Journal of Home Economics

مجلة الاقتصاد المنزلي
مجلد29- عدد يناير-2019م

http://homeEcon.menofia.edu.eg ISSN 1110-2578

رؤية حديثة لتصميم الزى التعبيري الخيالي فى ضوء الموضة السائدة

سمر علي محمد ، علا يوسف عبد اللاه، أحمد محمد إبراهيم

الملخص :

تلعب الأزياء دورا مهما في حياة الفرد على مر العصور ومنذ بدء الخليقة ؛ فالأزياء - كأحد عناصر الثقافة المادية - تعكس الكثير من الرموز والدلالات ؛ وهي تعد مدخلا ثقافيا لدراسة الواقع المتغير للمجتمعات. لذا اهتم الإنسان بها وتطويرها ورصد ملامحها والسياق الاجتماعي والفني المرتبط بها. ومما هو جدير بالذكر أنه لم يقتصر ارتباط الأزياء بالمجالات العلمية والفنية فحسب بل امتد إلى الخيال الذي شكل فكر الإنسان وحياته وحفزه على التغيير والتطور، ووضعه في عوالم جديدة ليصور كيفية التعامل مع المواقف والبيئات الجديدة والغريبة عن عالمه. لذا ساعد الخيال في تقديم رؤى وتصورات مبتكرة لواقع الإنسان دفعت الفنان إلى تقديمه ممزوجا بالعلم والتكنولوجيا المستنبطة من الواقع الذي يعيشه أو المستقبل المأمول الذي يتطلع إليه.

ونظرا لارتباط الخيال بمجال العروض الفنية (مسرح،سينما، تليفزيون)؛ فقد ظهرت أهمية الازياء التعبيرية التي لم تكن مجرد أحد الزخارف الاضافية فى الافلام فحسب بل أنها عنصر اساسى من عناصر القصة ذاتها ولها قيمتها العظمى فى زيادة إيضاح حركات الممثل وتعبيراته. وقد استعملت الازياء التعبيرية فى السينما فى بادئ الامر كيفما اتفق وحسب الأحوال ولكنها تطورت حتى اصبحت ثورة تشكيلية كبرى تتكيف بالضوء والحركة والتصوير لابراز فكرة المؤلف وطبيعة القصة وتسير فى انسجام مع روح الفيلم وتيسر للمثل تقمص الشخصية.

وضعت السينما للخيال تصورات تليق بمستوى الخيال حتى اصبح لسينما الخيال الريادة فى جذب المشاهد ليصل الى مرحلة الاقتناع بما يشاهده وذلك من خلال عناصر فنية تحول الخيال الى واقع مرئى وقد لعبت الازياء التعبيرية دورا فعالا فى رسم الشخصيات الخيالية ووصولا بالمشاهد إلى مرحلة التفاعل والاقتناع من خلال العمليات الابداعية لمصممى الازياء التعبيرية الخيالية. وبالنسبة للعلاقة بين السينما والموضة من الممكن ان نتصور مقدار ما تؤديه السينما فى سبيل انتشار الأزياء الحديثة وزيوع موضة بعينها فقد قامت أعظم بيوت الأزياء بمدينة هوليوود بعمل الازياء التى سترتديها ممثلات السينما وممثليها المشهورين وحيث ان الموضة هى فن الاناقة فى الملبس وتتصل اتصالا وثيقا بفصول السنة لذا اعتاد الامريكيين عندما يريدون ان يشهروا طرازا معينا من الموضات ان يابسوه لاحدى نجومهم الشهيرات من الممثلات وما ان يعرض الفيلم الذى ظهرت فيه الممثلة مرتدية هذا الموديل حتى تتهافت عليه الالاف من الامريكيات بشرائها للتشبه بهؤلاء الممثلات.

ومن الممكن ان نتصور مقدار ما تؤديه الموضة للازياء التعبيرية الخيالية فى تقديم أحد الافلام فقد تستطيع الموضة بدورها استهواء اكبر عدد من الرواد واجتذابهم لمشاهدة الافلام الخيالية هذا فضلا عن أن استمرار اتصالات رجال السينما بمصممي الموضات وارتباط

الجانبين ببعضهما البعض ارتباطا وثيقا وانطلاقا لافاق واسعة من الخيال الممزوج بالعلم ومستنبطة من الواقع والموضة السائدة. وقد اهتمت الدراسات السابقة بتصميم أزياء الخيال فقد قام أحمد سامى (2009) بدراسة هدفت إلى وضع السمات التشكيلية لأزياء الخيال العلمى من خلال خصائص تصميم الزى وأسس تشكيله المبنية على فهم التقنيات الحديثة والافكار العلمية والفنية لرسم زى خيالى يبرز ابعاد الشخصية، وقد توصلت الى أنه ليس بالتبعية أن الافلام الحديثة اجود وأحسن من الافلام القديمة فمن خلال الدراسةلوحظ أنه توجد أزياء تم تناولها قديما بها أبعاد فنية وتقنية أفضل من أزياء تم تناولها مؤخرا كما أن بعض انماط الازياء الحديثة هى نتاج تراكمات من تصميمات قديمة تم تناولها سابقا ولكن بخامات مختلفة. اما دراسة مروة محمد عودة (2015) فقد أكدت على دور الزى فى أفلام الخيال العلمى وما يحمله من عناصر تكنولوجية متطورة ممزوجة برؤية فنية مستقبلية جعلت من الزى عنصرا فعالا داخل العمل السينمائى. وأن عالم الخيال العلمى أخرج انماطا وظواهر للأزياء جديدة قد تكون تلك الأنماط موجودة بالواقع المعاصر والعلمى حيث مزجت بإبداعات ورؤى مبتكرة لمصممى أزياء سينما الخيال مما عزز الدور الإبداعى للأزياء لما خرجت به من تصميمات تلاءمت مع الأفكار العلمية المطروحة والتى شكلتها التقنيات الحديثة.

أيضا تناولت الدراسات السابقة دراسات خاصة بسينما الخيال وتقنياتها حيث قام مصطفى شقوير 2002بالقاء الضوء على شخصيات الخيال العلمى ودورها الإبداعى النابع من أفكار علمية ليست لها علاقة بالواقع فى ظل التقنيات الحديثة وأوضح خلال النتائج أن شخصيات الخيال العلمى غالبا ما تتسم بالغرابة حيث تتأثر بالحدث وتتفاعل معه فتتغير أبعادها المعنوية والمادية كما تتأثر تأثرا عميقا بالتطور العلمى للتقنيات الحديثة بما يخدم العمل الفني. وعن دور التقنيات الحديثة وتطور المؤثرات البصرية في العمل الفني؛ كانت دراسة صفاء زهير (2005) التي هدفت الى ابراز تلك المؤثرات كوسيلة مهمة من وسائل التعبير فى فيلم الخيال العلمى ودور المونتاج باعتباره أحد أهم العناصر الابداعية المهمة. وقد توصلت إلى أن المونتاج لم يعد يقتصر على مجرد الربط بين اللقطات والمشاهد فقط لكنه تطور دوره مع تطور التقنيات الحديثة فى فيلم الخيال العلمى وأصبح له دوره الإيجابى من خلال عمل توافق بين اللقطات الرقمية المخلقة واللقطات الحية.

اما دراسة أحمد طارق (2014) هدفت الدراسة الى ابراز الاساطير كقصص خيالية كانت دائما ترتبط بالكوارث والظواهر الخارقة للطبيعة والأساطير كأحلام اليقظة. ولأن الاسطورة حكاية لا عقلانية لذا ينبغى أن تحقق الواقع الخيالى وتبرزه من خلال عملية ابداعية تخدم القصة من خلال المناظر للمشاهد. وقد أوضحت النتائج أن الأسطورة شكلت جزءا من أساسيات الحياة الاجتماعية والثقافية معبرة عن الحقيقة المطلقة. ولأنها تحاكى تاريخا فهى تعد وحيا تجاوز قدرة وحدود البشر.

مما سبق نستخلص أن أزياء الخيال تأثرت بشكل مباشر أو غير مباشر بالتطور العلمي من اختراعات واكتشافات لذا أصبح للأزياء التعبيرية وظائف علمية وعملية متعددة؛ وانعكس ذلك على مصمم الأزياء ومعرفته بما يجرى حوله من تطور متسارع للتكنولوجيا الحديثة مع تصورات ورؤى لهذه العوالم الجديدة وخلق رؤية تشكيلية وابداعية لأزياء تحلق فى آفاق الخيال لتصل الى المشاهد بصورة يتفاعل معها وتشغل وجدانه وتحرك عقله لطموحات جديدة. كما ان سينما الخيال بدأت مع بدايات الفن السينمائى عام 1902 والسينما الخيالية ماهي إلا ترجمة سابقة لأحلام مجموعة من الفنانين لما سيفرزه العلم فى القرون القادمة متأثرين بما تم من تقدم محاولين التنبؤ بما سيؤل إليه هذا التقدم الهائل فى مجال العلوم والفنون ومستخدمين أحدث ما

وصلت إليه العلوم التقنية فى تجسيد هذه الأحلام وجعلها واقعا ملموسا لجعل المشاهد يشعر بمصداقيته المطروحة ومن هنا جاءت فكرة البحث فى رؤية حديثة لتصميم الزى التعبيري الخيالي فى ضوء الموضة السائدة

مشكلة البحث: Statement of the problem

تعد الازياء التعبيرية من اهم عناصر الصورة فى افلام الخيال. وحيث ان إستعمال كل عنصر بشئ من الأسس العلمية والتقنية يسهم فى تحقيق الأفكار التي يتطلع إليها العمل الفني؛ لذا كان الاهتمام بتلك الأزياء ليس مقتصرا على التصميم بل يمتد إلى التقنات الحديثة التي يتم تنفيذ العمل عن طريقها. ولأن التليفزيون المصري يهتم بتلك الأعمال الفنية الخيالية كان الاهتمام بتلك الأزياء. ومن خلال عمل الباحث كمصمم ازياء بالتليفزيون وجد أن إنتاج الأعمال الفنية الخيالية تبتعد عن الموضة السائدة من ناحية وتفتقد إلى التقنات التي تسهم في نجاحها وعرضها بشكل جيد من ناحية أخرى؛ لذا برزت مشكلة البحث في الحاجة إلى تقديم رؤية حديثة لتصميم الزى التعبيرى الخيالى فى ظل الموضة السائدة مع إبراز دور التقنات المساعدة لإنتاج مثل هذه الأعمال؛ هذا وتتلخيص المشكلة فى الاجابة على التساؤلات التالية:

1. ما السمات الفنية للأزياء التعبيرية الخيالية ؟
2. ما دور مصمم الأزياء في تجسيد الخيال عندابتكار الزي التعبيري الخيالي ؟
3. ما امكانية تصميم ازياء تعبيرية خيالية فى ظل الموضة السائدة ؟

هدف البحث وأهميته :- Objectives and importance

تكمن أهمية البحث فى الأهداف التى يسعى إلى تحقيقها وهى كما يلى:

1. تحديد السمات الفنية للازياء التعبيرية الخيالية وتحديد علاقتها بالموضة.
2. التعرف على علاقة الموضة بالازياء التعبيرية الخيالية ودور مصممي الأزياء فى تجسيد الخيال عند ابتكار
أزياء الخيال؟
3. تقديم مقترحات تصميمية للزى التعبيرى الخيالي فى ظل الاتجاهات الحديثة للموضة.

مصطلحات البحث: Definitions of terms

الزي التعبيري:

تعني كلمه (زيّ) : اللـباس ، والهيئة ، والمنظر . وجمعُها : أزياء . ويقصد بالزي التعبيري كل ملبس يرتديه الفنان ليعبر عن الشخصية التي يقوم بتأدية دورها.

التصميم:

التصميم هو عمليةتوليف العناصر المكونة له من (شكل – خط – لون – خامة – ضوء – مساحة) في ضوء الأسس الفنية المعروفة من ترابط ووحده واتزان وغيرها مما يؤدى إلى تكوين فني متمثل في قطعة ملبسية أنيقة بالمعايير الفنية للجمال (سمر علي، 2010)

إجراءات البحث:

1. دراسة الاتجاهات الفنية لمصممى أزياء السينما العالمية وإبراز فكر كل مصمم؛ وذلك من خلال دراسة تحليلية للأعمال الفنية التى شارك فيها المصمم.
2. وضع مقترحات تصميمية لأزياء أحد الأعمال الفنية الخيالية في ضوء اتجاهات الموضة السائدة.
3. بناء استبيان لتقييم التصميمات المقترحة من قبل لجنة متخصصة.
4. تنفيذ بعض التصميمات المقترحة مع استخدام تقنات حديثة لتجسيد الخيال.

منهج البحث: Methodology

يتبع البحث المنهجى التاريخى والوصفى التحليلى المقارن.

فرض البحث:

دراسة اعمال مصممي الأزياء التعبيرية في مجال الخيال العلمي والتقنات اللازمة لها تساعد في تصميم الزى السينمائى الخيالى.

ومن هذا الفرض تنبثق الفروض الإحصائية التالية:

1. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لدور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى."
2. "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية".
3. "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال".
4. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً للتقييم الكلى".
5. تأثير الرؤيه الحديثة فى تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى ضوء الموضه السائدة".

حدود البحث: Limitations

يتناول البحث عرض وصفي تحليلي لأعمال مصممي الموضة الحديثة ومصممى أزياء الخيال فى السينما العالمية ذات الريادة في تلك النوعية من الأفلام والمدارس الفنية التى ينتمى لها كل مصمم. وقد تم اختيار مصمم الأزياء الإيطالي روبرتو كافاليRoberto Cavalli وذلك للأسباب التالية:

. أول من قام بالطباعة على الجلد وأول من طوع الوحدات النباتية فى الطباعة على الجينز

. ابتكر طريقة جديدة لطباعة المنسوجات حيث تطبع الأنماط على النسيج بأكمله بينما تغزل الأقسام مع
الزخارف والغرز.

. أول من قام بالطباعة 3D على المنسوجات والتى أحدثت طفرة فى أزياء أفلام الخيال.

. من أصحاب الكلمة العليا فى دائرة الموضة ووسع الفكرة الابداعية والتقنية بشكل مثالى لخلق أنماط أزياء جديدة وتعاون مع العديد من مصممى الموضة أمثال ماريو فلانتينو وبيوت أزياء بير كاردين وهيرمس.

. وهو واحد من ابرز المصممين العالميين الرواد الذين يطوعون التصميم لتحويل احلامهم الوحشية الى حقيقة.

ومما هو جدير بالذكر أن كافالي ولد في فلورانسا عام 1940 م وله بصمات خاصة في عالم الموضة. واتجه لمجال الطباعة على الجلود، ويرجع له الفضل في طرح أول مجموعة من الجينز في ميلانو، وله عدة متاجر في كثير من بلدان العالم. https://ar.m.wikipedia.org.

الفئة المستهدفة: مصممى الأزياء فى السينما والتلفيزيون.

عينة البحث: عدد 15 محكم من أعضاء هيئة التدريس ومصممى أزياء التليفزيون

نتائج البحث

الإجابة على تساؤلات البحث

أولا: التساؤل الأول:

للإجابة على التساؤل الأول الذي ينص على: ما السمات الفنية للأزياء التعبيرية الخيالية؟ قام الباحث بجمع أهم مصممي الأزياء الذين أضافوا للخيال أزياءً مبتكرة، مضيفين رؤية جديدة لأزياء الخيال.والإطلاع على أعمالهم للأفلام الخيالية وهم على سبيل المثال لا الحصر:

. مصممة الأزياء الأمريكية إلينEllen Mirognickوالتي تنوعت الأعمال التي رشحت إليها ما بين الكوميدي ، والرومانسي، والخيال العلمى.
. مصممة الأزياء الهندية إيماEmma Porteusوالتي بدأت حياتها بالأعمال التليفزيونية الأمريكية وتقديم مسلسلات متخصصة في الخيال العلمي.
. مصمم الأزياء الإيطالي روبرتو Roberto Cavalliالذي بدأ بتصميم الموضة قبل أن يتجه إلى سينما الخيال.
. مصمم الأزياء جوزيفGosseph Porro الذي برع في أفلام الخيال العلمي والرعب. والخيال العلمي العسكري وقد استعان بالتقنيات الحديثة في التصميم.
. مصمم الأزياء الإنجليزي جونJohn Molloوالذي رشح في أكبر أنتاج أفلام الخيال العلمي.

كما يستعين بعض المصممين بالشركات المتخصصة في علوم المستقبليات، التي تهتم بالبحث في الأفكار العلمية، التي تفرزها الأبحاث العلمية بالمراكز البحثية، وأهم الأعمال التي استعانت بالشركات المتخصصة فيلمSTAR TREK، حيث تم تصميم العناصر الفنية بناءً على تصورات المتخصصين في علوم المستقبليات.

ثم قام الباحث بإعداد قائمة للسمات الفنيةللأزياء التعبيرية الخيالية كما يلي:

1. تشكلت أزياء التعبيريه أفلام الخيال عبر القرن العشرين من خلال مقومات علمية وفنية، أفرزتها الثورات العلمية والتقنية التي غيرت من أدراك الإنسان للكون.
2. عكست أزياء الخيال طموحات الإنسان القرن العشرين في مستقبل أكثر تقدمًا ورقيًا. فمن خلال التقنات الحديثة ظهرت مفاهيم جديدة.
3. تشكل زي أفلام الخيال من خلال العملية الإبداعية لفن الأزياء، القائم على الدراسة الجيدة للنص، التي يتحكم فيها مصمم الأزياء من خلال رؤية المخرج.
4. عكست أزياء الخيال العلمي الواقع العلمي والإقتباس من التكنولوجيا الحديثة معبرة عن أحلام الإنسان للمستقبل العلمي.
5. ظهرت الأزياء بأنماط جديدة مستلهمه من الواقع العلمي لتشكيل الشخصيات الخيالية، وممتزجة في بعض الأحيان برؤية أسطورية.
6. يتكامل الزي مع العناصر المرئية الأخرى للكادر كالديكور، الأضاءة، والمؤثرات الخاصة، لعمل وحدة فنية وتشكيلية تبرز جماليات الزي.

ثانيا : التساؤل الثاني:

تم الإجابة على التساؤل الثاني الذي ينص على:ما دور مصمم الأزياء في تجسيد الخيال عند ابتكار الزي التعبيري الخيالي؟ من خلال عرض لأعمال مصممي الأزياء عامة وأعمال المصمم الإيطالي روبيرتو كابولي خاصة. والمهام التي يقومون بها على النحو التالي:

. غالبا ما يبدأ مصمم الأزياء الخيالية بتصميم الموضة قبل الإتجاه إلى سينما الخيال.
. يقوم مصمم الأزياء بعمل رؤية أولية للتصميمات على هيئة كروكيات، ويعرضها على المخرج للوصول إلى التشكيل النهائي والاتفاق على الألوان وغالبا ما تكون هذه الكروكيات بالقلم الرصاص مع الاهتمام بالتفاصيل الدقيقة للتصميم .
. بعد الاتفاق على شكل التصميمات المطلوبة يقوم مصمم الأزياء برسم التصميمات بصورتها النهائية وتلوينها تلوين نهائي.
. تحديد الخامات المناسبة لكل تصميم بالاتفاق مع المخرج ومدير التصوير ومهندس الديكور.

. يقوم المصمم بحساب التكاليف الشاملة من خامات وتصنيع المكملات الأساسية والزخرفية والإيجارات التي من الممكن أن يستعين بها للمجاميع والكمبارس، و وضع ميزانية إجمالية للملابس فى العمل ككل.
. يقوم المصمم بشراء الخامات، وترتيب أولويات التصنيع للتصميمات حسب أولويات التصوير والديكور المنفذ .
. يقوم المصمم بوضع جدول زمني للتنفيذ ويشرف هو على التنفيذ، وهذه من المهام الشاقة للمصممين ويقول "فيكتور نينو نوفارى" (أن من يقوم بصنع الملابس للسينما لا بد وأن يعلم حق العلم أن عمله لا بد وأن يومي إلى تحقيق هدف التوفيق بين الحياة والحركة التمثيلية، لذلك كان لزاما على فنان الملابس أن يعرف معرفة دقيقة وظيفة كل جزء من أجزاء الملابس لأنه إذا كانت الملابس فى مجموعها تبدو أنيقة ومؤثرة مع الشخصية والموضوع فمعنى ذلك أن كل ما هناك تدب فيه الحياة).

ويقول "جينو سنسانى" (أنني بمجرد قرائتى للسيناريو أبادر فى الحال بالاطلاع على المراجع الخاصة بالعصر الذي حدثت فيه بل يمكنني القول بأنني كنت لا اكتفي بهذه المراجع بل كنت أقرأ القصص التي تدور حوادثها فى هذا العصر، لأنني كنت أجد فيها أكثر من غيرها روح العصر وكنت أستمد إلهامي من ذلك).

. يقوم مصمم الأزياء بعمل رؤية أولية للتصميمات على هيئة كروكيات، ويعرضها على المخرج للوصول إلى التشكيل النهائي والاتفاق على الألوان وغالبا ما تكون هذه الكروكيات بالقلم الرصاص مع الاهتمام بالتفاصيل الدقيقة للتصميم .
. بعد الاتفاق على شكل التصميمات المطلوبة يقوم مصمم الأزياء برسم التصميمات بصورتها النهائية وتلوينها تلوين نهائي.
. تحديد الخامات المناسبة لكل تصميم بالاتفاق مع المخرج ومدير التصوير ومهندس الديكور.
. يقوم المصمم بحساب التكاليف الشاملة من خامات وتصنيع المكملات الأساسية والزخرفية والإيجارات التي من الممكن أن يستعين بها للمجاميع والكمبارس، و وضع ميزانية إجمالية للملابس فى العمل ككل.
. يقوم المصمم بشراء الخامات، وترتيب أولويات التصنيع للتصميمات حسب أولويات التصوير والديكور المنفذ .
. يقوم المصمم بوضع جدول زمني للتنفيذ ويشرف هو على التنفيذ، وهذه من المهام الشاقة للمصممين ويقول "فيكتور نينو نوفارى" (أن من يقوم بصنع الملابس للسينما لا بد وأن يعلم حق العلم أن عمله لا بد وأن يومي إلى تحقيق هدف التوفيق بين الحياة والحركة التمثيلية، لذلك كان لزاما على فنان الملابس أن يعرف معرفة دقيقة وظيفة كل جزء من أجزاء الملابس لأنه إذا كانت الملابس فى مجموعها تبدو أنيقة ومؤثرة مع الشخصية والموضوع فمعنى ذلك أن كل ما هناك تدب فيه الحياة).

• بعد ذلك يتم إجراء بروفات على التصميمات المنفذة على الممثلين، وعمل التعديلات اللازمة لكل زى .

• من المهم والضروري حضور المصمم للتصوير، وذلك لضمان ظهور التصميم بالشكل المطلوب وذلك من خلال :

1-تنسيق الألوان وأشكال الملابس، والإشراف على المجاميع أثناء التصوير .
2-متابعة أداء الفنانين المعاونين له أثناء عملية تلبيس الممثلين .

3-حل أى مشكلة طارئة وتحقيق أي متطلبات عاجلة تتطلبها ظروف العمل السينمائي ووضع الحلول المناسبة .

ثالثا: التساؤل الثالث

للإجابة على التساؤل الثالث الذي ينص على: ما امكانية تصميم ازياء تعبيرية خيالية فى ظل الموضة السائدة؟ قام الباحث بإختيار أحد أعمال روبرتو كافالي ودراسة المشاهد الخاصة بالقصة واقتراح عدد 16 تصميما. وقد تم تقييم التصميمات من خلال إستمارة سيتم وصفها من خلال المعالجات الإحصائية.

التصميم الاول :

التصميم الاول

النقد الفني :

* يعبر عن بعد المعاناة لدى الشخصية كما أن تناول الألوان المتنوعة أعطى تركيب عشوائي لحالة الشخصية ما أكد اقترابها للطابعالدرامى لإحداث الفيلم أما تناول أسلوب (كافالى)فكان التصميم عبارة عن تركيبات متداخلة مما عزز من غموض الشخصية

وصفالمشهد

- مشهد نهار خارجي
- مشهد للبطله كاتنيس افردينفي مقاطعتها

ويظهر في الخلفيه بيوت تبدو من الوهله الاولي مدي الفقر الذي ألت إليه تلك المقاطعة نتيجة حصار العاصمه للمقاطعات المتمرده عليها

وصف الشخصيه

فتاه عشرينيه علي قدر كبير من الصبر علي الظروف الحياتيه تعطي طاقه ايجابيه لمن حولها من افراد اسرتها و اصدقائها .

المرحل: مرحلة الفقر

وصف التصميم ومكوناته

عباره عن فستان بقصات مختلفه وكثيره ويتكون من قطعتين قطعه سفليه و قطعه علويه متصله تصل الي اعلي الركبه وحذاء يصل الي منتصف الركبه وكوفيه تغطي بها الراس و الصدر

- الالوان الاخضر الزيتي الباهت و التركواز الباهت و البرتقالي الباهت و الفوشيا الباهت

***الخامات المستخدمه**

جبردين - فسكوز – بوبلين –

التصميم الثاني:

التصميم الثانى

النقد الفني :

* التصميم عبر عن طبيعة الشخصية المحاربة النشطة من خلال سالوبيت من الجلد الأسود مما عزز الطابع المستقبلي وأضفى غموض على الشخصية كما أكد اللون الارجوانى magenta على مفاجات الاحداث بالرغم من انه افلت التصميم من الزى التعبيرى الى ومضات الموضة السائدة وخاصة شكل الياقة الا ان

بمتابعة الاحداث نجده ملائم للجو العام وبالرجوع الى مصدر التصميم نجد ان حضور (كافالى)فى الالوان الجريئة والخامات المبتكرة قد تحقق .

وصف المشهد

- المشهد داخلي
- مشهد للبطله كاتنيس افردين وهي داخل مركز الاقتراع بالمقاطعه 12 وعمليه الاعداد و التجهيز للانتقال للعاصمه لبداء المنافسه

وصف الشخصيه

فتاه قويه شجاعه اثرت ان تتطوع بدلا من اختها التي تصغرها سنا لتخوض منافسه لعبه الجوع بدلا عنها

المرحلة: مرحلة الفقر

وصف التصميم و مكوناته

التصميم يتكون من ثلاث قطع عباره عن جاكيت باللون الفوشيا وهو جاكيت قصير باكمام طويله وبدي رمادي وبنطلون اسود وبوت قصير اسود

الخامات: جبردين ليكرا – بوبلين – فسكوز – فانيلا

التصميم الثالث

التصميم الثالث :-

النقد الفني :

ينتمى الزى الى الطابع الحربى نظرا لطبيعة الخطوط الهندسية الصريحة التى تتحرك تبعا لموروفولوجيا الجسم كما ان اللون الاحمر أكد الطابع مع التركييز على حدود الجسم المتمتع بالنشاط ويجب التأكيد على أن الزى ينفرد عن باقى أزياء الفيلم وذلك لتأكيد اهميته ودوره فى تصاعد أحداث القصة واذا تعمقنا فى الزى وجدنا ان المصمم استخدم اسلوب (كافالى) فى التعامل مع ألوان الطبيعة واستخدام الخطوط البسيطة وابراز الصفة التشكيلية كمحور للتصميم وليست وسيط زخرفى فقط.

وصف المشهد

مشهد خارجي

مشهد (كاتنيس أفردين) في أرض المنافسة

وصف الشخصية

فتاة يافعة على قدر من الشجاعة والتضحية

المرحلة: مرحلة المنافسة أو الصراع

وصف التصميم ومكوناته

التصميم مكون من قطعة واحدة تشبه الافرول أو السوليبت الكامل من خامة ذات مطاطية عالية يسوستة من الأمام وحزام في منتصف الوسط وبوت يصل إلى الركبة والأفرول به قصات من الوان مختلفة مع بعض القطع المضافة عند أعلى الزراع.

الألوان: اللون الزهري والأحمر والروز

الخامات : الربر المطاط – بوبلين ليكرا – جلد صناعي ليكرا – نايلون استرتش.

التصميم الرابع

التصميم الرابع :-

النقد الفني :

اجتمع فى هذا التصميم عناصر نجاح موضوع الدراسة من حيث ملائمته للشخصية وموضوع الفيلم وأحداث القصة كما اقترب من اسلوب (كافالى)فى تناول الخامات المبتكرة مع تحور فى تناول الخطوط التراثية من خطوط فرسان العصور الوسطى كما أن اللون الازرق اعطى طابع اسطورى للشخصية .

وصف المشهد

مشهد مهاري

مشهد لكاتنيس أفردين في أرض المنافة والصراع

وصف الشخصية

فتاة جريئة على قدر كبير من الشجاعة والمغامرة والحماس

المرحلة:مرحلة المنافسة

وصف التصميم ومكوناته

التصميم مكون من قطعة واحدة تشبه السلوبيت من خامة مطاطية لتكون مريحة في اللبس وبوت تحت الركبة مزود بشرايط والقطعة مزودة بسوستة أماميه وقصات مختلفة وحزام أسفل منطقة الوسط مع قطع مضافة على الركبة.

الألوان : اللون الأزرق الفاتح والمادي والأخضر مع الفاتح

الخامات: الربط المطاط -بويلين ليكرا -جلد مطاطي.

التصميم الخامس

التصميم الخامس :-

النقد الفني :

الزى وظيفته اعطاء الطابع الاولى للشخصية مع تمهيد للحدث فكان هذا الزى بعيد عن طابع الشخصية الغامض نظرا للخطوط التراثية الواضحة للشعوب الجليدية القطبية مما شتت المشاهد عن سياق العمل المستقبلى الغامض كما أن الزى تناول الموضة بشكل صريح دون معالجته بدراما الحدث الملئ بالغامرات الصعبة.

وصف المشهد

مشهد خارجي في الغابة نهاري

مشهد لكاتنيس أفردين في الغابة أثناء عملية الصيد أثناء الحصار على المقاطعة

وصف الشخصية

فتاة مثابرة مغامرة تقوم بالصيد خلسة بالرغم من القيود المفروضة على المقاطعة تجريم اجتياز السور الفاصل بين مقاطعة 12 والغابات الجاورة للحد الذي يصل الى المحاكمة المشدة

المرحلة: مرحلة الفقر

وصف التصميم ومكوناته

التصميم عبارة عن جاكيت بكابشون ذات تصميمات نباتية وبنطلون ليكرا جسم وتي شيرت بالكمام وشنطة كتف وحذاء بشرايط.

الألوان : الأزرق الفاتح مع شرايط برتقالية واللون الرمادي والتركواز

الخامات: صوف مخلوط – لباد وجبردين ليكرا – جينز – تريكو ضيق

التصميم السادس :-

التصميم السادس

النقد الفني :الزى بعيد عن طابع الشخصية ومعاناتها ولا يتلائم مع مغامرات أحداث الشخصية فبالرغم من أنه من خطوط الموضة ولكنها ليست السائدة حيث يرجع لستينات القرن الماضى

وصف المشهد

مشهد خارجي نهاري

مشهد لكاتنيس أفردين وهي أمام مركز الإقتراع بالمقاطعة 12 بعدما تطوعت لخوض المنافسة بدلا من أختها الصغرى

وصف الشخصية

فتاة في العقد الثاني ذات ملابس متواضعة ضحت بنفسها لخوض المنافسة القتالية بدلاً من أختها الصغرى

المرحلة:مرحلة الفقر

وصف التصميم ومكونته

التصميم مكون من فستان بسيط مفتوح من الأمام مزود بأزرار وفتحة وديكوليتية للرقبة وثلث كم والفستان يصل إلى تحت الركبة وحزام على الوسط

الألوان: اللون الأزرق الفاتح مع حزام أزرق

الخامات:الفسكوز بولين جيودين.

التصميم السابع :-

التصميم السابع

النقد الفني :

يعتبر هذا الزى من أنماط الموضة السائدة بشكل صريح فلولا القوس ما أدركت أنه زى حربى فى حلبة المنافسة وعلى ذلك فهو فقير خياليا ولا يجنح الى الطابع المستقبلى الذى ينتمى اليه احداث القصة كما أن ملامح شخصية الزى تفتقر الى اسلوب (كافالى) نظرا لتوازن قوة الخامات مع بعضها البعض ما نتج استاتيكية صماء للتكوين

وصف المشهد

مشهد خارجي نهاري

مشهد لكاتنيس أفردين أثناء عملية الصيد في الغابات المجاورة اثناء الحصار على المقاطعة.

وصف الشخصية

فتاة على قدر كبير من المسئولية والعطاء على قدر استطاعتها ترتدي ملابس متواضعة

المرحلة: مرحلة الفقر

وصف التصميم ومكوناته

التصميم مكون من جيليه وتي شيرت وبنطلون وحذاء

الخامات: جينز – جبردين – صوف مخلوط – فسكوز – تريكو.

التصميم الثامن :-

التصميم الثامن

النقد الفني :

تناول الطراز الفرعونى بصورة مبتكرة أعطى بعد خيالى للتصميم كمت أن ثراء الخامات المعدنية مع التراكب الجلدى عزز من الطابع الحربى واقترب التصميم من المعنى المراد ايصاله للجماهير فلقد وظف المصمم الحزام الفرعونى بالتنورة فى تكثيف هذا الطراز مع ترديده فى غطاء الشعر المبتكر من صقر حورس الفرعونى وعلى ذلك نجح المصمم فى استغلال اسلوب كافالى فى تناول التصميم .

وصف المشهد

المشهد خارجي نهاري

مشهد لكاتنيس افردين في ارض المنافسه القتاليه بزي المحارب

وصف الشخصيه

فتاه قويه شجاعي علي قدر من الذكاء

المرحلة: مرحلة المنافسه

وصف التصميم ومكوناته

مكون من ثلاث قطع علويه بها قصات و سفليه بنطلون بقصات ومع الحزام شرائط مع الكاب المثبت علي الاكتاف مع حذاء وغطاء الراس

الخامات: جلد صناعي – بويلين ليكرا – ربر مطاطي

الالوان: الازرق الفاتح – التركواز - البرتقالي – الروز – الرمادي

التصميم التاسع :-

التصميم التاسع

النقد الفني :

التصميم استخدم الزهرة النباتية فى توظيف الشكل الدرامى للزى بصورة ابداعية اقتربت من اسلوب كافالى كما أن خروج الزى عن اطار الجسد عزز من الطابع الكرنفالى للحدث .

وصف المشهد

مشهد داخلي ليلي داخل المسرح

مشهد (لكاتنيس افردين) في المسرح أثناء الاحتفال بالنصر بعد خوض المنافسة الأولى

وصف الشخصية: شخصية ذات ثقة كبيرة بالنفس وشموخ وفرحة بالإنتصار

المرحلة: مرحلة الغنى

وصف التصميم ومكوناته

التصميم مكون من فستان مقصات ومزود بشرائط جلدية وغطاء للراس

الألوان: الأخضر الزيتوني على الأصفر والتركواز

الخامات: ساتان مط – جلد صناعي – حرير صناعي.

التصميم العاشر :-

التصميم العاشر

النقد الفني :

بالرغم من مستقبلية التصميم من خطوط مبتكرة وألوان جذابة وخامات حديثة تؤكد رشاقة الشخصية وقوة ارادتها الا أن التصميم يشير الى مستقبل بعيد ذو طابع فضائى منفصل عن سياق القصة التى تستخدم أحداث المستقبل القريب كاسقاط سياسى واقتصادى لما ال اليه المجتمعات الحضارية المعاصرة من رخص لقيمة الانسان كما أنه بعيد عن اسلوب كرنفالى.

وصف المشهد

مشهد خارجي في الغابة نهاري

مشهد لكاتنيس أفردين في ارض المنافسه او الصراع بزي المنافسه

وصف الشخصيه

شخصيه ذات مهاره عاليه برمي السهام علي قدر من الفطنه

المرحله : مرحله المنافسه

وصف التصميم ومكوناته

التصميم مكون من ثلاث قطع قطعه علويه بقصات طويله و مائله والقطعه السفليه عباره عن بنطلون مجسم من الليكرا مع كاب خلفي مثبت من الاكتاف

الالوان : البرتقالي – التركواز – الفوشيا – الازرق الفاتح

الخامات : جلد صناعي بوبلين ليكرا – ربر

التصميم الحادي عشر :-

التصميم الحادى عشر

النقد الفني :

التصميم اجتمعت فيه عوامل نجاح عينة البحث من حيث التعبير عن موقف الشخصية من الحدث وأيضا جسد روح الشخصية الحيوية المصرة على اجتياز الصعاب وايضا كثف من خطوط كافالى فى التصميم من حيث تناوله للطابع الفرعونى الملكى بصورة ابداعية مزج به مع خطوط الموضة السائدة بألوان جريئة موزعة بايقاع موسيقى

وصف المشهد

مشهد داخلي ليلي

مشهد (لكاتنيس أفردين) على المسرح اثناء الاحتفال بالنصر بعد المنافسة الأولى

وصف الشخصية

فتاة على قدر من القوة والإحساس بلذة النصر والشموخ

المرحلة: مرحلة الغنى

وصف التصميم ومكوناته

فستان على الطراز الفرعوني يتكون من قطعة علوية مضافة وسفلية وتاج على الراس ومروحة ريش

الخامات: فستان مط – حرير صناعي – تفتاه – فسكوز حرير

الألوان: الأزرق الفاتح – البرتقالي – الأصفر الكناري

التصميم الثاني عشر :-

التصميم الثانى عشر

النقد الفني :

الزى يحمل من الاشارات عن مستوى الشخصية الرئيسية فى الفيلم فى مرحلة الفقر حيث الخامات الرسة ذات التراكيب المتداخلة مما أكد على معاناتها واحتياجها لدخول حلبة المنافسة التى تعبث بحياة الضعفاء من البشر فجاء الزى ليجسد ويؤكد هذا المعنى كما أن التباين الواضح للخامة مع غموض تجميعها أعطى غموض درامى لأحداث الفيلم فأعطى بعد درامى غير مباشر أما اقتراب التصميم من أسلوب كافالى فلقد تحقق ذلك نظرا لصراحة الالوان الباردة مع الالوان الترابية التى تقترب من الطبيعة فهى كالشجرة التى تتحمل تقلبات المناخ وهذا بعد من أبعاد الشخصية التى تتحمل الاقدار الصعبة

وصف المشهد :

مشهد خارجي في الغابة نهاري

مشهد للبطله لكاتنيس أفردين وهي في اطلال المنازل المهدومه داخل المقاطعه 13

وصف الشخصيه

فتاه مفعمه بالحيويه والصبر و ذات عزيمه قويه

المرحلة: مرحله الفقر

وصف التصميم ومكوناته

التصميم عباره عن فستان به قصات و اجزاء مضافه ذات الوان متداخله مع بنطلون وبدي باكمام وحذاء طويل

الالوان : البني – الاخضر الزرعي – التركواز – الكاروه – اللون الجملي

الخامات : الفسكوز – الجبردين – الشمواه الصناعي – التريكو

التصميم الثالث عشر :-

النقد الفني :

تحور موروفولوجيا النبات فى عملية نموه كبعد تصميمى لاستراتيجية اسلوب كافالى اعطى صبغة عالم الخيال العلمى ما ساعد على زراعة الزى داخل سياق الحدث الدرامى الديستوبى كما عززمن قدرة الشخصية على تحمل مشقات المنافسة من خلال طبقات الزى المتراكبة البنيان كما دروع الحرب فى العصور الوسطى ولكن بخامات بلاستيكية معاصرة وعلى ذلك اقترب التصوير من توضيح فكرة الدراسة من دمج خطوط الموضة التى تجمح للطابع الحيوى الرياضى والشكل الخيالى المستقبلى من تعقد تقنيات تراكب الخامات لتحقيق الشكل.

التصميم الثالث عشر

وصف المشهد

المشهد خارجي نهاري

مشهد لكاتنيس افردين وهي في أرض المنافسة أو ساحة الصراع

وصف الشخصية

شخصية محاربة ذات جراءة وشخصية وذكاء

المرحلة: مرحلة الصراع أو المنافسة

وصف التصميم ومكوناته

التصميم مكون من قطعتين علوية من شرائط متداخلة وبأكمام طويلة وبنطلون سفلي وغطاء راسي وحذاء

الخامات: جلد صناعي ليكرا – ربر

الألوان: رمادي أصفر لموني – أزرق فاتح

التصميم الرابع عشر :-

النقد الفني:

كان الانتصار فى اخر المنافسة لصالح الشخصية الرئيسية مذاق خاص بعد صراع شديد المنافسة وعلى ذلك كان لزى الاحتفال دور فى ابراز هذا المعنى ولكن لم يتم تطبيقه على هذا التصميم بالرغم من تناوله خامات صناعية مستقبلية الا انه لا يعبر عن روح الشخصية المقاتلة الرشيقة المفعمة بالحيوية وانما يعبر عن سيدة ارستقراطية ساكنة القصور بالمستقبل كما أنه بعيد عن مناخ كافالى فى تصميم الزى ويعتمد على أدوار الرشاقة

التصميم الرابع عشر

وصف المشهد

المشهد داخلي ليلي

مشهد (لكاتنيس افردين) في المسرح أثناء الاحتفال بالنصر

وصف الشخصية
شخصية ذات حضور قوي وثقة بالنفس
المرحلة : مرحلة الغنى
وصف التصميم ومكوناته
التصميم مكون من فستان ذات قصات وقطع مضافة
الألوان : البرتقالي والرمادي الذهبي
الخامات: ساتان مط – حرير صناعي مط – فسكوز حرير.
التصميم الخامس عشر :-
النقد الفني :
كان اقتراب التصميم من حقل التشكيل الفرعونى الملكى اشارة لنجاح التصميم حيث اقترب من طبيعة الشخصية النشطة وايضا اسلوب كافالى فى ابتكار تصميم خيالى مستقبلى يوظف الشكل التراثى حيث تناول عناصر الحيوانات التى كانت مفردات الفنان الفرعونى فى تشكيل التصميم من جناح حورس ورأس الأفعى والجعران مما عزز من شخصية التصميم وملائمته فى أحداث المشهد الانتصارى

التصميم الخامس عشر

وصف المشهد
المشهد داخلي ليلي
مشهد (لكاتنيس أفردين) أثناء الاحتفال على المسرح بعد الفوز في المنافسة
وصف الشخصية
فتاة ذكية على قدر كبير من الثبات والصفاء
المرحلة: مرحلة الغنى

وصف التصميم ومكوناته
مكون من فستان على الطراز الفرعوني والذي يحتوي على قصات مضافة وقصات بليسيه وشرائط من الجلد والأكمام المفرغة مزودة بشرائط على شكل الريش
الألوان : الأصفر والبنفسجي والبرتقالي والتركواز
الخامات: جلد حرير صناعي – تيفون – حرير – فسكوز حرير – اورجانزا
ولتحقق من فروض البحث تم اعداد استمارة استبيان لتحكيم التصميمات المقترحة ملحق (1) وتم تحكيم التصميمات والمعالجة الاحصائية للنتائج وذلك كما يلي:
أولاً: التحقق من دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى.
وللتحقق من دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى التصميمات المقترحة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل عنصر للتصميمات ككل، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (1):

جدول (1)مدى تحقق دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى وفقاً لآراء المحكمين.

العناصر	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة
توظيف عناصر التصميم	2.55	0.52	85.08	مناسب
ملاءمة التصميم لأزياء الخيال	2.44	0.61	81.27	مناسب
تحقيق الرؤية الفنية لتصميم الزى التعبيرى	2.37	0.69	78.94	مناسب
توافق التصميم مع باقى عناصر الفيلم	2.36	0.71	78.52	مناسب
دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى	2.43	0.64	80.95	مناسب

من الجدول (1) يتبين اتفاق المحكمين حول دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى التصميمات المقترحة، حيث جاءت الآراء مرتفعة لجميع العناصر بناءاً على التدرج الثلاثى للوزن، ووقعت فى مستوى **"مناسب"** لجميع العناصر، وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (78.52% - 85.08%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (2.36 – 2.55).

ثانياً: التحقق من مدى ملائمة التصميم للشخصية.

للتحقق من مدى ملائمة التصميم للشخصية فى التصميمات المقترحة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل عنصر للتصميمات ككل، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (2):

جدول (2): مدى ملائمة التصميم للشخصية وفقاً لآراء المحكمين.

العناصر	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة
تحقيق الزى للمظهر الاولى لحالة الشخصية	2.47	0.52	82.33	مناسب
توافق التصميم مع الشخصية وتحقيق الهدف المرجو منها	2.39	0.63	79.58	مناسب
توافق التصميم مع القصة دون تشتيت المشاهد	2.37	0.66	79.15	مناسب
ملائمة التصميم للشخصية	**2.41**	**0.61**	**80.35**	**مناسب**

من الجدول (2) يتبين اتفاق المحكمين حول ملائمة التصميم للشخصية، حيث جاءت الآراء مرتفعة لجميع العناصر بناءاً على التدرج الثلاثى للوزن، ووقعت فى مستوى "مناسب" لجميع العناصر، وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (79.15% - 82.33%) وتراوحت قيم المتوسط الحسابى ما بين (2.37 – 2.47).

أما ملائمة التصميم للشخصية ككل؛ بلغت نسبة الاتفاق (80.35%) والمتوسط الحسابى (2.41)، مما يوضح ملائمة التصميم للشخصية.

ثالثاً: تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالى.

وللتحقق من تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالى فى التصميمات المقترحة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل عنصر للتصميمات ككل، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (3): مدى تحقق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالي وفقاً لآراء المحكمين.

العناصر	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة
الوحدة والترابط بين التصميم والشخصية	2.42	0.57	79.37	مناسب
النسبة والتناسب في التصميم	2.37	0.66	78.84	مناسب
اتزان الخطوط في التصميم	2.41	0.64	80.32	مناسب
التباين اللونى للتصميم	2.40	0.66	80.53	مناسب
تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالي	**2.40**	**0.63**	**79.92**	**مناسب**

من الجدول (3) يتبين اتفاق المحكمين حول تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالي، حيث جاءت الآراء مرتفعة لجميع العناصر بناءاً على التدرج الثلاثى للوزن، ووقعت فى مستوى "مناسب" لجميع العناصر، وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (78.84% - 80.53%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (2.37 – 2.42)،أما القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالي ككل؛ بلغت نسبة الاتفاق (79.92%) والمتوسط الحسابى (2.40)، مما يوضح تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالي.

رابعاً: ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال.

وللتحقق من مدى ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال فى التصميمات المقترحة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل عنصر للتصميمات ككل، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (4):

جدول (4): مدى ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال وفقاً لآراء المحكمين.

العبارات	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة
ملاءمة التصميم للسياق العام لدراما الأفلام	2.44	0.53	81.27	مناسب
ملاءمة التصميم للوحدة الفنية للفيلم	2.48	0.61	82.65	مناسب
ملاءمة التصميم للرؤية الفنية الحديثة	2.36	0.70	78.73	مناسب
ملاءمة التصميم للعناصر الفنية	2.38	0.62	79.26	مناسب
ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال	**2.41**	**0.62**	**80.48**	**مناسب**

من الجدول (4) يتبين اتفاق المحكمين حول ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال، حيث جاءت الآراء مرتفعة لجميع العناصر بناءاً على التدرج الثلاثى للوزن، ووقعت فى مستوى **"مناسب"** لجميع العناصر، وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (78.73% - 81.27%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (2.36 – 2.44).

أما **ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال** ككل؛ بلغت نسبة الاتفاق (80.48%) والمتوسط الحسابى (2.41)، مما يوضح ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال.

المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى.

وللتحقق من ذلك قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل تصميم، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (5):

جدول (5): المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى.

التصميمات المقترحة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة	الترتيب
التصميم رقم1	2.57	0.29	85.71	مناسب	6
التصميم رقم2	2.15	0.46	71.83	مناسب إلى حد ما	11
التصميم رقم3	**2.95**	**0.10**	**98.41**	**مناسب**	**1**
التصميم رقم4	1.95	0.41	65.08	مناسب إلى حد ما	14
التصميم رقم5	2.54	0.38	84.52	مناسب	7
التصميم رقم6	2.19	0.53	73.02	مناسب إلى حد ما	10
التصميم رقم7	**2.94**	**0.16**	**98.02**	**مناسب**	**3**
التصميم رقم8	1.90	0.47	63.49	مناسب إلى حد ما	15
التصميم رقم9	2.25	0.49	75.00	مناسب إلى حد ما	9
التصميم رقم10	2.13	0.45	71.03	مناسب إلى حد ما	12
التصميم رقم11	**2.94**	**0.11**	**98.02**	**مناسب**	**2**
التصميم رقم12	2.88	0.30	96.03	مناسب	4
التصميم رقم13	2.08	0.41	69.44	مناسب إلى حد ما	13
التصميم رقم14	2.64	0.49	88.10	مناسب	5
التصميم رقم15	2.30	0.44	76.59	مناسب إلى حد ما	8

من الجدول (5) يتبين أن آراء المحكمين وقعت فى مستوى **"مناسب"** للتصميمات أرقام (1 ، 3 ، 5 ، 7 ، 11 ، 12 ، 14)، حيث تراوحت نسب الاتفاق لهذه التصميمات ما بين (84.52% - 98.41%) وتراوحت قيم المتوسط الحسابى لها ما بين (2.54 – 2.95)، فى حين وقعت فى مستوى "مناسب إلى حد ما" للتصميمات أرقام (2 ، 4 ، 6 ، 8 ، 9 ، 10 ، 13 ، 15) وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (63.49% - 76.59%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (1.90 – 2.30).

وجاء التصميم رقم (3) الأفضل بنسبة اتفاق (98.41%) ومتوسط الحسابى (2.95)، يليه التصميمين رقمى (11، 7) على الترتيب بنسبة اتفاق (98.02%) ومتوسط الحسابى (2.94) لكل منهما، ويلى ذلك باقى التصميمات حسب نسبة الاتفاق لكل منها.

المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية ملائمة التصميم للشخصية.

وللتحقق من ذلك قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل تصميم، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (6):

جدول (6): المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية ملائمة التصميم للشخصية.

التصميمات المقترحة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة	الترتيب
التصميم رقم1	2.56	0.41	85.19	مناسب	5
التصميم رقم2	2.09	0.50	69.81	مناسب إلى حد ما	12
التصميم رقم3	**2.97**	**0.10**	**98.95**	**مناسب**	**1**
التصميم رقم4	1.95	0.54	65.08	مناسب إلى حد ما	15
التصميم رقم5	2.33	0.37	77.78	مناسب إلى حد ما	7
التصميم رقم6	2.21	0.56	73.56	مناسب إلى حد ما	10
التصميم رقم7	**2.92**	**0.18**	**97.37**	**مناسب**	**3**
التصميم رقم8	2.05	0.41	68.27	مناسب إلى حد ما	13
التصميم رقم9	2.25	0.43	75.11	مناسب إلى حد ما	8
التصميم رقم10	2.03	0.35	67.73	مناسب إلى حد ما	14
التصميم رقم11	**2.95**	**0.12**	**98.43**	**مناسب**	**2**
التصميم رقم12	2.86	0.31	95.25	مناسب	4
التصميم رقم13	2.19	0.34	72.98	مناسب إلى حد ما	11
التصميم رقم14	2.56	0.49	85.21	مناسب	6
التصميم رقم15	2.24	0.42	74.60	مناسب إلى حد ما	9

من الجدول (6) يتبين أن آراء المحكمين وقعت فى مستوى "مناسب" للتصميمات أرقام (1 ، 3 ، 7 ، 11 ، 12 ، 14)، حيث تراوحت نسب الاتفاق لهذه التصميمات ما بين (85.19% - 98.95%) وتراوحت قيم المتوسط الحسابى لها ما بين (2.56 – 2.97)، فى حين وقعت فى مستوى "مناسب إلى حد ما" للتصميمات أرقام (2 ، 4 ، 5 ، 6 ، 8 ، 9 ، 10 ، 13 ، 15) وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (65.08% - 77.78%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (1.90 – 2.30).

وجاء التصميم رقم (3) الأفضل بنسبة اتفاق (98.95%) ومتوسط الحسابى (2.97)، يليه التصميم رقم (11) بنسبة اتفاق (98.43%) ومتوسط الحسابى (2.95)، ثم التصميم رقم (7) بنسبة اتفاق (97.37%) ومتوسط الحسابى (2.92)، ويلى ذلك باقى التصميمات حسب نسبة الاتفاق لكل منها.

المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية تحقيق القيم الفنية والابداعية فى التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالى.

وللتحقق من ذلك قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل تصميم، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (7):

جدول (7): المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالى.

التصميمات المقترحة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة	الترتيب
التصميم رقم1	2.49	0.40	82.94	مناسب	6
التصميم رقم2	2.10	0.44	69.84	مناسب إلى حد ما	11
التصميم رقم3	**2.96**	**0.12**	**98.81**	**مناسب**	**2**
التصميم رقم4	2.02	0.43	67.46	مناسب إلى حد ما	13
التصميم رقم5	2.25	0.36	75.00	مناسب إلى حد ما	9
التصميم رقم6	2.24	0.53	74.60	مناسب إلى حد ما	10
التصميم رقم7	**2.98**	**0.08**	**99.21**	**مناسب**	**1**
التصميم رقم8	1.99	0.43	66.27	مناسب إلى حد ما	14
التصميم رقم9	2.26	0.50	75.40	مناسب إلى حد ما	8
التصميم رقم10	1.90	0.38	63.49	مناسب إلى حد ما	15
التصميم رقم11	**2.93**	**0.14**	**97.62**	**مناسب**	**3**
التصميم رقم12	2.86	0.30	95.24	مناسب	4
التصميم رقم13	2.05	0.38	68.25	مناسب إلى حد ما	12
التصميم رقم14	2.62	0.53	87.30	مناسب	5
التصميم رقم15	2.32	0.44	77.38	مناسب إلى حد ما	7

من الجدول (7) يتبين أن آراء المحكمين وقعت فى مستوى **"مناسب"** للتصميمات أرقام (1 ، 3 ، 7 ، 11 ، 12 ، 14)، حيث تراوحت نسب الاتفاق لهذه التصميمات ما بين (82.94% - 99.21%) وتراوحت قيم المتوسط الحسابى لها ما بين (2.49 – 2.98)، فى حين وقعت فى مستوى **"مناسب إلى حد ما"** للتصميمات أرقام (2 ، 4 ، 5 ، 6 ، 8 ، 9 ، 10 ، 13 ، 15) وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (63.49% - 77.38%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (1.90 – 2.32).

وجاء التصميم رقم (7) الأفضل بنسبة اتفاق (99.21%) ومتوسط الحسابى (2.98)، يليه التصميم رقم (3) بنسبة اتفاق (98.81%) ومتوسط الحسابى (2.96)، ثم التصميم رقم (11) بنسبة اتفاق (97.62%) ومتوسط الحسابى (2.93)، ويلى ذلك باقى التصميمات حسب نسبة الاتفاق لكل منها.

المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال.

وللتحقق من ذلك قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل تصميم، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (8):

جدول (8): المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال.

التصميمات المقترحة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة	الترتيب
التصميم رقم1	2.36	0.39	78.57	مناسب	7
التصميم رقم2	2.12	0.34	70.63	مناسب إلى حد ما	12
التصميم رقم3	**2.98**	**0.08**	**99.21**	**مناسب**	**1**
التصميم رقم4	1.93	0.35	64.29	مناسب إلى حد ما	15
التصميم رقم5	2.31	0.51	76.98	مناسب إلى حد ما	8
التصميم رقم6	2.21	0.44	73.81	مناسب إلى حد ما	10
التصميم رقم7	**2.96**	**0.09**	**98.81**	**مناسب**	**2**
التصميم رقم8	2.12	0.36	70.63	مناسب إلى حد ما	13
التصميم رقم9	2.24	0.50	74.60	مناسب إلى حد ما	9
التصميم رقم10	2.01	0.40	67.06	مناسب إلى حد ما	14
التصميم رقم11	**2.92**	**0.12**	**97.22**	**مناسب**	**3**
التصميم رقم12	2.89	0.23	96.43	مناسب	4
التصميم رقم13	2.17	0.42	72.22	مناسب إلى حد ما	11
التصميم رقم14	2.63	0.49	87.70	مناسب	5
التصميم رقم15	2.37	0.44	78.97	مناسب	6

من الجدول (8) يتبين أن آراء المحكمين وقعت فى مستوى **"مناسب"** للتصميمات أرقام (1 ، 3 ، 7 ، 11 ، 12 ، 14 ، 15)، حيث تراوحت نسب الاتفاق لهذه التصميمات ما بين (78.57% - 99.21%) وتراوحت قيم المتوسط الحسابى لها ما بين (2.36 – 2.98)، فى حين وقعت فى مستوى **"مناسب إلى حد ما"** للتصميمات أرقام (2 ، 4 ، 5 ، 6 ، 8 ، 9 ، 10 ، 13) وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (64.29% - 76.98%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (1.93 – 2.31).

وجاء التصميم رقم (3) الأفضل بنسبة اتفاق (99.21%) ومتوسط الحسابى (2.98)، يليه التصميم رقم (7) بنسبة اتفاق (98.81%) ومتوسط الحسابى (2.96)، ثم التصميم رقم (11) بنسبة اتفاق (97.22%) ومتوسط الحسابى (2.92)، ويلى ذلك باقى التصميمات حسب نسبة الاتفاق لكل منها.

المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية التقييم الكلى.

وللتحقق من ذلك قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ونسبة الاتفاق لآراء المحكمين نحو كل تصميم، وفقاً لمقياس ثلاثى متدرج، وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (9):

جدول (9): المقارنة بين التصميمات المقترحة من ناحية التقييم الكلى.

التصميمات المقترحة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	نسبة الاتفاق (%)	درجة المناسبة	الترتيب
التصميم رقم1	2.49	0.30	83.10	مناسب	6
التصميم رقم2	2.12	0.35	70.53	مناسب إلى حد ما	12
التصميم رقم3	**2.97**	**0.05**	**98.85**	**مناسب**	**1**
التصميم رقم4	1.96	0.37	65.48	مناسب إلى حد ما	15
التصميم رقم5	2.36	0.36	78.57	مناسب	7
التصميم رقم6	2.21	0.46	73.75	مناسب إلى حد ما	10
التصميم رقم7	**2.95**	**0.09**	**98.35**	**مناسب**	**2**
التصميم رقم8	2.02	0.36	67.17	مناسب إلى حد ما	14
التصميم رقم9	2.25	0.44	75.03	مناسب إلى حد ما	9
التصميم رقم10	2.02	0.32	67.33	مناسب إلى حد ما	13
التصميم رقم11	**2.93**	**0.08**	**97.82**	**مناسب**	**3**
التصميم رقم12	2.87	0.27	95.74	مناسب	4
التصميم رقم13	2.12	0.32	70.73	مناسب إلى حد ما	11
التصميم رقم14	2.61	0.47	87.08	مناسب	5
التصميم رقم15	2.31	0.38	76.88	مناسب إلى حد ما	8

من الجدول (9) يتبين أن آراء المحكمين وقعت فى مستوى **"مناسب"** للتصميمات أرقام (1 ، 3 ، 5 ، 7 ، 11 ، 12 ، 14)، حيث تراوحت نسب الاتفاق لهذه التصميمات ما بين (78.57% - 98.85%) وتراوحت قيم المتوسط الحسابى لها ما بين (2.36 – 2.98)، فى حين وقعت فى مستوى **"مناسب إلى حد ما"** للتصميمات أرقام (2 ، 4 ، 6 ، 8 ، 9 ، 10 ، 13 ، 15) وتراوحت نسب الاتفاق ما بين (65.48% - 76.88%) وتراوح قيم المتوسط الحسابى ما بين (1.96 – 2.31).

وجاء التصميم رقم (3) الأفضل بنسبة اتفاق (98.85%) ومتوسط الحسابى (2.97)، يليه التصميم رقم (7) بنسبة اتفاق (98.35%) ومتوسط الحسابى (2.95)، ثم التصميم رقم (11) بنسبة اتفاق (97.82%) ومتوسط الحسابى (2.93)، ويلى ذلك باقى التصميمات حسب نسبة الاتفاق لكل منها.

سادساً: نتائج اختبارات الفروض الاحصائية

ولاختبار صحة الفروض الاحصائية استخدم الباحث تحليل التباين الأحادى للمقارنة بين التصميمات المقترحة، وجاءت النتائج على النحو التالى:

❖ **نتائج الفرض الأول للدراسة:**

ينص الفرض الأول على أنه **"توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لدور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى".**

ونتائج الفرض الأول يوضحها الجدول (10):

جدول (10): نتائج تحليل التباين الأحادى للمقارنة بين التصميمات المقترحة وفقاً لدور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى.

المحاور الأول	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى	بين التصميمات	41.38	14	2.96	19.32	0.001	دال
	داخل التصميمات	45.89	300	0.15			
	المجموع	87.27	314				

يتبين من الجدول (10) وجود فروق دالة احصائياً بين التصميمات المقترحة وفقاً لدور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى، حيث بلغت قيمة "ف" (19.32) ومستوى الدلالة (0.001).

من الجدول (10) ونتائجه يتبين تحقق الفرض الأول للدراسة.

❖ **نتائج الفرض الثانى للدراسة:**

ينص الفرض الثانى على أنه "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية".ونتائج الفرض الثانى يوضحها الجدول (11):

جدول (11): نتائج تحليل التباين الأحادى للمقارنة بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية.

المحور الثانى	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
ملائمة التصميم للشخصية	بين التصميمات	38.72	14	2.77	17.88	0.001	دال
	داخل التصميمات	46.39	300	0.15			
	المجموع	85.11	314				

يتبين من الجدول (11) وجود فروق دالة احصائياً بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية، حيث بلغت قيمة "ف" (17.88) ومستوى الدلالة (0.001).

من الجدول (11) ونتائجه يتبين تحقق الفرض الثانى للدراسة.

❖ **نتائج الفرض الثالث للدراسة:**

ينص الفرض الثالث على أنه "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية. ونتائج الفرض الثالث يوضحها الجدول (12):

جدول (12): نتائج تحليل التباين الأحادى للمقارنة بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية.

المحور الثالث	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالى	بين التصميمات	42.88	14	3.06	20.25	0.001	دال
	داخل التصميمات	45.38	300	0.15			
	المجموع	88.26	314				

يتبين من الجدول (12) وجود فروق دالة احصائياً بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية، حيث بلغت قيمة "ف" (20.25) ومستوى الدلالة (0.001).

من الجدول (12) ونتائجه يتبين تحقق الفرض الثالث للدراسة.

❖ **نتائج الفرض الرابع للدراسة:**

ينص الفرض الرابع على أنه "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال". ونتائج الفرض الرابع يوضحها الجدول (13):

جدول (13): نتائج تحليل التباين الأحادى للمقارنة بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال.

المحور الرابع	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال	بين التصميمات	39.22	14	2.80	20.20	0.001	دال
	داخل التصميمات	41.60	300	0.14			
	المجموع	80.81	314				

يتبين من الجدول (13) وجود فروق دالة احصائياً بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية، حيث بلغت قيمة "ف" (20.20) ومستوى الدلالة (0.001).من الجدول (13) ونتائجه يتبين تحقق الفرض الرابع للدراسة.

❖ **نتائج الفرض الخامس للدراسة:**

ينص الفرض الخامس على أنه "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين التصميمات المقترحة وفقاً للتقييم الكلى". ونتائج الفرض الخامس يوضحها الجدول (14):

جدول(14):نتائج تحليل التباين الأحادى للمقارنة بين التصميمات المقترحة وفقاً للتقييم الكلى.

	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
التقييم الكلى	بين التصميمات	39.76	14	2.84	25.42	0.001	دال
	داخل التصميمات	33.52	300	0.11			
	المجموع	73.28	314				

يتبين من الجدول (14) وجود فروق دالة احصائياً بين التصميمات المقترحة وفقاً لملائمة التصميم للشخصية، حيث بلغت قيمة "ف" (25.42) ومستوى الدلالة (0.001).
من الجدول (14) ونتائجه يتبين تحقق الفرض الخامس للدراسة.

❖ **نتائج الفرض السادس للدراسة:**

ينص الفرض الساس على أنه "تأثير الرؤيه الحديثة فى تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى ضوء الموضه السائدة".وللتحقق من تأثير الرؤية الحديثة فى تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى ضوء الموضه السائدة، استخدم الباحث معادلة مربع إيتا لحساب حجم التأثير، وقد إتفق فؤاد أبو حطب وآمال صادق (1991) وكوهن (1988) على أن التأثير الذى يفسر حوالى 1% من التباين الكلى يدل على تأثير ضعيف، والتأثير الذى يفسر حوالى 6% من التباين الكلى يعد تأثيراً متوسطاً ، أما التأثير الذى يفسر 15% فأكثر من التباين الكلى يعد تأثيراً كبيراً.وجاءت النتائج كما هو مبين فى الجدول (15):

جدول (15): تأثير الرؤيه الحديثة فى تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى ضوء الموضه السائدة.

محاور الاستبانة	مجموع المربعات		مربع إيتا	حجم التأثير
	بين المجموعات	الكلى		
دور العملية الابداعية للموضة في عملية تصميم الزى التعبيرى الخيالى	41.38	87.27	0.47	كبير
ملائمة التصميم للشخصية	38.72	85.11	0.45	كبير
تحقيق القيم الفنية والابداعية في التصميم من خلال الفكر التصميمى للمصمم روبرتو كافالى	42.88	88.26	0.49	كبير
ملائمة التصميمات لدراما أفلام الخيال	39.22	80.81	0.49	كبير
التقييم الكلى	**39.76**	**73.28**	**0.54**	**كبير**

يتبين من الجدول (15) وجود تأثير كبير للرؤيه الحديثة فى تصميم الزى التعبيرى الخيالى فى ضوء الموضه السائدة، حيث تراوحت قيم مربع إيتا ما بين (0.45 – 0.49) لمحاور الاستبانة و(0.54) للاستبانة ككل. و من الجدول (15) ونتائجه يتبين تحقق الفرض السادس للدراسة

المستخلص بالعربية

بعد الانتهاء من دراسة الأفكار العلمية الناتجة عن التطور التقني الحديث ، أفلام الخيال في السينما، يمكن أن نصل الي مايلي :

اولا- تطورت أنماط أزياء الخيال بتطور تقنيات الخامات المستخدمة كالأتي:

- قديمًا كان يستخدم المطاط الطبيعي والمعادن في صناعة المجسات الصلبة بالزي ثم استبدل بالمطاط الصناعي (البلاستيك) والفيبرجلاس، نتيجة توفرهما وخصائصهما متعددة الأغراض ، كما أتاحت الخامات البلاستيكية إمكانية عمل أشكال ابتكارية جديدة في أزياء الخيال العلمي، لسهولة تشكيلها يدويًا ورخص ثمنها وخفة وزنها، التي أتيحت في النصف الثاني من القرن العشرين.
- استخدمت الخامة النسجية اللامعة (الديسكو) في الأزياء الخيالية وخاصة للقادمين من الفضاء والأزياء المستقبلية. حيث انتشرت في السبعينات والثمانينات من القرن الماضي.
- استبدلت خامة الفانيلا المطاطة التي استخدمت بكثرة في الأزياء الخيالية قبل الحرب العالمية الثانية بخامة النايلون والليكرا المطاطة فى الأزياء الخيالية منذ ستينيات القرن العشرين.
- ظهور الخامات الجلدية الصناعية المطاطة أحدث تغييرًا في هيئة الزي الخيالي، حيث دعمت هذه الخامة الشكل المستقبلي المتطور للشخصيات الخاصة بالخيال العلمي. استخدمت هذه الخامة بكثرة في أزياء الخيال العلمي الحديثة
- دخول الأسفنج والفيبر كحشو داخلي لزي الخيال ، أدى إلى إعطاء الزي شكلاً مستقبليًا نتيجة منح الأسفنج والفيبر إمكانية عمل سطح نسجي بارز، أكد شكل الخامة النسجية ثلاثية الأبعاد، التي تحمل وظائف متعددة تتغلغل داخل ثنايا الزي كمفهوم للأزياء الذكية في المستقبل.
- استخدام خامة النايلون الكيفلر والنومكس في أزياء رائد الفضاء بسينما الخيال العلمي، لارتباط هاتين الخامتين بالزي الواقعي لرائد الفضاء.
- أصبح تحويل سطح الخامة البلاستيكية إلى سطح معدني سهلاً نتيجة توافر خامة الدوكو المعدني على هيئة سائلة، الذى يغطي سطح خامة البلاستيك.

ثانيا: تأثر زي الخيال بالتطور التقني في السينما كالاتي:

- تغيرت قيمة تشبع اللون للزي hue من السينما الكيميائية إلى السينما الرقمية، حيث أصبحت قيمة اللون أكثر تشبعا وقيمة عن ذي قبل.

- أتاحت السينما الرقمية إمكانية أسهل في التحكم في درجات لون الزي الظاهر على الشاشة نتيجة المعالجات اللونية التي تدخل في أثناء المونتاج والجرافيك.
- انفردت أزياء الخيال باستخدام نظام الزي الرقمي digital costume في بعض مشاهد أفلام الخيال ، التي نفذت فيها الأزياء بواقعية شديدة داخل جهاز الكمبيوتر لتخدم مشاهد الحركة والمغامرات، التي يصعب تنفيذها في الواقع المُعاش.
- أتاح التصوير الرقمي إمكانية استخدام الخامات العاكسة للإضاءة، والألوان القاتمة بشكل واسع نتيجة القدرة على التحكم في دخول الضوء خلال العدسة وإمكانية معالجة اللون عن طريق مصمم الجرافيك.

ثالثا: أغلب شخصيات الخيال من النوع البسيط، مما جعل للزي أهمية في توضيح طبيعة الشخصية بشكل مباشر عن طريق اللون أو الخط أو الخامة، ليسهل على المشاهد تتبع الأحداث واستيعاب الفكرة العلمية في فيلم الخيال

رابعا: لا يوجد حدود تحكم تصميم أزياء الخيال نظرًا للتطور المستمر للفكر الإنساني نحو التطبيقات العلمية الحديثة، وتطلع الإنسان لحياة أفضل وانطلاق لإبداعه الفني الخلاق.

خامسا: ينفرد كل عمل سينمائي بحالة خاصة تبعًا لمتطلبات السيناريو وفريق العمل، مما ينعكس ذلك على الأزياء التي تتشكل من تقنيات معينة يتحكم فيها مصمم الأزياء بما يتفق مع رؤية المخرج.

سادسا: تأثرت الأزياء في سينما الخيال بالأزياء المرسومة لشخصيات رسوم الكتب بشكل مباشر وخاصة من ناحية الخطوط والألوان، ويرجع الفضل لرسوم الكتب في تصميم الزي المطاطي للشخصيات الخيالية، وهذا التصميم يعتبر من كلاسيكيات الأزياء الخيالية.

سابعا: تأثرت أزياء الخيال العلمي في السينما بمواصفات فكر أسلوب الـ futurim التي وضعت تصورًا للزي المستقبلي بمقاييس معينة ، وفقًا لرؤية المفكرين والعلماء.

ثامنا: لا يقتصر عمل مصمم الأزياء على الأفلام المتخصصة في الخيال ، إنما يتنوع مصممو الأزياء في تناولهم لنوعية الأعمال السينمائية، حسب المعروض عليهم، ولكن يتسم مصممو الأزياء الذين رشحوا في أعمال الخيال بخبرتهم السابقة فى تناول الأفلام الحربية والبوليسية والفانتازيا.

تاسعا: رسمت أزياء الخيال أنماطًا جديدة خيالية للزي، أصبحت حقيقة في السنوات الأخيرة على أرض الواقع، مثل الأزياء الآلية والأزياء الذكية، التي ظهرت منذ ثمانينيات القرن العشرين في سينما الخيال

التوصيات

يوصى الباحث بما يلى

1. تخصيص مادة تصميم الأزياء التعبيرية والخيالية على طلبة ملابس لكليات الاقتصاد المنزلى والفنون التطبيقية
2. ارسال دورات تدريبية الى الخارج لمصممى الازياء بالتليفزيون للوقوف على أحدث التطورات التكنولوجية والتقنية الحديثة لأزياء الأفلام وخاصة الخيال
3. امداد المكتبات بأحدث المراجع والأبحاث العلمية الحديثة المتعلقة بتقنيات أفلام الخيال وذلك لجذب المخرجين الشبان الى هذه النوعية من الأفلام حيث أن هناك شبه فقر لهذه المراجع
4. عمل ما يسمى بورش عمل لطلبة الملابس مع مصممى أزياء التليفزيون وأساتذة الكليات مع تخصيص جوائز تشجيعية للطلاب عن أفضل تصميم خيالى مع ربط الموضة وتطويعها لتخدم الفكر الخيالى واطلاق العنان للابتكار والتطوير فى ظل الثورة العلمية الهائلة

المراجع:

*** الرسائل العلمية:**

1. أحمد رفقى على: رسالة دكتوراه (ملابس الشخصية وعلاقتها بالمكان وتأثيرها على شكل الحدث فى الفيلم التاريخى – المعهد العالى للسينما – أكاديمية الفنون).
2. أحمد سامى سيد : رسالة ماجستير (التقانات الحديثة فى تصميم أزياء افلام الخيال العلمى – كلية الفنون الجميلة – ديكور – حلوان- 2009).
3. سمر علي ، إيمان الصافوري ، أثر وحدة تدريسية مقترحة لتنمية مهارات التصميم على المانيكان في ضوء التطورات الحديثة للتصميم، المؤتمر القومي لمركز التعليم الجامعي "مخرجات التعليم الجامعي في ضوء معطيات العصر" جامعة عين شمس ، 2010 .
4. صفاء زهير حنفى : رسالة ماجستير (التقنيات الحديثة وأثرها على المونتاج فى فيلم الخيال العلمى – قسم المونتاج – المعهد العالى للسينما- أكاديمية الفنون.
5. مصطفى شقوير : رسالة دكتوراه (إبداع شخصيات أفلام الخال العلمى من خلال التقنيات الحديثة جامعة حلوان – فنون جميلة – ديكور 2002).
6. عبد العزيز سليمان ثابت: رسالة ماجستير (فنون الخيال العلمى وعلاقتها بتطور الرؤى الفنية للأشكال الخرافية فى اعمال الجرافيك – كلية النفون الجميلة حلوان – 1998).
7. خير الله إبراهيم خير الله – رسالة ماجستير (تصميم المناظر فى أفلام الخيال العلمى – المعهد العالمى للسينما – اكاديمية الفنون – 1993).
8. خير الله إبراهيم خير الله : رسالة دكتوراه (استخدام المؤثرات الخاصة بالوسائل الفنية الحديثة فى تشكل الصورة السينمائية فى أفلام الخيال العلمى المعهد العالى للسينما – اكاديمية الفنون – 1995.
9. مروه عوده : رسالة دكتوراه – الدور الابداعى للأزياء فى أفلام الخيال- كلية الفنون الجميلة – 2015).

مواقع الانترنت:

10- http:www.perfect scrubs-com/mens-medical- scrubs- aspx.
11- http:www.protective-clthing.com
12- http: images.google. com/imgres? Imgurls.
13- http:// images.google.com.eg/imgres? Imgurl= http// yepye. gibbs/ 2com/wp.content/ up/ oads/ 201507/ biohazard. Suit/ Thursday.
14- http:// images.Google.com.eg / imgres?Imgurl= http:/comps.foto search.com/ comp.
15- Ugn http: images. Google.com.eg/ images?Gbv=2 h1=ar& client= firfox-@ &rls= org.mozilla:en.
16- Us: official&qq = Boiler tsuit&sa=:N& start= &ndsp= / hursday, march/g. Am. Text/ html.

كتب علمية:

17- عزة الغنام – دكتوراه – الابداع الفنى فى قصص الخيال العلمى- مكتبة الانجلو – 1988.
18- على أبو شادى – سحر السينما – سلسلة الفنون – مكتبة الاسرة – 2006.
19- ماريوفوردونى – الموضات والأزياء فى الأفلام – المؤسسة المصرية العام للتكاليف والترجمة والطباعة – وزارة الثقافة – 1966.
20- محمود قاسم – الخيال العلمى آدب القرن العشرين – الهيئة العامة للكتاب – 1993.
21- شارك عبد الحميد- الخيال من الكهف إلى الواقع الافتراضى- عالم المعرفة (المجلس الوطنى للثقافة والفنون والأدب الكويتى – 2009.
22- عبد العزيز جودة/ محمد الخولى/ ضحى الدوادس. دكتوراه- أساسيا تتصميم الملابس – دار التوفيق النموذجية للطباعة – 2004.
23- سعيد الشيمى – سحر الألوان من اللوحة إلى الشاشة – الهيئة العامة لقصور الثقافة – 2007.

A modern vision in performing fictional costume design in light of the prevailing fashion

Conclusion in English

After completing the study of scientific ideas resulting from modern technical development, fiction movies in cinema, we can reach the following:

First : Imagination fashion patterns evolved with the development of the techniques of raw materials used as follows:

In the past, natural rubber and minerals were used in the manufacture of solid sensors with uniforms and then replaced with synthetic rubber (plastic) and fiberglass, as a result of their availability and their multi-purpose properties. In the second half of the twentieth century.

The glossy textured material (disco) was used in fictional outfits, especially for those coming from space and future outfits. Where it spread in the seventies and eighties of the last century.

The elastic flannel material that was widely used in fictional fashion before World War II was replaced by nylon and elastic lycra in fictional fashion since the 1960s.

The emergence of synthetic rubber-textured materials changed the look of the fairy costume, as this material supported the futuristic outlook for science fiction characters. This material has been widely used in modern science fiction fashion

The entry of the sponge and the fiber as an internal filling of the fantasy costume, led to giving the costume a future shape as a result of giving the sponge and the fiber the possibility of making a prominent textile surface, confirmed the shape of the three-dimensional textile material, which carries multiple functions that penetrate inside the outfits as a concept of smart fashion in the future.

Using Kevlar and Nylon nylon material in astronaut fashion with science fiction cinema, to link these two materials with the astronaut's realistic outfit.

The conversion of the surface of the plastic material into a metal surface became easy due to the availability of the Docu mineral in liquid form, which covers the surface of the plastic material.

Second: The costume of imagination was affected by the technical development in the cinema as follows:

The color saturation value for the hue costume has changed from chemical cinema to digital cinema, as the color value has become more saturated and valuable than before.

Digital cinema has made it easier to control the tones of the color appearing on the screen as a result of the color processors that come into play during the montage and graphics.

Fantasy costume using the digital costume system is unique in some scenes of fantasy movies, in which the costumes were implemented with great realism within the computer to serve scenes of action and adventures, which are difficult to implement in real life.

Digital photography has made it possible to use reflective materials for lighting, and dark colors widely due to the ability to control the entry of light through the lens and the possibility of color processing by the graphic designer.

Third: Most of the fictional characters are of the simple type, which made the outfit important in clarifying the nature of the character directly by color, font or material, to make it easier for the viewer to track events and understand the scientific idea in the fiction movie.

Fourth: There are no limits governing the design of fantasy fashion due to the continuous development of human thought towards modern scientific applications, and the aspiration of a person for a better life and the launch of his creative artistic creativity.

Fifth: Each cinematic act is unique in a special case according to the requirements of the scenario and the team, which is reflected in the costumes that are formed from certain techniques controlled by the fashion designer in line with the director's vision.

Sixth : The costumes in the cinema of the imagination were influenced by the costumes drawn to the characters of book drawings directly, especially in terms of lines and colors, thanks to the books drawings in designing the rubber costume of the fictional characters, and this design is considered a classic of fictional fashion.

Seventh: The science fiction costumes in cinema were influenced by the specifications of the futurim style thought that envisioned the outfit of the future with certain standards, according to the vision of thinkers and scholars.

Eighth: The work of the fashion designer is not limited to films specialized in fiction, but the fashion designers vary in their approach to the quality of cinematic works, according to what is presented to them, but the designers who were nominated in the works of fiction are distinguished by their previous experience in dealing with military, police and fantasy films.

Ninth: Fantasy fashions painted new fancy styles of outfits that have become reality in recent years on the ground, such as robotic and smart costumes, which appeared since the eighties of the twentieth century in fantasy cinema.