المسرح التفاعلي تجربة رهانية لاستثمار أدبي عربي – منصة الزوم نموذجا-

Interactive *theater:" a betting experience for Arab literary investment " - The zoom platform as a model-*

د(ة) صليحة تباني *

د(ة) منيرة نوري♣

تاريخ الإرسال: 2023/06/30	تاريخ القبول: 2023/10/04	تاريخ النشر: 2024/06/30

الملخص:

تجاوز الحراك المسرحي الرقمي الفهم التقليدي للفعل الإبداعي للمسرح، من خلال التفاعل التزامني للعرض المسرحي في فضاءات سوبرمانية مائزة تعزز التنمية الرقمية وتوظفها في العرض المسرحي فنيا وإبداعيا.

وقد أسهم تطويع الرقمنة وسياسة التبادل الثقافي في إنشاء منصات تواصلية تؤسس لمسرح تفاعلي، يوسع شبكة العلاقات الدولية ويخرج المسرح من عزلته، ولعل منصة الزوم نقطة وسائطية وطنت لتفاعل مسرحي تكنولوجي بين الجمهور الافتراضي الذي يشارك في التجربة المسرحية الرقمية.

وترمي ورقتي البحثية إلى إبراز دور المنصات التواصلية في هندسة مشاهد تفند ثبات الجمهور وتحوله في عرض تفاعلي يخدم الساحة الأدبية العربية

الكلمات المفتاحية: المسرح التفاعلي، منصات التفاعل، الزوم، السوبرمانية، التبادل الثقافي.

*جامعة **لونيسي علي البليدة 2** / es.tebbani@univ-blida.dz

♣**جامعة عمار ثليجي الأغواط** /mo.nouri@lagh-univ.dz

Abstract:

Digital theatrical mobility has gone beyond the traditional understanding of the creative act of theatre, through thesynchronized interaction of the theatrical showin via superior supermanian media.

The adaptation of digitization and cultural exchange policy has contributed to the creation of sustainable communication platforms interactive theatre, which expands the network of international relations and takes the theatre out of its isolation, the zoom Platform is perhaps a national medium point for technological theatrical interaction among virtual audiences. my research paper aims to highlight the role of communication platforms in engineering scenes that refute the stability of the audience into an interactive show.

***Key words*:** *interactive theatre, interaction platforms, zoom, cultural exchange, super mania.*

*** *** ***

المؤلف المرسل: صليحة تباني tebbanisaliha@gmail.com

توطئة:

أشرك الفلكلور الرقمي المتلقي عبر آليات تكنولوجية أسهمت في التنمية المستدامة، التي تنقل حس المجتمع وتحولاته عبر وسائط ثقافية تتجاوز الأبعاد الخشبية، فتبحر في غياهب الرقمنة لتحدث، نقلة نوعية في النص المسرحي بين شخصين أو أكثر، تتولد بينهما علاقة فكرية ثقافية عبر نص متفرع ثلاثي الأبعاد في فضاء افتراضي مشدودا للشاشة الزرقاء يعالج موضوعا إنسانيا تحاكيه الأدوار المتمسرحة، غير أن الحراك المسرحي الذي نحن بصدد دراسته فتتمثل أرضيته في منصة إلكترونية "الزوم" التي فتحت آفاقا رحبة للمتواصلين عبر أقطار العالم يمارسون عروضهم وفق مشاهد بصرية تختلف فيها الأرضية، إلا أن صفة التفاعل معززة بينهم.

يشترك المتمسرحون عبر منصة "الزوم" في واقعية الحضور دون تزييف أو تلفيق، مما يجعل من العملية التواصلية ذات مصداقية تتعدد فيها الصور والأصوات بين أخذ ورد قائم على التفاعل فيما بينهم، فيتوجه كل واحد منهم إلى إضفاء رأيه أو إبداعه دون

اللجوء إلى الخشبة المسرحية التي يشترطها المسرح التقليدي، فيتخطى المسرح التفاعلي بذلك حدود الفردية الشخصانية، منفتحا على القضايا السياسية والثقافية في لغة رقمية تقوم على تقنيات تكنولوجية، وتعمل على إخراج مسرحياتي يرتقي بالفن المسرحي إلى عالم الديجيتال يتشارك فيه المؤلف والمتلقي، الذي "يؤدي دورا مهما يصل إلى دور الكاتب صاحب النواة في تطوير النص ودفعه إلى وجهات مختلفة، ليستمر في التوليد والإنتاج غير المنتهي، وهنا يبرز المكون والضلع الأهم في المسرح الرقمي وهو المتلقي بكل حمولته الثقافية ومرجعياته المختلفة"[1]، مهما تعددت جنسيات المتلقي واختلفت مشاربه عبر أنحاء العالم، فيكون بذلك الشخصية المسيطرة على أحداث المسرحية، تتدخل فيه الذات الرقمية لتخرج مسرحا رقميا يتجاوز فضاء الخشبة، فينشطر هذا الأخير ليفتح المجال إلى المشاركين في إنتاجه.

ماهية المسرح التفاعلي:

يقوم المسرح التفاعلي على تعددية الوسائط التواصلية عبر الفضائيات والأرضيات الرقمية التي استند عليها الأدب العنكبوتي (**littérature araignée**) مقوضا إيديولوجيات كلاسيكية للفن المسرحي، خاضعا في ذلك إلى نظام الرقمنة وتحولات أدواتها الإبداعية في ظل التعدد الثقافي والتنامي التكنولوجي حيث، " تمثل المسرحية التفاعلية ذروة التحدي في المعالجة الرقمية تعتمد الأداء الحي والمباشر، وتمكن الجمهور من التفاعل أيضا في المسرح مع الممثلين، تعتبر نوعا أدبيا جديدا من الجنس الأدبي التفاعلي "الرقمي" الذي يتجاوز الفهم التقليدي للكتابة في الإبداع"[2]، حيث يمثل **تشالزديمر** أب المسرح التفاعلي في اعتماده تقنيات الوسائط، التي تستقطب المتلقي عبر الخطية الرقمية فتفتح المجال للمتلقي وتقضي على نظرية أفق الانتظار، ليصبح المتلقي طرفا فاعلا في المسرحية لا يستدعي استعداده، حيث عززت المسرحية التفاعلية مكانة المتلقي التي تسهم في بلورة النص المسرحي بما يتلاءم والحالة الاجتماعية، حيث يتم فيه، " دفع عناصر المشاركة بصورة حيوية مرسومة مسبقا، لكن تبدو تلقائية أثناء العرض من أجل أن يتحقق مزيدا من الربط بين المتفرجين والممثلين ويعتمد مفهوم المشاركة على نفس التكنيك الإيهامي في المسرح التقليدي، ويتعداه إلى استدراجهم

للمشاركة الفعلية، بما يجري من أحداث درامية مع الفنانين، والنقاش جزء من نسيج العمل الفني، لكي يكون الجمهور متفاعلا إيجابيا في العرض"[3] المسرحي المتنامي في علاقة جدلية مع المتلقي تتماشى والتحولات الديناميكية الحياتية، وتحذو والسير المعاصر فتتحقق بذلك جمالية العرض المسرحي الرقمي كنتاج ما بعد حداثي عبر منصات تواصلية، تدعم العرض المسرحي وتجذر لمفهوم بكر لمسرح رقمي غير ثابت ليس بالمفهوم النقدي الشائع، وإنما تفجير تفاعل آدائي يستثمر التقنية، فتتفاعل الأطراف المتصلة فيما بينها وتخلق عوالم افتراضية تبث أفكارا ومحاضرات ودروس وملتقيات ودورات تدريبية تعزز التواصل بين الفاعلين المشاركين، إذ أصبح التواصل عبر المنصات أمرا جديرا بالضرورة، لما له من إلغاء للقيود الطبيعية والمسافاتية، إذ لا يمكن اعتبار كل المنصات التواصلية شبكات مسرحية، لأن للمسرح شروطه وقوانينه، فرصد التفاعل لا بد أن يكون مثمرا يتحرى الموثوقية والصدق في المعلومة، حيث تكون المساحة التفاعلية محدودة تقتصر على المشاركين فقط.

فتقعيد مصطلح الرقمي قد حبا إلى ابتداع مسرح رصين يهيمن على الشاشة الزرقاء، وينفتح على آفاق تخلت عن بعض أساسيات المسرح التفاعلي، واهتمت بالأداء والعرض ووقت بث العرض دون التطرق إلى شروط من شأنها أن تحد من تقعيد المسرح الرقمي، وتساهم في تقييده وبالتالي لا بد من إرساء روح الدينامية والارتجال الذي يبعث على المتعة الفنية.

وتعد المسرحية التفاعلية عبر منصات التواصل ذات منبت غربي، إذ يتم الترويج لهذه التطبيقات الإلكترونية بدافع تواصلي من فضاء غربي أو من ابتكار غربي، إلا أن الأداء والعرض يشارك فيه كل من يمتلك هذا التطبيق ولكن في جو مقنن، يحكمه موعد ومسؤولون، لا مجرد دردشات عادية؛ فيكون المسؤول ومسيّر الجلسات هو الشخصية الرئيسية، بينما المشاركون فيعدون بمثابة شخصيات ثانوية تساهم في تنامي الأحداث، من خلال مداخلاتهم فتكون المشاركات عن بعد، ويتوفر بذلك شرط الفضاء الرقمي التقني والمراقبة التقنية والكفاءات العالية "فهذه التقنيات الجديدة يجمعها شيء واحد فهي يمكن أن تساعد على تفاعلنا مع الآخرين من خلال المعرفة والمعلومات والخبرات، وعندما نرغب في معرفة المزيد عن طبيعة التفاعل"[4] المباشر وفق ميديولوجيا

وسائطية، تخلق بيئة رقمية يتم خلالها اندماج المشاركين الافتراضيين، فتتاح خاصية المشهدية العملية المسرحية، بالإضافة إلى الإيحاءات الضوئية والأشكال السينوغرافية التي تعزز من العملية التواصلية، لتتبادل الأفكار والرؤى لمعالجة المعضلات والإشكاليات المطروحة وفق لغة رقمية تخلق تأثيرات في كينونة الإنسان، التي تسهم في التقدم الثقافي التقني كإنجاز إنساني يسمو بالفن الأدبي ويزيد من التعددية التعالقية البرمجياتية كمكون أساسي للمسرح الرقمي، ذلك أن "الوسائط تشكل جزءًا من تجربة المتفرج المعاصر الحياتية وأن الوسائط تبلور وعي هذا المتفرج لما هو حقيقي على خشبة المسرح ووقفا لذلك فالمتفرجون "المموسطون" mediatized يؤدون بوضوح بطرق جديدة بسبب الارتباط بالوسائط والتكنولوجيا، فمن خلال ارتباطهم بالوسائط يتعلم المتفرجون أن يكونوا أكثر فاعلية وإقبالا على المشاركة، بل توسيع مساحة السرد المسرحي خارج مساحة المسرح إلى فضائهم الخاص"[5] لهيمنة الوسائطية وغلبتها في الساحة العصرية، فتتحقق بذلك الفرجة الافتراضية بالرغم من العراقيل التي يواجهها المسرح في فضاء التقنية، إلا أنّ المنصات التواصلية السوبرمانية سهلت العملية التواصلية بين المتفاعلين ووسعت من دائرة المسرح الرقمي.

منصة الزوم فضاء مسرحي تفاعلي.

أثرت الثقافة الرقمية في توجهات الفن المسرحي وسيرورته الأدبية، حيث تغلغلت التكنولوجيا في كنه التجربة الإنسانية، لتتشكل مفاهيم إجرائية تترجم الأداء السينوغرافي للمشاركين الفاعلين، فيرتبط الأداء الممسرح بالتطور التكنولوجي في لغة حوارية رقمية "مكنت الفرد من خدمات سريعة وبوفرة بالغة انعكست تجربة هذا التجلي المغاير على صورة الأدب وقراءاته"[6] حيث دعت هذه التجربة إلى تطويع الرقمنة في إثراء العملية الأدبية، لتعد الإنفوميديا التجربة الرهانية التي استثمرت منصات التواصل في العروض الدرامية وربطها بمتغيرات العصرنة التي هدمت الحدود الجغرافية و الزمانية، فكان التواصل مباشرا بين المشاركين.

فمنصة الزوم التي تأسست عام 2011 التي كانت بداياتها شخصية من أجل الدردشة إلا أن مؤسسيها طوروا من برامجها فكانت فضاء سوبرمانيا وتقانة تتفاعل فيها

الشخوص المشاركة، وتعرض على متنها الدورات والمؤشرات، كمنصة IFAD مثلا التي تبث ملتقيات عن بعد في نقاش مفتوح مباشر بين المشاركين.

بما أن وظائف المنصة (الزوم) متعددة، إلا أننا سنركز على الجانب الأدبي وكيف تكون هذه المنصة شبكة مسرحية لتفاعل أطراف متعددة من أقطار العالم، التي لا يمكن التفاعل بينها إلا من خلال الوسائط التفاعلية الإلكترونية كالشبكة العنكبوتية، التي سهلت الكثير من الصعاب واختصرت مسافات مكانية و زمانية أضافت للثقافة الرقمية "نقلة مهمة في عالم المعرفة، وتجديد لأدوات البحث وآلياته"[7] ونصب تركيزنا على منصة الزوم كإحدى المنصات الفاعلة في تنامي المخزون الثقافي، وثراء الإبداع الأدبي والتفاعل التقني، لتتجسد فكرة الناقد الفرنسي رولان بارت القائمة على موت المؤلف أو نفي فكرة الملكية النصية، بمجرد المشاركة في النقاش يدخل النص المتاح في باب المشاركة المتفاعلة، فتُقوَّض الأفكار وتنقد وتفك الشفرات، وينتج بذلك نصا دراميا آخر غير الذي عُرض أو أُلقيَ، فيكون المتلقي في ذلك كمن يقوم "بنزهة طبيعية داخل النص، فمادام لا شيء يثبت فإن القارئ يستطيع القيام بشيء آخر غير عبور النص متنزها في أرجائه ومفجرا قدراته الدلالية، دون أن ينتهي معنى محدد وكلي ومتماسك"[8] ، فالنص المعروض على المشاهدين خلق حوارا تفاعليا بين الشخصية الرئيسية التي تقوم بعملية الإلقاء والشخصيات الثانوية التي تعقب وتتفاعل مع العرض، فيتم إعادة بناء نص جديد يؤسسه المتلقي الديناميكي الذي يجابه كل ما هو غير مقبول أو لا يتفق وأيديولوجياته، فيقدم بذلك أفكارا تقويضيه تزيد من جودة العمل المسرحي، إذ أنّ "القارئ التفاعلي عنصر أساس في تحديد مفهوم الأدب التفاعلي (interactive litterature) ودونه لا يمكن الحديث عن تحقق ذلك المفهوم، فالأنواع الأدبية الجديدة، كالرواية التفاعلية...والمسرح التفاعلي تشترط وجود قارئ تفاعلي باستطاعته الولوج إلى النص المترابط أو النص الشبكي لتفكيكه، وتقطيع متنه لإعادة تركيبه بحسب أغراض القارئ"[9] فيتعدى النص كونه مجرد كلمات بل يرتبط بكل ما هو مرئي ومسموع لتكون "الصورة والصوت والحركة جزءا من فضاءات النص، وجزءا حيويا في خلق المعنى أو تأكيده ويتفاعل معه ويكمله"[10] ويكون طرفا مشاركا فيه عبر التقانات المنصاتية التي توطّن لفضاء مسرحي تفاعلي.

وقد استثمر الأدب العربي هذه المنصات؛ سيما الأدب الجزائري في تنظيم الدورات التعليمية لتعزيز قيم المواطنة، فتتنوع المنصات كمنصة إيفاد (IFAD BLOTFORM) التي تبث محاضرات وندوات وطنية ودولية يتفاعل عبرها المتشاركون فيما بينهم، بالإضافة إلى عوالم إلكترونية كعالم الكتب الإلكترونية الرقمية التي تبث في منصة إيفاد.

وتضم منصات تعليمية كمنصة "ادرس التعليمية" التي تقدّم دورات تعليمية لطلاب البكالوريا والامتحانات الرسمية على منصة **الزوم**، كما تضمنت مجموعات تواصلية تفاعلية بين طلبة الدكتوراه بمختلف تخصصاتهم، لتبادل المعارف والخبرات والدروس والنقاش فيما بينهم، ليتجسد بذلك آفاق التلقي بين المتفاعلين المتمسرحين في هذا الفضاء الرقمي، الذي يكون فيه البث مباشرا ليتسنى على المشاركين إضفاء ملاحظاتهم لتزامنه في الوقت نفسه، ليعد هذا التفاعل مسرحا رقميا بصيغة أخرى، يتحول فيها العرض الدرامي من أدوار فعلية بالمفهوم النقدي للمسرح إلى أقوال وحركات تدخل في المجال ذاته.

فتكون التنمية الرقمية عبر المنصات التواصلية إبداعا أدبيا رقميا يخدم الأدب بصفة عامة والجزائري بصفة خاصة، وعلامة فارقة في الأدب الرقمي ومحطة استقطاب لصُنَّاع الدراما كمنظومة إلكترونية تفاعلية تزيد من نمط المشاهدة وفتح مساحة خطابية مالتميدية "تجعلها أكبر من مجرد أدوات تعبيرية منافسة، فتكنولوجيا الميديا محورية، عنصر محدد للتطور الثقافي الذي يؤثر في الطريقة التي تتم بها ممارسة وإدراك دعائم الثقافة، بما فيها المسرح"[11] بإيديولوجياته التي تساهم في التهجين الثقافي والتعدد الفكري المنبثق من رحم المعلوماتية والتكنولوجيا.

وعليه فمنصة الزوم تعد فضاء رقميا إبداعيا للتمسرح الرقمي الذي ولّد مسرحا رقميا وترفا معرفيا وأزال الحدود بين الفن والشبكة العنكبوتية، وتدفقت الوسائط التي تستشرف حلولا مخالفة للمعتاد مثلما جسده المسرح التفاعلي عبر تقانات مغايرة.

خاتمة:

أسهمت التكنولوجيا الرقمية في اتساع دائرة الأدب إثر التفاعل الرقمي الأدبي، ليكون المسرح الدرامي وسيط بين المنتج والمتلقي بشكل ديناميكي يحد من محدودية الخشبة المسرحية التي تتقيد بالفضاء المسرحي والصورة الحسية المباشرة والشخصيات الحقيقية، وبالتالي زادت التقنية الرقمية من قوة الإثارة والإيحاء، لإعطاء المتلقي مساحة تفاعلية تفتح المجال للعرض المسرحي بإنتاج أحداث وإضافة أفكار لم تكن مبرمجة في العرض المسرحي.

تعد منصة الزوم من بين التقنيات الرقمية التي أعطت تجربة مسرحية رقمية ذات أبعاد عربية جزائرية، لما لها من تواشجات بين كل فئات المجتمع سيما المؤسسات والإدارات والجامعات، فقد استجاب العرض المسرحي الدرامي لهذه المنصة عبر التواصل عن بعد، وتجسيد حركات دراماتولوجيا تساهم في إثراء المسرح الرقمي العربي والجزائري على وجه الخصوص، فيتحرر بذلك المسرح الرقمي من النمطية الخطية بالرغم من قلة الاطلاع على المسرح الرقمي، لذا نلمس ذيوعا خافتا للمسرح التفاعلي.

مهما قل الاهتمام بالمسرح التفاعلي كمنصة إلكترونية إلا أنّ مواقع التواصل الاجتماعي بأنواعها، سيما ما يتم عرضه عبر الزوم، لتسهم عملية الإبحار في فضاء المسرح الرقمي، من خلال المؤتمرات والملتقيات والدورات التدريبية والتعليمية والتعليم عن بعد.

كل هذه الأنشطة الإلكترونية التفاعلية يمكن عدّها مسرحا رقميا تفاعليا، يعزز من دائرة المسرح الرقمي، ليس في مجال الأدب العربي أو الجزائري فقط، بل حتى في مجال الترجمة أين يفتح المجال للتفاعل بين المتلقين مهما اختلفت لغاتهم، عبر روابط إلكترونية ورموز للدخول إلى قاعة العرض سوداء وورشات أو محاضرات وفق برنامج مسطر وتوقيت مضبوط، لتكون منصة الزوم خشبة مسرحية إلكترونية تساهم في إذكاء الأدب العالمي والأدب الجزائري على وجه الخصوص.

الهوامش:

[1] زين حفيظة، المسرح الجزائري من الخشبة إلى التفاعلية مسرحية "جحا الديجيتال لكنزة مباركي أنموذجا، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، جامعة محمد بوضياف المسيلة، مج 7، ع 01، جانفي،2023، ص 255.

[2] ريمة حمريط، أحمد جاب الله، تجليات الرقمية في المسرح التفاعلي – الرقم، النص والعرض، مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية، ا لآداب والفلسفة، جامعة حسيبة بن بوعلي، الشلف، الجزائر، مج 12، ع 02، ص 139.

[3] حنان محمد عبد الحليم نصار، فاعلية برنامج أنشطة المسرح التفاعلي البنائي في تنمية بعض مهارات حل المشكلات الرياضية الحياتية لدى الطفل اليتيم من 5 – 6 سنوات، كلية التربية الطفولية المبكرة، إدارة البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)، ع 15، أكتوبر، 2002، ص 270.

[4] سباعي السيد، الدراما الرقمية والعرض الرقمي، ص 67.

[5] أنطونيو بيرثو، المسرح والعالم الرقمي، الممثلون والمشهد والجمهور، تر: أماني خوري حشي، إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، مطابع المجلس الأعلى للآثار، القاهرة، 2007، ص 120.

[6] زهور كرام، الأدب الرقمي أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، رؤية للنشر والتوزيع، ط2، القاهرة، 2009، ص19.

[7] والتو، أونج: الشفاهية والكتابية، تر: حسن البنا، إصدارات المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، د ط، 1994، ص 130.

[8] عبد الكريم شرفي، من فلسفات التأويل إلى نظريات القراءة دراسة تحليلية نقدية في النظريات الغربية، منشورات الاختلاف، ط1، الجزائر، 2007، ص122، 123.

[9] عمر زرقاوي، الكتابة الزرقاء مدخل إلى الأدب التفاعلي، كتاب الرافد، ع 56، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، الإمارات العربية المتحدة، 2013، ص 155، 156.

[10] إبراهيم فلاح البلوي، حافظ محمد عباس الشمري، الأدب التفاعلي الرقمي الولادة وتغيير الوسائط، دار الكتب والوثائق، ط1، بغداد، 2011، ص 77.

[11] سباعي السيد، الدراما الرقمية والعرض الرقمي، ص43.