المعالجة الإخراجية للميثولوجيا في ألـ ANIME اليابانية

علي ابراهيم عبد الله

كلية الفنون الجميلة / قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية

ali. ibrahim1203a@cofarts. uobaghdad. edu. iq

الملخص

ان السينما اليابانية تكاد لاتخلو من تناولها لفلكلورها الإجتماعي والمعتقد الديني والذي كان بارزا في افلام (الأنمي) كصناعة وطنية تبرز الجانب الميثولوجي للفكر الياباني ودور المعالجة الإخراجية قد اضفى جمالية وإثارة وتشويق وعاطفة خلابة ترتبط بحياة الإنسان بالطبيعة وامتداده لها حتى في عالم البرزخ وتفاعل الشخصيات في الحكايات المختلفة وارتباطها بالعصر الحديث وذلك ما تناوله الباحث في البحث إذ يتكون من خمسة فصول، بعد تحليل العينة توصّل الباحث إلى مجموعة من (النتائج) منها: الاكسسوار يمكن ان يكون نقطة تحول في القصة وينشئ صراع جديد ويزيد من إلتواء الحبكة و يعيد الحبكة أحيانا الى بداياتها الاولى. تكشف حركات الكاميرا عن الحالة السايكولوجية التي تمر بها الشخصية ومواطن ضعفها وقوتها وحضورها في المواقف، إنّ توظيف إرتجاج الكاميرا اثناء الحركة يوحي بالتوتر والإثارة والتشويق و قدّم الباحث التوصيات والمقترحات. واختتم البحث بقائمة من المصادر والملاحق وأخيراً ملخص اللغة الأجنبية.

الكلمات المفتاحية: معالجة/ إخراج/ ميثولوجيا/ أنمي/ يابان/ سينما/ فنون

Abstract

Japanese cinema is almost not free from its social folklore and religious belief, which was prominent in (anime) films as a national industry that highlights the mythological aspect of Japanese thought and the role of directing treatment has added aesthetics, excitement, suspense and a wonderful emotion that is linked to human life with nature and its extension even in the world of isthmus and the interaction of characters in stories This is what the researcher dealt with in the research as it consists of five chapters. After analyzing the sample, the researcher reached a set of (results), including: The accessory can be a turning point in the story and create a new conflict and increase the twisting of the plot and sometimes restore the plot to its beginnings the first. The movements of the camera reveal the psychological state that the character is going through, its weaknesses, strengths, and its presence in situations. The use of camera concussion during movement suggests tension, excitement and suspense. The researcher made recommendations and suggestions. The research concluded with a list of sources and supplements, and finally a

summary of the foreign language. Keywords/ treatment ،directing ، mythology ،anime ،Japan ،cinema ،arts

الفصل الأول((الإطار المنهجي))

مشكلة البحث:

إنّ ازدهار الصناعة السينمائية اليابانية وتسارع عجلة الانتاج في مجال الرسوم المتحركة (الأنمي) جعل من الشركات المنتجة تحذو لكتابة سيناريوهات مقتبسة من الموروث الثقافي للشعوب كي تضمن التأثير العاطفي لدى المشاهد ونشر ثقافتها عالميا من باب آخر، ولكن امتزاج الخيال للكتّاب ورغبة المُنتِج والأنماط الدارجة للشكل الفيلمي أدى الى تغييرات جذرية لمضمون الموروث الثقافي الأصلي وذلك عبر كيفيات فنية، وهنا برزت مشكلة البحث والحاجة اليه فيمكن وضع التساؤل الآتي: (ماهي الكيفيات الفنية او المعالجات الاخراجية للميثولوجيا اليابانية في الرسوم المتحركة (الأنمي)) ؟

أهمية البحث:

حداثة الدراسة في الاخراج السينمائي للمسلسلات الأنمي التلفزيونية. إضافة جديدة للمكتبة العربية في مجال السينما اليابانية وثقافاتها. مفيدة للمبدعين في مجال الرسوم المتحركة في اختيار الموضوع المضمون الانتشار عبر الكشف عن الكيفيات الفنية والمعالجات الاخراجية.

هدف البحث:

يهدف البحث إلى الكشف عن المعالجات الاخراجية للميثولوجيا في الأنمي الياباني.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: دراسة المعالجات الاخراجية في الميثولوجيا اليابانية، اما في الاطار العملي فهو المسلسل الياباني (الأنمي) مفكرة الموت death note وذلك كون المسلسل يعاضد موضوع البحث للميثولوجيا اليابانية ودور المعالجة بين النص الاصلي للاسطورة والابداع في نسج الخيال ويتمثل في دور الميثو لوجيا اليابانية وشخصياتها في اثراء العمل الفني في عالم الرسوم المتحركة اليابانية (الأنمي).

الحدود الزمانية: ويتمثل في المدة الزمنية لعرض المسلسل في ٢٠٠٦ تحديداً.

الحدود المكانية: السينما اليابانية.

تحديد المصطلحات:

المعالجة: إصطلاحا – المعالجة السينمائية: وهي المرحلة التي بين الملخص والسيناريو، أي تطوير الملخص بحيث يمكن تصور الفيلم كله بشكل متقدم عن الملخص ولكن دون تقسيم أو ترقيم المشاهد مثلما يحدث في سيناريو التصوير أو السيناريو العادي. " (برونل، ٢٠١٧، ٧٥). **التعريف الإجرائي:** هي الكيفيات الفنية لعناصر الصوت والصورة في الخطاب الفيملي التي يستخدمها المخرج في سرد احداث الحكاية صورياً وصوتياً من أجل إيصال معاني مفهومة بتوظيف حسن. **الميثولوجيا: إصطلاحا** – بالإنكليزية Mythology وتعني حرفيا علم الأساطير (السلمان، ٢٠١٦، ١٧٠) والأسطورة هي قصة، وتحكمها مباديء السرد القصصي من حبكة وعقدة وشخصيات، وما إليها، وغالبا ما يجري صياغتها في قالب شعري يساعد على ترتيلها في المناسبات الطقسية وتداولها شفاهة، كما يزودها بسلطان على العواطف والقلوب، لا يتمتع به النص النثري (فراس، ٢١،٢٠٠٠). **التعريف الإجرائي:** وهي قصص لأحداث مرتبطة بظواهر خارقة للطبيعة البشرية وادت إلى تمييز الأشخاص الذين وقعت عليهم تلك الأحداث وزادتهم قوة بحواسهم او جعلتهم ضمن عالم غير مرئي واصبحوا خالدين لايموتون من اجل استمرار الحياة البشرية بشكل افضل. **الأنمي ANIME: إصطلاحا** – الكلمة اليابانية للرسوم المتحركة والرسوم المتحركة. في اليابان، يشير مصطلح "animé" إلى أي رسوم متحركة أو رسوم متحركة – بغض النظر عن النوع أو الأسلوب أو الدولة الأصلية. خارج اليابان، أصبحت كلمة "animé" تشير تحديدًا إلى الرسوم المتحركة من أصول يابانية، أو الرسوم المتحركة من نمط معين. **التعريف الإجرائي:** وهي افلام الرسوم المتحركة التي تصنع في اليابان على طريقة التتابع في الصور المتسلسلة عن طريق رسمها من قبل رسام بمختلف وسائط التكنلوجيا واظهارها بابعاد ثنائية واستخدام الظل والضوء عن طريق المزج اللوني في الرسم والمنظور لتكوين العمق والبعد الثالث عند الضرورة.

الفصل الثاني (الإطار النظري)

المبحث الاول: مفهوم الميثولوجيا.

الإنسان الأول: رافق الانسان الاول البرد والطبيعة الحجرية والخوف ولكن القدرات الذهنية دون غيره من الكائنات ميزته بالوعي والادراك حتى وضع نظام التمدن فقرر الخروج الى العالم الفسيح نحو الشمس وغادر الغابة واستوطن الارض وحجز مقعد الهيمنة على الحيوان بسلوك مدني اول، لكن الخوف ظل مرافقا له وهاجس لايفارقه كالظل في النهار" .الإنسان، العصرالجليدي، العصرالحجري، عصرالوعي. . . أربعة أمور لازمت مع فجر الإنسانية، فبداية العصور الحجرية في بداية العصور الجليدية التي ترافق معها ظهور الإنسان خارج من الغاية ومنفصلة نوعية عن الحيوان. " (الماجدي، ٢٠١٨، ٣٤). سايكولوجية الخوف: ان الكائن الحيواني لديه غريزة البقاء والخوف هو على رأس تلك الغرائز ولكن كيف يحدث ذلك ؟ ببساطة لو انه سقط من مكان ما نلاحظ انفعال لا ارادي لإستعادة توازنه وكأنه يحاول تجنب السقوط وهو فعل انعكاسي لا ارادي لجهاز حركي ارادي (حركة الجسم)، والنفخ في الإذن والضوء الساطع في العيون والرمش المتناوب ولمس مكان الألم والصراخ كلها هي مولدات لدوافع Drivers فتولد السلوك (الهرب، او الإكتشاف، القتال) هذه المنظومة للبقاء اي اجتناب الموت واكتشاف المنبه وتوظيفه وربما كانت اولى مظاهر المواجهة وابراز القيادة على القطيع في تلك اللحظة وتكوين مفهوم الزعامة عند الانسان". حكى دارون في كتاب "التعبير عن الانفعالات في الحيوان والإنسان " قال: *"يبعد المرء جسمه ورأسه عند الخطر. وقد يمنع المرء حركة الجسم إذا لم يكن الخطر جسيما، غير أن الغريزة لا تسمع صوت العقل إذا حدثنا بانعدام الخطر"* . . الحاجات أساسها فسيولوجي كالحاجة إلى الطعام والشراب وإخراج الفضلات والهرب من الأخطار. وقد تؤدي الظروف إلى نقص هذه الحاجات فينشط الجسم لطلبها، وتسمى عندئذ بالدوافع Drivers. . . وكذلك الخوف من الرعد والبرق. أما الخوف من الأماكن المغلقة فيرجع إلى الوقت الذي كان يعيش فيه الإنسان في المغاور والكهوف. والخوف من الأماكن المفتوحة يرتد إلى معيشته في السهول والخوف من الوحوش". (الأهواني، ٢٠٢٠، أنظر٧-١٤)

مفهوم الشر: من الحيادية لايمكن تناول مفهوم الشر دون المرور بالتجربة الصفّية لبالو التو الذي اراد ايصال فكرة الهولوكست (الشر البشري) وكانت نقطة ذهول لمن داخل التجربة وخارجها (اولياء امور الطلاب المشاركين) منها انتجت الــ بي بي سي فلماً وثائقياً عن التجربة بعنوان (Five Steps to Tyranny) للكاتبة **(شينا ماكدونالد)** مع المخرجة **(اليزابيث ماكنتاير)** أظهرت التجربة مدى الشّرالكامن في الإنسان الذي يبدو شخص طيب إذما سنحت له الفرصة بشرط أن ينجو من عواقب تماديه وبمجرد انه استلم زمام الامور تجاه اقرانه كان صعبا في بادئ الامر لكن شيئاً فشيئاً تحطمت المفاهيم أو القيم لدى الطلاب الذين يمتلكون

السلطة تجاه الطلاب الذين أخذوا دورالسجناء بالرغم من إدراكهم أنها مجرد تجربة ! اذاً كيف كان حال الإنسان ألمحبوس في (الهولوكوست) حقا ؟ وهل من الممكن ان نصف الشرالكامن في ذات كل واحد منا بأنّه الشيطان أم أنه إسقاط ديني او موروث ثقافي ؟. أو يمكن أن نقول أنَّ الشّر هو إفساد للمنظومة كــكل. " كانو الطلاب في صف تاريخ العالم بالمدرسة الثانوية **(بالو ألتو)**، في كاليفورنيا، مثل كثيرين منا، غير قادرين على فهم وحشية **(الهولوكوست)**. . . قرر مدرسهم المبدع، **(رون جونز)**، تعديل طريقة التعليم من أجل ايصال رسالة ذات معنى لهؤلاء غيرالمصدقين باحداث **(الهولوكوست)**. للقيام بذلك، تحول من التعليم المعتاد في طريقة التدريس إلى وضع التعلم التجريبي. . . لعب "التجربة" التي جرت خلال الأيام الخمسة التالية كان أمراً خطيراً للطلاب وصدمة للمعلم، ناهيك عن المدير وأولياء الأمور. تم دمج المحاكاة والواقع على هذا النحو أنشأ الطلاب نظامًا شموليًا من المعتقدات والسيطرة القسرية التي كانت تماماً مثل ذلك الذي صنعه نظام هتلر النازي" . (Zimbardo، 2007 p421) التعبير والتفكير: بعد إبتكار اللّغة عند الإنسان دون الحيوان ولدت مملكة الإنسان (حيوان ناطق) والتي ولدت بدورها العلل الذهنية التي تعجز عن تفسير ظاهرة معينة والتناقضات التي تلازم حياته كالموت والولادة والنجوم ومابعدها (الشهب) وادراك الشمس لها وقت (سقف زمني) والقمر يعني ظهور النجوم واختفاء القمر كلها علل قد تكون مخيفة في بادئ الامر ومع إطلاق التسميات على تلك الظواهر والجمادات وملاحظة تكرار الظواهر إختلق العد والعدد والرقم وبهذا النمط اصبح ادراك للزمن فكان حجر اساس للحساب والتقويم. " للفظ الطبيعة مدلول عام هو السابحة فوق رؤسنا، والأجسام المضطربة من حولنا. وهذه الدلالة تزيد على جميع الأجسام بعضها إلى بعض معنى اتصاف الكل بالنظام والجمال، وقد كان هذا الوجه هو الملحوظ في تسمية اليونان واللاتين للعالم، فقال الأوّلون (kosmos) أي: الزينة أو المزدان، وقال الآخرون (Mundus)أي: الرشاقة عديمة النظير، كما قالوا(univers unite -dans la variété)أي: إتحاد الكثير المتنوع، وهذا الاتحاد صنع الفن أو العقل". (كرم، ٢٠١٤،١٤). العدد ثلاثة والانماط الفكرية : إنَّ الانسان الأوّل يمتاز بالقدرات الذهنية عن سائر المملكة الحيوانية وإستقل بمملكته الخاصة كما أسلفنا، ولكن كيف يحدث ذلك من نمط فكري (ذهني) ؟ ببساطة كان الانسان الاول ولازال (الانسان الحديث) يحدد المتوقع ويتكهن عن طريق معطيات مسبقة له سابق التجربة او بتكرار الظاهرة (متاولية) فمنها ينطلق نحو التوقع من الاحجيات في اختبارات الذكاء ومنها يتعرف على الشكل المناسب (القطعة الناقصة) في الاحجية وكذلك الارقام فالنظام نمطي ذهني يقوم على ثلاث محاور او مراحل من التفكير هي التحديد والتحليل والاستنتاج " تستخدم نظم التعرف على الأنماط تقنيات تعلم

الألة لبناء قاعدة معرفة ذاتية تستخدمها عند تعرفها على الأشكال والوجوه والأصوات والنصوص المكتوبة. فهي تقوم بالمطابقة بين محتوي هذه القاعدة والأنماط التي جرى استخلاصها في البيانات الخام. وينتظم عمل نظم التعرف على الأنماط عادة في ثلاثة مراحل: مرحلة إعادة التنظيم ويجري خلالها مسح البيانات الخام وتنظيمها بطريقة تساعد على تحليلها ومرحلة التحليل لاستخلاص الأنماط المحتملة، و المرحلة الثالثة وهي التعرف على النمط عن طريق مطابقته مع مضمون قاعدة المعرفة " (المنجد، ٢٠٢٠،٤٢) مما سبق هل يمكن تفسير هذا الثالوث الذهني للتعرف على الأنماط اللارادي عند الانسان الاول في لحظة تساؤل كيف لشجرة ان تبقى حية بدون طعام وكيف لجبل من حجر ان يصمد امام امواج عاتية او اعاصير مميتة ! وهل هذا سبب خروج الانسان الاول من الكهف فالغابة ثم الى الارض الفسيحة ويبدأء بالزراعة والاصطياد، كنوع من القداسة والرهبة من الجبل والشجر ؟. القطيع: بعد ان أعتاد الانسان العاقل الحياة في مملكته الجديدة (الأرض) وشرع في الاستيطان مساحات اكبر للزراعة والتدجين وتكون مفهوم العائلة لديه ومفهوم العمل وتوزيع المهام ورسم الكائنات على الصخور وتكوين مفاهيم التجمع والعمل الجماعي والاكل الجماعي وتولّدت أُسس أنثروبولوجية بدائية تطورت منها العائلة الكبيرة والمجموعة وبإزدهار الموارد تناسل الانسان وازدادت الاعداد فتكونت العشيرة والقبيلة حتى ظهرالإنسان الحكيم البدائي وبدت اول معالم ظهور الانسان المحترف". إن مرحلة إنسان (جاوة) وإنسان (بكين) وإنسان (النياندرتال) – أي عصر القطيع البدائي – لم تتجاوز كونها مرحلة أولية لتَكوّن الإنسان والمجتمع البدائي. ومع الإنتقال للعصر الحجري القديم الأعلى، ومع ظهور الإنسان العاقل تبدأ مرحلة المجتمع الإنساني المتكوّن في مرحلة أولية لتطور التركيب المشتركي العشائري البدائي اذ أن تاريخ المجتمع البشري – في رأينا – يبدأ بظهور الانسان الماهر". (معروف، ١٩٨٦، ١٠٢). الحضارة: ان الحضارة لا تنشأ كما ينشـــأ المشروع الوطني بل هي توافق عوامل اجتماعية وقائد للجماعة مع مجموعة منظمة من الاقوياء لحفظ ذلك النظام المتبادل الايمان بين طبقات المجتمع الذي يبعث بدوره الشعور بالإنتماء للعائلة والزمرة والمجموعة والجماعة والعشيرة والمجتمع والقبيلة والشعب وبالتالي للمكان يبدأ بالازدهار. " الحضارة نظام اجتماعي يعين الإنسان على الزيادة من إنتاجه الثقافي، وإنما تتألف الحضارة من أربعة عناصر: (الموارد الاقتصادية، والنظم السياسية، والتقاليد الخلقية، ومتابعة العلوم والفنون) وهي تبدأ حيث ينتهي الإضطراب والقلق، لأنه إذا ما أمِنَ الإنسان من الخوف، تحررت في نفسه دوافع التطلع وعوامل الإبداع والإنشاء، وبعدئذ لا تنفك الحوافز الطبيعية تستنهضه للمضي في طريقه إلى فهم الحياة وازدهارها " (ديورَانت، ١٩٨٨، مجلد٣،١). الدين: ان

فكرة القانون نشأت مع الإنسان بالتدريج فلم يصنع نيادرتال شريعة كما فعل حمورابي ولم يصل الإنسان الحديث النظام النيابي ونظام المؤسسات بقفزة واحدة، فاصبح المفهوم متشعب وهذا ما يجعله صعب الفهم ونقلا عن تفسير للمعنى بحسب بيئة الناقل الثقافية إختلفت التفسيرات فوجدت التناقضات وبسبب التأويل (التحريف / الإحتيال/ الكذب / الجهل) بقى القانون فكرة خالدة مع الانسان وكذلك الدين فله قوة خلود الفكرة للمحافظة على النظم ويدعُ الإنسان بالإحساس بالأمان (كبح الخوف) وبسبب التشعب بالتشريعات يصل الانسان بطبيعته التبريرية الى التاويل في الدين ايظا فتظهر قاعدة اعتقادية ممتزجة بمفاهيم متناقضة كلما مرت حقبة من الزمن على عصر الدين حينها وهذه هي الميثولوجيا في بكارتها الاولى. "

ينشأ كل دين في بيئة ثقافية معينة تقدم له الخلفية الاعتقادية والميثولوجية التي يشيد بنيته الجديدة انطلاقا من نقدها وتجاوزها، ولكن مع الإبقاء على بعض آثار تلك الخلفية القديمة، فالعلاقة بين القديم والجديد هنا علاقة جدلية، بتبادل الاثنان فيها التأثر والتأثير وصولاً إلى حالة من الاستقرار يلتقي عندها الإثنان في تركيب لا يشبه أيا منهما". (السواح، ٢٠١٦، ٩).

الفن الجميل: كانت المبالغة سمة سائدة في الفن عند التعبير عن واقع معين بمختلف الوسائط حتى دخلت المبالغة في السينما الوثائقية وكانت قاعدة تصوير الواقع كما هو مجرد شعار لم يلتزم به أحد حتى **(فلاهرتي)** نفسه، اذ عقب الأخير على إعادة تمثيل الواقع لفلم **(نانوك رجل الشمال)** بالآتي: " أحيانا يتعين عليك أن تكذب"، وتحجج بصعوبة وضع الكاميرا في مكان مناسب للاستفادة من الإضاءة وكل عملية إنتاج الفليم الوثائقي كانت مليئة بالتلقين، ولكنها إبرزت فنّاً آخر هو التمثيل الإنثغرافي ويرى الباحث ان الإنزياح دخل لعالم السينما من الشعر عن طريق هذه النقطة (المرحلة) وفي الوقت نفسه يطرح الباحث تساؤل: لماذا نصفق للممثل المتمكّن ولا نفعل مع الكذاب البارع "؟. كانت أفلام **(فلاهرتي)**، مثل "نانوك الشمال" (Nanook of the North) (1922) عن شعب الإسكيمو، "موانا" (Moana) (1926) أو "رجل أران" (Man of Aran) (1935) | **(**، عبارة عن استكشافات إثنولوجية للأماكن خارج نطاق تجارب الجماهير الحضرية العادية بالنسبة للسينما، وسعت لالتقاط واقع "غير مرئي" (عن الإثنوغرافيا "عِلم الأعراق"، وعلى الرغم من ذلك، فإنه حتى في هذه اللحظات المبكرة من الأفلام الوثائقية المميزة بشكل واع، ظهرت المسائل المتعلقة بأمانة تمثيل الحقيقة بطريقة واضحة. في البداية تم إستخدام تجهيزات الأفلام ما قبل الصوت بكل قيودها (الضخامة والقدرة المحدودة على التقاط الضوء الطبيعي، الخ)، غالباً ما تعين على **(فلاهرتي)** تشجيع شخصياته على إعادة إنتاج الأحداث في حياتهم، لمصلحة الكاميرا خاصته. ومثلما أشار، "أحيانا يتعين عليك أن تكذب". على الشخص أن يشوه شيئاً من أجل التقاط روحه" (لونج،

٢٠١٧، انظر ٢٨٤-٢٨٥). الانفعال: عقل الإنسان جهاز مثالي لصنع الخيال ويكاد ينفجر من عدم تحقيق الخيال في الواقع وذلك يمنح شعور بضعف الانسان تجاه امكانياته وقدرته على تحقيق احلامه وهذا هو الاحباط الذي لا يتزن الا بالنظر الى الكون كقيمة متساوية مع حجم الخيال الذي يصنعه عقل الانسان وبالتالي يمهد بان يعطي لنفسه فسحة من الزمن لتحقيق احلامه وما يصبو اليه. " النظرة الى الكون انه ذلك المفهوم الذهني الذي يستطيع أن يزودنا بحل موحد لجميع مشكلات وجودها عن طريق مبدأ عام شامل، فهو لا يترك مسألة إلا ويتناولها، كما وأنه يشمل في ثناياه كل ما نهتم به. والعثور على نظرية كهذه أمرٌ تسعى إليه الإنسانية، لأنه يشعر البشر بالطمأنينة في حياته وان يدرك ما يجب أن يسعى من اجله، وعلى ضوء ذلك ينظم عواطفه وميوله ووجهها إلى خير مقصد. " (سارتر، ١٩٨٠، ٨٨). التوازن والتبرير والطقوس: في مشاهد غضب جماهير لعبة رياضة كرة القدم نرى الإنفعالات التي تطال الجماهير المُشجعة لفريقها الخاسر تقترب من الهيستيريا غير المبررة وأحيانا نصنف تلك الجماهير وسلوكها الهيستيري المبالغ فيه بالتخلف ولكن نحن أيضاً نقع في مثل هذه الحالة الإنفعالية عند خسارة فريقنا المفضل وذلك بعدم تحقق توقعاتنا حسب ما رفعته سقوف طموحاتنا التي اوصلتنا الى نشوة الفوز إن صح التعبير". وتوجد هذه الحالة على الأخص في الهستيريا وفي الحالات ذات النمط الهستيري. ومن السهل في هذه الحالات اكتشاف العملية التي يبقى بها الإحساس بالذنب لا شعوري. فالأنا ذو النزعة الهستيرية إنما يقوم بوقاية نفسه من الإدراك الحسي المؤلم الذي تهدده به انتقادات الأنا الأعلى بنفس الوسيلة التي يستخدمها في وقاية نفسه من شحنة نفسية لا يطيق احتمالها تكون متعلقة بأحد الموضوعات – أي بعملية كبت. ولذلك فالأنا هو المسؤول عن بقاء الإحساس بالذنب لا شعوري. ونحن نعلم أن الأنا يقوم في العادة بتنفيذ عمليات الكبت في خلعة الأنا الأعلى و بأمره " (فرويد، ١٩٨٢، ٨٣)

الاساطير: إنَّ الإنسان بطبيعته الفريدة بالتميز دون الكائنات تجعله يقاتل من أجل إثبات هذا التميز وهو ما خلق في فكر الإنسان روح المنافسة عن طريق المقارنة بنفسه لكل شيْ حتى صار يوصف نفسه والآخرين بأسماء الحيوانات حسب مواقف مديح او أزدراء وان شكل الكون والنجوم لها جسد مثل الإنسان والعكس صحيح وذلك محاولة من عقله بإن يجسد المادية غير المرئية بالنسبة له لتقريب الفهم ولاعادة التوازن الفكري لدى اسئلة لا يجيب عليها إلا بالقصص والأساطير والخرافات التي تمنحة الفرصة بأن يكون خالداً لا يموت أو قوياً لا ينصب ولايمرض وهناك تساؤل يطرح نفسه من يغذي تلك الخرافات غير المجتمع ؟" فإن كان من المفهوم أن جسم الإنسان هو الشكل المتماثل للكون والعكس صحيح. ومع ذلك فقد

تعامل قسم كبير من هذا النظام الأسطوري – من روج مثل هذه الخرافات ؟ الإجابات هي الأكثر كاشفة" . (Lincoln, 1986, p140 - 142). الميثولوجيا اليابانية: كانت اليابان القديمة تخضع لتقديس الطبيعة والعمل في نطاق الزراعة فقط، وعند اكتشاف الصناعة كانت محصورة في مجال الأسلحة لا سيّما السيوف لان المعتقد الياباني تجاه الطبيعة هو مقدس تسكنه الآلهة ولكن بعد فترة (ميجي) ودخول اليابان عالم الصناعة والسماح للرأس مالية والكنيسة بدأ العمل وروح العقل والعلم والإنفتاح نحو المدنية وهو ما كان سائد في العقلية اليابانية". من القضايا الجدلية في بداية تحديث الدولة في اليابان نجد قضية "الاعتقاد" أو الديانة و روح العصر الحديث، فقد أخذ روّاد النّهضة الأوربية بأسباب العلم الحديث القائم على العقلانية المادية منتقدين الفكر الديني الذي كانت تتبناه الكنيسة آنذاك وتحرم على رعاياها الأخذ بأسباب العلم أو حتى التفكير إلا من خلالها، مما أحدث نوعا من الملل والجبن تجاه قضايا التحول إلى المدنية، وقيام مجتمع حر تسوده روح العقل والعلم. " (العابدين، ٢٠٠٦، ٣٢). تأليف الكوجيكي: كان شعراء أوربّا ينقلون القصص الفلكلورية عبر تجوالهم وسماعهم لقصص مجتمعات أُخرى وينشدونها في قصائد كذلك كان في اليابان في القرن السادس ويسمونهم الـــ(كاتاري – بيه) اي قبيلة تحكي قصة تمجّد فيها إسما يرتبط بالإمبراطور وأنّه إبن الشّمس واصبح الخلاف شديد لاختلاف تلك القصص بين قبيلة وأُخرى فجائت فكرة توثيق الوقائع اليابانية تلك بكتاب إسمه (**الكوجيكي**) وإثبات الأصل الإلهي للإمبراطور". برزت الحاجة إلى وضع كتاب مثل ال كوجيكي حوالي القرن الرابع حيث كانت القبائل تنضوي بالتدريج تحت مظلة حكومة (**ياماتوتارا**). . . كان الشعراء الجوالون والشعراء الموسيقيون والذين كان لهم دور في نقل الأساطير في اليابان، يُسَمَّون (**كاتاري – بيه**) (كاتاري: حكى، بيه: قبيلة). كانت الحكايات المشابهة لحكايات ال (**الكوجيكي**)، تنقل من (**كاتاري – بيه**) إلى (**كاتاري – بيه**)، ومن عصر إلى آخر". (عُظيمة، ٢٠٠٥، ٢٤). إيزاناكي وإيزانامي: لا توجد في المعتقدات اليابانية قصّة غير مرتبطة بقصة الخلق وإنَّهم بتفاعلاتهم باللقاء والفراق تحدث الظواهر الطبيعية في الجزر اليابانية وأنَّ أوّل إلهين بدت آثارهما في قصة الخلق هما (إيزاناكي، و، إيزانامي) الذين تزوجا وأنجبا الجحيم وإفترقا وخُلِقت بسبب اللقاء والفراق كل الطبيعة من جبال وبحار ونبات والبشر ومنهم الإمبراطور". تبدأ احداث ووقائع (**الكوجيكي**) مع هذين الإلهين الزوجين، فهما الإلهان اللذان، وبأمر من الآلهة، وطدا الأرض الجارية وأنجبا الجزر والآلهة اليابانيين. أي هما الأبوان الحقيقيان للأرخبيل ولأولاده " (عُظيمة، ٢٠٠٥،٢٩). ظل الموت: ان المعتقد الياباني حول الموت مرتبط بقدر وآله اسمه (**الشينيجامي**) ومختصر سطوته تلك على موت البشر بأنه ينادي عليهم

من السماء فيطيع النداء ويموت ويذهب الى عالم الارواح حسب تاريخ محدد مسبقا له في سجل مكتوب فيه كل شيء بالتفصيل وأن (**الشينيجامي**) في المعتقد الياباني شخصية أمينة لاتتلاعب بتلك التواريخ والتفاصيل المكتوبة في السجل". إن فترة حياة المرء محددة سلفاً، ولا يمكن أن يتغير شيء هو – هي. عندما تقترب نهاية الرجل، يطلب منه الشينيغامي أو إله الموت أن يأتي، فيطيع ويموت. ثم يقول أصدقاؤه وعائلته إنه مات. لأن حياته إنتهت. لدى (**الشينيجامي**) كتاب يتم تدوين التاريخ فيه حتى يموت كل شخص، من واجبه أن يرى أن تواريخ الوفاة الواردة في كتابه تم تنفيذها بأمانة. يبحث يومياً وكل ساعة عن الكتاب ويتصل بكل شخص في الوقت المناسب" (Joya, 1964, 469)

المبحث الثاني

اشتغال عناصر الصورة والصوت في الانمي اليابانية:

إنَّ التصوير يظهر المناظر الطبيعية او الشخصيات او الكائنات التي تكون مألوفة للمشاهد وبالتالي لا يمكن ان يكمل شكل الفليم ما لم تكون هنالك قصة تروى عبر الصورة والصوت ذات نمط معين يميزها عن قصة مشابهة" .أن السينما تنتج أفلاماً تكمن جل غايتها في ما هو مبين أو ظاهر للعيان (شلالات نياغا را، قبلة العشاق، مطاردة شيطانية مثيرة، الخ)، في هذه السينما ما يهم هو الترفيه والمتحدثون هم الممثلون والنّص والقصة والمروي. أما السينمائي (فيركز) جهده على السرد (**narration**) لأنه يعرف أن المهم ليس ما نرويه، إنما الطريقة التي نروى بها. فمن يتكلم ويقول الحقيقة ليس الممثلون وليست الحوارات لأن الأهم هو الشكل والصور والأصوات وبنية الخطاب السينمائي". (ثاني، ٢٠٠٥، ٢٥١). المونتاج: ربط لقطة تلو الاخرى اصبح من بديهيات الفليم التي تكون المشهد بشرط ان تقدم كل لقطة معلومة جديدة تدفع القصة الى الامام وبمراعاة السلاسة في الانتقال بين لقطة واخرى وبالتالي فإن الزمن الذي لا يحدث خلاله حدث فهو في السينما زمن ميت وكذلك المكان". المونتاج فيزيائياً هو ربط شريحة فيلمية (لقطة واحدة) مع إخرى، اللقطات ترتبط مع بعضها لتكون مشاهد وترتبط المشاهد معاً لتكون مقاطع متسلسلة، وعلى المستوى الميكانيكي يقوم المونتاج بإزالة الزمان والمكان غير الضروريين". (جانتي، ١٩٨١،١٨٥). على الرغم من ذلك فان المخرج الياباني مثل (**Hayao Miyazaki**) كان يتعمد إظهار المكان لفترة اطول من المعتاد خصوصاً التي تتعلق بالطبيعة لا سيّما أصل الديانة (**الشنتوية**) اليابانية هي مبنية على تقديس الطبيعة وظهر ذلك في فلم الاميرة مونونوكي Princess Mononoke عام ١٩٩٧ – المستوحى من الديانة اليابانية عن حرب بين الإنسان في عصر الحديد والصناعة وآلهة

الطبيعة على رأسهم (**مونونوكي**) التي تمتطي الذئب الأبيض المقدّس الذي يعد أحد رسُل الإله (**إناري**) إله الخصوبة والزراعة والرز فالإنسان ترك الزراعة وإتجه للصناعة فكانت آلهة الطبيعة كلمة ليست ضد الانسان نفسه لما يفعله تجاه طبيعته ودوره حسب المعتقد الياباني (**الكامي والكوجيكي**). الشخصية: عندما نذكر مصطلح الشخصيات تدور حول المصطلح عدة روافد فكرية ولكن اذما عدنا الى ارسطو سوف نحدد افعال الشخصية (تصرفاتها) التي توحي بوضوح أخلاق الشخصية عبر المواقف في الحكاية وذلك يمنح الشخصية فكراً خاصا بها ويتكون نمط تحتله وحدها نتذكرها فيما قلدتها شخصيات اخرى وهكذا. " والشخصية طبقاً لآرسطو هي، إلى جانب الفكر dlanoia، إحدى خاصيتين يمتلكهما "(الفاعل ' genit أو البطل prattor). إن الشخصية (الأخلاق ethos) هي العنصر الذي يمكن على أساسه القول بأنَّ " الفاعلين agents يمثلون نمطا أو أنموذجا ما " (برنس، ٢٠٠٣، ٣٠). في فلم Spirited Away للمخرج الياباني(Hayao Miyazaki)الحائز على جائزة الاوسكار عام ٢٠٠٣ نرى شخصية البطلة Chihiro Ogino في الفليم هي طفلة لا تتجاوز ١١ عاماً لكن دخولها في عالم الأرواح والغِيلان والمخلوقات النصف آلهة جعل منها شخصية ثابتة التغيير وليس من نوع الشخصيات الذي يتغيير في الحكاية لأنَّ الفليم يتكلم عبر المخرج عن الجشع والطمع والانانية والمساعدة بين الشخصيات والمكان مجرد متنزّه مهجور تدور فيه الحكاية بعد ان دخلت Chihiro Ogino عالم الارواح وتحول ابويها الى خنازير فتظهر مخلوقات المكان بالتدريج وتعج المكان فتولد حياة جديدة في المكان المهجور لتلتقي بشخصية تلو الاخرى وتبدأ بالتصرف على برائتها كطفلة وعفويتها كإنسان. الإكسسوار: أي جماد موجود في الواقع له غرض واستعمال معين ولكن في السينما ولا سيما الانمي اليابانية ممكن أن تكون نقطة تحول في القصة فهي اكبر من ان تكون ابعاد للشخصية بحد ذاتها ولكن قد يتطور الأمر بأن تكون (الشخصية) أحد آلهة العالم الآخر وكيفية إستخدامها للأداة (الإكسسوار)". هي كائن مادي يستخدمه الممثل أثناء الأداء. يميل المتدربين (صناع الافلام) اخذ دور بجميع المناطق الرمادية ان صح التعبير لما هية الاكسسوار، أو يتكهنون عندما يتحول كائن حقيقي إلى اكسسوار، لكن ليس علينا التعامل مع هذه الأسئلة النظرية. ومع ذلك، فإن هذا البيان البسيط يثير مجموعة كاملة من الأسئلة المعقدة. من هو الممثل؟ ما هو الأداء؟ بواسطة الاكسسوار. هل تقصد أي نوع من الأشياء(الجمادات)؟ " (Hart, 2013, 2). ففي سلسة Kamisama Kiss تظهر بطلة الحكاية Nanami فتاة عادية ليس لها حيلة ازاء كونها اصبحت مشردة بعد هرب ابيها من الديون وتركها في الشارع تساعد رجل يخشى الكلاب فيشكرها وتحكي له قصتها فيشفق عليها ويهديها ورقة مرسوم عليها خريطة تؤدي الى منزل

وهذا المنزل هو هدية لها، الخارطة في الورقة (الاكسسوار) كانت مرسومة بخط اليد وتشير الى مكان البيت الذي اهداه ايها الرجل الكريم الذي ما هو الى احد الآلهة الذي اختار (ننامي) بأن تكون آلهة للأرض بدون علمها حتى تجد المكان فيه بيت على طراز المعابد اليابانية التقليدي فتدور الاحداث داخل المعبد وتلتقي بخدّام المعبد الثلاثة، فكل إكسسوار في المسلسل يقلب الاحداث الى صراعات جديدة فعالم المسلسل مزيج بين البشر والآلهة والاكسسوار الذي يمنح امكانيات خارقة للشخصيات و يحقق تقدّم القصة الى الامام.

السرد: ان كيفية قص الاحداث له دور كبير في خلق تشويق او حالة من الخوف وربما الملل والضجر والاحساس العالي بمرور الوقت بشكل بطيء وفي السينما يكون قصّ الأحداث عن طريق صورة مرئية وصوت مسموع أو صمت مطبق في بعض المشاهد لتحفيز حواس المشاهد لمراقبة تلك التفاصيل التي تحدث بسرعة، وعندما يروي المخرج الاحداث عبر احدى الشخصيات يغوص في وعي تلك الشخصية يبرز ما في داخلها امام المتفرج وربما امام بعض شخصيات الحكاية وبامكانه أيظاً عدم عرض وعي اي من الشخصيات وترك الاحداث تظهر تباعاً مع المشاهد والشخصيات في تموضع حيادي للكاميرا. " أن السرد السينمائي وهو يستمد كينونته من الوسيط التعبيري للفيلم والذي هو سرد عبر تعاقب علامات صورية، وحتى الصوت الذي. . . هذه القصة، ونعود لنحدد في السيناريو نمطين من السرد: سرد ذاتي وسرد موضوعي، شأنه شأن الرواية في السرد الذاتي". (الهاشمي، ٢٠١٠، ٥١). ففي فليم Kimi no na wa تسرد الاحداث على جانبين الاول على جانب حياة (ميتسوها) والثاني على جانب حياة (تاكي) وكل منهما يصحى من نومه لا يتذكر تفاصيل الحلم الذي حلم به الليلة الماضية وهكذا وفي صباح يوم عادي تستغرب ميتسوها بان كل من يعرفها يعاتبها على تصرفاتها امس وكأنها شخص آخر حتى لم تكن تعرف إسمها وهي لا تتذكر اي شيء عن يوم امس الغريب، وحتى انها وجدت في كرّاسها مكتوب سؤال: مَن أنتِ؟. الكاميرا: ان تحرير الكاميرا من حالة الثبات يجعل من إطار الصورة مفعم بالتجديد لما يطرأ عليه من تغيير لدخول تكوينات وخروج أُخرى داخل المكان نفسه، فاذا كانت الكاميرا على عربة (الدولي) فان الحركة الى الأمام تكون اقتراب من العناصر المرئية في الشاشة، والحركة الى الخلف تكون الابتعاد عن العناصر المرئية في الشاشة وبالتالي تظهر عناصر مرئية اخرى في التكوين. وبتحريك عدسة الكاميرا يمكن توظيف الزووم لنفس الغرض اوتحقيق التأثير الدرامي، وتحريك الكاميرا حسب محاورها يعطي مجالات كثيرة لتحقيق التاثيرات السايكولوجية او الجمالية او لأغراض دفع القصة الى الامام لتتابع الاحداث (فالترافليج) مثلا لمتابعة المرئيات من جانب وهي تتحرك والبانوراما هي استعراض دائري من الداخل الى

الخارج للمرئيات و(الكرين) هي حركة قوسية بارتفاع او انخفاض الكاميرا عن مكانها الاول". أما حركة آلة التصوير وهي على حامل متحرك، ويكون عبارة عن عربة صغيرة تثبت عليها آلة التصوير لتتحرك بحرية كاملة داخل المكان، أو لتتحرك على قضبان في إتجاه محدد فقط! فتنقسم هذه الحركة إلى ما يلي: حركة اقتراب أو ابتعاد. ويكون الإحساس بالمنظور و بالعلاقة بين الأشياء المختلفة الظاهرة في الصورة كأفضل ما يمكن – مما يتميز عن حركة العدسة (الزووم) لنفس الغرض. يجب مراعاة ضبط المسافة بدقة طوال الوقت في هذه الحالة، ويمكننا ان نميز ثلاثة انواع من حركة الكاميرا: (الترافلينج، البانوراما، الكرين)". (مارتن، ١٩٦٤، ١٥٣). في فلم Short Peace وبالتحديد في قصة –وداع الى القتال – تتحرك الكاميرا في مشهد العجلة المدولبة في الصحراء حركة الكرين من جهة اليسار للعجلة فترتفع لتظهر الصحراء التي تسير عليها العجلة حتى عبور العجلة مع بقاء الكاميرا في مكانها نفسه على الرّغم من إكمالها لحركة القوس (الكرين) مبينة الجانب الايمن من العجلة واظهار المدينة التي تظهر معالمها بالافق، وتتحرك الكاميرا باتجاه العجلة من الاعلى بزاوية مائلة (غير شاقولية) وتتقدم بحركة (Dolly-in) حتى تصطدم بشبكة وتعلق بها وتتأرجح حتى تثبت في مكانها خلف العجلة التي يعتليها الجنود، بلقطة أُخرى من جانب مقابل تظهر الطائرة الذكية (طائرة استطلاع) معلقة في شبكة خاصة بها والجنود ينتزعون الكاميرا وكان المخرج قد وظف حركة العناصر بأن تكون هي نفسها حركة الكاميرا لإدخال المشاهد إلى الجو العام.

الصوت: إن الصوت يخدم الفيلم عن طريق إنسجامه مع الحدث في الصورة كما هو الوصف في الفنّ الروائي، ويمكن ان يكون منطقياً كصوت محركات السيارات المارة في الشارع أو غير منطقي كصوت العصافير عند ضرب شخصية على رأسها وهي تشعر بالدوار، ويُمكِن ان يكون داخل إطار الشاشة كصوت صراخ من داخل الكهف، او خارج إطار الشاشة مثل صوت إطلاقات الرصاص البعيد والصورة تعرض الجنود في الخندق". أمّا الصوت فإنه، يضع في خدمة الفيلم سجلاً وصفياً رحباً، وفي الوسع استخدامه كعنصر متآلف مع الصورة أو مُناقض لها، وبطريقة "واقعية" أو غير واقعية، في الحالتين وهذا هو ما يتيح للمخرج، بشكل مباشر، بدلاً من الصورة الوحيدة في الفيلم الصامت، ويستطيع الصوت، فوق ذلك، لا أن يطابق مصدراً ظاهراً على الشاشة فحسب، بل أن يكون خارج الكادر" أي أن يكون أصله عنصراً من (الديجيزية) غير منظور على الشاشة". (مارتن، ١٩٦٤، ١٥٣). في مسلسل ٩١ Days وبالتحديد مشهد غرفة الفندق الريفي نجد شخصية Angelo Lagusa وهو يخلع حذائيه بكسل ويرادف صوت المؤثرات تلك بالتزامن مع حركته بشكل منطقي ويفتح محفظته ويخرج المال منها ويرميها تحت السرير ويفتح ظرف رسالة ويقرأ فحواها فيبتسم بخبث

ويدب السرور في عينه ويصاحب تلك اللحظة صوت الرعد دون وضوح لصوت المطر. الصمت: إنَّ الصوت له عنصر طالما لا يلتفت إليه الهواة من صنّاع السينما لكنه لا يقل أهمية من عناصر الصّوت الأُخرى فالإيحاء بأنَّ حدث مهم سوف يحدث يسترعي إنتباه حواس المتفرج لِذا فإنَّ الصمت يوحي كثيرا بذلك عن طريق الإحساس بأنَّ الوقت توقف او يمر بسرعة لكنه ببطئ على الشاشة بالنسبة للبطل او للشخصيات فقط، وهذه الصدمة ينسجم معها المتفرج حاله حال الشخصيات عن طريق الصمت". أما علاقة الصورة بالصمت كواحد من العناصر الصوتية في الفيلم فتتمثل في قدرته على منح الفيلم أبعاداً ودلالات ذات إيحاء "ففي السينما قد يكون الصمت شديد الحيوية والتنوع ومحملاً بالإيحاءات والتعابير على الرغم من غياب الصوت فضلا عن أن مجاورة الصوت للصوت يسهم بإنشاء صدمة عند المشاهد على المستوى السمعي وأخرى على المستوى البصري عند المشاهد الذي تكييف مع السمع والمشاهد وغيابها يمثل خسارة غير محسوبة". (البيضاني، ٢٠١٢،١٧) في فليم Jin-Roh: The Wolf Brigade كان النخبة من قوات ردع الارهاب قد سيطرت على الوضع واجهزت على كل أفراد الإرهاب ومثيري الشغب في دهاليز مجاري مدينة طوكيو وتحديداً في مشهد لقاء أحد قوّات النخبة Kazuki Fuse مع الصبية Nanami Agawa التي تحمل حقيبة متفجرات وتعاطف معها أحد أفراد النخبة لصغرعمرها مما أتاح الوقت لسحب صاعق المتفجرات واطبق صمت في لحظة التفجير مع عرض بالصورة البطيئة وجمود فرد النخبة امام الفتاة وظهور أحد أفراد النخبة ساعياً إلى صديقه المتسمّر في مكانه ليجذبهُ على أرضية المكان ذات المياة الثقيلة الضحلة وحدوث الانفجار، فالصمت قد كشف تفاصيل لحدث سريع بالواقع مما حدا بالمتفرج التدقيق بتلك التفاصيل التي تفصل بين الحياة والموت والحب والكره والتضحية، *كفكرة فلسفية يتسائل الباحث بسؤال من هو الشخص النبيل في هذا المشهد وما هو معنى الاخلاق وهل يوجد منطقة رمادية بين التصرف او عدم التصرف تجاه حق الحياة او إختيارالموت ؟.*

الدراسات السابقة:

بعد إطّلاع الباحث على البحوث السابقة من رسائل واطاريح في حقل الأختصاص. لم يجد دراسة في موضوع الميثولوجيا (المعالجة الإخراجية للميثولوجيا في الـــ ANIME اليابانية)، ولكن وجد الباحث دراسة مقاربة في مجال الأسطورة وهي: دراسة فادية فاروق سعيد (التجسيد الميثولوجي للشكل الفليمي في السينما المعاصرة) أطروحة قدّمت إلى مجلس كلية الفنون الجميلة – جامعة بغداد وهي جزء من متطلبات نيل درجة الدكتوراه في فلسفة الفنون السينمائية والتلفزيونية اختصاص سينما٢٠١٣ م، وتم نشرها لاحقآ عام ٢٠١٩ في كتاب

تحت عنوان (الميثولوجيا في الفيلم المعاصر) واشتملت المشكلة على بحث إعتمد على السؤال الآتي: ما هي الصفات والطرق التي تكون فيها تجسيدًا دراميًا للموضوعات الأسطورية وجمالياً مثل أشكال الآلهة في السينما المعاصرة؟ أهميه البحث والحاجة اليه قد لامست ضرورات الباحث ودفعته بضرورة تبني هذا الموضوع. بينما البحث الحالي يهدف الى دراسة المعالجات الاخراجية للميثولوجيا اليابانية. تناول البحث الأول (الميثولوجيا: المفهوم. المصطلح) دراسة مفاهيمية من الميثولوجيا واستكشاف الجذور التاريخية لتكوين الفكر الميثولوجي ثم التعرض لأهم الميثولوجيات وتأثيرها على الفكر الإنساني. أما المبحث الثاني فكان (توظيف الميثولوجيا في السينما)، وتناول الباحث إشتغالات الفن السينمائي ومنذ نشأته على المثيولوجية وتوظيفها لإنتاج أفلام ذات طبيعة أسطورية مختلفة عن الأعمال الأخرى، أما القسم الثالث فقد تناول (تجسيد العناصر المثيولوجية شكل. Filma) حيث وضحّ الباحث في هذا القسم بطرائق تجسيد المثولوجيا فليميا بواسطة عناصر تصوير الشكل كما حدد الأنواع المثيولوجية التي هي توظيفاً في الشكل التصويري الميثولوجي.

اقتربت الدراسة لموضوع الميثولوجيا من ناحية المفهوم في المبحث الاول وأثرها على الفكر الإنساني والأبداعي. ويورد الباحث اهم النتائج التي توصلت اليها الباحثة في دراستها:

١ – تتضمن الأفلام التي تناولتها المثيولوجية أفكاراً وإيديولوجية تهدف إلى تحقيق أهداف منشورات وغايات إنسانية مبطنة وطنية أو سياسية كما في فيلم Thor الذي يبث فكرة أن الإنسانية الآن بحاجة إلى رجال الإنقاذ وتمثيله أبطال في القوات الفيدرالية الأمريكية.

٢ – تميزت الصورة والشكل في الأفلام التي تناولت المثيولوجيا في ربط العالم الواسع بالخيال وتمثيلات العالم الواقعي وساعدت عبر أشكالاً غير مألوفة على التطور، وهذه الأشكال ساهمت في تقدم المحتوى الأسطوري وساعدت في تحريك اللغة التعبيرية الفائقة.

مؤشرات الإطار النظري

١. السلاسة في الانتقال عبر المونتاج تميز تصاعد الاحداث الى نهاية القصة وتطور الشخصيات فيها.
٢. تحدد الشخصية أخلاقها عبر تصرفاتها وقراراتها في المواقف داخل الحكاية بين الغرور والانانية والقوة والسطوة.
٣. يكشف المكان نمط الشخصية إذما كانت آلهة او من البشر والاكسسوار يمكن ان يكون نقطة تحول في القصة وتكوين صراع بين قوة جديدة تواجه قوة سائدة، والأزياء

تكون هجينة التصميم بالنسبة للآلهة أما في العالم الواقعي فهي تبرز البعد الوظيفي للشخصيات.

٤. يتمحور التكوين حول إبراز تفاصيل المكان من زوايا غير مألوفة عادةً، والكشف عن ما هو أقرب إلى الشاشة ومنطقة الوسط ومنطقة نهاية التكوين كمنظور درامي، و حركات الكاميرا التي تخضع لنفس قاعدة التكوين، وتوظيف إرتجاج الكاميرا اثناء الحركة يوحي بالتوتّر.
٥. السرد المتداخل هو شكل مهيمن على قصص الميثولوجيا فهو يشكل اقتران مقبول لاندماج عالم البشر بعالم الآلهة باحداث تخضع للواقع الفيزيائي.
٦. ينقل الصّوت عالم الرسومات الى عالم واقعي، فالحوار يشرح ويبسط الجانب المعقد في القصة وبالتكرار يكون المعقد مفهوم وملهم لحدث قادم، ويبرز الحالة النفسية التي تمر بها الشخصية والموسيقى تضفي نمط ملحمي يجعل من أنَّ مواقف الشخصيات ستكون حاسمة للبشرية في مشاهد محورية، و يشكّل الصّمت نقطة فاصلة بين الشخصية وقراراتها، إذا ما كانت لحظة حاسمة او اكتشاف القرار الخاطئ.
٧. تكشف الإضاءة عن مدى تركيز الشخصية على قضيتها في القصة وابراز جانب حذاقتها بين الشخصيات، بالاضافة للتجسيم في الرسومات، واللون بدرجاته قد يبرز وعي الشخصية عندما تكون في مخاض افكارها ام في لحظة انتصارها على خصمها في الصراع.

الفصل الثالث

إجراءات البحث

منهج البحث :

إعتمد الباحث المنهج الوصفي في تحليل العيّنة لموائمته موضوع البحث.

مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث في الأنمي التي تتناول الميثولوجيا في السينما اليابانية وحدد الباحث الانمي التي تتناول الميثولوجيا اليابانية فقط، بعدها وصل الباحث الى إختيار مسلسل مفكرة الموت لما حققه المسلسل من انتشار ونجاح عالمي وأثار جدلية عن فكرة العدالة والخير والشر والحياة والموت ليكون عينة للبحث.

عينة البحث:

وفقاً لمجتمع البحث وصولا الى النتائج بشكل دقيق اختار الباحث عينة قصدية وهي نموذج واحد وهو مسلسل (مفكرة الموت – DEATH NOTE) ويتألف من (٣٧) حلقة واحتوائها على مادة واضحة لحاجة البحث وهدفه عبر ما يحتوي المسلسل من كيفيات ومعالجات إخراجية للميثولوجيا اليابانية، فضلاً عن نجاحها وسعة قاعدتها الجماهيرية، والواقعية التي امتاز العمل بها.

أداة البحث:

للوصول الى الغاية العلمية المنهجية وبشكل موضوعي فانه يتطلب وضع اداة تستند الى النتائج وسوف يعتمد الباحث على مؤشرات الاطار النظري فيما يخص اشتغال العناصر للصورة والصوت كأداة للتحليل بعد استحصال موافقة لجنة الخبراء والمحكمين عليه.

الفصل الرابع – تحليل العينة

وصف الأنموذج:

المسلسل الياباني (مفكّرة الموت – Death Note) بثت في: Oct 4، 2006 to Jun 27، 2007 – تصنيف المسلسل: غموض– Mystery، بوليسي– Police، نفسي– Psychological، خارق– Supernatural ، إثارة– Thriller، شونين– Shonen مدة العرض: ٨٥١ دقيقة. (٣٧ حلقة) اي لكل حلقة ٢٣ دقيقة – المنتج: استوديو Madhouse – اخراج: Adachi Tetsurou أراكي تيتسورو– الكاتب: Obata Takeshi اوباتا تاكيشي مع Ohba Tsugumi اوبا تسووكامي.

تحليل العينة:

إعتمد الباحث على وحدة البحث في اللقطة او المشهد المتناول فيهما معالجة معينة بوصفه وحدة التحليل للمسلسل، وذلك وفق اداة البحث مع نتائجه.

ملخص القصة: تدور الأحداث حول شخصية تدعى (**لايت ياجامي**)؛ وهو طالب في المرحلة الثانوية عثر على مذكرة بها قوة خارقة للطبيعة تحمل اسم Death Note (مذكرة الموت) قام (شينيجامي)– سيد الموت (إله الموت)– الذي يسمى (**ريوك**) بإسقاطها على كوكب الأرض. تمنح مذكرة الموت لمن يستخدمها القدرة على قتل أي شخص سبق وأن رآه حامل

المذكرة عن طريق كتابة اسم الضحية في المذكرة مع تذكر صورة للضحية في عقله لأنه يمكن أن يحمل أكثر من شخص نفس الاسم. وتسرد أحداث السلسلة القصصية محاولة (لايت) لإقامة عالم خالٍ من الشر يكون هو المسيطر عليه باستخدام تلك المذكرة.

الفصل الخامس

النتائج ومناقشتها:

١. المكان أحياناً يكشف نمط الشخصية اذما كانت آلهة او من البشر والديكور يكون نقطة صراع في بعض المشاهد.
٢. الإكسسوار يمكن ان يكون نقطة تحول في القصة وتحقيق صراع جديد و يزيد من إلتواء الحبكة وأحيانا يعيد الحبكة الى بداياتها الاولى.
٣. الأزياء تكون هجينة التصميم بالنسبة للآلهة أما في العالم الواقعي تبرز البعد الوظيفي للشخصيات.
٤. التكوين يتمحور حول ابراز تفاصيل المكان من زوايا غير مألوفة عادة تضفي ايحاء بانهيار مواقف الشخصيات او فشل خططهم، والكشف عن ما هو أقرب الى الشاشة ومنطقة الوسط ومنطقة نهاية التكوين كمنظور درامي واضافة للبعد الثالث للرسوم ثنائية الابعاد.
٥. حركات الكاميرا تكشف عن الحالة السياكولوجية التي تمر بها الشخصية ومواطن ضعفها وقوتها وحضورها في المواقف، وتوظيف إرتجاج الكاميرا اثناء الحركة يوحي بالتوتّر، والإثارة والتشويق.

الاستنتاجات:

١. الواقعية التي تتداخل مع الميثولوجيا تلقى إقبال جماهيري واسع بمختلف الثقافات عالميا .
٢. الرسومات الثنائية الأبعاد تحقق انسجام مع المتلقي بوجود عناصر صورية وصوتية موظفة بتناغم مع القصة والاحداث الدرامية.
٣. مخرجي افلام الانمي الميثولوجية لايقتصرون على الجودة في الرسوم إلاّ في الطعام لقدسيتها ولتحقيق إقناع للمتفرج الياباني ولذوقه.
٤. الثقافة القانونية هي مسألة جدية في تحقيق النظام والعمل الجماعي هو اساس اجتماعي راسخ في المجتمع الياباني.

٥. لا يمكن لفرد واحد ان يحقق العدالة دون وجود مؤسسة فيها كفاءآت تمارس عملها بمهنية في سقف زمني معقول لِذا فإنَّ مفهوم الخير والشر هو مفهوم نسبي.

التوصيات والمقترحات:

١. يوصي الباحث بتكثيف دراسة مفهوم الميثولوجيا حسب الثقافة الإقليمية لمنبعها كل على حدا من جانب انتثروبولجي وسياكولوجي من جانب آخر لفهم خطابات الافلام – اليابانية بشكل خاص – بالشكل الصائب.
٢. إضافة مشاهدة أفلام الأنمي اليابانية ضمن مفردات دراسة المشاهدات والتحليل والتذوق في قسم السينما لما لها من دور في إنضاج التذوق السينمائي والفكري.
٣. عمل ورشة فنية للإنتاج والتدريب في مجال هذه الصناعة العالمية.

المصادر :

١. أحمد فؤادز، نعمات: "**موسوعة من عيون الكتب فى التاريخ و الفنون**"، ط١، المكتبة الاكادمية، القاهرة، ٢٠٠٣.

٢. الأهواني، أحمد فؤاد: "**الخوف**"، وكالة الصحافة العربية، القاهرة، ٢٠٢٠.

٣. أوكونور، جوزيف: "**حرر نفسك من الخوف –التغلب على القلق وإلغاؤه من الحياة اليومية**"، ط٢، العبيكان للنشر، الرياض، ٢٠٠٨.

٤. برنس، جيرالد: "**قاموس السرديات**"، (تر)السيد إمام، ط١، ميريت للنشر والمعلومات، القاهرة، ٢٠٠٣.

٥. بيج، ر. م. ماكفير شالرز: "**المجتمع**"، (تر)علي احمد عيسى، ط١، مؤسسة فرانكلين للطباعة والنشر، القاهرة، تاريخ غير معروف.

٦. البيضاني، حكمت: "**الصوت في السينما والتلفزيون**"، ط١، دار الخلود، بيروت، ٢٠١٢.

٧. ثاني، قدور عبد الله: "**سيميائية الصورة: مغامرة سيميائية في أشهر الإرساليات البصرية في العالم**"، ط١، دار الغرب للنشر والتوزيع، بغداد، ٢٠٠٥.

٨. جانتي، لو دي: "**فهم السينما**"، (تر)جعفر علي، ط٢، دار الرشيد للنشر، بغداد، ١٩٨١.

٩. الجهائي، عبد الباسط: "**جماليات السينما: الصورة والتعبير**"، ط١، شركة بريطانية مسجلة في انجلترا، لندن، ٢٠١٧.

١٠. داروين، تشارلس: "**نشأة الإنسان والإنتقاء الجنسي**"، (تر) مجدي محمود المليجي، ط١، المجلس الاعلى للثقافة، القاهرة، ٢٠٠٥.

١١. ديتيان، مارسيل: "**اختلاق الميثولوجيا**"، (تر)صباح الصمد، ط١، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ٢٠٠٨.

١٢. الدين، ماجدة سعد: "**تهاد بهجت وهمس الجماد**"، دار الف، القاهرة، ١٩٩٧.

١٣. ديورَانت، وِل ديورَانت، ويليام جيمس: "**قصة الحضارة**"، مجلد١، (تر)زكي نجيب محمُود وآخرين، دار الجيل، بيروت، ١٩٨٨.

١٤. سارتر، جان بول: "**نظرية الانفعال دراسة في الانفعال الفينومينولوجي**"، (تر)هاشم الحسيني، بيروت لبنان، دار مكتبة الحياة، تاريخ غير معروف.

١٥. سعيد، ابو طالب محمد: "**علم مناهج البحث**"، دار الحكمة للطباعة والنشر، الموصل، ١٩٩٠.

١٦. السواح، فراس: "**أساطير الأولّين القصص القرآني ومتوازياته التوراتية**"، ط٢، دار التكوين للتأليف والترجمة والنشر، دمشق، ٢٠١٦.

١٧. شارلس ج. كلارك: **التصوير السينمائي للمحترفين**، (تر)سعد عبد الرحمن قلج، ط٢، وزارة الاعلام والثقافة – الادارة الثقافية، أبو ظبي، ١٩٦٨.

١٨. شكشك، أنس: "**الذكاء: أنواعه واختباراته**"، ط١، كتابنا للنشر، المنصورية، ٢٠٠٧.

١٩. الشمس، ماجد عبد الله: "**الحضارة والميثولوجيا في العراق القديم (بحوث ودراسات: الأسطورة، أصل النوروز، البستنة**"، دار علاء الدين للنشر والتوزيع، دمشق، ٢٠١٧.

٢٠. العابدين، علاء زين: "**دراسات في الفكر والثقافات اليابانية**"، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠٠٦.

٢١. عُظيمة، محمد: "**كوجيكي (وقائع الأشياء القديمة) الكتاب الياباني المقدّس**"، دار التكوين للتأليف والترجمة والنشر، دمشق، ٢٠٠٥.

٢٢. عوض، محمد مؤنس: "**قضايا، السياسة، المياه، العقيدة**"، ط١، عين للدراسات والبحوث الإجتماعية، القاهرة، ٢٠٠١.

٢٣. فرويد، سيجمند: "**الأناوالهو**"، (تر)محمدعثمان نجاتي، ط٤، دار الشروق، بيروت، ١٩٨٢.

٢٤. كاتب غير معروف: "**مجلة دراسات عربية**" عدد١٩، دار الصالح للنشر، ١٩٨٦.

٢٥. كرم، يوسف: "**الطبيعة وما بعد الطبيعة: المادة. الحياة. الله**"، ط١، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة، القاهرة، ٢٠١٤.

٢٦. لونج، بول و وال، تيم: "**الدراسات الإعلامية النصوص والمعاني الإعلامية**"، (تر)هدى عمر عبد الرحيم،نرمين عادل عبد الرحمن، ط١، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، ٢٠١٧

٢٧. ماتشيلي، جوزيف: "**التكوين في الصورة السينمائية**"، (تر) هشام النحاس، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، ١٩٨٣.

٢٨. الماجدي، خزعل: "**أديان ومعتقدات ما قبل التاريخ**"، ط١، دار الشروق للنشروالتوزيع ، عمّان، ١٩٩٧.

٢٩. مارسيل مارتن: "**اللغة السينمائية**"، (تر)سعد مكاوي، طبعة غير معروفة، الدار المصرية للتأليف والترجمة، القاهرة، سنة غير معروفة.

٣٠. المنجد، محمد بشير: "**الآلة الذكية من ديكارت وحتى دماغ غوغل**"، ط١، E-Kutub Ltd، لندن، ٢٠٢٠.

٣١. النورج، حمدي: "**السيناريو الصناعة الخطرة من التحليل للبناء: السيناريست ناصر عبد الرحمن نموذجا**"، ط١، أطلس للنشر، القاهرة، ٢٠١٤.

٣٢. الهاشمي، طه حسن عيسى: "**تجنيس السيناريو –موقع السيناريو من نظرية الأجناس الأدبية**"، ط١، الدار الثقافية للنشر،القاهرة، ٢٠١٠.

33.Hart, Eric: " **The Prop Building Guidebook: For Theatre ،Film ، and Tv**", Focal Press Taylor & Francis Group, NEW YORK AND LONDON, 2013.

34.Joya, Mock: **"Mock Joya's Things Japanese"**، second edition, Tokyo News Service ، Tokyo, 1964.

35.Lincoln ، Bruce: **"Myth ، cosmos ، and society: Indo-European themes of creation and destruction",** The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge ، Massachusetts, London, 1986.

36.Wight, Schaden: "Chiaroscuro: Renaissance", Schaden Wight ، Feb 10 ، 2018 ،p3

37.Zimbardo, Philip: "The Lucifer Effect: Understanding How Good People Turn Evil" , Random House Publishing Group, new York, 2007.