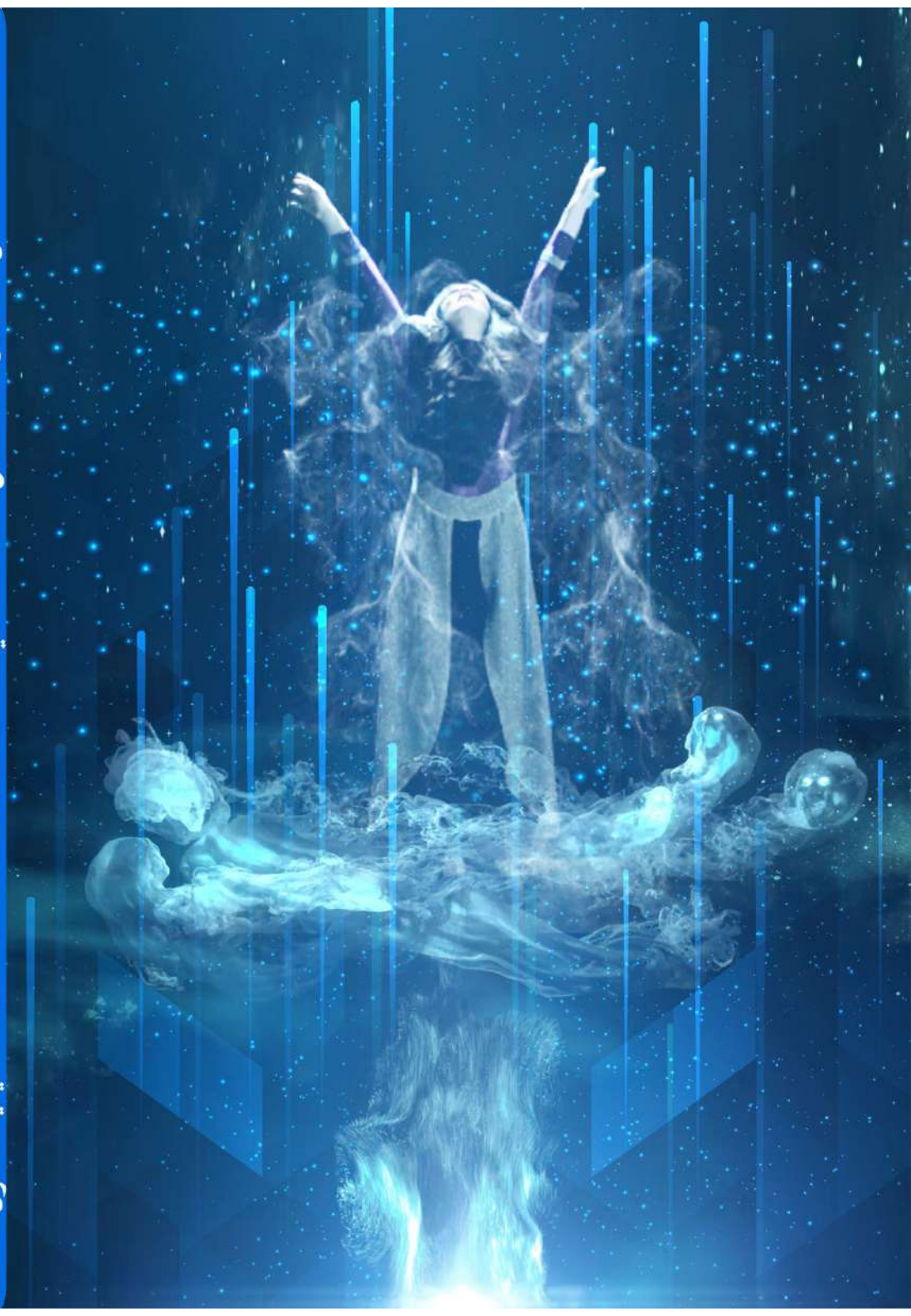
الفن المعاصر

العددان 27-28 فصلية علمية محكمة صيف 2022

مشكلات الإبداع الموسيقى من منظور البحث العلمى

ملف العدد :
الفنون والتكنولوجيا الرقمية

مجلة الفن المعاصر العددان 27 - 28 صيف 2022
أكاديمية الفنون



الفن المعاصر

رسالة الفنون من مصر إلى العالم

العددان (27 - 28)

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
الشريف منجود

لوحة الغلاف

تقنية الهولوجرام وهي إحدى التقنيات الرقمية والتي تفتح للمصمم آفاق إبداعية غير محدودة. صورة الغلاف من عرض مسرحية "في نص الليل" "لمشهد صعود الروح" باستخدام تقنية الهولوجرام. من تصميم د. محمود صبري

هناك مجموعة من القواعد والشروط التي ينبغي على الباحث في المجالات العلمية اتباعها والالتزام بها في حالة رغبتهم في كتابة الأبحاث العلمية ونشرها في أحد المجلات العلمية المختصة، ومن أهم شروط النشر في المجلات العلمية المحكمة ما يلي:-

- يجب على كل باحث يريد تقديم بحثة العلمي لأحد المجلات العلمية بهدف النشر، أن يكون البحث كاملًا، وجميع أركانه متناسقة مع بعضها البعض.
- ينبغي أن يكون البحث المقدم للمجلة متناسبًا مع عمل المجلة ومع قواعدها، لتتم الموافقة من قبل المجلة على نشر البحث العلمي.
- على الباحث تحمل المسؤولية الكاملة تجاه كل الأمور الواردة في بحثه المقدم، وأن يكون مسؤولًا عن البيانات والمعلومات المرفقة خلاله، وجميع الحقائق العلمية المرفقة داخل البحث.
-التأكد من عدم نشر البحث من قبل في أي مجلة من المجلات الأخرى، فضلًا عن عدم تقديمه لأي مجلة أخرى أثناء الفترة المُقدم فيها البحث بهدف النشر.
- أن تكون جميع المعلومات الواردة في البحث موثقة ومعتمدة من قبل، وتابعه للمصادر والمراجع الموثقة، وأن تكون جاءت وفقًا للمعايير العلمية الصحيحة.
- يسلم البحث لوحدة الإصدارات التابعة لأكاديمية الفنون على هيئة CD عليه البحث كامل. منسق

مشكلات الإبداع الموسيقى من منظور البحث العلمى

- دراسة مقارنة للمقامات عند كلٍ من "عمّار الشريعى" و"رافى شنكار"كونشرتو العود- كونشرتو السيتار (الحركة الثالثة) نموذجاً

د / سارة موسى 11

- دراسة تحليلية عزفية لـ موسيقى (لحن الخلود) لـ فريد الأطرش وإمكانية الإستفادة منها في العزف على آلة القانون

أ.م.د/ حسام محمد شفيق السيد 37

- " المشاكل و الصعوبات التي تواجه دارسي آلة التشيللو في الانتقال بين الأوضاع في المقامات ذات الثلاث أرباع النغم "

د / وليد محمدعبد الباسط 53

- تذليل صعوبة أداء مقام البياتي عند تصويره على الدرجات الموسيقية المختلفة على آلة الكمان طقطوقة (يا ليلة العيد) نموذجاً

أ.م.د / مدحت عبد السميع عبد الحميد حشاد 63

- التقنيات الصوتية والتعبيرية في القصائد الغنائية لكاظم الساهر قصيدة (الحياة) نموذجاً

د / إيمان حسنى عبد الرسول 87

- جماليات توظيف الموسيقى التصويرية في الدراما التليفزيونية

أ.م.د/ أسامة خالد المسباح 131

ملف العدد الفنون والتكنولوجيا الرقمية

- توظيف تقنية XFVفى صناعة tcarahC D3 للشخصيات الواقعية فى أفلام الخيال العلمي بالتطبيق على فيلم nam inimeG

أ م د / إبراهيم إسماعيل دشتى 149

- التطور التقنى للصورة الرقمية فى الإعلام المرئى وعلاقته بالحراك الثقافى والسياسى أ د / هشام جمال 169
- دور الفنون الأدائية الرقمية في معالجة قضية التحصيل العلمي والتربية المهارية الإعلامية فى ظل جائحة الكورونا (مسرحة المناهج بكلية الإعلام جامعة 6 أكتوبر نموذجًا) صفاء علم الدين 175
- التكنولوجيا الرقمية وفضاء العرض المسرحى د / محمود صبرى 221
- الأنفوميديا والمسرح أ د / عماد هادى الخفاجى 239
- توظيف الإبداع الرقمي في العرض المسرحي المعاصر أ.د. مدحت الكاشف 249

موضوعات منوعة

- أحلام السعادة الضائعة في الدراما(نماذج مختارة) د / على حيدر 269
- دور التليفزيون التربوي في تنمية القيم لدى الأطفال في المراحل المختلفة أ م د / نجم عبد الله راشد 289
- دور المخرجة المصرية فى التعبير عن واقع وطموحات المرأة المصرية المخرجة كاملة ابو ذكرى نموذجا ً بالتطبيق على مسلسلى "بنت اسمها ذات" وسجن النسا أ.م.د .صفاء سعد محمد عماره 307

كلمة رئيس الأكاديمية
رئيس مجلس الإدارة ورئيس التحرير

أ.د. غادة جبارة

تشكل جودة التعليم في مؤسستنا العريقة والرائدة [أكاديمية الفنون] أحد أكبر وأهم التحديات التي نسعى لتجاوزها من أجل الوصول بها إلى دور أكبر فاعلية في عالم الإبداع على اختلاف أشكاله وألوانه، وذلك باتخاذ كافة السبل لاستثمار المبدعين من أبنائنا الطلاب والدارسين في جميع مراحل التعليم، والوصول بهم إلى أعلى المستويات الإبداعية، الأمر الذي يفرض الحصول على جودة متفردة للموارد البشرية المبدعة من أبنائنا الطلاب، وتمكينهم من الاندماج في المحيط الخارجي، مواكبين كافة التطورات والتحولات التي يشهدها العصر مع تنامي وسائل المعرفة والإبداع، والتحديات التي يمكن مواجهتها بالقوى الناعمة التي تشكل مرتكزا مهما في إطار التنمية المجتمعية المستدامة لوطننا الغالي، ولن يقف الأمر عند تحديث المناهج التعليمية لكافة معاهد الأكاديمية فحسب، بل إننا نسعى ونتحرك في جميع الاتجاهات في آن واحد للوصول إلى الجودة في مختلف مكونات المنظومة التعليمية، مرتكزين على مجموعة من القيم والأهداف المحددة والنابعة من تحديد لرسالة الأكاديمية بعد إعادة صياغتها من جديد لتتوافق مع أهدافنا وتتواءم مع ما نسعى إليه، الأمر الذي يتطلب توظيف وتوثيق وتحديث البيانات والمعلومات الخاصة بالمجتمع المحيط بالطالب من أعضاء هيئة تدريس وموظفين وعاملين محاولين استثمار مؤهلاتهم وقدراتهم الفكرية والإبداعية على النحو الأمثل بغرض الارتقاء بأداء كل منهم بصورة تحقق الأهداف العليا التي نتوق إليها، والاهتمام من جانب آخر بالبنية التحتية والتجهيزات الفنية التي تحقق لنا ذلك.

نحن في سباق مع الزمن، بل أزعم أنه ليس لدينا رفاهية الوقت، ولن يثبط من همتنا أية معوقات من أي نوع، وتزداد ثقتي بتكاتف زملائي وزميلاتي وتفاعلهم الإيجابي الفريد والمبهر خلال الشهور القليلة التي مضت وتركت نتائج مبشرة في وضع متطلبات الجودة ومعاييرها وإجراءاتها نصب الأعين، مما يجعلنا متفائلين بالتقدم نحو المبتغى.

وتأتي مجلة الفن المعاصر لتتبوأ مكانتها كحلقة مهمة من حلقات الجودة المستهدفة، وقد سعى زملائي المسئولين عن تحريرها بقيادة الزميل العزيز الأستاذ الدكتور/ مدحت الكاشف مدير التحرير، إلى اعتماد المجلة وتقييمها

من قبل المجلس الأعلى للجامعات، حيث استطاعت المجلة لأول مرة في تاريخها منذ إصدارها أن تدخل ضمن تقييم المجلات العلمية المحكمة باعتماد المجلس الأعلى للجامعات، وهو ما يبشر بمستقبل أكثر رقيا للبحث العلمي الذي تتولى المجلة نشره في جميع مجالات الإبداع، بل وأتطلع مع أسرة المجلة إلى الوصول إلى ترتيب متقدم في التصنيفات المحلية والدولية في أقرب فرصة ممكنة.

جدلية الفنون والتكنولوجيا

أ.د. مدحت الكاشف
مدير التحرير

الفن والتكنولوجيا.. التكنولوجيا والفن.. هل هي علاقة صراع؟ أم تضافر جهود وتحالف إبداعي؟

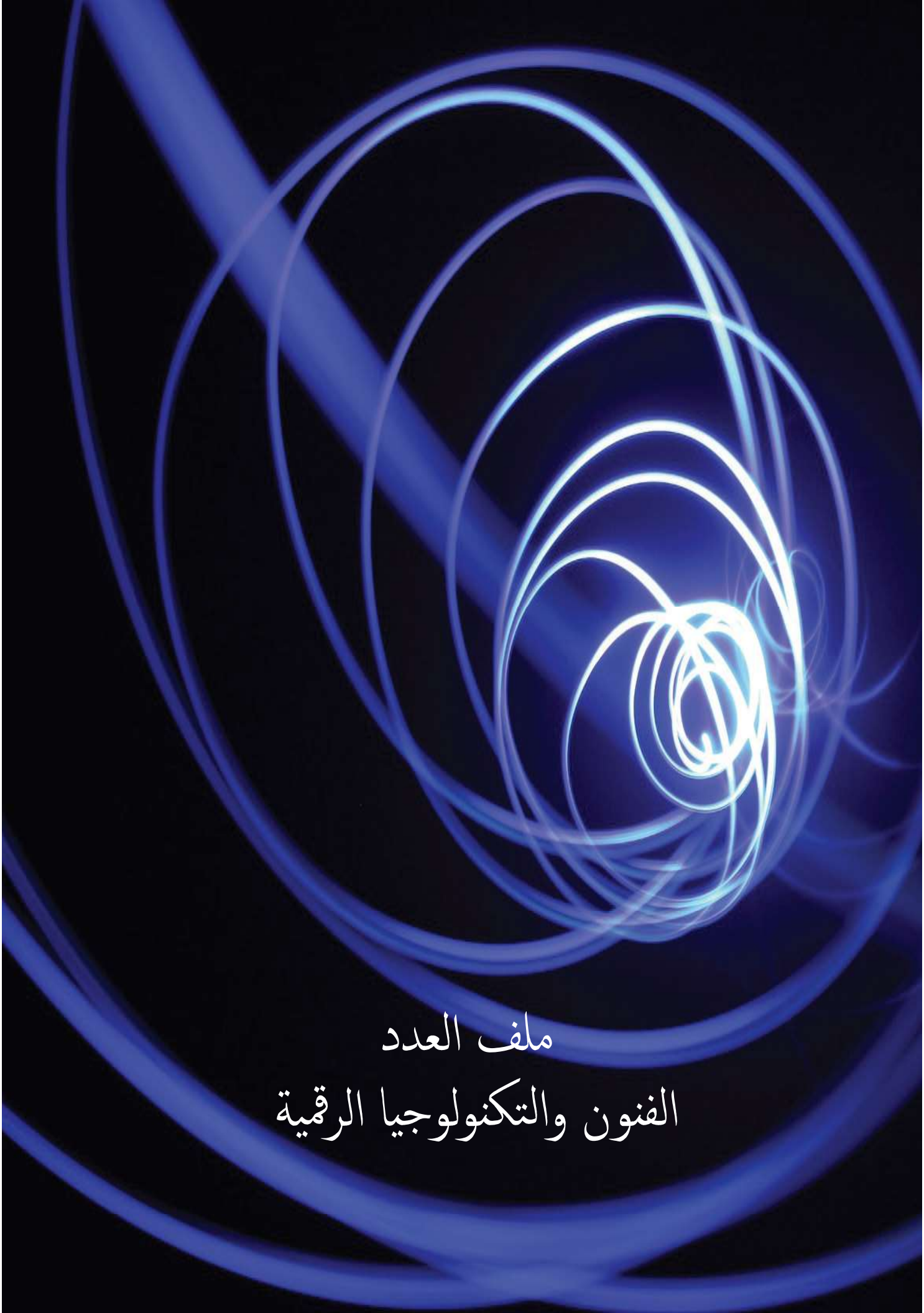
هل التكنولوجيا هي التي اقتحمت فنون الإبداع البشري؟ أم أن الفنون هي التي سعت للاستعانة والاستفادة من إمكانات التكنولوجيا لتحقيق ما يعتمل في خيال الفنان ولم يكن قد تحقق بالصورة المثلى قبل ظهور التكنولوجيا؟ إن الأمر مثير بقدر يجعلنا نطرح قضية الفن والتكنولوجيا من خلال ملف هذا العدد الذي ضم عددا من الدراسات المختارة، والتي استطاعت أن تطرح العديد من الأسئلة والإجابات التي حتما ستفتح آفاقا لا نهائية لإجراء دراسات علمية حول تلك العلاقة الشائقة والشائكة بين قطبي الفن والإبداع .

تتلاحق الأسئلة من جديد وتتقافز الإجابات حولها بشكل لا ينقطع، هل أثرت التكنولوجيا على الإبداع؟ وإذا كانت قد أثرت، فهل كان هذا التأثير سلبيا أم إيجابيا؟ أو بمعنى آخر هل كانت التكنولوجيا الجديدة بمثابة التحدي الذي واجهه المبدعون؟ هل هي علاقة شائكة تحاول طمس عمل الفنان وتلغي وجوده بما تملكه من إمكانات باهرة وسريعة تسبق إدراك الفنان نفسه وهو في سبيله لابتكار جديد؟ أم أنها علاقة شيقة للفنان وجد فيها ضالته وأحلامه وأفكاره وخيالاته واستطاع أن يبحر فيها وينهل منها ويتوسل بها ليخلق فنا أكثر إبهارا وتأثيرا للمتلقين؟

وغير ذلك من الأسئلة التي طرحها في توقعاته المفكر والفيلسوف الألماني المعاصر "والتر بنيامين" **W.Benjamin** (1892 –1940)) صاحب الرؤى الانتقائية والمساهمات المؤثرة في النظرية الجمالية، والذي يعد من أوائل من طرحوا قضية أثر التكنولوجيا على الفن، وعلى رؤى الفنانين والمبدعين، مناشدا الفنانين لإعادة النظر في إبداعاتهم لتتواكب مع التطور التكنولوجي المرتقب، والذي لا يمكن كبح جماحه في لحظة ما مستقبلا، مؤكدا أن التكنولوجيا هي مجال اخترعه البشر وصنعه من أجل الارتقاء بالحياة اليومية لأقرانهم من البشر في جميع المجتمعات الإنسانية. لذا فمن الحتمي –في رأيه– أن يفيد منها المبدعون بما تقدمه من إمكانات أكثر رحابة وطواعية في يد الفنان يحقق بها ما يعتمل في خياله الإبداعي.

وعليه، فقد اعتبر العلاقة بين الفن والتكنولوجيا علاقة ترابط وتعاون بوصفهما إبداعين متضامنين وليسا متنافرين رغم رحيله عنا قبل أن يشهد ذلك التطور المضطرد الذي يلاحقنا بين الدقيقة والأخرى بشكل ربما لا نستطيع إدراكه مع سرعته وتفوقه في عالم باتت فيه التكنولوجيا هي المحرك الأساسي لكل مناحي الحياة، بما فيها تفكيرنا وطريقة تفكيرنا سواء كنا مبدعين أم متلقين للإبداع. وكما توقع بنيامين أصبحت الفنون اليوم في حاجة ماسة، بل وملحة لتوظيف التكنولوجيا، فقد أصبح الفنان (المبدع) يعتمد في تشكيل مادته الإبداعية تقنيات الوسائط المتعددة **Multi media** وتقنية المعلومات **Info media** والتقنيات الرقمية – **dig tal**، وتقنية الإسقاط الضوئي **Projection Mapping**، وتقنية الهولوجرام **Hologram**، وتقنية الشاشات **LED Screens**، وغيرها من التقنيات المتلاحقة، والتي تهتم بعرض الصور والحركات والألوان في الفضاءات الإبداعية المختلفة، مما يساعد على المزج البصري للصور الحية مع الصور المصنوعة أو ربما المستنسخة، محطمة الحواجز بين الفنون المختلفة، وبناء الوشائج بين الفن والحياة عموما.

ومع ذلك، يظل الجدل محتدما بين المبدعين حول علاقة الإبداع بالتكنولوجيا، فلا يزال نفر منهم يعتقد أن الإبداع بخصائصه الجمالية قد تهاوى وتراجع أمام طغيان التكنولوجيا، بينما يرى البعض الآخر أن التكنولوجيا ساهمت في خلق قيم جمالية جديدة للإبداع، وهو ما دفعنا في هذا العدد لتخصيص ملف حول التكنولوجيا والإبداع شارك فيه مجموعة مختارة من الباحثين بعدد من الدراسات في هذا المجال، يفتحون المجال لطرح قضايا متعددة لأبحاث علمية مستقبلية تتعرض لقضية الفنون والتكنولوجيا.



ملف العدد
الفنون والتكنولوجيا الرقمية

الإنفوميديا* والمسرح

أ.د.عماد هادي الخفاجي*

إن التجريد الرقمي الذي أعاد تشكيل منظوماتنا المفاهيمية للعالم مثلما أثر في خلق نمط الثقافة التي تمحى فيها فروق الواقعي والمصطنع لترجمة التفاعل الافتراضي والانغمار في عالم هو فائق الواقعية, كذلك هو عمل على إعادة تخليق الإطار الجمالي لفعالية الوعي الإنساني ذاته وتجسداته بالفنون الجميلة، فانتفاء الفجوة ما بين الإرادة وبين التحقق في العالم الرقمي قد خلق حضورية فائقة الفعالية، سواء كان ذلك الإطار الجمالي في فن التشكيل أو فن المسرح، وهو ما انعكس على وسائط التعبير والمعالجة للفكرة الإبداعية وتجسيدها فنيا بوضعها في حيز التداول والتفاعل الجمالي. إن ذلك الحضور وبتلك المعطيات قد أزاح تراثا عالميا من التجارب الجمالية التي خاضها الوعي البشري وتشكل من خلالها لحساب معطيات التقنية الرقمية المعاصرة، ومع هذا المعطى التقني الهائل تغير المنظور في المعالجة الفنية من المنظور البشري المحدد بهاجس الكائن والممكن في التجسد إلى واقع الإمكانية الفائقة في التحقق للإرادة الإبداعية، ومعالجة القيم الفنية ووصولها إلى كامل مداها للتأثير ضمن التجربة الجمالية، فما عاد الخط واللون والكتلة وسائر القيم التصميمية في المعالجة ضمن هاجس المبدع، ولكن أصبح هاجسه هو الاختيار بين الكم اللامتناهي من الإمكانات المتاحة.

ففي الإطار الجمالي في فن المسرح، لعبت التكنولوجيا أو التقنية الرقمية دورها الأبرز في خلق واقع جديد للتجربة الجمالية من خلال لا نهائية الإمكانات المتاحة في المعالجة الفنية للقيم الدرامية، وبما ألبس العرض المسرحي بكامل أطره لبوس قدرة التأثير الفائق في إعادة تشكيل الوعي البشري من خلال الفعالية الفائقة لوسائط التعبير التي انتقلت من مفاهيمها التقليدية في المعالجة ومحدودية إمكاناتها إلى التجسيد الفائق والحضورية بمدى شاسع لنقل القيم الدرامية وتصميمها في فضاء العرض المسرحي عبر خلق التركيبات المعقدة في الإنشاء البصري المحكم في التنفيذ والتجسيد لتلك القيم.

*أستاذ بقسم المسرح كلية الفنون الجميلة جامعة بغداد

فما عادت مهام الكشف والإظهار والتكوين والطابع السيكولوجي وتعيين مستويات الحضور هي الاشتغال المحوري والوحيد للمصمم السينوغرافي، فمع معطيات التقنية الرقمية أصبحت هنالك إمكانات هائلة في بناء وتشكيل الفضاء الدرامي حسيا عبر التصميم المحكم للفضاء الافتراضي الرقمي وأثره في إزاحة العالم الواقعي باتجاه تجربة عيش طقسي ينتظم عبرها فهم الذات لذاتيتها وموقعها من عالمها ومصيرها ومبدأها ومنتهاها. فقد أصبح المسرح تحت معطيات التقنية الرقمية منبعا سحريا لا متناهي الإمكانات، بل مثلا مغايرة ثورية لتراث المعالجة الفنية باحتواء خطابات الدراما في بنية بصرية حضورية فائقة التحقق.

وهذا يعني أن التطور بالتقنيات الرقمية يؤثر في إعادة تشكيل تجربتنا بالفضاء المسرحي، ويعيد صياغة مفهوم المادية متجاوزا استخدام المواد الملموسة باتجاه الأسلوب الذي يختبر به المتلقي المسرحي لإنشاء تجربته الإدراكية. ولا يقتصر التأثير هنا على الكيفية التي يعمل بها التقنيون في عملية الإنتاج للعرض المسرحي وحسب، وإنما التأثير على المفهوم وتغييره فضلا عن اللغة التعبيرية الرقمية الجديدة التي ظهرت. لذلك، فإن تطور توظيف التقانة الرقمية في الإنتاج المسرحي يغير أهم أبعادها الجوهرية، وهي سمتها المادية ليتحقق بذلك (الانتقال من الحضور المادي إلى اللا مادي الأكثر مرونة، وهو كل ما متعلق بالتقانة الرقمية/ الكمبيوتر، وكل هذا يتحقق بفضل إما إبداع لبيئات افتراضية هي تمثيل للواقع القائم

أن مفهوم الافتراضية هو افتراض عالم الواقع بوصفه عالما مسرحيا وتجربة بطور التحقق الإجرائي. أما التقنية الرقمية المعاصرة فتعود قدرتها إلى توليد الفضاء المسرحي الافتراضي

أو إبداع لبيئات وفقا للمفهوم الجديد المتأثر بالرقمنة. ويتم تحقيق الانتقال من المادي إلى اللا مادي بواسطة تعزيز الواقع من خلال دمجه مع الصورة المتخيلة، إذ اتسمت الحدود بين الواقع واللا واقع بالغموض حيث غدت الصورة هي الواقع, لذلك فالمصطلح يتضمن الإشارة إلى الواقع الافتراضي بوصفه نتاجا لهندسة الخيال والتصور بفعل مُدخل التقانة الرقمية، وحيث إن الخيال والقوة المحركة في إنتاج المفهوم وجوهر الفعل المعرفي، فهو بالتالي الجوهر العميق أمام معطى التحقق التجريبي، وبالتالي استحصال المعرفة، لذا يأتي مدخل التقانة الرقمية مدخلا تاريخيا حاسما في هندسة هذا النشاط الجوهري ووضعه على أعتاب حالة ديناميكية للمعرفة مُحدثة وعصرية بوعيها وإدراكها، لذلك لا بد للذات الفاعلة أن تعيد تصميم الذهن البشري

أن التفاعلية في العرض المسرحي تؤكد على أهمية الترابط ما بين العالم الحقيقي والفضاء المسرحي الافتراضي القائم على القاعدة الرقمية الوسيطة

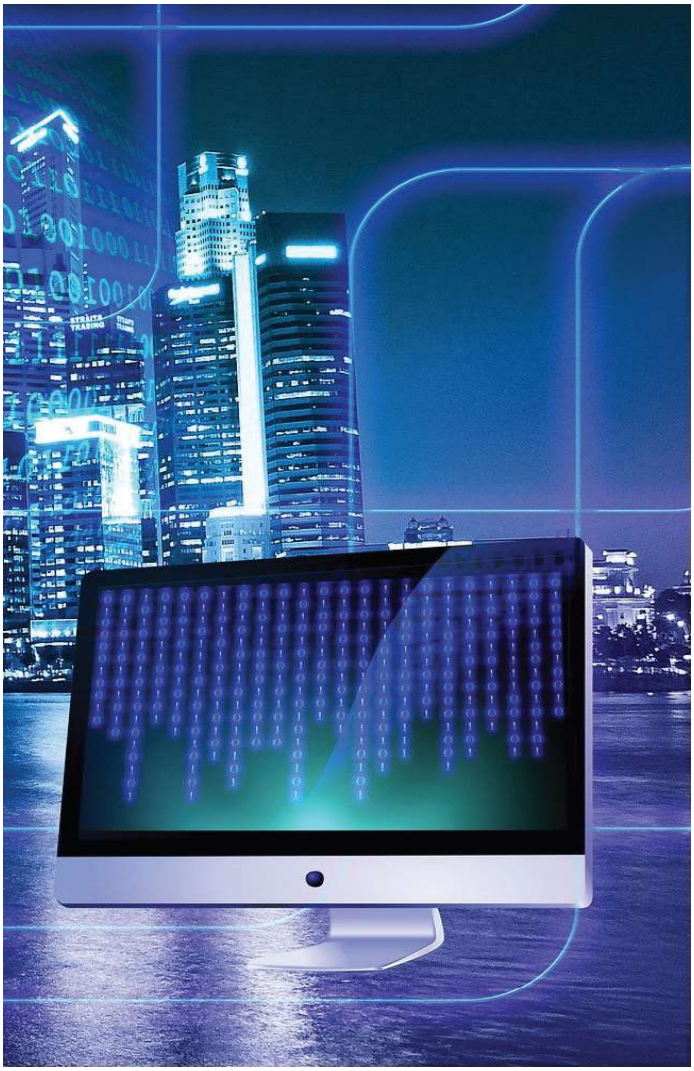
ليستوعب انسياب البيانات الحاسوبية ما بين فعل التحفيز الأصلي وفعل تحفيز الذهن للافتراض، وفعل إدراك الذهن للتحقق، وهو ذلك الفضاء اللا مادي الذي يمكن تصوره تبسيطا في العلاقة بين فضاء البيانات بالكمبيوتر والفضاء المسرحي الحقيقي, وهذا يعني أن مفهوم الافتراضية هو افتراض عالم الواقع بوصفه عالما مسرحيا وتجربة بطور التحقق الإجرائي. أما التقنية الرقمية المعاصرة فتعود قدرتها إلى توليد الفضاء المسرحي الافتراضي بوساطة قدرتها على التفاعل الديناميكي مع الواقع من خلال الكمبيوتر والبرمجيات المتعددة لتكوين فضاء لا مادي مسرحي يتجه نحو التخلص من السمات المادية ومحدداتها، وهذا يعني إيجاد فضاء مسرحي افتراضي متجاوز هيمنة المادية الملموسة بإمكانه التأثير على طبيعة التصميم بما يتيحه الكمبيوتر للمصمم من حرية التلاعب بالشكل واللون، وتحقيق السيولة الرقمية الهندسية الواسعة ضمن تشكيلات حجومية وسطوحية غير ممكنة التحقق لوسائل الإظهار التقليدي إذ يتم توليدها وتتبعها في زمن حقيقي على شاشة الكمبيوتر، إضافة إلى قدرتها على إنتاج جماليات مدهشة ومرغوبة من قبل المتلقي المسرحي وهذا يقودنا إلى التفاعلية الرقمية الفضاء المسرحي بإحالته من فضاء متماسك بدواعي المكان وامتيازاته الحدية الثابتة إلى فضاء ذي سيولة متغيرة غير متماسكة، وأن تلك السيولة منطوية على اللا حد الزماني فيها؛ إذ أدت الأساليب التفاعلية للتواصل ضمن الثقافة الرقمية والسعي نحو فكرة السيولة المتغيرة إلى ظهور فضاء مسرحي يتقبل تلك الصفة مع الإبقاء على التفاعل بين المتلقي والمحيط مما يجعل ذلك من التفاعلية جانبا مهما من التقنية الرقمية المعاصرة. وعليه، يمكن تحديد محورين للعمل في إنتاج ذلك الفضاء بما يتمتع به من سيولة المحور الأول ويمثل التفاعل المادي بين المصمم والفضاء المسرحي الجديد, وهذا المستوى يمثل عمليات تشكل الفضاء المسرحي بتأثير المصمم ضمن بيئته المحيطة وصولا إلى المتلقي، المحور الثاني ويمثل التفاعل بين المصمم والكمبيوتر لإنتاج أشكال تصميمية إبداعية متعددة، لذلك فالتفاعلية تمثل الأنموذج الفكري التقني المستقبلي والتي تحدد للفضاء المسرحي الجديد وضعا جماليا يتماثل مع ما أحدثته الرقمية من تأثير على المجتمع بأكمله، وهذا يعني أن للتفاعلية الرقمية ثلاثة مستويات:

١. التفاعلية المادية: وهي أول تلك المستويات وأكثرها تعقيدا، والتي تشير إلى تعديل بنية الفضاء المسرحي الافتراضي وفقا للمتغيرات الشعورية والحسية للمتلقي.

2. الجمع بين الواقعية والافتراضية: وهو المستوى الثاني الذي يمثل قدرة المصمم للجمع بين الواقع والافتراض لتشكيل فضاء جديد يتأسس على فكرة المحاكاة الرقمية للواقع الحقيقي.

3. التفاعل ضمن عملية التصميم: ويمثل هذا المستوى أهم المستويات، وذلك من خلال إبداع المصمم لأسلوب متعدد يكون ذا سيولة متعددة لتحقيق أفضل تصميم ممكن، ولكل ظرف مقترح لأي عرض مسرحي.

يتضح مما تقدم، أن التفاعلية في العرض المسرحي تؤكد على أهمية الترابط ما بين العالم الحقيقي والفضاء المسرحي الافتراضي القائم على القاعدة الرقمية الوسيطة، وبالتالي فإن المستويات الثلاث هذه تؤكد على الاعتماد على البرمجيات المتعددة وما لها من تأثير على الجانب المادي من الفضاء المسرحي ودورها بعملية دفع المصممين نحو المجال الافتراضي الرقمي، والإفادة منه لأجل تحقيق جماليات جديدة في العروض المسرحية المعاصرة، والتي ترتبط أصلا بالتكنولوجيا عن طريق تحويل الكامن إلى الظاهر، على اعتبار أن الجمال هو المقياس الأساسي للحقيقة العلمية، والتي تكشف عن نفسها بتحول الحقيقة إلى موضوع للفعل الإجرائي الخلاق، والذي يستند إلى بديهيات الحقائق بإحلال بديهيات محدثة تتموضع في نسق

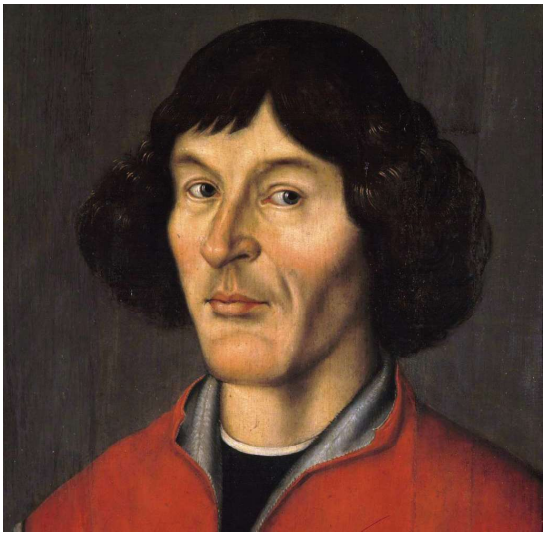


المفاهيم مكملة التطور التاريخي للمسعى العلمي الإنساني –هذا من جهة– ومن جهة أخرى فأنَّ الجمال نفسه يمهد الطريق إلى الوضوح والقناعة بما يجسده من تمثل قيمي ومفاهيمي في الفعل الإنساني، كما في محاولات التجريبيين في إضفاء طابع البرمجة العلمي على الجماليةرغم مبدأ الجمالية على الأقل من الناحية المنهاجية، هو علم وضعي في المقام الأول بمسعاه لمقاربة تجربة العمل الفني وحضوره في حيز الوعي الإنساني كتجربة جمالية مع البنى العلمية القائمة على الحقائق والبديهيات لخلق فروض تجريبية

تنتهي بالإثبات لأبعاد تجربة العمل الفني في ميدان حضوره وفي واقعه الإجرائي. والمحصلة النهائية أنَّ البحث الجمالي يركز في اهتماماته بالكشف عن الحقائق الخاصة بالفنون، والعمل على تعميمها، فضلا عن دراسة ما يتصل بهذه الفنون من قوى وفعاليات إنسانية.

وبما إن الكمبيوتر من تقنيات التكنولوجيا الرقمية، لذلك يعد مصدر المحايثة الجمالية عبر وسائط التعبير, فمن الطبيعي أنْ تكون هناك عناصر جمالية في صميم التكنولوجيا نفسها، بوصف الأخيرة الوسائل الخاضعة لإرادة بقصد تحقيق غايات بعينها، أيّ هي استراتيج العقل العلمي في برمجة العالم الطبيعي ضمن رؤية نقل العالم موضوعيا من الطبيعي إلى الإنساني، فكانت المفارقة بانتقاله لاحقا إلى الأداتي التكنولوجي، وهو حاصل مشروع الحداثة التاريخي المتجلي في القرن العشرين، فالتكنولوجيا كما يرى الفيلسوف (تيودور أدورنو) بنزعتها التجريدية لكل ما هو إنساني أصبحت الأسطورة المعاصرة، ومن ثم تفشي قيمها في المثال الجمالي الذي يطرحه العصر الحديث). ومن هنا كان بديهيا الاحتفاء بعناصر التكوين بوصفها منطق الإنشاء من الوجهة التكنولوجية التي

تهدف إلى الإشباع الحسي في عملية التجربة الجمالية, ومن ثم مغايرة نظم التلقي للعمل الفني، من القيمي الأخلاقي إلى المجرد عبر النظام والتنوع والحركة واللون، والتي تعني الجمال بذاته لتمثل قيما جمالية مجردة تحضر في المبتكرات الفنية، إنَّ حتمية العصر التكنولوجي جعلت من التقنية الرقمية المعاصرة وسيطا حيويا للحياة بعد أنْ كانت حياة الكائن البشري متعلقة بالبعد الطبيعي المادي كواقع له لتأتي التقنية الرقمية واقعا مجاورا، هو واقع افتراضي، تحول إلى واقع مفرط بسيل البيانات والقيم التي يتعرض لها الذهن البشري المتفاعل مع القيم الزمانية والمكانية والموضوعية التي شكلت فضاءه الحيوي للتواصل والتفكير, وحتى الخوض في التجربة الجمالية التي تطرحها وسائل التصميم الفني لشكل الوسائط التفاعلية بقيم الحركة واللون والإيقاع والتنظيم والتناسب، فضلا عما تفرزه من محاكاة للتواصل الطبيعي المادي للإنسان, وهي تستند إلى أطر التجربة الجمالية بمستوياتها الواعية واللاواعية؛ إذ أن الأخيرة تتلقى في فضاء اللاوعي إشارات تنظيم وبرمجة يتعرض لها الذهن لا شعوريا يمثل اللاوعي الجمعي لعمل المؤسسة في إدارة المجتمع عبر (استحداث روابط تماسكية جديدة ودقة واتساق في الممارسة. أي بعبارة مختصرة، عبر تكتيكات عامة لإدارة الذهنيات، وهو ما يوصل إلى واقع أنَّ ممارسة العيش للإنسان المعاصر قد ارتبطت بأنساق تأسيسية مفترضة، نسبة إلى عالم افتراضي تعويضي، ومحاكاتي في الوقت نفسه للواقع عن طريق وهم التفاعل والذي أخذ يهيمن على معرفيات العصر، فأصبح الكمبيوتر والإنترنت واقعا افتراضيا استطاع أنْ يكسر حاجزي الزمان والمكان. هذا الواقع يأتي موازيا تماما للواقع الطبيعي الذي يحياه فعلا



كوبرنيكوس

ومؤسسا لمفهوم الإنسان الافتراضي بوصفه الإنسان الذي يتعامل مع هذا الواقع وهو جالس في بيته أمام جهاز الكمبيوتر منفتحا على العالم الافتراضي عن طريق شبكة الإنترنت، وبدأت التكنولوجيا الرقمية الحديثة تعرض نفسها على جميع مناحي الحياة وبالتالي تزايد إيقاعها الرقمي على نحو أشد وطأة من ذي قبل، حتى صار المجتمع الافتراضي واقعا مفرطا على الحياة اليومية.

لذلك فإن معظم النتاجات المسرحية باتت تعتمد في إنتاجها اليوم على التكنولوجيا الحديثة عن طريق الكمبيوتر، الذي يعد الآلة التقنية الوحيدة القادرة على خلق أشكال جديدة غير مألوفة, إذ يقوم على أساس فرضية، وليس على أساس مادة موجودة في الواقع. ويصبح للكمبيوتر القدرة على إلغاء الحقيقة وخلق بديلا عنها فرضيا، مادة جديدة تصبح في جوهرها هي الحقيقة. وهكذا يمكن القول بأنَّ المحاكاة تمتلك أنموذجا مفاهيميا مغايرا عما كانت عليه, فهي باتت تأخذ الافتراض الثالث أصلا لها، فإذا كانت الطبيعة افتراضا تشبيهيا عن مثال أصل، وكان الفن افتراضا تشبيهيا عن الطبيعة، إذن فالتكنولوجيا الرقمية افتراضا مضاعفا على افتراض الفن، إذ أنَّ التطور التكنولوجي في العصر الحديث له الأثر الكبير, إذ يساعد في توظيف السينوغرافيا لصناعة الصورة المشهدية التي تتلائم مع متطلبات اللحظة التاريخية المعاصرة, وبما أنَّ المسرح يشكل الوعي الجمعي عن طريق التعبير عن أفكاره ومضامينه ومواقفه سعيا إلى استعمال التكنولوجيا لكي تكون أداة من أدوات الفعل الإبداعي، كونها فاتحة لفضاءات تفكير جديدة تمكن المسرح من زيادة زخم خطاباته، وكفاءاتها في خلق مستويات تواصل عدّة واعية ولا واعية عبر ما توفره تكنولوجيا التقنيات الرقمية من مجموعة من الأدوات والمعارف والمهارات اللازمة لتحقيق إنجاز معين مما تشكل أسس, أو قواعد التكنولوجيا, وأنَّ ظهور الكمبيوتر والعالم الرقمي يعد من الإنجازات الفاعلة والمتفاعلة مع العرض المسرحي, والتي تدفع بمكوناته إلى الأمام من حيث التوظيف والجمال, وكل هذا التحديث في التقنيات انعكس بشكل مباشر أو غير مباشر على جميع قطاعات الفن والثقافة، الأمر الذي سيجعل من العرض المسرحي يتفاعل مع هذه المتغيرات التقنية من أجل صناعة سينوغرافيا تستطيع أنْ تصنع الدهشة البصرية بما يحتاجه المتلقي في العرض المسرحي الجديد.

ومما تقدم فقد مثّل الكومبيوتر متغيرا كبيرا في وسائط التعبير والتفاعل السيسيوثقافي،

مارتن لوثر

(غاليلو غاليلي

وبالذات المسرح والفنون المسرحية، بما أعطاه من دعم تقني للعملية الفنية لغرض تحقيق الإبداع والابتكار عبر إمكانات إلكترونية، وعن طريق العناصر البصرية، وذلك بالتركيبات والألوان، والعناصر السمعية، وعن طريق الإيقاع الصوتي، أو العناصر الحركية، وعلاقتها بالحركة، والديكور، وحركة الإضاءة حتى اجتمعت فيما بعد عملية أساسية في عالم المسرح. وهذا الدخول يعد الأساس الذي يسمح للكمبيوتر أنْ يكون جزءا من المنظومة التكنولوجية في تطوير الصورة المشهدية للعرض المسرحي، الذي يسهم في بنيتها عبر وسائط تقنية عدّة يصمم أفكارها ويخطط استعمالها اختصاصيون في الموسيقى، والإضاءة، والصوت، والخدع البصرية، والملابس، والعمارة، والتشكيل، والرقص، والغناء، ويسبقهم في كل ذلك مخرج العرض المسرحي، بوصف الأخير عقل إدارة الافتراض التجريبي والتحقق من الفروض بإدامة نشاط التفاعل التخييلي ما بين المتلقي والعرض وفق رؤياه التصميمية وأهدافها الأدبية والفنية، إذ يعمل بالبحث عن معادل لمعالجات توازي التغيير الذي حصل في فكر المشاهد أو المتلقي بوجود التكنولوجيا، لاستغلالها في العرض الفني كبديل مساعد في التشكيل البصري، وصناعة الصورة المشهدية، مما دفع بالمسرحيين إلى تبني هذه التقنية الجديدة وتبني استعمالها, فأخذ الكثير منهم الوسائط الحديثة والكمبيوتر والإنترنت حقولا لتجاربهم الجديدة, أو لإعادة تشكيل أفكارهم وتنفيذها عن طريق الوسائط الرقمية الجديدة إذ أنَّ العمليات التي يقوم بها الكمبيوتر متأثرة إلى حد كبير بدرجة وتناسق نشاطنا الجسدي والذهني، بالمقارنة مع الكمبيوتر ومع وظائفه وسلوكه، ويمكن أنْ يظهر هذا النشاط درجة كبيرة من التركيز يتجاوز الصلة المباشرة صلة السبب في التأثير والتعريف على قدرة حقيقية الأداء. وعلى هذا الأساس

يُعّد الكمبيوتر نموذج جديد للتقنية في صناعة وتشكيل الفضاء المسرحي باعتباره أهم حدث منفرد في تاريخ التكنولوجيا ومسرح التقنيات الرقمية, وله الأثر الواضح والمهم في تطور المسرح الحديث في النصف الثاني من القرن العشرين تطورا علميا كبيرا, والذي نتج عنه ثورة تكنولوجية غيرت مفاهيم المجتمعات البشرية باتجاه قيم ميل وتفضيل جمالي مرتبطة بتلك القدرة التكنولوجية المستحدثة, وأنّ هذا التطور أدى بشكل مباشر إلى توافر إمكانات عصرية فائقة لمعالجة وتقديم الرؤية الفنية للمخرج, وتحقيق فضاءات المؤلف، فضلا عن تعزيز أداء الممثل بالوسائل التقنية في تجسيد إبداعه الأدائي، فقد أوجد الخلق الفني بالتقنيات الحديثة ظروفا عصرية حديثة للتداول الجمالي, إذ أصبح بإمكان المتلقي أنْ يشاهد العرض بظروف متساوقة مع حركية الصورة الذهنية افتراضا مضاعفا عن الواقع بدواعي المحاكاة في الفضاء الدرامي المفترض، وتداعياتها في الفضاء المسرحي في ظل الإمكانات والتجهيزات التقنية الحديثة، ومن حيث الزمان والمكان وتقنيات الصوت والصورة وبما يتناسب وروح العصر.

إن طرحا في هذا المجال يعد جرأة ومغايرة ومخاطرة أشبه بمحاولة هدم المعبد ولم شظايا تعاليمه في بناء ثوري لا يمكن أن يوصف إلا بأنه تحريك للساكن وهرطقة جمالية تتيحها مشاعر الامتلاء بالقوة والقدرة للإنسان المعاصر؛ إنسان خالق بقوة التكنولوجيا لإرادته ومحقق بقدراتها مواضع ذاته حضوريا في الـ (هُنا) و(الآن) خارج محددات الطبيعة بمفهومها التقليدي حيث إن كل عالمه هو سيل من الإشارات الإليكترونية التي تمثل امتدادا عصبيا لجهازه الذهني بالخلق والإنشاء بعد أن تلاشت الفجوة ما بين الواقعي والافتراض. فالتاريخ قد علمنا بحقائقه الحتمية أن كل إزاحة وتحريك تبدأ هرطقة فتكون ثورة وتنتهي واقعا جماليا جديدا يمتلئ بحقائقه ومعطياته كما في هرطقة (كوبرنيكوس) و(غاليلو غاليلي) و(مارتن لوثر)، وهكذا هي التقنيات المسرحية، وبمعطيات التقنية الرقمية دشنت واقعا جماليا مغايرا للتراث والمألوف فتركت بجمالياتها أثرا لإزاحةٍ بالغة في استراتيجيات الذوق والتلقي الجمالي للعرض المسرحي.

ختاما، يمكن القول بإن المعطى التكنولوجي بالتقنية الرقمية هو قدر تأريخي, لا مجال أمام المنجز الإبداعي اليوم إلا الانغمار فيه والتماهي معه, وكل ما كنا نعده وسائط وأساليب في بناء وتركيب خطابات اليومي المعيش الجمالي، الأيديولوجي، الاجتماعي، الثقافي، الديني وحتى الجنسي أصبحت في طور المغايرة وإعادة تشكل من جديد عبر معطيات التكنولوجيا المعاصرة والتقنية الرقمية من تجليات هذه التكنولوجيا وأحد معطياتها وأكثرها فعالية في تفكيك التراث وتدمير أنظمة الأشياء التي كانت قبلها ومن تلك الأنظمة، المسرح الذي يشهد عملية انتقال جبارة بكل المقاييس الفنية في إعادة تشكيل المنظور الفني لوسائطه وأدواته من إنشائية سينوغرافية ومن ثقافة الفرجة وأعراف المشاهدة.