدان نهارا وليلا .

## ٥- توصيف وتحليل الأعمال الفنية:

يعد هذا المعرض من أوائل المعارض فى مصر الذى يعتمد على النحت الرقمى والنحت الإفتراضى ، فالأعمال ليس لها تواجد فيزيائى وإنما تعرض من خلال إما صور ثابتة تم طباعتها أو أفلام فيديو متحركة ، باستخدام برنامج " 3D Max ".

والمعرض يؤكد على فكرة أن "المديا" أو الوسائط ليست مجرد وسائل للوصول إلى المعلومات والصور والصوت والحركة ، بل هى وسائل تفاعلية ما بين المعلومة والإنسان ، مما أتاح ظهور "البيئة الإفتراضية".

فلقد مكنت التكنولوجيا الرقمية الفنانون التشكيلين من توفير الوقت والجهد والسماح لهم بتطوير الأشكال الأكثر تعقيداً وعمل الدراسات التحليلية بالمقايس الهندسية المناسبة كما مكنتهم من رؤية مسبقة لجميع الاحتمالات الخاصة بالعمل حيث مكنت الفنان من رؤية العمل مكتملا علي شاشة الحاسب الآلي ومكنتهم من عمل متغيرات في الخامة ومعالجة الأسطح والنسب والأبعاد.

وقد ظهر النحت الأفتراضي كتطور طبيعي للنحت الرقمي والذي يعتمد على التشكيل ببرامج الحاسب الآلى ثلاثية الأبعاد وهذا الاتجاه لا يضاهى على الإطلاق شكل النحت الفيزيائى ولكنه يحفظ كملف على شبكة الإنترنت أو ضمن عالم البيانات للحاسب الآلى ، ومايميز هذا النوع من النحت أنه محرر من قيود الجاذبية الأرضية و الأوزان التى كانت تمثل عائقا للنحات فى المجال الفيزيائى كما يمكن الفنان من الاطلاع على أعماله منتهية بعدد لا نهائى من الافتراضات من حيث المنتغيرات على الخامة و اللون و الوضعية و الحركة و التصور البيئى للعمل (١)

كما يعد النحت الإفتراضى فن جديد كليا لاتزال كثيرا من أوجهه بعيدة كل البعد عن الممارسة التقليدية للفنون. من خلال توظيف البرامج ثلاثية الأبعاد فى تصميم منحوتات وخلق إحتمالات إبداعية جديدة مستقلة عن قيود الطبيعة " الوزن – الجاذبية الأرضية "

ويمكن أيضا تنفيذ بعض تلك الأعمال باستخدام الآليات الرقمية " C.N.C" أجهزة التحكم الرقمى المبرمج.

ويعتبر برنامج "3D Max" من أهم وأقدم برامج تصميم وتحريك وإخراج الاشكال ثلاثية الأبعاد ، حيث إنه تم إصدار أول نسخة منه عام ١٩٨٨ وجرت عليه العديد من التحديثات وعمل به الكثير عن المطورين والمبرمجين (٢)، **وهو يعتبر الآن البرنامج الرائد في مجال الرسم الثلاثي الأبعاد في العالم وذلك للعديد من الاسباب أهمها :**

- توافقة الشديد مع جميع أنظمة الحاسب الالى
- سرعة أداءه العالية ونتائجه الفائقة الجودة
- وهو يستخدم لعمل إظهار اللقطات شديدة الواقعية

**كما يمر الشكل الإفتراضى أثناء تنفيذه بعدة مراحل :**

١-مرحلة البناء:

من الشكل ثنائى الأبعاد إلى الشكل ثلاثى الأبعاد.

٢- مرحلة التشكيل:

وتكون من خلال

ا- العلاقات المتراكبة Boolean

ب- التشكيل بالمعادلات Modifiers

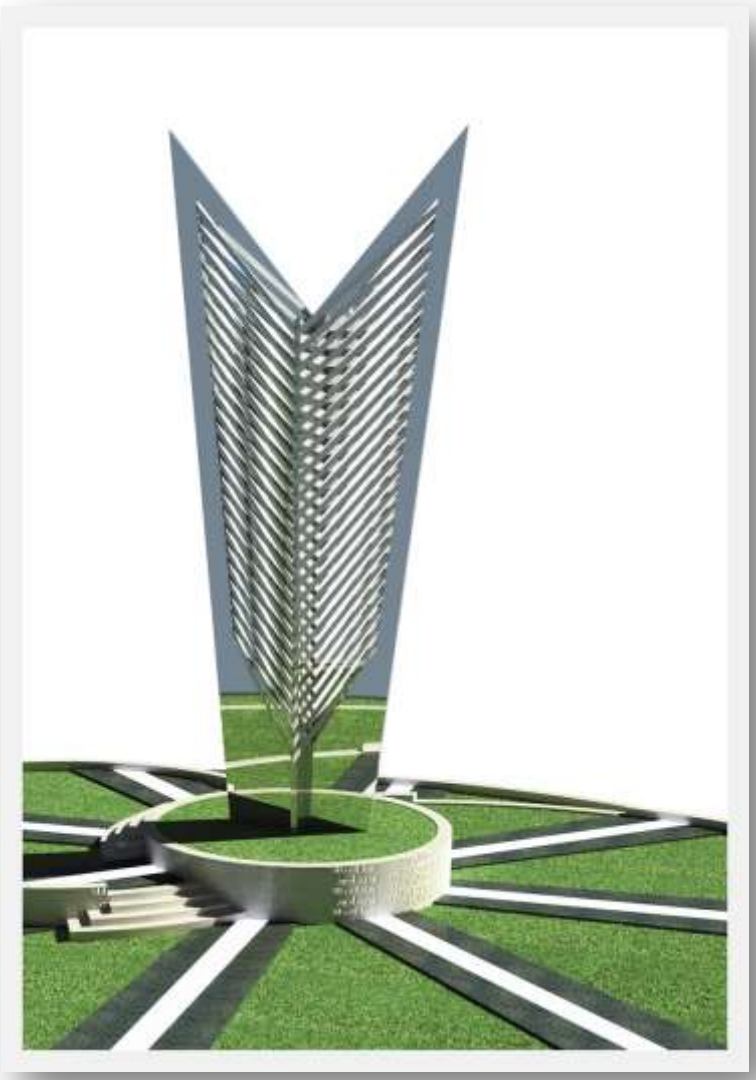
ج- التشكيل الهيكلى Editable

٣- وضع الخامات المناسبة Materiel editor

٤- وضع الآضاءة المناسبة Lighting

٥- إخراج العمل Rendering

ويمر الشكل أيضا بمجموعة من المسارات المرتبطة بأساسيات بناء الشكل ، كالأبعاد والتراكب والحذف والإضافة والتجزئة . ومسارات أخرى لها علاقة بمتغيرات تجرى على الشكل ، كالوضعية والخامة واللون والملمس والحركة .



## ٦- المراجع:


1- Pruce Wands : **Art of the Digital Age**, Thames & Hudson, London,2006.

2- www.wikipedia.com