

البشعة

البشعة العرفية أو جهاز كشف الكذب البدوي هي أحد العلامات المسيطرة على الطرق الواصلة بين القاهرة وضواحيها، حيث تظهر بشكل عشوائي على حدود الطرق السريعة أو أسوار المدينة وفي أحيانا كثيرة عند أماكن تجمع وسائل المواصلات المختلفة، فتصبح كناية عن مدى قدرة سكان المدينة وقاطنيها في كشف حقيقة حدود المدينة وتغولها حتى إذا تم ذلك بشكل قاسي ومتوحش.

البشعة* هو اسم طريقة عرفية يقوم بها البدو المقيمين على أطراف القاهرة لكشف الكذب أو معرفة الجاني/ السارق عن طريق تسخين عصا حديدية وتقريبها من لسان المتهم. إذا أحرقته فهو كاذب أما إذا لم تؤذيه فهو بريء. تنتشر إعلانات البشعة على الأسوار الموجودة بالطرق الخارجية المؤدية للقاهرة

البشعة

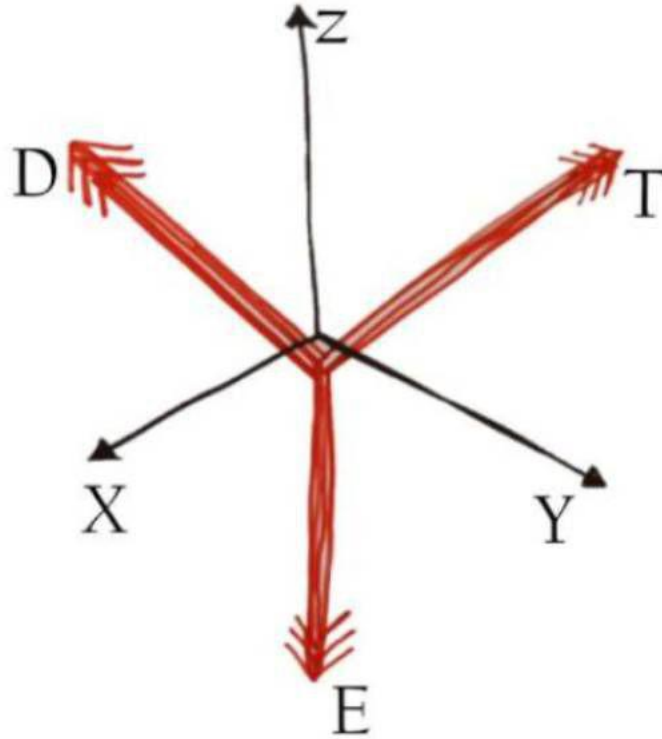
*البشعة

البشعة هو عمل فني تتحاول فيه الفنانة تتبع تشعب وتعقد. تمدد مدينة القاهرة الكبرى وما يفرضه ذلك من ضم هوامش المدينة داخل شبكة أوسع. من المرافق والتوسعات. من خلال استخدام الدراجة كوسيلة للتنقل بين أطراف المدينة ، تتبع هوامش طرق القاهرة في محاولة لرصد الطبقات البيئية للمدينة. وما يكشف ذلك من إنتاج هوامش جديدة و"متون" كانت هوامش فيما قبل. تنتج تلك العملية خرائط موازية للطريق تتخذ من الهامش مركز له. وتبني الرؤية البصرية للعمل مسارات تتخذ من الحواس المختلفة كنقاط انطلاق تتجاوز حاسة البصر وما تفرضه من أولوية محددة في استيعاب المحيط المادي والبيئة الحضرية.

العمل المعروض هو خريطة إدراكية لمرحلة البحث بالمشروع: تحليل ورسم طبقات هامش الطريق من محل سكن الفنانة بحي مدينة نصر إلى آخر مدينة العبور مروراً بمناطق: مساكن الشيراتون، محور جوزيف تيتو، ومستخدم طريق "خط 10" الذي يربط بين أول مدينة العبور وآخرها.

أخترت العناصر المهيمنة عن طريق إعدادات استحدثتها لقياس مدى أهمية أو ثانوية تلك الهوامش بالطريق بالنسبة لي كراكب للدراجة العامل الزمني ومدى تغير العنصر , العمق , الكثافة أو السيطرة البصرية لتلك الهوامش على الطريق , وأخيرا مدى تأثيرها على خط مسيري

Peripheral Coordinate Sys TDE:



T: Time factor

هل يتغير كل مرة بعدى عليه

هل حصل تغير مفاعى

أو ثابت؟ $T=0$

D: Depth/Dense/ Dominance

طب لو object له 2Ds

هاخذ متوسط؟ ... هاختر الأكثر تأثير؟

E: Effectance

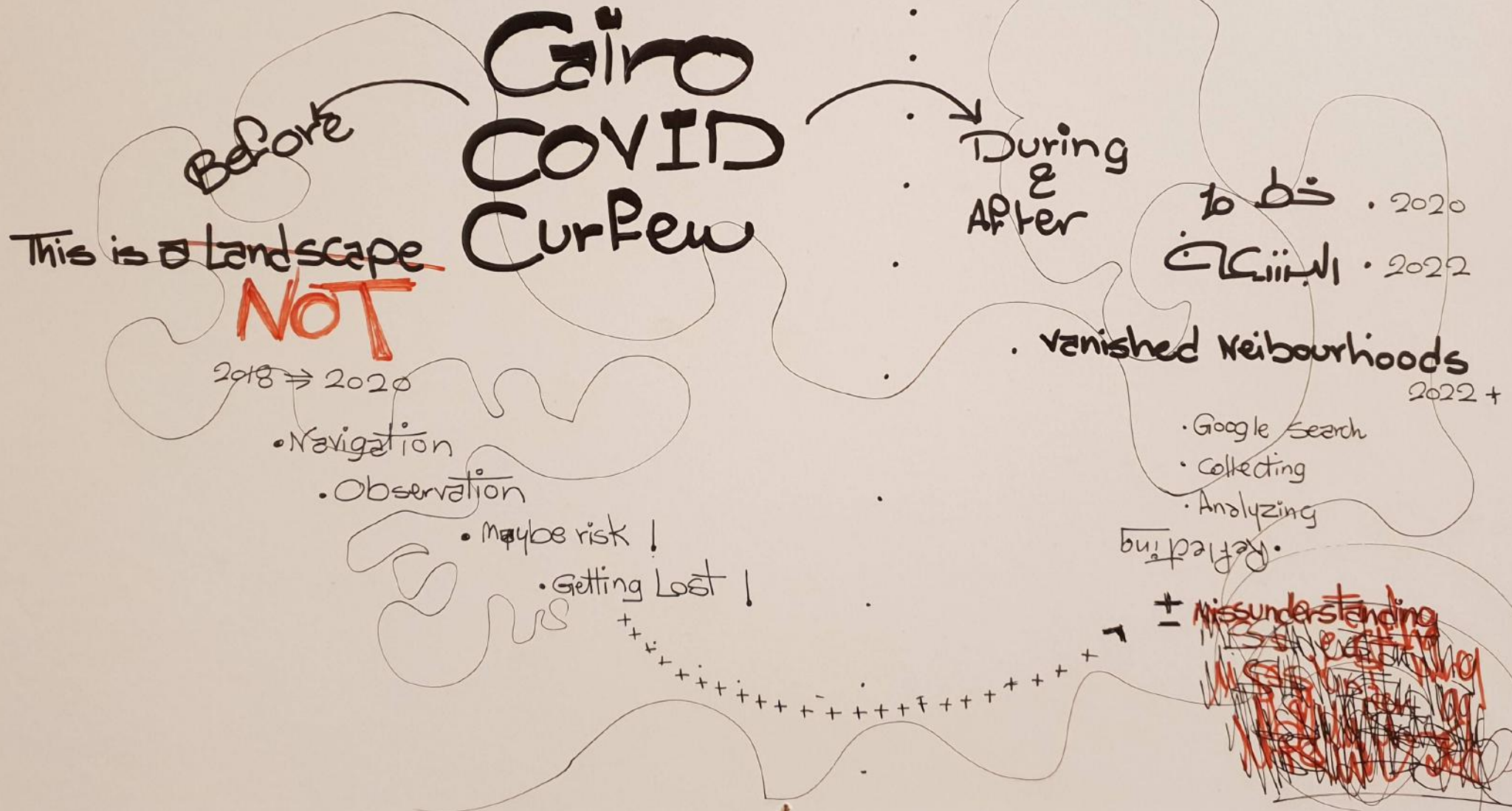
حصل لي إيه بسبب؟

ممكن ألا عظم فقط $E=0$

هل بسبب وقفت/سرعت/ غيرت إتجاهي؟

هل بسبب ضحككت/غضبكت/ خفت؟

• How everything began ?



10. خط

Non. visual

Sensorial snapshots

البشعارة

جوزيف نينو

ميوهم اسكندر

اسماعيليات
الصرراوى

Visual Peripherals

of Peripherals

of Peripherals

of Peripherals

of Peripherals

of Peripherals

- Vanished
- Invisible
- Decay

صينف مسم

صاكن الشبانون

ooo XTYDZE Coordinate Sys. S.

ما ازي في حارة الناس في الامارات / الكويت

Inspired From LARP
Reflected on my Project

vendors ~~are~~ actor

بل ما اقول الناس تترك في حارات / حوايات

* Dog's Layer & ~~ve~~ actor
how audience would
navigate in the ~~exh~~ Game and

Give audience Roles in the Game

Game Design not Exhibition
Space based

Flies ~~ve~~ actor

Silence ~~ve~~

Infra +ve
Structure

Smells ~~ve~~

wind ~~ve~~

City Decay

• کوپی جٹناٹ

• Buildings

+
-

- Vanished
- open City (appeared)

صہنہ ختم
حساں الشہر انون

و مہام جوزیف نیو

Layers

• Lights

• Pierced Districts

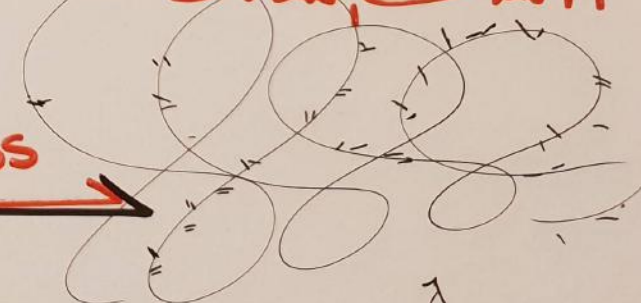
Multi Layered Roads

الاسلک الشائک

• Construction Process

City Decay

+
-
• الاسوار



الشعاع

طريق صوم - اسماعيلية، الكراوى
Layers

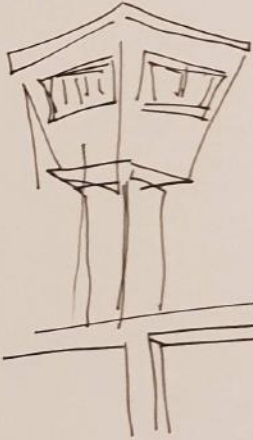
• Animals



الكلب

• Fences

الحاجز



• Infra Structure

- Damaged
- observers
- Parallel Lines



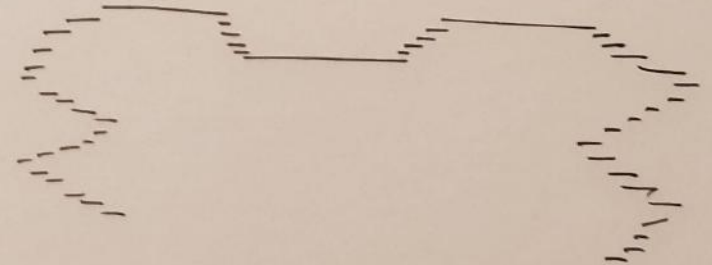
• People

- طاقم
- Vendors
- Soldiers

• Pedestrian Bridges

الكبارى المشاة الى وضع

Games •



• Feelings

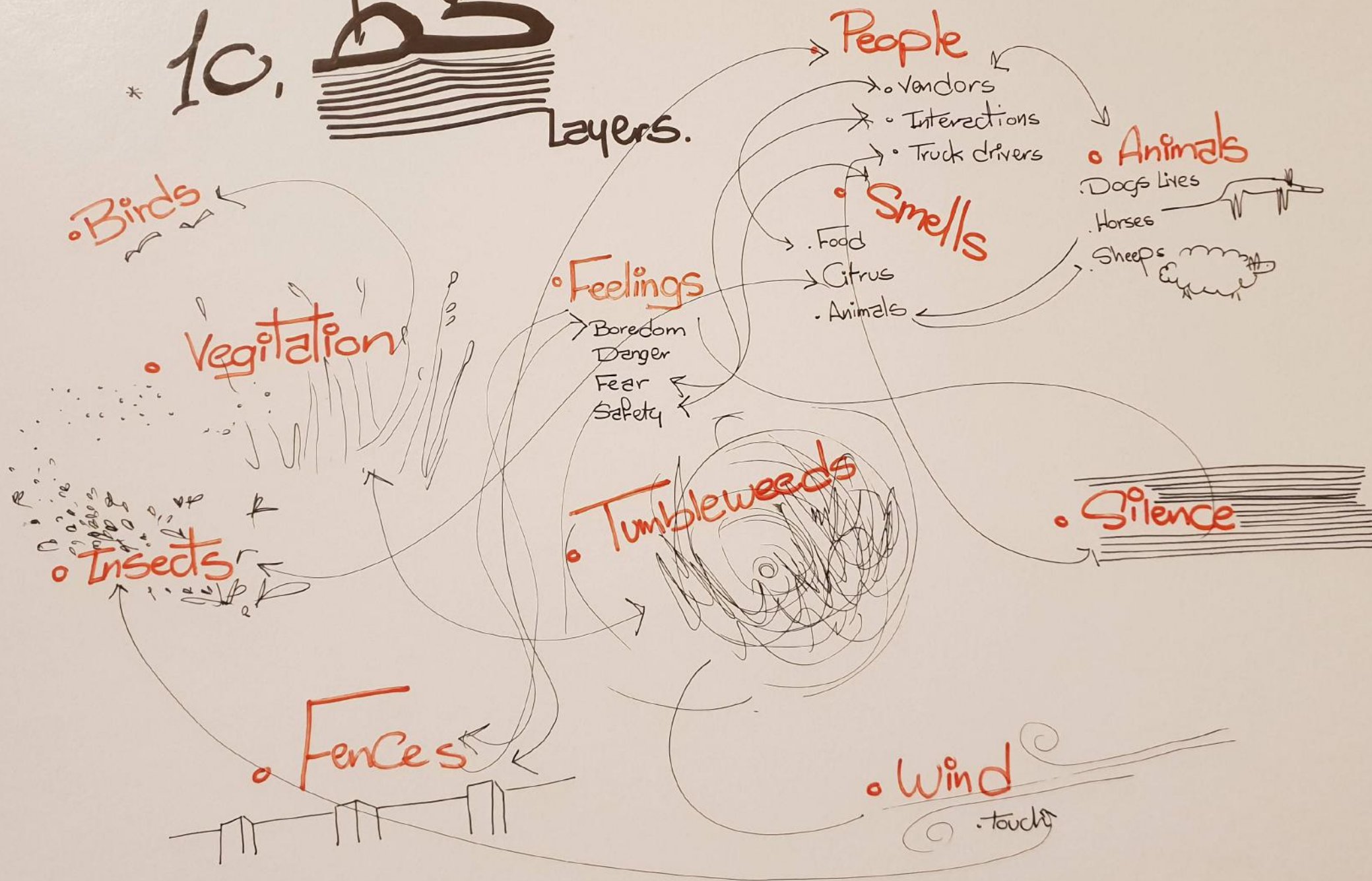
حالة
خوف
خطر

• Vehicles

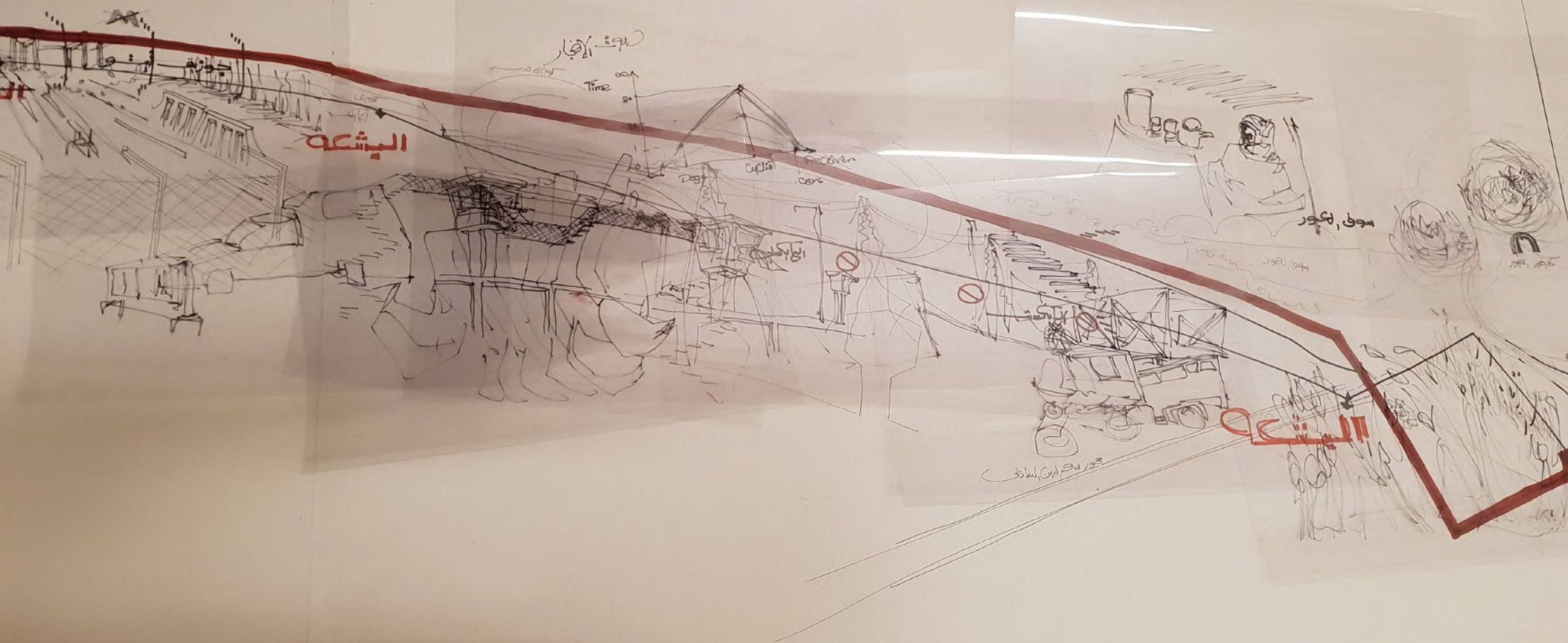
- الان سبط
- انفجار
- طعم وياهاش
- الان سبط

• Sounds

10.







سوق بازار

Time

Capt

Forever

Car

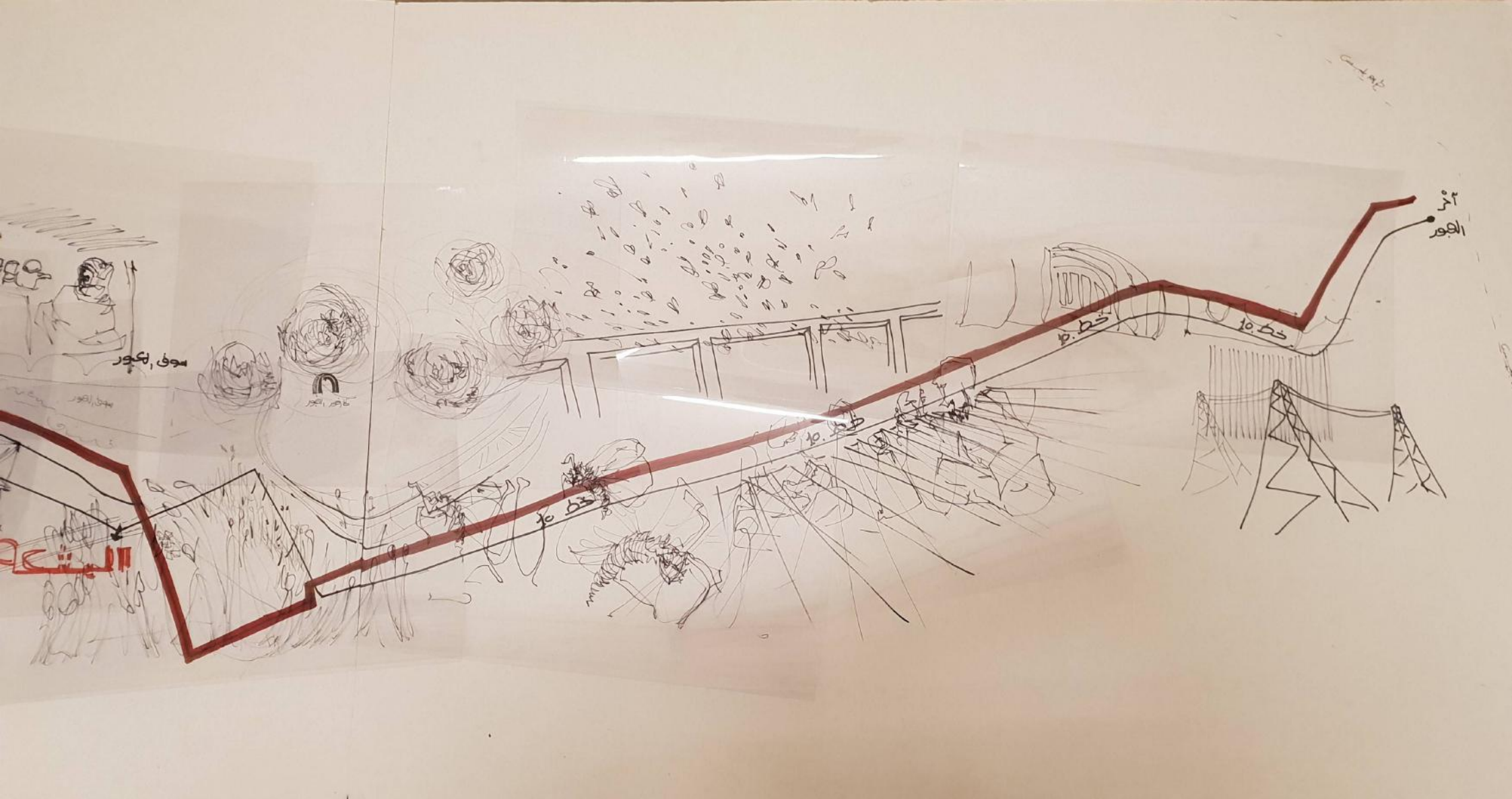
الشيعة

سوق بازار

بازار

الشيعة

بازار



أبو
البحر

البحر

خط 10

خط 10

خط 10

خط 10

البحر

البحر



