التجربة المسرحية التفاعلية
في المسرح الرقمي
بين التخيل الرقمي والتفكيك النصي
تجارب: عالمية - عربية

إعداد

د. شيرين محمد شعبان حسن

مدرس بقسم الاعلام التربوي، شعبة المسرح،

كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة.

التجربة المسرحية التفاعلية في المسرح الرقمي بين التخييل الرقمي والتفكيك النصي

تجارب: عالمية – عربية .

شيرين محمد شعبان حسن

قسم الاعلام التربوي، شعبة المسرح، كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة، الجيزة، جمهورية مصر العربية.

البريد الالكتروني:shereen.333@hotmail.com

ملخص البحث:

تمثل العلاقة بين فن المسرح والتكنولوجيا الرقمية مسألة إشكالية تزداد تعقيدا مع تطور هذه التكنولوجيا.

فالمسرح يعتمد على الحضور المكاني والزماني لمؤدين يلعبون أمام عدد محدود من المتفرجين في ذلك الفضاء المحدود الذي يتناقض مع طبيعة تقنية الوسائط الرقمية Digital Media التي تخاطب الملايين في الوقت نفسه، دونما اعتبار للجغرافيا أو اختلاف المنطقة الزمنية. كيف إذا للمسرح أن يستفيد من التقنية الرقمية وأن يوظفها في النص والعرض المسرحي، دون أن يفقد جوهره وطبيعته الحيوية؟ هذه الطبيعة الزائلة العصية على التدوين، والتي تميزه عن أشكال الفنون الأخرى.ويختبر البحث هذه الفرضيات للتعرف على أثر انتشار التقنية الرقمية على عمليتي الإنتاج والتلقي المسرحيتين، في المسرحين الغربي والعربي. وترجع أهمية البحث إلى امكانية توظيف التقنية الرقمية في تشكيل عناصر الفن المسرحي في خلق إبداعات واتجاهات جديدة في طرق الكتابة والإخراج .ويهدف الى

البحث التعرف على توظيف التقنية الرقمية وخصوصية عملها في تشكيل عنصري النص والعرض المسرحي.وقد حددت الباحثة مشكلة البحث بالسؤال التالي:-كيف تم توظيف التقنية الرقمية في عنصري النص والعرض المسرحي ؟أما منهجية البحث فقد حددت الباحثة المنهج الإستقرائي التاريخي- المنهج الوصفي التحليلي. باستخدام أدوات البحث، المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري، والمشاهدة عن طريق مقاطع اليوتيوب على شبكة الأنترنت. وصولا لنتائج منها ان الادب الرقمي يزيد من انتشار الأدب لسهولة التواصل عبر الإنترنت، والتفاعل التقني بالصوت والصورة، أيضا انهت التقنية الحديثة اكتفاء الرمز بذاته، بالإضافة الى تمكن المسرح المعاصر ان يعيد بناء وتشكيل الوسيط الرقمي بحسب ما يتطلبه العرض من حجوم واشكال وعناصر بصرية ثابته او متحركة.

الكلمات المفتاحية:المسرحية التفاعلية، المسرح الرقمي، التقنية الرقمية، التخييل الرقمي، تفكيك النص.

Interactive Theatrical Experience in Digital Theater between Digital Imagination and Textual Deconstruction: International and Arab Experiences

Shereen Mohamed Shaban Hasan.

Department of Educational Media, Theatre Division, Faculty of Specific Education, Cairo University, Giza, Egypt.

Email: **shereen.333@hotmail.com**

Abstract:

The relationship between the art of theatre and digital technology is a problematic issue that becomes increasingly complex with the development of this technology. Theater depends on the spatial and temporal presence of performers playing in front of a limited number of spectators in that limited space and this contradicts the nature of digital media technology, which addresses millions at the same time, without regard to geography or time zone differences. How then can the theater benefit from digital technology and employ it in the text and theatrical performance, without losing its essence and vital nature? It is this ephemeral, uncodified nature, which distinguishes it from other art forms. The present study tests these hypotheses to identify the impact of the spread of digital technology on theatrical production and reception processes, in Western and Arab theaters. The importance of the study lies in the possibility of employing digital technology in shaping theatrical art elements in making new artistic productions and trends in writing and directing methods. One of the objectives of the study is to examine the employment of digital technology and its unique features in the formation

of text and theatrical performance. The study identifies the research problem with the following question: How can digital technology be employed in the two elements of text and theatrical performance? The study adopts an inductive historical approach as well as a descriptive analytical approach. The study uses the tools of the study, indicators resulted from the theoretical framework, and observation via YouTube clips on the Internet. It reaches some conclusions including that digital literature increases the spread of literature due to the ease of communication via the Internet, and technical interaction via sound and image. It also concludes that modern technology ends the self-sufficiency of the symbol, in addition to the ability of contemporary theater to rebuild and form the digital medium in accordance with what the display requires in terms of sizes, shapes, and fixed or moving visual elements.

keywords: interactive play, digital theater, digital technology, digital imagination, text deconstruction.

التجربة المسرحية التفاعلية في المسرح الرقمي بين التخيل الرقمي والتفكيك النصي.

تجارب: عالمية – عربية .

شكلت التكنولوجيا الرقمية بوسائلها التقنية التي تمثلت في مختلف النشاط البشري الملمح الأبرز من ملامح العصر بحضورها حضورا مستمرا في مجالات الحياة، وأبواب العلم وحاجات البشر، فاخترقت وسائلها كل القيم الإنسانية، وأحدثت تأثيرا في المصفوفات القيمية نحو تحولات جذرية في شتى مجالات الحياة، مما أدى إلى إفراز مفاهيم جديدة حول فنون المجتمعات المعاصرة، أصبح لها تأثير واضح على الثقافة المعاصرة، والتي ساعدت في إعادة تأهيل اللغة المسرحية، من حيث تأسيس الجماليات الفنية للمسرح وأسلوب التذوق الفني لها.

حيث تمثل العلاقة بين فن المسرح والتكنولوجيا الرقمية مسألة إشكالية تزداد تعقيدا مع تطور هذه التكنولوجيا من ناحية، وتغلغلها في الحياة الاجتماعية والسياسية من ناحية أخرى.

فالمسرح بوصفه فنا يعتمد على الحضور المكاني والزماني لمؤدين يلعبون أمام عدد محدود من المتفرجين في ذلك الفضاء المحدود المسمى مسرحا، يتناقض مع طبيعة تقنية المعلومات والاتصالات، والوسائط الرقمية Digital Media التي تخاطب الملايين من الجماهير في الوقت نفسه، دونما اعتبار للجغرافيا أو اختلاف المنطقة الزمنية.

ويواجه المسرح– ذلك الفن الذي يعتمد على جسد الممثل الحي الماثل أمام أعين المتفرجين– منافسة حقيقية من الوسائط الرقمية الذكية مثل التلفزيون

الذكي والهواتف الذكية والأجهزة الكفية واللوحية، التي تقدم سيلا لا ينقطع من الترفيه والتسلية ووسيلة من وسائل التعبير عن الرأي، وساحة عملاقة للتعبير الفني، تنقل شتى أنماط الترفيه إلى المتلقي في أي مكان وزمان يختاره.

لذا يمكننا أن نلقي الضوء على التكنولوجيا الرقمية كوافد جديد على العمل المسرحي من جهة، وكحل عملي لمشكلات التصميم وعملية الإخراج علي خشبة المسرح من جهة اخرى.

إذ إن التطور التكنولوجي في العصر الحديث له الأثر الكبير في توظيف عنصري التاليف والاخراج المسرحي لصناعة الصورة المشهدية التي تتلاءم مع متطلبات اللحظة التاريخية المعاصرة، والتي ساعدت في إعادة تأهيل اللغة المسرحية، وبما أن المسرح يشكل الوعي الجمعي من خلال التعبير عن أفكاره ومضمونه، سعى إلى استخدام التكنولوجيا الرقمية لكي تكون أداة من أدوات الفعل الإبداعي لإخراج العمل المسرحي بشكل متطور وشيق ومبدع.

ففي المسارح العالمية يمكننا أن نجد حركات المياه على خشبة المسرح والخلفية، بالإضافة إلى المؤثرات والتقنيات الضوئية وعروض الفيديو، والتي يتم التحكم فيها وإدارتها من خلال مراكز رقمية صغيرة.

كيف إذا للمسرح أن يستفيد من التقنية الرقمية وأن يوظفها في العرض المسرحي دون أن يفقد جوهره وطبيعته الحيوية؟ هذه الطبيعة الزائلة العصية على التدوين، والتي تميزه عن أشكال الفنون الأخرى.

لذلك يخوض البحث الحالي في التعرف على توظيف التقنية الرقمية في تشكيل فضائي النص والعرض.

من خلال مكونات التقنية الرقمية (أجهزة وأشكال الوسائط والمعدات) التي تعمل بالنظام الثنائي الذي يتكون من (٠-١)، ويعد الكمبيوتر المنظومة التقنية الرئيسية التي تتفرع منها العديد من التقنيات والاجهزة الرقمية التي تخص العرض المسرحي وأهمهما أجهزة البديل الرقمي.

لذا أنطلقت الباحثة من الأهمية البالغة للتقنية الرقمية واشتغالاتها في تشكيل العرض المسرحي المعاصر بوصفها وسيلة حديثة فنية وجمالية وفكرية وتقنية، لإيصال الموضوع بشكل متكامل، فضلا عن كونها ترتبط ارتباطا وثيقا بالرؤية الإخراجية الإبداعية، وتقدم نماذج متنوعة ذات دلالات متعددة من حيث انتقالها ودفعها لعجلة العلاقات المنوط لها توضيح أشكال السينوغرافيا والصراع الدرامي وفق الدوافع المتعددة، للمخرجين والمؤلفين.

بداية لابد من التأكيد على حقيقة مفادها أن أثر التقنية الرقمية لا يقتصر فقط على مستوى الاتصالات والمعلومات، وإنما يتجاوزه إلى الإبداع الفني بشكل عام والإبداع المسرحي بشكل خاص، وأن التطور التكنولوجي الهائل الذي يحيط بنا، يؤثر تأثيرا واضحا في عمليتي الإنتاج والتلقي في المسرح.

كما تحاول الباحثة التعرف على أسباب إحجام صانعي العرض عن الاستفادة من هذه التقنية، وعدم توظيفها في أعمالهم و تجاهلهم لها.

وآمل أن يلقي هذا البحث الضوء على الأشكال الجديدة من العرض المسرحي والتي تستخدم التقنية الرقمية استخداما كثيفا ومتصلا بموضوع العرض، والتفاعل بين المسرح وفنون الأداء الأخرى، وعلاقة التقنية الرقمية

بجمهور المسرح المعاصر، وكيف يمكن للتقنية الرقمية بشكل عام أن تنتج نموذجا مغايرا وأكثر ملاءمة وقبولا للمتفرج العربي المعاصر الذي أحاط به، أو داهمه، العديد من المتغيرات السياسية والاجتماعية والتي جعلته أكثر إقبالا على المشاركة والتفاعل.

مشكلة البحث:

يعد استخدام التقنية الرقمية في المسرح المعاصر نتيجة لما شهده الفن المسرحي من تطورات كبير في مجال التكنولوجيا في العقود الأخير. أدى هذا التطور بشكل مباشر إلى خلق أفاقا جديدة إمام المؤلف والمخرج بإكتشاف سبل جديدة وأدوات حديثة في تشكيل فضاءات متعددة لامتناهية من الاحتماليات التخيلية في النص والعرض المسرحي عن طريق التقنية الرقمية التي تعطي رؤية فنية وفكرية في تجسيدات وبنائات على مستوى النص والعرض، وذلك لتغذية الذائقة الجمالية لدى المتلقي، حيث يتغلب عليها عنصر التشويق في خلق بيئة تقترب إلى ذهن المتلقي.

ولقد بدأ الاهتمام بها من باب الدراسات الأدبية للنص المترابط Hypertext، ووقع كثير من تلك الدراسات في فخ الخلط بين الأشكال المسرحية المختلفة مثل المسرح التفاعلي Interactive Theatre بشكله التقليدي، وبين التفاعلية الرقمية المتولدة عن استخدام الروابط والبنية الخطية في النص المسرحي والعرض المسرحي المترابط بشكل خاص، كما طرحه تشارلز ديمر.

كما أنها لم تتناول بوضوح الآثار المترتبة على تبني التكنولوجيا الرقمية وتوظيفها في العرض المسرحي، والإشكاليات المترتبة على هدم الوحدات

المسرحية التقليدية، والمفهوم التقليدي للجسد والزمن والمكان، إلا في مرحلة متقدمة نسبيا.

ومن هنا تكتسب إشكالية البحث أهميتها، حيث لم تلق هذه الإشكالية التي تتمثل في تأثير التكنولوجيا الرقمية في العرض المسرحي إنتاجا وتلقيا – اهتماما بحثيا عربيا كبيرا.

وعلى هذا حددت الباحثة مشكلة البحث بالسؤال التالي:-

كيف تم توظيف التقنية الرقمية في عنصري النص والعرض المسرحي ؟.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى كيفية التعرف على توظيف التقنية الرقمية وخصوصية عملها في تشكيل عنصري النص والعرض المسرحي. وإلقاء الضوء على تأثير التكنولوجيا الرقمية الحديثة على العمل المسرحي من خلال عرض لبعض النماذج المسرحية التي استخدمت التكنولوجيا الرقمية.

أهمية البحث:

تتمحور حول تعريف المتلقي بدور توظيف التقنية الرقمية في تشكيل عناصر الفن المسرحي في خلق إبداعات واتجاهات جديدة في طرق الكتابة والإخراج، وهذا لا يعني اعتماد العرض كليا على الآلية فقط، وإنما هناك تقنيات أخرى توجد داخل النص وجسد الممثل يمكن توظيفها ودمجها مع التقنية الآلية لخلق مساحات إبداع واسعة، تنمي وتحفز خيال المتفرج وتتواكب في الوقت نفسه مع التقدم الحضاري الذي يشهده العالم.

فروض البحث:

١- توجد فروق بين استخدام التكنولوجيا الرقمية في النص والعرض، والإبداع في العمل الفني.

٢- توجد فروق بين تطبيق الوسائل الحديثة في كتابة واخراج العمل المسرحي، وتحقيق النظرية الإدراكية للمشاهد.

حدود البحث:

حدود زمانية: يمتد تاريخيا في العقد الأخير من القرن العشرين.

الحدود المكانية: في المسارح العالمية والعربية والمصرية.

الحدود الموضوعية: التقنية الرقمية وتوظيفها في تشكيل النصوص والعروض المسرحية.

مجتمع وعينة البحث:

يتكون مجتمع البحث من مجموعة عروض مسرحية عالمية وعربية ومصرية قصدية توفرت فيها توظيف التقنية الرقمية .

تحليل العينة:

اعتمدت الباحثة في تحليل العينة على المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري في عرض المسرحية والتي شكلت قواعد تحليل عينة البحث .

منهجية البحث:

١- المنهج الإستقرائي التاريخي:

وذلك عن طريق البحث النظري من خلال الكتب والرسائل العلمية والدراسات السابقة والمراجع العلمية التي تقوم بالبحث في علاقة المسرح بالتكنولوجيا والثورة التكنولوجية في مسرح القرن العشرين.

٢- المنهج الوصفي التحليلي:

تحليل العينة المختارة من خلال قراءة للإبداع المسرحي الرقمي الذي بدأ بالدراما الرقمية عند تشارلز ديمر Dimer وانتهاء بأحدث التجارب في العرض الرقمي وإستخدام مسرح الإنترنت .

ادوات البحث:

١- المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري .

٢- المشاهدة عن طريق مقاطع اليوتيوب على شبكة الانترنت .

محاور البحث:

١- التقنية الرقمية.

٢- توظيف التقنية الرقمية في العرض المسرحي.

٣- التجارب العالمية والعربية لتوظيف التقنية الرقمية في العروض المسرحية.

تعريف مصطلحات البحث:

المسرحية التفاعلية:

بوصفها مسرحا ملتزما خاضعا للبعد الإيديولوجي الموجه للمجتمع، صارت نتيجة مباشرة للحركات المعارضة في أوروبا وأمريكا، ثم تطورت بفعل العولمة لتعكس آلام وآمال ومشكلات الدول والشعوب. وتتجلى وظيفتها الأساسية في التركيز على مواكبة المسرحية وفق توجهات المجتمع، وإستهداف مواضيع الساعة التي تشغل فضاءه، حيث تعمل على المروق من النمطية سواء ما تعلق بالشكل أو الموضوع، الى ترسيخ إيجابية المتلقي إستنادا إلى سيادة روح التفاعل، التي تدفع المتلقي إلى الإرتباط الوجداني مع العرض المسرحي، عبر إزالة أو تقليص المسافات النفسية والمادية بين المؤدي والمتلقي، بين مساحة التمثيل ومساحة التلقي.

المسرح الرقمي:

هو نتيجة للتفاعل الذي حدث بين المسرح والتكنولوجيا، إذ يهتم بقضايا المجتمع ومشكلاته ويسعى إلى تقديم حلول لمختلف الظواهر السوسيولوجية والسيكولوجية والسياسية، موظفا في ذلك جميع أدواته التي تركز على طبيعة العلاقة مع الجمهور، وهو الأمر الذي يميزه عن المسرح التقليدي.

التقنية الرقمية:

مفهوم شمولي يهتم بكل وسائل المعرفة العلمية والفنية والجمالية والفلسفية، التي يمكن بواسطتها تصميم وتطوير وإنتاج وتوزيع مختلف المواد والخدمات، إذ تهتم التقنيات بالجانب العملي التطبيقي وترسخ في الوقت

نفسه الجانب النظري، لان الجانب النظري عندما يدعم بالجانب العملي، تصبح التجربة أكثرا غناء وتأثيرا.

التخييل الرقمي:

نشاط حر موجه على نحو غير مباشر نحو موضوع معين، ويكون بؤرة للنشاط الخاص بالتفكير البصري، ويتجمع حوله كل ما يؤكده ويدعمه ويعمقه من الصور والذكريات والانطباعات والانفعالات، وهو نشاط يقوم به الصانع أو المبدع للخيال أو المتلقي له، أي أنه شكل من أشكال الذاكرة التي تتحرر من روابطها الواقعية، والولوج بخيالات افتراضية.

تفكيك النص:

وهو أسلوب فهم العلاقة بين النص والمعنى، ويتكون من ربط قراءات النص بما يناقض المعنى المقصود أو الوحدة الهيكلية للنص بهدف، إظهار أن استخدام اللغة في النص معقد غير قابل للتبسيط، وغير مستقرة، أو مستحيه، من أجل الكشف عن المراوغات أو التناقضات التي تجعل النص ممكنًا.

الإطار النظري:

المبحث الأول : التقنية الرقمية والمسرح.

تمتلك التقنية الرقمية من المرونة ما اوجد صعوبة في تحديد مصطلح موحد لها، نظر للمدخلات والملابسات التي تنطلق من الجوانب اللغوية والتاريخية واستخداماتها العلمية، فالتقنية مفردة اغريقية قديمة الأصل، مشتقة من مقطعين هما "Techno"وتعني مهارة فنية أو حرفة، وقطع لوجيا"logia " وتعني علما او دراسة.

وبالإنكليزية مصطلح تكنولوجيا" Technologic" أي أن الأولى لفظة قديمة والثانية حديثة، نجد فروقات في المعنى والتكتيك الذي استخدمه الانسان في عمله.(١)

فالتقنية هي معالجة منهجية للفن عبر أساليب ووسائل من خلال تدخل الانسان لتلبي كل ما يحتاجه في مجالات الحياة العلمية والفنية، مما ميز تكنولوجيا التقنية الرقمية مهما كانت اشكالها وتنوعاتها، فهي بالتالي ترجع إلى المنظومة الرئيسية التي منها، وهي الكمبيوتر (computer) الذي يعتبر التقنية الام والمصدر الأول للفنون الرقمية كافة والفن المسرحي خاصة.(٢)

ويمكننا القول إن كل الفنون بما فيها المسرح قد تأثرت تأثيرا واضحا بالتكنولوجيا الرقمية، وظهرت أشكال فنية عديدة مثل اجهزة التعقب الحركية

(1) Al-Najjar, Sa,(2003)Press Technology in the Era of Digital Technology, Cairo, The Egyptian Lebanese House. P71.

(2) Muwashah, D. (2004), Philosophy and Science, TR: Muhammad Saeed Omar, Dar Al Jamal P23.

والذكاء الاصطناعي، وثلاثي الأبعاد D٣، الرسم والصوت الرقمي والتصميم التفاعلي والتقنية الحيوية، والأدب الرقمي والتصوير الرقمي، وكذلك السينما الرقمية وأخيرا المسرح الرقمي، وعلى هذا الأساس نرى أن المسرح الحديث مبني على حقيقة افتراضية تعد بمثابة واقع مُصنع يصور المستخدم في فضاء ثلاثي الأبعاد. وهي محاكاة الكمبيوتر لأشكال حقيقية من الواقع يمكنها التفاعل مع الإنسان .[١]

إذ أن الواقع الافتراضي صور تخيلية تتحول بالتفاعل إلى عالم افتراضي يتم فيه خلق أنساق تجريبية تنتهي بالتحقق من الفروض المتجسدة بفعل التقنية الرقمية، تشكل حصيلة القيم المتحققة على الرغم من ارتباطها بالعالم الافتراضي الذي أتاحته التقنية الرقمية.

المحور الأول: المسرح والتكنولوجيا:

ارتبط المسرح منذ بدايته بالتكنولوجيا، باعتباره فنا يحاكي الحياة، ويستوعب بداخله كل الفنون، فالمسرح يسعى دائما إلى الإفادة من التقنيات الجديدة في عصره، وبالتالي يعكس التطور التكنولوجي.

إن الطريقة التي كان يعمل بها مسرح الجلوب الذي يمثل الكرة الأرضية المصغرة، كانت بمثابة آلة زمكانية تحركها طاقة الخيال. هذا التلخيص الذي يقدمه شكسبير للمسرح وطريقة عمله– من خلال أداة التكنولوجيا وخيال الجمهور البصري والشفوي – على تحديد دور الخيال في تمثيل أي

[1] Al-Khafaji, E,(2016), The Digital Light Alternative Technology in the Theatrical Show, Baghdad, Al-Fateh Library. P25.

ذكاء إنساني، ذلك أنه بدون هذا فإن مسرح الجلوب لا يستطيع أبدا أن يمثل الدنيا كمسرح كبير.

ولهذه الملحوظة دلالات عميقة بالنسبة لأية محاولة تستهدف خلق آلة ذكية، إذ إنه مهما يكن قدر المعرفة التي نختزلها داخل الآلة، فسيظل خيالنا هو المسؤول عن تحديد إحساسنا بذكائها. [١]

إن صلة المسرح الوثيقة بالعلم عظيمة، فكلاهما يمكن تحليله إلى مهارات تطبيقية بحتة. وربما يكون هذا هو السبب الذي دفع بطائفة اليسوعيين إلى وضع المسرح في مكان محوري في مناهجهم الدراسية، فالبروفات تتبع استراتيجية تشبه البحث العلمي، فهي تبدأ بالملاحظة، ثم الاختبار التجريبي حتى تصل إلى الفروض."[٢]

وبينما بقيت الفنون والعلوم تاريخيا في حالة استقطاب ومتشككة في بعضها بعضا، صارت علوم الكمبيوتر الجديدة واجهة لوجودهما المتزامن.

ففي عالم إنتاج الصورة الإلكترونية تماهت الحدود بين الفن والعلم والترفيه.

وفي بداية التسعينيات من القرن العشرين دارت مناقشات موسعة حول الروابط الأصيلة التي تجمع بين تقنيات الوسائط المتعددة والحداثة. وكان صدور عدد من الكتب مثل كتاب جاي بوتلر Botler فضاء كتابة الكمبيوتر في تاريخ العلم، وكتاب مارك بوستر Poster طريقة المعلومات: ما بعد البنيوية والسياق الإلكتروني، يحاول أن يثبت أوجه الاتفاق بين

---

[١] جوليان هيلتون، اتجاهات جديدة في المسرح، ترجمة:أمين الرباط، أكاديمية الفنون، ١٩٩٥، ص ٢١١

[٢] جوليان هيلتون، المرجع السابق، ص ٢٠٩

النص التشعبي والفنون الرقمية وبين النظرية النقدية والأدبية، لاسيما تفكيكية ديريدا.

ووجد مطورو برامج الكمبيوتر أن الدراما والمسرح يجب أن يكونا نقطة البداية بالنسبة إليهم. فقد وجدوا فيها النموذج الأفضل لتحقيق التفاعل. هذا ما يؤكده مطور البرامج دونالد ثورمان Thurman حين يقول: إن الكلمة السحرية لعبور المتاهة التكنولوجية هي "التفاعل".

فالتقنيات الجديدة يجمعها شئ واحد هو المساعدة على التفاعل مع الآخرين من خلال المعرفة والمعلومات والخبرات. وعندما نرغب في معرفة المزيد عن طبيعة التفاعل، لماذا لانعود إلى رجال الدراما والمسرح، هناك الكثير مما يمكن تعلمه من عالم المسرح." [١].

وفي كتابها أجهزة الكمبيوتر كمسرح Computers as Theatre لم تكتف برندا لوريل بالمساواة بين تقنيات وسائل الاتصال الجديدة، وبين الأساليب والنماذج المسرحية، وإنما وضعت الكمبيوتر كمرادف للمسرح في عنوان كتابها الذي وضع أسس نظرية للتطورات السريعة للتجارب المسرحية التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر.

---

[١] فرانك كيلش، ثورة الإنفوميديا- الوسائط المعلوماتية كيف تغير عالمنا وحياتك. ترجمة حسام الدين زكريا: عالم المعرفة - المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت ، ٢٠٠٠. ص ٢٠١

ويؤكد جوليان هيلتون في كتابه (اتجاهات جديدة في المسرح) عام ١٩٩٢، "أن المسرح نادرا ما واجه طبيعته برغم أن جاذبيته الجماهيرية ترتكز على العبقرية التكنولوجية بقدر ارتكازه على العبقرية الفنية، والسبب وراء ذلك هو رغبته في أن يقف إلى جانب القيم الحضارية في صراعها مع الآلة."[١]

إلا أن الباحثة ترى هذا التفسير شديد العمومية والتبسيط لدرجة الإخلال، إذ ينظر إلى المسرح ككل، مستبعدا توجهاته السياسية والأيديولوجية المختلفة.

فقد اختلف موقع التكنولوجيا بين الاتجاهات السياسية والأيديولوجيات المتباينة، وبالتالي تباينت المواقف الفنية والجمالية من التكنولوجيا.

فقد كان التطور التكنولوجي المتسارع في القرن العشرين مبعثه سعي الرأسمالية الصناعية إلى النمو وتراكم رأس المال، مما أدى إلى تحالف بين الرأسمالية والتقنية، أما بالنسبة للاشتراكيين والشيوعيين، فقد كان الأمر مختلفا، فالرأسمالية في أوج تطورها بدأت تقيم آمالها في تراكم رأس المال على التطورات العلمية. وبعد قرن كان التحالف جليا بين التقنية والرأسمالية. اما الليبراليون بتفكيرهم الحسن اعتقدوا أن تطور تقنيا– اقتصاديا من شأنه تحسين ظروف حياة السكان كلهم تدريجيا، بينما الاشتراكيون والشيوعيون اعتقدوا أن تغيير التقنية وحده ليس كافيا ."[٢]

وذهب الموقف الأيديولوجي الجمالي من التكنولوجيا إلى التغني بها كإنجاز إنساني عظيم يرتقي إلى مرتبة الفن، من حيث إتقانه وجمالياته.

---

[١] جوليان هيلتون، مرجع سابق، ص ٢١٣

[٢] روسا دي دييغو، ليديا باثكيث، التكنولوجيا والمسرح، وزارة الثقافة، مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي ، القاهرة ص ١٥٣

المحور الثاني: التقنية الرقمية على مستوى النص (النص الرقمي):

عبر مختلف مراحل التطوّر التي مرّ بها المسرح العالمي والعربي ظلّ التفاعل قائما بين النص والعرض وكلّ منهما يدعم الآخر فنيا، وعبر ظهور الرقمية ودخول المسرح في عالم الافتراض، بدأت القضايا تُطرح من زوايا ووجهات مختلفة ازدادت تشعّبا وتداخلا، انطلاقا من المستوى النصي إلى الأداء، فلم يعد المسرح، كما ورد في المعجم المسرحي لماري إلياس وحنان قصاب، مجرّد شكل من أشكال الكتابة، يقوم مع عرض المتخيل عبر الكلمة ليُصبح أكثر تمازجا مع الفنون الأخرى والوسائط المتعدّدة، فظهرت المسرحية التفاعلية بكلّ حمولتها الثقافية والتقنية وفرضت نمطا جديدا في البناء الفني، طرائق مختلفة في التلقي، مما فرض جماليات مختلفة تقوم على التعدّد والاختلاف، فلم تعد الأزمة أزمة نص وتحوّله إلى العرض، بل أصبحت أزمة بناء ومقوّمات جديدة مختلفة من حيث مادة البناء وطرائق العرض، ومن ثمة الاختلاف في التلقي والتفاعل والتوالد، فهي بذلك نص مفتوح وبلا حدود ولا ضوابط تقيّد انتشاره، كما أنّها تمنح المتلقي إحساس الملكية للنص، فلم يعد مجرّد مستهلك.

وهنا تسقط الملكية المطلقة لصاحب النص، فقد أصبح النص ملكا جماعيا ومشاعا بين المتلقين، كما لا تعترف بالبدايات والنهايات، فهو نص مفتوح وعابر للزمن ومتعدّد الخيارات القرائية، كما تقول فاطمة البريكي في كتابها (مدخل إلى الأدب التفاعلي):" نمط جديد من الكتابة الأدبية، يتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الّذي يتمحور حول المبدع الواحد، إذ يشترك في تقديمه عدّة كُتاب، كما قد يُدعى المتلقي/المستخدم أيضا للمشاركة فيه،

وهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية وينفتح على الآفاق الجماعية الرحبة"[١].

وعبر هذه التعددية يقف المسرح التفاعلي/الرقمي أمام تحديات كبيرة ليؤسس جماليته الخاصة ويوجّه الذائقة إلى تتبّعه بالشكل المطلوب لمرافقة هذا التحوّل الجديد، الذي يبني نفسه بالتكنولوجيا والأدب معا، من أجل تطوير هذا الفن/المسرحية الّذي لا يزدهر في عمومه كما يقول صبري حافظ في كتابه (التجريب والمسرح):إلاّ من خلال التجريب الدائم والمغامرة المستمرة مع الجديد"[٢].

وعبر هذه المغامرة يجد النص الرقمي ذاته أمام تنوّع بنائي وتعدّد قرائي، ولا يمكن أن يستقر على شكل لكونه دائم البناء ومتعدّد المناحي والوسائط، أما عن مكوّناته فبعضها مرتبط بالجانب النصي المكتوب باعتباره نواة للمسرحية الرقمية وهو موجّه في الأساس للتلقي الرقمي وللتعالق مع وسائط أخرى من طبيعة مختلفة، لهذا يكون المكوّن الثاني هو العلامات غير اللغوية وتعدّد الوسائط كالألوان والموسيقى والحركة وغيرها من العلامات التي تدعم الجانب اللغوي في تقديم دلالات مختلفة للمسرحية وهي مختلفة عن العلامات غير اللغوية في المسرحية المعروضة لكونها في هذا المقام ذات طبيعة رقمية، كما تمنح المتلقي إمكانات التعديل والتحوير في متنها،

---

[١] فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، ط١، الدار البيضاء، ٢٠٠٦، ص٩٨.

[٢] محمود محمد محمود صبري، توظيف برامج الحاسب الآلي في تصميم مناظر مسرحية مبتكرة، رسالة ماجستير، المعهد العالي للفنون المسرحية، أكاديمية الفنون، الجيزة، ٢٠١٦.

وهنا يدخل الجانب البرمجي كمكوّن ثالث للمسرح الرقمي، فتتم عملية البناء وتفريع النص عبر برمجيات خاصة تُمكّن المتلقي من الدخول من بوابات كثيرة للنص، كما يمكنه تعديل مسارات النص وفق ما يراه مناسبا. وهنا مكمن التفاعل في المسرح الرقمي، فالمتلقي يؤدي دورا مهما يصل إلى دور صاحب النواة في تطوير النص ودفعه إلى وجهات مختلفة ليستمر في التوالد والإنتاج غير المنتهي، وهنا يبرز المكوّن الرابع والضلع الأهم في المسرح الرقمي وهو المتلقي بكلّ حمولته الثقافية ومرجعياته المختلفة، فتجمع المسرحية الرقمية المتلقين على اختلافهم وصهر آفاق توقعاتهم وجمع مرجعياتهم، وهو ما يجعل منها وسطا مهما للتعدّد الثقافي والانفتاح على الآخر.

إن تفاعل الأشكال الفنية التقليدية مع الوسائط الرقمية الجديدة مثل الإنترنت. أنتج أشكالا فنية جديدة تستفيد من التقنية الجديدة، وتتأثر بمنطقها وقدرتها على التفاعل مع المستخدم المتلقي.

لقد غيرت التكنولوجيا الرقمية العلاقة التقليدية بين الإنتاج والتلقي، بخلاف الكتاب المطبوع، حيث يستحيل على المؤلف أن يتعرف على تذوق القارئ العادي للتجربة الإبداعية، نتيجة الانفصال التام بين المؤلف ومؤلفه وقارئه.

أما في حال نشره على شبكة الإنترنت، فيدخل النص الأدبي في شبكة من العلاقات المختلفة، ويجد قارئ الإنترنت نفسه في علاقة مباشرة مع العمل الأدبي، إذ يمكنه أن يعلق عليه أو يوجه ملاحظات إلى المؤلف.

هذا إذا قصرنا حديثنا على النسخ الرقمي للعمل الأدبي من خلال نشره في مجلة إلكترونية أو أحد مواقع الإنترنت أو شبكات التواصل الاجتماعي، إلخ.

حيث تتيح تقنيات الويب إمكانية التعليق، والتعليق على التعليق، والمشاركة، واستخراج العبارات الدالة من النص (الاقتباس والاستشهاد) والنشر على شبكات التواصل الاجتماعي، والمدونات، إلى آخر آليات التفاعل.[١]

فكانت الشرارة الاولى التي أدت إلى ثورة حقيقية في التعامل الرقمي مع النصوص بشكل عام، هي ابتكار الروابط النصية hyperlinks text أو Hypertext. هذا الابتكار هو الذي صنع تجربة الأدب الرقمي، والرواية والشعر الرقميين. Worldwide web...

ومن هنا ظهر في الساحة الأدبية انتاج أدبي يقرأ على شاشة الكمبيوتر اوجد ما يسمى بـ"الأدب الرقمي"، وهو الأدب السردي أو الشعري أو الدرامي الذي يستخدم الإعلاميات في الكتابة والإبداع، أي يستعين بالحاسوب من أجل كتابة نص أو مؤلف إبداعي، ويحوّل النص الأدبي إلى عوالم رقمية وآلية وحسابية.

ومن خلال دمج الوسائط الإلكترونية المتعددة، نصية وصوتية وصورية وحركية في الكتابة في فضاء يسمح للقارئ بالتحكم فيه ليكون بمنزلة "أدب خارج الورق".

وسمي هذا الانتاج بالأدب الإلكتروني أو الأدب الرقمي، او الأدب التفاعلي، إن محاولة تحديد مفهوم للأدب الإلكتروني جعلتنا نناقش المفاهيم التي تقدم لضبط مصطلح هذا النوع الجديد من الأدب، وكذلك المميزات

---

[١] موقع Goodreads.

التي جعلته مختلفاً عن الأدب التقليدي الورقي المطبوع لدرجة جعلته يصنف بالنوع أو الجنس الجديد.

في أمريكا يتم استعمال مصطلح)النص المترابط / النص التشعبي hypertext (وفي اوروبا يتم توظيف مصطلح الرقمي numerique والتفاعلي interactive، أما في الفرنسية ابتدئ باستعمال مصطلح الأدب المعلوماتي informatique ليظهر فيما بعد مصطلح جديد بعنوان الأدب الرقمي litterature numerique .

وقد يشير إليه بعض المثقفين بالأدب التفاعلي، أو أدب الصورة، او الأدب الإلكتروني، او الأدب الآلي، او أدب الشاشة، وعديد من المصطلحات المقاربة، كما أثار كثيرا من انعدام الثقة، بحسب ورقة بحثية مترجمة لفيليب بوتز، الذي تحدث عن الخاصية البنيوية لهذا النوع من الأدب، وأكد أنه ليس هناك قطيعة مفاجئة بين الأعمال الأدبية ونظيرتها الرقمية، بل هناك استمرارية تجارب نقلا للمسألة الأدبية بشكل تدريجي وبطيء.

ولأجل ذلك لاتظن الباحثة أننا أمام ثنائية سؤال صحيحة (القبول/ الرفض) للأدب الرقمي، لأن التقنية قد فرضت نفسها على المشهد الأدبي، ولم ينتظر ذلك النص الأدبي والأدباء جواز مرور من النقاد أو موافقة ليرحلوا بنتاجهم إلى تلك المواقع الإلكترونية، فليس أمامنا إلا شرعنة القبول ورسم خطوطه الصحيحة حتى لا يحيد عن المسار.

وايضا نوعية الأدب الرقمي المتعالق مع التقنية أو مستوياته – وهذه منطقة الخلاف بين النقاد – لا ترى الباحثة أنها بذات الأهمية لأنها تأتي تالية للفعل/الواقع.

ويمكن أن نخرج من أزمة محدودية النص أو مشكلة المصطلح بتوسيع دائرة الأدب الرقمي وقبول تقسيمه إلى مستويات بحسب قدرة الأديب على توظيف التقنية والإفادة منها، ولنصل من خلال تلك المستويات إلى الأنواعية الشاملة، وكلها تندرج ضمن رقمنة الأدب على التقنية.

إنّ اِرتباط الأدب الرقميّ كتابةً ونشراً بالوسائط الحديثة التي تُطالعنا بها التكنولوجيا، يطرح مجموعة من التساؤلات منها: ما مفهوم الأدب الرقمي ؟ وما أهم مصطلحاته؟

فالأدب الرقميّ هو اِنتقال النص من الفضاء الورقي إلى الفضاء الرقميّ الّذي يعتمد الصيغة الرقمية الثنائية.

وترى الباحثة أن كل إشكالات الأدب الرقمي تنطلق من زاوية الرؤية، ومن النظرة إلى المصطلح ودلالاته.

حيث يقع مصطلح الأدب الرقمي بين عدة مصطلحات توظف في هذا السياق، ومنها (الأدب الإلكتروني/ المترابط/ التفاعلي/ الشبكي/ التقني...الخ)، ولا ضير ابتداء في تعدد المصطلح فكل النظريات المستجدة في وقتها كالسيميائية مثلا وقعت في قلق المصطلح حتى استقر، ولذا بدا ذي بدء أحدد هنا مصطلح (الأدب الرقمي) الذي أرى أنه كمظلة واسعة لا تغادر نصا تعالق مع التقنية ريثما تستقر الرؤية ويستقل كل مستوى بما يناسبه.

إنّ التعبيرات التّعيينية (المصطلحات، التسميات، التوصيفات...) لأي ظاهرة، تعبّر عن وجود الموضوع.

عندما ظهر مصطلح (الأدب النسائي) في بداية الأمر، رفضه البعض لكونه يجزئ الأدب إلى أنثوي وذكوري، ودافع عنه البعض الآخر لكونه يمنح للمرأة اعتبارا رمزيا، في الموقفين معا كانت المقاربة لمصطلح (أدب نسائي) تتم ورسخ مصطلح الأدب النسائي في وضعيته المعرفية الموضوعية.

هذا المثال يشبه – إلى حد ما – النص الرقمي وعلاقته بهذا التجاذب بين الرفض والقبول حسب العلاقة مع التكنولوجيا أولا، ثم حسب إمكانية المتلقي لهذا الجديد الذي يدفعه إلى تغيير نظرته للنص الأدبي.

فالأدب الالكتروني يركز على شكل النص الجديد وتكنولوجيا المعلومات من اشتغال الوحدة المركزية.

أما الأدب الرقمي الذي يستعمل في المدرستين الفرنسية والانجليزية، فوصفه بالرقمية يعود الى أن الرقمية هي الطريقة الجديدة في عرض الأدب من خلال النظام الرقمي الثنائي.

أما الادب المترابط فهو يركز على تقنية الترابط التي تنظم النص الأدبي بناء على ما تقدمه المعلومات من روابط يجمع بينها مُتيحاً بذلك للمستخدم أو المتلقي الانتقال من نص لآخر حسب حاجته.

أما الأدب التفاعلي فيركز على خاصية التفاعل والتبادل المتعلق بنظام الكتروني إتصالي، بحيث يكون الجواب فيه مباشراً ومتواصلاً من خلال الحاسوب الذي يحقق التفاعل في أقصى درجاته ومستوياته بين النص وعلاماته بعضها ببعض لكونها مترابطة (اللغة، الصورة، الصوت، الحركة سواء كانت متصلة او منفصلة) .

وقد اجتهد النقاد في محاولة ضبط مفهوم هذا الابداع الأدبي الجديد والمخالف بمعطياته التكنولوجية.

فقد عرفته كاترين هيلس بأنه من أنواع الأدب الذي يتألف من أعمال أدبية تنشأ في بيئة رقمية، كما تعرفه فاطمة البريكي: بأنه جنس أدبي جديد ولد في رحم التكنولوجيا، لذلك يوصف بالأدب التكنولوجي أو الأدب الإلكتروني ويمكن أن نطلق عليه اسم (التكنو – أدبي).

بينما تشير الناقدة المغربية زهور كرام بأن مفاهيم هذا الأدب لاتزال ملتبسة بعض الشيء لكونها حديثة العهد سواء في التجربة العربية أو في التجربة الغربية الرائدة، وتعرفه بأنه حالة تطويرية لمسار الأدب في علاقته بالوسيط التكنولوجي الذي يغير من طبيعة النص اللغوية وكذا في مفاهيمه المتعلقة بمنتج النص ومتلقيه، ومن ثم يؤسس لشكل أدبي مغاير تبعا لطبيعة اللغة الجديدة.

كما عرفته "جوليا كريستينا": بانه جهاز عبر لساني، يعيد توزيع نظام اللسان عن طريق رابطه بالكلام، بهدف الإخبار المباشر"[١]

وايضا "رشيد حدو": الذي عرفه بانه " ما نقرأ فيه الكتابة، وتنكتب فيه القراءة".[٢]

---

[١] عبير سلامة، الرقمية والرقمنة، موقع الكتاب العرب، عبر الرابط: : www .arab-ewriters.com/?action=library&&type=ON1&&title=3342

[٢] عبير فوزي زكي، أثر استخدام الوسائط المتعددة في المسرح لتقنيات الإخراج المعاصر، نماذج من العروض العالمية والمصرية، دكتوراه، المعهد العالي للفنون المسرحية، أكاديمية الفنون، ٢٠١٦.

واجمالا ترى الباجثة ان النص الرقمي هو: كل نص ينشر نشرا إلكترونيا سواء كان على شبكة الإنترنت، أو على أقراص مدمجة، أو في كتاب إلكتروني، متشكلا على نظرية الاتصال في تحليله، وعلى فكرة التشعب في بنيانه.

وعلى ضوء ما سبق من تعاريف نستطيع ان نجتهد ونضع ملمحاً تعريفياً للنص الإلكتروني أو الرقمي أو التفاعلي مقترحة أن يكون المصطلح أكثر عمومية وشمولا، وهو رؤية جديدة للنص الأدبي وللإنسان والكون وللأدب بشكل عام، أساسها التواصل الإنساني والتفاعل الإبداعي الخلاق وعماده الربط بين ما هو إنساني وبين ما هو تقني، وهو ناتج عن إفرازات ثورة المعلوماتية الحديثة، واعتبر هذا الوسيط الجديد الذي أدخل اختلافات جذرية على الأدب بما يوفره من تقنيات قائمة على الملتي ميديا multi - media من صورة وصوت ومؤثرات أخرى جعلت من الأدب انتاجاً متشعباً، مقدمة لممارسة جديدة هي الآن بصدد تشكيل تأريخها المتميز عن الممارسة القديمة، ولعل تركيزي على صفة التفاعلية والصاقها بالأدب الإلكتروني يعود الى كونها جوهر النص الأدبي الرقمي الذي لا يتحقق الا بوجود ميزة التفاعل.

فالثقافة الرقمية/ الأدب الرقمي/ النص الرقمي، يجمعها عامل مشترك هو الرقمية أو الرقمي، بمعنى انتماء الشكل الإبداعي إلى الرقم. والرقم هنا لا يعني مجرد الرقم في ذاته، إنما وصف الطبيعة التي يتمثلها أو الوسيلة التي يتخذها الإبداع في النشر.

والمميز في هذه الوسيلة، إنها لا تقدم صورة جامدة، إنما لها القدرة على التشكل وإغناء النص وتفعيله، ومنحه أكثر من مستوى تلقي، ومراوغة المتلقي.

ووفقا لسعيد يقطين في كتابه (من النص إلى النص المترابط – مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي) فإن فكرة السببية الدورية. حيث تم تغيير العلاقة بين الأطراف والتشديد على آلية التحكم والتواصل من جهة، والانطلاق من مبدأ انتظام العلاقة بين الطبيعي (الكائن الحي) والاصطناعي (الآلة) من جهة أخرى وفق مبدأ السببية الدورية نفسها. هو الذي أدى لتبلور فكرة النص التشعبي عند الرواد الأوائل منذ أواسط الستينيات.[١]

أما جيرار جينيه فقد طرح العلاقة النصية التشعبية Hypertextualité بين نصين اثنين أحدهما لاحق hypertext والثاني السابق Hypotexte.

كما يفرق يقطين بين النص والنص الإلكتروني، حيث إن النص في الاستعمال الجاري مرتبط بالشفهي والكتابي، بينما النص الإلكتروني هو ما يتحقق من خلال شاشة الحاسوب، ويتميز بمواصفات تختلف عن النص الشفاهي أو المكتوب. طارحا اشكالية النص بين الخطية واللا خطية، كما نجد في الانتقال من متن النص إلى حواشيه وهوامشه، فالنص الإلكتروني الذي يمكن قراءته بشكل خطي، دونما استخدام للوصلات التشعبية. [٢]

---

[١] سعيد يقطين، النص والنص المترابط ، مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، المركز الثقافي العربي، بيروت، ٢٠٠٥، ص ١١٧

[2] Deemer, C, Hyperdrama & Virtual Development. Theatre Central Presents, Online Chapel Hill, NC, ibiblio, Available at (1941) www.ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm

وتؤكد الباحثة جابرييلا جياناتشي Gianachi أن الكثير من الأعمال الكلاسيكية يمكن قراءتها كنص تشعبي مثل رواية عوليس (١٩٢٢) لجيمس جويس، التي لا يمكن فهمها إلا بمساعدة خريطة لمدينة دبلن، ورواية خورخي لويس بورخيس حديقة الممرات المتشعبة [١]

إذا مفهوم الترابط النصي سابق على مفهوم النص التشعبي Hypertext الذي صكه تيد نيلسون لأول مرة في المجال الإعلامي سنة ١٩٦٥ [٢]

فالإحالات المرجعية موجودة في النص المطبوع، في الحواشي والتعليقات والشروح، والمصادر والمراجع، إلخ، ولكن عوضا عن الربط الإلكتروني عن طريق النقر بالـ "ماوس" أو فأرة الكمبيوتر، نجد هنالك ربطا يعتمد على الإخراج الفني الطباعي للنص، المتن والهوامش، والتمييز من خلال حجم الخط والأرقام.

وفي كتابه SIZ يقول رولان بارت في وصف النصية textually المثالية : هي نص مكون من قوالب من الكلمات أو الصور المرتبطة إلكترونية بمسارات متعددة، أو سلاسل، أو آثار نصية textually مفتوحة النهاية وغير مكتملة، يوصف بعدة مصطلحات مثل: رابط، عقدة، شبكة، ويب، ومسار.

في هذا النص المثالي – يقول بارت" هناك شبكات متعددة تتفاعل دون أن يتصدر أحدها الآخر، هذا النص هو مجرة من الدوال، وليس شبكة من

(1) Theodor H. Nelson, The Literary Machines, Mindful Press, 1993, P 6

(2) George P. Landow, Hypertext 3.0: Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization, Johns Hopkins UP, 2006, P.6

المدلولات، ليست له بداية وقابل للانعكاس، ننفذ إليه من خلال مداخل عديدة، لا يمكن تحديد المدخل الرئيسي فيما بينها."[١]

وينظر ميشيل فوكو، مثله مثل بارت، إلى النص بلغة الشبكة والروابط. ففي كتابه (أركيولوجيا المعرفة) يشير إلى أن حدود الكتاب ليست صارمة، لأنه واقع في منظومة من الإحالات إلى كتب أخرى، نصوص أخرى، وجمل أخرى، إنه عبارة عن عقدة في شبكة من الإحالات. [٢].

تعريف النص التشعبي:

وهناك عدد من التعريفات لمصطلح النص التشعبي hypertext إلا أن معظمها يتمحور حول الربط والترابط.

يعرف نيلسون النص التشعبي من خلال مقارنته بالنص التقليدي : "هو كل نص التقليدي، سواء كان مطبوعا أو في صورة ملفات حاسوبية، هو نص تتابعي sequential أي تتابع خطي واحد يحدد الترتيب الذي ينبغي قراءة النص وفقا له، فالقارئ يطالع الصفحة الأولى ثم الثانية والثالثة وهكذا. ولا يتعين عليك أن تكون عالم رياضيات لحل المعادلة التي تحدد أية صفحة تقرأها تاليا. أما النص التشعبي فهو غير تتابعي، إذ لا يوجد ترتيب واحد يحدد التتابع الذي يسير النص وفقا له" [٣].

وعرف جورج لاندو النص التشعبي بأنه "نص مؤلف من قوالب من الكلمات أو الصور مرتبطة إلكترونية، بمسارات، أو سلاسل أو ممرات متعددة، في

---

(1) Gianachi, G, Op. Cit

(2) Jakob Nielsen, Multimedia And Hypertext: The Internet And Beyond, Morgan Kaufmann, San Francisco, 1995, P6

(3) Deemer, C. Op.Cit.

نصية مفتوحة النهاية غير مكتملة، توصف بمصطلحات مثل رابط، عقدة، شبكة، شبكة عنكبوتية، ومسار. [١].

وحسب تعريف لاندو، يشير النص التشعبي إلى شكل من أشكال الكتابة، حيث ترتبط أجزاء معينة من النص بطريقة لا خطية، ويمكن للقارئ أن يتحكم بهذه الروابط.

ولذلك يمثل النص التشعبي تجسيدا للمفهوم ما بعد الحداثي للنص، فبدلا من الحبكة يقوم النص التشعبي بإنتاج فعاليات لا يقوم المستخدم بالتحكم فيها وإنما بإجرائها أو بإحداثها. [٢].

أما **تعريف قاموس هاشيت للوسائط المتعددة** وهو: "نظام يتشكل من مجموعة من النصوص ومن روابط تجمع بينها، متيحا بذلك للمستعمل إمكانية الانتقال من نص إلى آخر حسب حاجاته.

أما **موسوعة إنكارتا** فتدرج مفهوم الترابط النصي ضمن مفهوم تعدد الوسائط وهو بتطبيقه على خزانة من الملفات يقوم بربط مجموع هذه الملفات بواسطة نسيج من العلاقات غير المتتالية، وتتيح هذه الروابط للمستعمل أن يتنقل بين موضوعات متنوعة دون مراعاة النظام الذي تخضع له في ترتيبها.

أما **الموسوعة البريطانية** فتقترح التعريف التالي: ربط وثائق إعلامية متصلة فيما بينها بواسطة روابط إلكترونية قصد السماح للمستعمل بالوصول إليها بسهولة.

---

(1) Landow, Ibid, P.2

(2)(Hypertextt) النص التشعبي/ http://Ar. Wikipedia.Org/wiki

وتعرف موسوعة ويكيبيديا النص الفائق أو النص التشعبي: Hypertext بأنه نص على شاشة الحاسوب عند النقر عليه، يقود المستخدم إلى معلومات أخرى. (١)

ويقوم الكاتب الأمريكي تشارلز ديمر بتحليل الفروق بين الهايبردراما Hyper drama والمسرح التقليدي على النحو التالي:

١- إن المشاهد في الدراما التشعبية لا يتتبع الدراما خطيا، كما في المسرح التقليدي، بل عليه أن يختار المشهد الذي يرغب في مشاهدته، لأن الدراما تنتظم في شبكة من المشاهد التي تتابع بشكل متواز.

٢- تؤدى المسرحية التقليدية على المسرح، بينما تؤدى الدراما التشعبية في بيئة حقيقية، مما يفسر السبب في تسميتها فيلم حي. فخشبة المسرح تشبه موقع التصوير السينمائي، أي مكان حقيقي كتبت من أجله الدراما.

٣- في المسرح التقليدي يشاهد المتفرج ما يحدث على خشبة المسرح، أما في الدراما التشعبية، فيتعين على المتفرج أن يحدد ما يرغب في مشاهدته عندما تتفرع أحداث القصة، وبالذات عندما تخرج إحدى الشخصيات، عليه أن يقرر إما أن يبقى داخل المشهد، أو يتابع الشخصية التي خرجت، وبالتالي فإن المتفرجين لن يشاهدوا مسرحية واحدة، وإنما أكثر من مسرحية، بناء على المشاهد التي قاموا باختيارها.

٤- مفهوم الحبكة الرئيسية والشخصيات الأساسية يتم تحديده أيضا فإذا كانت المسرحية مكتوبة جيدا فكل الشخصيات تتمتع بالأهمية نفسها وتوجد على المسرح مكان العرض في الوقت نفسه.

---

(1) Charles Deemer, Hyperdrama & Virtual Development, In Theatre Central, September, 1996.

٥- يتعين على المتفرج أن يشاهد المسرحية أكثر من مرة لاستيعاب القصة بشكل جيد، بخلاف العرض المسرحي التقليدي الذي تكفي مشاهدته مرة واحدة بتركيز وانتباه. [١]

ومن المتفق عليه أن النص التشعبي الرقمي نوعان:

النوع الأول: النص الرقمي ذو النسق السلبي: وهو النص المغلق الذي لا يستفيد من تقنيات الثورة الرقمية التي وفرتها التقنيات الرقمية المختلفة، مثل تقنية النص المتفرع الهايبرتكست، أو المالتي ميديا المختلفة من مؤثرات صوتية وبصرية وغيرها، أي هو النص الذي قد ينشر في كتاب ورقي عادي، دون أدنى احساس بضرورة أو أهمية توظيف تقنيات الحاسوب المعروفة.[٢]

النوع الثاني: النص الرقمي ذو النسق الايجابي: وهو ذلك النص الذي ينشر نشرا رقميا، ويستخدم التقنيات التي أتاحتها الثورة المعلوماتية والرقمية من استخدام النص المتفرع الهايبرتكست، والمؤثرات السمعية والبصرية الأخرى، وفن الأنيميشنز والجرافيك وغيرها من المؤثرات التي أتاحتها الثورة الرقمية.[٣]

---

[١] فاطمة البريكي، الرواية التفاعلية ورواية الواقعية الرقمية/ميدل ايست اون لاين: http://www.middle-east-online.com/?id=31231

[٢] حسام الخطيب، الأدب والتكنولوجيا وجسر النص المتفرع، المكتب العربي لتنسيق الترجمة والنشر، دمشق، ط١، ١٩٩٦م .ص٥٣

[٣] محمد أسليم، مفهوم الكاتب الرقمي ونظرية الواقعية الرقمية ewriters.com/?action=library&&type=ON1&&title=3344-arab

اما الكاتب الرقمي.. هو الممارس لفعل الكتابة، وقد لا تعنى الكاتب بالمعنى الأدبي المتعارف عليه، وتميل أكثر إلى معنى الممارس للعمليات الرقمية المتعددة، سواء تحرير البريد الالكتروني أو الباحث في مواقع البحث، أو المشارك في المنتديات والمواقع المختلفة، وأخيرا القادر على تحرير عملا إبداعيا بشروط خاصة.[١]

لذا يصعب، إطلاق التعريف على جميع الكتاب الذين يستخدمون الكومبيوتر في الكتابة، وينشرون ما يكتبون على صفحات الإنترنت، مادام من الكتاب الورقيين من تصل أعمالهم إلى الشبكة ولو أنهم لا يتعاملون إطلاقا مع الحاسوب ولا الإنترنت، وتفد أعمالهم إلى الويب عبر المواقع الإلكترونية ذات الإصدار المزدوج: الورقي والرقمي.

اشكال النص التشعبي:

- **فن الإنترنت Net Art:**

في مرحلة مبكرة توصلت بريندا لوريل إلى أن إمكانيات أجهزة الكمبيوتر لا تكمن في قدرتها على أن تقوم بعمليات حسابية، "وإنما في قدرتها على أن تمثل الفعل الذي يمكن للبشر أن يشاركوا فيه" [٢]

وكان فن الإنترنتNet Art هو الفن الذي قام باستكشاف الواجهة interface التي تجمع بين الكمبيوتر والإنسان، وأحد الأمثلة المبكرة على فن الإنترنت هو أطول جملة في العالم لدوجلاس ديفيز Davis التي ظهرت

---

[١] إياد إبراهيم الباوي، حافظ الشمري، الأدب التفاعلي الرقمي، الولادة وتغير الوسيط. كتاب إلكتروني. ٢٠١١.

[2] Adam Blatner, Interactive and Improvisational Drama, Varieties of Applied Theatre and Performance. iUniverse, Inc. ,2007. Ibid(99)

عام (١٩٩٤) وهو عمل يعتمد على برنامج يمنع المستخدمين الكتاب المتفرجين من استخدام نقطة نهاية الجملة، وبذلك فإنهم يتحولون إلى جزء من جملة طويلة لا تنتهي [١].

وأعقب ديفيز عمله هذا بما وراء الجسد Met body، الذي يتطلب أسهام المشاركين بإضافة صورا عوضا عن النص. كما اهتمت مجموعة أخرى بالتجريب على الواجهة نفسها لتحقيق إحدى السمات الهامة لفن الفضاء السيبراني cyber art وهي المشاركة في العمل من قبل هؤلاء الذين يقومون بتجربته، أو تفسيره، أو قراءته، مشاركة لاتعني صنع المعنى فحسب، وإنما المشاركة في إنتاج العمل ذاته.

لذلك فإن فن الفضاء التخيلي هو "إبداع جماعي" يجب فيه أن يتم إبداع العمل بشكل منفتح، فالنظام الافتراضي يقدم آلة لإعادة إنتاج الأحداث.[٢].

وفي هذا السياق يميز بيير ليفي بين نوعين أساسيين من العالم الافتراضي: عوالم مغلقة أو محدودة وغير قابلة للتعديل، مثل الأسطوانات المدمجة CD Roms، والأعمال الفنية Installations المغلقة خارج نطاق شبكة الإنترنت، وبين العوالم التي يمكن الولوج إليها عبر الشبكات، والتي يمكن

---

(1) Carolyn Handler Miller, Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment, Focal Press; 1 edition, 2004. - Ibid, 19

(٢) جيمس ميردوند، الفضاء المسرحي، ترجمة د. محمد سيد وآخرين، مطبوعات وزارة الثقافة مصر، ١٩٩٦ص ١٨.

التفاعل معها، وتحويرها وإيجاد صلة بينها وبين عوالم أخرى افتراضية موجودة على شبكة الإنترنت ." [١].

في هذا السياق تصبح الواجهة interface ساحة لأداء مهمة ما، يلعب فيها كل من الكمبيوتر والإنسان دورا.

وبتطور التجريب على النص المترابط، يتضح أنه في النص المترابط، النص هو الفعل، والواجهة هي مكان التبادل والتفاعل، هي مكان الفعل. ويترتب على ذلك أن النص المترابط ليس مجرد وسيط أدائي يقوم بالدمج بين عناصر الفيلم والفيديو والمسرح، ومع ذلك يتفوق عليهم جميعا بدمج المشاهد داخل العمل، ولكن في أن المشاهد يستطيع أن يقوم بالدمج بين أداء النص والنص الفائق Met text، والسرد والنظرية النقدية في الوقت نفسه.

ولأن إحدى سمات النص المترابط غياب النهاية المحددة بوضوح، فإن النص المترابط يهدم أيضا النظرية السردية والدراماتورجية، بتأكيده المستمر على أن النهاية الحقيقية للعمل الفني تقع خارج العمل الفني نفسه، وتقع فقط ضمن عوالم المشاهد. فالنص المترابط، لا ينهي السرد أبدا، والمشاهدون أنفسهم بتحولهم إلى نص بلغة HTML، يصبحون مجرد وحدة نصية ترابطية تنتظر أن يقوم بقراءتها شخص آخر. [٢].

---

[١] انظر موقع الفرقة :

Http://Www.Hambule.Co.UK/Hamnet/H1log.Htm#Recruit

[2] Internet: Http://Www.Interactivestory.Net/

- **المحادثة الأدائية: Per formative Chat**

إن نشأة المحادثة الأدائية، تعطينا أمثلة على ما تسميه برندا دانيت (نشوء فن لفظي ضمن ثقافة رقمية).

ومن أهم الفرق التي ساهمت في هذا الفن فرقة لاعبي هامنت The Hamnet Players . الذين قدموا عرضا تجريبيا لبرنامج الدردشة الشهير IRC عام ١٩٩٤، وهي مسرحية من ٨٠ سطر، محاكاة ساخرة لمأساة هاملت، حيث لم يهتم المؤدون بملابسهم بقدر حرصهم على الطباعة على لوحة المفاتيح بسرعة، وحيث دارت الأحداث في فضاء تخيلي عبارة عن قناة من قنوات برنامج المحادثة، وأعيد عرضها مرة أخرى مع الممثل إيان تيلور من مسرح شكسبير الملكي، كما قدمت أيضا PC Beth وهي محاكاة ساخرة لماكبث شكسبير، وكانت رائدة في استخدام الصور البصرية في صيغة إلكترونية، وكان ممثلو العرض يقومون بإدخال الجمل والعبارات الخاصة بهم من أجزاء مختلفة من العالم: من لندن وتل أبيب وسلوفينيا وأوسلو والولايات المتحدة. وقدم العرض حيا بممثلين وجماهير أحياء، مع كل الفرص المتاحة لعبقرية الارتجال والعفوية عن طريق البريد الإلكتروني ولم يكن أي من المشاركين في العرض يفهم المسرحية قبل أن تتكشف كاملة على شبكة الإنترنت. [١]

أيضا فرقة جودي نت Jodi net الفرقة الأشهر في التعامل مع الواجهة والعلاقة المعقدة بين المشاهد وفن الإنترنت بقيادة الفنان الهولندي البلجيكي جوان هيمسكيرك Heemskerk وتركز عمل الفرقة في معالجة شفرة لغة

(1) Gabriella Giannachi, Virtual Theatres, An Introduction, Routledge, London, 2004, Pp17

وصف الصفحات HTML بحيث لا يستطيع المشاهد أن يميز بين الشفرة والعمل الفني. وتمثل الفرقة لغة وصف الصفحات ولغة وصف الواقع الافتراضي VRML جنبا إلى جنب مع السمعي البصري، فالشفرة ماثلة دائما لتكون هي الرسالة. ولا تصبح الشفرة عملا فنية في ذاتها، ولا الوسيط الذي يتحول إلى رسالة، وإنما النص يصبح نص ما ورائيا .**Met text**

اما عرض أو أس أس OSS عمل على تشويه أو تحريف التجربة الجمالية، فلم يعد هناك صورة أنيقة لمشاهدتها، وإنما يبدأ نظام التشغيل في مهاجمة المشاهد، ويحفل العرض بالشات المرتعشة، والأرقام التي تحتوي أرقاما أخرى، وقوائم التشغيل الفارغة أو علامة الإدخال متغيرة الحجم وتتأرجح يمينا ويسارا، ونسخ شخص ما موقع Jodi.net لا لشئ إلا لكي يشير إلى أن طبيعة الإنترنت تقف عائقا أمام حقوق الملكية الخاصة بالعمل الفني.

- **الدراما التفاعلية على الكمبيوتر: Fade**

مع تقدم برمجيات الكمبيوتر، والذكاء الاصطناعي Artificial Intelligence، ظهر العديد من الألعاب (الدرامية التفاعلية) على شبكة الإنترنت، تعتمد على نظرية الاحتمالات التي تقبل مدخلات (ردود أفعال /استجابات) مختلفة من الجمهور بينما يمكنها أن تبتكر أو ترتجل سيناريوهات مختلفة تبعا لاستجابة المتفرج. ومع تطور البرمجيات أصبح هذا المسار المتوقع متغيرا بحيث لا يمكن التنبؤ به. وبدأت هذه الألعاب تحاكي الواقع بدرجة كبيرة جدا، وتنتشر ألعاب المحاكاة الخاصة بكل شئ تقريبا، ومن أهم هذه البرامج التي يمكن أن نطلق عليها نمط من الدراما الرقمية التفاعلية، تلك المسماة الواجهة facade وكما يصفها مؤلفوها فهي تجربة بحثية فنية في السرد الإلكتروني قائمة على الذكاء الاصطناعي،

محاولة للخروج على السرد التشعبي التقليدي للوصول إلى دراما تفاعلية حقيقية من فصل واحد.

استغرق صنع هذه "الدراما" خمس سنوات من محاولة الجمع بين ممارسات فنية وتقنيات الذكاء الاصطناعي من أجل تصميم بنية روائية تدعم السلوك التفاعلي للشخصيات. وضمن هذه البنية قام صانعو البرنامج المسرحية ببناء عالم خيالي ثلاثي الأبعاد تسكنه شخصيتان يتحكم بهما الكمبيوتر، وفيه يعيش اللاعب قصة الفاعل.[١].

ويختلف هذا العمل اختلافا واضحا عن السرد التشعبي أو الدراما التشعبية، فالذكاء الاصطناعي يسير بالدراما وأداء الممثلين بشكل سلس، واللغة الطبيعية مستخدمة في الحوار دون حاجة لتدخل المتفرج بضغطه على وصلة أو إدخال أمر ما، إلا إذا قام هو بذلك.

ويتحكم الذكاء الاصطناعي ومنطق الدراما التفاعلية بشكل كامل في حركة وانفعالات الوجه والأداء الصوتي للشخصيتين. ويتبع البناء الدرامي نموذجا مخططا يتألف مما أسماه "المؤلفان" نبضات Beats تتوالى أحدها بعد الأخرى، ويختار النبضة التالية وفقا لاستجابة المتفرج اللحظية، وبناء على النبضات التي تم أداؤها حتى اللحظة، وتحقيق الاكتمال الدرامي، وباحتوائه على نظام جيد لمعالجة النصوص، يتجنب التصميم جملة "لا أفهم ما تقول" التي كانت شائعة في الألعاب التفاعلية.

---

[1]Http://Www.Storyspace.Net/

واعتمد بناء الواجهة على ثلاثة جهود بحثية أساسية هي:

١- تصميم وسائل لتفكيك السرد الدرامي إلى بناء هرمي لأجزاء القصة والسلوك.

٢- تصميم نظام ذكاء اصطناعي يعيد بناء الأداء في الزمن الحقيقي real-time من تلك الأجزاء التي تتكامل مع استجابات اللاعب اللحظية.

٣- فهم كيفية كتابة قصة آسرة ومشوقة في هذا الإطار الهيكلي.

إن هذا الشكل الدرامي الجديد يعتبر تحطيما للبنية الدرامية التقليدية التي يقدم فيها النص عالما مغلقا ومكتملا بذاته، ويتعاظم دور القارئ / المتفرج / اللاعب الذي يؤدي أدوارا كثيرة يتدخل في الحدث، ويتفرج عليه في الوقت نفسه بمنطق الدراما التفاعلية. وفي الوقت نفسه يتمتع بالحرية في الانسحاب أو التدخل.

وهنا لم يعد هناك نص واحد بل أصبحت هناك عدة نصوص بعدد اللاعبين المتفرجين، مادام الحدث يسير وفقا لاستجابة المتفرجين. فمنهم من حاول الايقاع بين الزوجين، ومنهم من حاول إغواء جريس ونجح في ذلك، ومنهم من طرده الزوج "تريب" خارج المنزل شر طردة.

امثلة للارهاصات الأولى للنص التشعبي:

١- **رواية حديقة النصر Victory Garden** من تأليف مولثروب وتعد من الأمثلة المبكرة للنص التشعبي وأكثرها تعقيدا، وتشبه رواية بورخيس ومكتوبة أيضا في شكل المتاهة. وتتضمن ٩٩٣ قطعة نصية مربوطة عن طريق روابط يبلغ عددها ٢٨٠٤ رابط. ومرفق بالرواية خريطة لبنية الرواية. بحيث يعرف القارئ من أين يذهب إلى الموضع الذي يرغب

في قراءته. وتقوم الرواية بتتبع عدد من الشخصيات أثناء حرب الخليج الأولى. ويمكن للقارئ أن يتتبع الشخصيات إلى عملهم أو منازلهم، أو أن يستمع إلى تقارير رسمية عن الحرب من خلال قناة سي أن أن CNN أو يقرأ رسائل المناهضين للحرب.

٢- **رواية وقت الحلم Dreamtime**وتتضمن عناصر بصرية أكثر من حديقة النصر مثل الرسوم والأيقونات والأصوات. وتشبه بعض الشذرات رسائل البريد الإلكتروني باحتوائها على التاريخ والوقت الذي يقوم فيه القارئ بقراءة الرسالة، ومن هنا يأتي الخلط بين الواقع والخيال. [١].

٣- **رواية جثة رائعة exquisite corpse** تاليف شارون دينج التي انشاءت في موقعها على الإنترنت عام ٢٠٠٠ قاعدة بيانات لعدد من القصص الممكنة، خريطة من الحكايات وإعادة الحكي، شبكة طرق من بداية إلى عدة نهايات ممكنة، وكان كل فصل يمكن أن يتفرع إلى عدد لا نهائي من القصص ويمكن للمستخدمين أن يختاروا إما قراءة التفرعات القائمة، أو أن يضيفوا إلى القصة من عندهم. وتوضح النماذج الكلاسيكية والمعاصرة من النص المترابط أنه ليس فقط غالبا ما يتميز بالتناص، ولكن أن القارئ في دوره كمشغل تفاعلي، هو أكثر فاعلية بكثير مما هو عليه عند تفسير النص التقليدي، ولذلك يدخل القارئ معمار النص المترابط، ويصبح هو نفسه عنصرا نصيا مترابط.

(1) Greet Lovink. Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture, The MIT Press, New Ed edition (2003)

٤- **رواية بعد الظهر afternoon** تأليف مايكل جويس وتعد من ابرز الامثلة على النص التشعبي الإبداعي التي تناولت السرد التشعبي Narrative Hypertext عام (١٩٨٧) وتبدأ بجملة واحدة هي " أود أن أقول إنني ربما رأيت ابني يموت اليوم." وقد كتبت هذه القطعة باستخدام برنامج كمبيوتر بسيط يسمى story space يقوم البرنامج بتقسيم السرد المكون من ٥٣٩ قطعة سردية إلى نوافذ أو صناديق يتنقل القارئ خلالها عبر روابط عديدة، ومسارات يحددها الكاتب. ويتطور السرد إلى فروع سردية متعددة تعتمد على الروابط التي ينقر فوقها القارئ مجبرا على قراءة الصفحة نفسها مجددا قبل أن يجد روابط جديدة إلى صفحات مخبأة. ويتحول السرد إلى محاولة فهم هل مات ابن بيتر على أثر حادث سير أم لا.[١]

وتحليل جانيت موري لهذا العمل السردي يكشف عن شكله مابعد الحداثي، حيث لا يمثل الارتباك أو الحيرة عيبا بل ميزة. ويتحدانا النص أن نبني نصنا الخاص من هذه الشذرات.[٢].

وقام المؤلف في إحدى القراءات بالمسرحية " **لنص Twilight of Symphony** بقراءة العبارات والجمل التي تظهر خلفه على شاشة كبيرة، وفي نهاية كل صفحة يطلب من أحد أفراد الجمهور أن يختار "الرابط" الذي يريد أن يضغط عليه من بين عدد من الخيارات. وكان العرض ناجحا ربما بسبب قدرات المؤلف الذي عمل بالتمثيل في فترة سابقة. [٣].

---

[1] Greet Lovink, ibid, P.484

[2] Ibid, Pp: 484-485

[٣] الثورة الرقمية - ستيفن آشر - مقال منشور على شبكة الإنترنت:

www.usinfo.state.gov 4. Brian David Phillips, Critical and Theoretical Perspectives On Interactive Drama, pdf version: http://www.interactivedramas.

٥- **رواية حديقة النصر (١٩٩٣) Patchwork Girl** التي ساعدت في تأسيس شكل أدبي تفاعلي جديد.

كما ظهرت أشكال هجينة تمزج بين النص التشعبي والصورة الصوت مثل نص مارك أميكا ٢٠٠٠ Phone me .[١].

وفي المجال الدرامي، تناولت أعمال تشارلز ديمر Dimer المسماة بالمسرحية التشعبية أو الهايبردراما Hyper drama التي تراوحت بين تقديم نصوص أصلية، إلى تحويل الأعمال الكلاسيكية، مثلما فعل في مسرحية طائر البحر لأنطون تشيخوف، التي قام فيها ديمر بكتابة المشاهد التي حدثت خارج خشبة المسرح.

نقد النص التشعبي:

لقد أسهم ظهور العديد من الأعمال النقدية في نشأة نقد النص التشعبي، فبعد ظهور كتاب Hamlet on the Helideck لموراي (١٩٩٧) نشرت كتب أخرى تجمع بين تحليل الأعمال الرئيسية وبين الرؤى النظرية المتعمقة، مثل كتاب ماري لو ريان Ryan السرد كواقع افتراضي ٢٠٠١ (Narrative As Virtual Reality) والآلات الكاتبة (٢٠٠٢) لكاثرين هيليس Hales ، أما دراسة سارة سلوان Sloane (القص الرقمي: الحكاية في عالم مادي) : Digital Fictions Storytelling in a Material

[١] نذير عادل، عصر الوسيط أبجدية الأيقونة، دراسة في الأدب التفاعلي–الرقمي، كتاب–ناشرون، الطبعة الأولى، لبنان، ٢٠١٠، ص ٧٦.

World، فتركز بنوع خاص على الديناميات الأدائية للنصوص التفاعلية، ووضعها في عالم حداثي. [١].

واجمالا: فالنص الرقمي التفاعلي هو "منجز إبداعي يحتمل التأليف الجماعي، ويعتمد تقنيات الحاسوب وشبكة الاتصالات ولا سيما تقنية النص المتفرع تحقيقا لنمط اللاخطية في الكتابة فضلا على إشراك المتلقي في مشاهد بعضها ارتجاليا، بعد الاتفاق على ثيمة درامية ينطلق منها النص، ويبقى العمل الإبداعي على هذه الشاكلة محلقا في الفضاء الافتراضي لشبكة الإنترنت، أو في كتاب إلكتروني، دون أن تلامس أجنحته فضاء الورق"[٢].

إضافة لما سبق، يمكن القول إن النص الرقمي يتأسس على منطق الارتجال واللعب اللذان يخلقان المتعة للجمهور (المتلقي)، الذي له الحرية التامة في اختيار المسلك الذي يفضل أن يكمل به المسرحية، تأسيسا على الحدث أو الشخصية التي أثارت انتباهه أكثر من غيرها، فيدخل معها في حوار حول موضوع معين، مما يؤدي إلى تعدد المشاهدات واختلاف النهايات بين الجمهور المتلقي.

إن هذا التجريب في التأليف المسرحي يعد شكلا مغايرا، فهو يقوم أولا بإلغاء شخصية المؤلف الأساس، ويمكن لأي قارىء أن يكون مؤلفا آخرا بمجرد الدخول لموقع أحداث المسرحية الالكترونية، ويساهم في تكملة الأحداث التي لا تنتهي، كأن يختار شخصية معينة ويهتم بها لغرض تفعيل مسيرتها

---

(1) Steve Dixon, Digital Performance, The MIT Press, London, 2007, p3

(٢) أنطونيو بيتزو، المسرح والعالم الرقمي، الممثلون والمشهد والجمهور، (ترجمة) الدكتورة أماني فوزي حبشي أصدرات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، مطابع المجلس الأعلى للآثار، القاهرة، ٢٠٠٧. ص ١٢٥

الدرامية، ثم يأتي شخص آخر ويختار شخصية أخرى في المسرحية نفسها ويحاول أن يوسع مديات حركتها النصية وهكذا تستمر العملية بلا توقف.

لقد ألغى النص التفاعلي أفق الانتظار أو التوقع المعروف في الأدبيات الورقية الحديثة، لأن المتلقي هو السيد المتحكم بالقادم من الأحداث فمن أين له أن ينتظر أو يتوقع، فما يريده يجعله واقعا مثلما يشاء.

المحور الثالث: التقنية الرقمية على مستوى العرض (العرض الرقمي):

يتضمن العرض الرقمي بشكل عام كل العروض التي يلعب فيها الكمبيوتر دورا أساسيا لا فرعيا في أشكال المحتوى والجماليات والتصميم والرقص والتقنيات التي تضم عروضا على شاشات أنشئت أو عولجت رقميا، ومنها: عروض للروبوت أو الواقع الافتراضي VR أو أعمال مسرحية تستخدم أجهزة استشعار وتفعيل كمبيوترية، أو تقنيات عن بعد telematics وأعمال أداء وفعاليات يتم مقاربتها عبر شاشات كمبيوتر، بما في ذلك فعاليات المسرح التخيلي Cyber theatre والعوالم التخيلية، وألعاب الكمبيوتر وأقراص السي دي وأعمال فن النت الأدائية.[١]

لقد قوبل توظيف التكنولوجيا الرقمية في الأداء والعرض المسرحي بالتشكك والارتياب، نظرا لاشكالية الممثل الشخصية، فالعرض الرقمي يثير التساؤلات حول العلاقة بين الممثل والشخصية في الفضاء الإلكتروني، فالحضور في المسرح يمكن أن يصدر هوية الممثل كشخص واقعي بصوته وملامحه وملابسه، أن أي حوار حول النشاط الاستعراضي على الفضاء الإلكتروني يجب أن يقابله الجدل بين الممثل والشخصية، إذا هناك حاجة لإعادة

[١] جريج جايسكام، الفيديو والسينما على خشبة المسرح، ترجمة د. محمود كامل، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، ٢٠١٠.ص ٢٣

صياغة دور الممثل وجماليات الأداء الخاصة به، وذلك لا يعني فقط إعادة التفكير في طرق وجود الممثل، ولكنه نقاش حتمي حول واجباته وإمكاناته.[١].

ويرى بعض الباحثين أن المسرح فقد جمهوره وطابعه في مواجهة الفنون والوسائط الأخرى.

وفي المقابل فإن فكرة المسرح أو فن العرض الذي يوفر منطقة محمية للتجربة الحية، أي واحة للباحثين عن الاتصال الشخصي في صحراء إلكترونية، قد بدت جذابة للبعض.

ولكن روجر كوبلاند يقول: "إن إدراكنا للعالم قد تشكل بقدر تعرضنا للوسائط لا بقدر تعرضنا لتجارب حسية آنية. وفكرة المسرح الحي فضيلة في حد ذاتها ومصدر للتفوق التلقائي غير المكتسب، اما التفوق الأدبي للتليفزيون والسينما يعد محض مشاعر برجوازية مغرقة في العاطفية. [٢].

ويجادل الباحثون أن الصلة ظاهرة على الصعيد النظري بين المسرح والكمبيوتر.

على سبيل المثال فيما يتعلق بطبيعة الحدث: فالكمبيوتر يدير إجراءات وعمليات، وبالتالي في كل مرة يبدأ عمله نشهد حدثا ما (سماعي، فيديو، سينمائي) يحدث ذلك هنا والآن من خلال فك شفرة المعلومات، وبداخل هذا الحدث نحن ممثلون، ونتفاعل مع أناس أوربما أدوات موجودة على الشاشة

---

[١] فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، ط١، الدار البيضاء، ٢٠٠٦، ص ٩٨.

[٢] فاطمة البريكي، المرجع السابق، ص ١٠٢.

(رموز الأوامر، قائمة الأوامر، مفاتيح التحكم) وعلينا في هذه التفاعلات أن نوافق على سلسلة من الأعراف أو التقاليد لكي تكون مشاركتنا فعالة. ومن خلال تفاعل الوسائط الرقمية مع العرض المسرحي، يمكن أن نعدد أنماطا كثيرة من العروض المسرحية الرقمية، حصرها الباحث ستيف ديكسون فيما يلي:

١- الواقع الافتراضي.

٢- الرقص الرقمي وتطورات البرمجيات.

٣- القرين الرقمي – الأجساد الافتراضية- الروبوت.

٤- المعمار السائل- الشذرات fractures الخاصة بالموقع – site specific

٥- التعديات telematics ربط فضاءات العرض البعيدة.

٦- العرض أون لاين على الهواء من الفضاء السيبيري.

٧- المسرح في الفضاء التخيلي.

٨- التفاعلية Interactivity .

الثابت والمتحول في المسرحين التقليدي والرقمي.

تعقد الباحثة مقارنة بين المسرح التقليدي والمسرح الرقمي، انطلاقا من مجموعة عناصر يمكن إجمالها فيما يلي:

- يكسر المسرح الرقمي الطابع التقليدي السكوني للمتلقي/ الجمهور الذي رسخه المسرح التقليدي، حيث لم يعد ينظر إلى المتلقي/ الجمهور بكونه حبيس صالة مظلمة يتابع عرضا مسرحيا على الخشبة بطريقة خطية

(بداية– نهاية) وينتظر إسدال الستار ليصفق ويخرج منها، بل أصبح متحركا ومشاركا في العرض المسرحي الذي يمنحه مساحة يمكنه من خلالها أن يتبادل النقاش والأدوار مع الممثل/ الممثلين وأن يتحرك ويخرج من مكان، ويدخل في آخر، تابعا شخصية ما، ولا توجد مقاعد ثابتة في صالة مظلمة يفرض عليهم الجلوس فيها. ولكل متفرج على هذا العرض حرية اختيار المشهد الذي يريد مشاهدته. وكذلك حال الجمهور في حالة حضور عرض مسرحية تفاعلية، إذ يظل الجمهور في حالة حركة دائمة"[١].

– يقدم العرض على خشبة المسرح التقليدي في صالات مخصصة لذلك، في حين تقدم عروض وأحداث المسرح الرقمي في بيئة حقيقة (حية)، مما يجعلها تمثيلية حية ومباشرة. ويفضل بعض كتاب (المسرح التفاعلي) اختيار الفضاء الذي ستجري فيه الأحداث، ثم كتابة النص المناسب له"[٢].

– يحفز المسرح الرقمي المتلقي/ الجمهور على المشاركة والتفاعل مع القضايا السياسية والاجتماعية التي يتناولها وغالبا ما تكون مصاحبة للنقاش الذي يجري في نهاية العروض، حيث يقترح حلول لها. في حين يكتفي المتلقي/ الجمهور في المسرح التقليدي بدور المتفرج المستهلك الذي لا يستطيع المشاركة في أحداث العرض المسرحي.

– يعتمد المسرح التقليدي على الشخصية الرئيسة أو المحورية التي تدور حولها مختلف أحداث العرض المسرحي، كما نجد إلى جانبها شخصيات ثانوية مساعدة للشخصية الرئيسة في تطوير الحدث. في حين نجد في

---

[١] كاتيا عرفارا، ترجمة د. خالد أمين ، المسرح والوسائط، مرجع سابق، ص ١١

[٢] ألين أستون، وجورج سافونا – المسرح والعلامات، مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، ١٩٩٦، ص ١١٩

المسرح الرقمي كل الشخصيات أساسية تتواجد في جميع الأماكن التي تدور حولها أحداث العرض حيث تعتمد هذه الشخصيات على مبدأ اللعب والارتجال، الأمر الذي يجعل من وجودها ضروريا.

ويشير انطونيو بيتزو في كتابه (المسرح والعالم الرقمي) ٢٠٠٧ الى الواقع الافتراضي بوصفه بيئة ابداعية كجزء من الوسائط المتعددة الرقمية يرتبط ببيئة التمثيل، ويحاكي او يبدع واقعا من خلال استخدام تقنياته المحددة، وبالتالي يكشف هذا الواقع عن علاقات مثيرة للاهتمام مع فن المسرح، ويذهب للتفريق مابين العرض المسرحي الرقمي والفنون المرئية والسمعية الأخرى، وذلك بالعودة الى المنظور السيميوطيقي، نصل الى اكتشاف مفاده "ان الواقع الافتراضي ايضا يتحدث بلغة تربط بين سلسلة من الصور الفاعلة، والنتيجة بالتحديد هي ان الديناميكية بين التعبير (معنى النص) واللاتعبير (الاداء الذي تقوده الحواس) يتم ضغطها في علامة واحدة هي في ذاتها حدث فعل.

خصائص المسرحية الرقمية:

١- يهتم المسرح الرقمي بقضايا الإنسان السياسية والاجتماعية، ويخلق حوارا وتواصلا بين الممثل/الممثلين والمتلقي/الجمهور ويعمل الجميع على إيجاد حلول لها.

٢- شخصيات المسرحية الرقمية شخصيات أساسية تتواجد باستمرار في فضاء العرض.

٣- النص المسرحي الرقمي نهاياته متعددة غير موحدة.

٤- تجري العروض المسرحية في بيئات واقعية حية غير ثابتة.

٥- توفير مناخ المشهدية الواقعية في العمل، سواء بإجراء مشاهد رقص وغناء.

٦- توظيف الإضاءة لتحقيق ما يرجوه المخرج (رؤيته).

٧- إتاحة الفرصة لتوظيف مكان التلقي في تجسيد فكرة المسرحية أو الديكور.

٨- يقوم المسرح الرقمي بإشراك المتلقي/ الجمهور في أحداث المسرحية في مختلف مراحلها، وذلك من خلال وضعه أمام مواقف مشهدية وسيناريوهات تفرض عليه اختيار طرق مواصلة المشاهدة.

٩- المزج بين الآلية (جهاز/أجهزة الحاسوب) والعنصر البشرى (الممثل/الممثلون) وكذا مشاركة الجمهور المشاهد.

١٠- تفاعل الثقافات حيث قاعة العرض يمكن أن تصبح في مكانين على الأقل.

١١- تتسم السينوغرافيا في المسرحية الرقمية بكونها واقعية تقوم بتوظيف كل ما هو طبيعي (الديكورات، الإضاءة، الموسيقى).

١٢- تجاوز مشكلة اللغة.. وغيرها.

لذا ترى الباحثة الارتباط والتفاعل بين التقنية الرقمية والعناصر الأخرى على خشبة المسرح اصبح مهم جدا ولا يمكن الاستغناء عنه في الابتكار والابداع في المسرح بما يضعه المصممون من لمسات ابتكارية ومفاهيم وتطبيق التقنية الرقمية وتوظيفها جماليا في العرض المسرحي، وهو ما اسهم في احداث نقلة نوعية فكرية كبيرة في المسرح المعاصر، كما وصفه بودريار بالمجال الذي يمكن فيه أن تتداخل مستويات الاصطناع المختلفة.

إن مقولة بودريار عن تحطم الاختلاف بين الواقعي وفوق الواقعي مسألة هامة جدا في بحثنا. ونظريته عن الصور الزائفة تفسر إلى حد بعيد عمليات الإنتاج والتلقي في العرض الرقمي.

توظيف التقنية الرقمية في العرض المسرحي:

لابد من وجود منظومة رئيسية تخرج منها التقنية الرقمية وتنوعها، وهي الحاسوب الالكتروني الذي يعتبر التقنية الرقمية والمصدر الأول في الفنون الرقمية كافة وفن المسرح خاصة، فالمخرجين ومصممي الاضاءة الرقمية يعتمدون بالدرجة الأولى على جهاز الحاسوب كتقنية رقمية يتم من خلالها معالجة وتطور تصميم الاشكال وتكويناتها داخل بنية العرض المسرحي لما تحمل من معاني وتعزيز المشهد وتنقله المتحرك على الخشبة.

وبهذه القدرات يجب أن يكون الكومبيوتر قادرا على ان يصبح مشاركا من نوع جديد (مثل المؤدي الفني او المساعد) داخل أداء العمل المسرحي او العمل الفني التفاعلي. وتوظيف الكومبيوتر وما يتصل به من برامج وإعدادات أتاحت إمكانية البرمجة وتحسن المشاهد البصرية، كما سمح بتأسيس علاقات جديدة بين الصالة وخشبة المسرح واقحام المتلقي وتعميق دوره في العمل الإبداعي، ويعزز هذا السبب تزايد وعي المخرج والمصمم لانتمائهم بما هو جمالي في المسرح، كما ادى إلى إنتاج لغات جديدة بالإضافة إلى الانفتاح على التكنولوجيا والرقميات الحديثة واكتشاف افاق جديدة في مجال السينوغرافيا والديكور والمؤثرات البصرية والسمعية، كما تأثرات التقنية الرقمية والتفاعل مع آليات تجزئ بنيات الفضاء والمكان والاسقاطات الضوئية وتغيير الديكور.

المحور الرابع: الجمهور وجماليات التلقي في المسرح الرقمي.

المتفرج هو المستهلك الأصلي للمنتج المسرحي، المتلقي في مقابل المؤدي، كما تضعه نظريات الاتصال وجماليات التلقي.

ولن يكون هناك مسرح مالم يكن هناك متفرج في المسرح" ربما أصبحت تلك العبارة التي صاغتها آن أوبرسفيلد في كتابها "مدرسة المتفرج" من العبارات الكلاسيكية في البحث المسرحي المعاصر. وهي تبين بشكل قاطع لا شك فيه الدور الجوهري والأساسي للمتفرج في المسرح.

ففي حين يمكن للعرض السينمائي أن يستمر بلا انقطاع وبلا تأثر تقريبا في قاعة عرض سينمائي خاوية من المتفرجين. فإن الأمر يختلف تماما في المسرح ما بين مسرح ممتلئ عن آخره بالجمهور، ومسرح شبه خال من الجمهور، بل إن صانعي العرض كثيرا ما يتحدثون عن تباين الحالة المزاجية للجمهور وتفاوتها من يوم إلى آخر. وهو ما يسمى بحلقة الأثر المرتد. "التي تؤطر علاقة المؤدين والمتفرجين داخل فضاء الفرجة ذاتها"[١].

هذا المتفرج يقع في العصر الحديث تحت وطأة العديد من التأثيرات أهمها:

تعدد وسائط الاتصال، والكم الهائل من المواد والوسائط الدرامية ووفقا لنظرية التلقي Reception Theory حيث تقوم التجربة الحياتية اليومية للمتفرج وخبرته في وضع شفرات وحل شفرات العلامات الاجتماعية بتوجيه تلقي المتفرج للعلامات المسرحية، سواء تم ذلك بشكل واع أو غير واع، فاستجابته للمنظر والفعل ومظهر الممثل المؤدي وسلوكه، هي إلى حد بعيد

(١) ألين أستون، و جورج سافونا ، مرجع سابق، ص ١٢٠

نتاج لتجربته الاجتماعية ومعرفته الثقافية العامة بالبيئة المحلية والطقوس الاجتماعية والشفرات الدينية، وتعبير الوجه ولغة الجسد والعلاقات المكانية.[١]

ولأن نظم العلاقات بين الأفراد أو الجماعات هي ما يشكل المجال الاجتماعي، وبما أن التمثيل المسرحي Representation – سواء إيمائي أو تجريدي – يهتم بأن يعكس التفاعل الاجتماعي، فإن المتفرج سوف يقوم بقراءة المسرحي وفقا للاجتماعي.

ويحدد بيير جيرو Guiraud في دراسته للشفرات التي تتحكم في التواصل والدلالة الاجتماعية أربع فئات أساسية من الفعالية:

١ – البروتوكولات التي تعمل على تنظيم وتحديد الاتصال.
٢ – الطقوس التي تؤكد على تماسك الأفراد بالنسبة لالتزاماتهم الاجتماعية أو الوطنية أو الدينية التي يقررها المجتمع.
٣ – الموضات Fashions التي تؤكد الانتماء إلى جماعة معينة سواء كحقيقة أو طموح.
٤ – الألعاب وتمثيلات الواقع الاجتماعي الذي يوضع فيه المشاركون في موضع الفعل، والتجربة الفعلية لجوانب ذلك الواقع.

كما يرى (لوي –١٩٨٢) أن حل شفرة الصورة المسرحية من قبل المتفرج، توجهه إلى حد كبير الخبرة الاجتماعية: "إذ إن الرؤية ليست على الإطلاق مجرد تلق، إنها تتوقع وتسقط، بالطريقة نفسها التي ترى بها الثقافة". [٢]

---

[١] ألين أستون ، و جورج سافونا ، مرجع سابق، ص ١٢١

[٢] جوليان هلتون، مرجع سابق ص ٢٤٩

ويعرف بافيس في مقالته بعنوان "من النص إلى العرض" الميزانسين Mise en Scene بأنه "مواجهة بين النص والعرض" والجمع بين نظم دالة مختلفة، أو المواجهة بينها، في زمان ومكان معينين، أمام جمهور.

"ويزعم أن الميزانسين لا يوجد لنظام بنيوي" إلا عندما يتم تلقيه وإعادة بنائه من العرض قبل متفرج، ومن ثم تنسب وظيفته إلى المتفرج فيما يتعلق بالأبعاد البصرية للإنتاج والأداء وهي: "حل شفرة الميزانسين ويعني التلقي والتفسير كمتفرج للنظام الذي صنعه هؤلاء المسؤولون عن الإخراج". [١]

لذا يمكن للباحثة إذا أن تتوصل إلى أن التقاليد المسرحية هي جزء أساس في تاريخ الممارسة المسرحية، فالعرض المسرحي يدرب متفرجه – في سياق تاريخي ما– على الشفرة المسرحية وأسلوب حلها، في ترابط وثيق بين عملية إنتاج العرض المسرحي وعملية إنتاج المعنى من قبل الجمهور.

أوكما يذهب هلتون "يدرب العرض المسرحي جمهوره أحيانا على أنواع من الاستجابات مثل الاستجابة لنكتة متكررة في المسرحيات الكوميدية التقليدية.[٢]

وينظر هلتون إلى العلاقة بين المؤدي والجمهور بوصفها علاقة تعاقدية، ذات شقين يعتمد كل منهما على الآخر: شق جمالي وشق مالي. فالمتفرج حين يشتري التذكرة يتوقع قدرا من الترفيه والمتعة الجمالية يدفع لقاءه أمواله.

---

[١] جوليان هلتون، مرجع سابق، ص ٢٠٩

[٢] ألين أستون، وجورج سافونا، مرجع سابق، ص١٢٢

بالإضافة الى طرح الفنان المسرحي قضايا جديدة تتعلق بدور الفنان في المجتمع.[١]

كما ينظر جمهور المسرح إلى العرض المسرحي باعتباره فقرة متصلة يعتمد كل جزء منها على الآخر، فما يراه المتفرج في البداية يؤثر تأثيرا مباشرة وحاسماً على فهمه واستجابته لما يليه.

ويؤكد جوليان هلتون أن التحدي الذي يواجه المسرح هو أن يتخذ من بنية المشاهدة التي أرساها التلفزيون ومن جمالياتها التي تقوم على التجزئة والفصل وعدم الترابط، أساسا للتجريب في مجال الإبداع المسرحي.

فالصراع بين المسرح التقليدي وبين التلفزيون، يمكن أن يشكل جدليات هامة تصلح أساسا لتوليد شكل مسرحي جديد يجمع في آن بين شعبية التلفزيون وبين جدية وحيوية العرض المسرحي التقليدي الحي، وقد ظهرت بعض علامات التجديد في الشكل الفني على هذا:

١- تشفير الكاتب الدرامي للنص من حيث إدراكه لوظيفته كمخطط أولي للإخراج المسرحي.

٢- حل المخرج شفرة النص، وقيادة فريق العرض، من خلال ميزانسين.

٣- إعادة المصمم تشفير النص لتطوير التصميمات المعرضة للتفسير.

٤- حل المتفرج شفرة العرض، وحدوث جدل بينه وبين البعد البصري كعامل مكمل لعملية التلقي. "[٢]

---

(1) Sobchack , in Amy Petersen Jensen, Theatre in a media culture, McFarland, Jefferson, North Carolina, London, 2007, pp 167-168

(2) Sobchack ,ibid, p170

توجهات الجمهور تجاه الإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي.

وسعت ثورة الاتصالات والمعلومات من فرص التفاعل والمشاركة أمام المتلقي المواطن.. هذه التفاعلية التي أوحت إلى ربيع مروة بفكرة عرضه " ثورة مبكسلة" Pixelated Revolution والتي يناقش من خلالها الدور الذي لعبته تقنيات الهواتف المحمولة في الثورة السورية.

وتتخذ التفاعلية أشكالا وأنماطا مختلفة منها، مثل مشاركة الجمهور في عروض روبير لوباج lepage، ولدرجة تفاعل الجمهور مع العرض من خلال الرسائل النصية القصيرة SMS.

وإذا كانت الدراما سواء على شاشات السينما أو التلفزيون هي- بحكم طبيعتها – أعمال مغلقة لا يلعب الجمهور فيها دورا كبيرا، ويمكن إعادة إنتاجها إلى ما لا نهاية دون فارق يذكر بين العرض الأول والعرض الألف، فإن المسرح هو المكان الذي لا يتكرر الحدث فيه مرتين، فن هنا والآن.

تستعير الدراما التفاعلية بعض الفرضيات المبكرة الخاصة بالدراما البيئية environmental ورغبتها في تحطيم الحائط الشفاف الذي يفصل الجمهور عن المؤدين، وتجعل المتفرج في مكان المؤدي بينما تبقي على أداء السرد. أما سيناريوهات الدراما التفاعلية فهي شديدة التفصيل غالبا.

وهناك قدر كبير من التشابه بين الدراما التفاعلية بهذا المعنى والدراما البيئية بمفهوم ريشارد ششنر، فيما عدا أن المسرحية لم تعد موزعه بين الجمهور والعرض، فالجمهور هو المؤدي والممثل.

ونستدل على ذلك بقدرة المواطن/المتفرج وإقباله على التعبير عن رأيه من خلال برامج الهواء، وصحافة المواطن التي تمكنه من أن يتحول في لحظة

إلى مراسل صحفي وشاهد عيان وحيد لحدث باستخدام هاتفه الذكي. الأمر الذي تحاول الصحافة التقليدية استغلاله تحت مسمى المواطن الصحفي، او صحافة المواطن.

فالتفاعلية هي شكل من أشكال الممارسة الديمقراطية أو التخلص من علاقة القهر الدائمة بين المسرح وجمهوره. بحيث يكون صوت الجمهور مسموعا. وهذا ما أتاحه العرض الرقمي، من خلال شبكة الإنترنت والهواتف.

على الرغم من حداثتها مقارنة بماديات التواصل الإنساني، فقد تسببت الوسائط السينمائية والتلفزيونية في إحداث تغيير راديكالي في أشكال الوعي المكاني والزماني في ثقافتنا، وفي إحساسنا الجسدي بالحضور الوجودي في العالم لأنفسنا، وللآخرين. هذا الإحساس المختلف بالحضور المادي والذاتي، كلاهما دعمهما نشوء الوسائط الإلكترونية والممارسات الموضوعية والمادية للتمثيل والوجود الاجتماعي. [١]

هذا التحول في إدراكنا للجسد يدعمه أكثر فأكثر تقنيات الوسائط التي تشجع المتفرجين على أن يروا أنفسهم كشخوص محورية في السرديات "المموسطة" mediated وتفاعلاتهم الأدائية إلى حد ما.

وفي هذا الصدد تقترح سوبشاك أن كل الأجساد سواء مباشرة أو بطريق غير مباشر، يتم إعادة تشكيلها لأن الوسائط الجماهيرية قد غيرت طريقة تفكير الأفراد في أنفسهم وفي علاقتهم بالزمان والمكان.

---

[1] Sobchack ,ibid, p185

وغالبا ما يصف الباحثون المعاصرون في التلقي المسرحي، المتفرج بالمشارك، في محاولة منهم لتصحيح صورة الجمهور باعتباره متلقيا سلبيا للعرض المسرحي.

على سبيل المثال يضع جيروم روثنبرج نموذج ما بعد حداثي للمؤدي– الجمهور، فيه يختفي الجمهور عندما يبدأ الحد الفاصل بين الفاعل والمشاهد في التلاشي.

أما الباحثة النمسوية جيل دولان Dolan تقر بقدرة المشاهد على بناء بدائل للمرتكزات الأيديولوجية للمسار المسرحي، وتتحدث عن متفرج رؤيته شخصية وفنية أقرب إلى الرؤية من مكان آخر. (١)

وتتفق الباحثة مع هذه الرؤية التي ترى أن " الوسائط تشكل جزءا من تجربة المتفرج المعاصر الحياتية وأن الوسائط تبلور وعي هذا المتفرج بما هو حقيقي على خشبة المسرح... ووفقا لذلك فالمتفرجون "المموسطون" mediatized يؤدون بوضوح بطرق جديدة بسبب الارتباط بالوسائط وبالتكنولوجيا. فمن خلال ارتباطهم بالوسائط يتعلم المتفرجون أن يكونوا أكثر فاعلية وإقبالا على المشاركة، بل توسيع مساحة السرد المسرحي خارج مساحة المسرح إلى فضائهم الخاص." (٢)

---

(1) Steve Dixon, Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation (Leonardo Books), 2007, p. 395

(٢) بيتزو، مرجع سابق، ص ١٢٠

لذا يمكن للباحثة أن تستدل على تطور علاقة الممارسين المسرحيين بالجمهور ووعيهم بالمتغيرات التي طالته، في ضوء سعيهم إلى تأسيس علاقة صحيحة معه، وإيجاد صيغة تفاعلية معه.

هذا المتلقي الشريك دائما في حالة فعل أو رد فعل إبان الحدث المسرحي، فإذا غاب فعله أو رد فعله غاب الحدث المسرحي. ولكي تحدث عملية التواصل مع ما يحدث في فضاءات العرض المسرحي.

من حق المتلقي أن يستحوذ على الفضاءات ليؤلف فضاء لسياقه الخاص، إذ لا يوجد سياق ذو بعد واحد موضوع في طبق ينتظر المتلقي.

ويرى **الفنان المغربي يوسف الريحاني** مؤسس مختبر بيكيت للفنون الأدائية، أن فنون الأداء الجديدة تسمح بل تشجع المتلقي على الانغماس في الفضاء الافتراضي، مما يؤدي بالضرورة إلى انسحاق الذات داخل ذلك الفضاء، فإن فنون الأداء الجديدة تجرنا إلى الانغماس العميق والسري داخلها، وهذا ما يسميه ماكلوهان Macluhan " بالتفاعل الملموس لوسائل الاتصال".

إشكالية الحضور في المسرح الرقمي: هنا والآن

هل بدأت التكنولوجيا في تغيير تعريف الفن؟ هناك بالفعل إمكانية أن تغير التكنولوجيا الوعي الإنساني نفسه.

إن الأعمال الفنية والبيئات الرقمية معنية بالعلاقات الممكنة بين الفضاء المادي والافتراضي، وما يميز بينهما هو التوازن بين العالمين والأساليب المستخدمة لترجمة أحد الفضائين إلى الآخر. بعض الأعمال الفنية تحاول أن تترجم سمات العالم الافتراضي إلى البيئة المادية، والبعض الآخر يحاول جاهدا أن يضع المادي على خارطة الافتراضي، بينما البعض الثالث يهدف إلى صهر الفضائين معا.

لذا ترى الباحثة انه مع التطور التكنولوجي صار الفصل بين مساحة العرض ومساحة التلقي ممكنا، حيث يمكن تلقي العمل الدرامي في العروض الموسطة mediated التي تتدخل فيها الوسائط، في مكان وزمان يختلفان عن الذي تم إنتاجهما فيه، ففضاء العرض المسرحي لم يعد مساحة مشتركة بين المؤدي المؤدين والمتفرجين.

والأمثلة على ذلك متعددة بتعدد الوسائط الدرامية الميكانيكية الإلكترونية كالفيلم السينمائي، وكل أشكال البث التلفزيوني للمسرح، وأضيف إليها مؤخرا المسرح الرقمي Digital Theatre والمسرح الشبكي Online Theatre وغيرهما من الأشكال التي أنتجها التلاقح بين المسرح والوسائط الرقمية.

وتحدد شانتال بونتبريان Pontbriand الفرق بين الحضور الكلاسيكي والحضور ما بعد الحداثي الذي لم يعد يعتمد على الوجود المادي، ولكنه

يعتمد على القيمة الاستعراضية للعمل الفني، وتعدديته والقدرة على النفاذ إليه.

ويطرح البحث ضمن ما يطرح إشكالية الحضور في الأشكال المسرحية الرقمية مثل المسرح الشبكي Online Theatre ، وهل يمكن أن يتحقق هذا الحضور بعيدا عن المسرح؟ هل يمكن أن تتم التفاعلية؟

يستخدم تعبير الحضور Presence أيضا بمعنى قوة تأثير الممثل، وتركيزه العالي مما يجعل استجابته لرد فعل الجمهور أسرع، ففي المشاركة في مسرح الوسائط الرقمية، ما هي أشكال التغذية الراجعة إن وجدت؟ وهل يمكن بالفعل أن يحل هذا الحضور محل الحضور الفعلي للمؤدين والمتفرجين في المكان والزمان الواحد؟ فالحضور مرتبط بالمثول في المكان وبالرؤية والمشاهدة رأي العين. الحضور حضور في الفضاء، وفي الزمان.

ومن هنا لابد أن ينظر إليه ضمن الفضاء المسرحي، فالتداخل بين العالم المسرحي والعالم الافتراضي والعالم الواقعي... كل هذه الأماكن الأخرى تؤدي خدمة هامة لامتداد الفضاء المسرحي حسب المسرحية، فهي أماكن حقيقية تماما بالرغم من أنها تبقى غير منظورة.

المعمار السائل Liquid Architecture

إذا كان مسرح ديونيزوس يمثل بالنسبة لسكان أثينا مركز المدينة، فقد فقدت هذه المركزية أهميتها، وتشظي مفهوم الفضاء المعاصر إلى عدد لا منتهي من النقاط الساخنة Hotspots.

يناقش ماركوس نوفاك تقنيات الفضاء الافتراضي cyberspace من حيث المعمار المتميع، السائل والمجرد، والذي لا يزال شكلا ماديا من أشكال الفضاء، ما يطلق عليه تسمية إحساس بالفضاء لكنه ليس جامدا في الزمن.

وأمثلة ذلك يمكن أن نجدها في الفضاء الإلكتروني والفضاء الافتراضي، وتمثلات الفضاء ثلاثي الأبعاد، وليس مبنية بالفعل، أو فضاءات متخيلة للمستقبل. "[١]

إن فكرة التحويل إلى الافتراضي Virtualization التي قدمها بيير ليفي Levy عملت على توسيع فكرتنا عن الوجود، وتضع موضع المناقشة المقصود بعبارة "هنا والآن".

فالوجود لا يرتبط حاليا بأي شكل فردي مع الوجود في مكان ما، بل يفترض الخروج من المكان. ويعبر بيتزو عن الكيفية التي تغير بها عمليات التحول إلى الافتراضية وجود الإنسان في علاقته بين المكان والزمان: "إن عمليات التحويل الافتراضي تحرر وجود الإنسان من قوانين الفضاء والزمن، بل يمكن أن نقول بدقة أكبر إن الوجود يتم ليس خارج الفضاء والزمن، ولكن أيضا بطريقة مختلفة عن الوجود في الزمن والمكان. [٢].

لقد أصبحت الخبرة الفنية تتفجر في مواجهة خصائص المجتمع المعاصر: التفاعلات في الزمن الواقعي من خلال الشبكات الإلكترونية، نقل الأحداث على الهواء مباشرة، أنظمة الاشتراك تلفزيونية.. جميعا تفكك وحدة الزمان ومكان وقوع الخبرة نفسها.. وأصبحت عملية المزامنة synchronization

---

[١] انظر موقع :http://www.pcez.com/cdeemer/index.htm

[2] Dixon, Op Cit., p336

تحتل وحدة المكان، وأصبح الاتصال الداخلي (البينيinterconnection) يحل محل وحدة الزمن.

كل هذا يعني في كلمة واحدة الفضاء السايبري (الفضاء الإلكتروني) cyberspace أو الفضاء الافتراضي وهو المصطلح الذي ولد في إطار الخيال العلمي عن حكاية Neuormancer التي كتبها وليم جيبسون عام ١٩٨٤، ويعرف بعدا جديدا يمكن للإنسان فيه أن تكون لديه خبرة حسية..

لقد جعل الرقم المتزايد بالاتصال بالإنترنت وانتشار وسيلة الاتصال فائقة السرعة broadband جعلت الفضاء السايبيري يرتبط مع ذلك الموجود وراء شاشة الحاسوب: فضاء لإنجاز الأعمال، فضاء للهو، للعلاقات الشخصية، حيث الحدود الإنسانية الطبيعية مثل الحدود الجغرافية الزمنية والأخلاقية.. إلخ، قد أعيد تشكيلها.

المبحث الثاني: تجارب توظيف التقنية الرقمية في العروض المسرحية:

المحور الأول: التجارب العالمية لتوظيف التقنية الرقمية في العروض المسرحية.

ترجع الإرهاصات الأولى لظهور المسرح الرقمي في التجربة الغربية إلى "تشارلز ديمر" الذي ألف أول مسرحية رقمية تفاعلية سنة ١٩٨٥، وقد تزامنت مع ظهور أول رواية رقمية تفاعلية بعنوان "الظهيرة قصة" لمايكل جويس سنة ١٩٨٦، التي اعتمد في إبداعها على برنامج المسرد (Story space)، الذي تم إعداده قبل سنتين من إنجازها، في حين لم يستفد ديمر في تأليف مسرحيته من البرامج الإلكترونية التي كانت متوفرة قبل ظهورها، حيث اعتمد على برنامج (Iris) الذي يلعب في نظره دور النص المترابط، وفي هذا السياق تقول البريكي "لقد كانت البداية مع برنامج (Iris) الذي يراه (ديمر) بمثابة (النص المتفرع) لنظام التشغيل السابق (DOS)، إذ أقام بينة نصه (Chateau de Mort) عليه، بما يشبه ما يحدث الآن في النصوص التفاعلية الحديثة باستخدام خصائص النص المتفرع) في نظام التشغيل (WINDOWS).

وبعد ظهور هذه المسرحية توالت أعمال ديمر في مجال المسرح الرقمي التفاعلي، علاوة على تأسيسه لأول مدرسة تعنى بتعليم فن كتابة سيناريو المسرح الرقمي، حيث تجرى مجموعة من الدورات التكوينية لفائدة الطلاب المسجلين فيها. ويقوم ديمر بالتعريف بهذه الدورات عبر موقعه الخاص على شبكة الإنترنت[١]

[1] Dixon, Op Cit., p335

المسرح الرقمي والفرجة المشهدية:

"في مسرح الوسائط المتعددة الحي تضيف شاشات الإسقاط أو شاشات الفيديو، فضاءات جديدة ثنائية الأبعاد حتى لو كانت تجسد صور ذات أبعاد ثلاثة. وعلى الرغم من تسطيح إطار الشاشة، فإن الوسائط المسقطة عليها يمكن أن تعطي إمكانات أكبر بكثير من الفضاء ثلاثي الأبعاد."[١].

حيث يقوم الفنانون من خلال الدمج بين شاشات الوسائط والميزانسين، بتقنيات تقوم في بعض الأوقات بتفتيت وإزاحة الأجساد والزمن والمكان، وفي بعضها الآخر توجد الدلالات الزمنية والمكانية والفيزيائية.

وفي عام ١٩٦٦ ناقش روبرتس بلوسوم Blossom أثر الإطار الزمني الخطي في عرض حي في ارتباطه بالخط الزمني للميديا المسجلة. وانتهى إلى أنه بتضمين شاشة تعرض مقطع فيديو، يصبح الزمن لأول مرة في المسرح –ربما- حاضرا كعنصر فراغي مكاني."[٢]

إن هذا المزج بين الأداء الحي والمنظر الرقمي، يمكن أن ينتج شكلا هجينا بعينه. بخاصة إذا ما أخذنا في الاعتبار المسافة البينية الحدية liminal الفاصلة بين الشاشة والمؤدي على المسرح. هذا الإحساس بالبينية In-between-ness هو النواة الأساسية، لما يمكن أن يطلق عليه نص شارح Meta text للعرض المسرحي الرقمي.

---

[1] http://www.thebuildersassociation.org

[٢] جريج جايسكام ، الفيديو والسينما على خشبة المسرح ، ترجمة د. محمود كامل، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، ٢٠١٠ ، ص ٣٠٩-٣٠٨

ومن الأمثلة الهامة على الفرجة المشهدية من خلال المزج بين الأداء الحي وعناصر الوسائط المتعددة، أعمال جورج كوتس Coates وفرقة Builders Association، في عملها الشهير Aladdin علاء الدين.

العرض الرقمي علاء الدين Aladdin

كانت البداية تتمثل في قيام كل من ماريان ويمز والكاتب المسرحي نورمان فريش باستكشاف إمكانية توظيف قصة علاء الدين في تناول موضوع الثقافات المهاجرة. فكان ثمة تماثل بين دور الجن في القصة الأصلية ومكان التكنولوجيا في الحياة المعاصرة. فدراما العرض تدور حول الاستنساخ وتمييع ثقافة الشرق واستغلالها واستخدامها في الآلة الاقتصادية الرأسمالية الغربية. ومن هنا كانت صورة فيرجين ميجا ستور Virgin Mega Store أوالمتجر العملاق التي كانت تقف كصورة أو أيقونة الثقافة الاستهلاك الدولية المتجانسة مع فرض رمزين محليين للتفريق بين المدينتين، عربة لبيع السجق وخرطوم حريق ومحطة أتوبيس في نيويورك، وبالنسبة إلى لندن نجد صندوق بريد أحمر وكابينة تليفون حمراء وأمطارا .

فطرح العرض الإشكاليات الفلسفية للوسائط التكنولوجية وأثرها على الثقافة، واتصال العالم الأول بالعالم الثالث من خلال ظاهرة مراكز خدمة العملاء الهاتفية، وتدريب مشغلين هنود لتمريرهم كأمريكيين. ويستكشف العرض كيف نعمل كأرواح عالمية وقعت أسيرة دوائر التكنولوجيا، وكيف تسافر أصواتنا وصورنا من ثقافة إلى أخرى. [١]

[١] المرجع السابق، ص ٣١٠

فكانت الخيالات التي تكمن في القصة تتزامن مع الوفاء والثروة اللانهائية والتحول الشخصي الكامل، وفي مراكز اتصال بنجالور وجدنا المكان الذي تتم فيه مثل هذه التحولات بشكل مستمر على المستويات الثقافية والاجتماعية والاقتصادية على طرفي خطوط الهاتف الذي يعمل بالألياف البصرية." [1].

وبينت المقابلات التي أجريت في مراكز الاتصالات في بنجالور الهندية كيف تستخدم التكنولوجيا في دهس الثقافة المحلية ومسخها. فقد كان يتم تدريب الشبان والشابات على النطق باللهجتين الأمريكية والبريطانية ويدرسون أوجه الثقافة الشعبية في أمريكا أو بريطانيا كي يبدوا أقرب إلى العملاء. ومع أن فريق العمل يعترف بالطبيعة الاستعمارية الجديدة للعلاقات الاقتصادية والثقافية المتضمنة، فإنهم شعروا بالحيرة من آثار الوظائف على حياة العاملين. والعبء النفسي الذي يتحملونه من جراء تقمص الهوية الغربية لأغراض العمل. وفي المقابل الأجور المرتفعة التي يحصلون عليها تجعل العاملين يجدون في وظائفهم ملاذا يساعدهم على تحقيق طموحاتهم المادية، وغالبا ما يحلمون بالسفر إلى الولايات المتحدة مثل كثير من الهنود العاملين في مجال تكنولوجيا المعلومات.

ووسط التناقضات التي يعيشها هؤلاء الموظفون، تطبع على إحدى الشاشات آمال وأحلام أبطال العرض التي تعبر عن المعاناة وأزمة الهوية التي يعيشونها.

(1) Nikki, K,(1999), Postmodernism and the performing arts. Tr: Nihad Saliha, Egyptian General Book Authority, Edition. , P105

ويذكر جريج جايسكام أن الاستخدام المبهر والمفرط للتكنولوجيا الرقمية للعرض، عملت ضد مضامينه السياسية.

كما يقول توم سيلار "لا يبدو أن مسرحية علاء الدين قد قررت ما إذا كانت ستكشف عن الوجوه المتعددة للعولمة أم أنها ستستدعي ثقافة أحادية سطحية وخادعة."

أما هاريس فكتب عن مخاطرة وقوع الجمهور في فخ الولع قائلا: "بالنسبة إلى بعض المشاهدين قد تفرض مسرحية "علاء الدين" نوعا من الانحياز بين قطبي الحكم الخارجي لبريخت، والإغراق في الصورة المفترضة. وبالنسبة إلى آخرين كثيرين قد يبدو العمل نسيان التكنولوجيا المتقدمة واغترابا من خلال الولع وضياع الحكم الخارجي [١].

هذه المخاوف تذكرنا بالتخوف من أن المشاهدين لعمل ما تتداخل فيه الوسائط قد يخفقون في التحرك قدما لإيجاد تفسير جدلي حين تواجههم مادة شديدة التزامن، وتزيد هذه المخاطرة مع عرض علاء الدين بسبب التصميم الذي استنسخ الشاشة المسطحة للتلفزيون والكمبيوتر.

فهناك شاشة من نوع LED أسفل الحدث وأعلاه الشاشة العريضة والأسطوانات مع استخدام ضئيل لعمق الخشبة. تشكل للعرض الحي إطارا استوعبته الصور الرقمية بدلا من وضعه في مقدمة المسرح بطريقة تقليدية كتلك التي تجري أمام ستارة أو عرض مشاهد فيديو على شاشة. ومع تدفق العرض من الصعب الاحتفاظ بإيقاع كل المواد المقدمة للعين أو قراءة

[١] بيتزو، مرجع سابق، ص ٦٣

أحداث معينة أو صورة معينة بعضها أمام بعض، اما الإغراء قد يكون الانسحاب إلى الاستغراق في الصور أو التركيز على بعضها.

وتدافع الكاتبة المسرحية بالفرقة ماريان ويمز عن المنطق الجمالي للمسرحية رافضة تلك التحفظات: "نحن نوجه عرضنا تجاه جمهور ذكي يعرف الكمبيوتر ومعتاد على تلقي عدة حزم من المعلومات في وقت واحد، وقادر على القفز بينها وتركيب ما يختار منها، إن مثل هذا الاتجاه لم يعد مناسبا للمشاهدين المعتادين على التفاوض والوصول إلى أحكام عن طائفة من المعلومات والأحداث والانطباعات التي يواجهونها يوميا."[١].

في هذا المحور تتعرض الباحثة إلى فناني المسرح كان لهم بصمة واضحة في تشكيل المنظومة البصرية للمسرح الحديث، ومنهم امتاز بالتنظير حيث ابتكروا ووظفوا أشكال جديدة على المسرح، ومن هؤلاء النماذج:

روبرت ويلسون:

تطرقت أغلب الدراسات والمصادر الفنية التي تناولت أعمال المخرج الأمريكي روبرت ويلسون بأنه صانع لجماليات الشكل أكثر من المضمون، ولا يهتم في تفسير الصورة المسرحية المتسمة بالتكرار والبطء، حيث تميل معظم أعماله إلى عدم اللامبالاة باتجاه التفسير، وإمكانية ربط بين شكل وأخر، ويطرح من خلال خيالاته ورؤاه الحركية تشابه الأحلام "فأعمال ويلسون تفصح عن اهتمام واضح بالنسق والتشكيل البنيوي وتراجع عن

(1) Al-Jaf, F,(1998), The Visual Style of the Director Robortlebag, Al-Hayat Newspaper, Culture and Arts Page. ,p3

المضمون لصالح إعلاء رؤاه ومذهبه التشكيلي وتركيزا متناميا مستغرقا على الشكل والبناء في حد ذاتها.[١]

وانتقل ويلسون في أعماله التالية من المناظر والإيماءات الموحية إلى التركيز على تصميم الإضاءة والسينوغرافيا المسرحية، ومن خلالها اشتهر بروعته وقدرته على خلق عالم من الرؤيا الشاعرية البصرية الجميلة. وقد استخدم في مسرحية الموت والدراما في ديترويت ثمانين كشافاً ضوئيا وضعها في تجاويف خشبة المسرح، صانعا حائط من الإضاءة في خلفية المسرح، فيعد الضوء عند ويلسون منظورا ديكوريا.

ساعد هذا التطور في تشكيل ما يطلب على المسرح وتجسيد هذه التقنية، وإعطاء حرية واسعة للمخرج والمصمم في توظيفها في مجال عناصر العرض المسرحي والابتكار والتركيب وتداخل الرؤية "مسرحا قادرا على تقليد التركيب الروائي على الشاشة الرقمية السينمائية، وقادرا على التحول المستمر للمشاهد الى حد ان الخصائص الملموسة للأشياء تبدوا وكأنها تتلاشى تدريجاً في المشهد بالتشابه مع الواقع الافتراضي الذي يحرك الأشياء كما يحلو لنا[٢]

أما **مسرحية أرض خصبة** المأخوذة من قصة الندي الجيكي الشجاع التي كتبها (باسولان) عام ١٩٢٠ عن مسرحيته الأيام الأخيرة للبشرية للكاتب كاركوس والتي كتبها بعد الحرب العالمية الأولى، استخدم بها التقنيات الرقمية في عملية ربط الماضي بالحاضر بين الحرب العالمية الأولى

(1) Al-Jaf,1998, P4

(2)Abdul Karim, S, (2017), Contemporary Filmmakers on the World Stage. Baghdad, Al-Fateh Office. P63

وبالوقت الحاضر، من خلال الخطاب البصري الذي ركز فيه عن طريق التقنية الرقمية حين رسم خلفية المسرح بالضوء أي جعل المسرح كله عبارة عن بناية من الضوء وأراد أن يقول ان الحياة التي يمر بها الانسان سوف تتكرر نفسها، أي أن التاريخ بوجود الفاسدين سوف يعيد نفسه.

روبرت ليباج:

فنان كندي متعدد التخصصات، مؤلف وممثل ومخرج مسرحي وسينمائي، درس الفن المسرحي في الكونسرفتوار في كيبك الكندية، وتخرج من فرنسا ١٩٧٥، اشاد به النقاد في جميع انحاء العالم، ولقب بساحر المسرح، وذو شهرة عالمية وحضور دائم في معظم المهرجانات المسرحية. اسس عام ١٩٩٤ فرقة (اكس ماشينا) والتي أصبحت الآن ذائعة الصيت في جميع انحاء العالم.[١]

يهتم "ليباج" باللغة واصواتها. ففي عروضه يستخدم لغات عديدة ومترجمة على الشاشات الرقمية العديدة المزروعة على خشبة المسرح والصالة من خلال المؤثرات الصوتية والموسيقية وكل هذه مربوطا بالمنظومة الرقمية.[٢]

إذ يضف ذلك على العرض شاعرية ايقاعية مثيرة تخلق تأثيرات بصرية في خلق الصيغ السينوغرافيا الشاملة للعروض التي تطورت على سلسلة من الصور المسرحية المبهرة توازي سلسلة الأفعال الفسيولوجية في منهج

(١) بيتزو، مرجع سابق ، ص ٨٠

(٢) بيتزو، مرجع سابق ، ص ٩٨

استناسلافسكي في الوظيفة المتمثلة بتجسيد أفعال الممثل وحركته في إطار التكوينات البصرية المتعاقبة.[١]

ففي مسرحية حلم منتصف ليلة صيف، أعطت التقنية الرقمية حرية واسعة في خلق تشكيلات بصرية إبداعية، حول فيها ليباج الغابة الشكسبيرية إلى ساحة واسعة من الوحل والمياه من خلال التقنية الرقمية.

وقد ساعدنا المخرج الانكليزي المعروف (ريتشارد آر) في الدخول إلى عالم ليباج المسرحي وفهم اسلوبه الاخراجي قائلا "إن ليباج يحول المكان العام إلى مكان سحري والمكان السحري إلى مكان واقعي سهل المنال، وليباج مؤمن بالأحلام والأمر محفز بالنسبة اليه، إلا أنه يعمل بلغة ومفردات تنتمي إلى لغة العرض.[٢]

كما استخدمت مسرحية لعبة الحلم لأوغست ستريرنغ التكنولوجيا المعاصرة في عرض مشاهد المسرحية في مكعب مثبت على ركيزة دولابية، يتنقل الممثلون من سطح إلى آخر حسب توالي المشاهد بطريقة مسرحية رشيقة كأنهم يعانون من ضغط هائل ولا منفذ أمامهم سوى الحلم بينهما.

وسوف تقوم الباحثة فيما يلي بدراسة بعض النماذج التي تقترب من المسرح الرقمي للتعرف على طبيعة العرض وكيفية توظيفها للتكنولوجيا الرقمية، ومدى نجاحها في ذلك.

---

[١] السيد نجم، النشر الالكتروني والإبداع الرقمي– سلسلة الثقافة الرقمية– هيئة قصور الثقافة– مصر– عام ٢٠١٠م. ص٤٠– ٤٥

[٢] انظر موقع : https://vimeo.com/114994974

عرض الآلة الحاسبة The Adding Machine لألمر رايس Rice:

يقارن أنطونيو بيتزو بين إخراجين لمسرحية ألمر رايس الآلة الحاسبة التي نشرت وعرضت للمرة الأولى عام ١٩٢٣، كما أخرجت بعد ذلك بنحو سبعين عاما، في عام ١٩٩٥ تحت عنوان (الآلة الحاسبة : مشروع واقع افتراضي). هذا المثال يبدو شديد الأهمية لأنه يكشف لنا مدى التحولات الفنية والجمالية ما بين العشرينيات والتسعينيات، ومثال واضح على تأثر المسرح الأمريكي بالدراما التعبيرية الألمانية.

يطرح عرض الالة الحاسبة مأساة السيد صفر الذي يفاجأ بعد خمس وعشرين عاما من العمل المتواصل برئيسه في العمل يطرده من عمله، لأن آلة حاسبة صارت تقوم بعمله. وفجأة تقتحم الشرطة منزل صفر وتقبض عليه بتهمة قتل رئيسه في العمل، ويحكم على صفر بالإعدام لأنه لم ينكر أنه القاتل، وتبدأ رحلته إلى العالم الآخر، لكنه بدلا من الاستمتاع بالجنة يشعر بالتوتر وعدم الارتياح بسبب افتقاده للأوامر التي كانت توجه حياته، وفي المشهد الأخير من المسرحية نجد صفر وقد عاد من جديد ليحاكي الآلة الحاسبة في أدائها الإنتاجي الصرف..وقبل نهاية المسرحية، نكتشف أن روحه تعود إلى الأرض، وأنها ربما ستعود إلى هناك كروح أسيرة لشخص ما أو لشئ ما، لأنه لا يمكن لأحد أن يحررنا إذا كانت رغبة أرواحنا تظل للأبد في العبودية.

كما يذكر جارافي، ان رينيه وويليس حريصين على ألا يصبح العرض مجرد (فاترينة) من الخدع والمؤثرات التكنولوجية وإنما كانا يبحثان عن نص يمكن من خلاله أن يصبح موضوع التكنولوجيا أيضا حافزا للتفكير في الخبرة

الإنسانية، نص يتميز بتعدد المشاهد وتغييرها واستخدام الواقع الافتراضي فيه ضروريا وليس مقحما.

النص يبدو ملائما لتجربة الإخراج الرقمية المنشودة: " فالجو الموحي بكابوس مزعج، وأسطورة الآلة العدائية والشخصيات التي تتحرك كالآلات بلا روح، كلها عوامل تبدو متناسقة تماما ومناسبة لاستخدام الواقع الافتراضي.

كانت السينوغرافيا مجرد مجموعة من الشاشات الموزعة على خشبة المسرح وكان يمكن تعديل الديكورات التي من المفترض أن تظهر بواسطة آلات العرض باستمرار...وفوق عمق المنصة وباتساعها كله، تم وضع شاشة ضخمة خاصة بالإسقاط الخلفي back projection .. وكانت كل الصور المعروضة في المشهد يتم إنتاجها والتحكم فيها في زمن واقعي، وفيما عدا الموسيقى لم يكن هناك شئ تم تسجيله مسبقا... واستعان العرض بتقنيات تكنولوجية لارتجال صور الديكور، وتقنيات تركيز الرؤية من خلال تقنيات ثلاثية الأبعاد، والكاميرات ثلاثية الأبعاد، بحيث تخلق تأثيرات بصرية قوية وموحية، لدرجة الاستعانة بنظارات ثلاثية الأبعاد لمحو الفرق بين الصور ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد، والاستعانة بتقنية الكروما للمزج بين ما هو رقمي وما هو بشري.

ويطرح أنطونيو بيتزو مقارنة هامة بين عرض الآلة الحاسبة الأول في عام ١٩٢٣ والعرض الرقمي في ١٩٩٥، ليتوصل إلى كيف طرحت العملية الإخراجية تطور مفهوم الاغتراب والعزلة والبيروقراطية.

"لا يتم تدمير روح صفر من خلال نظام بيروقراطي والي مصنوع من قواعد محددة ومتشابهة للإنتاج، بل تختفي روحه في واقع بلا حدود، منزوع عنه

القواعد والأبعاد، إن الجدل بين الإنسان ومخاوفه يجد مرة أخرى مجازا رائعا في التطور التكنولوجي. إذا كان في الإنتاج الأول للعمل المسرحي قامت سلسلة الإنتاج بتشبيه الإنسان بالآلة، فهنا في هذا الإخراج نجد أنه قد تم نزع الجسد والمادية عن الشخص، ويوضع بدلا منهما الشعور بالبؤس الناتج عن فقد الاتجاه والاضطراب الذي يجتاح الطرق التي نتفاعل ونوجد بها في الحياة."[١]

وهنا جرى استبعاد كل ما يمكن أن يكون على صلة بالسينوغرافيا العادية الواقعية (الأدوات، الأثاث، إلخ) كان لابد أن يتم غمر الممثلين على خشبة المسرح في جو افتراضي مطلق تشكيلي وقابل للتحول.

وكانت المحاولة الأولى لاستخدام الواقع الافتراضي في عرض مبني على نص درامي، هي مناسبة إنشاء معهد استكشاف الواقع الافتراضي Institute for Exploration of Virtual Realities فإن النص المختار يجب أن يحتوي في ذاته على المرونة كخاصية من خصائص الواقع الافتراضي تمنح تغييرات سريعة ومستمرة للمشاهد.

عرض يهودي مالطا The Jew of Malta :

من تأليف وموسيقا أندريه فيرنر عن أوبرا لمارلو، والعرض ثمرة عمل مشترك بين المؤلف وأسماء كثيرة معروفة في البحث الرقمي . وكان هدف العرض الأساسي هو بناء مسرح تفاعلي Interactive Stage يكون فيه الفضاء الموصوف في الواقع الافتراضي في علاقة مباشرة مع أجساد الممثلين. ونجح في التنسيق بين الدراما والمشاهد من خلال استخدام

[١] بيتزو، مرجع سابق، ص ١٣٢

التكنولوجيات الجديدة. والتفسير الذي اقترحه فيرنر يميل إلى الاهتمام بعلاقة بطله مع الفضاء الافتراضي. وإلى هذا يضاف أن الممثلين أنفسهم ينصهرون بداخل الفضاء الافتراضي بفضل ما يطلق عليه الأزياء الديناميكية .. وفي هذا العرض تتلاقى أفضل الاستخدامات للوقت الافتراضي مع الوقت الواقعي، وتولد الأشكال آليا، وتتبع رسم الحركة رقميا، ولذلك استحق العرض جائزة Interactive generative Stage and Dynamic Customs في مسابقة الفنون الإلكترونية ٢٠٠٤ [١]

عرض هارد ديسك للمخرج والكاتب الايطالي "مارتيشيللو كوتونيو".

تدور احداث المسرحية حول الشاب دانيال فى العشرين من عمره، ينتحر ليلة رأس سنة ٢٠٠٠م فى حجرته.. تبدأ رحلة البحث عن الأسباب خصوصا من صديقه "فيدركو"، حيث يجد فى البريد الذي تم استلامه بعد الانتحار، طرد يتضمن (هارد ديسك) أرسله "دانيال" لنفسه قبل الوفاة. لتبدأ رحلة البحث.. فى الرسائل، والحوارات، واليوميات وغيرها التي تخص المنتحر. فالذكريات مبعثرة كحياة دانيال نفسها، ووصيته منتزعة ومفقودة على شبكة الإنترنت، ربما لا يستطيع صديقة فيدريكو أن يجمعها كلها.

يتحرك العرض بين حدثين، فمن جهة أسطورة الانتحار كثورة ضد العالم، ومن جهة أخرى الشغف بالعالم الخاص بالتكنولوجيا الجديدة وبشبكة الإنترنت كتضخيم للذات.

[١] بيتزو، مرجع سابق، ص ص١٤٣-١٤١

ان التغيير المستمر بين المشهد الواقعي وشاشة الكمبيوتر، يقود المتفرج إلى أن يدرك الواقع المزودج، بل يبدأ في تجسيد بعد آخر هو الفضاء الإلكتروني cyberspace. بواسطة الأدوات المعتادة للمسرح.

في هذا العرض "تصبح إحدى خصائص لغة الوسائط المتعددة الجديدة، تلك المعاصرة للعلامات والمعلومات المترتبة تبعا لمبدأ غير هيكلي .

فالحدث الدرامي يوحي بنوع من النصوص المتشعبة، حيث لا تتم قراءة القصة من خلال ترتيب زمني من البداية إلى النهاية، وإنما يتم تركيبها بناء على اختيارات الذات التي تقرأ."[١]

وعلى شاشتين كبيرتين يتم عرض شاشة الكمبيوتر بما تتضمنه: وثائق، فيديو كليب، وصية دانيال..الخ.

وكلما بدت الأحداث أوشكت على الانغلاق، تجددت، وبرز الماضي من الكمبيوتر، وكأن ذاكرة البطل تدير حوارا حيا على الشاشة، ومنها يبدو للمشاهد بعض التفسيرات لما يمكن أن تكون سببا لانتحار "دانيال".

وهكذا يجمع العرض بين بناء درامي ومشهدي متأثر بأعراف المسرح التقليدية (الحدث فى فصلين- مواجهة المشهد للجمهور- السينوغرافيا الواقعية).. ويدخل الكمبيوتر وشبكة الانترنت معا مشاركان فى العرض.

---

[١] أحمد شرجي - المسرح العربي من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد،٢٠١٣. ص ١٩٩

عرض نهاية الأراضي اخراج: فيليب جانتي.

فكرة المسرحية قائمة على لقاء بين شخصين هما امرأة منعزلة ورجل آخر يحاول الوصول اليها في كسر الحواجز فيما بينهما باستعمال العقل في مهمته الجمالية لطرد البشاعة التي في الغرائز، فالموضوع الرئيسي في هذا العرض هو انتصار العقل على كل الغرائز، والعرض المسرحي هو رقصة قصيرة اتسمت بطابع حركي ودلالات معبرة عن طريق لغة الإشارة، فهي لا تستطيع أن تهمل اسرار الافكار والتي ينشرها الراقص والضوء واللون فالممثلون لم يؤدوا نشاطا جسديا بل نشاطا فكريا

اعتمد جانتي في عرضه على التقنية الرقمية وما تحمله من تكنولوجيا متطورة من الاجهزة الضوئية والسمعية الرقمية، بالإضافة إلى المؤثرات البصرية الأخرى، والحاسوب كجهاز رقمي يحتوي على توليف الحزمة الضوئية من البرامج التي تتم فيها عملية التوليف لخلق البيئة الدرامية لهذا العرض والذي يتلاءم مع هذا الحدث على خشبة المسرح. فالتوليف الرقمي الذي يقدمه الحاسوب يكون أسرع وأدق إلى الحدث المشهدي.

وقد اضاف جانتي في هذا العرض التقنيات الرقمية بديلا ناجحا للتقنيات التقليدية وأعطى دورا مهما فاعلا للمنظومة الحسية الرقمية، حيث شكل بها أغلب المشاهد، وكانت التقنية الرقمية تتحرك أكثر من الممثلين وتسيدت العرض من خلال استخداماتها من حيث كمية الضوء بقدر محسوب ومتوازن مع تشكيلة الحدث المشهدي.

لقد أكد هذا العرض البعد الإيحائي والجمالي للتقنية لتسهم في التشكيل البصري في العرض المسرحي.

ففي مشهد الأسهم قسم جانتي المسرح إلى أربع صور رقمية من خلال جهاز الضوء الرقمي المتطور، حيث جعل الفضاء ممتلئ، فقد اتخذ من هذا التقسيم محطة تأسيسية جديدة ومغيرة ذات بعد جمالي غير تقليدي استطاع بها ان يبرز دور التقنية الرقمية التي تركزت على الحدث، وكانت هذه المشاهدة الحية هي دوامة العقل.

عرض أوديس Oudeis:

أول تجربة في المسرح الافتراضي في فضاء مادي... بالرغم من أن Oudeis يمكن أن يكون مستوحى من تحد تكنولوجي، إلا أنه نجح في تحويل سحر العالم الافتراضي إلى سحر خاص بما هو خيالي وسحري. إن الحوار بين عالمين متباعدين والشعور بالضياع بداخل شبكة الإنترنت وتدفق المعلومات الرقمية التي تحيط باستمرار بالحدث، كان يمكنها أن تستعيد صورة فعالة وخاصة للرحلة، سواء للمتفرجين على شبكة الإنترنت أو متفرجي المسرح.

عرض Ping Body :

للمخرج ستيرلاك Sterlac والذي عرض عام ١٩٩٦ يعد حالة متطرفة من تفاعل المتفرجين على شبكة الإنترنت، فكان المؤدي يرتدي درعا خارجيا يتصل عن طريق محركات بشبكة الإنترنت، وتتحول المعطيات على شبكة الإنترنت إلى نبضات كهربائية تحرك جسد المؤدي.

مسرح الويب كام Web Cam:

بدأه جاكومو فيردي، كان محاولة أكثر طموحا لاستغلال الإمكانات التفاعلية لشبكة الإنترنت، وكان أول ظهور له في مايو ٢٠٠١ من خلال أحد المواقع الإلكترونية في الصالة، فكان يوجد راو واحد يجلس على وسادة عريضة تمكنه التحكم في حاسبه الشخصي، يدير في آن واحد وجوده بالنسبة للجمهور في الصالة وبالنسبة للمشاهدين على الإنترنت، ليقوم بأداء العديد من الأحداث المتصلة بأحداث أخرى مقدمة عن طريق الفيديو، حيث كان الموقع المخصص للبث يسمح بالدخول إلى منطقة خاصة. يجد فيها المتفرج شاشة الكمبيوتر مقسمة إلى ثلاثة أقسام: (نصوص عن الفن على شبكة الإنترنت – فيديو الويب كام – عبارات الشات chat)، جميعها تعمل في وقت واحد.

كان العرض يهدف إلى نقل هذا الفضاء والحدث الذي يدور فيه في منطقة حدودية بين خشبة المسرح والفضاء الإلكتروني، ونجح الانتقال في تقديم تفاعل أكبر بين المشاركين في العرض (ممثل ومتفرجين).

هذا التفاعل هو ما يفتح آفاقا جديدة للعرض المسرحي، حيث يمكن للجمهور أن يمارس ما هو أكثر من التصفيق أو الضحك للتعبير عن رأيه، من خلال التكنولوجيا التي قامت بتعديل فكرة الوجود المادي وجود الجسد والشخصية.

حيث تضع شبكة الكمبيوتر الوجود المادي للمشاركين جانبا، مما يحررنا من القيود المفروضة على هويتنا الجسدية، ونشعر أننا متساوون لأننا نستطيع أن نتجاهل أو نخلق بأنفسنا الجسد الذي نراه على الفضاء الإلكتروني، اما

الجسد الثانوي أو الشكل المقابل، يكشف عن أنفسنا الجزء الذي نرغب في إظهاره بواسطة قوانا العقلية.

لم تتعرض الباحثة في هذا المبحث إلى كافة أشكال العرض الرقمي، فمن خلال الدراسة المسحية الشاملة التي قام بها ستيف ديكسون في كتابه Digital Performnce العرض الرقمي، يرصد عشرات الأشكال والأنماط من العرض الرقمي ومنها على سبيل المثال الروبوت، الواقع الافتراضي VR، والسايبورج cyborg أو العضوية السيبرنطيقية cybernetic organism، ألعاب الفيديو، القرين الرقمي – الأجساد الافتراضية– المعمار السائل– الشذرات fractures الخاصة بالموقع site- specific، العديات telematics: وتعني ربط فضاءات العرض البعيدة، التفاعلية من خلال ألعاب الكمبيوتر، وغيرها. ذلك لأن الكثير من هذه الأنماط تفتقر إلى البعد الدرامي، فهي بذلك أقرب إلى تطبيقات عملية على التكنولوجيا الرقمية منها إلى الإبداع الفني والجمالي.

وكما تقول الباحثة جابرييلا جياناتشي لا يوجد مسرح افتراضي virtual واحد، وإنما مسارح عديدة، ولا يرجع ذلك إلى تنوع أشكال الفن الافتراضي التي يمكنها أن تدعي درجة معينة من التمسرح theatricality، ولكن لأن وسيط الافتراضية يعمل كمسرح، أو كوجهة نظر إلى الواقع. [١]

لكن نماذج العرض الرقمي التي قمنا بدراستها في هذا المحور تعبر بدرجة أو بأخرى عن قدرة المبدع المسرحي على أنسنة التكنولوجيا وتوظيفها جماليا للتعبيرعن قضايا إنسانية ليست بعيدة عن أثر التكنولوجيا البين في حياتنا

[١] كاتيا عرفارا، مرجع سابق، ص ص ٣٤-٣٣

اليومية وقيمنا وثقافاتنا. وتحاول العروض التي ناقشناها استكشاف علاقة الإنسان بالتقنية وتغلغلها في مفردات حياته اليومية، وصراعه المستمر معها أو استسلامه لها، من خلال نص مسرحي يعكس العلاقة العميقة ذات الدلالة بين الإنسان والتكنولوجيا، والتعرف على شفراتها وايحاءاتها الدلالية.

المحور الثاني: التجارب العربية لتوظيف التقنية الرقمية في العروض المسرحية.

تدفع البعض الحاجة احيانا الى تقعيد المصطلح الجديد لاسيما وهو يحبو في انطلاقته الاولى بحثا عن التعريف المتفق عليه معجميا واصطلاحيا، في محاولة نحو تجذير المفهوم البكر لظاهرة جديدة ما وحصرها اصطلاحيا ومفاهيميا بهدف الوصول الى مفهوم علمي واضح ورصين، وهذا فعلا مانعتقده هنا وما يحتاجه مصطلح مثل (المسرح الرقمي) الذي وضعناه عربيا لاول مرة ومنذ عام ٢٠٠٥ واستندنا الى تعريفات أولية، وهي الى الان غير ثابتة بحكم حداثة المصطلح واكتشافاتنا المستمرة عنه وحوله عالميا وعربيا، لاننا بين فترة واخرى نكتشف ان مصطلح المسرح الرقمي قد تم تداوله عالميا منذ تسعينات القرن الماضي سواء بالتسمية نفسها او بمسميات مجاورة لاتخرج عنه مفاهيميا او تطبيقيا مثل (المسرح التكنولوجي) او (المسرح الالكتروني) او (المسرح الافتراضي) أو (المسرح عبر الانترنت) أو (المسرح الوسائطي) واخرى غيرها من مسميات التجأت الى ذات المعنى والمفهوم تنظيرا وتطبيقا .

المسرحية الرقمية في الحقل الثقافي العربي.

عرف ظهور المسرح الرقمي في الثقافة العربية، تأخرا مقارنة مع نظيره الغربي؛ حيث يعود ظهور أول تجربة مسرحية رقمية عربية لسنة ٢٠٠٦ للكاتب المسرحي العراقي محمد حسين حبيب بعنوان "مقهى بغداد" التي اعتمد في إبداعها على تقنية "النص المترابط".[١]

بعد ذلك توالت الأعمال في مجال العرض الرقمي في العالم العربي، في لبنان والمغرب ومسرح المهجر، من خلال أعمال المسرحيين ربيع مروة وحازم كمال الدين ويوسف الريحاني.

ويحلل الدكتور سعيد الناجي في كتابه (البهلوان الأخير: أي مسرح العالم اليوم) المشهد المسرحي في علاقته بوسائل الإعلام، وبالميديا الجديدة : فيقول: " الفرجة لم تعد حكرا على ما نسميه "فنون الفرجة" ولكنها أصبحت في متناول الشاشات، ووسائل الإعلام تستغلها لتحويل الخيال إلى واقع معاين ولكنه بعيد عن أن يكون حقيقية. فكثير من العروض تعتمد على الوثيقة والصورة السينمائية ودلالاتها داخل العرض." [٢].

وفي عام ٢٠٠٥ : عرف الباحث العراقي الدكتور محمد حسين حبيب المسرح الرقمي بأنه "المسرح الذي يوظف معطيات التقنية العصرية الجديدة

---

[١] محمد حسين حبيب. فيس بوك تقانة المسرح الرقمي.
http://elaph.com/Web/Culture/2011643575/47.html#sthash UTsN9B2f.dpuf. .2011

[٢] سعيد الناجي، البهلوان الأخير أي مسرح العالم اليوم ، طنجة، ط١، ٢٠٠٨.

المتمثلة في استخدامه الوسائط الرقمية المتعددة في إنتاج أو تشكيل خطابه المسرحي، شريطة اكتسابه صفة التفاعلية"[١].

وفي عام ٢٠٠٧ كانت بداية الاهتمام بالمسرح الرقمي والوسائطي في مصر، من خلال تخصيص مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي مائدة مستديرة عن الدراما والذكاء الاصطناعي لكل من:

١- أنطونيو: أي مسرح لعالم بيتزو من إيطاليا.

٢- جوزفين ألستي : المسرح والواقع الافتراضي من أمريكا.

٣- إيمانويل كواثز : الرقص الجديد والوسائط الجديدة من فرنسا.

٤- كريستينا فينجر : خشبة المسرح التفاعلية من ألمانيا.

٥- لفيتشينزو لومباريو :التلقي في العرض الافتراضي من إيطاليا.

وفي عام ٢٠١١ أقام المركز الدولي لدراسات الفرجة بطنجة، المغرب، ندوة دولية هامة تحت عنوان (الوسائطية والفرجة المسرحية) وناقشت الندوة الموضوعات الاتية:

١-مكانة الفرجة المسرحية الحية في إطار ثقافة تسيطر عليها وسائل الإعلام والاتصال الرقمية.

٢-التراتبيات والاختلافات بين الفرجة الحية والفرجة الوسائطية.

٣-الواقعية الموسعة hyperrealism، وإعادة صياغة مفاهيم علوم المسرح.

---

[١] محمد حسين حبيب/ مرجع سابق ص ٥

٤- تكنولوجيا الاتصال المتزامن، وجسد ما بعد التمثيل.

٥- المنعطف الفرجوي في المسرح العربي المعاصر وأسئلة "ما بعد الدراما".

وفي ٢٠١٣، أصدر الفنان المغربي يوسف الريحاني كتابا بعنوان " شذرتان رقميتان" وهو ترجمة مدققة لنصين قصيرين لصمويل بكيت هما :كرسي هزاز Berceuse ويوسف قل Dis Joe. وذلك عن منشورات المركز الدولي لدراسة الفرجة بطنجة. هاتان "الشذرتان" سبق ليوسف الريحاني تقديمهما على المسرح في الفترة ما بين ٢٠٠٨ و ٢٠١٢، ولا تزال عروضهما تتواصل بترجمة فورية بشتى اللغات.

وترى الباحثة ان النماذج الأولى للمسرح العربي الرقمي، قد بنيت بجهود فردية من صانعيها، فالأديب هنا هو المبرمج والمصمم والمصور وفني الصوتيات والمخرج النهائي للعمل، لذلك خرجت بصورة بدائية ضعيفة تجاوزها الزمن الرقمي والتقني، ولا ترقى إلى الاطلاع فضلا عن القراءة الناقدة لها، كما أن إنتاج الأدب الرقمي بهذا المفهوم يعني تحول الكاتب من أديب إلى مخرج ومبرمج ومصور، أي انتقاله إلى حقول فنية أخرى غير اللغة وبناء النص، وعليه فالناقد الذي سيمارس النقد هنا يجب أن يكون على علم واف بالبرمجة وفنون البصريات والسمعيات والإخراج، وذلك غير متوافر لممارسة هذا العمل، والأدب بهذا المفهوم هو عمل مؤسساتي ينتج فيه الأديب النص وتتولى المؤسسة عبر المبرمجين والمصممين والمخرجين تحويره وتصنيعه ليكون تفاعليا وتشاركيا، كما هو الحاصل في بعض الجامعات والمؤسسات الغربية والأمريكية".

مسرح الحرب أو.. مقهى بغداد في ٢٠ مارس ٢٠٠٦:

قدمت جماعة زهرة الصبار البلجيكية عرضا مسرحيا بطريقة عمل أطلق عليها: مسرح عبر الإنترنت . حيث اقترح بيتر شيرهاي مؤسس مشروع مسرح الحرب، وحازم كمال الدين، مدير جماعة زهرة الصبار للمسرح، البحث عن عراقيين وغربيين للمشاركة في عرض يحمل اسم مقهى بغداد.

ويشير الدكتور محمد حسين حبيب الذي شارك في هذه التجربة قائلا: " وكنا قد قدمنا تجربة رائدة عراقية بالتنسيق مع الفنان المسرحي العراقي المغترب د. حازم كمال الدين مع مجموعة فنانين أجانب وعراقيين اعتمدنا فيها على توظيف شبكة الإنترنت في تجربة اتصالية حية ما بين بلجيكا والعراق.

العراق بعد ثلاث سنوات.. بلاد، أم جثة في طور التحلل؟ كيف يبدو العراق للرائي؟ وماذا يخبرنا العراقيون عن عراقهم؟ ذهب حازم كمال الدين إلى جبال الألب والتقى في مكان عام برجل طاعن في السن. قال للرجل "إني عراقي" فاندهش وسأل بعفوية: هل مازال في العراق أحياء؟ بناء على سؤال الرجل تدارس شيرهايس وكمال الدين وسائل تسمح بالحوار وبالتفاعل واللقاء بالعراقيين لتبادل التجارب عن معايشة الإنسان للحرب وذلك على المستوى الشخصي، متضمنا مختلف الانفعالات كالغضب، والرعب، والكراهية، والحب، والتراجيديا، والكوميديا .

وبعيدا عن الدعايات والمانيفستات الأيديولوجية، والسياسية والدينية.. ينطلق العرض الإنترنتي من طاولة هائلة الحجم في كافتيريا مسرح مونتي توسطها من يدير الجلسة، زبائن أو مشاهدون ممثلون. احتلت شاشة الجدار من خلف الطاولة ومن الشاشة أطلت صور حية من العراق.

من بابل كان الدكتور محمد حسين حبيب خلف الكومبيوتر وأمام كاميرته يتحدث مع ممثل في بلجيكا. لكن الكهرباء انقطعت في العراق ولم يتبق من صورة العراقي سوى غمامة من دخان سيجارة وصوت كلب قادم من بعيد.

ومن الموصل ظهر الممثل العراقي ناهض الرمضاني متحدثا إلى رول فرنيرس الممثل البلجيكي الذي أطل بصفة جندي أمريكي بسيط أسقطت الطائرة التي فيها بنيران المقاومة، الجندي الجريح كان ينزف دما وناهض كان يراه، ولكنه لم يكن قادرا على ربط كاميرته إلى برنامج "سكايب".. مما اضطره لاستبدال صورته الحية بصورة بعثها مسبقا بيد أن صوته كان يأتينا حيا..

طلب الجندي من ناهض أن يتبرع له بالدم لينقذ حياته فانفتح حوار شخصي بين فردين عن الحرب والموت.

كان السؤال المحوري هو: هل يترك المواطن العراقي ناهض الرمضاني ذلك الجندي المكلف بمهمة لا يعرف عنها كثيرا يموت أم ماذا؟ العراق هو الجزء الافتراضي ولكن (الحي والعفوي) من المقهى. بينما بلجيكا هي الجزء الملموس ولكن غير العفوي من المقهى.

جلس الجمهور حول الطاولة الكبيرة ليتابعوا الكافتيريا البلجيكية ومقاهي الإنترنت العراقية الافتراضية، ليبدأ مشهد حواري بين العراق وبلجيكا.

توزع في أماكن متعددة من المقهى البلجيكي مسرحيون مع كومبيوترات يتبادلون الدردشة مع الفنانين العراقيين، بينما الشاشة تعرض صور الدردشة بالتعاقب، تمتزج مع صور عن العراق، وصور فيديو تمثل مسرحيات عراقية، وأغاني وفنانين عراقيين ينتظرون دورهم. كانت مكونات "مقهى

بغداد" عبارة عن ثيمتين: المقهى الافتراضي والشات. عن طريق ربط كافتيريا مقهى مونتي مع الفضاءات العراقية، وجدنا أنفسنا في مقهى كبير.

تناول رواد المقهى في بلجيكا وفي العراق طعاما، وشربوا شايا، ودخنوا نارجيله.. إلخ.

كل كان يفعل ما يريد دون أن تغيب عنا حقيقة واحدة، مفادها أن ثمة مشاهد حية ولقاءا تمثيليا بين فنانين بعيدين بعدا شاسعا عن بعضهم بعضا: بغداد، الموصل، بابل، أنتورين.

اقتسم طاولة المقهى في بلجيكا فنانون عراقيون وبلجيك، يعقبون على ما يحدث على الشاشة، ويتدخلون بمجريات الأحداث وكأنهم في حالة بروفه أثناء العرض أو بالعكس.

الممثلون من العراق يظهرون على شاشة والممثلون من بلجيكا في أماكن متفرقة من الكافتيريا البلجيكية، شكلوا ديالوجات بين الطرفين من الساعة الثامنة وحتى العاشرة مساء، وكأنها ترجمة فورية. كما عرضت المسرحية مشهد حي من مسرحية صحراء الشلب إخراج طه المشهداني، ومشهدان من الچات لعبهما أربعة ممثلون بلجيك.

في محاولة لنقل معاناة الإنسان العراقي بعد الاحتلال الأمريكي للعراق، والتواصل الحي مع بغداد مستغلا إمكانات التقنية الرقمية ممثلة في مسرح الإنترنت، مما مكن الجمهور من متابعة هذه التجربة عبر تصفح الشبكة عبر موقع إلكتروني شهير City TV " [1].

---

[1] حازم كمال الدين- بيانات المسرح المعاصر، أفكار من التجربة المسرحية الهيئة العربية للمسرح، الشارقة، ٢٠١٥ ـ نسخة إلكترونية. ص ٢٣

العرض الرقمي أورال:

من تاليف واخراج المخرج العراقي المقيم ببلجيكا حازم كمال الدين، ويتناول العرض قصة فنان سينمائي اسمه ميثم البوذاح، معارضا للنظام في عهد ما قبل الاحتلال، تتبعثر أشلاؤه في زمن الاحتلال.

السينمائي القتيل هو شخصية منحدرة من عائلة متنوعة الجذور كعادة العائلة العراقية: أحد الوالدين من أصل شيعي والآخر من عائلة سنية، صارت تحكمه الطوائف، يأخذ موته أبعادا متنوعة تتركل في مختلف مفازات الطقوس، والميثولوجيا، والحكايات الشعبية، فيتحول تارة إلى أسطورة وأخرى إلى رمز للحكمة وثالثة لكائن ميثولوجي ... كل ذلك تحت تأثير البعد الطائفي.

تصعد روح السينمائي إلى السماء عبر نفق طالما حكى عنه العائدون من الموت السريري. نفق تشع في نهاياته خيوط من النور. إنه صراط الروح إلى العالم الآخر. ورغم ذلك فهو نفق غير آمن للشخص العراقي حتى بعد الموت. ففيه تتلاحق السيارات المفخخة لتفجر روح الميت التي تتشظى في هيئة حكايات عشوائية، لا إرادية. في تلك الهجمات على الصور والقصص تغيب تقنيات التداعي والفلاش باك والكولاج والسرد المنطقي.

في مسرحية أورال التي تذكرنا بالعرض الإيطالي (تشريح موت ال...) الذي تناولته الباحثة في موضع سابق ولكن بدلا من دانيال الذي ينتحر ثائرا على العالم، نجد هنا شخصية ميثم الذي تفجر أشلاؤه حكايات عن الشعب العراقي بكل خصوصيته، وتحكي معاناة شعب بعد الدمار الذي لحق به إثر الاحتلال الأمريكي للعراق في عام ٢٠٠٣، يحاصر الميت بحكايات مختلفة تقص لسيرته، وفي مفارقة مريرة يقول العرض إن العراقي لا يجد خلاصه

حتى بالموت، فبدلا من أن يدخل ميثم الجنة، يرفض حرس العالم الآخر استقباله لأنهم يعتقدون أنه انتحاري قادم لتفجير نفسه.ويعيده الحرس من جديد إلى الأرض ليتفسخ مع الجثث الممزقة المبعثرة في السوق.

أورال بحث في تأثيرات الخيال والأسطورة على وعي الشعب. بيد أن من يلعب دور الأساطير والشفاهيات والخيال هو التكنولوجيا الجديدة كالإنترنت والتكنولوجيا التفاعلية وما يرتبط بهما.

حيث يتصدى العرض لموضوع الثقافات الشفاهية وكيف تنعكس هذه الثقافات الافتراضية، على الحياة اليومية.

وترى الباحثة أن هناك صلة مؤكدة ما بين الشفاهي واللساني والصوتي وشات الإنترنت : وكانت نقطة الانطلاق في عرض أورال (شفاهي) هي الخيال والطابع الشفاهي للمتخيل. فالكلمة المنطوقة تموت بسبب تسرطن المنطوق. حيث لا وجود للخيال الأدبي، بل ثمة تخيل للحقيقة. لهذا يعني العرض بالواقع الافتراضي. الواقع باعتباره خيالا، أو يعنى بتخيل الواقع، من خلال الاعتماد على الوسائط المتعددة، حيث تمتلئ الخشبة بالشاشات، التي تبث صور فيديو مسجلة (مقاطع من خطابات سياسية – صورة للممثل الوحيد الذي يحمل ميكروفونا وكاميرا لاسلكية) وتتوزع الصور الفيلمية على ثلاث شاشات وتنطلق من غرفة مونتاج حي يعتمد سبع كاميرات وأفلاما مسجلة مسبقا .

إحدى الشاشات الثلاث تعرض صورا توثيقية للسينمائي القتيل وهو في الاستوديو يحاول تصوير فيلمه حينا ويفكر بالفيلم حينا. السينمائي يوثق حياته توثيقا مصحوبا بتصوير ردود أفعال المشاهدين الحية وممزوجة بأفلام وثائقية وروائية. هذه المادة تمتزج أحيانا مع تصوير حي للممثل الميت على

المسرح وتفترق عنه، ثم تعود إليه في تلاعب مع موضوع الزمن الفعلي في الواقع real time والتوثيق.

وفي شاشة ثانية (دون كادر) نرى رأس الممثل فقط، بقطر مترين في حالة حوار وصمت، فحديثه هذيان ميت منسي. حين يصمت تظهر على الشاشة نصوص مما لم يقل، وحين يعود ويحادث النصوص تبدو الشاشة وكأنها ممثل ثان أو صدي داخلي.

الممثل الميت لا يتحدث بطريقة تشخيصية وإنما يعمد إلى تغريب عضلات وجهه وملامحه بحيث يصبح الوجه جسدا كاملا، ولوحة بيضاء قابلة للرسم.

في الشاشة الثالثة نرى مصورا سينمائيا في غرفة مونتاج يصور كل شئ ويعرض كل شئ. أمامه ست شاشات مصغرة وهو حسب مزاجه يختار المادة الحية المصورة على المسرح، تارة المشاهدين في ردود أفعالهم وتارة زوايا المسرح الميتة، وثالثة الممثل والمشهد ورابعة غرفة المونتاج.. إلخ.

وأحيانا تظهر مشاهد مصورة مسبقة هدفها تغييم الواقع وخلط الحابل بالنابل (الحي والمسجل).

وترى الباحثة ان في هذين العرضين للمخرج العراقي حازم كمال الدين، كان استخدام التقنية الرقمية مبررا وله أسبابه الجمالية والفنية. ففي مقهى بغداد كان واضحا أن شبكة الإنترنت هي الوسيلة الوحيدة المتاحة للتواصل مسرحيا مع فنانين مسرحيين عراقيين، واستخدام برامج التواصل الشبكي مثل سكايب وغيره كان لها ما يبررها، وربما استطاع المخرج من خلال هذه الشبكة توصيل رسالة العرض عن مأساة الحرب والدمار الذي تعرض له العراق. أيضا كان استخدام الميديا في عرض أورال له ما يبرره من الناحية

الفكرية، حيث الشفاهي امتزج بالشات، ولم تستخدم الميديا بشكلها التوضيحي، لكنها كانت تدعم أو تعارض أو تتحاور مع أداء الممثل على المسرح.

تجربة الفنان اللبناني ربيع مروة الرقمية:

منذ البداية ينسلخ مروة عن المسرح التقليدي، فعروضه لا يطلق عليها مسرحا وإنما أسماها (محاضرات أدائية) وأحيانا أطلق عليها أفكار قيد الدرس.

قدم ربيع مروة للمسرح العديد من العروض الرقمية. مثل "البحث عن موظف مفقود" ٢٠٠٣ و"كيف بدي وقف تدخين" ٢٠١١، و"ثورة مبكسلة" ٢٠١٤ و"من يخاف التمثيل"، و"كم تمنت نانسي لو أن كل ما حدث ليس سوى كذبة نيسان" وغيرها من العروض التي تعتمد على الشاشات ومزج السينمائي بالمسرحي.

في عام ٢٠٠٩ كتب مروة يقول: "لم تعد أعمالي المسرحية بحاجة إلى مسرح.. ولم تعد هناك ضرورة لوجود الممثلين أو المنصة أو إنتاج كبير أو غير ذلك.. لا يهمني المكان الذي يكون فيه الأداء، ولا عدد العروض المقدمة. ما يهمني هو الكلام الذي يحصل بعد انتهاء العمل. ذلك الكلام الذي نستنتج عنه الأفكار. ذلك الكلام الذي يتحول إلى أداء فيما بعد، والذي بدونه يصبح العمل الفني وكأنه لم يكن أبدا." [١].

[١] ربيع مروة، أنا هنا إلا أنك لا ترانى، مجلة كلمن، فصلية ثقافية، العدد الأول ، خريف ٢٠١٠، ص ٣٨

وتؤكد الباحثة ان المتابع لاعمال مروة يلاحظ انه يلعب على تفاوت مستويات السرد، وتعدد زوايا النظر المتضاربة أحيانا إلى الحقيقة الواحدة، ويمضي من خلال عمله، في استعمال الإمكانات السمعية – البصرية، والتقنيات المتعددة الوسائط الملتي ميديا، لدفع العرض المسرحي إلى حدوده القصوى، إلى اللا مسرح واللاتمثيل، حيث تنعدم الجاذبية التقليدية وتضيع الفروق بين الأنواع والأشكال والقوالب التي يمكن تصنيف العرض في خانتها.

حيث تدور عروض مروة في معظمها حول وثائق سمعية وبصرية كالأوراق والأفلام وتسجيلات الفيديو واليوميات والمحفوظات الصوتية، والصور، إلخ) وهكذا ينشئ مروة أرشيفا خاصا به يسائل الإجراءات السياسية وحالات الرفض الرسمي لفترة الحرب الأهلية (١٩٧٥-١٩٩٠) وانتقاد استمرار تأثير تجارب الحرب على الحاضر.

الأرشيف هو مركز اهتمام ربيع مروة الجمالي والفكري لأنه يشكل الإمكانية الوحيدة لعدم نسيان ما حدث في الماضي المؤلم، بل الإمكانية الوحيدة لتأكيد أن ما حدث قد حدث بالفعل.

العرض الرقمي البحث عن موظف مفقود.

من تأليف وإخراج ربيع مروة، قدم بمسرح المدينة في بيروت أكتوبر ٢٠٠٣. ويدور العرض أو المحاضرة الأدائية – كما يطلق عليها – حول الظروف المحيطة بالاختفاء الافتراضي لرأفت سليمان، الموظف في وزارة المالية اللبنانية، ويفترض أن هذا الخبر الافتراضي مبني على خبر حقيقي نشر في الصحف سنة ١٩٩٦ تحت عنوان " زوجة موظف تبحث عن زوجها" يقول ربيع مروة في استهلال العرض: لقد جمعت صور المفقودين التي تظهر في

الصحف منذ عام ١٩٩٥. قصصتها وحافظت عليها في سجل خاص دون أية فكرة مسبقة تجاه هؤلاء الناس.

ليبدو لي أنه لتحقيق فردانيتنا يتوجب علينا دفع ثمن باهظ، كأن تختطف أو تقتل، أو تصبح شهيدا، وأنا بصراحة غير متأكد من أن كل هذا كاف لتحقيق ذلك.

وتضم خشبة المسرح شاشتين كبيرتين موضوعتين بشكل متساو في الخلفية على الجانبين، يتوسط الخشبة مكتب وكرسي فارغ يواجه الجمهور. في الوسط وخلف الكرسي توجد شاشة متوسطة الحجم معلقة على مستوى المكتب الصغير في القاعة، تم الاحتفاظ للممثلين بمقعدين: الأول يوجد على يمين الخشبة في الصفوف الأمامية، فيما الثاني على اليسار في الصفوف الخلفية، أمام المؤدي الأول "إمام حاتم" وضعت امامه طاولة صغيرة مع لوحة بيضاء يتم استخدامها لرسم وكتابة الأسماء والمواقع المشار إليها في العرض وهو ما يوفر خارطة طريق تفسيرية للأحداث. هذه الرسومات تظهر على الشاشة اليمني. أمام المؤدي فكان ربيع مروة نفسه ليروي الأحداث المتصلة بقضية الموظف المفقود، وهناك أيضا طاولة صغيرة تعرض محتويات السجل، فيما صفحاته ترفرف تحت كاميرا فيديو.

يضم السجل قصاصات الصحف حول وقائع الاختفاء التي يسردها المؤدي للجمهور أثناء سرد الأحداث. ويتم عرض صفحات المدونات على الشاشة الكبيرة في الجانب الأيسر من الخشبة.

وتم تثبيت كاميرا أمامه على المستوى نفسه من وجهه، تحال مباشرة إلى الشاشة الوسطى وراء المكتب. وهو ينظر إلى الكاميرا مباشرة، يتمكن مروة من التحديق الافتراضي في الجمهور، مباشرة في عيونهم، يظهر مروة على

الشاشة من خلال بث مباشر لوجهه في الوقت الحقيقي، وبعبارة أخرى تبقى كاميرا الفيديو الوسيط الوحيد الذي يصل الممثل بالجمهور .

ربيع مروة حاضر بجسده في قاعة العرض لكننا لا نراه إلا عبر الشاشة الموجودة في منتصف المسرح. وفجأة نرى صورة الممثل على الشاشة المركزية.

يبدأ بمخاطبتنا كمن يلقي محاضرة، أويقدم ريبورتاجا، أو يذيع برنامج ... نبحث عن الأصل، عن الحضور الجسدي. فنحن جئنا إلى المسرح لنتفرج على الممثل بلحمه ودمه. ولكن عبثا: الخشبة تبقى فارغة، ونكتشف أن ربيع مروة معنا على مقاعد الجمهور . كأنه أراد أن يتفرج على نفسه هو الآخر، فجلس مثلنا في الصالة، في مواجهة كاميرا صغيرة، تحيله حضورا افتراضيا على شاشة فيديو وسط المسرح.

هنا يستخدم مروة بث صور الفيديو على المسرح استخداما خلاقا وجديدا، فبدلا من أن يبث صورا لما هو خارج خشبة المسرح، يقوم ببث صور للممثل الجالس على أحد مقاعد المسرح.

فترى الباحثة انه من خلال تجسيده الافتراضي، يقلب مروة العلاقة المادية التقليدية بين المشاهد والمؤدي عبر منعه الاتصال العيني المباشر، عدا ذلك المنقول من الكاميرا.. ضمن هذا الوضع الملتبس الذي يوضع فيه المتفرج، تعمل الشاشات كعناصر مؤثثة لخشبة المسرح، توظف باعتبارها عناصر غير موسطة للأرشيف الخيالي لربيع مروة.

إضافة إلى ذلك تعكس بطريقة ملموسة حالة الشخص المختفي .. وبما أن الممثل يجلس بين الجمهور وينظر في الاتجاه نفسه مثلهم، أي اتجاه الركن

الخالي من أي وجود مادي للممثل، فإنه يصعب على الجمهور متابعة العرض بالطريقة الاعتيادية.

وبإزاحة جسده في الكاميرا يأخذ مروة مسافة زمنية ومكانية من الأحداث مع إعطاء المتفرج وجهة نظر من خارج الخشبة، فمن خلال إعادة تشكيل افتراضي للمادة التوثيقية، تسائل فرجة العرض المفهوم الغربي للمسرح ضمن الإطار الفرجوي الشديد الوسائطية لربيع مروة، إذ لا تتم خلخلة الحقيقة والتاريخ وحسب، بل يعاد بناؤهما من جديد.

فالموضوع الأساسي للعرض أو للمحاضرة، هو الغياب، ليس غياب الممثل عن خشبة المسرح فحسب أو غياب الموظف في الحكاية الافتراضية التي يقوم عليها العرض، بل هو سلسلة من الغيابات: "غياب الممثل والمؤلف والنص، غياب البطل والشخصية والموضوع، غياب المسرحية التي جئنا نشاهدها من أساسها. وغياب الدولة والمؤسسات الشرعية والعدل والمنطق، رغم بعد العرض عن الادعاء الأيديولوجي.

إذ الظاهر الفعلي في العرض، ماهو الا قصاصات جرائد مجموعة بعناية، ومثبتة في ثلاثة دفاتر مدرسية مختلفة الأحجام والألوان، يقلبها بين يديه "الممثل – الراوي" الذي يؤدي شخصيته الحقيقية" في الحياة. يقرأ منها مقتطفات، معلقا وشارحا ومتأم وملخصا، في محاولة لترتيب خيوط حكاية شائكة ومعقدة، مقلقة وغريبة. وشيئا فشيئا تتضح معالم الحكاية، وتتشكل المسرحية أمامنا عبر سعيه إلى حل اللغز، وتقضي الأسرار، واستحضار الغائب."

في الوقت نفسه وبتجريبه مجموعة من الأفكار حول الظهور المادي والاختفاء فوق خشبة المسرح، يسائل مروة الطريقة التي ندرك بها البث

الحي livens تفتح فرجة الموظف المفقود إمكانات إعادة تخييل دور المؤدين كشهود، متحدية بذلك الحالة الوجودية لخشبة المسرح.

فبمجرد ما تستبعد الهنا المطلقة للجسد الحي، يصبح المسرح فضاء مأهولا يثير شعورا بعدم الارتياح. وبدلا من عرض تقديمي في الوقت الحقيقي قبيل انتهاء العرض، ينهي المؤدي سرده ليسود صمت رهيب، تبقى صورة المؤدي خلف المكتب وهو يحدق في الجمهور لكن سرعان ما يكتشف الجمهور أن المؤدي لم يعد موجود بينهم، وأن صورته على الشاشة ليست بثا حيا وإنما هوتسجيل.

باتت أعمال مروة، تجارب نظرية وثقافية، ورحلة في فنون الفيديو والتجهيز والتصوير وخبرة في العمل التلفزيوني التقني، مكرسة للمسرح... لكن تحت عنوان استحالة المسرح، أو المسرح بعد موته، أو ما بعد المسرح. إنها أعمال تشكل التقاء لتقنيات وأشكال تعبير واقتراحات فنية، كما لو أنها اجتماع افتراضي ليس للفنون المتباعدة فحسب، بل لأدواتها كلها.

الأهم في تجارب ربيع مروة لا يكمن في فعل التجاور العريض للأساليب والتقنيات، بل يكمن في إقصاء الشرط الدرامي للعرض، بهذا المعنى تتحول المنصة – وحتى القاعة كلها– إلى ورشة للاختبار واستفزازا للحدود.

إنه امتحان قاس لقدرة المسرح. كأن يحول العرض كله إلى شبه المحاضرة، أو أن يصير الجمهور والعرض معا تجهيزا فنيا حيا، أو أن العرض نفسه ليس ناجزا وليس للمشاهدة، بقدر ما هو مادة للتصوير أو هو نص للتدوين.

ولا تجد الباحثة أبلغ من هذا الوصف لمسرح ربيع مروة للناقد بيار أبي صعب لنختتم به هذا العرض: "يواصل هذا الفنان المشاكس الذي يصعب

تصنيفه، لعبة البحث عن معنى الفرجة، وأقصى احتمالاتها، ووظائفها اليوم في زمن الإنترنت والوسائط المتعددة.

تجربة الفنان المغربي يوسف الريحاني الرقمية.

أسس يوسف الريحاني مختبر بيكيت للفنون الأدائية بالمعهد الوطني للفنون الجميلة بتطوان – المغرب، متعمدا أن يمحو كلمة مسرح من اسم المختبر وعمل على مشروع "عدوى بيكيت" وهو مشروع يسعى إلى إنتاج وترويج وطبع وإصدار أعمال صمويل بيكيت القصيرة، فقام بإنتاج أول أعمال المختبر: (كرسي هزاز) عام ٢٠٠٧ بمناسبة مئوية صمويل بيكيت، ثم تلتها (جزء خارج ١)عام ٢٠٠٨. و(يوسف قل) التي قدمها ضمن مهرجان طنجة المشهدي عام ٢٠١١.

العرض الرقمي كرسي هزاز:

يدور الحدث حول عجوز في لسواد، وهي تمارس لعبة التأرجح على كرسي هزاز وتصغي إلى صدى صوتها المسجل بشتى اللغات وهو يقص أسلوب حياة مبحوث عنها بلا جدوى. كل خيوط الحكي تنتهي داخل الحجرة المظلمة السوداء، متشحة العتمة فيها بستائر وتلتهم في النهاية كل شئ.

وضعت المؤدية داخل تجهيز بصري يعتمد شاشة بيضاء تعكس: دائرة الوسط التي تتموقع فيها المؤدية الفعلية وهي تتأرجح على الكرسي الهزاز، ودائرتان في طرفي الشاشة تعكسان صورة المؤدية الملتقطة عبر كاميرا فيديو.

أراد الريحاني من خلالها أن يتزامن الشئ مع نماذج محاكاته، مما ينتهي بالشئ (الواقع) إلى أن يتوارى ويختفي بفعل انهيار الحدود الفاصلة بين ما

هو واقعي (المؤدية في الوسط) وما هو افتراضي (صورها المتحركة على الجانبين) فإعادة الإنتاج هنا مبنية على النسخة الشبيهة SIMUCLARE ذلك أن المحاكاة تبدو في الفيديو استباقا أو تناظرا يلازم التكوين الواقعي.

والمحاكاة هنا ليست أصلا، على العكس العلامات الحقيقية صارت كامنة في قلبها، إنها تتيح مجازا واقعيا يتجاوز مركزية الانعزال السابق للأصل.

صورة المؤدية تحولت إلى مركز العمل، في حين توارى جسدها الفعلي على الهامش....بهذا تختفي جماليات الفروق بين الواقع وشبيهه (المفترض) الأصل والصورة، الحقيقي والمصطنع.... فكان السعي إلى جعل جسد المؤدي دائرة كهربائية تضئ ولا تمثل.

لذا تم بتر كل وظائف الأعضاء المتعارف عليها ومحوها.. ومنح كل ايماءة يمكن للجسد أن يقوم بها، وتركه جثة هامدة شاهدة على موت الإنسان فينا. مع الاستعاضة عن كل ذلك بالتشكيل والكرافيزم وفن الفيديو والتجهيز وتقنيات سينما التحريك كأدوات بصرية فعالة. مع دفع الجمهور الى التحلى بعين رقمية تلتقط الإشارات دون أن تهتم بإنشاء معنى منسجم لأنه لم يعد هناك جدوى من الفهم، وكلما قل إدراكنا نما إحساسنا." [١]

العرض الرقمي يوسف قل:

عن نص لبيكيت، أنتجته هيئة الإذاعة البريطانية، كان العرض يشبه تجهيزا بصريا Installation، ينفصل فيه صوت المؤدي الذي يقوم بدور جو عن الصورة. واللغة المعقدة الموحية تنسال عبر مكبرات الصوت بينما تعرض لنا

[١] يوسف الريحاني، في المسرح والوسائط، كتاب جماعي- منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، ٢٠١٢، ص ١٢٥

الشاشة في الخلفية صور فيديو حية / مسجلة للمؤدي. "صوت المرأة فكرت في كل شئ؟.. نسيت كل شئ؟ أنت على مايرام الآن هه؟ لا أحد يستطيع أن يراك الآن، لا أحد يستطيع أن يصل إليك الآن.. لماذا لا تطفئ ذلك الضوء؟.. قد تكون هناك حشرة ما تراقبك.. لم لا تخلد إلى النوم؟ ما المشكلة في هذا الفراش يا جو؟ لقد قمت بتغييره أليس كذلك؟ لا فرق ؟ أم أن قلبك ينهار عندما ترقد في الظلام؟ جاف فاسد في النهاية هه ياجو؟

يؤمن الريحاني بالدراماتورجيا البديلة، التي تنجم عن تلاقح الفنون الأدائية بالفنون البصرية وانصهارهما. ويرى أن كل شئ في الفن البديل مرده إلى الصور وآليات إنتاج هذه الصور.

ويقتبس من ريجيس دوبري في كتابه حياة الصورة وموتها حين يقول: "عبر الفوتوغرافيا والسينما والحاسوب، استطاعت آلات البصر في قرن ونصف وبانتقالها من الكيميائي إلى الرقمي، أن تحتوي الصورة القديمة التي يصنعها الإنسان بيديه، وقد نتجت عن ذلك شاعرية جديدة، أي إعادة تنظيم عام للفنون البصرية، وفي هذه المرحلة دخلنا في عصر الشاشة بوصفها تقنية وأخلاقية لا تشكل ذروة مجتمع الفرجة، وإنما تعلن عن نهايته."[١]

العرض الرقمي رأس الحانوت للمخرج بوسلهام الضعيف١٩٩٩:

عمد بوسلهام الضعيف فيها إلى إدراج الصور الشفافة ضمن العرض كاختيار وظيفي وجمالي. ذلك أنه توظيف مرتبط بأجواء النص وبشخصية حادة التي تشتغل بقاعة سينمائية، وهو ما دفع المخرج إلى توظيف امتداد

[١] خالد أمين وسعيد كريمي، الدراماتورجيا الجديدة، الأشكال الخاصة بطلائع الألفية الثالثة، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، ٢٠١٤ ص ٢٢٩

الشاشة البيضاء في غرفة حادة التي تعيش علاقة حرجة مع ذاكرتها المتأكلة.

وبشكل عام دأب بوسلهام على مضاعفة عروضه المسرحية بالصور الشفافة أو الثابتة والصور الفوتوغرافية والخرائط والأفلام السينمائية والتسجيلات الإذاعية الأمر الذي ينتج عنه كثافة مشهدية ترقى بلغة الصورة إلى أن تتبوأ مرتبة حاسمة ضمن مرتكزات صناعة الفرجة لديه.

وفي عرضه (حياة وحلم وشعب في تيه دائم) نجد مشاهد من كوريغرافيا بينا باوش من مقهى مولر ومونتاجا لصور حقيقية للممثل هشام الإسماعيلي الذي يؤدي شخصية يونس بدءا من الطفولة حتى اللحظة التي يصبح فيها متطرفا، مع تصوير بالفيديو ليونس في لحظة اكتشاف وقد أصبح متطرفا حيث يشرع في إحراق ملابس التطرف (إحراق الشخصية الدخيلة عليه) هنا تصبح الخشبة كلها شاشة نار.

المحور الرابع: التجربة المسرحية الرقمية على طاولة النقد:

تتركز معظم الكتابات عن المسرح الرقمي والتجارب العربية في هذا المجال حول المسرح كوسيط موسع يعرض وسائط أخرى. وأن المسرح يمكنه استيعاب والتفاعل مع غيره من الوسائط. وتتمظهر الوسائطية داخل الفرجة المسرحية من خلال مستويين:

المستوى الأول: يتجلى في كيفية الأداء المباشر للممثل داخل فضاء فرجوي، مما يبرز بثا مباشرة لحركته.

أما **المستوى الثاني:** للوسائطية فإنه يعني بجماع التعقيدات التي تطرحها بعض الأعمال مثل فرجات روبرت لوباج Lepage التي تعتمد شاشات

متعددة تبث فيها صورا مسجلة وأخرى مباشرة، وتعتمد نظاما صوتيا قويا وآليات دينامية تعيد ترتيب الفضاء الفرجوي عن طريق هذه التقنيات وتقنيات أخرى ومؤدين فوق الخشبة..

وهذا التنويع يؤدي إلى إغراق الفضاء الفرجوي بالنصوص المتعددة والأصداء المتوالدة وخلخلة السيميوزيز المسرحي المعتاد، وإلى استشكال آليات صناعة الفرجة المسرحية، وتعميق حالات البينية." [١]

الارهاصات الأولى لدينامية الوسائطية:

يرى **د.عز الدين بونيت** أن اعتماد المسرح بعد نهاية القرن التاسع عشر أكثر فأكثر على نتائج التطور التكنولوجي استلزم أن يجترح المسرح لنفسه أفقا جديدة، إما عبر المحاولات الحثيثة للعودة إلى الجنور، وإما عبر السعي إلى ربط المسرح بمحيطه الفني وبالفكر الجمالي المعتمل في هذا المحيط (الدادائية– السوريالية – التكعيبية – الانطباعية)

ويؤكد بونيت على تراجع "الوظيفة الفرجوية للمسرح إلى الخلف قليلا بتراجع النظر إليه كأداة للترفيه". ويستلهم د. بونيت نظرية بودريار عن الصور حين يقول إن العرض المسرحي ما هو إلا "إعادة تقديم تفترض وجودا أصليا لما نحن بصدد تقديمه أو مشاهدته مقدما. [٢]

---

[١] إياد حسامي، إننا محكومون بالأمل، كتابات في المسرح، بيروت: دار الآداب للنشر والتوزيع، ٢٠١٣.ص ٩

[٢] جان بودريار، المصطنع والاصطناع، ترجمة جوزيف عبد الله، المنظمة العربية للترجمة، بيروت ، ٢٠٠٨

إن جميع العروض بما فيها العرض الأول الذي لم يسبقه أي عرض، ماهي إلا إعادة تقديم وهذا يعني أن ما يقدم ليس سوى نسخة لشئ آخر مفترض الوجود، لكنه ليس حاضرا أثناء العرض.. العرض المسرحي صورة مركبة من مجموعة من الصور الصغرى، تجد تماسكها في تماسك التأويل الذي تكون موضوعا له، والذي يستمد بدوره تماسكه من تماسك الأطر المرجعية التي تحيل عليها هذه الصور .

وينتهي الباحث المغربي عز الدين بونيت إلى أن توسل المسرح بالوسائط هو خاصية أصيلة فيه، وأن المسرح كان دائما في حاجة إلى وسائط للتحقق والوصول إلى المتفرج. "بل إن مجرد تحققه هو في حد ذاته توسط وما يعتقد في الخطاب النقدي التقليدي السائد أنه الوضع الأصلي للمسرح كفن للقاء المباشر مع الجمهور ليس في الواقع سوى شكل من بين أشكال أخرى لتحقق المسرح بالوساطة."[١]

غلبة وهيمنة الوسائطية الرقمية:

يؤكد **الباحث المسرحي خالد أمين** على غلبة الوسائطية وهيمنتها في العصر الحاضر، حيث إن الثقافة الرقمية تجمع بين الفرجة المباشرة التي تميز المسرح، وحزمة بروتوكولات الإنترنت وتفاعلات وسائل الإعلام.

وإذا تأملنا ادعاء مارشال ماكلوهان القائل إن الوسيط هو في حد ذاته رسالة، كما أن محتوى أي وسيط هو دوما وسيط آخر، سنجد أنفسنا أمام هيمنة الوسائطية. فالوسائطية تقوم على أساس تفاعل بين الفرجة والإدراك.

---

[١] عز الدين بوئيت، المسرح والوسائط، كتاب جماعي، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب ، ٢٠١٢. ص ١٥٦

وفي السياق ذاته تعد الحقيقة الافتراضية Virtual Reality وسيطا يتحدد هدفه الأساس في الاختفاء disappearance .

وتخضع الوسائطية بدورها الصيرورة الاختفاء مثلها في ذلك مثل الفرجة.. لذلك يمكن اعتبار الفرجة (الفرجة الافتراضية المنجزة عبر حقيقة افتراضية أو عبر أشكال أخرى) تتشكل عبر صيرورة الاختفاء

الفرجة الوسائطية وخلخلة المفاهيم المؤسسية للمسرح:

يرى **الدكتور حسن اليوسفي** أن من بين الأفكار البديهية السائدة حول المسرح هي كونه "فنا خالص"، مما جعل البعض يعتبره من الزاوية التاريخية، بمثابة تجسيد لمرحلة ما قبل التكنولوجيا في حياة الإنسان، لاسيما أنه يقوم على أساس العلاقة المباشرة والتلقائية المحددة في المكان والزمان بين الممثل والمتفرج" [1]

لكن اليوسفي يقر بأن هذه الوضعية لم تعد ممكنة في علاقتها بالتكنولوجيا الحديثة بشكل عام وبالوسائط الجديدة على وجه الخصوص.

فالرغبة في دمج المسرح ضمن نظرية للوسائط، هو افتراض قابل للمقارنة مع ممارسات فنية وتكنولوجية كالسينما والتلفزيون والراديو والفيديو، ومقارنة له بوسائل الاتصال بالفنون الممكنة وبتقنيات الصناعة الثقافية.

وبالتأمل في التناقض القائم بين المسرح والوسائط من حيث محدودية التجربة والتلقي، فالمسرح وجد نفسه مرغما في ظل إكراهات العالم الجديد على الاستناد على مختلف الوسائط من أجل تطوير سيروراته الإنتاجية

[1] حسن اليوسفي، في المسرح والوسائط ، المرجع السابق. ص ٤٤

وأشكال تلقيه، حيث لم يعد ممكنا أن يبقى المسرح في سياق تحول المجتمعات الحديثة إلى مجتمعات للفرجة، فنا محدود الأثر.

ولكي يتجاوز المسرح محدوديته، فلا مناص له أن يصبح وسائطية ذلك يتجه نحو التعقيد والتدقيق بفضل التقدم التكنولوجي، وهو بطبيعته قابل للتعدد، وبلوغ الحدود القصوى.

فالفن المبني على التكنولوجيا والذي يجمع سلسلة من الممارسات: من الفوتوغرافيا إلى السينما والفيديو والواقع الافتراضي، قد أدخل الإبداع الفني فإن الفن المولود من اجتماع الإبداع الفني والتكنولوجي هو فيما يبدو الفن الأكثر عبورا من بين الفنون. إنه فن الزمن.

وتنظر الباحثة إلى استفادة المسرح من التقنية الرقمية باعتباره شكلا من أشكال تجديد الخبرة الجمالية، وليس مؤشرا على نهاية الفن حسب آرتور دانتور" إن هذا الوضع الجديد الذي سمح باحتضان المسرح للتكنولوجيات الحديثة هو عامل حاسم في تجديد الخبرة الجمالية نفسها.

إن دخول المسرح عالم الوسائطية يثير الكثير من الإشكاليات ويهدم الكثير من المفاهيم المتعلقة بعمليتي الإنتاج والتلقي ودور صناع العرض، فقد هدم العديد من الرؤى السابقة حول مفهوم الممثل والسينوغرافيا، كما أعاد النظر في دور المؤلف والمخرج، بحيث لم تصبح السيرورة المسرحية قضية متخيلة فحسب، وإنما قضية تقنية أيضا.

ولم تعد بالتالي المعرفة الدراماتورجية وحدها كافية لصياغة وبلورة عناصر الفرجة المسرحية، فالبعد الوسائطي بات يفرض الاستعانة بمعرفة تقنية

الوسائط الجديدة لبناء هذه الفرجة الجديدة، على صعيدي التصور والإنجاز معا.

ولأن الفرجة تحولت من البعد السمعي إلى البعد البصري، وبات هاجس صناع هذه الفرجة .. هو خلق مشاهد وصور وإيحاءات وتعبيرات بصرية تخاطب العين أولا.

فقد "تحول الممثل وفي ظل هذا النزوع البصري من عنصر محوري في الدراما ككيان سيكولوجي وسوسيولوجي إلى مجرد أداة من بين أدوات أخرى تستمد وجودها من آلات وأجهزة تقنية وسمعية بصرية متعددة ومعقدة في طرق اشتغالها.

فالإبداع المسرحي يعيش إيقاعه الخاص، تتجاذبه نوستالجيا الدراما التقليدية أحيانا ويستسلم لإغراءات وإغواءات الوسائط الجديدة أحيانا أخرى لأنها تجعله منتمية إلى عالم اليوم." [١]

لذا تتفق الباحثة مع الباحثون الأربعة على أن توظيف التكنولوجيا الرقمية في المسرح كفيلة بتجديد الخطاب المسرحي، وأنه علينا أن نتقبل هذه الوسائطية Intermediality باعتبار أن المسرح في الأساس هو فن يستخدم الوسائط حتى في شكله الدرامي التقليدي، كما أن على النقد المسرحي أن يتقبل مثل هذه التجارب ولا يتعامل معها باعتباره محض "تأورب" مطلق.

---

[١] حازم كمال الدين، بيانات المسرح المعاصر، أفكار من التجربة المسرحية الهيئة العربية للمسرح، الشارقة ، عام ٢٠١٥ - نسخة إلكترونية. ص ١٨

وفي حين أشار المنيعي إلى محدودية استفادة المسرح العربي من التقنيات الرقمية، على الرغم من وجود تجارب لا بأس بها في الاستفادة من الوسائط المتعددة والكمبيوتر وإمكانات التواصل التي توفرها شبكة الإنترنت، رأي اليوسفي إلى أن المسرح بشكل عام يتأرجح بين الدراما التقليدية وبين الوسائط الجديدة.

المسرحية الرقمية ومستقبل المسرح العربي مابعد الدراما:

يؤكد الناقد حسن المنيعي في مقال له بعنوان المسرح العربي ما بعد الدراما، على الربط بين التطورات التي عرفها مسرح الدراما الذي هو بتعبير هانس ثيز ليمان عبارة عن كوراغرافيا choreography ، أي "كتابة بالفضاء والزمن والجسد لا بالنص"، وتحول المخرجون العرب إلى منتجي كتابة شبيهة بما تفترضه الكوراغرافيا، وذلك من خلال حرصهم على إنتاج فرجات تقوم على فنيات الأيقنة، وتجسيد الملفوظ الدرامي بالصورة والرقص والموسيقا والإنارة وابتكار الفضاءات الحركية التي تتيح للممثل الابتعاد عن الأداء السكوني واستثمار جسده وموهبته في الارتجال، كما تدفع الجمهور المتلقي إلى ممارسة قراءة متعددة للإنجاز المسرحي وإلى تفكيك عناصره." [١] فالتطور الذي عرفه الإخراج المسرحي، هو الذي جعل المسرح العربي ما بعد الدراما يتعامل مع فنون أخرى كالسرد والحكي والتشكيل والكتابة الشذرية، والفيديو الذي أصبح كما يقول جورج بانو G. Banu "شريكا دراميا عمل على توسيع فضاء الخشبة من خلال انفتاحه على الخارج الذي أدمج السرد، وذلك بترسيخه في العمل المسرحي ومده بعناصر مساعدة، مما جعل الفيديو يقوم بدور سلطة روائية أو بأدوار أخرى. كما فعل المخرج

[١] حسن المنيعي، في المسرح والوسائط ، مرجع سابق، ص ص ٢١-٢٠

المسرحي الألماني فرانك كاستور Frank Kastor حيث قام بتحرير الكواليس من سكونيتها ودمجها في الخشبة، وذلك حتى لا ينسلخ الممثل عن الشخصية التي يؤديها وليظل جسدا حاضرا في فضاء الكواليس.

وذلك على عكس المسرحيين العرب الذين كان استعمالهم للفيديو مجرد تقنية لتجويد العرض بلقطات سردية مصورة لها علاقة بالموضوع الرئيسي للمسرحية، خصوصا بمشاهد خارجية لا يمكن تجسيدها فوق المسرح.

وترى الباحثة أن "علاقة المسرح العربي ما بعد الدراما بالتكنولوجيا هي علاقة محدودة ومع أن معظم فرجاته توظف أشكالا فنية جديدة ومتنوعة، فإن صانعيه لم يتنازلوا بعد عن صيغة المسرح الدرامي وركيزته (النص) على العكس من مسرح ما بعد الدراما الأوروبي، فقد عمل صانعيه منذ العشرينيات من القرن الماضي كما هو الشأن بالنسبة إلى مايرهولد وبسكاتور وأيزنشتاين وفناني الباوهوس Bauhaus على إدخال الشريط السينمائي والراديو في الفرجة المسرحية وعلى بنية الإخراج المسرحي اعتمادا على الزمكانية السينمائية والمونتاج الفيلمي والتلقائية.

وإذا كانت نظرية مايرهولد عن البيوميكانيك تعرف تطبيقا في الممارسة المسرحية العربية الحديثة، فإن غيرها من النظريات التي تعتمد الجسد تظل شبه غائبة، لأن اعتمادها في الغرب كان يرمي إلى تغيير بنية إدراك المتفرج بعد أن استلبته وسائل الاتصال الحديثة، وهذا ما جعل مسرح ما بعد الدراما يعمل كما يقول هانس– ثيز ليمان على خلخلته لإعادة ربط العلاقة المتقطعة بين إدراكه والتجربة المعيشة.

النتائج:

١- توصل البحث للعديد من الإيجابيات في الأدب الرقمي، منها: انه يزيد من انتشار الأدب، لسهولة التواصل عبر الإنترنت، وإتاحة الفرصة للجميع ببث منتوجه، كما أنه نقل الأدب من الورق إلى شاشات الحواسيب والأجهزة الذكية، مثل تحويل الكتب إلى نسخ إلكترونية، وإضافة مزايا التفاعل التقني بالصوت والصورة والانفوجرافيكس، إضافة إلى الميزة التفاعلية من خلال تعليقات الجمهور المباشرة على المحتوى الأدبي.

الأ أن أبرز سلبيات الأدب الرقمي، تتجلى في صعوبة الحفاظ على حقوق الملكية الفكرية.

٢- أطلق مصطلح المسرح الرقمي على أشكال متعددة من التواصل عبر شبكة الإنترنت : من البريد الإلكتروني إلى المواقع الأدائية، من الألعاب الشبكية متعددة المستخدمين MUDs إلى السرديات التشعبية، ومن عروض فن الفيديو إلى العروض المسرحية التي تحدث في الفضاء التخيلي.

٣- انهت التقنية الحديثة اكتفاء الرمز بذاته، ومرجعية نفسه، فاصبح ما يدل عليه الرمز من خارج الواقع، وبذلك يختفي الواقع ويظهر ما فوق الواقع. لقد صار العالم صورة منقولة عن صور وتحول إلى مجموعة من عمليات الاصطناع والصور بل وغابت الصلة أو العلاقة المرجعية بين العالم وبين أصل محدد، وهكذا ضاع مبدأ الواقع في متاهة المصطنعات (الصور) اللا متناهية المتخيلة والوهمية التي تروجها الميديا، وبذلك يفقد الواقع وجوده، ويصبح نسخا مصطنعة رقميا عبر أجهزة الكمبيوتر.

٤- أسهمت هذه التكنولوجيا في تغيير مكانة العمل الفني بقدرتها على استنساخ العمل الفني لعدد غير محدود من النسخ، وهكذا استطاعت وسائل الاتصال الحديثة أن تقضي تماما على هذا الشعور شبه المقدس بالفنون، لأن الشعور بأصالة العمل الفني وفردانيته تضاءل إلى أدنى حد وفي الفنون البصرية تحديدا.

٥- شكلت عملية توظيف التقنية الرقمية في العرض المسرحي محطة جديدة ومتطورة بسرعة في خلق الخطاب البصري الحسي المسرحي وتشكيل العرض عن طريق الاشتغالات الرقمية وتفعيلها في الحدث المسرحي.

٦- يمكن للمسرح المعاصر أن يعيد بناء وتشكيل الوسيط الرقمي الذي يريده بحسب ما يتطلبه العرض من حجوم واشكال وعناصر بصرية ثابته أو متحركة في ضمن المشهد الدرامي للعرض الرقمي بتوافقية من خلال مسرحة الشكل والمضمون الرقمي على المستوى الفني والتقني والجمالي.

٧- تلعب الألوان الرقمية الناتجة من الاجهزة الرقمية دورا في تعميق بيئة العرض من حيث النقاوة والشدة والتشبع، والتي استخدمت الالوان الرقمية الباردة من الالوان الحارة التي تحمل دلالات أكثر وتعبير لإيصال المعنى في الحدث الدرامي.

٨- كان لتوظيف التقنية الرقمية أثرها الواضح في تشكيل الصورة الحسية، مما أعطى للمخرج والمصمم الاستغناء عن التقنيات المسرحية التقليدية، والاتجاه إلى تشكيل فضاء باسلوب جمالي فنيا وتقنيا.

٩- تسهم التقنية الرقمية في رؤية وأفاق واسعة أمام المخرج والمصمم والتقني، في تنفيذ المخططات الذهنية إلى واقع مرئي محسوس عن طريق

الوسيط الرقمي، من خلال الايهام والاحساس بالواقع عبر دمج الشخصيات المفترضة الغير حقيقية، لخلق الاقناع والمتعة لدى المتلقي .

١٠- تميزت التقنية الرقمية بالانسجام والتفاعل من ناحية الأداء الحركي وتنقلها بين المشاهد والإيحاء الجمالي في ابراز التشكيلات البصرية التي يسعى المخرج بها في إثارة حواس المتلقي وتحريك عواطفه.

١١- تظل تجارب المسرح الرقمي وقيمتها الجمالية والفنية مرهونة بشروطها الإبداعية وإمكانية أن تعبرعن قضايا الإنسان المعاصر وهمومه الحياتية ، اي أنسنة التكنولوجيا والوسيط الإلكتروني الذي يتطور بسرعة خاطفة.

١٢- هيمنة الجانب التقني بمعزل عن القضايا الاجتماعية والسياسية الآنية والملحة، يحولها إلى معرض تكنولوجي أو ساحة للألعاب الإلكترونية المسلية الفارغة من المعنى.

١٣- تجارب المسرحيات الرقمية التي حاولت أن تسلي المتفرج بالتقنية وحدها، لم يكن لها أثر يذكر لأن التقنية وحدها لا تقدم فنا.

١٤- استطاع المسرح الغربي أن يستوعب التقنيات الرقمية الجديدة ويتفاعل معها، ابتداء بشبكة الإنترنت والروبوت وبرمجيات الكمبيوتر المختلفة على المستوى التقني في إنتاج العرض المسرحي. مما يؤكد على أن المسرح فن وسائطي في الأساس.

١٥- التجارب البارزة في مجال المسرح الرقمي مثل عرض (علاء الدين) Aladdin أو الآلة الحاسبة The Adding Machine نجحت لأنها استطاعت التعبير عن قضايا معاصرة مثل جدل الإنسان والتقنية، ذلك الذي

يعيشه الناس في حياتهم اليومية، وانسحاق هوية الإنسان أمام قسوة التقنية الجديدة وماكينة العولمة التي تسعى إلى نزع هويته وخصوصيته الثقافية واستبداله بالمواطن النمط.

١٦- وجد الفنان العربي في التقنية الرقمية شكلا حداثيا يستطيع أن يثري خشبة المسرح وتجربة المشاهدة أو الفرجة، وأن يضيف إمكانات وطاقات تعبيرية جديدة إلى العرض المسرحي، وأن يستكشف ويجرب قدرة المتفرج العربي على الاستجابة له والتفاعل معه.

١٧- استطاع عدد من المخرجين العرب أن يستفيدوا من إمكانات التقنية الرقمية، وقاموا بدمجها بشكل موضوعي في عروضهم كما رأينا في أعمال ربيع مروة وحازم كمال الدين ويوسف الريحاني وغيرهم. وارتبطت هذه العروض بشروط إبداعية بعينها، مثل الحنين إلى الوطن، الحاجة إلى التواصل مع الوطن في لحظة تاريخية فاصلة، هي المدخل إلى قيام حازم كمال الدين باستخدام التقنية الرقمية وشبكة الإنترنت تحديدا في التواصل بين فنانين عراقيين وبلجيكيين، وذلك في تجربة مقهى بغداد الرقمية (٢٠٠٦).

١٨- استطاع الفنان اللبناني ربيع مروة بتجربته الخاصة في الإبداع البصري أن يعبر عن مأساة الحرب الأهلية اللبنانية، طارحة شكلا مسرحية لا يخلو من الجدة والحداثة، أطلق عليه اسم المحاضرة الأدائية Performative Lecture، ربما في اعتراف منه بأنه يقدم شكلا مختلفا، "أدائيا" وليس بالضرورة مسرحية.

١٩- أفاد مختبر الفنان يوسف الريحاني في المغرب في المزج بين المؤدي الحي والعمل الفني التشكيلي في فراغ ثلاثي الأبعاد، من خلال

تجاربه الجديدة مع دراما بيكيت موظفا التقنية الرقمية بصورة مبتكرة وإبداعية.

٢٠- علاقة المسرح العربي ما بعد الدراما بالتكنولوجيا لا تزال علاقة محدودة – على الرغم من وجود تجارب لا بأس بها – فاستفادة العروض المسرحية بالتقنية الرقمية من خلال الاستعانة بصور الفيديو وشاشات العرض، وبلغة السيمولوجيا تمثل كنظام علامات مواز أو ثانوي يتقاطع ويدعم مسار العلامات الأساسي، لكنه لا يلعب دورا أساسيا في حد ذاته.

٢١- معظم التجارب الرقمية العربية كانت ممكنة بدرجات متفاوتة، بسبب الخبرة التقنية والفنية لأصحابها من خلال معرفتهم التقنية وعملهم التلفزيوني (ربيع مروة)، وتكوينهم الفني (يوسف الريحاني فنان تشكيلي في الأساس)، أو احتكاكهم بفنانين تقنيين في الغرب(حازم كمال الدين).

٢٢- الأبنية المسرحية العربية بشكل عام تفتقر إلى متطلبات المسرح الرقمي من إمكانات لوجستية وبنية تحتية خاصة. ويعيش المخرج في المسرح العربي في حالة تصادم دائم مع الخشبة، لكونها غير مجهزة بالتقنيات المطلوبة، وعليه فهي لا يمكن أن تستجيب لمتطلباته، تضافة الى غياب أوشح في التقنيين الأكفاء الذين بإمكانهم أن يقدموا للمخرج وللعرض أبعادة وحلولا إبداعية تضفي على العرض جوانب وإضافات فنية لا تقل عن إبداع المخرج والممثل والمؤلف. فإبداعات المخرج مهما كان بارعا، لا يمكن أن تجد تجسيدا فنيا دقيقا متقنا إلا بوجود الفنان التقني الذي بإمكانه أن يفتح بوجه المخرج آفاقا لا يمكن أن يتصوره أحيانا.

٢٣- المسرحي العربي مازال يجد نفسه وحيدا في العملية الإبداعية وفي إنتاج العرض، بينما نجد أن هذه العلاقة على درجة كبيرة من المتانة

والحميمية في المسرح الغربي، حيث إن فناني السينوغرافيا والضوء والصوت يتفننون في خلق وتجسيد رؤى المخرج الفنية، بل يعملون معا في إنتاج العرض، إن الكلية في العمل الإبداعي هي سمة المسرح المعاصر، هذه السمة مازالت ضعيفة، إن لم تكن معدومة في المسرح العربي.

٢٤- معظم التجارب العربية التي رصدها وحللها البحث، استخدمت التقنية الرقمية بأشكال ودرجات متفاوتة، وتراوح استخدامها للتقنية الرقمية بين البسيط الذي يتطلبه الاشتغال الجمالي والدراماتورجي، والاستخدام المعقد والمتقدم، سواء كانت تشتبك بقوة مع واقع الإنسان العربي وقضاياه الآنية (حازم كمال الدين، ربيع مروة) أو مغرقة في التغريب والولع بالمركزية الأوروبية (يوسف الريحاني).

٢٥- رحبت الحركة النقدية بشكل عام بالتجارب الرقمية، ولم تجد فيها "تأوربا مطلقا"، بل رأت فيها وسيلة لتجديد الخطاب المسرحي وإثراء للتجربة الجمالية للمسرح، واتساقا بين المسرح العربي وجمهوره الذي لا شك تأثر تأثيرا لا لبس فيه بالتقنية الرقمية في حياته اليومية وتجربته الجمالية.

التوصيات:

١-يجب أن تأخذ الكليات ومعاهد المسرح في العالم العربي على عاتقها مهمة تدريس التكنولوجيا الحديثة في مناهج تدريس السينوغرافيا والضوء والصوت والأزياء، ومن جهة ثانية لا ينبغي أن نغفل دور التخلف التكنولوجي في المسرح العربي على انحسار الجمهور الذي لا يمكن أن يعتاد على متابعة العرض المسرحي في صالات مهترئة وبتقنيات بالية.

٢-لابد لمصممي الإضاءة المسرحية استخدام الأساليب التكنولوجية الرقمية الحديثة مع المتابعة الدائمة لأنه كل يوم يحدث تطور جديد في مجال الأجهزة الرقمية لعمل المؤثرات البصرية للمنظر المسرحي.

٣-ضرورة اهتمام الجهات المختصة بالمسارح بتجهيز المسرح بأحدث التقنيات الرقمية من أجهزة وبرامج لإخراج العمل المسرحي بشكل متطور وشيق ومبدع.

٤-انشاء ورشة ومختبرات تمتلك احدث اجهزة التقنيات الرقمية والوسائط التكنولوجيا الجديدة باشكالها المختلفة التي ترفد كل فترة بما هو حديث من المحلي او العالمي.

المراجع:

أولا: المراجع العربية:

١) أحمد شرجي، المسرح العربي من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد،٢٠١٣.

٢) ألين أستون، وجورج سافونا – المسرح والعلامات، مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، القاهرة، ١٩٩٦.

٣) أنطونيو بيتزو، المسرح والعالم الرقمي، الممثلون والمشهد والجمهور، (ترجمة) الدكتورة أماني فوزي حبشي أصدرات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، مطابع المجلس الأعلى للآثار، القاهرة، ٢٠٠٧.

٤) إياد إبراهيم الباوي، حافظ الشمري، الأدب التفاعلي الرقمي، الولادة وتغير الوسيط. كتاب إلكتروني. ٢٠١١.

٥) إياد حسامي، إننا محكومون بالأمل، كتابات في المسرح، بيروت: دار الآداب للنشر والتوزيع، ٢٠١٣.

٦) جان بودريار، المصطنع والاصطناع، ترجمة جوزيف عبد الله، المنظمة العربية للترجمة، بيروت ، ٢٠٠٨

٧) جريج جايسكام، الفيديو والسينما على خشبة المسرح، ترجمة د. محمود كامل، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة،٢٠١٠.

٨) جوليان هيلتون، اتجاهات جديدة في المسرح، ترجمة:أمين الرباط، أكاديمية الفنون، ١٩٩٥.

٩) جيمس ميردوند، الفضاء المسرحي، ترجمة د. محمد سيد وآخرين، مطبوعات وزارة الثقافة مصر، ١٩٩٦.

١٠) حازم كمال الدين- بيانات المسرح المعاصر، أفكار من التجربة المسرحية الهيئة العربية للمسرح، الشارقة، ٢٠١٥ - نسخة إلكترونية.

١١) حسام الخطيب، الأدب والتكنولوجيا وجسر النص المتفرع، المكتب العربي لتنسيق الترجمة والنشر، دمشق، ط١، ١٩٩٦م .

١٢) حسن المنيعي، في المسرح والوسائط ، مرجع سابق، كتاب جماعي- منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، ٢٠١٢.

١٣) حسن اليوسفي، في المسرح والوسائط ، كتاب جماعي- منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، ٢٠١٢.

١٤) خالد أمين وسعيد كريمي، الدراماتورجيا الجديدة، الأشكال الخاصة بطلائع الألفية الثالثة، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، ٢٠١٤.

١٥) ربيع مروة، أنا هنا إلا أنك لا ترانى، مجلة كلمن، فصلية ثقافية، العدد الأول ، خريف ٢٠١٠.

١٦) روسا دي دييغو، ليديا باثكيث، التكنولوجيا والمسرح، وزارة الثقافة، مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، القاهرة. ١٩٩٨.

١٧) سعيد الناجي، البهلوان الأخير أي مسرح العالم اليوم ، طنجة، ط١، ٢٠٠٨.

١٨) سعيد يقطين، النص والنص المترابط ، مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، المركز الثقافي العربي، بيروت، ٢٠٠٥.

١٩) السيد نجم، النشر الالكتروني والإبداع الرقمي- سلسلة الثقافة الرقمية- هيئة قصور الثقافة- مصر- عام ٢٠١٠م.

٢٠) عبير فوزي زكي، أثر استخدام الوسائط المتعددة في المسرح لتقنيات الإخراج المعاصر، نماذج من العروض العالمية والمصرية، دكتوراه، المعهد العالي للفنون المسرحية، أكاديمية الفنون، ٢٠١٦.

٢١) عز الدين بوئيت، المسرح والوسائط، كتاب جماعي، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب ، ٢٠١٢.

٢٢) فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، ط١، الدار البيضاء، ٢٠٠٦.

٢٣) فرانك كيلش، ثورة الإنفوميديا- الوسائط المعلوماتية كيف تغير عالمنا وحياتك. ترجمة حسام الدين زكريا: عالم المعرفة - المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت ، ٢٠٠٠.

٢٤) كاتيا عرفارا، ترجمة د. خالد أمين، المسرح والوسائط، سلسلة عالم المعرفة، إصدارات المجلس الوطني والفنون والآداب، الكويت، ٢٠٠٠.

٢٥) محمود محمد محمود صبري، توظيف برامج الحاسب الآلي في تصميم مناظر مسرحية مبتكرة، رسالة ماجستير، المعهد العالي للفنون المسرحية، أكاديمية الفنون، الجيزة، ٢٠١٦.

٢٦) نذير عادل، عصر الوسيط أبجدية الأيقونة، دراسة في الأدب التفاعلي-الرقمي، كتاب-ناشرون، الطبعة الأولى، لبنان، ٢٠١٠.

٢٧) يوسف الريحاني، في المسرح والوسائط كتاب جماعي– منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، ٢٠١٢.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

1) Abdul Karim, S, (2017), Contemporary Filmmakers on the World Stage. Baghdad, Al-Fateh Office.

2) Adam Blatner, Interactive and Improvisational Drama, Varieties of Applied Theatre and Performance. iUniverse, Inc. ,2007.

3) Al-Jaf, F,(1998), The Visual Style of the Director Robortlebag, Al-Hayat Newspaper, Culture and Arts Page. ,

4) Al-Khafaji, E,(2016), The Digital Light Alternative Technology in the Theatrical Show, Baghdad, Al-Fateh Library.

5) Al-Najjar, Sa,(2003)Press Technology in the Era of Digital Technology, Cairo, The Egyptian Lebanese House.

6) Carolyn Handler Miller, Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive

7) Charles Deemer, Hyperdrama & Virtual Development, In Theatre Central, September, 1996.

8) Deemer, C, Hyperdrama & Virtual Development. Theatre Central Presents, Online Chapel Hill, NC, ibiblio, Available at (1941) www.ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm

9) Entertainment, Focal Press; 1 edition, 2004.

10) Gabriella Giannachi, Virtual Theatres, An Introduction, Routledge, London, 2004,

11) George P. Landow, Hypertext 3.0: Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization, Johns Hopkins UP, 2006,

12) Greet Lovink. Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture, The MIT Press, New Ed edition (2003)

13) Jakob Nielsen, Multimedia And Hypertext: The Internet And Beyond, Morgan Kaufmann, San Francisco, 1995,

14) Muwashah, D. (2004), Philosophy and Science, TR: Muhammad Saeed Omar, Dar Al Jamal.

15) Nikki, K,(1999), Postmodernism and the performing arts. Tr: Nihad Saliha, Egyptian General Book Authority, Edition. ,

16) Sobchack , in Amy Petersen Jensen, Theatre in a media culture, McFarland, Jefferson, North Carolina, London, 2007,

17) Steve Dixon, Digital Performance, The MIT Press, London, 2007,

18) Steve Dixon, Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation (Leonardo Books), 2007,

19) Theodor H. Nelson, The Literary Machines, Mindful Press, 1993,

ثالثا: مواقع الانترنت

١) موقع Goodreads.

٢) عبير سلامة، الرقمية والرقمنة، موقع الكتاب العرب، عبر الرابط الاتي:
: www .arab-ewriters.com/?action=library&&type=ON1&&title=3342

٣) فاطمة البريكي، الرواية التفاعلية ورواية الواقعية الرقمية/ميدل ايست اون لاين:

http://www.middle-east-online.com/?id=31231

٤) محمد أسليم، مفهوم الكاتب الرقمي ونظرية الواقعية الرقمية
ewriters.com/?action=library&&type=ON1&&title=3344-arab

٥) انظر موقع الفرقة :

Http://Www.Hambule.Co.UK/Hamnet/H1log.Htm#Recruit

٦) الثورة الرقمية – ستيفن آشر – مقال منشور على شبكة الإنترنت:

www.usinfo.state.gov 4. Brian David Phillips, Critical and Theoretical Perspectives On Interactive Drama, pdf version: http://www.interactivedramas.

7) http://www.pcez.com/cdeemer/index.htm:

8) http://www.thebuildersassociation.org

9) : https://vimeo.com/114994974

١٠) محمد حسين حبيب. فيس بوك ثقافة المسرح الرقمي.

11) http://elaph.com/Web/Culture/2011643575/47.html#sthash UTsN9B2f.dpuf. .2011

12) Http://Www.Storyspace.Net/

13) (Hypertextt) / http://Ar. Wikipedia.Org/wiki

14) Internet: Http://Www.Interactivestory.Net/