الرسوم المتحركة والسينما

حسام وهب

اســـم الكتـــاب: الرســـوم المتحركـــة والســـينما.

اســـم المـؤلـــف: حســـام وهـــب.

رقـــم الإيداع في جمهـــورية مصـــر العـربية: (13362 / 2024).

الترقيم الدولي في جمهـــورية مصـــر العـربية: 978-977-8877-01-4

الترقيم الدولي في الجمهورية العربية السورية: 978-9933-567-94-1

سنـــــة الإنتـــاج: 2024.

يطلب الكتاب على العنوان التالي:

الثقافة الروسية للنشـــر

واتساب وتلغرام: 00201060253858

russianculture.egypt@gmail.com

دار عـقـــــل للنشـــــر

واتساب وتلغرام: 00963932832010

aklpublishing@gmail.com

القاهـــــرة - دمشـــــق

مقدّمة

إنّ الرابط بين السينما والرّسوم المتحرّكة ليس حركةً على التّوازي كما يبدو لأوّل وهلة، بل هو ترابطٌ عضويّ تمتزج فيه كلّ مكوّنات الشّكلين الإبداعيين، فالقصّة هي القصّة، والسيناريو هو السيناريو، والإخراج هو الإخراج، الأمر المختلف الأكثر وضوحاً، والذي يشكّل علامةً فارقةً، هو أنّ المبدع في الفيلم الحيّ[1] يقوم باقتصاص الصّور ممّا هو موجودٌ حولنا – من أشخاص ومناظر طبيعية ومكوّنات حياة يوميّة وآلات – ويعيد تشكيلها وتوظيفها وفق تصوّرٍ دراميٍّ وروائيٍّ مسبق. أمّا في أفلام الرّسوم المتحرّكة، فمبدعوها يخلقون تلك الصّور من خيالاتهم، ويشكّلونها كما يشاؤون، ليكوّن ذلك الإبداع قيمةً مضافةً على الرّواية مقارنةً بالفيلم الحيّ، فينفتح الخيال إلى أوسع مدى، وتسقط القيود الفيزيائيّة عن حركة الشخصيّات وأشكالها والأحداث التي تدور داخل الحكاية، فتصبح القصّة بحراً واسعاً من الإبداع الذي لا يحدّه سوى قرار المبدع، وانطباع المتلقّي. وما أفلام الخيال العلمي – وخصوصاً الحديثة منها – سوى مزيجٍ من الرّسوم المتحرّكة (ثلاثيّة الأبعاد غالباً) والتمثيل الحي.

لقد سبقت الرّسوم المتحرّكة السينما بآلاف السنين، وكانت بدايات السّينما في العصور الحديثة مبنيّةً على الرّسوم المتحرّكة، قبل تمكّن الإنسان من توثيق الزّمن، وتثبيت صورته على شكل صورةٍ فوتوغرافيّة، وهي فكرةٌ دغدغت مخيلة البشر طويلاً قبل اختراع الفوتوغراف. بعد اختراع السينما أصبحت الرّسوم المتحرّكة عملاً سينمائيّاً مستقلّاً، إلّا في حالاتٍ نادرة هي الأفلام المشتركة بين الرّسوم المتحرّكة والتمثيل الحي . لكن سحر الصّورة البشريّة على الشاشة جعل من الرّسوم المتحرّكة منتَجاً سينمائيّاً أقلّ أهميّةً ومتابعةً وجمهوراً، رغم إطلاق والت ديزني لقطار إنتاجاته

1– للتّفريق بين فيلم الرّسوم المتحرّكة والفيلم بتقنيّته المألوفة الذي يقوم بأدائه ممثلون.

الجبّار الذي وضع هذا النّوع من الإبداع على سكّة الإنتاجات السينمائيّة الكبرى من ميزانيّةٍ ومشاهدين وإيرادات، ليتبعه بعد ذلك المنتجون الأمريكيون والأوروبيون واليابانيون بعد ذلك.

وعلى الرّغم من النّظرة العامّة عالمياً إلى هذا الفن، كفنٍّ يسير على هامش السينما، فإنّ له مكانته الكبيرة في العالم المتحضّر، وخصوصاً في اليابان. ولكنّ حضوره في قائمة المشاهدات العربيّة يبقى ثانويّاً مرهوناً بمزاج عامٍّ لا يعيره الكثير من الاهتمام، ومنتِجاً لا يحبّ المقامرة.

في هذه الدراسة الموجزة – نسبةً إلى تاريخ الرّسوم المتحرّكة الطويل – بحثٌ مختَصرٌ في الجانب التّاريخيّ لهذا الفن وتطوّره، وارتباطه بخيال الظلّ والكاريكاتير والسينما لاحقاً.

يليها نظرةٌ على تاريخ الرّسوم المتحرّكة في البلدان الأكثرِ إنتاجاً، واستعراضٌ لمجموعةٍ من الأفلام التي تمثّل علاماتٍ فارقة في الإنتاج المحليّ أو العالمي في تلك الدّول، على المستوى التّقني، أو الرّوائي.

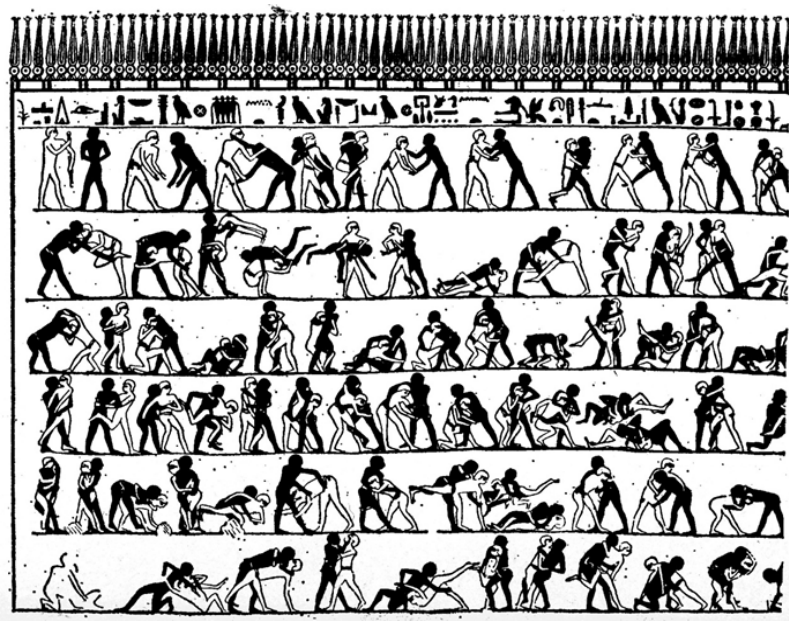
إضافةً إلى استعراضٍ سريعٍ لإنتاجات العالم العربي – على قلّتها – والصّعوبات التي تعترض صناعة الرّسوم المتحركة في بعض الدّول العربيّة، والمعوّقات التي تحول دون النّهوض بها.

مدخلٌ إلى تاريخ الرسوم المتحركة

إن تفكير الإنسان في توثيق الحركة – أو محاولة الإمساك بها – عن طريق الرّسم قد داعب مخيلته منذ بدايات وعيه، ففي العديد من الرسوم على جدران الكهوف نجد للحيوان المرسوم عدداً كبيراً من القوائم في أوضاع متراكبة من أجل أن يخلق لدى المشاهد إيحاءً بالحركة. ولكن الشواهد التي نستطيع عدّها ملموسة هي آثار إنسان الحضارات القديمة، فأقدم ما تم اكتشافه حتى اليوم إناءٌ فخاري من حضارات إيران القديمة يعود إلى النصف الثاني من القرن الثالث قبل الميلاد، يصور حيواناً – غزالاً– يحاول القفز عالياً ليأكل من شجرة عبر خمسة رسومٍ لحركات مختلفة مع تطابق الشكل المرسوم في الحركات الخمس، بحيث توحي بالحركة.

إناء فارسي– القرن الثالث ق.م

والشاهد الثاني جدارية قديمة في مقبرة فرعونية تعود لحوالي الألف الثاني قبل الميلاد تصور مباراة مصارعةٍ بين شخصين في حركات متتابعة ومتقنة التنفيذ لتشريح الجسم البشري وحركاته مع الحفاظ على الشبه ونسب الرسم بين الكوادر المتتابعة.



جدارية فرعونية
2000 ق.م

هذه أولى الشواهد التي وصلت من الحضارات القديمة.

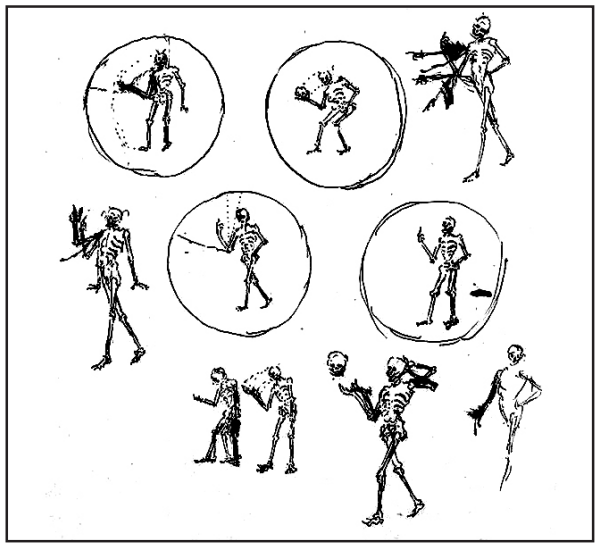
ومنذ العام 1000 ق.م، كان لدى الصينيين فانوس دوّار، وهو عبارة عن مصباح زيت مزوّد بفتحةٍ من الأعلى تعلوه مظلّة، الجزء السفلي منها له شكل أسطوانة مزودة بألواح شفافة مرسوم عليها خيول ورجال بأشكالٍ متتابعة، يتسبب الهواء الساخن الصاعد من المصباح بدوران المظلة الحاملة للمظلة مما يوحي بأن الأشكال المرسومة تتحرك على جوانب الورق الرقيقة التي يبدو أنها تلاحق بعضها البعض. كان يُطلق على ذلك "مصباح الحصان المهرول" لأنه يصور عادةً الخيول وراكبيها. وقد أُضيفتْ لبعض أشكال هذا الجهاز حركات لرؤوس أو أقدام أو أيادي مفصلية مرتبطة بسلك حديدي يتصل بالجسم الرئيسي.

يضاف إليها بالطبع تجارب دافنشي في رسم تشريح الجسم البشري حيث حاول رسم حركات جسم الإنسان في كادر واحد، في دراساته المبدئية للوحات نفذها فيما

بعد أو لم تتح له الفرصة لتنفيذها, ليس بهدف تحريك الرسم بل لدراسة أشكال الأوضاع المختلفة لأعضاء الجسم أثناء الحركة.

كل هذه الشواهد لا يمكن اعتبارها رسوماً متحركة، ولكن بلا شك أنها تعتبر حجر أساس في تطور هذا الفن، إذ إن الرسوم المتحركة لم تنشأ إلا عندما وعى الإنسان أن التلاعب بالفن المرئي الساكن أو الصورة – الرسم – الثابتة لخلق الحركة والتي تشبه الحياة إلى حد ما.

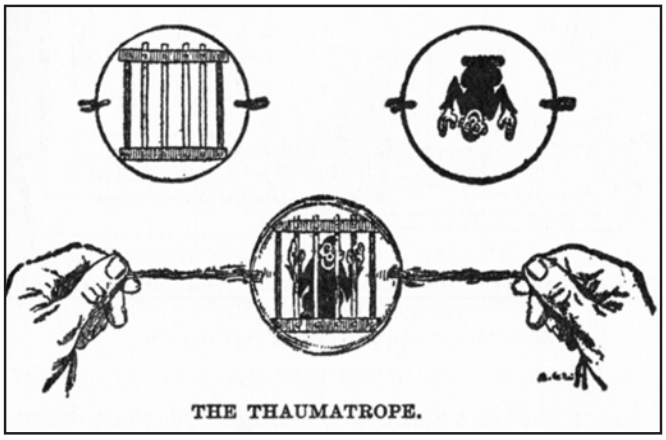
يعتبر اختراع الفانوس السحري عام 1659 على يد الفيزيائي الهولندي كريستيان هوغنز – رغم وجود بعض الجدل حول أول مخترعيه – أول الخطوات على طريق الرسوم المتحركة، وهو جهاز يعتبر الجيل الأول من جهاز "البروجيكتور" الذي يُستخدم حالياً، وكان عبارة عن عدسة ولوحة شفافة وشمعة أو أي مصدر للضوء المركّز, وقد تم تأريخ رسوماتٍ للشرائح التي تم عرضها بواسطة هذا الاختراع في تلك السنة، وهي أقدم وثيقة معروفة تتعلق بالفانوس السحري، يصور الرسم هيكلاً عظمياً وهو يحرّك ذراعه من أصابع قدميه إلى رأسه، ويظهر آخر أنه يحرك ذراعه اليمنى لأعلى ولأسفل من كوعه، وآخر يرفع جمجمته من عنقه ويعيدها. تشير الخطوط المنقطة إلى الحركات المقصودة.



استمرت تجارب الفيزيائيين والفنانين للحصول على صور قابلة للتحريك حتى قام الفرنسي آدم غيوت في العام 1770 بتطوير تقنية عرض الصورة التي يرشقها الفانوس السحري على الدخان لإنشاء صور شفافةٍ متلألئة. تم استخدام هذه التقنية في عروض مشاهد الأوهام التي أصبحت شائعة جدًا في أجزاء عديدة من أوروبا بين 1790 و1830. بعد ذلك تم تطوير تقنيات إضافية للحصول على مشاهد مقنعة للأشباح.

وفي بعض الأحيان تم حمل الفانوس يدويًا لتحريك الإسقاط عبر الشاشة – والتي كانت عادةً شاشة شفافة غير مرئية تقريبًا يعمل خلفها الفانوس في الظلام – فيبدو الشبح يقترب من الجمهور أو يكبر عن طريق تحريك الفانوس بعيدًا عن الشاشة، وأحيانًا يوضع أكثر من فانوس على عربةٍ مُثبّتةٍ على سكة، مما يسمح بتحريك الفوانيس المتعددة حيث تشكّل على الشاشة أشباحاً تتحرك بشكل مستقل، واستخدمت في بعض الأحيان في تكوين مشاهد مركّبةٍ ومعقدة.

ثم أصبح دمج المشاهد في الخلفيات عرضًا مألوفاً للفانوس السحري، خاصة في إنجلترا في ثلاثينيات وأربعينيات القرن التاسع عشر. خاصّةً عندما يتغير المشهد في الخلفية من الشتاء إلى الربيع أو الصيف عن طريق تخفيف اللون الصادر من فانوسٍ واحد ببطء أثناء الإسقاط بالتزامن مع وضع الشريحة الأخرى. وفي بعض الأحيان، تم استخدام دمى ظل صغيرة في عروض الفانوس. كما تم إنتاج شرائح ذات أشكال متراكبة يتم تحريكها بواسطة أذرع أو قضبان رفيعة أو عجلات.


THE THAUMATROPE.

في نيسان من عام 1825، تم نشر أول ثوماتروب من قبل دبليو فيليبس وهي لعبة شهيرة للأطفال، عبارة عن قرص بوجهين على كل وجه صورة، وجه تعلوه صورة أحد الحيوانات، ووجه تعلوه صورة لقفص فارغ، ومع تحريك خيط مربوط بالقرص، يدور لنحصل على صورة يظهر فيها الحيوان في القفص، وكانت هذه اللعبة تعتمد ولأول مرة على ظاهرة الانطباع الشبكي، أي أن العين البشرية وبسبب بقاء الصورة أجزاء من جزءٍ من الثانية قبل أن تحل الصورة التي تليها منطبعة في الشبكية ترى العين مجموعة الصور التي تزيد على 24 صورة تتعاقب في ثانيةٍ واحدة حركةً مستمرة مدتها ثانية واحدة وهذا أساس الرسوم المتحركة ومن بعدها السينما.

في عام 1832 قام العالم الفيزيائي البلجيكي (جوزيف بلاتو) بصناعة آلة تستخدم الاستبدال السريع المتتابع للصور المتسلسلة لاختبار ظاهرة الاستمرار البصري دُعِيت فيناكيستوسكوب (phenakistoscope) فصنع ألواحاً كرتونية أسطوانية الشكل على كل منها من 10–20 رسم متباعدة بالتساوي شعاعيًا على مركز الاسطوانة ومتتابعة الحركة لخيول أو بشر وتتوضّع الأسطوانة حول مقبض يسمح بتدويرها، فتظهر الرسوم بشكلٍ متتالٍ على مرآة مقابلةٍ للأسطوانة مما يوحي بحركة العناصر المرسومة. في عام 1834 استعمل الانكليزي "هورفيز" أشرطة تتسع لمئات الرسوم بدلاً من الألواح الكرتونية.

1840 قام النمساوي يوهاستيوس بصناعة جهاز يشبه جهاز العرض السينمائي المعاصر حيث نفذ الرسوم على شريط شفاف، يمر بسرعة أمام فتحة، وتسقط على شاشة مقابل الفتحة.

حصل جون بارنز لينيت على براءة اختراع لأول كتاب قلاب في عام 1868 باسم كينوغراف (kineograph)، الكتاب الورقي عبارة عن كتيّب صغير يحتوي على صفحات مرنة نسبيًا، وكل صفحةٍ منها هي واحدة في سلسلة من رسوم تتوضّع بالقرب من الحافة غير المقيدة من الكتاب (الدفتر). يقوم المستخدم بتقليب جميع الصفحات بحركة تدريجية بيده تسمح للرسوم بالظهور بحرية واحدة تلو الأخرى،

ويتم إيهام العين بالحركة من خلال الاستبدال المفاجئ لكل صورة بالصورة التالية التي تليها في السلسلة، ولكن على عكس الاختراعات السابقة، لا يلزم سوى يد المستخدم لتحقيق الحركة. وما زالت هذه الطريقة تدرّس حتى اليوم كتقنيةٍ أساسيةٍ وبدائية في الرسوم المتحركة.

1877 قام الفرنسي شارل إميل رينو بعرض اختراعه البصري براكسينو سكوب (praxinoscope) حيث نفذ عدة مئات من الرسوم على صفائح مرنة شفافة، وكان كل رسم يتمّم الرسم الذي قبله، كانت الرسوم في جهاز "رينو" توصل بوصلة من اليمين إلى اليسار إلى أسطوانة وتتوضع على محيطها اثنتا عشرة مرآة مستطيلة مثبتة بالتساوي حول مركز الاسطوانة، وتُثبت على محورها عدسة موشورية تسقط الرسوم عليها متتابعة، ومنها كانت هذه الرسوم تنبعث إلى شاشة العرض، مما يؤدي إلى تحريك الرسوم بسلاسة. كانت مدة عرض الرسوم الصامتة تستمر من 7–15 دقيقة، وكانت أولى أفلام الرسوم المتحركة.

وبعد ذلك بسنتين سجّل رينو تعديلاً على جهازه يتمثل في العرض من خلال فانوسٍ سحري مزدوج يُسقط من خلال عدسته الأولى الصور المتحركة، ومن خلال العدسة الثانية خلفية ثابتة.

لقد وضع شارل إميل رينو الرسوم المتحركة على بداية طريقها الطويل، بل وقطع الخطوة الأولى، لذلك يعتبر معظم الباحثين عام 1877 هو عام ظهور الرسوم المتحركة.

اختراع الأخوين الفرنسيين (لوميير) لآلة التصوير السينمائي عام 1895 خدم بشكل كبير تطور فن الرسوم المتحركة، لأن هذه الآلة أعطت المجال لتصوير الحركات المتتابعة للهدف المصوّر على شريط التصوير نفسه.

أول فيلم رسوم متحركة أساسي كان "وجوه مضحكة" صنعه المخرج البريطاني الأمريكي "ستيوارت بلاكتون" في العام 1906 حيث رسم الفنان بالطبشور الأبيض وجوهاً على لوحٍ أسود، تتحرك الوجوه لتصبح حيةً، حيث تتغير الرسوم بين صورة وأخرى، لتتغير انطباعات الوجوه وتوحي بالحياة.

في العام 1906 أنتج صانع الأفلام الإسباني "سيغوندو دي شومون" فيلم (مسرح لوبوب) استخدم فيه أكثر من ثلاث دقائق من الرسوم المتحركة المنفذة بتقنية إيقاف الحركة لدمىً مع بعض العناصر الأخرى، ثم أنتج عام 1908 فيلم (فندق إليكتريكو) وضمّنه كذلك رسوماً متحركة نفذها بتقنية إيقاف الحركة.

وفي العام 1907 أطلق "بلاكتون" فيلمه (الفندق المسكون) وهو فيلم بالحركة الحيّة، أضاف عليه مؤثرات بصرية ورسوماً متحركة منفذة بتقنية إيقاف الحركة – ستوب موشن– وكان أول فيلم إيقاف حركة يحظى بتقدير واسع النطاق.

إضافةً إلى البريطاني "آرثر ملبورن كوبر" الذي قام بعمل رائد في الرسوم المتحركة بتقنية إيقاف الحركة، حيث أنتج أكثر من 300 فيلم بين 1896 و1915، من بينها ما يقدر بنحو 36 فيلمًا متحركًا بالكامل أو جزئيًا.

في العام 1908 أنجز الفنان والمخرج الفرنسي "إميل كول" أول فيلم رسوم متحركة باستخدام ما أصبح يعرف باسم (الرسوم المتحركة التقليدية) وهو فيلم: Fantasmagrie ويدور حول عصاً سحرية تغير معالم الأشياء، تم تنفيذ الفيلم عن طريق رسم كل كادرٍ بشكلٍ منفصلٍ على الورق ثم تصويره على فيلم سالب، مما أعطى الصورة مظهر الرسم على السبورة. لقد نفذ "كول" تقنيةً سترافق إنتاج الرسوم المتحركة وقتاً طويلاً.

لقد كان أول من استخدم آلة التصوير السينمائي لإنتاج فيلم رسوم متحركة هو الفرنسي (إميل كول) 1857 – 1938، وأسمى الفيلم "مغامرات البانتوشين" حيث قام "كول" برسم صورة خاصة لكل كادر في الشريط تبعه برسم آخر يشبه الأول مع إضافة واحدة تختلف عنه، وقد تطلب فيلمه الذي بلغت مدته الدقيقتين ما يقارب الألفي رسم. إن هذا العمل كان في الحقيقة من الأعمال المضنية، وتطلب الكثير من الجهد والصبر، لذلك دخل اسم (إميل كول) كمؤسس للرسوم المتحركة السينمائية"[1].

1– فن الكاريكاتير، من جدران الكهوف إلى أعمدة الصحافة – د. ممدوح حمادة.

في عام 1910 صنع الروسي– من أصل بولندي – "لديسلاس ستارفيتش" فيلم ستوب موشن لدمى متحركة بعنوان (لاكانيدا الجميلة) فكان علامة فارقة في تاريخ تقنية إيقاف الحركة، ولذلك يعتبر "ستارفيتش" رائد تقنية إيقاف الحركة – Stop – Motion

هذه كانت إطلالة سريعة على تاريخ الرسوم المتحركة، منذ أن فكر بها الإنسان في البدايات إلى أن أصبحت تقنيةً مستقلةً لها صنّاعها ومبدعوها.

خيال الظلّ .. والرسوم المتحركة: العلاقة المُلتَبِسة

هل نستطيع القول إن خيال الظل هو واحدٌ من أشكال الرسوم المتحركة؟

أمرٌ قد يُختَلف عليه، ولكن بما أن قسماً من المهتمين بالرسوم المتحركة يصرّون على أنّه وثيق الصلة بهذا الفن وجب التعريف به واستعراض تاريخه وجزءٍ من تقنياته.

إنّ خيال الظل مسرح شعبي في الغالب، يقوم على أداءٍ مباشر لمحركين وممثلين أمام الجمهور، وهذا فرقٌ جوهريٌ بينه وبين الرسوم المتحركة، إذ إن الأول هو عرضٌ حيٌ بأداءٍ مباشر ومتفاعلٍ مع الجمهور.. أي يحمل مجموعة مقوماتٍ أساسيةٍ من مقومات المسرح.. "واصطلاحاً هو لون من الفن التمثيلي الشعبي ينشأ من تحريك لشخوص جلدية كاريكاتورية بين مصدر ضوئي وشاشة بيضاء تسقط عليها ظلال هذه الشخوص التي صُمّمت بحيث تظهر على الشاشة نقوشها وألوانها، وهو فن مسرحي متكامل إلى حد ما، يقوم على إخراج قصة ذات حبكة وشخصيات، فيقدمها بالتمثيل من خلال الحوار والفعل بدلاً من سردها سرداً، وما يختلف به خيال الظل عن المسرح هو اعتماده الدمى بدلاً من البشر أساساً في التمثيل وتسمى الواحدة من التمثيليات بابة"[1].

بينما الرسوم المتحركة ينطبق عليها تعريف السينما بشكل كامل، أي هي مادة بصرية تُعرض على الجمهور كمادةٍ معدّةٍ سلفاً، بعد انتهاء جميع عمليات التحضير، وهو بالضرورة عرض غير قادرٍ على التفاعل مع الجمهور.. إنه وجه خلاف أساسي بين الفنين.

1- مقاربة سيمولوجية بين المسرح كفن متكامل وخيال الظل – باية كاهية – جامعة محمد بوضياف.

ولكن خيال الظل عرض يقوم على ممثلٍ أو أكثر يحرّك- يحرّكون – مجموعة من الدمى خلف ستارةٍ رقيقة يأتي الضوء من خلفها ليشكل ظلّاً على الشاشة بحيث يرى الجمهور ظلال الشخصيات فقط .. فتتحول الدمى بحركتها الحية المباشرة ثلاثية الأبعاد خلف الستارة إلى مشاهدةٍ، ثنائية الأبعاد أمام الستارة، وهذا عامل مشتركٌ أساسي مع السينما، بشكل عام، ومع الرسوم المتحركة بشكلٍ خاص كونها تظهر على الشاشةِ أشكالاً كاريكاتورية الشكل، وليست بشريةً أو حية..

إذاً يمكن المجازفة بالقول إنّ هذا الجنس الفني متوضّع في مكان وسطٍ بين المسرح والسينما- الرسوم المتحركة تحديداً -.

لا بدّ قبل البدء باستعراض تاريخ خيال الظل التنويه إلى ملاحظة مهمة: لقد درج البعض على اعتبار أن خيال الظل مسرح عربي، وبأنه سبق المسرح الأوروبي بقرون، وهذا ليس مجرد خطأ شائع فحسب، بل قِصَر نظرٍ في مفهوم تواصل الحضارات واستمرار التفاعل الثقافي بين الشعوب عبر الزمن، فمن المسلّم به أن المسرح بشكله المألوف حالياً كخشبةٍ أو منصةٍ يؤدي عليها ممثلون محترفون نصوصاً دراميةً أمام جمهورٍ كبيرٍ- نسبياً- ظهر عند اليونانيين منذ ما قبل القرن السادس قبل الميلاد – على الأقل – أي قبل أن يعرف العرب أشكال المسرح المألوفة حالياً وقبل وصول خيال الظل بكثير، هذا بالطبع يضاف إلى أن خيال الظل كمنتج ثقافي إنساني ولد في شرق آسيا، وليس في المنطقة التي نعرفها اليوم بالعالم العربي.

ولكن المسرح كأداء تمثيلي يمتد بجذوره إلى العصور البدائية للإنسانية، وأحد أقدم أشكالها طقوس الرقص مع ارتداء أقنعة للحيوانات في تأديةٍ لقصص الآلهة وتعليماتها وطقوس عبادتها.

مما لا شك فيه أن خيال الظل رافق الإنسان منذ بداية وعيه لما يحيط به، فمن المؤكد أن للظلال التي تسببها النيران على جدران الكهوف دوراً كبيراً في علاقة الإنسان القديم بالأشكال التي يمكن للظلال تكوينها، فبدأ بتحريك يديه ليشاهد ظلالها على الجدار.. ثم استخدم أشياء أخرى مما يحتويه مسكنه البدائي: قصاصات جلود حيوانات وعظاماً وقطعاً خشبية وأغصاناً. ومن المرجح أن هذه التسلية البدائية

استمرت في التطور ببطء إلى أن أصبحت فناً قائماً بذاته منذ القرن الثاني قبل الميلاد على الأقل، لتصبح نوعاً من روايةِ القصص تُستخدَم فيها قطع من الجلد أو الورق على شكل شخصيات توضع بين مصدر للضوء وشاشة شفافة، عبر تاريخٍ طويل في الصين والهند ونيبال وجنوب شرق آسيا، لتنتقل غرباً صوب فارس والعالم العربي ثم تركيا واليونان، حيث نجت من كل شيءٍ مرت به تلك الأمم عبر التاريخ، من الحروب والجوائح الصحية والمجاعات إلى التبدّل الحضاري والثورات الثقافية. إن خيال الظل متجذّرٌ في العديد من الثقافات المختلفة، بحيث يبدو أَنّ لكل ثقافة تاريخها الخاص وأسلوب أدائها المتفرّد لمسرحيات خيال الظل، فكان لدى الحضارات البشرية نسخٌ مختلفة لهذا الفن تختلف باختلاف الشعوب وباختلاف المراحل الزمنية.

إن هذا الفنّ الذي أصبح فناً عالمياً كان محط أنظار الباحثين في تاريخه وتقنياته...

".. تمثيليات خيال الظل نالت من اهتمام علماء الغرب والشرق أكبر قدرٍ من الاهتمام، والسبب أن هذا الفن، أكثر تعقيداً من الفن المرتجل، وأكثر دلالةً على التراث الشعبي في المنطقة الواسعة التي تشمل الشرقين الأوسط والأدنى.

في اللغة العربية نجد كلمات "خيال الظل" و"وطيف الخيال" وفي اللغات العالمية نجد كلمات – الظلال الصينية – Omber chenises باللغة الفرنسية، ومسرح الخيال –Shadow Theatre – في الانجليزية، واختلفت آراء العلماء الذين درسوه في الموطن الأصلي لخيال الظل.. بعضهم قال إنه نشأ أول ما نشأ في الهند، وآخرون قالوا إنه نشأ في جنوب شرق آسيا، وغيرهم قال إنه نشأ في الصين وجاوة وسومطرة... أياً كان موطنه الأصلي فالواضح أنه هاجر من هذه الأماكن الآسيوية إلى البلاد العربية، ولذلك فنحن نجد خريطة فن خيال الظل تشمل الهند والصين وشبه جزيرة الهند الصينية ثم إيران وتركيا والشام ومصر وتونس والجزائر"[1].

أي إن خيال الظل بدأ في الشرق الأقصى وانتقل إلى المنطقة العربية وبعدها إلى أوروبا.

1– الفنون الشعبية – الهيئة العامة المصرية للكتاب – العدد23 – 1988 – أحمد رشدي صالح.

لمحة عن تاريخ خيالِ الظلِّ وتطوّره

ـ خيال الظل في الصين

لا يوجد تدوينات دقيقة وكاملة لتسلسل تاريخي لدمى خيال الظل، وعدم وجود سجلات يمكن التحقق منها، يعني تأكيد وجودها في الحياة العادية للناس دون وثائق تحدد تاريخها بدقة، والوثائق التاريخية المتوفرة تقدّم رسماً تقريبياً فقط لتطورها.

يُجمعُ معظم مَنْ بحثوا في تاريخ خيال الظل أنّه فن قادم من شرق آسيا، وأكثرهم يؤكّد أن مسقط رأس خيال الظلّ هو الصين، ولدى استعراض الروايات الصينية نجد أكثر من أسطورة – أو حكايةٍ – لولادة خيال الظل.

أبرزها أسطورةٌ تعود إلى القرن الثاني قبل الميلاد:

كان لدى الإمبراطور (وو) من سلالة هان (206 ق.م – 220 ق.م) محظية يحبها لدرجة كبيرة، ولكن وبسبب المرض توفيت السيدة (لي) فاستمر الإمبراطور الحزين في التفكير بشوق في خليلته المتوفاة، وأصيب بالاكتئاب، وفكر في التخلي عن عرشه، ممّا جعل أفراد عائلته وحاشيته ومساعديه يصابون بالقلق... وحدثَ أنْ صادف أحد الوزراء أطفالاً يلعبون بالدمى فشاهد ظلال الدمى الحية على الأرض، مما ألهمَ الوزير لصنع دمية، قام بقص صورة تشبه السيدة لي. في تلك الليلة، نظم عرضاً للإمبراطور فوضع الدمية أمام ضوء مصباح بحيث يسقط ظلها على ستارة رقيقة. كان الأداء حياً لدرجة أن الإمبراطور شعر أنه رأى روح حبيبته في الدمية.، كان الوزير يحرك الدمية بين الستارة والضوء، بينما يراقب الإمبراطور من مسافةٍ بعيدة شخصية سيدةٍ تشبه السيدة (لي) خلف الستارة وهي تتحرك وتجلس، وفي تلك المسرحية القصيرة التي ظهرت فيها السيدة (لي) كان بإمكان الإمبراطور أن يرى حبيبته مرةً أخرى. على إثر ذلك خرج الامبراطور من أزمته وعاد لحياته واستمر حكمه 54 عاماً[1] .

1- Chinese shadow puppetry steps out of shade and into spotlight- Peter Zhang

أسطورةٌ أخرى يبدو أنها من نفس الفترة:

حُوصِرَ الإمبراطور (ليو بانغ) مؤسس سلالة (هان) من قبل قائدٍ يُدعى (ماو دون) في مدينةٍ تسمى (بينغ شينغ)، سمع أحد مستشاري (ليو بانغ) واسمه (تشين بينغ) أن زوجة (ماو دون) السيدة (يو) قلقة جداً بشأن علاقتها بزوجها وحبّه لها. فأمر المستشار (تشين بينغ) بصنع دمىً تشبه المومسات، وجعل تلك الدمى ترقص على أسوار المدينة المُحاصرة، وعندما رأت السيدة (يو) الدمى ظنتها محظياتٍ حقيقيات، ولخوفها من يأخذ زوجها كل هذا العدد من البغايا محظياتٍ له، أقنعته أن حربه خاسرة، وأشارت عليه بسحب جيشه . وإن أشارت هذه الأسطورة إلى شيء منطقي، فهي تشير إلى أن صناعة الدمى في بداية حكم أسرة (هان) كان متطوراً لدرجة أنه خدع زوجة (ماو دون).

وقد أجمعت عدة مصادر أن البوذية دعمت وجود فن خيال الظل في الصين، فقد كانت التعاليم البوذية صعبة الفهم بالنسبة لمعظم الناس، باستثناء الجزء المستنير في المجتمع، مع أنها كانت مقبولة على نطاق واسع خلال عهد أسرة (تانغ)، وأثّرت على العادات اليومية لعامة الناس. هذا الفرق الكبير بين قبول المعتَقد وفهمه جعل من البحث عن أدواتٍ لإيصال مفاهيم البوذية وتعاليمها بشكلٍ مبسطٍ إلى العامة ضرورةً، وكان مسرح خيال الظل أحد الحلول لهذه المشكلة.

وهكذا، أخذ الجمهور بعض الأجزاء الأكثر دراماتيكية من التعاليم البوذية وأشاعها في شكل "نص معدّل" عنها على شكل مسرحيات لـ"عرائس الظل". تطور النص المعدل فيما بعد ليصبح "مجلداتٍ ثمينة". لقد كانت النصوص التي تم تعديلها وتبسيطها بحيث يفهمها العامة، شكلاً أساسياً في مسرحيات خيال الظل المستخدم لنشر التعاليم البوذية. لقد كان للتعاليم البوذية تأثيرٌ مباشر على هذا الفن الشعبي التقليدي.

حقيقة أخرى ذات صلة كانت انتشار "خيال الظل" خلال فترة (تانغ). يقال أنه في ذلك الوقت، استخدم الرهبان ظلال الدمى لترمز إلى روح المتوفى أثناء الشفاعة.

خلال عهد أسرة (سونغ) /960–1279/ وسلالة (مينغ) /1368–1644/، أصبحت مسرحيات خيال الظل تحظى بشعبية كبيرة في جميع أنحاء الصين. وعلى

الرغم من أصلها الإمبراطوري أو بتعبيرٍ آخر كانت حكراً على الطبقة الحاكمة، إلا أنها أصبحت أكثر الأشكال الفنية قرباً للناس بسبب بساطة أدواتها، وسهولة تنقلها وعروضها الليلية عادةً، إذ كانت مناسِبةً بشكل خاص للمزارعين والعاملين الذين يرغبون في الاستمتاع بعرض مثير بعد يوم شاق، إضافةٌ إلى أنها قابلة للعرض في معسكرات الجيش والقرى النائية[1] .

صناعة دمى خيال الظل في الصين:

في البداية تم تصنيعها من الورق، ولكن في وقت لاحق أصبحت تصنع من جلود الحمير والثيران وغيرها من الحيوانات. ومن هنا أصبح اسم الدمى الصيني هو (pi ying xi)، والذي يُترجم حرفيًا باسم "مسرحية الظل الجلدي".

إن عملية صنع شخصية دمية الظل معقدة وتتطلب مهارات وخبرة وتدريباً جيداً.

بعد أن يحصل الحرفيون أو الفنانون على الجلود الصحيحة، التي يتم غمرها وتنظيفها في الماء لمدة ثلاثة أيام على الأقل. بعد ذلك، وكذلك تم استخدام السكاكين أو المواد الكيميائية لمعالجة الجلود الكبيرة لتحويلها إلى صفائح رقيقة وشفافة.

بعد تجفيف الجلود ومعالجتها، يبدأ الحرفيون في الرسم ثم التلوين والزخرفة. وغالبًا ما كانت تزين ملابس الرجال بصور التنين والنمر والماء، بينما تُزَين فساتين النساء بصور للزهور والعشب والسحب والعنقاء. بعد التلوين، كانت توضع الدمى على ألواحٍ ساخنة لتتم تسويتها وتجفيفها، وهذا ما كان يجعل الألوان تبدو كامدةً بعض الشيء.

والألوان المستخدمة غالباً لتزيين "عرائس الظل" في الصين القديمة هي الأحمر والأصفر والأزرق والأخضر، والأسود وحاول الحرفيون أن تكون ألوانهم مشرقة وشفافة قدر الإمكان. هناك أيضًا مجموعة من الرموز اللونية للدمى: قناعٌ أحمر يمثل الملوك والشجاعة، وقناع أسود للاستقامة والنزاهة، وقناع أبيض للغدر والخيانة.

1- Chinese shadow puppetry steps out of shade and into spotlight- Peter Zhang

كما أن ملامح الوجه "لعرائس الظل" هي قوالب نمطية، دائمًا ما يكون للأبطال عيون كبيرة وأنوف ذات حافة مستقيمة، ولكن الأشرار هم عكس ذلك تمامًا، بعيون صغيرة، إضافةً إلى بؤبؤين جاحظين وأفواه كبيرة. وعادة ما يكون للرجل رأس مربع كبير بينما يكون لرأس المرأة شكل أصغر ووجه رقيق.

يتم قصّ رأس وجسم وأطراف شكل الدمية بشكل منفصل، كلّ على حدة، ثم تُربط بخيوط حتى يتمكن المحرّك من التعامل مع الدمية والقيام بجميع أنواع الحركات. ويمكن أن تحتوي الدمية على أكثر من عشرين مفصلاً متحركاً.

وغالباً ما تأتي مواضيع عروض عرائس خيال الظل الصينية من القصص الشعبية والحكايات الخيالية والأساطير والروايات الكلاسيكية. لكنها غالبًا ما تكون مبالغًا فيها، ويتم تقديمها مع الموسيقا الصاخبة والغناء عالي النغمة.

ابتداءً من القرن الثالث عشر، امتدّت عرائس الظل الصينية تدريجياً إلى بلاد فارس والمنطقة العربية وتركيا وبريطانيا وفرنسا وألمانيا وإيطاليا وروسيا وكذلك سيام (تايلاند اليوم) وبورما (ميانمار) وماليزيا واليابان، إما عن طريق الجنود المنغوليين الذين كانوا يجوبون شرق آسيا في بعثات استكشافية، أو من قبل المبشرين الغربيين في الصين الذين عادوا إلى أوطانهم أو عبر طريق الحرير القديم والتجارة بين شرق آسيا والعالم في ذلك الوقت.

ـ خيال الظلّ عند المصريين

كانت العادة أن يقام مسرح خيال الظل فوق منصةٍ مرتفعة قليلاً، في المقهى أو في البيت أو في ساحة عامة. وكان المخايلون أو محركو الدمى يشدون قطعةً من القماش الرقيق، ويسلطون عليها من الخلف أضواء قوية– أضواء الشموع أو المصابيح التقليديّة – ويقدمون التمثيلية أو الفصل التمثيلي وتسمى البابة، وجمعها البابات.

وكانت فرقة المخايلين تتألف من عدد يتراوح بين خمسةٍ وستة فنانين، أهمهم المقدّم الذي يقدّم البرنامج التمثيلي، وهو رئيس الفرقة، ويتولى التحريك، ويساعده صبي في تحريك الدمى وإلقاء الحوار والإنشاد والغناء. "وغالباً ما يرافقهم فرقةٌ

موسيقية من ثلاثة أو أربعة أشخاص، وكان الجمهور يشاهد ظلالاً تتحرك، وكأنها أشخاصٌ حقيقيون، لكن الجمهور لم يكن يرى فرقة المخايلين الجالسين وراء المسرح، أي الكواليس، إن تحريك الظلال وإيحاء الأصوات والموسيقا"[1] يثير بشكل كبيرٍ خيال الجمهور – دون أن يروا العازفين والمؤدين – حيث يكون للأداء وكمّ السحر والبهجة دورٌ كبيرٌ في انتشار هذا الفن بين جميع الطبقات.

وكان جمهور خيال الظل في مصر في أغلبيته الساحقة من العامة – الفئات الشعبية وخصوصاً الأطفال – وكانت بعض الفرق الراقية تقدم عروضاً في القصور للسلاطين والأمراء.

"وأشهر رؤساء فن خيال الظل في مصر محمد بن دانيال الموصلي الذي عاش في الفترة الواقعة بين: 1248 – 1311م كان ابن دانيال طبيب عيون أو كحالاً، وخالط أهل الأسواق وشرائح مختلفة من المجتمع المصري، وأنشأ أهم المسرحيات الظلّية المروية في الشعر العربي والشعر العامي المتفاصح"[2] .

دفعه اجتياح المغول للعراق سنة إلى الهجرة، فارتحل إلى مصر،، وتابع دراسته فيها، ثم اتخذ لنفسه دكاناً في "باب الفتوح" بالقاهرة، يكحّل فيه الناس، فعرف بالحكيم شمس الدين، ثم مضى يعرض على الناس فصوله من خيال الظل، فذاع صيته، ويبدو أنه حقق نجاحاً ملحوظاً في عهد السلطان الظاهر بيبرس البندقداري (1260 – 1277م).

وكانت تمثيلياته كلها كوميدية هزلية جارحة للغاية شأنها شأن كل تمثيليات خيال الظل في تركيا وإيران والبلاد العربية الأخرى، وترك ابن دانيال ثلاثة نصوص مشهورة (بابات) وهي: "طيف الخيال" و"عجيب وغريب" و"المتيّم". ويقال إنّها لم تُدَوّن إلا بعد وفاته بما يزيد على قرن ونصف، أي في القرن الخامس عشر، أو السادس عشر.

1– الفنون الشعبية – الهيئة العامة المصرية للكتاب – العدد23 – 1988 – أحمد رشدي صالح.
2– المرجع السابق.

"وعلى الأغلب أنّ ابن دانيال لم يكن هو الذي أسس فن خيال الظل في مصر بل طوّره وأضاف عليه"[1].

والقره جوز Karagoz كلمة تركية معناها الميدان الكبير أو ذو العين السوداء أو "أبو العيون السُود"، وذاع هذا الاسم بسبب التأثير التركي في المنطقة العربية. "ولكن المصريين يُطلقون اسم فن القره جوز على فن تحريك الدمى، وليس على فن خيال الظل. وأصل الكلمة عند المصريين في الغالب ليس الأصل التركي الشائع في البلدان العربية الأخرى بل هو تحريفٌ لكلمة قراقوش.. أي الوزير بهاء الدين قراقوش، الذي كان الساعد الأيمن لصلاح الدين الأيوبي، وكان وزيراً مصلحاً، وقد شاء حظه أن يتناوله الفنان المصري بالسخرية"[2].

ـ خيال الظل في تركيا

يعد فن قراجُوز واحداً من أبرز الفنون المسرحية التركية الشعبية والتقليدية كما يعتبر فن القراجوز – (تلفظ آراجوز عند المصريين وبعض العرب) – واحداً من أقدم الفنون الشعبية المسرحية للأطفال في تاريخ الثقافة التركية. وبغض النظر عن الخلاف الدائم حول مصدر ومنبع هذا الفن الشعبي القديم هل جاء من مصر على أيدى السلطان سليم الأول (1516) في حملته على الشرق حيث كان هذا الفن موجوداً في العصر المملوكي بمصر ورآه سليم فجلبه لإسطنبول، أم أنه نبع من الأناضول التركي أو جاء من آسيا الوسطى لتركيا.

وهذه حكايةٌ – أو أسطورة– عن أصل خيال الظل التركي تشبه في أسلوبها حكايات اكتشاف أو ابتكار خيال الظل في الصين مع ملاحظة الفارق الزمني: ".. بينما كان يُبنى للسلطان العثماني أورخان[3] مسجد في بورصة، كان كركوز وعيواظ (حاجي واظ أو عوض البرصاوي) يعملان في بنائه، وكانا يتلهيان برواية

1– المرجع السابق

2– الفنون الشعبية– الهيئة العامة المصرية للكتاب– العدد23 –1988– أحمد رشدي صالح.

3– المتوفي سنة 1360م.

النكات والحكايات الهزلية، مما صرف العمال عن العمل، وبالتالي التأخير في إنجاز بناء المسجد، فعلم حكمدار بورصة بذلك فأمر بإعدامهما، ثم ندم على ذلك، وأصابه غمٌّ شديد. وكان في ذلك الزمان رجلٌ يدعى (الشيخ كوشتري) فأراد أن يزيل الغمة عن الحكمدار، فصنع له على هيئتيهما شكلين من الجلد، وصار يحركهما كل مساء وراء شاشةٍ منارة، ويروي بأسلوبهما وعلى لسانيهما النكات والدعابات"[1].

"والحقيقة.. أنّ خيال الظل انتقل إلى العثمانيين عن طريق مصر إثر الاحتلال العثماني للوطن العربي. وقد ظهر في مجاله مبدعون طوّروه، وأغنوه بشخصياتٍ أخرى... والعرب عرفوا خيال الظلّ، وأقبل الناس على مشاهدة تمثيلياته قبل العثمانيين. وأقدم إشارةٍ لخيال الظلّ هي أنّ السلطان صلاح الدين الأيوبي حضر في العام1171 م عرضاً لخيال الظلّ مع وزيره القاضي الفاضل"[2].

يعتمد مسرح خيال الظل التركي على شخصيتين أخذتا حيزاً كبيراً من تراث هذا الفن، هما قراجوز وحاجي واط، وتمثل شخصية قراجوز الشخص المستقيم الذي يقول الحقيقة، ولذا غالباً ما يكون مصدر سخريةٍ وتهكم، ويتعرض للمشاكل والبطالة والفقر، أما شخصية حاجى واط، وهو الرفيق الملاصق للقراجوز فهي المعبرة عن روح المساومة وحلو الحديث والمواربة، وهو الشخص الوسيط في الخلافات على كل حال. الحكاية القراجوزية تعتمد عادة على الحوار المثير وعلى أسلوب اللهجات اللغوية الأناضولية المختلفة عند الحوار الذى يدور بين قراجوز وحاجى واط والشخصيات المصورة للحكاية، كأن تستخدم لهجة أهالي ساحل البحر الأسود أو لهجة الأكراد أو عرب تركيا أو الألبان والبوشناق الذين هاجروا واستوطنوا في تركيا . وهذا كله بهدف إعطاء المصداقية للحكاية , من ناحية وإدخال روح الفكاهة للمشاهد من الناحية الأخرى.

1- خيال الظل، كعنصر من التراث اللامادي السوري - غسان كلاس - الأمانة السورية للتنمية.
2- المرجع السابق.

ـ خيال الظل في سورية

أقدم الإشارات إلى وجود فن الدمى في سوريا (على شكل مسرح الظل) وردت في مخطوطة [1] لشمس الدين محمد بن إبراهيم الدمشقي "أوردت في عرضها لحادثة قتل، قول القتيل – وهو يلفظ أنفاسه: قتلني محمد بن المخايل الذهبي، والقاتل يدخل مع أبيه في عمل الخيالات"[2] وهناك روايات غير مؤكدة أن هذا الفن كان معروفاً منذ القدم أي منذ العصر الذهبي لسوريا كمركز للثقافة العربية والإسلامية في القرنين السابع والثامن ميلادي.

في عام 1516 احتل السلطان العثماني سليم الأول بلاد الشام، واستمر الاحتلال العثماني أربعة قرون تميزت بالتراجع الفكري والحضاري والعلمي بالتزامن مع ازدهار ونهضة الفنون الشعبية وأشكال التعبير الفولكلورية وفنون العرض الموجهة للعامة، وأبرزها خيال الظل الذي برز فيه بشكل واضح التأثير التركي العثماني، وخاصة من خلال شخصية كراكوز وعيواظ الناطقين باللهجات السورية المختلفة حسب لهجات المدن والمناطق.

"وأهم الأماكن التي شهدت مسرح خيال الظل السوري هي دمشق وبيروت وحلب وحيفا ويافا والقدس"[3].

إن دخول اللغة التركية على الفنون الشعبية في بلاد الشام طوّع هذه الفنون وأسماء أَعلامها وشكل تقديمها بكلماتٍ وأسماءَ تركية، ولكنها ما لبثت أن انقلبت وطبعتها بطابعها السوري بامتياز، وتحولت أداة تعبير، لها وقعها في نفوس المواطنين السوريين وخاصة الطبقات الفقيرة والأطفال ورواد المقاهي. لذلك بدأت الحوارات والأحداث تتحول من حواراتٍ راقيةٍ في بدايات الاحتلال العثماني لبلاد الشام. إلى أن – ومع بدايات انحطاط الدولة العثمانية وتأثير هذا الواقع المتردي على عامة الناس– "انحدرت وصارت نابيةً في القرن التاسع عشر"[4].

1– مؤرخة سنة 1308م.
2– خيال الظل، كعنصر من التراث اللامادي السوري – غسان كلاس – الأمانة السورية للتنمية.
3– الفنون الشعبية– الهيئة العامة المصرية للكتاب – العدد23 – 1988 – أحمد رشدي صالح.
4– خيال الظل، كعنصر من التراث اللامادي السوري– غسان كلاس– الأمانة السورية للتنمية.

لقد كان مسرح خيال الظل عموماً – وفي سورية على وجه الخصوص – متنَفساً للناس حيث كان يستمد موضوعاته وأحداث رواياته من الأحداث اليومية، ومعاناة القاعدة الأكبر من المجتمع، وكان أداة تعبير عن كره الناس ومناهضتهم للحكم العثماني.

وربما وصل خيال الظل في سوريا إلى أوج انتشاره، في القرن التاسع عشر– إذ كلما زاد بطش العثمانيين وتضييقهم على الناس، تفجرت انتقاداتهم وأشكال امتعاضهم وتبرّمهم من السلطات العثمانية عن طريق فنونٍ شعبيةٍ من الصعب مراقبتها وترويضها أو التحكم فيها–، فنادرةٌ هي المقاهي التي كانت تخلو من خيمة كراكوز، التي هي عبارة عن قطعة قماشٍ مشدودةٍ على شكل شاشةٍ توضع في زاوية المقهى تتحول إلى مسرحٍ في المساء، يجلس خلف هذه الشاشة لاعبٌ يحرّك دُماهُ أمام مصباح أو قنديل يعمل بواسطة الزيت، ومن الطريف معرفة أن مسرحيات كركوز وعيواظ انتقلت إلى حفلات الأعراس والختان إضافةً إلى المناسبات العامة والخاصة.

أشهر شخصيات مسرح الكراكوز السوري هي كراكوز ويليه عيواظ، وهاتان الشخصيتان تكونان على الدوام في حالة خصومة. يعاكس أحدها الآخر بشكل مرح، يمثل كراكوز الإنسان البسيط الطيب والنزق الذي يصدق كل ما يقال له، أما عيواظ فهو الشخص الخبيث الذي يدّعي الفصاحة، فهو يجعل من بساطة كراكوز وطيبة قلبه، وردود أفعاله العفوية لينصب له المقالب، مما يوقع كراكوز دائماً في المشاكل.

"... وهناك شخصية – المدلل– وهو طفل مدلل كما يدل اسمه، وشخصية – كرّش– وهو حمارٌ يتكلم ... وأحياناً تُضاف شخصية السّكّير، وقشقو آغا الضابط التركي الغبي.. وشمّ قرين الساحرة، وطرمان وأبو أركيله.."[1].

لقد كان مسرح خيال الظل واحداً من الأمور الشائعة في المقاهي السورية (بلاد الشام)، وكان عنصراً حاضراً في الثقافة الشعبية والحياة الترفيهية، إلا أنه تأثر بشكل

1– خيال الظل، كعنصر من التراث اللامادي السوري – غسان كلاس – الأمانة السورية للتنمية.

مباشر مثلما أصاب غيره من مسارح خيال الظل، بنمط حياةٍ تغير بوتيرة متسارعة– كتأثّر نظيره الذي كان حاضراً في المقاهي الشامية آنذاك (الحكواتي) – كظهور المذياع في البداية، ثم السينما التي استقطبت معظم عشاق خيال الظل، وأتى التلفزيون لينهي وجود مسرح خيال الظل كعنصر دائم الحضور بين الناس، ويحوله إلى عنصر فلكلوري لا تتم مشاهدته إلا في مناسباتٍ نادرة وأماكن جدّ محدودة، وأصبح من النادر وجود من يتقن هذا الفن أويعرف أسراره وأصوله.

- خيال الظل في أوروبا

في القرن السابع عشر وبعد استقرار الحكم العثماني في الجنوب الشرقي من أوروبا، انتقل خيال الظل إلى البلقان واليونان... ليستقر بعدها في إيطاليا، ويصبح من العناصر الحاضرة في الثقافة الشعبية الأوروبية، ففي فرنسا والتي صارت آنذاك الدولة الأوروبية الأبرز التي تهتم بالظلال الصينية (Ompers Chinoises)، وتعددت المسارح التي تعنى بتقديم هذه العروض، إضافةً إلى المسارح الجوالة التي تجوب أوروبا، وتطورت هذه المسرحيات لاشتراك موسيقيين وكتّاب وفنانين لإنتاج مسرحياتٍ بجودة فنيةٍ وتقنيةٍ عالية، وتعرض في محافل ومهرجاناتٍ أوروبيةٍ كبرى.

وفي ألمانيا حقّق مسرح الظل شهرةً خلال العصر الرومانسي، نظراً لأن الظل بتلخيص اللون واقتصاره على حركة الشكل البسيط، وتلخيص الفكرة، وتكثيف المشاهد في حيّزٍ ضيق هو شاشة عرض صغيرة، قادرٌ على تحريك المشاعر والأحاسيس لدى المشاهدين، ويمتلك قدرة قويةً على التعبير. حيث إن المزاج العام آنذاك كان أمْيَلَ إلى الشاعرية والحساسية العالية. وقد قام شعراءٌ وأدباء كبار بكتابة مسرحياتٍ لخيال الظل، وفي بعض الأحيان قاموا بإنتاجها بأنفسهم.

كذلك في إنجلترا كان مسرح خيال الظل من الأمور المحورية في الثقافة الشعبية في لندن، وصارت له شعبية متزايدة منذ بدايات القرن التاسع عشر.

ولكن على مستوى التقنية لم يولِ الأوروبيون اهتماماً كبيراً لطرق الزخرفة والتلوين للدمى مثل تلك التقنيات الرفيعة والمدهشة، إضافةً للعناية بالتفاصيل

الصغيرة بالدمى لدى مسرح الظل الصيني، إذ صنعوها من مواد غير شفافة مثل الورق والخشب أو حتى المعادن، إذ كانوا يهتمون أكثر بالخطوط الأساسية، وأنماط الحركة، واخترعوا أنظمةً خفيةً من الأسلاك والخيوط لإخفاء كيفية تحريك الدمى عن أعين المشاهدين، لكنهم اعتنوا بالكلمة والموسيقا والحدث الدرامي.

ولكن تأثرت مسرحيات خيال الظل في أوروبا كما تأثرت مثيلاتها باختراع السينما، إضافةً إلى حربين عالميتين، مما أدى إلى انقراض هذا المسرح تقريباً، وغيابه عن الثقافة الشعبية بمفهومها الواسع، ليقتصر على تجارب محدودة واستثنائية.

يواجه اليوم مسرح خيال الظل تحدياتٍ كبيرة، مثل الأذواق المتغيرة للجمهور، ونمط الحياة الحضرية المتسارع، وغزو الترفيه الإلكتروني.

لقد أصبح هذا النوع من الفنون قاب قوسين أو أدنى من الضياع، قد يكون هذا أمراً طبيعياً تفرضه قوانين التطور والتحضر الإنساني، ولكن من المؤكد أن المحافظة عليه كإرثٍ بشري لا يكلف الكثير، مقارنةً بالخسارة التي يفرضها ضياعه، إذ إنّ بعض الاهتمام، وتطوير أشكال العرض، واستخدام التقنيات الحديثة قد يعيد جزءاً بسيطاً من المجد الغابر لهذا الفن، وقد وَعَتْ الحكومات والمنظّمات الثقافية هذا الأمر ولو متأخرةً، فأدرجت الحكومة المركزية الصينية دمية الظل في قائمة التراث الثقافي غير المادي في المرتبة الأولى في الصين في العام 2006. وفي العام 2011 أدرجتها اليونسكو أيضًا في القائمة التمثيلية للتراث الثقافي غير المادي للبشرية، تحت بند "إنها تنقل معلومات مثل التاريخ الثقافي والمعتقدات الاجتماعية والتقاليد الشفهية والعادات المحلية" وأيضًا: "تنشر المعرفة وتعزز القيم الثقافية وتزيد من تسلية المجتمع، وخاصة الشباب".

هذا الاستعراض لتاريخ خيال الظل وتقنياته قد يضع الخطوط العريضة لنقاط الارتباط بينه وبين السينما إذ "... نجد أنّ مسرح خيال الظل عبارةٌ عن عرضٍ يجمع بين تحريك الدمى والتمثيل البشري، وأنه قنطرةٌ بين المسرح والسينما"[1].

1- الفنون الشعبية – الهيئة العامة المصرية للكتاب – العدد – 23 – 1988 – أحمد رشدي صالح.

ولطالما كانت الرسوم المتحركة هي النوع السينمائي الأكثر قرباً لمسرح خيال الظل، فالمشترك بينهما مجموعة من الأمور أبرزها: شكل الشخصية الذي يختزل العنصر الإنساني أو الحيواني، ويحوّره، والذي يعتمد المبالغة وأسلوب الرسم الكاريكاتوري، إضافة إلى اعتماد نمط التعبير الساخر في النص وشكل العرض.

ومثلما الرسوم المتحركة هي الجسر الذي يربط المسرح بالسينما، كذلك هي أحد أشكال ارتباط الفن التشكيلي بالسينما، وخصوصاً عندما نعتبر الكاريكاتير هو أحد صنوف الفن التشكيلي كونه يعتمد تقنية الرسم أولاً وأخيراً.

الكاريكاتير.. توءم الرسوم المتحركة

فن الكاريكاتير هو الفن الأقرب للرسوم المتحركة إن لم يكن الأكثر التصاقاً بها، وكلاهما يعتمد الرسم أداة تعبيرٍ أساسية من خلال استخدام مجموعة تقنياتٍ هي الخط والشكل واللون والتأثيرات البصرية المختلفة إضافة إلى أنماط كثيرةٍ من الإخراج اللوني.

كلا الفنين يعتمد المبالغة والتحوير في إظهار الشكل المقصود، سواءٌ كان شكلاً إنسانياً أو حيوانياً أو نباتياً أو جامداً، وكلاهما يعتمد المبالغة في الأحداث والوقائع.

نستطيع القول إنهما فنان يعتمدان تماماً مفاهيم ما فوق الواقع، وما يتجاوز المعقول، إنهما حالةٌ خاصةٌ إذا تعاملت مع محيطها بشكلٍ واقعي ومنطقي لن تفقد رونقها وبريقها فقط، بل ستفقد أساس وجودها، ألا وهو تجاوز المنطق والمعقول باللامنطق واللامعقول.

الكاريكاتير والرسوم المتحركة هما الانطلاق الفعلي للمخيلة البشرية خارج إطارها الذي يتعامل معه الإنسان بأنساق حياته وتصنيفات تفكيره، وأي محاولةٍ لضبط أحد الفنين داخل إطار الواقع أو المنطق أو العقل، ستلغي مبرر وجوده.

نشأة الكاريكاتير ومراحل تطوره

كل المصادر التي بحثت في تعامل الإنسان مع الرسم الساخر تشير إلى أنه بدأ مع استقرار الإنسان الأول في مكانٍ ثابت هو الكهف، فبدأ يرسم إلى جانب الرسوم التي توثق حياته ومغامراته وأحلامه، نوعاً من الرسوم التي تجنح إلى المبالغة والسخرية من محيطه أو من تصرفات أقرانه أو حتى تصرفاته هو كوسيلةٍ لإظهار تفوقه على محيطه أو لإظهار ضعفه.

ولقلّة المصادر والآثار الموجودة، تبقى محاولة دراسة هذه المرحلة المبكرة من تاريخ الرسم الساخر قاصرة على مجموعات من الكهوف التي نجت من الخراب

بفعل العوامل الطبيعية والبشرية. "إلا أن الصورة تصبح أكثر وضوحاً عندما نبدأ بالاطلاع على الرسوم والمنحوتات، التي تنتمي إلى الحضارات القديمة التي نالت قسطاً وافياً من الدراسة والبحث، والتي يمكن اعتبارها كذلك الأساس الجنيني للفن التشكيلي الساخر في العصور اللاحقة وذلك انطلاقاً من تأثيرها اللاحق على تطور الحضارة البشرية حتى يومنا الحاضر وخاصةً منها تلك الحضارات التي سادت سورية ومصر وما بين النهرين، وكذلك الحضارات اليونانية والرومانية والصينية والهندية وغيرها من الحضارات القديمة"[1].

"ولعل الحضارة المصرية هي الحضارة الأغنى والأكثر تطوراً في مجال الرسم الساخر إذ إنها تمتاز عن باقي الحضارات بأن الرسوم التي تعود لها تستمد مواضيعها من الحياة، وليس من الأسطورة، وتضفي عليها طابعاً فلسفياً، فلا تكتفي فقط بالفكاهة، وإنما ترمز إلى أمورٍ أخرى"[2].

فمنها رسمٌ يصوّر القطط تقوم بخدمة فأر أو قطاً يرعى الإوز أو تيساً وأسداً يلعبان الشطرنج.

"ويمكن الإشارة لرسمٍ يعود للقرن الثالث قبل الميلاد صور طائراً يصعد شجرةً بواسطة سلّمٍ نُصب عليها وفرس النهر يقف على أغصان الشجرة"[3].

لقد كان الرسم الساخر في العصور البدائية والتاريخية وحتى العصور الوسطى على صلةٍ وثيقةٍ بالإنسان. وكان جانباً مختلفاً للتعبير يجنح إليه ليوثّق شيئاً من الوقائع الطريفة التي تدور في محيطه. أو لرأيٍ يريد التعبير عنه، أو تجسيداً لمُعتَقَدٍ دينيٍ أو أسطورةٍ ما من زاويةٍ مختلفة، وفي أحيان أخرى تمثيلاً أو مرادفاً لأشكال الأدب الساخر، حيث يكمن أحد أهم المنابع التي ينهل منها الرسم الساخر أفكاره وأشكال طرحه. فالأدب الساخر يضم بين ثناياه إضافة إلى الروايات والملاحم الكبرى القصة والقصيدة والأدب الشعبي من نكاتٍ وطرائف وأمثال ساخرة، كلها

1- فن الكاريكاتير، من جدران الكهوف إلى أعمدة الصحافة – د. ممدوح حمادة.
2- المرجع السابق.
3- المرجع السابق.

شكلت نبعاً يزوّد الرسم الساخر بالأفكار تتجدد باستمرار، إضافةً إلى أنها تتغير بتغير المكان والزمان والعرق واللغة، والسوية الفكرية والاجتماعية والاقتصادية التي تتباين بتباين الشعوب، وتتغير بتغير الأمم.

"ويمكن القول بشكلٍ قاطع إنّ الأدب الساخر هو الرحم القانوني للتشكيل الساخر"[1].

بعد عصر النهضة، بدأ الكاريكاتير يستفيد من تقنيات الرسم الكلاسيكي عن طريق محاولات فنانين كبار التجديد والابتكار وإغناء أعمالهم بشيء يبتعد عن المثالية، فبدأ ليوناردو دافنشي (1452– 1516) وفي رسوم تشريحية للوحاتٍ تعتبر من أهم أعماله، مثل العشاء الأخير بتغيير ملامح الوجوه والمبالغة في إظهار عناصرها التشريحية. فأخرج بذلك الرسم الساخر من مرحلة التشويه البدائي المتدني المستوى تشكيلياً، إلى مرحلة التشويه والمبالغة التي تتطلب مهارةً عليا، وذات مستوى تشكيليّ عالٍ.

لقد فتح دافنشي الباب أمام رسم مبالغاتٍ واضحة في أعمال فنيةٍ ضخمة، فاعتمد عليها – المبالغة – في إظهار بعض عناصر لوحته والتأكيد على توضيح معانيها، مما أثبت أنه ليس بالضرورة استخدام المبالغة بغية السخرية، بل يمكن استخدامها لتطوير العلاقة بين العناصر التشكيلية في اللوحة، إضافة إلى قيمةٍ مضافة، وهي رفع مستوى التعبير عند بعض العناصر – الشخصيات – في العمل التشكيلي.

من أهم الأسماء التي استخدمت المبالغة في الرسم بعد دافنشي كان الرسام الفلمنكي جيرونيم بوش (1460 – 1516) ومن أهم لوحاته التي استخدم فيها المبالغة التشريحية لوحات حمل الصليب – تتوج إكليل الشوك – موت بخيل – سفينة المجانين.

وكذلك قدم الرسام الهولندي – الفلمنكي بريغيل (1525 – 1569) بأسلوب ساخر عدداً كبيراً من اللوحات شكل فيها العنصر الساخر حيزاً كبيراً سواء كانت

1– فن الكاريكاتير، من جدران الكهوف إلى أعمدة الصحافة– د. ممدوح حمادة.

مبالغاته في تشريح الوجه والجسم البشري، أو على مستوى حركة الشخصيات وما تقوم به ضمن اللوحة، مثل لوحته (صراع العيد والصوم) و(الأمثال الشعبية الهولندية) و(بلد الكسالى).

إن أوروبا ما بعد عصر النهضة كانت تضجّ بالحركة الفكرية والعلمية والتيارات الفلسفية التي ستؤسس فيما بعد العالم الحديث، لذلك نشطت فيها مجالات نقد الجوانب الفكرية والسياسية والحياتية المختلفة، مما شجع أشكال الرسم الساخر على التوسع والانتشار..

".. أول من استعمل الرسم الساخر بهدف النقد كان الفنان الإنكليزي وليم هوغارت (1697 – 1764) والذي يعتبر مؤسس اتجاه النقد الاجتماعي في الفن الأوروبي وله مجموعة كبيرة من السلسلات التي تصور مواضيع مختلفة والتي تنتقد في غالبيتها ظاهرات اجتماعية سلبية"[1].

خطوةٌ أخرى خطاها الرسم الساخر على يد الفنان الإسباني الكبير فرانشيسكو غويا (1746 – 1828) وأبرز ما يميز أسلوبه الخيال الواسع إضافة إلى تقنيات الرسم الرفيعة المستوى، استخدم غويا عباراتٍ لتوضيح الرسوم على شكل نصٍ مقتَضب، ومن أعماله التي كانت درجة السخرية عاليةً فيها: (من ذلك الغبار) و(هنا لم يكن من الممكن فعل شيء) و(أي محدثٍ بارع).إضافةً إلى أن غويا استخدم الحفر تقنيةً لرسمه، وبالتالي كان يطبع من كل عملٍ مجموعةً كبيرة من اللوحات المطبوعة، مما ساهم في نشر أعماله بشكل واسع.

لقد كان القرن الثامن عشر هو بالفعل بداية رسوخ الرسم الساخر(الكاريكاتير) كأسلوب رسمٍ منتشر بين الفنانين، ويلاقي متابعةً من الناس، وفي النصف الثاني من القرن الثامن عشر "ظهرت مجموعة من الرسامين الإنجليز الذين يمكن القول إنه بظهورهم أرسى فن الكاريكاتير وجوده نهائياً كفنٍ مستقل"[2].

1- المرجع السابق.
2- فن الكاريكاتير، من جدران الكهوف إلى أعمدة الصحافة- د. ممدوح حمادة.

مثل: توماس رولاندسون (1756 – 1827)، هنري بانبيري (1750 – 1811)، وجورج فودفارد (1760 – 1809). لقد أصبح الكاريكاتير على يد هؤلاء فناً شعبياً يمتلك مقومات نجاحه الخاص المنفصلة عن مقومات نجاح الفن التشكيلي، وقد أصبح الكاريكاتير في هذه المرحلة نافذة اللندنيين على المقاربة الساخرة لكل مناحي الحياة من السياسة إلى الاقتصاد وفضائح المجتمع وحياة الناس.

لقد خرج الكاريكاتير كفرعٍ مستقلّ عن الفن التشكيلي، من إطار اللوحة والصالة والعروض الخاصة، ليصبح فناً له علاقاتٌ أوسع مع الجمهور العريض عندما اقترن بالطباعة أو بفن الحفر (الغرافيك)[1].

1– فن الحفر (الغرافيك): هو فن اعتمد الطباعة كتقنية عمل، وتعود أصوله التقنية إلى العصور القديمة، فهو تطوير لتقنية صناعة الأختام، إن اللوحة المحفورة هي لوحة سالبة حفرت على معدنٍ (نحاس أو زنك) بواسطة أدواتٍ معدنية خاصة من إبر ومكاشط وعجلات مسننة أو بواسطة إدخال تأثيراتٍ لمواد عازلة يتم بعدها تعريض القطعة المعدنية للأحماض من أجل حفر سطوح تتنوع حسب تأثير المادة العازلة، وقد تكون القطعة الأصلية من المطاط المُعالج (ليونوليوم) أو من الخشب، ولكل خامة أدوات حفرٍ خاصة. ثم يتم طليها بحبر طباعةٍ خاص قد يتغير بتغير التقنية أو نوع الورق وتوضع على مكبس ينقل الرسم من اللوحة المعدنية المحفورة إلى الورق، وبالطبع يمكن بعد كل طباعة إعادة عملية التحبير ثم الطباعة حسب رغبة الفنان وحاجته، ولكن هذه التقنية قيدت الفنان برسم لوحته بلون واحدٍ فقط هو الأسود، وعليه ليحصل على درجاتٍ لونيةٍ أن يكثف خطوطه أو يقلل عددها أو ينوع سطوحه باستخدامات الأحماض والخامات المختلفة.

ولعل تقنية الطباعة الحجرية هي الأكثر قرباً للرسم، إذ يمكن بواسطتها الرسم بقلم شمعي يماثل طريقة الرسم بقلم الفحم وبتدرجات لونية واسعة، تمكن الفنان من إظهار براعته اللونية وقدرته الفنية، ثم يتم تثبيت الرسم على الحجر وتهيئته للطباعة بواسطة مواد خاصة تستقبل الحبر بشكل متباينٍ يتوافق مع التدرجات اللونية في الرسم الأساسي، ولهذه التقنية مكابس وأحبار خاصة بها.

لقد شكل فن الحفر– إضافةً لفتحه الباب أمام المشتغلين به على مجالات تقنيةٍ واسعةٍ في معالجة سطوح اللوحة وتأثير الخامات والأحماض المختلفة على سطح اللوحة السالبة (الكليشيه)، الأمر الذي كان صعباً أثناء عمليات الرسم بالألوان بالطرق الكلاسيكية – كان باباً واسعاً لانتشار اللوحة الفنية التي لا تستطيع غالبية الناس اقتناءها، حيث إن اللوحة الزيتية بشكلها التقليدي لطالما كانت حبيسة صالونات القصور والمتاحف، إضافة إلى جدران وأسقف الكاتدرائيات والكنائس، ولكن طباعة العمل عن طريق فن الحفر وبنسخ عديدة قد تصل المئات في بعض الأحيان، وهي – رغم أنها مطبوعة – لوحةٌ أصلية موقعةٌ من الفنان برقم وتاريخٍ محدد، مما نشر الأعمال الفنية بين جمهور المهتمين بها.

إن ارتباط الكاريكاتير بفن الحفر ساعد في إنجاز نسخٍ عديدة متماثلة من اللوحة نفسها مما ساعد في نشرها. إضافةً إلى أن الكاريكاتير وبسبب الحاجة إلى إنجازه بسرعةً أكثر من اللوحة التشكيلية المألوفة، استطاع الاستفادة من الأطر التقنية التي يفرضها فن الحفر، وهي الخط الأسود كمكون أساسي في اللوحة، واعتمد الخطوط المتقاطعة (التهشير) والخط المتفاوت السماكات – ليعطي الانطباع عن الظلّ والنور– إضافةً إلى تبسيط الأشكال وتحويرها، والتباين بين الأبيض والأسود، وهي أساليب تقنية رئيسية في رسم الكاريكاتير لا تزال تطبع معظم الرسوم بطابعها حتى يومنا هذا رغم التطور التقني الهائل.

وإذا أردنا التعرف على الكاريكاتير بصيغته المعروفة الآن نستطيع القول إنه أحد أصناف أو أجناس الفن التشكيلي، لكنه، لدافع الفكاهة أو السخرية أو الكوميديا.

إن الكاريكاتير يمثل التحوير التشكيلي للفكرة الساخرة أو النكتة التي هي: "جنسٌ من أجناس الأدب الهزلي، تحتل مكاناً مرموقاً في الأدب الشعبي، وخاصةً الشفهي منه. فمن ناحيةٍ يساهم عامة الناس باستمرارٍ بإبداع النكات، ومن ناحيةٍ أخرى يرغبون بها كاستهلاكٍ ثقافي يومي، لا يعوضه أي جنس أدبي آخر، فهي تعبّر بصدقٍ عن حياتهم، وبشكل سهلٍ ومأمون عن أهوائهم وهواجسهم، إلى جانب تلبية حاجة الضحك لديهم. وقد كان للنكتة مقام رفيع في تراثنا الأدبي تؤلف العنصر الأساسي في كثير من أمثالنا العربية الفصحى والعامية، أي الأمثال الضاحكة، خلافاً لذلك لا تلقى النكتة في الأدب المثقفاتي المعاصر ذلك الاهتمام والتقدير. وإن كان هذا الأدب ينهل من معينها باستمرار، موظفاً إياها في إبداعاته المختلفة من قصة وروايةٍ ومسرح وشعر، كما يقوم على النكتة أحد فنون الرسم وهو المسمى– كاريكاتير– "[1].

والكاريكاتير يبالغ في إظهار عناصر وتفاصيل محددة وتصغير بعضها الآخر لجعل المتفرج أو المتلقي يركز في نقطة محددة، يريد الرسام الإضاءة عليها، وغالباً أصل الكلمة إيطالي (Caricare) والتي تعني: يبالغ أو يُحِمّل ما لا يطيق،

1– بيان الحد بين الهزل والجد، دراسة في أدب النكتة – بو علي ياسين.

وفي الفرنسية (Caricature)، وقد درج رسامو الكاريكاتير على تحريف الملامح الطبيعية أو الواقعية للشخص أو الموضوع المرسوم، بغية تحميله انطباعات محددة يريدها الرسّام لتحقيق الفكرة العامة من لوحته، التي تتجه في الغالب إلى نقد موضوع محدد وفي مجالٍ أو حدث بعينه سياسي أو اجتماعي أو ثقافي..

فالكاريكاتير يعتمد في معظمه على عنصرين رئيسيين الأول هو المبالغة، والمبالغة تعريفاً هي التركيز على عنصر يميز الشخص أو الشيء أو الحدث المقصود وإعطاؤه أهميّةً قصوى، وإبرازه بكل التقنيات المتاحة من خطوط وظلال وألوان– إن وُجِدت– ليعطي الرسام المشاهدَ أو المتلقي أفضلية هذا العنصر أو مركزيّته، كأن يزيد الطويل طولاً أو القصير قِصَراً والسمين سمنةً والنحيف نحفاً، إضافةً إلى المبالغة بالحدث أو العدد أو الحركة أو الفعل وردّ الفعل، وينطبق على الكاريكاتير في هذه الحالة ما ينطبق على الطرفة أو النكتة: "في نكات المبالغة لا يجري إغفال جزءٍ من الحدث، بل الابتعاد عن الحقيقة أو الواقع. نكات هذا النوع تجعل من الحبّة قبّة أومن القبّة حبّة، لذلك يمكن تسميتها نكات التهويل والتهوين. وعلى هذه الطريقة يقوم من حيث الأساس فن الكاريكاتير، إذ يصورون ما يميل إلى الصغر صغيراً جداً، وما يميل إلى الضخامة ضخماً جداً. وهذا تشويهٌ مضحك، نظراً للمفارقة بين الأصل والصورة الكاريكاتيرية"[1].

والعنصر الثاني هو المفارقة، سواء كانت في شكل الرسم أم مضمون الفكرة، وأحياناً يعتمد الرسام على عنصر إضافي، وهو المفارقة بين الرسم وبين العبارة المقرونة به، والمفارقة في الغالب هي مقارنة بين مبالغتين في الرسم، كالمبالغة بين القصير والطويل أو النحيف والسمين أو الحاكم والمحكوم أو الفقير والغني..

والعنصر الثالث هو التحوير: أي هو تبسيط الشكل الواقعي، ويمكن تجزئته إلى العناصر التي يتكون منها، مع اختيار الخطوط والألوان وإعادة صياغتها بطريقة جديدة مع الحفاظ على جوهر الشكل.

1– بيان الحد بين الهزل والجد، دراسة في أدب النكتة – بو علي ياسين.

ولكن وجود هذا الفن فعلياً كمكونٍ من مكونات الثقافة الاجتماعية، رسّخه تطور الطباعة وارتباطه بشكلٍ أو بآخر بالصحافة، والتصاقه بها فيما بعد ليصبح النوع التشكيلي الأقرب لها، وهو المكوّن الصحفي الأوثق صلةً بالتشكيل، وهو العنصر الدائم الحضور في الغالبية العظمى من الصحف والمجلات العالمية – إن لم يكن جميعها– حتى وقتنا الحاضر.

إن الكاريكاتير لم يرتبط بالصحافة بادئ الأمر، إذ إن توجه الصحف كنشراتٍ محلية، توزّع في مناطق بعينها لم يغرها الكاريكاتير كما لم يجد رسامو الكاريكاتير فيها فرصةً ثمينة لانتشارهم، إضافة إلى نوعية الطباعة التي لم تسمح بإدخال الرسوم إلى المادة المطبوعة في البدايات الأولى. ثم وبظهور أجناسٍ لم تكن معروفة من الصحافة كالصحافة السياسية والأدبية والتي ترافقت تقنياً مع استخدام تقنية الطباعة الحجرية، أصبح من الممكن تقنياً، ومن المفيد فنياً نشر مجموعاتٍ من الرسوم تعبر عن المواضيع المكتوبة أدبيةً أو ثقافيةً، في هذه الصحف، مما أسس فيما بعد لنشر رسومٍ ساخرة.

"ولكن الكاريكاتير عرف انتشاره الأول في الصحافة عبر الصحافة الساخرة التي كانت منبراً لنشاط الكاريكاتير ونافذةً لرسامي الكاريكاتير على العالم. وأول ظهور على صفحات الصحف الجامعة ربما يعود إلى الصحافة البريطانية... أما أول صحيفةٍ ساخرة فقد ظهرت في فرنسا عام 1830 وكان اسمها: (الكاريكاتير– La Caricature) ومان مؤسسها (شارل فيليبون) الكاتب الساخر والصحفي والناشر والرسام المشهور"[1].

كذلك صدرت صحيفة (لكمة Punch) في بريطانيا 1841، وفي ألمانيا صدرت المجلة الساخرة (القصاصات الورقية Fliegede Blattre) في العام 1844، وفي الولايات المتحدة ظهرت أول أسبوعيةٍ ساخرة (هاربر Harber Weekly) عام 1857.

1– فن الكاريكاتير، من جدران الكهوف إلى أعمدة الصحافة– د. ممدوح حمادة.

وبغض النظر عن الصحافة الساخرة التي حجزت لنفسها مكاناً مرموقاً منذ ذلك الوقت وحتى الآن، أصبح الكاريكاتير أحد العناصر المكونة لأي صحيفة مهما كانت ميولها وتوجهاتها في كل دول العالم، إن وجود زاويةٍ للكاريكاتير واحدةٍ أو أكثر هو منبرٌ فكري وإبداعي.

إن الكاريكاتير بمفهومه المعاصر بدأ عملياً مع نهايات القرن التاسع عشر وبدايات القرن العشرين، مع تطور مفاهيم الصحافة– التي تطورت فيما بعد إلى الامبراطوريات الإعلامية الكبرى– وأصبح أحد أصناف الفن التشكيلي الأكثر تداولاً بين أيدي الفئات العريضة من المجتمعات، إضافةً لكونه زاويةً ثابتةً في الغالبية العظمى من صحف ومجلات العالم، ولكن قلّما كان الكاريكاتير زاويةً مستقلّةً يقدم فيها الرسام رأيه الخاص أو وجهة نظره الفردية، بل كانت في الغالب الأعم وجهة نظر الصحيفة أو المجلّة يلخص فيها حدثاً أو مشكلةً أو رأياً سياسياً أو اقتصادياً أو اجتماعياً، وهذه بالطبع قضايا تخضع للسياسة العليا التي تتبعها وسيلة الإعلام – الصحيفة – التي تنشر الرسم، ولطالما أثارت رسومٌ كاريكاتورية الرأي العام أكثر بكثير من عديد الصفحات التي تضمها الجريدة أو المجلة، هذا لأن العين البشرية – مروراً بالدماغ بالطبع – تلتقط بطبيعتها الفطرية الرسم قبل النص المكتوب، وتتفاعل معه بشكل أسرع.

والأمر الثاني والذي قد يكون الأهم هو طرافتها، أو المسحة الساخرة فيها، إذ عبر الطرفة أو الفكرة الساخرة نستطيع تمرير آراءٍ وقضايا ووجهات نظرٍ من الصعب تمريرها عبر الكلام الجاد.

إن السخرية أو الفكاهة أو عنصر المرح – رغم الفارق بين كل مصطلح– التي اعتمد عليها الكاريكاتير هي جسر تواصل يقرّب المسافة بين المتلقي والفكرة المطروحة أو وجهة النظر التي يطرحها الرسام، ويجعله يمرّ على الجهة المعنيّة بالرسم أو المُنتَقَدَة بسهولة أكبر من مروره لو كان طرحاً جاداً ومفنّداً، إضافةً إلى أن الموضوع المرح أو الفكاهي يقبله الناس، ويقبلون عليه أكثر من الموضوع الجاد والمتجهّم، فخبرٌ جادٌّ أو مفجعٌ ومؤلم في جريدة لن يحصل على الكثير من الرضا

في نفوس المتلقين مقابل ما يحصل عليه رسمٌ كاريكاتيري يسخر بشكلٍ أو بآخر لصالح من وقع عليه الحدث أو ضد أحد مسبباته أو نتائجه.

ومع توسع صناعة الإعلام، وسيطرة وسائله على مناحٍ كثيرة في حياة المجتمعات وعلى شقين: إما سلطة الصحافة (ما يسمى مجازاً بالسلطة الرابعة) تمارس ضغطها على عمل الحكومات عن طريق رقابتها على شؤون الدولة، أو أداةً في يد السلطات أو القطاعات المتنفذة، في قيادة الرأي العام وتغيير توجهاته وآرائه وذوقه، وفي كثير من الأحيان تلعب الدورين معاً. ومع ازدياد قوة الصحافة زاد حضور الكاريكاتير كأحد تقنيات تقديم الرأي ضمن الصحيفة، وتنوعت أشكاله وأساليبه بحسب الرسامين واختلاف أهوائهم وملكاتهم التقنية والفكرية، فأول هذه الاتجاهات انتشر مع بدايات الكاريكاتير وقبل ارتباطه بالصحافة بشكلٍ مباشر، وهو الرسم المرفق بتعليق، وبالطبع ما زال مستمراً حتى يومنا هذا وفي كافة الدول واللغات، إنه أسلوب يستعمل الكلمة المكتوبة لتوضح جزءاً من الرسم لم يرَ الرسام داعياً لإظهاره أو لا يستطيع الشكل المرسوم توضيح الفكرة بكاملها، فتضيف الكلمة أو الجملة قدراً من الوضوح، ومنعاً لأي التباس في فهم مغزىً مغاير لما يريده الرسام – وبالطبع الصحيفة– من الكاريكاتير المنشور. في هذا النمط من الرسوم الكاريكاتورية ميزة أهم: وهي وضوح الرسم ووصول الفكرة بأمانٍ إلى المتلقي، وله أكثر من مشكلةٍ أولها محليته، فاللغة حاجز أول تمنع فهمه من قبل غير المتحدثين باللغة المرافقة للرسم، والثانية غالباً ما تكون الجملة توضيحاً زائداً يجعل من الحدث حدثاً شديد المحلية، إضافةً إلى آنية الكاريكاتير الزمنية، فالجملة المكتوبة التي توضح مشكلةً تحددها بزمن معين، وهذا يضفي على الكاريكاتير وقتاً محدداً ليتقبّله المتلقي بعدها يبهت، ولا يؤدي مهمته، ولعلّ هذا النوع من الرسم الكاريكاتوري أقرب إلى الصحافة من حيث مباشرته ومحليته وآنيته من النوع الثاني، وهو الكاريكاتير الذي يعتمد الرسم أساساً، فهو أسلوب يعتبر الكلمة المكتوبة عنصر احتياط لا يستعمله إلا للضرورة، ويلزم نفسه بتوضيح فكرته عبر الرموز والأشكال والخطوط والحركة والانفعالات، والمشكلة الرئيسية في هذا الأسلوب هي صعوبة فهم الفكرة أحياناً أو فهمها بأشكال

مختلفة حسب بيئة المتلقي ودرجة وعيه وثقافته أو قربه من الحدث أو نمط تفاعله مع القضية الأصلية التي يطرحها الكاريكاتير، إضافةً إلى ما يُؤخَذ عليه من أنه نخبوي، ولا يلامس المشاكل اليومية لعامة الناس، ولكن له بعض المميزات إذ إنه رسمٌ عابر للأوطان واللغات وقابل للنشر في أكثر من دورية ولغة، إضافة لإمكانية عرضه في المعارض المتخصصة دون الخوف من ذبول فكرته أو بهتان الحدث الذي يعالجه، هذا النوع من الرسوم أقرب إلى التشكيل منه إلى الصحافة.

إضافةٌ إلى نوعٍ من الرسم الكاريكاتوري هو رسم الوجوه (البورتريه) بشكل كاريكاتوري، وهو نوعٌ قد يكون على التوازي مع النوعين السابقين، وله طريقة رسمٍ تجمع بين القدرة على الرسم الواقعي للأشخاص وتمييز معالم وجوههم بدقة، إضافةً إلى إضافة التحوير الفكاهي لوجوههم حيث يتعامل الرسام مع الملامح المميزة لهم بالمبالغة أو التحوير أو التعديل لصالح فكرةٍ فكاهية يريدها، وغالباً ما يتناول هذا النوع من الرسم مشاهير وفنانين وسياسيين وأعلاماً في المجتمع، وتختلف درجة تقبل الناس لهذا النوع من الرسوم – وخصوصاً أصحاب العلاقة أو الأشخاص المرسومين– بحسب الثقافة أو المجتمع أو الانتماء الحضاري، فنجد ردّة فعل إيجابيةً عند الشعوب التي تحترم الفن التشكيلي، وتعطيه مكانةً عليا، وسلبياً عند الشعوب التي تنظر إلى الفنون كشأنٍ ثانويٍ، وإلى شكل الإنسان كمقدَّسٍ لا يجوز المساس به.

الرسوم المتحركة الأمريكية

أول ما يتبادر للذهن عندما يتم ذكر الرسوم المتحركة العناوين الكثيرة والشخصيات المتعددة للإنتاجات الأمريكية القديمة والحديثة، وتأثيرها الضخم والمتتالي على أجيال كثيرة منذ بدايات القرن العشرين وحتى اليوم، بأعمال حُفرت في أذهان الأطفال والكبار على مدار كلّ تلك السنين. بالطبع كان الضخّ الإعلامي وطُرق التسويق الناجحة سبباً مهماً في رواجها عالمياً، ولكن بالتأكيد كان للتقنيات التي طوروها باستمرار، والإصرار الدائم على إنتاج شيء مختلف عن كل ما سبق كل تلك الأعوام، إضافةً للاستثمارات المالية الضخمة في هذا القطاع، يضاف إلى ذلك أن ما ينطبق على سوق الأفلام السينمائية ينطبق عليها من عوامل تغطية السوق المحلية الأمريكية الواسعة لكلف الإنتاج الضخمة إضافة لأرباح لم تكن في كثير من الأحيان أقلّ من خيالية. بالطبع يضاف لها قدرة كبيرة على التوزيع والانتشار في العالم فاقت كل الصناعات المثيلة الأخرى في العالم، أوروبية وآسيوية.

ومثل السينما وردت الرسوم المتحركة إلى أمريكا من القارة العجوز، فتلقفها الفيزيائيون والفنانون الأمريكيون، وأضافوا إليها، وطوّروها، وحققوا فيها نجاحاتٍ لم يستطع الآخرون اللحاق بها.

وينسور ماكاي وتأسيس الرسوم المتحركة الأمريكية

مع أن الكثيرين يعتبرون بلاكتون هو أبو الرسوم المتحركة الأمريكية إلا أن عدداً لا يستهان به يعتبرون وينسور ماكاي 1869 – 1934 Winsor Mccay هو من أعطى الرسوم المتحركة الأمريكية بعداً يختلف عن مثيلاتها في العالم، حيث أعطى رسام الكاريكاتير – المعروف في عالم الصحافة ورسام القصص المصورة المتميز والمشهور – تفاصيل أكثر بكثير للرسوم المرسومة باليد من أي رسوم شوهدت سابقاً في دور السينما. لقد نقل ماكاي فعلياً إنتاج الرسوم المتحركة من مرحلة التجارب

العلمية (الفيزيائية) إلى مرحلة الإنتاج الفني الذي يحمل مميزات السينما المعروفة في وقتنا الحالي من قصة وسيناريو وهدف وتقنية تنفيذ بالرسم أو التحريك استطاع نقلها بشكل نوعي وسريع نسبياً من مراحل التجريب إلى مرحلة الإنتاج الاحترافي بشكله الأولي حيث بدأ بفيلمه القصير نيمو الصغير "Little Nemo" عام 1911. الفيلم على قسمين قسم بالتمثيل الحي حيث يبدأ الفيلم بمجموعة من الأشخاص يقدم لهم "ماكاي" فكرة فيلمه ثم يوافق على رسم أربعة آلاف رسم بالقلم لإنتاج الفيلم، وتُحضَرُ كمية ضخمة من الأوراق والأحبار إلى مكتب "ماكاي"، وبعد إنجاز الكمّ الضخم من الرسوم يتم تصويرها وعرضها، هذا المقطع لا يخلو من الكوميديا. بالطبع هذا الجزء من الفيلم هدفه استعراض كمّ الجهد الكبير اللازم لإنتاج بضع دقائق من الرسوم المتحركة، وتعريف الجمهور بهذا النوع من العمل، إضافة إلى استعراض قدرات الرسام وموهبته.

القسم الثاني من الفيلم، وهو منفذ بتقنية الرسوم المتحركة، ويصور شخصاً يدعى نيمو يلعب مع مهرجين، ثم يرسم أميرة على الجدار للتحول إلى أميرةٍ بشكل واقعي يقدم لها الأزهار، ويذهبان معاً كأنهما عروسان، ولكن بفم تنين ضخم، ويبدأ المُهَرّجان بالبحث عنه فيجدانه نائماً لنكتشف بأنه كان يحلم.

بعد ذلك، وفي العام 1912 أنتج ماكاي فيلمه القصير الثاني "كيف يعمل البعوض How a Mosquito Oprates" الذي تبلغ مدته ست دقائق منفذ برسم خطوط قويةٍ بالحبر الأسود دون مساحاتٍ ملونة، وحركةٍ سلسةٍ نسبياً (أكثر سلاسة من الحركة في فيلم نيمو الصغير) يتحدث عن رجلٍ سمين يدخل إلى منزله ليحاول النوم بينما تحوم عليه بعوضةٌ تضايقه بامتصاص كمية كبيرة من دمه لتصبح سمينةً وتتحرك بطريقة تشبه حركته، وتستمر في امتصاص دمه حتى تنفجر.

في فيلمه جيرتي الديناصور "Gertie The Dinosaur" يقدم "ماكاي" المشهد الافتتاحي الشبيه بمشهد الافتتاح في "نيمو الصغير" حيث يقنع مجموعة من الرجال بقبول إنتاج فيلمه، ولكن المشهد هنا أقصر، ويبدأ القسم المُنَفذ بتقنية الرسوم المتحركة مباشرة برسم من يد الرسام – ماكاي– أمام المجموعة، القسم المتحرك

يصور ديناصوراً يخرج من كهفه – نفهم من سياق الحوار المكتوب على الشاشة أنه أنثى – تستجيب لما يأمرها به "ماكاي" مع مرور عابرٍ للكوميديا مثل التفاتها لديناصور طائر، أو آخر يسبح قربها في البحيرة، ورميها لماموثٍ يمرّ بقربها بعيداً، إضافة لأنها تشرب البحيرة بكاملها، وفي نهاية الفيلم يقترب منها شخصية "ماكاي" الحقيقية، ويصعد في فمها، ويغادران الشاشة.

اللافت في الفيلم سوية الرسم والتحريك، تصميم جميل للشخصية وخطوط مدروسة، والأهم حركة الشخصيات سلسةٌ تسبق ما قبلها من أفلام التحريك بكثير، إضافة للأفكار الكوميدية الثانوية، التي أُعطيت مساحةً إضافية لقد طور "ماكاي" عمله خلال عامين فقط بشكلٍ مدهش.

لقد قدم فيلم "جيرتي الديناصور" Gertie the Dinosaur عام 1914 مثالًا مبكراً لتطور الشخصية في الرسوم المتحركة. كما كان أول فيلم يجمع بين اللقطات الحركة الحية والرسوم المتحركة.

الفيلم الأكثر جذباً للانتباه في مجموع الأعمال المتحركة التي قدمها ماكاي هو فيلم "غرق السفينة لوستانيا – Sinking of Lusitania" والمنتَج عام 1918 يتحدث عن غرق سفينة الركاب الأمريكية بسبب تدميرها من قبل غواصةٍ ألمانية أثناء الحرب العالمية الأولى، وهو نوع من الأفلام الدعائية ضد ألمانيا في ذلك الوقت.

يبدأ الفيلم كالمعتاد بلقطاتٍ لماكاي وطاقم عمله وعبارةٍ تعريفية بعدد الرسوم اللازمة لتنفيذ فيلمه والبالغ عددها 25000 رسم، ثم اللقطة الأولى في الفيلم الذي تأخذ العبارات التعريفية نصف وقته تقريباً، اللقطة تصور حركة الأمواج في ضوء القمر، ويعبر الكادر منظار غواصة يبحث عن شيءٍ ما، ثم عبارة تعريفية بأن السفينة لوسيتانيا أبحرت من ليفربول في بريطانيا في الأول من أيار عام 1915 وعلى متنها 2000 مسافر منهم 200 أمريكي، متجاهلةً التحذيرات التي أطلقتها صحف نيويورك. ثم مشهد للغواصة الألمانية U-39تجوب المحيط، ثم لقطة للسفينة لوسيتانيا تعترض الغواصة الألمانية سبيل السفينة، وتطلق الطوربيد

الأول، ليبدأ مشهد حريق السفينة الملفت بتقنيته، ثم يستعرض الفيلم بعض أسماء الأشخاص الذين كانوا على متن السفينة من أعلام الفكر والأدب والأعمال. ثم يضرب السفينة طوربيد آخر، تميل السفينة، وتبدأ بالغرق، وركابها يرمون أنفسهم في البحر، ثم مشهد الركاب يطفون على وجه الماء مع الحطام بينما بقايا السفينة في الماء مع دخانها. ثم عبارة: "خمس عشرة دقيقة بعد أول طوربيد اختفت السفينة تحت الأمواج".

إن مشهد غرق السفينة عملٌ تشكيلي غرافيكي سينمائي عالي المستوى إذا أخذنا بعين الاعتبار الوسائل البدائية في إنتاج الرسوم المتحركة حينها، إن التطور التقني بين فيلمي ماكاي (نيمو 1911) و(غرق لوستيانيا 1918) كبير جداً، وهذا ما يفسر إصرار الكثير من المهتمين على أن ماكاي هو الأب الفعلي للرسوم المتحركة في أمريكا، إضافة إلى التأثير الدرامي لمشهد غرق السفينة – رغم أنه منفذ بالرسوم المتحركة – الذي يذكرنا بغرق التايتانك في الفيلم الحي بنسختيه والذي أتى بعد فيلم غرق لوسيانيا بكثير.

في 1921 أنتج ماكاي فيلماً مدته دقيقتان بعنوان (The Centaurs) القونطوريون (كائنات أسطورية برؤوس وجذوع بشر وأجسام خيول) يتحدث عن قصة حب بسيطة، الفيلم متواضع قياساً بسابقيه "جيرتي الديناصور، لوستيانيا" على مستوي القصة والسيناريو والحركة.

القط فيليكس

في التاسع من تشرين الثاني عام 1919 أطلق رسام الكاريكاتير الأسترالي الأصل "بات سوليفان" من الاستوديو الذي يملكه في نيويورك بالاشتراك مع رسامة الرسوم المتحركة الأمريكية "أوتو ميسمير" شخصية (السيد توم) وهو النموذج الأولي لفيليكس، عبر فيلمه القصير (Feline Follies) من إنتاج Paramount Pictures ، فلاقى نجاحاً ملفتاً، مما شجع على إطلاق الفيلم الثاني(Musical Mews) بعد ذلك بفترةٍ وجيزة حيث حقق نجاحاً لافتاً كذلك. لقد انتزعت شخصية القط الأسود – بعينيه البيضاوين الكبيرتين وابتسامته الواسعة، إلى جانب المواقف

السريالية والفكاهية التي تتمحور حولها قصصه– موقعاً في قلوب الأمريكيين خلال فترةٍ قصيرةٍ جداً.

بعد ذلك تم إطلاق اسم (فيليكس) على (السيد توم)، وذلك على الأغلب جمعٌ لاختصار كلمتين لاتينيتين هما: Felix=Happy وFelis=Cat ليصبح Happy Cat القط السعيد رغم وجود أكثر من روايةٍ لمعنى الاسم وسبب التسمية. واستخدم الاسم الجديد في الفيلم الثالث الذي أطلق في نهايات عام 1919 تحت اسم (مغامرات فيليكس).

في عام 1924 أعاد رسام الرسوم المتحركة بيل نولان تصميم الشخصية وجعله أكثر استدارة وأناقة. وصلت شهرة القط فيليكس مرحلةً متقدمةً من الشهرة، حيث بدأت في الظهور على القمصان والأكواب والمنتجات المختلفة والبطاقات البريدية. لقد فتحت شخصية فيليكس باباً للاستخدام التجاري لشخصيات الرسوم المتحركة، وأصبحت تمتلك من الشعبية ما جعلها تصبح موضوعاً للأغاني ذات الشعبية الواسعة في ذلك الوقت.

ولكن بسبب رفض سوليفان إدخال الصوت إلى أفلامه بعد اعتماد تقنية السينما الناطقة أدى إلى تأخره عن منافسيه – وأبرزهم والت ديزني الصاعد بقوة آنذاك – وعندما أراد أن يلحق بالآخرين أطلق فيلمه (جولسون، أنت لم تسمع شيئاً بعد) لكن الفيلم لم يكن على قدر الطموحات، ولم يكن الانتقال إلى مرحلة السينما الناطقة سلساً، وأدى إلى نتائج كارثية، وبعد سلسلةٍ من الإخفاقات والمشاكل توفي بات سوليفان عام 1933، ولم تلق محاولات ميسمير Messmer التي أنتجت ثلاثة أفلامٍ قصيرة في العام 1936 التوفيق في إعادة الاعتبار إلى شخصية فيليكس الراسخة.

والت ديزني الأمريكي الذي جعل الرسوم المتحركة عالماً آخر..

ولد ديزني في 5 كانون الأول 1901 في شيكاغو – إلينوي. كان والد ديزني هو إلياس ديزني، وهو كندي إيرلندي. ووالدته فلورا كول ديزني، أمريكية ألمانية. وهو واحد من خمسة أطفال،أربعة صبيان وفتاة.

عاش معظم طفولته في مارسيلين بولاية ميسوري، حيث بدأ في الرسم والتصوير وبيع الصور إلى الجيران وأصدقاء العائلة.

في عام 1911، انتقلت عائلته إلى كانساس سيتي، حيث شُغِفَ ديزني بالقطارات. كان عمه، مايك مارتن، مهندس سكك حديدية، فعمل والت بوظيفة صيفية في السكك الحديدية، ببيع الوجبات الخفيفة والصحف للمسافرين.

في عام 1911، انتقل ديزني إلى مدينة كانساس بولاية ميزوري. هناك، حضر ديزني مدرسة بنتون جرامر، حيث التقى زميله الطالب والتر فايفر، الذي جاء من عائلة من عشاق المسرح، وتعرف ديزني إلى عالم الفودفيل والصور المتحركة. قبل فترة طويلة، كان يقضي وقتًا في منزل فايفر أكثر من منزله. اشترى والده حقوق توصيل الصحف لصحيفة "كانساس سيتي ستار" و"كانساس سيتي تايمز". كان يستيقظ والت وشقيقه روي في الساعة 4:30 صباحًا كل يوم لإيصال الجرائد قبل المدرسة، ثم يكررون الجولة مساءً بعد المدرسة. كان العمل مرهقًا، وكثيرًا ما حصل ديزني على درجات ضعيفة بعد النوم في الصف، لكن هذا الوضع استمرّ لأكثر من ست سنوات. ومع ذلك ثابر على دورات يوم السبت في معهد كانساس سيتي للفنون إضافةً إلى دورة بالمراسلة في الرسوم المتحركة.

في عام 1917، عاد والده إلى شيكاغو مع عائلته. فالتحق ديزني بمدرسة ثانوية وأصبح رسام الكاريكاتير في صحيفة المدرسة، حيث رسم صورًا وطنية عن الحرب العالمية الأولى ؛ كما أنه تلقى دورات ليلية في أكاديمية شيكاغو للفنون الجميلة. في منتصف عام 1918، حاول ديزني الانضمام إلى جيش الولايات المتحدة للقتال ضد الألمان،ولكن تم رفضه بسبب سنّه. بعد تزوير التاريخ في شهادة ميلاده، انضم إلى الصليب الأحمر في كانون الأول 1918 كسائق سيارة إسعاف. فتمّ تعيينه في فرنسا لكنه وصل في تشرين الثاني بعد الهدنة. رسم كاريكاتيراً على جانب سيارة الإسعاف الخاصة به للزينة، ونشر بعض أعماله في صحيفة ستارز آند سترايبس العسكرية. عاد ديزني إلى مدينة كانساس في تشرين الأول 1919، حيث عمل كفنان مبتدئ في استوديو بيسمن روبين للإعلانات. وهناك رسم رسومات

تجارية للإعلانات والبرامج المسرحية والكتالوجات. كما توثقت علاقته مع زميله الفنان أب لويركس Ub Iwerks.

في عام 1920 وبسبب انخفاض عائدات شركة بيسمان تم تسريح لويركس، فقرر ديزني الانتقال إلى مدينة كانساس من جديد وأسس عمله الخاص، وبمساعدة شركائه أنتج مجموعةً من الإعلانات منفذة بتقنية الرسوم المتحركة – القطع Cut Out– [1] وبعد عدة تجارب خاصة توصّل إلى قناعةٍ مفادها أن الرسوم المتحركة المرسومة كانت تمتلك مستقبلاً واعداً أكثر من تقنية الرسوم المتحركة المنفذة بتقنية القطع.

فأسّس ديزني شركةً جديدة مع زميل له – فريد هارمان – وقام بدراسة عدد كبير من الحكايات الأسطورية وأنتج أول ستة أفلام قصيرة تعتمد على الحكايات الأسطورية بتوقيع شركته الجديدة: Lough–O– Grams ووظف مجموعةً جديدةً من الرسامين، ولكن دخل الشركة لم يوفر المجال لبقائها رغم أنه كان قد بدأ بإنتاج حكاية (أليس في بلاد العجائب) الذي يجمع التصوير الحي مع الرسوم المتحركة بفيلم مدته اثنتا عشرة دقيقةً ونصف أي بكرة واحدة، ولكن الفيلم لم ينقذ الشركة من الإفلاس عام 1923.

انتقل ديزني إلى هوليوود في يوليو 1923. على الرغم من أن نيويورك كانت مركز صناعة الرسوم المتحركة، وبعد توقيع عقد مع موزعة الأفلام مارجريت ج. وينكلر، لستة أفلام كوميدية من أليس في بلاد العجائب، شكّل ديزني وشقيقه روي استوديو Disney Brothers Studio – الذي أصبح فيما بعد شركة والت ديزني – لإنتاج الأفلام . واستمر إنتاج السلسلة حتى تموز 1927.

1– تقنية القطع – لصق (CutOut): إحدى تقنيات الرسوم المتحركة ومن أقدمها، تقوم على قص الأشكال المراد تصويرها – وتكون من الورق أو القماش أو الصور الفوتوغرافية المقصوصة – في الفيلم على عدة أجزاء(مثلاً اليد أكثر من جزء والقدم كذلك والرأس حرّ الحركة عن الجسم) ويتم تصوير كل جزءٍ من الحركة بتحريك جميع عناصر الشكل حركةً بسيطةً في كل مرة بحيث تبدو أجزاؤه عند عرض الفيلم، وكأنها تتحرك بتناسق، وما زال الاسم يطلق حتّى اليوم على نفس النّمط من التّحريك مع أنّ التنفيذ يتم باستخدام تقنيّات الكومبيوتر.

وبناءً على طلب مينتز – زوج وينكلر الذي استلم توزيع إنتاجات ديزني– إنتاجاتٍ جديدة لتوزيعها من خلال شركة يونيفرسال، صمم ديزني وإيوركس شخصية (أوزوالد) الأرنب المحظوظ، الذي أراد ديزني أن يكون "مفعماً بالحيوية ويقظاً، بذيئاً ومغامراً، مع إبقائه أنيقًا ومهذبًا".

والت ديزني مع ميكي ماوس

نتيجة بحث والت عن شخصية تحلّ محلّ أوزوالد – لأسباب قانونية–، طور ديزني وإيوركس (ميكي ماوس)، ربما مستوحاة من الفأرة الأليفة التي اعتمدها ديزني أثناء العمل في استوديو Laugh–O–Gram، على الرغم من أن أصول الشخصية غير واضحة، صمّم إيوريكس المظهر العام لشخصية ميكي بالاشتراك مع والت الذي وضع الدراسات الأولية لتسهيل تحريك الشخصية. ولكن ديزني الذي بدأ ينأى بنفسه عن عمليات الرسم، قدم صوت ميكي حتى عام 1947. على حد تعبير أحد موظفي ديزني، "صمّم أوب مظهر ميكي الجسدي، لكن والت أعطاه روحه".

ظهر ميكي ماوس لأول مرة في أيار 1928 في فيلم (اختبار الطائرة المجنونة) ثم في (غالوين غاوتسو) ثم في الفيلم القصير الثالث Steamboat willie وهو أول فيلم ناطق، ولتحسين سوية الموسيقا تعاقد ديزني مع المؤلف والملحن Carl Stalling فاقترح تقديم قصص بواسطة الموسيقا، فتم إنتاج سلسلةٍ ناجحةٍ من الأفلام أولها رقصة الهيكل العظمي (1929)، تم رسمه وتحريكه بالكامل من قبل أيوركس، كما تم التعاقد في هذا الوقت مع العديد من الرسامين المحليين، والبعض منهم بقي في الشركة كرسامين أساسيين. فأصبحت المجموعة تعرف فيما بعد باسم "الرجال المسنين التّسعة".

في عام 1930 وبعد عدد من المشاكل الإدارية غادر على أثرها إيوريكس الشركة، كما حصل خلاف مع شركة يونيفيرسال، فوقّعت استوديوهات ديزني عقداً مع شركة كولومبيا لتوزيع أفلام ميكي ماوس التي لاقت رواجاً محلياً ودولياً.

كان ديزني، حريصاً دائمًا على احتضان التكنولوجيا الجديدة، لذلك كان سباقاً في اغتنام فرصة ابتكار شركة تكنوكولور للتصوير الملون السينمائي فصور فيلم "الزهور والأشجار" عام (1932) بالألوان الكاملة، كما كان قادرًا على التفاوض على صفقة تمنحه الحق الوحيد في استخدام عملية الشرائط الثلاثة حتى 1935. كانت جميع أفلامه التالية ملونة. لقد حقق فيلم "الأزهار والأشجار" شعبيةً واسعةً لدى الجماهير ،وفاز بجائزة الأوسكار لأفضل فيلم قصير (رسوم متحركة) في حفل توزيع الجوائز عام 1932. كذلك تم ترشيح ديزني لفيلم آخر في هذه الفئة هو "أيتام ميكي"، وحصل على جائزة فخرية "لابتكار شخصية ميكي ماوس".

في عام 1933، أنتج ديزني فيلم "الخنازير الثلاثة الصغيرة" (The Three Little Pigs)، وهو فيلم وصفه النقاد بأنه "أنجح رسوم متحركة قصيرة على الإطلاق". حصل الفيلم على جائزة الأوسكار عن فئة الرسوم المتحركة القصيرة.

وقد أدى نجاح الفيلم إلى زيادة أخرى في طاقم الاستوديو، والذي بلغ عددهم حوالي 200 رسام ومصمم بنهاية العام، وهذا الرقم يعتبر كبيراً بمقاييس بدايات الرسوم المتحركة. لقد أدرك ديزني مبكراً أهمية الطريقة الروائية في قصص الرسوم المتحركة فهي التي تجذب مشاعر الجمهور، وتثير اهتمامه، فقد كوّن فيلماه القصيران "الأزهار والأشجار– الخنازير الثلاثة" جمهوراً كبيراً وحصلا على شعبية واسعة فهما إضافة إلى اللون والموسيقا المميزين قد حملا قصة مميزة وطريقة روائيةً شيّقة، هذا النجاح دفعه إلى الخطوة التالية..

بحلول عام 1934، دفع ديزني طموحه للخروج من دائرة الأفلام القصيرة، وأحس أن الأفلام الطويلة ستكون أكثر ربحية، إضافةً إلى أنها ستأخذ موقعاً أفضل لدى الجمهور، فبدأ الاستوديو إنتاج سنو وايت والأقزام السبعة لمدة أربع سنوات، بناءً على النص المأخوذ من الحكاية المعروفة . لقد كانت خطوةً جريئةً لدرجة توقّعِ الكثيرين إفلاس الشركة عندما تسربت أخبار المشروع، فتوقع الكثيرون أنه سيفلس الشركة ؛ لقد لقّبوا المشروع بـ "حماقة ديزني". فقد كان أول فيلم رسوم متحركة طويل مصنوع بالألوان الكاملة والصوت المتزامن، يكلف إنتاجه 1.5 مليون دولار، في

ذلك الوقت. وعرض لأول مرة في لوس أنجلوس في 21 كانون الأول 1937. وعلى الرغم من الكساد الكبير فقد استطاع الفيلم استرجاع تكاليفه، إضافةً إلى ثماني جوائز أوسكار، مما دفع ديزني إلى إكمال إنتاج سلسة من الأفلام الروائية الطويلة على مدار خمس سنواتٍ تالية، هي (بينوكيو 1940)، (فانتازيا 1940)، (دامبو 1941)، (بامبي 1942).

بعد وقت قصير من إطلاق دمبو Dumbo في تشرين الأول 1941، دخلت الولايات المتحدة الحرب العالمية الثانية. شكلت ديزني وحدة لإنتاج الأفلام التدريبية والدعائية للجيش الأمريكي، فأنتجت ديزني العديد من الإنتاجات الدعائية، منها الفيلم القصير (عزيزي الفوهرر Der Fuehrer›s) الذي فاز بجائزة الأوسكار والفيلم الطويل لعام (1943) Victory Through Air Power (النصر عبر القوة الجوية). غطّت الأفلام العسكرية فقط تكاليفها، بينما خسر الفيلم الروائي (بامبي Bambi) – الذي كان قيد الإنتاج منذ عام 1937 – عند إطلاقه في نيسان عام 1942 مئتي ألف دولار، إضافةً إلى انخفاض الأرباح من فيلمي (بينوكيو Pinocchio) و(فانتازيا Fantasia) مما أدى لتحميل شركة ديزني ديوناً بحدود أربعة ملايين دولار.

في نهاية الأربعينيات قلصّت ديزني إنتاجها من الأفلام القصيرة بالتوازي مع ازدياد المنافسة في سوق الرسوم المتحركة من قبل منافسين أقوياء مثل من Warner Brothers و Metro–Goldwyn–Mayer، اتجه ديزني ولأسباب مالية لإنتاج الأفلام الحية مثل مغامرات True–Life، الذي حصل الفيلم على جائزة الأوسكار في فئة أفضل فيلم قصير.

في أوائل عام 1950، أنتج ديزني سندريلا، أول فيلم رسوم متحركة منذ ثماني سنوات. لاقى الفيلم نجاحاً كبيراً لدى الجهور والنقاد. كلف إنتاجه 2.2 مليون دولار، وحقق إيراداتٍ اقتربت من 8 ملايين دولار في عامه الأول. بدأ ديزني من أوائل إلى منتصف الخمسينيات، يبتعد تدريجياً عن عمله المباشر في الرسم والتصميم وأوكل بهذه الأعمال إلى فريقه حيث أوكلت معظم عملياتها إلى رسامي الرسوم المتحركة

الرئيسيين، "الرجال التسعة كبار السن[1]"، على الرغم من أنه كان دائمًا حاضرًا في اجتماعات مناقشة القصة المصورة للأفلام . وبدلاً من ذلك بدأ بالتركيز على مشاريع أخرى. والتفت بشكل أكبر إلى الإشراف على إنتاجات الأفلام الحية، فأنتج جزيرة الكنز (1950)، الذي تم تصويره في بريطانيا، وكذلك فيلم روبن هود ورجال ميري (1952). وكذلك واصل إنتاج أفلام رسوم متحركة طويلة أيضاً، فأنجز "أليس في بلاد العجائب 1951" و"بيتر بان 1953".

لقد داعبت مخيّلة والت ديزني فكرة إنشاء حديقة عامةً نظيفة للأهالي وأطفالهم، فترةً طويلة، إلى أن افتتح أول مدينة ملاهي تجسد الشخصية المميزة لشركة ديزني في تموز 1955,في منطقة أنهايم جنوب شرق لوس أنجلوس، وبكلفة قاربت 17 مليون دولار في ذلك الوقت، بمساهمة مشتركة إضافةً إلى شركة ديزني، ولكن الملكية آلت بعد سنوات طويلة إلى شركة والت ديزني، لقد كانت ديزني لاند معلماً تطلب كبار الشخصيات الأمريكية والدولية زيارته، إنها مكانٌ فريدٌ على مستوى العالم، لقد أشرف ديزني على إنشاء مدينة الملاهي الضخمة، ولكن بعد وفاة ديزني تابعت شركته إنشاء مدن الملاهي حول العالم فبنت الشركة ديزني لاند فلوريدا افتتحت لأول مرة في 1 تشرين الأول 1971 وهو أكبر منتجع ومنتزه ترفيهي في العالم. ثم تمّ افتتاح طوكيو ديزني لاند 1983، وهو أول منتزه لديزني يبنى خارج الولايات المتحدة الأمريكية. ثم باريس ديزني لاند 1992 تلاه ديزني لاند هونغ كونغ عام 2005، وديزني لاند شنغهاي 2016.

1- الرسامون التسعة كبار السن (Disney›s Nine Old Men): هم رسامون التحقوا بشركة ديزني في نهايات العشرينيات وبدايات الثلاثينيات فكانوا عملياً من المؤسسين واستمروا فيها طويلاً – بعضهم حتى التقاعد أو الوفاة– نفذوا الأعمال الرئيسية في الأفلام المُنجَزة في الشركة، وأوكل إليهم ديزني المزيد من المهام باستمرار، فتوسعت صلاحياتهم، حتى قيل عنهم أساطير ديزني، وهم:

Milt Kahl, Marc Davis, Frank Thomas, Eric Larson, Ollie Johnston, Woolie Reitherman, Les Clark, Ward Kimball,John Lounsbery.

إنّ فكرة المنتزهات الضخمة التي تحمل روح أفلام الرسوم المتحركة هي نتيجة لترسيخ صورة الفكاهة وشخصياتها في أذهان الجمهور، وهو تأكيدٌ أن الشخصية المرحة والحكاية السلسة والكوميدية لها حضورها الطاغي في مخيلة متابعيها وذات تأثيرٍ طويل الأمد، لقد كان والت ديزني عبقرياً باستشراف المستقبل وتوقع اتجاهات وتحولات ذوق الجمهور.

بالرغم من انشغالات والت بمشاريعه الكثيرة إلا أن إنتاجات أفلام الرسوم المتحركة كانت مستمرّة، إضافةً إلى استقدام واستخدام أحدث التقنيات حينها فأنتج عام 1955 فيلم "السيدة والصعلوك Lady and the Tramp" الذي كان أول فيلم رسوم متحركة ينفذ بقياس الشاشة العريضة CinemaScope، ثم فيلم "الجميلة النائمة" 1959 "Sleeping Beauty" الذي صوره على فيلم بقياس 70مم وتقنية سميت آنذاك بـ Technirama وكانت تُرسم اللوحات فيها على ورق كبير الحجم، وفي عام 1961 أنتج فيلم " مئة مرقّط ومرقّط" بتقنية Xerox cels أو التصوير الجاف[1]، ثم فيلم The Sword in the stone السيف في الحجر عام 1963، في عام 1964 أنتج ديزني ماري بوبينز.

كان ديزني مدخنًا مدمناً منذ الحرب العالمية الأولى. كان يدخن السجائر دون فلتر، ويدخن الغليون بكثرة. تم تشخيص إصابته بسرطان الرئة في 1966، وخضع للعلاج. في 30 تشرين الثاني، شعر بتوعك، وتم نقله إلى مستشفى سانت جوزيف، حيث توفي في 15 كانون الأول، بعد عشرة أيام من عيد ميلاده الخامس والستين . حُرقت رفات ديزني بعد ذلك بيومين، ودُفن رماده في حديقة "فورست لون" التذكارية في جليندال، كاليفورنيا.

1- قام إيوريكس (بعد عودته إلى ديزني 1940) وهو الرسام الأهم في شركة ديزني ومنفذ شخصية ميكي ماوس- بالتنسيق مع والت بالطبع – باستخدام تقنية جديدة كلياً في تلك الفترة هي تقنية" Xerography أو "electrophotography" أو ما يعرف اليوم بالفوتوكوبي وهي تصوير بالأشعة السينية ينقل الرسم من ورقةً إلى أخرى عبر ماكينة التصوير بشكلٍ مباشر، فبدلاً من نقل الرسوم المرسومة بالقلم الرصاص من الورق إلى السيلولويد وتحبيره ثم تلوينه، تقوم الآلة بنقل الرسوم إلى السيلولويد مباشرة، وهذا يوفر جهداً ضخماً، وتكاليف مالية باهضة، إذا أخذنا بعين الاعتبار العدد الهائل من الرسوم المُنفذَة في كل مشهد.

عند عرض فيلمي "كتاب الأدغال" و"سعادة المليونير" في عام 1967 ارتفع العدد الإجمالي للأفلام الروائية التي شارك فيها ديزني إلى 81، وعندما تم إنتاج Winnie the Pooh and the Blustery Day في عام 1968، حصل ديزني على جائزة الأوسكار في فئة فيلم الرسوم المتحركة القصير، والتي تم منحها له بعد وفاته.

حصل ديزني على 59 ترشيحًا لجائزة الأوسكار، فاز منها ب 22 جائزة، وتم ترشيحه لثلاث جوائز غولدن غلوب، لم يفز بأي منها، ولكن حصل على جائزتي إنجازات خاصة. كما حصل على أربعة ترشيحات لجوائز إيمي، وفاز بها مرة واحدة. يتضمن سجل الأفلام الوطني للولايات المتحدة في مكتبة الكونغرس العديد من أفلامه، وتعرّف بأنها "ثقافية أو تاريخية أو جمالية مهمة". تضمنت قائمة معهد الأفلام الأمريكية لأهم مئة فيلم أمريكي فيلمين من إنتاج ديزني هما: بياض الثلج والأقزام السبعة (رقم 49)، وفانتازيا (58 رقم).

وضم متحف ديزني 950 تكريماً حصل عليها من دول عديدة إضافة إلى العديد من الأوسمة الرفيعة، إن والت ديزني كان ظاهرة مميّزة في عالم السينما عموماً وعالم الرسوم المتحركة بشكل خاص، إنه من الشخصيات الكبرى في أمريكا والعالم التي استمر تأثيرها بعد وفاتها بشكل ملموس فإضافة إلى مدن الألعاب الضخمة التي استمرت بالنجاح – فقد بلغ عدد زوار مدن ديزني لاند حول العالم عام 2014 134 مليون زائر–. إضافة إلى إنتاجات ديزني المستمرة من الأفلام الحية وأفلام الرسوم المتحركة.

استمرت استوديوهات ديزني في إنتاج أفلام الحركة الحية على نطاق واسع، وتم هجر أفلام الرسوم المتحركة إلى حد كبير حتى أواخر الثمانينيات، ولكن حصل في إدارة الشركة ما وُصف حينها "بعصر نهضة ديزني" الذي بدأ مع حورية البحر الصغيرة (1989). وتستمر شركات ديزني في إنتاج أفلام سينمائية وتلفزيونية وترفيهية ناجحة حتى اليوم.

- لائحة مُختصرة بأفلام ديزني الروائية الطويلة المُنتجة عبر تاريخ الشركة الطويل تشمل فقط الأفلام السينمائية المُنتَجة بتقنيات الرسوم المتحركة أو المنفَذَة بالرسوم المتحركة مع التمثيل الحي[1] مُرتَبة حسب تاريخ إطلاق عروضها:

- بياض الثلج والأقزام السبعة (Snow White and the Seven Dwarfs)، كانون الأول / 1937.
- بينوكيو (Pinocchio)، شباط / 1940.
- فانتازيا (Fantasia) رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تشرين الثاني / 1940.
- التنين المُتردّد (The Reluctant Dragon) رسوم متحركة مع التمثيل الحي، حزيران / 1941.
- دمبو (Dumbo)، تشرين الأول / 1941.
- بامبي (Bambi)، آب / 1942.
- تحية الأصدقاء (Saludos Amigos)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، شباط / 1943.
- النصر من خلال سلاح الطيران (Victory Through Air Power)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تموز / 1943.
- الأصدقاء الثلاثة (The Three Caballeros)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، شباط / 1945.
- اصنع لي الموسيقا (Make Mine Music)، نيسان / 1946.
- أغنية الجنوب ((Song of the South، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تشرين الثاني / 1946 .
- المتعة واللهو بحرية (Fun and Fancy Free)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، أيلول / 1947.

1- لا تشمل الأفلام الحية أو الوثائقية، إذ إن ديزني هي واحدةٌ من كبريات الشركات الأمريكية والعالمية في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني، وتاريخها يضم عبر السنوات الطويلة السابقة عشرات الأفلام الروائية الطويلة، وأفلام الحياة البرية، والأفلام الوثائقية.

- وقت الأنغام (Melody Time)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، أيار / 1948.
- عزيزٌ جداً على قلبي (So Dear to My Heart)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تشرين الثاني /1948.
- مغامرات إكابود والسيد تود (The Adventures of Ichabod and Mr. Toad)، تشرين الأول /1949.
- سندريلّا (Cinderella)، شباط / 1950.
- أليس في بلاد العجائب (Alice in Wonderland)، تموز/ 1951.
- بيتربان (Peter Pan)، شباط / 1953.
- السيدة والمتشرد (Lady and the Tramp)، حزيران/ 1955 .
- الأميرة النائمة (Sleeping Beauty)، كانون الثاني/ 1959.
- مئة مرقّط ومرقّط (One Hundred and One Dalmatians)، كانون الثاني / 1961.
- السيف في الحجر (The Sword in the Stone)، كانون الأول / 1963.
- ماري بوبنز (Mary Poppins)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، آب / 1964 .
- كتاب الأدغال (The Jungle Book)، تشرين الأول / 1967.
- القطط الأرستقراطيون (The Aristocats), كانون الأول / 1970.
- بيدنوبس والعصيّ (Bedknobs and Broomsticks)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، كانون الأول / 1971.
- روبن هود (Robin Hood) تشرين الثاني / 1973.
- مغامرات وني الدبدوب (The Many Adventures of Winnie the Pooh) آذار / 1977.
- المنقذون (The Rescuers) حزيران / 1977.

- بيتي التنين (Pete›s Dragon)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تشرين الثاني / 1977.
- الثعلب والكلب (The Fox and the Hound)، تموز / 1981.
- ترون (Tron)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تموز / 1982.
- المرجل الأسود (The Black Cauldron)، تموز / 1985.
- الفأر المحقق العظيم (The Black Cauldron)، تموز / 1985.
- أوليفر وشركاه (Oliver & Company)، تشرين الثاني / 1988.
- حورية البحر (The Little Mermaid)، تشرين الثاني / 1989.
- رجال الإنقاذ (The Rescuers Down Under)، تشرين الثاني / 1990.
- الحسناء والوحش (Beauty and the Beast)، تشرين الثاني / 1991.
- علاء الدين (Aladdin)، تشرين الثاني / 1992.
- الأسد الملك (The Lion King)، حزيران/ 1994.
- فيلم غوفي (A Goofy Movie)، نيسان / 1995.
- بوكاهونتاس (Pocahontas)، حزيران / 1995.
- حكاية لعبة (Toy Story)، تشرين الثاني / 1995.
- جيمس وحبة الخوخ العملاقة (James and the Giant Peach)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، نيسان / 1996.
- أحدب نوتردام (The Hunchback of Notre Dame)، حزيران / 1996.
- هرقل (Hercules)، حزيران / 1997.
- مولان (Mulan)، حزيران / 1998.
- حياة حشرة (A Bug›s Life)، تشرين الثاني / 1998.
- فيلم دوغ الأول (Doug›s 1st Movie)، آذار / 1999.
- طرزان (Tarzan) حزيران / 1999.

- حكاية لعبة – 2 (Toy Story 2)، تشرين الثاني / 1999.
- فانتازيا 2000 (Fantasia 2000)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، كانون الثاني / 2000.
- فيلم نمور (The Tigger Movie)، شباط / 2000.
- ديناصور (Dinosaur)، أيار / 2000.
- حياة الإمبراطور الجديدة (The Emperor›s New Groove)، كانون الأول / 2000.
- العطلة (Recess: School›s Out)، شباط / 2001.
- أطلانطس الإمبراطورية المفقودة (Atlantis: The Lost Empire)، حزيران / 2001.
- شركة المرعبين المحدودة (Atlantis: The Lost Empire)، تشرين الثاني / 2001.
- عودة إلى أرض الأحلام (Return to Never Land)، شباط / 2002.
- ليو وستيتش (Lilo & Stitch)، أيار / 2002.
- كوكب الكنز (Treasure Planet)، تشرين الثاني / 2002.
- كتاب الأدغال – 2 (The Jungle Book 2)، شباط / 2003 .
- فيلم فجلة الكبير (Piglet›s Big Movie)، آذار / 2003.
- البحث عن نيمو (Finding Nemo)، أنتج في أيار 2003.
- الأخ الدب (Brother Bear)، تشرين الثاني 2003.
- معلم الحيوانات الأليفة (Teacher›s Pet)، كانون الثاني / 2004.
- المزرعة في خطر (Home on the Range)، نيسان / 2004.
- الخارقون (The Incredibles)، نيسان / 2004.
- الدبدوب ويني هفالمب (Pooh›s Heffalump Movie)، شباط / 2005.
- الشجاع (Valiant)، آب / 2005.
- الفروج الصغير (Chicken Little)، تشرين الثاني / 2005.

- البرية (The Wild)، نيسان 2006.
- سيارات (Cars)، حزيران / 2006.
- كابوس ليلة الميلاد (The Nightmare Before Christmas 3D)، تشرين الأول / 2006.
- لقاء عائلة روبنسون (Meet the Robinsons)، آذار / 2007.
- صلصة (Ratatouille)، أنتج في حزيران / 2007.
- يُحكى أن (Enchanted)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، تشرين الثاني/ 2007.
- وال-إي (WALL-E)، حزيران / 2008.
- بولت (Bolt)، تشرين الثاني / 2008.
- فوق(Up)، أيار / 2009.
- الأميرة والضفدع (The Princess and the Frog)، كانون الأول / 2009.
- حكاية دمية – 3 (Toy Story 3)، حزيران / 2010.
- رابنزل (Tangled) تشرين الثاني / 2010.
- المريخ يحتاج الأمهات (Mars Needs Moms)، آذار/ 2011.
- سيارات – 2 (Cars 2)، حزيران / 2011.
- ويني الدبدوب (Winnie the Pooh)، تموز / 2011.
- أرجون، الأمير المحارب (Arjun: The Warrior Prince)، أيار / 2012.
- شُجاعة (Brave)، حزيران / 2012.
- فرانكونيني (Frankenweenie)، تشرين الأول / 2012.
- رالف المُدمر (Wreck-It Ralph)، تشرين الثاني / 2012.
- جامعة المُرعبين (Monsters University)، أيار / 2013.
- طائرات (Planes)، آب / 2013.

- ملكة الثلج (Frozen)، تشرين الثاني / 2013.
- طائرات، حرائق وإنقاذ (Planes: Fire & Rescue)، تموز / 2014.
- الأبطال الستة الكبار (Big Hero 6)، تشرين الثاني / 2014.
- قلباً وقالباً (Inside Out)، أيار / 2015.
- الديناصور اللطيف (The Good Dinosaur)، تشرين الثاني / 2015.
- زوتوبيا (Zootopia)، آذار / 2016.
- البحث عن دوري (Finding Dory)، حزيران / 2016.
- موانا (Moana) تشرين الثاني / 2016.
- سيارات – 3 (Cars 3) حزيران / 2016.
- كوكو (Coco) تشرين الثاني / 2017.
- الخارقون – 2 (Incredibles 2)، حزيران / 2018.
- رالف يدمر الانترنت (Ralph Breaks the Internet)، تشرين الثاني / 2018.
- عودة ماري روبنز (Mary Poppins Returns)، رسوم متحركة مع التمثيل الحي، كانون الأول / 2018.
- حكاية دمية – 4 (Toy Story 4)، حزيران / 2019.
- الأسد الملك (The Lion King)، تموز / 2019.
- ملكة الثلج – 2 (Frozen II)، تشرين الثاني / 2019.

من الملاحَظ عند استعراض اللائحة السابقة أو اللائحة الموسّعة التي تضم أفلام التمثيل الحي وأفلام الحياة البرية والمغامرات والأفلام الوثائقية:

أولاً– أنّ ما يسمى أفلام الرسوم المتحركة للكبار والتي تتناول مواضيعَ وحواراتٍ تتطلب نضجاً لفهمها وتخاطب البالغين، إضافة إلى أسلوب رسمها المُختَزل والبسيط، مثل "كابوس ليلة الميلاد The Nightmare Before Christmas " و"دوغ الأول Doug's 1st Movie" و"العطلة

Recess: School›s Out"، أُنتجت بأسماء شركاتٍ غير الشركة الأم (والت ديزني) بهدف عدم التشويش على المتلقي، وفرز مشاهدي ديزني بين الصغار والبالغين.

ثانياً– غزارة إنتاج أفلام الرسوم المتحركة على الرغم من الوقت الطويل الذي تحتاجه هذه الأفلام للتنفيذ، تداركته ديزني عبر كونها مؤسسة ضخمة تضمّ، وتتعاقد مع العديد من الشركات المتخصصة، داخل أمريكا وخارجها، والاستعانة بأعدادٍ كبيرة من الكوادر البشرية العالية المستوى والتأهيل، إضافةً إلى إمكاناتٍ تقنية كانت السبّاقة دوماً إلى امتلاكها وتسخيرها لإطلاق إنتاجاتٍ أقوى وأضخم.

ثالثاً– إن نجاح أي فيلمٍ نجاحاً كبيراً كان أمراً دافعاً للشركة الكبرى لإعادة إنتاج جزءٍ آخر منه مثل: قصة لعبة – سيارات – ملكة الجليد...، أو إصداره بنسخة جديدة بتقنية أكثر تطوراً مثل إعادة إنتاج فيلم فانتازيا، أو تنفيذ فيلم "الأسد الملك " بتقنيةٍ ثلاثية الأبعاد.

بياض الثلج والأقزام السبعة
Snow White and the Seven Dwarfs

لقد كان والت ديزني أكثر من فنان، كان رجل أعمال قادراً على استشراف المستقبل، ومغامراً يعشق كل التقنيات التي يمكن أن تضيف إلى عمله شيئاً جديداً ومثيراً، إن كل فيلم من مجموعة الأفلام القصيرة التي أنتجها كان دوماً دافعاً لتطوّرٍ تقني ما، فكان هو أول من استخدم الصوت في فيلم رسوم متحركة بُعَيْد إطلاق أول فيلم سينمائي ناطق (مغني الجاز 1927)، إضافةً إلى أن ديزني أدرك مبكراً أهمية طريقة سرد الحكاية في قصص الرسوم المتحركة فهي التي تحرك مشاعر الجمهور، وتثير اهتمامه، فقرر خطوته التالية: فيلم روائي طويل بالألوان وبالصوت المتزامن، لن يكون سباقاً مقارنةً بمنافسيه فقط بل سيتحدّى إنجازاته الشخصية كذلك، وتبع إحساسه بأن الأفلام الطويلة ستكون أكثر ربحية، إضافةً إلى أنها ستأخذ موقعاً

أفضل لدى الجمهور. لقد كانت خطوةً جريئةً لدرجة توقّعِ الكثيرين إفلاس الشركة عندما تسربت أخبار المشروع، لقد لُقّبَ المشروع بـ "حماقة ديزني"، كان رهان شخص آمن بنفسه، واستطاع قراءة المستقبل.

اختار رواية الأخوين غريم (Jacob Grimm – Wilhelm)، والتي نُشرت أول مرة في العام 1812 حيث تعتبر من كلاسيكيات الرواية الغربية. فكلف عدداً من الكتاب بإعادة صياغتها لتصبح نصاً سينمائياً، لقد أدرك ديزني مبكراً طابع العمل المؤسساتي القائم على عمل المجموعة، وليس الفرد، فكان أساس عمله في هذا الفيلم وفي نشاطاته اللاحقة كلها، ولأنه كان رجل أعمال موهوباً ومحنّكاً – على الرغم من إمكانياته الكبيرة في الرسم والإخراج – إلا أنه استطاع أن يبعد نفسه إلى مجال الإدارة فقط تاركاً الجانب الإبداعي من رسمٍ وإخراج وإشراف، لكوادر انتقاها بنفسه، ووثق في سويتها الفنية. لقد اضطر ديزني أن يقاتل من أجل إنتاج الفيلم. حاول كل من شقيقه وشريكه في العمل روي ديزني وزوجته ليليان التحدث معه لترك المشروع، وقد نظر مجتمع السينما في هوليوود بتهكم إلى الفيلم على أنه "حماقة ديزني" أثناء إنتاجه. لقد اضطر ديزني إلى رهن منزله للمساعدة في تمويل إنتاج الفيلم، الذي وصل في النهاية إلى تكلفة إجمالية بلغت أكثر من 1.5 مليون دولار، وهو مبلغ كبير جداً لفيلم روائي عام 1937، ولكن الفيلم انتهى برقم شباك تذاكرٍ عالمي تجاوز 6.5 مليون دولار بنهاية عام 1939.

بدأ التحضير للفيلم في بدايات عام 1934، وفي حزيران أعلن ديزني رسمياً بدء العمل في مشروعه – الضخم آنذاك –.

قصة الفيلم:

بياض الثلج أميرة شابة تعيش مع زوجة أبيها الملكة الشريرة التي تتعامل بالسحر الأسود، وتسعى أن تكون الأجمل في مملكتها، تمتلك مرآةً سحريةً ظلّت تسألها طوال سنواتٍ عن الأجمل في الكون فتجيبها المرآة بأنها هي الأجمل، إلى أن أجابتها في يومٍ من الأيام بأن بياض الثلج هي الأجمل، فيجنّ جنون الملكة وتسعى للتخلص منها.

يبدأ الفيلم ببياض الثلج التي ترتدي ملابس باليةً تنظف درج القصر وتغني بسعادةٍ برفقة العصافير، فيسمع غناءها شاب وسيم من خارج القصر فيشاركها الغناء، تخجل، وتختبئ هاربةً لتسمع غناءه من خلف الستائر، فتشاهدها زوجة أبيها، تغتاظ، وتسأل مرآتها عن المرأة الأجمل، تجيبها المرآة إن بياض الثلج هي الأجمل، يقول جنّي المرآة: "للأسف، إنها أكثر جمالاً منك: شفاه حمراء مثل الوردة، شعر أسود مثل الأبنوس، بشرةٌ بيضاء مثل الثلج".

تقرر الملكة الشريرة التخلص منها، فتأمر صياداً بقتلها، وإمعاناً في التأكد من موتها طلبت إليه أن يضع قلبها في صندوقٍ أعطته إياه.

ترسل الملكة بياض الثلج برفقة الصيادِ إلى الغابة، يحاول قتلها فيعجز لبراءة الأميرة ونقائها، فيطلب منها الهرب إلى أبعد ما تستطيع، وتخفي وجودها عن الملكة إلى الأبد، ويضع قلب خنزير في الصندوق بدل قلبها الذي طلبته الملكة.

تهرب بياض الثلج إلى الغابة، وتضيع في أدغالها، تشعر بالرعب والفزع إلى أن تنقذها حيوانات الغابة اللطيفة، وتدلّها على منزل الأقزام السبعة.

تندهش بياض الثلج من منزل الأقزام الصغير فتظنّه منزل أطفالٍ صغار تعمّه الفوضى، تساعدها الحيوانات في تنظيف المنزل وترتيبه، تشعر الأميرة بالتّعب فتنام على مجموعةٍ من الأسرّة الصغيرة في الطابق العلوي من الكوخ.

الأقزام يعملون حتى المساء في منجمهم الذي يستخرجون منه الألماس، وكل واحدٍ فيهم يحمل اسماً يطابق طباعه، في نهاية يومهم يغلقون منجمهم، ويعودون إلى البيت الذي يجدونه مضاءً، والدخان يتصاعد من موقده، يحل بهم الخوف من الشخص أو الشبح الذي اقتحم عالمهم، ليكتشفوا بعد ذلك أن الذي رتب البيت وأعدّ لهم العشاء فتاة جميلةٌ جداً، يتناولون عشاءهم، ويقضون المساء بفرحٍ وسعادةٍ برفقة الأميرة حتى يحين وقت النوم فيتبرعون بغرفة نومهم لبياض الثلج، وينامون جميعاً في الطابق السفلي.

تسأل الملكة الشريرة مرآتها السحرية عن المرأة الأجمل في الكون، فتجيبها إن بياض الثلج هي الأجمل، لتكتشف الملكة أن الصياد كان يكذب عليها، تعدّ الملكة

نفسها والسحر الخاص بتنكرها، وتحضّر تفاحةً مسمومةً تجعل الأميرة تنام إلى الأبد، وتذهب إلى منزل الأقزام بعد أن يتوجهوا إلى عملهم، تتحايل، وتستخدم مكرها لتقنع بياض الثلج بتناول التفاحة التي ستحقق لها أمانيها، تحاول الحيوانات تنبيه الأقزام، ولكن وصولهم المتأخر لا ينقذ بياض الثلج فيلاحقون الملكة الساحرة التي تسقط من أعلى الجبل، وتختفي، ليعودوا فيجدوا بياض الثلج قد رقدت بشكل يشبه الموت، يضعونها في صندوق زجاجي مع الورود والأزهار، ويجلسون حولها برفقة حيوانات الغابة.

وفي صباح أحد الأيام يأتي الأمير على حصانه الأبيض- هو نفس الشاب الذي سمع صوت بياض الثلج قفز إلى القصر ليشاركها الغناء، وخجلت منه في بداية الفيلم- فيجد الأقزام والحيوانات يجلسون بحزن وعجزٍ أمام بياض الثلج التي تستلقي في سريرها الزجاجي، يقبلها بحزن فتصحو الأميرة بفعل القبلة السحرية التي تزيل لعنة التعويذة الشريرة عن الأميرة، وتغادر مع الأمير وسط فرح الأقزام والحيوانات.

لقد حاول ديزني ومجموعة عمله أن يكون الفيلم مأثرةً سينمائية بكلّ معنى الكلمة، فكان النص موجهاً للكبار والصغار على حدٍ سواء، ومع أنه كان الفيلم الروائي الطويل الأول الذي يُصَوّر، ويعرض بالألوان[1] فقد كان استخدام الألوان فيه متقناً إلى حدٍّ بعيد، فظهرت الخلفيات المرسومة والملونة بعنايةٍ بكامل رونقها، وألوان الشخصيات أعطت جمالية للتصاميم التي كانت بدايةً موفقةً لشركة ديزني لدخول رسم الشكل الأقرب للرسم الواقعي للأشخاص والحيوانات، حيث كان الفيلم مقدمةً لإنجاز فيلم (بامبي 1942) الذي يحس المشاهد عند رؤيته أن حركة الحيوانات وتصميم شخصياتها وألوانها مأخوذةٌ من فيلم بياض الثلج والأقزام السبعة،

1- يعتبر معظم المشتغلين في مجال السينما أن أول الأفلام الروائية الطويلة التي صوّرت وعرضت بالألوان هما: "ساحر أوز" الذي عرض أول مرة في 1939/8/25، و"ذهب مع الريح" الذي عرض أول مرة في 11/15/ 1939، بينما عرض بياض الثلج والأقزام السبعة أول مرة في 11/21/ 1937.

يُضاف إليها بالطبع حركات الظلال الملونة على الشخوص والخلفيات. لقد استنفد الفيلم مجهود قرابة 750 رسام لإنجاز مليوني دراسة (اسكتش)، وتضمّن أكثر من 250,000 رسم منتهٍ.

الجانب الآخر الذي لا يمكن إغفاله هو الموسيقا والأغاني، يمكننا أن نقول: إنه فيلم غنائي موسيقي بامتياز، استطاعت الموسيقا فيه أن تلعب دوراً رئيسياً في الفيلم من بدايته لنهايته، وكانت الأغاني الثماني التي كُتبت بعنايةٍ بديلاً في الغالب عن الحوار، إن هذه الطريقة في استخدام الموسيقا والغناء كانت جديدة أيضاً قلّما تم استخدامها قبل ذلك، ونجاحها في هذا العمل، ولإضافتها الواضحة التي أغنت الفيلم دفعت ديزني لإنتاج عمله الموسيقي الذي مزج فيه الرسوم المتحركة بالتمثيل الحي (فانتازيا 1940).

الكوميديا في الفيلم كانت عنصراً رئيساً فيه– رغم بدايته الرومانسية ثم انتقاله إلى الدراما في مشهد الصياد الذي يحاول قتل الأميرة– أول مشهد كوميدي كان مشهد خوف حيوانات الغابة من بياض الثلج، ثم مشاهد تنظيف منزل الأقزام، إلى أن تطغى الكوميديا فعلياً عند ظهور الأقزام في المنجم ثم خوفهم من الغريب الذي اقتحم منزلهم، ثم مشهدي العشاء والاحتفال بعده، إن مشهد الحفل الراقص يجمع بين الاستخدام المتقن والمدهش للكاريكاتير أو الكوميديا في الآلات الموسيقية وأنغامها وطريقة عزفها وتناسقها مع حركة الشخصيات والرقص، إنه مشهدٌ على الرغم من مرور عشرات السنين على تنفيذه إلا أن مشاهدته تشعر المتفرج بالدهشة والاستمتاع.

والكوميديا تتجلى بوضوح كذلك في شخصيات الأقزام وحركاتهم وانفعالاتهم بل وأسمائهم، حيث يسمى الكبير Doc وهو زعيم الأقزام السبعة، يرتدي النظارات ويتلعثم في كلامه.

و"Grumpy" عصبي والمُعترِض على كل شيء، يرفض غرومبي في البداية وجود سنو وايت في منزل الأقزام، لكنه يحذّرها لاحقًا من التهديد الذي تشكله الملكة، ويندفع لمساعدة بياض الثلج عندما تصبح في خطر. و"Happy" سعيد،

وهو الفرح دائماً، وفي معظم لقطاته يكون ضاحكاً، و"Sleepy" نائم، وهو الناعس دوماً ويتثاءب باستمرار. و"Bashful" خجول، الأكثر خجلًا بين الأقزام، وغالبًا ما يكون مُحرجًا إذا اهتمّ به أحد .

و"Sneezy" عطّاس، عطساته القوية للغاية، قادرةٌ على إلقاء الأشياء حتى الثقيلة منها بعيداً بسبب حساسيته من أي رائحةٍ أو غبار. و"Dopey" أصغر الأقزام وهو الوحيد بينهم الذي ليس له لحية، صامت دوماً، ومن غير المفهوم هل هو صامت دوماً أم إنه لا يريد الكلام. وأكثر المشاهد الكوميدية لفتاً للنظر مشهدا غسل الأقزام لأيديهم قبل العشاء، ونومهم في صالة المنزل والمطبخ.

تم عرض فيلم بياض الثلج لأول مرة على مسرح كارثي "Carthay Circle Theatre" في لوس أنجلوس، كاليفورنيا في 21 كانون الأول 1937، تبعه إطلاق العروض العامة في جميع الولايات المتحدة في 4 شباط 1938. لاقى الفيلم نجاحًا نقديًا وتجاريًا، وحصل منتجوه على أرباح دولية بلغت 8 ملايين دولار خلال إصداره الأول. أدت شعبية الفيلم إلى إعادة إصداره بشكل مسرحي عدة مرات، وأصدرت الشركة الفيديو المنزلي في التسعينيات.، ويعد واحداً من الأفلام العشرة الأوائل في شباك التذاكر في أمريكا الشمالية وفيلم الرسوم المتحركة الأعلى ربحاً– باعتبار القيمة الفعلية للعملة في تلك الفترة.

حقق الفيلم نجاحًا نقديًا هائلًا، حيث أشاد به العديد من النقاد باعتباره عملًا فنيًا حقيقيًا، يمكن مشاهدته من الأطفال والبالغين على حد سواء. أشاد المتابعون والنقاد بالأسلوب الواقعي للرسوم المتحركة البشرية، حيث اعتبر الكثيرون منهم حتى فترةٍ قريبة الرسوم المتحركة بمبالغتها في تشويه الشكل البشري إشكاليةً فنيةً وإنسانية. فاز الفيلم بجائزة الأوسكار الفخرية لشركة والت ديزني في حفل توزيع جوائز الأوسكار الحادي عشر، تحت مبرر "لأنه تطويرٌ مهم في السينما جذب الملايين بسحره، ورائدٌ في مجال فنيٍ جديد ورائع". تلقى ديزني تمثالًا لجائزة أوسكار إضافةً لسبعة تماثيل صغيرة. كذلك تم ترشيح الفيلم لجائزة أفضل موسيقا. كذلك كان سنو وايت والأقزام السبعة هو أول فيلم رسوم متحركة يتم اختياره لسجل الأفلام الوطني في

الولايات المتحدة، تم تسجيله في القائمة عام 1989 تحت مبرر "ذو أهمية ثقافية وتاريخية وجمالية".

الفيلم الذي كتب السيناريو له كل من: تيد سيرز Ted Sears، ريتشارد سريدون Richard Creedon، أوتو إنغلاندر Otto Englander، ديك ريكارد Dick Rickard، إيرل هارد Earl Hurd، ميريل دي مارس Merrill De Maris، دوروثي آن بلانك Dorothy Ann Blank، ويب سميث Webb Smith. وأخرجه: ديفيد هاند David Hand، وليم كوترل William Cottrell، ويلفريد جاكسون Wilfred Jackson، لاري موري Larry Morey، بيرس بيرس Perce Pearce، بن شاربستن Ben Sharpsteen. وألّف موسيقاه كلّ من: فرانك تشورتشيل Frank Churchill وبول سميث Paul Smith إضافةً إلى لاري هارلاين Leigh Harline. بمدّة 83 دقيقة، تمّ عرضه كعرض خاص في صالة مسرح كارثي (Carthay Circle Theatre) لوس أجلوس بتاريخ 21 كانون الأول 1937، وأُطلقت عروضه العامة بتاريخ 4 شباط 1938.

فانتازيا Fantasia

الفيلم الطويل الثالث لشركة ديزني في عالم الرسوم المتحركة، بعد بياض الثلج وبينوكيو، هو فكرة جريئة جداً استطاع والت ديزني أن يقتحمها، تأتي أهمية هذا الفيلم الاستثنائية أولاً من كونه مزجاً بين الرسوم المتحركة واللقطات الحية، ومزجاً بين المسرح والسينما، إضافةً إلى تقديم فيلمٍ طويل على شكل مقاطع مختلفة لا يجمع بينها خط سرديٌ واحد أو تسلسلٌ درامي، وكذلك العمل على صنع مقاطع رسومٍ متحركة مصممة ومنفّذة على أساس مقطوعات موسيقيةٍ كلاسيكية شهيرة، الأمر الذي يعتبر عملاً صعباً ضمن الإمكانيات التقنيّة المتوفّرة في وقتنا الراهن، فكيف إذا تم تنفيذه في نهاية الثلاثينات من القرن الماضي، كذلك مخاطرة التقديم المسرحي لمقاطع الفيلم التي كان من الممكن أن تضع المشاهد في خانة قطع تسلسل متابعته واندماجه في أحداث الفيلم، ومع ذلك جاء هذا الحل معقولاً نسبياً

لتبرير الانتقال بين مقطعٍ وآخر، علماً بأنه لم يكن طاقم التأليف – بقوة وإمكانيات مجموعة عملٍ بحجم تلك التي أنتجت فانتازيا– عاجزاً أن يجد حلاً أكثر متعةً وأقدر على الربط بين المقاطع، ولكنه تحدٍّ لإثبات السيطرة على دفّة فيلمٍ بهذه الصعوبة، ربما كان أحد أسباب ذلك أن الفيلم صمّم بدايةً على شكل عرضٍ مسرحي حي.

يبدأ الفيلم بمشهدٍ لصعود الموسيقيين إلى خشبة المسرح، ثم يأخذون مقاعدهم ويضبطون آلاتهم، وظلالهم على الجدار، يدخل مقدّم الفيلم ديمس تايلور (Deems Taylor) ويشرح عن الموضوع الذي سيتمحور حوله المقطع الأول في الفيلم، القطعة الموسيقية هي لباخ (Johann Sebastian Bach)، من مقطوعة (Toccata and Fugue). يصعد قائد الفرقة الموسيقية المنصّة، وتبدأ الفرقة بالعزف، تتكرر ظلالهم على الخلفية بتدرجاتٍ لونيةٍ مختلفة، ثم تندمج لقطة قائد الأوركسترا مع مشهد رسوم متحركة لغيومٍ تتراقص عليها أقواس الكمنجات بأسلوبٍ تعبيري وتشكيلاتٍ بصريةٍ مجرّدة تعبّر عن روح المقطوعة الموسيقية التي يتم عزفها. لينتهي هذا الجزء في الدقيقة 13.35 بلقطة خلفيةٍ لقائد الأوركسترا.

القسم الثاني من الفيلم:

في هذا القسم، الموسيقا تم اختيارها من باليه كسارة البندق(Nutcracker) لتشايكوفسكي (Tchaikovsky Ilyich Pyotr)، وهي تصويرٌ لتغيير الفصول – ولكن ليس بالترتيب الوارد في الباليه الأساسية– إذ تبدأ الرقصات من فصل الصيف ثم الخريف، وتختتم بفصل الشتاء. في البداية ومع شمس الصباح تقوم الجنيات الصغيرات – سنرى إحداهن لاحقاً إحدى بطلات فيلم بيتربان 1953– يجُلنَ بين الأزهار بحركاتٍ راقصةٍ على وقع الموسيقا، ويقمنَ برشّ قطرات الندى على كل زهرة، مجموعة من الفطور ترتدي ثياباً وقبعات صينية طويلة ترقص على شكل رقصة صينية، زهراتٍ ترقص الباليه على إيقاع الموسيقا، وأسماكاً تحت الماء ترقص رقصةً تشبه الرقص الشرقي مع النباتات البحرية، وأشواكاً ترتدي زي القوزاق، ونباتات الأوركيد التي تلبس زي الفتيات الفلاحات الروسيات الجميلات، تنضم معًا إلى "الرقص الروسي" التقليدي. في الجزء الأخير من هذا المقطع تقوم

جنيات الخريف بتلوين كل ما تلمسه باللون البني والذهبي بعصاها. ثم تصل جنيات الصقيع، ويصبح كل شيء جزءًا من نمط جليدي يشبه زهرات الثلج الماسية تتخلل تساقط الثلوج، ينتهي هذا الجزء في الدقيقة 28,45.

القسم الثالث:

بنفس طريقة التقديم السابقة يقدم ديمس تايلور الفقرة، وهي الساحر ميكي، المقطوعة الموسيقية من مؤلفات الموسيقي الفرنسي بول دوكاس (Paul Dukas)، إن مشاركة – إقحام– ميكي ماوس في هذا الفيلم، على ما يبدو جاءت لرغبة والت ديزني بإعادة الأضواء إلى ميكي ماوس بعد غياب نجمه فترةً لا بأس بها، فأعاد مصمم الرسوم المتحركة فريد مور – الذي كان يعتبر خبير ميكي في الاستوديو خلال ذلك الوقت – تصميم ميكي بالكامل من أجل الفيلم . فأعطى شخصية ميكي ماوس رأسًا أكبر، وجعل جسده على شكل إجاصة، الأمر الذي ناسب الحركات التعبيرية التي شوهدت في الفيلم.

إذ يظهر ميكي في دور مساعدٍ – خادم– لساحر يقوم بنقل الماء من بئرٍ خارج مغارة الساحر إلى بركةٍ صغيرةٍ داخل المغارة، ويشاهد الساحر بين المرة والمرة كيف يقوم بأعماله الغريبة، وسيطرته على أدواته التي يحولها إلى مخلوقات تلبي له رغباته، وعند ذهاب الساحر للاستراحة، يلبس ميكي قبعة الساحر، ويقوم بنفس حركاته بعبث، فتتحول المقشة إلى مكنسة سحرية على شكل خادم يعلمها ميكي كيفية نقل الماء من خارج الكهف إلى داخله، ويجلس ليأخذ غفوةً قليلة ليستيقظ بعد فترةٍ وجيزة، ويجد المكان غارقاً بالمياه، فيحاول إيقاف المكنسة عن نقل المياه، ولكنه يفشل فيحطمها إلى عشرات القطع الصغيرة، ولكن كلّ قطعة منها تتحوّل إلى مكنسة وتعاود نقل المياه، ويفشل في إيقافها، ويبدأ بالغرق، فيبحث عن الكتاب السري، ويجد الوصفة لإيقافها، ولكن دوامة الماء تأخذه، فيستيقظ الساحر، ويوقف ما يجري. ويأخذ القبعة والمكنسة من ميكي، وينتهي المشهد بميكي يصافح قائد الأوركسترا ليوبولد ستوكوفسكي. إن هذا الظهور لميكي في هذا الفيلم هو إعادة تسليط بعض الضوء على شخصية ديزني الأبرز ميكي ماوس. ينتهي المشهد في الدقيقة 39,30.

القسم الرابع:

يتحدث المقدم عن الديناصورات وأنواعها ومعجزة خلقها وحياتها وبقائها، ويقترح على المشاهدين تخيل أنفسهم قبل ملايين السنين. الموسيقا من باليه طقوس الربيع للموسيقي الروسي الأصل إيغور سترافينسكي (Igor Stravinsky)، مع بعض التغيير في ترتيب القطع الموسيقية.

تبدأ الحركة متآلفة مع الموسيقا لشهبٍ وكواكب ونيازك وسحب سديميّة، يتحول أحد الكواكب إلى ما يشبه كوكب الأرض بلونٍ أحمر وبراكين تدفع حممها التي تنفجر في كل مكان، ثم تندفع كنهرٍ جارف يدمر كل ما في طريقه لتبدأ السحب بالتشكّل بسبب حرارة الحمم... تتكاثف، ويبدأ سقوط المطر، وتتشكل المحيطات الكبرى، وتبدأ الخلايا الحية الأولى تعوم في الماء، ثم تبدأ كائنات دقيقةٌ بالتشكل لتتبعها الحشرات والقشريات المائية ثم الأسماك الصغيرة والحيوانات البحرية البدائية. بعدها تظهر الديناصورات في الماء، وتنتقل إلى اليابسة والجو لتعتاش على كائناتٍ أخرى، أو ديناصوراتٍ أصغر، ويبدأ صراع البقاء بين الديناصورات المفترسة وضحاياها. يسيطر طقس شديد الحرارة على الأرض تجفّ نتيجته مياه البحار، وتزول المساحات الخضراء، فتموت الديناصورات، وتنقرض. ثم تتسبّب زلازل قوية جداً بتغيير معالم الأرض وتؤدي إلى عواصف وفيضاناتٍ تعيد تشكيل الحياة على الأرض، من جديد. ينتهي هذا الفصل في الدقيقة 1,05,28 ليطلب بعدها المقدّم استراحةً قصيرة يغادر العازفون المسرح، وتغلَق الستارة.

القسم الخامس:

بعد الاستراحة يقوم العازفون بعزف مقطوعة جاز ثم يقوم المقدم بالتعريف على شكل موجة الصوت، وهو تمثيل متحرك لشكل صوت كل آلةٍ موسيقية الذي يختلف شكله من صوت آلة الكمان إلى الفلوت والبوق والطبل وآلات الإيقاع، ينتهي في الدقيقة 1,12,30.

القسم السادس:

الموسيقا المعزوفة في هذا القسم مأخوذة من السيمفونية السادسة لبيتهوفن

(Ludwig van Beethoven) والمعروفة باسم السيمفونية الرعوية، في هذا القسم تم تصوير عالم أسطوري يوناني قديم من القنطور[1]، وعائلات الخيول المجنّحة (بيغاسي)، وآلهة جبل الأوليمب، والحيوانات، ومجموعة من آلهة الحب (كيوبيد)، والخيول وحيدات القرن ((Unicorn، وعدد من الساتير[2]، وغيرها من المخلوقات الأسطورية وشخصيات الأساطير الكلاسيكية. يروي قصة تجمع المخلوقات الأسطورية لمهرجان لتكريم ديونيسيوس (إله الخمر) الذي يركب حماره ذا القرن(جاكوس)، يراقب زيوس (كبير الآلهة) الحفل من الأعلى، فيقرر أن يسلّي نفسه بإلقاء الصواعق على المحتفلين.

يبدأ المقطع بمشهد لإناث القنطور تتمايل مع الموسيقا، وعائلات من الخيول المجنّحة تطير في السماء، وتعشش في أعالي الصخور والأشجار، وتعلم صغارها الطيران، وتحلق على أنغام الموسيقا لتحط في الماء مثل البجع، وسط غابةٍ مليئةٍ بالأنهار والشلالات، إناث القنطور تسبح في البحيرة، وتعتني بشعرها وأظافرها كأميرات برفقة ملائكةٍ تحوم حولها، تراقب إناث القنطور الذكور الذين يركضون بمرحٍ في الجوار، لتبدأ نظرات الغزل والحب وتقديم الزهور، ليجلس بعدها كل ذكر قنطور برفقة أنثاه التي اختارها في مجموعة من اللقطات الرومانسية، حيث تنظر مجموعة الملائكة الصغار من الأعلى بفرح إليهم.. باستثناء ذكر كئيب لم يجد الأنثى التي يبحث عنها، ينظر الملائكة بحزن إلى أنثى تجلس شاردةً في البعيد، فيقنعونها بالحضور معهم ويجمعونها بالذكر الوحيد، ويعزفون لهما موسيقا لطيفة لينتهي المشهد بإسدال الملائكة للستارة. بعدها يبدأ مشهدٌ آخر، حيث الثنائيات من ذكور وإناث برفقة صغارها تركض راقصةً، وتحضّر العنب في وعاءٍ ضخم استعداداً للاحتفال بإله الخمر، ليحضر بعدها الإله ديونيسيوس السمين يركب حماره ذا القرن ليبدأ الاحتفال، ينظر الإله زيوس كبير

1- (القنطور يطلق عليه بالإنجليزية: (hippocentaur) هو مخلوق أسطوري في الميثولوجيا الإغريقية له جسد حصان وجذع ورأس إنسان، وكان يعيش في الغابات وعلى الجبال وعرف عنه حبه للنساء وإفراطه في شرب النبيذ.

2- كائن يوناني أسطوري نصفه إنسان ونصفه ماعز.

الآلهة من بين الغيوم، فيضحك، ويأمر أحد معاونيه بصنع الصواعق، ويبدأ برميها على المحتفلين، فتسوَدّ السماء، وتمطر الغيوم، وتبدأ الرياح العاصفة بإفساد الاحتفال وسط ضحك زيوس وفزع المحتفلين من قنطور وساتير وملائكة صغار، ويتابع زيوس تسليته بتوجيه الصواعق إلى ديونيسيوس مما يجبر إله الخمر على الفرار، تنتهي العاصفة عندما يتعب كبير الآلهة، ويذهب ليستريح، فيعود القنطور إلى مرحهم، ويخرج الملائكة من مخابئهم، ويظهر في السماء قوس قزح، وترجع بقية الكائنات الأسطورية لحياتها الطبيعية. ينتهي المقطع في الدقيقة: 1,36,08.

القسم السابع:

الموسيقا في هذا القسم مأخوذةٌ من رقصة الساعات (Dance of the Hours) من أوبرا جيوكوندا (La Gioconda) للموسيقار الإيطالي إميليكاري بونكييلي (Amilcare Ponchielli) التي قُدّمَت أول مرة للجمهور عام 1876.

يبدأ المقطع برقصة الصباح تنفذها مدربة الرقص، وهي نعامة تدرّب طالباتها من النعامات بعد أن توقظها، تتناول النعامات الفواكه بعد أن تنهي رقصها وتُسقط في البركة عنقود عنب، تستيقظ بسببه فرس نهر فتبدأ رقص الباليه برفقة زميلةٍ لها، وهي رقصة الظُّهر، تأتي بعدها الفيلة التي تنفخ الفقاعات، وترقص معها لتنفذ رقصة المساء حول أفراس النهر النائمة، في نهاية الرقصة تهب رياح الليل، فتطير الفيلة بعيداً لتظهر التماسيح مرتديةً أوشحةً حمراء فتوقظ فرس النهر النائمة، وتبدأ التماسيح بملاحقة أفراس النهر ومراقصتها في مشهدٍ سريع الحركة، تستمر التماسيح بمطاردة بقية الحيوانات حتى ينتهي المشهد برقص الجميع معاً. ينتهي المقطع في الدقيقة: 1,49,29.

القسم الثامن:

الجزء الأول من الموسيقا هو من مقطوعة الموسيقار الروسي موسورسكي (Modest Petrovich Mussorgsky) ليلة على جبلٍ أجرد (Night on Bald Mountain)، والجزء الثاني هو من ترنيمة العذراء ماريا(AVE MARIA) للموسيقار الألماني فرانز شوبرت (Franz Peter Schubert).

يبدأ المقطع بمشهد لكائن مجنّحٍ أسود ضخم وشرير، يجتاح الحقول والقرى والمدن، ويسبب الدمار والموت، ويصعد بالأرواح من المقابر فتتوه في الفضاء، بأسلوب تعبيري – أقرب إلى الرمزية – للجحيم، وشياطين صغيرة ترقص فوق النار. يشعل الكائن الضخم النار مرةً تلو الأخرى، وتتابع شياطينه الصغيرة الرقص فوقها، فجأة نسمع صوت جرس كنيسة فننتقل للقسم الثاني من المقطع مع تحوّل الموسيقا إلى لحن (العذراء ماريا) فيعجز الشرير عن إشعال النار، وتهرب الشياطين الصغيرة، وتعود الأرواح الهائمة إلى قبورها، ومشهد الختام لأناس يحملون مصابيح على صوت الموسيقا المُرَنّمة، وينتهي المشهد بشروق الشمس.

الصوت:

إن أهم ما يلفت الانتباه في فيلمٍ بهذه الضخامة هو الصوت، لقد أراد ديزني أن يكون الفيلم يشبه الحفلة، شيء جديد وبجودةٍ عالية. عند انتهاء ديزني من المعاملات القانونية لحقوق استخدام الموسيقا التي تم اختيارها، اتفق مع ليوبولد ستوكوسكي (Leopold Stokowski)على إنجاز الموسيقا من أجل الفيلم، واتفقا على أن يكون مقدم الفيلم الملحن والناقد الموسيقي ديمس تايلور، فسُجّلت الموسيقا في كاليفورنيا بمشاركة خمسةٍ وثمانين عازفاً، كذلك تم تطوير المؤثرات الصوتية وطرق تنفيذها. لم يكن يريد ديزني أو ستوكوسكي أن يخرج الصوت من مكبرٍ واحدٍ خلف الشاشة، لقد رغب ديزني أن يشعر الجمهور أنه واقفٌ مع قائد الفرقة على المنصّة. تعاون المهندسون في ديزني مع خبراء شركة RCA لاستخدام قنواتٍ صوتيةٍ متعددة. فوضعوا في جلسات التسجيل النهائية ثلاثة وثلاثين مايكروفوناً أمام الأوركسترا تلتقط الصوت لتنقله إلى ثماني آلات تسجيلٍ، تتولّى كل قناةٍ صوتية من القنوات الستّ الأولى تسجيل قسمٍ مختلف من الآلات الموسيقية، أما القناة السابعة فهي مزيج من القنوات الست، والثامنة تسجّل صوتاً عاماً للأوركسترا مجتمعةً عن بعد، هذا ما يخلقُ الوهم للمتفرج أنه يشاهد الأوركسترا تعزف على المسرح، إن تعاون شركة ديزني مع RCA أثمر في إنجازٍ رائد هو الصوت المجسّم الذي ما تزال بعض تقنياته مستخدَمة حتى اليوم. أسموا التقنية الجديدة (Fantasound)،

وتستخدم جهازين للعرض يعملان بشكلٍ متزامن، واحد يحتوي على فيلم صورٍ مع مسار صوت أحادي لأغراض النسخ والتزمين، والآخر يحتوي على شريط صوتي تم تجميعه من المسارات الثمانية المسجلة في المسرح حيث دُمِجَت في أربعة مسارات ثلاثة تضمّ الصوت المسَّجَلَ من الميكروفونات من الجهات اليسرى والوسطى واليمنى والمسار الرابع للتحكم في النغمات. ووُصِلِت ثلاث مكبراتٍ للصوت موزعة على الصالة بنفس الترتيب: يسار وسط يمين، مما حقق للمتفرجين الغاية التي أرادها ديزني وستوكوسكي، وهي الصوت المجسّم، الأمر الذي حقق سبقاً تقنياً كبيراً.

نستطيع القول إن فانتازيا فيلمٌ تجريبيٌ طموحٌ بامتياز، يمزج الموسيقا الكلاسيكية مع الأساطير مع مفاهيم الفن الحديث، كذلك هو أطول أفلام ديزني بمدة عرض تتجاوز الساعتين وخمس دقائق، أُطلق أول عرضٍ ترويجيٍ له على مسرح برودواي في 13 تشرين الثاني/1940، لقد حقق نجاحاً جماهيرياً كبيراً، فعُرِضَ بشكلٍ متواصل لفترة دامت سبعة وخمسين أسبوعاً، وهي أطول فترة عرضٍ متواصلة في أمريكا حتى ذلك الوقت.

الفيلم الّذي أخرجه: صموئيل آرمستونج (Samuel Armstrong)، جيمس آلغور (James Algar)، بيل روبرتس (Bill Roberts)، بول ستارفيلد (Paul Satterfield), بن شاربستين (Ben Sharpsteen)، ديفيد هاند (.David D Hand)، هاملتون لوك (Hamilton Luske)، جيم هاندلي (Jim Handley)، فورد بيب (Ford Beebe)، تي هي (T. Hee)، نولرمان فريغسون (Norman Ferguson)، ويلفريد جاكسون (Wilfred Jackson). عن قصّة: جو غرانت (Joe Grant)، ديك هيومر (Dick Huemer).

عمل فيه أكثر من 1000 فنانٍ وتقني لإنجازه، حيث احتوى على 500 شخصية متحركة. بزمن عرض 126 دقيقة، ورغم أنه لم يحقق أرباحاً كبيرةً في البداية بسبب الحرب العالمية الثانية، ولكن بعد إعادة إصداره عدة مرات أصبح الفيلم الثالث والعشرين الأعلى ربحاً في تاريخ السينما الأمريكية. صنّفه معهد الفيلم الأمريكي في المرتبة 58 من أفضل 100 فيلمٍ في 100 عام وخامس أكبر فيلم

رسومٍ متحركة في قائمة العشرة الأوائل، كما تم اختياره من قبل مكتبة الكونغرس لأنه "ذو أهميةٍ ثقافيةٍ وتاريخيةٍ وجمالية".

علاء الدين والمصباح السحري Alaa Eldin- The Magical Lamp

تبقى ألف ليلةٍ وليلة معيناً لا ينضب لكل الباحثين عن الحكاية المدهشة والرواية الشيقة، علاء الدين فيلم أُنتِجَ عام 1992، أخذت حكايته ديزني من ألف ليلة وليلة– فتصرّف محرروها بالنص الأصلي ليلائم الأسلوب السردي وحركة الأحداث في الفيلم– عن علاء الدين الشاب الوسيم والفقير، اللص الظريف والكريم الذي يسرق ليأكل، ويطعم قرده الصغير (آبو)، علاء الدين يحلم بأن يصبح غنياً ويسكن في قصر السلطان،يلتقي بياسمين، الأميرة الهاربة من القصر لأن والدها يصرّ أن يزوجها لأحد الأمراء الذين يتقدمون لخطبتها، وعن جعفر الوزير الساحر الشرير الذي يبحث عن الشخص(الفظّ طيب القلب) الوحيد القادر على دخول كهف الأعاجيب والحصول على المصباح السحري.

يبدأ الفيلم بموسيقا لها طابعٌ شرقي، وتاجر يعبر الصحراء على جمله، يصل إلى مدينةٍ عربيةٍ اسمها (عقربة)، عبر مشهد افتتاحيّ بانورامي سريع للمدينة العربية الطابع بالقصر الضخم الذي يتوسّطها، التاجر يلبس، ويتحدث بلكنة هندية، ويقوم بدور الراوي، يبيع أدواته السحرية التي يدّعي أنه أحضرها من الجانب الآخر من نهر الأردن[1]، وأهم ما في بضاعته الغريبة مصباحٌ قديم،، يتلو حكايةً عن ساحرٍ شرير يحاول الحصول على تعويذةٍ ذهبيةٍ تتحول إلى خنفساء سحرية تطير بسرعةٍ وتدلّ الشرير وسمساره على كهف الأعاجيب، الكهف هو فم وحشٍ رمليّ ضخم. يرسل الشريرُ السمسارَ – الذي يعرف عن نفسه للوحش الضّخم قائلاً(أنا كاظم، لصّ وضيع) إلى الكهف ليحضر له المصباح–، يستيقظ الوحش الضّخم غاضباً

1– كما في الكثير من الأفلام الأمريكية نجد الشخصيات تتحدث عن المشرق بلسان السائح الذي لا يعرف عن المنطقة سوى ما قرأه في نشرات وكالات السياحة، ويخلط الجغرافيات المختلفة ببعضها.

ويقول: إنّ شخصاً واحداً فقط يمكنه الدخول إلى كهف الأعاجيب، هو شخص فظٌّ طيّب القلب، يدفع الساحر اللصّ إلى الكهف، ولكن الوحش الرمليّ يبتلعه.

في سوق المدينة شابٌ على قدرٍ من الوسامة، يحمل بيده رغيف خبز (على شكل رغيفٍ فرنسي!!) ويهرب من الشرطة في مشهدٍ سريعٍ يجمع الكوميديا والإثارة في آنٍ واحد، وهذا ما يعطي الانطباع الأولي عن الشاب علاء الدين، اللص الظريف، وخفيف الحركة، يرافقه قردٌ صغير يفوقه خفّة حركة، وموهبةً في السرقة، وفي الخلفية أغنية سريعة الإيقاع. المشهد يستعرض بسرعة طابع المدينة الشرقي وأزياءها، وأسلوب رسمٍ جميلٍ ومتقنٍ في الخلفيات. في لقطة تعطي الانطباع عن كرم علاء الدين وإنسانيته، إنه يعطي الرغيف – الذي سرقه ولاحقته الشرطة من أجله – إلى طفلين مشردين.

يمر بالجوار فارس مغرور يكاد أن يدهس طفلين في الطريق، ينقذهما علاء الدين، يقابله الفارس بالسخرية والإهانة قبل أن يختفي خلف باب القصر الكبير. وفي مشهدٍ غنائي يعود علاء الدين إلى مأواه المتواضع على سطحٍ قبالة قصر السلطان ويحلم بأنه سيصير ذات يوم غنياً وعلى قدرٍ من السلطة.

داخل القصر السلطان يناقش ابنته ياسمين – تجلس في غرفتها برفقة نمرها الضخم راجا– التي تستمر برفض طلب الخاطبين الذين يريدون الزواج بها، يقول السلطان (ذو الشخصية الكاريكاتورية الطيبة واللطيفة) إنها يجب أن تتزوج قبل عيد ميلادها القادم، أي لم يبقَ أمامها سوى ثلاثة أيامٍ فقط لتختار أميراً . ولكنها تصر على رأيها، هي ترفض الزواج من دون حبّ، وفي لقطةٍ تعبيرية تطلق عصافيرها المحبوسة في قفصٍ ملكيٍّ كبير. يطلب السلطان من مستشاره (وزيره) جعفر (وهو الشرير الذي يبحث عن المصباح في المشهد الأول)، حلاً لموضوع رفض ابنته المستمر للزواج، يرد جعفر بطريقةٍ خبيثةٍ إنه يستطيع حلّ مشكلة السلطان ببساطة شرط أن يعيره السلطان الماسة الزرقاء التي في خاتم السلطان، يعطيه السلطان بطيبة قلب الماسة السحرية، فيسيطر جعفر عليه، ويأمره لينفذ السلطان رغبات الوزير الشرير.

في باحة القصر تقرر الأميرة ياسمين الهرب، يحاول النمر منعها، ولكنها اتخذت قرارها، ولا مجال لثنيها عنه، تقفز عن السور، وتمضي في شوارع المدينة المزدحمة.

في السوق علاء الدين كالعادة، يحاول سرقة شيءٍ يتناوله، وبينما تتفرّج الأميرة على الدكاكين والمحال، وتشاهد عروض التجار، يلمحها علاء الدين فيعجب بها. تتناول ياسمين تفاحةً من دكان أحد الباعة، وتعطيها لفتاة مشردةٍ صغيرة، يمسك التاجر بياسمين ويهددها بقطع يدها، ينقذها علاء الدين بدهائه، في مشهدٍ سريع الحركة غنيٍّ بالكوميديا.

جعفر يصنع سحره – بواسطة الجوهرة الزرقاء – كي يعرف طريقه إلى قلب كهف الأعاجيب، ويعرف أنَّ علاء الدين هو الشخص الوحيد القادر على الدخول إلى الكهف.

في هذا الوقت يهرب علاء الدين بياسمين من الشرطة، ويدلّها على المكان المطلّ على قصر السلطان الذي يسكن فيه، تشرح له أنّ أباها يحاول إجبارها على الزواج، يفاجئهم الحراس، ويحاولان الهرب، ولكن الحراس يمسكون علاء الدين مما يضطر ياسمين للكشف عن شخصيتها لتطلب من قائد الحرس إطلاق سراحه، ولكنه يخبرها بأنّ الأوامر صدرت من الوزير جعفر. في القصر تواجه الأميرة جعفر، فيدّعي أن علاء الدين حاول خطف الأميرة. يُساق علاء الدين إلى السجن، وينتاب ياسمين الحزن وتأنيب الضمير، لأنها تعتقد أنها السبب في سَجن علاء الدين.

في السجن أسفل القصر الكبير يستطيع القرد آبو فك قيود علاء الدين، فيظهر من خلف الجدار سجين عجوز – نكتشف بعد قليل أنه جعفر– يحدثه عن كهف الأعاجيب، ويقنعه بالذهاب إليه، يهربان من السجن، ويصلان إلى الكهف، يقول العجوز لعلاء الدين: أحضر لي المصباح، وخذ ما شئت، فيخاطب وحش الكهف علاء الدين ليبدو أنه هو الشخص الوحيد المسموح له دخول الكهف، ويقول له: لا تلمس شيئاً غير المصباح.

ينفتح فم الوحش الضخم، وينزل علاء الدين مع قرده الصغير الدّرج الضخم إلى ساحات كبيرة تنفتح على بعضها، تتجمّع فيها أكوام الذهب والجواهر الثمينة

من كل صنفٍ وشكل، يصاب الشاب بالذهول، أثناء مشيهما يدوسان بساطاً صغيراً على الأرض، يتحسس البساط، ويتحرك عابثاً مع القرد الصغير الذي لا يستطيع استيعاب ما يحدث، يحاول إخبار علاء الدين الذي لا يكترث بدايةً للأمر، ثم يتعاملان مع الموضوع بشكلٍ عادي، حركة البساط مؤثّرةٌ للغاية، يفرح، ويحزن، يغضب، ويتحمّس، ويدلهما على مكان المصباح.

أثناء محاولة علاء الدين الحصولَ على المصباح، يمدّ القرد يده إلى جوهرةٍ كبيرة يحملها وحشٌ ذهبي، ويخالف تعليمات جنيّ الكهف، فيغضب الجني ويبدأ الكهف بالتهدّم فوق رؤوسهم، فينقذهم البساط السحري، ويستطيع علاء الدين أن يأخذ المصباح في آخر لحظة، يتحول الكهف المسحور إلى نهرٍ من الحمم تلاحقهم أينما ذهبوا، وعندما يصلون إلى فم الكهف يأخذ جعفر المصباح، ويرمي علاء الدين في قعر الكهف مرةً أخرى.

في الكهف يكتشف علاء الدين أن المصباح مع القرد، يمسّه علاء الدين بالخطأ فيخرج جني أزرق ضخم، ويقول: "لقد تشنّجت رقبتي من الحبس عشرة آلاف سنة في هذا المصباح"، ويبدأ الجنيّ بأداء استعراض فنيٍّ على نمط استعراضات لاس فيغاس.

يقول الجنيّ لعلاء الدين بأنه أصبح سيّده الجديد، وله الحق في ثلاث أمنيات، المشهد مشغولٌ بعنايةٍ على مستوى الفكرة والإخراج وتصميم الشخصيات التي يتحول لها جنيّ المصباح، في مشهدٍ كرنفاليّ قصير يتحول فيه الجنيّ إلى عدد كبير من الشخصيات الطريفة متزامنةٍ مع الأداء الغنائي.

يخبر الجني علاء الدين بالشروط الثلاثة التي لا يستطيع تنفيذها وهي: لا يقتل أحداً، ولا يجعل أحداً يقع في حبّ أحد، ولا يحيي الموتى. بعد طول جدال يُخرج الجني علاء الدين من الكهف، دون أن يخسر علاء الدين إحدى أمنياته.

يقترح الببغاء على جعفر الزواج بالأميرة ياسمين، تعجب الفكرةُ الوزيرَ جعفر.

الجني يفضي إلى علاء الدين بأكبر همومه، وهي أنه سجين المصباح، ويتوق ليصبح حرّاً، يعده علاء الدين أنّ أمنيته الثالثة ستكون إطلاق سراحه. طلبُ علاء

الدين الأول من الجني هو أن يصبح أميراً، يلبسه الجني ثياب أمير، وبعد طول تفكير يحوّل القرد إلى فيل، لأن ذلك يحقق للأمير علاء الدين مهابةً أكبر. يصل موكب علاء الدين الضخم الذي ابتدعه له الجني إلى المدينة، بفرسانه وجواريه وحيواناته وذهبه وهداياه. عندما يرى جعفر الأمير الجديد الذي يطلب ودّ الأميرة ياسمين يحاول صرفه عن ذلك، في حين أنّ ياسمين لا تتعرّف على علاء الدين في حلّته الجديدة، يحاول التقرب إليها، ويقنعها بالذهاب في جولةٍ على بساطه السحري، في مشهدٍ غنائي أساسه أغنية رئيسيةٌ في الفيلم (يمكنني أن أريك العالم)، ويجوبان الدنيا – مع خلطٍ واضحٍ في زمن الأحداث – من مصر الفرعونية – حيث يُرى نحاتٌ فرعونيٌّ ينحت وجه أبي الهول –على البساط السحريّ فيصاب بالدهشة ويفقد تركيزه ويكسر أنف أبي الهول – وهذا سبب فكاهيٌ يقدمه الفيلم لكسر أنف أبي الهول– . ثم يطيران إلى اليونان والصين حيث يحضران حفل ألعاب نارية، تكشف ياسمين عن حبها للشخص الحقيقي– علاء الدين – ولكنه ينكر، ويحاول إقناعها أنه أميرٌ كان متنكّراً بزيّ علاء الدين.

بعد العودة من جولتهما، يقبض جعفر على علاء الدين، ويرميه في النهر، ينقذه جنيّ المصباح. يخبر السلطانُ ياسمينَ أنه سيزوجها من جعفر، فيظهر علاء الدين، ويخبر السلطان بأن جعفر يسحره.

يبدأ ضمير علاء الدين بتأنيبه لأنه يكذب على الجميع. في هذه الأثناء يسرق جعفر بمساعدة ببغائه المصباح، يطلب جعفر من الجنيّ – الذي أصبح هو سيّده الجديد– أن يجعله السلطان، ويطلب جعفر كذلك أن يصبح الساحر الأقوى في العالم.

فيحوّل جعفرُ السلطانَ والأميرةَ ياسمين إلى تابعين له، ويكشف لياسمين بأنّ علاء الدين صعلوك، وليس أميراً.

يرمي جعفر بعلاء الدين – فقد أصبح الساحر الأقوى في العالم – على قمة جبلٍ ثلجي مع قرده الصغير وبساطه السحري، ولكنه يستطيع بمساعدتهما الفرار والعودة إلى المدينة، ليجد جعفر قد حول السلطان إلى مهرج ليُذلّ ياسمين، ويجعلها تقبل به

زوجاً. في معركةٍ بين علاء الدين وجعفر استخدم فيها جعفر كلّ أساليبه الشريرة، تخطر لعلاء الدين فكرة، وهي أن يقنع الجني الذي لا يستطيع سوى تلبية طلبات سيده الجديد أن يلمّح لجعفر بأنه يستطيع تحويله لأقوى جنيّ على الأرض، فيطلب جعفر ذلك من الجني، فيقوم الجني بتحويل جعفر الذي انطلت عليه الخدعة إلى جنيّ ضخم ويحبسه في مصباح، ثم يرمي المصباح الجديد في قاع كهف الأعاجيب، ويزول كلّ السحر الأسود الذي صنعه جعفر، وتعود الأمور إلى ما كانت عليه.

في مشهدٍ مؤثّر، يحتار علاء الدين بين أن يظلّ أميراً، أو يطلق سراح المارد من مصباحه كما وعده سابقاً، فليس لديه سوى أمنيةٍ واحدة، والخيار صعب، فإما الزواج بياسمين لأنّ القانون لا يسمح لها بالزواج إلا من أمير، أو الوفاء بوعده للجنيّ، وهنا يختار علاء الدين ضميره ويضحّي بحبه لياسمين، ويطلق سراح الجني الذي يلملم أغراضه في حقيبةٍ، ويطير مغادراً في إجازةٍ كما حلم منذ آلاف السنين، يتأثر السلطان، ويلغي القرار السابق بأن الأميرة لا يحقّ لها الزواج إلا بأمير ليصبح بإمكان الأميرة أن تتزوج الشخص الذي تختاره هي.

ينتهي الفيلم بعلاء الدين وياسمين يطيران على البساط السحري، ويغيبان بعيداً في السماء.

الشخصيات الرئيسية في الفيلم:

علاء الدين: شاب أسمر يافع،جريء، فقيرٌ وطيّب القلب، سريع الحركة، بسروالٍ أبيض واسع مع صدريّة بنفسجية صغيرة جداً وطربوشٍ أحمر صغير، ملامح جسده بشكل عام ووجهه خصوصاً تعطي الانطباع السريع بالطابع الشرقيّ للشخصية. يرافقه القرد الصغير آبو، بصدريةٍ تشبه صدريّة علاء الدين وطربوش يشبه طربوشه، قردٌ شديد الذكاء خفيف اليد، ينقذ علاء الدين أكثر من مرة، إحداها في سجن القصر عندما يتسلّل من شباك الزنزانة، ويخرج من جيب صدريته مجموعة مفاتيح، وكأنه لصّ محترف، ومرّةً أخرى عندما يسرق المصباح من جعفر الشرير.

الأميرة ياسمين: فتاةٌ شرقيّةٌ سمراء، بعينين واسعتين، وشعرٍ أسود طويل، وملامح فاتنة، ومع ذلك متّزنة وحالمة، تصميمُ زيّها جاء أقرب إلى لباس الجواري–

الذي درج على رسمه الفنانون المستشرقون– منه إلى زيّ أميرة، تحاول ثني أبيها منذ بداية الفيلم عن تزويجها بأي أمير بعيداً عن رغبتها وعواطفها، تقع في حب الشاب الفقير علاء الدين، ولا تُعجب كثيراً بالأمير علاء الدين.

السلطان: شخصيةً شديدة الطيبة، سلطان، ولكنه بعيدٌ كل البعد عن التسلّط، شخصيته ضعيفة ومُستَلبٌ من وزيره الشرير جعفر، يصرّ باستمرارٍ على أن تتزوج ابنته أميراً قبل عيد ميلادها، قانونٌ سيلغيه في نهاية الفيلم، قصير القامة وسمين بحيث يشبه كرةً تلبس عمامةً كبيرة، حركاته طريفة وساذجة إلى درجةٍ تجعل المشاهد يتعاطف معه.

جعفر: الوزير والمستشار الشرير، له معرفةٌ واسعة بعلوم السحر والشعوذة، همّه الأول والأخير الحصول على المصباح، الذي يأمل من خلاله بالحصول على السلطة ثم ياسمين ثم كل شيء، برفقة ببغائه الذي يشير عليه أحياناً، وينتقده في أحيان أخرى، شكل وجهه بخطوطه الحادة ولون وجهه الكالح، ولحيته الرفيعة ينم عن الشرّ ومن أوّل وهلة، زيّه ذو الكتفين المرفوعين وعباءته السوداء تشيان بما في داخله من خبثٍ ودهاء.

البساط السحري: الشخصية المميزة الثانية في هذا الفيلم، سجادةٌ شرقيةٌ مزخرفةٌ بعنايةٍ، ولها أربع شراباتٍ ذهبية، تم الاستعانة بالكومبيوتر في بعض حركاته – وهي من بدايات استخدام الكومبيوتر في أفلام ديزني– إنه مثال عن قدرة التحريك الاستثنائية لدى رسامي الفيلم، الانطباعات التي يصنعها بحركاته – رغم أن الشخصية مصمّمة دون عيونٍ أوفم – قادرةٌ أن توصل انفعالاته بأدق تفاصيلها إلى المشاهد، شخصية استثنائية من خلال قدرتها على إيصال الفكرة أو الانطباع مباشرة دون أي موارية، إنّه أحد العلامات المميّزة لفيلمٍ بهذه الضخامة.

مارد المصباح: الشخصية الأبرز من حيث التصميم وإبداع التحريك في الفيلم، شخصيةٌ استثنائيةٌ بكل معنى الكلمة، فهو مزيجٌ من الدخان والكائن الحي، تم صنع هيكل الشخصية على شكل حرف S بحيث يبدو القسم السفلي المتّصل بالمصباح دخاناً وقسمه الأعلى يشبه الإنسان إلى حدٍّ بعيد، الشخصية ورغمَ أنّها اتكأت على

عشرات القصص المصورة لمارد المصباح من كل أصقاع الأرض، فلكل رسامٍ رسم قصةً مصورةً لعلاء الدين تصوّره الخاص، ولكن التصميم الذي أبدعه مصممو ديزني كان فريداً، من حيث اللون وشكل الوجه وانسيابية الخطوط التي تبرر تحوله خلال لحظاتٍ إلى دخانٍ أو العكس، وطرافة الشكل وكوميدية التعابير– فجميع من رسم أو صوّر المارد رسمه بشكلٍ مخيفٍ ومرعب، وصاحب ضحكة مجلجلةٍ مخيفة – فهو قادرٌ على الرقص والغناء والتقليد ورمي الدعابات هنا وهناك–. لقد قام جنيّ المصباح بالتحوّل إلى ما يقارب الستين شخصية في الفيلم، وبانتقالٍ سلس بينها، إن الابداع الفعلي لتصميم شخصيّةٍ ما هو القدرة على الانتقال بين تعبيرٍ وآخر وزيٍّ وآخر، بل وشكلٍ وآخر دون أن تفقد الروح الأصلية للشخصية ودون أن تهرب المعالم الرئيسية المميزة لها. ومن العوامل المهمة في نجاح شخصيةٍ بهذا التعقيد كان الأداء الصوتي للممثّل (ربن ويليامز) الذي أضاف المزيد من الحيوية والحضور المتميز للشخصية. جنيّ المصباح محبوس في مصباحه السحري منذ عشرات السنين، وكلّ فترةً يعثر عليه أحدٌ ما فيصبح سيّد المارد الذي يأمره بثلاث أمنيات يستطيع تحقيقها، وهكذا كان الجني أو المارد عبداً لأولئك الأشخاص عبر آلاف السنين، إلى أن وقع بين يدي علاء الدين، فيفشي له بهمّه الأزليّ وبرغبته في أن يصبح حراً، رغبةٌ سيحققها له سيّده الأخير علاء الدين.

ولعل أبرز مشهدين في الفيلم هما المشهدان الكرنفاليان للمارد:

الثاني: عندما يلبّي المارد رغبة علاء الدين الأولى، فبعد أن يصرّح علاء الدين للمارد بحبّه للأميرة ياسمين، يعترض الجنيّ لأنه لا يستطيع أن يوقع أحداً بحبّ أحد، فيطلب علاء الدين من المارد تحويله إلى أمير، يستعرض الأخير مجموعة من القدرات السحرية ثم يحوّل بعدها علاءَ الدين إلى أمير بحلّةٍ فاخرة، ثم يلتفت إلى القرد، ويقوم بعدّة محاولات حتى يتوصّل إلى تحويله إلى فيل، فهذا برأيه أكثر قدرةً على جذب الأنظار أو أكثر فخامةً من أن يظلّ قرداً صغيراً يرافق أميراً بمكانة الأمير علاء الدين، مما يصيب القرد الصغير بالذعر. يدخل المدينةَ موكبٌ ضخمٌ على رأسه المارد بشخصيّة مدرّب سيرك يقوم بتعريف سكان المدينة على القدرات الاستثنائية

للأمير عليّ وعلى مناقبه وصفاته، وراءه مجموعة كبيرة من الفرسان يرقصون بسيوفهم ويغنون للأمير علي (علاء الدين) وعدد كبير من الجواري، إضافةً لعدد ضخم من الجمال والطواويس والقرود. يرشّ الأمير عليّ ذهبه الذي تحمله عشرات الخادمات على الناس في السوق، ثم يدخل باب القصر بكلّ أبّهته وفرسانه وحيواناته وذهبه، ويقول للسلطان: جلالتك، لقد سافرت من "عفار" لأطلب يد ابنتك الأميرة.

الأول: مشهد خروج الجني من المصباح: يبدأ المشهد المثير بعد أن يمسح علاء الدين المصباح، فيحدث شيءٌ يشبه حفلة ألعاب نارية، يخرج على أثرها المارد الضخم، بلونه الأزرق ولحيته الرفيعة السوداء وسواريه الذهبيين ورباط خصره الأحمر، قسمه الأعلى كائنٌ مجسّم، والأسفل يتشكّل من الدخان، يمطّي، ويحرك جسده بكلّ الاتجاهات قائلاً: عشرة آلاف سنة ستسبب لك تشنّجاً في رقبتك، ويبدأ بعدها احتفال الجني بخروجه من المصباح. في البداية يقدّم برنامج منوّعاتٍ يسأل فيه علاء الدين عن اسمه، ثم إلى صياد إنكليزي ثم كلب أليف، مما يجعل علاء الدين يصاب بالصدمة، ويستغرب بعدها أنه سيكون سيّد المارد. يبدأ الجني بالتحوّل إلى شخصياتٍ متعدّدة في استعراضٍ مسرحيٍّ لإمكانياته، شخصياتٍ متغايرةٌ تماماً، ولكن يبقى شكل المارد واضحاً تماماً ويجمع بينها جميعاً، بدايةً من مقدّم برامج وحتّى آلة قمار، وفي مشهدٍ غنائي سريع الإيقاع يشرح الجنيّ لعلاء الدين احتمالات أمنياته التي يمكن تحقيقها، عبر عرضٍ بانورامي لعشرات الشخصيات التي يتحوّل إليها، شخصياتٌ شديدة التعدّد والاختلاف: من علبة ألعابٍ نارية إلى نادلٍ في مطعم، ومن كورالٍ غنائي إلى مجموعة استعراضٍ راقص، عن إمكانياته غير المحدودة. في لقطة الختام يقول المارد لعلاء الدين إنه لن يجد صديقاً مثله عبر عرضٍ راقص لمجموعة شخصياتٍ مختلفة من فيلةٍ وجمالٍ راقصةٍ ونساء، هو مشهدٌ لو أعاد مشاهدته المتابع المهتمّ أكثر من مرة لن يستطيع إحصاء الشخصيات التي يتحوّل إليها المارد، أو يستوعب ببساطة طريقة تحوله. هو مشهدٌ من النادر حضور مثيله، ولن تسطيع شخصية أخرى – غير مارد سحري لديه قدراتٍ لا تعدّ، ولا تحصى – تحمّل كل هذا المهرجان من التحوّلات، لقد وقع طابع الشخصيّة بين أيدي مجموعة من المصمّمين والمحرّكين لاستعراض كل ما لديهم من سيناريوهاتٍ

وأفكار وقدراتٍ على التصميم والتنفيذ والتحريك، في إخراجٍ متقنٍ وقالب غنائي سريع الحركة ورشيق، مشهد خروج المارد من مصباحه السحري هو من المشاهد الأكثر تميزاً عبر رحلة عمل طواقم ديزني الطويلة، في زمن لا يتجاوز الدقائق الأربع نشاهد تحوّل المارد إلى أكثر من ستّين شخصية متباينة، إضافةً إلى المجموعات الراقصة والغنائية، ويضم عدداً من الأصوات والشخصيات قادرة على إغناء فيلمٍ طويل.

ميّزة أخرى في الفيلم قد لا تظهر إلا بعد تدقيق، وهي دخول الرسم الثلاثي الأبعاد بالكمبيوتر كبدايةٍ لدخوله فيما بعد إلى عالم الرسوم المتحركة الواسع، فقد تمّ تنفيذ رسومات الخلفية في مشاهد قصر السلطان ببرامج ثلاثية الأبعاد، ونجح مخرجو الفيلم في دمجها بالخلفيات الأخرى في الفيلم والمنفذة يدوياً أو بتقنياتٍ ثنائية الأبعاد دون حدوث تشويش يُذكر أو تباين في تنفيذ الرسوم وتلوينها. بالطبع كانت الخلفيات المنفَّذة يدوياً أو بالتقنيات ثنائية الأبعاد على مستوى عالٍ من القدرة على توضيح معالم المدينة الشرقية بأبنيتها المتداخلة وزخارفها، وبيوتها ذات الأبواب الضيقة والفسحات السماوية وأسواقها المكتظّة.

الموسيقا في الفيلم كانت مشغولة بعناية مثل كلّ أفلام ديزني، قد أضافت الحوارات والمشاهد الغنائية المزيد من المتعة، وقوة جذبٍ للمشاهد، عبر سبع أغانٍ لـ آلان منكن Alan Menken، أبرزها أغنية (يمكنني أن أريك العالم) في المشهد الذي يأخذ فيه علاء الدين الأميرة بجولةٍ على بساطه السحري، وأغنية الختام (عالم جديدٌ بالكامل). التي أداها بيبو برايسون وريجينا بيلي، وهي أغنية ديزني الوحيدة التي حصلت على جائزة غرامي في عام صدورها.

الفيلم الذي كانت مدّته تسعين دقيقة، أخرجه: رون كليمنتس Ron Clements وجون موسكر John Musker.

والسيناريو من كتابة: رون كليمنتس Ron Clements، جون موسكر John Musker، تيد إليوت Ted Elliott وتيري روسيو Terry Rossio. عن القصة الأصلية: علاء الدين والمصباح السحري من كتاب ألف ليلةٍ وليلة.

موانا Moana

يروي الفيلم على مدار 107 دقائق، قصة موانا، الفتاة القويّة ابنة زعيم القرية، يختارها المحيط منذ صغرها لتكون البشريّ الذي سيعيد قلب الآلهة تافيتي، فتعود الحياة إلى المحيط الذي بدأت أسماكه تقلّ، ومحاصيل الزراعات وجوز الهند على جزره تنضب، فتبحر موانا بحثاً عن ماوي– نصف الإله – ليساعدها بعبور المحيط وإعادة القلب إلى تافيتي.

الحكاية التي اعتمدها كتاب القصة مأخوذة من أساطير بولينيزيا[1] مع بعض التصرّف، هي مجموعات من الجزر المتناثرة في المحيط الهادي، وشعوبها – على اختلاف لغاتها وأعراقها – لديها الكثير من القواسم المشتركة على صعيد الإرث الديني والعادات الاجتماعية. ركزت الديانات البولينيزية والأساطير المتعلّقة بها بشكل كبير على الطبيعة، وخاصة بيئة المحيطات. أصبح البولينيزيون أسياد الملاحة في المحيط عبر مهاراتهم الاستثنائية، وديانـاتهم المختلفة تعكس بقوة أهمية الطبيعة والبحر. يعتقد البولينيزيون أن كل الأشياء في الطبيعة، بما في ذلك البشر، تحتوي على قوة مقدسة وخارقة للطبيعة تسمى (مانا). مانا يمكن أن تكون جيدة أو شريرة، والأفراد والحيوانات والأشياء الأخرى تحتوي كميات متفاوتة من المانا.

يبدأ الفيلم بقصّة ترويها عجوز (جدّة موانا، وأم زعيم القرية) على مجموعة من الأطفال الصغار، المشاهد المرافقة هي رسومٌ ثنائية الأبعاد مرسومة على شكل النقوش البولينيزية القديمة ووشومها، تصوّر الحكاية، ثم مشاهد لماوي، وهو يسرق قلب تافيتي ويضيّعه في البحر بعد معركته مع شيطان النار تقول القصة:

في البداية كان هناك محيطٌ واحدٌ فقط حتى ظهور صورة جزيرة الأم "تيفيتي"، قلبها يملك أعظم قوةٍ معروفةٍ على الإطلاق، التي يمكن أن تخلق الحياة بنفسها، وتيفيتي تشاركها مع العالم. لكن بمرور الوقت بدأ البعض السعي وراء قلب تيفيتي، يظنون أنهم إذا تمكنوا من الاستحواذ عليه، سوف يمنحهم قوة الخلق العظيمة. وفي أحد الأيام،

1– بولينيزيا: هي مجموعات الجزر المنتشرة في منطقةً شاسعة من المحيط الهادئ، من هاواي وحتى جزر فيجي وجزر غينيا الجديدة في أوقيانوسيا.

الأكثر جرأة من بينهم فتىً يعبر المحيط ليأخذه. إنه كان نصف إلهٍ من الريح والبحر، كان محارباً، محتالاً. متحوّلاً، بمقدوره أن يغيّر شكله بقوّة خطّافه السحري، وكان اسمه "ماوي". لكن من دون قلبها بدأت تيفيتي بالانهيار، وبدأ ظلامٌ رهيبٌ في التشكّل، ماوي يحاول الهرب، ولكن واجه شيئاً آخر يسعى وراء القلب أيضاً، "تي كا" شيطان الأرض والنار، ضرب الشيطان ماوي ضربةً ساحقةً من السماء، لم يره أحدٌ بعد ذلك، وخطّافه السحري وقلب تافيتي ضاعا في البحر. ونعرف الآن بعد ألف سنة أنّ "تي كا" والشياطين الملعونين لا يزالون يبحثون عن القلب. إنهم يختفون في الظلام، وسوف يستمرون في الانتشار ليستولوا على أسماكنا، ويسلبوا الحياة من جزيرةٍ لأخرى، حتى تلتهم بهجةُ الموت المحتوم المتعطّشة للدماء كلَّ واحدٍ منا. لكن يوماً ما، سيتم العثور على القلب من قبل الشخص الذي يبحر خارج الشّعاب المرجانية، ليجد ماوي ويرافقه عبر المحيط العظيم لكي يستعيد قلب تيفيتي وينقذنا جميعاً.

أثناء رواية الحكاية يصاب الأطفال بالذعر، باستثناء واحدةٍ تشعر بالفرح العارم، هي موانا الصغيرة، تدخّل زعيم القرية (والد موانا) ليقول للعجوز (والدته): لا أحد يبحر خارج الشعاب المرجانية. الطفلة تترك المجموعة، وتذهب للشاطئ، تجذبها له قوّةٌ غريبة، تنقذ سلحفاةً صغيرةً من طائرٍ يريد أكلها، ثم تجمع الأصداف التي تجدها على الرمال، لتنزاح المياه، وكأنّ قوّةً سحريّةً للماء تخاطب الطفلة الصغيرة بأغنية عنوانها "عيناكِ مليئتان بالتساؤل"، ثم تعطيها موجةٌ متحولةٌ إلى ما يشبه الكائن حجراً سحرياً صغيراً أخضر هو "قلب تافيتي".

بعد أن يعثر عليها والداها، يحملها أبوها في مشهدٍ غنائي راقص على إيقاع أغنية(موانا) التي ستصبح زعيمة القرية في المستقبل، ويحاول والدها باستمرار منعها من المغادرة باتجاه البحر.

ذات يوم تجد موانا التي كبرت قليلاً جدتها ترقص على صخرة على الشاطئ، فتقنع الجدة حفيدتها أن تستمع في يومٍ ما إلى الصوت القادم من داخلها، والذي يحضّها على المغادرة إلى قلب المحيط. شعبها ووالدها مقتنعون تماماً بالبقاء على جزيرتهم التي تؤمن لهم كلّ شيء.

في أحد الأيام يجد السكان أنّ محصول جوز الهند قد فسد، وشباكهم فارغةٌ من الأسماك، تقترح موانا الصيد خلف الشّعاب المرجانية ووالدها يرفض بعنف.

موانا تصرّ على محاولاتها للخروج من الحيّد المرجاني، تركب قاربها الذي تحركه الأمواج بقوة، فيسقط خنزيرها الصغير من المركب، تحاول إنقاذه، فتقع في الماء، تكاد أن تغرق، ولكنها تخرج بأعجوبة. تشاهدها جدتها التي يظهر أنها مقتنعةٌ تماماً بأن أحداً ما يجب أن يخرج خارج الشعاب المرجانية، وترشدها إلى كهفٍ بابه في قمة الجبل مغطى بالأعشاب ومغلق بالحجارة، ينتهي ببحيرة على مستوى البحر ومخفيٌّ بشلالٍ كبير، مليءٌ بمراكب كبيرة، يُذهل مشهد المراكب المخبأة موانا، ترشدها جدتها إلى الطبل، وتطلب منها أن تقرعه، فتُضاء المشاعلُ حول المراكب، وتبدأ الرسوم على الأشرعة بالحركة ثم تتحول إلى مشهدٍ للأجداد – في لقطةٍ استعاديّةٍ – يبحرون في المحيط منذ القِدم، على إيقاع أغنيةٍ بإحدى اللغات المحلية، فتكتشف موانا أن أجدادها كانوا رحّالةً يعرفون البحر وإشارات السماء وجغرافية المحيط وجزره جيداً، تسأل جدتها فتجيبها بأن ماوي، عندما سرق الجزيرة الأم وأيقظ وحش الظلام "تي كا"، بدأت الوحوش باعتراض البشر، وأصبحت القوارب تذهب دون عودة، ومن أجل حماية الشعب قرّر الزعيم الكبير تحريم الرحلات. ولكن أحداً في يومٍ ما، سيجد ماوي، ويرافقه عبر المحيط ليعيد قلب تافيتي، وينقذهم جميعاً، وتدلّها جدتها على النجوم التي تشير إلى مكان ماوي.

في اجتماع لسكان القرية يستعرضون فيه سوءَ أحوالِهم وتلفَ محاصيلهم، تعرض موانا أن الذهاب خارج الشّعاب هو الحلّ وتقول: إن أجدادهم كانوا رحّالة، يعترض والدها بعنف ويذهب ليحرق المراكب المخبأة في الكهف، نفهم بعد ذلك أن سبب رفضه أنه حاول في صغره عبور الشعاب ولكنه فقد صديقه.

تمرض الجدّة فجأةً، ورغم تعبها الشديد تقول لحفيدتها: اذهبي فالمحيط اختارك، أحضري ماوي وقولي له أنا موانا من موتونوي، وتعطيها تعويذتها الخاصة لتضع الحجر الأخضر – الذي أعطاها إياه المحيط عندما كانت صغيرة– فيها. تعزم أمرها على الرحيل، تهيّئ أحد المراكب المخبّأة وبعض الحاجيات، وتخرج سراً من القرية

بمساعدة روح المحيط[1]. وبعد إبحارها بقليل تتفاجأ بديكها الغبي (شخصيةٌ ثانويةٌ طريفة ستحضر طوال الرحلة، وتضفي جواً من الكوميديا) يرافقها على المركب، تفاجئه مساحة الماء من حوله، لينتهي به الأمر بأن يرمي نفسه في الماء، تنقذه موانا. تبدأ الرحلة بالصعوبة شيئاً فشيئاً، ولكن روح المحيط ترافقها باستمرار، تعلو الأمواج، وينقلب المركب، تطلب موانا المساعدة من المحيط، ولكنّ عاصفةً قويةً تدفعها مع مركبها وترميها على شاطئ جزيرةٍ صغيرة. تستيقظ مغمورةً في الرمال، لتجد نفسها أمام نقوش لماوي، يظهر ماوي من وراء الصخور، شابٌ ضخم الجثة، جسده مليءٌ بالوشوم، مغرورٌ جداً، تُعامله موانا بتحدٍّ شديد، ولكنه يصرّ على استعراض قدراته في مشهدٍ يتحدّث فيه عن قوّته، بوشومه الراقصة واستعراضٍ منفّذٍ بأكثر من تقنية.

يحاول ماوي بعد أن يعرف أنّ موانا لديها قارب أن يتخلّص منها، فيحبسها في كهف، ويهرب بالقارب. تنجح موانا في الخروج من الكهف بسرعة، تقفز في البحر وتساعدها روح المحيط باللحاق بماوي، وتعيدها إلى القارب، بعد نقاشٍ حاد يوافق ماوي على مرافقة موانا.

بعد أن يبحرا تريه موانا أن لديها الحجر الأخضر(قلب تيفيتي)، يصاب ماوي بالذعر، ويخطف القلب من يد موانا ويرميه في البحر، تقفز موانا خلفه، وتعود به، يخبرها بأن وحوش البحر ستنقض عليهم للحصول على الحجر. ثم ما تلبث أن تفاجئهم مجموعة مراكبٍ تشبه جزيرةً صغيرة، عليها كائنات صغيرة الحجم تشبه في حركتها حركة القرود تغطي نفسها بجوز الهند، يستخدمون سهاماً صغيرةً مسمومة، يخبرها ماوي بأنهم قراصنة الكاكامورا Kakamora. يبدأ القراصنة الصغار بهجومٍ كبير ليحصلوا على القلب السحري. بعد معركةٍ ضارية تنجو موانا وماوي من بين أيدي القراصنة، وشجاعة موانا الاستثنائية تخرجهما، وتنقذ القلب. بعد نقاشٍ طويل يقتنع ماوي بالذهاب للحصول على الخطاف وإعادة القلب لتافيتي. يتفاجأ ماوي بأن

1- روح المحيط: موجةٌ صغيرة أعطت الحجر السحري لموانا في صغرها، تتحرك عندما تقع موانا في مأزق وتنتشلها من المياه إذا غرقت، وتساعدها على توجيه مركبها عندما تتوه.

موانا لا تعرف أصول الإبحار فيبدأ بتعليمها، يصلان إلى جزيرةٍ غريبة الشكل هي عالم الوحوش، لأن ماوي يريد استعادة خطافه من الوحش تاماتو Tamatoa. يتسلقان الصخور العالية في الجزيرة الغريبة، يفتح ماوي الباب السحري بقوته الاستثنائية ويقفزان داخل الكهف العجيب، عالم تحت مائيٍ ملون وسحري فيه كائنات غريبة وضخمة، يجدان الخطاف، ولكن على ظهر سلطعون عملاق، صدفته عبارة عن تلٍّ صغير مغطى بالذهب والمجوهرات والأشياء اللامعة التي يبدو أنه يحب جمعها لاعتقاده أن الأسماك تتجه إليه فيلتهمها. تحاول موانا أن تلهي السلطعون، وتقنعه بأن يتحدّث عن نفسه، بعد أن ينتهي توماتو من استعراض قدراته في مشهدٍ غنائي، يصل ماوي إلى الخطاف، ولكنه يجد أنه غير قادرٍ على استخدامه بالشكل الصحيح، وبحيلةٍ من موانا يستطيعان الخروج من الكهف والجزيرة وينجوان من السلطعون.

يعترف ماوي لموانا أنه لم يولد نصف إله، والداه بشريان ألقيا به في البحر عندما كان صغيراً، وجدته الآلهة، وأعطته الخطاف، وعاد إلى البشر، وقدّم لهم ناراً وجزيرة وجوز الهند. تكتشف موانا أنه سرق قلب تافيتي من أجل أن يحبّه البشر، لم يكن يقصد السوء، فتقنعه بأنه قادرٌ على أن يستعيد قواه، يحاول أكثر من مرّة وينجح في النهاية.

بعد رحلةٍ طويلة يصلان إلى جزيرة شيطان النار، يحاول ماوي مواجهته ولكنه يفشل، يكاد خطّافه أن يتلف، ييئس ماوي ويقول لها: بدون خطّافي أنا نكرة. يكررها ماوي بيأس، ويغادر تاركاً موانا وحدها. ترمي موانا القلب في البحر بعد يأسها من قدرتها على المتابعة، تأتي روح جدتها لتشجعها، وبعد حوارٍ طويل تحضر موانا القلب من قاع المحيط وترمم قاربها، وتقرر مواجهة شيطان النار وحدها، دون ماوي،، فتعتقد أنّ قطع جزيرة البركان مبتعدة عن الحمم تغنيها عن المواجهة. وتحاول عبور الجزيرة عبر فتحةٍ في الماء، ولكن يحاصرها وحش النار، يعود ماوي فجأةً، وينقذها في آخر لحظة، تساعدهما روح المحيط، ويستطيع ماوي قهر شيطان النار. تصل موانا إلى الجزيرة الأم تافيتي، تنظر إلى الشيطان الملتهب إن الرسم الحلزوني الموجود على القلب السحري الأخضر الذي تحمله يطابق رسماً على

صدر شيطان النار الذي لا زال يتصارع مع ماوي، وتكتشف بطريقة ما أن شيطان النار هو الجزء المظلم من روح تافيتي، تحولت إليه بعد أن فقدت قلبها، تطلب موانا من ماوي الابتعاد، ومن روح المحيط أن تفسح مجالاً لشيطان النار بالاقتراب، فينشقّ البحر كاشفاً طريقاً يابساً من قاعه ليعبر عبره شيطان النار تجاه موانا التي تضع القلب على صدر شيطان النار، فيتحوّل في مشهدٍ ساحرٍ إلى امرأة عظيمةٍ خضراء، تعلوها غابات الأشجار وحقول الورد والأزهار، تتحوّل إلى جزيرةٍ على شكل امرأة، تتعرف الآلهة الأم على ماوي الذي سرق قلبها، يطلب المغفرة فتسامحه وتصلح له خطافه،، وتهدي موانا مركباً جديداً، تتحول المرأة الخضراء العظيمة إلى جزيرة تشبه امرأةً نائمة.

تودّع موانا ماوي وتغادر.

على جزيرة موتونوي تبدأ الرّوح بالعودة إلى الأشجار الذابلة، تظهر موانا على مركبها، يستقبلها أهلها بفرح. ويعود أهل القرية ليصبحوا بحارةً كأجدادهم، وتصبح موانا قائدةً لمجموعةٍ من المراكب تسافر عبر المحيط.

أكثر ما يلفت النظر في تصميم الشخصيات هو الشبه الكبير مع السكان الأصليين لجزر المحيط الهادي، والنقطة الأبرز هي الوشوم، إذ إنها عنصرٌ رئيسيٌ وبارز في الشكل العام للشخصيات، وتلعب دوراً محورياً في بعضها مثل ماوي، الذي تتفاعل وشومه مع حياته، وتعبّر عن تاريخ الشخصيّة ومستقبلها، إضافةً إلى طريقة الوشم كرسمٍ ثنائي البعد، وتم تنفيذه بطرق يدويةٍ في الغالب، تم استخدامها في أكثر من مشهد في الفيلم مثل المقدمة وتاريخ الأسلاف في كهف المراكب وفي الخاتمة. كذلك يمكن ملاحظة أن الوشوم تكثر لدى الذكور أكثر من الإناث وكلما زادت مكانة الرجل كثرت وشومه.

الشخصيات الأساسية في الفيلم:

الجدّة (تالا): شخصية نسائيةً ظريفة، العجوز والدة زعيم القرية التي تؤمن إيماناً مطلقاً بأن لدى المحيط حلّاً لمشاكل القرية، وأنّ حفيدتها موانا هي المنذورة من قبل الآلهة لإعادة الحياة إلى الآلهة الأم، وإنقاذ جزر المحيط من الخراب، لها علاقةٌ

قويةٌ بالبحر، وتحمل على ظهرها وشم سمكة الراية– التي تظهر، وهي تحوم حولها في أحد المشاهد– وهي التي تشجّع حفيدتها على القيام بمغامرتها، وتطلعها على الكهف المخفي، الذي يحتوي على سفن الأجداد، منحت موانا التشجيع والحماس لمغادرة الشعاب المرجانية – رغم اعتراض ابنها زعيم القرية– أثناء مرضها الذي توفيت على أثره. الجدّة في الفيلم هي الشخصية التي تمثل التمرّد على السائد والتشجيع على المغامرة، إضافة إلى المعرفة والعلاقة الوطيدة مع العالم من حولها كالمحيط والطبيعة.

والد موانا (توي)، زعيم القرية، رجلٌ ضخم، تغطّي الوشوم قسماً كبيراً من جسده، مفرط في خوفه على ابنته، يصرّ باستمرار على حماية شعبه مما وراء الشعاب المرجانية، لأنّ حادثاً وقع له في صغره عندما غامر، وقطع الحاجز المرجانيّ، حيث غرق صديقه الذي كان يرافقه، زوجته سينا، زعيمة القرية، تشبه موانا كثيراً، رفضت في البداية مغادرة موانا مثل زوجها، ولكنها بعد مرض الجدة وإصرار موانا توافقها وتساعدها على حزم حوائجها.

موانا، الفتاة التي نشاهدها في بداية الفيلم يغمرها الفرح بعد سماع قصة الجدة عن قلب الآلهة الأم المفقود، بينما يصاب الأطفال الآخرون بالذعر، تعشق البحر، وتقدم لها موجة روح المحيط الجوهرة الخضراء قلب الآلهة الأم، تكبر في رحاب الجزيرة في قريتها وبين شعبها، ويتم تأهيلها لتصبح زعيمة القرية بعد والدها، ولكنها تتوق لتحسين حال سكان القرية التي بدأت محاصيلها بالخراب وأسماكها بالاختفاء، لتكتشف بمساعدة جدتها– التي تؤكد لها دوماً أنها هي التي اختارتها الآلهة لإعادة قلب تافيتي– أن أجدادها كانوا بحّارةً يجوبون المحيط. صغيرة الحجم مقارنةً بالرجال مثل كل نساء القرية، وشومها أقلّ كذلك، علاقتها بالمحيط استثنائية، تنقذها أمواجه باستمرار، عندما تلتقي ماوي تتعامل معه بنديّةٍ واضحة، وأحياناً بعدائية، شجاعتها الاستثنائية رغم صغر سنّها، تستفزّ ماوي ليقوم بأشياءٍ كان يتوانى عن القيام بها، وإيمانها الكبير بقدرتها على تحقيق حلمها تجعلها تدفعه لتجاوز مخاوفه، وإيمانه بنفسه. شخصية الديك الصغير الذي اكتشفته على المركب بعد مغادرتها الجزيرة

كان عاملاً كوميدياً مساعداً لإضافة حسٍّ فكاهي في كثيرٍ من المواقف التي يزيد فيها التشويق أوو الدراما.

ماوي: رجلٌ ضخم، مغرورٌ جداً، وغروره يخفي كمّاً من الهشاشة في داخله. جسده موشوم بالكامل، وميزة وشومه مقارنةً برجال القرية أنها- إضافة لكثرتها- تفاعليةٌ تتحرك وفقاً لحالته، ولها ردود فعلٍ على تصرفاته، وكلّ جزء من حياته موثّقٌ بوشمٍ على جسده. ماوي نصف إله[1]، كانت محاولاته دوماً لكسب رضا البشر وربما أهله الذين تخلوا عنه دافعاً له لسرقة قلب تافيتي، بعدما أخذ لهم النار، وأرشدهم إلى الجزر الجديدة، فقد خطّافه السحري على يد إله النار أثناء سرقته لقلب الآلهة الأم، يصاب بالإحباط، ويعتزل في جزيرةٍ نائيةٍ إلى أن تعثر عليه موانا بمساعدة روح المحيط، فتعيد إليه جزءاً من إيمانه بنفسه، وتستفزّه على الدوام ليقوم بأشياء يخشى القيام بها، بالمقابل يعلمها فنون الإبحار، وتبقى علاقة موانا بماوي تكاملياً بأكثر من معنى، فهو يمنحها القوة والمعرفة بالمحيط وأسراره، وهي تمدّه بالشجاعة والإيمان بالنفس، وفي اللحظة التي يقرر فيها الانسحاب، ويغادر- لأن خطافه كاد أن يبلى- يدهشه قرار موانا بمتابعة المغامرة منفردة، فيعود، وكأنّ ضميره أنّبه ليساعدها في تغلّبها على إله النار.

توماتو: سلطعون جوز الهند العملاق، الذي يسكن في أعماق عالم الوحوش، هوايته جمع الأشياء الثمينة، ومن بينها خطّاف ماوي، يحمل على صدفته جبلاً من الكنوز والمجوهرات لاقتناعه بأن الأسماك تنجذب إليها فيلتهمها، مغرور جداً، تستطيع موانا بذكائها أن تساعد ماوي بالحصول على خطافه الموجود في أعلى صدفة السلطعون المغطاة بالذهب.

الآلهة الأم (تافيتي) وشيطان النار (تي كا): تافيتي جزيرةٌ على شكل امرأة، خضراء غنّاء، تغطّيها الغابات بأشجارها المختلفة ونباتاتها وأزهارها، في نهاية الفيلم

1- نعرف فيما بعد أن أهله رموه في البحر لسبب مجهول فالتقطته الآلهة ومنحته قدراتٍ استثنائية، على رأسها خطافه الكبير الذي يمكّنه من التحول إلى كائناتٍ مختلفة، ويعطيه قدراتٍ خارقة. على عكس أنصاف الآلهة في الأساطير اليونانية التي تُخلق من زواجٍ بين إله وبشر.

نكتشف أنها هي نفسها شيطان النار الذي يقاوم ماوي عند سرقته لقلب تافيتي، وهو سبب تلف المحاصيل في الجزر وغياب الأسماك من البحار، تكتشف موانا هذا الأمر في نهاية مغامرتها، وتضع القلب في صدر (تي كا)، فتنطفئ نيرانه، ويتحول إلى المرأة – الجزيرة تافيتي.

القراصنة الصغار (كاكامورا): كائناتٌ طريفةً وغريبة، بشرٌ أقزام، يغطّون أنفسهم بجوز الهند، حركاتهم أشبه بحركات القرود، يعيشون على سفنٍ متلاصقةٍ في المحيط، ويستخدمون سهاماً مسمومةٌ في هجومهم، حركتهم السريعة، وكثرة عددهم تمكنهم من بث الذعر في قلوب ضحاياهم، يهاجمون موانا وماوي بمجرد إخراج موانا للقلب الأخضر أمام ماوي، ويستميتون للحصول عليه.

الفيلم كتب له السيناريو: أوسنت شورر (Osnat Shurer). ألّف موسيقاه وغنّى أغانيه: لين مانويل ميراندا (Lin–Manuel Miranda)، أوبيتايا فواي (Opetaia Foa›i)، مارك مانيكينا (Mark Mancina).

أخرجه: رون كليمنتس (Ron Clements)، جون موسكار (John Musker).

شخصيات كرتونية
طبعت عالم الرسوم المتحركة بحضورها

لطالما كانت الرسوم المتحركة خيار إنتاجٍ مرغوب من كبريات الشركات الأمريكية، على عكس الكثير من مثيلاتها حول العالم[1]. فمنذ بداية ثلاثينيات القرن العشرين أصبحت أفلام الرسوم المتحركة شكلاً إنتاجياً مطروقاً وبكثرة، كعروضٍ مستقلة أو أفلامٍ قصيرة مرافقةٍ لعروض أفلام حية طويلة. ومن أهم هذه الشركات وورنر بروذرز، التي أسست فرعها لوني تونز،المختص بإنتاج الأنيميشن.

باغز باني Bugs Banny

الأرنب الرمادي ممشوق القوام ذو العينين الواسعتين، سريع الحركة، الشخصية الأيقونية الأبرز لدى وورنر بروذرز(Warner brothers) التي تعد واحدة من الشركات العملاقة في مجال الإنتاج السينمائي في هوليود[2]، ظهر أول مرة في فيلم Porky›s Hare Hunt، عام 1938 بشخصية Happy Rabbit. عاد الأرنب للظهور عام 1939 في فيلم Perst–O Change–O، ويبدو الأرنب كتصميم أكثر انضباطاً ورشاقة، ولكن شخصيات الفيلم – الكلبين والأرنب– تظهر بطابعٍ مطاطيٍ وإيقاع حركة غير مضبوطٍ تماماً – على عكس شخصيات ديزني في نفس الفترة– وقصة الفيلم تدورعن كلبين يهربان من صائد كلاب، ويدخلان إلى بيتٍ صاحبه الغائب، ليجدا الأرنب في المنزل،الأرنب يضايقهما كثيراً، ولكن الكلب الكبير يتغلب عليه.

1– لربما يعود السبب إلى غزارة الإنتاج وتعدد الشركات، والبحث دوماً عن التنويع في تقنيات وأشكال الانتاج السينمائي، بالإضافة إلى اتساع سوق العرض، وبالتالي غزارة التمويل (نظراً لكلفة الإنتاج العالية في الرسوم المتحركة)، وهذا ما تفتقده الكثير من شركات الإنتاج حول العالم.

2– كبرى الشركات الأمريكية في مجال الإنتاج السينمائي: وارنر بروذرز Warner Brothers، يونيفيرسال Universal Pictures، فوكس القرن العشرين Fox، كولمبيا بيكتشرز Columbia Pictures ، بارامونت Paramount Pictures، والت ديزنيWalt Disney، مترو غولدون ماير Metro Goldwyn Mayer.

أعطي الأرنب اسمه الشهير باغز باني (Bugs Banny)، في فيلمه الثالث Hare-um Scare-um عام 1939. حيث ظهر بلونه الرمادي بدلاً من الأبيض في الفيلمين السابقين. في فيلم 1940 Awild Hare بدأت شخصية باغز باني تأخذ معالمها المعروفة اليوم، حيث أخذ شكله المنتصب وقفازه الأبيض وعينيه الكبيرتين، إضافةً إلى حركته السريعة وانطباعاته الطريفة ألمع شخصيات وورنر بروذرز، وأكثرها حضوراً. وارتفعت شعبيته خلال الحرب العالمية الثانية، وأصبحت أفلام باغز باني من أكثر أفلام الرسوم المتحركة حضوراً في الولايات المتحدة. بعد الحرب استمر حضوره ونجاحه، وفاز فيلم باغز الفارس knighty knight bugs 1958 بجائزة الأوسكار لأفضل فيلم رسوم متحركةً قصير، وهوفيلم يروي وبطريقةٍ ساخرةً قصة الملك آرثر وفرسان الطاولة المستديرة والسيف السحري.

وتم اختيار فيلمه ما هو أوبرا يا دكتور What›s Opera, Doc? المُنَتج عام1957 للحفظ في السجل الوطني الأمريكي للفيلم عام 1992.

في العام 1960 أطلقت إحدى الشركات التابعة ل وورنر بروذرز حلقات تلفزيونية منفصلة من باغز باني بعنوان: Bugs Banny Show ظلّ يعرض أربعين عاماً وربما كان هذا أحد الأسباب التي غيّبت الأرنب الشهير عن الشاشة الفضية منذ العام 1964 وحتى 1974 حين ظهوره في فيلم كرنفال الحيوانات مع بقية شخصيات لوني تونز- Looney Toons . ومع ذلك استمرّ حضوره التلفزيوني وغيابه السينمائي حتى عام 1996، إذ ظهر باغز باني وشخصيات لوني تونز الأخرى في الفيلم ثنائي التقنية حيّ / تحريك: Space Jam من بطولة أيقونة كرة السلة الأمريكية مايكل جوردان.

وودي وود بيكر Woody Woodpecker

تم تصميم الشكل الأساسي على يد رسام القصص المصوّرة بن هاردواي Ben Hardway، في نهاية الثلاثينات من القرن العشرين. لصالح شركة إنتاج والتر لينتز "Walter Lents".

جاءت الفكرة الأولى للشخصية أثناء وجود "هاردواي" في الغابة، وسماعه صوت نقار الخشب المزعج أثناء حفره بمنقاره لجذوع الأشجار، ليتوصّل فيما بعد إلى شخصية وودي بمنقاره العريض وضحكته الشهيرة.

ظهر وودي وود بيكر لأول مرة في الفيلم القصير "Knock Knock" عام 1940، حيث حقق ردود فعل إيجابية بين المشاهدين، ثم تم ترشيح فيلم وودي "The Dizzy Acrobat" المنتج عام 1943 لجائزة الأوسكار لعام 1944 لأفضل فيلم رسوم متحركة قصير.

في فيلم حلاق إشبيلية "The Barber of Seville" – الذي أخذ من الأوبرا الأصلية الاسم والموسيقا وفكرة أن يكون بطل الفيلم حلاقاً، ولكن بالصدفة، ولم يتقاطع معها بأي محورٍ آخر، حيث اعتمد الفيلم بشكل كامل على المفارقات الكوميدية والسلوك العنيف، والعنصري أحياناً تجاه الزبون ذي البشرة السمراء أو الهندي الأحمر – تم تعديل تصميم شخصية وودي من كلّ من المصممين إيميري هوكينز وآرت هايتمان، حيث أصبح شكل الطائر أكثر استدارةً ولطفاً وأقلّ جنوناً، وتمّ تبسيط ألوانه وجعلها أكثر إشراقاً.

في عام 1948 تم وضع أول موسيقا أصلية لأفلام وودي وود بيكر في فيلم Wet Blanket Policy الذي تم ترشيحه لنيل الأوسكار عن أفضل أغنية أصلية، حيث تم الترويج لها فيما بعد بشكلٍ منفرد باسم "The Woody Wood Pecker Song".

في النسخ التلفزيونية التي تم إنتاجها فيما بعد كان على مصمّمي وودي أن يتقيّدوا بالضوابط الصارمة للشخصيات المقدّمة للأطفال من الجدية، وتخفيف حالات الجنون المُفتَعل، وردود الفعل العنيفة غير المبرّرة.

النمر الوردي Pink panther

النمر الوردي أحد أبرز شخصيات الرسوم المتحركة الأمريكية حضوراً حول العالم، تصميمه الطريف والغريب، لونه المتميز، مشيته خفيفة الظل، كلها أمورٌ

ميزته وجعلت منه نجماً ذا حضورٍ لافت في مجال الرسوم المتحركة والإعلانات وألعاب الفيديو، بل وبالنكات المتداولة بين الناس.

ظهر النمر الوردي كافتتاحيّة طريفةٍ في فيلم النمر الوردي (فيلم تمثيل حيّ وليس فيلم رسوم متحركة) وهو فيلم بوليسيٌ كوميدي، تبعه سلسلةٌ من الأفلام بنفس العنوان تقريباً، قصّة الفيلم في نسخته الأولى تدور حول المفتش الفرنسي الساذج؟!!! جاك كلوزو Jacques Clouseau (قام بدوره بيتر سيلرز Peter Sellers) وتمثل شخصية كلوزو المحقق الغريب الأطوار، والمغفل، الذي يحاول تتبّع المجرم الشهير الملقّب (بالشبح) صاحب الأسلوب الخاص في السرقة، فيتتبعه من فرنسا إلى سويسرا، حيث تقيم إحدى الأميرات الهنديات التي تملك الماسة النادرة، وهذه الماسة بها ميزةٌ متفرّدة إذ يظهر فيها رأس نمرٍ بلون وردي عند تعرضها للضوء ولذلك سميت الماسة بالنمر الوردي، يعتقد المفتش كلوزو أن (الشبح) سيسرق الجوهرة النادرة، وهو لا يعلم أن اللص الشهير هو السير تشارلز ليتون Sir Charles Lytton ، الذي يقيم في الغرفة المجاورة لغرفته في الفندق، والمشاهد يعلم أن ليتون على علاقة بزوجة كلوزو.

فكرة أن يُفتَتح الفيلم بشخصية كرتونيةٍ كانت لمخرج الفيلم بليك إدواردز Blake Edwards، ليزيد من جرعة الكوميديا في الفيلم، ويضع له طابعاً مميزاً، فتعاون مع مخرج الرسوم المتحركة الكبير فريز فريلينغ Friz Freeling ، فتمّ تصميم الشخصية بالشكل المعروف اليوم، ثم وضع الموسيقا الأصلية لها المؤلّف هنري مانسينيHenry Mancini الذي كتبها خصيصاً من أجل أن تصبح خلفيةً للرسوم المتحركة في الفيلم، وأعاد توزيع الموسيقا وضبط إيقاعاتها بعد تحريك الشخصية، وقام الموسيقي بلاس جونسون Plas Johnson بالعزف المنفرد على الساكسافون، لتصبح مقطوعة النمر الوردي واحدة من أكثر مقطوعات موسيقا الجاز شهرةً في العالم.

بعد النجاح الذي لاقاه حضور النمر الوردي في مقدمة الفيلم، تم إنتاج سلسلة من أفلام الرسوم المتحركة عددها 124 فيلماً قصيراً. تم إنتاجها بين عامي 1964 و1978، إضافةً لعدد كبيرٍ من المسرحيات وعدد أكبر من السلاسل التلفزيونية منذ

العام 1969 وحتى 2010.

السنافر Smurfs

هي سلسلة قصص مصوّرة بلجيكية، صممها رسام الكاريكاتير البلجيكي Peyo واسمه الكامل: بيير كوليفور Pierre Culliford[1] كشخصياتٍ ثانوية في قصة جون وبيرلوت John et Pirlouit في مجلة القصص المصَوّرة الشهيرة سبيرو Spiro، ثمّ ولنجاح هذه الشخصيات تم إصدارها بشكلٍ مستقل في نفس المجلّة عام 1959 باللغة الفرنسية، إضافةً لإعادة طباعتها في العديد من المجلات، ثمّ تمّ نشر قصص السنافر في مجلاتٍ متخصصةٍ بالفرنسية والهولندية والألمانية، لتتابع انتشارها فيما بعد عبر أكثر من 25 لغة. وما زالت شخصيات السنافر محطّ فخر البلجيكيين من ضمن مجموعةٍ أخرى من الشخصيات تمّ إبداعها على أيدي رسامين بلجيكيين.

لاقت شخصيات السنافر نجاحاً كبيراً، وأصبحت التماثيل البلاستيكية للسنافر مشروعاً رابحاً، إضافةً إلى توزيع المجلات المصوّرة، ثم توالت نجاحاتها في مجالي الألعاب والأدوات، ليصل صيتها إلى الولايات المتحدة، الأمر الذي حدا بشركة حنّا – باربيرا لإنتاج سلسلة رسوم متحركة عام 1981 عمل فيها بيو كمشرفٍ على القصة، لتبدأ الرحلة الفعلية والشهرة العالمية للسنافر في عالم الرسوم المتحركة، لأنّ محاولات إنتاج أفلام رسوم متحركة للسنافر قبل ذلك لم تكن بهذه الضخامة وقوة التوزيع، ففي عام 1960 تم عرض فيلم مدته 87 دقيقة بعنوان مغامرات السنافر، مؤلف من خمسة أفلام قصيرة في صالات عرض السينما في بلجيكا. ثمّ تم إنتاج فيلم بعنوان (الفلوت ذو الثقوب السنفورية) عام 1976 مقتَبَس عن قصة الرسوم المصوّرة الأصلية، ومع ذلك لم تبدأ الرحلة العالمية لانتشار السنافر إلا عندما اشترت شركة حنّا وباربيرا حقوق نشره.

1– وُلد Peyo – Pierre Culliford عام 1928 في بلجيكا، لأبٍ إنجليزي وأمٍ بلجيكية، وتوفّي في بروكسل عام 1992.

ثمّ قامت شركة سوني Sony Pictures Animation بإنتاج سلسلة أفلام طويلة بالتقنيات ثلاثيّة الأبعاد للسنافر أولها السنافر – عيد الميلاد – a christmas Smurfs عام 2011، ثم فيلم السنافر 2 2 Smurfs عام 2013، وفيلم السنافر – القرية الضائعة Smurfs– The lost village عام 2017.

توم وجيري Tom & Jerry

من أهم ما تم ابتكاره في عالم الرسوم المتحركة من إبداعات الثنائي الشهير وليم حنا[1] وجوزيف باربيرا[2].

قليلة هي الشخصيات الحاضرة في أذهان أجيالٍ متواليةٍ كحضور توم وجيري، أصبحت الكلمتان مرادفاً حقيقياً للعداء الدائم، والمنافسة غير المجدية والصراع العبثي. شخصيتان عبرتا كلّ ثقافات العالم، وترسّختا في أذهان الأطفال على مدار أجيالٍ منذ أربعينات القرن الماضي وحتى يومنا هذا.

إنهما زوجٌ متلازمٌ من الأعداء، يبدعان باستمرارٍ في إيجاد حيلٍ ومقالب للإيقاع ببعضهما، وفي ابتكار أساليب يزعج بها كلّ منهما الآخر، عبر مغامراتٍ لا تنتهي ومعارك تخلّف وراءها الفوضى والدمار.

1– وليم حنا (تموز 1910 – آذار 2001) مصمم رسوم متحركة، ومخرج ومنتج وممثل صوت أمريكي، بعد تركه لدراسته في فترة الكساد الكبير عمل في الرسوم المتحركة، والتحق بشركة MGM عام 1937، وهناك التقى بجوزيف باربيرا، وصمما معاً توم وجيري، استمرت شراكته مع باربيرا حتى 1991, حينما تم بيع الشركة التي أسساها لشركة Terner Broadcasting System التي اندمجت عام 1996 مع إحدى الشركات التابعة لشركة وورنر بروذرز Warner Bros حيث بقي حنا مع باربيرا مستشارين في الشركة. توفي عن عمر ناهز التسعين عاماً في منزله بهوليود.

2– جوزيف رولاند باربيرا (آذار 1911 – كانون الأول 2006)، مصمم رسوم متحركة ومخرج ومنتج ورسام قصص مصورة، من أصول إيطالية، ولد في نيويورك، بعد عمله في عدة وظائف بدأ بالعمل في مجال الرسوم المتحركة في شركة Van Beuren وبعد تنقله في أكثر من شركة التحق باستوديوهات MGM، ليلتقي هناك بوليم حنا وتبدأ مسيرتهما المشتركة. توفي في منزله بكاليفورنيا عن عمر ناهز 95 عام.

إذ يتمتّع توم بخطط ذكيّةٍ واستثنائيّةٍ (أحياناً تنجح وأحياناً أخرى تفشل)، ويصطدم دوماً بمكر جيري وسرعة بديهتها، رغم أنهما في بعض الأفلام يظهران ودّاً وتوافقاً لمدّةٍ قصيرةٍ نسبياً، ضدّ عدوّ مشترك أو لهدفٍ ما يوحدهما، لا يلبثان أن يعاودا بعدها مناوشاتهما وخلافاتهما المعتادة، ورغم عدائهما لبعضهما البعض فقد ينقذ أحدهما الآخر في كلّ مرةٍ يكونان فيها أمام خطرٍ حقيقي.

كان أول ظهور للقط والفأر باسم جاسبر وجينيكس، في الفيلم القصير: القط يحصل على حذاء Puss gets the Boot، عام 1940،من إنتاج شركة مترو غولدن ماير MGM، ورغم أنّ الظهور الأول كان ناجحاً، وفاز بترشيح أوسكار لأفضل فيلم رسوم متحركةً قصير، إلا أن الحماس الفعلي لإنتاج رسومٍ متحركة صامتة لم يبدأ إلا بعد النجاحات الفعلية لأفلام شارلي شابلن، التي أثبتت أن تقديم كوميديا بدون حوار هو أمر له جمهوره يستطيع أن يحقق نجاحاتٍ كبرى.

وبالطبع من العوامل الأساسية في نجاح أفلام توم وجيري الموسيقا التي ألفّها سكوت برادليScot Bradley[1] التي كانت إحدى العلامات المهمة المميزة للسلسلة الشهيرة.

في العقدين التاليين أشرف حنا وباربيرا على إنتاج أكثر من مئة فيلم قصير لمغامرات الثنائي الكرتوني الأكثر شهرة في العالم، حصدا منها سبع جوائز أوسكار. في عام 1957 تم إغلاق قسم الرسوم المتحركة في MGM بسبب تناقص الاقبال على هذا النوع من الانتاج في السينما وتوجه شريحة كبيرة من المشاهدين إلى التلفزيون[2]، فأسس حنّا وباربيرا شركتهما الخاصة، Hanna– Barbera Productions، حيث حققت أعمالهما في التلفزيون – بعيداً عن توم وجيري –

1– ملحن وموزع وقائد فرقة سيمفونية أمريكي، من أهم أعماله تأليف وتسجيل موسيقا أفلام توم وجيري ومجموعة كبيرة أخرى من أفلام الرسوم المتحركة.

2– في عام 1961 قررت MGM إعادة إحياء توم وجيري، دون الاستعانة بمبدعيها الأصليين، ولتوفير المصاريف تعاقدت الشركة مع أحد الاستديوهات في تشيكوسلوفاكيا، لإنتاج 13 فيلماً قصيراً، بإدارة مصمم الرسوم المتحركة جين ديتش، وفيما بعد صُنّفت هذه الأفلام بالعنيفة أكثر من اللازم، وبعدها عن الروحية الأصلية لتوم وجيري.

نجاحاتٍ كبرى، وأصبحت سلاسل تلفزيونية من إنتاجهما تسيطر على أهمّ فترات العرض في تلفزيونات الأطفال لعقود، مثل: Huckleberry Hound وYogi Bear ومن بعدها Scooby Do وFlinstones[1] .

في السبعينات عاد الثنائي حنا وباربيرا إلى توم وجيري، وبسبب المناخ العام والتوجه شبه الحتمي للتلفزيون تمّت إعادة النظر بالأفلام السابقة المُنتَجَة للسينما، للتخفيف من الانتقادات الموجّهة إليها من العنف المفرط، والرموز العنصرية، مثل الخادمة ذات البشرة السوداء، ولكنة زنوج أمريكا الجنوبية، والنكات العنصرية التي تستهدف الزنوج والآسيويين والأمريكيين الأصليين.

1- هو واحدٌ من السلاسل التلفزيونية التي شكلت اختلافاً في التوجه إلى الجمهور، فهو مسلسل كرتوني للكبار والصغار، يعرض الحياة اليومية لعائلةٍ في العصر الحجري وعلاقاتها بجيرانها، أراد من خلالها حنا وباربيرا استعادة الكبار إلى أفلامهما، كانت درجة الفكاهة عالية في المسلسل من خلال المفارقات بين العصر الحجري ونمط العيش المعاصر، وحاز على إعجاب الشريحتين العمريتين لأكثر من ثلاثة عقود تقريباً من العروض، إذ عُرض فلينستون أول مرة عام 1960 وبقيت تعاد حلقاته على القنوات المختلفة حتى عام 1997.

أفلام أمريكية خارج عباءة ديزني

أفلام رسومٍ متحركة روائيةٌ طويلة كثيرة أنتجت خارج عباءة ديزني، وكثيرة هي الشركات التي اقتحمت هذا المجال، وهذه بضعة أفلامٍ كان لها من الشهرة نصيبٌ كبير، وحققت متابعةً جيدةً حول العالم، إضافة إلى بصمةٍ متميزة في هذا المضمار.

أناستازيا Anastasia

أناستازيا Anastasia فيلم روائي طويل من إنتاج وإخراج دون بلوث وجاري جولدمان بالاشتراك مع شركة فوكس للرسوم المتحركة Fox Animation Studios عام 1997.

قصة الفيلم مأخوذة بتصرّفٍ كبير وتحويرٍ واضح للأحداث عن حياة الأميرة أنستازيا، وهذا الموضوع تحديداً لاقى اعتراضاً من أوساط كثيرة، القصة تحكي حكايةً غير واقعية تماماً عن البنت الصغرى بين أربع بناتٍ لقيصر روسيا الأخير "نيكولاس رومانوف" الذي تغيرت أحوال دولته تماماً أثناء لحرب العالمية الأولى، الأمر الذي أذكى نار الثورة البلشفية، فألقى البلاشفة القبض على القيصر وعائلته في العام 1917، وأجبروه على التنازل عن العرش، وأودعوهم في قريةً على حدود سيبيريا، وأثناء معارك البلاشفة مع بقايا القوات الموالية للقيصر، وخوفاً من وصول بعضها إلى القيصر وتحريره، قام الثوار بإعدام نيكولاس رومانوف مع أسرته المكونة من أربع بناتٍ وصبي إضافةً إلى زوجته، وبرفقتهم طبيب العائلة وثلاثة من الخدم، في تموز 1918.

وانتشرت إشاعات كثيرة عن هروب الأميرة الصغرى قبل الإعدام، حتى أن فتاةً تدعى "آنا أندرسون" كانت تعرف الكثير عن القصر وأسراره ادّعت أنها أناستازيا، فعارضها كثيرون ورُفعت ضدها دعوى أمام القضاء الروسي، استمرت لعقود.

في النهاية وبعد عدد كبير من البحوث التاريخية، والتنقيبات وفحوص الحمض النووي أثبتت وجود رفات كل العائلة الامبراطورية في قبرين مختلفين، وأغلق الملف نهائياً عام 2008، وهذا ينفي أسطورة أناستازيا التي بُني على أساسها، وحوَّرَ أحداثَها الفيلم.

حكاية الفيلم تحكي قصة الأميرة الرابعة في أسرة نيكولاس رومانوف، حيث يبدأ عام 1916 بحديث ترويه الإمبراطورة الأم – جدّة أنستازيا – أثناء توجهها لحضور حفل الذكرى المئوية الثالثة لاستلام آل رومانوف الحكم في روسيا، وتوضح حجم الثراء والسعادة والبذخ في حياة الأسرة الحاكمة، وفي الحفل الضخم، يراقص القيصر ابنته الصغرى، التي توضّح الجدة أنها كانت أكثر الوجوه لمعاناً في الحفل. تناشد أناستازيا جدتها بعدم العودة إلى باريس. تقدم الجدة لحفيدتها صندوق موسيقا صغيراً على شكل علبة مجوهرات كرويةٍ صغيرة، ولا يمكن فتح الصندوق الصغير إلا بقلادةٍ كتب عليها: "معاً في باريس". وضعتها أناستازيا في رقبتها لترافقها طيلة أحداث الفيلم.

يدخل على الحفل المشعوذ الشرير "راسبوتين[1]" – دون توضيح لعلاقته بالأسرة أو القصر – يطرده القيصر، فيتوعّد بلعنةٍ تصيب آل رومانوف، وتقتل الأسرة خلال أسبوعين.

1- غريغوري راسبوتين (1869 – 1916): راهب روسي ولد لأسرةٍ فلّاحيةٍ في سيبيريا، تمتع بذكاءٍ كبير، وكان متحدّثاً مفوّهاً، وقادراً على إقناع مجالسيه. تشوب تاريخ حياته الكثير من الشائعات، والآراء المتضاربة، في عام 1905 بدأت علاقته تتوطّد بالقيصر وعائلته، ومعظم الروايات تفيد بعدم وجود علاقةٍ بينه وبين القيصرة أليكساندرا نيوروفنا، ولكنّ الأخيرة كانت مقتنعةً تماماً بأنّ لديه قدراتٍ خارقة على الشفاء ساعدت ابنها ولي العهد "أليكسي" الذي كان يعاني من مرض الناعور.
وتباينت الآراء حوله وكثرت الإشاعات حول علاقاته المشبوهة مع نساء الطبقة الأرستقراطية، وكثرت الأقاويل عن أنه كان سبب القوى الظلامية التي تحيط بالقصر والتي تسبب الخسارة في الحرب والفشل في إدارة البلاد، فتزايد أعداؤه سواء من الكنيسة أو النبلاء، مما حدا بمجموعة من الأرستقراطيين لقتله.

وبعد قيام الثورة، واقتحام البلاشفة للقصر، تهرب أناستازيا مع جدتها من باب سري في الجدار بمساعدة خادمٍ صغير... سيتضّح فيما بعد أنه بطل الفيلم – ويحاول شبح راسبوتين إعاقتهم، ولكنه يفشل، تحاول الجدة وحفيدتها الهروب في قطارٍ وسط الزحام، تنجح الجدة في الصعود، ولكن أناستازيا تضيع منها، وتنهي الجدة روايتها بعبارة: "المجد الذي كان انتهى للأبد".

بعد عشر سنوات...

مشهد غنائي بانورامي لأحد مصانع بطرسبورغ، ترد فيها عبارة "منذ الثورة أصبحت حياتنا سيئة"[1]، عن إشاعةٍ تقول أنّ أنستازيا ما تزال على قيد الحياة، وأن الامبراطورة الجدة ستدفع مكافأةً كبيرة لمن يجد أناستازيا، ومن ضمن المشهد الغنائي شخصان – يظهر للوهلة الأولى أنهما صائدا جوائز – أحدهما شاب والآخر كهل، يبحثان عن فرصتهما في الإشاعة المنتشرة، وإيجاد فتاة بعمر أناستازيا ليأخذاها إلى باريس للقاء الجدة وقبض المكافأة الكبيرة التي تبلغ 10 ملايين روبل.

مشهد لمأوى، وفتاة اسمه أينيا – هي أنستازيا كما سيتضح فيما بعد – لا تعرف شيئاً عن ماضيها، تتشاجر مع مشرفةٍ تدفعها للذهاب إلى العمل في مصنعٍ للأسماك، فتسخر المشرفة من قلادة تضعها أينيا في عنقها مكتوب عليها "معاً في باريس"، ولكنها تقرر الذهاب بمفردها، وتسلك طريقها بصحبة جروٍ صغير مؤديةً أغنية "لا تخذلني يا قلبي" تنتهي بمشهدٍ واسعٍ لمدينة بطرسبورغ.

تحاول أينيا مدفوعة بتلك العبارة الغامضة على قلادتها الحصول على تأشيرة سفرٍ إلى باريس، ولكنها تفشل، ترشدها عجوز على شاب اسمه ديمتري وتدلها على مكانه.

في مشهدٍ ساحرٍ للقصر المهجور – وأثناء بحثها عن ديمتري، – تبدأ أينيا بتذكر طفولتها، لتنبثق ذكرياتها من جدران القصر ونوافذه، على شكل حفلٍ راقص، ثمّ يعثر عليها ديمتري ورفيقه، ويطلبان منها أن تقوم بدور الشخصية المزيفة، فتقتنع بعد جهد، مقابل حصولها على تأشيرة سفر إلى باريس، ويبدأان بتحضيرها للدور.

1– تأتي الأغنية في سياق عداءٍ مزمنٍ للشيوعية في الأفلام الأمريكية، رغم أن الفيلم تم إنتاجه عام 1997، أي بعد انتهاء الحكم الشيوعي.

وعلى هامش الأحداث تبقى شخصية راسبوتين، الشبح الشرير، حاضرةً في عالمه السفلي، يعيش في مكانٍ افتراضيّ تحت الأرض، برفقة زجاجته السحرية التي لا يفلتها من يده، وأوصال جسمه التي تتفكك، وتتركب حسب حالته، برفقة خفّاشه الأبيض "ألبينو"[1] وكائناته الشريرة. يخبره الوطواط عن الإشاعة التي تقول بأن أنستازيا لاتزال حية، فيقرر اللّحاق بها، وقتلها.

في القطار وأثناء سفرهم إلى باريس، يحاول ديمتري التقرب إلى أينيا، بينما راسبوتين يلحق بالقطار، فتفكّ كائناته الشريرة العربات عن القاطرة، تتحطّم عربات القطار، ويستطيعون القفز منه والنجاة بأعجوبة، مما يدفع راسبوتين للبحث عن طريقةٍ أفضل للتخلص من أناستازيا.

بعد سقوطهم من القطار يتابعون مسيرهم، أثناء ذلك يحاول ديمتري ورفيقه إقناع أينيا أن تقدّم نفسها للدوقة بنت عمّ الامبراطورة الأم التي أوكلت إليها مهمة استقبال الفتيات اللواتي يدّعينَ أنهن الأميرة الصغرى أنستازيا.، فتوافق على تعلّم القواعد والسلوكيّات، وتتدرب على تفاصيل حياة ابنة القيصر.

بعدها يستقلون سفينة تتوجه من ألمانيا إلى سواحل فرنسا، يهديها ديمتري فستاناً ويطلب منها ارتداءه، وعلى سطح السفينة يدعوها للرقص، ويبدأ شعور بالحب يتوضح فيما بينهما يقابله ديمتري بالهروب.

ولا تزال محاولات راسبوتين مستمرّة للنيل من أينيا، فيجعلها تمشي في نومها، وتصعد إلى سطح السفينة كي ترمي نفسها في البحر، ولكن كما في المرّة السابقة يتدخل ديمتري، وينقذها في آخر لحظة.

بعد وصولهم إلى باريس، يذهبون إلى مكان سكن الدوقة بنت عمّ الامبراطورة صوفي ستاسلوفسكيفنا، فتستقبلهم بحفاوةٍ لأنهم برفقة فلاديمير فاسيلوفش – شريك ديميتري – ويظهر أنها على علاقةٍ قديمةٍ معه. تدعوهم الدّوقة لحفل باليه روسي

1- الخفاش ألبينو يتحول في بعض الأحيان إلى ضميرٍ يفتقده راسبوين، فينصحه بترك الصبيّة وشأنها أكثر من مرة في الفيلم، رغم أنه العميل السرّي لراسبوتين الذي يقوم بنقل الأخبار له من العالم العلوي.

في محاولةٍ منها لمساعدتهم في لقاء الامبراطورة الأم، وفي جولة تسوّق قبل الحفل مشهد موسيقيّ استعراضيّ راقص في الشارع على أغنية "باريس لديها المفتاح لقلبك" يتأكد ديمتري من شكوكه أن أينيا هي الأميرة أنستازيا فعلاً، ويحس بالحزن لأنه سيفقدها. في المسرح تبدو أينيا أميرةً بالفعل، بأناقتها وحضورها، ترتبك قبل الالتقاء بالامبراطورة الأم، وتحاول الاعتراف بحبها لديمتري، ولكن يفشل الاثنان في ذلك.

بعد رفض الامبراطورة لقاءها، تكتشف أينيا ان ديمتري محتال وصائد جوائز، حاول أكثر من مرةٍ أن يجلب فتياتٍ ينتحلنَ شخصيّة الأميرة المفقودة. ولكنّ ديمتري لا ييئس من إقناع الجدّة بأنّ أينيا هي أنستازيا، فيصل إلى سيارة الامبراطورة ويبتعد بها، ويحاول إقناعها من جديد، وينجح بذلك بعد أن أظهر للجدّة صندوق الموسيقا الصغير الذي احتفظ به منذ هجوم الثوار على القصر، فتعود الامبراطورة للتحدث مع أينيا، التي تبدأ بتذكّر تفاصيلَ عن حياتها، وصندوق الموسيقا الصغير، وقلادتها الذهبية،، وأسرارها الصغيرة مع جدتها، فتتأكّد الامبراطورة أنّ أينيا هي حفيدتها المفقودة أنستازيا.

في حفلةٍ تقيمها الإمبراطورة بمناسبة لقائها بحفيدتها، يرفض ديمتري – وهو الصبي الذي أنقذ الجدة والحفيدة أثناء الهجوم على القصر – الجائزة، ثم يودع شريكه، ويرحل. أنستازيا، وهي بكامل أناقتها تصارح جدتها برغبتها بالرحيل مع ديمتري بعد أن عرفت بأنه رفض أن يأخذ الجائزة، لا تمانع الجدة، وتقول: "إنها ليست نهاية رومانسية بل بداية ممتازة".

راسبوتين الهائج الذي يريد القضاء على الأميرة الحيّة الأخيرة من آل رومانوف، فيوقع أنستازيا في شركٍ ينصبه لها أثناء الحفلة، وفي مشهدٍ سوداويٍ يعترف لها بتدميره لأسرة رومانوف[1]. ويحاول قتلها من جديد، ولكن وكما في المرات السابقة يتدخّل ديمتري في اللحظة الأخيرة، وينقذها، وتستطيع أناستازيا القضاء على راسبوتين وإبطال لعنته. وتعترف بحبّها لديمتري، وتفضّل الذهاب معه على البقاء

1– وكأنّ آل رومانوف قضوا على يد راسبوتين وليس بسبب الثورة البلشفية.

بصحبة جدتها بحياتها الملكيّة الباذخة، وفي مشهد ختامي يغادر الاثنان باريس على متن مركب في نهر السين.

سبق لشركة فوكس أن أنتجت فيلماً عن نفس القصة عام 1956، أخذ وقتها من مسرحية تحمل نفس الاسم عُرضت عام 1954.

حصل فيلم أناستازيا على العديد من الترشيحات لجوائز الأوسكار، وحصلت إعادة إصداره على شكل أشرطة فيديو والعاب إلكترونية وعروض مسرحية على إيرادات مالية كبيرة، إضافةً إلى الأرباح الكبيرة من نجاح عرض الفيلم في صالات السينما.

أكثر ما يلفت النظر في الفيلم عروض الأغاني الراقصة التي تتطلب عدداً كبيراً من الشخصيات والكثير من الجهد، سواء في قصر آل رومانوف، أو في ساحات بطرسبورغ وباريس، إضافةً لحركة كاميرا متميزة في معظم لقطات الفيلم. ورغم تميز الفيلم وتقنية تنفيذه العالية إلا أنه لا يبتعد كقصةٍ كثيراً عن قصص أفلام الأميرات التي أنتجتها ديزني منذ سنو وايت وحتى موانا.

آيس إيج Ice Age

عصر الجليد، هو فيلم من إنتاج Blue Sky Studios لصالح شركة 20th Fox Animation فوكس القرن العشرين [1]. تم تنفيذه بالرسم ثلاثي الأبعاد، وهو من أوائل الأفلام المُنَفّذة بهذه التقنية، وتأتي أهميته من نجاحه اللافت جماهيرياً، الأمر الذي حدا بمنتجيه لتنفيذ مجموعة أفلامٍ لاحقاً وهي:

Ice Age: The Meltdown (2006)

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs (2009)

Ice Age: Continental Drift (2012)

Ice Age: Collision Course (2016)

1- في عام 2018 تم إضافة 20th Fox Animation و20th Century Fox بما في ذلك Blue Sky Studios إلى مجموعة شركات والت ديزني.

والملاحظة الأولى التي يلمحها مشاهد الفيلم هو مستوى التقنية المتواضع مقارنةً بأفلام أنتجت بعد ذلك في شركاتٍ أخرى، أو الأجزاء اللاحقة من الفيلم ذاته، من حيث بناء الشخصيات ودقّة إخراج خاماتها وملمس سطوحها ، وفقر الخلفيات نسبياً (مقارنةً بأفلامٍ أخرى)، لأنّ تجربة تنفيذ فيلمٍ طويلٍ ثلاثي الأبعاد كانت جديدةً نسبياً، من حيث الإمكانيات التقنية والخبرات البشرية.

الفيلم من إخراج: كريس ويدج Chris Wedge، سيناريو: مايكل بيرغ Michael Berg، مايكل ولسون Michael J. Wilson، بيتر أغريمان Peter Ackerman، عن قصة لمايكل ويلسون Michael J. Wilson.

الفيلم، وعلى مدار 81 دقيقة، وكما هو واضح من اسمه تدور أحداثه المُفترَضَة في بداية العصر الجليدي حيث ترحل الكائنات من الشمال إلى الجنوب، هرباً من البرد.

شخصيات الفيلم الرئيسية:

الماموث ماني– مانفريد Manny: ماموث بصوفٍ بنيٍ طويل، يعيش وحيداً عكس فيلة الماموث التي تعيش في قطعان عادةً، نكتشف من سياق الأحداث أنه عاش وحيداً بعد أن قتل البشر والديه.

الدبّ الكسلان سيْد Sid: كسلان تركته عائلته (ربما لكثرة كلامه وتدخله في أمور لا تعنيه)، يعيش وحيداً، ويقع في الكثير من المشاكل، إلى أن يلتقي ماني في الرحلة إلى الجنوب.

النمر دييغوDiego: نمر من نمور ما قبل التاريخ، بأنياب بارزة كبيرة، يكلّفه كبير النمور بصيد طفل رضيعٍ لينتقم لقطيعه الذي قضى عليه البشر.

الطفل الرضيع: وهو طفل رضيع لمّا يمشِ بعد، ضاع من أمه أثناء مهاجمة النمور للبشر، فيتولّى رعايته الماموث والكسلان، ليوصلاه إلى والده في نهاية الفيلم.

السنجاب سكارت Scart: وهو شخصيةٌ تحمل طابع السنجاب Sqirrel، والجرذ Rat، وتم تأليف الاسم من جمع اسم الجرذ والسنجاب، هو شخصيةٌ كوميدية بامتياز، تظلّ طوال الفيلم منذ المشهد الافتتاحي وحتى مشهد الختام، وعلى هامش

أحداث الفيلم، وحتى في الأفلام اللاحقة من سلسلة "عصر الجليد" مشغولة بملاحقة بلّوطة ومحاولة إخفائها في مكان ما بعيداً عن أعين الآخرين.

يبدأ الفيلم بمشهدٍ للسنجاب بوجهه الذي يشبه وجه جرذٍ يمسك ثمرة بلّوط يحاول دفنها في الجليد ليخفيها عن أنظار الآخرين، بعد أن يقطع مسافةً طويلةً فوق الجليد محاولاً غرزها في الثلج المتجمّد يتسبب عن غير قصدٍ بصدعٍ يكبر بسرعة إلى أن يتسبب بانهيارٍ لجبلين جليديّين يكادان أثناء انهيارهما أن يقضيا عليه، وينجو بصعوبة ليسقط من القمّة نحو طريقٍ تمرّ فوقه قطعانٌ من حيوانات ما قبل التاريخ وتكاد أن تسحقه بأقدامها. هنا يظهر قطيعٌ ضخمٌ غير متجانسٍ من كائنات ما قبل التاريخ تتجه جنوباً، هرباً من الجليد الذي يزداد في الشمال.

أثناء عبور القافلة الطويلة من الحيوانات الضخمة مختلفة الأشكال والأنواع والأحجام، يتسبب الكسلان سيد Sid بمشكلةٍ مع وحيدي قرنٍ يلاحقانه كي يقضيا عليه، فيجد أمامه بالصدفة الماموث ماني Manny، الذي يحميه من وحيدي القرن دون سابق معرفة، فيعرض سيد على ماني أن يترافقا في الرحلة جنوباً مع كل الحيوانات، ولكن ماني يرفض، ويتوجّه شمالاً، ويصرّ سيد على مرافقته خوفاً من التوجه جنوباً بمفرده.

في قرية بَشَرٍ بدائيين عائلة صغيرة من أب وأم وطفلٍ رضيع يحاول المشي، ولكنّه يقع.

يطلّ نمران من التلّة أعلى القرية، ويتحدّثان عن إبادة البشر لقطيعهم، وكيف أنّ الإنسان يرتدي جلود ضحاياه من النمور لكي يبقى دافئاً، ويصرّ النمر الأكبر سوتو Soto، على أنّه يريد الطفل الصغير حيّاً.

بعد مسيرٍ طويل يحاول سيد وماني إيجاد ملجأ لقضاء الليل، ويستمرّ سيد بإزعاج ماني بعدة مواقف مثل الالتصاق به أو محاولاته الفاشلة لإشعال النار.

عند الفجر تتحرك النمور مهاجمةً قرية البشر، وأثناء المعركة يتسلل دييغو – بناءً على قرارات سوتو – نحو الخيمة التي يوجد فيها الطفل، تهرب الأم برضيعها، ويلاحقها النمر دييغو، وعندما يحاصرها ترمي نفسها وطفلها في النهر.

تنسحب النمور من المعركة مع رجال القرية، ويعاتب النمر الأكبر سوتو، دييغو لأنه فشل في اصطياد الطفل.

ماني وسيد يستمرّان في السير شمالاً– دون توضيحٍ لإصرار الماموث على السير نحو الشمال بينما بقية الحيوانات تسير جنوباً– ويستمرّ سيد بإزعاجاته لماني. يتوقّف ماني عن السير فجأةً عندما يشاهد المرأة مع رضيعها في الماء، تحاول المرأة دفع الطفل باتجاه ضفّة النهر، يساعدها ماني، ولكن التعب والإعياء يتغلّبان عليها، وتختفي في الماء، ويبقى الصغير في عهدة ماني وسيد.

يتناقش الاثنان طويلاً حول بقاء الطفل معهما، في أثناء احتدام نقاشهما يتدخّل النمر دييغو، ويخطف الطفل، فيتحمّس الاثنان لإنقاذ الطفل، ويستردّانه من النمر، ويأخذانه ليبحثا عن عائلته البشرية، ولكّن النمر يستمرّ بملاحقتهما ليستعيد الطفل.

وعند وصولهما إلى قرية البشر يجدانها قد هُجِرت، ويلحّ النمر في أخذ الطفل مدّعياً بأنه يريد أن يريحهما من العناية به، الأمر الذي يثير غضب ماني، وأمام إصرار النمر يوافق ماني على مرافقته لهما في رحلة البحث عن البشريين.

تزداد نقاشاتهم ومماحكاتهم حول الكثير من الأشياء، مثل العناية بالصغير أو محاولات النمر الدائمة لاختطافه والعودة به نحو قطيع النمور. أثناء بحثهم عن شيء ما يتناوله الصغير الجائع، يدخلون في معركة مع نوعٍ من الطيور– يجتمع على شكل مجموعاتٍ كبيرةٍ تستعد للهجرة جنوباً– للحصول على بطيخة . بعد معركةٍ عنيفةٍ مع الطيور يستطيع سيد الحصول على بطيخة يلتهمها الطفل الجائع.

يستمر النمر في محولاته للحصول على الطفل، بينما يلاحقه اثنان من مجموعة النمور ليراقباه من بعيد، يدافع دييغو عن نفسه أمام النّمرين قائلاً بأنه لن يكتفي بإحضار الصغير فقط، بل سيحضر لهم ماموثاً للعشاء.

في الصباح تغادر المجموعة شمالاً بعد القليل من مغامرات سيد مع اثنتين من إناث الكسلان، ووحيدي القرن اللذين ما زالا يبحثان عنه. يبدأ الثلج بالتزايد وتغطية المكان، يستمرون بالسير مع محاولات النمر دوماً تضليلهم كي لا يلحقوا بالبشر، ويعيدوا الصغير لأهله.

في عبارةٍ توضّح الكثير مما يجول في قلب الماموث يقول ماني مخاطباً الطفل: "سَتكبرُ لتصبحَ مفترساً كبيراً". في إشارة إلى أن الإنسان هو المفترس الأكبر في هذا العالم.

ينجح النمر دييغو بعد انهيارٍ ثلجي في إدخالهم إلى كهفٍ جليديّ، يضيع الكسلان في الكهف، فيشاهد كائناتٍ متجمدة، من أسماكٍ وديناصورات ومخلوقاتٍ مختلفة، والأكثر طرافةً هو أنها متجمدةٌ على شكل صحنٍ فضائي!.

يسقط جميعهم بعد انضمام سيد إليهم في دوّامةٍ جليديةٍ تشبه المتاهة في مدينة ملاهٍ ضخمة، وأثناء ذلك – وفي مشهدٍ شديد التشويق – يحاول النمر الانفراد بالطفل، والفيل يمنعه من ذلك.

يستمرون في العبور من كهفٍ إلى آخر، حتى يدخلوا كهفاً من الكهوف التي سكنها الإنسان القديم، تزيّنه رسوم إنسان الكهف منفّذةٌ بتقنيّةٍ ثنائية الأبعاد، وجميلة الإخراج عن الصيد والنبات وحياة البشر. في إحدى اللوحات الجدارية رسمٌ لعائلة ماموث، فيلٌ مع أنثاه وفيلٌ صغير. فيقول سيد لماني بأنّ هذا ما ينقصه: عائلة. تراود ماني الكثير من المشاعر، ويبدأ بتذكر حياته صغيراً على شكل الرسوم الجدارية التي تتحرك، لقد هاجم البشر والديه، وقتلوهما برماحهم، واستطاع هو الهرب، عندها ينظر ماني تجاه الطفل، ولكن وفي مشهدٍ مؤثر، تغلِبُ روحه الطيبة على رغبة الانتقام، ويحمل الصغير إلى ظهره رافعهاً إياه بخرطومه ومتابعاً رحلته مع المجموعة.

أثناء ذلك ما يزال البشريّ يبحث عن صغيره برفقةِ مجموعته، ولكن الرجال يقنعون الوالد بعدم جدوى بحثه، ويعودون أدراجهم شمالاً.

يتابع الفيل والمجموعة السّير، ولكنهم يتعرضون لثورة بركانٍ مفاجئة من تحت الجليد، تتسبب بتحول الجليد الصلب الذي كان تحتهم إلى قطعٍ متباعدةٍ، فيكاد النمر أن يسقط في نهر الحمم لولا مساعدة الفيل له، فينجح الماموث بإنقاذ النمر ولكنه يسقط بدلاً عنه، فتقذفه اندفاعة حممٍ مفاجئةٍ إلى الأعلى وينجو بمعجزة.

يسأله النمر: "لماذا أنقذت حياتي؟"، يجيب الماموث دون ندم: "هكذا نفعل في القطيع، نعتني ببعضنا"، فيبدأ النمر بتغيير قناعاته تجاه المجموعة. أثناء كلّ هذا لا تزال مجموعة النمور تنتظر دييغو بفارغ الصبر كي يُوقع بالطفل والماموث.

في المساء، وأثناء محاولات الكسلان إشعال النار، ونجاحه بالصّدفه، يبدأ الطفل بالمشي– لنتذكّر المشهد في بداية الفيلم عندما كان أبواه يحاولان جعله يمشي – فيسود شعورٌ بالحنان تجاه الطفل، حتى من النمر نفسه.

في الصباح يعاودون مسيرهم نحو الشمال، بينما مجموعة النمور لا تزال تلاحقهم، وعند وصولهم إلى مكان يناسب النمور يحاصرونهم، فيعرض دييغو على الماموث إنقاذهم، ويحصل على ثقة ماني بصعوبة – في تحوّلٍ جوهريٍّ لشخصيّة النّمر دييغو –.

يقوم دييغو بإضاعة وقت النمور بكمينٍ صغيرٍ بمساعدة الكسلان سيد، فيواجه ماني زعيم النمور سوتو، مما يضطرّ دييغو للوقوف مع صديقه ماني بوجه كبير النمور ومجموعته، فيصاب دييغو في المعركة بعد أن يقضي ماني على سوتو.

تنهزم مجموعة النمور بعد القضاء على زعيمها. دييغو المُصاب يؤكّد أن ما فعله لإنقاذ الماموث والطفل رغبة شخصيّة له، ويطلب منهم تركه في وضعه الصّعب واللحاق بمجموعةِ البشر، قبل أن يغلق الثلج المسالك. يمضي الماموث والكسلان بالطفل بعيداً عن النّمر الجريح.

مجموعة البشر تقطع المنحدر الثلجي شمالاً، والد الطفل بعد يأسه من العثور على صغيره يترك قلادته المصنوعة من أصداف وعظام حيوانات، على صخرةٍ وسط الطريق، ليظهر من أعلى التلّ الجليديّ رأس الماموث – العدوّ والفريسة – يصاب الرّجل بالذعر، ولكنّ الماموث يُنزِل عن ظهره الطفل، فيرمي الرجل برمحه بعيداً، ويلتفت إلى الرجال الآخرين الذين اندفعوا برماحهم صوب الماموث، داعياً إياهم للتّوقف، يتوجّه الطفل نحو والده ماشياً مشيته المتعثّرة، ولكنّ الطفل يصرّ على وداع الماموث والكسلان، فيقول ماني: "لن ننساك أبداً" .

يهدي الرجل قلادته التي وضعها على الطريق إلى الماموث، ويمضي كلّ في طريقه، البشر شمالاً – عكس كلّ الأحياء على الكوكب، في إشارة إلى اختلافهم مع كائنات الكوكب الأخرى – والفيل والكسلان جنوباً، ليلحقا ببقية الحيوانات، ليكتشف ماني أن النّمر ما زال حياً، ويلحق بهم، فيتابعون مسيرتهم معاً.

في ختام الفيلم، مشهدٌ يشبه كثيراً مشهد البداية، السنجاب متجمدٌ في قطعة جليدٍ تندفع مع الأمواج إلى شاطئ إحدى الجزر الدافئة – إيذاناً بانتهاء عصر الجليد – لتذوب القطعة الجليدية بسبب حرارة الشمس، يتابع السنجاب محاولاته للحصول على ثمرة البلوط، وبعد أن يفقدها تسقط على رأسه جوزة هند، فيحاول من جديد دفنها وإخفاؤها في الرمال، ليتسبب هذه المرّة بتشقق الأرض وثورة عدد من البراكين.

ما يميّز الفيلم، فَقْرهُ الموسيقيّ الواضح – مقارنةً بباقي الأفلام الأمريكية المشابهة– وخلوّه تقريباً من الأغاني.

الطريق إلى إلدورادو The Road To El Dorado

الطريق إلى إلدورادو The.Road.To.El.Dorado فيلم من تأليف تيد إليوت Ted Elliott وتيري روسيو Terry Rossio ألّف موسيقاه وغنّى أغانيه، المغنّي البريطاني الكبير إلتون جون Elton John ، مأخوذ عن أسطورة المدينة الضائعة، الأسطورة القائمة على ولَع البشر بالحصول على المعدن النفيس على مرّ القرون، أدّى هذا الشغف إلى ظهور الحكاية الدائمة لمدينة الذهب. في القرنين السادس عشر والسابع عشر، اعتقد الأوروبيون أنه في مكان ما في العالم الجديد يوجد مكان فيه ثروة هائلة يُعرف باسم إلدورادو[1] .

أنتجت دريم ووركس Dream works Animation في العام 2000 فيلمها الثالث بتقنية الرسم ثنائي الأبعاد 2D (الكلاسيكي)، بالإضافة إلى تقنياتٍ ثلاثية الأبعاد في الخلفيات والمؤثرات البصرية .

الشخصيات الرئيسية في الفيلم هي:

ميغيل وتوليو: شابان في العشرينات، الأول أبيض البشرة أشقر الشعر، والثاني أسمر أسود الشعر، شقيان، خفيفا الظّل، يطاردان حظهما ويمارسان الاحتيال، ويعشقان المغامرة.

1– (قاد حلم إلدورادو، مدينة الذهب المفقودة، العديد من الفاتحين في رحلة غير مثمرة إلى الغابات المطيرة والجبال في أمريكا الجنوبية. لكن كل هذا كان تفكيرًا بالتمني. لم يكن El Dorado "الشخص الذهبي" في الواقع مكانًا ولكنه شخص – كما تؤكد الأبحاث الأثرية الحديثة).
الدورادو.. الحقيقة وراء الاسطورة . – BBC – 14 January 2013 – Dr Jago Cooper

القائد كورتيز: قائد إسباني ضخم الجثة، عنيف الملامح، متعطّشٌ للدماء.

الحصان ألتيفو: حصان أبيض جميل، ذكي، يملكه كورتيز، ويظهر من بداية الفيلم أنه لا يحب صاحبه القاسي، يسقط في البحر وراء تفاحةٍ بيد ميغيل ليذهب مع الشابين في مغامرتهما إلى إلدورادو.

شيل: فتاة من سكان إلدورادو، جميلة، ذات أنوثة طاغية، تحاول الهرب من مدينتها التي تصيبها بالملل، تشارك البطلين في خططهما، وتخرج من المدينة معهما في نهاية الفيلم.

كاهن المدينة تزاكل كان: شخصية قوية، متحكمةً بالمدينة، على خلاف دائمٍ مع رئيسها، يحب السيطرة على شعب المدينة بسفك الدماء والرعب.

رئيس المدينة: رجلٌ سمين، محب للحياة، محبوب من الناس، ذكي، على عكس الكاهن، يكره سفك الدماء.

بأغنية إلتون جون: "مدينتنا المجيدة بنيت بمعونة الآلهة التي صنعت ما تراه مناسباً، وأهدتنا الجنة، في عالمٍ سلميٍّ ومنسجم، بعيداً عن العالم الفاني". الأغنية التي تعبّر تماماً عن الروح المُفترَضة السائدة في المدينة المتخَيَّلَة. والمشهد توليفة لرسوم مبسّطة ثنائية البعد مستوحاةٌ من رسوم الحضارات القديمة في أمريكا الوسطى.

الفيلم يبدأ من إسبانيا عام 1519، حيث يخطب القائد كورتيز[1] بالجموع في الميناء ويقول: "اليوم سنذهب لفتح العالم الجديد"، ويرمي بكأس ماء كانت بيده لتنكسر على إعلان لمطلوبَيْن تتحول إلى صورة حقيقية لشابين وسيمَيْن أشقر (ميغيل) وأسمر (توليو) يلعبان بالنرد مع مجموعة من البحارة في أحد الأزقة خلف الميناء. ويظهر من الوهلة الأولى أنهما محتالان. في نهاية المراهنة، يتحدّاهما أحد

1- هيرنان كورتيز (1485 – 1547) Hernán Cortés: قائد إسبانيّ مغامر، استولى على ما يسمّى اليوم المكسيك الأوسط والجنوبي، وأدت انتصارات كورتيز إلى 300 سنة من الهيمنة الإسبانية على المكسيك وأمريكا الوسطى، أبحر مع ما يقارب 600 مقاتل في العام 1519. ولا تزال ذكراه مكروهة لدى السكان الأصليين في أمريكا الوسطى، فلقد أحرق وعذّب شعوبهم أثناء احتلاله لأراضيهم، وحوّلهم بالقوة من دياناتهم الأصلية إلى المسيحية.

البحارة برهانٍ على خريطةٍ هي خريطةٌ لمدينة في العالم الجديد، خريطة إلدورادو. يكتشف البحارة احتيالهما ونردهم المزوّر، فيهربان بخريطتهما، ويسقطان في زريبة ثور مصارعةٍ هائج، وبعد مطاردة عنيفة يسقطان في برميلي ماء على رافعة، ليجدا نفسيهما على إحدى سفن كورتيز المتوجهة غرباً.

يُكتَشف أمرهما على متن السفينة، يساقان إلى كورتيز، فيأمر بجلدهما وسجنهما، في الزنزانة تحت سطح السفينة يحاولان التفكير بطريقةٍ للهرب، وفوق السطح حصان كورتيز (ألتيغو)، يغري ميغيل الحصان بتفاحة سقطت من شباك الزنزانة كي يحضر له المفاتيح، يرمي الحصان المفاتيح، فيتسللان ليلاً، ويسرقان أحد القوارب الموجودة على سطح السفينة وبعض المؤن، ويهربان، ولكن الحصان يتبعهما، ويسقط في المحيط فيحاول ميغيل إنقاذه، وبعد محاولات يركب الثلاثة في القارب، ويشعر ميغيل وتوليو باليأس بعد أن يأكل الحصان المؤن التي أخذوها قبل هربهم. وفي مشهد مثير يصارعان عاصفةً هوجاء في قلب البحر– استخدم في تنفيذ المشهد التقنيات ثلاثية الأبعاد – وبعد معاناة يصلون إلى البرّ. ويكتشفان شَبَهَ الشاطئ الكبير بالشاطئ المرسوم على الخريطة التي احتفظ بها ميغيل بعد كل تلك الأحداث.

ويقرر الشريكان المضيّ في مغامرتهما، ويسلكان الطريق المرسوم في الخريطة عبر الغابة الكثيفة الأدغال، وبعد المسير الطويل عبر الغابة التي لا تنتهي، يصلان إلى صخرةٍ منحوتةٍ على شكل شاخصةٍ تمثّل رسوماً لآلهة إلدورادو، وأثناء حوارهما حول العودة أو المتابعَة، يشاهدان فتاةً تركض نحوهما يلاحقها مجموعة محاربين من السكان الأصليين، فيقودوهما برفقة الفتاة الهاربة عبر شلّال مياه يخفي خلفه مدخل المدينة العظيمة. في مراكب خشبية يعبرون نفقاً مائياً في الجبل منحوتاً بعناية، يفضي إلى بحيرة كبيرةٍ بنيت حولها مدينة ساحرة الجمال. يدخل الشابان المدينة على حصانهما، ويعتقدان لوهلةٍ أنها النهاية. ولكن كاهن المدينة يخطب في الناس قائلاً: إن نبوءاته قد تحققت، وإن الآلهة المنتظرين قد قدموا، فيعتقد الجميع أنهما إلهان فعلاً، لكنهما يأخذان الأمر على محمل الجدّ، ويتوعدان الكاهن بإنزال عقوبةٍ إلهيةٍ على من يعارضهما، فيطلب منهما كاهن المدينة ذلك

– تحدو الكاهن رغبة دائمةٌ في إنزال العقوبة بالشعب وإبقاء الناس دائمة الإحساس بالرعب من عذاب الآلهة – ويقعان في المأزق الكبير، ولكن القدر يتدخل بصدفةٍ غريبة، البركان القريب من المدينة ينفجر ويبدأ بنفث دخانه وإلقاء حممه، يصاب الناس بالذهول إضافةً إلى توليو وميغيل بالطبع، أما الكاهن فهو في قمّة سروره بسبب تحقق نبوءاته، وعندما يصبح البركان بالفعل مخيفاً لا يعرف الشريكان ما العمل، فتبدأ مشاكساتهما مع بعض لتثور ثائرة توليو من شريكه، ويصرخ به "كفى"، ويتدخل القدر مرّةً أخرى وبصدفةٍ عجيبة، فيتوقف البركان تماماً، ويعود جبلاً جامداً كما كان، عندها يتأكد الجميع من كونهما إلهين بما في ذلك رئيس القرية المتشكك والمعارض باستمرار لتصرفات الكاهن وآرائه، وينحني كل من في المدينة إجلالاً للإلهين اللذين تنبّأ بوصولهما كاهن المدينة.

فيقرران الاستفادة من تلك الصدفة، ولعب الدّور حتى النهاية. يرشدهما الكاهن إلى المعبد الموجود في أعلى بناءٍ مرتفع، ويصعدان برفقة الكاهن ورئيس القرية، فيقترح الكاهن – الذي لا تزال فرحته غامرةً بتحقق نبوءته بحضور الإلهين إلى المدينة – مراسم ترحيبٍ دينية موقّرة، بينما يقترح رئيس القرية مأدبة عظيمة، وتسعفهما فطنتهما في الموافقة على كلا العرضين.

في قاعة المعبد، وعندما يبدأان بمرحهما، تكتشف الفتاة (شيل) التي اتهمها الكاهن بسرقة المعبد والتي التقيا بها خارج بوابة المدينة، كذبهما، وتعلم أنهما محتالان، فتقترح عليهما أن تنضمّ إليهما، مقابل أن تغادر المدينة برفقتهما. وبعد الاتفاق بين الثلاثة بلعب أدوارهم، يخرج ميغيل وتوليو إلى الساحة، وقد ارتديا زيّ الآلهة، يمرحان في الحفل الكبير الذي أعدّه على شرفهما رئيس القرية، ويرقصان على أنغام أغنية "من الصعب ان تكون إلهاً". المقطع مشغولٌ بحرفيةٍ عالية، وتحريكٍ رفيع المستوى، وإخراجٍ سريع الحركة والتقطيع.

بعد شرب الكثير من الخمر يصاب الاثنان بالدوار، وينامان بعمق.

ولكن الكاهن يوقظهما، لكي يحتفل بهما على طريقته، بطقوس مقدّسةٍ هي تقديم قربانٍ للإله (شيبالبا)، الموجود في قعر الدوامة المائية أسفل جرف صخري عالٍ.

يكتشفان أن القربان رجل سيتم رميه في الدوامة، يرفضان بشدة، فيصاب الكاهن بالدهشة بعد أن يبررا ذلك بأن النجوم ليست في الموقع المناسب لتقبّل القربان – وهنا يدب الشكّ في قلب الكاهن – فيقترح رئيس القرية تقديم قربان مختلف، فيوافقان دون شروط، يصابان بالدهشة عندما يشاهدان كميات الذهب المهولة التي يأمر رئيس القرية بإحضارها، ويحسان بالكارثة عندما يأمران بالخطأ برميها في الدوامة، لولا تدخل (شيل) في اللحظة الأخيرة، ونقل ما تبقى إلى المعبد وسط فرح رئيس القرية وانزعاج الكاهن.

في هذه الأثناء يصل كورتيز بأسطوله إلى نفس الشاطئ الذي وصل إليه ميغيل وتوليو، فيتتبع أثرهما الذي ما زال على الرمال.

في موكبٍ مهيب يحتفي سكان المدينة بالإلهين المحبوبين اللذين لا يحبان سفك الدماء، ويفرح الاثنان بما كسباه من ذهب، فيقترحان على رئيس المدينة أن يؤمن لهما مركباً، لأنهما يودّان المغادرة، يردّ الرئيس بقوله إنه يتوقع بقاءهما للألف سنة القادمة، وأمام إصرارهما يعدهما بصناعة مركب خلال وقتٍ قصير جداً.

الحياة المسالمة في المدينة والرخاء الذي يعيشه سكانها تجعل ميغيل توّاقاً للبقاء، وعلى أنغام أغنية إلتون جون "أومن بكلّ شيء" يتجول في المدينة، ويخالط سكانها، ويمرح مع أطفالها، مما يسبب استياء الكاهن "تزاكل كان"، فهذا ليس من شيم الآلهة. فيقرر أن يشتكي إلى توليو، ويخبره بأن الآلهة يتمتعون بالكمال ولا يجب أن يختلطوا بالبشر المخادعين واللصوص، ويطلب من توليو أن يقتنع بقرابين الدم، فيتهرب توليو. فيورّطهما الكاهن بلعبة كرة محلّيةٍ لا يعرفان عنها شيئاً، لعبة مختلفةٌ يتم لعبها بشروطٍ صعبة، ويقترح أن يلعب الإلهان ضدّ فريق المدينة من المحاربين ضخام الجثث، أمام سكان المدينة المجتمعين.

يبدأ فريق المدينة بإحراز الأهداف، شروط اللعبة صعبةٌ جداً بالنسبة لهما، ويكاد النهار أن ينتهي دون أن يحرزا أي هدف، بينما فريق المحاربين يستمرّ بإحراز الأهداف. ولكن، وللمصادفة، في غمرة انشغال اللاعبين بتحقيق أهدافهم الواحد تلو الآخر، وأثناء تهالك ميغيل وتوليو ويأسهما، تخرج الكرة من الملعب، وبدل استبدالها، بكرةٍ أخرى، تُستَبدل براكون بنيّ رافقهما منذ وصولهما إلى الشاطئ –

والذي يتكوّر فيصبح مثل الكرة تماماً – فيبدأ الراكون بالقفز بين اللاعبين والدخول في حلقة الهدف، محققاً الكثير من الأهداف في وقتٍ قصير، مما يبدو معجزةً إلهية تثير إعجاب الجمهور من سكان المدينة. ولكنّ الكاهن يعود من جديد لتبرير حبه لسفك الدماء، فيطلب منهما التضحية بالفريق الخاسر، فيغامر ميغيل بتحدي الكاهن، ويرفض علناً الأضاحي البشرية، ويطرد ميغيل الكاهن في خطوةٍ شديدة الجرأة.

أثناء مغادرته يكتشف الكاهن قطرة دمٍ صغيرة على جبين ميغيل إثر المباراة العنيفة، فيوقن أنه مخادع – لأن الآلهة لا تنزف – ويغادر المكان وسط فرح الأهالي بنجاة فريق محاربيهم من الموت.

يعود الكاهن إلى مقرّه، ويقلّب كتاب تنبؤاته، فيجد في إحدى الصفحات رسماً يشبه كورتيز، وأمامه جماجم ضحاياه يقوم بحرق المدينة العظيمة. يفرح الكاهن بتلك النبوءة لأنها تحقق له رغبته بسفك الدم.

السفينة التي طلبها ميغيل وتوليو قيد الإنجاز، وهما في قمة السعادة بسبب الذهب الذي ستحمله، وكذلك حصانهما، فهو مدلل من جميع سكان المدينة وأطفالها، حتى أنّ أحدهم صنع له حدواتٍ من ذهب.

في جولةٍ مع رئيس القرية يظهِر ميغيل عدم إعجابه بالسفينة، فيفهم رئيس القرية أنه يريد البقاء.

في المعبد يتبادل توليو مع شيل حديثاً صريحاً عن تقاسم الذهب، ويعرض عليها الذهاب معهما إلى إسبانيا، وأن تكون علاقته بها مستقلّة عن ميغيل، بالصدفة يسمع ميغيل الحديث، فيغضب، ويقرر البقاء تاركاً توليو يغادر.

في هذه الأثناء يقوم الكاهن بتركيب شرابٍ سحريٍ، كي ينتقم من ميغيل وتوليو والمدينة كلها، فتدبّ الروح الشريرة بتمثالٍ حجري على شكل فهدٍ آلي ضخم، يتحرك بأوامر مباشرةً من الكاهن. يبدأ الوحش بمهاجمة المدينة وترويع السكان، فيهرب الثلاثة – ميغيل وتوليو وشيل – إلى المعبد، يلحق بهم الوحش، يهربون منه فيصلون إلى كهف الحمم المنصهرة، يتخلصون منه بصعوبة، ولكنه يعود، ويحاصرهم أمام

صخرة التضحية التي تطلّ على دوامة الماء الكبيرة (شيبالبا) ، يستطيعون مناورة الكاهن والإيقاع به مع وحشه في الدوامة – التي تجرفه خارج المدينة، بعيداً في الغابة، ليجد كورتيز أمامه واقفاً بين رجاله على ضفة النهر يفطن الكاهن إلى أن شكله يشبه إلى حدٍّ كبير رسم المحارب في كتاب تنبؤاته، فيقبل أمر كورتيز ويرشده إلى مدينته إدورادو لينتقم من الجميع.

في هذه الأثناء يستقبل سكان المدينة ميغيل وتوليو استقبال الأبطال بعد انتصارهما على الكاهن ووحشه، ويظهر الجفاء واضحاً بين ميغيل وتوليو، بعدما قرر ميغيل البقاء، وفي الخلفية الموسيقية أغنية لإلتون جون "الأصدقاء لا يقولون وداعاً".

رئيس المدينة والسكان في ميناء المدينة لوداع توليو وشيل، وهما يهمّان بالمغادرة على متن المركب المحمّل بالذهب، ينبّه الحصان دييغو لدخان يظهر في البعيد، يجزم دييغو أنه كورتيز، وينبّه الرئيس بأنه سيدمّر المدينة، يطمئنه الرئيس بأنهم لن يستطيعوا التعرف إلى مدخل المدينة، ليحضر أحد الحرس، ويخبرهم بأن الكاهن تزاكل كان يرشد الجيش إلى بوابات المدينة.

يجد توليو حلاً وهو صدم البوابة الكبرى بالمركب الذي سيخرجون فيه وتدميرها، مع أنهم سيضطرون للتضحية بالذهب الذي يحملونه في الغالب إذا كانت الصدمة عنيفة.

بعد مراسم وداعٍ بسيطة ومغادرة المركب، لا ينفتح الشراع، فيندفع ميغيل عل حصانه، ويقفز قفزةً كبيرةً وسط دهشة الجميع، ويحلق ليصل إلى الصاري، ويفتح الشراع، يقرر في اللحظة الأخيرة الرحيل مع شريكه.

تتحطّم الأعمدة الضخمة مسببةً موجةً كبيرةً، ويندفع المركب خارجاً عبر النفق الطويل بتأثير الموجة القوية، يرتطم المركب بالأعمدة الخارجية للنفق، ويتحطم، فيسقط الجميع من المركب، وتتحطم البوابة، ويندفع الماء مدمراً كل أثر لمدخل المدينة السحري.

في لحظة خروجهم من الماء بعيداً عن موقع البوابة المُدَمَرة، ونجاتهم الصعبة، يصل جيش كورتيز يقودهم الكاهن، ليجدوا المدخل مدمراً تماماً، ولا مجال للوصول

إلى المدينة، فيقرر كورتيز القبض على الكاهن مخاطباً إياه "أنت وثنيّ كاذب" واصطحابه معه.

يراقب الأربعة – ميغيل وتوليو وشيل والحصان – ما يجري مختبئين خلف الصخور، مع فرحهم بنجاتهم وبإنقاذ المدينة من بطش كورتيز، يحزنون لفقدانهم كل الذهب الذي كان بحوزتهم على المركب باستثناء قرطيّ شيل وحدوات الحصان. يعود الشريكان إلى علاقتهما الودودة السابقة، ويغادران برفقة شيل والحصان باحثين عن مغامرةٍ جديدة.

وينتهي الفيلم برحيل المغامرَين، ليظلّ سرّ المدينة الأسطورية مخفياً في الأدغال، وتبقى أسطورة إلدورادو لغزاً عصيّاً على الاكتشاف.

الروح (Spirit) حصان السّيمارون Stallion of the Cimarron

"الرّوح" هو فيلمٌ أمريكي بطابعٍ أخلاقي نوعاً ما، على عكس أفلام الغرب الأمريكي التي "تُمجّد بطولات البيض الحضاريين ورعاة البقر ضد همجية الهنود الحمر والطبيعة المتوحشة للغرب الأمريكي". هو فيلم يسلّط الضوء – بموضوعيّةٍ للوهلة الأولى مبدئياً – على جمال الغرب الأمريكي قبل دخول المهاجرين البيض، وتغييرهم لمعالم الطّبيعة والحيوانات والبشر الأصليين.

افتتاحية الفيلم – المنفّذ بتقنية الرسم ثنائي البعد – تستعرض مشاهد بانورامية ساحرة للغرب الأمريكي البريّ، من غاباتٍ وأنهارٍ وشلّالات وحيواناتٍ وطيور مختلفة، عبر متابعة الكاميرا لنسر أمريكي – أسود الجناحين وأبيض الرأس والذيل – يطير فوق أماكن مختلفة من الصحارى والغابات الأمريكية. يرافق المشاهد حديثٌ بلسان الرّاوي – الذي سنكتشف لاحقاً بأنّه الحصان – يقول في بدايته:

القصّة التي أودّ أن أقصّها عليكم لا يمكن العثور عليها في أيّ كتاب، يقال إنّ قصّة الغرب منقولة من على سرج حصان[1]، ولكن لم يسبق أن سمعناها من

1– كناية عن الرّوايات – التّاريخ الأمريكي في معظمه – التي تتحدّث عن رعاة البقر بوصفهم رُسُل الحضارة، الذين مهّدوا الطّريق أمام الإنسانية كي تجتاح الغرب المتوحّش.

قلب حصان حتى الآن. لقد وُلدتُ هنا، في هذا المكان الّذي سيُعرَفُ لاحقاً بالغرب القديم ولكنّ الأحصنة ترى أنّ هذه الأرض لا يهزمها الزمن فلا بداية لها ولا نهاية، لا حدود بين الأرض والسماء، وكما تلازم الريح عشب الجاموس، فإنّنا ملازمون لهذا المكان، وسنلازمه إلى الأبد. يقولون إنّ الحصان البريّ روح الغرب، فهل ضاع الغرب أم ازدهر في نهاية المطاف؟

في نهاية التّتابع البانورامي لمشاهد الطبيعة في الغرب الأمريكيّ القديم، نشاهد قطيعاً من الخيول البريّة تركض في المروج، وتعبر الجداول، وتصعد التّلال بحريّة، ثم مشهد فرسٍ تلد مهراً صغيراً – سيكون هو بطل الفيلم – يفتح عينيه على عالمٍ عذريّ جميل، بوجهٍ مليءٍ بالبراءة والشّقاوة. على أنغام أغنيةٍ مطلعها: جئت إلى هذا العالم حرّاً وجامحاً، في المكان الذي أنتمي إليه. يكبر قليلاً، ويرمح مع القطيع فوق الثّلج بتهوّر. تبدو عليه علامات الشّجاعة منذ صغره عندما يواجه قطيعاً من ثيران "البوفالو" دون وجلٍ أو خوفٍ، مثل باقي القطيع.

يكبر المهر، ويصبح حصاناً بالغاً، ويتولّى زعامة قطيع الخيول. يراقبه باهتمام، ويدفع عن الصغار الحيوانات المفترسة. وفي أحيان كثيرة، يركض فوق المروج ليسابق النسر، ويحاول أن يطير معه، في لقطاتٍ تتحرّك فيها الكاميرا بحريّة، وتعرض أماكن شديدة التنوّع.

يتغيّر كلّ شيءٍ عند ظهور الإنسان في تلك البيئة البريّة، لتبدأ مغامرة الحصان البريّ.

إذ يلحظ الحصان في إحدى اللّيالي ناراً من بعيد، يدفعه فضوله، رغم ممانعة أمّه، إلى اكتشاف أثرٍ لكائناتٍ لم يعهدها، وخيولاً مربوطةً بحبالٍ لم يستطع فهم كيفية ربطها، ولأوّل مرةٍ يرى بشراً، إذ شاهد مجموعةً من رعاة البقر، نائمين، فيبدأ في شمّ أغراضهم، ويستغرب روائحها وشكلها، يحس أحدهم عليه، فيوقظ الآخرين ويبدؤون بمحاولة اصطياده. يهرب منهم، فيلحقون به على خيولهم، فيلقيهم عن ظهور أحصنتهم واحداً تلو الآخر، وعندما يكتشف بأنهم سيكتشفون مكان قطيعه، يبتعد باتّجاهٍ مغاير، وبعد عدوٍ طويلٍ في الوديان الصّخرية، يمسكون به بحبالهم،

ويقتادونه إلى معسكرٍ للجيش الأمريكي. تحضر الأغاني في هذا الجزء من الفيلم على شكل مقاطع مستقلّة، ولكن ضمن قالبٍ واحد.

بعد إدخاله إلى الحصن، يستغرب الحصان منظر الخيول التي يمتطيها الجنود في عرضٍ عسكريّ. من البداية أظهر الحصان عناداً واضحاً أثناء محاولة الجنود ترويضه. فيفشل جميع الجنود بربطه, ومحاولة حذوه.

الضّابط المسؤول عن الحصْن، أراد أن يتحدّى الحصان البريّ صعب المراس، فطلب من جنوده الذين أعيتهم محاولات ترويض الحصان الجامح- وفشلهم عدّة مراتٍ بركوبه – الابتعاد عنه، ليبدأ محاولات ترويضه بنفسه، فيأمر بربطه إلى عمودٍ وسط المعسكر لثلاثةِ ايامٍ دون طعامٍ أو ماء.

في اللّيل تذكّره النّجوم في السماء بقطيعه البعيد، ويحسّ بافتقاده لهم.

يقتاد الجنود شابّاً من سكّان البلاد الأصليين – هنديّاً أحمر- إلى المعسكر، ويربطونه بعمود السّور الخشبي، تماماً مثل الحصان، دون طعامٍ أو ماء، وهذا ما يثير استغراب الحصان، فبني الجنس نفسه – البشر – يعاملون بعضهم كما يعاملون الحيوانات. في اللّيل ينادي الهنديّ الأحمر رفاقاً له خارج الحصن عبر أصواتٍ تشبه أصوات الحيوانات، فيرمون له خنجراً يخفيه في ثيابه.

يجمع الضّابط جنوده في الصّباح الباكر، ويقول أمام جنوده: "في واشنطن أناسٌ يظنّون أنّ الغرب لا يمكن استعماره"، ويقرّر امتطاء الحصان الجامح، وبعد عدّة جولات، ينجح الحصان بالإفلات من الضابط بمساعدة الهنديّ الأحمر، ويستطيعان إبعاد الجنود وإطلاق الأحصنة من الاصطبلات والهروب من الحصْن.

يكتشف الحصان بعد هروبه، أنّ الهنديّ الأحمر يمتلك فرساً بلْقاءَ جميلة، فيقع في حبّها من أوّل نظرة، ولكنّ الإنسان هو الإنسان، لقد ساعده الهنديّ على الهروب من المعسكر، ليأسره من جديد، ولكن بطريقةٍ أكثر لطفاً، إذ يضعه مع الفرس البلقاء في إسطبلٍ مكشوفٍ مبنيٍّ من عوارض خشبيّة، ويفكّ لجامه[1].

1- إشارةً إلى أنّ الهنديّ الأحمر متوافق مع الطبيعة وأكثر لطفاً مع مكوّناتها من الأوروبيين الوافدين، الّذين يتعاملون معها بعنفٍ وقساوة.

الحصان الفتيّ المعجب بالفرس الجميلة يستغرب علاقتها الودودة بالشاب الهنديّ، الذي يلاعبها بمرح. يحاول الهنديّ ركوبه دون جدوى، فيربطه بحبلٍ بالفرس، ويطلق سراحهما، يركض الحصان بعيداً، ولكنّ الفرس تشدّه رجوعاً، وترفض الهروب معه، يستسلم الحصان لرغبة الفرس، ويقول على لسان الرّاوي: "أعترف أنها كانت فاتنةً جداً".

تُرِيه الفرس قرية الهنود الحمر، وبراءة أطفالها، وبساطة سكانها. في مشهدٍ لطيف: طفلٌ صغير يحاول اللعب مع الحصان، فيتقبّلُ الحصان الأمر بسرور. وفي مجموعة مشاهد رومانسيّةٍ يقطف الحصان للفرس تفاحةً من أعلى الشجرة، ويقضمانها معاً، أو الحصان والفرس في الغابة بين الأشجار، ثمّ وسط المروج وفي النّهر.

يشتاق الحصان للجري بموازاة النّسر عندما يراه في السّماء، ولكنّ حبّه للفرس يعيده للقرية.

الشابّ الهنديّ يقتنع بانّه لن يستطيع ترويض الحصان، ويطلق سراحه، لكنّ الحصان يفشل في إقناع الفرس بالرّحيل معه، لكّنها ترفض بشدّة، وقبل أن يقرّر الرّحيل أو البقاء مع الفرس، يحسّان بشيءٍ غريب، الجيش يستعدّ للهجوم على قرية الهنود الحمر، تحاول الفرس تحذير سكّان القرية ومساعدتهم.

أثناء الهجوم تصاب الفرس برصاصةٍ وتقع في النّهر، يحاول الحصان اللّحاق بها عبر الماء المتدفّق، ولكنّ التّيار يسحبه معها، ليقعا أسفل الشّلال. يصل الحصان إلى الضفّة، فيجد الفرس مرميّة على التراب، وبعد أن ييئس من إنقاذها يستلقي بجانبها طيلة اللّيل.

عندما يستيقظ في الصّباح، يجد أن الجنود قد أحاطوا به، فيقبضون عليه من جديد، ويتركون الفرس لاقتناعهم بعدم شفائها، وبعد رحيلهم يقترب الهنديّ الذي كان يراقب الجنود من بعيد، ويحاول علاج فرسه.

يقتاد الجنود الحصان إلى محطّة قطار، ويرغمونه على الصّعود إلى عربةٍ فيها خيول، ويسير القطار مطلِقاً صفيره تحت الثّلج المتساقط، حيث يغرق الحصان بأحلامه وخوفه ممّا ينتظره.

يصل القطار إلى معسكرٍ لبناء السّكك الحديديّة. يُنزلون الأحصنة حيث تبدو الحاجة ملحّةً لقوتها في جرّ قاطرةٍ ستُسْهم في وصْل السّكة الحديديّة المتّجهة غرباً على طرفيّ جبلٍ كبير، بينما يتجه الهنديّ الأحمر شرقاً في رحلة بحثٍ طويلةٍ عن الحصان.

تُربَطُ قاطرةٌ ضخمةٌ بعشرات الخيول لجرّها نحو الأعلى عبر الجبل، لتُتِمّ السكة الحديدية وجهتها نحو الغرب. بينما تقوم الخيول بجرِّ القاطرة وسط صيْحات العمّال وسياطهم، تكاد القاطرة أن تصل إلى قمّة الجبل. حينها يحسّ الحصان بأنّ السكّة الحديديّة سوف تصل إلى موطنه، ويجب عليه أن يحاول إيقافها، يتصنّع المرض، ويطرح نفسه أرضاً، فيتوقّف طابور الخيول عن الحركة، يجرّه العمّال بعيداً، فيقفز هارباً، ويعود نحو السّلاسل التي تربط الأحصنة بالقاطرة، يبدأ بتقطيعها بواسطة ضربها بحوافره، فتنجم عن ذلك فوضى عارمة، تؤدي إلى إفلات الخيول وانقلاب القاطرة وتدحرجها عبر المنحدر نحو الأسفل، يحاول العمّال القبض على الحصان، ولكنّه يهرب، ويجري أمام العربة التي تنقلب نزولاً نحو أسفل المنحدر، وتدمّر كلّ شيءٍ في طريقها، قبل أن تنفجر، وتحرق المعسكر بكامله.

تحاصر النيران الحصان أثناء هروبه، ولكنه يعلق بالسّلسلة المُعَلّقة برقبته، ويكاد أن يحترق، ليظهر الشابّ الهنديّ فجأةً، ويحرّر الحصان المُحاصَرَ، وينقذه، يقطعان النهر هرباً من النّار، وينجوان بصعوبة.

يلاحقهما الجنود– بقيادة نفس الضّابط الذي حاول ترويض الحصان في القسم الأوّل من الفيلم – فيسمح الحصان للهنديّ بركوبه للمرّة الأولى، ويتابع الجنود ملاحقتهما في مشهدٍ مثير، عبر سلسلةٍ من المنحدرات الصخريّة الصّعبة، تنتهي الملاحقة الحماسيّة بقفزةٍ كبيرةٍ فوق وادٍ سحيق يقوم بها الحصان، ويطير في الهواء مسافةً طويلةً فوق الوادي، إنّها قفزةٌ نحو الحريّة.

عند هبوطهما العنيف فوق الطّرف الآخر من المنحدر، وإحساسهما بالنجاة، ينظر الهنديّ والحصان إلى الجهة المقابلة، فيشاهدان الضّابط وجنوده يصوّبان السلاح نحوهما، يحسّان بوقوعهما في مأزقٍ كبير، فكلّ جهودهما للنّجاة طوال تلك المطاردة العنيفة ذهبت سدىً، إنهما الآن في مرمى نيران الجنود تماماً.

عندها يقوم الضّابط بتصرّف إنسانيٍّ غريب، يمنع جنوده من إطلاق النّار بعد كلّ جهوده للّحاق بهما[1].

ينطلق الحصان والهنديّ ليصلا إلى قرية الهنود الحمر، حيث يُفَاجأ الحصان بأنّ فرسه البلقاء ما زالت على قيد الحياة، والتي ظنّ سابقاً أنها ماتت، يرحل الحصان والفرس البلقاء وبمباركة الهنديّ الأحمر، ووداعه المؤثّر لفرسه، يقول الهنديّ: "اعتنِ بها أيها – الرّوح التي لا تنكسر –".

يمضي الحصان وفرسه على الطريق الطّويل نحو الغرب على أنغام أغنية: "أسمع الرياح تناديني، وصوتٌ يناديني بالعودة لوطني".

يصلان حيث قطيعه الذي يستقبله بالبهجة والسّرور، ويعود لعادته القديمة بالعدو مع النسر الطائر.

الفيلم انتجته دريم ووركس Dream Works Animation، وإخراج: كيلي أسبوري Kelly Asbury، ووركس ولورنا كوك Lorna Cook، وسيناريو: جون فوسكو John Fusco.

تمّ إطلاق الفيلم في العام 2002، وحقق نتائج جيّدةً في شبّاك التّذاكر، وتم ترشيحه في العام ذاته لأوسكار أفضل فيلم رسوم متحرّكة.

تعقيب:

لقد كانت والت ديزني حالة متفردة عالمياً على مستوى التخصص في عوالم الترفيه المتوجهة للأطفال واليافعين، بحيث احتلّت المكانة الأولى كحضورٍ في الوعي الجمعي لمعظم أطفال العالم[2]، وقد جسّدت ديزني تماماً العقلية الأمريكية كنمط إبداعٍ وسويّةٍ تقنيّةٍ عالية واكبت التطوّر العلمي باستمرار وكانت السبّاقة إليه، ورسّخت نفسها كنمط إنتاجٍ تجاريّ ربحيّ بامتياز، وعملت وفق استراتيجيّة إنتاجٍ

1- هي محاولةٌ لتلميع صورة الرّجل الأبيض، وإعطائه ملمحاً إنسانياً بالعفو عن السكان الأصليين والحياة البريّة، علماً بأنه دمّرهما بضراوةٍ ودون شفقة.

2- لعبت طريقة الدعاية الأمريكية وأساليب التسويق الضخمة دوراً أساسياً في هذا الموضوع.

جعلتها واحداً من المنتجين الثابتين في الصف الأوّل لشركات الإنتاج الأمريكية الكبرى طوال الأعوام التسعين السابقة. ولكن هذا لا يلغي أبداً حضوراً كبيراً لشخصياتٍ أخرى حفرت عميقاً في ثقافة الطفل الأمريكي وأطفال العالم، على مدى أجيال متلاحقة، وأسهمت في تكوين فكرةٍ لدى مجموع البشر أن الرسوم المتحركة، هي النمط الأمريكي بعنفه المفرط أحياناً، وسويّته التقنية العالية، مثل القط فيليس، وباغز باني وود وود بيكر وبوباي والسنافر وتوم وجيري.

لقد كانت الرسوم المتحركة الأمريكية تكريساً لشخصياتٍ "نجوم" تمثّل الفكر الأمريكي، على عكس أنماط أخرى مثّلت مفاهيم عامّة لمجموعة أبطالٍ كلّ منهم جزءٌ من مفهومٍ عام، وليسوا نجوماً مكرّسين.

إنّ الرسوم المتحرّكة الأمريكية تشبه – إن لم تطابق – السينما الأمريكيّة الحية بكل قوانينها– سينما هوليوود بالأخص– وطرق عملها وأشكال إخراجها، هو أسلوب إنتاجٍ أمريكيٍ يؤطّر السينما الأمريكيّة برمتها ومن ضمنها الرسوم المتحرّكة.

الرسوم المتحركة الفرنسية

قد يبدو من الطبيعي أن مكان ولادة السينما هو نفسه مكان ولادة سينما الرسوم المتحركة، ولكن من الغريب أن الرسوم المتحركة مثلها مثل السينما قد ولدت على يد الفرنسيين، وتم اكتشاف تقنياتها وأدواتها، لتغادر غرباً إلى أمريكا ويتم تطويرها، وإضافة الملامح الأمريكية عليها وبناء مجدها التجاري كصناعةٍ ضخمة في الولايات المتحدة، بينما عاشت فترة ركود طويلةٍ منذ الحرب العالمية الأولى، حتى خمسينيات القرن العشرين، لتعود وتنطلق بخجل مقارنةً بكم الانتاج الضّخم والتطور الكبير الذي عاشته صناعة الرسوم المتحركة الأمريكية.

ورغم وفرة الإنتاج الذي شهدته فرنسا في العقود الأخيرة– نسبياً – إذ إنها تنتج بحدود ثمانية أفلام روائية طويلةٍ، وهو رقمٌ كبيرٌ بالنسبة لفنٍ يحتاج إلى الكثير من مقومات إنتاجه، لتصبح ثالث منتجٍ بعد الولايات المتحدة واليابان، على الرغم من ذلك فإن هذا الإنتاج يقارب خمس الإنتاج الأمريكي كعدد أفلام، ولكن تبقى النكهة الفرنسية ونقاط الارتكاز في الفيلم كالحبكة والتشويق والشخصيات إضافةً إلى تصميم الأشكال والخلفيات، واضحةً ومميّزةً ببعدها عن الاستعراض والاستخدام المبهر للتقنيات الحديثة والعروض الموسيقية والراقصة في الأفلام الأمريكية، إن الفرق بين الرسوم المتحركة الأمريكية والفرنسية يشبه كثيراً الفرق بين سينما الأفلام الحية الأمريكية والفرنسية، من حيث ابتعاد الأخيرة عن عناصر الإبهار والتشويق واستخدام التقنية المبالغ فيه أحياناً كثيرة، وتركيزها على المشهد الجمالي والبعد الإنساني.

لقد كانت نهاية القرن التاسع عشر فترةً غنيةً جداً بالاختراعات والاكتشافات التقنيّة في فرنسا، فبعد اكتشاف التصوير الفوتوغرافي وانتشاره بشكلٍ واسع، تتالت الاختراعات والآلات العلمية، ومن ضمنها اختراع الفيزيائي الفرنسي إميل رينو

Emile Reynaud [1]، ما يعرف باسم المسرح الضوئي Teatre Optique[2] عام 1888، الذي عرض من خلاله تمثيلياته المضيئة Patomimes Lumineuses عام 1992 . وكل تمثيليّة من 7- 15 دقيقة ويتألف من 500 رسم تقريباً.

ثم أضافت التقنية التي اكتشفها جورج ميليس Georges Melies [3]، وطبقها في فيلمه Siano nell عام 1897 وهي إيقاف الكاميرا، ثم إعادة تشغيلها بعد إعادة عنصر أو حذف عنصر آخر من المشهد[4]، بعد ميليس استخدم الكثير من المخرجين تقنية إيقاف الكاميرا وإعادة تشغيلها لتوليف مشاهد خيالية أو تسريع أحداث الفيلم، أو إضافة أحداث غير متوقعة، واستمرت من 9189 - 1908، وأول الشخصيات المتحركة كانت شخصياتٍ حقيقية .

إميل كول Émile Cohl الأب الروحي للرسوم المتحركة الفرنسية

إميل كول Émile Cohl اسمه الأصلي إميل كورتيت Émile Courtet 1938- 1857، ولد في باريس لعائلة متواضعة مادياً، توفيت والدته في سنٍّ مبكرة، اكتشف في سنٍّ مبكرةٍ ميله للرسم، ولكن الوضع لعام في فرنسا آنذاك والحرب الفرنسية البروسية (1870 - 1871)، فاضطرّ بعد إغلاق ورشة والده إلى التقلّب في مهنٍ مختلفة، إلى جانب هوايته في جمع الطوابع، ومع ذلك، ظل الرسم الكاريكاتوري إحدى هواياته. في عام 1878 أصبح مساعدًا لأندريه جيل

1- شارل إميل رينو Emile Reynaud: فيزيائي ومخترع فرنسي، صاحب الاختراع البصري براكسينو سكوب (1877) praxinoscope.

2- المسرح الضوئي Teatre Optique: في هذا الجهاز يتم تنفيذ الرسوم على شريطٍ شفاف من الجيلاتين، ويتم تحريكها على أسطوانات بشكل يدوي، وترشق من خلف الشاشة عبر أكثر من مصدر ضوئي، بحيث يتم تسليط أحد المصادر على الخلفية الثابتة، والباقي على الشخصيات، معتمداً تقنية الفانوس السحري، واستخدم في هذا الجهاز الثقوب المنتظمة في الشرائط الجيلاتينية لخلق حركة متوازنة أثناء تدوير الأسطوانات. لتشكل الصور المتحركة قصة بسيطة يشاهدها الجمهور الجالس أمام الشاشة.

3- جورج ميليس Georges Melies: 1861 - 1938، سينمائي فرنسي، يعتبر رائد أفلام الخيال العلمي ومن روّاد استخدام المونتاج، ومن الأوائل الذين استخدموا الخدع السينمائية.

4- French Animation history- Richard Neupert

André Gill، الذي كان أحد أشهر رسامي الكاريكاتير في فرنسا آنذاك، ورغم كلّ شيء ظل كول طوال حياته مخلصًا لمعلمه، حقق كول شهرةً مفاجأةً بعد الحكم عليه بالسجن 1879 إثر رسمه لرسومٍ كاريكاتوريةٍ سخر فيها من الرئيس الفرنسي آنذاك باتريس ماكماهون . بعد ذلك تحسنت أمور كول وأصبح رئيس تحرير مجلة المائي (1879) L'Hydropathe التي يصدرها تجمّع فنيّ باسم (الممرات المائية Hydropathes) والتي كانت من نتاج الحركات الشبابية التي تؤلف تحرّكاً ثقافياً شبابيّاً من شعراء وكتّاب وفنّانين في باريس أو في مقاهيها بالتحديد، بعد انتهاء الحرب البروسية. وبعد توقّف المجلّة عام 1882، انتقل كول إلى مجموعةٍ ثقافيةٍ أخرى (المتنافرون The Incoherents) وأصبح رئيس تحرير مجلّتهم (القمر الجديد La Nouvelle Lune)، كانت المجموعة مغرمة بالكوميديا البسيطة، وكانت ترسم بأسلوب طفوليّ ومباشر. مما منحهم نجاحاً كبيراً لدى العامة من الفرنسيين.

في عام 1888 انتقل كول إلى لندن وعمل في مجلة (Pick Me Up).

في عام 1896، عاد كول إلى باريس، حيث بدأ حياته المهنية الجديدة ككاتب ورسام. ساهم في العديد من المجلات، وأبرزها (الرسام الوطني L›Illustré National)، حيث قدم العديد من رسوم القصص المصوّرة.

في عام 1907، وعلى الرغم من كونه يبلغ من العمر 50 عامًا، انتقل كول إلى مهنة جديدة، مستفيداً من خبرته الكبيرة في مجال الكاريكاتير، فبدأ كاتباً للسيناريو في شركة الأفلام (Gaumont). إضافةً لعمل رسومٍ متحركة لبعض المؤثرات الخاصة بأفلام الحركة الحية. استوحى كول بشكل كبير من رائد الرسوم المتحركة الأمريكي جون ستيوارت بلاكتون الذي أذهل الجماهير بالفعل بأفلام الرسوم المتحركة الفكاهية المبكرة مثل "مراحل مرح من وجوه مضحكة" (1906) و"الفندق المسكون" (1907). في ذلك الوقت، كانت تقنيات الرسوم المتحركة لا تزال في مهدها، ولم تكن هناك كتب متاحة حول كيفية تحريكها. لذلك كان على كول أن يدرس الحرفة عن طريق فحص صور بلاكتون حرفيًا إطارًا تلو الآخر.

في عام 1908، أنجز أول فيلم رسوم متحركة بعنوان Fantasmagorie)) عام 1908، وهو فيلم يشبه بشكل ما رسوم الطباشير المتحركة لبلاكتون، ولكن كان الاختلاف الرئيسي هو أن شخصيات بلاكتون تم رسمها بالفعل على السبورة ثم تم تصويرها، بينما تم رسم كول كوادره على مئات الأوراق. لهذا يُعتبر معظم المهتمين فيلم Fantasmagorie أول رسوم متحركة حقيقية بالكامل. حقق الفيلم نجاحاً جماهيرياً كبيراً، مما مهد الطريق لمزيد من أفلام الرسوم المتحركة المشابهة.

في عام 1910، صنع فيلم فاوست الصغير Le Tout Petit Faust)) وهو أول فيلم للدمى المتحركة، وكان فيلم (الرسام الانطباعي الجديد Le Peintre Néo-Impressioniste) عام 1910 أوّل فيلم رسوم متحركة ملون ولو بطريقة مبسّطةٍ عن طريق تلوين خلفيّات الفيلم، بينما تبقى الرسوم بخطوطٍ سوداء، وتم تصوير الفيلم بأشخاص حقيقيين يتفاوضون حول رسوم تتحرك على خلفياتٍ ملوّنة.

غادركول إلى الولايات المتحدة ليصنع رسومًا متحركة مبنية على الجريدة المصورة الشهيرة لجورج ماكمانوس (The Newlyweds) 1912 لصالح إكلير Éclair. كان هذا بالفعل أول سلسلة رسوم متحركة مبنية على رسومٍ مصوّرةٍ فكاهية. وحقق المسلسل نجاحًا كبيرًا في الولايات المتحدة.

في عام 1914، عاد كول إلى باريس بسبب أمور عائلية. بينما كان هناك حريق دمر معظم أفلام إكلير Éclair، بما في ذلك أعمال كول. لم ييئس كول، واستمر في إنتاج أفلام جديدة، ولكن بعد بضعة أشهر اندلعت الحرب العالمية الأولى.

في تلك الفترة صنع كول أيضًا سلسلة رسوم متحركة أخرى مبنية على فيلم فكاهي فرنسي شهير للمخرج لويس فورتون، هو (مغامرات أقدام نيكل Les Aventures des Pieds Nickelés)، عن مجموعة من الشباب الفوضوي يواجهون مشاكل مع المجرمين ومحاطون بجمود القوانين وبيروقراطيتها، وقد يكون هذا العمل الأفضل تقنياً في مسيرة كول الفنية.

بعد انتهاء الحرب العالمية الأولى أنجز كول آخر أفلامه المهمة (دمية تبحث عن شقة Puppet Looks for an Apartment) عام 1921، وانسحب شيئاً

فشيئاً من الحياة العملية، وعانى من الإهمال والفقر والنسيان، إلى أن توفي في العام 1938، وشاءت الأقدار أن تكون وفاته في ذات اليوم الذي توفي فيه أحد أهمّ روّاد السينما الفرنسية جورج ميليس.

لقد كان إميل كول اسماً استثنائياً في عالم الرسوم المتحركة، "وهو شخصٌ غير عاديّ في عالم السينما، وأعماله شكّلت تحدياً كبيراً للذين يريدون سرد تاريخ الرسوم المتحركة وتقنياتها وأشكالها، وقد كانت على تنوّعها أعمالاً ذات أهمية... وقد أنجز 300 فيلم بين عامي 1908 – 1923... لقد كان ساحراً بصرياً يعيش على حافّة السينما"[1].

منذ اندلاع الحرب العالمية الأولى بدأت صناعة الرسوم المتحركة الفرنسية بالتراجع وأصبحت في حدودها الدنيا لسببين أساسيين: الأول هو الحرب وتأثيرها على حركة الإنتاج والتوزيع وقدرة المشاهدين على ارتياد دور السينما والمقاهي، إضافة إلى دخول عدد كبير من الشبان المشتغلين في السينما بشكل عام مجال الأعمال الحربية والدفاعية، والسبب الثاني هو دخول الأفلام الأمريكية التي أصبح توزيعها أرخص وأسهل، إضافةً إلى غزارة الإنتاج نسبياً مقارنةً بغيرها، إذ لا يخفى أنّ من أهم المستفيدين من ويلات الحرب العالمية الأولى هي السينما الأمريكية . إلى أن أعيد إحياء إنتاج الرسوم المتحركة الفرنسية في خمسينات القرن العشرين. ورغم الإنتاج الضئيل والأفلام المعدودة تم إنتاج فيلم قصة الثعلب رينارد (1931) Le Roman de Renad، وهو خامس فيلم رسومٍ متحركة طويلٍ على مستوى العالم وثاني فيلم يستخدم الدمى في الرسوم المتحركة. من إخراج إيرين ستارفيتش Irene Starevich ولاديسال ستارفيتش Ladisal Starevich، وأنتجه لويس نالباس Louis Nalpas، كتب له القصة والسيناريو جون ولغاغفون John Wollgangvon، غيوث Goethe وجين نوهين Jean Nohain. أطلق لأول مرة عام 1931 في فرنسا، ولكن لم يستطع منتجوه وضع

1- French Animation history - Richard Neupert.

صوتٍ أصلي للفيلم وقتها، وتم وضع الصوت والموسيقا في ألمانيا ليعرض عام 1937، ثم عرض في فرنسا مع الصوت الأصلي عام 1941.

يبدأ الفيلم براوٍ هو قرد، يتحدث عن الغابة، وحيواناتها، وقصصهم، ويستعرض شخصياتهم، وحكاياتهم. في كل صفحةٍ حيوانٌ، يبدأ بالغراب، ثمّ الديك والدجاجة، فالأرنب، ثمّ الكلبين المربوطين بسلاسل إلى حافة صفحته في الكتاب، ثمّ الذئب وعائلته، وأخيراً الثعلب رينارد، الذي يتلصّص من ثقبٍ في صفحته على الآخرين، لتبدأ الحكاية..

يمرّ عصفورٌ من أمامه، ويحط على غصن شجرةٍ قريبة، يحاول رينارد الإيقاع به والتحايل عليه، فيفشل، ويطير العصفور بعيداً، يلمح الثعلب غراباً يحمل في منقاره قطعة جبن على غصن شجرة، يقنع الثعلب الغرابَ أن صوته جميل جداً، وهو يرغب بسماع غنائه الجميل، تنطلي الحيلة على الغراب، ويبدأ بالغناء بصوته البشع، لتقع قطعة الجبن من فمه فيلتقطها الثعلب، ويلتهمها، يفطن الغراب إلى ما حلّ به بعد أن فات الأوان.

في بيت الذئب، الذئب قرب الموقد يسترخي، تطلب منه زوجته بغضب أن يذهب، ويحضر الطعام، وترميه خارج المنزل، يغادر الذئب على الثلج باحثاً عن الطعام، فيلمح الثعلب يشوي السمك أعلى التلّة، يطلب منه الذئب أن يعطيه قليلاً من السمك، يقنعه الثعلب أن الصّيد عمليةٌ سهلةٌ، وما عليه إلّا أن يضع ذيله في البحيرة، فيجتمع السمك على ذيله. وضع الذئب ذيله في الماء ناسياً أن الماء سيتجمّد أثناء الليل، يتجمد الماء، ويعلق الذئب. يذهب الثعلب إلى القرية القريبة، ويخبر الناس عن مكان الذئب، فيحضرون ويضربونه بشده، ولا يستطيع الهرب لأنّ ذيله عالق في الجليد. يعود الذئب إلى بيته ليجد زوجته عالقةً في الصندوق، والثعلب جمع كلّ أشياء المنزل الثمينة، وهرب من المدخنة.

في القلعة تصل شكاوٍ كثيرة إلى حاشية الملك، الأسد الملك وزوجته يجلسان وسط الحاشية، يزداد غضب الحيوانات من الثعلب، ويحكون للملك عن مقالبه وخدعه وأذيته لهم، فيتلو الجمل كاتب الملك أحد مقالبه:

عندما كان الثعلب يتجوّل ليلاً بحثاً عن أحدٍ يحتال عليه، شاهد صياد سمكٍ يجرّ عربةً، فألقى بنفسه على الأرض، وتصنّع أنه ميت، تفحّصه الصياد، وبعد أن تأكّد من موته وضعه في العربة، وتابع مسيره. وجد الثعلب نفسه بين كومةً من الأسماك، وبعد أن ذاق طعمها قرر أنّ أفضل طريقةٍ للحصول عليها هو رميها خارج العربة، ثم القفز، أثناء رميه للأسماك كان الذئب يتجوّل في الجوار فلحق بالعربة والتهم كلّ الأسماك التي رماها الثعلب وعندما نزل الثعلب من العربة وجد أن الذئب أكل كلّ شيء – لذلك انتقم منه في الجزء الأول من الفيلم، وسيعاود الانتقام لاحقاً بحيلٍ جديدة –.

يفكّر الأسد ملياً ثم يعطي أوامره بغضب، بينما تستمع زوجته إلى القط المغني الذي يعزف على قيثارته أسفل شرفتها.

مشهد غنائي استعراضيّ كبير لحيوانات الغابة وطيورها وحشراتها.

أثناء تجوال الذئب قرب القرية يصاب بالعطش، فيقترب من بئرٍ ليروي ظمأه، فيلمح في قاع البئر الثعلب رينارد عالقاً في الدلو أسفل البئر، ليبدأ الثعلب حيلةً جديدةً لإقناع الذئب النزول بدلاً عنه عن طريق جلوسه في الدلو البديل وإنزال الحبل ليصعد الثعلب إلى السطح، ويعلق الذئب في قاع البئر، وينجح الثعلب في إقناع الذئب بأن في القاعِ الكثيرَ من الهدايا والمأكولات وأنّه – أي الثعلب – ملاكٌ أرسلته السماء من أجله، تنطلي الخدعة على الذئب فينزل للقاع، ويعلق، بينما يخرج الثعلب بسلام، بعد ذلك تشاهد إحدى نساء القرية الذئب في القاع فتفرّ طالبةً النجدة ليجتمع رجال القرية، ويوسعوا الذئب ضرباً ويطردوه بعيداً.

في القصر الملك والملكة يجلسان بين الحاشية، فيدخل الديك، ويقص على الملك ما فعل الثعلب رينارد الذي احتال على زوجته الدجاجة، وأكلها تاركاً صيصانها الصغار دون أم.

يغضب الملك، ويأمر بالقبض على الثعلب، ويرسل الدب – أحد أفراد الحاشية الملكيّة – لتنفيذ المهمّة، فيذهب الدب لمنزل الثعلب، فيحتال عليه الثعلب، ويقنعه أنه يعرف مكاناً فيه الكثير من العسل، تنطلي الخدعة على الدبّ، ويذهب برفقة الدبّ إلى القرية، يقنع الثعلبُ الدبَّ بوضع فمه في جذع شجرةٍ قرب الطريق، ويسد

الثعلب الفتحة فيعلق الدب، ويذهب الثعلب لإخبار سكان القرية أنّ الدب يريد سرقة قريتهم، فيهجمون عليه، ويوسعونه ضرباً، ويهرب الثعلب بعيداً.

يذهب الدب إلى القصر، ويروي للملك ما حصل له، فيرسل الملك القط المغني للقبض على الثعلب. عندما يصل القط إلى منزل الثعلب حاملاً بيده كتاب الملك للقبض عليه، فيجد الثعلب يعزف على القيثارة ويغني برفقة فأرةً يحبسها في قفص غناءً جميلاً، يحاول القط مجاراتها بالغناء، فيقنعه الثعلب أنّ الكثير من الفئران تسكن في مكانٍ قريب، يذهب القط برفقة الثعلب، ويدخل إلى المكان الذي أرشده إليه، ليقع في شركٍ نصبه البشر، ويحصل على حصّته من الضّرب بسبب الثعلب، فيعود شاكياً لملكه خبثَ الثعلب ودهاءه.

يرسل الملك الظربان لقبول مبارزة مع الذئب في ساحة القصر وأمام باقي الحيوانات، بعد نقاشٍ طويل يغادر الظربان، ويبقى الثعلب لأحلامه في مبارزة اليوم التالي، وفي الصباح يقرر الثعلب الذهاب للمبارزة، وبعد وصوله إلى الى القصر يجد الجميع بانتظاره، لتنفيذ حكم الملك بإعدامه،

مشهد الإعدام كرنفاليّ، الثعلب معلّق على منصة الإعدام. والأرنب القسّ يتلو الأناشيد برفقة جوقته، وجماهير الحيوانات مجتمعة. يطلب الثعلب من الملك فرصةً للكلام، ويخبره بأنه يريد وقتاً لنبش الكنوز التي دفنها في أحد الجبال قبل أن تضيع، ولا يعرف مكانها أحد، فيقبل الأسد بسماعه، يقوم الثعلب بإغراء الملك بسجن معاونيه ثم يخبره بمكان الكنوز المفترضَة، ويختفي الثعلب.

لا يعثر الملك وحاشيته على شيء، حتّى أنه يضطر أن يحفر بنفسه، ويكتشف أنه تعرّض للخديعة.

يجمع الأسد جيشه للقبض على الثعلب المتحصّن في برجه، الذي يتحصن فيه، فيقضي الثعلب بدهائه على جميع الذين أرسلهم الملك لإحضاره، فيضطرّ الملك للزحف بجيشه كاملاً ومنجنيقاته وقلاعه المتحركة من أجل القضاء على الثعلب، فيستطيع الثعلب بمكره وبمساعدة أدواته المتعددة وبرفقة ثعلبٍ صغيرٍ يبدو أنه ابنه، من دحر جيش الملك، بعد أن استطاع الصغير الحصول على بوق الجيش من

الديك، قام بعزف مقطوعة الانسحاب، ففر جميع الجنود، وغادر الجيش المكان وسط حيرة الملك ودهشته.

في النهاية توصّل الملك إلى قرار أن أفضل طريقة للتخلّص من حيل الثعلب ومكره هو تعيينه وزيراً له في بلاطه، وفي حفلٍ كبير، يُعيّن الثعلب وزيراً، وينتهي الفيلم.

الفيلم منفّذٌ بتقنية تحريك الدمى، التي تمّ تنفيذها بعناية، وخلفياتٍ مشغولةٍ بدقة، إضافةً إلى تنويع المشاهد واللقطات، إذا أخذنا بعين الاعتبار الصعوبة الناجمة عن بدائية التقنيات التي توفّرت حينها. ولكنّ اللافت هو الروح الفرنسية التي صبغت حكاية الفيلم، رغم أنّ قصصه مأخوذة من تراث الحكايات العالمي. ولكنّ نمط السخرية المطروحة الموازيةً للقصة الأصلية هو اللافت، مثل تسلّط زوجة الذئب، وإعجاب الملكة الشديد بالقط المغنّي، والذي يدفع للشك في علاقتها به، والثعلب الذي يغني الأوبرا بشكل لافت، والأرنب الذي يعمل قسّاً برفقة جوقة من المنشدين في مملكة الحيوانات، إضافةً إلى أن خدع الثعلب غالباً ما تستخدم البشر في تنفيذها، فهو دائماً يجرّ البشر للانتقام من الحيوانات، وختام الفيلم بتعيين الثعلب وزيراً لملك عجز عن الإمساك به هو ذروة الحكاية.

يبقى الفيلم نقطةً مضيئةً في الفترة الباهتة من تاريخ الإنتاج الفرنسي، بدءاً بالحرب العالمية الأولى، وانتهاءً بمرحلة ما بعد الحرب العالمية الثانية وبداية الانطلاقة الجديدة للرسوم المتحركة الفرنسية.

آستريكس Asterix

واحدٌ من رموز فرنسا المعاصرة، الشّخصية التي بدأت كمسلسلٍ هزليٍّ مرسوم في مجلّةٍ أسبوعية، لتصبح أحد رموز شعبٍ يتباهى بعراقته، ويفتخر بثقافته، ويعتبر نفسه – وهذا أمرٌ واقع – أحد رموز الفكر والتنوير في العالم. شخصيّةٌ أخذت مكاناً بارزاً في وجدان الفرنسيين والبلجيكيين، لدرجة أنّ المؤسّسة المسؤولة عن سكّ العملة الفرنسيّة، أصدرت بمناسبة الذكرى الستين لولادة السلسلة المصوّرة، عملةً نقديّةً عليها صورة أستريكس.

آستريكس Asterix، هي سلسلة مصوّرةٌ فكاهيّةٍ فرنسية، تم إطلاقها في 29 تشرين الأوّل، 1959 بواسطة كاتب السيناريو الفرنسي رينيه جوسيني Rene Goscinny، ورسام الكاريكاتير الفرنسي ألبرت أوديرزو Albert Uderzo. كانت الفكرة الأساسية من سيناريو الرسوم المصوّرة، إظهار بطولات رجال بلاد الغال[1]، على الاحتلال الروماني، في فترةٍ افتراضية هي 50 قبل الميلاد. بعد أكثر من محاولةٍ تمّ تصميم شخصيّة آستريكس بالاتّفاق بين جوسيني وأودرزو، فكان آستريكس، داهيةً ومحارباً صغير الحجم، يفضّل المعرفة على القوّة، برفقة محارب ضخم، وقويّ العضلات– وهي صفات المحاربين الغاليين التقليدية– هو أوبيليكس Obelix يفضّل استخدام عضلاته قبل أيّ شيءٍ آخر.

بدأ نشر السلسة المصوَّرة في المجلّة الفرنسيّة – البلجيكيّة بايلوت Pilote في عام 1959، ألّفَ السيناريوهات جوسيني ورسمها أودرزو، وبعد وفاة جوسيني في العام 1977، تولّى أودرزو تأليف السيناريوهات حتّى العام 2009، حيث باع حقوق نشرها لشركة هيشيتي Hechette، (توفّي أودرزو عام 2020).

السّلسلة واحدة من أشهر سلاسل الكوميكس[2] في العالم، صدر منها حتّى العام

1- بلاد الغال Gaule: باللّاتينيّة Gallia، وهو الاسم الّذي أطلقه الرّومان على مناطق غرب أوروبا، والّتي تضمّ اليوم شمال إيطاليا، فرنسا، بلجيكا، غرب سويسرا، والأجزاء الغربيّة من هولندا وألمانيا التي تقع غرب نهر الرّاين. حيث لم يسيطر الرومان عليها بشكل كامل إلّا في عهد يوليوس قيصر في الفترة بين 58– 51 ق.م.

2- Comics (كوميكس): هي القصّة الّتي يتمّ رسم أحداثها على كوادر متتابعة، في صفحة مجلّةٍ أو كتاب، ويضاف إليها التعليق أو الحوار المكتوب بين الشخصيّات المرسومة داخل مساحاتٍ بيضاء– يطلق عليها بالونات – وهي شكلٌ من أشكال الكاريكاتير يعتقد البعض أن جذوره تمتد للرسوم التي تمثّل تتابعاً معيّناً على جدران الكهوف، ويمكن اعتبار القصص المُصوَّرة المرسومة على جدران المعابد الفرعونية أحد أشكال الكوميكس. ولكن هذا النوع من الرّسم ظهر فعلياً بعد انتشار الطباعة في أوروبا في القرن الثامن عشر. ولكنّ مجده الحقيقيّ كان في القرن العشرين، بعد ظهور سلاسل شهيرة في أوروبا الغربية وأمريكا وبعدها اليابان، فظهرت في أوروبا السلسلة البلجيكيّة الفرنسيّة الشّهيرة (تان تان)، والسلسلة الأمريكية الّتي تحولت فيما بعد إلى واحدةٍ من أشهر شخصيات السينما (سوبر مان)، ومجموعة سلاسل (المانجا) في اليابان. والجدير بالذكر أنّ هذا الجنس من الكتب والمجلّات المصورة لا يصدر فقط للأطفال، بل للقرّاء الكبار كذلك، وأطلق عليه في فترةٍ من الفترات (فن تحت الأرض Underground) وخصوصاً في أمريكا، نظراً لانتشار هذا النوع من الكتب في محطّات المترو.

2020 ثمان وثلاثون مجموعة (ألبوم)، إذ تمّ ترجمتها إلى ما يزيد عن مئةٍ وعشر لغات، وتمّ توزيع ما يقارب 380 مليون نسخة حول العالم.

محور السلاسل المَصوّرة قريةٌ صغيرة في بلاد الغال لم يستطع الرّومان احتلالها، بسبب وصفةٍ سحريّةٍ ابتكرها ساحر القرية بانوراميكس Panoramix، هذه الوصفة تمنح من يشربها قوّة خارقة تُمكّن سكّان القرية من دحر جيوش الرّومان بأعدادهم وعدّتهم.

رافق الإنتاجات المطبوعة للسّلاسل المصوّرة، إنتاج أفلام رسومٍ متحركةٍ سينمائية، وأفلام حركةٍ حية، كانت بمثابة منبرٍ مختلف لعرض مغامرات الشخصيّة الشّهيرة على مدار كلّ تلك السّنوات وهي:

- آستريكس الغاليّ 1967 ،Asterix the Gaul، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 68 دقيقة.
- آستريكس وكليوباترا 1968 ،Asterix and Cleopatra، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 72 دقيقة.
- آستريكس والتّحدّيات الاثني عشر ،The Twelve Tasks of Asterix 1976، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 82 دقيقة.
- آستريكس ومفاجأة قيصر 1985 ،Asterix Versus Caesar، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 79 دقيقة.
- آستريكس بين البريطانيين 1986 ،Asterix in Britain، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 79 دقيقة.
- آستريكس والمعركة الكبيرة 1989 ،Asterix and the Big Fight، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 81 دقيقة.
- آستريكس يغزو أمريكا 1994 ،Asterix Conquers America، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 85 دقيقة.
- آستريكس وأوبوليكس ضدّ قيصر Asterix and Obelix Take on Caesar، 1999،فيلم حركة حيّة مدته 109 دقائق.

- آستريكس وأوبوليكس، مهمّة كليوباترا Asterix & Obelix: Mission Cleopatra،2002، فيلم حركة حيّة مدّته 107 دقائق.
- الفيلمان من بطولة جيرار ديباردیو وكريستيان كلافير.
- آستريكس والفايكينغ Asterix and the Vikings، 2006، فيلم رسومٍ متحركة 2D، مدّته 78 دقيقة.
- آستريكس في الألعاب الأولمبية ، Asterix at the Olympic Games 2008، فيلم حركة حيّة مدّته 116 دقيقة، شارك في بطولته: جيرار ديباردیو وآلان ديلون.
- آستريكس وأوبوليكس في خدمة صاحبة الجلالة :Asterix and Obelix God Save Britannia ، 2012، فيلم حركة حية مدّته 110 دقائق، بطولة جيرار ديباردیو.
- آستريكس، قصور الآلهة ،Asterix: The Mansions of the Gods 2014، فيلم رسومٍ متحركة 3D، مدّته 85 دقيقة.
- آستريكس، سرّ لجرعة السحريّة Asterix: The Secret of the Magic Potion، 2018، فيلم رسومٍ متحركة 3D، مدّته 87 دقيقة.

آستريكس الغاليّ Asterix the Gaul

يبدأ الفيلم بتعريفٍ من الرّاوي: "منذ حوالي ألفي عام، احتلّ يوليوس قيصر بلاد الغال، بعد معارك قاسيةٍ وطويلة، حيث أُرغم قائد المقاتلين الغاليين على رمي سلاحه تحت قدمي الإمبراطور.

ولكنّ قرية صغيرةً صمدت أمام حصار الرّومان..".

في هذه القرية المحارب آستريكس Asterix، رجلٌ قصير القامة ضئيل الجسم، بشاربين أصفرين وشعرٍ طويل، وخوذةٍ زرقاء مُثبَّت عليها جناحان أبيضان.

وصديقه أوبيليكس Obelix، محاربٌ ضخم الجثّة، بشاربين برتقاليين وشعرٍ بضفيرتين تحت خوذةٍ زرقاء مُثبَّت عليها قرنان صغيران. رأسه صغيرٌ نسبةٍ لجسده الكبير، يلبس فقط سروالاً مخطّطاً باللّونين الأزرق والأبيض.

يذهب آستريكس منفرداً إلى الغابة لصيد الخنازير البرّية، فيشاهده مجموعةٌ من الجنود الرّومان، يحسّ بوجودهم، وعندما يهاجمونه يضربهم بقسوة، ويمضي في طريقه وكأنّ شيئاً لم يكن.

في معسكر الجيش الرّومانيّ، يقدّم قائد الدّوريّة تقريره لقائد المعسكر الّذي يستغرب من قدرة رجلٍ واحدٍ على الإيقاع بدوريّةٍ كاملة.

يعود آستريكس إلى القرية، ويخبر الجميع ببساطة، أنّه هزم دوريّة من الجنود الرّومان.

في القرية كذلك الشّخصيّة الرئيسيّة ساحر القرية الحكيم بانوراميكس Panoramix، وهو عجوز بلحيةٍ طويلة ورداءٍ أبيض طويل. والّذي بسبب وصفته السريّة – الّتي تمنح سكان القرية قوّةً خارقة– تمكّنت القرية من الصّمود بوجه الجيش الرّوماني.

بعد أن أخبر آستريكس بانوراميكس بأمر الدّورية في الغابة، توقّع أن يهاجم الرّومان القرية، فدعا جميع المحاربين في القرية – بشعرهم المضفور وشواربهم الطّويلة – لتناول الجرعة السرّية، والوحيد الّذي لا يحقّ له تناولها هو أوبيليكس الضّخم، لأنّه وقع في قدر تحضير الوصفة السّحريّة، وشرب كميّةً كبيرةً منها عندما كان صغيراً.

يجرّب آستريكس الوصفة وقدراتها الإضافيّة الخارقة، فيجدها فعالة، ليبدأ الحكيم بإعطائها لباقي رجال القرية.

في معسكر الرّومان، يبحث القائد عن سرّ قوة الغاليّين، فيقرّر اختيار مراقب عنصر استطلاع للذّهاب إلى القرية، وبعد رفض الجميع يتّفقون على أن يخضع الجنود للعبة الموسيقا والكراسي[1]. التي يلعبها الأطفال عادةً، وبعد أن يفشل أحد الجنود في الحصول على كرسيّ عند توقّف الموسيقا، يقع الاختيار عليه، فيلبسونه ثوب رجل من الغال، ويضعون له شعراً طويلاً وشاربين برتقاليين، ويقرّر القائد إرساله مع دوريّة مقيّداً على أنّه أسيرٌ غاليّ أسره الجيش الروماني.

1– الإشارات التي تدلّ على جبن الجنود الرّومان وخوفهم من مواجهة سكّان القرية تستمرّ من بداية الفيلم حتّى نهايته، بالتّلميح أو التّصريح.

تصل الدّوريّة إلى الغابة برفقة الأسير المُفتَرض، يراهم آستريكس وأوبيليكس، يضربون الدّوريّة ويحرّرون الأسير، ويأخذونه إلى قريتهم، يرحّب رئيس القرية – الّذي يحمله رجلان فوق درعٍ على الدّوام – بالأسير المحرّر، ويبدأ على الفور الجنديّ المتنكّر بمراقبة سكّان القرية لاكتشاف مصدر قوّتهم، ويُفاجَأ بقدراتهم الاستثنائيّة، ويبدأ بالبحث عن أسبابها، ولكنّه لا يحصل على جوابٍ واضح، وبعد إصراره يذهبون به إلى ساحر القرية بانوراميكس، فيلحّ الجنديّ المتنكّر لمعرفة سبب قوّتهم. فيجمع بانوراميكس سكّان القرية لشرب الحساء السرّي ويسقي الجاسوس كميّةً منه.

يَسعَد الجنديّ المتنكّر بالقوّة الخارقة التي امتلكها، فيحمل صخرةً ضخمةً ويلقيها في الهواء.

يحتفل الغاليّون ويبدؤون الرّقص، ويعطيهم شاعر القرية الّذي يعزف، ويغنّي تعليمات الرّقص، فيطلب من الصفّ اليساريّ التّقدّم ومن اليميني التراجع أو العكس، ثم يطلب تحريك الأيدي، ولكن عندما يطلب من كلّ صفٍّ شدّ شّوارب الرّاقصين في الجهة المقابلة، يكتشف آستريكس أنّ شارب الغالّي الضّيف مستعار، وأنّه رومانيّ، فيتبادلون الاتهامات. يهرب الجندي الرّوماني، ويعود إلى معسكره، فيقترح القائد تجربة قوّة الجاسوس، فيتغلّب الجندي ضئيل الحجم على مجموعةٍ من الجنود، ويتساءل القائد عن مدّة مفعول الشّراب السري، فيقرّر أن يحمل الجاسوس صخرةً، وعندما ينتهي مفعول الشّراب السحريّ سيعجز الجاسوس عن حملها. بعد فترةٍ من الانتظار ينتهي مفعول الجرعة، وتقع الصّخرة على رأس الجاسوس، فيأمر القائد بالقبض على بانوراميكس، ويرسل الجنود للقبض عليه فينتظرونه في الغابة كي يخرج للحصول على أعشابه، ويقبضون عليه، ويحضرونه إلى المعسكر، وبعد أن يرفض الاعتراف يخضعونه للتّعذيب[1]، ومع ذلك يرفض بانوراميكس الاعتراف بسرّه.

يقلق آستريكس لغياب بانوراميكس، فيذهب إلى الغابة للبحث عنه، يصادف سائق عربةٍ يخبره أنّ الرّومان وضعوه في شبكةٍ وأخذوه إلى معسكرهم.

1– طريقة التّعذيب رومانسيّة جداً، إذ يقوم جنديّ ضخم مفتول العضلات هو مسؤول التعذيب في المعسكر، بربط الحكيم إلى سريرٍ خشبي، ثمّ دغدغة قدميه بريشة طائر.

يختبئ آستريكس بين القشّ، في مؤخّرة العربة، وعند حلول اللّيل يتسلّل للبحث عن الحكيم، فيكتشف أنّ قائد المعسكر يخطّط للحصول على الوصفة السّحريّة كي يذهب، ويستولي على روما، وينقلب على يوليوس قيصر.

عندما يبحث عن بانوراميكس يجده في إحدى الخِيَم المحروسة جيداً، يظهر أمام الجنود، ويرعبهم بحضوره، فهم يرتجفون لمشاهدة أي رجلٍ من الغال.

يستنفر الجنود الرومان، ويحاصرون الخيمة التي يوجد بها آستريكس وبانوراميكس، لا يجرؤ الرومان على مهاجمة آستريكس في البداية ثمّ يهاجمونه، ويلقون به مقيّداً في الخيمة بجوار بانوراميكس.

عندما يقابلان القائد يهدّدهما بالتّعذيب، فيذهب بانوراميكس إلى الغابة برفقة دوريّةٍ من الجنود ليحضر الأعشاب لوصفته السّحريّة. ويطلب مكوّناً إضافياً هو الفراولة، فيرسل القائد الجنود للبحث عن الفراولة التي ليست في موسمها، يعود أحد الجنود بعد عناءٍ بسلّةٍ صغيرةٍ منها، فيأكلها آستريكس وبانوراميكس مدّعين التأكّد من صلاحيتها.

ولكنّ بانوراميكس يطمئن القائد أنّه يستطيع أن يصنع الوصفة دون الفراولة.

يعطي السّاحر القائد إناءً من الحساء السّحري كي يجرّبه، ولكنّه يخاف، فيطلب من جنوده تجربته، ولكنّهم يخافون كذلك، فيقترح نائبه التجربة على واحدٍ من العامّة. يقوم الجنود بإحضار سائق العربة التي دخل بواسطتها آستريكس إلى المعسكر، يسقيه بانوراميكس الحساء، وللتّجربة يطلب القائد من رجل العربة أن يجرّب قوّته ولكنّ أيّاً من الجنود يرفض ذلك، فيتطوّع آستريكس، ويتصنّع الإغماء عند ضرب الرّجل له.

يندفع الجنود الرّومان لشرب الحساء، ويجرب القائد قوته ليكتشف أن الحساء السّحري ليس قادراً إلّا على إطالة الشّعر.

يطلب القائد منهما وصفةً مضادّة، وينشغل القائد وجنوده بقصّ شعورهم، لأنّهم أصبحوا كراتٍ من الشّعر.

يوافق القائد على خروج بانوراميكس وآستريكس إلى الغابة برفقة دورية للحصول على الأعشاب اللّازمة للوصفة المضادّة، فيحضّران إضافةً إليها مكوّنات الوصفة الأصلية كي يتمكّنا من الهروب.

يشرب الجنود من الوصفة المضادّة، ويأمر القائد بالقبض على آستريكس وبانورامیكس، ولكنّ آستريكس بعد حصوله على القوّة السّحريّة، يخرج مع الحكيم من الحصن ليجد أعداداً كبيرةً من الجنود الرّومان.

يكتشف قائد الحصن أنّ يوليوس قيصر ينتظره داخل خيمته في جولةٍ تفقديّة. فيطلب الإمبراطور مشاهدة الغاليّين اللّذين واجها الجيش الرّوماني بالكامل، يقول آستريكس بخبث إنّ القائد أراد أن يحصل على الوصفة السّحريّة من أجل مهاجمة روما، والاستيلاء على العرش.

لذلك يقرّر يوليوس قيصر إبعاد القائد إلى منغوليا، والعفو عن آستريكس وبانورامیكس.

فعاد آستريكس وبانورامیكس إلى القرية، واحتفل الغاليون بنصرهم على الرّومان بتناول مأدبةٍ عامرةٍ والرّقص على أنغام الموسيقا الّتي يعزفها شاعر القرية.

الفيلم الّذي مدته 68 دقيقة، أخرجه راي جوسنس Ray Goossens، وكتب قصّته رينيه جوسيني Rene Goscinny وألبرت أودرزو Albert Uderzo، وألّف موسيقاه: جيرار كالفي Gerar Calvi.

كان فيلم آستريكس الغاليّ باكورة سلسلة من أفلام آستريكس الّتي أضافت إلى ألبومات السلسلة المُصوَّرة، والكتب والمجلّات، الكثير من الانتشار والشّعبيّة حول العالم.

آستريكس: سرّ الوصفة السّحرية
Asterix: The Secret of the Magic Potion

بعد واحدٍ وخمسين عاماً على إنتاج أوّل أفلام آستريكس (آستريكس الغاليّ) خرج إلى النّور الفيلم الرّابع عشر، في عام 2018، ولكن بتقنيّةٍ ثلاثية الأبعاد، وهو الفيلم الثّاني الذي نُفِّذ بهذه التقنية.

يُفتَتَح الفيلم بمشاهد للغابة، حيث يجمع السّاحر العجوز بانورامیكس، عناصر وصفته السّحريّة، وأثناء ذلك يشاهد فرخ طائرٍ صغير، فيحاول إنقاذه، فيقع أرضاً، وتُكسر قدمه، وبالطّبع من المعيب أن يقع ساحرٌ مثله عن شجرة.

يبدأ الفيلم بمشهد استيقاظ سكّان القرية الصّغيرة، إضافةً لملاحقة آستريكس وأوبيليكس للخنازير البريّة في الصبّاح الباكر، ثمّ جنودٌ رومان يتدرّبون أمام معسكرهم، ومشهدٌ لسفينةٍ من الفايكنغ تحاول الإبحار[1].

يعثر آستريكس وأوبيليكس، على الساحر بانوراميكس ملقىً على أرض الغابة – ولا يعترف بداية الأمر أنه وقع عن شجرة – فيأخذانه إلى بيته في القرية، ويصرفان طلّابه الصغار الّذين يشاغبون لتأخّره – يظهر في المشهد فتاة تهتمّ أكثر من زملائها هي بيكتين، وتحاول جاهدةً صنع نموذجٍ لعربةٍ سحرية – . يجتمع أهل القرية للاطمئنان عليه، ويحاولون معرفة ما الّذي ينوي ساحرهم العجوز فعله.

أثناء اجتماعه مع آستريكس وأوبيليكس يقرّر العجوز أن يعطي سرّ الوصفة السّحريّة لشخصٍ آخر، فوضعه الصحّي غير مطمئن، فيبلغهم بقراره: سيذهب للبحث عن شابٍ من سَحَرَة بلاد الغال، يثق به ليخلفه كساحرٍ للقرية، ويعطيه سرّ الوصفة السحريّة. لذلك يرسل مجموعةً من الخنازير البريّة في مهمّة إبلاغ السّحرة الآخرين بوقوعه عن الشّجرة.

يصاب آستريكس بالإحباط لأنّ حصول ساحرٍ شاب على سرّ الوصفة السحريّة، سيهدّد صمود القرية بوجه الرّومان. يجتمع سكّان القرية ليناقشوا بانوراميكس في قراره، فيرفض حصول أي واحدٍ من القرية على سرّ الوصفة، إذ لا يجب أن تنتقل الوصفة إلّا من فم ساحرٍ لأذن ساحرٍ آخر.

تستمرّ مهمّة الخنازير في إيصال رسالة بانوماريكس إلى باقي السّحرة، ولكن وبسبب عاصفةٍ هبّت فجأة، يضيع أحد الخنازير الصّغيرة، ويوصل الرّسالة إلى السّاحر الشرّير سلفاريكس، الّذي ابتعد عن مجمّع السّحرة منذ زمن بعيد.

أثناء مغادرة بانوراميكس، ونقاشه مع أستريكس وأوبيليكس يكتشفون وجود فتاة صغيرة (بكتين) من طلّاب ساحر القرية. يتّخذ بانوراميكس قراره بأن ترافقه الفتاة وحدها دون الآخرين، رغم أن آستريكس يذكّره أنّ الغابة محرّمةٌ على النّساء.

1- هي مجموعة مشاهد بانورامية مأخوذة من أكثر من فيلم من السلسلة.

يصلان إلى بابٍ سريٍّ له مفتاحٌ برمزٍ مرسوم على صخرة يعرفه آستريكس، تحاول بكتين شكل فستانها ليصبح بنطلوناً، لأنّه يُمنَع على الفتيات دخول مجمّع السّحرة.

يصلان إلى قاعةٍ غريبةٍ ومخيفة، حيث حضّر له السّحَرَة الآخرون مفاجأةً كي يحتفلوا به، ويسخروا منه لأنّه وقع عن الشّجرة. يفاجئهم بانوراميكس برغبته في العثور على أحد يخلفه، وأنّه طلب اجتماع مجلس السّحرة كي يرّشّحوا له مجموعةً من السّحرة الشّباب ليختار منهم واحداً يخلفه.

يحضرون له كوماتٍ من البطاقات الصّغيرة عليها أسماء سحرةٍ شباب من كلّ بلاد الغال تمّ تصنيفهم بحسب إمكانياتهم. أثناء احتدام النقاش داخل مجلس السّحرة، يحضر السّاحر الشّرير سلفاريكس الّذي يعتبره مجلس السّحرة بأنه صاحب سحرٍ ملعون. ولكنّه يطلب من المجلس أن يخلف هو بانوراميكس، ويحاول إقناعهم بأنه وبقوّته، إذ تمكّن من معرفة الوصفة السّحريّة، لن يكتفي فقط بحماية قريةٍ صغيرة، بل سيُحرّر كلّ بلاد الغال، ويُسقط روما، ويُوقف كلّ حروب العالم.

يحاول سلفاريكس مهاجمة بانوراميكس، ولكن تهرب الصّغيرة بكتين لتُخبر آستريكس وأوبيليكس فيحضران وينقذانه. ولكن وفي فوضى المعركة تختلط البطاقات الّتي صنّفها السّحرة حسب قدرة كلّ ساحر.

يغادر سلفاريكس، فيلاحقه آستريكس وأوبيليكس، ولكنّه يهرب منهما.

أثناء ذلك يروي السّحرة ل بكتين قصّة سلفاريكس[1]:

"كان سلفاريكس وبانوراميكس ساحرين شابين موهوبين، كانا دوماً يلتقيان معاً، ويخترعان تقنيّاتٍ جديدة.

أثناء مسابقة السّحرة، قدّم سلفاريكس مسحوق النّار، الذي أثار إعجاب الحكّام، بينما خاطر بانوراميكس بتقديم سحرٍ جميلٍ وشاعريّ، ففاز سلفاريكس، وأخذ الجائزة، ورغم ذلك فقد رونقه بعد فترة، فهو اكتفى بإنجازه ذاك، ولم يخترعْ شيئاً جديداً، ولم

1- يتم تنفيذ المشهد برسوم يدويّةٍ بقلم الرصاص، ثنائية البعد.

يعد يجذب إليه الانتباه، بينما أصبح بانوراميكس مشهوراً بفضل وصفته التي تزيد القوّة البدنية، فأصيب سلفاريكس بالإحباط، وأصبح يمارس السّحر المحرّم،واختفى نهائياً حتى ظهر اليوم".

يبدأ بانوراميكس جولته للعثور على ساحرٍ شاب، برفقة آستريكس وأوبيليكس وبكتين، وينتقلون من قريةٍ لأخرى، ليشاهدوا سحرةً شباناً سمتهم الفشل.

ولكن يلحق بهم رئيس القرية وكلّ رجالها، ليشاركوا في اختيار ساحرٍ جديد لقريتهم، ولكنّهم بهذا يتركون القرية بلا رجالٍ باستثناء شاعر القرية، برفقة النساء والأطفال. يصل الخبر ليوليوس قيصر، عندما يكون في حمّامه، فيبدأ مع قادته على الفور بالتّخطيط لاقتحام القرية، ولكن يمنعه احتمال أن يكون لدى النساء الوصفة السّحرية، فيحطّمن الجيش.

يدخل فجأةً على يوليوس قيصر السّاحر سيلفاريكس، ويعرض خدماته، يسأله قيصر ماذا يريد مقابل الجرعة السّحريّة؟ . فيجيب سلفاريكس: "قطعة أرضٍ صغيرة في بلاد الغال، غابة كورنيت[1]". ويطلب كذلك عربة نقل، لأن رجليه تعبتا من كثرة التنقّل مشياً. فيعطيه القيصر موكباً كبيراً، وعربةً محمّلةً بالذّهب.

يصل موكب سيلفاريكس القرية التي لم يبقَ فيها إلّا النّساء، ولكنّهنّ تناولن الوصفة السّحريّة، فيهاجمن جيش الرّومان ويقضين عليه. ولكنّ قائد الجيش يراهن على نفاد الوصفة السّحرية كما وعده سيلفاريكس، وفي كلّ مرّة يعاود الهجوم يلقى نفس المصير.

يحصل سيلفاريكس على اسم ساحرٍ شاب بالصدفة مكتوب على ورقة ضاعت أثناء انعقاد مجلس السّحرة، فيذهب سيلفاريكس إليه، ويحاول استمالته، ويدهشه باستعراضه النّاري.

في مقطعٍ يختلف بطريقة عرضه التّقنيّة، لا يزال بانوراميكس – برفقة كلّ رجال القرية – يتجوّل في بلاد الغال باحثاً عن ساحرٍ شاب، عبر طريقة عرضٍ خفيفة

1– هي الغابة التي يُفتَرَض ببانوراميكس تسليم الساحر الجديد سرّ الوصفة السّحرية.

الظّل، لأشخاصٍ مرسومين بتقنيّةٍ ثنائية البعد، وبأشكالٍ مبسّطة، تتحرك على خريطةٍ تمثّل كلّ بلاد الغال، حيث يقدّم السّحرة الشّباب عروضهم الفاشلة، ويستمر الرّومان في فشلهم باقتحام القرية.

في القرية البعيدة لا يزال سيلفاريكس يدرب السّاحر الشّاب تيليفريكس على وصفاته الغريبة، ويحصل نقاشٌ حادٌ بين الاثنين، حيث يصرّ الشاب على عدم تقديم سحرٍ لا يخصّه.

ينسحب سيلفاريكس، ليقوم بخداع بانوراميكس ورجال القرية بمساعدة الجنود الرومان، ويقدم عرضاً يرشدهم فيه إلى وجود ساحرٍ شاب بارع هو تيليفريكس، ولكن آستريكس يرفض المتابعة، ويتجه إلى القرية التي يعتقد أنّ نساءها في خطر. وعند مغادرته يكتشف بالصّدفة أن سلفاريكس متعاونٌ مع الرّومان، ولكنّ الجنود الرّومان يقبضون عليه، ويبرّر سلفاريكس لآستريكس تعاونه مع الرّومان، ويدافع عن رفضه لاحتكار سكّان القرية الصّغيرة للوصفة السحرية.

يربط الجنود آستريكس بالسّلاسل إلى جذع شجرة، ويكتشفه أحد الرّعاة، فيطلق سراحه.

يصل بانوراميكس ورجال القرية إلى قرية السّاحر الشاب تيليفريكس، وقبل أن يبدأ الشاب استعراضه أمام السّاحر الكبير، يقرّر أن ينفّذ وصفة سيلفاريكس، ويترك وصفته الخاصّة. وينجح في تنفيذ العرض الناري، فيعجب به بانوراميكس ويعرض عليه أن يصبح خليفته، ويغادر الشاب مع السّاحر العجوز ورجال القرية.

بعد وصول سيلفاريكس برفقة الجنود الرّومان إلى غابة كورنيت، يقوم بالخطأ بإشعال نار، ولكنّ يفرح كثيراً، ويتذكّر أنّ إحراق الغابة سيفيده كثيراً وسيضرّ ببانوراميكس ومجمّع السّحرة.

يكتشف بانوراميكس والمجموعة أنّ غابة كورنيت احترقت، ومع ذلك يقرّر تسليم السّاحر الشاب وصفته السريّة في موعد مرور القمر فوق الجرف الصخريّ في قلب الغابة. وأثناء مراسم التسليم، يرى العجوز أن السّاحر الشاب لم يرتّب الأحجار الّتي تشير إلى القدرة السّحرية كما يجب، ينبّهه فلا يعيد ترتيبها بالشكل المطلوب،

يحسّ بانوراميكس أنّ وراء الشاب خطباً ما، ويتوقّف عن إكمال الوصفة. في هذه اللّحظة تحضر الخنازير البريّة، وتخبر بانوراميكس أنّ الرّومان يهاجمون القرية. فيغادرون مسرعين، وعندما يصلون إلى مشارف القرية، ينطلق بانوراميكس منفرداً نحو القرية، بينما ينفرد سيلفاريكس بالساحر الشاب – بعد أن يقوم بتجميد حركة أوبيليكس– ويقنعه بأن يركّب الوصفة كما علّمه بانوراميكس، بينما تلحّ الصّغيرة بكتين عليه ألّا يفعل.

يصل بانوراميكس إلى القرية، ويجد الفوضى عارمة، والسّحرة المجتمعون لا يستطيعون التّوصل إلى شيء، والرّومان قد بدؤوا بالهجوم، والنّساء دون الوصفة السّحرية لا يستطعن عمل شيء.

على مشارف القرية يراقب سيلفاريكس السّاحر الشاب أثناء صنعه للوصفة، فيكتشف أنّ هناك مكوّناً أخيراً لم يعطه العجوز للشاب، تحاول الفتاة أن تمنع سيلفاريكس من إكمال الوصفة، فتكتمل الوصفة بالصدفة بعد سقوط مكوّن ما في القدر، يشرب منها سيلفاريكس فيكتسب قدرةً على قذف النّار، ويتجه نحو القرية لينتقم.

يحضر رجال القرية بواسطة دجاجات تناولن عن طريق الخطأ كميةً من الوصفة السّحرية، لتبدأ معركة عنيفة بين رجال القرية مع سيلفاريكس والجنود الرّومان. تحضر الصّغيرة بكتين ما تبقّى من مكوّنات الوصفة السّحرية لبانوراميكس، فيطلب منها تحضير الوصفة بنفسها، ويعطيها سرّ المكوّن الأخير، ويذهب هو لمواجهة سيلفاريكس الّذي أصبح يمتلك قوّةً كبيرة، وينشر الحرائق في كلّ مكان.

يصل آستريكس إلى مشارف القرية، ويقوم بإيقاظ أوبيليكس، وينطلقان نحو القرية، لينقذا بانوراميكس من سيلفاريكس الّذي تحوّل إلى عملاقٍ ناريّ بعد أن وقع في حفرةٍ رمى فيها أحد السّحرة سائلاً يجعل الأشياء عملاقة.

تنجح الصّغيرة في صنع الوصفة، ويبدأ السّحرة بتوزيعها على رجال القرية كي يستطيعوا إطفاء النيّران.

بعد تحوّل سيلفاريكس إلى عملاقٍ ناري، يشترك سكّان القرية مع الرّومان للقضاء عليه، عندها يقرّر بانوراميكس استخدام قدراته السّحريّة القديمة الّتي تركها منذ زمنٍ طويل. ويصنع من الجنود الرّومان مع دروعهم كائناً ضخماً على شكل فارس، يقاتل العملاق النّاري (سيلفاريكس)، بطريقةِ راقصٍ وعلى أنغام الموسيقا، فيقذف الفارس الضّخم به بعيداً ليطير نحو الفضاء، ويسقط في البحر.

يغادر الجنود الرّومان، ويرحل السّاحر الشّاب تيليفريكس إلى قريته برفقة معلّمه القديم.

وبينما يحتفل سكّان القرية، تخبر الصغيرة بكتين العجوز بانوراميكس أنها لا تستطيع نسيان الوصفة السّحرية، فيجيبها العجوز قائلاً: "لا بأس ستنسينها مع الوقت، وربما لا"، في إشارةٍ إلى أنّه يرى فيها خليفته المُفترض.

لقد تجاوز السّاحر من خلال ثقته بالفتاة الصّغيرة، قانوناً أساسياً في مجمع السّحرة، وهو عدم جواز دخول النّساء إلى عالم السّحر أو مجمّع السّحرة، لتصبح الفتاة هي المُرَشّح الأوفر حظاً لخلافة بانوراميكس، من بين كلّ السّحرة الشبّان الّذين لم يحوزوا ثقته أو إعجابه.

الفيلم الذي يمتدّ على مدار سبعٍ وثمانين دقيقة، من تأليف وإخراج: لويس كليشي Louis Clichy، وألكسندر آستيير Alexandre Astier، وألّف موسيقاه: فيليب رومبي Philippe Rombi.

إنّ مقارنةً بسيطة بين الفيلم الأوّل من هذه السلسلة (آستريكس الغاليّ) وهذا الفيلم، توضّح حجم التّطور الكبير على مستوى النصّ والسيناريو والإخراج، إضافةً إلى التطوّر التقنيّ. في هذا الفيلم، نحن أمام اقتراب من المفهوم التقنيّ الأمريكي على مستوى تقطيع السيناريو وتنويع المشاهد، وجرعة التّشويق، وسرعة الحركة، والاهتمام بالتفاصيل التقنية، واستعراض الإمكانيات الفنيّة، مع الاحتفاظ بالرّوح الفرنسية في الملامح العامّة للفيلم، إنّ هذا العمل تحديداً، وسلسلة آستريكس عموماً أكثر قرباً من الملمح الأمريكي لسينما الرّسوم المتحرّكة من الأفلام الفرنسيّة الأخرى، الّتي تقلّ فيها الاستعراضات التقنيّة وسرعة الحركة، وكميّة التّشويق.

توائم بليفيل الثلاثة Le Triplettes de Bllevile

فيلمٌ كتبه وأخرجه سيلفين شوميت Sylvain Chomet، وتم إنتاجه من أكثر من جهة في فرنسا وبريطانيا وكندا، وعُرض في العام 2003، وقد تم ترشيحه لجائزتين من جوائز الأوسكار، وعرض على هامش مهرجان كان كذلك.

مشهد البداية: على التلفزيون استعراضٌ لثلاث فتياتٍ يغنّين بالفرنسية في استعراضٍ يحضره الكثيرون من الأثرياء، نساء بدينات ورجال صغار القامة.

ينقطع البث لنشاهد عجوزاً – السيدة سوزي – برفقةِ طفلٍ يبدو أنه حفيدها اليتيم، لا يبدو كالأطفال الطبيعيين، قليل الحركة والكلام. تحاول العجوز أن تغريه بشتى الوسائل ليتفاعل معها دون جدوى، يظهر في التلفزيون فاصل موسيقي لعازفٍ على البيانو، تنفض الغبار عن بيانو قديم مركون في إحدى زوايا المنزل، ولكنّه لا يتقبّل الموضوع. تغريه الجدّة بإحضار جروٍ صغير – برونو– في علبةٍ من الورق المقوى، يفرح الطفل الصغير الذي يشعر بالوحدة بجروه الجديد، لكن ليس كما يجب. فيلعب معه بأشياء مختلفة منها لعبة القطار الذي يسير على سكة في أرض الغرفة، وأثناء إحدى دوراته ينسى الكلب ذيله على سكّة القطار فتدوسها عجلات عربة القطار الدمية، يتألم الجرو الصغير، وتصاحبه هذه الذكرى طوال حياته.

أثناء تنظيف غرفة حفيدها الصغير تكتشف الجدة ألبوم صورٍ يحتفظ به تحت سريره، يجمع فيه صوراً عن الدراجات وسباقاتها وأبطالها، تقلّبه باهتمام. لتحضر له درّاجةً بثلاث عجلات، يفرح بها كثيراً، ويركبها بسعادةٍ كبيرة في بهو المنزل الصغير بينما كلبه الصغير يركض حوله نابحاً.

تمرّ الفصول والسنوات، ويبدو في الأفق مطار قريب، وتُبنى بمحاذاة المنزل سكة قطار، وكلّما يمرّ القطار، يهتزّ المنزل برمّته، حتّى الدراجة المعدنية على قمّة السطح القرميدي والتي تشير إلى اتجاه الرياح تهتز بشدّة كذلك.

يمر الزمن بطيئاً جداً، والكلب يصبح عجوزاً وسميناً، والطفل شاباً كاريكاتوري الملامح نحيفاً جداً، وطويلاً، أنفه كبيرٌ، وربلتي ساقيه متضخمتان بشكل كبير. همّه الرئيس ركوب الدرّاجات، أما الجدّة فبقيت على حالها، بعينيها الكبيرتين وراء النظارة

السميكة، ورجلها القصيرة التي تلبس فيها حذاءً معدنياً يرفعها لتصبح بطول الرِّجْل الأخرى التي تعرج عليها.

الكلب العجوز لا زال على عادته، يصعد إلى الطابق العلوي قبل موعد مرور القطار بقليل، ويقوم بالنّباح على عرباته طوال فترة مرورها أمام النافذة الصغيرة، فيلمحه الركاب بسرعةٍ أثناء مرورهم الخاطف، أحد الركاب يقرأ جريدةً نلمح فيها صورةً للرئيس الفرنسي ديغول يخطب، لتتحوّل الصورة إلى التلفزيون الذي تشاهده العجوز.

الجدة برفقة حفيدها الذي تدرّبه من غير كلل، تتبعه على الدراجة القديمة ثلاثية العجلات، وبصوت صافرتها التي تنفخ فيها برتابة ودون توقف. يصل الشاب وجدته إلى المنزل منهكاً تماماً، لدرجة أنه لا يستطيع الوقوف، فيستلقي على الطاولة في غرفة الطعام، فتقوم بتمسيد ساقيه ورجليه وظهره بأدواتٍ شديدة الطرافة، وطريقة من ابتكارها، فتمطّط عضلاته بالمكنسة الكهربائية، وعضلات ظهره بخفاقة البيض وجزازة العشب، ورقبته بفرشاة السجّاد. تحضّر الجدة الطعام لحفيدها في طبقٍ كبير، ويبدأ بالتهامه بشرود، بينما الجدّة مشغولةٌ بإصلاح عجلة الدراجة بطريقةٍ غريبة جداً. لا تنتهي اختراعات الجدّة عند حد، فخيالها الجامح جعلها تبتكر طريقةً للحفاظ على وزنٍ مثاليّ للرياضيّ الشاب، إذ إنه يجلس على كرسيٍّ مثبّتٍ على ميزان مربوطٍ بساعة منبه، حالما يصل وزن الشاب إلى حدٍّ معيّنٍ يطلق المنبّه البدائي إنذاره، فيتوقف الشاب عن الأكل، بينما تضع العجوز ما تبقّى من الطعام في طبق الكلب الذي يلتهمه بشراهة. لا تتوقّف اختراعات الجدة هنا، فبعد الأكل لا بدّ من بعض التمرين، فوصلت له قارئ الأسطوانات الموسيقية بسلسلة دراجةٍ بدون عجلات، فيستطيع فقط سماع الموسيقا إذا دورّ بقدميه دواسات الدرّاجة. بعد انتهائه من سماع الموسيقا، يكون منهكاً تماماً، فتحمله العجوز على ظهرها – رغم بلوغ حجمه ضعفي حجمها – إلى سريره في الطابق العلوي، ليقفز الكلب العجوز، وينام على صدر الشاب كعادته منذ كان جرواً صغيراً .

رعب الكلب العجوز من القطارات يلاحقه حتى في أحلامه، فيرى نفسه – حلمٌ سرياليّ – أثناء نومه فوق عربة قطار بخاريّة تمرّ قرب المنزل، بينما ركّاب القطار يتجمّعون خلف نافذة المنزل وينبحون عليه، في مشهد عكسيٍّ تماماً.

سباقٌ كبيرٌ للدراجات هو سباق فرنسا الكبير، يتجّمّع مشجعوه على طول مسار السباق بشكلٍ كرنفالي، وفي الساحات، ويتابعونه في العربات وأمام شاشات التلفزيون. الجدّة تشجع حفيدها من على ظهر سيّارة مغلقةٍ وراء فريق الدرّاجات، ويبدو المتسابقون بأشكالهم شديدة الكاريكاتورية منهكين تماماً.

يحاول شخصان من المافيا يركبان سيّارةً تشبه سيارة الجدة سوزي كثيراً، رمي مساميرٍ أمام عربتها، وينجحان في تأخيرها، فتتوقف على جانب الطريق، ويحاول السائق إصلاح العجلة دون جدوى. فرق الدراجات تعبر ممراً جبلياً صعبا وضيّقاً ببطء وصعوبة، يلحق رجلا المافيا بالمتسابقين المنهكين الذين أرهقهم الصّعود الصعب، ويضعونهم في القسم الخلفي من سيّارتهم، ويصلون إلى الحفيد المنهك ويحملونه على الصعود إلى مؤخّرة سيارتهم ليصبح برفقة شابين آخرين، وتسرع السيّارة في طريق السباق الذي انحدر نزولاً.

تنجح الجدّة في إيجاد حلٍّ غريب لثقب العجلة، وهو بإعطاء الكلب علكةً يمضغها بفمه، وواحدةً أخرى تضعها على محور العجلة، لنكتشف بعد وقتٍ قصير أنها وضعت الكلب السمين مكان العجلة المثقوبة.

تشاهد الجدّة دراجة حفيدها على جانب الطريق، وتحاول اللحاق بسيارة رجال المافيا، ولكنها تعلق في زحمة السيارات والجماهير في نهاية خط السباق. تعثر بمساعدة الكلب وقدرته الكبيرة على الشم على قبعة الشاب في السيارة المتوقفة قرب رصيف الميناء، فيتبع الكلب الأثر ليجده على سفينة أبحرت للتوّ من الميناء، تحاول اللحاق بها برفقة الكلب دون جدوى. تستأجر الجدّة بنقودها القليلة المتبقية معها قاربَ دوّاساتٍ صغيراً تلحق به السفينة الضّخمة في مشهدٍ سرياليّ. وتستمرّ باللحاق بها برفقة كلبها عبر المحيط رغم العواصف والأمواج، وعلى مدار أيامٍ ولياٍل.

رجلا المافيا يحتجزان الدرّاجين الثلاثة في قبو السفينة، تصل السفينة الضّخمة إلى الميناء الكبير لمدينة تشبه نيويورك إلى درجةٍ كبيرة، ولكنّ اسمها بدا في خلفية الميناء بيليفيل، وتمثال يشبه تمثال الحريّة، ولكنه لامرأةٍ سمينةٍ جداً.

تصعد العجوز برفقة الكلب درج الميناء الكبير، ولكنّ الرجلين يأخذان الشبان في عربةٍ مغلقةٍ، ويمضون بعيداً، أمّا العجوز فتضيع وسط زحام المدينة الخانق.

ينظر زعيم المافيا– وهو رجلٌ ضئيل الحجم له أنف أحمر وكبير– إلى صيد رجاله في القبو الذي يصلح فيه ميكانيكيٌّ قصيرٌ يشبه الجرذ، ثلاث درّاجاتٍ مثبتةٍ على منصّةٍ خشبيةٍ تشبه منصة المسرح، تشغِّل دوّاسات الدّراجات عند دورانها جهاز عرض سينمائي يرشق صوَرَه على شاشةٍ أمام المنصة لفيلمٍ يظهر طريقاً .

في المدينة الكبيرة تحاول العجوز وكلبها الحصول على طعام دون جدوى، وتطردها نادلةٌ في أحد المطاعم. فلا تجد العجوز رغم جوعها إلا أن تشعل ناراً تحت جسرٍ بالقرب من الميناء، تعثر على إطار درّاجةٍ قديم وتبدأ بالنقر عليه لحناً قديماً هو نفس لحن الأغنية التي سمعناها في الاستعراض التلفزيوني للمغنيات الثلاث في بداية الفيلم، تمرّ بالصّدفة ثلاث عجائز يشبهن بعضهنّ إلى حدٍّ كبير، ويبدأن بغناء الأغنية القديمة نفسها بسعادةٍ بالغة، فنكتشف أنهن نفس المغنيات، ولكن كبرنَ بالسنّ كثيراً.

تدعو المغنيات الثلاث الجدة إلى مكان إقامتهن، وهو شقّة في نزلٍ صغيرٍ قذر، على جدران شقتهنّ المليئة بالفوضى علّقت لوحات للفرقة الشهيرة القديمة، وصور الفتيات الثلاث مع نجوم كبار، وأوسمة وجوائز، إضافةً إلى عدد كبيرٍ من الآلات الموسيقية. تذهب إحدى العجائز للحصول على صيدها من ضفّة البحيرة القريبة من أجل العشاء، تجلس على الضفة وتمسك شبكتها بيدها، وباليد الأخرى تخرج من جزمتها شيئاً ما وترميه في الماء الضحل، إنها قنبلة، يتطاير الماء من البحيرة منفجراً وتتساقط الضفادع في شبكة الفنانة المُحالة على التقاعد – في مشهد يحمل الكثير من الكوميديا السوداء – تحمل العجوز ضفادعها، وتعود إلى شقتها، حيث تنتظرها رفيقتاها بالإضافة إلى الجدة سوزي وكلبها السمين بفارغ الصبر، تدخل

المطبخ وتبدأ بإعداد الوجبة التي لا يعرف الضيوف كنهها، وعندما تخرج لتصبّ الحساء المكوّن من الضفادع في الصحون، تثور ثائرة الكلب، بينما تضطر الجدة لتناول الحساء المقرف، مشهد العجائز، وهنّ يتناولن سيقان الضفادع المطبوخة – والتي لا يزال بعضها يتحرّك – يثير كلّ أشكال القرف. ثم تقدّم المضيفة صحن ضفادع مشوية، وسط عزف موسيقا على أواني الطعام، يُختَتم المشهد شديد القساوة بحلّةٍ مطبوخٍ فيها شرانق ضفادع، تتحول الدائرة المُكَونة من الشراغيف إلى القمر الباهت الذي يطلّ فوق بحيرة الضفادع .

بعد العشاء الفظيع تحاول الجدة سوزي أن تمسك جريدةً أو مكنسةً كهربائيةً لتنظف الأرض ولكن إحدى المضيفات تقوم بمنعها– نعرف فيما بعد أنها أدواتٌ موسيقية يستخدمنها في تقديم فقراتهنّ الموسيقية في نادٍ فخم– ، يرتّبن لها فراشاً متواضعاً، ويتركنها لتنام،بينما يجلسن في سرير كبير بالغرفة المجاورة لمشاهدة فيلمٍ عن الدراجات في التلفزيون.

في الصباح يتذوق زعيم المافيا النبيذ الفاخر– يقدم له الخدمات نادل يبالغ في حركات الخنوع والتزّلف – الذي يراقب الدرّاجين الثلاثة المحتجزين، وهم يحركون أرجلهم برتابة في تجربةٍ لآلة عرض المراهنات التي يتمّ تصنيعها، والتي يُعرَض على شاشتها طريقٌ لا ينتهي، مما يجعلهم يتابعون تحريك أقدامهم دون توقّف، وقد عُلّقَ لكل منهم كيس من الدم من أجل تقوية أجسادهم المُنهكة.

تقدِّم العجائز عرضاً موسيقيّاً على أدواتهن الغريبة – الثلاجة، والمكنسة الكهربائية وورق الجريدة القديمة – تشاركهنّ الجدة سوزي على آلةٍ من ابتكارها. من بين الجمهور الكبير زعيم المافيا ورجلاه، الكلب بعد أن طُردَ أكثر من مرّة أن يجد مكاناً تحت طاولة زعيم المافيا، فغفا على أنغام الموسيقا الغريبة، وبدأ يحلم كعادته: يركب أعلى سكّة قطار والعربة يجرها صديقه راكب الدراجة على سكّة دائريّةٍ تصغر حتى تصبح نفاّضة سجائر.

يشتم الكلب فور استيقاظه من حلمه المزعج رائحة صديقه تفوح من منديل في جيب أحد مرافقي رجل المافيا، ينتزعها، ويهرب بها نحو صاحبته التي تتوضح في

ذهنها خيوط الجريمة، بينما ينشغل النادل في التذلل والاعتذار من زعيم المافيا على تصرّف الكلب الأرعن.

على الرصيف في الشارع تتصنّع العجوز العمى، وتجرّ الكلب بيدها، وتقف على إشارة المرور، ورغم محاولة المارّة مساعدتها على عبور الطريق فهي ترفض بشدّة وتصرّ على الوقوف، نكتشف أنها تراقب رجلاً قصير القامة – هو الميكانيكي الذي يصمّم الآلة التي تحتجز المافيا راكبي الدراجة من أجلها – يجلس في دكان حلاقة ويحلق ذقنه، واضعاً غطاءين معدنيين كي يحمي أذنيه الكبيرتين من سكين الحلاق. فجأة تعبر العجوز الشارع مسبّبةً فوضى في حركة السيارات، وتخطف كيس أغراضه.

العجائز الثلاث في شقتهنّ يتلذّذن في تناول بوظة الضفادع، بينما سوزي تتعرّف تفاصيل الوثائق التي انتزعتها من الرجل الجرذ، وتتأكّد من أنه هو الذي صنّع آلة الدرّاجات الثابتة التي تستخدمها المافيا.

في قبو المطعم الفخم مسرحٌ كبير، مليءٌ بالمشاهدين الذين يراهنون على راكبي الدراجات الثلاثة – الذين يقودون دراجاتهم على الطّريق الوهمية للشاشة الكبيرة – بينما يتابع زعيم المافيا عمليات الرهان باهتمام، يسقط أحد الدرّاجين مغشياً عليه فيقوم الرجل المشرف على الرهان بإطلاق الرصاص عليه من مسدسه، ويشطب رقمه من لوحة المراهنات. تدخل العجائز الأربع برفقة الكلب – متنكراتٍ على نحوٍ شديد الطرافة بزيّ رجال المافيا – إلى القبو الذي يحتجزون فيه الدراجين، تقوم النساء بضرب الرّجل الجرذ، فيحسّ المشرف على الرهان بغرابة الموقف، فتتنكّر سوزي بشكل الرجل الجرذ وتنزل تحت الحلبة مدّعيةً صيانة المعدات. فتقوم بفك المنصة وفصله عن الأرضية ليبدأ بالتّحرك إلى الأمام بتأثير دوران أرجل الدراجات المُثَبتة أعلاه. تقوم العجائز الثلاث بضرب مشرف المراهنات، ويحاولن إلهاء الجمهور بأداء أغنيتهنّ المعروفة، ولكن الجموع تنتبه إلى ما جرى فيسحب الجميع أسلحته. تنهي سوزي فك المنصّة، وتلهي العجوز صائدة الضفادع المراهنين بقنبلةٍ سحبتها من جزمتها، وتلحق بالمجموعة. تلاحق مجموعات المافيا العربة الغريبة في ملاحقة

بوليسية طريفة تشبه إلى حدٍّ كبير أفلام الأكشن الأمريكيّة، بل إن بعض لقطاتها مأخوذ بحرفيّته من أفلام أمريكيّةٍ معروفة، يتخلل المطاردة العنيفة إطلاق رصاص ومدافع، وتحطيم سيارات، وقطار يعبر بين السيارات وسط الطريق، تتصدّى النساء الأربع للملاحقة بطرافةٍ شديدة، تنتهي بالقضاء على زعيم المافيا ومساعديه.

ويمضي المركب الغريب في طريقه ليعبر لافتةً كبيرةً كُتب عليها: بليفيل.. شكراً لزيارتكم، مع السلامة.

في مشهد النهاية الدراج في غرفة الجلوس الخاصة بجدته، وقد أصبح شيخاً، وصورة الجدة سوزي معلّقةٌ على الجدار بين عشرات الصور الأخرى، وصوت الجدة: هل انتهى الفيلم؟ يلتفت إلى الوراء ويقول: نعم لقد انتهى الفيلم يا جدتي.

على مدار ثمانٍ وسبعين دقيقة تتوالى أحداث فيلمٍ لا يشبه الكثير من أفلام الرسوم المتحركة، يتخذ من الكوميديا السوداء أداة تعبيرٍ أساسيةٍ لإيصال فكرٍ مناهضٍ للرأسمالية المتوحّشة، وتسلّط المافيات. كميّة السخرية المرّة التي تبدأ من الحفيد اليتيم الذي تتولّى جدته العرجاء – بقدمها المعدنية التي تشبه مكواة فولاذيّة كبيرة – رعايته، وإصرارها الشديد على أن يحقق هدفه، وغرقه في وهم الفوز ببطولة السباقات التي تتسبب في خسارة الكثيرين وفوز واحدٍ فقط، وتمتّع الجمهور بمشاهدة سباقاتٍ لا يطال أبطالها في كثيرٍ من الأحيان إلا الجهد والمشقّة. إلى الحضارة التي التهمت شكل الريف الجميل حيث إن سكّة القطار قضت على شكل المنزل وانتزعت خصوصيّته، ويد المافيا التي تمتدّ وراء البحار لتصطاد ضحاياها.

فيلم يتمسّك بموقفٍ مناهضٍ للمدن شديدة الثراء، ورغم أن اسم المدينة التي تتجمع فيها المافيا هو (بليفيل Bllevile) إلا أن المدينة تشبه إلى حدٍّ كبير مدينة نيويورك بناطحات سحابها وزحامها وحتى تمثال الحرية الذي جعله صنّاع الفيلم امرأةً سمينةٍ، كما كلّ النساء الثريات في المدينة، بل النساء اللواتي يمثلن المجتمع الأمريكي – من وجهة نظر الفيلم – عموماً، طويلات القامة، بدينات لدرجةٍ لافتة، بالمقابل في المدينة الكبيرة فاحشة الثراء لا حياة للفقراء، وقد يبيتون دون مأوى أو طعام، ومثال ذلك الفنانات الثلاث اللاتي يعشن – رغم مجدهنّ السابق– في نزل

فقير قذر، ويأكلن الضفادع التي يصطدنها من بحيرة قريبة. مدينةٌ عبّر عنها الفيلم بمشاهد شديدة القسوة كشكل شقة الفنّانات الثلاث واستخدامهن أدوات المنزل كأدواتٍ موسيقية نتيجة إفلاسهن، وتناول النساء الثلاث للضفادع وتلذّذهنّ بها. ومشهد حلّة الشراغيف المطبوخة التي تندمج مع شكل القمر فوق بحيرة الضفادع.

كذلك يعتمد الفيلم على التصاميم التي يغلب عليها الكاريكاتور المبالَغ به في الخلفيات والجسور ومنزل العجوز مثلاً أو العناصر الجامدة مثل السيارات والسفن أو الأشخاص مثل الدرّاجين أو رجال المافيا. ومن المشاهد الأكثر طرافةً لحاق الجدة العجوز بالباخرة الضخمة بواسطة قارب دواساتٍ صغير وعبور المحيط به، وصورة الرجل الجرذ في جواز السفر حيث لا يشغل من الصورة سوى جزئها السفلي إشارةً إلى قصر قامته. وشكل زعيم المافيا المبالغ في تحويره، ووضعه الساخر في جيبي المعطف المشترَك لمُرافِقَيه.

فيلمٌ قد لا يتمتّع – لا يُنصح أيضاً – الصغار بمشاهدته، تبقى الخصوصيّة السائدة فيه من طريقة رسم الخلفيات والأشخاص، وسرد الأحداث، خصوصيةً روحيّة وفكريةً لا تتكرّر كثيراً في أفلام الرسوم المتحركة.

ميشيل أوسلو Michel Ocelot وفتنة الجنوب

كثيرٌ من الفرنسيين ينظرون إلى ميشيل أوسلو باحترامٍ يماثل احترامهم لكبار السينمائيين مثل بيرغمان، وبونويل وفيلّليني.

ولد أوسلو في فرنسا عام 1943، وتنقّل مع والديه الشّغوفَين بتعليم الأيتام أثناء ترحالهم في دول عديدة ومناطق نائية من آسيا وأفريقيا، كان عمره سبع سنوات عندما انتقلت عائلته إلى غينيا، لقد رأى مشيل الصغير في قرى أفريقيا النائية عالماً مثالياً وموسيقياً متناغماً، وشعر بالحياة المندمجة مع الطّبيعة إلى حدودها القصوى، وقد ساعد في اندماجه ضمن تلك الطّبيعة، أنّ والديه ساعداه على ذلك، فبدل من أن يسجّلاه في مدرسةٍ للأجانب مثل باقي الأوروبيين والأمريكان، أرسلاه إلى مدرسة ريفيّةٍ محليّة، فدرس مع الأطفال القرويين المنحدرين من عائلاتٍ أفريقية بسيطة.

عندما عاد ميشيل أوسلو إلى شمال فرنسا مع عائلته شعر بالصّدمة، لرماديّة الجوّ وقساوة المدينة، والفرق الكبير بين الحضارة بشكلها الأوروبي والحياة الفطريّة في إفريقيا.

لم يدرس أوسلو الرّسوم المتحرّكة بشكلٍ مستقل، بل درس في المدرسة الوطنيّة العليا للفنون الزّخرفيّة في باريس، ودرس كذلك الفن في لوس أنجلوس.

فتنه عالم الرّسوم المتحرّكة، ودرس أعمال والت ديزني بعمق. وبدأ بإنتاج أوّل عمل له عام 1974 بفيلم قصيرٍ مدته دقيقةٌ واحدة. ليتابع بعد ذلك إنتاج أفلامٍ قصيرةٍ وسلاسل تلفزيونية، ويصبح واحداً من أهم المشتغلين في الرّسوم المتحركة في أوروبا. لم يخفِ أوسلو إعجابه الكبير بأسلوب الرّسم المصري القديم، وأسلوب الرّسم اليونانيّ، وقد نجد هذا واضحاً في اعتماده زاويتين أساسيتين لشخوصه: المواجهة – اللّقطات الأماميّة – والزّاوية الجانبية – بروفيل–، وهذا ما منح أعماله بساطةً وقوّة تعبير، دون الحاجة إلى استعراضاتٍ تقنيّةٍ مبالغٍ فيها.

بعد كمٍّ كبيرٍ من الأفلام القصيرة والسّلاسل التلفزيونية، قرّر أوسلو العودة إلى ذاكرته الزّاخرة بحكاياتٍ عن إفريقيا، وولدت فكرة فيلمه الطّويل الأوّل كيريكو والسّاحرة Kirikou and the Sorceress، الّذي حقّق نجاحاً لافتاً رغم تحفّظ البعض من الموزّعين على مشاهد الصّدور العارية – مع ملاحظة عدم وجود أيّ إيحاءاتٍ جنسيّةٍ فيها– ليتبعه بفيلمين هما: كيريكو والوحوش البريّة Kirikou and the wild Beasts عام 2005، وكيريكو والرّجال والنّساء kirikou and the men and women عام 2011.

وفيلمه الطّويل الآخر آزور وأسمر Azur & Asmar عن حكايات أفريقيا كذلك، رغم أنه اتّجه لشمال أفريقيا وحكاياتها العربية هذه المرّة، ليقصّ حكاية طفلين ربّتهما أمّ الأفريقي، وافتراقهما عنوةً، وعندما كبر الأوروبيّ سافر جنوباً نحو إحدى دول المغرب العربي، ليبحث عن رفيقه ومربيّته، وآخر فيلمٍ قام بإنتاجه حتّى الآن كان فيلمه الطّويل ديليلي في باريس Dilili in Paris عام 2018.

كيريكو والسّاحرة Kirikou and the Sorceress

الفيلم مأخوذٌ عن مجموعةٍ من الحكايات الشّعبية من دول غرب أفريقيا، جمعها كاتب ومخرج الفيلم ميشيل أوسلو.

يُفتَتح الفيلم بمشهدٍ لقريةٍ أفريقيّةٍ نائية، على وقع موسيقا محليّة. في داخل أحد الأكواخ امرأة حامل جالسةٌ تسند ظهرها إلى الجدار، يتحدّث جنينها من بطنها ويقول: "أخرجيني إلى العالم"، تردّ أمّه: "الطّفل الّذي يتكلّم في بطن أمّه، يولد من تلقاء نفسه".

يخرج الطفل، ويقطع حبله السُرّي بأسنانه، ويقول بصوتٍ عالٍ وكلامٍ واضح: "اسمي كيريكو Kirikou"، ثمّ يزحف مباشرةً إلى وعاءٍ فيه ماء، ويستحمّ منفرداً. إنّ حجمه صغير، حتى لمن هم في مثل سنّه، ولكنّه بوعي رجلً بالغ. تبدأ أسئلته الّتي لا تنتهي لأمّه، عن القرية، ولعنة السّاحرة الشّريرة كارابا Karaba الّتي أصابت قريته، وجفّفت ماءها، وخطفت رجالها.

يخرج كيريكو راكضاً، ويسير في الطريق، تحت شجرةٍ يجلس عجوزٌ يرتدي قبّعةً على رأسه، يتحدّث إلى فتيانٍ صغار، يخطف كيريكو قبّعة العجوز، ويمضي راكضاً بسرعة مختفياً تحت قبّعة العجوز. في الطّريق يلحق بمحاربٍ من قريته متّجهٍ إلى كوخ كارابا، ويقنعه بالذّهاب معه، يجلس على رأس المحارب، ويختفي تحت القبّعة.

يصل المحارب إلى كوخ السّاحرة الكبير، والمحروس بكائناتها الغريبة، الّتي تشبه الرّوبوتات. تطلّ السّاحرة من باب كوخها الكبير والمحصّن، إنّها امرأةٌ طويلةٌ ممشوقة، بشعرٍ مضفورٍ حول رأسها يشبه هالة الشّمس، وصدرٍ مرتفعٍ، مزيّنٍ بالذهب، كما عنقها وذراعيها. عيناها مثل عيني النّمر، ونظراتها تصيب بالشّلل، وكلماتها قادرةٌ على القتل.

يطلب المحارب من السّاحرة إعادة رجال القرية، فتردّ كارابا بعنفٍ، وتطلب من كائناتها الغريبة طرد المحارب، يبدأ المحارب بالنّقاش مع السّاحرة بتوجيهٍ من كيريكو الّذي يختفي تحت القبّعة. تحسّ السّاحرة بأنّ هناك كائنٌ يختفي داخل قبّعة المحارب، فتأمره بوضعها على الأرض والانصراف. يضعها على الأرض –

وبداخلها كيريكو – وينصرف، فيجري كيريكو ويختفي داخل شجيرة، ويستطيع الفرار من الكائن الّذي أرسلته كارابا للقبض عليه، ويلحق بالمحارب.

تبتهج نساء القرية بعودة المحارب حيّاً. ولكنّ الكائنات الغريبة تلحق به إلى القرية يريدون القبّعة، ويأخذونها لأن كارابا تظنّها سحريّة، وتعلم نساء القرية بأنّ السّاحرة غاضبةٌ من سكّان القرية، فيأخذون ما بقي لديهم من ذهب ليسترضوها.

تحسّ كارابا بأنّ هناك المزيد من الذّهب في القرية، فترسل كائناتها للبحث، يعثرون في أحد الأكواخ على قطعة حليٍّ، فيأخذونها ويحرقون الكوخ.

يذهب مع أمّه لجلب الماء من الغابة المجاورة ويحمل على رأسه إناءً صغيراً، مثلما تحمل أمّه إناءً أكبر.

في الطّريق تجيب أمّه على أسئلته بخصوص الماء، وتجيبه بأنّ كارابا جفّفت الينابيع فاضطرّ السّكان للمشي مسافاتٍ طويلة لإحضار الماء لمنازلهم. أثناء جلوسه على جانب النّهر، يحضر قاربٌ غريب الشّكل، يصعد عليه الأطفال الّذين يعبثون وسط الماء، يحاول كيريكو تحذيرهم – رغم أنّهم أساءوا إليه في البداية – فلا يستمعون إليه، يصعدون على القارب، فيسير القارب بسرعةٍ كبيرة، ويتّجه إلى أعلى النّهر، يلحق بهم بعد أن يأخذ سكيناً يأخذها من إحدى النساء قرب الماء. يركض بسرعته الغريبة، ويلحق بالقارب، وينجح في ثَقبِه وإغراقه، يُخرج الأطفال من القارب ويشكرونه. تكتشف كارابا أن كيريكو وراء غرق القارب، فتنصب كميناً آخر للأطفال كي توقع بهم، وهو عبارة عن شجرةٍ مسحورةٍ في أعلاها بعض الحلي الزجاجية، يصعد الأطفال إليها رغم تحذيرات كيريكو، فتقفل أغصانها عليهم، وتبدأ جذورها بالجري متّجهة نحو مقرّ كارابا، يلحق كيريكو بالشّجرة، ويستطيع بواسطة سكّينه أن يفصل الأغصان عن الجذور، وينقذ الأطفال، فتركض الجذور متجهةً نحو كارابا التي تعلم أنّ كيريكو هو سبب مشاكلها، فيزداد حقدها عليه. يحتفل أطفال الغابة ونساؤها بكيريكو، ويعود حاملاً إناءه الصّغير على رأسه إلى قريته.

يمضي كيريكو نحو الجبل القريب حيث قنوات الماء الجافّة، يلتقي بامرأةٍ تطبخ قرب النّبع الجاف. يدخل في النّفق الّذي كان الماء يجري فيه أسفل الجبل ليُغذّي

نبع القرية. يصل إلى أعمق نقطة حيث يشاهد كائناً عملاقاً يشرب مياه النبع، ويحتفظ بها في جوفه، يعرف سرّ جفاف النبع، فيعود على الفور إلى الخارج، من حيث دخل، ويأخذ سكيناً طرفها حارٌّ جداً كانت المرأة تحرّك به قدرها، ويدخل النّفق الطويل من جديد، حتى يصل إلى الكائن الضّخم فيبقر بطنه الكبير بسكّينه الحامية، لتتدفّق المياه بغزارة، وتخرج من فوهة النبع، ولكنّ كيريكو يختفي.

يفرح سكّان القرية لعودة الماء، ولكنّ المرأة التي كانت تطبخ تخبرهم بأن كيريكو اختفى في باطن النبع، بعد قليل تتوقّف المياه عن التدفّق فترةً بسيطة، ثم تنفجر دفعةً واحدة قاذفةً معها كيريكو للخارج، ولكنّه شبه ميت.

تحزن أمّه ونساء القرية، تضعه أمه في حضنها، وتبدأ بالغناء بهدوء، يشاركها أولاد القرية، ثمّ النساء. يعلو الغناء، فيستيقظ كيريكو ليجد جميع سكّان القرية حوله فرحين بنجاته، ويندهش لرؤية المياه تتدفق من النّبع من جديد.

يبدأ سكّان القرية بالغناء والرّقص فرحاً بالمياه الّتي غابت عنهم زمناً طويلاً . تسمع كارابا أصواتهم، فتسأل أتباعها ليخبروها بأنّ كيريكو أعاد الحياة لنبع القرية، فيزداد غضبها من هذا الصّغير الغريب.

كيريكو يتابع أسئلته التي لا تنتهي، عن كارابا، والقرية، فتقرّر أمّه مساعدته في الوصول إلى بيت كارابا المحصّن.

تسير معه إلى منتصف الطّريق، ثمّ تدلّه على نفقٍ يؤدّي إلى كوخ كارابا.

ينزل كيريكو في النّفق مصطحباً سكّيناً صغيرةً، ويزحف داخله، يصبح النّفق مسدوداً، ويعجز عن الحفر. ينام قليلاً ثمّ يستيقظ على حركةٍ في الأسفل، يحفر وإذا بظربانٍ يبحث عن صغار سنجاب ليفترسها، يستطيع كيريكو إنقاذ صغار السّنجاب من الظّربان، ويخرج برفقتهم من النّفق إلى مكان قريبٍ من مسكن كارابا، ولكنّه لا يغيب عن عيون حرّاسها.

تحتفي به السّناجب، وتقدّم له الهدايا. تخطر لكيريكو فكرة التنكّر على هيئة هدهد، بواسطة أوراق الأشجار، ولكنّ هدهداً حقيقياً يعترضه ويظنّه أنثى، فيستطيع كيريكو أن يمتطي ظهره ويطير، لكنّه يسقط دون أن يصاب بأذى، ليلاحقه خنزيرٌ

بريّ ضخم، يستطيع بعد مطاردةٍ طويلةٍ أن يمتطي ظهره، ويمسك به من أذنيه، ويقوده مثلما يشاء.

يقود الخنزيرَ مسافةً طويلةً قبل أن يصل إلى بوّابة كهف غريبة، يتخلّص من الخنزير، ويدخل من بوّابة الكهف التي تنغلق بعد دخوله، ليجد نفسه في ممرٍّ يحيط به من الجانبين مجموعة من الطيور تشبه البجع، تغنّي اسمه. في نهاية الممرّ، وفي عمق الكهف الأزرق، منصّةٌ كبيرة تشبه هرماً أزرق، يجلس في أعلاها عجوزٌ بلحيةٍ بيضاء مضفورة،ويرتدي ثوباً أبيض طويل، إنّه الجد الحكيم.

يرحب الحكيم بكيريكو، ويبدأ كيريكو بطرح أسئلته التي لا تنتهي حول كارابا وسحرها والقرية، فيجيبه الجدّ قائلاً:

لقد أصبحت كارابا شرّيرةٍ لأنّ إساءةً بالغةً لحقت بها، لقد تعرّضت لاعتداءاتٍ كثيرةٍ وقد زرع المعتدون شوكةً سحريةً في ظهرها، في المكان الّذي لا تستطيع يداها الوصول إليه، تسبّب لها ألماً بالغاً ومعاناةً مستمرّة، ولكنّها تمنحها قوّةً كبيرة، إنّ كارابا ضحيّة، وشرّها الّذي تصبّه على الآخرين هو مجرّد انتقام.

يرتاح كوريكو الصّغير في حضن الجدّ الحكيم، ثمّ يغادر الكهف الأزرق.

كارابا غاضبةٌ جدّاً من كيريكو، وتأمر تابعيها بالبحث عنه في كلّ مكان، ولكنّ كيركو قريب من منزلها، يحفر نفقاً للوصول إليها دون أن تلتقطه عيون الكائنات العجيبة، يحفر حتى يصل إلى كوخ كارابا الكبير، يشاهد سلّةً كبيرة، يحفر أسفلها، ليكتشف أنها مليئةٌ بالذّهب الذي يسقط في نفقه الصّغير، ويغطّيه، تحسّ كارابا، فترسل أفعى لملاحقته، ولكنّها تعود خالية الوفاض. وبعد فشل أتباعها بالإمساك بكريكو تخرج بنفسها للبحث عنه في الغابة، وحيثما تحلّ يحلّ اليباس والخراب. يتسلّل كيريكو بخفّة من خلفها، ويقفز ويزيل الشّوكة العجيبة من ظهرها، تصرخ كارابا صرخة ألمٍ قويةٍ تهتزّ لها أركان الغابة، عندها تعود الحياة للنباتات والأشجار التي يبست، وتتفتّح الأزهار، وتنقلب عينا كارابا إلى عينين بشريتين، ويزول الشرّ من وجهها لتغدو امرأة فاتنة، تنحني كارابا، وتقبّل كيريكو الصغير من شفتيه، فيتحول إلى شابٍ وسيمٍ ممشوق القامة. تُصاب كارابا بالدّهشة، وتعانقه، إنها نهايةٌ لكارابا السّاحرة، وبدايةٌ جديدةٌ لعلاقتها بالبشر.

يحضرها كيريكو "الرّجل" إلى القرية، يتقدّم الاثنان مثل أميرين، كريكو طويل القامة، تطوّق عنقه قلادةٌ ذهبيّةٌ عريضة، وهي تمشي إلى جانبه بقامتها البهيّةِ، وزينتها الكاملة.

يعترض سكّان القرية على حضور كارابا، فهي سبب كلّ مصائبهم، فيقول لهم كيريكو بأنّها لم تعد شرّيرة، يرفض السكّان بقوّة، ولا يتعرّفون عليه، فيطلب كيريكو من والدته أن تأتي، فتتعرف عليه. ولكن رغم تعرف أهل القرية عليه واطمئنانهم له، يرفضون وجود كارابا، ويهجمون عليها، ولكنّ قدوم موكب الجدّ الحكيم يمنعهم. يجلس العجوز على محفة يحمله رجالٌ يحيط بهم مجموعةٌ من قارعي الطّبول.

يخبرهم العجوز بأنّ كارابا لم تعد شرّيرة، ويميّز سكّان القرية عازفي الطّبول، إنهم رجال القرية الذين خطفتهم كارابا سابقاً، ينتهي الفيلم بمشهد عناقٍ جماعي للرجال العائدين ونسائهم، وفي وسط المجموعة كيريكو وكارابا يتعانقان.

إنّ المستويات المتعدّدة التي كُتِب بها الفيلم، تجعله حكايةً مركبة، يختفي فيه الشرّير بوصفه شريراً وحسب، ليصبح ضحيّةً قام الآخرون بإيذائه، وقادراً على الرّجوع إلى طبيعته الخيّرة عند انتفاء سبب التحوّل. وهذا بالطّبع يتناقض مع الشّكل التقليدي للحكاية في أفلام الرّسوم المتحرّكة الأمريكية، التي يكون كلٌّ من الخير والشرّ فيها، في خندقه الذي لا يحيد عنه ولا يفرّ منه.

هي رؤيةٌ تختلف عن المألوف، طوّرها أوسلو، وأخرجها بأسلوب رسمٍ ليس استعراضياً مطلقاً، بل ينحو إلى التبسيط وجعل اهتمام المتفرّج على الحدث، والحكاية، دون إلهائه بسرعة الحركة واستعراض زوايا التصوير المعقدة.

فطوال الدقائق الإحدى والتسعين تُصوّر الشخصيات بنوعين من اللقطات، أمامية وجانبية، من دون أي عروضٍ تقنيّةٍ مبهرجة، وهنا تكمن الرّوح الّتي استمدّها أوسلو من بساطة الحياة الأفريقية وفطريّتها.

ومثل معظم أفلام الرّسوم المتحرّكة الأوروبية، كان إنتاجه مشتركاً بين دولٍ ثلاث، هي فرنسا ولوكسمبورغ، وبلجيكا.

آزور وأسمر Azur and Asmar

الفيلم الروائي الطويل الثاني لمشيل أوسلو، من إنتاج عام 2006، الفيلم الذي تستغرق مشاهدته 99 دقيقة، كان ثمرة بحثٍ دامت أكثر من ست سنوات، حصل فيها على توليفةٍ من الحكايات الشّرقية في معظمها، ولكنّها جميعاً صبّت في الحكاية الأساسية التي تنتمي لشمال أفريقيا. الفيلم الذي تمّ تنفيذه بتقنية الرّسم ثلاثي الأبعاد، وهذه سابقةٌ لمخرج راهن زمناً طويلاً على التقنيّات اليدوية والتجريبيّة في التنفيذ، ولكن تبقى الرّوح الطاغية لأوسلو، هي المسيطرة على التقنيّة، حيث بقيت الشخصيّات على بساطتها، خطوطاً وأشكالاً، وتقشّفاً في الحركة، والتركيز على زاويتين أساسيتين فقط هما الأمامية والجانبية. لتطغى تفاصيل الخلفيات وواقعيّتها في بعض الأحيان، وخاصّة في القسم الثّاني من الحكاية، في المدينة المغاربيّة، حيث العناية بأدقّ التفاصيل، بالزّخارف والأقواس والمقرنصات والقباب، بكل الرّونق الشرقيّ، وحساسيّة الزركشة، لم يترك أوسلو ملمحاً أنيقاً في عمارة القصور الأندلسيّة – المغاربيّة، إلّا وأعطاه مكاناً في فيلمه، بدءاً بالأبواب، وانتهاءً بحركة الماء داخل النوافير. كذلك كانت عنايته اللّافتة بالأزياء والمجوهرات، فهي مدروسةٌ بكلّ تفصيلٍ فيها.

أمرٌ لافتٌ آخر في الفيلم، ثنائية الأشياء واشتراكها بين نقيضين، الأشقر والأسمر، القسم الأوّل من الفيلم في أوروبا والثّاني في شمال أفريقيا، كذلك إنّه مزدوج اللّغة، الفرنسيّة والعربية بلكنةٍ مغاربيّة، مع ملاحظةٍ لافتة أنّ العربيّة وطفلها عوملوا معاملةً سيئةً في أوروبا، بينما عومل الأوربيون بشكلٌ أفضل في المغرب.

يُفتَتح الفيلم بلقطةٍ لمربيةٍ سمراء، تعتني وترضع طفلين الأول أسمر والثاني أشقر، وتغنّي لهما كي يناما أغنيةً عن الجنيّات "صبيّ صغير، يصير كبيراً يقطع الوديان، يطفئ النيران، وهو يخلّص حوريّة الجان، كي يعيشا بحنان"، وتكمل لهما الحكاية: "سيأتي أميرٌ وسيم، يحرّر أميرة الجن، بعد أن يحصل على المفاتيح السّحريّة الثّلاث". يسأل الصغيران عن الجن فتجيبهما: "الجن أناس صغار، أحياناً يكونون لطفاء وأحياناً أشراراً".

يكبر الطّفلان، ويسأل النبيل الأوروبي عن ابنه، فتجيبه: "إنّه يكبر يصبح قويّاً".

يطلب النّبيل إبعاد ابنه عن ولدها، لأنّه لم يعد صغيراً، وسينام في غرفته وحده. ويبدأ السّيد الأوروبي بجلب معلّمين لولده "آزرو" في الرّقص والفروسيّة، بينما يبقى ابن المربّية "أسمر" في الحديقة يتفرّج من النّافذة على دروس الطّفل النّبيل.

في أوقات الفراغ كانت المناكفات وعراك الصّبيان شغلهما الشّاغل، وبعد كلّ عراكٍ يزداد غضب النّبيل من وجود أسمر في حياة ابنه. في أحد مشاهد العراك بين الطّفلين يتضاربان في بركةٍ من الوحل، وعندما يحضر النّبيل يشاهد صبيّين بنفس الحجم واللّون، فيسأل: من منكما آزور. وفي مشهدٍ آخر، يتسلّل أسمر حاملاً الطّعام لآزور المعاقب بليلةٍ دون عشاء. إنهما مثال الصبيّين دائمي الخلاف وبنفس الوقت لا يستطيعان العيش دون بعضهما. يضاف إلى ذلك غيرةٌ خفيةٌ بين الصّغيرين على حبّ المربيّة.

يقرّر النّبيل إرسال ابنه إلى مدرسةٍ داخليّةٍ، ثمّ يقوم بطرد المربّية وابنها بشكل مشين.

يصبح السّيد النبيل عجوزاً، والصبي "آزور" شاباً ممشوقاً أشقر بعينين زرقاوين. يطلب الشاب "آزور" من والده السّفر جنوباً إلى بلاد ما وراء البحر، للبحث عن حلمه بتخليص حوريّة الجن والزّواج بها، ويغادر رغم اعتراض الوالد.

أثناء الرّحلة البحريّة يغرق آزور في البحر، ويقذفه الموج على الشاطئ.

الشاطئ الّذي يجد آزور نفسه عليه شاطئ موحش، وصخوره كالحه، بعد استيقاظه من غيبوبته، تقوده أصواتٌ تتكلّم العربيّة، ولكنّه لا يفهم من كلامهم الكثير، عندما ينظر إليهم يكتشف أنهم منبوذون[1] إلى هذه البقعة القاحلة، يتقدّم إليهم، ويسلّم بلغةٍ عربيّةٍ سيئة جدّاً، ولكنّهم ما إن يرونه حتّى يهربوا منه صارخين به أن يذهب عنهم، فعيونه الزرق لن تجلب لهم سوى المصائب.

1- رجالٌ يتكلمون العربيّة، وكلّ واحدٍ فيهم مقطوعة رجله أو يده، وبعضهم مقطوعة يده ورجله بخلاف بعض، إشارةً إلى عقوبة السّرقة في الإسلام، وهذه من اللّقطات النّادرة في السّينما الّتي توضّح بشاعة هذا الموضوع.

يذهب في اتّجاهٍ مغايرٍ ليجد عائلةً شديدة الفقر أيضاً – ربّما كانت منبوذةً لسببٍ ما – يطردونه بسبب عيونه الزّرق. عندها يقرّر أن يصبح أعمى، فيغلق عينيه، ويستلقي على الأرض، يقترب منه شابّان وفتاة، يشفقون عليه لأنّه أعمى، ويقولون له إنهم فقراء، لا يستطيعون مساعدته، ولكن بإمكانهم أن يدلّوه على طريق المدينة، فهناك بإمكانه أن يتسوّل.

يوافق، ويبدأ بالسّير متعثّراً، عند ذاك يراقبه رجلٌ – يوقعه في شباكه – قذر الملابس بنظارتين سميكتين، يتكلّم الفرنسيّة والعربية. يعرض عليه أن يدلّه على الطّريق مقابل أن يحمله على ظهره لأن قدميه تعبتا من كثرة السّير. يوافق آزور، ويمضي الاثنان في رحلة تسوّلٍ إلى المدينة. يعرّفه المتسوّل بنفسه، اسمه "كارابو"، وهو في هذه البلاد القبيحة منذ عشرين عاماً، لأنّه يريد أن يحرّر أميرة الجن، ويتزوّجها.

أثناء مسيرهما سأله آزور: "ما لون عينيك؟"، فيرد كارابو: "أسود طبعاً، لو كان أزرق لقتلوني، إنّ الناس هنا يؤمنون بالخرافات". بعد ذلك بقليل يشاهد قطّاً أسود، فيأمر آزور بالعودة، وعند سؤال آزور – الأعمى – عن السّبب يقول بأنّه شاهد قطّاً أسود وهذا فألٌ سيئ. فيضحك آزور، ويقول له: "إنك أيضاً تؤمن بالخرافات".

أثناء سيرهما يصادفان قبّة وليّ، يسأل آزور فيجيب كارابو بأن هذا هو معبد المفتاح الناريّ.

يتلمّس آزور الحائط،ثمّ يدخلان إلى أسفل القبة ليقعا في حفرة كبيرة،، يخرج آزور، ويعود ليتحسّس الحائط، ويُخرج من تحت إحدى بلاطاته قطعةً ذهبيّةً مشغولةً من الذهب على شكل مشبك يقول لكارابو: "إنّ هذا هو مفتاح بوّابة النار، لقد وصفته لي مربيّتي".

يدخلان المدينة المزدحمة، الّتي تعج بالشّحاذين، ويبدأ كارابو بالتّسول. يمرّان من أمام قصرٍ كبير، فيعرّف كارابو قائلاً: إنّه قصر الأميرة شمس الصّباح. ثم يمرّان في سوق الصبّاغين، فيسأل آزور عن الرّائحة في المحيط، فيجيب كارابو: "إنّه سوق الصبّاغين، وهذه الرّائحة البشعة هي رائحة الصّوف، وفيه كلّ الألوان، الأحمر والأصفر والأزرق، ولكنّهم مساكين، ليس لديهم لونٌ رماديّ!!" .

يصلان إلى سوق مكتظ، يسأل آزرو عن الرّوائح الغريبة، يقول له كارابو، إنّه سوق التّوابل، وفي الأمام معبد المفتاح المعطّر. يطلب منه آزور النزول، ويتسلّق القبّة الخضراء، ليحصل على مفتاحٍ ثانٍ هو مفتاح الباب المعطّر، ولكنّه يقع فوق بضاعة من التّوابل.

يتابعان جولة التسوّل، يمران من أمام بوّابةٍ زرقاء مزخرفةٍ بشكل فخم، يسمع آزور من الدّاخل صوتاً نسائياً استطاع تمييزه. يطلب آزور التوقّف، فيقول كارابو: إنّه منزل الأرملة جنان، أثرى تاجرةٍ في المدينة.

يقول آزور إنها هي، مربيته، ويريد الذّهاب إليها، يرفض كارابو بشدة، ولكنّ آزور يبدأ بطرق الباب بشدة، تخرج سيّدةٌ سمراء، ترتدي ثوباً أنيقاً، وتلبس كمّاً كبيراً من المجوهرات، يظهر أنّها سيّدة المنزل. يقول لها: "إنّني آزور". لا تصدّق الأمر في البداية، ولا تتعرّف إلى صوته، وتقول له بأنّ آزور لم يكن أعمى، يغنّي الأغنية التي كانت تغنّيها له في صغره، ثمّ يفتح عينيه الزرقاوين، فتركض إليه، وتعانقه، يقول لها: "ألا تخافين من عينيي الزّرقاوين" فتقول: "أنا أعرف بلدين وديانتين ولغتين، أي ضعف ما يعرفه الآخرون، وهذا سبب قوتي"[1].

يدخل إلى المنزل الكبير، قصرٌ يشبه متحفاً مزيّناً بالنقوش والزّخارف. في حديقة القصر السّاحرة، تجلس جنان وآزور، فيما تعزف الجواري الموسيقا، ويقدّم الخدم الطّعام والشّراب لهما، في احتفاءٍ ملكي، وتقوم جاريتان بتقديم إناءٍ فيه ماء، يغسل فيه آزور يديه. إنّها تفاصيلُ تشبه تماماً تفاصيل ألف ليلةٍ وليلة.

يسأل آزور عن أسمر، فتجيبه إن حضورَه جاء في الوقت المناسب، لأنّ أسمر سيذهب غداً في رحلةٍ للبحث عن حوريّة الجن.

يقول آزور بأنه يريد كذلك أن يجد حورية الجن. يحضر أسمر: فارسٌ أسمر اللّون، عربيّ الملامح، ممشوق، أنيق. ولكنّه يقابل آزور بعدوانيّة، فهو لا يستطيع نسيان البلاء الذي حلّ به بسبب والد آزور النّبيل في أوروبا.

1- ليس واضحاً من سياق الفيلم كيف تحولت المربّية المغاربيّة المعدمَة في أوروبا، إلى امرأةٍ شديدة الثّراء في بلدها.

تقول جنان إنّها ستموّل رحلة آزور كما تموّل رحلة أسمر. يطلب آزور من جنان السّماح بدخول كارابو إلى القصر، ترفض في البداية، ولكن أمام إصراره، تسمح لكارابو بالدّخول. عند دخوله يبدأ برمي السّلام منحنياً، ولدى دعوته للجلوس يباشر بتناول الطّعام بنهم، كلّ شيءٍ فيه يشي بأنّه شحّاذ. يتظاهر بدايةً أنّه يخاف من عيني آزور الزرقاوين، ولكن بعد قليلٍ من النّقاش يخلع نظّارته السّميكة عن عينين زرقاوين، ويحكي لها حكاية قدومه إلى البلاد. تدعوه جنان للإقامة معها في القصر، لأن أهل المدينة سيعرفون بأمر عينيه الزّرقاوين سريعاً وسيؤذونه، فيرفض قائلاً: "ربّما أنا أذمّ المدينة، لكنّي أحبّها، النّاس يحتقروننني ويسيئون معاملتي لكنني أهدِّئهم، أنا أرفّه عنهم، وهم يعطونني، بطيبة خاطر، الأشياء الضروريّة لأعيش".

ثم يعرض كارابو أن يرافق آزور في رحلته للبحث عن حوريّة الجن، قائلاً: "لن تكون حياتي قد ضاعت هباءً، إذا فاز آزور". ويقترح زيارة الحكيم "يادوا" . فتأمر جنان بصرامة: لا يجب أن يشاهد عيني آزور أحدٌ باستثناء ثلاثة أشخاص: الأول كارابو نفسه، والثّاني الحكيم يادوا، والثّالث، الأميرة شمس الصّباح.

يذهبان إلى الحكيم يادوا، وهو شيخٌ أبيض اللّون بملامح أوروبيّة وعيونٍ بنيّة، يرتدي زيّ رجال الدّين المسلمين. يكتشف آزور بأنه يتكلّم الفرنسيّة بطلاقة. ويروي الشّيخ قصته: إنّه فرنسي، ولد جدّه الأكبر في بلادٍ بعيدة، فاعتبروه غريباً وعذّبوه، لذلك لجأ إلى هذا البلد، هنا يعتبرونه غريباً، ولكن لا يعذّبونه، هنا له مكانته، ويقوم بدراساته، ويعطي دروساً في اللّاتينية والعبريّة [1] للأميرة شمس الصّباح.

يعرض له الشّيخ يا دوا العقبات الّتي تواجهه من المنافسين واللّصوص وتجّار العبيد والأسد القرمزي، والطّائر سيموراغ. ويشرح له الحكيم، أنه يجب عليه إطعام هذين الوحشين الكثير من اللّحم، ثم يجب أن يعثر على الجرف الأسود.

يستطيع آزور بتوصيةٍ من الحكيم، أن يقابل الأميرة شمس الصّباح، يدخل قصرها الكبير، ويشاهد حجّابها الكثر، ومن ممرٍّ إلى آخر، ومن درجٍ إلى آخر،

1- العبريّة في الزّمن المُفترض لأحداث الفيلم – نهايات عصر النهضة – لم تكن لغةً دارجة، أو ذات أهميّةٍ علميّةٍ أو سياسية، تُلزم أميرةً بدراستها.

يصل إلى قاعةٍ كبيرةٍ جدّاً، فيها آلات غريبة، وشيء يشبه المرصد الفلكي، وآخر يشبه الاصطرلاب الضَخم. تخرج من أحد الأبواب الخلفيّة فتاةٌ صغيرة، وتشرح لآزور بعضاً من قصّة حياتها فتقول: " جميع الرّجال في عائلتي قتلوا، إن لم يكن بأيدي العدو، فبأيدي بعضهم البعض، وبما أنّني فتاة فلا أحد يفكّر في قتلي."

ثمّ تقول الأميرة بأنّ عليهم الآن تحرير حوريّة الجن، لأنّ الجميع بحاجةٍ إليها. ثمّ تعطيه زجاجةً سحريّةً مخبأةً في ظهر كرسيّها الكبير والفخم، وتقول له إنّ الزجاجة تحوي سائل الإخفاء. ثمّ تعطيه حلوى سحريّة تجعله يستطيع تبادل الحديث مع الأسد القرمزي، وتعطيه كذلك ريشة سيموراغ نيليّة اللّون ستمنع طائر السيموراغ أن يفترسه.

تحرّك الأميرة آلية فتح المرصد الفلكي الذي لديها، وتقول له : المهمّ الشّجاعة، أنت وأسمر ستنجحان، فالخاسر منكما سيأتي لمساعدتي.

للأميرة طفلةٌ صغيرة، رغم معارفها الكثيرة، وتحدّثها بلغاتٍ عدّة، فهي في النّهاية طفلة، تتزحلق، وتتسلّق، وتقفز ، وتلعب.

يطلب آزور من مربّيته أن يقوم بجولةٍ في المدينة، لنكتشف أنّه اتّفق مع الأميرة شمس الصّباح أن يُخرجها في جولة.

تندهش الطّفلة – التي لا تستطيع الخروج من قصرها الضّخم – من منظر الشوارع عن قرب، ومن الشّعور بملمس التّراب على الأرض، وتندهش كذلك لرؤية قطّةٍ في الشّارع، ولرؤية شجرة عالية، فتطلب من آزور أن يرفعها إلى أعلى الشّجرة، فيرفعها لتصعد إلى أعلى الأغصان ثمّ يصعد خلفها، ويبدأان بتعداد الأبنية في المدينة، القصر والسّوق، المسجد ثمّ الكنيسة، ثمّ الكنيس اليهودي, يراهما "أوارد" التاجر المنافس لجنان في السّوق، أثناء اجتماعه في داره الكبيرة مع أتباعه يخطّطون لشيء سيّءٍ ما، فيظنّ أن آزور وشمس الصّباح يتجسّسان عليه، ويأمر رجاله بالقبض عليهما. يستطيع آزور وشمس الصّباح الهرب من رجال أوارد ويختبأان في قصر جنان حيث لا يجرؤ الرّجال على الدّخول، ولكنّهم يحاصرون المكان. ترتّب جنان عودة الأميرة إلى قصرها برفقة أسمر عبر خداع رجال أوارد. لتجهّز مع الشابين رحلة البحث عن أميرة الجن.

في الصّباح الباكر يغادر آزور وأسمر على حصانيهما المدينة ويرافق كلّ منهما مرافقٌ وبغلان محمّلان بالأمتعة.

يراهما رجال أوارد ويلاحقونهما، فيستعملان ضباب الإخفاء – الّذي أعطته لهما الأميرة – للهروب.

يصلان إلى مدينةٍ أثريةٍ مهجورة فيها بقايا لكنيسةٍ على قبّتها المدمّرة من الدّاخل رسمٌ للسيّد المسيح, ويفترقان كلّ في طريقه الخاص للبحث عن الحوريّة.

في ساحة مدرّجٍ رومانيّ مهدّم تقريباً يحاصر اللّصوص أسمر، يشاهده آزور من بعيد، ويهبّ لنجدته، يقاتلان بضراوة حتّى يستطيعا في النّهاية هزيمة قطّاع الطّرق، ليتابع كلّ منهما طريقه.

أثناء سير آزور يصادف الأسد القرمزي الضّخم، فيأكل من الحلوى الغريبة – الّتي أعطتها له الأميرة شمس الصّباح – ليستطيع التّحدّث مع الأسد. يرمي إليه بقطعة لحمٍ كبيرة، ثمّ يطعمه من الحلوى العجيبة كي يفهم الأسد حديثه، فيفهم السّبع الكبير قصده، ويجعله يركب ظهره قاطعاً الجبال والصّحارى، لنشاهد أسمر يطير راكباً على الطّائر الغريب سيموراغ، ليصلا إلى الجرف الصّخري الأسود في الوقت ذاته. يفتّش آزور عن الشقّ في الجبل، ويجده، ويدخل منه إلى الكهف الكبير.

يصل أثناء بحثه داخل الكهف إلى مرتفعٍ يطلّ على ساحةٍ كبيرة، ليرى في الأسفل صائدي العبيد الّذين قبضوا على أسمر [1]، يدلّه أسمر على رسمٍ لشمسٍ في أعلى الهرم حيث يقف آزور، تخفي وراءها مخرجاً ما. يهتدي أزور إلى طريقة فتحه، ويختفي داخل النّفق. يغادر اللّصوص بعد أخذ المرافقين، ويتركون أسمر الجريح وحده، كي ينصبوا فخّاً لآزور، ينزل آزور لإنقاذ أسمر، فيلحق بهما صائدو العبيد، ولكنّهما يصلان بصعوبة إلى مدخل النّفق حيث اختفى آزور أول مرّة، ويصبحان في مأمن. يكتشف آزور أنّ جرح أسمر كبير فيضمّده بعمامته. يسير أسمر متّكئاً على آزور حتّى يصلا إلى ثلاثة أبوابٍ متشابهة، يختاران الّذي هربت

1– هناك إشارة ضمنيّة بتسرّع أسمر ووقوعه في المشاكل أكثر من آزور الّذي يتحرّك بعد أن يفكّر في خطواته جيّداً.

منه خفافيش كانت تطير فوقهما، ليجدا نفسيهما فوق جسرٍ طويل، يسيران عبره ليصلا إلى منطقةٍ مهدّمةٍ منه. عندها يصرّ آزور على حمل أسمر على كتفيه والقفز به من فوق الفتحة. بعدها يصلان إلى بوابة فيها نارٌ مشتعلةٌ لاهبة، يخرج آزور مفتاح النّار الّذي بحوزته، ويعبران بعد أن تنطفئ النّار مؤقّتاً، ثمّ يصلان إلى بوّابة الغاز، حيث الرائحة جدّ كريهة، فيستخدم آزور المفتاح المعطّر، وعند وصولهم إلى بوّابة تغلقها سيوفٌ متقاطعةٌ تتحرّك باستمرار، يخرج أسمر مفتاحها، ويعبران.

عند وصولهما إلى البوّابتين المتطابقتين، يختار أسمر الجهة اليسرى لأنها عكس منطق التشاؤم السّائد، ليكتشفا بعد قليلٍ من التّشويق أنهما دخلا إلى القاعة الصّحيحة، قاعة النّور الّتي تمتلئ بالأضواء، في صدر القاعة الضّخمة، غرفةٌ زجاجيّةٌ كبيرة، في وسطها شابّةٌ سمراء جميلة، تلبس ثوباً أزرق، وتتزيّن بالذّهب، وتضع فوق رأسها تاجاً عالياً، إنّها حوريّة الجنّ أخيراً، حيث تتحوّل الغرفة الزّجاجية التي تحبسها فور دخول آزور وأسمر إلى أضواءٍ، وتتلاشى، عندها ترحّب الحوريّة بالأمير آزور الّذي حرّرها، ولكن في ذات اللحظة يبدو على أسمر علامات الاحتضار، فيصرخ آزور: "إنّ أخي هو الفائز، هو من وجد مفتاح الباب الأخير، واختار المدخل الصحيح".

تطلب الحوريّة الجنيّ الطبيب، يحضر جنيّ أزرق صغير – شاهدنا مثله في بداية الفيلم عندما كانت المربّية جنان تحكي للصّغيرين حكاية حوريّة الجن – ويداوي أسمر، ثم تطلب الجنّي الخيّاط ليُلبس آزور، ليكون أمير الجن. فيختلف الاثنان آزور وأسمر، إذ يصرّ كلاهما على أحقيّة الآخر بالفوز، فيطلبان الاحتكام إلى جنان. تحضر حوريّة الجن جنان على ظهر الطّائر سيموراغ، فتصل خلال لحظات. تقول جنان: "ابناي ليسا أميرين، وأنا مجرّد تاجرة، كلاكما رائعان، ولا أستطيع التمييز بينكما، الوحيدة الّتي تستطيع الحكم، هي الأميرة شمس الصّباح".

تصل الأميرة شمس الصّباح الّتي ترشّح بدورها الحكيم أودوا، فيرشّح بدوره كورادبو الّذي لا يستطيع التّوصّل إلى حلّ، فتستعين الحوريّة بابنة عمّها جنّية الأقزام، وهي فتاةٌ بيضاء جميلة لها عينان زرقاوان، فتقترح الجنيّة إقامة حفلة رقصٍ يستطيع خلالها كلّ منهما الوصول إلى حلّ.

أثناء الرّقص تكتشف الحوريّة مَيلَ أسمر إلى ابنة عمّها، وميلها هي إلى آزور.

وينتهي الفيلم بزواج آزور الأبيض من حوريّة الجن السّمراء، وأسمر الأسمر من جنّية الأقزام البيضاء.

لقد أصرّ أوسلو، على إظهار روح التعايش والوفاق بين حضارتين، ولونين، وقارتين. إنّ فتنة الجنوب بالنّسبة له طاغيةٌ على فيلمه، تسامح المغاربة مع الأوروبيين، وتقبلهم لهم، إعجابه الواضح بعمارة الشّرق وثقافته وحكاياته بخيالها الواسع.

ولكن تبقى قصّة الفيلم هي مجموعة حكاياتٍ من الشّرق ولّفها أوسلو، وفق خياله الشخصي، ومنطقه الخاص، منطقٌ قد يبدو لأوّل وهلة منطقاً استشراقيّاً، ولكنّه في العمق، منطق المسحور بحضارات الجنوب، السّاعي لإيجاد علاقةِ تقبّلٍ وتعايشٍ وربما ألفة، بين الشّمال والجنوب.

نظرة سريعة على الرسوم المتحرّكة في أوروبا

ربما كانت فرنسا هي المنتج الأكبر للرسوم المتحرّكة في أوروبا، ولكن هذا لا يقلل إطلاقاً من أهميّة إنتاجاتٍ أخرى، ومن مستواها التقنيّ، ونجاحاتها النقديّة والجماهيرية. لكنّ اللّافت هو طغيان حضور إنتاجات الأفلام القصيرة، مقارنةً بالأفلام الرّوائيّة الطويلة، وتنوّع مواضيعها، وتوجّهها إلى شرائح وفئاتٍ مختلفةٍ من المتلقّين، وسويّتها التّقنيّة المتفاوتة.

لكنّ ما يثير الانتباه قلّة الانتاج مقارنةً بالإنتاج الأمريكي، وقلّة الكلفة المعلنة، ومردود الأفلام ماديّاً، إذ إنّه أقل بكثير من مردود أفلام الرّسوم المتحرّكة الأمريكيّة، وهذا ما يبرّر تعدّد جهات الإنتاج، لتستطيع القيام بمهمّة إنتاج فيلمٍ روائيٍّ طويل، وتصبح في بعض الأحيان، جهاتٍ راعية أكثر منها شريكة إنتاج. والمميّز الغالب في الإنتاجات الأوروبيّة هو بعدها عن التّشويق المجّاني، والاستعراض التّقنيّ، والتفاتها لمواضيع أكثر إنسانيّةً وعمقاً، واهتمامها بثقافات العالم الأخرى..

أغنية البحر Song of The Sea

فيلم من إنتاجٍ أوروبي مشترك: إيرلندا، لوكسومبورغ، بلجيكا، فرنسا، الدنمارك. أنتج في عام 2014.

قصة وإخراج توم مور Tomm Moore، وسيناريو ويل كولينز Will Collins.

الفيلم مبنيّ على مجموعةٍ من الحكايات مأخوذةٌ من التراث الشعبيّ الإيرلندي، الحكاية الرئيسية فيه هي لجنيّة من (السّلكي) وهم قومٌ حبستهم لعنة – ما يشبه التعويذة – حوّلت معظمهم إلى أحجار. المرأة – الجنية – تتزوج رجلاً من البشر، وتنجب منه طفلاً بشرياً، وتتهيأ لإنجاب طفلتها الثانية التي ستكون بشرية الشكل ولكنّ روحها من السّلكي، وعندما تحين ساعة ولادتها تغرق نفسها في البحر لكي

تحيا الطفلة التي يخرجها والدها من الماء، وتعيش غير قادرةٍ على الكلام، لأن والدها خبأ معطفها السحري خوفاً عليها أن ترحل مثلما رحلت أمها.

ولكن يبقى تحرير السّلكي – من لعنة تحويلهم إلى أحجار مقيدين بالأرض إلى انطلاق أرواحهم، وتحرّرها على شكل أضواء تطوف في السماء – مقرون بالطفلة ذاتها (هي آخر طفلٍ من فقمة السيلكات) فهي المنذورة لذلك.

مقدّمة الفيلم: في الخلفية صوت أغنية تقول: "تعال أيّها الولد البشري إلى البحر والبريّة، مع جنيّةٍ يداً بيد، العالم مليء بالبكاء أكثر ممّا تتخيل".

يبدأ الفيلم في منارةٍ على شاطئ البحر، وطفلٌ ليشارك أمه الحامل الرسم على جدار المنزل المبنيّ بجانب المنارة على جرفٍ صخري عالٍ في وسط البحر، يرسمان جنياتٍ تسبح في الماء تتحوّل إلى فقمات بواسطة غناء فتاةٍ تشبه الوالدة كثيراً تقف على الشاطئ. تحاول الأم تعليم الأغنية للطفل وتعطي الولدَ صَدفَةً قديمةً ورثتها عن والدتها، عندما يضعها الصغير على أذنه يسمع صوت أغنية البحر. تغادر الأم الغرفة عندما تأتيها آلام الولادة وسط ذهول الطفل واستغرابه.

يظهر الطفل(بن Ben) – وقد كبر قليلاً – على الشاطئ مع كلبه الأبيض الضخم، ويقرأ كتاباً مع شقيقته الصغيرة (ساويروس Saoirse) التي لا تستطيع الكلام. تشاهد الصغيرة فقمات البحر، وتنجذب إليها، وتغوص في الماء، يخرجها أخوها غاضباً، ويصرّ على العودة للمنزل.

على الشرفة المطلّة على المحيط، الوالد (كونور Conor) شارد الذهن ويسرح بصره إلى البعيد. في البحر سيدة عجوز – جدّة الطفلين ووالدة الأب – تجلس في سيارتها القديمة جداً، المحمولة على عبّارة لتصل إلى الجزيرة، ثم تصل إلى منزل المنارة، وتُلبس الصغيرة ملابس تليق بحفلة عيد ميلادها. بينما يستمرّ الطفل في مناكفة أخته، ويستمرّ في محاولات إخافتها برواية الحكايات المخيفة عن البحر ووحوشه، ويستمرّ الرجل حزيناً على زوجته.

الفتاة لا تزال مُحاطةً بالألغاز، تقودها أضواءُ تشبه النجوم – أضواء سحريّة – إلى صورة والدتها، وإلى صندوقٍ مقفل في زاوية غرفةٍ أسفل المنزل، تعثر فيه

على معطفٍ أبيض جميل، عندما ترتديه، يظهر بقياسها تماماً، تقودها الأضواء السحريّة إلى الشاطئ، حيث تنتظرها الفقمات، تسبح الصغيرة خلفها، وتتحول إلى فقمةٍ صغيرة بيضاء، وتغوص في عوالم المحيط. تعثر الجدّة على الصغيرة مرميّةً على الشاطئ، فتؤنّب العجوز ولدها.

يضع الأب المعطف الأبيض في الصندوق القديم ويرميه مع مفتاحه من أعلى الجرف، يحزم الوالد حوائج صغيريه كي يغادرا مع الجدّة إلى البرّ الرئيسي. تغادر الجدة برفقة الصغيرين وسط حزن الجميع، يلحق الكلب بهم بمساعدة الفقمات.

عندما يصلان إلى منزل الجدّة في المدينة التي تضجّ باحتفالات عيد الهالويين، وجميع الأطفال متنكرون بأقنعةٍ غريبةٍ ومخيفة . يصابان بالإحباط، ويتذمّران من طريقة عيش العجوز في المدينة، فهما قد تعوّدا حياة البريّة والبحر. تنزوي الصغيرة الصامتة غريبة الطّباع في إحدى الغرف، وتبدأ بالعزف على صدفةِ أخيها – التي أعطتها الأم لطفلها قبل أن تختفي – وتلبس أحد المعاطف المعلّقة في خزانة جدتها، وتُغرق نفسها تحت دوش الحمام، لتجدها الجدّة على هذه الحال وقد أصابها البرد. الولد يصرّ أن يذهب لإحضار كلبه، والأخت تصرّ على مرافقته. يقفزان من النافذة، ويتبعهما ثلاثة أشخاص متنكرون يبدون للوهلة الأولى كأنهم من أطفال الهالويين، نكتشف بعد ذلك أنهم من السلكي، ويتبعون الفتاة لأنها تخفي شيئاً كبيراً يخصهم. تتبع الطفلة الأضواء السحرية، وتلحق بالعجائز الثلاثة الذين يأخذونها إلى كهفٍ تحت حديقةٍ عامة، يتبعها أخوها لأنه ربطها بخيطٍ كي لا تضيع عنه، تطلب منها العجائز الغناء لأنهن يعتقدن أن غناءها سيعيدهن لوطنهن , يتدخل الفتى ويقول لهنَّ بأنّ أخته لا تستطيع الكلام، فيعرفنه بأنفسهن ويقلن بأنهن من فرقة الدينيشي – الجن الذين ذكرتهم أمه في حكاياتها – يسألونه عن معطفها الأبيض الصغير الذي لن تستطيع الكلام دونه. فجأة تظهر بوماتٌ أربع، وتهجم على العجائز، ثمّ تحاول خطف الطفلة، ولكن الصّبي ينجح – بمساعدة العجائز – بإنقاذها، بعد ذلك تسحب البومات الروح من العجائز، وتضعها في علبٍ زجاجية، فيبدأن بالتحوّل إلى أحجار، يطلب أكبرهم من الفتى أن يعثر على معطف أخته، ويجعلها تغني أغنية السيلكي كي تنقذهم جميعاً.

تكتشف الصغيرة أن نفخها في الصدفة يُصدر موسيقا تطرد البوم، وتعيد الأرواح للعجائز، فيرشدون الطفلين إلى نفقٍ يؤدي إلى طريق المدينة، بعد ذلك يستقلّان الحافلة للعودة إلى جزيرتهما. الأضواء السحرية ترافقهما من خلف زجاج الحافلة، وتدلهما كي ينزلا أمام باب مزرعة، يصرّ الصبي على الدخول والسير في الطريق داخل المزرعة، ولكن شقيقته تتبعه رغماً عنها لأنه ربطها إليه بخيط، يكتشفان بعد قليل بأن كلبهما استطاع إيجادهما، تتعب الصغيرة في الطريق، ويظهر في شعرها خصلة شيب بيضاء، يحاولان الاحتماء من المطر في كوخٍ باحته الخارجية مليئةٌ بنبات القريص، وغريبٌ جداً من الداخل، تعالج الصغيرة جروح أخيها من نبات القريص بنبتةٍ تحضرها من فناء الكوخ، ثم تلتفت إلى وسط الكوخ الشبيه بمعبد، فتجد بئر ماء، تسير نحوه، وترمي نفسها، يتبعها على الفور الكلب وأخوها، تختفي الصغيرة، والصبيّ يجد نفسه داخل بحيرةٍ صغيرة فيها قوارب مستديرة، يركب أحدها ويبدأ بالعزف على صدفته، ليكتشف أن طيور البوم اختطفت أخته، فتدله الأضواء السحرية إلى تلّةٍ بيضاء في أعلاها يجلس عجوز شعر رأسه ولحيته يلامس التلّة البيضاء – بل التلّة مكوّنةٌ من شعره – يدندن الطفل الأغنية التي علّمته إياها أمه قبل أن ترحل، فيلتفت إليه العجوز، ويتعرّف إليه الطفل فقد أخبرته أمه عنه في حكاياتها، فالعجوز الأسطوري كثيف الشّعر (سيناشاي Seanachai)، يمتلك حكايةً في كلّ شعرةٍ من شعراته، عندها يخبره الطفل بأنّه فقد أخته، ويطلب مساعدته. يخبره العجوز أنّ أخته ليست بشريّة، بل هي من السيلكي، وعليه أن يحضر لها معطفها سريعاً، ويخبره العجوز أنّ أخته موجودة لدى (ماشا Macha)، التي ستحوّلها إلى صخرةٍ قريباً. ويخبره كذلك أنّ السيلكي بدون معطفها لا تقدر على الكلام، ولن تستطيع النجاة إذا لم تغنّ أغنيتها الليلة. يعطيه العجوز إحدى شعراته الطويلة جداً، ويخبره أنها سترشده إلى الطريق، يمسك الطفل الشعرة التي تضيء له الطريق، يعاوده أثناء سيره في أعماق الكهف طيف أمّه، ويتذكّر كيف اختفت ليلة ولادة أخته في البحر، وعندما غطس والده لينقذها، خرج حاملاً أخته الصغيرة ملفوفةً بمعطفها الأبيض.

يصل إلى فتحةٍ في نهاية الكهف، فيشاهد كوخاً تحرسه طيور البوم وحوله الكثير من شيوخ السيلكا الذين تحولوا إلى أحجار، يحذّرونه باستمرار من البومة الكبيرة الساحرة . عندما يدخل إلى المنزل يجد البومة الكبيرة ماشا، يطلب منها إطلاق سراح أخته، تحاول إقناعه والسيطرة عليه، لكن صوت نباح الكلب يوقظه فيهرب.

بمساعدة الكلب يجد أخته، وقد تجمّدت في العليّة، الطفلة قد تحوّل نصفها إلى حجر، يحاول إقناعها بالنفخ في الصدفة، ويغني أغنية أمه، تنجح الفتاة في النفخ بالصدفة، فتنكسر العلب الزجاجية، وتخرج أرواح السيلكا . عند تكسّر الزجاجات وتحرر أرواح السيلكا المحبوسة في داخلها تختفي البومة العجوز، يبحث الصبي عنها، فتحكي له حكاية ابنها (ماك لير Mac Lir) الضّخم، وقالت بأنّ ابنها عانى من صدمةٍ حوّلته إلى صخرةٍ عظيمة، وأنها مصمّمة أن تفعل الشيء ذاته للجميع، حتى أنها حولت نصفها السفليّ إلى حجر، وتعتقد أنّ ذلك سيجنّب الجميع الألم فتقوم بأسر أرواح السيلكا، وتحوّلهم إلى أحجار. يطلب منها الصبي مساعدة أخته، فترشده إلى طريق سريعٍ للسّفر بمساعدة روح الرّياح – على شكل كلبين كبيرين – لأنّ مخلوقات (شي) في خطر، ينطلق الصغيران على ظهر كلبهما بسرعةٍ كبيرة. ويعبران الطريق الطويل الممتدّ بين السهول والجبال، وإلى الجزيرة البعيدة فوق ماء البحر، وعند وصولهما، يحمل أخته إلى المنزل ليخبره والده أنه رمى المعطف في المحيط، ثم يصرّ الوالد على إعادتهم إلى المدينة، يضعهما في القارب، ويبدأ في التجذيف، يقفز الصبي في الماء، فترشده الأضواء السحرية إلى مكان المعطف، تلتفّ الفقمات حوله وترشده إلى الصندوق، يجده مقفلاً، تحضر له إحدى الفقمات المفتاح، يخرج المعطف، ويبدأ بالسباحة نحو الأعلى، يساعده والده ويصعدان إلى القارب، تلبس الفتاة المعطف، وتبدأ بالتحسّن على الفور، تتحول الصغيرة إلى فقمةٍ بيضاء، وترشدهما عبر الأمواج المتلاطمة إلى الشاطئ، ولكنها لا تزال متعبة. يغني الطفل لأخته الأغنية التي علمته إياها أمه، فتبدأ بالتحسّن، عندها ترتفع عن الأرض ويعود شعرها للونه البني من جديد، وفي مشهدٍ بانورامي

تضيء الأنوار السحريّة كل المناطق المحيطة، لتخرج أرواح السيلكا، وتتحرر من الصخور التي تحولت إليها مضيئةً السماء، ومتّجهةً نحو موطنها الأصلي (تيرنانوج Ternanog)، يستيقظ (ماك لير Mac Lir) بعد أن كان صخرةً عظيمةً بحجم جزيرة، ووالدته البومة العجوز تُسرّ بذلك كثيراً، ويمضي برفقة كلبيه الضخمين – روحي الرياح – ويختفي مع الأضواء في السماء.

تظهر الأم على شكل روح فقمةٍ بيضاء، وتعانق الطفلة الصغيرة، تقول لها بأنّ على جميع السيلكات أن يغادروا الليلة، ولكنّك نصف بشريّة، تقرر الصغيرة البقاء في عالم البشر. تودّع الأم زوجها وولديها، وتقول للصغير "بنيّ تذكّرني في قصصك وأغانيك، سأحبّك إلى الأبد"، تلتحق الأم بأضواء السماء التي ترتفع نحو الأعلى.

يعودون جميعاً إلى منزل المنارة برفقة الجدة.

ينهي الوالد والطفل رسماً على الجدار بدأه الطفل مع والدته، ثم يحتفلون جميعاً بعيد ميلاد الصبي.

في مشهد الختام يسبح الصغيران مع الفقمات في المحيط. وأغنية الفيلم التي تنتهي بالمقطع:

في شمس الصباح
سوف نبحر
حيث يلاقي المحيط السماء
والغيوم تتباعد
سنغنّي أغنية البحر

البساطة في تصميم الشخصيات، والتحوير شديد التعبير فيها، وقوّة الخطوط واختصار الملامح هي أهم سمات التصميم في هذا الفيلم. أمّا روح الحكاية فتظهر جلياً في الخلفيات، فهي مشغولةٌ من وحي القصّة تماماً، وليست خلفياتٍ تعبّر عن جغرافيا المكان فقط، وتجسّد المحور غير المتحرّك من الحكاية، فشكل الصخور والجبال والأبنية منفّذةٌ بتقنياتٍ يدويّةٍ مدهشة. والسماء في معظم الفيلم مشغولةٌ

بألوان مائية تضجّ بالحياة. كذلك النقوش والزخرفات المرسومة على الصخور وأمواج المحيط مندمجةٌ تماماً في الجوّ العام للحكاية.

إنّ الطريقة المميّزة في التبسيط والاختزال سواءٌ في الخلفيّة أو في الشخصيات، أتاح المجال واسعاً لجعل البطولة المطلقة لأحداث الحكاية وروحها، بعيداً عن استعراض التقنيات والتشويق المبهر.

كلاوس Klaus

كلاوس هو فيلم رسوم متحركة إسباني عن عيد الميلاد لعام 2019 كتبه وأخرجه سيرجيو بابلوس Sergio Pablos ، شارك في تأليفه زاك لويس Zach Lewis، وجيم ماهوني Jim Mahoney، وشارك في الإخراج كارلوس مارتينيز لوبيز Carlos Martinez Lopez.

الفيلم من إنتاجٍ إسباني، وطاقم العمل الرئيسيّ إسبانيّ في معظمه، ولكنّ اللغة الأساسية للفيلم هي الإنكليزية، وأحداثه المتَخَيَلة تقع في مدينة افتراضيّة، في نهايات القرن التاسع عشر وبدايات القرن العشرين – يتطابق اسمها وموقعها تقريباً مع اسم مدينةٍ صغيرةٍ هي سميرينبورغ Smeerensburg [1] – تحكمها قبيلتان (عائلتان كبيرتان: إلينجبو وكروم Ellingboes وKrums) متصارعتان على الدّوام. فكرة الفيلم تدور حول طرحٍ مختلفٍ لفكرة بابا نويل[2].

في اللّقطة الافتتاحيّة، رسائل تتساقط من فتحةٍ مُضيئة.. "هناك رسالةٌ لا ننساها هي رسالةٌ لرجلٍ في حلّةٍ حمراء".

1- سميرنبورغ Smeerensburg: هي مستوطنةٌ لصيد الحيتان أسّسها صيّادون هولنديون ودنماركيون في القرن السّابع عشر في شمال جزيرة أمستردام شمال غرب سفالبورد، التي هي اليوم جزءٌ من أرخبيلٍ نرويجي تقع شمال البرّ الرئيسي للنرويج.

2- ترجع قصة سانتا كلوز للقرن الخامس الميلادي، حيث كان يوجد قديس يسمى القديس "نيكولاس"، وكان أسقفًا لإحدى الكنائس باليونان، ويُروى أنّه كان من أسرة متدينة شديدة الثراء. وكان "نيكولاس" يستغل الليل ليوزع الهدايا والطعام على الفقراء والمحتاجين والأطفال. ولكن سانتا كلوز – بابا نويل – بثوبه الأحمر الجميل ووجهه البشوش وضحكته الصّاخبة بدأ في الظّهور فعليّاً في إعلانات كوكا كولا في ثلاثينات القرن العشرين.

يبدأ الفيلم بمغلّفٍ مختومٍ بالشّمع الأحمر، يهبط في عربة رسائل بمجمّعٍ بريدي، نعرف أنّه أكاديميّة البريد الملكي، تُولَى الرّسالة عنايةً خاصّةً، وتُوضع على طبقٍ من ذهب، موجّهةً من القيادة العليا لمتدرّبٍ يستلقي في خيمةٍ، ويرتدي ثوباً حريريّاً، ويتناول الطعام والشّراب، بينما بقيّة المتدرّبين يقومون بتمريناتهم الرياضيّة والعسكريّة في ساحة الأكاديمية، الرّقيب المسؤول عن التدريب يقف باستعدادٍ أمام هذا المتدرّب الّذي لا يأبه لأحد، ولا يهتمّ بشيء، إنّه "جاسبر جوهانسون Jesper Johansson" الابن المدلّل والكسول لمدير البريد الملكي.

بعد مضيّ تسعة أشهر..

يُستَدعى جاسبر إلى مكتب والده الفخم، وهو مصرٌّ على أن يبقى على ذات المنوال في عيش أسلوب حياته اللّامبالي، والطّائش، بينما يصرّ الوالد أن يكون ابنه رجلاً يتحمّل مسؤولياته ويتحضّر ليصبح المسؤول في هذا الصّرح الكبير. وكي ينفّذ الأب خطّته يرسل ابنه إلى مكتب البريد في مدينة نائيةٍ اسمها سميرنبورغ في أقصى الشّمال. ولا يسمح له بالعودة إلّا بعد أن يختم بيده ستّة آلاف رسالةٍ صادرةٍ من مكتب البريد في تلك المدينة النّائية البعيدة عن أيّ مكانٍ مأهول. وإذا فشل في هذه المهمّة – شبه المستحيلة – خلال سنةٍ واحدة، سيحرمه الوالد من حقّه في الميراث.

يغادر جاسبر مرغماً، وحيداً في عربةٍ شبه محطّمة، يجرّها حصانٌ عجوز.

يصل إلى منطقةٍ نائيةٍ وكوخٍ قديم على شاطئ البحر وسط الثّلوج، ليستقلّ المركب الوحيد الذي يصل إلى الجزيرة النّائية، مع سائقه قليل الكلام، اللّئيم أحياناً، والحاضر في الكثير من مفاصل الفيلم.

يقترح عليه سائق القارب – بقليلٍ من الخبث – أن يقرع الجرس في ساحة المدينة، كي لا تبقى الشّوارع فارغة, ليكتشف ساعي البريد انقسام المدينة إلى عشيرتين متحاربتين دون هوادة، ومعركة العشيرتين تبدأ عند قرع الجرس، أثناء المعركة ينال الشاب القادم من الجنوب حصّته من الضّرب، فيقع على حبل الجرس ويقرعه عن طريق الخطأ، ليتوقّف المتحاربون عن قتالهم، وتكون ذلك أول قانونٍ يتعلّمه جاسبر في تلك المدينة النّائية: عندما يقرع الجرس تبدأ المعركة، وبعد قرعه مرّةً ثانية تتوقّف.

يعاود المتحاربون القتال بعد أن يسخروا منه. يهرب منهم، فيجد نفسه في المدرسة. والمدرسة عبارةٌ عن مكانٍ مدمّرٍ تقريباً، وفي داخله فتاةٌ جميلةٌ ممشوقة القدّ، تمتهن تنظيف وتقطيع الأسماك.

تقول له الفتاة بعد أن تعرّفت إليه من خلال زيّه: "أهلاً بك في سميرنبورغ، موطن أرقى النّزاعات في العالم".

عائلة "كروم" ضدّ عائلة "أللّينغبو". الفتاة هي معلّمة المدرسة، وتمّ إرسالها إلى المدينة الغريبة، لتجد أنّ الأهالي لا يرسلون أولادهم إلى المدرسة كي لا يختلطوا بأولاد الأعداء، فأصبحت تنظّف السّمك وتبيعه كي تجمع مبلغاً من المال تعود به إلى موطنها الأساسي.

يأخذه سائق العبّارة إلى مكتب البريد المُفتَرض، وهو مكانٌ مهجورٌ، يسكنه الدّجاج، سقفه محطّم. تصميم المركز مع المنزل المُرفَق وملحقاته شديد الطّرافة، فيه الكثير من السّرياليّة.

يدخل جاسبر في صراعٍ مع ذاته من أجل الصّمود وعدم الاستسلام، يبحث بيأسٍ في علب البريد أمام المنازل فلا يعثر على شيء، النّاس هنا لا يستعملون الرّسائل للتواصل، فقط وسيلتهم الوحيدة للتعامل مع الآخرين هي الكراهية. في إحدى المرّات وأثناء بحثه اليائس عن رسالةٍ في علبة البريد تطير ورقةٌ مرسومٌ عليها لعبة من يد ولدٍ صغير يلعب أمام نافذة منزله، يطلب منه جاسبر أن يضع عليها ختماً وطابع بريد، ولكن يحضر والد الصبي العدوانيّ بشدّة مثل كلّ سكّان الجزيرة، فيهرب ساعي البريد بعد أن يأخذ الورقة في حقيبته – هذه الورقة ستغيّر مسار الحكاية برمّتها – .

يحاول ساعي البريد أن يحصل على رسائله رغم عدم اقتناع الجميع بذلك، ويراهن نفسه أنّه سيحصل على رسائله، ولكنّ الزمن يمرّ بسرعة.

وأثناء إحدى حالات يأسه في هذه المدينة الغريبة والباردة، يقع نظره بالصدفة على شكلٍ يشبه الكوخ في الطّرف البعيد من خريطة الجزيرة الصّغيرة. يقول له سائق العبّارة – بخبث – إنه كوخ النّجار، وأنّ صاحبه لطيفٌ للغاية ويحبّ الزوّار.

يتوجّه إلى ذلك المكان الغريب والمهجور عبر طريقٍ موحشةٍ وصعبة، لا يجد أحداً في المكان بدايةً، فيدخل ليشاهد خزائن فيها ألعاب كثيرة.

يصاب بالخوف فيحاول الهرب، أثناء هربه يتعثّر فتبدأ الألعاب بالحركة، يوقفها شخص غريب ضخم، طويلً وعريض الكتفين، ذو شعرٍ أبيض طويل، ولحيةً بيضاء كثيفة إنّه "كلاوس"، وبسبب اضطرابه ينسى جاسبر حقيبته، وتسقط منها رسالة تطير مع الرّيح، يمسكها كلاوس.

الرّسالة هي رسم الطفل الذي التقطه جاسبر أمام نافذة أحد المنازل، يلحق به كلاوس، ويذهب معه إلى منزل الطّفل الّذي التقط منه الورقة، ويعطيه كلاوس هديّةً ليوصلها إلى الطّفل تشبه الرّسم إلى حدٍّ ما.

يُدخله كلاوس إلى المنزل المحصّن، ويطلب منه إيصال الهديّة، يقذف به ليسقط عبر المدخنة ليضع الهدية قبل أن يحسّ صاحب المنزل، فينقذه كلاوس، يغادران المكان بعد أن يتأكدا بأنّ الهدية وصلت للطفل.

بعد أن يشيع خبر الهديّة التي أرسلها كلاوس في المدينة، تأتي ثلاث فتياتٍ يحملن رسائل إلى ساعي البريد كي يوصلها إلى السيّد كلاوس، وهنا يكتشف جاسبر بأنّ فرصته سنحت، وأنّه يمكن أن يستغلّ كلاوس والأطفال ليجمع أكبر عددٍ ممكنٍ من الرسائل الصّادرة والواردة عن طريق مكتبه، واعتقد أنها ستكون بداية الحلّ لمشكلة بقائه عالقاً على هذه الجزيرة الغريبة. فيبدأ بإقناع أطفال المدينة بإرسال رسائل إلى كلاوس كي يصنع لهم دمى. يجمع عدداً كبيراً من الرسائل، ويذهب بها إلى كوخ كلاوس، فيجده في الغابة القريبة يصنع أعشاشاً خشبيّةً للعصافير، يقول له كلاوس بأن الموعد في اللّيل مثل المرّة السابقة.

يحضر كلاوس عند منتصف اللّيل، وبحوزته كميّةٌ كبيرةٌ من الدّمى، سيوزّعها ساعي البريد متحدياً كلّ المخاطر.

يتردّد اسم كلاوس بين أطفال المدينة بكثرة، فيبدؤون بالتجمّع أمام مركز البريد ليرسلوا طلباتهم، ويبدأ جاسبر بإرسال الأطفال الذين لا يعرفون الكتابة إلى المدرسة لتعلّم الكتابة، ولكنّه لا يعير اهتماماً لطفلة شقراء تتحدّث لغةً غريبة، ترتدي ثوباً أحمر ونيليّ، قال له الأطفال إنها من شعب "سامي" الّذي يعيش في الخيام شمال المدينة[1].

1- "سامي" شعبٌ من السّكان الأصليّين لمناطق الشّمال في بلدان مثل السّويد والنّرويج وفنلندا، ويُعرفون بخبرتهم العالية في رعي غزال الرنّة.

تعترض المعلّمة بشدّة على إرسال جاسبر الأطفال للمدرسة، وتوبّخه، لأنه سيدمّر مخطّطها في تجميع مدّخراتها ومغادرة هذه المدينة الّتي لن تستطيع البقاء فيها للأبد.

أصبح جاسبر يعمل مع كلاوس في توزيع الهدايا، ويصرّ ساعي البريدى على إظهار دوره الإنساني في إيصال الهدايا للأطفال، في إحدى المرّات لا يستطيع حصان عربة جاسبر العجوز جرّ كيس الهدايا الضّخم إضافة إلى كلاوس وجاسبر، يحتار الاثنان في كيفية إتمام العمل، يقع نظر جاسبر على قطيعٍ من غزلان الرنّة يرعى بقربهم، فتأتيه فكرة استبدال الحصان المرهق بغزال رنّة، ويبدأ بمحاولاته الفاشلة في اصطياد أحدها، وبعد إصابته بالإحباط، يقوم كلاوس باستدراجها ببعض الطعام، فيستدرجها ليربط عدداً منها بالعربة، وتصبح عربة كلاوس عربةً تجرّها غزلان الرنّة. أثناء توصيل الهدايا، ولسرعة الغزلان، لا يستطيعان السّيطرة على العربة، فتطير قليلاً في الهواء بين منحدرين، يضحك كلاوس ضحكةً تشبه ضحكة بابا نويل المعروفة حالياً، ويشاهد العربة أثناء قفزتها أحد الأطفال، فيدور الحديث في المدينة عن كلاوس الّذي يوزّع هداياه بواسطة مزلجة طائرة، تجرّها غزلانٌ سحريّة.

أثناء عمل جاسبر في جمع الرّسائل من الأطفال، يقنعهم – بقليلٍ من الخبث – بأن يكونوا جيّدين ولطفاء، لأنّ كلاوس لا يحضر الهدايا للأطفال السيّئين. فأصبح الأطفال يتصرّفون بلطفٍ مع الآخرين – وهذا أمرٌ شديد الغرابة في مدينةٍ يعاقب فيها الطّفل بشدة إذا ضبطه أحدهم يلعب مع طفلٍ من العائلة المعادية، فمهمّة الأطفال الأولى هي إيذاء الآخرين من العشيرة الأخرى، ومحاولة تكديرهم، وتنغيص حياتهم–.

السلوك الجيد للأطفال، وأعمالهم اللّطيفة أصبحت تقابل بمثلها، ممّا أشاع جوّاً من الألفة في المدينة، وأزال بعض الحواجز بين العائلتين المتحاربتين، وحوّلت المدينة إلى مكانٍ أفضل ممّا كانت عليه.

يتقابل زعيما العشيرتين إكسل أللينغبو وتامي كروم، ويتفقان على عقد هدنةٍ مؤقّتةٍ للتّخلّص من الخطر الّذي يهدّد وجودهما، وهو ساعي البريد، فجوّ الألفة الذي

أشاعه سيجعل المدينة مكاناً خالياً من النّزاع، وبالتّالي لن يكون هناك داعٍ لوجودهما، القائم أصلاً على الحرب بين العشيرتين.

موجة الرّياح السّحريّة تدلّ كلاوس إلى أنّ شيئاً ما يدور في مشغله، فيكتشف بأن جاسبر قد رتّب له المشغل، وبدأ بإقناعه بفكرة توزيع الهدايا في ليلة الميلاد. يردّ كلاوس بأنه لا يريد صنع المزيد من الهدايا.

يكشف الشاب عن طريق الخطأ أثناء حواره مع العجوز، ستاراً يخفي خلفه دميتين لرجلٍ وامرأة، الرّجل يشبه كلاوس، يطرد كلاوس جاسبر لأنّه أعاده لذكرياتٍ لا يحبّها.

الطّفلة الشقراء مارغو، التي تأتي من قرية شعب "سامي" المجاورة، تصرّ على الحصول على هديّة، ولأنّها لا تتكلم سوى لغتها الأصليّة فلا يفهم منها جاسبر سوى أنها تريد الحصول على هديّةٍ مثل باقي الأطفال، لكنّه لا يستطيع إعطاءها هديّةً لأنها لا تعرف الكتابة، فيأخذها إلى المدرسة. تعلّمها المعلّمة كتابة اسمها.

يتطوّع جاسبر لصناعة اللّعبة الّتي تريدها، لكنّه لا يستطيع، يتدخّل كلاوس ويصنع لها اللعبة التي رسمتها في ورقتها، ثمّ يوصلانها إلى المكان الّذي تسكن فيه الطفلة، حيث خيام عائلتها، فتفرح بها مارغو الصّغيرة كثيراً.

يروي كلاوس لجاسبر قصّته، كان يحبّ فتاةً، بنى لها منزلاً في المكان الّذي تحبّه من الغابة، كانا يصنعان الألعاب للأطفال الّذين يتوقّعون ولادتهم، وعاماً بعد عام، يزداد عدد اللعب وتزداد الرّفوف امتلاءً، ولا يأتي الأولاد، وينتهي الانتظار بمرض الزّوجة الشّابة ووفاتها، وبقي وحيداً، يصنع البيوت الخشبيّة للعصافير الّتي تحبها بشدّة. يخبره بأنّه أشعره بالسّرور لأنّه أوصل هذه الهدايا للأطفال، ويقرّر أن يساعده في صناعة الهدايا لليلة الميلاد.

في المدرسة، أصبحت المعلّمة متحمّسةً للعودة إلى التّعليم، وأصلحت المدرسة، وألغت فكرة المغادرة. تُريه المعلّمة أنّه بسلوكه في توزيع الهدايا، أشاع حياة المحبّة في المدينة، الّتي كانت تتقاتل قبيلتاها باستمرار.

تحضر قبيلة الفتاة ماغي – الّتي أحضرا لها لعبةً – ليساعدوهما بصنع الألعاب.

تحلّ ليلة الميلاد، فتصنع قبيلة "السامي" بذلةً حمراء وزرقاء، تشبه بذلاتهم التي يرتدونها، أضفت على كلاوس جمالاً ومهابة.

في محاولةٍ لفهم ما يجري في المدينة، يداهم رئيسا العشيرتين مكتب البريد، ويفهمان أن ساعي البريد الشاب يحتاج إلى ستّة آلاف رسالة حتّى يستطيع مغادرة المدينة، فيقرّرون إرسال عدد كبيرٍ من الرّسائل إلى المركز الرئيسي، فيكتبونها، ويختمون مغلّفاتها، ويرسلونها، لأنّ هذا هو الطّريق الأفضل للتخلّص من ساعي البريد، وكلاوس، وعودة المدينة إلى ما كانت عليه. تصل الرّسائل إلى المركز الرّئيسي، فيحضر السيّد جوهانسن، والد جاسبر، ليرى إنجاز ولده الكبير، أربعة عشر ألف رسالةٍ قبل مضيّ عام. إنّه إنجازٌ سيفخر به الوالد كثيراً.

يصاب جاسبر بالإحراج بعد حضور والده واكتشاف كلاوس والمعلّمة وقبيلة "السامي" لقصّته، وأنّه يقوم بتوزيع الهدايا كي يستطيع المغادرة.

يفرح زعيما القبيلتين بالتّخلّص من ساعي البريد، ويبدأان بالتّخطيط للتخلّص من كلاوس.

يغادر ساعي البريد الحزين المدينة مع والده، في آخر لحظةٍ يقرّر البقاء، وعند جلوسه على رصيف الميناء برفقة الصّغيرة ماغي الّتي لحقت به لثنيه عن قراره بالمغادرة يكتشف أن زعيمي العائلتين يخطّطان لإيذاء كلاوس، فينطلق باتجاه مشغل كلاوس، ليُفلت كيس الهدايا مع المزلجة، وينزلق بها بعيداً، لتبدأ ملاحقة عنيفة بين جاسبر ومقاتلي العشيرتين، تنتهي بانقلاب المزلجة وسقوط الهدايا في وادٍ ثلجيٍّ سحيق.

أثناء الملاحقة ينقذ ابن زعيم عائلة الكروم، ابنة زعيم عائلة أللينغبو، فيقعان في حبّ بعضهما.

بعد انصراف العشيرتين لاعتقادهما أنّهما نجحتا في تدمير هدايا الميلاد، يكتشف جاسبر أن الهدايا على المزلجة كانت مزيّفة، وقد دبّر كلاوس ذلك بالاشتراك مع المعلّمة لعلمهما بأن العشيرتين ستقومان بتخريب كلّ شيء.

يعود كلاوس وساعي البريد لتوزيع هدايا الميلاد، ويتحول جرس موعد المعركة بين العائلتين إلى جرس كنيسةٍ يدقّ لزواج ولدي الزّعيمين.

أصبحت سمينبورغ مدينةً سعيدة بعد زواج ابني الزّعيمين، وانتهاء الحرب الّتي استمرّت سنينَ طوال.

يتزوج جاسبر والمعلمة ألفا، وينجبان طفلين.

يتوسّع عمل كلاوس في توزيع الهدايا ليشمل مناطق أخرى وأطفال آخرين. ولكنّه يبدأ بالكبر شيئاً فشيئاً، وتظهر عليه علامات الشيخوخة، بعد اثني عشر عاماً عمله في تقطيع الأخشاب في الغابة، يتبع تيار ريحٍ سحري نحو تلّةٍ مشمسة، ويختفي..

يبحث عنه جاسبر طويلاً، ولا يستطيع العثور له على أثر.

ولكنّه ولسنين طويلةً بعد ذلك يحسّ بروح كلاوس يعبر طائراً بعربته وأيائله ليلة الميلاد فوق المدينة كلّ سنة.

الفيلم الّذي صدر في العام 2019 مدّته 91 دقيقة، وحصل على عدد كبيرٍ من الجوائز والترشيحات في مهرجاناتٍ كبرى، استطاع وضع روايةٍ مختلفةٍ عن القصص السّائدة لبابا نويل، وتمّ تنفيذ الفيلم بتقنيّةٍ عالية، وحركةٍ رشيقة، وإخراجٍ رفيع.

المعيلة Bread Winner

فيلم المعيلة، أو كاسبة الخبز Bread Winner مأخوذ عن روايةٍ تعتمد كاتبتها ديبورا أليس Deborah Ellis، أحداثاً حقيقية عن طفلةٍ قابلتها في أحد مخيمات اللاجئين الأفغان بباكستان عام 1997 حيث لفت انتباهها حكاية فتاةٍ صغيرةٍ قصّت شعرها وارتدت ثياب الصبيان كي تستطيع إعالة أسرتها التي ليس لديها ذكور[1]. الرّواية التي أنتجتها شركة الرسوم المتحرّكة الأيرلنديّة "صالون الرّسوم المتحرّكة Cartoon Saloon" 2017، حقّقت نجاحاً كبيراً ونالت عدّة جوائز حول العالم.

1- في أفغانستان لا يزال يُتّبع عند بعض العائلات وخاصة الفقيرة، تقليدٌ يدعى "الباشا بوش" حيث تلبس الفتاة لباس صبيّ، وتذهب للعمل أو الدّراسة، وهذا يؤمّن للأسر التي ليس لها معيل دخلا ولو بسيطاً، ويجنّب الأسرة وصمة العار كونها لم تنجب أبناءً ذكور.

وتأتي قصّة الفيلم في سياق اهتمام الأوروبيين عموماً بقصص وتراث الأمم الأخرى ومعالجتها بشكلٍ إنساني، بعيداً عن قصص المغامرة والتشويق والرومانسيّة المألوفة.

يُفتَتح الفيلم بلقطة لرجل كان معلّماً فيما مضى، يرتدي الزيّ الأفغانيّ، رجله مبتورة، هو "نور الله أليزاي"، يجلس على جانب الطريق بجانب ابنته الصغيرة "برفانا" البالغة من العمر أحد عشر عاماً، أمامهما قطعة قماشٍ كبيرة مفروشة على تراب الشارع عليها بضعة أشياء: فستان أحمر مزركش، مسبحة، طاقيّة بيضاء. وصوت الرجل ينادي بصوتٍ هادئ: أي شيءٍ مكتوب، أيّ شيءٍ مقروء، بلغة الباشتون والداري".

السّوق يضجّ بالباعة ونداءاتهم وأصواتهم، ويمتلئ بالمارّة وبؤسهم وشقائهم، إضافةً للغبار الّذي يملأ المكان.

من خلال حوارٍ بسيط بين الرّجل وابنته، يتّضح أنّ الفستان الأحمر المزركش هو فستانها الذي لم تلبسه أبداً. ولكنّها تصرّ على بيعه لأنّ البيت يحتاج الكثير من الأشياء.

يطلب منها والدها أن يعودا للدّراسة فهو يقوم بتدريسها أثناء وجودهما في السّوق.

يسألها والدها عن طريق الحرير فتجيب بأنّها لا تتذكّر شيئاً، عندئذٍ يقول لها: "لنفكّر به كقصّة، القصص تبقى محفورةٌ في قلوبنا حتّى عندما يرحل كلّ شيء". ثم يتلو لها قصّةً عن ولادة أفغانستان، صورها المرافقة أبسط من رسوم أحداث الفيلم الباقية، ولها روحٌ شرقيّةٌ أكثر:

"أرضٌ مزّقتها مخالب جبال – هندوكوش– وحرقتها عيون الصّحراء الشّمالية الملتهبة، أرضٌ قاحلةٌ تقع أمام القمم الثّلجية، أرضنا كانت هيكل وحشٍ مرعب، لقد كنّا – أريانا – أرض النّبلاء والأشراف، لقد كانت كلّ الطّرق تؤدي إلينا، ينقلون البضائع من الشّرق إلى الغرب ومن الغرب إلى الشرق، درسنا النّجوم، وبدأنا نرى النّظام وسط الفوضى، لقد كنّا علماء فلسفةٍ ورواة قصص، أسئلةٌ كانت تبحث عن إجابات، وهناك المزيد من الأسئلة، بدأنا نرى مكاننا في الكون. لكنّنا كنّا على حواف

حروب الامبراطوريّات مع بعضها، كما تمّ تحديد الحدود مرّاتٍ كثيرةٍ على مدى آلاف السنين. من بين هؤلاء الحكّام الأقوياء، جاء – سايروس– عظيم بلاد فارس، ثمّ – الاسكندر – عظيم بلاد مقدونيا، ثمّ ظهرت إمبراطوريّة موريان، جنكيز خان، وتوالى البقية، في كلّ مرّة كان هناك سفكٌ للدّماء، وفي كلّ مرّة كان هناك ناجون، النّمط يكرر نفسه دون أن ينتهي.

يتابع الأب حديثه عن تاريخ بلده كيف عاش طفولةً جميلة، عندما نسيت الامبراطوريات الكبرى أمرهم لبعض الوقت، ولكن لم تلبث أن اهتزّت الأرض تحتهم، من الانقلاب، إلى الغزو، إلى الحرب الأهليّة، إلى الفوضى، تنتهي القصّة بصراخ أحدهم يتحدّث عن تعاليم طالبان بخصوص النّساء، تترافق مع صورةٍ لمجموعة نساءٍ يرتدين النّقاب الأفغانيّ الأزرق داخل ما يشبه السّجن، تصغر الصورة لتصبح نقاباً واحداً كبيراً. وتنتهي التّعليمات بجملة" لا يجب على المرأة أن تتوقّع دخول الجنّة".

يقترب منهما يافعان أحدهما مسلّحٌ والثاني يحمل في يده سوط – يظهر أنّهما دوريةٌ من هيئة الأمر بالمعروف – يعترضان على وجود الفتاة الصغيرة في السوق ويصرّان على بقائها في المنزل.

يطلب الشّاب "إدريس" من المعلّم نور الله الوقوف احتراماً له، يقف المعلّم على رجله الوحيدة بصعوبة، ويستطيع التّعرف إلى طالبه السّابق، يعترف الشّاب بمعرفته بغضب، ويقول إنّه انضمّ إلى طالبان، وهو الآن يحارب أعداء الإسلام.

يسأل إدريس عن عمر الفتاة، فيجيب الأب إنها طفلة، يردّ إدريس "إنّها كبيرةٌ بما يكفي لتتزوّج"، وإنّه يبحث عن زوجة. يدافع الأب بقوله إنه وعد أحدهم بتزويجها.

يصرخ إدريس غاضباً "يجب أن تستر نفسها جيّداً". ينتهي النقاش الغاضب بذهاب الدوريّة، يلملم الأب وابنته أغراضهما، ويذهبان إلى المنزل، بينما يلحق بهما إدريس سرّاً كي يعرف طريق بيتهم.

في البيت الصّغير شديد التواضع، طفلٌ صغيرٌ نائم "زكي"، وشابّةٌ "ثريّى" هي الشقيقة الكبرى لبارفانا، والأم التي تعدّ الطعام والتي نعرف فيما بعد أنها كانت كاتبةً قبل الحرب.

أثناء تناول الطّعام المتواضع، والمناكفات بين الشّقيقتين، يُطرق الباب بعنف، لتقتحم دوريّة من الطّالبان المنزل، برفقتهم كان إدريس، الذي وشى بمعلّمه السابق، بدافع كرهه للعلم الذي درّسه إياه، والذي يثني عن عبادة الله – كما يدّعي –، أو حقده عليه لأنّه رفض تزويجه الطّفلة الصغيرة، يقول إدريس: "هذا هو عدوّ الإسلام، لديه العديد من الكتب المحرّمة، ويعلّم النساء منها". يعتقلون نور الله، ويمضون به بعيداً. تسأل الفتاة عن مصير والدها، فيجيب إدريس بأنّهم سيأخذونه للسّجن.

في الليل يخيّم الرعب على العائلة التي اعتُقل معيلها، تسأل بارفانا أمّها عن إمكانيّة إشعال المصباح كي يتعرّف والدها إلى المنزل في حال عودته، فتجيبها الأم بحزن: "إنّ عصاه ليست معه".

في الصّباح تذهب الأم برفقة بارفانا للبحث عن زوجها حاملةً عصاه.

على باب السّجن يعترض الحارس على وجود امرأةٍ بدون رجل، وعندما تريه صورة زوجها يعترض على الصّورة الفوتوغرافية – فهي حرام – ويمزقها، وتحاول بارفانا جمع بعض مزقها بصعوبة، بينما ينهال الحارس على والدتها ضرباً بالعصا، وبعد أن يتعب ينصح المرأة المطروحة أرضاً بألّا تسأل عن زوجها ثانيةً.

عند وصولهما إلى المنزل وانهيار الأم نتيجة الضّرب المبرح الذي تعرضّت له، يبكي" زكي" الصّغير، فتحكي له بارفانا حكايةً من التّراث الأفغاني، إخراج الصّورة أثناء رواية الحكاية يختلف عنه في باقي أجزاء الفيلم، فهي مرسومةٍ بأسلوب أبسط يشبه الكولّاج، وبألوان أقوى، وزخرفةٍ أكثر، إذ ستستمرّ الحكاية بالتقاطع مع أحداث الفيلم..

"في قريةٍ صغيرة، يجتمع أهلها للاحتفال بجمعهم للبذور الثّمينة التي سيزرعون منها محصولهم في العام القادم، يرقص أهل القرية، ويغنّون، ويتناولون الطّعام، وكان هناك صبي صغير يرقص فرحاً أكثر من الجميع. في أثناء الحفل أتت الوحوش، وأرعبت الحيوانات، وأكلت الأشجار، وسرقت كيس الحبوب الثمينة، وذهبت به إلى سيّدها الملك الفيل، الّذي يعيش في أعلى الجبال".

لم يتبقّ للعائلة الكثير من الطّعام، تنزل إلى السّوق المكتظّ، فيعتذر الباعة عن بيع الفتاة الصّغيرة لأنّهم سيتعرّضون للعقاب من دوريّات طالبان. بعد جولةٍ فاشلةٍ

في السّوق يلاحقها شبّان من طالبان للقبض عليها، تهرب بصعوبةٍ، وتعود للبيت بعد أن فقدت حقيبتها.

بعد تفكيرٍ طويل، تصل بارفانا إلى قرار، ستتحوّل إلى صبي!. تقصّ شعرها، وتبحث عن ملابس لأخيها الأكبر الّذي توفي، ترتدي ثياب الصبي، وتنزل إلى السّوق.

تمشي الصبيّ بارفانا في الشّوارع، تحسّ بالفارق الكبير، لا أحد ينظر إليها كرهاً أو إشفاقاً، تسأل الباعة ويجيبون بشكل عادي، تشتري أغراضها بسهولةٍ لم تعتد عليها مسبقاً. في السّوق تلتقي بزميلةٍ كانت معها في المدرسة، تتنكّر كذلك بزيّ صبي، فتنصحها بأن تبحث لها عن اسمٍ تتنكّر به إضافةٌ لهيئتها الجديدة.

عندما تعود إلى المنزل لا يتعرف عليها أخوها الصّغير، وتصرّ أمّها أنّها تشبه كثيراً أخاها سليمان.

يلحّ الصغير على بارفانا لتكمل له الحكاية الّتي بدأتها في اليوم السّابق، فتتابع قائلةً:

" كان الفقراء يبكون بسبب ضياع بذورهم الثمينة، ولكنّ الفتى الّذي كان يرقص أكثر من غيره في الاحتفال صرخ قائلاً بأنّه لا يخاف من الوحوش، ووعد الفلّاحين بأنّه سيعيد البذور قبل التربيع، ولكنّ الفلّاحين سخروا منه، فكيف يمكن لصغيرٍ مثله أن يهزم الملك الفيل. ولكنّه غادر القرية متّجها صوب قمّة جبال هندوكوش".

في السّوق تخبر بارفانا صديقتها المتنكّرة بزي صبي واسم "ديلاور" بأنّها اختارت اسم "آيتش". فتقول لها ديلاور بأنّها تستطيع أن تفعل أيّ شيء عندما تكون صبيّاً. تتسلّلان إلى معملٍ لصنع السّكاكر عبر أحد الجدران المهدّمة، وتلتقطان بعض فتات الحلوى عن الأرض بسعادة. وتدلّها ديلاور أنّها يمكن أن تصل إلى ما تريده بالرّشاوي.

تقرر بارفانا أن تعود إلى عمل والدها في قراءة وكتابة الرسائل، ولكنّ أوّل زبونٍ تقرأ له، تكون رسالته بلاغاً بوفاة زوجته، فيغادر حزيناً.

تتابع بارفانا حكايتها: *"مشى الفتى عبر أشجار الصّنوبر، كان يلاحقه شيءٌ مرعبٌ في الظّلام، فتدحرج في وادٍ عميق".*

ترسل الأم رسالةً إلى قريبٍ لها، تطلب إليه أن يرسل أحداً لاصطحابهم إلى مدينة مزار شريف، عارضةً أن تزوّج ابنتها ثريّى من أحد أولاده.

في السّوق نحاول تارفانا بيع فستانها الجميل، يسألها عجوزٌ عن سعره، وبعد جدالٍ، تقول له إنّه سيكون جميلاً عندما ترتديه طفلته التي ترافقه، فيردّ العجوز بعد أن يدفع، إنّها زوجته.

تلتقي بارفانا بصديقتها الّتي تخطّط للرّحيل بعيداً، بينما تصرّ بارفانا على الذّهاب للبحث عن والدها، فتذهب إلى السّجن عبر طّريقٍ صّحراويٍّ موحش. تطرق الباب فيطردها الحارس بعد أن يضربها.

تصل إلى البيت منهكةً فتكمل الأمّ الحكاية:

"عندما استيقظ الفتى من سقطته، وجدته امرأةٌ عجوزٌ وسألته عن مقصده، وقالت له أنّه لم يتمكّن أحدٌ من التّغلّب على الملك الفيل من قبل. وأخبرته أنّه يجب عليه إيجاد ثلاثة أشياء: شيءٌ يتلألأ، وشيءٌ يوقِع في شرك، وشيءٌ يخفّف الألم، عندها سيتمكّن من التّغلّب على الملك الفيل، ويجب عليه التوجّه شرقاً والإسراع لأنّ البذور يجب أن تُزرع قبل الرّبيع. ومضى، لكنّ الشيء المخيف ظلّ يتبعه".

تبحث بارفانا في السّوق مع صديقتها عن عملٍ إضافي، فيعملان أشياء مختلفةً وصعبة، بغية جمع المال. يعود إليها الرّجل الّذي توفّيت زوجته، ويطلب إليها تعليمه كتابة اسم زوجته المتوفّاة، ويحدّث بارفانا عنها، في مشهدٍ عن سياق العداء للمرأة السّائد في الفيلم.

في البيت تتابع بارفانا الحكاية لشقيقها الصّغير:

"ركض الفتى خوفاً من الوحش الغريب، واختبأ خلف شجرة، فوجد امرأةً عجوزاً تحاول حلب عنزتها، فعرض عليها مساعدته، حَلَب الفتى العنزة بسرعةٍ ومهارة، وتشارك مع العجوز شرب الحليب اللذيذ، فأعطته مرآةً لامعة ومزخرفة، عندما رفعها ليرى وجهه، رأى صورة الشيء المخيف الّذي يلاحقه فهرب".

في السّوق تظهر مقاتلتان في السّماء، يبدو من سياق الفيلم أنّهما من القوّات الأمريكيّة. تتابع بارفانا تعليم رجل الرّسالة على كتابة اسم زوجته الرّاحلة، وتتجرّأ

على إخباره أنّ والدها في السّجن، وتطلب منه أن يدلّها على أحدٍ يساعدها، فيذكر لها اسم قريبٍ له هناك.

تعمل مع صديقتها في مقلعٍ للرّمل، العمل شاقٌّ جدّاً، للصّدفة يشاهدهما إدريس – فتى الطّالبان– ولا يتعرّف إليها أوّل الأمر، ولكنّه يتعارك معهما لأنّه يريد إجبارهما على العمل لصالحه، وبعد عراك يتعرّف إليها، فتهربان، وتختبئان في كهفٍ قريب، وقبل أن يتمكّن إدريس من الوصول إليهما، يناديه الرّجال من السّيارة ليلتحق بالرّجال المغادرين غرباً للحرب، مع تحليق الطائرات في السّماء، فتنجوان منه بأعجوبة.

تتابع بارافانا الحكاية: *" تابع الفتى مسيره، حتّى وجد حصاناً عجوزاً جدّاً، فأطعمه بعض القش الموجود في الجوار، فخرج صاحب الحصان غاضباً لأنّه أطعم القشّ لحصانٍ عجوزٍ لا ينفع في شيء، ثم رمى الفتى في بئرٍ عميق، مليءٍ بالزّمرد، وطلب منه إخراج الزمرّد مقابل قشّه الذي أطعمه للحصان. ظهرت للفتى هياكل عظميّة – هي هياكل رجالٍ رماهم الرّجل السّمين في البئر ليحضروا له الزّمرّد – طلب الفتى المساعدة فصرخ الحصان صرخةً أسقطت كلّ الزمرّدات، فتسلّق الفتى على الزّمرّد إلى أعلى البئر، وأعطته الهياكل العظميّة الثلاثة زمردات كبيرات، أعطاها الفتى للرّجل السّمين مقابل الحصول على الطّعام، ولكنّ الرّجل أعطاه شبكةً ليصطاد بها ويحصل على طعامه – وخيراً فعل –.*

تخرج أرواح الهياكل العظمية من الزّمرّدات وتصيب الرّجل السّمين بالرعب انتقاماً لما فعله بها. يستمرّ الفتى سليمان[1] بالسّير مع الحصان، ولكنّه كان عجوزاً جداً، لذلك صنع سليمان مأوىً للحصان وغادر بمفرده".

في المساء تخبرها أمها أنهم سيغادرون في اليوم التّالي إلى مزار شريف، ولكنّ بارافانا لا تريد الذهاب حتّى تعرف مصير والدها.

في الصّباح تصرّ الصغيرة أن تذهب إلى السجن رغم معارضة والدتها. تودّع

1– تطلب صديقة برفانا منها إطلاق اسمٍ على بطل حكايتها، فلا بطل بلا اسم، تفكر برفانا قليلاً ثم تطلق عليه اسم شقيقها الذي توفّي.

أمها وشقيقتها، ثم تحمل عصا والدها وتمضي، تبحث عن صديقتها لتخبرها أنها ستغادر كابول مع عائلتها في اليوم التالي، وأختها ستُزَوَّج في مزار شريف، وتطلب مساعدتها، تحزن رفيقتها لرحيلها، وتعطيها مالها الذي جمعته من أجل سفرها وتفترقان.

الطائرات الأمريكية لا تزال تحلّق.

يحضر إلى منزل العائلة رجلٌ أرسله ابن عمّ الوالدة، ويصرّ على أخذهم فوراً لأنّ الطريق خطرةٌ جداً، ويجبرهم على المغادرة بالعنف.

في الطريق إلى السجن، يعرض ركاب سيّارةٍ عابرة على بارافانا الرّكوب، فتوفّر بعض الوقت، وتتوجّه صوب البوابة الضّخمة، تطرق الباب بإصرار، وتطلب مقابلة الاسم الذي أعطاها إياه رجل الرّسالة، ليخرج بعد بعض الوقت رجل الرّسالة نفسه، تخبره أنها فتاة، ويجب أن تصطحب والدها لأنّهم على وشك السّفر. فيطلب منها أن تغادر قبل غروب الشّمس في حال عدم عودته، فالوضع خطيرٌ جدّاً والرّجال يغادرون غرباً. الطائرات المُحلّقة تبدأ بالقصف، والأصوات القادمة من داخل السّجن توحي بعملياتٍ إعدامٍ جماعية.

تتعطّل السيّارة التي تقلّ العائلة في الطّريق، وتصرّ الأمّ على البقاء ومغادرة السيّارة، فهي لن تترك ابنتها وحيدة في كابول.

على باب السّجن، وأثناء قصف الطّائرات والأصوات المخيفة القادمة من الداخل تتابع الفتاة رواية حكايتها: *"يصعد الفتى سليمان الجبل متحدّياً الوحوش"*.

فيما رجل الرّسالة يبحث عن الوالد، تهرب الأم مع أولادها من المرافق الّذي يحاول إبقاءها بالقوة.

رجل الرّسالة يحمل الأب على أنّه ميت.

أصوات رصاصٍ وقصف.

تنادي بارافانا فتى الحكاية الّذي أسمته سليمان، أن يتحدّى الوحوش بمرآته، ويلقي عليهم شبكته، ويشاهد الفيل العظيم أعلى الجبل.

يُطلق الحارس النّار على رجل الرّسالة.

الأم تواصل رفضها للمغادرة بعد أن استطاعت تهريب ابنتها الشّابة برفقة الصّغير.

فتى الحكاية يواصل تسلّق الجبل، ويخاطب الفيل قائلاً: أريد كيس البذور. اسمي سليمان،وكل ما فعلته أنني أخذت لعبةً من الشّارع فانفجرت بي[1]. اسمي سليمان، وأمّي كاتبة، وأبي مدّرس. يعيد الفتى ما قاله أكثر من مرّة مع تصاعد صوت الطائرات، فيتوقف غضب الفيل، ثم يتحوّل إلى صخرةٍ ضخمة، يأخذ سليمان كيس البذور، ويعود إلى قريته، فيفرح الناس، ويرقصون.

يخرج رجل الرّسالة منهكاً يحمل على كتفه المعلّم نور الله مغمىً عليه، ثمّ يجرّ عربةّ يضعه عليها، ويطلب من الفتاة الرّحيل بسرعة.

في الظّلام، الأخت تحمل الصّغير زكي على ظهرها، تلحق بهما الأم.

بارافانا تجرّ العربة التي يستلقي عليها والدها، ثمّ يفتح عينيه وبصوته الواهن يتبادل معها رواية الجمل الشّعرية التي رواها لها في بداية الفيلم:

نحن أرضٌ أعظم كنوزها، شعبها.

نحن على حواف حربٍ بين الإمبراطوريّات.

نحن أرض مكسورة في مخالب جبال هندوكوش.

نحن أريانا، أرض النّبلاء.

ارفع صوت كلماتك وليس صوتك، فالمطر هومن يجعل الزهور تنمو وليس البرق.

الفيلم الذي أخرجته نورا تومي Nora Twomey ،في أربع وتسعين دقيقة، يصوّر الجانب الآخر من العالم، كابول في فترة الحرب بكل ما فيها، غبارها، أبنيتها الفقيرة وشوارعها المرعبة، أسواقها المكتظّة بالناس الّذين تنضح وجوههم كآبةً وحزناً، بمشوّهي الحرب الذين تكاد لا تخلو لقطة في الفيلم منهم. كذلك يظهر واضحاً الجانب الإنساني المتحمّس لإظهار عذابات المرأة الأفغانية، في ظل هيمنةٍ لمجتمعٍ

1- هنا تتداخل الحكاية مع قصّة أسرة بارافانا، ومع قصّة الفيلم ككلّ، حتّى أن صوت مخاطبة فتى الحكاية للوحش، يعلو عندما ترتفع أصوات القصف.

ذكوريّ متشدّد يعتبرها كائناً غير إنساني. إضافةً إلى مزجٍ جميلٍ بين الحكاية وأحداث الفيلم، عبر توليفة إخراجيةٍ خفيفة الظلّ،حيث لم تطغَ واحدةٌ على الأخرى، رغم التقاطعات الكثيرة بينهما، ممّا أضاف منحىً تشويقياً وإيقاعاً أسرع للفيلم. ورغم أنّه يرصد فترة زمنيّة محدّد، لكن النص لم يُقحم نفسه في دهاليز السّياسة بشكلها الفج، بل اقترب منها من زاويتها الانسانية.

محبة فينسنت Loving Vincent

"لا يمكن أن أفعل شيئًا إذا كانت لوحاتي لا تباع, ولكن سيأتي الزمن الذي سيثق فيه الناس أنها تساوي أكثر من ثمن الطّلاء "[1].

فنسنت فان كوخ.

محبّة فينسنت هو فيلم رسومٍ متحرّكة نستطيع القول إنّه تجريبي، لأنه الفيلم الروائي الطويل الأوّل الذي يتم إنتاجه باستخدام الرسم الزيتي بالكامل. وهو من إنتاج بولنديّ بريطانيٌّ مشترك، عام 2017, من تأليف وإخراج دوروتا كوبييلا Dorota Kobiela وهيو ويلشمان Hugh Welchman. إنّه فيلم سيرةٍ ذاتيّةٍ يبدو لأول وهلة بوليسيّ الطابع، ولكنّه في العمق، وجداني النّزعة، مُتحيّزٌ لفينسنت الإنسان المبدع، الذي لم يستطع الّذين حوله استيعاب شخصيته، رغم محبّتهم له. تدور أحداث الفيلم حول ظروف مقتله الغامضة ومعاناته في حياةٍ لا تليق بمبدعٍ كبيرٍ مثله.

مقدّمة الفيلم على شاشةٍ سوداء:

"الفيلم الّذي ستشاهدونه تمّ رسمه بشكلٍ كاملٍ يدويّاً من قبل فريقٍ من أكثر من مئة فنّان".

ثم صورة لما يبدو أنّها صفحة جريدة:

أوفير– وسر – واز، يوم الأحد 27 تموز قام المدعو فان كوخ، 37 عام، وهو

1- Van Gogh - The complete Painting - F.Walther, Rainer Matzger - TASCHEN.

رسّام هولندي مقيم في أوفير بإطلاق الرّصاص على نفسه في الحقول، مستخدماً مسدّساً، وحيث إنّه جرح نفسه فقط، عاد إلى غرفته حيث توفّي فيها بعد يومين.

جرت أحداث هذا الفيلم بعد عامٍ من وفاة فنسنت فان كوخ.

تبدأ الرّحلة في آرل عام 1891.

"لا يمكننا التّعبير إلّا بوساطة لوحاتنا، أصافحكم وأحيّيكم".

تترات الفيلم تتالى على جزءٍ مكبّرٍ من لوحةٍ شهيرةٍ لفان كوخ.

قصّة الفيلم تبنى على رسالةٍ لم يُتِحْ الوقت لفينست فان كوخ لإرسالها إلى شقيقه ثيو، تصل إلى مدير مركز البريد الّذي هو صديقٌ مقرّبٌ من فينسنت، فيكلّف ابنه الشاب آرماند – الّذي لا يعرف عن فينسنت الكثير– ليوصل الرّسالة إلى شقيقه، فيكتشف آرماند أنّ ثيو توفّي بعد فينسنت بستّة أشهر، لتبدأ رحلة بحث آرماند عن ظروف مقتل فنسنت الغامضة، والّتي ستبقى غير واضحة بشكلٍ جليّ.

الفيلم المرسوم يدويّاً بالألوان الزّيتية، على لوحاتٍ من القماش يقارب عددها 65000 لوحة، رُسِمت بتقنيةٍ مماثلةٍ لأسلوب رسم فان كوخ في سنواته الأخيرة، وتصميم الشخصيّات في معظمه مأخوذٌ من البورتريهات الّتي رسمها فان كوخ للأشخاص الحقيقيين ذاتهم، أعيد رسمها بنفس الخطوط والألوان وتقنية الرسم وضربات الريشة التي كان يرسم بها فينسنت، وتمّ رسم صورٍ مماثلةٍ كرسومٍ بينيّةٍ لتحريك الأشكال والوجوه، إنّه واحدٌ من أكثر أشكال تنفيذ الرسوم المتحرّكة مشقّة وتكلفة. إنّنا أمام نمطين فنيّين مختلفين في إطارٍ واحد: فيلم روائيٌّ متكامل بكلّ عناصره، ومعرض تشكيليّ ضخم لواحدٍ من أعلام الفنّ الحديث منفّذ بأيدي فنّانين محترفين ومهرة، استطاعوا تنفيذ عددٍ هائلٍ من اللّوحات بشكلٍ يبدو معه للمشاهد أنّ فان كوخ شخصيّاً هو الّذي رسم لوحات الفيلم بكاملها. إنّه عشق عددٍ كبيرٍ من الرّسامين المبدعين لفان كوخ، وقدرتهم على تحويل لوحاته إلى فيلمٍ أقلّ ما يقال فيه إنّه ساحر.

يبدأ الفيلم بشجارٍ في أحد الفنادق بين آرماند Armand ابن مدير البريد جوزيف رولين Joseph Roulin.

يصرّ ساعي البريد على إرسال رسالةٍ كتبها فنسنت فان كوخ إلى أخيه ثيو، ولم يتسنّ له إرسالها، كان قد عثر عليها صاحب الفندق، وبعث بها إلى مركز البريد. فكلّف جوزيف رولين ابنه آرماند بإيصالها إكراماً لذكرى صديقه فينسنت. يمتعض الشاب في البداية، ويتذكّر كيف كان فان كوخ شخصاً غير مرحَّب به في بلدته، وكيف كان منظر فنسنت، وهو ينزف بعد أن قطع أذنه. لقد كان آرماند دائم العراك مع سكّان البلدة بسبب دفاع والده عن فنسنت. يتناقش جوزيف مع ولده حول وفاة فينسنت، هل كانت قتلاً أو انتحاراً، ويروي الأب كيف نبذ الناس فان كوخ ونعتوه بالمجنون، وكانوا يؤذونه بالأقوال وبالأفعال، ويقول الأب بأنّ فينسنت كان يكتب لأخيه كلّ يومٍ تقريباً.

يصل آرماند إلى باريس ومن فوره يذهب إلى تاجر اللّوحات بيير تانغوي Pere Tanguy، يقول تانغوي: إنّ فينسنت وشقيقه كانا قلبين وعقلاً واحداً، حزن ثيو كثيراً، وتساءل باستمرار عن سبب انتحار فينسنت، وبعد ستة أشهرٍ من دفن فينسنت توفّي ثيو.

يسأله آرماند عن سبب موت فنسنت فيقول تاجر اللّوحات بأنّه أطلق النّار على نفسه في الحقول المحاذية لأوفير. يتابع تانغي حديثه: كان فينسنت الولد الثّاني في العائلة الّذي يحمل نفس الاسم، بعد الابن الأكبر الذي مات صغيراً، فحاول جاهداً أن يلبّي طموح العائلة، ولكنّه فشل في أن يمارس عدداً من الأعمال المختلفة، الوحيد الذي أخبره أنّه مؤمنٌ بقدراته، وأنّه سيقف معه حتّى النهاية هو ثيو.

لقد حمل فينسنت ريشة الرّسم أوّل مرّة في عمر الثّامنة والعشرين، وبدعم ثيو لم يكن أيّ شيءٍ قادراً على إيقافه. بعد ذلك رحل إلى باريس، مثل معظم فنّاني عصره. بعد سنتين كان قد بدأ يلمع نجمه، ولكنّه سرعان ما توفّي، لقد مات كشهيدٍ للفنّ بنظر الكثيرين. خلال ثماني سنواتٍ فقط انتقل من هاوٍ إلى فنّانٍ مؤثّر، نادى به مونيه كنجمٍ متألّق في معرض الفنّانين المستقلّين، كما أنّه شفي برأي الدكتور غاشيه الّذي تولّى رعاية فينسنت في أوفير، وهومن ألقى خطاب التأبين، حتّى ظنّ المشيّعون أنه شقيقه.

يقرّر آرماند متابعة الطّريق إلى الأمام، نحو أوفير، لأنّه يجب أن يعثر على شخصٍ يتلقّى الرّسالة.

يصل آرماند إلى أوفير، ويتوجّه إلى منزل الطّبيب، فيشاهد ابنته مارغريت Marguerit Gachet تعزف على البيانو، ثمّ يلتقي مدبّرة المنزل، ويعرّفها بنفسه وبسبب مجيئه، هنا يبدأ آرماند بسماع الشهادات المختلفة والمتناقضة أحياناً حول ظروف وفاة فينسنت، تقول مدبّرة المنزل: إنّ فينسنت كان شرّيراً، وأنّ نظراته غير مريحة، ثمّ وعدت المدبّرة أن تحدّد له موعداً مع الطّبيب عندما يعود.

يتوجّه إلى الفندق الوحيد في أوفير، فيقابل ابنة المالك آديلين رافوكس Adeline Ravoux، ويحدّثها عن سبب مجيئه إلى البلدة، فتبدأ بتذكّر فترة إقامة فينسنت في فندقهم، وتتحدّث عن المساء الذي حضر فيه فينسنت بعد العشاء، وقد أصيب بطلق ناري في بطنه، عندما سأله صاحب النّزل – والد الفتاة – عمّا أصابه، فقال أنّه حاول الانتحار، تمّ استدعاء الدكتور غاشيه الّذي لم يفعل شيئاً، ولم يستخرج الرّصاصة رغم أنّه يستطيع ذلك لأنّه كان طبيباً سابقاً في الجيش. حضر رجل الشّرطة في اليوم التّالي، فطلب إليهم والدها أن يغادروا، بعد عدم توصّلهم لشيءٍ واضح . حضر شقيقه ثيو في اليوم التالي، وظلّ بجانب شقيقه طوال اليوم بجانبه، في المساء أصابت فينسنت حمّى شديدة.

كلّ المشاهد الّتي ترافق الحديث عن الماضي تمّ رسمها بالأبيض والأسود، وبضربات ريشة أكثر نعومة. مشهد احتضار فنسنت والاضاءة الموجّهة فقط على وجهه, ونظرة ثيو الجالس بجانبه والحزن الشّديد بادٍ عليه حتّى في الظّلام، مشهدٌ مؤثّرٌ يختصر العلاقة القوية بين الشقيقين.

تكمل آديلين بقولها: عند الواحدة والنّصف ليلاً نزل ثيو إلى الطابق السّفلي، فأدرك الجميع أنّ أمر فينسنت قد انتهى.

يبدو التأثّر واضحاً على الشّابة أثناء حديثها، وتقول إنّها حزنت لأنّ فينسنت كان سعيداً بالإقامة لديهم، وإنّ الدكتور غاشيه حاول أن يقنعه بالإقامة في مكانٍ آخر، لقد أحبّنا فينسنت، ونحن أحببناه. كان رجلاً لطيفاً وهادئاً، ولكن كان له بعض

التّصرفات الغريبة. وتروي كيف تصرّف في يومه الأول، إذ إنّه أصرّ على أن يرسم في الخارج مع أنّ الجوّ كان ماطراً، وعاصفاً. إذ إنّ الرسم كان فعلاً يوميّاً بالنّسبة إليه بغضّ النّظر عن حالة الطّقس. لقد كان شخصاً منطوياً، يرسم طيلة النّهار، وفي اللّيل يكتب الرّسائل المطوّلة لشقيقه، ويقرأ كتبه الضّخمة. كان يخرج كلّ صباح في نفس التّوقيت، ويعود في نفس التوقيت كذلك، وقد تجوّل في كلّ أرجاء المنطقة، في الحقول والجبال والغابات، وكان يحبّ النّهر كثيراً.

ترشده آديلين إلى صاحب المراكب على ضفّة النّهر، وهو شابٌّ يؤجّر مراكبه، قال له الشابّ إنّ فينسنت كان يحضر إلى النّهر باستمرار، حتّى إنّه كان يحضر قبيل الفجر أحياناً ليحظى بالضّوء الخاص الّذي يتكون في تلك السّاعة من النّهار. ثمّ يضيف رجل المراكب أنّ فينسنت كان يشعر بالوحدة كثيراً، ثمّ بدأ يرافق شبّاناً صغاراً أثرياء كانوا يقيمون حفلاتٍ على متن المراكب.

يخبره رجل المراكب كذلك بأنّ فينسنت كان يحضر إلى النّهر برفقة ابنة الدكتور غاشيه، لقد كان فينسنت مرتاحاً لرفقة فتاة جميلة بنصف عمره وأعلى من مستواه كثيراً، بطريقة توحي بحسد الشاب لفينسنت على صحبة ابنة الطبيب.

في الفندق تخبره ابنة المالك بأنّ ابنة الطبيب تأخذ زهوراً بشكل يوميّ إلى قبر فينسنت، وأنّ جدالاً سبق، وحدث بين الدّكتور غاشيه وفان كوخ، ويبدو أنّ سبب الخلاف هو أنّ غاشيه قد منع فينسنت من مقابلة ابنته.

يصرّ آرماند على متابعة الموضوع حتّى النّهاية، يذهب ليسأل ابنة غارشيه عمّا تعرف، يستفسر منها عن الزّهور الّتي تأخذها كل يومٍ إلى قبره. تجيبه بأنّ ذلك كان من قَبيل الاحترام فقد كان فنّاناً رائعاً، ويحبّ الأزهار كثيراً، وتتحدّث عن علاقة والدها به، فتقول: إنّه كان طبيبه الخاص، ثمّ أصبح صديقه، فقد كانا يتّفقان على عشق الرّسم، وعلى اتفاقهما على محبة نفس الرّسامين والأساليب. عندما دعا والدها فينسنت وعائلة شقيقه للغداء، قال فينسنت إنّ الطبيب هو شقيقهم الثّالث، ورسم أحياناً في منزلهم، وتتكر الفتاة أنّها كانت على علاقةٍ به، وأنّ ارتباطه بمنزلهم كان بدافع صداقته مع والدها. ينتهي النّقاش بانزعاج الفتاة من اتّهامات آرماند.

في الفندق تقول آديلين: إنّ فينسنت وغاشيه كانا مختلفين تماماً من الدّاخل، رغم شبه أشكالهما، إذ إنّ فينسنت لم يكن متعجرفاً مثل غاشيه، بل كان مهذّباً ولطيفاً. ويبدو أنّ علاقة فينسنت بشقيقه ثيو كانت تشوبها بعض الخلافات الماليّة، حيث أنّه أرسل رسالةً عاجلةً يطلب فيها من أخيه نقوداً لشراء أدواتٍ للرّسم، قبل الحادثة الّتي أدّت لموته بيومٍ واحد، وتصرّ الفتاة على أنّ لغاشيه صلةٌ بموت فينسنت.

في الغرفة التي كان يسكن فيها فينسنت يقرأ رسالةً كتبها، ولم يرسلها لأخيه، ووقعت صدفةً بيد الفتاة، يتحدّث فيها عن جمال المكان وروعة الطبيعة، وعن شعوره بأنّه يرى الشّمال بشكلٍ أفضل عندما يكون في الجنوب، ولفت انتباه آرماند حديثه في الرّسالة عن الدّكتور غارشيه: "إنّه غريب الأطوار، لا أعرف كيف يعتقد أنّ بإمكانه معالجتي بينما يبدو أنّه مريضٌ مثلي".

يقرّر آرماند تتبّع الطّريق الذي سلكه فينسنت في اليوم الذي وقعت فيه الحادثة، ويقول في رسالةٍ لوالده: "أخبار ما حدث في ذلك اليوم غير منطقيّة، النّاس هنا منفعلون لما حدث لفينسنت، ولكن لدى الجميع قصص مختلفة، تانغوي بائع اللّوحات يقول، إنّ فينسنت أطلق النار على نفسه في الحقول، وكذلك قالت فتاة الفندق، ولكن يبدو أنّ المسافة طويلةٌ ليقطعها مشياً رجلٌ مصابٌ بجرحٍ مميت، وإذا أراد أن يقتل نفسه لماذا لم يأخذ المسدّس، ويطلق النّار، وينهي الأمر، هل غيّر رأيه في آخر لحظة، وقرّر أن يعيش".

يضع آراند أغراض رسمٍ وكرسيّ في الحقول حيث قيل له إنّ فينسنت كان يرسم يومها، ليؤكد استنتاجاته، يلحق أحد مجانين القرية، ولكن عمّ الولد المجنون يعلمه بأنهم سمعوا ذلك اليوم إطلاق نارٍ من الحظيرة المجاورة، في الطريق قرب تلك الحظيرة تمرّ بالصّدفة مدبّرة منزل غاشيه، لتخبره أنّ فينسنت كان في يوم الحادث في ذات المكان برفقة شبّانٍ يمرحون، ويضحكون بصوتٍ صاخب، وعندما يسألها عن المسدّس تقول إنّه مسدّس صاحب الفندق.

في الفندق الفتاة تحدّثه أنّ الشبّان الّذين كان يتسكع معهم فينسنت هم من عائلة سيكريتان الثّريّة، كانوا يمزحون معه، وبالأخصّ رينيه، الّذي كان يبالغ في

مزاحه – الصورة المرافقة لرواية الفتاة تظهر شابّاً يضع أفعى في صندوق ألوان فينسنت فيصاب الأخير بالرّعب – رينيه كان يدعو فينسنت للشّراب اعتذاراً عن تصّرفاته. وعندما يسأل الفتاة عن مسدّس والدها فتجيبه بغضب أنّ والدها باعه قبل أن يحضر فينسنت إلى البلدة، وتقرّر طرد آرماند من الفندق تلك اللّيلة.

يذهب إلى ضفّة النّهر، يخبره بأنّ صاحب الفندق باع المسدّس لرينيه سيكريتان René Secretan، الذي كان يزعج فينسنت كثيراً، والغريب أنّه كان يرافقه باستمرار، ويبرّر رجل المراكب ذلك بأنّ رينيه كان يدفع الحساب باستمرار.

أثناء مروره أمام إحدى الحانات يخوض آرماند عراكاً مع مجموعةٍ من السّكارى يودي به إلى مركز الشّرطة، حيث يستيقظ من نومه ثملاً مسؤول الشّرطة الّذي ضربه آرماند الثّمل في اللّيلة السّابقة، ويشرح للشرطي سبب مجيئه إلى البلدة، ولكنّ مسؤول الشرطة يستغرب صداقة والد آرماند، رجل البريد المحترم، مع شخصٍ غريب الأطوار مثل فينسنت[1].

أثناء حديث مسؤول الشّرطة يذكر أن طبيباً يدعى مازيري يروّج روايةً تختلف عن رواية الدكتور غاشيه. يذهب آرماند لمنزل الطبيب العجوز غريب الأطوار الّذي يشرح له بشكلٍ منطقي كيف أنّ فرضية القتل أقوى من فرضيّة الانتحار.

عندما يعود آرمان إلى الحقل حيث كان في اليوم السابق، يلتقي بابنة غاشيه الّتي كانت في طريقها لوضع الزهور على قبر فينسنت، تعترف الصبيّة بعلاقةٍ من نوعٍ ما معه، رغم أنّه لم يكن يكنّ لها اهتمامٌ منقطع النظير، مثل عاشقٍ مراهق، لكنّه كان عبقريّاً. ثمّ تقول: إن والدها الّذي كان يحبّ الرّسم كثيراً، يشعر بغرابة فنسنت، الشّخص الّذي بدأ الرّسم منذ سنواتٍ قليلة، وينجز في ساعتين ما لن يستطيع هو – غاشيه– أن يرسمه لو عاش عمرين متواصلين. كان غاشيه يعتكف ساعاتٍ طويلة،

1– يبدو أنّ العرف السائد حتّى في أوروبا آنذاك، والّذي يشبه الكثير من وجهات النظر الحاليّة في بعض المجتمعات أنّ الفنّان رجلٌ غريب الأطوار ويأتي في درجاتٍ متدنّية في تراتبية السلّم الاجتماعي.

لينسخ رسوم فينسنت، وكان الطّبيب يصرّ على أنّ ابنته تشغل فينسنت عن عملٍ عظيم، وتلهيه عن ولادة لوحاتٍ رائعة، فبدأت تختفي عند وجود فينسنت في منزلهم أو في الحديقة، بعد ذلك بفترةٍ قصيرة حدث شجارٌ بين الطّبيب وبين فينسنت، لم يكن الشّجار بسبب انسحابها، ولكن ربما زاد الموضوع تعقيداً، بعدها لم يرَ الطبيب فينسنت حتّى يوم إصابته. يحدثها آرماند عن احتمال مقتل فنسنت على يد رينيه سيكريتان، تصرّ الفتاة على أنّ فضيّة الانتحار واردةٌ أيضاً، بسبب يأسه من وحدته.

يقابل آرماند الطبيب بول غاشيه Paul Gachetأخيراً، فيحدّثه عن انطباع فينسنت الرّائع عن عائلة آرماند. ويخبره بأنّه يقدّر تماماً حياة الفنّنين لأنّه فنّان مثلهم، فأرواحهم غير هادئة.

ويسأله عن انتقال فينسنت من حياة الهدوء والطّمأنينة إلى الانتحار خلال ستّة أسابيع فقط، فيجيب غاشيه، بأنّ فينسنت كان مصاباً بالاكتئاب، ومن الطّبيعي أن المصاب بهذا المرض يمكن أن ينتقل من قمّة الشّعور بالسّعادة إلى الوقوع في يأسٍ عميق خلال ستّ ساعاتٍ، وليس أسابيع، وكان قد عولج فينسنت لفترة في مصحٍّ للأمراض النّفسيّة، وأضاف الطّبيب، أنّه برغم حصول فينسنت على اهتمامه،ومحبّة شقيقه ثيو، فقد كان يشعر بخوفٍ شديدٍ من المستقبل. وقد أدرك أنّ شقيقه قد أنفق عليه الكثير من المال، الشّعور بذلك مزّق أعماق فينسنت، فبدلاً من أن يملك ثيو منزلاً كبيراً له ولعائلته، صرف الكثير على أكوامٍ من اللّوحات الّتي لم يرغب بشرائها أحد، كان يخاف فينسنت من أن يقضي عبؤه الماديّ على شقيقه. ويرجّح الدكتور فرضيّة الانتحار، لأنّه – غاشيه – وأثناء الجدال العنيف الّذي دار بينهما، حيث اعترف الطبيب بأنّه كان يحبّ الرّسم بشدّه، ولكنّ والده أجبره على دراسة الطبّ، فردّ فينسنت بقوله إنّ الطبيب كان يعيش في كذبة بينما يحاول هو الوصول إلى الحقيقة، لذلك ولغضبه أخبره عن مرض أخيه، الّذي يمكن أن يؤدي أي انفعالٍ لسبب ماديّ أو معنوي إلى وفاته – ثيو–، عندها ستكون حياة شقيقه ستكون الثّمن الّذي يسلكه كفنّان. عندها غادر فينسنت غاضباً.

وبعد أسبوعين كان غاشيه بجانب سريره، وهو يحتضر، وكل ما قاله فينسنت كان: "ربما كان هذا الحلّ الأفضل للجميع". يعطي الطبيب لآرماند رسالةً أرسلتها له أرملة ثيو، فهي تقوم بجمع رسائل فينسنت، فنسخت هذه الرّسالة. يقرأ آرماند في الرّسالة أثناء مغادرته للبلدة: "من أنا في نظر معظم النّاس، نكرة، شخصٌ تافه، وبغيض، شخصٌ لم ولن يكون لديه أيّ مكانةٍ في المجتمع، باختصار أنا في أرذل مكانة، حقيقة، حتّى إن كان ذلك صحيحاً بكلّ ما للكلمة من معنى، سأقول يوماً ما عبر أعمالي الفنيّة ما يوجد في قلب هذا النّكرة التّافه".

يصل آرماند إلى والده، وأثناء نقاشهما يقول الوالد: إنّ السماء تذكّره بفينسنت، ويبدو من النّقاش أنّ الوالد مقتنعٌ تماماً بأنّ الشبّان هم من قتلوا فينسنت، ولم يكن الحادث محاولة انتحار، ثمّ يضيف أنّ رسالةً وصلت من أرملة ثيو، وعلى ما يبدو أن غارشيه هو الذي بعثها، يقول فيها فينسنت: "في حياة الرّسام، قد لا يكون الموت أصعب الأمور، على الأغلب بالنّسبة لي أعترف بأني لا أعلم شيئاً عنه، لكنّ منظر النّجوم يجعلني دائماً أحلم، لماذا لا نستطيع الوصول إليها، ربّما يشكّل الموت طريقاً إليها، والموت في الشيخوخة رحلة سيرً على الأقدام إليها.. أصافحكم وأحيّيكم.. فينسنت".

جملة النّهاية في الفيلم: "خلال الأعوام الثّمانية بين بداياته في الرّسم، ووفاته، قام فينسنت برسم 800 لوحة، تمّ بيع لوحةٍ واحدةٍ فقط خلال حياته، تمّ تسميته أبو الفنّ الحديث بعد وفاته".

النّهاية غير الواضحة في الفيلم، تفيد بأنّ فينسنت أراد الموت في كلتا الفرضيّتين، سواء أطلق النّار على نفسه، أو أصابه رينيه سيكريتان بطلقةٍ عابثة، فقد رفض فينسنت وبشدّة اتّهام أحد، إنّه قرار شخصٍ أراد الموت، سواءٌ كان بيده شخصياً أو بيد شخصٍ آخر.

الفيلم خيارٌ إضافيّ في عالم أفلام الرّسوم المتحرّكة الرّوائية الطويلة، تقنياً، إضافةً لكونه فيلماً صالحاً لمشاهدة الكبار، أكثر من الأطفال.

النّبي The Prophet

الفيلم الّذي تمّ تنفيذه بإنتاجٍ مشترك، بفكرةٍ من الممثّلة الأمريكيّة – المكسيكيّة من أصلٍ لبناني، سلمى حايك، والتي كانت على رأس منتجيه، بني على أساس كتاب "النبي"، لجبران خليل جبران، أطلق في صالات السينما عام 2014.

الممثّلة اللبنانيّة الأصل، التي فُتنت بأعمال جبران، ربّما اختارت واحداً من أصعب مؤلفاته لتنفيذه على الشّاشة، وخاصّةً إذا كان التنفيذ بتقنيّةٍ شروطها شديدة الخصوصيّة، هي الرّسوم المتحركة.

الكتاب أكبر من أن يكون فيلماً، ويصعُب أن يصير حكاية، ولكن حايك أصرّت على تنفيذه. وربما كانت النّتيجة أقلّ مما طمَحَتْ، ولكن يكفيها خيار التحدّي.

في كتاب النبي، يكون المصطفى مقيماً في مدينةٍ مطلّةٍ على البحر اسمها "أورفيليس" لمدّة اثني عشر عاماً ينتظر سفينته، لتعيده إلى بلده، وليس لسببٍ آخر. وعندما تحضر السفينة يحيط به سكان المدينة، ويودّعونه بحزن، ويطلبون نصائح أخيرةً منه في شؤون حياتهم قبل رحيله، فيسألونه في شؤون الزواج، الأطفال، العطاء، المأكل والمشرب، العمل، البيوت، الثياب، البيع، الشراء، الجريمة والعقاب، القوانين والحرية...

وبعد أن ينتهي من إجابتهم تغادر السفينة مدينة أورفيليس .

في الفيلم اختار المؤلّف والمخرج "روجر أليرس Roger Allers" أن يصنع حكايةً من نصٍّ صعب، فوضع الشّخصيّة الأساسيّة "مصطفى" في الإقامة الجبريّة، لمدّة سبع سنوات، لأنّ حكّام أورفيليس الأتراك تضايقوا من كتاباته وكلامه مع العامّة، والذي يحرّض فيه على الحريّة والتمرّد. وبدل أن ينتهي الفيلم بمغادرة مصطفى على متن سفينته ينتهي نهايةً مغايرةً تماماً.

إضافةً إلى بعض التغييرات في شخصيّات الكتاب فمصطفى في الفيلم، شاب وسيم أسمر، جميل الطلعة، وهو الشّاعر، وليس النبي. أمّا في الكتاب الأساسي فهو المصطفى– النبي – دون أي توصيفٍ بشريٍّ له. وشخصيّة "ألمطرا" أو ألميترا في الكتاب هي عرّافةٌ طلعت من الهيكل أثناء مغادرة المصطفى، وهي أول من بدأ

من سكان المدينة بالسؤال عن رأي المصطفى ونصائحه فيما يخصّ شؤون الحياة، أما في الفيلم فألميترا فتاة في الخامسة أو السادسة، أصيبت بالبُكم بعد وفاة والدها، وهي محرّك الأحداث في الفيلم، والعنصر الحاضر على الدّوام في كلّ مفاصل الحكاية. كلّ ذلك قد يكون مباحاً – بل جميلاً – طالما أنّ الكاتب يأخذ بناصية نصّ صعب ليصنع منه فيلماً، ولكنّ المأزق الذي لم يكن منه بدّ هو طريقة تقديم نصائح أو آراء مصطفى– الشّاعر– بشكلٍ سينمائي، وهنا اختار المخرج حلّاً مبتكراً: أن يقدّم كل نصيحةٍ بشكلٍ إخراجيٍّ بصريٍّ مختلفٍ تماماً عن شكل إخراج النصّائح – الآراء الأخرى، وكلّ مقطعٍ منفّذٌ بتقنيّةٍ مختلفةٍ عمّا سبقه وبتوقيع مخرج رسومٍ متحرّكةٍ مختلف. فيما بقي عرض الحكاية الأساسيّة للأحداث مُخرَجَاً بشكل رسومٍ متحرّكةٍ كلاسيكيّة، تمّ تنفيذها بشكلٍ جميلٍ ورشيق، يحمل طابعاً شرقيّاً في ملامح الشخصيّات، والخلفيّات.

كل ما سبق جعل من الفيلم مجموعةً من المقاطع المشغولة بعنايةٍ، ولكن سبّبت شعوراً بأنّ الفيلم غير متماسكٍ بصريّاً، وهذا ربّما أعطى الانطباع بعدم وحدة الحكاية سينمائياً، رغم السوّية الفنيّة العالية التي تمّ العمل بها.

تستمرّ قصّة الفيلم على مدار ساعةٍ وخمسٍ وعشرين دقيقة، وتبدأ بلقطةٍ قريبةٍ لريشة رسمٍ تنغمس في كأس ماءٍ، لتتابع الرّسم على لوحةٍ معروفة لجبران، تتحوّل اللوحة إلى لقطةٍ عامّةٍ لأحد أسواق مدينةٍ ساحليّةٍ شرقيّة، وطفلةٍ – اسمها "ألميترا"[1]– في السادسة تقريباً تحاول سرقة قطعة حلوى من عربة أحد الباعة في السّوق، ثمّ تهرب برفقة طائر نورس، صاعدةً أحد السطوح القرميديّة. على السطح تشاهد الطّفلة سفينةً شراعيّةً كبيرة – لا يشاهدها أحدٌ سواها – وتحلم بالرّحيل على متنها.

في السّوق تبحث أمٌ شابّة "كاملة"[2] عن ابنتها، فتلمحها أعلى السّطح، وعندما تناديها لتنزل، ترتبك الفتاة، وتسقط عن السّطح مسبّبةً فوضى عارمة في السّوق،

1– الميترا: هي عرّافة الهيكل في كتاب النبي. وكان لها معزّة خاصة لدى المصطفى، فهي أول من سعى إليه وصدّقه، ولمّا يمضِ على وصوله إلى المدينة يومٌ واحد.

2– كاملة: هو اسم والدة جبران خليل جبران.

فيحمّل الباعة الخطأ للأم التي تركت طفلتها دون رقابة. يضايق الأطفال في الطريق الفتاة التي لا تستطيع الكلام منذ موت والدها، فترفض الذّهاب إلى المدرسة، وتلحق بالأم إلى عملها، حيث تقوم بالعناية بمنزل الشّاعر "مصطفى" المُحتَجز في الإقامة الجبريّة في الجبل أعلى المدينة. يتولّى حراسة المنزل– السّجن، دركيّ شاب اسمه "حليم"، يُظهر منذ البداية إعجابه بكاملة، فيرفض إدخال الطّفلة إلى المنزل، ولكن يرضى بعد إلحاح الأم العناية بالطّفلة ريثما تنتهي الأم من عملها.

تُغافل الصّغيرة الشرطيَّ، وتتسلل إلى المنزل الذي تقوم الأم بالعناية به، فيلفت نظرها الكم الكبير من الرسوم واللوحات والمخطوطات في المكان، يلمحها السّجين "مصطفى"، ويدعي البحث عنها، وعندما يكشف مكانها يفاجئها بمعرفة اسمها. ثمّ يبدأ بالحديث معها عن سجنه وحريّة روحه، لأنّه حرٌّ كالرّيح، ليبدأ بحديثٍ فلسفيٍّ مع الطفلة أو مع نفسه – هو حديث جبران عن الحرّية – ليرافق الحديث انتقالٌ بصريّ لطيور داخل قفص كبير، يتحوّل إلى حبالٍ تربط الطّيور إلى شجرةٍ كبيرة، فتتمرّد الطّيور، وتطير مكسّرةٌ أغصان الشّجرة، إخراج المقطع يختلف تماماً عن الشّكل البصريّ للفيلم الأساسي.

تصل الأم، وتعتذر للشاعر لأن الصغيرة قاطعته، وأثناء جلوسهم تعود ألميترا لإثارة المتاعب، وعندما تحاول كاملة الاعتذار يقول مصطفى: طبعاً ستثير لكِ المتاعب، لأنّها لا تنتمي إليكِ. إنّها جاءت عبْركِ، وليس منك، أطفالك ليسوا أطفالك، إنّهم أبناء الحياة.

وينتقل المشهد إلى رؤيةٍ بصريّةٍ مختلفة عبر مشاهد تلخّص انتقال الحياة، وحرية الأطفال في الصّغر لتعود دورة الحياة فيكبروا وينجبوا أطفالاً بدورهم.

فجأةً يدخل الرّقيب ليبلّغ مصطفى بإطلاق سراحه شرط أن يعود إلى بلده، ولا يضع قدمه مجدّداً في أورفيليس، وسيتمّ ترحيله فوراً، ثمّ ينهي الرّقيب عمل الأم. ويقول للصّغيرة: إنّ سرقاتها أصبحت حديث السّوق كلّه.

يغادر مصطفى برفقة الرّقيب وحليم على الفور، فتهرب الصّغيرة من أمها، وتلحق بهم. وفي الطريق يصادفون عرساً، فيدعو المحتفلون مصطفى للاحتفال معهم، ينما تتسلّل الطفلة ألميترا لتتفرّج من أعلى شجرة.

تطلب والدة العروس من مصطفى أن يبارك زواج ابنتها، فيقبل بسرور، ويتلو كلام جبران في كتابه النبي: "ولدتما معاً، وستظلّان معاً..."، فيما المَشَاهد المرافقة هي لشابٍّ وفتاة، يرتديان ثياباً أوروبيّة، بملامح غربيّةً تماماً، يرقصان في مطعمٍ فارغٍ إلّا منهما، على أنغام موسيقا رومانسيّة، في تقنيّة رسمٍ تختلف عن كلّ ما سبق في الفيلم.

بعد نهاية المقطع، يأكل الجميع ويرقصون، إلى أن يأمر الرّقيب بالمغادرة، فيرحلون، بينما تتبعهم ألميترا طوال الطّريق.

عند دخولهم المدينة ينتبه النّاس إلى أن الشّاعر "مصطفى" بينهم، فيجتمعون حوله مرحّبين فرحين، ويتعاملون معه بقدسيّة، ويتبعونه في الشّوارع المؤدّية إلى الميناء. أما ألميترا فتتابعهم على أسطحة المنازل وفي الأزقّة الخلفيّة، وعلى أحد الأسطحة تنزلق قدمها فتُسقَط بعض قطع القرميد إلى الشّارع، وتسبّب الفوضى كعادتها، مما يؤدي إلى سقوط الرّقيب في بركة ماء، عندها فقط، يلتفت الرّقيب إلى الخلف ليرى كمّاً كبيراً من النّاس مجتمعين حول مصطفى. وأثناء تجمّعهم يحدثهم الشّاعر عن العمل، لندخل في مقطعٍ بصريٍّ آخر على وقع كلمات مصطفى: "كلّ عملٍ هو نبيل، تعملون لتحفظوا السّلام، مع الأرض ومع تربة الأرض، ليكون مثاليّاً...، العمل هو الحبّ الخفي"، والمقطع منَفّذٌ برسومٍ مشغولةٍ بالألوان الزّيتيّة، وبأسلوب تعبيريّ هو الأقرب بين كلّ المقاطع في الفيلم لأسلوب جبران في الرّسم.

يصرّ الرقيب على المغادرة، ولكن يطلب صاحب مطعمٍ أن يدعو الشّاعر إلى الغداء قبل رحيله، وعلى الطّاولة الصّغيرة يقدّم الأهالي المؤن والهدايا من أجل الرّحلة الطويلة، ويرفع بيديه بعضاً من الفواكه مع بداية مقطعٍ بصريٍ جديد، ويشكر الأرض على هداياها قائلاً: "هل يمكن أن تعيش على رائحة الأرض؟ ومثل النبتة الهوائيّة كن سائداً عن طريق الضوء، ولكن بما أننا يجب أن نقتل لنعيش، لندع الأمر يبدو كعبادة... ومعاً سوف نبتهج خلال جميع المواسم".

المقطع تمّ تنفيذه بتقنية الرسم بالأقلام الخشبيّة، ويدويّاً، بأسلوبٍ لطيف أقرب إلى الكاريكاتير، ورافقته موسيقا مختلفة عن موسيقا الحكاية الأساسيّة.

يغادر الرّقيب المجموعة متّجهاً إلى المركز ليتّصل برئيسه. تتبعه ألميترا، وتعرف أنّه طلب تعزيزاتٍ، وأنّ وجهتهم ليست السّفينة بل مركز الدّرك، فتقفل الباب على الرّقيب، وتتركه عالقاً داخل المركز، وتعود إلى السّوق حيث يجتمع النّاس حول مصطفى. حيث يقول صاحب المطعم: مصطفى يا صديقي، نحن نغذي الجسد، أما أنت فتغذّي الرّوح". يتدخّل الدّركي حليم، ويطلب من مصطفى سماعه، ليحكي له قصّة حبّه لكاملة والدة ألميترا، فيبدأ مصطفى بالحديث، ويرافقه مشهدٌ لرسوم تبسيطيّةٍ وزخارف، أشكال الأجساد فيها مختزلةٌ تقترب من الرّوح الصوفيّة، والكلام على شكل أغنيةٍ بموسيقا تختلف عن كل المقاطع السابقة، وعن موسيقا الفيلم الأساسية: " عندما يومي لك الحب اتبعه، بالرّغم من أنَّ طرقه صعبةٌ ووعرة، وعندما تعانقك أجنحته، اخضع له...، ثمّ تنام بدعاءٍ لمحبوبك، واغنية مديحٍ على شفتيك".

تظهر ألميترا وتحاول إخبار مصطفى بما عرفت من أمر الرّقيب، ورغم عداء أهل المدينة لها، يقنعهم مصطفى أنّها صديقة له، وأنّه يفضّل أن يعاملوها بلطف، فتتغيّر نظرتهم إليها.

يحضر الرّقيب برفقة عناصر آخرين من الدّرك، ويصرّ على المغادرة، ليجد أنّ الناس تجمّعوا في الميناء لتوديع الشّاعر، يمنع الجنود النّاس من الاقتراب، ويصرّون على أخذ مصطفى إلى مقرّ قيادة الدّرك، وليس إلى السّفينة كما هو مفترض، فتحصل فوضى عارمةٌ تكاد أن تنتهي بمجزرة، لولا تدخّل مصطفى، الّذي يطلب إلى النّاس الهدوء، ويقول: "الشّرير ما هو إلّا خيّرٌ تم تعذيبه من قبل جوعه وعطشه، فالخيّر عندما يكون جائعاً، يلاحق الطّعام حتّي في الأماكن المظلمة، وعندما يعطش فهو يشرب حتّى من المياه المظلمة... في اشتياقنا لعظمتنا الكاذبة يكمن خيرنا" . المشهد المرافق منَفَّذٌ بألوان مائيّةٍ شفّافة، وبريشةٍ رشيقة، وشخصيّات الأيائل والسّلاحف ملوّنةٌ بألوان غامقة، مع موسيقا فيها نفسٌ شرقيٌّ أكثر من المقاطع السّابقة، مع ملاحظتين ملفتتين، الأولى: وهي تحسب لمصمم الشخصيّات في المقطع، أنّه ضمّن قرون الوعل الكبير حرف "نون" بالعربية، ضمن تشكيلٍ حروفيّ يرمز إلى كلمة جبران، وكانت حركة قرون الوعل رغم ذلك متناسقةً وجميلة،

والثّانية: تحسب على مخرج المقطع، أنَّ حركة الغزلان الهاربة من النّار تشبه إلى حدّ التطابق حركة الغزلان في فيلم " بامبي".

بعد انتهاء حديث مصطفى، وهدوء الجميع، يقتاده الرّقيب لداخل مقرّ الدّرك، بينما يبقى النّاس مجتمعين في الخارج.

يبدو الحوار بين مصطفى والباشا حواراً بين فلسفة الحب وفلسفة الشرّ، ويصر الباشا أنّ مصطفى هو مصدرٌ للتمرّد، ويطلب منه التوقيع على وثيقةٍ تنصّ على أنّ كتاباته وتعاليمه عبارةٌ عن طيش شباب. فيرفض مصطفى، ويقول: " ما الذي سيبقى لي إن أنكرت كلّ ما أومن به". فيردّ الباشا بأنّه إن لم يوقّع سيموت، ويعطيه فرصةَ ليلةٍ في السّجن ليفكّر.

تحاول كاملة وابنتها بمساعدة حليم الوصول إلى زنزانة مصطفى، وبعد صعود الطفلة فوق أكتافهما، تستطيع ألميترا رؤيته، وحيداً وحزيناً، تحاول الكلام، ولكن لا تستطيع، تطلق صيحةً تشبه صيحة النورس ولا ينتبه لها، فترميه بقطعة خشبٍ صغيرةٍ كان قد أعطاها لها في اليوم السّابق، فينتبه لها. ويطلب منها الذهاب، وفجأةً تكلّمه قائلةً: " أنت تستطيع الطّيران".

ثمّ يبرر لها عدم خوفه من الموت: "يجب ألّا نهاب الموت، فالحياة والموت واحد، مثلما النّهر والبحر واحد، كيف لنا أن نعرف سرّ الموت إلّا إذا بحثنا عنه في قلب الحياة،.....، وعندما تطالب الأرض بأطرافك، عندها فقط يجب أن ترقص".

المقطع منفّذٌ بتقنيّة رسمٍ أقرب إلى روح رسوم جبران، فيه امرأةٌ تتحرّر من كلّ ما يحيط بها من الظّلام لتواجه الصّعاب، وترقص في السّماء، وأثناء حركتها تشكّل عدداً كبيراً من التكوينات التي تقترب من لوحات جبران الأصلية. في مجموعةٍ لونيةٍ زرقاء عاتمةٍ ورماديّة توافق الحالة التي يمرّ بها مصطفى من سجنٍ ومصيرٍ مظلمٍ قد يكون بانتظاره. على أنغام موسيقا وتريّة غربية مع أداء صوتيٍ أوبرالي .

ثمّ يطلب منها طلباً أخيراً: أن تجمع كلّ رسومه وكتاباته وأوراقه من المنزل الذي كان محتَجزاً فيه، ويجب أن تحتفظ بها، قبل أن يتلفها أحد، " فكلماتي هي أجنحتي وأنتِ رسولي".

أمام المقرّ، لا يزال النّاس مجتمعين في انتظار الإفراج عن مصطفى. ولكنّ الباشا يأخذ مصطفى إلى فناءٍ خلفيٍّ يجتمع فيه فصيل الإعدام، ويعرض عليه فرصةً أخيرةً للتوقيع والتنازل عن تعاليمه، وإلّا سيُقتل، وتُحرق أوراقه ورسومه. فيرفض مصطفى.

يرسل الباشا الرّقيبَ للاستيلاء على محتويات المنزل قبل أن تصل إليها يد أحد. في هذه الأثناء كاملة وألميترا تجمعان الرّسوم والأوراق لتمضيا قبل أن يصل الرّقيب ويجد المكان فارغاً.

على جدار الإعدام تتجمّع النوارس حول مصطفى، ثمّ تطير بعيداً عند سماع صوت الرّصاص، وتشكّل سرباً كبيراً يلتف حول سفينةٍ شراعيّةٍ أقلعت للتوّ من الميناء، وسط دهشة وفزع المجتمعين خارج أسوار المقرّ، وكذلك تفزع ألميترا ووالدتها اللتان تسمعان صوت الرّصاص من بعيد، من أعلى الجبل المُطلّ على الميناء. ولكنّ ألميترا ترى طيف مصطفى على متن السفينة الكبيرة، وتوافق الأمّ على ذلك مشكّكة.

ومع مضي السفينة نحو الأفق، يقول صوت مصطفى: " عندما تفارق أصدقاءك لا تحزن، فالشّيء الذي يجعلك تحبّه، ربّما يتّضح أكثر في غيابه، ولا تجعل هناك هدفاً من الصّداقة، قم بحماية عمق الرّوح" .

الفيلم بالتأكيد ليس من نوع الأفلام التي تحقّق أرباحاً في شبّاك التّذاكر، لقد صُنع برؤيةٍ توافق نظرة جبران في كتابه، وفق منطق فلسفيٍّ، قد يبدو للمشاهد العادي– أو للطفل – صعب الاستيعاب والتّلقي، وهذا يبرّر عدم نجاحه جماهيريّاً، ولكنّه بالتّأكيد محاولةٌ جريئةٌ من قبل سلمى حايك ومجموعة المنتجين الآخرين للخوض في غمار نصٍّ صعب، ليس من السّهولة بمكان تحويله إلى حكايةٍ سينمائيّة.

اليابان، كوكب الرّسوم المتحركة

عندما نجري جرداً بسيطاً لكميّة الرسوم المتحرّكة الّتي يشاهدها البشر على كوكب الأرض، سنجد النّسبة الكبرى منها يابانية، سواء في التلفزيون أو في وسائل التواصل الاجتماعيّ، كنسبة استهلاكٍ – تلقٍّ – يوميّةٍ للأطفال في معظم أنحاء العالم. إنّ تسونامي الرّسوم المتحركة الياباني باسمه المتعارف عليه أنمي Anime استطاع إضفاء طابعه الخاص على أجيالٍ بكاملها، في كلّ أصقاع المعمورة وبمعظم لغات البشر.

الأساس الفعليّ للأنمي هو فنّ المانغا[1]، إذ بدأت ثقافة القصص المصوّرة بالانتشار في اليابان منذ نهايات القرن الثّامن عشر، وبدايات القرن التّاسع عشر، حيث كانت كتيّباتٍ على شكل كرّاساتٍ مرسومة. وأخذت المانغا شكلها الحديث في بدايات القرن العشرين. وللمانغا دور نشرٍ متخصّصةٍ، ويُطلق على مؤلف المانغا مانغاكا Mangaka، وغالباً ما يكون الرّسام هو المؤلّف، وتُكتب المانغا بعدّة أنماطٍ وأشكال، لتناسب كافّة الأعمار، إذ لكلّ فئةٍ عمريّة قصصٌ مصوّرةٌ تناسبها.

تعتبر ظاهرة المانغا ظاهرةً اجتماعيّةً في اليابان، وتتناول كلّ المواضيع تقريباً: الرّومانسيّة، المغامرات، الخيال العلمي، والكوميديا...، كما تتوجّه إلى كلّ شرائح المجتمع على السّواء، وتعدّ المانغا أحد أنجح أنماط القصص المصوّرة في العالم، إن لم يكن أنجحها على الإطلاق، وهي ظاهرةٌ تلاقي رواجاً كبيراً في المجتمع الياباني، لدرجة أنّ العائدات الأسبوعيّة لقصص المانغا المصوّرة في اليابان تعادل العائدات السنويّة لعائدات القصص المصوّرة في الولايات المتّحدة الأمريكيّة. وقد

1- المانغا: هي كلمةٌ يابانيّةٌ من مقطعين: مان (صور) غا (غريبة الأطوار) ترجمتها الحرفيّة: صور غريبة الأطوار . وتُطلَق على القصص المُصَوَّرة اليابانيّة، الّتي تُطبَع في مجلّاتٍ أو كتب متخصّصة، وتُقرأ من اليمين إلى اليسار.

غزت المانغا المجتمعات الأوروبيّة بشكلٍ واسع بعد انتشار أفلام الأنمي في العالم، حيث لاقت رواجاً كبيراً في أوساط الشّباب على الخصوص.

أمّا النّهضة الفعليّة للمانغا الحديثة: فكانت بعد انتهاء الحرب العالميّة الثانية، كواحدةٍ من مجموعة ردود أفعالٍ قام بها اليابانيّون للنّهوض ببلدٍ دمّرته الحرب تماماً – وأبرز روّاد هذه الفترة هو الفنّان الملقب بأبي فن المانغا "أوسامو تيزوكا". ليصبح بعدها هذا الجنس من الفن، واحداً من أكثر الفنون المطبوعة رواجاً في العالم.

الأنمي Anime هو فنّ الرّسوم المتحرّكة بأسلوبه الياباني، وهو اختصارٌ للكلمة الإنكليزيّة Animation، كانت بداية الرّسوم المتحرّكة في اليابان في عام 1917 مع فيلمٍ صامتٍ مدّته دقيقتان، يتحدّث عن مقاتل ساموراي، في الفترة ذاتها الّتي بدأ ينتشر فيها فنّ الرسوم المتحرّكة في العالم. وتطوّر الإنتاج بعد ذلك ليتحوّل إلى أفلامٍ روائيّةٍ أصبحت أطول، لتعوّض ضعف الأعمال السينمائيّة اليابانيّة الّتي كانت تفتقر للممثّلين المحترفين، إذ إنهم استعانوا بممثّلين غربيّين لتأدية أدوارٍ سينمائيّة لرواياتٍ رومانسيّةٍ أو تقليديّة غربيّة. فبدأ المخرجون يتّجهون إلى الرّسوم المتحرّكة، لأنّ رسم أبطال تلك الرّوايات أقلّ كلفةً في ذلك الوقت من استئجارهم من الخارج.

ما يميّز أسلوب العمل في الرّسوم المتحرّكة اليابانيّة هو تقليص كميّة الجهد البشريّ المبذول من خلال تقليص حركة الشخصيّات إلى حدّها الأدنى، والاعتماد على جرعةٍ عاليةٍ من التعبيرات في الوجوه، وتثبيت الكوادر أثناء الحديث، والتقليل ما أمكن من الكوادر المتحرّكة، وإعادة المشاهد أكثر من مرّة، وزيادة الزّمن الافتراضي للحركة، أو تثبيته في أحيان كثيرة. إضافةً إلى الإصرار على عدم الاستعراضات التّقنيّة المبهرة إلّا ما ندر[1]، والتّركيز على كميّة المشاعر الإنسانيّة وإخراج الانفعالات البشريّة. اللّافت في الأمر أنّ كل ما ذُكر آنفاً كفيلٌ بأن يهبط بسويّة أي عمل رسومٍ متحركة، ولكن في الأسلوب الياباني تبقى كل تلك الاختصارات غير قادرةٍ على تخفيف السويّة الفنيّة أو جرعة التّشويق في الفيلم، وهذا ما نستطيع أن

1– الاستعراضات التقنيّة، واستعمال الإبهار في الرّسم والإخراج، واستخدام آخر ما توصّلت إليه التكنولوجيا هي ميّزة أساسيّةٌ في أفلام الرّسوم المتحركة الأمريكيّة.

نُطلِق عليه المعجزة اليابانيّة، أي أن تنفّذ عملاً فنيّاً بأقل جهدٍ ممكن، وأقلّ كلفة مالية، مع الحفاظ على سويّةٍ فنيّةٍ جيّدة، وهذا ما يبرّر غزارة الإنتاج الكبيرة للرّسوم المتحرّكة في اليابان، مقارنةً بالمنافس الأكبر: الولايات المتّحدة.

إنّ إنتاج الرّسوم المتحركة في اليابان كبيرٌ لدرجة تصل إلى 40% من الإنتاج السينمائي، عدا الإنتاج التلفزيوني إضافةً إلى الألعاب والتّطبيقات. لقد كان المركّب التّقني (مانغا– أنمي) هو أعظم الصّادرات الثقافيّة اليابانيّة للعالم.

وبالطّبع لم يكن العالم العربيّ خارج دائرة هذا النوع من الصّادرات اليابانيّة، من أهمّ ما ورد إلى الأجيال العربيّة من الرسوم المتحرّكة عدد ضخم من المسلسلات التلفزيونيّة الّتي تمّت دبلجتها إلى العربيّة، تناوبت على أجيال الأطفال العرب من السبعينيات من القرن العشرين وحتّى اليوم أبرزها:

غرندايزر (مغامرات الفضاء)، ريمي، ساندي بل، هايدي،المحقّق كونان، ناروتو، القناص، عبقور، جزيرة الكنز، سانشيرو، ليدي ليدي، الأميرة ياقوت، عدنان ولينا، الماسة الزرقاء، رانزي المدهشة، سنان، الكابتن ماجد، الهدّاف، سوسن الزهرة الجميلة، زهرة الجبل، رامي الصيّاد الصغير، جورجي، النّمر المقنع، الرّمية الملتهبة، دراغون بول، بوكيمون، أجنحة كاندام، أبطال الديجيتال، السيف القاطع، حروف السكر.

أوسامو تيزوكا Osamu Tezuka الأب الرّوحي للرّسوم المتحرّكة اليابانيّة

أوسامو تيزوكا، 1928 – 1989، واحد من أعلام القصص المصوّرة في العالم أجمع، إن لم يكن من أهمّهم تأثيراً. ولد تيزوكا في توياناكا Toyonaka، في محافظة أوساكا Osaka، لعائلةٍ ميسورةٍ ومتعلّمة، أثرّت فيه كثيراً عروض مسرح تاكارازوكا Takarazuka Grand Theater، حيث كانت والدته تصحبه لمشاهدتها في صغره، وأكثر ما جذبه العيون الواسعة والمفعمة بالحيوية للشخصيات، فكانت ملهمته في تصميم شخصيّات قصصه التي أصبحت نموذجاً للقصص المصوّرة

اليابانيّة. وتأثّر بشكلٍ كبيرٍ كذلك بأفلام الرّسوم المتحرّكة لوالت ديزني الّتي كانت في ذروة انتشارها العالمي آنذاك، حيث أعاد مشاهدتها عشرات المرّات.

أثّر اندلاع الحرب العالميّة الثّانية، ثمّ الدمار الكبير الّذي تعرّضت له اليابان، في تيزوكا مثلما أثرّت في نفوس كلّ اليابانيين وكان يعتقد دوماً أن المانغا يمكن أن تكون وسيلةً لإقناع الناس بأن يكونوا أكثر قدرةٍ على الحياة وأكثر محبّةً لما حولهم.

بدأ برسم قصصه المصوّرة باكراً جدّاً، ومع بداية دراسته الجامعيّة، في كليّة الصيدلة، بدأ بنشر قصصه المصوّرة الاحترافيّة، إذ أصدر عام 1948 عمله المميّز الأوّل: العالم الضّائع–ميتروبوليس Lost World– Metro polis، بعد ذلك بوقتٍ قصيرٍ نسبيّاً، بدأ بنشر تحفته الشّهيرة: كيمبا، الأسد الأبيض Kimba, The WhiteLion التي بدأت بالصّدور كسلسلةٍ مصوّرة منذ العام 1950 واستمرّت بالصّدور حتّى 1954.

ثمّ أطلق بدءاً من العام 1954 الشّخصيّة الأيقونيّة الأخرى أستروبوي Astro boy .

وتوالت السّلاسل الشّهيرة بنجاحاتها التي شكّلت ملمحاً للقصص المصوّرة اليابانيّة.

في بداية الستينيّات أنجز تيزوكا عمل الرّسوم المتحرّكة الأول Alakzam TheGreate عام 1960، ثمّ نفّذ آسترو بوي 1963 Astro Boy، الّذي أصبح واحداً من أهمّ شخصيّات الرّسوم المتحرّكة العالميّة، وتابع بعدها إنتاج عدد كبيرٍ من قصصه المصوّرة كأفلام رسوم متحرّكة من أشهرها كيمبا، الأسد الأبيض ,Kimba The white Lion 1965 [1].

1– كثير من الدّراسات اليابانيّة تتّهم ديزني بسرقة فكرة وقصّة – بل واسم الأسد – من فيلم كيمبا، الأسد الأبيض Kimba, The White Lion لإنتاج فيلم الأسد الملك Lion King الّذي تم البدء بإنتاجه سنة 1990 ليتم إطلاقه للجمهور 1994، ويصبح واحداً من أهم إنتاجات ديزني على المستوى الفنيّ ومستوى شبّاك التّذاكر، بعد عامٍ واحد فقط من وفاة أوسامو تيزوكا عام 1989.

لقد رسم تيزوكا خلال مسيرته الفنيّة أكثر من 700 قصة مصوّرة، أي ما يزيد عن 150.000 صفحة مرسومة باليد، إضافةً إلى إنتاج ستين فيلماً من الرّسوم المتحرّكة. هذا الرّقم الهائل الّذي قد تعجز مؤسّساتٌ عن تنفيذه يبرّره عبقريّةٌ فذّة، ومخيّلةٌ واسعةٌ لا تنضب، إضافةً إلى عشق العمل بشكل مدهش. إن مشاهدة فيلمٍ وثائقيّ واحد، من بين الأفلام العديدة الّتي أنتجت حول حياة الرّسام الياباني الأشهر، أو قراءة مقالٍ واحدٍ من بين مئات المقالات وعشرات الكتب، توضّح كيف كان يعيش هذا المبدع الاستثنائي، يتناول طعامه على طاولة عمله الصّغيرة، ويأخذ قيلولته جالساً، بعد أن يضع رأسه على نفس الطّاولة. إنّ شخصاً بهذا الإصرار والشّغف، استطاع أن يضيف إلى الثّقافة العالميّة الكثير، إلى أن توفّي عام 1989 بعد صراعٍ مع السّرطان.

أطلق اليابانيّون على تيزوكا ألقاباً عديدة، أبرزها: الأب الرّوحيّ للأنمي، إله المانغا، والت ديزني اليابان[1].

قد لا يرى مشاهدٌ غير مختصّ للعدد الكبيرمن أفلام تيزوكا سوى قصص قد تبدو لأوّل وهلةٍ أفلاماً عاديّةً نُفذت بتقنيّات أقلّ من مثيلتها الأمريكية في نفس الفترة الزّمنيّة، ولكنّ الحقيقة غير ذلك تماماً، لقد كانت أفلامه فتحاً حقيقيّاً في عالم سينما الرّسوم المتحركة اليابانيّة، ومحطّة انطلاقٍ لسيلٍ جارفٍ من الأفلام والسّلاسل التلفزيونيّة.

ليالي عربيّة ـ مغامرة السّندباد
Arabian Nights- The adventure of Sinbad

واحد من الأفلام الكثيرة الّتي تُنسَب لأوسامو تيزوكا، الفيلم الذي أنتج في عام 1962، والّذي كتب السيناريو له تيزوكا بالتّعاون مع موريو كيتا Morio Kita، وأخرجه تايجي يابوشيتا Taiji Yabushita.

1- ربّما يكون هذا اللّقب مجحفاً بحق تيزوكا، إذ إنّ الفرق كبيرٌ بين الشخصيّتين، إنّهما من نمطين مختلفين تماماً، الفارق بينهما يشبه إلى حدٍّ كبير الفارق بين الشّخصيّة اليابانيّة والشخصيّة الأمريكية.

تقنيّات تنفيذ الفيلم – مقارنةً بتقنيّات تنفيذ الأفلام الأمريكيّة في نفس الفترة أقلّ بكثير، ولكنّ المهمّ في أنّ تيزوكا سبق الأمريكيين في ولوج عوالم حكايات الشرق (العربيّ) على الأقلّ بثلاثين عاماً، بل والّذي يشاهد فيلم علاء الدّين من إنتاجات ديزني 1992، يكتشف ببساطة أنّ التأثّر الشديد واضح بفيلم تيزوكا، في كلّ الجوانب، مثل القصّة، والخلفيّات، مثل مدينة بغداد، وقصر السلطان، وشخصيّة السّلطان، والوزير، والأميرة، والسندباد –علاء الدّين في الفيلم الأمريكي– مع فارق قوّة التنفيذ والمستوى التقنيّ.

يُفتَتح الفيلم بمشهدٍ عام لمدينةٍ عربيّة، بطرازٍ معماريٍّ شرقيّ. في أحد أحياء المدينة الفقيرة يغطّ شابٌ هو "سندباد" في نومٍ عميق، يوقظه فتىً "علي" ليغادرا معاً كي يشاهدا غريقاً قذفته الأمواج إلى الشاطئ. عندما يصلان يجدان شيخاً ممدّداً على رمال الشاطئ، فيحملانه إلى منزل السّندباد. وعندما يستيقظ يخبرانه أنّهما يريدان أن يصبحا بحّارين، ويبدأ بسرد ذكرياته عليهما.

ثمّ يموت العجوز، وبيده خريطة، يقرر السّندباد وصديقه الصغير علي أن يذهبا على متن سفينةٍ تتأهّب للإبحار، فيمضيان إلى الميناء، ويطلبان من القبطان مرافقة السفينة، فيرفض في البداية لأنّهما صغيران، فيتسلّلان إلى عنبر السّفينة، ويختبأان بين صناديق البضائع. وبعد أن تغادر، وتصبح في عرض البحر، يكتشفهما البحّارة، فيأخذونهما إلى القبطان الّذي يقبل بهما كأمرٍ واقع.

أثناء مشاركتهما للبحّارة أعمالهم، يشاهد علي حوتاً كبيراً تلاحقه سمكة قرش، ينجح سندباد بإصابة القرش بسهم، فينقذ الحوت، الّذي يتبعهم سابحاً خلف السّفينة.

مع الوقت يصبح سندباد بحاراً يتولّى أحياناً إدارة الدفّة. تصل السفينة إلى مدينةٍ تشبه المدن الهنديّة، بجوار القصر العالي أميرةٌ تتنزّه على حصانٍ أبيض، يلمحها سندباد، ويتبادلان الإعجاب، ولكن وزير السلطان يراقب كلّ شيء.

داخل القصر يستمرّ السلطان، وهو شخصيّةٌ طفوليّةٌ ساذجة، يتحكّم به وزيره الشّرير، وهو يبحث عن عريسٍ ليزوّج ابنته الوحيدة، ووزيره الشّرير يحاول إقناعه بأنه هو الرّجل الوحيد الصّالح للزّواج بالأميرة، ويحيك المكائد للاستئثار بحكم السّلطنة.

في إحدى الحانات البحّارة يشربون، ويمرحون وبرفقتهم سندباد بالطّبع. يرسل الوزير جنوده كي يسرقوا قيثارة سندباد من الحانة، ويقومون بوضعها في مكانٍ تمّت سرقته. فيتّهمهم الوزير بالسّرقة، ويحضرهم إلى القصر، ويطلب منهم الاعتراف، ويأمر بسجنهم. يستطيع الفتى الصّغير علي الهرب مع قطّه الصغير وتسلّق أحد الأبراج، ليجد نفسه في غرفة الأميرة الّتي يبدو أنها وقعت في حب سندباد.

ولكن الوزير يعلم بوجود علي في جناح الأميرة، ويحاول الإمساك به، ولكنّه يهرب، ويتسلّق أحد الأبراج العالية في القلعة، ويربط حبلاً بين برجين، ويعبر من برجٍ إلى آخر، ويصل إلى قاعةٍ فيها تحفٌ غريبة، ودميةٌ تشبه التماثيل البوذيّة تعزف الموسيقا.

تنزل الأميرة إلى السّجن، وتجعل الحرس يستنشقون رذاذاً منوّماً، وتأخذ المفاتيح ثمّ تطلق سندباد ورفاقه، فيركبون خيولاً كانت في ساحة القلعة، ويهربون بعيداً .

تساعد الحمامة الفتى علي على الهروب بواسطة ريشةٍ سحريّةٍ كانت على جوهرة أحد التّيجان في قاعة التّحف، فيركبها، ويطير لاحقاً بسندباد ورفاقه.

يصل علي إلى السّفينة، ويبحرون على الفور، ولكنّ الأميرة – الّتي يصيبها الملل من حياة القصر، وملاحقات الوزير الدائمة – تلحق بهم، وتسبح بحصانها نحو السّفينة، يسحبها سندباد، وتصبح الأميرة هي المرأة الوحيدة على ظهر المركب.

تثور ثائرة الوزير الشرير، ويبدأ باستحضار كائناته السّحريّة التي تخرج من بيوضٍ موجودةٍ في سلّةٍ، ويختار من بينها وطواطاً، يرسله ليراقب الأميرة.

عند الشّروق وبعد أن ينهي البحارة صلاتهم يقترح سندباد على قبطان السّفينة التوجّه إلى جزيرةٍ غريبةٍ شاهدها على خريطة البحار العجوز الذي رماه الموج في بداية الفيلم هي "جزيرة السّعادة".

في المساء وأثناء رقص البحّارة على ظهر السفينة يخجلون من مشاركة الأميرة فهي المرأة الوحيدة بينهم.

يستطيع وطواط الوزير الوصول إلى السفينة، ويرجع إليه ليخبره بما شاهد، وبأنّهم ذاهبون إلى جزيرة السّعادة. فيقوم الوزير بإخبار السّلطان بأنّ ابنته فرّت على متن السّفينة برفقة السندباد.

أثناء رحلتهم نحو الجزيرة تهب عاصفةٌ قويّةٌ، ويحاول البحّارة جاهدين السّيطرة عليها، ولكنّ الموج يعلو كثيراً، فيقوم السندباد بعملٍ جريء، فيتسلّق الصّاري رغم الرّياح العاتية، ويقطع حبال الأشرعة كي ينقذ السّفينة من أن تنقلب بفعل الأمواج.

في الصّباح، وبعد انجلاء العاصفة، يجد علي والأميرة وقطّتهم، الحوت الصّغير الّذي أنقذوا أمّه في السّابق من سمك القرش، على سطح السّفينة، فيعيدونه إلى الماء، بينما تستمرّ أمّه في مرافقتهم أثناء رحلتهم. ترسل الأميرة رسالةً إلى والدها تربطها برجل حمامتها، ولكنّ الوطواط الشّرير يحاول اعتراضها، فتنقذها من براثنه انثى الحوت عبر رشه بدفقةٍ كبيرةٍ من الماء، لتمضي الحمامة بالرّسالة إلى السّلطان وزوجته. يقرأان الرّسالة التي تحدثهما فيها عن سعادتها بصحبة سندباد وعلي في رحلتها.

تمرّ على السّفينة أيّامٌ حرارتها لاهبة يصاب خلالها البحّارة بالإحباط، بينما يوصل الوطواط أخبارهم إلى الوزير الّذي يتبعهم بسفينةٍ مع رجاله، فيعثر القط على الوطواط، ويجعله يهرب.

في تلك الليلة يلاحظ سندباد أن السكون يسود المكان، وأنّ السماء غريبة، ويعتقد القبطان أنهم وصلوا إلى بحر الشّيطان، إذ يشاهدون أضواءً تخرج من شيءٍ يشبه سفينة أشباح. عندها تخطر لسندباد فكرة أن يعزف على قيثارته، فتختفي الأشباح.

في الصّباح يكتشف علي أن السّفينة تتحرّك، ولكنّ أنثى الحوت هي الّتي تدفعها، بينما سفينة الوزير لا تزال تتبعهم.

يصلون إلى مكانٍ يحجبه الضّباب، ويكتشفون أنّهم وصلوا إلى صخور جزيرةٍ ما.

الجزيرة غريبة، عبارة عن تشكيلاتٍ من الصّخور. يتعرّض القارب الّذي نزلوا به من السّفينة إلى دوّامةٍ تأخذهم إلى كهفٍ مائيٍ، يفقد فيه سندباد أي أثرٍ لعلي والأميرة. بينما يكتشف بحّاران وصلا إلى سطح الجزيرة أنّهم مع هياكل عظميّة عملاقة لكائناتٍ ضخمةٍ جدّاً، ويتعرّضان لمخاطر غريبة منها نباتات آكلات الحشرات العملاقة. يتعرّض سندباد لهجومٍ من طائرٍ عملاق، وكائناتٍ شبحيّةٍ طائرة، تهاجمه، وتهاجم الطّائر الضخم، فيتشبّث برجل الطائر الّذي يحلّق به عالياً، ثمّ يرميه على سطح الجزيرة، ويهرب خائفاً من الكائنات الشّبحية.

الأميرة وعلي يتوهان في مكانٍ موحش على الجزيرة، بينما يتابع سندباد بحثه عنهم. في هذه الأثناء يتابع الوزير وجنوده البحث عن سندباد والأميرة، ولكنّ الكائنات الشبحيّة الصّغيرة تعيقهم.

يعثر علي والأميرة على كنزٍ كبير، ولكنّ الوزير يعثر عليهم، يسمع سندباد استغاثة الأميرة، ويحاول إنقاذها. بينما ينشغل الوزير وجنوده بجمع الجواهر من الكهف، رغم مهاجمة الكائنات الشّبحيّة لهم، فتستعين الكائنات التي تشبه قناديل البحر بتمثالٍ ضخمٍ على شكل نسر، له طاقةٌ مدمّرة، فيدمّر الكهف بكامله، وتغرق المياه كلّ شيء، وتصل إلى حيث يربط الجنود الأميرة وعلي، فتسحب المياه كلّ شيء في طريقها.

بعد أن تنخفض المياه، يعثر سندباد على الأميرة وعلي، ويعودون إلى السفينة، عندها يقول السندباد: إنّه عثر على أهمّ جوهرةٍ في العالم، وهي الأميرة.

الفيلم أهميّته لا تكمن في مستواه التّقني، ولكنّه من الأفلام الأولى اليابانيّة التي تناولت قصصاً خارج النطاق الياباني، أخذت أحداثها من ألف ليلةٍ وليلة. ونفس القصة سطت عليها ديزني مع تغييرٍ طفيفٍ في الأحداث، واختلس مصمّمو ديزني الكثير من الشّخصيّات حرفياً بعد وفاة تيزوكا. فتصميم شخصيّة السّلطان، والوزير، من حيث الطّباع والشّكل نُسخَ حرفيّاً، إضافةً إلى الكثير من معالم (علاء الدين) والأميرة في الفيلم الأمريكي أخذت من سندباد والأميرة في الفيلم الياباني الّذي تمّ تنفيذه قبل ثلاثين عاماً من فيلم ديزني "علاء الدّين" مع أنّ الأخير يعتبر واحداً من أضخم إنتاجات الرّسوم المتحرّكة في العالم وأجملها[1].

هاياو مايازاكي Hayao Miyazaki

من المؤكّد أنّ الرسوم المتحركة اليابانيّة "الإنمي" ارتبطت بشكل أكيد ب تيزوكا كأبٍ روحيٍّ لها، ولكن الرّافعة التي أوصلتها إلى العالميّة فعلاً، وأطلقتها لتكون

1- من المثير للسخريّة أن المتَّهمَ الدائم في سرقة الإنجازات العلمية الحديثة، وتسخيرها، وإعادة إنتاجها وقولبتها – أو ما يُعرف بالهندسة العكسية – هم اليابانيون، ولكن في حالة أفلام أوسامو تيزوكا انقلبت الآية، وقام الأمريكيون بسرقة أفلامه سرقةً موصوفة.

حاضرةً في شبّاك التذاكر في صالات السينما في أرجاء المعمورة، وجعلها على منصات التّتويج في المهرجانات الكبرى هو هاياو مايازاكي.

ولد مايازاكي عام 1941 في العاصمة طوكيو، أثناء الحرب العالمية الثانيّة. أي إنّه من ذلك الجيل الّذي فتح عينيه على أهوال أكبر دمارٍ في التاريخ الحديث، ممّا طبع أعماله فيما بعد بطابعٍ شديد الخصوصيّة، وإصرارٍ على نبذ العنف والحرب بطريقةٍ متميّزة.

أثّر في أسلوبيّة عمله كذلك عمل والده وعمّه في تصميم الطّائرات ممّا جعله يكثر منها في مسلسلاته وأفلامه بشكلٍ متقنٍ وملفت.

أثناء دراسته في الجامعة كان عضواً في نادي أدب الأطفال، ممّا جعله بعد نيله شهادةً في السياسة والاقتصاد، يتفرّغ كليّاً للعمل في مجال الرّسوم المتحرّكة، فعمل في عددٍ من الشّركات التي قدمت أشهر أعمال الرّسوم المتحرّكة في ذلك الوقت.

كانت علاقته الجيّدة والمتميّزة بشريكه ورفيق دربه "إيساو تاكاهاتا" دافعاً ليعملا معاً، ويتقاسما التّصميم والإخراج في أهمّ الأعمال المُنتَجة في ذلك الوقت، فكي ينفّذا عملهما الشّهير "هايدي، فتاة الألب"، توجّها إلى سويسرا ليقفا بشكلٍ فعليٍّ على الطّبيعة الأم للعمل.

ثمّ توجّها إلى إيطاليا والأرجنتين ليعملا على أرض الواقع أثناء تنفيذ "ثلاثة آلاف ميل في البحث عن أم".

في عام 1978 نفّذ أوّل عملٍ خاصٍ به، هو" كونان فتى المستقبل " تمّ تعريبه تحت " اسم عدنان ولينا " حيث نجح نجاحاً باهراً، ليجتاح فضاء الرّسوم المتحرّكة في العالم، وتمّت دبلجته إلى معظم اللغات، حتّى إنّه ما زال يُعرض ويُتابع على كثيرٍ من المحطّات حتّى اليوم.

قام بكتابة أوّل فيلمٍ سينمائيٍّ له عام 1979 هو "لوبين الثالث، قلعة كاليجسترو". ولكنّ المشوار السينمائيّ الفعليّ بدأ مع فيلم "ناوسيكا، أميرة وادي الرياح" عام 1983.

علامةٌ فارقةٌ أخرى في مسيرته الفنيّة بدأت عندما أسّس مايازاكي مع شريكه إيساو تاكاهاتا، والمنتج توشيو سوزوكي، استوديو "غيبلي"[1]، عام 1985، فيصبح هذا الاستوديو واحداً من كبرى الشّركات المُنتجة للرسوم المتحركة في العالم، ليتابع مايازاكي بعد ذلك أعماله الّتي حقّقت نجاحاتٍ كبرى، وأرقاماً قياسيّةً في شبّاك التّذاكر. وما زاد في نجاحها، شراكته في بعض الأفلام مع ديزني، الّتي أدّت إلى توزيعٍ كبيرٍ لهذه الأفلام، في الولايات المتّحدة والعالم.

من أهمّ هذه الأفلام: قلعة في السماء 1986، جاري توتورو 1988، كيكي لخدمة التوصيل 1989، بوركو روسو 1992، الأميرة مونونوكي 1997، المخطوفة 2001، قلعة هاول المتحرّكة 2004، يونيو على المنحدر 2008، الرياح تهبّ 2013.

الرياح تهبّ The Wind Rises

واحدٌ من العلامات المهمّة في إنتاجات الإنمي اليابانية، لمؤلفه ومخرجه هاياو مايازاكي، من إنتاج ستوديو غيبلي Studio Ghibli بالتعاون مع والت ديزني، فيلم روائيّ عن سيرة حياة مصمّم الطائرات الياباني جيرو هيروكوشي Jiro Horikoshi [2]، الفيلم أنجزه مايازاكي بعد أن أنتج قصة مانغا مصوّرة تحمل نفس العنوان، استند فيها إلى رواية الرياح ارتفعت The Wind Has Risen للكاتب تاتسوهوري والسيرة الذاتيّة لجيرو هيروكوشي.

1- جاءت تسمية استوديو غيبلي من مايازاكي، الذي أحب هذا الاسم الذي أطلقه الإيطاليون على إحدى طائراتهم – مايازاكي مولع بالطائرات إلى حد الجنون – والاسم بالإيطالية Ghibli مأخوذ بدوره من الاسم العربي الليبي لرياح الصحراء الحارة "القبلي" حيث أراد مايازاكي أن تكون الشركة الجديدة ريحاً جديدةً تهبّ على إنتاج الرسوم المتحركة اليابانيّة، وهذا ما حدث، بل إنها أصبحت علامةً مميّزةً في الإنتاج العالمي للرسوم المتحركة. واختارت الشركة شعاراً لها شخصيّة "توتورو" من فيلم مايازاكي "جاري توتورو" الذي تم إنتاجه عام 1988.

2- جيرو هيروكوشي 1903–1982 – Jiro Horikoshi مصمّم الطائرات الياباني الشهير، الذي صمّم الطائرة المقاتلة Mitsubishi A5M والجيل الثاني منها Mitsubishi A6M Zero، التي استخدمتها إمبراطورية اليابان خلال الحرب العالمية الثانية.

جملة الافتتاح في الفيلم لـ بول فاليري[1] "الرّياح تهبّ، وعلينا أن نحاول العيش".

بدأ الفيلم بمشهدٍ ليلي لمنزلٍ ياباني تقليدي، وصبيّ ينام في فراشه، ويحلم بأنّه يصعد السّطح القرميديّ للمنزل، ويركب طائرةً مثبّتةً في أعلى القرميد، الطائرة غريبة الشّكل، مثبّتة على قاعدة خشبيّة، يشغّلها ليبدأ المحرّك بالعمل، تحلّق الطائرة في السّماء فوق الحقول والقرى والبحيرات وفوق النّهر، يستغرب النّاس تحليق الطّائرة فوقهم، ولكنّ الطّفل الطّيار يُفجَأ بطائراتٍ ضخمةٍ غريبة، معلّق، بها صواريخُ على شكل وحوشٍ تدمّر طائرته، وتسقطه من السّماء إلى الأرض.

يستيقظ من حلمه، ويرتدي نظارتيه السّميكتين، ثمّ يتوجّه إلى المدرسة، في الطّريق مشاهد اليابان في العشرينيات، بأبنيتها وشوارعها، التي تتخلّف عقوداً عن أوروبا.

في المدرسة الطّفل جيرو يستعير من مكتبة المدرسة مجلّة فيها مواضيع عن الطّائرات وتصنيعها. في المنزل يتصفّح المجلّة الانجليزية بعناية رغم مضايقة شقيقته. ويهتمّ بالاطّلاع على أبحاث مصمّم الطائرات الإيطالي الشّهير "كابروني"[2].

عند مشاهدته للنّجوم في اللّيل يبدأ بالتّخيّل[3]: طائراتٍ تحمل أعلام إيطاليا، وطائرةٌ كبيرةٌ يستقلّها كابروني، ينزل منها أثناء طيرانها المنخفض، ليتبادل الحديث معه، يقول جيرو الصّغير لكابروني: "إن الطائرات حلمي"، فيردّ كابروني: "إنّها حلمي أنا"، ثمّ يرحّب به كابروني، ويصافحه قائلاً: "أهلاً بك في مملكتي". الطّائرات

1- بول فاليري Paul Valéry 1871 1945، شاعر وفيلسوف فرنسي، أحد روّاد المدرسة الرّمزية في الشّعر الفرنسي.

2- الكونت جيوفاني باتيستا كابروني 1886 – 1957، مهندس إيطالي، أسّس شركة Giovanni Battista Caproni – كابروني لصناعة الطائرات عام 1908، وقام بتصنيع أوّل طائرة عام 1911، خلال الحرب العالميّة الأولى أنتج كابروني مجموعة ناجحة من القاذفات الثقيلة، وفي فترة ما بين الحربين أنتجت مجموعة كابروني بشكل أساسي القاذفات وطائرات النّقل الخفيف، اهتم كابروني بشكل كبير بتصميم طائرات ركابٍ كبيرة.

3- أحلام اليقظة الّتي تتقاطع مع أحداث الفيلم، في الكثير من الأحيان، تشترك بنفس الموضوع مع الأحلام الّتي يشاهدها أثناء نومه، وهي الطّائرات، وتصميماتها، إضافةً إلى أحاديثه مع المصمّم الشّهير كابروني.

الّتي تحمل جنوداً تذهب لتدمير مدن العدو، يصعد الفتى إلى واحدةٍ من طائرات كابروني، ثمّ يصعدان معاً أعلى الجناح في مشهدٍ خياليٍّ ساحر، ويشاهد الفتى طائراتٍ غريبةً صمّمها كابروني لنقل الرّكاب، بأشكالٍ خياليّةٍ وأجنحةٍ متعدّدة.

يسأله الصّغير: "أنا لا أستطيع أن أصبح طيّاراً بسبب ضعف بصري، هل يمكنني أن أصبح مصمّماً؟".

فيردّ كابروني: "أيّها الفتى الياباني، لقد كنت أدور العالم طوال حياتي، هل تعرف كم واحدةً قدت منها ؟، ولا واحدة. الكثيرون يقودون الطائرات، لكنّني أنا من يصمّمها، لكن تذكّر.. الطّائرات ليست أدوات حرب، ولا وسيلة لكسب النقود، بل هي أحلام جميلة والمهندسون يحوّلون الأحلام إلى حقيقة".

ينتهي حلمه عندما توقظه أمّه لأنّه يتكلّم أثناء نومه، فيخبرها أنّه سيكون مهندس طيران.

الفتى يكبر، ويتحوّل إلى شابٍ وسيم، ويتوجّه بالقطار إلى جامعته. في القطار المزدحم بالركّاب والأمتعة يلتقي بالفتاة الصّغيرة – ستصبح زوجته فيما بعد – يتفاجأ بأنّها تتكلّم الفرنسيّة، فيتبادلان بعض العبارات، باللّغة الأجنبية الّتي تسافر على متن الدّرجة الأولى، يكرّر بالفرنسيّة عبارة " الرّياح تهب ويجب علينا أن نحاول العيش"، بعد مشاهدته لمنظر الرّياح الّتي تحرّك الأشجار والغيوم – والّتي ستتكرّر كثيراً في الفيلم – مع المناظر الخلّابة للرّيف الياباني السّاحر.

فجأةً وأثناء الرّحلة، يحصل زلزالٌ قويّ يدمّر كلّ شيء، بما في ذلك سكّة القطار[1]. يتوقّف القطار، وتبدأ النيران بالتهام الأحياء المجاورة للسكّة الحديديّة، يحذّر سائق القطار الركّاب بأنّ مرجل البخار سينفجر، ويجب عليهم أن يهربوا. ينظر الشّاب حوله فيجد أنّ الخادمة الّتي تسافر الفتاة الصّغيرة برفقتها قد كُسرت

1- الفيلم يشير إلى "زلزال طوكيو العظيم" الّذي وقع في الأول من أيلول عام 1923، وأكثر المدن الكبرى الّتي تضرّرت منه هي العاصمة طوكيو، وتسبّب الزلزال كذلك بموجات تسونامي كبيرة، ومجموعةٍ ضخمةً من الحرائق والعواصف النّارية الّتي دمّرت طوكيو بشكلٍ كاملٍ تقريباً، وتسبّبت بمقتل ما يزيد عن مئة ألف شخص.

رجلها، يضمّد الشّاب الرّجل المكسورة على عجل، ثمّ يحمل الخادمة على ظهره ويسير برفقة الفتاة إلى قريتهم الّتي يبدو أنّها من ضواحي طوكيو.

تبدأ المدينة بالاحتراق لأنّ الزلزال دمّر الكثير من البيوت الخشبيّة المتلاصقة، فانتشرت النيران بسرعة كبيرة، يهرب الشّاب بالخادمة على ظهره، لينضمّوا جميعاً إلى حركة النّزوح الكبيرة من المدينة، وبعد إيصالهما إلى القرية يمضي نحو جامعته، ليجد النّار قد دمّرت كلّ شيء، حيث ينقل رفاقه الكتب في محاولةٍ لإنقاذها.

بين الأوراق يجد بطاقةً بريديّةً عليها صورة المهندس الإيطاليّ كابروني، ليدخل في حلمٍ صغير، يتخيّل فيه كابروني يبحر في قاربٍ صغير، ويقوم بتصوير طائرةٍ مائيّة ضخمةٍ وغريبة، بكاميرا سينمائيّة، ولكنّ الطّائرة بعد إقلاعها تتحطّم فيقوم كابروني بتكسير الكاميرا وإتلاف الفيلم.

أمام المكتبة تبدأ الرّياح بالهبوب، حاملةً معها النيران المتطايرة، فيسرع الشّاب بنقل الكتب، وبينما يطفئ جيرو النّار، يتخيّل كابروني مجدّداً، يسأل كابروني عن الرّياح فيجيبه بأنّها لا زالت تهب، فيردّ كابروني بالفرنسيّة: "لأنّها لا زالت تهبّ، يجب علينا أن نحاول العيش".

مشهد المدينة المدمَّرة، والنّاس يبحثون عن ماءٍ ومأوى، مؤثّر تماماً.

الطّلاب، ومنهم جيرو، ينقلون كتبهم وما تبقّى من أثاث جامعتهم بأنفسهم على عربة يجرّونها – يرسّخ الفيلم منذ بدايته تقليداً يابانيّاً هو التحمّل الجماعيّ للمسؤوليّة.

تبدأ الحياة بالعودة إلى طبيعتها في المدينة المُدمّرة، وتبدأ إعادة بنائها من جديد، ولكن بذات الطّراز القديم.

قناعةٌ سائدة بين معظم الطّلاب بأنّ اليابان متخلّفةٌ عن أوروبا عشرة أعوام.

جيرو مسكونٌ بتصميم الطّائرات في كلّ مفاصل حياته، يراها في كلّ شيء حتّى في عظام سمك "الإسقمري".

تبدأ طوكيو بالتّعافي سريعاً من دمارها، ولكنّ أزمةً ماليّةً كبرى قد بدأت بالظهور.

يلتحق جيرو بشركة ميتسوبيشي للمحرّكات، يقدّمه مديره لمجموعة العمل على أنّه "المهندس العبقري" جيرو هيروكوشي.

يغرق جيرو في العمل بكلّيته، وكلّما رسم تصميماً لقطعةٍ من الطائرة، يتخيّلها ويقيّم أداءها في خياله.

في أحد المشاهد يستغرب جيرو وجود الثيران قرب مصنع الطائرات، فيجيبه زميله بأنّها لجرّ الطّائرات إلى المدرج.

تحقّق طائرته في اختبارها الأوّل تحليقاً جيّداً أوّل الأمر، ثمّ لا تلبث أن تتحطّم.

تقرّر الإدارة الاستعانة بالألمان لتصميم قاذفة قنابل، ويقرّر إرساله إلى ألمانيا للاطّلاع على التطوّر التّقني في مجال الطّيران. يتفاعل جيرو مع مشاهد الفقر المتزايد في اليابان، ويؤلمه ذلك باستمرار.

يصل جيرو إلى ألمانيا، وأوّل ما يدهشه فيها عرض للطّائرات العسكريّة، ويُدهَش جيرو من تنظيم كلّ شيءٍ في ألمانيا الّتي "تتقدّم على اليابان على الأقلّ بعشرين سنة". ويُدهَش لتصاميم الطّائرات الرّائعة الموجودة في ألمانيا، ولكنّ الألمان لا يسمحون للمهندسين اليابانيين برؤية كلّ شيء.

أحلامه لا تنفكّ تلاحقه برؤية المخترع الإيطالي وطائراته الغريبة الّتي تمتلئ بالرّكاب. يقول كابروني: "البشريّة تحلم دوماً بالطّيران، لكنّ الحلم يُعتبر لعنة". وفي حوارٍ لاحقٍ بينهما يقول الإيطالي بأنّ طائرته أصبحت أداة قتل، فيردّ كابروني بقوله إنّه يريد بناء طائراتٍ جميلة.

في الشّركة، يقرّر مدير الشّركة إرسال جيرو إلى مسابقة بناء الطّائرات الّتي تقلع من الحاملات البحريّة. بعد عدّة تجارب فاشلة تنجح الطّائرة بالإقلاع.

يعود إلى قرية الصبيّة الصّغيرة الّتي أنقذ خادمتها أثناء الزلزال. يشاهدها بالصّدفة ترسم على تلّةٍ دون أن يتعرّف إليها، تطير مظلّتها فيلتقطها جيرو، ويعيدها إلى والدها الّذي كان يتجوّل في المكان، وهو صاحب الفندق الوحيد في القرية.

أثناء وجوده في الفندق تتعرّف إليه الفتاة، ويلتقي في البهو كذلك برجلٍ ألمانيّ.

في الغابة يلتقيان، وتقول له: إنّها كانت تنتظره، لقاءٌ كان رومانسيّاً في الطبيعة وتحت المطر[1].

1- قصّة ارتباط جيرو بزوجته وحياتهما العائليّة فيها اختلافٌ كبيرٌ عن السّيرة الذّاتية لجيرو هيروكوشي.

على العشاء في الفندق يلتقي جيرو بالألماني الّذي يجزم بأنّه زار بلدة "ديساو" في ألمانيا، الّتي تقوم فيها أكبر مصانع الطّائرات الألمانية، ويقول له الألمانيّ: إنّ النّازيّين هم عصابةٌ من السفّاحين، وإنّ الدّكتور، أهمّ مصمّم طائراتٍ في ذلك الوقت، يواجههم. يتوقّع الألمانيّ الغريب أنّ اليابان سوف تُدمّر وألمانيا كذلك. ويجب على الألمان ألّا يخوضوا الحرب مجدّداً، كلام الألمانيّ هو وجهة نظر صانع الفيلم نوعاً ما، فالفيلم في مجمله ليس دعاية حربٍ لدولة اليابان، أو شجباً لتدميرها في الحرب العالميّة الثّانية – كما درجت عليه معظم الأفلام اليابانيّة الّتي تتحدّث عن الحرب – بل شجبٌ للحرب كأداة عنفٍ جماعيّ، كلّ الأنظمة الحاكمة آنذاك تتحمّل وزره.

يخبر والد الصبيّة "ناهوكو" بأنّها مصابةٌ بالحمّى، ويلغي بالتّالي عشاءهم المشترك.

"من ذا الّذي شاهد الرّيح.. لا أنا ولا أنت، لكن عندما تتدلّى أوراق الشّجر المرتعشة فالرّيح تمرّ من خلالها".

يصنع طائرةً ورقيّةً صغيرة، تطير، وتحطّ على شرفة ناهوكو المريضة ليبدأ مشهدٌ رومانسيٌ بطلته طائرة الورق، ليلعب بها العاشقان. النّموذج الورقيّ يشبه كثيراً نموذج المقاتلة الّتي سيطوّرها جيرو في المستقبل.

في بهو الفندق مساءً يعزف الألمانيّ على البيانو، ويغنّي أغنيةً باللّغة الألمانية "الجبل السّحريّ".

يصارح جيرو والدَ ناهوكو بحبّه لها، وتبدي هي سعادتها بذلك، ولكنّها تخبره بأنّ والدتها ماتت بالسلّ، وهي مريضةٌ به كذلك، ومع ذلك يعرض عليها الزّواج وتوافق.

في مشهدٍ مشابهٍ لبداية وصوله إلى القرية، حيث ترسم ناهوكو على التلّة ذاتها، يقبّلها، ويغادر.

مع متابعة أوجيرو عمله في تصميم الطّائرات، تلاحقه الشّرطة السّريّة اليابانيّة لتحطّم طائراته عدّة مرّات، ولكنّ رؤساءه في العمل يقومون بحمايته، لأنّ أي تأخيرٍ في عمله سيعطّل برنامجهم في تصنيع المقاتلات اليابانيّة. يعرض رئيسه المباشر عليه – يلزمه – الإقامة في منزله.

تصله برقيّة بأنّ ناهوكو مريضة جدّاً، فيغادر من فوره إلى طوكيو ليراها، وسريعاً ويغادر راجعاً في ذات اللّيلة. بينما تقرّر هي العمل بنصيحة طبيبها والذّهاب إلى مصحٍّ في أعلى الجبال.

بعد فترةٍ وجيزة تهرب من المصحّ، وتلحق به إلى منزل رئيسه، في "ناغويا" وترسل له برقيّةً بقدومها، فيلاقيها في محطة القطارات، حيث يعثر عليها وسط الزّحام، ويعانقها في مشهدٍ رومانسيٍّ كلاسيكيّ.

في منزل رئيسه، يقرّر مضيفاهما أنه لا يجوز إقامتهما تحت سقفٍ واحدٍ دون زواج، فيقومان بتزويجهما بحفلٍ متواضعٍ يرتديان خلاله الزيّ الياباني التقليديّ، يحضره المضيف وزوجته فقط. العناصر التّراثيّة لا تحضر فقط في هذا المشهد، بل تكاد لا تفارق سياق الفيلم نهائيّاً، إضافةً للاحترام الكامل للموروث الياباني.

انشغال جيرو المتواصل بعمله وغيابه شبه الدّائم عن المنزل، يثير حفيظة أخته الّتي تخرّجت من كليّة الطّب، لأنّها تعاطفت مع ناهوكو المريضة الّتي تظلّ وحيدةً لفتراتٍ طويلة بسبب عمله. ومع ذلك فهو يصرّ على أن تبقى بقربه – لشعوره بأنّها اقتربت من الموت – حتّى لو اضطرّ أن يحضر عمله معه إلى البيت.

بعد فترة، تغادر ناهوكو منزل المضيف، دون أن تخبر أحداً، تصل الأخت بالصّدفة، لتكتشف رحيلها إلى المصحّ الّذي هربت منه سابقاً.

في هذه الأثناء تنجح المقاتلة الّتي صمّمها جيرو أثناء اختبارات الطّيران، يقول الطّيار بعد أن نزل من الطّائرة: "إنّها تحلّق كما لو أنّك في حلم".

ولكن رغم فرحة النّجاح الّتي تحيط به ينتاب جيرو شعورٌ غريب بأنّ ناهوكو قد توفّيت.

تبدأ مشاهد الحرب البانوراميّة، من خرابٍ وحرائق ودمار.

ويبدأ حلمٌ جديد: يلتقي بالإيطاليّ كابروني، ويشاهدان أعداداً كبيرةً من مقاتلته الّتي صمّمها تحلّق في السّماء باتّجاهٍ واحد. يقول جيرو: "التقينا في أرض أحلامنا، ولكنّها الآن أرض الأموات".

يقول كابروني عن طائرة جيرو بأنّها جميلة وتصميمها رائع، فيردّ جيرو: "ولكن لم تعد أي واحدةٍ منها". فيجيب كابروني في إشارة إلى الدّمار الكلّي لليابان: "لم يعد هناك شيءٌ ترجع إليه".

ويضيف:" الطّائرات هي أحلامٌ ملعونة جميلة، تنتظر السّماء كي تبتلعها".

في الحلم ذاته تظهر ناهوكو، وتقول له بأنّه يجب أن يعيش، ثمّ تختفي كطيفٍ في السّماء. فيقول كابروني معقّباً بأنّه يجب أن يعيش.

بهذا الحلم الأخير يُنهي مايازاكي فيلمه، هو كابوسٌ أكثر من أن يكون حلماً، وجهة نظرٍ عن حلم شابٍّ لصنعِ شيءٍ جميلٍ أحبّه إلى حدّ الهوس، يتحوّل إلى كابوسٍ يدمّر كل شيء، ويلتحق بآلة التّدمير الرّهيبة والعبثيّة، ليكون أحد أدواتها.

المخطوفة Spirited away

فيلم "المخطوفة" هو فيلمٌ استثنائيٌّ وفق كثيرٍ من المقاييس، استثنائي مقارنةً بأفلام ميازاكي – قبل هذا الفيلم وبعده – واستثنائي بالنسبة للإنمي اليابانية ككلّ، واستثنائي كذلك بالنسبة لسينما الرسوم المتحركة العالمية، فقد استطاع في عام 2001 أن ينتزع أوسكار أفضل فيلم رسوم متحركة من فيلمين كبيرين: الأول هو عصر الجليد Ice Age في نسخته الأولى، والثاني هو الروح (Spirit) حصان السّيمارون، والّذي يعد بدوره فيلماً مهمّاً وفق جميع المقاييس.

الفيلم الّذي أنتجه ستوديو غيبلي Gibli بالتعاون مع والت ديزني، يمكن قراءته على أكثر مستوى.

قراءة أولى في حكاية الفيلم:

يبدأ الفيلم بعائلةٍ صغيرةٍ مكوّنةٍ من رجلٍ وزوجته وابنتهما الصّغيرة، يتّجهون إلى مكان سكنهم الجديد، وسط حزن الفتاة الصّغيرة "شيهيرو" لمغادرتها منزلها الأوّل ورفاق مدرستها، وتحمل بيدها باقة وردٍ صغيرة، أهدتها إليها إحدى زميلاتها. من اللّحظة الأولى تظهر عدائيّة الطّفلة للمكان الجديد.

تصل السيّارة إلى مكانٍ يبدو أنّه نهاية الطّريق، يحاول الأب أن يسلك طريقاً

مختصراً للوصول إلى المنزل الجديد، رغم وعورة الطّريق الّذي اختاره، على جانبي المسار الوعر أكثر من رمزٍ يثير ريبة الطّفلة، تماثيلُ لكائناتٍ غريبة، وبيوتٌ حجريّةٌ صغيرة قالت لها الأم: إنّ بعض الناس يصنعونها لتسكن فيها الأرواح الصّغيرة.

تنتهي الطّريق الوعرة بمدخلٍ على شكل نفقٍ يعلوه بناءٌ غريب الشّكل، تلاحظ الفتاة أن حركة الهواء والأوراق المتطايرة تدفعهم نحو الدّاخل.

رغم اعتراض الأمّ والفتاة يصرّ الأب على الدّخول. ينتهي النّفق بشيءٍ يشبه قاعة انتظارٍ كبيرة تطل على تلّةٍ خضراء تقبع عليها أطلال قريةٍ مهجورة، وفي الأرض تماثيل مطمورة لكائنات غريبة لا يظهر منها سوى رؤوسها.

يقول الأب بثقةٍ: إنّه متنزّهٌ مهجور ويتابع طريقه رغم اعتراض الفتاة.

يتابعون مسيرهم وسط المكان الّذي يبدو مهجوراً, يشتمّ الأب رائحة طعامٍ فيتبعها ليجدوا أنفسهم في مكانٍ يشبه سوقاً للمطاعم، ولكنّه مهجور. المكان سوقٌ لمتاجر الطّعام المليئة بالمأكولات المختلفة والفارغة من البشر. طعامٌ كثيرٌ، غريب الشّكل وشهيّ، يغري الوالدين بتناوله، رغم عدم وجود أحد، تقترح الأم أن يبدؤوا بتناول الطّعام رغم عدم وجود أحدٍ في المكان، وسيدفعون ثمنه لاحقاً. ويباشرون تناول المأكولات اللّذيذة المختلفة بشراهةٍ واضحة، ولكنّ الفتاة تعترض بشدّة وتطلب إليهم المغادرة.

بعد يأسها من إقناعهم بترك كلّ أصناف الطّعام تلك، تذهب بجولةٍ في المكان. يستوقفها منظر بناءٍ غريبٍ مكتوب عليه "حمّام". تشاهد كذلك قطاراً يعبر أسفل جسرٍ تقف عليه.

يحضر إلى المكان الّذي تقف فيه طفلٌ في مثل عمرها، يطلب منها المغادرة لأنّ الظّلام سيحلّ قريباً.

يبدأ الظّلام بالهبوط، وتبدأ المصابيح في المكان بالاشتعال.

تعود الفتاة إلى والديها لتكتشف أنّهما تحوّلا إلى خنزيرين يلتهمان الطّعام بشراهةٍ مفرطة، وتبدأ كائناتٌ تشبه الأشباح بالتّجول في المكان. تغادر الطّفلة مذعورةً، لتجد النّهر الجاف الّذي عبروه عند وصولهم قد أصبح نهراً كبيراً مملوءاً بالمياه. في البداية تظنّ نفسها في حلم، لكنّها تحسّ أنّها بدأت تتحوّل لجسمٍ شفّاف.

ترسو بقربها سفينةٌ تخرج منها كائناتٌ غريبةٌ تشبه الوحوش، تختبئ، الطّفل الّذي شاهدها من قبل يحاول مساعدتها، ويطعمها ثمرةً بريّة تعيد جسمها إلى ما كان عليه، مرئيّاً وملموساً.

يطلب منها الفتى مغادرة المكان، وعند رفضها، يُظهر قدراتٍ غير عاديّة، يهرب بها عبر أبنيةٍ غريبة، ويعطيها تعويذةً حتّى لا تراها الكائنات الغريبة من عالم الأرواح، يعبران الجسر مع الكائنات الغريبة، فالأرواح تدخل إلى ذلك المكان لتستحمّ، يطلب منها الفتى عدم التنفّس عند عبور الجسر لأنّ التّعويذة ستزول وتراها الأرواح.

عالم الأرواح هذا فيه نوعان من الكائنات، كائناتٌ غريبةٌ تصميمها ينمّ عن خيالٍ واسع، لها أشكالٌ كثيرة، ولا أحد يشبه الآخر. أمّا النّوع الثّاني فهو كائناتٌ مألوفة، بشرٌ وضفادع وسلاحف.

يتابعان السّير فوق الجسر المزدحم، وقبل وصولهما بقليل، يقفز أمام وجهها ضفدع، تتنفّس لرعبها منه، فيكتشف الضّفدع أنها بشريّة، فيضطرّان للهرب نحو الدّاخل.

في نهاية الجسر المؤدي إلى الحمّام الكبير، تصطفّ العاملات البشريّات مرحّباتٍ بالزّبائن من الأرواح غريبة الأشكال والأحجام.

يهرب بها الفتى "هاكو" من حديقةٍ خلفيّةٍ، ولكنّ الجميع يكتشف أمر الفتاة البشريّة، فهم يشتمّون رائحة البشر الغريبة عنهم. يطلب منها "هاكو" الهروب بعد أن يلهي الجموع في دار الاستحمام الكبيرة. ولكنّها ترفض لأنّها خائفةٌ جدّاً وخصوصاً بعد أن تأكّدت أن والديها تحوّلا إلى خنزيرين فعليّاً.

يدلّها هاكو لطريقٍ يؤدّي إلى الطّابق السّفلي، حيث يعمل "كاماجي" رجل الغلّايات أو المراجل الّتي تسخّن مياه الحمّامات، كي تطلب منه العمل لديه، لأنّها إن لم تجد عملاً، ستحوّلها "يوبابا" إلى حيوان، ويوبابا هي السّاحرة العجوز الّتي تملك، وتدير المكان برمّته. وهي إن وجدت عملاً لن يستطيع أحدٌ إيذاءها[1].

1- مفهوم قدسيّة العمل لدى اليابانيين، واحترامه، يتكرر في كلّ شيءٍ تقريباً.

تتفاجأ شيهيرو أنّ هاكو يعرف اسمها، وعندما تسأله عن الموضوع يقول بأنه يعرفها مذ كانت صغيرةً للغاية.

تنزل شيهيرو الدّرج، ولكنّها تتدحرج، وتصل إلى المكان الّذي دلّها عليه هاكو، ثمّ تنزل راكضةً من خوفها، تدخل من الباب في نهاية السلّم، لتشاهد الرّجل الغريب الّذي يشغّل المرجل "كاماجي"، بنظّارته السّوداء الصغيرة، وشاربيه الكثّين، وأيديه الستّة، الّتي يستعملها في تحريك المرجل، وتشغيل الآلة التي تديره، إضافةً لشرب الماء من إبريقٍ يشبه إبريق الشّاي.

في الغرفة المليئة بأدراج كثيرةً تحتوي على الأعشاب المعطّرة يضيفها كاماجي إلى الماء الذّاهب لأحواض الاستحمام.

توجد إضافةً لكلّ هذا كائنات سوداء صغيرة، تشبه العناكب، تخرج من أوكارٍ كالأنفاق، بمثل حجمها تقريباً، تحمل قطع فحمٍ ثقيلة الوزن مقارنةً بها، نحو مكان اشتعال النار.

عندما تدخل شيهيرو، تطلب من رجل الغلّاية عملاً، ولكنّه يعرّف عن نفسه قائلاً: أنا كاماجي عبد الغلّايات الّتي تسخّن أحواض الاستحمام، ويرفض تشغيلها عنده بذريعة أن لا عمل لديه، وأنّها يجب أن تبحث في مكانٍ آخر.

بعد قليل تدخل إلى غرفة المراجل فتاةٌ بشريّة "لين" هي إحدى الخادمات[1]، تحمل الغداء إلى كاماجي، وعندما ترى شيهيرو تخبرها أنّها في ورطةٍ كبيرة، وإنّها البشريّة التي يبحث عنها الجميع.

يطلب عامل الغلّايات من الفتاة أن تأخذ شيهيرو إلى "يوبابا" العجوز صاحبة الدّار لتؤمّن لها عملاً، فترفض الفتاة بشدّة، ولكنّ كوماجي يرشوها بسحليّةٍ مشويّة[2]، فتوافق على الفور، وتطلب من شيهيرو أن تتبعها. تُبقي شيهيرو حذاءها وجوربيها

1- البشر في الحمّام الكبير هم أشخاصٌ تاهوا ودخلوا خطأً إلى أرض الأرواح، وسيطرت عليهم السّاحرة العجوز الّتي تدير المكان عن طريق تغيير أسمائهم، ومنعهم من العودة إلى حياتهم.

2- تتحوّل ذائقة البشر المُستَلبين في الدّار إلى ما يشبه ذائقة الكائنات الغريبة الأخرى، وهذا الأمر لا ينطبق على شيهيرو.

عند الكائنات القزمة، وتلحق بـ"لين" إلى عالم البناء الغريب الأشبه بمجمّعٍ كبيرٍ وعجائبيّ.

تتسلّلان إلى المصاعد واحداً تلو الآخر، وتتابع شيهيرو دهشتها في كلّ طابقٍ من الدّار الكبيرة، الّتي تتوزّع فيها أحواض استحمامٍ تتجمّع فيها المخلوقات العجيبة، ويقوم على خدمتها كائناتٌ غريبةٌ أخرى تشبه الحيوانات المعروفة، أو خدمٌ من البشر.

تتابعان تسلّلهما في المصاعد، ولكنّ أحد الخدم يشتمّ رائحة شيهيرو البشريّة فتلهيه بالسّحلية المشويّة الّتي أخذتها من كاماجي، فتتخلّصان منه، وتهرب شيهيرو منفردةً ليصل بها المصعد إلى الطّابق الأخير، فتجد نفسها في مكانٍ مختلفٍ عن بقيّة البناء، بأبواب فخمة، وجدران مزينة.

تأمرها عجوزٌ بملابس فاخرة، ويدين مزيّنتين بالخواتم، بالدّخول، فتصاب بالرّعب.

تُدخلها العجوز عنوةً عبر أبواب القاعة بواسطة قوّةٍ سحريّةٍ.

القاعة تشبه قصراً فارهاً، مزيّناً بالنّقوش والتّحف. تقوم العجوز "يوبابا" بحمل شيهيرو، وتطير بها في الهواء من بابٍ إلى آخر، ومن ممرٍّ لآخر، حتّى ترمي بها أمام مكتبها الّذي تدوّن عليه ملاحظاتٍ على ورق رسائل.

يتقافز حول شيهيرو ثلاثة رؤوسٍ بشريّةٍ خضراء اللّون. تطلب الصّغيرة من يوبابا عملاً، فتغلق العجوز فمها عن بعد، وتقول بأنّ هذا المكان ليس للبشر بالتّأكيد، إنّه "دار استحمامٍ للأرواح، وهي تأتي إليه لتتزوّد بالطّاقة، وأنتم البشر تفسدون الأمور دائماً".

وتقول لها بأنّ والديها التهما طعام الأرواح كالحيوانات، وقد عوقِبا، وهي كذلك يجب أن تُعاقَب.

تحاول يوبابا أن تعرف من الّذي ساعد شيهيرو بالوصول إليها، ولكن دون جدوى، فالصّغيرة تصرّ على الحصول على عمل، ممّا يُغضب العجوز الّتي تقرّر أن تعطيها أصعب عملٍ لديها.

فجأةً يحدث شيءٌ غريب، يتحطّم الجدار لتخرج قدم طفلٍ رضيعٍ ضخم يبكي من باب الغرفة المجاورة، تحاول العجوز تهدئته، لكنّه يسبّب الفوضى في أرجاء الغرفة كلّها، فتطلب العجوز منها المغادرة، ثمّ تستسلم لإلحاح شيهيرو وتعطيها عقداً لتوقيعه كي تبدأ العمل، وتهدّدها إن لم تقم بعملها، ستنضمّ إلى والديها في حظيرة الخنازير.

تأخذ العجوز اسم شيهيرو عند توقيع العقد، وتقول لها بأنّ الاسم أصبح ملكها، وأنّ اسمها الجديد أصبح "سين"، يحضر هاكو بناءً على طلب يوبابا، لتكلّفه بإرسال شيهيرو إلى العمل.

تنزل شيهيرو برفقة هاكو إلى الحمّام، فيستقبلها الموظّفون بعدائيّة لأنها بشريّة، وستزعجهم رائحتها النّتنة، فيعدهم هاكو بأنّ رائحتها ستزول بعد ثلاثة أيّامٍ إن تناولت طعامهم.

هاكو يوصي بأن تأخذها "لين" – الفتاة الّتي أخرجتها من غرفة المراجل – فتتظاهر بعدم الموافقة، مثلما يتظاهر هاكو بالقسوة عليها. فيما بعد تخبرها لين بأنّها مسرورةٌ لنجاحها في الحصول على رضا يوبابا، وتدلها على مكان إقامتها، وتعتني بها. بحضور هاكو تتحوّل يوبابا إلى بومةٍ كبيرةٍ تحلّق بعيداً عن المبنى مع بومةٍ صغيرةٍ تشبهها.

عند شروق الشمس تطفئ المدينة أضواءها، وينام موظّفو الحمّام. فيحضر هاكو إلى المهجع الّذي تنام فيه شيهيرو ويطلب منها أن تتبعه ليذهب بها إلى والديها. تأخذ حذاءها من غرفة الغلّايات، ويمضيان. على الجسر تلتقي بشبحٍ غريب يلبس عباءةً سوداء وقناعاً أبيض، يتعامل معها بحياديّةٍ تامّةٍ ثمّ يختفي.

ينزل الصّغيران إلى حظيرةٍ فيها الكثير من الخنازير، يدلّها هاكو على اثنين منهما يقول لها: إنّهما والداها، فتعدهما شيهيرو بأن تنقذهما.

بعد خروجها، يعطيها هاكو ملابسها الّتي كانت ترتديها لدى وصولها، ويطلب منها الحفاظ عليها، وعلى اسمها، لأنّ يوبابا تسيطر عليها عن طريق الاحتفاظ باسمها، ويخبرها بأنّه يعجز عن تذكّر اسمه، ولكنّه لسببٍ ما يتذكّر اسمها.

تعود شيهيرو إلى الحمّام وتلحظ أنّ هاكو تحوّل إلى تنّينٍ طائر، ولكنّها تدخل إلى غرفة الغلّايات، وتنام منهكةً على أرضيّتها.

مع بداية اللّيل تعود يوبابا إلى قصرها، ويبدأ موظّفو الحمّام بالاستيقاظ ليباشروا أعمالهم.

يخبر مراقب الدّوام شيهيرو ولين أنّ مهمّتهما هي أعمال الحوض الكبير.

تترك شيهيرو في غفلةٍ من الجميع الباب مفتوحاً للشّبح الأسود الّذي لمحته عند الجسر في الليلة السابقة كي يدخل إلى الحمّام. ثمّ تمضي إلى الحوض الكبيرالّذي يجدانه مليئاً بالأوساخ والطّحالب، وكأنّه لم ينظّف منذ أشهر.

من قاعتها العالية تحسّ يوبابا بشيءٍ غريبٍ قادمٍ إلى الدّار، ولكنّها لا تستطيع معرفته.

يقوم كائنٌ غريبٌ يمشي في السّوق، ويسبّب الخوف للأشباح، ويدفعهم لإغلاق مطاعمهم. فتندفع يوبابا إلى قاعة الاستقبال في الحمّام لتخبر عامليها بأنّ روحاً نتنة تتوجّه إلى الدّار.

في الخارج، وعلى الجسر يتابع الكائن الغريب تقدّمه باتّجاه الحمّام غير آبهٍ برفض العمّال وتحذيراتهم، ويظهر أنّ له رائحةً سيّئةً للغاية.

يُحدِث دخوله إلى الدّار فوضى كبيرة، وتأمر يوبابا شيهيرو بأنّ عليها الاعتناء به في الحوض الكبير، ممّا يثير سخرية باقي العاملين في الدّار.

الوحش عبارةٌ عن كتلةٍ متحرّكةٍ من الطّين القذر نتن الرّائحة. تصاب شيهيرو بالذّعر من رائحته ومنظره. يتوجّه الوحش إلى الحوض الكبير وتبدأ الوحول والقاذورات الّتي تغطّيه بالذّوبان لتغطّي كلّ شيء، حتّى شيهيرو نفسها.

تقوم شيهيرو بكلّ شجاعة وسط دهشة العاملين والزّبائن بإضافة ماءٍ نظيف إلى الحوض، وتستخدم كذلك قطعاً للتنظيف سرقها الشّبح الأسود، وأعطاها لها قبل وقتٍ قليل، وتتسلّق الحوض بكلّ جرأةٍ رغم قرفها الشّديد لتسكب الماء النّظيف القادم من غرفة المراجل.

تكاد شيهيرو أن تغرق في الوحل عند اندفاع الماء، ولكنّ الوحش ينقذها ويمسكها بيده ويدلّها إلى جسمٍ معدنيّ يشبه النصل منغرسٍ في جسمه. تنزل لين

لمساعدتها، ثمّ تأمر يوبابا بقيّة العاملين بالمساعدة لانتزاع النصل المغروس في جسد الوحش، قائلةً بأنّه ليس روحاً نتنة، وسط تشجيع جميع الزّبائن والعاملين. يشد الجميع النصل المعدنيّ، وعندما يخرج يظهر أنّه مقود درّاجةٍ هوائيّة تخرج كاملةً، ليس من جسمه بل من جوفه، يتبعها كمّيةٌ كبيرةٌ من الخردة المعدنيّة المختلفة الأشكال والأحجام، إضافةً إلى الوحل، وعندما تنتزع شيهيرو آخر قطعةٍ معدنيّةٍ، يخرج الماء والوحل من جوفه.

وفي عمق الحوض الّذي أصبح ماؤه نظيفاً يظهر وجهٌ على شكل قناعٍ خشبي لرجلٍ عجوز، يقول لشيهيرو "أحسنتِ"، لتجد في يدها كرةً خضراء غريبة. وعندما تذهب كلّ الأوساخ عن أرضيّة الحمّام، تبدأ قطعٌ ذهبيّةٌ صغيرةٌ بالظهور بين الشّقوق، كانت في جوف الوحش مع خردة المعادن، فيتدافع العمّال للحصول عليها.

يخرج الوحش من الحوض، ويبدو على شكل كائنٍ غريبٍ يشبه أفعى بيضاء ضخمة بأقدامٍ كثيرةٍ، وجهه هو القناع الخشبي الّذي رأته شيهيرو في الحوض – هو روح النّهر – ويغادر ضاحكاً ليصفّق الجميع لشيهيرو وسط ترحيب يوبابا بها [1] .

الشّبح الأسود ذو القناع الأبيض يبدو في ذات المشهد جالساً في زاوية غرفة الحوض الكبير المليء بأكوام الخردة المعدنيّة والوحل وفتات الذّهب.

في نهاية الّليلة الطّويلة وعندما تنطفئ أنوار الدّار، يلفت نظر شيهيرو الجالسة على الشّرفة في ضوء القمر، منظر القطار الّذي يشقّ طريقه على سكّةٍ تحت المياه الّتي يبدو أنّها تجمّعت بعد ليلة مطرٍ غزير.

بعد أن ينام الجميع، يتسلّل أحد الضّفادع إلى حوض الاستحمام، ليبحث عن قطع الذّهب، التي تركها روح النهر، يرمي الشّبح الأسود قطعةً صغيرةً، يكتشف الضّفدع وجود الشّبح فيأمره بالمغادرة، يرمي له الشّبح قطعةً أخرى، ويغريه بالتّقدّم

1- الإسقاط الواقعيّ على فكرة روح النّهر الأبيض، النظيف، الّذي يطير برشاقةٍ ضاحكاً، بعد استحمامه وتخلّصه من كميّات الخردة الضخمة الّتي كانت في جوفه، إضافةً لحركته الثقيلة وتدفّق الوحل والقاذورات عند حركته: هو الأذى الّذي يُلحقه الإنسان بالطبيعة، والدّمار الّذي يسبّبه البشر في الكون.

نحوه، وفي خطوةً مفاجئةٍ، يلتهم الشّبح الضّفدع، ويسرق صوته ويغري العمّال الآخرين بالاقتراب كي يبتلعهم.

في مهجع الفتيات، تحلم شيهيرو أنّها ذهبت إلى حظيرة الخنازير كي تبحث عن والديها، ولكنّها لا تستطيع الاهتداء إليهما، تستيقظ فَزِعةً، لتكتشف أنّ جميع الفتيات قد غادرنَ غرفة المبيت، دون ترتيب أسرّتهنّ كالعادة. عندما تنزل إلى بهو الدّار ترى جميع العاملين منهمكين بتحضير الطّعام للشّبح الأسود، الّذي أخذ يلتهم كلّ شيء، ويتنافس الجميع على تقديم الطّعام له كي يحصلوا منه على قطع الذّهب الصّغيرة.

على الشّرفة كانت شيهيرو تنتظر هاكو، فتشاهد تنّيناً أبيض طويلاً بجسم يشبه جسم سمكةٍ بأرجل صغيرة، ورأس ذئب، يندفع هارباً من مجموعةٍ كبيرةٍ من الطائرات الورقيّةٍ الصغيرة، فتعرف أنّه هاكو.

يدخل الغرفة، وتحاول هي أن تغلق الغرفة بوجه الطّائرات الورقيّة، فتطير قطع الورق بعيداً باستثناء طائرةٍ وحيدة تسقط في زاوية الغرفة.

هاكو المصاب لا يزال على شكل التنين الأبيض وما زال ينزف، يغادر متوجّهاً نحو الطّوابق العليا.

في بهو الدّار يرحّب الجميع بالشّبح الأسود الّذي أصبح ضخماً جدّاً، كي يحظوا ببعض الذّهب.

شيهيرو الباحثة عن طريقٍ للصّعود خلف هاكو عبر الزّحام، تتقدّم وتحيّي الشّبح الّذي أصبح له يدان تشبهان يد الضّفدع الّذي ابتلعه. يحاول الشّبح أن يقدّم لها الكثير من الذّهب، ولكنّها ترفض، وتمضي كي تصعد إلى حيث يمكن أن يتوجّه هاكو.

يلتهم الشّبح الّذي تحول إلى ضفدعٍ أسود ضخم واحداً من الخدم فيهرب الجميع.

شيهيرو الّتي استطاعت التملّص من الزّحام تقفز من إحدى النّوافذ، وتصل إلى أحد السّلالم، ثمّ تصعد للأعلى، ولكن قطعة الورق الصغيرة الّتي بقيت بعد دخول هاكو إلى الغرفة التصقت بها دون أن تنتبه، فتبدأ الورقة الّتي على شكل طائرةٍ صغيرةٍ بالتّحرّك. تلاحظ شيهيرو أنّها يوبابا فتختبئ، ثمّ تحاول فتح إحدى النّوافذ

فلا تستطيع، ولكنّ قطعة الورق الصّغيرة تفتح النّافذة. وتستطيع الدّخول إلى غرفة الطّفل الضّخم، وهي قاعةٌ كبيرةٌ مليئةٌ بالألعاب الكبيرة والدّمى المبعثرة.

صوت يوبابا من القاعة المجاورة تتحدّث على الهاتف، وتقول: إنّ الثريّ الغريب هو "بلا وجه" وهو اسم الشّبح الأسود، ويبدو أنّها تعرفه جيّداً. تتحرك شيهيرو فتخيف الطفل فيبدأ بالبكاء، عندها تدخل يوبابا مخدع طفلها، وتسكته، وتخرج، ولكنّ الرّضيع – وهو طفلٌ بحجم بالغَين اثنين، أكبر من حجم أمّه – يمسك بشيهيرو ويقول لها: إنّها جاءت كي تجعله يمرض، وإنها جرثومةٌ سيّئة. فتطلب منه تركها، وتحاول إقناعه بذلك، ولكنّه يصرّ أن تلعب معه. لكنّها تفلت منه وتهرب باتّجاه هاكو المطروح أرضاً رغم محاولات – الرّؤوس الخضر الثلاثة والبوم الصغيرة الّتي تشبه يوبابا – إبعادها عنه.

يخرج الطفل الضّخم مصرّاً أن تلعب معه، ويبدأ بالبكاء، قطعة الورق الصّغيرة الملتصقة بظهر شيهيرو تتحرّك نحو الطّفل طالبةً منه السّكوت، لتتحوّل إلى عجوزٍ تشبه يوبابا تماماً، تجعل الطّفل يظنّها أمّه، ولكنّها تتكلّم معه بطريقةٍ فظّة، وتحوّله إلى فأرٍ صغيرٍ وسمين، وتحوّل البومة الزرقاء إلى ذبابةٍ والرؤوس الثّلاثة إلى طفلٍ يشبه ابن يوبابا تماماً، وتأمر شيهيرو بالسكوت. تسألها شيهيرو مَن تكون، فتجيبها بأنّها "زينيبا" أخت يوبابا التّوءَم، وقالت: إنّها مسرورة لأنّها أرشدتها إلى مكان التنّين "هاكو"، وتطلب منها الابتعاد عنه لأنّه سرق خاتمها الذّهبي الّذي له قوّتها السّحريّة، وهي تريد استرجاعه، وقد وضعت عليه تعويذةً تجعل كلّ من يسرقه يموت.

يستيقظ هاكو، ويضرب العجوز الّتي تعود، وتتحوّل إلى قطعة ورقٍ من جديد، يسقط هاكو في الحفرة العميقة ساحباً معه شيهيرو إضافةً إلى الفأر السمين الّذي كان طفلاً والذّبابة الّتي كانت بومة. يسبح بهم عبر نفقٍ طويل يصل إلى البحيرة، يسبح هاكو بسرعةٍ كبيرةٍ عبر أكثر من نفق، ليصل إلى غرفة المراجل. فيقول رجل الغلّايات: إنّ وضعه خطير فتعطيه شيهيرو قطعةً من الكرة الخضراء الّتي أعطاها لها "روح النّهر"، بعد أن تجبره بصعوبةٍ على ابتلاعها، ليبصق بعدها خاتم زيبابا السّحري، إضافةً لدودةٍ سوداء صغيرة حاولت الهرب قبل أن تدوسها شيهيرو بقدمها

مُعتقدةً أنّها التعويذة الّتي تقتل كلّ من يقترب من الخاتم السّحري، يعود هاكو إلى طبيعته البشريّة، ويسقيه كاماجي دواءً من أعشابه الخاصّة.

تقترح شيهيرو أن تعيد الخاتم إلى زينيبا كي يشفى هاكو. تدخل في هذه الأثناء لين إلى غرفة الغلّايات باحثةً عن شيهيرو، وتقول بأنّ يوبابا غاضبةٌ منها كثيراً لأنّها أدخلت الشّبح الأسود الّذي ظهر أنّه مسخٌ ابتلع ثلاثة أشخاص.

يعطي كاماجي لشيهيرو تذاكر قطارٍ احتفظ بها منذ أربعين عاماً، ويدلّها على الطريق الّذي ستصل عبره إلى زينيبا، بواسطة القطار الّذي يذهب فقط، ولا يعود، عندها يكتشف كاماجي بأنّ شيهيرو تحبّ هاكو.

في بهو الدّار الجميع خائفون من الشّبح الّذي تحوّل إلى كائنٍ أسود ضخم، تقترب شيهيرو بثقة، فتدخلها يوبابا إلى القاعة الّتي يوجد بها الشّبح، وحوله كميّات كبيرة من فضلات الطّعام والأطباق المكسّرة، يعرض عليها الذّهب فترفض وتقول بأنّها تريد الذّهاب وهي مستعجلة، لذلك هي تطلب منه المغادرة. تسأله إذا كان لديه أصدقاءُ أو عائلة، فيجيب بأنّه وحيد. تعطيه القسم الثّاني من الكرة الّتي أعطاها إياها "روح النّهر"، فيبصق كلّ ما في جوفه بشكلٍ مقرف، ثمّ يلحق بها راكضاً، ويتبعها لتخرج من باب الدّار، في أحد الممرّات يبصق شخصين ابتلعهما سابقاً ويمضي وراءها.

تساعدها لين في الهرب عبر باب خلفيّ بواسطة دلوٍ خشبيّ كبير عبر بحيرة المياه الّتي تحيط بالدّار.

يلحق بهما الشّبح عبر المياه، باصقاً الضّفدع – الّذي ابتلعه في البداية – ماشياً عبر المياه.

تصلان إلى سكّة القطار، تعود لين بينما تمضي شيهيرو ماشيةً عبر السكّة نحو المحطّة برفقة الفأر السّمين والذبابة. بينما يتبعهما الشّبح.

يحضر القطار، تصعد إليه شيهيرو برفقة المجموعة، ركّاب القطار أشباحٌ لأشخاصٍ غريبي الأشكال.

ينزل الرّكاب واحداً تلو الآخر، ولا يبقى في العربة سواهم[1] .

يستيقظ هاكو في غرفة عامل المراجل كاماجي، ويسأل عن شيهيرو، فيجيب كاماجي: "إنّه الحبّ الصّافي، وحده يحطّم التّعويذة الشّريرة". ثمّ يصعد إلى غرفة يابابا الغاضبة من اختفاءشيهيرو، ويخبرها أن طفلها تمّ استبداله، وأنّه مع أختها زيبابا، يشترط عليها كي يعيد طفلها، أن تمزّق عقدها مع شيهيرو "سين"، وتعيدها مع والديها إلى عالم البشر. توافق يابابا، ولكن بشرطٍ أخير، هو أن تخضع لاختبارٍ أخير، إذا فشلت فيه تصبح ملكاً ليابابا.

بعد رحلةٍ طويلةٍ فوق السكّة المغمورة بالمياه يصل القطار إلى محطّته السّادسة بعد الغروب.

تنزل شيهيرو برفقة الشّبح، فيستقبلهما مصباحٌ يقفز على قائمةٍ واحدة، يقدّم لهما التّحيّة ويمشي أمامهم، ليصلوا إلى بيت زيبابا، تفتح لهم الباب، وتدعوهم للجلوس في بيتها العادي، وتعرض عليهم الشاي.

تعيد شيهيرو خاتم زيبابا إليها، وعندما تسألها عن حامي التعويذة، تجيب شيهيرو بأنها سحقت الدّودة الّتي كانت في بطن هاكو مع الخاتم. تضحك السّاحرة العجوز قائلةً بأنّ تلك الدّودة وضعتها شقيقتها في جوف هاكو للتّحكّم به، وتضيف بأنّ الحبّ وحده يحطّم تعويذتها، وأنّ تذكّر الأشياء الّتي تخصّ والديها سيساعدهما في الخلاص من لعنة يوبابا، وتطلب منها أن تناديها "جدّتي" من الآن فصاعداً.

تعلّم السّاحرة العجوز الشّبح الأسود حياكة الصّوف، ثم يحضر هاكو على شكل التنّين إلى بيت زيبابا، تُفاجَأ به شيهيرو، وتستقبله بحرارة. تودّع العجوز ضيوفها، وتقترح أن يبقى الشّبح "بلا وجه" عندها، فهي تحتاج إلى مساعدٍ في حياكة الصّوف.

تصعد شيهيرو على ظهر التنّين برفقة الفأر السّمين والذّبابة، ليطير بهم سريعاً نحو دار الاستحمام البعيدة.

1- واحدةٌ من أكثر اللقطات رواجاً في أفلام الرّسوم المتحركة اليابانية، مشهد شيهيرو مع الشّبح "دون وجه" بردائه الأسود وقناعه الأبيض، منفردين في عربة القطار.

أثناء تحليقهم تتذكّر شيهيرو أنّها رأت هاكو في مكانٍ ما منذ زمنٍ طويل، وتخبره بذلك، لقد وقعت في النّهر عندما كانت صغيرة، وقع حذاؤها في الماء، وعندما حاولت التقاطه سقطت، ولكنّ شيئاً ما حملها إلى الشاطئ بعد أن كادت تغرق، وتذكّرت اسم النّهر "كوهاكو"، إنّه اسم هوكو الحقيقيّ.

عندما سمع هوكو اسمه الحقيقيّ تحوّل إلى طفلٍ من جديد، ولكنّه استطاع متابعة طيرانه برفقة شيهيرو والكائنين الصغيرين، ويخبرها بأنّه هو روح نهر "كوهاكو "،فتقول له بأنّ النّهر جفّ، وتحوّل إلى شقٍ للسّكن، تذكَّرَهَا وتذكّر حذاءها الزهريّ الّذي سقط في نهره.

يصلون إلى دار يوبابا الّتي كانت بانتظارهم أمام مجوعةٍ من الخنازير بانتظار الذّبح.

تقف شيهيرو على أوّل الجسر بينما يتقدّم الطّفل والبومة باتجاه يوبابا. يذكّرها هاكو بوعدها، وتصرّ الساحرة على خضوع شيهيرو للاختبار، رغم تدخّل الطّفل– ابن يوبابا – توافق شيهيرو على الاختبار، وتتقدم نحو يوبابا، الّتي تقف أمام الخنازير، وعلى الأسطح والشّرفات يجتمع عمال الدّار.

تطلب السّاحرة من شيهيرو التّعرّف على والديها من بين مجموعة الخنازير، بعد تمحيص، تؤكّد شيهيرو بأنّ والديها ليسا من ضمن المجموعة، وتصرّ على ذلك. عندها تتحوّل الخنازير إلى مجموعةٍ من الخدم كانت قد حولتهم يوبابا إلى خنازيرِ قبل وصولها. وتتحوّل ورقة العقد الّتي تحملها العجوز إلى دخان، وسط تصفيق الخدم المجتمعين على الأسطح والشّرفات.

تقول لها السّاحرة: "لقد فزتِ، ارحلي من أمامي". فتمضي شيهيرو برفقة هاكو حتّى حدود السّوق، وتودّعه، فيعدها بأن يلتقيا.

تمضي عبر المرج الأخضر نحو النّفق الّذي دخلت منه أوّل مرّة برفقة والديها، لتجدهما بانتظارها، فيستقبلانها، وكأنّها تركتهما منذ دقائق معدودة، وسط دهشتها الشّديدة، فهما لا يتذكّران شيئاً ممّا حصل.

يسيرون عبر النّفق ويغادرون المكان.

هذا الفيلم الّذي يمتدّ على أكثر من ساعتين يستعرض عبره ميازاكي قدرتين متميّزتين لديه، التقنية والحكاية، إذا ما استعرضنا تقنيّات تصميم الشخصيّات الغريبة والعجائبيّة المختلفة نجد أنّها، وإن كانت بذات الأسلوب المعروف لمعظم رسّامي المانغا اليابانيّين، ولكنّها تختلف أوّلاً بتنوّعها واختلاف أشكالها وألوانها وحركتها. إذ لا نهاية للخيال ولا بداية للمنطق. ففي الفيلم خليطٌ عجيبٌ من البشر العاديّين والأشباح والوحوش الضخمة أو القزمة. ورغم غرابة تصميمها واختلاف أشكالها، تبقى متآلفةً مع سياق الفيلم، ولا تثير استهجان المشاهد، إنّه خليطٌ غريب من البشر العاديّين والمتحورين، والوحوش والتّنانين والكائنات الّتي تشبه النباتات.

ينتقل مايازاكي من شخصيّات البشر العاديّين فجأةً إلى أشباح أرض الأرواح، ثم إلى الكائنات الغريبة في دار الاستحمام، بدءاً بالوحوش الّتي تريد تنظيف نفسها، إلى الخدم، وكاماجي عامل الغلّايات بأذرعه الستّة، وتصميم شكله وحركته بشكل رشيقٍ جدّا، إضافةً إلى الأقزام السوداء الصّغيرة في ذات الغرفة، وصولاً للسّاحرة العجوز يوبابا وطفلها الضّخم، مروراً بالشّبح الأسود "بلا وجه" الّذي يتحول فجأةً من كائنٍ مسالم وصامت إلى وحشٍ يلتهم كلّ شيء. ثمّ شخصية روح النّهر الّذي يتحوّل من كائنٍ لزجٍ تتدفّق السوائل القذرة من جسده المليء بقاذوراتٍ يصعب توقّعها، إلى تنّينٍ أبيض نظيفٍ رشيق الحركة. كلّ ذلك ضمن أجواء مدهشة لتصاميم المكان، من سوق المأكولات إلى دار الاستحمام من الداخل، بغرفها وقاعاتها، ومصاعدها، وينطبق على تصميم الخلفيّات ما ينطبق على رسم الشخصيّات، عددٌ كبيرٌ جدّاً من المشاهد الّتي يستحيل جمعها أو التّوليف بينها، فالطّبيعة خارج أرض الأحلام تختلف جذريّاً عن داخلها، وشكل الدّار في الخارج لا يتوافق مع شكلها من الدّاخل، أو القاعة الفارهة الّتي تقيم فيها يوبابا. المصاعد واختلاف أشكالها والطّوابق الّتي تصعد إليها.

البحيرة الّتي تحيط بأرض الأرواح وتمتلئ بماء المطر، والقطار الّذي يمرّ فوق السكّة المغمورة بالمياه، ويذهب في اتّجاهٍ واحدٍ فقط.

كلّ ما سبق يسير على التّوازي مع حكايةٍ مؤلّفةٍ من عددٍ كبيرٍ من الحكايات، كلّ واحدةٍ منها تستطيع أن تكوّن فيلماً وحدها. فضمن سياق الحكاية الرئيسيّة

للفتاة الّتي دخلت إلى أرض الأرواح وتاهت نجد العديد من الحكايات، بدءاً بحكاية الأرواح الّتي تستحمّ لتجدّد طاقتها، إلى هاكو وقصّة روح نهر كوهاكو، الّذي دخل إلى أرض الأرواح، ولا يستطيع العودة لأنّ النّهر جفّ، وتمّ بناء شققٍ لسكن البشر على مجراه. إلى قصّة السّاحرتين التوءمين اللّتين تتطابقان بالشكل وتختلفان تماماً بالأخلاق والسّلوكيّات، إضافةً إلى حربهما المستمرّة وخلافهما الدّائم. وقصّة رجل الغلّايات الغريب الّذي يحتفظ بتذاكر القطار منذ أربعين عاماً كان ينوي الهروب فيها، ولكنّه لا يستطيع، والكائنات القزمة الغريبة الّتي لا نعلم اللّعنة الّتي حوّلتها إلى ذلك الشّكل، إضافة إلى قصّة قطار أرض الأرواح الّذي ينقل ركّابه باتّجاهٍ واحد.

كلّ تلك الحكايات لا تحمل المفهوم التقليديّ لحكايات الرّسوم المتحرّكة، هي قصصٌ أبطالها ليسوا بالأشرار تماماً أو الأخيار كليّاً، كلّ شخصيّةٍ تحمل الجانبين معاً ولو بنسبٍ متفاوتة. والأحداث كذلك، مع بدايتها غير المتوقّعة، لا تنتهي بنهاياتٍ سعيدةٍ أو مأساويّة، بل تستمرّ في دورة الحياة العاديّة من فرحٍ وحزن يتمازجان، ويتآلفان، رغم طغيان أحدهما على الآخر بعض الأحيان.

فيلمٌ يمضي بالحكاية الرّئيسيّة في رحلةٍ سحريّةٍ عبر عددٍ كبيرٍ من الحكايات، ثمّ يعود بها من حيث بدَأت، وكأنّ شيئاً لم يحدث.

حكاية الأميرة كاغويا The tale of princess Kaguya

بتقنيّة الألوان المائية اليدويّة، وأسلوبٍ مدهش، وخطوطٍ قويّة، وبساطةٍ شديدةٍ في التنفيذ، دون أيَ استخدامٍ مبالغٍ فيه للتقنيّة أو استعراضٍ للعضلات. يقدّم إيساو تاكاهاتا حكايته التي كتبها بالاشتراك مع ريكو سكاجوتشي، مأخوذةٌ عن قصّةٍ من التراث الياباني، تحكي عن أميرةٍ من القمر، تعيش على الأرض لوهلةٍ من الزمن.

يبدأ الفيلم براويةٍ تقصّ حكاية قاطع خيزرانٍ كهلٍ ليس لديه أولاد، اسمه "ساموكي نومياتسكو" يرى في الغابة أثناء قطعه لأعواد الخيزران، نوراً يشعّ من أحد جذوع الخيزران، فيقترب منه خائفاً، ليجد برعماً صغيراً يوشك أن يتفتّح، فيقول لنفسه: "كيف لبرعم خيزران أن ينمو قبل أن يزهر جذعه؟!!".

يكبر الجذع فجأةً وسط ذهول الحطاب، ويتفتّح برعمه على شكل وردةٍ تجلس داخلها طفلة صغيرة، أصغر من قبضة اليد.

يسألها من تكون، ولكنّها تتثاءب، وتنام جالسةً، فيعجب بجمالها وطفولتها، فيقول لنفسه: "لا بدّ أنّ الآلهة أرسلتها إليّ لتباركني".

يعود إلى منزله، ويخبر زوجته بأنّ البركة الإلهية حلّت عليه، لأنّه وجد هذه الطفلة. فجأةً تبدأ الصغيرة بالنمو بشكل سريع، لتصبح بحجم رضيعٍ بشريٍّ صغير، وتبدأ بالبكاء.

تبدأ الزّوجة المحرومة من الأطفال بالعناية بها، وتذهب بها إلى إحدى المرضعات، ولكن في الطّريق تحدث معجزة، لقد تدفّق الحليب إلى صدر المرأة، فبدأت بإرضاع الصّغيرة وسط ذهول الحطّاب.

تبدأ الصّغيرة بالنّمو بشكلٍ متسارع، فقام قاطع الخيزران وزوجته بتربيتها كما لو كانت ابنتهما. في الرّبيع تبدأ بالحركة والضّحك مثل كلّ الأطفال، ثمّ تبدأ بالوقوف وتحاول المشي بكلّ سعادة.

يلاحظ أطفال الحيّ أنّ الصّغيرة تنمو بسرعةٍ مثل براعم الخيزران، ثمّ كبرت أكثر وبدأت بالكلام، مما أدخل البهجة إلى قاطع الخيزران وزوجته.

تكبر أكثر، وتبدأ باللعب مع أطفال الجيران، وتغني معهم، ويلاحظون تفوّقها في الغناء رغم صغر سنّها، وكأنها تردّد كلماتٍ سمعتها في زمنٍ آخر.

في أحد الأيام، وأثناء لعبها مع الأطفال، يذهب والدها للبحث عنها في الغابة، فيجد عود خيزرانٍ يتوهّج، وعندما يهمّ بقطعه تخرج منه قطعةٌ صغيرةٌ من الذّهب، ليجد بعد ذلك كميّةٌ كبيرةٌ من الذّهب تخرج من الجذع، فيعطيه ذلك مؤشّراً لشيءٍ سيحدث.

أثناء هذا تكون الصّغيرة قد أصبحت جزءاً من مجموعة أطفال القرية، وتفاجئهم باستمرارٍ بأشياء تستطيع فعلها أكبرَ من عمرها بكثير.

في مرّةٍ أخرى يعثر قاطع الخيزران على جذعٍ يتوهّج، ثمّ ينفجر على شكل كتلةٍ كبيرةٍ من الأقمشة والملابس الفخمة، فيقرّر أنّه سيمنح الصّغيرة الحياة الّتي تستحقّها.

يمضي الصّيف، وتبدأ الفتاة بالميلان إلى أحد فتيان القرية "سوتيمارو".

ولكن قاطع الخيزران العجوز يقرّر أنّ الحياة الّتي تليق بأميرته الصّغيرة هي في العاصمة، وليس في أعالي الجبال النائية. فيغادر مع زوجته والصّغيرة إلى العاصمة، لتجد الفتاة نفسها في اليوم التالي محاطةً بفتياتٍ يقدّمن لها التّبجيل والاحترام، وتشاهد والديها يجلسان مثل أميرين بملابس فاخرة، فلا تصدّق ما ترى، وتبدأ بالمرح بين أكوام الملابس الفاخرة، وفي أرجاء القصر الكبير، الذي اشتراه العجوز من الذّهب الّذي وجده في الغابة.

ثمّ تفاجأ الفتاة بالمربيّة الّتي استدعاها والدها لتربيتها من القصر الامبراطوري واسمها "ساغامي" حيث بدأت بتعليمها أصول التّصرفات النبيلة والأخلاقيات الراقية.

تبدأ الصّغيرة بالتعلّم تدريجيّاً وسط شقاوتها ومعارضتها لكلّ التعليمات القاسية، التي تجبرها على تعلّم الرسم والعزف والكتابة. وتفاجئ الجميع بعد ذلك بعزفها المتقن.

ولكنّها في النهاية تمتنع عن الشقاوة والمماحكة، وتبدأ بتكريس نفسها كأميرةٍ بالفعل.

ذات يوم تفاجأ الصبيّة ببلوغها سن النضج، فيفرح الأب عند سماعه الخبر، ويحضر خبيراً من القصر الإمبراطوري ليسمّيها. وبعد أن يشاهدها الخبير الذي سيطلق عليها اسماً جديداً يليق بمكانتها الجديدة، فيعجب بعفويتها، ويعجب أكثر عندما يسمع عزفها، ويرى نبل تصرّفاتها، فيطلق عليها لقب "الأميرة المشعّة من غصن الخيزران" ويسمّيها "كاغويا". وبعد أن تمّت الطّقوس الأساسيّة، يقرر الأب إقامة الولائم، وتستمر الاحتفالات في القصر الكبير ثلاثة أيام، يصرّ خلالها بعض النبلاء من المدعوين على رؤيتها كي يتأكدوا من حقيقة وجودها، ولكن الوالد يرفض بشدّة، عندها "تهرب" بشكلٍ عاصف تاركةً كلّ شيءٍ خلفها، وتركض عائدةً إلى القرية التي كبرت فيها، وتتجوّل في الأرجاء منفردة. فتجد أناساً آخرين، يخبرونها أنّ سكّان القرية رحلوا باحثين عن أشجار الخيزران في مكانٍ آخر، ولن يعودوا قبل أن يعاود الخيزران النمو من جديد. تعود أدراجها ماشيةً على الثّلج، وتسقط على الطّريق، لتستيقظ وتجد الاحتفالات في أوجها، فتكتشف أنّها كانت تحلم.

بعد انتشار الأخبار عن جمالها توافد الرّجال بأعدادٍ كبيرةٍ آملين أن يلمحوا جمال الأميرة كاغويا.

ويصل الخبر إلى القصر الإمبراطوري، فيسأل الأمراء عنها، ليجيب المستشار بأنّها ولدت من جذع الخيزران.

يتسابق كبار رجال القصر للوصول إليها، فيفرح الأب كثيراً في البداية، ولكنّه يحتار ماذا سيفعل بكل هؤلاء الأمراء. بينما تحزن كاغويا لأنّها ستتزوّج من شخصٍ لا تعرفه. ويبدأ كلّ منهم بوصف مشاعره وكيْلِ وعوده أمامها.

تبدأ كاغويا بالعزف من خلف ستارتها بينما يجتمع الأمراء، ويسمعون، ثمّ تخاطبهم قائلةً بأنّها تريد من كلٍّ منهم جلب الكنز الذي وصف به جمالها، فيعترضون. فتردّ بأنّها ستصبح سعيدةً إن استطاع أحدهم جلب أحد تلك الكنوز التي شبهها بها. فيغادرون جميعاً خائبين.

ذات يومٍ تقرر تنظيف الطّلاء الأسود الّذي تدهن أسنانها به مثل الفتيات النبيلات، ثم تغادر برفقة خادمتها الصّغيرة ووالدتها في جولةٍ بالعربة. تنزل متسلّقةً أحد التّلال لتركض تحت شجرة كرزٍ كبيرةٍ مزهرة. تشعر بالحزن لأنّ وضعها كأميرة سلبها فرحة طفولتها.

في أحد الأيام يحضر الأب غاضباً ليخبر الأميرة كاغويا بأنّ الأمير كراموتشي جلب فرع شجرةٍ مرصعاً بالذّهب من جبل هواري. أمام الصالة التي تجلس فيها كاغويا خلف ستارةٍ من الخيزران يجلس الأمير، وهو يحمل بيده غصناً ذهبياً عليه أزهارٌ وبراعم من جواهر، فتسأله كيف حصل عليه، فيقول بأنّه نذر نفسه منذ ثلاث سنواتٍ من أجل هذا الهدف، فركب سفينته وغادر نحو جبل هوري، وعندما وصل، تسلّق نحو القمّة، وهناك وجد الشّجرة الكبيرة فاقتطع منها غصناً، وأحضره. أثناء ذلك يحضر أحد ما إلى باحة القصر، ويثير الفوضى، ليتّضح أنّ الصّائغ الذي صنع الغصن لحق بالأمير لأنه لم يدفع له أجره، عندها يهرب الأمير، مما يجعل كاغويا تضحك من قلبها، وتطلب من والدها أن يدفع للصائغ ويكرمه.

بعد ذلك بعدّة أيام، يحضر الأمير "آبي" ومعه قطعة قماشٍ يقول إنّها من فرو الجرذ النّاري، فتطلب منه كاغويا أن يضعها في النّار، لأنها إن كانت حقيقيّةٌ فلن تحترق.

فيرضخ الأمير لرغبتها، ويضع قطعة القماش في النار، لكنّها – لسوء حظّه – تحترق، فيغضب، ويبدأ بالبكاء على الثروة التي أنفقها للحصول عليها، ويغادر منزعجاً.

بينما كان المستشار الكبير "أوتومو" يستقلّ سفينته، ويصارع الأمواج والعواصف ليحصل على الحجر الكريم المعلق بعنق التنين. كان الأمير "أيشتسكوري" يزور قصر نومياتسكو، ويحضر بيده وعاء بوذا المقدس، ولكنّه كان يضع داخله زهرةً صغيرة، ويقول: "منذ سمعت صوتك قبل ثلاث سنوات، وأنت حاضرةٌ ببالي طوال الوقت، فقررت البحث عن وعاء بوذا المقدس، ولكن أنهكني التّعب، فوقع بصري على زهرةٍ بريّةٍ، فازداد حبّي لكِ، عندها أدركتُ أنّ ما أردتُ الحصول عليه ليس الكنز، ولكن الإخلاص، وأنتِ وحدك من أسرتِ قلبي، وقبل أن يتابع الأمير خطابه، ترتفع السّتارة ليجد بدلاً منها عجوزاً تشبه أمّها، وتقول كاجويا، بأنّ الأمير فشل في خداعها بكلامه المعسول مثلما خدع الكثيرات قبلها، ثمّ هجرهنّ، ودمّر حياتهن.

بعد أيامٍ يصل الخبر إلى كاغويا بأنّ المستشار الأوسط "إيسونوكامي"، قد مات أثناء محاولاته للحصول على الصّدفة النادرة. ممّا أصابها بالحزن والغضب لأنّها تتسبّب بكلّ تلك التّعاسة للجميع.

ولكنّ كلّ ذلك سبّب ازدياد حديث النّاس عنها، حتّى أنّ الامبراطور أصبح مهتمّاً بأمرها. فخمّن أن سبب رفضها لنبلائه الخمسة هو رغبتها فيه شخصيّاً، فأرسل يطلبها، ووعد بأنّه سيمنح والدها مرتبةً عالية.

عندما تعلم الأميرة بالأمر، تطلب من والدها أن يرفض طلب الإمبراطور، وتطلب من والدها أن يقتلها إن أصرّ على ذلك.

عندما يعلم الإمبراطور يفاجَأ بالأمر، ويقرّر زيارة بيت نومياتسكو بأسرع ما يمكن.

يحضر الإمبراطور إلى قصر والدها، ويُبهَر بجمالها وعزفها، ويطلب منها المغادرة معه. فتختفي كاغويا كالسّراب من بين يديه، لتعود، وتظهر، فيُعلِمها بأنّه سينسحب رغم انبهاره بجمالها، ويقفل راجعاً إلى قصره.

ثمّ تغرق الأميرة بالنّظر إلى القمر، وتُمضي أيّامها بحزنٍ دون الالتفات إلى العناية بحديقتها أو نول منسوجاتها.

تُصاب بنوبة حزن، ثمّ تخبر أمَّها بالأمر، سيأتون، ويأخذوها إلى القمر في اليوم الخامس عشر. ثمّ توضّح لولديها الأمر قائلةً: "لقد تمّ اختياري من القمر لإرسالي إلى هنا، لم أدرك ذلك إلّا حينما زارنا جلالته، والآن في الليلة الخامسة عشرة سأغادركم".

ثمّ شرحت لهما بأنّها عندما كانت تحسّ بالتعاسة لأنّها تسبّب المتاعب للآخرين استدعت القمر دون أن تشعر، والحقيقة أنّها لا تريد الذّهاب إلى القمر مرّةً أخرى. ثمّ تتذكّر سبب نزولها إلى الأرض، وأنّها وُلدَت لتحيا كالطّيور والحيوانات.

يسبّب ذلك الحزن للعجوزين، فيقرّر والدها إقامة الاستحكامات، وتجنيد الرّجال، كي لا يستطيع القادمون من القمر أخذها.

تتلو كاغايا على أمها قصّة الأغنية التي رسخت في ذاكرتها. كان هناك امرأةٌ من الأرض تغنّيها على القمر. ثمّ تضيف: "عندما يضعون عليكِ ثوب القمر، فإنّكِ تنسين كلّ شيءٍ يخصّ هذا المكان".

ثمّ تصرّ الأميرة على الذّهاب إلى منزل القرية حيث كَبُرت، فتذهب مع والدتها والخادمة. وعندما يصلون، تبدأ بتفقّد الأماكن، في تلك الأثناء يصل "سوتيمارو" الفتى الذي كانت تميل إليه في طفولتها، مع عائلته، وقد أصبح رجلاً ولديه طفل صغير. عندما تراه تخبره بأنّها كانت ستكون سعيدةً معه، فيعرض عليها الهرب بعيداً عن الجميع. فتوافق، وتبدأ بالرّكض معه بسعادةٍ في الأرجاء، ليطيرا في السّماء، ويحلّقان فوق السّهول، ومع الطّيور.

عندما تلمح القمر، ترجو أحداً ما أن يتركها لبعض الوقت كي تشعر ببهجة الحياة، ولكن بلا جدوى، فتسقط في البحر، ويستيقظ هو في السّهل القريب، وكأنّ

المشهد كان حلماً. يناديه طفلٌ صغيرٌ، أبي. بينما تعود كاغايا بالعربة إلى القصر، الذي أصبح قلعةً شديدة التّحصين، ليمنع سكان القمر من الحضور.

عندما يحلّ اليوم الخامس عشر، تتقدّم غيمةٌ عليها موكبٌ كبيرٌ وعازفون وجوارٍ. سهام الجنود المتحصنين بقصر نومياتسكو تتحوّل إلى أغصان وردٍ قبل إن تصل إلى الغيمة إلى الموكب. الموكب الذي يقتحم القصر الكبير، ويسبّب النوم للجنود مع موسيقا غريبةٍ فرحة.

تطير كاغويا بقوّةٍ معهم كالطّيف، دون أن تستطيع التحكّم بنفسها.

على الغيمة – الموكب– رجلٌ يشبه بوذا، يرتدي لباساً أبيض أشبه بلباس الآلهة الإغريقية، يعطيها تاجاً، فتضعه على رأسها.

تفشل محاولات الاستجداء من الأمّ والأب لاستعادتها.

تقول لها إحدى أميرات الموكب: "تنتهي الحياة، وتعيد نفسها، ستتركين مآسي هذا العالم ونجاسته".

فتردّ كاغويا: "إنّه ليس نجساً، هناك أوقاتٌ للفرح وأوقاتٌ للحزن".

يغادر الموكب بعد أن تضع إحدى الأميرات وشاحاً كبيراً على كتفي كاغويا – كي تفقد ذاكرة المكان – وسط الموسيقا الفرحة، متّجهاً نحو القمر.

قبْر اليَراعَاتْ The Grave of the Fireflies

عندما يتم الحديث عن أفلامٍ استطاعت أن تنقل أهوال الحرب إلى الشّاشة، ستطول اللائحة كثيراً، ولكن تبقى الأفلام التي تصفع المتفرّج، ولا تبقيه على حياده – أو لا مبالاته، أفلام لا تتحدّث عن بطولات المنتصر، أو الصّمود الأسطوري للمهزوم – على قلّةِ عددها ماثلةً في الذّاكرة، لأنّها تجسّد الحرب من منظور الإنسانية، من الزّاوية التي تمسّ البشر ككل، البشر الّذين تقع الحرب على كاهلهم، سواء كانوا أدواتٍ أو ضحايا، أو وقوداً للحرق.

ولحديث اليابانيين عن الحرب طعمٌ مختلف، ونكهةٌ مَشوبةٌ برائحة الاحتراق – وليس الحريق – وبعيدةٌ عن الادعاء والبطولات المُختَلَقَة، ولا تندرج كذلك في خانة جلد الذّات.

ربما يعتبر "قبر اليراعات" واحداً من أبرز هذه الأفلام، الفيلم المأخوذ عن روايةٍ بنفس الاسم نُشرت عام 1967 للكاتب الياباني "أكايوكي نوساكا"، والمستندة إلى أحداث واقعية.

فيلم إيساو تاكاهاتا الّذي أُنتج عام 1988، يُجَسّد عبر صبيٍّ هو الرّاوي الذي يروي قصته الذاتية، وتتلوّن مشاهده بمجموعةٍ لونيّةٍ تختلف عن ألوان الأحداث المَرويّة في الفيلم.

يبدأ الفيلم بصبيّ عمره أحد عشر عاماً أو أكثر قليلاً، اسمه "سيتا" هو الرّاوي حيث يقول: "ليلة الواحد والعشرين من شهر سبتمبر عام 1945 كانت ليلة وفاتي". وكأنّ الرّاوي يختم أحداث الفيلم الّذي سيبدأ بعد قليل.

لقطة الافتتاح هي للصبيّ ذاته ولكن في واقع أحداث الفيلم، متّسخاً وشاحباً، يجلس متكئاً إلى عمودٍ في محطّة قطار، ميّتاً على ما يبدو، أو يكاد، ويتجنّبه المارّة بقرف. يسقط عندما يحرّكه أحد عمال النّظافة، قائلاً لزميلٍ له: "وهذا واحدٌ آخر، دعه وشأنه". ليكون الصبيّ واحداً من مجموعة أولادٍ في نفس المكان، يموتون جوعاً أو مرضاً، ولا أحد يأبه لشأنهم.

عامل النّظافة، وقبل أن يدع الصّبي وشأنه يفتّش جيوبه، فلا يجد إلا علبة سكاكر صغيرة مصنوعةٌ من الصفيحٍ، مكتوبٌ عليها "حلوى الفواكه"، لا يجد فيها شيئاً فيرميها بعيداً، قبل أن يمضي.

لدى سقوط العلبة على الأرض تخرج منها قطعٌ من الأحجار الملوّنة، وتتطاير في الأرجاء يراعات مضيئة، ثم يخرج منها بعد ذلك طيف طفلةٍ صغيرةٍ في عامها الرّابع تقريباً، تندفع نحو جثّة الصبيّ المرميّة في المحطّة، فيوقفها طيف الصبيّ ذاته، يعطيها العلبة المعدنيّة، ويمضيان معاً. يستقلّان عربة قطارٍ، ثمّ ينزلان في محطّةٍ ما، ويمشيان إلى مكان حصول الحكاية التي هما بطلاها...

تبدأ القصة التي تدور أحداثها إبّان نهايات الحرب العالميّة الثانية، بغارةٍ جويّةٍ يتراكض النّاس بسببها إلى الملاجئ، والصبيّ ذاته، يدفن الأغراض في حفرةٍ في فناء المنزل، بينما الطّفلة الصّغيرة "سيتسكو" ترتدي ملابسها بمساعدة أمّها. يحمل

الصبيّ شقيقته الصّغيرة على ظهره، ويمضي بها نحو الملجأ، بينما تمضي الأمّ إلى عملها.

أثناء مغادرتهما تملأ الطّائرات السماء بأصواتها العالية، يليها صوتٌ غريبٌ يستطيع الصّبي أن يعرف فيما بعد أنه صوت القذائف التي ستصل الأرض سريعاً.

مشهد تدافع النّاس برعبٍ محاولين النّجاة، ومشاهد النّيران تأكل كلّ شيء، يصيبهما بالهلع، رغم عثورهما على مكانٍ يلجأان إليه مؤقّتاً. بعد الغارة يهطل ما يسمّى بالمطر الأسود، الذي لا يستطيع غسل كمّ الدّمار الهائل، إذ إنّ المدينة اختفت تقريباً.

النّاجون يحاولون البحث عن أقارب أو أشياء حول منازلهم المدمَّرة. ورجلٌ من الشّرطة يدعو النّاس للذّهاب إلى المدرسة التي أصبحت مركز إسعاف.

في المدرسة أرتال الجرحى الطّويلة تنتظر العلاج، يقف بينها الصّبي وشقيقته ليُخرِج من عينها جسماً صغيراً يسبّب الإزعاج لها، تصل امرأةٌ يبدو أنّها إحدى قريباتهم للبحث عنهما، تخبره أنّ أمّه جريحةٌ في المشفى، وعليه الذّهاب، بينما ستبقى الصّغيرة معها.

يصل مسرعاً إلى مكانٍ يشبه المشفى الميدانيّ، فيعطيه ضابطٌ خاتماً تركته له والدته، ويدخله إلى غرفةٍ فيها أمّه ملفوفةٌ بالضّمادات مثل مومياء، ويقول الضابط إنّهم طلبوا المعونة، وإنّها ستُنقل إلى المشفى الرئيسي بأسرع وقت.

يعود الصبيّ إلى جوار المدرسة، حيث تلاعب القريبة الطفلة، ثم تتركهما وتمضي إلى عملها.

في المشهد التّالي يظهر الصّبي في عمق الكادر، بينما الطّفلة المُصرّة على مشاهدة أمّها في مقدّمته، أما الفراغ الكبير في باقي المشهد فيعبّر عن حالة الفقد الكبير الّتي يعانيانها.

كي يلهي الصّغيرة، يبدأ بالقيام بحركات بهلوانيّة على عارضةٍ معدنيّةٍ أفقية، ويلتف حول العارضة مرّاتٍ كثيرة، بينما تبقى الطّفلة على لامبالاتها وحزنها.

في لقطة تالية يظهران في قلب الكادر منفصلين، ولكن صغيرين جدّاً نسبةً إلى الفراغ المحيط من حولهما في كادرٍ فارغٍ إلّا منهما.

إنّ اللقطات الثّلاث المتتالية، في هذا المشهد هي تلخيص لكل أفكار الفيلم، حالة الفقد، ثمّ لا جدوى للحركات البهلوانيّة التي تمثّل الحرب، يليها صغر البشر مقارنةً بالكارثة التي تحيط بهم.

تموت الأم. منظر الجثّة القاسي، التي يتناثر منها الدّود، ويحوم عليه الذّباب، ثمّ تُنقَل لتوضعَ فوق كومةٍ من عشرات الجثث، التي تحرَق بحضور الصبي. فيغادر المكان بعربة قطارٍ مع الكثيرين من ذوي الموتى الّذين تمّ حرقهم قبل قليل، ويحمل بيديه صندوقاً صغيراً فيه بعض الرّماد الذي جمعه من المكان. في الطّرف الآخر من عربة القطار نشاهد الصبي والطّفلة الطّيف، ثمّ ينزلان من القطار عند نزول صبيّ الحكاية، ويتبعانه حيث شقيقته في منزل أقارب لهما في قريةٍ مجاورة.

تستقبله قريبتهم، ولكنّه لا يستطيع إخبار شقيقته أنّ أمهما ماتت، فيخفي الصّندوق الّذي يضع فيه الرّماد بعيداً عن عينيها.

تنتقل الكاميرا من لقطةٍ شاملةٍ لدمارٍ كبير، إلى الصبي يحفر في فناء منزلهم المدمّر عن أشياء دفَنَها قبل الغارة، يحمّل الأغراض في عربةٍ يجرّها إلى منزل العمّة، التي يخبرها فور وصوله أنّ أمّه ماتت.

بين الغارة والأخرى يتمشّيان معاً، أو يلعبان، في إحدى اللّيالي، تُعجب الصّغيرة باليراعات "الفراشات المضيئة"، وتفرح كثيراً عندما يفاجئها بقطعة سكاكر.

في مجموعة المشاهد المتتالية يتوالى الفقر والحرمان، والحاجة إلى أبسط الأشياء.

يقبل الصبي أن تبيع العمّة ثياب الوالدة المتوفّاة مقابل شراء الأرز، بينما ترفض الصّغيرة بشدّة. ولكن مع الوقت يصبح استغلال العمّة للأطفال، والتضييق على حصّتهم من الطّعام يزداد يوميّاً. فتعرض عليهما المغادرة إلى العاصمة حيث يوجد لهما أقارب من جهة أمّهما، أو سيضطرّان إلى الطّبخ بمفردهما. فيختار الصبي الخيار الثّاني، ولكنّ العمّة تزيد من تضييقها عليهما، فيقرر الصبي المغادرة إلى كهفٍ بالقرب من بحيرةٍ مجاورة. يقوم بترتيبه، ونقل أغراضهما إليه، ليصبح مكاناً يشبه المأوى، ولكنّ الظلام والحشرات اللاسعة يشعران الصّغيرة بالخوف والوحشة، فيلجأ الصبيّ لاستخدام اليراعات التي تضيء المكان لتبدّد خوف شقيقته.

في اليوم التالي يرى الصبي شقيقته تقوم بحفر حفرةٍ في التّراب لتضع فيها اليراعات التي ماتت في الليلة الفائتة، يكتشف سيتا أنّ العمّة أخبرت سيتسكو أنّ أمهما توفّيت، وأنّها في قبرها، ليتذكّر باكياً في مشهدٍ مؤثّر أنّ والدته أحرقت مع العشرات في قبرٍ جماعي، ولم يبق منها إلّا قليلٌ من الرّماد في صندوقٍ صغير. تضيف الصّغيرة مستفسرةً: "لماذا على اليراعات أن تموت وهي صغيرة؟". وكأنّها تلمّح إلى مصيرهما.

مع الوقت يصبح الحصول على الطّعام شبه مستحيل، وتصبح الإقامة في المأوى الّذي يقيمان فيه مأساةً حقيقيّة، فبالإضافة للجوع، تتكالب الأمراض الجلديّة والقمل والإسهال، لتبدأ الصّغيرة بالهزال والضّعف.

يلجأ الصّبيّ للسرقة من الحقول، فيمسك به أحد المزارعين ويبرحه ضرباً يثير الشّفقة في رجال الشّرطة أنفسهم.

بعد ذلك يكتشف الصبيّ أنّ سرقة المنازل أثناء الغارات أمرٌ أكثر جدوى، فأصبحت الطّائرات التي تثير الرّعب في قلوب النّاس، أمراً ممتعاً بالنسبة للصبي، فصار يدخل إلى البيوت التي فرّ أصحابها إلى الملاجئ، ويسرق ما فيها.

ولكن، وبسبب دمار كلّ شيء يصبح بيع المسروقات أمراً شديد الصعوبة، فتسوء حال الصغيرة، وعندما يأخذها إلى الطبيب، يخبره أنّها بحاجةٍ فقط إلى الطعام، وأنّ سبب مرضها هو الجوع.

في اليوم التّالي يذهب ليستردّ نقوداً كانت أمّه قد أودعتها، وتركها لآخر لحظة. فيعرف أنّ الحرب انتهت، وأنّ اليابان استسلمت، والقوّات البحريّة دُمِّرت بالكامل. الصّدمة كانت أكثر من موجعةٍ لصبيٍّ في عمره. انتهت الحرب، ولكن بعد أن ماتت والدته، وأخته التي تحتضر في كهف، ووالده الذي قتل حتماً طالما أنّ القوات البحريّة دُمّرتْ.

يمشي باكياً في طريقٍ يحيط بها الدّمار من كلّ الجهات.

عندما يعود إلى الكهف يحاول إطعام الصغيرة لكن بلا جدوى، فهي تهذي. تنام ساكنةً، ثمّ تموت بهدوءٍ بين ذراعيه، ينام بجانبها طوال الليل.

في الصّباح، يذهب ليشتري فحماً كي يحرق جثّة شقيقته، بالنّقود التي سحبها من المصرف كي يشتري طعاماً.

يعطيه البائع تعليمات الحرق بكلّ سرور، وكأنّه يبيعه باقة وردٍ من أجل عرسه، ويبيعه كذلك صندوقاً من القش كي يضع فيه الجسد الصغير.

في طريق عودته إلى الكهف حاملاً صندوق القش على ظهره، يصادف العائدين إلى منازلهم، بضحكاتهم، وغنائهم. مشهدٌ يجمع التناقض التام بردّة الفعل تجاه انتهاء الحرب.

المشهد الذي يليه، مشهدٌ يختزل كلّ ما لقسوة الحرب من معنى:

يضع شقيقته في صندوق القش مع ألعابها البسيطة، ويحملها إلى تلّةٍ قريبة، ثمّ يضع الفحم والأزهار حوله، ويشعل فيه النّار، فتتناثر اليراعات حولها، يتمدد قرب النّار الّتي تستمرّ ليلةً بكاملها. في الصّباح يأخذ بعض الرّماد، ويضعه في علبة السّكاكر المعدنيّة، ويمضي.

عندها يظهر الطّيفان، طيف الصبي وطيف الصغيرة تمسك بيده، ثمّ يجلسان على تلّةٍ تطلّ على مدينةٍ حديثةٍ مُضَاءةٍ وجميلة في مشهدٍ ختامي مع جملةٍ تقول:

"إلى الشّفاه الذّابلة، والأجسام الذّاوية، التي قضت عذاباً تحت سطوة الحرب والفقر واليتم...".

الرسوم المتحركة في العالم العربي
محاولة توصيف

قد يكون الإنتاج الفني والثّقافي عموماً في الوطن العربيّ هزيلاً، ولا يدخل ضمن تصنيفات الإنتاج الثّقافي والفني العالمي، كسويّة إنتاجٍ أو ككميّة تداولٍ ومتابعةٍ، بدءاً بالقراءة والتأليف وانتهاءً بالسينما، وقد يبدو للوهلة الأولى أنّ الحلقة الأضعف في الحركة الثّقافيّة هو الفنّ التشكيلي، كونه الجنس الإبداعي الأبعد عن الموروث الثقافي أو الشّعبي العربي، ولكنّ السينما لم تكن يوماً بحالٍ أفضل بكثير. ولكن، ولأنّ الرّسوم المتحرّكة هي مزيجٌ من الفن التشكيلي والسينما يمكننا ببساطة أن نعتبرها أضعف نقطةٍ في الحلقة الأضعف، ليس فقط لمرجعيّتها التقنيّة المشتركة للشكلين الإبداعيّين – التشكيل والسينما–، بل لأكثر من عاملٍ خاصّ بالمنطقة العربيّة حصراً.

أوّلاً: إحساس العربيّ عموماً بأنه كبير، وبالغٌ، وتجاوز سن الرّشد حتى في بداية حياته الأمر الذي يجعله مقتنعاً بأن الرّسوم المتحركة صنعت للأطفال فقط، ولا يوجد أيّ داعٍ لأن يضيّع وقته الثّمين بمتابعتها، هذا على مستوى التّلقي .

وعلى مستوى الإنتاج هناك قناعةٌ شبه عامّةٍ بأنّ الأطفال هم الشّريحة الأقلّ أهميّةً في المجتمع، والتي لا تستحقّ إضاعة الكثير من الموارد الماليّة على إمتاعها وتسليتها.

ثانياً: تتمتّع جميع الجهات التي قامت بإنتاج الرّسوم المتحرّكة في المنطقة العربية على مستوى النصّ، بحسّ مسؤوليّة أعلى مما يجب، فتعتبر نفسها وصيّةً على تنشئة الأجيال من المحيط إلى الخليج، وعلى استمرار الأخلاق العروبيّة الأصيلة، وحمايتها – الأخلاق – من الانقراض، والإصرار على أفكار التربيّة الإسلاميّة المباشرة. فتخرج النصوص مباشرةً وفجّةً وموَجَّهةً بشكلٍ فظٍّ خال من

الإمتاع والتّشويق. علماً بأنّ تضمين كل تلك الأفكار بشكلٍ سلسٍ وخفيف الظل، ممكن جدّاً، ويؤدي غايته المطلوبة أكثر إذا كانت أفكاره بين السطور. شرط أن يكون كتّاب تلك الأعمال مختصّين، وعلى درايةٍ بشيءٍ من الدراما وببعض أصول التربية وعلم النفس، وليسوا دعاةً عقائديّين.

ممّا يجعل الأطفال يتوجّهون إلى الإنتاج الأجنبي وتحديداً الياباني والأمريكي.

ثالثاً: في السينما لم تعمل الجهات المنتجة لأفلام الرّسوم المتحرّكة على ندرتها وفق أصول التوزيع والتّسويق واتّساع رقعة العرض، وعدد دور السينما التي يمكن أن تشتري الفيلم أو تتبنّاه، وإشراك القطّاع الحكوميّ في عمليّة التوزيع من خلال الاتفاق على دعم عملية التوزيع في وزارات التربية والثقافة، لنشره على أوسع رقعةٍ جغرافيّةٍ ممكنة. وهذا ما جعل تلك الإنتاجات النادرة غير مشاهَدةٍ من الشّريحة العظمى لأطفال الدّولة المنتجة، أو خارجها.

فسينما من دون أرباح هي تجربةٌ آيلةٌ للزّوال، لا يمكن المراهنة على استمرارها. وإذا لم يكن الإنتاج رابحاً ومستمرّاً، ويمتلك إيقاعاً شبه ثابت من عمليّات الإنتاج لا يمكن أن يتطوّر، ويلحق بركب التطوّر التقنيّ والفنيّ العالمي أو يقاربه على أقلّ تقدير.

وإذا أخذنا نسبة أفلام الرّسوم المتحرّكة قياساً إلى نسبة الإنتاج السينمائي عموماً في البلاد العربيّة نجدها أقل من ضئيلة.

وهنا يبرز دور القطّاع الحكوميّ في دعم هذا النمط من الإنتاج مالياً، وتسويقيّاً. دون التدخّل المباشر في عمليّة الإنتاج، إذ إنّ هذا النّوع من الإنتاج السينمائي له خصوصيّةٌ كبيرة في التنفيذ، والكلف الماليّة، وتقييم الأجور والمدفوعات، تختلف عن الإنتاج الدراميّ والسينمائي.

رابعاً: في التليفزيون كانت محطّات التيلفزيون تبث ساعةً أو أكثر بقليلٍ يوميّاً من الرسوم المتحرّكة، إلى أن ظهرت الفضائيّات، وبدأت قنوات الأطفال بالظّهور فكانت "ART تينز" أولاً عام 1993 وهي قناة مشفّرةٌ تابعةٌ لشبكة ART ثم تحولت إلى "ART أطفال" عام 1998 إلى أن توقّف بثّها عام 2008. ثمّ تلتها قناة "سبيس تون" التي بدأت ببثّ فقرة أطفال ضمن برامج تلفزيون البحرين عام 2000 ثمّ ما

لبثت أن انطلقت كقناةٍ مستقلّة عام 2002، والقناة في الأساس تطويرٌ لعمل شركة "الزّهرة" للدوبلاج التي تأسست عام 1985 في دمشق، وكانت تعرض أعمالها المدبلجة على معظم محطّات التلفزيون العربية، ثمّ تتالت المحطّات الاختصاصيّة مثل "MBC3" عام 2004، و"الجزيرة أطفال" 2005 التي أطلقت قناة إضافيّة هي "براعم" الموجّهة للأطفال دون السنوات الست عام 2009 وكذلك قناة "أجيال"، و"Cartoon Network" إلى القنوات الأقل انتشاراً مثل "سمسم"، و"طه"...

ثم انطلقت قناة " ماجد " الإماراتية عام 2015 التي نستطيع اعتبارها الأغزر إنتاجاً في مجال الرسوم المتحركة، وبقيت ثابتةً على سويّة جيدة كمّاً ونوعاً من سلاسلها التي تنتجها. وأهمّ ما يميّز إنتاجاتها النّزعة الإماراتيّة الواضحة، والإصرار على إظهار التّراث المحلي، والعادات الإماراتية، والتطور العمراني والتقني في الدّولة.

الرسوم المتحركة في مصر

الرسوم المتحركة في مصر ظهرت عام 1935 على يد الأخوة فرانكل، وهم ثلاثة أخوة مصريّين يتحدّرون من جذورٍ بيلاروسيّة يهوديّة[1]، إذ هاجر والدهم "ناحوم فرنكل" من بيلاروسيا 1905 إلى فلسطين، وأثناء الحرب العالميّة الأولى هاجرت العائلة مرّةً أخرى إلى مصر بعد التضييقات التي قامت بها السلطات العثمانية على اليهود القادمين من روسيا. وبسبب ولع الأب ناحوم والأبناء "هرشل"، "ديفيد" و"شلومو" بالتصوير والسينما، أنشؤوا أول استوديو للرسوم المتحركة في مصر. وأبرز ما أنتجوه في تلك الفترة كان شخصيّة (مشمش أفندي)، حيث كانت شخصيّةً مصريّة الملامح، مستوحاة من شخصيّة "المصري أفندي" لرسّام الكاريكاتير المصري "صاروخان"، فأطلقوا فيلمهم الأول "ما فيش فايدة"، وأفلامهم في تلك الآونة كانت مصريّة الطّابع من حيث الشخصيّات والخلفيّات والفكرة، رغم مقاربتها لشخصيّات ديزني. ورغم تلك البداية المبكّرة لم تكن تلك الأفلام القصيرة تقلّ كثيراً

1- الافتراض المجازي بأنّ كل ما يقوم على أرض دولةٍ ما هو إنتاج محلّي حتّى لو قام به أجانب كان وجودهم مؤقتاً، هو افتراضٌ صحيح ومعقول.

عن المستوى التقنيّ العالمي في ذلك الوقت – عدا الأمريكي طبعاً – أو أنّه يمكننا القول: إنّها كانت تقارب كسويّة تنفيذ، الرّسوم الأوروبيّة أو السوفيتيّة أو اليابانيّة. وأنتجوا مجموعةً كبيرةً من الأفلام في أكثر من مجال، لاقت إقبالاً كبيراً، ونجاحاً لافتاً مثل: "الهناء والشفاء"، "سمكري الحارة"، "مشمش أفندي في المرّيخ"، "مشمش أفندي في الدّفاع الوطني". ولكنّ هجرة عائلة فرانكل إلى فرنسا بعد قيام دولة إسرائيل، والحساسيّات التي ظهرت في تلك الفترة، أوقفت تجربةً مهمّة كان يمكن أن يكون لها شأنٌ واعدٌ على المستوى المصري، والمستوى العربي. لتعود وتظهر تجربةً أخرى في مصر في الخمسينيات من القرن العشرين هي تجربة الأخوين مهيب.

علي مهيب (1935 – 2010)، تخرّج من كليّة الفنون الجميلة بالقاهرة 1955، وتمّ تكليفه مع أخيه حسام مهيب (1930 – 1996) بإدارة قسم الرّسوم المتحرّكة في تلفزيون الجمهورية العربية المتحدة عند نشأة مبنى التلفزيون بالقاهرة عام 1961.

بعد تجارب كثيرة في التلفزيون وسوق الإعلان التجاري قام الأخوان مهيب بتنفيذ الفيلم المصري الطويل الأول "الخيط الأبيض" من إنتاج التلفزيون المصري الّذي حصل على ذهبية مهرجان الاسكندرية الدّولي 1963.

ثمّ بدأ علي مهيب بتدريس الرّسوم المتحرّكة في قسم الحفر (الغرافيك) في كلّية الفنون الجميلة بالقاهرة، وتتلمذ على يديه الكثير من العاملين في هذا المجال على مدى سنين طويلة.

وكذلك أسّس الجمعيّة المصريّة للرسوم المتحرّكة عام 2001.

لقد قام أستوديو مهيب خلال نصف قرن بإنتاج ما يقارب 1800 عمل من الإعلانات التجارية والأفلام القصيرة وأعمال للتلفزيون وأفلام إرشادية.

الفارس والأميرة

فيلمٌ هو الأكبر على مستوى إنتاج الرّسوم المتحرّكة في مصر، خرج إلى النّور في العام 2020، بعد محاولات إنتاجٍ لفترةٍ طويلة، والفيلم من إنتاجٍ مصريّ سعودي مشترك، ويعتبره البعض الفيلم السينمائي الطويل الأوّل للرّسوم المتحركة في مصر،

إذا استثنينا فيلم "الخيط الأبيض"[1].على الرّغم من العنوان الرّومانسي فالفيلم يتحدّث عن الفترة المزدهرة من تاريخ الفتوحات الإسلاميّة في عهد الخليفة الأموي الوليد ابن عبد الملك.

والقصّة مبنيّةٌ على سيرة حياة بطل الفتوحات العربيّة الشاب حينذاك " محمّد بن القاسم الثّقفي"[2].

يبدأ الفيلم بمشهدٍ لسفنٍ شراعيّةٍ تجاريّة، تحارب الأمواج في استعراضٍ تقنيٍّ بسويّةٍ جيّدة، لتصل إلى وجهتها بعد هدوء العاصفة، وهو إحدى مدن بلاد السّند، وتبدأ الأسواق باستقبال بضائع المنطقة العربيّة.

في إحدى السنوات، ينتشر الطّاعون على متن السّفن العربيّة، فيقرّر البحّارة عدم النزول منها على الشّاطئ، ليحموا نساءهم وأطفالهم إضافةً للسكّان المحليّين في تلك الموانئ، فيقرّ ملك سيلان تجهيز سفينةٍ وإرسال نساء التّجار الّذين ماتوا وأطفالهم إلى أهلهم في بلاد العرب.

يعترض السّفينةَ قراصنةُ "الميد"، ويأسرون النّساء وينهبون الذّهب والبضائع التي على السفينة، ويأخذونها إلى ملكهم " داهر، ملك السّندستان"، الذي يفرح بالغنائم. ولكنّ كاهن معبد الإله "جوكا المقدس" يتنبّأ للملك بأنّ العرب لن يسكتوا على خطف نسائهم.

في بلاد العرب "البصرة"، سباقٌ للخيول، يخرج منه شابٌّ اسمه محمّد، كي لا يتسبّب بأذيّة طفلٍ صغيرٍ كان يلعب في مضمار السّباق، هذا الشاب " محمّد بن القاسم" تأخذه الحميّة ويطلب من "الحجّاج بن يوسف" أن يذهب مع الجيش لتحرير نساء العرب في بلاد السّندستان، ولكن الحجاج يرفض الأمر تماماً نظراً لصغر سنّه.

1- معظم أفلام الرّسوم المتحرّكة العربيّة – على ندرتها – يُطلق عليها في الصّحافة والمدوّنات الإلكترونية "الفيلم العربيّ الأوّل".

2- هو محمّد بن القاسم بن محمّد الثّقفي، والده ابن عمّ الحجّاج بن يوسف، عيّنه الحجّاج أميراً على جيوش المسلمين لفتح بلاد السّند، عندما كان في السابعة عشرة من عمره. ونجح بفتح مدينة " الديبل " الحصينة، بالقرب من كراتشي الحاليّة في باكستان، عام 92 للهجرة. ليتابع نجاحاته العسكرية ويفتح إقليم البنجاب في الهند عام 96 هجرية.

يرشده أحد قادة الجند "أبو الأسود" إلى بحّارٍ عجوز هو "أبو الرّياح"، وهو رجلٌ عجوزٌ بشعرٍ أبيض وساقٍ مبتورةٍ، يشرف على بناء وإصلاح السفن على الشّاطئ، وما يميّزه قدرته على الحركة واللّعب على صواري السّفن كالبهلوان، رغم عمره. وفي مشهدٍ غنائيٍّ– بطابعٍ موسيقيٍّ مصري وبإيقاعاتٍ خليجيّة – يستعرض أبو الرّياح قدراته راقصاً على صواري المراكب، وأشرعة السّفن المتوقّفة في الميناء.

الكاهن يصرّ على أنّ شابّاً اسمه محمّد حفيد محمّد سيحضر ليحرّر الرّهائن، ويطلب من الملك الإذن بالتصرّف. فيرسل عفريتين طريفين من العالم السفلي هما "كمروش وبختشوع"، يتكلمان بلهجةٍ مصريّةٍ رغم أن الفيلم ناطقٌ باللغة العربيّة الفصيحة، مما أضاف مسحةً كوميديّةً على الفيلم.

يذهب محمّدٌ ورفيقاه إلى أبي الرّياح الّذي يخبرهم أنّه حجز لهم على متن قافلةٍ تجاريّةٍ متّجهةٍ إلى الهند. وعند قرب وصولهم تترقّبهم سفن القراصنة.

تقترب سفن القراصنة من القافلة، ويُعدّ محمّد بن القاسم كميناً لهم، ويبدأ بمهاجمتهم، ويتمكّن من إحراق سفنهم.

من إحدى السّفن المحترقة يصرخ عجوزٌ طالباً المساعدة في إنقاذ نساءٍ على متن السّفينة، فيهبّ محمّدٌ ورفاقه لإنقاذهنّ، رغم النيران والدّخان ينجحون أخيراً.

يخبرهم التّاجر العجوز أنّ القراصنة الذين تغلّبوا عليهم لم يكونوا من قراصنة الميد، لأنّ أولئك كانوا مشغولين بعيد إلههم "جوكا". ومن بين النساء اللّواتي أنقذهن محمّدٌ ورفاقه كانت الأميرة "لونا بل" التي تطلب التّعرف إليه، لتنشأ بينهما فيما بعد قصّة حب طويلة.

وعلى الجزيرة، يحضر الملك والد الأميرة "لونابيل" ليشكر محمّد بن القاسم على إنقاذ ابنته، ويعرض عليه المساعدة في إنقاذ الأسيرات، ويستضيفهم في قصره باحتفالٍ كبير.

يغادر العفريتان – على هيئة وطواطين – إلى بلاد العرب كي يعثرا على محمّد، ويتنكّران بزي طهاةٍ، ويدخلان إلى مخيّم الجيش العربي، ويُربكهما العدد الكبير للرجال الذين يحملون اسم محمد، فيظنّان أن قائد الجيش واسمه محمد هو المطلوب.

يقرّر محمّدٌ ورفاقه مهاجمة مقرّ اعتقال الأسيرات، ويتسلّقون الأسوار ويفاجئون الحرس، ولكن رفيقه يصاب أثناء المعركة.

عندما ينظر محمّدٌ ورفاقه من بعيد إلى حصن الملك "داهر"، يقولون: إن من يفتح هذا الحصن يفتح مدينة الدّيبل، فيجيب أبو الرّياح: "إن من يفتح هذا الحصن يفتح بلاد السّند بكاملها".

حول الحصن أحجارٌ كثيرة، يوضّح أبو الرّياح أنهم ألقوها من داخل الحصن على من حاول مهاجمتهم. يفكّر محمّد بخطّةٍ لاقتحام الحصن باستخدام تلك الحجارة. فيعرض أبو الرّياح صناعة منجنيقٍ كبير.

يغادر محمّدٌ مع الأسيرات إلى بلاده، وأثناء الوداع يعد الأميرة لونابيل بالعودة الأكيدة.

في مشهدٍ طريف، يصل العفريتان إلى مقرّ الكاهن، ويكونان بحالة خدرٍ وسكر، ويخبرانه بأنّهما وضعا المخدّر (الحشيش) للجيش كله ولقائده، فيكتشف الكاهن أنّهما أصابا الرّجل الخطأ.

يدخل الملك داهر إلى مقرّ الكاهن ويخبره أنّ نبوءته صدقت وأنّ رجاله قتلوا محمّد بن هارون وهزموا جيشه. ولكنّ رسالةً عاجلةً تصل من مدينة الدّيبل تفيد بأنّ بعض البحارة العرب هاجموا قلعتها، وأطلقوا سراح المحتجزات، وقائدهم شاب اسمه محمّد بن القاسم.

في المعبد الكبير، وفي مشهد بانورامّي مشغولٍ بعناية يتنبّأ كبير الكهنة بأنّ محمّد بن القاسم سيهدم المملكة. فيرسل العفريتين ليتتبعا سفينته ويمنعاه من العودة.

في ميناء البصرة يستقبل النّاس محمد بن القاسم استقبال الأبطال.

في مشهدٍ كوميدي يصل العفريتان إلى بيت الحجاج، ويقرّران نصب كمينٍ لابن القاسم عن طريق تزويجه من ابنة الحجّاج القبيحة.

ولكن محمد رغم اعتراضه على هذا الزواج، لا يستطيع رفضه، ويوافق مرغماً، ولكن ما زال قلبه معلّقاً بالأميرة لونابيل، وفي مشهدٍ غنائيٍّ يجتمع طيفهما مع النجوم، ويتبادلان الأشواق.

يعجب الكاهن بأنّ العفريتين استطاعا التخلّص من محمّد عبر تزويجه. ولكنّ داهر يبدأ باضطهاد التّجار العرب في بلاد السّندستان على إثر تحرير الأسيرات، فيبعثون برسالةٍ إلى الحجّاج يستنجدونه، فيرشّح أحد المستشارين ابن القاسم لقيادة الجيش.

يعود ابن القاسم إلى فكرته في تصنيع المنجنيق الضّخم الذي صمّمه أبو الرّياح، وجلب أخشابه من أرز لبنان، ثمّ يودّع محمّدٌ أبا الرّياح، ويغادر على رأس الجيش.

على المقلب الآخر لا تزال الأميرة على قرارها برفض الزّواج من كلّ من يتقدّمون لها، انتظاراً لمحمّد بن القاسم رغم مرور عامين، وفي مشهدٍ غنائيٍّ رومانسي قريبٍ إلى الأسلوب الهندي تستذكر الأميرة وعد محمّدٍ بالعودة من أجلها.

يصل العفريتان إلى معسكر العرب، ويتسللان إلى خيمة القائد ابن القاسم كي يقتلاه، ولكنّ تلاوته للقرآن أثناء صلاته تكبلهما، والاستماع إليه يجعلهما يتحرّران من عبوديتهما للكاهن، ويغادران. فيلحق الكاهن بهما إلى المعسكر ليقوم بالمهمّة بدلاً عنهما، ولكنّهما يعيقانه، ويتسبّبان بمقتله رغم إصابة أحدهما.

تصل الجيوش إلى مدينة الدّيبل، وتحاصرها برّاً وبحراً، وفي مشهدٍ حربيٍّ كبير، مشغولٍ بشكل جيّد، ينتصر جيش العرب بعد اقتحام الحصن الكبير، وفرار الملك داهر، كي يحضّر للمعركة الكبرى فيما بعد.

يذهب ابن القاسم للقاء الأميرة، قبل معركته الكبرى مع ملك السّندستان، ويلقاها في مشهدٍ رومانسيٍّ غنائي.

في مشهدٍ حربيٍّ كبير، يرتّب داهر كميناً ضخماً لجيش ابن القاسم يستخدم فيه الأفيال والتضاريس الجبليّة الصّعبة، ولكن ابن القاسم وقادة جيشه يستطيعون كشف الأمر ونصب كمينٍ مضادٍّ يسبّب اقتراب فوزهم في المعركة، التي تنهيها مبارزةٌ فرديّةٌ بين الملك داهر (ذي الوجه المرعب، الضّخم، المفتول العضلات) مع ابن القاسم (صغير السنّ، الذي تغلب عليه الوسامة) لتنتهي المبارزة بفوز ابن القاسم وأخذ داهر أسيراً، واستسلام جنوده.

الفيلم بمجمله فيلمٌ سويّته التقنيّة عالية، ومشاهده مشغولة بشكل جميل، وإخراج المَشاهد على اختلاف تنوّعها كان مدروساً، سواء بمشاهد المعارك الّتي كانت

كبيرةً، وبانوراميّة، أو في المشاهد الغنائيّة التي تصور علاقة ابن القاسم بالأميرة، ومشاهد معبد الإله جوكا، إضافة إلى أن التنويع بين الخطّ الجاد للقصة في شجاعة ابن القاسم ورفاقه، وبطولتهم، رافقها خطٌّ رومنسيٌّ عن علاقته بالأميرة، على التّوازي مع الخط الكوميديّ للعفريتين . حركة العفريتين ووحركاتهما، وكبير الكهنة، فيها الكثير من روح أفلام والت ديزني، ولكنّ هذا لم يؤثّر كثيراً في الرّوح المصريّة والعربيّة العامّة للفيلم.

الفيلم الّذي صنع على نسختين، عربيّة وانكليزيّة، من كتابة وإخراج بشير الدّيك، وإنتاج شركة السحر للرسوم المتحرّكة، كتب موسيقاه – الّتي أخذت طابعاً شرقيّاً مصريّاً مع إيقاعاتٍ خليجية، إضافةً إلى تطعيمه ببعض الموسيقا الهنديّة – هيثم الخميسي، وصمّم شخصياته مصطفى حسين. وأضفى الأداء الصّوتي المميّز – في النسخة العربية – لنجومٍ كبار مثل: مدحت صالح، محمّد هنيدي، دنيا سمير غانم، ماجد الكدواني، عبد الرّحمن أبو زهرة، أمينة رزق، سعيد صالح،عبلة كامل، الكثير على روح الفيلم وجاذبيّته.

ولو قُيّض لفريق العمل هذا الشّروط الإنتاجيّة المناسبة لأصبح بدايةً لإنتاج رسومٍ متحرّكة تحتلّ مكاناً لها في الإنتاج العالمي للرسوم المتحرّكة.

الرّسوم المتحركة في سوريا

أول تجربةٍ للرسوم المتحركة في سوريا كانت تجربة الدكتور سمير جبر في فيلمه القصير "إشارة مرور" نفّذ رسومه الفنان نزار غازي عام 1977.

في التلفزيون تمّ تأسيس دائرة الرّسوم المتحرّكة في التلفزيون العربي السوري عام 1983 لتنتج الفيلم القصير الأول بعنوان "فيتو" من إخراج الدكتور سمير جبر، ورسوم الدكتور حيدر يازجي، عام 1985.

ثمّ تتابعت إنتاجات الدائرة بخجل شديد لا يعدو فيلماً قصيراً أو إعلاناً توجيهياً كل بضع سنوات، شهدت بعض النّشاط في أواخر التسعينيات والسنوات الأولى من القرن الحادي والعشرين، لتتوقف تقريباً عن الإنتاج بعد عام 2011.

بعد سنوات من تجربة الدكتور سمير جبر، قام موفق قات بتنفيذ فيلمه القصير الأول لصالح المؤسسة العامة للسينما، وهو فيلم "حكاية مسمارية" عام 1991. ليتبعها بسلسلة من الأفلام القصيرة من إنتاج المؤسسة آخرها "مذكّرات رجل بدائي– 2" عام 2005.

ثمّ قامت المؤسسة العامة للسينما بالتّعاون مع إحدى شركات القطاع الخاص لإنتاج فيلمين طويلين عام 2006 و2009.

تجربة الأفلام الطويلة في القطاع الخاص في سورية كان يمكن أن تصبح معلماً أساسيّاً من معالم الإنتاج الفني، ولكنّها توقفت بعد إقلاعها بسنوات قليلة، لأسباب داخليّةٍ ضمن الشركات، كالبنية الإداريّة وعدم تنظيم خططٍ مستقبليّةٍ على المدى البعيد، وعدم القدرة على التسويق التجاري وتحصيل ريعٍ مادي للأفلام التي تمّ إنتاجها, إضافةً إلى العقليّة العائليّة في إدارتها. وأسبابٍ خارج هذه الشّركات منها عدم وجود دعمٍ مادي لهذه الشركات من الدولة، إضافةً لسببٍ مهمّ هو انكفاء الجمهور بعيداً عن صالات السينما.

اقتصر إنتاج الأفلام الطّويلة على ثلاثة أفلام هي "الجرّة" من إنتاج شركة النّجم عام 2001، وفيلمين من إنتاج "تايغر برودكشن"[1] بالتعاون مع المؤسسة العامة للسينما هما "خيط الحياة" عام 2006، و"طيور الياسمين" عام 2009.

فيلم "الجرّة"

عندما بدأت شركة النجم للإنتاج الفني بدمشق في إنتاج فيلمها الطّويل الأول، كان تحدّياً كبيراً. وجرأةً من شركةٍ لم يمضِ على تأسيسها سنواتٍ قليلة. وعبر استقطاب كادر عملٍ يقارب المئتي شخص.

الفيلم من إنتاج الشركة التي تعتبر فرعاً من شركةٍ اقتصادية كبرى، مما ساهم في إعطائها دفعاً على مستوى التمويل، ولكن مشكلة التوزيع، وإدارة المردود المالي والجدوى الاقتصادية من المشروع جعله الفيلم الطويل الأول والأخير في إنتاجات

1– تايغر برودكشن واحدة من مجموعة شركات تضم سبيس تون ومركز الزهرة للإنتاج الفني.

الشركة التي اقتصر عملها فيما بعد على سلاسل تلفزيونية، لتتوقف تماماً عن الإنتاج في دمشق بعد ذلك بأقل من ثماني سنوات.

الفيلم الّذي أنتج عام 2001 أخرجه "عمار الشربجي"، وألّفه كلّ من: أحمد نتوف،علي حمد الله، ميسون حجيج، عبد الواحد معافة، وفاطمة فلّاحة، أراد له صانعوه أن يكون بادرة إنتاجٍ سوريّ وعربي يحمل الطّابع الأخلاقي ضمن قالبٍ إسلامي تراثي.

قصّة الفيلم تدور عبر محورين رئيسيين، الأول محور الخير الّذي يمثّله الجميع تقريباً بدءاً بالأب "أمين" وزوجته وابنه "حسن"، ومالك المزرعة "صالح" والشيخ "فاضل"، إضافةً لزوجة الجار الشرّير، وتنحصر الشخصيّات الشرّيرة بالجار السّيّئ "عناد"، وجرذين يسرقان البيض.

يبدأ الفيلم عندما يحضر إلى مزرعةٍ قريبةٍ من إحدى القرى عائلة أمين والتي تضمّ ولديه الشاب "حسن" وشقيقه الصغير "ربيع" إضافة إلى أمّهما، ليشتريا مزرعةً من صالح الّذي يقيم في القرية، يكتشف أمين وعائلته أنّ منزل المزرعة بحاجة إلى الكثير من الترميم، ويفاوضون صالح على السعر، فيتنازل صالح ببساطة ودون عناء، أثناء تعرّفهم على المزرعة يلاحظون وجود الجار الشرّير الّذي يبقى على خلاف دائمٍ مع حماره العنيد، ويخبرهم صالح بأن هذا الجار تحديداً غريب الأطوار، أمّا الباقون فهم طيّبون.

بعد مدّة، وبعد استقرارهم في المكان، وأثناء عملهم في المنزل يكتشف الابن الأكبر حسن جرّةً فخّاريّةً مليئةً بالذّهب، فيخبر والده. يصرّ الوالد أنّ الجرّة هي ملكٌ لصالح – صاحب المزرعة – وليست من حقّهم، وبعد مشاوراتٍ وخلافاتٍ مع زوجته يقرّر أمين أن يعيد الجرّة إلى من يعتقد أنّه صاحبها، ويغادر المزرعة متّجهاً إلى القرية برفقة ولديه. ولكنّ الجار الشّرير الذي يبدو أنّه يعرف بأمر الكنز المدفون وانتظر طويلاً كي يأتي أحدٌ ويكشف عنه، يستمرّ بمراقبتهم، ويتبعهم على حماره العنيد إلى القرية.

على التّوازي تحدث قصّةٌ موازيةٌ في قنّ الدّجاجات، حيث يقوم جرذان شرّيران بسرقة البيض من تحت الدّجاجات ليلاً.

في الطّريق إلى القرية، تهب عاصفةٌ قويّةٌ، ويبدأ المطر بالهطول، وأثناء عبورهم فوق الجسر الخشبي، يجفل الحصان الّذي يجرّ العربة، ويتحرّك بعنف فيرمي كلّ الأغراض الموجودة في العربة بما فيها الجرّة المليئة بالذّهب في النهر، إضافةً إلى الطفل الصّغير ربيع، فينشغل الأب والأخ الأكبر بإنقاذ الصّغير، بينما تبتعد الجرّة طافيةً على وجه الماء الّذي يتدفّق بشدّة.

بعد عدّة محاولات ينجح حسن ووالده بإنقاذ الصغير، أما الجرّة فيستطيع انتشالها الجار الشّرير بمساعدة حماره، وعندما يكتشف أمين ذلك يحزن حزناً شديداً لأنّه يعتبرها أمانةً ثقيلةً لا بدّ له من ردّها لصاحبها.

بعد وقتٍ قصير تحسّ زوجة الجار بتأنيب الضّمير، فتضع ورقةً أمام باب مزرعة أمين تدلّهم فيها على المكان الّذي خبّأ فيه زوجها الجرّة. فيذهب أمين وولده حسن إلى الكهف أثناء وجود الجار الشرّير فيه، حيث كان يقوم بردّ الأفاعي الّتي ظهرت في المكان الّذي طمر فيه الجرّة، عندما يحسّ الجار بوجود أمين وولده يختبئ، ليبدأ الاثنان معركتهما مع الأفاعي، ويستطيعان بعد مغامرةٍ أخذ الجرّة والإفلات من الأفاعي، ولكنّ الجار الشرّير لا يستسلم.

يأخذان الجرّة إلى بيت صالح، الّذي يرفض بدوره أن يأخذها لأنّها ليست له. وبعد جدال يوافقون جميعاً على رأي ابنة صالح "حسناء" وهي صبيّةٌ ذكيّةٌ وجميلة، باستشارة الشيخ فاضل. فيطلب الشيخ مهلة يومٍ وليلة ليقرّر، في هذه الأثناء يتنكّر الجار الشّرير بزيّ شحاذٍ ويدخل إلى بيت الشّيخ، ويسرق الجرّة، ويرميها من النّافذة، ولكنّه عندما يعود في الليل ليأخذ الذّهب يقبضون عليه، ويرمونه في السّجن.

وكذلك تستطيع الدّجاجات القبض على الجرذين اللّذين يسرقان البيض، بواسطة كمينٍ دبّره صديقهنّ السنجاب.

وفي نهاية الفيلم يتمّ زفاف الشاب حسن على الحسناء ابنة صالح، ويظهر أنّ قرار الشيخ فاضل كان بتوزيع الذّهب على كلّ سكّان القرية، وبالذّهب الّذي زاد قرّروا أن يرمّموا جسر القرية.

الفيلم كونه التجربة الطّويلة الأولى لصانعيه، ولصانعي الرّسوم المتحرّكة في سوريا، كان جيّداً كسوّية تحريك، رغم تأخّره عن السويّة التقنيّة الرائجة عالميّاً في تلك الفترة. ولكنّه كان يمكن أن يكون نقطة انطلاقٍ بالغة الأهمية فيما لو قُيّض لصانعيه الاستمرار في التّجربة. أمّا النص، فسمته الرّئيسيّة بساطة الطّرح، ومباشرته الشّديدة. والتّعامل مع المشاهد كقاصرٍ يجب إرشاده إلى الطّريق القويم.

فيلم "خيط الحياة"

وهو الفيلم الطويل الأول من إنتاجٍ سوريّ مشترك بين القطّاعين العام والخاص حيث أنتجته المؤسسة العامة للسينما بالاشتراك مع شركة تايغر برودكشن، والفيلم مأخوذٍ من حكايةٍ عالمية كتبت السيناريو له ديانا فارس وأخرجته رزام حجازي، عام 2006.

فكرة الفيلم تقوم على الزمن، ونزعة الإنسان الأزليّة لاستباق أحداثه، والخلاص من معوقاته ومتاعبه. وتدور الأحداث ضمن زمنٍ افتراضيّ تاريخيّ في مدينةٍ أو بلدةٍ سوريّة. تبدأ أحداث الفيلم بطفلٍ يتيم يعيش مع والدته في بيتٍ ريفيّ في بلدةٍ عربيّة الطّابع، حيث يذهب الصبيّ يوميّاً إلى الكتّاب مثل الأطفال الآخرين في البلدة.

يبدأ الفيلم بلقطةٍ أصبحت مألوفةً في أفلام الرّسوم المتحرّكة[1]، وهي نسرٌ يطير فوق البلدة، ويصل إلى أطرافها، حيث يتجه الطفل "علاء" إلى المسجد ليلتحق بالكتّاب.

تنادي الطفلة "نور" علاء ليستعجل لأنّ الشيخ جابر في الطّريق. يدخل الشيخ إلى مكان جلوس الأطفال، ويبدأ درسه بسؤالهم عن معنى الآية {وَتَعَاوَنُواْ عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى وَلاَ تَعَاوَنُواْ عَلَى الإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ}. أثناء الدّرس يبدو واضحاً عدم الارتياح المتبادل بين علاء وزميله "عُبَيدة" والمناكفات المستمرّة بينهما، وبعد الدرس يتابع عبيدة سخريته من علاء فيتشاجران، ويبرح عبيدة علاء ضرباً، وعندما يراهما الشيخ يقرر عقابهما بالفلقة.

1- في الكثير من لقطات الفيلم نلاحظ تأثّراً واضحاً بأفلام ديزني، تصل إلى حدّ التطابق أحياناً.

على ضفّة الجدول الصّغير يضع علاء قدميه في الماء ليخفّف من ألمه، ويمرّ أحد أصدقائه فيسخر منه لأنّه لا يستطيع الدّخول إلى الغابة مثله، وينعته بالجبان، مما يزيد من شعوره بالإحباط.

يعود إلى منزله، ويساعد والدته في غزل الخيطان التي تستعملها للتطريز، كي تعتاش منه، ولكنّه يتسبب في بعثرة الخيطان وتلفها، فتغضب والدته، وتَمْضي لتأخذ ما طرّزته في اليوم السابق إلى السّوق حيث تبيعه لوالد زميله عبيدة.

في المنزل علاقة علاء مع حيوانات الحظيرة جيدة، فالديك والدجاجات والبقرة يتحدّثون إليه ويلعبون معه، إضافةً إلى السّلحفاة صاحبة الرّأي السديد على الدوام، والعصفور الصّغير رفيقه الدّائم.

سوق البلدة المسقوف يعجّ بالحركة، الباعة المتجولون والدكاكين والمّارة. الأمّ تتجه إلى دكّان أبي عبيدة، الذي يُسَرّ بما صنعته، ويثني على اجتهاد ولدها في الكتّاب، فينزعج عبيدة، ويتسبّب بتمزيق العباءة التي طرّزتها أمّ علاء. مما يسبّب انزعاجها وغضب والده.

في الحظيرة تقول السّلحفاة لعلاء إنّه يجب أن يرتّب الخيوط التي أتلفها ويصلح ما أفسده، فيقرّر الجميع مساعدته، وتقوم الحيوانات بترتيب الخيطان وتنظيمها في مشهدٍ غنائيٍ يبدو واضحاً تأثّره بأفلام ديزني، رغم وجود لقطاتٍ مشغولةٍ بأسلوبٍ محليٍّ، وعندما تحضر الأم تبتهج لأنّ ولدها قد أصلح ما أفسده.

في الليل يبدو من محادثةٍ بين السّلحفاة والنسر "الباز" أنّ هناك سرّاً يخفونه عن علاء، ولكنّ إحدى الدّجاجات تسترق السّمع.

في الصّباح يعترض عبيدة طريق الصبيّة "نور" فيتدخل علاء، ويتشاجران، وينال علاء مثل اليوم السابق نصيباً من اللكمات، يعود علاء غاضباً إلى المنزل ويغضب أكثر عندما يعلم أنّ والدته ذاهبةٌ إلى السوق كي تبيع مطرّزاتها إلى والد عبيدة، ويتمنى أن يكبر بسرعة لينتقم لنفسه من عبيدة.

نتيجةً لشعوره بالإحباط، وغضبه الشّديد، تخبره السّلحفاة بالسرّ الذي سيريحه، وهو الطّريق إلى الكهف الغريب. وعندما يصرّ على تجربة الأمر، تدلّه السلحفاة على باب السرداب الذي يؤدي إلى الكهف الكبير.

بعد نزولٍ عنيف في الكهف المظلم، تنير كائناتٌ سحريّةٌ خضراء له الطّريق، ثمّ يركب قارباً يعبر به قناةً طويلةً عبر الكهف الغامض، ثم يترك القارب، ويسير حتّى تعترضه أفعى ضخمة، وبعد أن ينجح بصعوبةٍ في الفرار منها، تعثر عليه جنيّةٌ عجوز اسمها "عجوز الزّمن"، وبعد استعراضٍ غنائيٍ، تعطيه علبةً صغيرةً، وتقول له: إنّها تحتوي على خيط سحري إذا سحب منه قطعةً سيختصر زمناً من حياته، وتنبّهه ألّا يستعمله إلا عند الضرورة، وألا يخبر أي إنسانٍ بذلك، وإلا سيفقد الخيط مفعوله.

بعد خروجه بشكلٍ سريعٍ من الكهف، ودون أن يمرّ بالصعوبات التي مرّ بها أثناء الدخول، يجد أن أمّه مصابة بالحمّى، ولأنّه لا يريد أن يشاهدها على هذا النّحو، ولا يريد لها العمل عند أبي عبيدة، يقرّر أن يختصر الزّمن، ويهرب إلى الأمام، فيخرج الخيط من علبته، ويقطع منه قطعة، ليستفيق بعدها، ويجد نفسه شاباً يعمل في دكّان أبي عبيدة، ويعاني من مضايقات عبيدة كذلك. ويكتشف بعد عودته إلى المنزل أنّ الدجاجات قد ماتت لأنّه مضى عليها زمن طويلٌ لم يحسّ به، وأنّ البقرة قد مرضت، وأخذها والد نور لأنّه لا يستطيع الإنفاق على علاجها. ولكن نور تحضر البقرة بعد وقتٍ قليل، فتنبهه والدته بأنّه يجب أن يفكّر بالزّواج من نور.

في اليوم التّالي في الدّكان يخبره عبيدة بأنّه ذهب مع والده لخطبة نور، فيحزن علاء كثيراً، ولكنّ عبيدة يلمح علبة الخيط الذّهبيّة التي لا تفارق جيب علاء، فيظنّها نقوداً، ويتّهم علاء بالسرقة، ويوضع في السّجن. ولأنّ علاء لا يحتمل الوقت الصّعب في السّجن واتهامه بالسرقة يقرر اختصار الزّمن، ويسحب قطعةً أخرى من الخيط، ليجد نفسه كبر وأصبح رجلاً على باب منزله، يفاجأ بأن زوجته هي نور ذاتها وأنّ لديه طفلين صغيرين وأنّ البقرة قد ماتت لأنها كبرت في السنّ.

تطلب منه والدته الانتهاء من العمل لدى الآخرين، وفتح متجرٍ خاصٍ به، وتعطيه مالاً ادخرته منذ زمن، فيفرح كثيراً، ولأنّه يريد اختصار الزّمن وفتح المتجر بسرعة، يختصر الزّمن، ويسحب قطعةً أخرى من الخيط، فيجد نفسه رجلاً كبيراً

يزور قبراً لا يعرفه، وعندما يدقّق جيّداً يكتشف أنّه قبر والدته فيصاب بالحزن الشّديد، ولكن ولده الذي أصبح شاباً يحضر مسرعاً ليخبره بأنّه ذاهب إلى الحرب لأنّ الأعداء على أبواب البلدة، ويقرّر الوالد بعد نقاش طويل مرافقة ولده إلى المعركة. على أرض المعركة وبعد جرح ولده واندفاعه لينقذه ينسحب الخيط خطأً، ليجد نفسه قد أصبح عجوزاً، وحوله أطفالٌ صغار ينادونه جدّي، ويطلبون منه أن يحدّثهم عن ذكرياته، ولكنّه يجد نفسه لا يتذكّر شيئاً، فقد ضيّع خيط الزمن كل ما علق بذاكرته.

يغادر متجهاً إلى المكان الذي يقع فيه باب السّرداب السّحري، في حظيرة منزله القديم، وفي الطّريق يتذكّر الشّخصيّات التي مرّت في حياته.

يفتح باب السّرداب، وينزل فيه، فتخرج له عجوز الزّمن، فيقول لها: إنّه أراد أن يمضي الزّمن بسرعة، فخسر الكثير من أحداث عمره، فتعطيه علبةً أخرى، وتقول له بأنّ عليه أن يسحب خيطها مرّةً واحدة ليرجع طفلاً، ويعيش حياته من جديد بحلوها ومرّها.

يعود علاء إلى طفولته من جديد، وأول ما يسمعه نور تناديه ليذهب إلى الكتّاب لأنّ الشيخ جابر يريد أن يصحبه معه إلى دمشق لأنّه اختاره من بين جميع الأطفال كي يكمل تعليمه في دار العلم، في روايةٍ مغايرة لسياق القصّة السابق.

في الفيلم سويّة تحريكٍ وتقنيّة تصميم وإخراج جيّدةٍ، إذا أردنا المقارنة بينها وبين تقنيّة التنفيذ في فيلم الجرّة[1]، رغم أن الفارق الزّمني صغير نسبيّاً – خمس سنوات تقريباً – نجد تطوراً كبيراً سواء في تصميم الشّخصيّات أو التحريك، مما يولد استنتاجاً بأن آلية التطور في تقنيّات الإنتاج كبيرةٌ وواضحة، ولو أنّها لاقت الشروط الملائمة لاستمرارها لكانت قد وصلت إلى سويّة جيّدة.

1– المقارنة واردة رغم أنّ الفيلمين من إنتاج شركتين مختلفتين، فالكوادر التقنيّة في الفيلمين كانت على علاقة مستمرّة، وعدد كبير منهم قد عمل لدى الشركتين على فترات مختلفة، مما يجعلنا نقول مجازاً إن الخبرة العمليّة لدى كوادر الشركتين مشتركة.

تعقيب

أفلام الرّسوم المتحرّكة في العالم العربي على ندرتها – بما فيها الأفلام التي أنتجتها دول الخليج، وهي أفلام تمَّ إنتاجها في الخارج بقصّة إسلاميّة الطابع غالباً – لم ترقَ إلى تراث الحكاية في المنطقة، وهو تراثٌ ليس غنيّاً فحسب، بل يمكن القول إنّه من أغنى ينابيع الحكايات في التّراث البشري[1]، وأحد الأدلّة على ذلك انتاج الأمريكيين والأوروبيين واليابانيين لعدد كبيرٍ من حكايات الشرق العربي، بينما أبناء هذا الشرق لا ينتجون إلا النزر اليسير من الأفلام مستعينين بحكاياتٍ غربيّةٍ، أو بقصص من الفتوحات الإسلاميّة – التي على أهميّتها – لا تشكّل باباً للتّوزيع في صالات السينما في العالم، وبالتّالي إغلاق الباب أمام المردود المالي لتلك الأفلام واستمراريّة إنتاجها. فسينما دون ريع، هي عمل إبداعي من الصّعب استمراره والبناء عليه أو تطويره. إضافةً إلى أن تلك القصص لا تشكّل منافساً ممتعاً للطّفل في المنطقة العربيّة الذي ينجذب بشكلٍ تلقائيٍّ إلى حكايات الأفلام الغربيّة أو اليابانيّة ذات الحكايات الممتعة والحبكات المدروسة بعناية، لجذب شرائح عمريّةً مختلفةً من فئاتٍ اجتماعيّةٍ وعرقيّةٍ متعدّدة.

1- التراث الثّري للأساطير الرّافديّة والسّورية القديمة، والفرعونيّة، وتراث الحكاية في شمال أفريقيا، والحكايات التّراثية للخليج العربي، إضافةً إلى بحر الحكايات في ألف ليلةٍ وليلة.

خاتمة

إنّ الإحاطة بكلّ ما أُنتِج عالميّاً من أفلام الرّسوم المتحرّكة الطّويلة أمرٌ عسير، ويحتاج لعملٍ موسوعي، بعيدٍ عن غرض هذه الدّراسة، الّتي اهتمّت بشكلٍ أساسيّ، بالتعريف بهذا الفن، وتاريخه، وعلاقته بالسينما، وأهمّ جهاتِ إنتاجه عالميّاً، على مستوى الكمّ أو الأسلوب.

واقتصر استعراض الأفلام في هذا الكتاب على الأفلام الروائيّة الطويلة، نظراً لأنّ أفلام الرّسوم المتحرّكة القصيرة في العالم أكثر من أن تُحصَى، وهي بحاجةٍ لأكثر من دراسةٍ لتغطّي أساليبها ومقولاتها المتنوّعة، وتقنيّات تنفيذها المختلفة، وهي في الغالب أفلامٌ موجّهةٌ للكبار، وليست أفلاماً موجّهةً للعائلة مثل الغالبيّة العظمى من أفلام الرّسوم المتحرّكة الرّوائيّة الطّويلة.

حسام وهب

الفهرس

مقدّمة 3
مدخلٌ إلى تاريخ الرسوم المتحركة 5
خيال الظلّ.. والرسوم المتحركة: العلاقة المُلتَبِسة 13
لمحة عن تاريخ خيالِ الظلِّ وتطوّره 16
– خيال الظل في الصين 16
– خيال الظلّ عند المصريين 19
– خيال الظل في تركيا 21
– خيال الظل في سورية 23
الكاريكاتير.. توءم الرسوم المتحركة 28
نشأة الكاريكاتير ومراحل تطوره 28

الرسوم المتحركة الأمريكية

وينسور ماكاي وتأسيس الرسوم المتحركة الأمريكية 39
القط فيليكس 42
والت ديزني الأمريكي الذي جعل الرسوم المتحركة عالماً آخر.. 43
والت ديزني مع ميكي ماوس 46
بياض الثلج والأقزام السبعة 58
فانتازيا 64
علاء الدين والمصباح السحري 72
موانا 82

شخصيات كرتونية

طبعت عالم الرسوم المتحركة بحضورها

باغز باني 91
وودي وود بيكر 92
النمر الوردي..... 93
السنافر 95
توم وجيري..... 96

أفلام أمريكية خارج عباءة ديزني

أناستازيا 99
آيس إيج..... 104
الطريق إلى إلدورادو 110
الروح (Speret) حصان السّيمارون 117
تعقيب 122

الرسوم المتحركة الفرنسية

إميل كول الأب الروحي للرسوم المتحركة الفرنسية 125
آستريكس 132
آستريكس الغاليّ 135
آستريكس: سرّ الوصفة السّحرية 139
توائم بليفيل الثلاثة..... 146
ميشيل أوسلو وفتنة الجنوب..... 153
كيريكو والسّاحرة..... 155
آزور وأسمر 160

نظرة سريعة على الرسوم المتحرّكة في أوروبا

أغنية البحر 169
كلاوس 175
المعيلة..... 182
محبة فينسنت 191
النّبي 200

اليابان، كوكب الرّسوم المتحركة

أوسامو تيزوكا الأب الرّوحي للرّسوم المتحرّكة اليابانيّة 209
ليالي عربيّة – مغامرة السّندباد 211
هاياو مايازاكي 215
الرياح تهبّ 217
المخطوفة..... 224
حكاية الأميرة كاغويا 238
قبْر اليَراعَاتْ 244

الرسوم المتحركة في العالم العربي: محاولة توصيف

الرسوم المتحركة في مصر 252
الفارس والأميرة..... 253
الرّسوم المتحركة في سوريا..... 258
فيلم "الجرّة"..... 259
فيلم "خيط الحياة"..... 262
تعقيب 266
خاتمة 267