تحليل عناصر التصميم الجرافيكي في متحف الأردن وأثرها على تجربة الزائر

أ. ندى عمرحامد المومني
باحثة دكتوراه بقسم الجر افيك
كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان
Nada.o.momani@gmail.com
أ.د. السيد قنديل
رئيس جامعة حلوان والأستاذ بقسم الجر افيك
كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان
sayedkandiel@hotmail.com
د. محمود فريد أحمد
الأستاذ المساعد بقسم الجر افيك
كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان
mahmoud-fareed@f-arts.helwan.edu.eg

المستخلص:

متحف الأردن هو بوابة للتراث الثقافي والتاريخي للمملكة الأردنية الهاشمية، حيث تعرض القطع الأثرية والأعمال الفنية ويعرف بالهوية الأردنية الأصيلة والقيم والعادات الاجتماعية منذ القدم وحتى يومنا الحالي. لذلك وجب الاهتمام بطريقة عرض هذه المقتنيات الثمينة حيث أن التصميم الجرافيكي أحد أهم العناصر التي تلعب دورًا أساسياً في أساليب وطرق العرض. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى تحليل عناصر التصميم الجرافيكي الموجودة في متحف الأردن من هوية البصرية، ألوان، تكونيات، علامات إرشادية، صور، تكنولوجيات وخامات مستخدمة، من أجل فهم كيفية مساهمة عناصر التصميم الجرافيكي في تجربة الزائر وإدراكه ورضاه وحفر انطباعات إيجابية تجاة هذه التجربة بداخلة، ونتائج الدراسة لها آثار كبيرة على المتخصصين والمصممين في متحف الأردن. ويدعو الوضع الحالي لمتحف الأردن بما يخص التصميم الجرافيكي الحاجة الملحة إلى التحسينات. من خلال معالجة أوجه القصور المحددة وتنفيذ التغييرات الموصى بها ، لدى متحف الأردن الفرصة لتحويل معارضه إلى تجارب آسرة بصريًا ومتماسكة وغامرة تنقل التراث الثقافي الغني للأردن بشكل فعال إلى زواره.

الكلمات الافتتاحية :

متحف الأردن؛ عناصر التصميم الجرافيكي؛ العرض المتحفي

تاريخ استلام البحث: ٢٠٢٣/٦/٥ تاريخ إجازة البحث: ٢٠٢٣/٦/٩

تمهيد:

المتاحف هي مساحات ثقافية ديناميكية تعمل كبوابات للماضي، ومستودعات للمعرفة، ومحفزات للإلهام. وتلعب دورًا محوريًا في الحفاظ على التراث الثقافي والنشاط السياحي للبلد، وإشراك الزوار في استكشاف الفن والتاريخ والقصص المتنوعة التي تشكل هويتنا.

تفتخر المملكة الأردنية الهاشمية، بنسيجها التاريخي والثقافي الغني، بمجموعة رائعة من المتاحف التي تعرض حضاراتها القديمة وعجائبها المعمارية وتراثها النابض بالحياة. هذه المتاحف هي منصات للتبادل الثقافي والتعليم وتعزيز الشعور بالفخر الوطني، وفي ضمن فراغات المتاحف، تلعب عناصر التصميم الجرافيكي دورًا حيويًا في نقل المعلومات وخلق تجارب غامرة وجذابة.

إذ تعمل عناصر التصميم الجرافيكي كأدوات قوية للتواصل والتفسير وتعزيز تجارب الزوار، في حين أن أهمية التصميم الجرافيكي في المتاحف معترف بها على نطاق واسع، إلا أن هناك ندرة في الأبحاث التي تركز بشكل خاص على تحليل عناصر التصميم الجرافيكي في المتاحف الأردنية.

إن فهم كيفية تأثير أختيار وترتيب هذه العناصر يمكن أن يوفر رؤى قيمة للمسؤولين عن المتاحف والمصممين المتخصصين.

ومن هذا المنطلق، يسعى هذا البحث إلى إلقاء الضوء على أهمية عناصر التصميم الجرافيكي في متحف الأردن وتأثيرها على تجارب الزوار. من خلال استكشاف وتحليل خيارات التصميم المتاحه، وتهدف هذه الدراسة أيضاً إلى المساهمة في تعزيز تجارب المتاحف والتمثيل الثقافي وممارسات التصميم، وتعزيز علاقة أعمق بين الزوار والتراث الثقافي الغني المعروض في متحف الأردن.

هدف البحث:

الهدف من هذا البحث هو تحليل عناصر التصميم الجرافيكي الموجودة في متحف الأردن ومعرفة تأثيرها على تجارب الزوار من مشاركة وإدراك ورضا. من خلال تحليل الهوية البصرية، الألوان، التكونيات، العلامات الإرشادية، الصور، التكنولوجيات والخامات المستخدمة.

فرض البحث:

يمكن خلق تجارب جذابة وهادفة لا تُنسى لزاور المتاحف الأردنية من خلال الوقوف علي مقومات تعزيز أثر التصميم الجرافيكي بعناصره المختلفة.

تساؤلات البحث:

- ما هي عناصر التصميم الجرافيكي الموجودة في متحف الأردن؟
- إلى أي مدى تؤثر عناصر التصميم الجرافيكي على مشاركة الزائر وفهمه لمحتوى المعروضات في متحف الأردن؟
- ما هي أهم التوصيات لتعزيز إدخال التصميم الجرافيكي في متحف الأردن بناءً على تحليل تأثيرها على تجارب الزوار؟

أهمية البحث:

تتمثل في الكشف عن أهمية التصميم الجرافيكي في تعزيز تجربة الزائر، وتكمن أهميتها أيضاً في عدم وجود دراسات أخرى في المملكة التي تتناول هذا الموضوع. إذ إنه من خلال تحليل وفحص اختيارات الخطوط من حيث الوضوح وسهولة القراءة والملاءمة الثقافية، واستكشاف اختيارات اللون فيما يتعلق بتأثيرها العاطفي وأهميتها الثقافية، وتحليل التكوينات واللوحات الإرشادية من حيث جذب انتباه الزائر و توجيه تدفق جولته، وتقييم الرموز والصور لقدرتها على نقل الروايات الثقافية وتعزيز فهم الزائر. والنظر في التكنولوجيات المستحدثة، والخامات المستخدمة ومدى مشاركتها الحسية وأصالتها الثقافية والتراثية.

مجال البحث:

يأتي البحث في مجال تطبيقات التصميم الجرافيكي في فراغات المتاحف الأردنية.

منهج البحث :

اعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي. حيث تعمق في تحليل عناصر التصميم الجرافيكي المختلفة وتأثيرها على تجارب الزوار.

الدراسات السابقة:

تعتمد الدراسة البحثية على ما طرحته الكثير من الكتب والأبحاث العلمية عن أهمية استخدام التصميم الجرافكي في المتاحف، ومنها ما قدمه الدكتور نابابونغ نابارات (Napapong Naparat) في بحثة بعنوان (العرض المتحفي: التحقيق في استخدام عناصر التصميم في المعارض - دراسة حالة المعرض الدائم لمتحف الحرب الكندية) في جامعة كارلتون، ولاية اوتوا الامريكية. حيث درس استخدام عناصر التصميم في المتحف الحربي الكندي. وهدف الى فهم كيف وإلى أي مدى يساهم التصميم في جميع اشكالة وتقنياته الجديدة في إيصال اهداف المتحف. واتبع ثلاث طرق بحث من اجل تحقيق هذا الهدف وهي: (أ) المقابلات مع موظفين المتحف (ب) تحليل قاعدة بيانات وسائل الإعلام (ج) تحليل وصفي لوحدات عرض مختارة. وأشارت النتائج إلى أن عناصر التصميم تؤثر بشكل مباشر في تعزيز الأهداف المقصودة من حيث إمكانية الوصول الفعلي للمعلومات، كما انه وفر فهم أفضل لخصائص وقيم آلية تصميم العرض المتحفي.

موضوع البحث:

أولاً: العرض المتحفي:

(١-١) مفهوم العرض المتحفي

المتاحف هي أكثر من مجرد مستودعات لحفظ القطع الأثرية والأعمال الفنية، إنها مساحات ديناميكية حيث ينبض التاريخ والفن والعلم والثقافة بالحياة. يقع العرض المتحفي في قلب كل متحف، وهو تجربة تحويلية نابضة بالحياة تربط الزوار بمقتنيات المتحف وقصصه ورسالته، حيث يعمل كوسيط قوي لإشراك الزوار، والحفاظ على التراث الثقافي، وتحقيق مهمة المتحف، وعلاقته بالمتحف علاقة تكافلية، حيث تشكل تجربة الزائر، وتعزز الفرص التعليمية، وتعرض مقتنيات المتحف. في الوقت نفسه، يوفر المتحف الأساس والموارد والرؤية اللازمة لازدهار المعارض المتحفية وإحداث تأثير دائم على الزوار. (Alexander,2020:2)

وعرف الدكتور أليكسندر العرض المتحفي بأنه عرض لمواد معينة بهدف التواصل مع المتلقي، فهو وسيلة اتصال تستهدف مجموعات كبيرة من الجمهور من أجل نقل المعلومات والأفكار والعواطف المتعلقة بالأدلة المادية للإنسان ومحيطه بمساعدة الأساليب البصرية والأبعاد بشكل أساسي. (Verhaar,1989:260)

(١-٢) سيناريو العرض المتحفي

هي عملية اختيار وترتيب كل شئ داخل المتحف، بدءً ا من القطع الأثرية التي ستوضع وسياق طرق عرضها، والتصميم الجرافيكي المستخدم وألوان الحوائط والبطاقات الشارحة والكتالوجات، التي تخدم وسائل الاتصال المتنوعة مثل اللفظيّة، السمعيّة، البصريّة، وغير ذلك من الوسائل الأخرى من أجل تحقيق أهداف معينة وبانتظار ردود أفعال الزوار بما يمكن أن نسميه في عملية الاتصال ب التغذية العكسيّة (Feedback) . (حسام، ٢٠١٩)

(١-٣) دور العرض المتحفي في المنظومة المتحفية

في عالم المتاحف، يلعب تصميم المعارض المتحفية دورًا حاسمًا في تشكيل تجربة الزائر، ونقل جوهر مقتنيات المتحف. إنه فن تحويل الفراغ إلى لوحات إبداعية، حيث تتألق القطع الأثرية والأعمال الفنية من خلال التنظيم المدروس والترتيب المكاني، والعروض الإبداعية. لا يقتصر تصميم المعرض على الجماليات فقط، بل هي ممارسة إستراتيجية ومتعددة التخصصات لسد الفجوة الموجودة بين المتحف وزواره، مما يعزز اتصالًا وفهمًا أعمق للمقتنيات. وفيما يلي استعراض لبعض من الأدوار التي يلعبها العرض المتحفي: (Kelly,2012:5)

١ .**التثقيف والتعليم والتواصل:** تعمل المعارض كوسيلة للتواصل بين المتحف وزواره. إنها توفر منصة للمتحف لتقديم مقتنياتة وأبحاثه ومعرفته بتنسيق مقنع وجذاب بصريًا، وتقدم سردًا يعزز فهم الزائر وتقديره. وهي أدوات تعليمية أساسية داخل المتحف. إنها تخلق فرصًا للزوار للتعلم والاستكشاف واكتساب رؤى حول مواضيع مختلفة، بدءًا من الفن والتاريخ إلى العلوم والثقافة. تقدم المعارض المعلومات والقصص بطريقة منظمة وفعالة، من خلال العناصر التفاعلية والوسائط المتعددة والعروض الجذابة، تسهل المعارض التعلم النشط وتشجع الزوار على الاكتشاف والاستفسار (حنفي، ٢٠١١ ص٣٦).

٢ .**عرض المقتنيات:** أحد الأدوار الأساسية للعرض المتحفي هو عرض مقتنيات المتحف للزوار، حيث توفر مجموعة منتقاة من الأعمال الفنية، والعينات الأثرية، مما يسمح للزوار بتجربتها بشكل مباشر، من خلال تنسيق هذه العناصر وتقديمها بعناية، مما يعزز الشعور بالرهبة والتقدير بين الزوار (حنفي، ٢٠١١ ص٣٦).

٣ .**تفاعل الزائرين:** المعارض مصممة لإشراك الزوار على مستويات متعددة، فهي تدمج استراتيجيات مختلفة، مثل العروض التفاعلية وعروض الوسائط المتعددة والتجارب الغامرة، لجذب انتباه الزوار وتحفيز فضولهم، لخلق فرص للمشاركة النشطة، وتشجيع الروابط الشخصية مع المحتوى، وأثارت الاستجابات العاطفية، حيث تعد مشاركة الزوار في المتاحف أمرًا بالغ الأهمية لتعزيز التجارب التي لا تُنسى وبناء علاقة دائمة بين الزائر والمتحف (Shamsidar,2015:258).

٤ .**الحفاظ على التراث الأثري:** تساهم المعارض في الحفاظ على التراث الأثري فهي توفر منصة للمتاحف لحفظ المقتنيات والتحف التي تحمل قيمة ثقافية أو تاريخية أو فنية. ومن خلال عرض القطع الأثرية الثقافية في المعارض المتحفية، تساهم المتاحف في الحفاظ على الذاكرة الجماعية وفهم الثقافات والتقاليد المتنوعة. (النواوي، ٢٠١٠ ص٦٦)

٥. **الابتكار والتجربة:** المعارض تشجع الابتكار والتجربة في سياق المتحف. إنها توفر فرصًا للمنسقين والمصممين والمعلمين لاستكشاف التكنولوجيات والتقنيات الجديدة المستخدمة في المعارض. يمكن للمتاحف تجربة مناهج تفسيرية مختلفة، وأساليب سرد قصصية متعددة، وعناصر تفاعلية حديثة لتعزيز تجارب الزوار والتكيف مع توقعات الجمهور المتغيرة. (Shamsidar,2015:258)

ثانياً: التصميم الجرافيكي في المتاحف:

(٢-١) مفهوم التصميم الجرافيكي في المتاحف

التصميم الجرافيكي هو نظام إبداعي يتضمن الاتصال المرئي وترتيب الصور والخطوط والألوان والعناصر المرئية الأخرى لنقل رسالة أو فكرة أو مفهوم معين. إنه فن استخدام مبادئ وتقنيات التصميم المرئي لإنشاء تركيبات مرئية جذابة للوسائط المختلفة، مثل الطباعة والمنصات الرقمية والمواقع الالكترونية، والعلامات التجارية والهدايا الترويجية، والمنشورات، والكتالوجات، ورسومات الجدران، واللوحات النصية، والمزيد غيرها لا يقتصر دور التصميم الجرافيكي على الجماليات وحدها؛ كما أنها تنطوي على حل المشكلات والتفكير الاستراتيجي. يجب أن يفهم مصممو الجرافيك الفئة المستهدفة والغرض من التصميم والرسالة المقصودة من أجل إنشاء صور مرئية مؤثرة. (Levanier, 2022)

وقد زاد انتشار التصميم الجرافيكي مع ظهور التصميم التفاعلي والوسائط المتعددة، ليشمل تصميم مواقع الويب وتطبيقات الهاتف المحمول وواجهات المستخدم والرسومات المتحركة والوسائط التفاعلية الأخرى. إذ يعد التصميم الجرافيكي شكلاً قويًا من أشكال الاتصال المرئي الذي يجمع بين الإبداع والمهارات التقنية والفهم العميق لعلم الجمال لتوصيل الرسائل بصريًا وإثارة المشاعر. (Anderson,2021)

(٢-٢) أهمية عناصر التصميم الجرافيكي في المتاحف

تطورت وظيفة وأهداف التصميم الجرافيكي في المتاحف، مع تطور المؤسسة المتحفية (North,1957). إذ يلعب التصميم الجرافيكي دورًا حيويًا في تعزيز تجربة الزائر، وتشكيل السرد الهرمي، وتوصيل المعلومات بطريقة مقنعة بصريًا. فعند الدخول إلى المتحف، قد يجد الزائر نفسه محاطًا بعدد لا يحصى من العناصر المرئية النابضة بالحياة، من اللافتات المعقدة إلى الملصقات الجذابة، وشاشات الوسائط المتعددة الغامرة، وكتالوجات المعارض المصممة بعناية. هذه العناصر هي مزيج بين الجماليات والمعلومات ورواية القصص لخلق تجربة متحف متماسكة وجذابة، ويشمل التصميم الجرافيكي في جوهره الترتيب الاستراتيجي وعرض العناصر المرئية لنقل رسالة محددة أو إثارة استجابة عاطفية. حيث إنه يعمل كأداة قوية للمنسقين لتنظيم المحتوى، وتوجيه الزوار عبر مساحة المعرض، وتسهيل فهم وتقدير أعمق للأعمال الفنية والقطع الأثرية المعروضة. (Piehl,2021:18-21)

(٢-٣) عناصر التصميم الجرافيكي في العرض المتحفي

تتنوع عناصر التصميم الجرافيكي وفقا للعديد من المحددات والشروط. وفيما يلي بعض عناصر التصميم الجرافيكي الأساسية الشائعة في معارض المتحف:

- **العلامات واللوحات الأرشادية للممرات الحركة:** تساعد اللافتات الواضحة والمصممة جيدًا الزائرين على التنقل عبر فراغات المعرض بسهولة، والإشارة إلى المناطق و الاتجاهات المختلفة، وإبراز المعلومات المهمة. يتضمن ذلك الملصقات والعلامات ومخططات الطوابق والخرائط التي تساعد الزائرين في العثور على طريقهم وتحديد مواقع الاجنحة أو معروضات معينة. (Piehl,2021:192-195)

- **الهوية والعلامة التجارية:** يعمل التصميم الجرافيكي على خلق هوية بصرية موحده للمتحف. ويتضمن ذلك الشعار والخط المستخدم والألوان والموقع الالكتروني وشبكات التواصل الاجتماعي والعناصر المرئية الأخرى التي تمثل العلامة التجارية للمتحف. (Piehl,2021:128)
- **الألوان:** يمكن أن يؤدي اختيار الألوان في العرض المتحفي إلى إثارة مشاعر معينة، ونقل موضوع وإنشاء تناغم بصري. يختار مصممو الجرافيك بعناية **انظمة** الألوان التي تكمل الأعمال الفنية والقطع الأثرية المعروضة، وتعزز رسالة المتحف، وتجذب الزوار على المستوى العاطفي، وعليه يجب على المصمم دراسة وفهم العلاقات بين الألوان وتأثيرها النفسي والوظيفي، لذا يجب على المصمم اتباع القواعد اللونية مثل إستخدام لونين متباينين أو أكثر، وايضاً تجنب إستخدام اللون الأحمر على مساحات واسعة لما له من تأثير سلبي حيث يسبب التوتر والأنفعال. (حامد ٢٠١٩، ص ٥٨٩)
- **الصور والرسوم التوضيحية:** مثل الصور الفوتوغرافية والرسوم التوضيحية والبيانية، لتوصيل المعلومات وعرض الأعمال الفنية وتوفير سياق إضافي. ويتم وضعها بشكل ملائم داخل مساحة المعرض بجانب النص التوضيحي أو عرضها بشكل مستقل، لتعزيز الفهم وجذب اهتمام الزوار. (Piehl,2021:196)
- **التصميم التفاعلي والرقمي:** مع التقدم التكنولوجي، أصبح التصميم الجرافيكي في العرض المتحفي يتضمن عروض تفاعلية، من خلال الشاشات التي تعمل باللمس والإسقاطات الضوئية، والعروض التقديمية السمعية والبصرية، والواقع المعزز.
- **الخطوط** :يشار به إلى اختيار الخطوط وترتيبها وتصميمها. وفي العرض المتحفي، يدخل أُستخدم الخطوط في كل زوايا المتحف مثل: التذاكر والعناوين والتسميات والأوصاف والعناصر النصية الأخرى، ويساعد في إنشاء تسلسل هرمي، واستحضار حالة مزاجية معينة، وتعزيز الوضوح، مما يضمن للزوار أمكانية قراءة المعلومات وفهمها بسهولة. (Piehl,2021:68)
- **المطبوعات والمواد الترويجية :** يمتد التصميم الجرافيكي إلى تصميم الكتيبات والنشرات والمواد المطبوعة الأخرى المتاحة للزوار. تُعد هذه المواد بمثابة مراجع

ملموسة، حيث توفر معلومات متعمقة حول المعرض والأعماله الفنية. يضمن مصممو الجرافيك أن تكون هذه المواد المطبوعة جذابة بصريًا، ومتسقة مع لغة تصميم المتحف، وتنقل بشكل فعال جوهر المتحف. (Piehl,2021:143)

تعمل عناصر التصميم الجرافيكي هذه معًا بانسجام لخلق تجربة معرض متحف متماسكة وجذابة. تهدف إلى جذب انتباه الزوار، وتسهيل الفهم، وتعزيز التمتع العام والتقدير للأعمال الفنية أو القطع الأثرية المعروضة.

ثالثاً: التصميم الجرافيكي في متحف الأردن:

(٣-١) متحف الأردن في سطور

تأسس متحف الأردن عام ٢٠١٤، وهو مؤسسة ثقافية مرموقة تقع في العاصمة عمان. وتكمن أهمية متحف الأردن في دوره كوصي ومقدم للكنوز الثقافية الأردنية، حيث يضم مجموعة كبيرة من القطع الأثرية والمخطوطات والأعمال الفنية وغيرها من المعروضات الثقافية، والتي تمتد عبر فترات وحضارات مختلفة والى حتى يومنا هذا، وتقدم لمحة شاملة عن التراث التاريخي والثقافي للأردن، ضمن ثلاثة أجنحة رئيسة هي: الآثار والتاريخ، والحياة الشعبية، والأردن الحديث، من فخار وتماثيل قديمة إلى المخطوطات الدينية والأعمال الفنية المعاصرة، يقدم المتحف سردًا آسرًا لماضي الأردن الغني وحاضره النابض بالحياة. توفر المجموعات رؤى قيمة عن الحضارات القديمة والتقاليد الأدبية والتعبيرات الفنية والممارسات الثقافية والتاريخ الطبيعي للمنطقة. من خلال هذه المعارض المتنوعة، يقدم متحف الأردن للزوار فهمًا عميقًا وتقديرًا للإرث الثقافي الأردني.(شديفات،٢٠١٨،ص ١٧٨)

علاوة على ذلك، تم تأسيسة بغرض تعزيز السياحة الثقافية في الأردن وجذب الزوار المحليين والدوليين، والحفاظ على الهوية الثقافية والتراث الأردني، وفي الوقت نفسه تحفيز النمو الاقتصادي وخلق فرص العمل داخل المجتمع المحلي.

(٣-٢) تحليل عناصر التصميم الجرافيكي في متحف الأردن

يلعب تصميم الجرافيك دورًا حيويًا في تشكيل تجربة الزائر داخل المتاحف، حيث يعمل كأداة قوية للتواصل والمشاركة. وفي سياق متحف الأردن، تمتلك عناصر التصميم الجرافيكي

إمكانيات هائلة لنقل التراث الثقافي الغني ، والأهمية التاريخية، والتعبيرات الفنية. يمكن أن يؤثر بشكل كبير الاختيار الدقيق للخطوط والصور والألوان والتكوينات والعناصر الجرافيكية الأخرى على كيفية إدراك الزائرين للمتحف وتفسيره والتفاعل معه. تهدف هذه الجزئية إلى تحليل عناصر التصميم الجرافيكي في متحف الأردن واستكشاف تأثيرها على تجربة الزائر. من خلال الخوض في خيارات التصميم التي تم تطبيقها داخل المتحف، وأيضاً عن طريق استقراء وتحليل استبياني ضم مجموعة من الأسئلة تتمحور حول التصميم الجرافيكي في المتحف

(٣-٢-١) العلامات واللوحات الإرشادية لممرات الحركة

تعد العلامات واللوحات الأرشادية من العناصر الأساسية للتصميم الجرافيكي والتي تساهم في تجربة الزائر بشكل عام. وعند تحليلها في متحف الأردن، وجد بأنها من المجالات التي تتطلب المزيد من الأهتمام، اذ لوحظ وجود نقص عام فيها، مثال على ذلك شكل (١) الذي يمثل قاعة لمعرض مؤقت وأيضاً المدخل الرئيسي لباقي قاعات المتحف الدائمة التي تبدأ من اليمين وفيها نلاحظ عدم وجود أي علامات او لوحات إرشادية تبين لنا بوابة الدخول وبوابة الخروج وإن وجدت تكون غير مرئية إلا بزاوية معينة من المتحف، أما في باقي قاعات المتحف تنوعت ما بين متناسق مع هوية المتحف من اختيار الألوان، واختيار خطوط الكتابة وغير المتناسق وذلك يعود بالأساس إلى عدم تناسق الهوية والعلامة التجارية للمتحف شكل (٢).

شكل (١) صورتان تمثلان المدخل الرئيسي مع خلو أي علامات أرشادية

شكل (٢) مجموعة من الصور التي تمثل اختلاف تصميم اللوحات الأرشادية داخل متحف الأردن

(٣-٢-٢)الهوية والعلامة التجارية

تعذر على الباحثة الحصول على كتيب الذي يحتوي تفاصيل الهوية التجارية للمتحف ولكن من خلال البحث والتحليل الدقيق وجد هويتين للمتحف بشعارين، وألوان مختلفة يتم استخدامهم داخل المتحف وخارجة مثل الموقع الالكتروني، ومواقع التواصل الاجتماعي، والمطبوعات، واللوائح الارشادية وغيرها، فلاحظت في الشعار الأول يسار شكل (٣) تم اختيار اللون البني أحد الألوان الرسمية للمملكة الأردنية واختيار خط عربي وانجليزي بي ترويسة (Serif Type وهو ما يستخدم عند تصميم فكرة تاريخية أو أثرية وهو في رأي الباحثة اختيار موفق، أما الشعار الثاني يمين شكل (٣) والذي استوحي فكرتة على حد قول مصمم الشعار من الكوفية الأردنية، وبتحليل الخط فقد تم استخدام خطوط عربية وإنجليزية من غير ترويسة (San Serif) وهذا ما يستخدم في تصميم حديث يدل على الحيوية، وهو أيضاً أختيار موفق، أما عن اختيار الألوان لم تستطع الباحثة من تحديد ألوان معينة للشعار فلاحظت استخدام ألوان متعددة وغير مترابطة، بشكل عام أدى هذا اللغط بتشكيل ضعف بالهوية بسبب عدم الاستمرارية في تناسقها من حيث الشعار والخط والرسالة واللون.

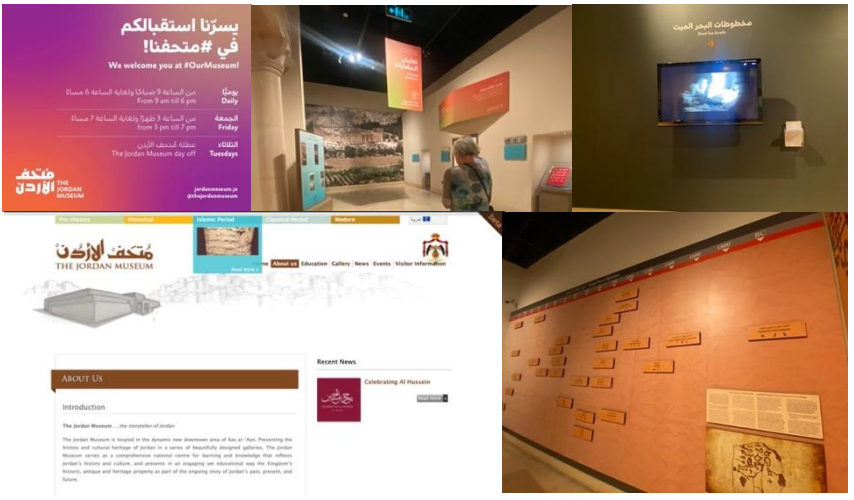
الشكل (٣) الشعاريين المستخدمين في متحف الأردن

(٣-٢-٣) الألوان

يلعب اللون دورًا حيويًا في إحداث تأثير بصري وإثارة المشاعر داخل الفراغات. وفي سياق متحف الأردن، يكون اختيار الألوان مهمًا بشكل خاص، لا سيما عندما تتعايش هويتان مختلفتان للعلامة التجارية في نفس المتحف. غالبًا ما يؤدي هذا إلى خلط الألوان، مما قد يؤثر على التناغم البصري الشامل و عدم الشعور العام بوحدة المتحف، وشلل في التسلسل الهرمي المرئي، وهو بالفعل ما طابقتة الباحثة مع تحليلها للاختيارات اللونية في المتحف.

وعلى سبيل المثال نرى اختيار اللونين البني والخمري لتصميم الموقع الإلكتروني المستمد من الشعار الأول ذو اللون البني، واختيار تدرجات لونية (Ombre) مختلفة غير محددة السبب وغير محددة الفئات اللونية في التدرج لتمثيل بعض المنشورات على وسائل التواصل الاجتماعي وبعض اللوحات التعريفية داخل المتحف، وأيضاً لاحظت الباحثة استخدام ألوان صريحة لتصميم منشورات وممرات حركة داخل المتحف.

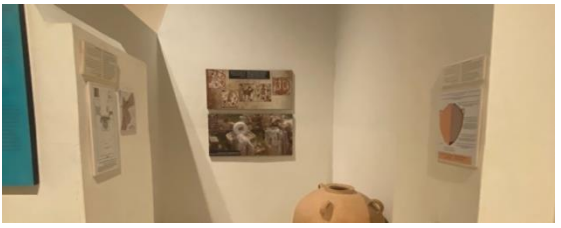
وفي رأي الباحثة أن جميع الاختيارات اللونية موفقة إذا تمثلت كل واحدة على حدا في هوية وعلامة تجارية موحدة. إذ كلاً منها مستوحاة من الثقافة الأردنية والمناظر الطبيعية والتراث المحلي، ولكن كان يجب مراعاة التأثير النفسي للون مثل اختيار اللون البرتقالي الذي يعطي إحساسًا بالطاقة والإثارة، بينما الألوان الباردة مثل الأزرق والأخضر يمكن أن تثير الهدوء والسكينة. قد يؤدي هذا المزيج العشوائي من الألوان إلى حدوث ارتباك بصري، وضياع الهوية التجارية، مما يؤثر بالسلب على تجربة الزائر. شكل (٤)



شكل (٤) مجموعة من الصور لإختلافات خيارات الألوان داخل المتحف

(٣-٢-٤) الصور والرسوم التوضيحية

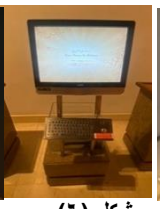
يلعب استخدام الصور والرسوم التوضيحية داخل المتحف دورًا مهمًا في نقل المعلومات وجذب انتباه الزوار وتعزيز فهمهم والتفاعل مع المعروضات. وبعد التحليل لاحظت الباحثة بعض المشاكل المتعلقة بجودة مواد الطباعة، الألوان، والتنظيم العشوائي لهذه العناصر المرئية. فالوحظ في مطبوعات المتحف،انخفاض جودتها بحيث تظهر بصورة ضبابية أو منقطة، مما قلل من تأثيرها وأعاقة قدرة الزوار على تقدير التفاصيل والفروقات. كما ايضاً اختيارات الألوان غير موفق من حيث التنسيق وبهتان الألوان الذي ادى الى تشويه التمثيل المرئي المقصود وإعاقة التفسير الدقيق للمتحف، واما جانب التنظيم العشوائي للصور والتكوينات، كان الترتيب يفتقر إلى بنية وتسلسل هرمي واضح للمعروضات. شكل (٥)



شكل (٥) صورتين تمثلان انخفاض جودة الطباعة والتنظيم العشوائي في المتحف

(٣-٢-٥) التصميم التفاعلي والرقمي

كشف تحليل التصميم التفاعلي والرقمي في متحف الأردن عن وجود قلة تنوع في تلك التقنيات ما بين الحديثة والقديمة. فبدل من أستخدام شرائح ليد (LED Screens) تم أستخدام شاشات تلفزيونية، واجهزة حاسبية قديمة تستخدم من قبل الزائر لطباعة اسمه بعدة لغات قديمة، ومن الناحية الحديثة فتم أستخدام فقط الاسقطات الضوئية في عرضين، ولكن من الملفت عدم أستخدام أي من التقنيات الحديثة مثل الشاشات التي تعمل باللمس والواقع المعزز والواقع الافتراضي و(QR Code). شكل (٦)



شكل (٦)
مجموعة من الصور تعرض أشكال متنوعة من التصميمات التفاعلية والرقمية

(٣-٢-٦)الخطوط

يلعب اختيار الخطوط للكتابة والطباعة دورًا مهمًا في تشكيل الهوية المرئية والتواصل داخل المتاحف. ومن خلال تحليل خيارات الخطوط والطباعة تم الكشف عن خطوط لبت الغرض منها من حيث شكل الحرف وطريقة تنسيق المسافات والتكوينات، ولكن في المقابل أيضاً أستخدام عدة أنواع خطية اخرى وذلك يعود بالأساس الى نقطة أختلاف الهوية التجارية، بلاضافة لزخم المعلومات الموجودة داخل المطبوعات وعدم تناسق أحجامها في المعروضات الرقمية والمواد المطبوعة واللافتات والمنصات المختلفة عبر الإنترنت، فأثر ذلك سلباً على سهولة القراءة، وطريقة العرض بالمجمل. شكل (٧)

شكل (٧) مجموعة من الصور التي تمثل تعدد أنواع الخطوط واختلاف المسافات والتكوينات فيا بينها

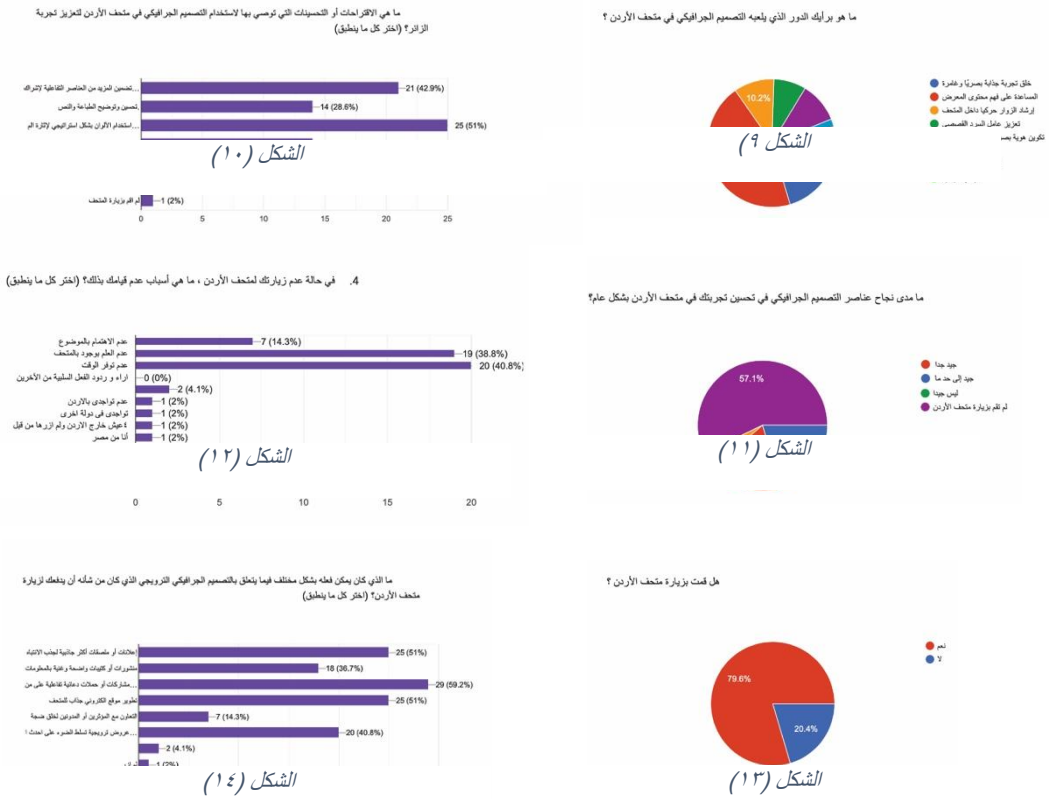
(٣-٢-٧)المطبوعات والمواد الترويجية

يكشف تحليل المطبوعات والمواد الترويجية عن عدم وجود وحدة في خيارات تصميمها من الوان وخطوط وأسلوب طباعة وتكوينات مرئية، وعلامات تجارية، بالأضافة الى قلة المطبعوات حيث وجد فقط كتيب واحد من ٦ صفحات يقدم نبذة عن المتحف ومقتنياته وايضاً منشورين أثنين بداخل قاعات المتحف عبارة عن صفحتين واحد باللغة والاخر باللغة الإنجليزية معلقة بالحائط تشرح المعروض جنبها، بالأضافة الى تذاكر الدخول، والبطاقات التعريفية للعاملين بداخل المتحف وأيضاً بطاقات شخصية، وجميع ذلك شكل تحديًا في توصيل رسالة المتحف بشكل فعال، وصعوبة أنتشار المتحف. شكل (٨)

شكل (٨) مجموعة من الصور لمطبوعات ومواد ترويجية والتي تظهر أختلاف في نمط التصميم

(٣-٣) تحليل استبيان:

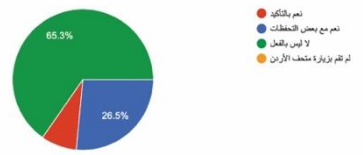
يهدف هذا الاستبيان إلى معرفة أراء زوار متحف الأردن فيما يتعلق بعناصر التصميم الجرافيكي الموجودة فيه. وكشف نتائج تحليل الاستبيان عن تصور سلبي في الغالب لدور التصميم الجرافيكي في متحف الأردن. حيث أعرب المشاركون عن التحديات التي واجهتهم في التنقل في المتحف والعثور على المعلومات بسبب ضعف عناصر التصميم الجرافيكي، كما لاحظ المشاركون وجود تناقضات في الهوية التجارية للمتحف، مما يشير إلى فشل في الحفاظ على نهج تصميم متماسك وموحد في جميع أنحاء المعارض.



الأشكال (٩، ١٠، ١١، ١٢، ١٣، ١٤) أشكال توضح أسئلة الأستبيان ونسب أجوبتها

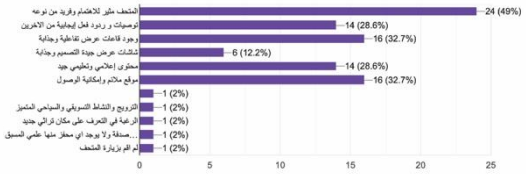
هل تنصح الآخرين بزيارة متحف الأردن بناءً على تجربتك مع التصميم الجرافيكي فيه؟

49 responses



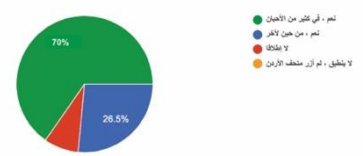
الشكل (١٥)

اذا كنت قد قمت بزيارة متاحف أخرى، ما هي العوامل أو العناصر التي حفزتك على زيارتها؟ (اختر كل ما ينطبق)



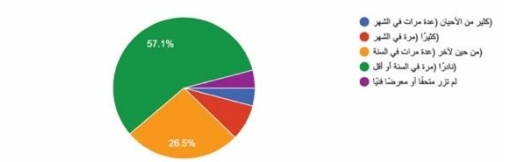
الشكل (١٦)

هل سبق لك أن واجهت أي تحديات في التنقل في المتحف أو العثور على معلومات بسبب عناصر التصميم الجرافيكي؟



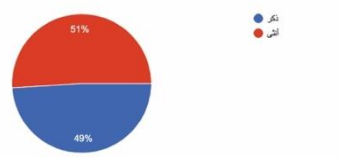
الشكل (١٧)

كم عدد المرات التي تقوم بها بزيارة المتاحف أو المعارض الفنية؟



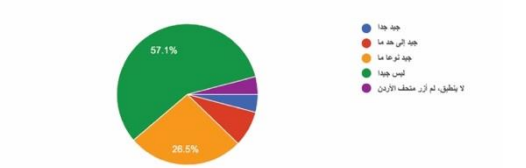
الشكل (١٨)

الجنس؟



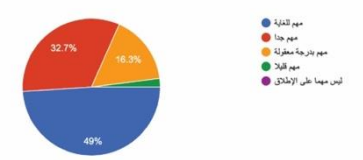
الشكل (١٩)

برأيك ، إلى أي مدى يحافظ متحف الأردن على هوية بصرية متصلة في جميع معارضه؟



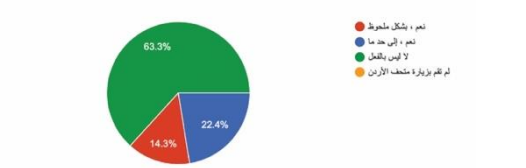
الشكل (٢٠)

في رأيك ما مدى أهمية دور التصميم الجرافيكي في تعزيز تجربتك في متحف الأردن ؟ (اختر كل ما ينطبق)



الشكل (٢١)

هل عززت عناصر التصميم الجرافيكي في متحف الأردن من فهمك وتفاعلك مع محتوى المتحف؟



الشكل (٢٢)

الأشكال(١٥،١٦،١٧،١٨،١٩،٢٠،٢١،٢٢) أشكال توضح أسئلة الأستبيان ونسب أجوبتها

الخلاصة:

يكشف البحث عن أهمية تسليط الضوء على جوانب مختلفة من تصميم عناصر التصميم الجرافيكي في المتحف الأردني وتأثيرها على تجربة الزوار هذا الصرح الثقافي. من خلال تحليل العلامات واللوحات الإرشادية للممرات الحركة، الهوية والعلامة التجارية، الألوان، الصور والرسوم التوضيحية، التصميم التفاعلي والرقمي، المطبوعات والمواد الترويجية، والخطوط التي شكلت تجربة المتحف بشكل عام، إذ أتت نسبة ٤٤,٩٪ من إجمالي الإجابات مؤكده علي ذلك. تلك النسبة التي تم تأكيدها من خلال سؤال آخر حول فاعلية استخدام التصميم الجرافيكي في تعزيز خبرة زيارة المتحف لتأتي الإجابة بنسبة ٦٣,٣٪ بأن عناصر التصميم الجرافيكي المستخدمة في المتحف لم تدعم فهم وتفاعل الزائر مع المعروضات. إذ أن التكنولوجيات المستخدمة قديمة، والعلامات التجارية غير متسقة، بالاضافة الي أمور متعلقة بالوضوح والجودة التي يجب تعديلها للارتقاء للاعلى المستويات فيما يتعلق بالمنظومة المتحفية. لذا يؤكد البحث على أهمية الوحدة والتماسك والابتكار في التصميم، مع الاحتفاء بتفرد الأردن بتراثه الثقافي.

ويمكن في المستقبل مع توافر الامكانيات المادية استخدام تقنيات مثل eye tracking لقياس نقاط الجذب البصري والعناصر الأكثر قدرة علي جذب انتباة الزائر، كأسلوب للتحقق من جودة التصميم وفاعلية توظيف العناصر الجرافيكية المختلفة.

النتائج:

- عناصر التصميم الجرافيكي في متحف الأردن تلعب دورًا مهمًا في تشكيل تجربة الزائر بشكل عام.
- تتمتع خيارات التصميم بالقدرة على إثارة المشاعر، ونقل المعلومات بشكل فعال، وتعزيز المشاركة.
- التأكيد على أهمية الوحدة والتماسك والابتكار في التصميم.
- الكشف عن أهم عناصر التصميم الجرافيكي الموجودة في متحف الأردن، وبيان نقاط القوة والضعف فيها.

التوصيات :

- إعادة تقييم عمليات الطباعة الحالية والمعدات المستخدمة في متحف الأردن والنظر في خيارات تحسين جودة الطباعة الإجمالية. وأيضاً ادخال اخر ما توصل الية العلم في مجال التصميم الجرافيكي من تقنيات وتكنلوجيات حديثة لتعزيز وتسهيل التجربة البصرية للزوار.
- يجب التعاون مع مصمم جرافيك محترف من أجل توحيد الهوية التجارية لمتحف الأردن، وضع مبادئ توجيهية للتصميم.
- توصي الباحثة بعمل المزيد الابحاث في هذا المجال المختص بدراسة التصميم الجرافيكي في المتاحف الأردنية.

المراجع

أولًا المراجع العربية:

١. حسين، شيريهان.(٢٠٢١). **دور الجرافيك في العرض المتحفي،** مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، المجلد السادس، العدد الثلاثون.
٢. حنفي، شيرين. (٢٠١١). **العرض المتحفي داخل القصور التاريخية**- نحو منهج تصميمي لإستخدام تقنيات الإضاءة الحديثة للعرض المتحفي في مصر، كلية الهندسة، جامعة القاهرة.
٣. شديفات، يونس.(٢٠١٨). **واقع المتاحف الأردنية في إدارة المخاطر** والأزمات، مؤتمر كلية العلوم الاجتماعية، جامعة مؤتة، الأردن.
٤. النواوي، إبراهيم. (٢٠١٠). **علم المتاحف،** المجلس الأعلى للأثار، ص ٦٦.

ثانيًا المراجع الأجنبية:

1. Ahmed, Shamsidar. 2014, Museum Exhibition Design: Communication of meaning and the shaping of knowledge, Procedia, Social and Behavirol Sciences
2. Kapukotuwa, Alexander and Onukwube, Anedo. (2020). Museum Exhibition Techniques, Research Gate Publication, University of Sri Jayewardenepura, Sri Lanka
3. Kelly, Johanna. 2012, Exhibtion Design & Contemprory Encoonters, RAMIT University
4. North, F. J. 1957. Museum Labels: Handbook for Museum Curators. London: Museums Association.
5. Piehl, Jona. 2021, Graphic Design in Museum Exhibitions: Display, Identity and Narrative book citation Routledge, 1st edition, New York.
6. Verhaar, J. and Meeter, H. 1989, Project Model exhibitions, Leiden Reinhardt Academia, Leiden.

ثالثًا المواقع الإلكترونية:

زيدان، حسام.٢٠١٩، تعرف على "سيناريو عرض المتحفي" وإنشاء لجنة بقانون لتنظيمه، https://www.elfagr.org/3702915، الدخول بتاريخ ٢٠٢٢/١٠/١١

Anderson, Eve. 2022, **How Advancements in Technology Impact the Graphic Design Industry** https://shorturl.at/JYZ78 retrived: 30/11/2022

Levanier, Johnny. 2022, **What Is Graphic Design**, https://shorturl.at/jkABX retrived: 30/11/2022

Analysis Of Graphic Design Elements In The Jordan Museum And Their Impact On Visitor Experience

Nada Omar Almomani
PhD researcher in Graphic design Department - Faculty of Fine Arts - Helwan University
Nada.o.momani@gmail.com
Prof. Sayed Kandiel
Helwan University Presdent - Professor in Graphic design Department - Faculty of Fine Arts - Helwan University
Dr. Mahmoud Fareed
Assisstant Professor in Graphic design Department - Faculty of Fine Arts Helwan University

Abstract:
The Jordan Museum is a gateway to the cultural and historical heritage of the Hashemite Kingdom of Jordan, where artifacts and works of art are displayed and known as the authentic Jordanian identity, social values and customs from ancient times to the present day. Therefore, care must be taken in the way these precious holdings are displayed, as graphic design is one of the most important elements that play a fundamental role in the methods and methods of presentation. Therefore, this study aimed at analyzing the graphic design elements present in the Jordan Museum, such as visual identity, colors, formations, guiding signs, images, technologies and raw materials used, in order to understand how the graphic design elements contribute to the visitor's experience, perception, and satisfaction, and create positive impressions about this experience within. The findings of the study have significant implications for the specialists and designers of the Jordan Museum. The current state of the Jordan Museum in terms of graphic design calls for an urgent need for improvements. By addressing identified shortcomings and implementing recommended changes, the Jordan Museum has the opportunity to transform its exhibitions into visually captivating, cohesive and immersive experiences that effectively convey Jordan's rich cultural heritage to its visitors.

Key Words:
Jordan Museum; Graphic Design Elements; Museum Display