استخدام التطبيقات الحديثة في تصميم الأزياء المسرحية
(تطبيق **Ibispaint** انموذجا)

أ.م. اقبال جاسم جعفر
Iqbal.jafar@uobasrah.edu.iq
جامعة البصرة - كلية الفنون الجميلة

الملخص:-

ان التطور المتصاعد في عالم التكنولوجيا وتطبيقاتها البرمجية دفع المصممين في عالم الازياء إلى الاستفادة من هذه التطبيقات بنحو الذي يسهل عملية التعليم والتصميم وينطبق ذلك في مجال الفن وبالخصوص في تصميم الازياء المسرحية.تقوم فلسفة هذا البحث في عرض احد التطبيقات وبناء نموذج لزي مسرحي يكون محور لورشة عمل لطلبة كلية الفنون الجميلة لاجل تعزيز مفهوم دمج التكنولوجيا الحديثة مع تدريس مادة الازياء في كلية الفنون الجميلة. ومن هنا قامت الباحثة بتقسيم البحث إلى اربعة فصول، الفصل الاول (الاطار المنهجي)، الذي شمل مشكلة البحث والحاجة اليه، والتي حددها بالسؤال ماهي الية تصميم زي مسرحي بأستخدام التطبيقات الحديثة وما هي الامكانيات التي يوفرها التطبيق في عملية التصميم التي يمكن للمصمم ان يتخذها اسلوبا جيدا لتصميم امثل بعيدا عن التصميم التقليدي ؟ ولحداثة موضوع دمج التكنولوجيا مع التعليم وبالاخص في مجال تصميم الزي المسرحي جاءت الحاجة اليه. وضم هذا الفصل اهمية الدراسة وهدفها وحدودها وتعريف المصطلحات المتضمنة في عنوان البحث، اما الفصل الثاني فقد ضم الاطار النظري، المبحث الاول تعريف التطبيقات الحديثة وتاريخها اما المبحث الثاني فقد ضم تصميم الازياء المسرحية واساسياتها. اما الفصل الثالث فقد احتوى الجانب التطبيقي وهو عبارة عن اجراء بحث ميداني للخروج بمجموعة من النتائج وفق استبانة اعدت من قبل الباحثة وزعت على مجتمع العينة للوصول إلى مجموعة من النتائج والاستنتاجات والتي ضمنت في الفصل الرابع من البحث.

The Use of Modern Applications in Designing Theatrical Costumes (Ibispaint Application as a Model)

Assistant Professor Iqbal Jasim Jaafar
University of Basrah - College of Fine Arts

Abstract:-

The escalating development in the world of technology and its software applications has driven designers in the fashion industry to take advantage of these applications in a way that facilitates the processes of education and design. This applies particularly to the field of art, especially in theatrical costume design. The philosophy of this research lies in presenting one of the applications and building a model for a theatrical costume that will serve as the focal point for a workshop for students at the College of Fine Arts, aimed at enhancing the concept of integrating modern technology with the teaching of costume design in the College of Fine Arts. Thus, the researcher divided the study into four chapters: the first chapter (the methodological framework), which included the research problem and the need for it, defined by the question: What is the mechanism for designing a theatrical costume using modern applications, and what capabilities does the application provide in the design process that the designer can adopt as a good approach for optimal design, away from traditional design? The need for this integration of technology with education, especially in the field of theatrical costume design, arose from the novelty of the topic. This chapter included the importance of the study, its objectives, limitations, and the definitions of the terms included in the research title. The second chapter included the theoretical framework, with the first section defining modern applications and their history, while the second section covered the design of theatrical costumes and its fundamentals. The third chapter contained the practical aspect, which involved conducting a field study to derive a set of results based on a questionnaire prepared by the researcher and distributed to the sample community to reach a set of results and conclusions, which were included in the fourth chapter of the research.

بسم الله الرحمن الرحيم

الفصل الاول

مشكلة البحث

يعمل المبرمجون على اطلاق تطبيقات تشمل مختلف المجالات مع هيمنة التكنولوجيا الحديثة على الاعمال وبصورة متسارعة وعمد المشتغلون بالفن المسرحي إلى مواكبة العصر والاستفادة من التقنيات الحديثة في مختلف ادواته ومنها تصميم الازياء. لذا فأن تجربة دمج هذه التقنيات في تدريس مادة الازياء المسرحية تتطلب دراسة مستفيضة تحقق الفائدة للطالب والمدرس في هذا المجال. اذ تشير دراسة سابقة إلى ان "من اهم العوامل التي تساعد على اعداد الخريجين بصورة جيدة وكفاءة هو الاهتمام بطرائق التدريس ورفدها بأحدث ما تتوصل اليه التقنية من اجهزة ومستلزمات تعليمية قادرة على احداث التغيير الشامل في طرائق الاعداد وتنمية التفكير العلمي لدى الطلبة. وجعلهم قادرين على مواجهة المواقف المختلفة اثناء حياتهم العملية والتي تفرضها عليهم متطلبات التطور الحاصل في المجتمعات نتيجة وجود التقنيات الحديثة فيه "[١]. وتبين ان هذا الدمج له تأثير اقتصادي في عالم الازياء والموضة التي تفتح مجالات اقتصادية ايضا عبر التسويق. كما تذكر دراسة سابقة "ظهر ان الموضة سلوك متغير للافراد الا انها احدى مجالات التطور الاتصالي والاقتصادي"[٢] وفي دراسة سابقة ايضا تشير "ان هناك ضرورة لاطلاع وتعريف الطلبة بهذه التقنيات المعاصرة من خلال توظيف التكنولوجيا الرقمية في الجانبين النظري والعملي"[٣].

من هذا المنطلق قامت الباحثة بأعداد هذه الدراسة للاستفادة من مجمل التطبيقات في مجال الازياء. وعليه تحاول الباحثة طرح سؤال المشكلة، هل تحقق التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء عند دمجها بالتعليم في تحقيق ميزة اضافية لدرس الازياء المسرحية؟ وللاجابة على هذا السؤال لابد من دراسة هذا الموضوع تحت عنوان (استخدام التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء المسرحية (تطبيق Ibis paint انموذجا)

أهمية البحث:-

تبرز اهمية البحث من خلال تسليط الضوء على اهم التطبيقات المستخدمة في تصميم الازياء، كما انه يعرض امكانيات التطبيق IbisPaint كنموذج يمكن استخدامه في الدروس العملية في كلية الفنون الجميلة والذي يعد اضافة علمية لمناهج التدريس وتطوير الطلبة بما يتناسب والعصر التكنولوجي الحديث.

هدف البحث:-

الكشف عن التطبيقات الحديثة واهميتها في مجال تصميم الازياء المسرحية التي تدعم المنهج التدريسي لمادة الازياء في كلية الفنون الجميلة.

حدود البحث:

١- الحدود الزمانية:٢٠٢٥

٢- الحدود المكانية: العراق/كلية الفنون الجميلة /جامعة البصرة

٣- الحدود الموضوعية: استخدام التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء المسرحية (تطبيق Ibispaint انموذجا).

تحديد المصطلحات:

التصميم: هو الاختراع المنفذ الذي يذلل مطالب الإنسان في الحياة كما يغطي ابجابياتها فيوظفه ليكون هو المفعول المراد به. اي انه التخطيط الذي يرسي الاساس لصنع كل تكوين أو تشكيل أو منتج فني، فمعنى "يصمم"كفعل، يشير إلى عملية انشاء ووضع خطة لمنتج فني معين وتضامنه أو هيكله التنظيمي أو خطة لأيّ مكون ذو هدف وفائدة للإنسان وفي المحصلة تنفيذ تلك الخطة على شكل أو تكوين أو المنتج النهائي من عملية التصميم. لذا يعرف التصميم على انه العملية التخطيطية لشكل شيء ما وانشائه بطريقة هادفة مرضية تشبع حاجة الإنسان نفعيا وجماليا في ان واحد(٤).

التعريف الاجرائي للتصميم: هو عمل الغرض منه تحقيق فكرة أو موضوع قد تكون فريدة من نوعها هدفها تحقيق علاقة بين وسيلة التنفيذ والفكرة المرسومة من اجل انتاج عمل فني متكامل ويمكن تنفيذها من خلال التكنولوجيا الرقمية.

تصميم الأزياء: هو ذلك الكيان المبتكر الذي يتطلب مهارة في ترتيب العناصر من خلال الأفكار والاتصال بالمجتمع لمعرفة الاتجاهات الفنية المحيطة به[٥].

التعريف الاجرائي:يعد التصميم البنية الاساسية للازياء المسرحية والذي يرتبط بالحدث الدرامي في العرض المسرحي وله اهمية كبيرة في الحدث بحسب نوعيته وتركيبته.

الازياء المسرحية: أنه كل ما يرتديه الممثل من ملابس مخصصة لأداء دور معين ما قد يكون تاريخية أو واقعية، وتحمل معه من سمات الاتجاهات والاساليب المسرحية[٦].

التعريف الاجرائي: الزي المسرحي هو كل ما يرتديه الممثل والذي يكون منسجم مع الحدث الدرامي ضمن العرض المسرحي والذي يضفي معنى للشخصية التي يمكن للمشاهد ان يكتشف ماهيتها من خلال التناسق بين الزي ومضمون العرض المسرحي.

التطبيقات: هي برنامج صغير ومحدد يتم تشغيله على الاجهزة المحمولة. من خلال تنزيلها من متاجر التطبيقات الهواتف الذكية والاجهزة اللوحية. ويشير المصطلح إلى البرامج الصغيرة التي يمكن تنزيلها وتثبيتها مرة واحدة[٧].

التعريف الاجرائي: التطبيقات هي برامج تحتوي على ادوات متعددة وامكانيات متنوعة يمكن تحميلها على الهواتف النقالة تتميز بمرونتها وسهولة تعلمها ذاتيا لتنفيذ عمل مخصص.

الفصل الثاني

الإطـار النـظري

المبحث الأول

التطبيقات الالكترونية الحديثة

ظهرت التطبيقات الالكترونية في الجيل الثاني للويب والتي جعلت الانترنت اكثر تفاعلية وليس مجرد مصدر للمعلومات ومع انتشار الهواتف الذكية صارت متاحة وسهلة الاستخدام.

تعرف التطبيقات "عبارة عن برمجيات مجتمعة وبسرعات كبيرة وفائقة في عمليات التحليل والتصميم والتنفيذ والرقابة ويتم العمل فيها بشكل متكامل وبمشاركة تامة لمختلف ادوات المعرفة"[٨].

وتعرف أيضاً "برامج تعمل على الاجهزة الذكية بالاعتماد على المزايا التي تقدمها بحيث تقدم خدمة معينة لمستخدميها وتعتمد في الغالب على الاتصال بالانترنت الذي توفره الاجهزة "[٩].

ومن الاجهزة الذكية الجهاز المحمول، حيث يمكن تعريف الجهاز المحمول على أنه جهاز كمبيوتر محمول صغير يحتوي على ملف شاشة تعمل باللمس أو لوحة مفاتيح صغيرة لإدخال النص. وتضم الاجهزة المحمولة: الهواتف المحمولة والهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر اللوحية وقارئات الكتب الإلكترونية والمساعدات الرقمية الشخصية (PDAs) وغيرها يمكن تعريف جميع الأجهزة المماثلة على أنها أجهزة محمولة[١٠].

وقد استغل العاملون في مجال برمجة التطبيقات الاجهزة الذكية في الترويج لمنتجاتهم وتقديمها للمهتمين في مختلف المجالات وخاصة للمتعلمين والمتدربين علاوة على المحترفين.

حيث يظهر التعلم بالهاتف المحمول كأحد الحلول للتحديات التي يواجهها التعليم. من خلال مجموعة متنوعة من الأدوات والموارد المتاحة دائمًا، كما يوفر خيارات متزايدة للتعلم الذاتي[١١].

لذا ظهرت اهمية هذه التطبيقات وتزايد الاعداد في الطلب عليها واستعمالها لانجاز مختلف المهام مع الولوج إلى شبكة الانترنت واتساع نطاقها..

هذا وقد ظهرت تكنولوجيا الجيل الثاني من الويب مع انتشار محركات البحث مثل ياهو وكوكل وغيرها. وتطورت هذه المحركات لتكون تفاعلية مع المستفيدين وكذلك اصبحت منصات تحتوي الكثير من التطبيقات فلم تعد بنوك معلومات فقط بل وفرت الية الاستكشاف والابتكار وصار في الوقت الحالي ومع ظهور الجيل الثاني من الويب منافسة قوية بين المستخدمين لأجهزة الحاسب الالي المحمولة والهواتف الذكية.

يشير الجيل الثاني للويب لجيل جديد من الخدمات المتاحة على شبكة الويب العالمية تتيح للمستفيدين امكانية التعاون ومشاركة المعلومات على الخط المباشر، كما يوفر الجيل الثاني خبرة للمستفيدين تشبه تطبيقات سطح المكتب على الحاسبات الآلية وليست صفحات الويب الاستاتيكية المعهودة مع الجيل الاول للويب ولقد ظهر مصطلح الجيل الثاني للويب كإسم لسلسلة من مؤتمرات تطور الويب والتي بدأت من اكتوبر عام ٢٠٠٤[١٢].

ومن أهم مظاهر الجيل الثاني للويب الهواتف الذكية والتي تحتوي على التطبيقات التفاعلية الحديثة.

يعود تاريخ تطبيقات الهاتف المحمول إلى نهاية القرن العشرين. والتي كانت عبارة عن ألعاب أركيد صغيرة ومحرر نغمات رنين والآت حاسبة والتقويمات وما إلى ذلك. شهدت بداية الألفية الجديدة سوقًا سريعا في تطور محتوى وتطبيقات الهاتف المحمول. وتعد أنظمة تشغيل الهواتف الذكية (Symbian،Windows Mobile و RIM و Android و Mac IOS) انظمة مفتوحة لتطوير برامج الطرف الثالث

(المستفيد)، على عكس بيئة البرمجة للهواتف المحمولة التقليدية[١٣].

مع التطورات الذكية في الهواتف المحمولة ولا سيما في نظام الاندرويد Android، هناك العديد من تطبيقات التصميم على الهاتف النقال في المتجر التي يمكن أن تساعد المصممين على إنجاز عملهم من الهاتف منها:

١- التطبيق ibis Paint X

هو تطبيق رسم يحتوي على الكثير من الميزات الممتازة يحتوي على ٢٠٠ مادة مختلفة و٨٠٠ خط و٣٣٥ فرشاة و٦٤ مرشحا و٢٧ طريقة مزج. وهو تطبيق يحتوي الكثير من الامكانيات التي تمكن من تصميم الازياء وملحقاتها وبصورة مرنة من حيث امكانية الاضافة والتعديل عبر استخدام التصاميم الرسومية اليديوية والتعديل عليها باللون والخطوط وكما يمكن تحسين جودة المنتج واستخدام الصور الالكترونية والتعديل عليها ايضا. ويمكن طباعة المنتج وعرضه للمستفيدين عبر مواقع الانترنت. وهو متاح في كوكل ستور مجانا[١٤].

٢- التطبيق Adobe Illustrator

يعد Adobe Illustrator أحد أشهر برامج تصميم الأزياء في العالم، حيث يوفر الموقع العديد من الرسومات التي تساعدك على تغطية جميع جوانب تصميم الأزياء، بداية من الرسم واختيار الشعار وصولاً إلى صناعة التصميم في شكله النهائي، والذي يحرص كل مصممو الأزياء في العالم على تنزيله لتقديم أفضل التصميمات التي تلبي رغبات عملائهم[١٥].

٣- برنامج Photo Pos Pro

هو برنامج مجانى رائع هو اختيارك المجاني المميز والبديل الأقوى لبرامج التصميم والجرافيكس المنتشرة حول العالم المدفوعة التي يصل سعرها إلى ٥٠ دولار.

يعد تطبيق Pro.pose من أفضل برامج تصميم الأزياء للمبتدئين، حيث أنه يمكنك من تصميم الملابس الخاصة بك من خلال ورقة رسم مزودة بالعديد من

الأدوات مثل القلم الرصاص، وmarker، وقلم الفحم، والطلاء، كما يمكنك من مشاركة هذه الأعمال مع أصدقائك لمعرفة ما يرغبون به[١٦].

٤- التطبيق FlatSketch

هذا التطبيق مخصص للذين يريدون تصميمات جاهزة لأزياء الملابس النسائية، إذ إنه يتيح الوصول إلى آلاف الرسومات، لصنع تصميمك الخاص بك. كما ويمكنك من خلاله رسم أفكارك، والجمع بين الإبداعات المختلفة، وإضافة السحابات، والأزرار، والأحزمة، ومن ثم تصدير صورة التصميم لحفظها بشكل مستقل على الجهاز[١٧].

٥- التطبيق Marvelous Designer

يتيح برنامج Marvelous Designer القيام بتصاميم أنماط أزياء دقيقة رائعة بدون أي مساعدة فنية من أي شخص أخر، بجودة D٣ للتصميم التفاعلي للملابس لتبدو بشكل حقيقي، حيث يقدم التطبيق أدوات تعمل على تحسين الجودة مع توفير الوقت، كما يمكن من تصميم القمصان والفساتين ذات الثنيات المعقدة، وذلك من خلال جهاز الحاسوب الخاصة بك. ويمكن البرنامج أيضًا من القيام بالخياطة عن طريق تحريك الماوس، كما يحتوي البرنامج على كثير من الأقمشة و لوازم التصميم المختلفة، كما يسمح ببناء خزانة ملابس خاصة بك، حيث يمكن تعديل تصميمات ملابسك القديمة وإعادة استخدامها[١٨].

تعمل جيع التطبيقات الآنفة الذكر على التنافس في توفير افضل الادوات والمميزات التي تساعد مصممين الازياء في التصميم بأبسط الطرق مع الكثير من الامكانيات التي يحتاجها في التصميم بطرق تنافس الطرق التقليدية. ومن هنا ترى الباحثة ان هذه التطبيقات من الممكن دمجها في تعليم الطلبة لانهم الفئة الاكثر اندماجا مع التقنيات الحديثة وخاصة المتوفرة في الهواتف المحمولة والذكية.

المبحث الثاني

تصميم الازياء المسرحية

تعتبر الأزياء المسرحية من العناصر الفنية الأساسية المكملة للعرض المسرحي حيث تعيش كل عناصر العرض البصرية في ارتباط فني وداخلي متشابك حيث تتجمع وتتضامن لكي تخلق سينوغرافيا عرض رائعة وجميلة فالممثل عندما يتفاعل مع الزي الذي يظهر حركة الجسد وأبعاده الحقيقية لأنه يمتلك دلالات ترافق وضعيات الجسد والزي يؤثر في حركة الجسد مشيا ووقوفا وجلوسا[١٩].

يشكل الزي المسرحي مع بقية عناصر العرض المسرحي منظومة من العلاقات الدلالية تنتج عنها صورة مرئية تساعد المتلقي على فك شفرات المشهد المسرحي. فضلا عن تجسيد الزمن بمستوياته (الماضي، والحاضر، والمستقبل) عن طريق البناء التصميمي للعناصر المسرحية ومن بينها الزي المسرحي[٢٠].

يعد زي الممثل عنصرا اساسيا من عناصر العرض المسرحي والذي يعبر ويساعد على الكشف عن طبيعة الشخصية المسرحية وخلق حركاتها وامائها، وكذلك يعبر عن اغراضها واتجاهاتها الدرامية. وان الزي الحقيقي: هو الذي يخلق شغلا مسرحيا اضافيا إلى العناصر الاخرى والتي تساعد بدورها الممثل على نقل مضمون النص والعرض معا إلى المتلقي[٢١].

مما سبق ترى الباحثة ان الاشتغال على الزي المسرحي واهمية تصميمه تأتي مع تطور المسرح وعناصره الاخرى في ظل التكنولوجيا الحديثة. وحيث ان المصمم دائما ما يبحث عن الجديد والغور في الماضي ودمج الزمنان معا في حلة جديدة.

يكتسب تصميم الأزياء أهمية فريدة في عالم المسرح فهي لا تعكس هويات الشخصيات فحسب، بل تؤدي أيضا وظائف عملية، مثل دعم الحركة، وتجسيد التسلسل الهرمي، والإشارة إلى الفترات الزمنية. تشمل أزياء المسرح طيفا واسعا من الأساليب، من الدراما التاريخية إلى الإنتاجات الطليعية، مما يتيح لمصممي الأزياء إطلاق العنان لإبداعاتهم وتجاوز الحدود. سواء كانت أعمالا كلاسيكية لشكسبير أو

مسرحيات موسيقية معاصرة، يضفي مصممو الأزياء على إبداعاتهم عناصر سردية تأسر الجمهور وتثري التجربة المسرحية..[٢٢].

إن العملية التصميمية، عملية اتصالية، تعتمد على الطرف المرسل (المصمم) والطرف المستقبل (المتلقي) وان للمصمم دورا في اظهار الاذواق الجمالية وابرازها لما يحمله من خبرات سابقة وابداعات فنية متجددة فهو "يتميز بالحس والتذوق الفني، اي انه يتسم بالقدرة على ادراك العلاقات من خطوط والوان وخامة، وتجميعها بطرق منسقة داخل الشكل (الزي) أو التكوين، لتعبر في النهاية عن قيمة جمالية عالية[٢٣].

إن من أساسيات التصميم ضمن المجال المسرحي استحضار الصور الخيالية عن طريق الاستطلاع والكشف عن خفايا الشخصيات وابعادها الطبيعية والاجتماعية وغيرها، مما يساعد مصمم الزي على تكوين التصور الاولي، ومن ثم يشرع في تخطيط المجسم المفترض للتصميم، اذ يجتهد في وضع تخطيط قريبا من الصورة النهائية التي يسعى إلى تحقيقها وهنا يلجأ إلى تطبيق اساس الايهام البصري على العناصر التشكيلية للزي المسرحي (الخطوط والالوان والملمس والكتلة)[٢٤].

فالملابس المسرحية هي مجموعة الادوات البصرية المحددة والراسمة للشخصية فهي التي تغير الإنسان الممثل إلى شخصية محددة طبعا إلى جانب المتممات والقيافة فكل اضافة تتعلق بتغيير شكل الممثل ليصل إلى تصوير الشخصية المطلوبة في عصرها وهي نتيجة بحث عميق في اغوار الشخصية سوسيولوجيا ونفسيا وعقائديا[٢٥].

إن عملية تصميم الاقمشة والازياء خصوصا الشبابية هي عملية افتراضية قصدية تقع على عاتق المصمم في تفسير الحركات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية وكذلك الفنية مما اصبحت تلك العملية ضمن المتغير المستمر وليس الثابت، اذ ان المتغير في عملية تصميم الاقمشة والازياء تمثل اللذة والتي هي جوهر الادراك الجمالي[٢٦].

ترى الباحثة ان طموح مصمم الازياء المسرحية لاتقف عند حدود ثابتة ودائما ما كان يبحث عن الاساليب الجديدة التي تحقق رؤيته، اتاحت التطبيقات الحديثة

مجالا للمصمم في اطلاق عنان خياله في تحديد شكل الزي المسرحي والابداع في هذا المجال وتحقيق رؤيته التي يطمح اليها. وان الاساسيات في تصميم الازياء قد تتغير مع ظهور التكنولوجيا الحديثة وما توفره من امكانات ابداعية متجددة احيانا تقترح هذه التطبيقات الافكار لتكون مادة يرتكز عليها المصمم نحو فكرة لامعة حديثة.

هناك العديد من المواد والتقنيات المبتكرة التي يمكن استخدامها في تصميم أزياء الاستعراض. على سبيل المثال، يمكن استخدام الاقمشة التقنية المتطورة بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام التقنيات المبتكرة في تصميم تفاصيل الازياء والاكسسوارات. يمكن استخدام الطابعات الثلاثية الابعاد والقطع بالليزر وتقنيات النقش بالحاسوب لإنشاء تصاميم فريدة ومعقدة تضفي جاذبية وتفرد على الازياء والاكسسوارات[٢٧].

ترى الباحثة ان تحقيق عناصر تصميم الزي المسرحي من الخطوط والالوان والخامات بات يسيرا مع التكنولوجيا الحديثة اذ مكنت من تصميم نقشات الخامات وطباعتها كما ساعدت في رسم النماذج الاولية للأزياء ومن ثم تنفيذها باستخدام الالاف من الادوات التي توفرها التطبيقات المتوفرة في الحاسوب والاجهزة المحمولة.

يلعب الحاسوب دورا محوريا في غرس أفكار المصممين أثناء تصميم الملابس. تبدأ عملية التصميم بجلسات عصف ذهني، مثل إعداد لوحة ألوان افتراضية، ولوحة مواضيع، ولوحة تصميم، وغيرها. يسهل تعديل هذه اللوحات على البرامج مقارنة بالأوراق والألوان. في التصميم الافتراضي، يمكننا إجراء تصحيح فوري قبل إنتاج التصميم النهائي. يستخدم المصممون حاليًا برامج متنوعة، مثل: Adobe Photoshop وAdobe Illustrator وIn Design وCorel Draw وPoser، لابتكار تصاميم أكثر إبداعا[٢٨].

يعد التصميم بمساعدة الحاسوب مفيدا للغاية في رسم مخططات الأزياء، والرسم المسطح، وتطوير الباترونات، وتخطيط العلامات المحوسبة، والعديد من الجوانب الأخرى المتعلقة بتصميم الأزياء. طورت أنظمة التصميم بمساعدة الحاسوب في البداية لتصميم الآلات الدقيقة، ولكن بحلول سبعينيات القرن الماضي، بدأت تجد

تطبيقات واسعة في صناعة النسيج. واليوم، يستخدم التصميم بمساعدة الحاسوب على نطاق واسع في تصميم المنسوجات والأزياء. ويعد التصميم بمساعدة الحاسوب، أو "CAD"، مستقبل الرسم وتصنيع الملابس في هذه الصناعة. وفقا لمكتب إحصاءات العمل، فإن عدداً متزايداً من مصممي الأزياء يحولون الرسومات اليدوية إلى طريقة الكمبيوتر، والتي تسمح للمصممين بمشاهدة تصميمات الملابس على نماذج ثلاثية الأبعاد افتراضية وفي ألوان وأشكال وأحجام مختلفة، وما إلى ذلك. يعرف مصممو الأزياء المتميزون وخبراء صناعة الأزياء بالفعل مستقبل برامج التصميم بمساعدة الكمبيوتر، وبالتالي فإنهم يستغلونها بالفعل[٢٩].

وتأتي أهمية رسم الازياء بالحاسوب في انه يلعب دوراً مهما في تحسين عملية التصميم وتوفير الجهد والوقت ومن اهم فوائده[٣٠]:

- توفير الوقت والتكاليف: بدلاً من رسم عدة تصاميم يدويا، يمكن للمصمم تعديل تصميم واحد رقميا بسرعة.
- تحسين جودة التصاميم: توفر الأدوات الرقمية دقة عالية في الرسم والتفاصيل.
- إمكانية مشاركة التصاميم بسهولة: يمكن إرسال التصاميم رقميا إلى فرق الإنتاج أو العملاء دون الحاجة إلى نماذج ورقية
- تقليل الهدر في المواد: من خلال محاكاة التصاميم رقميا، يمكن تقليل استخدام الأقمشة غير الضرورية.

مع هذا التطور في تصميم الازياء لابد ان يكون مصمم الازياء المسرحية جزءا من المنظومة الحديثة في عالم الازياء ويتماشى مع عصر التكنولوجيا والصناعة الرقمية التي تعتمد على الحواسيب والاجهزة المحمولة والتطبيقات التي تحتوي على العديد من المميزات والادوات المتقدمة.

الفصل الثالث

اجراءات البحث

أولاً: مجتمع البحث:

تم الاعتماد في تحديد مجتمع البحث على جمع البيانات من طلبة قسم الفنون المسرحية في كلية الفنون الجميلة /جامعة البصره حيث شمل جميع طلبة المرحلة الثالثة لكون درس الازياء من ضمن منهجهم الدراسي والبالغ عددهم (٢٨) طالب شملت الاناث والذكور.

ثانياً: عينة البحث:

بلغت عينة الدراسة الحالية (٢٨ مفردة) وهي تشمل ١٠٠٪ من مجتمع البحث.

وصف عينة الدراسة:

جدول رقم (١): توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس:

النوع الاجتماعي(الجنس)	التكرار	النسبة
عدد الاناث	٢١	٧٥٪
عدد الذكور	٧	٢٥٪
المجموع	٢٨	١٠٠٪

ثالثاً: أداة البحث

اعتمدت الباحثة على استبانة الكترونية كأداة جمع البيانات. وقد تم تصميمها بطريقة الاستبانة المغلقة تضمنت (١١) فقرة دون تقسيمها إلى محاور.

رابعاً: صدق الاستبانة:

لغرض تحقيق صدق الاداة، قامت الباحثة بعرض الاستبانة في صورتها الاولية على مجموعة من المحكمين والبالغ عددهم) (٤) من ذوي الخبرة والاختصاص، لأخذ وجهات نظرهم والاستفادة من آرائهم، وفي ضوء أراء السادة المحكمين تم

تعديل بعض العبارات، وقد بلغت نسبة اتفاق الخبراء على أداة جمع البيانات ٩٥٪ وهي نسبة جيدة يمكن الاعتماد عليها لإتمام البحث الحالي.

خامساً: ثبات الأداة:

قامت الباحثة بحساب نسبة ثبات الاستبيان في صورته النهائية، وكانت نسبة الثبات قد بلغت ٨٨٪.

الفصل الرابع

النتائج والاستنتاجات

أولاً: النتائج

بعد ان اقامت الباحثة ورشة عمل لطلبة المرحلة الثالثة في قسم الفنون المسرحية حول التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء تطبيق IbisPaint أنموذجا والموضح واجهته بالشكل رقم (١) ومن ثم تنفيذ زي مسرحي مبسط كما موضح بالشكل رقم (٢) باستخدام خطوات التصميم وتوضيح امكانيات وادوات هذا التطبيق من الالوان والنقشات والخطوط وسهولة التعامل مع الصورة والقياسات المطلوبة للزي بما يحقق عناصر تصميم الزي المسرحي. وتم استعراض عدد من الازياء التي تم تصميمها في هذا التطبيق.

الشكل رقم (١)
واجهة التطبيق IbisPaint

الشكل رقم (٢)
نموذج الزي مسرحي

من ثم قامت الباحثة بتوزيع استبانة الكترونية على الطلبة للإجابة على اسئلة البحث وبيان اراءهم وكانت النتائج كما مبينة في الجدول رقم (٢):

جدول رقم (٢)

نتائج الاستبيان

التسلسل	العبارة	نعم		لا	
		التكرار	٪	التكرار	٪
١	هل وجدت التطبيق سهل الاستخدام؟	٢٢	٧٨,٦	٦	٢١,٦
٢	هل ترغب باستخدام التطبيقات الحديثة في درس الازياء؟	٢٨	١٠٠	٠	٠
٣	هل يوفر التطبيق المميزات التي تحتاجها لتصميم الازياء المسرحية؟	٢٧	٩٦,٤	١	٣,٦
٤	هل تعتقد ان التطبيقات الحديثة توفر جهدا ووقتا؟	٢٤	٨٥,٧	٤	١٤,٣
٥	هل تشعر بالرضا عن الازياء التي تم تصميمها بالتطبيق؟	٢٥	٨٩,٣	٣	١٠,٧
٦	هل تعتقد ان استخدام التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء يقلل من الاعتماد على المهارات اليدوية التقليدية؟	١٩	٦٧,٩	٩	٣٢,١
٧	هل تعتقد ان استخدام التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء المسرحية تكون اقل كلفة؟	٢٤	٨٥,٧	٤	١٤,٣
٨	هل تعتقد ان التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء المسرحية مواد اولية للتصميم اكثر من الطرق التقليدية؟	٢٧	٩٦,٤	١	٣,٦
٩	هل ترى ان هنالك جوانب سلبية في استخدام التطبيقات الالكترونية الحديثة في تصميم الأزياء المسرحية؟	١٦	٥٧,١	١٢	٤٢,٩
١٠	هل ترى ان استخدام التطبيقات الالكترونية الحديثة في تصميم الازياء المسرحية لها عوائد اقتصادية جيدة؟	٢٣	٨٢,١	٥	١٧,٩
١١	هل ترى ان استخدام التطبيقات الالكترونية الحديثة في تصميم الازياء المسرحية فيها ابداع؟	٢٧	٩٦,٤	١	٣,٦

يتضمن الجدول رقم (٢) الآتي:

١- ان ١٠٠٪ من حجم العينة تجمع على ضرورة دمج التطبيقات الحديثة في درس الازياء المسرحية

٢- يجد افراد العينة ان ميزة ايجابية تضاف إلى الدرس عند استخدام التطبيقات الحديثة.

٣- يجمع معظم افراد العينة على ان التطبيقات الحديثة توفر جهدا ووقتا

٤- يجد افراد العينة ان التطبيقات الحديثة فيها ابداع وعائدا اقتصاديا

٥- يرى افراد العينة ان التطبيقات الحديثة اقل تكلفة وتوفر مواد اولية جيدة

٦- يرى افراد العينة ان التطبيقات الحديثة تضيف ميزة اضافية للدرس.

ثانياً: الاستنتاجات

من مجمل نتائج البحث تمت الاجابة على سؤال البحث ((هل تحقق التطبيقات الحديثة في تصميم الازياء عند دمجها بالتعليم في تحقيق ميزة اضافية لدرس الازياء المسرحية؟)) استنتجت الباحثة انه بات من الضروري دمج التكنولوجيا الحديثة في درس الازياء ووفق المعطيات فأنه التطبيقات الحديثة تعطي ميزة اضافية للدرس من حيث:

١- تعد التطبيقات الحديثة وسيلة فعالة في تعليم الطلبة والمتدربين في مجال تصميم الازياء المسرحية.

٢- تبين من الجانب العملي للبحث ان التطبيق IbisPaint هو احد الوسائل التي توفر العديد من الادوات لتصميم الازياء التي لا يمكن توفرها في التصميم اليدوي التقليدي من حيث المرونة والوقت والكلفة وكذلك الابداع.

٣- يوفر التطبيق IbisPaint التشويق والمتعة في التصميم وخاصة للمبتدئين كما انه يساعد على الابتكار والتحديث في تصميم الازياء.

٤- ان دمج التكنولوجيا الحديثة مع التطبيقات البرمجية في التعليم والتعلم يعد من الطرق الحديثة والمتطورة في الوقت الحالي والتي باتت تعتمدها معظم المؤسسات التعليمية في العالم، كما ان توفر هذه التطبيقات الذكية وخاصة على الهواتف المحمولة وبصورة مجانية تساعد المتعلمين على تطوير مهاراتهم وخاصة في مجال تصميم الازياء وللمهتمين في هذا المجال.

ثالثاً: التوصيات

استكمال لمتطلبات البحث توصي الباحثة:

١- ضرورة عمل مناهج متطورة لدرس الازياء المسرحية تواكب التطور التكنولوجي.

٢- يوصي الباحث بضرورة اهتمام كليات الفنون الجميلة بإقامة الورش والدورات في تصميم الازياء المسرحية باستخدام الطرق الحديثة.

٣- الاهتمام بنشر البحوث العلمية التي تهتم بهذا الموضوع..

٤- دمج التطبيقات الحديثة في عملية التعليم والتعلم في كليات الفنون الجميلة لغرض اعداد مصمم الازياء المسرحية.

٥- اعداد مدرسين قادرين على التعامل مع التكنولوجيا الحديثة وتدريسها للطلبة

قائمة المصادر

١- أ.م. د. هدى محمد سلمان، أثر التكنولوجيا الحديثة في تنمية مهارات طلبة الجامعة، جامعة بغداد، مركز البحوث التربوية والنفسية، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد (٥٦)، ٢٠١٨، ص١٢٣.

٢- أ.م.د. هند محمد سحاب العاني، ابستنولوجيا الاتصال الشبكي وتداعياته المجتمعية في عالم تصميم الأزياء والموضة، مجلة كلية التربية الاساسية العدد(١٠٨)، المجلد (٢٦)، ٢٠٢٠، ص٢٥٦.

٣-ا.م.د نمير قاسم خلف البياتي والباحثة اسراء عبد الكريم فياض، توظيف إمكانيات التكنولوجيا الرقمية في تصميم وتنفيذ الاعمال الفنية الكرافيكية، مجلة القادسية للعلوم الإنسانية، المجلد الثاني والعشرون: العدد٤، ٢٠١٩، ص١١٤.

٤-المصدر السابق، ص١٢٥.

٥- أ. م. د سحر علي زغلول علي، فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مفاهيم ومهارات واتجاهات الخريجات في تصميم الأزياء باستخدام الحاسب الآلي، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية المجلد الخامس - العدد العشرون، ٢٠١٩، ص٣٢٦

٦-أ.م.دمحمود جباري حافظ، خالد عباس شايع، "الأزياء ما بين الشكل والمضمون في عروض المسرح المدرسي"، مجلة الأكاديمي-العدد ٩٦، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، ٢٠٢٠، ص٣٠

٧-أ. اميره بنت عبد الرحمن حسن غوص، د. باسم بن نايف محمد شريف، فاعلية توظيف بعض التطبيقات الذكية في تقديم وحدة مقترحة عن الامن السيبراني على التحصيل المعرفي والاتجاهات نحوه لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمدينة المنورة، جامعة الازهر، كلية التربية بالقاهره، مجلة التربية، العدد ١٩٥، الجزء ٣، ٢٠٢٢، ص٦٩٥

٨-تسنيم دواد محمد، عبد العزيز طلبة عبد الحميد، اسماعيل محمد اسماعيل، تصميم بيئة تدريب مصغر تكيفية قائمة على تطبيقات الذكاء الاصطناعي (النظم الخبيرة، الشاتبوت) لتنمية مهارات انتاج الخرائط الرقمية وتحليل البيانات الضخمة لدى معلمي التعليم العام، المجلة الدولية للتكنولوجيا والحوسبة التعليمية، المجلد ١، العدد ١، مصر، ٢٠٢٢، ص ١٠.

٩-اروى بنت نصار الميلبي، محمد بن ناصر الهلال، القيمة المضافة من الخدمات على الاجهزة الذكية للمتاحف التراثية العالمية، المؤتمر السنوي (٣١) للاتحاد العربي والمكتبات والمعلومات،٢٠٢٠، ص٤٢١.

10- Sharple, Kukulska-Hulme, Advantages and Disadvantages of Using Mobile Devices in a University Language Classroom,

https://www.swsu.ru/sbornik-statey/pdf/gaiken23_1-13.pdf

11- Yousef Mehdipour, Hamidh Zerehkafi, Mobile learning for Education: Benefits and Challenges, International journal of computational Engineering Research, Vol.03, Issue.6,Page99.

١٢- د.رحاب فايز احمد،د.احمد فايز احمد،الجيل الثاني للويب وادواته دراسة مقارنة،دورية العلوم الإنسانية،المجلد الثاني، العدد١٤،جامعة بني سويف،،٢٠٠٩،ص٢٣.

13- Professor John F. Clark , History of Mobile Applications MAS 490: Theory and Practice of Mobile Applications, University of Kentucky, P3.

https://www.uky.edu/~jclark/mas490apps/History%20of%20Mobile%20Apps.pdf.

14- https://tqnyhub.com/2020/06/%D8%A3%D9%81%D8%B6%D9%84-10%D8%AA%D8%B7%D8%A8%D9%8A%D9%82%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85-%D9%84%D9%86%D8%B8%D8%A7%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%86%D8%AF%D8%B1%D9%88%D9%8A%D8%AF.html

15- https://alast7kak.blogspot.com/2018/04/photo-pos-pro.html

16- المصدر السابق

17- https://www.applewd.com/2017/04/%D8%A3%D9%81%D8%B6%D9%84%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B7%D8%A8%D9%8A%D9%82%D8%A7%D8%AA%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B2%D9%8A%D8%A7%D8%A1

18- https://www.merbuzz.com/2019/10/5.html

١٩- محسن النصار، الأزياء المسرحية وأهميتها في العرض المسرحي، مجلة الحوار المتمدن، العدد٣٤٦٠، ٢٠١١،ص١٥-١٨.

٢٠- محمود جباري حافظ، الزمن والبناء التصميمي للأزياء في العرض المسرحي العراقي، مجلة الاكاديمي،العدد٩٥، ٢٠٢٠، ص٣٥..

٢١- م.د. محمود جباري حافظ الربيعي، إدراك الأزياء في ظل علاقاتها الجمالية بعناصر العرض المسرحي، مجلة كلية التربية للبنات المجلد ٢٣،العدد ٢، جامعة بغداد،٢٠١٢، ص٣٦٣,

22- Fashion Designing for Film and Theatre: Creating Characters through Costumes ,

https://www.jdinstitute.edu.in/fashion-designing-for-film-and-theatre-creating-characters-through-costumes/

٢٣- د.روعه بهنام شعاوي،الزي المسرحي بين الادراك الحسي والحكم الجمالي، مجلة الاكاديمي،العدد٤٤، العراق،٢٠٠٥، ص٩٨.

٢٤- د.محمود جبارة حاقظ، د.روعه بهنام شعاوي، حمام غازي صالح، آلية توظيف الايهام البصري في تصميم الازياء المسرحية (المسرح العراقي انموذج)، مجلة نابو للبحوث والدراسات، العدد ٦،جامعة بابل،العراق،٢٠١١.ص١٦

٢٥- الموقع مدخل إلى علوم المسرح/ تاريخ المكياج والملابس

https://sites.google.com/site/spacifictheater/clothes

٢٦- م.د محمد حاكم ضايع، التراجيديا بين الثابت والمتغير في تصاميم اقمشة الازياء، مجلة كلية التربية الاساسية،، مجلد ٣٠، العدد١٢٥، الجامعة المستنصرية،بغداد،٢٠٢٤،ص٢٣٩-٢٤٠

٢٧-مروه محمد صالح عوده، استخدام المواد والتقنيات المبتكرة في تصميم أزياء الاستعراض في المسرح التجريبي، مجلة امسيا مصر، الجيزه،٢٠٢٤،ص٣٢٢.

28- https://amesea.journals.ekb.eg/article_377200_a98bcef20426608642833626116a23cf.pdf

٢٩-شوبهام أنيل جين، تصميم الأزياء بمساعدة الحاسوب وتطبيقاته /https://textilelearner.net/computer-aided-fashion-designing

30- https://refdsa.com/blogs/%D8%B1%D8%B3%D9%85%20%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B2%D9%8A%D8%A7%D8%A1%20%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A