عوامل التفكير الإبداعي في التطوير البصري للرسوم المتحركة عند هاني المصري

(دراسة حالة)

أ.م.د/ منال عبد الرحيم حسن

أستاذ مساعد بقسم الزخرفة- كلية الفنون التطبيقية- جامعة حلوان

م/ مروان طه نور الدين

باحث بالماجستير- قسم الزخرفة- كلية الفنون التطبيقية- جامعة حلوان

ملخص البحث :

إن عملية الإبداع في الفن لا يمكن التنبؤ بها سواء في الخطوات أو النتائج. ولكن معرفة كيفية البدء فيها هو شيء يمكننا مناقشته وإيجاد بعض الإرشادات له. تهدف الدراسة إلى تحديد سبل التفكير المنهجي والمنظم لواحدة من أهم مراحل عملية التصميم للصورة الفنية في عمل الرسوم المتحركة عند الفنان "هاني المصري" وكذلك مساعدة المهتمين في هذا المجال للتوصل إلى نتائج ناجحة بإتباع بعض الخطوات الأساسية المنظمة واليسيرة. من خلال هذه الدراسة ومحاولة فهم عملية التصميم والإبداع عند "هاني المصري" في أعماله مثل :أمير مصر" نرى كيفية تلاحم التصميم مع الشكل العام للعمل الفني . وأوضحت الدراسة أنه قد تعامل بنجاح مع ثلاث من أهم عناصر التصميم وهم الوضوح والهوية والاتساق مع البيئة المحيطة في العمل الفني ككل.فقد كان "هاني المصري" مهتما بعمل الدراسات التحضيرية دونما إغفال لأصغر وأدق التفاصيل من أجل احترام عقلية المتلقي.

الكلمات الاستدلالية: خطوات عملية التصميم، تصميم الرسوم المتحركة، الإبداع، هوية التصميم ، تناسق التصميم, هاني المصري.

The Creativity Elements in Hani El Masri's visual Development for Animation

(A Case Study)

ABSTRACT: The creativity process in art is unpredictable in its steps or results. However knowing how to start is something we can discuss and find some directions for. The study aims to identify the systemic and organized thinking ways for one of the most important stages of the design process for the professional image in the animation work of the artist "Hani El Masri" to help those interested in the field to reach successful results with certain fundamental steps easy to follow and clear to add to for achieving targeted results. Through the study and understanding of design and creative process of the artist " Hani El Masri " in his work such as the "Prince of Egypt " see how the design is rolling organically with the theme of the artwork and the importance of historical and scientific studies about the design subject and transforming them into a visual image in a simplified form without many details which don't match the animation. The study stated that he successfully dealt with three very important design elements which are clarity, identity and consistency with the rest of the surrounding environment in the artwork as a whole. He was interested in the work of the preparatory studies for not to lose a sight of the smallest details in order to consider the recipient mentality.

KEYWORDS: The design process, Animation design, Creativity, Identity in design, Design consistency, Hani El Masri.

DOI:10.12816/0036913

1. تقديم

اذا كنا نناقش العملية الإبداعية على أنها خطوات لإيجاد شيء ما جديد أو مختلف أو تطوير لشيء موجود بالفعل بطريقة متفردة لم يتطرق إليها أحد من قبل؛ فهذا من شأنه أن يجعلنا نتساءل: هل كل البشر قادرون على الإبداع؟ وهل هناك خطوات محددة أو ظروف معينة تجعل الإبداع شيئا محتم الحدوث؟

ناقش الكثيرون من قبل وما زالوا يناقشون هذه التساؤلات وأبدعوا في محاولة الإجابة عليها، ولكن الأهم هو ممارسة العملية الإبداعية نفسها لأن الممارسة هي التي تضع الفرد أمام كل الأجوبة دونما إجهاد في التساؤل حول ماهيتها. إن التساؤلات التي تتطلب أجوبة أثناء ممارسة العملية الإبداعية هي تلك المتعلقة بكيفية مجاهدة النفس البشرية التي تعودت على المألوف والمضمون كنوع من الأمان، والمجازفة بتركه إلى فرض الغريب وغير المضمون ومناقشة إمكانية تحقق هذا الفرض من عدمه. بفرض أن البشر مختلفين اذا فإن كل فرد مميز عن الأخر بما له من طبيعة مختلفة وقادر على الإتيان بما هو مختلف أو متفرد كنتيجة لذلك. ومما لا شك فيه أن كل البشر تحت الظروف الصعبة قادرون على فعل ما هو غير معتاد بالنسبة لهم وربما بالنسبة للجميع في بعض الأحيان. ذلك لأنه في هذه الحالة تتوافر الظروف والعوامل التي تساعد على حدوث هذا الفعل المختلف. من هنا جاءت فكرة إيجاد وتوفير هذه العوامل وان اختلف تأثيرها في كل فرد فإن هناك عوامل ربما تكون مشتركة وأخرى متغيرة لتناسب نوع معين من المبدعين ثم يتبقى أن يستخدمها كل فرد بما يناسبه ويساعده على الإبداع.

2. الإبداع كضرورة للاستمرار Creativity as a necessity

الإبداع هو جلب شيء له قيمة إلى حيز الوجود. الإبداع يجعل الحياة أكثر متعة وأكثر إثارة للاهتمام ومليئة بالإنجازات. دون الإبداع ليس هناك سوى التكرار والروتين. هذه هي قيمة للغاية وتوفر الجزء الأكبر سلوكنا-لكن الإبداع هو الحاجة للتغيير والتحسين والاتجاهات الجديدة. في مجال الأعمال التجارية، أصبح من الضروري الإبداع. وهذا لأن كل شيء أصبح سلعة متاحة للجميع. [4، 11]

3. التفكير الإبداعي Creative thinking

الكثير من الناس يعتقدون أن الإبداع موهبة يولد بها بعض الناس والبقية يمكنهم فقط أن يغبطوهم. وهذا موقف سلبي وخاطئ تماما. الإبداع هو مهارة يمكن تعلمها، تطويرها وتطبيقها. يمكن للجميع تعلم هذه المهارات. في النهاية كل إنسان لا ستكون جيدة على قدم المساواة في هذه المهارات. طهي بعض الناس أكثر من غيرهم. بعض الناس لعب كرة المضرب أفضل من غيرها. ولكن يمكن للجميع تعلم المهارة. وكل شخص يمكن أن تسعى إلى الحصول على نحو أفضل من خلال الممارسة. [4]

4. مقومات التفكير الإبداعي عند هاني المصري

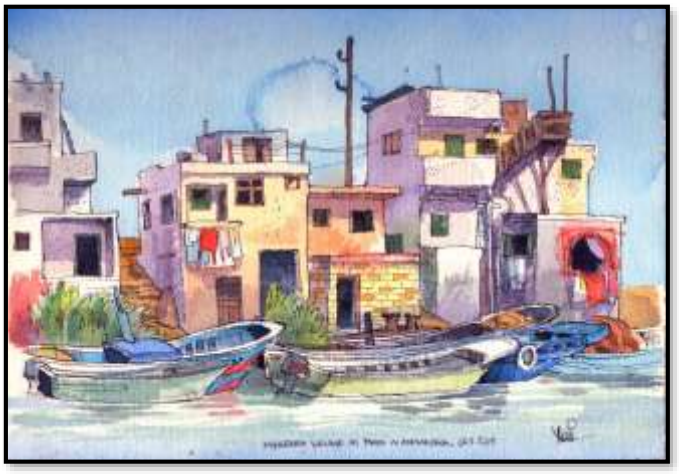
(4-1) نشأة الفنان وبيئته المحيطة المؤثرة:

ولد هاني ديفيد المصري في سنة 1951، درس فى مدرسة العائلة المقدسة وهي معروفة بقواعدها الصارمة ولكنه استطاع في أحد الأيام أن يتهرب منها بحيلة ذكية حتى يستطيع أن يذهب لمشاهدة عرض فيلم "كتاب الأدغال" لديزني Disney فقد كان شغفه بفن الرسوم المتحركة واضحا منذ الصغر. تخرج بعد ذلك في قسم الديكور بكلية الفنون الجميلة في سنة 1974بعدما أثرى خبراته الحياتية بالسفر إلى فرنسا للتدريب أثناء الدراسة، ثم عمل مهندسا للديكور وشارك فى تصميم ديكور مسرحيات مصرية مثل «العيال كبرت»، و«شاهد ما شافش حاجة» ، و اشتهر في مصر بابتكاره لشخصية الدب الأزرق «كيمو»، للدعاية لأحد منتجات الآيس كريم حيث استطاع بعد جمع المعلومات عن السوق أن يستهدف المستهلك الأكبر وهو الأطفال ويحاول التأثير عليهم وتوجيه عقولهم إلى المنتج عن طريق تصميم شخصية محببة إليهم تعد عنصر جذب يرتبط في أذهانهم، كما أن اختيار اسم الشخصية كان له نفس الوقع لأسماء الشركتين المنافستين على أذن المستهلك وهذا دليل على قدرته على الابداع والابتكار. و في عام 1986 إنتقل إلى الولايات المتحدة و بعد أربع سنوات تم تعيينه مصمم ديكور فى شركة والت ديزني للرسوم المتحركة لمدة ست سنوات ، ثم إنتقل للعمل فى دريم ووركس Dreamworks على فيلم أمير مصر و فيلمي رسوم متحركة أخرين هما "إلدورادو Eldorado" و "سبيريت Spirit"، و كان يعطي اهتماما كبيرا لدراسة الخطوط و التاريخ العمراني و

دراسة علم المصريات والقصص الأسطورية مثل حكايات ألف ليلة و ليلة. و للفنان هانى المصرى الكثير من اللوحات الشهيرة مثل لوحة ‘‘السيدة الأفريقية’’ و ‘‘المدينة الصينية’’. كما أنه تميز فى كتابة قصص الأطفال التى حققت نجاحاً عالمياً كبيراً مثل ‘‘خلف الأبواب السرية’’ و ‘‘عروس الفرعون’’. ثم عاد الفنان هانى المصرى فى عام 2005 إلى موطنه مصر حيث قام بعدة أعمال فنية و تشكيلية، و قد نال العديد من الجوائز الدولية و المحلية في الرسم و تصميم الجرافيك و الإعلانات المتحركة عن مجموعة واسعة من أعماله في تلك المجالات. [7، 8، 9]

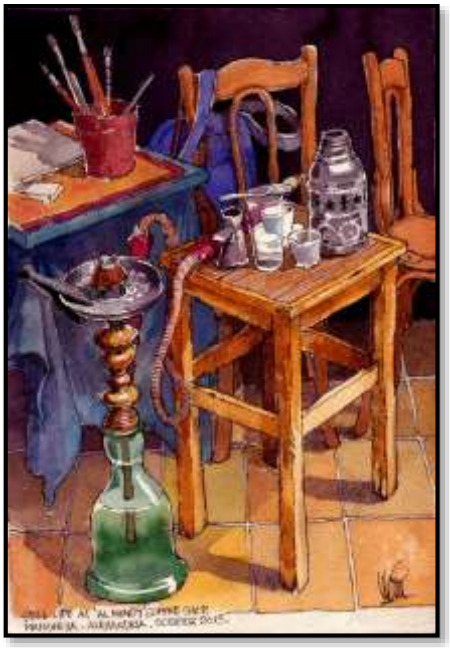
(4-2) الممارسة كخطوة اولى للإبداع:

كان الفنان هاني المصري ممارساً للفن التشكيلي وراوياً قصصياً والاثنان لا يختلفان فكلاهما يحتاج إلى رواية للموضوع ونقل التعبير ولكن بوسيلتين مختلفتين وإن كانت إحداهما تكمل الأخرى؛ فالرواية في الفن التشكيلي تحدث من خلال صياغة الأشكال لتحمل التعبير إلى المتلقي بينما الرواية القصصية تأتي على هيئة كلمات مصاغة أيضاً لتقوم بنفس الدور في نقل التعبير للمتلقي. يمكن أن نرى ذلك في بعض الأعمال (الصور 1: 8) التي تظهر فيها لوحات للفنان بالألوان المائية والأحبار تعتبر دراسات للبيئة المحيطة والأجواء الخاصة في مصر والأدوات المستخدمة في المقاهي الشعبية أو ربما تفصيلة مقربة لجزء من حديقة منزله لتظهر فيها النباتات أو بعض الأدوات الموجودة في مرسمه. والملاحظ أنه يقدم تلك الدراسات التحضيرية بشكل ملخص بعناية تعبر عن مضمون الأشكال أو الأجواء دون تفاصيل كثيرة ليست ذات هدف ولكن العمل يبدو في النهاية مليء بالتفاصيل. وعندما يجتمع هذان النقيضان فإن ذلك يعني أن الفنان متمكن فيستطيع أن يلاحظ ويسجل ما يميز كل عنصر ثم يعيد صياغة ذلك بتلخيص يتمتع بالحركة والحيوية في الخطوط ويضمن أن يكون العنصر ذو دلالة واضحة للمتلقي بحيث يحمل صفاته الأساسية التي تعطي له التميز عن باقي العناصر.



صورة (1)

قهوة الهندي بالمنشية- الأسكندرية 2013



صورة (2)

قرية الصيادين بالمكس- الأسكندرية 2011

صورة (3)

اسم العمل: الوقت، التاريخ و الأبدية 2011

صورة (4)

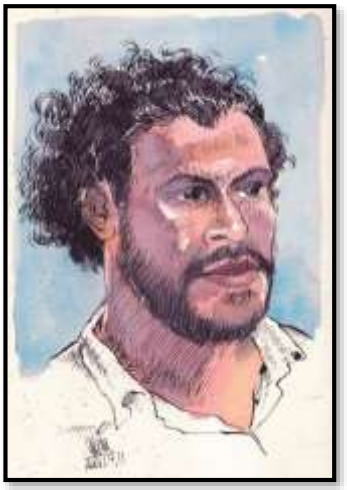
اسم العمل: في انتظار الربيع 2011

صورة رقم (5)

اسم العمل: الشيفونيرة 2011

صورة رقم (6)

اسم العمل: اثنا عشر مصباح 2011



صورة رقم (7)

اسم العمل: بورتريه 2011

صورة رقم (8)

اسم العمل: بورتريه 2011

صورة رقم (9)

اسم العمل: بورتريه 2012

5. منهجية التفكير في التصميم *Design Thinking process*

التفكير في التصميم هو منهج تم استحداثه من قبل عدد من العلماء بجامعة ستانفورد بأمريكا لكي يضع طريقة منظمة لحل المشكلات التصميمية بأسلوب علمي. وقد استخلص هؤلاء العلماء مجموعة من الخطوات التي من شأنها أن تسرع أو تيسر تلك المسألة فيما يلي:

1- التعاطف مع مشكلة ما. 2- تحديد المشكلة وتعريفها (جمع المعلومات عن المشكلة). 3- وضع أفكار للحلول. 4- وضع نموذج للحل. 5- اختبار الحل.

ويمكن العودة إلى الخطوة الأولى اذا لم يكن الحل مجدياً عند اختباره لأنه من الجائز فقدان أو إغفال معلومة ما أثناء العمل في باقي الخطوات أدت إلى عدم جدوى هذا الحل أو لتجربة حل مختلف تماما ربما لا يتخذ نفس نقطة انطلاق الحل الأول [3].

6. التفكير في التصميم عند هاني المصري:

التصميم الفني لا يأتي مرة واحدة فلابد من الأفكار التحضيرية والبحث العميق والأمين عن كل المعلومات التي تتعلق بالموضوع مجال التصميم كما ذكر سابقاً. ولكي يكون التصميم إبداعياً فلابد من اتخاذ كل الوسائل التي من شأنها أن تخلق بيئة صالحة لذلك. على سبيل المثال فإن الفنان هاني المصري كان يستخدم خامات مختلفة في مرحلة الدراسة والتصميم أو وضع الأفكار التصميمية ؛ فربما يستخدم القلم الرصاص بتأثيراته وخطوطه التي تعطي حيوية وحركة للشكل أو الألوان المائية والقلم الحبر ليضيف خطوطاً بسيطة ويتضح ذلك في نماذج كثيرة من إنتاجه الفني.[5، 6]

صورة رقم (10)

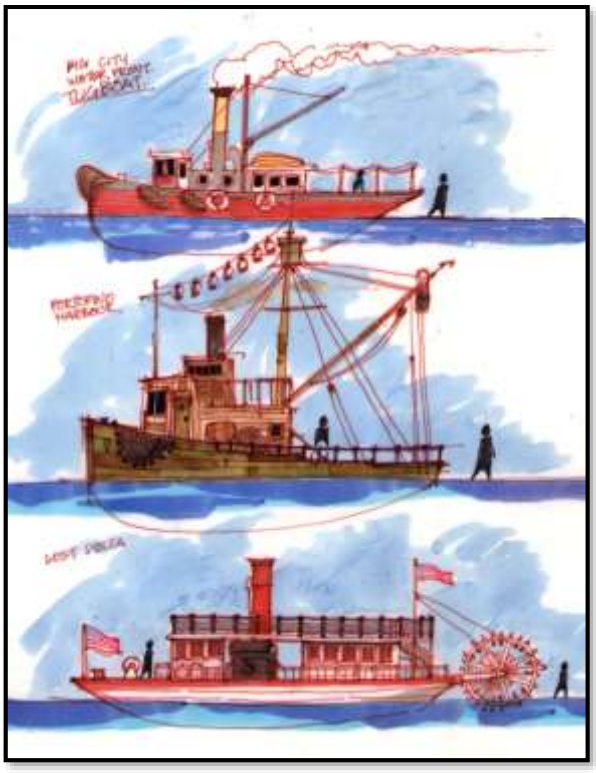
صورة رقم (11)

أحد الاسكتشات المقترحة والتصميم النهائى لبيت مينى فى مدينة ديزنى بطوكيو

صورة رقم (12)

صورة رقم (13)

أحد الاسكتشات المقترحة والتصميم النهائي لبيت جوفي في مدينة ديزني بطوكيو



صورة (14)، صورة (15)

أفكار لمضمون تصميم القوارب في البحر المخصص لمدينة ديزني بطوكيو

تأتي بعد ذلك مرحلة وضع الأفكار لمضمون العمل concept وفيما يلي عرض لأبرز تجاربه الفنية:

(6-1) التصميم لحكايات ألف ليلة وليلة:

(6-1-1) صياغة الشخصيات من حيث الشكل:

يتسم أسلوب الفنان هانى المصرى برشاقة الخط وحيويته وبساطة الأسلوب، فشخصياته التى أبدعها فى رسومه لألف ليلة وليلة لها بعد جمالى من حيث البناء والكتلة لكل شخصية، ونلاحظ أن الشخصيات مدروسة بعناية فقد اهتم بالتفاصيل على نحو ملفت للانتباه، والشكل عنده واضح ويميل للدمج بين الواقعية والمبالغة فى النسب،فالجمع بين الأشياء المتباعدة والمختلفة لابتكار شئ جديد مميز هو من صميم الإبداع. كما أن معالجاته الزخرفية ومعالجات الزى والملابس تأتى معبرة عن حال الشخصية وواقعها الافتراضى وتشير إلى جهد كبير فى دراسة الطرز والزخارف لكى يستطيع التعبير عن رؤيته الخاصة لألف ليلة وليلة فى إطار مدروس ومحكم.

صورة (16)، (17)

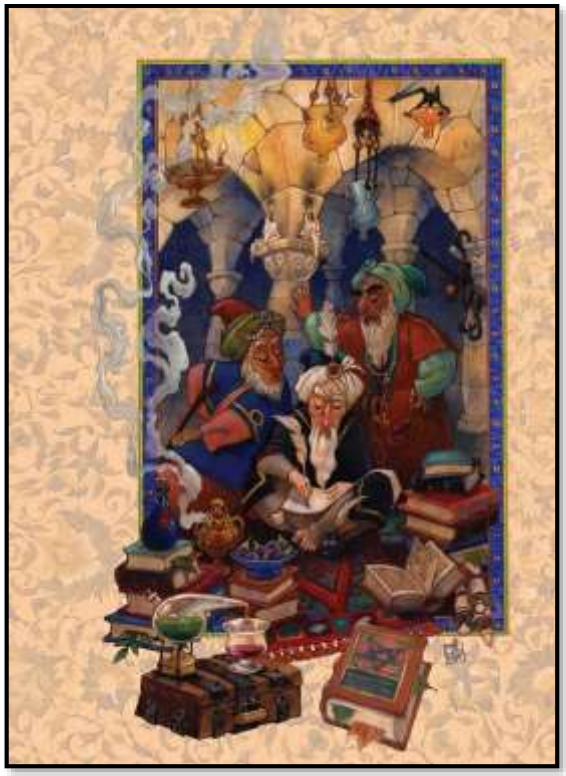
تصميم لشخصيات أسطورية في ألف ليلة وليلة.

(6-2-2) صياغة الشخصيات من حيث اللون:

يعبر اللون فى أعمال الفنان عن الدوافع النفسية لكل شخصية وميولها، فنجد الألوان الساخنة كالأحمر مثلا معبرا عن نزعات الشخصية ومعتقداتها وأيضا اهتم بتناول البيئة المحيطة بالشخصية من حيث العناصر والألوان بما يخدم الشخصية.

وأيضا نلاحظ فى تكويناته مراعاة المنظور وإحلال الفراغ بطريقة جمالية مشوقة، فهو يخرج عن الإطار الذى وضعه فى الكادر ببعض العناصر كالكتب والدخان المتصاعد من المبخرة أمام الشخصيات، كذلك فى يذهب ببعض عناصر الكادر خارج الإطار وهذه المرة بشكل مبعثر، وهذا الخروج يكسر الملل ويجعل الرسم أكثر عمقاً. فالفنان عبر برسوماته الكرتونية عن عالم ألف ليلة وليلة بشكل أنيق ومنمق باحثا عن التفاصيل فى كل موضع، فالرسمة الواحدة قد تحوى نسيج متشابك من العناصر والإضاءة والظلال والشخصيات. كما أن صياغته للواقع فى رسوماته تعبر عن الأجواء العامة للشخصيات والأماكن وذلك كأجواء المقاهى مثلا أو فى المناظر الطبيعية التى رسمها للإسكندرية أو حتى فى تكوينات الطبيعة الصامتة التى أبدعها فى مرسمه. وفى اعتقادى أن هذا الشغف فى دراسة وصياغة العناصر والأشياء من حول الفنان تعد من أهم الصفات التى يجب أن يتمتع بها مصمم الرسوم المتحركة، فهذا التفاعل مع واقعه هو ما يكون الزخم فى الأفكار والموضوعات التى تهم الفنان المصمم.

صورة (18)



صورة (19)

تصميم شخصيات ومعالجاتها اللونية المبهجة في التصوير لحكايات ألف ليلة وليلة

7. التصميم والتطوير البصري عند هاني المصري

تكمن القوة في البساطة فكما أحدث بيكاسو تأثيراً قوياً بالتبسيط والتسطيح في لوحة " الموسيقيين الثلاثة" في عام 1921 ولوحة "جورنيكا" التي رسمت بالأبيض والأسود تعبيراً عن مأساة كبيرة [1، ص 107]، كان هاني المصري متبنياً لهذا المبدأ في فنه بشكل عام وفي الرسوم القصصية والمتحركة بشكل خاص؛ فالتعبير عنده لابد أن يكون قوياً وهذا لا يحدث إلا بالتبسيط الناتج عن الدراسة الجيدة لما هو مؤثر والتركيز عليه.

عمل هاني المصري على التطوير البصري لعدد من افلام الرسوم المتحركة مثل "Spirit" و "Prince of Egypt" وغيرها فكان يعمل على مرحلة الدراسة التاريخية لكل العناصر التي تتضمنها البيئة المحيطة في الفيلم فدرس تاريخ تطور الأسلحة والأحصنة والسروج المتعلقة بها التي كان يستخدمها الأمريكان في الفيلم الأول (الصور 20، 21، 22)، وكذلك دراسة التاريخ المصري القديم جيدا بكل تفاصيل الحياة اليومية للمصريين القدماء في الفيلم الثاني (الصور 23، 24، 25) وفيما يلي عرض لبعض هذه الدراسات لتوضيح مدى قوة وأمانة هاني المصري في دراساته للوصول إلى مضمون مؤثر بشكل يحترم عقلية المتلقي دون تزييف أو تقصير في تقديم الحقائق.

صورة (20)

صورة (21)

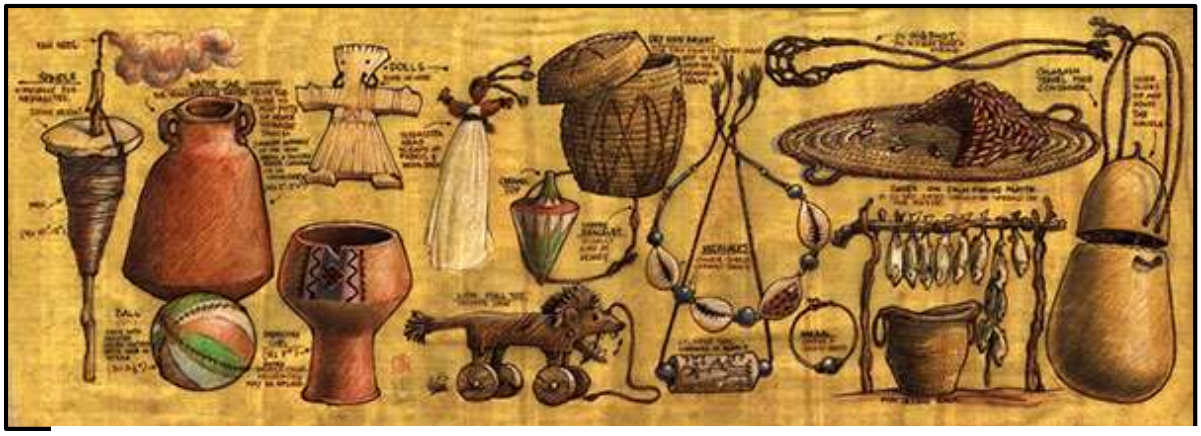
دراسة الأدوات المستخدمة بعناية شديدة في فيلم Spirit

صورة (22)

استكمال دراسة الأدوات المستخدمة في الإضاءة في
الحقبة الزمنية لفيلم Spirit

صورة (23)

دراسة الحياة اليومية وتفاصيلها لمضمون فيلم Prince of Egypt



صورة (24)

دراسة للأدوات التي كان يستخدمها السحرة في العصر المصري القديم لمضمون فيلم Prince of Egypt

صورة (25)

دراسة للأدوات المستخدمة في الحياة اليومية في العصر المصري القديم لمضمون فيلم Prince of Egypt

8. النتائج:

. النتائج والملاحظات في أعمال هاني المصري:

- تنوع الخامات التي يستخدمها أثناء الدراسة من أقلام رصاص، أقلام ملونة، أحبار، ألوان مائية وجواش.
- التعبير بالخط المليء بالحيوية والحركة.
- في أعمال البورتريه يعرف كيف يسجل بخطوطه ما يميز الشخصية أو الشكل الذي يرسمه وذلك يعني قوة الملاحظة والقدرة على إيجاد مرادف تشكيلي لما يلاحظه دون تفاصيل غير ذات أهمية.
- في رسم الأماكن اوالبيئة المحيطة يهتم بالأشياء التي ربما يعتقد الرائي أنها تفاصيل زائدة ولكنه يأخذ منها ما يظهر طبيعة ومميزات المكان؛ فلن يصل إلى المتلقي ذلك الإحساس بالألفة والحميمية والجو الصاخب في القهوة إلا إذا احتوت على التفاصيل الصغيرة الموجودة على المناضد من اكواب وشيشة بجانب الكرسي أو أدوات إعداد المشروبات والصور القديمة المعلقة على الحائط لسيد درويش أو أم كلثوم. كل هذه التفاصيل أساسية لتحقيق الارتباط بالمكان يؤكدها الألوان العتيقة التي توحي بأجواء ذكريات الأزمنة الماضية. كذلك الاهتمام بالتعبير عن ضوء الشمس وأثره في المناظر الطبيعية والأماكن الأثرية المدروسة بعناية للتعبير عن الجو المصري.
- استخدام الألوان المبهجة في التصوير القصصي والرسوم المتحركة لارتباطها في الغالب بجمهور الأطفال.
- إبراز الأشكال للتعبير عن التجسيم والتكتل بدرجة بسيطة تحقق الهدف دون مبالغة وهذا في الغالب الأسلوب المتبع في الرسوم القصصية والمتحركة التي تحتاج إلى البساطة المميزة والدالة على العنصر دون مبالغة في التفاصيل غير ذات الأهمية.

9. الخلاصة:

من خلال دراسة وفهم مراحل العملية التصميمية والإبداعية عند الفنان "هاني المصري" في نماذج من أعماله مثل "أمير من مصر *Prince of Egypt*" نرى كيف يكون التصميم عضويا متعايشا مع البيئة التي تجرى فيها أحداث العمل الفني وأهمية مراحل الدراسة التاريخية والعلمية واستقصاء المعلومات حول العنصر المستهدف تصميمه ثم تحليل واستنباط السمات الخاصة بذلك العنصر وترجمتها إلى صورة مرئية في شكل مبسط مؤدي للمعنى ومعرف ومحدد دون تفاصيل كثيرة لا تتناسب مع الرسوم المتحركة. فهو هنا يتعامل مع عاملين مهمين جدا في تصميم العنصر وهما أن يكون العنصر واضحا ومعرفا ذو دلالة محددة وكذلك ارتباطه وتعايشه وتجانسه مع بقية عناصر البيئة المحيطة في العمل الفني ككل. هذا التجانس والتعايش بين جميع عناصر العمل الفني يتم في أثناء مرحلة وضع الفكرة العامة للشكل المرئي النهائي للعمل الفني وتطوير تلك الرؤية فيما يعرف بمصطلح التطوير البصري *Visual Development*.

ان استقصاء المعلومات والدراسة الأمينة الواعية للموضوع مجال التصميم عند هاني المصري هي أهم مرحلة في العملية الابداعية لابتكار وإنتاج أي تصميم ناجح ثم تأتي بعد ذلك مرحلة تحديد الرؤية العامة المستهدفة للشكل النهائي للعمل يستتبعها وضع الأفكار وتطويرها بحيث تكون في إطار تلك الرؤية. هذا يتضح جليا في مراحل العمل عند الفنان "هاني المصري" حيث كان مهتما بعمل الدراسات التحضيرية لأعماله في مجال "التطوير البصري *Visual Development*" دون إغفال لأدق التفاصيل احتراما لعقلية المتلقي وكذلك تقديم أمثلة ذات قيمة عالية المستوى يستفيد منها المتلقي علميا وفنيا. وأنه يؤكد على أن عملية التسلسل الذهني للمتلقي [9] تحدث تنازليا كالتالي:

1. أن تفكر.
2. أن تسمع.
3. أن تقرأ.
4. أن تقرأ قصة مصورة.
5. أن تشاهد فيلما.

لذا لابد من أن يعمل المصمم على هذه المراحل جيداً حتى يضمن ارتباط المتلقي بالعمل ورغبته في المتابعة [10].

المراجع

1. Anderson, *D.M. Elements of Design***.** University of Wisconsin , Holt, Rinehart and Winston , New York, 1961.
2. De Bono, E., 1970. *Lateral Thinking*. First published by Ward Lock Education, UK.
3. Brown, T. & Wyatt, J., 2010. *Design Thinking for Social Innovation*. Leland Stanford Jr. University.
4. De Bono, E. 2007. *How to have creative ideas*. Published by Vermilion, an imprint of Ebury Publishing, UK.
5. Hani El Masri Works,2014. Available online at: https://www.behance.net/hanielmasri
6. Article, November 2008. *Discover Hani El Masri, wonderful Designer, Illustrator, and Former*. Available online at: http://disneyandmore.blogspot.com.eg/2008/11/discover-hani-el-masri-wonderful.html
7. Hani El Masri, Available online at: http://www.hanielmasri.com/
8. Video, *The Egyptian, Hani El-Masri ,TEDxCairo 2014*. Available online at: https://www.youtube.com/watch?v=txiYJWrwE84
9. *أمير مصر" .. المصمم والرسام هاني المصري في آخر كلام*.: " مقابلة تليفزيونية، 2014. متاح على موقع يوتيوب https://www.youtube.com/watch?v=UniR4R4g8sw&list=PL8eZXtige4dOe9iDoqU_XFs7xLNQz8IOF
10. سلسلة حكايات من سفر التحريك مع هاني المصري، 2014. متاح على موقع يوتيوب في:

    https://www.youtube.com/watch?v=yXeVoBWV4y0&list=PL8eZXtige4dOe9iDoqU_XFs7xLNQz8IOF&index=2
11. Giovanni Corazza at TEDxRoma, 2014. *Creative thinking - how to get out of the box and generate ideas*. Available online at: https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM