

الرسوم المتحركة وأثرها في توجيه الرأي العام
(العالم العربي كنموذج للدراسة)

Animation impact in guiding public opinion
(The Arab world as a model for study)

أ.م.د/ تهامي محمود تهامي سيد

الاستاذ المساعد بقسم الرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا

المعار للتدريس في المعهد العالي للفنون التطبيقية بالتجمع الخامس للعام الدراسي 2017-2018

Assist. Prof. Dr. Tohamy Mohamed Tohamy Said

Assistant Professor, Animation Department, Faculty of Fine Arts, Minia University
Teaching Assistant at the Higher Institute of Applied Arts in the fifth assembly for the
academic year 2017-2018

drtohamy_tmt@yahoo.com

الملخص

تلعب الرسوم المتحركة دورا هاما ومؤثرا في توجهات الرأي العام واتجاهاته وصياغة مواقفه وسلوكياته من خلال الأفلام والأعمال التي تعرض علي الشاشات والمنصات المختلفة والتي توفر للمشاهد معلومات ومواقف مباشرة وغير مباشرة تدفعه الي تكوين موقف معين او تبني فكرة معينة ما يؤكد قدرة الرسوم المتحركة بكافة صورها واشكالها على احداث تغييرات في المفاهيم والممارسات الفردية والمجتمعية عن طريق أحداث ورمزية الصورة التي تعرض وتكوين الرأي ونشر المعلومات والقضايا والتوجهات المختلفة وهذا يتطلب ضرورة مراعاة ظروف كل مجتمع وبيئته الثقافية والقيمية والفكرية بشكل يضمن احترام هوية هذا المجتمع وخصوصيته دون ان يعني ذلك تجاهل الاخر وعدم جواز التعرف على ثقافته وحضارته اذ لا بد من التواصل والتفاعل معه والاستفادة مما لديه من علوم ومعارف وللرسوم المتحركة دور كبير في جذب ، وشد الانتباه والقدرة على الإمتاع حتى أصبحت الرسوم المتحركة تحتل مركزا متقدما في الأساليب الفكرية المؤثرة على العقل، كما أن اهمية الرسوم المتحركة تكمن في كونها فن ثقافي واعتبارها لغة ثقافية بين الشعوب تعتمد علي كل المفردات من حيث الصورة والصوت والكلمات فهي لغة جامعة تخاطب العقل والقلب والثقافة وتؤثر فيهم ولذلك تناول البحث عددا من أفلام الرسوم المتحركة التي أثرت في توجيه المشاهد وبناء رأي مجتمعي تجاه قضايا مختلفة وأثرت علي نظرته من خلال هذا الفن البديع وركز البحث علي ضرورة الرسوم المتحركة كلغة تعبيرية مؤثرة في سلوك الآخر مما يتطلب ضرورة التوعية وحماية النشئ والمجتمع من ثقافة الآخر المشوهة التي تصدر لنا ولغيرنا عن طريق الافلام المستوردة والمذبجة من الآخر.

Summary

Animation plays an important and influential role in the attitudes and trends of public opinion and the formulation of attitudes and behaviors through films and works that are presented on different screens and platforms, which provide the viewer with information and positions directly and indirectly to the formation of a certain position or the adoption of a certain idea confirms the ability of animation in all its kinds and forms Making changes in individual and societal concepts and practices through the events and symbols of the image that present and form the opinion and dissemination of information and different issues and directions. This requires the necessity of observing the conditions of each society and its cultural, Respect the identity of this society and its specificity without ignoring the other and not recognizing its

culture and civilization, as it is necessary to communicate and interact with it and to benefit from its knowledge and animation and play a large role in attracting, and attract attention and ability to enjoy until the animation occupies an advanced position And the importance of animation lies in the fact that it is a cultural art and a cultural language among peoples based on all the vocabulary in terms of image, sound and words. It is a university language that addresses the mind, heart and culture and influences them. Therefore, the research dealt with a number of cartoons The research focused on the need for animation as an expressive language influencing the behavior of the other, which requires the need to raise awareness and protect youth and society from the culture of the other distorted, which is issued to us and others through films Imported and films Translation from the other.

مقدمة

على قدر أهمية وخطورة تأثير الفنون ومنها الرسوم المتحركة كأحد أهم عناصر تكوين الوجدان تنثور دوماً إشكاليات حول دور الرسوم المتحركة في تكوين الشخصية العربية وبناء ثقافتها، خاصة مع تزايد الفضائيات المتخصصة ووسائل التواصل الاجتماعي المختلفة، فهل تلعب دوراً إيجابياً أم سلبياً في بناء شخصيته وتوجيهه وتشكيل منظومة القيم لديه؟ .. يتفق النقاد والمثقفون على دور الرسوم المتحركة في معالجة القضايا الاجتماعية والسياسية والحقوقية بطريقة ساخرة حيناً وفكاهية حيناً آخر. وغالباً ما تتسم الرسوم المتحركة في نمط معالجتها للقضايا بالشكل الساخر الذي ينحى للوجهة الهزلية والطريفة، فيكون القلب جاذباً للجمهور ويتماشى مع فاعلية وديناميكية الرسوم المتحركة ولخلق أدوات الإقناع الذهنية بشكل غير مباشر. وهناك اتجاهان عالميان في الفن والسياسة وباختلاف الاتجاه تختلف وسائل الإعلام الخاصة به:

الاتجاه الأول: هو الواقعية الاشتراكية التي تنادي بأن الفن يخدم المجتمع وعليه فإن الرسوم المتحركة في البلدان الاشتراكية كثيراً ما تخاطب المواطن وتوعيه وتخلق عنده الحافز على العمل وخدمة المجتمع

الاتجاه الثاني: هو الاتجاه الرأسمالي الاستهلاكي الذي يدعو إلى مقولة الفن للفن وعليه فالهدف من الفن هو الربح المادي عبر الإمتاع والتسلية وهو كذلك يحمل أفكار المنطقة والشعوب كل حسب ثقافته و قد يكون متركزاً طائفيًا (Ethnocentric). ويحقق الفن في المجتمع الاستهلاكي أهدافه عبر الإثارة أو الابتسامة والضحك أو الحماسة ونشوة المغامرة وهذا لا يعني أنه يبتعد عن طرح قضايا فكثيراً ما نشاهد أفلاماً هوليودية تطرح قضايا سياسية واجتماعية كالنضال السياسي للزنوج أو سرد لقصة كفاح لصاحب حركة اجتماعية ما مثل (مالكولم إكس) أو غيره .

ولأعمال الرسوم المتحركة دوراً مهماً وفعالاً في تشكيل الهوية القومية لدى النشئ، وهذا ما يحيط بتصميمها وتخطيطها وتبنيها من طرف شركات الإنتاج والتمويل، فلها قوة السحر والإثارة اللذين تمارسهما على ذهنية الأطفال، مما يجعلها تستقطبهم وتلهيهم عن باقي الانشغالات الأخرى التي تؤثر على توازنهم في بناء الشخصية في تفاعلها مع المحيط السوسيوثقافي وفي توازي مع طبيعة النمو.

لقد أصبحت درجة الإقبال على الأعمال الفنية بالرسوم المتحركة في مرتبة أعلى من باقي المؤسسات التربوية الأخرى داخل المجتمع، مثل: الجامعة، المدرسة، والمعاهد، والمسجد، والجمعيات الثقافية والتربوية، وغيرها لذا أصبح الفاعلون المجتمعيون يعون يوماً بعد يوم أهمية الالتفات إلى هذا الوسيط والسعي إلى تبنيه في زرع القيم والعادات الجيدة في شخصية النشء والشباب وإعادة تشكيل المنظومة القومية والهوياتية لديهم.

ولأن أغلب أعمال الرسوم المتحركة هي أعمال مستوردة أنتجت في بيئات مختلفة عن البيئة العربية، وفق إستراتيجية تراعي القيم الأصلية للمحيط الذي ابتكرت فيه، والرسالة المجتمعية التي تنبثق عن فلسفة المجتمع الأصلي، فإنه من الطبيعي أن تتنافى هذه الأعمال مع قيمنا وثقافتنا في بعض جوانبها، دون أن ننفي ما تضمه من فوائد فنية وترفيهية، وما

تتضمنه من إيجابيات، وقد تنبه المهتمون على الصعيد العربي للغزو الذي تمارسه على العالم العربي و خاصة مع هيمنة وسائل الاتصال الحديثة، ووفرة الفضائيات الخاصة.

وقد سعت جهود لتعريب ودبلجة بعض هذه الأعمال، وإيصالها إلى المشاهد العربي في حلة عربية، لكن الإشكال لم يُحلَّ بالتغلب على العائق اللغوي؛ لأن الرسائل والقيم تظل متخفية وراء القصة، ووراء الرموز وخلفيات الصور والأضواء وملامح الشخصيات ، مما يصعب معه تكييفها مع طبيعة المنظومة القيمية العربية ، ومع عادات وتقاليد المشاهد المحلية، ومع مسيرة النمو عنده؛ لكونها نشأت في بيئة مختلفة، وأحيانا من تصميم شركات تسعى من خلال هذه الأعمال إلى نشر القيم التي توسع نفوذها ومجال هيمنتها عالمياً.

ورغم أن هناك اجتهادات عربية في ميدان صناعة أفلام الرسوم المتحركة قدمت أعمالاً مهمة ، تراعي الخصوصية المحلية، وتُحَمِّم القيم التربوية العربية، وتحترم العادات والتقاليد التي تناقلتها الأجيال أباً عن جد، إلا انه في بعض جوانبها المباشرة والخطابة، مما يجعل المتلقي يميل عنها، مفضلاً مشاهدة الأعمال الأجنبية المدبلجة، مما يدعو إلى المزيد من العمل على هذا المستوى. كما أن بعض القنوات تركز في مصنوعات من أفلام الرسوم المتحركة على زرع قيم أيديولوجية عنصرية تسعى إلى بث روح التفرة في صفوف المجتمع العربي .

ومن هنا أصبحت هويتنا الثقافية العربية إثر هذا الغزو الإعلامي والتقني عرضة لهزات شتى، وعواصف تتربص بها بشكل يومي، خاصة وأن الغزو الثقافي الأجنبي بآلياته المتطورة وقيمته الشديدة الغرابة عن ثقافتنا انتهك الحدود، وما عاد بالإمكان محاصرته أو التحكم فيه وغربلته بما يتوافق مع منظومتنا القيمية المؤسسة على موروثنا الحضاري وعقيدتنا لأنه وجد منفذ فيها، مؤثراً على أخلاقها وسلوكها وعلاقاتها المتشابكة مع المحيط السوسيوثقافي، ومعيداً صياغة نموذجها القيمي والهوياتي على المدى الطويل حيث لم نعد في ظل هذا التهافت العولمي نعرف إلى أين تسير أجيالنا، وبأي وجه ستسير في الطرقات الكيفية التي حاصرها ظلام العولمة، وتغريبها المهول. ومنذ نشأة فن الرسوم المتحركة في القرن التاسع عشر وبداية إنتاج افلاما تعبر عن مكنون هذا الفن وتقنياته المختلفة ظهر سلاحا ثقافيا جديدا مؤثرا في الشعوب إستخدم هذا الفن غلافا له . حيث استخدمت افلام الرسوم المتحركة القصيرة لوالث ديزني في صالات السينما العسكرية في الولايات المتحدة الأمريكية كإحدى الأدوات الرئيسية للدعاية السياسية في زمن الحرب العالمية الاولي وأبرزت نوعا من التسلية تتناسب مع ضرورات الدعاية السياسية وتفسير موقف الحكومة ، وكان لافلام الرسوم المتحركة هدفان متلازمان انذاك :

هدف فردي: شعور أي فرد بعدم الرضا يبدو أمراً غريباً وشاذاً

هدف جماعي: خلق إجماع حول أهداف الولايات المتحدة خلال الحرب

ولذلك أصبح مشروع افلام الرسوم المتحركة القصيرة المعبرة علي الشاشة هو وسيلة لإدارة التوترات والتركيز على دور الفرد في الجماعة وخلق ثقافة إجماع عسكري وهي ثقافة يكون الاختلاف فيها خطرا والاتحاد أكثر نفعاً . وتعد التجربة السابقة للولايات المتحدة هي الاولي لاستخدام افلام الرسوم المتحركة كوسيلة لترسيخ اهداف المجتمع في المجتمع ذاته وأصبحت اولي المعارك الثقافية التي استخدم فيها سلاح الرسوم المتحركة الفكري للسيطرة علي الاغلبية في المجتمع الامريكي وتأسيس وتوسيع العادات والقيم والمبادئ التي تأسس عليها المجتمع الامريكي الموجود في ذلك العصر وكذلك لتعليم النشء والجيل الصاعد وترسيخ اهداف وصفات المجتمع والشعور بالانتماء الي الوطن الجديد الذي يفتقد الجذور التي يبني عليها الانتماء في الشعوب . وسارت عدة دول بعد ذلك كروسيا ودول اوربية وشرق اسبوية في استخدام سلاح الرسوم المتحركة الثقافي في توجيه الرائي العام لمواطنيها او الرائي العام العالمي والتأثير علي المعتقدات والافكار المجتمعية في كافة المجالات . وسوف نستعرض من خلال البحث امثلة متضادة لاستخدام الرسوم المتحركة في التوجيه

الفكري للمشاهدين و كان لكل تجربة منهم تأثيرها المباشر او الغير مباشر في العالم وخاصة عالمنا العربي مما تحمله من قيم غربية او هجوم وتشويه لمنظقتنا وتقاليدنا العربية

أهداف البحث

تهدف الدراسة في هذا البحث إلى تحقيق ما يلي:

1. دور الرسوم المتحركة في خلق رأي عام عالمي تجاه اي قضية او معتقد ثقافي
2. الرسوم المتحركة وسيلة فعالة في توجيه المجتمعات
3. كيفية قراءة ثقافة ومعتقدات واهداف الآخر الموجه للعالم العربي
4. التوعية وحماية النشئ والمجتمع من ثقافة الآخر المشوهة .
5. ضرورة انتاج افلام رسوم متحركة تحمل قيم وعادات وثقافة المجتمع وتكون قادرة علي التوجيه الاجابي للمجتمعات الاخري تجاه مجتمعنا
6. التاكيد علي القيمة الثقافية والابداعية لافلام الرسوم المتحركة

مشكلة البحث

تتمثل مشكلة البحث في النقاط التالية

- 1- مدى تأثير الرسوم المتحركة في توجيه الرأي العام العربي
- 2- مدى تأثر الحضارة العربية بالتوجيه المتعمد ضدها من المجتمعات الغربية باستخدام الرسوم المتحركة
- 3- القاء الضوء علي الصورة السلبية للشخصية للعربي المباشرة والغير مباشرة التي أصبحت من الصور المألوفة في الإعلام والسينما الأميركية منذ أوائل القرن العشرين

منهج الدراسة

لتحقيق أهداف البحث فقد اعتمدت الدراسة على منهجين:

- 1- المنهج المكتبي: ويستقريء الكتابات النظرية التي ترتبط بموضوع البحث، فيما يخص الرسوم المتحركة وتأثيرها في المجتمعات خاصة المجتمع العربي .
- 2- منهج التحليل و دراسة الحالة: وتقوم الدراسة من خلاله بتحليل أمثلة لافلام مختلفة زمنيا وتقنيا لإظهار مدى قدرة الرسوم المتحركة علي توجيه الرأي العام

السنافر والفكر الإشتراكي

السنافر جمع سنفور وتكتب بالفرنسية Les Schtroumpfs وبالإنجليزية The Smurfs وهي شخصيات خيالية صغيرة الحجم ، زرقاء اللون، وتعيش في الغابة، ابتكرها الرسام البلجيكي بيير كوليفورد Pierre Culliford المعروف باسم بيبو بالفرنسية Peyo وألفت حول السنافر الكثير من أفلام الرسوم المتحركة للعرض في التلفزيون . وتمثل عائلة السنافر الكثير من الشخصيات مختلفة الطباع ، والسنافر شخصيات متعددة فهناك الاب سنفور وسنفور الحالم وسنفور القوي وسنفور المفكر (أبو نظارة) وسنفور الأكل وسنفور الغضبان وسنفور الكسول وسنفور الشاعر وسنفور الرسام وسنفور المازح وسنفور الموسيقي العازف وسنفور العبقري وسنفور المغرور وسنفور المزارع وسنفور المغامر وسنفور الطفل وسنفور الجميلة.



للسناقر عدو شرس وهو شرشيبيل الشرير وقطه الأحمر المشاكس" هرهور Azreal اللذان يعيشان في القلعة المهجورة. وبهذه الشخصيات المحببة يتم عكس قيم علنية للأطفال بصورة خاصة ولعموم المشاهدين من مختلف الأعمار والثقافات بصفة عامة .

كان أول ظهور لهم في يوم 23 أكتوبر من عام 1958، ضمن قصة "جوهان (جون) وبيويت (Johan & Peewit) في مجلة لو جيرنال دي سبيرو Spirou Le Journal de الفرنسية، وكان لهذ الظهور الأول الأثر الكبير على حياة مبتكر الشخصية الذي تحول من الفقر إلى الغنى، وبعد فترة قصيرة أصبحت قصص السناقر متداولة بين كل الناس، وحققت قفزة أخرى عندما قام مايكل ليجراند (Michel Legrand) بكتابة قصة الفلم "السناقر والمزمار السحري" الذي قدم بموسيقى مميزة للقصة، ثم تلى ذلك ظهور لقصص السناقر في هولندا عبر المغني هولندي الأصل فادر أبراهام (Vader Abraham) ، ثم انتشرت قصص السناقر في جميع أنحاء العالم، و ابتداء من 1959 ، أصبحت للسناقر مغامراتهم الخاصة المستقلة بهم ، على شكل قصص قصيرة ، في صحيفة سبيرو ، و كانت في البداية السناقر الزرق المعهودين مع سناقر سود اللون ، وفي ذلك الوقت لم يكن هناك سوى شخصية بابا سنفور و السناقر المشهورون كشرشيبيل وهو ذلك المشعوذ الشرير الذي يريد الإمساك بالسناقر ، لكنه لا يستطيع الحصول على ما يريد منهم ، ويحاول بكل الطرق ، لكن دون جدوى، فهو يريد السناقر لحاجة ما إما أن يأكلها كغذاء سحري أو يستعملها في أشياء تقيده كتحويلها إلى ذهب، ويسهل للأشخاص السيئين أن يؤثروا عليه بالتهديدات فشخصيته شريرة لكنها ظريفة.



وهناك جانب وهدف خفي للسنافر فقد ظهرت العديد من التحليلات لقصة السنافر وأغلبها إجمعت علي أن السنافر إشتراكيين فقد عاش السنافر في مجتمع قائم على المساواة بين الجميع يساعدون بعضهم البعض في أعمالهم ويتشاركون في أفكارهم ومشكلة أي فرد تعني الجميع ، أما المبادرة الفردية عبر سنفور عبقرية تقود دائماً للخراب والفشل لأنها مشاريع فردية تبعده عن المجتمع وتعني الاحتكار. فالجميع كان يتعايشون سويا ويحتقرون المال سويا وينظرون للذهب على أنه قذارة والذي يعتبر ركيزة النظام الرأسمالي ، أما الأب سنفور فكان يرتدي الأحمر تعبيراً عن إنتماءه ، أما منافس الشعب الصغير شرشيل كان يسعى دائماً للذهب ويحلم بالسلطة المطلقة عبر مخططاته الفردية الشريرة والتي عبر فيها عن الرأسمالية الدولية

الكتاب الأزرق الصغير: في عام 2011 هاجم كاتب فرنسي "السنافر" بالتعصب الجنسي والعرقى ومحاباتهم للقيم الاشتراكية، بالإضافة إلى معاداتهم لليهود والسامية، مما أثار موجة انتقادات بين محبي المخلوقات الزرقاء. تباينت بين التأييد أو الاستنكار خاصة في عالمنا العربي ووردت جملة الاتهامات في كتاب أصدره المؤلف الاجتماعي الفرنسي أنتوني بويينو يُدعى "الكتاب الأزرق الصغير"، إذ يحمل الكتاب تحليلاً لأبطال المسلسل الكرتوني ومجتمعه المتجسد في منظومة مبسطة والتي أعدت للأطفال في خمسينيات القرن الماضي.

واعتبر بويينو أن "بابا سنفور" قائد المجموعة هو مجرد انعكاس للنظام الاشتراكي الأحادي السلطة. وشبهه لحيته البيضاء بلحية كارل ماركس مؤسس الاشتراكية. واعتبر أن عدم امتلاكهم منازلهم المؤلفة من الفطر السحري مفهوم يتطابق مع المبادئ الاشتراكية السائدة في تلك الحقبة السياسية.

وأضاف في كتابه أن عدوهم الوحيد "شرشيل" أو "جارجاميل"، وفق تسميته باللغة الإنجليزية، يبدو وكأنه يهودي الملامح ، وهو عبارة عن شخصية شريرة تسعى دائماً لتخريب قرية السنافر الهانئة أو التهام أحدهم. كما لفت الكاتب السوسولوجي إلى اختيار اسم قطته التي تضاهيه شرا "أزرايل" باللغة الإنجليزية، أو "هرهور"، كما وردت في النسخة العربية للفيلم. واستنتج أن تشخيص الشر بهيئة يهودية، واختيار اسما يهوديا للقطه لهو معاداة للسامية بطريقة أو بأخرى. وانتقد وجود أنثى وحيدة بين شخصيات المسلسل هي "سنفورة الجميلة"، وأشار إلى التعصب الذكوري في أحداث القصة. وأوضح بويينو في مقالته مع صحيفة "ول ستريت جورنال" أن أول كتاب عن السنافر يحمل في طياته تعصبا عرقيا، إذ يتحول لون السنافر إلى الأسود عند المرض، وعندها "يتحولون لأغبياء وفاقدى أقل درجات البداهة، حتى أنهم يفقدون قدرتهم على الكلام."

والجدير بالذكر أن الناشر الأمريكيون امتنعوا عن نشر الكتاب في حقبة الخمسينيات لنفس السبب، وسرعان ما تحول لون مرضاهم في الإنتاجات التلفزيونية والسينمائية إلى الأحمر والبنفسجي منعا لأية إسقاطات عرقية. ومع دلجة حلقات السنافر الي العربية انتشرت عبر الشاشات العربية مستحوزة علي جمهور كبير وعززت النزعة الاشتراكية في الكثير من شعوب تلك الدول

السنافر 2 : وهو فيلم سينمائي أُصدر في الولايات المتحدة الأمريكية سنة 2013. اختلفت قصة الفيلم عن القصة الاولي بدخول البشر مع السنافر كما اختلفت التقنية ونفذ الفيلم بالرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد وكان ذلك بمثابة حرب غير مباشرة علي قصة السنافر وحلقاتها القديمة التي اثرت في اجيال عديدة لإفقادها جوهرها وشكلها التقليدي المتعارف عليه لدي المشاهد



وقد لاقى الفيلم غضباً عارماً في بلجيكا في أعقاب إنتاجه فالمخلوقات الزرقاء الصغيرة التي ابتكرها بيبو البلجيكي وعاشت في مكان يشبه القرية التعاونية الاشتراكية ، تعيش اليوم في فيلم هوليوودي، وتهرب من ذلك المكان إلى مدينة نيويورك.

حياة حشرة والربيع العربي

حياة حشرة فيلم إنتاج شركة والت ديزني وشركة بيكسار بتقنية الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد صدر في الولايات المتحدة في عام 1998. وقد تكلف الفيلم 120 مليون دولار وحقق يفوق 363 مليون دولار



يحكي الفيلم عن إحدى مستعمرات النمل التي يسيطر عليها عصابة من الجراد الشرير والتي تفرض على المستعمرة جمع الحبوب لصالحها مما يفرض على النمل عبثاً إضافياً لجمع الحبوب للجراد ثم لنفسه قبل حلول موسم المطر الذي يلزمون فيه المستعمرة. إلا أن "فليك" النملة الذكية وبطل الفيلم يقرر الرحيل عن المستعمرة والذهاب إلى مدينة مجاورة من أجل الاستعانة بحشرات مقاتلين لمعاونة قومه على نبذ سيطرة الجراد عليهم. ويوافق حكماء النمل على رحيل "فليك" من أجل التخلص من متاعبه التي يسببها دائماً بواسطة أختراعاته.

وتتوالى الأحداث في إطار كوميدي حيث ينجح "فليك" في الحصول على مساعدة من مجموعة من الحشرات ظانا أنهم مقاتلين إلا أنه يكتشف بعد عودته معهم إلى المستعمرة أنهم حشرات سيرك تم طردهم ولكنه يخفي هذا الأمر على قومه حتى يكتشف بواسطة مدير السيرك الذي جاء إلى المستعمرة بحثاً عن موظفيه السابقين..

وفي النهاية ينجح "فليك" بمساعدة حشرات السيرك التي قررت مساعدته في مهمته وبتضافر جهود النمل القضاء على "هبار" زعيم عصابة الجراد الشرير وبذلك تنتهي سيطرة الجراد على مستعمرة النمل إلى الأبد.

في الفيلم تظهر الرؤية السياسية التي تجلت في تجسيد قوى الشر المسيطرة و هي الانظمة والنمل و هو الشعوب الضعيفة و يبرز اهمية الاتحاد بين الشعوب للتغلب على تلك الانظمة الظالمة كما فعلت مستعمرة النمل بقيادة "فليك" النملة الذكية ضد "هبار" زعيم الجراد الذي ظهر بهيئة شبه عسكرية وبالرغم من انه يغلب على الفيلم الطابع الفكاهي و المغامرات الا انه يحمل في طياته رسالة عميقة فالمقصود بالنملة هنا ليست الحيوان كحشرة و لكن مقصود بها كل انسان مستضعف او مغلوب على امره في ظل هذا العصر الطاحن الذى لا يعرف الا لغة الالة فكان هذا الفيلم معبرا ببساطة عن معاناة الانسان و انه لا بد من ثورة لتصحيح المسار و ان الثورة لن تأتي من خارج أبناء الوطن انفسهم كما حدث مع "فليك" عندما استعان بالمهرجين في انقاذ وطنه . ولكن المهرجين كانوا اداة لتشجيع ابناء الوطن علي الثورة . ويعتبر فيلم حياة حشرة نواة لما سمي بعد ذلك حروب الجيل الرابع فمن قام بالثورات العربية هم من شاهدوا في طفولتهم الفيلم فبطل الفيلم إستعان بالخارج ظنا منه انه سينقذ وطنه من ظلم الجراد وكانت صفات البطل ايضا انه المفكر والعسكري كنوعا من التشجيع لمن يقوم بهذا الدور ورغم ان اصدقائه المهرجين الذين اتوا من الخارج من فصائل مختلفة ظهروا بلا تأثير ولا قوة إلا أن النهاية أثبتت عكس ذلك فلو لا هم ما أسقط النمل نظام الجراد وكان فليك النملة المخترعة المتحررة من قيود الروتين هي السبب التي إستطاعت أن تقنع النمل بأن الحرية لا تأتي إلا بالتخلص من التبعية للجراد والتصدي لظلمه .

التوجيه العنصري باستخدام الرسوم المتحركة

العنصرية هي مشكلة عالمية كرس لها الحكومات اهتماماً كبيراً وكافحتها على كل صعيد، فعلى سبيل المثال حكومة الولايات المتحدة الأمريكية جعلت الهدف الرئيسي للمؤسسات التعليمية هو الحد من العنصرية واستئصالها من المجتمع مما حدا بالكثير من الجماعات العنصرية إلى الإحجام عن التعلّم ومقاطعة العملية التعليمية برمتها. ومما يثير الدهشة أنه نشأت مؤسسات ضخمة واستثمارات ووسائل إعلام معروفة تنتهج نهجاً عنصرياً . فمثلا والت ديزني الامريكية هي من أكثر الشركات عنصرية , فكما هو معروف ان والت ديزني تقدم رسوماً متحركة رقيقة على المستوى التقني ولكن على المستوى الفكري والفني فهي شديدة العنصرية بل وتسعي في أغلب أعمالها الي توجيه المشاهدين والجمهور العريض لاعمالها في شتي انحاء العالم الي الإتشاح بتلك الصفة تجاه الفئات التي تتناولها الشركة في أعمالها ونشن تجاهها حربا ثقافية عنصرية تدفع المجتمعات الاخري الي كره تلك الفئات او المجتمعات التي لا تربطها بها أي عوامل مشتركة تدعوا الي هذا الكره والبغض العنصري. فعلى سبيل المثال فيلم (The Lion King) الأسد الملك ، ذلك الفيلم الذي تربيع على عرش السينما وشاشات التلفاز لسنوات عديدة منذ عام ١٩٩٤م ، والذي دفع المؤلف لعمل جزء ثاني وثالث من قصة الملك الأسد وحصد الفيلم أرباح فاقت تكلفته بمرات عديدة لم يسبق لها مثيل في تاريخ الرسوم المتحركة. كانت تكلفة الفيلم ٤٥ مليون دولار أمريكي وارباح الفيلم وأرباح الفيلم ٩٣٦ مليون دولار . واللغة الأساسية للفيلم الإنجليزية ، وصدر باللهجة العربية المصرية في نفس العام وحقق نجاح وشهرة في العالم العربي ، وفي عام ٢٠١٣م تم إعادة دبلجة الفيلم إلى اللغة العربية الفصحى . ومن خلال أحداث الفيلم نجد أن الجماعة السلبية أو الشريرة هي الضباع والتي تتكلم بلهجة الزنوج حتى أن ألوانها تميل إلى الفضي القاتم والموشح بالسواد وهي ألوان الزنوج ، أما الأخ الشرير للملك ذو الندبة (Scar)

فهو أيضاً شخصية سلبية وهو زعيم الضباع المحتال المتآمر على أخيه الملك وهو يشبه بألوانه و حركاته قاتمي البشرة وذوي الشعر الأسود. أما الملك العظيم (موفاسا) وابنه (سمبا) فهما مثال النبيل والقوة يميلان بألوانهما إلى ذوي البشرة الفاتحة والشعر الأشقر المائل إلى البني وهذا ينطلي على أغلب شخصيات الفيلم.



وحصد الفيلم العديد من الجوائز العالمية ، ومنها جائزة الأوسكار عن أفضل موسيقى تصويرية ، بل وذكرت صحيفة تايمز أن فيلم الملك الأسد واحد من أعظم أفلام والت ديزني ، بل وتم حفظ الفيلم في مكتبة الكونجرس كعلامة تاريخية.

التوجيه العنصري لـديزني ضد الحضارة العربية

لا شيء يطغى على الهدف المالي أو الربحي فالريح في عالم الرسوم المتحركة وخاصة ديزني هو مقياس النجاح , والمشكلة في العنصرية أنها غالباً ما تكون خفية و بعيدة عن الوعي واحيانا حتى عند الإنسان العنصري نفسه. ولو سألنا بشكل مباشر الموظفين الأكثر عنصرية في تلك الشركة عن رأيهم بالعنصرية لرفضوها ولأنكروا حقيقة أن نتاجهم الفني يحوي أي فكره عنصرية, و لكن على مستوى اللاوعي نجد أن مفردات ذلك الشخص ونتاجه الفني عنصري بامتياز واللون الأبيض هو جزء من مخزونه النفسي و الاجتماعي وهو انتماؤه الحقيقي ومنذ سنوات بدأت في إتباع سياسة تحويل أشهر أعمال الرسوم المتحركة الخاصة بها إلى نسخ حية Live-Action مما يتيح لها إعادة نشر أعمالها الفنية القديمة برسائلها المختلفة بتقنية جديدة عن الماضي تناسب المشاهدين في العصر الحديث ، وكانت البداية من خلال فيلم Alice in Wonderland في 2010 ، Cinderella في 2015، ثم كانت الانطلاقة الحقيقية بفيلم The Jungle Book في 2016، وفيلم Beauty and The Beast في 2017، وفي 2018 تم الإعلان عن البدء في العمل على تطوير النسخة الحية من فيلم Aladdin الذي سبق تقديمه في 1992، وبالتزامن مع ذلك بدأت سلسلة من الأزمات. من مُخرجه جاي ريتشي الذي ادلي بتصريحات مسيئة للشرقيين ففي فيلم علاء الدين بالرسوم المتحركة نجد أن المشعوذ (جعفر) من أصحاب اللون الداكن، أما الشخصيتين الإيجابيتين، علاء الدين و الأميرة ياسمين هم شخصيتين شرق أوسطيتين وهذا جيد. لكن هاتين الشخصيتين غارقتين في بحر من الشر و الهمجية بدءاً من الشرطة التي لاحقت علاء الدين لأنه سرق رغيف خبز ليأكله هو وقرده و انتهاءً بالبائع الذي كاد أن يقطع يد الأميرة لأنها أخذت تفاحه من عربته لتطعم طفلاً جائع. هنا تظهر الفكرة الخاطئة عن العرب و المسلمين التي مصدرها الجهل و التمركز الطائفي والتي تسيطر علي فكر المخرج وفريق العمل . ففيلم علاء الدين يدور في مدينة خيالية ذات طابع شرقي طالما افترض المشاهد أنها مدينة عربية بسبب

الطراز المعماري ومظهر الشخصيات. والحقيقة أن الإساءة للعرب والشرقيين تفوق تصريحات المخرج وأصولها تعود إلى فيلم الرسوم المتحركة الصادر في التسعينات ، وجذورها تمتد لأكثر من 90 عامًا في عمق الزمن. وغالبًا تدور أحداث النسبة الأكبر من أفلام ديزني في الماضي البعيد وتسيطر عليها الأجواء الملحمية الأسطورية، وتتضمن تلك الأفلام تصوير حضارات عديدة وشعوب مختلفة وبلاد شتى، لكن يمكن ببساطة ملاحظة الفرق الشاسع بين تصوير مختلف الممالك الأسطورية التي ظهرت في أفلام ديزني خاصة أفلام الأميرات وبين مدينة "أجرباه" الخيالية التي تم اتخاذها مسرحًا لأحداث فيلم علاء الدين.

"أجرباه" ما هي إلا مدينة صحراوية مُقفرة خالية من كافة مظاهر الحضارة، يمكن القول بأنّها مدينة الصعاليك والرعاة ، تتضمن عددًا قليلًا من القصور الفارهة المخصصة للملوك والأمراء وعلية القوم، بينما الشعب يحيا في خيام أو أكواخ ومنازل طينية متواضعة، والمشكلة الحقيقية لا تكمن في الفقر إنما في تصوير الشعب بأكمله على أنه حفنة من الصعاليك ذوي الطباع الحادة يتسم سلوكهم بالغوغائية والهمجية، ولو أنّ هناك صفة وحيدة مشتركة بينهم فهي الجهل، حياتهم بائسة خالية من كافة مظاهر البهجة أو التمدن، انقطعت بينهم لغة الحوار وسادت بينهم لغة السيوف.



تلك الأجواء المنفرة تتنافى شكلاً وموضوعاً مع تصوير المجتمعات الأخرى خاصة الغربية في أفلام ديزني، التي كانت تظهر دائماً في قمة التحضر والتقدم، وهذا يعد بمثابة قلب للحقيقة مع الحقائق التاريخية المؤكدة بأن الحضارة العربية في العصور القديمة كانت في أوج عظمتها، بينما كان العالم الغربي غارقاً في الظلام. وبينما ندرك تماماً أنّ أفلام ديزني ليست أفلاماً تاريخية وأحداثها خرافيةً بالكامل، لكن في النهاية هي توثيق لتاريخ وتعليم للمشاهدين في العصر الحديث وعصور المستقبل والذي يتعلم ويؤسس المشاهد فيه عقليته وشخصيته من خلال الميديا ووسائل الاتصال الحديثة لذلك يجب علي كل عمل فني يجب أن يؤسس على حد أدنى من المعقولة، وأن يتخذ من الثوابت والحقائق ركائزاً يُقيم عليها عالمه الخيالي، وبالتأكيد صورة الحضارة العربية التي صورها فيلم Aladdin مخالفةً لتلك الحقائق المثبتة ؛ لأنّ الحضارة الغربية قامت على أكتاف حضارة بلاد الشرق.

عناصر التوجيه العنصري في أفلام ديزني

هناك ثلاث ركائز أساسية في أفلام والت ديزني يعتمد عليها درامياً وكذلك في نشر الافكار العنصرية في أفلامه و هي المغامرة والاستعراض الغنائي والقصة الرومانسية، فيما يخص الركيزة الأولى والأساسية أي المغامرة فإنّها في العادة

تنشأ عن ملاحقة قوى الشر للبطل "الأميرة" لسبب ما مما يُعرضها للخطر، ومن ثم يجد بطل القصة نفسه مُحَمَّماً في صراع لم يكن طرفاً به بالأساس بهدف إنقاذ الأميرة، ومن ثم يخوضان معاً رحلةً طويلةً يستكشفان خلالها العالم المحيط قبل الوصول إلى النهاية السعيدة المُتمثلة في القضاء على مصدر الشر والزواج.

وهناك نقطة بارزة تُفَرِّق مصدر الشر في أفلام ديزني ففي فيلم علاء الدين على الأخص عن غيره من أفلام أميرت ديزني الأخرى، فقد جرت العادة على أن يكون مصدر الشر خارجي، مُتمثلاً في شخص غريب الأطوار بلا خلفية واضحة يقتحم الحياة الهادئة المُستقرة ويُفسدها بأفعاله الشريرة، حتى يأتي الفارس المُنتظر ويُعيد الأمور إلى نصابها، لكن في فيلم Aladdin كان الأمر مختلفاً، فالشر هنا يتمثل في مجموعة من الأشخاص المُتمتمين إلى ذات المجتمع الشرقي وعلى رأسهم بالطبع "جعفر"، فلا يمكن الإتيان بمصدر شر خارجي إذا كانت الأحداث حسب منظور ديزني تدور داخل معقل الشر ذاته!



حَمَلت مجموعة كبيرة من أفلام ديزني ذات الرسالة الاجتماعية ولم تمل من تقديمها، والتي تتمثل في أهمية الترابط الأسري وأن العائلة هي مصدر القوة، وقد رأينا في الأفلام عدد كبير من نماذج الآباء الأقرب إلى المثالية، منها على سبيل المثال الملك في فيلم Tangled الذي أفنى حياته بحثاً عن طفله التي تم اختطافها وهي رضية، لكن السلطان الأب في فيلم Aladdin كان مصدر الخطر الأول، هو ذلك الأحمق الذي يحاول إجبار ابنته على الزواج ممن لا تُحب، حتى أنه دفعها للهرب من القصر بعكس أغلب أميرت ديزني اللواتي كان همهن الأكبر هو العودة للبيت حيث السكينة والأمان. عرضت بعض التقارير الصحفية في وقت سابق القصص التي وردت في النصوص الأصلية التي استلهمت منها ديزني قصص أفلامها، والتي اتسمت بقدر كبير من السوداوية وكانت نهايات أغلبها مأساوية، لكن كُتَّاب السيناريو في ديزني قد غيروا بها كثيراً، وهذا أمر مشروع ومفهوم ومنطقي، فنحن في النهاية أمام أعمال فنية موجهة للأطفال في المقام الأول، يجب أن تحمل قدرًا من الإيجابية وتنتهي إلى خاتمة سعيدة أيًا كان مسار الأحداث.

أثبت علاء الدين على مدار أحداث الفيلم أنه مغوار يتسم بالنبل والشجاعة واستطاع التصدي للأشرار ونُصرة الخير، لكن هذا كله لم يكن شفيحاً له، وكى يفوز بقلب الأميرة كان عليه أن يُصبح هو الآخر أميراً، وكانت تلك هي إحدى الأمنيات التي طلب من جني المصباح أن يحققها له.

اعتادت ديزني إخبارنا بأن الجوهر أهم من المظهر. لذلك، تم حمل أحدب نوتردام على الأعناق في نهاية الفيلم، وتزوجت الأميرة رابونزل من اللص السابق فلين رايدر، لكن ذلك لا ينطبق في نظرهم على مجتمع شرقي جاهل أبطله مُحْتالون مُخادعون أفعالهم لا تكفيهم شرًا. لذا، كان على علاء الدين أن يصبح شخصًا غير نفسه حتى يفوز بقلب الأميرة ياسمين!! الوحدة العضوية للعمل الفني تُلزم صنّاعه بخلق حالة من الاتساق بين مختلف عناصره. لذلك، كان من الطبيعي أن تحمل شخصيات فيلم علاء الدين مظهرًا شرقيًا يناسب البيئة التي تدور بها أحداثه، لكن هل كانت جميع الشخصيات شرقية بالكامل؟!

كانت اللحية هي السمة المميزة للأشرار في فيلم Aladdin ، وكأنّ وجودها دليل قاطع على توجهات هذا الشخص ، وتجلي ذلك في مشهد قطع اليد و كذلك يمكن ملاحظة أنّ جميع الأشرار كانت بشرتهم داكنة أكثر من الشخصيات على جانب الخير، مثلًا: شخصيتي علاء الدين وياسمين كانتا ذوي بشرة أفتح قليلًا، كما أنّ علاء الدين بالأخص كان حليق الوجه تمامًا ذو شعر ناعم مما يجعله أقرب إلى الصفات الغربية بعكس باقي شخصيات الفيلم.



إن الأمر ليس مُصادفة فبعض النقاد الأجانب أنفسهم لم يعتقدوا هذا، وهاجموا الفيلم الصادر في التسعينات؛ بسبب أنّ الشخصيات الإيجابية كانت تتحدث اللغة الإنجليزية بلكنة سليمة بينما كانت الشخصيات الشريرة تتحدثها بلكنة شرقية، وبقدر ما يُعد ذلك عيبًا فنيًا بالفيلم، فإنّه يُعد كذلك إثباتًا على نواياه ورسائله العنصرية الأقرب إلى المباشرة. وإن كانت كافة النقاط السابقة تحمل إحياءً بالعنصرية، وتفضيلًا للجنس الأبيض على الأسود واستحراق العرب، فإنّ الأغنية الافتتاحية للفيلم الكرتوني قد كانت أكثر وضوحًا ومباشرةً في الإعلان عن نظرة ديزني، حيث كانت تقول بعض مقاطعها واصفًا المدينة العربية "مدينة بربرية لكنها موطني" ... "جئت من مكان حيث تُقطع به الأذان" ... إلخ تم توجيه انتقادات حادة إلى ديزني بعد صدور الفيلم بسبب الأغنية، حيث رأى الجميع أنّ كلماتها في الأصل لا تتناسب فيلمًا كرتونيًا موجهاً للأطفال، بالإضافة إلى ما تبثه من سموم العنصرية في نفوس الصغار، وقد أُجبرت ديزني أمام الحملة الشرسة التي شُنت ضدها إلى حذف بعض مقاطع الأغنية في النسخة المُعدلة من الفيلم.

يبدو أنّ "علاء الدين" هو الخطأ المباشر الذي أظهر عنصرية ديزني ومدى حرصه علي توجيه المجتمع العالمي وخاصة الاطفال في كره العرب والشرقيين بصفة عامة ،. و يكثر في تلك الأيام الحديث عن فيلم Aladdin النسخة الحية المقرر عرضه في 2019، والذي شهدت أعمال الإعداد له العديد من مظاهر التفرقة العنصرية وبالأخص الشق الخاص

باختيار الممثلين، لكن تلك لم تكن المرة الأولى ففي عام 2014 أعادت شركة ديزني تقديم قصة علاء الدين من خلال عمل مسرحي إستعراضي، حقق العرض نجاحًا كبيرًا في شباك التذاكر بأيامه الأولى، ولكن تمت مهاجمته من قبل اللجنة العربية الأمريكية لمكافحة التمييز بسبب خلوه من أي موهبة عربية أو مسلمة، وقد تأثرت عائدات المسرحية بسبب حملة الهجوم التي شنت ضد المنتجين مما دفع الشركة للخروج عن صمتها، وتبرير موقفها بأنها تتبع سياسة تسميها "عمى الألوان" والمقصود بها أنها تختار الممثل تبعًا لكفاءته وملائمته للدور، وليس على أساس لونه أو عرقه أو ديانتته. يبدو تبرير شركة ديزني في ظاهره منطقيًا وعمليًا، وأقرب ما يكون إلى المثالية، لكن بعض الصحف قد ردت على هذا التبرير بالتأكيد على أنّ هناك الآلاف من ذوي الأصول العربية أرادوا إجراء تجارب أداء للحصول على أدوار بالمسرحية، إلا أنّ مُنظمي العرض قد تجاهلوا طلباتهم ولم يُنظر لهم بشكل جدي مما يُعني أنّ القرار كان محسومًا من البداية.

فاضطرت شركة ديزني للاستجابة إلى الضغوط وفي محاولة يائسة لتجميل صورتها أعلنت عن إجراء تجارب أداء في الوطن العربي والهند بحثًا عن ممثلين من أصول عربية أو هندية تناسب الأدوار الرئيسية في النسخة الحية من فيلم Aladdin، والخلط بين "العرب و الهنود" يُعطي إحساسًا بانعدام الجدية وتشوش الرؤية نظرًا للاختلاف الشديد بين الملامح الشرقية العربية واللامح الهندية، لكن الأمر لم يتوقف عند هذا الحد، بل أنّ ديزني أغرقت الصحف بالتقارير التي ترصد عملية البحث عن الوجوه الشابة في تلك البلدان، وكأّن على شعوبها الشعور بالامتنان والعرفان، كما أنّ المسؤولين بالشركة لم يتوقفوا عن ترديد عبارات مثل: "من الصعب إيجاد موهبة شرقية تجيد التمثيل والرقص والغناء "

...

ويبدو أنّ شركة ديزني لديها قناعة بأنّ العثور على ممثلين من أصل عربي لتقديم شخصية الإرهابي أمر بالغ اليُسْر، لكن حين يتعلق الأمر بشخصية محورية إيجابية يكون الأمر صعبًا تلك الحجج الواهية يصعب تقبلها، خاصةً أنّ ممثلي بوليوود على الأقل يجيدون الفنون الثلاثة وأفلامهم دليل كاف على ذلك وبعد مرور 6 أشهر على البحث عن موهبة مميزة ذات ملامح عربية، وبعد اختبارات أداء متعددة شملت أكثر من 2000 ممثل، وقع اختيار "ديزني" على الممثل الكندي من أصول مصرية "مينا مسعود" لتجسيد دور "علاء الدين"، وبخلاف ما كان متوقعًا لم يقع الاختيار على ممثلة عربية للعب دور "ياسمين" إنما أسند الدور للممثلة الإنجليزية نعومي سكوت.



فيلم Aladdin هو العمل الأبرز الذي يفضح عنصرية ديزني، وجاءت الملابس التي أحاطت بأعمال الإعداد للنسخة الحية منه لتؤكد تلك الظنون، لكنه في النهاية ليس العمل الوحيد الذي يحمل إساءة للعرب ودول الشرق.

تاريخ ديزني في التوجيه العنصري

في عام 1947 قدمت شركة ديزني فيلمًا قصيرًا من أفلام مغامرات Donald Duck حمل عنوان Crazy with the Heat رغم أنّ عنوان "جنون مع حرارة" ليس أفضل عنوان يُمكن التوصل إليه لحلقة رسوم متحركة موجهة للأطفال، إلا أنّه كان مثاليًا للتعبير عن رسالة الفيلم ونظرة صنّاعه للمحيط الذي دارت به الأحداث، وهو بالتأكيد الصحراء العربية نظرًا لأنّ الصحراء هي كامل الوطن العربي في نظر ديزني ومع أن أفلام تلك المغامرات تعتمد بشكل كامل على الحيوانات والوحوش إلا أن ديزني استخدم شخصية بشرية لشخص عربي ذو لحية وعمامة! كان نموذج الشر بهذا الفيلم إنه بشري غوغائي شنيع منحوه اسم "ARAB"، هذا بالإضافة إلى تصوير المنطقة العربية كالمعتاد في صورة صحراء جرداء مُقفرة.

ويُعد فيلم Pocahontas بمثابة جريمة تاريخية أخرى، حيث يروي الفيلم قصة أميرة من سكان أمريكا الأصليين "الهنود الحمر"، والتي تجمعها قصة حب مع أحد "الرجال البيض" القادمين للاستيلاء على أرضها، وتُفضله على أبناء قبيلتها فهو الأكثر تحضرًا بينما هم مجموعة من الهمج البدائيين، وهذا بالتأكيد يتعارض مع الحقائق المُثبتة تاريخيًا، والتي تؤكد أنّ حرب المستعمرين ضد الهنود الحمر هي الأحرق في تاريخ البشرية.

تعرض فيلم Moana أيضًا للهجوم من قبل بعض السياسيين في منطقة جزر المحيط الهادئ ممن رأوا أنّ الفيلم يسيء لسكان هذه المناطق ويُظهرهم بشكل غير لائق ولا يعبر عن الحقيقة، مما دفع ديزني لإصدار عدة بيانات تدافع بها عن موقفها وتؤكد على أنّ فيلمها لا يحمل أي إحياء عنصري.

أمّا عن الأفارقة وأصحاب البشرة السمراء ، فهم أكثر من أحرقتهم نار عنصرية ديزني، فالأمر بدأ في 1925 حين قدمت ديزني الفيلم القصير Alice Cans The Cannibals الذي أظهر الأفارقة في صورة كائنات غريبة ذات لون أسود غطيس يأكلون البشر ويمارسون طقوسًا غريبة، ثم الفيلم الطويل Fantasia في 1940 والذي تضمنت إحدى قصصه ظهور الشخصيات السمراء في صورة عبيد يخدمون الأميرات ذوات البشرة البيضاء، مما عرض ديزني لحملة هجوم هي الأشرس على الإطلاق أجبرتها على استبدال الشخصية في النسخة المُعدّلة من الفيلم بعد عشرين عامًا، وفي 1946 أعادت الكرة بتقديم فيلم Song of the South الذي دارت أحداثه حول رجل أسمر يروي قصته مع العبودية، وهناك عشرات النماذج الأخرى في مختلف أفلام ديزني.

بشكل عام سنجد أنّ النسبة الأكبر من الأبطال والنبلاء في أفلام ديزني من أصحاب البشرة البيضاء، بينما الأشرار في الأغلب يحملون بشرة داكنة وكان أبرز مثال على ذلك هو التصميم الذي ظهرت به شخصيات الأخوين النبيل موفاسا والخبيث سكار في فيلم الملك الأسد The Lion King . يتلخص تاريخ شركة ديزني في سلسلة طويلة من الأزمات والانتقادات وحملات الهجوم، حيث أنّ أفلامها ليست بريئة كما تبدو، ودائمًا ما كانت تتبع طرقًا ملتوية في إبلاغ بعض الرسائل المسمومة، والتي لا تُناسب محتوى موجه للأطفال، الأمر لا يقتصر فقط على التفرقة العنصرية، بل تم اتهام الشركة بـس إحياءات جنسية ضمن مشاهد بعض أفلامها مثل مشهد الظل في فيلم Toy Story 3، وكذلك تمت مهاجمة النسخة الجديدة من فيلم Beauty and The Beast بسبب ما تضمنه من مشاهد تدعم الشذوذ الجنسي.

أمّا فيما يخص الأفكار العنصرية فقد استعرضنا العديد من مظاهرها - والتي هي قطرة من غيث ويتبين منها أنّ سياسة ديزني لا تترصد بالعرب والشرقيين بشكل خاص بقدر ما تهدف إلى إعلاء الجنس الأمريكي أو الجنس الأبيض على غيره من الأعراق .

حديقة الجنوب South Park

إذا قُضي على حرية التعبير في العالم، فإن صدام حسين، والشيطان Satan ، سيصبحان القوة الأكثر نفوذاً في العالم. في العام 1999، افترض الفيلم أزمة في حرية التعبير بين كندا والولايات المتحدة، نتيجة فيلم من إنتاج الثنائي Terrance و Philip، الذي يحوي مضمونه أكبر عدد من الألفاظ البذيئة، والتي جعلت فيلم South Park يدخل ضمن موسوعة غينيس للأرقام القياسية عام 2000، على أنه أكثر الأفلام استعمالاً للكلمات البذيئة. لكنه، في الوقت نفسه، فيلم يعتبره المشاهد الأمريكي فيلم يمثل حرية التعبير، ومحاكاة ساخرة للأزمة التي سببها مسلسل Park South سابقاً مع الرقابة الأمريكية.



الفيلم يعيد تخيل الأزمة بين الولايات المتحدة المحافظة، وكندا التي تختلف فيها الرقابة، وتسمح بإنتاج الفيلم المسيء لتربية الأطفال الأمريكيين. تقود الأمهات الأمريكيات حملة ضد كندا الدولة، تؤدي إلى حرب بين البلدين الجارين . حرب الإبادة وهي تفترض موت حرية التعبير، وسيادة الرقابة، بالإضافة إلى عودة صدام حسين والشيطان Satan إلى حكم العالم. وقد نفذت للرئيس العراقي السابق مشاهد ثنائية مع الشيطان، في إشارة ساخرة إلى علاقته معه وقدرته على التدمير وإطلاق الرغبات من دون اهتمام بمصير الآخرين . الفيلم اساء الي العرب اساءة بالغة وفي نفس الوقت يرسخ في اذهان المشاهدين ان العرب الاشرار متمثلين في شخصية صدام حسين خطيرين علي الوجود الانساني لذلك يجب التخلص منهم فهم اصدقاء الشيطان والفيلم يبرر للمجتمع الامريكي والعالمي سبب الحرب الامريكية علي العراق ويضع امريكا في مكانة البطل المنقذ للعالم من الشيطان

صنف الفيلم في الولايات المتحدة لمن تخطوا السابعة عشرة من عمرهم، بينما صنفته فرنسا لمن هم فوق الثانية عشرة، وقد تم منع عرضه في العديد من دول العالم، بينما بلغت أرباحه في العالم نحو 84 مليون دولار.

بلاد فارس Persepolis

قصة فتاة إيرانية من أسرة متحررة تعيش أجواء الثورة الإيرانية التي قامت في إيران بقيادة الخميني عام 1979 على نظام الشاه محمد رضا بهلوي، وشعورها بالقمع في ظل الحكم الإيراني ، وما تلاه من خيبة أمل، قبل أن يرسلها والداها إلى النمسا خوفاً عليها من الأجهزة الأمنية لتكمل دراستها هناك.



حين عرضت قناة خاصة تونسية الفيلم في أكتوبر 2011، خرج عدد من المحتجين في تونس العاصمة، على ما وصفوه بتعدي الفيلم على الذات الإلهية. وقدمت القناة اعتذاراً على بث الفيلم، كما تمت مهاجمة منزل مدير القناة الفيلم من إخراج الإيرانية مرجان ساتراي، وهو مقتبس من الرواية المصورة للمخرجة نفسها، وقد صدرت عام 2000، بالعنوان نفسه. وهي تروي قصة حياتها ومعاناتها مع النظام الثوري الإيراني. و فوز الكاتبة الإيرانية مرجان ساتراي على عدد من الجوائز الداعمة لحقوق المرأة جعل الفيلم واحدا من أشهر أفلام الرسوم المتحركة التي عالجت قضية المرأة الإيرانية. ويرصد "بيرسيبوليس" حياة مؤلفته ساتراي التي نشأت في إيران خلال الثورة الإسلامية، فالطفلة الصغيرة التي غادرت إيران عام 1994، أصبحت الآن يافعة وقوية الإرادة، و نادراً ما تزور مسقط رأسها. وتقول مرجان: "لم أكن متمردة من قبل، والتمرد بالنسبة لي، هو أن تميز الخاطئ فتتمرد ضده.. أما عن نفسي فلا أؤمن بما يقوله الآخرون بسهولة، ولا بد أن أقبل الكلام وأفتتح به ذهنياً أولاً. وحين أستمع إلى شيء يقوله أحد، أفكر فيه جيداً، وأقيم جدواه بالنسبة لي.. وهذا ليس تمرداً بل استخدام للعقل". و لم تكن ساتراي تتوقع تحويل روايتها المصورة إلى فيلم رسوم متحركة، إذ تقول: "حقيقة كنت لا أريد تحويل القصة إلى فيلم، وحاولت تعطيل إنتاج الفيلم مراراً، بوضع عقبات وشروط معقدة مثل: أريد الفيلم أبيض وأسود، وبالرسم اليدوي، ويجب أن يكون أستوديو التسجيل في وسط باريس، وليس في ضواحيها، لكن فوجئت بالشخص المسؤول يخبرني عن قبولهم لجميع شروطي". وحظيت رواية "بيرسيبوليس" بشعبية كبيرة فور صدورها، ورشحت لجائزة الأوسكار. وتركز ساتراي جهودها على الفن الذي سيقدم للعالم وجهة نظر مختلفة بشأن إيران، فبيرسيبوليس كانت مجرد البداية. وتضيف بالقول: "الصدام بين الثقافات، الشرق والغرب، الجنوب والشمال، المسلمين والمسيحيين غير موجود كما يقدم.. فلديك ما بين 12 و 20 في المائة من الحمقى في العالم يعرفون بالمتعصبين، هنا في فرنسا، على سبيل المثال، إذا اتخذت موقفاً وسطياً، فسيكون هناك 16 في المائة تمثل جناح اليمين المتشدد، في المقابل هناك العديد من المتعصبين في إيران، بحيث تجد 16 في المائة من الحمقى في كل مكان، هذا ما هو عليه الأمر، وإذا ما كان هناك فصل في العالم، سيكون بين الناس الحمقى، وبقيّة العالم".

النتائج والتوصيات:

مما سبق يتضح لنا أهمية الرسوم المتحركة كفن ثقافي قادر علي توجيه المجتمعات تجاه قضايا ورؤي معينة واعتبارها لغة ثقافية بين الشعوب تعتمد علي كل المفردات من حيث الصورة والصوت والكلمات فهي لغة جامعة تخاطب العقل والقلب والثقافة وتؤثر فيهم واتضح لنا كيفية قدرتها علي توجيه وتغيير نظرة المجتمعات لبعضها البعض و قراءة ثقافة ومعتقدات واهداف الآخر من خلال افلام الرسوم المتحركة. وما نخرج به ايضا من خلال تلك الدراسة المبسطة عن هذه الفن البديع المؤثر هو ضرورته كأداة تعبيرية مؤثرة في سلوك الآخر وضرورة التوعية وحماية النشئ في المجتمع من

ثقافة الآخر المشوهة التي تصدر لنا كما يتضح لنا ضرورة انتاج افلام رسوم متحركة تحمل قيم وعادات وثقافة المجتمع وتكون اداة للتوجيه الايجابي للمجتمعات حول المجتمع العربي والتأكيد علي القيمة الثقافية والابداعية للامة العربية من خلال افلام رسوم متحركة تحمل في طياتها تلك العادات والتقاليد الخاصة بنا كما الفت الدراسة الضوء علي مدي تأثير الرسوم المتحركة في توجيه الرأي العام العربي و مدي تأثر الحضارة العربية بالتوجيه المتعمد ضدها من المجتمعات الغربية باستخدام الرسوم المتحركة وكذلك القاء الضوء علي الصورة السلبية للشخصية للعربي المباشرة والغير مباشرة التي أصبحت من الصور المألوفة في الإعلام والسينما الأميركية منذ أوائل القرن العشرين لايجاد ردود وتحركات عربية لتصحيح الهجوم الثقافي المتعمد ضد الحضارة العربية ومع أنه يوجد العديد من أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة التي صنعت خصيصا لتوجيه الرأي العام والتأثير علي معتقدات وقيم وتاريخ الجمهور كأمير مصر وعائلة سيمبسون..... الخ . إلا ان الاعمال المتخارة في البحث هي مثال وليست أعمالا جامعة لكل الانتهاكات الفكرية والثقافية في عالم الرسوم المتحركة الموجهة .

المراجع

مراجع عربية

- زارو، عبد الله - الجاذبية الأزلية في تشكيلات الصورة - دار الكتب العلمية -2010
- د. علي، نبيل - الثقافة العربية في عصر المعلومات. المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب - العدد 276 - الكويت.
- د. الشعارني، ربي ناصر المصري - الرسوم المتحركة والطفل العربي - الجامعة اللبنانية - 2016
- د. الحولي، عليان عبد الله - القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة - مؤتمر التربوي الأول للتربية في فلسطين وتغيرات العصر" المنعقد بكلية التربية في الجامعة الإسلامية 2004

مراجع أجنبية

- One Nation Under God: How Corporate America Invented Christian America (Hardcover) by Kevin M. Kruse - 2015
- The ILLUSION OF LIFE: DISNEY ANIMATION - Ollie Johnston- 1981
- Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator

مراجع الشبكة الدولية للمعلومات

- http://www.alukah.net/publications_competitions/0/54697/#ixzz5Ai7LGmal
- <https://raseef22.com/life/2016/05/24/عمل-آخر-هذا-عليكم-ولو-كان-هذا-آخر-عمل/>
- <https://raseef22.com/life/2018/01/09/علاء-الدين-المعاصر-عربي-كندتي-حبيبته/>
- <https://raseef22.com/culture/2015/08/03/animated-films-with-political-content/>
- https://www.almjhar.com/ar-sy/NewsView/829/9178/التوجيه_الهادف_و_العنصرية_في_الرسوم_المتحركة.aspx
- http://www.aleqt.com/2012/03/13/article_635999.html
- <http://www.mbc.net/ar/arts-and-stars/movies/articles/-بإظهار-السنافر-بإظهار-كاتب-فرنسي-يتهم-مسلسل-السنافر-بإظهار-اليهودي-شيرا>
- <https://www.arageek.com/art/2018/01/15/aladdin-movie.html>