الرواية التفاعلية وسلطة الميلتيميديا -رواية الزنزانة رقم 6 أنموذجا-

The Interactive Novel and the Power of Multimedia - The Cell Novel No. 6 as a Model -

ط. د/ الريم حجوج[1]* / د/ إيمان العشي[2]
PhD.S/ Rim Hadjoudj[1] / D/ Imane Lachi[2]
مخبر الترجمة والمصطلح
جامعة الجزائر2 أبو القاسم سعد الله / الجزائر
Algiers 2 University Abou El Kacem SAAD ALLAH(Algeria)
rim.hadjoudj@univ-alger2.dz[1] / iman.lachi@univ-alger2.dz[2]

تاريخ الإرسال: 2023/08/07	تاريخ القبول: 2023/10/08	تاريخ النشر: 2023/12/15

ملخص البحث

احتلت الميلتيميديا الصدارة في الترويج لأدب جديد يواكب مستجدات العصر والعولمة، ساعية للربط بين النص والقارئ لتسهيل عملية التواصل وتشكيل الصورة الأدبية بجماليتها، والأدب بطبيعته الفنية وكينونته المسايرة للإنسان وبيئته قد واكب التطور ودخل حيّز التقنية؛ فساعد هذا في ظهور أدب تفاعلي بمختلف أجناسه وأنواعه، وعلى هذا الأساس جاءت دراستنا **"الرواية التفاعلية وسلطة الميلتيميديا -رواية الزنزانة رقم 6 أنموذجا-"** في كونها تسلط الضوء على علاقة النص الروائي بالوسيط الإلكتروني، ما جعلنا نطرح التساؤل:

-كيف لهذا الوسيط أن يسهم في إنتاج الرواية التفاعلية؟

-وهل استطاعت الميلتيميديا أن تقدم لنا عملا ابداعيا يستوفي خصائصه الفنية والأدبية؟

وقد اتخذنا رواية "الزنزانة رقم-6-" للكاتب حمزة قريرة أنموذجا نحاول من خلاله أن نبحث في الخصائص والدلالات لهذا العمل مبحرين فيه من خلال الوسيط الإلكتروني، وفق خطة عمل تحتوي على مقدمة وعرض لعناصر مهمة. وخاتمة توصلنا فيها إلى أنه: على المبدع والمتلقي التفاعليين التمكن من برامج المعلوماتية والحاسوب لإنتاج عمل أدبي تفاعلي باستخدام الميلتيميديا التي تعتبر أهم عنصر في العملية الإبداعية التفاعلية التي ساهمت في تشكيل نص روائي مفتوح يقوم على مبدأ اللاخطية ضمن نسق إيجابي يسمح للمتلقي التفاعل معه.

الكلمات المفتاحية: الرواية التفاعلية، الوسائط الإلكترونية، الميلتيميديا، الزنزانة رقم6.

Abstract :

Multimedia has taken the lead in promoting new literature Keeps pace with the developments of the times, seeking to link the text and the reader to facilitate the

* الريم حجوج: rim.hadjoudj@univ-alger2.dz

process of communication and shape the literary image in its aesthetics. This has led to the emergence of interactive literature in its various genres and our study, "The Interactive Novel and the Power of Multimedia - The Cell Novel No. 6 as a Model -" aims to shed light on the relationship of the fictional text and the electronic medium. In doing so, we seek to answer the following questions:

- How does this mediator contribute to the production of the interactive novel?
- Could the multimedia provide us with a creative work that fulfills its artistic and literary characteristics?

We have selected the novel "Dungeon No. 6-" by the writer Hamza Qureira as a model for our investigation into the characteristics and implications of this work when presented through the electronic medium. According to our work plan that contains an introduction and a presentation of important elements, followed by a conclusion in which we emphasize that both the creator and the interactive recipient must be proficient in using computer and informatics programs to produce an interactive literary work using multimedia.

This latter is considered crucial in the interactive creative process, as it contributes to the formation of an open fictional text based on the principle of non-linearity, ensuring a positive format that allows the recipient to interact with it.

Keywords: interactive novel, electronic media, multimedia, cell number 6.

مقدّمة

شهدت الساحة الأدبية الكثير من التغيرات والتطورات التي مست العملية الإبداعية فكانت النقلات التي حدثت للنص الأدبي سبيلا لتشكيل صور جديدة لهذا النص؛ ما أحدث حراكا ثقافيا من خلال ظهور وسائل جديدة ساعدت الأدب في محاكاة واقع جديد يعيشه الإنسان المعاصر، بعد انتقاله من مرحلة المشافهة إلى الكتابة، و العالم اليوم يشهد تطورا هائلاً في مجال المعلوماتية مما ساعد في ظهور أسلوب جديد للإبداع الأدبي مع التكنولوجيات الجديدة ونحن قد تجاوزنا الألفية الثانية، وبطبيعة الحال فإن الأدب هو أول ما يتأثر بهذه المستجدات؛ باعتباره حامل للواقع، ما أدى إلى توليد نص أدبي يجمع بين فنية الأدب وعلمية

التكنولوجيا، يقرأ على شاشة الحاسوب ويتوجب على مبدعه ومتلقيه الإلمام بمهارات الحاسوب واستخدام الانترنت ولو بشكل بسيط. فنلاحظ تفاعلا كبيرا بين الأدب ومعطيات الثورة المعلوماتية.

الأدب التفاعلي هو "الأدب الذي يوظّف معطيات التكنولوجيا الحديثة في تقديم جنس أدبي جديد، يجمع بين الأدبية والإلكترونية، ولا يمكن أن يتأتى لمتلقيه إلا عبر الوسيط الإلكتروني، أي من خلال الشاشة الزرقاء. ولا يكون هذا الأدب تفاعليّا إلا إذا أعطى المتلقي مساحة تعادل أو تزيد عن مساحة المبدع الأصلي للنص"[1]، وباعتبار السرد هو طريقة تصورنا للعالم فإنه يتصل بنا فردا ومجتمعا، ولأن الرواية تمثل جنسا سرديّا فهي ترتبط بواقع التواصل في مجتمعاتنا المعاصرة التي تتميز بالسرعة من خلال ذلك التفاعل الذي تمنحه للمتلقي بوجود وسائط جديدة شكّلتها العولمة ففتحت المجال أمام المبدع والمستقبل بأن يستخدما هذه الوسائط في تشكيل عمل أدبي فنّي مساحته تفاعلية متعلقة بالحاسوب ضمن سياق التكنولوجيات الجديدة، في ظل مشهد ابداعي قائم على وسائل الإعلام والاتصال لا على الورق.

ومع أن الأدب قد يبدو أشد أنواع الفنون بعدًا عن التأثر بالتطور التكنولوجي، لما قد يُلمح من اختلاف بين طبيعته وطبيعة ما تقدمه التكنولوجيا، إلا أنه في الواقع قد تأثر به تأثّرا بالغًا، وقد يكون السرّ في ذلك كون الأدب لصيقًا باليومي، غير منفصل عنه، فهو يتأثر به، ويعبر عنه"[2]؛ وقد كان للتجريب الروائي الرقمي التفاعلي تأثير كبير على الساحة الأدبية وفق سيرورة رقمية من المؤلف إلى المتلقي محافظة على عوامل بناء الرواية في شكلها العام، وبطبيعة الحال هذه السيرورة مرتبطة بوسيط إلكتروني له السلطة التقنية على هذا العمل الإبداعي الروائي الذي يعد الجنس الأكثر شيوعا وتداولا في الساحة الأدبية؛ حيث لاقت الرواية التفاعلية اهتماما كبيرا خاصة بعد ظهور أول رواية عربية للكاتب محمد سناجلة " ظلال الواحد"، معلنا ميلاد رواية عربية رقمية. وواضعا تصورا خاصًا لهذا الجنس في كتابه رواية الواقعية الرقمية، عبر مختلف مقوماته مثل الزمان والمكان.

وقد جاءت ورقتنا البحثية **"الرواية التفاعلية وسلطة الميلتيميديا -رواية الزنزانة رقم 6 أنموذجا-"** كونها تسلط الضوء على علاقة النص الروائي بالوسيط الإلكتروني محاولين من خلالها البحث في الخصائص والدلالات داخل الرواية التفاعلية "الزنزانة رقم 6" وذلك من خلال إجابتنا على التساؤلات:

-كيف لهذا الوسيط أن يسهم في إنتاج الرواية التفاعلية؟

-وهل استطاعت الميلتيميديا أن تقدم لنا عملا ابداعيا يستوفي خصائصه الفنية والأدبية؟

انطلاقا من مقدمة وعرض لعناصر مهمة، وخاتمة توصلنا فيها إلى أنه: على المبدع والمتلقي التفاعليين التمكن من برامج المعلوماتية والحاسوب لإنتاج عمل أدبي تفاعلي باستخدام الميلتيميديا التي تعتبر أهم عنصر في العملية الإبداعية التفاعلية التي ساهمت في تشكيل نص روائي مفتوح يقوم على مبدأ اللاخطية ضمن نسق إيجابي يسمح للمتلقي التفاعل معه.

1- مفهوم الميلتيميديا (الوسيط الإلكتروني/ الإعلامي)(الوسائط المتعددة):

الميلتيميديا "مصطلح واسع الانتشار يشير إلى استعمال ودمج عدّة وسائط مختلفة مثل (النص، الصوت، الرسومات، الصور المتحركة، الفيديو، والتطبيقات التفاعلية) لتقديم المحتوى بطريقة تفاعلية لتحقيق هدف أو عدة أهداف محددة المعلومات" [3]

وكما تعرف الميلتيميديا على أنها تتكون من قسمين MULTI والتي تعني متعدد وMEDIA وتعني وسيط أو وسيلة إعلامية تقوم بتخزين المعلومات على شكل صور أو أصوات متحركة أو ساكنة. فهو "وسيلة من وسائل التواصل والإعلام والإخبار والتبليغ، عبارة عن ملفات تتكون من مجموعة من المعطيات والبيانات والمعلومات المبرمجة، وفق شيفرات رقمية معينة لا علاقة لها بالقارئ، بل ببرنامج المعطيات الذي يسمى الداتا DATA"[4]؛ أي أن هذه الوسيلة تقوم بنقل النص الأدبي إلى صوت وصورة وروابط، من الورقي إلى الشاشة الإلكترونية. فهي نوع من أنواع اتصال النص بالحاسوب أو اللوحة الالكترونية أو الهاتف الذكي محدثين ذلك التفاعل الرقمي.

ويعرفها الباحث سميد نجهوف Smedinghoff (1994) على أنها: "تعني إدخال النصوص والصوت، والصورة، بداخل برنامج متكامل، يتعامل معه المستخدم بشكل تفاعلي عن طريق الكمبيوتر أو شاشة التلفزيون، ويستطيع المستخدم عندئذ أن يتجول داخل محتوى البرنامج بالضغط على مفتاح أو النقر على أحد أزرار الفأرة أو لمس الشاشة عند نقطة عليها"[5]؛ هذا ما ساعد على انتشار النص الأدبي بين القراء على اختلاف تواجدهم وأمكنتهم حيث أصبح لزاما على دارسي الأدب والمبدعين مسايرة التطور الالكتروني الذي أصبح لغة العصر ووسيلة التواصل والابداع الأكثر انتشارا.

الشكل رقم(1)

2- الرواية التفاعلية:

تعتبر الرواية التفاعلية(Interactive Novel) جنسا من الأجناس الأدبية التي تولّدت في رحم التكنولوجيا المعاصرة أخذت من خصائص التقنية ما يعطيها سمة التفاعلية دون تجريدها من جمالية النص النواة، كما أنها أكثر الأشكال السردية حضورا وقوة، تعرفها فاطمة البريكي في كتابها مدخل إلى الأدب التفاعلي على أنها "نمط من الفن الروائي يقوم فيه المؤلف بتوظيف الخصائص التي تتيحها تقنية(النص المتفرع)، والتي تسمح

بالربط بين النصوص سواء أكانت نصّا كتابيًا، أم صورًا ثابتة أم متحركة، أم أصواتًا حية أو موسيقية، أم أشكالا جرافيكية متحركة، أم خرائط، أم رسومًا توضيحية، أم جداول، أم غير ذلك، باستخدام وصلات تكون دائما باللون الأزرق، وتقود إلى ما يمكن اعتباره هوامش على متن، أم إلى ما يرتبط بالموضوع نفسه، أو ما يمكن أن يقدم إضاءة لفهم النص بالاعتماد على تلك الوصلات"[6]؛ فالرواية التفاعلية بمقدورها استخدام مفاهيم الأدب الورقي مع ضرورة خلق مفاهيم جديدة تتلاءم مع الوسائط الالكترونية الجديدة التي تستخدم تقنية النص المتفرع والروابط من خلال الصورة والصوت والحركة في بنية النص دون إقصاء المفاهيم التي جاءت بها هذه الرواية التفاعلية، وهذا ما يجب القيام به للحفاظ على أدبية النص الإبداعي حتى لو كان على وسيط إلكتروني.

و تعرفها لبيبة خمّار أيضا على أنها: «نص تخييلي لغوي وأيقوني، مشهدي، درامي، وعلائقي مترابط يعتمد على البناء غير المتضام والمرصوص، وعلى التشفير والتجزيء والتقطيع أو الفقرات المستقلة والمنفصلة وعلى اللاخطية، والانقطاع عوض الارتباط والتسلسل، وعلى التداخل بين السرد والعرض الدرامي، وعلى تعدد التيمات والشخصيات ، وعلى شبكة العلاقات الدلالية، والبنيوية الرابطة بين عوالمها الدينامية، والمتحولة داخل فضاء الشاشة وعلى المبحر كشرط لتفعيل النص وتخييله»[7] أي أن هذا النص الإبداعي هو نص لا متناهي لا يتماشى بمبدأ الخطية كما هو متعارف في الأدب الورقي وإنما بنيته مرتبطة بعوالم الرقمنة وخصائصها، التي تخرجه عن النمطية المعتادة في النصوص التقليدية التي تقوم على مبدأ التسلسل في بنيات النص وإنما استعمال الروابط الالكترونية تجعله نصا منقطعا، فقراته منفصلة عن بعضها البعض ومستقلة بذاتها فيظهر النص النواة من خلال الانطلاقة والدخول الأولي للنص التفاعلي ثم تبدأ عملية البناء من طرف المتلقي المستخدم للحاسوب ما يسهم في استمرارية تطورها واتخاذها أشكالا مختلفة يمنحها مفاهيم و خصائص جديدة.

3- خصائص الرواية التفاعلية:

إن الباحث في الرواية التفاعلية يجد أن خصائصها متعدّدة ومتفرّقة فمنها ما يتعلق باللغة المستخدمة (لغوية، غير لغوي، برمجية) ومنها ما يتعلق بأسلوب كتابتها وبنائها وتلقيها، وبالتالي نعدّد خصائص الرواية التفاعلية فيما يلي:

- شمولية الكاتب والإلمام بعوالم المعلوماتية والحواسيب، وكذا فهمه واتقانه للغات البرمجة على الأقل يتقن لغة (HTML)، كما يتوجب عليه أن يكون عارفا بتقنيات الإخراج السينمائي والتنشيط Animation[8].
- انفتاح الرواية في تركيبتها وبنائها وكذا موضوعها على التقنية باعتبارها نصا غير ورقي؛ ما يتيح مساحة أكبر وآفاق متعددة للمتلقي.
- تعدد القراءات والانفتاح الواسع على النص النواة ما يخلق التفاعلية بين مجموع القراء والمستخدمين والنص أو المبدع الأول.

- النهايات غير الثابتة نتيجة تعدد القراء والانفتاح النصي، بحيث كل قارئ يجعل لقراءته نهاية هو اختارها تختلف عن غيره[9].

4- التفاعلية بين النص الروائي التفاعلي والوسيط الإلكتروني:

ما نلاحظه اليوم أن تكنولوجيا الوسائط قد ساعدت المتلقي الرقمي على التفاعل مع العمل الأدبي وأشعرته بمتعة التذوق الفني والقراءة النقدية، وهذا ما تحدث عنه السيد نجم حيث يرى أن: « القارئ الرقمي هو الممارس لفعل الكتابة، وقد لا نعني الكاتب بالمعنى الأدبي المتعارف عليه، وتميل أكثر إلى معنى الممارس للعمليات الرقمية المتعددة »[10]، أي ذلك الانتقال الذي يحدث داخل الوسيط الإلكتروني بين النص والمتلقي الذي الأجدر بنا أن نطلق عليه القارئ التفاعلي حتى تكون العملية الإبداعية في ماهيتها عملية إبداعية تفاعلية تنطلق من مبدع تفاعلي لنص تفاعلي وصولا إلى القارئ التفاعلي، على أمل إنتاج نقد تفاعلي. لأنها تشكل مجموعات متصلة فيما بينها.

وفي العصر الحالي قد أصبحت الروايات تطل علينا عبر الشاشات الزرقاء، بأشكال مختلفة موظفة تلك التقنيات والغرافيك التي وفّرتها التكنولوجيا، فلم نعد نقرأ الرواية بشكل متسلسل وخطي يتحكم فيها الروائي كما تعودنا عليه في الرواية الورقية وإنما أصبحت تتفرع وتتشعب عبر وصلات وروابط رقمية تأخذنا من وصلة إلى أخرى وتطلعنا على صور مختلفة كالكاريكاتور والمناظر الطبيعية والأمكنة وأصوات مختلفة (أصوات بشر أو حيوان أو أصوات ظواهر طبيعية كصوت المطر وصوت النار ...) ومقاطع موسيقية (أناشيد أو أغاني) وأيضا مقاطع فيديو. فيصبح بإمكان القارئ أن يشاهد الحدث الذي يقرأه ويسمع الصوت الذي يتخيله كأنه يشاهد صورا متحركة كل هذا بنقرة واحدة على الوسيط الإلكتروني. وهذا ما يخلق حالة تأثر وتأثير بين النص والقارئ أكيد بوجود الوسيط؛ فقد عملت تقنيات التكنولوجيا (الصورة، الصوت، الحركة) على تحقيق التأثير، وأسهمت في خلق تعدد لغات الحكي؛ لأنها لا تكتفي بأهمية الكلمة في نسجها، بل تستخدم كل التقنيات الرقمية والوسائط المتعددة لتفعّل كل هذه التقنيات المتاحة وتحقيق التفاعل في العملية الإبداعية التي لم تعد تقتصر على مبدع واحد وإنما أردت المتلقي مبدعا حقيقيا أيضا وذلك من خلال منحه المساحة المفتوحة لإعادة البناء والتشكيل للنص التفاعلي انطلاقا من قراءته للنص النواة، "كون النص مفتوحا، وبلا حدود، أو نهايات، وعدم وجود مالك وحيد له، وتحول المبدع فيه إلى متلق، والمتلقي إلى مبدع، كل هذا أسهم في أن ترتفع نسبة التفاعلية فيه في مقابل محدوديتها في نظيره الورقي التقليدي"[11] فالتفاعل هو ما يجعل المستعمل أو المتلقي يتجاوز القراءة الخطية التي لازمت القارئ الورقي وخلقت تفاعلا مستمرا على عوالم مفتوحة غير محدّدة أعطت النص اللامحدودية وتعدد الملكية بين كل المتلقين.

التفاعل كما عرّفه يقطين: " إن التفاعل في الإعلاميات بمثابة عملية التبادل أو الاستجابة المزدوجة التي تتحقق بين الإمكانات التي يقدّمها النظام الإعلامياتي للمستعمل، والعكس. ويمكن التدليل على ذلك من خلال نقر المستعمل على أيقونة مثلا للانتقال إلى صفحة أخرى، كما أن الحاسوب يمكن أن يطلب من المستعمل فعل

شيء ما، إذا أخطأ التصرف من خلال ظهور شريط يحمل معلومات على المستعمل الخضوع لها لتحقيق الخدمة الملائمة[12].

5- رواية الزنزانة رقم 6 للكاتب حمزة قريرة:

وكصورة لهذه المزاوجة الأدبية الرقمية اتخذنا أنموذجا جزائريا رواية الزنزانة رقم 6 للروائي حمزة قريرة نشرت سنة 2018 وهي للآن في مجال مفتوح باعتبارها ذات طابع تفاعلي أي من النسق الإيجابي الذي يسمح للمتلقي بإضافة نصه للنص النواة.

5-أ- تقديم رواية الزنزانة رقم (6)

هي حكاية شاب عربي يدعى مراد لم يحدد الكاتب هويته ولا البلاد التي يعيش فيها بل ذكر فقط أنه من بلد عربي بحكم تشابه الظروف والمآسي التي تعيشها كل الدول العربية، يعيش مراد ظروفا قاسية فهو خريج الجامعة تخصص حقوق يعاني البطالة والتهميش، يقوم بمراسلة أحد أقاربه الذي يعيش في بلاد عربية أخرى ليرسل له مبلغا ماليا يفتح به محلا، فيظهر قريبه هذا أنه إرهابي تلاحقه المخابرات، ليلقوا القبض بعدها على مراد، ويضعوه داخل زنزانة تحت الأرض في إحدى الثكنات العسكرية بالمدينة الموجودة بالقرب من السوق، وكانت هذه الزنزانة انفرادية تحمل الرقم (06) بها نافذة صغيرة وضيقة تصلها عبر النفق بالسوق حيث يمكنه سماع ما يجري في السوق لكن لا يمكن لأحد في السوق أن يسمعه.

ظل مراد بالزنزانة وحيدا يسمع حكايات الناس في السوق وبعدها بفترة بدأت الثورة والتمرد في هذه البلاد العربية وهو ما يزال ينتظر المحاكمة فنسيه رجال المخابرات هناك لا يعرف أمره سوى الحارس الذي كان يقدم له الأكل. بقي سنتين وهو داخل الزنزانة الانفرادية إلى أن تغيرت ملامح وجهه وهزل جسه وطال شعر لحيته، كان يقرأ تلك الكتب التي وجدها داخل الزنزانة ومذكرات الرجل المسجون قبله التي كانت تحمل الكثير من أسرار الدولة والسلطة بحكم أن المسجون كان صحفيا يملك الدلائل والحقائق بالأرقام والأسماء.

بعد سنتين انهار النفق فغرقت الزنزانة بالماء وكاد مراد أن يغرق لولا تدخل الثوار وكسر باب الزنزانة. أخرج من هناك وراح يجول في المدينة حتى تاه، ولأنه أصبح في مظهره كأنه رجل مجنون قرر البقاء على حاله. اتصل بصديقه الذي كان يعمل في المقبرة وبعد قتله فرّ مراد من المدينة خوفا من جماعة المسلمين المسلحة. وتوالت الأحداث عبر وصلات لا متناهية من القراء لدرجة أن شخصية مراد قد هربت من الرواية لتكون لديه صفحة على الفيسبوك محاولا الوصول إلى وثائق تحمل حقائق السلطة وأيضا يسعى بالبحث لإيجاد ابنة الصحفي السجين قبله.

المتتبع لهذه الرواية يجدها أنها تتكون من مجموعة من الروابط متصلة ببعضها البعض تستدعي التمكن من تقنية الحاسوب. لا يمكن تحميلها لأنها منشورة في الموقع الإلكتروني، ولا حتى عمل نسخ ولصق عليها.

اختار الكاتب فيها طريقة مختلفة لعرضها حيث اعتمد مدونة البلوجر Bloger التي منحته خصائص عديدة ما تعلّق بالجانب غير اللغوي والتقني الخاص بالبرنامج.

6 - حضور الوسائط التفاعلية داخل رواية الزنزانة رقم(6)

تظهر الرواية من خلال الرابط التالي https://www.litartint.com فبمجرد النقر يدخلنا إلى هذه المساحة الرقمية التي يظهر من خلالها تصميم الكاتب ومحاولة تقديم أشكال ومجموع وسائط تتناسب مع الأجناس بمضامينها.

الشكل رقم (2)

6-أ- الصورة كوسيط بصري:

تمثل واجهة الرواية نوعا من الوسائط البصرية باعتبارها أيقونة والقارئ لهذا العمل الإبداعي يرى أن غلاف أو واجهة رواية الزنزانة رقم (6) جاء في شكل لوحة يجتمع فيها ستة أشكال مختلفة يتوسطها عنوان مكتوب باللون الأزرق، وتحت العنوان أضاف الكاتب عبارة: "نواة لرواية تفاعلية من إعداد حمزة قريرة" إشارة دالة على تفاعلية الرواية. ودلالة الرقم (6) نلاحظه في بنية الرواية التفصيلية حيث قسمها الكاتب إلى ست مسارات لست مراحل في حياة البطل، فلربما أراد الكاتب أن يرمز لهذه المراحل بالعدد في العنوان ليكون التكامل بين البناء الداخلي للرواية وبين عنوانها في الواجهة بحيث "أن الواجهة أو العنوان يعد بمثابة وسيط رقمي يعتمد عليه المؤلف في النص التفاعلي، من أجل الولوج إلى مضامين النص الداخلية"[13] يحاول الكاتب أن يسمح للرواية بأن تشكل تكاملا دلاليا من خلال الإشارات الموظفة في الغلاف.

الشكل رقم(3)

تأتي الرواية على ست واجهات فرعية تمثل فصول الرواية كل فصل له عنوان يدل على حدث معين أو حالة الشخصية الروائية، (موت دون موعد، خطوة في الفراغ، حزن مسافر، قبلة وداع، رؤيا، تأشيرة إلى جهنم)، هذه العناوين موجودة داخل لطخات من حبر أسود مكتوبة بالأبيض، كل فصل يروي لنا الأحداث التي عاشها البطل مراد الذي كان مصيره أشبه بالموت حتى توالت الأحداث لتتشكل ثنائية سردية بين الأنا والآخر من خلال الرسائل التي وجدها، في الفصل الأول المعنون بـ "موت دون موعد" التي نلمس فيها معاناة الشاب وانقلاب مسار حياته بعد اتصاله مع ابن عمه على الفيس بوك ما جعله يُسجن داخل زنزانة تحت الأرض لا يعرف عنه شيء فيعيش حالة أشبه بالموت بعدما كان يرسم لنفسه بعد تخرجه حياة كريمة إلا انه اصطدم بالموت الذي أتاه دون موعد وبهذا تكون دلالة العنوان تتوافق مع هذا المسار.

الشكل رقم (4)

فقد كان وكأنه يبحث عن ذاته من خلال عناوين الفصول، ثم يتراءى لنا بين هذه الفصول لطخات بقع صغيرة بألوان مختلفة، جاءت تحت عنوان "موت دون موعد" صورتين تحملان دلالة تجعل القارئ يحر في

مدلولها: الأولى صورة بحر أزرق كأنه سحابة مكتوب عليها باللون الأحمر "بحر الموت" دلالة على لحظة ادراك يدرك فيها مراد البطل أن لا قيمة له داخل هذه الزنزانة ومآله الموت لا محالة، والثانية تداخل ألوان للطخات مختلفة الأشكال مكتوب عليها "الجنة" مكتوبة أيضا بالأحمر دلالة على طموح البطل في السفر بعد التخرج والبحث عن حياة كريمة تغذي اهتماماته وشغفه إلا أنه كما ذكرنا اصطدم بواقع مرير ووجد نفسه تحت الأرض لا يصله شيء سوى صوت التجار وخطواتهم في السوق.

الشكل رقم (5)

الشكل رقم (6)

ثم نجد في فصول تالية مجموعة مقاطع هي أيضا تحمل العديد من الدلالات فقد جاء توظيفها في النص لتصوير حالة البطل المسلوبة حريته والمتهم بانتمائه للإرهاب وهي (بحر الخراب، عدم، خطيئة، بحر الدم، وطن يبحث عني). في وطن يبحث عني نلاحظ تصويرا لخريطة مجموعة الدول العربية.

الشكل رقم(7)

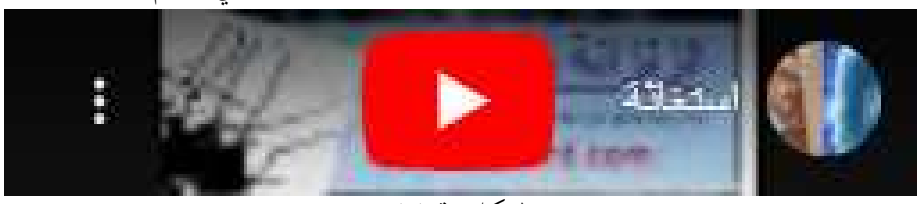
من خلال هذه الصورة المرئية نلاحظ تصويرا لحالة النزاع النفسي عند البطل "مراد"، حتى استعمال الألوان في الأشكال والخطوط لها دلالتها باعتبارها وسيطا مرئيا فاستعمال اللون الأزرق والأحمر دلالة على الصراع الداخلي الذي كان يعيشه مراد جرّاء ما لاقاه في السجن بين سعيه نحو بناء حياة تحتاج للعمل الذي قد يؤدي به إلى الموت وبين واقع يكبح كل آماله ويفشِل كل مخططاته؛ نلمس هذا في كثير من الفقرات التي كان

فيها مراد يحكي عن ألمه ومعاناته داخل الزنزانة: "مضت الأيام متشابهة والألم يزداد والأمل يبتعد، لم يعد وضعي يطاق، كيف سأقضي بقية حياتي في هذا المكان؟ أشعر أني سأجن... لا قد فقدت عقلي فعلا لم أعد أشعر بذاتي وبدأت ذاكرتي تفقد خيوطها"[14]، من خلال هذه المقتطفات النصية وغيرها نجد أنه قد تولّد لدينا تعانق الكلمات مع الأحداث والمؤثرات التي وظفها المبدع لخلق انطباع نفسي شعوري لدى القارئ؛ فتكون الرواية بمساراتها ابداع يخلق حالة التفاعل بين المبدع والمتلقي والوسيط الالكتروني.

6-ب- الأصوات والفيديوهات كوسيط سمعي/ سمعي بصري

وقد أضاف الكاتب حمزة قريرة مقاطع موسيقية وأصوات يتفاعل فيها المكتوب مع المسموع والمصور حيث يبحث القارئ من خلال هذه المؤثرات التكنولوجية عن العلاقة بين كل هذه الوسائط الرقمية وبين النص الروائي ما يخلق جمالية متحركة داخل هذا النوع الإبداعي وخلق حركية سردية تساعده على فتح مجال التخييل لدى القارئ.

نلاحظ من خلال الوسائط السمعية والسمعية البصرية أنه قد تم توظيف الأصوات في مقاطع مختلفة وكذا دمج الصور البصرية والأصوات السمعية مما جعل لها دلالة قوية في بناء النص الرقمي التفاعلي، فنجد مثل في المسار الرابع "قبلة وداع" أن المبدع قد أدرج مقطعا صوتيا مقتطعا من اليوتيوب لأصوات صراخ واستغاثات ونداء وضربات الباب، وكان هذا المقطع بعنوان "استغاثة"؛ وهي تصوير لحالة البطل التي كان فيها مليئة بالخوف والذعر "مضت يومان ولا أحد أتى، ربما ينتظرون موتي، لكن أنا لم أفعل شيئا، لم يحققوا معي، كيف سأموت بلا محاكمة... ماذا لو صرخت أو ضربت الباب بقوة، ربما يسمعني أحدهم سأشير إلى الكاميرا"[15]



الشكل رقم (8)

ونجد أيضا مقاطع أخرى موسيقية تحمل دلالات عديدة وتشكل لنا النص التفاعلي هذا، ففي مقطع آخر عنونه المبدع "كسر باب الزنزانة" يصور لنا حالة البطل داخل الزنزانة بعدما تدفق عليه الماء من الخارج عن طريق الفوهة محاولا كسر باب الزنزانة للهروب من هناك "سيغرق المكان لا محالة الماء يغمر كل شيء...مستوى الماء يرتفع...المشكلة في هذا الباب المقفل.. فهولا يمرر من الماء إلا القليل لو أني أكسر مكان إدخال الطعام ربما تخرج كمية من الماء... إنه لا يكسر سمكه كبير، كسرت رجل السرير وهو عالق"[16]

الشكل رقم(9)

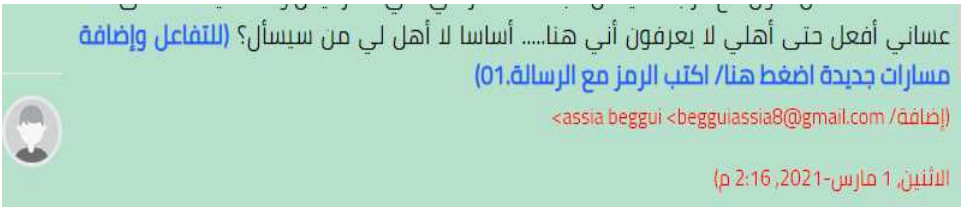
نلاحظ في هذا المقطع أن هنالك تداخلا في الأصوات باختلاف مصادرها كالتنهيدات والصراخ وخبطات على الباب لكسره كل هذه الأصوات تخلق في نفس المتلقي نوعا من التأثر بحالة البطل النفسية جراء ما يحدث له داخل الزنزانة، وهذا ما قد يشكل نقطة التفاعل المرجوة. ونجد مقاطع موسيقية مختلفة موظفة داخل رواية الزنزانة رقم6 توحي لحالات عاشها البطل غير التي ذكرناها. كحالة الانعتاق مقطع موسيقى لحالة الفرح التي كان يتمناها البطل قبل موته تجعله يستجيب للرقص بسهولة وكأن هذا المقطع جاء كمفارقة فنية لحالة البطل بين ما يرجوه وما يشعر به وما سيحدث له.

الشكل رقم(10)

يعرض الكاتب أيضا مقاطع فيديوهات دمجت فيها الأصوات مع الصور والموسيقى لتشكل وسيطا سمعيا بصريا يكشف لنا عن دلالة الرواية وكيف أن للرواية التفاعلية أكثر من لغة، فنجد مثلا مقطع فيديو لأغنية مصرية شعبية ممزوج بدخان الرصاص وصراخ ووجوه فتيات جميلات محاولا تصوير تخيلات البطل لضاوية ابنة السجين الأول صاحب المذكرات التي وجدها مراد في الزنزانة. فكان استخدام هذه التقنية كمحاولة من المبدع للمزاوجة بين الخيال والواقع ليعطي تصورا واسعا ومفتوحا عن الرواية للمتلقي ويولد لديه حركية التفاعل والغوص في المتن الروائي هذا.

الشكل رقم(11)

وقد كان باستطاعة المبدع وضع روابط متشعبة تسمح للمتلقي الإضافة والتعديل المناسب للنص النواة على الصفحات البيضاء حتى يكون هذا المتلقي مشاركا في كتابة النص وعنصرا فعّالا في العملية الإبداعية. على الشكل الآتي:



الشكل رقم(12)

فيتم إحالة القارئ عبر الرابط إلى إضافة نصه التفاعلي للنص النواة سواء كان لغويا أو غير لغوي من علامات مختلفة. كما نلاحظ في الصورة دخول المتلقي المبدع assia beggui التي باستطاعتها إظهار اسمها أو إخفاءه، كما يمكنها بإضافتها أن تأخذ النص إلى اتجاهات أخرى من السرد، إلا أن كل ما يضاف يكون تحت مراقبة صاحب الموقع وصاحب النص النواة، وأيضا هنالك إضافة باسم Mardiya Larousi وقد وضعها الكاتب بين قوسين.

والعديد من الروابط الموجودة داخل الفصول المفعلة وغير المفعلة نجد من خلالها شرحا لبعض الكلمات أو تعريفا ببعض الشخصيات الروائية (مراد، الضاوية، عمي سعيد، الدوادي، خالد، الحاجة خديجة، السيد خرفوش أستاذ جامعي...).

نلاحظ أيضا شكلا آخر من الروابط والتفاعلية في هذه الرواية وذلك من خلال مساحة التعليقات التي أدرجها المبدع على البلوجر، والتي تسمح للمتلقي أو القارئ وضع تعليقاته وآرائه حول الرواية وكل ما يريد كتابته.

الشكل رقم(13)

فالمبدع في روايته هذه ومن خلال اتباعه للنسق الإيجابي يسعى لترك مساحة للمتلقي للتعبير عن أفكاره ومعتقداته وحتى في بعض المرات عن مكبوتاته، حيث أنه لا يرفض إضافة أي عنصر تفاعلي بل يترك له المجال مفتوحا ثم يأتي دوره هو للمراقبة حتى لا يتم تثبيت الإضافات الرديئة للعمل الإبداعي والحفاظ على جماليته.

وأيضا قد أدرج بطاقة التعريف الخاصة بمراد وكأنه شخصية واقعية، جعل له وثائق رسمية.

الشكل رقم(14)

هذا الخوض في التجربة الروائية التفاعلية لم يكن بهذا النشاط وهذا الترتيب والدقة لولا دقة الوسائط الإلكترونية والبرمجيات التي اعتمدها الكاتب، ولهذا ينصح وبشدة تمكن الكاتب والمتلقي الذي بدوره سينتقل إلى درجة الكاتب التمكن من التقنية وإتقانه للبرامج الإلكترونية.

كما يتوجب أيضا وجود رقابة فنية على الأعمال الأدبية الرقمية للمساعدة في نشر هذا النوع من الأدب الجديد والمحافظة على أسسه وخصائصه الأصلية. وربما قلة انتشار العمل الأدبي التفاعلي باختلاف أجناسه راجع لقلة اتقان برامج الحاسوب، هذا ما خلق حالة رفض ونفور عند بعض النقاد، ومع ذلك فقلة الانتشار لا تنفي وجود الشيء والزمن كفيل بتطويره والسعي لاعتماده من طرف المبدعين المهتمين بالتقنية.

الخاتمة:

وكخاتمة لهذا البحث الذي سعينا من خلاله إلى دراسة الرواية التفاعلية، يمكننا أن نستخرج أهم النقاط التي توصلنا إليها:

- الرواية التفاعلية(Interactive Novel) من الأجناس الأدبية التي تولّدت من رحم التكنولوجيا المعاصرة أخذت من خصائص التقنية ما يعطيها سمة التفاعلية دون تجريدها من جمالية النص النواة.
- الرواية التفاعلية هي منجز أدبي إلكتروني حداثي يعتمد على وجود وسيط إلكتروني في إنتاجه.
- على المبدع والمتلقي التفاعليين التمكن من برامج التقنية والحاسوب لإنتاج عمل أدبي رقمي تفاعلي وقراءته.
- الوسائط الإلكترونية والميلتيميديا أهم عنصر في العملية الإبداعية التفاعلية حيث أنها سمحت باستخدام العناصر اللغوية وغير اللغوية في النص التفاعلي.
- اختلاف الوسائط المنتجة للرواية التفاعلية هو الذي يخلق الحركة الإبداعية.
- النص التفاعلي نص مفتوح قائم على مبدأ اللاخطية، إذ يسمح للمتلقي البدء من أين يشاء.
- ضرورة توفر خصائص الأدب التفاعلي في كل نتاج أدبي حسب جنسه فالرواية تختلف عن القصيدة وتختلف عن المسرحية إلا أن شرط التفاعل يتوجب الأخذ به.
- رواية الزنزانة رقم 6 للكاتب حمزة قريرة تعد رواية تفاعلية بامتياز لما تمنحه للمتلقي من إمكانية الإضافة عليها والمشاركة في بنائها؛ وهذا ما يطلق عليه بالنسق الإيجابي.
- سعي المبدع للحفاظ على خصائص الرواية الورقية ومحاولة استيلاد خصائص جديدة تتماشى مع التقنية الإلكترونية.

- تتكون رواية الزنزانة رقم6 من مجموعة من الروابط متصلة ببعضها البعض تستدعي التمكن من تقنية الحاسوب.
- ومع انتشار هذا النوع من الرواية التفاعلية إلا أن الحركة الإبداعية هذه تحتاج لوجود رقابة ومتابعة فنية للقراء للإسهام في إنتاج عمل أدبي لا يلغي أسسه الفنية واللغوية.

هوامش

[1] فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي،2006، المركز الثقافي العربي، بيروت، الدار البيضاء، ط1، ص49.
[2] فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص13.
[3] موسوعة ويكيبيديا.
[4] جميل حمداوي، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، 2012، شبكة الألوكة، ط1، ص15.
[5] ينظر نبيل جاد عزمي، التصميم التعليمي للوسائط المتعددة،2011، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، مصر، ط2، ص8-9.
[6] فاطمة البريكي، مدخل إلى الادب التفاعلي، ص112.
[7] خمار لبيبة، النص المترابط (فن الكتابة الرقمية وآفاق التلقي)، 2018، رؤية للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر ط1، ص18.
[8] محمد سناجلة، رواية الواقعية الرقمية، كتاب الكتروني، الفصل الثالث: اللغة في رواية الواقعية الرقمية، عمان، ص96.
[9] فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص128.
[10] السيد نجم، النشر الالكتروني والإبداع الرقمي، 2010، الهيئة العامة لصور الثقافة، القاهرة، مصر، ط1، ص41.
[11] فاطمة البريكي، مدخل إلى الادب التفاعلي، ص53.
[12] سعيد يقطين، من النص إلى النص المترابط: مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، 2005، المركز الثقافي العربي، بيروت، الدار البيضاء، ط1، ص259.
[13] منتصر نبيه، أدب الأطفال الرقمي/التفاعلي بين سلطة الرابط وتأثير الوسيط، 2020، دائرة الثقافة، حكومة الشارقة، الإمارات ص203.
[14] حمزة قريرة، مدونة الأدب والفن التفاعلي، الرواية التفاعلية، رواية الزنزانة رقم 6، مسار موت دون موعد.
[15] رواية الزنزانة رقم 6، مسار قبلة وداع.
[16] المصدر نفسه، المسار نفسه.

قائمة المراجع

(1) الكتب:

- السيد نجم، النشر الالكتروني والإبداع الرقمي، 2010، الهيئة العامة لصور الثقافة، القاهرة، مصر، ط1.
- جميل حمداوي، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، 2012، شبكة الألوكة، ط1.

- خمار لبيبة، النص المترابط (فن الكتابة الرقمية وآفاق التلقي)، 2018، رؤية للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر ط1.
- سعيد يقطين، من النص إلى النص المترابط: مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، 2005، المركز الثقافي العربي، بيروت، الدار البيضاء، ط1.
- فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي،2006، المركز الثقافي العربي، بيروت، الدار البيضاء، ط1.
- محمد سناجلة، رواية الواقعية الرقمية، كتاب الكتروني، الفصل الثالث: اللغة في رواية الواقعية الرقمية، عمان.
- نبيل جاد عزمي، التصميم التعليمي للوسائط المتعددة،2011، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، مصر، ط2.

(2) المجلات:

- منتصر نبيه، أدب الأطفال الرقمي/التفاعلي بين سلطة الرابط وتأثير الوسيط، 2020، دائرة الثقافة، حكومة الشارقة، الإمارات.

(3) مدونة إلكترونية:

- حمزة قريرة، مدونة الأدب والفن التفاعلي، الرواية التفاعلية، رواية الزنزانة رقم 6.
- موسوعة ويكيبيديا.