سحر الأنيمي.. القوة الناعمة المتبادلة بين العرب واليابان

كتبه عندليب فرازي | 24 أغسطس ,2021

ترجمة وتحرير: نون بوست

تدور قصة أوس ابن جبير حول شخصية البطل الكلاسيكي، وهو رجل عادي تحوّل إلى محارب أسطوري بسبب ظروف خارجة عن إرادته. يقول ابن جبير وهو يحدق في العدو أمامه بعيون مكحلة "كل شخص لديه شيء يستحق الحماية".

يعدّ فيلم أنيمي "الرحلة"، المستوحاة أحداثه من التقاليد التي اشتهرت بها المنطقة العربية في فترة ما قبل الإسلام – التي ذكرت أيضا في القرآن – بمثابة إعادة سرد معاصرة لغزو مملكة أكسوم لمكة من قبل أبرهة الحبشي، ملك العرب الجنوبيين، الذي سعى لتدمير الكعبة واستبدالها بمعبده الخاص، وساعده في تحقيق هذه الغاية جيشه الأسطوري على ظهور الفيلة.

يقف تاجر الخزف ابن جبير في وجههم من أجل حماية أسرته في المقام الأول، وتحقيق المهمة المخيفة التي تميز جميع الملاحم ألا وهي ردع الغزو رغم كل الصعاب. قد تكون شخصية أوس ابن جبير خيالية، لكن ممولي فيلم "الرحلة" يأملون أن يصبح اسمه مألوفا في المنطقة مثل أبطال العرب الأسطوريين في العصور القديمة.

قال عصام بخاري، المنتج الرئيسي للفيلم والرئيس التنفيذي لشركة "مانجا للإنتاج" السعودية، إن

الفيلم يعد بمثابة وسيلة "لتصدير الثقافة السعودية والقصص التاريخية التي تحتفظ بها شبه الجزيرة العربية".

من أجل تحقيق هذه الغاية، سعى المنتجون إلى الموازنة بين رواية القصص الأصلية والصيغة التي تحظى بجاذبية داخل المنطقة وعلى الصعيد الدولي. ومع أن القصة متجذرة في التقاليد العربية، إلا أن جماليات الفيلم تعتمد على تقنيات أجنبية وبالتحديد الأنيمي، وهو الاسم الذي يطلق على الرسوم المتحركة اليابانية.

التعاون

يعدّ فيلم "الرحلة" أول فيلم رسوم متحركة طويل تُنتجه المملكة العربية السعودية من خلال مؤسسة "مسك" الخيرية الثقافية التي تمتلك شركة "مانجا للإنتاج"، بالتعاون مع استوديو "توي أنيميشن" الياباني المشهور بإنتاجات مثل سلسلة "الحقق كونان" و"مغامرات الفضاء: يوفو – غرينديزر" الكلاسيكية في الثمانينات. يستخدم الفيلم تقنية "4 دي إكس" لمنح المشاهد تجربة سينمائية مدهشة، وقد تم توفير هذه التقنية حتى الآن باللغتين العربية واليابانية في الأسواق المعنية.

قال المهندس البالغ من العمر 35 سنة، أنور أبو طه، الذي نشأ في السعودية على مسلسلات الأنيمي وشاهد الفيلم باللغة العربية عندما عُرض في دور السينما السعودية الشهر الماضي: "أعتقد أنه كان مزيجا ممتازا من التقاليد العربية ورواية القصص اليابانية. آمل أن نرى المزيد من الرسوم المتحركة من هذا النوع".

> حب الرسوم المتحركة اليابانية بعيد كل البعد عن كونه ثقافة فرعية خاصة بالمملكة العربية السعودية أو الشرق الأوسط الأوسع نطاقاً

وأضاف قائلا "خلال سنوات نشأتي أحببت 'ألف ليلة وليلة: مغامرات السندباد'. لقد كانت المغامرات مذهلة وكان فيها العديد من القصص التربوية. وعندما كبرت في السن أُغرمت بسلسلة 'مذكرة الموت'، مشيرا إلى أن مسلسل الأنيمي الموجه للشباب تدور أحداثه حول صبي يعثر على مذكرة تحتوي على قوة خارقة تمنح مستخدمها القدرة على قتل أي شخص عن طريق كتابة اسمه في المذكرة. وتابع قائلا "لقد منحتني السلسلة فهما حقيقيا للخير والشر، ولكنها تناولت أيضا الأفكار الفلسفية التي جعلتني أفكر أكثر في الطريقة التي صممت بها أذهاننا".

الأنيمي مدبلج إلى العربية

إن حب الرسوم المتحركة اليابانية بعيد كل البعد عن كونه ثقافة فرعية خاصة بالمملكة العربية السعودية أو الشرق الأوسط الأوسع نطاقا. وأظهر استطلاع شركة "يوجوف" لسنة 2019، الذي أُجري في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا، أن المملكة العربية السعودية تمتلك أكبر جمهور للأنيمي في المنطقة.

أُسست شركة "مانجا للإنتاج" في سنة 2016 لتدريب رسامي الرسوم المتحركة السعوديين على إنتاج الرسوم المتحركة المحلية. كما سبق لها أن أنتجت مسلسل كرتوني قصير بعنوان "كنز الحطاب"، الذي وقع بثه على التلفزيون الياباني في سنة 2018.

تجمع السعودية واليابان علاقات ثنائية راسخة، حيث توفّر السعودية 40 بالمئة من واردات اليابان من النفط. وفي سنة 1972، تأسست "مؤسسة اليابان" التي تعنى ببرامج التبادل الثقافي، وبدأت في رعاية الطلاب في أحدث الكليات التقنية في المملكة العربية السعودية.

يبدو أن الإنتاج المشترك لمشاريع الأنيمي هو أحدث طريقة للتبادل الثقافي في السعودية. وفقا لكبيرة الباحثين المقيمة في معهد دول الخليج العربي في واشنطن، كريستين سميث ديوان، فإن مثل هذه المساعي من شأنها أن تساعد المملكة العربية السعودية في ممارسة نفوذها في الخارج لتتخطى مجال الطاقة.

وأوضحت سميث ديوان أن "القيادة السعودية الجديدة حريصة للغاية على إشراك الشباب في جميع أشكال الإعلام والفنون وتوحيدهم تحت مظلة الوطنية. وهي وسيلة لإبراز الهوية السعودية

وإحداث تأثير في الخارج وكذلك تنويع الاقتصاد من خلال مجالات إبداعية جديدة. وكلاهما من الأولويات القصوى".

وأضافت "تعرّف جيل الألفية السعودي على الرسوم المتحركة والأفلام قبل وصول الحكومة السعودية الجديدة إلى السلطة، وهذا يعني أن محمد بن سلمان ومؤسسة "مسك" الخيرية التابعة له تسعى إلى دخول مجال أبدى فيه الشباب السعودي بالفعل اهتماما وأخرج بعض المواهب".

ليست الرياض الوحيدة التي توجهت نحو ابتكار الرسوم المتحركة المحلية. في دولة الإمارات العربية المتحدة المجاورة، قامت شركة "ألتر إيجو" للإنتاج ومقرها أبو ظبي بإنشاء المسلسل التلفزيوني الكرتوني "توركايزر" في سنة 2013. وتدور أحداث هذا المسلسل حول طفل إماراتي يسافر إلى اليابان بعد التخرج ويكتشف هناك مهمته لإنقاذ العالم من الغزو الفضائي.

وتمتلك تركيا بالفعل قاعدة إنتاج راسخة تضم أكثر من 30 استوديو إنتاج للرسوم المتحركة، والتي أنتجت أكثر من عشرة أفلام رسوم متحركة في آخر 15 سنة.

حسب عمر الغزي، الأستاذ المساعد في وسائط الإعلام والاتصالات في كلية لندن للاقتصاد، فإن الترفيه الشعبي يمثل جبهة مهمة في ممارسة نفوذ الدولة إلى جانب أشكال أخرى من الوسائط الإعلامية. وأضاف أنه "عند التفكير في تأثير الحكومة على وسائل الإعلام، يفكر الناس في الأخبار. ولكن التلفزيون العربي الترفيهي، سواء المسلسلات التلفزيونية أو الرسوم المتحركة، يعتبر أيضا جزءا من الجهود المبذولة لتوسيع نطاق القوة الناعمة للدولة".

تابع قائلا "ليس من المستغرب إذًا أن تستثمر دول مثل الإمارات العربية المتحدة والمملكة العربية السعودية اليوم في البرامج الموجهة للأطفال لأن ذلك يعتبر جزءا مهما من مكانتها في مجال الوسائط الإعلامية في المنطقة وخارجها".

عرض نفس الرسوم المتحركة، على نفس القنوات، وفي نفس الوقت

تعود علاقة الشرق الأوسط بالأنيمي إلى عقود مضت. فقد استمتع الأطفال الذين نشأوا في المنطقة في فترة السبعينات والثمانينات بمشاهدة عشرات الرسوم المتحركة اليابانية المدبلجة باللغة العربية.

أفاد محمد رمضان من منزله في العاصمة الأردنية عمان إن "سلسلة الكابتن ماجد (اسمه الياباني الأصلي كابتن تسوباسا) وعدنان ولينا (فتى المستقبل كونان) كانا المفضلان لدي. كما كنا نتابع مسلسل "توم وجيري" و"ميكي ماوس"، لكننا فضّلنا مشاهدة الأنيمي، لأنه كان هناك شخصية رئيسية قوية، وقصة مقنعة، وغاية نبيلة في كل حلقة.

قال المحاسب البالغ من العمر 42 عاما "إذا خُيّرنا بين "ديزني" والأنمي، فسنختار دائما الرسوم المتحركة اليابانية، لأن هناك دائما ما نتعلمه منها".

من جهته، أورد عامر مانجو، الأردني المقيم حاليا في طوكيو "كانت سلسلة "ميكي ماوس" مثل المفتحات، والأنيمي هو البرنامج الرئيسي، وهذا ما كنا ننتظره. كنا نشاهد الرسوم المتحركة الأخرى لنستعد للعرض الرئيسي".

كان كل من رمضان ومانجو، مثل بقية الأطفال الآخرين الذين نشأوا في الشرق الأوسط في فترة الثمانينات، ينتظرون مشاهدة الفقرة اليومية من الصور المتحركة اليابانية المستوردة في مواعيد محددة.

ذكر رمضان أن "الشوارع في الأردن تكون فارغة في وقت بث هذه البرامج، وبمجرد أن تنتهي، نعود إلى اللعب في الخارج حيث نقوم بتقليد حركات الفنون القتالية التي رأيناها في غرينديزر أو حركات كرة القدم من الكابتن ماجد". وأضاف: "كنت أجتمع مع أبناء عمي وإخوتي في غرفة المعيشة في منزلنا كل يوم من الساعة الرابعة إلى السادسة مساءً. وإذا بُثّت إحدى الحلقات ولم نكن في المنزل، كنا نتصل بقناة الأردن تي في ونطلب منهم إعادة الحلقة، وكانوا يلبون الطلب".

أكد الغزي أن انتظار ومشاهدة الصور المتحركة أثناء وقت البث المخصص للأطفال بعد المدرسة أو في نهاية الأسبوع كان طقسًا بالنسبة للأطفال الذي نشأوا في منطقة الشرق الأوسط خلال فترة الثمانيات.

أوضح الغزي في ورقة بحثية بعنوان "غريندايزر يغادر إلى السويد"، أنه بعد النشيد الوطني وتلاوة بعض الآيات، تقوم القنوات التلفزية ببث فقرة الأطفال ومحتواها الياباني. تابع الغزي كلامه قائلا "على عكس برامج أطفال اليوم التي تطغى عليها النزعة الفردانية والمتاحة طيلة اليوم على قنوات الكابل أو على الإنترنت، كان الأطفال خلال الثمانينات يشاهدون نفس الصور المتحركة على نفس القناة وفي نفس الوقت".

ظهرت القنوات التلفزية في العالم العربي وانطلق البث لأول مرة في أواخر الخمسينات، وكانت البداية مع العراق ثم تبعه لبنان. وبحلول منتصف السبعينات، كانت جميع الدول العربية تملك قنوات حكومية خاصة بها. وكانت هذه القنوات تقدم أخبارا ترعاها الدولة وبرامج المنوعات إلى جانب المسلسلات التي كان أغلبها إنتاجًا مصريًا، ولكن لم يكن يوجد في ذلك الوقت قاعدة إنتاج قائمة الذات لبرامج الأطفال التلفزيونية.

تأسست مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك لدول مجلس التعاون الخليجي في سنة 1976 لإنتاج المحتوى للدول الأعضاء، التي كانت تشتري الصور المتحركة من اليابان. وكانت اليابان في ذلك الوقت قد بدأت بالفعل النجاح في تحويل القصص المصورة (التي تعرف باسم مانغا) إلى صور متحركة

وتصديرها إلى أمريكا وأوروبا. وكانت هذه الصور المتحركة تدبلج من قبل شركات في لبنان وسوريا.

عملت شركة "فيلمالي" التابعة لنقولا أبو سمح على دبلجة "مغامرات سندباد" في سنة 1974، و"زينة ونحّول" (الاسم الأصلي: مايا والنحلة) في سنة 1975. ودبلج مركز الزهرة في دمشق الحقق كونان، وكابتن تسوباسا، ودراغون بال، إلى جانب أخرى.

وفق الغزي "كان هناك بالطبع المحتوى الأمريكي مثل توم وجيري، ولكن الأنيمي الياباني كان يحظى بشعبية أكبر. كان هناك أيضا الإنتاج العربي، مثل الإنتاج الكويتي لشارع السمسم. كان اسم تلك السلسلة 'افتح يا سمسم'، وظهر برنامج تعليمي مشابه اسمه "المناهل" في الأردن".

أغنية الشارة والنشيد الوطني

نشأ بسام الظاهر، وهو صيدلي مقيم في لندن، في بغداد خلال الثمانينات وكان يستمتع بمشاهدة هذه البرامج "لقد كانت برامج ممتعة وتربوية في ذلك الوقت، ولكنها لا تمثل محتوى يمكن مشاهدته اليوم خاصة بالنظر إلى وجود العديد من الرسوم المتحركة ذات الرسوميات المذهلة، ما يعني أنه أمام الأطفال العديد من الخيارات"، مضيفًا "بالطبع كنت أدرك أن البرامج التي أشاهدها ليست إنتاجا عربيا، باستثناء غريندايزر الذي ظننت أنه عربي – وقد تفاجأت كثيرا عندما اكتشفت أنه ليس كذلك عندما كبرت أكثر".

تدور أحداث غرينداير، أحد أشهر مسلسلات الأنيمي في المنطقة، حول رجل آلي ضخم من كوكب آخر ينقذ الأرض من هجوم الأعداء. حسب الظاهر، تشبه أغنية شارة "غرانداير" نشيدا وطنيا، أو عرضا عسكريا، كان يتردد صداه عبر العراق.

أوضح الغزي أن عملية الدبلجة مثلت في ذلك الوقت أساس شعبية الأنيمي في منطقة الشرق الأوسط الناطقة بالعربية، "فقد كانت ألحان وكلمات أغاني الشارة تحمل رسائل وشعارات قومية". ذكر الغزي أن كلمات بداية شارة ساسوكي – الذي يسرد قصة فتى من النينجا يقاتل الأشرار – كانت مماثلة للشعارات القومية العربية التي كانت تُلقّن في المدارس. تقول كلمات أغنية شارة ساسوكي "قم ضع يدك بيدي؛ قم احمي غدك وغدي؛ نفتدي أرضنا بالدماء نفتدي. وقد كانت تعكس الخطاب السياسي السائد في ذلك الوقت"، على حد تعبير الغزي.

ضياع التفاصيل الثقافية خلال الترجمة

أشار الغزي إلى أن الأنيمي الأصلية كانت تمثل انعكاسا للثقافة اليابانية، ولكن المنتجين العرب المسؤولين عن دبلجتها لم يكونوا مهتمين بعمق معناها ومدى تعقيده في اليابان، وإنما حاولوا تكييفها مع الثقافات السياسية العربية المحلية والإقليمية. وأشار إلى أن "الفروق الدقيقة في الثقافة السياسية اليابانية، على سبيل المثال، أو صدى مواضيع الحرب النووية ومستقبل ما بعد

الأبوكاليبس ضاعت خلال الترجمة".

أقرّ أنور أبو طه بأنه لم يدرك حقيقة أن هذه الرسوم المتحركة كانت جميعها يابانية حتى كبر أكثر، حيث كان يعتقد أنها "عربية بشكل كامل". ولكن لم يكن هذا الأمر مهما بالنسبة لطه في طفولته، ذلك أنه كان ولا يزال منبرها بالحبكة القصصية، أو ما يعرف بأسلوب "كيشوتينكيتسو".

أوضح طه "لم يكن للأمر علاقة بالشخصيات بالنسبة لي، بل بهيكل الحبكة القصصية المتقن الذي يختلف عن الرسوم المتحركة الغربية. إن أسلوب كيشوتينكيتسو يتبع سردا يتضمن منعرجات غير متوقعة، وهو ما يجعل الأنيمي جذابة للغاية".

لكنه ليس متأكدا مما إذا كان فيلم أنيمي "الرحلة" قد اتبع نفس تقنية السرد، حيث قال "لست متأكدًا مما إذا كان أنيمي الرحلة قد اتبع نفس الأسلوب أم لا. في بعض مسلسلات الأنيمي يكون الأمر واضحًا حقًا، ولكن في هذا الأنيمي، لو استخدم المنتجون أسلوب كيشوتينكيتسو لكانت الحبكة متقنة أكثر. لا يزال الفيلم ناجحا بفضل مشاهد القتال [المعارك الكبيرة في الصحراء] والقصص الجانبية للمعجزات والنبوءات السابقة التي تساعد كلها القصة الرئيسية على التطور والمضي قدمًا".

حسب طه، فإن أسلوب كيشوتينكيتسو هو السبب وراء شعبية الأنيمي في الوقت الحالي – مع تخصيص قسم لها على منصات البث العالمية مثل نتفليكس وأمازون برايم وكرانشيرول – ولكنه ليس المكون الوحيد. يعتقد طه أن "نجاح الأنيمي يعود أيضا إلى مزيج من الألوان المستخدمة، وحركات الشخصية المفصلة، ومشاهد القتال الملحمية، وكيفية اعتماد الدعابة لتهدئة المواقف التي يطغى عليها التوتر. يقوم الأنيمي على العديد من الطبقات التي لا تجدها عادة في أشكال الترفيه الأخرى".

استعادة الثقافة

كان عامر مانجو، الأردني الذي يبلغ من العمر الآن 35 عاما والذي نشأ في السعودية، في طفولته يعيد تمثيل مشاهد من الكابتن ماجد في ساحة اللعب عندما يلعب كرة القدم مع أصدقائه، مشيرا إلى أنه كان يتشبه "بشخصية بسام، حيث كان ضخما وكنت أنا أطول من جميع رفاقي في الصف، لذلك اعتدت على التظاهر بأنني هو عندما ألعب كرة القدم".

ذكر مانجو أن ما كان يثير انبهاره في الأنيمي بشكل رئيسي خلال طفولته، هو تقنيات الكرة الدوارة في الكابتن ماجد وعلم الروبوتات في مسلسلات الأبطال الآليين العمالقة مثل الرجل الحديدي (حرب الديناصورات إيزنبورغ) وغرينديزر. وقد اعترف بأن السبب وراء دراسته الهندسة كان الرسوم المتحركة اليابانية "سانشيرو"، التي تتحدث عن فتى كان يصنع الروبوتات التي تقاتل في حلبة وكان يقوم بصيانتها، وقد حفزه ذلك للتفكير أكثر في علم الروبوتات وصنع واحد منها يوما ما.

لكن خلال دراسة الهندسة، واجه مانجو منعرجا في حياته، يشبه إلى حد كبير ما يحدث في مسلسلات الأنيمي. فقد التقى في يوم من الأيام بأستاذ ياباني زائر كان يجتمع به في منزل جدته ليعلمه اللغة اليابانية. وقد أخذته مهاراته في اللغة اليابانية إلى اليابان حيث انتهى به المطاف إلى العمل في مجال الإدارة الرياضية.

لقد شاهد فيلم "الرحلة" في قاعة سينما يابانية في طوكيو الشهر الماضي رفقة زوجته اليابانية الأردنية، ويقول إن التفاصيل الصغيرة هي التي جعلت الفيلم ناجحًا. وعلق عليه قائلا: "لقد كان مذهلا، فحتى الأسماء جعلوها يابانية لتصبح الشخصية الرئيسية أوسو بدلا من أوس". وفي إشارته إلى أن قاعة السينما كانت مليئة بالجمهور الياباني، قال مانجو "إن الأنيمي يمثل جزءا هاما من الثقافة اليابانية الحديثة، وإذا أردنا التقرب من اليابان وفهم ثقافتها بشكل أفضل، فإن أفضل طريقة لفعل ذلك هي من خلال الأنيمي".

المصدر: ميدل إيست آي