الفن المعاصر

فصلية علمية محكمة
العددان 33 - 34 شتاء 2026

الذكاء الاصطناعي
وتعليم الفنون الإبداعية
رؤية جديدة نحو المستقبل

الفن المعاصر

34 33

رقم الإيداع
2011 - 6269
الترقيم الدولي
3639 - 1110

أكاديمية الفنون
ACADEMY OF ARTS

رئيس مجلس الإدارة
ورئيس التحرير
أ. د غادة جبارة
رئيس أكاديمية الفنون

مدير التحرير
أ.د مدحت الكاشف

سكرتير التحرير
شيماء توفيق

مستشارو التحرير
حسب الترتيب الأبجدي
أ.د سمية رمضان
أ.د فوزية حسن
أ.د مجدي عبد الرحمن
أ.د هدى وصفي

المدير الإداري
صفاء عباس

المراجعة اللغوية
إيناس أحمد

الإخراج الفني
محمد الكومي

شروط وأحكام النشر في المجلة

- المواد المنشورة في المجلة تعبر عن رأي كتابها ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة.
- ترحب المجلة بأي مداخلات أو تعليقات أو تصويبات على ما ينشر بها من مواد.
- يراعي الباحث القواعد العلمية في كتابة البحث.
- أن يكون البحث متناسبًا مع طبيعة المجلة البحثية.
- أن يكون البحث كاملًا، وجميع أركانه متناسقة مع بعضها البعض.
- يتحمل الباحث المسؤولية الكاملة تجاه كل الأمور الواردة في بحثه المقدم، وأن يكون مسؤولا عن البيانات والمعلومات المرفقة خلاله، وجميع الحقائق العلمية المرفقة داخل البحث.
- يرسل المواد إلى المجلة إلكترونيًا بصيغة word مع مراعاة تنسيق البحث وتنسيق هوامشه بصورة سلمية.
- للمجلة الحق في مراجعة أصحاب المقالات والدراسات الإجراء تعديلات تراها المجلة ضرورية.

ملف العدد

الذكاء الإصطناعي والفنون الإبداعية

استخدام الواقع المعزز في الدراما السينمائية	أ.م.د / دعاء فتحي الديب الأستاذ المساعد بقسم هندسة المناظر المعهد العالي للسينما	21
الأساليب الفنية للصورة المقدمة والتكنولوجيا الرقمية	د / محمد محمود عبد العزيز مدير التصوير السينمائي بالهيئة الوطنية للإعلام	55
التقنيات الحديثة وتأثيرها على عروض فن الباليه «باليه أوديسيوس نموذجا»	أ.م.د / هشام محمد إبراهيم أحمد الأستاذ المساعد بقسم طرق تدريس الباليه بالمعهد العالي للباليه	71
أثر الذكاء الاصطناعي تقنيا وفنيا في تطور الرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية	د / معتز الشحري المدرس بالمعهد العالي للسينما قسم الرسوم المتحركة	85
الذكاء الاصطناعي بتقنية DeepFake وأثره على صناعة السينما في العالم	د / إبراهيم إسماعيل دشتي الأستاذ المشارك بالمعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	97
الذكاء الاصطناعي في السينما وتطويعه لموضوعات التراث	أ. م. د / ولاء محمد محمود أستاذ مساعد بالمعهد العالي للفنون الشعبية أكاديمية الفنون	123
أثر الكاميرات التليفزيونية الرقمية والإضاءة الحديثة على جودة الصورة التليفزيونية	د / نجم عبد الله الراشد الأستاذ المشارك بالمعهد العالي للفنون المسرحية قسم التليفزيون - الكويت	141

مسرح البلاي باك بين السرد والارتجال	أ. م. د / عبير فوزي الأستاذ المساعد بقسم التمثيل والإخراج بالمعهد العالي للفنون المسرحية	177
اتجاهات توظيف المادة التاريخية في المسرح العربي	د / رهام صادق العوضي أستاذ مساعد بالمعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	189
السينوغرافيا المسرحية بين منهجية التعليم والإبداع	د / وليد حسن سراب أمير المعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	199
الخصائص والمتناقضات بين المسرح الديني والكوميديا ديللارتي	د / فهد سليم السليم أستاذ مساعد بالمعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	211
الموت وما بعد الموت.. في مسرح ياسمينا رضا «دراسة في مسرحية «أحاديث ما بعد مراسم دفن»	د / علي عبد الله حيدر أستاذ مشارك قسم الدراما والنقد المسرحي المعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	121
دور الفنون في إعداد شخصية الطفل	أ.م.د./ هانزاده عصمت علي يحيي الأستاذ المساعد بقسم طرق تدريس الباليه بالمعهد العالي للباليه	239
إشكالية الفصول الدرامية في السيناريو السينمائي	أ.م.د./ هيمن سند التهامي محمد قسم السيناريو- المعهد العالي للسينما	255
آليات مستحدثة لجذب المتلقي للمسرح	أ.م.د./ هنادي عبد الخالق أستاذ مساعد بقسم التمثيل والإخراج المعهد العالي للفنون المسرحية	281
سبعة أطفال يهود مسرحية من أجل غزة تأليف: كاريل تشرشل	دراسة وترجمة: د. حاتم حافظ المدرس بقسم الدراما والنقد المعهد العالي للفنون المسرحية	297

أ.د غادة جبارة

رئيس أكاديمية الفنون

رئيس مجلس الإدارة - رئيس التحرير

تزامنا مع إصدار العدد الجديد من مجلتنا الرصينة «الفن المعاصر»، والتي تتضمن ملفا حول الذكاء الاصطناعي في مجال الفنون الإبداعية، ووفق خطة استراتيجية نحو جودة التعليم، كان لزاما علينا أن ندخل إلى ما يعرف بالتحول الرقمي في كافة الأنشطة الأكاديمية العلمية والإدارية،

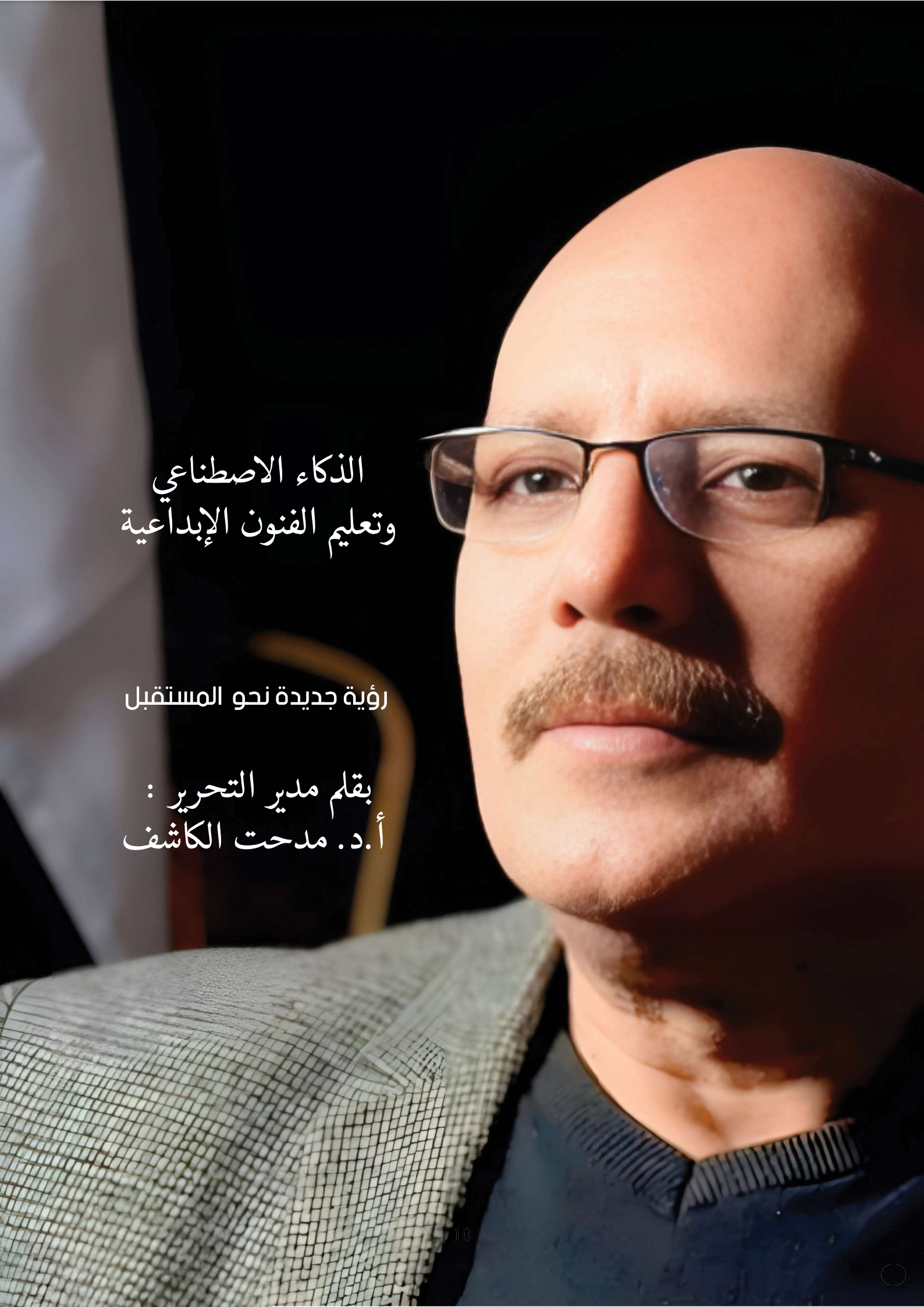
إيمانا منا بأن أكاديمية الفنون إحدى المؤسسات التعليمية الرائدة، التي تسعى بشكل مستمر إلى مواكبة تطورات العصر، خاصة في مجال الرقمنة والتحول الرقمي، حيث انتهينا بالفعل من استلام أعمال البنية والتشغيل لمشروع المنظومة الرقمية المتكاملة لأكاديمية الفنون. ففي السنوات الأخيرة، شهدت الأكاديمية تحولات جذرية في أساليب التدريس والإنتاج الفني من خلال دمج التكنولوجيا الحديثة والرقمنة في العديد من مجالاتها، حيث تعتزم الأكاديمية أن تقدم عبر منصاتها التعليمية والبحثية والتدريبية مجموعة من المنجزات، التي تعكس سعيها المستمر نحو التطوير والابتكار، فلقد أولت أكاديمية الفنون اهتمامًا خاصا بتطوير برامجها الدراسية عبر التحول الرقمي من خلال تصميم مناهج تعليمية مبتكرة تعتمد على تقنيات التعليم عن بُعد، حتى تستطيع الأكاديمية تقديم فرص تعلم مرنة لطلابها في مختلف أنحاء العالم، كما تم تدشين موقع الأكاديمية بما يحويه من منصات تعليمية رقمية تتيح للطلاب التفاعل مع محتوى أكاديمي متقدم، مما يسهم في رفع كفاءة العملية التعليمية وتوسيع نطاق الوصول إلى المعرفة، وسوف تتضمن هذه المنصات في القريب العاجل برامج تدريبية متخصصة في مجالات الفنون الرقمية مثل التصميم الجرافيكي، المونتاج السينمائي، والإنتاج الصوتي باستخدام أحدث البرمجيات في مجال الفنون البصرية. وقد أحرزت أكاديمية الفنون تقدمًا ملحوظًا في رقمنة الممارسات الفنية عبر استخدام تقنيات حديثة مثل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR). ولا شك أن هذه التقنيات ستمنح الطلاب فرصة لتطوير مهاراتهم في بيئات محاكاة تعزز من فهمهم للأبعاد المختلفة للفن وتوسيع إبداعهم، كما ستتيح الأكاديمية للطلاب استخدام الأدوات الرقمية المتقدمة، مثل برامج التصميم ثلاثي الأبعاد والمونتاج الرقمي لخلق أعمال فنية متميزة.

وفي إطار استراتيجية الأكاديمية، ومواكبةً لأحدث مستجدات البحث العلمي -بشكل عام- والبحث في الفنون الإبداعية -بشكل خاص-، فقد أقامت الأكاديمية في عامها المنصرم

مؤتمرا علميا كان المحور الفكري والعلمي الرئيسي فيه حول تأثير الذكاء الاصطناعي على الممارسة الفنية والبحث الأكاديمي (ما بين التحديات المنافسة والإمكانات المضافة)، تفتق عنه مجموعة مهمة من الأبحاث العلمية في مختلف فنون الإبداع. ويعد أحد الإنجازات المهمة التي نسعى إليها في مجال الرقمنة هو عزمنا نحو تدشين الأرشيف الرقمي، الذي يضم مجموعة من الأعمال الفنية القيمة. من خلال هذا الأرشيف، يتم الحفاظ على التراث الفني والثقافي للأكاديمية وتوفير الوصول إليه للأجيال المقبلة، كما يمكن للطلاب والأساتذة والباحثين تصفح هذا الأرشيف الرقمي لدراسة الأعمال السابقة واستخدامها كمصدر إلهام، فضلا عن كون هذا النظام سوف يسهم أيضًا في تسهيل مشاركة الأعمال الفنية مع جمهور أوسع عبر الإنترنت. ومن هذا المنطلق، تدعم أكاديمية الفنون التحول الرقمي بوصفه بنية تحتية حتمية لا مناص منها لمستقبل أفضل من خلال تشجيع البحث والتطوير في مجالات الفنون الرقمية، وذلك وفق خطة -طي الدراسة- يتم من خلالها تنظيم ورش عمل ومؤتمرات علمية لمناقشة تطبيقات التكنولوجيا في الفنون، وتبادل الأفكار بين الخبراء والمبدعين في هذا المجال. بالإضافة إلى ذلك، سيتم تأسيس مراكز بحثية متخصصة في دراسة تأثير التحول الرقمي على مختلف أنواع الفنون؛ من الفنون التشكيلية إلى الفنون المسرحية؛ ستوفر هذه المراكز بيئة مثالية للابتكار والتطوير في مجالات الفن الرقمي، كما تسعى أكاديمية الفنون إلى تعزيز التعاون مع مؤسسات تعليمية وفنية رقمية عالمية بهدف تطوير البرامج الأكاديمية وتبادل الخبرات. ومن خلال هذه الشراكات، يتم تمكين الطلاب من التعلم من خبراء دوليين، والاستفادة من أحدث التطورات التكنولوجية في مجال الفنون، كما توفر الأكاديمية لطلابها فرصًا للمشاركة في معارض ومسابقات فنية رقمية دولية، مما يتيح لهم تعزيز مكانتهم في الساحة الفنية العالمية، والبدء في تدشين وحدة البحث العلمي والنشر الدولي، التي ستكون بطبيعة الحال منارة تستند إلى الذكاء الاصطناعي والرقمنة، حيث

يمكن للدراسات التي يجريها الباحثون من السادة أعضاء هيئة التدريس ومعاونوهم أن تكون متاحة للعالم كله.

وقد بدأنا بالفعل في نشر أعداد المجلة، بما تحويه من أبحاث ودراسات مهمة على موقع الأكاديمية، وبنك المعرفة المصري، وهو الحدث الأهم الذي ينقل مجلة الفن المعاصر نقلة نوعية سيكون لها عظيم الأثر دون أدنى شك. كما تعتزم أكاديمية الفنون تقديم فرص متقدمة في مجال الإنتاج الفني الرقمي من خلال التعاون مع شركات تكنولوجية مرموقة، بحيث يستطيع الطلاب استخدام أحدث الأدوات الرقمية لتطوير مشروعاتهم الفنية. ولا شك في أن هذا التوجه سوف يتيح للطلاب استكشاف الفنون التفاعلية والأعمال الرقمية التي يمكن عرضها على منصات الإنترنت أو في المتاحف الرقمية، كما تسهم الأكاديمية في تقديم تقنيات جديدة في المونتاج الرقمي، وإنتاج الفيديوهات المتقدمة، وتحرير الصور والفيديو، مما يساهم في تطوير المهارات الفنية الحديثة.



الذكاء الاصطناعي وتعليم الفنون الإبداعية

رؤية جديدة نحو المستقبل

بقلم مدير التحرير :
أ.د. مدحت الكاشف

يشهد عالمنا المعاصر تطورا تكنولوجيا فائقا ومتسارعا، ويأتي الذكاء الاصطناعي Artificial intelligence والذي شاع استخدامه في الآونة الأخيرة اختصارا بـ (AI) في صدارة هذه التطورات التكنولوجية ليغزو مختلف مناحي حياتنا،جدها وهزلها، سواء على مستوى الممارسات الاجتماعية اليومية أو على مستوى الأنشطة الإبداعية أو على مستوى الأبحاث العلمية في شتى المجالات. ومع التطور السريع في تقنيات الذكاء الاصطناعي، بدأت العديد من المجالات التي كانت تعتبر -في السابق- بعيدة عن التكنولوجيا تشهد تغييرات هائلة، ومن بين هذه المجالات يبرز تعليم الفنون الإبداعية كأحد المجالات التي يمكن للذكاء الاصطناعي أن يلعب دورًا محوريا في تطورها؛ فالفنون، بمختلف أنواعها تعتمد على الإبداع والابتكار، وهما عنصران بشريان في الأساس، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يساهم في إثرائهما وتعزيزهما بطرق غير تقليدية، بصرف النظر عن المخاوف التي تهدد المبدعين البشريين من تهديدات إحلال التكنولوجيا محله وهو الأمر الذي وإن كان مستبعدا الآن، إلا أنه ممكن الحدوث في ظل عالم متغير يتجه قسرا وبسرعة مخيفة صوب الذكاء الاصطناعي في مواجهة كل تجليات حياته اليومية، حتى إن كاتب هذه السطور يستشعر أن مقالته تلك ستصبح مدعاة للسخرية بعد زمن ليس ببعيد، عندما يحدث ما لا يحمد عقباه، عندما يحكم الذكاء الاصطناعي سيطرته على كل شيء. فالذكاء الاصطناعي يعمل جاهدا على تطوير أنظمة وبرامج قادرة على محاكاة القدرات الذهنية لدى البشر، بدءا من التعلم والاستنتاج، والتحليل والإدراك، وصولا إلى حل المشكلات، أو على أقل تقدير، تقديم الاقتراحات نحو التغلب عليها.

ولما كانت عملية تعلم فنون الإبداع المختلفة تعتمد بشكل كبير على التفاعل المباشر بين المعلم والطلاب ويمثل الإبداع والتفكير الإبداعي جزءًا كبيرًا من هذا التفاعل، يمكن للذكاء

الاصطناعي أن يقدم أدوات جديدة لتحسين هذه العلاقة التفاعلية بشكل أو بآخر، وفقا لطبيعة الإبداع على سبيل المثال، حيث يمكن للذكاء الاصطناعي تحليل الأعمال الفنية للطلاب، وتقديم ملاحظات دقيقة حول تقنيات الرسم أو التلوين أو التكوين، على سبيل المثال. كما يمكنه تقديم اقتراحات حول كيفية تحسين العمل بناءً على أسس فنية معينة، مثل التوازن أو التناغم والتكوين، أو الانسجام اللوني وما إلى ذلك، أو الإبداع الذي يستند في الأساس على آليات كفن السينما، الذي يشهد نموا مضطردا وسريعا يتوافق مع التطور الذي تشهده كاميرات التصوير وبرامج المونتاج والمؤثرات بكافة أنواعها، فضلا عن التطور التكنولوجي في تقنيات الصوت التي أمكن بها التغلب على المشكلات السابقة في إحداث التأثيرات المطلوبة أكثر من ذي قبل. ولا ننسى بطبيعة الحال البرامج التي تساعد على تأليف وتوزيع الألحان الموسيقية، أو الحصول على تأثيرات صوتية تحاكي أصوات الطبيعة والتي يحتاجها الفيلم السينمائي. باختصار يمكن القول بأن الذكاء الاصطناعي قد وفر للمبدع الإنسان أدوات يتوسل بها لتحقيق ما يعتمل في خياله الإبداعي. وبالعودة إلى مسألة العملية التعليمية في مجال الفنون، نجد أنه من الممكن توظيف قدرات الذكاء الاصطناعي الفائقة في تحليل تجارب الطلاب الإبداعية ومهاراتهم واتجاهاتهم، كل على حدة، للتعرف على الفروق الفردية على مستوى إبداع كل طالب، ومن ثم يمتلك المعلم المؤشرات التي يمكن أن يستند إليها في إنماء التفكير الإبداعي والتقني للطالب وتطوير مهاراته، والتقييم الموضوعي لأعمال الطلاب، ومن ثم التحفيز على الإبداع والابتكار، إلا أنه من المقلق فقدان الطالب والمعلم لتلك اللمسة الإنسانية التي يفرضها الإبداع بطبيعته في علاقتهما التفاعلية؛ إذ يعتمد الإبداع الفني في أساسه وطبيعته على العواطف والمشاعر والتجارب الشخصية والعمليات الذهنية، الأمر الذي يفرض

علينا التعامل بمنتهى الحذر مع الذكاء الاصطناعي حتى لا يتمكن من إحكام سيطرته بشكل يفقد المبدع إنسانيته، ويفقد العملية التعليمية خاصيتها التفاعلية الإنسانية.

من التطبيقات المثيرة للذكاء الاصطناعي في الفن استخدام ما يعرف في لغات الحواسب الآلية بـ «الخوارزميات» لإنشاء أعمال فنية، بل إن هناك بالفعل العديد من الأدوات التي تتيح للذكاء الاصطناعي إنشاء لوحات أو رسومات أو موسيقى بناءً على بيانات ومدخلات معينة؛ فعلى سبيل المثال، يمكن لبرامج مثل «Deep Art و Runway» تحويل الصور إلى أسلوب فني مشابه لأسلوب فنان مشهور في مجال الفن التشكيلي مثلا، أو حتى ابتكار أسلوب فني جديد تمامًا، إن هذه التطبيقات تفتح الباب أمام العديد من الفنون الرقمية، وتقدم فرصة لتجربة أشكال جديدة من الإبداع، ولكن حتى الآن فإن الطلاب الذين يتعلمون الفنون الإبداعية، على اختلافها وتنوعها وتنوع طبيعتها وخصائصها، يمكنهم استخدام هذه الأدوات لاستكشاف الإمكانات غير المحدودة التي يقدمها الذكاء الاصطناعي، وتوسيع فهمهم للفن بشكل غير تقليدي، عندئذ يتحول الذكاء الاصطناعي إلى وسيلة محفزة للإبداع عندما يقدم للطلاب مجموعة واسعة من الأفكار والنماذج التي قد لا تخطر لهم على بال، مما يتيح لهم التفكير بشكل مختلف،على سبيل المثال، من خلال استخدام الذكاء الاصطناعي في الفن الرقمي، فقد يكتشف الطلاب تقنيات وأساليب جديدة لم يكن ليخطر لهم من قبل القيام بها بأنفسهم، بل إن بعض المشاريع الفنية الإبداعية التي تستخدم الذكاء الاصطناعي تتضمن التعاون بين الإنسان والآلة، مما يفتح المجال لإنتاج أعمال فنية لم تكن لتظهر لولا هذا التعاون، وهو ما يتجلى في الفن السينمائي، على سبيل المثال، وبالإضافة إلى ذلك لا يقتصر دور الذكاء الاصطناعي على الفنون البصرية فقط، كالسينما والمسرح والفن التشكيلي وغيرها

بل يمكن أن يكون له تأثير عميق في مجالات مثل الموسيقى والرقص؛ ففي مجال الموسيقى يمكن للذكاء الاصطناعي إنشاء مقاطع موسيقية، وتحليل الأعمال الموسيقية، وتقديم اقتراحات لتحسين الألحان والأنماط الموسيقية، بالإضافة إلى ذلك يمكن للأدوات الذكية تعلم كيفية العزف على الآلات الموسيقية من خلال تدريبها على مجموعات ضخمة من البيانات الموسيقية. وفي مجال الرقص، فقد تم بالفعل استخدام الذكاء الاصطناعي لتطوير تقنيات جديدة لتدريب الراقصين، مثل تتبع الحركات وتحليل الأسلوب، مما يساعد الراقصين في تحسين أدائهم من خلال تقييمات دقيقة لحركاتهم، ومن ثم يعد الذكاء الاصطناعي أداة قوية يمكن أن تحدث ثورة في طريقة تعلمنا وممارستنا للفنون المختلفة من خلال توفير أدوات تعليمية مبتكرة، وتحفيز الإبداع، وتوسيع حدود الإنتاج الفني،حيث يوفر الذكاء الاصطناعي إمكانات هائلة في مجالات الفنون المختلفة. ومع ذلك، من المهم أن نواصل التفكير في كيفية دمج هذه التكنولوجيا بشكل يعزز من تجربتنا الفنية البشرية بدلا من أن يحل محلها؛ ففي الكتابة الدرامية التي تعتمد على فكر وخيال مؤلف إنسان بات من الممكن أن تعتمد أيضا على قدرات الذكاء الاصطناعي الذي يمكنه مساعدة الكتّاب في تطوير الأفكار أو الأحداث أو الحوارات، وهو الأمر الذي يجعل من الذكاء الاصطناعي ليس مجرد أداة للفنانين فقط، بل قد يتحول إلى شريك إبداعي، وهو التطور الأحدث في مجال التكنولوجيا الذي أفرز ما يعرف مؤخرا بـ «التوأم الرقمي» الذي هو بمثابة نسخة رقمية طبق الأصل لأصل مادي أو غير حي تم ابتكاره بغرض سد الفجوة بين العالمين المادي والافتراضي حيث يتم نقل البيانات بسهولة وبسرعة، مما يسمح للكيان الافتراضي بالتواجد في وقت واحد مع الكيان المادي.

يتكون التوأم الرقمي من ثلاثة عناصر أساسية، وهي :

1-الكيان المادي: وهو الأصل الفعلي الذي يتم إنشاء التوأم الرقمي له، مثل منتج أو جهاز أو نظام أو حتى شخص إنسان.

2-الكيان الافتراضي: وهو النموذج الرقمي للكيان المادي، والذي يتضمن بياناته وخصائصه وسلوكه.

3-الرابط: وهو الاتصال الذي يربط بين الكيان المادي والكيان الافتراضي، ويسمح بتبادل البيانات بينهما في الوقت الفعلي.

ومن خلال هذه المكونات الثلاثة للتوأم الرقمي، يتم جمع البيانات من الكيان المادي وتسجيلها عبر تقنيات محددة، وهو ما يعرف بالنمذجة، ومن ثم محاكاة سيناريوهات مختلفة والوصول إلى مجموعة من الاحتمالات للظروف المعطاه سلفا، ومن ثم تحليل البيانات ونتائج المحاكاة، وتحديد وسائل التحسين بغرض تجربة أفكار جديدة أو تطوير منتجات مبتكرة، فضلا عن توفير الوقت والجهد من أجل الوصول إلى منتج إبداعي منضبط.

إن هذا التقدم الهائل في تقنيات الذكاء الاصطناعي يطرح تساؤلات كبيرة حول مستقبل الإبداع البشري في الفنون والآداب: كيف؟ ولماذا؟ الأمر الذي لا بد وأن يتصدى له البحث العلمي القائم على تجارب جديدة حول جلب المنافع من توظيف الذكاء الاصطناعي من جانب، ومحاولة درء ما ينتج عن استخدامه من آثار وخيمة على الإبداع البشري من جانب آخر، أو على أقل تقدير التقليل من تلك الآثار، مع الوضع في الاعتبار عدد من الأسئلة حول مفهوم الإبداع نفسه، وما هو تعريفه -من منظور تلك المستجدات التكنولوجية-؟ وهل يستطيع هذا الإبداع أن يظل ثابتا عند كونه عملية فريدة نابعة من القدرة البشرية على التفكير والتخيل والابتكار؟ وعلى جانب آخر يبرز السؤال الأهم وهو: هل يمكن للذكاء الاصطناعي أن يتحول إلى أداة مبدعة أم أنه يمتلك فقط القدرة على محاكاة الإبداع البشري ومحفز للمبدعين لإطلاق العنان أكثر لخيالهم؟ الأمر الذي يقود إلى سلسلة لا

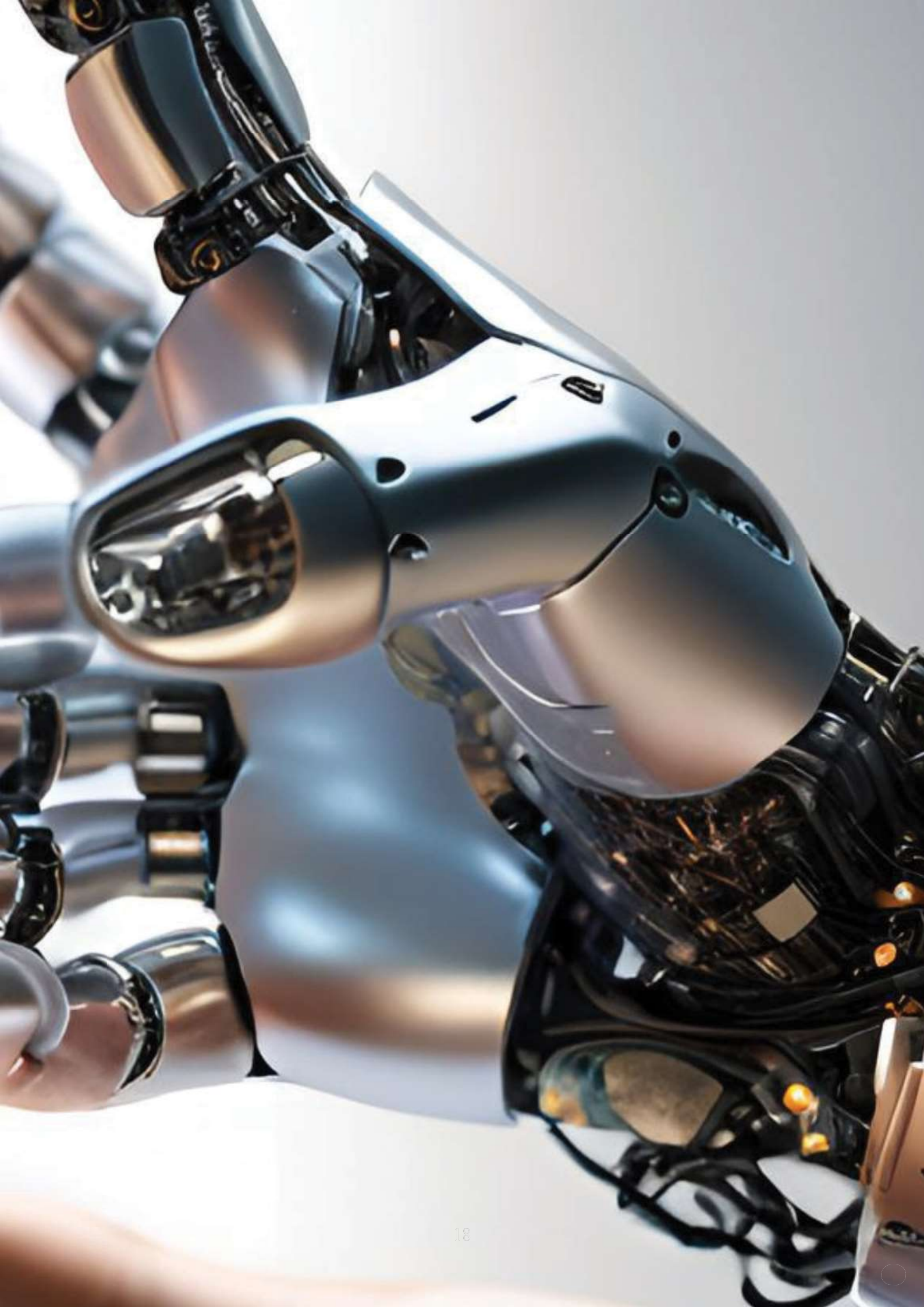
نهائية من الأسئلة التي سوف يتصدى لها المستقبل حتما في السنوات القادمة حول إلى من ينسب العمل الإبداعي؟ من يمتلك حقوق الملكية الفكرية لهذا الإبداع؟ هل هو مبرمج النظام أم الشركة المالكة للتكنولوجيا أم المستخدم الذي قام بتشغيل النظام؟ كل هذه الأسئلة لم تجد بعد إجابات واضحة، وتظل موضوعا للنقاش القانوني والأخلاقي في المستقبل القريب.

وفي هذا العدد من مجلة الفن المعاصر، نفرد ملفا خاصا حول الكيفية التي يتعرض فيها المبدعون لتوظيف الذكاء الاصطناعي، من خلال مجموعة من الأبحاث الحديثة قام بإجراءها مجموعة متميزة من السادة أعضاء هيئة التدريس من داخل الأكاديمية وخارجها، لمزيد من التحليل وإلقاء الضوء على ما هو متاح للاستفادة من هذا التطور التكنولوجي لمزيد من جودة المنتج الإبداعي للفنون .

جدير بالذكر في هذا المقام،أن البحث العلمي -بشكل عام- يجد نفسه أيضا في مواجهة التحديات والفخاخ التي قد يحدثها الذكاء الاصطناعي؛ ففي الوقت الذي بات فيه أداة من أدوات البحث العلمي، يستند عليها الباحث في تحليل كميات هائلة من البيانات بسرعة فائقة ودقيقة، مما يساعده على استخلاص رؤي جديدة لم يكن يستطيع الوصول إليها بأدوات البحث القديمة، مما يوفر أيضا الوقت والجهد والنتائج المهمة شديدة الدقة، مما يفتح آفاقا أرحب أمام الباحثين في مجال تطور العلم في شتى المجالات واكتشافات علمية غير مسبوقة، مع الوضع في الاعتبار أن الذكاء الاصطناعي، في الوقت ذاته، يمكن أن يكون في بعض الأحيان متحيزا إذا تم توظيفه اعتمادا على بيانات غير متوازنة أو غير مكتملة، وربما يكون مراوغا في أحيان أخرى، مما ينحو بالبحث إلى نتائج مضللة. وعلى جانب آخر، فاستخدام الذكاء الاصطناعي يثير مجموعة من القضايا الأخلاقية، مثل

خصوصية البيانات، والمسئولية عن القرارات التي يتخذها الذكاء الاصطناعي، مما يكون له آثار سلبية على نتائج البحث العلمي. فضلا عن ذلك، فإن هناك تحديات تكنولوجية، ربما تواجه معظم الباحثين، الذين يواجهون بعض الصعوبات في التدريب على مهارات تقنية أو استخدام الأدوات المناسبة. وعلى جانب آخر، التمسك بالمعايير الأخلاقية الصارمة لضمان خصوصية البيانات التي سوف تتمخض عنها قرارات هي من الأهمية بمكان في حياة البشرية جمعاء، ولا بد أن يعرف الباحثون أن الذكاء الاصطناعي ليس بديلا عن البحث العلمي، وليس بديلا عن الباحث، بل هو فقط أداة يمكن أن تعزز قدرات الباحث العلمية؛ فالإبداع والتفكير النقدي والتحليلي صفتان ملازمتان للبحث العلمي لا يستطيع الذكاء الاصطناعي محاكاتهما حتى هذه اللحظة.

أخيرا، فالبحث العلمي يتسم ببعد قيمي وأخلاقي، في الوقت الذي لا يمكن للذكاء الاصطناعي أن يتمتع بهذه القيم الأخلاقية نفسها، ولما كان البحث العلمي ينهض على مبدأ الأمانة العلمية، فإن استخدام الباحث للذكاء الاصطناعي لا بد أن يكون مدركا أنه لا يعبأ بقضية الانتحال أو السرقات العلمية في النصوص التي ينتجها، ولا تنسب في معظم الأحوال إلى مصادرها الأصلية، وبالتالي لا يعول عليها كمصادر موثوقة في البحث العلمي.



ملف العدد

الذكاء الإصطناعي والفنون الإبداعية

السينوغرافيا المسرحية بين منهجية التعليم والإبداع

Theatrical scenography between education methodology and creativity

د / وليد حسن سراب أمير
المعهد العالي للفنون المسرحية
الكويت

مقدمة

مع ظهور السينوغرافيا وتطور مفهوم الديكور المسرحي وتجاوزها عن وظيفتها التقليدية في تقديم رؤية منظرية للأداء المسرحي وخضوعها لمنهجية التفكير وتقاطعها مع العديد من العلوم، إلا أنها ما زال تتطلب القدرة على الإبداع والتعبير الفني والتفكير الجمالي. ولهذا فإن تدريسها يتطلب القدرة على خلق مناهج تستثير التفكير والإبداع، ودراسة العوامل المؤثرة على هذا الإبداع، وكيفية تطبيقها على طلبة الفنون المسرحية.

في البداية، كان الديكور المسرحي فقط مادة دراسية تعليمية، ومن ثم تطورت إلى تخصص فني متكامل العناصر، يعتمد على الإبداع والابتكار، إلى أن أصبحت ما يسمى بالسينوغرافيا، وهي تشكيل الفضاء المسرحي بما يتضمنها من جميع عناصر العرض المسرحي قد أضحت علما له خصوصيته وتفرده من العلوم الأخرى، وفي الوقت نفسه يتكامل مع العديد من العلوم الأخرى ونبراسها الإبداع والابتكار.

مشكلة البحث:

التعرف على مدى قدرة المناهج التعليمية على تنمية القدرات الإبداعية لدى طلبة الفنون، حيث أصبحت السينوغرافيا اختصاصا فنيا متكامل العناصر، يعتمد على العلم والمعرفة من جهة، والإبداع والابتكار من جهة أخرى.

ولا تعتمد على المهارات الفطرية الطبيعية للطالب فقط، بل تعتمد على الاكتساب والتعلم. وهنا تكمن مشكلة البحث في إيجاد مناهج تعليمية تعمل على إثارة الإبداع والابتكار لدى الطالب.

الهدف من البحث:

تحديد أساليب تعليم السينوغرافيا وأسلوب وضع المناهج التي تضمن فاعلية التفكير والابتكار من خلال المعرفة والعلوم ورفع قدرة مستوى أداء المعلمين وتطويرهم، وتوفير الظروف الملائمة لاستمرارية الإبداع والابتكار.

أهمية البحث:

أهمية إدماج التدريب على تقنيات التفكير الإبداعي في البرامج التربوية بناء على أسس علمية تهتم بدعم نقاط قوة كل متعلم بدلا من محاولة تصويب نقاط ضعفه. فهو يؤمن بأن لكل فرد شخصيته الفريدة، التي يجب احترام قدراتها والوثوق في إمكاناتها وإعطائها فرصة النجاح -ولو فشلت في محاولاتها-. وتغيير الممارسة التعليمية من شكلها التقليدي القائم على تقييم المعلومات بناء على معايير وأهداف موضوعة سلفا، إلى منهج تربوي حديث يحفز على الإبداع والابتكار.

السينوغرافيا:

تطور شكل العرض المسرحي من ديكورات واقعية إلى ديكورات تحمل معانيَ أعمق، وكذلك استبدال الأفكار المباشرة بتعويضها بمفاهيم لمدارس فنية متعددة أخرى تحمل علامات ودلالات أكثر فاعلية، ونتيجة لذلك تطور الديكور المسرحي إلى مفهوم أكبر، ويشمل كل ما يخص الفضاء المسرحي من ديكورات وإضاءة وأزياء وصوت، ولم يعد يغطي فقط خشبة المسرح بل تعداه إلى فضاء الجمهور أيضا، إلى أن تطور وأصبح يسمي السينوغرافيا. فقد أصبح للسينوغرافيا خطاب خاص، يشكله السينوغراف بأدواته البصرية والسمعية؛ فهو لا يقتصر فقط على المكان الذي يقع فيه العرض، إنما يمتد إلى الإطار العقلي والانعكاس الفكري وإعادة خلق صورة ما أمام المتفرج، والتي كانت أصلا في ذهن السينوغراف، وكذلك المخرج. وقد أطلقت كلمة السينوغرافيا في عصر النهضة من قبل المهندسين المعماريين والباحثين الإيطاليين، وتعني فن وضع الديكورات المسرحية بطريقة المنظور ، أو رسم الرسومات الهندسية والمعمارية والمدنية والديكورات المسرحية انطلاقا من عين المشاهد.

وحتى الآن، لا يوجد تعريف محدد للسينوغرافيا، إلا أنه يمكن القول بأنه فن تصوير الفضاء المسرحي والتحكم في شكله من خلال أدوات بصرية وسمعية بهدف تحقيق توضيح وإيصال معان ومضمون النص الدرامي بشكل بصري. فالسينوغرافيا هو العالم الذي تجري فيه الأحداث.

مهمة السينوغراف هي تصميم وإيجاد التناغم بين أدوات المسرح جميعها وجعلها في إيقاع واحد. فعندما

يتناول السينوغراف دراسة النص المسرحي، فإنه يتعامل ضمنيا مع فضاءين؛ ألا وهو الفضاء السينوغرافي والفضاء النصي لإحداث التناغم والتفاعل بينهما.

وقد احتوت السينوغرافيا ضمنيا على العديد من الفنون؛ الفن التشكيلي والأزياء والإضاءة والموسيقى والمؤثرات الصوتية التي صنعت من خلالها لوحة فنية تخدم العملية الإبداعية للمسرحية. وهنا يتوجب أن نشير إلى أن بإمكانها أن تضفي تناسقا بين المعنى والصورة من خلال تلازم خطابي النص والسينوغرافيا. وعلى مستوى الممارسة المسرحية، فإن السينوغراف يمكنه أن يقوم بتنظيم الفصول المسرحية، وخلق الجو العام للأحداث، وإبراز الوضعيات الدرامية، وتدعيم المناظر المرئية بواسطة الإضاءة، لذا فقد لعبت المنظومة البصرية دورا مهما جمعت بين الإخراج والسينوغرافيا محققة الصورة التشكيلية الجمالية التي سعى إليها مصمم السينوغرافيا في العرض المسرحي، واستغلاله لفضاء المتفرج والمتلقي بشكل جذب اهتمام المتفرجين.

وعليه، فإن مهندس الديكور يُفترض فيه أنه شخص موهوب، يمتلك لمسة فنية يستطيع من خلالها أن يبرز القيم الجمالية للأشياء ويضعها في ترتيب ورؤية إبداعية تُزيد الفراغ جمالا، وتُغذي خيال المشاهد، ومع التطور التكنولوجي الذي يُشكّل العصب الأساسي للحياة المعاصرة، يجب أن يكون مهندس أو مصمم الديكور على دراية بجوانب كثيرة، بدءا من الرسوم المبدئية وطرح الفكرة إلى تنفيذها، والاستفادة من التجهيزات التقنية والفنية، وكافة الإمكانات المتاحة والمكملة، مثل الإضاءة والأزياء والأكسسوارات والمكياج بوصفها عناصر متحركة ضمن إطار الديكور وطرق تنفيذه وصياغته في فضاء محدد، وكل ما هو متاح لمصمم الديكور يجب أن يستغله في إنتاج منظومة فنية وجمالية متقدمة، فالرؤية التشكيلية في النهاية تعبر عن موقف الفنان. فوظيفة الفن هي صناعة الجمال بمعناه الواسع، الذي لا يقف عند حدود الحس ولا ينحصر في قالب محدود بالطبع، والديكور هو كل ما يُقام على خشبة المسرح بغرض خلق مكان وزمان وحالة لنص ما على اختلاف نوعه.

شكل رقم (1)

مفهوم الإبداع والابتكار:

الإبداع:

هناك عدة تفسيرات للإبداع منها:

الإتيان بجديد أو إعادة تقديم القديم

بصورة جديدة أو غريبة. التعامل مع الأشياء المألوفة بطريقة غير مألوفة. والقدرة على تكوين وإنشاء شيء جديد، أو دمج الآراء القديمة أو الجديدة في صورة جديدة، أو استعمال الخيال لتطوير وتكييف الآراء حتى تشبع الحاجيات بطريقة جديدة، أو عمل شيء جديد ملموس أو غير ملموس بطريقة أو أخرى.

فهو مزيج من القدرات والاستعدادات والخصائص الشخصية، التي إذا وجدت بيئة مناسبة يمكن أن ترقى بالعمليات العقلية لتؤدي إلى نتائج أصيلة ومفيدة للفرد أو المجموعة أو المجتمع أو العالم. وكذلك هو عملية معقدة من العمليات العقلية/الذهنية تستدعي توليد الأفكار/المفاهيم الجديدة أو الأصيلة.

وهو أيضا عبارة عن خاصية ذهنية تمكن الفرد من التفكير بطرق غير تقليدية، وغالبا ما تؤدي هذه الخاصية إلى الابتكار أو استخدام أساليب مغايرة غير عادية أثناء التعامل مع مهمة/قضية معينة. وقد ينتج عن استخدام هذه الخاصية الذهنية بفاعلية النتائج التالية:

1- توليد شيء جديد غير مسبوق على الإطلاق (قد يكون هذا المنتج نادر الحدوث إلا في حالات الإبداع العالي).

2- توحيد أو ربط/ دمج مجموعة أفكار متباعدة/ غير متباعدة بطريقة جديدة غير مألوفة.

3- إيجاد أو إظهار استخدامات جديدة غير متعارف عليها للأفكار المتداولة أو لمنتج ما.

4- نقل الأفكار الموجودة أصلا والمتداولة إلى مستفيدين آخرين أو أشخاص جدد.

وقد يعني الإبداع في أبسط صوره تحويل الأفكار الجديدة والأفكار الخيالية إلى واقع، وهو يضم عمليتين أساسيتين هما: التفكير والإنتاج. ويؤكد العلماء على أن مصطلحي المعرفة والإبداع مرتبطان ببعضهما البعض، فالإبداع أو العملية الإبداعية تحتاج – لا محالة– إلى قدر كافٍ ومعقول من المعرفة في الموضوع أو الفكرة التي يقع التفكير عليها؛ فلا بد للرسام من أن يعيش خلال الخبرات والتجارب التي تحرك مشاعره وأحاسيسه، قبل أن يتمكن من تحويل تلك المشاعر والأحاسيس إلى لوحات رائعة، وكذلك الكاتب والمؤلف والعالم وغيرهم، ممن يمارسون عملية الإبداع بتلقائية وعفوية. فدون المعرفة لن يكون هناك ما يمكن إبداعه أو الإبداع فيه.

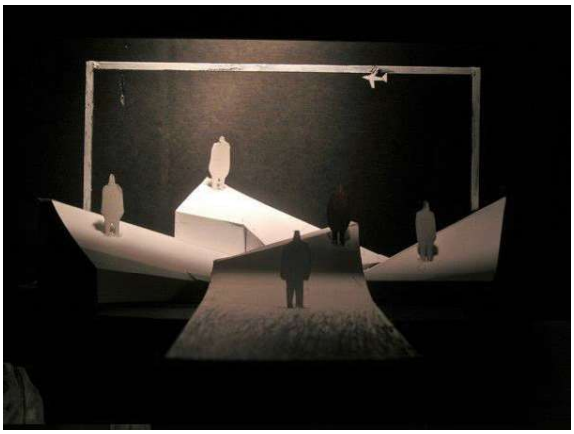
الابتكار:

ترتبط عملية الإبداع بالابتكار، وهو الطرق أو الأساليب الجديدة المختلفة الخارجة أو البعيدة عن التقليد التي تستخدم في عمل أو تطوير الأشياء والأفكار. وهو عملية عقلية تعبر عن التغييرات الكمية والجذرية و/أو الجوهرية في التفكير، وفي الإنتاج أو المنتجات، وفي العمليات أو طرق وأساليب الأداء، وفي التنظيمات والهياكل.

ينبغي للأفكار الجديدة أن تكون مختلفة أو متباينة بشكل واضح وملحوظ قبل أن يُطلق عليها أنها مبتكرة. وغالبا ما يكون الهدف الرئيسي من الابتكار التغيير الإيجابي، وجعل شيء ما أو فكرة ما أو شخص ما أفضل مما هو عليه. ومن المعروف في كثير من المجالات العلمية والمهنية أن الابتكار يقود إلى زيادة الإنتاجية، وبذلك يكون مصدرا أساسيا للإسهام في تنمية الثروات الوطنية أو المؤسسية، ويتفق الجميع على أن الأشخاص الذين يمكن أن تطلق عليهم كلمة «مبتكرين» غالبا ما يكونون روادا في مجالات تخصصاتهم أو إسهاماتهم، وهذا الاعتقاد ينطبق كذلك على المؤسسات الرائدة.

ينتج الابتكار من خلال بذل بعض الوقت وبعض الجهد في البحث في فكرة ما، وبذل بعض الوقت وبعض الجهد في تطوير تلك الفكرة، بالإضافة إلى بذل الكثير من الجهد والكثير من الوقت في تسويق الفكرة للمستفيدين. وللمعلومية، فإن جميع الابتكارات تبدأ أصلا بأفكار إبداعية، حيث يعمل الابتكار على هذه الأفكار بإحداث تغييرات معينة ملموسة في المنتج، وهكذا يصبح الابتكار التطبيقات الناجحة للأفكار الإبداعية في أي مؤسسة أو منظمة أو مرفق، ومن هنا يكون الإبداع أو الأفكار الإبداعية انطلاقة للابتكار، فهو ضروري للابتكار ولكنه غير كافٍ في حد ذاته، حيث ينبغي أن يتم فحص الأفكار وتجريبها على أرض الواقع للتعرف على فعاليتها والعمليات المرتبطة بها وطرق إدارة هذه العمليات بأقل تكلفة وجهد.

خلاصة القول: يمكن أن تصدر الأفكار الإبداعية من الأفراد، لكن الابتكار غالبا ما يأتي من خلال المجموعات والمنظمات المحتضنة لتلك الأفكار الإبداعية.



شكل رقم (2)

التعليم:

المعرفة هي المكون الأساسي للعملية التعليمية، وهي نتاج خبرة تراكمية للحضارات الإنسانية المتعاقبة، وهي التي تكسبها معانيها ودلالاتها وضمان نجاحها من خلال التدخل المنهجي من قبل المدرس والطالب على حد سواء. كما أن الفن جزء مهم في العملية التربوية، حيث تعمل على إنماء وتطوير القدرات الفنية الإبداعية لدى الطلبة وتكسبهم اتجاهات فنية، وتنمي القدرة على التعبير الفني ليكونوا رؤيتهم الخاصة في العملية الفنية، وتحويل ما يوجد في نطاق تفكير الفرد إلى صور جمالية بأساليب فنية شتى. إن تنمية

الحس الجمالي والقدرات الإبداعية لدى الأفراد يعتمد على المحتوى، وبشكل عام هناك أربع استراتيجيات لتحفيز التفكير والإبداع لدى الطالب:

1- الطلاقة: القدرة على خلق أفكار جديدة تجاه موقف معين وبشروط معينة.

2- المرونة: القدرة على التفكير في أكثر من اتجاه، والتغير بسهولة من موقف الى آخر وتقبل أفكار الآخرين.

3- حل المشكلات: قدرة الطالب على الشعور بالمشكلات، وتحديد المعلومات الناقصة لها، وطرح التساؤلات لموضوع ما واستخدام الطرق غير التقليدية أو القدرة على اختيار أفضل الأفكار في حلها.

4- العصف الذهني: هو إثارة التفكير، لذلك يجري تحديد المشكلة بوضوح، وتحديد المعايير التي ينبغي الالتزام بها، ثمّ يطلب المعلم من الطلاب طرح الأفكار دون نقدٍ أو تقييمٍ لأيّة فكرة؛ حتى يستمرّ سرد الأفكار دون توقف إلى أن تفرغ جميعها. ثمّ تبدأ الخطوة التالية، وهي التقاط الطلاب للأفكار المقترحة وتطويرها لإنشاء أفكارٍ جديدة، علما بأنّه ينبغي تعيين فردٍ لتدوين جميع الملاحظات، ثمّ يجري دراسة الأفكار وتقييمها بعد انتهاء جلسة العصف الذهني.

5- التحليل والتركيب: القدرة على تحليل الكل إلى عناصره الأساسية، أي التعرف على تفاصيل وأجزاء الشيء، سواء كان فكرة أو عمل. ومن جهة أخرى، فإن التركيب يعني تركيب العناصر وإضافة التعديلات اللازمة إلى بعضها البعض إلى أن يظهر العمل متكاملا.

ولذلك، فإن تدريس الفنون يتطلب منهجا إبداعيا يشجع الطلاب على التعبير الفني وتطوير مهاراتهم الإبداعية، وثمة بعض أفكار لمنهج إبداعي لتدريس الفنون.

6- الحوار والمناقشة: قم بتشجيع الطلاب على التعبير عن آرائهم ومشاعرهم حول الأعمال الفنية والموضوعات المختلفة. قم بتنظيم جلسات مناقشة وحوار لتعزيز التفكير النقدي وتبادل الأفكار.

7 -التعاون والمشاركة: قم بتشجيع الطلاب على العمل الجماعي والتعاون مع بعضهم البعض. فيمكنهم العمل على مشاريع فنية مشتركة أو تبادل الأفكار والمساعدة في تطوير مهارات بعضهم البعض.

8- الحرية الإبداعية: اعط للطلاب الحرية في اختيار الموضوعات والتقنيات الفنية، التي يستخدمونها ودعهم يعبرون عن أنفسهم بطريقة تعبيرية، وفرض قليل من القيود عليهم، فسيساعد ذلك في تنمية خيالهم وتعزيز ثقتهم في قدراتهم الفنية.

9- الاستكشاف والبحث: قم بتشجيع الطلاب على استكشاف الفن والثقافة من خلال زيارات المتاحف والمعارض الفنية

والدراسات الميدانية. يمكنك أيضا تعزيز البحث المستقل حول فنانين مشهورين وحركات فنية مختلفة لتوسيع ثقافتهم الفنية وتعميق فهمهم.

10- المشاريع الإبداعية: قم بتوجيه الطلاب لإنشاء مشاريع فنية مستقلة؛ قد يكون ذلك في شكل معارض فنية، أو عروض مسرحية، أو عروض تمثيلية، أو تصميمات معمارية، أو حفلات موسيقية. تلك المشاريع ستساعد الطلاب على تطبيق المهارات التي اكتسبوها وعرض إبداعاتهم أمام الجمهور.

11- تقييم شامل: استخدم تقييم شامل لأداء الطلاب في الفنون. قد يشمل ذلك تقييم الأعمال الفنية، وتقييم التطور والتقدم الفني، وتقييم التفاعل والمشاركة في الصف، وتقييم القدرة على التعبير الفني والابتكار.

السينوغرافيا كمنهج:

إن السينوغرافيا كمادة فنية، تقنية تختلف مصادر المعرفة فيها وتتنوع، ويمكن حصرها في أربعة محاور أساسية:

1- محور تاريخي: ويعده الباحثون دراسة تاريخ المعرفة، الذي من شأنه أن ينير سبيل المعلم في نصوص العراقيل الإبستيمولوجية، التي واجهتها الإنسانية لاكتشاف المفاهيم العلمية، وهي عراقيل غالبا ما يواجهها المتعلمون من خلال عمليات التملك الاصطناعي للمعرفة المدرسية، والتي تتبنى من خلال الدراسة التاريخية لكل النظريات الخاصة بالسينوغرافيا وكل المرجعيات، التي من شأنها أن تطور الجانب النظري للمتعلم.

2 - محور فلسفي جمالي: وهي المعرفة الأكثر تشعبا، إذ تؤسس لعلاقة بين الخيارات الجمالية- الفلسفية، وكل ما يمكن أن يكملها من معارف موازية.

3- محور تقني هندسي: والذي يخص المعرفة الفيزيائية والهندسية والتقنيات، التي تصبح ضرورة علمية على المتعلم إتقانها والتمرس بقواعدها.

4- محور فني تشكيلي: والذي يخص المعرفة الفنية المسرحية وعلاقتها بالفضاء وبنائه وتأليفه.

لعل هذه التحديات تجعل من قطب المعرفة الخاصة بتعلم السينوغرافيا وتعليمها يكون أكثر اتساعا، وتزيد من تنوع طبيعة المعرفة المقترحة على المتعلمين، كما أن هذا القطب سيكون أكثر تشعبا في تفاعله مع قطبي المعلم والمتعلم.

إن تدريس فن السينوغرافيا يتطلب منهجا ابتكاريا وإبداعيا لتشجيع الطلاب على تطوير مهاراتهم الفنية والمفاهيمية.

وفيما يلي نموذج لمنهج ابتكاري لتدريس فن السينوغرافيا:

1- دراسة التاريخ والنماذج الكلاسيكية: يبدأ المنهج بدراسة التاريخ والتطور التاريخي للسينوغرافيا. يجب

على الطلاب فهم النماذج الكلاسيكية والأعمال الفنية المعروفة في هذا المجال، والتعرف على الأساليب والتقنيات المستخدمة فيها.

2- تحليل النصوص المسرحية: يجب تعزيز فهم الطلاب للنصوص المسرحية والقصص المرتبطة بها. ينبغي تحليل النصوص من الناحية الفنية والمفاهيمية لاستخلاص الأفكار والمشاهد الرئيسية، التي يجب تجسيدها بواسطة السينوغرافيا.

3- التجربة العملية: ينبغي أن يكون المنهج مرتكزا على التجربة العملية والممارسة. يمكن توجيه الطلاب لتصميم وتنفيذ العناصر المختلفة للسينوغرافيا، مثل التصميم المسرحي، والإضاءة، والديكور، والأزياء.

4- الاستكشاف الإبداعي: يجب تشجيع الطلاب على الاستكشاف الإبداعي والتجارب المختلفة في تصميم السينوغرافيا. يمكنهم استخدام مواد مختلفة وتقنيات فنية لإيجاد نهج فريد ومبتكر في تصميم المشاهد والمواقع المسرحية.

5- العمل الجماعي: يُشجَّع العمل الجماعي بين الطلاب على تطوير مهارات التعاون والتفاعل في تصميم السينوغرافيا. ويُمكن تكوين فرق عمل تجمع بين طلاب التصميم المسرحي والإضاءة والديكور والأزياء لتطبيق المفاهيم والأفكار في مشاريع فعلية.

6- استخدام التكنولوجيا: يتطلب العصر الحديث استخدام التكنولوجيا في تصميم السينوغرافيا. فيُمكن للمنهج أن يشمل تعليم الطلاب استخدام برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسم الكمبيوتري والإضاءة الافتراضية لتطوير مهاراتهم في هذا المجال.

7- زيارات وورش عمل: يُنصَح بتنظيم زيارات للمسارح وورش عمل مع مصممي السينوغرافيا المحترفين. يمكن للطلاب الاستفادة من تجاربهم وتوجيهاتهم واكتساب فهم أعمق لعملية تصميم السينوغرافيا.

8- التقييم الإبداعي: ينبغي أن يتضمن المنهج آليات لتقييم الأعمال السينوغرافية الناتجة عن الطلاب. يمكن استخدام معايير مثل الابتكار والتنفيذ والتعبير الفني لتقييم جودة الأعمال ومدى تحقيقها للأهداف المرجوة.

9-التعلم المستمر: يجب على الطلاب مواصلة التعلم والتطوير في مجال السينوغرافيا، حيث يتطلب هذا الفن متابعة التطورات الحديثة والتجارب المبتكرة. وينبغي أن يتضمن المنهج مساحة للبحث الذاتي واستكشاف المصادر والمصادر الإلكترونية للاطلاع على أحدث الاتجاهات والتقنيات في مجال السينوغرافيا.

10- الإلهام من الفنون الأخرى: يُشجَّع الطلاب على استكشاف الفنون الأخرى، مثل الرسم والتصوير والتصميم الجرافيكي والعمارة، للحصول على إلهام وأفكار جديدة في تصميم السينوغرافيا. يمكن للمنهج

أن يتضمن أنشطة إبداعية تجمع بين مختلف الفنون لتوسيع آفاق الطلاب وتعزيز خيالهم الإبداعي.

11 -التواصل والتعاون: ينبغي تعزيز التواصل والتعاون بين الطلاب وتشجيعهم على مناقشة أفكارهم وتبادل الملاحظات والمقترحات. يمكن تنظيم جلسات نقاش وورش عمل جماعية لتعزيز التفاعل واكتساب رؤى متعددة في تصميم السينوغرافيا.

12- التجربة الخارجية: يُشجَّع الطلاب على المشاركة في فعاليات ومسابقات فنية خارجية لتطبيق مهاراتهم واكتساب تجارب جديدة. ويمكنهم المشاركة في مسرحيات محلية أو معارض فنية أو مهرجانات لتعزيز ثقتهم وتقييم مستوى تطورهم.

ومن خلال تبني هذا المنهج الإبداعي لتدريس الفنون، سيساعد الطلاب على تنمية مهاراتهم الفنية وتوسيع تفكيرهم الإبداعي. كما سيشجعهم على التعبير عن أنفسهم بحرية وتجربة وسائل التعبير المختلفة، وستساهم هذه العملية في بناء ثقتهم بأنفسهم وتعزيز قدراتهم الإبداعية. يجب ملاحظة أنه يمكن تعديل هذا المنهج بناء على المستوى العمري واحتياجات الطلاب والموارد المتاحة. يعتبر التوازن بين الحرية الإبداعية والتوجيه والتقييم البناء مهمًّا لتحقيق النجاح في تدريس الفنون.

شكل رقم (3)

النتائج:

يهدف هذا المنهج الابتكاري لتدريس فن السينوغرافيا إلى تنمية قدرات الطلاب في التصميم المسرحي وتحفيزهم على الابتكار والتجريب، كما يشجع الطلاب على التفكير الإبداعي واستكشاف مجالات مختلفة من الفن والتكنولوجيا. كما يركز على تعزيز التعاون والتواصل بين الطلاب لتبادل الأفكار والمعارف.

يجب أن يتم تطبيق المنهج من خلال مجموعة متنوعة من الأنشطة والمشاريع العملية. وينبغي للمعلم أن يلعب دور الموجه والمستشار للطلاب، مشجعا إياهم على استكشاف أفكارهم الخاصة وتحويلها إلى تصاميم سينوغرافية مبتكرة.

عند تصميم وتنفيذ المشاريع، يجب أن يتم توجيه الطلاب لتحليل النصوص المسرحية والمشاهد المطلوبة، واستخدام الألوان والمواد والتقنيات المناسبة

للتعبير عن المفاهيم والأفكار المطلوبة. ينبغي للطلاب أيضا تطبيق مبادئ التصميم الفني مثل التوزيع البصري والتوازن والتناغم لإنشاء مشاهد جذابة ومؤثرة. علاوة على ذلك، ينبغي أن يتم تقديم فرص للطلاب للتعلم من المصممين المحترفين والاستفادة من خبراتهم. كما يمكن تنظيم ورش عمل ومحاضرات لضيوف لتقديم أفكار جديدة وتوجيهات فنية تساعد الطلاب على تطوير مهاراتهم بشكل أفضل.

لا تنسى أهمية تقييم أعمال الطلاب وتوفير ملاحظات بناءة للتحسين. ويمكن استخدام آليات التقييم المتنوعة مثل التقييم النقدي والتقييم البصري والتقييم غير المباشر لتقييم جودة الأعمال وتعزيز تطوير الطلاب. كما يجب أيضا تشجيع الطلاب على إنتاج أعمال فردية ومشاريع جماعية، حيث يمكنهم التعبير عن أفكارهم الخاصة وتطبيق المهارات المكتسبة في مشاريع ذات طابع فني مختلف، نظرا لأن السينوغرافيا مجال فني متعدد التخصصات، يمكن أيضا تضمين مكونات إضافية في المنهج مثل تصميم الإضاءة والديكور والأزياء وتصميم الصوت ما يسمح للطلاب بتوسيع معرفتهم ومهاراتهم في مجالات فنية متعددة وتطبيقها في تصميم السينوغرافيا. يهدف المنهج الابتكاري لتدريس فن السينوغرافيا إلى تعزيز الإبداع والتفكير النقدي وتطوير مهارات التصميم والتواصل لدى الطلاب.

يجب أن يكون المنهج متعدد الأبعاد ومتكاملا لتحفيز الاستكشاف والابتكار في عالم السينوغرافيا.

التوصيات:

1- رفع مستوى أداء المعلمين في مجال دراسات السينوغرافيا من خلال مناهج وخطط تدريبية باتجاه تحفيز الإبداع والابتكار لدي الطالب.

2- تطوير محتوى التوصيف للمواد الفنية لإعطاء مساحة أكبر لإبداع الطالب.

3- تحسين البيئة المصاحبة للعملية التربوية لخلق هذا الإبداع.

4- إطلاع الطالب على المدارس الفنية وأنماط التفكير المختلفة في مجال