جمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس – مستغانم–

كلية الأدب العربي والفنون

قسم الفنون

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في تخصص التصميم الجرافيكي

التصميم السردي البصري لقصة " سجلات الغابة المسحورة "

من اعداد الطالبة :

- بن دحمان مريم

تحت اشراف الاستاذ:

- د.عبد الصدوق براهيم

جامعة عبد الحميد بن باديس بمستغانم
قسم الفنون
كلية الأدب العربي و الفنون

لجنة المناقشة

اللقب والإسم	مؤسسة الإنتماء	الصفة
كحلي عمارة	جامعة مستغانم	رئيسا
عبد الصدوق براهيم	جامعة مستغانم	مشرفا ومقررا
بلباشير أمين	جامعة مستغانم	مناقشا

السنة الجامعية: 2025-2026

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria

Ministry of Higher Education
And Scientific Research
University Abdelhamid Ibn Badis
Mostaganem
Faculty of Arabic Literature And Arts

وزارة التعليم العالي
والبحث العلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس
مستغانم
كلية الأدب العربي و الفنون

نموذج التصريح الشرفي
الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

(ملحق القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها)

أنا الممضي أسفله،

السيد (ة) ...بن دحمان مريم..... ، **الصفة:** طالب

الحامل(ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم 413687277 الصادرة عن

بلدية بلل - غليزان بتاريخ 2024.12.10

المسجل(ة) بكلية الأدب العربي و الفنون قسم الفنون

والمكلف بإنجاز أعمال بحث **(مذكرة التخرج(ماستر))**

عنوانها ..التصميم السردي البصري لقصة

"سجلات الغابة المسحورة"

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2024/12/10

توقيع المعني(ة)

- Faculty Of Arabic Literature And Arts - Mostaganem
213 (0) **Fax :** +.213 (0) 45 42 11 01 **Tél :** +**PO.Box** 188 Mostaganem 27000 Algérie
45 42 11 01
WebSite : www.univ-mosta.dz/flaa **Email** : web.flaa@univ-mosta.dz

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم
كلية الأدب العربي و الفنون

Ministry of Higher Education And Scientific Research
University Abdelhamid Ibn Badis Mostaganem
Faculty of Arabic Literature And Arts

اسْتِمَارَة إيدَاع مُذَكِرَة المَاسْتَر (قِسْم الفُنُــون)

تَخَصّص: التصميم الجرافيكي

السَّنَة الجَامِعِيَّة 2025 ••• 2026

إطَار خَاص بِالطَالِب(ة)

الاسم : مريم
اللقب : بن حمانة
تاريخ و مكان الميلاد : 06-09-2002 ← : بيلل
رقم الهاتف : 0553259123
البريد الإلكتروني: LL24219148@gmail.com

عُنْوَان المُذَكِرَة: التصميم السردي البصري لقصة "سجلات الخلود المسحورة"

إطَار خَاص بِالأُسْتَاذ(ة) المُشرِف(ة) عَلَى المُذَكِرَة

اسم و لقب الأستاذ (ة)المشرف(ة) على المذ: عبد الصبور ابراهيم
رتبة الأستاذ(ة) المشرف(ة) : أستاذ محاضر "أ"
إمضاء الأستاذ(ة) المشرف(ة)

إمْضَاء رَئِيس قِسْم الفُنُــون

د. بومسلوك خديجة
رئيسة قسم الفنون
بالنيابة

Faculty Of Arabic Literature And Arts - Mostaganem -
PO.Box 188 Mostaganem 27000 Algérie Tel : +213 (0) 45 42 11 01. Fax : +213 (0) 45 42 11 01
WebSite : www.univ-mosta.dz/flaa Email : web.flaa@univ-mosta.dz

جمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس – مستغانم–

كلية الأدب العربي والفنون

قسم الفنـون

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في تخصص التصميم الجرافيكي

التصميم السردي البصري لقصة " سجلات الغابةالمسحورة "

من اعداد الطالبة :

- بن دحمان مريم

تحت اشراف الاستاذ:

- د.عبد الصدوق براهيم

لجنة المناقشة

اللقب والإسم	مؤسسة الإنتماء	الصفة
كحلي عمارة	جامعة مستغانم	رئيسا
عبد الصدوق براهيم	جامعة مستغانم	مشرفا ومقررا
بلباشير أمين	جامعة مستغانم	مناقشا

السنة الجامعية: 2025-2026


بسم الله الرحمن الرحيم



الحمد الله ربي العالمين ، والصلاة وسلام على اشرف المرسلين . اما بعد اتقدم بالشكر الى الاستاذ عبد الصدوق ابراهيم الذي كان مشرفا على هذاالبحث خالص الشكر للاستاذة كحلي عمارة لكل ماقدمته لي من دعم وتوجيه. كما أتوجه بالشكر إلى جميع أساتذة قسم الفنون . وكل من ساهم من قريب أو بعيد في إنجاز هذا العمل.

وأود أن أشكر عائلتي واقاربي لكل من دعمني وشجعني للاستمرار في هذا المجال وشكر للاطفال الذين ألهموني لهذا العمل وكانو سببا في اختياري لهذا الموضوع

إهداء

أهدي هذا العمل بكل تقدير ومحبة

- إلى أمي العزيزة التي تمسكت بفكرة نجاحي ودعمتني وشجعتني طوال مساري دراسي
- إلى كل من ساهم في دعمي و لو بكلمة طيبة وكان له اثر في مواصلتي لهذا الطريق
- وإلى الأطفال الذين ساهموا في اختياري لهذا الموضوع رستم .حاتم . اثير ابطال قصتي

المقدمة:

منذ أن خطّ الإنسان أولى رسوماته على جدران الكهوف، كانت الصورة تسبق الكلمة، وكان السرد البصري أولى اللغات التي تواصل بها البشر. لم تكن تلك الرسوم زخرفة جمالية، بل حكايات عن الصيد والخوف والبطولة والأمل. وتجدّد هذا الفعل الإنساني عبر الحضارات، من نقوش بلاد الرافدين وبرديات مصر القديمة إلى منمنمات المخطوطات الإسلامية، وصولاً إلى الكتب المصورة الحديثة والوسائط الرقمية.

وفي هذا الامتداد تحتل القصة المصورة الموجهة للأطفال (Illustrated Story) موقعاً خاصاً، لأنها تجمع نصاً أدبياً قائماً بذاته بصور تجسّد مشاهده وتضيف إليه طبقات جمالية وعاطفية. ويضع التصميم الجرافيكي بين يدي المصمم أدوات لتحويل النص إلى تجربة بصرية: اللون، والإضاءة، والتكوين، وتصميم الشخصيات، والغلاف. ومن هذه الزاوية ينطلق هذا المشروع: تحويل قصة «سجلات الغابة المسحورة» من نص مكتوب إلى عمل جرافيكي متكامل موجّه إلى الأطفال فوق 8 سنوات. و تتمحور الإشكالية الرئيسية حول السؤال الآتي: كيف يمكن للعناصر الجرافيكية (اللون، الإضاءة، التكوين، تصميم الشخصيات، الغلاف) أن تحوّل النص السردي لقصة «سجلات الغابة المسحورة» إلى تجربة بصرية متكاملة تخاطب الطفل في الفئة العمرية المستهدفة؟

وتتفرع عن هذه الإشكالية الأسئلة الآتية:

1. كيف وُظّف اللون والإضاءة في بناء الجو النفسي لكل عالم من عوالم القصة؟
2. كيف صُمّمت الشخصيات الرئيسة بصرياً بما يتوافق مع خصائصها السردية ويقرّبها من القارئ الصغير؟
3. كيف يعمل الغلاف (الأمامي والخلفي) بوصفه عتبة بصرية تهيّئ القارئ للحكاية دون أن تكشف أحداثها؟
4. كيف يتكامل النص والصورة داخل الصفحة في قصة يظل فيها النص قائماً بذاته؟

نبعت رغبتي في إختيار هذا الموضوع من إهتمامي بتأليف القصص وسردها ولرغبتي في التعبير عن ما يسرد بالرسوم والصور البصرية.ولإنشاء مشروع واحد يجمع كل من الكتابة الإبداعية والعمل الفني ..ومن ناحية موضوعية فاختياره يرجع لقلة دراسات العربية التي تدمج بين السرد الأدبي وتعبير الفني ،وبسبب توافق الموضوع مع التحولات الرقمية التي جعلت الصورة لغة للتواصل والإعلام .إلى جانب الحاجة لربط التصميم بمجال السرد وإبراز دوره في توجيه القراء وتأثير عليه .والحاجة لجذب الاطفال الى القراءة في زمن صار فيه طفل يلجئ الى الهواتف و الحواسيب

و قد واجهتني بعض الصعوبات أثناء إنجاز هذا العمل ومنها شعور بضياع وعدم معرفة من أين أبدأ وعليه وجدت نفسي أواجه ضيق الوقت لانجازه وخاصة لعدم وجود خبرة سابقة في مجال الرسم الرقمي .إضافة إلى التداخل الاصطلاحي بين عدد من المفاهيم فالقصة المصورة يمكنها ان تعني ايضا)المانغا والكوميك) وما يُنتجه من لبس يستوجب ضبطاً دقيقاً عند البحث عن

و تكمن أهداف الدراسة في إنجاز قصة مصورة متكاملة (غلاف، شخصيات، رسوم داخلية) جاهزة للطباعة انطلاقاً من نص مكتوب.تحليل الخيارات التصميمية للمشروع (اللون، الإضاءة، التكوين، الشخصيات، الغلاف) وبيان وظائفها السردية والدلالية. و بيان العلاقة بين النص والصورة في القصة المصورة الموجهة للطفل إضافة لتقييم حدود توظيف الأدوات الرقمية والذكاء الاصطناعي في إنجاز عمل سردي بصري.

كما تسهم هذه الدراسة في إثراء حقل تصميم الكتب المصورة وأغلفتها، وتبرز جمالية الصورة ودورها في نقل الدلالات العاطفية والفكرية والعلاقة بين النص والصورة، وذلك من خلال مشروع تطبيقي حي يجسّد مبادئ السرد البصري بتحويل قصة أدبية إلى عمل جرافيكي متكامل. كما تقدّم نموذجاً موثّقاً لمنهجية إنجاز قصة مصورة عربية للأطفال.

و إعتمدت الدراسة منهجين متكاملين: المنهج التاريخي لتتبع تطور السرد البصري والقصة المصورة وتصميم الغلاف، والمنهج السيميولوجي البصري بأداتي الوصف والتحليل، وذلك لتفكيك العلامات البصرية (اللون، الضوء، التكوين، الرموز، الغلاف) وبيان وظيفتها السردية والدلالية، ثم قراءة العمل المنجز في ضوئها. وقد خُصص الفصل الأول لوصف مراحل الإنجاز، والفصل الثاني لتحليلها تحليلاً يتتبع الترتيب نفسه.

ولإنجاز هذا المشروع إعتمدت على عدة دراسات سابقة من بينها :

- بن حمو أسامة، «العناصر الغرافيكية في القصة المصورة: تصميم Manga نموذجاً»، مذكرة ماستر في الفنون التشكيلية، تخصص تصميم غرافيكي، جامعة عبد الحميد ابن باديس، مستغانم، 2021/2020. تلتقي دراستنا معها في الاهتمام بالعناصر الغرافيكية للقصة المصورة، وتختلف عنها بأنها تتناول القصة المصورة من نوع (Illustrated Story) الموجّهة للطفل، لا المانغا .

- بن مخلوف سليمة، «السرد البصري والتشكيلي في الفن»، مجلة النص، جامعة الجيلالي اليابس، المجلد 09، العدد 02، 2022. وهي دراسة نظرية في تاريخ السرد البصري، استفدت منها في الإطار التاريخي، وتضيف دراستنا إليها مشروعاً تطبيقياً وتحليلاً لعناصر

المفاهيم الإجرائية :

- التكوين(Composition) :

التكوين هو فنُّ ترتيب العناصر البصرية داخل الإطار المرئي (الصفحة أو اللوحة) وفق مبادئ جمالية ووظيفية محدَّدة. ويشمل التوزيع المكاني للعناصر وتوازنها وتسلسلها الهرمي والعلاقات التناسبية بينها. ويُعدُّ التكوين من أهمِّ الأدوات التي يملكها المصمِّم لتوجيه عين القارئ وإدارة تدفُّق السرد البصري

- السرد البصري (Visual Narrative) :

هو ذلك النوع من التواصل الذي يعتمد على الصورة الثابتة أو المتحركة وسيطاً رئيسياً لنقل الحوادث وبناء القصة؛ ويشمل الرسم التوضيحي، والقصة المصورة، والكوميكس، والمانغا، ورسوم الأطفال التفاعلية. وهو أشمل من التوضيح الاعتيادي كونه يُقيم علاقات سببية وزمانية بين عناصره البصرية بما يُنتج خطاباً سردياً قابلاً للتأويل والتلقي

- الغلاف (Cover) :

يشكل غلاف الكتاب العتبة البصرية الأولى التي يلتقي فيها القارئ بالنص قبل أن يفتحه. باعتباره نصاً بصرياً مكثفاً قائماً بذاته، يُلخّص الهوية البصرية للقصة ويُشكّل أفق توقعات المتلقي الناشئ، مستثمراً رمزاً جوهرياً مستلّاً من عمق الحكاية.

- البيئة البصرية(Visual Environment) :

البيئة البصرية هي الفضاء الذي تجري فيه أحداث القصة وتشمل الخلفيات والمناظر والأجواء البصرية. وفي قصص الفانتازيا تؤدِّي البيئة دورًا سرديًّا بالغ الأهمية إذ تُكوِّن المزاج العام وتُحدِّد طبيعة الصراع.

- القصة المصور (Illustrated story) :

هي قصة تعتمد على النص أساسا مع بعض الرسومات التوضيحية في بعض الصفحات لدعم معنى السردي وتجسيد لبعض الاحداث

➢ الجانب التطبيقي

عرض المشروع

يعرض هذا الجانب العمل المنجز كما هو

1-البطاقة التقنية للمشروع :

البند	التفاصيل
عنوان العمل	سجلات الغابة المسحورة (الجزء الأول)
النوع	قصة مصورة (Illustrated Story): نص أدبي قائم بذاته تدعمه رسوم داخلية
الفئة المستهدفة	الأطفال فوق 8 سنوات
اللغة	العربية
مكونات المشروع	الغلاف (الأمامي والخلفي)، تصميم الشخصيات، الرسوم الداخلية، إخراج الصفحات وتجهيزها للطباعة (PDF)
تقنيات الإنجاز	سكاتش يدوي، رسم رقمي (ibis Paint X)، معالجة بالذكاء الاصطناعي (Leonardo AI)، إخراج وتصميم الغلاف (Canva)
القياس	21cm/21cm
عدد الصفحات	18 صفحة

2-الفكرة :

انطلقت الفكرة من رغبة في تحويل نص قصصي كتبتُه إلى عمل بصري متكامل، يجمع الكتابة الإبداعية بالرسم في مشروع واحد. وهي قصة فانتازيا ومغامرات تتوجه إلى الأطفال فوق سن الثامنة، تدور حول ثلاثة إخوة تقودهم الغابة إلى عوالم أخرى. وقد استلهمتُ شخصياتها الرئيسية من أطفال حقيقيين هم رستم وحاتم وأثير .

وجاء العنوان «سجلات الغابة المسحورة» ليشير إلى فكرة الحكايات المدوّنة التي تُروى عن الغابة، وليمهّد لقصة تُنشر في أجزاء، يتوقف أولها عند سؤال مفتوح يترك المجال لخيال القارئ .

2-1القصة :

تبدأ القصة بثلاثة أطفال يعيشون في قرية قرب الغابة، تدور حولها همسات وإشاعات بأنها غابة ملعونة وأن من يدخلها لا يعود. ورغم ذلك يدفعهم فضولهم إلى دخولها والخروج منها بين حين وآخر، إلى أن يظهر نور ساطع في الغابة يقودهم إلى عالم آخر مليء بالمغامرات والخيال. ينتقل الأطفال بعدها من عالم إلى آخر بحثاً عن مفتاح عودتهم إلى المنزل، وتصادفهم ألغاز وصعاب عليهم تجاوزها لفتح بوابة العالم التالي. ولا يعرف الأطفال أن الزمن في عالمهم الحقيقي يختلف عنه في العوالم التي يمرّون بها. وينتهي الجزء الأول بسؤال مفتوح: ما الذي سيختاره الإخوة؟ وما المغامرات التي تنتظرهم؟ وما سرّ العودة إلى المنزل؟

2-2. الفضاءات (البيئة البصرية)

تتوزع أحداث القصة على فضاءات متباينة، لكل منها مزاج بصري يخدم الحدث. وهي: القرية والغابة، وهما نقطة الانطلاق وفضاء الإشاعات والفضول؛ وصحراء الذاكرة، وهي العالم الأول الذي تظهر فيه الساعة الرملية المتكلمة «أرينا» ويحرسه «تيمبو دالي»؛

3-الشخصيات

جاءت الشخصيات في ثلاث فئات، تعرضها الجداول والصور الآتية:

-الشخصيات الرئيسية :

الشخصية	الوصف
رستم	الأخ الأكبر، يتمتع بشخصية قيادية، ويحب الكتب والمغامرات.
حاتم	الأخ الأوسط، يتمتع بشخصية حساسة ودافئة، ويتميز بالحكمة.
أثير	أصغر أفراد العائلة، فضولية جداً وعاطفية، لديها حدس قوي واستجابات سريعة.



الشكل1:الإخوة الثلاثة ابطال القصة

-الشخصيات الثانوية :

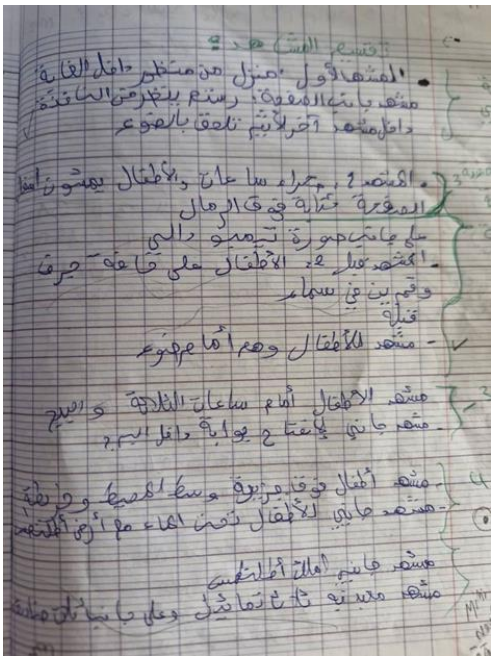
الشخصية	الوصف
أرينا	ساعة رملية متكلمة تظهر في العالم الأول، في «صحراء الذاكرة.»
السنافر	كائنات صغيرة زرقاء تعيش في قرية مخفية، ابتكرها الرسام البلجيكي بيير كوليفورد.
الفراشة	كائن غامض يتبع الأطفال من عالم إلى آخر، ويغيّر لونه وشكله.
الوحوش	كائنات مختلفة تظهر في كل عالم بأشكال تختلف بحسب العالم الذي تنتمي إليه.

-الشخصيات الشريرة:

الشخصية	الوصف
تيمبو دالي	رجل برأس ساعة يحرس صحراء الذاكرة، واسمه مستوحى من سلفادور دالي.
نهراس	وحش الماء، يستنزف طاقة الحياة من الماء بلا نهاية.
شرشبيل	مشعوذ يعيش في قلعة بعيدة، هدفه الحصول على قوة الخلود باستعمال أطفال النبوءة.

4-السيناريو وتقسيم المشاهد :

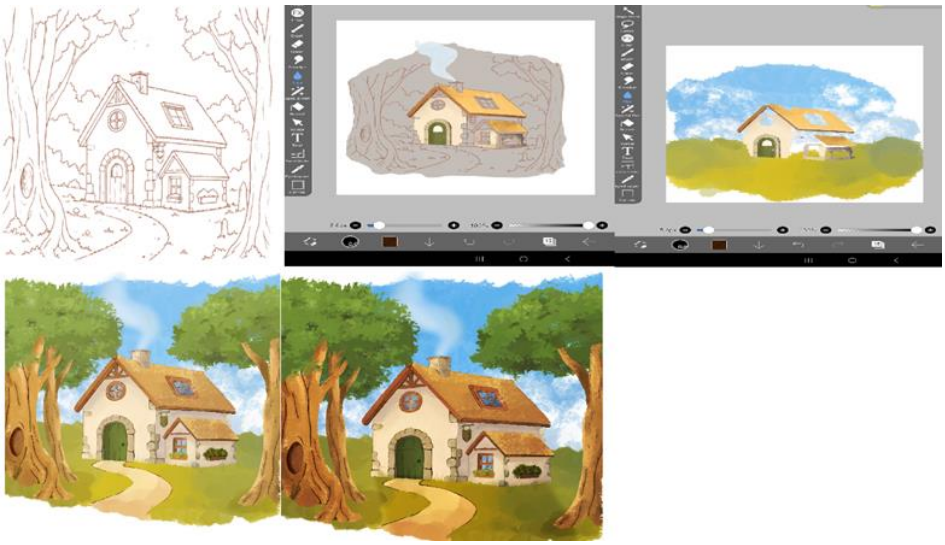
كُتب سيناريو القصة مع مراعاة الفئة المستهدفة، وهي الأطفال فوق ثماني سنوات. ثم جرى تخيّل المشاهد وتقسيمها على الورق لتتكوّن فكرة عامة عمّا ستؤول إليه القصة قبل الانتقال إلى الرسم.



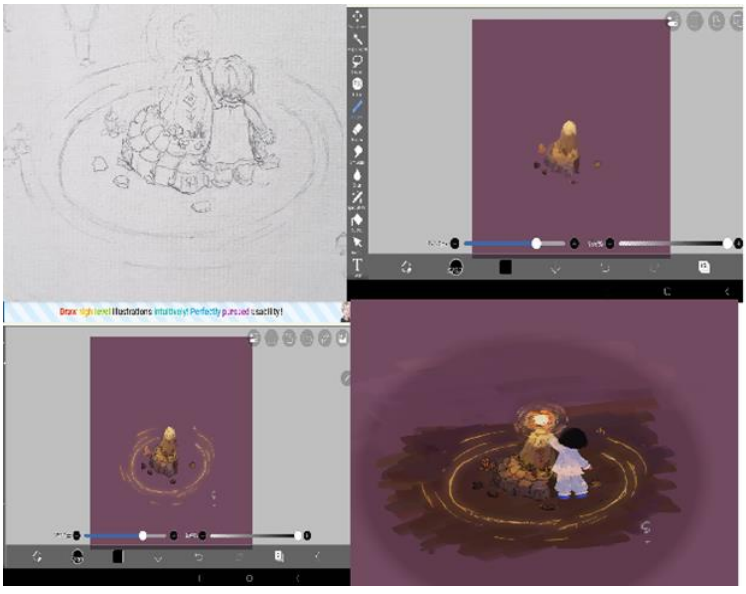
الشكل 2 : ورقة تقسيم المشاهد

5- رسم الشخصيات والمشاهد

اتُّبعت طريقتان في رسم المشاهد: الأولى رسم سكاتش على الورق، ثم نقله إلى تطبيق ibis Paint X وإعادة رسمه وتلوينه؛ والثانية الدمج الرقمي، باختيار عناصر موجودة بالفعل ودمجها يدوياً لتكوين المشهد، ثم نقله إلى منصة Leonardo AI لمعالجته أو تلوينه.



الشكل 3: مراحل رسم بيت الأطفال



الشكل 4: مراحل رسم المشهد الذي إنطلقت به الاحداث



الشكل 5: سكاتش ونتيجة النهائية



الشكل 6:سكاتش لمشاهد من جزء القاني للقصة

6-الغلاف:

يُقدَّم الغلاف في صيغته النهائية بوجهيه: الأمامي الذي يحمل العنوان وظلال الأبطال الثلاثة، والخلفي الذي يحمل مقتطفاً سردياً بصوت رستم



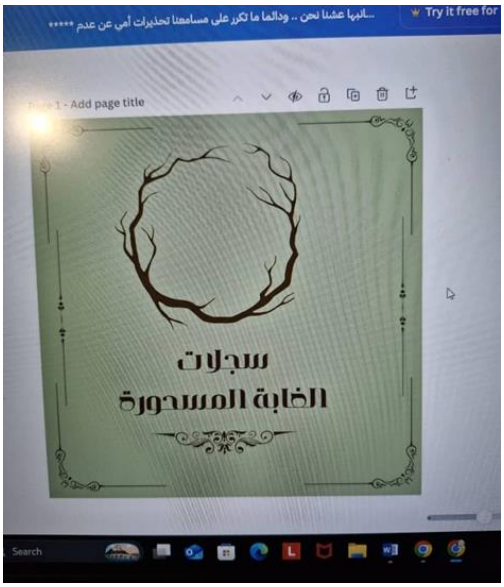
الشكل 7 :الغلاف الأمامي والغلاف الخلفي

6-1تصميم الغلاف

أعددتُ عدة سكاتشات للغلاف، منها غلاف رمزه الفراشة لكونها عنصراً مهماً في القصة. ونظراً لعدم بيان هوية الفراشة في الجزء الأول، أعددتُ نموذجاً آخر للغلاف استوحيتُه من غلاف رواية The Bad Beginning الذي عُرض سابقاً في مرحلة التصميم الجرافيكي الحديث.



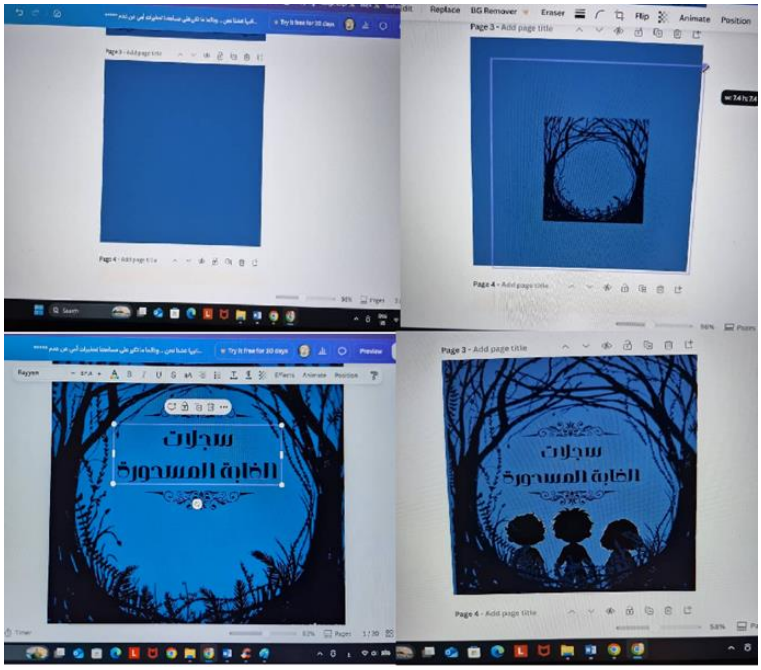
الشكل 8: سكاتش للغلاف التجريبي



الشكل 9: الغلاف التجريبي على الكانفا

الغلاف النهائي:

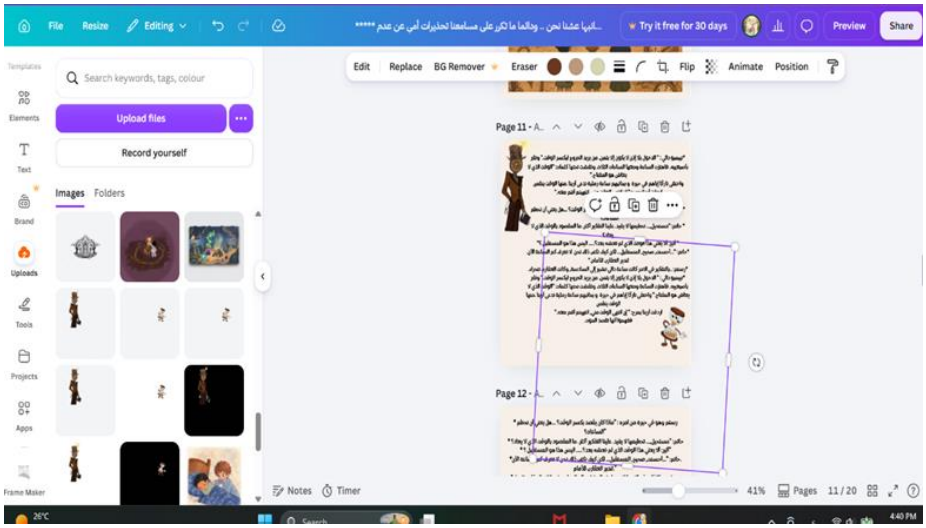
مرّ تصميمه بأربع خطوات: اختيار لون الخلفية في Canva؛ ثم إدراج صورة محمّلة مسبقاً لأعشاب وأغصان وتحويل لونها إلى الأسود؛ ثم اختيار الخط المناسب لكتابة العنوان؛ وأخيراً إضافة الشخصيات الرئيسة الثلاث مظلَّلة بالأسود رمزاً، في الطبقة السفلى



الشكل 10:مراحل تصميم الغلاف النهائي

7- الإعداد النهائي للقصة وتجهيزها للطباعة

أُضيفت المشاهد إلى النصوص المكتوبة باستعمال Canva، ثم أُجريت مراجعة نهائية لجميع الصفحات، وحُوِّل العمل أخيراً إلى نسخة PDF جاهزة للطباعة.



الشكل 11:صورة لمعالجة

8- الأدوات والبرامج المستخدمة :

الأداة	الاستعمال في المشروع
ibis Paint X	تطبيق للرسم يتيح الرسم الرقمي والتلوين وفيه فرش وأدوات وفلاتر متنوعة؛ استُعمل لإعادة رسم السكاتشات وتلوينها.
Leonardo AI	منصة تعتمد الذكاء الاصطناعي لتعديل الصور أو إنتاجها، وتتيح تغيير الإضاءة والأسلوب؛ استُعملت لمعالجة المشاهد المدمجة.
Canva	منصة رقمية لإنشاء التصاميم وتحريرها؛ استُعملت لتصميم الغلاف وتنسيق صفحات القصة وإخراجها للطباعة.

الجانب التحليلي

1تحليل الفكرة: السرد البصري

1-1مفهوم السرد البصري

السرد البصري خطاب جمالي يستعمل الصور والعلامات البصرية أداةً لحكي قصة أو نقل تجربة، سواء كانت الصورة وحدها أو مقترنة بنص، لتوليد معنى سردي متسلسل زمنياً ومنطقياً. وهو ظاهرة أنثروبولوجية لا تنفصل عن الطبيعة البشرية ونزوعها إلى الحكاية؛ فالإنسان ساردٌ بالفطرة، يفسّر عالمه ويتواصل مع بني جنسه من خلال القصص[1].

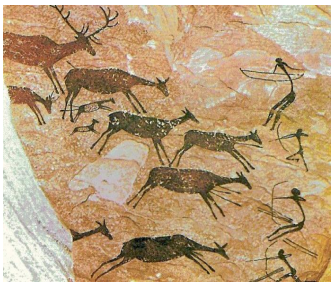
والسرد عموماً عملية قصّ تتضمن رواية قصة حقيقية أو خيالية أو حدث ما بتتابع وتسلسل، في شكل مكتوب أو مصوّر، ويفترض وجود مرسل ومتلقٍّ أي المؤلف والقارئ[2].

وفي مشروعي، يتجلى هذا المفهوم في تحويل نص قصصي مكتوب إلى لغة بصرية، حيث تتقاسم الكلمة والصورة بناء المعنى: يحمل النص الحدث، وتضيف الصورة الجو والعاطفة والتفاصيل.

1-2تاريخ السرد البصري

❖ ما قبل التاريخ:

وُجدت رسوم تصف الحياة اليومية والطقوس السحرية ومختلف الحيوانات، وبدأ السرد البصري فيها أحادياً يصوّر مشهداً واحداً من القصة، ثم تطور إلى سرد متعدد المشاهد[3].



الشكل12 : لوحة جدارية من فن الصخور لما قبل التاريخ (الفن الصخري الليفانتي في شبه الجزيرة الإيبيرية، إسبانيا).

بن مخلوف سليمة، "السرد البصري والتشكيلي في الفن"، مجلة النص، جامعة الجيلالي يابس - سيدي بلعباس - الجزائر، المجلد 09، العدد 02، 2022/06/04،ص499

[2] :عبد المحسن ناجي هبة، «تطور أساليب السرد في الفنون البصرية»، المجلة العلمية لجمعية أمسيا (التربية عن طريق الفن)، مديرية الشؤون الاجتماعية بالجيزة، مصر،2014 ، ص6.

❖ .بلاد الرافدين:

سردت الأعمال الفنية مشاهد لأنشطة الحكام والمعارك والقصص الأسطورية والأبطال، واهتم السرد البصري بإظهار القوة، كما في نقوش البطل جلجامش[4].



الشكل 13: لوحة أور، المتحف البريطاني، لندن.

❖ .الحضارة الفرعونية:

كان المصريون من أوائل من أولوا اهتماماً للتسلسل الزمني والترتيب المنطقي للأشكال، وظهرت لديهم صور واضحة برموز هيروغليفية وأشكال إنسانية وحيوانية ونباتية، أغلبها يحكي قصص الآلهة والفراعنة، وُجدت على جدران المعابد والبرديات[5].

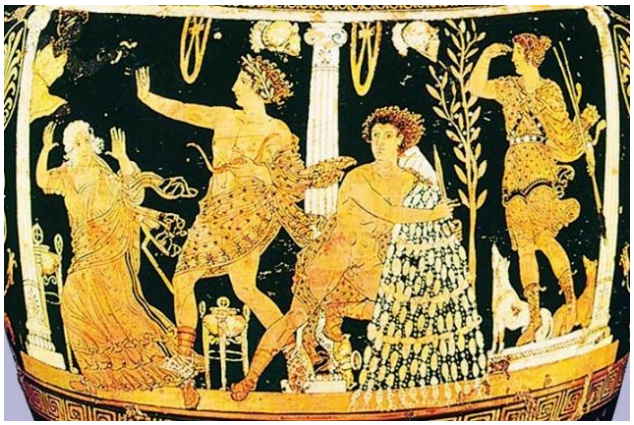


الشكل 14 : مشهد محاكمة الموتى (طقس وزن القلب) من «بردية هونيفر» ضمن كتاب الموتى الفرعوني

بن مخلوف سليمة، «السرد البصري والتشكيلي في الفن»، مرجع سابق، ص500-510.

❖ .الحضارة الإغريقية:

أولى اليونان اهتماماً كبيراً بالأعمال السردية البصرية، وكانت غالبيتها موجهة إلى الطبقة النبيلة. واعتبروا الإنسان الموضوع الأساسي للفن، حتى إنهم جسّدوا الآلهة في صورة تشبه البشر[6].



الشكل15 : المشهد الخزفي اليوناني القديم نو الأشكال «الإيرينيس».

❖ الحضارة البيزنطية:

ظهر السرد البصري البيزنطي بعد انتشار المسيحية، وكانت لوحاته تجسيداً للدين المسيحي، واستُخدمت أدواتٍ للتبشير والدعوة إليه[7].



الشكل13 : جدارية فريسكو في قبة كنيسة أرثوذكسية تمثل أيقونة «المسيح الضابط الكل» (Christ Pantocrator).

عبد المحسن ناجي هبة، «تطور أساليب السرد في الفنون البصرية»، مرجع سابق، ص20-22.
بن مخلوف سليمة، «السرد البصري والتشكيلي في الفن»، مرجع سابق، ص500-510.

❖ .الحضارة الإسلامية:

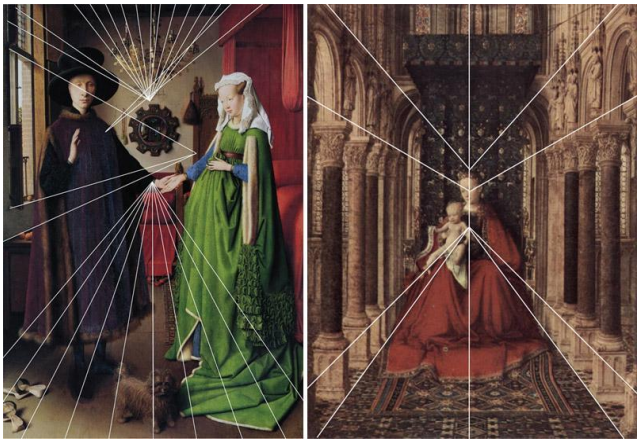
تبنّت المنمنمات وظيفة السرد البصري الأدبي في الفن الإسلامي، ومنها رسوم الفنان يحيى بن محمود الواسطي لمقامات الحريري، حيث كانت كل صورة تسرد حكاية بحد ذاتها بأسلوب تعبيري دقيق، إلى جانب توظيف الخط الكوفي[8].



الشكل14 : منمنمة إسلامية تمثل «قافلة الحج» بريشة يحيى الواسطي، من مخطوطة مقامات الحريري

❖ عصر النهضة:

دمج السرد البصري في هذا العصر بين الروح الإنسانية والعلوم الرياضية من خلال تقنيات المنظور الخطي والواقعية[9].



الشكل15 : المنظور في لوحة «بورتريه أرنولفيني» ليان فان إيك (يساراً)، ولوحة «العذراء والطفل» (يميناً).

بن مخلوف سليمة، «السرد البصري والتشكيلي في الفن»، مرجع سابق، ص500-510.

❖ القرن الثامن عشر:

مع انتشار الطباعة وتطور تقنيات الحفر، أصبحت الصورة في متناول جمهور أوسع، وكانت تلك بداية القصص المصورة مع الفنان الإنجليزي ويليام هوغارث[10].



الشكل 16: سلسلة اللوحات الحفرية الثمانية بعنوان «مسيرة الفاسق» (A Rake's Progress) للفنان الإنجليزي ويليام هوغارث

2-تحليل القصة : القصة المصورة

2-1مفهوم القصة المصورة:

عرّفها موسى والفيصل (د. ت) بأنها «فن أدبي لغوي يصوّر حكاية تعبّر عن فكرة محددة عبر أحداث في زمن أو أزمنة معينة وشخصيات تتحرك في مكان، وتمثّل قيماً مختلفة، وهذه الحكاية يرويها كاتب بأسلوب فني خاص[11].»

ويمكن القول إن القصة المصورة (Illustrated Story) عمل أدبي سردي يتكوّن من نص نثري مكتوب مستقل تتخلله رسومات توضيحية تعين على تجسيد المشاهد وإثراء التجربة البصرية للقارئ. ويظل النص فيها قائماً بذاته وقادراً على الحمل الكامل للمعنى السردي حتى بدون الصورة، في حين تضيف الصورة طبقات جمالية ودلالية وعاطفية إضافية[12].

عبد المحسن ناجي هبة، «تطور أساليب السرد في الفنون البصرية»، مرجع سابق، ص20-22.

محمد حسين جبار، «القصة المصورة وتأثيرها في تنمية التعبير الفني لدى رياض الأطفال»، مرجع سابق، ص429.

إيمان زهير الطراونة، دليل تطوير قصص الأطفال المصورة، مرجع سابق، ص8.

2-2تطور القصة المصورة :

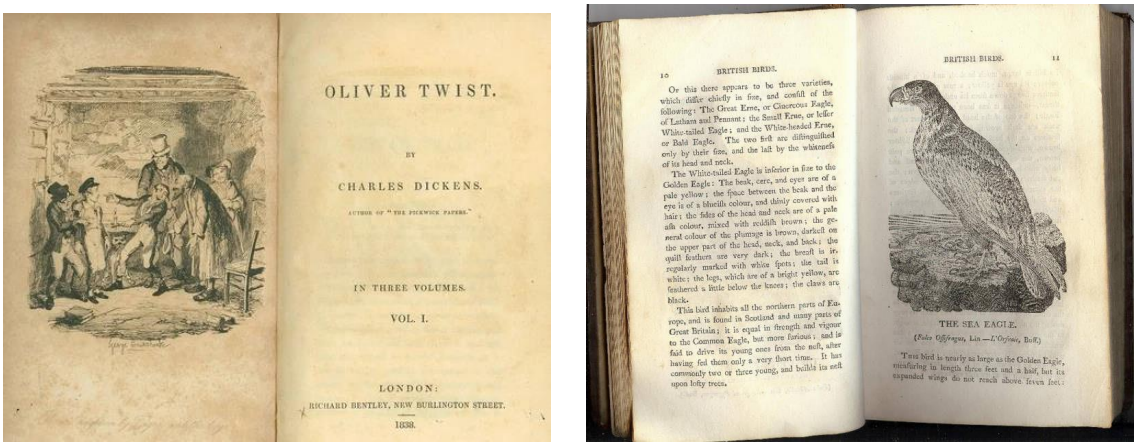
تطورت القصة المصورة عبر عدة مراحل تاريخية منذ القرن الثامن عشر حتى العصر الرقمي، ونوجزها فيما يأتي[13].

❖ عصر البدايات (القرن الثامن عشر):

بدأت الصورة تتحول من مجرد عنصر زخرفي إلى وسيلة قادرة على رواية الأحداث. وبرز الرسام ويليام هوغارث (1697-1764) أول الفنانين الذين استخدموا الصورة لسرد قصة، إذ كان يرسم لوحات متتابعة مصحوبة بنص أسفلها، ومن أشهر أعماله «مسيرة الفاسق»، وهي سلسلة من ثماني لوحات ونقوش (الشكل[14].(23

❖ عصر الحكايات والكتب المصورة (أواخر القرن 18 – بداية القرن 19):

أصبحت الصورة مرتبطة بالنص الأدبي، فدُمجت الرسوم داخل الكتب مع تطور تقنيات الطباعة والحفر الخشبي، وصاحبت حكايات شعبية عدة رسومات توضيحية. ومن فناني هذا العصر جورج كروكشانك (George Cruikshank) الذي اشتهر برسومه لرواية «أوليفر تويست» (1838)، وتوماس بيويك (Thomas Bewick) الذي اشتهر بكتابه «تاريخ الطيور البريطانية[15].»



الشكل17 : الصفحة الأولى من «أوليفر تويست» (يميناً)، وإحدى صفحات «تاريخ الطيور البريطانية» (يساراً).

Salisbury and Styles, *Children's Picturebooks*, op. cit., pp. 10-43.

.

❖ عصر الانتقال نحو السرد المصور (القرن التاسع عشر):

تطورت العلاقة بين النص والصورة، واقتربت القصة المصحوبة بالرسوم من الشكل السردي الحديث. ومن أشهر فناني هذه المرحلة رودولف توبفر(Rodolphe Töpffer) ، المعروف بالأب الروحي للقصة المصورة، إذ استخدم نصوصاً قصيرة مع رسوم متتابعة، فربط بين الحركة البصرية والتتابع القصصي، ومن أشهر أعماله «السيد فيو بوا .Histoire de M) « Vieux Bois



الشكل18: صفحة من عمل رودولف توبفر «Histoire de M. Vieux Bois».

❖ العصر الذهبي للرسوم التوضيحية (أواخر القرن 19 – بداية القرن 20):

أصبحت الرسوم عنصراً جمالياً أساسياً داخل القصة، وظهرت مدارس في أدب الفانتازيا والخيال والأساطير، وتطورت الرسوم لتصاحبها الإضاءة والألوان. وقد أرفق الفنان آرثر راكهام حكايات شعبية وخيالية، منها حكايات الأخوين غريم و«أليس في بلاد العجائب»، برسومات توضيحية[16].

رجل القش، «كيف بدأت القصص المصورة»، فيديو على اليوتيوب، 2024/12/07 :
https://www.youtube.com/watch?v=jILDTZt7o0M



الشكل19: صورة من قصة «أليس في بلاد العجائب» لآرثر راكهام

❖ .عصر الفانتازيا (أواخر القرن العشرين):

تطورت تقنيات الرسم فصارت أقرب إلى الرسوم السينمائية، وأصبح اللون والضوء جزءاً أساسياً فيها للتعبير عن السحر والغموض. ومن أشهر فناني هذا العصر براين فرود (Brian Froud)المشهور برسم العوالم السحرية والمخلوقات الخيالية، ومن أعماله «Good Faeries / Bad Faeries».[17]



الشكل20: غلاف كتاب «Good Faeries / Bad Faeries».

Salisbury, Martin, and Morag Styles. Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012.p10-43

❖ **العصر الرقمي (القرن الحادي والعشرون):**

لم تعد القصص المصورة مطبوعة فقط، بل شملت الكتب الرقمية المنتَجة بمؤثرات بصرية وجودة عالية، وأصبحت الرسومات عنصراً داعماً للنص الأدبي يُضيف البعد البصري بهدف تعزيز الجو السردي والنفسي، كما في سلسلة «A Series of Unfortunate Events» التي رسمها Brett Helquist وألّفها Daniel Handler.[18]



الشكل 21: صفحة من رواية «A Series of Unfortunate Events»

3-2 عناصر القصة المصورة :

- **الحبكة :** العنصر الأساسي الذي ينظّم الأحداث ويجعلها مترابطة من البداية إلى النهاية لا مجرد مشاهد منفصلة .وتقوم على تصاعد الأحداث والصراعات لشد القارئ ومنحه التشويق. وتتجلى الأحداث بعد كتابة السيناريو في الستوري بورد[19].(Storyboard)
- **الشخصيات :** جوهر القصة وأفرادها الذين تدور حولهم الأحداث، وتتعدد بين إنسان وحيوان ومخلوقات سحرية، رئيسية كانت أو ثانوية.
- **البيئة البصرية :** ليست مجرد خلفية للأحداث، بل رابط يجمع بقية العناصر (الحدث، الشخصيات، الزمن) في وحدة مترابطة، وتشمل الخلفيات والمناظر والأجواء البصرية.
- **التكوين :** كيفية ترتيب العناصر البصرية داخل الصفحة وفق مبادئ جمالية ووظيفية، ويشمل زاوية الكاميرا واللقطتين القريبة والبعيدة.
- **اللون والإضاءة :** أداة سردية تحدد الجو النفسي وتؤثر في فهم المشهد وتوجه نظر القارئ.

Salisbury and Styles, *Children's Picturebooks*, op. cit., pp. 10-43.

- **الغلاف :**المدخل الأساسي وأول تفاعل بصري بين القارئ والقصة.

وفي «سجلات الغابة المسحورة»، تقوم الحبكة على رحلة تصاعدية بين العوالم يحرّكها السؤال: كيف نعود إلى المنزل؟ وقد تُرجمت أحداثها أولاً في تقسيم المشاهد على الورق (الفصل الأول، العنصر 5).

3-تحليل الفضاءات: البيئة البصرية والتكوين

تؤدي البيئة البصرية في قصص الفانتازيا دوراً سردياً بالغ الأهمية، إذ تكوّن المزاج العام وتحدد طبيعة الصراع. وفي مشروعنا، تتوزع الأحداث على قرية وغابة وثلاثة عوالم متباينة (صحراء الذاكرة، وعالم الماء، والقلعة البعيدة)، ولكل عالم جوّه الذي يخدم شخصياته وصراعه[20].

أما التكوين فهو من أهم الأدوات التي يملكها المصمم لتوجيه عين القارئ وإدارة تدفق السرد البصري، ويشمل التوزيع المكاني للعناصر وتوازنها وتسلسلها الهرمي والعلاقات التناسبية بينها، وزاوية الكاميرا واللقطات القريبة والبعيدة[21].

وقد انعكس ذلك في تنقل المشاهد بين اللقطات الواسعة التي تقدّم فضاء كل عالم، واللقطات القريبة التي تبرز ملامح الشخصيات وانفعالاتها، فيتحرك القارئ بين الفضاء والشخصية كما تتحرك الكاميرا

4- .تحليل الشخصيات:

1-4 تصنيف الشخصيات:تعزز الشخصيات تعاطفنا مع الأحداث، إذ تعتبر ركيزة أساسية في القصة المصورة، وعلى أساسها تُبنى القصة؛ وكلما كانت الشخصية أعمق وأكثر تطوراً صارت القصة أكثر متعة وتشويقاً.

تريكي حمزة، "نقد أسس التشكيل البصري في القصص المصورة: دراسة في تجربة الفنان خير الدين خردوش"، مجلة الخليل في علوم اللسان، المجلد (5)، العدد (1)، كلية الفنون والثقافة، جامعة قسنطينة 03 صالح بوبنيدر، قسنطينة، الجزائر، 30 سبتمبر 2025،ص50-53

تريكي حمزة، «نقد أسس التشكيل البصري في القصص المصورة»، مرجع سابق، ص47-49

ويمكن تصنيف الشخصيات كما يأتي[22]:

- **شخصية البطل :**المحرك الرئيسي للأحداث، يمر بتحولات وتطور شخصي ويملك هدفاً.
- **شخصية الشرير :**من يعارض البطل ولديه أهداف شريرة كتدمير العالم ونشر الفساد.
- **الشخصية الثانوية :**تؤدي دوراً مهماً في تقدم الأحداث وقد تكشف جوانب من شخصية البطل.
- **الشخصيات المساعدة :**دورها محدود لكنها أساسية لإكمال الصورة.
- **شخصية المرشد :**من يرشد الأبطال ويحفزهم، وقد تكون سبباً في تطورهم.
- **الشخصية الرمادية :**لا تنتمي للخير ولا للشر، ودوافعها غالباً أنانية.
- **الشاهد (الراوي) :**يسرد الأحداث، ويمكن أن يكون داخل القصة أو خارجها، وهو ما يُدعى بالحكواتي.

2-4تكوين الشخصيات :

لتكوين الشخصيات ينبغي معرفة خصائصها أولاً، فهي ما يميز شخصية عن أخرى ويساعد القارئ على فهمها، وتمكّن من بناء شخصية نابضة بالحياة ذات دوافع وأهداف. ومن أهمها[23]:

- **الخصائص الجسدية :**ما يشكّل صورة الشخصية في ذهن القارئ، كالعرق والطول والبشرة والعمر وملامح الوجه.
- **الخصائص النفسية :**تحدد سلوك الشخصية، كالذكاء والخوف والحماس والفضول.
- **الخصائص الاجتماعية :**المكانة الاجتماعية (نبيل، مزارع، فقير، غني) والعلاقات الاجتماعية (محبوب أو منبوذ).
- **الخصائص الأخلاقية :**ما يحدد سلوك الشخصية في المواقف الصعبة، كالصدق والشرف والعدل والتضحية.

تريكي حمزة، «نقد أسس التشكيل البصري في القصص المصورة»، مرجع سابق، ص47-49.

3-4 بناء الشخصية

لكي نبني شخصية رئيسية ينجذب إليها القارئ ويتأثر بها، ينبغي أن تتوفر فيها أربعة شروط[24]:

- **أن تشبه القارئ :**فإن لم تكن في عمره أضفنا إليها بعض صفات الفئة الموجهة إليها القصة.
- **أن تكون فاعلة :**لا تكتفي بالفرجة بل تحل مشكلتها بنفسها ولا تنتظر غيرها أو الصدفة.
- **أن تمرّ بمأزق :**يدفعها إلى تغيير طريقة تفكيرها أو إلى النمو والتطور، ويضيف التشويق.
- **أن تقود الأحداث :**فتنتج الأحداث عن اختياراتها لا عن الظروف وحدها.

❖ **تحليل شخصيات :**

تنتمي الشخصيات الثلاث (رستم وحاتم وأثير) إلى فئة الأبطال، وتتكامل خصائصها النفسية: القيادة وحب المغامرة عند رستم، والحساسية والحكمة عند حاتم، والفضول والحدس القوي عند أثير. وهي أطفال في سن قريبة من الفئة المستهدفة، فتحقق شرط الشبه بالقارئ، وتقود الأحداث بقرارها دخول الغابة واتباع النور[25].

أما الشخصيات الشريرة (تيمبو دالي ونهراس وشرشبيل) فتمثل العقبات التي تعارض هدف الأبطال في العودة، ولكل منها دافعه الخاص: الحراسة، واستنزاف الحياة، وطلب الخلود. وتؤدي الفراشة دوراً غامضاً يتبع الأبطال من عالم إلى آخر، وتتغير بتغير العوالم، فتحمل دلالة بصرية رابطة بين الفصول[26].

وبصرياً، رُسمت الشخصيات الرئيسية بملامح طفولية وأزياء متقاربة تنتمي إلى عالم واحد، مع اختلافات في تسريحة الشعر والملابس تميّز كلاً منها، لتكون قابلة للتمييز حتى في صورة ظلّية، كما في الغلاف النهائي.

:إدراك للتعليم الإلكتروني، «صفات الشخصية الناجحة 1 - كتابة القصة المصورة»، فيديو على اليوتيوب، 2020/07/24، https://www.youtube.com/watch?v=r--WsY8Qtkc.

تريكي حمزة، «نقد أسس التشكيل البصري في القصص المصورة»، مرجع سابق، ص47-49.

.

5-تحليل السيناريو وتقسيم المشاهد

السيناريو هو الهيكل الذي تُبنى عليه القصة، وتتجلى أحداثه البصرية في الستوري بورد، وهو لوحة عمل تترجم الأحداث المكتوبة إلى رسومات تخطيطية. وقد أسهمت كتابة السيناريو ثم تقسيم المشاهد على الورق في تحويل النص إلى سلسلة من الصور المتتابعة قبل البدء في الرسم النهائي[27].

وتُسهم عملية سرد القصص في التصميم عموماً في تنظيم الأفكار وربط القرارات البصرية بمعنى واضح، وهو ما حاولنا تطبيقه بتقسيم المشاهد حسب أهميتها في تتابع الأحداث[28].

أما اختيار الفئة المستهدفة (فوق 8 سنوات) فقد حدّد مستوى اللغة وتعقيد الحبكة وطبيعة الصورة؛ إذ تقدم القصص المصورة الموجهة للطفل مادة تجمع المتعة بالمعنى[29].

وقد جاءت نهاية الجزء الأول سؤالاً مفتوحاً (ما سرّ العودة للمنزل؟) كي يبقى القارئ متشوقاً لما بعده، وفق مبدأ التشويق الذي تقوم عليه الحبكة.

6- تحليل الرسم والإخراج

جمع مسار العمل بين ثلاث وسائط: الرسم اليدوي (السكاتش على الورق)، والرسم الرقمي عبر ibisPaint X، والذكاء الاصطناعي عبر Leonardo AI. ويمنح السكاتش اليدوي المصمم سيطرة على التكوين والفكرة، بينما تتيح الأدوات الرقمية التلوين والتعديل والمراجعة بسهولة[30].

ويظهر أثر الذكاء الاصطناعي في تسهيل الوصول إلى مشاهد غنية بالإضاءة والأجواء رغم قلة الخبرة في الرسم الرقمي، غير أن قيمته تظل مشروطة بتوجيه المصمم ومراجعته لكل

تريكي حمزة، «نقد أسس التشكيل البصري في القصص المصورة»، مرجع سابق، ص50-53.
عميش رجب عبد الرحمن وآخرون، «سرد القصص في عملية التصميم»، مرجع سابق.
طامر أنوال، «القصص المصورة الموجهة للطفل وقيم التعايش والحوار»، مرجع سابق.
:بن حمو أسامة، «العناصر الغرافيكية في القصة المصورة: تصميم Manga نموذجا»، مرجع سابق.

مخرجاته، فهو أداة تنفيذ لا بديل عن الرؤية الفنية. وقد تناولت دراسات الهوية البصرية للأغلفة أثر التحولات التكنولوجية في أدوات التصميم وأساليبه[31].

وبالنسبة لبناء المشهد، اعتمدنا الدمج اليدوي لعناصر موجودة قبل إرسالها إلى المنصة، حتى يبقى التكوين العام من اختيار المصمم لا من اختيار الخوارزمية.

7- تحليل الألوان والإضاءة

7-1 سيكولوجية الألوان في القصة المصورة:

اللون هو الناتج البصري عن سقوط الضوء على الجسم، وهو في التصميم أداة بصرية تنظّم العناصر وتوجّه الانتباه وتعبّر عن العمل بدلالات مختلفة دون اللجوء إلى الكلمة[32].

والألوان ليست مجرد جمالية؛ فبسبب ارتباطها بالطبيعة تعطي رسالة مخفية تدخل بشكل غير مباشر إلى العقل اللاواعي، ولكل لون صفات تؤثر في المشاعر. وفي القصة المصورة تُعدّ أداة سردية تحدد الجو النفسي، فهي تعبّر عن المشهد قبل قراءة كلمة واحدة؛ فالألوان الباهتة توحي بجو كئيب، والزاهية بجو مبهج، والأسود يشير إلى الخوف والحزن والظلام[33].

وقد استُعملت دلالات الألوان في «سجلات الغابة المسحورة» على النحو الآتي[34]:

- **الأحمر العميق :**الخطر الفوري والخداع والصراع الحتمي.
- **الذهبي :**الفضول والإغراء والانتصار.
- **الأخضر الحيوي :**الحياة والتجدد والأمل.
- **الأخضر الداكن :**الغموض والطبيعة المجهولة والخطر المخفي.
- **الأزرق العميق :**الأسرار والحزن والحكمة.

:دسوقي منار السيد وعيد أحمد جمال، «تحولات الهوية البصرية لأغلفة الكتب في ظل الثورة التكنولوجية»، المجلة الدولية لنظم إدارة التعلم، مؤسسة الترنيم، مصر، المجلد 13، العدد 4، 2025.

باعيشن أثير، سيكولوجية الألوان، عرض تقديمي(PowerPoint) ، 53شريحة، موقع نور بوك(Noor-Book.com) ، ص16-18.

Salisbury and Styles, *Children's Picturebooks*, op. cit., pp. 10-43.

- **البنفسجي :**العالم الباطني والسحر والخيال والهواجس.
- **الأرجواني الداكن :**الليل والخداع والغموض.

ويمكن لتداخل الألوان في كثير من المشاهد أن يمنح معنى أو إحساساً آخر، كما أن الانتقال اللوني من عالم إلى آخر داخل القصة يمنح القارئ أحاسيس متعددة وينبّهه إلى تغيّر الفضاء[35].

تحليل المشاهد

1-. مشهد «بيت الأطفال»



الشكل22 : لوحة ألوان مشهد «بيت الأطفال»

بيت حجري بسقف ذهبي برتقالي وباب أخضر مقوس، يتوسط المشهد بين شجرتين كبيرتين على الجانبين، وتصل إليه طريق ملتوية من مقدمة الصورة، وفي الخلفية سماء زرقاء ودخان رقيق من المدخنة. وتغلب الألوان الدافئة (الذهبي والبرتقالي البني) والخضراء، مع لمسة زرقاء من السماء

2-. المشهد الذي انطلقت منه الأحداث



الشكل 23 : ألوان مشهد الانطلاق

خلفية بنفسجية داكنة، يقف فيها طفل أمام بناء حجري يعلوه توهج ذهبي تحيط به حلقات ضوئية، وتتدرج الألوان بين الأرجواني والبني والكراميل.

Salisbury and Styles, *Children's Picturebooks*, op. cit., pp. 10-43.

3-. مشهد الكهف المضيء



الشكل24 : لوحة ألوان مشهد الكهف

كهف جدرانه صخرية زرقاء داكنة وأرضه رملية دافئة، ونبتة متسلقة خضراء متوهجة في وسطه، وحوله كائنات متنوعة الأشكال (خفافيش، وكائن بنفسجي وبري، ومخلوق صخري، وكائن أزرق متوهج، وأعمدة حجرية).

7-2الإضاءة

الضوء من العناصر الأساسية في التصميم، يخدم التعبير الجمالي ويؤثر في كيفية إدراك العين للأشكال والألوان. وفي القصص المصورة لا يخدم الجانب الجمالي فقط، بل يخدم السرد ويوجه القارئ عاطفياً ونفسياً؛ فالإضاءة الأمامية تضفي طابعاً آمناً ومريحاً، بينما تضفي الإضاءة الجانبية إحساساً بالغموض والتوتر[36].

وفي قصة «سجلات الغابة المسحورة» يبدأ الضوء عنصر جذب داخل الغابة، يأخذ الأطفال نحو المجهول ويحرّك الأحداث. وتتمثل تأثيراته النفسية في ثلاثة أبعاد[37]:

- **الغموض والخوف :**ضوء خافت وسط الظلام وظلال طويلة غير واضحة تولّد التوتر والقلق وانتظار المجهول.
- **الإثارة والمغامرة :**زيادة سطوع اللون ووضوح الألوان تولّد الفضول والرغبة في الاستكشاف والمغامرة.
- **الافتتان المعرفي :**ألوان باردة ومظلمة مع إضاءة سحرية ذهبية حالمة تعطي شعوراً بالمعرفة والبهجة والرغبة في التجربة

John Burnet, *Practical Hints on Light and Shade in Painting, Illustrated by Examples from the Italian, Flemish, and Dutch Schools*, London: James Carpenter and Son, 1826.
Burnet, *Practical Hints on Light and Shade in Painting*, op. cit..

8-تحليل الغلاف

8-1مفهوم الغلاف ووظائفه:

يُعدّ الغلاف الخطاب البصري الأول الذي يوجه فهم القارئ ويلمّح لمضمون القصة من خلال الرسومات والرموز والخط، ويتكوّن من جانبين[38]:

- **الغلاف الأمامي :**يجذب القارئ ويخلق توقعات حول القصة، ويحتوي على مشهد منها أو رموز تدل على محتواها، ويتضمن العنوان واسم الكاتب أو الرسام.
- **الغلاف الخلفي :**يكمل وظيفة الأمامي ويساعد القارئ على اتخاذ قرار القراءة والشراء، ويحتوي على ملخص قصير دون كشف الأحداث، أو اقتباس أو جملة تشويقية، ورموز مرتبطة بعالم القصة، ومعلومات النشر.

8-2تاريخ الغلاف :

قطعت أغلفة الكتب شوطاً طويلاً منذ بداياتها، وتحولت من وسيلة لحماية الكتاب إلى وسيلة تواصل مرئية تجذب عين القارئ[39].

❖ **عصر التجليد اليدوي:**

كانت الأغلفة جلدية مزخرفة باليد، وكان هدفها الحماية أكثر من كونها أداة تسويقية، وعُرف ذلك بالتجليد اليدوي الكلاسيكي[40].

❖ **بداية الطباعة الصناعية:**

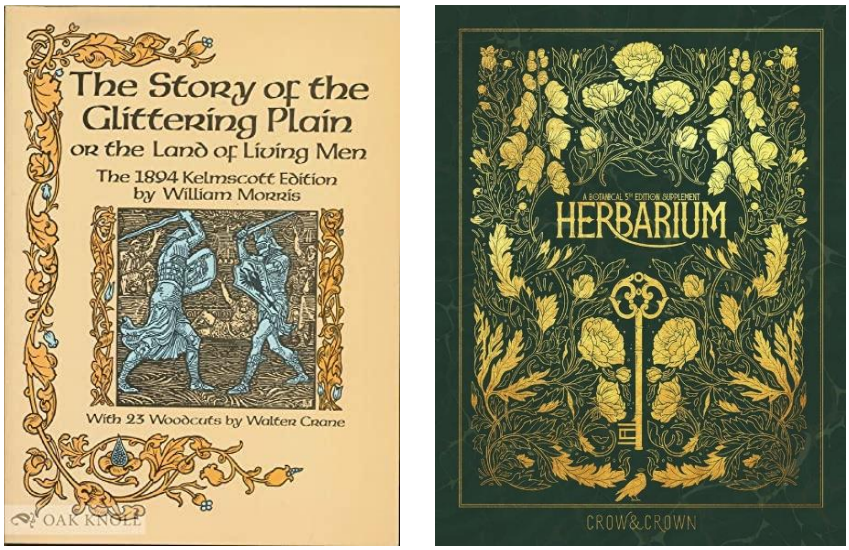
تحوّل الغلاف إلى أداة تسويقية وفنية مع ظهور الطباعة الملونة والتجليد الآلي، وتميّزت الأغلفة بزخارف نباتية وزهرية مرسومة باليد وأشكال أنثوية متطاولة. ومن أبرز فنانين هذه الفترة

---

[38]ينظر :الزيات حامد معروف، «سيميائية الصورة وتصميم غلاف الكتاب العربي المطبوع»، مرجع سابق.

Parviz Talibli, *A Cultural History of the Book Cover*, PhD diss., Trent University, Peterborough, Ontario, Canada, 2023.

أوبري بيردزلي مع الفن الجديد(Art Nouveau) ، ووليام موريس مع حركة الفنون والحرف (Arts & Crafts Movement).[41]

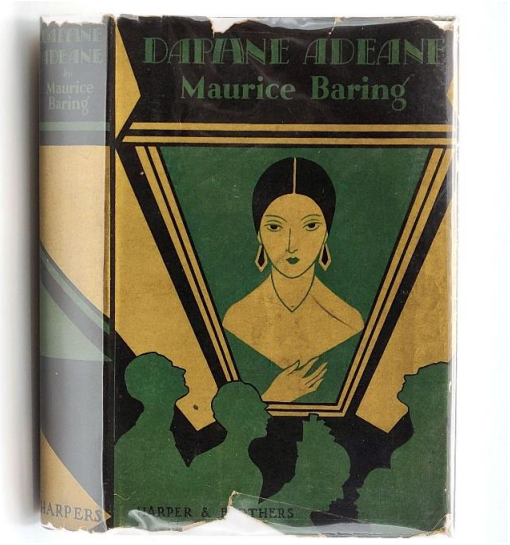


الشكل25: غلاف «The Story of the Glittering Plain» (يميناً)، وغلاف «Herbarium» (يساراً).

❖ بداية القرن العشرين:

ظهر غلاف الآرت ديكو (Art Deco) بأشكال هندسية صارمة وخطوط مستقيمة وألوان معدنية (الفضي والذهبي والأسود) تعكس روح العصر الصناعي. كما ظهر غلاف الباهاوس بألوان جريئة وأشكال مسطحة[42].

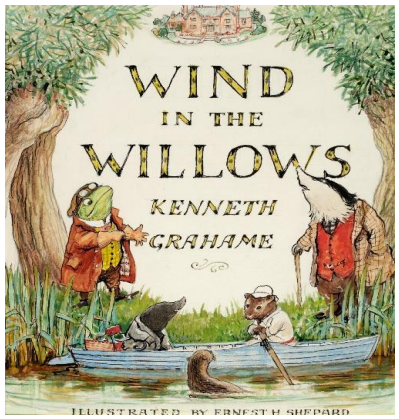
Marabout, *Apprendre à dessiner les mangas: Les personnages*, Marabout, 2005, p. 111-112.
Robert J. Paradowski, "History of Graphic Novels: Ancient Times to 1920", EBSCO Research Starters, 2022, available at: https://www.ebsco.com/research-starters/history/history-graphic-novels-ancient-times-1920.



الشكل26: غلاف رواية «Daphne Adeane».

❖ مرحلة الرسم التوضيحي التقليدي:

برز الغلاف السايكدلي (Psychedelic) بألوان زاهية متداخلة وأشكال متموجة وخطوط تيبوغرافية متعرجة، يعكس ثقافة الستينيات والسبعينيات المضادة للتيار السائد. ومع أواخر السبعينيات وبداية الثمانينيات اعتمدت الأغلفة الرسوم اليدوية واللوحات المرسومة بالألوان المائية أو الزيتية، ومن خصائصها تصوير مشهد من أحداث القصة على الغلاف[43].



الشكل27: غلاف رواية «The Wind in the Willows».

Paradowski, "History of Graphic Novels: Ancient Times to 1920", op. cit..

❖ مرحلة التصميم الجرافيكي الحديث:

بدأ المصممون في هذه الفترة باستخدام الحواسيب وركّزوا على تبسيط الصور واستخدام الأشكال الهندسية وإبراز العنوان بخطوط كبيرة[44].



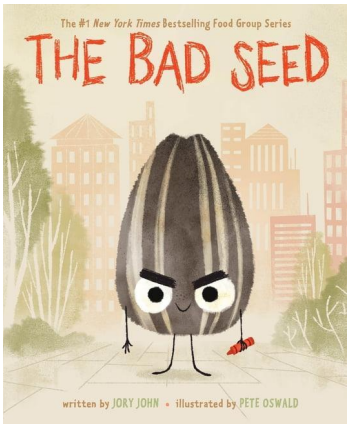
الشكل28: غلاف رواية «The Bad Beginning».

❖ مرحلة الهوية البصرية والتسويق الرقمي:

اعتمد تصميم الأغلفة على معالجة الرسومات رقمياً والميل إلى الاختزال والرمزية، وزادت أهمية الخطوط والعناوين في بناء هوية الغلاف. ومع ظهور المكتبات الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي أصبح الغلاف جزءاً من استراتيجية تسويقية، يتميز بألوان جذابة وتباين قوي مع تركيز على العلامة البصرية للكاتب أو السلسلة. وفي عصر الذكاء الاصطناعي أصبح بالإمكان إنتاج رسوم وأفكار بصرية كاملة انطلاقاً من أوامر نصية[45].

Harriet, "Cover by Peter Mendelsund" (book review), Shiny New Books, s.d., available at: https://shinynewbooks.co.uk.

:دسوقي منار السيد وعيد أحمد جمال، «تحولات الهوية البصرية لأغلفة الكتب في ظل الثورة التكنولوجية»، مرجع سابق.



الشكل29: غلاف قصة مصورة «The Bad Seed».

3-8 تحليل غلاف «سجلات الغابة المسحورة»

يجسّد الغلاف النهائي مفهوم العتبة البصرية الأولى: ظلال الأبطال الثلاثة في الطبقة السفلى بين الأغصان والأعشاب السوداء، وهي صورة رمزية تلمّح إلى أن الحكاية تدور حول ثلاثة أطفال في الغابة دون كشف أحداثها. ويؤدي اختيار الخلفية الزرقاء الداكنة والظلال السوداء إلى إحساس بالغموض والسرية يتناسب مع العنوان[46].

أما سبب الاستغناء عن فكرة الفراشة رمزاً للغلاف فهو أن هويتها لم تُكشف في الجزء الأول، فكان الأنسب اعتماد صورة الأبطال ذاتها. وقد استوحيتُ النموذج التجريبي الآخر من غلاف «The Bad Beginning»(الشكل28) الذي يعتمد على الظلال والتباين الحاد[47].

وأما الغلاف الخلفي فاحتوى على نص تشويقي قصير يدعو القارئ إلى الدخول في الحكاية، منسجماً مع لوني الغلاف الأمامي، تحقيقاً لوظيفة الغلاف الخلفي في مساعدة القارئ على اتخاذ قرار القراءة.

9-تحليل المعالجة الرقمية وتجهيز العمل للطباعة :

تمثل المعالجة الرقمية المرحلة التي يلتقي فيها النص بالصورة في الصفحة الواحدة، فيتحدد مكان كل مشهد بالنسبة إلى النص وإيقاع القراءة. وقد أتاحت منصة Canva ترتيب الصفحات ومراجعتها بسهولة وتصدير العمل بصيغة PDF صالحة للطباعة[48].

كما أن المراجعة النهائية لجميع الصفحات خطوة ضرورية لضمان اتساق الألوان وتناسق الأسلوب البصري، خاصة في عمل جمع بين وسائط متعددة، وهو ما يحقق الوحدة البصرية للكتاب[49].

وتجدر الإشارة إلى أن هذا العمل مفتوح على أجزاء لاحقة، وأن ما أُنجز يمثل الجزء الأول من القصة[50].

وهكذا يمثل الجانب التحليلي لهذه التجربة قراءة لمسار العمل، من الفكرة إلى الطباعة، في ضوء مرجعيات السرد البصري والقصة المصورة والغلاف[51].

الخاتمة :

أثمر هذا العمل مشروعاً نهائياً تمثّل في قصة مصورة متكاملة بعنوان «سجلات الغابة المسحورة»، ضمّت الغلاف والشخصيات والرسوم الداخلية، وجُهّزت للطباعة لتصبح مادة ملموسة بعد أن كانت نصاً مكتوباً. وقد سعت الدراسة إلى الإجابة عن إشكالية مفادها: كيف يمكن للعناصر الجرافيكية أن تحوّل النص السردي إلى تجربة بصرية متكاملة تخاطب الطفل؟

تبيّن من عرض المشروع وتحليله أن العناصر الجرافيكية تحوّل النص إلى تجربة بصرية حين تعمل بوصفها منظومة واحدة: لون وإضاءة يصنعان الجو النفسي لكل عالم، وتكوين يوجّه النظر، وشخصيات قريبة من القارئ يسهل تتبعها، وغلاف يهيّئ للحكاية دون أن يكشفها، ونص قائم بذاته تدعمه الصورة ولا تحلّ محله.

نتائج الدراسة

- يتدرج الجو البصري عبر المشاهد من دفء «بيت الأطفال» (إضاءة أمامية آمنة وألوان دافئة وخضراء)، إلى عتمة مشهد الانطلاق (بنفسجي وأرجواني وتوهج ذهبي مركزي)، ثم إلى سحر الكهف المضيء (أزرق عميق وبؤر ضوء خضراء وزرقاء)، فيتحول اللون والضوء إلى لغة سردية تسبق النص في إعلام القارئ بالجو النفسي.

- تشترك الشخصيات الرئيسة في بنية طفولية قريبة من القارئ، وتتمايز بتسريحة الشعر وقطع اللباس وألوانه الترابية، مما يسهّل تتبعها عبر العوالم المتغيرة ويبرزها أمام الخلفيات.

- يؤدي الغلاف الأمامي وظيفة العتبة البصرية بالاعتماد على لونين رئيسيين وفكرة الظل: أطفال مشاهَدون من الخلف أمام غابة مظلمة، فيلمّح إلى الحكاية دون كشف أحداثها، وقد أُجّل رمز الفراشة لأن هويتها غير مكشوفة في الجزء الأول.

- يكمّل الغلاف الخلفي الأمامي بالاستمرار في اللون والإطار الزخرفي، ويضيف شعاراً يستحضر بيت الأطفال ومقتطفاً بصوت رستم يشوّق دون أن يكشف.

- القصة المصورة (Illustrated Story) تقوم على نص مستقل تضيف إليه الرسوم بعداً جمالياً وعاطفياً، وقد حافظ إخراج الصفحات على هذا التوازن.

- سهّل الدمج بين الرسم اليدوي والأدوات الرقمية والذكاء الاصطناعي إنجاز العمل رغم قلة الخبرة في الرسم الرقمي، غير أنه يظل مشروطاً بتوجيه المصمم ومراجعته، وقد ظهر في بعض المشاهد تفاوت أسلوبي يحتاج إلى ضبط.

قائمة المراجع:

المراجع العربية:

-إيمان زهير الطراونة. دليل تطوير قصص ألطفال المصوّرة مشاركة تجربة. جمعية التغيير/ مبادرة نحن نحب القراءة. الأردن.طبعة الاولى,2018

-بن مخلوف سليمة، "السرد البصري والتشكيلي في الفن"، مجلة النص، جامعة الجيلالي يابس - سيدي بلعباس - الجزائر، المجلد 09، العدد 02، 2022/06/04،

-دسوقي منار السيد ,عيد أحمد جمال ,تحولات الهوية البصرية للأغلفة الكتب في ظل الثورة التكنولوجية .مجلة الدولية لنظم إدارة التعلم,مجلد13,العدد4 مؤسسة الترنيم مصر 2025

-الزيات حامد معروف سيميائية الصورة وتصميم غلاف الكتاب العربي المطبوع دراسة ميدانية مجلة كلية الادب العدد44 جامعة بنها أبريل 2016

-تريكي حمزة، "نقد أسس التشكيل البصري في القصص المصورة: دراسة في تجربة الفنان خير الدين خردوش"، مجلة الخليل في علوم اللسان، المجلد (5)، العدد (1)، كلية الفنون والثقافة، جامعة قسنطينة 03 صالح بوبنيدر، قسنطينة، الجزائر، 30 سبتمبر 2025،

-طامر أنوال, القصص المصورموجهة للطفل وقيم التعايش والحوار. مجلة أفكار وآفاق، المجلد 12 العدد 1 قسم الفنون جامعة وهران 2024/05/07

-عبد المحسن ناجي هبة، "تطور أساليب السرد في الفنون البصرية"، مجلة العلمية لجمعية أمسيا (التربية عن طريق الفن)، مديرية الشئون الاجتماعية بالجيزة، مصر، 2014

-عميش رجب عبد الرحمن، وحيد سماء أحمد، سلامه هناء محمد نبيل، "سرد القصص في عملية التصميم"، (مجلة التصميم الدولية)، المجلد (14)، العدد (4)، جامعة حلوان، مصر، يوليو 2024،

-محمد حسين جبار، "القصة المصورة وتأثيرها في تنمية التعبير الفني لدى رياض الأطفال"، مجلة كلية التربية الأساسية، المجلد (21)، العدد (92)، جامعة بغداد، العراق

-بن حمو أسامة، "العناصر الغرافيكية في القصة المصورة: تصميم Manga نموذجا"، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الفنون التشكيلية، تخصص تصميم غرافيكي، قسم الفنون البصرية، جامعة عبد الحميد ابن باديس، مستغانم، الجزائر، السنة الجامعية 2021/2020 https://e-biblio.univ-mosta.dz/server/api/core/bitstreams/16333f15-2c6f-441d-9306-f7b0da80886b/content

المراجع الاجنبية:

-Burnet, John. Practical Hints on Light and Shade in Painting, Illustrated by Examples from the Italian, Flemish, and Dutch Schools. London: James Carpenter and Son, 1826.

- Salisbury, Martin, and Morag Styles. Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012.

-Talibli, Parviz. A Cultural History of the Book Cover. PhD diss., Trent University, Peterborough, Ontario, Canada, 2023.

- Marabout. (2005). Apprendre à dessiner les mangas: Les personnages. Marabout.

المواقع الالكترونية

-الفن المفقود لأغلفة الكتب»، موقعMetamorphoses ، 06/07/2019

- المالح رشا، الموجي منى، «أغلفة الكتب ثوب الجمال معانقاً روح الثقافة»، جريدة البيان، 2013/09/05، متاح على الرابط: https://www.albayan.ae/books/library-visit/2013-09-06-1.1954125

-باعيشن أثير، سيكولوجية الألوان، عرض تقديمي(PowerPoint) ، ملفPDF ، 53شريحة، موقع نور بوك(Noor-Book.com)

-إدراك للتعليم الإلكتروني، «صفات الشخصية الناجحة 1 - كتابة القصة المصورة»، فيديو على اليوتيوب، 2020/07/24، https://www.youtube.com/watch?v=r--WsY8Qtkc

-رجل القش، «كيف بدأت القصص المصورة»، فيديو على اليوتيوب، 2024/12/07 : https://www.youtube.com/watch?v=jILDTZt7o0M

-Harriet, "Cover by Peter Mendelsund" (book review), Shiny New Books, s.d., disponible sur : https://shinynewbooks.co.uk/cover-by-peter-mendelsund..., consulté le 12/10/2026.

-Paradowski, Robert J., "History of Graphic Novels: Ancient Times to 1920", EBSCO Research Starters, 2022, disponible sur : https://www.ebsco.com/research-starters/history/history-graphic-novels-ancient-times-1920,

الملخص :

تتناول هذه المذكرة موضوع التصميم السردي البصري من خلال القصة المصورة (Illustrated Story)، وهي عمل أدبي يقوم على نص نثري مستقل تدعمه رسوم توضيحية. وتنطلق من إشكالية: كيف يمكن للعناصر البصرية، من لون وإضاءة وتكوين وشخصيات وغلاف، أن تحوّل النص السردي لقصة «سجلات الغابة المسحورة» إلى تجربة بصرية ممتعة للطفل؟

اعتمدت الدراسة المنهج التاريخي لتتبع تطور السرد البصري والقصة المصورة والغلاف، والمنهج السيميولوجي البصري بأداتي الوصف والتحليل لقراءة العلامات البصرية. وقُسّمت إلى فصلين: الأول تطبيقي وثّق مراحل إنجاز القصة المصورة من الفكرة وكتابة السيناريو وتقديم الشخصيات ورسم المشاهد (يدوياً ورقمياً بمساعدة أدوات الذكاء الاصطناعي) إلى تصميم الغلاف وتجهيز العمل للطباعة؛ والثاني تحليلي قرأ هذه المراحل في ضوء مفهوم السرد البصري والقصة المصورة وتاريخهما وعناصرهما، وسيكولوجية اللون والإضاءة، وبناء الشخصيات وتصنيفها، وتاريخ الغلاف ووظائفه.

وخلصت الدراسة إلى أن اللون والإضاءة والتكوين أدوات سردية تصنع الجو النفسي للمشهد وتوجّه نظر القارئ، وأن نجاح الشخصية مرهون بتكامل خصائصها وقدرتها على قيادة الأحداث، وأن الغلاف عتبة بصرية أولى تلمّح إلى المضمون دون كشفه، وأن الأدوات الرقمية تيسّر الإنجاز ما دام المصمم هو الموجّه والمراجع لمخرجاتها.

- ***الكلمات المفتاحية:***

السرد البصري – القصة المصورة – التكوين – اللون والإضاءة – الغلاف – البيئة البصرية.

Abstract:

This thesis addresses visual narrative design through the Illustrated Story, a literary work built on an independent prose text supported by illustrations. It begins from the following research question: how can visual elements, including color, lighting, composition, characters, and the cover, transform the narrative text of the story *“Chronicles of the Enchanted Forest”* into an enjoyable visual experience for the child?

The study adopted the historical method to trace the development of visual narrative, the illustrated story, and the book cover, together with the visual semiological method, using the tools of description and analysis to read visual signs. It is divided into two chapters. The first is practical and documents the stages of producing the illustrated story: from the initial idea, scriptwriting, and character introduction, to scene illustration

(done by hand and digitally with the assistance of artificial intelligence tools), and finally cover design and print preparation. The second is analytical and examines these stages in light of the concept of visual narrative and the illustrated story, including their history and elements, the psychology of color and lighting, character construction and classification, and the history and functions of the cover.

The study concluded that color, lighting, and composition are narrative tools that create the psychological atmosphere of a scene and guide the reader's gaze; that a character's success depends on the integration of its traits and its ability to drive the events; that the cover is a first visual threshold that hints at the content without revealing it; and that digital tools facilitate production as long as the designer remains the one who directs and reviews their outputs.

- ***Keywords:***

Visual Narrative – Illustrated Story – Composition – Color and Lighting – Cover – Visual Environment.

فهرس الأشكال :

الترقيم	عنوان الشكل	الصفحة
1	الإخوة الثلاثة ابطال القصة	10
2	ورقة تقسيم المشاهد	11
3	مراحل رسم بيت الأطفال	11
4	مراحل رسم المشهد الذي إنطلقت به الاحداث	12
5	سكاتش ونتيجة النهائية	12
6	سكاتش لمشاهد من جزء القاني للقصة	13
7	الغلاف الأمامي والغلاف الخلفي	13
8	سكاتش للغلاف التجريبي	14
9	الغلاف التجريبي على الكانفا	14
10	مراحل تصميم الغلاف النهائي	15
11	صورة لمعالجة	17
12	لوحة جدارية من فن الصخور لما قبل التاريخ (الفن الصخري الليفانتي في شبه الجزيرة الإيبيرية، إسبانيا)	18
13	لوحة أور، المتحف البريطاني، لندن	18
14	مشهد محاكمة الموتى (طقس وزن القلب) من «بردية هونيفر» ضمن كتاب الموتى الفرعوني	19
15	المشهد الخزفي اليوناني القديم ذو الأشكال «الإيرينيس»	19
13	جدارية فريسكو في قبة كنيسة أرثوذكسية تمثل أيقونة «المسيح الضابط الكل» (Christ Pantocrator)	20
14	منمنمة إسلامية تمثل «قافلة الحج» بريشة يحيى الواسطي، من مخطوطة مقامات الحريري	20
15	المنظور في لوحة «بورتريه أرنولفيني» ليان فان إيك (يساراً)، ولوحة «العذراء والطفل» (يميناً)	22
17	الصفحة الأولى من «أوليفر تويست» (يميناً)، وإحدى صفحات «تاريخ الطيور البريطانية» (يساراً)	23
18	صفحة من عمل رودولف توبفر «Histoire de M. Vieux Bois»	24
19	صورة من قصة «أليس في بلاد العجائب» لآرثر راكهام	24
20	غلاف كتاب «Good Faeries / Bad Faeries»	25
21	صفحة من رواية «A Series of Unfortunate Events»	31
22	لوحة ألوان مشهد «بيت الأطفال»	31

الترقيم	عنوان الشكل	الصفحة
23	ألوان مشهد الانطلاق	32
24	لوحة ألوان مشهد الكهف	34
25	غلاف «The Story of the Glittering Plain» (يميناً)، وغلاف «Herbarium» (يساراً)	35
26	غلاف رواية «Daphne Adeane»	35
27	غلاف رواية «The Wind in the Willows»	36
28	غلاف رواية «The Bad Beginning»	37
29	غلاف قصة مصورة «The Bad Seed»	38

فهرس المحتويات :

الترقيم	عناصر المذكرة	الصفحات
	شكر وتقدير	2
	إهداء	3
	المقدمة	6-5
	المفاهيم الإجرائية	7
	الجانب التطبيقي	
	عرض المشروع	
1	البطاقة التقنية للمشروع	9
2	الفكرة	9
1-2	القصة	10
2-2	الفضاءات (البيئة البصرية)	10
3	الشخصيات	10
4	السيناريو وتقسيم المشاهد	11
5	رسم الشخصيات والمشاهد	12
6	الغلاف	13
1-6	تصميم الغلاف	**14**
7	الإعداد النهائي للقصة وتجهيزها للطباعة	16
8	الأدوات والبرامج المستخدمة	16

الترقيم	عناصر المذكرة	الصفحات
	الجانب التحليلي	
1	تحليل الفكرة: السرد البصري	18
1-1	مفهوم السرد البصري	18
2-1	تاريخ السرد البصري	22-18
2	تحليل القصة: القصة المصورة	22
1-2	مفهوم القصة المصورة	22
2-2	تطور القصة المصورة	26-23
3-2	عناصر القصة المصورة	26
3	تحليل الفضاءات: البيئة البصرية والتكوين	27
4	تحليل الشخصيات	9-27
1-4	تصنيف الشخصيات	28-27
2-4	تكوين الشخصيات	28
3-4	بناء الشخصية	29
5	تحليل السيناريو وتقسيم المشاهد	30
6	تحليل الرسم والإخراج	30
7	تحليل الألوان والإضاءة	31
1-7	سيكولوجية الألوان في القصة المصورة	33-31
2-7	الإضاءة	33
8	تحليل الغلاف	34
1-8	مفهوم الغلاف ووظائفه	34

الترقيم	عناصر المذكرة	الصفحات
2-8	تاريخ الغلاف	**38-34**
3-8	تحليل غلاف «سجلات الغابة المسحورة»	**38**
9	تحليل المعالجة الرقمية وتجهيز العمل للطباعة	39
	الخاتمة	40
	قائمة المراجع	42-41
	الملخص	44-43
	فهرس الأشكال	46-45
	فهرس المحتويات	49-47

المشروع النهائي القصة الجاهزة للطباعة



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



*تيمبو دالي : " الدخول بلا إذن لا يكون إلا بثمن. من يريد الخروج ليكسر الوقت." ونقر بأصبعيه. فاهتزت الساعة ومعها الساعات الثلاث. ونقشت تحتها كلمات: "الوقت الذي لا يعاش هو المفتاح." واختفى تاركًا إياهم في حيرة و بجانبهم ساعة رملية تدعى أرينا .منها الوقت ينقص اردفت أرينا بمرح: " إن انتهى الوقت مني، انتهيتم أنتم معه."
ففهموا أنها تقصد الموت.



11

رستم وهو في حيرة من امره : "ماذا كان يقصد بكسر الوقت؟ ...هل يعني أن نحطم الساعات؟ *
حاتم: "مستحيل.... تحطيمها لا يفيد. علينا التفكير أكثر. ما المقصود بالوقت الذي لا يعاد؟ *
"آثير: "ألا يعني هذا الوقت الذي لم نعشه بعد؟..... اليس هذا هو المستقبل ؟ *
.حاتم: "...أحسنت، صحيح، المستقبل... لكن كيف نكتب ذلك نحن لا نعرف كم الساعة الآن*
."لندير العقارب للأمام
.رستم: ..بالتفكير في الامر كانت ساعة دالي تشير إلى السادسة، وكانت العقارب تتحرك*
*آثير: "..حسنًا، لنفترض أن توقيتها صحيح.....ولندر الساعة إلى السابعة." ....
تحركت الساعة وتوهجت. فرح الإخوة بذلك وأداروا كل الساعات إلى الأمام. لكن عكس توقعاتهم، اهتزت الأرض والساعات الثلاثة ومع مرور الوقت،وتناقص الساعة الرملية أحسوا أنهم على وشك الموت
."حاتم (فجاة): "الماضي. الماضي ! إنه وقت لا يعاش بعد.. لا يعاش بعد الآن .
فادار الساعة إلى الوراء وتوهجت. وبقي لهم ساعة واحدة
" .رستم: "الموت.... إنه وقت لا يعاش كذلك
"آثير :إذن لنجرب. لندير الساعة إلى الثانية عشر، بما أنها تعني الصفر أيضا
لكن لم يحدث شيء، وكانت الساعة الرملية على وشك النفاد. بكت آثير من الخوف وارتعش حاتم. كان رستم غاضبا وخائفا، فضرب الساعة فتكسرت. ولكنها توهجت، وتوقفت الساعة .الرملية عن النفاد
أرينا : مبروك... مبروك
وبدأت الساعة العملاقة بالتحرك والإختفاء، و مكانها فتحت بوابة فدخل الإخوة بسرور

12



القرية المخفية

.وجد الأطفال أنفسهم في مكان جديد. و بدل الخوف، انتابهم الحماس لمغامرة جديدة .نظروا حولهم وكانت أشجار أطول منهم، والنباتات أكبر
آثير: يذكرني هذا بقصة اليس في وندرلاند
حاتم: هل يعقل أننا في وندرلاند؟
رستم: لنكتشف ذلك.
صلى الإخوة وتعمقو داخل الغابة الى ان وجدو قرية أسقف بيوتها تشبه القطر
آثير: أليست هذه قرية السنافر؟
حاتم: يبدو ذلك.

13



خرج السنافر ورحبوا بهم كما لو كانوا يعرفون بقدومهم. وهذا أثار استغراب الإخوة، انغمس الإخوة في أجواء القرية وطوروا روابط عميقة معهم. كان حاتم، بتعطشه للمعرفة، يقضي ساعات مع بابا سنفور حتى علمه تعويذات سحرية. أما رستم، كان يتمرن مع سنفور قوي الذي لاحظ موهبته وأخذه إلى مخزن كان يحتوي على سيف الاسطوري. وكما توقع قوي صحبا رستم يملك مؤهلات البطل إذ تفاعل السيف مع رستم وقبله كالسيد له..

حذر بابا سنفور الأطفال من ساحر شرشبيل وقطه هرهور، لأنه يسعى إلى أطفال النيوبة لسرقة قوتهم لتجاوز العوالم والحصول على الخلود الأبدي.
وفي ليلة ذي ذات قمر أزرق، هاجم شرشبيل مع قطه القرية. كانت معركة قوية حرضت آثير الحيوانات ضد الشرير، وتصدى رستم بسيفه للعديد من التعاويذ. في تلك الأثناء، ارتدت أحد تعويذات حاتم وأصيب بشكل خطير وأغمي عليه. انفجع الإخوة وخافت آثير وبكت. شرشبيل بضحك: "لا شيء يمنعني..."
فجأة، تحت ضوء القمر الأزرق، توهج جسم حاتم باللون الأخضر وطفى فوق الأرض، وهذا أفلق الإخوته.
طمأنهم بابا سنفور «لا تقلقوا، لقد استيقظت قوة ساحر القمر». تنفت الطاقة السحرية حاتم كما لو أنه لم يصب. حينها كانت المعركة لا تزال شديدة.

14

استعاد حاتم رشده و سرعان ما تذكر تعويذة مرت عليه في كتاب سحر وقال: « بابا سنفور، تعويذة نفي للامكان وللزمان . إنها حلنا الأخيرة
أجابه: نعم، لكنها صعبة وخطيرة
حاتم: لنفعلها، بما أنها كانت تتطلب استنفاظ قوة ساحر القمر فشروط كلها متوفرة الان
بابا سنفور : إذن سأساعدك أنا وسنفور ذكي في إلقاء التعويذة
وفي تلك الأثناء تابع الأخرون تشتيت شرشبيل ومهاجمته
أحضر بابا سنفور الكتاب السحري لحاتم، وبدأ بترتيل التعويذة بمساعدتهم.
نجحت التعويذة وفتحت بوابة بدأت بسحب شرشبيل، و بدأ بالصراخ والغضب: «سأقبض عليكم أيها السنافر حتى لو كان آخر عمل ليبيبي». و انتهى به الأمر في عالم لا مكان ولا زمان.



15



ولم تدم سكينة كثيرة حتى اكتشف الإخوة أنه لم يكن شرشبيل هو الخطر الوحيد، فسرعان ما بدا لهم خطر آخر حين اكتشفوا أن مصدر الماء بدأ بالتناقص وسحر العالم بدأ يتلاشى. بعد ان أيقظ شرشبيل وحش الماء النائم "نهراس" ...وإذا إستمر الأمر على تلك الحال فقد يتدمر هذا العالم لأن الماء هو مصدر السحر

16

و بعد ان تتبع بابا سنفور مكان الوحش وجده في كهف بعيدا في قرية الجان المهجورة وما إن نطأ أقدام سنافر المكان حتى يتبخرون لذا كان أملهم الوحيد هم الإخوة اللاث . الذين لم يترددو للحظة و إنطلقو في طريقهم لتخلص من قوة الشر بعد ان منحو تعويذة تعيدهم إلى حجمهم طبيعي مباشرة بعد خروج من أرض السنافر . كما منحت سنفورة لأثير جوهرة سحرية تتفاعل مع السيف

في طريقهم، رأت أثير فراشة في أحد الأشجار وقالت: «يا رفاق، هل أنا الوحيدة التي انتبهت إلى هذا أم ماذا؟ أليست تلك الفراشة تبعتنا في كل مكان؟»

رد عليها رستم: «إنها مجرد فراشة أثير كيف ستتبعنا من عالم لأخر كما الفراشات بصعب تمييز بينهم .

لكن أثير قالت: «لا، إنها نفس الفراشة أنا واثقة فبعد أن إكتسبت قوة تواصل مع الحيوانات كانت الوحيدة التي لم تتجاوب معي ورغم تغير لونها وشكلها من مكان لأخر إلا أن هالتها هي نفسها .. والهالة هي مايميز كل كائن عن أخر

حتى أنها كانت موجودة ليلة اختفائنا من عالمنا الحقيقي . إنها ١٨به كما لو انها تحرسنا

رستم : ربما هي كذلك بعد أ. ذكرني الأمر تبدو مؤلوفة رغم أني لم أرها من قبل

17



وصل الإخوة إلى وجهتهم و دخلو إلى الكهف.. كان مظلما وكان فيه كثير من الوحوش. هزموها جميعا . ثم وصلو الى نهراس وحش ذو جسد حجري صلب و قلب مائي يجري في شقوق جسمه ماء. هاجمه الجميع ولكن بدون فائدة .. هاجمت أثير بقواها لم يكن يؤثر عليه. بل كان يزيده قوة . حذرها حاتم حينها أنها ليست عليها أن تقوم برمي الماء لأنه مصدر قوة نهراس. حينها، كان كل ما يستطيعون فعله هو تجنب ضرباته. ولكن مع ضربات حاتم ورستم المستمرة لاحظو أنه يحمي نقطة معينة بتركيز تام وهي قلبه المائي وإستنتجو انها نقطة ضعفه لكن الوصول إليها كان أمرا صعبا لكن مع استمرار الهجمات بدأ يتشقق جسم نهراس حتى ظهرت الفراشة
اثير بفرح : انها الفراشة يبدو انها ستساعدنا

18

لكن عكس توقعاتها خلقت الفرانشة فوق الوحش و ترمم جسمه وزاد حجمه وقوته
. كانت خيبة كبيرة للاطفال الذين ظنو الفرانشة حارسهم . جمعو شتات أنفسهم وحاولوا
هجوم محددا ومع آخر هجوم إنكسر سيف رستم. فقد كانت قوة نهراس اقوى مما تخيلو.
حينها تذكرت آنير الجوهرة التي منحتها إياها سنغورة ورمتها لرستم كي يدمجها مع السيف ربما
تحدث معجزة وفعل حاتم تعويذة و منقوشة ومدت اثر قوتها نحو الجوهرة حتى تحول السيف
إلأي قوس سحري
حاتم : رستم سنشتت إنتباه الوحش و إستهدف أنت قلبه
إستجمعت آنير الطيور والحيوانات لتشتيت نهراس ولم تتوقف. هجمات حاتم كانت تقوم أيضا
بتشتيته قام رستم بإلقاء ضربة قاضية على جوهر الوحش. كان قلبه عبارة عن جوهرة مائية
صلبة. لكن سهم المائي استطاع خرقها عكس الماء العادي وعليها تحطم نهراس الى حجارة و
وتدفق الماء في جميع بنقوش الأرض وتجدد السحر في ذاك العالم



19

إحتفل الإخوة مع سنافر وودعوهم فقط فتح لغز بوابة جديد يقودهم
لمغامرة جديدة كانت شجرة تحمل بوابة منقوش عليها :"مايعكسك دائما
ليس طريقك "
وبجانبها ثلاث كرات زجاجية واحدة تعكس كل ما ماماها كالمرايا وثانية تعكس
شيئا مختلفا كلما لمست أما الأخيرة فكانت معتمة
ونقفز في الهواء : " واحدة من الكرات فقط تفتح البوابة والإثنتان تعلقانها
للأبد وتسقطون في لا مكان واللا زمان



فهل يا ترى ماالذي سيختاره الاخوة وماهي المغامرات التي
تنتظرهم وماهو سر العودة للمنزل

يتبع

20



21