البرامج الرقمية ودورها في استحداث تصميمات إعلانية متحركة مستمدة من الفن الإفريقي

Digital Programs and Their Role in Creating Designs an Animated Ad Drawn from African Art

د. هشام رمضان علي

كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة

ملخص الدراسة:

بعنوان «دور البرامج الرقمية في استحداث تصميمات إعلانية متحركة مستمدة من الفن الأفريقي».

شهد هذا العصر تقدمًا تقنيًا كبيرًا كان له تأثيره على جميع جوانبه وتخصصاته وقد أثبتت العديد من التجارب والدراسات أن الطلاب المتعاملين مع شاشة الحاسب وزوار المواقع والمصادر ذات الصلة بالتصميم الفني زادت دافعيتهم للتعلم وتحسنت قدراتهم الابتكارية والإبداعية في مجال التصميم.

وعليه فقد تلخصت مشكلة الدراسة في التساؤلات الآتية:

- ما دور البرامج الرقمية في استحداث تصميمات إعلانية متحركة عند طلاب الفنون.
- ما مدى مساهمتها في تنمية مهاراتهم الابتكارية، وعليه فقد هدفت الدراسة إلى الوصول إلى أساليب ابتكارية لاستحداث تصميمات إعلانية متحركة ترتكز على إمكانيات البرامج الرقمية الحديثة تنمية المهارات الابتكارية لدى الطلاب في مجال الإعلان المتحرك من خلال تناول البرامج الرقمية.
- ومن هنا تبدو أهمية الدراسة من حيث إلقاء الضوء على الوسائط الفنية والتكنولوجية ومدى تأثيرها على دارسي الفن وعليه فقد افترض الباحث أن معطيات البرامج الرقمية الحديثة تنمي مهارات الإبداع والابتكار وقد تساعد على استنباط طرق جديدة لتحقيق القيمة التشكيلية والتعبيرية.

وللتحقق من هذه الفروض فقد اقتصرت الدراسة على ثلاثة محاور:

[١] **المحور الأول:** دراسة تحليلية تعرضت لتعريف في الإعلان – الإعلان الرقمي المتحرك وأهم البرامج الأكثر مناسبة للطلاب من حيث سهولة التعامل معها وإمكانية استخدامها من خلال أكثر الأجهزة المتوفرة لديهم ومنها الهاتف المحمول (الذكي) – أهم العوامل المؤثرة في تطور الإعلان الرقمي وأثر هذا النوع من الإعلانات على المجتمع (المتلقي).

إلـى جانـب دراسـة تحليليـة تناولـت تعريـف الفـن الإفريقـي ونبـذة تاريخيـة مختصـرة عنـه واستعراض أهم الفنون التي تميز بها الفن الأفريقي وقد استعرض فيها فنون (العمارة – الحلي – الوشم – الأزياء – الخزف – الإيقاع الحركي).

[٢] **المحـور الثـاني:** تركـز علـى عمـل دراسـة توضـيحية حـول كيفيـة إدارة الخطـة التصـميمية للإعلان المتحرك وتم عرض الأسس البنائية وما تحويه من القيم التعبيرية للإعلان الرقمي المتحرك من خلال تناول القيمة التشكيلية وأسس البناء التشكيلي لتصميم الإعلان.

[٣] **المحـور الثالـث:** يعتمد على الفكر التجريبي التحليلي لإعداد طالب مبدع يستطيع التعامل والتفاعل مع الإمكانات التكنولوجية الحديثة، وقد أجريت التجربة على طلاب الفرقة الرابعة – قسم التربية الفنية – تخصص التصميم الزخرفي – قوامها ٤٢ طالب وطالبة تم تقسيمهم بشكل عشوائي إلى ٦ مجموعات تناول فيها كل مجموعة على حدة مجال من مجالات الفن الأفريقي امتزج فيها كلاً من الصور المتحركة من خلال البرامج الرقمية والموسيقى الأفريقية لزيادة الحث الدرامي للإعلان المتحرك.

مرفق CD يحفظ إنتاج الطلاب للإعلانات التي قاموا بتنفيذها وعليه فقط توصلت الدراسة على مجموعة من النتائج التي تحقق فروض البحث.

Abstract

Entitled "The Role of Digital Programs in Creating Animated Advertising Designs Derived from African Art".

This era witnessed a great technical progress that had an impact on all its aspects and specializations, and many experiments and studies proved that students dealing with computer screens and visitors to websites and resources related to artistic design increased their motivation to learn and improved their innovative and creative capabilities in the field of design.

Accordingly, the problem of the study was summarized in the following questions:

- What is the role of digital programs in creating animated advertising designs for art students?
- What is the extent of its contribution to the development of their innovative skills, and accordingly, the study aimed to reach innovative methods for creating animated advertising designs based on the capabilities of modern digital programs. Developing students' innovative skills in the field of mobile advertising by addressing digital programs.
- Hence the importance of the study in terms of shedding light on artistic and technological media and the extent of their impact on art students. Therefore, the researcher assumed that the data of modern digital programs develop creativity and innovation skills and may help in devising new ways to achieve plastic and expressive value.

In order to verify these hypotheses, the study was limited to three axes:

[4] The first axis: an analytical study that presented a definition in advertising - mobile digital advertising and the most important programs that are most suitable

for students in terms of ease of dealing with them and the possibility of using them through most of the devices available to them, including the mobile phone (smart) - the most important factors influencing the development of digital advertising and the impact of this The type of ads on the community (recipient).

In addition to an analytical study dealing with the definition of African art, a brief historical overview of it, and a review of the most important arts that distinguished African art, in which he reviewed the arts (architecture - jewelry - tattoos - fashion - ceramics - movement rhythm).

[5] The second axis: It focuses on conducting an illustrative study on how to manage the design plan for the animated advertisement. The structural foundations and the expressive values it contains for the animated digital advertisement were presented by dealing with the plastic value and the plastic construction foundations of the advertisement design.

[6] The third axis: depends on analytical experimental thought to prepare a creative student who can deal and interact with modern technological capabilities. The experiment was conducted on students of the fourth year - Department of Art Education - specializing in decorative design - consisting of 42 male and female students who were randomly divided into 6 intake groups. In each collection, an area of African art combines motion picture through digital software and African music to heighten the dramatic stimulus of the motion picture.

The CD attachment saves the students' production of the advertisements that they implemented, and only then did the study reach a set of results that fulfill the research hypotheses.

خلفية البحث:

نتيجة للتطور التكنولوجي ظهرت برامج الكمبيوتر، كتقنية حديثة لسد الاحتياجات والمتطلبات في مجالات الفنون التشكيلية، فالاهتمام باستخدام فنون الميديا والاستعانة بها في استحداث تصميمات أصبحت من ضروريات العصر، حيث دخلت تلك الوسائل الجديدة إلى عالم الفن لتطوره بل يضيف له شكل جديد ما يطلق عليها فنون الميديا، فهي تتعامل مع أبعاد كثيرة منها الصوت والحركة والزمن، أي لم يعد الفن قاصر على الفنون الثنائية.

لم تعد عملتي التعليم والتعلم قائمة على كلا من الأستاذ والطالب والمنهج وقاعة المحاضرة، وأصبحت المعرفة ليست فقط نقل المعلومات من الأستاذ إلى الطالب، بل أيضا كيفية تلقي الطالب هذه المعرفة من الناحية العقلية، ومن هنا تظهر الحاجة إلى تطوير محتوى الرسالة التعليمية، وقد شهد هذا العصر تقدما تقنيا كبيرا كان له تأثيرًا على جميع جوانبه وتخصصاته وقد أثبتت العديد من الدراسات أن الطلاب المتعاملين مع شاشة الحاسب وزوار المواقع والمصادر ذات الصلة بالتصميم الفني زادت دافعيتهم للتعلم وتحسنت قدراتهم الابتكارية والإبداعية في مجال التصميم.

هذا وقد تناول الباحث موضوعًا للتصميم حول (رئاسة مصر للاتحاد الأفريقي) إيمانًا منه بربط الطلاب بالقضايا القومية والوطنية وتنمية أحاسيس الانتماء لديهم.

وقد تم تحديد موضوع للتصميم الفني يتناول من خلال البرامج الرقمية تصميم إعلان متحرك يظهر من خلاله الطالب الفنون المتنوعة في أفريقيا ودولها المختلفة وذلك لإلقاء الضوء على أهمية الفن في حضارات الدول الأفريقية وتنوع مجالات وتقديم مادة إعلانية تعرض في الخارج تحمل انطباع عن ثقافة هذه الشعوب وتقدمها وتصبح مادة جاذبة للسياحة لدول هذه القارة.

وقد تناول موضوع التصميم أهمية مجالات الفنون في (العمارة- الوشم- الملابس- الحلي- الأواني الفخارية- الإيقاع الحركي) على سبيل المثال.

وقد بدأ الباحث في توجيه الطلاب لجمع المعلومات التاريخية والعلمية والفنية حول موضوع الفنون الأفريقية في بلدان القارة المختلفة والتأكيد على الجوانب النظرية والتقنية وجميع معطيات هذه الفنون بكل ما فيها من عناصر وتصميمات فنية تبع ذلك توجيه الطلاب لتناول تلك المفردات ودمجها مع بعضها البعض لاستحداث تراكيب ينتج عنها علاقات تشكيلية مبتكرة يتم تنفيذها من خلال تناول البرامج الرقمية الحديثة والتي سبق وقام الطلاب بدراسة إمكانياتها المختلفة للبدء في تصميم الإعلان المتحرك.

مشكلة البحث:

استنادًا إلى ما تم استعراضه في خلفية البحث من أهمية توظيف فنون الميديا والاستعانة بها في مجال الفنون التشكيلية بصفة عامة كأحد المصادر الهامة التي تتيح تعدد الخبرات والمهارات، مما يؤكد على ضرورة الاستفادة منها في عملية الربط بين الفن قديما وتوظيفه من خلال التطور التكنولوجي، حيث يساعد على توسيع مجال القدرة العقلية والإبداعية لدى الطلاب وما يترتب عليه من تحسين وتطوير مراحل إعداد التصميم التي تتيحها تلك البرامج في معالجات فنية جمالية للعمل الفني، وعليه يمكن تحديد مشكلة البحث كالاتي:

- ما دور البرامج الرقمية الحديثة في استحداث تصميمات إعلانية متحركة؟
- ما إمكانية مساهمة البرامج الرقمية في تنمية مهارات الطلاب الابتكارية؟

أهداف البحث:

[٧] الارتقاء بالعملية التصميمية من خلال تدريب الطلاب على إعمالا لعقل والفكر وحثهم على الاستكشاف والاستدلال ليستخدموا مواهبهم وصقل معارفهم وخبراتهم.

[٨] استنباط طرائق جديدة في ابتكار تصميمات ترتكز على المستحدثات التكنولوجية الحديثة وتطويعها في تصميم الإعلان الرقمي المتحرك.

أهمية البحث:

[١] إلقاء المزيد من الضوء على الوسائط الفنية والتكنولوجية الحديثة ومدى أهميتها لدراسة الفن كمدخل لاستحداث تصميمات إعلانية متحركة.

[٢] فعالية التعلم القائم على إمكانيات البرامج الرقمية واتجاهاتهم نحوها في تنمية مهارات التصميم الإلكتروني لدى الطلاب

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** دور البرامج الرقمية الحديثة في استحداث تصميمات إعلانية متحركة مستمدة من الفن الأفريقي.
- **الحدود المكانية:** قسم التربية الفنية. كلية التربية النوعية شعبة تصميم. جامعة القاهرة.
- تم تطبيق التجربة على شعبتين من الفرقة الرابعة قسم التربية الفنية وتم تقسيمهم إلى ٦ مجموعات وكل مجموعة بها ٧ طلاب تم توزيع المهام فيما بينهم بحيث اختصت كل مجموعة منهم بفرع من مجالات الفن الإفريقي.
- **الحدود الزمنية:** الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠١٩/٢٠٢٠ بواقع ١٢ محاضرة زمن المحاضرة ساعتين ونصف.
- **الحدود المادية:** مجموعة من المعالجات التصميمية للإعلان المتحرك في ضوء إمكانيات البرامج الرقمية الحديثة.

فروض البحث:

- **تفترض الدراسة الآتي:** إن استخدام معطيات البرامج الرقمية الحديثة تنمي مهارات الإبداع والابتكار لدى الطلاب في مجال تصميم الإعلان المتحرك.
- تحفيز الطلاب على استنباط طرائق جديدة لتحقيق القيم التشكيلية والتعبيرية في التصميم ترتكز على المستحدثات العلمية والتكنولوجية.

منهجية البحث:

منهجية البحث وإجراءاته:

اعتمد الباحث علي المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج التجريبي للكشف عن دور البرامج الرقمية الحديثة في استحداث تصميمات إعلانية متحركة من خلال:

أولاً : الاطار النظري:

دراسة تحليلية ترتكز على نبذة تاريخية عن الإعلان المتحرك – تعريفه – العوامل المؤثرة في تطوره أثر استخدام الوسيط الرقمي في مجال الإعلان.

- **المحور الأول:** دراسة تحليلية ترتكز على الفن الأفريقي باختلاف مجالاته
- **المحور الثاني:** العلاقة التكاملية بين إنشائية تصميم الإعلان المتحرك والبرامج الرقمية.

ثانياً : الإطار التطبيقي والتحليلي للبحث:

استحداث تصميمات إعلانية متحركة مستمدة من الفن الأفريقي.

مصطلحات البحث:

- **البرامج الرقمية Digital ART:** ويقصد به ذلك النوع من الفنون الذي يتكون بالكامل عن طريق برامج الكمبيوتر حيث تظهر الصورة على شاشته مكونة من مجموعة لا نهائية من الأرقام والمعادلات الحسابية وعدد لا نهائي من الدرجات اللونية تتجاوز ١٦ مليون لون والتي تتكون منها الشفرة الممغنطة التي يقوم الجهاز بترجمتها إلى صور وأشكال وألوان وحركة، ويمكن الاحتفاظ بها على شرائح ممغنطة CD والأسطوانات الرقمية **(بسيوني، ٢٠١٨، ص ٢٧)**.
- **الإعلان المتحرك:** اختلف العلماء لوضع تعريف محدد له تبعًا لاختلاف وجهات النظر ومدخل كل منهم للمجال ولكن أبسط تعريفاته أنه عملية اتصال غير شخصي لمعلومات خاصة بسلع أو خدمات بغرض الإقناع بها من خلال وسيلة من وسائل الإعلان المتعددة، ويجب أن يكون قائم على خبرة وجودة عالية تساعد على الاستمتاع به أثناء مشاهدته وأن يحوي هوية المكان لزيادة الجذب للمتلقي [١] (أحمد عباس، ٢٠١٧، ص ٢٦٢).

- **الإعلان المتحرك:** هو الوسيلة الإعلانية التي لها تأثيرًا وفاعلية لمدة طويلة فهو من أهم عوامل تشكيل المفردات البصرية حيث يعتمد من البداية على العلاقة بين الصورة والرمز والأثر السيكولوجي على المشاهد مما يتيح العديد من الأساليب الفنية التي تساعد على جذب انتباه المتلقي فدمج اللغة البصرية بعنصر الحركة بالإضافة للعناصر السمعية جذبت قاعدة كبيرة من الناس باختلاف ثقافتهم [٢] (السنباطي، ١٩٩٥، ص ٦٦٤).
- **الفن الأفريقي Africa Art:** الفن الأفريقي مصطلح يعني به فنون القارة الأفريقية كلها على أتساعها بما فيها شمالها وجنوبها وشرقها وغربها بل وقديمًا وحديثًا وأيضًا بما تشمله من فنون عرقية ودينية متميزة كالفنون المصرية القديمة والإسلامية والقبطية والعربية أو فنون العرق السامي وفنون العرق الزنجي وغيرها (العجيزي، ٢٠٠٣).

المحور الأول: الإطار النظري للبحث:

ويتجه هذا المحور إلى إثقال معارف الطلاب وخبراتهم من خلال دراسة تحليلية للموضوع ترتكز على البحث عن المعلومات الكامنة عن ماهية الإعلان الرقمي المتحرك ومجالات الفن الأفريقي المختلفة من خلال الآتي:

[١] دراسة تحليلية ترتكز على نبذة تاريخية عن الإعلان المتحرك من حيث ماهية الإعلان بالصور المتحركة ودورها وتاريخ وتطور الإعلان المتحرك – العوامل التي ساعدت على النهوض بالإعلان المتحرك – أثر استخدام الوسيط الرقمي في هذا المجال.

[٢] دراسة تحليلية ترتكز على نبذة تاريخية عن الفن الأفريقي – تعريفه – مجالاته.

(١) **الإعلان الرقمي المتحرك:** وهو يعد من أهم القوالب الفنية التي تعتمد على نظرية بقاء الرؤية Persis Tence Visio واكتشفها مارك روجيت عام ١٨٢٤ وهي تعني أن الشبكية تحتفظ بالصور الثابتة بعد أن تزول من أمامها لمدة 1/10 من الثانية وهو ما يعني إنه في حالة عرض الصورة في زمن ما بين 10 – 14 صورة في الثانية الواحدة فهي لن تستطيع أن تفصل الصورة عن السابقة أو التالية لها، والتي تأتي بعدها في أقل من هذا الزمن مما يجعل العين تنخدع وتتخيل أن ما تراه هو حركة متصلة دون أي فاصل بينها، ويرجع ذلك إلى أن العين تستمر في رؤية كل صورة بعد اختفائها وأثناء فترة حلول الصورة التالية [١]، ويعد أول ظهور للإعلان المتحرك في مصر عام ١٩٦٣ وكانت بداية مبشرة لإكساب الفنانين خبرات لتقديم هذا النوع من الإعلانات، ومن المؤكد أن فن الإعلان المتحرك بأساليبه الفنية والتي والتقنية المتنوعة تعد عنصر جذب قوى للمشاهد نظرًا لدوره في توصيل ما يقدمه من شكل مبتكر يجمع بين الواقع والخيال إلى أرض الواقع موهمًا

بمصداقيته ويتغلغل في شتى الأعماق الفكرية والفنية ليبرز ما فيها من صور أخاذة وشيقة، سهلة الفهم قوية التأثير غنية بجماليتها ومن هنا أصبح فن الإعلان المتحرك لغة عالمية واسعة الانتشار حيث تندرج أبعاد لغته فكريًا وتشكيليًا لتتفق مع مختلف الأبعاد والمستويات [٢] (مهيب، ٢٠٠٠، ص ١).

وقد اعتمد فن الإعلان الرقمي المتحرك من خلال مجموعة من القيم الفنية المتنوعة على الاستعانة بالمؤثرات الصوتية والموسيقية ليقدم فكرة تحمل معنى درامي ليحقق رؤية لا تتطابق والواقع الحقيقي وإن وجدت لا تبدو بهذا الجمال الفني الذي يتميز بخيال الفنان ورؤيته لإبهار المشاهد وجذب انتباهه.

العوامل المؤثرة التي ساعدت على تطور فن الإعلان الرقمي المتحرك:

[١] في البداية دعم الحكومات لهذا النوع من الإعلانات والتي تعد في ذلك الوقت الأكثر تطورًا وخاصة مع ظهور البث التليفزيوني.

[٢] الثورة العلمية التي حدثت وأسهمت في تحديث الأجهزة التي كانت متاحة في ذلك الوقت إلى جانب اكتشافات علمية مذهلة في عالم البرامج الرقمية الحديثة والذي نتج عنه تصنيع (الكمبيوتر – اللاب – وعالم الموبايلات بأنواعه المختلفة).

[٣] التطور العلمي الذي أسهم في تحديث الأجهزة المتاحة في ذلك الوقت مثل كاميرات التصوير إلى جانب ظهور بعض الأجهزة الأكثر تطورًا مثل الكمبيوتر.

[٤] إقبال الشركات والهيئات والأفراد على هذا النوع من الإعلانات لدوره الهام في زيادة التأثير على المتلقي وبالتالي زيادة ربحية وانتشار الشيء المعلن عنه.

أثر استخدام الوسيط الرقمي في مجال الإعلان:

ويتمثل في الدمج بين الهوية والحداثة لإنشاء الإعلان المتحرك والذي يتوقف على عدة عوامل من بينها التصميم الذي يمثل ترجمة دقيقة وشاملة للأفكار بشكل مادي ملموس وهو ما يظهر أثناء المشاهدة المرئية أو الموسيقى أو الكلمات التي يتناولها المصمم لإخراج تصميم إعلاني في بناء مترابط وهادف لكي يوصل فكرته إلى المتلقي ومن هنا تستطيع التأكيد على أن التطور التقني أمر حتمي، فالمستقبل لمن يمتلك المعرفة والتقنية فالتحديث ليس أحادي الاتجاه – بمعنى أنه ليس في الأدوات فقط ولكنه في الفكر والأسلوب.

البرامج الرقمية المستخدمة في الإعلان المتحرك:

هناك العديد من البرامج الرقمية المتاحة في عصرنا هذا والتي تعد نتاج الثورة الرقمية الحديثة في عالم البرمجيات والتي يستخدمها المصمم في إعداد إعلانه المتحرك وقد وقع اختيار

الدارس على مجموعة من البرامج المتاحة والتي يمكن تحميلها على أكثر الأجهزة توافرًا وخاصًا مع الطالب، وهي الموبايل باختلاف أنواعه الحديثة مما يسهل عليه ممارسة هذا النوع من التجارب الفنية وحتى لا يقف اختيار الأجهزة اللوحية للتعامل مع هذا النوع من التدريبات عائق نظرًا لارتفاع ثمنها وعدم توافرها مع جميع الطلاب، إلى جانب اختيار تطبيقات رقمية أخرى يمكن تناولها إن كان هذا متاح لدى الطالب المتدرب إن وجدت ومنها برامج:

- VIVAVIDEO – KINEMMASTER وهي تعد أبرز البرامج في تحرير الفيديو حيث يعمل كل برنامج منهم على تحرير الصور وعمل المونتاج للفيديوهات.
- PHOTOGRID – PHOTOBLENDER – CUTCAL – KNOCKOUT – PHOTOSHOP وهي برامج الصور وكتابة لمونتاج الأغلفة.
- Mp3 Culter and ringtone maker وهو برنامج لتقطيع الصوت.

وقد تناول الباحث هذا الجانب النظري في عملية التطبيق العملي لإجراء تجربته البحثية.

ب – **الفنون الإفريقية:**

الفنان الأفريقي يستلهم أعماله من الطبيعة ولكنه لا ينسجها أو يقلدها بدقة ولكنه يركز على العناصر أو الأشكال التي تقدم له المساعدة على الإبداع الوظيفي والتعبير الشكلي النقي الذي ينسجم مع تطلعاته النمطية والتي يرتبط بها حيث إنه يعتمد على العفوية الإبداعية ضمن إطار موضوع محدود من خلال طقوس عقدية ومتوجهًا إلى هيئات وأشكال أخذها عن أسلافه.

- قيام الباحث باستعراض بعض فروع الفن الأفريقي والمتمثلة في (فن الوشم – الأزياء – الحلي – العمارة – الإيقاع الحركي – الأواني الفخارية) بهدف إظهار أهم ملامح الثقافة الأفريقية في عالم الفنون لتناولها في الدراسة الحالية في تصميم إعلان رقمي متحرك.

دراسة تحليلية ترتكز على الفن الأفريقي باختلاف مجالاته:

وتعتمد هذه الدراسة على إثقال معارف الطلاب وخبراتهم من خلال استعراض أهم المعلومات الكامنة والمرتبطة (بالفن الأفريقي باختلاف مجالاته، وتم اختيار مجموعة منها على سبيل المثال لإظهار أهم ملامح هذا الفن للاستفادة منها في عمل تصميمات الإعلان الرقمي المتحرك وهي:

١– **فن العمارة:**

تعددت الطرز والخامات التي اعتمد عليها الأفارقة في بناء عمائرهم وتنوعت بين استخدامهم لخامات (القش – الخشب – الطين – الطين اللبن والتربة المدكوكة في شمال أفريقيا والملاط – الحجر الجاف في الفرن الأفريقي – الطين – الطين اللبن في غرب أفريقيا والقش –

الخشب ومواد أخرى قابلة للتلف في أفريقيا الوسطى والخشب والحجر في جنوب شرق وجنوب أفريقيا، وتنوعت هيئات ومعالجات البناء الأفريقي:

[١] ثماني الشكل (خلية النحل).

[٢] مخروط على أسطوانة.

[٣] مخروط على أعمدة وأسطوانة طينية.

[٤] سقف مجلفن.

[٥] مخروط هرمي.

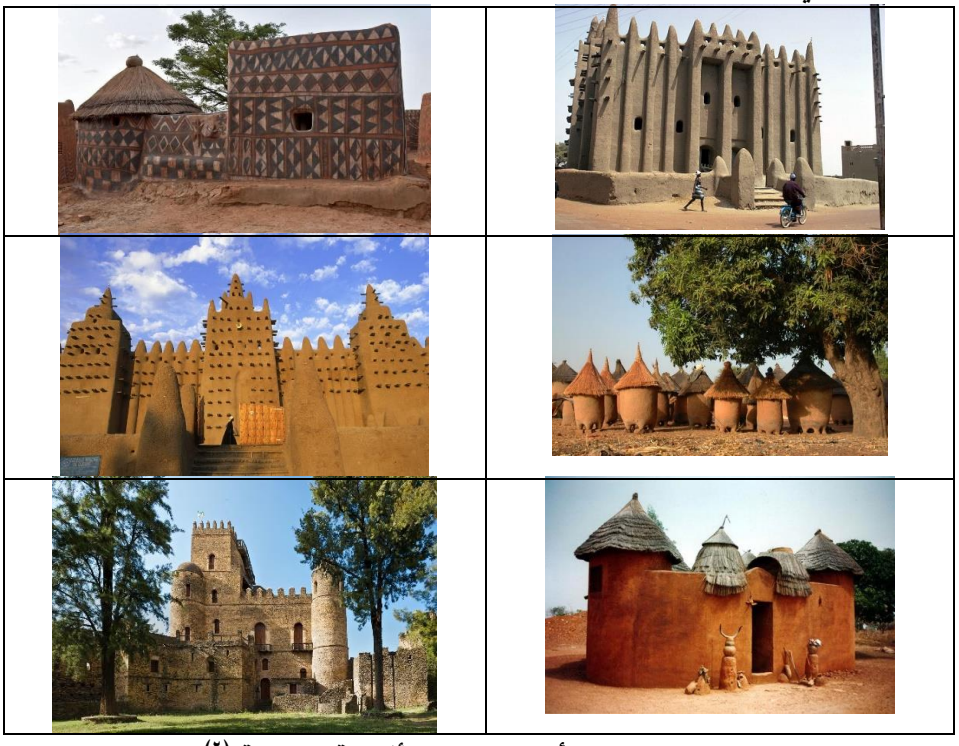
[٦] مستطيل مع سقف دائري ومنحدر عند الحواف.

[٧] ساحة/ ميدان.

[٨] قبة أو سقف مسطح على صندوق من الطين.

[٩] شكل رباعي يحيط بفناء مفتوح.

[١٠]شكل مخروطي [١].



جدول (١) يوضح أشكال العمارة الأفريقية المختلفة [٢]

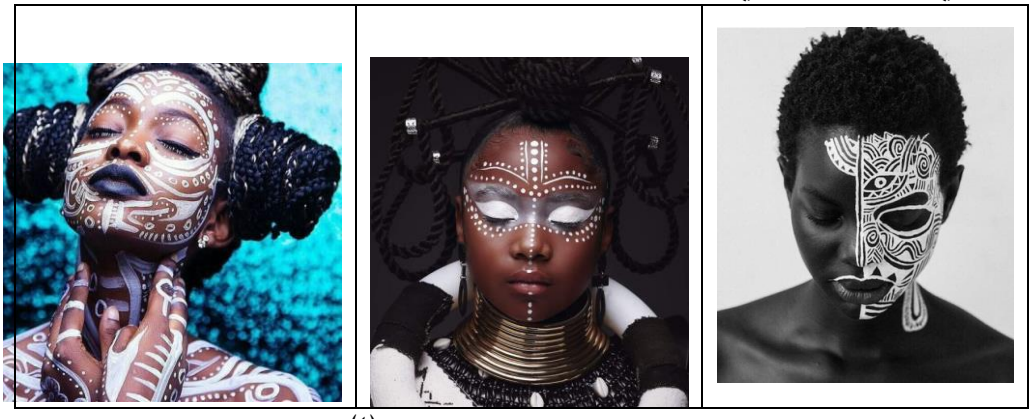
٢- فن الوشم:

هو شكل من التعديل الجسدي ويتم وضع علامة ثابتة في الجسم وذلك بغرز الجلد بالإبر.

وثم وضع الصبغ في أماكن هذا الغرز والجروح ليبقى داخل الجلد ولا يزول أو من خلال الرسم والتلوين ويعد فن الوشم على جلد الإنسان نوعًا من أنواع الزخرفة والتعديل الجسماني بينما الوشم على جلد الحيوان وهو الأكثر شيوعًا لأغراض تحديد الهوية أو المالك لهذا الحيوان.

فبعض القبائل استخدمته كوسيلة للتمييز أو التعبير عن انتمائهم القبلي أو لإيمانهم أو كوسيلة لمحاربة الشيطان والقضاء على السحر الأسود.

كما استخدمه المصريين القدماء ظنا منهم انه يبعد الحسد، كما استخدمته بعض الشعوب كقربان لفداء النفس أمام الآلهة أو كتعويذه ضد الأرواح الشريرة، فقد عثر على جثث تعود إلى العصر الحجري وضح منها استخدامهم للوشم، وتنوعت التصميمات الفنية للوشم التي غلب عليها الأشكال الهندسية المجردة في إيقاعاتها القوية والحادة التي اتسمت بتحقيق الإيقاع الحركي السريع [٣] كما في الجدول (٢).

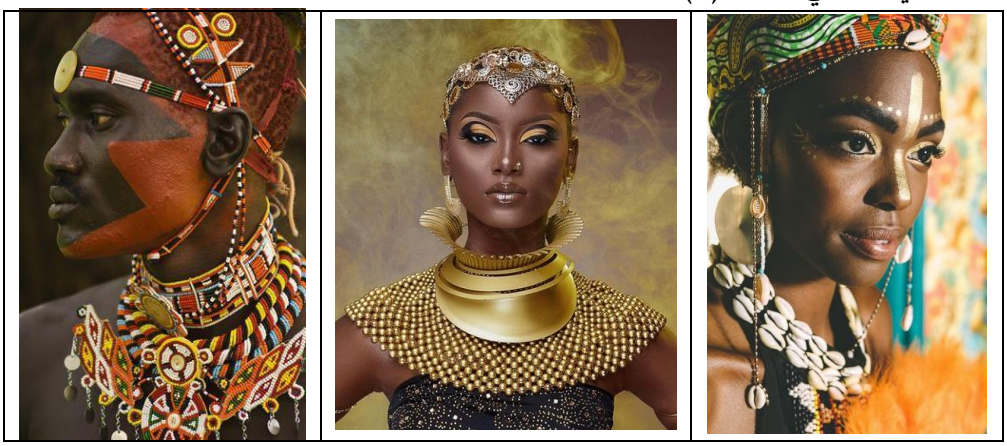


جدول (٢) يوضح فن الوشم[٤]

٣- فن الحلي:

المجوهرات في أفريقيا تعود إلى آلاف السنين مع العديد من المعاني والاستخدامات الهامة، والمجوهرات بمثابة رمز الحالة، أو رمز الانتماء مع قبيلة معينة، فالبعض استخدم المجوهرات المطرزة للزينة، في حين أن البعض الآخر استخدمها كنوع من العملة للتداول، والمجوهرات المطرزة تلعب دوراً هاماً في العديد من الاحتفالات الدينية في أفريقيا، والخرز في أفريقيا عادة ما يصنع من المواد العضوية، مثل: الحجارة، والقذائف، والعاج، والعظام، والعنبر، في كينيا كانت الخرزة تصنع مرة واحدة من بيض النعام.[٤]

ويعكس الطراز الإفريقي تصميمات غنية بالتفاصيل تستقي من الطبيعة بألوانها الزاهية الصاخبة مثل الأصفر والبرتقالي والأخضر والأزرق والأسود ووجدت هذه الألوان أيضا على الحقائب والأحذية، فضلاً عن وجودها في الأقراط والأساور ويرجع التنوع في مجال فن الحلي لتعدد الثقافات والمعتقدات في القارة الأفريقية والتي تظهر أساليب الحياه للمجتمعات القبائلية المختلفة إلى جانب أن للطبيعة والبيئة دورا في استخدام المعادن فهناك المناطق الأكثر فقرًا والتي تلجا النساء للتزيين باقل الخامات مثل النحاس والأصواف والقواقع وتتحلى المرأة في بعض المدن بإكسسوارات من الذهب والفضة والأحجار النفيسة، تتسم بثراء أشكالها الهندسية والعضوية كما في جدول (٣).

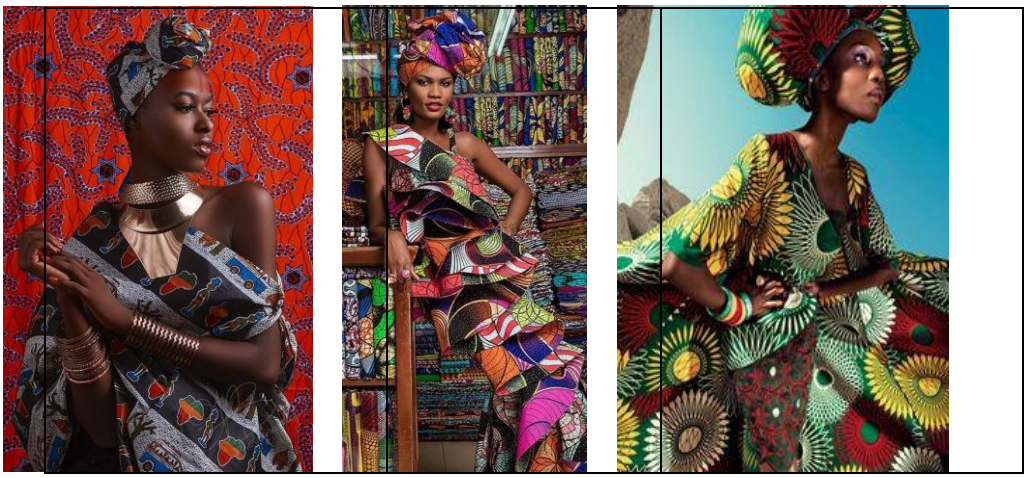


جدول (٣) يوضح أشكال الحلي[٥]

٤- فن تصميم الملابس:

في الحضارات القديمة تباينت تصميمات الملابس وتنوعت أغراضها ومناسباتها وفي الفن الأفريقي التقليدي فغالبًا ما يكون ملون بالوان صارخة وترتديه معظم الشعوب الأفريقية؛ والتي تعكس أمزجتهم وتراثهم وفنهم المتأثر بعوامل المناخ والطبيعة القاسية وما يفرضه عليهم من الوان ونقوش وتصميمات معتمدة على طبعات أصلية لأشكال الرموز والمعتقدات القديمة مع نماذج بدائية من أشكال الحيوانات البرية والنباتات الزاهية والزاخرة بالألوان والحياة.

وقد يدل تصميم كل منها على عمر الشخص وهويته ومكانته الاجتماعية، كما تتناسب تصميماتها مع طبيعة أجسامهم وحركتهم وتتميز بثراء العلاقات الجمالية والفنية في تصميماتهم [٦] كما في الجدول رقم (٤).



جدول (٤) يوضح فن تصميم الملابس[٧]

٥- فن الإيقاع الحركي:

الإيقاع الحركي أو الفن الشعبي مرتبط بالمكان الذي نشأ فيه فهو يعد الشكل التقليدي لدى كل شعب أو مجتمع معين أو مجموعة عرقية، فعلى مر التاريخ تكاد تكون معظم الحضارات قد اتخذت لها رقصات خاصة بها وانتقلت هذه الرقصات من جيل إلى جيل ومنها الشعوب الأفريقية وهي أول شعوب العالم معرفة بفنون الرقص والموسيقى، كما أنها تعد من اصدق الجماعات الإنسانية تعبيرا عن بيئتها الفنية لاسيما فن الإيقاع الحركي، حيث برع الفنان الأفريقي في محاكاة الحيوانات التي كان يصطادها في الغابة وتقليد حركاتها بطريقة تقليدية.

كما يعد الرقص الشعبي في إفريقيا نوعا من أنواع الطقوس السحرية يجسد من خلاله ثقافته ومعتقداته الإنسانية، فهو فن يعبر من خلاله الفنان الأفريقي عن أحاسيسه بما تحمله من مقومات درامية تعكس صورة الصراع المتبادل بين الإنسان وقوى الطبيعة، ويتضح ذلك في سرعة الإيقاع وتباينها سواء في الحركات الجسدية أو الإيقاعات الموسيقية كما هو الحال في دقات الطبول والتي تخضع لنظام يميزها [٨] كما في جدول (٥).

جدول (٥) يوضح فن الإيقاع الحركي[٩]

٦- فن الأواني الفخارية:

يعد مجال فن الأواني الفخارية احد اهم المجالات الفنية التي تشهد بها كل الحضارات التي تميز الفن الأفريقي والتي استخدمها في حياته اليومية والتي اعتمد في تصنيعها على المواد الفخارية والتي تتنوع ما بين الأواني والأطباق والأباريق؛ واهم ما يميز تصميم تلك الأواني هو اعتماده على معطيات الطبيعة المحيطة به حيث استلهام تصميماته من أشكال الحيوانات والطيور.. الخ في صياغات فنية متنوعة، سواء في بناء شكل الآنية أو الزخارف المختلفة التي يقوم بنقشها على اسطح تلك الأواني ومع تغير الوقت جاء التوسع في المواد والخامات والموضوعات وحدث تطور هائل في هذا المجال نظرا لما تمتلكه القارة السمراء من ثروات طبيعية هائلة نتج عنها ثراء كبير في مخرجات هذا الفن سواء في القيم الجمالية والفنية بأشكالها أو في الأغراض المتنوعة في توظيفها [١٠] كما في جدول (٦).

جدول (٦) يوضح فن الأواني الفخارية[١١]

المحور الثاني: العلاقة التكاملية بين إنشائية تصميم الإعلان المتحرك والبرامج الرقمية:

ويشمل هذا المحور دراسة توضيحية حول كيفية إدارة الخطة التصميمية للإعلان المتحرك وترتكز على كل من الأسس البنائية وما تحويه من قيم وتأثيره على القيم التعبيرية للإعلان المتحرك.

تحديد البرامج الرقمية وما تحويه من إمكانيات بما يتناسب طبيعة الرسالة الإعلانية.

أولاً: القيم التشكيلية لتصميم الإعلان المتحرك

ترتكز القيم التشكيلية لتصميم الإعلان على أسس البناء التشكيلي، وهي عملية تنظيم وتوزيع العناصر والوحدات المكونة للعمل التصميمي بحيث تتفاعل هذه العناصر والوحدات في علاقة متبادلة فيما بينها في إخراج يرتبط بشكل أساسي بالفكرة المصممة لتحقيق الهدف التصميمي في جذب انتباه المشاهد.

أسس البناء التشكيلي لتصميم الإعلان المتحرك:

١- الاتزان:

هو العلاقة المنظمة بين القوى المتعارضة والافتقاد للاتزان هو امر يتعارف به الإحساس بالنظام داخل العمل الفني هناك نوعان من الاتزان القائم على التجاذب والاتساق والاتزان القائم على أساس التنافر أو عدم التجاذب، والنوع الأول يسمى الاتزان المحوري يتحقق من خلال التوزيع العادل أو المتساوي للأجزاء أو العناصر المتطابقة أو شديدة التشابه جنبا إلى جنب أو على جانب محور مركزي، وهناك نمط أخر من الاتزان المنسجم يسمى الاتزان المشع وفيه تتجمع القوى المتعارضة أو تدور حول شكل مشع (سلامة، ٢٠١٠، ص١٨٣)

٢- الإيقاع:

يعد الإيقاع مصدر لحيوية التصميم وجمالياته بما يثيره من أنماط متغيرة للحركة ويظهر من مظاهر القيمة الطاقية في الوجود أو مسببًا أساسيًا من أسباب فاعليات التأثير الإدراكي في

المشاهد لإدراك الوحدة بين الأجزاء إدراك التوازن بين الطاقات الكامنة في العناصر المنشئة للتصميم (بسمارك، ١٩٩٧، ص ٣٢) وتلعب قيمة الإيقاع دورًا هامًا في تصميم الإعلان الرقمي المتحرك حيث يتضح دوره في تأكيد الإحساس بديناميكية حركة المشاهد أو الصور المتتابعة.

٣- القيم اللونية:

يمكننا تعريف القيمة أو الدرجة اللونية Tone في الفنون المرئية بأكثر من طريقة، فيُقصد بالدرجة اللونية الكثير من المعاني مثل جودة اللون color quality أو القيمة value، أو مدى كثافة اللون tintأو ظلال اللون shade، أو قياس لمدى قدرة الإنسان على رؤية الفرق بين درجات الألوان وبعضها بشكل ملحوظ ويشمل ذلك الأبيض والأسود.

وببساطة يمكننا تعريف القيمة أو الدرجة اللونية بأنها مقياس يحدد درجة سطوع الضوء على اللون، ويبدأ هذا المقياس من الظلام الدامس إلى الضوء الساطع، وبناء على ذلك يمكننا وصف اللون تحت تركيز الإضاءة بأنه فاتح، واللون الذي يقع بعيد عن الإضاءة أو في الظلال بأنه غامق (ويتمان، ٢٠١٦، ص ٤)

تعتمد الألوان الرقمية على الأرقام في صياغتها مع اعتمادها على النظريات العلمية، وتنتج الألوان الرقمية داخل شاشات الكاميرات وشاشات العرض والطابعات والماسحات الضوئية، ولقد أصبح اللون يبرهن على الثورة التكنولوجية في فهم اللون الرقمي ويعمل اللون الرقمي في شاشات الكمبيوتر من خلال تقسيم الشاشة إلى مربعات وهو عنصر صغير Pixel وهو العنصر الذي تتكون فيه الصورة، ومن هنا يمكن تعريف اللون الرقمي على إنه لون جمعي ضوئي يستخدم في التقنيات الرقمية المستخدمة في فراغات العروض التفاعلية، وتتعامل معه بلغة الأرقام كما في الحاسوب وغيره من تقنيات العرض المختلفة وهذا على حسب طبيعة تقنية العرض الرقمي المستخدمة، ويعتمد اللون الرقمي على إمكانية الجهاز الذى ينتجه، فالأجهزة المختلفة تلتقط أو تولد قيم محددة ومختلفة من الألوان الرقمية أو يمكننا القول بان هو كل (بيكسل) pixel موجود على شاشة الكمبيوتر مكون من ثلاثة ألوان ضوئية فسفورية أساسية مختلفة وهي (الأخضر والأحمر والأزرق). ويعد اللون الرقمي من أهم وأكثر العناصر البنائية في تصميم الإعلان المتحرك قوة وتأثير في جذب الانتباه والإثارة البصرية لما له من قدرة على توليد القوى الجاذبة للشكل الناتج المتمثل في الصورة الرقمية بمختلف أنواعها وخصائصها واستخداماتها وأنظمتها (عبد القادر، ٢٠١٧، ص٥٠)

٤- القيم الملمسية:

تعد القيم الملمسية في الإعلان المتحرك عنصرًا مهمًا من عناصر تكوين التشكيل الفني البصري والاختلاف يتطلب اختلاف في المساحة أو الحجم أو المستوى أو اللون كنتيجة

للتفاعل بين الضوء وكيفيات الشكل من حيث (الخشونة – والنعومة) الناتج من كثرة الأضواء المنعكسة على الأشكال وكيفية انعكاسها والتي تحدد الصفات الجسمية مثل (الصلابة – والليونة – الخفة – والثقل) قد يكون الملمس في العمل الفني ذي دلالة فعلية حقيقية، ففي التصميمات ثنائية الأبعاد يكون الملمس أمر مرتبط بالإدراك البصري ولا ارتباط له بحاسة اللمس ، وندركه كنتيجة لاختلاف سطح كل منها عن الآخر من ناحية الخصائص البصرية (سماحة، ٢٠١٤، ص ١).

وفى التصميمات ثلاثية الأبعاد كالنحت والعمارة في برامج 3D مثلاً يمتد أبعد من ذلك فيكون الإحساس الناتج عن الإدراك البصرى اقوى تأثيرا ووضوحا من الملامس ثنائية الأبعاد.

ويتضح لنا أن الملمس في العمل الفني لا ترتبط أهميته المادية بالشكل فقط ، بل هو أيضا وسيلة للتعبير عن المضمون.

٥- **القيم الضوئية:**

يعد الضوء عنصر من عناصر التشكيل التي يلجأ إليها المصمم ليظهر التأثيرات الانفعالية والدرامية داخل الإعلان المتحرك ومن هنا استطاع العديد من المصممين إيجاد الكثير من المتغيرات الإنشائية والبنائية التي يحدثها الضوء وذلك عن طريق زوايا الإسقاط طبقا لكمية الضوء وذلك لأن الأشكال تستمد واقعيتها عن طريق الضوء.

وكذلك فان الضوء مسئول عن تحقيق الإيقاع الحركي فالإيقاع تعبير عن تواصل حركي ناتج عن نظم توزيع مفردة تشكيلية، كالشكل والخط واللون والملمس...الخ كما أن صفة الإيقاع هي الاستمرارية، وتعمل الإضاءة على الاستمرارية البصرية وذلك بتحرك العين من عنصر إلى أخر من خلال الضوء فاذا رغبنا بالتعبير عن موضوع ما ومنحه مركز السيادة بتوجيه البصر نحوه فانه ينال قدر من الإضاءة يزيد عما يجاوره من العناصر أو العكس وهذا له اثره النفسي على المتلقي (سلامة، ٢٠١٨، ١٩٦).

ثانيًا : الإطار التطبيقي والتحليلي للبحث:

استحداث تصميمات إعلانية متحركة مستمدة من الفن الأفريقي.

إن الفكر التجريبي من اهم المداخل الرئيسية في ابتكار تصميم الإعلان المتحرك وإعداد طالب مبدع يستطيع التعامل والتفاعل مع الإمكانيات التكنولوجية الحديثة وقد ارتكز هذا الفكر على المراحل التالية:

[١] تصنيف العناصر الفنية في كل مجال على حدى وانتقاء افضلهم

[٢] تجميع مادة علمية مصدرة لكل مجال من مجالات الفن الأفريقي المختلفة.

[٣] عمل تجارب مبدئية (تركيبات) من خلال تجميع الصور لكل مجال من مجالات الفنون كلاً على حدى وعمل تكوينات بطريقة الكولاج تمهيدًا لفكر تجميع الصور في الإعلان الرقمي المتحرك، كما في الجداول (٦، ٧، ٨، ٩، ١٠، ١١).

[٤] وضع سيناريو لتسلسل موضوع الإعلان وتتابع المشاهد بشكل ينقل المعلومة بسلاسة في قالب جذاب ومثير للمتلقي.

[٥] التعرف على إمكانيات البرامج الرقمية من حيث عرض الصور وتتابعها وكيفية الانتقال من مشهد لأخر بشكل فني جذاب يراعى فيه الطالب القيم الفنية لكل مشهد وارتباطها ببعض.

[٦] كتابة عنوان لكل مجال على حدى مثل (فن العمارة- فن الحلي- فن تصميم الملابس...الخ)، وقد روعي اختيار نوع الخطوط بما يتناسب طبيعة الفن الأفريقي والخلفية التي يكتب عليها وقد تم ذلك بعمل العديد من التجارب لاختيار أنسبها وأكثرها توائما.

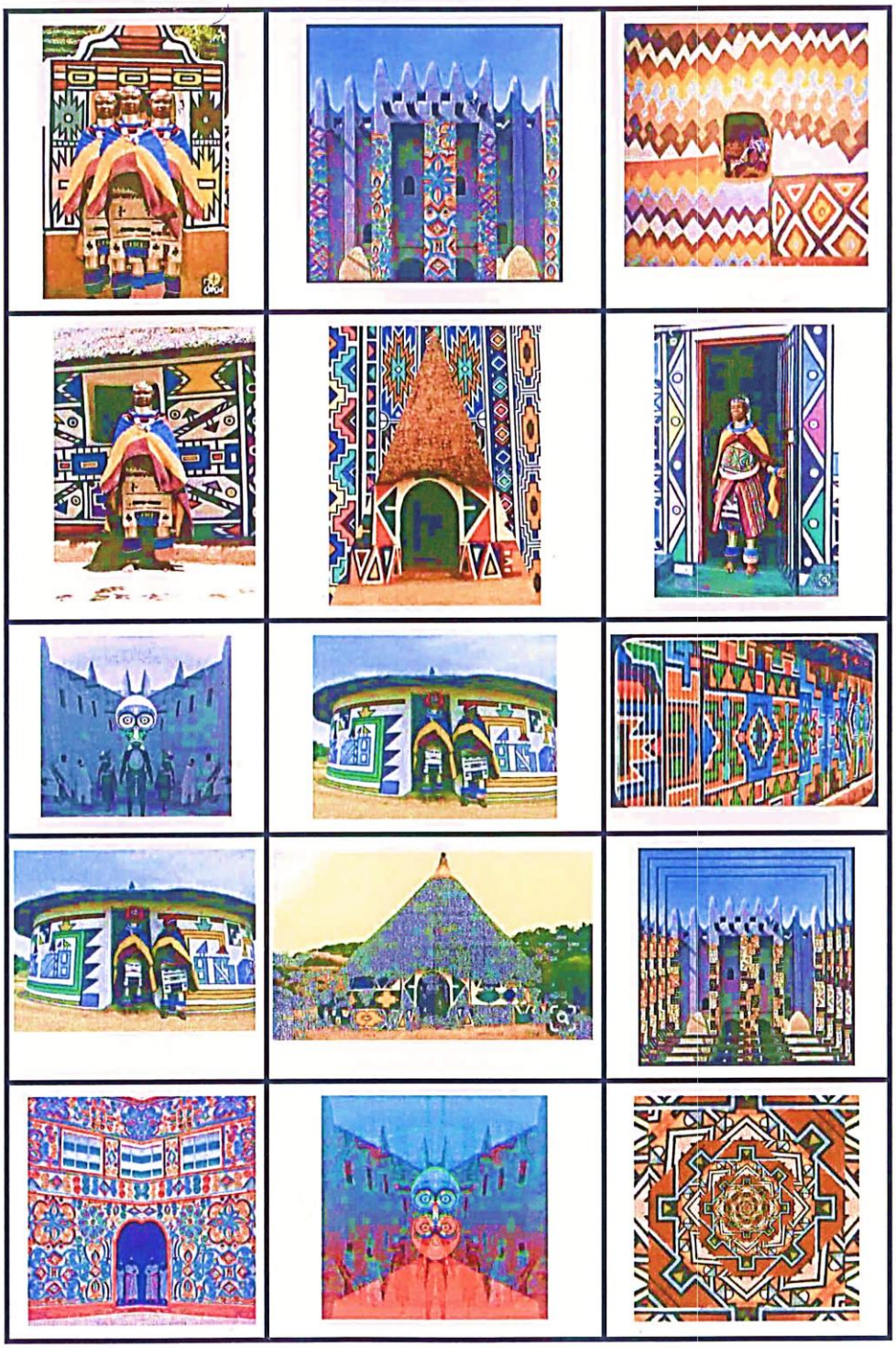
[٧] إضافة الموسيقى التصويرية التي تتناسب طبيعة الموضوع وتتابع المشاهد وانتقالها من فن لأخر، وقد تم اختيارها بعد تجريب العديد من المقاطع الموسيقية ومدى توافقها مع الصور المعروضة من حيث الإيقاع الحركي والسرعة والتناغم، وقد انتهت التجربة إلى تصميم إعلان متحرك إلكتروني يرتكز على كلا من:

التجريب الإبداعي للتشكيل البنائي لعناصر الإعلان وعلاقتها التصميمية وتوزيعها المحوري واتزان القيم اللونية والملمسية والضوئية وعلاقتها الجمالية داخل نظم الإعلان المتحرك.

التجريب الإبداعي من حيث القيم التعبيرية حيث يعد التعبير هو المعادل السيكولوجي لتنظيم المثيرات الإدراكية ومدى تأثيرها على المتلقي، والتجريب الإبداعي من خلال الدلالات التعبيرية في مجال تصميم الإعلان المتحرك، والذي يمارس من خلاله كلا من الفكرة والمشهد أو (الكادر) المعبر عنها، فالفكرة تأتي في اطار تنظيم العناصر في الفيلم الإعلاني طبقًا (لسيناريو) محدد والمفهوم الخاص بالإنشاء أما المشهد أو (الكادر) المعبر عن الفكرة فهو الطاقة التعبيرية عن موقف ومعنى معين يرتبط بأذهان المتلقي بما يحمله من تركيب بنائي بصري له مدلولاته.

هذا ويتضح فيما يقدمه الإعلان المتحرك المعروض في هذا البحث من قيم تعبيرية تترجمها لنا المشاهد المتتابعة للتعبير عن القيم الجمالية والشكلية والإبداعية للفنون المختلفة في قارة أفريقية باختلاف الدول والمواقع الجغرافية.

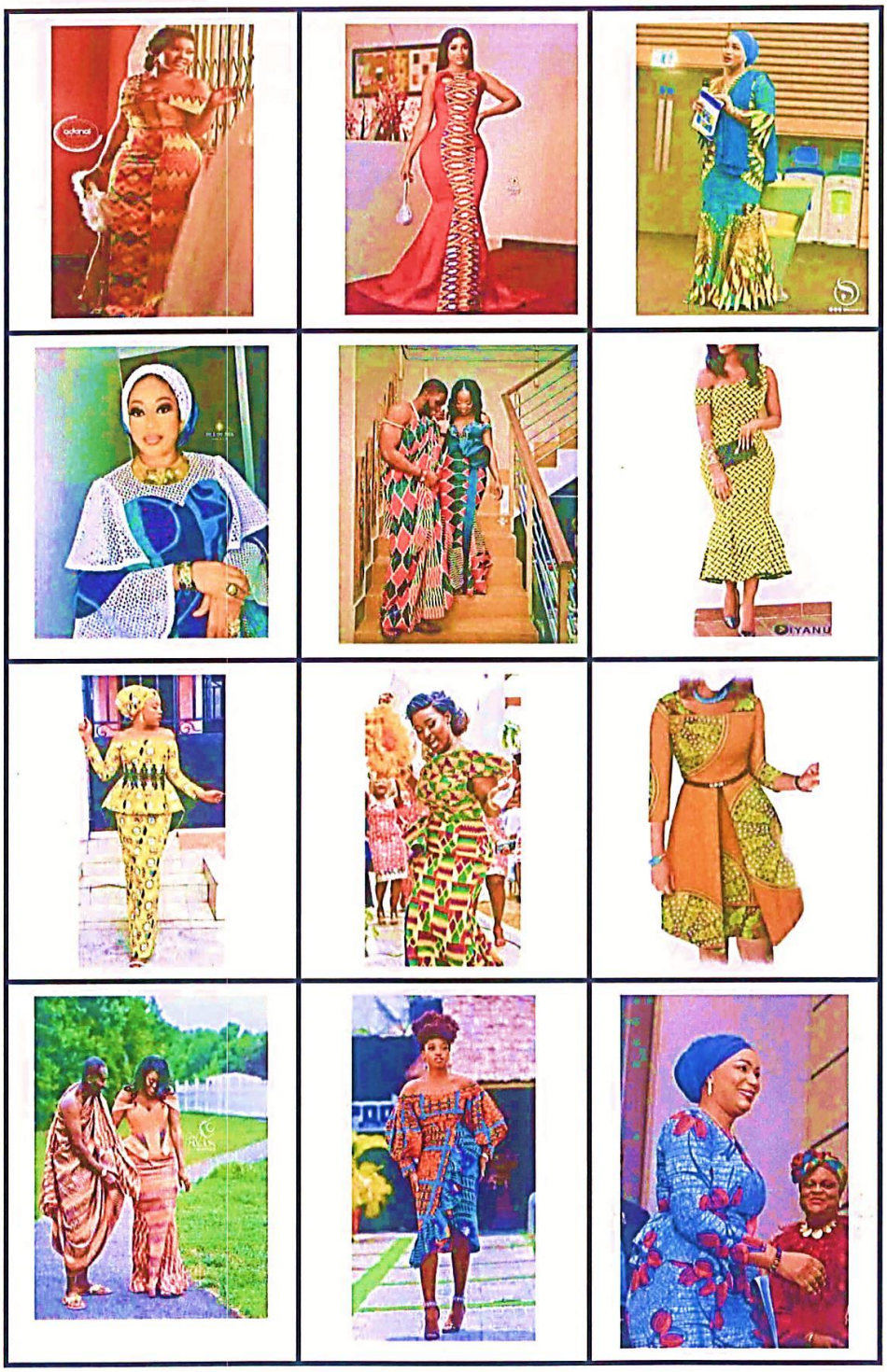
- مرفق CD للفيلم الإعلاني المتحرك من إنتاج طلاب الفرقة الرابعة في مادة التصميم- قسم التربية الفنية- كلية التربية النوعية- جامعة القاهرة للعام ٢٠١٩-٢٠٢٠.



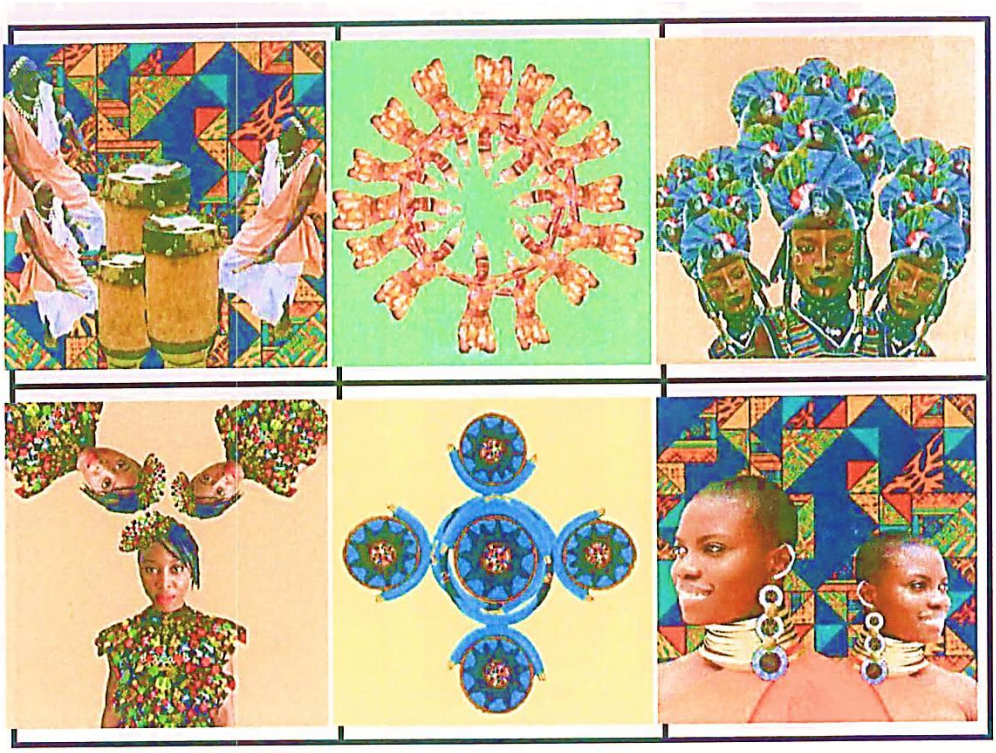
جدول رقم (٧): تركيبات فن العمارة

جدول (٨): تركيبات فن الوشم

جدول رقم (٩): تركيبات فن الحلي



جدول رقم (١٠): تركيبات فن تصميم الملابس



جدول رقم (١١): تركيبات فن الإيقاع الحركي

جدول رقم (١٢): فن الأواني الفخارية

نتائج البحث:

- إكساب الطلاب مزيدا من الحيوية والتفاعل مع معطيات التكنولوجية الرقمية لتنمية قدراتهم الإبداعية.
- الارتقاء بالعملية التصميمية بتدريب الطلاب على أعمال العقل والفكر أثناء عمل التصميم وحثهم على الاستكشاف والاستدلال مما يشحذ مواهبهم ويصقل معارفهم وخبراتهم.
- مساعدة الطلاب في استنباط طرائق جديدة في ابتكار تصميمات ترتكز على المستحدثات العلمية والتكنولوجية وتطويعها في التصميم.
- أصبح الطالب أكثر انفتاحًا واستقلالية إلى الجانب تنمية شخصيته من خلال تعامله مع البرامج الرقمية وإمكانياتها الهائلة التي تضيف له قيمة حب الاستطلاع أثناء بحثه الدائم عن افضل الوسائل الرقمية التي تعينه على أداء التصميم.
- نمو مجموعات من الطلاب لها اتجاهات تصميمية متشابهة تساعد في تطوير ودعم التصميم مما نتج عنه تكوينهم مجموعة عمل تسعى للتعامل مع الأسواق الخارجية في مجال تصميم الإعلان المتحرك والذي يرتكز على إمكانية البرامج الرقمية الحديثة.
- خلق فرص تدريبية في مجال التصميم جديدة ومتنوعة للطلاب ترتكز على طرق تدريس حديثة من خلال أساتذة المادة والهيئة المعاونة في توجيه الطلاب نحو استخدام التقنيات الحديثة لإكساب اكبر قدر من المعلومات.

توصيات الدراسة:

خلصت الدراسة إلى مجموعة من التوصيات كان أهمها ضرورة:

- الاعتماد على البرامج الرقمية في تدريس التصميم لتنمية قدرات ومهارات الطلاب.
- الربط بين الدراسة الأكاديمية واحتياجات السوق.
- الانفتاح على الأكاديميات العلمية في هذا النوع من الدراسة.
- إتاحة الفرصة للطلاب لتدريبات ميدانية في هيئات مرتبطة بهذا المجال.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

- أحمد عباس مصطفى – هبه – إعلانات الرسوم المتحركة بين الحداثة والهوية، بحث منشور– مجلة العمارة والفنون – العدد الثاني، الجزء الثاني، ٢٠١٧.
- بسمارك – إيهاب بسمارك– الأسس الجمالية والإنشائية للتصميم، الكاتب المصري، القاهرة، ١٩٩٧.
- بسيوني – ماهي نور بسيوني حسن، العلاقة بين الحركة التقديرية والفنون الرقمية في التصميمات الجغرافية – بحث منشور – مجلة كلية التربية النوعية للدراسات التربوية والنوعية – ٢٠١٨ – العدد ٢.
- سلامة، محمد نصر الدين (٢٠١٠). فاعلية تصميم الإعلان من خلال الكمبيوتر جرافيك وأثره على المتلقي، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية في (التربية الفنية)، جامعة القاهرة.
- سماحة، وفاء محمد محمد، تحقيق القيم الملمسية واللونية من خلال التأثيرات الجمالية للخيوط عند تصميم وتنفيذ من مفروشات الأرضية، بحث منشور، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، جامعة المنصورة، العدد الثاني، الجزء الثالث، ٢٠١٤.
- السنباطي، راوية رياض – إعلان الرسوم المتحركة في التليفزيون وسبل تطويره، رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان – ١٩٩٥م.
- عبد القادر، رحمة طارق (٢٠١٧). الطاقة اللونية في تقنية النانو كمصدر لإحداث متغيرات بصرية في التصميمات ثلاثية الابعاد، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- العجيزي، منى محمد أحمد، الدلالات الرمزية والتعبيرية للمشغولات المعدنية والأفريقية كمدخل الاستحداث حلى معدنية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ٢٠٠٣.
- فوزي، نسرين نبيل فوزي: توظيف الفنون الرقمية في البناء التصميمي للجداريات داخل المؤسسات الثقافية، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ٢٠١١.
- مهيب، علي سعد، أساليب التحريك الإلكتروني وآثارها في فن الرسوم المتحركة، دكتوراه المعهد العالي للسينما، ٢٠٠٠.
- والت ويتمان، لغة التصميم الجرافيكي، ترجمة: محسن عبد الله، دار المعارف، القاهرة، ٢٠١٦.

المرجع باللغة الإنجليزية:

- Art decorative t showed, lion, 2 voles
- Conquer-vidrovitch, Catherine(2005), the history of African cities south of the Sahara from the origins to colonization. Markus wiener pub
- Faga.j.d., Oliver, Roland Anthony (1978). The Cambridge history of Africa Cambridge university press.
- http://www.ar.wikipedia.org 15/8/2021 11P.M
- https://br.pinterest.com/
- https://br.pinterest.com/
- https://greenglobaltravel.com/
- https://pharostudies.com/
- https://roomfruit.com/
- https://www.sayidaty.net/