مجلة روافد
للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والإنسانية
المجلد 05 (01) جوان 2021 ص ص 23-35

الفن المسرحي من الكتابة النصية إلى التفاعل الرقمي

Theatrical art from text writing to digital interaction

العربي الحضراوي*
قسم اللغة العربية وآدابها، كلية الآداب والعلوم الإنسانية جامعة محمد الخامس (المغرب).
البريد الالكتروني: larbielhadraoui7@gmail.com

تاريخ الإيداع	تاريخ القبول	تاريخ النشر
2019/12/10	2020/02/18	2021/06/01

الملخص:

أضحي اليوم الأدب الرقمي بصفة عامة والمسرحي بصفة خاصة يقدّم نصًا مفتوحًا، نصًا بلا حدود، إذ يمكن أن ينشئ المبدع، أيًا كان نوع إبداعـــه، نصًا، ويلقي به في أحد المواقع على الشبكة، ويترك القرّاء والمستخدمين حرية إكمال النص كما يشاؤُون. بحيث يمنحُ للمتلقي/المستخدم فرصة الإحساس بأنه مالك لكل ما يقدم على الشبكة، أي أنه يُعلي من شأن المتلقي الذي أُهمِل لسنين طويلة من قِبل النقاد والمهتمين بالنص الأدبي، والذين اهتموا أولا بالمبدع، ثم النص، والتفتوا أخيراً إلى المتلقي، وهذا مترتب على جعله جميع المتلقين والمستخدمين للنص الرقمي مشاركين فيه، ومالكين لحق الإضافة والتعديل في النص الأصلي.

الكلمات المفتاحية: *الأدب الرقمي؛ المبدع؛ المتلقي؛ المسرح الرقمي.*

Abstract:

Today, digital literature in general, and theatrical literature in particular, offers an open text, a text without limits, as the creator, regardless of his type of creativity, can create a text and cast it on a website, leaving readers and users the freedom to complete the text as they like. So that it gives the recipient / user the opportunity to feel that he is the owner of everything presented on the network, that is, he elevates the status of the recipient who has been neglected for many years by critics and those interested in the literary text, and who first paid attention to the creator, then the text, and finally turned to the recipient, and this results in making it all the recipients and users of the digital text are participants in it, and owning the right to add and modify the original text.

Keywords: *digital literature, creative, receiver, digital theatre.*

* **المؤلف المرسل**

مقدمة:

إن استحضارنا لعملية التقدم التكنولوجي والتقني للفنون التعبيرية والوسائط المتعددة ومدى تأثيرها بوجه أو بأخر على الفنون لا يعد هو العامل الأساسي في نتاج تلك الفنون لكن الفكر والإبداع هو الذي طوع ووجه عملية التقنية هاته للخروج بها من الحيز التقني الصرف إلى الحيز الإبداعي التخلقي، لهذا عملية النقد التي تُوجه لهذه الفنون من خلال عملية التأثير التي لحقت بتلك الأنواع من التقنيات الحديثة والتي سيصبح فيها المبدع الفنان لا يقف لتقنية معينة وإنما يقف أمام فكرة يبحث لها عن تقنية وطريقة طلح للأداء.

ومن هنا يمكن استخلاص مدى جمالية وفاعلية هذه الوسائط في إضفاء طابع الإبداع لاسيما في مجال الفنون المسرحية، وما يمتاز به الفن المسرحي من تنوع خطاباته ومؤثراته الداخلية والخارجية من تمثيل وأزياء وديكور وماكياج ومؤثرات موسيقية وصوتية وملحقات وما تساهمه في تنشئة عدد من التكوينات المعتمدة القادرة على تطويع الخامات وابتكار التشكيلات وبما تحمله من علامات ودلالات وإشارات رمزية تفتح المجال أمام المتلقي الخوض في غمار القراءات المتعددة وتحميل العرض بوصفه كلاً عدة معاني تكاد تؤدي إلى معاني ثانوية (فرعية) وبما يضمن سلامة التأويل وقواعده وحدوده. وهذا ما عير عنه الكاتب المسرحي الألماني تانكريد دورست (Tankred Dorst) التي أكد فيها أن المسرح فن غير صاف، وأن المسرح لا يتوانى عن تسخير كل ما يجده في طريقه إلى مصالحه الخاصة، ويظل قادرا على تطوير قوانينه، وهو حتما غير محصن ضد مستجدات عصره وأنه يستمد خيالاته من وسائل إعلام أخرى.

وهنا لا يسعنا إلا أن نستحضر إشارة الأستاذ الدكتور سعيد يقطين (2004) في كتابه "**من النص الى النص المترابط مدخل الى جماليات الابداع التفاعلي**" والذي قال بالنص: "لقد دخلت الدراسات الأدبية مرحلة جديدة من البحث وتولدت مصطلحات ومفاهيم جديدة، لكننا ما نزال بمنأى عن التفاعل معها أو استيعاب الخلفيات التي تحددها. ظهرت

مفاهيم تتصل بالنص المترابط والتفاعلية والفضاء الشبكي والواقع الافتراضي والأدب التفاعلي، ونحن لا نزال أسرى مفاهيم تتصل بالنص الشفوي أو الكتابي، ولم نرق بعد الى مستوى التعامل مع النص الإلكتروني".[1]

ومن هنا تكمن أهمية البحث الحالي في دراسة موضوع المسرح كنص تعبيري من منطلق الوسائط الرقمية المتعددة وما تحمله هذه الموضوعة من قيم جمالية في أثناء المشاهدة والقراءة المفتوحة لمنظومة خطاب العرض المسرحي، والذي يمكن أن نراه ونعتبره نصاً مفتوحاً للقراءات المتعددة.

مما يضعنا أمام طرح تساؤل جوهري سيقودنا إلى طرح العديد من الأسئلة الإشكالية التي ستكون مجالا خصبا للبحث والدراسة ويمكن أن نعبر عنه بما يلي:

هل الفن المسرحي استفاد من تعدد الوسائط التقنية الرقمية؟ وكيف تم توظيفها في العرض المسرحي من دون أن يفقد جوهره وطبيعته الحيوية؟

المبحث الأول: المسرح الرقمي بين تعدد الآراء واختلاف المواضيع

يحض مجال الإبداع الأدبي والفني بالاهتمام الكبير لاسيما مجال الكتابة التي بها تصل الأفكار وتستنير العقول، لكن لابد من الإشارة إلى أن مفهوم الكتابة في أي نص يتم من خلال تحليل بناء النص ذاته. بمعنى أنها مسئولية مشتركة بين الكاتب والقارئ معا. بحيث يشكل هذا الإبداع تعبير عن الذات ومحاولة للتحقق دون أن يتخلى عن الواقع الاجتماعي المعاش. وهو ما أبرز التساؤل حول خواص وملامح هذا الإبداع الجديد، وسمة هذا النص الرقمي، مع التساؤل عن مشاركة "الرقمية" في جملة من الكتابات والنشاطات من أدب وإعلام وبحث علمي وغيرها؟

أ. النص الرقمي مفاهم ومعالم

إن الحديث عن مصطلح النص الرقمي هو حديث عن أهم مراحل بداية ظهوره فقد عرف منذ فترة قريبة، بعد بدايات النشر الالكتروني، خلال العقدين الأخيرين من القرن

العشرين. بحيث عرفت ساحة النشر الإلكتروني بروز عدد من النصوص الورقية التي سوف ينشرها بعض المبدعون على الشاشة الزرقاء مثلها مثل النشر الورقي، ثم لتظهر فئة أخرى من المبدعين ممن قاموا بتوظيف فكرة إمكانية التقنية الجديدة وإضافتها إلى بناء مضمون النص المنشور، وتتابعت بمساهمة المتلقي إيجابا، سواء في إبداء الرأي أو في البناء الأصيل في النص الرقمي. "لعل رواج التقنية الرقمية، وبشائر شيوع النشر الالكتروني، من مواقع ومنتديات ومدونات ومجلات رقمية، مع توظيف البريد الالكتروني والأقراص المبرمجة وغيرها. أعطى الزخم والدافعية للبعض، على مواصلة التفاعل والعطاء في العديد من المجالات، كما في الإبداع وصور الكتابة الشعرية والنثرية، فكانت بعض الانجازات. وقد قدم البعض تعريفا للنص الرقمي، منها":[2]

تقول زهور كرام: "يشهد الزمن الراهن شكلا جديدا في التجلي، بسبب الثقافة التكنولوجية التي غيرت إيقاع التعاملات الفردية والجماعية، كما سمحت بفضل وسائطها الالكترونية والرقمية إلى جعل الكل متفتحا على بعضه، ضمن شروط الثقافة الموحدة رقميا".[3]

أما جوليا كريستيفا (Julia Kristeva) فهي ترى أن: "النص الرقمي هو جهاز عبر لساني، يعيد توزيع نظام اللسان عن طريق رابطة بالكلام، بهدف الإخبار المباشر".[4]

فالنص الرقمي من خلال ما تقدم يشير في تصوره العام إلى أنه كل نص ينشر نشرا إلكترونيا سواء كان على شبكة الإنترنت، أو على أقراص مدمجة، أو في كتاب إلكتروني، أو البريد الالكتروني، وغيره... متشكلا على نظرية (الاتصال) في تحليله، وعلى فكرة (التشعب) في بنيانه. ومن المتفق عليه أن هذا النص (الرقمي) نوعان:

النوع الأول: **نسقية النص الرقمي ذات الاتجاه السلبي:** وهنا يمكن الحديث عن النصوص المغلقة التي لا تستفيد بإيجابيات التقنية الرقمية بكل مستوياتها، وهو لا يعير أهمية لهذا التقدم بحيث يتم التركيز على نشر مادتع ورقيا دون إحساس مسبق بالحاجة

لتوظيف تقنيات الحاسوب مثل: مثل تقنية النص المتفرع، أو الميلتيميديا المختلفة من مؤثرات صوتية وبصرية وغيرها، عكس النص الرقمي الذي يكتسب صفة الرقمية لأنه نشر نشرا إلكترونيا، مثل: "الموسوعات العلمية، وحتى الصيغ القانونية لقانون ما".[5]

النوع الثاني: **نسقية النص الرقمي ذات الاتجاه الايجابي:** وهي تلك النصوص التي تنشر رقميا، بحيث يتم الاعتماد على التقنيات المتطورة والمساعدة على نشرها رقميا مستفيدة من الثورة الرقمية والمعلوماتية والتي تراعي في استخداماتها على الأمور التالية: "النص المتفرع الهايبرتكست (HyperText)، والمؤثرات السمعية والبصرية الأخرى، وفن الأنيميشنز (AnimeShanz)، والجرافيك (Graphisme)، وغيرها من المؤثرات التي أتاحتها الثورة الرقمية".[6]

لقد استطاعت التقنية الرقمية من خلق محاولات جادة ومبدعة لصناعة محتوى رقمي إبداعي جديد، أصبحت واقعا معاشا بعد أم كانت مجرد حلم صعب التحقيق عند البعض، لأن الواقع الحالي يفرض أن نخوض المحاولات التجارب والتنبؤ بما سوف يتحقق من خلال هذه التجارب. مثل نبؤه جانيت مواري (Janet Murray) عام 1997م قبل اختراع التليفزيون الرقمي: الذي رأى من الممكن جدا أن يشهد المستقبل ظهور جهاز رقمي يجمع بين الطموح الأدبي والاتصال بالجمهور العريض، والمعرفة الرقمية. بات التليفزيون الرقمي والإعلام التفاعلي حقيقة واقعة.

وفي هذا الصدد يقول: "روبرت باج (Robert Bage) عام 1997م عن أعماله التي تعتمد على فكرة/تقنية الإبداع التنقيحي، أنها أشبه بالصينية الممتلئة بالمشهيات، نختار منها ما نشتهي. أما الإبداع التنقيحي فهو المعتمد على فكرة الاختيار وإعادة الترتيب والإضافة. مثل الفكرة الموسيقية جوكى ديسك (DJ)، حيث الصوتيات القصيرة والمتقطعة وإعادة مزج الألحان الأصلية وإعادة ترتيبها لخلق موسيقى جديدة".[7]

المسرحية الرقمية البداية والامتداد[8]

مع بداية التسعينيات من القرن الماضي، قرر بعض الفنانين والباحثين بجامعة كانسس (Kansas) بالولايات المتحدة الأمريكية، أن يقوموا بدمج فضاء الأنترنت والممثلين مع الواقع الافتراضي على الشبكة العنكبوتية. لكنه طرح أثار الكثير من الجدل في الأوساط الفنية لاسيما حينما يتعلق الأمر بالجدل القائم حول العلاقة بين المشهد المادي أو التقليدي المعروف عن المسرح، وبين المشهد الرقمي الذي تم إنتاجه، والذي اعتبر رائدا في مجال التجريب في هذا المجال.

لأن التمثيل في تعريفه العام مرتبط بخصائص ومميزات متعارف عليها في واقعها المادي، أي في المسرح التقليدي. بينما يبدو أن كل وسائل العرض التكنولوجية المتوافرة سيكون لها وظيفة تمثيلية.

فالعمل المسرحي اليوم في بعده الرقمي يعتبر شكلا من أشكال التنوع التكنولوجي التي أفرزتها الطفرة النوعية للإبداع الرقمي، وهذا ليس بغريب عن أبو الفنون لكونه ينسجم مع كل المتغيرات التي تلحق به نتيجة غلبة الكلمة/الحوار حسب ما تم تسطيره وفق القواعد الأريسطية في المسرح. لكن رغم ذلك فقد أتاح المسرح الرقمي في عروضه مجموعة من الخصائص التي أعطت له أهمية كبيرة ومنها:

1- الواقعية في العمل من خلال تجارب مشاهد الرقص والغناء،

2- توفير العمل بالإضاءة حتى تتحقق رؤية المخرج،

3- محاولة إتاحة الفرصة لتوظيف (مكان) التلقي في تجسيد فكرة المسرحية (أو الديكور)،

4- المزج بين الآلية (جهاز/أجهزة الحاسوب) والعنصر البشرى (الممثل/الممثلون) وكذا مشاركة الجمهور المشاهد أيضا،

5- تفاعل الثقافات حيث قاعة العرض يمكن أن تصبح في مكانين على الأقل،

6- تجاوز مشكلة اللغة وغيرها.

وعلى غرار هذا يمكن أن نجد تعريفا آخر معروف بالمسرحية التفاعلية (Drama Interactive) باعتبارها "نمط جديد من الكتابة الأدبية، يتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المبدع الواحد، إذ يشترك في تقديمه كتاب عدة، كما قد يدعى القارئ/المتلقي أيضاً للمشاركة فيه، وهو مثال العمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية وينفتح على آفاق الجماعية الرحبة".[9]

ومع توالي الإبداعات المسرحية إخراجا وتمثيلا سوف تطرح قضية المسرح المسجل على شرائط الفيديو، وهو الأمر الذي تطرق إليه الكاتب الإيطالي المعروف **ادواردو دي فيليبو (Eduardo De Filippo)** بالدرس والتحليل، تحت المسمى (المشاهد ذو النظارة المعظمة). مما أعطى بعض الخصائص الجوهرية للعمل المسرحي، أنتجت مه المشاهد القادرة على التقاط دقائق العمل المسرح أكثر مما يعرفه المشاهد التقليدي. مما يجعل فكرة العرض المسرحي تدخل ضمن فكرة العالم الافتراضي (virtualization)، وهو ما عبر عنها بيار ليفى (Pierre Lévy) في دراسة له أن تحول الشيء إلى رقمي، هي عملية ضرورية للتقدم الإنساني.

ب. تجارب رائدة للمسرح الرقمي

لقد قدم المخرج والكاتب الايطالي مارتيشيللو كوتونيو (martchilo cutugno)[10]، 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.

كما يمكن أيضا أن نتحدث عن التجربة المسرحية الرقمية الإيطالية، بحيث تبدو التجارب الايطالية أبسط وأقل تكلفة، تعتمد على التكامل بين الوسائط الرقمية مع كتابة المشاهد (الصورة الرقمية والديكورات التفاعلية). وهو ما تمثل في محاولة إدخال حلول تكنولوجية في عرض صور الكمبيوتر (جرافيك)... وهو ما تم تطبيقه في مسرحية (لوليتا) للمخرج لوكا رونكونى (Luca Ronconi).

أما بخصوص الفرقة المسرحية الميدان، فقد كان اعتمادها على الأفكار الإبداعية مميزا جدا بحيث قامت على العلاقة القائمة بين مسرح الطفل وتكنولوجيا العرض الرقمي. لاسيما حينما قرر مدير الفرقة المسرحي دافيدى فيينتورينى (David Fintoniri)، أن يخطو على نهج القصص التقليدية للأطفال وهي المعروفة ب: (الخنازير الثلاثة، ذات الرداء الأحمر، النعجات السبعة) أي أن لها عدوا مشتركا في سير أحداثها وهو الذئب. ومن خلال هذه العلاقات المترابطة بين الممثل والتقني وشاشة العرض نحصل على نسيج مترابط من الحركات والأصوات والصور الرقمية.

إن سعي المخرج إلى خلق توافق منتظم بين الكمبيوتر والحدوثة من خلال اللغة، سيفرز تغييرا جذريا في اسم منزل الخنازير الثلاثة لأن سيتحول إلى ما هو رقمي وسيأخذ صيغته الرقمية التالية (www.tri-Porcellini.Home) وهذا ما يحدث للعروض المسرحية وغيرها من الصيغ التي تضمن الاتصال المرئي مع فورية اللغة المباشرة.

أما فيما يخص التجربة المسرحية الرقمية العربية[11]، فقد ارتبط ظهورها متأخرا مع نظيره الغربي، ويكفي أن نقول بأن أول تجربة في هذا الصدد هي للكاتب العراقي محمد حسين حبيب بعنوان «**مقهى بغداد**» سنة 2006، اعتمد فيها على تقنية النص المترابط. قم فيها الكاتب بتجهيز المقهى الأول في بغداد والثاني في بلجيكا بواسطة أجهزة وإضاءة راعت النسق المماثل لكلا المكانين.

وحاول الكاتب من خلال مسرحيته أن يبين الأثر الذي خلفته الحرب على العراق سنة 2003، وكيف أصبح أهلها مجرد جثث في طور التحلل، وطيف أصبح يعبر العراقيون عن عراقهم، أي أن الكاتب حاول التركيز على التجارب الفردية متجنبا كل الدعايات والتوجهات الإيديولوجية، السياسية والدينية.

وهذا العمل كان بمثابة الانطلاقة الحقيقية لبعض الأعمال العربية في العالم العربي، في لبنان والمغرب ومسرح المهجر، كأعمال الكتاب المسرحيين ربيع مروة وحازم كمال الدين ويوسف الريحاني.

المبحث الثاني: التكنولوجيا الرقمية والإبداع المسرحي

إن الحديث عن المسرح الرقمي ومدى ارتباطه بالتكنولوجيا الحديثة يطرح رهانات وظروف 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، لكنها اليوم بالنص المسرحي يمثل جزء من الكل يحاول فيه المخرج أو مدير العمل أن يوظفوا التقنيات الرقمية في عرضهم المسرحي من صور وصوة مستعينين في ذلك بالجزء الآخر المكمل للنص المسرحي من فريق من الفنانين والخبراء الرقميين بحيث "**يستلزم فترات الاكتشاف والبحث المتواصل ومراحل إعدادية في مختبرات رقمية من أجل إعداد عمل متجانس**".[12]

أ. تكنولوجيا الصورة الرقمية والخدعة البصرية

شكل انتشار الصورة المركبة (l'image de synthèse) في العروض المسرحية والفرجات الحية لاسيما تبك المتعلقة بالرقص وفنون الأداء (perfermance) مما يساهم في إغناء الفضاء المشهدي بعناصر ممتعة للعرض عن طريق اللمسة الخاصة للطاقم التقني وفق هندسة جمالية يؤشر على جماليتها مدير العرض. الشيء الذي سيحول معه المسرح وفق هذا المنظور عبارة عن مقاولة تكنولوجية متحركة تسعى إلى تحقيق وتوفير كل ما من شأنه أن يعزز من خدمة الممثل والتصوير المشهدي للعرض الذي يتجاوز من خلال العروض الكلاسيكية في الأداء.

ويكفي هنا أن نوضح ما قام به **ميشل لومينو (Michel Lemineux) عندا قام** بالحديث عن إخراجه الرقمي لعرضه المسرحي (Tempete) لشكسبير عندما قام بتوظيف الهولوغرافيا وهي إحدى الوسائل المتطورة والمبتكرة في العروض المرئية ذات الأبعاد الثلاثية، من خلال الاعتماد على أقمشة رقيقة وشفافة (des tulles) تبعث على نوع من الضبابية لأنها توهم المتفرج بثلاثية الأبعاد. هذا الإيهام هو رهان صانع الصورة ايهام بواقعية عالم افتراضي يلعب لعبة الساحر.

كما أن هذا العرض المسرحي الرقمي لا يمكن له أن يتفرد بالتغيير عن العرض الكلاسيكي إلا من خلال تطوير أساسيات هذا العرض من خلال:

1. دور الممثل الافتراضي:

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 ألية تعوض الممثل يتم التحكم فيها بواسطة تقنيين من خارج العرض وهي ما تسمى ب (les aveugles) أو

من خلال وضع تصميمات على الحاسوب وفق برامج معينة التي تراعي التطور الرقمي في مجال المعلوميات.

2. الديكورات الافتراضية[13]:

تختلف عن النظام المتبع من قبل المخرجين الكلاسيكيين التي تكون قائمة 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 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.

ب. المسرح الرقمي وأزمة النقد

بفعل الثورة التي عرفتها تكنولوجيا المعلومات والتواصل سيكون لها تأثيرا قويا على مختلف الأشكال التعبيرية، ومن ضمنها المسرح الذي دخل في علاقة تفاعلية مع الوسيط التكنولوجي أفرز ولادة المسرح الرقمي، الذي يستوجب معه أن نعيد النظر في دور وفاعلية عملية النقد الدرامي التي أضحت تسطره النصوص المسرحية الجديدة، لأن عملية النقد أضحت تعيش أزمة ثقة نابعة من كون الجمهور المسرحي لم يعد ذلك الجمهور المتجانس والمترابط التي يسعى الناقد إلى تمثلها، مما جعلنا أما كم هائل من تعليقات النقاد الذين ينشرون آرائهم وتعليقاتهم بشكل أسبوعي أو شهري، مما جعل المواقع الاجتماعية أن تحتل مكانة الوسيط الجديد بمختلف تلويناتها وتعددها (Twitter, Myspace, Facebook)، ومواقع التحميل (YouTube)، التي تجذب معها أكثر قاعدة جماهيرية لمشاهدة الأعمال المسرحية دون الحاجة إلى الذهاب إلى المسرح، فضاءات تسمح أيضا بتبادل الآراء والأفكار وممارسة النقد الرقمي الافتراضي على ما يعرض من أعمال

مسرحية بحكم الزيارات اليومية وارتفاعات نسبة المشاهدات مما جعلها تشكل عامل إيجابي للترويج لما هو فني بوثيرة أكثر مما قد تستقطبه المسارح الواقعية.

الخاتمة:

الحديث عن المسرح وعن اختلاف مواضيعه الفنية تجعلنا أما طريقة توجيه هذا الفن لخدمة كل القضايا التي تمثل المجتمع، ولكي نعزز من قوة المسرح أكثر في ظل الطفرة النوعية للتكنولوجيا الرقمية، يجب أن نعمل على إعادة التفكير في استثمار هذه الوسائط الرقمية لخدمة المسرح حتى نقوم باستدراج المتلقي لكي يلج ويقتحم صالات العرض الافتراضية، لكي تتعزز قوة الثقافة المسرحية التي لطالما كانت موجهة لتهذيب النفوس، وإلا فإن التقنية ستمارس سلطتها فتترك للبرامج الرقمية سلطة الاختيار ليكون معيار الانتماء الافتراضي ضغطة زر تبرز تفوق عمل عن آخر حيث المشاهدة فتغمر أعمال لأنها لم تجد لنفسها نصيبا من الاختيار أمام العناوين التي يتفنن الابتذال في اختيارها ليتلوث الذوق الفني أمام دمقرطة النشر والإبداع، فلا ضير أن يظهر أبطال ونجوم من الأرقام لأن البطل في الأخير هو الرقم.

المصادر والمراجع

[1]– سعيد يقطين 2005: من النص إلى النص المترابط، مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، ط1، ص: 14.

[2]– سلامة عبير: الرقمية والرقمنة،
www.arab-ewriters.com/?action=library&&type=ON1&&title=3342

[3]– زهور كرام 2009: الأدب الرقمي أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، رؤية للنشر، ط1، ص:14.

[4]– جوليا كريستيفا 1991: علم النص، ترجمة: فريد الزاهي، دار توبقال، ط1، الدار البيضاء، ص: 21.

[5]– فاطمة البريكي 2006: مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، بيروت، الدار البيضاء، ط1، ص: 50.

[6]– الخطيب حسام 1996: الأدب والتكنولوجيا وجسر النص المتفرع، المكتب العربي لتنسيق الترجمة والنشر، دمشق، ط1، ص: 53.

[7]– علي نبيل 2006: قضايا عصرية رؤية معلوماتية، القاهرة، هيئة الكتاب المصرية، ص: 2.

[8]– نجم السيد 2008: الثقافة والإبداع الرقمي: قضايا ومفاهيم، أمانة عمان الكبرى، الأمانة الثقافية، الأردن، ص: 97.

[9]– فاطمة البريكي 2006: مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، بيروت، الدار البيضاء، ط1، ص: 46.

[10]– بيتزو أنطونيو 2009: المسرح والعالم الرقمي... الممثلون والمشهد والجمهور، ترجمة: أماني فوزي، هيئة الكتاب المصرية، ص: 30.

[11]– نجم السيد 2010: النشر الالكتروني والإبداع الرقمي، سلسلة "الثقافة الرقمية، هيئة قصور الثقافة، مصر، ص: 45/40.

[12]– الدسوقي عبد الرحمن 2005: الوسائط الحديثة في سينوغرافيا المسرح، القاهرة، أكاديمية الفنون، دفاتر الأكاديمية 12، ص: 13.

[13]– بوبوف ألكسي 1968: التكامل الفني في العرض المسرحي، ت: عبد الباقي محمد إبراهيم، القاهرة: مؤسسة طباعة الألوان، ص112.