مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم
Print ISSN: - 2974-394X
Official URL: - https://msite.journals.ekb.eg/
Egyptian Knowledge Bank
بنك المعرفة المصري

المجلد(٥) العدد(٢) ابريل ٢٠٢٤

إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح

إعداد
د/ بدر محمد حسن آل هيد
استاذ مساعد المعهد العالي للفنون المسرحية
قسم الديكور المسرحي

مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم
Print ISSN: - 2974-394X
Official URL: - https://msite.journals.ekb.eg/

المخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى إسهام التقنيات الإلكترونية (الإسقاط الضوئي، تقنية الهولوجرام، الواقع الافتراضي المسرحي، المسرح المعزز) في تكوين صورة البطل بالمسرح، وتكون مجتمع الدراسة من جميع أعضاء هيئة التدريس والطلاب بالمعهد العالي للفنون المسرحية بالكويت (قسم الديكور)، واشتملت عينة الدراسة على (٩٢) مفردة من مجتمع الدراسة، واعتمدت الدراسة على المنهجين الوصفي والجدلي كمناهج للدراسة، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وقد توصلت الدراسة إلى أن مستوى إسهام الإسقاط الضوئي في تكوين صورة البطل بالمسرح جاء بدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء مستوى إسهام تقنية الهولوجرام في تكوين صورة البطل بالمسرح بدرجة استجابة (متوسطة)، كما أن مستوى إسهام الواقع الافتراضي المسرحي في تكوين صورة البطل بالمسرح جاء بدرجة استجابة (متوسطة)، وكذلك مستوى إسهام المسرح المعزز في تكوين صورة البطل بالمسرح جاء بدرجة استجابة (متوسطة)، وأوصت الدراسة باستخدام أحدث التقنيات في مجال الإضاءة لإبراز البطل، وتعزيز تأثيره على المسرح، مثل تقنيات الإضاءة المتحركة، والإضاءة بالليزر وغيرها من التقنيات المبتكرة، ودراسة ردود الأفعال لدى الجمهور واستيعاب ملاحظاتهم لتحسين تجربة استخدام تقنية الهولوجرام وتشغيلها بشكل أفضل في المستقبل

الكلمات المفتاحية: التقنيات الإلكترونية – صورة البطل - المسرح

مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم
Print ISSN: - 2974-394X
Official URL: - https://msite.journals.ekb.eg/

Abstract:

The study aimed to explore the extent of the contribution of electronic technologies (such as projection mapping, holographic technology, virtual reality in theater, and augmented reality) in shaping the image of the hero in theater. The study population consisted of all faculty members and students at the Higher Institute of Dramatic Arts in Kuwait (Department of Set Design). The study sample included (92) individuals from the study population. The study adopted both descriptive and dialectical methodologies, using a questionnaire as a research tool. The study found that the level of contribution of projection mapping in shaping the image of the hero in theater was of moderate response. Similarly, the level of contribution of holographic technology in shaping the image of the hero in theater was of moderate response. Additionally, the level of contribution of virtual reality in theater in shaping the image of the hero in theater was of moderate response, as was the level of contribution of augmented reality in shaping the image of the hero in theater. The study recommended the use of the latest lighting technologies to highlight and enhance the impact of the hero on the stage, such as dynamic lighting techniques, laser lighting, and other innovative technologies, and studying the public's reactions and absorbing their comments to improve the experience of using hologram technology and operating it better in the future.

Keywords: Electronic Technologies - Hero Image - Theater

مقدمة

تعد التقنيات الإلكترونية من أبرز الابتكارات التي شهدتها مجالات الفنون المسرحية في العصر الحديث، حيث أدت إلى تحولات جذرية، وتجاوزت هذه التقنيات الحدود التقليدية للتعبير المسرحي، وفتحت أمام المخرجين والممثلين آفاقًا جديدة لاستكشاف شخصيات الأبطال بشكل مبتكر ومثير، مما أضفى على العروض المسرحية بُعدًا فنيًا وجماليًا لم يسبق له مثيل.

فالتقنيات التكنولوجية في المسرح تعد إحدى المكونات الأساسية لمفردات العرض المسرحي باعتبارها مكونًا من المكونات الرئيسة لعمليات الإبداعات التقنية الجمالية في المسرح المعاصر؛ لأنها تمتلك قدرات ديناميكية فنية في تجسيد ملامح متعددة، وتتميز بخصائص وظيفية تحقق اللمسات الجمالية الإبداعية بتشكيلاتها الدرامية، وتحقق التقنيات وجمالياتها وأهدافها الإنتاجية الرؤيا الإخراجية، وطموحات وأهداف مخرج العرض المسرحي (الفرحان، ٢٠٢١، ص. ٣٢٤).

ويقصد بالتقنيات التكنولوجية مجموعة العناصر التي تشترك في تكوين أو تكاملية العرض المسرحي من (إضاءة وديكور وأزياء ومؤثرات موسيقية)، تخضع لمعايير ومقاييس وأسس جمالية لتكوينها من إيقاع وتوازن ووحدة فنية محققة الجمال أو التذوق الجمالي، وآلية اشتراك التقنية الرقمية الحديثة التي دخلت على العالم وكيفية توظيفها في تقنيات العرض المسرحي كمنظومة حديثة تتعامل مع النصوص والشخصيات المسرحية، لخلق صورة جديدة عن المسرح، ومناخ جديد وخيال واسع أمام جميع العاملين والمختصين في مجال المسرح باستخدام تلك التقنيات وتوظيفها بشكل يسهم في خدمة العمل المسرحي (أحمد، ٢٠٢٢، ص. ١٨٥).

وتعد الأجهزة الإلكترونية الحديثة المستخدمة في العروض الضوئية من أهم التقنيات الإلكترونية للمسرح الحديث، والتي أصبحت جزءًا لا يتجزأ من تصميم العروض المتقدمة، وتعد أجهزة الإسقاط الضوئي المتطورة والليزر والهولوجرام من أهم التقنيات التي تخلق عالمًا رائعًا من الصور الساقطة الثابتة والمتحركة، بالإضافة إلى تأثيرات ضوئية لانهائية، وقد ساعدت التكنولوجيا التفاعلية في زيادة الإحساس الجسدي للممثل البطل في أزياء المسرح، والتفاعل بينه وبين الفراغ والجمهور في العرض المسرحي (المغربي، ٢٠١٨، ص. ٤٦٥).

ومن أبرز التقنيات الإلكترونية ذات التأثير الدرامي المسرحي: الإضاءة المتقدمة التي تساهم في تحسين الأداء المسرحي؛ حيث يمكن أن تجعل التجربة مؤثرة للغاية بالنسبة للجمهور، وتتميز الإضاءة بأنها متعددة الاستخدامات من حيث قدرتها على التحكم بها بطرق مختلفة للحصول على

التأثير المطلوب، بالإضافة إلى وجود اللون، فإن الأضواء أيضًا لها اتجاه وشكل وكثافة وتوزيع وجودة وحركة، وقد تتغير بمرور الوقت، مما يثير مشاعر معينة لدى الجمهور (**Morehart, 2021, P.1**). والتأثيرات الصوتية والأصوات الدقيقة فهي من ضمن التكنولوجيات الإلكترونية الجديدة التي حسنت من تجربة المشاهدين للعرض المسرحي؛ ووفرت فرصة الاستماع بكلتا الأذنين التي تفرض على المشاهد تجربة ليست بصرية فحسب، بل شاملة أيضًا، كما هو الحال في التركيب السمعي البصري في عروض الفرقة المسرحية اليابانية متعددة التخصصات **Dumb Type**، التي وُلدت في التسعينيات، وتكون مشاركة المتفرج غامرة وغنية بالمحفزات الحسية المتعددة بفضل الترددات الفرعية، ووجود شاشات فيديو عملاقة تعمل كمناظر طبيعية بصرية وصوتية في حدود الوعي (**Monteverdi, 2020, P.7**).

ولعبت التقنيات الإلكترونية دورًا مهمًّا في تغيير وتطوير المسرح الحديث، بما في ذلك تكوين صورة البطل، حيث ساهمت هذه التقنيات في إثراء تجربة المشاهد وخلق إمكانيات جديدة للتعبير عن مشاعر وأفكار البطل، حيث أوضح علي (٢٠١٩، ص. ٤٢) أن المسرح المعاصر واجه عددًا من التحولات والتغيرات الفنية، إذ تأثرت التجربة المسرحية بالتيارات التكنولوجية الجديدة، والتي ساهمت في إيجاد مسرح جديد يختلف عما كان سائدًا من قبل، وما سبقها على مستوى الاشتغال في منظومة العرض السمعية والبصرية وعلاقتها بالمتلقي، حيث انعكس هذا التطور على أداء الممثل البطل وقدراته الأدائية التي جعلت منه العنصر المهيمن في العرض المسرحي، والعصب النابض في بلورة مجمل المعطيات الجمالية والفكرية لما يمتلكه من تقنيات وخبرات ذاتية، وعلاقته الحيوية الفاعلة التي يستطيع أن يكيفها على وفق منظومة اشتغال المكونات التي يعمل عليها العرض المسرحي، وكيفية بناء المعنى وإيصال جملة من الأفكار.

كما لعبت التقنيات الإلكترونية دورًا مهمًّا في تغيير وتطوير المسرح الحديث، بما في ذلك تعزيز تواصل البطل مع الجمهور، وذلك من خلال الشاشات العملاقة أو العروض التفاعلية لإظهار أفكار البطل أو التواصل المباشر مع الجمهور من خلال تقنيات الواقع المعزز، حيث أشار "بيك" (**Pike, 2019, P.108**) أن للواقع المعزز تأثيرًا إيجابيًّا على تطوير فنون المسرح والأداء الدرامي الحي؛ فإن الواقع المعزز يتحرك بسرعة نحو النقطة التي يمكن فيها أخذ الفنون الدرامية إلى مستواها التطوري، وبدلًا من أن تحل محل الممثل وتبطل مهاراته المتخصصة وبراعته الفنية، من المتوقع أن تشجع هذه التكنولوجيا المؤدي الحي على رفع مستوى شكله الفني، وتسمح

له باستخدام التقدم في مجال الترفيه الرقمي لخدمة المسرح والأداء وجماهيره، بشكل جيد في مستقبل.

وتعد صورة البطل من الأدوات المهمة التي تشكلت من خلال وسائل لغوية وتعليمية تعبر عن صورة البطل كظاهرة لتشكيل عملية التطور الثقافي للشعب، وبالتالي فإن صورة البطل لها تأثير قوي على شباب المجتمع من حيث المجال اللغوي والتربوي والاجتماعي والروحي في العالم الحديث، وبالتالي فإنه يجب استكشاف السمات اللغوية وطرق تعليم صورة البطل والتغييرات التي تمر بها صورة البطل بمرور الوقت في لغات الشعوب المختلفة؛ حيث شهد العالم تحويل الصور البطولية، وإعادة تقييمها، وهو ما يبرز أهمية صورة البطل بالنسبة للأداء المسرحي (**Gozalova& Gazilov, 2021, P.89**).

وفي داخل الإطار البنائي للعرض المسرحي يمكن النظر إلى البطل بوصفه ثمرةً للعلاقة بين القوى المنتجة، ومعنى هذا أن صورة البطل تبدأ في التغير عندما يتغير البناء (محمد، ٢٠٢٢، ص. ٢٢٨٩). فالبطل المسرحي هو الشخصية المرتكز التي تدور حولها معظم الأحداث، لتتمثل في صورة المحور الذي تنبني عليه بقية العناصر البنائية للنص المسرحي (بوعناني، ٢٠١٧، ص. ٢٠).

ولصورة البطل دورٌ مهمٌ في تحديد السياق الدرامي لسرد القصة في العمل الفني؛ حيث يمكن أن تكون شخصية البطل واقعة ضمن فكر أحد الفلاسفة أو فكر إخراجي يقترحه المخرج من أجل توصيل فكرة معينة للمشاهدين، وبالتالي فإن شخصية البطل لها دور مهمٌ في زيادة إقناع المشاهدين وتحسين تصوراتهم عن العمل الفني المقدم، وهو ما جعل صورة البطل أمرًا مثيرًا للاهتمام؛ حيث إن ملاحظة الفرشاة التي تم رسم صورة البطل بها في الأفلام، وكذلك في الأدبيات الموجودة، لها دور مهمٌ في تشكيل هوية العمل الفني (**Christensen, 2018, P.4**).

وباستقراء ما سبق يمكن القول إن التقنيات الإلكترونية تُساهم بشكل كبير في تكوين صورة البطل بالمسرح، حيث تُقدم هذه التقنيات إمكانيات جديدة للتعبير عن مشاعر البطل، وأفكاره، ودوافعه، وعلاقاته مع الشخصيات الأخرى، كما تُساهم التقنيات الإلكترونية في جذب جمهور جديد للمسرح، وتجديد المسرح، وتحسين العروض المسرحية. لذا جاء البحث الحالي للتعرف على مدى إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح الكويتي.

مشكلة البحث:

على الرغم من أصالة المسرح الكويتي والاهتمام بكافة عناصره؛ إلا أنه حدثت العديد من التغيرات على صورة البطل به حيث يشير الموقع الرسمي لجريدة دنيا الوطن (٢٠٢٤) لتدني الأداء في أحد المسرحيات الكويتية، وركاكة النص الحواري، وارتجال الأبطال، ومبالغة الأبطال في الضحك بسبب أو بدون، وصراخ البطل على الكومبارس وترديده لألفاظ غير مناسبة في مسرحية يفترض أنها كوميدية وللعائلات والصغار.

وعلى الرغم من أهمية توظيف التقنيات الإلكترونية في دعم صورة البطل إلا أن هذا يقابله بعض المشكلات حيث أشار أبو المجد وآخرون (٢٠١٨، ص. ٥٦)، ويمكن تناولها على النحو التالي: تكلفة عالية: تقنيات المسرح الحديثة تتطلب استثمارات كبيرة في المعدات والبرامج اللازمة، وهذا قد يكون تحديًا للمسارح التي لديها موارد محدودة.، والاعتماد على التكنولوجيا: توظيف التقنيات الإلكترونية يعني أن المسرح مرتبط بشكل كبير بالتكنولوجيا، قد يكون هناك مشكلات فنية محتملة، مثل: عطل التجهيزات الإلكترونية، أو انقطاع التيار الكهربائي، والقلة في ثقافة التفاعل: قد يكون هناك غياب لثقافة التفاعل بين الجمهور والعارضين على المسرح، وهذا يعني أن الجمهور قد لا يكون مستعدًا للتفاعل مع التقنيات الإلكترونية المستخدمة.

هذا ويعاني المسرح الكويتي من افتقاد دور العرض المناسبة من حيث الإمكانيات، حيث يشير الموقع الرسمي لجريدة القبس (٢٠٢٤) لهذه المشكلة المهمة التي تؤدي إلى حدوث إخفاقات في المسرح الكويتي، وأيضًا نقص في بعض المواد الفنية والمعدات، بالإضافة الى رداءة تقنيات الصوت، وكل هذا يجعل الجو العام غير مهيأ لعرض مسرحي مناسب.

أسئلة البحث:

تسعى الدراسة إلى الإجابة عن التساؤل الرئيس التالي: ما مدى إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح؟ ومنه تتفرع الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما مدى إسهام الإسقاط الضوئي في تكوين صورة البطل بالمسرح؟
٢. ما مدى إسهام تقنية الهولوجرام في تكوين صورة البطل بالمسرح؟
٣. ما مدى إسهام الواقع الافتراضي المسرحي في تكوين صورة البطل بالمسرح؟
٤. ما مدى إسهام المسرح المعزز في تكوين صورة البطل بالمسرح؟

أهمية البحث

- **الأهمية النظرية:**

١. يكتسب البحث أهميته النظرية من خلال تسليط الضوء على التقنيات الإلكترونية التي بات توظيفها أمرًا مهمًّا وأساسيًّا في إنتاج وتقديم العروض المسرحية؛ لخلق تجار مسرحية جديدة ومثيرة للجمهور.

٢. تسليط الضوء على تكوين صورة البطل، والذي يمثل الشخصية الرئيسية في العمل المسرحي، وغالبًا ما يكون محور الأحداث والتطورات، ويمثل الشخصية المركزية التي تثير اهتمام الجمهور.

٣. يمكن أن يسهم البحث الحالي في إثراء المكتبات بدولة الكويت بمعلومات جديدة ومفيدة حول الاستخدام الإبداعي للتقنيات الإلكترونية في المسرح.

٤. يمكن أن يفتح آفاقًا جديدة للبحث والتحليل في هذا المجال، مما يعزز من التطور والابتكار في المكتبات الأدبية المسرحية.

- **الأهمية التطبيقية:**

١. تأتي أهمية الدراسة العملية من خلال التركيز على مدى إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح الكويتي.

٢. يمكن أن يسهم البحث في توجيه المخرجين والممثلين والفنانين في استخدام التقنيات الإلكترونية بشكل مبتكر في أعمالهم المسرحية، مما يثري الفن المسرحي، ويجعله أكثر جاذبية وتأثيرًا.

٣. تقديم مجموعة من التوصيات من شأنها كسر القيود التقليدية للمسرح، وخلق إمكانيات جديدة للتعبير عن المشاعر والأفكار بتوظيف التقنيات الإلكترونية لخلق بيئة مسرحية غامرة، وإبراز مشاعر أبطال العمل المسرحي.

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى الآتي:

١. التعرف على مدى إسهام الإسقاط الضوئي في تكوين صورة البطل بالمسرح.

٢. التعرف على مدى إسهام تقنية الهولوجرام في تكوين صورة البطل بالمسرح.

٣. التعرف على مدى إسهام الواقع الافتراضي المسرحي في تكوين صورة البطل بالمسرح.

٤. التعرف على مدى إسهام المسرح المعزز في تكوين صورة البطل بالمسرح.

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح.
- **الحدود البشرية:** طلبة وأعضاء هيئة التدريس في المعهد المسرحي بدولة الكويت- قسم ديكور مسرحي.
- **الحدود المكانية:** المعهد المسرحي بدوله الكويت قسم ديكور مسرحي.
- **الحدود الزمانية:** تم إجراء البحث خلال العام الدراسي الحالي ٢٠٢٤م.

مصطلحات البحث:

- **التقنيات الإلكترونية:**

عرف نوديرا وأوميدا وناجيباهون (**Nodira, Umida& Najibahon, 2020, P.439**) التقنيات الإلكترونية بأنها "مجموعة واسعة من الأجهزة التي تجمع بين العناصر التقليدية للأجهزة والبرامج لأداء مجموعة واسعة من المهام، وهي تشمل تطبيقات الاتصالات؛ التطبيقات التقنية؛ التطبيقات التعليمية، والتطبيقات الاستهلاكية".

وتُعرف التقنيات الإلكترونية إجرائيًا بأنها هي مجموع الأدوات والتقنيات الإلكترونية من مؤثرات بصرية وسمعية وإضاءة وعروض تفاعلية وفيديو المستخدمة في المعهد المسرحي بدولة الكويت؛ لتعزيز العرض المسرحي، وخلق تجربة غنية وفريدة للجمهور.

- **صورة البطل:**

عرف الموسوي (٢٠٢١، ص. ٣٥) صورة البطل بأنها "الصورة التي تعكس الشخص الذي يتسم بالقوة وعدم الخوف والشجاعة، والبسالة، والحمية، والإنسانية، والنخوة، والإيثار، والوفاء بالعهد، فليس كل شجاع بطلًا ما لم يحمل من الصفات الأخرى التي تعكس صورة البطل الحقيقي الواقعي".

وتُعرف صورة البطل إجرائيًا بأنها: هي الشخصية الرئيسية في العمل الفني المسرحي الذي يقدم بالمعهد المسرحي بدولة الكويت، والتي تُجسّد القيم والأفكار التي يوصلها المؤلف إلى الجمهور.

الإطار النظري

فوائد توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح

مكنت التقنيات الإلكترونية المسرح من زيادة التفاعل مع الجمهور باعتبارها وسيلةً تُمكن الجمهور والممثلين من التفاعل والتواصل بسهولة والاندماج بداخل المشهد المسرح، وهذا ما أشار إليه "بارينت وآخرون" (**Burnett, et al., 2019, P.680**): تطورت الأدوات الوسيطة

والتقنيات الإلكترونية والتي شملت الإنترنت؛ لتصبح وسيلة جديدة للتواصل والتجمع الرسمي للمشاركين المسرحيين، وبفضل الحضور الافتراضي يمكن للجمهور والممثلين والكتاب أن يتفاعلوا ويتواصلوا بسهولة دون قيود المساحات الرقمية، بدلًا من أن تواجه عوائق، وأصبحت هذه الأدوات والتقنيات وسيلة لخلق علاقات جديدة، ومساحة لتوفير التواصل والشعور بالحضور الفعلي واللحظة الحالية، وقد ساعدت في إنشاء ملعب للجمهور يتيح لهم المشاركة والاندماج في تجربة المسرح بشكل مباشر وملائم.

علاوة على ذلك، فإن توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح قد يكون له تأثير إيجابي على جودة العروض وجاذبيتها للجمهور، وهذا ما أشار إليه أبو المجد وآخرون (٢٠١٨، ص. ٥٦)، والذي يمكن استعراضه على النحو التالي:

١. **إضافة الإبهار والتفاعل**: يمكن استخدام العروض المرئية والصوتية المبتكرة والتقنيات التفاعلية لخلق تجارب فريدة وممتعة للمشاهدين.
٢. **التجديد والابتكار**: يمكن تحقيق تأثيرات بصرية وصوتية جديدة ومذهلة على المسرح؛ مما يعزز جاذبية العروض ويجذب جمهورًا جديدًا.
٣. **التكامل بين الفضاء التقني والفضاء المسرحي**: يمكن استخدام الإضاءة والمؤثرات البصرية لخلق تجارب متكاملة ومدهشة للجمهور.
٤. **إثراء العروض المسرحية**: يمكن استخدام الرسوم المتحركة، والإضاءة الذكية، والمؤثرات الصوتية لخلق مشاهد مثيرة ومثيرة للاهتمام.

إن توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح يمكن أن يحقق تحولًا في تجربة المشاهدة، ويوفر حريةً وإبداعًا أكبر للفنانين والجمهور، فمن خلال استخدام تلك التقنيات يتاح مساحة أكبر لقراءة العمل الأدبي وفهمه، كما تتيح لمتلقي المسرحية التفاعل بحرية كبيرة في اختيار مسار القصة والتفاعل مع العمل، ومن خلال التقنيات الإلكترونية أيضًا للفنانين والكتاب تحرير إبداعهم واستكشاف أفكار جديدة بشكل أكبر؛ حيث يمكنهم تجسيد الشخصيات والأدوار بطرق مبتكرة، واستخدام تأثيرات بصرية وصوتية؛ لتعزيز تجربة المشاهدين، كما يمكن للتقنيات الإلكترونية أن تخلق تجارب مسرحية متعددة ومتنوعة، ويمكن تغيير العروض وتخصيصها لتلبية اهتمامات واحتياجات مختلفة من الجمهور؛ مما يوفر تجارب فريدة ومشوقة للمتلقين (ستيتي، ٢٠٢٢، ص. ٢٧).

كما يُمكن الاستفادة من التقنيات الإلكترونية في تطوير العروض المسرحية من خلال الاعتماد على المؤثرات الصوتية التي تُساعد في غمر المشاهد بداخل تجربة المسرحية؛ لأنها يُمكن أن تعمل على إنشاء مؤثرات صوتية واقعية، وتنقل الجمهور إلى بيئة مسرحية محيطة ومغامرة صوتية مميزة، ويُمكن أيضًا استخدام التقنيات الإلكترونية لتسجيل العروض المسرحية وبثها عبر الإنترنت؛ مما يتيح لجمهور أوسع الوصول إلى العروض، وزيادة نطاق تأثير المسرح، ولم يعد الجمهور متقيدًا بالذهاب إلى مكان المسرح، علاوة على ذلك توفر التقنيات الإلكترونية تجربة "العروض المسرحية الغامرة"، والتي تتيح للمشاهد اختيار المشاهد التي يرغبون في التفاعل معها (**Wiseman, et al., 2017, P.4**).

وبناءً على ذلك فإن توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح تُحدث تحولًا كبيرًا بداخل الأعمال المسرحية؛ حيث إنها تتيح للمشاهد التفاعل بحرية مع المشاهد المسرحية، وتسمح للفنانين بتجربة التقنيات الجذابة، والتي تُساعد في رفع مستوى الأداء المسرحي، وتجسيد الشخصيات أمام الجمهور بحرفية، بالاعتماد على المؤثرات الصوتية والبصرية للحصول على تجربة جذابة أكثر.

صعوبات توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح

إن توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح يأتي مع مجموعة من التحديات، وهذا ما أشار إليه "تاجتاكوفا" (**Tajtáková, 2014, P.3**) أن تطبيق التقنيات الإلكترونية في المسرح يواجه مجموعة من التحديات المرتبطة بتوقعات الجمهور المتغيرة حول النتائج المتوقعة من توظيف التقنيات الإلكترونية، وهي كالتالي:

١. وجود توقعات عالية لدى الجمهور عند مشاهدة الأحداث المسرحية المباشرة، والتي تتضمن مشاركة أكبر، وفرصة للاطلاع على الكواليس، والاستمتاع بأداء عالي الجودة؛ وبذلك يتحول دور الجمهور من مُجرد متفرج سلبي إلى مُتفرج إيجابي.
٢. رغبة الجمهور في زيادة الاستفادة من التقنيات الإلكترونية والتجربة الإلكترونية الشاملة، بدءًا من شراء التذاكر وحتى السفر إلى المسارح المختلفة ووقوف السيارات.
٣. توقع الجمهور حول إتاحة كل شيء رقميًا؛ مما يحقق تجربة جذابة بدلًا من التجارب الثابتة والتقليدية.
٤. يتوقع الجمهور أن يكون المحتوى الرقمي مُتاحًا عبر الإنترنت مجانيًّا، ولكن تواجه بعض الدول ضعف الوعي لدى الموارد البشرية حول كيفية الاستفادة من التقنيات الإلكترونية في المسرح.

علاوة ذلك، فإن توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح لا يخلو من التحديات والصعوبات التي يجب التغلب عليها، ومنها ما يلي وفقًا لما ذكرته "وزارة الفن والترفيه الأسترالية " (**Creative Australia. 2023, P.3**):

١. عدم تمكن المسرحيّين والمخرجين والفنانين من دمج التقنيات الإلكترونية بشكل سلس ومتناغم مع العروض المسرحية وأداء الممثلين؛ لأنها تتطلب فهمًا عميقًا للتقنيات المستخدمة، وقدرة على التفاعل معها بشكل طبيعي مع الأعمال المسرحية.
٢. يرى الجمهور أن استخدام التقنيات الإلكترونية يمنعهم من الحصول على تجربة غير تفاعلية.
٣. صعوبة التواصل بين أفراد العمل المسرحي وعدم القدرة على التنسيق بشكل جيد لضمان أن التقنيات الإلكترونية تدعم العرض المسرحي بشكل فعال.

وبالتعقيب على ذلك، فإن توظيف التقنيات الإلكترونية في المسرح يواجه مجموعة من التحديات المختلفة، والتي تشمل ما يلي:

- إن الاعتماد على التقنيات يتطلب وجود تكلفة عالية، ولا سيما أن معظم المسارح لا تمتلك الموارد اللازمة.
- عدم الوعي الكافي لدى الجمهور حول كيفية الاعتماد على التقنيات الإلكترونية المُستخدمة في المسارح.
- ضعف الوعي لدى مستخدمي التقنيات الإلكترونية في المسارح وعدم استغلالها بشكل صحيح؛ مما يؤدي إلى فشل التجربة في النهاية.
- وجود توقعات عالية لدى الجمهور بشأن نتائج تطبيق التقنيات الإلكترونية في المسرح سواء المرتبطة بالأداء أو الخدمات المُقدمة في المسارح.

العوامل المؤثرة في تكوين صورة البطل بالمسرح

تتأثر صورة البطل في المسرح بعدة عوامل، بما في ذلك الأزياء التي يرتديها الممثلون، ومن هذه العوامل كما بينها سليمان (٢٠١٩، ص. ١٠٢) أن التصميم الجيد للملابس له دورٌ حاسمٌ في توصيل رؤية المخرج وأفكاره، ويجب أن تتناسب الأزياء المسرحية مع مضمون العرض والشخصية التي يجسدها الممثل، ويمكن للأزياء المسرحية أن تحمل رموزًا ودلالات بصرية تساعد في تحقيق تأثير أفضل وتفاعل أعمق مع الجمهور، فعندما يرتدي الممثل زي الشخصية، يبدأ يعمل عقله على إدراك دوره واندماجه في الشخصية والشعور بها، كما يعكس الزي

المسرحي عناصر، مثل: السن، والثروة، والمكانة الاجتماعية، والعصر الذي تعيش فيه الشخصية؛ لذا تلعب الأزياء المسرحية دورًا مهمًا في إيصال رسالة بصرية تدعم أداء الممثل ولغة العرض المسرحي.

كما أن تكوين صورة البطل في المسرح تتأثر بعدة عوامل، يصبح بها البطل علامة فارقة في النص المسرحي، وهذا ما بينه العباس وكاظم (٢٠١٩، ص. ٨٩٩) على النحو التالي:

١. يعكس البطل في المسرح فكرة سائدة أو رؤية فلسفية محددة تتناولها المسرحية، ويستخدم المؤلف المسرحي الشخصية المسرحية لتجسيد هذه الفكرة وتوصيلها بصورة قوية ومؤثرة للجمهور.
٢. تحمل الشخصية المسرحية التي يلعبها البطل تحولات رؤى وأفكارًا مختلفة، وتتشارك الشخصية المسرحية في الصراعات الدرامية وتدفع الأحداث والأفعال نحو الذروة.
٣. يكون البطل وسيطًا بين المؤلف والجمهور، ينقل الرسالة والتعبير، ويعكس التزامه ونوعه في تفاعله مع الأحداث والشخصيات الأخرى.
٤. يتنوع أسلوب كتابة المسرحية والاتجاهات التي يتبعها المسرحيون في أعمالهم، هناك تنوع في المسرحيات التعبيرية التي ترفض مبدأ المحاكاة، وتسعى للتعبير عن المشاعر الذاتية والصراعات الداخلية.

بالإضافة إلى ذلك، تتألف صورة البطل على المسرح من مجموعة عناصر أساسية، ومنها اختيار الملابس المناسب للدور المسرحي؛ لأن الملابس تعكس طابع الشخصية التي يقوم البطل بتمثيلها أمام الجمهور، وتختلف كل شخصية وفقًا للسياق المسرحي، فهناك ملابس تتناسب مع المسرحيات التاريخية على خلاف المسرحيات الاجتماعية تحتاج من البطل اختيار ملابس أخرى مُختلفة، أيضًا الإضاءة من العناصر الفعالة على خشبة المسرح؛ لأن تمثيلات الضوء تعكس الحالة التي يعيش بداخلها البطل أثناء أداء المسرحية، على سبيل المثال يُمكن استخدام الضوء لعكس المشاعر الداخلية التي توجد بداخل الممثل والاعتماد على الأنواع المختلفة من الإضاءة سواء الإضاءة القوية والإضاءة الخافتة، كما أن أسلوب الإخراج المسرحي من العوامل الهامة التي تُساعد في إظهار شخصية البطل على المسرح سواء الاعتماد على نمط النهايات المفتوحة أو النهايات المُغلقة، فكلاهما من الأنماط التي تُساعد البطل في الظهور بشكل جيد أمام المشاهدين (**Chang, 2014, P.6**).

واستخلاصًا من ذلك، فإن العوامل التي تؤثر على صورة البطل في المسرح تشمل الأزياء وتكوين الشخصية المسرحية والتصميم الجيد للملابس، بالإضافة إلى رؤية المخرج للشخصية التي يُجسدها الممثل؛ حيث تحمل الأزياء المسرحية رموزًا ودلالات بصرية تُساعد في تحقيق تأثير وتفاعل أفضل مع الجمهور، وتعكس عناصر، مثل: العمر، والثروة، والمكانة الاجتماعية، والعصر الذي تعيش فيه الشخصية، بالإضافة إلى ذلك يلعب البطل دورًا مهمًا في تجسيد الفكرة السائدة أو الرؤية الفلسفية للمسرحية ونقلها بقوة للجمهور، ويشترك البطل في الصراعات الدرامية ويكون وسيطًا بين المؤلف والجمهور.

التفاعل بين التقنيات الإلكترونية وأداء الممثل في المسرح

تمتلك التقنيات الإلكترونية تأثيرًا كبيرًا على أداء الممثل في المسرح، وتصميم المنظر المسرحي، ومن بين التقنيات المستخدمة في المسرح تقنية السواتر التي استخدمت لإيحاء المنظور والبعد الثالث، وأيضًا تقنية الليزر التي استخدمت في الاحتفالات والمهرجانات وعروض الأوبرا، بالإضافة إلى تقنية الهولوجرام تستخدم لخلق بيئة افتراضية من خلال صور ثلاثية الأبعاد، وتقنية الواقع الافتراضي (**VR**) هي نظام يعتمد على إنشاء بيئات ثلاثية الأبعاد باستخدام الحاسوب، وتقنية الإسقاط الضوئي أيضًا، وتستخدم بشكل واسع في المسارح الحديثة، وتتيح هذه التقنية للممثلين التفاعل مع مكونات المسرح، مثل: الأرضية والخلفية؛ حيث يمكن تغيير تواجدهم وحركتهم بشكل ديناميكي ومنسق مع سير العرض المسرحي؛ مما يعزز التجربة التفاعلية للجمهور (أبو المجد وآخرون، ٢٠١٨، ص. ٥٦).

والتفاعل بين التقنيات الإلكترونية وأداء الممثل في المسرح له عدة أشكال؛ حيث تُستخدم التقنيات الإلكترونية، مثل: شاشات المياه والمؤثرات الضوئية في المسرح لإضفاء عمق وتأثير إضافي على العروض المسرحية، وقد تناول الجباس (٢٠٢١، ص. ٥٢٩) أبرزها من خلال دراسته على النحو التالي:

١. تستخدم لغة الطبيعة والماء في المسرح لبناء تجارب محسوسة تعكس عمق الزمان والمكان، لتوفير تجارب بصرية وسمعية مميزة تعزز التواصل وتعبير الممثل.
٢. استخدام المؤثرات الضوئية في المسرح لخلق تأثيرات بصرية فريدة وجذابة، وتساهم هذه التقنيات في بناء لغة الضوء الراقص وإيصال رسالة فنية قوية للجمهور.

٣. استخدام حركة الماء والهواء في المسرح للتعبير والتواصل بطرق جديدة ومبتكرة، ويتم استخدام هذه التقنيات لتحفيز المشاعر والاستمتاع بالتعبير الفني.

وأخيرًا، تُساعد التقنيات الإلكترونية الحديثة البطل في إحداث تغيرات على التعبيرات الفنية؛ وذلك لأن الأجهزة والوسائط الجديدة ساعدت لفت انتباه الفنانين إلى أدوات الإبداع التي تُساعد في استكشاف الواقع الحي باعتباره أداة تربط بين البطل والجمهور؛ وبذلك فهي تفتح آفاقًا جديدة للتفاعل وإمكانية النشر، والمشاركة العامة في الأعمال الفنية (**Tajtáková, 2014, P.2**).

وعليه يتضح تأثير التفاعل بين التقنيات الإلكترونية وأداء الممثل في المسرح تأثير التقنيات الإلكترونية على أداء الممثل في المسرح، وتصميم المنظر المسرحي يكون عبر استخدام تقنيات، مثل: السواتر، والليزر، والهولوجرام، والواقع الافتراضي، والاسقاط الضوئي، وتساهم هذه التقنيات في إيحاء المنظور والبعد الثالث، وتخلق بيئات ثلاثية الأبعاد وتفاعلية تعزز التجربة التفاعلية للجمهور باستخدام المؤثرات الضوئية وحركة الماء والهواء لبناء تجارب محسوسة تعزز التواصل والتعبير الفني، كما تساهم التقنيات الإلكترونية في تغيير التعبيرات الفنية، وتوسيع آفاق التفاعل والمشاركة العامة في الأعمال الفنية.

مدى إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح

تساهم التقنيات الحديثة بشكل كبير في تكوين صورة البطل في المسرح؛ وذلك من خلال العديد من الجوانب المهمة، كما بينها الشافعي وفاروق (٢٠٢٠، ص. ٥٢٠)؛ حيث يمكن استخدام التقنيات الحديثة في تشكيل صورة البطل في المسرح؛ من خلال تصميم الديكور والإضاءة والأزياء، يساهم في إنشاء تجربة مرئية وجمالية متكاملة للعرض المسرحي، وتعزيز تأثيره الفني، ويمكن الاستفادة من برامج الجرافيك كأداة ضرورية في العصر الحديث والتقدم التكنولوجي لربط عناصر السينوغرافيا، وتأكيد العلاقات بينها قبل التنفيذ، ويساعد استخدام هذه البرامج في توفير النفقات والوقت والطاقة المرتبطة بعملية التصميم وتنفيذ العروض المسرحية.

كما تُعزز التقنيات الإلكترونية من صورة البطل على المسرح، وترفع من مستوى مهارات البطل؛ لأنها تعتمد على توظيف التأثيرات البصرية والصوتية؛ حيث يُمكن الاعتماد على إمكانية استخدام التأثيرات البصرية لتجسيد قوة وشخصية البطل، سواءً كانت ظاهرة في حجمه الضخم على الشاشات، أو من خلال تأثيرات الإضاءة الديناميكية التي تعكس حالته العاطفية سواء الحزن أو الفرح، وتعمل على تجسيد المشهد المسرحي بدقة والمؤثرات الصوتية التي تشمل الموسيقي التي تُساعد في نقل المشاعر، وتُساعد في إدماج الجمهور في المشهد المسرحي مع البطل، وبهذا

فإن التقنيات الإلكترونية عملت على رفع العناصر الفنية التي يعتمد عليها البطل المسرحي أثناء أداء المشاهد المسرحية المختلفة، مثل: الأزياء، وأطقم الإضاءة، وأدوات الرسم، والبناء، والتنسيق (**Passante, 2021, P.14**).

وبناءً على ما سبق، تعزز التقنيات الحديثة صورة البطل في المسرح من خلال تصميم الديكور والإضاءة والأزياء، وتوفر برامج الجرافيك أدوات ضرورية لربط عناصر السينوغرافيا قبل التنفيذ، وتستخدم التأثيرات البصرية والصوتية لتجسيد شخصية البطل، ونقل المشاعر للجمهور، بالإضافة إلى ذلك، تعمل التقنيات الإلكترونية على رفع العناصر الفنية للبطل، مثل: الأزياء، وأدوات الإضاءة، والتنسيق.

المشكلات التي تواجه توظيف التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح

يواجه توظيف التقنيات الإلكترونية العديد من المشكلات التي تؤثر على تكوين صورة البطل بالمسرح، وهذا ما أشار إليه إبراهيم (٢٠٢٣، ص. ٣١٥) على النحو التالي:

١. **التكلفة**: قد تكون التقنيات الإلكترونية المتقدمة مكلفة جدًا؛ مما يجعلها غير ميسرة للعديد من المسارح والمنتجين.
٢. **الاعتماد التكنولوجي**: قد يكون هناك قلة في المعرفة والمهارات التقنية لدى صانعي المسرح والفرق المسرحية لاستخدام التقنيات الإلكترونية بشكل فعال.
٣. **التكامل مع العروض المسرحية التقليدية**: قد يكون من الصعب تحقيق التوازن المناسب بين العناصر التقنية والعناصر المادية والأداء الحي لتقديم تجربة مسرحية متكاملة.
٤. **القيود التقنية**: قد تفرض التقنيات الإلكترونية بعض القيود على الإبداع والتعبير المسرحي، وقد يكون من الصعب تحقيق الواقعية أو التفاعل المباشر مع الجمهور.
٥. **التحديات الفنية**: قد يواجه المسرحيون تحديات فنية في استخدام التقنيات الإلكترونية بشكل فعال لتكوين صورة البطل، قد يتطلب الأمر تنسيقًا دقيقًا بين الرسوم المتحركة أو العناصر المرئية والأداء الحي لتحقيق التأثير المرغوب.

بالرغم من أن التقنيات الإلكترونية من الأدوات المهمة في تكوين صورة البطل واستخدامها يُساعد في إضفاء المزيد من القوة على أداء البطل على المسرح، إلا أن شركات الإنتاج المسرحي تواجه مجموعة من التحديات المرتبطة بتوظيف هذه التقنيات، وهي كما ذكرها "كاسبيلا" (**Kapsala, 2018, P.14**):

١. تعد التقنيات الإلكترونية المتطورة غالبًا تقنيات مُكلفة، وهذا يشكل عائقًا أمام تبنيها بشكل واسع في صناعة المسرح، ويحتاج المنتجون إلى استثمار مبالغ كبيرة في شراء وصيانة المعدات والبرامج والأجهزة المتخصصة.
٢. يتطلب توظيف التقنيات الإلكترونية التدريب المكثف والإعداد للفرق المسرحية، ويجب أن يتعلم الممثلون والفنيون كيفية التفاعل مع هذه التقنيات واستخدامها بشكل فعال.
٣. قد يواجه المسرح التكنولوجي تحديًا في جذب الجمهور والتفاعل معه بشكل أكبر، على الرغم من أن التقنيات الإلكترونية يمكن أن توفر تجارب مسرحية مذهلة ومبتكرة، إلا أنها قد تبعد بعض الجماهير التقليدية التي تفضل التجربة المسرحية الكلاسيكية عن مشاهدة العروض المسرحية؛ لذا يجب على شركات المسرح الكبيرة التواصل مع الجمهور وفهم تفضيلاته وتطلعاته.

ويُمكن للباحث توضيح المشكلات التي تواجه استخدام تقنيات الإلكترونية في تشكيل صورة البطل فهي عدة تحديات، منها ما يلي:

- أولًا، غالبًا ما تكون تلك التقنيات مكلفة جدًا؛ مما يجعلها غير متاحة للعديد من المسارح والمنتجين.
- ثانيًا، قد يكون هناك قلة في المعرفة والمهارات التقنية لدى صانعي المسرح والفرق المسرحية لاستخدام تلك التقنيات بشكل فعال.
- ثالثًا، من الصعب تحقيق التوازن بين العناصر التقنية والعناصر المادية والأداء الحي لتوفير تجربة مسرحية متكاملة، وتُفرض التقنيات الإلكترونية أيضًا قيودًا على الإبداع والتعبير المسرحي، وتصعب تحقيق الواقعية أو التفاعل المباشر مع الجمهور.
- أخيرًا، تتطلب استخدام التقنيات الإلكترونية تنسيقًا دقيقًا بين الرسوم المتحركة أو العناصر المرئية والأداء الحي؛ مما يشكل تحديًا فنيًا للمسرحيين.

الدراسات السابقة

يشتمل هذا الجزء على الدراسات والبحوث العربية والأجنبية المتصلة بموضوع الدراسة والتي تم الاطلاع عليها، وذلك بهدف الاستفادة منها في توضيح الحاجة إلى إجراء الدراسة الحالية وتحديد منهجها. هذا فضلًا عن معرفة أهم ما توصلت إليه من نتائج قد تفيد في بناء الدراسة الحالية، وتأصيل إطارها النظري، وأخيرًا إبراز موقع الدراسة الحالية بالنسبة للدراسات السابقة، وما يمكن أن تسهم به في هذا المجال وفي تلك المرحلة.

أولًا: الدراسات العربية

سعت دراسة تيايبية (٢٠٢٣) إلى التعرف على تأثير تطور التكنولوجيا الرقمية على المسرح التقليدي، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة، واعتمدت الدراسة على تحليل جوانب التطوير في المسرح في ضوء التكنولوجيا الرقمية، وقد توصل الباحث للعديد من النتائج أهمها: تأثر المسرح التقليدي بتطور التكنولوجيا، حيث ظهر المسرح الرقمي الذي أدى إلى تغير المسرح تغييرًا جذريًا في خصائصه وسماته، سواء من حيث الشكل أو المضمون، فباستخدام تقنيات العصر الحديث، بات المسرح يعتمد على الوسائط الرقمية المتعددة لتشكيل خطابه المسرحي، شريطة أن يكتسب صفة التفاعلية، وقد منحت التكنولوجيا الرقمية، من خلال وسائلها المتعددة كالحاسوب والإنترنت والداتاشو وشاشات العرض والأجهزة الصوتية والضوئية والليزر والهولوغرام العرض المسرحي لغة بصرية وجمالية جديدة، مما ساهم في تجسيد مختلف الأفكار والرؤى الإخراجية.

هدفت دراسة مباركي (٢٠٢١) إلى التعرف على مميزات استخدام التكنولوجيا الحديثة والوسائط المتعددة في بناء العروض المسرحية، والتعرف على شكل المسرح في العصر الرقمي، واشتملت عينة الدراسة على عدد من باحثين متخصصين في المسرح، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة، واستعانت بالمقابلة الإلكترونية، والملاحظة كأدوات للدراسة، وقد توصلت الباحثة للعديد من النتائج أهمها: إن استخدام التكنولوجيا الحديثة والوسائط المتعددة في بناء العروض المسرحية ساعد على تعزيز العناصر البصرية التي تثير الانطباع الجمالي للجمهور، وفي المسرح لا يمكن فصل الجانب التعبيري عن الجانب الجمالي، ويمثل المسرح في العصر الرقمي تطورًا مبتكرًا يجمع بين التقاليد المسرحية والتكنولوجيا، ويتجاوز الفهم التقليدي للإبداع الأدبي الذي كان يركز على المبدع الفردي.

ثانيًا: الدراسات الأجنبية

هدفت دراسة جوزالوفا وجازيلوف (Gozalova& Gazilov, 2021) بعنوان: "مشكلة تمثيل مفهوم "صورة البطل" في العملية اللغوية والتعليمية" إلى الكشف عن واقع تمثيل صورة البطل في الفضاء اللغوي والاجتماعي والروحي لشباب المجتمع العالمي الحديث، في حين اعتمدت الدراسة على المنهج التحليلي والمسحي، كما اعتمدت الدراسة على الاستبانة وكذلك مراجعة الوثائق من القواميس والكتب الوهمية ووسائل الإعلام كأدوات للدراسة، وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها: أنه في نظرة المراهقين المعاصرين للعالم لم تكن

الأفكار حول صورة البطل والمعبود والشخصية مختلفة دائمًا، لقد خلط المراهقون الروس بين الأبطال الحقيقيين والأصنام، ومغني البوب، والرياضيين، وكان لدى الفرنسيين أيضًا أبطال خارقون، وأبطال ذوو شخصيات سحرية، وفي الوقت نفسه، أظهرت نتائج الاستطلاع أن المشاركين في كلتا اللغتين في وصف البطل غالبًا ما يستخدمون الأفعال (بالروسية - ٦٢٪، بالفرنسية - ٥٩٪)، يشير هذا إلى أن العنصر السلوكي بالنسبة للمراهقين هو الشيء الرئيسي في صورة البطل.

وهدفت دراسة كاتساليس وآخرون (Katsalis et al., 2022) بعنوان "البرمجة اللغوية العصبية للمسرح: توظيف تقنيات التعرف على الكلام لتحسين إمكانية الوصول وزيادة التجربة المسرحية" إلى الكشف عن فعالية تقنيات المعالجة اللغوية الطبيعية، والتعرف على الكلام لتحسين إمكانية الوصول وزيادة التجربة المسرحية، وقد اشتملت عينة الدراسة على (٣٥) مشارك في نظام المعالجة اللغوية الطبيعية المسرحية، في حين اعتمدت الدراسة على المنهج التحليلي القائم على استخدام الاستبانة كأداة للدراسة، وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها: وجود أثر إيجابي لتوظيف تقنيات التعرف على الكلام على تحسين إمكانية الوصول وزيادة التجربة المسرحية، كما تميز العرض المسرحي بتوافر مستوى مرتفع من الابتكار وفقًا لوجهة نظر أفراد عينة الدراسة.

التعقيب على الدراسات السابقة

بناء على ما سبق فقد اتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في الهدف وهو: دور التقنيات الإلكترونية في صورة البطل المسرحي، مثل: دراسة تيايبية (٢٠٢٣)، دراسة مباركي (٢٠٢١)، دراسة جوزالوفا وجازيلوف (**Gozalova & Gazilov, 2021**)، دراسة كاتساليس وآخرون (**Katsalis et al., 2022**)، واتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في استخدام المنهج التحليلي مثل: دراسة تيايبية (٢٠٢٣)، دراسة مباركي (٢٠٢١)، دراسة جوزالوفا وجازيلوف (**Gozalova & Gazilov, 2021**)، دراسة كاتساليس وآخرون (**Katsalis et al., 2022**)، في حين اختلفت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في عينة وأداة الدراسة.

إجراءات البحث الميدانية: -

أولًا: منهج البحث: -

اعتمد البحث على المنهج الوصفي الذي عرفه درويش (٢٠١٨، ص. ١١٨) بأنه "دراسة عامة لظاهرة موجودة في جماعة ما، وفي مكان معين وفي الوقت الحاضر، وهو طريقة من التحليل

والتفسير بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لمشكلة اجتماعية"، كما اعتمد البحث على المنهج الجدلي الذي عرفه "سومانتري" (**Saumantri, 2023, p. 458**) على أنه "أسلوب فلسفي يتم من خلاله التوليف بين مجموعة من الأفكار المتناقضة للوصول إلى فهم أكثر شمولًا للواقع، وتحقيق مستوى أعلى من الفهم يتجاوز حدود وجهات النظر الفردية والتحيزات، ويعد العالم هيجل من رواد المنهج الجدلي".

ثانيًا: مجتمع وعينة البحث:

يتكون مجتمع البحث من أعضاء هيئة التدريس والبالغ عددهم (٣٠) عضوًا وجميع الطلاب والبالغ عددهم (١٠٠) طالبٍ بالمعهد العالي للفنون المسرحية بالكويت (قسم الديكور)، وقد تم أخذ عينة استطلاعية (٣٠) فرد من مجتمع البحث تتكون من (١٠ عضو هيئة تدريس، و٢٠ طالب) للتحقق من الخصائص السيكومترية لأداة البحث، وتم تطبيق أداة البحث على المتبقي من مجتمع البحث (١٠٠) فرد بمعدل (٢٠ عضو هيئة تدريس، و٨٠ طالب) مع العلم انه تم أخذ العينيتين بالطريقة العشوائية البسيطة، وبعد توزيع الاستبانات على عينة البحث أصبح عدد الاستبانات الصالحة للتحليل الإحصائي (٩٢) مما يشكل نسبة (**95%**)، وذلك بسبب وجود بعض الاستبانات غير مكتملة الاستجابة او غير صالحة للتحليل الإحصائي.

ثالثًا: خصائص عينة البحث:

يوضح الجدول التالي توزيع أفراد العينة حسب خصائصها:

الجدول رقم (١): توزيع أفراد العينة حسب خصائصها

النوع	التكرارات	النسب المئوية
ذكر	**60**	**%65.2**
أنثى	**32**	**%34.8**
المجموع	**92**	%100
العمر	**التكرارات**	**النسب المئوية**
أقل من ٣٠ سنة	**70**	**%76.1**
٣٠ سنة فأكثر	**22**	**%23.9**
المجموع	**92**	%100
المسمى الوظيفي	**التكرارات**	**النسب المئوية**
طالب	**74**	**%80.4**
عضو هيئة تدريس	**18**	**%19.6**
المجموع	**92**	%100

يتبين من الجدول السابق: أن أكبر نسبة حصل عليها أفراد العينة حسب النوع هي (**65.2%**) وهي الخاصة بـ(ذكر)، ويليها أقل نسبة (**34.8%**) وهي الخاصة بـ(أنثى)؛ وأن أكبر نسبة حصل عليها أفراد العينة حسب العمر هي (**76.1%**) وهي الخاصة بـ(أقل من ٣٠ سنة)، ويليها أقل نسبة (**23.9%**) وهي الخاصة بـ(٣٠ سنة فأكثر)؛ وأن أكبر نسبة حصل عليها أفراد العينة حسب النوع هي (**80.4%**) وهي الخاصة بـ(طالب)، ويليها أقل نسبة (**19.6%**) وهي الخاصة بـ(عضو هيئة تدريس).

رابعًا: أداة البحث وإجراءات التحقق من صدقها وثباتها:

قام الباحث ببناء استبانة للكشف عن استخدام الخدع الخاصة في المسرح وعلاقتها بالبناء المسرحي للمسرحية

وصف أداة البحث (الاستبانة):

لقد احتوت الاستبانة في صورتها النهائية على جزئين رئيسيين هما:

- **الجزء الأول:** عبارة عن بيانات أولية عن عينة البحث تتمثل في البيانات الديموغرافية وتشتمل على (النوع، العمر، المسمى الوظيفي).
- **الجزء الثاني:** ويتكون من أبعاد الاستبانة، المتكونة من أربع أبعاد رئيسية على النحو التالي:
  - البعد الأول: الإسقاط الضوئي، ويتكون من العبارة رقم (١) إلى العبارة رقم (٦).
  - البعد الثاني: تقنية الهولوجرام، ويتكون من العبارة رقم (٧) إلى العبارة رقم (١٢).
  - البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي، ويتكون من العبارة رقم (١٣) إلى العبارة رقم (١٩).
  - البعد الرابع: المسرح المعزز، ويتكون من العبارة رقم (٢٠) إلى العبارة رقم (٢٥).

ولقد تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي (أوافق بشدة، أوافق، أوافق إلى حد ما، لا أوافق، لا أوافق بشدة) لتصحيح أداة البحث حيث تعطي الاستجابة لا أوافق بشدة (١)، لا أوافق (٢)، أوافق إلى حد ما (٣)، أوافق (٤)، أوافق بشدة (٥).

صدق الأداة وثباتها:

١) صدق المحكمين:

بعد الانتهاء من إعداد الاستبانة وبناء عباراتها، تم عرضها على مجموعة من المحكمين المختصين للتحقق من مدى فاعلية الأداة وتحقيقها لأهدف البحث، وبعد استعادة النسخ المحكمة

من المحكمين وفي ضوء اقتراحات بعض المحكمين أعاد الباحث صياغة الاستبانة؛ حيث تم حذف وإعادة صياغة بعض العبارات في الاستبانة وذلك فيما اتفق عليه أكثر من (٨٠٪) من السادة المحكمين، وبذلك أصبحت الاستبانة في شكلها النهائي بعد التأكد من صدقها الظاهري مكونة من (٢٥) عبارة مقسمة على أربع أبعاد.

٢) صدق الاتساق الداخلي لأبعاد الاستبانة:

تم حساب صدق الاتساق الداخلي بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه العبارة بالاستبانة كما يوضح نتائجها الجدول التالي:

الجدول رقم (٢) معاملات ارتباط بيرسون بين درجات كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه العبارة بالاستبانة

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
البعد الأول: الإسقاط الضوئي					
١	.800**	٢	.844**	٣	.786**
٤	.789**	٥	.877**	٦	.719**
البعد الثاني: تقنية الهولوجرام					
٧	.721**	٨	.863**	٩	.898**
١٠	.886**	١١	.717**	١٢	.812**
البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي					
١٣	.804**	١٤	.829**	١٥	.759**
١٦	.873**	١٧	.742**	١٨	.739**
١٩	.770**				
البعد الرابع: المسرح المعزز					
٢٠	.808**	٢١	.757**	٢٢	.734**
٢٣	.820**	٢٤	.811**	٢٥	.766**

** دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01).

يتبين من الجدول السابق أن معاملات ارتباط العبارات بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه العبارة بالاستبانة، جاءت جميعها دالة إحصائيًّا عند مستوى دلالة (0.01)، وجاءت جميع قيم معاملات الارتباط قيم دالة حيث تراوحت في البعد الأول: الإسقاط الضوئي بين (.877** -.719**)، وتراوحت في البعد الثاني: تقنية الهولوجرام بين (.717** -.898**)، وتراوحت في البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي بين (.739** -.873**)، وتراوحت في البعد الرابع:

مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم
Print ISSN: - 2974-394X
Official URL: - https://msite.journals.ekb.eg/

المسرح المعزز بين (**.734-**.820)، مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي لعبارات أبعاد الاستبانة.

- **الصدق البنائي العام لأبعاد الاستبانة.**

تم التحقق من الصدق البنائي العام لأبعاد الاستبانة، من خلال إيجاد معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بُعد والمتوسط العام للاستبانة، ويوضح نتائجها الجدول التالي:

الجدول رقم (٣) معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بُعد والمتوسط العام للاستبانة

م	الأبعاد	معامل الارتباط
١	البعد الأول: الإسقاط الضوئي	.876**
٢	البعد الثاني: تقنية الهولوجرام	.821**
٣	البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي	.860**
٤	البعد الرابع: المسرح المعزز	.706**

يتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات الارتباط لأبعاد الاستبانة، جاءت بقيم عالية حيث تراوحت بين (.706**-.876**)، وكانت جميعها دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)؛ مما يدل على توافر درجة عالية من الصدق البنائي لأبعاد الاستبانة.

- **ألفا كرونباخ لأبعاد الاستبانة.**

تم حساب معامل ثبات ألفا كرونباخ لكل بُعد والمتوسط العام للاستبانة، ويوضح نتائجها الجدول التالي:

الجدول رقم (٤) معامل ثبات ألفا كرونباخ لأبعاد الاستبانة

م	الأبعاد	ألفا كرونباخ
١	البعد الأول: الإسقاط الضوئي	.772
٢	البعد الثاني: تقنية الهولوجرام	.853
٣	البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي	.778
٤	البعد الرابع: المسرح المعزز	.814
	الدرجة الكلية	.846

يتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات لأبعاد الاستبانة، جاءت بقيم عالية حيث تراوحت بين (.772-.853)، وبلغت قيمة معامل الثبات الكلي (.846)؛ وتشير هذه القيم من معاملات الثبات إلى صلاحية أبعاد الاستبانة للتطبيق، وإمكانية الاعتماد على نتائجها والوثوق بها.

خامسًا: الأساليب الإحصائية:

استخدم الباحث برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) واستخراج النتائج وفقًا للأساليب الإحصائية التالية: معامل ارتباط بيرسون، معامل كرونباخ ألفا، التكرارات والنسب

المئوية، المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، معادلة المدى، حيث تم تحديد درجة الاستجابة بحيث يعطي الدرجة منخفضة جدًّا (١)، منخفضة (٢)، متوسطة (٣)، عالية (٤)، عالية جدًّا (٥)، ويتم تحديد درجة التحقق لكل بعدٍ بناء على ما يلي: طول الفئة = $\frac{\text{الحد الأعلى - الحد الأدنى}}{\text{عدد المستويات}} = \frac{5-1}{5} = ٠.٨٠$

- من ١ إلى أقل من ١.٨٠ تمثل درجة استجابة (منخفضة جدًّا).
- من ١.٨٠ إلى أقل من ٢.٦٠ تمثل درجة استجابة (منخفضة).
- من ٢.٦٠ إلى أقل من ٣.٤٠ تمثل درجة استجابة (متوسطة).
- من ٣.٤٠ إلى أقل من ٤.٢٠ تمثل درجة استجابة (عالية).
- من ٤.٢٠ إلى أقل من ٥ تمثل درجة استجابة (عالية جدًّا).

عرض ومناقشة وتفسير نتائج البحث: -

أولًا: عرض ومناقشة وتفسير نتائج السؤال الرئيسي والذي ينص على: "ما دور إسهام التقنيات الإلكترونية في تكوين صورة البطل بالمسرح؟"

وللإجابة على هذا السؤال فقد تم حساب التكرارات والنسب المئوية وحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأبعاد التقنيات الإلكترونية المساهمة في تكوين صورة البطل بالمسرح، ومن ثَم ترتيب هذه الأبعاد تنازليًّا حسب المتوسط الحسابي لكل بعد، ويبين ذلك الجدول التالي:

الجدول رقم (٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأبعاد التقنيات الإلكترونية المساهمة في تكوين صورة البطل بالمسرح.

الرقم	الأبعاد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة استجابة	الرتبة
١	البعد الأول: الإسقاط الضوئي	**2.85**	**.682**	متوسطة	**4**
٢	البعد الثاني: تقنية الهولوجرام	**3.34**	**.692**	متوسطة	**1**
٣	البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي	**2.96**	**.663**	متوسطة	**3**
٤	البعد الرابع: المسرح المعزز	**3.17**	**.682**	متوسطة	**2**
المتوسط العام		**3.04**	**.465**	متوسطة	

يتبين من الجدول السابق: أن المتوسط العام لأبعاد التقنيات الإلكترونية المساهمة في تكوين صورة البطل بالمسرح، قد جاء بمتوسط حسابي (**3.04**) وانحراف معياري (**.465**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وقد جاء في الترتيب الأول (البعد الثاني: تقنية الهولوجرام) بمتوسط حسابي (**3.34**) وانحراف معياري (**.692**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، ويليه في

الترتيب الثاني (البعد الرابع: المسرح المعزز) بمتوسط حسابي (**3.17**) وانحراف معياري (**.682**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، ويليه في الترتيب الثالث (البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي) بمتوسط حسابي (**2.96**) وانحراف معياري (**.663**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، ويليه في الترتيب الرابع والأخير (البعد الأول: الإسقاط الضوئي) بمتوسط حسابي (**2.85**) وانحراف معياري (**.682**) وبدرجة استجابة (متوسطة).

ويمكن تفسير حصول أبعاد التقنيات الإلكترونية المساهمة في تكوين صورة البطل بالمسرح، على درجة استجابة (متوسطة)، إلى ارتفاع تكلفة التقنيات الإلكترونية، مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز، بجانب أنها قد لا تكون متاحة أو متناسبة مع بعض الإنتاجات المسرحية التقليدية التي تحتفظ بنهج فني تقليدي، ويرجع أيضًا لأنَّ بعض المسرحين والمخرجين قد يفضلون الاعتماد على تقنيات التمثيل التقليدية للحفاظ على روح وجو المسرح التقليدي دون التشويش الناتج عن العناصر الإلكترونية.

ثانيًا: عرض ومناقشة وتفسير نتائج السؤال الفرعي الأول والذي ينص على: "ما مدى إسهام الإسقاط الضوئي في تكوين صورة البطل بالمسرح؟"

تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات البعد الأول: الإسقاط الضوئي، ومن ثَم ترتيب هذه العبارات تنازليًا حسب المتوسط الحسابي لكل عبارة، ويبين ذلك الجدول التالي:

الجدول رقم (٦) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة للبعد الأول: الإسقاط الضوئي.

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الاستجابة
١	يتم الاعتماد على الإضاءة والمؤثرات الصوتية الإلكترونية في تعزيز حضور البطل وإبراز قوة شخصيته.	**2.93**	**1.532**	**3**	متوسطة
٢	يتم استخدام الضوء لخلق تأثيرات خاصة مثل الظل أو الضوء الساطع، مما يضفي على البطل مظهرًا أكثر إثارة.	**3.12**	**1.451**	**2**	متوسطة
٣	يتم استخدام الضوء لإظهار التغيرات في مشاعر البطل على مدار المسرحية.	**2.77**	**1.597**	**4**	متوسطة

٤	يتم الاعتماد على الإضاءة لإعداد جو من التوتر حول البطل.	**3.24**	**1.485**	**1**	متوسطة
٥	يتم استخدام تأثيرات الإضاءة لسرد قصة البطل بشكل أكثر إثارة.	**2.43**	**1.369**	**6**	منخفضة
٦	يتم استخدام تقنيات الإضاءة لإظهار التغيرات في مشاعر البطل على مدار المسرحية.	**2.62**	**1.568**	**5**	متوسطة
المتوسط العام		**2.85**	**.682**	متوسطة	

يتبين من الجدول السابق: أن المتوسط العام للبعد الأول: الإسقاط الضوئي، جاء بمتوسط حسابي قدرة (**2.85**) وانحراف معياري (**.682**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء في الترتيب الأول العبارة رقم (٤) (يتم الاعتماد على الإضاءة لإعداد جو من التوتر حول البطل) بمتوسط حسابي (**3.24**) وانحراف معياري (**1.485**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء في الترتيب الثاني العبارة رقم (٢) (يتم استخدام الضوء لخلق تأثيرات خاصة مثل الظل أو الضوء الساطع، مما يضفي على البطل مظهرًا أكثر إثارة) بمتوسط حسابي (**3.12**) وانحراف معياري (**1.451**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، ويليه في الترتيب الأخير العبارة رقم (٥) (يتم استخدام تأثيرات الإضاءة لسرد قصة البطل بشكل أكثر إثارة) بمتوسط حسابي (**2.43**) وانحراف معياري (**1.369**) وبدرجة استجابة (منخفضة)، بينما تراوحت الانحرافات المعيارية لعبارات البعد الأول بين (**1.597-1.369**) وهي قيم مرتفعة مما يدل على تباين آراء أفراد عينة البحث نحو تلك العبارات.

ويمكن تفسير حصول البعد الأول: الإسقاط الضوئي، على درجة استجابة (متوسطة)، إلى عدم وجود إضاءة كافية، أو عدم توجيه الضوء بشكل مناسب نحو الشاشة، أو السطح الذي يؤدي إلى ضعف الإسقاط الضوئي وتقليل وضوح الصورة وتأثيرها المساهم في تكوين صورة البطل، ووجود قصور في التنسيق بين المحتوى المرئي والأداء المسرحي، بجانب التأثيرات الخارجية مثل الضوضاء أو الانعكاسات غير المرغوب فيها يمكن أن تؤثر على جودة الإسقاط الضوئي.

ثالثًا: عرض ومناقشة وتفسير نتائج السؤال الفرعي الثاني والذي ينص على: "ما مدى إسهام تقنية الهولوجرام في تكوين صورة البطل بالمسرح؟"

تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات البعد الثاني: تقنية الهولوجرام، ومن ثَم ترتيب هذه العبارات تنازليًّا حسب المتوسط الحسابي لكل عبارة، ويبين ذلك الجدول التالي:

مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم
Print ISSN: - 2974-394X
Official URL: - https://msite.journals.ekb.eg/

الجدول رقم (٧) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة للبعد الثاني: تقنية الهولوجرام.

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الاستجابة
٧	يتم استخدام تقنية الهولوجرام لعرض حركات جسد البطل بشكل واقعي.	**3.67**	**1.399**	**2**	عالية
٨	تساعد تقنية الهولوجرام في عرض مشاهد من الأساطير شكل واقعي .	**3.25**	**1.566**	**4**	متوسطة
٩	تساعد تقنية الهولوجرام في تكوين شخصيات المسرحية بشكل ملموس .	**2.88**	**1.366**	**6**	متوسطة
١٠	يتم الاعتماد على تقنية الهولوجرام لإنشاء تأثيرات خاصة مثل الانفجارات على المسرح .	**3.45**	**1.463**	**3**	عالية
١١	يتم الاعتماد على تقنية الهولوجرام في إضافة بعد درامي للعروض المسرحية .	**2.97**	**1.537**	**5**	متوسطة
١٢	يتم استخدام تقنية الهولوجرام في تطوير وتحسين صناعة المسرح.	**3.82**	**1.497**	**1**	عالية
المتوسط العام		**3.34**	**.692**	متوسطة	

يتبين من الجدول السابق: أن المتوسط العام للبعد الثاني: تقنية الهولوجرام، جاء بمتوسط حسابي قدرة (**3.34**) وانحراف معياري (**.692**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء في الترتيب الأول العبارة رقم (١٢) (يتم استخدام تقنية الهولوجرام في تطوير وتحسين صناعة المسرح) بمتوسط حسابي (**3.82**) وانحراف معياري (**1.497**) وبدرجة استجابة (عالية)، وجاء في الترتيب الثاني العبارة رقم (٧) (يتم استخدام تقنية الهولوجرام لعرض حركات جسد البطل بشكل واقعي) بمتوسط حسابي (**3.67**) وانحراف معياري (**1.399**) وبدرجة استجابة (عالية)، ويليه في الترتيب الأخير العبارة رقم (٩) (تساعد تقنية الهولوجرام في تكوين شخصيات المسرحية بشكل ملموس) بمتوسط حسابي (**2.88**) وانحراف معياري (**1.366**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، بينما تراوحت الانحرافات المعيارية لعبارات البعد الثاني بين (**1.366-1.566**) وهي قيم مرتفعة، مما يدل على تباين آراء أفراد عينة البحث نحو تلك العبارات.

ويمكن تفسير حصول البعد الثاني: تقنية الهولوجرام، على درجة استجابة (متوسطة)، إلى ان تقنية الهولوجرام قد تكون مكلفة في الإنتاج والتشغيل مقارنة بالتكنولوجيات الأخرى، مما يجعلها غير مستدامة من الناحية المالية للعديد من المسارح والشركات الإنتاجية، بالإضافة إلى أنها قد تواجه قيودًا فيما يتعلق بقدرتها على العرض والتفاعلية، حيث قد لا تكون قادرة على تقديم تجارب حية وديناميكية كما يمكن تحقيقها من خلال تقنيات أخرى.

رابعًا: عرض ومناقشة وتفسير نتائج السؤال الفرعي الثالث والذي ينص على: "ما مدى إسهام الواقع الافتراضي المسرحي في تكوين صورة البطل بالمسرح؟"

تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي، ومن ثَم ترتيب هذه العبارات تنازليًا حسب المتوسط الحسابي لكل عبارة، ويبين ذلك الجدول التالي:

الجدول رقم (٨) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة للبعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي.

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الاستجابة
١٣	تساهم التقنيات الإلكترونية في تقديم المعارك الضخمة والمشاهد الحركية المثيرة للبطل.	2.67	1.461	6	متوسطة
١٤	توضح التقنيات الإلكترونية الصراع الداخلي للبطل وتطور شخصيته على مدار العرض.	2.78	1.518	5	متوسطة
١٥	تعزز الأصوات الإلكترونية والمؤثرات الصوتية واقعية الصوت للبطل ومحيطه.	3.37	1.567	1	متوسطة
١٦	تعمل التقنيات الإلكترونية على تكثيف التوتر المرتبط بمواجهات البطل على المسرح.	2.57	1.492	7	منخفضة
١٧	تعزز التقنيات الإلكترونية إمكانية تفاعل البطل مع البيئة المحيطة والعناصر الطبيعية.	3.28	1.640	2	متوسطة
١٨	تعزز الأدوات الإلكترونية من تأثيرية مواجهات البطل مع الصعاب	2.86	1.339	4	متوسطة

	والمخاطر في المسرح.				
١٩	يتم استخدام التقنيات الإلكترونية لتحويل مواقف الصراع والمواجهات التي يمر بها البطل إلى تجارب ملحمية.	**3.16**	**1.653**	**3**	متوسطة
المتوسط العام		**2.96**	**.663**	متوسطة	

يتبين من الجدول السابق: أن المتوسط العام للبعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي، جاء بمتوسط حسابي قدرة (**2.96**) وانحراف معياري (**.663**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء في الترتيب الأول العبارة رقم (١٥) (تعزز الأصوات الإلكترونية والمؤثرات الصوتية واقعية الصوت للبطل ومحيطه) بمتوسط حسابي (**3.37**) وانحراف معياري (**1.567**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء في الترتيب الثاني العبارة رقم (١٧) (تعزز التقنيات الإلكترونية إمكانية تفاعل البطل مع البيئة المحيطة والعناصر الطبيعية) بمتوسط حسابي (**3.28**) وانحراف معياري (**1.640**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، ويليه في الترتيب الأخير العبارة رقم (١٦) (تعمل التقنيات الإلكترونية على تكثيف التوتر المرتبط بمواجهات البطل على المسرح) بمتوسط حسابي (**2.57**) وانحراف معياري (**1.492**) وبدرجة استجابة (منخفضة)، بينما تراوحت الانحرافات المعيارية لعبارات البعد الثالث بين (**1.339-1.653**) وهي قيم مرتفعة مما يدل على تباين آراء أفراد عينة البحث نحو تلك العبارات.

ويمكن تفسير حصول البعد الثالث: الواقع الافتراضي المسرحي، على درجة استجابة (متوسطة)، إلى صعوبات في عمليات الإنتاج والتنفيذ لاستخدام التقنيات الافتراضية في المسرح التي تشكل عائقًا يؤثر على جودة واعية الأبطال بشكل كامل، وقد لا يكون هنالك توجه كافٍ نحو استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المسرح بسبب عدم فهم قيمتها وتأثيرها على تجربة المشاهدين.

خامسًا: عرض ومناقشة وتفسير نتائج السؤال الفرعي الرابع والذي ينص على: "ما مدى إسهام المسرح المعزز في تكوين صورة البطل بالمسرح؟"

تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات البعد الرابع: المسرح المعزز، ومن ثَم ترتيب هذه العبارات تنازليًا حسب المتوسط الحسابي لكل عبارة، ويبين ذلك الجدول التالي:

مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم
Print ISSN: - 2974-394X
Official URL: - https://msite.journals.ekb.eg/

الجدول رقم (٩) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة للبعد الرابع: المسرح المعزز.

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الاستجابة
٢٠	تساهم الأدوات الإلكترونية في توضيح أفكار النص المسرحي.	**3.03**	**1.515**	**4**	متوسطة
٢١	يتم دمج التقنيات الإلكترونية مع النص المسرحي لخدمة القصة وشخصياتها.	**3.57**	**1.543**	**1**	عالية
٢٢	يسمح المسرح المعزز بإضافة الرسوم المتحركة للإعداد تجربة مشاهدة ممتعة للجمهور.	**2.92**	**1.528**	**5**	متوسطة
٢٣	يوفر المسرح المعزز تجربة فريدة للجمهور في التجربة المسرحية.	**3.43**	**1.462**	**2**	عالية
٢٤	يساعد المسرح المعزز في جعل العروض المسرحية أكثر جاذبية لفئات متنوعة من الجمهور.	**2.82**	**1.444**	**6**	متوسطة
٢٥	تساهم التأثيرات البصرية في تفاعل الجمهور مع المسرحية .	**3.27**	**1.461**	**3**	متوسطة
المتوسط العام		**3.17**	**.682**		متوسطة

يتبين من الجدول السابق: أن المتوسط العام للبعد الرابع: المسرح المعزز، جاء بمتوسط حسابي قدرة (**3.17**) وانحراف معياري (**.682**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، وجاء في الترتيب الأول العبارة رقم (٢١) (يتم دمج التقنيات الإلكترونية مع النص المسرحي لخدمة القصة وشخصياتها) بمتوسط حسابي (**3.57**) وانحراف معياري (**1.543**) وبدرجة استجابة (عالية)، وجاء في الترتيب الثاني العبارة رقم (٢٣) (يوفر المسرح المعزز تجربة فريدة للجمهور في التجربة المسرحية) بمتوسط حسابي (**3.43**) وانحراف معياري (**1.462**) وبدرجة استجابة (عالية)، ويليه في الترتيب الأخير العبارة رقم (٢٤) (يساعد المسرح المعزز في جعل العروض المسرحية أكثر جاذبية لفئات متنوعة من الجمهور) بمتوسط حسابي (**2.82**) وانحراف معياري (**1.444**) وبدرجة استجابة (متوسطة)، بينما تراوحت الانحرافات المعيارية لعبارات البعد الرابع بين (**1.444-1.543**) وهي قيم مرتفعة مما يدل على تباين آراء أفراد عينة البحث نحو تلك العبارات.

ويمكن تفسير حصول البعد الرابع: المسرح المعزز، على درجة استجابة (متوسطة)، إلا أن تكاليف تطبيق التقنيات الواقع المسرح المعزز باهظة، مما يجعلها صعبة الإمكانية بالنسبة للعديد من المسارح والمؤسسات الثقافية، وقد يفتقر العديد من صناع المسرح والمخرجين إلى الخبرة الكافية في استخدام وتطبيق التقنيات الواقع المسرح المعزز، مما يقلل من اهتمامهم بها.

خاتمة

استعرض البحث الحالي أهمية التفاعل بين التقنيات الإلكترونية وأداء الممثل لتعزيز صورة البطل لإحداث تحولٍ مهمٍ في العمل المسرحي، والتفاعل بحرية مع المشاهد المسرحية وتجربة الفنانين للتقنيات الجذابة بالاعتماد على المؤثرات الصوتية والبصرية للحصول على تجربة جذابة أكثر تشويقًا، وقد تم التطرق إلى بعض أنواع التقنيات مثل الليزر والواقع المعزز والواقع الافتراضي، لتعزيز التجربة التفاعلية وتحويلها إلى تجربة محسوسة بسبب روعة أداء البطل؛ إلا أن هناك العديد من التحديات التي تحول دون توظيف التقنية الحديثة في تعزيز صورة البطل ولعل أبرزها الكلفة العالية لتلك التقنيات، وقلة المعرفة والمهارات بتوظيفها في العمل المسرحي، والتنسيق الدقيق بين العناصر الخاصة بالتقنية والأداء الحي للبطل.

ملخص النتائج:

- تبين أن المتوسط العام لأبعاد التقنيات الإلكترونية المساهمة في تكوين صورة البطل بالمسرح، قد جاء بمتوسط حسابي (**3.04**) وانحراف معياري (**.465**) وبدرجة استجابة (متوسطة).
- وجاء مستوي إسهام الإسقاط الضوئي في تكوين صورة البطل بالمسرح بمتوسط حسابي (**2.85**) وانحراف معياري (**.682**) وبدرجة استجابة (متوسطة).
- وجاء مستوي إسهام تقنية الهولوجرام في تكوين صورة البطل بالمسرح بمتوسط حسابي (**3.34**) وانحراف معياري (**.692**) وبدرجة استجابة (متوسطة).
- وجاء مستوي إسهام الواقع الافتراضي المسرحي في تكوين صورة البطل بالمسرح بمتوسط حسابي (**2.96**) وانحراف معياري (**.663**) وبدرجة استجابة (متوسطة).
- وجاء مستوي إسهام المسرح المعزز في تكوين صورة البطل بالمسرح بمتوسط حسابي (**3.17**) وانحراف معياري (**.682**) وبدرجة استجابة (متوسطة).

التوصيات:

- استخدام أحدث التقنيات في مجال الإضاءة لإبراز البطل وتعزيز تأثيره على المسرح، مثل تقنيات الإضاءة المتحركة، والإضاءة بالليزر وغيرها من التقنيات المبتكرة.
- تحديد اللحظات الرئيسية في أداء البطل والقيام بتنسيق الإسقاط الضوئي بشكل متقن مع حركته على المسرح لخلق تأثير درامي قوي.
- استخدم تأثيرات إضاءة خاصة لتمثيل القوى الخارقة أو الصفات الخاصة بالبطل بشكل مبتكر وملهم، وإضافة عمق وبعد إلى شخصية البطل وجعلها تظهر بشكل بارز وفريد.
- تدريب العاملين في المسرح بشكل كامل على كيفية التعامل مع تقنية الهولوجرام لتحسين فهمهم للتقنية واستخدامها بكفاءة.
- وضع تقنية الهولوجرام في سياق العرض المسرحي بشكل متناسق ومتناغم لتكوين تجربة متكاملة للجمهور.
- دراسة ردود الأفعال لدى الجمهور واستيعاب ملاحظاتهم لتحسين تجربة استخدام تقنية الهولوجرام وتشغيلها بشكل أفضل في المستقبل.
- توفير نصوص مسرحية غنية بالتفاصيل تساعد الفنانين على تجسيد شخصية البطل بشكل ملهم وواقعي.

المقترحات البحثية: إجراء أبحاث مستقبلية حول:

- أثر تقنيات الواقع الافتراضي في بناء شخصيات البطولة في المسرح.
- دور تقنية التقاط الحركة في إحياء شخصيات البطولة المسرحية.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

- إبراهيم، ثروت عبد اللطيف. (٢٠٢٣). التكنولوجيا الرقمية كأحد عناصر التشكيل في تصميم المنظر المسرحي عند ريتشارد فنكليستين "دراسة تحليله". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، *٨* (٩)، ٣٢٧-٣٠٥.
- أبو المجد، أحمد شحاتة؛ عبد الرحمن، أكمل حامد؛ عبد العزيز، منى عمر. (٢٠١٨). التقنيات الحديثة المستخدمة في تصميم مناظر العروض الاستعراضية المعاصرة. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، ٣ (١٢)، ٥٨-٣٩.
- أحمد، طيف جبار رؤوف. (٢٠٢٢). التقنيات الرقمية وتطبيقاتها في عروض مسرح الطفل. *مجلة دراسات تربوية*، *١٥* (٥٨)، ١٨٣ - ٢٠٢.
- بوعناني، سمير. (٢٠١٧). شخصية جحا من قناع الانتحال إلى صورة البطل في مسرحية "جحا والناس" لمحمد بن قطاف. *مجلة النص*، ٤ (١)، ١١- ٢٤.
- تيايبية، عبد الوهاب. (٢٠٢٣). مستقبل المسرح في ضوء التكنولوجيا الرقمية. *مجلة الآداب والعلوم الإنسانية*، ١٦ (٠١)، ٤٤٥-٤٦٤.
- الجباس، هشام محمد. (٢٠٢١). رؤية مستقبلية لعرض المسرح المكشوف بمحافظة المنيا. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، ٦ (٢٧)، ٥٠٦-٥٣٠.
- درويش، محمود أحمد. (٢٠١٨). *مناهج البحث في العلوم الإنسانية*. مصر: مؤسسة الأمة العربية للنشر والتوزيع.
- ستيتي، رحمة نفسية. (٢٠٢٢). أدب الطفل الرقمي في الجزائر –عرض جيل الإنترنت أنموذجا-. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة ٨ماي ١٩٤٥ قالمة، الجزائر.
- سليمان، أميرة فؤاد. (٢٠١٩). متطلبات تصميم الحلي كمكملات للملابس في عروض المسرح. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، ٤ (١٥)، ٩٨-١١٤.
- الشافعي، نشوى محمد؛ فاروق، عمرو أحمد. (٢٠٢٠). تصميم الأزياء التعبيرية ودورها التشكيلي في تحقيق سينوغرافيا المسرح المصري. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، ٥ (٢١)، ٥٢٢-٥٠٣.

- العباس، نبراس هشام؛ كاظم فيد عباس. (٢٠١٩). التحولات النفسية لشخصية البطل في النص المسرحي التعبيري. *مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية*، (٤٢)، ٩١٥-٨٩٨.
- علي، وئام وافي. (٢٠١٩). المتغير الأدائي لتقنيات الممثل في عروض مسرح ما بعد الحداثة. *مجلة الأكاديمي*، (٩٢)، ٤١- ٥٦.
- الفرحان، طالب عبد الحسين. (٢٠٢١). التقنية وجمالياتها في عروض (عقيل مهدي) المسرحية - نماذج مختارة. *مجلة آداب الفراهيدي بجامعة تكريت*، ١٣ (٤٧)، ٣٢٠-٣٤٣.
- مباركي، كنزة. (٢٠٢١). توظيف تكنولوجيا الوسائط المتعددة في الإعلام والمسرح الجامعيين. *المجلة الجزائرية للعلوم الاجتماعية والإنسانية*، ٩ (١)، ٣٩٥ - ٤١٨.
- محمد، هالة محمد طايع. (٢٠٢٢). البطل وبنية النص السردي. *مجلة الدراسات العربية*، ٤٦ (٥)، ٢٢٨١- ٢٢٩٤.
- المغربي، ليلي عبدالرحيم. (٢٠١٨). المعالجة الفنية المعاصرة في استخدام تكنولوجيا الهولوجرام في تصميم أزياء المسرح. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، (١٠)، ٤٥٨- ٤٧١.
- الموسوي، خلدون كاظم هاشم مصطفى. (٢٠٢١). صورة البطل في شعر لسان الدين بن الخطيب: دراسة تحليلية. *مجلة الدراسات المستدامة*، ٣ (٤)، ٢٩- ٤٤.
- الموقع الرسمي لجردية دنيا الوطن.(٢٠٢٤). المسرح الكويتي كان نجما فهوى، تم الاسترجاع بتاريخ ٢٠٢٤/٣/٣١، متاح على الرابط التالي:
https://pulpit.alwatanvoice.com/content/print/257376.html
- الموقع الرسمي لجريدة القبس .(٢٠٢٤). المسرح الكويتي.. إخفاقات.. نجاحات.. نظرة مستقبلية ٤/٢ الفنانون: الحكومة ومجلس الامة يعرقلان مشاريع الثقافة والمسرح تم الاسترجاع بتاريخ ٢٠٢٤/٣/٣١ متاح على الرابط التالي:
https://www.alqabas.com/article/67992-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD-%D8%A7%D9%84%D9%83%D9%88%D9%8A%D8%AA%D9%8A-%D8%A5%D8%AE%D9%80%D9%81%D9%80%D8%A7%D9%82%D9%80%D8%A7%D8%AA-%D9%86%D9%80%D9%80%D8%AC%D9%80%D8%A7%D8%AD%D9%80%D8%A7

ثانيًا: المراجع الأجنبية

- Burnett, C., Merchant, G., Parry, B., & Storey, V. (2019). Conceptualising digital technology integration in participatory theatre from a sociomaterialist perspective: ways forward for research. *Research Papers in Education*, *34*(6), 680-700.
- Chang, K. (2014). *Researching the actor's process through performance*. Master Thesis. University of California, Santa Cruz
- Christensen, L. L. (2018). *TE Lawrence: The Creation of a Hero.* (Unpublished Doctoral dissertation), University of Iceland, Iceland.
- Creative Australia, (2023), The Digital Front Row: Understanding online and digital theatre audiences. Australia Government Accessed at: https://creative.gov.au/wp-content/uploads/2023/12/Understanding-Online-and-Digital-Theatre-Audiences-Report_FA_Tagged.pdf (20-3-2024).1-30.
- Gozalova, M. R., & Gazilov, M. G. (2021). The problem of representation of the concept “hero image” in the linguistic and educational process. Journal for Educators, Teachers and Trainers, 12(2), 88-93.
- Kapsala. S. (2018). *Digital Transformation in Theatrical Performances*. (Master thesis, International Hellenic University).
- Katsalis, A., Christantonis, K., Tsioustas, C., Kaplanoglou, P. I., Kaliakatsos-Papakostas, M., Katsamanis, A.& Loupi, D. (2022, September). NLP-Theatre: Employing Speech Recognition Technologies for Improving Accessibility and Augmenting the Theatrical Experience. In *Proceedings of SAI Intelligent Systems Conference* (pp. 507-526), Cham: Springer International Publishing.
- Monteverdi, A. M. (2020). The new formats of the multimedia theatre. *AMFITEATER*, *8*(2), 1-22.
- Morehart, K. (2021). The Elements of Onstage Lighting and How it Could Impact the Emotion of an Audience. (Unpublished honor dissertation), Ouachita Baptist University, United States of America.

- Nodira, P., Umida, Y., & Najibahon, M. (2020). The Relevance of integration of modern digital technologies in teaching mathematics. *Бюллетень науки и практики*, *6*(4), 438-443.
- Passante, A. R. (2021). A New Normalcy? A Look into the Future of Collaboration: An Examination in Online, Digital Theatre. *Music*. (2). https://scholarsarchive.library.albany.edu/honorscollege_music/2
- Pike, S. (2019). "Make it so": Communal augmented reality and the future of theatre and performance. *Fusion Journal*, (15), 108-118.
- Tajtáková, M. (2014). Theatre in the Digital Age: When Technology Meets the Arts. In *9th International Workshop on Knowledge Management. Trenčín: Vysoká škola manažmentu v Trenčíne, URL: http://www. cutn. sk/Library/proceedings/km_2014/PDF% 20FILES/Tajtakova. pdf [in English]*.1-8.
- Wiseman, S., van der Linden, J., Spiers, A., & Oshodi, M. (2017, June). Control and being controlled: Exploring the use of technology in an immersive theatre performance. In *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems* (pp. 3-14).
- Saumantri, T. (2023). Hegel's Rationalism: The Dialectical Method of Approaching Metaphysical Problems. *Jurnal Filsafat Indonesia, 6*(3), 455-464.