التحريك الرقمى كمدخل لتصميم أغلفة الرواية الإلكترونية

دراسة مراجعة

*ريهام هشام محمد طه محمد سرور
* الدارسة بمرحلة الماجستير، بقسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
البريد الإليكتروني: reham.h.sorour@gmail.com

تاريخ المقال:

- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 03 يونيو 2021**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 21 يونيو 2021**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 01 يوليو 2021**

الملخص:

إن دراسة وتوظيف التحريك الرقمي والتعرف على مدى فاعلية دور التكنولوجيا في تصميم أغلفة الرواية الإلكترونية قد يساعد من فاعلية الرواية الإلكترونية وجذب انتباه المتلقى لها، فلم يعد الأداء التكنولوجى كافي للتفوق المهني فحسب، ولكن يتضح أنه هناك حاجة الى تدعيم المستوى المتقدم من التكنولوجيا والمستوى المتقدم من المفاهيم والاحاسيس العليا التى ترتبط بمجال الفنون والإبداع، وتعني القدرة على استيعاب النظم وتركيب وبناء إطار ملائم للأحداث وفهم الأبعاد الدقيقة والتفاعلات الأنسانية، وأن يتخطي التفكير إطار المألوف والعادى فى سعية لتحقيق الأهداف والمعانى، فإن قيمة الحركة داخل العمل الفنى له أهمية كبيرة تتمثل فى أنه يستطيع أن ينقل مختلف الدلالات الشعورية إلى المشاهد، فإن قيمه التثقيف بالفن داخل أى عمل فنى ومنه أغلفة الروايات يحتاج إلى إعادة صياغته لإحيائه مرة أخرى ، وإن الروايات المصرية مدخل قوي وفعال لزيادة تثقيف الجمهور المتلقى والمستخدم لمواقع الكتب والروايات الإلكترونية . ويرتكز البحث الحالى فى تحليلاتة على مدى تأثير الحركة الرقمية على تصميم غلاف الروايات الإلكترونية، حيث تتحقق الديناميكية فى التكوين من خلال توافق الصياغة بين العناصر البصرية المتضمنه لغلاف الرواية وتباينات العناصر الأخرى (كالخط واللون والشكل والحجم) لمفردات التكوين، وبالتالى يرتكز ايضاً على قياس مدى تأثير التحريك الرقمي ومايتضمنها من عناصر بصرية على زيادة جاذبية التصميم.

الكلمات المفتاحية: التحريك الرقمى ؛ التصميم ؛ أغلفة الرواية ؛ مدخل

مقدمة :

إن التقنيات المتقدمة للقرن الحادى والعشرين أصبح من خلالها التصميم والمصمم فى مرتبة ودرجة عالية من الأهمية فى المؤسسات الإنتاجيه وبناء على ذلك أصبح الإقبال على كليات الفنون بتزايد مستمر فى الدول الغربية ، الذين يطلق عليهم "ريتشارد فلوريدا " Richard Florida الأستاذ بجامعة كارنجي ميلون Carnegie Mellon " الطبقة المبدعة " التى تمتلك مفاتيح النمو الإقتصادى .

يتضح من خلال ما سبق إمكانية إعادة النظر فى احد الأقول المأثورة ان الصورة تساوى ألف كلمة، فيمكن القول أن حركة الصورة والرموز المتضمنة لها تساوى ألف صورة، حيث تعد المؤثرات الحركية من أبرز وأهم المؤثرات على الإطلاق لتجسيد الإنطباعات على إختلافها فى أعمال التحريك، فقامت شركات البرمجيات الرقمية حديثاً بتصميم نخبة من البرامج الخداعية التى تعمل على إضافة عامل الحركة إلى الصور الثابتة لتحويلها إلى أعمال متحركة مراعية فى ذلك أن تتفق هذه الحركة مع طبيعة الموضوع الذى تضاف إليه .

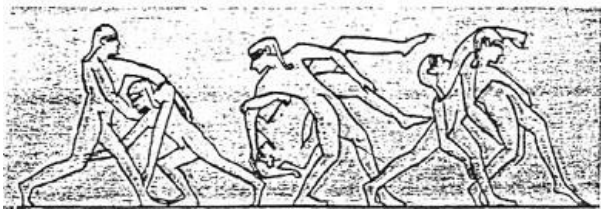
والتحريك الرقمى هو فن تكوين الصور المجسمة باستخدام الكمبيوتر وهي فرع من فروع الرسوم المتحركة وعادة ما يتم تصميميها بواسطة رسوم ثلاثية الأبعاد، وبالرغم من زيادة العمل بها، إلا أن التطبيقات ثنائية الأبعاد ما زالت تعطي نتائج أسرع وإظهار جذاب حتى بالكمبيوتر ذات القوى المتوسطة قد يستخدم المنتج النهائي للرسوم لوسائط مثل الأفلام أو الكمبيوتر، والتقنية تعرف إيضا باسم الرسوم المنتجة بواسطة الكمبيوتر .

وينبغى على المصمم أن يدرك حقيقة المعطيات التكنولوجيا بأنها لا تخرج عن كونها وسائط وأدوات تقنية حديثة ذات إمكانات أدائية عالية، وأن هذه المعطيات لا تقدم فناً ذاتياً دون تدخل المصمم، إذ أن الفن فى حقيقته لا يأتي إلا نتيجة الفكر الابتكارى للفنان، وما تلك المعطيات إلا وسائل أدائية تساعده –إذا أحسن إستخدامها – فى تحقيق رؤيته التصميمية بسهولة ويسر .

فقد حاول الإنسان منذ القدم فهم ظاهرة الحركة، وتجلت هذه المحاولات فى إيجاد رسوم فى كهوف حيث غالباً ما تصور اليحوانات بأرجل متعددة فى أوضاع مركبة فى محاولة واضحة لتوصيل التصور الحركى، بالإضافة إلى وجود دلائل فى أحد الكهوف فى إيران وهي عبارة عن كأس من الخزف والذى يعتبر أقدم الأمثلة فى العالم على وجود فن التحريك ويعود تلك الكأس إلى 5200 ق.م ومرسوم عليه مجموعه من صور لوعل الصحراء العربي وهو يقفز لأكل أوراق الشجر بحيث تعطي ايحاء بالحركة كما فى الشكل(8).

الشكل رقم (8) يوضح الحيوانات فى أحدى الكهوف القديمه حيث تظهر عليهم المحاولات الأولى للتعبير عن الحركة.

كما كانت هناك محاولات للفنان المصري القديم فى التعبير عن الحركة، ومثال لذلك لوحات الدولة القديمة تبين رياضه المصارعة، حتي وإن كان هذا يبدو متشابهاً لسلسة من الرسوم المتحركة لم يكن هناك أى وسيلة لعرض الصور فى الاقتراح، فإنه مع ذلك يشير الفنان إلى تصور الحركة كما فى الشكل (9).



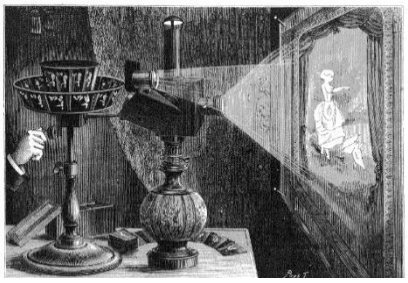
الشكل رقم (9) رياضة المصارعة فى لوحات الدولة القديمة سقارة 2550 ق.

بالإضافة إلى السجلات الصينية القديمة التى تظهر عدد من الاجهزة التى تعطي إيحاء بالحركة بحيث ترى ارقاما لصور الإنسان والحيوان، ولكن فى القرن التاسع عشر تم اختراع اجهزة الستروبوسكوب (stroposcope) وهو قرص توضع عليه الصور بشكل دائرى فى عام 1929 ومن ثم طور الجهاز إلى الفيناكيستوسكوب (phenakistoscope) عام 1932 ومن بعدة جهاز الزويتروب (zoetrope) وهو عبارة عن اسطوانة دوارة وعلى جدرانها شقوق بالطول صغيرة تسمح برؤيه الصورة او الرسمة فى الاتجاه المقابل تماماً لذلك الشق وبهذا وعند دوران هذه الاسطوانه تتوالى الصور المتتالية في الجدار الداخلى للاسطوانة من الشقوق المتتالية ايضا على جدار الاسطوانه مما يعطي ايحاء بالحركة كما فى الشكل (10)،(11)

الشكل رقم (10) يوضح جهاز ال(phenakistoscope)

الشكل رقم (11) يوضح آلية عمل جهاز ال(zoetrope)

وقد ولدت الصور المتحركة على يد الفنان "إميل رينو" عندما اخترع فى نهاية القرن التاسع عشر جهاز البراكسينوسكوب (praxinoscope) والذى يعمل بطريقة المرايا العاكسة للصور على الاسطوانة الدورانية ومن بين أشكاله ما يعمل بضوء المصباح اذ يتم اسقاط ضوء المصباح على احد الصور لتظهر على الجهة الأخرى كالاسقاط على الجدار وعن طريق دوران الاسطوانة تتوالى الصور ويخلق الايهام بالحركة كما فى الشكل (12).

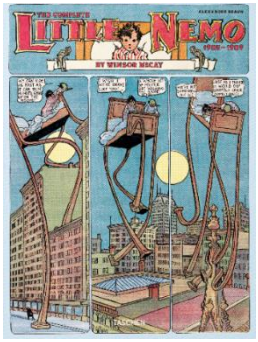


الشكل(12) يوضح آلية عمل جهاز ال(praxinoscope)

ولكن بداية فن التحريك بدأت رسميا على يد "اميل كول" وهو فنان فرنسي بدأ رسم مسلسلات الرسوم المتحركة، وابتكر فيلم fantasmagorie عام 1908 يتألف الفيلم فى معظمه من أشكال العصيان التى تستمر فى التحرك دون توقف، كما يحتوى الفيلم على كل أنواع تحوير الكائنات مثل الزجاجة التى تتحول إلى زهرة وكانت هناك ايضاً أجزاء من مشاهد حية حيث تدخل أيدى محركين الرسوم فى المشهد، وتم إنشاء المشهد بواسطة رسم كل لقطة على ورقة ومن ثم تصوير كل لقطة نيجاتيف الفيلم، والذى اعطي للصورة مظهر وشكل السبورة، ويعتبر هذا الفيلم هو أول فيلم للرسوم المتحركة تم إنشاؤه باستخدام ما أصبح يعرف بأسم الرسوم المتحركة التقليدية.

والفنان جورج ميليس George melees هو مبتكر أفلام ذات تأثير خاص، حيث كان له أسلوبه الخاص فى فى تنفيذ أعماله ذات الطبيعة المتحركة، واكتشف عن طريق الصدفه تقنية وقف تشغيل الكاميرا لتغيير شئ ما فى المشهد، ومن ثم مواصلة تشغيل الفيلم. وعرفت هذه الفكره فيما بعد بوقف حركة الرسوم المتحركة. واكتشف ميليس هذه التقنية بالصدفة عندما انكسرت الكاميرا بينما كانوا يصورون حافلة تمر وعندما ثبت الكاميرا، تصادف مرور عربة الموتى عند تشغيل ميلييس الكاميرا وكانت نتيجته النهائية هو انه استطاع تحويل الحافلة إلى عربة الموتى. وكان هذا الفنان واحد من المساهمين الكبار فى فن الرسوم المتحركة فى السنوات الاولى.

يعد الرسام الكاريكتري ونسور ماكاى Winsor McKay هو من ابتكر الرسوم المتحركة التفصيلية التى تحتاج إلى فريق من الفنانين والعناية بأدق التفاصيل ورسمت كل لقطة على ورقة والتى بلا خلاف تطلبت خلفيات وشخصيات ليتم إعادة رسمها وتحريكها، ومن بين أهم أعمال ماكاى الملحوظة هي ليتل نيمو 1911 (شكل 13) و جيرتي الديناصور 1914 وغرق لوسيانا 1918.



شكل (13) Winsor McCay. The Complete Little Nemo 1905–1909،

وكان هناك ايضاً عائلة ويتني Whitney المكونة من الاخوين جيمس وجون وابناء جون الثلاثة جون الابن، مارك ومايكل حيث قاموا بمساهمة هائلة فى تاريخ عمل الأفلام بالكمبيوتر " جون ويتنى الأب " المعروف حتي اليوم برائد الأفلام المصنوعة بالكمبيوتر. بدأ فى عمل أفلام تجريبية فى الأربعنيات وفى عام 1966 جذب عمله الذى نفذه على كمبيوتر "تناظرى" الذى بناه من مخلفات أسحلة طائرات الحرب العالمية الثانية انتباه جون سيترون John Citron وهو طبيب نفسي وعالم فى شركة أى.بى.أم I.B.M بين عامي 1966 و 1969 وقام ويتنى بالبحث فى الجرافيك المتحرك بدعم من "أى.بى.أم" وبالتعاون بين ويتني وسيترون والذى كان مهتما بتطبيقات الكمبيوتر فى الموسيقي والفنون بصفة خاصة، حيث صمم برنامجاً لـ"ويتني" يسمح بعمل وظيفة أساسية واحدة يتم من خلالها تنفيذ العديد من الوسائل الأخرى، بحيث تصف عدداً من الأشكال، منها شكل الوردة، الدوائر، الاسطوانات، وغيرها من الأشكال المعقدة. هذا البرنامج البسيط كان أساس عمل "ويتني" الواعد فى مجموعة أفلام تجريبية . وفى سنوات لاحقة حقق ويتني حلمه باللعب على الكمبيوتر فى صورة سريعة عادية مثلما يلعب الموسيقى على آلاته الموسيقية، وقام

بتصميم برنامج تفاعلى يسمح للمستخدم برؤية الصورة وهو يصنعها.

ليس هناك شخص واحد يمكن اعتباره مبتكراً لفن التحريك الرقمى، حيث هناك العديد من الأشخاص قاموا بالعديد من المشاريع التى اعتبرت انواعاً مختلفة من الأعمال المتحركة فى كل مكان فى نفس الوقت.

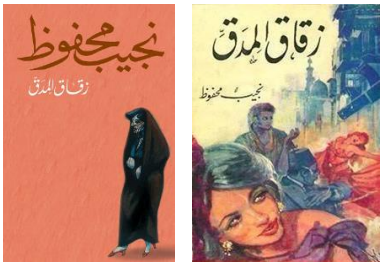
ثم جاءت بعد ذلك العديد من المجالات التى مثلت قمة التطور التكنولوجى فى هذا المجال، حيث قدم الكمبيوتر لمصممى الأعمال المتحركة مزايا عديدة على المستويين التقنى والفنى سواء للأعمال ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، ويشهد العالم تطور تكنولوجيا كبيرة، نظرا لظهور الوسائط المتعددة، وشبكات المعلومات، والهواتف الذكية، وتكنولوجيا الإتصال التفاعلي بتطبيقاتها المختلفة، مما أدى لتغير المفهوم الخاص بصناعة الكتب وظهر الكتاب الإلكتروني مع مصطلح المكتبة الإلكترونية وظهور ما يسمى بالنشر الإلكتروني كوجه من أوجه الثقافة الإلكترونية الحديثة، ما يمتلك من تقنيات متطورة قادرة على المنافسة وجذب الانتباه، نظرا لما يتميز به من وجود وسائط متعددة استخدمت في تصميم المعلومات من برامج معالجة النصوص والصور بالإضافة إلى المؤثرات البصرية المتحركة والسمعية المختلفة ، ففي العام 1895، نشر المفكر الفرنسي (البرت روبيدا) " Albert Robida " رؤيته حول المستقبل متضمنة ما اسماه " نهاية الكتب، وفيها وصف كتب المستقبل بانها ستكون مسموعة بواسطة مشغل بحجم الجيب، يعمل بتوليد الطاقة أوتوماتيكيا عن طريق حركة القاري المستم أثناء المشي، على أن يكون هناك ما يشبه الأكشاك في الشوارع لتحميل مادة الكتاب المسموع، أي منها مباشرة إلى مشغلات الجيب.

كما توقع أن تهجر الطباعة والصحف الورقية، ورأى أن الأخبار الصحفية سوف تصل إلى الناس مسموعة أيضا بواسطة أسلاك الهاتف، لم تكن رؤية روبيدا على قدر كبير من الدقة، إلا أنها كانت ملهمة للمستقبل أما أول كتاب منشور إلكترونية في التاريخ فكان عبارة عن رواية بعنوان " Riding The Bullet " للروائي الأميريكي (ستيفن كينج) وذلك في عام ٢٠٠٠.

وكان كينج قد نشره في الإنترنت على مضض وفي حلقات متتالية فلم يكن أحد حتى تلك اللحظة قادر على تأكيد إمكان نجاح هذه الطريقة غير التقليدية في نشر الكتب من عدمه، إلا أنه حقق نجاحا معقولا لفت الأنظار إليه وإلى هذه الفئة الجديدة من الكتب. بعد مرور أكثر من سبعين عاما منذ انتهاء الحرب العالمية الثانية، أصبحنا نحيا فيما يسمى -مجازة المجتمع اللاورقي- وفيه العوالم الورقية بدأت التراجع شيئا فشيئا، أمام الزحف المنظم لعوالم الإنترنت وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات .

ومن ثم فإن غلاف الكتاب أو الرواية مدخل ضروري للدخول إلى أعماق النص بقصد استنباط مضمونة وأبعادة الفنية وأبعادة الإيدولوجيه والجمالية، وهو أول مايواجه القارئ قبل عملية القراءه والاستمتاع بالرواية، لأن الغلاف هو الذى يحيط بالنص ويوضح بؤرته الدلاليه، وغالباً يحمل الغلاف الخارجى علامات تصويرية وتشكيلية لفنانين مرموقين فى عالم التشكيل البصري أو فن الرسم للتأثير على المتلقى والقارئ مثل: الفنان جمال قطب والفنان حلمى التونى الذى قاما بتصميم مجموعة من أغلفة كتب الأديب نجيب محفوظ ومنها: (أفراح القبة – زقاق المدق– رادوبيس) كما فى الأشكال (أ)،(ب)،(ج)

الشكل (أ)



الشكل (ب)

الشكل (ج)

وبالرغم من أنها نفس الرواية في كل مثال إلا أن كل فنان تناول غلافها بإسلوبه الفني الخاص به.

هذا يعني أن الغلاف الخارجى للعمل يحمل رؤيه لغوية ودلاله بصرية ويتطلب هذا التشكيل البصري الذى تحتويه الأغلفه التى تتصدر الأعمال الأدبية خبرة فنية عالية ومتطورة لدى المتلقى لأدراك بعض دلالاته للربط بينه وبين النص.

منهجية البحث :

(أولاً): الاطار الزمنى للدراسات المرتبطة :

يقوم الباحث بتحليل أغلفة الروايات في القرن العشرين والقرن الواحد والعشرين.

(ثانياً) : الإطار الجغرافى للدراسات المرتبطة :

يقوم الباحث بتحليل أعمال الفنانين في مصر.

(ثالثاً) : المنهجية المتبعة فى تصنيف وتحليل تلك الدراسات المرتبطة :

سوف يتبع الباحث المنهج الوصفى التحليلى.

الدراسات المرتبطة :

يجرى الباحث تجربته مع الاعتماد على المصادر المختلفة للبحث من رسائل علمية ودراسات:

تناولت دراسة أحمد سيد أحمد محمد همام " الحركة الإفتراضية في تصميم الإلان بإستخدام تقنيات الكمبيوتر" الحركة بأنواعها (إيهامية، فعلية، إفتراضية) ومفهومها وعلاقتها بفن الإعلان، ثم اتجهت إلى الفن التفاعلى والرقمى وفنون الميديا ونظم الهندسيات الإسلامية وتناولت الدراسة ايضاً الإدراك البصرى للحركة والإعلان كعملية اتصالية متعددة الأبعاد وعناصر وأسس تصميم الإعلان الجرافيكي المتحرك . وهدفت هذه الدراسة إلى الاستفادة من الصياغات التشكيلية لنظم الهندسيات الاسلامية وخصائصها الحركية، وأهتمت الدراسة السابقة بتفعيل دور برامج الكمبيوتر جرافيك باستخدام التقنيات المتطورة لمحاولة تحقيق ابعاد جديدة في تصميم الإعلان بينما يهتم البحث الحالي بإستخدام التقنيات المتطورة من برامج الجرافيك لتطوير أغلفة الروايات الإلكترونية لتتناسب مع التطور التكنولوجى في عصرنا الحالي.

ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة من خلال التعرف على الحركة وأنواعها والإدراك البصرى لها.

تناولت دراسة أنمار محمد سرور علوانى " المشكلات البيئية وكيفية تناولها فى فن التحريك" بعض المشكلات البيئية التى باتت تهدد وجودنا على سطح الارض والتعرف على انواع المدارس والتقنيات والمميزات فى فن التحريك. هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على المشكلات البيئية وكيف تناولتها افلام التحريك الرقمى والتعرف على تاريخ التحريك وماهيته، وأهتمت الدراسة السابقة بافلام التحريك التى عرضت وحللت المشكلات البيئية بأنواعها بينما يهتم البحث الحالي بالتحريك الرقمى كمدخل لتصميم أغلفة الرواية الإلكترونية.

ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة من خلال التعرف على تاريخ التحريك الرقمى وماهيته والمدارس والتقنيات المختلفة له.

تناولت دراسة إيناس عبد الرءوف سيد أحمد " المؤثرات الحركية للتصميم الرقمى كمدخل للوحه الزخرفية المعاصرة" تحليل وتجريب المؤثرات الحركية للتصميم الرقمي كمدخل لتصميم لوحة زخرفية معاصرة، وتناولت الدراسة التصميم الرقمي من عدة جوانب حيث تناولت (تاريخه، مفهومه، أسباب الاتجاه نحوه، أهمية استخدامة، وأهدافة، وتناولت ايضاً (طرق الحصول على التصميم بشكل رقمي، طرق تمثيل التصميم رقمياً، خصائص التصميم رقمياً وكيفية التحكم فى جودتة)، ثم أتجهت الى دراسة النظريات اللونية الرقمية، وتناولت الدراسة تصنيف المؤثرات البرمجية الخاصة بالتصميم الرقمي حيث تعرضت لثلاث أنواع رئيسية وهم المؤثرات الحركية، المؤثرات الضوئية، المؤثرات الصوتية وتناولت ايضاً تعريف اللوحة الزخرفية والعوامل الأساسية التى تعتمد عليها وعرض دور الكمبيوتر وأثره فى تصميم اللوحة الزخرفية وسماتها وضوابطها . هدفت هذه الدراسة إلى التصميم الرقمى، مفهومه، وتطبيقاتة، وأنواعه، وأهتمت الدراسة السابقة بتبسيط تقنيات التصميم الرقمى لإيجاد منطلقات فنيه جماليه وتقنيه بغرض توظيفها فى خدمة اللوحة الزخرفية، لإيجاد حلول جديدة ومتنوعة لعناصرها. بينما يهتم البحث الحالى طريقة تناول المؤثرات الحركية كمدخل لتصميم غلاف الرواية الإلكترونية، ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة من خلال التعرف على أثر الوسيط الرقمي على عناصر وأسس التصميم، و دراسة وتحليل وتجريب المؤثرات الحركية للتصميم الرقمي.

تناولت دراسة جون اميل بطرس "العلاقة بين الرسوم المتحركة محدودة الحركة والاعمال المنفذة ببرنامج فلاش" حيث بدأت الدراسة بعرض فترة ماقبل وما بعد ظهور الرسوم المتحركة محدودة الحركة والعوامل التي ساعدت على ظهورها وكذلك عرض بعض التقنيات المرتبطة بها وهي (الرسم تحت الكاميرا، التحريك بالرسم على الفيلم) وتحريك الرسوم بالاشكال المقصوصة، ثم قامت الدراسة بعرض أوائل الاستديوهات التي

استخدمت هذه التقنية. قامت الدراسة بعد ذلك بتناول علاقة الرسوم المتحركة محدودة الحركة بالكمبيوتر وذلك من خلال عرض بعض الاعمال المنفذة ببرنامج الفلاش وكذلك المفاهيم والاساسيات للتقنية التي استخدمت من قبل في الرسوم المتحركة القديمة. كذلك تناولت الدراسة بالشرح طريقة التحريك داخل برنامج فلاش وذلك من خلال عرضها لنبذة تاريخية مختصرة منه وتطور إصداراته ثم التعرف على واجهته وخياراته ثم مراحل تنفيذ الرسوم المتحركة من خلاله. تناولت الدراسة بعد ذلك نقاط التلاقي بين الرسوم المتحركة محدودة الحركة قديما والأعمال التي تنفذ ببرنامج الفلاش حديثا، مع عرض لبعض آراء فناني الرسوم المتحركة الذين يعملون بنفس الطريقة القديمة ولكن بالمعطيات الحديثة الممثلة في برنامج الفلاش. وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على سمات فترة بدايات إنتاج الرسوم المتحركة محدودة الحركة مع التركيز على هذه المراحل لكونها مرحلة انتقالية من الكلاسيكية إلى الحداثة. وأهتمت الدراسة السابقة بإبراز العلاقة بين الرسوم المتحركة محدودة الحركة قديما والأعمال المنفذة حديثا ببرنامج الفلاش مع عرض لبعض هذه الأعمال المنفذة في الخارج وطريقة تنفيذها والاستفادة منها، بينما يهتم البحث الحالى بدراسة التحريك الرقمى للإستفادة منه فى تصميم أغلفة الروايات الإلكترونية

يستفيد البحث الحالي من الدراسة السابقة من خلال استعراضها للعلاقة بين الكمبيوتر والرسوم المتحركة محدودة الحركة بالإضافة الى تناولها لبرنامج الفلاش بالشرح من خلال عرض واجهته وخياراته وطرق التحريك من خلاله.

تناولت دراسة حسين عبد الحكيم الحسيني فضة "توظيف الأساليب التفاعلية فى تصميم الأغلفة" أن الأساليب التفاعلية المختلفة في تصميم الأغلفة الإعلانية طفرة وصورة من صور التطوير في أساليب الأغلفة الإعلانية في كل أنحاء العالم. وهدفت هذا الدراسة إلى إنتاج غلاف اعلانى يتسم بالتفاعلية. وأهتمت هذه الدراسة بشكل عام علي دراسة الصور التفاعلية وتطبيقاتها علي الأغلفة المختلفة مع توفير قاعدة تعريفية بالأغلفة وأهميتها التسويقية بالإضافة الي عناصر تصميمها المتنوعة وخامتها وأساليب إنتاجها مع دراسة تحليلية لنماذج متعددة من الأغلفة، بينما يهتم البحث الحالى بتوظيف برامج الجرافيك المختلفة فى تطوير الأغلفة الروائية الإلكترونية.

ويستفيد البحث الحالي من الدراسة السابقة من خلال التعرض لأنواع الأغلفة المختلفة وتطور أساليب التفاعل مع الغلاف.

تناولت دراسة سلمى يحيى محمد جاد "الأسس التصميمية للكتاب الإلكترونى التعليمى كمدخل للجذب والإثارة فى التعليم المعاصر" عناصر الجذب والإثارة فى الكتاب الإلكتروني، ثم اتجهت الدراسة إلى التفاعلية (مفهوم التفاعلية - أهميتها - خصائصها - أبعادها - مستوياتها - وظائفها)، والمعايير التربويه اللازمه لتصميم التفاعلية وتناولت أيضًا الحركة وأهم التطورات التى أحدثها الكمبيوتر فى مجال تنفيذ الحركة وعناصر الحركة وتصنيف المؤثرات الحركية والمعادلات القياسية للحركة فى الكتاب الإلكتروني. هدفت الدراسة السابقة إلى تصميم كتاب الكترونى تعليمى، كما هدفت أيضًا إلى اضافة المثيرات البصرية و السمعية والحركية فى الكتاب التعليمى. واهتمت الدراسة السابقه بتوظيف تقنيات التصميم الرقمى المختلفة كمدخل تجريبى فى مجال الكتاب الالكترونى التعليمى بينما اهتمت الدراسة الحالية بتوظيف تقنيات التحريك الرقمى كمدخل لتصميم أغلفة الرواية لزيادة مداخل الجذب والإثارة لدى المتلقى.

ويستفيد البحث الحالى من هذه الدراسة من خلال تناوله للحركة وتوظيف تقنيات التصميم الرقمى المختلفة فى مجال الكتاب الإلكتروني.

تناولت دراسة شيرين على عبد الدايم " تصميم غلاف الكتاب الإلكتروني بإستخدام التقنيات التفاعلية" اهمية الغلاف للكتاب من الناحية الجمالية والوظيفية وأنواع أغلفة الكتب المختلفة، ودور التكنولوجيا فى تطور الكتب الإلكترونية. هدفت هذه الدراسة إلى وضع الاسس التصميمية التى يجب مراعاتها فى تصميم غلاف الكتاب الالكتروني التفاعلي، وأهتمت الدراسة السابقة بتناول أسس تصميم غلاف الكتاب، بينما يهتم البحث الحالى بغلاف الرواية الإلكترونية والدراسة تتناول أغلفة الكتاب الإلكترونى بكافة أنواعه.

ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة من خلال تعرضها لتطور الكتب فى ظل التكنولوجيا والتقنيات التفاعلية وتوظيفها فى تصميم أغلفة الكتب.

وتناولت دراسة ماجد كمال الدين محمد " القيم التشكيلية فى غلاف الكتاب المصري ومدى تعبيرها عن مضمون النص " دور العناصر البصرية فى التعبير الفنى فى غلاف الكتاب وتناولت ايضاً اهمية الغلاف للكتاب من الناحية الجمالية والوظيفية وأنواع أغلفة الكتب المختلفة، وماهي أهداف التصميم والمصمم، وتأثر غلاف الكتاب بظروف المجتمع وتطور شكل غلاف الكتاب بشكل عام ومراحل التطور التاريخي لأغلفة الكتب والأشكال الفنية

لأغلفة الكتب المختلفة. وتهدف هذه الدراسة إلى القاء الضوء على غلاف الكتاب المصري في عدة مراحل مختلفة و كيف يعبر غلاف الكتاب عن مضمون النص الذي يحتويه هذا الكتاب ومعرفة غلاف الكتاب الآن يحقق رسالة تعبر عن مضمون وفكر الكتاب أم لا، وأهتمت هذه الدراسة بتناول أغلفة الكتاب المطبوع بكافة أنواعة بينما يهتم البحث الحالي بغلاف الرواية الإلكترونية الأدبية، ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة من خلال تعرضها لتطور شكل غلاف الكتاب الروائى فى مصر وتأثره بظروف المجتمع ودور العناصر البصرية فى الغلاف.

تناولت دراسة محمد إبراهيم محمد عامر "الابعاد الفلسفية لتوظيف الحركة الايهامية والفعلية في فنون مابعد الحداثة" الحركة دورها وفلسفتها في الأعمال التصويرية والإعلانية وإثرائها بالقيم التشكيلية والتعبيرية خاصة في الفنون الحديثة وفترة ما بعد الحداثة عند الفنانين المصريين والأجانب. وقد بدأت الدراسة بالتعرض لمفهوم الحركة وأنواعها وعناصر تحقيقها وظاهرة إدراك الحركة الايهامية في التصميمات ثنائية الأبعاد. وكذلك تناولت الدراسة تاريخ الحركة في الفن التشكيلي وأهم روادها في (المدرسة التأثيرية- مابعد التأثيرية-التكعيبية- المستقبلية- التعبيرية- التجريدية) ثم اتجهت الدراسة إلى الفن الرقمي والتكنولوجيا واسهاماتها في إظهار الحركة في الفنون من خلال توظيف هذه الحركة في (برامج الكمبيوتر في الفنون التشكيلية والأعمال الفنية وبالأخص فى اللوحة الإعلانية - في فن التصوير الفوتوغرافي- فن الفيديو– وفن التجهيز في الفراغ)، ثم قامت الدراسة بتحليل بعض أعمال الفنانين في العصر الحديث والمعاصر للتأكيد على الأساليب والفلسفة المختلفة التي تناولوها من خلال الحركة. وهدفت هذه الدراسة إلى محاولة الكشف عن بعض الأساليب التشكيلية المختلفة التي استخدمها الفنانين للتعبير عن الحركة سواء كانت فعلية أو إيهامية.

وأهتمت الدراسة السابقة بتصنيف الاساليب التشكيلية من خلال اثر التقنيات الحديثة والتكنولوجيا والكمبيوتر لتحقيق الحركة في العمل الفني مما يساعد على تقريب وجهة نظر الفنان لمتذوق العمل الفني، بينما يهتم البحث الحالي بدراسة الحركة الرقمية لتصميم غلاف رواية الكترونية متطور.

ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة من خلال ماتعرضت له من دراسة الحركة (مفهومها- أنواعها- وعناصر تحقيقها) بالإضافة إلى الإستفادة من عرضها لدور التكنولوجيا في إظهار الحركة في الأعمال الفنية خاصة الحركة من خلال برامج الكمبيوتر .

تناولت دراسة هند سمير عبد العزيز" توظيف العمل الفنى التشكيلى كقيمة بصريه فى تصميم غلاف الكتاب الأدبى " أهميه العمل الفنى فى أغلفة النصوص الأدبية، ونماذج لأعمال فنانين فى تصميم غلاف الكتاب، وتاريخ فن أغلفة فى مصر ومن هم رواد تصميم الغلاف الأدبي وأهميه العمل الفنى كوحدة تعبيرية وجمالية فى بنية غلاف الكتاب، والتعبير عن مضمون الكتاب الأدبي ورمزية العمل الفنى وإرتباطه دلالياً ووظيفياً فى تصميم الغلاف وماهيه مضمون النص واساليب التعبير عنه فى تصميم غلاف الكتاب الأدبي ووحدة الفكرة التصميمة والشكل والمضمون فى غلاف العمل الأدبي. وهدفت الدراسة إلى تطوير استخدام العمل الفنى بكافة انواعه من رسم وتصوير ونحت وغيرها للفنون التشكيلية وتوظيفه كقيمة بصرية مضافة لقيمة الكتاب الادبية توظيفا يواكب التقنيات الحديثة، وأهتمت الدراسة السابقة بتعميق القيمة البصرية التى تعكس مضمون العمل الادبى، بينما يهتم البحث الحالى بتناول غلاف الرواية الأدبية الإلكترونية القائم تصميمها على الأسس الجرافيكية للتحريك الرقمي.

ويستفيد البحث الحالى من الدراسة السابقة فى تصميم غلاف الرواية الأدبية وتناولها للعلاقة التبادلية بين العمل الفنى والغلاف بالإضافة إلى التعبير عن مضمون الكتاب او الرواية الأدبية وإرتباطة دلالياً ووظيفياً فى تصميم الغلاف.

تحليل الفجوة :

إنه بالرغم من القوة التأثيرية للتكنولوجيا والمواقع الإلكترونية للكتب والروايات ومردودها الثقافي والفنى على الأفراد إلا إن هذا المردود سيزداد بتحديث هذه المواقع الإلكترونية وإضافة عنصر الحركة إليها للتفاعل مع المتلقى ، مما يزيد من فاعليتها ووظيفتها الإتصالية والإقبال عليها، وبالرغم من وجود إهتمام بحثي بتطوير المحتوي النصي والداخلى للكتب والروايات الإلكترونية بصورة معاصرة وتتماشي مع التطور التكنولوجي ورغم هذا التطور إلا أنه لم يشمل أغلفة الكتب والروايات بهذة الدراسات رغم أهميته.

إن توظيف التحريك الرقمي لأغلفة الرواية على المواقع الإلكترونية قد يساعد على زيادة تفاعل الجمهور المستخدم لها ، وبالتالى زيادة قدرتها التنافسية وسط غيرها من المواقع الإلكترونية، ومن هنا قد تساعد على تفاعلية أكبر لتلك المواقع الإلكترونية وتقلل من مدى تأثير العوامل الخارجية على الجمهور المستقبل .

- مما سبق يحاول البحث أن يطرح التساؤل التالى:

ما إمكانية توظيف تقنية التحريك الرقمي لتصميم أغلفة الرواية الإلكترونية ؟

المداخل المقترحة :

سوف يتبع الباحث المنهج الوصفى التحليلى المقارن فى جانبه النظرى :

<u>الاطار النظرى للبحث :</u>

يقوم البحث فى إطاره النظرى على عدة محاور رئيسية وهى كالآتى :

- استعراض وتحليل لأهم الدراسات و البحوث السابقة المرتبطة بموضوع البحث ومفاهيمة وتتمركز فى الآتى:
- -دراسة نظريات فنون الوسائط المتعددة ومنها التحريك الرقمي.
- -دراسة الأسس التصميمية القائم عليها أغلفة الروايات.
- -الدراسات المرتبطة بالتكنولوجيا وبرامج التحريك الرقمى.
- -دراسة تحليلة لمختارات من أغلفة الروايات.

المراجع :

- المراجع العربية :

1. أحمد سيد أحمد محمد همام، الحركة الإفتراضية في تصميم الإعلان بإستخدام تقنيات الكمبيوتر، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان،2017
2. أشرف حسين إبراهيم، السيموطيقا في التصميم الداخلي كمصدر للتواصل بين التشكيل والمعنى، المجلة العلمية علوم وفنون، المجلد الثاني والعشرون "العدد الأول"، جامعة حلوان، 2010.
3. أنمار محمد سرور علوانى، المشكلات البيئية وكيفية تناولها فى فن التحريك، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2015
4. إيناس عبد الرءوف سيد أحمد ، المؤثرات الحركية للتصميم الرقمى كمدخل للوحة الزخرفية المعاصرة ، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2012.
5. جون اميل بطرس، العلاقة بين الرسوم المتحركة محدودة الحركة وتنفيذ رسوم متحركة ببرنامج فلاش، رسالة ماجستير،غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان 2008.
6. حسين عبد الحكيم الحسيني فضة، توظيف الأساليب التفاعلية فى تصميم الأغلفة، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2015
7. سرية عبد الرزاق صدقي، دينا عادل حسن، رؤى مستقبلية لدور الفن والتكنولوجيا في مهارات القرن الحادى والعشرين، بحث منشور، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2009.
8. سلمى يحيى محمد جاد، الأسس التصميمية للكتاب الإلكترونى التعليمى كمدخل للجذب والإثارة فى التعليم المعاصر، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2014.
9. شيرين على عبد الدايم، تصميم غلاف الكتاب الإلكتروني بإستخدام التقنيات التفاعلية، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2019.
10. عصمت محمد عدلى أباظة، مردود التكنولوجيا الحديثة على الفن والفنان، بحوث فى التربية الفنية والفنون، المجلد الرابع، العدد الرابع، اكتوبر 2001.
11. ماجد كمال الدين محمد، القيم التشكيلية فى غلاف الكتاب المصري ومدى تعبيرها عن مضمون النص، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 1999.
12. محمد إبراهيم محمد عامر، الابعاد الفلسفية لتوظيف الحركة الايهامية والفعلية في فنون مابعد الحداثة، رسالة دكتوراة، غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2008.
13. هند سمير عبد العزيز ، توظيف العمل الفنى التشكيلى كقيمة بصريه فى تصميم غلاف الكتاب الادبى، رسالة دكتوراة ، غير منشورة، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2015.

- المراجع الأجنبية :

1.Austin Shaw, Design for motion “fundamental and techniques of motion design .