FIFA WORLD CUP
RUSSIA 2018

# قلعة الأنمي

طارق الخواجي

أثر

**قلعة الأنمي**

تأليف: طارق الخواجي

**الطبعة الأولى في دار أثر 1438 / 2017**

ردمك **978-2-84409-679-1**

أثر

**دار أثر للنشر والتوزيع**

المملكة العربية السعودية - الدمام

تلفون: 00966505774560

الموقع الإلكتروني: www.darathar.net

البريد الإلكتروني: info@darathar.net

يمنع نسخ أو استعمال أي جزء من هذا الكتاب بأي وسيلة تصويرية أو الكترونية أو ميكانيكية.. بما فيه التسجيل الفوتوغرافي والتسجيل على أشرطة أو أقراص مقروءة أو أي وسيلة نشر أخرى.. بما فيها حفظ المعلومات أو استرجاعها من دون إذن خطي من الناشر.

**إن الآراء الواردة في هذا الكتاب لا تعبر بالضرورة عن رأي الناشر**

# قلعة الأنمي

طارق الخواجي

أثر

# قلعة الأنمي

# إهـــداء

إلى رغد وجنى وهاشم ..

أستعير عبارة سيدةٍ مكية، كتبتها في إحدى أساطيرها

«ملامحنا التي يحملها الأبناء، هي فقط التي نتعرف حلاوتها».

لقد كان الأنمي دائماً، لحظة نتشاركها سوياً!

# شكر وامتنان

لم تكن رحلة تأليف هذا الكتاب قصيرة أو سهلة، ومع طول المدة وصعوبة المهمة، تراكم فوق رأسي كمٌ من الامتنان والشكر لا يعلمه إلا الله، الذي أتوجه إليه أولاً بخالص الشكر والثناء والحمد على كل ما منحني إياه من علم ومعرفة ومحبة للكتاب والكتابة، حتى وإن كانت بسيطة، كما أشكره على كل الأصدقاء الذين جعلوا للحياة معنى وقيمة.

أتوجه بالشكر للصديق المخرج عبدالله آل عياف، والذي كان حاضراً في معظم لحظات تأليف هذا الكتاب متابعاً ومحفزاً ودافعاً، لقدكان دعمه المعنوي يفوق جهوده في ترجمة الخطابات، طباعة المسودات، مقترحات الفصول والإحالات والفهرسة، بل وحتى غلاف الكتاب المقترح، ولوكان يصح إطلاق لقب الجندي المجهول عليه، فهو يستحقه بلا شك. أشكر الصديق يوسف السالم والذي كان رفيق الرحلة إلى اليابان، لقد تشاركنا العديد من اللحظات الجميلة، متاجر المانجا والأنمي، متحف استديو غيبلي، معرض كازو أوقا، وحديقة هاراجوكو الأثيرة. كل الشكر والتقدير لكل الذين أمدوني بمواد الأنمي، الأصدقاء محمد الشمري، ناصر المدلج، عبدالرحمن السبيهين، علاء المكتوم. أشكر الصديق خالد الشمري الذي قرأ مسودات الكتاب، وأقترح الكثير من الملاحظات المهمة. أشكر الصديق رمضان الزهراني الذي لم يألو جهداً في ترجمة بعض المقاطع من كتاب السيدة سوزان ج. نابير. كما أشكر الصديق فيصل العُمري على دعمه لبيبلوغرافيا الكتاب، الوقت الذي قضاه في نبش الكتاب لتسجيل كل عمل. أشكر وأعتذر للصديقان سليمان الدوسري ومراد أبو السعود اللذين رسما غلافين جميلين للكتاب دون توفيق بالنشر. أشكر الصديق رجا المطيري الذي كان الأول على مستوى إقليمي في احتضان كتابة مقالاتي ومراجعاتي عن أفلام الأنمي بجريدة الرياض. أشكر الشاعر أحمد الملا الذي استضاف عرض فيلم «أيام شتوية» مساء الأحد ٢٢ مارس

٢٠٠٩م ضمن فعاليات أسبوع الشعر. أشكر الدكتور عبدالله الوشمي لاهتمامه بالرسوم المتحركة، حيث تم عرض فيلم «الفتاة التي وثبت عبر الزمن» بالتعاون مع السفارة اليابانية خلال أمسية الرابع عشر من يناير عام ٢٠١٠م، وسبق الفيلم كلمة مختصرة عن تاريخ الأنمي أوكلها لي المسؤولون بالسفارة اليابانية.

أدين بشكر عميق للقسم الثقافي في السفارة اليابانية متمثلاً بالسيد فوميو إيواي الوزير المفوض لبعثة السفارة اليابانية في الرياض، السيد توكويا ناكاموري الباحث الاستشاري بقسم الثقافة والتعليم، والآنسة يوكا إيجاي سكرتير رئيس القسم.

أشكر الأصدقاء في قائمة مايزاكي البريدية والذين كانوا عوناً كبيراً في فهم الكثير من أعمال استديو غيبلي، كما كانت ملاحظاتهم سبباً في الاستدلال على أعمال بالغة الأهمية في تاريخ صناعة الأنمي.

# تقديم

تتعدد أشكال الثقافة وتتنوع ملامحها في بلدان العالم باختلاف الأعراق والعادات والتقاليد، والثقافة اليابانية لها أوجه قديمة وحديثة تتنوع فيها أشكال الفنون ما بين تقليدية تعكس أصالة المجتمع الياباني وفنون حديثة تطورت مع التطور التقني الحديث الذي شهده المجتمع الدولي بأسره، ومن ضمن فنون اليابان الحديثة فن «الأنيمي»، أو ما يعرف بفن الرسوم المتحركة اليابانية.

وفن الأنيمي ما هو إلا تطور لفن ياباني قديم يجاري التطور التقني الحديث حيث تعود جذور هذا الفن إلى المانجا. والمانجا فن انتشر في اليابان على شكل قصص رسومات هزلية مطبوعة انطلقت شهرتها في عام ١٨١٥م عن طريق مبدع هذا الفن هوكوساي. والمانجا أو قصص الرسوم الهزلية المطبوعة هي أقرب الصور التي مهدت الطريق إلى فن أفلام الأنيمي بعد ظهور التقنيات المرئية الحديثة، حيث تحولت قصص المانجا إلى أفلام شهيرة ساعدت في زيادة ونمو شهرة الأنيمي.

ومع هذا فالأنيمي ليس بالحديث المطلق بل كانت بدايته مع أوائل الخمسينيات ونمى وتتطور بشكل سريع، ويعتبر المؤلف والمخرج المعروف السيد/ أوسامو تيزوكا الذي توفي عام ١٩٨٩م هو بحق الأب الروحي ورائد هذا الفن الرائع والذي انتشر صيته في الوطن العربي من خلال أشهر أعماله مسلسل «الليث الأبيض».

والأنيمي الياباني بأفلامه المصورة، يختلف عن مثيله في بلدان العالم الأخرى، فالعديد منا يعتقد أن هذا النوع من الأفلام لا يصلح إلا للأطفال أو هؤلاء من دون ١٨ عشر عاماً، وهذه نظرة غير صحيحة لأن هناك أفلام أنيمي لا تصلح للأطفال بل هي للكبار لما فيها من صعوبة في حبكة القصة وتسلسل للأحداث ومشاهد دموية ومخيفة لا تتناسب وشخصية الطفل.

يقدم هذا الكتاب الذي بين أيدينا الآن في سبعة فصول مادة شيّقة تفصيلية تعرض على القارئ فن المانجا والأنيمي منذ بدايته ونشأته مروراً بمراحل تطوره ووصولاً إلى شهرته حول العالم، كما يضم الكتاب في طياته معلومات ثرية قدمها الكاتب للمهتمين بهذا الفن عن استوديوهات إنتاج أفلام ومسلسلات الأنيمي وكذلك أهم الأعمال.

ويهمني أن أقدم للقارئ المهتم بفن الأنيمي هذا العمل لما بذله الكاتب من استثمار لوقته وفكره حتى يصل إلى تقديم هذا الشكل الحديث من الثقافة اليابانية إلى القارئ العربي في صياغة وأسلوب شامل.

السيد/ فوميو إيواي
الوزير المفوض لبعثة السفارة اليابانية في الرياض
١٣ ديسمبر عام ٢٠٠٩م

«نحو الجبال الغارقة بالمطر
أقذف جسدي»

تانيدا سانتوكا
1882 - 1940

# الفصل الأول:
# مدخل إلى عالم الأنمي ( توطئة )

على مدى السنين الماضية، والتي بدأ فيها اهتمامي بالأنمي يطغى على كوني مشاهداً يكتفي بما يرى إلى الرغبة في تولي دور أكبر، كانت أبرز الأسئلة المطروحة التي تتبادر إلى ذهني أو إلى ذهن الآخرين في أي نقاش عن الأنمي، تبتدئ بأداتي الاستفهام لماذا وكيف!

كانت أسئلة لماذا تدور حول محورين رئيسين. لماذا الأنمي من بين كل فنون الصورة؟ ولماذا الأنمي دون الكارتون؟. أما أسئلة كيف، فقد بالإمكان احتوائها في سؤال واحد أساسي، كيف استطاع الأنمي تحقيق هذه الشعبية البالغة داخل اليابان وخارجه؟.

سيعتقد البعض، أن الإجابة على هكذا أسئلة ستكون حتماً إجابة تلقائية ومتوقعة، حيث يبدو الأمر واضحاً وجلياً لشخص استغرق وقتاً طويلاً يستقرئ

ويتتبع الإنتاج الفني للأنمي والقراءات النقدية اللاحقة له، لكن مغامرة الإجابة التلقائية محفوفة بالمجازفة التي قد تنتهك أو تختزل كل مزايا الأنمي إلى بديهيات يحتويها كل عمل فني، ما يجعل الأنمي في ذلك لا يملك أي تميز، لذا فإن الإجابة المتأنية تحقق لنا قدراً أكبر من الأمان والمصداقية.

إن الإجابة على سؤال من نوع لماذا الأنمي؟. يجب أن تكون شاملة ومتسعة لكل صغيرة وكبيرة، كان لها دور في العزم على التأليف في هذا الفن الرائد وعلى اختياري له دون غيره من فنون الصورة.

إن العلاقة التي بناها الكثيرون منا مع الأنمي، علاقة لها جذور نشأت منذ الطفولة حيث كان التلفزيون يخصص جزءاً من بثه ليعرض بعض مسلسلات السبعينات والثمانينات مثل أسطورة تيزوكا «الليث الأبيض»، ومسلسل «فتى المستقبل كونان» الذي أخرجه هاياو مايزاكي والذي انتشر في العالم العربي باسم «عدنان ولينا» حيث ساعدت دبلجته المتميزة التي قام بها فريق الدبلجة في قسم الإنتاج البرامجي المشترك لدول مجلس التعاون الخليجي على زيادة انتشاره.

هذه العلاقة المبكرة أصبحت ماضياً يحن إليه البعض، بينما يرى البعض فيها تسلسلاً زمنياً يطّرد فيه الاهتمام الذي يجعل الجواب على السؤال الأول: لماذا الأنمي بين كل فنون الصورة؟ جواباً مقنعاً، حيث نشأ التطور الذهني مرتبطاً ولو بشكل جزئي بالرسوم المتحركة التي كان يتغلب فيها الإنتاج الياباني على الإنتاج الأمريكي للاختلافات الجوهرية بين التيارين سواءً من ناحية توجيه الخطاب أو ذاتية العمل نفسها.

لكن تحقيق مسألة تميز الأنمي عن باقي فنون الصورة تكمن في القدرة المذهلة للأنمي في منح القصة المدى الأقصى من الاتساع البصري وتدشين الانفعالات وترابطها والتباين الواضح في القدرة النوعية لاحتواء مختلف الأفكار ودون أن تسبب ارتباكاً في المنطقية أو الاتساق الأدبي أو اللغوي للحكاية التي يحتفي بها، ودون أن توصم بالطفولة أو البدائية التي ما يزال البعض يصر على تصنيف وتضمين فن الأنمي داخلها.

إن صناعة الأنمي صناعة معقدة تخضع لارتباطات معينة سواء من ناحية الشكل الذي يتم إخراج العمل به إلى المضمون الذي يحتوي كل عمل على حدة، ففي الشكل تكون الظواهر الجمالية متفاوتة لا يكاد يربطها رابط، ومن ناحية المضمون تبدو الأفكار أيضاً متفاوتة ولكن بصورة أقل، ومن ثم تتضاءل حتى تدور حول عدة مواضيع شهيرة، سنناقشها بتفصيل وافي في الفصول القادمة.

ما سبق قوله هو إجمال عما يمكن قوله عن هذا الفن دون الغوص في اختلاف الرؤية إليه، أو دون حصر قراءته في إطار تطوره، حيث تطور الأنمي في مراحل نشأته وحتى ثباته وجريانه، تطوراً بارزاً يظهر مدى الإضافات واللواحق التي تراصت على شواطئه، دون أن يكون المراد بذلك كم الإنتاجات، حيث تقارب مستويات إنتاج الصناعة الرسومية في اليابان النصف أو أكثر، من النتاج العام للترفيه، في مقابل المتبقي من الانتاجات الأخرى، كألعاب الفيديو والموسيقى والسينما وبرامج التلفزيون.

أما لماذا الأنمي دون الكارتون؟ فإن الإجابة ستكون بلا شك إجابة تحتوي في الأصل على اعتبار شخصي يختص بالذائقة الفنية والميل النفسي في المقام الأول، إلا أن هناك بعض النقاط العلمية إن صح التعبير، تجعل من الأنمي فناً يتقدم على الكارتون ويتجاوزه من نواحي متعددة.

أبسط هذه النقاط هي في الانطلاقة الأساسية لعمل الرسوم المتحركة، حيث يترك الفن الياباني مساحة كبيرة للاختلاف العمري والجنسي، بينما يحصر الفن الأمريكي أغلب إنتاجاته للأطفال أو ما دون البالغين، وعلى الرغم من الطمأنينة الأسرية والاجتماعية التي يحققها الفن الأمريكي ولو بنسبة ضئيلة، إلا أن الكثير يفقد، بسبب أمان جزئي قد لا يتحقق، في مجتمعات تختلف ثقافتها أو تتضاد مع الثقافة الأسرية الغربية، ولا شك أننا مثال نموذجي على هذه الثقافة المضادة أو المغايرة بلفظة ألطف.

إن حرص الرسوم المتحركة الأمريكية، على تحقيق الانتشار في أوساط الأطفال والمراهقين، لا يعود إلى طبيعة الفكرة المجردة فقط، بل إلى إصرار المؤسسات

الأمريكية على الطرح المباشر، والذي يناسب المراحل العمرية التي يخاطبها، وإلى حصر المواضيع التي يناقشها، وإلى التوحد التقريبي والنسبي في آلية الشكل والمضمون، بل وحتى إلى قلة أعداد العاملين في هذا المجال مقارنة بنظرائهم في اليابان.

من النقاط التي يمكن إضافتها إلى جملة الأسباب التي حصرت الرسوم المتحركة الأمريكية ضمن فئة عمرية معينة، وهي نقطة يتجاوزها الكثير حين التعرض إلى صناعة الرسوم المتحركة، فصناعة السينما الأمريكية هي الصناعة الغالبة والمؤثرة في الصناعات الترفيهية القومية، بل أن الكارتون يدخل تحت منظومة السينما وشركات الإنتاج الكبرى مثل «دريم وركس» و«وارنر براذر»، دون أن نغفل وجود شركة مستقلة تولي الكارتون الاهتمام الأول وهي شركة الرسوم المتحركة الأولى في العالم «ديزني»، والتي أسسها «والت ديزني» عام ١٩٢٣م، إلا أن تواجد شركة واحدة - أو اثنتين بعد انفصال بيكسار الشهير عام ٢٠٠٣م وعودتها لكنف ديزني كشركة فرعية تحت الشركة الأم عام ٢٠٠٦م - تولي الكارتون اهتمامها الأكبر، بينما تؤثر باقي الشركات إنتاج الأفلام السينمائية لأسباب مختلفة ليس هذا مكان بحثها، يعد تحدياً لا يمكن تحقيقه للصناعة الرسومية في أمريكا، لذا كانت تجدول شركات الإنتاج السينمائي إنتاج أفلام كرتون على كادر أعمالها كل عامين أو ثلاثة، أما في عصرنا الحاضر وحتى لحظات كتابة هذا الكتاب، فإن هذه المسألة تحسنت إلى فيلم كل عام في بعض الأحيان.

هناك إنتاجات أخرى للكارتون تنتهجها قنوات تلفزيونية - فضائيات في الوقت الحاضر - مختصة بأفلام الكارتون، مثل «كارتون نت ورك»، «نيكلوديون»، أو «هانا باربرا»، وهي غالباً عبارة عن سلاسل كارتونية، لكنها غير قادرة على مجاراة أعمال ديزني، وغيرها من الشركات الكبرى، لذا فإنها تكتفي ببث أعمالها على قنواتها الفضائية أو بيعها لغيرها من القنوات الأوروبية والعالمية، والتي بدورها تقوم بعرضها في الأوقات المخصصة للأطفال.

في اليابان يبدو الحال مختلفاً بجلاء، فعلى الرغم من تميز الصناعة السينمائية في

اليابان إبان الخمسينات، حيث أفلام ياسوجيرو أوزو ،كنجي ميزوقوتشي، أكيرا كيروساوا ، وكون إيشكاوا، والتي توافقت مع النشوء المبدئي لفن الأنمي، ألقت السينما الأسطورية آنذاك وخصوصاً أفلام المخرج العظيم كيروساوا ظلالاً كثيفة على الأنمي، حيث كان الاهتمام الإعلامي العالمي مصبوباً على سينما اليابان، مما أوجد فرصاً ضئيلة لفن ناشئ من أن يبرز رأسه بين الحين والآخر، وعلى استحياء شديد.

إلا أن الستينات كانت عقداً مختلفاً، حيث برز الأنمي كفن يناضل بضراوة، ليحوز مكانه في الصورة، وكانت الشرارة التي أشعلت لهيب الأنمي، مسلسل «ولد الذرة» الذي ظهر للجمهور عام ١٩٦٣م، على يد «أوسامو تيزوكا»، وعلى الرغم من الانحسار الذي منيت به السينما آنذاك إلا أن هناك بعض المخرجين الذين مارسوا اللعبة بذكاء، وبقيت أفلامهم رمزاً لتميز السينما اليابانية، أمثال المخرج المخضرم شوهي إمامورا ، تاكيشي كيتانو، وجوزو إيتامي.

إن تعدد الشركات اليابانية وكثرة الاستوديوهات ومعامل الرسم، وزخم المواهب الفنية سواء الرسامين أو المصممين والقائمة الطويلة التي تتبعهم، من المهن التي ترتبط بصناعة الرسوم المتحركة، كل هذه الركائز المختلفة والمتنوعة، شكلت منظومة من الجودة والوفرة أو كما يقال كماً وكيفاً، مما حقق إنتشاراً سريعاً وقوياً للأنمي داخل بلده الأم في فترة قصيرة، وبقي هذا التأثير قوياً في ظل مجتمع تحكمه أفكار البوشيدو داخل حصن الأسرار الياباني الكبير حيث كل فرد يشعر بتميزه كمواطن يعيش في بلد الإله كما يقال، إلا أن الحال في الخارج أصبح مرادفاً للداخل حين بدأ انتشار الأنمي خارج الجزر اليابانية على يد بدعة أتومو «أكيرا» عام ١٩٨٨م.

هذا بشأن الإجابة على السؤال الثالث الذي كان دائماً ما يتداول في كل حديث عن الأنمي وصناعة الرسوم المتحركة اليابانية.

***

وبما أننا تجاوزنا أسئلة أناس غالباً هم ذوو اتصال غير وثيق مع الأنمي، أو لا يعرفون عنه إلا القليل، فإننا ننتقل منطقياً إلى أسئلة يطرحها عشاق الأنمي ومحبوه ومتابعوه، وعبر الإجابة على أسئلة ذات نوعية أكثر رقياً في العلاقة مع الأنمي، فإننا سنحاول أن نجلي معرفتنا به.

إن الكثير من الأسئلة تبدو مناسبة للطرح في هذه المقدمة، التي نحاول بها أن نضع مدخلاً، أو بوابة لهذا العالم الساحر، إنها أسئلة يجب وضعها بالاعتبار حين الرغبة في دراسة هذا العالم المدهش.

دعونا في البداية نقف عند سؤالين تطرحهما بروفسور الأدب والثقافة اليابانية بجامعة تكساس الأستاذة سوزان ج. نابير في كتابها «الأنيمي من أكيرا إلى الأميرة مونونوكي»:

.هل ينبغي علينا التعامل مع الأنمي بشكل جدي واعتباره عملاً خلاقاً ذو رقي ثقافي فني، مروراً بالرسومات الخشبية «الكابوكي» إلى قصيدة الهايكو التي اشتهرت بها الثقافة اليابانية؟ أم نتعامل معه باعتباره كتوهج نفسي وكمفتاح لفهم بعض الاهتمامات الافتراضية المتربطة بالمجتمع الياباني الحديث اليوم؟.[1]

قبل الشروع في البحث عن إجابة لهذين السؤالين أعتقد أنه يجدر بنا التريث عند ملاحظة من شأنها تنوير هذا السؤال وجلاء بعض ما يحيط به من غموض.

قد يقترح البعض كثيراً من الفنون التي تميزت بها اليابان، إلا أنها تبقى فنوناً لا تحقق تميزاً أو فرادة. ففي حال فنون القتال مثلاً فإن اليابان وإن تميزت برياضات فريدة مثل «الكارتيه» و«الجودو»، إلا أن هذه الفنون كانت تتشاركها كثير من دول الشرق الآسيوي، ولكن بأساليب وطرق مختلفة مثل «الكونغ فو» في الصين، «المواي تاي» في تايلاند، «التايكوندو» في كوريا.

بالنسبة للأدب وإن تميزت اليابان بوجود أدباء كبار كالروائين البارزين أمثال «يوكيو مشيما»، «كوبو آبي»، ياسوناري كاواباتا»، و«شوساكو آندو»، أو شعراء من

---

.Susan J. Napier, Anime from Akira to Princess Mononoke, 3 .11

طراز «تانيدا سانتوكا» و«آيودا آكيناري»، وغيرهم ممن لا يمكننا حصرهم في هذا المقام، إلا أن ذلك نتاج مشترك، مثلهم في ذلك مثل معظم الشعوب والحضارات.

هنا قد يطرح البعض سؤالاً، إذن كيف يمكن اعتبار الأنمي فناً - وهي فرضية لم نناقشها بعد - تميزت به الثقافة اليابانية، على الرغم من أن الرسوم المتحركة لم تنشأ فيها، وتنتجها دول أخرى مختلفة.

في اعتقادي أن الإجابة على هذا التساؤل تكمن في المكانة الكبيرة التي حازتها الرسوم المتحركة اليابانية، سواءً من ناحية تطوير الكيف شكلاً ومضموناً أو الكم التراكمي سنوياً وعلى مدى ما يتجاوز الستة عقود، مضافاً إليها ما فعله اليابانيون بها، حيث تطورت وبرزت مدارس متعددة وتيارات مختلفة، مما خلق عالماً ضخماً ومليئاً بالانتاج المختلف الذي يناسب كافة شرائح المجتمع، بتياراته واتجاهاته الفكرية المتعددة.

هنا نعود إلى سؤال الدكتورة نابير الذي قدمته في أطروحتها الرئيسية «هل الأنمي فن تتميز به الثقافة اليابانية أم أنه مفتاح لفهم الهاجس النفسي الذي يعيشه اليابانيون اليوم؟؟

من منطلق وجهة نظر خاصة، أميل إلى القول بأنه يمكن اعتبار الأنمي فناً تميزت به الثقافة اليابانية الحديثة، وقبل الدخول في تفاصيل الملامح التي شكلت عالم الأنمي ومنحته صفة الفنية وصبغة الثقافة، يجدر بنا أن نعقد اتفاقاً مبدئياً على الأقل بأن الأنمي مهما كانت صفته، فإنه قد منح الثقافة اليابانية الحديثة، نقطة إضافية للبروز، ونقل للجيل العالمي الشاب شيئاً عن الثقافة اليابانية التقليدية والتاريخية، حيث يكفي أن ينطق أحدهم في هذه الأيام لفظة الأنمي، حتى يتبادر إلى الذهن شلال هادر من الرؤى عن اليابان، الدولة والتاريخ والحضارة، الساموراي والنينجا والبوشيدو، الإله والشينقامي والأوني، الإمبراطور وشيفا والتنانين، الكيمونو والكابوكي والنو، وطقوس السيبوكو وقصائد الهايكو وحروف الكانجي.

أحد الأشياء التي تدعونا للتوقف والتأمل قليلاً، هي أن الأنمي استطاع أن

يخترق الخصوصية اليابانية، التي ما زالت تحاول السيطرة على مجتمع كان قادراً على الاكتفاء ذاتياً عشرات القرون معتمداً على استيراد المواد الخام المجردة فقط، حيث اقتبست بعض مسلسلات الأنمي قصصها من الروايات الغربية والألفاظ الأجنبية، وسلطت الضوء على هواجس المجتمعات القصية عن اليابان في أوروبا والأمريكيتين والشرق الأوسط، كقصص مصاصي الدماء والمستذئبين ولعنة الفراعنة والأساطير الإغريقية، والظواهر فوق الطبيعية، مثل التخاطر الذهني وقراءة الأفكار واستحضار الأرواح، وبروح غربية خالصة في بعض الأحيان أو شرقية مطلقة في البعض الآخر.

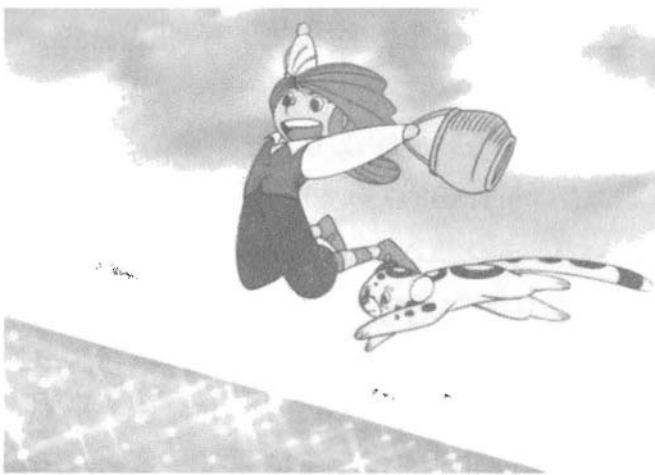
لم يكن هذا الاختراق في الغالب مثمراً وناجحاً، فقد كان في بعض الأحيان يزري بالفكرة اليابانية المحيطة بالعمل، ويوحي في أحايين أخرى بتلاشي الهوية اليابانية، مما يجعلنا نتساءل عن أسباب ذلك؟، في ظل ثقافة ذات تاريخ موغل في القدم، مما حدا بالبعض إلى تجاهل العديد من الإنتاجات الحديثة غالباً، مظنة إغراقها في ثقافات مغايرة لليابان، أو إحتوائها فعلاً على هذه الملامح المختلفة، ولقد عرفت البعض ممن عزف عن مشاهدة المسلسل الرائع والخلاق «ساموراي شامبلو» معللاً أن المسلسل يخلط بين ثقافة الراب الأفروأمريكية وثقافة الساموراي بطريقة فجة، على الرغم من الفارق الرهيب بين الثقافتين!، بغض النظر عن تدني أحدهما ورقي الآخر.

في الحقيقة إن العديد من الأعمال التي كانت نقاط تحول بارزة ودعائم، شكلت الملامح الكبرى لعالم الأنمي، كانت أعمالاً يابانية الهوية والمضمون، وإن اختلفت أشكالها الفنية، فهناك الكثير من المظاهر والشكليات التي تتشارك فيها أغلب شعوب الأرض المعاصرة كالزي واللباس وأساليب المعيشة والتقنية الإليكترونية والهواجس التي تقلق البشر حول مستقبلهم، بمختلف مشاربهم ومعتقداتهم وأفكارهم.

الأنمي استعراض بصري هائل، يتم عبر عناصر متألقة، وهو في ذلك يحتاج إلى مختلف القصص والأفكار، والتي تتشارك فيها حضارات مختلفة، باعتبار

الحضارات تكامل تاريخي وامتداد طبيعي لثقافة الإنسان ككائن مدني بطبعه يألف جنسه، والعصر الحاضر يفرض الانفتاح على الثقافات المختلفة، وهنا نعود بالذاكرة إلى أن نشأة الرسوم المتحركة كانت في أرض ذات خلفية ثقافية مغايرة وعلى مستويات متعددة.

ومع كل ما سبق ذكره، إلا أن هناك اعتقاد مفاده، أنه مهما يكن، فإن الأنمي قادر على تناول مواضيع حضارية مختلفة وبنكهات متعددة، وهو مرتبط ارتباطاً وثيقاً بالمنهجية اليابانية ومنظارها الخاص، وهو اعتقاد أجده مبرراً وسائغاً لأسباب متعددة،أبرزها النجاح الهائل للأعمال التي تنضح بالصبغة اليابانية الخالصة مثل «الأميرة مونونوكي»، أو الأعمال التي يتم تناولها بروح يابانية مثل «صائد مصاصي الدماء د.»، الأمر الذي يسوغ قولنا بأن الأنمي يعتبر ممثلاً حاضراً عن الثقافة اليابانية في العالم اليوم.



أما عن اعتباره فناً وإطلاق صفة الفنية عليه، فإنني أميل أيضاً إلى تحقيق ذلك. برأيي أن الخواص التي تشكل ملامح الصناعة الرسومية هي متشابهة إلى حد التطابق أحياناً مع الصناعة السينمائية، ويمكن تعليل ذلك ببساطة بأنهما يشتركان

في عناصر الصورة المرئية إجمالاً، كالسيناريو «النصوص والحوارات» والموسيقى التصويرية بل وحتى الممثلين، ففي حال الأنمي يشغل صوت الممثل مكانة مهمة هي ليست قريبة من مكانة الممثل في العمل السينمائي لكنها مهمة كتواجده وحضوره، وقد يكتسب الأنمي نقطة إضافية في النقد والجماهيرية إذا شارك ممثل ذو أداء صوتي راقي مثل «ريوسي ناكاو»في أحد الأعمال، في عالمنا العربي يشغل السيد «وحيد جلال» هذه المكانة باقتدار، والكثير منا يتذكر جيداً أداءه الصوتي المذهل لشخصيات رائعة مثل جون سيلفر في «جزيرة الكنز» لأوسامو ديزاكي عام ١٩٧٨م، أو دور كبارو في «نينجا المغامر» لتاميو كوهاناوا عام ١٩٨٣م.

أحد ملامح الأنمي التي تعطيه صفة الفنية، هي ارتباطه الوثيق في أعمال متعددة بتراث اليابان في الماضي والحاضر، وإبراز ذلك في صور حقب مجيدة أو متدهورة، والاحتفاء بمظاهر احتفالية أو تظاهرات شعبية كونت فيما مضى عناصر المجتمع الياباني القديم، ولا شك أن هذا الارتباط أظهر الثقافة اليابانية بمظهر لائق بين الثقافات العالمية، وأبرز تاريخاً حافلاً بالأحداث، فكيف يمكن ألا نعتبره فناً تميزت به الثقافة اليابانية؟!.

أعتقد أن حاضر الأنمي اليوم وتاريخه الحافل منذ البدايات المبكرة في عام ١٩٠٧م، يشفع لنا حين نطلق على الأنمي صفة الفنية، وإبرازه الثقافة اليابانية في صورة متميزة، مما يجعله يقف في مصاف فنون مطلقة فاقته قدرة ذاتية وتكويناً خصوصياً، مثل قصيدة الهايكو ومسرح الكابوكي.

في كتابه الرائع «اليابان المعاصر والثقافة الشعبية»، صرح الأمريكي جون تريت قائلاً:

«للقلق حول العلاقة بين الثقافة الشعبية والثقافة العليا أو الرسمية، يجب أن نفكر بشأن المشكلة الدائمة للقيمة: أولاً الدائمية لأن القيمة زئبقية التأثر جداً، وثانياً أن تصميمها يحرفنا فقط عن فهم كيف أن الثقافات العليا أو الدنيا في وسطها تظهر في شكل علامات مادية وإطراد من التبادل والمفاوضات والتناقض

مع بعضها».[1]

ولكي نقف على حدود واضحة مع تصريح عميق وكثيف كهذا، من خبير بارز ومشهور في الثقافة اليابانية، ينبغي علينا أن ننظر إليه من زوايا متعددة، لاتساع فكرته، ولأنها قادرة على تفسير ظاهر العلاقة بين الثقافة العليا والدنيا.

إن المراد بالثقافة الدنيا هي الثقافة الشعبية، والتي ينضوي تحت لوائها الأنمي «الرسوم المتحركة»، والمانغا «الروايات المصورة»، وألعاب الفيديو، - يطلق على الكل أحياناً لفظ الثقافة الجماعية - ، في الولايات الأمريكية المتحدة يدخل الأنمي ضمن مصطلح «ثقافة الترجمة»، أو بشكل لا يمكن ترجمته بل يطلق كمصطلح ثابت «سب كلتشر»، إشارة إلى سطور الترجمة التي تأتي مع الأفلام أجنبية اللغة، أو بالأحرى مع مسلسلات الأنيميشن المترجمة عن طريق مجموعات «الأوتاكو» أو مهووسي الأنميشن، الذين يرفضون مشاهدة فيلم الأنمي أو المسلسل مدبلجاً، ويفقدون قدرة الاختيار هذه، حين يصدر الفيلم أو المسلسل على نسخة الأقراص الرقمية المدمجة بلغة واحدة، وهو أمر تنبهت له شركات الانتاج والتوزيع لاحقاً، بسبب قلة الإقبال، والاستعاضة عن ذلك بالتحميل من الانترنت، عبر برامج المشاركة الشهيرة أو مواقع التورنت التي شاع استخدامها في الأعوام الماضية.

وعلى الرغم من طرح الشركات للترجمة الانجليزية على اللغة الأم اليابانية التي يفضلها جمهور الأنمي لروعة مخارجها اللفظية وقوة الألفاظ، إلا أن مجموعات الأوتاكو استمرت في الترجمة متجاهلة ترجمة الشركات والتي يعتقد البعض أنها أكثر احترافية.

السبب في ذلك يكمن في ارتباطات يفترضها الأوتاكو، مثل الميزة الصوتية التي يمنحها الممثلون اليابانيون للشخصيات كما ذكرت سابقاً، الأسماء والأماكن دائماً ما تضيع ألفاظها السليمة مع الكتابة التي يفترضها المترجم الاحترافي للشركات

---

1- Treat John ,Culture Popular and Japan Contemporary ,12.

فتكتب أسماء ليست صحيحة المعنى لأن أفراد مجموعات الأوتاكو غالباً ممن يدرك الألفاظ العامة والشبابية والسوقية ومقاصدها اليابانية، البعض قد لا يدرك ذلك لأنه يظن أن أفراد الأوتاكو هم غير يابانيين وهي معلومة غير صحيحة فكثير من مجموعات الأوتاكو من اليابانيين الأصل والهوية.

هناك أيضاً الترجمة الجبارة التي يقوم بها أفراد مجموعات الأوتاكو ابتداءً من أغاني المقدمة والنهاية، إلى شروحات جانبية لبعض المصطلحات التي تتعلق بمسألة في الثقافة اليابانية، وهي أمور تميز مجموعات عن أخرى، ولو كان المقام يسمح لذكرت بعض أعظم المجموعات التي مرت على المسلسلات الحديثة لكن كثرة المجموعات وشدة التنافس بينها وبروز مجموعات أخرى بذات الكثرة والجودة تجعل من كتابة الاسم عملاً غير منطقي وغير مجدي.

إن إيرادنا للإهتمام الياباني العام بالأنيمي، بمعنى أن الغالبية وبنسبة طاغية تتابع الأنمي، يقربنا من فهم الإشكال السابق في الحديث عن العلاقة بين الثقافة العليا الرسمية والثقافة الدنيا الشعبية أو الجماعية، وتحديداً بين ما يهمنا الأنمي كثقافة شعبية وجماعية وسائر صور الثقافة الرسمية العليا.

وعند توقفنا عند هذه العلاقة المشكلة فإننا نلاحظ في الغالب صدق عبارة «تريت» المعقدة، حيث نشاهد محاولة الأنمي دائماً التقرب إلى أشكال الثقافة العليا كالأدب والسينما لعدة أسباب أبرزها قدرته على الاحتواء واتساع مجاله وإمكانياته المطلقة وغير المحدودة والتي تجعله يملك تميزاً نادراً، ثم أن الأنمي عبر أطواره المتلاحقة التي أظهر فيها قابلية مرنة للتطور، كان يستقبل الجديد بحفاوة وقدرة على الرحابة مبهرة، قد يكون وراءها جمهور الأنمي الغالب من الشباب، وكذلك صانعوه الذين طالما كانوا ينطلقون من خلفية فكرية ثائرة، تجعل الأنمي بصناعته الداخلية أو جماهيره الخارجية عالماً مليئاً بالغرائبيات، مما يؤهلنا للقول بأن الأنمي في بعض حالاته يكون كالثقب الأسود الذي يبتلع كل شيء من الكويكيبات إلى أكبر الأجرام الفضائية. وفي المقابل فإن بعض أشكال الثقافة العليا تجد في تعلق الأنمي بها نوعاً من التنازل أو الرزية والاسفاف لا يمكنها غض الطرف عنه،

فكيف لها أن تتعلق هي به! لذا فإن العلاقة بين الثقافتين بأشكالها المتعددة غالباً ما تقع في أزمة قيمة «سواء فكرية أو ثقافية أو فنية»، تدور في علاقة إطرادية من التبادل والتفاوض والتناقض.

مجمل القول الذي يمكن أن نخلص به من كل ما سبق هو:

أن الأنمي «الرسوم المتحركة اليابانية»، برز في اليابان منذ بدايات القرن العشرين، وظهر كفن متوهج، مر بأطوار متلاحقة كان يحقق فيها تطوراً مذهلاً، وتألق كفن متميز أبرز اليابان كدولة وتراث تاريخي عريق، على الرغم من نشأة مبادئه الفنية وأسلوب تحريكها في بلاد تخالفه إلى حد التناقض في النتاج الفكري أو الثقافي أو الاجتماعي.

إنه فن رائد، يكتسب لشعبيته قدرة فذة على التعبير عن الإنسان المعاصر اليوم حتى في أكثر أعماله فنتازية وخيالاً، مما يجعل مسألة التأليف فيه مغامرة مغرية لاقتحام عوالمه، ومحاولة كشف مكنوزه الفكري والشكلي، فلنتسلح بمشاهداتنا ولنقرأ آراء أهل الصناعة وما يصارحنا به المخرجين في مقابلاتهم ومهرجانات التكريم، فلنحلم وننقد ونبدي آرائنا، نعبر عن إعجابنا أو تحفظنا، وبالله التوفيق.

«ثقالات الورق
تحمي كتب الصور الفاضحة في المتجر
يا للنسمة الفضولية!»

تاكاي كيتو
1741 - 1789

# الفصل الثاني:
# المانجا (الرواية المصورة) .. نقطة ارتكاز

لا يمكن بأي حال من الأحوال أن نتحدث عن الأنمي، دون التعريج ولو بشكل عرضي على فن المانجا، فهو مرتبط بالأنمي ارتباطا وثيقاً، حيث كوّن هذا الفن المادة الرئيسية، التي انبثق من خلالها الأنمي بعوالمه المختلفة.

يطلق اليابانيون مصطلح المانجا على القصص المصورة والكاركتيرات المرسومة بشكل عام سواء كانت يابانية أو غير ذلك أما خارج اليابان فإن هذا المصطلح يطلق تحديداً على القصص المصورة اليابانية في مقابل لفظ الكوميكس أي المجلات الهزلية عند الغرب عموماً والأمريكيين تحديداً. كما يطلق لفظ الأنمي على الرسوم المتحركة اليابانية في مقابل لفظ الكارتون الغربي.

وحين نبحث عن معنى للفظ المانجا فإننا غالباً نجد ملاحظة هامة تعتمدها أغلب المعاجم اللغوية بأن لفظ المانجا لفظ مستحدث لم يعرف في اليابان القديمة حيث لم يبدأ تداول هذه الكلمة إلا في أعقاب النماذج الأولية لما أطلق عليه فيما بعد هذا اللفظ.

. الجذور .

يعود المؤرخون بتاريخ المانجا إلى القرنين السادس والسابع الميلادي، حيث كان الكهنة في ذلك الوقت، يستخدمون الألواح الخشبية المطبوعة للتأريخ أو كمفكرة تاريخية نحتت عليها صور لحيوانات مثل الزواحف أو الثعالب أو الراكون، وهي تحاكي بعض التصرفات والأوضاع البشرية الحركية، أما بتلات الكرز والوريقات الحمراء فقد كانت تستخدم كعلامات رمزية عن مسار الزمن والوقت. هذه الألواح كوّنت في مجملها جزءاً مهماً من فن التصوير الذي أطلق على جزء منه فيما بعد «المانجا». واستمر الأمر هكذا حتى ظهرت لفافة أو مخطوطة الجلد أو الرق.

أشهر المخطوطات كانت لفافة كتبها الراهب البوذي توبا سوجو في القرن الثاني عشر تحت عنوان «تشوجووقيقا - مخطوطة الحيوان»، عرضت فيما تحدثنا عنه سابقاً حيوانات تقوم بحركات مطابقة لحركات الكهنة اليابانيين، هناك بعض النقاد الذي لا يختلفون في أسبقية «مخطوطة الحيوان» إلا أنهم يصرون على تصنيف «حريق قصر سانجو» اللفافة التي رسمت أثناء حملة الشتاء ١١٥٩ـ ١١٦٠م، على أنها أجمل مخطوطة في تلك الحقبة.

في القرن الثالث عشر بدأت تظهر رسوم لصور مختلفة عن الحياة الأخرى لما بعد الموت على جدران المعابد والمقامات، كانت تلك الرسومات عبارة عن رسومات خام ومبالغ فيها، إلا أنها في نظر النقاد المهتمين، تشابه إلى حد كبير فن الرسم في اليابان الحديث اليوم.[1]

مع إطلالة القرن السابع عشر، أصبحت بعض اللوحات والصور مشهورة إلى درجة ظهورها كرسومات مستقلة على قطع الخشب الفنية - الشهيرة في اليابان - . هذه القطع الخشبية برسوماتها الموسومة على السطح، عرفت بلفظ «إدو»، اللفظ

---

1- Koyama - Richard, One Thousand Years of Manga, 9.

نفسه الذي كانت يطلق على مدينة إدو، التي أصبحت طوكيو في عام ١٨٦٩م، كانت الرسوم أحادية اللون وبخطوط أساسية عامة دون تظليل ومع استخدام كتل الألوان لإبراز بعض أجزاء الرسومات[1].

في عام ١٧٠٢م قام «شومبوكو أونو» فنان إدو الشهير، بتجميع كتاب كامل لمطبوعات أو رسومات إدو، وسجل تعليقاته عليها، هذا الكتاب الجامع لمطبوعات قطع الخشب، كان عبارة عن مجموعة من الصور الفردية أكثر من كونه قصص متسلسلة. ومع ذلك فإن هذا الكتاب قد وضع القاعدة لكتب أخرى، دمجت القصص مع الرسومات، بفرشاة الحبر التي شاع استخدامها في المائة سنة اللاحقة، التي تبعت تاريخ ظهور كتاب أونو.

الأشكال الجديدة للكتب، سمحت للقصة بأن تكون أكثر حيوية، وللرسومات بأن تعبر عن نفسها بشكل أكثر سردية، وهذا الأسلوب من القصة المصورة بكثافة تم إلحاقه بلفظ «توبا إي»، والأعداد التي لحقت هذا النوع أصبحت في وقت قصير أكثر الأنواع شيوعاً في الأدب الياباني، ويلاحظ القارئ الكريم من لفظ هذا النوع، أنه لفظ منح كتقدير وعرفان للأسقف توبا سوجو الذي عاش منذ عام ١٠٥٣م إلى عام ١١٤٠م والذي ابتدع «لفيفة الحيوان» الشهيرة[2].

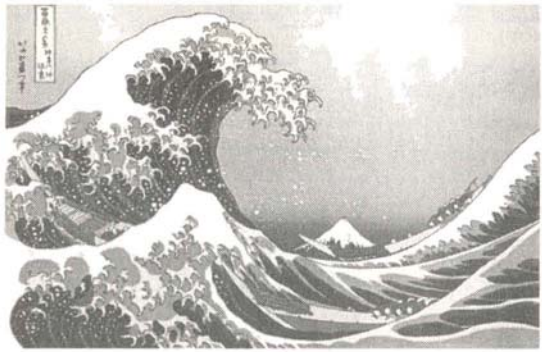
كُتُب التوبا إي انتشرت بشكل تجاري ملحوظ في حقبة توكوجاوا في بداية القرن الثامن عشر، من أوساكا إلى كيوتو ناقويا حتى وصلت إلى إدو «طوكيو حالياً».

في عام ١٨١٥م، برزت لوحة كاتسوشيكا هوكوساي (١٧٦٠- ١٨٤٩م) «الموجة العظيمة» التي تصور المحيط وهو يغمر جبل فوجي الشهير بموجة عاتية، هذه اللوحة وأعمال أخرى لاحقة، برزت كنقطة تحول ضخم في مسيرة تاريخ ما سيطلق عليه فيما بعد لفظ المانجا.

---

1- Koyama – Richard, One Thousand Years of Manga, 14.

2- Koyama – Richard, One Thousand Years of Manga, 37.



وبغض النظر عن الخلاف في قضية أن هوكوساي كان يحمل اسماً مستعاراً، فإن ما يهمنا بالفعل هو كيف برز لفظ المانجا على يده. لقد كانت رسومات هوكوساي التي كانت تندرج تحت أعمال التوبا إي في البدايات تصنف تحت اسم يتكون من لفظين، الأول مان والتي تعني الرسم نفسه، وبمعنى آخر الرسم غريب الأطوار، اللفظ الثاني «جا» هي كلمة يابانية تعني الصورة، لذا فإن الكلمات التي عبرت عن مصطلح المانجا كانت عبارة عن معنيين رئيسين مطروقين سابقاً كألفاظ يابانية معجمية، هما الصورة نفسها والصورة غريبة الأطوار، لكن الأمر لم يتوقف عند هذا المعنى. هناك كلمتان ألحقتا بالمانجا كتعبير عنها وهما التخطيطات التلقائية والصورة غير المقصودة، وأيا كانت خلفية المعنى الظاهرية لهذه الكلمات، إلا أنه وبشيء من التأمل فإن هذه المعاني مجتمعة، تعبر عن حقيقة رسومات هوكوساي آنذاك، بل وعن المانجا في العصر الحاضر بشكل أو بآخر.

أظهر هوكوساي إختلافاً نوعياً كبيراً، وفلسفة متطورة في فهم الفن، وقد عرف بشخصيته المتمردة والثائرة فقد كان يروى عنه اختلافه الدائم مع معلميه، وإثارة النقاشات والمناظرات معهم، بل أنه تحدى فعلياً وليس نظرياً، طرائقهم التقليدية في الأسلوب الذي ينبغي أن يكون عليه الرسم الفني.

تجاوزت القطع التي خرجت من نحت يدي هوكوساي حوالي الثلاثين ألف قطعة، جمعت بعضها في مجموعات فنية، وصورت بعضها ضمن العديد من الكتب، مما خلد اسمه على قائمة المبدعين في اليابان كفنان أثر عميقاً في الفن الياباني الحديث.[1]

بعض القطع التي صنعها هوكوساي كانت مثاراً للجدل، فقد رأى فيها البعض تأثراً عميقاً بالفلسفة الفنية الفرنسية والهولندية، لكن أياً من هذه الفلسفات لم تشابه أسلوبه المبتكر والأصيل الذي سماه بالمانجا.

لم يكن يرى هوكوساي أو يعتقد بأن المانجا هو فن رسم الشخصيات ودمجها في قصة مثيرة ومسلية، أو الاهتمام بالتفاصيل الدقيقة لتكوين المرح أو الجدية على حد سواء. كان هوكوساي يرى في ريشته وأدواته الفنية مسيرة متحررة بدون قيد، نوعاً منطلقاً من الفن التلقائي يوافق لغوياً المعنى الحرفي لكلمة مانجا «الرسم العشوائي» أو «الرسم غريب الأطوار» كما ذكرت سابقاً. لقد كان لظهور هذه الحرية في الرسم، نوعٌ من الخروج على الفن الشائع آنذاك، وجد فيه العديد من الرسامين الشباب مفتاحاً للإبداع وطريقاً للانفتاح على أنواع أخرى مختلفة من الفن والرسم.

كان ظهور هوكوساي في منتصف القرن الثامن عشر مرافقاً لظهور بارزين أمثال أوتامارو، هيروشيجا، شاراكو، وكونيساوا، الذين تأثروا بفكرة انحسار المنظور داخل الصورة، مع العديد من الأفكار التي تميزت بها الأعمال الفنية الأوروبية.

من أشهر أعمال هوكوساي العمل الذي تناوله غالب الرسامين اليابانيين جبل فوجي، وله لوحة شهيرة أخرى أطلق عليها ٣٦ منظراً لجبل فوجي عام ١٨٣١م.

بعض مؤرخي المانجا والأنمي، يؤكدون على أن المانجا وإن كان ابتكاراً فريداً للفن الجديد الذي أبدعه هوكوساي، إلا أنه وبشكل ما، خليط واضح من اليوكيو

---

1- Koyama – Richard, One Thousand Years of Manga, 64.

إي والخطوط الغربية المستخدمة في الكاركتيرات والمجلات الهزلية، إلا أن طغيان رسوم التوبا إي، وانضمام هوكوساي لمدرستها المبكرة، تجعل هذا الكلام فيه شيء من الضعف.

يترجم مصطلح اليوكيو إي في بداياته على أنه فن صور العالم العائم، كإشارة على ما أعتقد للحبر العائم السطح الذي اشتهرت به تلك الرسومات، أو للموضوع المسيطر على تلك اللوحات وهو غالباً ما يكون عن البحر والماء والمناظر الطبيعية.

كانت أعمال اليوكيو إي في بداياتها كما هو يؤرخ لها في منتصف القرن السابع عشر، ترسم بالحبر الهندي، لذا اشتهرت بأعمال اللون الواحد كأعمال الفنان الشهير هيشاكاوا مورونوبو عام ١٦٧٠م، لكنها هذه التقنية تطورت على يد

سوزوكي هارونوبو الذي استخدم تقنية الطباعة الملونة. انتشرت أعمال اليوكيو إي بشكل واسع لكثرة إنتاجها نسخاً عن الأصل، وكان أكثر قرائها ومتابعيها من سكان المدينة، لكن الصور الأصلية كانت صعبة المنال، بسبب تفاوت سعرها عن المطبوع عنها لذا بقيت حصراً على طبقة اجتماعية معينة.

كانت مواضيع اليوكيو إي تدور بشكل رئيسي عن حياة المدينة ونشاطاتها المتعددة، كالمطاعم ودور الشاي ومراكز الترفيه ومستخدميها، كالمحظيات الحسناوات ومصارعي السومو والممثلين الشعبيين، ومع أن الجنس كان موضوعاً لم يقر تداوله في رسومات اليوكيو إي، إلا أنه استمر بالظهور في العديد من الأعمال، مما عرّض بعض الفنانين والناشرين للعقاب. كانت رسوم اليوكيو إي ترسم أحياناً كصور مرتبطة بحكايات وقصص، كما في رواية هونامي كيوتسو «أساطير إيسي» عام ١٦٠٨م، كما أنها استخدمت أيضاً على الطوابع البريدية وملصقات لمسرح الكابوكي.

في عام ١٨٤٢م، وكجزء من إصلاحات «تنبو» الشهيرة، منعت صور المحظيات والراقصات اليابانيات «جيشا» والممثلين، لكنها عادت للحياة فيما بعد، بعد أن صرح لها.

أثناء حقبة «كاي»، حطت الكثير من السفن التجارية الأجنبية على شواطئ اليابان، ولقد صورت اليوكيو إي تلك التغييرات الثقافية، وبعد عودة «ميجي» عام ١٨٦٨م، فتحت اليابان موانئها بشكل أكبر للخارج، فظهر التصوير الفوتوغرافي وتقنيات الطباعة المتطورة، مما جعل فنون اليوكيو إي تصبح من التراث الذي ولى زمنه، وأصبح مصدر الإلهام الحالي التكعيبية الأوروبية الوافدة وأساطينها الكبار أمثال فان جوخ وغوستاف كليمنت، وسميت هذه الحركة في اليابان بالجابونيزم. الجدير بالذكر أن فناناً مثل فان جوخ بقي مثالاً يتطلع إليه صناع الأنمي حتى بدايات القرن الحادي والعشرين مثل المخرج الرائع أوسامو ديزاكي، وصناع السينما أيضاً حيث احتفى به أكيرا كيروساوا في أحد أعماله المتأخرة، «أحلام» عام ١٩٩٠م.

قد لا يكون لفن اليوكيو إي أي وجود اليوم كعمل معاصر، لكن آثاره الإلهامية ما تزال ظاهرة التأثير من حين لآخر، في الصور اليابانية الحديثة، وعلى سبيل المثال لا الحصر المانجا كفن شعبي ومنتشر بشكل كبير.

بدخول القرن العشرين فتحت اليابان ذراعيها للبلدان الأخرى وبالأخص بلاد الغرب حيث ثقافات أخرى وطرق للحياة مختلفة قد فتنت خلد بعض اليابانيين. أمريكا تحديداً كانت تستمتع بازدهارها الاقتصادي وأرباحها القصوى فظهرت وسط هذه النجاحات القومية أشكال فنية متطورة وصور ترفيهية مذهلة. أحد هذه الأشكال الفنية كانت قصص الكارتون المصورة، والتي لم تخدم التغيير في أمريكا والغرب فقط بل وحتى اليابان، فقد باشرت هذه القصص دورها كمحفز نشط لأحد أكثر الأجزاء هيمنة في سوق النشر الياباني اليوم.

رائد النشر الأمريكي جوزف بولتيزر والذي حقق نجاحاً مدوياً لصحيفة عالم نيويورك في أوائل القرن العشرين، كان هو المسؤول عن السماح لأولى القصص المصورة الفكاهية من الشرق بالظهور في منشوراته، شملت هذه القصص إما لوحات متسلسلة أو رسوم إيضاحية منفردة، تدور حول مواقف كوميدية طريفة. هذه اللوحات الشرقية الطريفة كانت مصدر الترفيه الوحيد، في زخم من الأخبار الجادة والعناوين السياسية البارزة.

كان مفهوم الكاركتير والرسوم الهزلية متداولاً في الغرب منذ زمن طويل، لكن بعض المؤرخين يعتقدون أن محاولة جوزف بولتيزر هي الأولى من نوعها، كإهتمام منتظم بالرسوم الشرقية، وكانت أشهر هذه الأمثلة قصص «الطفل الأصفر»، والتي لم يطل بها المقام حتى أصبحت مرغوبة في عدد آخر من الصحف، التي أصبحت تتسع وتبرز كوسيلة مهمة في أسلوب الحياة الأمريكية العامة.

التقط اليابانيون هذا الاتجاه وقام بعض رسامي اليابان الحديثة بعمل قصصهم وكاركتيراتهم الخاصة، وعلى رأسهم كان إيي أوكاتومو، والذي كان متأثراً بشدة بالأعمال المنشورة في صحيفة بولتيزر. هذه الأعمال اليابانية التي أبدعها أوكاتومو ورفاقه آنذاك كانت غربية محضة، سواء في التأثيرات الفنية أو حتى الفكرة المبتكرة،

بل يمكن القول أن الاختلاف الوحيد كان في القراءة من اليمين إلى اليسار فقط.

### . تيزوكا وجيل الرواد.

بحلول الحرب العالمية الثانية تعددت وتشعبت أهداف الكاركتيرات والمانجا، حيث قامت الحكومة باستخدام العديد من الفنانين، لرسم الدعايات المؤيدة لقوات البلاد وجنود الإمبراطور، في حربهم ضد الحلفاء، وبدأت البروباغاندا تطغى على أعمال الكوميديا والفكاهة، لكن انتصار الحلفاء كان محط الرحال لمانجا البروباغاندا وكاركتيراتها، وقام الحلفاء ضمن خطواتهم الكثيرة بعد الحرب، بوضع مراقبة على الرسامين والفنانين، وتم التضييق عليهم، حيث بدا الأمر وكأن المانجا قد توقفت عند هذا الحد.

بعد انتهاء الحرب وما حولها تماماً، كان الوقت مناسباً لظهور شخص سيكون له أكبر الأثر على المانجا والأنمي، ليُهدي إلى الثقافة والعالم أجمع، فناً لم ير من قبل وبصورة مختلفة عما سبق، وليمنح الترفيه معنى جديداً، مثّل فيما بعد جزءً مهماً من الثقافة اليابانية الحديثة.

هذا الرجل المرحلي كان أوسامو تيزوكا، والذي يطلق عليه المؤرخون وصناع الثقافة الرسومية بجزأيها الثابت والمتحرك «رب الأنمي والمانجا».عمل أوسامو تيزوكا في أحد المصانع إبان الحرب وبعدها بقليل. وكان طبيباً إحتياطياً حيث تخرج من كلية الطب في جامعة أوساكا. تأثر تيزوكا في طفولته بوالت ديزني وأعماله الشهيرة كميكي ماوس ودونالد ماك دك، وكذلك أعمال الأخوين فليشر، ويروي تيزوكا في مقابلات مختلفة له كيف أنه كان يشاهد بمتعة بالغة تلك المقاطع لوالت ديزني على البروجكتر الخاص بوالده، لذا فقد تأثرت رسومه التي كان ينشرها بين زملائه بتلك المشاهدات، لكنها لاقت شعبية واسعة وتقديراً كبيراً بين أقرانه وأصدقائه.

يجمع المؤرخون والمهتمون واسعو الاطلاع، أن تيزوكا هو البادرة الأولى في تشكيل الوجه المعاصر للمانجا والأنمي، ولا شك أن لهذا القول وجاهته وأسبابه.

فعلى صعيد المانجا، كان تيزوكا هو أول من قام برسم رواية طويلة، على شكل إطارات متسلسلة في عام ١٩٤٧م، بعنوان «جزيرة الكنز الجديدة»، بلغت عدد صفحاتها حوالي ٢٠٠ صفحة، وهي أولى الأعمال أيضاً التي كونت فيما بعد مفهوم «التانكابون»، المانجا العملاقة أو الرواية التصويرية، كما يطلق عليها الغرب، لقد كان هذا حدثاً جديداً في ساحة الفن التصويري في اليابان.

أحد الأدوار المذهلة التي يمكننا ملاحظتها في هذا العمل، هو الرسوم ذاتها، فقد دمج هذا الرسام الشاب، الأسلوب المبالغ فيه والذي كان ظاهراً في الكارتون الغربي آنذاك، والتقنيات المستخدمة في السينما المبكرة، واختار لعملية الدمج المتقنة هذه، قصصاً واهتمامات تلامس هواجس الياباني المعاصر وتطلعاته، مما استجلب قراء المانجا والكتب على حد سواء.

أحد الأشياء التي حققت قابلية فن تيزوكا المصور، كانت المشاهد المرسومة بشكل معقد، والتقنيات التي تشاهد فقط في أفلام الأسود والأبيض فقط آنذاك، حيث كان تيزوكا يبذل جهداً بالغاً، في مطابقة الأعمال السينمائية ومناظرها المتميزة.

باستخدام التقريب والمباعدة أو أسلوب الزوم ، اللقطات القريبة، التصوير من الأعلى، وتحديد الكادر على الشخصية، استطاع تيزوكا ابتكار مانجا لم ترى من

قبل، واستمر في توضيح شعوره بأن المانجا كانت محددة، مما قيد تجربة الاستمتاع بقراءة روايات المانجا.

الطرافة والإبداع في تقنيات تيزوكا الجديدة، برهنتا على صدق أفكاره، وبمبيعات بلغت ٤٠٠،٠٠٠ في نشره الأول، كانت أمراً مفاجئاً لفن لم يحقق ذلك الانتشار. تيزوكا يبدأ ثورة فن المانجا.

استمر تيزوكا في تحقيق الانتشار لفنه بطرق خلاقة، فلم يتوقف عند استثمار قصص شهيرة، بل انطلق يرسم في أنواع مختلفة، فقد رسم القصص الدرامية، وقصص الإثارة والحركة، الخيال العلمي، وحتى رسوم البالغين. هذه الأنواع المختلفة من المواضيع والقصص والأساليب، لم تتوقف عند المانجا، بل أسست لعالم الأنمي الذي تفجرت رؤاه من استديو تيزوكا الناشئ «موشي برودكشن».

إن تصنيفات مثل الشوجو أو الشونن، ظهرت بصورة فعلية مبكرة، مع ظهور نجم تيزوكا في صناعة المانجا والأنمي، وبظهور هذا النجم اللامع، كان لا بد من ظهور فنانين عدة، كونوا تياراً فنيا يمارس صناعته انطلاقاً من رؤى وأفكار أوسامو تيزوكان إلى أبعاد لم يكن يحلم بها أحد.

بفترة طويلة إلى حد ما وبعد نشر تيزوكا لقصته المصورة الأولى، ومع ظهور فنانين آخرين بدأت ملامح الاستقرار تظهر في فن المانجا وبدأت تنتشر بصورة فعالة في اليابان.

بعد الانطلاقة الكبرى لفن المانجا والتي لا يمكن تعميم تجربتها على نظرائها في الشرق القريب أو في الغرب البعيد، تغيرت عناصر القصة العميقة، حيث لم يعد يتوقف اهتمام الجمهور على الرسوم أو تنوع القصص، فالجمهور المتابع للمانجا في طفولتهم أصبحوا فيما بعد كباراً، وقصص المانجا التي كان جمهورها يتراوح بين المراهقين والأطفال، لأسباب زمنية ظهرت في طفرة تيزوكا، لم تعد مجدية، لقد تراوحت تصنيفات المانجا في الخمسينات والستينات، حول تصنيفين ثابتين من الشونن إلى الشوجو، وفي ظل هذا التغير الملحوظ، بدأ فنانو المانجا باستحداث قصص ومدارس فنية تتناسب مع التغير الزمني للعصر، والتغير الزمني لعمر

الجمهور المتابع، كان هذا الأمر هو الثورة الثانية في عالم المانجا، بعد ثورة تيزوكا الأولى.

قد يكون أشهر من غير التزامن العمري في المانجا، هو الرسام الكبير «قو ناقاي» الذي دخل هذا المجال في عمر العشرين كمساعد، ولقد أظهرت أعماله المبكرة أنموذجاً مميزاً للحيوية الفنية والعنف والجدل، وتعتبر قصته «الرجل الشيطان» والتي نشرت لأول مرة عام ١٩٧٢م، أشهر أعماله على الإطلاق.

في هذا العمل كان ناقاي يطرح فكرة غير مسبوقة، فبطله ليس بطلاً اعتياديا من أبطال المانجا النموذجيين، فقد تلبست روحه الشيطانية الشريرة أخرى نقية بسبب فتاة، هذا التناقض كون مقاومة واستعداءً من الشياطين الأخرى. النموذج اللابطلي إن صح التعبير في مانجا الرجل الشيطان، بالتوازي مع قصته العنيفة، استجلب النقد لناقاي من عدة جهات رأت فيه عدم ملائمته العمرية للجمهور، وبرغم ذلك، فإن هذا العمل هو ما حقق لناقاي شهرته الأوسع، في الفئة العمرية التي استهدفها. لقد فتن الجمهور بنضج مانجا ناقاي، وزاد من انتشارها قوانين الحشمة الضبابية والرقابة الضعيفة، التي تمنع المانجا من إيراد مشاهد العنف أو المشاهد الخادشة للحياء، في صنف محدد لجمهور محدد.

لقد كونت مجموعة أعمال ناقاي ابتداءً بـ «الرجل الشيطان» وحتى عمله الأبرز الآخر «كيوتي هني»، تياراً مهماً ومقدراً في مجتمع المانجا، واستهدفت لتكون أعمالاً متحركة تخاطب ذات الفئة العمرية المستهدفة.

سيد الأنمي المعاصر «هاياو مايزاكي» رائد آخر في مجاله لا يمكن تجاهله أبداً، حيث كون الرجل مع غيره، التيار اللاحق لثورة تيزوكا حيث توسعت وتطورت محتويات المانجا ومجموعاتها العمرية المستهدفة، ومهما يكن ما حققه ناقاي، فإن مايزاكي استطاع أن يمسك بالأسباب التي تقف خلف الفئة المحتملة للجمهور، بطريقة لا تتشابه في شكلها أو مضمونها، وطريقة ناقاي المتطرفة.

استغرق مايزاكي حوالي الثلاثة عشر عاماً من عمره ليخرج إلى الضوء أضخم مشاريع حياته، وأعظم أعماله على الإطلاق في المانجا، «ناويشكا وادي الرياح» عام ١٩٨٢م، ببطلته المكافحة، وتصويره المأساوي للحرب المزقة والعالم المقفر، والأطروحات العميقة لأزمة البيئة والطبيعة.

حاز ناويشكا جمهوراً متزايداً عبر السنين التي نشرت فيها المانجا، حتى ظهور الفيلم في عام ١٩٨٤م، ثم عادت أطروحة الإنسان ضد الطبيعة بذات الوضوح في عمله الإستثنائي الأميرة مونونوكي عام ١٩٩٧م. والذي عرض خارج اليابان نهاية القرن العشرين.

روميكو تاكاهاتشي فنانة من الصعب تناسي ذكرها، لصيتها العالمي وسمعتها التي تسبقها في كل أعمالها، فنانة لا تمل من رسم أعمال تشتمل على أنواع مختلفة من المانجا، تسلسل بعضها أسبوعياً في مجلات المانجا الشهيرة في اليابان مثل شونن صنداي، ويكلي جمب، وغيرها، ويمكن استيعاب مكانتها عبر أعمالها المقدرة داخل

اليابان وخارجها، حيث أسهمت بشكل مؤثر في ثورة التزامن العمري وازدياد انتشاره.

لقد كسبت تاكاهاشي شهرتها المبكرة بالمانجا الذكورية «يورسي ياتسورا»، التي حكت فيها عن مراهق مدلل بعض الشيء ومحبوبته غير البشرية، لكن هذا العمل لا يعطي صورة معينة لما تقدمه تاكاهاشي في فنها، فقد رسمت في عدة مجالات وقصص مبتكرة وأنواع مختلفة، الكوميديا في «رانما ١/ ٢»، والرعب في «ندبة حورية البحر»، والقصص الغرامية في «مايسون إيكوكو»، أو خليط من كل ذلك في «إينو - ياشا».

في كل أعمالها دون تحديد حققت روميكو تاكاهاشي نجاحاً مذهلاً، جعلها إحدى أغنى النساء في اليابان، لكن الأهم من ذلك كله، مساهماتها المؤثرة بشكل واضح في صناعة المانجا التي كانت تنمو بمعدل سنوي.

أحد الأشياء التي تشعرني ببعض الضيق حين قراءة وتتبع تاريخ المانجا والأنيمي، هو مقدار التغييب الغريب الذي تعرضت له شخصية شوتارو إيشينورموري. فبعض كبار النقاد يرون أن استحقاق أوسامو تيزوكا للقب «رب المانجا»، يقابله استحقاق آخر لإيشينورموري للقب «ملك المانجا»، عن أعمال شهيرة جداً قدمها وعلى رأسها «السايبورغ ٠٠٩» وعن عمر طويل ابتدأ في سن الثانية عشر عبر مشاركات متفرقة في مجلة «شونن مانجا»، نقلته من الهواية إلى الاحتراف في سن العشرين، كمساعد رسم في استديو تيزوكا.

باعتقادي أن أحد الأسباب التي تقف خلف هذا التجاهل غير المقصود أحياناً، لسرد شخصية إيشينورموري ضمن الشخصيات الأكثر تأثيراً في تاريخ المانجا، هو اهتمامه الكبير وعمله المتواصل في برامج التلفزيون ومسلسلات الملابس الجلدية كما كان يطلق عليها، مثل «رواد القوة» أو مسلسلات التوكوساتسو «التصوير الضوئي الخاص» ذات الأبطال الخمسة دائماً.

كان إيشينورموري يسعى بإصرار على تحقيق مسلسل أنمي آخر جنباً إلى جنب مع مسلسله الشهير «السايبورغ ٠٠٩»، عن مانجا «الرجل الجمجمة»

والتي حولت بعد عدة مداولات مع دور النشر إلى مسلسل «المقنع الدراج»، لكن إيشينورموري إستطاع تحقيق حلمه كما أراده بالضبط مع «كازوهيكو شيماموتو»، تلميذه وخليفته في مدرسته الخاصة المنبثقة عن مدرسة تيزوكا الكبرى، هذا الحلم لم يتحقق إلا قبيل وفاته بقليل.

وعلى الرغم من معاصرة إيشينورموري لمعلمه تيزوكا وعمله تحت إدارته ردحاً من الزمن، إلا أنه لم ينصع لأقوال الآخرين الذين اتهموه على الدوام بتقليد تيزوكا والعيش في ظله، «كاجيموشا» كما في قصة الفيلم الشهير للمخرج الكبير «أكيرا كوراساوا».

## . المانجا وقود الأنمي.

إن بروز الأنمي كفن يستقل تدريجيا، كان له أثر كبير ومعاكس لذات الأثر الذي حققته المانجا في مولد الأنمي، فمع ظهوره الطاغي تنبأ الكثير من خارج الصناعة الرسومية الأقل خبرة بشؤونها، بأن بروز الأنمي قد يقلل أو يؤثر على انتشار المانجا الكبير.

لكن الواقع الذي أعقب انفجار مولد الأنمي، كان مخالفاً للتوقعات والتخوفات التي أبداها عشاق المانجا، حيث ظهر ذلك التوازي المدهش لكلا العالمين، ففي حين يبعث الأنمي الحياة في المانجا، كانت المانجا هي الدماء التي تسري في جسد الأنمي، والتي تثريه على الدوام، مبقية لنفسها التقدم والصدارة، في طرح أشهر قصص الأنمي إلى اليوم.

إن ما قررناه سابقاً لم يكن متداولاً بذات الحدة التي يصدق فيها هذا الكلام، إلى أن ظهرت بعض القراءات المتعمقة في عالم الأنمي في الوقت الذي بدأت فيه ظاهرة مقلقة عام ١٩٩٩م، مع ظهور أحد الأعمال التي انتشرت بشكل كبير جداً،

وهو «بوكيمون» الذي لحقته أعمال أخرى استغلت الفكرة نفسها بتنويع بسيط في كل عمل، لتصنع منها شهرتها والتي لم تحقق قدراً كبيراً، لسيطرة البوكيمون عليها، نذكر منها على سبيل المثال لا الحصر، الديجيمون، وأدغال الديجتال، واليوجي يو أوه.

إن بروز هذه المسلسلات الرسومية في وقتها وانتشارها العالمي المذهل، بل وكونها سبباً لجذب الانتباه في دول متعددة لفن الأنمي، على الرغم من رداءتها النوعية في مضمون قصصها وأفكارها، مما جعل مجلة كبيرة كالأمريكية «نيوز ويك» عام ١٩٩٩م، تقدم في أحد أعدادها تحقيقاً ضخماً عن صناعة الأنمي. إن القوة الجماهيرية للأطفال والتي رصدتها شركات إعلامية وفنية أمريكية مثل ديزني ودريم وركس، أبرزت فعالية هذه الشريحة وتأثيرها على الكبار كآبائهم وأمهاتهم، مما خلق سوقاً ضخمة للمبيعات اللاحقة للأفلام والأعمال المنتجة كالدمى والملصقات والألعاب، مما حقق انتشاراً مماثلاً للأعمال القادمة من الجهة الأخرى من الباسيفيك أي اليابان، وهو بلا شك بطاقة تسويق للدول الواقعة تحت تأثير هيمنة الثقافة الأمريكية والغربية على حد سواء، والعالم العربي بأسره يقع تحت هذه الهيمنة التي تؤمن بجودة المنتج الأمريكي أو ما يزكيه الأمريكي.

وعوداً للحديث عن المانجا بمعزل عن الأنمي، فإن هناك بعض المدارس التي استطاعت أن تعمم طريقتها الفنية في الرسم، عبر السير في تيارين شهيرين في المانجا، الأول هو تيار الإطارات الأربعة، الملتزم بمواكبة القصة عبر إطارات أربعة، تحكي مسار القصة في كل صفحة، والثاني هو التيار الحر، الذي يسرد القصة عبر تأطير كل حدث حسب ما يراه الفنان لقصته، وكلاهما يتبعان الأسلوب ذاته في مسار القصة، حتى بعد الترجمة إلى اللغة الإنجليزية أو الفرنسية، من اليمين إلى اليسار، ليس فقط في الإطارات أو الصفحات، بل في منهج الكتاب كاملاً، حيث تفتح رواية المانجا من الصفحة الأولى في اليمين. وإن كان هناك من أمثلة لا تساير هذه القاعدة، فهي شذوذ عن القاعدة المتبعة في الكتابة اليابانية سواء بحروف

الكانجي أو الهيرغانا.

بظهور الألفية الثالثة، وبعد تفشي الأساليب الحديثة لكل مدرسة، كانت هناك عودة أثارت الكثير من أنصار الحداثة، عودة إلى أساليب كان يرى فيها عدم القدرة على مواكبة التعدد في الخطوط أو رسوم الكمبيوتر أو قصص المحاكاة الحديثة، لكن ظهور بعض القصص وإنتشارها داخل اليابان وخارجها وبصورة مذهلة، ثم إنتقالها الأكبر عبر التحول المتطابق إلى عالم الأنمي، كل ذلك كان كفيلاً بإثبات سمة التعدد، وخطأ الاستمرار في المنهجية التي كان يفترضها أرباب المدارس الفنية الحديثة.

«قطعة واحدة – ون بيس» المانجا التي رسمها إيتشي أودا الشاب الذي يبلغ من العمر اثنتان وعشرون سنة، هي أحد هذه الروايات المصورة التي أشعلت فتيل

المنافسة من جديد، وأعطت للمانجا روحاً جديدة للإنطلاق.

هذه المانجا كانت قادرة على تأسيس مدرسة جديدة أخرى، ترى أن هناك إمكانية للإستفادة من أفكار العباقرة الأوائل مثل تيزوكا وناجاي وديزاكي، حيث أحيت تلك الإغلاقات والمساحات التي كانت تشتهر بها مانجا السبعينات، لكن الجمال يكمن في أن شكل القصة كان يأخذ على الدوام صورة أحدث، في التعاطي وفكرة تختلف في معالجتها عن المعالجة القديمة، وبإفتراضات لنهاية القصة تستطيع الوفاء بحقها وبحق الكاتب، الذي يسيطر على الجمهور بقصته المتماسكة متينة الجذور، الأمر المؤسف فقط في هذا الاتجاه أنها ستكون سلبية على المنتج النهائي للمانجكا، الذي يحققها لأنه سيبقى مشغولاً على الدوام في الاستمرار بهذه القصة، دون الانتقال لعمل جديد ممتع مغاير، كما كان الأمر في زمن العباقرة الأوائل الذين تحدثنا عنهم سابقاً.

باعتقادي أن ساحة النشاط الدائمة للمانجا في اليابان إنغلقت مجدداً للداخل فترة لا بأس بها، منذ ظهور المانجا الشهيرة ناويشكا وادي الريح، وعلى الرغم من بروزها الرسومي والحركي فيما بعد، إلا أن حركة المانجا أصبحت أقل رتابة، ودارت في فلك التكرار النمطي لمدارس فنية تظهر هنا وهناك ، حيث بقي الوضع هادئاً، حتى مع ظهور رائعة كاتسوهيرو أوتومو «أكيرا»، لكن خصوصية فن أوتومو، أبقت على إنتاجاته داخل المساحة الحركية للمانجا في اليابان، ثم حصل أمر عجيب فيما بعد، عندما أذهل مايزاكي العالم بفيلمه «الأميرة مونونوكي»، ثم حصوله على أوسكار أفضل فيلم رسومي عام ٢٠٠١م عن فيلمه «الاختطاف بعيداً».

لقد بدأ تاريخ المانجا والأنمي في البروز من جديد، وأحييت دراسات متعددة وبخاصة في أمريكا وفرنسا لباحثين كبار أمثال سوزان ج. نابير ومات سكوت وروبين داينيلز وغيرهم، وتكوّن عبر هذه الدراسة ملامح أخرى ومناطق مضيئة في العالمين على حد سواء، الأمر الذي بدا وكأنه إعادة تأريخ للمانجا والأنمي، بعد حوالي نصف القرن على ظهور سيد هذا العالم تيزوكا، وبعد وفاته بأكثر من عشر

سنوات.

وعوداً على «قطعة واحدة»، المانجا التي تتحدث عن عصر جديد للقرصنة من أجل الحصول على الكنز العظيم «قطعة واحدة»، والذي جمعه أشهر قرصان في عصره روجر الذهبي، في وقت يسعى فيه شاب صغير السن «روفي القرد» - أحد اقتباسات أسطورة الملك القرد بطل حكاية «رحلة إلى الغرب» - لكي يكون ملك القراصنة، حيث يتقابل وشخصيات متعددة ومذهلة عبر رحلته، التي استطاع أودا أن يصنع منها مشروعاً طويلاً دون أن تبدي القصة أي ملامح للضعف أو الإنهاك.

هذه المانجا التي لا يمكن وصفها بالبسيطة، إلا في فكرتها الأساسية استطاعت أن تسقط جميع الحواجز، وأن تصنع لنفسها ولعالم المانجا ألقاً جديداً واندفاعاً آخر، يعتبر نقطة تحول في تاريخ المانجا المدهش، فظهرت المانجا الجميلة وعادت أخرى إلى الساحة لإقبال آخر من جيل جديد، فهناك «برسرك»، «وحش»، «روبين صائدة الجواسيس»، «سلة الفاكهة»، «جي تي أو» في إصدارها الجديد، «مطر الذئب»، «ناروتو»، «شينوبي - باسليسك»، «ومذكرة الموت»، ومؤخراً «الأسوأ»، والعديد مما يصعب حصره وتتبعه.

## . مقاهي المانجا .

في مسلسل «مرحباً بك في إن. إتش. كي.»، من إخراج يوسويوكي يامامونو عام ٢٠٠٦م، نشاهد الشخصية الرئيسية، فتى شاب يدعى «تاتسوهيرو ساتو»، يقابل فتاة لطيفة ومريبة «ميساكي ناكاهارا»، والتي نكتشف فيما بعد، أنها تعمل في أحد محلات «مانجاكيسا»، أي مقهى للمانجا.

لم أكن أدرك تفاصيل هذه الكلمة سوى في الاختصار الياباني لكلمة «كيساتن» إلى «كيسا»، واتصالها بكلمة مانجا، والتي سبق وأن عرفناها بأنها الرواية المصورة، ومع بعض البحث، والتوفيق في رؤية بعض هذه المقاهي في زيارة لاحقة لطوكيو مثل مقهى «غيرا غيرا» في أكهيبارا، أو «مانبو» في شيبويا، والذي تبلغ تكلفة المكوث

فيه أربعمائة ين للساعة الواحدة بالنسبة للرجال، أدركت حقيقة هذه المقاهي، وسبب الحملة التي تشنها عليها بعض وسائل الإعلام، التي تعود ملكياتها لبعض الشركات التي تنشر مجلات المانجا المتخصصة أو المنفردة بعمل محدد.

مقاهي المانجا، لا تكتفي بتوفير الكثير من أعداد المجلات التي تنشر المانجا أسبوعياً أو شهرياً، بل تقدم خدمة استثنائية في توفير أعداد ضخمة لأشهر روايات المانجا الصادرة في أعداد اعتيادية أو مجلدات التانكابون الضخمة، هناك خدمة الانترنت، وألعاب الفيديو والشبكات، وغرف خاصة لمشاهدة الأفلام إن رغبت، كما أن هناك بوفيه يوفر عدداً جيداً من المشروبات الباردة والساخنة وبعض الوجبات الخفيفة، وكما أخبرني البعض هناك، فإن بعض المقاهي التي تفتح لمدة أربع وعشرين ساعة، توفر خدمة المبيت في الغرف الخاصة.

ليس معروفًا بالتحديد متى كان افتتاح أول مقهى مانجا، لكن ورد في مقال لأحد محرري صحيفة «اليابان تايمز» يتحدث عن مقاهي المانجا، يؤكد فيه بأن أول مقهى يتبع أسلوب مقاهي المانجا الحديثة، مقهى لشخص يدعى هيساو هاياشي في مدينة ناغويا عام ١٩٧٥م، لكن رواد الصناعة يعتقدون بأن الظهور الجدي

لسلسلة مقاهي المانجا بدأت في الظهور بعد ذلك التاريخ بكثير، ، وبالتحديد في عام ١٩٩٨م، وعلى حد تعبير هاياشي «انتشرت مثل انتشار الفطر بعد نزول المطر، حتى بلغت الألف مقهى في فترة قصيرة»[1].

شركات نشر مجلات المانجا ورواياتها، بدأت بالتذمر مؤخراً، بسبب الانتشار الواسع لمقاهي المانجا، والتي يتم فيها عرض المجلات للقراءة دون الاهتمام بالاتفاق على صيغة معينة لحقوق الملكية الفكرية التي تملكها الشركة كونها الناشر، فبينما يتمتع صاحب المقهى بحق الشراء لنسخة واحدة، فإن هذه النسخة يتم قراءتها من قبل كثير من الأشخاص قد يتجاوزون المائة أو حتى الألف. بالطبع فإن المكتبات العامة، وعلى الرغم من أنها تقدم خدمة القراءة بشكل مشابه، فإنها لا تتعرض لانتقاد شبيه، بسبب أنها تقدم عرض القراءة مجاناً، بينما تحصل المقاهي على أرباح القراءة من القراء مضافاً إلى ذلك الأرباح التي تتوفر بسبب الخدمات الأخرى، وهو ما يجعل بعض المقاهي منافسة لمجال شركات أخرى، مثلما تفعل مقاهي غيرا غيرا، التي تقدم خدمات اتصال الانترنت والبريد الاليكتروني بسرعات عالية، تنافس شركات أخرى تقدم خدمات اتصال بالانترنت عالية السرعة.

### . دوائر الدوجينشي .

يمكن أن تسأل أي شاب أو شابة أو أي فتى صغير في أحد المنتديات السعودية الخاصة بالأنمي، عن الأنمي الذي يتابعه أو يفضله، لن أدعي إحصائية موثقة أو معلومة مؤكدة، لكن الكثيرين منهم سوف يورد اسم مسلسل «قطعة واحدة» مع مسلسلات أخرى مثل «ناروتو»، «بليتش»، «كرة التنين»، أو حتى «أحلك من السواد»، لكن عدداً كثيراً من هؤلاء المعجبين بهذه المسلسلات وليكن «قطعة واحدة» مثلاً، والذي يتابع بشكل حثيث رغم امتداد حلقاته إلى عدد مهول بلغ الثلاثمائة وتسعين حلقة وقت كتابة هذه السطور، لا يعرفون أن هذا المسلسل كان

---

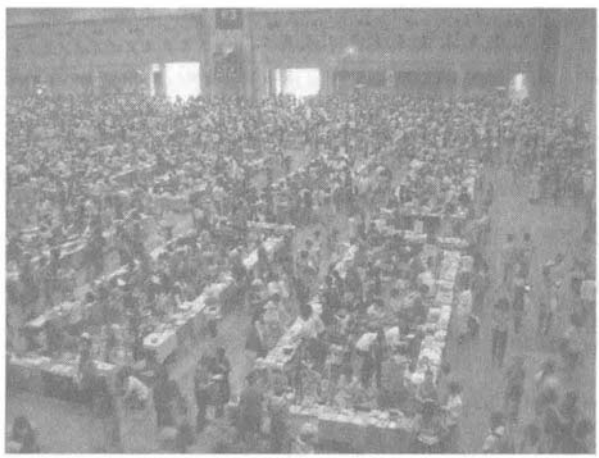
The Japan Times Online, Yumi Wijers-Hasegawa, Comic-Book -1
.Café Satisfy Young Men's Cravings, July 30 2001

انتقالاً من مانجا نشرت بشكل شخصي!.

ما معنى ما سبق؟!.

من مخرجات أو تطورات صناعة المانجا والأنمي في اليابان، دوائر الدوجينشي، وهي تجمعات طلابية أو شبابية مطلقة بين شبان وشابات، تجمعهم فكرة تقديم عمل مانجا، وبما أنهم يدركون تعقيد صناعة نشر المانجا وتقديمها في المجلات الأسبوعية، بسبب أزمة الثقة أو انعدام التاريخ الفني لمؤلف المانجا مما يبرر لشركة النشر عدم القيام بمغامرة نشر عمله، فقد تحول الأمر إلى رغبة في النشر الشخصي، مما قد يساعد مؤلفي المانجا من أعضاء مجموعات الدوجينشي، في تحقيق الانتشار المبدئي عبر مجموعات الأوتاكو أولاً، إلى مجموعات أكبر، إلى درجة يمكن أن تؤثر على رأي ناشري مجلات المانجا.

لكن الأمر لا يقتصر على ما ذكرناه آنفاً، حيث تبدو مجموعات الدوجينشي، وكأنها تجمعات خاصة بالهواة، حيث أن هناك حالات نشر لفناني مانجا محترفين، يرون في النشر الشخصي فرصة لتقديم أفكارهم، التي يعلمون مسبقاً بأن شركات النشر لن تقدم على نشرها، أو أنها محاولة لاختبار قدرتهم على النفاذ إلى أوساط عشاق المانجا، دون الاستعانة بشركة النشر القادرة على تسويق المانجا التي تناسبها من أجل حصاد أرباح بيعها.



في الأعوام الأخيرة توسعت نشاطات دوائر الدوجينشي، فمع أن الدولة كانت تسمح بعمليات النشر والتوزيع والبيع والشراء الشخصية، إلا أنها خصصت لاحقاً مساحة واحد وثمانين ألف متر مربع، في منطقة البيغ سايت بطوكيو، لسوق أطلق عليه اسم «كوميكت» من أجل عمليات البيع والشراء ولقاءات دوائر الدوجينشي ومجموعاتها المختلفة، الأمر الذي قاد الحركة المتحررة من منهج سوق النشر، إلى التوسع وخلق منافسة كفيلة بالتأثير لاحقاً على سوق النشر المؤسساتي.

هناك بعض الفنانين المنفردين ممن يدخلون تحت مصطلح «دوائر الكوجين» أو «الكوجينشي» أحياناً، ولهم حضورهم المؤثر بالطبع، لكن قدرتهم على الانتشار أقل كثيراً مقارنة بدوائر الدوجينشي ومجموعاتها.

يمكن الحصول على مانجا الدوجين في أماكن متعددة في طوكيو، وأذكر بعض المنشورات التي كانت تباع في مناطق مثل أكيهبارا، والسوق الداخلي الذي يقابل حديقة هاراجوكو، والتي قمنا بزيارتها أنا وأحد الأصدقاء في أحد الآحاد التي تتميز بوجود عدد كبير من الأوتاكو، وعشاق الآيدول اليابانيين، وغيرهم، وكانت جودة الرسوم مدهشة بالنسبة لي، حيث لم أكن أتوقع هذا المستوى من الجودة من عمل شخص واحد، أو من قبل مجموعة أشخاص مجتهدين يعشقون الرسم.

هناك بالطبع بعض التغييرات التي طرأت على دوائر الدوجينشي وغيرت وجه الحركة، ففي أواخر الثمانينيات بدأت مجموعات الدوجينشي، بالانتقال من تكرار رسم الأعمال الشهيرة، إلى تقديم قصص جديدة، إلى أن أصبح هو الطابع الغالب والأساسي لمجموعات الدوجينشي والكوجينشي، الأمر الذي دفع بالحركة إلى آفاق أرحب بلا شك.

هناك انطباع غالب عن دوائر الدوجينشي، بأنها مساحات مفتوحة لتحقيق أعمال متطرفة في مانجا الجنس والعنف، وهو انطباع شبه طبيعي مع الأعمال الكثيرة التي تحتوي على هذين العنصرين في مانجا الدونجي أو الكونجي، لكن في المقابل هناك انتاج ضخم لأعمال تخلو من هذين العنصرين، بقصة محبوكة للغاية، برسوم ذات جودة عالية.

وكما أسلفت سابقاً فإن هناك الكثير من رسامي المانجا - المانجكا - المشاهير، ممن خرجوا من دوائر الدوجينشي، إلى كنف شركات النشر الكبرى مثل روميكو تاكاهيشي «يوراسي ياتسورا»، إيتشي أودا «قطعة واحدة»، كلامب «إكس»، يوشيهيرو توقاشي «القناص»، كن أكاماتسو «لف هينا»، ريكدو كوشي «إكسل ساجا»، وغيرهم، ممن لم يزالوا يتوافدون على أنظمة احتكار شركات النشر، منتقلين من عوالم الهواة إلى الاحتراف، دون تخلي مطلق عن دوائر الدوجينشي، وما تحققه للمانجكا من حرية في طرح ما يجول بخاطره المزدحم بالأفكار والتصورات.

## . مستقبل المانجا.

يؤمن كثير من عشاق المانجا حول العالم، بأن الصناعة لن تقدم جديداً يمكن التعويل عليه كتحول مفصلي، يمكن للصناعة من خلاله أن تدخل حقبة جديدة، قد تخلق وفرة نوعية عالية الصخب كما حدث في السنين الماضية.

هذه النظرة المتشائمة لا تقف عند حد النظر بظلامية بالغة إلى عالم صناعة المانجا، بل إنها تفتقد إلى نظرة مستقبلية وإستشرافية، ذات محيط أشمل وأوسع في النظر إلى تجربة المانجا والحدود التي يتمكن المرء من الوقوف على أطرها العامة، والتي تقوم بتحييدها عن باقي الفنون الحديثة، ما يكون منها جمالياً خالص الأدبية، أو الذي ينتهج منها الترفيه المطلق، أو ما يقف في المنطقة الوسطى بين المفهومين.

الأمر شبيه بتساؤلات جمهور ألعاب الفيديو عما يمكن أن تقدمه ألعاب الفيديو بعد ألعاب خالدة مثل الجزء الرابع من سلسلة «ميتال غير سوليد»، أو الثالث من سلسلة «إله الحرب» أو غيرها، لكن الأمر لا يتوقف عند التطورات نحو النموذج السينمائي الخالص، بل يتوقف عند مفهوم أن لعبة الفيديو ستبقى لعبة، تلتزم بعوالمها الافتراضية والتحكم بشخصياتها على الدوام، ومهما تطورت هذه الألعاب، فإن هذه الحدود ستبقى واضحة، وبأطر لا يمكن القفز عليها، وإلا

انتقلت إلى مفهوم جديد آخر، قد لا يمت إلى سابقه بأي علاقة في بعض الأحيان.

هناك حدود عامة ينضوي تحتها فن المانجا، سواء كانت من النماذج البدائية ذات الإطار الواحد، أو من ذوات الإطارات الأربعة، أو الأسلوب المشهور الذي استقرت عليه الصناعة حتى اليوم، أقصد به المانجا الروائية ذات الأسلوب السوفسطائي في السرد ورواية الحكاية. هناك دائماً تلك الأطر التي تتموضع على شكل صفحات كتاب أو مجلة أو غيرها، فمهما تقدمت السنين فإن تلك الأطر ستظل كما هي، يمكن أن تتلون صفحات المانجا، وتختفي أنظمة الأبيض والأسود، مع أنني أستبعد حدوث مثل هذا الأمر، لاعتبارات كثيرة من أهمها آليات السوق وجدوى مثل هذا التحول، هناك أيضاً إمكانية أن تشاهد المانجا، على صفحات كتب إليكترونية، أو ملفات مضغوطة في الأجهزة المكتبية أو المحمولة لكمبيوترات الجمهور، وهو ما ينتشر منذ فترة لا بأس بها، لكن حتى في هذا التحول، ما زالت المانجا في صورتها التي يعرفها بها الجمهور منذ عقود، وكل ما يحدث في حقيقة الأمر دون عبقرية اكتشاف، هو مسح صفحات المانجا المطبوعة إليكترونيا، وتقديمها في صيغة رقمية لامتدادات ملفات التشغيل في أنظمة تشغيل الحواسيب.

هناك الكثير من المؤشرات التي تقدم لنا رؤية يمكن اعتمادها في استشراف مستقبل صناعة المانجا، ما يحدث في واقع الصناعة اليوم، وما يتوقع حدوثه في الغد، وهو في مجمله لا يحمل سوى الاستمرارية والإيجابية. ما زالت صناعات المانجا تقدم أرقاماً تزداد باطراد، سواء من ناحية المبيعات أو من ناحية الانتشار البالغ لمقاهي المانجا، أو التوسع الشبه مؤسسي لدوائر الدوجينشي، هناك أيضاً السمعة التي تحققها المانجا في العالم، والتقدم الذي تحققه شركات الترجمة الأجنبية خارج اليابان لأعمال المانجا المشهورة، مثلما هو الحال مع أعمال مثل «مغامرات جوجو الغريبة»، «كرة التنين»، «مذكرة الموت»، وبالطبع «قطعة واحدة،» الذي يتربع على العديد من قوائم الأكثر مبيعاً في سوق المانجا داخل أو خارج اليابان.

المانجا لا تعاني تهديداً نوعياً في جانبها التقني مثلما هو الحال في الأنمي مع

التطور البالغ لبرمجيات التصميم ثلاثي الأبعاد، على الرغم من أن هذا التهديد في الأنمي هو في جانب كبير منه لا يهدد الاستديوهات ذات الميزانيات الضخمة مثل «غيبلي»، «ماد هاوس»، أو بانداي، لكن طبيعة المانجا الواضحة، تجعلها بمعزل عن أي صراعات في الناحية التقنية، على الرغم من بعض المحاولات التي يمارسها بعض المانجكات في تقديم مانجا مدهشة تعتمد بعض تصميمات الكمبيوتر، لكن سيطرة الرسم اليدوي ما زالت قوية ومحكمة ومطلوبة بصورة شبه أساسية مما يجعل الاعتماد الكلي على الرسم ثلاثي الأبعاد، محاولة انتحارية في الغالب. هذا الاستمرار في الحيوية الطبيعية لرسوم المانجا وحكاياتها الواقعية أو الأسطورية، هو أيضاً جانب إيجابي لمستقبل الأنمي في المقابل، حيث أنها لا تكف عن مد الأنمي بالقصص الكثيرة، والأفكار التي حققها المانجكا برسم يده.

قد يكون سر القوة التي تسير بها صناعة المانجا، هي في التنوع الكبير في الفئات العمرية التي يستهدفها، فهي في صورة مبدئية تنقسم إلى ثلاث فئات، اليوننشي (الأطفال)، الشوننشي (المراهقين)، والأوتوناشي (البالغين)، وأسقطت كلمة «سيننشي» لأنها تختلط غالباً بسبب احتمال إطلاقها بين المراهقين والبالغين، بالنسبة للنساء فإنه يتم قسم فئاتهن في بعض الأحيان إلى فئتين رئيسيتين، «شوجوشي» للمراهقات، «ريدزو» للسيدات، دون النظر بالطبع في التقسيمات الفرعية لكلا الجنسين، فإن هناك أعداداً مهولة من المانجا، تتجه إلى كل فئة، وفي كل فئة تقدم المانجا تنوعاً لا يقل إدهاشاً عن التصنيف العمري العام، فهناك المانجا الرياضية، الرومانسية، الخيال العلمي، بل هناك نوع من المانجا ليس له انتشار خارج اليابان، وهو ما يطلق عليه مانجا المعلومات، والتي ابتدأها شوتارو إيشينورموري عام ١٩٨٦م، بالمانجا التي باعت ملايين النسخ «مدخل مانجا إلى الاقتصاد الياباني»، هذا التنوع يخدم الجمهور ويخدم شركات النشر التي تعرف ما يجدر بها تقديمه، وهو ما يجعل بعضها يقدم أعمال جديدة على الجمهور في أحد المواضيع الموجهة لفئة عمرية دون أخرى، مثلما حدث في مفاجأة مثل «مذكرة الموت»، أو «أمير التنس»، و«سلة الفاكهة».

في إحصائية قديمة نوعاً ما، قدمت في ورقة عمل لأحد الباحثين الغربيين عام ١٩٩١م، جاء فيها ما يلي:

١. هناك ١٣ مانجا أسبوعية.

٢. هناك ٢٠ مجلة مانجا شهرية.

تبيع كل من المجلات السابقة ما يزيد على مليون نسخة لكل عدد، بينما لا تصل بقية المطبوعات الدورية في اليابان إلى عدد قريب من المليون.

٣. يدفع اليابانيون سنوياً مبلغ ٦٠٠ مليار ين على إصدرات المانجا، منها ٣٥٠ مليار ين في إصدارات المجلات الأسبوعية أو الشهرية، و ٢٥٠ مليار ين في إصدارات النسخ الشعبية المتسلسلة.

٤. من بين ٢ تريليون و٥٠٠ مليار ين، قيمة مبيعات النشر السنوية في اليابان لسائر المطبوعات، تستأثر المانجا بربع تلك المبيعات.

٥. يصرف غالب اليابانيين مبلغ ٢٠٠٠ ين سنوياً لشراء إصدارات المانجا.

٦. أكبر دور نشر المانجا في اليابان ثلاثة: كودانشا - شوقاكان - شويشا.

تليها دور تتقارب في مستوى النشر أشهرها: إكيتا شوتن، فوتوباشا، شونن قاهوشا، هاكوا سينشا، نيهون بونقيشا، كوبونشا.

هذه الدور تنشر كثيراً من المطبوعات في مجالات أخرى غير المانجا.

٧. هناك ٣٠٠٠ فنان مانجا محترف، أغلبهم نشروا عمل مانجا واحد على الأقل، القليل من هؤلاء يمكن إحصاؤهم في ٣٠٠ فنان أو نسبة تبلغ ١٠٪، هم من يستطيعون العيش من كسب مبيعات المانجا الخاصة بهم، بينما يكسب الكثير منهم عيشه كمساعد تحت إدارة أحد الفنانين الكبار.

كما أن هناك العديد ممن يكتسب القليل من مبيعاته الخاصة، والتي سبق الحديث عنها في دوائر الدوجينشي، لكن الهدف الأساسي هو الدخول في عوالم المحترفين.

إذا أخذنا بالاعتبار قدم الإحصائية، وتطور السوق وتحسنه في السنوات

الخمس الأخيرة، يمكن أن نرى الازدياد المطرد لأرقام المبيعات وأعداد الفنانين المحترفين ودوائر الدوجينشي، وهو ما يعكس بلا شك حال العافية الذي ترفل فيه الصناعة، وهو ما سيكون له بالغ الأثر إيجابياً على مستقبل الصناعة، وبالتأكيد على صناعة الأنمي من زاوية أخرى.

## . الخط الزمني لتاريخ المانجا . (٥)

| العام | الحدث |
|---|---|
| ١٩٤٥ | . "مانجا" أول مجلة كارتونية خاصة بالحرب تعود للنشر. |
| ١٩٤٦ | . صدور صحيفة "سازاي سان" الكاركتيرية. |
| ١٩٤٧ | . صدور مانجا "جزيرة الكنز الجديدة" لأوسامو تيزوكا و ساكاي تشيشيما في أوساكا ، المانجا الأولى التي تصدر على شكل آكابون "الكتاب الأحمر"، تحصد أفضل المبيعات.<br>. كينيشي كوتاه يؤسس "مانجا شونن". |
| ١٩٤٨ | . انتهاء حقبة الرقابة على الصحف والمطبوعات من قبل قوات الاحتلال الأمريكية. |
| ١٩٤٩ | . صدور مانجا "الأميرة بينجام". |
| ١٩٥٠ | . تيزوكا ينتقل إلى طوكيو، يرسم "إمبراطور الأدغال" - المسمى بالليث الأبيض في الدبلجة العربية- في مجلة "مانجا شونن"، وهي أول مانجا قصصية متسلسلة في مجلة. |
| ١٩٥١ | . صدور مانجا "جزيرة الأحافير" لتيزوكا. |
| ١٩٥٢ | . صدور "ابن الذرة آسترو" لتيزوكا متسلسلة في "مانجا شونن". |
| ١٩٥٣ | . صدور مانجا "الأميرة الفارسة" - ياقوت في الدبلجة العربية- لتيزوكا في مجلة "نادي الشوجو" المخصصة للفتيات.<br>. تدشين محطة "إن. إتش. كي." المخصصة لجيل معين من التلفزيونات. |
| ١٩٥٤ | . ظهور شخصية "آكادو سوزونسوكي" الرسومية، والتي اقتبست في العديد من الأفلام والمسلسلات التلفزيونية لاحقاً.<br>. صدور مانجا "ناكايوشي" للفتيات. |

| | |
|---|---|
| ١٩٥٥ | . ظهور المانجكا الكبير "شوتارو إيشينومورا" في مجلة "مانجا شونن".<br>. صدور مانجا "ريبون".<br>. مجلة "ناكايوشي" للفتيات تصبح شهرية. |
| ١٩٥٦ | . صدور مانجا "تيتسوجين ٢٨ جو" |
| ١٩٥٧ | . مانجا "فونيكس" لأسامو تيزوكا تبدأ بالصدور. |
| ١٩٥٨ | . تيزوكا يصدر مانجا "الأميرة الفارسة" متسلسلة في مجلة ناكايوشي. |
| ١٩٥٩ | . صدور مجلة "شونن ماجازين" أول مجلة للفتيان تطبع أسبوعياً.<br>. صدور مجلة "شونن صنداي" الأسبوعية. |
| ١٩٦٠ | . صدور مانجا "ملاك الهضبة" و "كابتن كين" لتيزوكا. |
| ١٩٦١ | . تيزوكا ينشئ شركة "موشي" لإنتاج الرسوم المتحركة. |
| ١٩٦٢ | . صدور مانجا "أوسوماتسو-كون" لفوجيو أكاتسوكا. |
| ١٩٦٣ | . "ابن الذرة" لأوسامو تيزوكا أول مسلسل رسومي تلفزيوني في اليابان بشخصية منتظمة ومستمرة.<br>. صدور مجلة "مارجارت" للفتيات.<br>. صدور مجلة "شونن كنغ" للفتيان. |
| ١٩٦٤ | . صدور مجلة مانجا جديدة "جارو".<br>. صدور مانجا "جنود السايبورغ ٠٠٩" |
| ١٩٦٥ | . مسلسل "إمبراطور الأدغال" لأوسامو تيزوكا أول مسلسل رسومي تلفزيوني ياباني بالألوان. |
| ١٩٦٦ | . صدور مانجا "نجم العمالقة" عن لعبة البايسبول.<br>. متحف "أوموريا" لفن الكارتون يفتتح أبوابه في موقع منزل "راكتون كيتازاوا".<br>. مجلة "شونن" تصل بمبيعاتها إلى مليون نسخة. |
| ١٩٦٧ | . مجلات شبابية جديدة: مانجا آكشن - مانجا يونغ - مانجا كوم.<br>. صدور مانجا "باكابون العبقري".<br>. في العاشر من أغسطس بدأ نشر مانجا "لوبين الثالث". |

| | |
|---|---|
| ١٩٦٨ | . صدور مجلة "شونن جمب" الأسبوعية.<br>. صدور مجلة "بيغ كوميك".<br>. صدور مانجا "نيجيشيكي" ليوشيهارو تسوجي في مجلة "جارو".<br>. صدور مانجا "غد جو".<br>. صدور مانجا "مدرسة الخزي". |
| ١٩٦٩ | . صدور مانجا "جولجو ١٣". |
| ١٩٧٠ | . جنازة علنية وجمهورية من أجل "توري ريكيشي" الشخصية التي قتلت في مسلسل "غد جو".<br>. صدور أول لمانجا "دورامون" - عبقور في نسخته العربية-.<br>. صدور مانجا "الذئب المتوحد والجرو". |
| ١٩٧١ | . بداية نشر الجزء الثاني من سلسلة كتب الأسد لتيزوكا. |
| ١٩٧٢ | . صدور مانجا "مازنجر ز".<br>. صدور مانجا "الرجل الشيطان".<br>. صدور مانجا "بوذا".<br>. مانجا "وردة فرساي" و "عشيرة بو" تبدأن ثورة مانجا الشوجو.<br>. صدور مجلة "بيغ كوميك أوريجنال". |
| ١٩٧٣ | . صدور مانجا "بلاك جاك".<br>. صدور مانجا "جن الحافي".<br>. مجلة "مانجا إيروتوبيا" أول قيكيقا إيروتيكية شهرية. |
| ١٩٧٤ | . المانجا الكوميدية الجنونية "قاكي ديكا - الفتى المحقق" للمانجكا ياقامي تاتسوهيكو تحدث ضجة في اليابان بسبب مواضيعها الجنسية.<br>. مسلسل "مدرعة الفضاء ياماتو" يعرض في التلفزيون مفتتحاً حقبة أوبرا الفضاء. |
| ١٩٧٥ | . صدور مانجا "الأميرة والزهور والأحلام" للفتيات.<br>. يوميكو إيكاراشي و كيوكو ميزوكي ينشرون مانجا "كاندي كاندي" في مجلة "ناكايوشي" حيث يحققون شهرة واسعة. |

| | |
|---|---|
| ١٩٧٦ | . كتاب "عشق طعام البطريق" للأمريكي تيري جونسون والياباني إيتوي شيجساتو يبتدع أسلوب "هيتا - آوما" مدرسة عبثية تنتهج أسلوب المهارة وانعدامها.<br>. سوق كوميكت يبتدئ في طوكيو.<br>. صدور مانجا "قطار المجرة ٩٩٩".<br>. صدور مانجا "قناع الزجاج".<br>. مانجا "قصيدة الريح والأشجار" تؤسس صنف "الفتيان العاطفي". |
| ١٩٧٧ | . ليجي ماتسوموتو ينشر مانجا "كابتن هارلوك".<br>. صدور مجلة "كورو كورو" للأطفال، الشخصية الأبرز كانت دورامون.<br>. أول مجلة لمانجا "الماهجونق" أطلق عليها "كينداي ماهجونق أوريجنال". |
| ١٩٧٨ | . مجلة "يناير" أول مجلة عن مغامرات الشباب العاطفية.<br>. روميكو تاكاهاشي تنشر مانجا "يورساي ياتسورا".<br>. مكتبة المانجا المعاصرة "مجموعة نايكي" تفتح في طوكيو.<br>. أول عدد مترجم إلى الانجليزية من مانجا "جن الحافي" للمانجكا كيجي ناكازاوا، ينشر في الولايات المتحدة الأمريكية. |
| ١٩٧٩ | . صدور مجلة "يونغ جمب".<br>. "لي كري كوي تيو / الصرخة القاتلة" أول مجلة مانجا بالفرنسية.<br>. "مدرعة الفضاء ياماتو" تطلق تلفزيونياً، تعرض لاحقاً في أمريكا بعنوان "الغواصة الزرقاء ياماتو". |
| ١٩٨٠ | . صدور أول مانجا مخصصة للسيدات "كوني محبوبة".<br>. صدور مجلة مانجا "بيغ كوميك سبيرتس".<br>. أفضل خمس مجلات للشباب تبيع ما يبلغ عشرة ملايين نسخة. |
| ١٩٨١ | .صدور مانجا "كابتن تسوباسا" - الكابتن ماجد في الدبلجة العربية- . |

| | |
|---|---|
| ١٩٨٢ | . صدور مانجا "أكيرا" لكاتسيهيرو أوتومو.<br>. صدور مانجا "ناويشكا وادي الريح" لهاياو مايزاكي.<br>. صدور مجلة "شاكن مونينقو / الصباح الأسبوعية" المخصصة للرجال. |
| ١٩٨٣ | . صدور مانجا "رئيس القسم كوساكوشيما".<br>. صدور مانجا "قبضة نجم الشمال".<br>. صدور مانجا "السحر الأسود" لماساموني شيرو.<br>. نشر كتاب "مانجا! مانجا!" للأمريكي فريدريك ل. شودت. |
| ١٩٨٤ | . نشر مجلتي "باكو" و "كومبات".<br>. صدور مانجا "كرة التنين - دراجون بول" لأكيرا توریاما.<br>. صدور مانجا "معرض السيد آراشي للمعاقين" لسوهيرو مارو. |
| ١٩٨٥ | . صدور مانجا "سمكة الموز".<br>. صدور مانجا "صياد المدينة". |
| ١٩٨٦ | . افتتاح شركة "اليابان" لإنتاج الرسوم المتحركة.<br>. عرض مسلسل "كرة التنين" تلفزيونياً من إخراج مينورو أوكازاكي. |
| ١٩٨٧ | . صدور مانجا "مغامرات جوجو الغريبة".<br>. صدور مانجا "الحر الباكي".<br>. صدور مجلتي "بيغ كوميك سوبريور" و "بعد الظهر" للرجال.<br>. صدور العدد الأول من مانجا "الذئب المتوحد والجرو" مترجمة إلى اللغة الانجليزية في الولايات المتحدة الأمريكية. |

| | |
|---|---|
| ١٩٨٨ | . فيلم "أكيرا" لكاتسوهيرو أوتومو يعرض في شاشات السينما.<br>. مانجا "أكيرا" تنشر ملونة بالانجليزية في "مارفل كوميكس".<br>. دائرة مبيعات "شونن جمب" تتجاوز حاجز خمسة ملايين نسخة. |
| ١٩٨٩ | . وفاة الإمبراطور "هيروهيتو" و"أوسامو تيزوكا" و"سويهو تاجاوا".<br>. فيلم "أكيرا" يضرب أوروبا ويحقق نجاحاً باهراً.<br>. صدور مانجا "الخدمة الصامتة" إثارة سياسية مشوقة. |
| ١٩٩٠ | . صدور مانجا "آر. جي. فيدا" من عمل مجموعة كلامب النسوية.<br>. صدور مانجا "سلام دانك".<br>. صدور مجلة "كوميك آرمور" الإباحية.<br>. تدشين معرض "تيزوكا" التذكاري في المتحف الوطني للفن الحديث بطوكيو. |
| ١٩٩١ | . صدور مانجا "جون".<br>. صدور مانجا "قن سميث".<br>. صدور مانجا "شبح في قوقعة".<br>. صدور أول مانجا للعبة "الباتشينكو".<br>. تدشين معرض المانجا العظيمة في مكتبة "دايت" الوطنية في طوكيو.<br>. افتتاح معرض "راديكال بوردوم" للمانجا في بومروي بيوردي بلندن. |
| ١٩٩٢ | . صدور مجلة "بيغ كوميك قولد".<br>. افتتاح معرض "رؤى العالم العائم" في متحف الفن الكارتوني بسان فرانسيسكو.<br>. صدور مانجا "قمر البحار". |
| ١٩٩٣ | . صدور مانجا "يان ماما" للأمهات الشابات. |

| | |
|---|---|
| ١٩٩٤ | . صدور مانجا "المحقق كونان".<br>. افتتاح متحف تيزوكا في تاكارازوكا.<br>. "شونن جمب" تبيع ٦.٥٣ مليون نسخة. |
| ١٩٩٥ | . مطبوعات المانجا ومجلاتها باعت في مستوى الذروة كعدد قياسي ٢.٣ مليون نسخة يومياً.<br>. صدور مانجا "إفانجليون".<br>. فيلم "شبح في قوقعة" يعرض في صالات السينما ودور العرض. |
| ١٩٩٦ | . صدور مانجا "يو قي أوه".<br>. افتتاح دار النشر الأمريكية "طوكيو بوب". |
| ١٩٩٧ | . صدور مانجا "قطعة واحدة".<br>. مسلسل "بوكيمون" يكتسح شبكات التلفزة حول العالم. |
| ١٩٩٨ | . صدور مجلة "آي إكس" التي نشرت مانجا "فاجا بوند" و "لف هينا".<br>. سلسلة من مقاهي المانجا تفتتح في طوكيو. |
| ١٩٩٩ | . مقاهي المانجا "مانجاكيسا" تتجاوز الألف في طوكيو فقط. |
| ٢٠٠٠ | . جامعة "كيوتو سيكا" تستحدث أول قسم لرسوم المانجا. |
| ٢٠٠١ | . فيلم مايزاكي "الاختطاف بعيداً" يفوز بجائزة الأكاديمية الأمريكية، وينعش سوق الأنمي والمانجا على حد سواء. |
| ٢٠٠٢ | . "قطعة واحدة" تبيع ٢.٦ مليون نسخة مسجلة رقمياً قياسياً للنشر.<br>. وفاة "شيجيرو سوقيورا".<br>. صدور مانجا "رايجين" في الولايات المتحدة الأمريكية كأول مانجا تنشر أسبوعياً. |

| | |
|---|---|
| ٢٠٠٣ | . "آسترو بوي" يعود للحياة من جديد، عبر مسلسل حديث من إنتاج تلفزيون فوجي.<br>. "شونن جمب" تطبع في أمريكا بالانجليزية شهرياً.<br>. فيلم "الأرواح المبددة" لمايزاكي يحوز أوسكار أفضل رسومي.<br>. جيرو تانيقوتشي يحوز جائزة مهرجان آنجو ليمي الفرنسي. |
| ٢٠٠٤ | . مانجا "ميسشيتسو" الإباحية تسيطر على سوق مانجا الهنتاي بجرأتها الحادة.<br>. دور السينما تعرض "قلعة هاول المتحركة" لهاياو مايزاكي.<br>. فيلم "المكان الموعود في أيامنا الخوالي" لماكوتو شينكاي يحوز جائزة مهرجان ماينتشي للأفلام. |
| ٢٠٠٥ | . مانجا "فتيان فوق الزهور" تسجل أعلى معدل مبيعات بأربعة وخمسين مليون نسخة. |
| ٢٠٠٦ | . فيلم "بابريكا" لساتوشي كون يترشح لجائزة الأسد الذهبي في مهرجان البندقية السينمائي. |
| ٢٠٠٧ | . فيلم "خمسة سنتميترات في الثانية" لماكوتو شينكاي يحوز جائزة السينما الآسيوية. |
| ٢٠٠٨ | . مانجا "قطعة واحدة" تسجل أعلى مبيعات للسنة بخمسة ملايين وتسعمائة وستة وخمسون ألفاً وخمسمائة وأربعون نسخة، والترتيب الثاني في الأكثر مبيعاً في التاريخ برصيد مائة وأربعون مليون نسخة حتى العدد الثامن والأربعون، بعد "كرة التنين" الذي بلغت مبيعاتها مائة وخمسون مليون نسخة.<br>. الفيلم القصير "بيت المكعبات الصغيرة" لتاكينو كائنو يفوز بالجائزة الأولى لمهرجان آرنيسي.<br>. مايزاكي يحقق آخر أفلامه "بونيو على حافة البحر". |
| ٢٠٠٩ | . فيلم "حروب الصيف" لمامورو هوسودا يحقق العديد من الجوائز داخل اليابان وخارجها. |

«شامخاً لوحده

في مواجهة سماء الخريف

جبل فوجي»

يوإيجما أونيتسورا

1660 – 1738

# الفصل الثالث: الأنمي
# نظرة تاريخية للماضي والحاضر

## المصطلح.

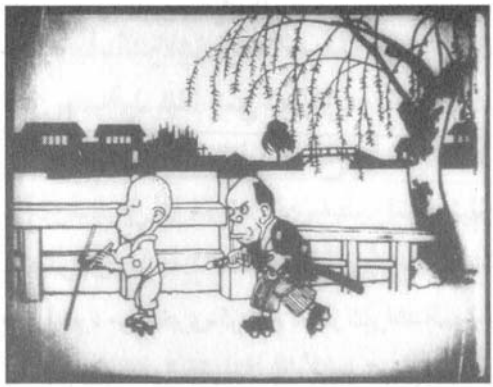
ظهرت مفردة الأنمي اليابانية من ثلاثة أصوات كاتاكانا (آ، ني، مي)، لكن نطقها الحالي أخذ شكله الأبجدي وصوته السمعي من كيفية النطق الغربي باللغة الانجليزية لهذه المفردة حيث أضافت المعاجم اليابانية لفظ التحريك «أنمي -أنيميشن» إلى لغتها.

بعض المهتمين غير اليابانيين يظنون أن المفردة أخذت شكلها من الكلمة الفرنسية التي تحمل الدلالة نفسها، أي المتحرك، لكن الكلمة إنجليزية الأصل كما قررنا ذلك سابقاً، وهي الكلمة الأكثر تعبيراً عن العمل الياباني للرسوم المتحركة في صوره الثلاث الشهيرة، الفيلم السينمائي والمسلسل التلفزيوني وفيلم الفيديو المنزلي.

في السابق كان هناك لفظ آخر هو «جابانمي»، لحصر لرسوم المتحركة في جنسيتها اليابانية، إلا أنه لفظ قد انقرض ولم يعد يستخدمه أحد هذه الأيام.

بالنسبة للفظ «أنيميشن»، والتي تعني بالعربية التحريك، فهي بالأساس تعبير عن عملية تحريك الرسوم التي حققها الرسامون، ثم مرت بعدة أطوار من حيث تحديد الخلفيات، وعمليات التسلسل، وترتيب الكوادر، حتى وصلت إلى عملية التحريك الأساسية، لكنها جميعاً تدخل تحت اسم التحريك «أنيمشن»، لكن في بعض الأحيان يتم استخدام هذا المصطلح التقني، للتعبير عن الشكل الفني وهو الأنمي أو الرسوم المتحركة اليابانية بمعنى آخر.

## الأنمي الأول



في عام ٢٠٠٥م، وقت فكرة مشروع تأليف هذا الكتاب، تم الكشف عن أول عمل أنمي يتم إنجازه في اليابان، وعلى الرغم من أن هوية الفنان الذي حقق هذا العمل ظلت مجهولة، إلا أن هذا الكشف كان من الأهمية بمكان، ليأخذ مساحته من النقاش في الأوساط المهتمة بصناعة الأنمي. كان الفيلم الذي أنجز عام ١٩٠٧م وبالتحديد في مدينة كيوتو، مكوناً من خمسين إطاراً، تم نقلها مباشرة على شريط سينمائي، يعرض طفلاً يرتدي زياً للبحارة، يكتب لوحة ما بحروف الكانجي، ثم يلتفت للمشاهدين ويرفع قبعته محيياً، كل ذلك في زمن ثلاثة ثواني.

فيما بعد عام ٢٠٠٧م، وفي سوق للخردوات القديمة غرب مدينة أوساكا، اكتشف فيلم جونيتشي كوتشي «ناكامورا كاتانا»، الذي تم عرضه عام ١٩١٧م، حيث يصور مقطعاً من دقيقتين، عن محارب ساموراي يقوم بتجربة سيفه الجديد على هدف ما، في هزائم متتابعة دون جدوى.

من المثير للانتباه وللأسف أيضاً، أن الكثير من أعمال الأنمي المبكرة لم تنج كاملة، لأسباب متعددة، أبرزها أن الكثير منها تم تحقيقه لأهداف دعائية، وبعد أن تستنفذ هذه الأعمال وقت ترويجها، تقوم دور السينما الكبرى ببيع بكرات الأعمال

التي كانت تمتلكها بالطبع، إلى دور سينما أصغر والتي كانت بدورها تقوم بتفكيك البكرات وبيعها كمشاهد منفردة، الأمر الذي ساهم في تشتيت سعي كثير من الباحثين في تقصي التاريخ المبكر للأنمي.

في عام ١٩١٧م قام أوتن شيموكاوا بتحقيق فيلم «قصة البواب موكوزو إيموكاوا»، والذي يعتبر أول فيلم أنمي احترافي، هذا الفيلم كان ضمن مجموعة من خمسة أفلام دعائية حققها شيموكاوا لصالح مؤسسة تنكاتسو، ولم يستطيع لأسباب صحية أن يستمر في هذا العقد الذي استمر لستة أشهر فقط، هي الفترة التي حقق فيها شيموكاوا أفلامه الخمسة، والتي قام برسمها بالحبر على الأشرطة السينمائية مباشرة، ليعود مرة أخرى كرسام للكاركتيرات السياسية.

هناك بعض الباحثين الذين يقولون أن فيلم شيموكاوا أوتن الذي ذكرناه قبل قليل، كان ضمن مجموعة أفلام أخرى تأثرت بفيلم رسومي فرنسي وهو «فانتساماجوري» لإميلي كوهل عام ١٩١٤م، والذي صور تحت عنوان كتاب التخطيطات الجديد ديكبو، والذي اعتبر لفترة من الزمن أول عمل يتم تصويره في اليابان، لحين كشف عام ٢٠٠٥م.

في نفس العام ولكن في وقت متأخر منه حقق سيتارو كيتياما فيلمان يحكيان قصصاً خرافية وأساطير طريفة، هما «القرد والسرطان» و «موموتارو»، وفي العام اللاحق ١٩١٨م حقق كيتاياما فيلمه الثالث «يوراشيما تارو» عن صياد تتم دعوته لقلعة تحت البحر بعد أن أنقذ سلحفاة على الشاطئ، ثم لاحقاً «الحارس تارو» في العام نفسه أيضاً، لكن جميعها للأسف، ضمن ثلاثة عشر فيلماً آخر، ضاعت في زلزال طوكيو الشهير عام ١٩٢٣م. جونيتشي كوتشي هو الآخر رسم وأخرج فيلم سيف الهاناواهيكوناي في عام ١٩١٧م، الأمر الذي جعله الأكثر شهرة بين أقرانه لمهارته في صناعة الأنمي في تلك الحقبة.

الفيلم الوحيد الذي ما زال موجوداً من تلك الحقبة هو فيلم سانئي ياماموتو «الجبال كن نساءً تم نبذهن» أو ما يطلق عليه باليابانية «أوباسوتياما» والذي أنجز عام ١٩٢٣م.

ظلت أفلام الأنمي في حقبة العشرينات من القرن العشرين، أفلاماً صغيرة تراعي ظروف مبدعيها الذين كانوا يعملون في استديوهات صغيرة ملحقة بمنازلهم، واستمر الحال على ذلك فترة قاربت الأعوام العشرة، حتى قامت بعض المؤسسات السينمائية اليابانية، بتقديم الأموال لهؤلاء المبدعين من الشباب، ولكن على حساب حقوق الملكية لأعمالهم، واستمر أسلوب اقتباس القصص الخرافية وأساطير الحيوانات التي بدأها كيتاياما، يسيطر على معظم موضوعات الأنمي في ذلك الوقت، مثل فيلم نوبو أوفيوجي «رحلة إلى الغرب» عام ١٩٢٦م، الذي تم تحقيقه بأسلوب تحريك الأوراق المفصلة، ثم لحقه في نفس العام فيلم ياسوشي موراتا «أولمبياد الحيوانات».

يرى بعض النقاد أن المحصلة الأولى للموجة السابقة من الأعمال، كانت فيلم موراتا «سفينة القراصنة» ١٩٣١م، الذي كان تكملة لعمل سابق له في السنة التي قبلها بعنوان «جزيرة القرود».

في هذا الوقت بدأ المحركون ومخرجو الأنمي يستشعرون الضغوط القادمة من المؤسسة العسكرية اليابانية، وافتتح حقبة «أنمي الحرب»، ياسوشي موراتا بفيلمه «موموتارو الجوي» عام ١٩٣١م، لتبدأ حقبة من الأنمي لم تنتهي إلا بدخول الحلفاء إلى اليابان واحتلالها عام ١٩٤٥، حتى عام ١٩٥٢م.

من زواية أخرى فإن ظهور فيلم «مغني الجاز» عام ١٩٢٧م، أول فيلم ناطق في السينما، كان مؤشراً إلى أن الأمر مجرد وقت حتى يقترن الصوت بالصورة في عمل الأنمي المعاصر لتلك الحقبة، وهو ما تحقق في نفس العام لفيلم نوبو أوفيوجي «الحوت»، لكن فيلم أفيوجي كان مجرد استثمار، لظهور تقنية الصوت بأي شكل فني واعي، حتى إنتاج فيلم «عالم القوة والنساء» عام ١٩٣٣م لكنزو ماساؤكا.

لم تتوقف إبداعات أفيوجي في الأنمي عند بدء الإنتاج المؤسساتي، أو استثمار تقنية الصوت لأول مرة، بل كان الأول في تلوين الأنمي عندما لون فيلمه «الزهرة الذهبية» عام ١٩٢٩م بتقنية اللونين، على الرغم من أنه قدمه للجمهور بالأسود والأبيض، واستمر الحال كذلك حتى ظهور فيلم «البيسبول ملكي» عام ١٩٤٨م

من إخراج ميغومي أسانو.[1]

قبل الحرب العالمية الثانية كانت الأنيميشن «الرسوم المتحركة» تستخدم من قبل أجهزة الإعلام العسكرية اليابانية لأغراض البروباغاندا والدعاية العسكرية.

بعد الحرب وبخلاف بعض المشاريع الكرتونية البسيطة، لم يكن هناك شيء يستحق الحديث عنه. لقد أدرك العديد من الرسامين، أنه لا يمكنهم تحقيق شيء من مشاريعهم الكارتونية بأنفسهم منفردين، لذا بدأ الحديث يكثر حول وجوب اجتماعهم في استديو يحقق مشاريعهم. هذا الأمر استغرق سنوات عدة حتى تم إنشاء استديو لتحقيق هذا الحلم.

في عام ١٩٥٦م أُسس استديو توي وترأسه ياسوجي موري، والذي أخرج

1- Jonathan Clements & Helen McCarthy, The Anime Encyclopedia, 108

أول أعمال الاستديو دودلينغ كيتي في عام ١٩٥٧م، لكن الاستديو لم يرخص أول عمل طويل للعرض إلا في عام ١٩٥٨م، وهو «أسطورة الحية السحرية». في ذلك الوقت بدأ استديو توي يعرف كلاعب أساسي مؤثر وفعال في حقل الرسوم المتحركة في اليابان.

أعمال توي الأولى عرفت بانتهاجها أسلوب ديزني، أما قصصها فقد كانت تعتمد على الحكايا الشعبية، والأبطال دائماً ما ترافقهم حيوانات صغيرة ظريفة الشكل.

أول الأعمال الستة التي أنتجتها توي تم توزيعها ونشرها في الولايات المتحدة الأمريكية بعد سنتين في الغالب من عرضها في اليابان:

١٩٥٩م الولد الساحر

١٩٦٠م الكازام العظيم.

١٩٦١م المحارب الأصغر.

١٩٦٢م مغامرات سندباد.

١٩٦٣م الأمير الصغير والتنين ذي الثمانية رؤوس.

للأسف هذه الأفلام لم تحقق أي انتشار في أمريكا، وفي العشرين سنة اللاحقة اختفت الأفلام الرسومية اليابانية من الشاشات الأمريكية.

على الرغم من ذلك فإن فيلم الكازام العظيم، الذي أخرجه تايجي يابوتشيا، قاد لأمر مهم في مسار التاريخ الرسومي، فهذا الفيلم كان مقتسباً من مانجا (الكازام العظيم)، التي رسمها أوسامو تيزوكا، تيزوكا بدوره اقتبسها عن الأسطورة الصينية التاريخية (القرد الملك)، وبما أن الفيلم استخدم تأثيرات تيزوكا وأسلوبه البصري الثابت منتقلاً إلى الصورة المتحركة، لذا ظل تيزوكا مرتبطاً بالعمل وهو يتحول إلى صورة متحركة.

كان هذا الأمر هو المدخل لتيزوكا، لكي ينقل تركيزه من عالم الرسم الثابت

(المانجا) إلى عالم الرسم المتحرك (الأنمي)، وكمعجب كبير من عشاق ديزني، لم يكن هناك شك بأن تيزوكا كان يطمح على الدوام لتحقيق رغبة دفينة في داخله وهي إنتاج رسومه الخاصة، وقد حصل الآن على الفرصة.

### .تيزوكا.

كالعديد من رسامي جيله في كل أرجاء العالم، كان تيزوكا متأثراً بشدة، بالأعمال المبكرة لتلفزيون هانا باربرا في أواخر الخمسينات، هذه الأعمال نفذت في أقل إمكانية من تحريك الرسوم، وهذا ما قاده إلى الإيمان بقدرته على إنتاج أعماله بذات الطريقة، والتي تقتصد في ميزانية الإنتاج، والتي لم تكن شيئاً في ذلك الوقت، وبخاصة أن شركات الإنتاج آنذاك، لم تجد ما يدفعها للثقة بصرف أموالها على هذا النوع الجديد من الصورة.

انطلاقاً من هذه الفكرة الاقتصادية، واعتماده على انتشار رسومه بين عشاق المانجا، مثل «ولد الذرة» أشهر أعماله، حيث حداثة الفكرة والأسلوب الخيالي المبالغ، الأمر الذي كان متجاهلاً من قبل، حين كانت الأعمال تختص بالقصص الشعبية والحكايا الأسطورية التاريخية. استطاع تيزوكا أن يجد لفرسه مربطاً، لينطلق به.

أنشأ تيزوكا في فترة قصيرة أول استديو لأنمي التلفزيون، وأسماه شركة «موشي» للإنتاج. كان أول إنتاج أطلقته الشركة، المسلسل الأسبوعي «ولد الذرة»، المقتبس عن مانجا لتيزوكا تحمل الاسم نفسه، وتم عرضه في أول يوم من عام ١٩٦٣م، وحقق نجاحاً مذهلاً للغاية، كما كان متوقعاً.

بنهاية عام ١٩٦٣م وكتسلسل طبيعي للأحداث وبخاصة نجاح مسلسل «ولد الذرة»، كان في اليابان ثلاثة استديوهات لإنتاج الرسوم المتحركة، يضاف إلى ذلك افتتاح شركة «توي» قسماً خاصاً باستديوهاتها، لإنتاج الرسوم المتحركة التلفزيونية.

في أواخر الستينات كانت قصص الخيال العلمي والمغامرات الحركية قد طغت

بشكل مبالغ فيه على المسلسلات مما حدا بشركة «توي» للبدء في استبدال كل ذلك.

مع مرور الوقت أصبح للأنمي رواج داخل اليابان أكثر من رواج الكارتون داخل الولايات المتحدة الأمريكية، ناهيك علي أن معدل انتشار الأنمي في الولايات المتحدة كان منخفضاً جداً إن لم يكن معدوماً إلا في حالات الامتلاك أو التأجير الشخصية، بسبب السمعة السيئة التي تكونت عنه من ناحية العنف والجنس.

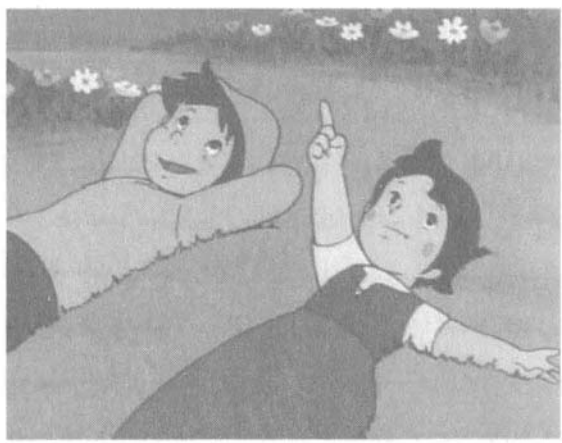
في ذلك الوقت، كان تيزوكا مستمراً في تحقيق أفلام للبالغين، أثارت الكثير من الجدل حين عرضها سينمائياً، في البدء كان «ألف ليلة وليلة» عام ١٩٦٩م، ثم «كليوباترا: ملكة الجنس» عام ١٩٧٠م.

من المحزن أن يتوجه فنان مبدع مثل تيزوكا إلى هذا المنحى، فعلى الرغم من أن شركته كانت مشرفة على الإفلاس، إلا أن تاريخ تيزوكا الكبير، ونشاطه الشهير بتحقيق أعمال تنتهج النمط الاقتصادي المتقشف في الانتاج تجعلنا غير قادرين على تفهم توجهه نحو الأفلام الرسومية الاباحية. لقد استطاع تيزوكا إنشاء شركته وتحقيق أعمال ناجحة في كلا العالمين المانجا والأنمي، في ظل ظروف لا تختلف عما

كان يمر به في تلك المرحلة التي أنتج فيها الفيلمين آنفي الذكر. وبما أن أي مستطلع ولو بشكل بسيط للثقافة اليابانية قد يدرك اختلاف المفاهيم الثقافية اليابانية في الجنس عن غيرها من العالم، مما قد يعطي مبرراً ولو جزئياً لما فعله تيزوكا، إلا أن الحقيقة التي يعرفها أيضاً هذا المستطلع البسيط، هي أن هذه الثقافة الجنسية المختلفة، كانت دائماً ما تدور في محيطها الخاص، سواء في الشركات المنتجة لأعمال الهنتاي أو المخرجين الذين اشتهروا بتحقيقها، مما يؤكد أن هذا المنحى من تاريخ تيزوكا، لم يكن محترماً في نظر الكثير من النقاد أو الجمهور.

وخروجاً من الحديث عن تيزوكا وتاريخ مسيرته في حقل الرسوم المتحركة، والتي تستحق تأليف كتاب خاص بها، فإن عدداً لا يحصى من الفنانين أخذ قواعد أفكاره الأساسية ثم أضافها إلى ما عنده، موسعاً الحقل في اتجاهات جديدة ومثيرة. المانجا استمرت تزدهر، والأنمي يزدهر في المقابل على الشعبي المنتشر منها.

## .كلاسيكيات الأدب العالمي، ونجوم الرياضة



مع بداية السبعينات، استديوهات التلفزيون مثل تلفزيون شركة اليابان ، شركة تاتسونوكو للإنتاج، أفلام طوكيو شينشا، نيبون (اليابان) للرسوم المتحركة،

بين آخرين تحولوا إلى تحقيق دراما الغموض، كبار المراهقين، الفرق الرياضية، أوبرا المسلسلات والكلاسيكيات الأدبية مثل «هايدي» و«آني فرانك»، بمحاذاة مغامرات الخيال الصيبيانية التقليدية.

العشر السنوات اللاحقة كانت وقت النمو المذهل لصناعة الأنمي. أحد التطورات التي ضاعفت شعبية المانجا والأنمي كانت صناعة الألعاب.

فخلال السبعينات بدأت مصانع الألعاب، تدرك أن الألعاب ذات الصلة بعروض الأنمي، تحقق نسب بيع أعلى من تلك التي تفتقد هذه الصلة. بعض القوانين التي حكمت سوق الألعاب جعلتها تستهلك بطريقة جيدة، والمصانع اليابانية أصبحت لاحقاً خبيرة في التعامل مع إنتاجات ألعاب المسلسلات الشعبية وشخصيات المانجا. في ذلك الوقت لم تكن الانتاجات المرتبطة بصلة ذات قيمة في الولايات المتحدة من حيث الجدة، فقد حققت ديزني مثل هذا الاتجاه من وقت مبكر، لذا لم تحقق هذه الألعاب شيئاً يذكر خارج اليابان.

الأنمي أصبح الماكينة التي تحرك وتقود صناعة الألعاب اليابانية، والسوق الروائي المراهق، وفيما بعد سوق ألعاب الفيديو.

التذكارات، نماذج الأبطال المصنوعة بدقة، القلادات، الدمى، والبوسترات، وغيرها، أصبحت تزين غرف كثير من عشاق الأنمي في العالم.

**الميكا.**

تلفزيونات الأنميشن في اليابان إبان السبعينات سيطرت عليها مغامرات الروبوتات العملاقة (الميكا)، وقد يكون أشهرها اقتباس شركة «توي» عن مانجا «قو ناقاي» الشهيرة «مازنجر ز»، هذا العمل كان معتمداً على الجزء الأول من سلسلة المانجا، عن روبوت عملاق يحارب على الأرض أو في السماء، يتحكم به شاب مراهق «كوجي كابوتو» في صراع مع جيوش العدو المختلفة الأشكال والتي تحمل مهمة واحدة هي تدمير الأرض.

مازينجر ز، والأعمال الأخرى التي لحقته مثل «مازنجر العظيم»، و«يوفو روبو قرانديزر»، الذي استمر عرضه إلى ٢٢٢ حلقة أسبوعياً منذ عام ١٩٧٢م إلى ١٩٧٧م، قادت موجة مسلسلات الميكا التي أبرزت أعمال مهمة جداً في تاريخ الأنمي مثل سلسلة «الكاندام».

بشكل ما مشابه ظهر مسلسل «مركبة الفضاء ياماتو» عام ١٩٧٤م، جيوش القوات الأرضية الموحدة تقاتل الأعداء من كوكب إلى آخر عبر المجرة لدحر قوات «جاميلون» الغازية. أنمي «ياماتو» كان مؤقت الانفجار لشعبية مسلسلات أوبرا الفضاء.

في أواخر السبعينات وبداية الثمانينات كان أشهر رسامي الأنمي شعبية هو «ليجي ماتسوموتو» مبدع ياماتو، حيث كان هناك عددٌ من المسلسلات التي اقتبست عن مانجا مغامرات الفضاء التي رسمها مثل «كابتن هارلوك»، «قطار المجرة ٩٩٩»، «كابتن هارلوك وملكة الألف عام».

في عام ١٩٧٧م، أحد أعظم أفلام الخيال العلمي، «حرب النجوم»، تم عرضه

في صالات السينما باليابان. بشكل أو بآخر أثر هذا الفيلم الملفت للانتباه، في كثير من أعمال الأنميشن التي أنتجت بعد هذا التاريخ. الامبراطوريات الفضائية، الروبوتات شبه البشرية، المستعمرات الفضائية، والمعارك الملحمية، استقرت في الأنمي، وتضاعفت عما كانت عليه حين ظهرت في «حرب النجوم». في الحقيقة أن أثر هذه المرحلة ما زال يلقي ظلاله الواضحه على صناعة الأنمي حتى يومنا هذا.

لاحقاً وفي نهاية السبعينات، أمدت سلسلة جديدة، وقوداً للانفجار الكبير لأعمال الروبوتات العملاقة «الميكا» والخيال العلمي، السلسلة الجدية التي ظهرت في عام ١٩٧٩م «البذة المحمولة كاندام»، سلسلة اشتملت على العناصر الملحمية لقصة «ياماتو» مضافاً إليها الروبوتات الضخمة التي تقاد بشرياً مثل «مازينجر».

«بذة الكاندام المحمولة» كانت أوبرا فضاء ذكية للغاية ومثيرة. القصة الرئيسية ذات التفصيلات عن مستقبل حرب الفضاء بين القوات المتصارعة بالروبوتات العملاقة، التي يرتديها أبطال العمل كالبذة أو البدلة (كناية عن التحكم)، واتخاذ البطل البذة في المقابل كدرع وسلاح معركة.

مع بداية كانت تبدو متواضعة، أصبح مسلسل «بذة الكاندام المحمولة» هوساً عالمياً بسرعة، وبخاصة مع إعادة عرضه مراراً، وظهور ثلاثة أفلام سينمائية تحت اسمه. أحد مصانع السلسلة حقق نجاحاً كبيراً عندما انتج خطاً واسعاً من أطقم الموديلات البلاستيكية التي اعتمدت على بذلات السلسلة المحمولة والتي باختصار تعني الروبوت العملاق الذي يقاتل به البطل.

لاحقاً عدد من الأفلام السينمائية وأفلام الفيديو المنزلية، تتمات للمسلسل التلفزيوني بدأت في الظهور خلال سنين قليلة، عدد ضخم من أوبرات الفضاء انبثقت لتأخذ تميز الكاندام دون جدوى بالطبع، أحد أكثر الأعمال الملفتة للنظر «ماكروس» من إخراج «نوبورو إيشيقورو».[1]

الأنمي أصبح ظاهرة عالمية. والرجل الأكثر مسؤولية في تحقيق هذه الظاهرة

---

1- Lois H. Gresh & Robert Wienberg, The Science of Anime, 37.

كان أوسامو تيزوكا، يغادر هذا العالم في عام ١٩٨٩م.

في عام ١٩٩٤م، افتتحت مدينة تاكارازوكا حيث نشأ تيزوكا، متحفاً أطلق عليه «متحف أوسامو تيزوكا لرسوم المانجا». وفي عام ١٩٩٧م أصدرت الحكومة اليابانية مجموعة من الطوابع البريدية عليها أعمال مختلفة حققها تيزوكا في تاريخه المديد في كلا العالمين، المانجا في المقام الأول والأنمي ليس عن ذلك ببعيد. لقد كان تيزوكا بدون شك أحد أكثر الفنانين تأثيراً في مجال عمله داخل مساحة المشهد الرسومي في اليابان إن لم يكن في العالم أجمع.

## مايزاكي، تاكاهاتا، واستديو غيبلي.

بعد نجاحه الباهر في السبعينات، بدا وكأن الأنمي لم يعد قادراً سوى على الانحسار والتراجع. إلا أن المشهد في الثمانينات دحض توقعات النقاد عن طريق التوسع في اتجاهات جديدة ومختلفة. لقد أضحى الأنمي فعلياً وبشكل أكبر في الثمانينات والتسعينات كشعور عالمي النطاق، بسبب ميراثه التراكمي السابق.

بعد عشرين عاماً من مسلسلات التلفزيون، عاد الأنمي إلى شاشات السينما في اليابان، حدث هذا الأمر في منتصف الثمانينات من خلال جهود اثنان من كبار فناني الأنمي، هما هاياو مايزاكي وإيساو تاكاهاتا.

بدأ هاياو مايزاكي عمله، في مانجا الأطفال في السيتنات. في أوائل الثمانينات كتب مايزاكي ورسم مغامرة خيال علمي ذات عقل بيئي، مانجا «ناويشكا: وادي الريح»، لمجلة «أنيماج» التي كانت تقوم على نشرها دار «توكوما»، أحد أكبر الناشرين في اليابان. لقيت الرواية المصورة رواجاً كبيراً، الأمر الذي جعل «توكوما» تقدم علي خطوة تمويل فيلم للرواية يقوم بإخراجه مايزاكي بنفسه، وهو اختيار لم يلبث من الوقت إلا قليلاً، ليبرهن على أنه كان موفقاً للغاية، فقد لقي الفيلم صدى مبهراً على كل كافة الأصعدة النقدية أو الجماهيرية، مما قاد «توكوما» مرة أخرى لتمويل شركة أنيمشن جديدة، أطلق عليها اسم «ستديو غيبلي»، يقوم أساساً على انتاج أفلام رسومية تعتمد على أعمال مايزاكي وتاكاهاتا، وهو أمر

استمر فترة طويلة، حتى عام ١٩٩٣م، عندما أنتج الاستديو فيلم أمواج المحيط للمخرج «تومومي ميتشوزوكي».

بعض الأعمال المعروفة بجودتها والتي أنتجها «ستديو غيبلي» من إخراج مايزاكي، مثل «لابوتا: قلعة في السماء» عام ١٩٨٦م، «جاري توتورو عام ١٩٨٨م، «كيكي لخدمات التوصيل» عام ١٩٨٩م، وفيلم تاكاهاتا «قبر اليراعات المضيئة» عام ١٩٨٨م. جعلت شركة شهيرة مثل «ديزني» الأمريكية، توقع عقداً مهماً من نوعه مع «ستديو غيبلي» عام ١٩٩٦م، لاحتكار توزيع كل انتاجات الاستديو من الأفلام، في الولايات المتحدة الأمريكية، مدبلجة تحت شعار «ديزني»[1].

حتى الآن كل أفلام «ستديو غيبلي» كانت ضربة في عروض السينما أو أسواق الفيديو لاحقاً.

### • السايبر بنك والتطور التقني والعلمي.

عامل آخر أثر بشكل مباشر على مسار الأنمي في بداية الثمانينات، هو الظهور الأول لنموذج جديد لروايات الخيال العلمي، هذا الأمر كان واضحاً في كتابات أشخاص معينين، مثل «ويليام جيبسون»، «بروس ستيرلنغ»، و«نيل ستيفنسون»، إنها لحظة ولادة مفهوم «السايبر بنك».

هذا النموذج الحديث في بناء القصة أو الحكاية، يقدم حداً خيالياً ناتئاً عن المستقبل القريب، حيث الهاكرز (قراصنة الكمبيوتر)، الكراكرز (الصنف التخريبي منهم)، ورواد الشبكة العنكبوتية يجوبون الطابق المظلم للواقع الافتراضي في فضاء السايبر، العالم يدار خدمياً بالآلة، التي لا يمر وقت، حتى تختلط مفاهيم وجودها، إلى مأزق يجد فيه صانعها خطورتها عليه، هناك أيضاً فكرة إمكانية منح الآلة أو حصولها ذاتياً على المشاعر الإنسانية.

قد يكون الأمر أقل من عادي لحظة قراءة الكتاب، فنحن قد اقتربنا من نهاية

---

1- Fred Patten, Watching Anime Reading Manga, 209.

العشر الأولى من الألفية الثالثة، وقد عاش جيلنا أغلب التطورات الهائلة السرعة في الانترنت وأشكالها المختلفة في السياحة والابحار والتصفح، لكن الأمر كان مختلفاً قبل عشرين عاماً، ويمكن تصور مدى الذهول عند مشاهدة أعمال الانيميشن، التي تنبأت في بداية التسعينات بواقعنا التقني اليوم.

أظن أن ثورة «السايبر بنك» اتضحت بشكل واضح ومبهر في النظرة القاتمة للمخرج البريطاني «رايدلي سكوت» عن المستقبل، في فيلمه «مهرب الشفرة - بلايد رنر» عام ١٩٨٢م.

ردود أفعال سريعة لهذا النموذج الجديد من الواقع الافتراضي للمستقبل القريب، كانت من فناني المانجا وتبعها بسرعة كما هو معتاد الأنمي.

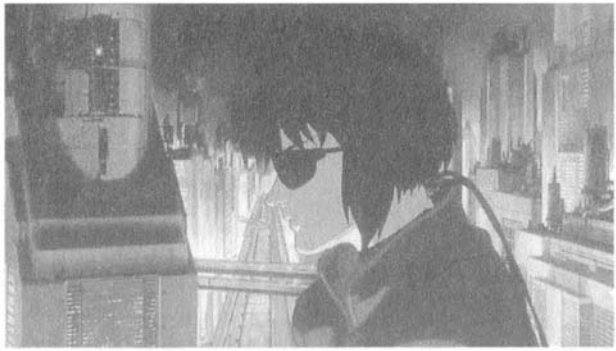
أول أنمي يمكن تصنيفه ولو جدلاً، ضمن عالم «السايبر بنك» كان فيلم «أكيرا»، الذي كتبه كمانجا ثم أخرجه للسينما كفيلم أنمي، «كاتسوهيرو أوتومو» عام ١٩٨٨م. ملحمة عن المستقبل القريب، تتعامل مع أطفال ذو طفرة جينية، يعيشون في طوكيو القاسية، ذات التقنية الشعبية.

يعتبر فيلم «أكيرا» أحد أكثر الأفلام كلفة في تاريخ الأنمي.

في إطلاقه الاستهلالي وبداية عرضه، كان الفيلم سقطة كبيرة، وبدا متخبطاً في شباك التذاكر أكثر من غيره، لكنه حقق شعبية ضخمة أثناء عرضه خارج اليابان، وسرت نسخ الفيديو منه، مثل النار في الهشيم بين عشاق الأنمي.

فيما بعد أصبح هذا الفيلم علامة فارقة في تاريخ الصناعة، وساعد في نشوء الأنمي كوسيط لتقديم الحد القطعي لبناء قصة الخيال العلمي الذي ذكرناه سابقاً.

في طريق متوازي آخر أو شبيه به، كان الفنان «ماسموني شيراو» يجهد في تحقيق فيلم عن مانجا «بذرة التفاح» التي كتبها من قبل، عالج فيها فكرة مستقبلية عن ضبابية الفارق بين الإنسان والآلة. هذه الفكرة عولجت بعمق أكبر في فيلم مامورو أوشي «شبح في صدفة» عام ١٩٩٥م، والذي حول لاحقاً إلى مسلسل تلفزيوني.



ظل مفهوم «السايبر بنك» قوة كامنة في روايات الخيال العلمي والمانجا والأنيميشن. ومهما تكن مساحة هذا التأثير، فقد تم إخراسه بالحضور السريع للتطور، في اتجاهات لم يتوقعها أحد، ولم ير لها مثيل على الإطلاق، حتى الأنمي بدت عليه مظاهر الاجهاد في تتبع التطور الفادح السرعة في عالم التقنية المعاصر، على الرغم من كونه الأكثر تواصلاً، من السينما أو التلفزيون.[1]

### . فيديوهات الأنمي المنزلية.

آخر مظهر برز في حقبة الثمانينات وبالتحديد في عام ١٩٨٤م، كان مفهوم «فيديوهات الأنمي الأصلية»، والتي تم اختصارها في لفظ «أو. في. أي.»، حيث بدأت استديوهات الأنيميشن تنتج أعمالاً موجهة لسوق الفيديو، لبيعها إلى الجمهور مباشرة، في تجاوز كامل للتلفزيون أو عروض السينما.

هذه الأعمال انتشرت أيضاً باختصار آخر لكنه لم يخرج عن كونه مختصراً من ذات الجملة مع تغيير في تركيبها مثل «أو أي في»، لكنه لم يحظى بالانتشار الذي حظي به سابقه.

---

1- Lois H. Gresh & Robert Wienberg, The Science of Anime, 139.

«دالوس» كان أول «أو في إي» أو ما سأطلق عليه منذ الآن وحتى نهاية الكتاب «أفلام ومسلسلات الفيديو المنزلية»، من إخراج مامورو أوشي عام ١٩٨٣م، عن قصة تحدث في المستقبل القريب، عندما ينتقل البشر من الأرض المدمرة إلى القمر، وصراعات تحدث بين القوات الفيدرالية الأرضية والتي تحكم السكان هناك، وبين بعض قوات الثوار، فجأة يظهر «دالوس» الذي يقدم بعض الأمل للبشر هناك.

لم يحقق دالوس أي نجاح يذكر. بعد ذلك بعام، أخرج نوبورو إيشيقورو «ميجا زون ٢٣»، والذي يعتبر أول أعمال الفيديو المنزلية الناجحة.

أعمال الفيديو المنزلية غالباً ما تكون ذات جودة عالية، حيث تتجاوز مسلسلات الأنمي التلفزيونية، ولكن ليست بالتفصيلات البصرية والاشتغال الكبير على الخلفيات الذي يحقق لأفلام السينما، أما بالنسبة لقصصها فهي أطول من أن تعالج في فيلم، لكنها ليست بذات الطول الذي يجعلها تتحول إلى مسلسل، لذا فهي تحقق في عدد من الحلقات لم يتجاوز حاجز الثلاث عشرة حلقة، ولم يقصر عن الحلقتين، بطول يتراوح من ساعة إلى ساعتين للحلقة الواحدة.

وبما أن سوق أفلام الفيديو المنزلية، ليس مصنفاً ضمن الأطر العامة للرقابة التي تمر عليها أفلام السينما ومسلسلات التلفزيون، لذا فإن كثيراً منها، تقدم

قصصاً تركز على مواضيع الجنس والعنف، مما يجعلها تمتلئ أحياناً، بكلاهما وبمعدل يبدو مبالغاً فيه للغاية.[1]

بعض الانتاجات الجيدة لأعمال الفيديو المنزلية، مثل «بات لابور» (دراما عن بوليس إجرائي في المستقبل القريب)، أو «تنشي» (كوميديا خيال علمي للمراهقين)، «هيلسنغ» (ابن دراكولا المباشر ألوكارد يعمل عند حفيدة هلسينغ حابس دراكولا)، «أفروساموراي» (قصة محارب الساموراي الأفريقي الذي يسعى لاستعادة شارة والده المصنف رقم ١ في عالم الفنون الحربية)، «إلفن لايد» (فتيات بقوى خارقة يتعرضن للاضطهاد من بعض علماء البشر، ثم يتحررن لانتقام رهيب)، حققت سمعة جيدة بين جمهور الفيديو، هذه السمعة أهلت بعضها لاحقاً، لأن تنتج مرة أخرى، لكن في صور مسلسلات تلفزيونية وأفلام سينمائية.

في التسعينات استمر الأنمي في طريقه، لكنه بدأ يأخذ مساراً مستوياً، ولم يبد في الأفق أي معالم لانتقال مرحلي مثل ما حدث في السبعينات، أو مفاجاءات الثمانينات، على الرغم من ظهور بعض الأعمال التي فاجئت منتجيها بتحقيقها نجاحات ضخمة جعلتها تحتل المراتب الأولى للأعمال التي تستهدف الطفل الأمريكي، فضلاً عن حالها الأشد انتشاراً في بلدها الأم اليابان، كان على رأس هذه الأعمال «كرة التنين»، «قمر البحار»، و «بوكيمون»، وهي أعمال مختلفة الأصناف لكنها كانت موجهة للطفل في المقام الأول.

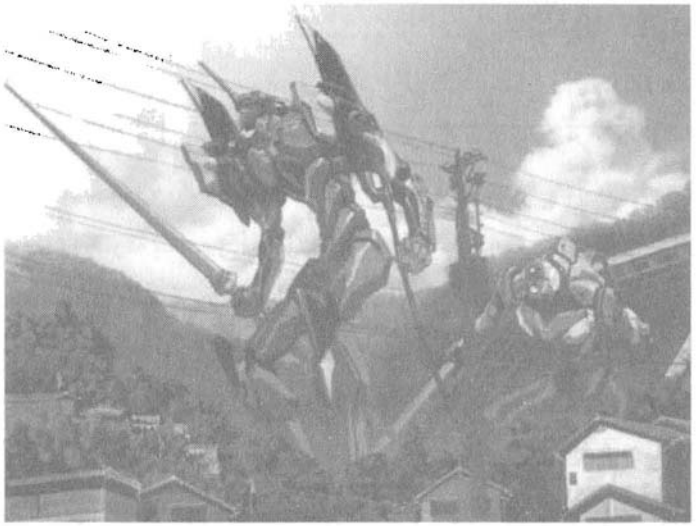
### إيفانجليون وكاوبوي بيبوب.

في منتصف التسعينات وقعت بعض الأمور التي حركت الراكد أو المستقر في صناعة الأنيميشن،ولفتت أنظار الكثيرين حول العالم إلى هذا الفن المميز، لم تكن هذه الحوادث في كل الأحوال حسنة الطالع، لكنها حركت الدماء في هذه الصناعة على كل حال.

---

1- Patrick Drazen, Anime Explosion!, 10.

«نيون جينسس إيفانجليون» المسلسل الذي أخرجه هايدكي آنو عام ١٩٩٥م، عن مانجا ليوشيوكي ساداموتو، قد يكون هو الأكثر إثارة للخلاف ومبالغة في تحليله ومعرفة حقيقة الأحداث والرموز الدفينة في ثنايا القصة.



قد يكون «إفانجليون» مثل غيره من مسلسلات الميكا، التي تتحدث عن روبوت عملاق يقوده فتى شاب، يشن حرباً على الغزاة، الذين يريدون تدمير الأرض، لكن القصة تتحول بسرعة إلى بناء ممتلئ بالسوداوية والكآبة، يتركز في عدة نقاط ترجع إلى أصول دينية ونفسية تتعلق بنهاية العالم.

القصة منذ بدايتها تروي حكاية عدة تحالفات أرضية، تتآمر ضد بعضها البعض، بينما جيوش الغزاة من الغرباء عن كوكب الأرض (يطلق عليهم الملائكة اصطلاحياً)، لديهم بالمقابل مخطط تآمري ضد البشر أجمعين.

منذ البداية لا يتوقف إفانجليون من عرض صور ذات إيحاءات جنسية رمزية في إرجاع مستمر لعلم النفس، والأوهام التي تحجب باللاهوت المسيحي (النصراني).

لقد نجح «نيون جينسس إفانجليون» في أن يكون أحد أوائل أعمال الأنمي،

التي جعلت عشاقها يتجادلون حول المعنى الكامن وراء كل حلقة. برسائله الدينية المضطربة ومبالغاته الجنسية الرمزية، ينجح المسلسل في أن يكون الأول على الإطلاق في تعرضه لمقص الرقابة بواسطة طوكيو تي في (تلفزيون طوكيو)، ومع استمرار عرض المسلسل، أثبت خط القصة خلافياً، أن «هايدكي آنو» كتب وأنتج عدة استنتاجات مختلفة للقصة، لم يشف أحدها، غليل أي مجموعة من المعجبين بشكل كامل.

الكثير من العشاق المخلصين للأنمي يرون أن «إفانجليون» يعتبر خطوة مهمة للأمام في تاريخ الأنميشين، حيث تمتزج قصة مهمة وذات معنى إنساني كبير، مع نقاط ذات مرجعية ثقافية غنية وعميقة، بينما يرى غيرهم ممن يتساوون في الصراحة والإخلاص، أن هذا العمل يتظاهر بالأهمية ويتباهى بإدعائه الفكري، مضجر وسطحي في كثير من الأحيان.

الجدير بالذكر، أن هذا المسلسل كتب خلال فترة كان يعاني فيها «هايدكي آنو» من إحباط عميق، ظهر هذا الإحساس بشكل كبير في السلسلة، وأعتقد شخصياً، أن المسلسل وعلى مستوى ما يعتبر محاولة من «آنو»، لتسويغ وعقلنة الاضطراب الذي كان تمر به حالته العقلية.

الطريف في الأمر، أنه مهما حاولت رؤية المسلسل من زوايا ورؤى مختلفة، ستجد أن المسلسل يؤيد احتمالات كلا الطرفين وما يسوقانه من حجج ودلائل، وستكتسف أن تأثيره على مسار الصناعة الرسومية الحديثة في تسعينات اليابان لا يمكن تجاهله.

مسلسل «كاوبوي بيبوب» هو الآخر تم تعديله رقابياً من قبل شبكات التلفزة اليابانية، لعنفه التنبؤي غير المعهود في الطرح من قبل.

بفترة قصيرة بعد أحداث الحادي عشر من سبتمبر لعام ٢٠٠١م، حيث سطت مجموعة مسلحة نسبت إلى تنظيم القاعدة لاحقاً، على مجموعة من الطائرات المدنية، لتقوم بتحطيمها على برجي التجارة العالمية بمدينة نيويورك، بينما ألحق رطام الأخرى دماراً ليس بسيطاً بمبنى وزارة الدفاع الأمريكية، قام مسلسل

«كابوي بيبوب» بعمل حلقة عن إرهابيين يقومون بالسطو على طائرات مدنية في اليابان، وبسبب المحاكاة الواضحة لما في الواقع، لم يتم عرض الحلقة تلفزيونياً في اليابان على الإطلاق.

العديد من حلقات هذا المسلسل، تعرضت أيضاً لمقص الرقيب في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية على حد سواء، بسبب عنفه الواقعي والمفرط. لكن هذا لم يمنع مجموعته الكاملة من الحلقات التلفزيونية والأفلام ونسخ الفيديو المنزلية، من تحقيق مبيعات مرتفعة على الأقراص الرقمية المدمجة «دي في دي».

هجوم طائفة الـ «آوم شينريكيو» بغاز السارين، في نظام مترو الأنفاق الياباني في طوكيو عام ١٩٩٥م، كان كارثة كبيرة بالنسبة لعشاق الأنمي. ذلك أن هذه الطائفة، كانت ذات صلة وثيقة بالثقافة الشعبية، التي ينضوي تحت لوائها الأنمي، كما أسلفنا في مدخل الكتاب.

الأناس العاديون ورجل الشارع لم يلبثوا سريعاً، حتى اتهموا الإعلام وعشاق الأنمي بالنتائج المروعة لهذا الحدث. بعد ذلك بعدة شهور، ومع الأطروحات المختلفة التي تناولت الحدث من جوانب متعددة، وجد عشاق الأنمي والمانجا أنفسهم، ملامين على الكثير من الأمراض الاجتماعية، التي تعيشها الثقافة اليابانية والمجتمع بشكل أكبر.

يقول «لويس هـ. غريش» بمشاركة «روبرت ويتبرغ» في كتابهما المهم «علم الأنمي»:

«للأسف كلما تمعنا في البحث عن الطائفة، فإنها تبدو مرتبطة بالأنمي في النقاط التي تحقق أقل نسبة في العزو، وحيث يبدو عشاق الأنمي ليسوا وحوشاً في هيئة بشر كما يراد تصورهم».

عشاق الأنمي في مقابل هذه الموجة من اللوم، يرون أن إعلام البروباغاندا الموجه، كان يحاول قدر الاستطاعة تحويل نظر الناس، عن قصور السياسة في معالجة مشاكل الطوائف، التي تظهر في اليابان متوازية مع مسببات كثيرة قد يكون من ضمنها الأنمي، لكنه بالطبع ليس الوحيد، وليس صاحب التأثير المبالغ فيه كما

تحاول افتراض ذلك بعض وسائل الإعلام مثل الصحافة.

موجة اللوم وما صاحبها من أصابع اتهام وجهت للأنمي وعشاقه، بدأت بالتراجع والانحسار بشكل كبير جداً، مع ظهور أعمال قيمة يعتبر بعضها نقطة تحول وارتقاء في عالم الأنمي. فمن حيث يبدو عقد التسعينات عقداً مؤلماً للمعجبين والعشاق، إلا أنه يعتبر ثرياً جداً في اكتسابه جمهوراً جديداً ومن أجيال مختلفة، مايزاكي في اعتقادي الشخصي هو سيد هذا القرن بلا منازع بتحفته «الأميرة مونونوكي» عام ١٩٩٧م، التي حققت أعلى مبيعات في شباك تذاكر السينما في تاريخ اليابان، لم يتجاوزه في ذلك سوى الفيلم الأمريكي «تيتانيك» عام ١٩٩٨م للمخرج جيمس كاميرون، أسماء مثل يوشياكي كواجيري وساتوشي كون برزت لتحتل مكانة مهمة.

لقد بدى الأمر وكأن الأنمي وجمهوره استطاعوا تجاوز الاتهامات الكثيرة، لما يحتويه عالمهم المزدحم، والذي تبدو فيه أفلام الفيديو المنزلية، متضمنةً إنتاجات الهنتاي العنيفة والدموية، مسؤولةً عن أكثر تلك الاتهامات. [1]

### ساتوشي كون، ماكوتو شينكاي، وعودة الكبار.

بروز «ساتوشي كون»، كان حدثاً بارزاً في أوائل الألفية، حيث حقق فيلمه «الأزرق التام» عام ١٩٩٧م، حضوراً قوياً بشر بمخرج مميز، سيكون له ظهور أكبر مع أعمال شبيهة بما حققه، اسم ساتوشي كون لم يكن غائباً كلياً فكتابته للوردة المغناطيسية، أحد الفصول الثلاثة من فيلم الذكريات التي أشرف عليها كاتسيهيرو أوتومو، كان مميزاً للغاية.

لم تخب التكهنات، حتى حقق «ساتوشي كون» ثلاثة أعمال، لا تقل تميزاً عن «الأزرق التام»، إن لم يكن قد تجاوزته، الأمر الذي حقق له سمعة لا تقل عن

---

1- Lois H. Gresh & Robert Wienberg, The Science of Anime, 29.

نظرائه السابقين، بقصص جدية ذات مواضيع غير معهودة الطرح في الأنمي، تتناول الحياة الواقعية بطريقة تقترب وتبتعد نسبياً عن المفهوم السينمائي الحي، بذكاء محسوب الخطوات، حيث عالج قصة عن الحب والوفاء والحسد والذكرى في «ممثلة الألفية» عام ٢٠٠١م، النقد الاجتماعي عن الفقر والبطالة في المجتمع الاقتصادي الكبير في «عرابي طوكيو» عام ٢٠٠٥م، خطورة العلم وما قد يؤدي إليه التطور السريع في عصرنا الحديث، الحب القريب الذي قد لا يدرك بسهولة في«بابريكا» عام ٢٠٠٧م.

وكتأكيد لمشاركته الكاملة في الصناعة حقق المسلسل الذكي «وكيل الذعر» عام ٢٠٠٦م.

«رينتارو» يعود لتحقيق فيلم معتمداً على مانجا «ميتروبوليس»، لسيد الأنمي والمانجا أوسامو تيزوكا، باستخدام كبير لتقنيات الكمبيوتر والبرامج الرسومية، ينجح «رينتارو» في منح القصة المدى الأشد ألقاً في تحقيقها، ليكون أحد الأعمال المميزة في تاريخ الصناعة.

ما حققه «رينتارو» ليس مجرد العودة، إنما استمرار في طريق شقه هو وآخرون في كتابة تاريخ هذا العالم الرائع، «رينتارو» برز من خلال فيلم «خنجر كاموي» عام ١٩٨٥م، كما برز «يوشياكي كواجيري» في «المدينة الماكرة» عام ١٩٨٧م، ثم في الفصل الثاني من فيلم «أساطير المتاهة» عام ١٩٨٧م، ليعود بقصصه المعهودة في «شينجوكو مدينة الشيطان» عام ١٩٨٨م، ثم تحفته الرائعة «مخطوطة النينجا» عام ١٩٩٣م، ليعود في أول سنين الألفية الثالثة مخرجاً للجزء الثاني من فيلم «صائد مصاصي الدماء د.»، ومخرجاً لفصل باسم «برنامج»، في الفيلم الرسومي المرافق لثلاثية «المصفوفة – الماتركس» عام ٢٠٠٣م.

مايزاكي يعود إلى الساحة بفيلم يحكي أحد قصصه الغريبة، «الاختطاف بعيداً» عام ٢٠٠١م، بعد أن لفت أنظار العالم إليه بفيلمه السابق «الأميرة مونونوكي» عام ١٩٩٧م، لكنه ينتزع في هذه السنة أوسكار الأكاديمية الأمريكية للسينما لأفضل

فيلم رسومي، محققاً نقلة نوعية كبرى في تاريخ صناعة الرسوم المتحركة اليابانية، لا يلبث قليلاً حتى يعود على مستوى عالمي بفيلمه «قلعة هاول المتحركة» عام ٢٠٠٤م، ثم «بونيو على المنحدر بجانب البحر» عام ٢٠٠٨م.

في عام في ٢٠٠٤م، يعود «أوتومو» بفيلم «ولد البخار» لكن دون تحقيق أي شيء على الصعيد الشخصي لأتومو، أو لصنعة الأنمي سوى في التفاصيل التقنية والمسائل التمويلية، حيث كلف فيلمه هذا كسابقه أكيرا، أكبر كلفة في تاريخ الأنميشين بميزانية قدرها ٢٠ مليون دولار، مستخدماً مائة وثمانين ألف رسمة منفردة، وأربعمائة قطع من الرسوم الثلاثية الأبعاد.

بعد الإشاعات التي طالت، أخرج ابن مايزاكي «قورو» مشروع أبيه الذي كان يحاول تحقيقه منذ فترة طويلة، حيث وافقت «أورسولا كي لاجوين»، على الاقتباس من سلسلتها الروائية «أرض البحر»، لتتحول إلى مشروع فيلم رسومي، عرضته شاشات السينما في اليابان عام ٢٠٠٦م، تحت اسم «حكايا من أرض البحر»، يقتبس من السلسلة ويعتمد على مانجا «رحلة شونا» التي رسمها مايزاكي الأب عام ١٩٨٣م.

ماكوتو شينكاي يعود مرة أخرى في فيلم لا يختلف عن أفكاره الرومانسية

السابقة، إلا في تفعيل أكبر للهوية اليابانية، المنهج الذي اتخذه لنفسه من قبل، منذ مشروعه الأول «أصوات من النجم البعيد» عام ٢٠٠٣م، الذي حققه بنفسه كاملاً، ثم في الفيلم الثاني «المكان الموعود في أيامنا الخوالي» الذي تم إنتاجه عبر شركة ميرودي عام ٢٠٠٥م ، لكنه في فيلمه الأخير «خمسة سنتيمترات في الثانية» أواخر عام ٢٠٠٧م، يختطف جائزة مهرجان السينما الآسيوية، ليضيف نجاحاً أكبر للصناعة، في وقت باتت فيه الدراسات النقدية تتحدث عن مستقبل الصناعة وكسوف محتمل لها، عبر بعض الإشارات هنا وهناك.

مامورو هوسودا، يقدم فيلمين مميزين، «الفتاة التي وثبت عبر الزمن» عام ٢٠٠٦، ثم «حروب الصيف» عام ٢٠٠٩، محققاً العديد من الجوائز داخل اليابان وخارجها.

### • الأنمي في العالم العربي.

يسجل الناقد والناشط الأمريكي «فرد باتن»[1]، في كتابه الذي جمع فيه مقالاته ومراجعاته عن المانجا والأنمي، ثلاثة عشر عاملاً، كانت برأيه المسؤولة عن انتشار الأنمي وتطور قاعدته الجماهيرية في المجتمع الأمريكي، منذ عام ١٩٨٢م وحتى عام ١٩٩٩م، ومع قليل من التصرف والتحرير والحذف والإضافة، فإن هناك بعض العوامل المشتركة في انتشار الأنمي بين الجمهور الخليجي والعربي، والذي ما يزال يعيش إلى الآن على الجهود الفردية لبعض عشاق الأنمي.

١. مسلسلات الميكا والكودومو:

في الوقت الذي يقتصر فيه «باتن»، على مسلسل «روبوتك» الأمريكي، الذي أخرجه «روبرت بارون» عام ١٩٨٥م، والذي اعتمد فيه، لتحقيق هذا المسلسل الطويل بثمانية وخمسين حلقة، على أسلوب الرسم الياباني، بطاقم ياباني، وقصة

---

1- Fred Patten, Watching Anime Reading Manga, 122.

مستمدة من ثلاثة أعمال أنمي شهيرة، «بعد حصن الماكروس الخارق»، «بعد فرسان الصليب الجنوبي الخارق»، «المتسلق الجديد موسبيدا»، فإن عالمنا العربي قد اجتيح من قبل عدد من مسلسلات الميكا على رأسها «مغامرات الفضاء يوفو غرانديزر»، «مازنجر»، «جونكر»، «رعد العملاق»، وغيرها من المسلسلات التي ارتبط بها وعي الجمهور الأول من عشاق الأنمي، الذين كان يتوقف اهتمامهم بالأنمي عند انتهاء فترة العرض والتي كانت توافق وقت العصر على الدوام.

أما اليوم ففي الوقت الذي ينظر به من هم في عمري، إلى مسلسل مثل «غرانديزر»، أو حتى مسلسلات الروبوتات التي تستخدم لمنافسات اللعب مثل مسلسل «سانشيرو»، بشعور بالغ من الحنين والنوستالجيا العميقة، فإن الجيل الذي بعدنا، لا يعرف سوى المسلسلات الجديدة التي لا يشفع لها توافر عدد لا بأس به من أعمال الميكا، اللهم لو أخذنا بالاعتبار مسلسلاً مثل «أجنحة الكاندام» الوحيد المدبلج من أعمال الميكا في العقد الحالي، على الرغم من أن إنتاجه كان في فترة أواخر السبعينات. ثم كود جياس في نهاية عام ٢٠٠٨ م.

كانت فترة عروض مسلسلات الميكا في العالم العربي، تتوافق مع موجة مسلسلات الميكا في اليابان، ومن بعدها العالم الغربي، وهو ما يؤكد أن حركة الدبلجة كانت أفضل إبان تلك المرحلة المبكرة من الاحتكاك بين العالم العربي وإنتاجات اليابان من الأنمي، أقصد من ناحية الكيف وليس الكم.

بالطبع، فإن مسلسلات الميكا لم تكن الوحيدة، التي حققت هذا الانتشار الكبير للأنمي في العالم العربي، على الرغم من أننا وقتها لم نكن نعرف حقيقة هذا النوع من الرسوم المتحركة أو حتى من أين يفد علينا، فكنا نخلط الحابل بالنابل، وتتساوى عندنا جملة الأعمال التي تدبلج للعربية وتقدم، بيد أننا عرفنا فيما بعد أن غالب ما كان يذهلنا هو الأنمي الياباني، سواء كان من مسلسلات الميكا، أو غيرها.

من الطريف أن المسلسلات التي حازت شعبية كبيرة عندنا هي مسلسلات الكودومو «الأطفال»، والتي كان الجيل الذي شاهدها في طفولته، يستمر في

استحضارها على الدوام، لتنتقل معه في مرحلة البلوغ والشباب، محققة نوعاً آخر من الاستحواذ على ماضي لم تكن فيه كثير من المتع، ثم انتشار لاحق لجيل من الواعين بأعمال الأنمي الجيدة في الوقت الحالي.

يمكن أن أستمر في تعداد مسلسلات الكودومو التي حققت شهرة وانتشاراً كبيراً بين الجمهور العربي، لكن هناك الأميز الذي ما يزال الجمهور يذكره بكل سعادة، مثل لولو الصغيرة، عبقور، زينة ونحول، كاليميرو، كعبول، طم طم، الرغيف العجيب، كوالا، مغامرات نيلز، وسنوبي، وفيما بعد جازورا، موكا موكا، وماروكو الصغيرة، ثم مؤخراً همتارو، والقط كورو، وغيرها.

إن مسلسلات الكودومو من الأمان بحيث أنها تقدم وجبة دسمة من الأخلاقيات، والنصائح العامة فيما يتعلق بمبادئ الصحة العامة، والاهتمام بالتعلم، وطاعة الوالدين، واحترام الأنظمة والقوانين، وحقوق الحيوان، ومساعدة المحتاجين، والالتزام بالصداقة وحسن الجوار، دون خوف من تأثيرات تغريبية أو تشريقية على العادات التي يتناولها العمل، سوى في جزيئات من السهل على الوالدين توجيه أولادهم إلى أساسها الصحيح.

٢. الإنتاج البرامجي المشترك لدول مجلس التعاون الخليجي، ومؤسسات الدبلجة في الأردن ولبنان وسوريا:

كنت قد أوردت في بداية هذا الكتاب، مسلسل «عدنان ولينا» كأحد المسلسلات التي كونت قاعدة أولية لجمهور الأنمي من الخليج والعالم العربي، هذا الإنتاج المدبلج لعمل اشتهر في اليابان ونقله في تاريخ قريب إلى العالم العربي، كان أحد أنجح أعمال الإنتاج البرامجي المشترك لدول مجلس التعاون الخليجي، الإنتاج الذي دبلج أعمال أخرى شهيرة حققت هي الأخرى نسب نجاح متفاوتة، مثل «مغامرات بشار»، «السيارة الخارقة هيابوزا»، «ميمي الصغيرة»، «ليدي أوسكار»، «مغامرات رنا»، و«قصص عالمية».

قد تكون العروض التلفزيونية المحدودة، على قنوات محددة مثل السعودية

الأولى في حال المشاهد السعودي، هي السبب في التعلق بمسلسل وحيد يأتي في فترة زمانية محددة، وهي العاشرة صباحاً والرابعة مساءً، لكن هذا اختزال نقدي مخل، فهناك الدبلجة الجيدة التي كان الإنتاج البرامجي يقدمها، بأصوات فنانين من الخليج ودول الشام الشقيقة.

قد يكون الملام الوحيد من وجهة نظري، هو التحوير غير المبرر لعناوين ومسميات الأشخاص والأماكن، والتي تستبدل بأسماء غير متداولة عربياً، وهو ما أصبح منهجاً استمر متواجداً في العالم العربي ومن خلال مؤسسات مختلفة، لكن هذا ليس حالاً خاصاً بالعالم العربي، فهو منهج موجود في بلدان كثيرة من العالم، مثل إيطاليا وإسبانيا وبعض دول الشرق الأوروبي، الحال تبدو سليمة تماماً في بلد مثل فرنسا، والتي لديها مؤسسات احترافية للدبلجة عن الأنمي الياباني.

هناك العديد من مراكز واستديوهات الدبلجة في العالم العربي، والتي كان لها تأثير كبير جداً في استقطاب عدد كبير من الجمهور في العالم العربي، مثل المركز السمعي البصري، واستديو العنود في الأردن، مؤسسة النورس في الكويت، مركز الزهرة في سوريا، يونغ فيوتشر ومؤسسة ماهر الحاج ويس بلبنان، وغيرها من المؤسسات التي قدمت أعمالاً شهيرة مثل، فارس الفتى الشجاع، النسر الذهبي، نينجا المغامر، نينجا ساسوكي، الليث الأبيض، كوكي، الحوت الأبيض، سنان، عقلة الإصبع، ماوكلي فتى الأدغال، دروب ريمي، الكابتن ماجد ومن قبله مسلسل الهداف، النمر المقنع، الصياد الصغير،حكايات عالمية، الأحلام الذهبية، أخي العزيز، والعديد من الأعمال التي خلدت في ذهن الجيل الذي عاش طفولته مع هذه المسلسلات الجميلة.

٣. أسواق الفيديو:

في الحقيقة إنني لا أعول كثيراً على محلات الفيديو في العالم العربي، في تسويقها لمسلسلات الأنمي أو الأفلام، فمن حيث المسلسلات، فإنها هي نفسها المسلسلات التي دبلجتها مراكز ومؤسسات الدبلجة التي تحدثت عنها في السياق السابق، أما

الأفلام فإن الأفلام المتوفرة في السوق يمكن عدها على أصابع اليد الواحدة، وهي «متروبوليس»، «كابوي بيبوب – الفيلم»، «ولد البخار»، وهذا بدون شك، يعطينا دلالة واضحة على الضعف الذي يعيشه سوق أفلام الفيديو في العالم العربي، مع كل التطورات من أشرطة في. إتش. إس.، إلى أقراص دي. في. دي.، وانتهاءاً بأقراص بلو راي، دون أي انتعاش حقيقي تتوفر فيه على الأقل الأفلام الناجحة في شباك التذاكر والخالية من قصص العنف والمشاهد المخلة بالحياء، وهي كثيرة وليس المجال لاستعراض أمثلة لها.

من المهم التنبه إلى أنه لا يمكن إلقاء اللوم على محلات الفيديو وشركات التوزيع العربية، فاللوم كله يقع على تسويق الشركات اليابانية لأعمالها في العالم العربي، فهي بخلاف أنها منغلقة على ذاتها، وتحقق الأرباح التي تستهدفها في خططها الاقتصادية من داخل اليابان، فهي لا تشعر بحاجة إلى كسب سوق ربحية في العالم العربي أو غيره، أما في حال الدول الأوروبية مثل فرنسا أو سوق أمريكا الشمالية، فالاهتمام هو من الشركات الأمريكية التي تقدم عروض الترجمة أو الدبلجة للشركات اليابانية لشراء حقوق توزيعها، مثل حال ديزني مع أعمال استديو غيبلي، أو أراميكس، أو الشركات المتخصصة في دبلجة المانجا والأنمي، مثل مانغا وغيرها.

٤. ألعاب الفيديو:

سوق ألعاب الفيديو سوق نشط في أغلب دول الخليج، وفي السعودية إن تحدثت بشكل أكثر تأطيراً فهو يعيش حالة صحوة مستمرة منذ صدور جهاز «بلاستيشن» في نسخته الأولى، وما تبعه من أجهزة أخرى من سيجا ونتيندو بنسخها المختلفة، والتي تتوفر ألعابها بشكل يتناسب والسوق الأوروبي بشكل أكثر قرباً على الرغم من قدرة كثير من الموزعين على توفير النسخ اليابانية أو الأمريكية، ناهيك عن التوفر الهائل بسبب النسخ المقلدة، حيث يجد الجمهور بينها العديد من الألعاب التي صدرت عن مسلسلات أو أفلام أنمي شهيرة، وهو بالتأكيد ما يسوق لهذه

المسلسلات والأفلام وتوسيع انتشار صيتها بين الجمهور، الذي يكون في الغالب على صلة بها قبل صدورها كألعاب فيديو.

٥. العروض السينمائية:

ليس هناك من صالات عروض سينما في السعودية، لكن في الدول القريبة مثل البحرين أو الكويت أو حتى الإمارات على اختلاف بين اهتمام شركات التوزيع هناك، فقد تم عرض بعض أعمال الأنمي الشهيرة، مثل «الاختطاف بعيداً»، «قلعة هاول المتحركة»، وسلسلة أفلام بوكيمون، لكن السر في هذا الاهتمام يكمن في شركة ديزني التي تخصصت في دبلجة أعمال استديو غيبلي كما أسلفت، أما أفلام البوكيمون فإم شهرتها الواسعة وتعلق الأطفال بها، تجعل عرضها فرصة ربحية تدركها شركات السينما الخليجية.

ليس هناك الكثير مما يمكن قوله، عما يمكن أن تقدمه السينما من توسيع للقاعدة الجماهيرية للأنمي، بسبب أن توقيت عروض أفلام الأنمي متباعدة جداً، ولا تستمر فترة معقولة مقابل أفلام الكرتون الأمريكية، وهو بالتأكيد أمر له جذوره المتأصلة في مسألة علاقات اليابان الثقافية والفنية بدول العالم العربي، وهي علاقة ضعيفة جداً من الطرفين، اللذان لا يكفان عن الاستعراض في اللقاءات الرسمية عن مدى التواصل بينهما ومنذ فترة طويلة، وهو تواصل حقيقي لكن في المجال التجاري بالدرجة الأولى والأخيرة.

في الثامن والعشرين من ديسمبر عام ٢٠٠٨م، وفي الوقت الذي كنت أقوم فيه بمراجعة هذا الفصل، كانت السفارة اليابانية بالسعودية في مدينة الرياض، بالتنسيق مع مكتبة الملك فهد الوطنية، قد نشرت خبراً تدعو فيه الأطفال وذويهم، لحضور الفيلم الياباني الذي عرض في اليابان عام ٢٠٠٦م، «دورايمون-ديناصور نوبيتا» - السفير الثقافي للرسوم المتحركة اليابانية، إلى المجتمع السعودي - كما كتبت السفارة اليابانية بالرياض في موقعها الرسمي، وحسب الإحصائية الرسمية فقد بلغ عدد الحاضرين الألف، من ضمنهم المدعون رسمياً، وهذا يدل جزئياً

على الشعبية الكبيرة التي يحوزها الأنمي الياباني، لكن المشكلة بقيت في الوعي الجمعي، والذي جعلته التظاهرة تأكيداً، في الفرضية القائلة بأن الرسوم المتحركة هي للأطفال، وهي الجمهور الأكبر الذي كان حاضراً في تلك التظاهرة، ودون الخوض في تفاصيل الحدث، لكنني أجد العذر لكلا المؤسستين، بسبب ظروف العمر المستهدف لجمهور الأنمي، وصعوبة تحول الحدث الذي أريد له غطاء التواصل الثقافي واعتبار فيلم «دورايمون» حلقة وصل مع الطفل السعودي، إلى حدث سينمائي يخاطب جمهوراً أكبر عمراً، مما قد يسبب مشاكل مع جهات أخرى، لكن حين النظر بشكل إجمالي في تظاهرة العرض السينمائي، بغض النظر عن قيمة الفيلم أو جمهوره المستهدف، يجعلنا ننظر بشكل متفائل إلى مستقبل الأنمي في السعودية.

٦. المجلات التخصصية:

ليس من مجلات متخصصة بالأنمي في العالم العربي، بل وأزيد في القول، أنه ليس من ذكر للأنمي على الإطلاق في العالم العربي في المطبوعات التجارية أو الحكومية، والتجربة الوحيدة في هذا المجال، كانت في تخصيص مجلة الألعاب الشهيرة «ألعاب الكمبيوتر» بعد فترة من صدورها، باباً خاصاً بأشهر أعمال الأنمي، أتذكر منها عدداً كتبت فيه بعض المقالات عن مسلسل «كرة التنين»، لكن كعادة أي مشروع عربي، لا تتوفر له رعاية حكومية، وفي ظل غياب دعم مؤسسات القطاع الخاص، كان مصير المجلة ككل الانهيار، وأصبحت المجلة تصدر كل أربعة أشهر، بعد أن كانت شهرية، ثم أصبح عملها، مجرد ترجمة متأخرة لمقالات مجلات أجنبية مثل «جيمز ماستر»، وبالطبع مع اختفاء باب الأنمي، الذي قدم تعريفاً لا بأس به في البداية، دون أمل في الوقت القريب، لمجلة تخصصية أو باب في مجلة ما، يمكن أن يتابعه جمهور الأنمي في العالم العربي.

٧. الانترنت:

تعتبر شبكة الانترنت، السبب الأكبر في انتشار الأنمي في العالم العربي، سواء

عبر المنتديات الضخمة التي خصصت في الكتابة عن الأنمي، مثل الأقسام الخاصة به في منتدى المنتدى، أو منتدى مكسات، أو عبر مواقع مجموعات الترجمة المميزة مثل أنمي داون أو أنمي لايف أو غيرها، بعضها مستمر حتى اليوم، والبعض الآخر توقف دون استمرار، لأسباب عدة، منها عدم التنسيق بين المجموعات، حيث نفاجأ بمجموعة تبدأ ترجمة مسلسل ما، سبق لمجموعة أخرى ترجمة حلقات عدة منه، البعض من هذه المجموعات تبدأ ترجمة حلقات مسلسل ما دون إعلام مسبق، فتظهر حلقات متقاربة العدد للمسلسل نفسه، دون جدوى حقيقية، إلا في حالة الترجمة الرديئة، وهو ما تجاوزته بعض هذه المجموعات إلى جودة تحسدها عليها معامل الترجمة التجارية في بعض البلاد العربية.

في حال تجاوزنا المنتديات ومجموعات السب فان العربية، فإن شبكة الانترنت ومواقع التورنت وملفات الفيديو تقدم أرشيفاً ضخماً للمهتمين بالأنمي حول العالم، هناك العديد من المنتديات وقوائم المراسلات الإليكترونية، العديد من المقالات والدراسات التخصصية، كما يمكنك عبر المتاجر الإليكترونية شراء ما تريده من المسلسلات والأفلام ومجلات الأنمي والمانجا التخصصية، الكتب والبحوث المؤلفة عن الأنمي والمانجا.

هناك أيضاً التيار الجديد من أعمال الأنمي، ما يطلق عليه لفظ «أو. إن. أي.»، والذي يمكن ترجمته إلى «أنمي النت الأصلي»، حيث تحقق هذه الأعمال، ويتم عرضها مباشرة على شبكة الانترنت، إما عن طريق رسوم رمزية أو اشتراك مسبق في الموقع، ومن أشهر الأعمال التي تم بيعها بهذه الطريقة «مسلسل أوردا: الرايخ الثالث» بخمس حلقات مدة كل حلقة خمس دقائق، من إخراج رومانوف هيقا عام ٢٠٠٣م.

لقد أضحت شبكة الانترنت منجماً لا تنضب كنوزه، بالنسبة لعشاق الأنمي، يقدم لهم الجديد والقديم، المدبلج والمترجم أو كليهما معاً، ملفات بنسخ امتداد مختلفة، حيث يمكن أن يجد اليوم، نسخ ملفات عالية الجودة لصيغ الإتش دي

وغيرها، وهو تطور سيشمل العديد من مسلسلات وأفلام الأنمي.

## .استشراف المستقبل ومحاولة قراءة للمجهول عبر أعمال عام 2008م.

يهمني في هذه المقالة أن أحاول النظر إلى مستقبل الأنمي من زاويتين، إحداهما لها علاقة بصناعة الأنمي وهي ما يتوقعه القارئ الكريم عند قراءة العنوان السابق، لكنني كأحد المهتمين بالأنمي والذين تعني لهم هذه الصناعة كثيراً، وهو ما يشاركني فيه كثيرون ممن يقرأون هذا الكتاب في هذه اللحظة تحديداً، مستقبل السب فان أو ترجمة الأوتاكو، التي نشطت بشكل كبير ومتوسع وبصورة لم يكن لها مثيل من قبل، مع مواقع التورنت التي تعتمد نظام المشاركة بين من يقوم بعملية التنزيل والتحميل من شبكة الانترنت وبين من يملك النسخة الكاملة من الفيلم أو المسلسل، والتي يتركها على جهازه لكي يقوم بتحميلها أكبر عدد من الجمهور.

في محيطي الخاص والذي أعتقد أنه محيط مشابه للكثيرين مثلي، كانت الترجمة الوحيدة التي تبلغنا قبل ما يقارب السنوات الخمس، هي الترجمة الانجليزية التي يعكف على إنجازها عدد من الشباب المهتمين من مجموعات السب فان، والتي كانت تصلنا على برامج المشاركة القديمة مثل الكازا واللايم واير، وبعض ملفات التنزيل المباشر من المواقع العربية المهتمة بالأنمي، في تلك الفترة كان من الممكن وبفرصة من الحظ السعيد أن نجد بعض الأعمال مترجمة للعربية، التي قام بترجمتها بعض الشباب العرب من السعودية والكويت ومصر، بالطبع مر الأمر بتطورات سريعة كما هو الحال اليوم مع التقنيات الحديثة في مجال الاتصالات الجديدة وعالم الانترنت، أصبح بإمكاننا تصفح العديد من المواقع المحلية التي تبيع كماً هائلاً من الأقراص الرقمية المدمجة لمسلسلات وأفلام الأنمي الحديثة، حتى وصل الأمر هذه الأيام لنجد حلقات بعض المسلسلات مترجمة للعربية في مواقع التورنت بعد يومين أو ثلاثة من بثها في بلدها الأم اليابان، وأصبح فارق التوقيت بيننا وبين المهتمين في أمريكا وأوروبا من المتحدثين باللغة الانجليزية وغيرها، لا يعدو

سوى ساعات بعد رفعها من مترجمي السب الآخرين حول العالم، لقد أصبحنا داخل المشهد نتابعه لحظة بلحظة، ولم نعد نتتبع التاريخ من أزقة الحواري الداخلية الضيقة.

هنا ندخل إلى عمق مشكلة لا أدري ما هو دورنا فيها لو كان لنا من دور!، تعاني مواقع التورنت من تضييق شديد هذه الأيام في مسألة الملكية الفكرية، والتي لا يمكننا عقلاً معارضتها، لكن الحقائق هنا تحتاج للتوقف عند منطقيتها الصارمة قليلاً لتتأمل معنا حقيقة الأمر، صناعة الأنمي في اليابان وبنظرة إجمالية ليست ذات تطلع حقيقي للأسواق خارج حدودها الإقليمية، وفي حال أي نوايا لاستهداف أسواق ما وراء البحار كما في التعبير الدارج، فإن منطقتنا العربية تبدو خارج مساحة تفكير تلك النوايا الاقتصادية على أقل تقدير، وضع مشابه ومتطابق لحال اتصالنا الثقافي الضعيف جداً مع اليابان، على الرغم من مساحة التعاون الاقتصادي بيننا في مجال استيراد السيارات والأجهزة الإليكترونة والتقنيات الجديدة من اليابان، وتصدير النفط لهم، ومن هذا الاتصال الضعيف في مجال تسويق الصناعة الرسومية اليابانية بل والصناعة السينمائية الصورية بشكل عام، يمكننا أن ندرك حقيقة ما يحدث اليوم من نتائج، إثر المتابعة القانونية لانتهاكات الملكية الفكرية للأعمال التي يتم اختزالها بصيغ رقمية من الأقراص المدمجة أو من الشبكات التلفزيونية، لتقوم مجموعات السب فان بترجمها ورفعها على مواقع التورنت الرائجة، حيث سيتناقص عدد الأعمال التي يمكننا الحصول عليها ومتابعتها، إلى الحد الذي يجعلني أعتقد أننا لن نرى أعمالاً في تسويق قانوني سوى فيما يقدمه لنا موزع وسيط مثل شركة ديزني الأمريكية موزع أعمال ستديو غيبلي، أو ميراماكس التي تحصل من فترة إلى فترة على حقوق الأعمال السينمائية الآسيوية ومن ضمنها بعض الانتاجات الشهيرة جداً من أعمال الأنمي، هذا الحال بالنسبة للأفلام، أما بالنسبة للمسلسلات التلفزيونية فإن الصورة أشد قتامة، فليس هناك أمل في ظل الظروف الحالية والتي هي أصلاً استمرار للظروف السابقة، بأن نرى مسلسلاً كما يرغب عشاق الأنمي الحقيقيون، بالصوت الياباني والترجمة العربية،

الأمر في أحسن الأحوال سيكون مسلسلاً مدبلجاً بعنوان لا يمت للعنوان الأصلي بصلة، وبأصوات أنثوية في الغالب لمجمل الشخصيات، وبأعمال موجهة للأطفال في المقام الأول، وحتى تلك التي متوسطها العمري يسمح لنا بمتابعتها فإنه يتم تقطيعها رقابياً احتياطاً للجمهور الأقل عمراً، في ظل وضع إعلامي لم يدرك بعد أهمية التصنيف العمري الذين سيكون الوضع في وجوده أفضل حالاً.

وقبل أن يتساءل أحد عن حال مسلسلات الفيديو المنزلية (أو في أي)، فليس هناك من فرصة لهذه الأعمال التي لا تبدو مثمرة تجارياً للاثنين، الموزع الأمريكي الوسيط، والفضائية التلفزيونية العربية، وإذا كان الأمر كذلك، فليس من أحد سيهتم بجمهور انتقائي يعرف قيمة هذا النوع من أعمال الأنمي، لكنه قليل للحد الذي لا يؤمن قيمة استثمارية لشركات الانتاج والتوزيع، والتي يمكن أن تكتفي بتعاملها مع الانتاجات الأمريكية ذات الأبعاد المختلفة في صلاتها التجارية والثقافية، لجمهور قد تم اجتذابه منذ فترة طويلة. هذا باختصار هو مستقبل الصناعة من ناحية جماهيريتها في عالمنا العربي.

الأمور في الغرب ليست مختلفة كثيراً، ففي أمريكا وفرنسا وإسبانيا، يعتمد الجمهور الجاد من متابعي الأنمي على ترجمات حلقات ومجموعات السب فان، التي سبق وأن قلت أنها وسيط سريع وفوري للأعمال التي تصدر في اليابان يوماً بيوماً وساعة بساعة، لذا فإن آثار التهديد القانوني المستقبلية، تعنيهم بنفس الدرجة التي تعني الجمهور في العالم العربي، الكل يتشارك التقنية التي ألغت الأعراق والحدود، والكل يتشارك نفس الأعراض الجانبية والتهديدات المحتملة، وهو ما يحدث في الوقت الحالي.

في استقراء المشكلة من عدة منظورات، يمكننا أن نعرف أنها مشكلة متأصلة في تاريخ الأنمي منذ صدوره وتكوين جمهور له خارج الجزر اليابانية، الشركات لا تترجم، لكنها تدبلج ما تراه الأفضل لإغراق الأسواق به، تنجح في ذلك فترة من الزمن، فالجمهور في بدايات تكتله، ويمكن عبر دعاية مدروسة ومكررة أن تحقق هدف توزيع أعمال ليست بذات القيمة التي يقال عنها، والتي يوجد ما

هو أفضل منها لكنه لم يلق انتباهاً، هنا يبدأ بعض الجمهور بطرح ملاحظاتهم، هناك أعمال هي الأولى بالتوزيع، حبهم لأصوات الممثلين الأصلية، وأن الترجمة كفيلة بالشرح، لأن الدبلجة تقلل من أصالة العمل، وتغفل كثيراً من التفسيرات والحواشي والألفاظ التي يبرع الأوتاكو في شرحها وتوضيحها، بينما تتجاوزها الشركة لمجمل عملية الدبلجة التي لا تتوقف عند هذه التفصيلات التي تراها هامشية، لكن الشركات لا تلقي بالاً لتلك الملاحظات، وبخاصة لأعمال مستوردة من الخارج، النقد الإعلامي وبعين عوراء يركز بشكل حاد على أطروحات الجنس والعنف في الأنمي، مما يساعد في القطيعة، الجمهور يرفض هذه الوصاية، ومع حضور برمجيات نقل ورفع مسلسلات وأفلام الأنمي في تقنية الانترنت، الجمهور يتحول تدريجياً وعبر نشاط حلقات الأوتاكو، ثم يتخلى بشكل شبه كلي عن الأعمال التي تقوم بتوزيعها الشركات، أو الأعمال التي تعرضها القنوات المتخصصة بالأنمي وإنتاجاته.

من هنا تظهر حقائق انخفاضات مبيعات الأقراص الرقمية المدمجة (دي في دي) وما يتعلق بها من إسطوانات الموسيقى التصويرية أو الحلقات الخاصة، أو حتى الإضافات الوثائقية وما خلف الكواليس، الطريف في الأمر أن البعض من الشركات التي عانت من انخفاض مبيعاتها خارج اليابان، تعزو سبب ذلك إلى ظهور تقنيات الفيديو الرقمية الحديثة مثل «إتش دي»، «بلو راي» وغيرها، وهو ما يمكن اعتباره صحيحاً في اليابان فقط، بينما هو سبب اعتباطي لبلاد ما وراء البحر، شبيه بدس النعامة رأسها في الرمال، من أجل إغفال الحقائق الواضحة في أرض الواقع، والتي لا يفتأ الجمهور عن ذكرها في كل مناسبة.

لكن ينبغي لنا هنا ألا نلقي اللوم بالكل على الشركات الموزعة أو الفضائيات المتخصصة، الجمهور هو الآخر تغير كثيراً، تغير في طريقة تفكيره وفهمه ومدى استيعابه وشغفه، هناك اتكالية مطلقة، رغبة عنيفة في الحصول على كل شيء، كل شيء بالطريقة الأسهل والأسرع، بالطبع يمكننا عزو هذه التحول في طريقة التفكير إلى ما علمتنا التقنية إياه، هذا النوع من الرغبة الاتكالية والتعلق بكل شيء

حتى لو لم يكن المرء محتاجاً إليه، أو لديه رغبة في مشاهدته، إنه يرفض أي نوع من الانتظام في عرض أعمال الأنمي، بل ويرفض التوالي الذي تحدده القنوات أو أجزاء الأقراص الرقمية، كما أنه يرفض فرض مشاهدة الحلقة كاملة في العرض التلفزيوني، باختصار هو يريد أن يشاهد المسلسل في الوقت الذي يريد وبالجرعة التي يريد.

من المؤسف أنه ليس هناك من حل وسيط، ولو كان من حل فهو سيكون بالتأكيد من جانب الشركات، ينبغي لشركات التوزيع أن تعي مصطلح «البقاء للأصلح» الذي ينطبق هنا بشكل واضح وصريح، فما سبق واقع معاش يجب عليها أن تتعايش معه جدياً إذا كانت راغبة بالاستمرار في استثمار أرباحها وشعبيتها، أما التعليل بظهور تقنيات الإتش دي والبلو راي، وانتشار مواقع بث الفيديو مثل «اليوتيوب»، والبكاء على أطلال هذه الحقيقة، فلن يغير من الأمور شيئاً، التقنية لن تتوقف ولن تتراجع بالتأكيد، بل ستستمر ومن صالح الشركات أن تعي هذه الحقيقة وتبدأ في استحداث معادلة فعالة حثيثة ومتوافقة زمنياً مع رغبات الجمهور لتبقى في الصدارة.

بعض الشركات انتهجت حلولاً تريد من خلالها إيجاد منفذ لها من هذه الأزمة، مثل:

- لجان طلبات المنع من النشر لأعمال قانونية على موقع اليوتيوب الإليكتروني، وهو ما يحدث لحظة كتابة هذه السطور.
- محاولة استصدار قوانين لمنع أجهزة تسجيل البث التلفزيوني على أقراص الدي في دي، وبرامج حرق هذه الملفات من أقراص الدي في دي لارتباطات أكثر حيوية وفاعلية وأقل مساحة في بياناتها.
- تحديث قوانين الملكية الفكرية، وبالتحديد لتشمل مواقع التورنت وبرامج ملفات المشاركة «بي تو بي»، على الرغم من أن هذه البرامج ليست ذات حضور حقيقي في اليابان، لكن الشركات تدرك مكانتها في الخارج، الذي كان المؤثر الأول على انخفاض مبيعات الأقراص الرقمية المدمجة.

لكن هناك شركات أخرى، رأت أنه من الجيد أن تنطلق في اتجاه آخر، يعتبر أكثر واقعية في فهم المشكلة، مثل ما فعلت شركة «جي إتش دي» المتفرعة عن «غونزو» والتي قامت بتدشين قناة لها على موقع اليوتيوب، وطالبت الموقع بألا يحذف أي مقاطع أخرى غير قانونية من إنتاجات الشركة، لأنها تعتبر هذه المقاطع دعاية مجانية، لأن الجمهور لن يستعيض بما يعرض على اليوتيوب، ويكتفي به مقابل نسخ الشركة عالية الجودة والتي تحاول الشركات الآن احتكاره، كما هو الحال في تقنية «البلو راي».

## .مجموعة سبيس توون، وعداوة لا بأس بها مع عشاق الأنمي.

من زاوية أخرى فإن هناك تغييرات ضخمة في عالم الأنمي، أبرز مظاهرها بالنسبة لنا كمهتمين عرب، هو مشروع «سبيس باور» الذي تقوم به قناة سبيس توون الفضائية، والتي سبق وأن حاولت عبر إنتاجها الخاص أو بالتعاون مع مؤسسات عربية في الأردن ولبنان وسوريا ذات باع طويل في دبلجة الأنمي مثل الأجنحة أو تايغر أو مجموعة الحاج ويس، أن تقدم لمتابعي الأنمي الأحدث في عالم الأنمي. لكن ما تقوم به من خطوات تبدو بطيئة للغاية في عالم يسير بسرعة جنونية، مما يجعلها متخلفة عن الركب بمراحل واسعة، وهو أمر لا يبدو مختلفاً عن الحال في أمريكا قبلة المنتجين العرب ومنهجهم غير المعلن، بينما نرى أن خطوات الإنتاج في فرنسا وألمانيا تحديداً تكاد تصل حد التطابق مع المنتج في اليابان، ولعلي أستدل هنا بمسلسل «قطعة واحدة»، ففي الوقت الذي كنا نحن المتابعين الأشد ضراوة، نتابع الحلقة الثالثة والثمانون بعد الثلاثمائة من ترجمة مجموعات الفان سب الانجليزية والمترجمون عنها من المجموعات العربية، كانت الفضائيات الألمانية مثل القناة الثانية من مجموعة «آر تي إل»، وقناة «مانجا» الفرنسية، تعرض حلقات المسلسل بعد الثلاثمائة وهو عدد متقارب إلى حد كبير، مقارنة بالحلقة الثانية والخمسون في العربية، وأكثر منها بقليل في النسخة الانجليزية، وهذا طبعاً

في النسخ الحقوقية الرسمية.

لا يمكننا اختزال مشكلة العداوة بين سبيس باور ومؤسسات الدبلجة العربية، وبين جمهور الأنمي، في التأخر عن اللحاق بركب الإنتاج للمسلسلات الجديدة، فالأمر يبدو أشد سوءاً مع الدبلجة الرديئة لأصوات الشخصيات مقارنةً بصوتها الياباني، تحويرات الحوار ومحاولة جعلها مفهوماً بشكل ساذج للمشاهد العربي الأكثر إدراكاً مما تحسبه القناة، القص والوقف والتلاعب بسير الأحداث بسبب أنظمة رقابية قديمة، تغيير بعض عناوين المسلسلات بطريقة لا يمكن فهمها، على الرغم من محاولتها ممارسة التصنيف العمري دون جدوى، مما جعل الكثير من عشاق الأنمي يعزفون عن متابعة الأعمال التي تعرضها سبيس باور.

في أمريكا تحديداً، وعبر منظمات الأنمي التي أوجدت عام ١٩٧٧م في مدينة لوس أنجلوس مثل «لوس كون» على يد «فرد باتن»مؤلف الكتاب الشهير «أشاهد الأنمي وأقرأ المانجا - خمسة وعشرون عاماً من الرصد والمراجعات»، كان مستغرباً أن تتنحى قنوات مثل فيوز عن عرض الأنمي، وتقوم قنوات مثل أدلت سويم بتأخير ما بقي من مسلسلات مثل «كود جياس» و «موريبيتو» عن ساعات الذروة إلى ساعات ميتة، وقناة الخيال العلمي تجدول الأنمي لليلة واحدة، بينما كانت تخصص ليالي الاثنين والثلاثاء لعرض المسلسلات والأفلام المختارة بعناية بالغة، بينما وفي مشهد بالغ التناقض، هناك في العالم العربي تحول تقوده قناة «سبيس باور» التي باتت تتفرد في عرض كلاسيكيات الأنمي ذات السمعة الجيدة مثل «قبضة نجم الشمال» و»جو يابوكي»، أو الحديثة مثل «القط الأسود»، «ناروتو»، و»مونتي كريستو»، دون جمهور يذكر على حد علمي.

ما يحدث في أمريكا كان متنبئاً به منذ فترة، فقد أثيرت نقاشات متعددة، حول جدوى عرض الأنمي مقابل الكارتون الأمريكي الذي يتناسب وذهنية الأمريكي الذي ما يزال عدد كبير منهم يرى أنه موجه للأطفال، والأطفال فقط، وهو يسير بخطى متوازية مع السينما الأمريكية، وكلا الوسطين الأفلام والكارتون تندرجان تحت الفكر الاستهلاكي الذي تنتهجه هوليوود، لذا فمع الوقت،

أصبح الأمريكيين أقل انبهاراً بالأنمي الياباني، بسبب أن السينما الأمريكية القوية في استمراريتها على الرغم من تراجعها فكرياً بشكل حاد، منحت الكارتون الأمريكي شيئاً من وهجها، جعلته كفيلاً بمنح الأمريكيين زادهم الوطني الذي يقدسونه ويعتادونه، وما كان في البداية شيئاً غريباً وغير معتاد - أي الأنمي في بداية انتشاره في أمريكا - أصبح اليوم لا يثير أي اهتمام في الجمهور العادي من غير الأوتاكو المهووسين. هذا بالطبع دون غض الطرف عن علاقة الانترنت ومواقع بث الفيديو وبرامج مشاركة ملفات الصوت والصورة والتورنت وغيره، في التأثير على المؤسسات الخاصة التي تنتج وتبث على أساس سوق العرض والطلب، وهو ما قد ناقشناه مسبقاً.

## .في قلب الحدث

هذا هو الحال بالنسبة لمستقبل الصناعة بالنسبة للجمهور، فماذا عن مستقبل الصناعة بذاتها، مجردة عن مستقبل جمهور ما وراء البحار.

هذا يقودني إلى ربط منطقي بين المستقبلين، فبما أن جمهور الأنمي يعيش ظلمة أول النفق الذي يدخلون فيه ولا يعلمون نهايته، أي أن المشكلة تكمن في الطلب وطبيعة آليته، لذا من الطبيعي أن يكون متوقعاً أن الصناعة ستعاني من مشكلة بعد الجمهور عن سوق العرض، وهو ما لم يحدث مطلقاً، مما يعود بذاكرتي إلى التساؤل الذي طرحه عليّ بعض الأصدقاء في لقاءات شخصية عن مستقبل الصناعة، قبل ما يقرب الخمس سنوات، ومهما كان جواب تلك الليلة في ذلك اللقاء، فإنه لم يكن قريباً بأي حال من الأحوال إلى حقيقة الحال الذي عليه الصناعة اليوم.

يمكن بسهولة أن يدرك المرء ما عليه حال الصناعة مع الاستمرار الناجح لعدد من المسلسلات ذائعة الصيت مثل «قطعة واحدة»، «ناروتو»، «بليتش»، «كونان المحقق الصغير»، والعديد من مسلسلات الموسم الواحد مثل «إيرجو بروكسي»، «موشي شي»، «كلايمور»، وموجة مسلسلات آلهة الشينيقامي بعد النجاح المدوي لمسلسل «مذكرة الموت» في العام الذي قبله.

التفاؤل يغلب على الصناعة، الجمهور في ازدياد مطرد مع الاتصال المدهش الذي حققته شبكة الانترنت وبرمجيات المشاركة، هذا يقود الصناعة في مرحلة بدأ الكساد الاقتصادي الذي ضرب العالم في الربع الأخير من عام ٢٠٠٨م يؤثر عليها، وقد يكون دافعاً في وقت لاحق لاستغلالها كموضوع تستفيد منه أعمال الأنمي في المرحلة المستقبلية، لكنها في الوقت الحالي تبدو ذات أثر عكسي كغالب صناعات وأسواق العالم بمختلف أنواعها.

لكن عبر استقراء بسيط في مجمل أعمال عام ٢٠٠٨م، لا نجد فرقاً واسعاً في توجه الصناعة أو خطوطاً مفصلية يمكن الانطلاق منها في تشكيل اتجاه جديد تبشرنا به الصناعة في المرحلة المقبلة، المسلسلات هي الأكثر إنتاجاً بطبيعة الحال، والأفلام قليلة جداً، والمميز منها لا يتجاوز أصابع اليد الواحدة، مسلسلات أفلام الفيديو المنزلية لا يبدو أنها تسعى لتقريب الفجوة بينها وبين جميع أجيال الجمهور، العنف والجنس يسيطران على مواضيعها، وبزخم أكثف من سابقيه أحياناً، هناك توجه ملفت للنظر مبكراً في أعمال تحاول الاقتراب من فنون التشكيل اليابانية والاعتماد على أساليب مسرحيات الكابوكي والنو، تجد لها نجاحاً مثيراً بين الجمهور، مثل مسلسلي «قصص مرعبة من التراث الياباني»، «مونونوكي»، هناك طلب من الجمهور لأعمال تعتمد فنون القتال اليابانية، مما يستدعي عرضاً من الشركات المنتجة لتقديم مسلسلاتها وأفلامها التي تروي قصص فرسان الساموراي ومقاتلي النينجا، امتداداً لمسيرة «ساموراي قن»، «ساموراي تشامبلو»، «ناروتو»، «بليتش»، «ساموراي ٧»، و«صانع السلام».

هناك أيضاً أعمال الأنمي التي تنتج إلى شبكة الانترنت مباشرة والتي يرمز لها اليوم بالأحرف الثلاثية الانجليزية أو. إن. أي. وعلى رأسها أعمال اشتهرت مثل مسلسلي «الشوكولاته الباطنية»، و«مرثية هاروهي-تشان سوزوميا»، أو فيلم «ميغومي» الذي يصنف وبشكل واسع على أنه من أشهر أعمال أنمي الانترنت.

أعمال الأنمي الإليكترونية تغطي في الغالب موضوعاً كوميدياً أو حركياً،

وتدور معظم حلقاتها في مدة قصيرة تتراوح بين الدقيقة إلى خمس دقائق فقط، ويعزى ذلك في اعتقادي إلى آلية توزيعها التي تعتمد على أسلوب التحميل المباشر من الانترنت للمشاهدة المدفوعة مسبقاً.

قد يبدو الحدث الأكثر أهمية في نظري هو الإشاعات التي تجوس خلال صناعة الأنمي اليوم حول نية المخرج الكبير هاياو مايزاكي الاعتزال بعد فيلمه «بونيو» عام ٢٠٠٨م، هذا الرجل الذي يستحق أن يؤلف في مسيرته كتاب كامل يتحدث عن أثره على الأنمي وعلى مسار الصناعة في مراحل متعددة، وقد يكون في حضور ابنه جورو ما يخفف شيئاً يسيراً من وطأة هذا الغياب الكبير، بالإضافة إلى وجود كبار من معاصريه في المرحلة المتأخرة من تاريخ الأنمي مثل ساتوشي كون، وماكوتو شينكاي الذي وصف في بداياته بأنه قد يكون هو من سيحمل لقب مايزاكي الجديد.

«على سبيل التجربة

علقت القمر

على غصون متعددة من الصنوبر»

تاتشيبانا هوكوشي

1665 – 1718

# الفصل الرابع: تصنيفات الأنمي واتجاهاته

يمكن تصنيف الأنمي بسهولة حسب الاتجاه الذي يدور حوله العمل، أو حسب الفئة العمرية التي يستهدفها، وهو الأمر الذي يجده المهتم بالأنمي على الدوام حال بحثه عن تصنيفات الأنمي بشكل عام، أو في حال بحثه عن تصنيف عمل ما أعجبه. هذا التصنيف سهل أيضاً من ناحيته الموضوعية، حيث يمكن تصنيف أي عمل بسهولة في حال إدراك منهجية مسلسل الأنمي أو الفيلم أو نسخة الأو في أي، سواء من ناحية أبطال العمل، أو الفئة العمرية المستهدفة، أو المواضيع التي يطرقها العمل.

هذا التصنيف يمكن أن يلام بسبب افتقاده لعناصر يجدها عشاق الأنمي مهمة جداً، وبالتحديد في مجال المدرسة الفنية التي ينتمي لها الرسم، العنصر الأبرز في صناعة الرسوم المتحركة، ويمكن ضرب المثال بالأنمي (الرسوم المتحركة اليابانية) على هذا الكلام، فمن حيث المدرسة اليابانية الكبرى التي ينتمي لها الأنمي، يمكن تمييز هذه الأعمال عن غيرها سواء من المدارس النشطة في أوروبا وبالذات فرنسا، ومدرسة أمريكا السابقة للكل، المتمثلة في شركة والت ديزني، والشركات اللاحقة لها فيما بعد، مثل بيكسار ودريم ووركس، هذا الاختلاف لا يتوقف عند المكانة التي تحتلها الرسوم المتحركة في كل مجتمع من المجتمعات السابقة سلباً وإيجاباً، بل يشمل العناصر التي تكون الأعمال الرسومية في كل ثقافة، من ناحية العنصر الفني في الرسم مثلاً، أو آلية المعالجة، وقد وضحنا في الفصول السابقة معنى هذا الكلام بشكل أكثر إسهاباً.

يمكن التعقيب على المثال السابق بالرسوم المتحركة النشطة منذ وقت مبكر في كوريا والصين، لكن الحقيقة أن تلك المدارس لم تأخذ من الأنمي الياباني سوى المظهر السطحي وفي الصورة غالباً، ما عدا بعض المحاولات الجادة التي استطاعت أن تنافس بعض الأعمال المميزة في اليابان.

كل ما سبق مقدمة أود القول من خلالها أن هناك تصنيفاً آخر للأنمي، حسب مدرسة الرسم التي ينتمي لها العمل، إلا أنه تصنيف نخبوي لم يعد مطروقاً منذ زمن، بسبب صعوبة تحديد الخصائص الفنية لكل مدرسة والتداخل الضخم الذي يسبب فوضى في التصنيف بين مدرسة وأخرى.

في بعض الأحيان يتم تصنيف العمل من خلال مدرسة أخرى غير المدرسة التي تهتم بالعناصر الفنية التي يتم إنجاز العمل بها، تلك المدرسة تضم أحياناً استديو كاملاً يضم تحت مظلته عدداً من المخرجين، مثل استديو «غيبلي»، على الرغم من أن البعض ينسب أي عمل يخرج من تلك المدرسة إلى مدرسة «مايزاكي» الأشهر من مخرجي الاستديو بسبب أعماله التي لا تحتاج منا إلى مزيد بسط وإيضاح، وهناك النوع الآخر من التصنيف عبر المدرسة التي يكونها مخرج بنوع من الأسلوب الفني الذي يعتمده ويشتهر به مثل تيزوكا، كواجيري، ساتوشي كون، دون النظر إلى الاستديو الذي قام بإنتاج العمل، مع الأخذ بالاعتبار أن نموذجاً مثل استديو غيبلي يبدو مثالاً نادراً بين الاستديوهات الأخرى التي تنتج أعمالاً مختلفة في أساليبها الشكلية أو مضامينها الفكرية.

### . التصنيف باعتبارات الإنتاج الاقتصادي وتأثيرات التحريك

ومع أن الأنمي غالباً ما يتخذ شكلاً فنياً تجارياً، أعني بشكل متوازي، إلا أن المنتجين والمسوقين يستهدفون جمهوراً معيناً، بقصد تجاري في المقام الأول. أوسامو تيزوكا أدرك هذه الحقيقة، ونمّط عمله حسب إدراكه ذلك، دون التفكير في التنازل عن هدفه الفني، لذا اقتبس وبسط الكثير من نصائح ديزني، لتخفيض الميزانية وتقليل عدد الإطارات. اتخذ تيزوكا هذه الإجراءات، كحل مؤقت للسماح له بإنتاج حلقة واحدة أسبوعياً مع موظفي الرسوم المتحركة عديمي الخبرة. منذ ذلك الوقت أتقنت كثير من استديوهات الأنمي تقنية رسم المشاهد الصغيرة قدر الاستطاعة، مع قليل من تحريك الخلفيات بتكرار ما، والتركيز على حركة الشفاه في الحوارات دون مطابقة نصية لتفصيل ما يقال، بمعنى أن الشفاه تتحرك عند

الكلام، لكن حين التدقيق في حركتها، فإنها لا تتوائم بشكل تفصيلي مع مخارج الحروف وأصواتها، وهذا بالطبع ما يبرر بعض الهجوم الذي قاده قليل من النقاد، لاتهام الأنمي برداءة الانتاج عموماً.

بالطبع هناك في أغلب أعمال الأنمي، مشاهد تتجاوز فيها نسبة الإطارات المتحركة المعيار النسبي لرسوم بقية العمل، هذه المشاهد يطلق عليها في العرف السينمائي «لقطات المال - موني شوت»، حيث يبذل جهد أكبر على المشهد، من أجل منحه أهمية أكبر عن بقية المشاهد المكملة لجوهر القصة التي تستعرضها لقطات المال. كان رائد تنفيذ هذه التقنية الرسام الياباني «ياسو أتسوكا».

الاستثناء من هذه القاعدة، كانت أفلام الميزانيات الضخمة، مثل تلك التي تنتج بواسطة استديو «غيبلي». حيث يخصص «غيبلي» ميزانية ضخمة لأفلامه التي يتوقع لها نجاحاً جيداً في شباك التذاكر، وهو ما يتحقق غالباً، بسبب استقرائهم الجيد للسوق، عبر تقديمهم لقصص رائعة وخلاقة، تتناسب مع أهداف عمرية مختلفة.

هناك العديد من المخرجين والرسامين، الذين تمكنوا من التغلب على قيم الإنتاج، باستعمال تقنيات مختلفة، سواءاً كانت تقنيات ديزني الرائدة، معايير تيزوكا، أو تطويرات أوتسوكا.

في «الأوراق الميتة» أو «كيوتي هوني»، قام «هيرويوكي إيماشي» بتبسيط الخلفيات، من أجل خلق تركيز أكبر على حركة الشخصيات المتحركة، وفي فيلم «العائلة الأبدية» من إخراج كوجي موريموتو، قام الرسام «تاتسويوكي تاناكا» باستخدام تقنية التمديد والتقليص، تقنية لم تكن مستخدمة من قبل الرسامين اليابانيين، كما استعاض تاناكا في بعض مشاهده، بأسلوب لقطات «القطع القصير»، على الرغم مما تسببه هذه اللقطات من رداءة قد تلاحظ. أما بالنسبة لمسلسلات الأنمي التلفزيونية وأفلام الفيديو المنزلية عالية الإنتاج، فإنها تتخلى عن هذا النوع من التقطيع القصير، والتي لا يستغنى عنها في مجمل أعمال الأنمي، هذا يقودني للقول بأن أغلب مدارس الأنمي تميل إلى السيطرة على أسلوب الرسم

الذي يركز على الشخصية كوسيلة لتوفير المال، بينما توجد بعض المدارس التي تمارس توجهاً مختلفاً بفكر أشد وعياً، لكنها ليست بذلك الشيوع المتوقع، في مقابل الوفرة الهائلة لأعمال الأنمي المنتجة سنوياً.

هناك بعض أعمال الأنمي الشهيرة، التي غالباً ما تكون ذات أسلوب شكلي راقي للغاية، مما يقود الصناعة أحياناً أن تسمي بعض التقنيات والمصطلحات الفنية، باسم بعض هذه الأعمال. في الأعمال الكوميدية، هناك الشخصيات الكوميدية المشدوهة أو المصدومة التي تعطي أو تؤدي ما يطلق عليه تأثير «الوجه الخطأ»، تأثير «الوريد» مصطلح آخر، والذي نشاهده في الشخصيات الغاضبة، عندما تتشكل على جبهة الشخصية أربع خطوط متناظرة بشكل علامة إكس غير متصلة، مضافاً إليها صوت فقاعة في بعض الأحيان، بعض الشخصيات النسائية قد تستدعي في حالة الغضب، مطرقة ضخمة لتضرب بها الشخصية التي كانت سبب هذا الحنق، هناك أيضاً قطرات العرق الضخمة بشكل مبالغ فيه، تعبيراً عن حالة الخجل التي تتلبس بعض الشخصيات اللطيفة، مع تورد خفيف في بعض الأحيان. هناك الكثير من التعبيرات التي يعرفها جمهور الأنمي جيداً ويدركون معناها، الخطوط التي تغطي إحدى العينين، التورد الذي يتشكل ملوناً أعلى الخدين، الدم الذي ينز طافحاً من منخري الأنف بسبب استثارة شخصية أنثوية بالغة الفتنة.

هناك بعض أعمال الأنمي، التي تتجاوز هذه الاختصارات، وتقدم نوعاً من التأثيرات بالغة التطرف في الحجم والشكل، مثل مسلسل الفيديو المنزلي «فيوري كيوري»، بينما تقدم بعض الأعمال نموذج بالغة الصرامة في التعامل مع واقعية الشخصيات مثل فيلم «فقط بالأمس».

أحد ملامح أسلوب الرسم في الأنمي، هو قلة سيطرة المخرج على العمل، وهو ما لا تجده في غير الأنمي، حيث أن سيطرة المخرج على أسلوب الرسم في الغرب مطلقة ومنصوص عليها في اتفاقيات الصناعة الرسومية. كان أول من بدأ هذا الأسلوب في اليابان يوشينوري كانادا، من أجل تخفيف مصروفات الميزانية المخصصة لإنتاج بعض الأعمال. يمكن اعتبار «الهاكندن»، وفيلم «تحايل» أحد أبرز الأمثلة في هذا الأسلوب، حيث يحقق الرسام أو الرسامة رسومهم الخاصة بالعمل، ليقوم فنان «الكي أنمياتور» لإكمال نسقها العام، وهذه الأهمية لفنان «الكي أنمياتور» كانت من نتاج تطويرات «أتسوكا» التي تكلمنا عنها سابقاً.

رسوم الـ سي جي الحاسوبية، هي الأخرى تكون تياراً أسلوبياً في تحقيق الأعمال الرسومية، وترتفع تكلفة العمل فيها سلباً وإيجابا حسب الجودة وحسب تعداد طاقم العمل، حيث نشاهد أعمالاً بالغة الدقة والإتقان شكلياً، بغض النظر عن المضمون، ويمكن الاستشهاد بفيلم فاينل فانتسي: باطن الأرواح، كعمل رسومي راقي، محقق عن طريق تقنيات الحاسوب.

### • العين كمدرسة للتصنيف

مرة أخرى تيزوكا يبدع أحد التأثيرات التي ما زال استخدامها شائعاً حتى اليوم، والذي قام باقتباسه متأثراً بالرسوم المتحركة الغربية آنذاك وعلى رأسها

«ميكي ماوس». كان تيزوكا يؤمن بأن أسلوب الأعين الكبيرة، يمنح الشخصيات قدرة أكبر للتعبير عن مشاعرها. كان الجمهور الغربي يتعامل مع هذه الشخصيات ذات الأعين الكبيرة، على أنها شخصيات قوقازية، وهو ما كان يجعلهم يتساءلون على الدوام، عن هذا التناقض بين قصة شرقية وشخصيات غربية، حتى تأكد مفهوم الأعين الواسعة، وتم تطبيعه في وعي الجمهور الغربي، كما قد سبق تطبيعه في ذهن المشاهد الياباني.

كان أول عمل قدمه تيزوكا بأسلوب الأعين الواسعة، مانجا «ريبون نو كيشي» أي الأميرة الفارسة، والتي كانت تستهدف الفتيات، وهو ما أسس في وقت لاحق، الأسلوب الذي اتبعه من بعده فناني المانجا الموجهة لصنف الشوجو.

من الأمور الجديرة بالذكر في حال الكلام عن العين الواسعة، أن هناك فاصلاً ذهنياً يتلقاه المشاهد عبر مخاطبة الرسام غير الحسية لمنطقة اللاوعي عند المشاهد، حيث تنشأ الأحكام على الشخصيات عبر هذا المنهج، فالشخصيات ذات الأعين الواسعة هي في الغالب، شخصية لطيفة وذات جانب خير كبير، بينما يكمن شر يجب الحذر منه في الشخصيات التي يضيق جانباها، أو تكون ضيقة بشكل مطلق، كما أن استخدامات الحاجب في ارتفاعه أو انخفاضه، يعطي دلالات هي الأخرى لها معناها. في أعمال مخرجين مثل «مايزاكي»، و«كواجيري»، يحتل الأنف هو الآخر، مكانة شبيهة بمكانة العين في تحديد الجانب الأخلاقي للشخصية المرسومة.

اليوم نشهد كثيراً من التحولات سواء في تصميم العين أو الشخصية ككل، كما أن هناك العديد من الدلالات التي تنوعت وتزاحمت، لكن تلك التحولات تبدو لي، كنوع من التطويرات أو الانطلاق من أفكار سابقة بشيء من التوسع، مثل ما يبدو لنا في مسلسل «جانكوتسوو» الذي يحكي قصة الكونت مونتي كريستو لألكسندر دوما، والذي نرى فيه الحلل والفساتين موشاة بألوان متحركة، كما أن الشعر يتلون بألوان صاخبة ومتناثرة بين لون غامق وآخر فاتح، وهو ما عاد بذاكرتي إلى فيلم «مأساة البيلادونا»، الذي أخرجه إيتشي ياماموتو عام ١٩٧٣م،

والذي كان يعتمد نوعاً من اللوحات التشكيلية لصنع المشهد، كما أن آلية انتشار الألوان في كادر المشهد أو انحسارها، كانت سابقة في أوانها، لكنها لا تبدو بعيدة عن التشكيل الذي يعج به المسلسل السابق، مع فارق التطور المذهل الذي نشاهده هنا، مقابل الألوان الموحدة أو التحريك الأقل إتقاناً بقصد أو بغيره في فيلم ياماموتو. هناك أيضاً الومضات التي تكون في جزء من بؤبؤ العين، أو أحياناً ومضة تكون بسبب اختفاء إحدى الشخصيات وراء السحب أو بعيداً في السماء، بسبب ضربة عنيفة مبالغ فيها تعرض لها في أحد الأعمال الكوميدية التي تعتمد حس المبالغة، وهو ما لا يوجد مطلقاً في أفلام الأنمي التي تعتمد «لقطات المال» أو التي تقدم إلى جمهور البالغين أو ما يصنف كأنمي تقدمي، بينما يمكن أن تتواجد ومضة العين في بعض هذه الأعمال، بيد أن ومضة العين البشرية قد تختفي، ليحل محلها العين الآلية التي تشع لوناً أحمر، ينبهنا إلى وجود السايبورغ في العمل دون إسهاب في التوضيح.

ما سبق هو إجمال يخلو من تفاصيل تخصصية في دراسة مفهوم التصنيف عبر الرسم، لكن يمكن أن يبحث القارئ الكريم في حال رغبته في معرفة المزيد، عن الدراسات التخصصية التي تقدم بحوث جيدة في استقراء أسلوب مدارس رسم الأنمي، كما هو الحال في بعض المراجع التي سيأتي ذكرها في آخر الكتاب، كما يمكن أن يطلع المرء على الأفلام التي تقدم فصولاً مختلفة ذات وحدة موضوعية، مما يخلق تجارب نوعية في أسلوب الرسم ونصوص الحوار وأسلوب معالجة الموضوع، ولعل أبرز الأعمال التي تقدم مثل هذا النوع من المدارس المختلفة الأساليب هو فيلم «أيام شتوية» لكيهاتشرو كاواموتو، حيث نشاهد الأسلوب الكلاسيكي، التخطيط، الظل، الصلصال، الرسم على الزجاج، العرائس، رسم الكمبيوتر سي جي، واللوحات التشكيلية، في نموذج لعمل يقدم لنا صورة راقية للأنمي من الناحية الفنية الشكلية، بغض النظر عن رقي مضمون الفيلم الذي تناول مجموعة رنكا جمعها شاعر الهايكو الأبرز «باشو».

### . التصنيف حسب الفئة المستهدفة

حين نعود إلى قولنا السابق باشتهار نموذج التصنيف حسب الفئة العمرية المستهدفة، مضافًا إليها الاتجاه الجديد الذي يطلق عليه النقاد «الأنمي التقدمي»، وهو العمل الذي يغرد خارج السرب (التصنيف العمري) إن صح التعبير، فلا يمكن توجيهه إلى فئة عمرية محددة. يمكننا الآن، البدء في سرد فئات وأنواع الأنمي.

### 1. الشونن:

كلمة الشونن اليابانية تعني الفتى، ومن معناها نعرف أن هذا التصنيف، يمثل الأنمي الموجه إلى الفئة الذكورية من فئة الشباب، وغالباً ما يكون أبطاله من الذكور أيضاً، أو أن يكون البطل ذكراً ضمن مجموعة مختلطة من الجنسين.

يمكن أن نتجاوز كثيراً من الإسهاب، في حال ضمنّا التفريعات التي يمكن تصنيفها عن هذا النوع، مثل «السيانين»، وهو الأنمي الذي يستهدف فئة الرجال، لأنها تظل رغم انخفاض الفئة العمرية أو ارتفاعها، متوجهة للجنس الذكوري في النهاية.

الشونن يتميز بانتشاره الأكبر في مقابل انخفاض شعبية السيانين، فالكثير من الجمهور خارج اليابان لا يعرف الفروق بين الصنفين، كما أن فئة الرجال يستمرون في متابعة أنمي الشونن، الذي يحقق تبعاً للمانجا التي تسبقه. وهي بلا شك الأسهل في القراءة، حيث يمكنك أن تلاحظ وبسهولة، مدى انتشار هذا الصنف في القطارات ومترو الأنفاق، والشباب جالسون أو واقفون يمعنون النظر في آخر عدد من الشونن صنداي أو الشونن جمب. هناك بعض الحالات التي تشذ عن القاعدة في صنف السيانين مثل مانجا الذئب المتوحد والجرو .

| صنف الشونن | المانجا | | الأنمي | |
|---|---|---|---|---|
| | المانجاكا | سنة النشر | المخرج | سنة الإنتاج |
| قطعة واحدة | إيتشيرو أودا | ١٩٩٧م | كونوسكي أودا<br>مونهيسا ساكاي | ١٩٩٩م |
| ناروتو | ماساشي كيشيموتو | ١٩٩٩م | هاياتو داتي | ٢٠٠٢م |
| بليتش | تايتي كبو | ٢٠٠١م | نوريكي آبي | ٢٠٠٤م |
| الساموراي كينشن | نوبهيرو واتسوكي | ١٩٩٤م | كازوهيرو فوروهاشي | ١٩٩٦م |
| رانما ٢/١ | روميكو تاكاهاشي | ١٩٨٧م | موتشيزوكي – شيبایاما ساواي - نيشيمورا | ١٩٨٩م |
| أكيرا | كاتسوهيرو أوتومو | ١٩٨٢م | كاتسوهيرو أوتومو | ١٩٨٨م |
| قبضة نجم الشمال | بورونسون – تيتسو هارا | ١٩٨٣م | تويوو أشيدا | ١٩٨٤م |
| مغامرات جوجو الغريبة | هيروهيكو آراكي | ١٩٨٧م | فوتامورا – كيتاكوبو نومورا - فوروسي | ١٩٩٣م<br>٢٠٠١م |
| مذكرة الموت | تسوجومي أوهبا - أوباتا | ٢٠٠٣م | تيتسرو آراكي | ٢٠٠٦م |
| سلام دانك | تاكيهيكو آينوي | ١٩٩٠م | نوبوتاكا نيشيزاوا | ١٩٩٤م |

على الرغم من أنني لا أمتلك احصائية دقيقة، إلا أن من المعروف بأن مانجا ومسلسلات الشونن هي الأكثر انتشاراً وجماهيرية حول العالم. وأعتقد أن القارئ الكريم سيتفق معي على صدق هذا المعلومة في حال تعرضنا لأسماء أبرز أعمال هذا الصنف:

الأعمال السابقة ما عدا فيلم أكيرا لأوتومو، كلها مسلسلات استمر عرضها عدداً من السنين، البعض منها مثل «مغامرات جوجو الغريبة» حققت مرتين على سوق أفلام الفيديو، أما البقية فكانت مسلسلات تلفزيونية، انتهى عرضها مع انتهاء صدور رواياتها المصورة «مانجا»، بينما يستمر البعض في العرض مثل الأعمال الثلاثة الأولى في الجدول السابق.

في بعض الأعمال السابقة ورد في خانة الكاتب للعمل أكثر من اسم، لكن الكاتب هو الاسم الأول بينما يراد بالاسم الثاني الرسام الذي حقق رسومات كتاب المانجا، وهو أمر معتاد في هذه الصناعة، أما بالنسبة لخانة الإخراج، فورود أكثر من اسم فهو دلالة على تولي عدد من المخرجين لهذا المسلسل أحياناً بشكل تعاقبي مثل ما حدث مع «رانما ١/ ٢»، أو بشكل مشترك في تحقيق العمل مثل «مغامرات جوجو الغريبة».

هذه أبرز أعمال مانجا الشونن التي تحولت إلى مسلسلات أو أفلام، مع يقيني بأن بعض القراء سيجدون أنني غير عادل لأنني تجاوزت أعمالاً مثل « برسرك» ، «فل ميتال ألكيمست» ، «شينوبي» ، «ساموراي تشامبلو»، «كرة التنين». لكن القراء يعرفون مثلي تماماً، أن الأمر يتعلق باحصائيات المبيعات وتصويتات المعجبين، وإلا اخترت أن أضع في الجدول أحد أجمل المانجا التي قرأتها، وأحد أجمل أعمال الأو في آي فيما بعد «هلسينغ» ، وللقارئ أن يفكر فيما يمكن أن يستبعده من الجدول ويضع فيه ما يعجبه حسب الذوق دون أي اعتبار للترتيب الاستفتائي وجرد المبيعات.

ومن أجل خلق ملامح واضحة لهذا الصنف، فإنه يجدر بنا تحديد بعض عناصر أعمال الشونن.

يمتاز هذا الصنف بأنه مثير متسارع الأحداث بشكل فعال، يتم حل النزاعات فيه عن طريق المعارك القتالية، التي إما أن تكون عبر فنون القتال المتنوعة المجردة

عن الأسلحة، أو باستخدام الأسلحة البيضاء أو الأسلحة النارية.

ليس من الضروري أن تكون المعركة عنصراً متواجداً في أعمال الشونن، فهناك أعمال يتم حل نزاعاتها عبر المنافسات الرياضية، التي غالباً ما تكون في ألعاب تتطلب مجهوداً جسدياً هائلاً، لا يقل في عنفه عن المعركة القتالية، لكن من النادر أن تنتج أعمال شونن لا يحدث فيها شيء، بمعنى أن يكون تسارع العمل فيها بطيء، يغذي نفساً رومانسياً أو فكرياً للمسلسل أو الفيلم، ومن النادر حقاً أن تحصل هذه الأعمال على جماهيرية كبيرة، إلا أن هناك استثناءات في هذه النظرة، مثل النجاح الذي الذي حصل مع «كيماجيوري طريق البرتقال»، «أوه يا إلهتي»، أو «برسيم وعسل».

غالباً ما يتم ضم أعمالٍ من أصناف أخرى من الأنمي إلى صنف الشونن، بسبب سوء فهم عناصره، أو بسبب مشابهة عناصر تلك الأعمال لعناصر صنف الشونن، هذا الضم أو الخلط في عبارة أخرى، يقع بشكل غالب في مسلسلات وأفلام الميكا، الصنف الذي سأفصل الحديث فيه لاحقاً.

في نظر البعض وهو رأي أميل إليه كثيراً، فإن هناك عناصر معينة تبدو واضحة في أعمال الميكا، تجعل تصنيفه ضمن الشونن أمراً لا يستحق الخلاف حوله، من حيث الفئة التي يمكن تصنيف المسلسل في نطاقها، بل وأزيد القول أن هناك أعمالاً تجعل المشاهد المحترف أو الأوتاكو بمعنى آخر، يحتاج إلى وقت لكي يقوم بتصنيف مسلسل أو فيلم ما إلى فئة ما، هذه الحالة تلبستني عندما انتهيت بشعور غامر بالإرهاق والألم من مسلسل «نيون جينسيس إفانجليون»، حيث يجعلك المسلسل بعد حيرة كبيرة من مناقشة أفكاره وأحداثه والترميزات الدينية والنفسية، محتاراً أيضاً في الفئة التي يمكنك تصنيفه ضمنها، فهو يحمل ملامح واضحة لمسلسل ميكا، لكنه يمتلك عناصر الشونن، والأنمي التقدمي على حد سواء.

قد يجادل البعض بعدم أهمية هذه التصنيفات، لكنني أعتقد أن التصنيف أياً كان نمطه وفي أي مجال، هو نوع من القيد الذي يتم تأطير الأعمال خلاله من أجل خلق الكمية المطلوبة من الجمهور المتعطش، وفي حال لم يعجب القيد أحداً فهو ليس ملزماً بتتبع التصنيفات الفنية من ناحية العناصر، بل وليس ملزماً بأي تصنيف من أي نوع كان، يمكنه اختيار أي مسلسل أو فيلم يعجبه من العرض الدعائي له أو السمعة الجماهيرية أو المراجعة النقدية.

**2. الشوجو:**

وهي كسابقها في المرادف اللفظي الذي يعني الفتاة، هذا النوع من الرسوم المتحركة الذي يوجهه إلى فئة الفتيات من الشابات في سن المراهقة، بينما تحظى الفئات الأدنى عمراً والأعلى بتسميات أخرى تشتق من الصنف نفسه، مثل الجوسي الصنف الموجه لفئة النساء الأعلى من الشوجو، الأمر نفسه كما يحدث في فئة الشونن. تقوم قصة هذا التصنيف على بطلة شابة أو عدد من الشخصيات النسوية الرئيسية، بالإضافة إلى وجود شخصية ذكورية، كتنويع بسيط للقصة أو توثيق لواقع المجتمع الياباني، الليبرالي جداً في مسألة الاختلاط بين الجنسين. هناك أعمال من أنمي الشوجو كما هو الحال في أنمي الشونن، الذي تضاد فيه الشخصية الرئيسية الصنف الموجهة له، هذا النوع من الأفلام أو المسلسلات أو حتى أعمال الأو في آي، تتوجه بشخصية ذكورية كمعشوق للجمهور الأنثوي، أو العكس.

نمط أعمال الشوجو يتناول غالباً، قصصاً ميلودرامية من الرومانسية الكلاسيكية، مع مناصرة شديدة للاتجاه النسوي الأنثوي، ترسم هذه القصة بأسلوب متدفق لأشخاص بأجساد مثالية هائلة، ذات صورة جمالية نموذجية بعيون متسعة تحتوي في عمقها تشكيلات من زهور أو نجوم مشعة أو فقاعات في بعض الأحيان.

وكما في الشونن، فإن أعمال الشوجو تغطي كثيراً من المواضيع والحكايا، حتى وإن تم صهرها في قالب رومانسي عاطفي على الطريقة الأمريكية، فهناك الدراما التاريخية (وردة فرساي) التي تسمى عندنا (ليدي أوسكار)، إلى الخيال العلمي مثل «الماسة الزرقاء»، أو حتى الأكشن مثل «كلايمور».

صنف الشوجو لا يلتزم على الإطلاق بنفس الأحاسيس أو الرؤى الفنية التي سبق وذكرناها، فهو ليس مجرد صنف من الرسوم المتحركة اليابانية أو أصلها أي المانجا، وليست أسلوباً لاتجاه إعلامي كالمجلات والصحف، إنما منهجاً متكاملاً للمجتمع النسوي.

مفهوم الشوجو متجذر في الثقافة اليابانية منذ زمن ليس باليسير، فبعض المورخين يعودون به إلى حقبة (شوا) القديمة، ويستدلون على ذلك بعملي مانجا اقتبستا عن حكايات فلوكلورية قديمة، (ناكويشي نيكو) لماتشيكو هاسيقاوا، و(الأميرة آنمتسو) لشوسيوكي كيوراكاني.

ولو تجاوزنا المفهوم الصابغ للعمل بالأنوثة، لكي يحمل لقب الشوجو، إلا أننا يمكن أن نرى جذوراً لها، في قصة الأمير جنجي (جنجي مونوجوتاري) التي كتبتها «شيكيبو موراساكي»، إحدى سيدات البلاط الامبراطوري في حقبة هيان ٩٧٣ - ١٠١٤م (ترجمها للعربية الدكتور أحمد فتحي).

في عمل «موراساكي»، دلالة على اتجاه مبكر لمفهوم أدبيات الشوجو في وقت انحسرت فيه فكرة المجتمع الأمومي، واتجه المجتمع الياباني بقيادة الرجل إلى حصر دور المرأة وإقصائها نحو الظل، وعبر البقاء في حدود البيت، ومع رخاء المعيشة كانت النساء تمارسن الكتابة والرسم، مؤسسات لمدرسة خاصة بهن، متخذين من لغة الهيرغانا اليسيرة وسيلة للكتابة، في مقابل أسلوب الكانجي المعقد والذي كان حصراً على الذكور، بل والقليل منهم ممن استطاع اتقان اللغة الصينية ذلك الوقت.

أدبيات الشوجو تلك انتقلت تدريجياً نحو الثقافة الشعبية الدنيا، ووصلت إلى عالم المانجا في الخمسينات، مع مانجا «الأميرة الفارسة» لتيزوكا، والتي حولت إلى

مسلسل في السيتنات، دبلج إلينا عبر اسم «الأميرة ياقوتة» في أوائل الثمانينات.

شركة «توي المحدودة» لإنتاج الرسوم المتحركة، حركت المشهد الرسومي في اليابان بفرع مهم من صنف الشوجو، صنف «الفتيات الساحرات»، بدءاً من «سالي الساحرة» من إخراج توشيو كاتسوتا عام ١٩٦٦م، إلى «أسرار آكو شان» من إخراج هيروشي آيكدا عام ١٩٦٩م.

لنتوقف قليلاً عند صنف «الماهو، الفتيات الساحرات» - والذي يطلق عليه في اليابان أحياناً لفظ «ماجوككو «-، حيث يبدو هذا الصنف سطحياً ومليئاً بالترهات من النظرة الأولى، لكن شيئاً من البحث والتعمق قد يجعلنا نحسن شيئاً طفيفاً من نظرتنا تلك.

غالباً ما تكون الفتيات الساحرات جميلات الهيئة، يبدُنّ عاديات في الأوقات الطبيعية حيث لا يوجد خطر يتهددهن، أو المجتمع حولهن أو العالم في بعض الأحيان، هذه الهيئة الجميلة بعيونها الواسعة، تحظى بفستان فضفاض ذي ألوان أنثوية فاقعة، في وقت الخطر، بعيداً عن مرأى من يعرفهن، وهذه الهيئة تتوج أحياناً بعصا تحملها فتاة الماهو، أو حيوان أليف مستأنس دائماً ما يكون الموجه أو الدليل لاكتشاف القدرات الكامنة لفتاة الماهو.

هناك ثلاثة أنواع غالبة الظهور في مسلسلات الفتيات الساحرات:

١. الاتجاه الأول: كائن يشتغل بالسحر، سواء كان أرضياً أو سماوياً، لكنه يقوم بممارسة قدراته في العالم الواقع.

٢. الاتجاه الثاني: فتاة من عالم الواقع، تمنح هذه القدرات من قبل عالم سحري ما، لكنها لا تمتلك قدرات تؤهلها للدخول في معارك أو حروب سحرية، وقد يكون جل ما يحدث لها، هو تحول إلى نسخة أقدم سناً من عمرها الافتراضي، المزيد من الوقار وبعض الحرية التي لا يتمتع بها سن الشباب المراقب دائماً، وهو اتجاه يحظى بمشاعر الاتفاق مع الجمهور، الذي يعيش نفس الحالة أحياناً.

٣. الاتجاه الثالث: فتاة من عالم الواقع، تمنح أيضاً هذه القدرات من عالم سحري ما، أو قد تكون مالكة لهذه القدرات منذ مولدها أو في مرحلة ما من عمرها، لكنها كامنة دون أن تشعر بها، ثم لا تلبث هذه القوة أو القدرة على الانبعاث والاستيقاظ من سباتها أو حالة الخمول التي فيها، وقد يكون سبب هذه الصحوة معركة أقحمت فيها فتاة الماهو بغير قصد منها.

الاتجاه الأبرز مما سبق هو الاتجاه الثالث على الرغم من أنه الأخير ظهوراً في عالمي المانجا والأنمي، لكن قدرته على منح القصة مدى أكبر من فاعلية الحدث ودفع المسلسل بموجة من التشويق، جعله الخيار الأكثر طلباً من الجمهور، والتعريف الأشهر لهذا الصنف.

من الطريف أن ثيمات أعمال الماهو تتشابه إلى حد متطابق في كثير من الأحيان، فالفتيات الساحرات غالباً ما يحصلن على قوتهن أو قدراتهن الخارقة، من طاقة سحرية تنفجر من جسم معلق أو صولجان أو حتى شريطة في بعض الأحيان، قد يصاحب الحصول على هذي الطاقة المتفجرة، نوع من التلاوات والتراتيل لتعاويذ معينة، أو ارتكاب عملية يدوية من شأنها تنشيط هذه الطاقة، وفك ختمها أو طلسمها الذي يحميها من الوقوع في أيدٍ خطيرة، ومن ثم تمر الفتاة في مرحلة تغير شكلي بالكامل فلا يبقى منها سوى ملامحها الأساسية.

من الثيمات الأخرى في أعمال الماهو، تسخير القدرات تدريجياً واكتشافها مع الوقت، عبر التطور الذي تمر به الشخصية، واكتشافها لحقيقة قدراتها، عن طريقة الدخول في معارك تتطلب قدراتها تدريجياً أيضاً، في بعض الأحيان يصل تطور الشخصيات الأنثوية، إلى الحد الذي تستطيع فيه فتيات الماهو من دمج قدراتهن وشحنها، في تكوين هجوم ذو قوة تدميرية هائلة ضد الخصم.

من النادر جداً أن تضطر فتيات الماهو إلى تعلم الحركات الجسدية مثل الجمباز، أو فنون القتال الدفاعية والهجومية، لدعم قدراتهم السحرية، وتبرير ذلك في الاستغناء كما أعتقد.

الفتيات الساحرات يعشن حياة مزدوجة، فهن عاديات للغاية في النهار وجزءاً من الليل، لكنهن شخصيات مختلفة في وقت ظهور القوى والقدرات الكامنة، يعشن صراعاً دائماً في إخفاء حقيقة شخصيتهن، إما لحرج منها لكي لا يوصفن بالمسخية، أو لأنهن كن بوابات الشر التي انفتحت على الأرض، وعليهن واجب صدها جراء الخطأ الذي ارتكبنه، ثيمة أخرى معهودة في هذا الجانب، تتعلق برغبتهن في إخفاء حقيقتهن بسبب أهمية حماية من حولهن، إذا عرفت هويتهن الحقيقة، هذه الثيمة ليست حديثة الفكرة، فهي مطروقة منذ القديم في كل عمل أدبي، يروي حكاية إنسان تملك أو سيتملك في وقت لاحق، قوى غير عادية لا تنتمي إلى عالم الواقع.

أحياناً يكون السبب خلف إخفاء فتاة الماهو حقيقتها، هو الشعور المثير الذي يتملكها جراء القوى والقدرات التي تمتلكها خفية، نوع من الشعور التقليدي للمرأة في اليابان، حيث تمارس هواياتها الخاصة بعيداً عن المجتمع الذكوري الصبغة في الغالب.

الفتيات الساحرات لسن وحيدات على الدوام، فهناك أحياناً يكون أحد الفتيان الوسيمين يقف بجانبهن، وقد يكون هو من منحن هذه القوى، أو رقيباً وحامياً على تلك القوى، بالإضافة إلى الحيوان اللطيف الذي يقبع على أحد جانبي فتاة الماهو، معلماً ودليلاً للقوى والقدرات التي منحت لفتاة الماهو.

قصص مسلسلات الماهو (الفتيات الساحرات)، غالباً ما تكون ذات أفكار مستبشرة وتحمل الكثير من البهجة، والأسباب التي تدفع هؤلاء الفتيات للدخول في صراعات، هي قيم مثل الحب والجمال والسلام والأمل، وعبر تكوينهن لفرق تقاتل بشكل جماعي، أو توحيد قواهن من أجل قهر عدو غير اعتيادي، يتعلمن قيماً مثل التعاون والاتحاد، هذه الأفكار قد تبدو سطحية النظرة للوهلة الأولى، لكن استقراءً أكثر حثيثية قد يغير نظر الباحث في هذا الصنف الشعبي من الأنمي.

وعوداً على ما سبق في بداية السبعينات، جاء اتجاه الدراما التاريخية متأخراً في العقد، بالمثال الذي أوردناه سابقاً «وردة فرساي» عام ١٩٧٩م، للمخرج الذي سيبرز من تلك اللحظة سيداً لحقبة الثمانينات المهمة، رائد مدرسة الظل «أوسامو ديزاكي».

مع نجاح هذا العمل انهال عدد كبير من الأعمال، التي تعتمد على الأدب الغربي وقصص الفتيات الصغار، فظهرت «تحف المسرح العالمي» التي أنتجتها شركة «أنيمشن نيبون»، ثم «فتاة الألب هايدي» لإيساو تاكاهاتا عام ١٩٧٤م، و«مذكرات آن فرانك» لإيجي أوكابي عام ١٩٧٩م، واستمرت الموجة أكثر مما كان متوقعاً، ولم يبد الانحسار بشكل واضح إلا بعد عقدين منذ عام ١٩٧٥م.

بيد أن الفتيات الساحرات «الماهو»، الصنف الفرعي من الشوجو الأكثر استقلالاً، عاد للواجهة مرة أخرى، ولكن بصدى شعبيةٍ أكبر، هذا الصنف يدين بالشكر إلى مسلسل «قمر البحّار» ، الذي أنتجته توي رائدة الصنف عام ١٩٩٢م بإدارة عدة مخرجين على رأسهم جونيتشي ساتوه، هذا المسلسل كان إيذاناً بتدفق سيل كبير من الأعمال المماثلة، «كارد كابتشور ساكورا»، «أوجاماجو دو ري مي»، والعودة الثانية لرائعة «قو ناقاي»، وبحلة عصرية مبتكرة في نظام الألوان، «كيوتي هني».

إن التنوع الكبير في مفهوم كل صنف فرعي من الشوجو، خلق اضطراباً كبيراً

في دلالة الكلمة اليابانية، عند انتقالها إلى اللغة الانجليزية، الوسيط الأبرز لتوزيع هذه الأعمال خارج اليابان، هذا الاضطراب بدوره، كان سبباً في سوء الاستخدام وتوجيه الأعمال، نحو سوق الفئة العمرية الخاطئة في بعض الأحيان.

### 3. الميكا:

المختصر عن لفظ آلة (ميكانيك) في النطق الانجليزي الأساسي لهذه الكلمة، بينما يجد مصطلح «أنمي الروبورت»، مساحة أوسع لتعريف هذا الصنف بين اليابانيين، هذا الصنف من الأنمي يعتمد في قصته على آلة متطورة تقنياً، وبشكل يفوق القدرات الأرضية، هذا الآلة على الدوام هي على هيئة رجل بشري ولكن بحجم كبير للغاية. في بعض التصنيفات البحثية مثل كتاب «العلوم في الأنمي» للباحثان لويس جريش وروبرت واينبرغ، وغيرها من الدراسات الأقل تخصصاً لباحثين آخرين، فإن الحجم الأقل للروبوت لم يقل عن عشرين قدماً، هذه الروبوتات تمتلك العديد من التقنيات الحربية التسليحية، التي يراد بها حماية

الأرض، من الغزاة القادمين من كواكب بعيدة في المجرة، أو من مجرات بعيدة في بعض الأحيان.

من الأنماط الثابتة لهذه القصة، الشاب المراهق الذي يقود هذا الآلي المدرع الهائل الحجم. هناك العديد من الإضافات التي حظى بها هذا النوع من الأعمال الرسومية الشهيرة في اليابان، بعد بروز مسلسلات كثيرة على رأسها «مازينجر ز»، فهناك أحياناً التعدد الرائع في الآليات المقاتلة، مثل ما حدث في الحلقات المتأخرة من المسلسل الشهير «يوفو: غرندايزر»، أو الآليات الأرضية المعادية، الأمر الذي لم يكن مطروقاً قبل مسلسل «إفانجليون»، أو الآلي ذو الدور الثانوي في القصة مثل «رؤى إسكافلون».

سلسلة «الكاندام»، قد تكون الأكثر شهرة بسبب اتجاهها المميز في تسويق نماذج مقاتلات الكاندام، بالنسبة لي فقد حظيت بالوقوف بجانب تمثال لمقاتلة إيفا من مسلسل «إفانجليون» في أكيهبارا بطوكيو، كان التمثال يتجاوز قامة الانسان الطبيعي أو يتجاوزها قليلاً، وفي الوقت الذي كنت أشعر فيه بالتقدير لهذه الدقة في صناعة هذا النموذج وتفاعله الحيوي مع النماذج المقدمة رسومياً في المسلسل، كانت نماذج الكاندام التي وجدناها في منطقة أكيهبارا أو شيبويا وغيرها، سواء في أحجامها الكبيرة، أو الصغيرة التي اعتاد العشاق اليابانيون على القيام بجمعها ورصدها في مجموعات تصل إلى أعداد هائلة، يقوم البعض على عرضها سواء في أماكن الأوتاكو مثل أكيهبارا أو حديقة هاراجوكو، أو على مواقع شهيرة مثل اليوتيوب أو موقع الأوتاكو الشهير، كانت مدهشة الدقة في تصميمها.

سوق الألعاب في اليابان، اعتمد في فترة كبيرة على ما ينتج من أعمال الميكا، وشركة «بانداي» حققت مبيعات ضخمة، بسبب إنتاجها أعمالا غاية في الروعة والدقة لنماذج مقاتلات الكاندام، ولو حظي أحد جمهور الأنمي بزيارة لطوكيو، فلا بد له من زيارة متحف «بانداي» في ماتسودو بالقرب من طوكيو، لكي يرى

عدد النماذج التي حققتها شركة بانداي.

وعوداً على الحديث عن أحجام روبوتات مسلسلات وأفلام الميكا، فإن أحجامها تتفاوت تبعاً للقصة التي يراد إقحامها فيها، وبينما يتم التركيز على هذه الآلات ومعاركها، فإن بعضها ينجح في منح تركيز آخر للفتى الذي يقودها ليعطي القصة ألقاً إنسانياً، بعض هذه الأحجام تكون بحجم بسيط مثل «إيروكا ٧»، البعض بحجم أكبر لكنه ما يزال في حدود المعقول مثل «كاندام» و«إسكافلون»، بينما يتجاوز طول بعضها ناطحة سحاب مثل «آيدون مخرج الفضاء»، في «روبو تك» و«ماكروس» كان حجم روبوت الميكا قادراً على احتواء سكان مدينة كاملة، وفي المسلسل المدهش «قورن لاقان»، سيفاجئ المرء بالتعدد الكبير للميكا التي تبتدئ من حجم صغير للغاية، آلة الحفر المعلقة في عنق بطل المسلسل شيمون، إلى أحجام مهولة للغاية.

بدأ صنف الميكا دخوله معترك صناعة الأنمي، مع مانجا ميتسوتيرو يوكوياما «تيتسوجين ٢٨» عام ١٩٥٦م، والذي تحول إلى مسلسل رسومي عام ١٩٦٣م تحت اسم «جيجانتور» - عرض في بعض القنوات العربية تحت عنوان "رعد العملاق" -. في هذا النموذج الأصلي كان التحكم يتم آلياً، عبر وحدة تحكم إليكترونية عن بعد.

في وقت قصير، حقق رائد هذا الصنف «قو ناقاي» تحفته الخالدة «مازنجر ز». لم يستحق «ناقاي» لقب الريادة بسبب النجاح الذي حققه «مازنجر» فقط، بل لأنه جاء بفكرة البشري الذي يقود الآلي، والطريقة الخلاقة للتحكم، عبر الصراخ بأسماء الأسلحة التي يطلقها الآلي، من منا لا يتذكر صراخ كوجي كابوتو «اللكمة الصاروخية»، وغيرها من الألفاظ التي خلدها العمل اللاحق لناقاي أيضاً «الصحن الآلي الطائر قرانديزر» والذي قام توموهارو كاتسوماتا بإخراجه من عام ١٩٧٥م حتى عام ١٩٧٧م، عبر أربعة وسبعين جزءاً حملت جل أفكار ناقاي

عن الميكا، الصنف الذي أغرم به في طفولته، منذ مانجا «ولد الذرة» لتيزوكا، ومانجا «تيتسوجين» ليوكوياما.

أحد المظاهر التي حققها ناقاي، كانت تعاضد عدة روبوتات، من أجل تكوين روبوت عملاق في آخر الحلقة، لينهي المشهد بانفجار عظيم للخصم، كان هذا عام ١٩٧٤م في «جيتر روبو»، بينما أبرز «ماكروس» لشوجي كاواموري عام ١٩٨٢م والذي ما زالت مسلسلاته وأعماله مستمرة حتى اليوم، أسلوب التحول الشهير الذي يعرفه الكثير عن طريق المسلسل الرسومي الأمريكي «المتحولون» عام ١٩٨٤م.

إحدى الملاحظات التي اكتشفتها وبشكل طريف عبر مسلسل قديم حظيت بمشاهدته مؤخراً، وهو مسلسل «محارب الفضاء بالديوس» ١٩٨٠م، أن هناك تشابهاً كبيراً بين كثير من تصاميم مقاتلات الميكا وأسلحتها، وبين دروع محاربي الساموراي التي تسمى في جملتها يوريوي.

بعض النقاد وعلى رأسهم سوزان ج. نابير يرون أن الميكا يطرح في الأنمي بشكل ظاهري على أنه امتياز يشعر به اليابانيون، بينما يمكن استكشاف غور آخر للهدف، في أنه تهديد وأحد أسباب تدهور الإنسانية، وهو واقع العقل الجمعي الياباني. ومع الاختلاف مطلقاً مع هذه النظرة النقدية، بسبب افتقادها إلى أي حظ من معطيات الواقع، لأن اليابانيون يشعرون بفخر كبير بالتقنية، وهم من أكثر المجتمعات استهلاكاً لها، من أبسطها إلى أكثرها تعقيداً، مما يقودني إلى القول بأن ما يطرح في الأنمي وعلى مستوى معين هو طرح أقلية للمجتمع الياباني يمثل الأنمي انعكاساً لها، مثلما هو الحال في الفتى الذي يقود الميكا، والذي يوحي حاله في الوهلة الأولى، بأن اليابان مجتمع يحقق الامتياز الفردي، بينما الحقيقة التي تظهر في دراسات البحث الاجتماعية اليابانية، بأنه مجتمع عائلي يقدر الجزء لاعتبارات الكل، وهو ليس عيباً بقدر ما هو شكل اجتماعي آخر، قد لا يكون حاضراً في مجتمعات تقدمية أخرى.

صنف الميكا لا يمكن مقارنته بالصنفين السابقين، فمن حيث الناحية الاستمرارية، فما زالت أعمال الشونن والشوجو تتوالى على الشاشات، وتحقق مبيعات جيدة في سوق الفيديو ومحلات التأجير، بينما تراجع صنف الميكا حتى الاندثار في عقد التسعينات والألفية الجديدة، وباتت مواضيع السايبر بنك والقرصنة الاليكترونية والآليين ذوي الأحجام البشرية المعتدلة، هم الصنف الجديد من الآلة المطروحة للجمهور، وهو أمر كان لافتاً من الهيئة التي صمم عليها آليو مسلسل «إفانجليون»، وما لحقه من مسلسلات لا تلقي بالاً للصنف، بقدر ما يكون مساعداً للقصة الرئيسية حول شونن أو شوجو، مثل «إسكافلون» أو «الغواصة الزرقاء رقم ٦».

الأمر لم يطل بهذه الصورة القاتمة، فمع مسلسلات مثل سلسلة «كاندام ٠٠» و«كود جياس»، والتي ظهرت وقت تأليف هذا الكتاب، وعودة «رايدين» العمل الذي يحاول أن يتكئ على الضجة التي أحدثتها النسخة الأساسية من العمل «رايدين الشجاع» عام ١٩٧٥م، ، والنسخة الجديدة «جيتر روبو: اليوم الأخير»، هذا النوع من الإحياء الذي يظهر بين الفينة والأخرى، شاهد كبير على أن هذا الصنف على الرغم من قدمه، ما زال قادراً على المكافحة، وسط زخم هذا العالم السريع الحركة، والتنقل فيه بين النجاح والإخفاق.

### 4. الأنمي التقدمي:

يمكن تقييد مفهوم هذا الصنف من الأنمي، في عدم التزامه بالتصنيف الجنسي من ناحية جمهور الذكور أو الإناث، كما أنه من ناحية أخرى، يبدو قادراً على تجاوز الخصوصية اليابانية كتوجه عالمي يجتذب جمهوراً واسع الثراء، على الرغم من أنه يخرج من صلب الثقافة اليابانية.

هذا الصنف هو الأكثر اتصالاً بهواجس المجتمع الحديث، التي تشترك فيها معظم الثقافات والمجتمعات الحديثة، والتي قربت بينها التقنيات الحديثة ووسائل الاتصال الهائلة التنوع، وعلى رأسها شبكة الانترنت، التي لم تكتفي بتوحيد

الآمال البشرية، بل بتوحيد هواجسهم، التي باتت نوعاً من الوقود لهذه الصناعة، وبالتحديد في هذا الصنف.

«هولز: أمير الشمس» من إخراج إيساو تاكاهاتا عام ١٩٦٦م، يعتبر أول عمل من نوعية هذا الصنف، فهذا العمل الذي جاء بقالب مختلف في عالم الرسوم المتحركة اليابانية، كان الأول الذي كسر قالب ديزني، النمط المسيطر على صناعة الرسوم المتحركة اليابانية المنتجة من قبل شركة «توي» في ذلك الوقت. مجموعة الرسامين الذين وقفوا خلف الفيلم، كانوا ضمن مجموعات الطلاب، الذين قادوا حركات الاحتجاج أثناء الستينات، لذا يمكن للعين المتفحصة أن تلتقط بعض الإشارات، للحركة هنا وهناك.

وقع الفيلم في بعض المشكلات الانتاجية من قبل «توي»، حيث أجبر تاكاهاتا على إزالة ما يبلغ الثلاثين دقيقة من الفيلم، قبل اكتماله، بالاضافة إلى أن الفيلم قد تجاوز الميزانية المحددة له، كما تجاوز المدة الزمنية التي حددت له أيضاً، حيث بقيت سلسلتان من العمل دون اكتمال، إلا أنها ظهرت في الفيلم على أسلوب التحريك المحدود.

قد يبدو فيلم «هولز» ولو لوهلة، عملاً بسيطاً يحكي رواية ليست غرائبية في عالم الأنمي، لكن تاكاهاتا أراد أن يحكي عن الإيمشي (؟ - القرن السابع)، السكان الأصليين لليابان، الذين كانوا يقطنون شمال شرق اليابان - في المنطقة المقابلة لمنطقة توهوكو المعاصرة-، بعض الروايات تقول أن قبائل الإميشي، تعرضت للاضطهاد من قبل أسلاف اليابانيين المعاصرين، في أواخر حقبة نارا وبدايات حقبة هيان. مرة أخرى أجبرت شركة «توي» تاكاهاتا على تغيير جنسية الأقوام، وتم استبدال الإيمشي بقبائل الاسكندنافيين من النرويجيين.

على الرغم من التقدير الذي يبدو ظاهراً من الكلام عن هذا الفيلم، واعتباره تحولاً في أصناف الأنمي، وأباً روحياً لصنف الأنمي التقدمي، إلا أنه في الحقيقة فشل تجارياً، ولم يعرف له نجاح جماهيري سوى في المجموعات الطائفية له، من

الطلاب الذي كانوا يرسمون شخصيات الفيلم وبعض لقطاته في منشوراتهم الخاصة، وبسبب هذا الفشل قامت «توي» بتسريح المجموعة الطلابية، ولم يقم بعدها تاكاهاتا بإخراج أي فيلم لشركة «توي».

بعد ذلك بقليل ترك تاكاهاتا برفقة مايزاكي وأوتسوكا شركة «توي»، للعمل في شركة أخرى وهي «أي. برو»، حيث انخرطوا جميعاً في العمل على المسلسل التلفزيوني «لوبين الثالث» عام ١٩٧١م.

على الرغم من ريادة فيلم تاكاهاتا السابق في تصنيف الأنمي التقدمي، إلا أن مصطلح التقدمي لم يظهر إلا في أوائل التسعينات، على إثر القائمة البريدية التي صدرت من جامعة براون الأمريكية، والتي وزعت منشورها البريدي، على مجموعة من المهتمين بالأنمي، وبخاصة أعمال مايزاكي الأربعة قبل تاريخ ١٩٩١م، وهي على التوالي، ناويشكا وادي الريح ١٩٨٤م، لابوتا: قلعة في السماء ١٩٨٦م، جاري توتورو ١٩٨٨م، وكيكي لخدمات للتوصيل ١٩٨٩م. هذه المجموعة البريدية، توسعت من مجموعة طلابية تهتم بالأنمي، حتى أصبحت تستقطب مهتمين بالأدب والفن، حرفيين في مجالات متعددة ورجال أعمال ومنتجين، من كل أقطار العالم، ويزداد عدد المشتركين فيها كل عام، ولا شك أن القائمة تطورت، لتشمل أفلاماً أخرى غير أعمال مايزاكي، على الرغم من أن القائمة ما زالت حتى يومنا هذا، تحمل اسم ناويشكا.

بسبب هذه القائمة وأسباب أخرى، يرى البعض أن مصطلح «الأنمي التقدمي»، هو مصطلح يتواجد غالباً في أوساط خبراء الأنمي ونقاده المتابعون، وما يجعل لهذه النظرة اعتباراً ما، قولهم أن إطلاق لفظ التقدمي على أي من أعمال الأنمي، هو مصطلح قد يتحقق غالباً، دون إدراك مسبق من صانع العمل، بانضواء عمله تحت هذا المسمى، لكن هذا كلام يبدو ضعيفاً، في حال استعرضنا، بعض السمات التي تحدد ملامح الأنمي التقدمي.

لقد عرف الأنمي التقدمي، بكسره لكثير من الحدود والأطر العامة، التي التزمت بها صناعة الأنمي لفترة غير قصيرة من الزمن، منها الفئة العمرية التي يستهدفها العمل، فقد جاء الأنمي التقدمي في إطار متحرر عمرياً، ولم يتوجه لفئة عمرية محددة، كما لم يتوجه لجندر جنسي معين، كما أن الأنمي التقدمي، حطم الكثير من الكليشيهات المعتادة في صناعة الأنمي، ما جعله يبدو في كثير من الأحيان قريباً من العمل السينمائي الحي.

يمكن اعتبار «فقط بالأمس» لإيساو تاكاهاتا عام ١٩٩٦م، هو أبرز أعمال هذا الصنف، على الرغم من ظهور بوادر التقدمية في أعمال سابقة كما أسلفت، لكن مساره القصصي الموازي لأسلوب الدراما، الذي تميزت به الأعمال السينمائية، جعل منه نموذجاً فريداً لهذا الصنف، وأثبت قدرة هذا الصنف، على كسب جمهور تعود على أفلام ومسلسلات الأنمي الموجهة عمرياً، مما خلق جيلاً فريداً من الأفلام والمسلسلات، وظهور مخرجين أصحاب توجهات فنية مختلفة ومتميزة، على رأسهم ساتوشي كون بفيلمه «الأزرق التام» ١٩٩٧م، «ماكوتو شينكاي» في «أصوات من النجم البعيد» عام ٢٠٠٣م.

في مسلسل «تجارب متسلسلة: لاين» عام ١٩٩٨م، نموذج متقدم من الأنمي

التقدمي بتمازج متقن التركيب مع صنف السايبر المتفرع عن «الميكا»، والتداخل الرهيب بين مخاطبة الجنس الأنثوي والذكوري، وفيما حاولت الشركة المنتجة إعادة ذات المنهجية، وتحقيقها عبر مسلسلات مختلفة ولكن دون جدوى، بسبب التطورات شديدة السرعة في عالم الأنمي، والاطراد المتزايد في عدم القدرة على تحقيق تقارير ذات مصداقية دقيقة، عن تطلعات جمهور الأنمي اليوم بفئاته العمرية المختلفة، فما كان مذهلاً اليوم أصبح تكراراً مملاً في الغد.

إن العمل الرسومي يملك قابلية كبيرة وحساسة أيضاً في تداخل الأصناف، لكن الخيط الذي يكون واضح التباين في عملية التداخل هذه، رفيع لدرجة تمكنه من أن يكون سبباً في فشل العمل أو نجاحه في المقابل.

«إفانجليون»، عمل يمكننا اتخاذه كنموذج بارز لهذه الفرضية، فهو يبدو للوهلة الأولى مجرد صنف آخر من مسلسلات «الميكا»، لكنك تدرك قبل نهاية حلقته الأولى، أنك أمام عمل يمتلك مقومات أكثر من كونه مسلسل، يبهر جمهوره بقدرات الروبوت الآلي الذي يديره الفتى الوسيم «شينجي»، حيث تتكشف الأحداث اللاحقة عن المعاناة الداخلية للبشر، الذي يكونون شخصيات المسلسل الأساسية، ومن هنا يمكننا القول بأن «إفانجليون»، يتحول بذكاء إلى نموذج مميز كمسلسل تقدمي، بالاعتماد على تهميش البطولة المرتبطة بجنس معين على حساب آخر، والخوض في نقاشات إنسانية وجودية فلسفية حادة، دون الاعتماد الكلي على شطحات الخيال العلمي في صنف «الميكا»، والاقتراب بشكل أكثر فعالية من عوالم الميتافيزيقيا، التي يشترك فيها جمهور أكثر اتساعاً من الجمهور الياباني فقط.

يعود إلى الأنمي التقدمي، أو ما اختلط منه في أصناف أخرى، الكثير من الفضل في الجماهيرية الضخمة التي حققها الأنمي في العقد الماضي، فقد استطاع الدخول إلى ثقافات ومجتمعات لم يتوقع أحد انتشار الأنمي فيها بتلك القوة.

في الجدول التالي ترتيب شخصي لأبرز أعمال الأنمي التقدمي شعبية، واكتمالاً لملامحه، وبروزها كنموذج حقيقي يؤصل للصنف، وقاعدة جادة للاعتماد على ملامحها في التصنيف.

| | العمل | النوع | المخرج | تاريخ الإنتاج |
|---|---|---|---|---|
| ١ | بيضة الملاك | فيلم | مامورو أوشي | ١٩٨٥م |
| ٢ | فقط بالأمس | فيلم | إيساو تاكاهاتا | ١٩٩١م |
| ٣ | الذكريات | فيلم | كاتسوهيرو أوتومو وآخرون | ١٩٩٥م |
| ٤ | حكايا المتاهة: نيو طوكيو | فيلم | كاتسوهيرو أوتومو وآخرون | ١٩٨٦م |
| ٥ | تجارب متسلسلة لاين | | ريوتارو ناكامورا | ١٩٩٨م |
| ٦ | وكيل الذعر | | ساتوشي كون | ٢٠٠٤م |
| ٧ | تكسنولايز | | هيروتسوقو هامازاكي | ٢٠٠٣م |
| ٨ | أجنحة الهونيمايز | فيلم | هيرويوكي ياماجا | ١٩٨٧م |
| ٩ | تامالا ٢٠١٠ | فيلم | ت. و. ل | ٢٠٠٢م |
| ١٠ | العصير الرقمي | أفلام | هيرواكي أندو وآخرون | ٢٠٠٢م |

قد يلاحظ البعض من الجدول السابق، أن هناك تجاوزاً لأفلام هاياو مايزاكي التي حملت القائمة البريدية أربعة عناوين منها، وعلى رأسها «ناويشكا وادي الريح»، وبعض أفلام إيساو تاكاهاتا التي تصنف في كثير من قوائم الأنمي التقدمي مثل «هولز أمير الشمس» و «قبر اليراعات المضيئة»، لكن هذا التجاوز من جهتي، له مايبرره من وجهة نظري الشخصية.

فتصنيف الجدول السابق، خلا من الأعمال التي تعتمد على مانجا سبقتها، كما هو الحال في ناويشكا، وهو ما يعتبر علامة للأعمال التقدمية، التي تأتي دون اعتماد على أعمال تم تصنيفها سابقاً في صنف الشونن، أو الشوجو في حال ناويشكا،

كما أن عدم دخول أفلام مايزاكي يدور في نفس الدائرة التصنيفية، فكلا فيلمي «لابوتا قلعة في السماء» أو «خدمات كيكي للتوصيل» أو حتى الأعمال المتأخرة مثل «الأميرة مونونوكي» و«الروح المختطفة»، تصنف على أنها شوجو، باعتبار أن أبطالها إناث في المقام الأول، وهو تصنيف ليس صحيحاً بالجملة، على الرغم من أن الأنثى هي الرمز الدائم لأفلام مايزاكي كلها، بخلاف فيملين هما «قلعة كاجليوسترو» ١٩٧٩م، الذي يعتمد على مانجا كازوهيكو كاتو التي تحمل اسم «لوبين الثالث»، وفيلم «الخنزير القرمزي» ١٩٩٢م الذي يقتبس بشكل حرٍ ومطلق من مانجا «عصر القارب الطائر» ١٩٨٩م لمايزاكي نفسه، لكن أفلام مايزاكي تحمل عناصر متكاملة تبدو موجودة كعنصر أساسي في مجمل أعماله، وهو ما يجعلها خارج تصنيف التقدمي، ولو حصل التصنيف فإن «الأميرة مونونوكي» و«الاختطاف بعيداً» هما الأقرب ترشيحاً بسبب انطلاقهما في مسار حاد وعنيف في الأحداث يبدو للوهلة الأولى، خارج نمط مدرسة مايزاكي العريقة، أما بالنسبة لفيلم «جاري توتورو»، فهو يبدو حميماً للغاية ضمن صنف الكودومو الموجه لفئة الأطفال العمرية الصغيرة، لكن مايزاكي يستطيع ببراعة أن يضيف لتلك الفئة الكبار أيضاً، في ملامح ورموز عميقة في العمل الشديد الوضوح، في تتبع قصته شديدة البساطة واللطافة للأطفال.

في فيلمي تاكاهاتا «هولز» و«قبر اليراعات المضيئة» فإن مبررات تجاوزهما في الجدول، تكمن في عدم اكتمال ملامح التقدمية بهما، وفي الأطر الحيادية لقواعد الأنمي العامة التي ألزم تاكاهاتا نفسه بها، على الرغم من تمرده قليلاً في «هولز»، لكن سيطرة «شركة توي» على العمل، قلصت من ذلك التمرد كثيراً، وهو ما جعله نواة مبكرة للأنمي التقدمي، رغم أنه يبدو بعيد الصلة عن الأنمي التقدمي اليوم.

بشكل عام يمكن اعتبار مامورو أوشي هو أبرز مخرجي الأنمي التقدمي، لو نظرنا إلى تاريخه بشكل إجمالي، في تجاربه الفذة وأفكاره التجريبية، جرأته في إخراج فيلم مثل «بيضة الملاك»، أو مشروع «لواء الذئب» الذي قدمه في أعمال أنمي وسينما مختلفة، أو عمله الأبرز «شبح في صدفة».

أعمال مثل «جينيس بارتي» أو «لكمة عرق»، تقدم الأنمي التقدمي في حالة عالية من التطور والإتقان، لكن فيلم «العصير الرقمي» سبقها في مفهوم القصص المختلفة، بأساليب الرسم المتناقضة، وهو ما يجعل هذه الأعمال تدخل في كنفه وتحت بساطه، وهو بالطبع إنجاز آخر، ينضم إلى قائمة أعمال استديو ستديو ٤°سي، الذي أنتج العملين السابقين مع مشاريع أخرى، نسمع عنها في الوقت الحالي.

**5. الهنتاي:**

هذه الكلمة اليابانية اللفظ تعني في الأساس أحد معنيين: الأول هو مفهوم المسخية أو التحول الفيزيائي للجسد، وهو أمر معروف للقارئ المتابع لمسلسلات وأفلام الأنمي، المفهوم الثاني هو غير الاعتيادي أو الشاذ عن المألوف، وكلا المعنيين مبدئياً يبدو فاقد الصلة، بمفهوم الكلمة في عالم الرسوم المتحركة اليابانية.

لكن هذه الكلمة في الحقيقة ذات معنى سلبي، حيث تطلق في الغالب على الانحراف الجنسي، وقد توجة كنوع من الشتيمة لمن يمارس نوعاً من التلصص الملازم للهوس الجنسي. في الغرب تستخدم هذه العبارة في التعبير عن رسوم المانجا وألعاب الكمبيوتر والرسوم المتحركة القادمة من اليابان، والتي تحمل موضوعاً جنسياً إباحياً. أما في اليابان فإنه يتم اختزال هذه الكلمة في حرف واحد، وهو الهاء أو إتش في نظيره الانجليزي، لذا يستخدمون لفظ اتشي في التعبير عن هنتاي الأنمي أو المانجا، كأن يقال إتشي أنمي، أو إتشي مانجا، هذه الكلمات تعتبر من العامية اليابانية، وأصل هذه الاختزال غير معروف، لكن بعض الباحثين يعتبرونه لفظاً مؤدباً استخدم كرمز أثناء فترة الستينات، نفس الكلام ينطبق على مصطلح «إيرو»، المختزل من اللفظة الانجليزية «إيروتيك».

المواد الإباحية من الناحية الجنسية في اليابان غالباً ما يطلق عليها مصطلح «جو هاتشي كن» أو «١٨كن» أي ما فوق الثامنة عشر، وأحياناً تضاف ألفاظ أخرى للعمل لتمييز نوعه، أو من يتوجه إليهم من الشباب، أو الأكبر سناً من الراشدين – لو صح لنا أن نطلق لفظ الرشد على هذا الجمهور –.

هذه النوع من الأنمي، هو العمل الموازي للأفلام الإباحية في عالم الصورة الواقعية، لكنه يمتلئ بالأفكار الأكثر تطرفاً في غرابتها، وتجاوزها للمحظورات الاجتماعية في غالب المجتمعات، وعلى الرغم من الليبرالية التي عرف بها الغرب، إلا أنه يتحفظ كثيراً، في التعامل مع هنتاي اليابان الأكثر ليبرالية في هذا المجال، بسبب القيود المنعدمة على هذا الصنف.

هناك بعض الأصدقاء ممن أسدوا إلي نصيحة السكوت عن هذا الصنف، وتجاوز واقع وجوده، لكن حقيقة أن من لديه أدنى إطلاع بالأنمي، يعلم بوجود سلاسل شهيرة لهذا الصنف، وأن هناك الكثير من الرسامين والمحركين البارزين الذين خرجوا من رحم تلك العوالم السوداء، أو دفنوا في مقابرها، الأمر الذي يقيدني بضرورة الكلام عن هذا الصنف ولو تعريضاً.

عالم الهنتاي يرجع بغرابته شديدة التطرف والفظاعة، إلى تاريخ اليابان الشهير بهواجسه الجنسية وأفكاره الجريئة حول ممارسته، حيث تبدو الرسوم المتحركة مجرد تحريك للعديد من اللوحات التي ظهرت في حقب مختلفة من تاريخ اليابان المغرق في قدمه.

هذا النوع بلا شك هو الأقل جمهوراً، والأقل في المقابل، تحقيقاً للانتشار العالمي، كما أنه لا يحمل في مكنوناته، ما يمكن أن يكون عنصراً لشعبية الأنمي، لكن البعض يعتبره مجرد خطوة جريئة أكثر، مما تقوم به مسلسلات الأنمي، والتي لا تكف عن إبراز مفاتن الأنثى في كثر منها، لكن هذا القول غير قادر على الصمود، أمام الكم الهائل من المسلسلات والأفلام الرسومية، التي يمتلئ بها عالم الأنمي كل عام، حيث تخرج أعمال تبهر الجمهور، ببراءة أبطالها ومنتهى سذاجتهم.

واقعياً، قد يبدو أن هذا النوع من الأنمي لا يقدم الكثير، وبخاصة مع انتشار الأفلام الإباحية الحية، لكن كما يفعل الأنمي مع بقية الأصناف، فإن المبرر وراء سعار هذه الأعمال، هو استحالة تصويرها سينمائياً، مضافاً إليها التجاوزات الاجتماعية العنيفة والحادة، والتي لا يمكن عرضها حية في أي مجتمع حتى لو كان

اليابان.

في المانجا المجال الأقدم والأسبق حضوراً من الأنمي، يشير النقاد إلى أن أغلب أفكار الهنتاي المتطرفة في شذوذها وغرابتها، تعود بجذورها إلى لوحة «حلم زوجة الصياد»، التي رسمها «هاتسوشيكا هوكوساي» حوالي عام ١٨٢٠م، بيد أن لوحة هوكوساي تتوقف بحدود خيالها في مجال النطاق الواقعي، الأقرب لأفكار إمرأة منحرفة، في مقابل الأفكار الجنونية التي يتخيلها صناع هذا الصنف من الأنمي كل يوم، هناك آخرون من فناني الشونغا - أحد أنماط اليوكيو إي-، مثل «تسوكيوكا يوشيتوشي» و«أوتاجاوا كونيوشي»، قد يكونون هم الأكثر مسئولية، في تدشين هذا النوع من الرسم في حقبة إيدو، عبر تقديمهم لرسومات تبدو معها النقوش الخشبية للوحة «حلم زوجة الصياد» مسالمة للغاية، بل يمكن القول أن الكثير من أعمال الهنتاي، تمارس مجرد توسع في نطاق الفكرة، التي نحتها «يوشيتوشي» و«كونيوشي» على القطع الخشبية.

باعتقادي أن هذا الصنف من الأنمي، يبدو مسئولاً عن كل السمعة السيئة التي عرفت عن الأنمي وبالأخص في الغرب، حيث يتم تسويقها بشكل واسع، مضافاً إليها عدم قدرة بعض الجمهور على فهم الاختلافات العديدة بين هذا الصنف وغيره من الأنمي، والاستهداف العمري الذي يتوجه في غالبه إلى من هم فوق الثامنة عشر في معظم دول العالم، وهناك السطحية التي تتسم بها هذه الأعمال في الجملة، فالكاتب أو المخرج مهما حاولا جعل القصة شيئاً مهماً، فإنها تدور في النهاية، من أجل تكون مدخلاً للمشاهد الإباحية.

أحد الملامح البارزة للهنتاي، هو الامتهان البالغ لجسد المرأة، وبغض النظر عن المحاولات الدائمة لتطويع جسدها لخلق النموذج المثالي لجسد المرأة، والذي لا حاجة لنا بتأكيد عدم واقعيته ولو بيولوجياً، فيما يبدو كطرح مهووس جنسي دون جدوى حقيقية، إلا أن هناك الإساءة البالغة عبر الإهانة المتطرفة لجسدها في المشاهد العنيفة للغاية، حيث اعتداء الكائنات الغريبة والشياطين والمخلوقات ذات اللوامس وغيرها، مما يبتدعه الخيال الصاخب والغرائبي لصناع تلك الأفلام.

وعلى الرغم من محاولة بعض النقاد تبرير هذه الاعتداءات والاغتصابات العنيفة والسادية، بما يمكن اعتباره طقس بعث حيوي لإظهار القوى الكامنة للمرأة التي غالباً ما تكون هي بطلة العمل، لكن هذا التبرير يتهاوى مع الشخصيات الثانوية التي تدفع حياتها ثمناً لسادية الاغتصاب الجسدي الذي تتعرض له دون أن تتجلى قدراتها الخارقة التي تختص بها الشخصيات الرئيسية، ناهيك عن تحول نفسي لبعض الشخصيات، حيث تصبح مازوخية تستعذب هذه الاعتداءات في تحول مرضي يحاول عبره كاتب الفيلم ومخرجه جعله أمراً طبيعياً في تطور شخصية المعتدى عليها.

هناك دراسات لأنماط معينة من سلاسل أفلام الفيديو المنزلية من صنف الهنتاي، مثل ما قدمته الباحثة الكبيرة سوزان ج. نابير في كتابها «الرسوم المتحركة اليابانية المعاصرة»، عن سلسلة « الأورتسوكيدوجي: أسطورة ما فوق الشر»، بسبب موضوع الأخروية وتشكله عبر انحلال أخلاقي واسع، لكني لا أخطئ حين أقول أن المخرج دمر فكرة القصة المنطقية، عندما زاد جرعة الفجور فيها وجعلها فاضحة، الأمر الذي جعلها تنضم إلى عالم الهنتاي المريع، بأفكاره الغارقة حتى الثمالة في تطرفها.

### . فروع الأصناف وانضواء تحت لواء الأصل .

هناك بعض التصنيفات الفرعية، التي تدخل ضمن إطار أحد التصنيفات الأساسية السابقة، وبالتحديد في صنفي الشونن والشوجو، كما أسلفت وذكرت مثل «السيانين» في الشونن و«الجوسي» في الشوجو، دون التغلغل في أصنافٍ أشهر مما سبق، مثل اليوري وغيره.

ملامح إنضواء التقسيمات السابقة تحت أحد الأصناف الرئيسية، هي نفسها الملامح التي تشكل الصنف الرئيسي، بيد أن ما يتغير هو القيمة الأساسية في منهج التصنيف، فالعمر في تصنيفات الشوجو مثلاً ، يتغير مع تغير الفئة العمرية التي

يستهدفها العمل صعوداً ونزولاً، كما أن العلاقات الغرامية في صنف الشوجو تتحول من علاقة طبيعية بين فتاة وشاب، إلى علاقة شاذة بين فتاتين في اليوري، وهكذا نرى أن العلاقة الغرامية في صنف الشوجو رئيسية الموقع، لكنها تتغير في تنوع يتم على إثره تقسيم الصنف إلى أصناف أخرى فرعية، وجميعها تنضوي تحت المسمى الرئيسي سواء كان الشوجو أو الشونن.

هذه التقسيمات الفرعية لا توجد إلا في صنفي الشونن والشوجو، بسبب المتغير العمري المستهدف، أو المتغير الاجتماعي في العلاقات الحادثة بين شخصيات عمل الأنمي، بينما تنتفي في صنف مثل الميكا هذه التقسيمات بسبب انعدامها، كما تنتفي في الأنمي التقدمي، بسبب اتساع رقعته العمرية، ولا محدودية العلاقات الاجتماعية التي تتكون في إطاره، ولا حاجة للكلام حول صنف الهنتاي.

# الفصل الخامس: موضوعات الأنمي وأبرز قضاياه

. مدخل.

بعد هذه الجولة التي قطعناها في الحديث عن تاريخ المانجا والأنمي، وأصنافهما التي يتشاركان فيها سوياً كونهما عالمين يكملان بعضهما البعض، يمكن الآن أن ندخل إلى بحث أعمق في مواضيع الأنمي وأبرز قضاياه، تلك المواضيع التي صبغت الرسوم المتحركة اليابانية بألوانها الحالية، وخلقت ملامحها الخاصة التي تجعلها تختلف عن غيرها، ليس كماً فحسب كما يبدو للبعض، بل في الكيف الذي تميزت به الرسوم المتحركة اليابانية، الأمر الذي ناقشنا بعض جوانبه في الفصول السابقة.

قد تبدو المواضيع التي يتناولها الأنمي متعددة ومتشعبة بشكل واسع، فهناك الكثير من الحكايا والقصص التي حتى وإن تشابهت أجواؤها، فإنها تملك عناصر تجعلها تختلف من حكاية لأخرى ومن قصة لغيرها، هذه القدرة على الاستمرار على صنع مسلسلات وأفلام تحمل هوية مشتركة، هي أحد تلك السمات التي ساعدت وما تزال في استمرار إنتاج هذا الكم الهائل من الأعمال كل سنة، بيد أن التوقف عند المواضيع الآنية الحاضرة في العمل، وبالذات في العناصر المجردة للقصة، لا يفعل سوى أن تختفي عن العين، تلك المواضيع التي لا يتوقف الأنمي عن طرقها، متخذاً أشكالاً متعددة، يتلبسها في كل مرة عند الحديث عن تلك المواضيع. تلك الأشكال المتعددة هي في الغالب القيم الأخلاقية، التي تدور حول مختلف القضايا التي تهم الإنسانية في الوقت الآني. مفاهيم مثل الخير والشر والحب والبغضاء ومجمل التناقضات في القيم الأخلاقية، هي تلك العناصر التي تكون الأشكال التي تغور عميقاً في مواضيع الأنمي الكبرى، وملامحه التي يمكننا أن نتوقف عندها، في إدراك قيمة أكبر لما يمثله عالم الأنمي فنياً، ولعلي لا أبالغ في القول، بأن هذه المواضيع هي القادرة على الإجابة على أحد الأسئلة التي طرحتها

في مقدمة الكتاب، فيما إذا كان يمكن اعتبار الأنمي فناً راقياً لا يختلف عن السينما سوى في الآلية؟.

بالطبع ليس المراد من تأليف هذا الفصل هو إثبات فنية الأنمي ورقي هذه الفنية، فهذا الأمر بالنسبة لي شخصياً على الأقل، محسوم تماماً. إلا أن الحديث عن مواضيع الأنمي وأبرز قضاياه، سيجعلنا قادرين على إدراك جدية الأنمي في كونه شكلاً فنياً يملك نصيبه من التعبير، هذا النصيب في إحدى نقاطه قد يكون حاملاً لخصوصية بالغة قد لا يشاركه فيها فن آخر، على الأقل في الوقت الحاضر، لكن هذا التفرد بالخصوصية قد يكون أقل ظهوراً في الأشكال الفنية الأخرى في الثقافة المشتركة، اليابانية تحديداً.

من خلال الاستقراء والتتبع، والاعتماد بشكل كبير على دراسة الأستاذة «سوزان ج. نايبر» في كتابها «الأنمي من أكيرا إلى الأميرة مونونوكي»، أو «الأنمي من أكيرا إلى قلعة هاول المتحركة» النسخة التالية من نفس الدراسة، يمكنني القول بأن مواضيع الأنمي وقضاياه الكبرى تدور في ثلاث دوائر رئيسية من المواضيع، الأخروية والمراثي والاحتفالات، على الترتيب من حيث بروزها وانتشارها في أعمال الأنمي من أفلام ومسلسلات، بالطبع يمكننا أن نعتمد على بعض الموضوعات الثانوية في كثير من الأعمال، من أجل خلق موضوع مثل الأخروية، فعبر التحام عدد من هذه المواضيع الثانوية وتمازجها أو تداخلها أحياناً، يمكن إدراك المغزى المراد، كل موضوع ومدى تأثيره في النظرة الاستنتاجية، هذا يقودني إلى القول، بأن في الأمر حرية كبيرة من حيث التداخل بين المواضيع الكبرى الثلاثة، حيث يمكن أن يجتمع في العمل الواحد المظاهر الثلاثة سوياً، مع طغيان أحدها بالطبع، كما يمكن أن يطرح العمل موضوعاً واحداً بكثافة، دون وجود آخر.

وقبل أن يستلنا الحديث للدخول مباشرة في موضوعات الأنمي الثلاثة الكبرى التي قررناها قبل قليل، يجب أن نكون مدركين بشكل كبير للحالة الثقافية والاجتماعية الراهنة في اليابان، تلك التي دفعت الكثير من الفنون ومن بينها الأنمي، للتعبير عن هواجس المجتمع الياباني الحديث.

## • اليابان: استقراء مبدئي للمجتمع الحاضن للأنمي •

الثقافة اليابانية كغيرها من الثقافات العالمية، ليست سوى تراكمات وصور متتابعة عن ماضي قريب ما يزال صداه يتردد في قلب الحداثة، قد يكون في بعض الثقافات نوع من القطيعة التي جعلت الانتقال أكثر هولاً وأكثر تغييراً في العديد من مظاهر الحياة، بيد أنه على الرغم من كل هذه القطيعة التي يعتقد المرء أنها نقلت تلك المجتمعات إلى ما هي عليها اليوم، إلا أن الماضي يقبع هناك في مكان يؤكد حضوره الذي لن تدركه إلا عين راصدة متحفزة.

في كتابه عن اليابان يقتبس الكاتب الأمريكي «باتريك سميث» ، مقولة للروائي الحائز على جائزة نوبل «كنزابورو أوي» في معرض حديثه عن نظرة الغرب ومن بعدهم العالم لليابان، تلك النظرة التي لا ترى في اليابان، سوى قديمها الذي تمثله تقاليد الساموراي وحدائق الزن، وجديدها الذي تمثله الكفاءة الانتاجية والآلات، يقول «أوي»: (بين الاثنتين توجد منطقة فراغ ، حيث يعيش الياباني)[1].

المجتمع الياباني كعادته منذ ما يزيد عن الخمسة عقود، عندما اكتشفه البحارة الأوربيون ومن بعدهم رهبان الجزويت النصارى، الذي بذلوا جهوداً كبيرة في تنصير اليابانيين، ثم تم طردهم على يد الشوجون توكوجاوا إياسو، كانوا يتقنون إخفاء حقيقتهم، ومن هذا التخبي الفردي كانت تكمن مشكلة كبرى، في فهم المجتمع الذي يتكون من أفراد درجوا على العيش خلف الأقنعة، وعرفوا كيف يعبرون عن ذواتهم، في مساحة ضيقة، بعيدة عن أعين الغير، الذي يبدأ من الجار الياباني، وينتهي إلى الجانجين (الأجنبي – غير الياباني).[2]

كثير من الدراسات التي حاولت البحث في أغوار الشخصية اليابانية، اعتراها خلل شبيه بذلك الذي ملأ دراسات المستشرقين للعالم العربي والإسلامي، الخلل كان يكمن دائماً في المنظور الذي يحاول عبره الغرب تقييم الشعوب الأخرى،

---

1-باتريك سميث، اليابان رؤية جديدة، ٢٠.

2-يوكيو ميشيما، اعترافات قناع، ١٠٧.

النظرة الاستعلائية إياها، الشعور الوهمي أحياناً بالخطورة والتهديد، الافتراض الدائم أن طريق الحضارة والتحديث هو عبر الغرب ومنابعه فقط. وبما أن مجمل أحكامنا كعرب على الشعوب الأخرى تنبع في كثير من الدراسات والبحوث عن طريق وجهة النظر الغربية بعيوبها السابقة والتي ستقدم أحكاماً مغلوطة بلا شك، لذا استمر الجميع في النظر إلى اليابان بطريقة أقل ما يقال عنها أنها مشوبة بالسطحية.

هناك الكثير من المشكلات التي يعاني منها المجتمع الياباني، هذه المشكلات شبيهة إلى حد كبير بالعديد من المشكلات التي نعانيها في عالمنا العربي، لكنها مشكلات في بعض الجوانب الانسانية بينما تعاني بلادنا العربية مشكلات في جوانبها الانسانية والمادية. هناك انفصال مفجع بين ماضي مجيد وحاضر مفلس تماماً، مضافاً إليها مشكلات في التمنية الداخلية والاكتفاء الذاتي والاستيراد الثقافي والسياسي ومؤخراً الاجتماعي، تلاشي حقيقي عن أي مشاركة حضارية، مع الاستمرار في مرويات الماضي كنوع من العزاء المثبط.

في اليابان ليست هناك مشاكل في التقدم التقني، بل هناك تقدم مذهل وخلاق، شيء يستحق التوقف عنده، ويدعو العالم لملاحقته إن استطاع، وعلى الرغم من كونها سوقاً مفتوحة لأمريكا حسب الطلب، لكنها كانت إلى وقت قريب القوة الاقتصادية الثانية في العالم، وليس هناك من إمكانية للتفكير في مقاربة بين اليابان كدولة منفردة، والعالم العربي بدوله المختلفة من الناحية التقنية والصناعية.

الجوانب الانسانية التي ذكرتها آنفاً تكمن في غور الشخصية اليابانية، كما هو الحال في الشخصية العربية، الرغبة في التحديث مع الآثار الباقية للماضي، سواءً القريب منه أو البعيد، يمكن أن نتخذ من التمسك بالألقاب العائلية في اليابان، والعنصرية القبلية في بعض دول العالم العربي، مثالاً على ذلك، كما أن كثيراً من التيارات الثقافية في اليابان والعالم العربي يتخذون من التغريب السبيل الوحيد للتحديث، لكنني أود التأكيد في أن ممارسات كلا الشعبين تختلف بشكل جذري في شكلها الظاهري العام، فمن حيث أن اليابانيون لبقون جداً في معاملاتهم، إلا

أنهم يبدون نوعاً من الخضوع والهدوء الطاغي في التحاور، يهتمون كثيراً بنظافة أحيائهم ومدنهم، ولا يهتمون على الإطلاق بشؤون غيرهم، لذا لا تجدهم يحدقون في بعضهم البعض في الشوارع أو القطارات، يلتزمون بقواعد النظام، الأمر يمكن سحبه بشكل عكسي على ممارساتنا إلى حد كبير دون تعميمات ساذجة أو متشائمة.

النظام العائلي في كلا الوسطين الياباني والعربي يحظي باهتمام حقيقي، لكنهما يتعاملان معه بشكل مختلف. في العالم العربي يقوم الموظف الحكومي ذو الشأن الوظيفي بتقديم قريبه على غيره ممن يكون أكثر كفاءة وحاجة، عن طريق التلاعب أو التقليل من فاعلية اختبارات القبول والمقابلات الشخصية، بينما لا يحظى القطاع الخاص بمثل هذه الاجراءات الشكلية، حيث يوظف على الرغم من افتقاره لكل ما يؤهله للمنصب الذي يحمله، والذي يرتفع مستواه حسب مستوى القريب ومدى اهتمامه به.

في اليابان البلد الذي يعيش على القطاع الخاص بشكل كبير، فإن الأمر يبدو واضحاً بشكل حقيقي في القطاع الخاص دون الحكومي العام، على الرغم من أن اليابان تحمل مفهوم «البلد – العائلة»، لكن الكفاءة ضرورية من أجل العمل، وفي ذلك تعويل كما سبق إلى التقدم في الجانب الانساني الظاهر للشخصية اليابانية، وعندما أتحدث عن الظاهر من الشخصية اليابانية، فإنني لا أقصد أن الباطن مضاد أو فاسد، لكنه يحمل وجهاً آخر لما نعرفه ويعرفه العالم عن الشعب الياباني.

لا يوجد مفهوم حقيقي للفردية في اليابان، لأن فكرة الجماعة أو مجتمع الدولة العائلة، ما زالت تضرب بأطنابها في أعماق الحداثة، التي يعيشها المجتمع الياباني اليوم، هذا الانتزاع للفردية والذي قد لا يستسيغه الناظر لليابان بشكل عاجل، ليس وليد النكسات الاقتصادية أو الإيقاع السريع للعصر الحديث، بل هو منهج الحكومات التي تعاقبت على إدارة المجتمع الياباني منذ فترات مبكرة في التاريخ، بدءاً من سيادة الامبراطور، ثم انحساره في الظل، أثناء حكم جنرالات الساموراي (الشوجون) في عصر الإقطاع الشهير، ثم عودة الامبراطورية في عهد الميجي، ثم في مفارقة مدهشة ديمقراطية الاحتلال الأمريكية المؤقتة،التي اتخذت النهج العكسي

فيما بعد مدمرة الأمل بتنوع الأفراد، وجعلهم مكائن موحدة السلوك والتفكير إلى حد كبير، الهدف منها الاستمرار في دفع الانتاج، والمكافحة في تأمين قوة اقتصادية للحكومة، التي بذلت كل ما تستطيع من أجل الحفاظ على خلق مفهوم النيهونجين «الشخص الياباني» عبر مؤسساتها، وعلى رأسها وزارة التعليم. [1]

الشعب الياباني لطيف المعشر، مهذبون في تعاملاتهم، ينحنون لك بقدر ما يعني حضورك في المكان، يمكنك أن تشعر بدفء ضيافتهم في المطاعم والمحال التجارية والمراكز، لكني ذلك لا يعني أنك قادر على تجاوز حدود العمل المنوط بك وبهم، لا يمكن بسهولة أن تستخرج من الياباني كلمة ما خارج نمط التعامل البحت، أي لغة أخرى غير اليابانية في الحديث ليست مجدية غالباً، فهم شعب يفخر بلغته، ولديه من الصعوبات في تعلمها، ما يجعله غير مهتم بتعلم لغة أخرى، والانجليزية بشكل عام تبدو مرمزة تعتمد على مدى إدراكك لاتجاه الحديث منذ البدايات، كل هذه الاشارات تجعلك على الدوام مدركاً بأنك مهما عشت هناك وتعرفت على العديد من شخصيات المجتمع، ستبقى جانجين، وعلى الرغم من تقبلهم لك، إلا أن ذلك لا يعني أنهم سينطلقون مبيحين لك بمكنون صدورهم، ما يجعلك تشعر بأنك شخص غير مرغوب به، لأنك لست يابانياً، إلا أن هذا الشعور مضلل إلى حد كبير، فاليابانيين يعيشون عوالم منعزلة عن بعضهم، هم صور متناسخة بصورة أو بأخرى في أماكن العمل والقطارات والشوارع، لكن لكل واحة منهم حيواته الخاصة التي يتقن عزلها عن مجتمعه الوظيفي بعد مغادرته إياه، فلا يشترط للبس القناع أن يكون الحاضر من الجانجين، فالنيهونجين بدرجة أخف لديه حظه من تخفي مقابله من النيهونجين أيضاً، وهذه النقطة بكثير من الإدراك والاستشعار، تجعلنا قادرين على فهم فحوى ومكنون كتاب مهم، مثل «اعترافات قناع» للأديب الكبير يوكيو مشيما .

بحسب تقرير برنامج التنمية البشرية للأمم المتحدة لعام ٢٠٠٧-٢٠٠٨م، فإن

---

1- كاتو-شو إيتشي، اليابان رؤية من الداخل، ص١٢٣.

عدد الأميين في اليابان لا يتجاوز ما نسبته ١ ٪ من تعداد السكان، هذه المعلومة، توحي لنا بالقدر الكبير المولى للتعليم هناك، وهو في حال تجاوزنا الروايات المشكوك في صحة سندها، أمر مدرك بالاحصائيات الرسمية أو بالدراسات البحثية في مجال التعليم.

في رواية «كافكا على الشاطئ» للروائي الياباني المعاصر هاروكي موراكامي، كانت شخصية ناكاتا المسن الذي يعاني مشكلة تأخر عقلي، لا تستطيع القراءة أو الكتابة [1] وهو ما كان يُشعِر الشخصيات التي يقابلها في مقاطع الرواية المختلفة بالاستغراب والاستنكار الشديد، بوجود من لا يجيد القراءة والكتابة في هذا العصر. هذا جزء من حبكة روائية متخليها أتقن موراكامي سردها في روايته الضخمة، لكنها تعتمد على واقعية انتشار التعليم في اليابان، وهو ما بلغ في الاحصائيات الرسمية لعام ١٩٩٧م، نسبة ٩٩.٩٪ للتعليم الابتدائي، أكثر من ٩٥٪ للتعليم الثانوي، أكثر من ٨٠٪ للتعليم الجامعي، وكأن المراسيم الامبراطورية قد طبقت حرفياً حيث أصبح بالفعل التعليم من حق كل طفل على والديه، كما أنه من حق الدولة التي ينشأ فيها هذا الطفل، لكي يدخل في عجلة التنمية الاقتصادية، التي أصبحت الغاية التي تعيش من أجلها اليابان حكومة وشعباً.

التعليم في اليابان على الرغم من ليبراليته العامة، يبدو أكثر صرامة عن غيره من أنظمة التعليم في العالم الغربي، وهو لا يحظى إلا بنسب قليلة من مشاكل التنمر والايذاء الجسدي، التي يعاني منها نظام التعليم في أمريكا الأكثر إفرازاً لهذه الظاهرة المدمرة، لكنه يعاني من التسرب في المراحل الثانوية، ازدياد مخيف لظواهر الانتحار، مرتبطة بازدياد معدلات التنمر، ومع ذلك يبقى أكثر قدرة على شحن الطالب بالمعرفة الضرورية التي يحتاجها للضلوع بدوره في المجتمع، سواء كان من الساراري «رجل المرتب - موظف الشركة»، أو غيرها من الوظائف التي تمتلئ بها الدولة في قطاعيها الحكومي والخاص.

---

1 - هاروكي موراكامي، كافكا على الشاطئ، ٢٤١

هذا يعتبر نجاحاً في نظر البعض، لكن الآثار التي تضع بصمتها الواضحة على شخصيات الأجيال الحديثة، قد توحي لنا ولو بشكل بسيط، عن مدى الأثر الذي تحققه مثل هذه الأنظمة الصارمة، التي تخنق الطالب في سيل من الامتحانات والاختبارات المتلاحقة، التي يطلق عليها مصطلح جحيم الامتحانات، المصطلح الأكثر رواجاً في المرحلة الثانوية، المرحلة الفاصلة في نظام التعليم هناك، ثم لا يعدو دخول الجامعة المقررة سلفاً عبر النسب المحددة، سوى أن يكون مجرد آلة توجيه لأماكن العمل التي يتم تقريرها حسب الجامعة التي يتخرج منها الطالب، بينما يبقى آلاف الطلاب الذين تجاوزوا الثانوية لكنهم فشلوا في اختبارات القبول، منتظرين إعاداتها، حيث يطلق عليهم لقب «الرونين»، كتشبيه لحال الرونين التراثي، وهو الساموراي الذي فقد سيده وتصعلك.

مراكز التقوية الدراسية «جوكو» تنتشر في المدن اليابانية بنسب عالية، وتبدأ أوقاتها مساءً، منذ الساعة السادسة حتى التاسعة، ويحضرها أعداد كبيرة من الطلاب، الذين يحاولون عبرها، تجاوز جحيم الامتحانات بسلام، لكن الأمر تجاوز طلاب المراحل الثانوية، حتى أصبحت مراكز الجوكو تستقبل الأطفال قبل عمر الدراسة، وهو ما سيعطي انطباعاً أكثر صدقاً عن اهتمام اليابانيين بالتعليم.[1]

وبعيداً عن التسطيح أو التجريم، إلا أن جماعات مثل الأوتاكو، قد خرجت من رحم هذا النظام التعليمي الصارم، اللفظ الذي ناقشته في وقت مبكر من الكتاب، لكنني هنا سأقتبس مقطعاً شبه طويل للكاتب الأمريكي باتريك سميث في كتابه عن اليابان، هو في نظري من أجدر ما كتب عن الأوتاكو بشكل عام غير خاص بمجموعات الأنمي والمانجا، على الرغم من اختزاله الشديد، يقول سميث:

(من بين أكثر الجماعات التي ظهرت في أواخر الثمانينيات غرابة جماعة تضم شباباً في الحلقتين الثانية والثالثة من عمرهم، تسمى أوتاكو. وأتاكو واحدة من

---

1 - باتريك سميث، اليابان رؤية جديدة، ١٠٣.

التعبيرات الكثيرة التي تعني ضمير المخاطب، وكانت تستخدم في الكتابات القديمة لمخاطبة من ينتمي لبيت من البيوتات الأخرى، ويتضمن المعنى أن يكون المرء غير معني بتفاصيل شؤون غيره، وكان استخدامها يعني «نحن ننتمي إلى بيوتات مختلفة، ولا يجمع بيننا الآن إلا هذا اللقاء الحالي»، وفي هذا تعبر الكلمة عن تجسيد ظواهر الآخرين مع المحافظة على وهم التشابه وإياهم، وهكذا منع هذا التعبير اكتشاف أن ثمة اختلافات بين الذات والموضوع، بين الأنا والأنت، واليوم تستخدم جماعة أوتاكو هذا التعبير للدلالة على مجموعة أشخاص يشغلهم هاجس واحد وقد اختاروا اسماً لهم مطابق لضمير المخاطب القديم، لأنهم يستخدمونه ليعني أنا لا أهتم بك ولا بحياتك الداخلية، وإنما أشاركك فقط اهتمامنا الصغير، والهاجس الذي يمكن أن يشغل جماعة الأوتاكو قد يكون نجماً سينمائياً راحلاً، أو فنان كاركتيور أو قائمة مواعيد القطارات أو كائنات من الفضاء الخارجي، وتعتبر الكمبيوترات من اهتماماتها المفضلة، والمهم أن يكون العضو عارفاً بأدق التفاصيل عن الهاجس الذي يشغله، ويا حبذا لو كان أمراً غامضاً، وقد صادفت ذات مرة إحدى مجموعات الأوتاكو يقف أعضاؤها على سلم مترو الأنفاق في منطقة روبونجي بار منتظرين أحد المغنيين الشعبيين كانت أخباره قد انقطعت منذ سنوات. وكان كل واحد منهم يحمل وردة في يده. سألت ما الذي يتوقعونه؟. قيل إنهم كانوا على يقين أنه كان سيظهر بمجيء القطار التالي في تمام الساعة التاسعة والدقيقة الخامسة في طريقه لحضور احتفال معين في عنوان محدد.

والأوتاكو جماعة متطرفة، ولا يمكن تجاهلها كجماعة هامشية. ويظهر على غالبية طلاب الجامعات بعض من صفات وخصائص الجماعة، ويستمر الكثيرون في التمسك بهواجسهم ورعايتها بعد أن يخرجوا إلى ممارسة مهنهم في العشرينيات من عمرهم.

والانتساب للأوتاكو هو باختصار الملاذ الأخير لخصوصية الفرد، ورفض كل ما قد ينال من الذات المحصنة، واعتراف بعدم القدرة على تحقيق علاقة انسانية أصيلة وحميمة. وعضو الأوتاكو (وكلهم تقريباً من الذكور) يرسم دائرة حول

نفسه «وذلك نزوع ياباني أصيل» وينسحب داخلها، ويرفض السعي للمعرفة الدقيقة بأولئك الذين يشاركونه اهتماماته، لأن تفاصيل حياة أي فرد، حتى الشريك في الأوتاكو ستفضي إلى أنه ليس إلا «الآخر».

وفي هذا أدق ما يمكن تخيله من تجليات النرجسية الكامنة في المجتمع الياباني. فالأوتاكو يرغب في تحقيق توحد مثالي مع الآخرين، وفي الوقت نفسه، استغلالية لا لبس فيها - وهم النزوعان التقليديان للنرجسية-. ويوحي مظهر الأوتاكو بأنه «ما بعد حداثي» وهامشي، ولكنه تقليدي في أعماقه حيث هو يرفض ما ليس مألوفاً. وكان الطلبة في مدارس احتفاليات الشاي التقليدية يشبهون الأوتاكو، حيث كان كل عضو صورة مرآة لكل عضو آخر. ومن ثم يعبر الأوتاكو عن نوع من التمرد حيث يؤدي دوراً أزلياً للتعبير عن التوائم.

ولكن، كيف يقضي الأوتاكو وقتهم؟ إنه، شأنه شأن النمط المألوف للطلاب اليابانيين، يقضي وقته في تكديس معلومات وحقائق غير مترابطة (ومن ثم غير ذات فائدة). إنما يشغله على نحو شبه مرضي هو نوع من سخرية ما بعد الحداثة - مربط الفرس فيها هو تباين الـ «معنى» - فيما يحسب الناس أنها أمور لها معنى في اليابان المعاصرة. إنه يحتج على ما «تعلمه»، وعلى طريقة تعليمه، وفي الوقت نفسه يؤدي دور التوائم والخضوع إلى النهاية.

إن المثابرة فضيلة يحسد المرد عليها، ويمكن اعتبار أن التوائم أحد أشكالها. ولكن الأمر يختلف إذا فهمنا كيف غرست هذه الصفات ورسخت. ويثبت لنا الأوتاكو أن ما يتصفون به من المثابرة والتوائم، مثل التعليم، أي يمكن أن يكون خيراً أو شراً). ا.هـ. [1]

وبخلاف الأوتاكو الذي قد يعني للبعض جانباً ترفيهياً، فإن ما يقال عن استغراق اليابانيين في العمل لحد الهوس هو أمر صحيح، الأمر الذي أدى إلى

---

1 - المصدر السابق، ١١٦.

ظهور وفيات الكاروشي، والكاروشي مصطلح يعني الموت بسبب الإرهاق في العمل، اخترع على يد الدكتور تتسونوجو يوياتا عام ١٩٨٧م، وفسره بأنه «الحالة التي تفضي فيها آليات العمل الضار نفسياً، حين تستمر، إلى الإخلال بالإيقاع العادي للحياة والجهد المبذول، وتنتهي بانهيار يسبب الموت»، ومن هذا التحول اللاشعوري إلى الآلية أو مفهوم «الماكينة»، يمكننا الوقوف على أحد المظاهر العصرية لليابان الحديثة، وهو مفتاح آخر يضاف ضمن أخرى غيره سبق وأن ذكرناها، تجعلنا قادرين على فهم الموضوعات التي يعالجها الأنمي، باعتباره وسيطاً معبراً عن هواجس المجتمع، مثله في ذلك مثل السينما والمسرح والأدب بكافة فنونه.

«على غصن ميت
حط غراب
ذات مساء خريفي»

ماتسيو باشو
١٦٤٤ – ١٦٩٤

# بانتظار نهاية العالم
# «الأخروية»

«اندلعت الحرب العالمية الثالثة عام ٢٠٠٨م، استخدمت فيها الشعوب المتحاربة، أسلحة مغناطيسية تفوق في خطورتها الأسلحة التقليدية، ونتيجة لذلك حل الدمار في البر والبحر، وانقلبت محاور الكرة الأرضية، وباتت الكرة الأرضية تعيش كارثة مؤلمة. قضت الحرب على معظم أجزاء الكرة الأرضية.

والآن أخذت الأشجار والحشائش تنمو من جديد، وأخذت الأسماك تملأ مياه البحر، لقد انتعشت الأرض وامتلأت بالحياة من جديد».

هذا المقطع الشهير من مسلسل « كونان فتى المستقبل - مغامرات عدنان ولينا» عام ١٩٧٨م، والذي أخرج عدة أجزاء منه «هاياو مايزاكي»، بمشاركة صديقه ورفيق دربه «إيساو تاكاهاتا»، لم يكن فريداً من نوعه، سواء من الناحية الزمانية، حيث سبق ظهور مثل المقطع، بشكل أو بآخر في عدد من الأعمال الرسومية اليابانية السابقة واللاحقة، كما أنه لم يكن فريداً من نوعه من ناحية المضمون والموضوع، فقد درجت أعمال الأنمي، على طرح مثل هذه النظرة للمستقبل، في عدد لا يحصى منها.

المفهوم الأخروي ليس حكراً على الأنمي، فهو ثيمة تجد لها حضوراً بارزاً في أكثر أشكال الأدب تعبيراً، النخبوي منها وحتى الشعبي، بل يمكننا أن نتوسع في الفكرة لنقول، أن مفهوم نهاية العالم والأخروية، هو هاجس يتملك أكثر المجتمعات الحضارية وثقافاتها المختلفة، ويمكن لأي منا إدراك ذلك، في حال أعطى لنفسه الوقت في سبر القشرة الخارجية المجردة، لبعض الروايات والقصص أو الأعمال السينمائية لأي ثقافة فاعلة في العالم اليوم، لكنه في الأنمي وهو ما يهمنا بشكل أكبر في الوقت الحالي، يبدو أكثر كثافة وأشد حضوراً، حتى ليبدو في كثير من الأحيان وعبر الأعمال الأكثر تميزاً في الصناعة، أنه ليس من موضوع يشكل

هاجساً مسيطراً على الرسوم المتحركة اليابانية، غير نهاية العالم أو انتظارها.

هذا لا يمنعنا من القول، بأن هناك حالات اندماج واسعة في الكثير من أعمال الأنمي، بين هذا الموضوع وغيره من المواضيع، التي سبق وقررناها وهي الرثاء والاحتفال، لكن اللافت للنظر أن هذا الاندماج غالباً ما يتم في تواجد المظهر الأخروي، وفي الغالب ما يكون هو المظهر الأبرز، الذي يمكن التقاطه في العمل بسهولة، وفي بواكير المسلسل أو الفيلم أحياناً.

## في استقراء المفهوم.

مفهوم الأخروية المترجم عن المفردة الانجليزية «أبوكاليبس»، يفسر في أغلب الأوقات على أنه التسلسل المتتابع للدمار الكوني، لكن المعنى الأساسي المستند على الشروح الدينية والتفاسير الكتابية، يأخذ بالمعنى منحى روحياً، يمكن اختزاله في عبارة «كسر جوهري لطبيعة الأشياء»، وهو ما يمكن حمله على الأخروية الشخصية، المتمثلة في نهاية حياة الفرد بحلول أجله.

الكلمة اليونانية «أبوكاليسس» يتم تفسيرها على أنها النزاع التدميري الأخير بين الخير والشر.

في العديد من أعمال الأنمي، لا يكثر السرد المتواتر عن «في انتظار نهاية العالم»، بل من الوحي لـ «لماذا وكيف ينتهي العالم».

باعطاء المسافة بين المرويات الدينية اليابانية، ومقابلها في المسيحية، يبدو فاتناً للغاية وساحراً للعين، كيف أن النظريات اليابانية الحاضرة اليوم، والتي تروي نهاية العالم، تأخذ صداها من الوحي الكتابي. [1]

الثقافة اليابانية التقليدية والتراثية، مظهر أساسي يؤثر في تركيبة المجتمع الياباني المعاصر، وعلى فهمه للتصور الأخروي، لكن وعلى مرحلة ما، فإنه يمكن القول بأن الأنمي أثر وبشكل كبير، على فهم اليابانيين المعاصرين للأخروية.

---

1- Susan J. Napier, Anime form Akira to Princess Mononoke, 196.

لمزيد إيضاح، يجب أن نعود لاستقراء التاريخ أولاً، لنفهم التأثير الجمعي للثقافة اليابانية التقليدية والتراثية، وكيف أثرت في التصور الأخروي عند اليابانيين، والذي نجد آثاره اليوم في كثير من الآداب والفنون ومن ضمنها الأنمي. إنها تغذية راجعة بشكل ما.

كتب البوذية مثل السوترات المختلفة وشروحاتها المتعددة القراءت، لا تأتي على ذكر أي رؤى، للمعركة الفاصلة بين طائفتي الخير والشر في نهاية العالم. هناك نهاية ولكن ليس بحسب مرويات الوحي الكتابي. قد يكون تعليم «المابو» البوذي أو ما يطلق عليه «الأيام الأخيرة للقانون»، وفي تفسير آخر «العهود الحديثة من الناموس»، هو ما يمكننا الوقوف عليه كمفهوم يعطي تصوراً واضحاً عما يظنه البوذيون عن النهاية أو السقوط بمعنى أصح.[1]

تعليم «المابو» يتحدث عن مرور آلاف السنين بعد موت بوذا المعلم الأول، يبدأ العالم في الانحطاط والتفسخ ويعتريه الفساد بشكل أبلغ مما كان يتوقع، حيث فقدت تعاليم بوذا قوتها وتأثيرها على الأتباع الذي أغراهم العالم بزخرف الرفاهية والمتع الزائلة، إلا أن العالم يتم إنقاذه على يد «مايتريا بوذا»، والذي سيظهر في هذه الساعة الحرجة من الحاجة، ليكون دليلاً لعهد جديد من التنوير البوذي. يستغرق المايتريا بوذا سبعة أيام، لإنجاز ما تطلق عليه السوترا البوذية «اليقظة» أو «التنوير»، ويسبق ظهور المايتريا بوذا، بعض التغييرات الطبيعة في المناخ وحتى التضاريس، مثل انحسار مياه المحيطات لكي يتمكن من الوصول إلى الأرض بسلام.[2]

مؤثراً في كلتا الثقافتين العليا والدنيا في القرون الوسطى من التاريخ الياباني، فإن عقيدة ومذهب «المابو»، أصبح واسع الانتشار بشكل أكثر في القرن الحادي عشر، وبتوازي تاريخي مع عودة مفهوم «الألفية» في الغرب، حيث ينتظر النصارى

---

1- عبدالله نومسوك، البوذية، ٣٥٣.

2- فراس السواح، موسوعة تاريخ الأديان ج ٤، ١٩٤.

مخلصهم بعد الألفية الأولى للسيد المسيح عليه السلام، انتشرت في اليابان حركة إحياء للتعاليم البوذية الأصلية، -والتي طُمست بالتعاليم السطحية من تربة البوذية الشديدة الخصوبة لتعدد التفسيرات-، في المدن والقرى اليابانية، وبات من الطبيعي سماع أصوات ترانيم الاجتماعات الدينية للأتباع، وهم يؤدون صلاة «النبوتسو» في بحث شديد الاهتياج عن الخلاص.

أياً كان التشابه بين الطريقتين في الخلاص، إلا أن تعليم المابو تعليم يوتوبي فاضل، هيئة أكثر سلمية للخلاص، لا تعتمد صورة المنقذ ذاته، أو مملكة السماء في الوحي الكتابي، أو العالم المطهر في السوترا البوذية المتأخرة.

في القرون الوسطى أيضاً، ظهر مفهوم أثر في الآداب والفنون بشكل واضح، لكنه استمر حتى غمر الحياة اليابانية كلها، كان ذلك مفهوم «مونو نو آواري»، والذي يعني بالعربية «كآبة الأشياء»، وهو فلسفة جمالية تؤكد طبيعة الحزن للحياة، وأن هذا الحزن جزء لا يتجزأ عن السعادة التي تحققها أشياء هذه الحياة، وهو سبب يقف خلف النظرة اليابانية المعاصرة للعالم وإمكاناته، والتوجس الدائم لنهاية الأشياء كطبيعة أصلية فيها، وهو نوع يمكن إضافته إلى تكون الوعي الأخروي في الثقافة اليابانية الحديثة. [1]

يقال أن أول من خرج بمصطلح «مونو نو آواري» هو الناقد الياباني الشهير «موتوري نوريناجا»، الذي عاش بين عامي ١٧٣٠م وحتى عام ١٨٠١م، حيث أصبح يطلق هذا الأسلوب على كثير من أعمال المدرسة الرومانسية الأدبية، ثم تجاوز ذلك حتى أصبح اليوم يطلق على بعض الأعمال الأكثر حداثة في اليابان مثل رواية «الغابة النرويجية» للروائي الكبير «هاروكي موراكامي»، كما أن هذا المصطلح توسع من أن يكون حكراً على عالم السرد، ليصبح تعبيراً ضمن تعابير أخرى موثرة في السينما اليابانية، مثل أعمال المخرج البارز «ياسوجيرو أوزو»، أو المانجا عند هيتوشي أشينانو، كاورو موري، وكوزوي أمانو.

---

1- د. كرم خليل، التيارات الأدبية في الأدب الياباني الحديث والمعاصر، ٢٥٠.

كما سبق وذكرت فإن موضوع الأخروية، ليس مجرد ثيمة ضمن أخرى في تكوين مواضيع الأنمي البارزة، بل هو موضوع متأصل في الهوية اليابانية الوطنية المعاصرة، هذا الجزم بتأصله في الهوية، يأتي على صورتين شكلية، فهو إما طبيعي أو مفاجئ، تقول الأستاذة سوزان ج. نايبر في كتابها «الأنمي من أكيرا وحتى الأميرة مونونوكي»[1]

«لو أن التصور الأخروي ومواضيعه لم توجه بسبب الزيادة في التغير الاجتماعي واتساعه غير المتوقع، فإن اليابان اليوم ما زالت تظللها ذكريات القنبلة الذرية، والاخفاقات الاقتصادية التي تقفل بين كل عقد وآخر، بعد حقبة من الانفجار الاقتصادي، والذي يبدو غالباً المرشح الواضح الظهور، لبروز الرؤى المتعددة للنهاية، ومن هنا يمكن تفهم هذا الشعور وسبب احتضان الجمهور له».

لكن كلام الأستاذة نايبر، يمكن سحبه وبشكل كامل ما عدا في جزيئته الخاصة بالقنبلة الذرية، على الكثير من الحضارات والثقافات المعاصرة، فالقرن العشرين مع ماموثه الاجتماعي، ومعتركاته السياسية المتعددة، والمعدل الهائل والمتلاحق بشكل فادح السرعة للتغيرات التقنية التكنولوجية، تبدو هي المتهم الرئيس خلف هذا الكم الضخم من الرؤى الأخروية، التي تظهر في العالم اليوم، حيث يرى البعض في الغاية القصوى لمنتجات العصر الحديث، وبالذات في مجال الرفاهية الانسانية، دلائل على نهاية السعي الحثيث لكل ما يمكن أن يتفتق عنه العقل البشري.

الوعي الأخروي حاضر في الفنون والأشكال الأدبية المختلفة، لكن حضور هذا الوعي، يبدو واضحاً بإيقاع أكثر وضوحاً وكثافة في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث ولدت طوائف وملل يوم القيامة من «الشاكرز» في القرن التاسع

---

1- Susan J. Napier, Anime form Akira to Princess Mononoke, 194.

عشر، إلى أتباع ديفيد كورش وجيم جونز في القرن العشرين، مما يجعل استحضار عبارة الكاتب الأمريكي «جون و. نيلسون» مناسبة للاستشهاد، حيث يقول: «الأخروية أمريكية مثل ما هي النقانق».

يقول جوناثان كيرتش: «يحظى سفر الرؤيا في أيامنا هذه بجمهور واسع من القراء في الأوساط الأصولية المسيحية، إلا أن الحبكة والشخصيات تبدو مألوفة حتى بالنسبة لمن لم يسبق له أن إطلع على آخر أسفار العهد الجديد. وفكرة أن العالم سينتهي قريباً، بكل ما تتضمنه من صور بصرية وهمية وكلمات وأرقام وألوان وصور وأحداث كما يصورها سفر الرؤيا، تعد جزءاً من نسيج الحضارة الغربية، سواءاً في الثقافة العليا أو في الثقافة الشعبية، بدأت في العهود التوراتية السحيقة، واستمرت إلى عصرنا هذا. فمعركة أرمجدون، فرسان الرؤيا الأربعة، الختم السابع، عاهرة بابل العظيمة، المسيح الدجال، حاصد الأرواح الشرس، وعناقيد الغضب، غادرت مكانها على سفر الرؤيا، ووجدت طريقها إلى أرفع الأعمال الأدبية والفنية والموسيقية، وصفحات الرياضة، في الصحف وشاشات السينما، وأفضل الكتب مبيعاً في الغرب».[1]

إن الأمر الذي يجعل أوروبا وأمريكا بمعزل عن اليابان في التصورات الأخروية هو اشتراكهما في الوحي السماوي الذي يحدد النهاية في معركة فاصلة بين قوى الخير وبين قوى الشر الشيطانية، وتنتهي الأحداث بأن يحيق الشر بالشيطان وحزبه، ويرسلون إلى الجحيم، بينما يرفل أهل الخير في السعادة حيث يدخلون الجنة مملكة السماء، التصور نفسه بشكل عام، هو ما نعتقده نحن المسلمون، عبر آيات القرآن ومرويات السنة النبوية.

الثقافة التقليدية اليابانية لم تشارك قط في تصور هذه الرؤية بسبب منابع التلقي، فالمرويات البوذية لم يرد فيها ذكر لمثل هذه المعركة الفاصلة على الإطلاق، وفكرة النعيم أو الجحيم ليس هناك أي تصور عنهما في المفاهيم الشنتوية الأقرب

---

1 - جوناثان كيرتش، تاريخ نهاية التاريخ، ١٦.

للمذهب الأخلاقي منها للمذهب النحلي أو الديني. رغم ذلك وكأن الأمر أشبه بنكاية ما، فإن كلا طرفي الثقافة اليابانية العليا والدنيا مغمورة بشكل لافت بالرؤى الأخروية الكتابية.

في رواية «مياه الطوفان فاضت على روحي» للروائي الكبير الذي استشهدت به في أول الفصل «كنزابورو أو»، هناك كثافة غير عادية لفضيان الرؤية الأخروية، والهولوكست النووي.

الروائي المعاصر «هاروكي موراكامي» كتب العديد من الروايات التي تحتقن بالرؤى الأخروية منذ بداياته في «بلاد العجائب الفائرة بعنف ونهاية العالم» عام ١٩٨٥م، حتى أعماله الأخيرة مثل «كافكا على الشاطئ»عام ٢٠٠٥م، نظرة مونولوجية من طراز (الأنا) عن نهاية العالم من منظور شخصية واحدة منفردة في «الغابة النرويجية، تتعدد لثلاثة في «كافكا على الشاطئ».

موراكامي كتب بعد «بلاد العجائب الفائرة» بما يقارب العشرة سنوات كتابه الشهير «تحت سطح الأرض» الذي نشر في عام ١٩٩٧م، تأملات واقعية غير متخيلة عن الناجين من الهجوم بغاز السارين في مترو طوكيو عام ١٩٩٥م، من قبل الطائفة الدينية المتطرفة «آوم شينيركيو».

عبر الوعي الأخروي لدى طوائف مثل الآوم شينيركيو، يمكننا الإدراك بأن الثقافة اليابانية ليست الوحيدة التي يحدوها هوس غريب للرؤى الأخرى، الأمر في الحقيقة معتقد عميق الإيمان يشترك فيه المجتمع الياباني بمشاهده المختلفة. هناك العديد من طوائف الأخروية الشبيهة بطوائف الألفية في الغرب، تلك التي نشطت وازدهرت منذ بداية القرن التاسع عشر، ولم تلبث أن انتكست واضمحلت مع ذهاب أوهامها، أو ما بدت أوهاماً في وقت لاحق بشأن الألفية الجديدة، مثل ما حدث مع نفس الطائفة «آوم شينريكيو»، التي بدأ فيها تناقص حاد لأعداد المومنين والأتباع الذين بدأو يحسون بفساد المعتقد، الأمر الذي تم ملاحظته في عام ١٩٩٩م.

في تقارير مختلفة تم إعدادها عن الطائفة بعد العملية التي نفذها الأتباع في نظام

الأنفاق الياباني بطوكيو، كانت هناك أطروحة مشتركة، بأن أتباع الطائفة وعلى رأسهم الزعيم الروحي «شوكو أساهارا»، كانوا من المهتمين بالمانجا والأنمي ذو المواضيع الأخروية، كما أن أساهارا كان يبدي تقديراً بالغاً لمانجا «ناويشكا وادي الريح».

وبدل البحث عن سبب ظهور الطوائف ذات التصورات الأخروية، وتطرفها في ممارسة معتقداتها التي تعدت إلى الغير كما في حادث مترو الأنفاق، اختار السياسيون، المانجا والأنمي كمنابع تلقي لمثل هذه الأفكار، بينما التصورات الأخروية التي اعتنقها تلك الطوائف، اعتنقها الأنمي كذلك، حاله في ذلك، حال كل أشكال الفنون والآداب، مثل بعض الروايات التي ذكرناها سابقاً، أو الأعمال السينمائية.

المخرج الشهير أكيرا كوراساوا حقق فيلمان يحملان تصورات أخروية مختلفة «سجل كائن حي» ١٩٥٥م، و«أحلام» ١٩٩٠م، وقد توحي المسافة الزمنية بين العملين، أن كيراساوا كغيره من أبناء قومه لم يستطع أن يتخلص من الوعي الأخروي والتعبير عنه. في استقراء آخر لفيلم «ألعاب نارية» للمخرج المعاصر «تاكيشي كيتانو» عام ١٩٩٨م، يمكن ملاحظة سيطرة التصور الأخروي عن النهاية، على تفكير أحد أبرز مخرجي السينما اليابانية الحديثة، وفي اعتقادي أن الكلفة الانتاجية للسينما الحية، سبب رئيس في كثافة التصور الأخروي في الأنمي دون السينما.

أعتقد أنه من المهم إدراك أن الوحي الكتابي ومرويات الديانة البوذية فقط، لا تبدو مسئولة بشكل مطلق عن الوعي الأخروي شديد التأثير في منظومة المجتمع الياباني، ففي كثير من الأحيان أشعر بأن الاستفادة من تلك المرويات والآثار لا تتجاوز التشكيل الظاهري لعملية النهاية، لأنها تبدو معقدة ومتعددة الصور ومليئة بتفصيلات متخيلة، ليس مسئولاً عنها الوحي الكتابي أو الميراث المروي سوى في استثارة كيفيتها.

دون الوصول إلى هذه النقطة من الكتاب، أو حتى دون قراءته، فإن الكثير من

متابعي الأنمي يدركون، أن القنبلة الذرية أحد أبرز الأسباب التي خلقت الوعي الأخروي لليابانيين من جيل ما بعد الحرب العالمية الثانية.

في عام ١٩٤٥م، قام الطيران الجوي الأمريكي بإلقاء قنبلتين ذريتين على مدينتي هيروشيما ونجازاكي، حاصداً أرواح المدنيين الذي بلغ تعدادهم ما يزيد على مائة وأربعين ألف إنسان في هيروشيما وحدها وثمانين ألفاً في نجازاكي، ومسبباً أمراضاً جينية مفجعة لعدة أجيال لاحقة من نسل الهيباكوشا (الذين تلقوا القنبلة الذرية ونجوا منها). وحتى اليوم فإن اليابان هي الدولة الوحيدة في العالم التي تعرضت للقنبلة الذرية، وما تزال تعاني من آثارها حتى اللحظة.

هذا التجلي المأساوي للنهاية التي لم تستغرق دقائق معدودة، كان له أثره العميق على نفوس كل اليابانيين حتى اليوم، لا يريدون نسيانه لدرجة الاحتفال كل عام، بذكرى ضحايا هيروشيما ونجازاكي، مما يعيد المأساة للأذهان، مذكراً إياها بأن النهاية ليست مفاجأة كما قد يعتقد أحد، وهو ما يجعل مفهوماً مثل «العيش في الكابوس»، هو من أدق ما يمكن به التعبير عن أحد أسباب الوعي والتصور الأخروي، الكثيف الحضور في الأجناس الأدبية والطرائق الفنية المختلفة في اليابان، ولعل أبرز من قدم مفهوم العيش في الكابوس، المخرج الياباني الكبير أكيرا كيروساوا في فيلمه «أنا أعيش في خوف» عام ١٩٥٥م.

ظهور القنبلة الذرية في الأجناس الأدبية والفنية، ليس متعمداً على الإطلاق كما ترى الأستاذة «سوزان نايبر» الباحثة في دراساتها عن الأنمي، بل إنه يتسلل خلال مقدار ملفت للنظر، وبدرجات أكثر عمقاً مما يبدو ظاهراً على السطح، لكل أجناس الأدب والفنون والثقافة لحقبة ما بعد الحرب العالمية الثانية. وفي الأنمي فإن حضور القنبلة الذرية يأخذ صوراً مختلفة، لا ترتبط بالمفهوم العام لقنبلة فطر عش الغراب الشهيرة، بل صوراً متنوعة عن انفجار غالباً ما يحصد الأخضر واليابس، مثل الانفجارات التي تخلقها آلهة الحرب «كيوجيشي» في «ناويشكا وادي الريح»، كل هذا الغلو في استحضار النهاية عبر الانفجارات الحربية المدمرة، أصبح مع الوقت سمة جمالية للأنمي، أعرف أنه من الطريف الوصول إلى استنتاج

كهذا، لكن يمكن إدراك مثل هذا الكلام، عند رؤية النجاح الجماهيري والشعبية الصاخبة التي يحققها فيلم يسيطر عليه التصور الأخروي متمثلاً في الانفجارات التي لم تعد غريبة عن الوعي الياباني منذ عام ١٩٤٥م، وبالتحديد في اللحظة التي سقطت فيها قنبلتي هيروشيما وناجازاكي.

الجدير بالذكر في مقطع القنبلة الذرية أنها لا تتوقف عند حدود الدمار بل تتعدى إلى آثارها الناتجة على سقوطها، حيث الوحوش الممسوخة والطفرات الجينية التي تسببت في امتساخها، والتي تبقى على الأرض من أجل حصاد معاناة مزدوجة على ذاتها وعلى غيرها من البشر الأصحاء، وغودزيلا لشهرته مثال نموذجي على ما نقصده بهذا الكلام.

لهذا السبب ليس مفاجئاً على الإطلاق أن نعلم أن الأيقونة الأكثر حضوراً وشعبية، أي الأخروية، مغمورة بصور الانفجارات المفجعة، ويتذكر الكثيرون منا، ممن حظي بمشاهدة فيلم «أكيرا» الذي يبتدئ بمشهد القنبلة النووية المدمرة، أو مسلسل «تراي جن» الذي كان يعيد مشهد الانفجار مقطعاً لتكتمل صورته والأحداث التي تقف خلفها في نهاية المسلسل، وأمثلة كثيرة قد يستحضرها القارئ أثناء قراءة هذا الكلام.

النكسة الاقتصادية في عام ١٩٨٩م، والتي كانت الحلقة الأخيرة لما أطلق عليه «اقتصاد الفقاعة» التي اكتشف الشعب الياباني أن كل ما كان بداخلها كان مجرد هواء، فهوس «الانتاجيزم» وجنون التنمية الاقتصادية، والذي بدا وكأنه سيقفز باليابان فوق العالم، لكنه انحسر كاشفاً عن كثير من الأخطاء التي تسببت بها العجلة في المقام الأول، كذلك أزمة النفط في عام ١٩٧٣م التي سبقت النكسة الاقتصادية الكبرى، كانت ضمن النكسات الاقتصادية التي حررت الكثير من اليابانيين من الوهم، وجعلتهم مستوعبين بشكل أكبر لمدى هشاشة الحياة البشرية اليوم في ظل التحالفات الاقتصادية الضخمة وسيطرة العولمة والاعتماد المطلق على النفط، والذي رغم أنه يحلق بالانسان في مراحل لم يكن يتوقعها من الرفاهية، لكنه يمكن أن يسقطه إلى الأرض التي لم يعد معتاداً على العيش عليها، فضلاً

عن التعايش معها، كل ذلك من مجرد اختلال بسيط قد يكون سبباً في تعطل هذه العجلة الضخمة، حيث السقوط رد فعل مساوي في المقدار ومعاكس في الاتجاه للصعود.

قد ينظر البعض إلى أثر النكسة الاقتصادية، على أنه عارض لا يمكن أن يؤثر كثيراً في العمق الفكري أو الثقافي لصناعة الأنمي، لكنه رأي يتراجع أمام النسيج المتشابك للاقتصاد الياباني الذي يؤثر بلا شك ليس في اليابان فقط بل في كل الدول الصناعية ذات الاقتصاد القوي، حيث يؤثر اقتصاد الصناعات على بعضها تكاملياً بالسلب أو الإيجاب، وفي اليابان الاقتصادية، وتحديداً في صناعة الأنمي، فإن الأثر ظهر بشكل واضح لدرجة ظهور بعض الأعمال في آخر الثمانينات بعد أزمة النفط وقبل انفجار الفقاعة كما يقال، تحمل اسم الأزمة مثل مسلسل الأو في أي «كارثة الفقاعة» الذي نزلت أفلامه الثمانية تباعاً منذ عام ١٩٨٧م وحتى عام ١٩٩١م من إخراج كاتسوهيتو أكياما، وحققت سمعة قوية في الغرب، كما فعلت في اليابان، وتلتها أعمال أخرى تحمل العنوان مع بعض المتغيرات لكنها تعتمد على فكرة الكساد الاقتصادي وأثارها على المجتمع في ظهور جرائم من نوع مختلف يحتاج إلى معالجة من نوع مختلف، حيث تبني القصة حبكتها على ظهور جيل المنقذات في نوع معين من بذل الميكا مثل الكاندام.

الطبيعة الجغرافية لتضاريس الأراضي اليابانية، والمناخ المتقلب الذي يحتشد بتاريخ كبير للأعاصير والمدود البحرية، هناك الزلازل والبراكين والتي تقف بعد إرادة الله تعالى، خلف الكثير من الدمار الذي عرفته اليابان في كثير من حقبها، أشهرها زلزال كانتو العظيم كما يسميه اليابانيون والذي دمر طوكيو عام ١٩٢٣م، وآخرها كان الزلزال الكبير هانشين الذي دمر مدينة كوبي عام ١٩٩٥م وحصد أرواح ما يبلغ تعدادهم ستة آلاف وخمسمائة نسمة وخلف ثلاثمائة ألف شخص دون منزل، مضافاً إلى ذلك الحرائق والنيران متكررة الحدوث في العصر الأول من الحداثة مثل حريق مياريكي الهائل الذي دمر حوالي ٧٠٪ من مدينة إدو (طوكيو الحالية) في عام ١٦٥٧م، كل ذلك خلق من وقت مبكر تصوراً أخروياً عن مدى

هشاشة الحضارة الانسانية المتمثلة في البناء والإعمار، وهو ما نجد ظلاله في حمى البناء العشوائية اليوم في طوكيو كرمز للمدينة اليابانية المثالية، حيث يمكن أن تتغير بعض ملامح الأحياء في حال غيابك عنها مدة قصيرة، فثبات البناء لم يعد يثير في الياباني حساً بالأمان، فالحوادث الطبيعية متوقعة باستمرار.

الانفجار السكاني هو الآخر، ظاهرة مقلقة، وهو المسؤول الأبرز عن أحد أشهر ظواهر الأخروية، أعني بها المستعمرات الفضائية، حيث نشاهد في عدد من الأعمال، عيش بعض الأرضيين في مستعمرات فضائية على كواكب أخرى، نرى مثل نموذجاً بارزاً في أعمال مثل سلسلة «الكاندام»، مسلسل «تراي جن»، «قطار المجرة ٩٩٩»، أو في أي «دالوس».

في بداية المقطع الأول من هذا الموضوع، كنت أتحدث عن كون ظاهرة الأخروية، تأتي في صورة شكلية، على طريقتين، إحداهما مفاجئة، وهي التي تتمثل في الحروب وبالذات ما كان مرتبطاً بالقنبلة الذرية والنكسة الاقتصادية وأزمة النفط على الرغم من أن البعض سيتوقف قليلاً ليناقش التدابير التي كان يجب اتخاذها لتلافي النكسات والأزمات الاقتصادية، بيد أن المسألة توخذ في صورتها العامة، بينما الطريقة الشكلية الأخرى التي تكون مفهوم الأخروية هي في الطبيعة وما يحدث فيها كما تحدثنا سابقاً عن تضاريس وأجواء المناخ للجزيرة اليابانية القصية عن العالم.

في الوقت الذي تناقش فيه الكثير من الأفلام والمسلسلات الرسومية ظاهرة الأخروية، فإن الغالب منها ينتهي بمشاهد تعبيرية عن سنة الاستخلاف التي تحمل هي الأخرى مظاهر متعددة، حيث الطبيعة تجدد نفسها، بذور الأمل تتبرعم في الأرجاء، المياه تنساب في مجاريها، وأحياناً تتطرف بعض الأعمال، في تصوير تحول تنويري لبعض الأرواح الشريرة، التي كانت سبباً في حلول النهاية، التي يختلف شكلها الخارجي من عمل لآخر، لكنها تحمل جميعاً نفس مضمون الانهيار والتبدد.

في الأعمال الأخرى تبدو النهاية أبدية فليس من حلول لما بعد، كل شيء ينتهي

بسبب عوامل الأخروية كما يبدو، لكن هذه الأعمال ذات الجرعة شديدة التأثير ليست كثيرة كما يتوقع البعض بسبب عوامل كثيرة ومهمة أبرزها سوق النشر والتوزيع حيث تظهر معدلات البيع والتسويق رغبات الجمهور ومتطلباتهم، لذا فإن هذه الأعمال في عدد لا بأس به منها، تميل للانضمام إلى النوع الأول من الأعمال الأخروية ذات النظرة التفاؤلية، ولكن بإلماحات رمزية بشكل مقصود. في بعض الأحيان يطرح هذا المفهوم عكسياً في الأعمال التي تتناول إنقاذ العالم من الدمار، أحد أبرز ملامح التصور الأخروي في الأنمي، فنجد أنه بعد استقرار الأمور، تبقى بذرة هنا أو هناك، تهدد هذا الاستقرار بعدم الدوام، يمكننا تذكر كثير من الأعمال التي انتهت بمشهد يوحي بأن سبب الدمار ما يزال هناك على الرغم من أنه يختتم أحداثه بما يوحي بالنهايات سواء كانت نهاية سعيدة أو غير ذلك، الأمر شبيه بلعبة «تكن» التي ينتهي كل جزء منها بما يوحي لنا بخاتمة الحياة الملئية بالشر للسيد هياشي مشيما، لكننا لا نعرف بالتحديد حقيقة المصير الذي ناله، فنبقى في انتظار جلاء الأمور، وتبقى شركة نامكو في انتظار جني أكبر للأرباح من جمهور لا يرغب في الحقيقة بنهاية قاضية لهياشي سيد اللعبة الأسطورية.

باعتقادي أن النمط الأخروي لا يتوقف عند الهيئة التي يتخذها، والتي وإن تغير شكلها فإن مضامينها العامة تبقى موحدة المفهوم في الغالب إلا فيما ندر من بعض الأعمال المميزة، فكثير من أعمال الأنمي تجنح للتصور الأخروي لقدرته على إثراء العمل بالأفكار التخيلية التي برع في طرحها اليابانيون في كثير من أفلام ومسلسلات الأنمي، لكن الأمر أكبر من هيئة نمطية يمكن إدراكها بسهولة، فالكثير من الأعمال الأخرى التي يتابعها الجمهور على اعتقاد أنها ليست ذات علاقة بالتصور الأخروي، تكون مليئة بهذا التصور باطنياً، وناهيك عن الاستشهاد ببعض الأعمال التي يمكنني بها تدعيم هذه الفكرة، فلك أن تقف عند الكثير من الأعمال التي لا تحتوي على عناصر يمكن من خلالها، تصنيفها ضمن هذا الموضوع بسهولة، لكن مسلسلاً مثل بيرسرك، والذي يبدو أنه يسير في خط لا يمت إلى

أحد مواضيع الأنمي الكبرى الثلاثة التي من أجلها تم كتابة هذا الفصل، ناهيك على أن بيئة المسلسل تتخذ من أوروبا العصور الوسطى مسرحاً للأحداث، إلا أن الدهشة تصيبك في الربع الأخير من أحداث المسلسل بمقطع تظهر فيه شخصية جامبينو قائد جاتسو، ولكن في طور تحول شيطاني، وتنتهي الحلقة ونحن نسمع جامبينو الشيطاني يقول «لقد اقترب موعد الكسوف العظيم»، إنها إشارة أخروية، في عمل بدا لنا وكأنه خالي من هذا الهاجس ذي الأذرع الأخطبوطية المسيطرة.

على الرغم مما سبق ذكره، عن فعالية المفهوم الأخروية وتأثيره في صياغة الثقافة التي تقف خلف الأفلام الرسومية في اليابان، إلا أن هناك عدداً لا بأس به من الأعمال التي تحاول التسلق على المفهوم في تسويق نفسها على الرغم من رداءة العمل ككل أو على الأقل عاديته المفرطة، لا يحضرني الكثير من الأمثلة، لكنني أتذكر مسلسلاً شاهدته يحمل اسم «الأرضيين: بداية النهاية»، يتحدث عن استشعار آلهة السماء خطورة واقع الأرضيين بسبب حروبهم المستديمة وتدميرهم للبيئة وتلويثهم للهواء والماء، تقرر مجموعة من الملائكة (هذه رواية المسلسل مع الاعتذار للقراء عن طبيعة القصة، لكن يجب التنبه إلى الطبيعة الدينية للمجتمع الياباني)، النزول للأرض ودراسة البشر، والتقرير على ضوء تلك الدراسة، تركهم في الاستمرار على ما هم عليه، أو تدميرهم، لكن التدمير يبدو في هيئته الأولى التي يقررها المسلسل في أولى حلقاته، تدمير يليه مجتمع جديد، فكرة التجديد التي قررناها في أول الفصل. هذا النموذج الرديء من الأعمال ليس نادراً في صناعة الأنمي، لكن وعي الجمهور يجعلها نادرة التواجد في قوائم الأفضل وتوصيات الأوتاكو والنقاد.

## أبرز النماذج.

عند الوقوف بوضوح على ملامح التصور الأخروي، وعناصره ومحفزاته

السابقة التي تم تناولها بما أعتقد أنه كافي وموجز، يمكننا تصنيف أربعة نماذج بارزة للوعي الأخروي في الأنمي كموضوع ثابت ومستقر وغالب الظهور في أعمال الأنمي، هذه النماذج بخلاف حدِّيتها ونجاحها المذهل داخل اليابان أو خارجه، إلا أنها تحوي مضامين مختلفة للنهاية كما تختلف أشكالها، كما تحمل تصورات مختلفة للنهاية وما بعد النهاية، كما أن عوامل الانهيار والدمار تبدو متباينة للغاية ومتطرفة في كثير من الأحيان، لكن هذا لا يجب أن يمنعنا من القول أن كل واحد من هذه النماذج هو عمل كلف إنتاجه الكثير، احتوى على عدد كبير مما يسمى «القطات المال»، الأمر الذي يدل على العناية التي حصل عليها كل عمل، كما أن بعض هذه الأعمال، يمثل الأب الروحي لجيل لاحق من أعمال تبعته منتجة من الاستديو ذاته كما هو الحال مع استديو غيبلي، لكننا سنترك مجال تفصيل ذلك في الاستقراء التالي للنماذج الآتية:

| | اسم العمل | نوعه | إخراج | إنتاج |
|---|---|---|---|---|
| ١ | ناويشكا: وادي الريح | فيلم | هاياو مايزاكي | ١٩٨٤ |
| ٢ | أورتسوكيدوجي | مسلسل أو في أي | هايديكي تاكاياما | ١٩٨٧ - ١٩٩١ |
| ٣ | أكيرا | فيلم | كاتسوهيرو أوتومو | ١٩٨٨ |
| ٤ | نيون جينسس إفانجليون | مسلسل | هايديكي أنو | ١٩٩٧ |

كل عمل من الأعمال السابقة يعالج حدوث النهاية بأسباب مختلفة قد تتشابه من عمل لآخر، لكن أسلوب المعالجة يختلف جذرياً وبشكل يكاد يكون مطلقاً.

سبق وأن تحدثت عن الصنف الذي تنتمي له سلسلة الأفلام المنزلية «أورتسوكيدوجي: أسطورة ما فوق الشر»، فهي سلسلة إباحية، فتنازية ضمن الأعمال المرعبة، لكنها تفتقد بالكلية لعنصر التطور في الشخصيات عبر الأجزاء الأربعة منها، والسبب الذي يجعل كثيراً من النقاد يضمونها ضمن أعمال الأخروي، هو احتواء السلسلة على سرد تآمري أصيل، يجعل قوة حضور الموضوع الأخروي،

لا تقل شيئاً عن حضوره في أكيرا، ناويشكا، أو مسلسل إفانجليون. علاوة على ذلك، وفي تضرعه للأخروية على بساط جنسي واسع المدى، فإن أفلام السلسلة تبرهن ربما بسبب ضمني لما وراء الهوس الياباني المعاصر بالأخروية، نهاية الامتياز الأبوي في عقود ما بعد الحرب العالمية الثانية. كما أن السبب في حدوث النهاية الأخروية في السلسلة واضح بشكل جلي جداً، فالارتباط بين الانحلال الأخلاقي المؤدي إلى الفوضى الجنسية وبين النهاية الأخروية، لا يمكن أن يخطئهما إدراك المشاهد.

أفلام الأورتسوكيدوجي الأربعة تشترك في العديد من عناصرها، فكلها تركز على عالم ما بعد الهولوكست الفوضوي ، حيث سلطة وتقاليد الكبار إما أن تكون متلاشية أو لم يكن لها وجود في الوقت القريب أصلاً، كما أن الأعمال منفذة باحترافية عالية في الرسوم، ولا يمكن تجاوز مساحات الدمار والمناطق الموحشة والمقفرة التي تم رسمها بمهارة جيدة، بيد أن كل عمل يظهر طريقة راديكالية مختلفة في معالجة التصور الأخروي، على الرغم من الفكرة الموحدة لحدوثه، وهي الفوضى الأخلاقية المرتبطة بالجنس.

في «ناويشكا: وادي الريح» فإن الدمار الذي حاق بالعالم كان بسبب السموم

التي خلفتها ما أطلق عليها «حروب الخزف»، العالم لا يشفى لعدد من العقود بسبب الحروب، الثيمة الأبرز للأخروية في الأنمي وكثير من الآداب والفنون. الدمار في «ناويشكا» ليس معتاداً، فالعالم يعيش أزمة شائكة بسبب السموم في الجو حيث يستعمل المرء على الدوام أقنعة التنفس، سوى في المناطق المأهولة بالسكان والقليلة جداً في عددها، ومن ضمنها منطقة وادي الريح التي تنتمي إليها ناويشكا بطلة الفيلم.

في «أكيرا» نجد أن طوكيو المعاصرة هي طوكيو القديمة في الفيلم قبل أن يدمرها الانفجار الكبير في عام ١٩٨٩م، لكن سبب الانفجار لا يبدو الحرب كما في «ناويشكا»، فالأمر هنا مرتبط بالعبث العلمي وما أدت إليه التجارب العلمية التي قام بها بعض العلماء المستهترين بحياة البشرية، الأمر الذي يبدو أنه على وشك الحدوث مرة أخرى، وكأن التجربة السابقة لم تقدم لهم دروساً كافية.

«إفانجليون» يقدم معضلة مميزة لحدوث الأخروية، فهذه ليست المرة الأولى لحدوث الدمار، والصدمة الثالثة على وشك الحدوث، العدو هنا خارج عن نطاق الأرض، بيد أن البشر يقدمون له يد العون في تدميرهم، عبر حروبهم ضد بعضهم البعض، ليتاح للعدو الخارجي إحلال النهاية لكوكب بائس.

كل الأعمال السابقة تبتدئ بمشاهد تجسد التصور الأخروي الذي يسيطر عليها.

في أسطورة الأورتسوكيدوجي يفتتح الفيلم الأول من السلسلة بموسيقى غريبة للغاية، نيران تضطرم للأعلى، وسطور من مخطوطة تمر بالشاشة، تروي حكاية الأورتسوكيدوجي الذي يأتي كل ثلاثة آلاف عام ليوحد العوالم الثلاثة التي يقترحها الفيلم لنظام الكون، عالم الشياطين، عالم الوحوش، وعالم البشر، الذين يبالغون من بين العوالم الثلاثة باستعراض قدراتهم، معتقدين أنهم الجنس

الأعلى، وأنه يحق لهم احتقار غيرهم، وهو خطأ سيدركونه قريباً كما تهدد المخطوطة الأثرية، ثم يفتتح الفيلم الأول بمشهد فوضوي ليحكي سبب وعلة الأخروية في سلسلة أفلام الأورتسوكيدوجي.

أكيرا يفتتح بصمت مطبق، اللقطة تنطلق من اتساع إلى ضيق، لتتبين شوارع مدينة عادية، وتاريخ على الشاشة يحدد الثامن عشر من يوليو عام ١٩٨٩م، وفجأة تمتلئ الشاشة بوميض أبيض لقنبلة مهولة، ومن الأبيض الواسع تتضح ملامح المشهد اللاحق، إلى عدد هائل من صناديق الشحن، تحمل عبارة «نيو طوكيو عام ٢٠١٩م، ٣١ عاماً بعد الحرب العالمية الثالثة»، مشهد انتقالي حاد في أحد شوارع طوكيو في المركز الحيوي، مجموعة من راكبي الدراجات النارية يسوطون الشوارع بدراجاتهم مثيرين كثيراً من الضجيج، ليتوقفوا عند صناديق الشحن الشحن السوداء في منطقة نحدس بأنها طوكيو القديمة.

ناويشكا يفتتح بمساحة واسعة ومقفرة من الصحراء، صوت الرياح يعم الأرجاء، تشبه الأستاذة سوزان ج. نابير هذا المشهد، بالمساحات التي أعقبت التفجيرات النووية في سلسلة الأفلام الأسترالية «ماكس المجنون». ببطء نرى رجلاً يرتحل ظهر حيوان يظهر في الأفق، ليس من موسيقى ما عدا هسيس الريح، يدخل الرجل الغريب أحد الخرائب، يلتقط دمية قريبة منه، تتكسر الدمية في يده، يتمم الرجل لنفسه بالقول «قرية أخرى تضيع». بعدما ما يقرب الخمس وعشرون عاماً مشهد مطابق بشكل كبير يتكرر في فيلم لابن مايزاكي جورو، فيلم «حكايا أرض البحر».

في مسلسل الإفانجليون، مشهد من طوكيو الجديدة مرة أخرى، لكنه يفتتح على تكنوبوليس بنيت بعد كارثة غامضة تعرف بـ «الصدمة الثانية»، بسرعة نرى لمحة من كائن غريب هائل الحجم، يجتاز بسرعة شوارع المدينة الخالية،

صوت أزيز حشري يذكر بحشرة «السيكادا»- رمز التلاشي في كلاسيكيات الشعر الياباني-، وفوق صوت الأزيز نسمع المكبرات الصوتية وهي توجه أوامر الإخلاء للمواطنين، بينما لقطات مختلفة لدبابات حربية تتجهز للمعركة، المشهد ينقطع ليفتح على شينجي إيكاري -بطل المسلسل- وهو واقف في كابينة هاتف بالشارع، ثم انتقال آخر لمركز عمليات عسكرية، يرأسه رجل ملتحي بنظارات طبية -نكتشف لاحقاً أنه والد شينجي- يتحدث الرجل بثقة لرجل بجواره، ونسمعه يقول «إنهم الملائكة».

الافتتاحات الأربعة السابقة تتفق في كونها تبدأ بنبرة توعدية مهددة، تناسب الزاوية التي تناقش فيها مفهومها عن الأخروية. قد يكون أكيرا هو الأكثر تجرداً، وابتعاداً عن شخصنة المفهوم في أفراد بعينهم، لكن الأعمال الأربعة تقولب نفسها في مشهد سردي وسط ملامح مفزعة لعالم مدمر لأسباب مختلفة، ففي «ناويشكا» يلقى اللوم على التلاعب بالتقنية واستخدامها في الحروب - حروب الخزف أو السيراميك كما يسميها النص الياباني -، وفي «أكيرا» المسبب يبقى مبهماً ولكن بشكل تأملي حر، فيبدو أن المشكلة تعود لأسباب تقنية ونفسية لمسببي الكارثة، الإبهام يتكرر في سرد الدمار في «إفانجليون»، ولكن بشكل يستعصي معه تفسير سبب حدوث «الدمار الثاني»، لكننا وبسبب روابط متواترة ورموز يستحثنا المسلسل على التنبه لها في تكراراها، نجد ميلاً لربطها بأسباب دينية، فلفظ الشيتو الياباني عن الكائنات التي تسيح في الأرض ناشرة الدمار هو لفظ يأخذ صورته اللفظية من اللفظ الآرامي الذي وصف مثل هذه الكائنات في مخطوطات البحر الميت التي وجدها أحد الرعاة العرب في كهوف قمران بالشاطيء الغربي للبحر الميت عام ١٩٤٧م. لاحقاً في الفيلم الأول من سلسلة أفلام «إفانجليون» التي تتبعت أحداث المسلسل وحاولت التلاعب في خلفيات أحداث الحكاية في الربع الأخير من عام ١٩٩٧م، يمكننا أن نتخذ من التلاعب بالتقنية سبباً لحدوث «الدمار الثاني»، أما في «أسطورة الأرتسوكيدوجي» فإن السبب ديني بحت، لأن البشر زاد

تجاهلهم، وأغرقوا في شهوات الجسد وعاثوا في فوضى الجنس والإيروسية.

الأعمال الأربعة بخلاف «أكيرا» تحمل إشارات دينية، وأكثرها قرباً هو «ناويشكا»، الذي يلتزم بشكل مدهش بأفكار من الوحي الكتابي، فأفكار مثل الموت والبعث، مقاربة بين صفات ناويشكا وبعض صفات السيد المسيح عليه السلام تجعل منه نموذجاً للعمل ذي التصور الأخروي الحاد. في المقطع الاستهلالي لـ «ناويشكا» هناك إشارة صورية دينية، رمز لشخص يتشح بلباس أزرق، يسير في حقل ذهبي، يروي حكاية - نعرفها فيما بعد - عن مخلِّص ينقذ قومه من الدمار. مباشرة بعد هذا المقطع، نرى ناويشكا وهي تركب طائرة شخصية مصممة بطريقة فعالة، هذا الاستفتاح يمثل تجانساً مذهلاً في الفيلم يعكس مفهومه عن الخوف والأمل.

هذه المقدمة والأحداث التي تلتها لاحقاً، جعلت من «ناويشكا» الأكثر تفاؤلاً والأكثر إخلاصاً، للهيكل البنائي في الوحي الكتابي في مفهوم الأخروية.

مجازات الأخروية في «ناويشكا» لا تنتهي، وبشكل مختلف كلياً عن الأفلام الأخرى، فإن الخلاص الذي تقدمه ناويشكا للأرض بشكل عام ولشعبها بشكل خاص، يتموضع في ثلاثة مستويات من الخلاص، فهناك الغازات السامة التي غطت معظم أرجاء الأرض ملوثة الهواء والمياه، بسبب الحروب التي أطلق عليها اسم «حروب السيراميك»، فنشاهد ناويشكا وهي تجمع العينات، تعبئها في أنابيب اختبار، وتقوم بدراستها، ويبدو أنها اقتربت من حل تلك المشكلة كما في إحدى الإشارات التي حملها مشهد ناويشكا في مختبرها الخاص أسفل منزلها. هناك أيضاً خطر «آلهة الحرب» الذين سبق لهم تدمير الأرض، حيث تنجح ناويشكا في إيقاف هذا الخطر ولو مؤقتاً، عن طريق منع أو محاولة منع بعض الشعوب من امتلاك «آلهة الحرب». أما مخلوقات الأوهامو هائلة الحجم التي نتعرف عليها منذ استهلال الفيلم، والتي يعزى إليها الدمار الأخير، بسبب غزوها الشعوب التي تهدد تواجدها على الأرض، بعد تغيرات البيئة بسبب حروب السيراميك،

حيث تصبح هي المسئولة عن الدفاع عن الحشرات ومخلوقات بحر السموم، لكن ناويشكا هي الوحيدة التي تتواصل معها بشكل يؤكد الميزات التي تتمتع بها هذه الفتاة، التي كُتِب لها أن تكون المخلص الذي يسعى لإنقاذ قومه، وهو ما يتحقق في آخر الفيلم.

الشيء الوحيد الذين يمكن اعتباره مثلباً في مفهوم أخروية فيلم «ناويشكا»، هو النهاية التقليدية في فكرة الموت الذي يعقبه البعث، لكنه ينجو من نقد أكبر، كونه يسير في سبيل تحقيق النبوءة التي شاهدناها على نسيج البساط الأثري في استهلال الفيلم، ملابس ناويشكا ذات اللون الوردي تحولت إلى اللون الأزرق، بسبب دماء طفل الأوهامو، والحقل الذهبي ليس إلا لوامس الأوهامو، التي أصبحت الأرض التي تمشي عليها ناويشكا بعيد بعثها من موتها تحت أقدام الأوهامو الثائرة.

هذا النمط التقليدي إلى حد كبير في التصور الأخروي، يجعل الكثير من النقاد وعلى رأسهم البروفسورة سوزان ج. نابير، يصنفون فيلم «ناويشكا» ضمن قائمة الأعمال ذات التصور الأخروي المحافظ، وهو ما يبدو كنقد سلبي للقائمة، لكن قراءة أعمق للمفهوم، ستجعلنا ندرك قيمته كصنف مميز للتصور الأخروي، وهو ما يقودني إلى القول بأن ذلك سيجعلنا نتفهم لماذا يحتل فيلم «مايزاكي» عن

أميرة وادي الريح، هذه المكانة البارزة ليصبح أحد النماذج التي تستحق الدراسة في مفهومها الأخروي الطاغي على العمل حتى أصبح موضوعه الأهم وهاجسه الأكثر وضوحاً.

في «أكيرا» ليس هناك من حلول تفاؤلية، ولا سبيل للنجاة، ومن هذا المنطلق يمكن أن أتجرأ في وصفه بالنموذج الأهم للتصور الأخروي ما بعد الحداثي، وما يجعلني أتجرأ في هذا الوصف، العناصر التي سأوردها بعد قليل، والتي أعدتها البروفسورة ج. نابير في كتابها الشهير «الأنمي من أكيرا إلى الأميرة مونونوكي»:

١. سرعة السرد المباغتة مدعومة بموسيقى تصويرية مذهلة للفنان شوجي ياماشيرو.

٢. افتتانه باضطراب الهوية – وهي مشكلة ملازمة للعولمة المعاصرة – كدليل للامتساخ الذي تعرض له تيتسو.

٣. استخدامه التاريخ الياباني والأسلوب السينمائي الياباني في تحقيق روابط من علاقة معينة لخلق قطعة فنية معقدة التركيب.

٤. موقفه المتناقض والحاد تجاه التاريخ.

يتجسد العنصر الأخير تحديداً في النظرة السلبية تجاه الآباء الذين تخلوا عن أبنائهم كصورة ضمنية عامة في الفيلم وهو العكس تماماً لما عرف من اهتمام بالأبناء في اليابان التي تعيش أسلوب العائلات المعقد الذي لا يستطيع الغرب تفهمه بينما ندركه نحن العرب جيداً لأننا ما نزال نعيش ضمن أطره حتى اليوم.

لكن المشهد الذي قد يتموضع أمام المشاهد بكل وضوح في السبب الذي يجعلنا نعتبر أكيرا يتخذ موقفاً حاداً من التاريخ بصورة أو بأخرى، هو مشهد المعركة الأخير، أكثر مشاهد الفيلم عنفاً بعد مقاطع المستشفى، فأحداث المعركة الأخيرة تدور حول استاد يويوقي الذي أعيد بناؤه، ثم أقيمت فيه دورة الألعاب الأوليمبية ١٩٦٤م.

استاد يويوقي يعتبر رمزاً لليابان التي تعافت من دمار الحرب العالمية الثانية،

وخلفت وراء ظهرها تاريخاً طويلاً من الصراعات والحروب، لتنطلق في مسيرة مختلفة لتتصدر دوراً اقتصادياً وصناعياً وثقافياً، وفي الدمار الذي يلحق بالاستاد في المعركة الأخيرة من فيلم أكيراً، فإن الفيلم يدمر حرفياً ماضي اليابان القريب.

بيد أننا ينبغي أن نحذر كما تنبهنا سوزان ج. نابير، إلى أنه في حال استبيان هذه الملامح لنموذج أكيرا ما بعد الحداثي، قد يغفل المشاهد عن إدراك الملامح الأخرى التي تؤكد عناصره البنائية، مثل المفهوم الاحتفالي، ومفهوم هجاء المينبوس، وهو نوع من الهجاء اليوناني عند النحويين والأدباء الكلاسيكين.

فعلى الرغم من أن فيلم «أكيرا» في ملامحه الأخروية العامة وترتيباتها، لا يختلف عن ناويشكا، إلا أنه يلغى من هيكله البنائي التفاؤل والمحافظة، السمتان الأبرز لأميرة الريح، ليضمن بدلاً منها كما أسلفت سابقاً أسلوب الهجاء اليوناني مينبوس، مثل الإصرار على الغرابة، «الفنتازيا التجريبية»، الفظاظة، كل ذلك من أجل خلق عمل يلفه الاضطراب والفوضى.

الواقع في أكيرا يبدو مبهماً، وهو مع تسارع الأحداث إلى النهاية يبدو أكثر إبهاماً، حيث يظهر وعلى مستوى ما، من خلال التكرار البصري والإشارات الخفية والملقاة في زوايا وأعماق الصور المتتالية لكل مشهد، نجد نوعاً من الهذيانية التخديرية، وسرياليتها المتعددة، بل نجد فصولاً كابوسية، مثل مشهد الدمى العملاقة التي تعتدي علي تيتسو وهو في المشفى. فالدمى العملاقة هي إشارة واضحة إلى الطفولة المقوضة وهي إشارة سبق وأن ذكرتها، في أحد الملامح الأربعة السابقة لموقف أكيرا السلبي والحاد تجاه الأبوة، كما أن هذه الدمى العملاقة والبشعة في ضخامتها، تتناقض بشكل سافر مع اللطافة الشديدة التي اتخذت منهجاً في اليابان بعد الحرب العالمية الثانية، وهو ما عرف فيما بعد تحت مصطلح «كاواي» اللطافة.

هناك أسئلة مضمرة ومبطنة في الفيلم للإدارة التي تحكم المشفى الذي عزل «تيتسو» في إحدى غرفه، والذي كانت تجاربه المتهورة، السبب في الفوضى التي اقتحمت عالم الطفولة الآمن.

أحد الاختلافات الجوهرية بين فيلمي «أكيرا» و «ناويشكا»، هو التحول الأخير لمحوري القصة، وأعني بهما تيتسو وناويشكا، فتيتسو يتحول إلى مسخ، تغيراته الأخيرة مؤلمة وصعبة التصديق، أما على الصعيد النفسي، فهو يتحول من شخص شبه هامشي في عصابة دراجين، إلى رغبة بالأولوهية بسبب قوى هائلة تمتع بها فجأة، بينما ناويشكا أميرة ذات سمعة طيبة، تتمع بشعب طيب يحبها ويقدرها، علاقتها بأبيها مميزة، وفي بعثها مسؤولية جديدة كمخلصة لشعبها.

على الرغم مما سبق فإن كلا الفيلمين يعتمدان على صور بارزة للدمار في المفهوم الأخروي. هذه الإثارة السردية للانفجارات والعنف المصاحب للأحداث أتاح لكثير من المشاهدين إدراك التناقض المبهج في استيعاب الكارثة، مما ساعدهم على تحقيق نوع من تنفيس العواطف وتفريغها، أو بمعنى أكثر دقة «التطهير».

في «أسطورة الأرتسوكيدوجي» يتطور الدمار إلى مراحل أكثر إزعاجاً وأذى، حيث الدمار لم يعد تنفيساً للعواطف وتفريغاً لها، بل هو نوع من الجور في تعذيب الذات.

منذ استهلاله نسمع صوتاً كئيباً، لراوي يردد «البشرية الجاحدة» مع نيران تتراقص على خلفية سوداء محمرة، مع صوت إيقاع آلي جاف، لنتفاجأ بصوت عربي يعرفه الكثيرون منا، للقارئ الراحل عبدالباسط عبدالصمد رحمه الله تعالى عليه، وهو يقرأ آيات من القرآن الكريم عن العذاب ونهاية المجرمين والفساق، ثم يرددها خلفه بعض التلاميذ والطلبة. هذا المقطع الذي لم أجد أحد يتكلم عنه، ربما بسبب الجهل بالعربية، أو ربما للخروج من مشكلة التصادم مع المسلمين، على الرغم من أن الفيلم صدر قبل أحداث الرسوم المسيئة للرسول الكريم عليه وآله أفضل الصلاة والسلام بوقت طويل، لكن هذا بالتحديد لم يشفع في حالة مشابهة مع مسلسل الفيديو المنزلي «مغامرات جوجو الغريبة». وعبر استقرائي أو بحثي البسيط بالأصح، ورسائلي التي حاولت توجيهها للشركة المنتجة والعاملين

بها، لم أفلح سوى في استنتاجاتي الشخصية، التي لا يلام أحد على تجاوزها وعدم الالتفات لها، والتي أظن أنها تدور حول فكرتين. إما أن الفيلم حاول أن يخرج عن المعتاد في اقتباس نصوص الكتب السماوية المقدسة مثل التوراة والإنجيل، ليشكل غرائبية أخرى في الاستشهاد بكتاب مقدس آخر لم يسبق لأحد أن استشهد به وهو القرآن، أو أن الجهل بحساسية الاستشهاد وخطأ التعامل في التحرير والقطع وموضع الاستشهاد وما يصح ولا يصح في التعامل مع نص كالقرآن بالنسبة لمن يقدسونه ويتعبدون ربهم بكلامه، هو ما سيطر على العاملين الذين أخذوا الاستشارة بعللها، وطبقوها بشكل حرفي صرف، وهو ما حدث في حادثة «مغامرات جوجو الغريبة»، التي اعتذرت عنها شركة «شويشا» لاحقاً.

فيما بعد يفتتح الفيلم على مشهد ضبابي بشع لشياطين يتسافدون، في مشهد سريالي مفزع، مع استمرار صوت الراوي في سرد أسطورة الأرتسوكيدوجي. حبكة الفيلم الذي صدر في ثلاثة أوقات مختلفة على هئية مسلسل فيديو منزلي «أو. في. أي»، تدور حول البحث عن تعريف نهائي لظاهرة خارقة تعرف بها فوق الشر «أوفر فيند»، لكن الفيلم في تفصيلاته يركز على الدمار الحتمي والرعب الذي يبثه الأرتسوكيدوجي، كل هذا في نطاق سرد ثقيل البناء سريع الرتم، من خلال صور عنيفة ومفزعة للغاية عن الفساد الأخلاقي متمثلاً في الانحلال الجنسي، التعذيب، والتشوه على الصعيد الجسدي والنفسي.

يمكننا بسهولة نبذ فيلم «الأرتسوكيدوجي» باعتباره عملاً إباحياً، لكنه وبسبب سرده المعقد والكثيف، يقترب إلى حد كبير من هيكل بناء التصور الأخروي حسب الطرح العقائدي العام، وبشكل يكاد أن يكون أكثر حظوة عند عدد كبير من النقاد حول العالم.

نجاح «الأرتسوكيدوجي» في الانضواء تحت لواء الطرح العقائدي العام رغم إباحيته، يظهر من خلال ثلاثة محاور:

١. الإصرار على نظرية الجريمة والعقاب.

٢. الاهتمام بطرح التيمة الجنسية كموضوع رئيسي للجريمة وفساد المجتمع – تحاول سوزان ج. نابير أن تجعل من عاهرة بابل في الأسفار التوراتية مثالاً على هذه التيمة المشتركة –، مضافاً إليها تخلي الآباء عن دورهم تجاه أبنائهم.

٣. التركيز على المفهوم الأساسي لكلمة «أبوكاليبس» اليونانية والتي تعني الإعادة أو التجديد.

هذه المحاور الثلاثة تبدو شديدة الوضوح في فصل «طريق الجحيم» تحديداً، من فصول الأسطورة التي استمرت حتى وقت قريب دون نجاح يذكر مثلما حققته الأجزاء السابقة.

في «إفانجليون» وبشكل أكثر وضوحاً ومباشرة مما في «أكيرا» و«الأرتسوكيدوجي»، يستمر الموقف السلبي تجاه البالغين وجيل الآباء، ، فهم هنا معطلون متخاذلون، وواقع أبنائهم الحالي نتاج هذا التخاذل والعطل، كما أن السبب وراء هذه المرحلة المتقدمة من انهيار البنية الأسرية، يبدو مبهماً وغير جلي، كما هو الحال في «أكيرا» و«الأرتسوكيدوجي»، لكنه في «إفانجليون» يأخذ طابعاً أكثر شخصية.

منذ البداية وفي أولى حلقات المسلسل التلفزيوني نصطدم بالنغمة الداكنة والغامضة، التي تسيطر على العمل حتى النهاية، بفارق أن جرعة الغموض والكآبة تزداد مع كل حلقة جديدة. يفتتح العمل على فتى شاب «شينجي إيكاري» يقف وحيداً متجاهلاً نداء الإخلاء الذي تذيعه مكبرات الصوت الرسمية في «طوكيو» جديدة، تتوقف بجانبه سيارة رياضية، وتدعوه إمرأة شابة «ميساتو كاتسوراجي» للركوب بشكل حازم، وعبر محادثة من جانب واحد إلى حد ما، ندرك أن هذه المرأة تعمل في منظمة غامضة اسمها «نيرف»، لنكتشف دون مزيد إسهاب، أن رئيس علماء المنظمة هو والد «شينجي»، وقد قام بترتيب انضمام ابنه، إلى مجموعة من فتاتين في الرابعة عشر من أعمارهما مثل «شينجي» تماماً، وهم من جيل الأطفال الذين ولدوا بعد «الاصطدام الثاني» الكارثة التي تتكشف أحداثها في أحد الأفلام

اللاحقة، هؤلاء الأطفال تم اختيارهم على أساس قدرتهم ومواصفاتهم الجينية الملائمة والاستثنائية لتنشيط الميكا الخاصة بالمنظمة، المعرفة تحت اسم «إيفا»، اللفظ المختصر من كلمة «إيفانجليون»، وبالطبع من السهل معرفة أن مقاتلات الإيفا طورت من قبل شركة النيرف لقتال الأعداء، وسنعرف فيما بعد أن الأعداء هم مقاتلات «الإنجلز» الخاصة بمنظمة أخرى اسمها «سيل».

منذ البداية وفي أولى حلقات المسلسل التلفزيوني نصطدم بالنغمة الداكنة والغامضة، التي تسيطر على العمل حتى النهاية، بفارق أن جرعة الغموض والكآبة تزداد مع كل حلقة جديدة. يفتتح العمل على فتى شاب «شينجي إيكاري» يقف وحيداً متجاهلاً نداء الإخلاء الذي تذيعه مكبرات الصوت الرسمية في «طوكيو» جديدة، تتوقف بجانبه سيارة رياضية، وتدعوه إمرأة شابة «ميساتو كاتسوراجي» للركوب بشكل حازم، وعبر محادثة من جانب واحد إلى حد ما، ندرك أن هذه المرأة تعمل في منظمة غامضة اسمها «نيرف»، لنكتشف دون مزيد إسهاب، أن رئيس علماء المنظمة هو والد «شينجي»، وقد قام بترتيب انضمام ابنه، إلى مجموعة من فتاتين في الرابعة عشر من أعمارهما مثل «شينجي» تماماً، وهم من جيل الأطفال الذين ولدوا بعد «الاصطدام الثاني» الكارثة التي تتكشف أحداثها في أحد الأفلام

اللاحقة، هؤلاء الأطفال تم اختيارهم على أساس قدرتهم ومواصفاتهم الجينية الملائمة والاستثنائية لتنشيط الميكا الخاصة بالمنظمة، المعرفة تحت اسم «إيفا»، اللفظ المختصر من كلمة «إيفانجليون»، وبالطبع من السهل معرفة أن مقاتلات الإيفا طورت من قبل شركة النيرف لقتال الأعداء، وسنعرف فيما بعد أن الأعداء هم مقاتلات «الإنجلز» الخاصة بمنظمة أخرى اسمها «سيل».

الكثير من الأسئلة تزدحم في رأس المشاهد منذ الحلقة الأولى، من هي منظمة سيل؟ ومن هم النيرف وما هدفهم الحقيقي؟. بعض هذه الأسئلة يجاب عليها عبر لحظات البوح وإفشار سر الرموز التي تبعثرت عبر حلقات المسلسل، كما أن هناك بعض الأسئلة التي لم يجب عنها، إلا في الفصول اللاحقة كأفلام، بعد انتهاء المسلسل، لكن هذا لا يمنح أحداً قدرة على الدفاع، ضد تهمة أن مسلسل «إفانجليون»، هو الأكثر غموضاً في طرح التصور الأخروي كنموذج اشتهر به المفهوم.

السبب في تداعي هذه التهمة والإصرار عليها، أن هناك كثير من الأسئلة التي أجيب عنها، قادت إلى أسئلة أخرى أكثر غموضاً وإبهاماً، وهو ما يقودني إلى القول بأن إفانجليون يستحق أن يكون النموذج النقي والصافي للمفهوم الأخروي من بين الأعمال الأربعة المطروحة لهذه الدراسة الصغيرة، بسبب أمرين:

أولاً: افتتانه بالألغاز والأحجيات التي تدور في فلك الحرمان والكبت الجنسي، وما تقود إليه.

ثانياً: تأكيده المتواصل على الدمار، ليس على المستوى المادي فقط، بل حتى على مستوى الأنا الداخلية للروح البشرية، حيث التفكك والانكسارات النفسية الحادة والعنيفة، إثر الضغط غير الاعتيادي لاغتراب إنسان القرن العشرين.

أحد أبرز الملامح التي يمكن ملاحظتها في مسلسل «إفانجليون» هو تناقضه النفسي الشديد. فعلى خلاف الأعمال الثلاثة السابقة ليس هناك من إشارات أو دلائل موحية بشيء من التطهير الذاتي، وشخصيات المسلسل أو فصول الأفلام اللاحقة فيما بعد، ينتهي مصيرها بشكل غامض، كما أن النهايات ليست سعيدة

على الإطلاق، ليس من حلول سحرية، وليس من مقدمات لتجديد أو انبعاث يبشرنا بأمل ما.

على النقيض من النموذج التقليدي لأفلام الإثارة الآسيوية، والتي يتأثر بها المشهد الحركي في الأنمي غالباً كنموذج سائد، فإن هناك الكثير من الواقعية في أسلوب مشاهد الحركة، حيث التركيز في مجمل العمل يصب في صالح المشاهد النفسية في المقام الأول، حتى وإن لفتت انتباهنا مشاهد القتال الرائعة بين مقاتلات الإيفا والإنجلز، فإن المسلسل يمتلئ بمشاهد أكثر للمشاجرات وتبادل الشتائم والإهانات بين شخصياته، كما أن المسلسل يتأمل ملياً في كل شخصية على حدة، لأن كل شخصية لديها تأملاتها الخاصة، بماضي طفولة قلق مشوب بشعور بالذنب، تجاه آباء محبطين ومتخاذلين مرهقين ولا دور لهم. في الحقيقة وبعيداً عن كون شخصيات المسلسل مدفوعة لأن تؤدي دور البطولة، إلا أنها وبشكل متواتر مثقلة بحاضر، ذي ماضي مورس فيه النبذ الأبوي، بسبب خيانات عاطفية لإحدى الوالدين. هذه الخيانات العاطفية والتناقضات الجنسية تتضح أحداثها أو جزء من مروياتها، عبر استمرار حلقات المسلسل في سرد الأحداث، لكن هذه الأحداث لا تبدو ظاهرة للعيان من خلال طرح واحد وسريع وجلي، هناك الكثير من العناصر والتركيبات التي يجمعها المشاهد في ربطه بين الأحداث ليكتشف حكاية ما، لماضي إحدى الشخصيات المتأزمة في المسلسل.

في إحدى منتديات الأنمي السعودية، وحين كنت أقرأ تقريراً مبدئياً عن مسلسل «إفانجليون»، كان أحد الأعضاء يشتكي من الرتم البطئ في بعض مشاهد الحلقات الأولى من المسلسل، وهي ملاحظة ذكية، لأن هناك استخدام غير عادي لأسلوب انعدام الحركة في المسلسل ومنذ أولى حلقاته، لكن هذا الانعدام لم يكن مستخدماً من قبيل الإملال كما كان يشعر هذا الشخص، بل كان مستخدماً من أجل توصيف غني ومكثف للحالة النفسية التي يتم عرضها. الكثير من المشاهدين

يتذكر جيداً بعض تلك المشاهد، فهناك مثلاً في الحلقة الثالثة مشهد شهير للغاية، حيث تنقضي خمسون ثانية في المصعد لا نسمع خلالها سوى الصوت الآلي لحركة هبوط المصعد، الشيء الوحيد في المشهد الذي يؤكد لنا استمرارية الزمن، وأن المشهد متحرك غير ثابت كما يبدو، أما الشخصيتان اللتان كانتا تستقلان المصعد، «أسوكا رانغري» و«ري أيانامي» ، فكانتا صامتتين على عكس ثرثرتهما وإزعاجهما الذي عرفناهما به منذ بداية المسلسل. في الحقيقة أن هذا المشهد بكل ما فيه لا يمت إلى أي أسلوب معروف في عالم مسلسلات الأنمي التلفزيونية، التي تعتمد الحركة بشكل حثيث من أجل اتصال متواصل مع الجمهور، بخلاف الأفلام التي تفترض قدراً من الاهتمام والنضوج الذي قد يتعايش مع هكذا نمط، وهو ما يبدو واضحاً في تجارب سينمائية في عالم الأنمي مثل «هارمجدون»، «بيضة الملاك»، و«الفتاة التي وثبت عبر الزمن».

ليس هذا هو الأمر الوحيد الذي يبدو غير معتاد في مسلسل «إفانجليون»، فهناك عنف غير مسبوق في المسلسل بالنسبة لعمل يبث على الهواء في التلفزيون، كما أنه رغم عنفه يمارس تأثيراً واسعاً في كسب شعبية غير مسبوقة، ولست بحاجة إلى تكرار أن العنف ليس فقط على المستوى المادي فقط، بل على المستوى النفسي وبشكل أوسع من سابقه.

يمكن إدراك حقيقة هذا العنف في الأفلام التي صدرت بعد المسلسل، ففي فيلمي «نهاية إفانجليون» و «إعادة صنع الإفانجليون»، المتحررين من الرقابة التلفزيونية، عنف أشد وبشكل شبه وحشي، كما أن صور الترميز الجنسي المجازي أو الصريح تبدو أكثر حدة من المسلسل.

. هنا أظن أننا انتهينا من استعراض النماذج الأشهر في موضوع الأخروية من منطلقات ورؤى مختلفة، تضم هذه الأفلام أو مسلسلات الفيديو المنزلية أو المسلسلات، سائر الأعمال التي اتخذت منهجاً مشابهاً، إما أن نماذجنا كانت الأسبق في طرح تصورها الخاص بالأخروية، أو كانت الأشمل في طرح تصورها الخاص

بالأخروية، حتى على الرغم من ظهور أعمال لاحقة ذات رؤى فذة في طرح تصور مميز عن المفهوم الأخروي مثل «الأميرة مونونوكي»، «بابريكا»، «الجانب المظلم الكئيب»، «بيضة الملاك»، «المدينة الماكرة» وغيرها، لكنها تبقى تدور في فلك التصور الأسبق في بعض الأعمال السابقة وعلى رأسها فيلمي «أكيرا»، و«ناويشكا».

«ماعلى العندليب

إلا أن يفتح منقاره الصغير

ليغني»

كوبایاشي إسا

١٧٦٣ - ١٨٢٧

# ما زال هناك ما يبهج
# «الاحتفالية»

يقال أن هناك احتفالاً في اليابان كل يوم.

من خلال هذه الفكرة يمكننا الدخول إلى الموضوع الثاني من مواضيع الأنمي الكبرى، حيث يحتل هذا الموضوع مساحة كبيرة من أعمال الفيديو والمسلسلات، وما كان يبدو في يوم من الأيام موضوعاً متأخراً، يأتي ثالثاً بعد الرثاء، فإنه اليوم مع الانتاج الكبير للأنمي، بات متكرر الظهور في كثير من الأعمال التي تكون قصتها محبوكة في سياق قصصي كوميدي أو درامي في بعض الأحيان.

الدكتورة سوزان ج. نابير تضع في رأس قائمة الأعمال التي انتهجت «الاحتفالية»، المسلسل الشهير رانما ١/ ٢ ، الذي أخرجه أربعة مخرجين تم ذكرهم سابقاً، عن مانجا للروائية روميكو تاكاهاشي بدأتها عام ١٩٨٧م، وعليه تقوم الدكتورة باستقراء عناصر الاحتفالية، من المسلسل كنموذج مثالي يمكن الاعتماد عليه في بيان هذا الموضوع الذي يشكل أحد الأعصاب الثلاثة التي تضخ الدم في جسد صناعة الأنمي.

باعتقادي أن عمل الدكتورة على جودته والاتقان المبذول فيه، لا يمكنه الاكتفاء بمسلسل رانما على الرغم من مثاليته باعتباره نموذجاً حصرياً، فهناك العديد من المسلسلات وأفلام السينما وأفلام الفيديو المنزلية، التي يمكننا استخلاص عناصر الاحتفالية منها، أعمال قريبة من جمهور اليوم، مثل فيلم «بوم بوكو» من إخراج إيساو تاكاهاتا، مسلسل «ناروتو» من إخراج هاياتو داتي، ومسلسل «عسل وجرجير» من إخراج هاتيشكو كوندو، والعديد من الأعمال التي اكتسبت شعبية كبيرة هنا في دول الخليج العربي.

سألني أحد الأصدقاء يوماً، عندما كنا نتحدث عن عنصر الاحتفالية في الرسوم المتحركة، وما مرادي من كونه عنصراً بارزاً؟، باعتقادي أن الإجابة

على هذا السؤال، على الرغم من صعوبة اختزالها فيما سأقول لاحقاً، هي بسيطة للغاية، ويمكن إدراكها بسهولة في أي عمل فني، وأياً كانت هوية جنسه الأدبية، أو خصوصيته الاجتماعية.

الاحتفالية باختصار، هي القيمة الجمالية التي تعبر عن الاحتفال الاجتماعي الخاص بكل هوية، له ملامحه الخاصة التي تختلف من بلد لآخر ومن مجتمع لغيره، هذه القيمة تبتدئ من المظاهر الأكثر صخباً كاحتفالات الأعياد وما يصاحبها من شعائر أو طقوس، حتى الممارسات الذاتية الخاصة مثل الاجتماع العائلي وما يتخلله من مأدبة جماعية.

يحكمنا في تحديد عنصر الاحتفالية في الأنمي، الهوية اليابانية، تلك الهوية التي تحوي زخماً هائلاً من التقاليد والأعراف التي حكمت البلد مئات السنين، تعددت أشكالها، منها ما بقي على هيئته، ومنها ما استطاع الزمن أن يمتد إليه بيد التغيير.

مما سبق يمكننا أن نلتقط عنصر الاحتفالية في الأنمي، من طقوس وشعائر الأعياد اليابانية باختلاف أنواعها، مثل أعياد الفصول الزراعية، أو أعياد التنصيب الامبراطوري، أو الاستعراضات القبلية في الإقطاعيات اليابانية القديمة، والتي تثبت كل قبيلة به ولائها للإمبراطور، هناك حفلات الشاي الخاصة، وما يصاحبها من طقوس لا يمكن تصور مثلها سوى في اليابان، هناك المسيرات الدينية والمواقيت الخاصة باسترضاء الآلهة الشنتوية، أو رحلات الزهد البوذية التي يمارسها الرهبان المتصوفة من مدارس الزن وغيرها.

التعداد الكبير لسكان جزر اليابان، والتضاريس لتلك الجزر بذاتها، كونت ميراثاً هائلاً من كل ما سبق، حيث تختلف المظاهر الاحتفالية من جزيرة لأخرى، بل تصل الاختلافات حتى إلى مدن الجزيرة الواحدة ومقاطعاتها المختلفة.

باعتقادي الشخصي، يمكن ضم بعض أشكال الفن اليابانية الشهيرة، التي تظهر ضمنياً في أعمال الأنمي، إلى مفهوم الاحتفالية، حيث مسرحيات الكابوكي والنو، والاحتفالات الغنائية التي يعزف فيها الشايمسن «آلة وترية»، أو الهاكيتوشي «ناي»، أو التوكايدو «طبول»، مصحوبة بحداء غنائي، يستخدم منهج

الرواية أو الحكاية ذات المغزى الشعبي، الخاص بكل مجتمع فرعي في اليابان الأم. هذه الاحتفالات تتمتع بحس احتفائي بالغ البهجة والفرح، على الرغم من تسرب مفهوم «مونو نو آواري» إليها، الأمر الذي سبق وأن ناقشناه.

عناصر الاحتفالية في مجمل أعمال الأنمي مبعثرة، والمشاهد هو من يشكلها في بنية واحدة، لكن هذه القدرة على التشكيل والتركيب وتوحيد بناها في شكل نهائي متكمل، لا تتأتى بشكل مطلق، ما لم يدرك المشاهد، الكامن خلف المظاهر السطحية في الصخب الاحتفالي والبهرجة اللحظية، فالاحتفالية في باطنها، هي شعور غامر بالسعادة لحل وإلغاء الحدود والتدرجات الاجتماعية مؤقتاً.

بسبب كونه النمط الأكثر مرحاً من غيره، ينتج الأنمي الاحتفالي مستويات متعددة من الفوضى الاجتماعية، الأمر الذي يحقق بعض التراجع القصير، عن الإلتزام – بالغ الصرامة وعالي التعقيد في الثقافة اليابانية القديمة أو المعاصرة –، وعليه يمكن تصور المرح الهمجي أو مفرط الجنون الذي نشاهده في أعمال الأنمي، والمحتويات الجنسية بالغة الطرافة أحياناً، والمواضيع العنيفة والعبث والتطرف، في تخيل الأشكال الإنسانية، ووجوه الكائنات البشرية والحيوانية والنباتية المتحولة بشكل هزلي مسخي أحياناً، ولعل أبرز مظاهر هذا التطرف يمكن رؤيتها بشكل نموذجي في أفلام مثل «لعبة عقل» أو «تحايل» بترجمة أخرى، وفيلم الفيديو المنزلي «الأوراق الميتة»، ومسلسل الفيديو المنزلي أيضاً «فيوري كيوري».

في «رانما ١/ ٢»، والذي يعتبر مثالاً جيداً للاحتفالية، كسر واضح للقيود الاجتماعية والجنسية بشكل صارخ، فالشخصية الرئيسية رانما يتحول من ذكر إلى أنثى عند ملامسته الماء، بعد سقوطه في بركة صينية غابرة، تعود لحقبة قديمة تم لعن البركة في زمنها، ومع عودته لخطوبة «أكاني»، ابنة «سون» صديق والد رانما «جنما»، الذي يتحول هو الآخر إلى دب باندا مع ملامسته الماء أيضاً، يمكننا تخيل جزء مما قد تسفر عنه الأحداث اللاحقة، في علاقة «رانما» مع «أكاني»، وكيف

يكون استيعاب رانما لتحولاته على صعيد الروح والجسد، في قالب احتفالي مطلق، وبشكل أكثر إسهاباً من أي عمل آخر من أعمال الأنمي الفريدة في نوعها. هناك أعمال كثيرة تجد في تعبيراتها الاحتفالية، فرصة للانطلاق والتحرر في التعبير عن رؤى مبدعيها، لكن هذا لم يكن ليصنع أي فارق يمتاز به الأنمي الاحتفالي، مقابل الأنمي ذي الطرح الأخروي أو الرثائي.

### .الأعياد والمسيرات.

عندما نتحدث عن الاحتفالات اليابانية، فإننا نقصد بالمقام الأول الأعياد اليابانية، التي تتنوع بشكل كبير ومثير، ما يجعلها مادة أولية، يمكننا عبرها استقراء الاحتفالية، كعنصر رئيسي تناقشه الرسوم المتحركة اليابانية.

في قواميسنا العربية يعرف العيد بأنه ما يعتاد زيارته من مكان، أو ما يتكرر فعله في زمان معين، وليس من داع لمناقشة قابلية هذا التعريف في جميع الثقافات العالمية بما فيها الثقافة اليابانية.

لكن الثقافة اليابانية تعيش بعض الظواهر الخاصة، التي لا تشاركها فيه الثقافات الأخرى، مثل التاريخ، فالتاريخ الهجري يعتمد على الحساب القمري للأهلة، بينما التاريخ العالمي بشكل مجمل يعتمد التاريخ الميلادي الذي ينتهج الحساب الشمسي الثابت، على اختلاف نظمه من التواريخ الغريغورية الأوروبية أو تواريخ منطقة حوض البحر المتوسط، بينما يعتمد التأريخ الياباني على الحقب الإمبراطورية، مثل السنة التاسعة لميجي، أو السنة الخامسة لإيدو، وهو ما يجعل توقيت الأعياد اليابانية الخاصة بالإمبراطور مختلفة عن غيرها، لكن الأعياد الأخرى التي تخص الفصول الزراعية أو تجمعات بشرية ذات طابع خاص مثل عيد العمال، فإنها تبقى دائماً كما هي دون أي تغيير.

ليس هناك احتفالات يابانية معينة في الجملة، فكل منطقة لها احتفالاتها الخاصة إلى حدود مناطقية ضيقة، كلها تمثل تجمعاً حول عطل تقليدية مثل الستسوبون وهو اليوم الذي يسبق حلول الموسم الزراعي، أو الأوبون وهي عادة بوذية يتم فيها

تشريف وتكريم أرواح الأسلاف، متضمناً زيارة للأضرحة وتنظيفها، ورقصات جماعية تسمى بون أودري، يستمر الأبون فترة ثلاثة أيام، كأطول الاحتفالات اليابانية. غالباً ما يكون في كل منطقة مهرجان في آخر الصيف وأول الخريف، أمر متعلق بموسم حصاد الأرز.

تقام الاحتفالات والأعياد اليابانية عادة، عند المقامات والأضرحة والمعابد المحلية، لكن يمكن أن تكون هناك احتفالات، لا علاقة لها بأي مظهر ديني من أي شكل.

بطبيعة الحال فإن المهرجانات تكون على شكل مواكب في أغلبيتها، تبتدئ بمركبات متقنة الصنع، تنطلق من شوارع الأحياء الداخلية أو الماتشي كما يطلق عليها، وقبل بدء المسيرة فإن الكامي المحلي يركب بشكل طقوسي في اليكوشي (الضريح الشنتوي المتنقل).

وكأمر معتاد، يمكن أن يجد المرء عند المهرجانات أو بالقرب منها، أو في محيط مسيراتها، أكشاكاً تبيع التذكارات، الأطعمة وغالباً ما تكون من التاكوياكي، الألعاب وأشهرها غرف السمكة الذهبية، ومباريات السومو، وأحياناً يستأجر الحضور قوارب للتنزه، إذا كان المهرجان بقرب بحيرة أو نهر.

هناك البعض من هذه المهرجانات يتم نقلها حيةً على القنوات التلفزيونية المحلية في اليابان، لكي يستمتع بها أكبر قدر من الناس، مثل مهرجان ناداكينكا لمدينة هايمجي، أو مهرجان نيبوتا لمدينة هيروساكي، بيد أن أشهر مهرجانات اليابان على الإطلاق هي:

جيدن: مهرجان كيوتو، تينجن: مهرجان أوساكا، كاندا: مهرجان طوكيو.

يمكن التقاط مشهد رايات المسيرة المهرجانية دونما أي مهرجان يذكر ولكن في مشهد احتفالي لا يمكن تجاوزه، في بداية فيلم أكيرا، حيث يسير كانيدا في موكب الدراجات مع عصابته وهم يحملون شعارهم.

المسيرات والأعياد ثيمة بارزة في فيلم بوم بوكو لإيساو تاكاهاتا عام ١٩٩٤م، وفيلم بابريكا لساتوشي كون عام ٢٠٠٦م، بينما يحتل الاحتفالي الخاص بمواسم الزراعة والحصاد مساحة ضيقة في فيلم بالأمس فقط لتاكاهاتا ١٩٩٨م، على الرغم من أنه يدور في منطقة الريف اليابانية.

في الربع الأخير من فيلم «بوم بوكو» يحتل مشهد مسيرة احتفالية مساحة زمنية كبيرة، حيث تحاول جماعة من حيوانات الراكون، ترويع البشر من أجل إثناء عزمهم تحويل غابتهم إلى منطقة سكنية عبر تدميرها، هذه المسيرة المتطرفة في نماذجها التنكرية التي تستقي الكثير من أشكالها ومظاهرها من التراث الياباني العريق سواء عبر الموروث الشعبي الأسطوري أو الموروث الديني البوذي أو الشنتوي. الطريف في الأمر أن حفلة الرعب هذه تحولت إلى حفلة تجمع فيها الناس من كل مكان للاستمتاع بها، في تحول مثير للهدف الذي نظمت من أجله، في إشارة ذات دلالة لواقع المفهوم الاحتفالي في الثقافة اليابانية.

على الرغم من الاحتفالات الكثيرة التي حفل بها فيلم «بوم بوكو» إلا أن مشهد المسيرة منفرد بذاته، فهو مشهد يمثل الاحتفالية في أكثر نماذجها اكتمالاً، أمر شبيه بمشهد المسيرة الاحتفالية، التي كانت تظهر بشكل متكرر ولكن أكثر

تطوراً في كل مرة، في فيلم ساتوشي كون الأخير «بابريكا»، إلا أن توقيت المسيرتين مختلف، إحداهما في النهار والأخرى في الليل، كما أن ظروف كلتا المسيرتين مختلف، فمسيرة بابريكا كانت نتاجاً عن فوضى في عالم الأحلام، تلقي بظلالها على أرض الواقع والعكس صحيح، ومسيرة بوم بوكو كان المراد منها الترويع ولا شيء غيره. كما أن التنوع في مسيرة «بوم بوكو» والتنظيم الشعبي الذي صنعه تاكاهاتا وطاقمه في ذلك الفيلم، عكس واقعية المسيرة الاحتفالية اليابانية في أحد أشكالها الحاضرة اليوم، إلا من الأجزاء التي أضيفت إلى خيال قصة مخلوقات الراكون الذكية، التي تستعمل أحد أخطر أشكال التنكر، التي تم تعلمها من لفافة تعود إلى تاريخ أجداد حيوانات الراكون والثعلب - الرمز الشنتوي الأشهر - ، بينما في «بابريكا» يبدو الاحتفال كمشهد تعبيري عن اختفاء الحدود بين عالمين، وهو مكون رئيسي في الموضوع الاحتفالي.

في الجزء المكمل لقصة «أفروساموراي»، سلسلة الفيديو المنزلية التي حققت شهرة واسعة في عام ٢٠٠٧م، عن مانجا دوجينشي بدأ رسمها تاكاشي أوكازاكي عام ١٩٩٩م، هناك مشهد احتفالي غريب للغاية، ولافت للنظر. مسيرة احتفال يابانية تقليدية للغاية، الفرق الطائفية تؤدي رقصاتها المختلفة، وتمثال ضخم متحرك للملك دايتوكو أحد الملوك العظماء الخمسة في الثقافة البوذية اليابانية، المخلص من الحزن والآلام نازع الشر وزارع الخير، حيث نشاهد التمثال المنار من الداخل على طريقة المصابيح اليابانية التقليدية، وجزء منه يتحطم في القتال العنيف بين أفروساموراي وشيتشيقورو، لاسترداد ربطة رأس الرقم ٢، في مشهد يحمل من المفارقة أشدها، بينما تصدح موسيقى الدي جي طاغية على صوت الآلات اليابانية التقليدية. إنه تناقض مدهش في حضور التمثال البوذي ذو الأيدي الثمانية، ومصابيح التيوتشين، وأجواء الماتسوري المبهجة، الدم يغطي الأرض التي تهزها الأرجل الراقصة.

«أكيرا» النموذج ما بعد الحداثي في تصور الموضوع الأخروي، يحتوي على مشاهد احتفالية مميزة، ففرقة «المهرجين» مجموعة الدراجين التي يقودها «كائيدا»، تمثل السريالية وفوضى النشء أحد عناصر الاحتفالية البارزة، كما أن ذكورة الفرقة، تمثل عنصر احتفالي بارز، باعتبار أن الاحتفالات اليابانية حتى وقت قريب كانت خاصة بالرجال فقط، حيث يجوب الشباب المحتفلين شوارع الأحياء مثيرين الصخب والفوضى في نشوة وسكر، كائيدا ورفاقه الدراجين، يحملون أعلاماً ورايات هي شبيهة بذات الرايات التي تحملها فرقة الرقص أو المسيرات في المهرجانات اليابانية، حتى «أكيرا» الذي يتردد ذكره في الفيلم، لا يظهر بصورته الحقيقة سوى مرة واحدة كطفل في أحد مشاهد الماضي، ثم نراه لاحقاً كعينة محفوظة في برطمان طبي، وهو ما يبدو شبيهاً بالإله الشنتوي الموضوع في فازة، الكامي المحلي المركب في عربة اليكوشي.

مسيرة أخرى مشابهة تبدو في فيلم «المسن ز» من إخراج هيرويوكي كيتاكوبو بنص كتبه «كاتسوهيرو أوتومو» عام ١٩٩١م، حيث نشاهد السرير الطبي الذي يتحكم به كمبيوتر بيولوجي «٠٠ ز»، والذي يحمل المريض المسن «تاكازاوا»، ينطلق بعد تطورات غريبة في القصة، ملتقطاً في طريقه أدوات وآلات مختلفة، ويتجه إلى المنطقة البوذية المقدسة «كاماكورا»، من أجل لقاء على الشاطئ لذكريات سابقة له مع زوجته، وهنا حيث تختلط علينا الرؤى في تصور رثائي، حتى تبرز صورة ملتقطة في الماضي تجمع «تاكازاوا» مع زوجته أمام وثن «بوذا العظيم» النصب الشهير الذي جعل «كاماكورا» العاصمة المقدسة للبوذية في حقبة كاماكورا الشهيرة.

المسيرة ذاتها – مع ملاحظة أن العملين السابقين، وما أنا بصدد الحديث عنه الآن، كلها من إبداعات أوتومو- تتكرر في فيلم آخر، وهو «القنبلة كريهة الرائحة»، الفصل الثاني من فيلم الذكريات الذي سبق وتحدثت عنه، حيث نرى

«تاناكا» في الربع الأخير من الفيلم، وهو ينتقل مصحوباً بالقوات تحيط به من كل جانب.

في فيلمين آخرين يعتمدان أسلوب الفصول المختلفة الطرح بوحدة موضوعية واحدة، من مانجا لأوتومو، ومن إخراج مخرجين مختلفين، منهم أوتومو نفسه، كواجيري، وريتارو، وهما فيلمي «مهرجان الروبوتات» و«أساطير المتاهة». هناك الكثير من الاحتفالات والمسيرات، القلعة الروبوتية الضخمة تنتقل بصخب موسيقي هائل، نكتشف فجأة أنها سلاح تدميري مهول، الأشباح الممسوخة التي تنتقل في مسيرة احتفالية تقليدية، وأخرى لرجال الساراري اليابانين بحللهم السوداء متمنطقين أحزمة المعارك الخاصة برجال الساموراي، يحملون على ظهورهم ساعات تعكس حسهم الوظيفي، بخلاف المشاهد الاحتفالية الصغيرة مثل الرقص التعبيري في أول فيلم «أساطير المتاهة» الذي يصاحبه صوت أوتار آلة الشايمسن، مع تأوهات النانيوابوشي، الذي يكتفي بها دون رواية أحداث الفيلم الفنتازية بفصوله المختلفة.

هناك أيضاً الأفلام التقدمية من إنتاج استديو ٤ْ سي، مثل «جينيوس بارتي - حفلة عبقرية»، أو «العصير الرقمي»، أو غيره من الأعمال التي تحوي فصولاً متعددة من إخراج مخرجين عدة كما شرحت سابقاً، حيث تدور معظم الفصول إن لم يكن كلها، في أتوموسفير أو جو احتفالي قد يكون صاخباً جداً مثل الفصل الثاني من «حفلة عبقرية»، أو احتفالي بنكهة داكنة مثل الفصل الثالث منه، أو احتفالي معتاد بمسيرة أو تظاهرات غرائبية خارجة عن المعتاد من عوالم القصة التي يقدمها الفصل الرابع من نفس العمل أيضاً.

أفلام «مايزاكي» تمتلئ بالمشاهد الاحتفالية، ففي قلعة السيدة «إيبوشي» ذات التطلعات السياسية، هناك احتفالات يحضرها الأمير «أشيكاتا»، غناء النساء

العاملات اللاتي يطلبن منه الانضمام إليه، قبل تطور الأحداث بعد دخول الأميرة «مونونوكي» إلى حصن القلعة.

في «خدمات كيكي للتوصيل» ،«الخنزير القرمزي»، و«قلعة هاول المتحركة»، على الرغم من الطابع الأوروبي الذي قدمت فيه القصص، هناك الكثير من الاحتفالات، هذا إن أغفلنا حقيقة أن فكرة فيلم «كيكي» هي احتفالية بحد ذاتها، مما يضاعف التصور الاحتفالي، لكن النمط الأوروبي، هو ما خفف من وطأة الاحتفال الياباني الشهير بخرق الحدود وتجاوز العرف العام والصارم.

الأشباح والأرواح التي تترجل من السفينة المنارة بمصابيح التيوتشين، في فيلم «الروح المختطفة»، ليست هي المشهد الاحتفالي الوحيد في الفيلم، فهناك في كل مشهد، مظهر احتفالي ما، من المشاهد التي يظهر فيها المخلوق بدون وجه، أو روح النهر أو حتى تحولات بعض الشخصيات، إلى مخلوقات منحوسة مثل الغربان أو الخنازير. مشاهد التحول في ذاتها على الرغم من بؤسها، إلا أنها تحمل دلالات رمزية للاحتفال، ويمكن ملاحظتها في زوايا المشهد الواضحة أو الخفية.

الحس الاحتفالي في «جاري توتورو» يبدأ مع الفيلم، منذ أغنيته الافتتاحية «سانبو» التي تغنيها أزومي إينوي، والتي سيستمر إيقاعها الذي أبدعه هيساشي، مذكراً إيانا بجمال الطبيعة وأهمية الانفتاح عليها. «ماي» و«ساتسوكي» الفتاتان اللتان تنتقلان مع أبيهما، إلى الريف، تلتقيان توتورو الكائن الذي لا نعلم بحقيقة وجوده حتى على المستوى الفنتازي للقصة، لكن مشاهداً احتفالية صاخبة، لا يمكن أن ينساها المشاهد أبداً، تأتي متتالية، القط الحافلة الذي ينير الطريق الزراعي الافتراضي بعينيه، توتورو ومدوال الريح الذي يمتطيه هو ورفيقيه الصغيرين، وماي وساتسوكي فيما بعد، لكن المشهد الاحتفالي الأبرز هو الرقصة التي يؤديها توتورو ومرافقيه، ينضم إليهم لاحقاً ماي وساتسوكي ، أمام البذور التي زرعتها الفتاتين في حقل صغير، حيث نشاهد حركات راقصة يصاحبها إيقاع مميز، يذكرنا برقصة الربيع، التي نراها مفصلة في مسلسل الكودومو «تاما والأصدقاء».

حتى فيلمه الأخير «بونيو على حافة البحر»، هناك مشهد احتفالي صاخب

بالألوان في عمق البحر الذي تبتدئ منه حكاية «بونيو» الفريدة، التي تستمر حتى ثوران البحر وفورته في الربع الأخير من الفيلم، وهو مشهد احتفالي آخر، يمثل الخروج عن طور المعتاد، الصخب والنشوة التي تميز الأفراد المشاركين في الاحتفالات والمهرجانات.

.الاحتفالية في نطاق أضيق.

سبق الحديث عن إمكانية التقاط عنصر الاحتفالية، من المظاهر الأكثر حميمة وقرباً مثل الموائد العائلية أو حفلات الشاي والمرويات الشعرية التي تصاحب عزف الشايمسن والطبول اليابانية.

مسلسل «عسل وجرير» المشهور في أوساط شباب الخليج العربي، يمتلئ بالمفهوم الاحتفالي، عبر موائده التي لا تنتهي، والتي يمارس من خلالها، التعريف بالكثير من التقاليد اليابانية، والعادات التي يمارسها اليابانيون في الطعام، وطرقهم الخاص في التذوق وأسلوب الطهي والطبخ، كل ذلك ضمن قاعدة متينة من الحكاية الكوميدية التي تتحدث عن «موريتا» طالب الجامعة الذي صار على وشك الطرد بسبب رسوبه المتكرر، والذي يعزى في الرواية الابتدائية في المسلسل، لظروفه المالية وشيء من مشاكله العائلية الخاصة، قراءة متفردة لجيل من الشباب الياباني المعاصر.

وبينما يسير مسلسل «عسل وجرجير» بصخب كوميدي هائل، فإن مسلسل «ساموراي تشامبلو» يزداد عليه بعنف هائل فوق كوميدياه، لكنه لا يترك ملمحاً احتفالياً في الثقافة اليابانية إلا ويعرج عليه، بتنوع مثير، لأن القصة تسير عبر رحلة الفرقة التي يمرون من خلالها بمدن وضواحي الجزر اليابانية المختلفة، وهو ما منحه قدرة كبيرة على الجمع بين الأصالة والحداثة بأسلوب قوي ومترابط، الأمر الأكثر بروزاً في نظري، هو صوت النانيوابوشي في بداية كل حلقة، وهو يروي مجمل أحداث رحلة الساموراي جن، والقرصان موغن، والنادلة فون التي اتقفت

معهما في مشاركتها بحثها عن الساموراي ذو رائحة الزهور.

في رانما ١/ ٢ يمكن أن نجد الحضور العائلي في الاحتفالات الضيقة النطاق، مثل طقوس جلسات الشاي، بينما الاحتفالات العائلية بالزراعة يمكن متابعتها بكل استمتاع في فيلم «فقط بالأمس».

«قطعة واحدة»، المسلسل الذي ألهب عقول الكثيرون بقصصة الممتعة ورواياته الأكثر خيالية في الوقت الحاضر، يمتلئ بكم هائل من عناصر الاحتفالية الأكثر حميمية، بين أفراد طاقم ملك القراصنة القادم «مونكي دي روفي» فتى قبعة القش. وسواء نظرنا من خلال المستوى الشخصي أو الجماعي لشخصياته، فإن تعداد عناصر الاحتفالية في مسلسل لم تنته قصته حتى لحظة كتابة هذه السطور سيبدو أمراً عبثياً، لكن يمكن للمرء في حلقة واحدة أن يجد بغيته في استقراء الموضوع الاحتفالي.

في فيلم «أنا أحب النانيوابوشي» من إخراج تاكاشي سوادا عام ١٩٨٢م، تُروى

قصتان يصاحبهما عزف وتري على آلة الشايمسن، الأولى عن انتحار الجنرال نوجي، الذي توقف عند مقامات «إيسي» في طريقه إلى مدينة «ناغويا»، والثانية عن لاعب سومو يتدرب من أجل الانتقام لنفسه من هزيمة حلت به على يد أحد منافسيه.

على الرغم من أن الموضوعان يدوران حول ثيمة واحدة تشترك في إحباطهما، ومأساتان تختلفان في قدرها من شخص لآخر وتشتركان في وجودهما، إلا إن النفس الاحتفالي يطغى على الفيلم، بسبب أسلوب رواية النانيوابوشي، الذي يقوم بسرد الحكاية بمرافقة الشايمسن، بيد أن الفيلم التلفزيوني لا ينجح لأن يكون نموذجاً للاحتفالية، بسبب ضعفه وسوء تسويقه، رغم وجود عناصر احتفالية مميزة في قصته.

على العكس من ذلك فإن فيلم إيساو تاكاهاتا «جيراني، آل ياماداس» عام ١٩٩٩، الذي قد يبدو للبعض مرسوماً بطريقة لا يمكن تقبلها من أسلوب التخطيط البدائي أو الأساسي لرسم أكثر جودة، إلا أنه يحمل من عناصر الاحتفالية، ما يجعله قادراً على منح البهجة للمشاهد المستمتع برواية قصة عائلة الياماداس، الذين يقدمون نموذجاً للأسرة اليابانية المعاصرة، معقدة العدد، يتنازعها تيارا التقليد والحداثة، في ثلاثة أجيال مختلفة إبتداءً من الجدين مروراً بالوالدين وانتهاءً بالأبناء، مع تطور حثيث للرسوم لكنه يبقى في فلك التخطيط الذي ميزه بشكل رائع عن أعمال أخرى، وهو ما سبق أن تحقق في أعمال مثل مسلسل «ماروكو الصغيرة»، الذي يحكي حكاية موموكو ساكورا طالبة المتوسطة، التي تعشق الرمز الياباني المغنية والممثلة والعارضة موموي ياماغوتشي، بجانب عشقها الشديد للمانجا، يطلق عليها أهلها وأصدقاؤها ماروكو شان، بسبب صغر سنها وضآلة حجمها، هذه الشخصية التي يعجب بها المشاهد بسرعة، كانت سبب شهرة مسلسل الأنمي وتحوله، إلى مسلسل تلفزيوني جماهيري، حظيت بمشاهدة حلقات منه عندما كنت في زيارتي لليابان عام ٢٠٠٧م.

في عام ١٩٩٢م أخرج ميتسورو هونغو المسلسل التلفزيوني «شين شان»، الذي يروي مغامرات نوهارا ذو الأعوام الخمسة، والديه، أصدقائه، وجيرانه في مدينة كاسوكابي، بمغامرات وأحداث ظريفة وكوميدية ممتعة للغاية، الأمر الذي جعله يستمر محققاً حلقات أكثر من مسلسل «ماروكو الصغيرة» الذي بلغت حلقاته مائة واثنتين وأربعين حلقة، بينما استمر «شين شان» حتى بلغ ستمائة وإحدى وثلاثين حلقة حتى هذه اللحظة.

## .قد تحتفل الطبيعة أحياناً.

سقوط أوراق الكرز «ساكورا» يمكن رؤيتها كرمز للمفهوم الاحتفالي على مستوى معين، فهي تجسد الأمان بطريقة ما، وهي تعبير عن قدوم فصل جديد قد تتغير فيه الأمور للأفضل، ويمكننا تعداد أكثر من عمل ترمز فيه هذه الورقة الوردية اللون لهدوء النفس وسلامها، فهناك أفلام مثل «خمسة سنتيمترات في الثانية»، «خنجر كاموي»، «مخطوطة النينجا»، «بيضة الملاك»، «ممثلة الألفية»، ومسلسلات مثل «مطر الذئب»، «المحقق كونان»، «شينوبي»، «أنا وأخي»، وغيرها كثير جداً، لكن المشهد الأبرز من وجهة نظري الشخصية والذي أثر في فهمي للاحتفالية بشكل مباشر، هو مشهد سقوط أزهار كرز هيروروك، في مسلسل «قطعة واحدة»، حيث نتابع قصة انضمام الغزال ذو الأنف الأزرق «شوبر»، إلى طاقم قراصنة «روفي» كطبيب، وتلك المغامرات المتعددة، وما يتخللها من شريط ذكريات هو الآخر متعدد، حسب الشخصيات التي تدور حولها الأحداث، ليكون المشهد النهائي لذروة وقائع تلك المغامرة، هو ذلك الانفجار المذهل فوق أكبر جبال جزيرة الثلج، ليصبح الجبل وعوالق الانفجار بندف الثلج المتساقطة، شجرة كرز ضخمة، كانت هي حلم هيروروك الطبيب المشعوذ، الذي كان يؤمن بأن ذلك المشهد سوف يشفي أي مريض.

سقوط أوراق الكرز يشابه كثيراً مشهداً احتفالياً آخر، وهو مشهد الريش الذي نراه يتطاير في الهواء بعد تجلي ما لأحد شخصيات بعض المسلسلات أو بعض

قدراته، مشهد نراه كثيراً في مسلسلات مثل «هواء»، «إكس»، «لاين»، و«إلفن لايد».

هناك من يرى مناظر احتفالية في مشاهد الماء، فالمياه التي تترقرق على صخور الجبال، أو الأنهار التي تجري بطريقة جمالية مميزة تعتبر منظراً احتفالياً، لكنني أعتقد أن أكثر المشاهد التي يمكن تضمينها في مفهوم الاحتفالية أو المهرجانية بتعبير آخر، هو أسلوب السواقي اليابانية المميزة في الحدائق والباحات الخلفية للمنازل اليابانية التقليدية حتى وقت قريب، هذا لو سلمنا بفرضية كون مثل هذه المشاهد يمكن اعتبارها أحد مظاهر الموضوع الاحتفالي في الأنمي، لأنها تصبح أحياناً وهمية التباين والاختلاف، في التعبير عن موضوع آخر سنطرحه لاحقاً، وهو الموضوع الرثائي.

«في ملابسي الجديدة
أشعر بالغربة
لابد أنني أبدو كشخص آخر»

ماتسيو باشو
١٦٤٤ - ١٦٩٤

## «ليس هناك الكثير مما يقال»
## المراثي

في مقابل الكثافة التي يزخم بها عالم الأنمي في موضوع الأخروية، وصعوبة إدراك الموضوع الاحتفالي لشدة تجانسه، يأتي الموضوع الرثائي متوسطاً بين الاثنين، حيث حضور المراثي ليس بكثرة الموضوعين السابقين، لكن تمييز حضوره في الأنمي يبدو أكثر سهولة من الموضوع الاحتفالي، ولعل سياق الكلام القادم يؤكد ذلك.

في الوهلة الأولى لا يبدو الموضوع الرثائي في الأنمي الياباني، مختلفاً عن نظيره في الشعر العربي، حيث الوقوف على الأطلال والبكاء على ديار الأحباب والأصحاب، بيد أن المسألة لا يمكن روايتها بالشكل السابق، حيث العمر الطويل الذي عاشه الأنمي باعتبار كثرة إنتاجه، كما أن تمايز الكثير من القضايا التي يتعامل معها المفهوم الرثائي، تجعل من مقارتنا السابقة ليس صادقة بالشكل الذي تبدو عليه، فالموضوع الرثائي في الأنمي، ليس فيه أي ذاتية، بل يملك حساً جمعياً لمشكلة يعاني منها مجتمع بأكمله، حتى إن تم طرح المفهوم الرثائي عبر شخص واحد، يقوم بدور المحور الذي تدور حوله الأحداث، أو تعدد هذا المحور إلى عدة شخوص، يحاوله عبرها المخرج أن يتعدد في قراءته للمفهوم، كما أن طرح هذا المفهوم في الأنمي، ليس فيه نوع من القنوط، بل هو مجرد تأكيد على حقيقة حدثت، ورحلت بخيرها وشرها، وحل محلها حقيقة أخرى، لن تلبث أن ترحل هي الأخرى مرة أخرى، يمكننا رؤيتها في مستوى ما على أنها نوع من مذهب تناسخ الأرواح عند ديانات الشرق القديم.

تاكاهاتا أحد أبرز المخرجين الذي عالجوا مفهوم الرثاء في الأنمي، وثلاثة من أبرز أعماله تتميز بوضوح هذا المفهوم، على الرغم من اختلاطه بالمفهومين السابقين الأخروية والاحتفالية، الأعمال هي «قبر اليراعات المضيئة» وأخرجه في عام ١٩٨٨م، عن رواية لأكيوكي نوساكا تحمل نفس الاسم، و«فقط بالأمس» عام ١٩٩١م، و«بوم بوكو» عام ١٩٩٤م.

«قبر اليراعات المضيئة» يعالج على مستويات مختلفة الموضوع الأخروي والموضوع الرثائي، ولكن بشكل غير مسبوق، يمكننا تمييز ملامح كلا الموضوعين دون ارتباك، كما يحدث في أي فيلم يحاول معالجة هذين الموضوعين، بهذه الحدة من الاقتراب، بل أستطيع القول بأنه يمكننا فك رموز الموضوعين من العنوان بسهولة، فالقبر يمثل الموضوع الأخروي، واليراعات المضيئة تمثل الموضوع الرثائي، فهي تشير بشكل أو بآخر إلى شخصيات الفيلم مثل سيتسوكو التي تموت في سن صغير للغاية في الربع الأخير من الفيلم، مثلما هو الحال مع اليرعات المضيئة ذات دورة الحياة القصيرة.

الكثير من الجمهور ينظر إلى هذا الفيلم، باعتباره نموذجاً للأخروية، لكن الحقيقة أن الربع الأول من الفيلم هو الجزء الذي تضمن إشارات للمفهوم الأخروي، بينما يستمر الفيلم فيما بعد مستنطقاً مناطق غائرة في الذاكرة اليابانية، يرثي حياة أولئك الأشخاص الذي طالتهم الحياة المعاصرة بحروبها ومآسيها،

الفيلم رواية لما بعد الحرب وليس رواية عن الحرب نفسها.

في «جن الحافي» عام ١٩٨٨م من إخراج موري ماساكا عن مانجا لكيجي ناكازاوا، تبدو الأحداث متشابهة، ولكن بجرعة مضاعفة في الإشارة الأخروية، حيث يأخذ الانفجار الذري مداه الكامل، بل المدى الأشد وطأة وعنفاً في تاريخ الأنمي، وعلى الرغم من أن استمرار مسار الأحداث الفيلم بعد الانفجار الهائل، في تأكيد لبدء الحياة من جديد فوق كل ملامح الموت، إلا أن الفيلم يتوقف مراراً، ليرثي أفراداً وبيئة احتضنتهم في الحياة ما قبل القنبلة الذرية. حتى اللحظات الأخيرة، نشاهد دموع جن تطفر من عينيه، لا يملك حيلة لمنعها.

كلا الفيلمين السابقين، يركزان في صياغة مركز أحداثهما، على يوميات أطفال خلال الحرب العالمية الثانية. هناك شعور غامر بالخسارة، وشوق مبرح للماضي، يستغرق الجانب العاطفي في الشخصيات الرئيسية للعمل، سيتا في «قبر اليراعات المضيئة» وجن في «جن الحافي»، وبينما يبقى «قبر اليراعات المضيئة» كئيباً في رصده، واستمرار معاناته التي تستحق الرثاء، يبقى «جن الحافي» مليئاً بالأمل في المستقبل.

الرثاء في الأنمي ليس دموعاً وقصائد رومانسية، إنه تعمق أكبر في فهم الخسارة وأسبابها، وكيف أنها ستغادر وترحل مثل كل ما ما هو فان وزائل في الحياة الدنيا، ويمكن إدراك هذه الحقيقة بشكل واضح في الأعمال التي تحمل في باطنها وعبر محاور قصتها الداخلية، هذا المفهوم الفريد للرثاء، مثل ما هو الحال في مسلسل «برسرك»، فالمسلسل يمضي منذ بداياته الأولى في توثيق قصة فتى مرتزق، يمضي حثيثاً نحو قدره المحتوم، وهو لا يحاول تغيير قدره، لكنه رغم هذا اليقين وهذا الاستيعاب المتطرف لمسار حياته العنيف، لا نجده يخجل من النظر إلى مجمل أحداث حياته، نظرة تحمل الكثير من الرثاء، عبر علاقته بقائده في وقت مضى غريفيث، أو حبيبته كاسكا التي أصبحت محور الأحداث التي تقود حياته، في القصة التي تتوقف روايتها في مسلسل الأنمي، لكنها تستمر في المانجا.

كعادة مواضيع الأنمي الكبرى التي سبق وأن ناقشناها، فإنها لا تحتاج إلى أي نوع من الكلام أو الحكاية، فالمشهد المتحرك في الأنمي كفيل بنقل التصور الذي

يراد توجيهه للجمهور، لكن من الممكن أحياناً أن تكون هناك بعض النصوص التي تنقل المشهد الرثائي إلى مراحل أبلغ وتقدمه في أعمق معانيه وأجلها صدقاً، مثل اعتراف كاسكا لجاتسو في مسلسل «برسرك» عن حبها الذي كان يجب أن تدركه منذ البداية، وترثي الوقت الذي مضى وهي تبحث ضائعة، عن أمر هي تعلم يقيناً أنه لا يمكن الحصول عليه، الأمر يأتي بصورة مختزلة في مقدمة مسلسل «شينوبي»، والتي تنتهي بعبارة «حبيبي استعد للموت»، ولا نغفل أن كلا العملين تميزا بموسيقى تصويرية، جعلت من المواضيع التي ناقشها كلا المسلسلين، واضحة المعالم في لحظتها الآنية.

في فيلم كوجي موريموتو «الوردة المغناطيسية»، الفصل الأول من ثلاثية فيلم «الذكريات» التي أشرف على إنتاجها مبدع «أكيرا» كاتسوهيرو أوتومو عام ١٩٩٥م، يبدو الخط الرثائي الغالب على مجمل الفيلم شفافاً ولا يمكن استبصاره بسهولة، وتزداد مهمة استكشاف رثائية الفيلم صعوبة، مع اختلاف مسار الفصلين اللاحقين من ثلاثية الذكريات، على الرغم من أن الفيلم بشكل عام، يتبع نمطاً مميزاً ونفسياً خاصاً، يمكن إدراكه إذا حاول المشاهد فهم نسق الأحداث، ومكان حدوثها، ووضع شخصياتها، حسب البيئة التي يعالجها كل فصل على حدة، لكن الفصلين اللاحقين ينطلقان في حركة درامية أسرع، وبأحداث تأخذ الطابع المباشر، بخلاف العمق الفلسفي الحثيث في فصل «الوردة المغناطيسية»، والتي يبدو خطها الرثائي أكثر وضوحاً بالفعل مع انتهاء فصول الثلاثية، إذا حاول المشاهد التقاط ملامح التمايز، في جو فيلم «موريموتو»، من حيث السرعة التي من خلالها تتم الأحداث، أو الألوان الداكنة التي اعتمدها في تلوين اللوحات المتحركة أو حتى أسلوب الرسم نفسه، والذي بلا شك هو عامل مهم في تحديد العنصر الرثائي في أعمال الأنمي بمختلف مدارسها.

أحياناً يكون الرثاء لحدث حاضر، وهو ما يبدو غير منطقياً أثناء تقليب الذهن بالتفكير فيه للوهلة الأولى، فالرثاء غالباً ما يكون في أمر حدث وانقضى، لكن بعض الأمور حدثت وما زالت غير منتهية، أي أنها تعيش استمرارية الحدث الذي

يستحق الرثاء، وهو ما يجعل للرثاء حالة خاصة مختلفة عن رثاء الماضي المنصرم، ويخلق استمرارية الفيلم في ذهن المشاهد بعد مشاهدته لفترة طويلة، مثل ما يحدث بشكل خلاق في فيلم «الأميرة مونونوكي»، الذي استطاع بكثافته في تدشين أحداث الأخروية بالتوازي مع رثاء البيئة – هم مايزاكي الدائم – ، أن يعكس استمرارية الشعور بالألم لما فعله الإنسان بالغابة وساكنيها.

في الفصل الأول الذي أخرجه رينتارو من فيلم «متاهة طوكيو»، نرى ظلالاً لرجال السراري – اللقب الذي يطلق على موظفي الشركات في اليابان –، وهم منطلقين إلى أعمالهم بحللهم الرسمية وحقائبهم اليدوية، يسيرون في أرتال وبطريقة موحدة، رثاء لتحول الإنسان الياباني إلى آلة في زمن جنون الانتاج، ومع استمرارية هذا الحدث أي تحول الإنسان الياباني يستمر الرثاء، لكن الفيلم بسبب إيقاعه السريع، وانتقاله اللحظي بين المشاهد في حكايته التي يعبر عنوان الفيلم «المتاهة» عنها خير تعبير، يصرف المشاهد عن معايشة المفهوم الرثائي، ويغرقه بشكل شبه كامل في المفهوم الاحتفالي، الذي يُكوّن موضوع الفيلم الأساسي بشكل بارز منذ بدايته.

عند التأمل في أعمال الأنمي التي يسيطر عليها المفهوم الرثائي بشكل حاضر وأكثر بروزاً من المواضيع الأخرى، سيبدو جلياً أنه أي الرثاء وبشكل طبيعي للغاية، ينشأ كما أسلفت سابقاً عن وعي بالخسارة، لكنه يمنح شيئاً من العزاء، الأمل، بل وحتى الجمال، شيء من الرؤى العابرة للتماسك في تقوية وإعمار الخراب الذي بولغ في وصفه.

في مسلسل الفيديو المنزلي «متجر الحيوانات المرعب» عام ١٩٩٨م، المقسم إلى أربعة فصول، والتي يعنون لكل منها بكلمة مفتاحها حرف الدال اللاتيني، حرف الكونت «دي» صاحب المتجر، الذي قام توشيو هيراتا بإخراجه عن مانجا لماتسوري أكينو نشرت لأول مرة في عام ١٩٩٥م، فإن بعض الحيوانات التي تدور حولها قصة الفصل، تعبر عن موضوع احتفالي، ذو رابط واسع الثراء في التراث الشرقي المشترك بين الصين واليابان، باعتبار أن شخصية الكونت «دي»

صينية الهوية، وباعتبار أن المنتج ياباني الهوية، على الرغم من أحداث الفصول تحدث في الحي الصيني بمدينة أمريكية يقول البعض أنها نيويورك والبعض يرى أن هناك إشارات على أنها لوس أنجلوس، لكن هذا النفس الاحتفالي ليس إلا واجهة سطحية، وبسيطة الحضور في مقابل الهاجس الرثائي المسيطر على العمل، والذي تشوه قليلاً في ربطه بالرعب، الذي قد يوحي به عنوان العمل، لكن مع توالي الفصول، سيكتشف المشاهد، أن متجر الحيوانات المفزع، ليس سوى محكمة عصرية، لأزمة الاغتراب وضياع الهوية الإنسانية في زمن الاستهلاك الآلي والحيواني، وفقد إنسان القرن العشرين الاتصال بالطبيعة التي علمته عبر الأزمان الميثولوجية القديمة قيمته كإنسان، وكمخلوق متفوق على سائر الأجناس بصفته مدركاً ومراقباً للحياة من حوله.

شيء يشبه ذلك، نشاهده في مسلسل الفيديو المنزلي أيضاً «الهاكدن: أسطورة الكلاب المقاتلين»، فرغم شدة عنف الأسطورة وجوها المرعب، إلا أن هناك جو من الرثاء يجوس المسلسل، ويتكرر في كثير من المشاهد والأحداث.

أما في فيلم سيويوهي موريتا «لعبة الاستغماء» عام ٢٠٠٤م، فإن التصور الرثائي يرتفع إلى مستوى مذهل وغير مسبوق، فعلى الرغم من أن عقدة القصة، تدور حول اختفاء عدد من الأطفال كانوا يلعبون في أزقة مدينة مهجورة منذ سنين، وتمنحنا جواً من الرعب والإثارة الحابسة للأنفاس على صعيد عمري معين، إلا أن التصور الرثائي العميق في القصة والذي نكتشفه مع الوقت، يقدم لنا رؤية فذة لفكرة موريتا، الذي حقق فيلمه بأسلوب «خلايا الظل» من أجل خلق شعور برسوم اليد لفيلمه المتقن فنياً، صورة وحواراً وموسيقى، فندرك أن مدينة طوكيو الحديثة – المدينة المهجورة في الفيلم – سلبت الأطفال براءتهم ومتعهم القديمة مثل لعبة الاستغماء، لقد اختطفت أرواحهم الأثيرة وجعلتها قرباناً لأنوار المدينة الآلية الكئيبة – في الفيلم هم وقود تلك الإضاءة –، والتي قدمها للشيطان أو الغول الرئيسي «أوني»، أربعة من الشياطين الشهيرة في الميثولوجيا اليابانية القديمة – هنا يختلط المفهومان الرثائي والاحتفالي بشكل فريد – ، «كيموتوري»

نازع الأكباد، «تشيتوري» سارق الدماء، «أبوراتوري» سارق الزيت، «كوتوري» خاطف الأطفال، سبعة أطفال في كل مرة ينفذ فيهم طقس «كاميكاكوشي» الاختطاف على يد روح شريرة، الموضوع الذي سبق لنا مشاهدة قصة مختلفة له في فيلم مايزاكي الشهير «الاختطاف بعيداً» عام ٢٠٠١م، حيث تختطف روح اسم تشيهيرو إلى «سن» على يد العجوز الشريرة «يوبابا»، مما يمنعها من العودة إلى عالم الشهادة (الواقع من منظورنا البشري)، فيلم آخر يطرح المفهوم الرثائي ضمن منظومة عالية الحبكة من الطرح الاحتفالي الأكثر سيطرة على مجريات العمل.

في سلسلة أفلام الفيديو المنزلية الأربعة «مصاصة الدماء ميو» عام ١٩٨٨م لتوشيكي هيرانو، ثم بعد ذلك بعشرة أعوام المسلسل التلفزيوني، هناك استنطاق لمناطق غائرة في التقاليد اليابانية وتاريخها القديم، فمعظم المناطق التي تحدث فيها صراعات ميو ضد شياطين الشينما الضالة تنتمي إلى حقب تبدو مغرقة في القدم على الرغم من أن وقائع المسلسل تحدث في اليابان الحديثة. المسلسل وقبله سلسلة أفلام الفيديو المنزلية، غارق حتى الثمالة بعناصر الرثاء المرتبطة ببلاد الشمس الأسطورية، تنويعات اللون الأحمر وبتلات الكرز المتطايرة، تحتشد في المسلسل مذكرة بحقبة مضت على الرغم من تسلل الخيال إليها بشكل واسع عبر إشارات أخروية واحتفالية تنحو المنحى العقدي.

في فيلم «أيام شتوية» عام ٢٠٠٣م، قام كيهاتشيرو كاواموتو بتكليف تسعة وثلاثين مخرجاً من دول مختلفة حول العالم، وعلى رأسها اليابان، من أجل العمل في تحويل مقاطع من مجموعة الرنكا، التي جمعها شاعر الهايكو الشهير «ماتسو باشو»، كل مخرج أعطي وقتاً لا يتجاوز الدقيقة، فيما عدا الروسي نورشتين، الذي قدم مقطعه في دقيقتين إلا قليلاً بحكم أنه مقطعه هو مقدمة الفيلم الذي نفذ في أربعين دقيقة.

دون الإسهاب في الحديث عن الفيلم، فما يهمنا الآن هو تصور الفيلم عن المفهوم الرثائي الذي كان غالباً على مقاطع الفيلم المتعددة، بطرح تقليدي عن الرثاء ورموزه الطبيعية التي يمكن التقاطها بشكل مباشر، مثل بتلات زهرة

الكرز، أو سواقي الماء الشهيرة في الحدائق اليابانية، لكن الأمر الذي كان يميزها هو الفنية العالية التي تم تحقيق المشهد فيها، على الرغم من بساطة أسلوب الرسم المتخذ في بعض الأحيان، فهناك مشاهد مثيرة للإعجاب مثل تطاير الماء عن عرف عنق أحد الخيول في أحد المقاطع، أو مشهد مالك الحزين وهو يعتمر رأس أحد شخصيات الفيلم التي كانت تتعاقب متقمصة أجساد مختلفة ولكن بروح يراد لنا أن ندرك أنها روح شاعر الهايكو الأعظم باشو.

كما في الهايكو، حمل فيلم «أيام شتوية»، مفاهيم مثل (سابي - الوحدة والانعزال)، (وابي تشا - رؤية الجمال في كل ما هو مألوف من الحياة)، (كارومي - الخفة والبساطة)، وبالطبع المفهوم الذي ذكرته مراراً (مونو نو أواري - كآبة الأشياء).

أحد الثيمات البارزة في المشهد الرثائي، هو الصمت الذي يميز المقطع الرسومي، إلا من أصوات التأثيرات الطبيعية مثل خرير الماء أو زقزقة العصافير، أو المؤثرات الصوتية مثل الموسيقى التصويرية، كل ذلك في غياب حقيقي لحوار الشخصيات أو تعليقاتهم، وهو ما يبدو واضحاً في النموذج الأمثل للموضوع الرثائي، أقصد به فيلم تاكاهاتا «فقط بالأمس».

«باكورة ثلج العام الجديد قليلة
لكنها تكفي
لإمالة رؤوس النرجس البري»

ماتسيو باشو

١٦٤٤ – ١٦٩٤

# الفصل السادس: الرواد

عندما بدأت كتابة هذا الفصل، كانت خطتي أن أقسم رواد صناعة الأنمي الذين يقفون خلف مجدها الماضي والحالي، إلى فئات تبتدئ بالمخرجين مروراً بأبرز الأعمال، إلى ممثلي الأصوات والاستديوهات التي تعتبر هي أساس الصناعة ومركز تجمع المبدعين.

ومن هذه النقطة تحديداً، اتجهت خطتي في الكتابة إلى الاقتصار على الاستديوهات، لأن الأعمال وممثلي الأصوات فيها، ومخرجي كل ذلك يجتمعون تحت راية أحدها، ناهيك عن التكرار الذي سيتكرر في حال سرد كل منها على حدة، فعندما أذكر عملاً فسوف أتحدث عن مخرجه والاستديو الذي قام بإنتاجه، وعندما أستعرض مخرجاً رائداً في الصناعة فسيتم ذكر أحد أعماله والتي بلا شك سبق ذكره لأهميته، والحال سيتكرر عند ذكر الاستديو وأبرز أعماله التي سبق ذكرها، وهكذا في تكرار قد يصيب بالملل، إن لم يكن مربكاً ومخلاً بتنظيم قد يحققه القارئ في ذهنه عند قراءة الفصل والرغبة في صياغة لائحة أو قائمة بأبرز الأعمال التي تهمه مشاهدتها أو معرفة موقعها التراتيبي الافتراضي وأهميتها في صناعة الأنمي.

كما يهمني أن أؤكد للقراء الكرام أن ترتيب الاستديوهات ليس على الإطلاق بحسب أهمية الاستديو وإنما حاولت أن أرتبها بما أظنه جديراً، بحسب الأعمال المهمة تاريخياً التي أنتجها كل واحد منها، أو بحسب روابط الاستديوهات وانفصالها عن بعضها.

كما أشير إلى أن جميع الأعمال بعنوانينها العربي المقترح في الكتاب أو الإنجليزي المترجم عن الأصل الياباني بتواريخ إنتاجها وأسماء مخرجيها ستكون مذكورة في

بيبلوغرافيا الكتاب، مما ينفي القلق الذي قد يظهر للقارئ بعدم معرفته لعمل أنمي بهذا الاسم، وإن كانت هناك ترجمة مقترحة أفضل، فسأكون سعيداً بالإطلاع عليها، مما سيساعدني شخصياً، وقد يكون سبيلاً في تنقيح أفضل لطبعة أخرى إن كتب الله النجاح لهذه الدراسة المتواضعة.

## . توي أنيمشن.

أسست شركة توي أنيمشن عام ١٩٤٨م، بينما أطلق الاستديو المختص بأعمال الرسم والتحريك عام ١٩٥٦م.

على مر السنين خلق الاستديو عدداً كبيراً من المسلسلات والأفلام، كما اقتبست أشهر قصص المانجا الشهيرة. منذ بداياته، الكثير من كبار المخرجين في عالم صناعة الأنمي والمانجا، حققوا بعض أعمالهم أثناء عملهم مع الاستديو، مثل إيساو تاكاهاتا، هاياو مايزاكي، قو ناقاي، يويتشي كوتابي، أكيرا توریاما، وشوتارو إيشينوموري.

تملك «توي» أسهم كثيرة في الفضائية الرسومية (أنيماكس) بالتساوي مع استديوهات أنمي بارزة مثل «سن رايز»، «تي إم إس»، و«نيهون أد سيستمز».

حتى عام ١٩٩٨م، كان الاستديو معروفاً تحت اسم «توي دوقا»، على الرغم من أنها عرفت للعالم الخارجي تحت الاسم الانجليزي الشهير «توي أنيمشن»، على اعتبار أن كلمة «أنيمشن» هي اللفظ المقابل للمفردة اليابانية «دوقا»، كما أنها معروفة بشعارها الذي استخدمته في السبعينات «القط بيرو»، الذي ظهر في فيلم «القط ذو الخفين»، الذي أنتجته الشركة عام ١٩٦٩م.

بسبب شهرته وخبرته الواسعة والمبكرة في مجال الصناعة، فإن الاستديو كان وراء الانتشار الشعبي لبعض أصناف الأنمي، مثل شوجو الفتيات الساحرات مثل «ماهوتسوكاي سالي» أول مسلسل من هذا النوع، مأخوذ عن مانجا «ميتسوتيرو يوكوياما»، أو مسلسلات الميكا وعلى رأسها «مازنجر ز» المأخوذ عن مانجا «قو ناقاي».

هناك الكثير من أعمال «توي» التي فازت بالجائزة الرئيسية لمجلة «أنيماج» اليابانية مثل «قطار المجرة ٩٩٩» عام ١٩٨١م، «القديس سيّا» أو ما سيعرف لاحقاً في عالمنا العربي باسم فرسان زودياك عام ١٩٨٧م ، و«قمر البحّار» عام

١٩٩٢م.

من الجدير بالذكر أن استديو «توي» لم يكتفي بتحقيق الأنمي فقط في اليابان، فقد تعاون مع بعض الاستديوهات الأمريكية، مثل «مارفل برودكشن» و«هانا باربرا»، في تحقيق أعمال كرتون شهيرة حتى في عالمنا العربي مثل «المتحولون»، «سلاحف النينجا»، «حماة الأرض».

الاستديو معروف جيداً لدى عشاق الأنمي، بسبب مسلسلاته الشهيرة، مثل «النمر المقنع»، «غرانديزر»، «الرجل الشيطان»، «كاليمرو»، كيوتي هوني»، «إيكو سان»، «كابتن هارلوك»، «ساندي بيل»، «كرة التنين»، «لايدي لايدي»، «داي الشجاع»، «سلام دنك»، «أياكاشي»، «مونونوكي»، «قطعة واحدة»، كما أن العديد من أفلامه حققت شهرة واسعة وهي في أغلبها فصول جديدة من مسلسلاته الشهيرة، مثل سلسلة أفلام «مدرعة الفضاء ياماتو»، ومجموعة أفلام «قطعة واحدة»، و«كرة التنين»، و«هواء».

## . طوكيو شينشا .

أفلام طوكيو شينشا، أو كما تنطق باليابانية توكيو موبي شينشا، الاستديو الياباني الشهير بأحرفه الثلاثة تي. إم. إس. هو أحد أقدم وأشهر الاستديوهات اليابانية الضالعة في صناعة الأنمي في اليابان.

بحلول عام ٢٠٠٥م، أصبح الاستديو مملوكاً لمجموعة سيجا سامي القابضة، لكن تاريخ إنشاء الاستديو يسبق هذا التاريخ بحوالي سبعين عاماً، حيث يعود تاريخ تأسيسه في أكتوبر عام ١٩٤٦م، كما يملك الاستديو بالكامل أسهم «أفلام تيليكوم أنيمشن» الذي أنشئ في منتصف عام ١٩٧٥م، وظهر كمساعد في عمليات التحرير النهائية للتحريك ورسوم ما بين كوارد التحريك وخلفيات المشاهد وغيرها، لأعمال شهيرة من أفلام مثل «أكيرا» ١٩٨٨م، أو «قصة شجاعة» لكويتشي تشيجيرا عام ٢٠٠٦م، أو مسلسلات مثل «عدن الشرق» من إخراج كنجي كامياما الذي عرض في بداية عام ٢٠٠٩م، وملحق مسلسل أحلك من السواد الذي أخرجه تينساي أوكامورا ليعرض في نهاية عام ٢٠٠٩م.

يشتهر استديو طوكيو شينشا برسومه البراقة، ومهارات رساميه ومحركيه العالية، ويمكن إدراك قيمة عمله وبشكل واضح في المسلسلات التلفزيونية التي تخرج من تحت يديه، حين مقارنتها بمجمل ما يحقق متزامناً معها من استديوهات أخرى، حيث يبدو الفرق واضحاً في الاهتمام بتفاصيل المشهد كاملاً، وهو ما لا تهتم له كثير من الاستديوهات بغية تخفيف الميزانية والاهتمام بشكل مركز على الشخصيات وبالتحديد الرئيسية منها.

أبرز الأعمال المنتجة كمسلسلات:

١٩٦٥م: مسلسل تارو الشبح.

١٩٦٩م: مسلسل مومين المدبلج للعربية باسم «وادي الأمان».

١٩٧١م: المسلسل ذائع الصيت المعتمد على مانجا «لوبين الثالث». استمر بالظهور في حقب مختلفة من إنتاج الاستديو.

١٩٧١م: مسلسل التنس الشهير من إخراج أوسامو ديزاكي «إيسو أو نيرائي» أو «طموح للهدف» لو تجرأنا على ترجمته للعربية.

١٩٧٨م: مسلسل جزيرة الكنز لأوسامو ديزاكي المدبلج للعربية تحت نفس الاسم.

١٩٧٩م: مسلسل وردة فرساي من إخراج تاداو ناقاهاما ثم أكمله من منتصفه إلى النهاية أوسامو ديزاكي، المسلسل دبلج للعربية تحت اسم «ليدي أوسكار».

١٩٨٠م: مسلسل غد جو من إخراج ديزاكي أيضاً، المدبلج للعربية باسم «البطل».

١٩٨٣م: مسلسل كوبرا الفضاء لأوسامو ديزاكي، مسلسل جورجي المدبلج للعربية بنفس الاسم، والمسلسل البوليسي عين القطة.

١٩٨٤م: مسلسل «شيرلوك الصياد» الذي أخرج مايزاكي حلقاته الأولى، ثم توقف بسبب المشاكل القانونية التي ظهرت بسبب دعوى قضائية قدمها ورثة حقوق آرثر كونان دويل، وعند الانتهاء من تلك المسائل كان مايزاكي قد التزم بعمل آخر، ليخرج ما تبقى من المسلسل كيوسكي ميكوريا. المسلسل دبلج للعربية باسم «شيرلوك هولمز».

١٩٨٨م: مسلسل أنبانمان المدبلج للعربية باسم «الرغيف العجيب».

١٩٩٩م: مسلسل حديقة الوحوش المدبلج للعربية باسم «أدغال الديجيتال».

٢٠٠٢ - ٢٠٠٦م: مغامرات همتارو من إخراج أوسامو نابيشيما، مدبلج للعربية بنفس الاسم.

**أبرز الأفلام المنتجة:**

١٩٧٢م: «باندا كو باندا» من الأعمال المبكرة للمخرج الكبير هاياو مايزاكي.

١٩٧٩م: قلعة كاجليوسترو عن مانجا لوبين الثالث، وهو من إخراج مايزاكي أيضاً.

١٩٨٣م: قولقو ١٣: المحترف، من إخراج أوسامو ديزاكي.

١٩٨٨م: أكيرا، رائعة كاتسوهيرو أوتومو.

٢٠٠٦ - ٢٠٠٨م: مجموعة أفلام «قبضة نجم الشمال».

## .نيبون أنميشن.

قد لا يعرف البعض في العالم العربي اسم هذا الاستديو، لكنهم حتماً يعرفون أعماله، التي كانت ضمن أولى أعمال الأنمي، التي اجتاحت عقول الأطفال والبالغين على حد سواء، مجرد ذكرها اليوم يجعل البعض يشعر بحنين غريب إلى الزمن الذي كانت فيه تلك الأعمال تتصدر شاشات القنوات الحكومية.

«مغامرات توم سوير»، «فتاة المراعي»،«مغامرات سندباد»، «زينة ونحول»، «لولو الصغيرة»، «فتى الأدغال ماوكلي»، «الكابتن ماجد»، «الصياد الصغير»، «ماروكو الصغيرة»، والعديد من الأعمال التي عرفها الجمهور العربي واستمتع بها كثيراً.

يشتهر استديو نيبون أنميشن بإنتاجه عدداً كبيراً من الأعمال المقتبسة عن قصص من الأدب العالمي، كما أن مؤسسي استديو الأنمي الشهير غيبلي هاياو مايزاكي وإيساو تاكاهاتا، قد أخرجا عدداً من حلقات سلسلة تحف العالم المسرحية التي تم إنتاجها من قبل الاستديو.

لقد خرج استديو نيبون أنميشن من رحم استديو قبله وهو استديو زيو إيزو، والذي حقق بعض المسلسلات الشهيرة في منتصف السبعينات، من أشهرها المسلسل الذي أنتجه الاستديو عام ١٩٧٤م، «فتاة الألب هايدي»، المقتبس عن أحداث رواية السويسرية يوهانا سبايري والتي نشرت في عام ١٨٨٠م، تحت اسم «هايدي، سنين من التجول والتعلم».

العجيب في الأمر، أنه بعد نجاح مسلسل «هايدي» في اليابان والعالم بعد ذلك، بدأ استديو زيو يعاني من مشاكل متعلقة بالكلفة المالية الضخمة لإنتاج مسلسلات أخرى، الأمر الذي قاده بعد ذلك بعام، إلى الانقسام إلى شركتين منفصلتين، حملت

الشركة الجديدة المنفصلة اسم «نيبون أنميشن»، أخذت الأولى حقوق مسلسل «هايدي»، بينما ضم الاستديو الجديد «نيبون أنميشن» طاقم الشركة السابق بمن فيهم مايزاكي وتاكاهاتا.

ترأس الاستديو في تأسيسه عام ١٩٧٥م، كويتشي موتوهاشي، والذي استطاع الحصول على حقوق مسلسلي «النحلة مايا - زينة ونحول في النسخة المدبلجة إلى العربية»، «كلب الفلاندر - فادي بائع الحليب في النسخة المدبلجة إلى العربية» ليصبحا أولى الأعمال التي تنتج ضمن سلسلة «تحف المسرح العالمي» التي اشتهر بها الاستديو لاحقاً، على الرغم من أنها كانت موجودة ضمن حقبة الاستديو السابق.

في عام ١٩٧٩م استقال هاياو مايزاكي من الاستديو في منتصف إنتاج مسلسل «آن في الجملون الأخضر - شما في البراري في النسخة المدبلجة إلى العربية»، وبعد ذلك بقليل كان مايزاكي يخرج عملاً عن لوبين الثالث، والذي استقبله الجمهور بحفاوة، إنه «قلعة كاجليوسترو»، الفيلم الأبرز عن لوبين الثالث حتى اليوم.

سبق وأن أسلفت أن الاستديو عرف بإنتاج أعمال مقتبسة عن الأدب العالمي وتحديداً الأدب الأوروبي، إلا أن هناك عديد من الأعمال التي تم اقتباسها عن الأدب الياباني، فيما بعد حاول الاستديو إنتاج أعمال أخرى، لكن الجمهور لا يعرف الكثير منها، ما عدا المسلسل الذي حقق نجاحاً ضخماً في اليابان عام ١٩٩١م، ثم العالم العربي فيما بعد ذلك بحوالي الخمسة أعوام، أعني به المسلسل الذي عرض في القنوات العربية وعلى جزئين، «ماروكو الصغيرة»، المقتبس عن مانجا شهيرة وذات شعبية طاغية للمانجكا مومو كو ساكورا.

هذه القصة الحية والواقعية عن فتاة صغيرة بالغة الذكاء تدرس في المرحلة الإبتدائية، وعائلتها من جدين وأبوين وأخت كبيرة، وأصدقاء ذو شخصيات

متنوعة في المدرسة، جعلت هذا المسلسل الأكثر تصنيفاً في تاريخ الأنمي في اليابان حتى ذلك الوقت.

من أشهر أعمال الاستديو والتي تم دبلجتها إلى العربية متضمنة لبعض ما سبق من الأعمال:

بيرين ١٩٧٨م.

«توم سوير» عام ١٩٨٠م.

«سالي» عام ١٩٨٥م.

«فلونة» عام ١٩٨١م.

«فتاة المراعي» عام ١٩٨٤م.

«نساء صغيرات» عام ١٩٨٧م.

«صاحب الظل الطويل» عام ١٩٩٠م.

«لحن الحياة» عام ١٩٩١م.

«أسرار المحيط» عام ١٩٩٤م.

«عهد الأصدقاء» عام ١٩٩٥م.

## • غيبلي •

خرج استديو غيبلي من رحم شركة توكوما شوتن عام ١٩٨٥م، حيث ترأس إدارة الشركة المخرج الكبير هاياو مايزاكي، مع رفيق دربه إيساو تاكاهاتا، بالإضافة إلى المدير التنفيذي والمنتج ذو الباع الطويل في الصناعة توشيو سوزوكي.

تعود أصول إنشاء الاستديو إلى عام ١٩٨٤م، الوقت الذي عرض فيه فيلم «ناويشكا: وادي الريح»، والذي كان عبارة عن رواية مانجا نشرت وتسلسلت أعدادها في مجلة «أنيماج» التي تطبعها وتوزعها توكوما شوتن منذ عام ١٩٧٨م، عندما قدم مايزاكي سيناريو فيلم «ناويشكا» تم رفضه في البدء لكن مع بداية نشر المانجا ونجاحها المبدئي، تم الموافقة على تمويل الفيلم، وبعد نجاحه الباهر، تم تشكيل الاستديو المكون من أعضاء مجموعة مايزاكي، وعلى رأسهم تاكاهاتا وسوزوكي.

يستقي الاستديو اسمه «جيبوري» من الاستعارة الايطالية لمقاتلتهم الكشافة التي كانت تحلق على الصحراء الكبرى في الحرب العالمية الثانية، الكلمة الإيطالية هي الأخرى مستعارة من الكلمة العربية الأصل للرياح الحارة في ليبيا «قبلي» والتي تهب من الجهة الجنوبية الغربية. باعتقادي أن المفردة ليبية اللهجة أنسب من الناحية النظرية، حيث يبدو مشروع استديو غيبلي كالذي يعصف برياحه الجديدة، صناعة الأنمي.

اشتهر الاستديو بسياسته الصارمة في مسألة تحرير أفلامه بالخارج بسبب ما

حدث أثناء دبلجة فيلم مايزاكي «ناويشكا» الذي عرض في أمريكا تحت عنوان «محاربي الريح». لقد تعرض الفيلم لعملية أمركة وتحرير واسعة مع الكثير من القطع والحذف، واستعاضة الحوارات بغيرها.

أصبحت سياسة غيبلي واضحة عندما اقترح هارفي وينشتاين الشريك في مجلس إدارة «ميراماكس» تحرير بعض المقاطع من فيلم «الأميرة مونونوكي» ليصبح أكثر رواجاً للسوق الأمريكي. المنتج التنفيذي لاستديو غيبلي رد برسالة تتوسطها كلمة واحدة بخط الكانجي الأصيل «لا تحرير».

في الأول من فبراير عام ٢٠٠٨م، تنازل توشيو سوزوكي عن منصبه في رئاسة الاستديو والذي ابتدأ في عام ٢٠٠٥م، ليعتليه كوجي هوشينو. في تصريح لاحق أبدى سوزوكي رغبته في تحسين الأفلام بيديه دون أن يطلب ذلك من موظفيه. كما صرح أن غورو مايزاكي وإيساو تاكاهاتا، سيخرجان فيلمان جديدان بعد إنتاج فيلم «بونيو» الفيلم الأخير لمايزاكي.

قرار سوزوكي بأن يخلفه هوشينو يعود إلى الخدمة التي قدمها الأخير لبيع وتوزيع أفلام الفيديو الخاصة بالاستديو منذ عام ١٩٩٦م، علماً بأن هوشينو كان الرئيس السابق لوالت ديزني في اليابان، كما أنه كان المسؤول عبر منصبه في توزيع «الأميرة مونونوكي» في أمريكا. الفيلم الذي لفت نظر الجمهور الأمريكي بشكل جدي لأعمال هذا الاستديو.

## أعمال استديو غيبلي وأشهر أفلامه

| | الفيلم | المخرج | سنة الإنتاج |
|---|---|---|---|
| ١ | لوبين الثالث: قلعة كاجليوسترو | هاياو مايزاكي | ١٩٧٩م |
| ٢ | ناويشكا وادي الريح | هاياو مايزاكي | ١٩٨٤م |
| ٣ | لابوتا: قلعة في السماء | هاياو مايزاكي | ١٩٨٦م |
| ٤ | قبر اليراعات المضيئة | إيساو تاكاهاتا | ١٩٨٨م |
| ٥ | جاري توتورو | هاياو مايزاكي | ١٩٨٨م |
| ٦ | خدمات كيكي للتوصيل | هاياو مايزاكي | ١٩٨٩م |
| ٧ | فقط بالأمس | إيساو تاكاهاتا | ١٩٩١م |
| ٨ | الخنزير القرمزي | هاياو مايزاكي | ١٩٩٢م |
| ٩ | أسمع البحر/ أمواج المحيط (تلفزيوني) | تو مو مي موتشيزوكي | ١٩٩٣م |
| ١٠ | حرب الراكون / بوم بوكو | إيساو تاكاهاتا | ١٩٩٤م |
| ١١ | همس القلب | يو شيفيو مي كوندو | ١٩٩٥م |
| ١٢ | الأميرة مونونوكي | هاياو مايزاكي | ١٩٩٧م |
| ١٣ | جيراني آل ياماداس | إيساو تاكاهاتا | ١٩٩٩م |
| ١٤ | الاختطاف بعيداً | هاياو مايزاكي | ٢٠٠١م |
| ١٥ | عودة القط | هوريوكي موريتا | ٢٠٠٢م |
| ١٦ | قلعة هاول المتحركة | هاياو مايزاكي | ٢٠٠٤م |
| ١٧ | حكايا من أرض البحر | غورو مايزاكي | ٢٠٠٦م |
| ١٨ | بونيو على الحافة بجانب البحر | هاياو مايزاكي | ٢٠٠٨م |
| ١٩ | حكاية تاكيتوري | إيساو تاكاهاتا | تحت الإنتاج |
| ٢٠ | أرض القتال | غورو مايزاكي | تحت الإنتاج |

أشهر أفلام الاستديو التي لم يخرجها مايزاكي، فيلم «قبر اليراعات المضيئة» لرفيقه إيساو تاكاهاتا.

حقق الاستديو بعض الفيديوهات الغنائية أشهرها «رهن إشارتك» عام

٢٠٠٥م، للثنائي الموسيقي تشاجي و آسكا، من إخراج هاياو مايزاكي.

ساهم الاستديو في بعض الأعمال المميزة مثل: التصوير الفوتوغرافي في فصل «علف المدفع» من ثلاثية فيلم «الذكريات» عام ١٩٩٥م، تحريك الحلقة الحادي عشرة من مسلسل «إيفانجليون» عام ١٩٩٥م، تحريك المقاطع الانتقالية «ما بين» في فيلم «أمير التنس» عام ٢٠٠١م، والذي عرض تحت اسم «محاربان: اللعبة الأولى».

هناك علاقة وثيقة بين استديو غيبلي ومجلة أنيماج، حيث تقدم المجلة في كل عدد مقالات حصرية عن الاستديو وأعضائه في قسم خاص بعنوان «ملاحظات غيبلي». الكثير من أغلفة المجلة تكون لأعمال الاستديو ولوحاته الفنية.

توزع معظم أعمال الاستديو عن طريق شركة توهو داخل اليابان، أما التوزيع العالمي فهو من نصيب «ديزني» التي وقعت عقد التوزيع ومسائل الملكية والدبلجة وما إلى ذلك.

الجدير بالذكر أن الموسيقار جو هيساشي هو الذي يكتب الموسيقى التصويرية لكل أعمال مايزاكي وبعض أعمال الاستديو.

## . ماد هاوس.

تم تأسيسه عام ١٩٧٢م ،عن طريق بعض الرسامين المشاهير الذين كانوا يعملون في شركة موشي برو التي أسسها أوسامو تيزوكا في بداية سبعينات القرن الماضي.

كان على رأس الرسامين الذين قاموا بتأسيس استديو ماد هاوس، ماساو مارویاما، أوسامو ديزاكي، رينتارو، ويوشياكي كواجيري، ودون مزيد من القول فإن كثيراً من أعمال المخرجين السابقين، تم إنتاجها في هذا الاستديو.

أعمال يوشياكي كواجيري الشهيرة «مدينة الشيطان شينجوكو»، «المدينة الماكرة»، «غوكو عين منتصف الليل»، أو حتى التي عمل بها مساعداً، مثل «جن الحافي» من إخراج موري ماساكي عام ١٩٨٣م، «الصياد البيولوجي» من إخراج يوزو ساتو عام ١٩٩٥، وبالطبع فيلم صديقه وزميله في الاستديو رينتارو «خنجر كاموي» ١٩٨٥م.

حقق الاستديو عدد من الأعمال الخالدة في مسيرة الأنمي كان أولها المسلسل الرومانسي الرياضي «إيس وو نيرائي!» الذي أخرجه أوسامو ديزاكي عام ١٩٧٣م، الذي يتحدث عن لاعبة التنس الأرضي «هيرومي أوكا» طالبة الثانوية ذات الخمسة عشر ربيعاً، وقصة تفردها الرياضي. العمل أنتج بالاشتراك مع أفلام طوكيو شينشا.

أعمال ديزاكي كانت معروفة من قبل عند الجمهور العربي، الذين شاهدوها مدبلجة للعربية مثل مسلسله الشهير «البطل» ١٩٧٠م، أو لاحقاً بعد انضمامه إلى مجموعة «ماد هاوس»، مثل مسلسل «حكايات عالمية» والذي أخرجه بمشاركة رينتارو في بعض حلقاته، هناك أيضاً مسلسل «جزيرة الكنز» عام ١٩٧٨م، وفيها

بعد ولكن من إنتاج استديو آخر، المسلسل الشهير «الليدي أوسكار» عام ١٩٧٩م.

استديو «ماد هاوس» حقق كثيراً من الأعمال التي نجحت بشكل مذهل خارج اليابان بشكل ملحوظ، منها ما حقق بلغة إنجليزية كلغة العمل الأساسية، نذكر منها «صائد مصاصي الدماء د.»، «مخطوطة النينجا»، «السلاح الثلاثي».

قام الاستديو باقتباس عدد من المانجا الناجحة لبعض رسامي المانجا وتحويلها إلى مسلسلات تلفزيونية أو مسلسلات فيديو منزلية، مثل بعض أعمال المانجكا الرائع «ناوكي يوراساوا»، مثل مانجا «وحش» التي حققت نجاحاً مدوياً آخر بعد تحويلها عام ٢٠٠٤م، إلى مسلسل من أربعة وسبعين حلقة من أجل الحفاظ على أكبر قدر من القصة المذهلة التي قدمها «يوراساوا» عام ١٩٩٤م إلى أن انتهت في عام ٢٠٠١م، وحققت بعض الجوائز الكبرى، مثل الجائزة الأولى في مهرجان «فنون اليابان الإعلامية» عن الامتياز العالي عام ١٩٩٧م، و جائزة تيزوكا الثقافية عام ١٩٩٩م.

هناك تحويلات أخرى لعدد من أعمال المانجا لمجموعة «كلامب»، مثل «إكس»، «كارد كابتشور ساكورا»، و«طوكيو بابل».

من الأعمال المميزة التي قدمها هذا الاستديو الرائد، أعمال ساتوشي كون الخاصة كاملة، أفلامه الأربعة «الأزرق التام»، «ممثلة الألفية»، «عرابي طوكيو»، و«بابريكا»، كما أنتج الاستديو المسلسل الناجح «وكيل الذعر» عام ٢٠٠٤م.

في عام ٢٠٠٣م، قدم الاستديو فيلم «ناسو: صيف في الأندلس» من إخراج كيتارو كوساكا عن مانجا رجالية رسمها المانجكا كيورودا، ونشرتها كودانشا عام ٢٠٠٠م.

اشترك استديو «ماد هاوس» مع استديوهات أخرى مثل «غيبلي» في فيلم «قلعة هاول المتحركة»، و«سكوير إنيكس» في فيلم الفيديو المنزلي «فاينل فانتسي ٧: الأمر الأخير».

## . جايناكس.

في بداية الثمانينات، وبالتحديد في عام ١٩٨١م، قام ستة طلاب جامعيين، هايديكي آنو، يوشيوكي ساداموتو، تاكامي آكي، توشيو أواكا، ياسوهيرو تاكيدا، وشينجي هيقوتشي بتكوين شركة صغيرة أطلقوا عليها اسم «أفلام دايكون».

«دايكون» كان أول عمل تنتجه الشركة، ليكون افتتاحية المؤتمر العشرين للخيال العلمي في اليابان بأوساكا عام ١٩٨١م، حيث نشاهد فتاة صغيرة تنطلق في مهمة ما، وفجأة تواجه أشكالاً مختلفة من الروبوتات والوحوش والمركبات الفضائية الشهيرة من أفلام ومسلسلات الخيال العلمي، مثل «ألترا مان»، «آيدون»، «غاندام»، «المدرعة ياماتو»، «ستار تريك»، «ستار وورز»، وأخيراً «غودزيلا»، بعد ذلك نجدها تقف في صحراء جرداء، تحمل إناء صغيراً بيدها، تسكب منه ماءاً، على أصل شجرة فجل، تتجذر بشكل هائل، حتى تصبح سفينة فضاء مهولة الحجم، تمتطيها الفتاة الصغيرة إلى رحلة مجهولة. على الرغم من الجودة المتدنية للفيلم، والعنف المبالغ فيه، إلا أن الفيلم كان يبدو طموحاً للغاية.

بعد عامين في المهرجان الثاني والعشرين للمؤتمر عام ١٩٨٣م، قدمت المجموعة ما أطلقت عليها «دايكون ٤»، الفيلم يفتتح على الفتاة التي شاهدناها في الفيلم السابق ولكن في عمر أكبر من السابق، ترتدي هذه المرة وبشكل مغري زي أرنب أحمر اللون، تنطلق في مغامرة شبيهة، تقاتل فيها مختلف الكائنات والآلات ولكن بشكل أكثر اتساعا من السابق، حيث نرى العديد من مقاتلات الغاندام، «دارث فايدر»، «إلين»، مقاتلات «ماكروس» النفاثة، «أصلان»، «الرجل العنكبوت»، وعشرات الشخصيات الشهيرة في أعمال الخيال العلمي المطبوعة أو المصورة، حتى السيف الذي يهاجمها ثم تمتطيه، ليس إلا السيف الأسطوري «جالب العواصف»، المشهور في إحدى روايات الكاتب البريطاني «مايكل موركوك».

في عام ١٩٨٥م، تم تغيير اسم الاستديو إلى «جاينـاكس»، وبما أنه تأسس في البدء على يد مجموعة من عشاق الأنمي، فقد استمر باب اتصال الاستديو بمجموعات الأوتاكو ودوائر الدوجينشي مفتوحاً على مصراعيه، وأطلق الاستديو بعض أعماله المهمة مثل «نيون جينسس إيفانجليون» ضمن مهرجانات خاصة بالأوتاكو ومجموعات الدوجينشي.

كمجموعة تجارية، فإن أول إنتاج لاستديو «جاينـاكس» كان فيلم «أجنحة الهوينايز» عام ١٩٨٧م، والذي استقبل بتقدير نقدي عالي، وتم اعتباره من قبل كثير من النقاد، بأنه أحد أفضل أفلام الأنمي تاريخياً، بيد أن نجمه على مستوى الحضور الجماهيري كان ضعيفاً. فيما بعد حاول استديو جاينـاكس إنتاج فصل إلحاقي للفيلم، لكن ذلك لم يتم بسبب مشكلات اقتصادية في ميزانية التمويل، لكن هذه المشكلة تم حلها بعد إنتاج مسلسل الفيديو المنزلي «السلاح المحطم» عام ١٩٨٨م، والذي حقق نجاحاً جماهيرياً كبيراً، جعل الاستديو قادراً على إنتاج المسلسل التلفزيوني الناجح «ناديا: سر الماء الأزرق» الذي بدأ عرضه في النصف الأول من عام ١٩٨٩م، وقد تمت دبلجته إلى العربية تحت اسم «الماسة الزرقاء»، كما أنتج الاستديو بعدها فيلم الفيديو المنزلي «أوتاكو نو فيديو» عام ١٩٩١م، والذي يختلط فيه أسلوبان مميزان صنعا شهرة هذا الفيلم المكون من فصلين، حيث أتبع مخرج الفيلم تاكيشي موري، أسلوب التوثيق الحي وبالتأكيد الرسم المتحرك، لكن كل ذلك لم يدفع الاستديو لتحقيق مخططهم السابق لملحق فيلم «أجنحة الهوينايز»، وكأن ذلك المشروع تم نبذه.

أثناء هذه الرحلة من الازدهار التي بدأ يعيشها الاستديو ، تم إنجاز أحد أفضل مسلسلات الأنمي وأكثرها نجاحاً جماهيرياً وتجارياً في تاريخ صناعة الأنمي، مسلسل «نيون جينسس إيفانجليون» الذي بدأ عرضه في أواخر عام ١٩٩٥م،

لكن الأمور لم تستمر في غمرة نشوة هذا النجاح العارم للاستديو، حيث صدرت بحقه تهمة التهرب من الضرائب، بسبب المردودات المالية العالية للمسلسل والتي تم التلاعب بأرقامها، وعلى إثر ذلك تم حبس رئيس مجلس إدارة الاستديو السيد تاكيشي ساوامورا، بمذكرة قضائية لتهمة التحايل على سلطة الضرائب.

في عام ٢٠٠٤م، والذي يوافق الذكرى العشرين لدخول الاستديو عالم صناعة الأنمي، تم إصدار مسلسل الفيديو المنزلي «داي بستر»، الفصل الثاني من «قن باستر»، في ست حلقات أيضاً، وأعقبه في عام ٢٠٠٧م بالمسلسل التلفزيوني الناجح «قورنت لاقان».

## . استديو 4 سي.

أنشأ هذا الاستديو كل من كوجي موريموتو، إيكو تاناكا، ويوشيهيارو ساتو في عام ١٩٨٦م. يأخذ الاستديو اسمه من درجة الحرارة المسجلة في أي وسط مائي ذو كثافة عالية، لكن هناك من يعتقد أن هذا الاسم مأخوذ عن اسم فريق مساعدي المانجكا ماساكازو كاتسورا الشهير بأعمال مثل : «دي. إن. أي.»، «فتاة الفيديو». يعرف الاستديو بدمجه بين روح الأعمال المستقلة التي تلقى رواجاً في المهرجانات ذات الرؤى الفنية الخالصة، مع ملامح جماليات أعمال الأنمي السائدة. بالإضافة إلى أن الكثير من إنتاجهم يقدم مع بعض الأعمال الفنية للفنان «كوجي موريموتو» كنوع من أعمال السوبر فلات والتي تعرض في معارض الفنان الكبير «تاكاشي موراكامي» مؤسس حركة السوبر فلات ما بعد الحداثية.

من أشهر أعمال الاستديو والتي لقيت رواجاً نقدياً وجماهيرياً «الذكريات»، «سبريقان»، «الأميرة آرتي»، «تحايل - لعبة عقل»، «حفلة عبقرية»، «تكونكنكريت»، والعديد من المشاركات في مجال المسلسلات وأفلام الفيديو المنزلية، مثل «أي*كيوري ١٥» مسلسل الفيديو المنزلي الذي بثته شبكة «إن إتش كي» من شهر مايو عام ٢٠٠٧م إلى عام ٢٠٠٨م، قدمه خمسة عشر مخرجاً منهم مامورو أوشي وساتوشي كون وماكوتو شينكاي، وتشارك في إنتاجه مع استديوهات أخرى مثل جاياناكس، غونزو، ماد هاوس، وبرودكشن آي. جي.، وخصص لكل مخرج دقيقة واحدة.

## • بانداي فيجوال •

بانداي فيجوال شركة فرعية تمتلكها الشركة الأم بانداي كوربوريشن بالتوازي مع نامكو بانداي القابضة، وأصبح يناط بها إنتاج الأعمال الصوتية والمرئية للشركة الأم، بما في ذلك الأعمال الموسيقية والأنمي وألعاب الفيديو، كما في التقرير الذي أصدرته نامكو بانداي القابضة في الثامن من نوفمبر عام ٢٠٠٧م.

ينتج الاستديو أعماله الخاصة، كما أنه المنتج الدائم لأعمال ستديو سن رايز الذي تملكه بانداي الأم أيضاً.

## • سن رايز •

يتضح من سياق التعريف الماضي باستديو بانداي فيجوال، أن استديو سن رايز هو الآخر شركة فرعية من مجموعة نامكو بانداي القابضة، وقد سبقت تسميته «نيبون سن رايز» فيما يمكن ترجمته باليابان المشرقة، ثم تحول الاستديو إلى الاسم التجاري «سن رايز، إنك.».

يقال أن الاستديو تم تكوينه على يد مجموعة من الفنانين الذين كانوا يعملون في استديو «موشي» عام ١٩٧٢م، وقد كانوا يعملون ضمن مجموعات تتمايز رقمياً، «سن رايز ١»، «سن رايز ٢»، وهكذا، وكان من ضمن هذه المجموعة من الفنانين، مخرجين كبار مثل كاتسوهيرو أوتومو، وجورو تانيقوتشي.

يتمتع استديو «سن رايز» بسمعة شعبية طاغية وتقدير نقدي عالي، بسبب

مستوى الأعمال التي يقوم بإنتاجها، سواءاً من ناحية المستوى الفني للرسوم والتحريك، أو أفكار أعماله التي تتميز بحداثة أفكارها وجدتها وعمقها.

أعمال مثل سلسلة «غاندام»، «رؤى إسكافلون»، «كاوبوي بيبوب»، «صائدة السحرة روبين»، «كود جياس»، «الثنائي القذر»، «صياد المدينة»، و «إينوياشا»، حققت للاستديو سمعته، التي جعلت كثيراً من عشاق الأنمي يطلقون على الرسوم التي يحققها الاستديو لفظ «الشروق السلس»، بسبب غزارة الإنتاج المتميز، إنها المعادلة الأصعب، عندما يتساوى الكم والكيف.

هناك العديد من إنتاجات الاستديو التي فازت بجائزة الغراند بريكس من أنيماج، مثل «بذة الغاندام المحمولة» عام ١٩٧٩م بأجزائها المتعددة حتى وقت قريب مثل عام ٢٠٠٢م، ٢٠٠٤م، و ٢٠٠٥م، «مخرج الفضاء آيدون»، «جو المصادم» عام ١٩٨٣م، «الثنائي القذر» عام ١٩٨٥م، كود جياس ٢٠٠٦م و٢٠٠٧م.

كما اشتهر الاستديو بشراكته مع استديو «توي أنميشن» في إنتاج مسلسلات شهيرة مثل «سايبورغ ٠٠٩»، لكن الشهرة التي عرفه بها عشاقه كانت تدور في مساحة أعمال الميكا وعلى رأسها سلسلة «الغاندام»، لكن الاستديو حقق نجاحاً في أعمال أخرى لا تتعلق بالروبوتات المقاتلة من قريب أو بعيد.

هناك العديد من أعضاء استديو سن رايز، ممن استقل وبدأ في تكوين شركته الخاصة، مثل هيروشي هاسيغاوا و تاكيشي موتشيدا مؤسسي «ستديو دين»، شينتشيرو كوبايشي وتاكاشي كوتشياما مؤسسي «مانجلوب»، ماساهيكو مينامي، هيروشي أوساكا، وتوشيهيرو كاواموتو مؤسسي استديو «بونز».

## بونز.

تم إنشاء استديو بونز في أكتوبر عام ١٩٩٨م، على يد أعضاء استديو سن رايز، وهم ماساهيكو مينامي، هيروشي أوساكا، وتوشيهيرو كاواموتو.

أول المشاريع التي بدأ الاستديو العمل عليها، كان مشروعاً تعاونياً مع استديو سن رايز لإنتاج فيلم لسلسلة كاوبوي بيبوب التلفزيونية تحت عنوان «طرق على باب السماء».

في عام ٢٠٠٧م، تأثر الاستديو بوفاة أحد مؤسسيه هيروشي أوساكا، والذي اشتهر بتصميم بعض شخصيات ومقاتلات سلسلة الغاندام، لكن معاناته مع مرض السرطان، كانت النهاية في فصل حياته الذي انقضى في بلوغه الأربع وأربعين عاماً.

بعد رحيل أوساكا، استطاع الاستديو جذب رجلين مهمين إلى طاقم الإخراج، هما ماكوتو واتانابي وتاكاهيرو كوموري.

أنتج الاستديو العديد من الأعمال الشهيرة مثل، «راهكسيفون»، «مطر الذئب»، «إيروكا ٧»، «أحلك من السواد»، «الرجل الجمجمة»، «آكل الروح»، و«المعدني الكيميائي التام».

## . برودكشن آي. جي .

أنشئت الشركة في ١٩٨٧م، على يد ميتسوهيسا إيشاكاوا وتاكايوكي غوتو، وكان اسمها في البدء تاتسونوكو آي. جي.، حيث الحرفان في آخر اسم الشركة نسبة إلى مؤسسيها، ثم تم تغييره إلى برودكشن آي. جي.، وتم إتخاذ مقر لها في كوكوجي بطوكيو، يشمل عملها مسلسلات وأفلام الفيديو المنزلية، الفواصل القصصية المتحركة لألعاب الفيديو وأفلام السينما الحية، ويشتهر الاستديو بالرسوم ذات الجودة العالية، ولعل خير مثال على ذلك، هو فيلم مامورو أوشي الأخير «زواحف السماء»، وآخر إنتاجاتهم في نهاية عام ٢٠٠٩م، أعني به الفيلم اللافت للنظر، «جزيرة السلوان: هاروكا والمرآة السحرية».

الهدف المعلن للاستديو كما صرح المؤسس السيد إيشاكاوا: أن يقف الأنمي على قاعدته الخاصة دون أي يكون امتداداً للمانجا.

كانت الشركة في بداياتها عبارة عن استديو فرعي من شركة «تاتسونوكو برودكشن» لإنتاج مسلسل «زيليون» عام ١٩٨٧م، ثم استقلت تدريجياً بمساعدة هايديكي هاتا من «كيوتو أنيمشن» الشركة التي شاركت في إنتاج المسلسل بالتوازي مع شركة «سيجا».

أحد أعمالهم المبكرة والناجحة «بات لابور» قادت الاستديو في عام ١٩٩٣م إلى إنهاء السيطرة الإدارية للشركة الكبرى والتي لم يبق في حصة أسهمها من الشركة سوى ٢٠ ٪، وعليه فإن فيلم بات لابور الثاني كان آخر أعمال الاستديو الذي يحمل اسم آي. جي. تاتسونوكو، وفي عام ٢٠٠٧م، أعلنت الشركة اندماجها كشريك مع «ماد جاردن»، مؤسسة النشر التي أنشئت عام ٢٠٠١م، والمتخصصة في نشر الكتب وسلاسل المانجا.

## • غونزو •

أسست غونزو إنكروبورشن عام ١٩٩٢م، ثم تحولت في مسلسل طويل من التأسيس والدمج وتغيير الأسماء التجارية ونشوء شركات مساهمة أكبر، كشركة فرعية تمتلكها اليوم مجموعة جي. دي. إتش.، وفي عام ٢٠٠٦م وقعت مع شبكة أنيماكس، عقداً بعرض جميع أعمالها، على جميع باقاتها الفضائية، في كل من آسيا والمنطقة الهندية، أمريكا اللاتينية، ثم في عام ٢٠٠٧م جنوب إفريقيا.

في الثلاثين من يوليو عام ٢٠٠٩م، أعلنت بورصة طوكيو أنها ستقوم بشطب غونزو من قائمة الشركة الأم المساهمة في السوق الياباني، هذا القرار جاء نتيجة الديون المالية والتي تجاوزت مجموع الأصول المالية للاستديو، وهو أمر اكتشف مبكراً وتعود بداياته إلى مارس عام ٢٠٠٨م، وحتى لا أطيل الحديث في تفاصيل العمليات المالية، والتي لا أفهم فيها الكثير، بيد أن هناك عمليات متعددة من الدمج وإعادة الهيكلة، تمت من أجل إنقاذ غونزو، دون نجاح يذكر، فتمت عملية الدمج، على الرغم من أن الاستديو ما يزال يحمل اسم غونزو حتى لحظة كتابة هذه السطور.

أشهر أعمال الاستديو:

٢٠٠٢م: فل ميتال بانيك!، حراس البوابة ٢١.

٢٠٠٤م: ساموراي ٧، شقي الصحراء.

٢٠٠٥م: باسليسك، ترينتي بلود.

٢٠٠٦م: مرحباً بك في إتش إن كي.

٢٠٠٧م: أفروساموراي.

الأو في آي: «بلو سب مارين ٦».

الأفلام: «قصة شجاعة».

## • بي ترايـن •

ظهر الاستديو إلى الوجود عام ١٩٩٧م، على يد كويتشي ماشيمو المخرج الذي عرف بعمله في شركة «تاسونوكو برودكشنز»، والمؤسس لطاقم استديو «ماشيمو جيموشو». ومنذ البداية عبر ظهور اسمه في أعمال شهيرة مثل «نوار»، «هاك// ساين»، و«مادلاكس»، أصبح الاستديو يتمتع بسمعة قوية، مما قاده في نهاية الأمر للخروج من أي صلة إدارية فرعية أو أساسية من «تاسونوكو» وبالتأكيد من صلته الأقرب مع «برودكشن آي. جي.»، حدث ذلك في فبراير عام ٢٠٠٦م.

هناك الكثير من الملاحظات التي يربطها النقاد والجمهور في أعمال استديو «بي ترين»، ففي جميع المسلسلات التي ذكرتها سابقاً والتي كونت سمعته الحالية، هناك نمط يمكن ملاحظته وبشكل دائم مما ينفى مبدأ الصدفة عنه، نمط السلطة القوية والصفة القيادية للشخصيات الأنثوية «الشوجو»، بالتوازي مع العلاقات الغامضة التي يمكن اشتباهها بين تلك الشخصيات، مما يجعل أعماله تأخذ في شكلها العام تكوين «اليوري»، الذي يعتبر صورة مخففة لمفهوم الشذوذ الأنثوي، والذي ابتدأه بشكل واضح وقوي مسلسل «وردة فرساي - ليدي أوسكار في النسخة المدبلجة عن العربية» من إخراج أوسامو ديزاكي ١٩٧٩م.

في بداية تأسيسه، قال ماشيمو بأن هدفه من إنشاء الاستديو رغبته في أن يكون «مشفى للرسامين»، استديو يرعى المواهب الشابة، ويسعى لتطوير جودة الإنتاج الفني، دون اعتبار جدي لمفهوم الأرباح والخسائر والسياسات الاقتصادية الصارمة. هذه الفكرة واتته عندما رقد على السرير الأبيض في العناية المركزة بسبب إصابته في حادث تزلج. ومنذ ذلك الإعلان ظلت هذه الاستراتيجية التي تحكم عمل الاستديو حتى اليوم، على الأقل رسمياً.

أولى الأعمال التي أنتجها الاستديو كانت مسلسلات مقتبسة عن ألعاب فيديو شهيرة، مثل «الفتى لاد»، «الأذرع البرية». فيما بعد، ظهر في الصورة استديو «بانداي فيجوال» لكي يحقق مع الاستديو سلسلة ضخمة من الأعمال المقتبسة عن لعبة الفيديو الشهيرة «. هاك» الكلمة الدالة على قرصنة الأنظمة الحاسوبية. وفي عام ٢٠٠٢م عندما انتهوا من إنتاج «هاك/ / ساين»، قاموا ببث المسلسل فضائياً بالتزامن مع طرح اللعبة التي تحمل الاسم نفسه إلى الأسواق، مما جعل السلسلة هي أشهر ما حققه الاستديو.

في عام ٢٠٠١م، حقق الاستديو أول عمل مستقل له، مسلسل «نوار» الذي أنتج في الوقت نفسه تقريباً الذي تم فيه إنتاج «هاك/ / ساين»، وحقق شهرة شبيهة.

كان مسلسل «نوار» هو الأول في ثلاثية ما أطلق عليه لاحقاً «فتيات بأسلحة»، هذه الثلاثية حققت بعد النجاح الذي حققه نوار في اليابان ثم أمريكا وأوروبا، مما قاد الاستديو لتحقيق العمل الثاني «مادلاكس» في عام ٢٠٠٤م، لتختتم الثلاثية بمسلسل «إل كازادرو دي لا بروجا» في عام ٢٠٠٧م.

على الرغم من أن أعمال الأنمي التي تظهر فيها شخصيات نسائية مقاتلة مثل، فاي فالانتاين في سلسلة «كاوبوي بيبوب» لشينتشيرو واتانابي، كايت و ميزو في فيلمي الفيديو المنزلي لياسوأومي يومتسو «ميزو فورتي» و«كايت»، راي وساكورا في مسلسل «القط الأسود»، ريفي في «البحيرة السوداء» لمانجاري هيروي، إلا أن نمط «فتيات بأسلحة» يعتمد على تفرد أنثوي مجرد من الأبطال الذكور، كما أن هناك نوع من الحميمية العاطفية بين شخصيات الشوجو الأنثوية إلى حد مريب، حيث يمكننا أن نقسم جو المسلسل إلى قسمين منفصلين بامتياز، جو القتال والنشاط البوليسي أو الفروسي المشحون بالتوتر والقلق، وجو الرومانسية التي ينخفض فيها إيقاع المسلسل إلى مرحلة دافئة ومخدرة. وهو ما ميز ثلاثية «فتيات

بأسلحة» التي اشتهر بها الاستديو وماشيمو بالتأكيد، على الرغم من أن الفكرة الأساسية تنسب إلى المنتج المنفذ «شيقورو كيتاياما».

هناك بعض الملامح التي تميز أعمال استديو «بي تراين»، والتي يمكن ملاحظتها لو نظرنا إلى أعمالهم بشكل إجمالي، فعلى سبيل المثال، فإن الاستديو يكرر التعاقد مع السيبو - ممثل الصوت - نفسه، حيث تكرر حضور هوكو كيواشيما في «نوار»، و«مادلاكس»، كما أن آيا هيساكاوا أدت صوت شخصيتين في مسلسل «إل كازادور دي لا بروجا».

كما أن هناك تعاوناً مستمراً مع المنتجة الموسيقية والملحنة المعروفة يوكي كاجيورا، لمسلسلات معروفة ذكرتها سابقاً مضافاً إليها المسلسل الذي اشتهر مؤخراً «سجل تاريخ تسوباسا»، ومما يميز كاجيورا كما يصفها ماشيمو «أنها راوية حكاية ذات موهبة موسيقية»، حيث نلاحظ ذلك الحس الدقيق بالموسيقى في المسلسلات التي لحنتها، بالتوازي مع القوة الملحوظة للحوار والصورة البصرية المحركة من قبل الاستديو وطاقمه.

من ضمن نظريات ماشيمو في استراتيجية الاستديو المشفى، نظرية العصف الذهني في كل مشروع أنمي جديد، عبر الانتشاء الكحولي كما يزعم ماشيمو، حيث يقول أنه من خلال هكذا اجتماع ولدت فكرة الاتصال فوق طبيعي بين شخصيتين أنثويتين واللتان تكوننان الشخصيتان الرئيستين لمسلسل «مادلاكس».

شارك الاستديو في العمل الرسومي والتحرير الفني لأعمال مميزة مثل «دم: آخر مصاصي الدماء»، فيلم كاوبوي بيبوب، مسلسل الفيديو المنزلي فيوري كيوري، والمسلسل الذي اشتهر مؤخراً «فارس آل إيون».

## • جينون •

أسست «بايونير إل دي سي» عام ١٩٩٣م، كشركة فرعية للشركة الأم «بايونير كومباني»، ثم تم تغيير اسمها في عام ٢٠٠٣م، بمسمى جديد هو «جينون الترفيهية»، بينما حمل الفرع الأمريكي اسم «جينون يو إس أي».

في العام ٢٠٠٦م، حصلت شركة جينون على لقب «أفضل شركة أنمي»، من قبل «إس بي جاي أي - مجتمع الرقي بالأنمي» وهو تجمع تطوعي لاربحي في كاليفورنيا، يقيم معرضاً سنوياً للأنمي حيث تتواجد كل شركات الإنتاج والتوزيع، ومن ضمنها جينون المتواجدة بقوة في الأسواق خارج اليابان.

لعل الشهرة التي تتمتع بها «جينون» تكمن في قدرتها المدهشة على الحصول على حقوق أبرز أعمال الأنمي، ومن ثم دبلجتها إلى الانجليزية، ومن ثم تقديمها إلى سوق جماهيري ضخم من متحدثي الانجليزية حول العالم، سواء كانت لغة أولى أو ثانية بالنسبة للجمهور المستهدف، مع ملاحظة أن أعمال الأنمي المدبلجة إلى العربية، يتم دبلجتها عن النسخ الانجليزية المدبلجة من توزيع شركتي «أفلام أي دي في» و«فن أنيمشن» في الغالب، وهي نقطة أخرى لعشاق الأنمي العرب ضد مؤسسات الدبلجة في العالم العربي.

في الأول من فبراير عام ٢٠٠٩م، تم دمج جينون مع فرع شركة يونيفرسال الياباني، وحملت اسم «جينون يونيفرسال للترفيه»، مما قد يساعد الشركة في الحصول على امتيازات للدبلجة أو الترجمة.

العديد من الأعمال الشهيرة تمت دبلجتها، وتوزيعها في السوق الأمريكية والعالمية عبر جينون، مثل: ٣x٣ عيون، آه يا إلهتي، بذرة التفاح، آريمتاج ٣، أياكاشي، وكيل الذعر، جن الخافي، باستارد، البحيرة السوداء، كارد كابتشور ساكورا، تشوبتيز، إيرجو بروكسي، جانكوكو، مقبرة السلاح، سلاح - سيف، هاياباي رنيمي، هيلسينغ، المنفى الأخير، إكس، فاندريد، طوكيو الباطنية.

# الفصل السابع: المراجعات النقدية

منذ بداية شروعي في كتابة هذا الكتاب، كنت أضع نصب عينيّ، ضرورة المراجعة النقدية لأبرز أعمال الأنمي من أفلام السينما ومسلسلات التلفزيون والأفلام المنزلية، فعبر هذا النوع من الاستعراض والقراءة في هذه الأعمال يستطيع القارئ الكريم ممن عرف هذه الأعمال قبل قراءة هذا الكتاب، عرض ما سبق أن قرأه في الفصول السابقة عن الأصناف والمواضيع، بحيث يستطيع أن يدرك واقعية ما كتب وحقيقته، أما بالنسبة لمن لم يشاهد هذا الأعمال فإن مثل هذه المراجعات النقدية كفيلة بتوفير قائمة خاصة له من أجل أن يرتب مشاهداته حسب ما يرى أنه الأفضل أو حسب ما يروق له من صنف أو نوع.

بالطبع لا يمكنني اعتبار أن هذه المراجعات نهائية، فهي في النهاية رأيي في الوقت الحالي، باعتبار أن مشاهدتي لهذه الأعمال قد تكررت مراراً وتكراراً، وهناك الكثير من الأعمال التي كانت تحتل عندي مكانة عالية، قد تراجعت إلى مرتبة أقل، والعكس صحيح، كما أنني أعتقد كما قد سبق وأن ذكرت في بعض المقالات التي كتبتها في بعض الصحف السعودية مثل صحيفة الرياض، بأنه ينبغي لكل مشاهد ألا يعتبر كلام الناقد نهائياً، فهناك الكثير من الأعمال التي رفضها النقاد بسبب بعض الشروط التي يحاولون عبرها، فرض سيطرتهم على الفن الذي ينقدونه، بيد أنهم يتراجعون مع كل نجاح جماهيري حقيقي مستوفي لشروط جودة المضمون والشكل، ليخففوا من قيودهم بغية ضمه إلى الأعمال الإبداعية التي لا يملكون سوى التصفيق لها رغماً عنهم، والزمن كفيل بصناعة هذا التقدير، ويمكننا ذكر مثال مناسب لموضوع الباب وهو فيلم «أكيرا» عام ١٩٨٨م لكاتسوهيرو أوتومو، كما أن رؤيتنا كعرب للأنمي، يجب أن تكون من صميم إدراكنا المعرفي الذي يستقي مصادره الأساسية من الثقافة العربية والإسلامية، هذه الرؤية تكتسب كثيراً من أحكامها بالحسن والقبح، عبر هذا المعين الذي يملك خصوصيته الثقافية، لكن

هذا لا يعني انعزال هذا الرأي عن الثقافة العالمية التي تشترك فيها ثقافات شعوب العالم بشكل أو بآخر، وعليه فإنه يمكنني القول بأنه لا يستلزم لقائمة الأعمال التي يحتويها هذا الباب، بأن تكون مقدرة نقدياً في الشرق أو الغرب، بمعنى أن هذه القائمة هي رؤيتي الخاصة، ولا شيء آخر. لكنها بالفعل تحتوي الكثير من الأعمال التي حازت الإعجاب الجماهيري والنقدي، ولا أظن أن ذلك ينقص من قيمة القائمة في شيء، فالاستحسان أو الاستهجان حق مشروع للجميع، ومن سنن الحياة أن تجتمع ذوائق كثير من البشر على شيء مشترك، وهو ما قد يحدث مراراً وتكراراً عبر اختياراتنا في هذا الفصل.

. نشرت هذه المراجعات بجريدة الرياض في تواريخ متفرقة.

# المكان الموعود في أيامنا الخوالي

في عام ١٩٩٧م، كان عالم الصورة يعيش أثر الموجة الثالثة في يابان الرسوم المتحركة، عبر فيلم هاياو مايزاكي «الأميرة مونونوكي»، الفيلم الذي يحكي قصة مايزاكي الدائمة، عن العلاقة بين الإنسان والطبيعة، والتي ابتدأها بتميز أخاذ، أهله لمكانته الحالية، سواء عبر أسطورته المبكرة في عام ١٩٨٤م «ناويشكا: وادي الريح» أو «الروح المختطفة» ٢٠٠١م الحائز على أوسكار الأكاديمية الأمريكية، أو آخر أعماله «قلعة هاول المتحركة» ٢٠٠٤م.

السبب الذي يجعلنا نتخذ أعمال مايزاكي مقدمة للحديث ليس تمجيداً محضاً، وإن كان مايزاكي يستحق الحديث عن أمجاده الرسومية كثيراً، لكن فيلمه عن روح الغابة والفتاة التي تعيش مع الذئاب والأمير المصاب بلعنة لا تشفى حتى يرى العالم بقلب لا يعرف الكراهية، كان الانفجار الأبرز في انتشار الرسوم اليابانية المتحركة «الأنمي» للعالم بشكل كبير، متجاوزاً موجة «أكيرا» لكاتسوهيرو أوتومو عام ١٩٨٨م، وموجة البوكيمون ١٩٩٥م، ليفتح الطريق وبقوة لبروز وانتشار أفلام أقرانه لاحقاً سواء شريكه في «استديو غيبلي» إيساو تاكاهاتا، أو المخرج البارز اليوم ساتوشي كون صاحب التحفة الخالدة «ممثلة الألفية» عام ٢٠٠١م، والشاب ماكوتو شينكاي الذي لفت الأنظار إليه، بفيلمه القصير «أصوات النجم البعيد» ٢٠٠٢م، الذي حققه بالكامل دون مساعدة أحد، ليظهر عملاً خلاقاً بقصة رومانسية وبنكهة مختلفة مكثفة بذكاء في أربع وعشرين دقيقة.

وبما أن شينكاي حقق غرضه الطليعي في تحقيق فيلم متكامل الصورة في ذهنه دون تدخل قد تفرضه الاستوديوهات عليه وبرؤيته الخاصة في كل شيء، بعد أن أصبح بمقدوره تجاوز حميميته الذاتية في أعماله المبكرة كعمله القصير جداً وغير المعروف «هي وقطها» عام ١٩٩٩م، أدرك أن الطريق لإظهار ما لديه، هو الانطلاق عبر الاستوديوهات، بأعمال رحبة القدرة ومتسعة الإمكانات، تتلاءم

وإمكانياته الفنية وقصصه المكثفة، وكانت النتيجة فيلماً تجري أحداثه عبر تسعين دقيقة، تحكي فكرته الرومانسية، مطعمة بمكنونات مذهلة عن العالم وما حوله.

أحداث القصة تجري هذه المرة في اليابان في عالم آخر، وفي آخر التسعينات المنصرمة، بخلاف فيلمه السابق حيث الأحداث تجري في المستقبل، الانفصال الشهير عام ١٩٤٧م، حيث الجنوب يعيش تحت الاحتلال الأمريكي بعد الحرب العالمية الثانية، والشمال ممثلاً في جزيرة هوكايدو - إيزو في الفيلم -، تسيطر عليه قوات الإتحاد - رمز عن الاتحاد السوفيتي -، حيث نشاهد الشابين تاكويا شيركاوا وَهيروكي فوجيساوا وهما يستعدان للإجازة الصيفية في سنتهم الأخيرة من المرحلة المتوسطة، تاكويا عضو فريق المدرسة في رياضة التزلج على الجليد، وهيروكي عضو فريق الرمي بالنشاب، يتعرفان على زميلة الدراسة عازفة الكمان سايوري ساواتاري التي تقدم رسالة تعبر فيها عن مشاعرها تجاه تاكويا الذي يتجاهلها، بينما هيروكي يشعر بالعاطفة تجاهها، وفي يوم من الأيام يتقابلان في محطة القطار وتنشأ بينهما محادثة لطيفة، لتكون صداقة جميلة بين الثلاثة، الذين يتواعدون على أن يذهبوا يوماً من الأيام إلى برج هوكايدو الغريب الذي يشاهدونه على الدوام من مضيق تسوجارا، وبطائرتهم البيلا سيِّلا التي وجدها الشابين محطمة في العراء، حيث عكفا على ترميمها وتركيب قطعها من مصنع السيد أوكابي الذي وافق على

استخدامهما في العطلة الصيفية.

فجأة ودون مقدمات تختفي سايوري، الشابان يتوقفان عن العمل على طائرتهما بسبب ذلك وما خلفه من إحباط في دواخلهما، هيروكي ينتقل إلى الثانوية في طوكيو حيث لا يستطيع مشاهدة برج هوكايدو إلا في الأيام الصافية، بينما ينضم تاكويا إلى مؤسسة تعود ملكيتها إلى قوات التحالف «اليابان وأمريكا بعد إنهاء الاحتلال»، حيث يلفت الانتباه إلى عبقريته الفيزيائية المبكرة، والتي يمكن أن تقود إلى شيء حول برج هوكايدو الغريب، الذي يُعتقد بأنه مصمم للاتصال بالعوالم الموازية، وهو تعبير مثير عن فيزياء الكم، ومشقة متكلفة للاتصال مع الجمهور المشاهد، الذي قد لا يكون على اتصال فكري مسبق مع الفيزياء والنسبية والتوازي، لكن حين التجاوز عن ذلك والتركيز على علاقة الثلاثة بالقصة، يمكن إدراك الفكرة الكامنة وراء وجود البرج.

هيروكي القاطن بطوكيو يعيش اكتئاباً بسبب غياب سايوري غير المبرر، لا يتوقف عن رؤيتها في أحلامه تعيش فزع الوحدة، يفاجأ يوماً برسالة أرسلتها منذ فترة ثلاث سنوات بينما يقرأها هو في عام ٢٠٠٠م، ينطلق إلى «أموري» حيث ترقد هناك في المستشفى، بسبب إصابتها بمرض «ناركوليسبي» غيبوبة من نوع نادر، بسبب فوضى في المناعة الذاتية للدماغ، يدرك رئيس مؤسسة التحالف السيد «توميزاوا» ارتباطها بالبرج الذي بدأ يكون قطراً مساحته الكيلومترين، قد يحول المنطقة المحيطة به إلى بيئة بديلة «كناية عن عوالم التوازي»، ذلك العالم الذي أدركه هيروكي في اتصال نادر من نوعه مع سايوري، ليدرك معه أيضاً أن شفاءها لن يتم حتى يطير بها إلى – المكان الموعود في أيامهم الخوالي – البرج.

الفيلم ينضح بالكثير من المشاعر، سواء الوطنية المتمثلة في جبهة التحرير «يولتا» التي ينضم لها صاحب المصنع السيد. أوكابي، الذي عانى من فراق عائلته بسبب الانفصال، والصداقة العميقة بين هيروكي وتاكويا والتي تحولت في أحد مفاصلها الزمنية إلى علاقة عداء غريبة، الحب العذري بين شخصيات الفيلم الرئيسية هيروكي وسايوري، تاكويا وماكي، حب مستعصي الفهم شبيه

بالعلاقات المعقدة في أعمال الأنمي الشهيرة مثل «قلعة السماء: لابوتا» هاياو مايزاكي ١٩٨٦م، «صائد الفمبايرد.» يوشياكي كواجيري ٢٠٠٠م، والإنسانية التي تدفع ثمن كل حماقاتها، والكثير من المواضيع التي يبدو أن المخرج الشاب شينكاي متعلق بها، لرسم مسار شبيه بمسار مايزاكي الشهير.

«تينمون» يقف خلف موسيقى الفيلم في التعاون الثالث بينه وبين شينكاي، وطول الفيلم عن سابقيه، يتيح له إظهار قدرته، على خلق لوحات جميلة متكافئة من المقطوعات الوترية بالكمان، مع الرسوم التي تتميز بخلفيات خرافية، مليئة بالأضواء البراقة واللامعة ورسوم الكمبيوتر، التي تميزت بها أعمال شينكاي، بسيناريو يبدو مزدحماً بالمصطلحات العلمية، لكنه ذكي في ارتباطه بالإنسان والبيئة، شاعري إلى حد الألم، وأسلوب التحرير هو ما اعتدناه بالضبط من مخرج له رؤيته الخاصة والحالمة، تدافع لوحات كثيرة، قطع متكرر للمشهد وتكريره بذكاء لبلوغ اللحظة القصوى، التصوير من زوايا متعددة ومتناقضة أحياناً، الأضواء والمطر والثلج والدخان الأبيض والمناخ الكئيب وأعمدة الكهرباء كثيرة الأسلاك، الدفق الموسيقي المتواصل، أسلوب الراوي المتعدد من كل شخصية، كل تلك العناصر كونت منجزاً، استحق العديد من الجوائز، داخل اليابان كمهرجان مانشيني كأفضل فيلم لعام ٢٠٠٤م، وخارجها كمهرجان كندا للأفلام الفنتازية لذات العام، هو ليس أول الأفلام الرسومية اليابانية الفائزة بجوائز كهذه، وحتماً لن يكون الأخير.

## بابريكا: تذكرة واعية إلى عالم الأحلام

عندما يعود المخرج الياباني ساتوشي كون إلى الشاشة الكبيرة، فإنه يعود حاملاً معه مغامرة جديدة تحمل نكهة نادرة الوجود في عالم السينما أو الرسوم المتحركة على حد سواء، فمن خلال تاريخ قد يبدو حديثاً إلا أنه يتبوأ مكانة كبيرة في عالم الأنيميشن، وفي زمن يزدحم بكبار غيره ممن سبقوه أمثال مايزاكي الأب، أوتومو، مامورو أوشي، وكواجيري.

بطل كون المعتاد هو امرأة في الغالب، فعبر عدة أعمال حققها كانت المرأة هي المحور الذي يتركز عليه العمل، ففي «الأزرق المطلق» ١٩٩٧م و «ممثلة الألفية» ٢٠٠١م، أو حتى المسلسل الرسومي «وكيل الذعر» ٢٠٠٤م، كان حضورها هو الأبرز والأقوى، وهو أمر يتشارك فيه أغلب صناع الأفلام الرسومية في اليابان، مايزاكي اشتهر بشخصية ناويشكا ثم أعقبها بسين في «الروح المختطفة» وصوفي في آخر أعماله «قلعة هاول المتحركة»، الأمر ذاته يتكرر مع مامورو أوشي، فأشهر أعماله «بيضة الملاك» ١٩٨٥م و«شبح في صدفة» ١٩٩٥م، اعتمدا على الرمز الأنثوي على رغم الفارق الكبير بينهما، من النموذج البشري النقي إلى النموذج

الآلي المضطرب.

منطلقاً من تنوع في الشخصية يبرز منذ بداية الفيلم، تبدو ملامح القصة التي يجذبنا إليها ساتوشي كون مألوفة إلى حد كبير مع بقية أعماله، فهو رجل يغامر في الجانب الميتافيزيقي على الدوام، لكنه في هذه المرة يفترض وسائل منطقية إلى هذا الانتقال غير المنطقي، فعبر عبقري سمين للغاية «توكيتا» بمشاركة طبيبة شابة «شيبا»، ينجح في اختراع وحدة معالجة طبية، تمكن المعالج من الدخول إلى أحلام الشخص والبحث عن مكمن المشكلة النفسية التي يعاني منها، ولا يترك لنا الفيلم نفساً لنلتقطه في استيعاب هذه الفكرة المجنونة، التي تفتق عنها عقل الروائي الياباني الأشهر في قصص الخيال العلمي «ياسوتاكا تسوسوي» في روايته التي تحمل العنوان ذاته صدرت في عام ١٩٩٣م، لتأخذ القصة منحنى سريعاً حيث تختفي ثلاث قطع من هذه الوحدة التي ما زالت في طور التجربة، وتبدأ حالات من الاضطراب في مركز الأبحاث بسبب استعمال هذه الوحدات التي تخزن معلومات الأشخاص الذين استعملوها، وينطلق أبطال الفيلم بمعاونة أحد الشخصيات الرئيسية وهو المفتش «كوناكاوا» الصديق الحميم لرئيس فريق الأبحاث البروفسور «شيبا» أحد المتضررين من الوحدات المسروقة، الوسيط في عالم الأحلام هو الفتاة المرحة «بابريكا» والتي تعني الفلفل الأحمر وهو معنى يجد ملامحه في التركيبة التي رسمها ساتوشي كون لشخصيتها، وهي شخصية منفصلة من الدكتورة «شيبا».

هنا تبدأ أحد الملامح المعهودة لأعمال كون، حيث تبدأ مغامرة البحث، وفي هذه المرة تأخذ نفساً شبيها بالأسلوب البوليسي المميز في «الأزرق المطلق»، لكنه رحلة عن حقيقة الذات والشعور كما في «ممثلة الألفية»، حيث تبدو الصورة وكأن ساتوشي كون يستفيد من أعماله في تطويع أكبر، لقصة ذات مساحة يمكن من خلالها صناعة عناصر لم تتوفر في واقعية الأعمال السابقة، وهو أمر يتكرر في إخلاصه الدائم في كل أعماله لأفلام السينما الحية، وهذه المرة يقدم تحية على طريقته الخاصة للمخرج الكبير الراحل أكيرا كوراساوا بشكل واضح، مما يؤكد عشقه

لسينماه والتي عرض جزءاً منها بطريقة رمزية وفانتازية خلاقة في «ممثلة الألفية»، مضيفاً إليها هذه المرة حبه لأفلام السينما عموماً عبر الملصقات التي يمر بها أبطال الفيلم في أحد مفاصل الأحلام المتعددة.

الفيلم في صيغته العامة يدور في فلك النَفَس الأخروي أبرز مواضيع الأنيميشن، حيث العالم على وشك الدمار، واختلاط اليقظة بالحلم والواقعي بضده، إلا أنه يحتوي نفساً احتفالياً بالغ الوضوح عبر مسيرة احتفالات الربيع الشهيرة التي تسير مطولاً في الخط العام للفيلم، مع صبغة مخففة من الرثاء للطفولة والحنين لأيام الشباب والأحلام التي خططنا لها دون أن نحققها أو على الأقل لم نخلص لذكراها.

«كون» ينتمي إلى مدرسة الواقعية في منهج الرسم، فهو يُحَمِل شخصياته الحجم المعقول من الجسد الياباني، بملامح أقرب إلى التركيب البيولوجي للإنسان الشرق الآسيوي حتى في صبغة الشعر، الأمر غير المألوف في المدارس الأكثر انتشاراً في اليابان بخلاف مدرسة مايزاكي، وخلفيات الرسم قوية الألوان، متحركة بشكل مدهش، وهو أمر معتاد في الأعمال ذات الإنتاج العالي، أما في الرسم الأساسي فوجود شخص مثل «نوبوتاكا إيكي» الذي وقف خلف هذا العمل وأعمال كون السابقة يجعل مسألة الحديث عن جودة الرسم مجرد تكرار لحقيقة لا جدال فيها.

بعد النجاح الذي حققته الموسيقى التصويرية لفيلم «ممثلة الألفية» والتي كتبها «سوسومو هيراساوا»، يبدو اختيار «كون» لتكرار العمل معه مرة ثلاثة بعد مسلسل «وكيل الذعر» موفقاً، وإن كان العمل بعيداً عن الروعة التي اجتذبت الجمهور لعمله الخلاق في «ممثلة الألفية» أو المسلسل الشهير «برسرك - الهائج» ١٩٩٧م للمخرج «ناوهيتو تاكاهاشي»، إلا أنها محاولة لاستثمار نجاح «ممثلة الألفية» من خلال تكرار الأدوات الإليكترونية المستخدمة في كتابة الموسيقى التصويرية السابقة، وبشكل عام فإنها تسير على قدر الفيلم، وبشكل أخف عن سابقها، لكنها مميزة في نفسها البوليسي المتوائم مع الأحداث المثيرة التي يمر بها الفيلم، الأمر الإضافي الذي برز فيها هو نجاح هيراساوا في إضافة الأصوات

البشرية بشكل غنائي بأسلوبه الرائع كما يفعل دائماً، وبنفسه في بعض الأحيان.

هذا الفيلم لقي احتفاءً يستحقه في عالم السينما، حيث تم افتتاحه في مهرجان البندقية الثالث والستون عام ٢٠٠٦م، ورشح لجائزة الأسد الذهبي التي اختطفها الفيلم الصيني «ما زلت حياً»، وشارك في عدة مهرجانات عالمية أبرزها مهرجان طوكيو الدولي، وقد فاز بعدة جوائز في مهرجانات الرسوم المتحركة حول العالم.

من الأمور الطريفة التي اكتشفتها بشأن هذا الفيلم، الموقع الاليكتروني الذي يقود الأشخاص في الفيلم للدخول إلى عالم الأحلام على يد بابريكا، وعندما تختاره في الحقيقة تظهر رسالة خطأ باليابانية على صفحة الموقع، معللة بأنه لا يمكن استعمال وحدة المعالجة الطبية إلا عن طريق الموقع الرسمي للفيلم، وهو جنون غير مستغرب على عالم الأنيمي المجنون في حد ذاته.

# حكايا من أرض البحر:
# فقط في الموت تكون الحياة

من النادر في عالم السينما أن يورث المخرج جيناته الفنية لابنه، على قريب من ذات التميز والإتقان، الأمر يعدو مستحيلاً بل وسابقة من نوعها في عالم الأنميشن، لكن الأمر أصبح حقيقة واقعة في حال المخرج الياباني الكبير هاياو مايزاكي وابنه قورو، عبر فيلم الأخير «حكايا من أرض البحر» والذي عرض في صالات السينما العام الماضي.

الفيلم في أصله كان عبارة عن مشروع مؤجل منذ فترة طويلة، قبل أن يخرج مايزاكي تحفته الشهيرة «ناويشكا وادي الريح» عام ١٩٨٤م، حيث حاول مايزاكي الأب كغيره من المخرجين في العالم أن يحصل على حقوق السلسلة الشهيرة «أرض البحر» للكاتبة الأمريكية أوروسلا ك. لا جوين، إلا أن الكاتبة الأمريكية استمرت بالرفض، إلى أن حصل مايزاكي على جائزة الأوسكار في عام ٢٠٠١م عن فيلمه «الأرواح المبددة»، بيد أن توقيت الموافقة كان متزامناً مع انشغاله في صناعة فيلمه الأخير «قلعة هاول المتحركة» ٢٠٠٤م، وهنا تولى ابنه «قورو» الرسام في ستديو غيبلي مهمة إخراج الفيلم، حيث بدأت الشائعات ترافق الفيلم قبل صدوره، تحكي عن الخلاف الكبير بسبب التنازع بين الأب وابنه، إلا أن ظهور الفيلم في الوقت المحدد له، وضع حداً للشائعات التي بدأت تنبش حتى في العلاقة الشخصية بينهما.

معتمداً على الجزأين الثالث والرابع من السلسلة، ومستلهماً من مانجا «رحلة شونا» التي رسمها أبوه ونشرت في عام ١٩٨٣م، انطلق قورو مايزاكي ترافقه كيكو نيوا في كتابة نص يحاول توحيد كل هذه الأفكار الهائلة، في وقت يقارب الساعتين إلا قليلاً.

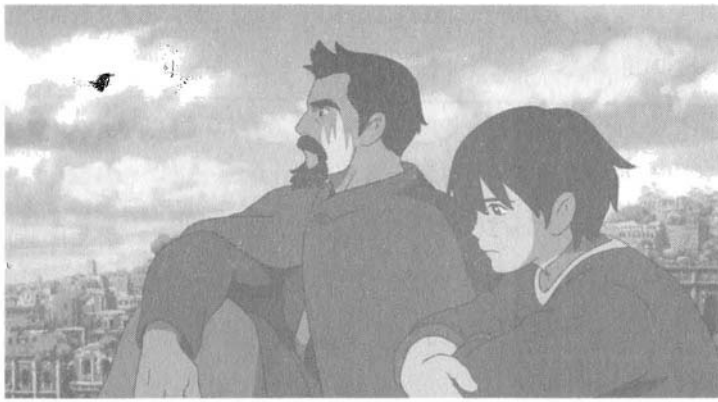
يبدأ الفيلم بمشهد اختلال التوازن المناخي والبيئي في عوالم أرض البحر

الخرافية، ومحاولة أحد الملوك استكشاف المجهول خلف هذا الاختلال، وهو مشهد يبدو متقارباً مع بداية فيلم «ناويشكا» لمايزاكي الأب، إلا أن الفيلم لا يتركنا للأجواء المعهودة لأفلام ستديو غيبلي وملامحها المعروفة لعشاق إنتاج هذا الاستديو الشهير، ليصدمنا الفيلم بمشهد لشخصية الفيلم الرئيسية الأمير آرين وهو يقوم بطعن والده الملك، وبما أن المشهد لا يمت بأي صلة للسلسلة الروائية أو المانجا، فليس بالإمكان إسقاط المشهد إلا على مضمون ذاتي يخص المخرج، في غياب أب انشغل عن ابنه بمهام هم حمله لتاريخ الأنمي في الواقع، وبين الملك المشغول على الدوام بشؤون رعاياه في المتخيل.

لا يلبث الفيلم طويلاً حتى تظهر أحد الشخصيات الرئيسية، شخصية المرافق الذي يحدد مسار الأحداث على الدوام في أفلام ستديو غيبلي وبخاصة أعمال هاياو مايزاكي، حيث الأبطال غالباً هم من صغار السن، وهنا يظهر هايتكا والتي تعني بالعربية «الصقر المحلق»، كبير علماء ما وراء الطبيعة وفنون السحر والعرافة، والتي توازن بشقها الأبيض في الحفاظ على توازن عالم أرض البحر المسكون بالبشر الطامعين في التملك، وعالم الريح والنار الذي اختارته التنانين طلباً للحرية، «هايتكا» هو أيقونة الخير المضادة لأيقونة الشر المتمثلة في الشخصية الداكنة في أفلام غيبلي، الساحر غريب الهيئة «كوب» والذي سبق أن عوقب بالنفي لاستخدامه أحد العلوم القديمة في ممارسة السحر الأسود المحرم، إلا أنه يعود محملاً بشرٍ أكبر، محاولاً فتح البوابات الفاصلة بين الحياة والموت، عبر اختلال توازن عالم أرض البحر، ومعرفة الأسماء الحقيقية للشخوص والأشياء، سبيله في ذلك السيطرة على الأمير «آرين» الذي فقد معنى الحياة لأنه يخشى الموت، بيْد أن أسطورة «كوب» تلقى نهايتها، مع عودة آرين إلى بصيرته وإدراكه معنى ثنائيات الكون، عبر مساعدة شخصيات الفيلم المتعددة.

الأنثى لا تغيب في هذا الفيلم كما هو معتاد في أفلام غيبلي، إلا أن دورها يبدو ثانوياً، لكنها تسير بتوازن واضح للغاية، تمثل دور المخلص بشكل جزئي مقتضب غير معهود في أعمال الاستديو السابقة، إلا أن شخصية «تيرو» سريعة القرب من

القلب، تحمل من الأنوثة النقية ما لا يوجد في إناث الأنمي الشهيرات بالشراسة والجمال الخارق.



يمكن تصنيف الفيلم بسهولة ضمن الطراز الأخروي، بسمته الغالبة عن نهاية العالم والدمار الذي يحل بالأرض من أجل تجددها كما في الرؤية البوذية والشنتوية لنهاية العالم، الأشخاص الأشرار هم في عمقهم أناس ضائعون مضللون، اختاروا ما هم فيه بسبب فقدانهم بوصلة الإدراك والتوجيه السليم، إلا أنه يفقد عنصراً دائم الحضور في أفلام غيبلي، وهو العنصر الاحتفالي، حتى وإن كان في اختلاف البيئة الذي تبدو فيه عوالم أرض البحر هي عوالم أوروبا القديمة، لكنه لم يستطع تحقيق روح المرح التي وجدت ولو للحظات بسيطة في «قلعة هاول المتحركة» التي تجري أحداثها في عوالم مشابهة لأوروبا القديمة، ومن هنا يكتسب الفيلم صفة أخرى، حيث الكآبة تطغى على الفيلم من أوله إلى آخره وبشكل مؤلم للغاية أحياناً، ويبدو أن لتشاؤم وكآبة المخرج قورو مايزاكي أثرها الواضح. ساعد في ذلك الموسيقى الحزينة للغاية التي كتبها تاميا تيراشيما للفيلم، والتي صبغت الفيلم بكآبة أخرى، وعلى الرغم من أنني كنت أتوقع قبل مشاهدة الفيلم أن غياب جو هيساشي سيؤثر على الفيلم من هذا الجانب، إلا أن ما فعله تيراشيما لا يمكن تصنيفه إلا في خانة أفضل أعمال الموسيقى التصويرية للسنة المنصرمة.

حقق الفيلم حضوراً جيداً في اليابان، وخبرة الطاقم الذي وقف مع قورو في هذا المشروع أثرت إيجاباً عليه، بل أن الفيلم اختصر التطورات الكبرى التي استحدثها أبوه عبر تاريخه الطويل في عالم الأنمي، فظهرت العديد من المشاهد التي وقف خلفها الرسام الكبير كازو أوقا، بصورة تعكس التطور الكبير الذي أضافه مايزاكي الأب على أفلام ستديو غيبلي، إلا أن النقاد من خارج اليابان تباينت آرائهم حول الفيلم، ولأن الفيلم من ستديو غيبلي، ورسومه تتبع مدرسة مايزاكي في الرسم الواقعي حيث الشخوص من ذات المكان في اليابان أو خارجه، ولكن بتحوير بسيط يقارب أسلوب كاتسهيرو أوتومو، والأسلوب الحديث لساتوشي كون، وكون القصة من مفضلات مايزاكي الأب وروح أعماله، وقع الكثير مثلما وقعت أنا أيضاً من غير لا أشعر، في الربط بين الأب والابن، على الرغم من محاولة قورو الخروج من ظله أبيه، ويا له من ظل.

## بونيو على الحافة:

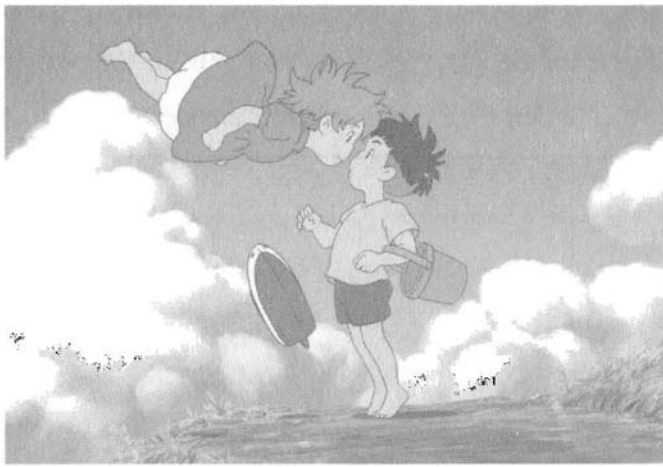
## مايزاكي في مديح الطفولة والعائلة والأرض

لعل أول ما يتبادر إلى ذهن من يعرف تاريخ مخرج الأنمي الشهير هاياو مايزاكي أو على الأقل من حظي بمشاهدة بعض من أعماله، هو سؤال عن الجديد الذي سيقدمه في فيلمه الأخير، وماذا يمكن أن يضيف إلى تاريخه العريق؟، والذي ابتدأ في وقت مبكر، وعبر تحقيقه لأول فيلم من إخراجه قلعة كاليجسترو عام١٩٧٩م عن مانجا «لوبين الثالث» للمانجكا كازوهيكو كاتو، ومن ثم شهرته وبروزه من خلال فيلم ناويشكا وادي الريح عام ١٩٨٤م عن مانجا من رسمه وكتابته، ثم محطة العالمية مع جائزة الأكاديمية الأميركية - الأوسكار- عام ٢٠٠١م، عن فيلمه الروح المختطفة.

وعلى الرغم من أن عالميته وشهرته سبقت مع جاري توتورو عام١٩٨٨م، ثم الأميرة مونونوكي عام ١٩٩٧م، إلا أن وهج جائزة الأوسكار كان قوياً، ليحمل روح «تشيهيرو المختطفة» وهي تتحدث بترجمة أو دبلجة معظم لغات العالم الحية، الأمر الذي جعل اسمه حاضراً مرة أخرى في أوسكار عام ٢٠٠٦م، مرشحاً عن فيلمه قلعة هاول المتحركة عام ٢٠٠٤م. لكن لنتوقف قليلاً عن اختصار مخل لمسيرة أحد أبرز الأسماء المؤثرة في صناعة الأنمي، ولنعد إلى الحديث عن «بونيو».

في عام١٩١٠م نشر الروائي الكبير في حقبة ميجي «ناتسومي سوسكي»، روايته «البوابة» التي اختتم بها ثلاثيته الشهيرة، «سانشيرو» عام ١٩٠٨م، «وفيما بعد» عام ١٩٠٩م. يحكي سوسكي في «البوابة» عن زوجين شابين؛ سوسكي وزوجته أويوني، ومعاناتهما العاطفية، ثم أزمة دخول شقيق سوسكي الأصغر معترك حياتهما، ودون الخوض في تفاصيل الرواية والتشتت عن سبب إيراد ذكرها، أجد أنه من المثير أن نعرف أن منزل سوسكي كان يتربع على ربوة عالية، كما هو حال منزل الطفل سوسكي اسم الشخصية الرئيسية في فيلم «بونيو»، وهو

تشابه لا يمكن أن نعزوه إلى الصدفة، وبالأخص أن السيد مايزاكي يكن تقديراً كبيراً لأديب ميجي.



مايزاكي لا يتوقف عن سيل الإحالات والاقتباسات التي يحققها في فيلمه الأخير، وكأنه يهيئ لنا فكرة اعتزاله، فرسم ملامح الشخصية الداخلية والنفسية والظاهرية إلى حد ما لشخصية سوسكي، تم خلقها بالاعتماد على ما يتذكره مايزاكي عن ابنه غورو عندما كان في الخامسة من عمره، حتى في تعلق سوسكي الشديد بأمه التي يناديها باسمها المباشر على غير عادة اليابانيين، وابتعاد أبيه عن البيت فترة طويلة كونه بحاراً يجوب البحار، مثلما كان مايزاكي بحاراً مشغولاً في محيط صناعة الأنمي واستديو غيبلي، حتى السفينة التي كان يقودها والد سوسكي في الفيلم كانت تحمل اسم كوجاني مارو، وموقع استديو غيبلي في الجزء الغربي من مدينة طوكيو، يقع بالتحديد في ضاحية كوجاني. وسنرى في مشاهد لاحقة أن والدة سوسكي، الشابة النشيطة ريزا، والتي يغضبها غياب والد سوسكي الدائم، تغني له افتتاحية «جاري توتورو». سيكون مدهشاً ما يمكننا استقراؤه من حياة مايزاكي في هذا الفيلم، زوجته ووالدته وابنه، ورغبته في أن يقول لهم شيئاً.

إن الأمر لا يتوقف عند حدود حياة مايزاكي الشخصية، بل أن مايزاكي يضع

لنا بعض الإشارات التي تدعونا لفك رموزها مثل الرقم ١٩٠٧م، والذي نراه على بوابة الغرفة التي يدخلها فوجيموتو غريب الأطوار، ليملأ بئر الأعاصير بسائل مشع أخضر اللون، البئر الذي ينفجر ليعصف بطوفانه العظيم عالم مدينة سوسكي، مستحضراً حيوانات ومخلوقات ما قبل التاريخ، وعوالم فانتازية بألوان مبهجة وخلاقة، إنه باعتقادي الشخصي طوفان الأنمي الذي انفجر مع أول فيلم أنمي في اليابان عام ١٩٠٧م.

قصة الفيلم تبدأ مع هروب حورية صغيرة «بونيو»، من غواصة عجيبة، كعادة مايزاكي في تصاميمه المبهرة، هذا الهروب يتطور مع ظهور شخصية سوسكي الطفل البشري، الذي يحمل «بونيو» الحورية ذات الجسد البحري المكتمل على غير عادة الحوريات اللاتي يظهرن في أفلام السينما أو الرسوم المتحركة، يحاول التأكد من كونها على قيد الحياة، وبعد أن تقوم بلعق الدم الذي ينز بهدوء من جرح أصاب إصبعه أثناء التقاط «بونيو» من الشاطئ، يتعلق كل منهما بالآخر، وتبدأ التحولات الكبرى في حياتهما.

هنا يظهر «فوجيموتو» الذي يبدو أقل عدائية من الشخصيات الشريرة التي تظهر عادة في أفلام مايزاكي، لديه الكثير من النوايا الحسنة يحملها في قلبه للطبيعة، لكنه في المقابل يأخذ على عاتقه كره البشر بسبب تدميرهم لها، وهنا نستحضر الأزمة الغالبة في أفلام مايزاكي، البيئة وهمّ المحافظة عليها، ومن هذا المنطلق يحاول فوميكو أن ينقذ ابنته «بونيو» من عالم البشر، لكن أوان ذلك تأخر، لأنها قد بدأت بالتحول تدريجياً إلى بشرية، ثم نشاهد «فوجيموتو» وهو يحاول أن يمنع هذا التحول بيديه العاريتين، إنه هاجس الأبوة المعروف في إبقاء طفله في مرحلة ما ولو ذهنياً.

تبدأ الأحداث في التداخل، والدتا سوسكي وبونيو، الطوفان وتعاضد سكان المدينة في وقت الأزمة، ثم الاختبار الذي يوضع فيه سوسكي لإثبات استحقاقه

صداقة بونيو، التي تتخلى هي الأخرى عن قدراتها السحرية من أجل أن تعيش كبشرية.

أفلام مايزاكي على الدوام ذات ميزانيات ضخمة، وهناك جهد واضح في تحقيق لقطات المال، والعمل بشكل كبير على الخلفيات، ووجود شخص مثل «كازو أوقا» في وحدة الرسم، يجعلنا نشعر بالطمأنينة من أن العمل سيكون على خير ما يرام. إنه لمن المثير أن نرى كيف تم استخدام ألوان الباستل والألوان المائية من أجل خلق شعور مضاعف بالتحريك أو للتحريك نفسه، وسيرى المشاهد فيضاً من المياه المتعددة الصور والأشكال في هذا الفيلم، كما أن عدد خلايا الرسم المستخدمة في عملية التحريك النهائية بلغ مائة وستين ألف وحدة.

يستفيد من تاريخه الفني العريق، ويخلق بعض أجمل اللقطات في تاريخ الأنمي الحديث، أسلوب التقريب والمباعدة عن طريق التحريك فقط، الاستمرار بلقطات مطولة بدون قطع، الاعتماد التام على رسم اليد فقط، وغير ذلك من الأساليب التي ما زالت تقدم الدهشة لجمهورٍ يعرفه جيداً، ويصبغ عليه لقب سيد الأنمي المعاصر بدون منازع.

جو هيساشي كعادته، يستحضر أرواح المشاهد المتوهجة بأقلام رسامي استديو غيبلي، حيث يستمر في تعاونه الثامن مع مايزاكي، محققاً لموسيقى تصويرية فيها من عبق الطفولة وحلم المستقبل ورثاء الحاضر ما يكمل مسيرته السابقة مع استديو غيبلي، ينوّع مرة أخرى مع الفنان الذي يتجانس بصوته العذب مع ألحانه الهادئة لإبداع الثيمة الرئيسية لسوسكي وبوني.

بونيو على المنحدر يؤكد أن مايزاكي ما يزال حاضراً وبقوة في المشهد الإعلامي الياباني، وأن مسيرته الطويلة أضافت إلى صناعة الأنمي كثيراً، وأنه وعبر هواجسه المتكررة عن الاغتراب الكبير للإنسان المعاصر وقطيعته مع أمه الأرض، ينفرد بمسار يعزف فيه لوحده وبطريقة مغايرة لغيره، مما جعلها بصمة له في مجمل

أعماله. تلك الأعمال التي يحققها في شخوص أطفال غالباً ما يكن من الإناث، في إشارة إلى طبيعة الأرض الأنثوية، وأمل باسترداد طفولتها وبراءتها التي عبث بها الإنسان المتحضر بحسن نية أو سوئها، ولو على يد تسونامي!.

# حروب الصيف: هاجس تداخل الافتراضي التقني بالواقعي الإنساني[1]

مامورو هوسودا، اسم حديث نوعاً ما بالنسبة لجمهور الأنمي، لكنه لفت الأنظار إليه بقوة، عندما قدم فيلمه التقدمي المثير للدهشة «الفتاة التي عبرت الزمن» في عام ٢٠٠٦م، والذي حظي الجمهور السعودي بفرصة مشاهدته في فعاليات أيام اليابان الثقافية التي رعاها أدبي الرياض بالتنسيق مع سفارة اليابان في منتصف شهر يناير من عام ٢٠١٠م، بحضور واسع يؤكد تعطش الجمهور لأعمال الأنمي الحقيقية التي تعكس روح الصناعة الجادة متمثلاً في تيار كبار المخرجين أمثال مايزاكي الأب ورفيقه تاكاهاتا والراحل ساتوشي كون الذي فُجع عالم الأنمي وجمهوره العارم، بخبر رحيله في الرابع والعشرين من أغسطس الماضي.

فوراً مع إعلان استديو مادهاوس في معرض طوكيو الدولي للأنمي عام ٢٠٠٨م، بأن هوسودا يشرع في تطوير عمله الرسومي القادم الذي سينتجه الاستديو، احتبست أنفاس جمهوره، وشرعت المنتديات والتجمعات الإليكترونية

---

1- . جريدة الرياض العدد 15446 الجمعة 29 شوال 1431هـ 8 أكتوبر 2010م.

المهتمة بالحديث عن مشروعه القادم، وما يمكن أن يقدمه هوسودا فيه، إلى أن تم الإعلان عن الاسم الذي سيحمله الفيلم في مجلة نيوتيب عدد ديسمبر من نفس العام. حملت المجلة مع اسم الفيلم (حروب الصيف) تصريحات هوسودا التي توضح نظرته لأعماله وجمهوره المستهدف، حيث أوضح بأنه يرغب بصنع فيلم يعتمد قصة ذات قبول واسع من جمهور لا يستهدف فيه العمر أو الجندر، شيء يمكن مشاهدته كترفيه للعائلة كلها، شيء مناسب تماماً لصالات السينما في موسم الصيف.

وعلى الرغم من التصريحات التي قد تبدو لوهلة وكأنها توحي بمباشرة أو وضوح عمل هوسودا القادم، ذي التجربة العميقة في فيلمه السابق، لكن هذا لم يخدع جمهوره الذي كان ينتظر فيلماً سيقدم مستويات متعددة في تفسير القصة التي سيقدمها هوسودا، تجربة يعرفونها جيداً مع فيلمه السابق «الفتاة التي عبرت الزمن» عام ٢٠٠٦م، وهو ما كان صحيحاً عندما اندفعوا جماعات شتى لحضور عرضه في دور السينما اليابانية السبع والعشرين التي عرضت الفيلم في الأول من أغسطس عام ٢٠٠٩م، محققة أرباحاً بلغت مليوناً وثلاثمائة وأربعين ألف دولار أمريكي في أسبوع الافتتاح فقط، والمركز السابع في قائمة العشر الأوائل السينمائية مباشرة.

سبق الفيلم أعمال مانجا مقتبسة عنه، وهو أمر حديث في صناعة الأنمي والمانجا، لكنه أصبح طريقة لترويج أعمال يتوقع لها النجاح، وهو ما ناسب فيلم «حروب الصيف» بسبب النجاح الضخم والجماهيرية الكبيرة التي حازها فيلم هوسودا السابق، الذي أنتجه استديو كادوكاوا بيكتشرز، إيقيورا سيوقيموتو هو المانجكا الذي قدم المانجا على عددين في مجلة يونغ إيس، التي تملكها كادوكاوا للنشر.

تدور أحداث الفيلم حول طالب ثانوية «كنجي كويسو»، عبقري بشكل

يبدو خارقاً في الرياضيات، وعبقري كذلك في سوء تواصله الاجتماعي، حيث يقضي معظم وقته وسيطاً في «أوز»، عالم محاكاة افتراضي هائل مصمم حاسوبيا كعالم واقعي. في بداية إجازة الصيف تطلب منه «ناتسوكي» إحدى فتيات فصله، وأكثر طالبات المدرسة شعبية، أن يساعدها في الإعداد لاحتفال عيد ميلاد جدتها التسعين، في محافظة يودا بمقاطعة ناقانو. «كنجي» المتردي اجتماعياً يضطر للموافقة دون أي معرفة بالتفاصيل، ليفاجأ عند وصولهم لمنزل الجدة، حيث تقدمه ناتسوكي لأقاربها عائلة «شينوهارا» كخطيبها. وفي حمأة محاولته الاندماج في دوره المزعوم، محاطاً بأفراد العائلة المتعددين والمختلفين في صفاتهم وبشكل يكاد يكون متناقضاً، تصله رسالة إليكترونية من مصدر مجهول تحمل شفرات رقمية، يقوم بحلها معيداً إرسالها إلى المصدر المجهول، ليصبح في بواكير اليوم التالي المشتبه به الرئيسي في قضية اختراق غير شرعية لعالم «أوز». الهاكر الحقيقي الذي يقف خلف عملية الاختراق، هو برنامج متقدم من نظام ذي ذكاء اصطناعي يطلق عليه «آلة الحب»، يستخدم حساب كنجي والأفاتار الخاص به، زارعاً الدمار في عالم أوز الافتراضي، الأمر الذي كان له تبعات على الواقع المرتبط بالنظام الافتراضي، وهو ما بدأ على شكل اضطرابات في نظام الملاحة الأرضي للسيارات، وأنظمة المرور وبلاغات الشرطة والإسعاف وفرق الإطفاء. السيدة ساكاإي جيونيتشي جدة «ناتسوكي» وكبيرة آل شينوهارا، تستخدم نفوذها في البلدة والعلاقات التي كونتها بحكم مكانة أسرتها عبر سنين عمرها الطويلة، وأقارب أسرتها الذين يحتلون مناصب مختلفة في قوات الإنقاذ اليابانية المختلفة، تحاول المساعدة في تنظيم الاضطرابات التي بدأت تظهر، وفي المقابل يقوم «كنجي» وعبر وسيط آخر في عالم أوز من عائلة شينوهارا المراهق «كازيوما إيكيزاوا» ذي الأربعة عشر ربيعاً، والذي يمتلك مقاتل «أوز» الأبرز كينج كازما، الذي يخسر معركته القتالية مع آلة الحب التي تتلبس في تلك اللحظات، هيئة أحد المقاتلين البوذيين المشاهير في كتب السوترا العتيقة.

ينتقل الفيلم إلى مستوى أعلى عندما تفجع الأسرة بخبر وفاة الجدة في نومها،

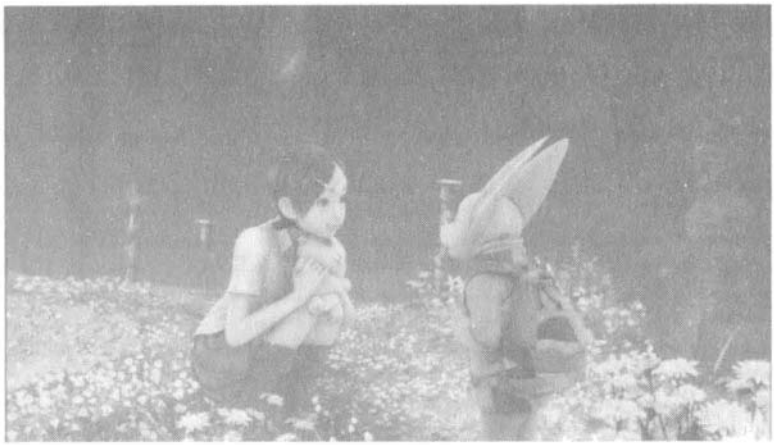
بسبب تردي الرعاية الصحية التي تتلقاها بسبب اضطرابات السير التي سببتها حالة اختراق عالم «أوز»، وهنا يتعاضد الكل في النيل من «آلة الحب»، الذي أصبح خطراً يهدد اليابان كلها بسبب نفاذه إلى أنظمة تحكم منصة صواريخ ذات رؤوس نووية، وتكون التسوية الأخيرة منافسة في لعبة الورق اليابانية الشهيرة كوي-كوي من أوراق لعبة هانافيودا (كروت الزهور). سبق وأن أخرج هوسودا أفلاماً قبل هذين العملين، لكنها كانت أعمالاً تنتمي لعوالمها الخاصة، مثل فيلمي «ديجيمون» أو «ون بيس»، لكنه في أفلامه المستقلة فكرياً، يبدو واضحاً أن هوسودا ينوي تكوين مدرسته الخاصة على غرار الرواد في الصناعة، وهو يقترب في ذلك كثيراً من مسار الراحل ساتوشي كون، والشاب ماكوتو شينكاي، ذوي التوجه الواقعي في تصميم الشخصيات، وخلق عوالم فانتازية دون فقد خيط التواصل مع العالم الواقعي. وهذا ما جعله يكرر تعاونه مع طاقمه السابق، الكاتب ساتوكو أوكيودورا، مصمم الشخصيات يوشيوكي ساداموتو، مع تحوير في المهام لكل من هيرويوكي أوياما وتاتسوزو نيشيدا الذي تولى مهام إدارة التحريك.

قد يكون الأمر الأكثر إثارة في «حروب الصيف»، هو قدرة هوسودا على صنع طيف عاطفي غامض، لا يمكن استبصاره بسهولة في خضم الأحداث التي تمتلئ بها قصته، مع شخصيات ذات حضور سريع ولكن طاغ، في إثراء الإطار العام للصورة التي ينغلق عليها السرد العميق والمتسارع للأحداث، التي تجري في مناخ ياباني حاضر الهوية، عبر الرموز الملقاة بكل طواعية واتساق هنا وهناك.

بعد مشروع دام ثلاث سنوات يبرز هوسودا اليوم كأحد المخرجين الرواد في اليابان، عبر فيلمين فقط، متجاوزاً مساحة التأثير اليابانية إلى ما وراء البحار، حيث دخل فيلم «حروب الصيف» مهرجان لوكارنو السويسري كأول فيلم ياباني رسومي، حيث رشح لجائزة الفهد الذهبي، وعلى الرغم من أنه لم يفز بالجائزة إلا أن بعض الصحف السويسرية اعتبرته الأحق بالجائزة، بيد أن الفيلم فاز بالفعل بجائزة جيرتي لأفضل فيلم رسومي في مهرجان سيتقيس الإسباني، وعرض

في مهرجان برلين السينمائي في دورته الستين، كما أنه حاز جائزة قسم الأنمي من مهرجان الفن الإعلامي باليابان الثالث عشر، وحاز على جائزة من وزارة الاقتصاد والتجارة والصناعة، لكن أبرز جوائزه كانت جائزة الأكاديمية اليابانية في دورتها الثالثة والثلاثين، لفيلم الأنمي لهذا العام، ليؤكد للجمهور وللمهتمين بالأنمي بأنه يمكن تحقيق أعمال يجتمع عليها رأي النقاد والجمهور.

# جزيرة السلوان: هاروكا والمرآة السحرية



فيلم آخر جديد يدين بشكره الكبير للسيد هاياو مايزاكي، كما تدين كثير من أعمال الأنمي له، فهو الرجل الذي غير علاقة عالم السينما والصورة بأنمي اليابان، عبره فيلمه الشهير «الأميرة مونونوكي» في عام ١٩٩٧م. إن من المثير للانتباه أن علاقة الأنمي بالعالم خارج اليابان، كانت أفضل حالاً في الثمانينيات، مع أعمال شهيرة مثل «ناويشكا وادي الريح» لمايزاكي أيضاً، ثم «أكيرا» لكاتسوهيرو أوتومو في عام ١٩٨٨م، ثم تردى الحال مع تقدم الزمن وتطور وسائل التسويق والترويج في مقابل انحسار غير مفهوم، لكن رائعة مايزاكي قلبت الحال، وغيرت العلاقة إلى الأبد مع قصة أسطورية عن هم مايزاكي الأول أو ثيمته الأبرز البيئة ونهاية التاريخ.

قد تبدو هذه مقدمة غريبة لقراءة فيلم أنمي جديد، إلا أن هذا الفيلم

تنطبق عليه شروط ما يمكن أن يعرف بالفيلم الذي يحسن الاختباء في اليابان، وهي إشكالية لم تزل قائمة في عالم الأنمي حتى مع التغيرات التي طرأت عليه بعد الألفية، حيث يبرز فيلم جديد، بفن شكلي مدهش، حديث في أفكاره على الرغم من الجنون الكبير الذي يسيطر على أفكار الأنمي، ما يجعل الإبداع على المستوى الفكري تحدياً بالغاً الصعوبة، لكن كل ذلك كان غير قادر على تحقيق البروز لفيلم الأنمي السينمائي من خلال كم الإنتاج الهائل على مدار العام، وفي ظل سيطرة مسلسلات الأنمي أو أفلام الفيديو المنزلية، على الحصة الأكبر من التسويق والإعلان، تأتي العزلة الإقليمية، على الرغم من النجاح الكبير الذي ربما قد يحققه الفيلم داخل اليابان، ما يجعل المنتج مكتفياً عن تسويقه عبر البحار، وهو تهمة شائعة عن ذهنية التسويق اليابانية التقليدية التي تتأثر بعزلتها الجغرافية وتعداد سكانها المهول الذي يحقق أرباحاً قد تبدو مقنعة، في دفن كثير من الأعمال الجيدة التي تستحق انتشاراً عالمياً، وبالأخص في الوقت الحالي الذي تتداخل فيه الثقافات وتندمج في عملية إثرائية مدهشة. هذا هو الحال مع فيلم «جزيرة السلوان»، حيث ما زال الفيلم يدور في تجمعات الأوتاكو ودوائر الفان سب، حيث يشتغل المهتمون اهتماماً شخصياً بترجمة الفيلم، دون شركات الإنتاج التي أحسن الفيلم الاختباء منها، بسبب الخصوصية اليابانية التي افترضها القائمون على تلك الشركات، أو الافتراض المبدئي بدنو مستواه الفني، الأمر الذي أثبتت خطأه ترشيحات مهرجان الأكاديمية اليابانية الثالث والثلاثين، والمهرجان الرابع للسينما الآسيوية في العام الماضي.

متخذاً من الرسم الثلاثي الأبعاد قالباً له، يدور فيلم جزيرة السلوان أو العزاء عن أسطورة شعبية يابانية تروي كيف أن بعض الأشياء النفيسة تختفي عندما ينساها أصحابها، وأن وراء اختفائها الثعالب، تلك المخلوقات الماكرة الصغيرة، ذات الحضور الكثيف في الميثولوجيا اليابانية ومعتقدات الشنتو الأخلاقية.

يفتتح الفيلم برواية شعبية على طريقة «موكاشي موكاشي - كان يا ما كان»

أسلوب مكثف بالسجع والإحالات والاختصارات، تحكي عن قصة فلاح فقير أهمل الاحتفاظ بمشط شعرٍ مميز لجدته، مما أدى به إلى الضياع، ليقوم ذلك الفلاح بجمع بعض بيض الدجاج وتقديمه كقربان في مقام إناري، الكامي - الإله في بعض التفسيرات - الخاص بالخصوبة والرز والثعالب، وفي الليل يعود المشط إلى الفلاح، لينطلق جل الفلاحين في اليوم التالي لتقدمة القرابين لعل مفقوداتهم تعود إليهم، لكن الراوية تستدرك مؤكدة بأن ما جرى ليس إلا وهماً فما زلت الثعالب تحث بعضها يومياً على الاستمرار في أخذ المفقودات مرددين «خذوها، خذوها، إنها منسية».

هذه المقدمة المنحوتة على أسلوب المخطوطات اليابانية الأثرية، برسم كثيف الألوان ومحرك بأسلوب مدهش وحيوي، ليست سوى كتاب أطفال كانت أُمُ شخصية الفيلم الرئيسية هاروكا تقرأ عليها منه عندما كانت تتعالج في المستشفى، هاروكا تتساءل عن لصوصية السيد الثعلب، لكن أمها تؤكد لها أن الثعلب ليس لصاً بقدر ما هو يذكرنا بقيمة الأشياء التي خبا وهجها في قلوبنا، هاروكا وكطفلة لطيفة تؤكد أنها لا يمكن أن تنسى قيمة الأشياء وأنها لن تنسى المرآة التي أهدتها لها أمها. الأم تغادر الحياة وتبقى هاروكا منفردة في العيش مع والدها الذي يقضي معظم وقته في العمل، هاروكا الآن أكبر سناً، محتقنة بالغضب، هناك نوع من الوحدة التي تسيطر عليها، وفي كل ذلك إحالات عرضية إلى واقع موجود في المجتمع الياباني، لكنها في إحدى لحظات الحنين، تتذكر مرآة والدتها، تخبر صديقتها بأنها ستنطلق لزيارة منزل جدتها في الريف، ثم نكتشف لاحقاً أنها ذهبت إلى مقام إيناري من أجل تقديم صلاة ترجو من خلالها استعادة مرآة والدتها، دون الغوص في العالم الميتافيزيقي الغيبي (عالم تختطف فيه الثعالب الأشياء الثمينة التي فقدت بسبب الإهمال)، فهي تتمنى أن تجد مرآة والدتها إن هي بحثت عنها في البيت مرة أخرى، لكن ما يحدث بعد ذلك، يدور في النمط الغيبي عبر اكتشافها إحدى الثعالب التي تلتقط نموذج طائرة وتنطلق بها إلى عالمها الخاص، هاروكا تتبع الثعلب إلى بوابة

عالمه، لتجد بركة صغيرة تسحبها إلى ذلك العالم. هنا نشعر بأننا في محاكاة أخرى لرواية الانجليزي لويس كارول «أليس في بلاد العجائب»، لكن مخرج الفيلم «شينسوكي ساتو» وعبر مشاركته مع هيروتاكا أداتشي في كتابة السيناريو، كان مدركا لهذا التحدي، الأمر الذي دفعه لخلق أجواء مغرقة في الحميمية اليابانية من أجل تفعيل عالم مغاير لعالم أليس، لكن الفيلم وعبر استقراء تام، لم يستطع النجاة من سحر تحفة كارول الخالدة، بيد أن هذا لا يعني انتفاء خصوصية الفيلم وقيمته الفنية العالية، وبالذات في عالم الثعالب.

الفيلم يدور في خطوط عديدة ويناقش الكثير من الهواجس اليابانية والعالمية، وكلها تعامدت وسارت بتواز في الجزء الثاني من الفيلم الذي عالج القصة في العالم الميتافيزيقي، حيث نرى الحنين للطفولة، فاجعة الفقد، العزلة الاجتماعية، العنصرية الاجتماعية، جنون العظمة وهوس السيطرة، الصداقة، الثقة بالنفس، كل ذلك من خلال عناصر ذات منهج رؤيوي أخروي كما هو معتاد في أعمال الأنمي الكثيرة، كما أن الجانب الرثائي يسيطر على الفيلم، ولكن مع ابتهاج مدهش يبرز من خلال التلوين الحيوي الذي عولجت به لوحات الفيلم ذات الأصالة الرسومية، والموسيقى التصويرية المصاحبة التي حملت توقيع وبصمة تاداشي يويدا.

يعتبر الفيلم تجربة ساتو الأولى في مجال الأنمي، فهو وإن كان قد قدم فيلم إثارة سينمائي عام ٢٠٠١م، ثم قدم هذا العام فيلما سينمائياً مقتبساً عن مانجا هيرويا أوكيو «جانتز»، والتي سبق وأن تم تحويلها إلى مسلسل أنمي تلفزيوني عام ٢٠٠٤م، إلا أنه في هذا الفيلم يقدم تجربته الأولى الكاملة في عالم الأنمي، على الرغم من القالب ثلاثي الأبعاد، الذي ربما لم يمنح تجربته مداها الكامل.

لا شك أن الفيلم مغرق حتى النخاع في الثقافة اليابانية من الناحية الشكلية أو حتى على صعيد المضمون الذي طعم بعناصر ثقافية أخرى، وهو ما يجعل منه فيلماً يحسن الاختباء كما سبق وأن أشرت في بداية المراجعة، لكن جودته النوعية

وارتفاع مستواه الفني ومعالجته الفذة، جعلت منه سفيراً جيداً للأنمي في العقد الأول المنصرم من الألفية الجديدة.

# الأنمي: تاريخ التسونامي الفني الأبرز لليابان[1]

في منتصف عام ٢٠٠٨م، غصت دور السينما اليابانية بالجماهير التي تدافعت بشغف بالغ لمشاهدة فيلم «بونيو على الحافة بجانب البحر»، آخر أفلام المخرج الأبرز في الوقت الراهن السيد هاياو مايزاكي، الفيلم الذي ترددت بشأنه العديد من الشائعات، كان أبرزها أنه مسك الختام لمسيرة سيد الأنمي المعاصر، والذي انتقل بالأنمي إلى مستوى مختلف، مع فيلمه المرحلي «ناويشكا وادي الريح» في آخر النصف الأول من ثمانينيات القرن الماضي.

في فيلمه «بونيو» لا يكف مايزاكي عن إثارة جمهوره عبر العديد من الرموز والعلامات التي وضعها، والتي تحمل تفسيرات متعددة حول حياته وصناعة

---

1- جريدة الرياض العدد 15684 الجمعة 1 رجب 1432هـ 3 يونيو 2011م.

الأنمي وهواجسه الدائمة عن البيئة والطبيعة والإنسان وعشقه الأزلي للحروب والدمار، ولعل أبرز هذه العلامات كان الرقم ١٩٠٧، الذي تحمله الغرفة الخاصة في غواصة فوجيموتو والد بونيو، والتي كان بداخلها بئر كان فوجيموتو يملأه بالعديد من العصارات الفاقعة الألوان، لتكون فيما بعد مركز انفجار تسونامي الذي يغرق المدينة ويهدد بدمارها.

في عام ٢٠٠٥م وفي مدينة كيوتو تحديداً، اتخذ رقم ١٩٠٧ سمة مميزة داخل صناعة الأنمي، حيث تم الكشف عن فيلم قصير تم تحقيقه في ذلك الوقت المبكر، يعرض طفلاً يرتدي لبس البحارة التقليدي، وفي حركة تحية للمشاهدين، يرفع قبعته ثم يعيدها، مؤذناً بنقطة أولى يتحرك الأنمي من خلالها في بداياته، التي ظلت تتحرك من فيلم أوتن شيموكاوا «البواب موكوزو إيموكاوا» عام ١٩١٧م.

في عام ٢٠٠٧م بمدينة أوساكا تم الكشف عن فيلم «ناكامورا كاتانا» لجونيتشي كوتشي والذي تم انتاجه في وقت متأخر من عام ١٩١٨م، مما يجعله الثالث في مسيرة صناعة الأنمي، التي يصعب حصر أعمالها الأولى لأسباب عدة ربما كان زلزال طوكيو الشهير عام ١٩٢٣م أحد أسباب ضياعها، مضافاً إليها أن دور السينما التي عرضت هذه الأعمال كانت تبيع تلك البكرات إلى دور عرض أصغر والتي كانت بدورها تفكك تلك البكرات وتبيع أشرطتها بشكل مستقل الأمر الذي ساهم بشكل كبير في تبديد التاريخ المبكر للأنمي بشكل أو بآخر.

ربما يكون أشهر مخرجي تلك الفترة هما سيتارو كيتياما عبر أفلام مثل «موموتارو» و «يوراشيما تارو»، جونيتشي كوتشي بفيلم «سيف الهاناواهيكوناي»، لكن تلك الأفلام مع أخرى، ضاعت ولم يبق سوى فيلم سانئي ياماموتو، «أوباسوتياما» والذي أنجز عام ١٩٢٣م. نوبو أوفيوجي اسم آخر يلازم تلك المرحلة التاريخية فبغض النظر عن فيلمه «رحلة إلى الغرب» عام ١٩٢٦م، كان رائداً في العديد من الإضافات في الصناعة، حيث كان الأول الذي يدخل الصوت إلى أفلامه، حيث حقق ذلك في فيلمه «ألحوت» عام ١٩٢٧م، وهو الأول أيضاً

في التلوين في فيلمه «الزهرة الذهبية» عام ١٩٢٩م، الذي عرض للجمهور في نسخة من الأبيض والأسود. لقد كانت تلك الفترة فترة نبوغ فردي، ولم تكن هناك تلك المؤسسات التي تحتوي هذه الطاقات المتفجرة، ولم يظهر اهتمام جدي بالرسوم إلا مع افتتاح ما يسمى بحقبة أنمي الحرب والتي قادها ياسوشي موراتا بفيلمه «موموتارو الجو» عام ١٩٣١م، وعليه بقيت تلك المرحلة مثقلة بالرقابة الحكومية والمؤسسة العسكرية التي رأت فيه دعاية مناسبة جداً، على الرغم من أن قصص تلك الأعمال كانت تدور في فلك فلكلور شعبي شخصياته منتخبة من عالم الحيوان، ولم تنتهي هذه المرحلة بشكل تام إلا مع دخول الحلفاء اليابان عام ١٩٤٥م، العام الذي ظهر فيه أحد أعمال الأنمي الشهيرة «موموتارو: مقاتلي البحر العظماء» لمتسويو سيو.

استمر توقف النشاط الرسومي في اليابان مع الرقابة المكثفة من قبل قوات الاحتلال لوسائل الإعلام اليابانية إلى عام ١٩٥٢م. بعد هذا التاريخ بأربع سنوات أسس ياسوجي موري وترأس استديو توي الذي سيصبح لاحقاً أحد أقطاب صناعة الأنمي ولفترة طويلة تمتد إلى وقتنا الراهن، ولعل أول أعمال الاستديو المثيرة للانتباه فيلم «أسطورة الحية السحرية» عام ١٩٥٨م، الذي تبعته أفلام عدة حققها الاستديو في تعاقب سنوي دون نجاح بارز، سوى في فيلم «الكازام العظيم» عام ١٩٦٠م، والذي سيحلق بالأنمي إلى فضاءات جديدة ومختلفة.

فيلم الكازام العظيم لتايجي يابوتشيا، كان مقتبساً عن مانجا لشاب اسمه «أوسامو تيزوكا»، الذي استفاد من الأسطورة الصينية عن «الملك القرد»، وبما أن الفيلم كان مخلصاً لتأثيرات تيزوكا المدهشة آنذاك، أسلوبه البصري والنشاط الهائل في الصورة الثابتة، فقد كان من الضروري أن يكون قريباً من بعث الحياة في المانجا التي رسمها، لقد كان ذلك المحفز الأكبر لتيزوكا لكي ينتقل إلى عالم الأنمي.

تيزوكا كان عاشقاً للرسوم المتحركة بكل ما تعنيه الكلمة، لذلك فإن كل الطاقة التي كانت تختزنها المانجا التي يرسمها، كانت مناسبة للانتقال إلى العالم المتحرك

للأنمي، والتي أثبتت مع الوقت استحقاقها للاحترام الذي ما زالت تحظى به على الرغم من كل السنين التي مرت على صناعة هائلة الزخم سريعة التجدد بشكل غير اعتيادي. بعد تأسيسه لاستديو خاص به، أبهر تيزوكا العالم وفي فترة حسنة التقدير بأول مسلسل أنمي على الإطلاق «تيتسوان أتوم - ولد الذرة» أو أسترو بوي والفتى كوكي في نسخته المدبلجة للعربية، حدث ذلك في عام ١٩٦٣م، الذي انتهى في تتابع طبيعي للأحداث المبهجة بوجود ثلاثة استديوهات للأنمي، وقيام شركة توي بافتتاح قسم خاص في استديوهاتها مختصاً بالأنمي فقط.

ظهر بعد «ابن الذرة» العديد من الأعمال الشهيرة لعل أبرزها كان رفيقه في سنة الإنتاج «تيتسوجين ٢٨ قو - رعد العملاق» ليونيهيكو واتانابي، و«ماهو قو قو قو» لهيروشي ساساقاوا عام ١٩٦٧م، لكن المنافسة الشديدة للتلفزيون مقابل السينما اليابانية قادت الاستديوهات للتخفيف من طواقمها التي لا تعمل في مجال التلفزيون، تبعاً لذلك وجد كثير من فناني الأنمي أنفسهم مضطرين للمغادرة، حيث قاموا بتأسيس استدويوهات مخصصة للأنمي، الأمر الذي قاد الحركة في المسار الصحيح مرة أخرى، وأصبح هناك إمكانية للتجريب والمجازفة في طرح قصص مختلفة، حيث ظهر في عام ١٩٧٠م المسلسل الذي صار حديث اليابان الأبرز، «غد جو - البطل في النسخة العربية المدبلجة» والذي أخرجه للتلفزيون أوسامو ديزاكي، المخرج الذي أصبح ظاهرة ملفتة للنظر بعد سيطرته على حقبة السبعينيات بأعمال مثل «مغامرات جزيرة الكنز» ١٩٧٨م، لايدي أوسكار عام ١٩٧٩م، وغيرها مما يعرفه الجمهور العربي جيداً، إيساو تاكاهاتا حقق شهرة لا بأس فيها من خلال مسلسل «هايدي فتاة الألب» عام ١٩٧٤م، ومايزاكي لفت الانتباه إليه من خلال «كونان فتى المستقبل - عدنان ولينا في النسخة المدبلجة». لقد كانت تلك الأعمال التي يغلب عليها الطابع الإنساني تقف بصمود أمام مد مسلسلات الميكا وأوبرا الفضاء التي حققت جماهيرية منقطعة النظير، «مازنجر زي» عام ١٩٧٢م، «غرانديزر» عام ١٩٧٤م، «مدرعة الفضاء ياماموتو» عام ١٩٧٤م، «أجنحة الكاندام» ١٩٧٩م.

الثمانينات كانت حقبة الأفلام دون منازع، «ناويشكا وادي الريح» لمايزاكي ١٩٨٤م، «خنجر كاموي» لرينتارو، «بيضة الملاك» لامورو أوشي عام ١٩٨٥م، «أجنحة الهويمنايز» لهيرويوكي ياماقا، و«المدينة الماكرة» ليوشياكي كواجيري عام ١٩٨٧م، «جاري توتورو» لمايزاكي، و«قبر اليراعات المضيئة» لتاكاهاتا، و«أكيرا» لكاتسوهيرو أوتومو عام ١٩٨٨م. لكن سيل الأفلام المنهمر لم يستطع أن يخفي الأثر الذي خلقته الأو في أي أو أفلام الفيديو المنزلية التي ابتدأت مع عمل أوشي «دالوس» عام ١٩٨٣م، لكن نجاح أعمال الفيديو المنزلية لم يتحقق إلا مع «ميجازون ٢٣» لنوبورو إيشيقورو عام ١٩٨٥م، بيد أن هذا النجاح والانتقال المرحلي الذي خلقته أفلام الفيديو المنزلية، لا يمنع من القول بأنها كانت الأكثر مسئولية عن السمعة السيئة التي تحيط بالأنمي في كثير من وسائل الإعلام.

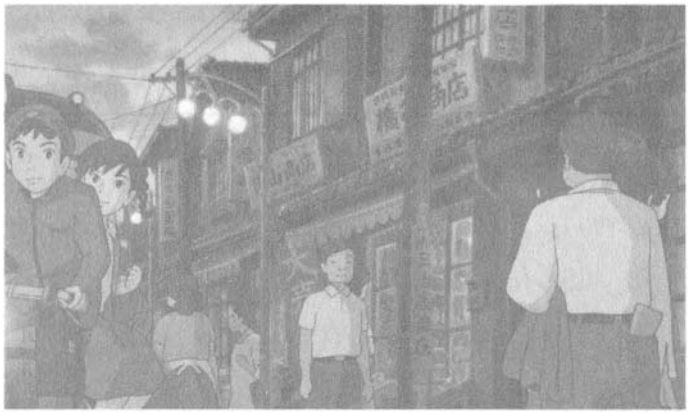
ربما يكون مسلسل «يورسي ياتسورا» الذي أخرجه أوشي عام ١٩٨١م، والمقتبس عن مانجا بنفس الاسم لروميكو تاكاهاشي، الأول في تكوين مفهوم الأوتاكو الياباني عن الجمهور المهووس بشخصية متخيلة من الأنمي وحلقات النقاش والتجمعات وعروض الأزياء المرتجلة المرتبطة بالمسلسل وشخصياته.

مع كل ذلك الزخم في الثمانينيات إلا أننا لا نستطيع أن نغفل الذكر عن مسلسل «دراجون بول» عام ١٩٨٤م عن مانجا لأكيرا توریاما، والذي كان صاحب الأثر البارز والغائر في بنية الشونن، الأنمي الموجه للشباب، والذي يقوم على القتال الجسدي المرتبط بفنون القتال، ولكن من منظور واسع الخيال بخلفية قصصية مدهشة، جعلت العديد من مسلسلات التسعينات تنحني أمام ريادته باحترام، «يو يو هاكوشو» عام ١٩٩٠م، «ون بيس» عام ١٩٩٧م، «ناروتو» عام ١٩٩٩م.

منذ التسعينات سينطلق الأنمي نحو جمهور عالمي واسع النطاق، ولن يتوقف عند إدهاش الجمهور بحكايا فانتازية ذات توجه نفسي أخروي حاد مثل «نيون جينسيس إيفانجليون» لهايديكي أنو عام ١٩٩٥م، أو فيلم عن البيئة والإنسان في المقام الأول مثل «الأميرة مونونوكي» لمايزاكي عام١٩٩٧م، بل سيستمر تسونامي

الأنمي منطلقاً بصخب يميزه كصناعة وفن، حتى يختطف «الاختطاف بعيداً» لمايزاكي جائزة الأوسكار عن أفضل فيلم رسومي لعام ٢٠٠١م، لينتقل الأنمي لمرحلة أخرى يكون لمايزاكي فيها اليد العليا مرة أخرى، إنها البوابة رقم ١٩٠٧.

## من أعلى تلة الخشخاش: مايزاكي الابن في تجربته الثانية



الكتابة عن «غيبلي» محرضة للتطرف في الرأي، وغض الطرف عن كل كليلة، والغرق في الجمال، وعدم الالتفات إلى شيء آخر، هي تزري بالنقد ولكن من يهتم حقاً عندما تقدم غيبلي أحد أفلامها التي تجوب العالم، وهي تحرك قلوب الجماهير وعقولهم بالبديع من القصص الفانتازية أو الرومانسية المدهشة.

سبق وأن تناولنا باكورة أعمال المخرج الياباني قورو مايزاكي الذي بدأ متأخراً بعد الأربعين محملاً بأثقال بالغة، على رأسها بنوته للمخرج العملاق والرجل المرحلي في عالم الأنمي هاياو مايزاكي، لكن هذه الأثقال ليست شراً مطلقاً إذ لا وجود لمثله إلا في الرومانسيات الفانتازية، حيث يأتي في الواقع مايزاكي الابن مدججاً بخبرة هائلة وتحت إشراف الأستديو الجماهيري المقدر نقدياً «غيبلي»، وبمساعدة عدد لا يستهان به من البارزين في صناعة الأنمي في اليابان.

هذه المرة لا يختار مايزاكي الابن رواية خيالية مثل «حكايا أرض البحر» عمله الأول في عام ٢٠٠٦م، بل يختار رواية واقعية مصورة لتيتسيروسايامابرسوم

لتشيزوروتاكاهاشي، وكما في تجربته الأولى فإن مايزاكي الأب هو من سيصيغ النص الرسومي ويكتب سيناريو الأحداث بالتعاون مع كيكونيوا، لكن قورو والذي اختار سابقاً عملاً كان يستهدفه مايزاكي الأب من سلسلة «أرض البحر» لأوروسولا لاجوين، يختار هذه المرة ما أراده خاصاً به، ولكن حول ثيمة ما برحت تراود عقله، إنها تلك العلاقة المضطربة بين الابن وأبيه، ذلك الشوق العارم لأب ربما كان مشغولاً بمملكته وهموم شعبها، أو بواجب وطني في حرب قائمة مع عدو قريب، أسباب تبدو منطقية لكنها لا تمر بدون مرارة من الابن، الذي قاسى فعلاً بُعد والده، الذي كان الحاضر الأكبر في عالم الأنمي، والذي عشقه الابن وانتمى إليه. قد يتساءل البعض عن كل هذه المقدمة التي تغور عميقاً في التجربة الشخصية لمخرج العمل الذي نحن بصدد تناوله، لكن هذه التجربة مفتاح مهم لقراءة أعماله الجديرة بالاهتمام، وبخاصة أنه ابن مايزاكي كما وأكدنا مراراً من قبل!.

تدور أحداث فيلم (من أعلى تلة الخشخاش) في ضاحية صغيرة على خليج يوكوهاما، فتاة في سن الدراسة الثانوية، تعد فطوراً يدل على تعود ودراية بما تفعل، إنها الدلالة الأولى لإدراك حجم المسؤولية التي تتحملها هذه الفتاة التي نعرف أن اسمها لاحقاً هو يومي ماتسوزاكي، الفتاة التي ترفع صباح كل يوم أعلاماً بحرية، برسالة تتمنى فيها الرحلة السعيدة للمسافرين في الخليج الذي ما زالت تأمل يوماً أن ترى فيه سفينة والدها الذي فقد في الحرب الكورية وهي ترسو، لكن «يومي» لا تجعل حياتها تتوقف عند هذا الأمل، إذ تعيش حياتها وتقوم بواجباتها الأسرية في بيت جدتها الذي يضم قريباتها الشابات.

مبكراً ومع أولى المشاهد وهي في مدرستها، تبدأ حياتها في التقاطع مع شاب يبدو لها متهوراً وساذجاً، شون كازاما الذي ينفذ قفزاً متهوراً من أجل صحيفة النادي التي يصدرها بالتعاون مع صديقه شيروميزونوما، هنا تتداخل الأحداث وتترابط وتتحرك للأمام بتوتر محسوب العواقب، حيث تقترب يومي من شون

وتفهمه بطريقة أفضل يوماً بعد يوم، ومع وقوع تهديد لهم تتوسع دائرة الارتباط، فبعد اقتراحها إعادة ترميم المبنى المسمى «الحي اللاتيني» والذي حوله الطلاب إلى مركز يرعى اهتماماتهم وأفكارهم الشابة والطموحة، وفي أثناء عملية الترميم يبدأ شون بتجاهل يومي دون أن تدرك أسباب ذلك، وقبل أن تحاول تبين الحقيقة، تتوتر الأحداث مع قرار هدم الحي اللاتيني لاعتبارات تتعلق بالتطوير، لذا ينتخب الطلاب يومي وشون وشيرو لمخاطبة مراقبة المدرسة ورجل الأعمال السيد توكومارا، شون يوضح أسبابه ويومي تغرق في حزنها الذي يأتي مع وقت عودة والدتها من الولايات المتحدة حيث تعمل طبيبة، وتحاول أن تستقصي الحقيقة منها بشأن شون، وهنا يبرع السيناريو الذي بدا متوقعاً منذ البدء في محاولة إرباكنا، لتأتي الخاتمة في سياق يليق بالحكاية التي يسردها قورو بطريقة بارعة، في فيلم يحتفل بالحياة ويرثي بأسلوب ال «مونونو أوراي» طبيعة الحزن في الأشياء» تلك الحياة الوادعة والهادئة في اليابان القديمة قبل عهد حمى الإنتاج وآلية الحياة الحديثة.

رسوم الفيلم تميزت بالجودة والإتقان، وقد عودتنا غيبلي على ذلك في جل أعمالها، لكن فيلم قورو جمع أسماء لامعة في مجال الإنتاج الرسومي مثل أكيهيكو ياماشيتا الذي عمل على فيلم «قلعة هاول المتحركة» و«آريتي المقترضة»، أتسوشيياماقاتا الذي عمل على الفيلمين ذائعي الصيت «الجذور»، و«قصة شجاعة»، هيروماسايونيبياشي الذي أخرج فيلم «آريتي المقترضة» والذي سبق أن نشرنا قراءته في هذه الصفحة.

موسيقى ساتوشيتاكيبي كانت المعادل الموازي جودة للأحداث، باستخدام مثالي وشجاع لأغنية كيو ساكاموتو التي تربعت على قوائم أغاني الستينيات في اليابان ووصلت إلى أمريكا «يجب أن أسير باحثاً»، الفيلم في جملته يحوي قطعاً جميلة تجعل الحصول على موسيقى الفيلم التصويرية أمراً يستحق البذل، كما هو حال موسيقى تيراشيما التي برزت في فيلم قورو الأول «حكايا من أرض البحر».

حاز الفيلم على جائزة مهرجان الأكاديمية اليابانية الخامس والثلاثين في فئة

«أنمي السنة»، كما نال استحسان العديد من النقاد حول العالم وفي أوروبا بالتحديد مثل فرنسا وبريطانيا.

في آخر إنتاجات غيبلي يبدو المنزل على الربوة أو التلة يحتل مكاناً في ذاكرة مخرجيها، مايزاكي الأب في فيلم «بونيو على الجرف البحري» ومايزاكي الابن في «من أعلى تلة الخشخاش»، ذلك المنزل الذي يذكرنا بمركز الأحداث في ثلاثية «سانشيرو» للروائي الياباني البارز «ناتسوميسوسكي»، والتي ربما تلقي بالظل على طبيعة العلاقة التي تربطهما ببعض، لكن حقيقة تعطشنا للمزيد من الأفلام الرائعة من غيبلي ومن آل مايزاكي، يجعلنا أنانين في أن تسفر علاقتهما عن أفلام أخرى تستقرئ الروابط العائلية وقصص الحب التي نجت من حمى التلوث التي تنخر في عالم الفن اليوم.

# أجنحة الهونيمايز: خطوة الإنسان الأولى بين النجوم

سيكون مشروعاً أن يتساءل القارئ الكريم، عن السبب الذي يدفع أحداً للكتابة عن فيلم «أنمي»، مر على إنتاجه ما يزيد عن خمسة وعشرين عاماً، وبالذات في عالم سريع الزخم والكم مثل عالم صناعة الأنمي والمانجا، والجواب على هكذا تساؤل يكمن في أن فيلم «قوات الفضاء الملكية: أجنحة الهونيمايز» مهم على الصعيد الفني وعلى صعيد الصناعة كلها في تدشينه لأحد أهم استيديوهات الأنمي المعاصرة ونعني به «جاينا كس» الذي كاد أن يغادر الصناعة مبكراً بسبب هذا الفيلم تحديداً وهو ما سنتحدث عنه في هذه المراجعة التي تحاول الاقتراب من هذا الأثر الفني المميز.

منذ الوهلة الأولى وفي تجربته الإخراجية الأولى وفي الرابعة والعشرين من عمره، يبدو فيلم هيرويوكي ياماقا «أجنحة الهونيمايز»، مختلفا عما هو سائد في الصناعة، حتى في موضوعاته الكبرى التي يناقشها والتي اعتادت أفلام الأنمي ومسلسلاتها مناقشتها مثل الاغتراب والحروب وما يرتبط بها، فإن هذا الفيلم يختار شخوصه من الواقع ويحاول الاقتراب من السينما الحية وفي أبرز تجلياتها، وهنا تكمن عظمة هذا العمل في محاولته الإبداعية أن يكون فيلماً مغايراً في معالجته

لحكايته التي يمكن النظر إليها من بُعد على أنها حكاية سهلة السرد والإخبار، لكن ما قدمه الفيلم في مساراته التفصيلية ينحو إلى التكثيف والتعقيد والتركيز، وكل تلك الصفات التي تميز المعالجة المتمكنة والواعية بحكايتها التي تنطوي على جوهر إنساني عميق ومتماس مع هواجس إنسان هذا العصر.

«شيرو» الاسم المختصر للشاب الذي لم يستطع أن ينضم لطيران قوات البحرية بسبب تدني درجاته الأكاديمية والتي جعلته يختار قوات الفضاء الملكية للمشاركة فيها، وهي برنامج مستقبلي لمملكة الهوينمايز -في أرض موازية- تحاول من خلاله أن تصل إلى الفضاء وتستعمره لأهداف إنسانية واستراتيجية، لكن «شيرو» من خلال إدراكه للغو البروباغاندا والادعاءات السياسية، ومن خلال التوتر الذي يخيم على الأجواء من خلال الحرب الباردة بين مملكته والبلد الذي يشترك معها في حدود برية -يشار إليها باسم «الجمهورية» فقط- يبدو غير مبالي بكل ما يحدث، هو يدور في حلقة مفرغة من العمل الروتيني والتسكع مع الأصدقاء وزملاء العمل في المطاعم والملاهي والنوادي الليلة وشوارع العاصمة التي يسكن فيها.

وبعد وفاة أحد زملائه في تجربة اختبار، تمر الأيام كما هي، حتى تقرر رئاسة قوات الفضاء القيام بتجربة جديدة واختيار رائد فضاء جديد، وبمفاجاة تصعق زملاءه يرفع «شيرو» يده للمشاركة، إذ ندرك نحن المشاهدين فقط ما الذي حفزه وخلق الدافعية عنده لاتخاذ مثل هذا القرار الجريء والخطِر رغم إدراكه استخدام التجربة سياسياً في محاولة لاستفزاز للجمهورية ودفعها للبدء بحرب، إنها علاقته بالفتاة التي تحمل المنشورات التبشيرية التي تحاول إنقاذ النفس من درك الاستهلاك وجنون المادة، تلك العلاقة غيرت مفاهيم «شيرو» وجعلته يدرك معاناة العالم من خلال تدميره لعلاقاته مع الأرض ومع البشر مثلهم ومع النفس، لكن الأمور ليست بهذا التجلي والتغير المباشر في الواقع، لذا فإن «شيرو» وفي ذكاء ديناميكي للقصة يغرق قليلاً مع الشهرة التي تبدأ ترفرف من حوله كونه رائد الفضاء الأول المحتمل، لكنه سريعاً ما يشعر بالضجر من كل هذه الأضواء وينعتق مرة أخرى إلى فتاة المنشورات «ريكيوني» التي تستقبله وتؤويه في منزلها كأخ وصديق، رغم

محاولة خاسرة كادت أن تبدد تلك العلاقة النبيلة، لكن طيبة «ريكيوني» تنقذ العلاقة و«شيرو» من التلوث، لينطلق «شيرو» في رحلته التي ستسجل كأول خطوة للإنسان بين النجوم، الذي يصرح في أول خطاباته مستغنياً عن خطابه الرسمي، بطلب المغفرة من البشرية ووجوب وعي معاناة العالم وإدراكها قبل فوات الأوان، ومع ظهور أول خيوط نور الشمس يغمض «شيرو» عينيه ويفتتح شريط ذكرياته الشخصية، والسجل الانثروبولوجي لأرضه الموازية وقصة حضارتها التي لا تختلف عن قصة حضارتنا التي رواها «ويل ديورانت» في موسوعته المعروفة.

ما يجعل هذا الفيلم فذاً في طرحه وفي مكانته التي اكتسبها مع السنين، هو ذلك الإتقان المدهش في تفاصيله الفنية، روعة الخلفيات، زوايا التصوير، الإضاءة والظلال، واقعية الشخوص والأحداث والآلات، وهو ما يجعل الحديث عن زيارة الفنانين الذين اشتغلوا على الفيلم إلى متاحف الفضاء ومراكز الفضاء في اليابان وأمريكا حقيقة تؤكدها دقة رسوم الفيلم وجودتها الفنية والعلمية، الأمر الذي يندر الالتزام به في كثير من أعمال الأنمي التي تجنح للخيال والخيال المتطرف أحياناً، الأمر نفسه ينعكس على شخوص الفيلم وجودة تعابيرهم وحركتهم وحتى حركة الشفاه أثناء الكلام وأصوات الممثلين التي جاءت في مستوى متقدم يتناسب مع الفيلم وقصته وتقلبات أحداثه، وهو ما يؤهلنا للقول بأن ميزانية الفيلم التي بلغت ٨٠٠ مليون ين تم صرفها بشكل جيد ومناسب في تقديم عمل مميز مثل «أجنحة الهوينمايز».

لكن هذا لا يعني أن رحلة إنتاج هذا الفيلم كانت برداً وسلاماً، فبعد عرضه في دور السينما باليابان، لم يستطع أن يحصد شيئاً يوازي ميزانيته الكبيرة، ما دفع الاستديو إلى تخفيض ميزانيته والتوقف عن إنتاج الأفلام حتى بعد نجاحه في عدد من المسلسلات مثل «ناديا: سر الماء الأزرق» أو ما يعرف في عالمنا العربي بالماسة الزرقاء، وبعد تعافيه قليلاً استطاع الاستديو إنتاج فيلم «أوتاكو نو فيديو» لتاكاشي موري، الفيلم الذي يحاول التأريخ لظاهرة الأوتاكو - مهووسي الأنمي والمانجا - في اليابان بفيلم يمتزج فيه الرسم المتحرك بالتصوير الحي، ليتم بعدها جدولة إنتاج

فيلم آخر لأجنحة الهوينمايز، لكن المشروع تم نبذه بسبب الميزانية مرة أخرى، الأمر الذي بدأ وكأنه لعنة أصابت الاستديو، لكنها أصبحت خرافة بعد نجاح الاستديو وتحقيق أرباح ضخمة من مسلسل «نيون جينيسس إيفانجليون» لهايديكي آنو عام ١٩٩٥م، ليبقى وبثبات استديو «جاياناكس»، الذي أسسه ستة شباب يعشقون الأنمي، خرجوا من دوائر عشاق الأنمي الخاصة (الدوجينشي)، إلى عالم شركات الإنتاج الكبرى التي لا ترحم، في سباق نحن أكثر المستفيدين منه!.

## فيلم ملون: الحياة كما تكون.. لو أدركنا سرها!

لفت هذا الفيلم أنظار الكثير من داخل عالم صناعة الأنمي ومن خارجها نقاداً وجمهوراً، إلى أن حقن الوسط بالدماء الجديدة غالباً ما يكون له الأثر الإيجابي المباشر كما هو الحال مع المخرج الشاب كيتشي هارا الذي برز حضوره على أعمال يعرفها جمهور الأنمي جيداً مثل أفلام سلسلتي الأنمي الشهيرة «دورامون» أو «عبقرينو» كما في النسخة العربية المدبلجة، و«كرايون شن تشان»، لكن حضوره في هذا الفيلم الذي نحاول قراءته اليوم، يأتي منفرداً كمشروع مستقل عن أي مشاريع أنمي سابقة، على الرغم من أنه يقتبس قصته من رواية تحمل الاسم نفسه للروائية اليابانية الحائزة على جوائز عديدة «إيتو موري».

يبدأ فيلم «ملون -Colorful» الذي عرض في صالات السينما اليابانية في أغسطس عام ٢٠١٠م، من منظور الشخص الأول على ما يشبه منطقة انتظار لأجساد تخلو من أي حيوية تذكر، إذ يفاجأ وهو يتنقل بنظره الحائر والمضطرب بطفل يستقبله ببشاشة ويؤكد على أنه محظوظ لأنه نال فرصة للحياة مرة أخرى،

ومع بعض تفاصيل تبدو الأحداث فيها مبهمة وغامضة وتعطي احتمالات متعددة لأفكار مغرقة في فهم اليابانيين للحياة الأخرى وما بعد الموت وأحداث الانتقال إلى العالم الآخر، يستبدل الفيلم نفسه محورياً من محاولة اقتناصه كموضوع لمناقشة ظواهر ما فوق طبيعية إلى طرح مباشر وواقعي، لشخص يجد نفسه على مشارف الموت بسبب محاولة انتحار قام بها لتتقمص جسده روح أخرى تحاول التحرر عبر معرفة السبب الذي دفع ذلك الفتى الشاب «ماكوتو كوباياشي» إلى محاولة الانتحار، لذا فإنه يقترب كثيراً من مساحة العلاقات التي تحيط ب«ماكوتو» في البيت والمدرسة المكانان الوحيدان اللذين كونا عالمه المغلق الذي اتسم بوحدة واغتراب نادرين، بسبب المتغيرات الاجتماعية والثقافية في بنية المجتمع الياباني الذي تبدو فيه العائلة لبنة بناء مهمة إلى وقتنا الحالي على الرغم من الشروخ التي أصابتها مع مناهج العولمة والرأسمالية والليبرالية.

لكن الفيلم وهو يعالج هذه المحاولة في استقراء المجتمع الياباني من خلال حياة طفل في الخامسة عشرة من عمره، لا يحاول القفز على النضج العمري والعقلي لماكوتو الذي يتعرض للإيذاء الجسدي والتنمر من خلال بعض زملاء فصله ومدرسته، كما أنه يرى أركان بيته تتهالك مع وفاة الجدين، من خلال انغلاق أخيه الأكبر على نفسه، غرق والده في العمل، أمه التي يبدو أنها تخفي سراً دفيناً يمنعها من النوم ليلاً.

من المدهش أن فيلم «هارا» يتحرك في تحريره وفقاً لمفهوم «يوماً بعد يوم» وهي مغامرة تستحق الإعجاب إذا أدركنا أنه فيلم أنمي موجه لجمهور تجتاحه أعمال الحركة والإيقاع السريع أكثر، لكن «هارا» يستطيع وعبر بناء محكم من حبكة السيناريو الذي كتبته «ميهو مارو»، أن يصطاد انتباه جمهوره من خلال كثافة غير اعتيادية من الألوان المتعددة سواءاً على مستوى الشكل أو المضمون، ليتحدا في تقديم مفهوم راقٍ عن تلون الحياة وظروفها والأشخاص ومشاعرهم الداخلية والدفينة التي يمكن أن تبقى حبيسة النفس المضطربة دون أن تعطي الإذن لها لكي تظهر للآخرين وعلى رأسها مشاعر الحب السامية.

لا يتوقف الفيلم في واقعيته، محايداً عن حيميته البالغة وذلك الدفء المدهش في تفاصيل الحياة اليومية، على اختلاف الحكم عليها أخلاقياً، فهو مخلص كثيراً لطرحه الذي يبتدئ رثائياً، لكنه يتحول ليصبح الطابع الاحتفالي والابتهاج صفته الغالبة، مع تسلسل الكآبة في كثير من مقاطعه، ولكن من خلال محاولة قيمة في إعطاء الأشياء معناها الحقيقي، الذي لا يتحقق سوى من خلال فرضية النقص في جمال كل الأشياء التي يجدها الإنسان من حوله، في حياة تبدو غير مكتملة لأن عنصرها الحيوي الإنسان نفسه ليس كاملاً.

يناقش الفيلم الكثير من هواجس المجتمع الياباني، من القيم الأخلاقية الأسرية والإنسانية إلى ظواهر مقلقة مثل الانتحار الذي يشغل الرأي العام هناك منذ ما يزيد على قرنين، التعليم والآلية التي تورثها أنظمة العمل الصارمة التي يغلب عليها طابع الشركات الخاصة ومصطلح قابضي الرواتب، لكنه يستهدف أيضاً موضوعات إنسانية الهوية، مثل الارتباط بالوالدين، الصداقة العميقة، والحب والإبداع والقدرة على التعبير جمالياً، ومحاولة سبر الجمال الكامن في الأشياء من حولنا في الطبيعة وفي ما حققه الإنسان من حضارة مادية، إنه فيلم ملون يقترب منا كثيراً بسبب محاولته اقتناص ألواننا الداخلية أيضاً.

يبدو الفيلم متأثراً من حيث شكله وبنيته السينمائية بأعمال «ماكوتوشينكاي» التي تبدو ثرية بالألوان والطبيعة المصقولة بعناية، أعمال مثل «أصوات من النجم البعيد» و«المكان الموعود في أيامنا الخوالي» و«خمسة سنتيمرات في الثانية»، كما أنه يبدو متأثراً من حيث واقعية المعالجة وبناء الشخصيات بأعمال الراحل «ساتوشي كون» في أعمال مثل «الأزرق التام» و«ممثلة الألفية» و«بابريكا».

حاز الفيلم على العديد من الجوائز في المهرجانات اليابانية المختلفة مثل المهرجان الرابع والثلاثين لجائزة الأكاديمية اليابانية عن فئة الامتياز الرسومي، وجائزة أفضل فيلم أنمي في الدورة الخامسة والستين لمهرجان مانشيني السينمائي، كما تم ترشيحه في فئات أخرى، دون حظوظ بالفوز بسبب الحضور المدهش لفيلم «قورو مايزاكي» الجديد «من أعلى تلة الخشخاش».

# آرييتي المقترضة.. استوديو غيبلي يقترض الحكاية ويُلبسها ثوباً جديداً

غالباً ما تستوجب الكتابة النقدية عن أي فيلم لاستوديو الأنمي البارز، «جيبوري - غيبلي» مقدمة تستعرض تاريخه والأسماء الكبيرة لطاقمه البديع مثل هاياو مايزاكي وإيساو تاكاهاتا وتوشيو سوزوكي، لكن شهرة كل ذلك تجعل من هذه المقدمة تكراراً يمله عشاق الاستوديو والأنمي بشكل عام. لكن ذلك لا يعني عدم التذكير بأن الاستوديو برز من خلال تركيزه على الأفلام دون المسلسلات وعلى صنف الشوجو (البطولة الأنثوية)، على غيره من أصناف الأنمي وإن كان قد خلد عدداً من الأسماء المهمة في صنف الأنمي التقدمي.

يقتبس الاستوديو قصة فيلمه الجديد هذا عبر اقتراض موفق من سلسلة روايات للأطفال ألفتها البريطانية «ماري نورتون» ونشرتها بتواريخ متعددة منذ عام ١٩٥٢م، وهو في ذلك لا يرتكب فعلاً جديداً، فقد سبق وأن اقتبس الاستديو من روايات وأعمال غربية أخرى مثل رواية «قلعة هاول المتحركة» لديانا ويني

جونز، و«حكايا من أرض البحر» لأورسولا كي. لي جوين، لكن الرابط بين كل تلك الأعمال أن الذي كتب نصها السينمائي وخلق المعادلة الناجحة ليتواءم الفيلم والجمهور الياباني في المقام الأول ثم الجمهور الذي اعتاد الصبغة اليابانية، ليس سوى سيد الأنمي المعاصر هاياو مايزاكي، وجه الصناعة المخضرم.

منذ البداية يعدنا الفيلم بجودة فنية عالية في الرسم والتحريك، ومع خبرة طويلة في المجال فإن الفيلم يحافظ بإيقاع مثالي على التوفيق بين الرسم اليدوي المعتاد من غيبلي، وبين التقنيات الحديثة في الإضافة الرقمية على الكثير من مشاهد الفيلم، لذا جاء تحرير الفيلم في سياق ناعم مدهش يجعل من الفيلم نموذجاً فريداً لما أصبحت عليه صناعة الأنمي في اليابان لو وضعنا في الاعتبار أن غيبلي تشتغل رئيسياً على تحقيق أفلام الأنمي السينمائي بميزانية ضخمة ما يؤهلها للرواج وتحقيق الأرباح العالية والانتشار النقدي والجماهيري العريض.

يفتتح الفيلم بعبارة تختزل كل المغامرة، «شو» إحدى الشخصيات الرئيسية في الفيلم، بصوته الهادئ الذي يعكس شخصيته يخبرنا بأنه لن ينسى ذلك الصيف أبداً، «لقد قضيت أسبوعاً في ذلك المنزل حيث ترعرعت أمي» يؤكد «شو»، ثم نشاهد مدخلاً شبيهاً بفيلم «الاختطاف بعيداً - سن تو تشيهيرو نو كاميكاكوشي» عام ٢٠٠١م، طفل في سيارة متوجه إلى مكان ما، لكن الفيلم ينفي عنا التشابه بسرعة، إذ تتوقف السيارة في منزل ريفي يبدو منزوياً عن المدينة التي لا نزال نرى آثارها الواضحة والقريبة من المكان. بعد أن تتركه خالته في السيارة لتتحدث مع مدبرة المنزل، يترجل «شو» من السيارة، إذ يشاهد قطاً يتصرف بريبة في باحة المنزل الخلفية، وبعد أن يبتعد القط في صراع طريف مع غراب غريب الأطوار، يقترب «شو» من مكان القط ليشاهد ما لا يخطر له على بال، ما يبدو وكأنه فتاة صغيرة في حجم عقلة الإصبع، إلا أن خالته تناديه، لينطلق مجيباً نداءها ويترك الشاشة تقدم لنا شخصية غيبلي الجديدة «آرييتي».

«آرييتي» تعيش مع عائلتها من المقترضين، مخلوقات تطابق البشر هيئتهم،

صغيرة الحجم جداً، وتعيش على الاقتراض من البشر حاجياتهم التي لا يفتقدونها، ورغم كل المخاطر التي يتعرضون لها من الحيوانات الكبيرة والطيور، إلا أن الخطر الأكبر الذي يهدد وجودهم هو البشر الذين يعيشون معهم تحت نفس السقف، فعبر تاريخ انقراضهم المؤسي، كان مجرد أن يكتشف أحد وجودهم عبرة نظرة خاطفة، سبباً في هجرتهم للمنزل والانتقال إلى منزل آخر يقضون فيه ما تبقى من حياتهم التي أصبحت صعبة للغاية مع كل التغيير الذي يحدث في العالم.

«آرييتي» في الرابعة عشرة من عمرها وتحتاج أن تتعلم الاقتراض، وفي المنزل طفل هو الآخر في نفس العمر، ويبدو أنه سيكون المشكلة الكبيرة التي ستقلق مضجع المقترضين، لكن الحقيقة تتكشف عن طفل هادئ محب للمخلوقات، يعيش عزلة مؤلمة بسبب طلاق والديه وضعف قلبه وانعدام أصدقائه، يقضي وقته متأملاً في الحديقة الخارجية أو يقرأ الكتب في غرفته، ويحاول أن يعرض صداقته على «آرييتي» التي تشاهد تهدم حياة أسرتها، بسبب القلق الذي أصابهم لوجوده واكتشافه سر وجودهم، لكنها وبعد أن تعرف النقاء والطيبة التي يحملها «شو» في قلبه، تقبل صداقته، التي جعلت شو يؤكد لنا في أول الفيلم بأنه لن ينسى ذلك الصيف الذي قضى أسبوعاً منه في المنزل القديم الذي ترعرعت فيه والدته.

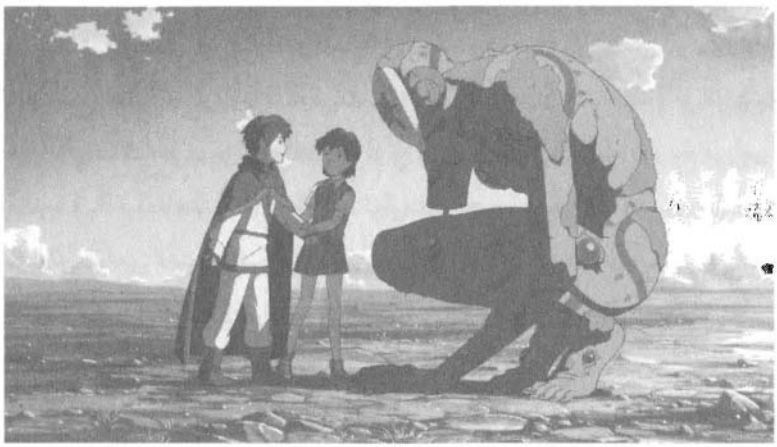
لعل أذكى التجارب في عملية إنتاج الفيلم كانت في الاستعانة بإحدى المعجبات بالاستوديو سيسيل كوربل، فهذه الفنانة من أصول فرنسية بريتانية، والتي تغني بلغات متعددة، عرضت على بعض طاقم الاستوديو التعاون في أي عمل لهم، وهو ما تم بالفعل، حيث تفوقت بشكل مدهش، وحلقت بالفيلم عالياً عبر آلتها الكلرساش - قيثارة اشتهرت بها الشعوب السلتية مثل الإيرلنديين - كما أن التنويع الذي استخدمته في خلق أجواء الفيلم، لوّن المشاهد بكثير من الفرح والرثاء والاحتفال، لتكون الموسيقى في مجموعها عنصراً فذاً ومهماً جداً بالنسبة لفيلم مثل «آرييتي المقترضة»، إذ هو التجربة الأولى لهيروماسا يونبياشي أصغر مخرج من استوديو «غيبلي» بعمر ٣٧ عاماً، حيث بقي يشتغل مساعداً في أعمال الاستديو في مهام التحريك والكي أنيماتور وغيرها، حتى جاءته الفرصة في

إخراج فيلم من كتابة هاياو مايزاكي، وإنتاج توشيو سوزوكي، وتصوير أتسوشي أوكيوي.

يحمل الفيلم الكثير من ثيمات أعمال غيبلي، رغم تواريها خلف أحداث القصة، فالفيلم يحتفي بالقيم العائلية والصداقة، الاغتراب والعزلة الجبرية في عالم صاخب، رثاء الماضي والاحتفال باللحظة الآنية، الدمار الذي حل بالأرض على يد بعض بني البشر، بينما يحاول بعضهم الآخر إنقاذ ما يمكن إنقاذه، كما يعرض الفيلم وبشكل عرضي احتمالية حال الإنسان بعد حلول الكارثة من خلال إحدى الشخصيات التي تظهر في منتصف الأحداث.

حاز الفيلم تقديراً نقدياً عالياً بعد عرضه مباشرة في اليابان أو خارجها، وسجلت الكثير من المواقع العالمية نسبة تقييم عالية من الجمهور والنقاد، وحصل على جائزة أفضل عمل رسومي للعام في المهرجان الرابع والثلاثين للأكاديمية اليابانية السينمائية لعام ٢٠١٠م، وهو في طريقه إلى أوسكار الأكاديمية الأمريكية لفئة الرسوم المتحركة الطويلة، على الرغم من أنه لن يعرض في دور العرض الأمريكية حتى فبراير المقبل، وربما يجد طريقة إلى دور العرض في العالم العربي من خلال شركة ديزني الموزع المعتمد في الشرق الأوسط.

# الأطفال الذين يلاحقون الأصوات الراحلة: رحلة إلى أغارثا



هناك طاقة ما في دواخلنا تجعلنا نستقرئ طالع الأشياء ونحدس بثقة توجهاً فنياً ما، ليست نوعاً من التوهم والضرب في الغيب ولكن من خلال إشارات ودلالات تؤكد الصعود في الهواء كما اختار أورويل عنوان روايته البديعة، هذا بشكل أو بآخر ينطبق على المراجعة الأولى التي اتخذت من الفيلم الروائي الطويل الأول للمخرج الياباني ماكوتو شينكاي مدخلاً لعالمه، واتخذت من هذه الصفحة تحديداً مسرحاً للتكريم، لقد اتفقنا على إمكانية تسميته خلفاً للأسطورة هاياو مايزاكي، لكننا قلنا إنه سيكون خلفاً متفرداً يكون مدرسته الخاصة وعلامته الواضحة على أعماله التي تتجه بشكل تصاعدي نحو تكوين تحول جديد في صناعة الأنمي باليابان والعالم.

ماكوتو شينكاي مخرج أنمي مستقل، بدأ بفيلمه القصير بدقائقه التسع «هي وقطتها» ١٩٩٩م، ثم فيلمه القصير أيضاً والذي لفت الأنظار إليه «أصوات من

النجم البعيد» ٢٠٠٢م، ثم فيلمه الطويل الأول «المكان الموعود في أيامنا الخوالي» ٢٠٠٤م، ثم جاء فيلمه الأخير «٥ سم/ ثانية» ٢٠٠٧م، كتأكيد على علو كعبه في الصناعة واختلافه عن غيره.

في فيلمه الجديد «Voices Lost Chase Who Children» والذي تأخر ما يقارب أربعة أعوام منذ فيلمه الأخير، وحوالي الثلاثة أعوام وهو يعمل على إخراجه منذ واتته الفكرة في السنة التي قضاها في لندن محاولاً لملمة شعثه وترتيب أوراقه في عملية تبدو ناجحة للغاية في حال وضعنا في الاعتبار فيلمه الأخير «الأطفال الذين يطاردون الأصوات الراحلة في الأعماق السحيقة» أو كما يسمى أحياناً في تسمية فرعية «الرحلة إلى أغارثا»، يأتي شينكاي مسلحاً بتاريخ قوي رغم قصره فنياً، وبعناصر أصبح بعضها توقيعه الخاص، ولكن مع خسارة في الجملة لمهارته كقاص اعتدنا حبكته المتينة ومساراته المتقاطعة بذكاء بالغ، ومن خلال بحث سطحي في أعماق الشخصيات التي يعالج حكايته المرتبطة على الدوام بالراوبط الإنسانية في صورها الأكثر ألقاً وجمالاً.

شينكاي هذه المرة يحاول الغوص أكثر وأكثر من خلال تجربة الفقد الأشد وطأة في أعماله على الإطلاق، فهو على الرغم من تعريضه إيانا لما يشبهها في أعماله السابقة، لكنه هذه المرة يهجر الفقد الظاهري ويجرب الفقد الحقيقي والأكثر إيلاماً وتأثيراً في الذات، لكنه وربما لكونها تجربة جديدة عليه، يغرق في التفصيل، يحاول أن يجعلنا نقبل برحلة فانتازية من أجل قول كلمة الوداع الأخيرة، شينكاي كعادة المخرجين أصحاب البصمات التي لا تنسى في تاريخ الفن الذي ينتمون إليه، يتطرف كثيراً في إنسانيته ويحاول أن يجعل منا أفراداً أفضل في فهم بعضنا البعض وفي قبولنا باختلافاتنا والتسامح معها.

تدور قصة الفيلم عن فتاة فقدت والدها في عمر مبكر – سبر مبدئي لتحضيرنا لفهم الشخصية الرئيسية – والدتها طبيبة تقضي معظم الوقت في مناوبات المستشفى الطويلة، أسونا فتاة تعرف كيف تعتني بنفسها وبوالدتها، تقضي وقتها مع حيوانها الأليف وجهاز الموسيقى الغريب الذي أهداها إياه والدها كتذكار.

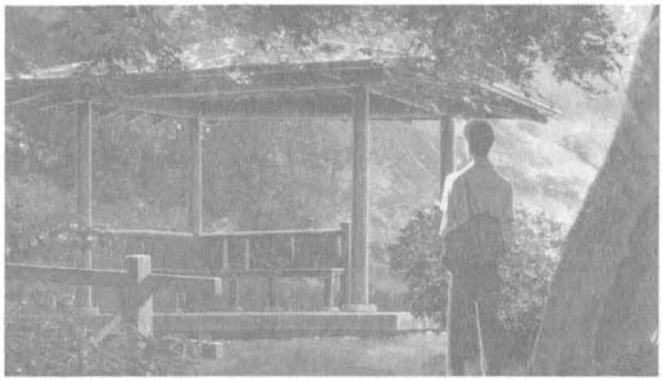
في يوم من الأيام تتعرض لهجوم من مخلوق غريب، وقبل أن تقع ضحيته يتدخل شاب غريب لمساعدتها، ويستطيع دحر الكائن المتوحش عن طريق القضاء عليه وهو ما يبدو عمل غير مقصود، نتعرف على شون ونرى تطور العلاقة الإنسانية بينه وبين أسونا التي لا تستوعب خسارته بتلك السرعة. غارقة في حزنها البالغ، تأتي كلمات المعلم الجديد السيد موريساكي كبلسم ملطف لجروحها العميقة، لتحاول التواصل معه، ولكن الأحداث تتوالى لنجد أنفسنا عند بوابة عالم قديم يقود فيما تروي الأسطورة الحالمة أنها مدخل لعالم «الحياة والموت» حيث تعيش كائنات الكويتزاكوتالز التي غادرت بعد الاطمئنان بقدرة البشر على رعاية أنفسهم، لكن الأسطورة ليست مكتملة الملامح حتى في ذلك العالم، ما يجعلها رحلة استكشاف جديدة لأرض أغارثا التي تعج بالبشر وبكائنات الإيزوكو المتوحشة التي تعيش في الظل، ورغم أنها مقر للبشر إلا أن دخول أسونا والسيد موريساكي يعتبر كلعنة يجب التخلص منها قبل التأثير في عالم مسالم يسير وفق القوانين الأولى للإنسان، ومن هنا يتم تكليف شين شقيق شون التوأم من قبل مجلس الحكماء بالقضاء على مصادر التلوث الجديدة، لكنه يجد نفسه فاعلاً في القصة بشكل آخر، إذ يسعى في إنقاذ أسونا من الغرق في الحزن والارتهان برثاء سيحطم كل ما تبقى من قوتها كإنسانة متحمسة مليئة بالبهجة والجمال الداخلي الظاهر على هيئتها الخارجية. وفي سباق محموم بالأحداث لا نستطيع التقاط أنفاسنا حتى تنتهي الحكاية الهائلة في محاولة لرتق الجروح وترميم المشاعر من خلال لقطات يمكن من خلالها استنتاج عودة المياه لمجاريها، وقدرة الإنسان الفريدة على الاستمرار في الحياة رغم كل شيء.

شينكاي فنان بكل ما تعنيه الكلمة، بصماته الخاصة بالظل والضوء والألوان الغنية المدهشة التي تحتشد بها لوحاته الفنية غير قابلة للنسيان بسهولة، قدرته على إبهارنا تجعل تجربتنا في متابعة أعماله قابلة للتكرار لاستكشاف العناصر منفردة أو مجتمعة، وفي فيلمه هذا يحاول أن يؤرخ لحقبة جديدة في الأنمي، إنه فيلم مرحلي بكل المقاييس ولكن دون غض البصر عن الأشياء الأخرى التي وقع فيها ربما لمحاولته تجربة قوالب جديدة أو أفكارٍ جديدة في أفلامه ذات النفس الإنساني المتفرد، فهو

ليس ساردنا المدهش الذي عرفناه، هناك بعض الإشكالات في الحبكة من حيث التعمق في التفاصيل من خلال حشد غير ممكن الهضم، فنحن غير قادرون على استيعاب بعض محاور القصة حتى يتم حقننا بمشاهد أخرى أيضاً تحتاج لوقت هضم ليس بالقصير، وهكذا حتى نشعر في النهاية بعسر متراكم في فهم ما حدث، ليست الكثافة فقط هي المشكلة، بل ذلك من التسارع البالغ للأحداث، التنقلات الضخمة ومحاولة الانتهاء من ملحمة واسعة من خلال نفس واحد ويتيم، تشفع له موسيقى محرضة يحرص شينكاي على إثارة فضولنا بها كما أثار فضول شخصيته الرئيسية أسونا بلحنها الذي يحمل عبق الذكريات كلها حتى تلك التي لا يمكنها تذكرها بشكل واضح ومحدد.

شينكاي يستثمر بنجاح شراكاته السابقة مع تاكايو نيشيمورا في تصميم الشخصيات ومتابعة التحريك، وتاكومي تانجي في الإدارة الفنية، وتينمون في الموسيقى التصويرية، بتجربة فريدة في العقد الثاني من الألفية الثالثة وقبل مرور ١٠٠ عام على اكتشاف أول فيلم أنمي حقيقي، إنها خطوة جديدة لشينكاي ولكن في الاتجاه الصحيح، وهذا لا يعني نقداً سلبياً لاتجاهه السابق، إلا أنه ولبراعته في التجربة الجديدة يبدو قادراً على خوض غمار البحار الأخرى والانطلاق بهواجسه الإنسانية إلى مناطق غير مأهولة بالنسبة له ولغيره من باب أولى، إنها رغبة شينكاي المبكرة بأن يقدم شيئاً مختلفاً وأن يقود الأنمي في طريق تقدمي يحاول أن يغير ثيابه القديمة، في خروج على المألوف ليس لرغبة في التمرد بطريقة مريبة وإنما رغبة في الدهشة والاتصال مع الجمهور الذي يكبر تاركاً خلفه تاريخاً متخماً بالجمال، في محاولة لاتصال جديد يتناسب والمرحلة الجديدة، إنها محاولة لمطاردة الأصوات الراحلة في عالم يضج بالذكريات الصاخبة.

# حديقة الكلمات: الصمت أبلغ من الكلام



في عالم صاخب تحكمه الألوان الصاخبة، الصراخ، والصورة السريعة التي تحترق سريعاً في الذاكرة، لا بد من فنان ما، شخص ما يتوارى عن كل هذا الركام، يحمل شعلة من الفن الخالص الرائق، ريشة عتيقة من زمن سحيق حيث ما زال للألوان بهاؤها الأول، وروح تلتقط الحزن من قلب الفرح، تخلق له مكانه الصحيح، وتجعله رديفاً للمشاعر المضادة في لوحة لا مكان فيها إلا لتناقضات الحياة التي لا يمكننا العيش بدونها، هذا الفنان هو ماكوتو شينكاي، والفن هو الأنمي، تلك المنحة التي يفتخر الفن السابع بانتسابها إليه.

هذه هي المقالة الثالثة في أعمال المخرج البارز ماكوتو شينكاي، ونحن محظوظون جداً إذ نعيش في عصر بروزه، منذ الانتباه العالمي لفيلمه القصير «أصوات من النجم البعيد»، لكن ما بين ذاك والآن، تاريخ حافل بالأعمال الرائعة، حتى تلك التي لم تعجبنا كثيراً، كانت أسهم شينكاي فيها ترتفع بألوان تحتمل أكثر

من الأخضر، ألوان توازي ألوانه التي تتفجر في أعيننا، وترتعش لها خلايانا، إنه الساحر الذي يريد أن يجعل الفاصل بين السينما والأنمي شفافاً، مع إبقاء مساحة الخيال التي يتنفسها الأنمي في عطش لا يرتوي.

إنني أتذكر بالأسى الياباني العتيق «مونو نو أواري» وفاة المخرج المميز ساتوشي كون، وأتذكر في مقال تأبينه عندما قلنا إن العزاء هو في استمرار سيد الأنمي هاياو مايزاكي في الإخراج، واستديو غيبلي كمؤسسة عتيدة، والرائع ماكوتو شينكاي، ولم يخيب شينكاي عزاءنا فيه وها هو في أربعة أعوام يقدم «الأطفال الذي يلاحقون الأصوات الراحلة» ثم فيلمنا هذا «حديقة الكلمات - Niwa no Kotonoha».

منذ البداية ولأن شينكاي يعرف مدى أثر فنه علينا، لا يرعوي بأن يجعلنا نصدق بصعوبة أن بعض المقاطع هي رسوم متحركة، فهي يحول ذلك التحريك في فنية بالغة إلى صورة حية تنتمي إلى السينما، لن أقول خداعاً بصرياً، لكنه إتقان بالغ يصل إلى حد الكمال. شينكاي يستهلكنا بصرياً في أقل من ساعة، ربما رأفة بنا، وربما لأن الصورة أبلغ من الكلام، فهو في ذلك الوقت يقدم قصة مكتملة دون الغوص كثيراً في تفاصيل ما قبل وما بعد، ولطالما كان شينكاي سيد اللحظة، وما خارج إطارها أمر متروك للقدر المنصرم منه والماضي قدماً.

شينكاي يحشد في فيلمه هذا العديد من الرموز، وربما أكثر من أي فيلم آخر صنعه، ورغم أنه يسميه حديقة الكلمات، إلا أن الصمت هو السمة الكبرى لمجريات الأحداث، التي تتخاطب فيها القلوب والعقول ولا تنبس الشفاه بشيء، لكننا وفي كل مشاهدة وحسب أجوائنا العاصفة أو الهادئة سنرى فيه مغزى ما، ليس عبث المعاني المتعددة، ولكن في الظاهر والمستتر، حيث للمطر معنى مختلف، وللجموع والعزلة معنى مضاد ومتناقض.

تاكاو أكيزوكي مراهق في الخامسة عشرة من عمره، يقرر أن يغيب عن المدرسة في يوم مطير، ليزور حديقة شينجوكو الضخمة في طوكيو، وهناك يجد سيدة شابة تجلس تحت إحدى المظلات، تاكاو مهتم بتصميم الأحذية ويرى في نفسه القدرة

على التحول إلى مصمم، وهو يمضي قدماً في هذا الحلم، رغم تعليقات الدعابة من أخيه الأكبر الشاب المستقر نفسياً والمحب، ووالدته التي تعيش إضطراباً عاطفياً. في نهاية اللقاء البكر والأول تلقي السيدة الشابة بيتاً شعرياً من نمط التانكا -شعر ياباني- في أسلوب توديع، وهو ما يحير تاكاو الذي يسأل أخاه الأكبر دون جواب مفيد. تتكرر اللقاءات في الأيام المطيرة، وتتواصل الأرواح أكثر، والشابة الجميلة المتأنقة يوكاري يوكينو تخرج القليل مما تكتمه في صدرها، غموضها الساحر وغياب التفاصيل يسحر تاكاو، ليس حباً لكنه ارتباط من نوع ما، ويدرك هذا تاكاو في وعيه بأنها تراه طفلاً لم يكمل حتى مرحلة الثانوية، لكنه يعرض عليها تصميم حذاء خاص، وترد هي بالموافقة وبأنها تحتاج إلى تعلم المشي لوحدها!.

يأتي الصيف ويتوقف المطر ويحل الجفاف الروحي، الاثنان يشعران بالراحة للانفصال السلمي، لكن ومع كل صباح شغفهم بالنظر إلى السماء يعكس رغبة عميقة باللقاء، لكن اللقاء لا يحل والمطر لا يأتي، ثم يأتي اللقاء في ظروف جافة، لكنها تخلق مزيد ارتباط، ويكتمل بيت قصيدة التانكا، تتعقد القصة قليلاً، لكن شينكاي لا يسمح لها بأكثر من ذلك، هنا تأتي براعته في رواية الوحدة والفقد والعواطف الخصبة في ظروف غير مناسبة، أحياناً نراها في العمر الفارق بينهما، وأحياناً في الخبرة والحداثة، أو ربما أن المطر قد توقف فقط بكل بساطة!.

شينكاي ليس بالروائي الجيد دائماً، لكنه يعرف مناطق ضعفه وقوته، وهنا يأتي مدججاً بخبرة فنية هائلة، الألوان، الظلال، الشخوص، المدينة ومبانيها وغاباتها، صور فوتوغرافية تتحول إلى رسوم متحركة، ستدمع لها عين من زار طوكيو وجال في باحات حديقة شينجوكو ومحطات شيبويا، وكأن كل ذلك ليس كافياً للشحن العاطفي، فإن بيانو دايسوكي كاشيوا يصافح في امتنان قطرات المطر في مشاهد سيتذكرها الجمهور كثيراً.

هذا هو الفيلم الروائي الطويل الرابع لشينكاي، وهو الثاني الذي تكون فيه شخصية الشوجو -الأنثى- الخاصة به في عمر راشد، وهو يعالجها بهدوء

مناسب، كما أنه ينفذ من المشكل الاجتماعي في فارق السن والعلاقة بين المعلم وتلميذه بنجاح، وفي فيلمه كما أعماله السابقة، يبقى عصياً على التصنيف ضمن نوع ما، رغم الملامح التي يخلقها أحياناً في أفلامه، الميكا في أصوات من النجم البعيد، الماهو في الأطفال الذين يلاحقون الأصوات الضائعة أو الراحلة، لذا فهو أنمي تقدمي في مساحة الدراما الواقعية، ورغم الملامح الرثائية التي تبرز في احتفائه بالطبيعة والمطر وتغير الفصول، أو المظاهر الاحتفالية التي تبرز من خلال تقديم المائدة اليابانية المميزة في صور بهيجة، لكنه أيضاً يظل مستقلاً بعيداً عن أي ملامح يتشابه فيها مع آخرين، ومن هذه الفرادة يؤكد لنا شينكاي أن الصورة أبلغ من الكلام، وأن لا حاجة للكلام أيضاً، عندما يكون الصمت أبلغ منه.

# هجوم العمالقة: من الورق إلى الشاشة الكبيرة

ربما كنا في زمن تحول القصص المصورة والروايات إلى عالم السينما، فقد شهدنا تحول «المراقبون - Watchmen» إلى عمل سينمائي مميز، بعد ظهور القصة على شكل رواية مصورة «كوميك» ناجحة، الأمر نفسه حدث في اقتباسات عديدة لشخصيات شهيرة في تاريخ عالم الكوميك والرواية الأمريكية الهزلية، وهو ما أفردنا له مقالاً طويلاً في هذه الصفحة قبل شهور. الأمر نفسه ينطبق على عالم الرواية اليابانية المصورة «المانجا»، التي غالباً ما يتحول البارز منها إلى عمل رسومي متحرك «أنمي»، لكن أن يكون ذلك التحول سريعاً وإلى عالم السينما في خطوة لاحقة فالأمر هنا يشير بدلائل واضحة على رواج كبير وجماهيرية بالغة، بينما نحن الذين نتابع تحولات الأشياء في وقتها نفسه، صدور المانجا، تحولها لأنمي، ثم متابعة أخبار الاقتباس السينمائي الكبير، ندرك تماماً مقدار روعة هذا العمل ومدى أهميته بالنسبة لكل من الفنون الثلاثة، المانجا، الأنمي، والسينما.

«العمالقة المتطورون - Kyojin no Shingeki» أو في الترجمة الرائجة «العمالقة تهجم»، مانجا يابانية برزت في عام ٢٠٠٩م، ولم يطل بها الأمر رغم صدورها في فترات متباعدة ومن خلال أعداد قليلة بلغت العشرة حتى الآن، حتى استطاعت أن تحوز اهتماماً جماهيرياً كبيراً، وصلت أخباره إلى هنا في العالم العربي والمملكة العربية السعودية تحديداً، حتى تناقلت أخبار موعد حلقته الأولى في السادس من أبريل ٢٠١٣م مواقع التواصل الاجتماعي في المملكة والخليج، في احتفال عالمي مدهش بمسلسل أنمي واعد بلغت حلقاته حتى كتابة هذا المقال إحدى عشرة حلقة.

سريعاً بدأ الجمهور حول العالم في تناقل إشاعة تحويل هذه المانجا إلى فيلم سينمائي، لكن الإشاعة تحولت إلى خبر حقيقي عن وقت عرضٍ لفيلم من إخراج تيتسويا ناكاشيما في خريف ٢٠١٣م، ثم خبر تأجيله إلى عام ٢٠١٤م دون تحديد موعد العرض، مع خبر تنحي ناكاشيما عن مهمة إخراج الفيلم. تدور قصة «العمالقة المتطورون» عن زمن قرر فيه البشر السكن في محميات مسورة بجدران هائلة الارتفاع، خوفاً من العمالقة الذين ظهروا فجأة قبل مائة عام، وبدؤوا الهجوم على البشر وافتراسهم دون غيرهم من الكائنات ودون أي سبب ظاهر، ما جعل البشر يدركون خطورة انقراضهم بسبب هذا الهجوم الغاشم من عدو لا يمكن مقاومته بالأساليب العادية. تلك الحماية التي أوجدها البشر لأنفسهم من خلال جدران ماريا، وروز، وسينا يبلغ ارتفاع كل واحد منها ٥٠ متراً، لم تكن تمنع البعض من التفكير دوماً بما يحدث خارج هذه الأسوار والجدران العازلة، الإيمان بهشاشة الحياة دون فعل حقيقي للمقاومة رغم فرق الاستطلاع التي تذهب وتأتي ناقصة العدد بشكل رهيب. في أحد تلك الأيام يسمع الناس وهم يتسوقون ويتجاذبون الحديث في وضح النهار، صوتاً مهولاً خارج الأسوار ثم عملاقاً هائل الحجم يطل عليهم، ليعم الرعب وتتطاير الأجساد بعد ظهور العملاق الثاني، المدرع الذي يفتح في جدار ماريا فتحة يدخل منها العمالقة الأصغر

حجماً، ينطلقون في نهم لما يشبه الصيد الجائر، وتنطلق القصة في مسارات مدهشة، تحبس الأنفاس مع كل مفصل في القصة يترك الجمهور متشوقين لمعرفة تفاصيل القادم في قصة مختلفة عما خبروه من قبل، في عالم لا يزال يحقق الدهشة رغم كل ما حققه حتى اليوم. يمكن تصنيف العمل ضمن نطاق الموضوع الأخروي إذ تسيطر فكرة نهاية العالم على العمل من عدة نواح، حتى الألوان التي صبغ بها الأنمي تبدو داكنة أكثر من المعروف لتحقيق ذلك الغرض، المسلسل وقبله عمل الأنمي، يعاني مشكلة حقيقية في ما يخص الشخصيات الجانبية وبنائها التصاعدي ما يجعل كاتب المانجا ومخرج الأنمي فيما بعد، لا يجد غضاضة في تنحيتهم جانباً ولو عن طريق التضحية بهم في أفواه العمالقة، لكن ذلك يأتي في سياق التركيز على الشخصيات الرئيسية التي يركز على اثنين أو ثلاثة منهم دون البقية كذلك. مساحة الخيال العلمي، مدعومة بالدراسات والأطروحات الممكنة هندسياً وتقنياً دون التعويل كثيراً على الجانب البيولوجي الذي يمكن الاستهانة بحقائقه من أجل الضرورة الفنية التي يفترضها العمل على قصة مثيرة للجدل. يمكن حصر الأمور التي تثير قلق جمهور «العمالقة المتطورون» فيما يمكن الحفاظ عليه من الخيال والحرية الهائلة التي يوفرها الأنمي في الحركة والمعالجة الفنية وحتى اسم الشخصيات والأجواء المعتادة في الأنمي مما يألفه جمهوره ويعرفها قبل حدوثها، حتى في الرسم العام لمسار وتنويعات القالب النفسي للشخصيات العديدة، رغم كل ما تعد به السينما في تقنياتها التي تطورت كثيراً. المانجا مستمرة، ومسلسل الأنمي يقترب من نصفه الثاني، بينما يجري إنتاج الفيلم على قدم وساق، وأخبار ألعاب الفيديو الأربع المقتبسة عنه إلى جهاز البلايستيشن تدور في منتديات ألعاب الفيديو ومواقعها، بينما يبقى الجمهور متعطشاً للمزيد من العمالقة الذين يهددون غريزتهم في البقاء، التي يبدو أن سيناريوهات التهديد لها لا تنتهي!

# الرياح تعلو: وأنت يجب أن تعيش

تساءل الجمهور كثيراً، عما يمكن أن يكون كلمة الختام في آخر فيلم لسيد الأنمي المعاصر، السيد هاياو ميازاكي، والذي أخرج مع فيلمه الأخير الذي نتناوله بالحديث «الرياح تعلو - Tachinu Kaze» ٢٠١٣م، ستة وعشرين عملاً رسومياً ما بين فيلم روائي طويل أو قصير أو حتى فيديو مصور لأغنية.

ورغم أن جمهور ميازاكي الحاشد والذي تكون عبر السنين وبالتحديد مع رائعته «ناويشكا وادي الريح» ١٩٨٤م، ثم «الأميرة مونونوكي» ١٩٩٧م، ولاحقاً مع أوسكار «الاختطاف بعيداً» عام ٢٠٠١م، يعرف شغف الرجل السبعيني بالطيران والطائرات، كما ظهر ذلك جلياً في المسلسل الذي اشتغل عليه في آخر السبعينات الميلادية «كونان فتى المستقبل» أو «مغامرات عدنان ولينا» كما في النسخة العربية المدبلجة. كما برز أثر هذا الأمر غائراً في تجربة ميازاكي الشخصية عندما أخرج فيلم «الخنزير القرمزي» عام ١٩٩٢م، ورغم ذلك لم يكن يخطر ببال الجمهور أن يحقق

ميازاكي فيلماً شديد الذاتية كما فعل في فيلمه الأخير الذي يشتق اسمه من بيت قصيد للشاعر والفيلسوف الفرنسي المدهش بول فاليري: «الرياح تعلو، ويجدر بنا محاولة العيش»، ويقتبس قصته بشكل مطلق من قصة قصيرة اسمها «وقد علت الرياح» للشاعر والكاتب الياباني تاتسو هوري.

منذ البداية وكأن ميازاكي يحاول تحضيرنا لفيلم يحمل الكثير من الاستشكال فيما يتعلق في العلاقة بين الحلم الذي يسيطر على بطل قصته وبين المعضلة الأخلاقية المتعلقة بتداعيات ذلك الحلم.

جيرو هوريكوشي، طفل تمر أيامه مطوقة بحلم متكرر عن السماء، الأزرق الممتد والذي لا يلبث أن ينقطع بطيف باهر من الأبيض الذي ينطلق دون توقف محلقاً فيه بكل يسر وسهولة، طائرة ذات تصميم متخيل وبديع، لكن هذا الجمال يتلوث في معظم هذه الأحلام، لأن الكابوس دائماً ما يكون بالمرصاد، حيث تخيم الطائرات المقاتلة والقنابل والقاذفات على إفساد هذه الأحلام. هذه الأحلام تتنوع بين أحلام يقظة وأحلام منام، لكنها تتوحد في الطيران والطائرات، لكن جيرو الصغير يفتقد للثقة فهو يعلم أنه لن يستطيع القيادة يوماً لأنه ضعيف البصر، لكن المنقذ من هذا الإحباط يأتي عبر حلم آخر يظهر فيه مصمم الطائرات الشهير الإيطالي «كابروني» والذي يخبره بأن تصميم الطائرات أكثر متعة من قيادتها. هكذا يكبر جيرو وتتنامى حكايته بين أحلامه في الواقع بتصميم طائرة فريدة من نوعها وبين كابروني الذي يظهر كل مرة داعياً جيرو لعدم التخلي عن واقعه الذي سيتوج بالحلم، بالتوازي مع حكاية حب ذات خطى شبحي في القصة المحكمة تبدأ منذ حادثة زلزال كانتو العظيم عام ١٩٢٣م، والذي يؤرخ له الفيلم بمشاهد قوية رغم عبورها بسرعة في القصة.

ميازاكي يحاول القفز على كثير مما يرتبط بقصة رجل له حضوره الحقيقي في التاريخ الياباني المعاصر «جيرو هوريكوشي» مصمم مقاتلات ميتسوبيشي أي ٥ إم ونموذجها الناجح اللاحق ميتسوبيشي زيرو، وهو ما يجعله فاعلاً بشكل أو بآخر في الحرب العالمية الثانية وحتى الحرب الكورية التي جاءت في سياق احتلال

دام ٣٥ عاماً، ولمحاولة القفز على كل ما يتعلق بهذه الحروب، فإن ميازاكي حاول التركيز على حلم صناعة الطائرة وشخصية هوريكوشي الطيبة والمسالمة خارج كل مطالب الجيش والحكومة اليابانية والتيارات اليمينية آنذاك، لكن هذا لم ينقذ ميازاكي من موجة احتجاج هائلة في الداخل والخارج الياباني، ففيما اعتقد البعض بأنه وجه نقداً عنيفاً مبطناً للحكومة اليابانية من خلال العديد من الإلماحات في ثنايا الفيلم ومن ثم مطالبته الجريئة في تعديل الدستور في مقال لاحق، أما اليسار الياباني والجيران الكوريون وغيرهم من دول الحلفاء في الحرب العالمية الثانية فقد رأوا فيه تضامناً وتأييداً لتوجهات الحكومة اليابانية في ذلك الوقت. ورغم أن ميازاكي لم يتجاوب بشكل موسع مع كثير من هذه الاتهامات التي كان بعضها غريباً مثل الاتهام بترويج التدخين، لكن نجاح الفيلم في شباك التذاكر في اليابان أولاً محققاً النسبة الأعلى في عام ٢٠١٣م، وكذلك مع المبيعات الخارجية الهائلة في معظم دول العالم، ناهيك على أن خبر اعتزاله أثار جدلاً في أوساط الصناعة الرسومية والسينمائية حول العالم، فقد تم اقتياد الجدل السياسي إلى الظل، ثم كانت الأخبار تحيط مرة أخرى باستديو غيبلي نفسه الذي أعلن توقف وحدة الإنتاج فيه عن أي إنتاج مستقبلي منفرد.

ميازاكي يعود في هذا الفيلم للتعاون مع الموسيقار جو هيساشي الذي تألق كعادته في خلق موسيقى تواكب الفيلم المتخم بالألوان والحركة، رغم أن ميازاكي لم يبذل جهداً يذكر لإبراز شخصيات الفيلم الأخرى كما يحدث في المجاميع البشرية وقت الزلزال العظيم أو فترة الكساد اللاحقة في الثلاثينيات. كما تعاون ميازاكي مرة أخرى مع يومي ماتسوتويا في أغنية لها تعود إلى سبعينيات القرن الماضي، هايديكي آنو مخرج سلسلة «إفانجليون» الشهيرة، أدى دور شخصية جيرو هوريكوشي الذي يهدي له ميازاكي هذا الفيلم، مع «تاتسو هوري» الشاعر الذي ذكر في صدر المقال، وأعتقد أن شخصية السيد «كوركاوا» رئيس قسم التصميم في ميتسوبيشي هو صورة لهوري بنظاراته الثقيلة وقصة شعره الكاركتورية. الجدير بالذكر أن ميازاكي يقدم تحية فريدة للروائي الألماني توماس

مان، من خلال استحضار شخصيته الرئيسية هانز كاستورب من روايته العظيمة «الجبل السحري» في مصح فندق كوساكارو، الذي يقرر فيه جيرو هوريكوشي الزواج من حبيبته المريضة ناوكو ساتومي.

ميازاكي يستثمر الخبرة الهائلة في تحقيق لقطات «ساكوغا» عالية المستوى حيث نشاهد الظلال والألوان والإضاءة تكاد تتفجر من الشاشة القائمة على الأزرق معظم الوقت، الأزرق الذي يفتتح به الفيلم على شعار استديو غيبلي، «توتورو» حيوان ميازاكي المتخيل الأشهر، والذي أصبح شعار الاستديو منذ عام ١٩٨٨م، بعد أن التقط الاستديو اسمه عام ١٩٨٥م، من طائرات غيبلي التي صممها «كابروني» نفسه، والذي سمى هو الآخر طائرته على اسم رياح «القِبْلِي» التي تهب على ليبيا والشمال الأفريقي.

يقول ميازاكي انه قرر الشروع في كتابة ورسم المانجا، ثم تحقيق الفيلم، عندما قرأ نصاً لجيرو هوريكوشي يقول فيه «لقد كان كل ما أردت عمله، هو أن أصنع شيئاً جميلاً». وكأن ميازاكي في هذا الفيلم يرثي خسارة هوريكوشي الذي تم اختطاف حلمه بالجمال لصنع القبح من خلال الحرب التي كانت طائراته جزءاً منها.

في إحدى قصائده يقول بول فاليري العلامة الفرنسي الذي سبق ذكره: «لكل إنسان، غيمة تبدأ ببخار شفاف.. تتكثف بسرعة أمام مرأى مستقبله.. هذه الغيمة مشتركة بين الجميع.. إنها مثل كل الغيمات التي لها لون الساعة نفسها».

«الخطوط السوداء للأوز

لوحة التلال الباهتة

والختام قمر مكتمل»

يوسا بوسن

1716 – 1783

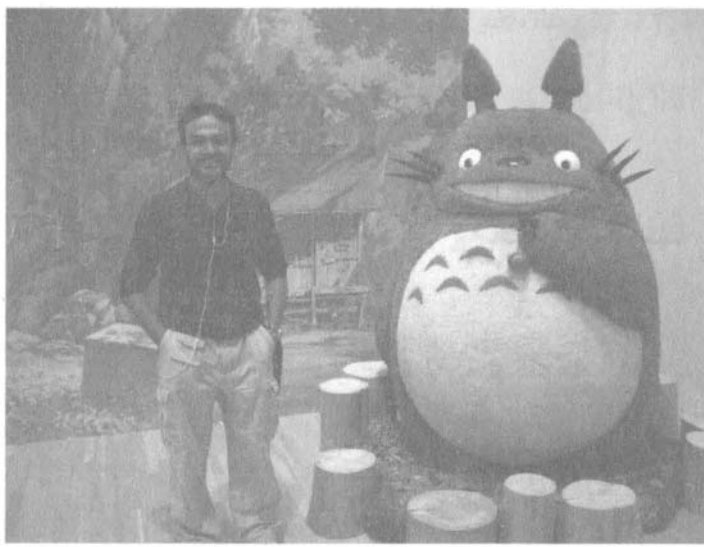
# خاتمة

في الحقيقة لا أجد الكثير من الكلام لأقوله بعد هذه الرحلة الطويلة، في رحاب هذ العالم الجميل الممتلئ بأكثر الأفكار جموحاً وخيالاً، هناك فقط شعور يزداد باطراد في الرغبة بالمشاركة في عمل رسومي يحمل بصمتنا الخاصة، يتناول همومنا، تخيلاتنا، أفكارنا بسطحيتها وعمقها، طرافتها وحزنها، ماضينا والمستقبل، عمل نصنعه بأنفسنا، نرسمه خطاً بخط، نبعث فيه الحياة ونحركه، ثم نستمع بمشاهدته ونتمنى أن يشاركنا العالم عبره مشاعرنا وأفكارنا.

عندما كنت أتجول في متاجر الأنمي والمانجا في طوكيو بأكيهبارا وروبونجي، كانت تتجاذبني مشاعر مختلفة، شعور بالسعادة غامر، أنا هنا بجسدي وروحي أشاهد الأعمال التي شغفت بها على بعد آلاف الكيلومترات في بلدي الأم، ألمس صفحات المانجا، وأشاهد مئات الأغلفة والبوسترات، وأحرك بيدي أشرطة فيلم الروح المختطفة لمايزاكي، في متحف غيبلي بمحافظة ميتاكا. شعور بالحنين بالغ، فهنا أشاهد المجسمات الضخمة لغرانديزر ومازنجر، أقف بسذاجة بجانب تمثال ظريف لتوتورو وكأنني طفل صغير، أشتري مجسمات مصغرة بالغة الدقة لإيفا روبوت الميكا من إفانجليون، أو مذكرة ملاحظة تحمل صور روفي وطاقم قراصنته. لكن كل هذه المشاعر لم تستطع أن تغسل الحزن الذي كنت أشعر به على الدوام، لقد كنت دائماً لا أنفك أقول لنفسي، إنه لمن المحزن أن تدين بطفولتك لشعب آخر، وفي حالي يزداد هذا الدين مع الكم الهائل من أعمالي الأنمي، التي شاهدتها ومازلت أشاهدها حتى لحظة كتابة هذه الكلمات.

هذا الشعور يوجب علي وعلى كل مهتم بالرسوم المتحركة أن يشارك بدور أكبر في تحقيق رسومنا الخاصة، أن نأخذ بيد كل موهوب يحاول أن يحقق شيئاً لكنه يعتقد بعدم وجود المهتمين والراعين لمثل هذه المواهب. إن واقع اليوم يتغير وهناك جيل

أكثر جدية في التعامل مع الرسوم المتحركة ويتقن ما يمكنه من التطور بسرعة بالغة مثل الخبرة الكبيرة بالحاسوب وبرمجياته، تقنيات الرسم والتحريك، مما يجعل المرء يشعر بالطمأنينة نحو خطواتهم التي تحتاج أن توجه إلى الطريق الصحيح، رعايتها وتشجيعها وتكريمها بما تستحق. هناك خطوات جادة من بعض المسؤولين في وزارة الثقافة الإعلام، متمثلة في الأندية الأدبية التي احتضنت عرض بعض الأعمال الرسومية الشابة، لكن هذا غير كافي ويحتاج الأمر إلى تظافر جهود مؤسسات عديدة، تدعم ولا تكتفي بمجرد العرض والتكريم، والعبرة كما يقول سلفنا الكريم بتمام النهاية وليس بنقصان البداية.



المؤلف بجانب مجسم لشخصية توتورو، طوكيو، معرض الفن الحديث، ٣٠ يوليو ٢٠٠٧م.

.المراجع والمصادر.

. المراجع العربية:

١. باتريك سميث، اليابان رؤية جديدة، عالم المعرفة، ترجمة سعد زهران،٢٠٠١

٢. كرم خليل، التيارات الأدبية في الأدب الياباني الحديث والمعاصر، كتاب الرياض ٢٠٠٠.

٣. فراس السواح، موسوعة تاريخ الأديان، دار علاء الدين، ٢٠٠٦.

٤. هاروكي موراكامي، كافكا على الشاطيء، ترجمة إيمان حرز الله، المركز العربي الثقافي،٢٠٠٧.

٥. يوكيو مشيما، اعترافات قناع، ترجمة كامل يوسف حسين، المؤسسة العربية للدراسات والنشر،٢٠٠٤.

٦. جوناثان كيرش، تاريخ نهاية العالم، ترجمة عبدالوهاب علوب، مكتبة الشروق الدولية، ٢٠٠٧.

٧. عبدالله نومسوك، البوذية، أضواء السلف، ١٩٩٩.

٨. كاتو شو-إيشي، اليابان رؤية من الداخل، ترجمة محمد عضيمة، التكوين، ٢٠٠٩.

## المراجع الأجنبية:


Koyama – Richard, One Thousand Years of Manga, .1
.Flammarion, 2007

Paul Gravette, Sixty Years of Japanese Comics, Laurence .2
.King Publishing Ltd, 2004

3. Susan J. Napier, Anime from Akira to Princess Mononoke, Palgrave, 2000.

John Treat, Contemporary Japan and Popular Culture, .4
.Universty of Hawai Press, 1996

5. Jonathan Clements & Helen McCarthy, The Anime Encyclopedia, Stone Bridge Press, 2001.

Lois H. Gresh & Robert Wienberg, The Science of An- .6
.ime, Thunder's Mouth Press, 2005

Fred Patten, Watching Anime Reading Manga, Stone .7
.Bridge Press, 2004

Patrick Drazen, Anime Explosion! The What? Why? & .8
.Wow! Of Japanese Animation, Stone Bridge Press, 2003

9. Brian Ruh, Staray Dog Of Anime: The Films of Mamoru Oshii, Palgrave Macmilanm, 2004.

Helen McCarthy, Hayao Miyazaki Master of Japanese .10
.Anime, Stone Bridge Press, 2002

.Dani Cavallaro, Anime Intersections, McFarland, 2007 .11

مواقع الانترنت:

www.wikipedia.com

www.answers.com

www.animenewsnetwork.com

www.theotaku.com

www.bestanime.com

www.japanetimes.co.jp

www.sunrise-inc.co.jp

www.nipponanimation.com

www.production-ig.com

. ملحق بيبلوغرافيا أعمال الأنمي الواردة في الكتاب .

| الاسم بالعربية | المخرج | سنة الإنتاج | الاسم بالانجليزية |
|---|---|---|---|
| أجنحة الكاندام | يوشيوكي تومينو | ١٩٧٩ | Mobile Suit Gunda |
| أجنحة الهونيمايز | هيرويوكي ياماجا | ١٩٨٧ | The Wings of Honneamise |
| أحلك من الأسود | تينساي أوكامورا | ٢٠٠٧ | Darker Than Black |
| الاختطاف بعيداً | هاياو مايزاكي | ٢٠٠١ | SpiritedAway |
| أدغال الديجتال | هيرويكي يانو | ١٩٩٩ | Monster Rancher |
| الأذرع المتوحشة | كويتشي ماشيمو | ١٩٩٩ | Wild Arms |
| أرض القتال | غورو مايزاكي | ٢٠١٠ | Battlefield |
| الأرضيون | كينيتشي أوهنوكي | ١٩٨٩ | Earthian |
| آرميتاج ٣ | هيرويوكي أوتشي | ١٩٩٤ | Armitage III |
| الأزرق التام | ساتوشي كون | ١٩٩٧ | Perfect Blue |
| أساطير المتاهة | يوشياكي كواجيري | ١٩٨٧ | Tokyo Manie Manie |
| أسرار آكو شان | هيروشي آيكدا | ١٩٦٩ | Himistsn no Akko-Chan |
| أسرار المحيط | جن تاكاقي | ١٩٩٤ | Tico and Friends |
| أسطورة الحية السحرية | ياسوجي موري | ١٩٥٨ | The Tale of the White Serpent |
| أسطورة اللمنار | يوشيكاي كواجيري | ١٩٨٤ | Lensman |
| أسمع البحر/ أمواج المحيط | تومومي موتشيزوكي | ١٩٩٣ | Oceanwaves |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Voices of Distant Star | ٢٠٠٢ | ماكوتو شينكاي | أصوات من النجم البعيد |
| AfroSamurai | ٢٠٠٧ | فومينوري كيزاكي | |
| X | ٢٠٠١ | يوشيكاي كواجيري | إكس |
| Soul Eater | ٢٠٠٨ | تاكويا إراقاشي | آكل الروح |
| Akira | ١٩٨٨ | كاتسوهيرو أوتومو | أكيرا |
| El Cazador De La Brouja | ٢٠٠٧ | كويتشي ماشيمو | إل كازادور دي لا بروجا |
| A Thousend and One Nights | ١٩٦٩ | أوسامو تيزوكا | ألف ليلة وليلة |
| Elfen Lied | ٢٠٠٥ | مامورو كانبي | إلفن لايد |
| Prince Of Tennis | ٢٠٠١ | تاكايوكي هامانا | أمير التنس |
| The Little Princess and Eight Headed Dragon | ١٩٦٣ | يوقو سيركاوا | الأمير الصغير والتنين ذي الثمانية رؤوس |
| Princess Arete | ٢٠٠١ | سيوناو كاتابوتشي | الأميرة آرتي |
| Princess knight | ١٩٧٦ | يوشيوكي تومينو وآخرون | الأميرة الفارسة / الأميرة ياقوت |
| Anmistu Hime | ١٩٨٦ | ماسنامي آناي وآخرون | الأميرة آنمتسو |
| Mononoke Hime | ١٩٩٧ | هاياو مايزاكي | الأميرة مونونوكي |
| Now and Then, Here and There | ١٩٩٩ | أكيتارو دايتشي | الآن ولاحقاً، هنا وهناك |
| Naniwabushi Daisku | ١٩٨٢ | تاكاشي ساوادا | أنا أحب الناني وابوشي |
| Baby & Me | ١٩٩٦ | تاكاهيرو أوموري | أنا وأخي / أنا والطفل |

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Story of Anne Frank | ١٩٧٩ | إيجي أوكابي | آني فرانك |
| Ani*Kuri 15 | ٢٠٠٧ | مامورو أوشي وساتوشي كون وماكوتو شينكاي وآخرون | أني*كيوري ١٥ |
| Obasuteyama | ١٩٢٣ | سانئي ياماموتو | أوباسوتياما |
| Otaku No Video | ١٩٩١ | تاكاشي موري | أوتاكو نو فيديو |
| Ojamajo Do-re-mi | ١٩٩٩ | تاكويا إيقاراشي | أوجاماجو دو ري مي |
| Dead Leaves | ٢٠٠٤ | هيرويوكي إيمايشي | الأوراق الميتة |
| Urotsukidoji | ١٩٨٧ | هايديكي تاكاياما | |
| Doubutsu Olymoic Taikai | ١٩٢٨ | ياسوشي موراتا | أولمبياد الحيوانات |
| Ah! My Goddess | ٢٠٠٥ | هيرواكي قوهدا | أوه يا إلهتي |
| Winter Days | ٢٠٠٣ | كيهاهتشيرو كاواموتو | أيام شتوية |
| Densetsn Kyojin Ideon | ١٩٨٠ | يوشيوكي تومينو | آيدون |
| Ergo Proxy | ٢٠٠٦ | شوكو موراسي | إيرجو بروكسي |
| Eureka 7 | ٢٠٠٥ | تواموكي - كيودا | إيروكا ٧ |
| ! Ace wo Nerae | ١٩٧٣ | أوسامو ديزاكي | إيس وو نيراي! |
| Ikky-osan | ١٩٧٥ | هيديو فوروساوا | إيكو سان |
| Inuyasha | ٢٠٠٠ | سوناواوكي - ماساشي ايكيا | إينوياشا |
| Paprika | ٢٠٠٦ | ساتوشي كون | بابريكا |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tokyo Babylon | ١٩٩٢ | كويتشي تشيقيرا | بابل طوكيو |
| Patlabor | ١٩٨٨ | مامورو أوشي | بات لابور |
| Banda Ku Banda | ١٩٧٢ | هاياو مايزاكي. | باندا كو باند |
| Black Lagoon | ٢٠٠٦ | سيوناو كاتابوتشي | البحيرة السوداء |
| Mobile Suit Gandam 00 | ٢٠٠٧ | سيجي ميروسيما | البذة المحمولة كاندام .. |
| Apple Seed | ١٩٨٨ | كازويوشي كاتايامًا | بذرة التفاح |
| Blue Seed | ١٩٩٤ | جن كاميا | البذرة الزرقاء |
| Joe's Tomorow | ١٩٧٠ | أوسامو ديزاكي | البطل / غد جو |
| The Super Dimension Fortress Macross | ١٩٨٢ | نوبو إيشيقورو | بعد حصن الماكروس الخارق |
| The Super Dimension Cavalry Southern Cross | ١٩٨٤ | ياسو هيساقاوا | بعد فرسان الصليب الجنوبي الخارق |
| Blue Submarine No. 6 | ١٩٩٨ | ماهيروا مائيدا | بلو سب مارين ٦ |
| Bleach | ٢٠٠٤ | نورييكي آبي | بليتش |
| Pokemon | ١٩٩٤ | ماساميتسو هيداكا | بوكيمون |
| Pom Poko | ١٩٩٤ | إيساو تاكاهاتا | بوم بوكو |
| Ponyo On the Cliff By the Sea | ٢٠٠٨ | هاياو مايزاكي | بونيو على الحافة بجانب البحر |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Pygmalio | ١٩٩٠ | ناوتوها شيموتو - ماساو كورودا | بيجماليون |
| The Perrine Story | ١٩٧٨ | هيروشي سايتو | بيرين |
| My Baseball | ١٩٤٨ | ميغومي أسانو | البيْسبول ملكي |
| Angels Egg | ١٩٨٥ | مامورو أوشي | بيضة الملاك |
| Q-Taro the Ghost | ١٩٦٥ | ماساكي أوسيومي | تارو الشبح |
| Tamala 2010 | ٢٠٠٢ | ت. و. ل | تامالا ٢٠١٠ |
| Tama and Friends | ١٩٩٤ | تسيونو مائيدا | تاما والأصدقاء |
| Serial Experiments Lain | ١٩٩٨ | ريوتارو ناكامورا | تجارب متسلسلة لاين |
| Mind Game | ٢٠٠٤ | ماساكي يواسا | تحايل (لعبة عقل) |
| World Masterpiece Theater | ١٩٦٩ | مايزاكي - تاكاهاتا وآخرون | تحف المسرح العالمي |
| Trinity Blood | ٢٠٠٥ | توموهيرو هيراتا | ترينتي بلود |
| Texhnolyze | ٢٠٠٣ | هيروتسوقو هامازاكي | تكسنولايز |
| TekkonKinkreet | ٢٠٠٦ | مايكل آرياس | |
| Tenchi Universe | ١٩٩٥ | هيروشي نيقيشي | تنشي |
| The Adventures of Tom Sawyer | ١٩٨٠ | هيروشي سايتو | توم سوير |
| Tetsujin 28-go | ١٩٦٣ | يونيهيكو واتانابي | تيتسوجين ٢٨ / رعد العملاق |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Dirty Pair | ١٩٨٥ | نوريو كاشيما | الثنائي القذر |
| My Neighbor Torto | ١٩٨٨ | هاياو مايزاكي | جاري توتورو |
| Darkside Blues | ١٩٩٤ | يوشيميتشي فوروكاوا | الجانب المظلم الكئيب |
| Oblivion Island | ٢٠٠٩ | شينسيوكو ساتو | جزيرة السلوان |
| Sarngashima | ١٩٣٠ | ياسوشي موراتا | جزيرة القرود |
| Takarajima | ١٩٧٨ | أوسامو ديزاكي | جزيرة الكنز |
| Barefoot Gen 1 | ١٩٨٣ | موري ماساكي و يوشياكي كواجيري | جن الحافي ١ |
| Barefoot Gen 2 | ١٩٨٨ | مامورو شينزاكي | جن الحافي ٢ |
| Cyborg 009 | ١٩٦٨ | يوقو سيريكاوا | جنود السايبورغ ٠٠٩ |
| Joe Crusher | ١٩٨٣ | ياسوهيكو يوشيكازو | جو كرشر |
| Goku: Midnight Eye | ١٩٨٩ | يوشياكي كواجيري | جوكو: عين منتصف الليل |
| Great Teacher Onizuka | ١٩٩٩ | ناوياسو هانيو | جي تي أو |
| Getter Robo | ١٩٧٤ | كوموهارو كاتسوماتا | جيتر روبو |
| Getter Robo Armageddon | ١٩٩٨ | يوتاكا ساكو واخرون | جيتر روبو: اليوم الأخير |
| My Neighbors The Yamadas | ١٩٩٩ | إيساو تاكاهاتا | جيراني آل ياماداس |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jin-Roh: The wolf Brigade | ١٩٩٨ | هيرويوكي أوكيورا | جين روه: لواء الذئب |
| Yurashima Taro | ١٩١٨ | سيتارو كيتياما | الحارس تارو |
| Gate Keepers 21 | ٢٠٠٢ | هيروشي ياماقوتشي | حراس البوابة ٢١ |
| Summer Wars | ٢٠٠٩ | مامورو هوسودا | حروب الصيف |
| Genius Party | ٢٠٠٧ | موريموتو – واتانابي وآخرين | حفلة عبقرية |
| Manie Manie Meikyn Monogatari | ١٩٨٧ | أوتومو - رينتارو - كواجيري | حكايا المتاهة – نيو طوكيو |
| Gado Senki | ٢٠٠٦ | قورو مايزاكي | حكايا من أرض البحر |
| Manga Sekai Mukashi Banashi | ١٩٧٦ | ديزاكي - رينتارو | حكايات عالمية |
| Taketori Monogatari | ٢٠١٠ | إيساو تاكاهاتا | حكاية تاكيتوري |
| Kujira | ١٩٢٧ | نوبو أوفيوجي | الحوت |
| Kiki's Delivery Services | ١٩٨٩ | هاياو مايزاكي | خدمات كيكي للتوصيل |
| Byousoku 5 Centimeter | ٢٠٠٧ | ماكوتو شينكاي | خمسة سنتيمترات في الثانية |
| Kamui No Ken | ١٩٨٥ | رينتارو | خنجر كاموي |
| Porco Roso | ١٩٩٢ | هاياو مايزاكي | الخنزير القرمزي |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Dragon Quest | ١٩٩١ | نوبوتاكا نيشيزاوا | داي الشجاع |
| Diebuster | ٢٠٠٤ | كازويا تسوروماكي | داي بستر |
| Daicon | ١٩٨١ | هيرويوكي ياماغا | دايكون |
| Daicon VI | ١٩٨٣ | هيرويوكي ياماغا | دايكون ٤ |
| Blood+ | ٢٠٠٥ | جونيتشي فوجيساكو | دم + |
| Blood: The Last Vampire | ٢٠٠٠ | هيروبوكي كيتاكوبو | دم: آخر مصاصي الدم. |
| Digimon Adventure | ١٩٩٩ | هيرويوكي كاكودو | الديجيمون |
| Memories | ١٩٩٥ | كاتسوهيرو أوتومو وآخرون | الذكريات |
| Vision of Escaflowne | ١٩٩٦ | كازوكي آكاني | رؤى إسكافلون |
| Ranma 1/2 | ١٩٨٩ | تومومي موتشيزوكي وآخرون | رانما ٢/١ |
| RahXephon | ٢٠٠٢ | يوتاكا إيزوبوتشي | |
| Raideen | ٢٠٠٧ | ميتسورو هونغو | رايدين |
| Yuush Raideen | ١٩٧٥ | يوشيوكي تومينو | رايدين الشجاع |
| Skull Man | ٢٠٠٧ | تاكيشي موري | الرجل الجمجمة |
| Devilman | ١٩٧٢ | قو ناقاي | الرجل الشيطان |
| Journey to the West | ١٩٢٦ | نوبو أوفيوجي | رحلة إلى الغرب |
| Anpanman | ١٩٨٨ | أكينوري ناجاؤكا | الرغيف العجيب |
| Dodge Danpei | ١٩٩١ | هيروشي ساساقاوا | الرمية الملتهبة |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Robotech | ١٩٨٥ | روبرت بارون | روبو تك |
| Witch Hunter Robin | ٢٠٠٢ | شوكو موراسي | روبين صائدة السحرة |
| Ogon no Hana | ١٩٢٩ | نوبو أوفيوجي | الزهرة الذهبية |
| The Sky Crawlers | ٢٠٠٨ | مامورو أوشي | زواحف السماء |
| Zillion | ١٩٨٧ | أكيرا واتانابي | زيليون |
| Maya the Bee | ١٩٧٥ | هيروشي سايتو | زينة ونحول |
| Sakura Wars | ٢٠٠٠ | ريوتارو ناكامورا | ساكورا |
| Littile Princess Sara | ١٩٨٥ | فوميو كيوروكاوا | سالي "الأميرة الصغيرة سارا" |
| Sally the Witch | ١٩٦٦ | أكيوشي ساكاي | سالي الساحرة |
| Samurai 7 | ٢٠٠٤ | توشيفومي تاكيزاوا | ساموراي ٧ |
| Samurai Champloo | ٢٠٠٤ | شينشيرو واتانابي | ساموراي تشامبلو |
| Samurai Gun | ٢٠٠٤ | هايديكي سونودا - كازوهيتوكيكوتشي | ساموراي قن |
| Rurouni Kenshin | ١٩٩٦ | كازوهيرو فوروهاشي | الساموراي كينشن |
| Hello! Sandybell | ١٩٨١ | هيروشي شيدارا | ساندي بيل |
| Spriggan | ١٩٩٨ | هيروتسوقو كاواساكي | سبريقان |
| Tsubasa Chronicle | ٢٠٠٥ | كيوتشي ماشيمو | سجل تاريخ تسوباسا |
| Black Magic M-66 | ١٩٨٧ | ماساموني شيرو | السحر الأسود |

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Pirate Ship | ١٩٣١ | ياسوشي موراتا | سفينة القراصنة |
| Trigun | ١٩٩٨ | ساتوشي نيشيمورا | السلاح الثلاثي |
| Slam Dunk | ١٩٩٤ | نوبوتاكا نيشيزاوا | سلام دانك |
| The Sowrd of Hanawahekoni | ١٩١٧ | جونيتشي كوتشي | سيف الهاناواهيكوناي |
| Ghost in the Shell | ١٩٩٥ | مامورو أوشي | شبح في صدفة |
| A Tree of Palm | ٢٠٠١ | تاكاشي ناكامورا | شجرة النخيل |
| Desert Punk | ٢٠٠٤ | تاكايوكي إناقاكي | شقي الصحراء |
| Ann of The Green Gables | ١٩٧٩ | إيساو تاكاهاتا | شما في البراري |
| Sherlock Hound | ١٩٨٤ | مايزاكي و كيوسكي ميكوريا | شيرلوك الصياد |
| Crayon Shin-chan | ١٩٩٢ | ميتسورو هونغو | شين تشان |
| Shinjuku | ١٩٨٨ | يوشياكي كواجيري | شينجوكو مدينة الشيطان |
| Basilisk | ٢٠٠٥ | فيوميتومو كيزاكي | شينوبي |
| Vampire Hunter D | ١٩٥٨ | تويوو أشيدا | صائد مصاصي الدماء د. |
| Vampire Hunter D: Bloodlust | ٢٠٠٠ | يوشياكي كواجيري | صائد مصاصي الدماء د.: عطش للدم |
| Watashi no Ashinaga Ojisan | ١٩٩٠ | كازويوشي يوكوتا | صاحب الظل الطويل |
| Biohunter | ١٩٩٥ | يوزو ساتو | الصياد البيولوجي |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tsurikichi Sampei | ١٩٨٠ | إيجي أوكابي | الصياد الصغير |
| City Hunter | ١٩٨٧ | كنجي كوداما | صياد المدينة |
| Tokyo Babylon | ١٩٩٢ | كويتشي تشيجيرا | طوكيو بابل |
| Chikara to Onna no yo no Naka | ١٩٣٣ | كنزو ماساؤكا | عالم القوة والنساء |
| Eden of the East | ٢٠٠٩ | كنجي كاميامًا | عدن الشرق |
| Future Boy Conan | ١٩٨٧ | هاياو مايزاكي وآخرون | عدنان ولينا / كونان فتى المستقبل |
| Tokyo Godtathers | ٢٠٠٥ | ساتوشي كون | عرابي طوكيو |
| Honey and Clover | ٢٠٠٥ | كينتشي كاساي | عسل وجرجير |
| Neon Genesis Evanglion | ١٩٩٥ | هايدكي آنو | العصر الجديد |
| Digital Juice | ٢٠٠٢ | هيرواكي أندو وآخرون | العصير الرقمي |
| Romeo's Blue Sky | ١٩٩٥ | كوزو كوزوها | عهد الأصدقاء / سماء روميو الزرقاء |
| The Cat Returns | ٢٠٠٢ | هوريوكي موريتا | عودة القط |
| UFO Robo Grendazer | ١٩٧٥ | توموهارو كاتسوماتا | غرانديزر |

| | | | |
|---|---|---|---|
| UFO Robo Grendazer Vs Great Mazinger | ١٩٧٦ | أوسامو كاساي | غرايندايزر ضد مازنجر |
| Blue Submarine No-6 | ١٩٩٨ | ماهيرو مارئدا - ماساهيرو أوزاوا | الغواصة الزرقاء رقم ٦ |
| Le Chevalier D'Eon | ٢٠٠٦ | كازوهيرو فوروهاشي | فارس آل إيون |
| Ganbare Genki | ١٩٨٠ | رينتارو | فارس الفتى الشجاع |
| Final Fantasy: The Spirits Within | ٢٠٠١ | هيرونوبيو ساكاقوتشي | فاينل فانتسي |
| Alps: no shojo Heidi | ١٩٧٤ | إيساو تاكاهاتا | فتاة الألب هايدي |
| The Girl Who Leapt Through Time | ٢٠٠٦ | مامورو هوسودا | الفتاة التي وثبت عبر الزمان |
| La Blue Girl | ١٩٩٢ | كان فوكوموتو وآخرون | الفتاة الزرقاء |
| Katri Girl of the Meadows | ١٩٨٤ | هيروشي سايتو | فتاة المراعي |
| Arc The Lad | ١٩٩٩ | إيتسورو كاواساكي | الفتى آرك |
| Shounen Mowgli | ١٩٨٩ | فوميو كوروكاوا | فتى الأدغال ماوكلي |
| Saint Seiya | ١٩٨٦ | كازوهيتو كيكوتشي | فرسان زودياك |
| Only Yesterday | ١٩٩١ | إيساو تاكاهاتا | فقط بالأمس |
| Full Metal Alchemist | ٢٠٠٣ | سيجي مينوشيما | فل ميتال ألكميست |
| Full Metal Panic! | ٢٠٠٢ | كويتشي تشيجيرا | فل ميتال بانيك! |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Swiss Family Robinson | ١٩٨١ | يوشيو كيورودا | فلونة |
| FLCL | ٢٠٠٠ | كازويا تسوروماكي وآخرون | فيوري كوري |
| Gungrave | ٢٠٠٣ | توشيوكي تسورو | قبر السلاح |
| Grave if the Fireflies | ١٩٨٨ | إيساو تاكاهاتا | قبر اليراعات المضيئة |
| Fist of North Star | ١٩٨٤ | تويوو أشيدا | قبضة نجم الشمال |
| The Battle of the Monkey and Crab | ١٩١٧ | سيتارو كيتياما | القرد والسرطان |
| Imokawa Mukuzo the Doorman | ١٩١٧ | أوتن شيموكاوا | قصة البواب موكوزو إيموكاوا |
| Brave Story | ٢٠٠٦ | كويتشي تشيجيرا | قصة شجاعة |
| Ayakashi | ٢٠٠٦ | هايدهيكو كادوتا - ناكامورا - ايمازاوا | قصص مرعبة من التراث الياباني |
| Cyborg Kuro-chan | ١٩٩٩ | نوبيوهيرو تاكاموتو | القط الأسود |
| Puss in Boot | ١٩٦٩ | كيميو يابوكي | القط ذو الخفين |
| Glaxy Express 999 | ١٩٧٨ | نوبوتاكا نيشيزاوا | قطار المجرة ٩٩٩ |
| One Piece | ١٩٩٩ | كونوسكي أودا - مونهيسا ساكاي | قطعة واحدة |
| Castle of Cagliostro | ١٩٧٩ | هاياو مايزاكي | قلعة كاجليوسترو |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Howl's Moving Castle | ٢٠٠٤ | هاياو مايزاكي | قلعة هاول المتحركة |
| Sailor Moon | ١٩٩٢ | جونيتشي ساتوه وآخرون | قمر البحار |
| Gunbuster | ١٩٨٨ | هايديكي آنو | قن باستر |
| Hunter X Hunter | ١٩٩٩ | كازوهيرو فوروهاشي | القناص |
| Gurren Lagann | ٢٠٠٧ | هيرويوكي إمايشي | قورن لاقان |
| Golgo 13: The Professional | ١٩٨٣ | أوسامو ديزاكي | قولقو ١٣: المحترف |
| Golgo 13: Queen Bee | ١٩٩٨ | أوسامو ديزاكي | قولقو ١٣: الملكة الأم |
| Captain Tsubasa | ١٩٨٣ | هيرويوشي ميتسونوبو | الكابتن ماجد / كابتن تسوباسا |
| Captin Harlock | ١٩٧٨ | رينتارو | كابتن هارلوك |
| Captin Harlock and the Queen of 1000 Years | ١٩٨٥ | ليجي ماتسوموتو | كابتن هارلوك وملكة الألف عام |
| Bubblegum Crisis | ١٩٨٧ | كاتسوهيتو أكياما | كارثة الفقاعة |
| Card Captor Sakura | ١٩٩٨ | موريو أساكا | كارد كابتشور ساكورا |
| Alkazam the Great | ١٩٦٠ | تايجي يابوتشيا - أوسامو تيزوكا | الكازام العظيم |
| Calimero | ١٩٧٤ | يوقو سيريكاوا | كاليمرو |
| Cowboy Bebop | ١٩٩٨ | شينشيرو واتانابي | كاوبوي بيبوب |
| Dragon Ball | ١٩٨٦ | مينورو أوكازاكي | كرة التنين |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Claymore | ٢٠٠٧ | هيروبوكي - تاتاكا | كلايمور |
| Dog of Flanders | ١٩٧٥ | يوشيو كيورودا | كلب الفلاندر |
| Cleopatra | ١٩٧٠ | أوسامو تيزوكا | كليوباترا |
| Space Cobra | ١٩٨٣ | أوسامو ديزاكي | كوبرا الفضاء |
| Code Giass | ٢٠٠٦ | جورو تانيقوتشي | كود جياس |
| Gankutsuou | ٢٠٠٤ | ماهيرو مائيدا | الكونت مونتي كريستو |
| Cutie Honey | ١٩٧٣ | توموهارو كاتسوماتا | كيوتي هني |
| Kimagure Orange Road | ١٩٨٧ | أوسامو كوباياشي | |
| Laputa: Castle in the Sky | ١٩٨٦ | هاياو مايزاكي | لابوتا: قلعة في السماء |
| Redi | ١٩٨٧ | هيروشي شيدارا | لايدي لايدي |
| Trapp Family Story | ١٩٩١ | كوزو كوزوها | لحن الحياة |
| Kakurenbo | ٢٠٠٤ | سويوهي موريتا | لعبة الاستغماء |
| Sweat Punch | ٢٠٠٧ | أوسامو كوباياشي وآخرون | لكمة عرق |
| Lupin III | ١٩٧١ | إيساو تاكاهاتا - مايزاكي - أوكوما ماساكي | لوبين الثالث |
| Little Lulu | ١٩٧٦ | فوميو كوروكاوا | لولو الصغيرة |
| Madlax | ٢٠٠٤ | كويتشي ماشيمو | مادلاكس |
| Chibi Maruko-chan | ١٩٩٠ | كازونوري تاناهاشي | ماروكو الصغيرة |

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Great Mazinger | ١٩٧٤ | ديتسو إيمازاوا | مازنجر العظيم |
| Mazinger Z | ١٩٧٢ | يوجو سيريكاوا وآخرون | مازينجر ز |
| Belladonna of Sadness | ١٩٧٣ | إيتشي ياماموتو | مأساة البيلادونا |
| The Secret of Blue | ١٩٨٩ | هايديكي أنو - شينجي هيجوكشي | الماسة الزرقاء |
| Macross | ١٩٨٢ | نوبورو إيشيقورو | ماكروس |
| Macross Frontier | ٢٠٠٧ | شوجي كاواموري | ماكروس : الحدود |
| Maison Ikkoku | ١٩٨٦ | كازو ياماكازي | مايسون إيكوكو |
| Pet Shop of Horrors | ١٩٩٨ | توشيو هيراتا - يوشياكي كواجيري وآخرون | متجر الحيوانات المرعب |
| Genesis Climber Mospeada | ١٩٨٣ | كاتسوهيسا يامادا | المتسلق الجديد موسبيدا |
| The Littlest Warrior | ١٩٦١ | تايجي يابوتشيا - يوقو سريكاوا | المحارب الصغير |
| Space Warrior Baldios | ١٩٨٠ | كازيوكي هيراكاوا | محارب الفضاء بالديوس |
| Meitantei Conan | ١٩٩٦ | كينجي كوداما - ياسوتشيرو ياماموتو | المحقق كونان |
| Space Runaway Ideon | ١٩٨٠ | يوشيوكي تومينو | مخرج الفضاء آيدون |
| Ninja Scroll | ١٩٩٣ | يوشياكي كواجيري | مخطوطة النينجا |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Space Battleship Yamato | ١٩٧٤ | ليجي ماتسوموتو | مدرعة الفضاء ياماتو / نسور الفضاء |
| Wicked City | ١٩٨٧ | يوشياكي كواجيري | المدينة الماكرة |
| Death Note | ٢٠٠٦ | تيتسرو آراكي | مذكرة الموت |
| Welcome to the .N.H.K | ٢٠٠٦ | يوسويوكي ياماموتو | مرحباً بك في إتش إن كي |
| Vampire Princess Miyu | ١٩٨٨ | يوشيكي هيرانو | مصاصة الدماء ميو |
| Wolf's Rain | ٢٠٠٣ | تينساي أوكامورا | مطر الذئب |
| Jojo's Bizarre Adventure | ١٩٩٣ | هيرويوكي كيتاكوبو وآخرون | مغامرات جوجو الغريبة |
| The Adventure of Sinbad | ١٩٧٥ | فوميو كوروكاوا | مغامرات سندباد |
| Hamataro | ٢٠٠١ | أوسامو نابيشيما | مغامرات همتارو |
| The Place Promised in Our Early Days | ٢٠٠٤ | ماكوتو شينكاي | المكان الموعود في أيامنا الخوالي |
| AD Police Files | ١٩٩٠ | تاكاماسا أيكيقامي وآخرون | ملفات شرطة الإي دي |
| Shaman King | ٢٠٠١ | سيجي ميزوشيما | ملك الشامان |
| Queen Emeralads | ١٩٩٨ | يوجي أسادا | ملكة الإميرالدين |
| Millennium Actress | ٢٠٠١ | ساتوشي كون | ممثلة الألفية |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Robot Carnival | ١٩٨٧ | كاتسوهيرو وآخرون | مهرجان الروبوتات |
| Moribito - Guardian of the Spirit | ٢٠٠٧ | كينجي كاميامًا | موريبيتو |
| Mushishi | ٢٠٠٥ | هيروشي تاكاهاما | موشي شي |
| Momotaro's Divine Sea Warrior | ١٩٤٥ | ميتسويو سيو | مومو تارو |
| Momtaro | ١٩١٧ | سيتارو كيتياما | مومو تارو |
| Sora no Momtaro | ١٩٣١ | ياسوشي موراتا | مومو تارو الجوي |
| Moomin | ١٩٦٩ | ماساكي أوسيومي | مومين |
| Mononoke | ٢٠٠٧ | كينجي ناكامورا | مونونوكي |
| Metropolis | ٢٠٠١ | رينتارو | |
| Megazone 23 | ١٩٨٥ | نوبورو إيشيقورو | ميجا زون ٢٣ |
| Naruto | ٢٠٠٢ | هاياتو داتي | ناروتو |
| Nasu: Summer in | ٢٠٠٣ | كيتارو كوساكا | ناسو: صيف في الأندلس |
| Nakamura Katana | ١٩١٧ | جونيتشي كوتشي | ناكامورا كاتانا |
| Nausicaä of the Valley of the Wind | ١٩٨٤ | هاياو مايزاكي | ناويشكا وادي الرياح |
| Mermaid's Scar | ١٩٩٣ | ماريو أساكا | ندبة حورية البحر |
| Littile Women | ١٩٨٧ | يوشيو كيورودا | نساء صغيرات |
| Tiger Mask II | ١٩٨١ | كوزو موريشيتا | النمر المقنع |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Noir | ٢٠٠١ | كويتشي ماشيمو | نوار |
| Igano Kabamaru | ١٩٨٣ | تاميو كوهاناوا | نينجا المغامر |
| Berserk | ١٩٩٧ | ناوهيتو تاكاهاشي | الهائج |
| Harmagedon | ١٩٨٣ | رينتارو | هارمجدون |
| hack//sign. | ٢٠٠٢ | كويتشي ماشيمو | هاك// ساين |
| Thunder Jet | ١٩٩٤ | سيجي أوكودا | هزيم الرعد |
| Hellsing | ٢٠٠١ | يومانوسوكي آيدا وآخرون | هلسينغ |
| Whisper of the Heart | ١٩٩٥ | يوشيفيومي كوندو | همس القلب |
| Air | ٢٠٠٥ | تاتسويا إيشاهارا | هواء |
| Prince of the Sun | ١٩٨٦ | إيساوا تاكاهاتا | هوروس: أمير الشمس |
| She and Her Cat | ١٩٩٩ | ماكوتو شينكاي | هي وقطها |
| Monster | ٢٠٠٤ | ماسايوكي كوجيما | وحش |
| Magnetic Rose Memories | ١٩٩٥ | كوجي موريموتو | الوردة المغناطيسية |
| Rose of Versailles | ١٩٧٩ | أوسامو ديزاكي وآخرون | وردة فرساي / (ليدي أوسكار) |
| Paranoia Agent | ٢٠٠٤ | ساتوشي كون | وكيل الذعر |
| Steam Boy | ٢٠٠٤ | أوتومو | ولد البخار |
| Tetsuwan Atom | ١٩٦٣ | أوسامو تيزوكا | ولد الذرة |

| | | | |
|---|---|---|---|
| الولد الساحر | أكيرا دايكوهارا وتايجي يابوتشيا | ١٩٥٩ | Magic Boy |
| يوجي يو أوه | هيرويوكي كاكودو وكوتيهيشا سوقوشيما | ١٩٩٨ | Yo-Gi-Oh ! |
| يورسي ياتسورا | مامورو أوشي | ١٩٨١ | Urusei Yatsuro |

من منطـــلق وجهة نظر خاصة، أميل إلى القول بأنه يمكن اعتبار الأنمي فناً تميزت به الثقافة اليابانية الحـــديثة، وقبل الدخول في تفاصيل الملامح التي شكلت عالم الأنمي ومنحـــته صفة الفنية وصبغة الثقافة، يجدر بنا أن نعقد اتفاقاً مبدئياً على الأقـــل بأن الأنمي مهما كانت صفته، فإنه قد منح الثقافة اليابانية الحديثة، نقطة إضافية للبروز، ونقل للجيل العالمي الشاب شيئاً عن الثقافة اليابانية التقليدية والـــتاريخية، حيـــث يكفي أن ينطق أحدهم في هذه الأيام لفـــظة الأنمي، حتى يتبادر إلى الذهن شلال هادر من الرؤى عن اليابان، الدولة والتاريخ والحضـــارة، الساموراي والنينجا والبوشيدو، الكامي والشينقامي والأوني، الإمبـــراطور وشيفا والتنانين، الكيمونو والكابوكي والنو وطقوس السيبوكو وقصائد الهايكو وحروف الكانجي.

ISBN 978-2-84409-679-1
9 782844 096791