يتناول النص تطور فنون العرض والدراما في القرن العشرين، مركزًا على التحولات الجذرية التي أحدثتها التكنولوجيا، خاصة اكتشاف الكهرباء. يقسم المحتوى إلى جزئين: تطور العرض وتطور الدراما. **أولاً: تطور العرض المسرحي:** بدأ العرض المسرحي بنظامه الكلاسيكي في مسارح مكشوفة كالمسرح الروماني والإغريقي، حيث كانت الديكورات ثابتة وبسيطة، مثل "البرياكوتا" ذات الأوجه الثلاثة لتغيير المشاهد. شكل اكتشاف الكهرباء نقطة تحول حاسمة، إذ أتاح تقديم العروض مساءً وفي أماكن مغلقة، وزاد من إمكانيات الإضاءة وعدد المصابيح، متفوقًا على الشموع والمشاعل البدائية. كما سهّل تحريك الديكورات الضخمة ورفعها، مما لم يكن ممكنًا يدويًا. تطورت تقنيات الإضاءة من استخدام الجيلاتين الملون ومصابيح الهالوجين اليدوية إلى لمبات LED الأقل حرارة وتكلفة، ذات الألوان المتغيرة والحركة المسجلة رقميًا، مما منح المخرج (مثل آرثر درایر، مصمم الإضاءة الشهير) قدرة غير مسبوقة على التحكم في الزوايا والألوان، وتحقيق رؤى فنية معقدة بضغطة زر. أما المنظر المسرحي، فقد تطور من كونه مبنى ثابتًا إلى منظر مرسوم يمكن وضعه وإزالته. بعد عصر النهضة، استخدم سيريليو وسباتيني تقنية المنظور لخلق عمق، وخصص سيريليو ثلاثة مناظر لكل نوع درامي (قصور للتراجيديا، أحياء للكوميديا، غابات للخيال). جاء سباتيني ليضيف إمكانية تغيير المناظر المتعددة داخل المسرحية الواحدة، بينما طورت عائلة ببيانا الفكرة بإدخال التجسيم، مما سمح للممثل بالتحرك داخل الديكور بدلاً من الوقوف أمامه فقط. في العصر الحديث، حل "البنر" المطبوع محل الرسم التقليدي، ثم وظفت الشاشات السينمائية والفيديو والفيديومابينج لتقديم مناظر متحركة وتوليد عمق وأبعاد ثلاثية، وتحويل المسرح إلى مساحات متعددة الأزمان والأمكنة عبر تقسيم الخشبة. أدى هذا التطور إلى تعدد أشكال العرض (مسرح العلبة، الحلقة، الشارع، المتنقل) وتأثرها العميق بالتكنولوجيا، وصولاً إلى المسرح الرقمي والافتراضي، باستخدام تقنيات مثل الهولوجرام التي تستدعي شخصيات غائبة ومؤثرات بصرية حية. **ثانياً: تطور الدراما:** نشأت الدراما الإغريقية من الرقصات الدينية المرتبطة بالإله ديونيسوس، ثم أخرجها تيسيس إلى الإطار الدنيوي. التزمت الدراما الكلاسيكية بوحدات أرسطو الثلاث (الزمان والمكان والحدث) لعدم القدرة على تغيير المناظر، وركزت على البطل النبيل ومحاكاة العقل. ولتعويض ضخامة المسارح المكشوفة وغياب التكنولوجيا، اضطر الممثلون لارتداء أحذية عالية، وشعر مستعار، وأقنعة ذات طبيعة بوقية لتضخيم الصوت والشخصية. في عصر النهضة، أعيد إحياء التراث القديم بمسرحيات تحاكي الإغريق والرومان، مع تأثير الديانة المسيحية. ومع نهاية القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، أدت التغيرات الاجتماعية (ظهور الطبقة البرجوازية) والحروب العالمية إلى فقدان الثقة في العقل والمنطق، مما أفسح المجال لظهور اتجاهات درامية جديدة. الرومانسية (شكسبير، هوجو) بدأت في تجاوز الكلاسيكية، ثم جاءت الواقعية (إبسن في "بيت الدمية" وتشيخوف في "بستان الكرز") لتعالج القضايا الاجتماعية والأسرية ببطل عادي، والطبيعية التي ارتبطت بالعلوم وقوانين الوراثة. تلاها اتجاهات مضادة للواقعية، مستفيدة من ظهور علم النفس (فرويد) ومنطق الحلم واللاوعي، مثل التعبيرية، الدادائية، السريالية، الوجودية، والعبثية. هذه الحركات كسرت وحدات أرسطو، وقدمت نصوصًا ذات بناء غير منتظم (متعرج أو دائري/لولبي كما عند يونسكو وبيكيت)، ومشاهد تراكمية، وشخصيات مشظاة أو متناقضة، ولغة أحيانًا تفقد وظيفتها التواصلية لتسليط الضوء على عزلة البشر وسخافة الوجود (مثال "المغنية الصلعاء" ليونسكو). كما ظهر مفهوم "تدوير" النصوص القديمة (مثل معالجة "الملك لير" لإدوارد بوند أو تحويلها إلى كوميديا ليحيى الفخراني)، لتقديم رؤى جديدة ساخرة أو نقدية. في مسرح ما بعد الحداثة، تداخلت الأزمنة والأمكنة والشخصيات، ودمجت تقنيات السينما (المونتاج، اللقطات المتتالية، الشاشات المتعددة) لخلق مسرح الصورة، الذي يمزج بين العالمين الافتراضي والواقعي. عروض مثل "انقلاب" لجلال الشرقاوي و"سوناتا" لروبرت ويلسون (بمسرحه الهجين الذي يمزج الحركة البطيئة والرؤى الفنية والأصوات الغريبة) تمثل هذا الاندماج التقني والفني العميق. ولا يزال السؤال يطرح حول دور الذكاء الاصطناعي في تصميم الديكور والإضاءة، وتأثيره على الجماليات ودور الفنان في صياغة الصورة المسرحية المستقبلية.

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي