تطبيقات المسرح الرَّقْميّ للأطفال النَّاطِقينَ بغير العربيَّة (مسرحيَّة المغامرة الرَّقْميَّة)

الدكتور/ خالد أحمد محمود
أستاذ مُساعِد بالأكاديمية الدوليَّة الحديثة

drkhaledahmedarabic@gmail.com

ملخَّص الدراسة

المسرح من الفنون الأدائيَّة المهمّة لتنمية المهارات اللُّغويَّة والأدائيَّة للأطفال، ولكن مع تطور الأدوات التقنية المساعدة في العصر الحالي، أصبح مسرح الطفل يُمثِّل ورقة أساسيَّة في عمليَّة التعليم وخصوصًا اللغات، فالعلاقة بين المسرح والتكنولوجيا الرَّقْميَّة أصبحت مترابطة لدرجة كبيرة، مما يتيح استغلال التكنولوجيا لتقديم مسرح أطفال جديد وبطريقة مختلفة وجديدة تُثري من أدبيَّات مسرح الطفل.

وتمثِّل هذه الورقة البحثيَّة، محاولة جديدة لتقديم مسرح أطفال رقميّ، يحمل رؤية جديدة لتنفيذ الأداء المسرحيّ الرَّقْميّ عبر تطبيقات تكنولوجية تساعد الأطفال في تنمية أدائهم اللُّغويّ، ويواجه المسرح، ذلك الفن الذي يعتمد على جسد الممثل الحيّ الماثل أمام أعين المتفرجين -وبتعبير شكسبير يُمثِّل العالم- منافسةً حقيقيَّة من الوسائط الرَّقْميَّة الذكيَّة مثل التلفزيون الذكي والهواتف الذكيَّة والأجهزة الكفِّيَّة واللوحية، التي تقدِّم سيلًا لا ينقطع من الترفيه والتسلية، ووسيلة من وسائل التعبير عن الرأي، وساحة عملاقة للتعبير الفنيّ من خلال كاميرا الهاتف المحمول، تنقل شتَّى الأمور وأدقها؛ لذلك وجب علينا كمختصّين في مجال أدب الطفل، الاستفادة من هذا التطوُّر التكنولوجي الفعَّال في عمليات التعليم والإنتاج الرقمي الهادف للطفل، وتغيير الرؤية الجامدة لمسرح طفل لا يتطور.

سؤال البحث هو: كيف نوظِّف التكنولوجيا الرَّقْميَّة، لإنتاج مسرح طفل رقميّ دون الإخلال بعناصر المسرح وأركانه: الممثل والنصّ والجمهور وخشبة المسرح؟ وبالفعل هناك عديد من التطبيقات التي وفّرت كل هذه العناصر بشكل رَقْميّ، ولكن روح المسرح تظل في المباشرة واللحظية والتزامن، وهذا الشرط أيضًا له حلول تقنيَّة ومن ثَمَّ نحن أمام رؤية متطورة لمسرح الطفل من منظور رَقْميّ.

وقد اشتملت الورقة البحثيَّة على ثلاثة فصول؛ حيث اشتمل الفصل الأول على عدَّة مَحاوِر؛ وهي تعريف مفهوم الرَّقْميَّة والإبداع الفنيّ الرَّقْميّ، وأهميتها في العصر الحديث، وعناصرها، والمسرح الرَّقْميّ للأطفال ومشكلاته وتجارب حول تنفيذه، والتكنولوجيا التي تدعم إنتاج المسرح الرَّقْميّ، ومراحل الإنتاج، وأنماط تقديم العروض المسرحية رقْميًّا، والاستفادة الواقعة على متعلِّمي اللُّغة العربيَّة من الأطفال لُغويًّا، والأداء التمثيلي، وأيضًا متعلِّمي اللُّغة العربيَّة النَّاطِقينَ بغيرها من خلال تطبيق المسرحية الرَّقْميَّة في هذه البرامج التعليميَّة المتخصِّصة.

كما اشتمل الفصل الثاني على تناوُل مسرحيَّة رَقْميَّة قام بإعدادها الأطفال وبثّها على الجمهور تزامنيًّا، وسجِّلت من خلال برامج التقنيَّة المسرحية؛ تأليف الباحث خالد أحمد بعنوان «المغامرة»، وقد أنتجها الباحث من خلال برامج تكنولوجية ونشرها عَبْر منصَّة اليوتيوب على قناته على الرابط التالي: https: //youtu.be/5AV5yenl6Vs

وقد تضمّن الفصل وصفًا لمجريات أحداث المسرحية التي أتت في ثمانية مشاهد منفصلة واستخدمت شخصيات وأبطالًا كرتونية، ومن خلال الأداء الصوتيّ والتمثيلي من خلال مجموعة من الأطفال للمشاهد الثمانية، وتقديمها كمسرحية رَقْميَّة لدعم برامج تعليم اللُّغة العربيَّة للأطفال، وتحليل لأحداث المسرحية التي تدور حول مغامرة تحت أعماق البحار قام بها عدد من الأطفال لكي يتوصّلوا لسرّ خريطة الكنز، استخدم الباحث تطبيق toontastic كأحد التطبيقات الرَّقْميَّة لإنشاء المحتوى الرَّقْميّ للمسرحية وتدريب الأطفال على الأداء الصوتيّ واللغوي باللغة العربيَّة الفصحى، وإنشاء ديكورات المشاهد تبعًا لأحداث البداية والوسط والنهاية. وقد أتت الحبكة المسرحية متتابعة للأحداث وفق زمن المسرحية، وتمّ عرض المسرحية من خلال البثّ المباشر على الجمهور، ويستعرض الفصل الثاني المسرحية وأثرها التعليميّ والتربوي والسلوكي على الأطفال، والسيناريو التعليميّ في المسرحية لدعم الأداء اللُّغويّ وكيفية

إنتاجه والشخصيات وأثرها في الأطفال، والأماكن المستخدَمة للعرض الرَّقْميّ وبرامج التقنيَّة المستخدَمة. ثم يأتي شرح استخدام تطبيق «تونتاستيك» Toontastic وتوظيفه لإنتاج المسرح الرقمي وتحديد الشخصيَّات والمشاهد والتعريف بهذا الموقع وطرق استخدامه، والتعريف بتلك المواقع، ثمّ يعرض تجربة عمليَّة حول مسرحيَّة، وكيفية إنتاجها، وما أثر الفيديو في العَمليَّة التعليميَّة وكيفية توظيفها في البرامج التعليميَّة. ثم بعد ذلك عرض النتائج الخاصَّة بالبحث والتوصيات التي أوصى بها الباحث.

الكلمات المفتاحيَّة: المسرحية الرَّقْميَّة، السيناريو التعليميّ، تعليم اللُّغة العربيَّة، الأطفال، برامج التقنيَّة.

Abstract:

Theatre is an important performing arts for the development of children›s language and performance skills, but with the development of technical tools to help in the present era, children›s theatre has become a key paper in the process of education, especially languages, the relationship between theater and digital technology has become highly interconnected, allowing the exploitation of technology to present a new children›s theater and in a different and new way enriched from the literature of the children›s theater.

This research paper represents a new attempt to present a digital children›s theatre, carrying a new vision for the implementation of digital theatrical performance through technology applications that help children develop their linguistic performance, and the theater faces, an art that depends on the body of the living actor in front of the eyes of spectators - and in Shakespeare›s words represents the world - a real competition from smart digital media such as smart TV, smartphones, efficient and tablet devices, which offer an incessant torrent of entertainment and entertainment, and a means of expressing Opinion, and a giant arena of artistic expression through the mobile phone camera, conveys various things and the most accurate, so we, as specialists in the field of children›s literature, have to take advantage of this effective technological development in the processes of education and digital production aimed at the child, and change the rigid vision of a child›s theater does not develop.

The question of research is how do we use digital technology to produce a digital child theater without disturbing the elements of the theater and its elements, the actor, the text, the audience and the stage? Indeed, there are many applications that have provided all these elements digitally, but the spirit of the theater remains in direct, instantaneous and synchronization, and this condition also has technical solutions and therefore we are faced with a sophisticated vision of the children›s theater from a digital perspective.

The research paper included three chapters, where the first chapter included several axes: the definition of the concept of digital and digital artistic creativity, its importance in the modern era, its elements, the digital theater of children and its problems and experiences about its implementation, technology that supports the production of digital theater, production stages, patterns of digital theatrical presentations, the benefit of Arabic language learners from children linguistically and performing as well as Arabic language learners speaking otherwise through the application of digital theatrical in These specialized educational programs. The second chapter also included the handling of a digital play prepared by children and broadcast to the audience simultaneously and recorded through theatrical technology programs written by researcher Khaled Ahmed entitled «Adventure» produced by the researcher through technology programs and published through the YouTube platform on his channel on this link

https: //youtu.be/5AV5yenl6Vs

It included a description of the events of the play, which came in eight separate scenes and used characters and heroes cartoon and through the sound and acting performance through a group of children scenes eight, and presented as a digital play to support programs teaching Arabic language to children, and analysis of the theatrical events that revolve around an adventure under the sea performed by a number of children to reach the secret of the treasure map the researcher used toontastic application as a digital application to create digital content for the play and train children to perform For my voice and the language in classical Arabic, and the creation of the decorations of the scenes as a spring of the events of the beginning, the middle and the end, and the theatrical plot came successively to the events according to the time

Keywords

Theater.Digital play, educational scenario, Arabic language education, children, technical programs

خطّة البحث

المقدّمة:

الفصل الأول: مفهوم الثقافة الرَّقْميَّة والمسرح الرَّقْميّ

1-1- التعريف بالثقافة الرَّقْميَّة

1-2- العَلاقة بين المسرح والتقنيَّة الرَّقْميَّة

1-3- الأدب الرَّقْميّ ومسرح الطفل

1-4- الكتابة المسرحية الرَّقْميَّة

1-5- الأداء اللُّغويّ والتمثيلي بالمسرح الرقمي

الفصل الثاني: تطبيق المسرح الرَّقْميّ في برامج تعليم اللُّغة العربيَّة للأطفال: «مسرحيَّة المغامرة الرَّقْميَّة نموذجًا»

2-1- تحليل المسرحية وأهدافها وأهميتها التعليميَّة للأطفال

2-2- شرح تطبيق «تونتاستيك»Toontastic لإنتاج التطبيقات التمثيلية الرَّقْميَّة

2-3- العرض الرَّقْميّ، وتحليل الشخصيَّات ولغة الأداء الرَّقْميّ لمسرحية (المغامرة)

2-4- تطبيق «تونتاستيك»Toontastic وتوظيفه في مسرح الأطفال الرقمي

الخاتمة والتوصيات والمقترَحات

المصادر والمراجع

مشكلة البحث:

تحديد مصطلح المسرح الرَّقْميّ، وتوظيفه لتنمية الأداء اللُّغويّ والتمثيلي للأطفال في تعلُّم اللُّغة العربيَّة، وإنتاج مسرحيات رَقْميَّة مُتزامِنة وغير مُتزامِنة من خلال المعلِّمين والمُتعلِّمين لتجسيد مواقف حياتيَّة تواصليَّة ولُغويَّة، ويدور البحث من خلال مجموعة من الأسئلة التي نحاول الإجابة عنها.

- ما المفهوم الاصطلاحي للمسرح الرَّقْميّ؟
- كيف نُعِدُّ نصًّا مسرحيًّا دراميًّا رَقْميًّا؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى تنمية الأداء اللُّغويّ والتمثيلي للأطفال من خلال تطبيقات رَقْميَّة، ونصوص مسرحيَّة رَقْميَّة تساعد الأطفال في الأداءات الفنيَّة، كما يهدف البحث للتعريف بعملية إنشاء العروض الرَّقْميَّة وفق تطبيقات تكنولوجيَّة مثل تطبيق «تونتاستيك» Toontastic، وتحديد الشخصيَّات وإسناد الأدوار إلى الأطفال وعرضه وفق هذه الشخصيَّات إلكترونيَّة بشكل متزامن على جمهور المنصَّات الإلكترونيَّة؛ بهدف إثراء مسرح طفل رَقْميّ وتنمية الجانب اللُّغويّ والأدائي.

أهميَّة البحث:

تأتي أهميَّة البحث لأنَّه تجيب عن تساؤلات ومشكلات عرضناها سابقًا؛ فقد يفيد البحث في:

1. المسرح الرقمي وحدوده الاصطلاحيَّة.
2. توظيف تقنيات وتكنولوجيا الحديثة في مسرح الطفل.
3. تدريب الأطفال على مهارات التمثيل الدرامي الرَّقْميّ.
4. الاستفادة من الدراما الرَّقْميَّة في تعلُّم مهارات اللُّغة العربيَّة (الاستماع - التحدُّث – القراءة- الكتابة).
5. التطبيق العمليّ وممارَسة إنتاج المسرح الرَّقْميّ من خلال تطبيقات التكنولوجيا الحديثة ومواقع الإنترنت.

المقدمة

يُعَدُّ استخدام التقنيَّة الرَّقْميَّة في المسرح المعاصر نتيجةً لما شهده الفن المسرحيّ من تطورات كبيرة في مجال التكنولوجيا في العقود الأخيرة، وقد أدَّى هذا التطوُّر بشكلٍ مباشرٍ إلى خلق آفاق أمام المخرجين وخاصة مصممي السينوغرافيا باكتشاف سبل جديدة وأدوات حديثة في تشكيل فضاءات متعدّدة لامتناهية من الاحتماليات التخيليَّة في العرض المسرحيّ عن طريق التقنيَّة الرَّقْميَّة والإسقاط الرَّقْميَّ الضوئي، حيث تعطي رؤية فنيَّة وفكرية في تجسيدات وبناءات ضوئية على الخشبة، كذلك الإنتاج الرَّقْميّ للمسرحيات عبر البرامج والتطبيقات المختلفة التي قد تُغيِّر كثيرًا في مفهومنا للمسرح. فالمسرح فنّ يعتمد على الحضور المكانيّ والزماني، وحضور الجمهور هو شرط رئيس في عمليَّة نجاح العرض المسرحيّ، بَيْدَ أنّ التغيرات التكنولوجية قد تُسهم في تعديل هذه المفاهيم مستقبلًا. ويسعى البحث لإيجاد تفسيرات واضحة للمفاهيم والمتغيرات الجديدة التي تطرأ على مجال المسرح، فالرقمية والإعلام الرَّقْميّ يتنافى مع محدودية المكان والزمان للمسرح، والسؤال هو كيف تدخل الرَّقْميَّة عالم المسرح؟ وكيف يبدو المسرح في عصر الرَّقْميَّة؟

يأتي البحث ليجيب عن هذه الاستفسارات، ووضع الأُطُر المحدَّدة للمصطلحات الجديدة مثل «المسرح الرَّقْميّ»، و«رَقْمَنة المسرح»، وكيف نوظِّف هذه التطبيقات التكنولوجية لخدمة المسرح؟ ولعلَّ الدراما الرَّقْميَّة التي غزت الهواتف المحمولة قد أخذت مساحة أكبر بكثير من أيِّ فن آخر، وأصبح اهتمام الناس فيما يتداول بين أيديهم، والعروض الرَّقْميَّة على منصَّات إلكترونية، ولكن مهما حدث يظلّ المسرح «أبو الفنون»، فعملية الإنتاج الفنيّ للمسرح من كتابة نصّ، وأداء تمثيلي من الممكن أن تتحول بشكل رَقْميّ، كذلك تتحقق تزامنية المشاهدة للجمهور أيضًا رقْميًّا، حتى إدارة خشبة المسرح من الممكن أن تُدار تقنيًّا، إذن أغلب الأمور ممكن أن تتحول إلى الشكل الرقمي.

وقد ظهر في الآونة الأخيرة المسرح الافتراضيّ، والممثل المسرحيّ الذي استعيض عنه بالشخصيات الجرافيكية التي من السهل تشكيل ملامحها، كما يريد الكاتب والمخرج، حتى الإخراج من الممكن أن يتمّ بسهولة من خلال المسارح الافتراضيَّة. والأداء اللُّغويّ الافتراضي للأطفال هو ما تدور حوله الدراسة التي يريد الباحث أن يثبت من خلالها، أنَّه باستطاعتنا كتابة نصوص مسرحيَّة للأطفال وتدريبهم بشكل على رَقْميّ على هذه النصوص المسرحية، بل وتنفيذ العرض من خلال تطبيقات تكنولوجيَّة بسيطة، وتنمية الأداء اللُّغويّ التمثيلي للأطفال من خلال هذه التطبيقات.

وقد اعتمد الباحث على تطبيق «تونتاستيك» Toontastic الإلكتروني، كنوع من التطبيقات التي تعرض تسلسل المشاهد الكرتونية بشخصيات مختلفة، ويستطيع الطفل تركيب صوته على هذه المشاهد، ومن الممكن أن يتمّ تسجيل العرض وبثّه بشكل مباشر على منصَّات عامَّة للعرض أمام الجمهور. ويستعرض الباحث في هذه الورقة مراحل تدريب الأطفال على الأداء اللُّغويّ التمثيلي بشكل افتراضي.

كما نفترض أن التقنيَّة الرَّقْميَّة لم يكن لها تأثير كبير في إبداعات المسرح عند العرب، وأن التجارب القليلة في هذا المجال تمت في ظروف خاصَّة، وشروط بعينها. وسنحاول أن نتعرف إلى أسباب إحجام صانعي العرض عن الاستفادة من هذه التقنيَّة، وتوظيفها في أعمالهم، أو تجاهلهم لها، وهل هذا الإحجام نتيجة عدم وجود مختصِّين في تكنولوجيا المسرح الرَّقْميّ أم لأسباب أخرى، كذلك حال جمهور المسرح واهتمامه بالمسرح الرَّقْميّ الافتراضي، فتجربة حضور مسرحيَّة بشكل افتراضي أمر غريب على الثقافة العربيَّة، ومن الممكن أن تتبدل هذه الثقافة، ومن الممكن أن يكون هناك إقبال على المسرح الافتراضي الرقمي في الأيام المقبلة.

الفصل الأول

مفهوم الثقافة الرَّقْميَّة والمسرح الرَّقْميّ

1- 1- التعريف بالثقافة الرَّقْميَّة:

تناول الدكتور محمد حسين حبيب المسرح الرَّقْميّ في مقالة له بعنوان: «نظريَّة المسرح الرَّقْميّ» 2004 التي نشرت في موقع اتحاد كتاب الإنترنت العرب؛ حيث قال فيها إنَّه قد بدأت المحاولات فعلًا في كتابة ما يُعرف باسم المسرحية التفاعليَّة، وإنّ هذا النوع من المسرحيات متوافر حاليًّا على شبكة المعلومات، ويُعَدّ «تشارلز ديمر» رائد المسرح التفاعُليّ، حيث ألَّف عام 1985 أول مسرحيَّة تفاعُليَّة، كما أسَّس مدرسة لتعليم كتابة سيناريو المسرح التفاعُليّ في موقعه الخاصّ على الإنترنت عبر تقديمه دورات تعليميَّة متعددة.

ونحن نفترض أن الثقافة الرَّقْميَّة التي نعيش فيها لها تأثيرها في عمليَّة الإبداع الفنيّ، وبالمثل فإن لها تأثيرها في إستراتيجيَّات تلقي الإنسان للفنون، وفهمه وتمثّله لها. ولذلك من المفيد بدايةً أن ندرس تاريخ التطوُّر التكنولوجيّ، في محاولة لفهم ماهيته وآثاره الاجتماعية والاقتصاديَّة والسياسيَّة.

لقد شهد العالم خلال تاريخه الطويل العديد من التطورات التكنولوجيَّة المتتابعة والمتلاحقة، حتى ليبدو أنَّ تاريخ العالَم نفسه ما هو إلا سلسلة متصلة من حلقات التطوُّر المعرفيّ والتكنولوجيّ، تُفضي كل حلقة منها إلى أخرى، حتى بلغ هذا التطوُّر أوجه في الثورة الصناعيَّة، ثمّ ثورة المعلومات والاتصالات التي تعيشها البشريَّة الآن.

ويؤكد «وليامز» أن العَلاقة بين التكنولوجيا والثقافة ليست بالضرورة عَلاقة طرديَّة، فالتكنولوجيا المتقدِّمة يمكن أن توزع ثقافة متدنية لا مشكلة. لكن الثقافة المتقدِّمة يمكنها الاستمرار على مستوى متدنٍّ من التكنولوجيا، ذلك أن معظمها قد أنتج على هذا المستوى. وبطبيعة الحال، ليس المجال هنا لاستعراض كلّ تاريخ التكنولوجيا وعلاقتها بالمجال الثقافيّ.

ويتضح لنا مما سبق أن التكنولوجيا لها عَلاقة وثيقة بالأفراد والمجتمعات، وتظهر في كافَّة شؤون حياتهم اليوميَّة، وبالتالي تُعدُّ الثقافة هي نتاج ما يشمله وعي وإدراك المجتمعات، والمعارف التقاليد والعادات التي تمثل المجتمع، فالعلاقة وثيقة بين التكنولوجيا والثقافة والإبداع.

لقد عرَف العالَمُ عبرَ تاريخه الكثيرَ من التطورات والتحولات الكبيرة في طُرُق وأساليب الحياة والمعيشة. وبعد أن كان يعتمد على الزراعة بشكلٍ أساسيٍّ لحقبة زمنيَّة طويلة تحوَّل إلى الصناعة من أجل تلبية احتياجاته. حيث بدأت الثورة الصناعيَّة الكبرى الأولى في القرن الثامن عشر، الذي تميَّز بالتخلي عن الآلات اليدويَّة بعد اختراع الآلات البخارية وأساليب التعدين، وبدأت الموجة الثانية للثورة الصناعيَّة بعد مرور عصر واحد على ذلك عندما تمَّ استحداث الكهرباء والمحركات ذات الاحتراق الداخليّ والمواد الكيميائيَّة المستحدَثة بواسطة الأبحاث العِلميَّة، وتكنولوجيا الاتِّصال الأولى كنظم التلغراف والهاتف والبريد، وقد أفضت الموجة الأولى إلى الثورة الزراعيَّة والموجة الثانية إلى الثورة الصناعيَّة التي سمحت باتِّباع سبل الاستدلال والمنهجيات العلمية والمنظمة، أما العصر الحالي فيتميز بظهور تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات.

تعريف الثقافة الرَّقْميَّة:

يُعَدُّ مفهوم «الرَّقْمَنة Digitalization «من المفاهيم الأساسيَّة في الثقافة الرَّقْميَّة، ويطرح» بيل جيتس» وهو واحد من أهم الأشخاص المُؤثِّرينَ في عالم اليوم وفي مجتمع المعرفة، في كتابه الموسوم «المعلوماتيَّة بعد الإنترنت» رؤيته لعصر المعلومات؛ حيث يرى أن الرَّقْمَنة هي ما يُميِّز المعلومات في المستقبل: «إن الفارق الحاسم الذي سنلمسه في «معلومات» المستقبل هو أنَّ الأغلب الأعم منها سيكون رقميًّا». ويعدِّد جيتس الأمثلة على ذلك بالمكتبات التي تمَّ

مسحها وتخزينها كبيانات إلكترونيَّة على أقراص أو أقراص مُدمَجة، كما يتمّ تنضيد الصُّحُف والمجلات إلكترونيّ قبل طباعتها على الورق، كما تُحوَّل الصُّوَر الفوتوغرافية والأفلام السينمائية إلى معلومات رَقْميَّة. وعلى حدّ تعبير «جيتس» فإن «ما يُميِّز تلك الفترة من التاريخ هو الوسائل والأساليب الجديدة تمامًا التي يمكن بها الحصول على المعلومات ومعالجتها، والسرعات المتزايدة التي يتم بها التعامُل معها واستخدامها».

وتعتمد فلسفة الرَّقْمَنة digitalization على القدرة الفائقة على تخزين البيانات واسترجاعها بدقة متناهية، وهذا ما تفتقر إليه الوسائل التناظرية في تخزين المعلومات؛ حيث لا يمكن استرجاع المعلومات بالدقة نفسها. وكمثال على ذلك يمكن أن نذكر الفارق بين جهاز التحكم في الإضاءة المسرحية التقليديّ والرَّقْمِيّ، وجهاز التحكم في الإضاءة المسرحية بالطريقة التقليديَّة التي تعتمد على أجهزة التحكم في شدة الإضاءة dimmers، تلك التي تقدم «تناظرًا» نسبيًّا يفتقر إلى الدقة في مستوى الإضاءة بحيث لا يمكن تكرارها واسترجاعها بالدقة نفسها في كلّ مرة، وبين التحكم في الإضاءة المسرحية بواسطة الحاسب الآلي؛ حيث يمكن تخزين معلومات شدة الإضاءة، واسترجاعها بمنتهى الدقة لعدد غير محدود من المرات، وكما يقول بيل جيتس: «إن أي نوع من المعلومات يمكن تحويله إلى أرقام باستخدام الأصفار والآحاد وحدها، وهذه الأرقام تسمَّى بالأرقام الثُّنائيَّة؛ لأنَّها مؤلَّفة على وجه الحصر من أصفار وآحاد، ويسمى كلّ صفر أو واحد وحدة بِت Bit». وما إن يتمّ تحويل المعلومات إلى أرقام، فإنَّه يصبح في الإمكان تخزينها في أجهزة كمبيوتر كصفوف طويلة من وحدات البِت bits، وهذه الأرقام هي كلّ ما نقصده بقولنا «معلومات رَقْميَّة». وبهذه الطريقة يمكن للأرقام الثُّنائيَّة أن تقوم بتخزين كل شيء تقريبًا إلى هيئة رَقْميَّة، سواء كانت نصوصًا في كمبيوتر شخصي أو موسيقى على قرص مضغوط، أو فيلم سينمائي. ينبغي فقط تحويل البيانات إلى صيغة رَقْميَّة كما نفعل عندما نقوم بتحويل الصُّوَر المطبوعة ورقيًّا إلى ملفات رَقْميَّة على الحاسب عن طريق الماسح الضوئي Scanner، ثم يقوم الحاسب الآلي بتحويل هذه الأرقام من جديد إلى شكلها الأصلي على الشاشة، والذي يمكن للإنسان أن يدركه.

كما يعرِّف «ويبستر» مجتمع المعلومات كدائرة موحَّدة تهتم بالأوضاع العامَّة من حشود وروابط ومصادر متنوعة تتشكّل ما بين المؤسَّسات والأفراد لرعاية اهتمامات المجتمع حول توفير وتبادل المعلومات، والمعرفة الهادفة إلى سرعة الحصول على المعلومات، وزيادة المعرفة. ورغم أن مفهوم مجتمع المعلومات لم يتبلور تمامًا في الفكر العالميّ للعديد من الباحثين فإنهم اتفقوا على اعتباره المخاض العسير، الذي مرت به البشريَّة منذ الستينيات من القرن السابق بمناسبة خطاب النهايات؛ نهاية المكان، ومصانع بلا عمال، ونهاية المسافة، وتعليم بلا مُعلِّمينَ، ونهاية المدينة، ومجتمع بلا نقد، ونهاية الكتاب، وكتابة بلا أرقام، ونهاية الورق، ومكتبات بلا رفوف.

2- 1- العَلاقة بين المسرح والتقنيَّة الرَّقْميَّة:

إنَّ القوة الاقتصاديَّة والثقافيَّة التي تتمتع بها «الميديا» تجعلها أكبر من مجرد أدوات تعبيريَّة منافسة. فتكنولوجيا «الميديا» محورية، وهي عنصر محدّد للتطور الثقافيّ الذي يؤثِّر في الطريقة التي تتمّ بها ممارسة وإدراك دعائم الثقافة، بما فيها المسرح. إنَّ التكتلات التجاريَّة الخاصَّة بـ«الميديا» والتكنولوجيا هي التي تضع نموذج الأسلوب السائد في الإنتاج والسلعة الثقافيَّة. إنَّها تمتلك النفوذ اللازم لتشكيل الاقتصاد الثقافيّ للنتاجات الفنيَّة والتجاريَّة الأخرى، بسبب وجودها الطاغي في العقل الثقافيّ الجَمعِيّ.

يمكننا القول إنَّ كل الفنون، بما فيها المسرح، قد تأثَّرت تأثرًا واضحًا بالتكنولوجيا الرَّقْميَّة، وظهرت أشكال فنيَّة عديدة نتيجة لهذا التأثُّر والتفاعل بين الفنون «التقليديَّة» وبين التقنيات الرَّقْميَّة. تحمل هذه الأشكال في الغالب اسم الرَّقْميّ أو التفاعُليّ، كالأدب الرَّقْميّ والتصوير الرَّقْميّ والسينما الرَّقْميَّة وأخيرًا المسرح الرَّقْميّ. إنَّ تفاعل الأشكال الفنيَّة التقليديَّة مع الوسائط الرَّقْميَّة الجديدة مثل الإنترنت أنتج أشكالًا فنيَّة جديدة تستفيد من التقنيَّة الجديدة، وتتأثر بمنطقها وقدرتها على التفاعل مع المستخدم/ المتلقِّي. لقد غيرت التكنولوجيا الرَّقْميَّة تلك العَلاقة التقليديَّة بين الإنتاج والتلقِّي، وبين العمل الأدبي والقارئ، بخلاف الكتاب المطبوع؛ حيث يستحيل على المؤلف أن يتعرف إلى تذوّق القارئ العاديّ للتجربة الإبداعيَّة للعمل الأدبي، أمّا في حال نشره على شبكة الإنترنت، فيدخل النَّصّ الأدبي في شبكة من العَلاقات المختلفة، ويجد قارئ الإنترنت نفسه في عَلاقة مباشرة مع العمل الأدبي؛ إذ يمكنه أن يعلِّق عليه أو يوجِّه ملاحظات إلى المؤلف. هذا إذا قصرنا حديثنا على النسخ الرَّقْميّ للعمل الأدبي من خلال نشره في مجلة إلكترونيَّة أو أحد مواقع الإنترنت أو شبكات التواصُل الاجتماعيّ، إلخ. حيث تتيح تقنيات الويب إمكانية التعليق،

والتعليق على التعليق، والمشارَكة، والتقييم، واستخراج العبارات الدالَّة من النَّصّ (الاقتباس والاستشهاد)، والنشر على شبكات التواصُل الاجتماعيّ المختلفة، والمدوَّنات، إلى آخر آليات التفاعل والمشارَكة.

3- 1- الأدب الرَّقْميّ ومسرح الطفل

الأدب الرَّقْمي:

أدَّى انتشار الماسحات الضوئية، وزيادة سعات التخزين الخاصَّة بخوادم الإنترنت servers إلى ازياد حركة رَقْمَنة الكتب والروايات، أو تحويلها إلى صيغة رَقْميَّة، ونشرها على شبكة الإنترنت. لكنها ظلت نسخة لا تختلف عن الأصل الورقي إلا في كونها مرقْمَنة، يمكن تصفّحها على أجهزة الكمبيوتر أو الكمبيوترات اللوحِيَّة tablet.pc، كما أدَّى ابتكار صيغة المستندات المحمولة PDF إلى انتشار هذه الصيغة من الكتب المُرقْمَنة، وذلك لسهولة تداولها وقراءتها، واحتفاظها بالتنسيق نفسه على مختلف نُظُم التشغيل. ولكن الشرارة التي أدَّت إلى ثورة حقيقيَّة في التعامُل الرَّقْميّ مع النصوص بشكلٍ عامٍّ، هي ابتكار الروابط النَّصِّيَّة hyperlinks text أو Hypertext؛ هذا الابتكار هو الذي صنع تجربة الأدب الرَّقْميّ، والرواية والشعر الرقميين. كما كان له أثر كبير في انتشار الشبكة العنكبوتيَّة العالميَّة worldwide web.

ومن الملاحَظ -كما يقول الباحث سعيد يقطين- أن «الترابط» هو السمة الأساسيَّة التي تتصل بمفهوم Hypertext. ويُمَيِّز بينَ هذا المفهوم وبين المفهوم نفسه في نظريَّة النَّصّ التي تجعله مقتصرًا على العَلاقة بين نصَّين: سابق ولاحق. ولتوضيح الاختلاف الأساسي بين الاستعمالين، وصلتهما معًا بالتفاعل النصّي، لا بدَّ لنا من التمييز بين النَّصّ والنصّ الإلكترونيّ. فيظل النَّصّ في الاستعمال الجاري مرتبطًا بالشفاهي والكتابي، بينما نجد النَّصّ الإلكترونيّ هو ما يتحقق من خلال شاشة الحاسوب، وله مواصفات تختلف عن النَّصّ الشفاهي أو المكتوب.

إن مفهوم «التعلق النصي» يضعنا أمام عَلاقة بين نصّين اثنين؛ حيث يقيم اللاحق منهما عَلاقة مع السابق. أما في النَّصّ الإلكترونيّ فالترابط النصّي يتجسَّد من خلال الروابط التي تتمّ من داخل النَّصّ نفسه، ويسمح لنا هذا بالانتقال داخل النَّصّ وفق ما تستدعيه عمليَّة القراءة. ولعلّ أوضح مثال على ذلك هو الموسوعة الإلكترونيَّة أو أيّ نصّ آخر يتضمّن إحالات إلى نصوص أخرى، أو محتوى آخر.

لقد أتاحت الوسائط المتعدِّدة للمبدعين إمكانية تفاعل القارئ مع النصوص والرسوم والصُّوَر والفيديو والصوت في آنٍ واحدٍ، وتكوين تجربته الخاصَّة في القراءة، وذلك هو الفارق الأساسيّ بين قراءة النَّصّ المطبوع، وقراءة النَّصّ الإلكترونيّ، فمن الممكن أن ينتقل القارئ في سياق قراءته إلى فصل آخر أو ينتقل إلى صورة أو ملف صوتي، أو يتابع الحكاية من وجهة نظر شخصيَّة أخرى.

ويختلف الخطاب الأدبي في الرواية الرَّقْميَّة في أدواته، فهو ليس تتابعًا خطيًّا يبدأ من فصل إلى الفصل التالي حتى تنتهي الرواية؛ وبالتالي فالقراءة هنا فعل مختلف، حيث تتميز بقدرة القارئ على التفاعل، وهذا التفاعل لم يكن ممكنًا إلا بفضل الروابط النَّصِّيَّة (التي تطورت فيما بعد إلى روابط متعددة الوسائط)، والتي يمكن التحكم فيها بواسطة النقر على «الماوس» أو بمجرد اللمس كما هو الحال في أجهزة الكمبيوتر اللوحِيَّة.

الأدب الرَّقْميّ التفاعُليّ:

تُعَدُّ قصة بعد الظهيرة «afternoon, a story» التي كتبها مايكل جويس عام 1990، هي بداية الأدب الرَّقْميّ التفاعُليّ. والرواية التي لا تزال منشورة على شبكة الإنترنت تمكّن القارئ من التفاعل مع الأحداث بشكل مبسَّط، فهو يجيب عن سؤال في نهاية كل مقطع إمَّا بـ «نعم» أو بـ«لا». وحسب اختيار القارئ يظهر مقطع جديد من القصة، كما أنَّ العديد من الكلمات هي روابط نصّية تنقل القارئ إلى مقاطع ذات صلة في الرواية. لقد تمت كتابة هذه القصة باستخدام برنامج مخصص للكتابة التفاعليَّة يُسمَّى (Storyspace)، يعين الكاتب الرَّقْميّ على تنظيم ونشر عمله، لا سيما مع النصوص التشعُّبيَّة المعقدة، وهذا أمر له دلالته، فالإبداع الرَّقْميّ لم يأتِ بمحض الصدفة، وإنَّما جاء استثمارًا للتقنية الجديدة، في سياق واعٍ بها، ومدرك لإمكاناتها وخصائصها. ثم نُشرت لاحقًا قصة «لم أقل شيئًا» «I Have Said Nothing» في عام 1994، من تأليف «جيه دوجلاس» Douglas، وتستعين بالصور والرسوم البسيطة إلى جانب النَّصّ.

ثمّة عدّة تعريفات للأدب الرَّقْميّ، أو كما يُسمَّى أحيانًا التفاعُليّ أو التفاعُليّ الرَّقْميّ. فالدكتور مشتاق معن يعرِّف النَّصّ التفاعُليّ بأنَّه «النَّصّ الذي يستعين بالتقنيات التي وفرتها تكنولوجيا المعلومات وبرمجيَّات الحاسب الإلكترونيّ لصياغة هيكلته الخارجيَّة والداخلية، والذي لا يمكن عرضه إلا من خلال الوسائط التفاعليَّة الإلكترونيَّة كالقرص المدمَج والحاسب الآلي أو الشبكة العنكبوتيَّة الإنترنت». أما السيد نجم فيعرِّف النَّصّ الرَّقْميّ بأنَّه كلّ نصّ ينشر نشرًا

إلكترونيًّا سواءٌ كان على شبكة الإنترنت أو على أقراص مُدمَجة أو في كتاب إلكترونيّ أو البريد الإلكترونيّ وغيره، متشكّلًا على نظريَّة الاتِّصال في تحليله، وعلى فكرة التشعُّب في بنياته.

أما الكاتب الرَّقْميّ، فيعرِّفه السيد نجم قائلًا: «هو الممارس لفعل الكتابة، وقد لا تعني الكاتب بالمعنى الأدبي المتعارَف عليه، وتميل أكثر إلى معنى الممارس للعمليات الرَّقْميَّة المتعدِّدة، سواء تحرير البريد الإلكترونيّ، أو الباحث في مواقع البحث، أو المشارِك في المنتديات والمواقع المختلفة، وأخيرًا القادر على تحرير عمل إبداعي بشروط خاصَّة».

مسرح الطفل والتكنولوجيا:

ارتبط المسرح منذ بدايته بالتكنولوجيا، باعتباره فنًّا يحاكي الحياة، ويستوعب بداخله كلّ الفنون، وكما أسلفنا فإن تاريخ المسرح هو -بشكلٍ أو بآخَرَ- تاريخ للتكنولوجيا، فالمسرح يسعَى دائمًا إلى الإفادة من التقنيات الجديدة في عصره؛ وبالتالي يعكس التطوُّر التكنولوجيّ. فإذا تأمَّلنا الوسائل التقنيَّة التي استخدمها الإغريق على سبيل المثال في مسارحهم، استطعنا أن نتعرَّف إلى مستوى التكنولوجيا التي كانت سائدة في ذلك العصر.

ويؤكد جوليان هيلتون في كتابه «اتجاهات جديدة في المسرح» المنشور عام 1992، أنَّ «المسرح نادرًا ما واجه طبيعته برغم أن جاذبيته الجماهيرية ترتكز إلى العبقرية التكنولوجيَّة بقدر ارتكازه إلى العبقرية الفنيَّة، والسبب وراء ذلك هو رغبته في أن يقف إلى جانب القيم الحضارية في صراعها مع عالم المشروعات التجاريَّة والآلة». إلا أن الباحث يرى هذا التفسير شديد العمومية والتبسيط إلى درجة الإخلال؛ إذ ينظر إلى المسرح ككُلٍّ، مستبعدًا توجهاته السياسيَّة والأيديولوجية المختلفة.

4- 1- الكتابة المسرحية الرَّقْميَّة:

إنّ الكتابة المسرحية الرَّقْميَّة لا تختلف كثيرًا عمّا تمَّ ذكره، فكتابة المشهد المسرحيّ رقْميًّا أصبحت تحتوي على أدوات ووسائط مختلفة بجانب النَّصّ؛ مثل الفيديو، والصوت، والتطبيقات المساعدة وغيرها. فلم تعُد الكتابة المسرحية الرَّقْميَّة للطفل عبارة عن كتابة نصّ، وإنَّما نصّ تفاعليّ يمكن للقارئ أن ينتقل من النَّصّ إلى الصورة إلى خلفيات متحركة إلى مرئيات، ومن ثَمَّ تحتاج الكتابة المسرحية الرَّقْميَّة للأطفال إلى كاتب نصوص رَقْميَّة محترفة، فيختلف الكاتب الرَّقْميّ عن غيره في ضرورة ربط النَّصّ بالخلفيات والصُّوَر والمرئيات والمسموعات، وهذا بدوره يحتاج لإبداع من نوع مختلف.

ومن سمات الكتابة المسرحية الرَّقْميَّة للأطفال:

- كتابة نصّ ملائم لطبيعة الطفل ومرحلته العمريَّة.
- إمداد النصوص المكتوبة بصور داعمة للمشهد المسرحيّ.
- وصف الانفعالات من خلال الوسائط المساعدة؛ من صوت وصورة.
- تحديد وِرَش الكتابة من خلال منصَّات التواصُل مع الممثِّلين.

5- 1- الأداء اللُّغويّ والتمثيلي بالمسرح الرقمي:

يعتمد تدريب الأطفال على المسرح الرَّقْميّ من خلال منصَّات التواصُل؛ مثل منصَّة «زووم» zoom أو «مايكرسوفت تيميز»، حيث يتمّ عقد لقاءات تدريبيَّة عبر منصَّات التواصُل، وقد أقام الباحث عدة لقاءات ووِرَش تدريبيَّة لتقسيم المهامّ على الأطفال، والتدريب الصوتيّ والأداء التمثيلي لنصّ مسرحيَّة «المغامرة» التي سوف يطبّقها الباحث مع الأطفال عبر تطبيق «تونتاستيك» Toontastic من خلال شخصيات كرتونية مجسَّمة، واعتمدت وِرَش العمل على ما يلي:

1. تسمية الملفَّات، وتنظيم تلك الملفَّات هي الخطوة الأكثر أهميَّة التي تحتاج إلى اتِّخاذ قرار بشأنها مع فريق الإنتاج بأكمله.
2. التأكد من تحرير البرنامج النصّي، واستخدم كافَّة أعضاء فريق الإنتاج البرنامج النصّي نفسه.
3. أهمية ترقيم الصفحات والمشاهد إذا كنتَ تصوِّر مشاهد ليتمّ الوصولُ إليها في وقت لاحق. وهذا يخلق نظامًا موحدًا في جميع المجالات، ويوفّر الوقت.
4. تعيين مدير الإنتاج أو مدير المرحلة للتعامل مع توزيع البرنامج النصّي لجميع أعضاء الإنتاج.

5. يجب أن يكون مدير المرحلة/ مدير الإنتاج الخاصّ بك نقطةَ اتصال لكلّ شيء فيما يتعلَّق بالجدول الزمنيّ، والسيناريو، والاجتماعات، والمُراسَلات، إلخ.
6. تعيين عدّة أشخاص لفريق الإدارة للمساعدة، ثم يمكن تفويض المهام.
7. أهمية اختيار موقع مشاركة الملفَّات الذي يمكن للجميع الوصول إليه وتخزين الكثير من الملفَّات.
8. إذا كان لَدَيْكَ تصوير/ تسجيل للجدول الزمنيّ، فمن الأفضل إنشاء وثيقة (أي ورقة .log/ كتاب)، بحيث يمكن تنظيم كلّ ملف حسب التاريخ والاسم والنوع والشخصيات.
9. التأكد من أنّ كل شخص لديه حقّ الوصول.

تنظيم الجلسة التدريبيَّة لورش الأداء الصوتيّ والتمثيلي للأطفال افتراضيًّا:

1. هناك الكثير من العناوين التي تمَّ تحويلها لتنفيذها على العديد من المنصَّات الافتراضيَّة، مثل «زووم» Zoom.
2. يقوم المدرِّب بقراءة المشهد صوتيًّا، ثم إسناد مهمة القراءة لأعضاء فريق التمثيل من الأطفال، ورُبَّما تصلح لإضافة تأثيرات الفيديو إلى أدائك.
3. ناقِش أعضاء الفريق من الأطفال في شخصيات القصة بعد القراءة، والطرق المثلى للأداء الصوتيّ التمثيلي، فمثلًا إذا كان بين الشخصيَّات شخصيَّة امرأة عجوز تُعطى فرصة لكافَّة أعضاء الفريق من الأطفال للأداء الصوتيّ؛ ليتسنَّى للمدرِّب اختيار الممثِّل الذي يستطيع أن يؤدي الشخصيَّة بقدرات إبداعيَّة مميزة.
4. يعقد المدرِّب لقاءات جماعيَّة مع الأطفال للتدريب على الأداء الصوتيّ للشخصيات الموجودة بالمسرحية.
5. تُعقد البروفة من خلال مؤثرات «تونتاستيك» Toontastic، لاختيار الشخصيَّة وملابسها وشكلها الخارجي الملائم للدور.

(ملحَق صور الجلسات الافتراضيَّة مع الأطفال عبر تطبيق «زووم» zoom)

الفصل الثاني
تطبيق المسرح الرَّقْميّ في برامج تعليم اللُّغة العربيَّة للأطفال
«مسرحيَّة المغامَرة الرَّقْميَّة نموذجًا»

1- 2- تحليل المسرحية وأهدافها وأهميتها التعليميَّة للأطفال:

قام الباحث بكتابة نصّ مسرحية «المغامرة» التي اشتملت على ثماني لوحات رَقْميَّة من خلال تطبيق «تونتاستيك» Toontastic، ومن خلال شخصيات مجسّمة تم اختيارها مع الأطفال أبطال المسرحية.

فكرة المسرحية:

تدور فكرة المسرحية حول مجموعة من الأطفال في مدرسة واحدة بعد انتهاء العام الدراسيّ، وفي بداية عطلة الصيف، قرَّروا أن يقضوا إجازتهم في مكان هادئ، وبالصدفة اجتمع مجموعة الأصدقاء بعد الانتهاء من اليوم الدراسيّ الأخير بالسنة (كريم – آدم – سارة - القرد ريكو)، وتبدأ الأحداث باكتشاف القرد ريكو غرفة سرّية أسفل منزلهم، عثر فيها على خريطة لكنز مدفون بقاع البحار في جزيرة تُدعى «أطلنطس». تحمَّس الأصدقاء للقيام بهذه الرحلة، وقاموا بتأجير سفينة للذهاب إلى مكان الجزيرة، ولكن هاجمهم القراصنة واحتجزوهم، واستطاعوا الفرار منهم، والوصول إلى الجزيرة ومقابلة عروس البحر ملكة الجزيرة، ولكنَّها أكدت لهم أن الحصول على الكنز ليس بالسهل، لا بدَّ من التغلب على السلطعون الشرير، وقام الأطفال بالتحدي والحصول على الكنز.

الهدف التربويّ من المسرحية هو التشبّث بتحقيق الهدف مهما واجهتَ من صعاب ومخاطر، وعدم اليأس أو التكاسل، والاجتهاد والمغامرة هي تحدي الصعاب وحبّ الاكتشاف والمثابرة.

الحوار:

جاء الحوار في القصة باللغة العربيَّة الفصحى، وتنوَّعت الأساليب اللُّغويَّة فيه؛ فقد اعتمد أبطال القصة على التحدُّث باللغة العربيَّة الفصحى، ولم تشتمل العبارات على لغة عامية أو دارجة.

الشخصيَّات:

اشتملت المسرحية على شخصيات أساسيَّة، وهم أبطال المسرحية: (سارة - كريم - آدم – القرد ريكو).

الصراع الدرامي:

تبدأ ذروة الأحداث عندما اكتشف القرد ريكو غرفة سرّيّة تحت المنزل، عثر فيها على خريطة عن كنز في جزيرة أطلنطس، وتشتدّ ذروة الأحداث عندما هاجمهم القراصنة، ثم لاذوا بالفرار منهم، ووصلوا إلى جزيرة أطلنطس، ثم محاربة السلطعون الشرير والانتصار عليه، وتنتهي ذروة الأحداث باكتشاف الكنز.

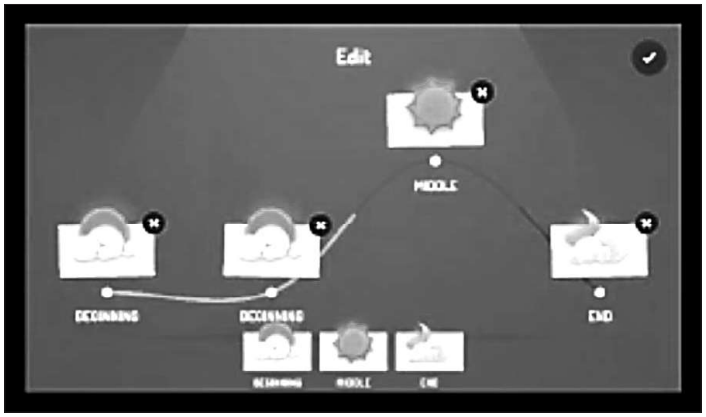
مَشاهِد من المسرحية الرَّقْميَّة «المغامرة» بأداء صوتي للأطفال

2- 2- شرح تطبيق «تونتاستيك»Toontastic لإنتاج التطبيقات التمثيلية الرَّقْميَّة:

تطبيق «تونتاستيك» Toontastic هو تطبيق يعتمد على تحديد مشاهد قصيرة بأصوات الممثّلين من خلال شخصيات كرتونية مجسّمة؛ حيث يتمّ تحديد سيناريو للمشاهد المسرحية، ويتمّ تمثيلها من خلال أشخاص بأصواتهم، ويتيح التطبيق إمكانية تحريك هذه الشخصيَّات، والتطبيق مجاني يستطيع الطلاب تحميله من خلال متجر التسوق google play على أجهزة الأطفال النَّقَّالة، ويستطيع الأطفال تصوير وجوههم وإضافتها إلى الشخصيَّات الكرتونية المجسَّمة، مما يتيح التمثيل الأدائيّ بشكل مميز، يستطيع المعلم تحديد الشخصيَّات ووضع وجوه الطلاب للتمثيل، ويستطيع تسجيل المسرحية وعرضها على الجمهور من خلال بثٍّ مباشر على منصَّة «يوتيوب»YouTube.

ويُعَدّ تطبيق تطبيق «تونتاستيك» Toontastic من التطبيقات التي تساعد في إقامة مسرح رقميّ متكامل العناصر؛ من ممثلين، ومشاهد، وخلفيات نستعيض عنها عن خشبة المسرح الحقيقيَّة. وتوجد في التطبيق أكثر من خلفيَّة تساعد في تمثيل مواقف كثيرة ومتنوعة.

وكما هو موضَّح بالصور؛ أنَّه بإمكاننا أن نركِّب صورة الطفل على الشخصيَّات الموجودة بالفعل، ويُعَدّ هذا نقلة كبيرة في مجال الدراما المسرحية الرَّقْميَّة؛ حيث يستطيع عقد وِرَش عمل تفاعُليَّة مع الأطفال عبر المنصَّات التواصُليَّة، واستخدام التطبيق للتدريب على المسرحية، كذلك من الممكن أن يقوم الأطفال أنفسهم بكتابة السيناريو الخاصّ بالمسرحية من خلال التطبيق؛ لأنَّه يقسِّم المشاهد إلى بداية ووسط ونهاية، وهذا يساعد الطفل في المهارات الكتابيَّة وتنميتها.



3- 2- العـرض الرَّقْمـيّ، وتحليـل الشـخصيَّات، ولغـة الأداء الرَّقْمـيّ لمسرحيـة (المغامـرة)

مـن خـلال تطبيـق «تونتاسـتيك» Toontastic نسـتطيع تحديـد الكثـير مـن الشـخصيَّات، ذات الأبعـاد المختلفـة التـي مـن خلالهـا نسـتطيع أن نجسِّـد شـخصيات مسرحيَّـة متاحـة، ويوجـد أيضًـا حيوانـات مجسَّـمة يمكـن أن تشـارك في العـروض المسرحيـة الرَّقْميَّـة، ويسـتطيع الأطفـال أن يختـاروا مـن الشـخصيَّات الموجـودة بالبرنامـج.

شخصيات مسرحيَّة «المغامرة»:

- كريم: طالب في المرحلة الابتدائيَّة.
- سارة: طالبة في المرحلة الابتدائيَّة، وهي زميلة كريم في الفصل.
- آدم: الأخ الأصغر لسارة.
- القرد ريكو: قرد يربّيه كريم وهو متحدث في المسرحية.

وقـد تنـوع الأداء اللُّغـويّ في المشـاهد، فقـد اعتمـد الحـوار عـلى لغـة بسـيطة وسـهلة ومتداولـة وشـائعة باللغـة العربيَّـة الفصحـى، ولم ينـحُ الحـوار إلى اسـتخدام كلـمات اللهجـة العاميَّـة؛ ذلـك لتنميـة المهـارات اللُّغويَّـة باللغـة العربيَّـة الفصحـى، وهـذا الجانـب التعليمـيّ ضروري في عمليَّـة التدريـب الأدائي الشـفهي.

مَشاهِد مسرحية «المغامرة»:

- المشهد الأول (الإجازة الصيفيَّة)

يبـدأ المشـهد بخـروج كريـم مـن منزلـه قائـلًا «اليـوم هـو آخـر يـوم في العـام الـدّراسيّ، أنا أنتظـر الإجـازة بفـارغ الصّبر، لأنّنـي سـأذهب وقـردي (ريكـو) في مغامـرة مثـل كلّ عـام، أتمنّـى لـو وافقت سـارّة للقـدوم معنا».

سارة: مرحبًا يا كريم.

كريم: مرحبًا يا سارة، جئت في الوقت المناسب، أردتُ أن أسألك، هل تخطّطين لفعل شيء في الإجازة الصّيفيّة؟»

سارة: لا، سوف ألعب أنا وأخي آدم، باللّعبة الجديدة «حرب النّجوم».

كريم: إذن ما رأيك أن تأتي معي أنت وآدم؟ سوف نلفّ العالم.

سارة: هذه خطّة رائعة، آدم يحبّ المغامرات، سوف نأتي.

ثـمّ ننتقـل إلى مشـهد كريـم وسـارة بالفصـل الـدّراسيّ، ويحدّثهـم المعلّـم ويخبرهـم بصوتـه الأجـشّ «غـدًا هـو أوّل أيّـام العطلـة، كلّ عـام وأنتـم بخـير يـا أولاد. أتمنّـى لكـم إجـازة سـعيدة».

وينتهي المشهد الأول عند هذه الجملة في الصفّ.

- المشهد الثاني (المغامرة)

يبدأ كريم المشهد أمام منزله بصحبة سارة وآدم قائلًا: «ها قد وصلنا».

آدم: أين قردك يا كريم؟

سارة: أنا لا أطيق الانتظار لبدء الرحلة، إذا لم يأتِ سوف نذهب بدونه.

كريم: اهدئي يا سارة، أنا لن أذهب بدون ريكو.

يخرج القرد ريكو من مخبأ سري تحت المنزل قافزًا «ها أنتم يا أصدقاء» فرحًا.

آدم: يا إلهي من أين جئت يا ريكو؟ (مندهشًا).

ريكو: كنت أتجوَّل في الحديقة ثم وجدت غرفةً تحت الأرض.

سارة: غرفة؟ (في ذهول).

كريم: أرني هذه الغرفة يا ريكو.

ريكو: (مُشيرًا للأصدقاء)... اتبعوني.

يدخل الأصدقاء إلى الغرفة الواسعة مندهشين (واوو).

سارة: ما هذه الورقة؟

آدم: إنَّها خريطة.

سارة: هل هي خريطة كنز؟

كريم: إنَّها خريطة أطلنطس.

آدم: ستبدأ المغامرة.

يتّفق الأصدقاء على أن يستأجروا سفينة للذهاب لأطلنطس. ويبدأ المشهد الثالث فوق سطح هذه السفينة.

- المشهد الثالث (القراصنة)

سارة: إلى أين نحن ذاهبون؟

كريم: أليس واضحًا؟ إلى أطلنطس.

آدم: أليس من الممكن أن تكون الخريطة مزيَّفة وليست خريطة حقيقيَّة؟.

ريكو: (وهو متسلِّق حبل السفينة) «أنا متأكد أنها حقيقيَّة.

كريم: وحتى لو لم تكن حقيقيَّة سوف نستمتع بالرحلة.

سارة: وهل تستطيع يا كريم قيادة هذه السفينة؟

كريم: سوف أحاول، وريكو سوف يساعدني. أما أنت يا آدم فسوف تراقب البحر، وأنت يا سارة سوف تراقبين الطقس.

آدم: قراصنة... قراصنة

يظهر القرصان وصديقه فوق السفينة قائلًا: «هيا أعطيني كل ما تملك وإلا... (مهدِّدا).

كريم: (بصوت حازم) «ابتعد عن أصدقائي».

القرصان الزعيم يأمر أحد اعوانه «يا قرصان... يا قرصان قيِّد هؤلاء الأطفال، وضعهم في الغرفة السفلية.. هذه السفينة لنا» (بغضب).

- المشهد الرابع (الفرار من القراصنة)

يبدأ المشهد على سطح السفينة والحوار مع القرصان الزعيم.

آدم: (معترضًا على تقييد أصدقائه) «لا يمكنك فعل هذا... هذه سفينتنا».

سارة: نعم لا يمكنك.

القرصان الزعيم: بل يمكنني... هيا خذهم (بصوت عالٍ).

يظهر الأصدقاء وهم بالغرفة السفلية للسفينة.

ريكو: لقد خسرنا كل شيء.. الخريطة والسفينة.

كريم: مَن قال إننا خسرنا الخريطة؟ (وأظهر له الخريطة).

سارة: كيف أخذت الخريطة؟

كريم: عندما كنت أنت وآدم تتحدَّثان مع القرصان، أخذت الخريطة الحقيقيَّة وبدَّلتها مع أخرى مزيَّفة.

سارة: هذا رائع يا صديقي.

آدم: يأتي فرحًا «يا أصدقاء... انظروا ماذا وجدت»؟

كريم: ماذا؟... فتحة للهرب... آدم أنت عبقري.

يهرب الأصدقاء من خلال فتحة للهرب في السفينة، أوصلتهم إلى اليابسة على الشاطئ.

آدم: ما هذا المكان؟

كريم: يبدو كمخيَّم.

سارة: انظروا لقد وجدت بيتًا فوق شجرة..

- المشهد الخامس (الوصول لأطلنطس)

يتجمَّع الأصدقاء في البيت فوق الشجرة.

ريكو: لقد جلبت الفاكهة.

كريم: هذه المؤن تكفينا ليومين.

سارة: ولكن يا ترى من الذي بنى بيت الشجرة؟

آدم: ربما كان بيت القراصنة أيضًا.

كريم: يا أصدقاء... يجب أن نتبع الخريطة، قبل أن يصل أحد قبلنا.

يسير الأصدقاء متَّبعين علامات السير بالخريطة، ليصلوا إلى مكان فسيح به مشاعل وتماثيل كبرى.

آدم: ما هذا المكان؟

ريكو: يبدو أننا اقتربنا من الوصول.

كريم: هذا المكان مليء بالفخاخ.

آدم: (يضغط على حجر بالصدفة فيفتح مخبأ سري) «يبدو أنني ضغطتُ على شيء».

سارة: (تصرخ) احذر... احذر يا أخي.

كريم: قلتُ لكم هذا المكان مليء بالفخاخ.

سارة: حمدًا لله أنك بخير يا آدم.

يصل الأصدقاء من خلال هذا المخبأ السرّي إلى قاع البحر.

ريكو: هل وصلنا؟

كريم: أعتقد ذلك.

سارة: إذن نحن في أطلنطس.

ويستمعون إلى أصوات غناء عرائس البحر في أطلنطس.

- المشهد السادس (عروس البحر)

الأصدقاء في قاع البحر في مدينة أطلنطس، ويتقابلون مع عرائس البحر.

عروس البحر: من أنتم؟ وماذا تفعلون هنا؟

سارة: اهدئي لن نؤذيك... أنا سارة وهذا أخي آدم، وهذا صديق كريم، وهذا قرده ريكو.

عروس البحر: مرحبًا بكم... أنا اسمي «ماريا».

الأصدقاء: أهلًا... أهلًا.

عروس البحر: أهلًا بكم في أطلنطس.

آدم: هل نحن أول البشر الذين جاءوا إلى أطلنطس.

عروس البحر: لم يأتنا غرباء منذ فترة طويلة، كيف جئتم؟

كريم: وجدنا خريطة دلتنا على المدينة.

سارة: لا يمكنني أن أصدِّق أنَّنا هنا.

عروس البحر: فلتقابلوا أمي الملكة. (وتذهب بهم لمقابلة الملكة الأم).

الملكة: ماريا..... هل جئت؟ من هؤلاء الغرباء الذين معك؟

عروس البحر ماريا: لا تقلقي يا أمي... لن يؤذونا فقد وجدوا الخريطة.

الملكة: وأخيرًا قد جئتم... كل يوم أنتظر.... أنتظركم منذ زمن.

- المشهد السابع (أسطورة الأبطال)

الملكة: كنا ننتظركم منذ زمن.

كريم: تنتظرينا... (متعجِّبًا) لماذا تنتظرينا جلالتك؟

الملكة: منذ آلاف السنين كانت هناك أسطورة، عن أربعة أبطال شجعان، يأتون إلى أطلنطس؛ لينقذونا من السلطعون الشرير.

سارة: أبطال يبدو أن هناك سوء فَهْم، نحن لسنا أبطالًا، نحن مغامرون.

عروس البحر: بالطبع أنتم أبطال، هكذا قالت الأسطورة.

آدم: حسنًا... سوف نساعدكم.

كريم: إن كنا سنساعدكم... يجب أن نعرف شكل السلطعون الشرير.

عروس البحر: سوف تعرفون شكله بالتأكيد، إنَّه سلطعون ضخم.

ريكو: ألم تحاولوا نصب فخّ له.

الملكة: حاولنا كثيرًا؛ لكنَّه قوي، ويحطمها كلها.

سارة: هذا فظيع.

كريم: سوف نحاول القبض عليه.

- المشهد الأخير

يبدأ المشهد الأخير في المسرحية باتفاق الأصدقاء على القبض على السلطعون الضخم، وتحرير مدينه أطلنطس من قبضته.

آدم: ولكن يا كريم، كيف سنقبض عليه؟

كريم: سننصب له فخًا.

سارة: نحتاج لخطة.

كريم: ماذا يحبّ السلطعون يا ماريا؟

ماريا: إنَّه يحب اصطياد الحوريات.

ريكو: ما رأيك يا سارة أن تتنكري كحورية.

سارة: (تنكّرت كحورية وقالت لأصدقائها والسلطعون يطاردها): «ألا تظنون أنها فكرة سيئة؟»

كريم: لا يا سارة إنك تشبهين الحوريات.

آدم: السلطعون سيأتي قريبًا، لتذهب الآن.

سارة: (وهي تراوغ السلطعون)... اتبعني أيها السلطعون. (ووقع السلطعون في الفخ الذي نصبوه له).

ريكو: أحسنت يا سارة.

سارة: لنذهب ونبلغ الملكة أنَّنا قبضنا على السلطعون.

كريم: يا جلالة الملكة قد وضعنا السلطعون في السجن.

الملكة: شكرًا لكم يا أولادي، إنكم حقًّا أبطال حقيقيون.

آدم: ولكن كيف سنعود إلى منازلنا؟

الملكة: سنوصّلكم إلى جزيرة فوق سطح الماء، يمكنكم التخييم فيها لبضعة أيام، وسوف نهديكم الكنز ونوصلكم إلى منازلكم.

الأولاد: لقد نجحنا... لقد نجحنا.

4- 2- تطبيق «تونتاستيك» Toontastic وتوظيفه في مسرح الأطفال الرقمي

لا شكَّ أن تطبيق «تونتاستيك» Toontastic سيؤثر في مجال التعليم الرقمي، والدراما الرَّقْميَّة بشكل خاصّ، من خلال الإمكانات الموجودة في التطبيق من أنماط وخلفيات وصور وموسيقى ومؤثرات، وكتابة نصية نستطيع أن نوظِّفها في مسرح رقميّ جديد للأطفال، وخصوصًا خاصية تركيب صور الأطفال على الشخصيَّات التي من خلالها يستطيع أن يجسِّد الأطفال الشخصيَّة بشكل افتراضي، أما بالنسبة لإشكالية التزامن ومكان العرض، فمن الممكن أن نستعيض عن خشبة المسرح الواقعيَّة بالمنصات التواصُليَّة كمنصة «زووم» أو «مايكروسوفت تيميز»، بحيث يُحدَّد وقت لمشاهدة العرض ويدخل الجمهور والمدعوون إلى المِنصَّة لمشاهدة العرض، سواء كان مسجّلًا أو عرضًا حيًّا في وقت البثّ المباشر نفسه، أو من خلال البثّ المباشر لليوتيوب. ويستطيع الممثلون أن يشتركوا في العرض من خلال المشاهد بشكلٍ مباشِرٍ، ولعلّ هذه النقلة النوعيَّة في المسرح الرَّقْميّ، ستفتح مجالات لكتابة محتوى مسرحي رَقْميّ للأطفال، يحفِّز العديد منهم للخوض في مجال الدراما المسرحية. وكما عرض الباحث مسرحيَّة «المغامرة» على منصَّة اليوتيوب، وتمّت مشاهدتها من جمهور القناة على الرابط التالي:

https: //www.youtube.com/channel/UCQj6rbHGuMzJfnsWE0KA-Yw

الخاتمة والتوصيات والمقترحات

استعرضَ الباحثُ في هذه الورقة البحثيَّة «مسرح الأطفال والتحوّل الرَّقْميّ» وأثر مسرح الأطفال الرَّقْميّ في تنمية المهارات الأدائيَّة والتمثيلية للأطفال، من خلال فصلَين؛ حيث جاء الفصل الأول في خمسة مباحث وناقشَ التعريفَ بمصطلح الثقافة الرَّقْميَّة، والعَلاقة بين المسرح والتقنيَّة الرَّقْميَّة، والكتابة المسرحية الرَّقْميَّة، والأداء اللُّغويّ التمثيلي بالمسرح الرَّقْميّ. ثمَّ استعرض الباحث نموذجًا للمسرحية الرَّقْميَّة من تأليف الباحث وإعداده وبمشاركة الأطفال بعنوان: «المغامرة»؛ حيث اشتمل الفصل الثاني من البحث على أربعة مباحث؛ الأول تحليل لمسرحيَّة «المغامرة» الرَّقْميَّة وأهميتها التعليميَّة وهدفها التربويّ، وجاء المبحث الثاني لاستعراض تطبيق «تونتاستيك» Toontastic وإنتاج التطبيقات التمثيلية والرقمة، وعرض المبحث الثالث تحليلًا كاملًا للأداء اللُّغويّ لمسرحية «المغامرة»، وعرض المبحث الرابع توظيف تطبيق «تونتاستيك» Toontastic في المسرح الرَّقْميّ للأطفال.

من خلال ما تمَّ استعراضه خلص الباحث للنتائج التالية:

- تُعَدّ تقنيات المعلومات والاتصالات و»الميديا» محرك العولمة المعاصرة، وكان للتقدّم المتسارع في تقنيَّة المعلومات والاتصالات -فيما يعرف بثورة المعلومات- نتائجه وآثاره في العالم كلّه. وغيرت هذه التقنيَّة بمنتجاتها وابتكاراتها المختلفة الكثير من المفاهيم التقليديَّة؛ حيث استطاعت الشركات العابرة للقارات ومؤسَّسات «الميديا» العملاقة أن تستغل هذه التقنيَّة الجديدة لخدمة أهدافها الاقتصاديَّة لخلق نمط إنساني عالمي يُعرف باسم «العولمة» Global-ization. فالشركات التجاريَّة العملاقة في مجال «الميديا» والتكنولوجيا هي التي تضع نموذج الأسلوب السائد في الإنتاج والسلعة الثقافيَّة؛ كونها تمتلك القدرة على تشكيل -بل تغيير- الاقتصاد الثقافيّ للنتاجات الفنيَّة والتجاريَّة الأخرى، بسبب وجودها الطاغي في العقل الثقافيّ الجَمعِيّ.
- يعبِّر مصطلح «المسرح الرَّقْميّ» عن تطور فنّ المسرح لمواكبة العصر، فالدمج بين النَّصّ والعرض والصُّوَر والشخصيات والمؤثرات بشكل تزامني على خشبة افتراضيَّة أو منصَّة تواصل لعرض النَّصّ المسرحيّ من خلال ممثلين افتراضيين أو حقيقيين في وقتٍ متزامن هو شكل مسرحي رَقْميّ من الممكن ممارسته.
- كان لتقنية المعلومات والاتصالات أثرها الواضح في الفنون، كما كان لها تأثيرها في وسائط الاتصالات المختلفة. واستفادت الفنون المختلفة من هذه التقنيَّة، محاولةً توظيف إمكاناتها الإبداعيَّة، فظهرت الفنون الرَّقْميَّة المختلفة بدءًا من الأدب الرَّقْميّ. وأسهمت هذه التكنولوجيا في تغيير مكانة العمل الفنيّ بقدرتها على استنساخ العمل الفنيّ لعدد غير محدود من النسخ، وهكذا استطاعت وسائل الاتصالات الحديثة أن تقضي تمامًا على هذا الشعور شبه المقدس بالفنون، لأن الشعور بأصالة العمل الفنيّ وفردانيته تضاءل إلى أدنى حدّ وفي الفنون البصريَّة تحديدًا.
- إنّ تطبيق toontastic سيؤثر في مجال التعليم الرقمي، والدراما الرَّقْميَّة بشكل خاصّ، من خلال الإمكانات الموجودة بالتطبيق من أنماط وخلفيات وصور وموسيقى ومؤثرات، وكتابة نصية نستطيع أن نوظِّفها في مسرح

رقميّ جديد للأطفال، وخصوصًا خاصية تركيب صور الأطفال على الشخصيَّات، التي من خلالها يستطيع أن يجّسد الأطفال الشخصيَّة بشكل افتراضي، أمّا بالنسبة لإشكالية التزامن ومكان العرض، فمن الممكن أن نستعيض عن خشبة المسرح الواقعيَّة بالمنصات التواصُليَّة كمنصة «زووم» أو «مايكروسوفت تيميز»، بحيث يُحدَّد وقت لمشاهدة العرض ويدخل الجمهور والمدعوون إلى المنصَّة لمشاهدة العرض.

المصادر والمراجع

- أحمد شرجي، المسرح العربيّ من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد، 2013.
- أنطونيوس كرم، العرب أمام تحدّيّات التكنولوجيا، المجلس الوطنيّ للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1982.
- أنور عبد الملك، تغيير العالم، المجلس الوطنيّ للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1985.
- إياد إبراهيم الباوي، حافظ الشمري، الأدب التفاعلي الرقمي، الولادة وتغير الوسيط. كتاب إلكترونيّ. 2011.
- إياد حسامي، إننا محكومون بالأمل، كتابات في المسرح، تحرير إياد حسامي، بيروت: دار الآداب للنشر والتوزيع، 2013.
- زهير الكرمي. «العلم ومشكلات الإنسان المعاصر»، عالم المعرفة، المجلس الوطنيّ للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1987.
- سباعي السيد، الدراما الرَّقْميَّة والعرض الرَّقْميّ، الهيئة العربيَّة للمسرح، ط. 1، الشَّارقة، 2018.
- سعيد يقطين، من النَّصّ إلى النَّصّ المترابط - مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعُليّ، المركز الثقافيّ العربيّ، الدار البيضاء، 2005.
- كتاب جماعي: الفرجة والتنوع الثقافيّ، مقاربات متعددة الاختصاص، المركز الدوليّ لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، 2008.
- كتاب جماعي، المسرح والوسائط، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، 2012.
- محمد سمير الخطيب، مسرح في ثورة وثورة في مسرح، إصدارات مؤسَّسة شباب الفنانين المستقلين، 193، القاهرة، 2012.
- مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار، الإعلام الإلكترونيّ في مصر.. الواقع والتحدِّيات، القاهرة، فبراير 2010.
- نبيل علي، «العرب وعصر المعلومات»، عالم المعرفة، المجلس الوطنيّ للثقافة والفنون والآداب، الكويت، أبريل 1994.

المراجع الأجنبية:

- 1. Adam Blatner, Interactive and Improvisational Drama, Varieties of Applied Theatre and Performance، iUniverseInc.,2007.
- 2. Carolyn Handler Miller, Digital Storytelling: A Creator›s Guide to Interactive Entertainment, Focal Press; 1 edition, 2004.
- 3. Chris Crawford- on Interactive Storytelling, New Riders Games, 2004.
- 4. David Porter, Internet Culture, Routledge; 1 edition,1997.
- 5. Deemer, Charles, The Seagull Hyperdrama, A Play With Simultaneous Action Based On Chekhov's The Seagull, Sextant Books, 2004.
- 6. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance، Performance Art, and Installation (Leonardo Books)
- 7. Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology, Palgrave, New York، 2007.

- 8. Ditney W. Moore, The Emperor Virtual Clothes: The Naked 19640Truth About Internet Culture, Algonquin Books, 1 edition1995.
- 9. Frank Popper- Art of the Electronic Age- Thames & Hudson,New Ed edition (May 1997)
- 10. George P. Landow, Hypertext 3.0: Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization, Johns Hopkins UP, 2006.
- 11. Gerard Goggin, Cell Phone Culture: Mobile Technology In Everyday Life.2002
- 12. Greet Lovink، Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture, The MIT Press, New Ed edition (2003)
- 13. Helen Freshwater, theatre & Audience, palgrave Macmillan, New York, 2009
- 14. Jakob Nielsen, Multimedia And Hypertext: The Internet And Beyond, Morgan Kaufmann, San Francisco, 1995.
- 15. Matthew Causey, Theatre And Performance In Digital Culture: From Simulation To Embeddeness, Routledge; 1 edition (December 4, 2006