Conference Proceedings: Enhancing the Role of Islamic, Social, and Human Studies in Building Society, Volume 23, July 2026.

ISSN(Print): 1813-4521 OnLine ISSN:2663-7502
Journal Of the Iraqia University
available online at
https://iasj.rdd.edu.iq/journals/journal/view/247

توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر

م.م عدنان محمود قاسم

وزارة التربية- مديرية تربية كركوك

Adnan Mahmood Qasim - Kirkuk Education Directorate
Adnanmk1980@gmail.com

الملخص :

لاشك من ان التقنية الرقمية الحديثة اختزلت جهود حثيثة ووفرت على المخرج صناعة رؤاه وتحقيقها على ارض الواقع بعد ان كان معظمها حبيس المخيلة الاخراجية ومنها الشخصية الرقمية التي تمتلك القدرة على ايهام المتلقي عبر الخيال العلمي لذا عمد الباحث الى دراسة ذلك التوظيف وقسمه الى اربعة فصول اذ تناول في الفصل الاول مشكله البحث التي اختزلها بالسؤال التالي (ما وكيف يتم توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر) فضلا عن اهمية البحث وهدف البحث (الكشف عن توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر) فضلا عن الحدود وتحديد المصطلحات الواردة في موضوع البحث وفي الفصل الثاني الاطار النظري وقسمه الباحث الى مبحثين تناول في المبحث الاول (مفهوم الشخصية والتقنية الرقمية) والمبحث الثاني (صناعة الشخصية الرقمية) ومن ثم اختتم الفصل بأبرز ما اسفر عنه الاطار النظري من مؤشرات . وفي الفصل الثالث اجراءات البحث وتناول الباحث عينه بحثه التي تم اختيارها بشكل قصدي وهي مسرحية (Worlds Away Cirque du Soleil) ضمن عروض السيرك الرقمي بالإضافة الى منهجية البحث الوصفية ومن ثم قاب الباحث بتحليل العينة وفي الفصل الرابع نتائج البحث اذ توصل الباحث الى اهم النتائج والاستنتاجات والتوصيات والمقترحات وقائمه المصادر والمراجع وملخص البحث باللغتين العربية والانكليزية .الكلمات المفتاحية : توظيف – الشخصية – الرقمية

Abstract :

There is no doubt that modern digital technology has reduced strenuous efforts and saved the director the ability to create his visions and realize them on the ground after most of them were confined to the directorial imagination, including the digital character that has the ability to delude the recipient through science fiction. Therefore, the researcher studied this employment and divided it into four chapters. In the first chapter, he addressed the research problem, which he summarized in the following question (What and how is the digital character employed in the contemporary theatrical performance), in addition to the importance of the research and the aim of the research (revealing the employment of the digital character in the contemporary theatrical performance), in addition to the limits and definition of the terms included in the research topic. In the second chapter, the theoretical framework was presented, and the researcher divided it into two sections. In the first section, he addressed (the concept of character and digital technology), and in the second section (the creation of the digital character). Then, he concluded the chapter with the most prominent indicators that resulted from the theoretical framework. In the third chapter, the research procedures were discussed, and the researcher discussed his research sample, which was chosen intentionally, namely the play (Worlds Away Cirque du Soleil) within the digital circus shows, in addition to the descriptive research methodology. Then the researcher analyzed the sample, and in the fourth chapter, the research results were presented, as the researcher reached the most important results, conclusions, recommendations, suggestions, a list of sources and references, and a summary of the research in both Arabic and English.Keyword: employment- character – digital

مشكلة البحث :

لاشك من ان الشخصية هي المحرك الاساس والعنصر الديناميكي لجميع فنون الدراما البصرية والمشهدية ومنها الفلم السينمائي فلا موضوع او حدث يروج لهدف ما او رسالة تنقل الى متلقي الا عن طريق (الشخصية) ذلك السلوك الفردي والجمعي عبر التركيب المزاجي الديناميكي سواء

كانت اعتيادية ممثل حي او رقمية مصنعه عبر البرمجيات الحديثة المقترنة بالفنون عن طريق الوسائط المتعددة ونتاجها الجمالي وما احوج الدراما والافلام السينمائية والتلفزيونية لاسيما التجارية منها اذ تكون حافلة بالشخصية الرقمية التي تمتلك من القدرة ما تفوق الشخصية الاعتيادية في السلوك والاداء الخارق لاسيما في ظل الذكاء الاصطناعي اي ما بعد الثورة الرقمية التي غزت الفن المقترن بالعلوم المجاورة ولغة الحواسيب لذا كان للمختصين في فنون السينما تخطي ذلك الحيز المعرفي في ميدان الفن السينمائي على مستوى الاخراج تلك الممارسة الجمالية التي ترفد الابداع للأرصدة الفنية اذا تمكن الباحث من رصد تلك الظاهرة الفنية والجمالية المقترنة بالعلوم وحدد مشكلة دراسته في السؤال التالي (كيف يتم توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر؟) .

اهمية البحث والحاجة اليه :

تسعى أهمية البحث الحالي في دراسة (توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر) وما ينتج عنه من أثر لعناصر الفن المسرحي وما يحمله هذا الموضوع من قيم إبداعية وجمالية عند المشاهدة والقراءة المفتوحة لمنظومة خطاب تلك الشخصية في العرض المسرحي.

فيما تكمن الحاجة اليه: من انه دراسة تهتم بـ(توظيف الشخصية الرقمية العرض المسرحي المعاصر) كونه دراسة تفيد طلبة كليات الفنون الجميلة ومعاهدها وجميع المختصين في الاخراج السينمائي، بتعرفهم على (توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر)، وما تحققه من رصيد معرفي وجمالي وحرفي للمهتمين باختصاص الفنون المسرحية على مستوى الاخراج.

هدف البحث :

سيحدد الباحث هدف البحث وهو : الكشف عن توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر.

حدود البحث :

الحد الزمني : ٢٠١٢

الحد المكاني: سيرك فيلادلفيا – الولايات المتحدة الامريكية .

الحد الموضوعي: دراسة توظيف الشخصية الرقمية في العرض المسرحي المعاصر.

تحديد المصطلحات :

توظيف –employment

لغة: عَرَّفه (ابن منظور) من خلال الزام الشيء ووضعه في مكانه. ويقال " وَظَف فلاناً وظفاً اذ تبعه مأخوذاً من الوظيف ويقال أستوظفَ ، أستوعب ذلك كله " [١]

اصطلاحا :

عرفه (سكوت) " التوظيف من الوظيفة وهي الفائدة المعينة التي يحققها الشيء" [٢]

وعرفه (صليبا) " العمل الخاص الذي يقوم به الشيء أو الفرد , في مجموعة مرتبطة الأجزاء ومتضامنة ... وتطلق الوظيفة في علم الحياة على مجموع الخواص الضرورية لبقاء الكائن الحي" [٣]

التعريف الاجرائي :

عملية صناعة وتركيب الشخصية الرقمية وتحديد مساراتها في اللقطة لشد المتلقي وامتلاك المعنى .

الشخصية – personality:

لغة: عرفها الرازي بانها " الشخص سواء الإنسان وغيره تراه من بعيد وجمعه في اللغة (أشْخُص) وفي الكثرة (شُخُوص) و (أشخاص) و(شخَص) بصره من باب خضع فهو (شاخصُ) إذا فتح عينيه وجعل لا يَطْرف . و(شَخَص) من بلد إلى بلد ذهب وبابه خضع أيضاً و(أشخصه) غيرهُ " [٤]

اصطلاحا :

عرفها (كاتل) بانها " ما يمكننا من تنبؤ سلوك سيفعله الشخص عندما يوضع في موقف معين " [١]

وعرفها (روجرز) بانها " كل منظم يتصرف بشكل كلي في المجال الظاهري بدافع تحقيق الذات والسلوك الهادف لتحقيق النمو والتحرر" [٢]

الرقمية – Digital

لغة: جاءت كلمة الرقمي من " الرقم اي رقم رقماً كتب الكتاب بيّنه وأعجبه بوضع النقط والحركات " [٣]

اصطلاحا :

عرفها (عماد) " هي التقنية التي يمكن بموجبها إعادة تقديم الإشارات التماثلية (Analog) في شكل إشارات ثنائية رقمية (Digital) واستخدمت هذه التقنية في الأصل في الحاسبات الآلية (computer) ثم تطورت ليستفاد من مزاياها في مختلف أنواع الاتصال , ويتم التعبير بموجبها في شكل سلسلة من الإشارات وتتخذ كل الحروف والصور والرسوم والأشكال والأصوات رموزاً , وسميت رقمية لاعتمادها على لغة الحاسوب العشرية الرقمية التي تكون ضمن مسار ثنائي من رقمين (٠ , ١) وتشمل كل الأجهزة والتقنيات الحديثة التي تعمل بنظام الكتروني ثنائي " [١]

التعريف الاجرائي الشخصية الرقمية : هي شخصية ضوئية يتم صناعتها عبر برمجيات الحاسوب (خيالية) تمتلك القدرة على السلوك الخارق والخيالي عبر الاداء المتعدد في العرض المسرحي .

المبحث الاول : مفهوم الشخصية والتقنية الرقمية

أنتجت الألفية الثالثة تقنيات حديثة امتلكت فاعلية دخلت حقول العلم والمعرفة الإنسانية عبرها اقترن العلم بالفن فأصبح نتاجا عصريا يتسم بعملية تحقيق الخيال بصورة مادية , وتعد التقنية الرقمية (Digital Technology) التي غزت بنتاجها جميع المجالات ثورة على التقنية التقليدية اذ اختزلت فائض الكلفة الانتاجية للعمل الفني على مستوى التلفزيون والسينما والمسرح وكافة الفنون البصرية اذ تم ذلك عبر الوسائط المتعددة (media)التي حققت الخيال على الواقع فدعت تسمية نتاجها بالواقع المدمج (augmented reality) اي المدمج بين الحقيقة والخيال الضوئي المرسوم عبر تلك الوسائط .والتقنية الرقمية هي التي يتم بموجبها إعادة تقديم الإشارات التناظرية(Analog) في شكل إشارات رقمية (Digital) وهي " التي يعود لها الفضل في المزج بين تقنية الحاسبات وتقنية الاتصالات , وهي تعنى عالم الأرقام (Digital World) الذي فيه تخزن وتنقل المعلومات بأنواعها المختلفة في هيئة سلاسل أو تشكيلات من رقمي(الصفر والواحد) ".[١]وهذه هي لغة أجهزة الكمبيوتر التي تقدم (الواقع الافتراضي) الذي يخاطب ادراك المتلقي للنتاج الفني(فالواقع المدمج) هو واقع محسوس يفترض الخيال حقيقة امام المتلقي , ان الوسائط المتعددة هي من تصنع الواقع الافتراضي والشخصية الرقمية في الفلم السينمائي عبر وحدات معالجة ووحدات الادخال وحدات الاخراج المقترنة بالحاسوب وداخل جهاز الحاسوب (البرامج) , ان الوسائط المتعددة " وسائل بصرية وسمعية معا... يكون من ضمنها استخدام الكومبيوتر ... عبر عرض ودمج النصوص والرسومات والصور والصوت بروابط وأدوات تسمح للمستخدم بالاستقصاء والتفاعل والاتصال " [٢]تعتبر اللغة الرقمية هي الأكثر تعبيراً واستعمالاً في أجهزة (الوسائط المتعددة) على مستوى الفنون السمعية والبصري فقد افادت المستخدمين من مخرجين ومصممين في صناعة الشخصية الرقمية .وعلى مستوى السينما تعددت "مجالات استخداماتها اتسعت أكثر بعد التحسينات التي طرأت عليها، وبدأت تقدم حلولاً كثيرة لمشكلات إنتاجية وتقنية بكفاءة عالية بعد إصدارات الأجيال المتطورة لتلك البرمجيات جعلت وظائفها تتسع لتصل إلى أهم ميدان الفن تعاملاً مع الصور المتحركة " [١]اذ حققت السرعة في الاداء والاختصار بالوقت عبر تفاعلها مع الواقع الحقيقي للمتلقي والذي يشمل محيطه وبيئته , و تمتلك الوسائط المتعددة مجموعة اجهزة تقوم على صناعة واقع مدمج عبر التقنية الرقمية ومنها :

١. الحاسوب : يمتلك دور الاستوديو والمخرج والمصمم عبر المعالجة الرقمية التي تتعلق بمواصفاته (تنظيم – سرعات – ذاكرات – الدقة بالأداء– الاختصار بالزمن) فعبر تلك التقنية الحديثة يتم تحويل الخيال الى واقع عبر ما يقوم به من عملية تمثيل البيانات رقمياً , بمعنى إن كل ما يدخل إليه من بيانات يتحول إلى معالجة رقمية , ومن الممكن تحويل هذه البيانات مرةً أخرى إلى صورتها الأصلية عند استرجاعها من الكمبيوتر لتكون في صورة مقروءة [٢] .فهو يعزز المادة (البيانات) الفيديو بالموسيقى والمؤثر الصوري والصوتي والصورة الافتراضية كتأسيس اول عبر وحدات الادخال كالكاميرات ومن ثم الى وحدات الاخراج المتمثلة بالعارضات والشاشات والاجهزة الاخرى.ان الشخصية الرقمية هي نتاج الوسائط المتعددة المتمثلة بالحواسيب والبرمجيات التي تسعى الى صناعتها واضافة السلوك الادائي المتمثل بالصوت والحركة اليها وجعلها في بيئة رقمية تحاول شد المتلقي الى الحدث وتجلت تلك الشخصية في معظم الافلام السينمائية سواء كانت خيالية (غير حقيقية) مفترضة امتلكت تلك الشخصيات القدرة على شد المتلقي عبر ما تقدمه من سلوكيات ادائية تحمل المتلقي الى عالم من الخيال العلمي والغرائبية في بيئات متعددة خارقة للخيال عبر عالم اللامالوف .

٢. جهاز (Kinect) احد وحدات الاخراج جهاز يمتلك تقنية الهيلوغرام عرض الصورة على هيئة ضوء مجسم (3d) ثلاثي الابعاد وكذلك تقنية الاستشعار عن طريق الاشعة الحمراء (IR) اذ يتم التحكم بالبيئات والاشياء تفاعليا وتغييرها عبر ما يعرضها عن طريق ايماءات وحركة الجسم , كذلك يمكن عبره اضافة اصوات ومؤثرات فيديو تدعم الفكرة وتجعل المتلقي في جو خيالي قادر على التوصل [٢] ويستخدم الجهاز بعرض الالعاب

التفاعلية والرياضية , هناك مثال لعرض لقطة اعلانية ما بين شخصية افتراضية يصنعها الجهاز وبين شخصية حقيقية اذ تقوم الشخصية الافتراضية بمحاكاة وتقليد الشخصية الحقيقة لذلك كان لنتاج تلك التقنية الاثر الكبير في تصميم الشخصية الرقمية في الفلم السينمائي كما في الصور(١-٢):

اذ يعتبر هذا الجهاز ذات المجس الضوئي الذي يتحكم بالصورة بدون فارة عبر المرايا الاستشعار التي يتحسسها في حركة الجسم الحي المقابل له و تعتبر هذه التقنية من التقنيات الرقمية المتطورة والتي تتميز بخاصية إنتاج الإضاءة الملونة , وهناك أساليب عديدة تستخدم في أجهزة الإسقاط الضوئي في المعالجة الرقمية للضوء يمكن بهما خلق صور ملونة ، وأخرى عادية , تستخدمها أجهزة عرض بشريحة واحدة وأجهزة عرض أخرى تستخدم ثلاث شرائح .ان تلك الوسائط المتعددة صنعت استوديوهات افتراضية يمكن للمصمم او التقني عبرها تنفيذ اي مادة اعلانية او سينمائية " وهذه التقنية تسمى بالديكور الافتراضي أو الأستوديو الافتراضي يتم عبرها تصوير الأشخاص في محيط ثلاثي الأبعاد مطلي بلون واحد ومضاء جيد جداً أو متساوية في أرجاء موقع التصوير كلها. فهي عبارة عن واقع مصنع يصور المستخدم في فضاء ثلاثي الأبعاد وهي محاكاة (الحاسوب) لأشكال حقيقية من الواقع يمكنها التفاعل مع الإنسان " [٢]على الرغم من وجود الحوار بين الشخصية الرقمية (الافتراضية) والشخصية الحقيقية الا ان المؤثرات الصوتية قد عززت دور المشهد السينمائي , فقد صنعت جوا جمالي تحققت عبره الدهشة والاثارة , اذ نجد زوايا الكاميرا واحجامها لعبت دورا كبيرا في التصوير وكذلك نظام المعالجة والتحرير الرقمي في جهاز الحاسوب الذي مكن اداء حركات وايماءات الشخصية الرقمية الافتراضية في محيط التصوير مع الممثل الحقيقي من اجل ايهام المتلقي بالواقع .

المبحث الثاني : صناعة الشخصية الرقمية

عمل المخرجين على توظيف التقنية الرقمية التي تزامنت مع الفن من توفير الوقت والكلفة في صناعة الشخصيات والمناظر والخلفيات السينمائية في افلام الخيال العلمي , لقد كانت الرغبة للإنسان بالتطلع عبر التفكير الى معرفة المستقبل والتأمل بموجوداته لان " العلم ليس أكثر من تمرين نظري عائد إلى التخيل الخصب للإنسان وان الاكتشافات العلمية لم تكن تؤخذ مأخذاً حقيقياً جادا ذلك إنها لم تكن لتفعل فعلها بين الناس بكيفية بديهية والذين كانوا يهتمون بالعلم كانوا يلقبون (فلاسفة الطبيعة) وجهودهم لاختراق غرائب العالم كانت تظل حبيسة السر المكنون" [١] فابتكر حكايات تطورت بعدها الى دراما ومن ثم سينما حملت شخصيات غير مألوفة وبيئات متعددة عبر خياله الابداعي من اجل جذب المتلقي عبر السرد المرئي كما كان سابقا في القصص والاساطير المروية التي تحمل خيالات ميثولوجيه , تتميز هذه الأفلام بتحقيق هدف خاص بها كنوع سينمائي، وهو رسم خريطة خيالية للعلاقات الاجتماعية كما وُجدت وتغيرت بفعل الظروف التقنية. لذلك، يميل الخيال العلمي كنوع سينمائي إلى التركيز أقل على السيكولوجية الفردية والأزمات الشخصية، مقارنةً بالاهتمام بالأوضاع العامة والأزمات الاجتماعية ان حبكته الاساسية وعقدته تأتي من تداعيات غير متوقعة وكبيرة تحدث بسبب المحققات والمنجزات التقنية وحركاته الدرامية تمتحن قدرة المجتمع ومؤسساته على البقاء واحتواء التحدي الذي يخلقه التغير الجذري للتحولات Transformation [٢]وتشير (الغريب) بان مميزات وخصائص افلام الخيال العلمي تظهر لنا مسبقاً ليس فقط (العالم الشجاع الجديد) والآلات المبهرة ولكن ايضا اخر تقنيات التقدم في اساليب التعبير السينمائي الخاصة . فالخطوة لديها في استخدام الجديد والغير عادي " من المؤثرات الخاصة" والتي تعمل على تحدي وتغيير ، ليس فقط عالم السرد الفيلمي ايضا الثبات والجمود في الوسيط Medium نفسه [١]لذا ان قدرة الخيال على رؤية الفكرة باعتبارها صورة ذهنية للأشياء ، لأنها تمتلك القدرة على عكس الواقع بفاعلية، وان اي مطابقة للصورة التي ينتجها الخيال للواقع تعد انعكاساً سلبياً، لأن الصورة هنا لا تفرق بين الواقع الخارجي وطريقة ملائمته ان المحرك الاساس للأفلام الخيال العلمي هي الشخصية المصنعة عبر البرامج والتطبيقات الالكترونية في جهاز الكومبيوتر والتي تدمج الفيديو والتصوير الحي مع الشخصية المصنعة ومن بين تلك البرمجيات هي :

١. برنامج 3d Max :

عبارة عن أستوديو ثلاثي الإبعاد يعمل على تصميم وصناعة إشكال فيدوية ومؤثرات مجسمة يمكن تركيبها في الفيديو والسينما وحتى العاب الكومبيوتر games وكذلك يمكن من خلاله صناعة بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع , وان هذا لبرنامج قد قلل من اليد العاملة والتكاليف الخاصة بالمادة المستخدمة في التصميم

و الأهم من ذلك يعمل البرنامج على تصميم الإشكال الآدمية (الشخصيات) بملامح معينة وألوان معينة ويمكن إضافة الحركة عليها والزي والأدوات التي تستخدمها في اللعبة أو الإعلان أو الفلم الكارتوني بتجسيم عالي جدا .

كذلك يقوم البرنامج بصناعة بيئة مجسمة ثلاثية الأبعاد افتراضية من أماكن واقعية من خلال شريط الأدوات عبر الايعازات والصور[1] ادناه :

١- صناعة النماذج : Modeling يتم فيها صناعة النماذج او وضع حجر الأساس للتصميم ويمكن فيها صناعة الشخصيات أو الكتل مثل بناء الاستيجات والمسارح.

2-الإضاءة :Lighting من خلالها يمكن ضبط شدة الإضاءة وأماكن سقوطها بشكل يحاكي الاضاءة الطبيعية .

3- .إضافة الخامات :Materials من عبرها يتم إضافة الخامات إلى النماذج المراد تصميمها .

4التحريك :Animation في هذه المرحلة يتم تحريك الشخصيات او النماذج التي قمنا بتصميمها وكذلك يمكن إنتاج فلم متحرك .

٥- الإخراج :Rendering هي أخر مراحل العمل ويتم فيها إخراج التصميم في شكل صورة أو فيلم .

تتمثل طريقة عمل الديكور أو الاستوديو الافتراضي في استخدام تقنية الكروما، التي تتيح فصل المشاهد الأمامية عن الخلفيات. عادةً ما يتم استخدام اللونين الأزرق أو الأخضر كخلفية، وقد أظهرت الدراسات أن اللون الأزرق هو الأكثر فعالية في عملية الفصل، لأنه يبتعد عن لون بشرة الإنسان، مما يؤدي غالبًا إلى فصل أنظف وخالٍ من العيوب التقنية. [3] ان برامج الحاسوب قد ساعدت في تحقيق الواقع وشد المتفرج من خلال برامج المونتاج وبدورها " تقدم صور لأشكال من خيال المصمم , تبدو واقعية وتعتمد على مهارة المستخدم لهذا البرنامج "[4] . وهذه البرنامج المشار أليه يتم عن طريقه بناء وتكوين البيئات الافتراضية (أو المكان الافتراضي) الذي تدور فيه الأحداث او الشخصيات الافتراضية سواء كانت إنسانية او حيوانية او فضائية غرائبية، ويحركها المصمم كيفما يشاء، وبذلك يعمد المخرج بأن يقوم بتصوير الشخصية الرقمية المتخيلة، ثم يدمجها في بيئة برمجية لبناء عالم متكامل يحيط بكافة التفاصيل الدقيقة. وتقوم هذه الشخصية بأفعال لا يمكن تجسيدها إلا ضمن هذه الحقيقة الافتراضية. [5] .

تتيح برامج الحاسوب إمكانية نسخ الشخصية الواحدة إلى عدة شخصيات بمجرد رسمها أو تصويرها مرة واحدة. يمكن تحريك هذه الشخصيات وفقًا للمتطلبات الدرامية للفكرة الإعلانية. كما يمكن للمصمم أو المخرج تصوير الممثل الحقيقي ثم إدخال صورته إلى برامج الحاسوب لتعديل ملامح الشخصية وتغيير مظهرها الخارجي، بالإضافة إلى إضافة سمات متعددة، مثل الإكسسوارات والأزياء المختلفة والماكياج، بما يتناسب مع الرؤية الإخراجية. يتم ذلك باستخدام عدة تقنيات، من بينها تقنية المشاكلة، التي تُعتبر تأثيرًا خاصًا يعمل مع الصور.

ما اسفر عنه الاطار النظري من مؤشرات

١. تتيح برمجيات الحاسوب إمكانية تصميم شخصيات رقمية تؤدي أدوارًا درامية في افلام الخيال العلمي .

٢. تتميز الشخصيات الافتراضية في افلام الخيال العلمي بمرونة الحركة وقدرتها على القيام بأفعال غير تقليدية، مما يمنحها صفات فريدة تجعلها تضاهي الشخصيات الحقيقية.

٣. تخضع الشخصية الرقمية في فلم الخيال العلمي الى سيطرة المخرج عر السلوك الادائي والحركي والصوتي .

٤. يوظف المخرج السرد السينمائي عبر الشخصية الرقمية في فلم الخيال العلمي لتمثل وجهات نظر القصة والمتلقي ولتبتعد عن النمطية في الاداء

٥. ان الشخصية الرقمية في الفلم الخيال العلمي هي شخصية مصنعة مفترضة لواقع داخل خيال المصمم او المخرج ليحاول بها شد المتلقي واثارة التشويق لديه والتأثر بسلوكها .

الفصل الثالث : اجراءات البحث

عينة البحث :

اختار الباحث مسرحية (Cirque du Soleil) بشكل قصدي وللأسباب الآتية :

١. لم يسبق تناولها من قبل الدراسات السابقة .

٢. عينة حديثة تدخل في الشكل والمضمون للبحث .

أدوات البحث :

١. ما أسفر عنه الإطار النظري من مؤشرات .

٢. الخبرة الذاتية للباحث كونه مختص بالفنون المسرحية .

منهجية البحث : اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي , وذلك لتوافقه مع هدف البحث.

تحليل العينة :

عرض Cirque du Soleil Worlds Away

تأليف واخراج : أندرو آدمسون

سنة العرض ومكانه : ٢٠١٢ فيلادلفيا – الولايات المتحدة الامريكية .

الممثلون : إريكا لينز – إيجور زاريبوف – لوتز هالبهوبينر – جون كلارك– دالاس بارنت– تانيا دريويري .

قصة العرض :

لحظة اعجاب بين فتاة تتجول في ساحة مهرجان السيرك وشاب يعمل بنصب خيمة السيرك وهو لاعب سيرك تدور الاحداث من اجل التعارف تجر الجميع الى عالم غرائبي يفوق قدرة الانسان كانه انتقاله من الواقع الى الخيال عبر امكنة متغيرة وازمنة صفرية حفلت بالتحديات بين الشاب المفقود والفتاة والدليل (المهرج) وشخصيات العالم الخيالي الغرائبية وهي تبحث عن صورة في عالم ممتلئ بالصور , وبالتالي يتم اللقاء بينهم على ارض الواقع والقصة رسالة عاطفية رومانسية تدعوا الى ان الحب يقف بوجه جميع التحديات التحليل: حمل العرض اكثر من لوحة تجسدت فيه البيئة المكانية الرقمية المتغيرة التي حملت عدة مؤثرات رسمتها تقنية (الهيلوغرام) الضوئي عبر خيالات المخرج/المؤلف امتازت بتكوينات واشكال متعددة نقلت المتلقي من امكنة الى اخرى تفترض الواقع الحقيقي عبر حالات متعددة تفسر الموجودات وتهيمن على الحس الجمالي في المتلقي .وظف المخرج / المؤلف الوسائط المتعددة التقليدية (اللقطة السينمائية) التي شكلت فضاءات تجمع امكنة متعددة منها منازل في قرية تخرج منها(الفتاة) الشخصية الرئيسية مصحوبه بأغنية غربية ريفية عصرية , عند مرور القطار المتجه نحو الجنوب وفجأة تشاهد اعلان على بناية مدينة العاب وتضم عروض السيرك فتدخل اليه لتشاهد مقتطفات من عروض على جوانب الطريق المؤدي الى دور العرض واللوحة تضم امكنة تقليدية متعددة .شكل المخرج مجموعة امكنة عبر الوسائط المتعددة فجعل اكثر من مسرح ومكان داخل فضاء العرض الذي احتوى بيئات الشخصيات عبر الرسم الضوئي بالتقنية الرقمية وما احالته العدسة العارضة للأجهزة الى عالم من الخيال الضوئي المجسم (المثالي) في صناعة القصة فتعدد المكان من باحة سيرك يلعب فيها شخصية العاشق لاعب السيرك (الافتراضي) على الارجوحة المرتفعة عشرات الامتار فوق سطح الارض , ثم يفاجئ بملاحظة الشخصية الافتراضية الاخرى (الفتاة) التي يرغب التعرف عليها بين الجمهور فيرتبك ويسقط من حبل الارجوحة الى الارض (المكان الافتراضي) الذي تحول الى شاشة تفاعلية مكنت دمجت الواقع بالخيال لتتحول من خشبة سطح السيرك الى فجوة كثبان رملية تلتهم الشخصية الافتراضية الشاب والفتاة وتصحبهم الى امكنة متغيرة اخرى حيث عالم من الغرائبية في البيئات والشخصيات , يتغير مكان العرض لتتحول خشب المسرح الى بحيرة تعوم فيها الشخصيات الغرائبية التي تمثل اسماك مفترسة واعلى البحيرة المائية حيث فضاء الخشبة فكانت فيه خيول طائرة تمتطيها شخصيات غرائبية كل ذلك من اجل منع الدليل الذي هو بزي اشبه بالمهرج والفتاة من اللقاء بالشاب , لم تكن تلك الشخصيات حقيقية بل مرسومة بالحاسوب بأزيائها وحركاتها واصواتها ومؤثراتها (افتراضية) وكذلك البيئات المتعددة بألوانها واشكالها والتي حملت تكوينات جسدت فيه السمات الجمالية عبر العدسة من خلال الوحدة والتوازن والانسجام والترميز والتناغم لتصنع ايقاعات ضوئية طبقت خيالات المخرج في العرض .انقسم فضاء الخشبة الى عرضان مشتركان بين الخشبة وفضائها فالفضاء تضمن عرض هيكل السفينة والذي هو عبارة عن ارجوحة كبيرة تحمل الشخصيات المعلقة عليه وكأنهم طاقم سفينة تقليدية , والخشبة ضمت عرض راقص بين الشخصيات الغرائبية وكان اللوحة اصبحت حلم لامتناهي حافل بالتكوينات اللونية والشكلية , اما المنظر الرقمي فقد غطى فضاء العرض برسم حبال مائلة ومتشابكة ومستقيمة وكل تلك الاشياء جسمها الضوء عبر الوسائط المتعددة .

النتائج :

١. لعب المتغير المكاني في الصورة الجمالية للعرض مما حقق اثارة و ودهشة المتلقي عبر التقنية الرقمية والتفاعلية .

٢. حققت الوسائط المتعددة امكنة متغيرة لامتناهية مكنت التعبير الجمالي عبر الاداء والشكل الفني والجمالي للعرض .

٣. المكان التقليدي متناهي والمكان الافتراضي لامتناهي كونه يمتلك خاصية التعددية مما يضفي جمالية الشكل الفني .

٤. حقق المخرج عبر المتغيرات المكانية الرقمية الافتراضية واقعا مدمجا استطاع مناقشة اسمى قيم الانسان (الحب) في المجتمع .

٥. رسم الدور الادائي الحي مع الامكنة المتغيرة الافتراضية لوحات حافلة بأزمنة صفرية عكست مخيلة المخرج .

٦. عكس المتغير المكاني فلسفة العصر الحديثة المرقمنة والبنى المبرمجة لتضفي رصيدا معرفيا في النتاجات الإخراجية .

الاستنتاجات :

١. استند العرض على مخيلة المخرج وتقنيات الوسائط المتعددة في التصميم والتنفيذ لتضفي شكلا جماليا مغايرا للتقليدي .

٢. لعبت الثقافة التقليدية في الاداء مع التقنية المرسومة عبر نتاج الوسائط المتعددة بخلق عالم من الخيال على ارض الواقع .

٣. حقق العرض عبر متغيرات المكان على سمات جمالية ما بعد الحداثة فنيا كونه كشف ماورائيات التقليد والفلسفات الحديثة .

٤. ان اقتران التقنية بالفن يقوم على صناعة البنية المبرمجة عبر تجميعها الى وحدات لتتناغم بتوازن وانسجام وترميز لتقوم بصناعة تكوينات جمالية

التوصيات :

١. يوصي الباحث باستحداث مسرحا مجهز بكامل الوسائط المتعددة (اجهزة حواسيب واجهزة video spot – video effect) وتدريب المخرجين على برمج صناعة العرض الحديث في اقسام المسرح .

٢. ضرورة اطلاع الطلبة والمختصين بالإخراج المسرحي الرقمي على خطط صناعة الامكنة المتغيرة عبر العروض الرقمية الحديثة .

٣. ضرورة عمل زيارات للمسارح التي تمتلك وسائط متعددة حديثة , والمشاركة بأعمالها لاكتساب الخبرة العملية في صناعة العرض المسرحي الحديث

المقترحات :

١. جماليات المتغير المكاني في العرض المسرحي التفاعلي المعاصر .

٢. فاعلية التقنية الرقمية والاداء التقليدي في العرض المسرحي المعاصر

المصادر والمراجع

١. ابن منظور ، لسان العرب ، بيروت : دار لسان العرب ، م٣

٢. روبرت جيلام , اسس التصميم , تر: محمد حمد سيف , القاهرة , دار النهضة –١٩٦٨

٣. جميل صليبا, المعجم الفلسفي,ج٢, بيروت : دار الكتاب اللبناني,١٩٨٢

٤. محمد أبو بكر الرازي , مختار الصحاح , ط١ , بيروت : دار الكتاب العربي , ١٩٦٧

٥. أحمد عزت : أصول ، علم النفس الحديث , القاهرة , مكتبة المصري الحديث ، ب ت

٦. محمد محمود الجبوري , الشخصية في ضوء علم النفس ، بغداد , مطبعة دار الحكمة ، ١٩٩٠

٧. لويس معلوف , المنجد في اللغة والأعلام , بيروت , دار المشرق , ١٩٧٢

٨. حسن عماد , تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات القاهرة : الدار المصرية اللبنانية , ١٩٩٧

٩. سعيد الغريب النجار , تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية , القاهرة , الدار المصرية اللبنانية , ٢٠٠٣,

١٠.خالد محمد فرجون , الوسائط المتعددة بين التنظير والتطبيق , دار الفلاح للنشر والتوزيع , الكويت –٢٠٠٤

١١.نجيب أصليوة حيدو , النسق الفني التقني في الفلم الروائي , رسالة ماجستير غير منشورة , جامعة بغداد , كلية الفنون الجميلة/ قسم السمعية والمرئية , ٢٠٠٩

١٢.أسامة الحسيني , مدخل إلى عالم الكمبيوتر , القاهرة , مكتبة ابن سينا للنشر والتوزيع – ٢٠٠١

١٣.داليا محسن جابر علواني , واخرون , العروض الإعلانية التفاعلية القائمة على تكنولوجيا الواقع المدمج , مجلة التصميم الدولية , حلوان , كلية الفنون التطبيقية , عدد٢٨/٢٩/فبراير ٢٠١٦

14. An . whitehead. Science and the modern world Macmillan orders, 1975,

15. Gerhing,Wes.D.:Handbook of American Film Generes. New york.Greenwood. press. , 1988

١٦.انتصار الغريب ، سينما الخيال العلمي ، اربد, دار الكندي للنشر – ٢٠٠٥

١٧.احمد مراد: (mourad max) ، القاهرة ، مركز دراسات القاهرة (ب, ت)

١٨.هاشم جمال: التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث , القاهرة , مطابع الأهرام التجارية –٢٠٠٦

١٩.منى الصبان: فن المونتاج في الدراما التلفزيونية وعالم الفيلم الالكتروني , القاهرة , الهيئة المصرية العامة للكتاب –٢٠٠١

هوامش البحث

(١) ابن منظور ، لسان العرب ، بيروت : دار لسان العرب ، م٣ ، ص٦٤٩ .

(٢) روبرت جيلام , اسس التصميم , تر: محمد حمد سيف , القاهرة , دار النهضة -١٩٦٨,ص٧

(٣) جميل صليبا, المعجم الفلسفي,ج٢, بيروت : دار الكتاب اللبناني,١٩٨٢,ص٥٨١.

(٤) محمد أبو بكر الرازي , مختار الصحاح , ط١ , بيروت : دار الكتاب العربي , ١٩٦٧ ، ص ٣٣١.

(١) أحمد عزت : أصول ، علم النفس الحديث , القاهرة , مكتبة المصري الحديث ، ب ت ، ص ٩٠ .

(٢) محمد محمود الجبوري , الشخصية في ضوء علم النفس ، بغداد , مطبعة دار الحكمة ، ١٩٩٠ ، ص ١٩.

(٣) لويس معلوف , المنجد في اللغة والأعلام , بيروت , دار المشرق , ١٩٧٢ , ص٦٣.

(١) حسن عماد , تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات القاهرة : الدار المصرية اللبنانية , ١٩٩٧ , ص١٤٥-١٤٦ .

(١) سعيد الغريب النجار , تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية , القاهرة , الدار المصرية اللبنانية , ٢٠٠٣, ص٧١ .

(٢) خالد محمد فرجون , الوسائط المتعددة بين التنظير والتطبيق , دار الفلاح للنشر والتوزيع , الكويت –٢٠٠٤, ص١٢.

(١) نجيب أصليوة حيدو , النسق الفني التقني في الفلم الروائي , رسالة ماجستير غير منشورة , جامعة بغداد , كلية الفنون الجميلة/ قسم السمعية والمرئية , ٢٠٠٩ , ص٥٩.

(٢) أسامة الحسيني , مدخل إلى عالم الكمبيوتر , القاهرة , مكتبة ابن سينا للنشر والتوزيع – ٢٠٠١ , ص١٥ .

(١) ينظر: داليا محسن جابر علواني , واخرون , العروض الإعلانية التفاعلية القائمة على تكنولوجيا الواقع المدمج , مجلة التصميم الدولية , حلوان , كلية الفنون التطبيقية , عدد٢٩/٢٨/فبراير ٢٠١٦, ص٤.

(٢) نجيب أصليوة حيدو , النسق الفني التقني في الفلم الروائي , مصدر سابق , ص٦٠.

(1) An . whitehead. Science and the modern world Macmillan orders, 1975, p. 126

(٢) Gerhing,Wes.D.:Handbook of American Film Generes. New york.Greenwood. press. , 1988, p229.

(١) ينظر: انتصار الغريب ، سينما الخيال العلمي ، اربد, دار الكندي للنشر – ٢٠٠٥، ص٢٠٨.

(1) احمد مراد: (mourad max) ، القاهرة ، مركز دراسات القاهرة (ب, ت) ، ص٧٨.

(3) ينظر: هاشم جمال: التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث , القاهرة , مطابع الأهرام التجارية –٢٠٠٦, ص٧٦.

(4) منى الصبان: فن المونتاج في الدراما التلفزيونية وعالم الفيلم الالكتروني , القاهرة , الهيئة المصرية العامة للكتاب –٢٠٠١, ص١٣١.

(5) ينظر : منى الصبان , المصدر نفسه , ص١٣٢.