

ISSN (Print) 2596 – 7517

ISSN (Online) 2597 – 307X

FULL PAPER

"Theatre in the Digital Media Era: Towards a Modernist Consciousness in Thinking and Reception"

المسرح في عصر الوسائط الرقمية: نحو وعي حداثي في التفكير والتلقي

Abstract:

This study addresses the fundamental transformations that theatre has undergone in light of the influx of digital media and modern technologies, based on the theoretical principle that connects every cultural transition to a shift in the questions of reality and its modes of thinking. The research aims to explore how the technological era reshapes human consciousness and the theatrical experience through the transition from passive consumption to free interaction and unlimited cross-cultural communication.

The study reviews the role of multimedia (text, sound, video, image, modern technologies), organized via computers and networks, in shaping digital theatre. It also analyzes the nature of the hypertextual digital theatrical text as a dynamic intellectual phase in which the roles of the author, recipient, actor (human or virtual), and scenographic director merge. Furthermore, the study highlights the pivotal nature of digital reception, which surpasses traditional print reception; it goes beyond mere imagination and interpretation to active viewer participation in producing meaning and reshaping the fabric of the performance through a series of interconnected interactions. In conclusion, the study highlights the encyclopedic theatre critic, who is required to possess advanced technical and cognitive skills to keep pace with these creative manifestations and issue comprehensive critical judgments.

The study concludes that digital theatre constitutes an inevitable extension of cultural, historical, and imaginative memory—not a rupture from it—and functions as a medium for multiculturalism and the blending of the diverse audience's horizons of expectations amid the communication changes of the early twenty-first century.

Keywords: Interactive Theatre, Hypertextual Digital Text, Digital Medium, Theatre Criticism, Digital Literature, Digital Scenography, Multiculturalism, Modernist Vision, Contemporary Reception.

إعداد

د. حسنية بلحمين

كلية الآداب والعلوم الإنسانية
الرباط - المغرب

تتناول هذه الدراسة التحولات الجوهرية التي طرأت على المسرح في ظل تدفق الوسائط الرقمية والتقنيات الحديثة، انطلاقاً من المبدأ النظري الذي يربط كل انتقال حضاري بتحول في أسئلة الواقع ووسائل التفكير فيه. يهدف البحث إلى استكشاف كيف يعيد الزمن التكنولوجي صياغة الوعي الإنساني والتجربة المسرحية، عبر الانتقال من الاستهلاك السلبي إلى التفاعل الحر والتواصل اللامحدود عبر الثقافات.

تستعرض الدراسة دور الوسائط المتعددة (النص، الصوت الفيديو، الصورة، التقنيات الحديثة)، المنظمة عبر الحاسوب والشبكة، في تشكيل المسرح الرقمي. كما تحلل طبيعة النص المسرحي الرقمي المترابط باعتباره مرحلة فكرية ديناميكية تنصهر فيها أدوار المؤلف والمتلقي والممثل (البشري أو الافتراضي) والمخرج السينوغرافي. وتبرز الدراسة مفصلية التلقي الرقمي الذي يفوق التلقي الورقي التقليدي؛ إذ يتجاوز مجرد التخيل والتأويل إلى المشاركة الفعلية للمشاهد في إنتاج المعنى وإعادة خياطة نسيج العرض عبر سلسلة من التفاعلات المترابطة. وفي ختامها، تسلط الدراسة على الناقد المسرحي الموسوعي، المطالب لمواكبة هذه التجليات الإبداعية وإصدار الأحكام النقدية الشاملة، بامتلاك مهارات تقنية ومعرفية متقدمة.

وتخلص الدراسة إلى أن المسرح الرقمي يشكل امتداداً حتمياً للذاكرة الثقافية والتاريخية

مقدمة:

عُدَّ المسرح على مر التاريخ بوابة لتسلية الشعوب وتوعيتها وتنقيتها، فهو يصور حياتهم ويحكي عن تجاربهم وهمومهم، وينمي عقولهم، وهو ما تجسده قوله شكسبير الشهيرة عن المسرح: "أعطني مسرحاً أعطيك شعباً مثقفاً". وقد ارتبط المسرح منذ الأزل بمحاكاة الطبيعة المحيطة بالإنسان، حيث كان الإنسان البدائي يعبر عن رغباته بالرقص والتمثيل الإيمائي لأنه كان يدرك أن تلك القوى الطبيعية بعناصرها هي التي تسيطر عليه وهي التي يمكنها أن تحقق رغباته، كرقصة المطر التي كان يؤديها هذا الإنسان لأنه كان يربط بين رقصه وخروج النبات (المحصول) من الأرض، مؤمناً أن في ذلك ضماناً لبقائه حياً على الأرض. (شلدون تشيني، كتاب تاريخ المسرح في 3000 سنة، ص16).

وبقي المسرح ملازماً للإنسان إلى اليوم، وقد تطورت علاقة الإنسان به على مر التاريخ تطور الجنين في رحم أمه، إلى أن غدا المسرح اليوم مرآة للمجتمع وللشعوب وفي نفس الوقت منطلقاً لرقائها وتطورها ونشر ثقافتها، وذلك عبر

ما يحققه من وظائف متعددة تتجاوز البعد الترفيهي والتنشيط إلى التثقيف والتوعية وتهذيب السلوك وتنمية مهارات التفكير والنقد، كما هو شأن في المسرحي المدرسي الذي يسعى إلى تهذيب نفوس المتعلمين وتوعيتهم، أو مسرح القسوة (أنطونين أرتو) الذي يتخذ الغرابة والقسوة خلاصا من الضياع والظلم، ومسرح المقهورين (أوغوستو بوال) الذي يجعل مسرح المنتدى وسيلة لمناقشة القضايا التاريخية والثقافية بحثا عن التغيير وإيدانا برفض الظلم.

ويرجع هذا التطور المستمر إلى حركة الفكر البشري المحكوم بقانون الزمن؛ فكر حرباوي يتلون بتلون العصر ويتجدد بتجدد أحداثه، ليفرز أفكارا وطاقات إبداعية تواكب كل مرحلة، وتتصهر مع تحولات الثقافة والنظرية والعلم. وذلك وفق الإمكانيات التي تقدمها كل مرحلة فكرية. وكل ممارسة جديدة للفكر تستدعي توفير مساحات إبداعية مناسبة لتفجير طاقات الإبداع والفكر، فكل انتقال حضاري - وفق تعبير الناقدة زهور كرام - "هو بمثابة انتقال في أسئلة الواقع ثم في وسائل التفكير في الواقع، وهو مبدأ يعزز فكرة البحث المستمر لدى الإنسان على أكثر الإمكانيات الواسطة التي تسمح له بالتعبير عن تصوره للعالم." (كرام، 2009: 13)

إلى جانب ذلك، يأتي دور التطور التكنولوجي الذي ظهر بفضل نماء التجربة الفكرية، حيث يتدخل الزمن التكنولوجي كقوة فكرية غيرت ملامح التلقي الأدبي الذي أصبح تابعا لها، كما أصبح معها المبدع الأديب قادرا على التعبير بجرأة وحرية أكبر فوق مساحات أكثر سعة ومرونة، تعكس عمقا واضحا في الرؤية إلى العالم. مما ساهم في الانفتاح أكثر على الآخر دون شروط أو قيود عكس ما كانت تفرضه الرؤية التقليدية. فبخلاف هذه الرؤية القديمة وفرت الرؤية الحديثة أرضية أكثر ملاءمة للتطور التكنولوجي الجديد؛ من أدوات تقنية ومعلوماتية متنوعة ووسائط إلكترونية ورقمية غير محدودة.

ومع ذلك، لم يتم بعد صياغة هذا التحول الفكري الجديد بالشكل المطلوب الذي تفرضه حاجات المتلقي المعاصر، وذلك نتيجة تجاهل الذهنية العربية لآثار هذه الطفرة التحولية في نمط التفكير الحداثي وعدم تراكم تجارب أدبية رقمية كافية في الرصيد الإنتاجي الأدبي الرقمي في العالم العربي. لأن استهلاك الرقميات يفوق التجربة والممارسة الوظيفية، واستمرار رحلة هجرة الأدمغة العربية نحو الغرب، هذا الغرب الذي لا يزال فكره التنظيري يغزو العقل العربي الذي يجد صعوبة في أجرأة وتطبيق الحداثة الغربية، ولم يبادر بالقدر المطلوب للانخراط في الدفع بعجلة التحول الحضاري الذي لا يمكنه أن يتجاهل الثورة الإلكترونية والرقمية وما يمكنها أن تقدم لنهضة المجتمع العربي حتى يساير التطور الذي وصل إليه الغرب الجديد. ولو أننا نحن العرب والمسلمون كنا السباقين في إحداث نهضة علمية فكرية لا مثيل لها. ولكن استطاع الغرب طمس هذا السبق ونسبة الرقي والابتكار له فقط. ومع ذلك استطاعت مجموعة من الدراسات والأبحاث المعاصرة إثبات هذا الأمر بعد العثور على مخطوطات قديمة وكتب تراثية نادرة لعلماء بارزين في التراث العربي والإسلامي في علم الفلك وعلوم التاريخ والجغرافيا والطب وغيرها.

إن الوسائط الإلكترونية الحديثة تمنح لممارسيها ومستخدميها حرية المبادرة والاختيار والكتابة والتعليق والنقاش والتواصل اللامحدود مع ثقافات عالمية، وتسمح في الاختلاف والإبداع اللامحدود. "فالأدب الرقمي المترابط أو

التفاعلي الذي يتم في علاقة وظيفية مع التكنولوجيا الحديثة، لا شك أنه يقترح رؤى جديدة في إدراك العالم، كما أنه يعبر عن حالة انتقائية لمعنى الوجود، ومنطق التفكير. " (كرام، 2009: 23)

ونحن اليوم، من دون شك، على عتبة مسرح جديد يتخذ من التقني رقمي شكلا تعبيريا كأساس له، ويقيم علاقة جديدة بين الذات والعالم في ظل متغيرات شروط الحياة التواصلية مع بداية القرن الواحد والعشرين. ولكن دون أن يحدث قطيعة مع المسرح التقليدي أو يتجاوز الذاكرة التي لا يمكنه التخلي عنها، وإلا فإنه سيفقد هويته وبالتالي وجوده الذي سرعان ما سيختفي ويتلاشى أمام المسرح الرقمي الغربي. ولا ننس أن الأدب الرقمي لا يمكن أن يغطي مكان الأدب الورقي ويلغيه، بل إنه يكمله ويعد استمرارا لوجوده. إن الشكل الأدبي لا يمكن أن يولد من عدم بل "يستمر وجوده باعتباره ذاكرة للكتابة والنص والتعبير". (كرام، 2009: 25)

لقد أكد منظرو النص المترابط Hypertexte - وهو شكل من أشكال الأدب الرقمي - على وجود علاقة الاستمرار بين الأدب الرقمي والأدب الورقي، ومنهم من سعى إلى إيجاد عناصر مشتركة بين نظرية الأدب ونظريات أخرى في تحولاتها عبر مختلف الحقب الأدبية والنقدية؛ مثل "جورج لاندو" و"رولان بارت" و"فوكو" و"باختين وغيرهم من الأدباء الذين عبروا عن أن التفكير في النص المترابط باعتباره وجها من أوجه الأدب الرقمي - يمر عبر إرث نظري مفاهيمي يشتغل على الأدب في حضور مستمر للمرجعية الأدبية والنقدية. لهذا فإن "الأدب الرقمي يسير في نفس الاتجاه الذي يجعل من النص الأدبي ذاكرة للنصوص واللغات والأصوات". (كرام، 2009: 27)

إن الأدب الرقمي يطور أسئلته النقدية انطلاقا من النظريات الأدبية السابقة لظهوره، بمعنى آخر ينطلق الأدب في تحديد تصورات واقتراح أفكاره من التجارب السابقة. وتعد الكتابة الورقية دعامة أساسية لاستمرار الأدب الرقمي بجميع أشكاله، كما أنها دعامة مهمة أيضا للمتلقي وليس فقط للباحث الجديد، لأن المتلقي المعاصر لم يكن ليتفاعل مع الأدب الحداثي لولا اكتفاء خزانة المعرفي بزد فكري ومعرفي قوي كان قد استقطبه واستجمعه من كتب ومقالات استمتع وهو يجمع في ذاكرته خلاصاتها ومعانيها وأفكارها. ولما استطاع اليوم أن يتقبل كل ما هو حداثي، وهو نفس القارئ الذي علمته القراءة الورقية قبول الآخر حتى ولو كان مختلفا عن هويته وثقافته وتراثه. إن القراءة الورقية لهي بحق أحسن وسيط بين القديم والجديد، بين الحديث والحداثي، وبين الورقي والرقمي. لأنها الجسر الذي يمكن العقول من الانتقال من مرحلة إلى أخرى أكثر تطورا.

وما مسرح الوسائط المتعددة - خاصة المسرح الرقمي - إلا شكلا من أشكال الأدب الرقمي أو كما يسميه البعض المسرح الحداثي؛ إذ يمثل وريثا شرعيا كونه ثمرة التلاقح والاندماج بين عراقة المسرح التقليدي وروح الحداثة التكنولوجية.

وإذا أردنا التحدث عن مؤلف الأدب الرقمي، وهو المالك الأصلي للنص، لأنه من يقوم بإبداع الفكرة ونسج لغة النص التي لا تغدو سوى وسيط فكري بينه وبين المتلقي. فإننا سنربطه - ولا شك - بعالم التكنولوجيا الحديثة بمختلف وسائلها. فإلى جانب موهبته الأدبية في الكتابة وخلق العوالم المتعددة وربطها بالخيال أو الواقع، فإنه

بالضرورة مطلع على فن الرقميات، وله علاقة مباشرة بتقنيي ومتخصصين في المعلومات وفن الحاسوب. وهو ما يؤكد بأن مؤلف الأدب الرقمي هو أكثر من كاتب لأنه يؤلف بين مجموعة من العناصر والتخصصات، وهو مؤلف جديد يختلف عن مؤلف الأدب الورقي لأنه يفوقه خاصة في الدمج بين الثقافتين الورقية والرقمية، وتتسع أطراف فريقه المهني لأكثر من أربعة تخصصات منها الأدب، والدراماتورجيا، وفن الإخراج، وفن الثقافة الرقمية.

وأما متلقي الأدب الرقمي فهو شريك للمؤلف ومبدع ثان للنص، وهو ليس متلقيا عاديا، بل واعيا وموakبا للثقافة التقنية والتكنولوجية في أحدث تجلياتها. والمتلقي المثقف رقميا هو القادر على التفاعل مع الأدب الرقمي، والذي يمكنه أن يتمتع بحرية مفتوحة على إمكانيات وخيارات ذاتية لا محدودة في القراءة النصية، ومنفتح على قراءات متعددة، باعتباره مشاركا في عملية تحقق النص التخيلي الرقمي.

وأحيانا نجد من يلغي دور المؤلف التخيلي-الأدبي في النص الرقمي كما هو الشأن مع الناقد جورج لاندو . G LANDOW 1997، ورولان بارت 1968 ROLAND BARTHES ((63 : 1984, BARTHES فبارت مثلا صاحب نظرية موت المؤلف يسحب السلطة من المؤلف ويقدم للقارئ كل الصلاحيات في تذوق النص وفهم مدلولاته. بينما "لاندو" لا يجعل موت الكاتب موتا كاملا بل جزئيا فقط عندما يُضعف سلطته بدل أن يلغيها، وكلاهما -أي لاندو وبارت- يلغيان دور المؤلف باعتباره مرجعية للقول والمعرفة والحقيقة.

إن منتج الأدب الرقمي هو أكثر من مجرد كاتب، بل هو مؤلف لأنه يؤلف بين عدة دوال معرفية وتقنية وأدبية وتخييلية، وهو يعي جيدا أن ما ينتجه من نص ليس مكتملا إلا بعد دخول ذات المتلقي الذي يملك نسخة ثانية من مفاتيح هذا النص، ليساهما معا، إلى جانب المخرج والتقني والبرمجي، في نسج خيوط هذا الزي الجديد والهجين. والذي قد يكون في مرحلة ما من مراحل ولادته عفويا سلسا يفرضه موقف ما أو فكرة ما أو ردة فعل معينة قد تؤدي في بعض الأحيان إلى تغيير نهاية النص أو إلغائها.

ومع ذلك تبقى حرية القارئ مقيدة بمثيرات نفسية وذهنية وثقافية واجتماعية ورقمية تتحكم بمدى قدرته على الاستمرار في التفاعل مع النص والإبحار فيه. "إن القصة عندما تتوقف عن التطور ويبدأ القارئ يشعر بالإرهاق، فمعنى ذلك أنها نهاية تجربة القراءة لدى القارئ." (Clément «jean» 1995 - بمعنى أن تجربة القراءة عموما هي تجربة مقيدة وغير مطلقة؛ إذ تخضع لحدود طاقة القارئ الاستيعابية، ومدى قدرة النص على تجديد دهشته وحافزته، فضلا عن المشتتات الرقمية والسياقات الاجتماعية والنفسية التي تحكم مدى شغفه ورغبته في الاستمرار.

إن تجربة القراءة مرتبطة بتجربة الكتابة، لأن الكاتب يظل هو من يتحكم في مسار هذه القراءة عبر ما يزرعه في نصه من مفاتيح تستقطب القراء وتجعل تجربة القراءة لديهم ممتعة، وذلك عبر مجموعة من العناصر التي تمنح للنص اتساقه وانسجامه. وهذه العناصر هي ما يخلق دافعية القراءة لدى القارئ. من هذه العناصر ما أشار إليه أرسطو طاليس في كتابه الشهير "فن الشعر"، كالتشويق، والاكتشاف، والتنبؤ والتلميح. وفي حقل اللسانيات النصية

نجد مثلا التشغيل التفاعلي من خلال القصصية والمضمرات الحوارية (مبدأ التعاون لـ "جرايس")، ومبدأ ملاءمة السياق؛ فكلما كانت الحوارات ذات صلة بمركز الصراع، ازداد شغف القارئ واسترساله في القراءة. ولكن في الأدب الرقمي لا تقف هذه السلطة عند عتبة الكاتب فقط، بل يستلمها القارئ في سلسلة دائرية تربط بينهما وبين أطراف أخرى، لأن القارئ يصبح مشاركا فعليا في الإنتاج ولا تقتصر وظيفته على التلقي فقط.

إذ يُنتج القارئ الرقمي نصا سماه "بيار باربوزا" Pierre Barboza ب ميتا- محكي، وهو نص يتشكل وفق طريقتين: كيفية تفاعله معه، وزمن مكوثه فيه. وبالتالي انتقلت إشكالية الأدب مع تجربة الأدب الرقمي، من سؤال: كيف قيل النص؟ ومن أنتج النص؟ إلى سؤال: من استقبل النص؟ وكيف تفاعل معه؟، أي أنه تم الانتقال من الاهتمام بالنص إلى الاهتمام بالقراءة والتلقي التي أرست معالمها جمالية التلقي على يد "هانز روبير يابوس" الذي أعطى الأولوية للقارئ بعدما ظل يستأثر بها المؤلف زمنا طويلا.

إن الكتابة الرقمية داخل سوق الأدب عموما، والرقمي خصوصا، هي حالة وعي إنساني جديد بضرورة العبور من الذاكرة والتقليد إلى الإبداع والابتكار اللامحدود شريطة عدم التجرد من البعد الثقافي والتاريخي والتخييلي، بل الانطلاق منه لأنه يعد امتدادا لهذا البعد وأثرا حتميا له. وتعمل المسرحية الرقمية على جمع المتلقين، وصهر آفاق توقعاتهم ودمج مرجعياتهم وهو ما يجعل من المسرحية وسيطا للتعدد الثقافي والانفتاح على الآخر.

ولا يمكننا تجاوز دور الممثل في المسرح الرقمي، الذي تحول إلى أداة تستمد وجودها من آلات وأجهزة وتقنيات سمعية-بصرية متعددة ومعقدة في طرق اشتغالها، مما يفقده عمقه النفسي ووجوده الاجتماعي، ولا يغدو سوى مساحة أو مختبر لتجارب جردته من أبعاده الإنسانية. وأمام هذا التحدي يتجلى دور المخرج الذي يسعى جاهدا للحفاظ على جوهره البشري وبنائه الاجتماعي بتعاقد مع المبرمج الرقمي والتقني، حيث ينخرط الجميع في تشكيل بنية هجينة متكاملة تتضافر فيها الرؤية الإخراجية مع الحلول الرقمية لتشكيل عرض يوازن بين التكنولوجيا وإنسانية النص.

وإذا كانت المكونات السابقة، أي الكاتب والمتفرج والممثل الافتراضي والمخرج والتقني، أطرافا رئيسة في منظومة التواصل المسرحي الرقمي، فإن النص المكتوب يظل هو النواة الناعمة للمسرح الرقمي؛ كونه يصمم بالأساس ليستجيب لشرط التلقي الرقمي. إذ يتميز النص الرقمي بالتشعب وقدرته على فتح آفاق تأويلية وتفاعلية واسعة أمام المتلقي من خلال ابتكار أساليب جديدة تناسب منطق التفكير المعاصر، وتتيح إمكانات إبداعية لم تكن موجودة في المسرح التقليدي. فلم تعد هناك فجوة بين المبدع والجمهور بل أصبحا شريكين فاعلين يتآزران لتشكيل عوالم التجربة الأدبية الرقمية. وطرح البناء المعرفي والفلسفي والجمالي لهذه التجربة "هو عبارة عن شكل من أشكال الوعي النقدي والفلسفي التي من المفروض أن ترافق عملية التفكير في بناء تصور معرفي حول تجربة أدبية." (كرام، 2009: 46)، بمعنى أن التجربة الأدبية الرقمية تحظى بمكانة معرفية لا تقل عن سابقتها من التجارب الأدبية.

إذ تستدعي هي الأخرى بحثاً عميقاً في بنيتها الفنية وأبعادها الفلسفية والمعرفية، بغية الإحاطة بمنظومتها الإبداعية وتأسيس أفق نقد يستجيب لمقوماتها التفاعلية.

بهذا أمكننا القول إن النص المسرحي الرقمي هو صيرورة فكرية وبنائية متجددة، تعيش حالة مستمرة من التشكل والتعديل. وتتمثل الوظيفة الرئيسة لهذا النص في تفعيل مبدأ التفاعل وتحقيقه إجرائياً؛ حيث ينتقل من حالة الجمود والجمود إلى وضعية الدينامية والحركة استناداً إلى استجابة القارئ ودرجة تفاعله الجمالي مع المنتج المسرحي الرقمي. هكذا يصبح المسرح الرقمي، باعتباره مولوداً أدبياً رقمياً جديداً، مجالاً واسعاً خصبا يتجاوز مفهوم البناء اللغوي المألوف. "لهذا فالنص الرقمي يصبح نسيجاً من العلامات التي لا تجعله يخضع لوضع قائم وثابت. وإنما نصيته تتحقق من حيويته ولا اكتماله. والقراءة هي أفق تحقيق نصية الأدب الرقمي". (كرام، 2009: 50)

ولغة المسرح الرقمي هي لغة مركبة تحظى فيها البرمجة التكنولوجية والحلول الرقمية بموقع الصدارة، إذ تتدخل -إلى جانب العلامات اللغوية والبصرية- في تشكيل النصية وصياغة المعمار التخيلي للنص الرقمي. تساعدنا في ذلك عناصر وسائطية ومفاهيمية وفلسفية تتجدد باستمرار تحت مبدأ التدبير الجماعي للمعنى. أما الوجه الثاني للغة المسرح الرقمي فهو اللغة الأدبية الإبداعية، سواء المطبوعة أو المنطوقة على المسرح وهي رمزية في أحيان عديدة. وتتأسس لغة النص الرقمي بوصفها نتاجاً شبيكياً تشاركياً يتداعى في بنائها كل من الكاتب والمخرج والممثل والتقني والمتلقي، وهو يستوجب اشتراط الوعي الرقمي والدربة التقنية لدى كافة هذه الأطراف، لضمان إنتاج المعنى واستقباله وفق منطق الوسائط الحديثة.

والنص المسرحي الرقمي هو إجراء متكامل بنيوياً، يعيش فعل الارتحال والتنقل والبناء بشكل دائم، ويشغل على تنظيم المعلومات والأفكار داخل النص. ويدخل هنا فعل التناص باعتباره إجراءً تنظيمياً لمبدأ تداخل النصوص، على أساس أن النص الرقمي ما هو إلا امتداد لذاكرة نصوص أخرى سابقة له أو مترامنة معه. بمعنى أن مفهوم النص المسرحي الرقمي هو حقل واسع يلغي فكرة أن المؤلف هو الصانع الوحيد للنص والمتحكم في أفق انتظار القارئ، رغم كونه يبقى الصانع الأصلي أو الأول له. وهو بذلك -أي المؤلف- يعي مفاهيم التعددية النصية والإنتاج النصي الجماعي أو المشترك. وهذا ما يخلق بعداً قرائياً جديداً في النص المسرحي الرقمي، بعداً يتجاوز البنية الخطية الأفقية ويكسرها ليعوضها ببنية أخرى مرنة عنكبوتية إن صح التعبير، يعجز فيها المؤلف عن التنبؤ بكيفية استقبال القارئ للنص وتوقع كل انتظاراته لأنه ليس الفاعل الوحيد في النص بل هو طرف واحد من أطراف العملية التواصلية المسرحية الرقمية، يكون فيها الوسيط الرقمي هو الطرف الأقوى.

إن القراءة في الأدب الرقمي - وهو ما أكدت عليه الناقدة الدكتورة زهور كرام - هي سؤال فلسفي جديد، وأسلوب في التفكير في المرحلة التي نعيشها، تشتغل وفق قوانين تعبر عن أنماط التفكير والتواصل في الزمن الراهن. (كرام، 2009: 63) حيث "يتسع مفهوم الأدبية ليشمل بعداً بلاغياً-استيتيقياً من خلال التواجد الجوهري للدعامة

الرقمية، والتي تصبح عاملاً أساسياً في تحديد أدبية النص وبلاغته". (كرام، 2009: 65) وتبقى القراءة - باعتبارها طريقة إجرائية ومعرفية وفلسفية - هي القادرة على معرفة المنطق الذي يشكل النص المسرحي الرقمي.

وهكذا جعلت الوسائط الإلكترونية النص الأدبي يأخذ أبعاداً جديدة يعبر من خلالها عن رؤيته بشكل مغاير عن السابق، مما مهد لاصطدام وشيك بين الوعي المؤلف الذي خلقه فعل القراءة وبين وعي دخیل كان نتيجة تجلٍ رقمي وجد ردود فعل متناقضة في الأوساط النقدية بين مؤيد لهذا التجلي الأدبي الرقمي ومعارض له. وتلقي النص المسرحي الرقمي هو مشروط بخلق مادة نصية تخيلية، تكون مؤهلة كمياً وكيفياً لجعل القارئ قادراً على التفاعل معها، لخلق تأويلات لدلالات مفاهيمية قابلة للتحويل وفق مستجدات تجربة النصوص.

ووفق هذا المنظور، يعد المسرح الرقمي التفاعلي نمطاً إبداعياً تجريبياً جديداً في الكتابة المسرحية، يتجاوز الفهم التقليدي للفن المسرحي، إذ يرتكز أساساً إلى الوسيط الرقمي (الحاسوب) كتابة وقراءة وتنفيذاً. وهو شكل فني متكامل فيه مكونات متعددة تنتج أثره الجمالي؛ حيث تتضافر فيه الفنون الأدبية والموسيقية والتشكيلية، مع تقنيات الرقمية. وفي هذا السياق شهدت آليات التفكير وأساليب التعبير تحولاً جوهرياً بإيعاز من الثورة الرقمية والتكنولوجية، لتسهم هذه المكونات مجتمعة في التشكيل الجمالي والتصميم الفرجوي للعرض المسرحي الرقمي.

والمسرح التفاعلي الرقمي فن أدائي تعبيری، يمثل ذروة التحدي في المعالجة الرقمية، يكون المستخدم فيه هو "الشخصية المحورية في القصة لأنه يشغل باقي الشخصيات والأحداث آلياً من خلال برنامج كتبه المؤلف". (Szasz Nicolas. 2000: 1) وقد أخذت المسرحية التفاعلية أيضاً مكاناً ضمنياً في العالم الافتراضي، حيث يأخذ المستخدم درجة أعلى من الحرية في التفاعل الجسدي والذهني مع ما يشاهده ويقرؤه داخل التجربة المسرحية التي تختلف حسب كل أداء، وتتيح التفاعل للمستخدمين. (Arinbjarnar, M., Barber . 2009: 1 – 8)

وقد كسر المسرح الرقمي خاصية الخطية السردية والزمن التعاقي في القصة المسرحية، فلم يلتزم تشالز ديمر Charles Deemer -رائد المسرح الرقمي في الثقافة الغربية-، في مسرحياته الرقمية بالخطية والتراتبية أو بأي ترتيب على مستوى الزمان والمكان، بل جعل المشاهد فيها مترامنة تحدث في الوقت ذاته، وتهدف إلى تحقيق شرط التفاعل بين الممثل الافتراضي والجمهور الافتراضي خلال العرض المسرحي. فعلى مستوى القراءة النصية يختار المتلقي -الذي يتقمص دور شخصية افتراضية- ما يريد متابعته من أحداث وشخصيات بشكل غير خطي أي من دون تسلسل أو تتابع زمني. وتبنى هذه الطريقة اللاخطية على أساس نتائج المداخلات النصية التي يراد فيها استقطاب المتلقي والتفاعل معه. (عادل نذیر، 2010: 63) وتعمل المسرحية الرقمية على شكل روابط تشبه المسارات تحيل على فصول المسرحية ومشاهدها بصيغة البيدي إيف pdf توفر للقارئ حرية الاختيار بين هذه الفصول والمشاهد التي يريد قراءتها والتفاعل معها.

وقد أكد، في هذا السياق، المخرج والناقد المسرحي الدكتور محمد حسين حبيب في صحيفة المدى الثقافي العراقية (العدد 544) عام 2005، أن المسرح التفاعلي على مستوى العرض الحي كان هو المتصدر لمشروع نظرية

المسرح الرقمي "بما يوظفه هذا المسرح من معطيات التقانة العصرية والجديدة المتمثلة في استخدامه للوسائط الرقمية المتعددة في إنتاج وتشكيل الخطاب المسرحي بشروط تفرضها صفة التفاعلية". بشكل يجعل التفاعلية خاصية لصيقة بالمسرح الرقمي. (خضير الزبيدي)

ويتخذ البعد التفاعلي في المسرح التفاعلي الرقمي - حسب الدكتورة فاطمة البريكي شكلين؛ يتجلى الأول في اختيار شخصية من شخصيات المسرحية للكتابة عنها ثم الانتقال مع هذه الشخصية عبر أحداث معينة بشكل متتال، ورصد مواقفها من هذه الأحداث وأدوارها فيه، ومن ثم تسجيل انفعالاتها وتحركاتها داخل المسرحية. ويرتبط الثاني بمتلقي المسرحية ويسمى المستخدم الذي يتفاعل مع ما يشاهده من العرض المسرحي، ويكون مخيرا في تتبع المسار الذي يريد التفاعل معه. وهذا ما يضع النص المسرحي التفاعلي أمام نهايات مختلفة.

ومن التجارب المسرحية الرقمية التفاعلية في العالم العربي نجد تجربة الناقد "حمزة قرير" الموسومة بـ "بلا نظارات الحياة أفضل"، وقد ربطها بمجموعة من التقنيات التي تدخلت في بنائها، ووضعها في موقعين يعنيان بهذا الفن المسرحي الجديد، وهما موقع اتحاد كتاب الانترنت العرب الذي يشرف عليه "محمد سناجلة"، والموقع متاح على هذا الرابط <http://www.arab-ewriters.com> وموقع مدونة الفن على الرابط: <https://www.litartint.com>

ويعتمد صاحب المسرحية في تقديمها داخل الشبكة العنكبوتية على برنامج مايكروسفت فرونت بيج Microsoft Office Frontpage ويستخدم لغة HTML في تحرير نصوصه المسرحية الرقمية. كما يقدمها من دون ممثل، إذ عوضه بما سماه الشخصية الافتراضية Virtual Character التي يمكن التحكم بأدائها عبر جهاز الحاسب الإلكتروني. (خضير الزبيدي) ويسمى الباحث محيي الدين إبراهيم "الممثل التخيلي" الذي ليس له وجود حقيقي في عقل المشاهد، بل يصبح وجوده منطقيا يفرض واقعيته داخل الحدث الدرامي نفسه، يرسمه المتلقي في ذهنه ويحدد ملامحه أثناء مشاهدته العرض المسرحي.

وبما أن المحيط الذي يتحرك داخله المسرح التفاعلي هو العالم الافتراضي فإن زمن المسرحية بالضرورة هو زمن افتراضي يقاس بسرعة التحميل المستغرقة في التنقل بين فصول المسرحية، ويعد "زمن التحميل إعلانا ماديا لدخول تجربة مختلفة لزمن القراءة يذكرنا بضرورة التخلي عن مواصفات ميثاق القراءة الذي تعودنا عليه ... وهو زمن بتنشيطه وتشغيله تبدأ القراءة زما خاصا وتجربة خاصة." (زهور كرام، 2009 : 73) ومن خلال تضافر البعدين اللغوي واللالغوي في الجانب التخيلي يتولد لدينا زمانان هما زمن الكتابة والبناء وزمن التلقي والتفاعل، مما يمكن المتلقي من "الانتقال من عقدة إلى أخرى بحرية تامة أثناء القراءة بالطريقة الشعبية وهي اختيارية تماما فلا وجود لمسارات مفروضة، مما يمنح المسرحية مرونة كبيرة في تقديم متنها". (حمزة قرير)

وتتضافر لتقديم المسرحية - إلى جانب النص المكتوب - روابط إلكترونية، وصور مشهدية، وموسيقى وألوان. فالمسرحية التفاعلية تحتفظ مثل نظيرتها المسرحية العادية بمكوني النص والعرض المسرحيين، لأن بينهما علاقة

متلازمة يصعب إيقافها، باعتبار أنهما طرفان أساسيان في المسرحية لا يمكن لأحدهما أن يحضر دون الآخر. وخاصة التفاعلية أو الرقمية لا تعني إلغاء هذا التعاقد بين هذين الطرفين.

ومن المسرحيات التفاعلية في العالم العربي، كذلك، مسرحية "مقهى بغداد" وألفها الدكتور حازم كمال الدين بالاشتراك مع بيتر فير هابس P : Verhees، وتحدث عن واقع بغداد خلال الحرب عام 2003. ساهم في إنجازها مجموعة من الباحثين العرب والأجانب، وانطلقت هذه التجربة من مقهى افتراضي لخطورة الوضع ببغداد. وعرضت المسرحية أمام طاولة كبيرة يسيرها مدير خاص، وتوجد خلف هذه الطاولة شاشة كبيرة تبث صورة حية من العراق. ويجلس الجمهور في طاولة نصف مستديرة بطريقة يمكن أن يتابع من خلالها المشاهدون ما يجري في المقهى البلجيكي والمقهى العراقي في الوقت ذاته. ولا تظهر هذه التجربة كاملة إلا عبر البعد الافتراضي من خلال الرابط الآتي:

<http://www.stack.nl/theatreofwar>

وقد بنى المؤلف مسرحيته ببنية تفاعلية جديدة جمعت كتاب مسرحيين من بلجيكا والعراق بمن فيهم المؤلف محمد حسين حبيب، يجلسون خلف حواسيب يتحاورون فيها -في ضوء أسئلة الجمهور -عبر تقنية الشات، وتعرض ردود أفعالهم بالتعاقب بواسطة شاشة افتراضية عملاقة.

وتستند الشخصية الافتراضية في العرض المسرحي التفاعلي إلى البعد البصري باعتباره عنصرا تقنيا فرجويا، ومنه ينحدر فن الصورة السينوغرافية التي يتشكل فيها التعبير الجسدي، وتحمل الصور منظومة شفرات فنية ترميزية تولد دلالة العرض المسرحي بلغة بصرية تفاعلية تواصلية تكمل دور الكلمة. ويقف إلى جانبه البعد الصوتي الذي يمثل أداة أخرى تخلق التفاعل أثناء العرض المسرحي، ويتداخل هذا البعد جنباً إلى جنب مع مؤثرات صوتية وبصرية أخرى؛ من إضاءة متنوعة، وإيقاع سينوغرافي، ومناظر منسجمة، يستغل فيها المخرج كل إمكانيات التقنية والتكنولوجية الحديثة التي يعمل عبرها على خلق خلفيات افتراضية لجذب الجمهور أو المستخدمين الذين يحسون بأنهم جزءا مهما من العرض منذ الوهلة الأولى. ونذكر أن "الجمهور هنا متحرك يخرج من مكان ويدخل إلى آخر، تابعا شخصية ما. ولكل متفرج حرية اختيار المشهد الذي يريد مشاهدته". (فاطمة البريكي، 2005 : 110)

غير أن المتلقي إذا لم يجد في النص أو العرض المسرحي الرقمي ما يسليه أو يشغله، يؤدي ذلك فورا إلى انفصال المتلقي وفشل العملية التفاعلية برمتها؛ إذ يظل الجمهور الركيزة الأساسية لشرعنة هذا العرض ونجاحه، وبدونه يتلاشى الأثر التفاعلي. وتعد هذه هشاشة بنيوية في هذا الفن المستحدث، بخلاف المسرح التقليدي الذي تتأسس مرجعيته على ثوابت راسخة؛ حيث يخرج المتفرج منه متأثرا بفعل التطهير (Catharsis) الذي ينسجه البناء الدرامي الأرسطي عبر إيقاع غنائي يهدئ انفعالاته ويخفف لديه حدة التوتر والحزن. (فن الشعر، أرسطو طاليس)، ناهيك عن أحكام الحبكة الدرامية التي تشد وثاق الجمهور وتستدرجه إلى متونها المغلقة.

ولأن الشخصية الافتراضية تدخل وتخرج، وتنتقل بين المسارات بشكل مستمر، فإن المسرح التفاعلي يستبدل الديكور بالإضاءة وبالشاشة الخضراء (الكروما) ، (ويستغني تماما عن الكواليس. والمسرحية التفاعلية ليست قابلة للإخراج والتمثيل على منصات المسارح أمام الجمهور، بل هي فن توافلي ذكي يمارس عبر شاشات الانترنت. لهذا لا يكون أفق الانتظار متاحا للمتلقى لأنه هو أيضا يتقمص أدوارا مختلفة تفاعلية داخل العرض، ويكون مشاركا في أحداثه، ولا يفترض منه توقع الأثر أو الأحداث. والمسرحية الرقمية دائمة التوالد لا تقبل السكون والثبات، وتؤسس لإشكالية اختلاط واصطدام أصوات المبدعين داخلها.

وتجري أحداث المسرح التفاعلي في بيئة حقيقية تخرج المتلقي من إيقاع الخشبة التي اعتادها في المسارح، "مما يجعلها تمثيلية حرة ومباشرة، أي تقوم في أماكن مختلفة مثل القصور العتيقة أو صالات الفنادق، أو حتى الشوارع وغيرها الكثير؟"

إن استخدام الوسائط المتعددة في المسرح له دور كبير، لأنه يمثل الإطار العام الذي ينظم وسائط سينوغرافيا العرض من خلال الحاسب الآلي الموصول بالإنترنت، لتنفيذ ما يعرف بالواقع الافتراضي الذي تبني مناظره بناء رقميا. وتتكون هذه الوسائط من مجموعة من العناصر أهمها؛ النصوص، الصور، الصوت، مقاطع الفيديو:

- **النصوص Text:** وتشمل الكلمات المطبوعة على الورق، والكلمات الممسوحة عن طريق الماسح الضوئي، والكلمات الإلكترونية المخزنة في ذاكرة الحاسوب.

- **الصور والرسوم Image et Graphic:** وتشمل الصور المخزنة في الذاكرة الحاسوبية وهي على هيئة شبكة من النقاط تغطي المساحة المطلوبة، وتشمل أيضا الصور الرقمية والصور المترابطة.

- **الصوت:** سواء الصوت الطبيعي أو الاصطناعي (الموسيقى مثلا...) أو المنطوق.

- **مقاطع الفيديو:** وتجمع بين الصوت والصورة.

والواقع الافتراضي في عالم المسرح قد يشبه الوهم، يحس داخله المشاهد المستخدم وكأنه يلعب لعبة رقمية تفاعلية من ألعاب الفيديو ، مما "يجعل المشاهد يتفاعل معه بواقعية شديدة تجعله يتخطى الواقع إلى عالم اللاواقع، فيسبح في دنيا من الصور والأحداث المعدة رقميا، ويندمج بواسطة الحاسب الآلي داخل صورة مجسمة من عالم اصطناعي (محسوس غير ملموس) ثلاثي الأبعاد بتقنيات عرض متقدمة، ويمكنه بذلك خلق الواقع الخاص به، وتحريك الأجسام والعناصر (المكونة للمنظر الافتراضي)، مع إمكانية الاتصال بأشخاص آخرين مشتركين في العرض نفسه فيغوص الكل في تجربة كاذبة بحيث تبدو وكأنها واقع محسوس." (عبد الرحمان دسوقي، 2005 : 81) فبداية ظهور الواقع الافتراضي ترجع إلى ألعاب الكمبيوتر والبلاي ستيشن التي يندمج فيها اللاعبون ويتفاعلون كأنهم في المكان ذاته.

وإلى جانب الوسائط السابقة، يحتاج المستخدم أدوات وسائطية مكملة تمكنه من عيش تجربة التفاعل الافتراضي، وهذه الأدوات هي عبارة عن أجهزة يتم ارتداؤها لنقل الصورة والصوت، كمؤثر الرؤية Vision Effect؛ وهو جهاز يوضع على الوجه به شاشة عرض خاصة بكل عين على حدة، وتظهر على الشاشة صور رقمية ناتجة من خلال الحاسب الآلي تتحرك تبعا لحركة المستخدم. ومنها أيضا مؤثر الصوت Effect Sound؛ ويستخدم فيه المشاهد سماعات مركبة في جهاز مؤثر الرؤية يسمع من خلالها الصوت داخل العالم الافتراضي، وهي أصوات تقترب كثيرا من الحقيقة.

إلى جانب مؤثر الرؤية ومؤثر الصوت، يأتي أيضا دور مؤثر اللمس Haptic Effect؛ الذي يعمل عبر جهاز اللمس؛ وهو عبارة عن قفاز خاص وجهاز لتعقب الموقع يمكنه أن يحدد موقع يد الشخص المشترك داخل الواقع الافتراضي. ويجب أن يتوافق مثير اللمس مع ما يراه ويسمعه المشاهد حتى يتمكن من عيش تجربة الإحساس بالواقع والمشاركة فيه ببراعة فنية. والمسرح التفاعلي وفق هذا المعنى ما هو إلا امتداد للقدرات والمهارات الإنسانية في ترجمة الواقع المادي إلى واقع فني يكاد يشبه مادة الإبداع.

وتوجد مبادرات جادة أخرى تعزز من دور المسرح التفاعلي العربي، حيث تم تسطير عروض مسرحية من قبل المسرح الوطني الجزائري "محيي الدين باشطارزي" على قنواته في اليوتيوب والفيس بوك (www.tna). والتجربة التي أقامها المسرح الجهوي ببسكرة، الذي أخذ على عاتقه إحداث فضاء مسرحي تفاعلي افتراضي أطلق عليه اسم "فضاء الركح" وهو فضاء متخصص في الفكر المسرحي الجزائري، ومساحة مفتوحة لإنضاج الفكر المسرحي في الجزائر. وهو فضاء مناسب لكل المهتمين بالمسرح التفاعلي العربي لأنه يهتم بجميع جوانب المسرح. وقدم المشروع خدمة الانضمام إلى دائرته لتعميم الاستفادة منه، بتوفير خدمة إرسال طلب الصداقة.

إن المسرح التفاعلي الرقمي لا يشكل خطرا على نظيره التقليدي، بل هو طفرة حتمية فرضها التطور التكنولوجي السريع اليوم الذي أنتج متقلبا جديدا يؤمن بالسرعة والحدثة. ولكن بالمقابل هناك شريحة أخرى من الجمهور لا زالت تفضل المسرح الركحي -الآني- الذي لا يخترق أريحية المشاهد أو يضعه أمام اختيار المشاركة الكلية في العرض المباشر والانصراف في شخصية الممثل عبر المستخدم الافتراضي، بل يكفي بالتلقي العادي ويترك مهمة تحريك النهايات المسرحية والتحكم فيها للفاعل الأصلي وهو الكاتب المسرحي.

في ظل هذه التحولات التكنولوجية المتسارعة، انبثق مفهوم التلقي الرقمي بوصفه نمطا قرائيا وبصريا ينافس التلقي الورقي التقليدي، بل ويتجاوزه في أحيان كثيرة، من حيث اتساع كفاءته التفاعلية وقدرته على تعميق الأثر النفسي والذهني لدى المتلقي. ما يجعل أعراف التلقي تتغير وفق ما يقتضيه المتلقي المعاصر المحكوم بقوانين العالم الأدبي الافتراضي. ويقتضي التلقي الرقمي وجود نتاج تكاملي بين وحدات إنتاج النص وتلقيه انطلاقا من صبغة التفاعل التي يقتضيها الوسيط المحرك للعمليات على السواء، كما أن المتلقي الرقمي ينتج نصا يحمل، أحيانا، نفس سمات النص التي تبناها مؤلف الأدب التخيلي الرقمي. وبذلك "يستقي الأدب التفاعلي مقولاته من المشاركة الفعالة

للقارئ الذي بيده تحديد الدلالات من خلال نقره لمختلف الأيقونات وتجوله بينها، والمتلقي هو الذي يوجه المؤلف والناقد للدلالات الممكن تشكيلها من خلال مختلف القراءات التي ينحوها". (باللودمو خديجة، 2014: 123)

إن التفاعل الذي يراهن عليه المسرح التفاعلي مشروط بالمشاركة الفعلية للمشاهد؛ إذ يتجاوز دوره حدود الاستقبال السلبي والاستهلاك المجرد، إلى التشارك الفاعل في إنتاج المعنى عقب تلقي النص أو العرض الرقمي. وتقوم هذه المشاركة على سلسلة من الاستجابات التفاعلية -المنطقية والارادية - التي تمكنه من النفوذ إلى عمق التجربة الإبداعية، ودخول النص في تناصات لا متناهية مع مدونته السابقة واللاحقة. وفي هذا الفضاء الافتراضي، تتشكل ألفة بين المتلقي المستخدم والعرض الرقمي عبر الوسيط الإلكتروني، مما يرسخ شعوره بوصفه طرفاً أصيلاً ورئيساً في هذه العملية التواصلية.

ووجود وسائط متعددة داخل النص يحرك نوعيات مختلفة من القراء، ويؤلف بين النقد التفاعلي ونظرية القراءة والتأويل في لحمة واحدة تسعى لمعالجة قضايا ذهنية وفكرية عبر صور رقمية ونصية متعددة، ويفتح إمكانات هائلة من التجارب بين المنتج والنص والمتلقي، تعتمد فيه التقنيات الرقمية المتاحة التي توفرها هذه المرحلة الفكرية. والوسيط الرقمي مهما تعددت أشكاله فإنه يبقى مجرد خاصية تقنية لا أدبية في الأدب الرقمي. وبالتالي وجود المسرح الرقمي خاصة والأدب الرقمي عامة رهين بالمشاركة والتفاعل الذي يحدثه المتلقي، ورهين كذلك بجودة الوسيط الإلكتروني ومدى قدرته على إشباع حاجيات المتلقي الرقمي.

يقول الكاتب سعيد يقطين في كتابه (نحو نقد مختلف، نحو نظرية رقمية عربية) أننا اليوم بحاجة لنقد وناقد ومتلق ومبدع رقميين بمواصفات جديدة تلائم الإبداع الرقمي. فالمجتمع الرقمي يقتضي من المعرفة الأدبية والنقدية إدراك معالم الأدب الرقمي والانفتاح على الوسائط المتفاعلة عن طريق الاشتغال بالنص المترابط والنص الإلكتروني. ويؤكد يقطين على أنه "ستتغير بالضرورة وظائف الكاتب، والقارئ والأدوار التي يقوم بها بالقياس على ما كان الأمر عليه مع النص المكتوب". (بنت أحمد محمد كيري، 2017: 50)

إن هذه النقلة النوعية التي حظي بها المتلقي الذي تجاوز فعل التلقي نحو فعلي التفاعل والمشاركة من خلال الشاشة الزرقاء، حيث تضطلع التجربة الجمالية عنده في نقطة التقاء التلقي والتفاعل، يجعل من المتلقي المتفاعل أداة محورية لإيجاد أدلة قرائية لاكتشاف مختلف التلقيات الأخرى، مع افتراض شمولية التحليل وليس كلية التصور المسبق، وقراءته النصوص المختبئة وراء الوسائط الرقمية.

وقد حمل هذا المناخ الأدبي الجديد معه بوادر تحديات اختلطت بمفاجآت المنجز الإلكتروني وتعقيدات الحياة المعاصرة، ارتبطت بالمبدع والقارئ على حد سواء. فبعدما دخل الحاسوب فضاء الإنتاج الأدبي، وهيمنت التكنولوجيا الحديثة على الإنتاج والتلقي أصبح الإبداع الرقمي يصنع هويته من العلاقة بين الأدب والتكنولوجيا. وهو ما نجد صداه لدى الناقد سعيد يقطين الذي حدد في كتابه "من النص إلى النص المترابط: مدخل إلى جماليات

الإبداع التفاعلي" مفهوما واضحا للإبداع التفاعلي، حيث عرفه بـ"مجموع الإبداعات (والأدب من أبرزها) التي تولدت مع توظيف الحاسوب الموصول بشبكة الانترنت، ولم تكن موجودة من قبل، أو تطورت من أشكال قديمة ولكنها اتخذت مع الحاسوب صورا جديدة في الإنتاج والتلقي". (سعيد يقطين ، 2005 : 109)

وبالتالي التفاعلية التي يخلقها الأدب المسرحي الورقي هي محدودة، وذلك لأنها لا تتعلق إلا بما يفتح النص من فضاءات للتخييل والتأويل، بينما تشغل التفاعلية في الأدب المسرحي التفاعلي مساحة كبيرة جدا تتسع دائرتها لتشمل التفاعل الإيجابي بين مكونات النص (من لغة وصور وإيقاع وحركة وإضاءة ومثيرات سمعية مختلفة) والمشاركة الإيجابية للمتلقي في إعادة إنتاج النص المسرحي. وبالتالي تنقل هذه التفاعلية النص أو العرض المسرحي -في الأدب الرقمي- من الأحادية إلى التعددية؛ تعددية الدال والمدلول والمنتج والمتلقي والنص. والتفاعلية بهذا المعنى تتجاوز القدرة على الإبحار في محيط العالم الافتراضي إلى القدرة على تغييره وإجاءه وقت الضرورة. وذلك بالحذف أو الإضافة أو الإلغاء أو التعليق أو التحريف أو التعديل. وهي كلها إمكانيات يتيحها النص التفاعلي الرقمي أمام مستخدمه. وتتجسد هذه التفاعلية في غنى النص بمكونات جمالية يودعها فيه المبدع، تحقق شعريته النصية عبر إمكانيات تقنية حاسوبية. والمتلقي الرقمي يقترب من المتلقي العادي لأنهما معا مطالبان بالكشف عن هذه الفنية الجمالية وتذوقها.

لقد أدى الاستخدام المتزايد للتكنولوجيا إلى البحث عن طرق لتوظيف هذه الإمكانيات الهائلة التي أصبحت توفرها التكنولوجيا الرقمية في المجال الإبداعي والرقمي. هكذا طفت على السطح سلطة الوسيط الرقمي الذي أصبح مركزا تلقي فيه الرؤوس المدبرة للعمل المسرحي الرقمي كتابة ونقدا وتلقيا. محررة معها الأديب والقارئ من خطية السرد المكتوب الذي فرضته الطباعة على الورق إلى اللاخطية وإعادة البناء. وفي المقابل اشتربت على المبدع والمتلقي المستخدم امتلاك الآليات الرقمية الجديدة في الإبداع والإنتاج ليظل الحاسوب (الموصول بالانترنت) العنصر المركزي الذي لا يمكن إهماله أو تغييبه.

ويصير المسرح التفاعلي متداخل الأجناس الأدبية والتقنيات الإنتاجية، فقد تختلط المسرحية مع القصة أو الرواية أو غيرهما لأننا نكون أمام فضاء افتراضي متعدد الأبعاد يفقد فيه المسرح استقلالته الجنسية. فالمسرح التفاعلي يقتضي الشمولية، لأن الكلمة لم تعد وسيلته الوحيدة، فإلى جانب فن الإخراج وفن كتابة السيناريو وفن المحاكاة تتدخل فنون أدبية أخرى لإنتاج دلالات النص، كأن تعود ذاكرة الممثل الافتراضي في مشهد معين إلى الماضي فيبدأ السارد الافتراضي بحكي أحداث قصصية تصف تجربة من تجارب البطل المسرحي.

لقد أصبحت الآلة في ضوء المسرح الرقمي أو التفاعلي "شريكة للمؤلف في عملية الكتابة". (محمد مريني، 2015 : 98) إلى حد أطلق فيه صفة الأنسنة على التقنية فيما يعرف بـ"أنسنة التقنية" في ظل العلاقة الوطيدة والمتلازمة التي أصبحت تجمع بين الإنسان والآلات التقنية، فصارت التقنية جزءا لا ينفصل عن حياة الإنسان، وبديلا عن التواصل الطبيعي الحميمي مع البشر. أصبحت الآلة الذكية اليوم قادرة على تلبية جميع حاجيات البشر في جميع

مجالات حياته من خدمات مهنية وبينية وعلمية واجتماعية وغيرها، إلى حد إدمان الإنسان على هذه الآلة التي لم يعد يستطيع التنصل منها أو الاستغناء عنها. وغدت وسيلة مهمة في التطور الحضاري والتنمية الاقتصادية والفكرية. فلا بد والحال هذه، من إعادة صياغة أسئلة جديدة تلائم المنتج الفكري الجديد، وتتيح الانخراط في الإشكاليات الجديدة التي أصبحت تفرض نفسها في ظل العصر الحداثي لتحديد إجابات مقنعة حول مستقبل الأدب الرقمي في العالم العربي في القرن الواحد والعشرين، في عصر أصبح فيه الوسيط الرقمي يملك سلطة بناء النص المسرحي الرقمي وإكسابه شعريته التي تحقق التأثير في المتلقي الذي يصير بدوره، ليس مجرد متذوقا لشعرية النص ومكتشفا لها، بل منتجا لها أيضا. إذ بعيدا عن المتلقي سيبقى النص مجرد أثرا بتعبير رولان بارت، ولن يتحول هذا الأثر إلى نص محمل بخطاب إلا بمقدار ما يحققه من تفاعلية.

والنص المسرحي الرقمي هو نص مترابط ومتشعب يجمع بين الكلمة والصوت والصورة والحركة والجمود والحذف والإضافة، وتعدد المداخل النصية، وتعددية البناء الفني، وانفتاح النهايات، وتداخل مسارات القراءة. وبالتالي يضع القارئ أمام التأويل المتعدد الذي يقتضي منه تفعيل كل حواسه. وترجع الأصول المعرفية لفكرة النص المترابط إلى ثلاثة مصادر: التناص الذي يؤسس لتداخل النصوص، والسيبرنيطيقا التي تؤسس لاستثمار الذكاء الاصطناعي في معالجة المعارف، والأبحاث السيكلوجية حول الذاكرة التي ولدت فكرة عمل الحاسوب. (محمد مريني، 2015 : 25)

إن الأدب المسرحي التفاعلي هو نتاج بشري جديد غير طريقة التلقي الفني، وأنماط التذوق والأسس الجمالية للفنون، وفرض قانونا جديدا في الساحة النقدية المسرحية، قانون يفرض المرونة والتعددية والتفاعل الإيجابي الذي يؤدي إلى تزايد نسل الأدب الذي سيدخل في دائرة مستمرة من الخلق والإبداع. قانون يجمع بين الإمكانيات اللغوية والتصويرية، ويفتح على آفاق معرفية لا محدودة، وآفاق إنتاجية تناسب المعارف الحديثة. والرؤية النقدية توجه هذا المولود الجديد تحليلا ونقدا، وتحميه من طيش نفسه ومن الإكراهات والتحديات المطروحة أمامه. فالنقد ظهر ملازما للأدب والإبداع منذ العصر الجاهلي إلى اليوم، فهو الذي يمهّد له طريق النمو والتطور، ويوجهه، ويحرك سكونه، ويجعل آلياته القرائية مطاوعة لهويته حتى يمكن لجماليته الفنية أن تخرج إلى الوجود، وتتكشف أمام القارئ أو المستخدم الجديد.

ولكي يتمكن النقد من تفعيل دوره والقيام بوظائفه اتجاه المنتج المسرحي الرقمي، يجب أن يكون موسوعيا وقادرا على استثمار كل إمكانيات المعرفية والأدبية وكذا الرقمية والتقنية التي يتيحها له الوسيط الرقمي عبر شبكة الانترنت وغيرها من مصادر المعلومات. فهو ناقد رقمي أيضا وليس ناقد أدبيا فقط، يملك من المعارف والمهارات ما يؤهله لإصدار الأحكام النقدية على النصوص الإبداعية التفاعلية.

ويحمل العمل الإبداعي المسرحي التفاعلي -باعتباره نوعا مهما من الأدب الرقمي- رؤيا حداثية جديدة، ليس الهدف منها التجريب فقط ومسيرة وسائل الكتابة الحديثة، بل الغاية منها هي "منح النص الأدبي العربي فرصة التجديد

من خلال تزويده بطبيعة حيوية جديدة مكانية وزمانية، بمعنى تحرر النص الأدبي اتصاليا من بعد المكان وعائق الزمان، وبالتالي إحداث ثورة حقيقية في إنتاج النص وفي ممارسات تلقيه". (نوال خماسي، 2005 : 5 . 30)

ومن النماذج التفاعلية في فن الشعر إصدار الشاعر "منعم الأزرق" في قصيدته الرقمية الموسومة بـ"أفق في ليل الأعمى" الذي أصبحت فيه اللغة الشعرية -كما في المسرح الرقمي- نواة نصية تتألف حولها بقية العناصر النصية من صوت وصورة وحركة، ويصبح النص حيويًا مليئًا بالحركة التي تولد إحساسًا بالأشياء في عالمها الواقعي، ويحمل جماليات جديدة للتذوق والتفاعل الإيجابي مع النص الشعري. فكلما نجح المستخدم في تفعيل علاقات النص التفاعلي كلما سطعت جمالية النص الذوقية والفنية واكتملت شعريته. وتصدر هذه الجماليات الجديدة من فنون متعددة منها فن الكلام فن الرسم فن التشكيل فن الموسيقى فن الهندسة البرمجية وغيرها من العناصر التي يعود إليها المبدع لبناء نصه، فهو يبت فيها جواهر هي بمثابة مصابيح تضيء نصه أو عرضه المسرحي التفاعلي، وتتيح للمتلقين التفاعليين التواصل بحرية مع المنتج الجديد الذي هو وشيخ من المكونات المخضرة والحديثة، ما يجعل النص محملاً بالمزيد من المعاني والدلالات الغامضة التي يحاول المتلقي بشكل مستمر فك شفراتها عبر الربط الدائم بين عناصره المادية والذهنية المتخيلة ومكوناته التصويرية واللغوية والصوتية.

إن العناصر التقنية والرقمية والبرمجية التي تميز المسرح التفاعلي لا يمكن أن تكون فاعلة وإيجابية إلا إذا أحسن المبدع دمجها وتركيب عناصرها داخل منتج الإبداعي بدقة متناهية، بحيث يدفع متلقيه إلى تفعيل معظم حواسه لخوض غمار هذه التجربة الجديدة، "فمحاسن الأداة التكنولوجية الجديدة تكمن في قدرتها على إنتاج لمسات فنية تضفي طابعا جماليا على المنتج الأدبي". (فايزة يخلف ، 2013 : 106)

بهذا المعنى يصبح المسرح التفاعلي نصا إبداعيا متعددًا ومتجدداً باستمرار، تزدهم في رحمة مكونات بنائية متعددة ومتنوعة تمتح مادتها من فنون عديدة، وتتداخل في تكوينه أجناس أدبية متنوعة، دون أن يفقد جوهره الأصلي (الدراما). فلا يمكن السماح بتسرب الرقمي في جسد المسرح أكثر من الحيز المسموح به حتى لا ينقلب هذا الأخير إلى لعبة من ألعاب الفيديو التفاعلية. لأن التكنولوجيا يجب أن تخدم المسرح لا العكس، فهي ليس غاية في ذاتها بل وسيلة فقط لفتح آفاق أرحب وأوسع أمام المتلقي لجعله يكتشف معالم أكبر ولمسايرة مستجدات العصر التي أصبح الرقمي فيها المكتسح الأول في جميع ميادين الحياة. وخلق آفاق جديدة أيضا في الإخراج ولا سيما المصمم والسينوغراف باكتشاف سبل وإمكانات جديدة في التجسيد الجمالي والخلق الفني والإبداعي.

ولأجل هذه الغايات دعت الضرورة إلى استثمار الوسائط الرقمية والتكنولوجيا الحديثة وصَفَّها على حائط الفنون بدل تركها تطمس معالمها وتنتهي وجودها. وفي نفس الوقت على النقد المسرحي القيام بمهمته في توجيه مسار هذا المولود الجديد، وفرض قواعد وقوانين تلزم جميع المهتمين بتطبيقها في إبداعاتهم الرقمية حتى لا تفقد هذه الأعمال جماليتها الفنية والأدبية. بل تضفي على العرض المسرحي ثوبا جديداً تتخلله المتعة البصرية القائمة على التفاعل

والتواصل الإيجابي. ولا يمكن أن يكون المسرح - أو غيره من الآداب الأخرى - تفاعلياً إلا إذا أعطي المتلقي سلطة تعادل سلطة المبدع الأصلي للنص أو تفوقها.

قائمة المصادر والمراجع:

أولاً: المراجع العربية.

1. البريكي، فاطمة. (2005). *مدخل إلى الأدب التفاعلي* (ط. 1). المركز الثقافي العربي. (انظر أيضاً ص. 49، 110).
2. باللودمو، خديجة. (2014). *نظرية التلقي والأدب الرقمي: دراسة في تداخل النص الأدبي بالوسيط التكنولوجي*. مجلة أفكار، 123.
3. دسوقي، عبد الرحمن. (2005). *الوسائط الحديثة في سينوغرافيا المسرح*. دار الحريري.
4. كرام، زهور. (2009). *الأدب الرقمي: أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية* (ط. 1). رؤية للنشر والتوزيع.
5. كيريري، بنت أحمد محمد. (2017). *تلقي الأدب التفاعلي في النقد العربي المعاصر* [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. كلية العلوم الإنسانية.
6. مريني، محمد. (2015). *النص الرقمي وإبدالات النقل المعرفي*. كتاب الرافد، (89)، دائرة الثقافة والإعلام، 98.
7. نذير، عادل. (2010). *عصر الوسيط: أبجدية الأيقونة - دراسة في الأدب التفاعلي-الرقمي* (ط. 1). كتاب ناشرون.
8. يخلف، فايزة. (2013). *الأدب الإلكتروني وسجلات النقد المعاصر*. مجلة المخبر: أبحاث في اللغة والأدب الجزائري، جامعة محمد خيضر بسكرة، (9)، 106.
9. يقطين، سعيد. (2005). *من النص إلى النص المترابط: مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي* (ط. 1). المركز الثقافي العربي.

ثانياً: المراجع الأجنبية

- 10 Arinbjarnar, M., Barber, H., & Kudenko, D. (2009). A critical review of interactive drama systems. In *Proceedings of the AISB 2009 Symposium on AI and Games* (pp. 1–8). Edinburgh, UK.
- 11 Barthes, R. (1984). La mort de l'auteur. In *Le bruissement de la langue* (pp. 63–69). Éditions du Seuil.

12. Clément, J. (1995). *Afternoon, a story*: Du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle. In J.-P. Balpe et al. (Eds.), *L'Imitation: Mimesis, reproduction, simulation* (pp. 63–78). Éditions Paragraphe, Université Paris 8.

13. Szilas, N. (2005). *The future of interactive drama*. Department of Computing, Macquarie University. http://tecfa.unige.ch/perso/szilas/papers/Szilas_IE05.pdf

ثالثاً: المقالات والمواقع الإلكترونية

14. حبيب، محمد حسين. (د.ت.). جماليات التجريب المسرحي ونظرية المسرح الرقمي (حوار أجراه خضير الزيدي). الهيئة العربية للمسرح.

15. خماسي، نوال. (2025، 30 مايو). القصيدة العربية في ميزان النقد الثقافي. موقع أصوات الشمال.

16. قريرة، حمزة. (د.ت.). العلامات غير اللغوية وأثرها في البناء الفني للمسرح التفاعلي (الرقمي) [ورقة علمية]. المؤتمر الدولي لقضايا معاصرة في الدراسات اللغوية والأدبية والجمالية، مكناس، المغرب.