مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب
Issn:2570 0058/E-issn:1969-2676
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/485

المجلد:07 العدد 01 جانفي (2023) ص 249- 259

المسرح الجزائري من الخشبة إلى التفاعلية - مسرحية "جحا الديجيتال" لكنزة مباركي أنموذجا

The Algerian theatre from stage to interactivity – Kanza Mebarki's play "The digital Juha" as a sample –

حفيظة زين *

جامعة محمد بوضياف المسيلة

hafida.zine@univ-msila.dz

معلومات المقال

تاريخ الارسال:
10 / 11 /2022

تاريخ القبول:
30 / 11 /2022

الكلمات المفتاحية:
- ✓ الأدب الرقمي
- ✓ المسرح الرقمي التفاعلي
- ✓ كنزة مباركي

الملخص:(لا يتجاوز 10 اسطر)

غزت الرقمنة كل مجالات الحياة البشرية، وأصبحنا نعيش في عالم الديجيتال رغما عنا، فاخترقت الوسائط الالكترونية يومياتنا وصارت كل حاجياتنا ومآربنا لا تقضى إلا في إطار هذه الرقمنة. ولم يكن الأدب بمعزل عن هذه المتغيرات، فظهر مسمى الأدب الرقمي بخصائصه الجديدة، وبكل أنواعه التي من بينها المسرح الرقمي.

فظهرت المسرحية الرقمية التي توظف معطيات التقنية الجديدة المتمثلة في الوسائط الرقمية المتعددة في إنتاج أو تشكيل الخطاب المسرحي، وهي نمط جديد من الكتابة الأدبية، تتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المبدع الواحد، إذ يشترك في تقديمه عدة كتاب، كما قد يُدعى المتلقي أيضا للمشاركة فيه، وهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية وينفتح على آفاق الجماعية.وسنركز على المسرح الجزائري وهل استطاع أن يخوض تجربة المسرح الرقمي ويستثمر هذه التكنولوجيا لصالحه؟

وسنتخذ من تجربة الجزائرية كنزة مباركي " جحا الديجيتال " نموذجا، فهل – فعلا- استطاعت الكاتبة أن تدخل مجال المسرح الرقمي التفاعلي وتضع لبنة البداية أم ليس بعد؟

* المؤلف المرسل

Abstract :

Digitization has dominated the human life domains. So, we're obliged to live in a digital world. The electronic media have become necessary to all of our needs. Literature isn't isolated from these changes. Therefore, the digital literature has emerged with its new features and genres including the digital theatre.

The interactive play has emerged,with the use of modern techniques consisting in various digital media, in producing or forming the theatrical discourse. It's a new pattern of literary writing surpassing the traditional comprehension of the act of literary creativity, which focuses on the one creator. It's presented by several authors. The receptor may also be invited to contribute to. It's a good example of productive groupwork surpassing the individuality limits to the collective prospects.

This study focuses on the Algerian theatre and digitization.Could the Algerian theatre undertake the experience of theatre and digitization? Could it invest this technology in its favour? Could Kanza Mebarki eventually enter the digital interactive theatre?

Article info

Received 10/11/2022

Accepted 30/11/2022

Keywords:

- ✓ *the digital literature*
- ✓ *the digital interactive theatre*
- ✓ *Kanza Mebarki*

. مقدمة:

منذ ظهور الثورة الرقمية في التسعينيات من القرن العشرين غزت الرقمنة كل مجالات الحياة البشرية، وأصبحنا نعيش في عالم الديجيتال رغما عنا، فاخترقت الوسائط الالكترونية يومياتنا وصارت كل حاجياتنا ومآربنا لا تقضى إلا في إطار هذه الرقمنة. ولم يكن الأدب بمعزل عن هذه المتغيرات، فظهر مسمى الأدب الرقمي بخصائصه الجديدة، وبكل أنواعه التي من بينها المسرح الرقمي، وظهرت معه فوضى مصطلحية واضحة مصاحبة لهذا التلاقح الجديد بين الأدب والتكنولوجيا، فتعددت التعريفات وتداخلت سواء في الأنواع الأدبية السردية أو الشعرية أو في المسرح نصا وعرضا؛ حيث نجد عدة مصطلحات وتعريفات في مجال المسرح منها: المسرح الرقمي والمسرح الرقمي التفاعلي الدراما الرقمية العرض الرقمي...

1 / الرقمنة: هي تحويل المعلومات إلى تنسيق رقمي يمكن قراءته بواسطة الحاسوب، وذلك بهدف تمثيل صورة أو صوت أو مستند أو إشارة، عن طريق توليد سلسلة من البيانات الرقمية بصيغة أرقام ثنائية يمكن معالجتها، وتدعى نتيجة التحويل التمثيل الرقمي، وذلك دون إجراء تغيير في المحتوى الأساسي. والرقمي مفردة تحيل على ما هو رياضي وعددي ومنطقي وحسابي وإعلامي، ومن ثم فالأدب الرقمي هو ذلك الأدب الذي يعتمد على الوسيط الرقمي كأن يعتمد على الحاسوب أو الأنترنيت أو الشاشة أو الفايسبوك وغيرها من الوسائط الرقمية

.1

2/ الأدب الرقمي: هو ذلك الأدب الذي يدرس الأدب ترقيما وتحسيبا وإعلاما، بالجمع بين المعطى الأدبي والوسائطي، والتشديد على الوظيفتين: الجمالية والرقمية وفي ضوء تفاعلية وترابطية ووسائطية (mediologique)[2]. كما أنه ذلك الأدب السردي أو الشعري أو الدرامي الذي يستخدم الإعلاميات في الكتابة والإبداع، أي يستعين بالحاسوب أو جهاز الإعلام الآلي من أجل كتابة نص أو مؤلف إبداعي. أي هو الذي يستخدم الوساطة الإعلامية أو جهاز الحاسوب أو الكومبيوتر، ويحول النص إلى عوالم رقمية وآلية، ولا يتم الاقتراب منه إلا عبر الوسائط الرقمية،كما أنه التجلي الثقافي الأهم للعصر الرقمي الذي بدأت البشرية العيش فيه[3].

إن الحديث عن رقمنة المسرح أو المسرح الرقمي يضطرنا للخوض في العديد من القضايا، حيث يتناسل من هذا العنوان مجموعة من العناوين كما يلي:

المسرح الرقمي (Digital theatre): وهي التي يكون فيها الوسيط بين الممثل والجمهور هو الحاسوب أي أن يشاهد الجمهور أو المتلقي العرض المسرحي عن طريق شاشات الحواسيب أو شاشات الهواتف الذكية الشخصية، سواء عن طريق ولوج مواقع أو روابط معينة تكون خاصة بذلك العرض المسرحي، أو عن طريق تحميله في أقراص مدمجة، أو كتب إلكترونية بصيغ (pdf)، ويمكن للفرد تحميلها من أحد المواقع على جهاز الحاسوب الشخصي، كما يوجد هذا اللون الأدبي الإلكتروني الجديد في الفضاء الافتراضي، أي في فضاء شبكة الانترنت، ولكن لا يمكن له أن يوجد في مكان مثل المسرح التقليدي بشقيه الخشبة والصالة. وهذا النوع من المسرح الرقمي ليس مختلفا عن المسرح التقليدي (مسرح الخشبة) في أي شيء سوى في طريقة التواصل بينه وبين الجمهور؛ فالجمهور في المسرح الرقمي يكون مستقبلا فقط ولا تكون عنده ردة فعل تؤثر في العرض المسرحي، فتنعدم صفة التفاعلية بين المرسل والمتلقي وتكون حركة الرسالة المسرحية في اتجاه واحد من النص أو العرض نحو المتلقي الذي يتمثل في المشاهد من وراء شاشة الحاسوب، ويمكن أيضا تسميتها بالمسرحية الإلكترونية، إذ تنتفي فيها صفة التفاعلية.

ورغم أن استعمال التكنولوجيا بهذه الطريقة المحدودة لم يجعل النص المسرحي يختلف عن طبيعته التقليدية كثيرا إلا أنه فتح له آفاقا جديدة وفاعلة واستطاع أن يخدم المسرح والثقافة بصفة عامة ويوصل رسالته في كل الظروف وبخاصة في زمن الأوبئة، كوباء كورونا المستجد حين أغلقت دور المسرح وقاعات العرض في فترة الحجر الصحي، فكان لاستعمال هذه التكنولوجيا دور فاعل في استمرار النشاط الثقافي باستثمار الوسائط الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي لإيصال أفكارهم والتواصل مع جمهورهم والترفيه والتنفيس عن الجمهور الذي كان يعيش حالة هلع وخوف وتوتر جراء الوباء، حيث كان يحتاج لمثل هذه الأعمال وبخاصة أثناء فترات الغلق والحجر الصحي ،حيث تعذرت عليه الحركة والتنقل والاختلاط مع الآخر. من هنا تبدو أهمية هذا النوع من المسرح الذي يستغل التكنولوجيا كوسيط بينه وبين الجمهور. أما نقاط الاختلاف بين مسرح الخشبة التقليدي والمسرح الرقمي (الالكتروني) الذي يستعمل فيه الحاسوب كواسطة بين الممثل والجمهور هي أن الممثل والجمهور في المسرح التقليدي يتواجدان في المكان نفسه أين يقدم العرض المسرحي على الخشبة، فتكون الرسالة مباشرة بين الطرفين، في حين مشاهدة المسرحية عبر الحاسوب يكون كل من الممثل والجمهور المتلقي في مكانين مختلفين فقد يكون المتلقي في البيت أو المكتب أو المقهى أو مكان عمومي ...، كما أن في المسرح التقليدي لا يمكن للجمهور إعادة

مشاهدة المسرحية متى شاء في حين يمكن للجمهور أن يعيد مشاهدة العرض المسرحي عبر الحاسوب مرات عديدة. لكن في كلا الحالتين لا يمكن أن يكون هناك تفاعل بين العرض المسرحي وجمهوره.

وفي هذه الحالة يكون أدبا مُرقمنا، أي مجرَّد إعادة تدوير لنصوص كلاسيكية في وسيط جديد، وهذا قد يصادفنا في بعض الأعمال المسرحية فتحويلها لصيغة (pdf) وعرضها في الشبكة لا يعني أنّها أصبحت تفاعلية فهي تحويلٌ للنسخة الورقية ليسهل اِنتشارها.

1-3 المسرح الرقمي التفاعلي (Interactive digital theatre):

هو مسرح التغيير والمشاركة، حيث يتحول المتفرج فيه إلى متلق ومحاور ومشارك في إنتاج رسالة العرض المسرحي، وهي نمط جديد من الكتابة الأدبية، إذن يتم تحويل النصوص المسرحية إلى رقمية لكنها أكثر تشعّبًا من النص الخطي فيكون التحويل عبارة عن إعادة كتابة، كما فعل (ديمر) مع مسرحية تشيكوف (النورس البحري)، حيث تحولت إلى صيغة ثابتة الشكل الكتابي" pdf " لكنها متحرّكة في الداخل وتمنح المتلقي إمكانات كثيرة للوصول، ومسارات متنوعة للقراءة مِمَا يُحقق لها مقداراً من التفاعل. فالمسرح الرقمي التفاعلي، هو الّذي يُوظف معطيات التقانة العصرية الجديدة المتمثلة في اِستخدامه الوسائط الرقمية المتعدّدة في إنتاج أو تشكيل خطابه المسرحي، شريطة اِكتسابه صفة التفاعلية[4]، لهذا فالتفاعلية لا ترتبط بعرض النص فقط بل بمدى تأثيره في المتلقي ومشاركة هذا الأخير في صناعته ودفعه نحو اِتجاهات مختلفة، أو حرية الدخول إليه من أي مستوى أراده.

يتجاوز المسرح الرقمي التفاعلي الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المبدع الواحد، إذ يشترك في تقديمه عدة كتاب، كما قد يُدعى المتلقي أيضا للمشاركة فيه وهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية وينفتح على آفاق الجماعية الرحبة[5]. يعرفه (محمد حسين حبيب) أنه " المسرح الذي يوظف معطيات التقنية العصرية الجديدة المتمثلة في استخدامه الوسائط الرقمية المتعددة في إنتاج أو تشكيل خطابه المسرحي، شريطة اكتسابه صفة التفاعلية" [6].

كما تعرف المسرحية الرقمية أنها المسرحية التي يستبدل فيها كاتب النص المسرحي الورق بالتقنية الرقمية لتغيب أغلب مقومات المسرحية ماديًا لتحضر رقميًا / اِفتراضيًا، فالجمهور يكون خلف شاشات الحاسوب. والمنتج هو ذاته صاحب النص، والديكور.

4/ المسرحية الرقمية في الحقل الثقافي الغربي:

ترجع الإرهاصات الأولى لظهور المسرح الرقمي في التجربة الغربية إلى "تشارلز ديمر" الذي ألف أول مسرحية رقمية تفاعلية سنة (1985)، وقد تزامنت مع ظهور أول رواية رقمية تفاعلية بعنوان "الظهيرة قصة" لمايكل جويس سنة (1986)، التي اعتمد في إبداعها على برنامج المسرد (Storyspace)، 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، في هذا السياق تقول البريكي "لقد كانت البداية مع برنامج (Iris) الذي يراه (ديمر) بمثابة (النص المتفرع) لنظام التشغيل السابق (DOS)، إذ أقام بنية نصه (Chateau de Mort) عليه، بما يشبه ما يحدث الآن في النصوص التفاعلية الحديثة باستخدام خصائص النص المتفرع) في نظام التشغيل (WINDOWS)[7].

5/ المسرح الرقمي التفاعلي عند العرب:

لا تزال التجربة العربية في مجال الأدب الرقمي التفاعلي تسير بخطوات متثاقلة، وذلك لأسباب مرتبطة بموقع التكنولوجيا في الحياة العامة والعلمية في المجتمعات العربية، غير أنه إنتاج وإن كان ضئيلا، فإنه يعبر عن تحد حضاري تقني وإبداعي كبير، يفرض شرط احترامه وتقدير ريادته في الزمن العربي الحالي، ولهذا، فإنه إنتاج يحرر النقد العربي أيضا من أسئلته المعتادة"[8]. وإذا تحدثنا عن المسرح الرقمي التفاعلي فقد ظهرت بعض التجارب التي قدّمت عيّنة من المسرح التفاعلي العربي في إحدى صوره وأقسامه إنّها تجربة "محمّد حسين حبيب" وأصدقائه في بلجيكا من العرب والبلجيك، حيث تخلّصت المسرحية من الإطار الشكلي المعروف والمألوف من خشبة مسرح وجمهور، بل كانت مقهى في بلجيكا وآخر في بغداد وعدد من الأجهزة (كمبيوتر-أجهزة إضاءة-ساحة المقهى هنا وهناك) ثم فريق هنا للمشاركة والمتابعة، وفريق هناك كذلك. قدمت المسرحية بالفعل في 2006. فعبر هذه التجربة ظهرت البوادر الأولى للمسرح التفاعلي الّذي يوظّف بعضا من الأدوات الرقمية[9].

أما في الجزائر فرغم أن المسرح الرقمي التفاعلي ظهر وتطور في العالم الغربي منذ نهاية القرن العشرين 1985 إلا أن هذا النوع المسرحي لا يزال في مرحلته الجنينية في الجزائر، حيث لا نجد إلا بضع محاولات منها: مسرحيتا كنزة مباركي (جحا الديجيتال) (2016) و(مدينة النانو) (2018)، ومسرحية (بلا نظارات الحياة أفضل) لحمزة قريرة (2016). ففي مسرحيتي كنزة مباركي نجد أن الكاتبة استثمرت التقنية الرقمية في العرض في حين كان النص المسرحي نصا خطيا ورقيا، أما عند حمزة قريرة فنجد أن المسرحية ولدت فعلا من رحم التقنية مما يترجم المعنى الدقيق للمسرحية الرقمية التفاعلية الرقمي التفاعلي. وفيما يلي سنقف على مسرحية جحا ديجيتال) ومدى استثمارها للتكنولوجيا، ونرى هل استطاعت الكاتبة أن تدخل فعلا عالم الأدب الرقمي والمسرح الرقمي التفاعلي وتؤسس لمسرح جزائري رقمي، أم هي البداية الصعبة التي تفتح الطريق أمام مبدعين آخرين، أم أن كتاباتها هي وجه آخر لاستثمار التكنولوجيا في الأدب والمسرح.

6/ مسرحية "جحا الديجيتال" هل هي بداية التجربة الرقمية في الجزائر: تتشكل مسرحية (جحا ديجيتال) لكنزة مباركي[10] [11]من فصل واحد، يتضمن ثمانية مشاهد، المسرحية كتبت للفئة العمرية من عمر 6-12سنة، وهي ملائمة للفئة العمرية. أما شخصيات المسرحية خرافية تراثية حكائية مثل (جحا) وهي شخصية رئيسة في المسرحية، والشخصية الرئيسة الأخرى (أندرويد)، وهي شخصية تقنية تتشكل في التقنيات الهاتفية الذكية، وهناك شخصيات آدمية بدور محدود تمثلت بالطفلين فصيح ونبيه، والأب والأم، وفي النص شخصيات أخرى حيوانية وتقنية.

وملخص موضوعها أنها تتحدث عن تقنية الهواتف الذكية، والتقنيات الحديثة، والتي استطاعت أن تسيطر على عقول الناس، وأصبح تأثيرها كبيرا على الأطفال. فينبري (جحا) غاضبا من وجود التقنية الحديثة، وهو يحس بالمرارة، لأن دوره يتلاشى في المجتمع، ويقرر أن يتعاون مع فايروس (مدمر)، ليدمر التقنية الحديثة، وفي النهاية، يعدل (جحا) عن رؤيته التدميرية، بعدما يقتنع برؤية حماره، الذي يطلب إليه أن يتعاون مع أنظمة التقنيات الحديثة، ويكون ضمن عملها ورؤيتها، ويتخلى (جحا) عن (مدمر)، الذي كان هدفه إلحاق الأذى بالآخرين، و(يقف جحا وحماره وأندرويد والعم غوغل منتصرين يحيون الجمهور). وفي مايلي سوف نتطرق للخصائص الفنية لمسرحية (جحا ديجيتال) ومدى استثمارها للتقنية الرقمية.

1-6 تعدد الكتاب (المؤلفين) :

يتميز المسرح الرقمي التفاعلي بتعدد الكتاب الذي يعتبر من مميزات المسرحية الرقمية التفاعلية التي تتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المبدع الواحد الذي يعكس إلى حد بعيد حياته الشخصية وتجاربه النفسية، إذ يستطيع كلّ مبدع إختيار شخصية ما في العمل المسرحي ليتكفل بالكتابة عنها، وبالتالي فالخطاب الرقمي يستهدف ملامسة الواقع الاجتماعي، الاقتصادي، الفكري، بلمسات تقنية تغلف الخطاب بجمالية مفرطة وساحرة بعيدا عن العاطفة وشخصنة الأحداث، إذ يشترك في تقديمه عدة كتاب، كما قد يُدعى المتلقي أيضا للمشاركة فيه، وهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية وينفتح على آفاق الجماعية الرحبة.[12]

في حين تتميز مسرحية "جحا ديجيتال" بكاتبتها الوحيدة كنزة مباركي إذ تقول: " كتابة نصي الجديد جحا الديجيتال كانت بمثابة الولادة".

2-6 الشخصيات:

تقوم شخصيات المسرح الرقمي التفاعلي على المزج بين الوسيط التكنولوجي (جهاز الحاسوب) والعنصر البشري (الممثل). حيث نجد نموذج ذلك عند المخرج والكاتب الإيطالي (مارتيشيللو كوتونيو) عرضا مسرحيا جميلا من خلال مسرحية (دانيال) والتي تتحدث عن شاب في العشرين من عمره، ينتحر ليلة رأس سنة 2000 م في حجرته، وتبدأ رحلة البحث عن الأسباب خصوصا من صديقه (فيدركو)، حيث يجد في البريد الذي تم استلامه بعد الانتحار، طرد يتضمن (هارد ديسك) أرسله (دانيال) لنفسه قبل الوفاة ،لتبدأ رحلة البحث في الرسائل، والحوارات، واليوميات وغيرها التي تخص المنتحر، 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 الغرض بين بناء درامي ومشهدي متأثر بأعراف المسرح التقليدية (الحدث في فصلين-مواجهة المشهد للجمهور-السينوغرافيا الواقعية). ويدخل الكمبيوتر وشبكة الانترنت معا مشاركان في العرض[13]. أما في "جحا ديجيتال" تتراوح شخصياتها بين شخصيات تراثية متمثلة في (جحا) وحديثة متمثلة في (الأندرويد) والفيروس (مدمر) وهي شخصيات رئيسة في المسرحية، بالإضافة إلى شخصيات ثانوية أخرى (العم قوقل) و(فصيح ونبيه)، والأب والأم الأقزام السبعة وشخصيات حيوانية (الحمار)، رغم كل هذه الشخصيات المختلفة والمتقابلة وحتى الدالة على التكنولوجيا والتقنيات الرقمية الحديثة، إلا أن الكاتبة لم تجسدها عن طرق الأجهزة والأنظمة الرقمية ، بل استعملت شخصيات بشرية تتقمص هذه الأدوار بارتداء الأقنعة أو ألبسة برموز وألوان تلك الأنظمة كفيروس (المدمر) الذي تحركه شخصية إنسانية بالإضافة إلى أن الأنظمة والتطبيقات الرقمية كلها عبارة عن أشكال ورموز تحملها شخصيات إنسانية، كما نجده ذلك أيضا في تجسيد تطبيق غوغل بلاي بلافتة مكتوب عليها اسم التطبيق " يضاء الركح تدريجيا.. إلى يمين الخشبة باب فوقه لافتة مكتوب عليها " متجر جوجل بلاي "، يدخل جحا ويحاول استكشاف المكان، يلتفت يمينا وشمالا كمن يبحث عن شخص.. يدخل من يسار المسرح الفيروس (مدمر) .. يلتقي جحا ومدمر ويقفان عند زاوية من الخشبة.. تخفت الإضاءة شيئا فشيئا وتركز عليهما دائرة ضوء معا وهما يتهامسان.."[14]، كما نجد ذلك يتكرر في وصف صراع جحا مع الفيروس وتدخل باقي التطبيقات (يلتفت الجميع فيجدون مدمر مع رفاقه الفيروسات يحاولون تسلق التطبيقات المنتشرة في المتجر.. يسرع جحا باتجاه مدمر لعرقلته بينما يتجه العم جوجل نحو مكتب موضوع إلى جانب الخشبة

به كمبيوتر كبير للقيام بتحديث برنامج حماية يتصدى للفيروس مدمر وأصدقائه. ويدور في المتجر صراع ومبارزات بين جحا وأندرويد والعم جوجل وحمار جحا ضد مدمر ورفاقه."[15]. حيث كان بإمكان الكاتبة أن تستغلها كتطبيقات فاعلة بواسطة شاشات الحاسوب حيث تُحمّل الأدوار مسبقا في أجهزة الحاسوب ومن خلالها تُفعّل بعض الأدوار مما يجعل هذه الأجهزة والتطبيقات بحد ذاتها تكون شخصية فاعلة، أي تتقاسم التمثيل مع الممثلين الحقيقيين وهو ما يميز المسرح الرقمي التفاعلي، بالإضافة إلى ما يعرف بالممثل الافتراضي حيث تتنوع طريقة التمثيل داخل العرض المسرحي بحسب الإمكانات التي يسمح بها هذا العرض سواء تعلق الأمر بالتسجيل في زمن قبل زمن العرض والذي يسمح بمساهمة ممثلين واقعيين أي في حالة (tempête) أو يتم الاستعانة بدمى آلية تعوض الممثل يتم التحكم فيها بواسطة تقنيين من خارج العرض وهي ما تسمى ب (les aveugles)[16]

3-6 الجمهور المتفاعل والنهايات المتعددة:

تكمن مكونات التواصل في المسرح الرقمي أساسا في المشاركة والتفاعلية، مشاركة الجمهور في أحداث المسرحية عبر مختلف المراحل، انطلاقا من وضع المتلقي أمام مواقف مشهدية وسيناريوهات تفرض عليه اختيار طرق مواصلة المشاهدة. لتحقيق التفاعل الجدلي الحي مما يحول المرسل إلى مستقبل والمستقبل إلى مرسل في المسرح الرقمي، بناء على مفهوم إرجاع الأثر، حيث تسير عملية التواصل بشكل تصاعدي في شكل متطور. إلا أننا في مسرحية "جحا ديجيتال" لا نلحظ مجالا لتفاعل الجمهور فكل من حضر ويحضر سواء جمهور الأطفال او الكبار يكتفي بالمشاهدة التقليدية دون أن تترك الكاتبة ولا المخرج مجالا لتدخل الجمهور المتلقي، حيث يعتمد كاتب النص المسرحي كتابة خطية للنص لا تقنية النص المتفرع التي فتحت للنص الرقمي أبواب التفاعلية؛ فوجود عقد نصية وروابط تشعّبية خاصة بكلّ شخصية من شخصيات (المسرحية التفاعلية)، أو بكلّ حدث أو عقدة فيها، يُساعد المُتلقي أو مستخدم الحاسوب على تتبّع خط سير الشخصية التي جذبته أكثر من غيرها ...إنّه يستطيع القفز من مكانٍ إلى آخر متتبعا شخصيته التي يُريد ومُتعمقًا فيها ومُضيفًا إليها في بعض النصوص، من خلال التعليقات المُباشرة، أو الرسائل البريدية، كما أن وجود علامات رقمية غير لغوية إلى جانب العلامات اللغوية يمنح المتلقي إمكانات التعديل والتحوير في متنها، 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 الكاتب 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، وتعمل المسرحية الرقمية على جمع المتلقين على اختلافهم وصهر آفاق توقعاتهم وجمع مرجعياتهم وهو ما يجعل منها وسطا مهما للتعدّد الثقافي والانفتاح على الآخر.[17] مما يجعل المتلقي مشاركا فعليا في أحداث المسرحية. إلا أننا نجد هذه التعددية غائبة في مسرحية "جحا ديجيتال" لتكون هناك نهاية واحدة رسمتها كاتبة النص، حيث " يقف جحا وحماره وأندرويد والعم جوجل منتصرين يحيون الجمهور" فينتهي النص المسرحي بنهاية سعيدة تصالحية، ويقرّ الجميع بمقاومة الشر [18]. بالإضافة إلى أن المسرح الرقمي التفاعلي يقوم على إشراك المتلقي في مشاهد يكون بعضها ارتجاليا بعد الاتفاق على تيمة درامية ينطلق منها النص، ويبقى العمل الإبداعي على هذه الشاكلة محلقا في الفضاء الافتراضي لشبكة الإنترنت، أو يكون على قرص مدمج،

أو كتاب إلكتروني، دون أن تلامس أجنحته الفضاء الورقي. وهذا من بين أهداف الرقمنة في جميع المجالات الحيوية، إلغاء الورق واستبداله بالأيقونات والتدوينات والكودات والإرسالية البرقية، مما يترجم موت المؤلف أو بالأحرى انصهاره ضمن الجماعة، وفق أطروحة رولان بارت (موت المؤلف) في سياق ما بعْد البنيوية. إلا أن هذا لا يظهر لنا في مسرحية كنزة مباركي "جحا ديجيتال".

4-6 السينوغرافيا الرقمية:

تعتبر التقنية من أهم مميزات المسرح التفاعلي، فأغلب المقوّمات تغيب ماديًا لتحضر رقميًا/افتراضيًا، فالجمهور خلف الشاشات ومن فئات مختلفة. وتستعمل الإضاءة الرقمية للإيحاءات والدلالات، والديكور والسينوغرافيا رقمية بشكلٍ كامل، فلا توجد خشبة ولا مكان محدد، أمّا الزمان فهو غير منته لأنّ المسرحية الرقمية في عرضها وتلقيها في زمن متواصل دون إنقطاع، وتشمل السينوغرافيا الرقمية أيضا الحواسيب والشاشات الرقمية وأجهزة الإضاءة (الداتاشو) بالإضافة إلى الموسيقة الرقمية، وقد استندت الكاتبة كنزة مباركي إلى المؤثرات الصوتية والموسيقى الرقمية، إلا أن ذلك اقتصر على المشهد الأول ولم يكن مؤثرا على أحداث العرض الرئيسية؛ فعبرت الموسيقى في المشهد الأول عمّا تعانيه شخصية جحا من الألعاب، وهي تتوافق مع رؤية الحدث "، نسمع دقات قلب متسارعة ثم تنبعث موسيقى مختلطة بأنين امرأة في غرفة ولادة ثم صرخة وليد جديد.." حيث استطاعت الكاتبة من خلال استعمال هذه التقنية في العرض أن تصور وتوصل للجمهور مشهد الولادة وخضوع الأجيال الجديدة للتكنولوجيا منذ ولادتها، بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية والموسيقى والأغاني التي رافقت لعب الأطفال وابتهاجهم واستمتاعهم باللعب باستعمال الأجهزة الالكترونية.

وبما أن الكتابة في المسرح الرقمي هي شذرية بالأساس، يتحكم فيها الحاسوب ويبلورها بشكل مختلف عن النص التقليدي المرتب أحداثه في الزمان والمكان، فقد قلص الحاسوب كسلطة تقنية كل الأمكنة جغرافيا لتصبح المسافة معدومة وكذا الفترات الزمانية، فبمجرد نقرة على زر يتم اختلاق أحداث غير متزامنة ولا مرتبة، علما أن هناك مجموعة من العناصر الرقمية تتداخل في تحقيق فرجة مسرحية تفاعلية يعتمدها النص التفاعلي في بنائه بوصفه " تقنية مميزة للنص المتفرع، تبنى على أساس نتائج المداخلات النصية التي يراد فيها استقطاب المتلقي والتفاعل معه حيث يصبح العمل جماعيا يغيب عنه المؤلف. من هنا نتفق مع رأى "بارت" بنوع من المقاربة بأن وحدة النص لا تكمن في محطة انطلاقه، بل في محطة وصوله كنص مسرحي تفاعلي غير محدود، يمكن المتلقي أن يبحر في أي فصل من فصولها على الخيار فينتهي بما لا ينتهي به متلق آخر، وهذا ما يمنح النص حيوية ويجعله أكثر تميزا عن النص التقليدي، بحيث تمثل الروابط العنصر الأساس التي يفرضها الحاسوب في تقسيم المشاهد والفصول المسرحية، من تلك الروابط تنطلق حرية القارئ والمشاهد في اختيار أي فصل أو مشهد سينطلق منه عبر عملية الضغط المباشر لكي يحقق تفاعله معه، أو العكس ليختار رابطا آخر.[19]

5-6 الديكورات الافتراضية:

تختلف عن النظام المتبع من قبل المخرج الكلاسيكي الذي تقوم ديكوراته على المباني والفضاءات دون حركية في هذه الأمكنة باستثناء الممثلين الذي تتعدد حركاتهم داخل هذه الأمكنة، لكن مع عصر التحول الرقمي أضحت هذه الأعمال المسرحية تعتمد في فصولها على حركية أكثر لهذه الأمكنة بديكوراتها الرقمية المختلفة من خلال استعمال الفيديو بدل الصورة الثابتة

واستحضار البعد الثالث في الصورة من أجل الحصول على ديكور ثلاثي الأبعاد يمنح أيضا إمكانية جمة في التعبير والتصوير[20]. إلا أن الكاتبة كنزة مباركي لم تعتمد هذه التقنية الرقمية ثلاثية الأبعاد التي تضفي جمالية رقمية على العرض بالإضافة إلى أنها تعوض الكثير من النقص والمشاكل التقنية التي تواجه المنتج والمخرج. فقد جاءت ديكوراتها بسيطة وذات أبعاد واحدة ثابتة من خلال بعض الأشكال واللافتات الخشبية.

6-6 المكان والزمان:

لا وجود لحدود المكان والزمان في المسرح الرقمي التفاعلي فمن حيث المكان تجري أحداث العرض في مكانين مختلفين على الأقل، في حين الزمان يكون غير محدد وغير منته لكون المسرحية الرقمية التفاعلية مفتوحة على القراء وعلى المتلقين الافتراضيين، بحيث تتيح الروابط الموجودة في النص المسرحي الرقمي أو المتاحة أثناء العرض للمتلقي أن يختار الحدث الذي يشاء والشخصية التي يشاء لمتابعة أحداثها، مما يجعل القراء يصلون لنهايات غير محددة، أما في مسرحية (جحا الديجيتال) فقد قدمت على خشبات المسارح الجهوية وفي قاعات العرض مما يجعل المكان والزمان محددين عكس ما في المسرح التفاعلي الذي يكون فيه المكان واقعيا وغير محدد أو على الأقل ينقسم المكان إلى مكانين مختلفين، كما يكون الزمن متشعب ومتعدد تعدد المتلقين وتعدد التلقيات.

خاتمة:

إن صناعة محتوى رقميا إبداعيا جديدا، أصبح واقعا معاشا بعد أن كان مجرد حلم صعب التحقق عند البعض، لأن الواقع الحالي يفرض أن نخوض المحاولات والتجارب، وهو ما تشتغل من أجله الكاتبة والمسرحية كنزة مباركي من خلال تقديمها لأعمال متميزة في المسرح ومسرح الطفل محاولة اقتحام عالم التكنولوجية الحديثة واستثمار منجزات الرقمنة ومزاياها، من أجل مواكبة التطور العالمي من جهة ومواكبة التوجه الذكي للطفل المعاصر. إلا أن التجربة مازالت فتية والطريق لا يزال طويلا من أجل الوصول إلى مسرح جزائري رقمي تفاعلي يواكب ما وصل إليه المسرح العالمي، وذلك لمجموعة من الأسباب لأن الحديث عن المسرح ومدى ارتباطه بالتكنولوجيا الحديثة يطرح رهانات وظروفا جديدة للإنتاج المسرحي التي لم تعد مرتبطة بالتداريب التي يتم إعدادها سلفا قبل بناء العرض المسرحي انطلاقا من أساسيات نصه التي سطرها الكاتب أو المخرج، بل أصبح المسرح (النص والعرض) اليوم يمثل جزء من كل يحاول فيه الكاتب أو المخرج أو مدير العمل أن يوظف فيه التقنيات الرقمية، كالصورة والصوت والإضاءة والروابط مستعينين في ذلك بالجزء الآخر المكمل للنص والعرض المسرحي من فريق من الفنانين والخبراء الرقميين، بحيث يحتاج فترات للاكتشاف والبحث المتواصل ومراحل إعداد في مختبرات رقمية متجانس. إلا أنه ورغم كل هذه الصعوبات استطاعت الكاتبة والمسرحية كنزة مباركي من من أجل تقديم عمل مسرحي رقمي أن تخطو الخطى الأولى نحو مسرح جزائري رقمي تفاعلي، مسرح يعمل)خلال مسرحيتها (جحا الديجيتال) ثم (مدينة النانو على المزاوجة بين المسرح والتكنولوجيا الرقمية، من أجل مواكبة العصر.

المراجع:

1- جميل حمداوي: الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق (نحو المقاربة الوسائطية)، ط1. اتحاد كتاب الانترنت المغاربية 2016.

2- زهور كرام: الأدب الرقمي... أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، رؤية للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2009.

3- سعيد يقطين: من النص إلى النص المترابط، المركز الثقافي العربي، ط1، بيروت، 2005، ص 9- ص10

4- فاطمة البريكي: مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، ط1، الدار البيضاء، المغرب، 2006 ص 99.

5- الباحثة كنزة مباركي تدعو إلى استحداث وكالة لتسويق الثقافة https://www.el-massa.com/dz

6- حمزة قريرة: المسرح التفاعلي الرقمي وتحديات البناء https://fawassil.echaab.dz/2022/03/22

7- محمد حسين حبيب: مسرحية (فيس بوك) وتقانة المسرح الرقمي https://elaph.com/Web/Culture/2011/4/643575.html

8- العربي الخضراوي: الفن المسرحي من الكتابة النصية إلى التفاعل الرقمي، مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والإنسانية، مج 05، عد 01 ، جوان 2021.

9- منصور عمايرة: قراءة نقدية لنص مسرحية جحا ديجيتال مجلة الفنون المسرح https://theaterars.blogspot.com

10- نجيب طلال: أيُّ أفق للمسرح الرقمي في العالم العربي https://www.diwanalarab.com/02

11- فايزة خمقاني: المسرح الرقمي فتح زوايا جديدة أمام المسرح https://massareb.com/?p=1249

[1] جميل حمداوي: الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، اتحاد كتاب الانترنت المغاربة ، ط1. 2016. ص 22

[2] المرجع نفسه. ص 23

[3] ينظر: زهور كرام : الأدب الرقمي... أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، رؤية للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2009، ص39

[4] حمزة قريرة: المسرح التفاعلي الرقمي وتحديات البناء https://fawassil.echaab.dz/2022/03/22

[5] فاطمة لبريكي: مدخل إلى الأدب التفاعلي، البريكي فاطمة، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الطبعة الأولى، الدار البيضاء، 2006 ص 99

[6] محمد حسين حبيب: مسرحية (فيس بوك) وتقانة المسرح الرقمي https://elaph.com/Web/Culture/2011/4/643575.html

[7] البريكي فاطمة، مدخل إلى الأدب التفاعلي، مرجع سابق، ص.102.

[8] زهور كرام: الأدب الرقمي... أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، رؤية للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2009

[9] حمزة قريرة: المسرح التفاعلي الرقمي وتحديات البناء https://fawassil.echaab.dz/2022/03/22

[10] **كنزة مباركي**: هي كاتبة وصحفية وشاعرة جزائرية لها تجربة مهمة مسرح الطفل الذي يستثمر التقنية الرقمية، قالت الكاتبة وهي تكتب نصوصا مسرحية تهتم باللغة العربية، البيئة الرقمية، الخيال العلمي والذكاء الاصطناعي والعلوم والمعارف المختلفة، حيث تعمل جاهدة أن تساير الطفل واهتماماته وترفع نسق وعيه وذكائه، وتجذبه في كتاباتها. حصلت على العديد من الجوائز الوطنية والدولية، أهمها جائزة الهيئة العربية للمسرح للنصوص المسرحية الموجهة للطفل بالشارقة.، عن نص (جحا ديجيتال) في نوفمبر 2016، وجائزة الدكتورة هيفاء السنعوسي لكتابة المونودراما على المستوى العربي في طبعتها الخامسة بالكويت عن مونودراما بعنوان (امرأة بظل مكسور) – 20 ديسمبر 2015، فضلا عن جائزة رئيس الجمهورية للمبدعين الشباب " علي معاشي" عن المجموعة الشعرية (كالفرح) في الدورة التاسعة – 09 جوان 2014. وهي من الكتاب القلائل الذين استطاعوا أن يقتحموا مجال الأدب والتكنولوجيا حيث قدمت عملين متميزين في مسرح الطفل (جحا الديجيتال، ومدينة النانو) مستغلة التطور التكنولوجي وعالم الديجيتال الذي

أصبح الأطفال مهوسين به لتمرير رسائلها التربوية والتعليمية مازجة بين ما هو تراثي وما هو معاصر، مما جعلها تتحصل على الكثير من الجوائز والإعجاب باعتبارها أعطت جديدا في هذا الفن واستطاعت أن تواكب العصر التكنولوجي، الذي أصبح يفرض نفسه على كل مجالات الحياة، حيث تدعو لاستثمار الرقمنة في الإنتاج الأدبي والثقافي تقول: إننا نجد أنفسنا أمام استغلال شكلي سطحي وضيق للرقمية في مجال الثقافة والمسرح.

[12] فاطمة لبريكي: مدخل إلى الأدب التفاعلي، البريكي فاطمة، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الطبعة الأولى، الدار البيضاء، 2006، ص 99.

[13] العربي الخضراوي: الفن المسرحي من الكتابة النصية إلى التفاعل الرقمي، مجلة: روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والإنسانية، مج 05، عد 01، جوان 2021.من ص 23 إلى ص35

[14] المرجع السابق.

[15] المرجع نفسه.

[16]المرجع نفسه

[17] فايزة خمقاني: المسرح الرقمي فتح زوايا جديدة أمام المسرح https://massareb.com/?p=12497

[18] منصور عمايرة: قراءة نقدية لنص مسرحية جحا ديجيتال مجلة الفنون المسرح https://theaterars.blogspot.com

[19] نجيب طلال: أيُّ أفق للمسرح الرقمي في العالم العربي https://www.diwanalarab.com/02

[20] العربي الخضراوي: الفن المسرحي من الكتابة النصية إلى التفاعل، مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والإنسانية المجلد 05. جوان 2021 .