تصميم الازياء للرسوم المتحركة ودورها فى الحفاظ على الموروث التراثى الشعبى

Fashion Design for Animation and its Role in Preserving the Folklore

أ.م.د. أحمد فهيم طه البربري
أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا الملابس والموضة بكلية الفنون التطبيقة جامعة بنها
Assist.Prof. Dr. Ahmed Fahem Taha El-Barbary
Assistant Professor in the Department of Clothing and Fashion Technology, Faculty of Applied Arts, Benha University
Ahmed.elbarbary@fapa.bu.edu.eg
م.د شريف عبد المنعم رمضان سكر
مدرس بقسم الزخرفة - كلية الفنون التطبيقية - جامعة دمياط
Dr. Sherif Abed El Monem Ramadan Sokar
Lecturer, Department of Decoration, Faculty of Applied Arts, Damietta University,
des.sherifsokar@gmail.com

الملخص:

التراث في الحضارة بمثابة الجذور في الشجرة فكلما تم الحفاظ على هذه الحضارة من الاندثار كان الحفاظ على الهوية والتراث، لذلك نستعرض فى هذه البحث التأكيد على دور الفن وتصميم الأزياء للحفاظ على التراث الشعبى المصرى. وتعتبرهوية الطفل ليست بنية نفسية فحسب ولكنها أيضًا موضوعًا معقدًا للعلوم الإنسانية المعاصرة. وتعرض هذه الورقة البحثية كيفية وضع رؤية ومعالجات فنية لتصميم الأزياء للرسوم المتحركة مع استخدام الزخارف الشعبية والتكوينات الفنية الشعبية وذلك الاستفادة منها فى الحفاظ على التراث الشعبى ورفع الحس المعرفى للأطفال وذلك من خلال استخدام تصميم وشكل الأزياء للشخصية الكرتونية والتى تعتبر العنصر الأساسى الأقرب للأطفال على مدار اليوم، وسنتناول أيضاً تحليل للزخارف الشعبية المصرية وذلك لأظهارالتراث الشعبى. ويهدف البحث إلى كيفية الاستفادة من تصميم الأزياء للشخصيات الكرتونية فى الحفاظ على التراث الشعبى حيث تساعد فكرة البحث على نشر الوعي بين الأطفال للتعريف بالهوية المصرية والتراث الشعبى المصرى وكذلك بناء شخصيات كرتونية معبرة عن جوهر وشخصية الانسان المصرى. وايضاً طرح مداخل فنية لتصميم الأزياء في مجال الرسوم المتحركة مستوحاة من الزخارف الشعبية، وقد أظهرت النتائج وجود مفردات إبداعية لتصميم الازياء مرتبطة بالفنون الشعبية للنوبة والتى يمكن استخدامها فى تصميم الأزياء للرسوم المتحركة والتى تساعد على الحفاظ على الهوية الشعبية المصرية.

الكلمات المفتاحية:

تصميم الأزياء - الرسوم المتحركة – التراث.

Abstract:

Heritage in civilization is like the roots in a tree. The more this civilization is preserved from extinction, the more identity and heritage are preserved. Therefore, in this research, we highlight the role of art and fashion design in preserving Egyptian identity. Child identity is not only a psychological construct but also a complex topic for contemporary humanities. This research paper presents how to develop a vision and artistic treatments for designing costumes for cartoons with the use of popular decorations and popular artistic formations, in order to benefit from them in preserving identity, preserving the Egyptian identity among children, and raising

the children's sense of knowledge, through the use of the design and shape of the costumes for the cartoon character, which is considered the basic element. Closest to children throughout the day, we will also discuss an analysis of Egyptian folk decorations in order to show the identity of the folk heritage. The research aims to explore how to benefit from fashion design for cartoon characters in preserving identity and popular heritage. The idea of the research helps spread awareness among children to introduce Egyptian identity and Egyptian folk heritage, as well as building cartoon characters that express the essence and personality of the Egyptian person. As well as presenting artistic approaches to fashion design in the field of animation inspired by popular decorations, the results showed the existence of a creative vocabulary for fashion design linked to the folk arts of Nubia, which can be used in designing costumes for animation, which helps preserve the Egyptian popular identity.

Keywords:
Fashion Design, Animation, Identity folklore.

المقدمة

كل شخص لديه إحساس بالذات أو الإحساس بالهوية الشخصية وفي الواقع معظم الأشخاص لديهم عدد من طرق التفكير الهامة حول أنفسهم والتي تعتبر كبيرة بما يكفي لاعتبار الحواس المتعددة للذات وهوية الطفل هي بناء أنطولوجي حديث. فهوية الطفل الوطنية تعتبر ركيزة أساسية في تشكيله وهي ما يتفرد به عن غيره من أطفال باقي الدول، إذ يعتبر الدين واللغة والجنس والاسم مقاييس متغيرة من طفل لآخر [١]. ومما لا شك فيه أن للغة بالإضافة إلى دورها المهم بصفتها أداة للحوار ونقل المعلومات وهي أيضًا واحدة من العوامل المهمة لتشكيل الهوية.

الهُوِيَّةُ هو مصطلح يستخدم لوصف مفهوم الشخص وتعبيره عن فرديته وعلاقته مع الجماعات (كالهوية الدينية أو الوطنية أو العرقية، الهُوية (identity)، من اللاتينية (identities): وتعني "التشابه" هي مجموع الصفات والمقومات الجوهرية التي تجعل الشخص هو مطابق لذاته و متميز عن غيره بغض النظر عن كل التغيرات التي يمكن أن تلحق هذا الأخير[٢].

تعرض العديد من الدراسات البحثية المرتبطة بالحضارة المصرية القديمة وطرق الاستفادة منها فى العصر الحالى وذلك للحفاظ على الهوية المصرية والترويج السياحى لمصر منها دراسة (محمد زغلول) حيث تبين كيفية الاستفادة من تيجان المصرية القديمة فى تصميم مشغولات معدنية باستخدام طرق التشكيل بالطرق والتشكيل بالثنى حيث تظهر الدراسة أن تعدد الأساليب التشكيلية في المشغولات المعدنية يحقق تعددًا في القيم التشكيلية فنيًا ووظيفيًا ليؤكد العلاقة بين الجوانب التشكيلية والوظيفية داخل المشغولة المعدنية[٣]. وكذلك دراسة (مها محمد) حيث توضح الدراسة كيفية الدمج بين الحضارة الفرعونية والهندية فى إثراء القيم الجمالية للتصميمات والتى تسهم فى الترويج السياحى لمصر حيث أظهرت الدراسة استخدام تقنيات المختلفة على بعض التصميمات الملبسية منها الابليك والتطريز [٤]. وتُعد مصر واحدة من أقدم الحضارات وهي مسئولة عن إنشاء بعض القطع الفنية الشعبية الأكثر شهرة في العالم. تحتوي هذه القطعة على جميع العناصر المميزة التي تجعل الفن الشعبي المصري ساحرًا ورائعًا للغاية، بما في ذلك الأشكال الهندسية والزخارف العضوية المستوحاة من طبيعة المكان. ويعكس الفن الشعبي المصري التقليدي التاريخ الغني والتراث الثقافي الفريد لمصر، وقد أضاف المصريون لمسة فريدة لفنونهم، خاصة في صناعات الأخشاب وتشكيل المعادن. ولهذا قد اهتمت العديد من الدراسات والأبحاث العلمية بالهوية والتراث الشعبى منذ الحضارات المصرية القديمة حيث تعرض دراسة (أمانى محمد ٢٠٢٣) دراسة تاثير الثقافة الشعبية

المصرية ومدى تأثيرها على تربية الطفل حيث وتشكل الطفولة القاعدة الأساسية في بناء المجتمع وتنميته وتطويره وهي المرحلة الأكبر أهمية وأكثر حيوية لتنشئة الأفراد من أجل إعداد الأطفال للمستقبل [٥].

دراسة (بسمة حسن ٢٠٢٢) حيث تستعرض الدراسة تجربتها الفنية العملية وذلك من كيفية تحضير اللوحات والخامات والأدوات المستخدمة وتقنيات العمل وعرض الأعمال الفنية مع شرح القيم التشكيلية لكل عمل (وهي الخط والتكوين واللون والملمس)، مما أثبت وجهه النظر عن إمكانية الاستفادة من الأزياء الشعبية المصرية ودورها في إثراء التصوير المعاصر والتي تظهر في الأعمال المقدمة [٦]. وتهدف دراسة (خليفة، أميرة خلف فراج ٢٠٢٢) البحث إلى الاستفادة من رموز التراث الشعبي المصري في تصميم وتنفيذ مكملات ملابس السهرة لرفع القيمة الجمالية للقطع المنفذة، والعمل على تنمية الوعي بالقيمة الجمالية لرموز وزخارف الفن الشعبي المصري من خلال تصميمات معاصرة لمكملات ملابس السهرة وتنفيذها [٧]. ودراسة (مها عصمت ٢٠٢٢) تناولت مداخل تشكيلية للتراث باستخدام تقنيات الخيامية لإثراء تصميمات الطباعية استحداث تصمُّمات مبتكرة لتوظُّفها لاقمشة السيدات باستخدام الخيامية كتراث شعبى أصيل للبيئة المصرية [٨]. ودراسة (عبد الرحمن، كريمان والبربري، أحمد ٢٠٢١) تهدف إلى إيجاد حلول تصميمة مبتكرة من الحضارة الفرعونية القديمة وذلك للاستفادة منها فى الحفاظ على التراث المصرى القديم وذلك للترويج السياحى من خلال الاجتماعات الرياضية الدولية [٩].

ودراسة (عبدالعاطي، نوران، محمد عبده، ساره والقرنفلي، عبدالمؤمن ٢٠٢٢) والتي استعرضت دراسة محاولات إعادة إحياء الهوية المصرية التراثية من خلال تحليل مجموعة من الواجهات المعمارية النحتية المعاصرة، التي ظهرت من خلال إعادة الصياغة المستوحاة من العناصر المصرية القديمة طبقاً لتوظيفها على نوع المبنى وإعادة تشكيلها حتى لا تكون محاكاة شكلية دون فهم الوظيفة الخاصة بها [١٠]. ودراسة (Suleiman, H. M. M., & Mahran, S. I. M. 2018) وهدفت إلى التعرف على القيم الزخرفية والدلالات الرمزية للرموز والخامات والأساليب المستخدمة فى التراث الشعبى المصري ومحاولة توظيفها فى استحداث مجموعة تصميمات منفذة معاصرة لأزياء المرأة [١١]. أن الرسوم المتحركة كمصطلح هو عرض سريع لمجموعة من الصور ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد لإعطاء مشاهد متتابعة. وتعرض العديد من الدراسات المرتبطة بالرسوم المتحركة تأثير هذه الرسوم على بعض المجالات الفنية، منها دراسة (KUgler. Cecilia 2021) وهدفت الدراسة إلى كيفية تحول مجموعة أزياء إلى قصة متحركة عبر عدة مستويات من التجريد [١٢]. وتظهر دراسة (Wiana, W. 2018) ارتباطًا وثيقًا بالجهود المبذولة لتحسين جودة تصميم الأزياء في العالم الرقمي مع وضع مجموعة من الأهداف المحددة لإنشاء رسوم متحركة تفاعلية قائمة على الوسائط المتعددة مثل وسائل الإعلام الفعالة ومصادر التعلم لتعلم تصميم الأزياء [١٣]. ودراسة (Kuang, Y., Mao, A., Li, G., & Xiong, Y. 2011, July) للرسوم المتحركة دورًا فى تطبيقات عديدة ومتنوعة منها الأزياء الافتراضية وأفلام ثلاثية الأبعاد، وتقترح هذه الورقة استراتيجية لإنشاء رسوم متحركة في الوقت الفعلي لحركة الجسم بالملابس [١٤]. ودراسة (ندى إسلام حـــافظ ٢٠٢١) التى تستعرض فيها تأثير رسوم الأطفال فى الإعلان المتحرك على تسويق المنتج، ويعرض البحث نماذج من الشخصيات الرسوم المتحركة المحببة للأطفال باعتبرها أكثر شئ يجذب انتباه الأطفال وذلك للتسويق المنتجات [١٥]. ودراسة (Kline, C., & Blumberg, B. 1999) وكان الهدف منها هو بناء شخصيات مقصودة تكون مقنعة في نفس الوقت الشعور بأن الناس يمكن أن يتعاطفوا معهم، حيث يمكن اعتبار أفعالهم بمثابة محاولات لإرضائهم [١٦]. ودراسة (Yang, S., & Lin, W. 2022, January) يقوم هذا البحث بتصميم وتنفيذ نظام تصميم الشخصيات الكرتونية والنمذجة البصرية بالاعتماد على منصة الواقع المعزز، مما يسمح للأطفال بإنشاء مشهد كرتوني ثلاثي الأبعاد من رسوماتهم اليدوية ثنائية الأبعاد وإجراء عمليات تفاعلية في بيئة الواقع المعزز من أجل تعزيز التجربة البصرية الواقعية في المشهد الافتراضي [١٧]. ودراسة (عبدالحميد, رشا صلاح الدين ٢٠٠٨) حيث هدفت إلى إبراز أهمية الأزياء ودورها كعنصر درامي وتشكيلي وتعبيري

ووظيفي في عملية تصميم الشخصية في أفلام الرسوم المتحركة تاريخيًا ومكانيًا بما يتناسب ولغة وفلسفة العمل الفني (في فيلم المتحرك) وتوصلت الدراسة إلى أن الإنتاج الغربي سواء الأوروبي أو الأمريكي أو الياباني من الرسوم المتحركة الغني والغذير – منه ما هو تاريخي والديني والأسطوري والخيال العلمي- ولقد حافظ مصممو الشخصيات على أزياء الشخصيات المناسبة لكل نوعية من هذه النوعيات والمعبرة عن بيئتها وثقافتها(١٨).

ومن خلال ماسبق عرضة من الدراسات السابقه يمكن استخلاص مشكلة البحث في النقاط التالية...

مشكلة البحث:

١- ما مدى إمكانية وضع رؤية تصميمية لأزياء الشخصيات الكرتونية للحفاظ على التراث المصرى؟

2- ما مدى إمكانية إثراء تصميم الأزياء لشخصيات الرسوم المتحركة بالزخارف الشعبية والاستفادة منها فى نشر الوعي بين الأطفال؟

أهداف البحث:

١- وضع رؤية تصميمية وتحليلية لتصميم الأزياء لشخصيات افلام الرسوم المتحركة.

٢- تصميم أزياء للشخصيات الكرتونية مستوحاة من الزخارف الشعبية المصرية.

أهمية البحث:

١- الترويج السياحى والحفاظ على والتراث المصري من خلال تصميم الازياء لشخصيات كرتونية مصرية.

٢- إثراء تصميم الأزياء للرسوم المتحركة بزخارف فنية مستوحاة من التراث الشعبى المصرى.

٣- المساهمة فى رقع روح الإنتماء للهوية المصرية في سن الطفولة وذلك بطرح شخصيات كرتونية محببة للأطفال تحمل ملامح وسمات التراث المصري العريق يمكن استخدامها في شتي التطبيقات.

فروض البحث:

يفترض البحث أن تصميم الازياء لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة تساعد على إثراء والحفاظ على التراث المصري، ورفع الوعي بين الأطفال للحفاظ على التراث الشعبى المصرى.

حدود البحث:

١- حدود موضوعية: يتناول البحث تصميم أزياء للرسوم المتحركة باستخدام التراث الشعبى النوبى

٢- حدود مكانية: جمهورية مصر العربية (زخارف الشعبية النوبية).

٣- حدود زمانية: سن الطفولة من ٨ إلى ١٢ سنة

منهجية البحث:

يتبع البحث كلا من المنهج التحليلى والوصفى شبه تجريبى.

ادوات البحث:

تم استخدام برنامج الفوتوشوب لعمل معالجات واظهار للتصميمات الازياء والشخصيات الرسوم المتحركة والتى تم رسمها باسلوب (**FREE HAND**) مسبقاً.

ثانياً: الإطار النظرى:

١- تصميم الأزياء Fashion Design:

كلمة تصميم مشتقة من الفعل صمم أى عون ومضى على أمره بعد تمحص دقيق للأمور من جميع جوانبها، وتوقع النتائج بأنواعها المختلفة وبدرجات متفاوتة من تحقيق الأهداف المنشودة، ورسم خريطة ذهنية متكاملة ترشد الفرد إلى كيفية التنفيذ والسير قدما بخطوات ثابتة فيها مرونة نحو الهدف وتوحى بتحمل المسئولية وعواقب الأمور، والتصميم الجيد هو نتاج تفاعل المصمم مع موضوعه وفهمه الكامل لجميع عناصره مما يساعده على استباط السمات الفنية للموضوع والتى يمكن أن تتحقق من خلال العناصر الجمالية المستلهمة من الموضوع [١٩]. تصميم الأزياء هو اللغة الفنية التى تشكلها عناصر الخط والشكل واللون والنسيج فى تكوين موحد، وتعتبر هذه المتغيرات أساس لتعبيرها، وتتأثر بالأسس ليعطى السيطرة والتكامل والتوازن والإيقاع والنسبة، لكى يحصل الفرد فى النهاية على زى يشعره بالتناسق ويربطه بالمجتمع الذى يعيش فيه وتصميم الأزياء عملية معقدة تحتاج لعناصر أساسية (الشكل الظلى)، والمصدر والألوان والنموذج الأولى، والتنفيذ، والزخارف، لتعطى إطارًا مبدئيًا للملابس، وكذلك للحصول على نتيجة ثلاثية الأبعاد.

شكل (١) أشكال من تصميم الأزياء [٢٠]

ويتم وضع اتجاهات الموضة فى الملابس شركات الموضة المكونة من كبار مصممى الأزياء العالميين، وكبار رجال صناعة تكنولوجيا ماكينات الملابس ويطلق عليهم مصممى الأزياء حيث بدأ التنبؤ بالموضة في فرنسا في عهد لويس الرابع عشر وينقسم التنبؤ بالموضة على مرحلتين [٢١].

شكل (٢) باتجاهات الموضة من الطباعة والألوان والأزياء [٢٢]

يحتاج المصمم الجيد إلى أن يكون مراقبًا دائمًا ومفكراً مبدعاً ومستمعاً جيدًا ومترجماً دقيقاً وشخص حرفي ماهر في النهاية يجب أن يكون المصمم فنانًا [٢٣]، غالبًا ما يستمد المصممون الإلهام من مصادر مختلفة مثل الفن والثقافة والتاريخ والطبيعة والأحداث الجارية والإلهام والبحث عنصرين أساسيين في عملية تصميم الأزياء، حيث يوفران الوقود الإبداعي الذي يدفع إلى تطوير تصميمات فريدة وجذابة. وفيما يلي نعرض الجوانب الرئيسية للإلهام والبحث في تصميم الأزياء.

٢- الرسوم المتحركة Animation:

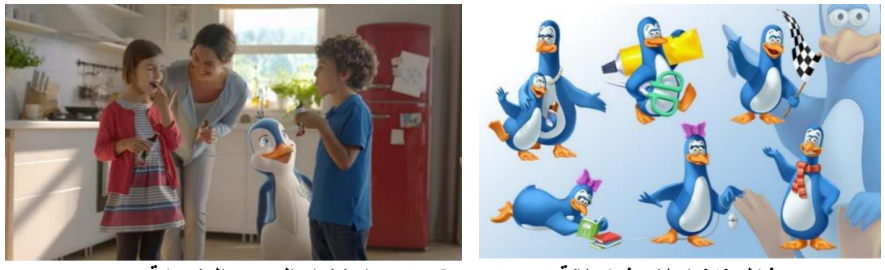
تُعرف الرسوم المتحرّكة بالإنجليزيّة (Animation):بأنّها عملية صنع وهم الحركة عن طريق العرض السريع لتسلسل معيّن من الصور أو الرسمات، ثنائيّة أو ثلاثيّة الأبعاد، والتي تختلف عن بعضها اختلافًا بسيطًا ثمّ يزداد تدريجيًّا، وعادةً ما

يُضاف لها بعض الأصوات والمؤثّرات الصوتيّة والموسيقى الخلفيّة. وتُستخدم الرسوم المتحرّكة في وسائل الإعلان، وقد أنشأ ديزني دروسًا في الرسم لرسامي الرسوم المتحركة في Chouinard Art المعهد في لوس أنجلوس تحت إشراف المدرب دون جراهام. وكان معظم رسامي الرسوم المتحركة يرسمون باستخدام الرسوم الكاريكاتورية القديمة صيغة موحدة من الأشكال والأحجام والإجراءات والإيماءات، وهناك مبادئ رئيسية للرسوم المتحركة التقليدية وهى:

١- تحديد صلابة وكتلة الجسم ٢- تشويه الشكل أثناء العمل
٣- التوقيت واجراءات التباعد ٤- الترقب وتحضير العمل
٥- عرض الفكرة بحيث تكون واضحة ٦- البطء فى الدخول والخروج
٧- دقة التوقيت ٨- المسار البصري للعمل للحركة الطبيعية
٩- إبراز جوهر الفكرة من خلال التصميم والتنفيذ الحدث [٢٤]

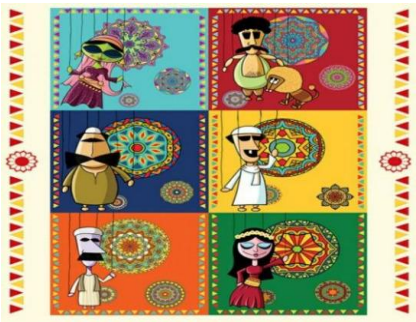
شكل (٣) اشكال من الرسوم المتحركة والمؤثرات الصوتية [٢٥]

والرسوم المتحركة تمتلك قوّة التأثير والتسويق لأنها من أدوات صناعة مجال الترفيه، وكذلك تستخدم في برامج المحاكاة التدريبيّة. ويتمّ صناعة الرسوم المتحرّكة من قبل فنّانين مختصّين، وأشخاص لديهم خبرة في استخدام التقنيات الحديثة.
إن الشخصيات الكرتونية لها تأثير إيجابى وسلبي على الأطفال لذلك يجب تحليل كيف تلعب الشخصيات الكرتونية فى الحفاظ على الهوية حيث أن هناك تأثير إيجابى من استخدام الرسوم المتحركة فى التعريف بالهوية والتراث الشعبى لدى الأطفال [١٥] كما بالشكل (٤).



شكل (٤) إعلان شيكولاتة Kinder Pingui واستخدام الرسوم المتحركة

وفي مصر مرّت ستة عقود على إنتاج «الليلة الكبيرة»، وظلّ خلالها أوبريت العرائس الأشهر والأكثر جماهيرية في مصر والعالم العربي، وصار واحدًا من الكلاسيكيات المسرحية. فبالإضافة إلى النسخة التلفزيونية منها التي أخرجها محمود بيومي وتم تلوينها في الثمانينيات، وظلّت تعرض دوريًا في التلفزيونات العربية لتشكّل جزءًا لا يمحى من ذاكرة وخيال أجيال متتالية من الأطفال كما ذكر الكاتبة (شادى لويس فى المقالة المنشورة بتاريخ ٢٠٢١ [٢٦] حيث تصف المسرحية المولد الشعبي المصري بشكل ممتع من خلال شخصيات: (الأراجوز- بائع الحمص- بائع البخت- القهوجي- المعلم- العمدة- الراقصة- مدرب الأسود- الأطفال- المصوراتي- معلن السيرك- المنشد- الفلاح).



شكل (٥) شخصيات مسرحية "الليلة الكبيرة» تصميم فريق عمل التلفزيون المصري في مطلع الثمانينات

وأوضحت (دعاء خالد ٢٠٢٢) أن تصميم الشخصيات فى الرسوم المتحركة هو عالم واسع المجال تملأه دراسات متعددة وفقًا لمعايير محددة مثل علم التشريح الفنى والنسب المختلفة ودراسة الحالة النفسية والمتغيرات المتحكمة فى الإنفعلات والحركة والتعبير [٢٧].

شكل (٦) الفنانة" كلارا باوClara Bow

ولم تقف الرسوم المتحركة على دول الغرب ولكن هناك إنتاج عربى لأفلام الرسوم المتحركة والتى ترتبط بالمجتمع الشرقى وما فيه من تقليد وعادات عربية أصيلة منها مسلسل بكار والذي عرض قبل سنوات قليلة والتى يعرض الطفل من النوبة ومعه البساطة فى العرض وفى الحوار والملابس المعبرة عن أهل النوبة.

شكل (٧) رسم متحركة مصرية شخصية بكار تصميم نيفين الجبلاوى– شخصية بسنت وديباسطى تصميم سامح مصطفى [٢٨] [٢٩]

في شكل (٧) نجد شخصية بكار هو طفل نوبي من جنوب مصر، يعيش مع والدته في إحدى قرى النوبة، ومع معزته رشيدة، وفي كل حلقة من حلقات المسلسل يخوض مغامرة جديدة ويتضح من الشكل استخدام تصميم ملابس والتى تعبر عن المجتمع النوبى، والأزياء النوبية مفرداتها غنية بالتفاصيل الجميلة والأنيقة، التى اقتبس منها الكثير من المصممين سواء المحليين أو العالمين الكثير من الأفكار المميزة وتمتاز بالتصميمات البسيطة، والألوان الزاهية التى تحمل الكثير من النقوش المبهجة، بالإضافة إلى أن المرأة النوبية تعشق الحلى.

كذلك شخصيات بسنت وديباسطي في مسلسل رسوم متحركة أنتجته قناة «نايل لايف» وتحاول القصة للتعبير عن القرية والشخصيات المصرية التقليدية بنظرة عصرية وعلاقتهم الغريبة بالتكنولوجيا شديدة التقدم، مما يفجر الكثير من المواقف

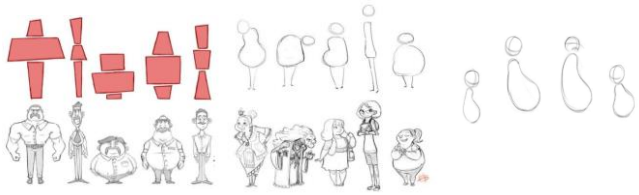
الكاريكاتورية والضحك الذي لا ينفصل عن دفء هذه القرية، وقيمها الاجتماعية والأخلاقية التي لا تزال قائمة في القرية المصرية إلى يومنا هذا.

شكل (٨) سبع شخصيات (فنانيس)

في شكل (٨) نجد سبع شخصيات تم تسميتهم (فنانيس) وتم تصميم الشخصيات من ابداع المصممين (إسلام أبو شادي، ويعمل رسام كاريكاتير، وأحمد عبد الوارث مخرج ومصمم شخصيات كرتونية، وعمر شعلان مخرج ومصمم للأنمي والفنانيس هم مجموعة من الرسوم المتحركة حيث تعبر تصميم الملابس عن الفترة العصر العباسى وتشبه الأقزام وتتمتع هذه الشخصيات بخفة دمها وجمالها وقربها من المشاهدين وتم ابتكار هذه الشخصيات دون إعطاء أى أسماء لهم بل تم إعطاء تعبيرات وصفات.

ولشخصيات الرسوم المتحركة طرق متعددمه في انتاجها منها الطريقة الأولى:

الرسم الكمثرى للشخصية، من الممارسات المتعارف عليها بين المصممين والتي أخذت اسمها من استخدام شكل الكمثرى - أو أشكال مشابهة - لبناء بنية الجسم نظرًا للارتباط الذي يولد بداخل رأس كل شخص بالتأكيد، هذا الأسلوب شائع بين استديوهات الرسوم المتحركة. في الماضي عمل عدة فنانين مختلفين على نفس الطريقة والتي يبتكر فيها كتل تختلف عن كتل الجسم البشر. كما بالشكل (٩).



شكل (٩) بناء الشخصيات الكرتونية (٣٠) (٣١)

أما الطريقة الثانية:

استخدام النسب الجسدية للإنسان مع إجراء تحريف تصغير أو تكبير للنسب الجسدية.

شكل (١٠) بناء الشخصية الكرتونية محاكاة للنسب الجسدية للإنسان (32)

٣- التراث والموروث الحضارى المصرى:

التراث في اللغة العربية:

"هو الإرث، وهو كل ما خلّفه السلف من آثار علمية وفنية وأدبية، سواء كانت مادية مثل الكتب والآثار وغيرها، أو معنوية كالآراء والأنماط والعادات الحضارية المنتقلة جيلًا بعد جيل، مما يعتبر نفيسا بالنسبة لتقاليد العصر الحاضر وروحه، هناك

العديد من أنواع الفن الشعبي والتى منها (الشعر الشعبي/ الملابس الشعبية/ صناعة الحلي/ الرقص الشعبي/ الرسوم الشعبية/ الزخرفة والرسم على المباني).

التراث الشعبي يتكون من عادات الناس وتقاليدهم، وما يُعبرون عنه من آراء وأفكار يتناقلونها جيلاً بعد جيل، وهو استمرار للفولكلور الشعبي كالحكايات الشعبية، والأشعار والقصائد المتغنى بها، وقصص الجن الشعبية، والقصص البطولية، والأساطير، ويشتمل على الفنون والحرف، وأنواع الرقص واللعب، والأغاني، والحكايات الشعرية للأطفال، والأمثال السائدة والألغاز، والمفاهيم الخرافية، والاحتفالات والأعياد الدينية (٣٣)، ويعرف لفولكلور بأنه مجموعة من المعتقدات والعادات والقصص التقليدية لمجتمع ما تنتقل عبر الأجيال (٣٤)

تشتهر مصر بالعديد من الحرف اليدوية التراثية حيث يرتبط اسم مصر بالعديد من المناطق السياحية والتى يتواجد بها العديد من الحرف اليدوية والتى تسهم فى الترويج والتسويق السياحى لها، وتحتل الحرف اليدوية والصناعات التقليدية مساحة واسعة من التراث المصرى يعتمد فيها الصانع على مهاراته الفردية الذهنية واليدوية، باستخدام الخامات الأولية المتوفرة في البيئة الطبيعية المحلية أو الخامات الأولية المستوردة.

شكل (١١) مجموعة من الحرف اليدوية المصرية (الفخار – الخيامية - النحاس – النسيج)

وكثيرًا ما يستوحى المصممون العالميون اليوم الشكل الخارجى لتصميماتهم والخطوط الداخلية للزى من تصميمات نفذت على مر العصور ويرجع المصمم إلى هذه المراجع من الكتب التاريخية والمتاحف (35). إن من أهم العصور التى يرجع لها مصمم الأزياء فى عملية الاقتباس كل من (العصر الفرعونى- اليونانى– الإسلامي) لما لها من مميزات (36). توجد تصنيفات كثيرة متجانسة للفن الشعبي وفقًا لتوالد الرموز والاشكال وطبيعة تناولها في الثقافات المختلفة، ومن التصنيفات المهمة التي تخص تطبيقات الفن الشعبي داخل هذا البحث (الرسم– النقش– النحت – العمارة– الأزياء "ملابس ومكملات") فهي أساليب تعبيرية يستطيع الفنان نقل رسالته عبر تلك التطبيقات (37).

شكل (١٢) زخارف متنوعة من الفن الشعبى

ويوضح الشكل (١٢) الأعمال المرتبطة بالبيئة الشعبية للهوية المصرية لأهل النوبة وتميزت هذه البنايات بالرسوم الزخرفية التي عبرت عن الطبيعة ولكن في صورة رمزية مجردة تعبر القيمة الجمالية التي يحملها الانسان التي يعيش يتلك المنطقة من مصر خاصة على عمائرهم النوبية فلم يترك جزء في منه إلا وقد شغله بالزخارف.

٤- الأزياء الشعبية المصرية:

التراث الشعبي هو عادات الناس وتقاليدهم وما يعبرون عنه من آراء وأفكار ومشاعر يتناقلونها جيلاً عن جيل ويتكون الجزء الأكبر من التراث الشعبي من الحكايات الشعبية مثل الأشعار والقصائد المتغنّى بها وقصص الجن الشعبية والقصص البطولية والأساطير[38] ، الأزياء الشعبية في مصر عرفت نمطًا محددًا ومختلفًا في كل منطقة شكلت روح هويتها الثقافية في اللباس. فنجد أن الأزياء في الصعيد غيرها في الوجه البحري، ومختلفة عنها في المحافظات الساحلية، وقد تميزة مصر بالعديد من الثقافات الشعبية والحضارات مما يدل على تعدد الحضارات بأشكالها المختلفة منها محافظات الوجه البحرى ومحافظات الوجه القبلى ووسط مصر (الدلتا). شكل (١٣) تتنوع الأزياء الشعبية تبعًا لكلّ من المرحلة التاريخيّة والبيئة الجغرافيّة والفئات العمريّة والمكانة الاجتماعيّة ، أن ثوب المرأة البدوية يختلف عن ثوب الفتاة، من حيث لون التطريز. فصدر ثوب الفتاة والأكمام يكون من اللون الأحمر الزهر، وباقي تطريز الثوب من الأمام والخلف، يكون باللون الأزرق، ويطلق عليه (الأشهب) ويتم تغيير اللون الأزرق إلى اللون الأحمر، عندما تنجب المرأة، أو تقوم بإضافة اللون الأحمر على التطريز باللون الأزرق، وذلك للإعلان عن أنها أصبحت متزوجة[39]

شكل (١٣) أزياء شعبية للثقافات المصرية [40]

ثالثاً: التطبيقات العملية:

قام الباحثان بإبتكار شخصيات رسوم متحركة وتصميم الازياء المناسبة للشخصيات والتى تعبر عن الشخصية المصرية حيث كان عددهم ٤ نماذج لشخصيات تم ابتكارها لتتناسب مع فكرة البحث والتى تساعد على كيفية الاستفادة من تصميم الأزياء لشخصيات من الرسوم المتحركة وذلك للحفاظ على التراث والمورث الشعبى المصرى **وذلك من خلال**:

١- تصميم شخصيات الرسوم المتحركة لها السمات المصرية.

٢- تصميم أزياء مستوحاة من الهوية الشعبية للتراث النوبى.

٣- تم تصميم (٤) تصميمات لازياء المناسبة للشخصيات الكرتونية والمناسبة للاطفال.

٤- تم استخدام برامج التصميم لمعالجة الشخصيات الكرتونية بعد تصميم الشخصيات الكرتونية وتصميم الأزياء المستهلمة من الزخارف النوبية.

الخطوات الإجرائية للبحث:

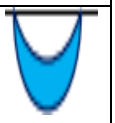
١- الزخارف الفنية لتصميم:

تعبر الرموز بشكل عام عن صفات الفنون الشعبية بصفة عامة حيث يعبر كل رمز عن مصطلح ورؤية فنية معينة أو حدث رمزى محدد والرمز هو لغة تشكيلية يستعين بها المصمم والفنان فى أعماله، حيث تتصف بعض الرموز بالمرونة فى التعايش مع العصور التى يمر بها وتنوع المفاهيم. ويعتبر الفن الشعبى النوبى من مميزاته المرونة والتعايش مع مختلف الثقافات، ويوجد أنواع من الرموز الفنية للزخارف النوبية هى (الرموز الهندسية والرموز النباتية والرموز الحيونية والرموز متنوعة أخرى).

شكل (١٥) أشكال تحليلية متنوعة للرموز الشعبية للتراث النوبي (41)

٢- تحليل للزخارف التراثية الشعبية ورسم الاسكتشات:

قام الباحثان بعمل تحليل فني للزخارف وذلك لإجراء محاولات تصميمية وذلك لتوظيفه فى تصميم الأزياء الشعبية المرتبطة بالشخصية الكرتونية تساعد على إظهار الشخصية وإعطاء ترابط بين فكرة الرئيسية للدراسة والمصدر المحدد. حيث تم تصميم تركيبات فنية من الزخارف الشعبية للنوبة تعتمد على استخدام زخارف متنوعة .

الهلال	النجمة	المثلث	المثلث المقلوب	الحجاب	النخلة	الكف	العين	السمكة
								

جدول (١) تحليل للزخارف التراثية الشعبية ورسم الاسكتشات

المراحل الأولية لتجارب فنية لرسم الشخصيات الكرتونية:

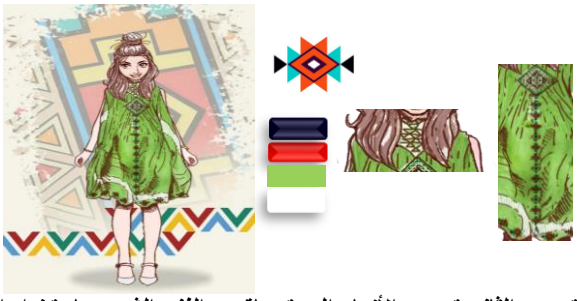
شكل (١٦) يوضح مراحل بناء الشخصية الكرتونية بأسلوب الفرى هاند (Free Hand) حيث تم إجراء دراسة تحليلية على الأبعاد الجسدية لبناء الشخصية الكرتونية كما تم توضيحه فى الإطار النظرى للدراسة حيث تم بناء الشخصية التى تم تصميم الملابس المستلهمة من الهوية المصرية للزخارف النوبية. وذلك للاستفادة منها فى الحفاظ على الهوية الشعبية بين الأطفال وكذلك الترويج الشعبى للأزياء المدعومة بالزخارف الشعبية النوبية.

شكل (١٦) التجارب الأولية لبناء الشخصية الكرتونية

٥- المرحلة النهائية بناء الشخصيات الكرتونية وتصميم الأزياء:

شكل (١٧) التصميم الأول لتصميم الأزياء المستوحاة من الفنى الشعبى باستخدام الشخصية الكرتونية

شكل (١٧) التصميم الاول حيث تم استلهام تصميم زي للشخصية من الفن الشعبى والرمزية النوبية، حيث أن الملابس عبارة عن فستان عصري بفتحة واسعة حول الرقبة مضاف اليها معالجات وخطوط من الزخارف النوبية، وكذلك وجود توسيعات فى الموديل للاستدل على الحفاظ على التقليد النوبية فى شكل الزي النوبى، باستخدام الخطوط المائلة والمثلث المتتالى. وبمعالجات لونية نوبية الأصل. وقد اعتماد تصميم الشخصية علي ملامح وسمات الفتاه المصرية وكذلك لون البشرة القمحي المصري، وإضافة ملامح للوجه تجذب الأطفال كإتساع العيون وتسريحة الشعر، وإضفاء روح الوسامة في الشخصية.



شكل (١٨) التصميم الثانى تصميم الأزياء المستوحاة من الفنى الشعبى باستخدام الشخصية الكرتونية

شكل (١٨) التصميم الثانى حيث تم استلهام تصميم زي للشخصية من الفن الشعبى للرموز النوبية، حيث جاء التصميم عبارة عن فستان بفتحة مغلقة حول الرقبة مضاف إليها الخطوط الفنية من الزخارف الشعبية، وكذلك وجود توسيعات فى الموديل للاستدل على الحفاظ على التقليد النوبية فى شكل الزى النوبى. وتم استخدام عناصر الهندسية المثلث بـلوان وتركيبات مختلفة معبرة عن الزخارف النوبية. وتم استخدام تأثيرات الأقمشة التى تحتوى على خصائص منها الانسدالية لإعطاء حركة الزي الطبيعية وقد تم استخدام الألوان (الأخضر، الأزرق، الأبيض والأحمر) وقد اعتمد تصميم الشخصية على ملامح فتاه مصرية متوسطة العمر، بلون بشرة وردي فاتح، وإضافة ملامح للوجه تجذب الأطفال كإتساع العيون وتسريحة شعر عصرية، وإضفاء روح المرح والإبتسامة في الشخصية.

شكل (١٩) التصميم الثالث تصميم الأزياء المستوحاه من الفنى الشعبى باستخدام الشخصية الكرتونية

شكل (١٩) التصميم الثالث يتكون تصميم الزي من فستان يصل طوله إلى الركبة لفتاه في سن الثانية عشر، وتم تصميم فاتحة الرقبة على شكل حرف V ومدعومة بزخارف فنية نباتية من الزخارف النوبية وتم إعطاء تأثيرات التطريز على الزخارف وتم استخدام رمز الحجاب والأشكال الهندسية. وتم وضع الزخارف على الكم لإعطاء توازن داخل حدود التصميم، وقد تم اعتماد تصميم الشخصية على ملامح فتاه مصرية في سن الثانية عشر، بلون بشرة وردي فاتح، وإضافة ملامح للوجه تجذب الأطفال كإتساع العيون وتسريحة شعر قصير، وإضفاء روح الإبتسام وصغر السن للشخصية.

شكل (٢٠) التصميم الرابع تصميم الأزياء المستوحاة من الفنى الشعبى باستخدام الشخصية الكرتونية

شكل (٢٠) التصميم الرابع حيث تم استلهام تصميم زي للشخصية من الفن الشعبى والرمزية النوبية، حيث يظهر التصميم لفستان لطفلة بسن ثمانية سنوات، حيث يتضح من التصميم أن هناك قطعتين من الموديل جزء خارجى وجزء الفستان الأساسى. ويحتوى الموديل الخارجى على رسومات طباعة من فروع نباتية والتى تعبر عن فروع نباتية فى الزخارف النوبية، ويظهر شكل (٢٠) تصميم الشخصية حيث تعبر عن ملامح طفلة مصرية في سن ثمانية أعوام، بلون بشرة فاتح، وإضافة ملامح الطفولة كإتساع العيون وتسريحة وإكسسوارات الشعر، وإضفاء روح الإبتسام وصغر سن للشخصية ، كما تم إضافة الدمية التي ترتبط بها الطفلة.

رابعاً: النتائج والمناقشة: -

إن التصميم هو عملية يعبر فيها المصمم عما يدور في خياله من افكار فنية وحلول تشكيلية، فمن خلال التصميم يصور انفعالته ويسجل خبراته وينقلها للآخرين، وقد استوعب المصمم كثير من الخبرات والتى يتم تجسدها فى عمليات تصميمية من خلال إبداعاتهم الفنية، ويقوم مصممو الأزياء ومصمموا شخصيات أفلام الرسوم المتحركة بالحفاظ على الهوية المصرية وذلك من خلال استخدامهم العناصر التقليدية والتراثية في تصاميمهم، حيث يعكسون جوانب مختلفة من الثقافة المصرية ويعززون روح الانتماء للتراث والتاريخ المصري. ويتم تصميم الأزياء وشخصيات الرسوم المتحركة بألوان وأنماط تعكس التراث المصري تعمل علي تعزز الهوية الوطنية وتساعد على رفع الوعى بين الأطفال للحفاظ على الهوية الشعبية المصرية، وتمت الاجابة على هذا الفرض من خلال الأشكال (١٧، ١٨،١٩،٢٠) والتى تم استلهماه من الزخارف النوبية وذلك بعد بناء الشخصيات الكرتونية والتى تساعد على إظهار فكرة البحث كما بالشكل (١٦) ، ومن خلال تساؤلات البحث ومن خلال الاطار التطبيقى للبحث تبين النتائج امكانية تحقيق وضع رؤية تصميمية مدروسة لأزياء الشخصيات الكرتونية، وذلك للحفاظ على التراث المصرى. حيث يمكن استخدام الألوان والأنماط التقليدية المستوحاة من التراث الشعبي المصري في تصميم الأزياء حيث تكون مرتبطة اتجاهات الموضة ومعبرة عن التراث الشعبى كما بالشكل (١٧،١٨،١٩،٢٠) . ويعتبر مجال تصميم الأزياء من المجالات التى تساعد على التعريف بثقافات الشعوب. حيث تعتبر شخصيات الكرتون من العنصر المهمة والمؤثرة فى المجتمعات، وتعتبر الرسوم المتحركة من الفنون التى تستخدم لكي يتم توصيل رسائل الانتماء والإعتزاز

بالموروث الشعبى، حيث يتبين لنا من خلال الشخصيات الموضحة بشكل (١) أشكال من بناء الشخصيات المرتبطة بملامح البنائية المصرية ، والتى تم إجراء معالجات لها للوصول للهدف الخاص بتصميم الأزياء. حيث تم الدمج بين الشخصية وتصميم الأزياء بحيث يتطلع الباحثان فى المستقبل أن يتم استخدام هذه الشخصيات وإجراء معالجات وتحريك لها باستخدام تكنولوجيا البرامج المتقدمة التى تساعد على إنتاج فيلم كرتون أو فيديوهات دعائية وعرضه على القنوات الفضائية المتخصصة كمسلسلات الأطفال، لأنها تترك أثر كبير فى ذهن الطفل المتلقي وتساهم في ترسيخ المفاهيم والعادات والتقاليد الشعبية وذلك للحفاظ على الموروث الشعبى لجزء مهم من مصرنا الحبيبة، وكذلك يمكن إثراء تصميم الأزياء للرسوم المتحركة بالزخارف الشعبية واستخدامها لنشر الوعي بين الأطفال حيث يمكن استخدام الزخارف الشعبية المصرية في تصميم الأزياء للشخصيات الكرتونية كما بالشكل (١٧، ١٨،١٩، ٢٠) ، مما يساهم في تعزيز الوعي بالتراث المصري وترسيخ التراث المصرى وثقافته لدى الأطفال. كما يمكننا أن نستخدم الزخارف الشعبية في تصميم الإكسسوارات والتفاصيل الصغيرة للأزياء، مما يضيف لمسة فريدة ومميزة إلى الشخصيات ويشجع الأطفال على استكشاف وتعلم المزيد عن التراث المصري. حيث تساعد هذه الأفكار العلمية والمرتبطة بالهوية الشعبية المصرية على تطوير فكر الأطفال وملكاته وتهذيبها وغرس القيم المستهدفة.

خامساً: التوصيات

١- توجية الباحثين إلى إمكانية الدمج بين العلوم المختلفة للفنون التطبيقية والتى تساعد على الحفاظ على الهوية المصرية والتراث الشعبى.

٢- العمل على ابتكار شخصيات مصرية كرتونية تساعد على ترسيخ المفهوم والزخارف الشعبية بين الأطفال فى السن المبكر لهم.

٣- الاستفادة من الدمج بين فنون تصميم الأزياء وتقنيات العروض المرئية البصرية وذلك للحفاظ على الموروث الشعبى المصرى.

٤- الاهتمام بتنمية الجوانب الثقافية للمجتمع من خلال مراحل التعليم المختلفة وخاصة فرحلة الطفولة.

٥- التصدي لظاهرة استيراد الأفكار، والتي تأتي في مسلسلات الكرتون للأطفال أو أي مادة تعرض عليهم.

٦- دراسة الجوانب السلبية الناتجة عن طمس الهوية المصرية وهويتنا المعاصرة عند الأطفال خصوصاً في الوقت الحالي.

٧- زيادة الوعي بأهمية تراث الأقليم الجغرافية المصرية، لتمتع مصر بأقاليم متنوعة بيئياً ومعمارياً وثقافياً مما يتيح الفرصة لدراستها واستلهام من شخصيها المتميزة لكل منها. وهذا لإرجاع روح الانتماء لدى المواطنين ومنهم الأطفال.

المراجع: References

١- خضير، أثير الحربي. (٢٠٢٣). دورُ مسرح الطفل في تعزيز الهوية الوطنية في مرحلة الطفولة المبكرة وفقا لرؤية المملكة ٢٠٣٠ مِن وجهة نظر المعلمات. مجلة العلوم التربوية و النفسية, ٧(١٥), ١٩-٣٤ .

1- Athir khudir alharbia. (2023). dwr masrah altifl fi taeziz alhuiat alwataniat fi marhalat altufulat almubakirat wifqan liruyat almamlakat 2030 min wijhat nazar almuealimati. majalat aleulum altarbawiat w alnafsiatu, 7(15), 19-34.

2- https://ar.wikipedia.org/

٣- محمدين، محمد زغلول (٢٠٢٠): مشغولات معدنية مستلهمة من تيجان الأعمدة فى الفن المصرى القديم، جامعة جنوب الوادى، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية النوعية.

3- Muhamadin, muhamad zaghlul (2020): mashghulat maediniat mustalhimat min tijan al'aemidat faa alfani almusraa alqadimi, jamieat janub alwadaa, risalat majistir ghayr manshurtin, kuliyat altarbiat alnaweiati.

٤- شعبان، مها محمد (٢٠١٩): الاستفادة من دمج الزخارف الفرعونية والهندية في إثراء القيم الجمالية للتصميمات التي تخدم مجال السياحة في مصر، جامعة بنها، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية النوعية.

4- Shaeban, maha muhamad (2019): alaistifadat min damj alzakharif alfireawniat walhindiat fi 'iithra' alqiam aljamaliat liltasmimat alati takhdim majal alsiyahat fi masr, jamieatan binha, risalat majistir ghayr manshurtin, kuliyat altarbiat alnaweiati.

٥- محمد، أماني منتصر الحسيني (٢٠٢٣): لأبعاد التربوية للثقافة الشعبية وانعكاساتها على تربية الطفل في الأسرة ورياض الأطفال، أطروحة ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية للطفولة المبكرة، قسم أصول تربية الطفل.

5- Muhamadu, 'amani muntasir alhusayni (2023): li'abead altarbawiat lilthaqafat alshaebiat waineikasatiha ealaa tarbiat altifl fi al'usrat wariad al'atfal, 'utruhat majistir, jamieat almansurat, kuliyat altarbiat liltufulat almubakirati, qism 'usul tarbiat altifli.

٦- حسان، بسمة حسن محمد (٢٠٢٢): الأزياء الشعبية المصرية ودورها في إثراء التصوير المعاصر، أطروحة ماجستير، جامعة بنها، كلية التربية النوعية، قسم التربية الفنية.

6- Hasan, basmat hasan muhamad (2022): al'azya' alshaebiat almusariat wadawruha fi 'iithra' altaswir almaeasir, 'utruhat majistir, jamieat binha, kuliyat altarbiat alnaweiati, qism altarbiat alfaniyati.

٧- خليفة، أميرة خلف فراج (٢٠٢٢): الاستفادة من التراث الشعبي المصري في تصميم وتنفيذ مكملات لملابس السهرة، أطروحة الماجستير، جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، قسم الاقتصاد المنزلي.

7- khalifat, 'amirat khalf faraj (2022): alaistifadat min alturath alshaebii almisrii fi tasmim watanfidh mukamilat limalabis alsahrati, 'utruhat almajistir, jamieat eayn shams, kuliyat altarbiat alnaweiati, qism alaiqtisad almanzili.

٨- حمودة , مها عصمت على (٢٠٢٢): الخيامية تراث شعبى فنى أصيل لإثراء تصميم طباعة القطعة الواحدة لأقمشة السيدات، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية, 7(6), 775-803. doi: 10.21608/mjaf.2022.124858.2676

8- hmudat, maha eismat ealaa (2022): alkhiamiat turath shaebaa funaa 'asil li'iithra' tasmim tibaeat alqiteat alwahidat li'aqmishat alsayidati, majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati, 7(6), 775-803. doi: 10.21608/mjaf.2022.124858.2676

٩- عبدالرحمن، كريمان& البربري، أحمد (٢٠٢١): القيم الفنية والجمالية للحضارة المصرية القديمة لتأكيد الهوية باستخدام ملابس العروض الرياضية" (دراسة فنية تحليلة)، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية, 6(2), 1307-1331. doi: 10.21608/mjaf.2020.46496.1995

9- eabdalrahman, kriman& albarbari, 'ahmad (2021): alqiam alfaniyat waljamaliat lilhadarat almisriat alqadimat litakyd alhuiat biaistikhdam malabis aleurud alriyadiati" (dirasat faniyat tahlilata), majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati, 6(2), 1307-1331. doi: 10.21608/mjaf.2020.46496.1995

١٠- عبدالعاطي, نوران, محمد عبده, ساره& القرنفلي, عبدالمؤمن (٢٠٢٢): إحياء الهوية المصرية في تصميم الواجهات المعمارية النحتية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسان. doi: 10.21608/mjaf.2022.164359.2857 -.

10- eabdaleati, nuran, muhamad eabduhu, sarhu& alqaranufili, eabdalmumin (2022): 'iihya' alhuiat almisriat fi tasmim alwajihat almiemariat alnahtit, majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati, (), -. doi: 10.21608/mjaf.2022.164359.2857

11- Suleiman, H. M. M., & Mahran, S. I. M. (2018) Egyptian Folkloric Trims in designing and producing Costumes of the Contemporary Women. International Design Journal, 8(2), 371-388.

12- Kugler, C. (2021) ILLUSIONS-Transforming fashion to animation through abstraction-a novel approach.

13- Wiana, W. (2018) Interactive multimedia-based animation: a study of effectiveness on fashion design technology learning. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 953, No. 1, p. 012024). IOP Publishing

14- Kuang, Y., Mao, A., Li, G., & Xiong, Y. (2011, July) A strategy of real-time animation of clothed body movement. In 2011 International Conference on Multimedia Technology (pp. 4793-4797). IEEE.

15- Islam Hafez Abed Rabbo, N. (2021) The effect of children's cartoons in the motion advertisement on product marketing. International Journal of Design and Fashion Studies, 4(1), 265-284

16- Kline, C., & Blumberg, B. (1999) The art and science of synthetic character design. In Proceedings of the AISB 1999 Symposium on AI and Creativity in Entertainment and Visual Art (pp. 1-6).

17- Yang, S., & Lin, W. (2022, January). Application of Augmented Reality Technology in Smart Cartoon Character Design and Visual Modeling. In 2022 4th International Conference on Smart Systems and Inventive Technology (ICSSIT) (pp. 1434-1437). IEEE

١٨- عبدالحميد، رشا صلاح الدين (٢٠٠٨): الأزياء ودورها فى تأكيد البعد الدرامى للشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية، ماجستير، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

18- eabdalhamid, rasha salah aldiyn2008 (2008): al'azya' wadawruha faa takid albued aldiramaa lilshakhsiat faa 'aflam alrusum almutaharikat al'amrikiati, majistir, kuliyat alfunun aljamilati, jamieat hulwan.

١٩- أحمد جودة ، عبدالعزيز ، وفاء عبدالراضى قرشى (٢٠٠٦): فن رسم الأزياء والموضة"، دار التوفيق النموذجية للطباعة.

19- eabdialeaziz 'ahmad judt, wafa' eabdalraadaa qarshaa (2006): fanu rasm al'azya' walmudati", dar altawfiq alnamudhajiat liltibaeati.

20- https://lift.lk/

٢١- Kim, Eundeok; Fiore, Ann Marie; Kim, Hyejeong (201١"Fashion Trends: Analysis and Forecasting". First published.

٢٢- https://www.ispo.com/

٢٣- Paksoy, H., & Yalcin, S. (2005, January). Architectural inspirations in fashion design. In The 3 rd International Symposium of Interactive Media Design (2005, January).

٢٤- Lasseter, J. (1998). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. In Seminal graphics: pioneering efforts that shaped the field (pp. 263-272).

٢٥- https://vimeo.com/

٢٦- https://www.7iber.com/٢٠٢١ المقالة المنشورة بتاريخ

٢٧- Hatem, D. K. M., Al-Najjar, R. A. A. H. A. D., & El-Zeky, R. R. A. (2022). Studying Some of the Animated Films Inspired by Art Deco. International Design Journal, 12(6), 339-347.

٢٨- https://www.mn2ol.com

٢٩- https://www.sahafahh.net
٣٠- https://design.tutsplus.com/
٣١- https://www.pinterest.com/pin
٣٢- https://www.artstation.com
33-https://ar.wikipedia.org/wik
34- Michalopoulos, S., & Xue, M. M. (2021). Folklore. The Quarterly Journal of Economics, 136(4), 1993-2046
35- السيد ، إيناس الدريدى: دور التصميم فى الارتقاء بالتذوق الملبسى فى مجال الملابس، رسالة دكتوراه غير منشورة كلية الاقتصاد المنزلى، جامعة المنوفية.
35- alsayid ،‘iinas aldiridaa: dawr altasmim faa alairtiqa' bialtadhawuq almulabisaa faa majal almalabisi, risalat dukturah ghayr manshurat kuliyat alaiqtisad almunzalaa, jamieat almanufiati.
36- زغلول ، سحر (٢٠٠٧): أسس تصميم الأزياء للنساء، عالم الكتب.
36- zaghlul، sahar (2007): 'usus tasmim al'azya' lilnisa'i, ealam alkutub.
37- غراب ، يوسف خليفة، نجوى حسين حجازى (٢٠٠٣): جماليات الزخارف الشعبية، مطبعة العمرانية، القاهرة.
37- yusif ghrab khalifat, najwaa husayn hajazaa (2003): jamaliaat alzakharif alshaebiati, matbaeat aleumraniati, alqahirati.
38- https://ar.wikipedia.org/wik
39- سمير ، مي كامل (٢٠١٥): موضة مصرية معاصرة مستوحاه من التراث النوبي ،المجلة الدولية للتصميم، العدد الخامس، المجلد الرابع - .لم يطابق أي مقالة.
39- samir، mi kamil (2015): mudat misriat mueasiratan mustawhah min alturath alnnwbii, almajalat alduwliyt liltasumiym, aleadad alkhamisu, almujalad alraabie. - lam yutabiq 'aya maqala
40- https://www.pinterest.com
41- https://folklore201.wordpress.com/