

## القيم الجمالية لحركة الطيور في أفلام الرسوم المتحركة

إ.د/ أبو بكر النواوي

الأستاذ بقسم الخزرفة \_ كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان \_ عميد معهد الفنون التطبيقية سابقا

إ.د/ دعاء خالد محمد حاتم

الأستاذ ورئيس قسم الخزرفة الأسبق \_ كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان

م/ رضوى محمد خليل الجيار

مصمم جرافيك بمشاريع التطوير جامعة بورسعيد

[radobe\\_art@yahoo.com](mailto:radobe_art@yahoo.com)

### ملخص البحث

يقوم هذا البحث بإلقاء الضوء على أهمية الدراسة التحليلية لحركة الطيور والقيم الجمالية لهذه الحركة. ولما كانت الرسوم المتحركة تعد تطور للفنون البصرية منذ بدء الخليفة فكان لابد من دراسة تطور الحركة لدى الفنانين التشكيليين إلى أن توصلوا لطرق ووسائل تمكننا من مشاهدة الحركة على شاشة العرض، ولقد مر الفنان المحرك بالكثير من التجارب حيث اخترع عدة أجهزة للإيحاء بالحركة للرسومات الساكنة حتى الوصول إلى تحقيق الإيحاء بالحركة للأشياء ذات الثلاثة أبعاد باستخدام أحدث المعدات. إذ حاول الفنانون عبر التاريخ استحضار الوقت والحركة في الفن هذا بعد أن بذل الفنان جهد ودراسات وبحث للتوصل إلى إنتاج الحركة داخل العمل الفني حتى توصل لصناعة الرسوم المتحركة ولم يكتف بذلك أبداً إنما استمر في البحث والتطوير لإبتكار تقنيات مختلفة لإنتاج الحركة داخل فيلم الرسوم المتحركة حتى توصل لعدة طرق وتقنيات لإنتاج الحركة داخل فيلم الرسوم المتحركة وكل هذه التقنيات تبحث عن نفس المفهوم وهي التأكيد على عنصر الحركة ونقلها للمشاهد فتعددت الطرق والوسائل بدء بالوسائل التقليدية حتى وصلنا لعصر التكنولوجيا ومع دخول فن الكمبيوتر جرافيك تطورت الطرق المتعارف عليها في مجال صناعة الرسوم المتحركة وظهرت العديد من المحاولات كلها تبحث في نفس المجال. ويتعرض البحث هنا لمفهوم الحركة لدى الطائر كقيمة جمالية مؤثرة في فيلم الرسوم المتحركة ودراسة تأثير الحركات المختلفة وأثرها على الشكل في الرسوم المتحركة. تلك الحركات التي يقوم بتصميمها وتحريكها الفنان على الورق لتنتقل الحركة من مجرد التصور والخيال إلى حقيقة مرئية مسجلة على شريط الفيلم، ويشمل البحث دراسة تحليلية للقيم الجمالية لحركة الطيران داخل أفلام الرسوم المتحركة المنتجة بتقنيات التحريك المختلفة. ومثل أي وسيط فني فإن الرسوم المتحركة مليئة بالمبتكرين والعباقرة. وعلى الرغم من أن استخدام الصور المتحركة لإخبار القصص كان موجوداً منذ عصور ما قبل التاريخ فإن الرسوم المتحركة التي نفكر بها اليوم بدأت حقاً في القرن التاسع عشر وتستمر في التطور.

**الكلمات المفتاحية:** الرسوم المتحركة - الحركة - حركة الطيور - تقنيات الرسوم المتحركة.