المجلة العلمية لكلية الفنون الجميلة - جامعة الإسكندرية
SCIENTIFIC JOURNAL OF FACULTY OF FINE ARTS ALEXANDRIA UNIVERSITY
PRINT ISSN : 2356-8038 ONLINE ISSN : 2535-227X
DOI :10.21608 /SJFA.2025.367946.1107

الجوانب الجمالية و الفلسفية لتصميم فيديو تثقيفى بالرسوم المتحركة (دراسة تطبيقية عن نشأة مدينة الإسكندرية بعنوان قصة مدينة)

رانيا وجدي عبد الله محمود [1]

الملخص

يعد البحث دراسة تطبيقية توضح القيم الجمالية لتصميم فيديو تثقيفي بالرسوم المتحركة عن النشأة التاريخية لمدينة الإسكندرية القديمة، يعرض من خلاله بعض المعلومات عن الاسكندر المقدوني مؤسس المدينة وعن بداية العصر البطلمي في مصر، مع تسليط الضوء على القيم الجمالية والفلسفية المتضمنة بالعمل التي تتمتع بها كل من الحضارة المصرية القديمة والحضارة الإغريقية، وامتزاجهما الفكرى والفنى الذي ظهرمن خلال بناء هذه المدينة العريقة، مع وايضاح ذلك بمراحل انتاج العمل الفني. لتعكس العناصر الجرافيكة المتحركة من رسوم ونصوص هذه المعانى، مع بيان اهمية الرسوم المتحركة فى سرد وتوضح المعلومات والاحداث التاريخية، واعادة بناءو تفسير الاحداث بشكل يجذب المتلقى. مع التركيز مراحل انتاج العمل الفنى والقيم الجمالية للتصميم. من خلال عرض وتحليل مراحل تصميم المشاهد، والقيم الجمالية في تكوينها، وآليات تحريك العناصر داخل المشهد، إلى جانب أهمية المؤثرات الصوتية والموسيقى في تعزيز الأجواء الزمنية والمضمون المعرفي للعمل، مما يسهم في خلق تجربة فنية متكاملة. تعد الدراسة محاولة لتقديم تجربة بصرية ممتعة وجذابة تعبر عن العمق التاريخى والثقافي للمدينة مع التأكيد على الجوانب الإبداعية والجمالية في مراحل الإنتاج.

الكلمات الدالة: قيم جمالية؛ فيديو تثقيفي؛ نشأة الإسكندرية .

المقدمة

استطاع العديد من العلماء و الباحثين و المؤرخون قديما أمثال : المؤرخ المصرى مانيتون السمنودي الذى ، عاش في القرن الثالث ق.م و (سترابوStrabo 46 ق.م : 24 م) و(بطليموسPtolemy 100 م : 170 م) وحديثا مثل عالم الفلك والجغرافى المصرى محمود حمدي الفلكي (1815م- 1885) ،الذى لعب دورًا مهمًا في توثيق ورسم خريطة الإسكندرية القديمة. بتكليف من الخديوي إسماعيل، قام الفلكي بإجراء حفريات ودراسات لتحديد تخطيط المدينة القديمة، بما في ذلك شوارعها ومواقع المباني والمنشآت العامة. نتج عن هذه الجهود رسم خريطة دقيقة للإسكندرية القديمة، موضحًا فيها جميع المباني العامة والشوارع بأسمائها. وعلي مر العصور انتج العديد من الدراسات لحفظ الإرث الثقافي المميز لمدينة الإسكندرية القديمة ، و عبر العديد من الفنانين الأجانب و المصريين محاولين ترجمه هذا الإرث علي هيئة رسوم توضيحية و صور و خرائط توثق الإسكندرية عبر العصور أمثال (ديفيد روبرتس David Roberts 1796م : 1864 م ، جان كلود جوليان Jean-Claude Golvin 1942 م : حتى الان) و الى الان مازال العديد يعمل علي توثيق الماض و الحاضر ، في محاولات جادة جاهدة في تناقل ووصول الثقافات عبر الأجيال المختلفة ، حتى و صلنا حاليا الى جيل منغمس في تكنولوجيا فائقة في عصر متسارع الإيقاع يتداعى فيه الفكر و الثقافة و البعد عن القراءات الجادة التي من خلالها يستطيع المرء الاطلاع علي الخبرات السابقة . فالعوامل الثقافية من أفكار و معتقدات و موروث حضاري تؤثر في تحديد هوية الفرد و شخصيته و تجعله جزء من حياه الجماعة التي ينتمى اليها دون تعصب أو تطرف (ديفيد انغليز، جون هيوسين 2013) ، مما يساهم بشكل اكثر فاعلية في بناء مجتمع أمن واعى ومتزن فكريا .

تماشيا مع متطلبات العصر الحالي نجد ان وسائط نشر الثقافة الرقمية هي من اكثر الوسائط رواجا ، و تمتاز بسرعة التناقل و الانتشار فبواسطة شبكات الاتصال الضخمة تصل المنتجات الرقمية في وقت قصير الى انحاء العالم ، مما دفع الباحثة من استخدام الفيديو المتحرك كأحد أساليب نشر الوعى الثقافي و المعرفي عن نشأة مدينة الإسكندرية .

مشكلة البحث:

- كيفية تصميم فيديو تثقيفي بالرسوم المتحركة يعبر عن تاريخ نشأة مدينة الإسكندرية؟
- ماهي الجوانب الجمالية التي يجب مراعاتها في تصميم الفيديو لتقديم تجربه بصرية ممتعة وجذابة؟
- كيف تعكس العناصر الجرافيكة للعمل الفني المنتج روح العصر التاريخي واندماج الثقافات المختلفة؟

[1] الأستاذ المساعد بقسم التصميمات المطبوعة ، كلية الفنون الجميلة جامعة الإسكندرية
rania.wagdy@alexu.edu.eg

DOAJ DIRECTORY OF OPEN ACCESS JOURNALS

- كيف يمكن تضمين الجانب الفلسفي وفي الرسوم المتحركة للتعبير عن القيم الثقافية والتاريخية للإسكندرية القديمة؟

هدف البحث:

صناعة محتوى بصري متحرك تثقيفي ترفيهي لإشباع رغبة جمهور مستهلك للإعلام الرقمي في منظومة الحداثة الراهنة ويتضمن الاتي:

- يدعم توثيق أحد جوانب الهوية الثقافية المصرية من خلال توظيف وسائل إبداعية معاصرة كالرسوم المتحركة لإحياء التاريخ وتقديمه بأسلوب جذاب.
- بيان أهمية حفظ الموروث الثقافي لمدينة الإسكندرية ودور الرسوم المتحركة في تحقيق ذلك
- تضمين القيم الجمالية والفلسفية للعناصر الجرافيكة المكونة للفيديو المتحرك.
- يعكس أهمية استخدام الفنون الرقمية كوسيلة مساهمة لرفع الوعي والمعرفة للأجيال المعاصرة. كمحاولة للوقوف امام الترفيه السطحى السائد.

منهجية البحث

تجريبي تحليلي

1- أهمية الرسم المتحركة الرقمية في نشر الوعي الثقافي:

ترجع أهمية الرسوم المتحركة لهذه الدراسة في كونها وسيلة هامة لنشر الوعي التاريخي، الذي من خلاله نستخلص القيم والمفاهيم التي كانت جزء من تكوين الشخصية المصرية. تساعد الرسوم المتحركة على إعادة بناء الاحداث بشكل تزامني، وخلق بيئة معرفية يسهل الانجذاب لها واضحة وسهلة الفهم (M.S. Gumelar.2024). كما يعزز المحتوى الجمالي للرسوم وعلاقتها مع التركيبات النصية داخل المشاهد، مع الاستماع للمحتوى الصوتي المنطوق او الموسيقى والتأثيرات الصوتية، من الفهم الجيد وتأكيد الطابع الدرامي للمحتوى المعرفي فيحدث تأثير في نفس المتلقي ويحفز إدراك المحتوى المعرفي. ويساعد على ربط المتلقي بالماض وإعطاء انطباع وتصور يقرب المعلومة المعرفية بشكل سلس. يتطلب توثيق الأحداث التاريخية إعادة تصورها مع الحفاظ على طابعها الزمني، وهو ما تتيحه الرسوم المتحركة من خلال حرية التعبير والدلالات الرمزية التي تحملها الأشكال والعناصر المرئية. هذه الحرية تمكن الفنان من إعادة تفسير الأحداث بطريقة إبداعية، مستحضرًا جوهر الوقائع التاريخية والحالات العاطفية والنفسية المرتبطة بها، مما يعكس عمقًا وجمالًا في تقديم التاريخ بصورة مرئية مؤثرة.(Jafar Zadeh and Zahra 2024).

القدرة الفنية للرسوم المتحركة في ترتيب التعاقب الزمنى للحدث ، تسمح للفنان بحرية تصور الاحداث والتجارب المسبقة التي لا يوجد لها سجل بصرى و اضح، مما يوفر وعيا متزايد لعلاقة المادة المعرفية المكتوبة و الواقع الذى تمثله بل و تقديم منظور نقدى او تفسيري للأحداث مما يكشف عن مستويات من المعاني التي قد لا تكون واضحة في الاشكال الوثائقية الأخرى (Jafar Zadeh and Zahra 2024).

كما ان معالجة المحتوى القصصي رقميا والتلوين باستخدام برامج الرسم والتلوين الحاسوبية يسهل من عملية انتاج وفصل الرسوم و يتمكن الفنان من بناء الشكل و العناصر و الخلفيات المكونة للمشاهد على هيئة طبقات منفصلة layers مما يساعده بالتحكم في كل منها على حدى ، مع حرية تتابع ظهور هذه العناصر و اكسابها خصائص الحركة في فترات زمنية محددة من خلال برامج تحريك العناصر الجرافيكية مثل برنامج Adobe After effect ، عن طريق التحكم في حجم العناصر او ظهورها من أوضاع التلاشي او دورانها حول محورها او اكسابها تأثيرات خاصة .

2. مراحل انتاج الفيديو التثقيفي بالرسوم المتحركة:

تتضمن المراحل الأساسية لإنتاج الرسوم المتحركة المتعارف عليها .

أولا: مرحلة ما قبل الإنتاج pre-production

ثانيا : مرحلة الإنتاج Production

ثالثا : مرحلة ما بعد الإنتاج Post production

وكل مرحلة منهم تتضمن العديد من الخطوات الأساسية التي بدورها كان لها أثر واضح على ما تليها من مراحل. و نستطيع من خلالها الإجابة على كل من تساؤلات الدراسة .و لعل الفكرة الفلسفية التي تم على أساسها بناء العمل الفني اثرت بدورها على تضمين العديد من المعاني الفلسفية والفكرية بشكل مباشر أحيانا و غير مباشر أحيانا أخرى اثناء عمليات الاعداد والتنفيذ.

أولا: مرحلة ما قبل الإنتاج pre-production

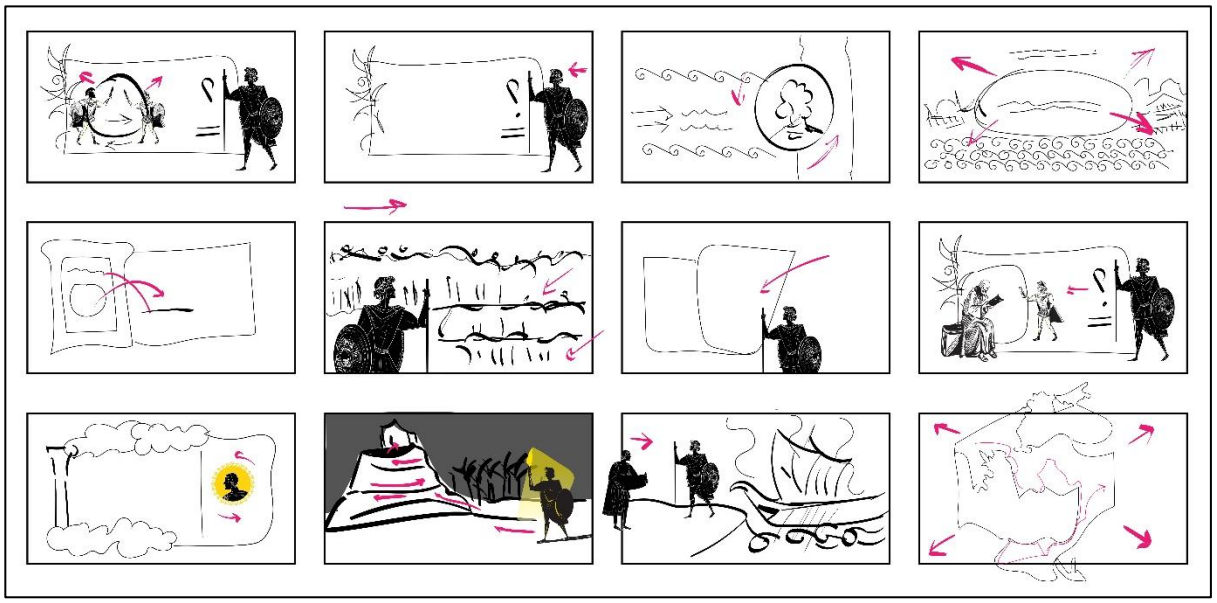
1.2 الفكرة concept :

تعد الفكرة الركيزة الأساسية التي قام عليها العمل الفني و التي ارتكز مضمونها حول الإبقاء على التراث الفكري و الفني الذى يعبر عن حقبة تاريخية اثرت في تكوين هوية مدينة الإسكندرية المصرية و اكسبتها طابع خاص مميز عن كل سكندريات العالم .اتضح ذلك من خلالها اندماج بين الحضارة الاغريقية القديمة وما تميزت به من حرية الفكر والتعبير الفني و بين الحضارة المصرية القديمة ضاربة القدم ، بما تحمله من ارث عقائدي ديني و دنيوي اكسبها طابع رمزي مميز. مع محاولة التأكيد على محاولة الاسكندر المقدوني بذكاء شديد الانصهار في الفكر العقائدي المصري الذي له عظيم الأثر على الشخصية المصرية القديمة، والتأكيد على اتباع الدولة البطلمية بقيادة بطليموس الأول نفس النهج في ربط الفكر الثقافي والعقائدي بين الحضارتين، واثر ذلك على تكوين شخصية مدينة الإسكندرية القديمة ، و التي تعد علامة فارقة تشهد على اندماج غير عادى بينهم أطلق علية المؤرخون فيما بعد الحضارة الهلنستية. شملت احداث الفيديو ثلاث مراحل ، مرحلة نشأت وتكوين شخصية الاسكندر المقدوني مؤسس المدينة ، ومرحلة تجهيز رحلته لغزو كل الأراضي التابعة للإمبراطورية الفارسية حتى وصولة لمصر، ومن ثم استكمال الفتوحات. ومرحلة بداية العصر البطلمي والنشأة الفعلية للمدينة وبناؤها. مما تطلب تجميع واعداد المادة العلمية المكتوبة والمصورة او المرسومة لأعمال الميوزيك والمنحوتات التى ترجع للفترة التاريخية من 336 ق .م منذ مولد الاسكندر الأكبر حتى نهاية العصر البطلمي 30 ق.م ، التي من خلالها تم بلورة الفكرة والأسلوب الفني المتبع لإنتاج الرسوم والعلاقات البصرية داخل العمل الفني.

2.2 تخطيط لوحة القصة Story Bored:

هي المرحلة التي يتم من خلالها بيان مسارية سرد المحتوى المعلوماتي و تحويلة الى محتوى بصرى مرسوم على هيئة مشاهد أساسية في إطارات متعاقبة توضح الأحداث الرئيسية للقصة و تساهم في فهم تسلسل الاحداث ، و من خلالها يتم توضيح الخطة المبدئية لتوزيع العناصر داخل المشاهد وكذلك حركة العناصر داخل هذه الإطارات، من خلال استخدام قاعدة الثلث لتحديد التركيز البصرى في المشهد والتي تعتمد على تقسيم الاطار الى ثلاثة أجزاء افقية و راسية ووضع العناصر الأساسية عند نقاط التقاطع لخلق توازن بصرى ، وتفسير العلاقات بين أجزاء المشهد من المقدمة و الوسط و الخلفية لإعطاء إحساس بالعمق و البعد الثالث للمشهد ، ويجب ان تكون كل لقطة في لوحة القصة واضحة وتعبر عن الحركة والمشاعر المطلوبة ، كما تسمح بتجربة أفكار مختلفة قبل الإنتاج ، مما يعزز الإبداع ويضمن تحقيق الرؤية الفنية المطلوبة.و يساعد في توفير الوقت و الجهد و المال اثناء عمليات الانتاج (John Hart.2008)

بدأت لوحة القصة بمشهد افتتاحي عن مدينه الإسكندرية بشكل تعبيري ذو طابع مجرد يجمع بخطوط عفوية تلقائية اهم ما يميز هذه المدينة الساحلية ، من بحر و شمس و سماء صافية و اثار متنوعة ما بين الفرعوني والهلنستي و القبطي و الإسلامي ، ومن ثم مشهد ينقلنا الى التعريف بمؤسس مدينة الإسكندرية و نشأته و تعليمة و بداية رحلته حتى و صوله ارض مصر وما يليها من احداث حتى تنتهى الاحداث بمشهد تصوري لمكتبة الإسكندرية القديمة و يضم عدد من العلماء والباحثين المصرين و الاغريق الذين كان لهم عظيم الأثر في التاريخ العلمي للبشرية و اثروا بها في العديد من العلوم . كما هو موضح بشكل رقم (1) الذى يمثل التخطيط المبدئى للوحة القصة .

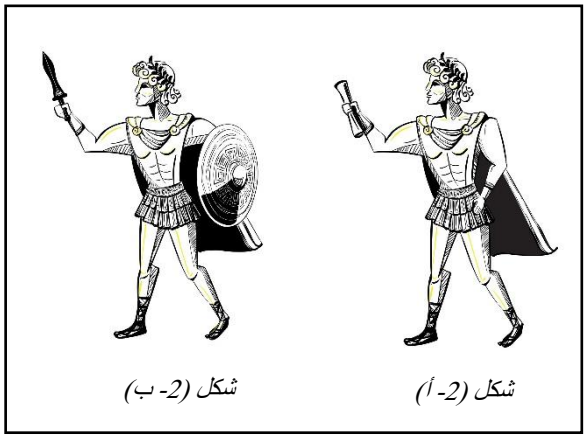


شكل (1) يمثل التخطيط المبدئي للوحة القصة Story Bored .

3.2: تصميم الشخصيات الاساسية للفيديو المعرفي:

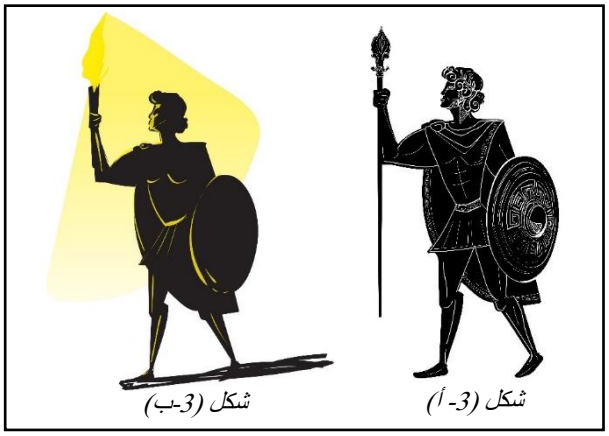
تصميم الشخصيات في الجزء الأول من الفيديو بشكل عام مستوحى من اشكال رسوم الشخصيات الادمية والحيوانية على الاوانى اليونانية القديمة والتي اتبعت أسلوب خطى تعبيري مبسط قائم على التباين بين علاقات الأبيض والأسود سواء كانت خطوط بيضاء على مساحات سوداء او العكس كذلك محاولة اظهار نسب الشخصيات مقاربة للواقع بتفاصيل خطية تعبر عن طيات الملابس وبأوضاع متعدد الحركة سواء جانبية او امامية. تطلب الامر عمل العديد من الكروكيات المبدئية بالقلم الرصاص و من ثم عمل اسكتشات منتهية لشكل الشخصية رقميا والتنفيذ باستخدام لوح الرسم الرقمى Graphic tablet ، و تم تنفيذ الرسوم باستخدام برنامج الرسم الرقمى Adobe illustrator .

تصميم شخصية الاسكندر المقدوني : تم اتباع العديد من المصادر السابقة وصور المنحوتات الخاصة به ليظهر الاسكندر بصورة مقاربة لشكل العام المتصور مسبقا عنه بزى إغريقي به العديد من التفاصيل الخطية لزى المحارب مع مراعاه بيان فرق التركيب البنائي له في مراحل عمرية مختلفة مع اختلاف في وضع اليد ما يمسكه بيده كما هو موضح بشكل (2) الذى يمثل الاسكندر في عمر الثانية عشر عام . بينما يظهر شكل رقم (3) الاسكندر في مرحلة الشباب والبلوغ كقائد عسكري ذو هيبة و قوه بدنية تظهر من خلال استخدام الخطوط الهندسية الحادة.



شكل (2- أ) شكل (2- ب)

شكل (2) يمثل تصميم لشخصية الاسكندر في سن 12 عام



شكل (3- أ) شكل (3-ب)

شكل (3) يمثل الشكل (3- أ) تصميم لشخصية الاسكندر في مرحلة الشباب قائد عسكري

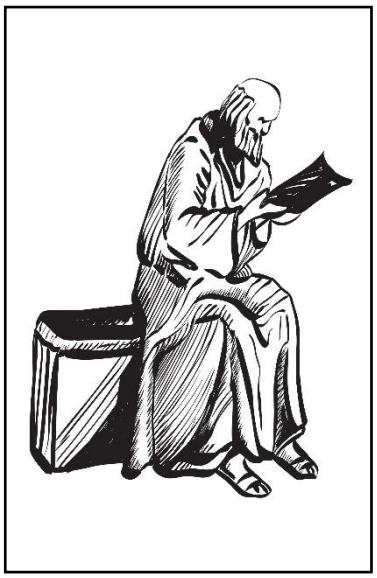
الشكل (3-ب) تبسيط للشكل عند صعوده معبد التنبؤات واحة سيوه مع انعكاس الضوء باللون الاصفر

تصميم شخصية العالم الاغريقى ارسطو : معلم الاسكندر الأكبر يظهر كرجل متقدم بالعمر ذو خبرة وعلم يجلس و منهمك بالقراءة يرتدى زى بسيط متهدل تظهر من خلاله تفاصيل طيات النسيج بخط اسود متنوع السمك كما هو موضح بشكل (4).

تصميم شخصية بطليموس بن لاجوس (الأول) : القائد الاغريقى واحد الأصدقاء المقربين للاسكندر الأكبر و مؤسس الدولة البطلمية في مصر ، كان التصميم مقارب لأسلوب التصميم المتبع في شخصيه الإسكندر الأكبر كرجل عسكري تتصف الخطوط بالحدة لتعطى قوه تعبيرية لبنيه الجسد، مع مقاربه ملامح وجه بطليموس كما ظهر بالمنحوتات التي ترجع للعصر البطلمي موضح بشكل (5).

تصميم شخصية الجندي الاغريقى والحصان:

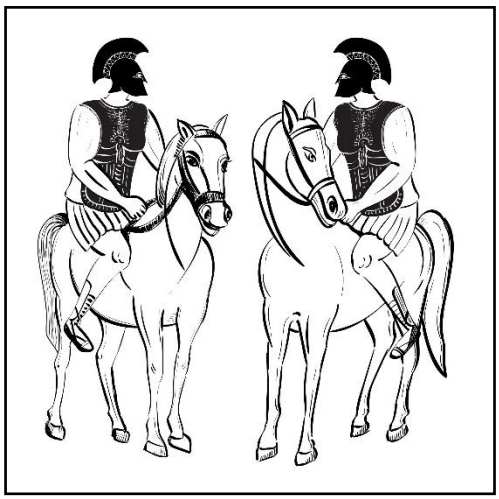
جاءت التصماميم بخطوط قوية متنوعة السمك لبيان الكتلة العضلية للاجسام و قوه البنيان بشكل مبسط و من ثم الحفاظ على الطابع العام لزى الجنود الاغريقى و كذلك غطاء الراس المميزلهم مع وحدات زخرفية مبسطة مستوحاه من الرسوم اليونانية القديمة كما بشكل (6) ومن ثم تم تصميم وضعين مختلفين للحصان كما يظهر بشكل (7) لمحاولة للتميز و اظهار تنوع بين حركة العناصردون احداث ملل عند عمل اى تكرارات لهذه العناصر في المشاهد التي سيتم عرضها لاحقا .



شكل (4) تصميم شخصية ارسطو

شكل (5) تصميم شخصية بطليموس الاول

شكل (6) يمثل تصميم زاويتين متقابلتين للحصان



شكل (7) شكل الجندي بغطاء الرأس كما في رسوم الجرار اليونانية القديمة

ثانيا : مرحلة الإنتاج Production

4.2 تصميم المشاهد وفصل الخلفيات :

تم تنفيذ المشاهد الأساسية باستخدام برنامج الرسم الرقمي Adobe illustrator وبواسطة لوح الرسم الجرافيكي Graphic tablet، مما اتاح حرية الرسم الخطى و التعبير بسلاسة. بأسلوب اعتمد على المساحات اللونية الصريحة المجردة لتعبير بشكل مبسط عن تنوع الخطوط و اندماج التأثيرات الزخرفية المعبرة عن الحضارة الاغريقية القديمة و الحضارة المصرية القديمة كل مشهد على حسب الترتيب الزمنى للأحداث كما سيظهر تفصيلا . والاخذ في الاعتبار اثناء التنفيذ فصل الشخصيات الأساسية وفصل أجزاء الخلفيات التي من المخطط اكسابها حركة على طبقات منفصلة فيما يعرف بتقنية القص الرقمي للرسوم المتحركة Digital cut out technique، مع الحرص على ترتيبها وتسميتها ليسهل التعامل معها اثناء عمليات التحريك ومن ثم تصديرها على برنامج التحريك Adobe after effect على بهيئة طبقات Layers منفصلة مما يتيح لبرنامج التعامل معها على حدي وانتاج الإطارات

البينية للأشكال المراد تحريكها بسهولة. كما سيتم عرضة فيما يلي موضحا الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم واستخدام اللون وطريقة فصل الطبقات لكل مشهد على حدى وبيان حركة العناصر :

1.4.2 المشهد الأول الافتتاحى للفيديو :

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	- المقاس 38.1 X 67.73 cm يتناسب مع شاشات العرض HDTV 1080 Px HDV اعتمد تكوين المشهد على الشكل البيضاوي كمركز اهتمام أساسي للتكوين ، و من ثم تظهر الرسوم الخطية التعبيرية كخلفية متوسطة باللون الأسود . تمثل رسوم الخلفية مع الشكل البيضاوي نسبة 2: 3 من المساحة الكلية للمشهد الذي يستقر على مساحة زرقاء تظهر فيها اشكال حلزونية تمثل موج البحر. شكل (8)
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	- يرمز الشكل البيضاوي لقرص الشمس ويمثل الاشراق والبزوغ الجديد لحدث مهم من وسط ظلام خلفية سوداء كبداية لحدث مهم ونشوء جديد. - ترمز الاشكال الحلزونية المتكررة موج البحر بأسلوب مبسط مشابهه للوحدات الزخرفية الاغريقية القديمة.
العناصر التيبوجرافية	تم اختيار خط rpt regular هندسي بسيط التركيب ، متوسط السمك يعطى إحساس بالاستقرار
استخدام اللون	تم استخدام ألوان متكاملة لتحدث تباين و اضح بين درجات اللون الأصفر المائل للبرتقالي و درجه اللون الأزرق الزاهى و المشرق ، الذى يرمز لبداية ظهور النور الجديد للنهار ، مع ظهور بعض التاثيرات باللون الأبيض تشبه النجوم بالسماء رابط بين الليل و النهار ومن ثم تتوالى ظهور تفاصيل المشهد بشكل خطى تعبيرى حر، يحدث ربط بين الطابع الهندسى لعناصر التكوين و النصوص .
تصميم الحركة	تم التحريك باستخدام برنامج Adobe After effect تظهر الكلمة الافتتاحية عنوان الفيديو (قصة مدينة) من و ضع ثلاثى الى الظهور المتنامى و من ثم تظهر شكل الشمس من و ضع ثلاثى الى الظهور الكامل و من ثم يبدأ ظهور الأمواج من اليسار الى اليمين باستخدام تاثير الماسك ، حتى يكتمل ظهور لون الخلفية المرسمة مع الظهور الكلى للون الأزرق .

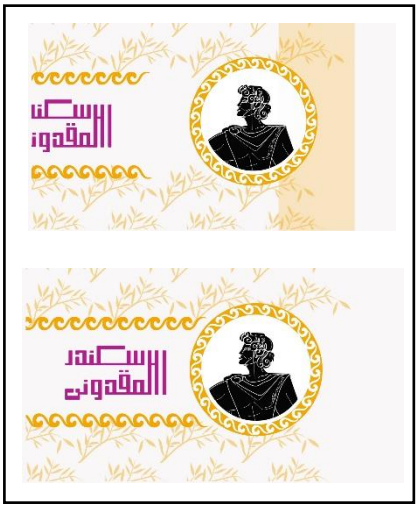
شكل (8) المشهد الأول الافتتاحي للفيديو

شكل (9) يمثل مجموعة لقطات تمثل تتابع حركة ظهور العناصر بالمشهد الافتتاحى

2.4.2المشهد الثاني تمهيد لظهور شخصية الاسكندر المقدوني:

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	- المقاس 38.1 X 67.73 cm يتناسب مع شاشات العرض HDTV 1080 Px HDV اعتمد التكوين على تقسيم مساحة الشاشة الى علاقات متعامدة كونت مساحات هندسية متناسبة و متنوعة التقسيم و احتلت الدائرة الثلث الأيمن من التكوين و تم تأكيد وجودها و استقرارها على المساحة اللونية المسمطة و احداث تناغم و تنوع من خلال عمل تكرار من وحدات زخرفية نباتية امتدت كخلفية للتكوين .شكل (10)
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	استخدام الوحدات الزخرفية النباتية و الهندسية المستوحاه من الزخارف الإغريقية القديمة . تأكيد على الإرث الحضارى الخاص بمكان نشأة الاسكندر الاكبر
العناصر التيبوجرافية	تم عمل تصميم مميز لاسم الاسكندر المقدونى مؤسس المدينة لاعطاء أهمية خاصة لهذه الشخصية ، اتسم التركيب بانشائية هندسية ذات إيقاع بصرى من خلال تفاوت و تنوع اطوال الخطوط الرئسية المتوازية و تم اكساب نهايات الحرف طابع هندسى بذوائد معكوفة تعطى إحساس مقتبس من الوحدات الزخرفية الهندسية التي تنتمى للحضارة اليونانية القديمة.
استخدام اللون	على الرغم من وجود تباين و اضح نتيجة استخدام الألوان المتكاملة الأصفر المائل للبرتقالى ، اللون البنفسجى المائل للاحمر في الكتابة على أرضية بيضاء مما أدى لاحداث وضوح عالى و أهمية لكلمة الاسكندر الأكبر، و أدى الى احدث تناغم بين القيمة اللونية الأقل وضوح للوحدات الزخرفية النباتية في خلفية التكوين ، كما تم استخام المساحة اللونية الهندسية للتاكيد الإشارة لأهمية الشخصية و وقوه تاثيرها لجزب العين اثناء حركة الدائرة .
تصميم الحركة	تبداء الحركة من اليسار الى اليمين ويتتابع ظهور العناصر حتى يكتمل التكوين ومن ثم تدخل الكلمة و مع تزامن استقرارها يبداء الاطار الزخرفى الدائرى في الدوران حول محورة لتاكيد أهمية العنصر و جذب الانتباه له . كما هو موضح شكل (11)

شكل (10) المشهد الثاني تمهيد لظهور شخصية الاسكندر المقدوني



شكل (11) يمثل مجموعة لقطات تمثل تتابع حركة ظهور العناصر بالمشهد

3.4.2 المشهد الثالث تعريف شخصية الاسكندر ومراحل حياته:

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	المقاس 38.1 X 67.73 cm يتناسب مع شاشات العرض HDTV 1080 Px HDV تظهر مساحة صفراء كصفحة من كتاب مزخرفة الحواف بتركيبة من الزخارف النباتية كارضية لعناصر التكوين شكل (12)، يحدها من الأسفل وحدات زخرفيه باللون الابيض كاشارة لخط الأرض تعطى حدود كهامش خارجى للصفحة و تستقر عليها العناصر الأخرى ، تظهر جهه اليمين شخصية الاسكندر المقدونى تعطى اتكاز للتكوين و يمثل خط الحربة الممسك بها حدود للنص المكتوب.
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	الحدود الغير منتظمة للتكوين تعطى تركيبة غير تقليدية غير منتظمة الحواف لجذب الانتباه ، و لذلك تم تر تيب العناصر داخليا على أساس هندسى يعزز الاستقرار ، تم ربط كل أجزاء التكوين بوحدات زخرفية نباتية مستوحاه من الزخارف الاغريقية القديمة . تظهر علامة الاستفهام لتاكيد الإشارة للسؤال و احداث ربط بين العنوان و الكتلة النصية اسفلها .
العناصر التيبوجرافية	تنتظم النصوص على أساس شبكى هندسي بمحازاه جهه اليمين و يتنوع حجم العناوين وفقا لأهميتها كما يظهر تباين جيد بينها و بين الخلفية يؤكد على وضوح ومقروئية النص
استخدام اللون	يظهر تباين و اضح بين الأرضية باللون الأصفر المشرق و اللون الأسود و الماجينتا يساعد على جذب انتباه العناصر مع تنوع توزيعها و فقا لاهميته ظهورها ، و تطلب الامر ان تكون باقى العناصر التى تظهر بشكل متوالى على نفس الأرضية جهه اليسارشكل (13) وشكل (14) ذات خلفيات متناغمة الألوان و اقل حدة ، يتباين معها الشخصيات بالابيض و الأسود .
تصميم الحركة	تبدء الحركة بدخول الشخصية بإزاحة افقية من جهه اليمين و تستقر ليظهر السؤال من التلاشى مع تغيير في الحجم و من ثم يرتد الى حجمه الاصلى ليستقر في موضعة ، مع حركة لعلامة الاستفهام التي ، تاخد نفس تقنية الحركة السابقة لتاكيد أهمية التساؤل ، ومن ثم يتوالى ظهور المعلومات النصية بشكل موجز المصاحب للتعليق الصوتى المستفيض في السرد . ومن ثم يتوالى ظهور التكوين شكل (12) من وضع ثلاثى في الحجم الى نسبة ظهور 100% ويظهر حركة مبارزة بين الاسكندر الأكبر في عمر الثانية عشر للتدريب على القتال .يثلاثى التكوين ، ليظهر التكوين بالشكل (13) ، يوضح ارسطو معلم الاسكندرجالسا ومنهمك بالقراءة ، ليدخل الاسكندر بحركة إزاحة من

شكل (12) المشهد الثالث تعريف شخصية الاسكندر ومراحل حياته

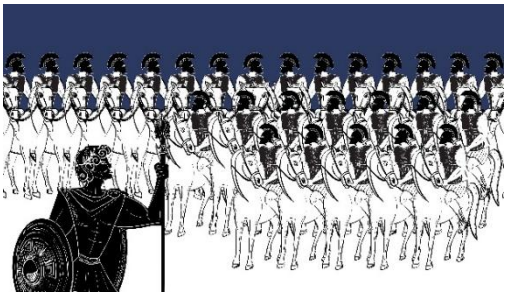
شكل (13)تفصيلية بالمشهد الثالث تدريب الاسكندر على القتال بعمر الثانية عشر، تظهر في المساحة الفارغة جهه اليسار

شكل (14) تفصيلية بالمشهد الثالث يجمع بين الاسكندر بعمر الثانية عشرو المعلم ارسطو

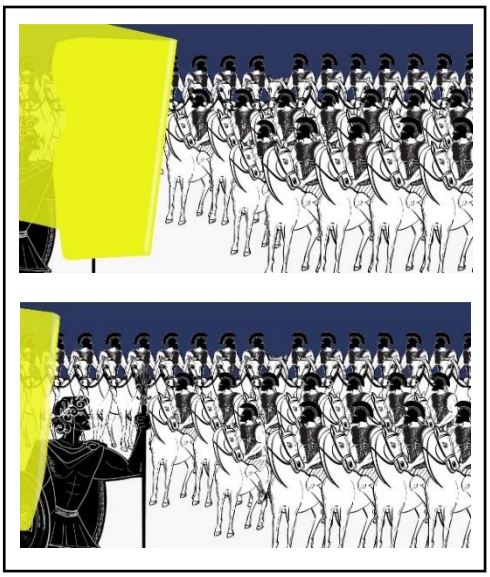
	جهه اليمين من وضع ثلاثى الى الظهور الكامل في المكان المحدد كدلالة لسعيه لتلقى العلم . تختفى كل عناصر التكوين و يتحرك الاسكندر الأكبر ، جهه اليسار لاسفل كنقلة تحولية Transation لموضع ظهوره مرة أخرى في المشهد التالى .

4.4.2 المشهد الرابع يمثل اعداد الجيوش لرحلة غزو الإمبراطورية الفارسية:

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	المقاس 38.1 cm X 67.73 يظهر التكوين في شكل (15) إيقاع متكرر لوضعيات مختلفة للفرسان فوق الخيول مصطفين على ثلاث مستويات ، مع تفاوت بسيط بين الاحجام الامامية و الخلفية للايهام بالعمق ، يظهر الاسكندر في مقدمة الجيش بحجم اكبر من جهه اليمين ممسكنا رمحة ليستقر في الثلث الايسر من التكوين .
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	تكرار العناصر مع التباين بين الرسوم الخطية بالابيض و المساحات السوداء يعطى إحساس بكثرة الاعداد ، و تنوع الاتجاهه واختلاف زاوية الخيول لكسر الملل نتيجة ثبات الحجم في كل صف من الصفوف ، اختلاف زاوية وضع وحجم الاسكندر الأكبر يعطى إحساس بالقيادة و الأهمية .
العناصر التيبوجرافية	لايوجد
استخدام اللون	تباين بين العلاقات الخطية و المساحات بالأبيض و الأسود . خلفية باللون الأزرق القاتم ليظهر و يوكد علاقة التباين بين العناصر الامامية و ربط بين العناصر الخلفية للتكوين .
تصميم الحركة	تبداء حركة المشهد بطى المساحة الصفراء خلفية المشهد السابق كما يظهر بشكل (16) لربط حركة العناصر بالمشهد السابق بالمشهد الحالي . ثم تظهر حركة اهتزازبسيطة للاعلى و الى الأسفل للصف الخلفى للجنود باستخدام تاثيرwave من خلال برنامج Aftter efect حيث نستطيع التحكم في الطول الموجى الخاص بحركة العناصر بسهولة . ومن ثم حركة الى الامام بشكل متوالى للصف الثانى و الأول للجنود متزامن مع حركة دخول بإزاحة الاسكندر من جهه اليساريظهرويستقر مع اهتزاز بسيط لتاكيد مبدأ الابطاء عند بداية حركة العناصر و عند استقرار الحركة بتفعيل خاصية Easy- ease على Key fram لكل العناصر التي تم تحريكها ، لاكسابها شيء من المنطقية الفزيائية .



شكل (15)المشهد الرابع يمثل اعداد الجيوش لرحلة غزو الإمبراطورية الفارسية



شكل (16) لقطات لبيان حركة الانتقال بين المشهدين الثالث و الرابع Transation يمثل طى المساحة الصفراء أرضية المشهد السابق

5.4.2المشهد الخامس مسارية رحلة الاسكندر لحين وصولة لمصر:

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	المقاس 38.1 X 67.73 cm يظهر التكوين كصفحة أخرى تخرج من كتاب قطع مستطيل له اطار زخرفى من الأربع اركان ، ليبداء الحديث بفتح صفحة الغلاف و اظهار شكل الخريطة التي يتم تحريك خط يتحرك ليقف في محطات متمثلة في نقط دائرية هي أماكن المدم التي خضعت لسيطرة الاسكندر الأكبر الى ان وصل الى ارض مصر . شكل (17)
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	-تظهر العلاقات بالتصميم ذات توازنًا ديناميكيًا بين العنصرين الأساسيين: الخريطة على اليسار وصورة الإسكندر على اليمين، مما يمنح التكوين انسجامًا بصريًا. -استخدام الزخارف النباتية والإطارات والزخارف الذهبية حول صورة الإسكندر يعكس الروح الكلاسيكية ويعطي إحساسًا بالفخامة و يضفي على التكوين طابعًا تاريخيًا يوحي بالماضي المجيد والبطولي -مسار الرحلة الموضح على الخريطة بالخطوط والنقاط يعطي شعورًا بالحركة والسفر، مما يعزز من البعد السردي للمشهد.
العناصر التيبوجرافية	-توزيع النصوص بين الجانب الأيمن (العنوان الرئيسي) والجانب الأيسر (أسماء المواقع على الخريطة) يخلق توازنًا بصريًا داخل التصميم. -الاختلاف بين احجام العناوين وأسماء مواقع المدن يساعد في توجيه العين وترتيب الأولويات البصرية للمشاهد. - النص العربي الرئيسي "رحلة الإسكندر إلى مصر" كُتب بخط كوفى زخرفي مائل، مما يضفي طابعا تاريخيا وفنيا يتناسب مع موضوع التصميم.
استخدام اللون	- **الألوان الزاهية والقوى** الأصفر الساطع والماجينتا و الاخضر تعطي إحساسًا بالحيوية والجاذبية البصرية - **التباين بين الألوان الدافئة والباردة** يساعد في إبراز العناصر المختلفة داخل التصميم، مما يجعل الخريطة والمعلومات بارزة وواضحة.
تصميم الحركة	يظهر الاطار الزخرفى الممثل لشكل الكتاب بعنوان المشهد و كبداية لسرد احداث القصة ، ومن ثم يتحرك الاطار الدائرى المحيط بصورة الاسكندر بحركة على هيئة قوس لينتقل علي مساحة الصفراء التي خرجت من الكتاب ، ومن بعده بنتقل العنوان الاساسى للموضوع للجانب الاخر شكل (18)، من ثم يحدث تكبير لحجم المشهد كليا zoom in لتستقر الرؤيا على شكل الخريطة للتتحرك الخريطة بشكل متزامن مع حركة الخطوط التي تمثل مسارية الرحلة شكل (19)

شكل (17)المشهد الخامس مسارية رحلة الاسكندر لحين وصولة لمصر

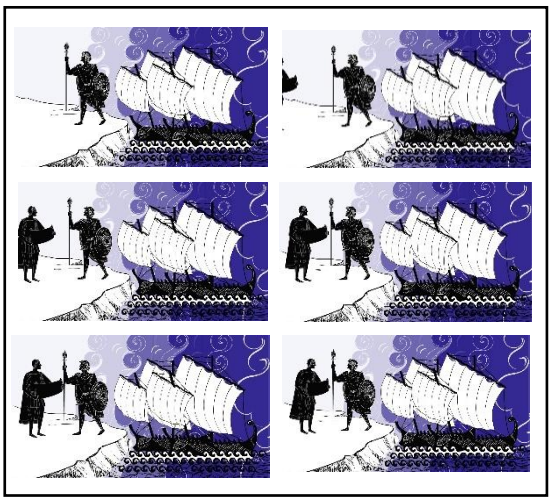
شكل (18) لقطات من شكل حركة عناصر المشهد الخامس

شكل (19) لقطة مقربة zoom in لشكل الخريطة لبيان حركة ومسار الرحلة

6.4.2المشهد السادس وصول الإسكندر لشواطئ مصر

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	المقاس 38.1 X 67.73 cm المشهد مقسم إلى جزأين متكاملين غير متساويين الشخصيات على اليابسة والسفينة في البحر، مما يخلق توازنًا بين الاستقرار والحركة. استخدام الخطوط الحلزونية في السماء والموجات المتكررة في البحر يضفي إحساسًا بالحركة الديناميكية ، وكأن الرياح تدفع السفينة للأمام.شكل (20)
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	-السفينة تحمل تفاصيل زخرفية تشير إلى الطراز الإغريقي، خاصة من خلال النقوش على جسم السفينة وأشرعتها الكبيرو توحى بالرحلة والمعامرة و الاستكشاف. -الخطوط الدقيقة في ملابس الشخصيات و السفينة والأسلحة تعكس الدقة التاريخية لهذه المرحلة الكلاسيكية الطابع . -تظهر في يد بطليموس لفافة لتعطى إحساس بالتخطيط الاستراتيجي لبناء المدينة و ترسيخ أوضاع الاغريق في مصر
العناصر التيبوجرافية	لايوجد
استخدام اللون	اللونان الأبيض والأسود يعكسان طابع االكلاسيكي، بينما يضيف اللون الأزرق إحساسًا بالعمق والبعد الزماني والمكانى للمشهد. كما يظهر التباين القوي بين الأسود والأبيض العناصر و يجعلها واضحة وجذابة بصريًا،
تصميم الحركة	تبدءا الحركة بدخول شخصية بطليموس الى المشهد من جهه اليسار شكل (21) و يحرك يدة ليفتح لفافة يحملها ، مع امالة بسيطة لقامته في وضع مقابل للشخصية الاسكندر الثابتة جهه اليمين ، المستقرة على شواطئ مصر . ومن ثم يتم العودة الى مشهد الخريطة لتكتمل رحلة الانتقال من مكان مدينة الإسكندرية الى رحلة التتويج بمعبد امون .

شكل (20) المشهد السادس وصول الاسكندر لشواطئ مصر

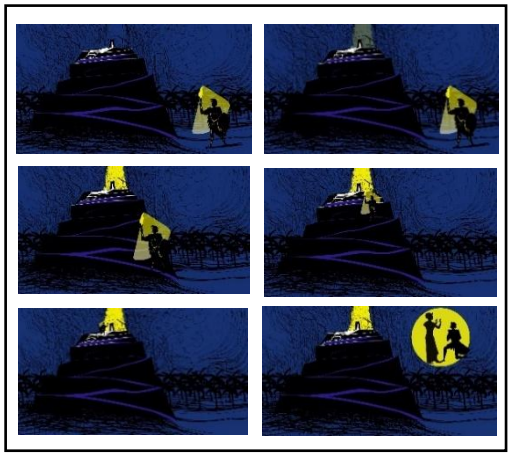


شكل (21) لقطات متتابعة لبيان الحركة في المشهد

7.4.2 المشهد السابع رحلة تتويج الاسكندر بواحة سيوة:

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	المقاس 38.1 cm X 67.73 يعتمد المشهد شكل (22) على تكوين هرمي يوجه العين نحو القمة المضيئة في الخلفية، مما يخلق إحساسًا بالصعود والسمو. تكرار العناصر مثل الأشجار والخطوط الظلية في الخلفية يضفي عمقًا وثراءً بصريًا على المشهد و يعكس طبيعة و احة سيوة مكان الحدث. التوازن بين الظلال السوداء والإضاءة الصفراء يخلق تباينًا دراميًا يعزز من الطابع السردي للمشهد
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	-المشهد يوحي بأن هذه الرحلة ليست فقط مادية، بل هي روحية أيضًا، مما يعكس فلسفة البحث عن الذات والهوية -المشهد العلوي داخل القمر يوحى بنبوءة تُمنح للقائد و ضعية الشخصيات توحي بالخضوع أو التأمل.وينقل إحساس بأهمية الحكمة والمعرفة في مقابل القوة المادية.
العناصر التيبوجرافية	لايوجد
استخدام اللون	يسيطر اللون الأزرق الداكن على الخلفية ليخلق إحساسًا بالغموض والرهبة للمكان . اللون الأصفر المستخدم في الضوء والقمر والشعلة موزع بشكل يعكس طابع دراميًا للحركة والموقف. كما تبدو قمة الجبل وكأنها مشعة بشكل روحاني إشارة لمكان معبد التنبؤات ، في حين أن الضوء المنبعث من المشعل يركز على الشخصية في الظلام
تصميم الحركة	يبداء المشهد مظلم بدون اضاءات لحين دخول اللون الأصفر لاعلى القمة شكل (23) ، ثم يتحرك الاسكندر رحلة الصعود الى معبد امون مع تصعير الحجم لبيان البعد و الارتفاع ، ومن ثم يتلاشى ، و يظهر بوضعية التتويج امام كاهن معبد امون داخل الدائرة الصفراء ثم يتلاشى المشهد بشكل كامل ليظهر استكمال لرحلة الاسكندر نحو الشرق .

شكل (22) المشهد السابع رحلة تتويج الاسكندر بواحة سيوة

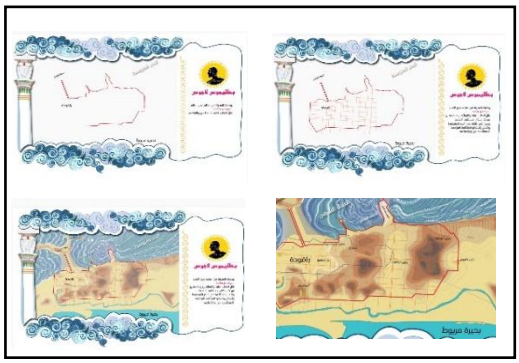


شكل (23) لقطات متتابعة لبيان الحركة في المشهد

8.4.2 المشهد الثامن مشهد تعريف بشخصية بطليموس بن لاجوس :

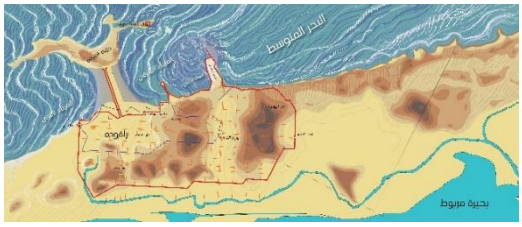
عناصر الدراسة	الدراسة التحليلة للمشهد
تصميم المشهد	- المقاس 38.1 X 67.73 cm - يعتمد التصميم على إطار زخرفي يحيط بالنص، مما يخلق توازنًا بين العناصر الجمالية والمحتوى النصي. - توزيع العناصر يوجه العين نحو المعلومات الأساسية، حيث يشكل العمود المزخرف إطارًا ديناميكيًا للفراغ البصري. - الفراغ الأبيض الواسع يتيح إمكانية إضافة نصوص أو صور دون تشويش بصري شكل (24)
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	- الخطوط الحلزونية في السحب تعطي إحساسًا بالحركة والحيوية، مما يضيف بعدًا ديناميكيًا للمشهد. - العمود المستوحى من الفن المصري القديم يربط بين الهوية الثقافية والتاريخية للحضارتين الإغريقية و المصرية القديمة ، مما يعزز الإحساس بالعراقة . - المزج بين البحر والعناصر المعمارية يبرز دور الإسكندرية كمركز حضاري عالمي منذ عصر بطليموس.
العناصر التيبوجرافية	الاختلاف في أحجام الخطوط بين العنوان و المعلومات الأخرى مع التأكيد باللون على بعض المعلومات يعطى تنوع و يساعد في توجيه العين وترتيب الأولويات البصرية للمشاهد.
استخدام اللون	- استخدام اللونين الأزرق والأبيض في الخلفية والسحب يعكس أجواءً بحرية تتماشى مع موقع الإسكندرية كمدينة ساحلية. - للون الذهبي المستخدم في الزخارف و حول صورة بطليموس يضفي إحساسًا بالفخامة والعظمة، مما يعزز البعد التاريخي. - التباين بين النص الأسود والنصوص الملونة (الماجينتا) يساعد في إبراز الكلمات المهمة مثل "بطليموس لاجوس"، مما يجذب الانتباه إلى المعلومة الأساسية.
تصميم الحركة	اطار المشهد ثابت و تظهر حركة العناصر فقط في الجانب الأيمن من التكوين ، لتاكيد أهمية المعلومات النصية و جذب الانتباه لها ، ومن يتم الانتقال للجانب الاخر ذو الخلفية البيضاء لتبدأ خطوط الرسم التخطيطى لمدينى الإسكندرية القديمة ، بشكل متتابع حتى تظهر كاملة بشكل مقرب ومكتمل اللون كما في الشكل (25)

شكل (24)المشهد الثامن مشهد تعريف بشخصية بطليموس بن لاجوس



شكل (25) لقطات متتابعة لبيان الحركة في المشهد

9.4.2 المشهد التاسع يمثل خريطة الإسكندرية القديمة :

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلية	الاشكال التوضيحية
تصميم المشهد	- تتميز الخريطة بتكوين بصري متوازن، حيث يتم توزيع العناصر الجغرافية والمعمارية بشكل متناسق واضح وبسيط. - الخطوط المتعرجة للأمواج تعطي إحساسًا بالحركة، مما يجعل البحر يبدو حيًا وديناميكيًا. - استخدام التدرجات اللونية في التضاريس يخلق إحساسًا بالعمق، مما يساعد المشاهد على استيعاب طبيعة المكان بشكل أفضل.شكل (26)	 شكل (26)المشهد التاسع يمثل خريطة الإسكندرية القديمة
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	- الشبكة الهندسية المستقيمة للشوارع تعكس فلسفة التخطيط الهلنستي الذي يعتمد على النظام والوضوح، مما يعبر عن الفكر اليوناني في بناء المدن. -إبراز الأماكن المهمة مثل القصور والمسرح ودار الحكمة يعكس دور الفنون والمعرفة في تشكيل هوية المدينة، مما يوضح كيف أن الإسكندرية لم تكن مجرد ميناء، بل مركزًا للعلم والثقافة.	
العناصر التيبوجرافية	استخدام خط بسيط التصميم واضح ومقروء ، متنوع الحجم لبيان تدرج اهمية عرض المعلومات مما يساعد على سهولة متابعته السرد المعلوماتى	
استخدام اللون	-اللون الأزرق بدرجاته الوسيطة و القاتمة للتعبير عن البحر مع الخطوط البيضاء يمنح إحساسًا بالهدوء والاتساع، كما يعزز فكرة البحر كعنصر قوي ومؤثر على ثقافة و تركيب الشخصية السكندرية . -درجات لون الرمال المعبرة عن الارض تميز اليابسة عن الماء بوضوح، و تعكس التدرجات البنية طبيعة الأرض بوضوح. -استخدام الأحمر في الخطوط الحدودية والمناطق المهمة يساعد على توجيه انتباه المشاهد إلى الهياكل و المباني الأساسية داخل المدينة.	
تصميم الحركة	عمل zoom in على الخريطة وتثبت المشهد على موقع دار الحكمة ليتم الانتقال بحالة من التلاشي الى المشهد الأخير	

10.4.2 المشهد العاشر علماء دار الحكمة (تكوين تصوري داخل مكتبة الإسكندرية القديمة) :

عناصر الدراسة	الدراسة التحليلية
تصميم المشهد	- يتميز بتقسيم واضح للمشاهد، حيث تترابط المستويات المختلفة من خلال حركة السحب وأمواج البحر المتموجة التي تخلق انتقالًا سلسًا بين الأجزاء. - العناصر المعمارية مثل الأعمدة والزخارف الفرعونية واليونانية تمنح المشهد إحساسًا بالتاريخ والعراقة. - الشخصيات مرسومة بوضعيات تعبر عن الانشغال بالعلم والبحث، مما يضيف ديناميكية إلى المشهد. شكل (27)
الجوانب الجمالية والفلسفية للتصميم	-الزخارف المعمارية المستوحاة من الطراز الهلنستي والفرعوني تعكس تنوع التأثيرات الثقافية في الإسكندرية القديمة. - الاهتمام بالتفاصيل في الكتب والورق يعطي إحساسًا بالواقعية ويعزز فكرة البحث والعلم مع الاهتمام بالرمز لبعض العلوم كالرياضيات و الفلك و الفلسفة و التاريخ و الكمياء التي تطورت في جامعة الإسكندرية القديمة و مكتبتها العريقة .
العناصر التيبوجرافية	النص جاء متناغمًا لونيا مع العناصر البصرية الأخرى ومتباين هندسى من حيث التركيب البنائى ، مما يعزز من وضوح المحتوى وسهولة استيعابه.
استخدام اللون	- الألوان الدافئة في ملابس الشخصيات (مثل الأرجواني والبرتقالي) تعطي تباينًا جماليًا مع الألوان الباردة للسحب والمياه، مما يخلق توازناً بصريًا جذابًا. - تدرجات الأزرق في السحب والمياه تضيف عمقًا للمشهد وتعطي إحساسًا بالحركة والانسيابية.
تصميم الحركة	جاءت الحركة بسيطة تهدف فقط الانتقال من تكوين الى الاخر من اسفل الى الأعلى مع ثبات لحظى لمشاهدة و تامل التفاصيل ، حتى نصل الى المشهد الختامي للفيديو .شكل (28)

شكل (27)المشهد العاشر علماء دار الحكمة (تكوين تصوري داخل مكتبة الإسكندرية القديمة)

شكل (28) لقطات متتابعة لبيان الحركة في المشهد من اسفل التكوين الى الأعلى لينتهى بكلمة تعبر عن عراقة المدينة و جماله

5.2 ثالثا: مرحلة ما بعد الإنتاج Post Productions

وخلال هذه المرحلة تم تصدير ملفات العمل Renderمن خلال برنامج Adobe After Effect بصيغه AVIوهي احدى الصيغ التي تتيح اعلى جودة ومع الحفاظ على التفاصيل ولكن بحجم كبير يصعب التعامل معها على برامج المونتاج او رفعها للنشر الإلكتروني، ومن ثم تم فتح ملف الفيديو من خلال برنامج Adobe Photoshop لتحويل صيغة الملف من صيغة AVI الى صيغة MP4وهي أحد الصيغ ذات حجم اقل وتفاصيل جيدة.

تم إضافة المؤثرات الصوتية (أصوات أمواج البحر وتدفق الرياح وصهيل الخيول وصرير السيوف) والموسيقى التصويرية المصاحبة للسرد المعلوماتي التي انقسمت لجزءين الأول يمثل الطابع الإغريقي الكلاسيكي والجزء الثاني هو نقطة تحول بعد وصول الاسكندر الى ارض مصر حيث أصبح هناك إيقاع شرقي مميز بالموسيقى يدل على اختلاف الثقافات واندماجها معا في مدينة الإسكندرية، و جميعها تهدف وتساعد على إبقاء المشاهد في حالة يقظة و انجذاب للمعلومة ، بالإضافة للتعليق الصوتي الذي تم تسجيله بصوت الباحثة ، باستخدام برنامج Wave Editor، مع إمكانية التحكم في نقاء التسجيل الصوتي باستخدام فلاتر خاصة داخل البرنامج.

تم تجميع كل المادة البصرية والمسموعة على أحد برامج المونتاج، باستخدام برنامج Cap Cut وهو أحد البرامج السهلة الاستخدام وتحتوي على العديد من المؤثرات التي تسمح بإكساب الفيديو بعض المؤثرات البصرية الخاصة والتحكم في سرعة الصوت وحجم الفيديو مع إمكانية فحص حقوق النشر الصوتي للأصوات المستخدمة في الفيديو وهي من الخصائص المميزة لهذا البرنامج.

3. **نتائج البحث**:

- يساعد الفيديو المعرفي للمعلومات التاريخية على توفير تصور أكثر شمولا للتاريخ، مع امكانيه بناء الاحداث والتعلم منها، كأحد الوسائل الهامة لخلق بيئة معرفية جيدة وجذابة.
- المحتوى البصري متمثلا في الرسوم المتحركة والعلاقات التيبوجرافية، بما يحملان من قيم جمالية وفلسفيه يعززان بشكل كبير الدور المعرفي، بهدف تبسيط المعلومة اثناء تتابع السرد المعلوماتي. مما يساعد الفنان في اظهار منظورا ورؤيا جديدة عن الحقائق التاريخية الموثقة.
- ضبط تكوين المشهد وتنوع حجم العناصر واحداث توازن بصري بينها وبين حركتها يساعد على الاستمتاع البصري للمتلقي، مع تبسيط الاحداث بشكل جذاب لتيسير الفهم.
- الاستخدام الجيد للون مع الفهم الفلسفي لدلالاته، بالإضافة الى مراعاة الجوانب التقنية اثناء عمليات العرض على شاشات العرض المختلفة باختيار الألوان الجاذبة والمشرقة ذات التباين الجيد يمكن الفنان المصمم من الابداع في إيصال المعلومات بشكل جيد وجذاب.
-

4.التوصيات:

- ضرورة العمل على انتاج المزيد من الإنتاج المعرفي والمعلوماتي بهيئة رسوم متحركة.
- توسيع مجال البحث التطبيقي والتجريبي في كل ما هو مستحدث في الرسم والتصميم والتحريك الرقمي، لما لهم من أهمية في اكساب الحقائق التاريخية والمعلوماتية جوانب جمالية و
- تشجيع فناني الرسم والتصميم والتحرك نحو تحويل العديد من المواد المعلوماتية التاريخية والمناهج الدراسية بأساليب العرض الرقمي متحرك، للمساهمة في الارتقاء بالذوق والثقافة العامة.
- السعي حول الربط بين التقنيات المستحدثة واصالة الفكرة والتصميم والاستفادة منها في خدمة مجالات التصميم والنشر المختلفة.

المراجع:

- **Holliday, C.** (2015). *Animated landscapes: History, form, and function.* Bloomsbury.

- **Jafarzadeh, Z.** (2024). *Animating histories: Storytelling animation as a medium to reveal women's narratives about Canadian energy development in the mid-20th century.* University of Calgary PRISM Repository. Retrieved from https://prism.ucalgary.ca

-**John Hart.2008,**Art of the story board,A film makers introduction ,second edition ,www.elsever book,Usa.

- **Kaźmierczak, R., Skowroński, R., & others.** (2024). *Creating interactive scenes in 3D educational games: Using narrative and technology to explore history and culture.* MDPI.

- **Meyliana, R., Anggini, R., & others.** (2024). *The use of visual media for learning history based on the local environment.* Meleklitrasi Press.

- **Poulsen, D. S.** (2023). *Using animation to preserve folktales, legends, and myths of the Faroe Islands in a modern society.* University of Sunderland.

- **Tipa, V.** (2014). *The animation film, a field of culture interference.* International Journal of Communication Research, 4(4).

SCIENTIFIC JOURNAL OF FACULTY OF FINE ARTS ALEXANDRIA UNIVERSITY
PRINT ISSN : 2356-8038 ONLINE ISSN : 2535-227X
DOI :10.21608 /SJFA.2025.367946.1107

THE AESTHETIC AND PHILOSOPHICAL ASPECTS OF DESIGNING AN INFORMATIVE ANIMATED VIDEO: AN APPLIED STUDY ON THE CULTURE AND ORIGINS OF ALEXANDRIA, TITLED "THE STORY OF A CITY"

Rania Wagdy Abdullah Mahmoud[2]

ABSTRACT

The research constitutes an applied study that illustrates the aesthetic values in designing an educational animated video about the historical foundation of the ancient city of Alexandria. It presents information about Alexander the Great, the founder of the city, and the beginning of the Ptolemaic era in Egypt, while highlighting the aesthetic and philosophical values embedded in the work, which reflect the characteristics of both ancient Egyptian and Greek civilizations. It also explores the intellectual and artistic fusion that emerged through the construction of this historic city, explaining this through the stages of producing the artistic work. The animated graphic elements, including illustrations and texts, are designed to reflect these meanings, emphasizing the importance of animation in narrating and clarifying historical information and events, as well as reconstructing and interpreting events in a way that captivates the audience. The study focuses on the stages of artistic production and the aesthetic values of the design by presenting and analyzing the stages of scene design, the aesthetic values in their composition, and the mechanisms of animating elements within the scenes. Additionally, it highlights the role of sound effects and music in enhancing the temporal atmosphere and the intellectual content of the work, contributing to the creation of a comprehensive artistic experience. The study aims to provide an enjoyable and engaging visual experience that expresses the historical and cultural depth of the city, while emphasizing the creative and aesthetic aspects of the production stages.

.*KEYWORDS: Aesthetic values; informative video; Origin of Alexandria*

[2] *Associate Professor of Graphic Design department, Faculty of Fine Arts, Alexandria University.*
rania.wagdy@alexu.edu.eg