

الحضور الميثولوجي في الخطاب السينمائي: أفلام الأنمي اليابانية أنموذجاً. The Mythological Presence in Cinematic Discourse: Japanese Anime Films as a Model.

د. أسماء خمخام

جامعة باتنة 1

khamkham.asma@univ-batna.dz

تاريخ النشر: 2025/09/30

تاريخ القبول: 2025/03/29

تاريخ الاستلام: 2025/01/11

ملخص:

تتغيا هذه الدراسة مكاشفة الحضور الميثولوجي في الخطاب السينمائي تحديداً ضمن أفلام الأنمي اليابانية والوقوف على كيفية تجسيدها سينمائياً، ومدى مواكبة أفلام الأنمي السينمائية للموروث الأسطوري وتكيفه بما يوائم نسيجها العام، والإحاطة بأهم النماذج الأسطورية اليابانية والعالمية التي كانت ألمع أثراً في تعزيز الصلة بين عالم الواقع وعالم الفن، ومدى فاعليتها في تقديم الجانب الحضاري والثقافي لليابان من خلال الرموز للمشاهد العالمي، ورفع اللثام عن معانيها المباطنة الخفية.

كلمات مفتاحية: الخطاب السينمائي، الأسطورة، الرمز، الثقافة، أفلام الأنمي، اليابان.

Abstract:

this study aims to reveal the mythological presence in cinematic discourse, specifically within Japanese anime films, and to examine how it is embodied cinematically, and the extent to which anime films keep pace with the mythological heritage and adapt it to suit their general fabric, and to encompass the most important Japanese and international mythological models that had the brightest impact in strengthening the connection between the world of reality and the world of art, and the extent of their effectiveness in presenting the civilizational and cultural aspect of Japan through symbols to the global viewer, and lifting the veil from their hidden, implicit meanings.

Keywords: Cinematic Discourse, Myth, Symbol, Culture, Anime Films, Japan.

1. مقدمة:

السينما أحد أهم الفنون التي عرفها العالم في نهاية القرن التاسع عشر تركز جهودها لتصوير الواقع المعيش ورصد أحداثه وقيمه، وقد اعتلت السينما عرش الفنون جميعها في أيامنا هذه نظراً للتطور السريع الذي يشهده العالم حيث عرفت انفتاحاً منقطع النظير على ثقافات شعوب العالم، وسعت بحفاوة واهتمام بالغين بناءً جسور التفاعل والحوارية فيما بينهم، من خلال صناعة الأفلام ودورها الريادي في تلاحم البعد الفني والثقافي بحكم علاقات الأخذ والعطاء، الاتصال والاستمرارية من أجل استكناه وحدة الجوهر الفني والجمالي الإنساني.

إن الانفجار الهوليوودي في صناعة الأفلام الأمريكية حرك عجلة التنافس على إنتاج وتصنيع الأفلام وإقامة المهرجانات العالمية التي غدت أعياداً فنية ومضمرات تنافس النجوم على مختلف الجوائز ك(الأوسكار وسيزار والغولدن غلوب). ثمرة هذا التنافس مكنت مختلف الدول من صناعة سينما محلية ترقى إلى مصاف السينما العالمية كالأفلام الأوروبية وأفلام (بوليوود) الهندية، ولقد تمكنت السينما اليابانية هي الأخرى من افتكاك مكانتها ضمن صفوف السينما العالمية وولوج صرحها من الباب الواسع من خلال نوع مختلف ومميز من الأفلام تُسمى أفلام " الأنمي " وهو نوع من أنواع الرسوم المتحركة تعدّ القصة أبرز عناصره.

تتغيّ هذه الدراسة مكاشفة الحضور الميثولوجي في الخطاب السينمائي تحديداً ضمن أفلام الأنمي اليابانية والوقوف على كيفية تجسيدها سينمائياً، ومدى مواكبة أفلام الأنمي السينمائية للموروث الأسطوري وتكييفه بما يوائم نسيجها العام والإحاطة بأهمّ النماذج الأسطورية اليابانية والعالمية التي كانت ألمع أثراً في تعزيز الصلة بين عالم الواقع وعالم الفن، ومدى فاعليتها في تقديم الجانب الحضاري والثقافي لليابان من خلال الرموز للمشاهد العالمي، من خلال توخي الإجابة على عدّة إشكالات من بينها: ما هو الأنمي؟ كيف تمت صياغة النصوص الأسطورية سينمائياً ضمن بنية أفلام الأنمي؟ ما هي أهم الرموز التي كانت ذات الحضور البارز والمكثف ضمن نسيج أفلام الأنمي العام؟ وفيما تجلّى البعد الميثولوجي من خلالها؟

2. الأنمي: من الفن التشكيلي إلى الفن السابع:

مرحلة الطفولة والشباب شهادة تؤثّق الثّرف الفني الذي لطالما لازم أفلام ومسلسلات الكرتون المعروضة على شاشات التلفاز، وذاكرة حيّة تحفظ الشغف الكبير الذي عاشته أجيال متعاقبة من المشاهدين في أزمان وأمكنة عديدة ومختلفة، يعدّ الأنمي: (Anime): أحد أنواع الرسوم المتحركة التي استطاعت أن تسحر لبّ المشاهد الطفل والشباب لما تحويه من تقنيات فنية متطورة غير معهودة تميّزه عن باقي أنواع الرسوم، مما يجعل المشاهد يطالب بالمزيد من هذا النوع من الأفلام التي غالباً ما يصل

استهلاكها إلى درجة الإدمان والهوس. ولفظة الأنمي اختصار للمصطلح الإنجليزي (Animation) والذي يعني: "عملية إنتاج الرسوم المتحركة من أفلام وفيديوهات وألعاب إلكترونية، تبدو تلك الرسومات في شكل تماثيل بشرية متحركة وناطقة."¹

وبعد الأنمي نتاجاً فنياً شهيراً تحتفي اليابان بتصديره إلى العالم، وقد حاز شعبيةً جارفةً في أنحاء المعمورة حتى أنه أصبحت تقام على شرفه مهرجانات عالمية، كمهرجان (Japan Expo)* الذي يقام بباريس، وليس غريباً أن تقام هكذا مهرجانات ومعارض دولية للرسوم المتحركة، فدولة اليابان تقود منذ ثلاثة عقود على الأقل إنتاج وتوزيع أفلام الأنمي حول العالم. وقد لاقى هذا النوع من الرسوم المتحركة رواجاً وانتشاراً واسعاً على المستوى المحلي والعالمي بفضل الإنترنت، والذي يلعب دور السّفير في نقل الثقافة اليابانية إلى المحيط الآسيوي القريب من اليابان وكذا العالم العربي (الشرق الأوسط والمغرب العربي) والعالم أجمع.

لا شك أن الدولة اليابانية تولي عنايةً فائقة لهذا الفن، باعتباره ذراعاً ثقافية وقوة داعمة في تنمية وازدهار اقتصادها، حيث تدّر صناعة الأنمي أرباحاً كبيرة ما يجعلها قبله يتوافد صوبها الكثير من الشباب طلباً للعمل في مجال هذه الصناعة الثمينة.

كان للعالم العربي نصيب وافز من موجة الاجتياح التي عرفها العالم لأفلام ومسلسلات الأنمي، إذ عمدت القنوات العربية على تخصيص فترة للأطفال غالباً ما تكون فترة صباحية وأخرى مسائية، تجعل منها فسحة ترفيهية بعرض رسوم متحركة متنوعة من صنف الأنمي؛ ظلت محفورة في ذاكرة الدّوق الجماعي العربي أشهرها (جريندايزر، الليث الأبيض وعدنان ولينا)، إلى أن ظهرت حديثاً محطات عربية خاصة بالأطفال والشباب تتيح مشاهدة مسلسلات وأفلام الأنمي المدبلجة على مدار أربع وعشرين ساعة كقناتي (سبيستون وسبيس باور).



تاريخياً يعود اكتشاف أول فيلم أنمي ياباني إلى العام (1917م) بعنوان " (ناكامورا جيتانا) للمخرج (جونيتشي كوتشي) ؛ حيث يصور مقطعا مدته دقيقتان، عن محارب ساموراي يقوم بتجربة سيفه الجديد على هدف ما، في هزائم متتابعة دون جدوى."²

وبعد فيلم (ناكامورا جيتانا) ظهرت بعض المحاولات العجاف لإنتاج أفلام الأنمي في حقبة العشرينيات من القرن الماضي وصفت بأنها "أفلام صغيرة تراعي ظروف مبدعيها الذين كانوا يعملون في استوديوهات صغيرة

ملحقة بمنازلتهم ومن بينها: فيلم (رحلة إلى الغرب) عام 1926م، (أولمبياد الحيوانات) في العام نفسه، (مغني الجاز) عام 1927م و(الزهرة الذهبية) عام 1929م.³ أما فيما بعد الحرب العالمية الثانية "لم يكن هنالك شيء يستحق الحديث عنه فيما يخص المشاريع الكرتونية، فلقد أدرك العديد من الرسامين أنه لا يمكنهم تحقيق شيء من مشاريعهم الكرتونية بأنفسهم منفردين، لذا بدأ الحديث يكثر حول وجوب اجتماعهم في أستوديو يحقق مشاريعهم."⁴

الفترة التي عقت الحرب العالمية الثانية فترة توصف "بالعقيم"، إذ لم يكن في مقدور المبدعين إنجاز مشاريعهم الفنية، فأصبحت حاجتهم ماسة وملحة للمطالبة بإنشاء استوديوهات تحتضن إبداعاتهم إلى جانب تكوين فرق للعمل الجماعي على تلك المشاريع، ومنها تتوحد الجهود والأفكار سوياً، فالعمل الجماعي يضمن آخر الأمر خروج تلك المشاريع إلى التور، بعكس العمل الفردي الذي يعيق مسار عملية الإنتاج، فتظل تلك المشاريع حبيسة الورق.

هذا وقد شهد فجر القرن الواحد والعشرين النبوغ الفني لصانعي الأنمي، إذ لم يكن العالم معصوماً من موجة اجتياح "التسونامي الفني" - كما يطلق عليه - الأشهر والأقوى في اليابان، خاصةً مع النجاح المذهل الذي حصده فيلم (المخطوفة) عام 2001م للمخرج والمؤلف (هاياو ميازاكي).

لا شك أن مسيرة الأنمي حافلة بالمحاولات الجادة والمجتهدة التي مكنته من منافسة أشهر عروض السينما، كما أنه جعل العالم كله يعي جانباً -على الأقل- من الثقافة اليابانية، هذا ويوجه خطاب الأنمي حسب موضوعاته إلى شرائح عمرية وذوقية مختلفة وحسب جنس المشاهد أيضاً؛ ويقسم حسب الفئات العمرية إلى: "أنمي ومانغا للأطفال"؛ موجه للأطفال من عمر (5- 8) سنوات؛ يتميز بالطابع الأخلاقي عموماً، (الشونن)؛ يوجه لفئة المراهقين الذكور يهتم بموضوعات التاريخ والمغامرة، (الجوسي)؛ يستهدف الفتيات فوق السن 18، يميل للواقعية (الشوجو)؛ يخاطب المراهقات الإناث يضم مواضيع الدراما والرومانسية والموسيقى، (السينن)؛ موجه للذكور فوق 18 سنة يحوي غالباً مشاهد العنف وأحداث واقعية."⁵

إن الحديث عن الأنمي يجزئنا لا محالة أن نعرّج على فن آخر يعد نقطة ارتكازه ومادته الأساس التي انبثق منها هو فن المانغا، يطلق اليابانيون مصطلح (المانغا - Manga) على "القصص المصورة والكاركتيرات المرسومة، تحديداً القصص المصورة اليابانية، في مقابل لفظ (الكوميكس - Comics) عند الغرب عموماً، وهو مصطلح مستحدث لم يعرف في اللغة اليابانية القديمة."⁶ ويلتقي كل من فن المانغا والأنمي -بالنظر إلى المنطلق التاريخي الذي يشتركان فيه- في أنهما يمثلان مجموعة عمل واحد من حيث مسألة التنفيذ، وتعالج المواضيع ذاتها التي يعالجها الأنمي، ويشتركان أيضاً في أنهما يوجهان إلى فئات عمرية مختلفة، وينهلان من قصص الحضارة اليابانية القديمة وأساطيرها، وكلاهما استطاع

جذب الكثير من المشاهدين والمعجبين، إلا أنّ هناك بعض الفروق الطفيفة التي تميّز كليهما يمكن أن نوضّحها في ضوء ما تيسّر لنا الاطّلاع عليه من أفلام ونحن نبحت الموضوع ومن خلال النموذج المرافق.



تعرض المانغا في شكل قصص مصوّرة ثابتة ومطبوعة؛ غالبًا ما تكون باللّونين الأبيض والأسود، ولكن هذا لا يعني أن المانغا لا يمكن أن تظهر بصور ملونة، أمّا الأنمي فيتطلب وجود الألوان لتحديد التفاصيل الدقيقة لتبدو أقرب للحقيقة أكثر (كمناظر السحاب في هذا المشهد مثلاً)، كذلك يستخدم تقنية التّحريك لغرض سينمائي. يختلفان أيضًا في طول السلسلة فالأنمي أطول عرضًا وهو مجهز للعرض السينمائي والتلفزيوني، أمّا المانغا فمجهّزة للنشر ومن الممكن

أن تشغل -فقط- بعض الصّفحات أو تتجاوز المعدّل الطبيعي منها والمانغا هي الوسيط المكتوب والمصوّر، بينما الأنمي هو الوسيط المرئي المتحرّك، وقد يقتبس الأنمي من المانغا وفي بعض الحالات قد يكون عملاً أصلياً يختلف عن أحداث المانغا.

نوجز قولنا عمّا سبق في: أنّ الأنمي استطاع أن يبلور بنيته من مجرد رسومات تشكيلية صامتة وساكنة إلى نماذج حيّة وناطقة تدعمها الصّور السينمائية، وهو امتداد حتمي ونتيجة فرعية لظاهرة فنية أوسع تعرف بالمانغا أو القصص المصوّرة، وهو فن رائد وفاعلي تمتاز موضوعاته بالقدرة على احتواء جوانب مختلفة من الحياة بشكل عام وعلى حياة الإنسان المعاصر اليوم، وقد استطاع هذا الفن إبراز التراث التّاريخي والحضاري والثّقافي العريق لوطنه الأم.

3. الحضور الميثولوجي في الخطاب السينمائي: أفلام الأنمي اليابانيّة (نماذج مختارة):

لا يخفى على أحد أنّ الحضارة اليابانية -كغيرها من حضارات العالم- تعجّ ضمن بعدها الثّقافي بالأساطير والحكايا الشعبيّة والمهرجانات الفولكلورية التي قام منتجو الأنمي -على الأرجح- باستغلالها كنقطة قوة وارتكاز لمسيرة هذا الفن اللاحقة ومادةً خامًا لجذب المشاهد -فكما نعلم- أنّ الأساطير والحكايا الخرافية تميّز باستثارة الدّهن لما تحويه من مشاهد خارقة ضاربة في عمق الخيال والتّشويق، فتفطّن المبدعون إلى هذه الحيلة الفنّية التي كانت بمثابة ولادة فن الأنمي بأساليب متطورة أفضل من ذي قبل تمكّنه من تكييف الأسطورة مع منطق اللّغة السينمائيّة** وما تحويه من عناصر تتضافر فيما بينها في وحدة كلية مترابطة ومتعالقة صوريّاً وصوتيّاً بغية استكناه المنحى الأسطوريّ الغائر

الكامن في لحمة أفلام الأنمي، سنحاول في هذه المحطة تقديم إطلالة عن الحضور الأسطوري في بنية بعض أفلام الأنمي اليابانية المشتغل عليها، والوقوف على كيفية صياغتها سينمائياً، والكشف عن أبرز الأساطير اليابانية والعالمية التي استقرت في نسيجها العام، ورفع اللثام عن معانها المباطنة الخفية.

1.3 البناء الأسطوري لأفلام الأنمي:

❖ الفضاء (المكان) الأسطوري:

يلعب المكان دوراً هاماً في الخطاب السينمائي لما له من خصوصية في احتواء الأحداث وارتباطها به عضوياً، بل إنه يمثل سلطة دلالية وانفعالية قائمة بذاتها، حاولت أفلام الأنمي تجسيد المنحى الأسطوري عبر المكان، وذلك من خلال إسباغ صفة الواقعية على الأسطورة واستحضارها بشكل عياني مائل أمام المشاهد في محاولة لتقريب المجرد المتعالي إلى الملموس الواقعي، من خلال نحت طبوغرافيا المكان السينمائي وتأنيثه بعناصر تعزز الحضور الأسطوري فيه من بينها: السعة والعلو والعمق والظلال والضخامة والفانتازيا وكل ما من شأنه أن يبعث في المشاهد الإحساس بالضالة والعجز والضعف والدّهول والقزامة أمامه، ولعل أبرز الأماكن ذات الطابع الأسطوري التي شدّت انتباه المشاهد تتمثل في:

- قلعة هاول المتحركة من أنمي (Howl's Moving Castle):



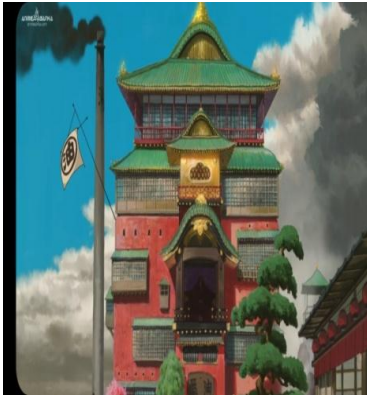
قلعة (هاول) هي المكان الرئيس في الفيلم، مكان بنكهة شخصية إن لم نقل أنّ القلعة تمثل شخصية بحد ذاتها، وهي قلعة خيالية سحرية متحركة ذات هيكل فوضوي عشوائي يوحي بالغرابة، تظهر القلعة وكأنها تضم عدّة مبان مكدّسة فوق بعضها بعضاً قوامها المعدن والآلات القديمة والأحجار، تتحرك القلعة مستندة على أرجل ميكانيكية صدئة ولكنها مع ذلك تمنحها مرونة فائقة وتمكّنها من التكيّف مع التضاريس الوعرة والجبال دون أن تشكّل عائقاً لحركتها.

التصميم الداخلي للقلعة يبدو رحباً بشكل غريب بالنظر إلى التصميم الخارجي، تضم غرفاً كثيرة مخفية من بينها غرفة (هاول) بديكورها المميّز والغريب مليئة بالآثاث العتيق، الكتب، الأدوات السحرية رغم طابعها الفوضوي إلا أنّها تبعث الراحة والدّفء، وللقلعة باب خارجي سحري متصل بعوالم أخرى في كل مرة يفتح فيها الباب يطلّ على مدينة مختلفة.

الطبيعة السّحرية للقلعة استدعى من خلالها منتجو الفيلم الأساطير اليابانية عن الأرواح التي تسكن البيوت وهي معتقد متأصل بقوة في الديانة (الشتوية-神道)*** التي ترى أنّ الأرواح يمكنها تملك أشياء عتيقة، أي إنّ كل شيء في الطبيعة يمكن أن تحكمه روح أو طاقة ما إذا مرّ عليه مائة عام، تدعى هذه الأرواح بـ(تسوكوموغامي - 付喪神-Tsukumugami)⁷ وقد جسدت هذه الأرواح التي تسكن القلعة في شخصية (كالسيفر) المسئولة عن تحريكها وإبقائها دافئة وناضجة بالحياة، أدت الصيّغة السينمائية للمكان الأسطوري (القلعة) عبر تشخيصه وأنسنته إلى الإحالة على أسطورة الأرواح اليابانية بشكل معقد وغامض يجعل من الصعوبة بما كان على المشاهد الأجنبي استجلاءها نظراً لتماهية في صميم القصة الخيالي، ومن هنا نفهم أنّ محاولة فصل الأسطوري من الخيالي عملية معقدة وعسيرة تحتاج دراية فائقة وعميقة بالميثاق الأسطوري الذي يشكل أحد وجوه الحضارة اليابانية وثقافتها، كي نستطيع القبض على المقومات الأسطورية مهما كانت ممزوجة بنكهة الخيال ومتأصلة فيه.

- عالم الأرواح من أنمي (Spirted Away):

من مميّزات المكان الأسطوري في أفلام الأنمي اليابانية ألاّ يجسّد كمكان واحد يؤشّر أسطورة بعينها كما رأينا في النموذج السابق (قلعة هاول)، بل إنّه يمكن أن يكون فضاء رحباً يضمّ جملة من المحمولات الرمزية التي تحيل إلى أساطير عديدة مكثّفة، كذلك هو الشأن في (عالم الأرواح) من فيلم (المخطوفة)، فهذا الفضاء الخيالي يتشكّل من أماكن ثانوية رامية كل منها يوحى إلى أسطورة على حدة، يمكننا إلقاء نظرة موجزة عن أهم هذه الأماكن التي شكّلت (عالم الأرواح) واستنباط الأساطير الكامنة فيها:



♠ حَمَام يوبابا: الهيكل العام للحَمَام مستوحى من العمارة اليابانية التقليدية، وهو منتجع ضخم يحوي طبقات عدّة مليئة بالغرف والتّوافذ والأبواب المزخرفة والملوّنة تحتل صاحبة الحَمَام (يوبابا) أعلى طابق فيه، وهو طابق فخم وغامض يمثّل الإدارة الرئيسيّة العامّة للحَمَام أين تقام كافّة المعاملات والتّعهدات من أجل الحصول على فرصة للعمل داخله، يقابل الحَمَام جسراً أحمر يمثّل بوابته الأولى، ويعمل في الحَمَام مجموعة من الأرواح التي تسهر على راحة الزّائرين ونظافة المكان.

يجسّد حمام المياه الساخنة أو (الأونسون - Onsen - 温泉) أحد أشهر الأساطير الراسخة في الوعي الجمعي والثقافة الجمعية اليابانية، عن الإلهين (إيزاناغي وإيزانامي) المسؤولين عن خلق الجزر اليابانية، ففي رحلة بحثه عن زوجته (إيزانامي) في عالم الأموات السفلي يعبر الإله (إيزاناغي) بمجموعة من الينابيع الساخنة التي تخرج من الأرض، ويقال أنّ هذه الينابيع كانت شافية له من الأمراض والجروح التي أصابته في رحلته الشاقة في عالم الأموات.⁸ وقد حاول الأنمي من خلال هذا المكان الأسطوري عكس مفهوم روحي عميق يتعلّق بالتطهير الجسماني والروحي، وهذا ما نستشفه من خلال مشاهد زيارة الأرواح لحمام (يوبايا) السحري من أجل عيش تجارب تطهيرية وتحولية.



♠️ الجسر الأحمر: يجسّد الجسر في أنمي (المخطوفة) الفهم الأسطوري لفكرة الانتقال بين عالم الأموات والأحياء في الثقافة اليابانية، بين العالم الروحي والعالم البشري، وهو يرتبط بمواضيع مثل التطهير، واختبار الروحي والمصير، وتكشف الصياغة السينمائية للمكان/ الجسر عن الحمولة الأسطورية التي يكتنزها، فرحلة عبور (تشييرو) الجسر هي استحضار حيّ لفكرة العبور إلى عوالم روحانية المستوحاة من أسطورة (جسر سايا - 佐屋橋) اليابانية؛ حيث كان يعتقد أنّ هذا الجسر هو بمثابة بوابة انتقال للأرواح التي ضلّت سبيلها بعد الموت لخوض تجربة الامتحان الروحي للأرواح الشريرة منها التي تنشد الانتقام، ثم تعبر إلى عالم آخر أين تغسل وتطهر بالماء المقدّس،⁹ ومن هنا نفهم سر الربط المباشر للجسر الأحمر بحمام (يوبايا) السحري.

يمكننا أن نلاحظ أنّ عالم الأرواح في فيلم (المخطوفة) عالم مشبّع بزخم مكاني أسطوري ذي أبعاد ثقافية ودلالية لكن لا يسعنا المقام لعرضها كلّها، منها النهر والغابة المظلمة والقطار، ولكن الذي لنا هنا- في آخر هذه المحطة- هو تلخيص الصياغة السينمائية للمكان الأسطوري في أفلام الأنمي المشتغل عليها وأهميته في بنائها العام، ولنا أن نقول:

إنّ المعالجة السينمائية للأمكنة الأسطورية في صميم الأفلام عزّزت البعد الفلسفي والروحي والفني في عمق السرد، حيث جمعت بين ما هو جمالي بصري وما هو رمزي ثقافي، ولم تكن الأماكن الأسطورية مجرد مساح تجري على أديمها الأفعال الدرامية، وإنّما تمّ تجسيدها كشخصيات فاعلة وحيّة (قلعة هاول) تتماهى في عمقها الأسطورة، بحيث يكشف المكان صيرورته وحضوره عبر التجسيد

الفاعل له هذا من جهة، ومن جهة أخرى تشظّت الأماكن الأسطورية لتحيل إلى عدّة رموز كلّ رمز يحكي أسطورة على حدة (عالم الأرواح/ فيلم المخطوفة)، وعبر اللغة السينمائية تمت إعادة هندسة المكان الأسطوري بإعادة تخيل الأماكن الواقعية وسبغها بلمسات أسطورية ك(حمام يوبابا) المستوحى من تصميم الحمامات اليابانية التقليدية، كذلك استخدام الألوان بشكل يجليّ المعالم الأسطورية للمكان وتفاصيله بشكل ملحوظ -وهي سمة مميزة وخاصةً بأستوديو (غيبلي)- كاستخدام السواد والظلام لإضفاء جو مهيب ومخيف كما في الغابة المظلمة في فيلم (المخطوفة)، ولا شك أن لحركة المكان الأسطوري وتحولاته دور هام في الإحالة إلى التحولات النفسية التي تمرّ بها الشخصية وهذا ما نلاحظه في فيلم (قلعة هاول المتحركة) حيث يتحرك المكان الأسطوري (القلعة) ويتحول تبعاً لتحول حالة صاحبه النفسية، فضلاً عمّا تضيفه المؤثرات الصوتية والموسيقى التصويرية من لمسات لإثراء المنحى الأسطوري في المكان كالاستعانة بالأنغام اليابانية واستحضار الموسيقى الأوركسترالية من أجل خلق جو يوحي بالجلال والزهبة والقداسة.

❖ الزمن الأسطوري:

إنّ الحديث عن المكان لا محالة يجرّنا إلى الحديث عن الزمان نظراً للارتباط الوثيق بينهما "إذ في بعض الأحيان نعتقد أننا نعرف أنفسنا من خلال الزمن، في حين أن كل ما نعرفه هو تتابع تنبّهات في أماكن استقرار الكائن الإنساني"¹⁰ فالزمن وفق هذا الفهم يكتسب حقيقته من صميم المكان، ولأفلام الأنمي محل الدّراسة القدرة المذهلة في تجسيد الزمن بمؤازرة عناصر اللغة السينمائية إذ يتشكل الزمن داخل فضاء الفيلم السينمائي بأشكال عديدة ومتنوعة، والذي يعنينا في هذا المقام -بعيداً عن زمن القصّة وزمن السّرد- هو الزمن الأسطوري الذي على أساسه يتشكّل الفعل الأسطوري الميتافيزيقي، والزمن الأسطوري هو إطار زمني أزلي غير خطّي يتجاوز حدود الزمن الماديّ، هو "زمن مطلق إذ يمكن استعادته من خلال الطقوس [...] يسمو على الزمان والفضاء الدنيوي ويتجاوز التاريخ."¹¹ وقد عولج الزمن الأسطوري في الأفلام قيد الدّراسة سينمائياً وفق مستويين:

- 1- زمن الآلهة: وهو الزمن الثّابت الذي لا يخضع لعوامل التّغيير والتّأثير، وهو في الأساطير اليابانية يعدّ أولى مراحل الخلق والبدء ويسبق ظهور العالم الماديّ البشري، هو زمن قدسي سرمدى يستمر تأثيره إلى ما لا نهاية، ويمكننا أن نرقب تجلّي هذا الزمن في جملة من أفلام الأنمي نأتي على ذكر أبرزها:
- فيلم الأميرة مونونوكي (Mononoke Hime): يتجلى الزمن الإلهي في لحمة هذا الفيلم في الالتحام الوثيق بين الأرواح القديمة والطّبيعة، فأرواح الغابة تخضع لدورة حياة وموت تتسامق عن إدراك

الزمن البشري، ولعلّ الصياغة الرمزية للزمن الإلهي -في هذا الفيلم- تكشف عن النوازع البشرية للاتصال بالجذور الروحانية والمقدّس بشكل عام، وتحقيق التوازن والانسجام بين عناصر الطبيعة والجنس البشري باحترام الزمن الإلهي في المقابل يحدث الدمار والخراب إذا ما تمّ انتهاكه.

- فيلم **المخطوفة (Spirited Away)**: يظهر الأنمي الفروقات الجليّة بين عالم الأرواح وعالم البشر من بينها فكرة الزمن، فعالم الأرواح يخضع للزمن الإلهي المكافئ للنظام والقداسة والرتابة في بعض الأحيان، قوامه الليل الذي يقابل النهار في العالم البشري، حيث تستيقظ فيه الأرواح لتباشر فيه السعي والعمل، يصوغ هذا الفيلم نموذج الزمن الإلهي في فكرة أنّ الحياة على الأرض ما هي إلا لحظة عابرة خاطفة مقارنة بالأبدية الإلهية. وفي ذلك إشارة طفيفة إلى أسطورة (قاطع الخيزران) أو (الأميرة كاغويا- かぐや姫) اليابانية، حينما أرادت مغادرة العالم البشري والعودة إلى موطنها الأصلي "القمر" قائلة: "إنّ والدي الحقيقيان ينتظراني في القمر، لا أريد مغادرتكما أنتما الاثنان (البشريان) اللذان ربّياهما) فأنتما بمثابة عائلتي، الآن عليّ الدّهاب لن يمنحاني المزيد من الوقت." ¹² فالوقت الدنيوي وقت وجيز محكوم بمدى معيّن شبه معلوم ولا يسعه استيعاب أبدية الذات الإلهية أو شبه الإلهية.

2- زمن الشّخصيّة المتعالّي الخارق: يمثل لحظة تحوّل حاسمة بين ما هو متعالٍ (مقدّس) وما هو دنيوي (مدنّس) ويشكل نقطة التقاء العالم الرّوحي بالعالم البشري، هذا ويعبّر هذا النّوع من الزمن عن المناحي الخارقة في الشخصية التي تكون مجاوزة لما هو طبيعي أو بشري، أفعال تتعلّق بالآلهة كونها مرتبطة بزمن خاص ومطلق، ويظهر تأثير هذا الزمن الخارق في أفعال الشّخصية القاهرة وشكلها كال تقدّم بالعمر مثلاً ثم العودة إلى مرحلة الشباب بين الفينة والأخرى، وهذا ما نستشّفه في شخصية (صوفي) من أنمي "قلعة هاول المتحرّكة" هذا ويساعد هذا النّوع من الزمن مخيلة المشاهد في استحضار شذرات من أسطورة (قاطع الخيزران) أو (الأميرة كاغويا) اليابانية أيضاً، التي أصبحت فتاة راشدة في ظرف ثلاثة أشهر، وهي ميزة إلهية خارقة -إن صحّ التعبير- تخضع للزمن الإلهي المتملك من طرف الشّخصيات الإلهية أو نصف إلهية فحسب.

يمكننا القول: إنّ الزمن الأسطوري في بنية أفلام الأنمي الياباني التي بين يدينا يتشظّى على الأغلب إلى زمنين؛ زمن الآلهة وزمن الشخصية المتعالّي الخارق، وكلاهما أزمنة يحكمها بعد مقدّس يُسائل الأبدية والتجّدّد في آن، حيث ينظر إليه في الثقافة اليابانية على أنّه وسيط لفهم أعمق للعالم الرّوحي والتوازن الطّبيعي.

❖ الشّخصيّة الأسطورية:

شكل الموروث الأسطوريّ الإنساني مصدراً ملهماً لصنّاع الأنمي وتعدّ الشخصيات الأسطوريّة جزءاً محوريّاً في تجلّي هذا الإلهام، باعتبارها كيانات رمزية ذات نزوع تأثيري جيّ مشحونة بالمعاني الثقافيّة والدينيّة العميقة، تسعى لبناء جسور التفاعل والحوارية بين الماضي بمحملاته الثقافيّة والمعرفيّة والإيديولوجيّة والحاضر المثقل بمتغيّراته وإكراهاته المختلفة، في هذا المقام سنحيط بالمع الشخصيات الأسطوريّة أثراً في أفلام الأنمي موضوع الدّراسة وسنقوم باستثمار إشعاعها الرّمزي على بنيتها:

♣ شخصية (هاول) بين (دايدالوس - Daedalus) و(أخيل - Achilles):

لهتين الشّخصيّتين الأسطوريّتين حضور بارز في فيلم (قلعة هاول المتحرّكة) يتجلّى في الشّخصيّة الرئيسيّة (هاول) للتشابه الكبير الذي يربطها بين الشّخصيتين، إن لم نقل أنّ (هاول) هي النّسخة المحدثّة من شخصيّة (دايدالوس)، لم يؤشر صانعو الفيلم بشكل صريح استلهامهم لهذه الشّخصيّة، إلّا أنّ المشاهد يستطيع أن يستجلي ملامحها من خلال الطّابع الرّمزي الذي يكتنف شخصيّة (هاول)، فعلى صعيد التّجسيد المادّي (الشكلي) فإنّ (هاول) في بعض المشاهد يتحول إلى طائر ذي جناحين كبيرين أسودين وهو ما يحيلنا إلى (دايدالوس) الإغريقي حينما استخدم ريش الطّيور وصنع منهما جناحين كبيرين ثم ربطهما في كتفيه للهروب من السّجن.¹³ سعي (دايدالوس) للحرية يتقاطع وسعي (هاول) في التّحرّر من سجنه الممثّل بالقلعة والتّخلّص من القيود التي فرضتها عليه مملكة السّحر والواجبات المرتبطة بقوّته السّحريّة، وتلتقي الشّخصيتان أيضاً في المعاناة ذاتها؛ ف(دايدالوس) يعاني من عواقب اختراعاته كذلك (هاول) يعاني من عواقب تعلّمه السّحر، وكلا الشّخصيتين تشتركان في البراعة والدّكاء والعبقريّة، ويبرز من طرف خفي وجه الالتقاء بين (هاول) و(أخيل) في القوّة الهائلة والهشاشة القائلة، فرغم كونهما بطلان أسطوريّان مُخلّصان إلّا أنّ كليهما يحوزان نقطة ضعف تعني نهايتهما؛ قلب (هاول) وكعب (أخيل).

♣ شخصيّة (كالسيفر) وإله النّار (كوجين - Kojin):

مثّل إله النّار أو الموقد (كوجين - 竈神)¹⁴ عند اليابانيين في شخصيّة (كالسيفر) من فيلم (قلعة هاول المتحرّكة) هذا التّمثيل يعكس مركزة النّار كرمز عميق لمعاني الحياة والتّغيير والقوّة الرّوحية في الوعي الجمعي الياباني، ولم يكن استحضار إله النّار بشكل جيّ وبارز بل من خلال الأفعال الدّرامية لشخصيّة (كالسيفر) المستمدّة من شخصيّة (كوجين)، فعلى مستوى الشّكل يجسد (كالسيفر) الملامح العامّة المميّزة لإله النّار على سبيل المثال:

يعتبر (كالسيفر) قوة وطاقة للحفاظ على الطابع الحيوي للقلعة، كذلك الإله (كيوجين) يمثل النار كعنصر أساسي وضروري في الحياة ، كلاهما يسعىان للاستعمال الجيد والنفعي للنار، وكلاهما يلتهمان الشوائب والأشياء التي تمّ التخلّص منها، وتتجلّى رمزية النار في الفيلم كوسيط بين العالم البشري بالعالم السماوي الروحي، وكرمز للتحوّل والتغيير والتجديد، يمكننا أن نستنتج أنّ شخصية (كالسيفر) هي النّمودج الحديث لإله النار الياباني (كوجين)، كلاهما يمثلّ النار كقوة حيوية وتحولية، ويجسّدان التناغم بين الإنساني والروحي، هذه الرمزية المستوحاة من الأساطير اليابانية تعزّز عمق شخصيّة (كالسيفر) في صميم السرد الأسطوري للفيلم.

♣ شخصية الأميرة (مونونوكي) والإلهة (أرتيمس - Artemis):

على الرّغم من أنّ فيلم الأميرة (مونونوكي) مستوحى بشكل رئيسي من الأساطير والثقافة اليابانية، إلّا أنّنا لا نعدم وجود أطراف متفرقة تشير إيحائياً إلى الأساطير الإغريقية في بعض الأفكار والأحداث والشخصيات، ولربّما أبرز تجلّ لهذا التقاطع بين الثقافتين جسده شخصيّة الأميرة (مونونوكي) المستوحاة -في اعتقادنا- من شخصيّة الإلهة الإغريقية (أرتيمس) إلهة الصّيد والحيوانات البريّة والعفة والنباتات والولادة.¹⁵ صيغت شخصيّة (مونونوكي) في الفيلم على مستوى الهيئة والشكل كإنسان عايش الطّبيعة البريّة منذ الولادة، بملابس رثّة بالية يعلوكتفاها رداء من وبر الذّئاب البيضاء ملتف في العنق برباط أسود مرصع بأنياب الذّئاب الحادة، تحمل دائماً رمحا طويلا تدافع به عن حيوانات الغابة، وهذا يذكّرنا بالإلهة (أرتيمس) التي تحمل قوساً تستخدمه للغرض ذاته، وتلتقي الشخصيتان في حب الطّبيعة والغابات وحمايتهما، والتّفاعل مع الحيوانات وحبا لهما، حيث كانت الإلهة (أرتيمس) ترقص مع حيوانات الغابة والعذارى الشّجرية، وترمز عذريتها إلى الطّبيعة العذراء التي يحاول البشر هتكها والاستحواذ عليها، ويعبّر غضب الغابة عن غضب الإلهة (أرتيمس) نتيجة عداء الطّبيعة البريّة مع البشر، وتكمن رمزية استدعاء هذه الشّخصيّة وتماهيها في شخصيّة الأميرة (مونونوكي) في إبراز فكرة أنّ الطّبيعة كيان حي ومقدّس وجب من خلاله الحفاظ على علاقة قوية وحميمة مع العالم الحيواني، وترسيخ مبدأ التعايش السلمي بين الإنسان والطّبيعة كمطلب سامّ ونبيل.

لا يسعنا المقام أن نفصّل أكثر في حضور الشّخصيات الأسطوريّة وتماهيها في شخصيات أفلام الأنمي الرئيسيّة، لكن يمكننا أن نجمل صفوة القول فيما تقدّم في أنّ استدعاء الشّخصيات الأسطورية في أفلام الأنمي واحدة من أبرز صور التّرابط القويم بين الماضي والحاضر، وهي شخصيات محمّلة برسائل عالميّة تتجاوز النّطاقات الأيديولوجية والحضاريّة، والشّخصيات الأسطورية في عالم الأنمي ليست مجرد أدوات لخدمة السرد، بل هي تجسيد حي للتراث والثّقافة وقد كانت الشخصيات

الأسطورية الإغريقية واليابانية على حد سواء حاضرة وبقوة في تركيبة الشخصية الفيلمية، ولعلّ هذا الحضور يكشف تلاحماً مثيراً بين ثقافتين غنيتين بالأبعاد الرمزية والمفاهيم الفلسفية العميقة، وانصهاراً فريداً بين الإشكالات الإنسانية القديمة والأسئلة الوجودية الحديثة حول معنى الحياة والقدر والمصير... كما ويفتح الأبواب على مصاريعها لتوسيع الأفق الثقافي والروحي وإعادة تفسير الميثولوجيا بأساليب توائم قضايا العصر.

❖ الأحداث/المشاهد الأسطورية: لا غرو أنّ استدعاء الأسطورة عامل فني يكشف عن الانفتاح الرؤيوي التابع من هواجس تخيلية وأنساق رمزية مكثفة الدلالة تُجذب خلف الإيحاء، ولا غرو أيضاً أنّ هذا الاستدعاء لم يأت بمحض الصدفة بل تعزيراً لفهم أعمق للعالم من خلال الأنساق الثقافية التي تشكل الوعي الجماعي الإنساني والحضاري، تنغياً في هذه المحطة من عمر البحث اقتفاء أثر الحضور الميثولوجي في أفلام الأنمي اليابانية محاولين الإحاطة بالتقاطعات الجوهرية بين المشاهد الفيلمية والأحداث التي بإمكانها أن ننحو منحنى أسطورياً عبر الجدول التالي:

الفيلم	المشهد	الحدث الأسطوري	الرمزية (المعاني)
حكاية الأميرة كاغويا The Tale of Princess Kaguya	مشهد ولادة الأميرة (كاغويا) من غصن البامبو.	ولادة الإلهة (أثينا) من رأس الإله (زيوس).	الولادة المعجزة تذكرنا بالأساطير الإغريقية حول ولادة الآلهة في ظروف خارقة.
	مشهد توافد الخطّاب على (كاغويا) والمهام المستحيلة التي كلفتهم بها.	توافد الخطّاب على (بينيلوب) والمهام المستحيلة التي كلف بها (هرقل).	الوفاء للأصل الخلقى الإلهي + اختبار القدرة الذاتية.
	مشهد عودة (كاغويا) إلى موطنها الأصلي (القمر) في موكب إلهي سماوي مهيب.	العودة إلى العالم السماوي (بروميثيوس) و(بيرسيفوني).	الحنين إلى الوطن الإلهي
	مشهد رحلة (تشيبيرو) إلى	رحلة الإله (إيزاناغي)	مواجهة المجهول+

عالم الأرواح لإنقاذ والديها.	إلى أرض يومي المدتسة ¹⁶ لإنقاذ الإلهة (إيزانامي)	اكتشاف الذات
مشهد تحوّل والديّ (تشيبيرو) إلى خنازير.	تحوّل رجال (أوديسيوس) إلى خنازير بسبب الجشع.	ضبط النفس أمام الشّهوات.
مشهد سفر الأرواح على القطار العائم فوق النّهر.	رحلة عبور نهر (ستيكس) ¹⁷ في العالم السّفلي في الميثولوجيا الإغريقيّة.	الاتصال بين العالم السماوي الإلهي وعالم الأموات السّفلي.
مشهد عودة (تشيبيرو) إلى العالم البشري بعد تجارب تحديّ الذات.	عودة (أوديسيوس) إلى وطنه بعد تحديات عديدة.	اكتساب الحكمة والنّضج، تطوير إمكانات الذات.
مشاهد تكرار العبث بالزّمن واسترجاع الماضي من أجل تحقيق غاية ما.	محاولات (سيزيف) مراراً وتكراراً رفع الصّخرة.	كل تكرار هو فرصة جديدة لفهم المصير والحكمة من ورائها.
مشهد كسر لعنة (صوفي) و(هاول) بسبب اكتشاف الحب الحقيقي.	الإلهة (أوريهيمي) ¹⁸ والرّاعي (هيروكوبوشي) ولعنة الحب الصّادق.	التركيز على معاني الحب والتّضحية والصّبر.
مشاهد تبادل الأرواح للأجساد بين (ميتسوها) و(تاك-كن).	تبادل الأرواح بين الصياد (تاتسوما) والخياطة (يوكي) أسطورة روح العاشقين اليابانيّة.	التلاحم الرّوحي والجسدي + البحث عن الذات من خلال الآخر.

المخطوطة

Spirited Away

الفتاة التي
قفزت عبر
الزّمن

The Girl Who
Leapt Through
Time

قلعة هاول المتحركة
Howl's Moving
Castle

فيلم
اسمك
Your Name

في هذا الركن من العالم In This Corner Of The World	مشهد رؤية (سوزو) للطفل واختفائه في غرفة الضيوف	أسطورة طفل غرفة الضيوف الحظ (زاكشي) واراشي) اليابانية.	الأطفال رمز للأمل والتجديد في ظل دمار (هيروشيما) العظيم.
الطقس برفقتك Weathring With You	مشهد البحث عن الفتاة جالبة المطر.	أسطورة تحكّم إله المطر في الطقس اليابانية (استدراار المطر).	عواقب التمرد على النظام البيئي + علاقة البشر بالآلهة.
قبر اليراعات المضيئة Grave Of Firefiles	مشهد عودة (سيتا سان) وأخته (سيتسوكو) إلى مدينتهم بعد الحرب.	عودة الأختين (أنتيجون) و(إسميني) ¹⁹ إلى طيبة عندما تفاجأتا بحدوث حرب دموية.	عمق العلاقات الإنسانية + الموت كقوة قاهرة ومأساوية.

تحقيقاً لدواعي التّلاقح الثقافي والحضاري الإنساني: نشهد تناغماً فريداً بين الأساطير اليابانية والإغريقية في متن الأعمال السينمائية السابقة، جسّدت في سياقات متعدّدة أضافت عمقاً ورمزيّة على الحكايات، وقد صيغت الميثولوجيا الإغريقية -كأحد أقدم مصادر الإلهام في الآداب والفنون- سينمائياً لتجسيد معاني الصّراع مع القدر والآلهة والقوى القاهرة الخارقة، ولطرح أسئلة وجودية ومصيرية خالدة، بينما تركّز الأساطير اليابانية على أفكار مثل التّوازن الروحي والتّفاعل مع قوى الطّبيعة، تبقى هذه المشاهد من أنصع الشّواهد على أنّ الأسطورة نموذج ديناميكي وطّيع يستطيع استيعاب الثقافات والحضارات الإنسانية برمتها، كما وتوثّق حرفيّة صنّاع الأنمي في تجسيد البعد الثقافي والحضاري للأمم في قالب بصري متقن، مما يجعله أحد أكثر الخطابات المرئية تميّزاً في العالم.

2.3 البعد الميثولوجي للرّمز في أفلام الأنمي اليابانية:

يسعى الخطاب السينمائي إلى إقامة علاقات تواصلية مع المشاهد من خلال استثمار كل ما يمكنه تحقيق الفرجة السينمائية والمتعة الجماليّة، وولوج عالمي رؤيوي ساحر يتلاحم فيه الحاضر بالماضي والمستقبل، والواقعي بالمتخيّل ويتوخّد فيه الحسّ الحضاري والثقافي الإنساني، ومن أنسب الأدوات التي تحقّق هذا المسعى (الرّموز) بوصفها علامات موحية تنفتح على عدد لا نهائي من الدّلالات، في هذا المقام سنحاول الإصغاء إلى همس الرّموز الثاوية في النسيج الدّخلي لأفلام الأنمي اليابانية.

ومحاولة استخراج الدلالات المتوارية في حجب المعنى ومخادعته، وذلك من خلال التركيز على أهم الموتيقات التي جرى ورودها بشكل بارز ومكرر في بنية أفلام الأنيميشن، منها:



✓ **التنين (Riu - 竜):** أحد أهم الرموز ذات الصيت اللامع في الحضارات الشرقية عموماً واليابانية بشكل خاص، والتنين في الفلكور الياباني هو مخلوق أسطوري إلهي يستطيع التحكم في شكله وحجمه كما يشاء للحد الذي يصبح غير مرئي، وله القدرة على التحليق من غير أجنحة، يرمز للقوة والسيادة، وبالعكس ما يحصل في الاعتقاد بأن التنانين مخلوقات شريرة مدمرة، فإنها

غالباً ما تصوّر كمرادف للخير والخصوبة، وكحكام طبيين للبحار والسماء والعالم السفلي²⁰ يسعون لحماية البشر والدود عنهم، ولا يخرج استحضار رمز التنين في أفلام الأنمي عن هذا الاعتقاد الراسخ في الثقافة الشعبية والميثولوجيا اليابانية، فالتنانين التي تصاغ سينمائياً في أفلام الأنمي يتأتى دورها الدرامي من صميم المخيال الفولكلوري الياباني، حيث تصوّر كشخصية هاربة من عمق الأسطورة حيناً، وفي أحيان كثيرة تتجسّد في شكل شخصيات إنسيّة عادة ما تكون هذه الشخصيات مساعدة للبطل في رحلته العجائبية (فيلم المخطوفة)، وهو من الرموز المعقّدة التي يمكنها أن تحيل إلى دلالات لا نهائية وفقاً للسياق والرّسالة التي يتغيّا العمل الفني إيصالها، لكن يمكننا الوقوف على أهم الدلالات التي يشيعها رمز التنين في نسيج أفلام الأنمي اليابانية والتي عادة ما يتم تكرارها، هي: الحرّية والتحوّل، التناغم مع عناصر الطبيعة، الروحانية والحكمة.



✓ **البوابة (Torii - 鳥居):** هي مجسم خشبي مهيب وضخم باللونين الأحمر والأسود وأحياناً الأبيض مرتبط بعقيدة (الشنّتو) على شكل بوابات تمثّل مداخل للمعابد الشنتوية المقدّسة، وعلى الرّغم من كونها معماراً دينياً لا يزال يقف شامخاً ليومنا هذا إلّا أنه حكيّت حوله أساطير ضاربة في عمق التّاريخ والتّراث الياباني، ففي المرويات الميثولوجية اليابانية القديمة يقال إنّ الشّمس كانت تهبط إلى الأرض في أوقات وأماكن مختلفة في شكل طائر

عظيم وعجيب (طائر الفينيق السّماوي)، ويقال أنّ التوري أو البوابة كانت موطن أقدام هذا الطّائر²¹ وتظهر البوابة في أفلام الأنمي كرمز مقدّس يشير إلى بعد فاصل بين العالم المادّي البشري والعالم الروحاني (المخطوفة) (اسمك)، كما أنّها حملت دلالات كثيرة من بينها: النّقاء والطّهارة، تجسيد مفاهيم

الانتقال الروحي والتواصل مع الآلهة، بالإضافة إلى أنها مثلت دعوة مفتوحة للتوجه نحو التغيير والتناغم مع الطبيعة باعتبارها ملاذاً للأرواح المقدسة. في الثقافة اليابانية.



✓ زنبقة العنكبوت الأحمر (هيجانابانا - Heganbana - 彼岸)

岸花): هو نبات أحمر بأوراق متفرعة من عائلة النرجسيات موطنه الأصلي شرق آسيا يحمل عدة أسماء ذات طابع سوداوي من بينها "زهرة الجثث" و"زهرة الموت" كونها تزرع على القبور كنوع من إظهار التقدير للموتى، وترمز هذه الزهرة في الأساطير البوذية إلى الوداع الأخير، حيث تقول الأسطورة أنّ هذا النوع

من الزهور يظهر عندما يفترق شخصان للأبد، وقد كان هذا النبات يستخدم لإرشاد الموتى خلال دورة الولادة الجديدة.²²

لم يحد توظيف زنبقة العنكبوت الأحمر عن هذه الدلالة في أفلام الأنمي، فقد جسدت كمؤشر بصري غالباً في مشاهد منوعة وأحياناً مكررة لمعاني الموت والفقد، تظهر على الأغلب بعد مشاهد الحروب أو الموت ملطخة بالدماء، وأحياناً تبرز قبل ذلك تنبؤاً بحلول المأساة، في بعض أفلام الأنمي تظهر كرمز يكرس الطابع الروحاني وكلقطة بصريّة للمشاعر المحبطة والحزينة، باختصار "زنبقة العنكبوت الأحمر" في الأنمي والثقافة اليابانية رمز لتعميق الحس التراجيدي وهذا ينم عن الوعي بحجم المآسي التي اعترضت مسار حياة المجتمع الوهمي للأنمي، وتخليداً لذكرى كل مأساة عايشها الأبطال في حقب زمنية مختلفة وجس نبض مدى تأثر المتلقي بالمشاهد المأساوية في عالم الأنيميشن ونظيرتها في العالم الواقعي؛ هل هو تأثر متطابق ومتساو في كلا العالمين؟ وكذا مقارنة تجربة الانفعال المأساوي الكرتوني بالانفعال المأساوي البشري في مواجهة الموت أفضع وأفزع ظاهرة في حياة الإنسان، وتعبيراً على الموقف الضدي والمتباين بين صراع الروح من أجل البقاء وبين استسلام الأجساد طوعاً وكرهاً للفناء.

ختاماً يمكن القول: لقد تواسجت في بوتقة أفلام الأنمي اليابانية نصوص تنحو منحى أسطورياً من خلال العلامة السينمائية الموحية (الرموز) الأمر الذي ينم عن قدرة إبداعية بارعة في توظيف ما اخترته الذاكرة الجماعية الإنسانية، شحنت نسيجها الداخلي بالدلالات النابضة والمعاني الغائبة حيث يسافر الذهن على جناح الأسطورة إلى عوالم بانورامية مفارقة تتسامق على تخوم الزمن.

4. خاتمة:

إنّها لمغامرة فكرية مشوقة اقتحام موضوع "الحضور الميثولوجي في الخطاب السينمائي: أفلام الأنمي اليابانية أنموذجاً" ذلك أنّ هذا النوع من الخطابات المرئية يمثل مجالاً فنياً شديد التعقيد والغموض، لاسيما عالم الأنمي التسونامي الفني الأشهر في اليابان، وهذا ما يجعل تحري المعالم الأسطورية فيه مطلب في غاية الصعوبة، إلا أنّ الدّراسة حاولت قدر الإمكان خدمة هذا المطلب، وفي الأخير نحبّ أن نختم هذه الدّراسة بتحصيل أهمّ ما تردّد في ثناياها، وفق محطّات رئيسة، نوجزها في التّقاط التّالية:

- فنية الأنمي نابعة من البنية التّثاقفية اليابانية كشرط أساس ومن الأفكار الجامحة والخيالية والتّقنيات المتطورة في رسم محتواه، ومسيرته حافلة بالمحاولات الجادة والمجتهدة التي مكّنته من منافسة أشهر عروض السينما، وهو درع ثقافي واقتصادي وفي تعوّل اليابان عليه بشكل كبير، في التعريف بثقافتها.
- الإقبال الواسع والعالمي لمشاهدة هذا الفن جعله من أبرز القوى التي تسيطر ثقافياً على دولة اليابان، إذ يستهدف ويوجّه لفئات عمرية وذوقية معينة ما يبرز عالميته وشهرته ومكانته التي يتبوأها على الصّعيد الثقافي والتّجاري.
- الخطاب المرئي/ السينمائي يطالب بأحقّيته في نيل القسط الوفير من الدّراسات والمقاربات النّقدية، ويحمل النّقد كافّة المسؤولية في تأخره على حساب الخطاب اللغوي.
- أفلام الأنمي السينمائية تشكّل إبداعاً فنياً يظهر تقدّيراً عميقاً للأساطير اليابانية والعالمية.
- تقدّم أفلام الأنمي السينمائية فهماً عميقاً للأساطير اليابانية والعالمية وصياغة جديدة لسحرها الغامض الذي يتجاوز حدود الأشكال والألوان إلى عالم أعمق من الرّمزية والمعاني.
- الرموز في الأنمي ليست موتيفات زخرفية، بل عناصر أساسية تضيف تعقيدات وتطرح تساؤلات وتشي بتأمّلات عميقة ولا متناهية، كما وتمثّل مفخرة ثقافية وحضارية مميّزة.

5. قائمة الإحالات:

¹ Oxford Elementary Learner's Dictionary, Oxford University Press, 2011, p: 15.

* مهرجان فرنسي حول الثقافة الشعبية اليابانية، ينظر:

www.japan-expo-paris.com

² F. S. Litten, Some remarks on the first Japanese animation films in 1917, 2014, p: 01.

³ J. Clements, The Anime Encyclopedia, Stone Bridge Press, (USA), 2001, p: 108.

⁴ طارق الخواجي، قلعة الأنبي، دار أثر للنشر والتوزيع، الدمام، المملكة العربية السعودية، ط1، 2017، ص 70.

⁵ P. Gravette, Manga: Sixty Years Of Japanese Comics, World Of Books, USA, 2005, p: 44.

⁶ طارق الخواجي، قلعة الأنبي، ص 28.

**** اللغة السينمائية:** هي كل ما يشتمل عليه الفيلم من الصورة والمؤثرات والقطع وحركة الكاميرا وزاويتها، واستخدام الحيل السينمائية والمؤثرات الخاصة، وحرفية السيناريو والإضاءة واللون والتّمثيل والرّمز والإيجاز، والزمان والمكان وغيرها، ينظر: رعد عبد الجبار، الفن السينمائي بين النظرية والتطبيق، مطبعة المعارف، بغداد، (د ط)، 1991، ص 83.

***** الشنتو:** هو الدّين التقليدي لليابانيين يرجع إلى أصول موغلة في القدم وهم لا يعرفون له مؤسساً أو شخصيّة روحية بارزة، بعد الانتشار التدريجي للبوذية وتبني اليابانيين لكتابة شبيهة بالكتابة الصّينيّة مع مطالع القرن الخامس الميلادي شعروا بالحاجة إلى تمييز معتقدهم مستخدمين الكلمة الصينية (تاو) التي تعني الطّريق والتي تدل في التاوية الصينية على المبدأ الكلي الناظم للوجود، وهو المبدأ الذي أشار إليه اليابانيون تحت اسم (كامي)، فالكامي هو في بؤرة إيمان الشنتو وحوله تدور كل الطقوس والعبادات الشنتوية. ينظر: فراس السواح، موسوعة تاريخ الأديان، الكتاب الرابع: الهندوسيّة، البوذية، التاوية، الكونفوشية، الشنتو، دار علاء الدّين، دمشق، (د ط)، 2017، ص 325.

⁷ يوكيو ميشيما، المعبد الذهبي، تر: ميسرة عفيفي، مؤسسة هنداوي، يورك هاوس، المملكة المتحدة، (د ط)، 2017، ص 171.

⁸ ينظر: ماكس شابيرو ورودا هندريكس، معجم الأساطير، تر: حنا عبود، دار مؤسسة رسلان- دار علاء الدين للنشر والتوزيع، دمشق، (د ط)، 2018، ص 137.

⁹ ينظر: فيلم المخطوفة، إخراج هايوا ميازاكي، 2001.

¹⁰ مجموعة مؤلفين، جماليات المكان، دار قرطبة، الدار البيضاء، المغرب، (د ط)، 1988، ص 21.

¹¹ محمد عجينة، موسوعة أساطير العرب عن الجاهلية ودلالاتها، ج2، دار العربية محمد علي الحامي - دار الفارابي، تونس، بيروت، ط1، 1994 ص 537.

¹² ينظر: فيلم كاغويا هيمي، 2013.

¹³ ينظر: عبد المعطي شعراوي، أساطير إغريقية (أساطير البشر)، ج1، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، ط4، 2014، ص 145 وما بعدها.

¹⁴ J. Robert , Japanese Mythology A to Z, Chelsea House, New York, USA, (Ed2), 2010, p: 70.

¹⁵ <https://www.britannica.com/topic/Artemis-Greek-goddess>

¹⁶ <https://www.nippon.com/ar/japan-topics/b09803/>

¹⁷ <https://www.britannica.com/topic/Styx-Greek-religion>

¹⁸ ينظر: علي كنعان، السيف والمرأة: رحلة في جزر الواق واق، دار الصدى للنشر والتوزيع، دبي، (ط1)، 2014، ص 145، وينظر أيضاً:

<https://www.japan-suite.com/blog/2014/7/6/tanabata-story-of-two-star-crossed-lovers>

¹⁹ [https://www-randolphcollege-edu.translate.goog/greekplay/characters-in-antigone/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=rq#~:text=Ismene%20\(iz%2DME%2Dnee,be%20given%20a%20proper%20burial](https://www-randolphcollege-edu.translate.goog/greekplay/characters-in-antigone/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=rq#~:text=Ismene%20(iz%2DME%2Dnee,be%20given%20a%20proper%20burial)

²⁰ سمير عطا، التنين الوحش ذو الرؤوس السبعة، مجلة الفيصل، مركز الملك فيصل للبحوث والدراسات الإسلامية، العدد 359، جمادى الأولى 1427هـ، 2006، ص 77.

²¹ Alexander.F. Otto & Theodore. S. Holbrook, Mythological Japan; The Symbolisms of Mythology in Relation to Japan Art, Drexel Biddle Publisher, Philadelphia, USA, 1902, P: 53.

²² https://www.picturethisai.com/ar/wiki/Lycoris_radiata.htm

6. قائمة المصادر والمراجع:

أ- المراجع العربية:

- 1- رعد عبد الجبار، الفن السينمائي بين النظرية والتطبيق، مطبعة المعارف، بغداد، (د ط)، 1991.
- 2- طارق الخواجي، قلعة الأنبي، دار أثر للنشر والتوزيع، الدمام، المملكة العربية السعودية، ط1، 2017.
- 3- عبد المعطي شعراوي، أساطير إغريقية (أساطير البشر)، ج1، مكتبة الأنجلو مصرية، القاهرة، ط4، 2014.
- 4- علي كنعان، السيف والمرأة: رحلة في جزر الواق واق، دار الصدى للنشر والتوزيع، دبي، (ط1)، 2014.
- 5- فراس السواح، موسوعة تاريخ الأديان، الكتاب الرابع: الهندوسية، البوذية، التاوية، الكونفوشية، الشنتو، دار علاء الدين، دمشق، (د ط)، 2017.
- 6- مجموعة مؤلفين، جماليات المكان، دار قرطبة، الدار البيضاء، المغرب، (د ط)، 1988.
- 7- محمد عجينة، موسوعة أساطير العرب عن الجاهلية ودلالاتها، ج2، دار العربية محمد علي الحامي - دار الفارابي، تونس، بيروت، ط1، 1994.

ب- المراجع المترجمة:

- 1- ماكس شايبرو ورودا هندريكس، معجم الأساطير، تر: حنا عبود، دار مؤسسة رسلان- دار علاء الدين للنشر والتوزيع، دمشق، (د ط)، 2018.
- 2- يوكيو ميشيما، المعبد الذهبي، تر: ميسرة عفيفي، مؤسسة هندواي، يورك هاوس، المملكة المتحدة، (د ط)، 2017.

ج- المراجع الأجنبية:

- 1- Alexander.F. Otto & Theodore. S. Holbrook, Mythological Japan; The Symbolisms of Mythology in Relation to Japan Art, Drexel Biddle Publisher, Philadelphia, USA, 1902
- 2- F. S. Litten, Some remarks on the first Japanese animation films in 1917
- 3- J. Clements, The Anime Encyclopedia, Stone Bridge Press, (USA), 2001
- 4- Oxford Elementary Learner's Dictionary, Oxford University Press, 2011
- 5- P. Gravette, Manga: Sixty Years Of Japanese Comics, World Of Books, USA, 2005

د- المجالات والدوريات:

- 1- سمير عطا، التنين الوحش ذو الرؤوس السبعة، مجلة الفيصل، مركز الملك فيصل للبحوث والدراسات الإسلامية، العدد 359، جمادى الأولى 1427هـ، 2006.

هـ- الأفلام:

- 1- اسمك (Your Name)، ماکوتو شينكاي، 2016.
- 2- الأميرة مونونوكي (Princess Mononke)، هايوا ميازاكي، 1997.
- 3- حكاية الأميرة كاغويا (The Tale of The Princess Kaguya)، إزاو تاكاهاتا، 2013.
- 4- الطقس يرفقتك (Weathring With You)، ماکوتو شينكاي، 2019.
- 5- الفتاة التي قفزت عبر الزمن (The Girl Who Leapt Through Time)، مامورو هوسودا، 2006.
- 6- في هذا الركن من العالم (In This Corner of The World)، سوناو كاتابوتشي، 2016.
- 7- قبر اليراعات المضيئة (Grave Of Fireflies)، إزاو تاكاهاتا، 1988.
- 8- قلعة هاول المتحركة (Howl's Moving Castle)، هايوا ميازاكي، 2004.
- 9- المخطوفة (Spirted Away)، هايوا ميازاكي، 2001.

و- المواقع الإلكترونية:

- 1- <https://www.britannica.com/topic/Artemis-Greek-goddess>
- 2- <https://www.britannica.com/topic/Styx-Greek-religion>
- 3- <https://www.japan-suite.com/blog/2014/7/6/tanabata-story-of-two-star-crossed-lovers>
- 4- <https://www.nippon.com/ar/japan-topics/b09803/>
- 5- https://www.picturethisai.com/ar/wiki/Lycoris_radiata.htm
- 6- [https://www-randolphcollege-edu.translate.goog/greekplay/characters-in-antigone/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=ar&x_tr_hl=ar&x_tr_pto=rq#:~:text=Ismene%20\(iz%2DME%2Dnee,be%20given%20a%20proper%20burial](https://www-randolphcollege-edu.translate.goog/greekplay/characters-in-antigone/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=ar&x_tr_hl=ar&x_tr_pto=rq#:~:text=Ismene%20(iz%2DME%2Dnee,be%20given%20a%20proper%20burial)
- 7- www.japan-expo-paris.com