شبكة المعلومات الجامعية

بسم الله الرحمن الرحيم

شبكة المعلومات الجامعية

شبكة المعلومات الجامعية

التوثيق الالكتروني والميكروفيلم

شبكة المعلومات الجامعية

جامعة عين شمس

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

قسم

نقسم بالله العظيم أن المادة التي تم توثيقها وتسجيلها علي هذه الأقراص المدمجة قد أعدت دون أية تغيرات

يجب أن

تحفظ هذه الأقراص المدمجة بعيدا عن الغبار

جامعة عين شمس

كلية الآداب

قسم الدراما والنقد المسرحي

تحولات الواقع في مسرح وسينما مابعد الحداثية

(دراسة لتفاعلات الذات داخل الفضاءات الافتراضية من منظور الظاهراتية التجريبية)

رسالة مُقدمة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الآداب

إعداد

الباحث: أحمد مجدي فرج محمود

(المُعيد بقسم الدراما والنقد المسرحي، آداب عين شمس)

إشراف

أ.د. منى علي كمال صفوت

أستاذ بقسم الدراما والنقد المسرحي

كلية الآداب- جامعة عين شمس

د. إيمان علي عز الدين إسماعيل

مُدرس بقسم الدراما والنقد المسرحي

كلية الآداب- جامعة عين شمس

٢٠٢٠

جامعة عين شمس

قسم الدراما والنقد المسرحي

كلية الآداب

تحولات الواقع في مسرح وسينما مابعد الحداثية

(دراسة لتفاعلات الذات داخل الفضاءات الافتراضية من منظور الظاهراتية التجريبية).

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير

إعداد

أحمد مجدي فرج محمود

المُعيد بالقسم

وقد تمت مناقشة الرسالة والموافقة عليها ومنح الباحث تقدير ممتاز

لجنة المناقشة والحكم:

الأستاذ الدكتور/ منى علي كمال صفوت ..... رئيسا ومشرفا

أستاذ بقسم الدراما والنقد المسرحي- كلية الآداب- جامعة عين شمس

الأستاذ الدكتور/ مصطفى رياض محمود ..... مناقشا

أستاذ بقسم اللغة الإنجليزية وآدابها- كلية الآداب- جامعة عين شمس

الأستاذ الدكتور/ لبنى عبد الغني إسماعيل ..... مناقشا

أستاذ مساعد بقسم اللغة الإنجليزية وآدابها- كلية الآداب- جامعة القاهرة

٢٠٢٠

Accept Your Reality…or Fight for A Better One

Ready Player One Movie (2018)

الشكر والتقدير

الحمد لله أولا وأخيرا الذي وفقني وأعانني على اتمام هذه الدراسة بعد عمل شاق دام أكثر من عامين، سائلا الله أن يظهر ذلك العمل بالمظهر اللائق الذي يفيد المهتمين بقضاياه المطروحة، وأن يقدم إضافة حقيقية للباحثين الذين يسعون إلى مواصلة مشوار البحث في المجالات المسرحية البينية التي تجمع بين الفنون والعلوم..

وبعد حمد الله وشكره على إتمام هذه الرسالة، أتقدم بخالص الشكر وعظيم الامتنان إلى أستاذتي الفاضلة الأستاذ الدكتور/ منى صفوت على ما قدمته لي من دعم نفسي وعلمي وإنساني طوال الفترة السابقة، حيث أنها لم تبخل عليّ لا بالوقت ولا بالمجهود في العمل والاشراف لتظهر الرسالة في أفضل صورة ، فضلا عن كونها قدوة في التواضع العلمي والشخصي قد تعلمت منها الكثير طوال فترة دراستي بالقسم.. أدام الله في عمرها وجزاها عني خيرا.

كما أتقدم بخالص الشكر إلى أستاذتي الدكتورة/ إيمان عز الدين على ما قدمته لي من نصائح قيمة سواء على المستوى العلمي أو الشخصي والأخلاقي، فهي بمثابة القدوة والنور المضيء الذي أتحسس به طريقي دوما، وخير السند لي على جميع المستويات والأصعدة، وذلك منذ التحاقي بقسم الدراما والنقد المسرحي حتى الآن، فلها مني جزيل الشكر والعرفان على وجودها في حياتي، ودعمها المستمر لي ودفعها لي دوما للأمام.

ويسرني أن أتوجه بخالص الشكر إلى أستاذي العالِم الجليل المتواضع ذو الخلق الدمِث الأستاذ الدكتور/ مصطفى رياض، الأستاذ بقسم اللغة الإنجليزية بكلية الآداب جامعة عين شمس على موافقته على مناقشتي، فهو خير قدوة لي ولزملائي على المستوى العلمي والشخصي، وقد شرفت بالتعلم والتتلمذ على يديه منذ إلتحاقي بقسم الدراما حتى الآن، ولذا فأني عازم على الافادة من جميع ملاحظاته السديدة أثناء المناقشة لمواصلة مشوار التعلم منه.

كما أتوجه بالشكر للأستاذ الدكتور/ لبنى عبد الغني إسماعيل، الأستاذ المساعد بقسم اللغة الإنجليزية جامعة القاهرة على موافقتها على مناقشتي، فوجود قامة علمية وإنسانية مثلها في منصة المناقشة، لها إسهاماتها المضيئة في حقول الترجمة والنقد المسرحي والأدبي، والأدب المقارن والرواية، فضلا عن العمل الأكاديمي، سوف يثري المناقشة بشدة، ولذلك فلها مني عظيم الشكر والامتنان، داعيا الله أن ينال هذا العمل اعجابها.

وأخيرا أتقدم بآسمى أيات الشكر إلى جميع أساتذتي بقسم الدراما والنقد المسرحي بكلية الآداب جامعة عين شمس، على دعمهم المستمر لي الفترة السابقة، فلا توجد أي كلمات شكر قد توفيهم حقهم على ما تعلمته منهم سواء على المستوى العلمي أو الشخصي طوال سنوات دراستي بالقسم. كما أتوجه لزملائي أعضاء الهيئة المعاونة بالشكر على تعاونهم ومساندتهم لي طوال فترة عمل الدراسة بالكلمات الطيبة والدعم والتشجيع.

ملخص الدراسة

تحولات الواقع في مسرح وسينما ما بعد الحداثية

(دراسة لتفاعلات الذات داخل الفضاءات الافتراضية من منظور الظاهراتية التجريبية)

مما لا شك فيه أن التكنولوجيا في عالمنا المعاصر أصبحت قوة ثقافية مهيمنة؛ وذلك لتأثيرها الطاغي على حياتنا اليومية. فقد تحولت بعض الأجهزة التكنولوجية مثل الكمبيوتر وأدوات الواقع الافتراضي في وقتنا الحالي إلى أعضاء مُمتدة لأجسادنا وذواتنا تُمكننا من إدراك العالم ورؤيته بمنظور مُختلف، مما كان له التأثير الأكبر في تشكيل خبراتنا الإنسانية بالوجود والواقع من حولنا، وذلك لقدرة تلك الأجهزة والأدوات على إنتاج وتجسيد صور وأنماط متعددة من هذا الواقع، متمثلة في الفضاءات غير المادية، التي نتفاعل معها وننغمس داخلها بشكل يومي. وبما أن تلك الفضاءات الافتراضية أصبحت جزءا من كينونتنا ووعينا، وبات شكل الحياة التكنولوجي جزءا لا يتجزأ من ثقافتنا الإنسانية ووجودنا الاجتماعي بشكل لا مفر منه، وجب استكشاف طبيعة العلاقة بين الذات الإنسانية والفضاءات الافتراضية؛ وذلك لتبيان آثارها على إدراكنا للعالم ولطبيعة وجودنا داخله.

يحاول الباحث من خلال هذه الدراسة تقديم صورة تحليلية فنية عملية لكيفية تأثير الفضاءات الافتراضية والأجهزة التكنولوجية على إدراك الإنسان للعالم من حوله، في أعمال مسرحية أدائية وسينمائية متنوعة، يمتد حدها الزماني من نهاية التسعينيات حتى الوقت الحالي، تتسم بنزعات ما بعد حداثية، يظهر من خلالها مدى تحولات أشكال الواقع بطرق وأنماط مختلفة شكلا ومضمونا، تمثيلا لثورة معرفية وفكرية واعية على الأنماط والقوالب السائدة تتلاءم مع ظهور بعض المُصطلحات الجديدة مثل الفضاء الافتراضي Virtual Space والواقع الافتراضي Virtual Reality والواقع الفائق Hyper Reality، والذات الثانية Second Self، للتعبير عن أشكال المحاكاة المُصطنعة للواقع، التي أدت إلى التشكيك في الواقع وهدم مركزيته، مما كان له التأثير الأكبر على المتفاعلين معه وداخله. ويطرح البحث سؤاله المركزي الأهم وهو: هل تسبب ظهور تلك الفضاءات فى تعزيز إمكانات الواقع والذات؟، أم اقصاء الواقع وتشظي الذات داخل صور الواقع المتعددة؟

يستند الباحث إلى فلسفات التكنولوجيا الناشئة عن منظور حديث وهو الظاهراتية التجريبية Experimental phenomenology، ليكشف عن تأثيرات التكنولوجيات المختلفة على الذات ونظرتها للعالم وإدراكها له، تعبيرا عن المتغيرات الثقافية والاجتماعية التي تشهدها المجتمعات الحالية، في ظل

صعود ثقافة الصورة والعوالم الافتراضية وهيمنتها في اللحظات الراهنة. ويتم ذلك عبر دراسة متكاملة تدمج الفينومينولوجيا الكلاسيكية مع الهيرمينوطيقا والبرجماتية تحت مظلة الظاهراتية التجريبية، التي تُعد امتدادا لفلسفات الظاهراتية التقليدية، وتُعني بالأساس بدراسة جوانب الإدراك والخبرة البشرية المتحققة، على أثر الاستخدام العملي للتكنولوجيات الجديدة، في عصر شكَّلت فيه لغة الصورة الرقمية مُتجسدة في المجتمعات الافتراضية جزءا هاما من مناحي الحياة.

أما فيما يخص تقسيم الفصول؛ فقد اشتملت الدراسة على ثلاثة فصول فضلا عن التمهيد والمقدمة وخاتمة بأهم النتائج التي توصل إليها الباحث.

اشتمل الفصل الأول بعنوان "الإطار النظرى للبحث" على الإرهاصات المُمهدة لظهور الفضاءات الافتراضية وتطورها في العصر الحديث وأنواعها المُختلفة، والقضايا الوجودية والفلسفية التي تُثيرها قديما وحديثا؛ بداية من قضية تفكيك مركزية الحقيقة والجسد المادي، وصولا إلى تفكيك مفهوم الهُوية بمعناه التقليدي. يطبق الباحث ما سبق من أفكار فلسفية على فيلم المصفوفة *The Matrix* الذي يُعتبر من أهم الأفلام التي تناولت قضية الثورة على الفضاءات المادية شكلا ومضمونا، وذلك لتوضيح أهم النقاط المشتركة بين فلسفات الواقع الافتراضي والسينما مؤخرا.

يستعرض الباحث بعد ذلك النظريات الخاصة بموت الواقع وإحلال كل ما هو افتراضي بديلا عنه، من خلال عرض بعض المصطلحات التي تستند إليها الدراسة مثل الواقع الفائق Hyperreality للفيلسوف الفرنسي جان بودريار Jean Baudrillard، والأحلام الواضحة Lucid Dreams، وتطبيق تلك المصطلحات على فيلم نشوء *Inception* للمخرج كريستوفر نولان Christopher Nolan؛ وذلك محاولة من الباحث لتبسيط النظريات الاجتماعية والنفسية التي تخص الموضوع، بطريقة عملية تطبيقية تؤكد الأفكار المطروحة.

أما الفصل الثاني فقد تناول فيه الباحث تأثيرات الصورة البصرية والفضاءات الافتراضية على حواس الإنسان، وكيف تعمل على خداع تلك الحواس؛ وذلك من خلال عرض مجموعة من التجارب العملية والإدراكية الخاصة بالواقع الافتراضي، سوف تجعلنا نُعيد النظر في مدى مصداقية الواقع، وموقع الذات داخله. قبل أن يعرض الباحث الآليات الخاصة بمنهج الظاهراتية التجريبية، والقائم على تصنيف تفاعلات

الإنسان مع التكنولوجيا استنادا إلى عدة علاقات: التجسيد، التأويلية، الغيرية، العلاقات الخلفية، تمهيدا لتطبيقها في الشق التطبيقي.

أما الفصل الثالث "التطبيقات": فاشتمل على خمسة مباحث، قام الباحث بترتيبهم بشكل تصاعدي وفقا لتدرج نسب المُحاكاة الافتراضية للواقع (من الأقل نسبيا إلى الأعلى)، على حسب تصنيف الفيلسوف الفرنسي جان بودريارJean Baudrillard الذي قام بوضع تصنيف تصاعدي يوضح علاقة الأيقونة بالأصل في زمن الفضاءات الافتراضية. حيث تبدأ الأيقونة في البداية بمحاولة التشبه بالأصل لتقديم صورة مستنسخة منه، ويصل الأمر في المرحلة الثانية إلى محاولة الأيقونة إلغاء الواقع تدريجيا. أما المراحل النهائية فتتمثل في إحلال الصورة الأيقونية محل الأصل بشكل كامل بحيث يصعب التفرقة بينهما.

وقد تناول المبحث الأول إشكاليات التفاعل مع مسارح الإنترنت الافتراضية عبر وسيط الكمبيوتر عن بُعد تطبيقا على عرض أين السحب؟ ?Where are Clouds ، التي صنفها الباحث في دراسته كأولى مراحل المحاكاة التي عملت على إنتاج فضاء أدائي يتشابه مع الواقع، ولكنه لا يحل محله بشكل كامل. المبحث الثاني أوضح فكرة هدم مركزية الجسد المادي وإحلال الجسد الافتراضي بديلا عنه، وذلك في فيلم المؤتمر *The Congress*. أما المبحث الثالث فاستعرض عالما افتراضيا يُدعى الواحة، بُني ليحل محل الواقع الخارجي المتداعي نتيجة الحروب والعنف في عالم المستقبل، وهي القضية التي يطرحها فيلم اللاعب الجاهز رقم واحد *Ready Player One*. أما المبحث الرابع فعرض قضية نسف الحدود بين الواقع والواقع الافتراضي في فيلم وجود *Existenz*، حيث استعرض فضاء لعبة افتراضي يكسر الحدود الفارقة بين العالم المادي والافتراضي وتنخرط داخله الشخصيات إلى درجة عدم قدرتهم على الخروج منه، مُسلطا الضوء على وصول المحاكاة إلى أوج مراحلها بهدم الحدود الكلية بين الواقع والواقع الافتراضي.

واختتم الباحث هذا الفصل بمبحثه الخامس الذي قام فيه بتحليل فيلم سحب فوق سيدرا *Clouds Over Sidra*، وهو يطرح قضية معاناة اللاجئين السوريين من خلال استخدام تقنيات الواقع الافتراضي التي تعمل على تحقيق تجربة مشاهدة وانغماس مختلفة عن السينما التقليدية، إذ اختار مخرج الفيلم تصويره بكاميرا ٣٦٠ درجة لإضفاء تأثير تفاعلي على المُتلقي يُشعره أنه داخل عالم سيدرا بطلة الحدث. ويستكمل الباحث تحليله لتأثيرات دخول التقنيات التفاعلية الجديدة على عالم السينما وذلك من خلال تحليل فيلم المرآة السوداء: باندرسناتش *Black Mirror: Bandersnatch* الذي يعتمد في

الأساس على اشراك المتفرج في اللعبة السينمائية، عن طريق بعض الأجهزة التي تُمكنه من التفاعل مع الحدث الدرامي. وذلك قبل أن يختتم الباحث بخاتمة عرض فيها أهم ما خلصت إليه هذه الدراسة من استنتاجات.

مستخلص الدراسة

هذه الدراسة هي محاولة للإجابة عن بعض التساؤلات الهامة، التي ظهرت في أعقاب الثورة الرقمية والتكنولوجية التي يشهدها العالم في الوقت الحالي ألا وهي: هل تسبب ظهور العوالم الافتراضية في تنحية وإقصاء الواقع أم تعزيز إمكاناته وتطوير أشكاله وصوره؟ وما مدى تأثير تلك العوالم أو الأشكال المتعددة للواقع على رؤيتنا ونظرتنا لذاتنا وموقعنا في الوجود؟ هل سيؤدي ذلك إلى تمدد قدرات الذات بين العوالم المختلفة باعتبارها ذاتا تجمع بين العنصر البشري والتكنولوجي في آن واحد معا، نتيجة الاحتكاك بتلك الفضاءات المتعددة؟ أم سيؤدي إلى تشظي تلك الذات وانقسامها بالمفهوم السلبي بين تلك الفضاءات؟

يجيب الباحث عن التساؤلات السابقة من خلال تحليل عدة نماذج مسرحية وسينمائية تتسم ببعض النزعات ما بعد الحداثية، التي ترتكز على بعض المفاهيم الخاصة بعالم الاجتماع الفرنسي جان بودريار Jean Baudrillard، مثل مصطلح الواقع الفائق Hyperreality الذي يستعرض من خلاله كيف تعمل التكنولوجيا الحديثة على إنتاج صور أيقونية مُحاكية للواقع، تحاول تنحية الأصل وتسعى إلى اعدام أي صلة مرجعية به. وهو ما قام الباحث بمقارنته بالعوالم الافتراضية وتقنيات الواقع الافتراضي الحديثة التي عملت على تجسيد تلك الأفكار بشكل معاصر في وقتنا الحالي، وذلك ما تم استلهامه بشكل مباشر في النماذج المسرحية الأدائية والسينمائية المختارة التي سيقوم الباحث بتحليلها في أطروحته لتبيان مدى نجاح صناعها في التعبير عن تلك الانعطافة التكنولوجية عبر أعمالهم الفنية.

وقد استخدم الباحث عدة مناهج بحثية في تحليله لتلك الأعمال المسرحية الأدائية والسينمائية، يبرز في مقدمتهم منهج الظاهراتية التجريبية Experimental phenomenology ، لأحد رواد فلسفة التكنولوجيا في ثوبها الجديد دون أيد Don Ihde، وذلك لرغبة الباحث في الكشف عن الأدوار الفاعلة للتكنولوجيات الجديدة في التأثير على خبرة وإدراك الإنسان بالوجود والعالم من حوله، نتيجة للتفاعلات اليومية الدائمة التي يقوم بها الإنسان داخل العوالم الافتراضية التكنولوجية.

اشتملت الدراسة على ثلاثة فصول فضلا عن مقدمة وخاتمة بأهم ما خلصت إليه هذه الدراسة من نتائج، إذ يتناول الفصل الأول: "الواقع الافتراضي (الجذور، النشأة، الإشكاليات)"، تاريخ ظهور الواقع الافتراضي والفضاءات الافتراضية، وأهم النظريات الفلسفية والاجتماعية والنفسية التي تتناول آثار ظهور تلك الفضاءات الافتراضية على الإنسان، بينما يتناول الفصل الثاني: "المنهج التطبيقي للبحث"، بعض

التجارب العملية والإدراكية الخاصة بالواقع الافتراضي، التي سوف تجعلنا نُعيد النظر في مصداقية الواقع، وموقع الذات داخله.

أما الفصل الثالث: "التطبيقات"، فقد اختص بعرض وتحليل ستة أعمال تنوعت بين المسرح والسينما كنماذج تطبيقية تستعرض قضايا الواقع الافتراضي وإشكالياته التي يثيرها من خلال عدة أنماط وأشكال مختلفة، سواء تقنية؛ تشتمل على تقنيات عرض مختلفة مثل مسارح الإنترنت التفاعلية ومسارح الحياة الثانية Second Life. أو على مستوى التيمة والحبكة الداخلية للحدث نفسه، التي تستعرض إمكانية خلق عوالم مُحاكية للواقع بطرق ونسب مختلفة. وهو ما جسدته الأفلام المختارة مثل المؤتمر *The Congress*، اللاعب الجاهز رقم واحد *Ready Player One*، ووجود *Existenz* وفيلم سحب فوق سيدرا *Clouds Over Sidra* وفيلم المرآة السوداء: باندرسناتش *Black Mirror: Bandersnatch*. وقد قام البحث بعرض تلك الأعمال في خمسة مباحث بشكل تصاعدي، وفقا لتدرج نسب المحاكاة، من الأقل نسبيا إلى الأعلى.

توصل الباحث لعدة نتائج أبرزها أن الأعمال المختارة عبَّرت عن قضايا التمرد على صور وأشكال الواقع التقليدية المعهودة، تجسيدا للانعطافة التكنولوجية الكبيرة التي يشهدها العالم حاليا والتي تثبت أن الواقع الفعلي لم يعد كافيا للبعض، وأن البحث سوف يظل مستمرا عن بدائل أخرى ينطلق من خلالها الإنسان إلى عوالم أكثر رحابة تساعده على تعزيز وتمديد قدرات ذهنه وجسده بين العوالم المختلفة؛ وهو ما أدى لظهور بعض المصطلحات الجديدة المعبرة عن تلك المرحلة مثل الذات الثانية Second Self أو المُمتدة Extended Self، لتعبر عن الرغبة في تمديد قدرات الذات بين العالم الواقعي والعالم الافتراضي، وتُظهر مدى تطور العلاقة بين الإنسان والتكنولوجيات المُنتجة لتلك الأشكال المختلفة من الواقع.

قائمة المحتويات

المحتويات

المقاربة المنهجية وعناصر الدراسة

التمهيد---------- ٢

أولا: إشكالية الدراسة وتساؤلاتها---------- ٤

ثانيا: أهمية الدراسة---------- ٥

ثالثا: أهداف الدراسة---------- ٧

رابعا: منهج الدراسة والأدوات ---------- ٨

خامسا: المُصطلحات الخاصة بالدراسة---------- ٩

١-مابعد الحداثة أم مابعد الحداثية؟ ٩

أ-مابعد الحداثة: **Postmodern**:---------- ٩

ب-مابعد الحداثية: **Postmodernism** :---------- ١٠

٢-واقع فائق أو مفرط: **Hyperreality**: ---------- ١٢

٣-واقع افتراضي: **Virtual Reality**: ---------- ١٤

٤-فضاء افتراضي: **Virtual Space**: ---------- ١٦

٥-فضاء سيبراني: **Cyberspace**: ---------- ١٦

٦-الذات الثانية: **Second Self**: ---------- ١٨

٧-الذات المُمتدة: **Extended Self**: ---------- ١٨

٨- الظاهراتية التجريبية: **Experimental Phenomenology** ---------- ١٩

سادسا: الدراسات السابقة وأدبيات الموضوع---------- ١٩

سابعا: فصول الدراسة ومباحثها---------- ٢١

الفصل الأول: الإطار النظري للبحث

- المبحث الأول: الفضاءات الافتراضية (الجذور، النشأة، الإشكاليات).---------- ٢٦

- المبحث الثانى: الواقع الافتراضي من كهف أفلاطون إلى فيلم المصفوفة *The Matrix* (محاولات البحث في ماهية الحقيقي والمُصطنع).---------- ٤٥

- المبحث الثالث: الواقع الافتراضي بين العقل والجسد.---------- ٦٢